

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	
低学年	導入	5分	集合・整列・挨拶・準備運動・学習のめあて						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、追いかけたりする素早い動きを身に付けることができます。
	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						

2時間目 指導案

- 本時の目標
- 1) 声や合図を聞いて逃げるか追いかけるか素早く判断して動くことができるようにする。
 - 2) 相手より素早く動いたり、相手の動きに応じて動いたりできるようにする。

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) 本時の学習内容を知る。 2) 準備運動			
活動1	1) ねことねずみ 課題：声や合図を聞いて逃げるか追いかけるかを素早く判断して動く。	鬼遊教材02		
活動2	1) しっぽとり鬼 課題：しっぽを取られないように、相手より素早く動いたり、身をかわしたりするなど相手の動きに応じた動きをする。また、相手の動きをよく見たり動きを予測したりしながらしっぽを取る。	鬼遊教材03		
まとめ	○集合・整列・今日の授業の振り返り・整理運動 ・声や合図を聞いて素早く逃げたり追いかけてできましたか？ ・しっぽを取られずに逃げられましたか？ ・しっぽを取ることができましたか？			