

ビュンビュンパーティーで遊ぼう

～用具を操作する運動遊び～

2年体育 2月上旬 15Q〈5時間〉

1 単元のねらい

- ボールを投げる動きや転がす動きを取り入れた遊び場づくりを通して、動きに着目した運動の行い方に気づき、体を動かすことの心地よさを味わうことができる。

2 目指す姿

もっと面白い動きのできる遊び場にするためには、動きに着目して運動の行い方を考えるとよい。

3 単元の計画

	【学習活動】	【働き掛け】	時
次	<ul style="list-style-type: none"> ○ ボールをつかむ、持つ、回す、投げる、捕るなどの動きを、以下の動きの工夫の観点で動きを変えて運動する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ・遠く、近く【距離】 ・広く、狭く【広がり】 ・高く、低く【高さ】 ・重い、軽い【重さ】 ・立つ、しゃがむ、寝ころぶ【姿勢】 ・一人で、ペアで、グループで【相手】 </div> <ul style="list-style-type: none"> ○ ボールを投げる動き、転がす動きを、以下の動きの工夫の観点で動きを変えて運動する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ・上手投げ④と下手投げ⑤【方向】 ・片手投げ⑥と両手投げ⑦【持ち方】 ・フワッと投げ⑧と ビュンビュン投げ⑨【強さ】 </div>	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 「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。 ・教師が子どもに身に付けさせたい動きを基にした様々な遊び場を複数提示し、みんなで一緒にやり方やルールを確認しながら運動させる。 →ボールを転がしてぶつけ合う →線の上を転がす →高さを変えてのキャッチボール など ・示範する際には、子どもが動きをつかみやすいように、擬態語を用いたイメージ言葉をつかう。 	6Q
	<ul style="list-style-type: none"> ○ 工夫の観点を変えた遊び場で運動する。 <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%; border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">ビュンビュンパーティーA</p> <ul style="list-style-type: none"> ① モンスターを落とせ！ダンボール落としA (ダンボール箱にボールをぶつけて落とす) ② モンスターの顔をねえ！ボックスシュートA (上が開いたダンボールにボールを投げ入れる) ③ モンスターを追い払え！ダンボールボーリングA (ボールをぶつけてダンボール箱を動かす) ④ 鍵穴に入れる！隙間通しA (隙間にボールを通す) </div> <div style="width: 45%; border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">ビュンビュンパーティーB</p> <ul style="list-style-type: none"> ① ダンボール落としB (ダンボール箱を重くする【重さ】) ② ボックスシュートB (ダンボール箱の位置を高くする【高さ】) ③ ダンボールボーリングB (投げる位置を遠くする【距離】) ④ 隙間通しB (隙間を狭くする【広がり】) </div> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・この遊び場なら、この投げ方が合う。 ・この遊び場は、どんな投げ方が合うのかな。 <div style="border: 2px solid black; background-color: yellow; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>ぜひやりたい。次は、こんな遊び場にしたい。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ○ 教師が提示したビュンビュンパーティーの1つをつくり替える。 <ul style="list-style-type: none"> ・僕は、○○のように観点を変えて□□のような動きのできる遊び場を考えました。 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 工夫の観点を変えた動きを経験させ、感じ方の違いを問う。【働き掛け1】 ◆ もっと面白い動きのできるスーパービュンビュンパーティーをみんなで作ろうと学習課題を設定する。 ◆ ビュンビュンパーティーを、用具を限定してスーパービュンビュンパーティーにつくり替えさせ、運動させる。【働き掛け2】 	2時間

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面白さの経験。

二
次

- 同じグループの人が持ち寄った学習カードを基に遊び場をつくり、試しの運動をする。
- ・ 僕たちのグループは、△△のような遊び場にしました。なぜなら、もっと面白い動きのできるスーパービュンビュンパーティーの遊び場をつくるために、動きの工夫の観点を○○のように変えれば□□のように動きが変わって面白いからです。
- 他グループがつくった遊び場で運動する。
- ・ D店は、ビュンビュンパーティーのときと比べて、○○を変えたんだな。その方が□□のように動けて、おもしろくなったぞ。
- お客様の声を讀んだ感想を記入する。
- お店を改善し、つくり替えた場で試しの運動をする。

A店のように、自分たちの遊び場に○○な工夫を入れると□□な動きができるから、面白くなるよ。

- 自分たちのお店の感想をワークシートに書く。
- ・ 僕たちのもグループは、△△を◇◇につくり替えました。どうしてかという、A店を試した時に、○○を変えて□□の動きをしたら面白かったので、僕たちも、もっと面白い動きのできる遊び場にするためには、○○を変えるとよいと思ったからです。変えてみると、やっぱり□□のような動きができて、面白かったです。とても楽しい運動ができてよかったです。
- 改善したお店で、もう一度お店屋さんごっこをする。

もっと面白い動きのできる遊び場にするためには、動きに着目して運動の行い方を考えるといいんだよ。

- ・ 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、なぜそのような遊び場をつくったのかと問い、理由をワークシートに記述させる。
- ・ ~~~~~のように、動きの工夫の観点を変えたときの動きの面白さに対する気付きがあれば類推する思考の方法を使って、既習の運動経験をもち出していると判断する。

◆ スーパービュンビュンパーティーのお店屋さんごっこを行かせた後、相互評価させる。【働き掛け3】

- ・ 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。
- ・ 感想をお店に置いてある「感想カード」に書かせ、意見を交流させる。感想には、「おもしろかった」だけでなく、理由も書くようにさせる。
- ・ 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るかどうかグループで話し合わせる。

◆ 自分たちのお店を改善し、運動させた後、その理由を問う。【働き掛け4】

- ・ つくり替えるグループは、自分たちの遊び場をつくり替えさせ、試しの運動を行わせる。つくり替えないグループは、自分たちの遊び場で運動させる。
- ・ つくり替えた理由、つくり替えなかった理由を問い、ワークシートに記述させる。
- ・ ~~~~~のように、動きに着目した運動の行い方を類推して考え、~~~~~のように、実際に運動してみたときに感じた動きのおもしろさを結び付けて、~~~~~のように、体を動かす心地よさを味わった記述があれば、目指す子どもの姿になったと判断する。

- ◆ もう一度、お店屋さんごっこをさせる。

9
Q

3
時
間

4 準備するもの

- ・ ボール（ミカサ：キッズハンドボール1号） ・ ダンボール箱 ・ 水の入ったペットボトル
- ・ 三角コーン

5 内容の関連

