

教材教具および題材	学部	授業名（主たる教科領域）	執筆者
はたあげゲーム ～赤、白のマッチングと模倣あそび～	小	グループ学習 高学年ラッコ (国語・算数)	重永将志

<ねらい>

- ☆自らすすんで教師の動きを模倣することができる。
- ☆教師の支援を受け、楽しみながら動くことができる。
- ☆色の名称を聞き分けたり、色を見分けたりして、旗を挙げるすることができる。

<内容（作成方法・使用方法・工夫点など）>

- ①目の前にいる教師の旗に注目して、教師の動きをまねして旗をあげる。
- ②教師の言葉を聞きながらゆっくりなスピードに合わせてはたあげゲームをする。
- ③だんだんスピードを上げてはたあげゲームをする。
- ④赤、白旗を逆にもってはたあげゲームをする。

<良かった点・改善点（児童生徒の反応を含め）>

- ・見通しが持ちやすいゲームなので繰り返し活動するうちに動きに合わせて旗を挙げられるようになった。
- ・色を意識できるようになると、対面で同じ色の旗を持たなくても、色に合わせてあげられる児童もでてきた。
- ・旗が気に入るすぎて他のイメージで違うあそびをしようとする児童もいた。指導の仕方、提示の仕方を個別に考える必要があると思いました。



<その他（材料、費用、購入先等）>

わりばし（こどもサイズ用）、さいばし（おとなサイズ用）、赤・白画用紙、赤・白フェルト、ホットボンド