

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 きょうりょくして 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 きょうりょくして、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 見ていない ときに にげる。	気づかれないように <small>うし</small> 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