

レスキューワールド海ざるで遊ぼう

～力試しの運動遊び、体を移動する運動遊び～

2年体育 9月下旬

15Q〈5時間〉

1 単元のねらい

- 力試しの運動遊びや体を移動する運動遊びを行い、押す、引く、運ぶ、支えるなどの基本的な動きのおもしろさに気づき、その気づきを深める。

2 目指す姿

○○な工夫を入れたら、□□な動きができて、始めにつくったお店よりもハイパーレスキュー隊になれる遊び場ができたよ。

3 単元の計画

	【学習活動】	【働き掛け】	時
次	<p>○ 一つ一つの力試しの動きを確認しながら運動し、様々な動きを経験する。</p> <p>【部屋が崩れるぞ！（段ボール押し）】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・重い段ボールを「グググ」と押す動きと軽い段ボールを「サーッ」と押す動きの違いがおもしろい。 <p>【扉を開けろ！（ぼう押し相撲）】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・重心を低くして足や手に「グッ」と力を入れて相手を押ししたり、相手から押されないように踏ん張ったりするのがおもしろい。 <p>【雪山からの脱出！（人間スキー）】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・友達をいろいろな方向に「サーッ」と引きずったり、友達から引きずられたりする動きがおもしろい。 <p>【難破船からの脱出（ロープをたどって）】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分の力でロープを「グググ」と引きながら、体育館の床を移動する動きがおもしろい。 <p>【救助者を救え！（人間運び）】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・体育棒に捕まったり、乗せたりして運ぶ。落ちないように力を入れたりバランスをとったりするのがおもしろい。 <p>【どんな格好でも止まれ！（ピタッとポーズ）】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・いろいろな格好で止まったりすると腕を「ピン」と伸ばしたりお腹に「グッ」と力を入れたりするのがおもしろい。 	<p>◆ 「動きを確認しながら運動する時間」を設定し、動きを一つずつ確認しながら取り組ませる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・最初は、用具は使わずに、相手を押ししたり引いたり、相手をおんぶしたり、体を支えたりする動きを行わせる。 ・次に、教師が子どもに付けさせたい動きを取り上げたテーマを基にした様々な遊び場を複数提示し、「レスキューワールド」を体育館につくる。そこで、みんなで一緒にルールを確認しながら運動させる。 ・示範する際には、子どもが動きをつかみやすいように、擬音語を用いたイメージ言葉をつかう。 ・以下のような動きの工夫の観点を提示し、【相手】を変えた動きを体験させ、違いを問う。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>【時間】 速く、ゆっくり 【強さ】 強く、弱く 【高さ】 高く、低く 【経路】 直線、ジグザグ、カーブ 【広がり】 広く、狭く、遠く、近く 【方向】 前後、左右、上下、右回り左回り 【相手】 一人で、ペアで、グループで 【数】 増やす、減らす 【重さ】 重く、軽く</p> </div> <p>◆ 「ハイパーレスキューワールドをつくらうと思うが、その意見をどう思うか」と問う。教師の意見に賛成し、やってみたいと意欲をもった子どもを、問いをもったとみなす。</p>	6Q
	<p>○ 自分が工夫したいレスキューワールドを1つ選び、その遊び場をハイパーレスキューワールドにつくりかえ学習カードに説明をかく。</p> <p>既習の運動経験 「動きの工夫の観点」を変えたときに感じた動きのおもしろさの経験。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・僕は、段ボール引きの遊び場をハイパーレスキュー隊の場にするためにコーンを置いて、コースをジグザグにします。そうすると、段ボールがいろいろな方向に動くので、もっと力の加減を考えて引かないとだめだからハイパーレスキュー隊になると思いました。 <p>○ 同じグループの人が持ち寄った学</p>	<p>◆ 用具を限定してハイパーレスキュー隊の遊び場を考え、試しの運動を行わせ、グループで1つのハイパーレスキュー隊の遊び場を決めさせる。【働き掛け1】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・教師が提示したレスキューワールドの中から1つを選ばせ、遊び場を工夫させる。その際、「動きを確認しながら運動する時間」での動きの写真やその動きを表す擬態語などを体育館に掲示しておき、教師が準備した用具の中から自分たちが使用する用具を選ばせる。 <p>・同じ遊び場の工夫を考えた子ども同士でグ</p>	2時間

二 次	<p>習カードを基に遊び場をつくり、試しの運動をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ Aさんの考えた工夫は、段ボールの数を増やしたから、引っ張る力がたくさんいるぞ。数が少ない時よりも足に「ググッ」と力を入れて引っ張る動きがおもしろい。これならハイパーレスキューできるな。 <p style="background-color: #ffffcc; border: 1px solid black; padding: 5px;">Aさんの工夫は〇〇のように動く。Bさんの工夫は□□のように動く。だから、Aさんの方がおもしろい。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 他グループがつくった遊び場で運動する。 ・ Bグループのお店は、前と比べると速さが違う。その方がスピード感があっておもしろい。 ○ お客様の声を讀んだ感想を記入する。 ・ ぼくが、気に入ったお店は「新・ロープをたどって」です。理由は、ロープが長くなったので前よりも腕にグッと力が入るからハイパーレスキュー隊になれると思ったからです。だから、僕たちの段ボール引きのお店も、もっと力が入るように引っ張る段ボールを2つに増やしてやってみたいです。 <p style="background-color: #ffffcc; border: 1px solid black; padding: 5px;">A店のように、自分たちの遊び場に〇〇な工夫を入れると□□な動きができるからおもしろくなるよ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ お店を改善し、もう一度お店屋さんごっこをして運動する。 ○ 自分たちのお店の感想を学習カードに書く。 ・ 自分たちのお店に、新しくコーンを並べて、ジグザグに進む工夫を入れました。その方が体がグニャグニャに曲がって、おもしろかったです。前よりもよいお店がつくられてよかったです。 <p style="background-color: #ffffcc; border: 1px solid black; padding: 5px;">〇〇な工夫を入れたら、□□な動きができて、始めにつくったお店よりもハイパーレスキュー隊になれる遊び場ができたよ。</p>	<p>ループを組ませる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ グループで話し合いながら遊び場の内容を決めさせる。その後、内容が決まったら、遊び場のおすすめやルールなどのアピールポイントを紙に書かせる。 <p>◆ ハイパーレスキュー隊のお店屋さんごっこ（ハイパーレスキューワールド）を行かせた後、他グループの遊び場を体験した感想、感想カードに記入されたお客様の声を讀んだ感想を問う。【働き掛け2】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ グループ内でお店屋さんとお客さんに分かれさせ、お客さんは他グループがつくったお店を試させる。 ・ 様々な遊び場を経験させるために、お店に行ったらシールをもらえるようにする。 ・ 感想をお店に置いてある「感想カード」に書かせ、意見交流させる。感想には、「おもしろかった」だけでなく、どうしておもしろかったのか理由を書くようにさせる。また、「もっとこうしてほしい」などの改善点も書くようにさせる。 <p>◆ 自分たちのお店を改善させ、もう一度お店屋さんごっこ（新ハイパーレスキューワールド）をさせた後、自分たちのお店についての感想を問う。【働き掛け3】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 他のグループのお店を試したり、お客様の声を讀んだりして、自分たちのお店をつくり替えたいと思った人を挙手させる。 ・ 残り時間を半分にし、前半後半で分けてお店屋さんごっこをさせる。 ・ 前回と色の違う来店シールを貼らせる。
--------	---	---

9
Q

3
時
間

4 準備するもの

- ・ 段ボール箱・水の入ったペットボトル・体育棒・タオル・マット・跳び箱・ロープ・コーン
- ・ ケンステップ

5 内容の関連

