

動物アスレチックコースで遊ぼう

～体を移動する運動遊び、体のバランスをとる運動遊び～

2年体育 6月中旬

15Q〈5時間〉

1 単元のねらい

- 体を移動する運動遊びや体のバランスをとる運動遊びを行い、速さ、リズム、方向などを変えて、走る、跳ぶ、回る、転がるなどの基本的な動きを身に付ける。

2 目指す姿

より大きく、より高く、よりなめらかに動くことができ、楽しかった。

3 単元の計画

	【学習活動】	【働き掛け】	時
次	<ul style="list-style-type: none"> ○ 「動きを確認しながら運動する時間」を設け、一つ一つの動きを確認しながら、体を移動する動きや体のバランスをとる動き行う。 ・いろいろな動きができて、おもしろい。 ・この動きは簡単だ。 ・この動きは難しいぞ。 ・この道具を使うと、こんな動きができるんだ。 ○ 友達の動きのまねをして遊ぶ。 ・友達の動きをまねするのは楽しいな。 ・こんな動き方もあるのか。 <p style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">体を動かすことって楽しい。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 体を移動する動きや体のバランスの中で、身に付けさせたい動きを取り入れた運動を教師が例示し、その運動に取り組みさせる。 ・進化ジャンケン <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> クモ歩き (ブリッジのような姿勢で歩く) ・ アザラシ歩き (足を伸ばしたまま腕だけで進む) ・ ウサギ跳び (両手を床について両足跳び) ・ チーター走り (四つ足で素早く動く) ・ カニ歩き (横歩き) ・ ラッコ (仰向けに葉で足だけで前方へ進む) ・ ワニ歩き (うつ伏せになって腕だけで前方へ進む) など </div> ・ジャンプ遊び <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> フラフープや発砲スチロールブロックなどを使っての前へのジャンプや上へのジャンプ、跳び箱からのジャンプ。リズムや方向を変えて行う。 </div> ・クルクル遊び <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> 0°, 180°, 270°, 360° ジャンプして回転する。右回り、左回り。 </div> ・ゴロゴロ遊び <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> マットでいろいろな転がり方で遊ぶ。 </div> 	9 Q 3 時 間
	<ul style="list-style-type: none"> ○ 「動きをつなげて運動する時間」を設け、一つ一つの動きを組み合わせさせて運動する。 ○ 4, 5人1チームを組み、ウサギのアスレチックコースをつくって遊ぶ。 ・この動きだけじゃつまらないよ。 ・もっと別の動きをしたい。 <p style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">もっと楽しいコースをつくりたい。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 用具や運動の種類、ルールなどの条件を限定したコースを提示し、そのコースで運動させて、感想を問う。 【問いをもたせる働き掛け】 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <p style="text-align: center;">＜ウサギのアスレチックコースのルール＞</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> S マット コーン ▲ </div> <div style="text-align: center; margin: 5px 0;"> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・Sからマットまではウサギ跳びで行き、マットで1回転する。すると人間に進化できるので、立ち上がって走る。 ・コーンを回り、掃りのマットはジャンプして、次の人と交代する。 </div> <ul style="list-style-type: none"> ◆ 教師の説明を聞きながら、教師がかいたコース図を書き写すように指示し、やり方を理解させる。 	3 Q 1 時 間
	<ul style="list-style-type: none"> ○ マット1枚ともう一つの用具を取り入れた場づくりを工夫し、考えた 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 条件の一部を解き、用具をもう一つ加えたコース図をかかせる。 【働き掛け1】 	

二
次

↓ コース図を学習カードにかく。

既習事項
「動きを確認する時間」で行った運動経験をもち出す。

- ・跳び箱の頭を使ってビヨーンと高くジャンプする動きをコースに入れよう
- ・コーンを置いて、クルクル回るコースをつくろう。

ここに〇〇（用具）を取り入れれば、△△の動きをすることになるから、もっと楽しいコースができる。

- 一人一人が考えたコース図を基に各グループで順番にコースを設定し試してみる。
- ・Aさんのコースは、ぼくの考えたコースとちがって、高く跳ぶ動きがあるぞ。その方が楽しいな。
- ・Bさんのコースは、マットを跳び越すのがさっきよりも難しくなった。
- 感想を書く。
- ・ぼくは、Aさんのコースがよかったです。理由は、跳び箱で高いジャンプができて、とても楽しかったからです。

より大きく、より高く、よりなめらかに動くことができ、楽しかった。

◆ 次のルールは変えないでコース図を考えさせる。

・マット1枚と用具1つを設置する場所は、スタート地点から折り返し地点の間であれば、どこでもよい。

・動物たちのアスレチックコースなので、動物になりきって進む。

・しかし、マットで転がると人間に進化できる。

・グループのみんなで試して、みんなができるコースにする。

・アトラクションは行きのみでもよいし、帰りのみでもよいし、両方やってもよいことにする。

◆ コース図をかかせる際には、動きを表現しやすいように、擬音語を用いたイメージ言葉をかかせる。

◆ 個々のコース図を基に試しの運動をさせ、感想を問う。 **【働き掛け2】**

- ・あなたが一番気に入ったコースはだれが考えたコースでしたか。選んだ人の名前とそのコースを選んだ理由を学習カードに書きましょう。選ぶのは友達のコースでもよいし、自分のコースでもよいです。
- ・最後に、今日の授業の気持ちを次の4つから選んで○をつけましょう。
- 4…とても楽しかった。
- 3…まあまあ楽しかった。
- 2…あまり楽しくなかった。
- 1…まったく楽しくなかった。

3
Q

1
時
間

4 準備するもの及び留意点

- 進化ジャンケン（コーン） ○クルクル遊び ○ゴロゴロ遊び（マット）
- ジャンプ遊び（発泡スチロールブロック、フラフープ、跳び箱）

5 内容の関連

