

## 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	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るようにします。
	活動1	5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					

### 3・4時間目 指導案

- 本時の目標
- 1) 鬼遊びに進んで取り組み、きまりを守り仲良く運動することができるようにする。
  - 2) 攻め方を考えること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) 本時の学習内容を知る 2) 準備運動			
活動1	1) しっぽとり鬼 課題：チームごとにしっぽを取るための簡単な作戦を考え、実行する。(3・4時間目共通)	鬼遊教材03		
活動2	1) 宝とり鬼 課題：宝取り鬼のルールを正しく理解し、仲良く活動する。(3時間目)  チームで走るコースを相談したり、相手を惑わせる簡単な作戦を立てたりして、コートの中にある宝を取る。(4時間目)	鬼遊教材04		
まとめ	○集合・整列・今日の授業の振り返り・整理運動 ・相手の動きをよく見て動くことができましたか？			