

# ひょうげんあそび カード

			名まえ
年	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ろう。
- とくちょうを 見つけて おどったり、友だちと つたえ合ったり しよう。
- だれとでも なかよく おどったり、あんぜんに 気をつけたり しよう。

自分の 目ひょう (たんげんを 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 やってみたい テーマを えらぼう。

やってみたい テーマ	
楽しかった こと	

## ステップ2 ゆうえんちの 国の のりものになりきってみよう。

れい	なりきった のりもの	風を 切る ひこうき
	楽しかった こと	手をつばさにして、はやく 回って 楽しかった。
①	なりきった のりもの	
	楽しかった こと	
②	なりきった のりもの	
	楽しかった こと	

ふかく 学ぼう	もっと なりきるためには どうすれば いいかな。

### ステップ3

すきな のりものの はなし お話を つくって おどろう。

①

おはなし

はじめ



なか



おわり

--

--

--

②

おはなし

はじめ



なか



おわり

--

--

--

「たいへんだ！」の でき 出来ごとを 入れて おどろう。

「たいへんだ！」	
----------	--

★ 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。						
だれとでも なかよく おどったり、あんげんに 気をつけたりした。						

	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	● 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 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