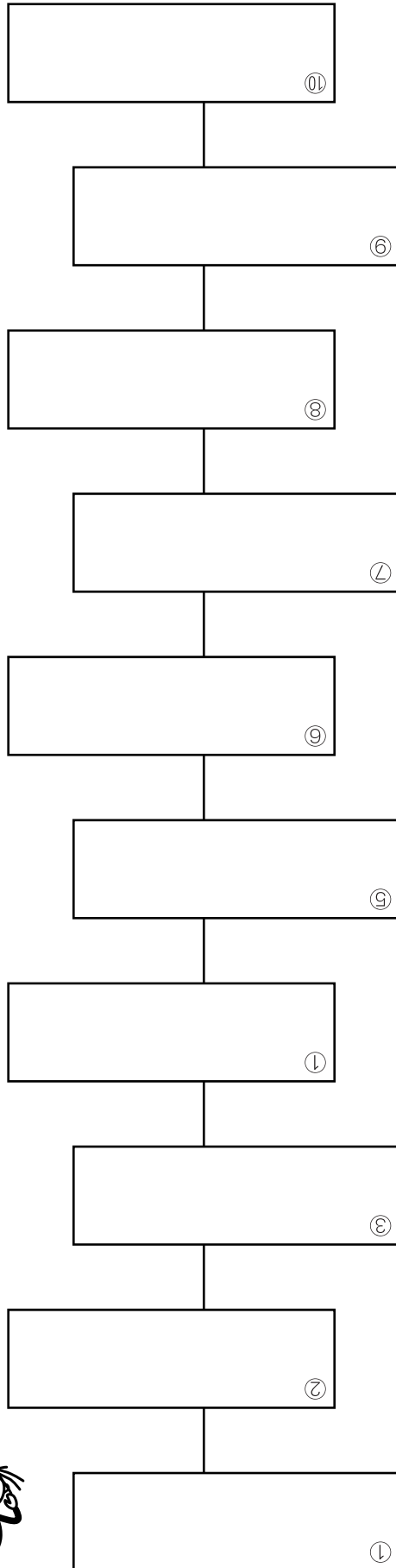



1) しりとり遊びをする。子どもに先攻させる方がよい。
2) 「ん」で終わる言葉をついたら負けなど、しり取りの一般的なルールを適用する。
a) 言葉あそび
b) いろいろな課題展開の先行体験となる。



しりとりをしよう。



「ん」でおわったら
まけたよ。

