

目標達成作戦シート／オープン・ウィンドウ 64

名前

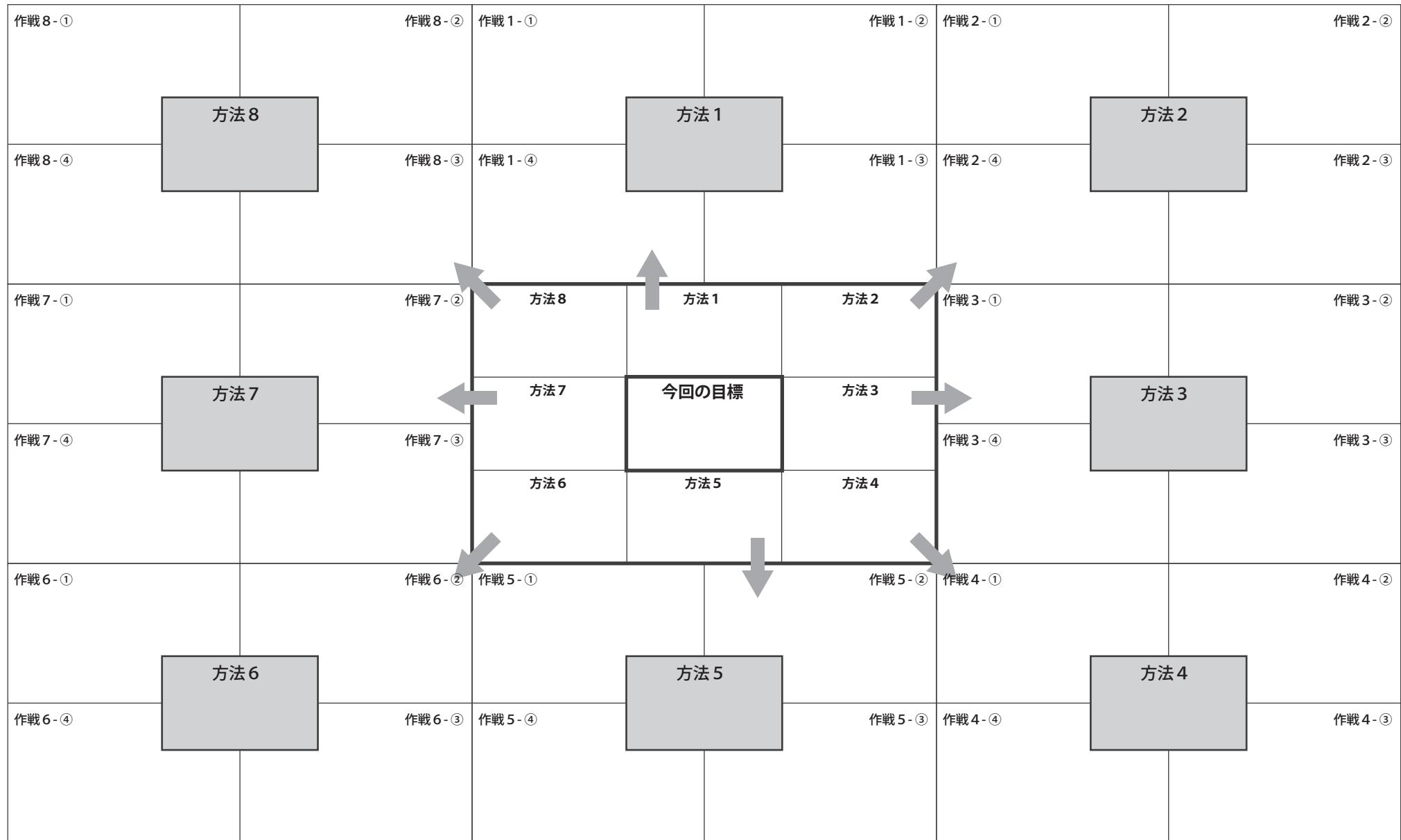
作戦 8 - ⑧	作戦 8 - ①	作戦 8 - ②	作戦 1 - ⑧	作戦 1 - ①	作戦 1 - ②	作戦 2 - ⑧	作戦 2 - ①	作戦 2 - ②
作戦 8 - ⑦	方法 8	作戦 8 - ③	作戦 1 - ⑦	方法 1	作戦 1 - ③	作戦 2 - ⑦	方法 2	作戦 2 - ③
作戦 8 - ⑥	作戦 8 - ⑤	作戦 8 - ④	作戦 1 - ⑥	作戦 1 - ⑤	作戦 1 - ④	作戦 2 - ⑥	作戦 2 - ⑤	作戦 2 - ④
作戦 7 - ⑧	作戦 7 - ①	作戦 7 - ②	方法 8	方法 1	方法 2	作戦 3 - ⑧	作戦 3 - ①	作戦 3 - ②
作戦 7 - ⑦	方法 7	作戦 7 - ③	方法 7	今回の目標	方法 3	作戦 3 - ⑦	方法 3	作戦 3 - ③
作戦 7 - ⑥	作戦 7 - ⑤	作戦 7 - ④	方法 6	方法 5	方法 4	作戦 3 - ⑥	作戦 3 - ⑤	作戦 3 - ④
作戦 6 - ⑧	作戦 6 - ①	作戦 6 - ②	作戦 5 - ⑧	作戦 5 - ①	作戦 5 - ②	作戦 4 - ⑧	作戦 4 - ①	作戦 4 - ②
作戦 6 - ⑦	方法 6	作戦 6 - ③	作戦 5 - ⑦	方法 5	作戦 5 - ③	作戦 4 - ⑦	方法 4	作戦 4 - ③
作戦 6 - ⑥	作戦 6 - ⑤	作戦 6 - ④	作戦 5 - ⑥	作戦 5 - ⑤	作戦 5 - ④	作戦 4 - ⑥	作戦 4 - ⑤	作戦 4 - ④



TURNING POINT

目標達成作戦シート／オープン・ウィンドウ 32

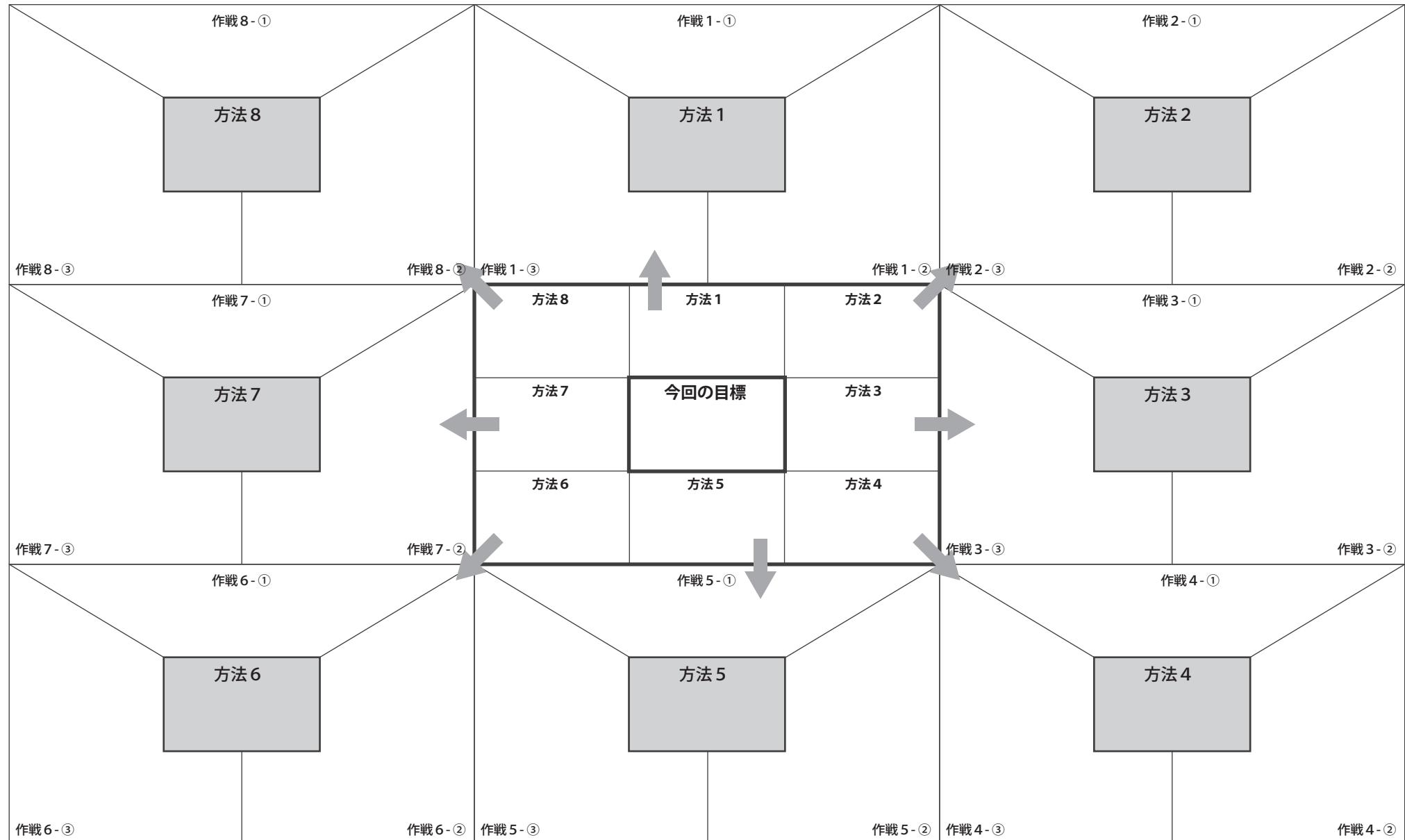
名前



TURNING POINT

目標達成作戦シート／オープン・ウィンドウ 24

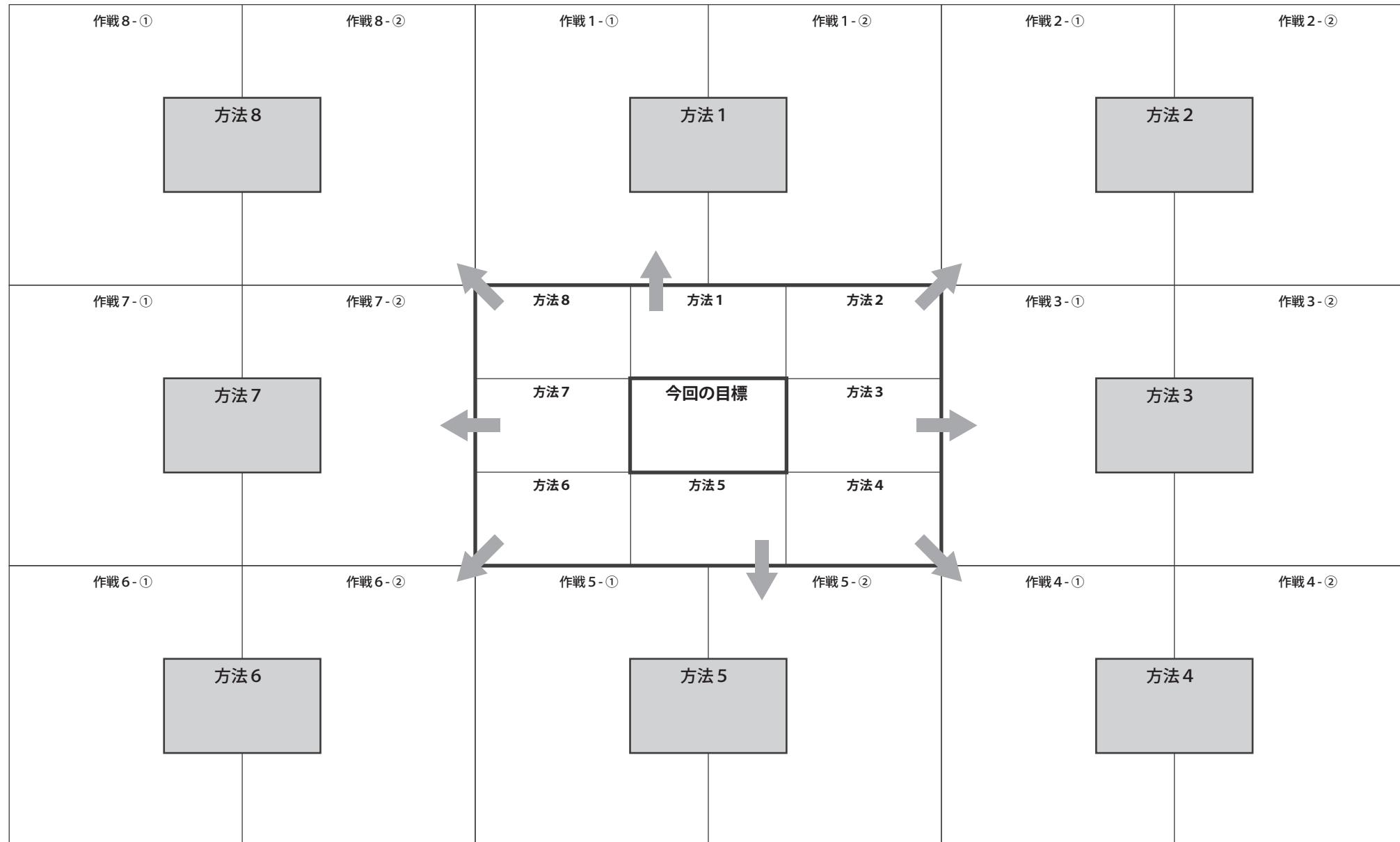
名前



TURNING POINT

目標達成作戦シート／オープン・ウィンドウ 16

名前



TURNING POINT

夢をかなえる! ユメ○カナシート

名前

今日の日付		夢をかなえる日付	
-------	--	----------	--

あなたの夢はなんですか? できるだけくわしく書いてみよう

大きな夢をえがいてみよう		
夢がかなったら、誰にどんな良いことがあるかを書こう	見えるもの 形のあるもの	かなえたい夢や目標を書こう 数字や日付を入れよう
自分以外の人 大切な人のこと		自分のこと
夢がかなったら、誰にどんな良いことがあるかを書こう	気持ちや考え方	夢がかなったら、自分がどんな気持ちになるかを書こう

家で取り組むお手伝い

野球で取り組むお手伝い

①「ルーティン行動」チェック

「ルーティン行動」には毎日取り組もう。
取り組めた日には○をつけよう!

どの方法のため?	どんな作戦? 応援してほしい人は?	/	/	/	/	/	/	/	/	合計
<input type="radio"/> 作戦:										
<input type="radio"/> 応援:										
<input type="radio"/> 作戦:										
<input type="radio"/> 応援:										
<input type="radio"/> 作戦:										
<input type="radio"/> 応援:										
<input type="radio"/> 作戦:										
<input type="radio"/> 応援:										
<input type="radio"/> 作戦:										
<input type="radio"/> 応援:										

②「いつまで行動」チェック

「いつまで行動」に取り組めたら、
「いつまで」と決めた日に赤マルをつけよう!

どの方法のため?	どんな作戦? 応援してほしい人は?	いつまでに?	そのとき、きみはどうなっている?
<input type="radio"/> 作戦:			
<input type="radio"/> 応援:			
<input type="radio"/> 作戦:			
<input type="radio"/> 応援:			
<input type="radio"/> 作戦:			
<input type="radio"/> 応援:			
<input type="radio"/> 作戦:			
<input type="radio"/> 応援:			
<input type="radio"/> 作戦:			
<input type="radio"/> 応援:			



TURNING POINT