

ひょうげんあそび カード

			なまえ
ねん	くみ	ばん	

<目ひょう>

- みぢかな どうぶつや のりものになりきって おどる ことができるようになるろう。
- とくちょうを ^み見つけて おどったり、ともだちと つたえあったり しよう。
- だれとでも なかよく おどったり、あんぜんに ^き気をつけたり しよう。

じぶんの 目ひょう (たんげんを とおして、がんばりたい こと・せいちょうしたい こと)

ステップ1 やってみたい テーマを えらぼう。

やってみたい テーマ	
------------	--

ステップ2 いろいろな どうぶつになりきって みよう。

れ	なりきった どうぶつ	さる
い	たのしかった こと	ジャンプしながら おにごっこを して たのしかった。
	なりきった どうぶつ	
	たのしかった こと	

ふかく ^{まな} 学ぼう	^{あしおと} 足音や なきごえ, かおを まねして おどると どうなるかな。

ステップ3 グループをつくって、ともだちと たのしく おどろう。

おはなし

はじめ

--



なか

--



おわり

--

★ ふりかえり（よくできた ◎， できた ○， あまりできなかった △） ★

ひにち	/	/	/	/	/	/
できるように なった ことが あった。						
だれとでも なかよく おどったり あんぜんに 気をつけたり した。						

	ほんじの めあて	ともだちから 学んだ こと	ふりかえり
/			
/			
/			
/			
/			
/			

学びの きろく	● なりきって おどれるようになった ときは， どんな ことに 気をつけましたか。
● なりきって おどれるようになった ときは， どんな ことが たのしかったですか。	

じぶんの 目ひょうについての ふりかえり