

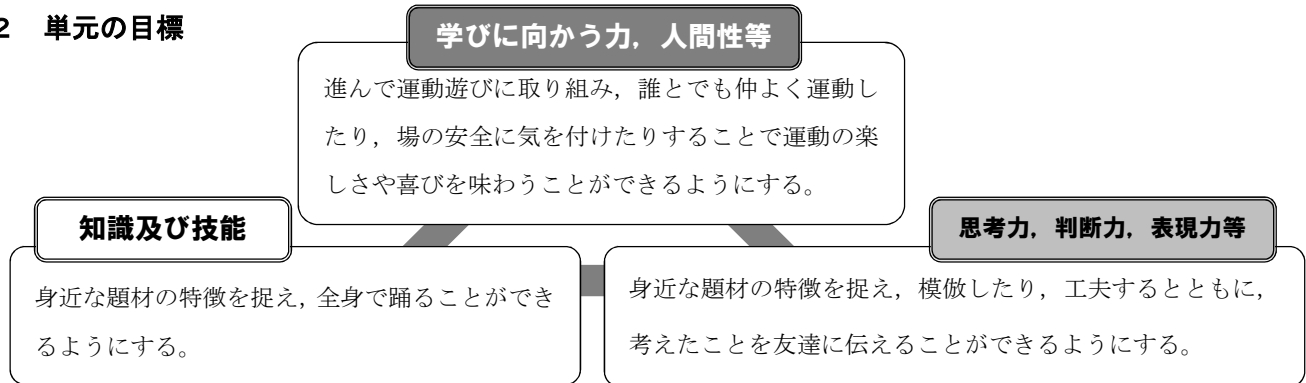
単元名 リズム遊び「いろいろな国で へんしん！」

1 運動の特性

〔一般的特性〕
身近なものを題材に特徴を捉えて、そのものになりきって全身の動きで表現し、楽しむ運動である。

〔児童から見た特性〕
友達といろいろな動きを見つけて動いたり、模倣したり、調子を合わせたりすることで楽しむ運動である。

2 単元の目標



3 評価規準

観点	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
学習活動における 具体的評価規準	①リズムに乗って全身で弾んで踊ることができる。 ②リズム遊びの楽しさを理解しているとともに生き物の特徴を捉え全身を使って楽しく表現することができる。	①題材の特徴を生かした場面を選んだり, ふさわしい動きを見付けたり, 友達の動きを模倣したりしている。 ②題材の特徴を捉えて, 友達に一番気に入った動きや様子を伝えている。	①学習のきまりを守り, 安全に気を付け, 誰とでも仲良く運動している。 ②発表会に向けて, 表現リズム遊びに進んで取り組もうとしている。

4 指導と評価の計画の例

		1	2	3	4
		場の確認・基礎感覚運動（リズム, 運動遊び）・ねらいの確認			
10		リズムカルな音楽に乗って全身で弾んで踊り, リズム遊びを楽しむ。			
20		いろいろなものになりきって踊り, 表現遊びを楽しむ。			
30		○虫の国でへんしん	○海の国でへんしん	○忍者の国でへんしん	○おばけ・ようかいの国でへんしん
40		学習のまとめ・後片付けをする			
評価	知	①			②
	思		①	②	
	主	①			②

5 指導の工夫

いきいきと踊れるよう実態にあった題材（曲）を選ぶ。

- 明るく軽快なリズムの曲，聴き慣れた曲（アニメソングや流行りの曲）
- リズムがはっきりしている曲（リズムのアクセントがわかりやすい曲）
- 違うリズムの曲をつないで動きに変化を付けられる曲（ロック→サンバ→民謡→…など）



動きを引き出すため言葉かけの工夫をしよう。



「おへそを前後左右に動かそう。」「いろいろな方向に回ってみよう。」「指先まで動かそう。」
「手や肩を大きく動かして。」「前や後ろに方向を変えてみよう。」「膝を曲げ伸ばして見て。」



おしりを
ふりながら



上下・左右・前後に
振りながら

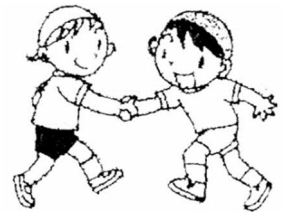


まわりながら

6 技能のポイント

ゲームやリズムダンスの中で，即興的に動きを作る

- 学習の導入時に，心をほぐす活動を取り入れる。児童が自由に表現していいことを伝えていく。
- リズムダンスの間奏中に自由表現などの時間を設ける。
- 2人組やグループで動きを合わせたり，反対の動きを取り入れたりして動きの幅を広げる。



動きを誇張したり変化を付けたりして緩急や強弱を付ける。

- おへそを中心に，全身を使って大きく動くことがポイント。
- 「4つのくずし」を意識することで，動きをより工夫することができる。

動く方向や場所を変える

- ・動く場所をひろく使う ・高低差を付ける
- ・同じ場所で動き続けられない など

空間のくずし

体の状態を明確に変える

- ・ねじる（おへそが上下左右に動く）
- ・回る ・跳ぶ ・転がる など

体のくずし

リズムのくずし

- ・はやく ・ゆっくり
- ・急に止まる ・はげしく など

リズムを変える

人間関係のくずし

- ・くつつく ・はなれる
- ・合わせる ・自由に など

友達との関わりを変える

〔運動な苦手な児童・配慮の必要な児童への手立て〕

動きの誇張や変化の付け方が苦手な児童には，動きに差を付けて誇張したり，急変する動きで変化を付けて表現したりしている友達の真似をして動いてみることを伝える。

低 学 年
表現リズム遊び

単 元 名 : **リズム遊び「いろんな国で へんしん！」**
目 標 : 学習のきまりを守り, 安全に気を付け, 誰とでも仲良く運動している。

道 す じ	1	2	3	4
-------	----------	----------	----------	----------

時 配	学 習 内 容 と 活 動	指 導 ・ 支 援 (○) 評 価 (☆)	用 具 ・ 資 料
0	1 ダンスウォーミングアップをする。 (準備運動) ・体じゃんけんをする。	○最初は2人組から始める。 ○弾みながらテンポよく, 何回も行う。	リズム太鼓
5	2 学習のねらいを確認する。		
リズムカルな音楽に乗って全身で弾んでリズム遊びを楽しもう。			
10	3 リズム遊びをする。 ・教師と一緒にリズムを感じながら踊る。 ・2人組で自由に踊る。	○軽快な曲2~3曲をメドレーで流す。 ○教師主導で, いろいろな動きを紹介し, 経験をさせる。 ☆リズムに乗って全身で弾んで踊ることができる。【知識・技能】	評価板 音楽プレイヤー BGM
虫の国で, そのものになりきって踊り, 表現遊びを楽しもう。			
20	4 踊りを振り返り, 虫の特徴的な動きを確認する。	○かるたの使い方を簡単に確認してから活動を始める。 ○動けない児童には, 教師と一緒に踊って, 少しでも動けたところを称賛し, 自信をもたせる。 ○体の様々な部位を使い, 楽しく踊っている児童や, オノマトペを使って踊っている児童を, 紹介し全体に広げるようにする。	
	<虫の動き> ・ピョーンと跳ぶ ・ひらひら跳ぶ ・逃げる ・すばやい ・隠れる ・食べる ・獲物をじっと狙う ・獲物を捕まえる	○話し合うだけではなくどんな動きをしたのか, 動きながら紹介したり, 真似し合ったりして, その後の活動に生かせるようにする。	
30	5 2グループごとのまとまりを作り, 交代しながら踊りを見合う。 ・かるたをめくりながら課題に沿って踊る。	○話し合うだけではなくどんな動きをしたのか, 動きながら紹介したり, 真似し合ったりして, その後の活動に生かせるようにする。	イメージかるた
40	6 学習のまとめをする。 ・整理運動をする。 ・学習を簡単に振り返る。 ・学習カードを書く。	☆学習のきまりを守り, 安全に気を付け, 誰とでも仲良く運動しようとしている。 【主体的に学習に取り組む態度】 ○どんな表現で動きがよくわかったのかを具体的に伝え合うように助言する。	学習カード

低 学 年
表現リズム遊び

単 元 名 : **リズム遊び「いろんな国で へんしん！」**

目 標 : 題材の特徴を生かした場面を選んだり、動きにした
り、友達の動きを模倣したりしている。

道 す じ	1	2	3	4
-------	----------	----------	----------	----------

時 配	学 習 内 容 と 活 動	指 導 ・ 支 援 (○) 評 価 (☆)	用 具 ・ 資 料
0	1 ダンスウォーミングアップをする。 (準備運動) ・体じゃんけんをする。	○児童が考えた楽しいポーズを他の児童にも紹介し、動きのレパートリーを増やす。	リズム太鼓
リズムカルな音楽に乗って全身で弾んでリズム遊びを楽しもう。			
5	2 リズム遊びをする。 ・教師と一緒にリズムを感じながら踊る。 ・弾んで踊ることを意識する。 ・2人組で自由に踊る。	○へそを意識して全身でリズムに乗ることを助言する。 ・おへそをたくさん動かそう。 ・ピタッと止まろう。	評価板 音楽プレイヤー BGM
10	2 学習のねらいを確認する。		
海の国で、そのものになりきって踊り、表現遊びを楽しもう。			
15	3 2人組でかるたをめくりながら、思いつくままに自由に踊る。	○1枚のかるたから、いろいろなものがイメージできるよう、声掛けをする。	イメージかるた
20	4 踊りを振り返り、海の生き物の特徴的な動きを確認する。 ・海の生き物にはどんな動きが多かったか振り返る。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <海の生き物の動き> ・スイスイ泳ぐ ・ニユルニユル動く ・水からジャンプ ・すみをはく </div> ・おもしろかったかるたを紹介し合い、みんなで作ってみる。	○おおげさな動きや指先までなりきっている動き、特徴を捉えた動きの児童を紹介し、そのよさに気付くようにする。 ○オノマトペを使って、踊ってもよいことを伝える。 ☆題材の特徴を生かした場面を選んだり、動きにしたり、友達の動きを模倣したりしている。	
30	5 2グループごとのまとまりを作り、交代しながら踊りを見合う。	【思考・判断・表現】 ○どんな表現で動きがよくわかったのかを具体的に伝え合うように助言する。	
40	6 学習のまとめをする ・整理運動をする。 ・学習を簡単に振り返る。 ・学習カードを書く。	○なりきったや楽しかったことを中心に振り返るようにする。	学習カード

低 学 年
表現リズム遊び

単元名 : **リズム遊び「いろんな国で へんしん！」**

目標 : 題材の特徴を捉えて、友達に一番気に入った動きや様子を伝えている。

道すじ	1	2	3	4
-----	---	---	---	---

配	学習内容と活動	指導・支援 (○) 評価 (☆)	用具・資料
0	<p>1 ダンスウォーミングアップをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> 曲の区切りのよい場所で 1人でのポーズ 2人で関わり合っているポーズ 	<p>○活動に慣れたら、多様な動きや関わり方ができるような声かけをする。</p>	リズム太鼓
<p>リズムカルな音楽によって全身で弾んでリズム遊びを楽しもう。</p>			
5	<p>2 リズム遊びをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> 2人組で動きを工夫しながら踊る。 ①ロック調 ②サンバ調 ③ポップス調 ④民謡 など <p>＜工夫の例＞</p> <ul style="list-style-type: none"> 手拍子・ターン・ジャンプ・ひねり ストップモーション・スピードの変化 友達と鏡の動き 	<p>○へそを意識して曲のアクセントやリズムをよく聞くことがポイントであることを助言する。</p> <p>○乗り方が単調になっている児童には、4つのくずしの中から1つ選んで教師がリードしながら踊るようにする。</p>	<p>評価板 音楽プレイヤー BGM</p>
<p>「にんじゃ」(おばけ・ゆうれい) になりきって踊り、表現遊びを楽しもう。</p>			
15	<p>3 2人組でかるたをめくりながら、思いつくままに自由に踊る。</p> <ul style="list-style-type: none"> 2人組で自由に踊る。 2人組+2人組になって踊る。 <p>＜にんじゃの動き＞</p> <ul style="list-style-type: none"> すばやく動く・隠れる・戦う・武器を使う 術をつかう・忍び足 <p>・面白かったかるたを紹介し合い、みんなでやってみる。</p>	<p>○相手の攻撃をかわす、やられるなど、相手の動きに対応する動きや、跳んだり転がったり全身を大きく使った動きで踊っている児童を称賛し、広げていく。</p> <p>☆題材の特徴を捉えて、友達に一番気に入った動きや様子を伝えている。【思考・判断・表現】</p> <p>○「忍者らしい動き」にはどんなものがあるか予想し、特徴的な動きを意識できるようにする。</p>	イメージかるた
25	<p>5 半分ずつ踊って見せ合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> かるたをめくりながら踊る。 	<p>☆リズム遊びの楽しさを理解しているとともに生き物の特徴を捉え全身を使って楽しく表現することができる。 【知識・技能】</p>	
40	<p>6 学習のまとめをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> 学習したことを振り返る。 学習カードを書く。 		学習カード

○補助資料

【イメージかるたの使い方】

- ① かるたをめくった瞬間に、その内容にピッタリのポーズで一度ストップしてから動き始める。
- ② 指導者の合図で前のかるたの動きのまま、次のかるたまで動き、合図で次のリーダーがめくる。
- ③ 次に選ぶかるたは、できるだけ遠くのかるたを選ぶ。

※最初にかるたでふざけることのないよう、「なりきる」ことを徹底する。

※1つのかるたからできるだけイメージを広げて踊れるように時間を確保するために、30～40秒程度を目安に合図を出す。学習に慣れてきたら、指導者の合図なしで自由にかるたをめくっていくようにする。次のかるたに行くまでは、なりきった生き物のまま移動する。

イメージかるたの例	
虫の国かるた	海の国かるた
①戦う クワガタムシ ②木を登っていく クワガタムシ ③羽を広げて飛ぶ カブトムシ ④じっと獲物をねらう カマキリ ⑤卵を産む コオロギ ⑥相手をこわがらせる カマキリ ⑦チョウをねらう カマキリ ⑧重いものを運ぶ アリ ⑨戦う アリ ⑩水の中でえさを捕まえる ヤゴ ⑪羽を休める トンボ ⑫ヒラヒラと飛ぶ チョウ ⑬長い口で蜜を吸う チョウ ⑭獲物を捕まえる クモ ⑮遠くへ跳ぶ トノサマバッタ	①ツボの中で動く タコ ②全身グニャグニャ 8本足のタコ ③相手を怖がらせる ウツボ ④獲物を捕まえる アンコウ ⑤大空を飛ぶように泳ぐ エイ ⑥水面を跳ぶ トビウオ ⑦ぷっくりとふくれた フグ ⑧フワフワ 泳いでいる クラゲ ⑨怒っている ハリセンボン ⑩大きなジャンプをする イルカ ⑪大きな潮を吹く ザトウクジラ ⑫飛び上がって倒れる ザトウクジラ ⑬向きをパッとかえる カマスのむれ ⑭海藻のように泳ぐ カミソリウオ ⑮群れて泳ぐ ネンブツダイ
にんじゃの国かるた	おばけ・ようかいの国かるた
①にんじゃ走り サササササーッ ②ぬき足 さし足 しのび足 ③〇〇から〇〇へ ヒラリヒラリ ④池の上を スイススイ ⑤にんぼう くもの糸！ ⑥すいとんの じゅっ！ ⑦ぶんしんの じゅっ！ ⑧お城の屋根上での 戦い ⑨けむり玉をなげる！ ⑩まきものを さがせ！ ⑪ばくだん ばくはつ ⑫刀を使って 戦う	①ガシャガシャ踊る ホネ女 ②一本足の カサバけ ③ひらひらと飛ぶ いったんもんめ ④なんでも切ってしまう カマイタチ ⑤目の前に立ちふさがる ぬりかべ ⑥海の中から現れる 海ぼうず ⑦砂をかける 砂かけばばあ ⑧月を見て変身 オオカミ男 ⑨人の血を吸う ドラキュラ ⑩力持ちな フランケンシュタイン ⑪一本足のようかい 一本ダタラ ⑫いたずら大好きな 魔女

○学習カードの例

いろいろな国でへんしん!

なまえ[

]

月

日

の国でへんしん!

◇いちばん気に入ったへんしんかるた

◇おもしろかった動き（〇〇が〇〇しているところを こんなふうにごうごうしたよ）

◇なりきりへんしんチェックひょう

①	からだをいっばいつかって おおげさにおどった。	ばっちり まあまあ もう少し
②	〇〇の国にぴったりなうごきを いろいろ見つけて おどった。	ばっちり まあまあ もう少し
③	たいへんだ! 〇〇だ! が入ったお話にしておどった。	ばっちり まあまあ もう少し
④	ともだちとなかよく なりきっておどった。	ばっちり まあまあ もう少し

◇かんそう