

小学校低学年における「鉄棒を使った運動あそび」の指導法に関する研究

A study on the teaching method of "Exercise play using iron bars" in elementary school lower grade

曾和 敬

Takashi Sowa

要旨

本研究は、筆者が1983年に実施した2年生における「鉄棒を使つての運動」の指導実践を今日的視点から（とりわけ2017年告示の指導要領を踏まえて）検証し、今後の「鉄棒を使った運動あそび」の有効な指導方法の一つとして、提示することをその目的とする。

はじめに、実践の概要と指導の実際について記し、その後、いくつかの今日的な視点を確認し、それらの視点から本実践の検証・評価を行った上で、学校教育の現場における指導法として有効性を探っていきたい。

1 「どうぶつのであそび」（鉄棒を使つての運動）の指導実践の概要

筆者は、1986年堺市立日置荘西小学校において、2年生（児童数41名）の担任となった。教師になって7年目、初めての2年生担任であった。今回、取り上げるのは今から36年前に行った「どうぶつのであそび」の実践である。

以下、実践の概要について記す。

（1）本単元実施の時期

本単元は、6月及び9月に実施したものであるが、指導記録が残っていないため、実施期間の具体的な日時が不明である。しかし、9月に行った指導案（資料1）は残っており、その記述から、6月および9月に実施したことが分かる。（資料1-5・6・11）

（2）他教材との組み合わせで授業を構成

当時の学習指導要領においては、2年の「鉄棒を使つての運動」は、「基本の運動」の中の「固定施設や器械・器具を使つての運動」に位置付けられおり、勤務校において「鉄棒をつかつての運動」に配当された時間数は、年間約3時間（45分×3）であった。（資料1-5・1-11）ちなみに、当時は週6日制（土曜日も授業）であり、体育指導時間は週に3時間であった。（1998年改定時には、週2.6時間となったが、2008年には再び週3時間となり現在に至っている）

鉄棒運動を長時間続けて行うことは、児童の体方面で無理がある上に、動きができるようになるためには、粘り強く取り組むことが必要とされる。さらに、好き嫌いが激しい運動のひとつであり、45分間を鉄棒運動に集中させることは、児童の発達段階からみて難しい面があることから、他教材と組み合わせ、授業を構成した。（資料1-3・6・7）

すなわち、鉄棒運動に充てる時間を1回当たり15分程度と短くし、その分、6月と9月で12回行い、回数を多くするようにした。このような帯時間を設定することにより、1回当たりの児童の負担を減らすとともに、粘り強く自身の課題に取り組めるようにした。

（3）授業と休憩時間等との連動

年間3時間という短い期間で、鉄棒運動における「体の基本的な動きを身につけ、各種の運動の基礎となる動きができるようにする」(1977年告示 学習指導要領)ことは容易ではない。基本的かつ多様な動きを経験させ、運動の楽しみを得させるためには、授業以外の休憩時間等で鉄棒に触れる機会を多く持たせる必要があった。

そのため、体育科の授業においては、休憩時間において個々の児童が生み出した(発明した“あそび”)の紹介や動きのポイントについて紹介し合うことに重点を置いた単元を構成した。

(4) 環境の整備

堺市立日置荘小学校は、当時、開学4年目の新しい学校であり、敷地も広く、教室から鉄棒までは100m以上もあった。短い休憩時間に鉄棒あそびができる環境ではなかったことから、移動式低鉄棒を購入して、校舎の中庭に設置し、鉄棒に触れる機会を多くした。

(5) 「鉄棒運動」から「どうぶつのえだあそび」

学習指導要領には「鉄棒を使った運動」とされていたが、まだアニミズム的な要素を有する低学年の児童の発達段階を考慮して、「どうぶつのえだあそび」という主題を設けた。子どもたちの多くは、動物が大好きである。その動物になり切ることによって、「動きのイメージ」を持たせやすくしたり、「動きのバリエーション」を増やしたり、「よりよい動き」をめざしたりできるように考えた。

その際、「どんなどうぶつになって」あそぶかはグループ(4~5人)で決めさせ(グループ課題)、個々の動きは個人で考えさせた(個人課題)。

(6) 運動の要素を提示

2年時における鉄棒運動の要素を「ぶらさがりっこ」「まわりっこ」「おりっこ」に分けることにより、あそびの視点を与え、動きの多様化と焦点化を図った。その際、運動課題として考えられることを予め想定して、授業に臨んだ。(資料1-9)

(7) 「動き・あそび」にネーミング

ネーミングを行わせることにより、「動き」のイメージ化を行い、発明した“あそび”に親近感と共通認識を持たせるとともに、新たな動きを付け加えるなど、個々の発想を生かした創造性のある動きができやすくなるよう工夫した。

(8) 一覧表の活用

発明した児童名と“あそび”の名前を一覧にし、発明した児童ができたかどうかを判断・チェックし、できていれば「てぼうしール」を貼ることができる一覧表を作り、意欲づけを行い、それぞれに課題意識を持たせた。(資料2)

2 指導結果の概要

(1) 発明した“技・あそび”とできるようになった数

以上のような指導方法を用いた結果が、資料2であり、これを分かりやすくするために、今回、一覧にしたのが資料3である。

児童が発明した“あそび”は、68種類におよび、児童一人当たりの発明平均は2となった。発明した児童から「できた」と認められた“あそび”の総数は、746であり、一人当たりに換算すると18である。(資料3-3)

全く発明していない児童は、41名中13名いたが、その内3名を除いては、他の児童が発明した“あそび”ができることに挑戦した。すなわち、できるようになった数が20以上になった児童が4名、10以上20未満の児童が6名いた。できた数が10未満だった児童は3名であり、この内2名(児童36・37)への支援・指導の必要性については、当時の指導案の指導上の留意点にも名前を挙げて支援をするよう述べていた。(資料1-3)

2人は、共に肥満傾向を持つ児童であり、鉄棒運動にはかなりの抵抗があったが、4つのあそびができている。残る1人(児童19)も7つできている。

(2) 発明した“あそび”の実際

個々の児童の能力や実態に合った“あそび”が発明され、それへの挑戦がなされた。その結果、鉄棒運動を不得手とする児童も得意とする児童も、それぞれユニークな動きを創り出した。さらに、かなり高度な技能と力を要する動きをする児童も出てきた。これらの個々の動きは、ビデオに収めているが、ここでは、そのいくつかを下記に示したい。

ぶらさがりっこ (資料5-1・2)

- ・ブラブラコブラ
- ・さかさまかめ
- ・こうもりゆりかご
- ・ブランコすわり

あがりっこ (資料5-3)

- ・エックスゆびさる上がり
- ・さるすわり上がり

まわりっこ (資料5-4～8)

- ・さるの力まわり
- ・きんにくまえまわり
- ・つばめうしろまわり
- ・へびまわり
- ・さるすわりまえまわり

おりっこ (資料5-8～11)

- ・さるすわりまわりおり
- ・手つきローリングひこう
- ・こうもりの木おり
- ・ローリングひこう

3 今日視点について(2017年(平成29年)告示の小学校学習指導要領解説体育編を中心に)

はじめに、今回の改定の要旨等(特に体育科の授業改善に関して)について確認し、その視点から本実践「どうぶつのえだあそび」の指導を検証・評価したい。

(1) 指導要領等が、「学びの地図」としての役割を果たすことができるようにと中央審議会から示された6点は下記の通りである。(小学校指導要領(平成29年告示)解説 体育編P2…以降体育編Pと表す)

- ①「何ができるようになるか」(育成を目指す資質・能力)
- ②「何を学ぶか」(教科等を学ぶ意義と、教科等間・学校段階のつながりを踏まえた教育課程の編成)
- ③「どのように学ぶか」(各教科等の指導計画の作成と実施、学習・指導の改善・充実)
- ④「子供一人一人の発達をどのように支援するか」(子供の発達を踏まえた指導)
- ⑤「何を身に付いたか」(学習の評価)
- ⑥「実施するために何が必要か」(学習指導要領の理念を実現するために必要な方策)

(2) 体育科改定の要点のうち、「エ 指導計画の作成と内容の取扱いの改善は以下の通りである。(体育編 P 7～P 16) (以下、朱書きは筆者)

- ㊦カリキュラム・マネジメントの実現
- ㊧主体的・対話的で深い学びの実現に向けた授業改善
- ㊨低学年における他教科等や幼稚園教育との関連
- ㊩障害のある児童などについての指導方法の工夫

(3) 上記㊧については、「次の視点等を踏まえて授業改善を行うことにより、体育科で求められる資質・能力を育んだり、体育や保健の見方・考え方を更に豊かなものにしたりにすることにつながる大切である。」として、下記の3点等が記されている。(体育編 P 15)

- ・運動の楽しさや健康の意義等に気付き、運動や健康についての興味や関心を高め、課題の解決に向けて自ら粘り強く取り組み、考察するとともに学習を振り返り、課題を修正したり新たな課題を設定したりするなどの主体的な学びを促すこと。
- ・運動や健康についての課題の解決に向けて、児童が他者（書物等を含む）との対話を通して、自己の思考を広げたり深めたりするなどの対話的な学びを促すこと。
- ・それらの学びの過程を通して、自己の運動や健康についての課題を見つけ、解決に向けて試行錯誤を重ねながら、思考を深め、よりよく解決するなどの深い学びをうながすこと。

なお、これら三つの学びの過程をそれぞれ独立して取り上げるのではなく、相互に関連を図り、体育科で求められる学びを一層充実することが重要である。また、これら三つの学びの過程は、順序性や階層性を示すものでないことに留意することが大切である。

また、主体的・対話的で深い学びの実現に向けた授業改善の推進については、指導方法を工夫して必要な知識及び技能の習得を図りながら、子供たちの思考を深めるために発言を促したり、気付いていない視点を提示したりするなど、学びに必要な指導の在り方を追求し、必要な学習環境を積極的に設定していくことが大切である。それらの学習が展開される中で、着実な習得を促す学習が展開され、主体的・能動的な活用・探究の学習を展開することができると考えられる。

(4) ㊩に関しては、「合理的な配慮に基づき障害の有無に関わらず」(体育編 P 15・16)とあり、2013年(平成25)制定・2016年(平成28年)に施行された、いわゆる「障害者差別解消法」を意識した表現が見られ、「改善の具体的事項」(体育編 P 7)にも「全ての児童が、楽しく、安心して運動に取り組むことができるようにし、その結果として体力の向上につながる指導等の在り方について改善を図る。その際、特に、運動が苦手な児童や運動に意欲的でない児童への指導等の在り方について配慮する。」とある。

さらに、「各学年の目標及び内容」では、「㊦運動遊びが苦手な児童への配慮の例」という項目が指導要領に初めて登場した。

(5) 低学年における「鉄棒を使った運動遊び」

「鉄棒を使った運動遊び」については、実践当時の指導要領(昭和52年告示55年施行)では、前述したように、基本の運動の中の「固定施設や器械・器具を使っての運動」(下線部は筆者)の一つであったが、平成元年改定4年施行の指導要領では、同じく基本の運動の中の「器械・器具を使っての運動」となり、平成10年改定14年施行では、基本の運動のひとつであることに変わりがないものの、「器械・器具を使って

の運動遊び」(となった。

平成15年改定施行でも同じく「基本の運動」の「器械・器具を使つての運動」であったが、平成20年改定23年実施そして平成29年改定30年施行の学習指導要領においては、基本の運動を廃し、「鉄棒を使った運動遊び」は「器械・器具を使った運動遊び」の領域の一つに位置付けられた。

以上を簡単にまとめると以下ようになる。

1977年・昭和52年改定(1980年・昭和55年施行)
内容 基本の運動 固定施設や器械・器具を使つての運動
1989年・平成元年改定(1992年・平成4年施行)
内容 基本の運動 器械・器具を使つての運動
1998年・平成10年改定(2002年・平成14年施行)
内容 基本の運動 器械・器具をつかつての運動遊び
2003年・平成15年改定(2003年・平成15年施行)
内容 基本の運動 器械・器具をつかつての運動遊び
2008年・平成20年改定(2011年・平成23年施行)
領域 器械・器具をつかつての運動遊び

(6)「B器械・器具を使つての運動あそび」の「ウ 鉄棒を使った運動あそび」の[例示]として、下記を挙げている。(体育編P47)

- ふとん干しやこうもり、さる、ぶたの丸焼き
- ツバメ
- 跳び上がりや跳び下り
- 易しい回転

4 今日の視点からの本実践の検証・評価

(1) 上記(5)「鉄棒を使った運動遊び」の視点からの検証・評価について

「小学校学習指導要領解説 体育編」(平成11年文部省)の「(2)内容 オ 基本の運動」では、下記のように記されている。(同P7)

「基本の運動」については、児童にとって楽しい「運動遊び」としての特性をより明確にするために、「仲間との競争、いろいろな課題への取組みなど」を「楽しく行い」とするとともに、第1学年・第2学年において、従前の「・・・の運動」を「・・・の運動遊び」に改めることにした。(下線部原文通り)

つまり、「器械・器具を使つての運動」は、2008年の改定時に「器械・器具を使つての運動遊び」となったのである。「運動」を「運動遊び」とすることによって、運動を「遊び」として楽しみませ、運動を子どもの側から捉え直そうとする姿勢が読み取れる。そして、この考えは2017年改定の指導要領にも引き継がれている。

「どうぶつのであそび」の実践は、「運動遊び」とされた平成10年から実に15年も遡るものであり、「あそび」の着想はその先駆けであったと言えよう。

(2) 上記視点(2)(3)の「④主体的・対話的で深い学びの実現に向けた授業改善」の視点からの検証・評価について

他の児童の動きを見て挑戦したり、発明した児童からの承認を得たり、与えたり、アドバイスを与えたりする活動は、必然的に対話的にならざるを得ず、また他の児童が発明した動きを自分が挑戦したいのか、できそうなのか等を自ら判断し決定しなければならない（自己との対話）。したがって、「課題の解決に向けて自ら粘り強く取り組み、考察するとともに学習を振り返り、課題を修正したり新たな課題を設定したりするなどの主体的な学び」が必然的に要求される。しかし、同時に、児童は自己判断において、取り組む“あそび”をいくつも、何度も選択する自由が保障されているのである。

（3）上記視点（4）「㊥障害のある児童などについての指導方法の工夫」および「㊦運動遊びが苦手な児童への配慮の例」の視点からの検証・評価について

㊥および㊦は、今までの学習指導要領にはなかった画期的な記述であると個人的に評価しているが、㊦においては、できない段階にいる児童をできる段階に引き上げる手立てを示しているに過ぎない（それでもなお記述された意義は大きい）。

ここで指摘したいのは、「㊥障害のある児童などについての指導方法の工夫」「合理的な配慮に基づき障害の有無に関わらない授業を実現するには、いわゆるユニバーサルデザインの授業が意識され、実現されなくてはならないということである。しかし、残念ながら、㊦の表記に見られるように、指導要領の記述からは、そのようなユニバーサルデザインの授業ヴィジョンは見えてこない。

「どうぶつのえだあそび」の実践は、「自分が取り組んでみたい」「自分ができそうな動きから挑戦してみたい」「もっとすごいことをしてみたい」など「全ての児童が、楽しく、安心して運動に取り組むことができる」（体育編P7）ことを意図し、組み立てたユニバーサルデザインを意識した授業である。

1986年当時には、「ユニバーサルデザイン」の言葉は流布しておらず、筆者も全く知らなかったが、この実践の2年後に、筆者は支授学級担任（当時は、養護学級担任）になり、「障がいの有無に関わらず共に学習する授業の創造」をめざして、全教科横断的な学習・総合的な学習を4年間にわたり、学校を挙げて実践している。（資料6-1・2）

「どうぶつのえだあそび」は、今後、ユニバーサルデザインの授業、指導法として捉え、実施することができるのではないか。

（4）上記視点（6）「ウ 鉄棒を使った運動あそび」の[例示]の視点からの検証・評価について

指導結果の概要（1）で示したとおり、すべての児童が、単に指導要領の例示で挙げられた動きだけではなく、他の児童が発明した動きや自分が創った動き（前述したように結果として68種の動き）から自分の能力や興味をもとに、動きを選択し、楽しむことができた。即ち、一人一人の児童にとって、選択肢が増え、主体的に取り組める条件がより満たされたといつてよいであろう。

その結果として、資料4の表に見られる個々の児童の取組みのばらつき（発明することに重点を置いている児童。できることを多くしようとしている児童。両方がんばろうとしている児童。自分ができそうなことを確実にやろうとしている児童等）は、各児童が自分の意思で取り組んだことを表しているのではないだろうか。

（5）上記視点（3）「必要な学習環境を積極的に設定していくことが大切」の視点からの検証・評価

「実践の概要（3）」に示したように、移動式低鉄棒は児童に鉄棒に触れる機会を著しく増やした。移動式低鉄棒設置に要する作業も比較的軽微で容易であったことから、その効用は大きいと思われる。

5 まとめ

(1) 鉄棒を使ったあそびの楽しさを

現在、就学前の保育所や幼稚園においては、各施設の特徴を出すことに力点が置かれ、音楽や語学など、その道の専門家が配置され、幼児の指導に当たることがしばしば見られるようになってきた。運動においても、スポーツインストラクター等が幼児に運動を「教える」ことも珍しくなくなってきている。また、インストラクターがいない保育所や幼稚園での運動会を見るにつけても、先生や保護者が必死になって、鉄棒の「前回り」や「逆上がり」を教えている姿を目にする。

小学校に入学する前から、児童にとって鉄棒はあそびの道具ではなく、「鉄棒運動」の対象となり、特定の幼児にとっては、苦しみの対象物になっていることもある。まだ、体重が比較的軽く、逆さ感覚や回転の感覚を身に付けやすい1年生・2年生の間に、思い切り鉄棒を使ったあそびを経験させたいものである。

鉄棒あそびに対するこのようなイメージを払拭し、児童が楽しく取り組める指導法のひとつとして本実践は評価できるのではないか。

(2) 実践が容易な指導方法を

小学校においても、鉄棒の授業と言えば、逆上がり、足掛け上がり等々、教師が動きを示し、それらができるかどうかを評価するだけの授業の様相がよく観られる。

その理由の一つとして、体育科には「教科書」がないことが考えられる。その影響は思いのほか大きく、多忙を極める小学校教員にとって、教科書のない体育科授業は、基本的な教材研究すら容易ではない。その結果、教師自身が経験したことを児童にさせるといった授業になってしまうことも少なくなく、体育科の教材研究はなかなか進まないのが現状であろう。加えて、低学年においては、1単位時間の中に2～3の教材を組み合わせて実施することも多く、教材研究どころか今日の授業の準備すらままならないことも多々ある。

そのような中であって、本実践で示した「どうぶつ・・・」等の主題を設け、児童が考えた動きを紹介し、一覧表にする取り組みは、児童が楽しく積極的に取り組む授業となり、教師の授業準備の負担も少ない。運動が苦手な教師にとっても、導入しやすく、児童とともに楽しめる指導法であると言えよう。

筆者は、「どうぶつのえだあそび」の手法を用いて、「ボールを使ったあそび」や「とびばこをつかったあそび」でも実践している。その中で、児童の持つ発想の豊かさや奇抜さ、粘り強さに感心することもしばしばであった。本実践は、児童、教師にとって取り組み安く効果ある指導法となる可能性は十分あると考える。

(3) ユニバーサルな授業の創出

4の(3)でも述べたように、本実践は、障がいの有無に関わらず、すべての児童に開かれた授業としての要素を持ち合わせている。それは、単に苦手な児童が取り組めるというだけではなく、高い運動能力を持った児童にとっても、有効な指導法であると言えるであろう。

今後は、同様の実践をひとつでも多く学校現場で行い、個々の児童の心身の変化を具体的に記録・分析し、その効果をさらに確かめていきたい。

小学校低学年における「鉄棒を使った運動あそび」の指導法に関する研究

A study on the teaching method of "Exercise play using iron bars" in elementary school lower grade

曾和 敬

Takashi Sowa

資 料 編

体育科学習指導案

指導者 曾和 敬

1. 日時 昭和58年9月7日(水) 第5時限
2. 学年組 第2学年2組 (男子17名、女子24名、計41名)
3. 場所 運動場 (雨天の場合、体育館)
4. 教材名

基本の運動	カためし→(動物ボール体操)	用具・手具 ← 木の突遊び(色玉を使って)	ゲーム [リレー遊び→動物リレー] (障害折り返しリレー)

主題名 動物 ころこ
5. ねらい
 - ・グループで、玉を使って楽しく遊ぶ。
 - ・グループで、鉄棒を使った遊び方を工夫して、楽しく遊ぶ。
 - ・グループで、遊び方を考えて、楽しく障害折り返しリレーをする。
 - ・安全に留意し、友だちと仲よく運動する。
6. 教材について

活動的であり、まだ未分化なこの期の児童には、直接生活の中から生まれてくる生きた素材や、イメージをふくらませて模倣できる動物の世界を教材化した総合的学習を通して、楽しく充実した学習展開ができると考えた。

そこで、本教材も5月の「動物のハイキング」、6月の「池遊び、川遊び」と関連づけて「どうぶつ ころこ」という主題を設定した。

玉を使った運動、鉄棒を使った運動、障害折り返しリレーなど、一つの領域として固定的に考えないで、どの領域にも発展できる総合的なものと捉えて指導したいと思っている。

用具、手具の運動(木の突遊び)は、動きづくりの教材である。この教材には、未知の動きに挑戦するという面白さがある。動きづくり教材は、いつも「できたかできないか」の二つの判定によって構成される。うまくできれば楽しく、できなければ楽しくないのである。

子どもたちは1年の時から体育の授業の中で、ボールを使ってついたり、ころがしたり、投げたり、受けたり、回したりするいろいろな遊びを体験してきている。また、業間運動や業間遊びで、日置荘西ボール体操やわらべ歌に合わせたまりつき遊びなどを通して、かなりの子どもたちが、片足くぐりつき、ジャンプつき、ジェットまわし、つま先はさみ受け、土たたき受けなど、かなりむずかしい運動ができるようになってきた。

しかし、まだボールをうまく扱えない子どもが4、5人いる。その子どもたちがむずかしい動きに挑戦するためには、ボールはやはり抵抗があるようである。そこで、色玉を使って、みんなが楽しく遊べる機会を作るために本教材を設定した。

固定施設、器具の運動（動物ごっこ）も動きづくり教材である。1年1学期は、主として固定施設（遊具）の遊びに焦点をあて、2学期はマットを中心に、とび箱、鉄棒、平均台などの器具をとりあげ、3学期はとび箱を中心に、2年の1学期は鉄棒を中心に器具遊びをしてきた。

2年になって、鉄棒の近くに教室が移動したことをきっかけとして、子どもたちは鉄棒に触れる機会を多く持つようになった。鉄棒で自由に遊んでいる子どもたちの顔や動きには、喜びがあふれている。鉄棒の運動をもと自然の音にもどし、スリルのあるものになりたい。そして、回数多く体験させることをねらって、1学期に続いて、「動物ごっこ」でも、鉄棒を使って、木の枝遊びをさせようと思っている。

リレー遊び（障害折り返しリレー）は、仲間づくり教材である。この教材はチームゲームである。チームの一員として、チームの中で役割をもつことの面白さを十分に体験させたい。チームが固定され、ゲームがつづけられると、わたしたち、早く戻らということばを使うようになり、子どもたちは、どうにかして競争に勝とうとゲームに熱中してくる。

しかし、本学級では、リレー遊びを充分経験していないためか、競走に勝つというよりも、走ることを楽しむという段階である。したがって、障害物の大きさや、とびこし方、タッチのちがいなどによる不公平さに対する不満の声は今のところ出ていない現状である。

そこで、本教材の「動物リレー」では、タッチのルールづくりや、障害物の大きさにも着目させて、ゲームに熱中させたい。

子どもたちは、どこからでも遊びをつくり出すものである。子どもたち自身が発見した遊びはおとなが準備して与えた遊びよりいっそう緊張感に満ち、子どもたちを夢中にしてしまう。反射神経や企画力やチームワークなどの諸能力は、遊びの中でこそ育てられる。本教材でも終始子どもたちがつくり出した遊びを中心に展開したいと考えている。

7. 指導計画 別紙

8. 本時のねらい

- ・グループで色玉の投げ方、受け方を考えて楽しく遊ぶ。
- ・グループで好きな動物になって楽しく鉄棒遊びをする。
- ・グループで安全なタッグの仕方考えてリレー遊びをする。
- ・安全に留意し、仲よく運動する。

9. 展開

学習活動	指導上の留意点	流れ
<ul style="list-style-type: none"> ・グループで健康チェックと安全チェックをする。 ・グループで色玉の投げ方、受け方、鉄棒の遊び方、障害物送しリレーの仕方を考える。 <p>木の実遊び 色玉を使って</p> <ul style="list-style-type: none"> ・音楽に合わせてどうぶつ体操をする。 ・グループで色玉の投げ方、受け方を考えて遊ぶ。 ・グループで「どうしたらうまく遊べるか」話し合う。 <p>校遊び</p> <ul style="list-style-type: none"> ・グループで考えた動物になって校遊びをする。 ・グループで「どうしたらうまく遊べるか」話し合う。 <p>どうぶつリレー 障害物送しリレー</p> <ul style="list-style-type: none"> ・グループで「安全なタッグの仕方」を考えて、リレー遊びをする。 ・グループで「どうしたらうまくタッグができるか」話し合う。 	<ul style="list-style-type: none"> ・場面の安全に留意させる。 ・できるだけ、まとめて課題把握させる。 ・ボールを使って運動を中心に一連の動きとして構成する。 ・玉の運動の特性を考慮し、ボール運動との関連を配慮して指導する。 ・個人で、いろいろな遊びを考えさせる。 ・即け合せて、いろいろな遊びを考えさせる。 ・鉄棒の苦手な Mさん Mさんに留意する。 ・クラスのルール()を徹底させる。 ・できれば、うしろから回って、タッグする方法をルールとする。 	<p>チェックタイム 課題提示 課題把握</p> <p>試行 検証</p> <p>試行 検証</p> <p>試行 検証</p>

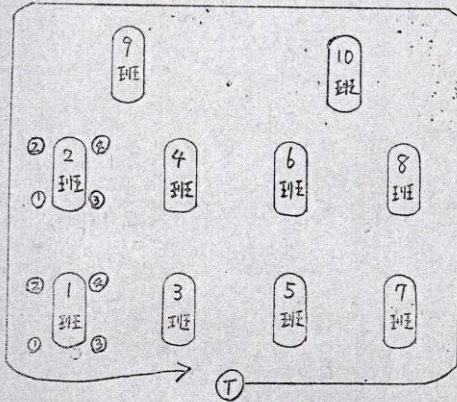
場面設定案

2年9月教材

運動場

〔木の突遊び〕場面1

☆安全面の配慮

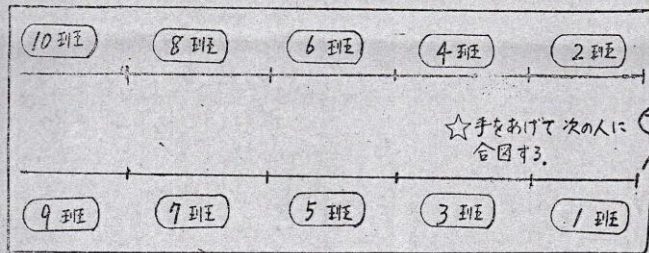


☆ 班と班の間隔
受ける時にぶつからないように

☆ 運動カードの置き方
危くない所に置く

☆ 班の隊形
お互の顔が見えるように

〔木の枝遊び〕場面2



☆ 鉄棒と待機者の間隔を
2mくらいあける。

☆手をあけて次の人に
合図する。

☆ ちくわにきりをする。

☆ ひこうは 外側に行く。

☆ できない者には補助をね。

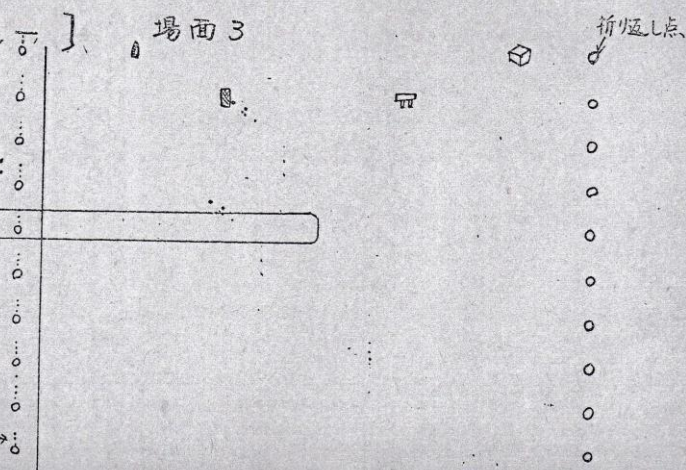
〔動物リレー〕場面3

☆ぶつからない
タッチの仕方

☆話し合いの隊形

☆うんどうカードの
置き方
危くない所に置く

☆待機の隊形
の次走者は○の中



月	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3	4
時	8	10	12	7	10	12	12	3	3	11	7	13
行事名	1年総理会	春の遠足	スポーツフェスタ	学校水泳	体育大会	秋の遠足	スポーツフェスタ	球技大会	開業訓練	野球遠足	なわとび大会	基本
業間運動	日曜在西体操	力だめし運動	日曜在西体操	日曜在西体操	勝つ体操	力だめし体操	リズム体操	集団遊	集団遊	日曜在西小	なわとび	65
業間遊び	集団遊び(カマドで煮えた遊び)		わりばえをボール遊び	ボール遊び	児童会題目		ボール遊び	遊び	集団遊	6年との交流		40
歩・走・跳	動物体操	動物かけっこ	30mかけっこ		かけっこ	ゆうえんち体操	ジャンダルこま	かけ足たんけん	けんけんごっこ	かけ足マラソン	リズム体操	13
力だめし	かえるのぼうけん		とびこしくり		さだめ	ゆらゆら		2人組力だめし	たのび体操	かくらべ		7
投		動物になつて	海の生き物になつて				ジャンダルこま	けんけんごっこ	けんけんごっこ	のりものによって		11
固定施設・器具	ジャンダルこま	つみき	つみき		鉄棒	鉄棒	ジャンダルこま	けんけんごっこ	けんけんごっこ	けんけんごっこ		13
用具・手具	帽子	ボール	ボール		ボール	ボール	ボール	けんけんごっこ	けんけんごっこ	けんけんごっこ		12
水遊び												10
ボール遊び	ボール遊び	ボール遊び	ボール遊び				ボール遊び	ボール遊び	ボール遊び	ボール遊び		9
鬼遊び												6
リレー遊び	おまかせリレー	折り紙リレー	折り紙リレー				折り紙リレー	折り紙リレー	折り紙リレー	折り紙リレー		14
主題名	動物の	ハイキング	出遊び	水遊び	動物ごっこ	動物ごっこ	動物ごっこ	動物ごっこ	動物ごっこ	動物ごっこ		

月	9			10			11				
日	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
5	動物水遊び			動物ボール体操	動物物入れ	動物体操	動物物入れ	動物物入れ	動物物入れ	動物物入れ	動物物入れ
10				ボールを停て	ボールを停て	ボールを停て	ボールを停て	ボールを停て	ボールを停て	ボールを停て	ボールを停て
15	水かけ			動物の枝遊び	動物の枝遊び	動物の枝遊び	動物の枝遊び	動物の枝遊び	動物の枝遊び	動物の枝遊び	動物の枝遊び
20	休みの遊び			鉄棒を使った	鉄棒を使った	鉄棒を使った	鉄棒を使った	鉄棒を使った	鉄棒を使った	鉄棒を使った	鉄棒を使った
25	双組遊び			動物物入れ	動物物入れ	動物物入れ	動物物入れ	動物物入れ	動物物入れ	動物物入れ	動物物入れ
30	竹の皮の遊び			障害折り返し	障害折り返し	障害折り返し	障害折り返し	障害折り返し	障害折り返し	障害折り返し	障害折り返し
35											
40											

月	11			12			1				
日	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
5	ジャンプ	ジャンプ	ジャンプ	ジャンプ	ジャンプ	ジャンプ	ジャンプ	ジャンプ	ジャンプ	ジャンプ	ジャンプ
10	ジャンプ	ジャンプ	ジャンプ	ジャンプ	ジャンプ	ジャンプ	ジャンプ	ジャンプ	ジャンプ	ジャンプ	ジャンプ
15	ジャンプ	ジャンプ	ジャンプ	ジャンプ	ジャンプ	ジャンプ	ジャンプ	ジャンプ	ジャンプ	ジャンプ	ジャンプ
20	ジャンプ	ジャンプ	ジャンプ	ジャンプ	ジャンプ	ジャンプ	ジャンプ	ジャンプ	ジャンプ	ジャンプ	ジャンプ
25	ジャンプ	ジャンプ	ジャンプ	ジャンプ	ジャンプ	ジャンプ	ジャンプ	ジャンプ	ジャンプ	ジャンプ	ジャンプ
30	ジャンプ	ジャンプ	ジャンプ	ジャンプ	ジャンプ	ジャンプ	ジャンプ	ジャンプ	ジャンプ	ジャンプ	ジャンプ
35	ジャンプ	ジャンプ	ジャンプ	ジャンプ	ジャンプ	ジャンプ	ジャンプ	ジャンプ	ジャンプ	ジャンプ	ジャンプ
40	ジャンプ	ジャンプ	ジャンプ	ジャンプ	ジャンプ	ジャンプ	ジャンプ	ジャンプ	ジャンプ	ジャンプ	ジャンプ

資料 1-6

2年〔5色玉遊び〕

昭和58年度

学 習 内 容	運 動 課 題
<p><u>木の実を投げたり、受けたりして遊ぶ。</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ・ひざたたき投げ ・手たたき投げ ・打ち上げ花火投げ ・どんぐりジャンプ投げ ・くるみ右投げ ・くるみまわし投げ ・どんぐりすべり投げ ・くるみ4角投げ ・くりの実投げ ・肩こし木の実投げ ・片足くくり木の実投げ ・2こ玉投げ ・ゆあて投げ ・芝生たたき投げ ・パンパケ花火投げ ・コーヒカップ投げ ・いの実ジャンプ投げ ・くるみ左投げ ・ジェットコースター投げ ・芝生ころり投げ ・きうち投げ ・くりの実投げ ・頭こし木の実投げ ・またくくり木の実投げ ・3こ玉投げ ・玉入れ遊び 	<ul style="list-style-type: none"> ・まっすぐ上に投げて受ける。 ・手をばかたいて落とさずに受ける。 ・玉を上へ投げ、ぐるっとはやく回って受ける。 ・2人組でとびつくおりにとび上り受ける。 ・上手投げや下手投げで受ける。 ・手を大きく回して遠くへ投げる。 ・上に高く投げて前回りして受ける。 ・2人組でグループで投げたり受けたりする。 ・くりの、おがささらみ、おりに落とす。 ・後ろから投げ上げて前で受ける。 ・足をくくらせていきなりおすく上に投げる。 ・2この玉を投げて受ける。 ・ゆあて投げで受ける。
<p><u>木の実を使って歩、走り、走ったりして遊ぶ。</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ・うしろ歩き ・ぺんぎん歩き ・おに歩き ・さる歩き ・はと歩き ・あざらし歩き ・だちよう走り ・小犬走り ・はち走り ・きう歩き ・あひる歩き ・かえる歩き ・りす歩き ・うさぎ歩き ・わら歩き ・キター走り ・小ざら走り ・とんぼ走り 	<ul style="list-style-type: none"> ・背中か玉をのせて落とさずに歩く。 ・肩か玉をのせて落とさずに歩く。 ・おなをか玉をのせて歩く。 ・頭か玉をのせて落とさずに歩く。 ・手か玉をのせて、手を伸ばして歩く。 ・腕立て　で背中か玉をのせて歩く。 ・肩か玉をのせて落とさずに走る。 ・背中か玉をのせてちよこちよこで走る。 ・頭か玉をのせて落とさずに走る。
<p><u>木の実を使って跳ねたり回したりして遊ぶ。</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ・カンガールとび ・おかしとび ・うさぎとび ・どんぐりおらん車 ・ジェットコースター ・りすとび ・つるとび ・かえるとび ・マリーゴラット ・ゴーカート 	<ul style="list-style-type: none"> ・足か玉をひきで跳ぶ。 ・手か玉をのせてけんけんて跳ぶ。 ・玉をぶちまけように跳ぶ。 ・玉を持って大きく8の字に回す。 ・玉を大きく回しながら走る。

2年〔鉄棒遊び〕

学 習 内 容	運 動 課 題
<p><u>ぶらさがり</u>、こ</p> <ul style="list-style-type: none"> ◦くまのカゲ ◦こうもり ◦こうもり歩き ◦とりのゆりかご ◦アラアラコアラ ◦タキアラ ◦さかさかめ ◦こうもりゆりかご ◦フランクすわり ◦こうもりくるくるまわり ◦くまくるくるまわり 	<ul style="list-style-type: none"> ◦うでを伸ばしてぶらさがる。上げてぶらさがる ◦長い時間ぶらさがる。 ◦片手をぶらさがる。 ◦足をぶらさがる。 ◦ちくわにまわりをする。 ◦反動をつける。
<p><u>あがり</u>、こ</p> <ul style="list-style-type: none"> ◦カンガルーとび上がり ◦足つきさる上がり ◦さる上がり ◦えび上がり ◦りす上がり ◦さるすわり上がり ◦Xゆびさる上がり ◦さるのこしかけ上がり 	<ul style="list-style-type: none"> ◦とびあがってからだを伸ばす。 ◦足のぶりの調子をどってとび上がる。 ◦いろいろな足かけの上がり方をする。 ◦ひざを曲けてとび上がる。
<p><u>まわり</u>、こ</p> <ul style="list-style-type: none"> ◦さるまわり ◦さるのカまわり ◦目まわりさる ◦きんにくまわり ◦きんにくぎゃくまわり ◦さるすわりまえまわり ◦さるすわりストップまえまわり ◦さるすわりうしろまわり ◦ぶたのまるやきまわり ◦りすまえまわり ◦りすうしろまわり ◦たるままわり ◦いるかまえまわり ◦いるかうしろまわり ◦つばめまえまわり ◦つばめうしろまわり ◦手まわり ◦へびまわり 	<ul style="list-style-type: none"> ◦へそを鉄棒につけるかまじでまわる。 ◦背すじを伸ばして、回転を始めいきおいをつける ◦手首をかえす。 ◦頭の振りで回転のいきおいをつける。 ◦足の振りで回転のいきおいをつける。
<p><u>おり</u>、こ</p> <ul style="list-style-type: none"> ◦ぶたのまるやきおり ◦ねこおり ◦ひこうきまわりおり ◦いるかまわりおり ◦カンガルーとびおり ◦さるのアストロバ<small>ひこう</small> ◦ぶたのはなひこう ◦手つきこうもりおり ◦手ばなしさるすわりまわりおり ◦手つきローリングひこう ◦さるすわりまわりおり ◦ローリングひこう ◦こうもりだぶつ ◦ジェットひこう ◦こうもりの木おり ◦手さるまわり ◦つばめまわり ◦インバーダひこう 	<ul style="list-style-type: none"> ◦音をたてないでおりる。 ◦遠くへおりる。 ◦空中でいろいろな姿勢になる。 ◦大きな動作をおりる。

2年(リレー遊び)

昭和58年度

学習内容

運動課題

四月の動物のハイキング
五月の動物のハイキング
六月の池遊び
九月の動物のハイキング
十月の動物のハイキング
十月の動物のハイキング

動物になって置き換えリレーをして遊ぶ。

- 色玉おきかえリレー
- なわおきかえリレー
- 糸まきおきかえリレー
- 椅子おきかえリレー
- りすおきかえリレー
- クーラーおきかえリレー
- ビームおきかえリレー
- カンザシおきかえリレー

- わらわらおきかえリレーのようにすばやくおく。
- すばやく止まっておきかえてすばやく走る。
- 腰をひくくしてすばやくおきかえる。
- まっすぐ走ってすばやくおきかえる。

動物になって折り返しリレーをして遊ぶ。

- 手ぶらリレー
- 右手タケリレー
- 左手タケリレー
- バトンリレー(椅子)
- わまわりリレー
- コーナー折り返しリレー
- 右折リレー
- 左折リレー

- 手でさるを伸ばしてタケする。
- 回るものをよく見てまっすぐ走る。
- 落とさぬように後ろ取って歩く。
- 遠回りしないで小さく回る。

池や岩とびをして障害折り返しリレーをして遊ぶ。

- 水たまりリレー
- 木のわらびリレー
- 大のわらびリレー
- 小のわらびリレー
- 池とびリレー
- ダンボール箱とびリレー
- いすとびリレー
- つた木とびリレー
- ダンボール箱とびリレー
- 岩とびリレー

- おたぎをこしてまっすぐ走る。
- 後ろを横を向かずに速く走る。
- とびこす時 スピードを落とさぬように走る。
- 手をしっかりふいて走る。
- 足をひかいてとびこすに速くとんで走る。

動物になって障害折り返しリレーをして遊ぶ。

- わくぐりリレー
- ゴムとびリレー
- 池とびリレー
- いすとびリレー
- おめぐるリレー
- 積ぐりリレー
- 川とびリレー
- 箱とびリレー

- 肩の力をぬいて走る。
- 折り返したらまっすぐスピードを出して走る。
- 手を前後にしっかりふいてずぶずぶに走る。
- タケする前にスピードを落とさぬように走る。

やうえんちで回旋リレーをして遊ぶ。

- 糸まきまわりリレー
- わまわりリレー
- いすまわりリレー
- 箱まわりリレー
- さくまわりリレー
- 池まわりリレー
- 木の棒まわりリレー
- 右まわりリレー

- いさをたけ止まらぬように小さく回る。
- 小まわりで速く回る。
- いすを手に持たぬようにいすの方向を向いて回る。
- 小まわりをたけてつたのようにつくって速く回る。

ジャンプで障害回旋リレーをして遊ぶ。

- つた木とびとすまわりリレー
- いすとびとタケまわりリレー
- とび箱とびとわまわりリレー
- つた木とびとつた木まわりリレー
- 動物とびとコーナー折り返し
- 動物とびと箱まわりリレー

- タケする人もタケたしもらう人も手を伸ばしてタケする。
- コーナーを回らぬようにリートして、バトンをもらう。
- バトンの柄を持って押すようにタケする。

リレー遊び

学年	月	主題名 運動名	ルールづくり	
1年	5	どうぶつ 動物リレー 新遊しり	タケの仕方(スタートマツ) 新遊しり地点(30m幅)	
	6	どうぶつ 動物リレー おきざり	右側通行・左回り コーナーポスト回り(四ツ折)	
	10	森の遊歩 森を歩く おきざり	回り方 とびこし方 ↓ ↓ 2ヶ所 2ヶ所	
	11	やんち やんちリレー 障害物	障害の大きさと数 高さ長さ	
	12	おとこの国 おとこのリレー 障害物	新遊しり方 → ケースアップ	
	1	おとこばば おとこのリレー 障害物	持ち方 タケの仕方	
	2	やんち おとこのリレー おきざり	コーナーポストの位置	
	2年	4	動物のやり おきざり	第1走者 → 2 → 3 → 4 → アロー バトン(拍子木) タケの仕方
		5	動物のやり 新遊しり	色別 2グループ対抗 → 色別対抗リレー
		6	池遊び 障害物リレー	障害の置き方・走り方 リード → バトルゾーン
		9	動物のやり 障害物	
10		やんち おとこのリレー		
11	やんち おとこのリレー			

鉄棒遊び

学年	月	主題名 運動名	ルールづくり	
1年	4	どうぶつ 動物リレー 新遊しり	鉄棒遊歩 鉄棒遊歩 遊歩遊歩 自由 自由	
	5	どうぶつ 動物リレー おきざり	鉄棒遊歩 鉄棒遊歩 → 自由 自由 27ル70鉄棒	
	6	どうぶつ 動物リレー おきざり	鉄棒遊歩(壁掛遊歩) 木の枝遊歩(壁掛遊歩) 自由 木の枝遊歩(鉄棒遊歩) 5ル70鉄棒	
	9	小犬のやり 動物リレー	さくさく 鉄棒遊歩 → 鉄棒遊歩 (5ル70, 3ル70, さくさく)	
	10	森の遊歩 おきざり	鉄棒遊歩 → 自由 4ル70鉄棒遊歩	
	11	やんち やんちリレー	鉄棒遊歩 → 自由 27ル70鉄棒遊歩	
	3	おとこの国 おとこのリレー	鉄棒遊歩 → 自由 27ル70鉄棒遊歩	
	2年	4	動物のやり 遊歩遊歩	鉄棒遊歩 → 自由 (教室の前鉄棒遊歩...) 8ル70鉄棒遊歩
		5	動物のやり おきざり	木の枝遊歩 → 自由 (4月鉄棒遊歩遊歩遊歩遊歩) 4ル70鉄棒遊歩
		6	池遊び 動物リレー	動物の枝遊歩 → 鉄棒遊歩 (さくさく → さくさく → さくさく → さくさく → さくさく → さくさく)
		9	動物のやり 動物遊歩	
10		やんち おとこのリレー		
11	やんち おとこのリレー			
3	やんち 動物遊歩			



児童名

児童名

資料2

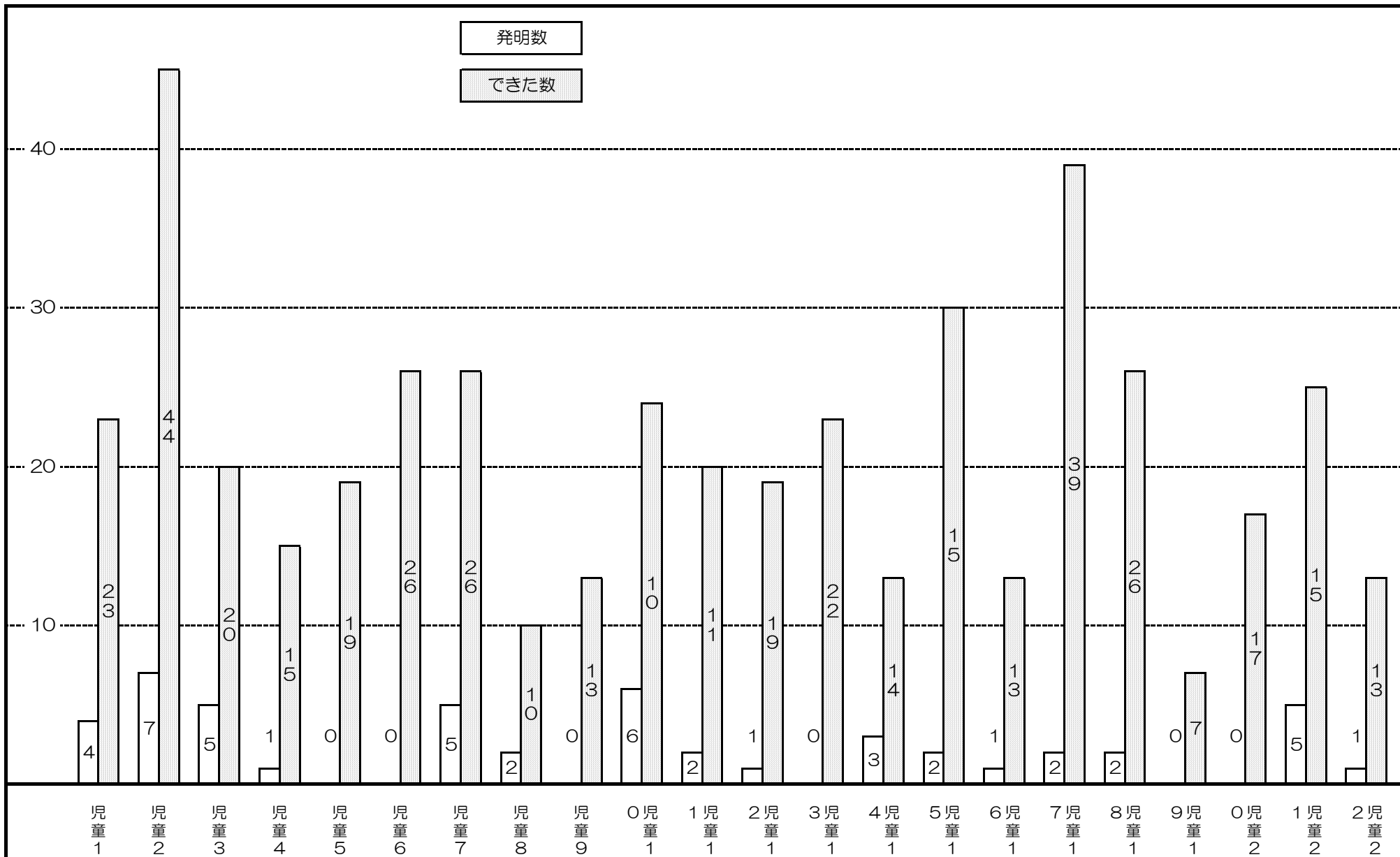
番号	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	
動き	ぶら下がり											上がり方							回り方					
発明した遊びの名前	?	?	こうもりあるき	とりのゆりかご	ブラブラコブラ	タヌキぶらぶら	さかさまかめ	こうもりゆりかご	プランコすわり	こうもりくるくるり	くまくるくるまわり	カンガルーとび上がり	あしつきさる上がり	さる上がり	えび上がり	りす上がり	さるすわり上がり	エックスゆびさる上げ	さるのこしかけ上がり	さるまえまわり	さるの力まわり	目まわりさる	きんにくまえまわり	
発明者	児童32	児童8	児童14	児童34	児童14	児童26	児童38	児童23	児童39	児童38	児童14	児童30	児童1	児童1	児童26	児童10	児童10	児童3	児童22	児童1	児童1	児童2	児童15	
児童1	○	○	○	○	○	○	○	○			○	○	○	○					○	○	○			
児童2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○							○	○
児童3	○	○	○		○			○					○			○		○		○		○		
児童4	○	○		○			○	○				○												
児童5	○	○	○	○	○	○	○	○		○	○		○		○				○					
児童6	○	○			○				○			○	○	○		○			○	○	○		○	
児童7	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○			○							○	
児童8	○	○	○		○	○	○	○		○														
児童9	○	○	○		○		○				○	○	○											
児童10	○		○		○		○						○			○	○						○	
児童11	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○											○	
児童12	○	○			○			○			○	○	○										○	
児童13	○	○	○		○	○					○	○	○		○	○			○				○	
児童14	○	○	○	○	○	○		○			○	○												
児童15	○		○	○	○			○		○	○	○	○						○				○	
児童16	○					○						○	○			○	○							
児童17	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○			○	○	○			
児童18	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○		○	○						○			○		
児童19	○	○			○	○						○	○											
児童20	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○							○					
児童21	○	○	○	○	○	○	○	○	○															
児童22	○	○	○	○			○	○	○	○		○							○					
児童23	○	○	○	○	○	○		○	○	○	○	○												
児童24	○	○	○	○		○	○					○	○						○					
児童25	○	○	○		○	○	○	○	○	○	○	○			○									
児童26					○	○					○				○									
児童27	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○										
児童28	○		○	○		○	○			○		○												
児童29	○	○	○	○	○	○		○	○	○		○	○											
児童30	○				○		○					○	○											
児童31	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○		○	○			○					
児童32	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○											
児童33	○	○	○			○	○			○		○	○		○								○	
児童34	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○		○	○	○	○	○						
児童35	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○						○					
児童36	○		○				○			○														
児童37					○		○																	
児童38	○	○	○		○		○			○		○												
児童39	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○					○					
児童40	○		○					○	○		○	○												
児童41	○			○	○	○		○	○				○											

番号	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	
動き	回り方														下り方										
発明した遊びの名前	きんにくぎやくまわり	さるすわりまえまわり	さるすわりストップまえまわり	さるすわりうしろまわり	ぶたのまるやきまわり	りすまえまわり	りすうしろまわり	だるままわり	いるかまえまわり	いるかうしろまわり	つばめまえまわり	つばめうしろまわり	手まわり	へびまわり	ぶたのまるやきおり	ねこおり	ひこうきまわりおり	いるかまえまわりおり	カンガルーとびおり	さるのアストロボひこ	ぶたのはなひこ	手つきこうもりおり	手ばなしさるすわりまわりお	手つきローリングひこ	
発明者	児童15	児童7	児童2	児童10	児童34	児童27	児童3	児童41	児童10	児童3	児童2	児童18	児童3	児童41	児童8	児童7	児童21	児童33	児童3	児童17	児童12	児童26	児童10	児童17	
児童1																○									
児童2		○	○		○		○		○		○			○	○	○	○	○		○	○	○	○	○	○
児童3							○			○			○	○					○	○	○				
児童4															○	○	○						○		
児童5																○							○		
児童6															○	○						○	○		
児童7		○														○				○	○	○	○		
児童8															○								○		
児童9															○	○							○		
児童10				○		○			○			○			○	○	○						○	○	
児童11																○							○		
児童12																						○			
児童13					○																	○	○		
児童14																○							○		
児童15	○				○				○					○		○	○	○				○	○	○	
児童16															○	○	○			○					
児童17					○	○						○		○	○	○	○	○		○	○	○		○	○
児童18													○	○	○										
児童19																									
児童20																									
児童21					○												○								
児童22																									
児童23																									
児童24																							○		
児童25															○										
児童26																							○		
児童27						○													○				○		
児童28																			○				○		
児童29						○																	○		
児童30															○					○					
児童31						○				○				○	○	○	○	○	○	○		○	○		
児童32											○									○			○		
児童33																							○	○	○
児童34					○										○		○								
児童35																			○						
児童36																									
児童37																							○		
児童38																							○		
児童39						○											○	○	○				○		
児童40																							○		
児童41									○	○					○								○		

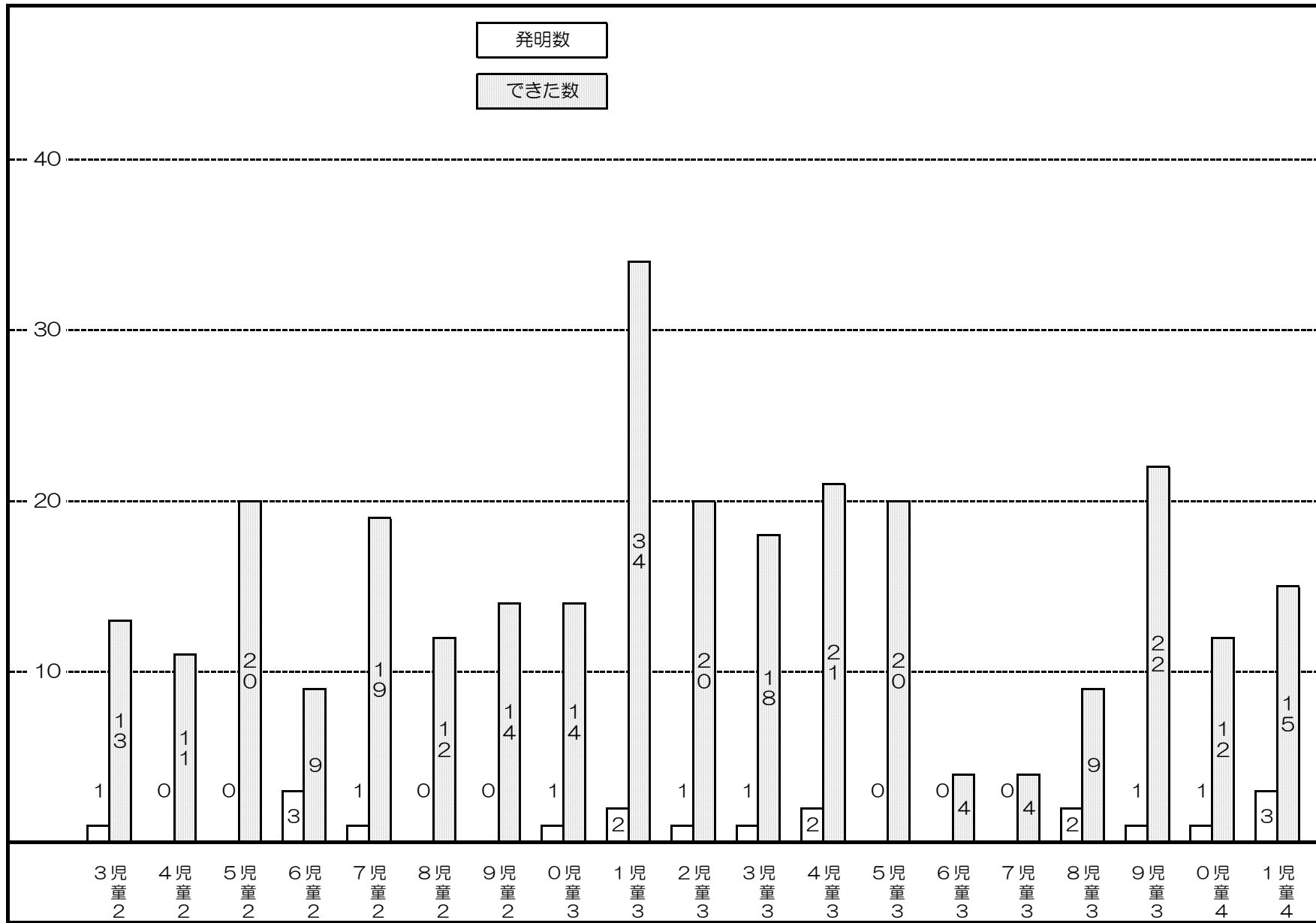
資料3-2

番号	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	できた遊びの数	発明数	
動き	下り方																							
発明した遊びの名前	さるすわりまわりおり	ローリングひこう	こうもりだぶつ	ジェットひこう	こうもりの木おり	手ざるまわり	つばめまわりおり	インバーダひこう	ストップいるか	こうもりのうんどう	へびの木おり	ぶらぶらぶたまるゆき	ストップいるかうしろ	こうもりまわり	かたあしこうもりプラン	エックスまえまわり	ぶらぶらさかあがりおん	赤ちゃんひこう	エックスひこう	かた足まえ回り	手なしこうもりの運動			
発明者	児童21	児童2	児童2	児童31	児童7	児童2	児童31	児童7	児童21	児童11	児童7	児童4	児童21	児童10	児童40	児童11	児童16	児童21	児童18	児童41	児童2			
児童1					○		○		○			○						○				23	4	
児童2		○	○	○	○	○	○	○		○								○			○	44	7	
児童3		○						○												○		20	5	
児童4					○						○	○				○		○				15	1	
児童5										○							○	○		○		19	0	
児童6					○		○	○		○		○	○			○	○		○		○	26	0	
児童7				○	○		○	○			○											26	5	
児童8																						10	2	
児童9					○					○												13	0	
児童10		○	○		○		○	○		○				○								24	6	
児童11					○		○				○					○		○			○	20	2	
児童12		○		○	○				○	○		○					○	○	○	○		19	1	
児童13		○		○	○			○		○							○	○		○		23	0	
児童14																○		○				13	3	
児童15					○					○		○	○		○		○	○	○	○		30	2	
児童16					○		○										○					13	1	
児童17			○	○	○		○	○		○	○				○							39	2	
児童18		○			○		○			○			○		○			○	○	○		26	2	
児童19																		○				7	0	
児童20									○	○						○		○				17	0	
児童21	○								○				○					○				15	5	
児童22										○					○			○				13	1	
児童23															○			○				13	1	
児童24																		○				11	0	
児童25							○		○	○					○			○		○		20	0	
児童26				○			○											○		○		9	3	
児童27										○								○				19	1	
児童28							○		○									○				12	0	
児童29																		○				14	0	
児童30					○		○	○	○						○	○		○				14	1	
児童31				○			○	○	○	○			○		○			○				34	2	
児童32							○		○							○		○				20	1	
児童33	○						○			○								○				18	1	
児童34							○															21	2	
児童35								○							○		○	○		○		20	0	
児童36																						4	0	
児童37																			○			4	0	
児童38																		○				9	2	
児童39		○					○															22	1	
児童40									○				○	○	○	○						12	1	
児童41							○							○	○			○				15	3	
																						総数	746	68
																						一人当たり	18	2

資料3-3



資料4-1



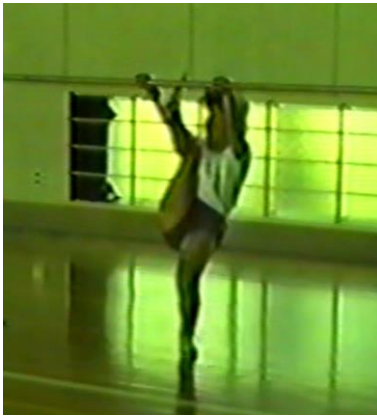
資料4-2

ぶらさがりっこ

ブラブラコブラ 児童14の発明 (運動が不得手だが想像力に富んでいた児童)



さかさまかめ 児童38の発明 (運動の苦手な児童36・37ができたあそび)

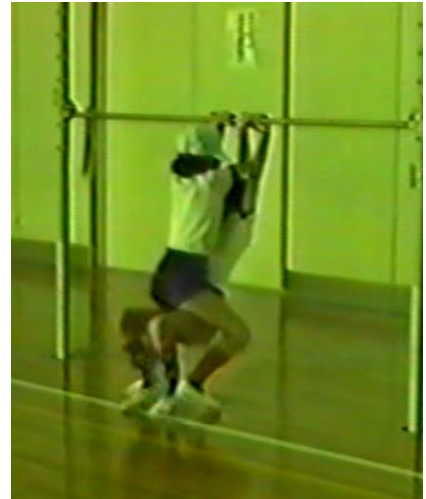


こうもりゆりかご 児童23の発明 (内向的で発表が得意でない児童)





ブランコすわり 児童39の発明（2人組での遊びを考えた）



あがりっこ

エックスゆびさる上がり 児童3の発明 (さる上りに持ち方の工夫を加えた)



さるすわり上がり 児童10の発明 (反動をつけた上がり方のひとつ)





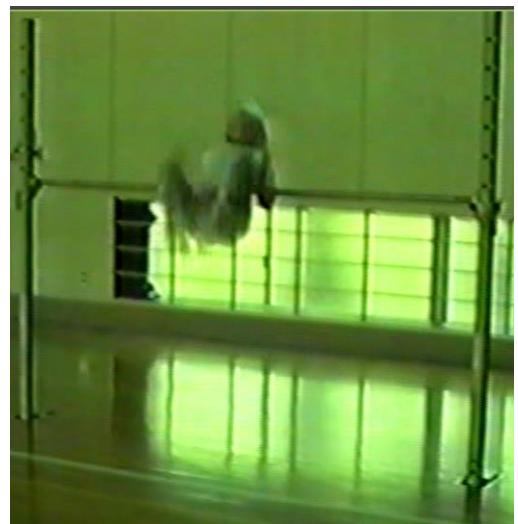
まわりっこ

さるの力まわり 児童1の発明（いわゆる逆上がりを、足を地面につけず、反動もつけずに何度も行う高度な動き）





きんにくまえまわり 児童15の発明（脇で鉄棒を抱え込んで回転する高度な動き）



資料5-3



つばめうしろまわり 児童18の発明（伸脚の姿勢で後ろ回転する高度な動き）



資料5-4

へびまわり 児童41の発明（大柄で体重もあるが、それを活かした動き）



さるのすわりまえまわり 児童7の発明





おりっこ

さるすわりまわりおり 児童21の発明 (バランスを取りながら、鉄棒を握るタイミングを計りながら回って下りる動き)



資料5-6

手つきローリングひこう 児童17の発明（鉄棒の上で180度回転し、鉄棒を持って遠くへ飛ぶ動き）



資料5-7

ジェットひこう 児童31の発明

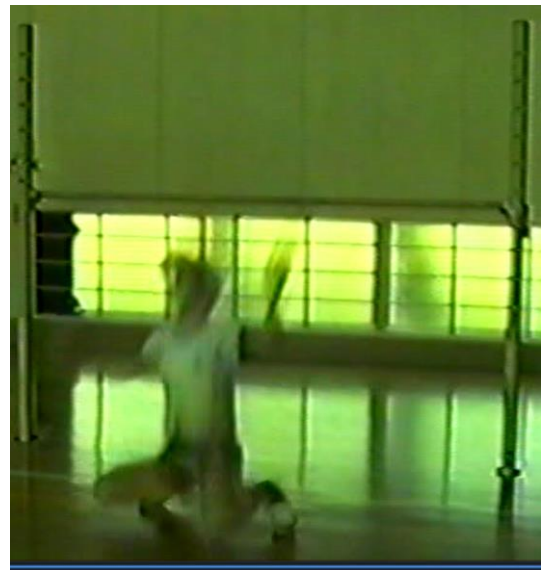
こうもりの木おり 児童8の発明 (枝ではなく木=鉄棒の支柱を利用した下り方)

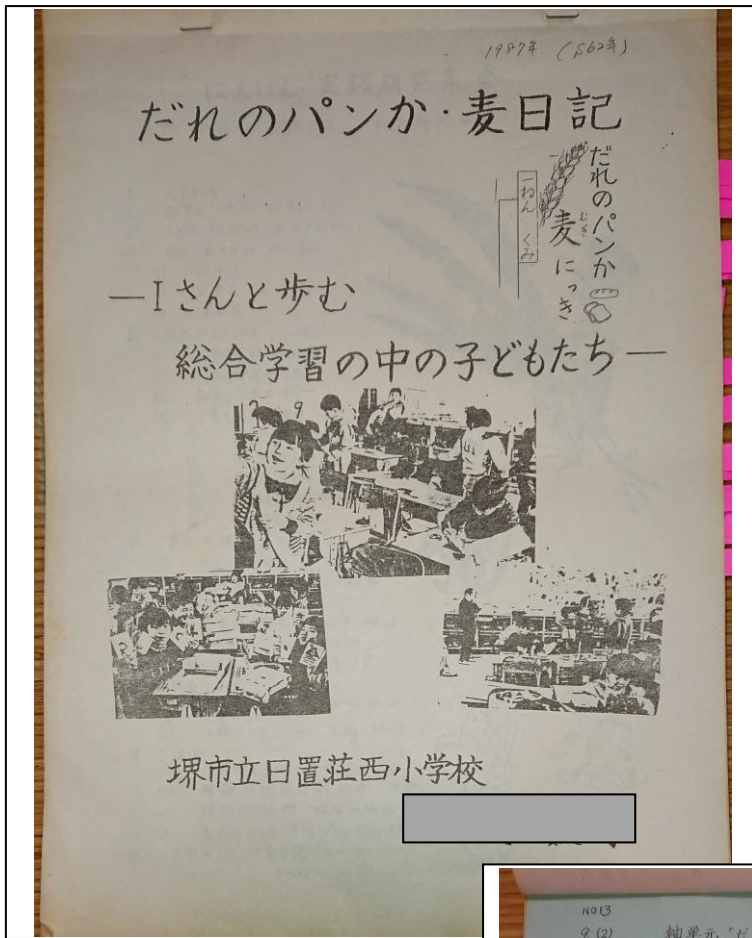


ローリングひこう 児童2の発明 (鉄棒上で逆立ちをして下りる高度な動き)



資料5-8





NO13
9(2) 軸单元「だれのパンか麦日記」の流れ

1 時 限		2 時 限		3・4・5 時 限	
10月	くじらぐも	漢字プリント・かたかなプリント 細法、試法 100までの数 カタカナで書くことは ふーりーア ヒキミンス フロッカス 1000までの数			あさがお 漢字 ひらがな 色紙め 動物かにごこ 球根 録録え 水栽培
11月	世界のパン、地球のパン	カタカナで書くことは パン ドーナツ クッキー 10ずつ数える 算の数 一ひの数 広さくらべ 畑の広さ	小麦の種 % 麦日記 畑作り 算ねき、こみ取り %		まいごの子ねこ 忍着ごこ 草むらや土の中の生き物 石遊び 虫集器 虫の声、赤とんぼ 木の奥ゲーム 落ち葉遊び
	たねきの木串	石、虫、いも、木の葉、落ち葉 の計算 長さくらべ うねの中	うね作り % 種の消毒 % 種まき %		大きなうねの下で おどぎの国 影絵遊び
	かむおかし	仕事の時刻、時間 水のかさ	水やり % まあげ % 除草剤 %		
12月	花いばいになあれ	身の長さ 切りわらの長さ プリントの教	泥身 % 麦ふみ % 切りわらしき %		森かたんけん 麦マラソン 麦なわとび カレンダー作り 動物人形 きらきらぼし
1月	だれのパンの	漢字プリント かたかなプリント 計算ゲーム 大きな数の計算 漢字打尺 麦の長さ			刺繍び 小道具 器具作り 動物ミュージカル 小犬の子守歌 三匹の子ぶた ねこの歌 おどろ子ねこ 冬山たんけん おもちゃの国 つごくおもちゃ じしゃくあそび 右面作り
	おにたのぼうし	豆の教			

資料6-1

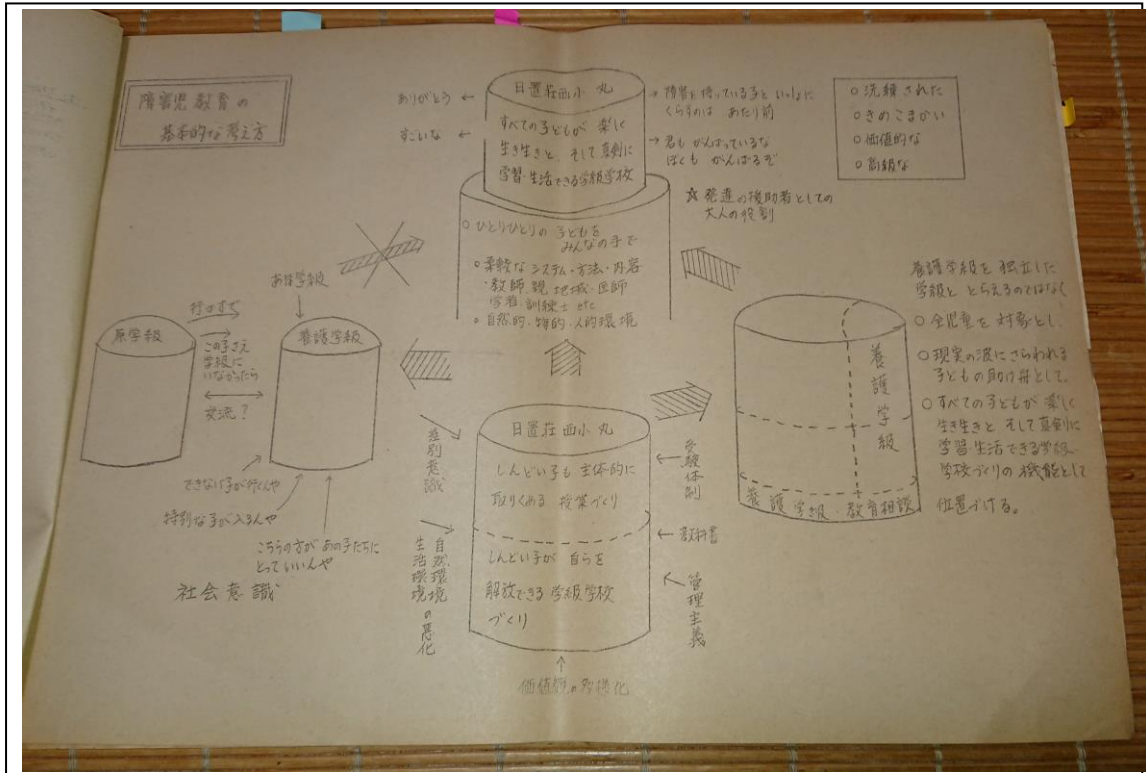
共に生きる仲間づくり

—— 目の前の学級にどう取り組むか ——



堺市立日置荘西小学校

曾和 敬



資料6-2