

低学年 鬼遊び

	時間		1時間目	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目	6時間目	備考
	導入	5分		集合・整列・挨拶・準備運動・学習のめあて					
活動1	10分	オリエンテーション 授業のマナー ルールの簡単な鬼遊び (ふえ鬼など)	ねことねずみ	しっぽとり鬼					
活動2	25分	氷鬼・ 手つなぎ鬼	しっぽとり鬼	メイン① 宝とり鬼		メイン② ボール運び鬼			
まとめ	5分	学習のまとめ							

1時間目 指導案

本時の目標 1) 鬼遊びについて、追いかける、逃げるなどの簡単な遊び方を身に付け、みんなで楽しく鬼遊びができるようにする。

過程	学習活動	学習資料		備考
		教材	教具	
導入	○集合・整列・あいさつ 1) 鬼遊びの学習の進め方を知る。 2) 本時の学習内容を知る。 3) 準備運動			
活動1	1) ふえ鬼 課題：追いかける、逃げるなどの動きを身に付ける。	鬼遊教材01		
活動2	1) 氷鬼 課題：ルールを正しく理解し、鬼遊びをする。 2) 手つなぎ鬼 課題：ルールを正しく理解し、鬼遊びをする。	鬼遊教材01		
まとめ	○集合・整列・今日の授業の振り返り・整理運動 ・ルールを守り、みんなと仲良く鬼遊びができましたか？			