夢は大きく

りられいして、ギャングと一緒に

保護者の方へ

おなじみのピーナッツのキャラクターが登場する アクティビティで、お子さまの創造的思考を刺激 し、国語の力を伸ばしましょう。Young Minds Inspired (YMI)が作成したプログラムのアクティビ ティでは、根気強さ、勇敢な行動、そして自分自身に 忠実でいるといった普遍のテーマを追求します。 このアクティビティが親子で楽しめて、お子さまが大 きな夢を抱くインスピレーションとなりますように! 敬具

Di K

ドミニク・キンズリー博士 編集長 Young Minds Inspired

ねらい

これらのアクティビティは以下の 力を伸ばすねらいがあります:

- 国語の力
- 創造的思考
- 人格形成

対象学年

小学6年生~中学2年生(11歳か ら13歳)

アクティビティ の進め方

このプログラムには、2つの標準的 アクティビティが用意されていま す。参照用として、ピーナッツのキ ャラクターについて説明するシー トもあります。使用するアクティビ ティシートをダウンロードして印 刷し、必要な材料があれば、アクテ ィビティを始める前に準備してく ださい。お子さまがサポートを必 要としている場合は、各アクティビ ティシートを一緒に読んでお手伝 いしてあげてください。



アクティビティ1 君はどんな子?

文章を書く場合は特に、余計なも のがない方が好ましい時があり ます。このアクティビティでは、ほ んの数個の単語に強い説得力を もたせる方法を学びます。ピーナ ッツのキャラクターを描写する映 画ポスターのスローガンを例とし て見せた後に、独自のスローガン を作ってもらいます。

必要な材料:鉛筆と アクティビティシート

これから、推測ゲームをするとお 子さまに伝えます。次に、「この人 はどちらかというと背が低めで、 流行の服を着るのが好きで、皮肉 をいうこともある」など、やや長く て複雑な文章を使ってご自分のこ とを説明します。お子さまがあな たのことを推測できたら、たとえ ば「背が低い。おしゃれ。皮肉屋」 といった短い文章を提示して、ど ちらがより分かり易いかを尋ねま す。えてして短い文章は覚えやす いためインパクトがあります。その ため広告にはスローガンが使用 されていることを説明します。

アクティビティシートで各キャラ クターをそれぞれの映画ポスタ ーのスローガンとマッチさせてく ださい。

答え: 1.B、2.C、3.A.

キャラクターを説明するのにスロ ーガンが効果的かどうかを尋ねて ください。次に、シートに自分を説 明するスローガンをお子さまに書 いてもらいます。

最後に、チャーリー・ブラウンが「 勝者」になるうと努力する段落を 読んでもらいます。お子さまが質 問に答えた後、その答えについて 話し合います。

アクティビティ2 夢は大きく!

このアクティビティでは、スヌー ピーの冒険に焦点を当て、文章と 特徴付けの考え方を学習するた めのインスピレーションを与えま す。

必要な材料:鉛筆と アクティビティシート

お子さまに文章を書く上での考 えをしっかりと持ち、必要な時に は大まかな意味内容を見直すよ うにしてもらいます。次に、アクテ ィビティシートでスヌーピーが想 像しているキャラクターを識別で きるかどうか尋ねます(フラメン コダンサー、第一次世界大戦の フライング・エース、野球のスタ 一選手)。スヌーピーの冒険は一 人称の視点であることを指摘しま す。つまりスヌーピーは自分の想 像に完全に浸り、その人物になり きって冒険を体験しているという ことです。

次に、お子さまにキャラクターを 作ってもらい、そのキャラクター が一人称の視点で進む冒険につ いての短い物語を書いてもらい





- © 2020 Peanuts Worldwide LLC
- © 2020 Twentieth Century Fox Film Corporation.

All Rights Reserved



© 2020 YMI, Inc.

君はどんな子?

ピーナッツギャングは全員、完全にオリジナルのキャラクターですが、それぞれのキャラクターは数個の単語で説明できます。次の3人のキャラクターを説明する単語は何だと思いますか?各キャラクターの絵の下に、3語のスローガンを書いてください。次に、自分自身を説明する3語のスローガンを作ってください。



・・<u>——</u> **A.** ライト。カメラ。ビーグル犬。



۷.___





ა.____

C. はみ出し者。石頭。ヒーロー。

自分のスローガン:

チャーリー・ブラウンに関する次の段落を読んで、質問に答えてください。答えを説明する準備をしておいてください。

勝者とは、どのように定義されるのでしょうか?毎回一番になる人でしょうか?最も人気のある人?それともテストでトップを取る人でしょうか?チャーリー・ブラウンは勝者になりたいと思っていますが、何をやっても勝てません。木に引っ掛かることなく凧あげをすることができず、所属する野球チームはすべての試合に負け、そしてとても恥ずかしがり屋なので学校では転校してきた女の子と話す方法が分かりません。チャーリー・ブラウンはいつもからかわれ、笑い者にされます。そして何かがうまくいかないときは自分のせいにされてしまいますが、1つ確かなことがあります。チャーリー・ブラウンは決して諦めないのです。何度転んでも、汚れをはたいて起き上がり、もう一度トライします。

勝者をどのように定義しますか?チャーリー・ブラウンは勝者でしょうか、敗者でしょうか?

チャーリー・ブラウンは、スローガンで「ヒーロー」と呼ばれています。チャーリー・ブラウンは、どんなことをしてヒーローと呼ばれていると思いますか?

A.E, D.S, B. I: 5 容





夢は大きく!

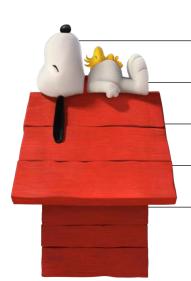
スヌーピー、大きな夢を抱く!スヌーピーは犬なのに、自分をあらゆる冒険のヒーローとして想像することができます。次のスヌーピーの絵を見てください。スヌーピーはこの3つの冒険それぞれでどんな役を演じていると思いますか?





次は、あなたが大きな夢を抱く番です。素晴らしい冒険をしようとしているキャラクターになることを想像してみてください。どんなキャラクターになりましたか?どんな役を演じますか?どんな冒険をしますか?自分のキャラクターの視点で、架空の冒険についての短い物語を書いてください。

キャラクター		
--------	--	--



手選ーや人の校程、スーエ・やくトラての鎖大界
サボー第、一せくやにく
トラて (るべ去)
え客



