

スコアカード ～自分に打ち勝つ～

名前: _____

実施する理由: 努力を楽しみ、自分に勝ち、成長を喜んでほしいから。

ルール

- ① 種目数は、国、数、理、社、英、5教科平均の「6つ」とする。
- ② 今回の順位が前回よりUP、または同じであれば、勝ちとする。

書き方

- ① “指導コース報告書”を見て、前回と今回の順位を確認する。
- ② 生徒が、下の“スコアカード”の勝敗に○を書く。
- ③ 勝ち数の合計を「勝利数」に書く。



	勝負	
		6勝: 社長レベル
国語	勝ち・負け	・☆シール枚数: 2枚
社会	勝ち・負け	・クジ引き枚数: 5枚
数学	勝ち・負け	4勝・5勝: 部長レベル
理科	勝ち・負け	・☆シール枚数: 1枚
英語	勝ち・負け	・クジ引き枚数: 3枚
平均	勝ち・負け	0勝～3勝: 平社員レベル
勝利数	勝	・シールもクジもなし。

スコアボード(S1グランプリ)

- ① 生徒が、自分の名札を役職のレベルに移動させる。
- ② 社長と部長になった生徒は、講師に伝えて、クジを引く。
- ③ 講師はベルを鳴らし、「おめでとう」と言って、☆シールを貼る。