

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			
低学年	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			コートや用具などを工夫した簡単な規則の鬼遊びを楽しく行いながら、逃げたり、追いかけてりする素早い動きを身に付けることができますようにします。
	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？			