

# 特別支援教室だより

令和6年 11月 吉日  
巡回拠点大杉東小学校  
特別支援教室通信

今年度の「特別支援教室だより」では、『身体の動き』に関する児童の困りに対して、「その困りの原因は？」「何がしてあげられるの？」といった視点で、巡回指導教員が考えた家庭でできる支援方法を掲載いたします。

【 今回のテーマ 】

## 気持ちのコントロールが難しい子

【 こんなことが考えられます 】

気持ちのコントロールが難しい子は、運動面での体のコントロールも苦手であることが少なくありません。状況に合わせて「動く・止まる」等の体をコントロールする力を高めてあげることで、気持ちをコントロールする力も高まっていくことが期待できます。

【 こんな運動をしてみてもいいでしょう 】

### < だるまさんが転んだ >

この遊びには「動く・止まる」を鍛える要素が含まれています。「走る」を禁止するとより体の動きをコントロールする意識が高まります。今回は、「だるまさんが転んだ」のいくつかのアレンジを紹介します。

#### 「だるまさんが〇〇」

〇〇の部分に入る「片足をあげた」「後ろ向いた」「しゃがんだ」等の言葉を事前にみんなで決めます。全員が可能な動きにしましょう。その言葉どおりの状態で停止しなければいけないというルールです。



#### 「お宝ポイント制」

室内でも行えるアレンジです。鬼（「だるまさんが～」と声を出す人）の近くにお宝（ぬいぐるみや丸めた靴下でも OK）を置きます。スタート地点に箱を置き、取ったお宝を箱に入れます。お宝を集めるために往復するので、室内でも楽しむことができます。



#### 【曖昧な「だるまさんが転んだ」のルール】

スタートの仕方は？ 動いた人はどうなるの？ ゲームの終わり方は？ 勝敗は？ 細かなルールは、生まれ育った場所によって違うかもしれません。これを機にルールをお子さんと一緒に調べたり、ご家庭のオリジナルルールを作ったりするのもおすすめです。

### < おすすめルール >

みんな同一直線でスタート 走るのは禁止

動いたのが鬼に見つかり、名前を呼ばれたら鬼に捕まる

子が鬼にタッチできれば、タッチした子は 1 ポイント

捕まった子はマイナス 1 ポイント

全員捕まえられれば、鬼は 2 ポイント

鬼は順番制（タッチされたら子が逃げて、鬼が 10 数えてストップと言って…といったルールもありますが、ポイント制にした方が間延びしません。）

最初に〇ポイント取った人の勝利 おすすめは 3～5 ポイント

