

敵のお城に忍び込め



- はじめの運動遊びで学習した動き（丸いす跳び、跳び箱上での移動、平均台横跳び）をコースの随所に入れています。



- 跳び箱とマットの間を川と見立て、忍者になりきって跳び下りています。



- 場と場をつなぐ道具にケンステップは有効です。
- ケンステップを一直線に置いたり、ケンパのリズムで置くなどして、様々なリズムと動きを意図して配置しましょう。



- 段ボールを跳び越える場です。
- 片足踏み切り、両足踏み切りなど、様々な動きを引き出しましょう。

■ 運動遊びのポイント

- これまでの学習を組み合わせた運動遊びです。学習した動きが生かせるコースを設定しましょう。
- 「敵のお城に忍びこめ」などとストーリー性を持たせることで、忍者になりきった子どもたちが楽しく学習できます。
- 子どもたちが活動すると場の設定も乱れがちになります。
コースを楽しむ子ども以外に、コースを整える役割も作り、その都度、場を整えましょう。友だちのすばらしい動きを見る機会にもなります。