

# 究極の二択

カレー味のうんこ



うんこ味のカレー

## 食べるなら、どっち？

小学生の間で大流行している、あの「遊び」の本当の価値を知っていますか？

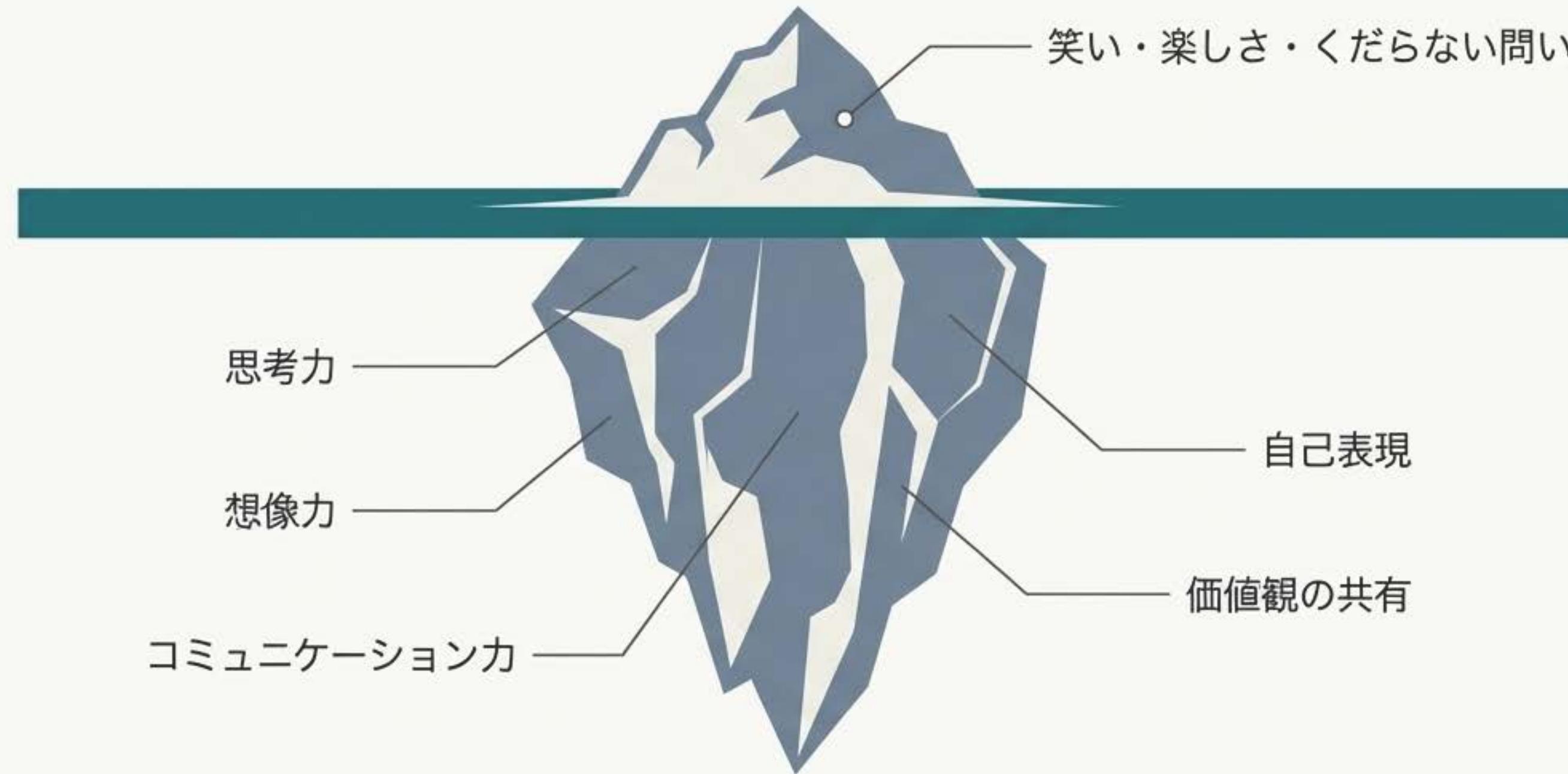
# ただの「くだらない遊び」か、 未来を育む「魔法の問い」か。

一見、くだらなく見えるこの問いかけ。

しかし、その裏には子どもたちの思考力、想像力、そしてコミュニケーション能力力を飛躍的に伸ばす、驚くべき教育的価値が隠されています。

このプレゼンテーションでは、「究極の二択」がなぜ子どもを夢中にさせるのか、そして、その力を家庭や教育現場で最大限に引き出す方法を解き明かします。

# 「究極の二択」の構造：氷山の一角



私たちが見ているのは、ほんの表面だけ。本当の価値は、水面下に隠されている。

# 秘められた力①： 思考力と選択力



「どっちがマシか？」を  
真剣に考えるプロセスが、  
未来の「問題解決能力」の  
土台となる。

- 状況を具体的に想像する
- 結果を予測し、比較する
- 自分なりの論理で「ましな方」を選ぶ

この一連の思考プロセスが、自己決定の  
重要な基礎トレーニングになります。

## 秘められた力②： 想像力と発想力



あり得ない問い合わせが、  
子どもの脳内で「論理」と  
「自由な発想」のスイッチを  
切り替える訓練になる。

- 荒唐無稽な設定を「もしも」の世界で受け入れる
- その状況を五感でリアルに思い描く

固定観念から解放され、創造的な対話  
が生まれるきっかけとなります。

## 秘められた力③： コミュニケーション力

自分の選択を「言葉」にし、  
相手の選択を「聞く」ことで、  
対話の本質を学ぶ。



### 伝える力

なぜそれを選んだのか？理由を説明することで、自分の考えを整理し、言語化する力が養われます。

### 聞く力

自分とは違う意見に触れ、「そういう考え方もあるのか」と他者への理解を深めます。

# さあ、その力を引き出す「問い合わせのツールボックス」を開けよう。

子どもたちの興味を最大限に引き出す質問には、いくつかのパターンがあります。  
ここでは、特に盛り上がる3つのジャンルから、厳選した問い合わせを紹介します。



笑える系



深掘り系



妄想・変身系



## くだらなすぎて面白い！笑える二択

まずは場の空気を一気に緩める鉄板ネタから。笑いながら「どっちがマシか」を考えることで、自分の感覚と言葉を結びつけます。

- 一日中へそを見せて生活 vs 一日中おしりを出して生活
- 鼻から牛乳を出しながら話す vs おならでしか返事できない
- 先生に毎日ラップで注意される vs お母さんが毎朝DJで起こす
- 一生片方の靴だけ脱げ続ける vs リュックから鳩が出続ける



# 悩ましいけど考えたい！深掘り二択

面白さだけでなく、ジレンマが詰まった問い合わせ。友情、正義、幸せなど、子どもの価値観に触れるきっかけになります。

- テストで100点だけど友達ゼロ vs 毎回30点だけど友達が多い
- 自分だけ100歳まで生きる vs みんなと一緒に80歳で死ぬ
- 1回だけ何でも願いが叶う vs 一生ちょっとずつ運がいい
- 未来を知れるけど秘密を守らなきゃいけない vs 何も知らないけど毎日楽しい



# 想像するだけで楽しい！妄想・変身二択

\*現実ではあり得ないからこそ、夢中になる世界。自由な発想を否定せず、「どんな感じかな？」と掘り下げることで、子どもの内面世界が広がります。

- 空を飛べるけど1日1回だけ vs 壁をすり抜けられるけど3秒だけ
- 動物と話せるけど相手が関西弁 vs 透明人間になれるけどくしゃみでバレる
- ゲームの中に入れるけどセーブ不可 vs 本の中に入れるけどページが進むごとに記憶を失う
- 夢の中を自由に歩ける vs 他人の夢に入る

# いつ、どこで楽しむ？生活に溶け込ませるヒント



家で

夕食中やお風呂の時間に  
「今日の二択」を。



学校で

休み時間や朝の会で。  
クラスの思考力・傾聴力を育む。



移動中に

車や電車の中の退屈な時間を、  
対話の時間に変える。

大切なのは、ゲームやスマホを置いて「言葉のキャッチボール」を楽しむ時間を作ること。

# 子どもの成長に合わせた問い合わせの技術



低学年向け (For Lower  
Grades: 1-3)

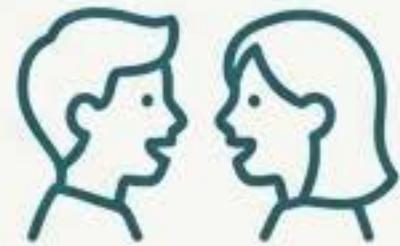
## 特徴

好き嫌いや生活ネタ、分かりやすいギャグを中心。

## 質問例

「一生アイスしか食べられない vs  
一生チョコしか食べられない」

高学年向け (For Upper  
Grades: 4-6)



## 特徴

友情、価値観、将来など、少し抽象的なテーマが効果的。

## 質問例

「親友にウソをつく vs ウソを見抜かれて嫌われる」

# 楽しさを学びに変えるための、大切なルール

## 安心して発言できる「安全な場」を作るために



「選ばなかつた方の答えを否定しない」を徹底する。

### 避けるべきテーマ

- ・家庭環境や家族のこと
- ・病気、死、障害に関すること
- ・容姿や体型を比較すること
- ・宗教や国籍など、デリケートな背景

これらの話題は笑いを生まず、心を傷つける可能性があります。

# 次のステップへ：子ども自身を「出題者」にする

問い合わせに答えるだけでなく、自分で「問い合わせる」経験が、創造力を飛躍させる。

## 発想のヒント

### Tip 1: 日常をズラす (Shift the Everyday)

身の回りのものに「もしも…だったら？」を加えてみる。

例：「給食が毎日ハンバーグ vs 先生が毎日サンタの格好」

### Tip 2: 力を組み合わせる (Combine Powers)

変身や特殊能力をテーマにする。

例：「鳥になれるけど飛べない vs サメになれるけど泳げない」

子どもが生み出す独創的な問い合わせを「それいいね！」と肯定し、発表の場を作りましょう。



# 私たちの役割は「教える」から「問いかける」へ



現代の子育てや教育で最も大切なのは、正解を教えることではありません。  
選べない問いと一緒に迷い、子どもの心の声に耳を傾けることです。  
「究極の二択」は、そのための最もシンプルで、最もパワフルな入り口です。

日常の中に、思考と対話の種を。