

単元名 表現リズム遊び2

配当時間 5時間

- 単元の目標 (1) 身近な題材の特徴を捉え、そのものになりきって全身で即興的に踊ることができる。また、軽快なリズムの音楽に乗って弾んで踊ったり、友達と調子を合わせたりして即興的に踊ることができる。
- (2) 身近な題材の特徴を捉えて踊ったり、軽快なリズムに乗って踊ったりする簡単な踊り方を工夫するとともに、考えたことを友達に伝えることができる。
- (3) 運動遊びに進んで取り組み、誰とでも仲よく踊ったり、場の安全に気を付けたりしようとする

標準的な展開例

02100304_001

【準備等】軽快な曲、CDプレーヤー など

学 習 活 動	留 意 事 項 など
<p>1 表現リズム遊びの学習のねらいと内容を理解し、学習の進め方について見通しをもつ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○学習のねらいや進め方を知る。 ★いろいろなものに変身して遊ぼう。 ○リズム遊びをする。 <ul style="list-style-type: none"> ・スキップや駆け足などで移動しながら8拍目にタイミングを合わせて近くの人とタッチをする。(両手でハイタッチ→肩と肩→お尻とお尻) ・教師の動きをまねて踊る。 ・リーダーの動きをまねて踊る。 ・2人組やグループになってリーダーを交代して踊る。 ○仲間作りゲーム「がさがさがさ、なにがいた？」で遊ぶ。 <ul style="list-style-type: none"> ・T:「がさがさがさ、なにがいた？」 ・C:「がさがさがさ、なにがいた？」 ・T:「がさがさがさ、まだ見えない」 ・C:「がさがさがさ、まだ見えない」 ・T:「何かな、何かな……」 ・C:「あちこちさがすように動く」 ・T:「見つけた！」 ・C:「ピタッと止まる」 ・T:「イ、カ」 ・C:「2人組を作ってすわる」 ○仲間作りゲーム「がさがさがさ、なにがいた？」の動きを工夫して遊ぶ。 <ul style="list-style-type: none"> ・見つけたものになって動く。 ・お話を作って動く。 ・学級を半分に分け、見せ合う。 ○反省し、まとめをする。 <ul style="list-style-type: none"> ・楽しかったこと、友達のよい動きなど <p>2 「だるまさんがころんだ」で遊ぶ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○リズム遊びをする。 ○「だるまさんがころんだ」で遊ぶ。 <ul style="list-style-type: none"> ・リーダーが「だるまさんがころん」と言う間に5歩以上は移動する。 ・「だ」でいろいろなポーズをとってストップする。 ・リーダーはおもしろいポーズをしてストップしている児童の名前を呼ぶ。 ・何回か繰り返したら、リーダーを交代する。 ○「だるまさんがころんだ」の動きを工夫して遊ぶ。(活用) <ul style="list-style-type: none"> ・ストップするときに近くの2～3人組で、1人ではできないようなポーズで止まる。 ・かけ声の速さを変える。 <ul style="list-style-type: none"> 「だ、る、ま、さ、ん、が、こ、ろ、ん、だ だ～る～ま～さ～ん～が～こ、ろ、ん、だ だるまさんがこ～ろ～ん～だ」など ・「ころんだ」の部分を別の言葉に変え、その言葉から思いついた動きをする。 <ul style="list-style-type: none"> 「だるまさんがねころんだ だるまさんがおすもうさんになった」など ○反省し、まとめをする。 <ul style="list-style-type: none"> ・楽しかったこと、友達のよい動きなど <p>3 「トントントン、何の音？」で遊ぶ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○リズム遊びをする。 ○「トントントン、何の音？」で遊ぶ。 <ul style="list-style-type: none"> ・あぶくたった にえたった にえたかどうだかたべてみよう……もうにえた ・とだなにしまって かぎかけて がちゃがちゃ 	<ul style="list-style-type: none"> ・振り付けを決めずに曲に合わせて自由に踊ったり、いろいろなものに変身して踊ったりすることを知らせ、意欲を高める。 ・児童にとって親しみのあるアニメの主題歌やヒット中の歌などから軽快でのりのよい曲を1～2曲選ぶ。 ・友達同士体を触れ合っかかわらせ、心と体をほぐす。 ・「がさがさがさ、なにがいた？」以外にも「猛獣狩りに行こうよ」ゲームなど模倣できるものが入っている仲間作りゲームに変えてもよい。 ・手拍子を入れたり、動作を入れたりして盛り上げる。 ・指示された言葉の数でグループを作って座らせる。次々と組む児童を変えて、いろいろな児童とかかわるようにさせる。 ・言葉の数でグループを作ったら、指示されたものになって動く。 ・見ている側は、友達のよい動きを見つけるよう助言する。 ・慣れてきたら止まるときのポーズを動物、おもちゃなど指定する。 ・始めは教師がリーダー役を行い、慣れてきたら児童に任せる。 ・止まるポーズを友達と工夫させたり、リーダーのかけ声のリズムに合わせて動作を工夫させたりする。 ・歌の部分にも動作を入れて盛り上げる。 ・「トントントン」「何の音？」の部分はいろいろな擬声語、擬態語を入れて繰り返す。一つの動きは10～15秒くらいで、どんどん切り

おふろにはいって じゃぶじゃぶ ごしごし
おふとんかけてもうねましょう

T:「トントントン」

C:「何の音？」

T:「ヒューヒュー 風 の音」

C:風になって動く

T:「トントントン」

C:「何の音？」

T:「ドロドロドロ 音 お化けの音」

C:教師につかまらないよう逃げる

- 「トントントン、何の音？」の動きを工夫して遊ぶ。
 - ・グループになって、リーダーが指示した動きを友達と
かかわり合いながら動く。
 - ・近くのグループと見せ合う。

- 反省し、まとめをする。
 - ・楽しかったこと、友達のよい動きなど

4 鏡になって遊ぶ。

- リズム遊びをする。

- 鏡になって遊ぶ。

- ・2人組になり、動きを出す人（リーダー）と鏡になっ
てまねをする人に分かれて行う。
- ・リーダーを交代したり、2人組を替えたりしながら行
う。

- 鏡の動きを工夫して遊ぶ。

- ・グループ（4～5人）でリーダーの動きをまねする。
- ・気に入った動きをつないで、お話を作る。
- ・近くのグループと見せ合う。

- 反省し、まとめをする。
 - ・楽しかったこと、友達のよい動きなど。

5 新聞紙を使って遊んだり、新聞紙に変身したりして遊ぶ

- リズム遊びをする。

- 新聞紙を使って遊ぶ。

- ・新聞紙を持って走る。
- ・体に付けて走る。
- ・投げ上げた新聞紙を体の一部（背中、腹など）で受け
止める。など

- 新聞紙に変身して遊ぶ。

- ・教師の操る新聞紙に変身して動く。
- ・2人組でリーダーの操る新聞紙に変身して動く。
- ・グループになって新聞紙の動きを簡単なお話にして動
く。
- ・学級を半分に分け、見せ合う。

- 単元のまとめをする。

替えていく。

- ・「お化けの音」という言葉から鬼遊びになる
教師につかまらずに体育館の壁に着いたらセ
ーフなどのように、あらかじめルールを決め
ておく。

- ・音の部分を「シュルシュルシュル ドドーン
花火が上がる音」のように組み合わせると動
きが多様になる。
- ・相手グループのよかったところを知らせるよ
う助言する。

- ・歯を磨いているところやお風呂で体を洗って
いるところなど、日常生活の場面の中から示
して始めるとやりやすい。大げさに表現する
よう助言する。
- ・日常生活から空想の世界へと、どんどん広げ
させる。
- ・急に止まったり、ゆっくり動いたりしてリズ
ムに変化をつけるよう助言する。
- ・最後の動きを工夫させると小作品になる。

＜最後の動きの例＞

両者が入れ替わる、鏡が割れる、鏡が違う動
きをする、振り返ったら鏡の中が消えている
など。

- ・相手グループのよかったところを知らせるよ
う助言する。

【評】工夫して変身する活動を通して、「思考
・判断・表現」を評価する。

- ・新聞を持って走ったり、とばしたりするなど
いろいろな使い方を見付けさせる。

【評】友達と仲よく踊る活動を通して、「主体
的に学習に取り組む態度」を評価する。

- ・緩急、強弱のある言葉をかけながら、広い空
間を使って行わせる。
- ・気に入った動きを3～4つ選んでつなぎ、小
作品を作らせる。小作品にするときには具体物
としての新聞紙は使わずに体を使って表現さ
せる。
- ・面白い動きをしていたグループを発表させる

【評】リズム遊びや変身して遊ぶ活動を通して
「知識・技能」を評価する。

- ・感想の発表や、自己評価などをさせる。

【 備 考 】

リズム遊びでは、自分の好きな動きで踊ったり、友達と体を触れ合わせて踊ったりしながら、全身で弾んで
踊る楽しさを体験させる。表現遊びでは伝承遊びや仲間作りゲームなど、毎時間異なった遊びを取り入れ、い
ろいろなものに変身して遊ぶよう構成した。

また、1時間の前半ではリズム遊びを、後半では表現遊びを位置付け、毎時間繰り返して学習するよう構成し
た。本単元の例以外にも、短時間でできる表現遊びは数多くあるので、題材を変えるなど工夫して指導するこ
とができる。1時間ごとに扱う題材が変わるので、1時間を一つの小単位として行い、各学期の時間調整に充
てることもできる。

＜運動遊びが苦手な児童への配慮の例＞

・友達や教師の動きの真似をしながら、リズムに合わせてスキップで弾んだり、かけ声や手拍子を入れたりし
て踊る。

・教師を含めた数人で手をつなぎ、簡単な動きで弾んだり、回ったり、移動したりして一緒に踊る。

・児童にとって身近で関心があり、自然に体を弾ませたくなるような選曲をする。