

## 陣取り合戦・跳び箱編

【資料5】のように跳び箱を数台つなげ、縦長に使います。両端から各チームの1人目がスタートし、跳び箱の上を開脚跳びの腕支持の状態に進んでいきます。2人が出会ったところでジャンケンをし、勝った方はさらに進んでいきます。負けた方は速やかに退き、2人目がスタートします。これを繰り返して、相手のスタート地点までたどり着いた方が勝ちです。設定した時間内で勝った数を競います。楽しくゲームを行いながら跳び箱運動の腕支持感覚と体重移動が身に付くと考えました。

【資料5】



## (2) 学習カードの例

### マット運動用

【資料6】は、グループ用の学習カードです。このグループは、マットの両側から同時に前転を行い、交差することを考えました。このアイデアを基にグループの友達と集団的な動きを楽しみました。

途中で見てもらった他のグループからの感想を生かし、下の部分にあるようなアイデアを思い付きました。このグループのように、集団的な動きの間に個人のヘッドスプリング（頭はね起き）などを取り入れることにより、大きくなりがちな個人差にも対応することができます。

【資料6】

**マット運動学習カード（グループ用）**

グループ名	シンクロナイズドキッズ
メンバー	

・1人1人が技を高め、それを合わせたり、組み合わせたりすることで（シンクロナイズドすることで）さらにかっこいいマット運動を目指そう。  
 ・技の数は、みんな同じくらいになるようにしよう。

アイデアを文書やイラストで表してみよう。

見てくれた友達から感想。まとめているし、たまにはにこやかに声がきこえている。おうた、あと、いろんな動きとあわせ、○○ちゃんも○○くんの前転と後転が、おたし、早く車雲がいきかあていたし、最後は「ん、で、で、車雲をしていてかっこいい。

↓ 一人一人の技が、いっしょ ↓

月 日 新たなアイデアを文書やイラストで表してみよう。（次の時間の「めあて1」でも使おうよ！）

↓

学習カード2に続く！