

おにあそび カード

			名まえ
年	くみ	ばん	

<目ひょう>

- すばやく にげたり、つかまえたり することが できるようになる。
- おにから にげる ほうほうや おい方を ^{かた} ^{かんが} ^{とも} 考えて、友だちにつたえよう。
- ルールを まもって、みんなと きょうりよくして ゲームを しよう。

じぶん 自分の 目ひょう (たんげんを ^{とお} 通して、がんばりたい こと・せいちょうしたい こと)

ステップ1 ゲームの しかたを おぼえて 力いっぱい あそぼう。

ふかく 学ぼう	どうしたら しっぽを とられないで にげられるかな。

ステップ2 友だちと きょうりよくして、にげ方や おい方を くふうして あそぼう。

れ い	にげ方の くふう	おい方の くふう	できた こと	できなかった こと
		おにが 自分を 見ている ときに にげる。	気づかれないように ^{うし} 後ろから タッチした。	友だちが おとりに なっている うちに たからを とった。
①	にげ方の くふう	おい方の くふう	できた こと	できなかった こと
②	にげ方の くふう	おい方の くふう	できた こと	できなかった こと

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

日にち	/	/	/	/	/	/
できるように なった ことがあった。						
ルールを まもって, みんなと きょうりよくして ゲームをした。						

	本時の <small>めあ</small> 目当て	友だちから 学んだ こと	ふりかえり
/			
/			
/			
/			
/			
/			

学びの きろく	● おにから にげたり, つかまえたりする ためには, どのように すれば よいですか。
● できた ときは, どんな ことが <small>たの</small> 楽しかったですか。	

自分の 目ひょうについての ふりかえり