

令和6年度 5歳児 「運動会リズム表現」

(令和6年度実践前修正箇所を斜体、実践後修正箇所を囲み文字、活動内容によって変えやすい箇所を網掛けにて示す。)

1. 期間 9月～10月

2. 設定の理由

一つのお話をテーマにし、様々な登場人物になって学年集団で取り組む運動会リズム表現を、3歳と4歳で2回経験してきている。様々な登場人物になることで、なりきって遊ぶことを楽しんだり、具体的な場面を思い浮かべながら、動き方や話し方などを考えて身体で表現することを楽しみ、登場人物の気持ちを感じたりしてきている。

また、いろいろな動きを通して身体を動かす楽しさや心地よさを味わったり、~~運動用具を使っ~~
~~て、難しい動きが~~できるようになりたい、上手になりたいなどの気持ちをもって挑戦したりすることを経験してきている。さらに、運動会の練習や本番で5歳児がブリッジや側転、より多く打つカエルの足打ち等、様々な動きに挑戦してきた成果を見る機会を作り、5歳児に対する憧れの気持ちをもったり、一緒にしてみる機会を作り、自分達もできるようになりたいと期待したりしている。このような経験をしてきているため、運動会の話をする、「ブリッジできるよ。」「側転やってみたい。」などの声が聞かれる。

5歳1学期の間、好きな遊びをする中でいろいろなごっこ遊びをし、いろいろな役になりきって遊ぶ姿が見られている。また、学級集団で遊びを作っていくことも楽しんできている。また、園庭の遊具や一輪車・竹馬などの運動用具をやってみようと挑戦する姿が多く見られている。

運動会で取り組むリズム表現の中で、発達に応じた様々な動きに挑戦し、少し難しいことができるようになっていくことで、子どもの達成感から自信をもち、さらに次の目標に向かって挑戦していこうとする意欲を育むことができる。物語は、自分達でイメージを膨らませて作り出す余地をつくっておくことで、様々な登場人物の気持ちを考えて、より深く心情を理解することにつながり、自分達が作り上げたという実感を伴うことができる。リズム表現の様々な場面で、子どもが考えて作り出す機会を保障したい。また、学年のみんなで競技的な活動に取り組み、一緒に必要なルールを考えて作っていくことで、自分達で必要なルールを作り出す経験を保障したい。

そこで、5歳児のリズム表現では、是非今の時期に挑戦させたい動きかつ挑戦したいと思う動きを提示し、子どもの挑戦したい気持ちを刺激し、できるようになりたいと決めた動きについては諦めずにやり遂げるところまで支えていく。そして、物語については、様々な動物生き物が生活する世界で、その違いや特徴に触れ、いろいろな個性があることやそれぞれの素晴らしさを感じたり、嬉しさや悔しさ、寂しさを感じたり、自分や友達の気持ちを考え、自分がどう行動すべきかを考えたり、なりたい自分に向かって頑張ったり、自分と向き合ったり、いろいろな個性のある仲間と共に過ごす嬉しさや仲間を信じるよさを感じたりするものを選んでいく。登場人物になりきって登場人物の動物の気持ちを感じたり、学年のみんなで話をし、自分達でイメージを膨らませたり、登場人物の動きや物語の展開に合わせて、挑戦しているブリッジや側転、より多く打つ高く上げるカエルの足うちなどの運動を取り入れる場面を決めたりして、学年のリズム表現を作りあげていきたい。さらに、少人数の友達と表現やダンス等をつくることや、ルールのある遊びを作っていくことを通して、一緒に動きやルールを考えたり決めたりし、より自分達で作り出す満足感を味わえるようにしたい。

3. ねらい

- ① 運動会を楽しみに思い、ブリッジや、側転、より多く打つ高く上げるカエルの足打ち等ができるようになりたい、もっとうまくできるようになりたい、勝負に勝ちたい捕まらず逃げ切りたい、たくさんタッチをしたい、皆でお話を素敵なものにしたい、お家の人に頑張りをってもらいたいなどと目標をもち、そのためにどうすればよいか考え続け、繰り返し挑戦しようとする。
- ② 自分の考えたことやできるようになったこと、上手になっていること、友達と一緒に遊び方や動き方を考えたことから、前とは違う自分を感じて自信をもったり、実現したいことに向けて頑張ったことややり遂げたことに満足したりする。

自ら決める・選ぶ
問題を認識する

自分に満足する
自分を客観的に把握する

- ③ 自分の思い通りにしたい、うまくいかなくて悔しいなどの自分の気持ちを、友達の気持ちに聞いたり様子を感じたり、友達や先生に励まされたり、先生から周りの状況を知らされたり、目指す自分に照らし合わせたりして、切り替えようとしたり、納得のいくところに落ち着けようとしたりする。 気持ちをコントロールする
- ④ 友達や教師から頑張っていたことや見て感じたことを言ってもらい、自分の気持ちや、言い方、好きなこと、苦手なこと、頑張り、性格に気付いたり振り返ったりして認めようとしたりする。 自分のことを知る
- ⑤ 教えてくれる友達や応援してくれる友達の存在を感じ、助けてくれる友達と一緒に練習する友達がいる嬉しさを感じる。 他者という喜びを感じる
- ⑥ 友達と一緒に、できるようになったことやうまくいったことを喜んだり、うまくいかずに悔しがったりし、仲間とのつながりを感じる。
- ⑦ みんなでお話の世界をつくり出したり、グループの友達と踊りをつくり出したり動きを合わせて踊ったりすることを楽ししさを感じる。
- ⑧ いろいろな友達の表現や考えのよさや気持ち、得手不得手、頑張りやに気付いたり認めたりする。 他者のことを知る
- ⑨ 友達の表現や頑張りに対して感じたことを伝えたり、お話や表現、ダンスをよくするために考えたことを相手に伝わるように、言葉を足したり言い換えたりして伝えようとしたり伝えることのよさを感じたりする。 自分のことを伝える
- ⑩ 友達の様子を見て、自分からないことを教えてあげようとしたり、したいことが思うようにできず困っている友達を見て自分が感じているコツを教えたり、友達が自分でできるようにどこまで手伝ったり教えたりしたらよいか考えようとしたり、挑戦している友達を励ましたりしようとする。 他者のことを考えて行動する
- ⑪ お話やダンスを楽しく素敵なものにするために、また、みんなが楽しく納得できるように、自分ができていることを見付けてしようとしたり、お話の展開や場の使い方、表現の仕方、勝負場面の遊び方やルール等を友達と一緒に考えたり、試して振り返ったり、決めたりしようとする。 人と物事を進める
- ⑫ バランスを崩したり勢いがついたりして倒れたとき時などに痛くないように、ブリッジや側転、カエルの足うち等はクッションになる芝生やマットでしようと場所を選んでしようとする。 身を守る
自分を客観的に把握する
- ⑬ 友達にぶつかって痛い思いをしたり、友達に痛い思いをさせたりしないように、側転やカエルの足打ちをする時は、広い空間を見付けたり、向きを揃えたり、周りの人やものに注意を向けて確かめたりしようとしたり、危なかったことを振り返って危なくないようにしようとしたりする。
- ⑭ ブリッジや側転、より多く高く上げるカエルの足打ちをして、手のつき方や勢いの付け方、身体の支え方、力の入れ方をいろいろ試したり、コツをつかんだりしようとする。 身体を操作する
- ⑮ 相手の位置や動きを見て、走るスピードや向きを変えたり、身をかわ躲わしたりして、自分の身体の動きを調節しようとする。
- ⑯ ブリッジや側転、カエルの足打ち等をして、身体が反る感覚や逆さになる感覚、顔の向きや腕で身体を支える感覚、回転する感覚を感じる。
- ⑰ 手足を大きく伸ばして、身体の傾きを調節したり、軸足で踏ん張ったりしてバランスをとり続けようとする。
- ⑱ いろいろな言い回しの表現を感じたり、イメージを膨らませていろいろな動物登場人物が住むサバンナ場所の情景を思い浮かべたり、展開を楽しんだりする。また、登場人物のいろいろな性格や特徴をもった他者の素晴らしい素敵さを感じたり、そのよさを認める気持ち、自分や友達の嬉しさや悔しさや寂しさなどのいろいろな気持ち、仲間と共に過ごす嬉しさなど登場する生き物の気持ちを感じ取ったり歌の歌詞を考えたりしようとする。 文芸に表す
- ⑲ 登場する生き物人物の気持ちや性格、生態、状況から動き方や話し方、表現の仕方を考えたり映像で動きを見たり友達の表現を見たりしながら、表現することを楽しむ。 身体の動きに表す
関連付ける
問題を認識する
難関に発想し、追求の手立てを構想する

- ①⑨ ピアノのリズムやテンポを感じ、それに合わせて素早くやゆっくり走る、高く跳ぶ、さっと止まる、はずむようにギャロップをする、**力強く**や**素早く**、**ぎこちなく動**く**こと**など**すること**を楽しむ。
- ②⑩ 歌詞やリズムから広げたイメージを動き**の大きさや動き方などのいろいろな方法**で表現することを楽しむ。
- ②⑪ 自分達のお話や表現をより素敵なものにしようしたり、お客さんに見てもらうことを意識したりして、**並び方や体の向き**、**待ったり出たりする位置や待ち方等**を考えようとする。
- ②⑫ したい表現に**適当な人数**を考えたり、**公平になるように数を揃えたり**、**勝負を決める時に数を数えたりする**など、**数を使って考えたり判断したり**しようとする。
- ②⑬ **友達との距離や位置**を考えて、**並んだり**、**円になったり**、**広い場所を見つけて自分の場所を決めたり**、**逃げたり追ったり**しようとする。
- ②⑭ **物語の世界観を崩さないまま**、**勝負を公平にしよう**と思い、**ルールを考えながらキャラクターの個性や物語の情景を活かして**、**より面白くなる****手立てルールや設定を作ったり増やしたり**、**作り替えたり**、**減らしたりして勝負を考えていこうとする**。

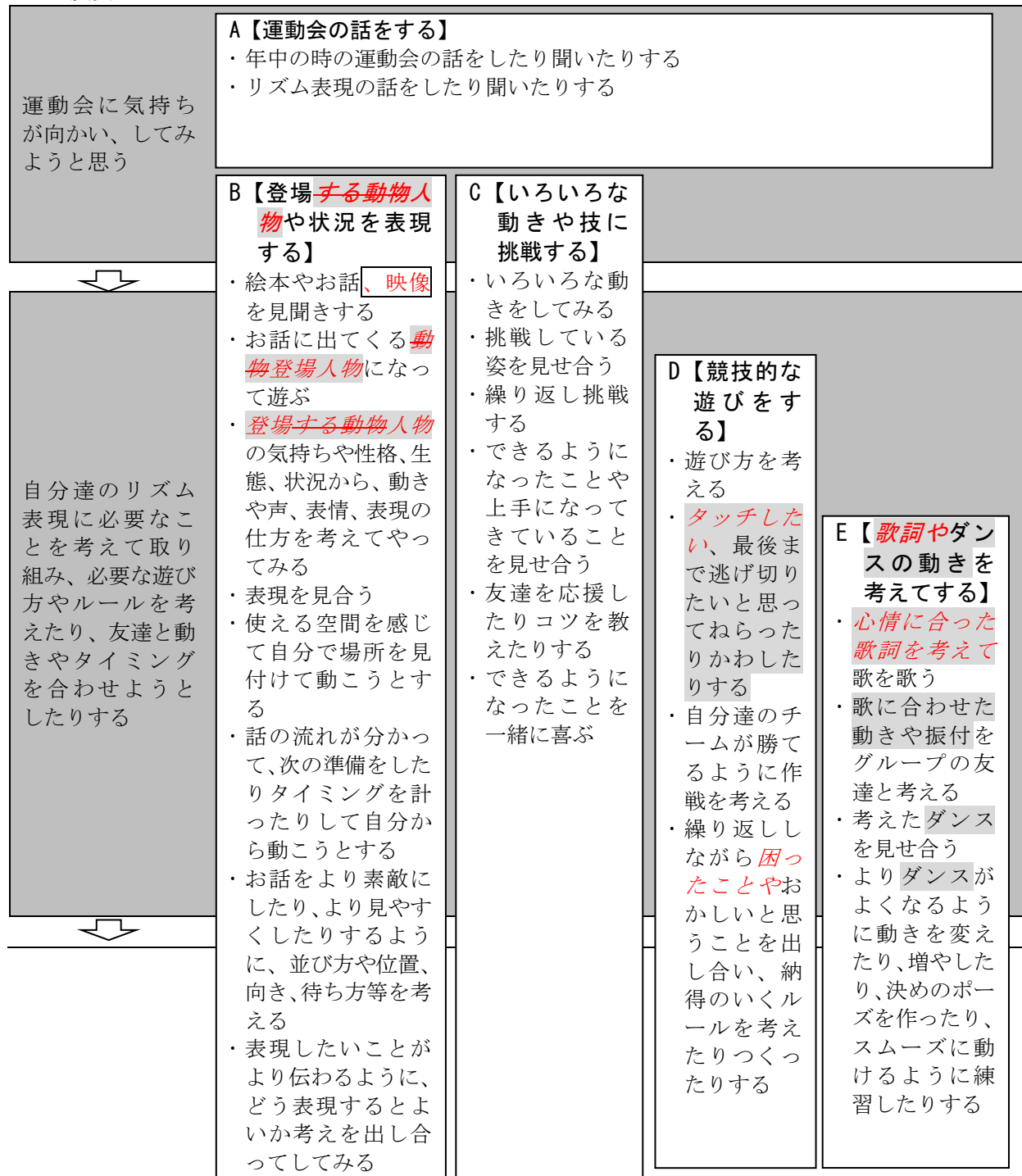
音楽に表す

演出に表す
問題を認識する
豊かに発想し、追求の手立てを構想する
数・量を捉える
比較する

空間を捉える
比較する

面白さを生み出す

4. 展開



人に見てもらう
ことを意識して
表現の仕方を考
えたり、繰り返し
練習したりする



自分達の取り組
んできた成果を
見てもらう

F【運動会をする】

- ・自分達の頑張ってきたことを見てもらう
- ・他の学年が取り組んできたことを見る

A【運動会の話をする】

予想される 子どもの活動	ねらい	*環境の構成 ◎教師の援助
・年中の時の運動会の話をしたり聞いたりする ・リズム表現の話をしたり聞いたりする	◎運動会のイメージを膨らまし、楽しみにする。①	◎運動会で取り組んできたことや、自分達が見てきた年長児のことを思い出 せる <u>して楽しみに思える</u> ように、年少・年中の時にしてきたことや、年長児がしていたことを尋ねる。

B【登場人物や状況を表現する】

予想される 子どもの活動	ねらい	*環境の構成 ◎教師の援助
・絵本を見たり、お話を聞いたり映像を見たりする ・お話に出てくる登場人物になって遊ぶ ・登場する動物人物の気持ちや性格、生態から、動きや声、表情を考えてしてみる ・友達と表現を見合う ・使える空間を感じて自分で場所を見つけて動かこうとする ・話の流れが分かって、次の準備をしたりタイミングを計ったりして自分から動かこうとする ・お話をより素敵にしたり、より見やすくしたり	◎皆でお話を素敵なものにしたいと思い、そのためにどうすればよいか考え続けようとする① ◎自分の考えたことや自分や友達と一緒に考えた遊び方や動き方を先生や友達に見てもらったり褒め<u>め</u>てもらったりし、前とは違う自分を感じて自信をもつ② ◎自分の思い通りにしたい気持ちを、友達の気持ちを<u>を</u>聞いて、自分の性格や頑張りに気づき、認めようとする④ ◎お話の内容を意識し、みんなでお話の世界をつくりあげ、一緒にやっていく<u>ことに</u>楽しさを感じる⑦ ◎友達の生き物登場人物の特徴を	◎皆でお話を素敵なものにしたいと思えるように、どんなお話やリズム表現にしたいか必要に応じて尋ねる。 ◎自分の考えたことや友達と一緒に考えたことに前とは違う自分を感じて自信をもてるように、以前の考えと比較してよいと感じている点や変わった所を具体的に褒め言葉にし<u>たり</u>、驚いたりする。 ◎自分の思い通りにしたい気持ちを切り替えたり、納得のいくところに落ち着けようとしたりするように、自分の振る舞いによる友達の様子を見聞きする機会を設けたり、周りの状況を知らせたりする。 ◎自分の性格や頑張り、気持ち、言い方、好きなこと、苦手なことに気づき、その性格を認めようと思えるように、友達が感じた思いや日頃からの頑張りを伝え合う機会を作ったり、教師が日頃の姿と結び付けて個性を言葉にしたりする。からよく見られることを伝えたりする。 ◎みんなで話し合いながらお話の世界をつくっていけ<u>る</u>楽しく感じられるように、考えたことを出し合う場をもち、考えのよさを認めて取り入れたり、友達の考えに対してこうしたい方がいい<u>思ったことやもっとよくなりそうなこと</u>、これを加えた方がいいなど、いろいろな意見がないか尋ねながら場面や動き、隊形、流れをつくっていったりする。 ◎友達の考えたことや表現を見て、友達の考えの面白さ

するように、並び方や位置、向き、待ち方等を考える	捉えた動きや感情がこもった表現を見て、感じたことを伝えたり、お話や表現、ダンスをよくするために考えたことを相手に伝わるように言葉を足したり言い換えたりして伝えようとしたり伝えることのよさを感じたりする⑨ ○お話を楽しく素敵なものにするために、自分ができることを見つけてしようしたり、お話の展開や場の使い方、表現の仕方等を友達と一緒に考えたり、試して振り返ったり、決めたりしようとする⑩ ○絵本を見たり、お話を聞いたり映像を見たりして、登場する生き物人物の気持ちを感じる⑪ ○登場する生き物人物の気持ちや生態、状況から、動き方や話し方、表現の仕方を考えたり、友達の動き方からヒントをもらったりしながら、表現することを楽しむ⑫ ○ピアノのリズムやテンポを感じ、それに合わせて高く跳ぶ、さっと止まる、はずむようにギャロップやスキップをする、力強くや素早く、ぎこちなく動く、やわらかく動くなどすることを楽しむ⑬ ○自分達のお話や表現をより素敵なものにしようしたり、お客さんに見てもらうことを意識したりして、並び方や体の向き、待ちたり出たりする	やよさなど感じたことや、自分の考えついたことを伝えたり伝えることのよさを感じられるように、友達の考えたことを見せる場や自分の考えを伝える場をもったり、友達の考えを聞いた上でどう思うか尋ねたりする。 ◎自分ができることを見付けてしようと思えるように、気付いたことから考えを話し子どもの気付きを拾って話したり、次の動きを率先して行ったりする等の姿を逃さず、その姿がお話を素敵なものにすることにどうよいと感じたか具体的に言葉にしたりする。 ◎友達と一緒にお話を素敵なものにしようと考えられるように、お話の展開や場の使い方、かけ声を出す等のアイデアが必要な場面で話し合いの場をもち、どうするか尋ねる。 ◎考えたことを試して振り返り決めることができるように、考えを試すことを提案したり、試す様子を撮影して動画や静止画で見る機会を設けたり、試してみてもう一度確かめたりする。 ◎登場する動物人物の気持ちを感じられるように、心情が強く表れている部分は、その気持ちを感じるために理解しておかなければならない言葉をゆっくりはつきりと読んだり、心情を表す言葉や情景での比喻表現はその心情に合った声色や声の調子で読んだり、心情がはっきりと現れている場面や映像と一緒に見たりする。 ◎イメージを膨らませて話の展開を考えられるように、お話に出てくる言葉から想像できることを話したり、尋ねたりする。 *登場する生き物人物の動きや生活、食べ物などの生態や、サバンナ暮らしている状況が分かって表現することができるように、登場人物が暮らす環境の生き物やサバンナ海などが描かれた絵本や図鑑、写真等の掲示を用意しておく。 ◎登場する生き物人物の生態から動きを思い浮かべたりきれるように、食事や泳ぎ方や体の特徴などの生活場面を切り取ってごっこ遊びをする機会を設ける。 ◎登場する生き物人物の気持ちや性格、場面設定から表情や動きを考えられるように、事前にどんな場面の何になって遊ぶのか話したり、登場する生き物人物の背景や性格、状況をお話の中で使われている言葉を使って話しかけたりする。 ◎友達の表現のよさを感じたり考えを取り入れたりできるように、友達の表現を見る場をもち、感じたよさや友達が考えていることを尋ねる。 ◎ピアノのリズムやテンポを感じ、それに合わせて動けるように、リズムやテンポに大きく変化をつけたり、その変化が分かりやすそうに弾き分けをしたりする。 ◎自分達のお話や表現をより素敵なものにするために並び方や体の向き等を考えられるように、どのような場面であるかや、大切に表現したい気持ちはどのようなことを尋ねて意識化する。
---------------------------------	---	--

	位置や待ち方等を考えようとする②① ○したい表現に適当な人数を考えたり、必要で数えたりして、数を使って判断しようとする② ○友達との距離や位置を考えて、並んだり、円になったり、広い場所を見付けて自分の場所を決めたりしようとする③	◎ お客さんに見てもらうことを意識して並び方や体の向き等を考えられるように、自分たちの表現をお客さんの位置から見る機会を設けたり、教師がお客さんになって感じたことを伝えたり お客さんの視点で撮った写真を見せたり する。 ◎ したい表現に適当な人数を考えたり、必要で数えたりできるように、複数の役が同時に登場しやり取りする場面を設定したり、人数の偏りを咬いたりする。 ◎ 友達との距離や位置を考えて隊形を変えられるように、必要な距離を考えさせたり、周りを見て位置を考える姿やとっている距離や決めた位置が何のためにどうよいのかを言葉にしたり 目印になりそうなものを一緒に探したり する。
--	---	--

予想される 子どもの活動	ねらい	*環境の構成 ◎教師の援助
・ いろいろな動きをしてみる ・ 挑戦している姿を見せ合う ・ 繰り返し挑戦する ・ できるようになったことや上手になってきていることを見せ合う ・ 友達を応援したりコツを教えたりする ・ できるようになったことを一緒に喜ぶ	○運動会で挑戦したい技を出し合い、やってみようと思う① ○ブリッジやより 多く打つ高く上げるカエルの足うち、側転などができるようになりたい、もっとうまくできるようになりたいなどと目標をもち、繰り返し挑戦する① ○できるようになったことや上手になっていることを先生や友達に見てもらったり 褒めてもらったりし、前とは違う自分を感じて自信をもったり、頑張ったことに満足したりする② ○うまくいかなくて悔しい気持ちを、友達や先生に励まされたり、目指す自分に照らし合わせて切り替え立て直そうとする③ ○何度も挑戦し続けて、できるようになった頑張りを実感したり、諦めてしまう性格に気付いたり気付かされたりする。④ ○教えてくれる友達や応援してくれる友達の存在を感じ、助けてくれる友達と一緒に練習する友達がいる嬉しさを感じる⑤ ○できるようになったことを一緒に喜び、仲間とのつながりを感じる⑥ ○いろいろな友達の考えのよさや得手不得手、頑張りに気付いたり、認めたりする⑧	◎ブリッジやより 多く打つ高く上げるカエルの足うち、側転など自分の挑戦したい技に挑戦しようと思えるように、昨年を振り返り、挑戦したい技を尋ね、頑張れば必ず出来るようになることや不安な子どもには教師も一緒に練習することや、友達も助けてくれることを伝える。 ◎挑戦してみよう、こんな風にできるようになりたいと思えるように、して見せたり、友達がする姿を見せたり、目標を聞いたりする。 ◎うまくいかなくても、もう少ししてみよう、諦めずにしてみようと思えるように、励ましたり、どうしたらいいのか一緒に考えたり、頑張っている友達の姿を見せたり、友達も助けてくれることを伝えたりする。 ◎できるようになった、上手になったと感じ、前とは違う自分に満足できるように、頑張りを認めたり、動画を撮って以前と動きを比較したり、前とは違うところを具体的に 褒め言葉にしたり、一緒に喜んだりする。 ◎うまくいかない悔しい気持ちを立て直して挑戦しようと思えるように、友達の励ます声に気付かせたり、何度も頑張っている気持ちを認めたり、頑張った分だけ上達すると励ましたり、できるようになりたいと思っていた気持ちを一緒に振り返ったりする。 ◎自分の何度も挑戦し続けようとする性格や、難しいから諦めてしまう性格に気付き、認めようと思えるように、難しいと感じた事ことを何度も挑戦しようとしていた姿を振り返って伝えたり、園生活のなかでも日頃の姿と結び付けて同じようなことが何度かあったことを思い出させたりする。 ◎助けてくれる友達と一緒に練習する友達がいる嬉しさを感じられるように、応援してくれている友達や傍で頑張っている友達の存在を知らせる。 ◎仲間とのつながりを感じながら練習できるように、誘って集まってすることを提案したり、できるようになったことを一緒に喜んで周りに知らせたりする。 ◎いろいろな友達のよさや得手不得手に気付いたり、認めたりしようと思えるように、教師が考えに関心をもって聞く姿を見せたり、友達の考えを聞いてどう思うか尋ねたり、以前と比べた姿を言葉にして知らせたりする。

	○かっこよく動いていること（ブリッジやより多く打つ高く上げるカエルの足うち、側転など）をすごいと思って伝えたり、できなかったことに繰り返し取り組み、できるようになった友達の頑張りを<u>褒め</u>めたりする⑨ ○したいことが思うように出来なくて困っている友達を見て自分が感じているコツを教えたり、挑戦している友達を励ましたりしようとする⑩ ○バランスを崩したり勢いがついたりして倒れたときに痛くないように、側転やブリッジ、より多く打つ高く上げるカエルの足うちはクッションになる芝生やマットでしようと場所を選ぶ⑪ ○友達にぶつかって痛い思いをしたり、友達に痛い思いをさせたりしないように、側転やブリッジをする時、は、広い空間を見付けたり、向きを描えたり、周りの人やものに注意を向けて確かめたりしようとしたり、危なかったことを振り返って危なくないようにしようとしたりする⑬ ○ブリッジや側転、より多く打つ高く上げるカエルの足うちをして、手のつき方や勢いのつけ方、身体の支え方、力の入れ方や抜き方をいろいろ試したり、コツをつかんだりする⑭ ○ブリッジや側転、カエルの足打ち等をして、身体が反る感覚や逆になる感覚、顔の向きや腕で身体を支える感覚、回転する感覚を感じたり、つかんだりする⑮ ○大きく手足を大きく伸ばして、身体の傾きを調節したり、軸足裏で踏ん張ったりしてバランスをとり続けようとする⑯ ○見てもらうことを意識して、用意や終わりのポーズ、する場所や体の向きを考えてしようとする⑳ ○広い芝生や道の上で、広い場所を見付けて自分の場所をとり、空間を意識して行動しようとする㉑	◎友達の頑張りを褒めたり、伝えたりしようと思えるように、友達の姿を見てどう思うか尋ねたり、伝えると相手が嬉しい気持ちになりそうなことを伝えたりする。 ◎したいことが思うようにできなくて困っている友達が自分でできるようになるために、自分ができるところをしようと思えるように、困っている友達を知らせたり、何かいい考えはないか、どこまで手伝ったら自分でできるようになりそうか尋ねたりする。 ◎安全に側転やブリッジ、より多く打つ高く上げるカエルの足うちをするためにはどうしたらよいかを考えられるように、どんな危ないことがあるか、危ないことに対してどうしたらよいかを尋ねる。 ◎側転をする時に、<u>危なくないか</u>、広い空間があるかどうか確かめられるように、十分な場所があるか尋ねたり、周囲を確かめている姿をほめたりする。 ◎側転をする時に<u>危なくない</u>向きを考えられるように、進む方向やそのまま進むとどうなるか尋ねる。 ◎危なかった時に、危なくなった理由が分かり気を付けられるように、どうして危なくなったのか尋ねたり一緒に考えたりする。 ◎手のつき方や勢いのつけ方、身体の支え方、力の入れ方や抜き方をいろいろに試せるように、友達がするのを見る機会を設けたり、教師もやって見せたりする。 ◎手のつき方や勢いのつけ方、身体の支え方、力の入れ方や抜き方のコツを<u>知ったり</u>つか<u>めたり</u>するように、コツをつかんでいる友達に感じているコツを尋ねて聞く機会を設けたり、教師の感じているコツを知らせたり、身体を支えて感じ取る状況を作ったりする。 ◎顔の向き（見る場所）をつかめるように、見る場所を分かるように見せて示したり、友達の顔の向きを見る機会を設けたりする。 ◎腕で身体を支える感覚をつかめるように、手をしっかり開いて踏ん張っていることや肘がしっかり伸びていることを言葉にして伝え意識させたり、友達の支え方を見せたりする。 ◎回転する感覚や身体が反る感覚を感じられるように、足やお尻をしっかり上げるように声をかけたり、身体で支えて上げたりする。 ◎大きく手足を伸ばしてバランスをとる感覚がつかめるように、教師や友達の綺麗なポーズを見せたり、手足を支えて形を作ったりして、ポーズのイメージをはっきりと持たせ、お話の登場人物の動きとして取り入れ、繰り返し挑戦する機会を設けて長く続けられるように励ます。 ◎見てもらうことを意識して、用意や終わりのポーズ、する場所や体の向きを考えられるように、おうちの人が見てくれる場所を伝えたり、見ていて感じたことを伝えたりする。 ◎空間を意識して動けるように、友達や物と十分離れているか尋ねたり、周りとの距離に応じて位置を変えていることを言葉にしたりする。
--	--	--

D【競技的な遊び（しまおに）をする】		
予想される 子どもの活動	ねらい	*環境の構成 ◎教師の援助
- 遊び方を考える - タッチしたい、最後まで逃げ切りたいと思ってねらったりかわしたりする - 自分達のチームが勝つためにできることを見付けてする - 自分達のチームが勝てるように作戦を考える - 繰り返ししながらおかしいと思うことを出し合い、納得のいくルールを考えたりつくったりする	◎ 勝負に勝ちたい、タッチしたい、最後まで逃げ切りたいなど、目標をもち、そのためにどうすればよいか考え続けたり、繰り返し挑戦したりしようとする① ◎ 自分達のチームが勝ったことや作戦がうまくいったことを一緒に喜んで喜んだり、負けたことを一緒に悔しがったりし、仲間とのつながりを感じる⑥ ◎ 自分達のチームが勝てるように、自分ができることを見付けてしようとする⑩ ◎ みんなが楽しく納得できるように、勝負場面の遊び方やルール等を友達と一緒に考えたり、試して振り返ったり、決めたりしようとする⑪ ◎ 相手の位置や動きを見て、走るスピードや向きを変えたり、身をかわしたりして、自分の身体の動きを調節する⑭ ◎ 公平になるように数を揃えたり、勝負を決めるときに数を数えたりするなど、数を使って考えたり判断したりしようとする⑳ ◎ 物語の世界観を崩さないまま、勝負を公平にしようと思い、ルールを考えながらキャラクターの個性や物語の情景を活かして、より面白くなる手立てを増やしたり、減らしたりして勝負を考えていこうとする。㉒	◎ 自分の決めた目標に向かって取り組めるように、その日の目標を尋ねたり、それを自分で振り返ったり実現に向かえたりする目標にできるようさらに尋ねて具体的にしたり、目標に向かう姿を逃さず褒めて励ましたりする。 ◎ チームの友達と勝ったことや作戦がうまくいったことを一緒に喜んだり、負けたことを一緒に悔しがったりするように、教師も一緒に輪になっ勝負に参加したりタッチをしたり肩を組んだりなどをしてそれをするきっかけを作る。 ◎ 自分達のチームが勝つために、自分ができることを見付けてしようとするように、声をかけ合って一緒にねらったり、ねらわれていることを友達に知らせたり助けを求めたり、応援したりするなど、チームが勝つために考えているよさを言葉にしたり、何かできることはないか尋ねたり、教師が見付けたできることに気付くきっかけを与えたりする。 ◎ ルールの必要を感じ、自分達でルールを考えられるように、最小限のルールを始めて話し合って決め、困ったことが起こったらその都度みんなはどうしたらよいか考える機会を設ける。 ◎ 考えたルールがみんなにとって楽しく納得できるものになるように、それぞれの思いを聞いて納得がいつているか確かめたり、納得がいかないことがある時には、理由を聞き、どうしたらいいのか尋ねたりする。 ◎ 考えたことを試して振り返り決めることができるように、考えを試すことを提案したり、試す様子を撮影して動画や静止画を見る機会を設けたり、試してみてもうだったか尋ねたりする。 ◎ 勝てるようにチームの友達と作戦をたてたり声をかけ合ったりできるように、作戦を考える時間をとったり、声をかけ合っている姿や作戦通りしようとする姿を褒めたり、周りに知らせたりする。 ◎ 相手の位置や動きに合わせて狙ったりタッチしたり逃げたりしようと思えるように、友達の動きをよく見て動いていることを言葉にしたり、相手がどこにいるか尋ねたり、相手が迫ってきていることを知らせたりする。 ◎ 数を揃えるために考えられるように、それぞれ何人いるのか尋ねたり、数を揃えるためにどうしたらよいか一緒に考えたり試したりする。 ◎ 取ったり残ったりしたしっぽの数を比べやすいように、どう数えたり並んだりすればよいか尋ね、方法を一緒に考えたり試したりする。 ◎ 物語の世界観を崩さないまま勝負方法を公平にしてルールを考えながら、より面白くなる手立てを増やしたり、減らしたりして勝負を考えていこうと思えるように、子どもたちが物語の状況や心情、考えたルールで勝負をした後にどうだったか振り返ったり、他の似た遊びで違うルールがあることを伝えたりする。

E【歌の歌詞やダンスの動きを考えてする】		
予想される 子どもの活動	ねらい	*環境の構成 ◎教師の援助
歌を歌う	◎ 自分達が考えたダンスや歌を	◎ 自分達が考えたダンスや歌を見てもらったり聞いて

・ お話に合った歌詞を考える ・ 歌に合わせた動きや振付をグループの友達と考える ・ 考えたダンスを見せ合う ・ よりダンスがよくなるように動きを変えたり増やしたり、決めのポーズを作ったり、スムーズに動けるように練習したりする	見てもらったり聞いてもらったりして頑張ったことに満足したり、褒めてもらって自信をもったりする② ○ グループの友達と踊りをつくり出したり動きを合わせて踊ったりすることに楽しさを感じる⑦ ○ 他のグループの考えたダンスを見て、よいところを見つけて伝えたり、考えた友達を素敵だと思った気持ちを伝えたりする⑨ ○ 自分の考えたことを友達に伝えたり、友達の考えを聞いたりして、グループの友達と一緒にダンスの動きを考えたり、試して振り返ったり、一緒に決めた動きで友達と合わせて動こうとしたりする⑪ ○ お話から登場人物が感じた気持ちを言葉にして歌詞を考えようとする⑩ ○ 歌詞やリズムから広げたイメージを動きの大きさや動き方等、いろいろな方法で表現することを楽しむ⑫ ○ 見てもらうことを意識して、向きや動き方、ポーズなどを考えてしようとする⑬	もらったりして頑張ったことに満足できるように、作る段階で工夫や苦労したところを言葉にしたり、それに向かった姿勢に関心したりする。 ◎ グループの友達と踊りをつくり出す楽しさを感じられるように、いろいろな友達が考えた動きが繋がってできていることを素敵に思うことを伝える。 ◎ グループの友達と動きを合わせて踊る楽しさを感じられるように、動きが合っていることや合っていて素敵であることを伝える。 ◎ 他のグループのダンスを見て、感じたよさを伝えられるように、グループで考えたダンスを見せ合う機会をもつ。 ◎ 他のグループの考えたダンスのよいところを見付けたり、考えた友達を素敵だと思ったりした気持ちを伝えられるように、よいところや素敵など伝える場をもつことを見合う前に知らせる。 * 考えを伝え合いながらダンスを作っていけるように、5人程度のグループにする。 ◎ 友達の考えも聞きながらダンスを作っていけるように、一人の考えで決まっている際には、皆が納得しているか、他児の意見はないか尋ねる。 ◎ お話に出てくる登場人物の気持ちを想像して言葉に表してみようと思えるように、登場人物がどんなことを感じていたのかを尋ねたり、自分だったらどう思うのかを一緒に考えたりする。 ◎ 歌詞やリズムから広げたイメージを動きで表現することを楽しくするように、動きと歌詞やリズムをどう表現したのか尋ねたり、同じ歌詞でもいろいろな表現の仕方があることを伝えたり、どう表現されていると感じたか、またその表現のよさを具体的に言葉にしたりする。 ◎ 見てもらうことを意識して、向きや動き方を考えられるように、お客さんが見てくれる場所や、客席から見て感じたことを伝えたりする。
---	--	---

F【運動会をする】

予想される 子どもの活動	ねらい	*環境の構成 ◎教師の援助
・ 自分達の頑張ってきたことを見てもう	◎ 頑張って取り組んできたことに自信をもち、見てもらいたいところを意識しながら最後まで取り組み、やり遂げた満足感を味わう②	◎ やり遂げた満足感を味わえるように、これまでの頑張りと今日の頑張りを結び付けながら、頑張っていたこと、自信をもってやっていたことを褒め言葉にする。