

単 元 名	表現リズム遊び2	配当時間	5 時間
単元の目標	(1) だれとでも仲よく進んで踊りを楽しもうとする。 (2) リズムにのって踊るための活動を工夫したり、表したい物の動きを工夫したりすることができる。 (3) 軽快なリズムの音楽にのって弾んで踊ったり、身近なものの中から題材を選んでそのものになりきって踊ったりして、みんなで楽しく表現リズム遊びをすることができる。		
単元を構想する上での留意点	本単元は、1時間の前半ではリズム遊びを、そして後半では表現遊びで構成してある。 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、いろいろな物に変身して遊ぶよう構成した。本単元の例以外にも、短時間で行え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。また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当てることもできる。		
単元展開例			
準 備	軽快な曲：「GO!GO!」（安室奈美恵）「プリプリスカット」（スカットマン） 「ビバ・マジック」（ディズニー）「マカレナ」（ロスデルリオ） 「千年万年」「ポンポンポン」（リンケンバンド）など カセットCDプレーヤー など		
学 習 活 動		留 意 事 項 な ど	
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。 ○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。 ・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「がさがさがさこそ、なにがいた？」で遊ぶ。 ・T：「がさがさがさこそ、なにがいた？」 C：「がさがさがさこそ、なにがいた？」 T：「がさがさがさこそ、まだ見えない」 C：「がさがさがさこそ、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 ○仲間作りゲーム「がさがさがさこそ、なにがいた？」の動きを工夫して遊ぶ。 ・見つけた物になって動く。 ・お話を作って動く。		・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。 ・「がさがさがさこそ、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物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、指示された物になって動く。	

・学級を半分に分け、見せ合う。

○反省し、まとめをする。

・楽しかったこと ・友達のよい動き など

2 「だるまさんがころんだ」で遊ぶ。

○リズム遊びをする。

○「だるまさんがころんだ」で遊ぶ。

・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

・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。

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」の部分の言葉を別の言葉に変え、その言葉から思いついた動きをする。

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。

・楽しかったこと ・友達のよい動き など

3 「トントントン、何の音？」で遊ぶ。

○リズム遊びをする。

○「トントントン、何の音？」で遊ぶ。

・あぶくたった にえたった にえたかどうかだか
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

○「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。

・見ている側は、友達のよい動きを見つけるよう助言する。

・ぴたっと止まるのが苦手な低学年児童も楽しく取り組める活動である。ポーズを取って止まる動きの練習になる。

・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。

・全部コマ送り。

・前半スローで、後半コマ送り。

・前半早送りで、後半スロー。

・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。

・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よう助言する。

○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。 ・体につけて走る。 ・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。	・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 ふ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知らせるよう助言する。 ・新聞紙は低学年から高学年まで幅広く使える題材である。 ・走ったり，とばしたり，いろいろな使い方を見つけさせる。 ・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。 ・おもしろい動きをしていたグループを発表させる。 評なりきって思いつくまま楽しく踊る活動を通して，「関心・意欲・態度」「技能」を評価する。 ・感想の発表や，自己評価などをさせる。
--	--