

第2学年 リズム遊び

1 単元の目標と評価規準

	知識及び技能	思考力・判断力・表現力等	学びに向かう力、人間性等
目標	リズム遊びの行い方を知るとともに、軽快なリズムに乗って踊って遊ぶことができるようにする。	軽快なリズムに乗って踊る簡単な踊り方を工夫するとともに、考えたことを友達に伝えることができるようにする。	リズム遊びに進んで取り組み、誰とでも仲よく踊ったり、場の安全に気を付けたりすることができるようにする。
評価規準	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
	①リズム遊びの行い方について言ったり、実際に動いたりしている。 ②へそ（体幹部）でリズムに乗って、スキップなどで弾む動きを中心に、ねじる、回る、移動するなどの動きを繰り返して即興的に踊って遊ぶことができる。 ③友達と向かい合って手をつなぎ、スキップしながら回ったり、ねじったり、手を叩き合ったりして即興的に踊って遊ぶことができる。	①軽快なリズムの特徴を捉えた動きを選んだり、気に入った動きを見付けたり、友達の動きを取り入れたりしている。 ②へそ（体幹部）を中心に全身で弾んでリズムに乗っている動き、変化のある動きなど、友達のよい動きについて発表している。	①軽快なリズムに乗って踊ったり、気に入った動きを見付けたりするなど、進んで取り組みようとしている。 ②誰とでも仲よく活動しようとしている。 ③友達とぶつからないように周りの安全に気を付けている。

2 単元の指導と評価の計画 ※単元の内容に応じて時数を変更する

時間	1 (導入)	2 (習得)	3 (習得)	4 (活用)	5 (まとめ)
0	オリエンテーション	健康観察、準備運動・めあての確認			
10	・だるまさんが 〇〇した ・全身じゃんけん	体と心をほぐす運動 ・体でじゃんけん ・リズムに合わせてスキップ ・まねっこダンス 他			
20	・円形コミュニケーション	ノリノリに踊る ・大小 ・緩急 ・止まる ・強弱 ・高低 ・回転		これまでの踊り みんなで一緒に踊る	ノリノリリズムパーティーにむけた練習
30	真似して踊る 曲に合わせて 良い動きや例示 された動き	曲に合わせてペアで踊る ・手を繋ぐ ・回る ・移動する ・合わせる ・ずらす		ICT を活用した踊りの見合い	ノリノリリズムパーティー
40	本時の振り返り 学習カードの記入・気づきの交流				
45	整理運動、健康観察				
知・技	①観察・学習カード(ICT)		③観察・学習カード(ICT)		②観察
思・判・表			①観察	②観察	
態度	③観察	①観察			②観察

3 本時案①【導入場面】(1時間目/5時間)

(1) 本時のねらい

- ・リズム遊びの行い方について知ることができるようにする。
- ・友達とぶつからないように周りの安全に気を付けることができるようにする。

(2) 本時の学習評価

- ・リズム遊びの行い方について言ったり、実際に動いたりしている。(技能・技能)
- ・友達とぶつからないように周りの安全に気を付けている。(主体的に学習に取り組む態度)

(3) 学習過程

時間	○学習活動 ・指導上の留意点	評価規準及び評価方法
はじめ 10分	<p>1 挨拶、健康観察、準備運動</p> <p>2 単元のめあてと流れの確認 ○単元の学習内容やめあて、流れを知り、学習の見通しを持つ。 ・単元の学習内容やめあて等を(掲示物や表示)を基に説明する。</p> <p>3 本時のめあてと評価項目の確認</p> <p>めあて 安全に気を付けながらリズム遊びを行い、行い方を知ろう</p> <p>評価・リズム遊びの行い方について言ったり、実際に動いたりしている。(知識・技能) ・友達とぶつからないように周りの安全に気を付けている。 (主体的に学習に取り組む態度)</p>	
	<p>・学習の決まり、特に安全に関することを基に説明する。合わせて運動遊びの行い方についても説明する。</p> <p>学習のきまりの例 ・友達とぶつからないように周りを見てリズム遊びをしましょう。 ・誰とでもペアやグループになって仲よく踊りましょう。 ・友達のよい動きを見付けましょう。</p>	<p><u>おおむね満足</u>(観察) 友達とぶつからないように、周りの安全に気を付けている。</p>
なか 25分	<p>4 補助運動 ○主運動につながる手軽な運動を行う。 ・これまで行った体ほぐしの運動遊び等に取り組みさせる。新しく提示した運動については行い方を説明しながら取り組みさせる。</p> <p>① だるまさんが〇〇した ③ からだじゃんけん ② 円形コミュニケーション ④ ミラーごっこ</p> <p>5 簡単なリズム遊び ○曲を聴き、友達と動きを合わせてリズム遊びを行う。 ・友達の良い動きを真似したり、例示した動きを組み合わせたりして、よりリズムに乗った動きになるように工夫させる。 ・一人一台端末を活用したり、役割分担をしたり、より楽しくリズムに乗った動き(ノリノリな動き)になるようにさせる。 A…曲を流してリズム遊びをする B…動きを動画撮影する C…リズム遊びをする 曲が終わったら、気付いたこと等を伝え、役割交代する。合図があるまで繰り返し行ってよいことを伝える。</p>	<p><u>十分満足</u> 自分が気を付けているとともに友達への安全についての声掛けをしている。 <u>努力を要する児童への手立て</u> ぶつからないように踊る場所を指定する。</p> <p><u>おおむね満足</u>(観察) リズム遊びの行い方について言ったり、実際に動いたりしている。 <u>十分満足</u> リズム遊びの行い方について詳しく言いながら、実際に動いている。</p>
まとめ 10分	<p>6 本時の振り返り ・本時のめあてに沿って振り返り、ペアや全体で共有させる。 ・友達の良い動きや真似した動きなどを振り返らせ学習カードに記入させ、発表させる。 ・安全に気を付けるよう周りに声掛けをしている児童等を紹介し、望ましい姿を全体に広げる。 ・次時の内容を伝え、意欲を高める。</p> <p>7 整理運動、健康観察、挨拶</p>	<p><u>努力を要する児童への手立て</u> ・掛け声や手拍子を入れる。 ・指導者の動き等を真似させる。</p>

〈单元全体のめあてと5時間ですること〉 【例】

(单元全体のめあて) みんなでノリノリリズム遊びを楽しもう

- ① 安全に気を付けながらリズム遊びを行い、行い方を知ろう。
- ② リズム遊びに進んで取り組もう。
- ③ 踊り方を工夫したり、リズムに乗ってノリノリで踊ったりしよう。
- ④ もっとノリノリになるようにいろいろな友達と見合い、よい動きを伝えよう。
- ⑤ 誰とでも仲よくし、ノリノリな動きでノリノリリズムパーティーを楽しもう。

めあて(評価規準)を説明することで、单元全体の見通しと付けたい力を児童と共有する。

扱う曲の例

- ・パプリカ(ゆっくりめ)
 - ・踊(アップテンポ)等
- ※テンポの異なる曲を取り入れる。

補助運動の説明の例

【だるまさんが〇〇した】<「だるまさんが転んだ」をアレンジしたもの>

- ・鬼は、「だるまさんが〇〇した」と言い、みんなの方を振り向く
- ・鬼以外の人は、鬼が「だるまさんが…」と言うところまでは鬼に近づく。「〇〇した!」(お題)と言って鬼が振り向いた時はその場に立ち止まり、鬼が言った言葉通りのジェスチャーをしながら固まる。(だるまさんがご飯を食べた、おならをした等)
- ・鬼は、お題と異なるジェスチャーをしている人や、前に進んでいる人を指摘する人がいたら「〇〇さん見っけ!」と言う。指摘された人は鬼と手をつなぎ一緒に鬼になる。等

※詳しくは「アクティブ チャイルド プログラム」(JASPO:日本スポーツ協会)を参照。

そのほか「からだじゃんけん」も上記HPを参照。

【円形コミュニケーション】

- ・指導者と一緒にリズムに乗って、全員で弾んで楽しみながら心と体をほぐす。(図1参照)

【ミラーごっこ】

- ・指導者やリーダーの真似をする。指導者やリーダーは大げさに動く。(図2参照)

学習カード(入力フォーム)の例

- 安全に気を付けることができましたか。
(よくできた できた あまりできなかった)
- 安全に気を付けるときに、特に頑張ったことを詳しく書きましょう。
()
- リズム遊びの行い方は知ることができましたか。
○どのようなことを知ることができたか、詳しく書きましょう。
()
- 友達のよい動きや真似した(真似したいと思った)動きについて書きましょう。
()さんの()の動き
()さんの()の動き

<主運動における教師の立ち位置>

図1

※リズムに乗って踊っている児童を内側に集めると、両手な児童は動きを見ながら真似ができる。



ミラーごっこ

相手の動きをまねて、踊ろう。



図2

【引用】(挿絵)スポーツ庁ホームページ

「小学校体育(運動領域)指導の手引～楽しく身に付く体育の授業～より

3 本時案②【習得場面①】 (2時間目/5時間中)

(1) 本時のねらい

- ・軽快なリズムに乗って踊ったり、気に入った動きを見付けたりするなど進んで取り組むことができるようにする。

(2) 学習評価

- ・軽快なリズムに乗って踊ったり、気に入った動きを見付けたりするなど進んで取り組もうとしている。(主体的に学習に取り組む態度)

(3) 学習過程

時間	○学習活動 ・指導上の留意点	評価規準及び 評価方法
はじめ 10分	1 挨拶、健康観察、準備運動 2 本時のめあてと評価項目の確認 めあて <u>リズム遊びに進んで取り組もう</u> 評価 ・軽快なリズムに乗って踊ったり、気に入った動きを見付けたりするなど、進んで取り組もうとしている。(主体的に学習に取り組む態度)	
なか 25分	3 補助運動(心と体をほぐす運動遊び) ・前時の運動遊びを扱う。本時で初めて扱う運動は説明しながら取り組ませる。活動時間に合わせて3つほど選ぶ。 全身じゃんけん、リズムに合わせてスキップ まねっこダンス、ミラーごっこ 等 4 課題解決のポイントの共有 ○よりリズムに乗った動き(ノリノリな動き)で踊って遊ぶためのポイントを探し、全員で共有する。 ・課題を提示したら、実際に円になり踊って遊ばせ、ポイントを見付けやすくする。 ・どのような動きをするとよりリズムに乗った動き(ノリノリな動き)で踊ることができるのかを見付けたことを出し合う。出されたポイントは板書等で位置付ける。 ・途中、ポイントを確認めさせるため、動きを真似させながら取り組ませてもよい。 5 ペアでリズム遊び ○曲に合わせてペアで楽しくリズム遊びを行う。 ・話し合いで出されたポイントを意識しながら、繰り返し踊らせる。 ・途中、ペアで交代しながら互いの動きを撮影し、その動画を見ながら、出されたポイントでよりリズムに乗った動き(ノリノリな動き)なるのかを確認する。 ・今日の学習で考えた踊りを出されたポイントを意識しながら曲に合わせてそれぞれのペアで踊る。 ・全員、同じ曲で取り組ませる。単元の最後に、ペアごとの違いを見合う時間があることを知らせ、楽しみを膨らませる。	<u>おおむね満足</u> (観察) 軽快なリズムに乗って踊ったり、気に入った動きを見付けたりするなど、進んで取り組もうとしている。 <u>十分満足</u> 笑顔で軽快なリズムに乗って踊ったり、気に入った動きを多く見付けたりするなど、進んで取り組んでいる。 <u>努力を要する児童への手立て</u> 気に入った動きを見付けやすくする視点を与える。 (例) ・まねしたいところはみつかった? ・あし(て)のうごきだけ、まねしてみよう。
まとめ 10分	6 本時の振り返り ・本時のめあてに沿って振り返りペアや全体で共有させる。 ・よりリズムに乗った動き(ノリノリな動き)になるためには「全身を使って大きく動く」「体の中心(へそ)をしっかりと動かすこと」等が大切であることを確かめる。 ・笑顔で軽快に遊んでいる児童や気に入った動きを多く見付けている児童等を紹介し、望ましい姿を全体に広げる。 ・次時の内容を伝え、意欲を高める。 7 整理運動、健康観察、挨拶	

補助運動の説明の例

○リズムに合わせてスキップ

「音楽の速さに合わせて、早くスキップしたり、ゆっくりスキップしたりします」

○まねっこダンス、ミラーごっこ

「まねっこダンスはダンスの動きをまねします」

「ミラーごっこはダンスじゃなくても、その動きをまねします」

学習カード（振り返りの項目）の例

○リズム遊びに進んで取り組むことができましたか。

（よくできた できた あまりできなかった）

○進んで取り組むときに、特に頑張ったことを詳しく書きましょう。

（ ）

○友達のよい動きや真似した（真似したいと思った）動きについて書きましょう。

（ ）さんの（ ）の動き

（ ）さんの（ ）の動き

○授業で思ったことや発見したことを書きましょう。

動きのチェックリストの例

★やってみた動きを○でかこみましょう。

いくつできたかな？

① スキップ	② ジャンプ	③ ツイスト
④ ジグザグ	⑤ 体をひねる	⑥ ひざや手を回す
⑦ 高くなった り低くなっ たり	⑧ ウェーブ (なみ)	⑨ ふたりに回 る
⑩ せなかあわ せで	⑪	⑫

⑪と⑫はじぶんでみつけたうごきをかこう

3 本時案③【習得場面②】(3時間目/5時間中)

(1) 本時のねらい

- ・友達と向かい合い手をつなぎ、スキップしながら回ったり、ねじったり、手を叩き合ったりして即興的に踊ることができるようにする。
- ・軽快なリズムの特徴を捉えた動きを選んだり、気に入った動きを見付けたり、友達の動きを取り入れたりすることができるようにする。

(2) 学習評価

- ・友達と向かい合い手をつなぎ、スキップしながら回ったり、ねじったり、手を叩き合ったりして即興的に踊ることができる。(知識・技能)
- ・軽快なリズムの特徴を捉えた動きを選んだり、気に入った動きを見付けたり、友達の動きを取り入れたりしている。(思考・判断・表現)

(3) 学習過程

時間	○学習活動	・指導上の留意点	評価規準及び評価方法
はじめ 10分	1 挨拶、健康観察、準備運動 2 めあてや評価項目の確認		
	めあて 踊り方を工夫したり、リズムに乗ってノリノリで踊ったりしよう		
	<p>評価</p> <ul style="list-style-type: none"> ・友達と向かい合い手をつなぎ、スキップしながら回ったり、ねじったり、手を叩き合ったりして即興的に踊ることができる。(知・技③) ・軽快なリズムの特徴を捉えた動きを選んだり、気に入った動きを見付けたり、友達の動きを取り入れたりしている。(思・判・表①) 		
	<p>・ペアで工夫したり、踊ったりすることを確認、踊り方を工夫することの例として「思いついた動きから選ぶこと」「気に入った動きを見付け取り入れること」等を紹介する。</p> <p>3 補助運動(心と体をほぐす運動遊び)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・前時の運動遊びを扱う。本時で初めて扱う運動は説明しながら取り組ませる。活動時間に合わせて3つほど選ぶ。全身じゃんけん、リズムに合わせてスキップ等 		<p><u>おおむね満足</u>(観察・ICT) 友達と向かい合い手をつなぎ、スキップしながら回ったり、ねじったり、手を叩き合ったりして即興的に踊ることができる。</p>
なか 25分	<p>4 課題解決のポイントの共有</p> <p>○2人でよりリズムに乗った動き(ノリノリな動き)で踊って遊ぶためのポイントを探し、全員で共有する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・課題を提示したら、実際に円になり踊って遊ばせ、ポイントを見付けやすくする。 ・どのような動きをすると2人でよりリズムに乗った動き(ノリノリな動き)で踊ることができるのかを見付けたことを出し合う。出されたポイントは板書等で位置付ける。 ・途中、ポイントを確認させるため、動きを真似させながら取り組ませてもよい。 <p>5 いろいろなペアでリズム遊び</p> <p>○いろいろな友達とペアを組み、曲に合わせて楽しくリズム遊びを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・話し合いで出されたポイントを意識しながら、繰り返し踊らせる。 ・2～3分間でペアを替え、再度ポイントを確認したり、繰り返し踊ったりさせる。 ・必要に応じて4人組になり、互いのペアの動きを撮影したり、2人でよりリズムに乗った動き(ノリノリな動き)なるのかを確認したりする。 ・全員、同じ曲で取り組ませる。単元の最後に、ペアごとの違いを見合う時間があることを知らせ、楽しみを膨らませる。 		<p><u>十分満足</u> いろいろな友達と向かい合い手をつなぎ、スキップしながら回ったり、ねじったり、手を叩き合ったりして即興的かつ軽快に踊ることができる。(観察・ICT)</p> <p><u>努力を要する児童への手立て</u> 手を繋ぎ、一緒に踊る。 3人組にして他の2人の動きに合わせるようにする。</p> <p><u>おおむね満足</u>(ワークシート) 軽快なリズムの特徴を捉えた動きを選んだり、気に入った動きを見付けたり、友達の動きを取り入れたりしている。</p>

3 本時案④【活用場面】（4時間目／5時間中）

(1) 本時のねらい

- ・ヘソ（体幹部）を中心に全身で弾んでリズムの乗っている動き、変化のある動きなど、友達の良い動きについて発表することができるようにする。

(2) 学習評価

- ・ヘソ（体幹部）を中心に全身で弾んでリズムの乗っている動き、変化のある動きなど、友達の良い動きについて発表しようとしている。（思考・判断・表現）

(3) 学習過程

時間	○学習活動 ・指導上の留意点	評価規準及び 評価方法
はじめ 10分	1 挨拶、健康観察、準備運動 2 めあてや評価項目の確認	
	めあて もっとノリノリになるようにいろいろな友達と見合い、よい動きを伝えよう 評価 ・ヘソ（体幹部）を中心に全身で弾んでリズムの乗っている動き、変化のある動きなど、友達の良い動きについて発表しようとしている。（思考・判断・表現）	
なか 25分	3 補助運動（心と体をほぐす運動遊び） ・前時の運動遊びを扱う。本時で初めて扱う運動は説明しながら取り組ませる。活動時間に合わせて3つほど選ぶ。 からだじゃんけん、リズムに合わせてスキップ等	
	4 ペア同士での伝え合い（よいところ見付け） ○4人組で2人でのリズムに乗った動き（ノリノリな動き）を見合い、よりリズムに乗った動きになっているかという視点で伝える。 ・「全身で弾んでいるか」「変化があるか」等の視点を提示し、グループごとに円になり踊って遊ばせ、伝えさせる。その際、 <u>伝える言葉の例</u> をいくつか示し、伝えやすくする。 ・1回目の伝え合いが終わったらグループを変え、いろいろな友達と伝え合うことができるようにする。（ペアは変えない）。その際、伝える視点等を再度確認する。 ・いろいろな友達とグループになり、曲に合わせて楽しくリズム遊びをさせたり、伝えさせたりする。3～4分間でグループを替え、いろいろな友達と伝え合いができるようにする。 ・必要に応じて一人一台端末で撮影し、互いに映像を見せながら伝えてもよい4人組になり、互いのペアの動きを撮影したり、2人でよりリズムに乗った動き（ノリノリな動き）なるのかを確認したりする。	<u>おおむね満足</u> （観察） ヘソ（体幹部）を中心に全身で弾んでリズムの乗っている動き、変化のある動きなど、友達の良い動きについて発表しようとしている。 <u>十分満足</u> 友達の良い動きについて身振り等を加えて詳しく発表しようとしている。 <u>努力を要する児童への手立て</u> 学習カード等を基に行い方や動きのポイントを個別に説明し、見て伝える視点にさせる。
まとめ 10分	5 本時の振り返り ・本時のめあてに沿って振り返りペアや全体で共有させる。 ・友達の良い動きについて身振り等を加えて詳しく伝えている児童等を紹介し、望ましい姿を全体に広げる。 ・次時の内容を伝え、意欲を高める。 6 整理運動、健康観察、挨拶	

3 本時案⑤【まとめ場面】（5時間目／5時間中）

(1) 本時のねらい

- ・軽快なリズムの音楽に乗って弾んで踊ったり、友達と調子を合わせたりして即興的に踊って遊ぶことができるようにする。
- ・誰とでも仲よくすることができるようにする。

(2) 学習評価

- ・軽快なリズムの音楽に乗って弾んで踊ったり、友達と調子を合わせたりして即興的に踊って遊ぶことができる。（知識・技能）
- ・誰とでも仲よくしようとしている。（主体的に学習に取り組む態度）

(3) 学習過程

時間	○学習活動 ・指導上の留意点	評価規準及び 評価方法
はじめ 10分	1 挨拶、健康観察、準備運動 2 めあてや評価項目の確認	
	めあて 誰とでも仲よくし、ノリノリな動きでノリノリリズムパーティーを楽しもう	
	評価 ・軽快なリズムの音楽に乗って弾んで踊ったり、友達と調子を合わせたりして即興的に踊って遊ぶことができる。（知識・技能） ・誰とでも仲よくしようとしている。（主体的に学習に取り組む態度）	
なか 25分	3 補助運動（心と体をほぐす運動遊び） ・いろいろな友達と仲よく活動すること、これまで学習したリズムに乗った動きをすることに気を付け、ノリノリリズムパーティーをみんなで楽しむことを伝える。これまで出されたポイントや良い動きを確認し、見合う視点とする。	おおむね満足（観察） 軽快なリズムの音楽に乗って弾んで踊ったり、友達と調子を合わせたりして即興的に踊って遊ぶことができる。
	4 リズムパーティーの準備 ○チーム（4～5人組）でこれまで取り組んできたこと（リズムに乗った動き）を話したり、踊ったりしながら確かめる。 ・確かめやすいように、これまで学習を掲示物で提示しておく。 ・パーティーに合わせ、一人でノリノリ、ペアでノリノリのどちらの場合の動きも確かめるように伝える。 5 ノリノリリズムパーティー ○曲に合わせてリムに乗って動いたり、いろいろなチームと見合ったりして楽しむ。 ・踊りを見ているグループはかけ声、手拍子、拍手などで場を盛り上げて楽しい雰囲気にするように伝える。 ・見合う際に「動きがそろよさ」だけでなく、「ズれるよさ」「反対に動くよさ」等にも気を付けて見るように伝え、同じ曲、同じ動きでも違った面白さに気付かせるようにする。 ・一人一台端末を交換するなどして、自分の端末に自分の踊っている姿が記録されるように、見ている人に撮影させる。 ・全員が踊り終わったら、感想を交流させる。	十分満足 軽快なリズムの音楽に乗って弾んで踊ったり、友達と調子を合わせたりして、繰り返し即興的に踊って遊ぶことができる。 努力を要する児童への手立て 数人で手を繋いだり真似させたりして踊らせる。（指導者も入る） おおむね満足（観察） 誰とでも仲よくしようとしている。 十分満足 仲よくするとともに、グループの友達を励ましたり、応援したりしている。 努力を要する児童への手立て 人間関係を配慮してペアやグループを作る。
まとめ 10分	6 本時の振り返り ・本時のめあてに沿って振り返りペアや全体で共有させる。 ・軽快かつ即興的に踊って遊んでいる児童、誰とでも仲よくし、グループの友達を励ましたり、応援したりしている児童等を紹介し、次の単元につなげる。 ・単元全体を振り返らせ、グループ内や全体で共有させる。 7 整理運動、健康観察、挨拶	

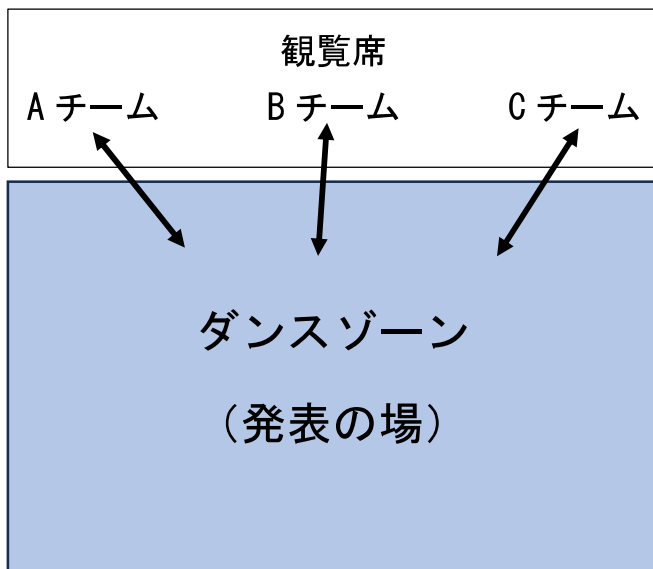
学習カードの参考資料①

(授業のゴールイメージをしめしたもの)



学習カードの参考資料② (振り返りの項目の例)

- 誰とでも仲よくすることができましたか。
(よくできた できた あまりできなかった)
- 誰とでも仲よくするために、気を付けたことを詳しく書きましょう。
()
- リズムに乗ってノリノリで踊ることはできましたか。(よくできた できた あまりできなかった)
- リズムに乗って踊るために気を付けたことを書きましょう。
()
- 単元全体で思ったことや発見したことを書きましょう。()



友達と調子を合わせて即興的に踊る姿

二人組で手をつないでその場で回ろう

二人組で手をつないで移動しよう
他の二人とも関わろう

【引用】(挿絵) スポーツ庁ホームページ
「小学校体育(運動領域)指導の手引～楽しく身に付く体育の授業～より」

評価規準を基にした具体的な姿の例 (学習指導要領解説の記載を参考に)

<p>評価規準</p> <p>軽快なリズムの音楽に乗って弾んで踊ったり、友達と調子を合わせたりして即興的に踊って遊ぶことができる。</p>	<p>より見取りやすくするために…</p>	<p>具体的な姿の例①</p> <p>へそ(体幹部)でリズムに乗って、スキップなどで弾む動きを中心に、ねじる、回る移動するなどの動きを繰り返して即興的に踊ることができる。</p>
		<p>具体的な姿の例②</p> <p>友達と向かい合い手をつなぎ、スキップしながら回ったり、ねじったり、手を叩き合ったりして即興的に踊ることができる。</p>