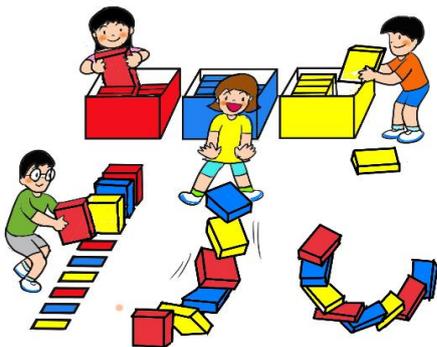


指導事例の紹介

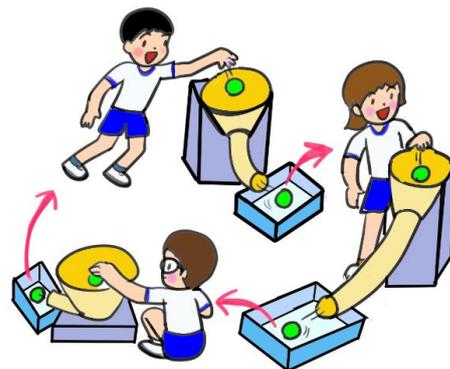
遊びの指導

- 合同の遊び
 - ・ 素材遊び・造形遊び
 - ・ 運動遊び
 - ・ リズム遊び
 - ・ 操作遊び
 - ・ 素材遊び（季節の遊び）
- 個別の活動、グループの活動
 - ・ 造形遊び
 - ・ 運動遊び
 - ・ リズム遊び
 - ・ 操作遊び
 - ・ 課題遊び
- 生活単元学習へのつながりの活動
 - ・ おやつづくり活動

ドミノであそぼう



ボールであそぼう



遊びの指導の指導事例集

目次

1	遊びの指導の意義	1
2	自発的な活動をめざす遊びの活動を取り上げる要件	1
3	子どもの発達段階に適合した題材の設定	1
4	指導の一貫性	2
(1)	素材遊び・造形遊びとして取り上げやすい活動の例	3
(2)	運動遊びとして取り上げやすい活動の例	4
(3)	リズム遊びとして取り上げやすい活動の例	5
(4)	操作遊びとして取り上げやすい活動の例	6
5	遊びの活動づくりのポイント	
(1)	活動の連続と発展が得られる活動構成	7
(2)	多様な活動が得られる場の工夫	9
6	遊びの指導の学習内容	10
7	遊びの指導の評価	11
8	指導事例	14
	[合同の活動]	
(1)	素材遊び・造形遊び	
①	すな・みずであそぼう	16
②	みずであそぼう	19
③	おさかなランドをつくろう	22
④	くだものランドをつくろう	25
⑤	おかしをつくろう	28
⑥	はなやどうぶつをつくろう	31
(2)	運動遊び	
①	こていゆうぐであそぼう	36
②	くるまであそぼう	40
③	ボールであそぼう	44
④	サーキットであそぼう	49
(3)	リズム遊び	
①	どうぶつえんにいこう	54
②	のりものになっておどろう	61
③	がっきをならしておどろう	68
(4)	操作遊び	
①	ドミノであそぼう	75
②	おはなランドをつくろう	85

(5) 素材遊び (季節遊び)

- | | | |
|---------------|-------|----|
| ① はるののやまであそぼう | _____ | 88 |
| ② あきののやまであそぼう | _____ | 90 |

[個別の活動、グループの活動]

(1) 造形遊び

- | | | |
|----------------|-------|----|
| ① さかなをつくろう | _____ | 92 |
| ② はなやむしをつくろう | _____ | 92 |
| ③ どうぶつをつくろう | _____ | 93 |
| ④ おうちやくるまをつくろう | _____ | 93 |
| ⑤ くだもののきをつくろう | _____ | 94 |
| ⑥ がっきをつくろう | _____ | 94 |

(2) 運動遊び

- | | | |
|----------------------|-------|-----|
| ① とびっこあそび | _____ | 95 |
| ② こうたいあそび1 | _____ | 96 |
| ③ こうたいあそび2 | _____ | 97 |
| ④ うちっこあそび | _____ | 98 |
| ⑤ なげっこあそび | _____ | 99 |
| ⑥ トンネルあそびーころがす、ける、うつ | _____ | 100 |

(3) リズム遊び

- | | | |
|----------------|-------|-----|
| ① まねっこあそび | _____ | 101 |
| ② がっきをならしておどろう | _____ | 102 |
| ③ みんなでおどろう | _____ | 103 |

(4) 操作遊び

- | | | |
|------------------|-------|-----|
| ① いれっこ | _____ | 104 |
| ② とおしっこ | _____ | 104 |
| ③ くっつけっこ | _____ | 104 |
| ④ さがしっこ | _____ | 104 |
| ⑤ なかまづくりーどうぶつとはな | _____ | 105 |
| ⑥ なかまづくりーやさいばたけ | _____ | 105 |
| ⑦ ドミノあそび | _____ | 106 |
| ⑧ たまころがし | _____ | 107 |

(5) 課題遊び

- | | | |
|------------------|-------|-----|
| ① こどもひろばであそぼう | _____ | 108 |
| ② きしゃぼっぽランドであそぼう | _____ | 112 |

[生活単元学習へのつなぎの活動 - おやつづくり活動]

- | | | |
|----------------|-------|-----|
| ① ホットケーキをつくろう | _____ | 116 |
| ② うどんをつくろう | _____ | 116 |
| ③ おこのみやきをつくろう | _____ | 117 |
| ④ フルーツゼリーをつくろう | _____ | 117 |

⑤ たこやきをつくろう	_____	118
⑥ どらやきをつくろう	_____	118
⑦ ホットドッグをつくろう	_____	119
⑧ プリンをつくろう	_____	119
⑨ しらたまだんごをつくろう	_____	120
⑩ フルーツヨーグルトをつくろう	_____	120

1 遊びの指導の意義

遊びの指導は、身体活動を活発にし、人やものとの関わりを促し、自発的な活動を育てていくものである。知的な障害があり、発達段階が未分化な段階にある子どもたちは、人やものへの関わりが感覚的で部分的であったり、連続した活動になりにくかったりするところがある。

そのような状況にある子どもたち一人一人に、人やものに関わる動きを実現させ、連続、発展する活動になることをめざす遊びの指導は、子どもたちの発達を促すうえで基盤となる学習である。

2 自発的な活動をめざす遊びの活動を取り上げる要件

- ① 子どもの発達段階に適合した活動がある。
- ② 活動の発展が得られる活動の構成がある。
- ③ 多様な活動が得られる遊びの場がある。
- ④ 一貫性や活動の広がりや高まりを考慮した題材計画ができる。

3 子どもの発達段階に適合した題材の設定

- ・子どもの興味や関心を捉えた題材にする。
 - ・子どもの人への関わりを活かす題材にする。
 - ・子どものものへの関わりを活かす題材にする。
 - ・子どもの遊び方を活かす題材にする。
- (素材遊び・造形遊び、運動遊び、リズム遊び、操作遊び等)

4 指導の一貫性

遊びの指導を、素材遊び・造形遊び、運動遊び、リズム遊び、操作遊び等の枠組みを設けて指導計画を作成すると、一貫性のある指導ができる。

次の表は、素材遊び・造形遊び、運動遊び、リズム遊び、操作遊びについて取り上げられやすい活動内容である。

素材遊び・造形遊び、運動遊び、リズム遊び、操作遊びの活動の構想

	活動を生み出す段階	→ 活動を広げる段階	→ 活動を高める段階
素材造形遊び	水、砂、粘土、木の葉、ビーズ等の素材で自由遊び 素材に関わる触る等の動きを中心に、人やものへの関わりを見出していく。	ビーズ、紙、缶、ひも、箱等の素材で造形遊び 素材に関わる丸める、貼る、切る等の造形的動きを中心に、人やものへの関わりを広げていく。	切り絵を立体化したり、場面絵を構成したりする造形遊び 想像性のある場で造形的活動を中心に、人やものへの関わりを高めていく。
運動遊び	容易に関わる遊具等での自由遊び 自発的な運動の動きを中心に、人やものへの関わりを見出していく。	移動遊具や固定遊具等に関わる遊び 遊具に関わる運動の動きを中心に、人やものへの関わりを広げていく。	ルール・ゲーム性のある遊び 遊具に関わる運動の動きを中心に、人やものへの関わりを高めていく。
リズム遊び	音楽を感じる気持ちや反応が生み出されやすい楽曲で身体表現 音楽に合わせた身体の動きを中心に、人やものへの関わりを見出していく。	リズムの特徴を感じ取りやすい楽曲で動作模倣やリズム表現 自由な身体表現やリズム表現を中心に、人やものへの関わりを広げていく。	リズムの特徴を感じ取りやすい楽曲で多様な身体表現やリズム表現 イメージを感じた表現を中心に、人やものへの関わりを高めていく。
操作遊び	つかむ、取る、入れる、並べる、貼る、転がす等の操作遊び 初歩的なものに関わる操作の動きを中心に人やものへの関わりを見出していく。	回す、すくう、取り出す、転がす、合わせる等の操作遊び 初歩的な操作の動きを中心に、人やものへの関わりを広げていく。	合わせる、積む、並べる、重ねる等の構成的な操作遊び 構成的な操作の動きを中心に、人やものへの関わりを高めていく。

(1) 素材遊び・造形遊びとして取り上げやすい活動の例

活動を生み出す段階	すなあそびをしよう	体に触れる砂の感触とつかむ、掘る、握る、かける等の砂に関わる手の行為、スコップ、バケツ等の道具を使って入れたり、すくったりする道具を用いた砂に関わる行為が生み出される遊び。
	ねんどであそぼう	粘土の手に感じる感触と丸めたり握ったりする手の行為、カップに入れたり、ビーズを詰めて飾ったりする等、粘土を中心にしたものに関わる行為が生み出される遊び。
	えのぐであそぼう	絵の具に触れる感触と手で塗る等、絵の具に関わる手の行為、刷毛やローラー等の道具を使って塗ったり、転がしたりする行為が生み出される遊び。
活動を広げる段階	すなとみずであそぼう	砂、水の感触と、つかむ、かける等の砂、水に関わる動き、スコップ、バケツ、じょうろ等の道具を使って入れたり、かけたりする動きが展開できる遊び。
	ビーズであそぼう	ビーズをつかむ、パックに入れて振る、透明のホースや雨どいの斜面を流す等の動きや、いろいろなパックに入れる動きが展開できる遊び。
	かみであそぼう	紙をちぎる、ちぎった紙を段ボールに描いた線図に貼るという造形的動きが展開できる遊び。
活動を高める段階	おさかなランドをつくろう	さかなの線図に色をつけたり、切り絵を貼ったり、モールやシールで模様をつけたりして、さかなのペープサートを作り、さかなランドをつくる。つける、貼る、色を塗る等の造形的行為を行いながら展開していく遊び。
	どうぶつランドをつくろう	動物の線図に色をつけたり、顔や体の部位や体全体に切り絵を貼ったり、モールやシールで手足、体の模様をつけたりして動物のペープサートを作り、どうぶつランドをつくる。つける、貼る、色を塗る等の造形的行為や刷毛、のり等を扱う行為を行いながら展開していく遊び。
	くるまランドをつくろう	箱や缶に貼った車の線図に色をつけたり、車の切り絵を貼ったり、模様をつけたりして車を作り、くるまランドに飾っていく。つける、貼る等の造形的行為や刷毛、のり等を扱う動きを行いながら展開していく遊び。
	きしゃランドをつくろう	箱や缶をくっつけたり、つないだり、並べたりして、きしゃランドをつくる活動を展開していく遊び。
	はるのがっこうえん	線図に花びらや葉っぱをつけたり、花びらの型押しをしたり、色紙の花びらをつけたりして学校園の場に飾る活動を展開していく遊び。
	あきのやま	線図に葉っぱや木の実をつけたり、型押しをしたり、玉やひも、色紙で木を作ったりしてあきのやまに飾る活動を展開していく遊び。

(2) 運動遊びとして取り上げやすい活動の例

活動を生み出す段階	ボールであそぼう1	大きいボールを転がす、ボールを箱に投げ入れる、吊るしているボールをラケットで打つ、斜面でボールを転がす等、いろいろなボールに関わる動きを生み出す遊び。
	サーキットであそぼう1	簡単な固定遊具や移動遊具で設定したサーキットコースの場で歩く、跳ぶ、くぐる、登る等の基礎的な運動の動きを生み出す遊び。
	はこぐるまであそぼう	箱車を引っ張ったり、押ししたりする運動。 運動場、斜面の坂、凸凹の坂等、いろいろな所を転がして巡りながら箱車に関わる運動の動きを生み出す遊び。
	プールであそぼう1	浅いプールで、ボール転がし（浮くボール）、ボール投げ、きしゃぼっぽ、ボートのり（大きなビート板）等、水に関わる運動の動きを生み出す遊び。
活動を広げる段階	サーキットであそぼう2	固定遊具や移動遊具で設定したサーキットコースの場で、高い所や狭い所を歩く、高く・遠く跳ぶ、片足・両足で跳ぶ等の基礎的な動きを高める運動を展開する遊び。
	さんりんしゃであそぼう	三輪車を引っ張る、押す、乗る、足でこぐ等の運動の動きや斜面や坂、トンネル等のあるコースを意識して三輪車に関わる運動を展開する遊び。
	スクーターボードであそぼう	スクーターボードに乗る多様な動き（座って乗る、這って乗る、ハンドルを持って乗る等）やスロープを利用して加速、方向転換、目標物を意識しながら滑る等の運動を展開する遊び。
	プールであそぼう2	深さのあるプールで、きしゃぼっぽ、輪くぐり、浮き輪でうきっこ、ボートのり（大きなビート板）、ボール拾い等の水に関わりながら動く運動を展開する遊び。
活動を高める段階	ボールであそぼう2	ボールを運んだり転がしたりするリレー、吊るした風船やテーブルの上のボールをラケットで打ち合ったりするルールのある運動を展開する遊び。
	はしってあそぼう	二人、三人で輪や棒、ひもを持ったり、みこしを担いだりして、直線や曲線、ジグザグのコースを回る等のグループでの活動を取り入れた運動を展開する遊び。
	プールであそぼう3	深さのあるプールで、輪くぐり競争、リレー、玉拾い、ボール投げ等、ルールやゲーム性のある活動を水に関わりながら展開する遊び。

(3) リズム遊びとして取り上げやすい活動の例

活動を生み出す段階	きしゃぽっぽであそぼう	きしゃぽっぽの音楽を感じながら、箱や棒、輪、汽車のペープサートを持って、一人、二人、三人、全員で、トンネルや鉄橋の場を歩く等のリズム表現をしながら巡る活動が展開する遊び。
	バスにのってあそぼう	バスの音楽を感じながら、棒や輪、ひも、バスのペープサートを持って、一人、二人、三人、全員で歩いたり、バスコースを回ったり等リズム表現をしながら巡る活動が展開する遊び。
	どうぶつになってあそぼう	動物の音楽を感じながら、四つ這いで歩いたり、跳んだり、両手を動かして小走りをしたりして、動物になりきってリズム表現をする活動が展開する遊び。
活動を広げる段階	サンバでおどろう	音楽を聴きながら、強調されている部分を感じて、マラカスや太鼓、タンブリン等を鳴らして表現をする。また、繰り返しや強調された部分の歌唱表現をする活動が展開する遊び。
	のりものに乗ってあそぼう	自動車やバス、自転車等の乗り物の組曲で、乗り物の部分をトライアングルや小太鼓等を鳴らして表現をする。また、繰り返しや強調された部分の歌唱表現をする活動が展開する遊び。
	のはらでおどろう	春のちょうちょうやさくらの花、小鳥の組曲で、強調されている部分を歌唱表現したり、手具を振ったり飾りをつけたりして身体表現をする活動が展開する遊び。
活動を高める段階	まきばのおどり	牧場の動物の組曲で、あひるやうし、やぎ、ぶたの楽曲の強調した部分の動きをまねたり、ペープサートを振ったり、楽器を鳴らしたりして身体表現をする活動が展開する遊び。
	どうぶつのおどり	動物の組曲で、さるやぞう、ペンギン、うさぎの楽曲の強調した部分の動きをまねたり、ペープサートを振ったり、楽器を鳴らしたりして身体表現をする活動が展開する遊び。
	うみのおどり	海、ふね、いるか、さかなの組曲で、ふねやいるか、さかなの楽曲の強調した部分の動きをまねたり、ペープサートを振ったり、楽器を鳴らしたりして身体表現をする活動が展開する遊び。

(4) 操作遊びとして取り上げやすい活動の例

活動を生み出す段階	ルーレットあそび	転がる球の追視行動、つかむ、握る、球を缶に入れる等の行為を生み出す遊び。
	さしっこあそび	穴の位置と挿す棒を関係づけながら、直線、ジグザグ、円、らせん状の印にそって穴に棒を挿す行為を生み出す遊び。
	ならべっこあそび	花びらの線図に磁石のついた花びらのカードをくっつけたり、積み木や箱を印にそって置いて並べたりする操作の行為を生み出す遊び。
	とおしっこあそび	ひもや棒、モールを単数の穴、複数の穴、直線や曲線に並んだ穴に通したり、ビーズや球を通したりする操作の行為を生み出す遊び。
活動を広げる段階	たまころがし	直線、斜面、曲線、段差のある斜面、トンネルで見えない部分のある斜面のコース等、球を転がしながら巡る操作の行為を広げる遊び。
	くるまころがしをしよう1	平面でミニカーを動かしたり、簡単なコースを巡ったりしておもちゃを操作する行為を広げる遊び。
	くるまころがしをしよう2	ミニカーを、トンネル、曲線等のあるコースにそって転がしていく操作の行為を広げる遊び。
	ボールはこびをしよう	ボールをラケットで、トンネル、曲線等のあるコースにそって転がしていく操作の行為を広げる遊び。
	きんぎょすくいをしよう	水の中のおもちゃのきんぎょを、網ですくったり、棒で引っ張ったりして取る等の道具を扱う操作の行為を広げる遊び。
	さかなつりをしよう	磁石のついた魚カードを、磁石のついた釣り棒にくっつけて釣る操作の行為を広げる遊び。
	ゴルフをしよう	ボールをラケットで打って、一つ一つトンネルをくぐらせてコースを巡っていく操作の行為を広げる遊び。
活動を高める段階	くだものがりをしよう	模型のりんごの木やみかんの木になっているりんごやみかんを、棒で取る操作の行為を広げる遊び。
	つみきであそぼう	枠の中に積み木を縦や横に並べて、自動車や車を作ったりトンネルや鉄橋等を作ったりする。横や縦に並べる操作の行為を高める遊び。
	ブロックであそぼう	ブロックを形の印に合わせながら縦や横に並べて家を作る等、形を合わせてイメージしてものを表す等の操作の行為を高める遊び。
	ドミノであそぼう	ドミノを色や形に着目して合わせて並べて、連動させて倒す活動を繰り返す。色や形に着目する知覚・認知や印に合わせて並べる操作の活動を高める遊び。
	だんボールであそぼう	段ボールを印に合わせて並べトンネルを作ったり、積んで山を作ったり、形に合わせてつないだりして探検広場を作る。形や線に着目する知覚や認知、合わせたり積んだりする操作の行為を高める遊び。

5 遊びの活動づくりのポイント

(1) 活動の連続と発展が得られる活動構成

活動構成の要件

- ・ 中心となる活動が連続するように繰り返しのある活動の構成
- ・ 活動が広がり、高まっていくように変化のある活動の構成

活動構成の事例 題材 がっきをならしておどろう

楽曲を聴いて拍やリズムに合わせて、楽器を鳴らしながら身体を動かして表現する活動
 いろいろな楽器を用いながら、友と一緒に表現することで、お互いの表現を見合って、表現する
 楽しさを味わう。

学習過程 (繰り返しと変化)

題材計画

(繰り返しと変化)

第一次
 カスタネットを
 ならしておどろう

カスタネット

手作りカスタネット

1 場に出会い、パネルシアターを見ながら楽曲を感じる。	2 楽器を鳴らして表現する。	3 手づくり楽器に飾りをつけて表現する。
<p>表現をイメージする。</p> <p>楽曲を感じた自由な表現をする。</p> <p>○ 表現をイメージさせる場</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 背景画  ・ リズム表現絵とペープサート  ・ 手作りカスタネット  	<p>チャチャチャのリズムや歌詞の強調した部分等を感じながら自由な表現</p> <p>交代で発表する。</p> <p>チャチャチャをかけ合って鳴らす。</p> <p>音楽を感じながら鳴らし続けて表現を楽しむ。</p> <p>チャチャチャの部分強調するリズムや歌唱表現のモデル演示</p>	<p>楽曲や楽器の音を感じ取った多様な表現交流し、よさを見合う。</p> <p>振りながら鳴らして表現する。</p> <p>歌い合いながら鳴らして表現する。</p> <p></p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 手作りカスタネット ・ よさの賞賛

第二次
たいこをたたいて
おどろう

太鼓

手作り太鼓

表現をイメージする。

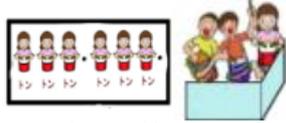
楽曲を感じた自由な
表現をする。

○ 表現をイメージさ
せる場

・背景画



・リズム表現絵と
ペープサート



・手作り太鼓



トントントンのリズム
や歌詞の強調した部分
等を感じながら自由な
表現

交代で発表する。

トントント
ンを歌いな
がら鳴らし
て表現す
る。

強調したリ
ズムの部分
を強く打っ
て表現す
る。

トントントンの部分を
強調するリズムや歌唱
表現のモデル演示

楽曲や楽器の音を感じ
取った多様な表現

交流し、よさを見合う。

太鼓を手で
叩いて表現
する。

かけ合いな
がら、でん
でん太鼓を
鳴らして表
現する。



・手作り太鼓
・よさの賞賛

第三次
カスタネットと
たいこでおどろう

カスタネットや
太鼓

手作り楽器

表現をイメージする。

楽曲を感じた自由な
表現をする。

○ 表現をイメージさ
せる場

・背景画



・リズム表現絵と
ペープサート



トントントンのリズム
や歌詞の強調した部分
等を感じながら自由な
表現 交代で発表する。

トントント
ンやチャ
チャチャを
感じながら
表現する。

強調したリ
ズムの部分
で体を振っ
たり音を鳴
らしたりし
て表現す
る。

チャチャチャやトント
ントンの部分を強調す
るリズムや歌唱表現の
モデル演示

楽曲や楽器の音を感じ
取った多様な表現

交流し、よさを見合う。

強調した部
分でリズム
を合わせな
がら表現す
る。

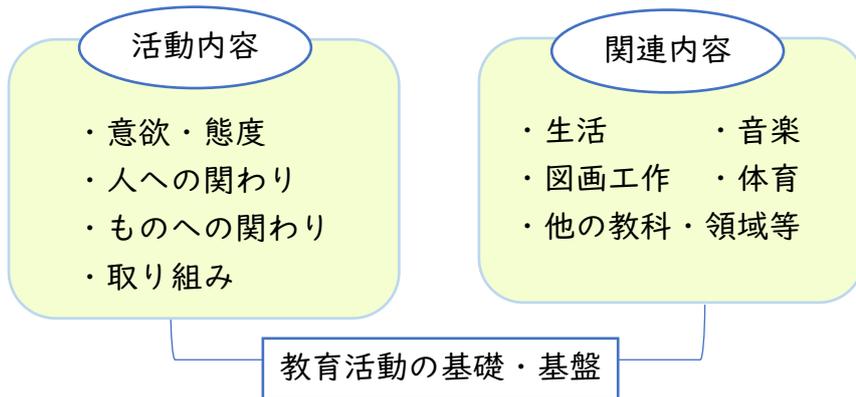
楽器の音を
聴き合いな
がら表現す
る。



・いろいろな手作り
楽器
・よさの賞賛

6 遊びの指導の学習内容

遊びの指導の内容は、活動内容と各教科・領域等の関連内容



遊びの指導の各教科・領域等の具体的内容

活動内容

[意欲・態度]

- ・場に興味をもち、期待感をもって関わろうとする。

[人への関わり]

- ・場を共有し、人と関わりながら活動を発展させている。
- ・遊具等の素材に自分なりに関わり、活動を連続、発展させている。

[ものへの関わり]

- ・遊具等の素材に自分なりに関わり、活動を連続、発展させている

[取り組み]

- ・人やものに関わって動きを実現し、活動を連続させ、発展させていく。

各教科・領域等との関連内容

○ 生活

- 1段階 教師や友だちと同じ場所で遊ぶ。
- 2段階 教師や友だちと簡単な決まりのある遊びをする。
- 3段階 友だちと関わりをもち、決まりを守って仲良く遊ぶ。

○ 音楽

- 2段階 打楽器等を使ってリズム遊びや簡単な合奏をする。

○ 図画工作

- 1段階 土、木、紙等の身近な材料をもとに造形遊びをする。

○ 体育

- 1段階 いろいろな器具・用具を使った遊び、表現遊び、水遊び等を楽しく行う。

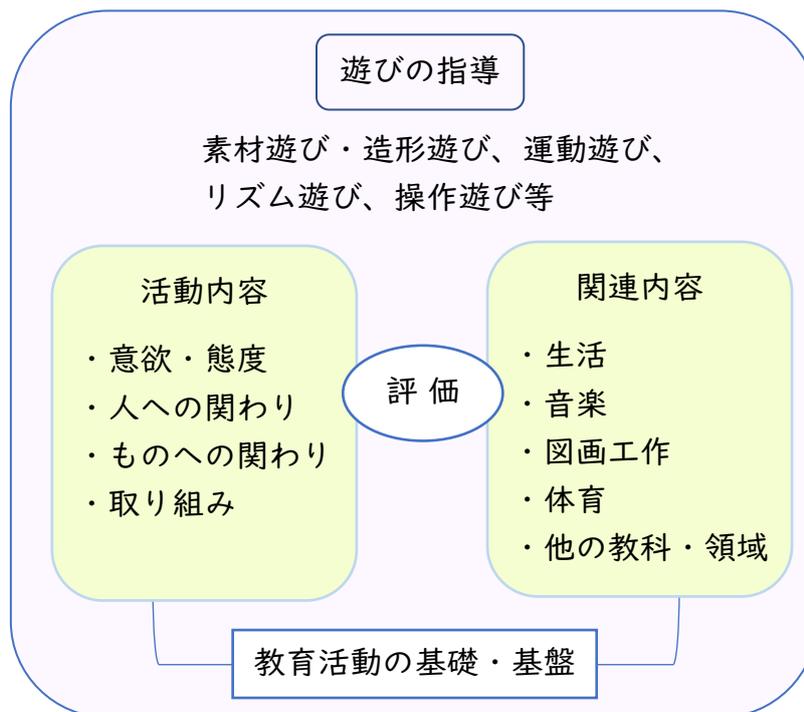
○ 他の教科・領域等の関連する内容

7 遊びの指導の評価

遊びの指導において必要なことは、子どもの発達についての理解である。運動、言語、認知、身辺自立、社会性、情緒といった発達の各領域において、一人一人の子どもの発達段階を具体的に把握した上で活動の目標設定を行い、その遊びのなかで期待される具体的な遊ぶ姿を描くようにする。そして、遊びを通して個々の子どもの発達全体が促進されたかどうかを評価する。

遊びの指導のねらいは、人やものに関わる活動を高めることであるので、活動そのものが評価の内容であるが、各教科や領域等の内容が関連している。

活動内容と関連内容



活動内容の評価観点と評価内容の事例

	意欲・態度	人への関わり	ものへの関わり	取り組み
	強調されたものや印象的なものに関わろうとする。	興味をもっている人や親しんでいる人に近寄ろうとする。	強調されたものや印象的なものに関わろうとする。	部分的に補助を受けながら断片的に取り組む。
2	人やものに興味を向けて関わる。	人の動きを見ながら取り組み、模倣したり、誘いに応じたりする。	促されたものに触れ、ものを変化させたり、ものにあつた動きをしたりする。	指示や促しを受け入れながら取り組み、活動が持続することもある。
3	ものに目的や意図をもって関わっている。	人の動きに応じたり、誘ったりする。	ものに関わって、ものを変化させている。	連続した活動になり始める。
4	自ら、人やものに関わり、活動に浸っている。	人とやり取りをしながら活動をする。	ものに目的や意図をもって関わっている。	活動を見通し、活動が連続する。
5	期待感をもって、人やものに関わり、活動を発展させている。	よさを発揮しながら活動をする。	ものへの多様な関わりをしている。	自分の想いを抱きながら活動に熱中している。

リズム遊びの例

運動遊びの例

身体表現	1	・楽曲の強調されている部分や印象的な部分で、ときどき、体を動かして身体表現をする。
	2	・楽曲の始めや終わり、楽曲が流れるなか、体を動かして身体表現をする。
	3	・楽曲の始めや終わり、楽曲が流れるなか、手や足、頭を動かして身体表現をする。
	4	・楽曲が流れるなか、両足や両手、頭を動かして身体表現をする。
	5	・楽曲が流れるなか、手振り、身振りで身体表現をする。
歌唱表現	1	・楽曲の強調されている部分や印象的な部分を聴く。
	2	・楽曲の始めや終わり、強調されている部分で声を出す。
	3	・擬態語や擬声語の部分で喜んで模倣をしながら歌う。
	4	・特徴のある歌詞の部分や始めの部分で声を出して歌う。
	5	・楽曲が流れるなか、声を出して歌う。
楽器を用いた表現	1	・楽曲の強調されている部分や印象的な部分で楽器を振る。
	2	・楽曲の始めや終わり、強調されている部分で楽器を振る。
	3	・カスタネットやタンブリンなどの楽器を楽曲の印象的な部分で鳴らす。
	4	・楽曲のフレーズの拍の流れによって楽器を鳴らして表現する。
	5	・楽曲が大まかな拍の流れによって楽器を鳴らして表現する。
イメージ	1	・楽曲の強調されている部分や印象的な部分を感じて反応する。
	2	・繰り返しのリズムに、反応したり表出したりする。
	3	・繰り返しのリズムや歌詞に、反応したり表出したりする。
	4	・教師の歌詞や動きを模倣しながら、歌の場面を想い描く。
	5	・身近なことと歌詞をつないだり、歌詞の内容を部分的に表現したりする。
楽曲の要素	1	・強調された曲の部分や印象的な曲の部分を感じる。
	2	・曲の始めの部分や終わりの部分を感じる。
	3	・特徴的な曲のフレーズの始めや終わりを感じる。
	4	・フレーズの拍の流れを感じる。
	5	・大まかな拍の流れを感じる。

体ほぐしの運動	体のバランスをとる運動	・回る、転がる等の動き ・バランス、渡る等の動き
	体を移動する運動	・歩く、走る、這う、跳ぶ等の動き ・登る、下る等の動き
固定遊具を使った遊び	用具を操作する運動	・並んだ輪や棒を跳んだり、ひもを引っ張ったりする等、用具を用いた動き ・輪を回したり、ボールを転がしたりする等、用具を操作する動き
	力だめしの運動	・箱車を押ししたり引いたりする。 ・綱引きをする。 ・友だちをおんぶする。
歩く・走る・跳ぶ・登る・下る	マット	・ゆりかご、前転がり、後ろ転がり、丸太転がり等
	鉄棒	・跳び上り等 ・ぶら下がり等 ・回転（前回り等）
	跳び箱	・踏み越し跳び等 ・またぎ乗り、またぎ降り等 ・馬跳び、タイヤ跳び等
	ジャングルジム	・くぐる動き、 ・渡る動き（上下、左右等）
	雲梯	・四つ這いで渡る ・ぶら下がる等
水あそび	歩く運動	・並んで、前に歩く。 ・後ろに歩く。 ・左右に歩く。 ・凸凹の道を歩く。 ・早足で歩く。 ・長時間、歩く。
	走る運動	・直線や蛇行を走る。 ・二人で手をつないで走る。 ・グループで手をつないで走る。
	跳ぶ運動	・ケンパー跳び、両足跳び等 ・ゴム跳び等 ・ケンケン跳び等
ゲーム	登る・下るの運動	・斜面（山や丘等）を登る。 ・斜面（山や丘等）を下る。
	水になれる遊び	・水のかげっこ ・電車ごっこやリレー ・水中リトミック等 ・風船ボール投げ ・バランスボール転がし
ゲーム	浮く、もぐる	・補助具で浮く。 ・玉拾い ・輪くぐり ・大きなビート板に乗る
	ボール	・ボール遊び ・的あて ・ボール転がし
ゲーム	いろいろなゲーム	・風船ボールつきっこ ・しっぽとりゲーム ・おにごっこ