

## コミュニケーション型ゲーム「教室ウルフ」学習指導案

原案：教室ウルフ運営

### (1) 本時の目標

- ・話し合いや投票に参加し、ルールを守って活動する。

### (2) 本時の展開

	学習活動	教師の働きかけ
導入	ルールを確認する	<p>(事前に4～6人のグループを作る。)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・今日は教室ウルフというゲームをします。</li> <li>・教室ウルフは、会話をしながら「特別なお題の人」を推理するゲームです。</li> <li>・今日は、ルールを覚えて楽しむことを目標にしましょう。</li> </ul> <p>【ルール】これから1人1枚ずつお題カードを配ります。グループで1人だけ「ちょっと違うお題」になります。その人がウルフです。話し合いのあとに投票します。ウルフを当てられたら市民の勝ち、外したらウルフの勝ちです。</p> <p>【注意点】お題はそのまま伝えてはいけません、特徴で伝えましょう。</p>
	お題カードをもらう	<ul style="list-style-type: none"> <li>・今からお題カードを配ります。合図があるまで見てはいけません。</li> <li>・せーの。自分のお題を確認したらすぐにカードは裏返しにします。</li> </ul>
展開	話し合う	<ul style="list-style-type: none"> <li>・お題の特徴を2個考えましょう。10秒で。</li> </ul> <p>(大きさ・色・形・使い方・使う場面・ある場所 など)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・それでは、話し合いスタート。時間は2分です。</li> </ul> <p>(机間指導をしながら話し合いが停滞しているグループを見つける)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・「いつ使う？どこにある？」みたいにウルフをあぶり出す質問をしてみよう。</li> <li>・それでは、話し合い終了。10秒追加しますので、一人だけ違うお題を持っているような“一番あやしい人”を自分の中で決めてください。</li> <li>・それでは、ウルフだと思う人に一斉に指をさします。せーの。</li> </ul> <p>(決まらないグループがある時) 決選投票をしてください。それでも決まらなければじゃんけんで決めます。</p>
	勝敗判定	<ul style="list-style-type: none"> <li>・投票された人はその場に立ちます。まだカードは見せないでください。</li> <li>・まずは、投票されなかった人だけでカードを見せ合います。</li> <li>・次に、投票された人はカードを見せてください。</li> </ul> <p>(慣れてきたら) 逆転ルール：市民勝利の場合、ウルフが市民のお題を当てられたら逆転勝利。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・市民勝利のグループは手を挙げて。ウルフ勝利のグループは手を挙げて。</li> </ul>
まとめ	振り返る	<p>(質問力が高かったグループを取り上げ価値づける)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・続けていくと、話し合いが上手になります。</li> <li>・お題はたくさんありますから、またやりましょうね。</li> </ul>

### (3) 本時の評価

- ・ルールを守り、話し合いや投票に参加できた。