

保存版

# 2026年最新 エニアグラムタイプ別 「やる気スイッチ」 診断シート

「勉強しなさい！」と言う代わりに、  
このスイッチを押してください。



# 1. 改革する人 / 2. 助ける人 / 3. 達成する人

## 1 改革する人

真面目な完璧主義者



- ・「計画通りに進んでいる」実感
- ・目標と手順がクリアな時
- ・「正解」に近づいている時



「まだこれだけ？」と進捗の遅れを指摘（フリーズします）



「計画通りに進んでるね、さすが。」

## 2 助ける人

親切なサポーター



- ・「誰かと一緒に」やる時
- ・親や先生を喜ばせたい時
- ・努力を見てもらっている時



「一人で部屋でやりなさい」と孤独を強いること



「〇〇ちゃんが頑張ってると、お母さんも元気出るな。」

## 3 達成する人

効率重視のヒーロー



- ・「ライバルに勝ちたい」時
- ・ゲーム感覚で攻略できる時
- ・効率よく終わらせて遊びたい時



「過程が大事」と説教したり、非効率なやり方を強制すること



「これ終わらせたら、記録更新だね！」

# 4. 個性的な人 / 5. 調べる人 / 6. 忠実な人

## 4 個性的な人 感性豊かなアーティスト



- ・「個人的な意味」を見出した時
- ・オリジナルなノート作り
- ・「あなただけのやり方」を肯定



「みんなやってるよ」「普通は」と一般論と比較すること



「この解き方、○○らしくて面白いね！」

## 5 調べる人 知識欲の塊・博士ちゃん



- ・興味を「とことん深掘り」
- ・誰にも邪魔されない環境
- ・「勉強」ではなく「研究」



急かしたり、思考中に横から話しかけること



「へえ、これってどういう仕組みなの？（教えてもらう）」

## 6 忠実な人 石橋を叩く慎重派



- ・「これさえやれば大丈夫」な安心感
- ・親から「見守られている」感
- ・リスク回避の動機



「とりあえずやってみな」と見通しのないまま放置すること



「困ったらすぐ相談していいからね。」

# 7. 熱中する人 / 8. 挑戦する人 / 9. 平和をもたらす人

## 7 熱中する人

好奇心旺盛な冒険家



ON

- ・勉強が「ゲーム」になった時
- ・短時間でコロコロ変わる課題
- ・終わった後の楽しみ



NG

「毎日コツコツ」単調な反復を強いること  
(退屈は敵)



「よーし、10分でどこまでいけるか勝負！」

## 8 挑戦する人

親分肌のリーダー



ON

- ・「自分で決めた」高い目標
- ・自分がコントロール権を握る
- ・高い壁に燃える



NG

「勉強しなさい」と上から命令・管理すること



「あなたに任せる。どうするか自分で決めて。」

## 9 平和な人

マイペースな癒し系



ON

- ・のんびりしたペースが許される
- ・心地よくなる/面倒が片付く
- ・プレッシャーがない時



NG

「早く！ 急いで！」と矢継ぎ早に指示すること



「まずは5分だけ、教科書開いてみようか～。」

# あなたの子供は何タイプ？

タイプ診断はこちからできます。

お子さんの「スイッチ」を見つけて、  
笑顔で応援できる毎日を手に入れましょう。

 診断をはじめる

[https://www.reservestock.jp/page/fast\\_answer/5639](https://www.reservestock.jp/page/fast_answer/5639)