指導略案「ハイアンドローレース」のタイムテーブル内の手順番号に対応する、 支援者の声かけ例。あくまで一例であり、その場の雰囲気に応じて言い回しは 調整してよい。

1. 導入

手順1・2（概要説明・過ごし方の確認）

「今日は『ハイアンドローレース』をやります。次のカードが今のカードより 大きいか小さいかを当てるゲームだよ。当たったら駒が進みます!」

「みんなで気持ちよく遊ぶためのお約束、確認するね。相手の悪口を 言わない。順番を守る。それだけです。」

2. 過程①：大小予想

手順3・4（ルール説明・宣言の確認）

「場に置いてあるカードより、次にめくるカードが大きいと思ったら 『ハイ』、小さいと思ったら『ロー』って言ってね。」

「〇〇さんは?ハイ?ロー?…はい、決まったね。」

手順6（駒を進める）

「めくります…このカードでした!〇〇さんの予想は【当たり／はずれ】。 当たった人は駒を1マス進めよう。」

（外れが続いた児童には）「惜しかったね、次いこう!」 （当たりが続いた児童には）「すごい、調子いいね!」

3. 過程②：数字指定ルール

手順1（説明）

「ここからは『ハイ』『ロー』に加えて、数字をピッタリ当てる方法も 選べます。ピッタリ当てたら、7マスも進めるよ!ただし当てるのは 難しいから、当たったらすごい、外れても大丈夫、くらいの気持ちで 挑戦してみてね。」

4. 過程③：手札ルール

手順2（親がカードをセット）

「ここからは、山からめくるんじゃなくて、『親』の人が自分の手札から カードを1枚選んで場に出します。親は1回ごとに交代するよ。」

（選ぶのに時間がかかる児童には）「ゆっくりでいいよ、どれにするか 考えてみて。」

手順3（コース・勝利条件の説明）

「今日はここからコースが20マスに伸びます。最初にゴールした人が 優勝です!」

5. 発展（任意）：話し合い・投票

手順1〜3（意見出し・候補提示・問いかけ）

「もし時間があったら、次のルールをみんなで決めてみよう。こんな アイデアがあるよ。 ・外れた人が半分より多かったら、親は2マス進める ・当たったのが1人だけだったら、その人はさらに2マス進める ・みんなからの自由なアイデア どう?」

（意見が出ないとき）「今のルールで、つまらないところある?進む マスの数とか、ゴールの位置とか、ちょうどいいかな?」

手順4（多数決で決定）

「じゃあ多数決で決めよう。…はい、【　】に決まり!このルールで 残り時間やってみよう。」

6. 強化・総括

感想共有

「今日の『ハイアンドローレース』、どうだった?難しかったところ、 楽しかったところ、教えてくれる人はいる?」

（取り組み方を評価する声かけの例） 「〇〇さん、親のときのカードの選び方、工夫してたね。」「△△さん、話し合いで自分の意見をちゃんと言えてたね。」

あいさつ

「今日は『ハイアンドローレース』お疲れさまでした。またやろうね。 おわります!」