

単元名	器械・器具を使つての運動遊び(マットを使った運動遊び)	配当時間	6時間
単元の目標	(1) マットに背中や腹などをつけて、いろいろな方向への転がり、手で支えての体の保持や回転をすることができる。 (2) マットを用いた簡単な遊び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、順番やきまりを守り誰とでも仲よく運動をしたり、場や器械・器具の安全に気を付けたりしようとする。		

忍者ごっこを行う展開例

02100203_001

【準備等】 マット、CDプレーヤー、ストレッチ用の静かな曲、学習カードなど

学 習 活 動	留 意 事 項 など
1～2 忍者ごっこ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。 ○学習のねらいや進め方を知る。 ★忍者になって自分の忍法を作ろう。 ○学習カードの使い方を知る。 ○マナーや安全な運動の仕方について知る。 ○グループを編成し、役割を分担する。 ○太鼓の音や音楽に合わせて忍者のように歩いたり走ったり、術を使っているいろいろな動物や物に化けてまねをしたりする。 ・かえるの足うち、シャクトリムシ、壁逆立ち、ブリッジなど ○忍者修行の場を回って、修行する。	・体育館を忍者修行の場にして、修行しながら新しい術を身に付けることを知らせ、意欲を高める。 ・3～4人の少人数でグループを作る。 ・「忍者のように音を立てないで走るよ」「術を使ってカエルに変身」など声かけをしながら、忍者修行の雰囲気高める。 ・修行の場に術の例を示しておくイメージが湧きやすい。 ・忍者ごっこの体ほぐしの運動遊びとして行う
3～5 忍者ごっこをして楽しむ。 ○太鼓の音や音楽に合わせて忍者のように歩いたり走ったり、術を使っているいろいろな動物や物に化けてまねをしたりする。 ○できる術を繰り返したり、組み合わせたりして楽しむ。 ・転がる術 マットで横転がり、前転がりなど ・渡る術 平均台の上で横歩き、後ろ歩きなど ○修行をする場に応じて新しい術を工夫したり、できそうな術に挑戦したりして楽しむ。 ・転がる術 坂道、山道、一本道などで前転がり、横転がり、後ろ転がりなど ・渡る術 うつぶせ、ぶら下がりなど	・BGMが流れている間は活動させ、BGMが終了したときに集合する位置を事前に指示しておく。 ・マットには斜度をつけずに、平らな状態で行わせる。 ・平均台の下にはマットを敷く。 【評】グループで仲よく修行する活動を通して「主体的に学習に取り組む態度」を評価する
6 忍者ごっこの術の発表会をする。 ○術の発表をする。 ・新しく作り出した術を発表する。 ・発表された術をまねする。 ○反省し、まとめをする。 ・できばえ、グループでの協力など ○単元のまとめをする。	・話し合っただけで難度が少し高い修行の場作りをする。 ・場の条件を回が進むごとに变えて、難度を高くし、挑戦意欲を高めさせる。 ・平均台をし字に組み合わせたり、2本並行に並べたりして、新しい渡り方を工夫させる。 【評】新しい術を工夫する活動を通して、「思考・判断・表現」を評価する。 ・発表された術の中から、まねしたい術を選んで行わせる。 【評】術の発表を通して、「知識・技能」を評価する。 ・感想の発表や学習カードによる自己評価などをさせる。

【備 考】

マットを使った運動遊びの面白さは、単なる技の習得にあるのではなく、回転したり、ジャンプしたり、バランス技を使って静止したりというマット上の空間を体を使ってどう表現するかにある。また、低学年では、技自体を学習するというよりも、回転する運動感覚や逆さになる運動感覚に慣れることが重要である。

お話マットの展開例では、動物歩きの技と前転がりなどの単技を組み合わせたお話マットを行う。このお話の中では、技が一連の流れの中に位置し、スピードの変化や技の大小などを楽しむことができる。

＜運動遊びが苦手な児童への配慮の例＞
 ・体を丸めて揺れるゆりかごに取り組みたり、傾斜のある場で勢いよく転がるように取り組みたりして、転がるための体の動かし方が身に付くように練習の仕方や場を設定する。
 ・手や足を移動する場所や目線の先にマークを置くなどして、支持で移動できる体の動かし方が身に付くように教具や場を設定する。