

## 単元名 表現リズム遊び「わくわく動物ランド」

### 1 運動の特性

#### (1) 一般的特性

- 軽快なリズムの音楽に乗ってはずんで踊ったり、身近な生活の中から題材を見つけて、そのものになりきって踊ったりしながら、のびのびと体を動かすことが楽しい運動遊びである。
- 友達と調子をあわせて踊ったり、いろいろな動きや様子の特徴を見つけて踊ったりすることが楽しい運動遊びである。

#### (2) 児童から見た特性

- 体全体でリズムに乗って踊ったり、いろいろなものに変身したりすることが楽しい運動遊びである。

### 2 単元の目標

#### (1) 関心・意欲・態度

- リズム遊びや表現遊びに進んで取り組もうとすることができる。

#### (2) 思考・判断

- 友達のよい動きを見つけたり、まねして踊ったりすることができる。

#### (3) 運動の技能

- リズムに乗って全身で弾んで踊ったり、いろいろな動物の特徴やできごとをとらえてなりきって踊ったりすることができる。

### 3 評価規準

観点	ア 関心・意欲・態度	イ 思考・判断	ウ 運動の技能
学習活動における評価規準	①誰とでも仲よくいろいろなリズム遊びや表現遊びに楽しく取り組もうとする。 ②楽しく踊るための約束やマナーを守って仲よく取り組もうとする。	①軽快なリズムの音楽に乗って自由に踊ったり、動物のいろいろな様子や動き、出会うできごと、気に入った様子や動きを見つけて踊ったりしている。 ②友達のよい動きを見つけたり、まねして踊っている。	①リズムに乗って全身で弾んで踊ることができる。 ②動物の特徴や出会うできごとをとらえ、なりきって踊ることができる。

### 4 指導計画と評価

	1	2	3	4	5	6	7	8	
10	〈オリエンテーション〉 ○学習の進め方を知る ○イメージバスケット作りをする	リズミ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		○2～3曲をメドレーで流し、リズムに乗って2人組で踊る							
30		○教師と一緒に2～3の場面を踊って楽しむ ○2人組でカルタをめくり、思いつくままに自由に踊る					○交流会をする		
40		○好きな動物を選んで、「大変だ！」の場面を入れて簡単なお話を作って踊ったり、見せ合ったりする ○学習のまとめをする。							
評価	ア②	ア①	ウ①②	ウ①②	イ②	イ②	イ①②		

### 5 指導の工夫

#### (1) 学習過程の工夫

- 表現遊びとリズム遊びを1時間の学習の中に組み合わせる。1時間の前半を「リズム遊び」、後半を「表現遊び」とする。また、毎時間くり返すことによって学習の進め方に慣れていけるようにする。
- 表現遊びでは、まず、教師と一緒に共通に動きを体験する「やってみよう(習得)」、「やってみよう」を生かして友達と一緒に踊る「広げよう(活用)」という学習過程を組むことで、児童たちの動きを広げる。

#### (2) 教具の工夫

- イメージカルタを使用することにより、すぐに踊れない児童も踊りやすくなるようにする。

#### (3) 学習形態の工夫


- 同じ曲やリズムを仲間と共有し、お互いが感じ合い触発し合う関係になれるよう毎時間2人組で活動させる。事前に2人組を決めておくことで、リズム遊びや表現遊びに集中できるようにする。

2 年
No.13

1 単元名 わくわく動物ランド

- 2 目標 ・学習のねらいや進め方を知り、見通しをもつことができる。  
 ・楽しく踊るための約束やマナーを守ろうとすることができる。

3 展開 (1/8)

時配	学習内容と活動	指導・支援 (○) と評価 (◇)	用具・資料
	約束やマナーを守って楽しく踊ること		
2分	1 学習のねらいを知り、学習の進め方について見通しをもつ。		
	<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-right: 10px;">リズムあそび</div> <div>○音楽をよく聞いて、体ぜんぶではずんでおどろう</div> </div> <div style="text-align: center; margin: 5px 0;">↓</div> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-right: 10px;">ひょうげんあそび</div> <div>○動物ランドで出会うできごとやじけんを思いうかべてなりきっておどろう</div> </div>		
3	2 学習の約束やマナーについて知る。	○「のりのり名人」「変身名人」になるための大事なポイントとして押える。	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>○いろいろな友だちと踊る。</li> <li>○目と目、心と心を合わせて踊る。</li> <li>○友だちの体に直接触れないで表す。(うそのけんかやたたかい)</li> <li>○音楽をよく聞く。(走り回らない)</li> </ul>		
15	3 動物の特徴や出会うできごとを話し合ったり、本で見たりしてイメージバスケットを作る。	<ul style="list-style-type: none"> <li>○どんな動物がどんなことに会ったのかをイメージして書くように助言する。</li> <li>○オノマトペ(擬態語・擬音語)や気持ちなども書き加えるよう助言し、イメージを多様にもてるようにする。</li> <li>◇いろいろな動物をイメージバスケットに書いている。</li> <li>○ビデオや本を見ながら、イメージを広げていけるようにする。</li> <li>○個人のイメージバスケットをもとにクラスのイメージバスケットを作成する。児童たちが自由に書き加えられるように、教室に掲示しておく。</li> </ul>	イメージバスケット(個人用・クラス用)
			
20	4 カルタの使い方を知り、思いのままに踊ってみる。 ○教師がめくったカルタからイメージしたものを自由に踊る。 ○2人組でリーダーを交代しながら、自由に踊る。	<ul style="list-style-type: none"> <li>○初めは、教師がカルタをめくり、かいてあるものを読み上げ、一緒に踊ることで、活動の仕方を理解させる。</li> <li>○1枚のカルタをじっくり踊れるようにするために、教師の合図で次のカルタをめくるようにさせる。</li> <li>○動きの面白い児童を取り上げる。</li> </ul>	図鑑やビデオ カルタ
5	5 学習のまとめをする。 ○楽しかったことを発表する。 ○学習カードを書く。	<ul style="list-style-type: none"> <li>○楽しかったことやこれからどんなふう楽しみたいかについて問いかける。</li> </ul>	

2 年
No.14

1 単元名 わくわく動物ランド

2 目標 ・友達と仲よくいろいろなリズム遊びや表現遊びに楽しく取り組もうとすることができる。

3 展開 (2/8)



時配	学習内容と活動	指導・支援 (○) と評価 (◇)	用具・資料
	リズムに乗って全身で弾んで踊ったりなりきって踊ったりすること		
2分	1 めあてを確認する。		
	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む		
10	2 リズム遊びをする。 ○教師と一緒にリズムを感じて踊る。 ・1曲め「プリプリスキヤット」 [座ったまま] 手拍子でリズムをとる。へそで踊る。 ⇒立って二人で弾んで踊る。 スキップする。ねじる。回る。 ○2人組で自由に踊る ・2曲め「プリプリスキヤット」 ・3曲め「ポルカ・オ・ドルカ」	○座って踊り、おへそが弾むことを意識できるようにする。 ○教師がリードしていろいろな動きを経験させる。 ○へそを意識して全身でリズムに乗ることを助言する。 ○おへそをいっぱい動かしてみよう。 ○おへそが前後に動くよ。 ◇音楽に乗って、友達と仲よく踊ろうとする。 ○音楽に乗ることができない児童には、一緒に踊ったり、友達のまねをするよう声をかけたりして、少しでもできたら褒めて自信がもてるようにする。 ○1曲ごとの曲の特徴を確認し、乗り方の違いに気づくよう促す。 ○どんな動きをしたかを振り返り、工夫している児童を賞賛する。	MDプレイヤー MD
2	3 乗り方や動き方を確認する。 ○どんな乗り方をしたか。 ○どこを動かして踊ったか。		
	いろいろな動物がいろいろな場所で出会うできごとを踊り、表現遊びを楽しむ		
	〈やってみよう〉		
8	4 2～3の動物をみんなで踊る。 ○鳥のひなになって ・たまごから生まれるよ。 ・えさを食べるよ。飛ぶ練習をするよ。 ○たこになって ・くねくね動くよ。・すみをはくよ。	○動きの特徴が異なる動物を取り上げる。 ○教師が動きや場面が浮かぶような言葉でリードする。 ○顔までなりきっていて本物みたい。 ○たこは骨がないんだよ。くねくね～	
3	5 動きのポイントを振り返る。 ・体全部で表す。顔もなりきる。足の先もなりきる。	○よい動きの児童を取り上げながら、ポイントをおさえられるようにする。 ○カルタは体育館全体に広がるように置く。 ○児童たちのイメージの広がりに合わせて、増やしていく。 ○気分を途切れさせないような声かけをする。	イメージバスケット
1	6 カルタの使い方を確認する。 ○カルタは、めくったら元に戻す。 ○めくったらすぐに踊る。 ○カルタからカルタへ移動するときも動物になったままで移動する。	○オーバーアクションで、本物よりも本物らしく。 ○人間にもどらないよ。	
14	7 2人組でカルタをめくり、思いつくまま自由に踊る。	○鳴き声などを出しながら踊ってもよいこと伝える。 ◇カルタをめくりすぐ踊ることができる。	イメージカルタ
5	8 学習をふり返る。 ○学習を簡単に振り返り、話し合う。 ○学習カードを書く。	○踊れない場合は、具体的な動きのイメージにつながるような言葉かけをする。 ○楽しかったことや友達のよさなどについて振り返るようにする。	



おへそが上下にはずむね。

2 年
No.15～18

- 1 単元名 わくわく動物ランド
- 2 目標
- ・リズムに乗って全身で弾んで踊ったり、動物の特徴をとらえてなりきって踊ったりすることができる。
  - ・気に入った様子や動きを見つけて、急変する場面を加え簡単な話にして続けて踊ることができる。
- 3 展開 (3～6/8)

時配	学習内容と活動	指導・支援 (○) と評価 (◇)	用具・資料
	リズムに乗って全身で弾んで踊ったりなりきって踊ったりすること		MDプレイヤー MD
1分	1 めあてを確認する。		
	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む		
10	2 リズム遊びをする。 ○ 軽快な曲のリズムに乗って踊る。 ・ 1曲め 「ポルカ・オ・ドルカ」  ・ 2曲め 「プリプリスキヤット」  ・ 3曲め 「ロックアラウンド・ザ・クロック」	○ 2～3曲をメドレーで流す。(1曲めは前時で踊ったものにする。) ○ お互いの向きや距離を変化させたり、反対の動きを入れたりするなど、かかわりを広げられるような声かけをする。 ○ 曲調の違いを感じ取って踊れるような声かけをする。	
	腰をツイストして踊ろう。 	○ 体から音楽が聞こえてくるように踊ろう。 ○ 心と心を合わせて踊ろう。	
		◇ リズムに乗って、全身で弾むように踊ることができる。 ○ 乗り方や動きがわからず止まっている児童には、友達のまねをしてもよいことやリズム言葉を言いながら、膝でリズムをとるよう助言する。	
1	3 乗り方や動き方を確認する。 ○ どんな乗り方をして踊ったか。 ○ どこを動かして踊ったか。	○ 自分なりの乗り方でよいことを確認する。 ○ へそをよく動かしていた児童を賞賛する。 ○ 学習が進むにつれ、かかわり方で工夫していた児童を紹介する。	
	いろいろな動物になりきって踊り、表現遊びを楽しむ		
7	〈やってみよう〉 4 2～3の動物をみんなで踊る。 ○ イソギンチャク ・ 静かな海の中で・荒れ狂う海の中で ○ チーター ・ 気付かれないように。じっと見つめて。 ・ 今だ! ・ 離れてにらみ合う。入れ替わる。	○ 同じ動物でも動きの質が変わるような場面をとり上げる。 ○ 動きのよかった児童を紹介しながら、技能のワンポイントも押える。	イメージバスケット イメージカルタ
	5 動きのポイントを振り返る。  〈広げよう〉	○ 緊張感やメリハリのある動きに気付けるような取り上げ方をする。 ○ 自分なりのイメージをもっている児童は、カルタを使わず踊ってもよいことを伝える。	
23	6 2人組でカルタをめくり、思いのまま自由に踊る。	○ 動物のいろいろな様子をなりきって表現している児童を賞賛する。	

7 一番楽しかった動物を選び、「大変だ！」の場面を加えて、簡単なお話にして踊る。

獲物を探し回るライオン

獲物を見つけ、チャンスをとらう。

食うか食われるかの戦い。

8 友達の動きを見合っ、あてっこしたりよいところを伝え合ったりする。

- どんな動きでわかったのか、面白かった動きは何か。

3 9 学習をふり返る。

- 学習を簡単に振り返り、話し合う。
  - ・友達と心を合わせて踊れたか。
  - ・体も心のなりきって踊れたか。
  - ・人間に戻らないで踊れたか。
- 学習カードを書く。

◇動物になりきって踊ることができる。

- 一人一人に寄り添い、一緒に踊りながら、よさを認めたりなりきって踊れる言葉かけをしたりする。

- 顔や指先までなりきって踊ろう。
- 肩も動かして。

- 「大変だ！」の事件を起こすなど急変する場面を入れて、「はじめ」と「おわり」をつけて踊ることを伝える。
- 例を挙げて説明し、活動のイメージがもてるようにする。

- 事件を起こそう。
- 始めと終わりのポーズをぴたっと決めよう。

- 相談しすぎず、動きながら考えるよう、助言する。
- まねしているものの特徴が見ている人にも分かるように動きを工夫できるような言葉かけをする。
- 動きや速さの変化、動きの強調につながるような言葉かけをする。  
(なりきり言葉にも関連させて)

- 気に入った動きやいちばん伝えたい動きは3回繰り返そう。
- 速くなったり、遅くなったり…。
- 高く飛んだり、低く飛んだり…。

- かかわり方の違いにも気づかせるような言葉かけをする。(距離・向きなど)
- なぜその動物だとわかったか、問いかける。
- 楽しかったことや友達のよさなどについて振り返るようにする。

学習カード

6 補助資料

○学習カードの例

わくわく動物ランド  
ぼうけん日記

手しゅうのあて

1 体ぜんぶから音が聞こえてくるようにおどろろ。

2 いろいろな動物たちが出会うできごとを  
よくかん見つけて、心も体もなりきってわどろろ。

3 得意している音があだちにかかると  
くまうしてひまうげんしよう。

◇今日のきしゅうを ふりかえってみよう

思いきり楽しく おどれましたか？	
友だちとなかよくおどれましたか？	
体ぜんぶから 音が聞こえてくるようにおどれましたか？	
心も体もなりきっておどれましたか？	
いちばん楽しかったのは？	

今日のぼうけん  
パートナー

★ パートナーとおどったかんりに○をしよう。

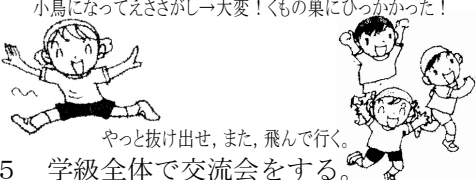

1 ゼウの体あひ	18 ライオンへの足たがい
2 えものせいしるまる	19 てまの こづけを にげよう
3 のみをかぬがる コジラ	20 ちよちよをねらうスズメ
4 たこが身をほいて フチュー	21 からすのぬかにこころ
5 こいのすくひ	22 ウー ぬかにこころ
6 おおにクワンフ おおねるよ	23 ほっこきようそう
7 へいおのぬりクワンフ	24 じまんぼうけん
8 いかのスイミングスイスイ	25 こさるの ぬかにこころ
9 えものおどろろ	26 えさを さがす 魚の親子
10 むらうひげ	カバ
11 イノシシ	えんべつ
12 だんま	おどろろ
13 ぬいぐるみ	おどろろ
14 えものを ねらう ウシ	おどろろ
15 ゼウのほほをかきつ	おどろろ
16 ちよちよをねらう	おどろろ
17 ハチにさされたクマ	おどろろ

★ 今日でいいぼうけんイメージでおどろろ  
も、おどろろをしよう。

楽しかったことや気がついたこと、思ったことを書こう。

II - 20

2 年	1 単元名	わくわく動物ランド
	2 目標	・動きの中に急変する場面を入れて、簡単な話にして続けて踊ることができ きる。 ・友達のよい動きを見つけたり、まねしたりして踊ることができる。
No.19・20	3 展開	(7・8/8)

時配	学習内容と活動	指導・支援 (○) と評価 (◇)	用具・資料
10分	かかわり方を工夫したり、事件を起こして簡単なお話にして踊ること		MDプレイヤー MD
	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む		
	1 リズム遊びをする。 ○ 軽快な曲のリズムに乗って踊る。 ・ 1 曲め 「ポルカ・オ・ドルカ」  ・ 2 曲め 「千年万年」  ・ 3 曲め 「ロックアラウンド・ザ・ クロック」	○ 2～3 曲をメドレーで流す。 ○ 曲調の違いを感じ取って踊れるような 声かけをする。 ◇ 友達とのかかわり方や動きを変化させ て踊ることができる。 ○ 反対の動きを入れたり、広がりを出し たりなど、かかわり方を変化させられ るような声かけをする。	
	2 乗り方や動き方を確認する。 ○ どんな乗り方をしたか。 ○ どこを動かして踊ったか。	○ 2～3 曲をメドレーで流す。 ○ 曲調の違いを感じ取って踊れるような 声かけをする。 ◇ 友達とのかかわり方や動きを変化させ て踊ることができる。 ○ 反対の動きを入れたり、広がりを出し たりなど、かかわり方を変化させられ るような声かけをする。	
1	3 めあてを確認する。	○ 2～3 曲をメドレーで流す。 ○ 曲調の違いを感じ取って踊れるような 声かけをする。 ◇ 友達とのかかわり方や動きを変化させ て踊ることができる。 ○ 反対の動きを入れたり、広がりを出し たりなど、かかわり方を変化させられ るような声かけをする。	
8	友達に楽しさが伝わるように「大変だ！」の場面を入れて踊ろう		イメージバスケット
	4 一番楽しかったイメージを選び、「大 変だ！」の場面を加えて、簡単な話に して自由に踊る。  小鳥になってえささがしー大変！くもの巣にひっかかった！  やっど抜け出せ、また、飛んで行く。	○ 表現しているものの特徴が見ている人 にも分かるように動きを工夫できるよ うな言葉かけをする。 ◇ 急変する場面を入れて、簡単な話にし て続けて踊ることができる。 ○ 「どんな事件が起こる？」 「そして、どうな った？」などの言葉かけをし、児童のイメ ージを引き出すようにする。 ○ 見る側が参加できる交流会にする。	
20	5 学級全体で交流会をする。 ○ 気に入ったイメージを簡単な話にし て踊る。 ○ 友達の踊りを見ながら、まねをし たり、友達の話に入って一緒に踊った りする。 	○ 表現しているものの特徴が見ている人 にも分かるように動きを工夫できるよ うな言葉かけをする。 ◇ 急変する場面を入れて、簡単な話にし て続けて踊ることができる。 ○ 「どんな事件が起こる？」 「そして、どうな った？」などの言葉かけをし、児童のイメ ージを引き出すようにする。 ○ 見る側が参加できる交流会にする。	
4	6 学習をふり返る。 ○ 学習を簡単に振り返り、話し合う。 ・ 友達と心を合わせて踊れたか。 ・ 体も心のなりきって踊れたか。 ○ 学習カードを書く。	○ 表現しているものの特徴が見ている人 にも分かるように動きを工夫できるよ うな言葉かけをする。 ◇ 急変する場面を入れて、簡単な話にし て続けて踊ることができる。 ○ 「どんな事件が起こる？」 「そして、どうな った？」などの言葉かけをし、児童のイメ ージを引き出すようにする。 ○ 見る側が参加できる交流会にする。	学習カード