

単元名 表現リズム遊び2

配当時間 5時間

- 単元の目標 (1) 跳ぶ、回る、ねじる、這う、素早く走るなどの全身の動きで、そのものになりきって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

01100304_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「がさがそがさがそ、なにがいた？」で遊ぶ。 <ul style="list-style-type: none"> ・T:「がさがそがさがそ、なにがいた？」 ・C:「がさがそがさがそ、なにがいた？」 ・T:「がさがそがさがそ、まだ見えない。」 ・C:「がさがそがさがそ、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 ○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。 ・リーダーは面白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。 ○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 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よう ・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 化けの音」 ・C:教師につかまらないよう逃げる ○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>4 鏡になって遊ぶ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○リズム遊びをする。 ○鏡になって遊ぶ。 <ul style="list-style-type: none"> ・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。 	<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。 ・「がさがそがさがそ、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。次々と組む児童を替えて、いろいろな児童とかかわるようにさせる。 ・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。 ・歯を磨いているところやおふろ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

<ul style="list-style-type: none"> ・リーダーを交代したり，2人組を替えたりしながら行う。 ○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>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</p> <ul style="list-style-type: none"> ○リズム遊びをする。 ○新聞紙を使って遊ぶ。 <ul style="list-style-type: none"> ・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 ○単元のまとめをする。 	<p>よう助言する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・日常生活から空想の世界へと，どんどん広げさせる。 <ul style="list-style-type: none"> ・新聞を持って走ったり，飛ばしたりするなどいろいろな使い方を見付けさせる。 <p>【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。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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。