

単元(題材)名	体ほぐしの運動遊び
---------	-----------

【到達目標】

	○ みんなでいろいろな運動を行い，体を動かす楽しさや気持ちよさを味わう。
--	--------------------------------------

【評価規準】

知・技	○ 体ほぐしの運動遊びの行い方がわかる。
	○ 手軽な運動遊びを行い，体を動かす楽しさや心地よさを味わうことを通して，自己の心と体の変化に気付いたり，みんなで関わり合ったりすることができる。
思・判・表	○ 友達の感想や気付きを聞いたり，友達の動きを見たりして，できそうな運動遊びや友達と一緒に行動と楽しい運動遊びを考え，選んでいる。
	○ いろいろな種類の用具の中から操作しやすい物を考えて選んだり，楽しく動くことができる場を考えて選んだりしている。
	○ 体を動かすと気持ちがいよことや汗が出ることなどの気付いたことを言葉で表したり，気持ちを表すカードなどを用いたりして，友達に伝えている。
主体的に学習に取り組む態度	○ 体ほぐしの運動遊びに進んで取り組んでいる。
	○ 順番やきまりを守り，誰とも仲よくしている。
	○ 使用する用具の準備や片付けを，友達と一緒にしている。
	○ 危険物が無いか，友達とぶつからない十分な間隔があるかなどの場の安全に気を付けている。

単元(題材)名	多様な動きをつくる運動遊び
---------	---------------

【到達目標】

	バランスをとったり，体を移動したり，物を使ったり，力試しをしたりする，いろいろな動きを楽しむ。
	動きを考えたり友達のかえた動きに挑戦したりする。

【評価規準】

知・技	多様な動きをつくる運動遊びの行い方がわかる。
	(ア) 体のバランスをとる運動遊び
	姿勢や方向，人数を変えて，回る，寝転ぶ，起きる，座る，立つなどの動きやバランスを保つ動きで構成される運動遊びを通して，体のバランスをとる動きを身に付けることができる。
	(イ) 体を移動する運動遊び
	姿勢，速さ，リズム，方向などを変えて，這う，歩く，走る，跳ぶ，はねるなどの動きで構成される運動遊びや一定の速さでのかけ足などの運動遊びを通して，様々な行い方で体を移動する動きを身に付けることができる。
	(ウ) 用具を操作する運動遊び
	用具をつかむ，持つ，降ろす，回す，転がす，くぐる，運ぶ，投げる，捕る，跳ぶ，用具に乗るなどの動きで構成される運動遊びを通して，用具を操作する動きを身に付けることができる。
思・判・表	(エ) 力試しの運動遊び
	人を押す，引く，運ぶ，支えるなどしたり，力比べをしたりするなどの動きで構成される運動遊びを通して，力を出しきったり，力を入れたり緩めたりする力試しの動きを身に付けることができる。
	友達の感想や気付きを聞いたり，友達の動きを見たりして，できそうな運動遊びや友達と一緒にいると楽しい運動遊びを考え，選んでいる。
	いろいろな種類の用具の中から操作しやすい物を考えて選んだり，楽しく動くことができる場を考えて選んだりしている。
	友達の動きを見て見付けたよい動きや，行ってみて楽しいと感じた運動遊びの行い方を友達に伝えている。
主体的に学習に取り組む態度	用具の大きさや種類を変えたり，様々なやり方を試したりして選んだ行い方を，動作を交えながら友達に伝えている。
	多様な動きをつくる運動遊びに進んで取り組んでいる。
	順番やきまりを守り，誰とも仲よくしている。
	使用する用具の準備や片付けを，友達と一緒にしている。
	危険物が無いか，友達とぶつからない十分な間隔があるかなどの場の安全に気を付けている。

単元(題材)名	固定施設遊び
---------	--------

【到達目標】	
	○ 固定施設のいろいろな遊び方に挑戦し，遊び方を工夫したり，できる遊び方を繋いだりする。

【評価規準】	
知・技	○ 固定施設を使った運動遊びの行い方がわかる。
	○ ジャングルジムを使った運動遊び
	・登り下り，渡り歩き，逆さの姿勢などができる。
	○ 雲梯を使った運動遊び
	・懸垂移行や渡り歩きなどができる。
	○ 登り棒を使った運動遊び
	・登り下りや逆さの姿勢などができる。
	○ 平均台を使った運動遊び
思・判・表	・渡り歩きや跳び下りなどができる。
	○ それぞれの固定施設を使って，楽しくできる場や自分の力に合った遊び方を考え，選んでいる。
主体的に学習に取り組む態度	○ ・友達のよい動きを擬態語や擬音語で表現したり，学習カードに書いたりしている。
	○ 固定施設遊びに進んで取り組んでいる。
	○ 順番やきまりを守り，誰とも仲よくしている。
	○ 器械・器具の準備や片付けを，友達と一緒にしている。
	○ 跳び下りたりするときなどに，危ないものが無いか，近くに人がいないか，器械・器具が安全に置かれているかなどの場の安全に気を付けている。

単元(題材)名	マット遊び
---------	-------

【到達目標】	
	○ マットを使っていろいろな遊びをする。

【評価規準】	
知・技	○ マットを使った運動遊びの行い方がわかる。
	○ ゆりかご，前転がり，後ろ転がり，丸太転がりなど。 ・マットに背中や腹をつけて揺れたり，いろいろな方向に転がったりすることができる。
	○ 背支持倒立（首倒立），うさぎ跳び，かえるの足打ち，かえるの逆立ち，壁登り逆立ち，支持での川跳び，ブリッジなど。 ・手や背中で体を支えているような姿勢で逆立ちしたり，移動したり，体を反らしてブリッジをしたり，友達がつくったブリッジをくぐったりすることができる。
思・判・表	○ 複数のコースでいろいろな方向に転がることができるような場を選んだり，動物に変身して行う運動遊びの中から動物の動きを選んだりしている。
	○ 友達のよい動きを擬態語や擬音語で表現したり，学習カードに書いたりしている。
主体的に学習に取り組む態度	○ マット遊びに進んで取り組んでいる。
	○ 順番やきまりを守り，誰とも仲よくしている。
	○ 器械・器具の準備や片付けを，友達と一緒にしている。
	○ 転がったりするときなどに，危ないものが無いか，近くに人がいないか，器械・器具が安全に置かれているかなどの場の安全に気を付けている。

単元(題材)名	鉄棒遊び
---------	------

【到達目標】	
	○ いろいろな遊び方に挑戦し，遊び方を工夫したり，できる遊び方を繋いだりする。

【評価規準】	
知・技	○ 鉄棒を使った運動遊びの行い方がわかる。 ○ ふとん干し，こもり，さるなど。 腹や膝，手でぶら下がったり，揺れたりすることができる。 ○ つばめ 体を伸ばし手で支えバランスをとって止まることができる。 ○ 跳び上がりや跳び下り 跳び上がって支持して下りたり，支持の姿勢で体を揺らして後ろに跳び下りたりすることができる。 ○ ○前回り下り，足抜き回り 支持の姿勢から体を丸めて前に回って下りたり，両手でぶら下がり前後に足抜き回りをしたりすることができる。
思・判・表	○ 手や足，腹でぶら下がった姿勢でじゃんけんをしたり，支持して体を揺らして遠くへ跳ぶ競争をしたりするなど，自分の力に合った楽しくできる遊び方を考え，選ん ○ 手や足，腹でぶら下がった姿勢でじゃんけんをしたり，支持して体を揺らして遠くへ跳ぶ競争をしたりするなど，自分の力に合った楽しくできる遊び方を考え，選ん
主体的に学習に取り組む態度	○ 鉄棒遊びに進んで取り組んでいる。 ○ 順番やきまりを守り，誰とでも仲よくしている。 ○ 器械・器具の準備や片付けを，友達と一緒にしている。 ○ 跳び下りたりするときなどに，危ないものが無いか，近くに人がいないか，器械・器具が安全に置かれているかなどの場の安全に気を付けている。

単元(題材)名	跳び箱遊び
---------	-------

【到達目標】

知・技	○ いろいろな跳び方で跳んだり、跳び方を工夫したりして楽しむ。
-----	---------------------------------

【評価規準】

知・技	○ 跳び箱を使った運動遊びの行い方がわかる。
	○ 踏み越し跳び ・片足で踏み切って跳び箱に跳び乗ったり、ジャンプをして跳び下りたりすることができる。
	○ 支持でまたぎ乗り・またぎ下り、支持で跳び乗り・跳び下り ・数歩の助走から両足で踏み切り、跳び箱に両手を着いてまたぎ乗ったり、またいだ姿勢で手を支点に体重を移動させてまたぎ下りたりすることができる。
	○ 数歩の助走から両足で踏み切り、跳び箱に両手を着いて両足で跳び乗ったり、ジャンプをして跳び下りたりすることができる。
	○ 馬跳び、タイヤ跳び ・両手で支持してまたぎ越すことができる。
思・判・表	○ 跳び乗った後、手を叩いたり、回ったりなど自分の力に合った着地の仕方を考え、選んでいる。
	○ 友達のよい跳び方を擬態語や擬音語で表現したり、学習カードに書いたりしている。
主体的に学習に取り組む態度	○ 跳び箱遊びに進んで取り組んでいる。
	○ 順番やきまりを守り、誰とも仲よくしている。
	○ 器械・器具の準備や片付けを、友達と一緒にしている。
	○ 跳び下りたりするときなどに、危ないものが無いか、近くに人がいないか、マットや跳び箱などの器械・器具が安全に置かれているかなどの場の安全に気を付けている。

単元(題材)名	かけっこ・リレー
---------	----------

【到達目標】

	☐ いろいろなジグザグコースを作って走ったり，友達と競走したりする。
--	--

【評価規準】

知・技	☐ かけっこ・リレーの行い方がわかる。
	☐ まっ直ぐなところや蛇行したところを調子よく走ることができる。
	☐ 相手の手の平にタッチをしたりして走ることができる。
	☐ 最後まで全力で走ることができる。
思・判・表	☐ ジグザグ走のコースや折り返しリレーのコースを工夫して作っている。
	☐ ジグザグ走の感想や走り方のポイント，友達のよい走り方を書いたり，発表したりして友達に伝えている。
主体的に学習に取り組む態度	☐ かけっこ・リレーに進んで取り組んでいる。
	☐ 順番やきまりを守り，誰とも仲よくしている。
	☐ 勝敗を受け入れている。
	☐ 使用する用具の準備や片付けを，友達と一緒にしている。
	☐ 走る場所に危険物が無いか，友達とぶつからない十分な間隔があるかなどの場の安全に気を付けている。

単元(題材)名	ハードルリレー
---------	---------

【到達目標】

	○ いろいろなコースを作り、走って跳び越したり、自分や友達の作ったコースでリレーをしたりする。
--	---

【評価規準】

知・技	○ ハードルリレーの行い方がわかる。
	○ いろいろな間隔に並べられた高さの違う障害物を走り越えることができる。
	○ リレーにおけるバトンの受け渡しをスムーズに行うことができる。
	○ 低い障害物を置いた蛇行したコースやまっ直ぐなコースをバランスよく最後まで調子よく走り越すことができる。
思・判・表	○ ハードルリレーのコースをいろいろな用具を使い、置き方を工夫して作っている。
	○ ハードルリレーの感想や走り方のポイント、友達のよい走り方や引き継ぎ方を書いたり、発表したりして友達に伝えている。
主体的に学習に取り組む態度	○ ハードルリレーに進んで取り組んでいる。
	○ 順番やきまりを守り、誰とも仲よくしている。
	○ 勝敗を受け入れている。
	○ 使用する用具の準備や片付けを、友達と一緒にしている。
	○ 走る場所に危険物が無いか、友達とぶつからない十分な間隔があるかなどの場の安全に気を付けている。

単元(題材)名	高跳び遊び
---------	-------

【到達目標】

	○ いろいろな場を選んで、いろいろな跳び方で高く跳ぶ。
--	-----------------------------

【評価規準】

知・技	○ 高跳び遊びの行い方がわかる。
	○ 片足や両足で連続して上方に跳ぶことができる。
	○ 助走を付けて片足でしっかり地面を蹴って上方に跳ぶことができる。
思・判・表	○ 高跳び遊びのいろいろな場を工夫して作っている。
	○ 自分の力に合った跳ぶ場を選んでいる。
	○ 高跳び遊びの感想や跳び方のポイント、友達のよい跳び方を書いたり、発表したりして友達に伝えている。
主体的に学習に取り組む態度	○ 高跳び遊びに進んで取り組んでいる。
	○ 順番やきまりを守り、誰とも仲よくしている。
	○ 勝敗を受け入れている。
	○ 使用する用具の準備や片付けを、友達と一緒にしている。
	○ 跳ぶ場所に危険物が無いか、友達とぶつからない十分な間隔があるかなどの場の安全に気を付けている。

単元(題材)名	ボール投げ遊び
---------	---------

【到達目標】

	○ いろいろな場でボールを投げ、友達とボール投げ競争をする。
--	--------------------------------

【評価規準】

知・技	○ ボール投げ遊びの行い方がわかる。
	○ 体重移動を行い、ボールを遠くに投げることができる。
思・判・表	○ ボールを遠くに投げるための投げ方を工夫したり、練習の場を選んだりしている。
	○ ボール投げ遊びの感想や投げ方のポイント、友達のよい投げ方を書いたり、発表したりして友達に伝えている。
主体的に学習に取り組む態度	○ ボール投げ遊びに進んで取り組んでいる。
	○ 順番やきまりを守り、誰とも仲よくしている。
	○ 使用する用具の準備や片付けを、友達と一緒にしている。
	○ 勝敗を受け入れている。
	○ ボールを投げる場所に危険物が無いか、友達とぶつからない十分な間隔があるかなどの場の安全に気を付けている。

単元(題材)名	水遊び
---------	-----

【到達目標】	
	○ 約束を守って、いろいろな水遊びをする。

【評価規準】	
知・技	【水の中を移動する運動遊び】 ○ 水の中を移動する運動遊びの行い方がわかる。 ○ 水につかったのりー遊び、鬼遊びなどで、水の抵抗や浮力に負けないように、自由に歩いたり走ったり、方向を変えたりすることができる。 ○ 手で水をかいたり、足でプールの底を力強く蹴ったりジャンプをしたりしながら速く走ることができる。 【もぐる・浮く運動遊び】 ○ もぐる・浮く運動遊びの行い方がわかる。 ○ 水に顔をつけたり、もぐって目を開けたりすることができる。 ○ 水中で息を止めたり吐いたりしながら、じゃんけんや輪ぐりなどのもぐる遊びをすることができる。 ○ 浮力に負けないように、手や足を使っていろいろな姿勢でもぐることができる。 ○ 壁や補助具につかまったり、友達に支えてもらったりしているような姿勢で浮くことができる。 ○ 補助具や友達につかまり、体を伸ばした姿勢にして浮いて進むことができる。 ○ 息を吸って止め、全身の力を抜いていろいろな姿勢で浮くことができる。 ○ 息を止めてもぐり、口や鼻から少しずつ息を吐きながら水面まで跳び上がって息をまとめて吐いた後、空中ですぐに吸ってまたもぐることができる。 ○ 膝を曲げたり伸ばしたりして、跳び上がる動きを繰り返すことができる。
思・判・表	○ 楽しくできる水遊びの場や遊び方を工夫し、選んでいる。 ○ 楽しくできるバフリングやボビングの遊び方を工夫し、選んでいる。 ○ 友達の水中でのよい移動の仕方やもぐり方・浮き方を見付けたり、考えたりしたことを友達に伝えている。 ○ スムーズに歩いたり走ったりするために、方向や速さを変えるときの手や足の使い方を見付け、友達に伝えている。
主体的に学習に取り組む態度	○ 水遊びに進んで取り組んでいる。 ○ 順番やきまりを守り、誰とも仲よくしている。 ○ 使用する用具の準備や片付けを、友達と一緒にしている。 ○ 準備運動や整理運動をしっかり行う、丁寧にシャワーを浴びる、プールサイドは走らない、プールに飛び込まない、友達とぶつからないように動くなどの水遊びの心得を守っている。また、水遊びをする前には、体（爪、耳、鼻、頭髮等）を清潔にしている。

単元(題材)名	宝取り鬼
---------	------

【到達目標】

	○ 走り方や攻め方を工夫して、宝取り鬼をする。
--	-------------------------

【評価規準】

知・技	○ 鬼遊びの行い方がわかる。
	○ 相手（鬼）にタグを取られないように、空いている場所を見付けて、速く走ったり、急に曲がったり、身をかわしたりすることができる。
	○ 相手（鬼）のいない場所に移動したり、駆け込んだりすることができる。
	○ 少人数で連携して相手（鬼）をかわしたり、走り抜けたりすることができる。
	○ 逃げる相手を追いかけてタグを取ることができる。
思・判・表	○ 楽しく宝取り鬼をするための遊び方の中から、自分の力に合った規則を選んでいる。
	○ タグを取られずに、宝を取るための攻め方を話し合っていて考えている。
	○ 少人数で連携して相手(鬼)をかわしたり、走り抜けたりする行い方について、動作や言葉で友達に伝えている。
主体的に学習に取り組む態度	○ 宝取り鬼に進んで取り組んでいる。
	○ 順番や規則を守り、誰とも仲よくしている。
	○ 勝敗を受け入れている。
	○ 使用する用具等の準備や片付けを、友達と一緒にしている。
	○ 危険物が無いか、安全にゲームができるかなどの場の安全に気を付けている。

単元(題材)名	ボール投げゲーム
---------	----------

【到達目標】	
	○ ボールの投げ方や攻め方を工夫してボール投げゲームをする。

【評価規準】	
知・技	○ ボール投げゲームの行い方がわかる。
	○ ねらったところにボールを投げたり，パスを出したり，得点したりすることができる。
	○ ボールを捕ったり止めたりすることができる。
	○ ボールが飛んでくるコースに入ることができる。
	○ ボールを操作できる位置に動くことができる。
思・判・表	○ 楽しくボール投げゲームをするための規則の中から，自分の力に合った規則を選んでいる。
	○ 得点につなげるためのパスの仕方やボールの投げ方，攻め方を話し合っている。
	○ 友達がいるよい動きを見付けて，友達に伝えている。
	○ ボールを捕ったり止めたりすることや，パスの仕方，コースへの入り方など，自分で考えて行った工夫を動作や言葉で友達に伝えている。
主体的に学習に取り組む態度	○ ボール投げゲームに進んで取り組んでいる。
	○ 順番や規則を守り，誰とでも仲よくしている。
	○ 勝敗を受け入れている。
	○ 使用する用具等の準備や片付けを，友達と一緒にしている。
	○ 危険物が無いか，安全にゲームができるかなどの場の安全に気を付けている。

単元(題材)名	ボール運び鬼
---------	--------

【到達目標】

	○ 走り方や攻め方を工夫してボール運び鬼をする。
--	--------------------------

【評価規準】

知・技	○ ボール運び鬼の行い方がわかる。
	○ 相手（鬼）にタグを取られないように、空いている場所を見付けて、速く走ったり、急に曲がったり、身をかわしたりすることができる。
	○ 相手（鬼）のいない場所に移動したり、駆け込んだりすることができる。
	○ 少人数で連携して相手（鬼）をかわしたり、走り抜けたりすることができる。
	○ 逃げる相手を追いかけてタグを取ることができる。
思・判・表	○ 楽しくボール運び鬼をするための遊び方の中から、自分の力に合った規則を選んでいる。
	○ タグを取られずに、ボールをゴールまで運ぶための攻め方を話し合って考えている。
	○ 少人数で連携して相手(鬼)をかわしたり、走り抜けたりする行い方について、動作や言葉で友達に伝えている。
主体的に学習に取り組む態度	○ ボール運び鬼に進んで取り組んでいる。
	○ 順番や規則を守り、誰とも仲よくしている。
	○ 勝敗を受け入れている。
	○ 使用する用具等の準備や片付けを、友達と一緒にしている。
	○ 危険物が無いか、安全にゲームができるかなどの場の安全に気を付けている。

単元(題材)名	ボール蹴りゲーム(キックベースボール)
---------	---------------------

【到達目標】

	○ ボールを蹴って得点を入れたり、ボールを取ってアウトにしたりして、キックベースボールをする。
--	---

【評価規準】

知・技	○ キックベースボールの行い方がわかる。
	○ ねらったところにボールを蹴って得点につなげることができる。
	○ ボールを捕ったり止めたりすることができる。
	○ ボールが飛んだり、転がったりしてくるコースに入ることができる。
	○ ボールを操作できる位置に動くことができる。
思・判・表	○ 楽しくキックベースボールをするための規則の中から、自分の力に合った規則を選んでいる。
	○ 得点につなげるためのボールの蹴り方や攻め方を話し合っている。
	○ 友達が行っているよい動きを見付けて友達に伝えている。
	○ ボールを捕ったり止めたりすることやコースへの入り方など、自分で考えて行った工夫を動作や言葉で友達に伝えている。
主体的に学習に取り組む態度	○ キックベースボールに進んで取り組んでいる。
	○ 順番や規則を守り、誰とでも仲よくしている。
	○ 勝敗を受け入れている。
	○ 使用する用具等の準備や片付けを、友達と一緒にしている。
	○ 危険物が無いか、安全にゲームができるかなどの場の安全に気を付けている。

単元(題材)名	ボール蹴りゲーム(ドーナツ・サッカー)
---------	---------------------

【到達目標】

	○ 蹴り方や攻め方を工夫して、ドーナツ・サッカーをする。
--	------------------------------

【評価規準】

知・技	○ ドーナツ・サッカーの行い方がわかる。
	○ ねらったところにボールを蹴って得点につなげることができる。
	○ ボールを止めることができる。
	○ ボールが転がってくるコースに入ることができる。
	○ ボールを操作できる位置に動くことができる。
思・判・表	○ 楽しくドーナツ・サッカーをするための規則の中から、自分の力に合った規則を選んでいる。
	○ 得点につなげるためのボールの蹴り方や攻め方を話し合っている。
	○ 友達が行っているよい動きを見付けて、友達に伝えている。
	○ ボールを捕ったり止めたりすることや、パスの仕方、コースへの入り方など、自分で考えて行った工夫を動作や言葉で友達に伝えている。
主体的に学習に取り組む態度	○ ドーナツ・サッカーに進んで取り組んでいる。
	○ 順番や規則を守り、誰とでも仲よくしている。
	○ 勝敗を受け入れている。
	○ 使用する用具等の準備や片付けを、友達と一緒にしている。
	○ 危険物が無いか、安全にゲームができるかなどの場の安全に気を付けている。

単元(題材)名	表現遊び・遊園地へゴー！
---------	--------------

【到達目標】

	○ 好きな遊園地の乗り物になりきって、全身で楽しく踊る。
--	------------------------------

【評価規準】

知・技	○ 表現遊びの行い方がわかる。
	○ 遊園地のいろいろな乗り物の様子を具体的な動きでいくつか捉え、跳ぶ、回る、ねじる、這う、素早く走る、高・低の差や速さに変化のある動きなどの全身の動きで即興的に踊ることができる。
	○ 動きの中に「大変だ！○○だ！」など、急変する場面を入れて簡単な話にして続けて踊ることができる。
思・判・表	○ 遊園地のいろいろな乗り物の特徴的な様子を捉え、表現したい乗り物の様子を選んでいる。
	○ 友達のよい動きを見付けたり、考えたりしたことを発表などで友達に伝えている。
主体的に学習に取り組む態度	○ 表現遊びに進んで取り組んでいる。
	○ 表現遊びに取り組む際に、誰とでも仲よくしている。
	○ 場の設定や使った用具の片付けを、友達と一緒にしている。
	○ 友達とぶつからないように周りの安全に気を付けて踊っている。

単元(題材)名	表現遊び・生き物ランドで変身！
---------	-----------------

【到達目標】

	○ いろいろな生き物に変身して全身で楽しく踊る。
--	--------------------------

【評価規準】

知・技	○ 表現遊びの行い方がわかる。
	○ いろいろな生き物の特徴や様子を具体的な動きでいくつか捉え、跳ぶ、回る、ねじる、這う、素早く走る、高・低の差や速さに変化のある動きなどの全身の動きで即興的に踊ることができる。
	○ 動きの中に「大変だ！○○だ！」など、急変する場面を入れて簡単な話にして続けて踊ることができる。
思・判・表	○ いろいろな生き物の特徴的な様子を捉え、表現したい生き物の動きを選んでいる。
	○ 友達のよい動きを見付けたり、考えたりしたことを発表などで友達に伝えている。
主体的に学習に取り組む態度	○ 表現遊びに進んで取り組んでいる。
	○ 表現遊びに取り組む際に、誰とでも仲よくしている。
	○ 場の設定や使った用具の片付けを、友達と一緒にしている。
	○ 友達とぶつからないように周りの安全に気を付けて踊っている。

単元(題材)名	リズム遊び
---------	-------

【到達目標】

	○ リズムに乗って弾んで踊ったり、友達と一緒に踊ったりする。
--	--------------------------------

【評価規準】

知・技	○ リズム遊びの行い方がわかる。
	○ ヘソ（体幹部）でリズムに乗って、スキップなどで弾む動きを中心に、ねじる、回る、移動するなどの動きを繰り返して即興的に踊ることができる。
	○ タタロチカは、大きな掛け声をかけたり、友達の顔を見たりしながら元気に踊ることができる。
思・判・表	○ 手をたたいたり、ジャンプしたりなどの動きを取り入れたりして工夫している。
	○ 友達のよい動きを見付けたり、考えたりしたことを発表などで友達に伝えている。
主体的に学習に取り組む態度	○ リズム遊びに進んで取り組んでいる。
	○ リズム遊びに取り組む際に、誰とでも仲よくしている。
	○ 場の設定や使った用具の片付けを、友達と一緒にしている。
	○ 友達とぶつからないように周りの安全に気を付けて踊っている。

単元(題材)名	
---------	--

【到達目標】

知・技	☐
	☐
思・判・表	☐
	☐
主体的に学習に取り組む態度	☐

【評価規準】

知・技	☐
	☐
	☐
思・判・表	☐
	☐
	☐
主体的に学習に取り組む態度	☐
	☐
	☐