



大項目	心理的な安定 ①情緒の安定
小項目	負の感情に対応する
タイトル (教材名)	試合に負けて自分に勝つ！！
目的 身につけてほしい力	勝負事で負けることが苦手な児童生徒が、負けを受け入れる。
教材の概要	遊びのルールをイラストや文字等で示す。
材料	そのルールの中に
作り方	勝ったら「ばんざい！×3」「やったー！」「イエーイ！」
工夫点など	負けたら「くやしい！×3」「がっくり」「ざんねん」 と合言葉を言うところまでルールに記載する。
画像	  <p>勝ったら2ポイント、負けたら1ポイント、ルールを守れたら1ポイントもらえるようにし、ルールを守ることにメリットをつける。</p>
教材の使用方法	<p>はじめは指導者が「ばんざい」や「くやしい」などの合言葉を設定する。慣れてきたら勝った時や負けた時を想定して、自分たちで合言葉を決めておくようにする。自分で考えることが、他の場面で同じ気持ちになった時に自分で対応する素地となる。また、文言だけでなく、ポーズも決めておくとうい。悔しい気持ちが強い児童生徒のポーズは、力を発散させるようなものが良い。</p> <p>勝敗が決まった時に、指導者の「せーの！」という掛け声とともに、「ばんざい！×3」「くやしい！×3」と言う。「くやしい！」が言えない場合は、くやしいカードを選んで良い。</p> <p>対象児童生徒が好きな遊び、かつ負ける確率が高すぎない遊びをする。(友だちと勝負すると、相手が喜びすぎることがあり、負けた児童生徒の感情を刺激しすぎてしまうことがあるので、はじめは指導者との勝負の方が良い場合がある。)</p> <p>長時間一生懸命取り組んだにも関わらず負けてしまうと、悔しい気持ちが大きくなってしまふ。そのため、短時間でできるような遊び(ex. 黒ひげ危機一髪など)を設定する。</p>
その他	