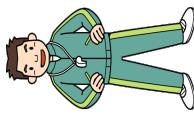


ボールキヤッヂの達人

運動の前のみんなで読もう！

・友達ともぶつからないように、まわりをよく見てからはじめましょう。

ボールを上に投げ上げて、5回手をたたいてから、いろんな寄せいでキヤッヂします。たくみな動きが身につく運動です。



めざせ！達人

せなかで
キヤッヂ
達人

3 ジャンプして
空中でキヤッヂ
3点

2 あたまの上で
キヤッヂ
2点

1 むねの前で
キヤッヂ
1点

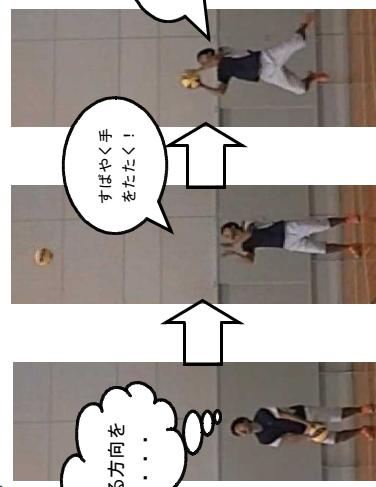
＜動きをくふうするポイント＞
・ボールのしゅるい
・キヤッヂするしせい

達人になるためのコツはこれだ！

3点



投げる方向を
見て…



ナイス
キヤッヂ！

達人

せなかをまるめちゃうと、
とれないよ！



体をスッと
前に！



おうちでも
やってみよう

ボールがあれば、いつでも
どこでもできる運動ですが、
なるべく広いところでやりま
しょう。道路の近くではぜつ
たいにやらないでね。

動きができたらシールをはろう。動きのコツやかんそうを書いておこう。

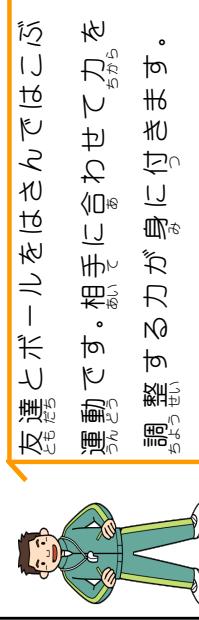
①	月	日	1点	2点	3点	4点	5点	6点	7点	8点
②	月	日	1点	2点	3点	4点	5点	6点	7点	8点
③	月	日	1点	2点	3点	4点	5点	6点	7点	8点



記録室



ボールはこび 人の達人



友達とボールをはさんではこび運動です。相手に合わせて力を整調する力が身に付きます。



運動の前にみんなで読もう！

- ・体のいろいろなところにボールをはさんで、コーナーを1しゅうしてからゴールします。
- ・ボールがおちてしまったら、やりなおします。
- ・友達にあわせることがたいせつです。

めざせ！達人

あしで
はさんで

あたまで
はさんで

せなかで
はさんで

おなかで
はさんで

達人になるためのコツはこれだ！

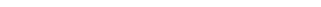
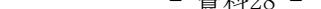
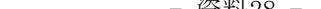
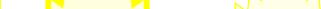
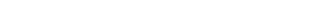
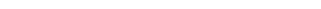


3
点

3
点

2
点

1
点



ペアリリはさんび



友達とボールをはさんではこぶ運動です。相手に合わせて力を調整する力が身に付きます。

指導要領上の位置付け・実施可能学年
(ウ)用具を操作する運動(遊び)
・用具を運ぶなどの動きで構成される運動(遊び)
1年 2年 3年 4年

めざせ！達人



あしで
はさんで

達人

あたまで
はさんで

3 点

せなかで
はさんで

2 点

おなかで
はさんで

1 点

<動きをくふうするポイント>
・ボールの数
・ボールの大きさ
・コースの長さ

達人になるためのコツはこれだ！



コースに障害物を置いて
大きいボールで

大きいボールで

大きいボールで

ボールを少し
おすようにして
かけ声は大切だね！
せーの。

ボールやコースをかえても、
おもしろいよ。

運動の行い方の説明は簡潔に！

指導される先生方へ(ワンドポイントアドバイス)

準備するもの
・場の設定

運動は、「かけ声」が大切！

①ペアの友達と体のいろいろなところで
ボールをはさんできます。
②落とさないようにボールを運び、コー
ンを1周して戻ります。
③もし途中で落ちてしまったら、最初か
らやり直しです。
④ボールを少しおすすようにして、お互
いに体重をかけることが大切です。

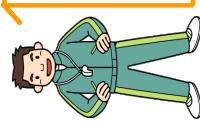
・ボール(ペア数)
・コーン(4人に一つくらい)
・スタートからコーンまで
→5~7メートルくらい
*子どもの実態に合わせて変
えてください

ペアやグループでの運動で大切なのが
「声」です。『せーの』『いち、につ・につ』など、声をかけ合って
いるペアやグループをクラスをつなぎながら
しほめめましょう。そうするといふんじ
ねをしき、授業が活気あるよい雰囲気にな
っていきます。
声をかけ合っているグループは
上手だね！



運動の前みんなで読もう！

いろいろなどうぶつになりましたり、はねたり、はったりします。
うまくできないときは、友達の動きをよく見てまねをしましょう。



動物歩きの達人

めざせ！達人

・うさぎ
・カンガルー①
・カンガルー②
・アザラシ
・イモムジ
・ペンギン

3点
点

・クマ
・クモ

2点
点

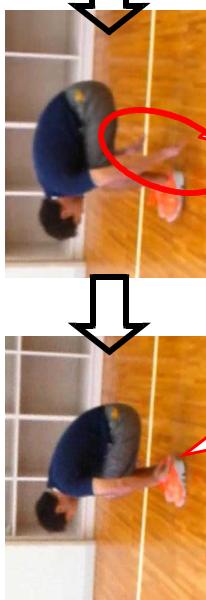
・アヒル
・カニ

1点
点

<動きを工夫するポイント>
・きょり・向き



うさぎとび



手をついた位置より
前に着地しよう！



こしを高く！



手のひら全体
をつく

達人になるためのコツはこれだ！

指を立てない
でね！



うでを
前にふりだす



おうちでも
やつてみよう
いつでもどこでもできる
運動です。
「達人」になれた人は、自
分で新しいどうぶつの動き
をつくってみましょう。

	①	月	日	1点	2点	3点	4点	1点	2点	3点	4点
	②	月	日	1点	2点	3点	4点	1点	2点	3点	4点



記録室



動物歩きの達人

指導要領上の位置付け・実施可能学年

(イ) 体を移動する運動(遊び)
・跳ぶ、はねるなど の動きで構成される運動(遊び)

1年 2年 3年 4年

いろいろな動物になつて歩いたり、這つたりします。ミミングよく歩いたり、体全体で力強く歩いたり這つたりします。



うさぎとび

達人になるためのコツはこれだ！

手をついた位置より
前に着地しよう！

手を高くなす
つきはなす

こしを高く！

手のひら全体
をつく

うでを
前にふりだす

指を立てない
でね！



準備するもの
・場の設定

・コーン
(スタートとゴールの目印)

・スタートからゴールまでの距離
(は5～10メートルくらい)。



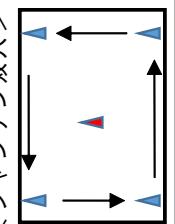
「うさぎとび」指導のポイント

指導される先生方へ(ワンポイントアドバイス)

ジャンケン双六で多様な動きづくり

次のコーンへ移動する時に「動物歩き」を取り入れれば、繰り返しうまく運動したことができるできます。

くジャンケン双六 >



①四隅のカラーコーンに均等な人数に分かれます。
②近くにいる友達とジャンケンをし、勝ったら次のコーンへ進む。
③負けたら、真ん中の赤いコーンまでジャンケンで行き、元のコーンに戻つ
て別の相手とまじにジャンケンをする。
④時間を決めて、何周できたかを競う。

①両手を後ろに引いておき、腕を前にふりだす。
②手のひら全面をつく(指を立てない)
③腰を高い位置で保つ。

* 連続して行うことで、リズムが生まれます。前に進むよい感じが得られます。

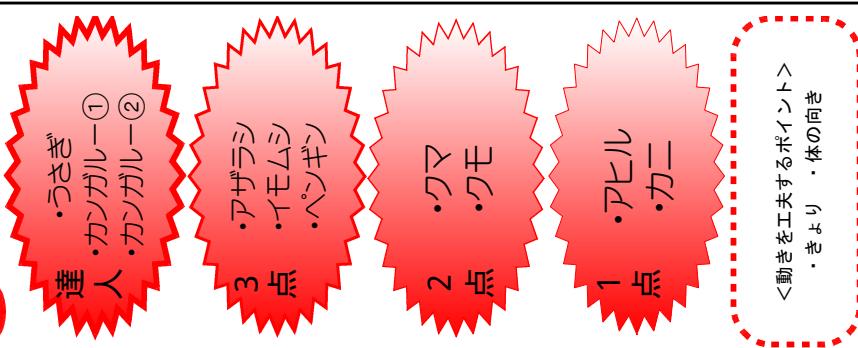
めざせ！達人

3点
・うさぎ
・カンガルー①
・人・カンガルー②
・アザラシ
・イモムジ
・ペンギン

2点
・クマ
・クモ

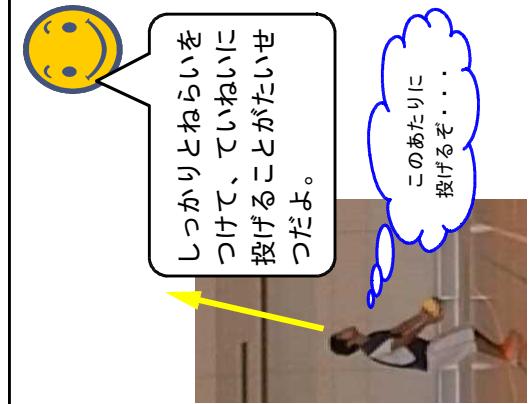
1点
・アヒル
・カニ

・動きを工夫するポイント>
・きより・体の向き

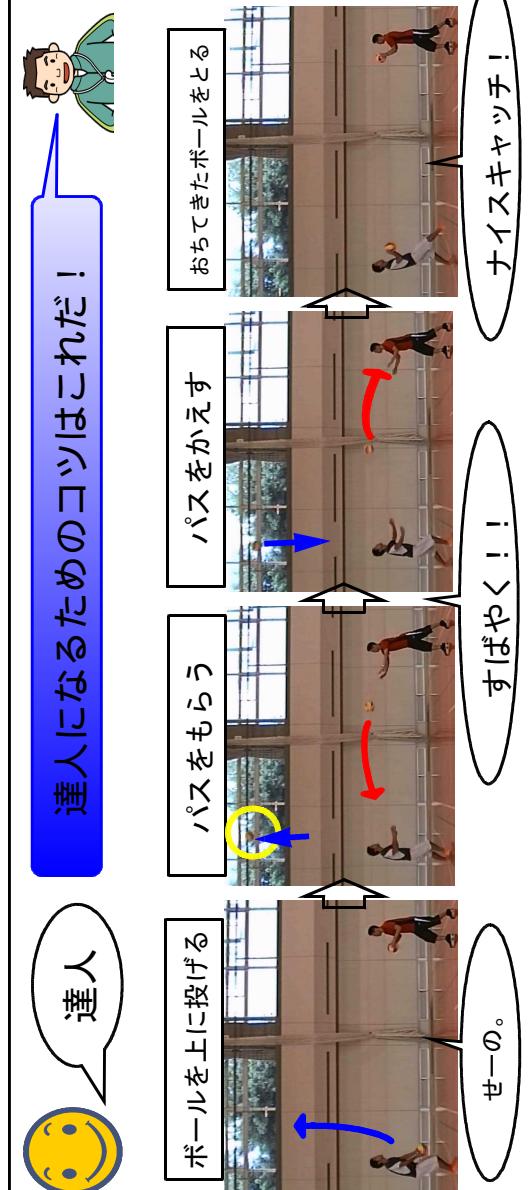




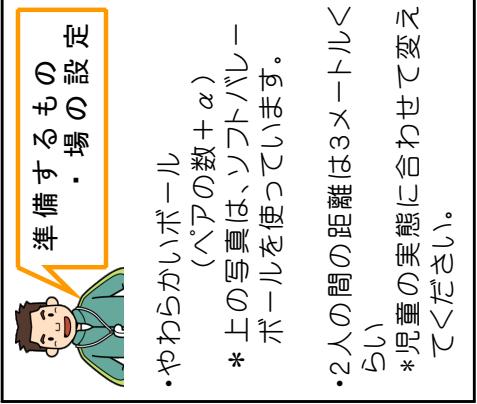
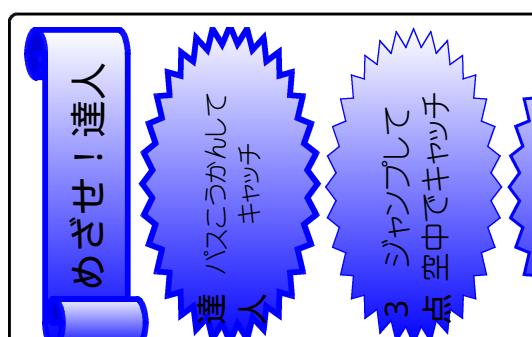
ペアの友達と同時にボールを投げ合って、いろいろなしせいでキヤッヂします。すばやい動きやたくみな動きが身に付く運動です。



達人になるためのコツはこれだ！



卷之三



- 2 あたまの上で
点 キャッチ
- 1 むねの前で
点 キャッチ
- く動きをくふうするポイントへ
・人数 ・ボールのしゅるい
・2人のあいだのきょり

ハラビンボール

いろいろなしせいでバランスボールになります。
バランス感覚や集中力、力強さ
が身に付く運動です。



運動の前にみんなで読もう！

いろいろなしせいでバランスボールになります。
10秒間のれたらごうかくです。
周りに何もないこととかくにんして、広いところ
でやりましょう。

めざせ！達人

「せいざ」の
しせいで

3 程度手と足を
つかずに

2 程度足を
つかずに

1 程度足を
つかんで

く動きを工夫するポイント>
・人数（友達と手をつないで）
・体の向き（あおむけで）

達人になるためのコツはこれだ！

達人

集中して・・・

まっすぐに
前を見よう！

せすじを
ピーン！



動きができるたらシールをはろう。動きのコツやかんそうを書いておこう。

①	月	日	1点	2点	3点	くふうう	う	③	月	日	1点	2点	3点	くふうう	う	④	月	日	1点	2点	3点	くふうう	う
②	月	日	1点	2点	3点	くふうう	う		月	日	1点	2点	3点	くふうう	う		月	日	1点	2点	3点	くふうう	う



記録室



おうちでも
やってみよう

目をつぶり、かた足で何秒
立っていられるかな？

校庭や公園にあるタイヤを
わたりたり、石の上をあるいた
りしてみても、楽しくバランス
感覚を身に付けられます。



指導要領上の位置付け・実施可能学年

(ウ)用具を操作する運動
・用具に乗るなどでの動きで構成される運動

4年

3年



いろいろなしせいでバランスボールにのります。
バランス感覚や集中力、力強さ
が身に付く運動です。



めざせ！達人

「せいざ」の
しせいで

3 点
りょう手ヒよりよう足を
つかずに

2 点
りょう足を
つかずに

1 点
かた足を
ついて

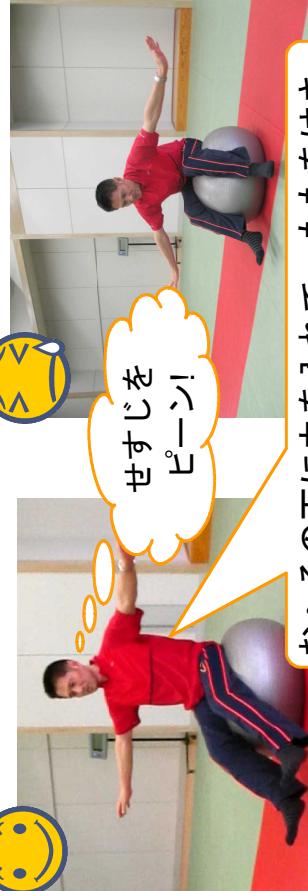
く動きを工夫するポイント>
・人数（友達と手をつないで）
・体の向き（あおむけで）

達人になるためのコツはこれだ！

達人

集中して・・・

まっすぐに
前を見よう！



おへその下に力を入れて、ももをはさまようにしてみよう！



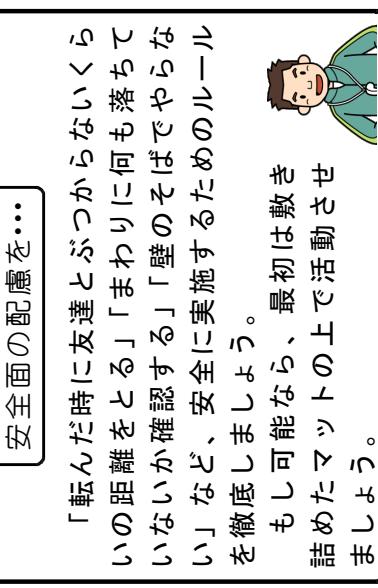
安全面の配慮を…

指導される先生方へ(ワシポポイントアドバイス)

さらに動きの工夫を…



体を横にしたり、仰向けになると、少し難しい動きになります。



準備するもの・場の設定
・バランスボール
*1人に1つは難しいかもしませんが、4人に1つくらいあるとやりやすいです。

・じゅうぶんな広さ
*転んでしまった時、物や人、壁にぶつかることのないようにはじめましょう。

2年生の実践例

指導資料「動きの達人」を活用した指導計画・評価計画

* 16種類の運動(遊び)の中から、クラスの実態に合わせて4つの運動遊びを選びます。

		1	2	3	4	5	6
		学習の進め方を知り、見通しをもつ。					
0	1	学習の進め方を知る。					
1時間の学習の流れ	10	単元のめあてと学習の進め方を提示する。 「動きの達人」をめざして楽しく運動しよう!	2運動(遊び)① 「達人カード」や「動画資料」を使って運動の行い方や一つ一つの動きを確認しながら、取り組ませる。	2運動(遊び)② 「達人カード」や「動画資料」を使って運動の行い方や一つ一つの動きを確認しながら、取り組ませる。	2運動(遊び)③ 「達人カード」や「動画資料」を使って運動の行い方や一つ一つの動きを確認しながら、取り組ませる。	2運動(遊び)④ 「達人カード」や「動画資料」を使って運動の行い方や一つ一つの動きを確認しながら、取り組ませる。	2 おかげりタ イム
2 準備運動と体ほぐしの運	20	単元のめあてと学習の進め方を提示する。 「動きの達人」をめざして楽しく運動しよう!		前時までに学習した4つの運動に取り組ませる。 (ペアでの活動)			2 達人ビンゴ
3 達人カードの使い方を知る。	30	一つの運動遊びを取り上げ、運動しながら達人カードの見方や使い方をおさえる。			前時までに学習した4つの運動に取り組ませる。 (ペアでの活動)		2 達人ビンゴ
4 学習のまとめ・ふりかえり・片付けをする。	40					3 学習のまとめ・ふりかえり・片付けをする。	2 おかげりタ イム
評価	45	② <観察>	① <観察・カード>	① <観察・カード>	① <観察・カード>	①(②③④) <観察>	① <観察>
思						①(②③④) <観察>	② <観察・カード>
技						①(②③④) <観察>	② <観察・カード>

* 第4時、第5時の評価は、選んだ運動により変わります。

○観点別評価規准

关心・意欲・態度	①体つくり運動に進んで取り組もうとしている。 ②ルートやマナーと仲良く運動している。
思考・判断	①動きのボイントや友達のよい動きを見つけている。 ②自分のやりたい運動を選んで運動している。
運動の技能	①体のバランスをとる動きが安定してできる。 ②体を移動する動きがスマーズにできる。 ③力試しの動きが正しい力の入れ方ができる。 ④用具を操作する動きがタイミングよくできる。

第1回実践例		本時のねらい 体つくり運動の学習に見通しをもち、進んで取り組もうとする。 (関心・意欲・態度)	
準備・資料	掲示物（「動きき」とは何か・単元計画・達人カードの拡大コピー） ・ラジカセ・CD（軽快な音楽）	・集合の仕方、あいさつや準備運動の仕方を確認する。 ・単元を通しての約束やマナーを確認する。	
学習活動		時 指導上の留意点及び支援・評価	
1 集合・あいさつ・準備運動をする。		10 時	・集合の仕方、あいさつや準備運動の仕方を確認する。 ・体ほぐしの運動は、自分や相手の体の状態への気付きや心の状態への気付きが大切であることを確認する。
2 体ほぐしの運動をする。 ・ペアで行う運動 ・グループで行う運動		15	・これからいい感じで活動していくペアやグループが仲良くなるよう、心と体をほぐすような活動を取り入れる。 ・体ほぐしの運動は、自分や相手の体の状態への気付きや心の状態への気付きが大切であることを確認する。
3 学習ルールやマナー、学習の進め方の話を聞き、単元全体の見通しをもつ。		15	・児童が見通しをもって学習に取り組めるように、掲示した単元全体計画をもじり、学習の進め方を説明する。 ・児童が本単元の進め方や意義を理解し、意欲的に学習に取り組めるように、「動ききとは何か?」の掲示資料をもじり、「動ききの達人」について説明する。
4 達人カードの見方や使い方を知る。		15	集合や整列の仕方、学習の約束などを、本時（第1回）でしつかりとおさえておくことが、次時以降の運動学習時間確保や単元全体の学習成果につながります。
5 次時の活動について見通しをもつ。		5	・本单元で取り上げる4つの運動遊びの中の一つを取り上げて説明し、達人カードの使い方で大切なことをおさえる。

単元を通して身に付けさせたい態度をここでおさえます。たくさんあつたとして多くて3つまでにしましょう。

ところで、「動き」って何だ
ますよね? ほかにどんなのが
同じ「走る」でも、ゆっくり
りません。みんなが算数の時
からいろいろな「動き」を経
り、いろいろなスポーツが上
強では、友達と一緒に楽しめ
の達人」をめざしていきまし
すばやくする・友達と仲良く
動しながら、いろいろな動き

方や得点、動きのコツなど、
「2点→3点→達人の順に少しず
ず2点、2点→3点でてきたら3点・
な動きなのか、映像を見てみ
アしていくのかを説明する。
アシリすることができれば、「動
だ！」です。写真や吹き出し
に挑戦しましょう。

○記録室は、その日の自分の記録や気持ちを書いておくところです。「楽しかった」とか「がんばった」だけではなく、自分が見つけた動きのコツや友達のよい動きについて書いておきましょう。そうすれば、次の授業で自分の運動に生かせるとと思います。

○「おうちでやつてみよう」のところでは、休み時間や家でできる同じような楽しい運動を紹介しました。運動が上手にできるようになるためには、楽しみながら繰り返しやることが大切です。家族や友達と一緒に楽しく取り組んでみてください。

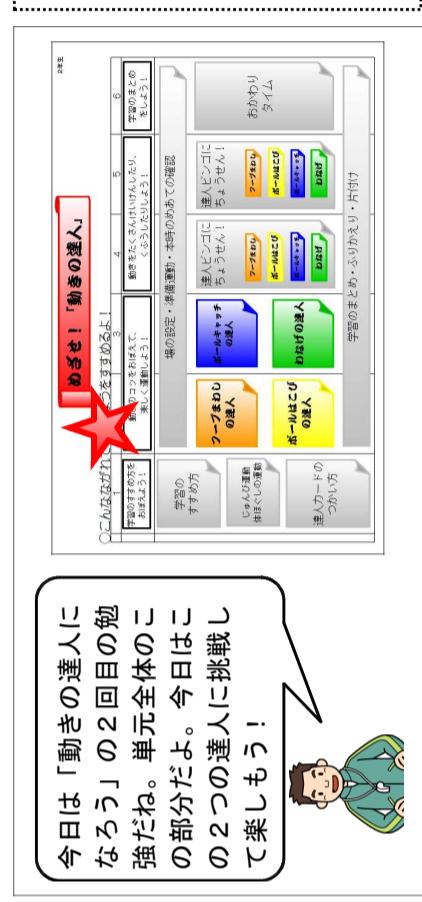
第2時（2年生の実践例）

本時のねらい 第2時：友達と楽しく用具を操作する運動を行い、運動の行い方や動きのコツを見つけることができる。（思考・判断）

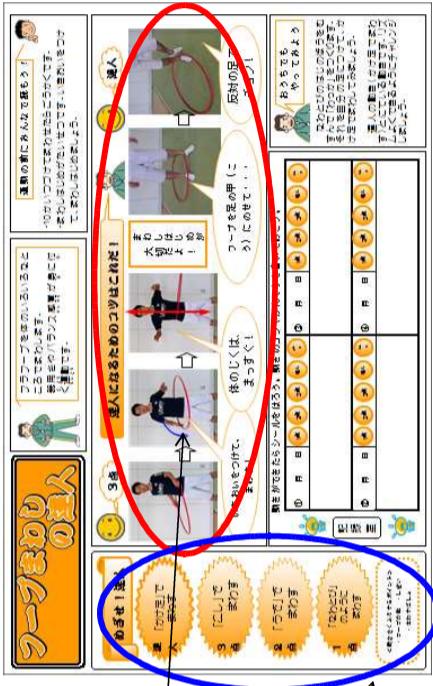
準備・資料	・掲示物（単元計画・学習カード・学習の約束） ・ラジカセ ・CD（軽快な音楽） ・本時の活動で使う用具（グループごとにかごに入れておく）
学習活動	1 あいさつ・準備運動・体ほぐしの運動をする。 ・ペアで行う運動 ・グループで行う運動

2 本時の学習内容の確認をする。	10 「動きの達人」をめざして、友達と仲良く運動し、動きのコツを見つけよう。（第2時）
3 活動1（フーブラマワシの達人）を行う。	15 「動きの達人」をめざして、友達と仲良く運動し、動きのコツを見つけよう。（第2時）

4 活動2（ボール遊びの達人）を行う。	15 「動きの達人」をめざして、友達と仲良く運動し、動きのコツを見つけよう。（第2時）
5 本時の学習をふりかえり、次時の活動について見通しをもつ。	5 「動きの達人」をめざして、友達と仲良く運動し、動きのコツを見つけよう。（第2時）



○今日は「動きの達人になるう」の2回目の勉強だね。単元全体のこの部分だよ。今日はこの2つの達人に挑戦して楽しもう！



○今日は「動きの達人になるう」の勉強の2回目ですね。前回、みんなと一緒に勉強した3つの約束をもう一度確認しましょう。前回の授業中、みんなの会話を中から「ドンマイ」「がんばって」などのやさしい言葉が聞こえました。先生は、見ていてもよいなと思いました。また、「〇〇ちゃん、上手だね」とか「コツがわかったよ」という声も聞こえました。こういうふうに友達のよいところやうまくできるようにするためのコツを見つけられると、みんなが達人に近づくのではないかと思います。今日のめあてをみんなで読みましょう。→めあてを提示

○では実際に「〇〇の達人」に挑戦してみましょう。まずは、さっき見た映像や達人カードをもとに、動きのコツを意識しながら挑戦してみにぎください。まうだい、ペアの友達は、見ていたらその得点のところにシールをはつてあげてください。交代しながら仲良くなろう。お互いに動きを見せ合ながら、二人で上達していくといいですね。

「動きができた・できなか」や「自分の得点」を振り返るのではなく、本時のめあてである「友達と仲良く」や「動きのコツ」について振り返らせましょう。

○記録室は、その日の自分の記録や気持ちを書いておくところです。「楽しかった」とか「がんばった」だけではなく、自分が見つけた動きのコツや友達のよい動きについて書いておきましょう。そうすれば、次の授業で自分の運動に生かせると思います。

○達人カードは、みんなの心のカードです。ただ記録や完走出来を記入するのではなく、「こうしたら上手にできた」「こんなコツを見つけた」「〇〇ちゃんのこういうところがよかつた」など、みんなの思いをたくさん書けると、先生や友達にも伝わるし、自分の動きがどんどん上達していきますよ。

本時のねらい 第3時：友達と楽しく用具を操作する運動を行い、運動の行い方や動きのコツを見つけることができる。
(思考・判断)

準備・資料	・掲示物（単元計画・学習カード・学習の約束） ・ラジカセ・CD（軽快な音楽） ・本時の活動で使う用具（グループごとにかごに入れておく）
-------	---

学習活動	1 あいさつ・準備運動・体ほぐしの運動をする。 ・ペアで行う運動 ・グループで行う運動	10 時 指導上の留意点及び支援・評価	<ul style="list-style-type: none"> 児童がきまりを守り、友達と仲良く学習に取り組めるよう に、単元を通しての約束やマナーを再確認する。 児童が見通しをもつて学習に取り組めるよううに、掲示した単元全体計画をもとに学習の進め方を再確認する。 児童が意欲的に学習に取り組めるよううに、前時のふりかえりを生かして本時のめあてを提示する。
------	---	---------------------	---

「動きの達人」をめざして、友達と仲良く運動し、動きのコツを見つけよう。（第3時）

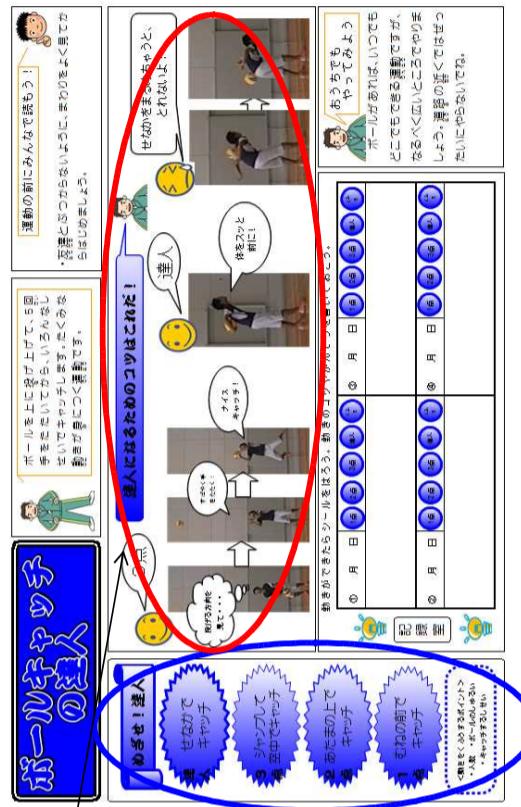
3 活動1（ボールキャラッチの達人）を行う。	15 時 指導上の留意点及び支援・評価	<ul style="list-style-type: none"> 児童が動きのコツを意識して運動に取り組めるよううに、達人カードの「達人になるためのコツはこれだ！」を参考に動きのコツを確認する。 「めざせ！達人」（動きの得点表）をもとに、動きを高めていくことを確認する。 「動画資料」でそれぞれの得点の動きを見せながら運動の行い方を説明する。 児童がよりよい動きを身に付けるために、友達の動きをじっかりと見ることの大切さを確認する。 ペアの友達と交代で運動を行いながら、できた動きをお互いにチェックし合うことを伝える。 児童の運動の様子を見ながら、よい動きや気付きを全体は紹介する。 一度集合させ、次の運動の説明をする。（説明の仕方は活動1と同様）
------------------------	---------------------	--

4 活動2（わなげの達人）を行う。	15 時 指導上の留意点及び支援・評価	<p>【思考・判断】（第3時） 動きのポイントや友達のよい動きを見つけている。 (観察・学習カード)</p> <ul style="list-style-type: none"> 次時の活動への期待と意欲をもたせるために、本時の活動における取り組みのよさを称賛する。 児童が本時の学習をふりかえり、次時の活動につなげるため、「達人カード」に、動きのコツや工夫、友達のよい動きなどを書かせる。 運動の日常化へつなげるために、「達人カード」の「おうちでもやってみよう」の部分を紹介する。
-------------------	---------------------	--

第2時とは違う2つの運動遊びを、第2時と同じような流れで行います。

○今日は「動きの達人になろう」の3回目ですね。今日は「ボールキャラッチの達人」と「わなげの達人」の2つの運動に挑戦します。
○前回、みんなが達人カードに書いてくれた感想にこんなのがありました。「バランスをとるために、下を見えない方がいい」「〇〇ちゃんの動きをまねしたら、簡単にできました。」「自分で動きのコツを見つけたり、友達の動きをまねしたりしてできるようになつたといどですね。とてもすばらしいと思ひます。
○こういうのをもっと達人に近づけると思ひます。みんながもっと達人に近づけると思ひます。今日このめあてを読みまう。→めあて提示

第2時と同じ流れの学習なので、子どもたちにとつてはわかりやすく、スマーズに学習を進められると思ひます。
前時でうまくいかなかつた部分や「もっとこうさせたい」という部分について、授業の始めに全体で確認し、修正すると更に授業がうまく流れます。



○運動が上手にできる子は、ペアの友達がやついている時に、いつもその動きをとつてもよく見ています。そうすると、「ここが上手だな」とか「ここがうまくできていないな」とか、動きのコツがわかっているのです。そうすると「自分の番の時はこうしよう」と考えながら運動するので、運動が上手にできるようになります。
--

○前回と今日で合計4つの「達人」に挑戦しました。楽しく運動できましたね。今までにやつた4つの運動は、休み時間やおうちでも簡単にできる運動がほとんどです。「達人カード」の右下にやり方や用具の使い方、運動の工夫の仕方などが書いてあります。あとで読んで参考にしてみてください。

○同じような運動を休み時間に友達と遊んだり、家でおうちの人といっしょに遊んだりしたら、楽しいですよ。

第4時 (2年生の実践例)

本時のねらい	第4時：用具を操作する運動遊びを楽しく行い、用具を操作する動きがタイミング（運動の技能）よくできる。	
	* は、取り上げた運動種目により異なります。	
準備・資料	・掲示物（単元計画・学習カード・学習の約束） ・ラジカセ・CD（軽快な音楽） ・本時の活動で使う用具（グループごとにかごに入れておく）	
学習活動	1 あいさつ・準備運動・体ほぐしの運動をする。 ・ペアで行う運動 ・グループで行う運動	時 時指導上の留意点及び支援・評価
		・元気のよいかけ声や友達とのよい関わりなど、よくできた取組を称賛する。
2 本時の学習内容の確認をする。		<ul style="list-style-type: none"> 児童が本時の活動をスムーズに行えるように、活動の流れと活動の仕方を確認する。 児童が、きまりを守り友達と仲良く学習に取り組めるよう、児童を通じての約束やマナーを再確認する。 前時までの児童の様子で気づいたことや意識させたいことをもとに、本時のめあてを提示する。
3 ペアの友達と一緒に「ビンゴにちょうどせん」を行う。	5	<p>動きのコツを意識しながら運動したり、動きを工夫して友達と一緒に運動を楽しもう。（第4時）</p> <ul style="list-style-type: none"> 「めざせ！達人」（動きの得点表）をもとに、動きを高めでいくことを確認する。 できた動きをお互いにチェックし合い、できていたらビンゴカードにシールをはるという約束を確認する。 児童の運動の様子を見ながら、よい動きや気付きを全体に紹介する。 動きを効果的に高めながら、本時に意識させたい動きのコツを確認する。
	30	<p>【運動の技能】（第4時） 用具を操作する動きがタイミングよくできる。（観察）</p> <p>「ビンゴ」をめざして、ペアごとに4つの場を移動しながらそれぞれの運動遊びに挑戦します。</p>
5 本時の活動を振り返る。	5	<p>・次時の活動への期待と意欲をもたせるために、本時の活動における取り組みのよさを称賛する。</p> <p>・児童が本時の学習をふりかえり、次時の活動につなげるため、「達人カード」に、動きのコツや工夫、友達のよい動きを書かせる。</p>

場の設定

* 体育館に4つの運動遊びの場を準備しておきましょう。



○今日は「動きの達人になろう」の4回目ですね。今日は今までにやってきた4つの運動すべてに挑戦してもらいたいと思います。ただ、全員で一斉にやつても、待っている時間が長くなってしまって、いやですよね？だから、今日は4つのコーナーを用意しました。「カープまわしの達人コーナー」「ボール運びの達人コーナー」「ボールキャッチの達人コーナー」「わなげの達人コーナー」です。

○合図の笛が鳴ったら、ペアの友達と一緒にコーナーに行って運動をしましょう。

○ただ、みんなが同じコーナーに集まってしまうと、待つ時間が長くなってしまうので、まわりの様子を見ながら歩いています。

○今日は、行うのは「ビンゴにちょうどせん」です。このビンゴカードを持つペアの友達と一緒に自分たちがやりたいコーンへ行き、順番に運動しましょう。

○動きをペアの友達に見てもらい、動きができていたら、できた点数のところにシールをはります。シールが1列そろうとビンゴです。

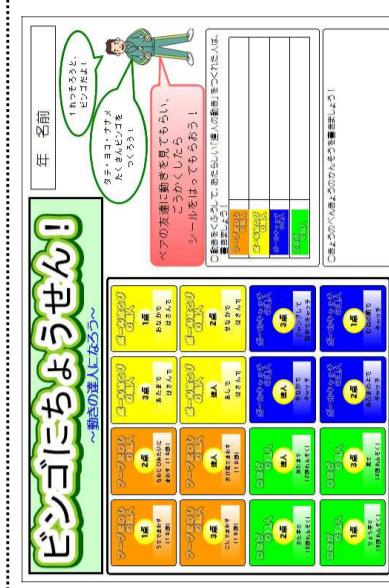
○必ずペアの友達と一緒に行動します。友達に見てもらわないとシールをはれませんよ。

○できない動きがあるとしても大丈夫です。できなくて、ペアの友達と一緒に運動したりしましょう。

○それでもできない動きもあると思いますが、できませんが、できる範囲でシールをたくさん集め、ビンゴをつくりましょう。

○違うコーナーへ移動する時は、使った道具を片付けるとか、じゃまにならないように注意するとかとも忘れないようになります。

○時間内にできるだけ4つの運動をして、たくさん動きを経験しましょう。もし達人の動きを経験したら、動きを工夫して新しい達人の動きをつくってもいいですね。



本時と次時で使用するビンゴカード
*掲示資料＆ワークシート集に見本が入っています。



動きがうまくできていないペアに声をかけ、「動画資料」や「達人カード」を使って、動きのコツを意識させるような言葉かけを行いましょう。



「動きができた・できなかった」や「自分の得点」を振り返るのではなく、本時のめあてである「動きのコツを意識して」や「動きの工夫」について振り返らせましょう。

本時のねらい	第5時：用具を操作する運動遊びを楽しく行い、用具を操作する動きがタイミング（運動の技能）よくできる。 * は、取り上げた運動種目により異なります。
準備・資料	・掲示物（単元計画・学習カード・学習の約束） ・ラジカセ・CD（軽快な音楽）・ビンゴカード ・本時の活動で使う用具（グループごとにかごに入れておく）
学習活動	1 あいさつ・準備運動・体ほぐしの運動をする。 ・ペアで行う運動 ・グループで行う運動
	2 本時の学習内容の確認をする。
	3 ペアの友達と一緒に「ビンゴにちょうどん」を行う。

活動のスタート時は、一斉に移動させるのではなく、「話をきちんと聞けたグループから移動する」「今日は〇〇グループから移動する」など、少し時間差をつけると、子どもたちは1つのコーナーに集中しません。また、落ち着いて活動を始められます。

第4時と同じ運動遊びを、第4時と同じような流れで行います。

○今日は「動きの達人」の5回目の勉強です。前回と同じように、ペアの2人で協力しながら、ビンゴに挑戦します。
○やつは前回と同じです、ペアの友達に動きをみてもらいい、合格だつたらシールをはりましょう。
○動きがうまくできなかつたら、達人カードを見たり教え合つたりしましょう。
○違うコーナーへ移動する時は、使つた道具を片付けるとか、じやまにならないように注意するとかとも忘れないようにしましょう。
○時間内にできるだけ4つの運動をして、たくさん運動を経験しましょう。
○もし達人の動きができるたら、動きを工夫して新しい達人の動きをつくってもいいです。新しい達人の動きができますから、次の体育の時間に紹介してもらいたいと思います。
→
○前回の授業で口口さんたちのペアの様子を見ていたら、「もっと膝を曲げて」とか「ビュンって勢いをつけて回すといよいよ」とか、動きのコツをお互いに書いたしました。それを聞いて、先生はどうぞいといました。こういうふうにできるペアは、運動がどんどん上手になります。
○前回で確認し、修正すると更に授業がうまく流れます。
→
○前回の授業で口口さんたちのペアの様子を見ていたら、「もっと膝を曲げて」とか「ビュンって勢いをつけて回すといよいよ」とか、動きのコツをお互いに書いたしました。それを聞いて、先生はどうぞいといました。こういうふうにできるペアは、運動がどんどん上手になります。
○今日のめあてをみんなで読みましょう。→めあて提示
→
○「動きがうまくできていないペアに声をかけ、「動画資料」や「達人カード」を使って、動きのコツを意識させるような言葉かけを行いましょう。
→
○「動きを工夫する」と言っても、どんなことを工夫すればいいのか、難しいですか？実は、「達人カード」の中にそのヒントが書いてあります。「動きを工夫するポイント」のところに書いてあるようなことをみると、新しい達人の動きがつくれますよ。
→
○「動きを工夫する」と書いても、どんなことを工夫すればいいのか、難しいですか？実は、「達人カード」のなかに、新しい達人の動きをつくつても、誰でもできないようなものだつたら…、そもそもないですね。みんなが「ちょっとがんばればできるようちうどうぞう」と思えるようなちうどうぞう」と思います。
→
○「動きができた・できない」や「自分の得点」を振り返るのではなく、本時のめあてある「動きのコツを意識して」や「動きの工夫」について振り返らせましょう。

本時のねらい	第6時：自分のやりたい運動を選び、ルールやマナーを守って友達と仲良く運動することができる。（関心・意欲・態度）（思考・判断）	○今までみんなは「動きの達人」をめざしていました。今までの勉強でも、4つの運動に取り組んできました。うまくできた運動もあれば、なかなかうまくできませんでした。今日は最後のまとめの時間ですので、「もう一度やつてみたい！」と思う運動を選んで、挑戦してください。			
準備・資料	・掲示物（单元計画・学習カード・学習の約束） ・ラジカセ・CD（軽快な音楽） ・本時の活動で使う用具（グループごとにかごに入れておく）	○「達人」になれた動きをさらに工夫して、新たな達人の動きをつくりたい」という気持ちで挑戦し、できるだけ多くの動きを友達と見せ合ってもいいです。 ○いろんな運動をたくさんやってみたい人は、一つの場所だけではなくいろんな場所に行って挑戦してもいいです。 ○運動をやりながらうまくできるようになるためのヒントになるのが、この「達人カード」です。できなくて困ったときや工夫のポイントがわかるようにしてください。 ○单元のまとめの時間ですので、今まで勉強してきたことを生かして、運動を楽しみましょう。 →あて提示			
学習活動	1 あいさつ・準備運動・体ほぐしの運動をする。 ・ペアで行う運動 ・グループで行う運動	10 2 本時の学習内容の確認をする。 3自分がもう一度やつてみたい運動に取り組む。 (おかげタイム)	・児童が、きまりを守り友達と仲良く学習に取り組めるように、単元を通しての約束やマナーを再確認する。 ・前時までの児童の様子で気づいたことや意識させたいことをともどもに、 <u>本時のめあてを提示する</u> 。	○今までペアの人が決まっていたけど、今日は一人一人が自分のやりたいところへ移動するので、ペアの人気が決まっています。今日は、同じ運動を選んだ人同士で、その場でペアになつてお互いに動きを見てアドバイスしたりシールをはつたりしてください。もしちょうどいい人數ではなかつたら、3人組になると自分たちで工夫してください。まわりの様子をよく見て、思いやりをもつて運動ができる人はすばらしいですね。	○今までペアの人が決まっていたけど、今日は一人一人が自分のやりたいところへ移動するので、ペアの人気が決まっています。今日は、同じ運動を選んだ人同士で、その場でペアになつてお互いに動きを見てアドバイスしたりシールをはつたりしてください。もしちょうどいい人數ではなかつたら、3人組になると自分たちで工夫してください。まわりの様子をよく見て、思いやりをもつて運動ができる人はすばらしいですね。
	4 工夫した動きを全員で共有し、もう一度やつてみたい運動に取り組む。	15 4 工夫した動きを全員で共有し、もう一度やつてみたい運動に取り組む。	○もう一度やりたい運動に挑戦したり、友達がくつった動きに挑戦したりして「動きの達人」を楽しもう。 ・同じ運動を選んだ友達と動きを見合いかが、 <u>できた動き</u> をお互いにチェックし合い、達人カードに記入していくことを伝える。 ・児童の運動の様子を見ながら、よい動きや気付き、 <u>動きの工夫</u> を称賛する。 ・動きを効果的に高められない児童（ペア）には、達人カードを見せながら、工夫のポイントを確認する。	○○ちゃんはこんな新しい動きを考えたんだね。やつてみたい人は、あとで挑戦してね。	○○ちゃんはこんな新しい動きを考えたんだね。やつてみたい人は、あとで挑戦してね。
	5 本時の活動を振り返り、本单元のまとめをする。	15 5 本時の活動を振り返り、本单元のまとめをする。	【関心・意欲・態度】（第6時） ルールやマナーを守り、友達と仲良く運動しようとしている。（観察）	・自分が気づかなかった動きの工夫を知り、活動への更なる意欲をもてるよう、児童が考えた「新たな達人の動き」を全体に紹介し、 <u>共有させる</u> 。 ・紹介された動きを参考にしながらもう一度やつてみたい運動に取り組むように伝える。	・何人かの人に自分で考えた新たな達人の動きを紹介してもらいました。おもしろかったです。「その動き、ぼくもやつてみたい」とか「〇〇くんの動きを見ていたら、新たな達人の動きを思いついたぞ」という人もいると思います。残りの時間でもう一度やつてみたい運動に挑戦してみましょう。
			【思考・判断】（第6時） 自分のやりたい運動を選んで運動している。（観察）	○今回、体育の時間に挑戦した「動きの達人」は、いつもどこでも・だれとでもできる運動ばかりです。授業は今日おしまいですが、この「おうちでもやつてみよう」の部分を参考にして、家族や友達と一緒にまた達人をめざしてやつてください。体育の時間以外にもいろいろな人と一緒にたくさんの運動を楽しんでほしいと思います。	○今まで達人をめざしてやつてみたい運動を楽しんでほしいと思います。

4年生の実践例

* 16種類の運動(遊び)の中から、クラスの実態に合わせて4つの運動遊びを選びます。

		1	2	3	4	5	6
		学習の進め方を知り、見通しをもつ。					
0	1	学習の進め方を知る。					
1	時間	単元のめあてと学習の進め方を提示する。 「動きの達人」をめざして楽しく運動しよう!					
10	2	準備運動と体ほぐしの運動を提示する。	2 運動遊び(1) 「達人カード」や「動画資料」を使って運動の行い方や一つ一つの動きを確認しながら、取り組ませる。	2 運動遊び(2) 「達人カード」や「動画資料」を使って運動の行い方や一つ一つの動きを確認しながら、取り組ませる。	2 運動遊び(3) 「達人カード」や「動画資料」を使って運動の行い方や一つ一つの動きを確認しながら、取り組ませる。	2 運動遊び(4) 「達人カード」や「動画資料」を使って運動の行い方や一つ一つの動きを確認しながら、取り組ませる。	2 おかわりタイム もう一度やってみた い活動に挑戦させたり、工夫した動きを紹介しあったり、友達のついた動きに挑戦せたりする。
20	20	単元のめあてと学習の進め方を提示する。 「動きの達人」をめざして楽しく運動しよう!					
30	3	達人カードの使い方を知る。	一つの運動遊びを取り上げ、運動しながら達人カードの見方や使い方をおさえる。				
40	4	学習のまとめ・ふりかえり・片付けをする。					
45	評価	② <観察>	① <観察・カード>	① <観察・カード>	①②③④ <觀察>	①②③④ <觀察>	① <觀察> ② <觀察・カード>

* 第4時、第5時の評価は、選んだ運動により変わります。

○観点別評価規准

关心・意欲・態度	①体つくり運動に進んで取り組もうとしている。 ②ルートやマナーを守り、友達と一緒に活動を楽しもうとしている。
思考・判断	①動きのボイントや友達のよい動きを見つけている。 ②自分のやりたい運動をめあてに応じて選んでいる。
運動の技能	②自分のバランスをとる動きが安定してできる。 ③力試しの動きが正しい力の入れ方ができる。 ④用具を操作する動きがタイミングよくできる。

本時のねらい	第2時：友達と楽しく運動を行う中で、友達のよい動きや動きのコツを見つける、友達と伝えたり、自分の動きに取り入れたりすることができる。（思考・判断）
準備・資料	・掲示物（単元計画・学習カード・学習の約束） ・ラジカセ・CD（軽快な音楽） ・本時の活動で使う用具（グループごとにかごに入れておく）
学習活動	1 あいさつ・準備運動・体ほぐしの運動をする。 ・ペアで行う運動 ・グループで行う運動
2 本時の学習内容の確認をする。	10 「動きの達人」をめざして、動きのコツを意識しながら、楽しく運動しよう。（第2時）
3 活動1（「動きの達人」を行なう）	15 「動きの達人」（動きの得点表）をもとに、動きを高めていくことを確認する。 ・「動画資料」でそれぞれの得点の動きを見せながら運動の行い方を説明する。 ・児童がよりよい動きを身に付けるために、友達の動きをしつかりと見ることの大切さを確認する。 ・ペアの友達と交代で運動を行ながら、できた動きをお互いにチエックし合うことを伝える。 ・児童の運動の様子を見ながら、よい動きや気付きを全体に紹介する。 ・一度集合させ、次の運動の説明をする。（説明の仕方は活動1と同様）
4 活動2（ハラüşスボールの達人）を行う。	15
5 本時の学習をふりかえり、次時の活動について見通しをもつ。	5

かご

ねまき！「動きの達人」

今日は「動きの達人にのるう」の2回目の勉強だね。単元全体のこの2つの達人に挑戦して楽しもう！

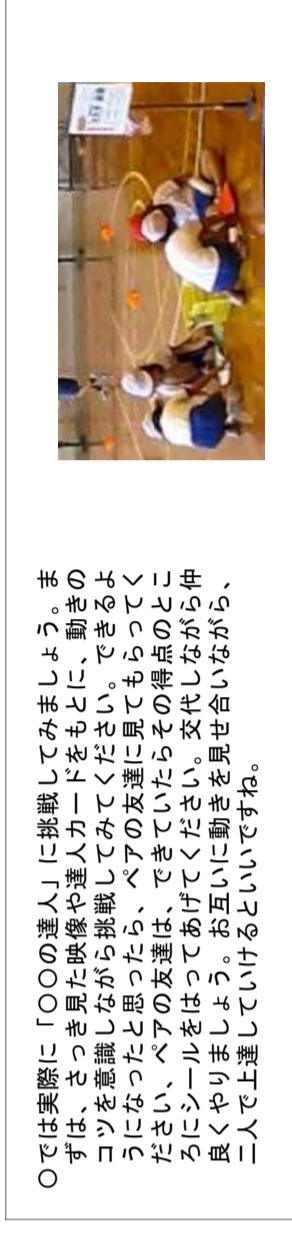
・元気のよいかけ声や友達とのよい関わりなど、よくできた取組を称賛する。

・児童が意欲的に学習に取り組めるように、前時のふりかえりを生かして本時のめあてを提示する。

・児童がきまりを守り、友達と仲良く学習に取り組めるように、単元を通しての約束やマナーを再確認する。
・児童が見通しをもつて学習に取り組めるように、掲示した単元全体計画をもとに学習の進め方を再確認する。
・児童が意欲的に学習に取り組めるように、前時のふりかえりを生かして本時のめあてを提示する。

【参考・判断】（第2時）
動き方のポイントや友達のよい動きを見つける。（観察・学習カード）

○前回の授業中、みんなの様子を見ていたら、「ドンマイ」「がんばって」などペアの友達とたくさん声をかけあつていていた。見ていてとても気持ちよかったです。また、「〇〇ちゃん、上手だね」とか「コツがわかつたよ」という声も聞こえました。こういうふうに「動きのコツ」を意識しながら挑戦できると、みんなが達人に近づくのではないかと思います。今日のめあてを提示をみんなで読みましょう。→めあてを提示



○では実際に「〇〇の達人」に挑戦してみましょう。まずは、さつき見た映像や達人カードをもとに、動きのコツを意識しながら挑戦してみてください。できるようになりますと、ペアの友達は、できていたらその得点のところにシールをはってあげてください。交代しながら、良くなれば、お互いに動きを見せ合いながら、二人で上達していくといけるといいですね。

【参考・判断】（第2時） 動き方のポイントや友達のよい動きを見つける。（観察・学習カード）	・次時の活動への期待と意欲をもたせるために、本時の活動における取り組みのよさを称賛する。 ・児童が本時の学習をふりかえり、次時の活動につなげるため、「達人カード」に、「動きのコツや工夫、友達のよい動きなどを書かせる。」 ・運動の日常化へつなげるために、「達人カード」の「おうちでもやってみよう」の部分を紹介する。
5 本時の学習をふりかえり、次時の活動について見通しをもつ。	5

○記録室は、その日の自分の記録や気持ちを書いておくところです。「楽しかった」とか「がんばった」だけではなく、自分が見つけた動きのコツや友達のよい動きについて書いておきましょう。そうすれば、次の授業で自分の運動に生かせると思います。
○達人カードは、みんなの心のカードです。ただ記録や完走を記入するのではなく、「こうしたら上手にできたら」「こんなコツを見つけた」「〇〇ちゃんのこのういうところがよかつた」など、みんなの思いをたくさん書けると、先生や友達にも伝わるし、自分の動きがどんどん上達していきますよ。

本時のねらい 第3時：友達と一緒に運動を行う中で、友達のよい動きや動きのコツを見つける。

(参考・判断)

準備・資料	・掲示物（単元計画・学習カード・学習の約束） ・ラジカセ・CD（軽快な音楽） ・本時の活動で使う用具（グループごとにかごに入れておく）
-------	---

学習活動	時 時指導上の留意点及び支援・評価
------	-------------------

1 あいさつ・準備運動・体ほぐしの運動をする。 ・ペアで行う運動 ・グループで行う運動	10 時 時	<ul style="list-style-type: none"> 児童がきまりを守り、友達と一緒に運動に取り組めるよう に、単元を通しての約束やマナーを再確認する。 児童が見通しをもつて学習に取り組めるよう、掲示した単元全体計画をもとに学習の進め方を再確認する。 児童が意欲的に学習に取り組めるよう、前時のふりかえりを生かして本時のめあてを提示する。
---	--------	---

「動きの達人」をめざして、動きのコツを意識しながら、楽しく運動しよう。（第3時）

3 活動1（つなわたりの達人②）を行う。	15
----------------------	----



- 児童が動きのコツを意識して運動に取り組めるよう、達人カードの「達人になるためのコツはこれだ！」を参考に動きのコツを確認する。
- 「めざせ！達人」（動きの得点表）をもとに、動きを高めていくことを確認する。
- 「動画資料」でそれぞれの得点の動きを見せながら運動のを行い方を説明する。
- 児童がよりよい動きを身に付けるために、友達の動きをつかりと見ることの大切さを確認する。
- ペアの友達と交代で運動を行しながら、できた動きをお互いにチェックし合うことを伝える。
- 児童の運動の様子を見ながら、よい動きや気付きを全体に紹介する。

一度集合させ、次の運動の説明をする。（説明の仕方は活動1と同様）



【思考・判断】（第3時）
動きのポイントや友達のよい動きを見つけている。
(観察・学習カード)

4 活動2（ポールチャッчиの達人）を行う。	15
------------------------	----

- 本時の学習をふりかえり、次時の活動について見通しをもつ。

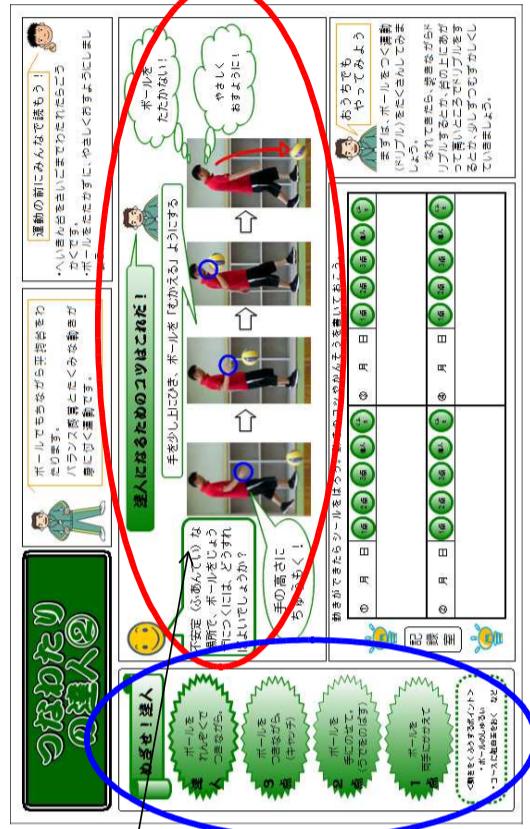
5

5 本時の学習をふりかえり、次時の活動について見通しをもつ。	800
--------------------------------	-----

第2時とは違う2つの運動遊びを、第2時と同じような流れで行います。

第2時と同じ流れの学習なので、子どもたちにとつてはわかりやすく、スマーズに学習を進められると思います。
前時でうまくいかなかつた部分や「もつとこうさせたい」という部分について、授業の始めに全体で確認し、修正すると更に授業がうまく流れます。

○今日は「動きの達人になろう」の3回目ですね。今日は「つなわたりの達人」と「ポールチャッчиの達人」の2つの運動に挑戦します。
○前回、みんなが達人カードに書いてくれた感想にこんなのがありました。「バランスをとるためには、下を見えない方がいい」「Oちゃんの動きをまねしたら、簡単にできた」「自分で動きのコツを見つけたり、友達の動きをまねしたりしてできるようになつたということですね。とてもすばらしいと思います。○こういうのをもつとみんなで伝え合つていければ、みんながもっと達人に近づけると思います。今日のめあてをみんなで読みましょう。→もあてを提示



○運動が上手にできる子は、ペアの友達がやっている時に、いつもその動きをとてもよく見ています。そうすると、「ここが上手だな」とか「ここがうまくできていないな」とか、動きのコツがわかるのです。
○すると「自分の番の時はこうしよう」と考えながら運動するので、運動が上手にできるようになります。
○自分の番の時にがんばるのも大切ですが、友達の番の時もすごく大切なことです。

○前回と今日で合計4つの「達人」に挑戦しました。楽しく運動できましたね。今までにやつた4つの運動は、休み時間やおうちでも簡単にできる運動がほとんどです。「達人カード」の右下にやり方や用具の使い方、運動の工夫などが書いてあります。あとで読んで参考にしてみてください。
○同じような運動を休み時間に友達と一緒に遊んだり、家でおうちの人といっしょに遊んだりしたら、楽しいですよ。

本時のねらい 第5時：用具を操作する運動や基本的な動きを組み合わせる運動ができる。
(運動の技能)

第4時と同じ4つの運動「○○○の達人」を
第4時と同じよう流れて行います。

準備・資料	・掲示物（単元計画・学習カード・学習の約束） ・ラジカセ・CD（軽快な音楽） ・本時の活動で使う用具（グループごとにかごに入れておく）	時	指導上の留意点及び支援・評価
1 あいさつ・準備運動・体ほぐしの運動をする。 ・ペアで行う運動 ・グループで行う運動	5	・元気のよいかけ声や友達とのよい関わりなど、よくでききた取組を称賛する。	○今日は「動きの達人」の5回目の勉強です。前回と同じように、ペアの2人で協力しながら、また、グループで協力しながら「達人」までいけなくとも大丈夫です。最初の時間にも話しましたが、この「動きの達人になろう」の勉強は、すべての運動で達人に小さな得点とくらべたり、友達の得点とくらべたりするところが目的であります。だから、まずは前回の自分の記録を超えて、自分の得点に挑戦し、様々な動きを身に付けることが大切なですよ。だから、まずは前回の自分の記録を超えて、新しい動きを身につけられるようにがんばってね。 ○やり方は前回と同じです、7分経ったら先生が合図をしますので、リーダーさんは自分の班のかごをもって、「達人カード」の右上のどころを全員で読んでください。しっかりとルールやマナーを確認してから運動を始めてもらいたいと思います。運動時間がたくさんかかるようになります。運動時間がたくさんかかるようになります。 ○動きがうまくできなかなから、達人カードを見たり教え合つたりします。
2 本時の学習内容の確認をする。	5	・児童が本時のグループ活動をスマーズに見えるように、サークル形式の行い方、ローテーションの仕方を確認する。 ・運動時間を確保するために、合図があつたらリーダーを中心にはばやく移動して次の活動に移ることを確認する。 ・児童が、きまりを守り友達と仲良く学習に取り組めるように、単元を通しての約束やマナーを再確認する。 ・児童までの児童の様子で気づいたことや意識させたいことをもとに、本時のめあてを提示する。	○第4時と同じ流れの学習なので、子どもたちにとつてはわかりやすく、スマーズに学習を進められると思います。 ○前時でうまくいかなかつた部分や「もつとこうさせたい」という部分について、授業の始めに全体で確認し、修正すると更に授業がうまく流れます。
3 達人サークルを行う。 * 7分×4種目で行う。	30	・達人の動きができた児童（ペア）には、動きを工夫して新たな達人の動きをつくることに挑戦するように促し、「工夫するポイント」を提示する。 ・児童が運動のルールやマナーを再確認してから取り組めるように、グループごとに移動後、運動を開始する前に、「達人カードの」右上のどころを読んでから運動を開始するようになります。 ・「めざせ！達人」（動きの得点表）をもともに、動きを高めていくことを確認する。 ・ペアの友達と交代で運動を行ながら、できた動きをお互いにチェックし合うことを伝える。 ・児童の運動の様子を見ながら、よい動きや気付きを全体に紹介する。 ・動きを効果的に高められない児童（ペア）には、達人カードや動画資料を見せながら、本時に意識させたい動きのコツを確認する。	○もし達人の動きができるたら、動きを工夫して新しい達人の動きができます。新しい達人の動きができます。 ○「動きを工夫する」と言つても、どんなことを工夫すればいいのか、わからない人もいると思います。この「工夫のポイント」に書いてあるようなところを変化させてみてください。 <工夫のポイント> 姿勢 方向 速さ リズム きより 時間 回数 人数 用具の種類 用具の数 ○でも、新たな達人の動きをつくっても、誰もできないような難しい動きだったら…、つまらないですね。また、簡単すぎて、誰でもすぐにできてしまうようなものだから…、それもつまらないですね。みんなが「ちょっとがんばらなければできそう」と思えるようなちょうどいい難しさの動きがつくれたらうれしいと思います。がんばってください。
5 本時の活動を振り返る。	5	【運動の技能】(第5時) これまでに学習してきた動きが安定してできる。(観察)	・次時の活動への期待と意欲をもたせるために、本時の活動における取り組みのよさを称賛する。 ・児童が本時の学習をふりかえり、次時の活動につなげるため、「達人カード」に、動きのコツや工夫、友達のよい動きなどを書かせる。

本時のねらい	第6時：いろいろな運動に友達と楽しく取り組もうとする。（関心・意欲・態度）	準備・資料	・掲示物（単元計画・学習カード・学習の約束） ・ラジカセ・CD（軽快な音楽） ・本時の活動で使う用具（グループごとにかごに入れておく）
学習活動	1 あいさつ・準備運動・体ほぐしの運動をする。 ・ペアで行う運動 ・グループで行う運動	10	・児童が、きまりを守り友達と仲良く学習に取り組めるように、単元を通しての約束やマナーを再確認する。 ・前時までの児童の様子で気づいたことや意識させたいことをもとに、 <u>本時のめあてを提示する。</u>
2 本時の学習内容の確認をする。	15	もう一度やりたい運動に挑戦したり、動きを工夫したりして「動きの達人」を楽しもう。（第6時）	
3 自分がもう一度やってみたい運動に取り組む。	15	・同じ運動を選んだ友達と動きを見合いながら、 <u>できた動き</u> をお互いにチェックし合い、達人カードに記入していくことをお伝えする。 ・児童の運動の様子を見ながら、よい動きや気付き、 <u>動きの工夫</u> を称賛する。 ・動きを効果的に高められない児童（ペア）には、達人カードを見せながら、工夫のポイントを確認する。	
4 工夫した動きを全体で共有し、もう一度やってみたい運動に取り組む。	15	【関心・意欲・態度】（第6時） 友達と仲良く、いろいろな運動に進んで取り組もうとする。（観察）	
5 本時の活動を振り返り、本单元のまとめをする。	5	・自分が気づかなかった動きの工夫を知り、活動への更なる意欲をもてるよう、児童が考えた「 <u>新たな達人の動き</u> 」を全体に紹介し、 <u>共有させる</u> 。 ・紹介された動きを参考にしながらも <u>もう一度やってみたい運動</u> に取り組むように伝える。	

○今日は「動きの達人」の6回目、まとめの勉強です。今までみんなは「動きの達人」をめざして、4つの運動に取り組んできました。うまくできた運動もあるとあります。今日は最後のまとめの時間ですので、「もう一度やつてみたい！」と思う運動を選んで、挑戦してください。
○今まで1点だったから、今日こそ2点をとりたい」という気持ちで、自分の苦手な運動にもう一度挑戦してください。
○「達人」になれた動きをさらに工夫して、新たな達人の動きをつくりたい」という気持ちで挑戦し、できた動きを友達と見せ合つてもいいです。
○いろんな運動をたくさんやつてみたい人は、一つの場所だけではなくいろんな場所に行って挑戦してもいいです。
○運動をやらううまくできるようになるためのヒントになるのが、この「達人カード」です。できなくて困ったときや工夫のポイントがわからないうときは、この「達人カード」を見るようにしてください。
○単元のまとめの時間ですので、今まで勉強してきたことを生かして、運動を楽しみましょう。
→めあて提示

クラスの実態によつては、前時までと同様、単元を通じての固定ペアで活動させてもいいです。

○今までではペアの人が決まっていたけど、今日は一人一人が自分のやりたいところへ移動するので、ペアの人が決まつていません。今日は、同じ運動を運んだ人同士で、その場でペアになつてお互いに動きを見ているアドバイスしたりシールをはつたりしてください。もしちょうどいい人數ではなかつたら、3人組になると自分がたちで工夫してください。まわりの様子をよく見て、思いやりをもつて運動ができる人はすばらしいですね。

動きの工夫



「ぼくが考えた新しい達人の動きを紹介します。平均台の上でボールをつきながら、後ろ向きで歩きます。」



○○くんはこんな新しい動きを考えたんだね。やつてみたい人は、あとで挑戦してね。

○何人かの人に自分で考えた新たな達人の動きを紹介してもらいました。おもしろかったです。「その動き、ぼくもやつてみたい」など、「〇〇くんの動きを見ていたら、新たな達人の動きを思いついたぞ」という人もいると思います。残りの時間でもう一度やつてみたい運動に挑戦してみましょう。

○今回、体育の時間に挑戦した「動きの達人」は、いつでも・どこでも・だれとでもできる運動ばかりです。授業は今日おしまいですが、この「おうちでもやつてみよう」の部分を参考にして、家族や友達と一緒にまた達人をめざしてやつてください。体育の時間以外にもいろいろな人と一緒にたくさん運動して、これからも運動を楽しんでほしいと思います。