

学習過程	子どもの活動と教師の言葉かけ	教師の指導(○)と評価(◆)
1	<p>ほぐしをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・エビカニクス ・表現ウォッチ体操 (ゾウ・クワガ・ペンギン・ジェットコースター) 	<p>○心と体をほぐし、のびのびと学習に取り組めるようにする。</p> <p>○体全体で動いている子を称賛し、体を大きく動かすことができるようにする。</p> <p>○周りの友達とぶつからないように気を付けて運動することを伝える。</p> <p>◆変身したいものになりきって、楽しく踊ろうとする。(関)</p>
2	<p>めあての確認と学習の進め方を知る。</p> <p>「へんしん! はなまるバッチリ のりものにへんしんしておどろう</p> <p>「体をいっぱい使って踊ったり、同じ動きを繰り返したり、大きな音を出したりして踊れるといいね。」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ジェットコースター ・潜水艦 ・ロケット ・シヨベルカー ・コーヒーカップ ・飛行機 	<p>○めあて、学習の流れは掲示物で視覚的に確認できるようにする。</p> <p>○踊るときのルールを確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>① 友達にさわらない。</p> <p>② 床に這わない。</p> </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>体全体をつかう</p> <p>くりかえす</p> <p>口ばんそう</p> </div>
3	<p>みんなで乗り物に変身する。 (ジェットコースター・シヨベルカー・潜水艦)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・イメージ課題 <p>「へんしん!」</p> <p>「ジェットコースターに変身するよ!」</p> <p>「最初は低く・・・だんだん上に上るよ。」</p> <p>「ひくーくから、たかーくたかーく、もっと高く上がるよ。」</p> <p>「ガタガタガタガタ〜」</p> <p>「どンドン高くなってきたよ!」</p> <p>うわー! 落ちるー!」</p> <p>「ヒューン! ビュンビュン!」</p> <p>「大きな音が出ていていいね!」</p>	<p>○始めは全員が同じ題材で踊る。</p> <p>○具体的な場面を想定して言葉かけをし、全員が乗り物に変身して踊れるようにする。</p> <p>○題材の特徴をとらえて全身で踊ることができるよう言葉かけをする。</p> <p>○口伴奏をつけると感じが出て、楽しくなることを伝える。</p> <p>◆変身したいものになりきっているいろいろな動きを見つけて動くことができる (技)</p>

<p>4 一人で乗り物に変身する。 ・ 2つの乗り物に変身する。 くるくる回る、コーヒーカップ 「お友達のまねをしてみていいよ。」 「手が大きく動いていいよ。手だけではなく、足も動かすことができるといいね。」 「体を大きく動かしていいね。」</p> <p>5 学習を振り返り、次時のめあてをもつ。 ・ 学習カードの記入の仕方を知る。 ・ 自分が頑張ったことや、友達のよかったところを記入し、発表する。 「学習カードを書きます。頑張ったことや友達のよかったところを書きましょう。」 「次は、工夫して変身するよ。」</p>	<p>○資料を活用し、自分の変身したいものを選ぶようにする。</p> <p>◆自分が変身してみたいものを選んでみる。(思)</p> <p>○どう動いたらいかがかわからない子どもには、教師や友達の真似を取り入れるとよいことを伝えたり、具体的な動きを伝えたり動いて見せたりする。</p> <p>○自分のイメージで動いている子どもや、体のいろいろな部位を使って大きく動いている子どもを称賛し、紹介する。</p> <p>○互いのよさを認め合い、次への学習意欲を高められるようにする。</p>
<p>1 本時のねらいと学習の進め方を知る。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>「へんしん! はなまるバッチリ のりものランド」で、いろいろなものになりきって おどろう</p> </div> <p>2 ほぐしをする。 ・ 表現イメージ課題ウォッチ体操 飛行機 (這う・素早く走る・跳ぶ) コーヒーカップ (回る) シヨベルカー (ねじる) ロケット (跳ぶ・素早く走る)</p> <p>3 めあてを確認する。 「この前の変身もとても上手だったけど、今日はもつと上手になりきって変身できるように、色々な動きをして変身してみよう。跳んだり、回ったり、ねじったり、低くしたり、素早く走ったりしてみよう。」</p>	<p>○踊るときにルールを確認する。 跳ぶ、回る、這う、ねじる、素早く走るなどの全身の動きを取り入れて踊る。</p> <p>○跳ぶ、回る、這う、ねじる、素早く走るなどの基本的な動きを経験できるように意図的に言葉かけをする。</p> <p>○色々な動きができている子を称賛し、全体化を図る。</p> <p>○めあて、学習の流れは掲示物で視覚的に確認できるようにする。 ○踊るときに注意することを確認する。</p>

<p>4 変身したい乗り物になりきって思いつくまま自由に楽しく踊る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・2つの乗り物に変身する。 「何に変身したいのかな。」 <p>ビュンビュン走る、ジェットコースター</p> <p>「ジェットコースターだから、素早く走っているんだね。回ったり低く走ったりしてもいいね。」</p> <p>ウィーンと土運び、ショベルカー</p> <p>「ショベルカーだね。体を大きくねじって土を運んでいいだね。」</p> <p>5 友達と踊りを見合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・見合いの仕方を知る。 (題材を伝えてから踊る) ・よかつたところを伝える。 「コーヒーカップがたくさん回っているのだよいと思っただね。」 <p>6 学習を振り返り、次時のめあてをもつ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分が頑張ったことや、友達のよかつたところを記入し、発表する。 「色々な動きをして、乗り物になりきって踊れたね。」 「次はもつと工夫して変身してみよう。」 	<p>○資料から、自分の変身したいものを選び、自分のイメージを豊かにもてるようにする。</p> <p>◆変身したいものになりきって、友達といろいろな動きを見つけて動こうとする。(関)</p> <p>○変身するものの特徴をとらえ、特徴のある動きで踊れるように言葉かけをする。</p> <p>○選んだものの特徴をつかんで動いている子どもを称賛する。</p> <p>◆自分が変身したいものを選び、特徴ある動きを見つけている。(思)</p> <p>◆自分が変身したいものになりきって様子や特徴を全身の動きで踊ることができ。(技)</p> <p>○よい動きをしている子どもを紹介し、全体化する。</p> <p>○選んだ2つの乗り物を見合えるようにする。</p> <p>○本時はなままるポイントを使って、友達の良いところを伝え合えるように言葉かけをする。</p> <p>○互いのよさを認め合い、次への学習意欲を高められるようにする。</p>
<p>1 本時のねらいと学習の進め方を知る。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>「へ～んしん！はなまるバッチリ のりものランド」で、いろいろなものになりきって くふうして おどろろろ</p> </div> <p>○踊るときにルールを確認する。</p> <p>跳ぶ、回る、這う、ねじる、素早く走るなどの全身の動きに、高低の差や速さの変化をつけて踊る。</p> <p>2 ほぐしをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・表現イメージ課題ウォッチ体操 ショベルカー (高低差) ジェットコースター (速さの変化・高低差) 潜水艦 (高低差・速さの変化・這う・ねじる) 	<p>○踊るときにルールを確認する。 跳ぶ、回る、這う、ねじる、素早く走るなどの全身の動きに、高低の差や速さの変化をつけて踊る。</p> <p>○高低の差や速さの変化などの動きを経験できるようにする。</p> <p>○基本的な動き方を掲示物で視覚的に確認できるようにする。</p> <p>○高低の差や速さの変化、全身の動きなどができている子を称賛し、学習内容を身に付けられるようにする。</p>

<p>3 めあてを確認する。 「今日はおもっと色々な動きを入れて工夫して乗り物になりきってみるよ。」 「もっとなりきって変身できるようちにちがう動きを入れてみます。高く…低く。早く…ゆっくり。前より大きく踊ろうね。」</p> <p>4 変身したい乗り物になりきって思いつくまま自由に踊る。 ・ 2つの乗り物に変身する。</p>	<p>○めあて、学習の流れは掲示物で視覚的に確認できるようにする。 ○跳ぶ、回る、這う、ねじる、素早く走るなどの全身の動きに、高低の差や速さの変化をつけて踊ることができるよう、言葉かけをする。</p> <p>○資料を活用して、自分の変身したいものを選び、具体的なイメージをもてるようにする。</p>
<p>フワフワ進む、潜水艦 「潜水艦に変身しているんだね。進む速さを変えてみていいね。高く進んだり低く進んだりしてみてもいいね。外がどうなっているかのぞいてみよう。」</p> <p>ガタガタのぼる、ジェットコースター 「ジェットコースターが低いところからだんだん高く登って行くんだね。最初がすごく低くなっているから、高くなった時がよく分かるよ。」</p> <p>5 友達と踊りを見合う。 「色々な動きを入れて、工夫しているところを見つけて、上手なところを伝えよう。」 「ジェットコースターの高くなったり低くなったりしているところがよかったんだね。」</p> <p>6 学習を振り返り、次時のめあてをもつ。 ・自分が頑張ったことや、友達のよかったところを記入し、発表する。 「今日は動きを工夫して、乗り物になりきって踊れたね。」</p>	<p>○変身するものの特徴をとらえ、特徴のある動きで踊れるように言葉かけをする。 ○選んだものの特徴をつかんで、動きに変化をつけて動いている子どもを称賛する。 ◆変身するものの具体的な特徴ある動きを見つけている。(思) ◆自分が変身したいものになりきって動きに変化をつけて踊ることができ。(技) ◆変身したいものになりきって、高低の差や速さに変化をつけて楽しく踊ろうとする。(関)</p> <p>○本時ははなまるポイントを使って、友達の良いところを伝え合えるように言葉かけをする。 ○多くの友達に見てもらえるように2回見合いをする。 ◆友達の良い動きを見つけている。(思) ○よい動きをしている子を紹介し、全体化する。</p> <p>○互いのよさを認め合い、次への学習意欲を高められるようにする。</p>
<p>1 本時のねらいと学習の進め方を知る。 「へんしん！はなまるバッチリ のりものランド」で、いろいろなのりものになりきって くふうして おどろう</p>	<p>なにかがおきるよ！</p> <p>○踊るときに急変する場面を入れて、踊る。 ○友達に触らない、床に寝ないなどの踊るときルールを再度確認し、急変する場面が起きても安全が確保できるようにする。</p>

- 2 ほぐしをする。
- ・大変だ！表現ウオッチ体操（一人）
 - 潜水艦（高低差・速さの変化・這う・ねじる）
 - シヨベルカー（高低差）
 - ジェットコースター（速さの変化・高低差）
 - コーヒーカップ（回る）

スィーど進む、潜水艦

「ドドン！」（場面が変わる合図）
 「嵐が来た！大きな波がざぶーん！」
 「わー！渦巻きだ！ぐるぐる回るよ！」
嵐の中でぐるぐる回る回りが進む、潜水艦
 「よかった！嵐が収まったみたい！」

ぐるぐる回る、コーヒーカップ

「ドドン！」
 「故障して、動きがおおしくなくなっちゃった！
 どうなるかな？」

故障して動きがおおしくなったコーヒーカップ
 「くるくる、ガタガタして回っているんだ
 ね。」

- 3 めあてを確認する。
- 「さっき、みんなで踊った時にも何かが起こったね。何が起こったか覚えてるかな。」
 「嵐が来たり、機械が故障して動きがおおしくなったりしたね。」
 「何かが起こったら変身した乗り物がどうなるか、イメージして踊ろう。」
 「最初はみんなで同じものに変身するよ。」

キーンと自由に空を飛ぶ、飛行機

「わー！嵐が来たぞ！ぐるぐる回って飛ばされる～！まっさかささまに落ちるよ！」

ガッシャーン！かいっぱい土を運ぶシヨベルカー
 「あらま！機械が故障して動きがおおしくなくなっちゃった！どうなるかな。」
 「動きがおおしくなくなっちゃったから、カクカクしているね。」

- 場面が変わったら合図を出すようにし、どのような場面かが分かるように絵を提示する。
 ○急変する場面を取り入れて踊れるように、止めたり、状況を変えたりできる言葉かけをする。
 ○最初は具体的な動きの言葉で言葉かけをするが、徐々に自分でイメージをして場面の变化を考えられるように言葉かけをする。

<急変する場面>

- ・嵐が来る
- ・恐竜に追いかけられる
- ・宇宙にワープ
- ・故障して動きがおおしくなる

- めあて、学習の流れは掲示物で視覚的に確認できるようにする。
 ○ほぐしで行った動きを想起させ、具体的にめあてを捉えられるようにする。
 ○変身したものの特徴を捉えたまま、急変する場面を取り入れて踊れるように言葉かけをする。

- 急変する場面をどのように取り入れたらよいか分かるように、具体的な動きを言葉かけする。

- 変身したいものに合わせて急変する場面を選ぶことが出来るよう、段階的に指導する。

<p>4 変身したい乗り物を決めて、急変する場面 を、楽しく踊る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分で選んだ乗り物に変身する。 <p>①嵐が来る</p> <p>②機械が故障して動きがおかしくなる</p> <p>「次は自分が変身したいものに変身だ！」</p> <p>「何に変身するか決められたかな？」</p>	<p>○資料を活用して、自分の変身したいものを選び、 具体的なイメージをもてるようにする。</p> <p>○2つの場面を提示し、急変する場面を選択して踊 れるようにする。</p> <p>◆急変する場面の動きを題材に合わせて選び、動き をつなげたり同じ動きをしたりしている。(思)</p> <p>◆急変する場面を入れて、簡単な話にして踊ること ができる。(技)</p> <p>◆自分から進んで色々なものに変身して、楽しく踊 ろうとする。(関)</p>
<p>5 踊りを見合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・気に入った急変する場面を踊る。 <p>「何するの?」「何がおきるの?」</p> <p>「動きが変わったところを見つけてあげて ね。」</p>	<p>○よい動きをしている子どもを紹介し、全体化する。</p> <p>○見合うときには題材と急変する場面を相手に伝え てから踊れるようにする。</p> <p>○友達のよいところを伝え合えるよう言葉かけをす る。</p> <p>◆友達のよい動きを見付けている。(思)</p>
<p>6 学習を振り返る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分が頑張ったことや、友達のよかったと ころを記入し、発表する。 <p>「動きを変えて踊ることができましたね。」</p> <p>「次は最後!友達と一緒に変身するよ。」</p>	<p>○お互いのよさを認め合い、次時への学習意欲を高 められるようにする。</p>
<p>1 本時のねらいと学習の進め方を知る。</p> <p>「へ～んしん!はなまるバッチリ のりものランド」で、 友達といっしょにいろいろなものになりきっておどろう</p>	<p>なにかが おきるよ!</p> <p>○踊るときのルールを確認する。</p> <p>動きの中に急変する場面を入れて、友達と動き をつなげたり、同じ動きをしたりして、一緒に 踊る。</p> <p>○友達の動きをよく見たりまねしたりすることで、 友達を意識できるようにする。</p>
<p>2 ほぐしをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・大変だ!表現ウォッチ体操(一人) <p>コーヒーカップ(回る)</p> <p>潜水艦(高低差・速さの変化)</p> <p>ショベルカー(高低差・ねじる)</p> <p>ジェットコースター(高低差)</p> <p>・ミラーゲーム</p> <p>①先生と②ペアと</p>	<p>嵐 恐竜 宇宙 故障</p>

<p>3 めあてを確認する。 「今日は、どんなことがおきるかというと…嵐が来たり、機械が故障して動きがおおしくなったり、恐竜に追いかけられたり、宇宙へワープしたりするよ。」 「初めて友達と一緒に踊るね。友達のまねをしたり、動きをつなげたりしてみよう。」</p> <p>4 変身したい乗り物を決め、急変する場面を入れて、友達と一緒に楽しく踊る。 ・変身したいものを2つ選ぶ。 ・急変する場面を取り入れて踊る。 「ペアの友達と何の乗り物に変身するか決めよう。」</p> <p>ガタガタビュン！つながるジェットコースター 「二人でつながっているね。同じ動きをしているから、本物のジェットコースターみたいだね。」</p> <p>宇宙にワープ！ふわふわジェットコースター 「宇宙にワープしたから、速いジェットコースターがゆーっくりになったんだね。」</p> <p>5 ペアで踊りを見合う。(1組) 「ペアとペアで見合いをします。」 「気に入った場面を1つ踊りましょう。」 「よいところをたくさん見つけよう。」</p> <p>6 学習を振り返り、次時のめあてをもつ。 ・自分が頑張ったことや、友達のよかったところを記入し、発表する。 「今日は友達と一緒に乗り物に変身してとても楽しかったね。」 「2年生での表現あそびは今日でおいしまいがすが、3年生でも、またほかのものに楽しく変身しましょう。」</p>	<p>○めあて、学習の流れは掲示物で視覚的に確認できるようにする。 ○ほぐしを想起させ、急変する場面を確認する。 ○多くの急変する場面を経験できるように、急変する場面を4つにする。</p> <p>○資料を活用して、自分の変身したいものを選び、具体的なイメージをもてるようにする。 ○前時までの既習事項を想起できるように、取り入れて踊っている子どもを称賛する。</p> <p>○友達と動きをつなげたり、まねしたりしている子どもを称賛する。 ◆友達と動きをつなげたり、同じ動きをしたりして、一緒に踊ったり、友達との動きの中に急変する場面をいれて、簡単な話にして踊ることができる。(技) ◆変身したいものになりきって、友達と楽しく一緒に踊ろうとする。(関)</p> <p>○友達の良いところを伝え合えるよう言葉かけをする。 ◆友達の良い動きを見付けている。(思) ○よい動きをしている子どもを紹介し、全体化する。 ○互いのよさを認め合い、次への学習意欲を高められるようにする。</p>
---	---

1 時間め



「A~ムム! はなまる (バツリ) のランド
のりもろにムムムムとあつら!

はてしなく

! エキ=77!



! 表現の体操!

ソウ (7) ナン (7) ショコ (7) -

ソウ (7) ナン (7) ショコ (7) -

あての確認 (11-1) 組ポイント

最初だからムムムムと
一緒にムムムム



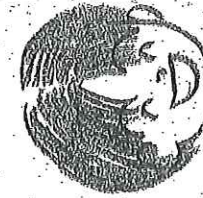
ムムムム

ムムムム

ムムムム

ショコ (7) - ロ (7) + エン (7) ムムムム
ショコ (7) - ム (7) ムムムム

ムムムム



楽しくあつら

あつら

次はムムムムと
あつら! ポイントが増える

ムムムムとあつら
楽しくあつら

ショコ (7) - エン (7) ムムムム

あつら

ムムムム

ムムムム

ムムムム

ムムムム

ショコ (7) -
あつら

あつら



2時間め

今日と昨日の
のりに変身はわ

「Anんん! はなまる(ハナリ)のリモコンで
いろいろなものに なりまて おどろろ!

表現力アップ!

ひうび J-T-K7 JENIB-



前回は
おどろろ



めあての確認

11-11、今日のポイント

27分おどろろ

ひうび

50分は
大変だ

前日と違う
11時の夜と
朝と違う
おどろろ



前日と違う

Anんん!

シャウトス?



おどろろ



おどろろ
おどろろ



おどろろ

ひうび

夜と朝の
見合

夜と朝を
使ったおどろろ

何かな?

Anんん!

どなた?



おどろろ
おどろろ



夜と朝
おどろろ

えん

夜と朝
おどろろ

おどろろ



おどろろ

おどろろ

おどろろ

おどろろ

おどろろ

おどろろ

おどろろ



おどろろ



おどろろ

おどろろ

おどろろ

おどろろ

おどろろ

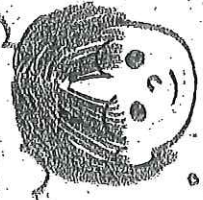
おどろろ

2 時間め

「A〜んしん! はなまるパッチリのリモコンで
いろいろなものに なりまて くらべて おどろく!

今日のポイント
A〜ん、動物に扮するの
おどろく!

表現のやり方



シヨナルト - ショットコ - スク - せんせい

ウー

おどろく

おどろく

流石に慣れたまいる

めあての確認

2つえらんどおどろく

せんせい



シヨナルト



女たちと
見合おう

11-11、今日のポイント

何にしようか

A〜んしん!



おどろく

おどろく

おどろく

おどろく

おどろく

おどろく

おどろく

おどろく

おどろく

おどろく

おどろく

おどろく

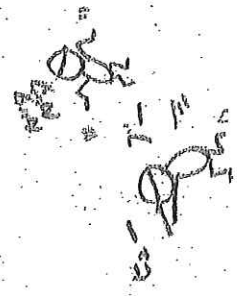
今日のポイント

今日のポイント

A〜んしん

ウー

ウー



おどろく

おどろく

おどろく

おどろく

おどろく

おどろく

おどろく

おどろく

今日のポイント
新しいものを
楽しめ!

おどろく

次はまた
おどろく。楽しめ!

見合おう
おどろく

おどろく

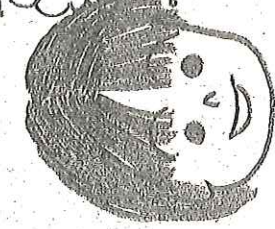
おどろく

おどろく

おどろく

午時間

「ハハハハハ! はままる(ハハハ)チリのリモのランドで
いじりな(ハハハ)のりものになりまてくふうしておどろう!



乗車の数をわけて
はし、ハジきまら
ようにして
何はあたるは
乗しおたね

表現ウケカケ

せんすわん ショバルー
きょうりやうは
道いゆてはた

字面空間ハ
アアしんた

コ-セ-
コ-セ-

こはつて
舞まおかし
白、黒、赤

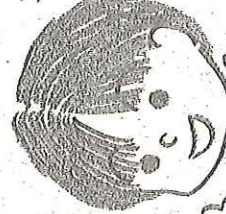
なに?



めあての確認

ルール、今日のポイント

何はあたるはとてい
とんはハハハにまら
おどろ



今日ははじめてだから一緒に
「あら」といふ
とんはハハハにまら

ひんていあらし

乗る中
のり物を
おどろ

ショバルー-
乗る中
のり物を
おどろ



「あら」といふ
とんはハハハにまら

ショバルー-
乗る中
のり物を
おどろ

2つえらんておどろ

乗る中
のり物を
おどろ

あらし
乗る中
のり物を
おどろ

今日ははじめてだから一緒に
乗る中
のり物を
おどろ

乗る中
のり物を
おどろ

乗る中
のり物を
おどろ

友だちと見合おう

乗る中
のり物を
おどろ

乗る中
のり物を
おどろ

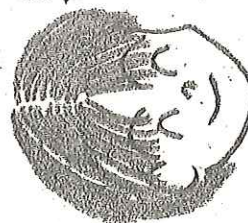
乗る中
のり物を
おどろ

乗る中
のり物を
おどろ

乗る中
のり物を
おどろ

乗る中
のり物を
おどろ

何はあたるはとてい
乗る中
のり物を
おどろ



乗る中
のり物を
おどろ

乗る中
のり物を
おどろ

超乗れた!

乗る中
のり物を
おどろ

乗る中
のり物を
おどろ

次は友だちとおどろ

乗る中
のり物を
おどろ

次回は乗るまで
友だちとつなげて
おどろ

5 時間の

「ハ〜んしん! はあはあするハ〜ンチリのリモランド」で
友だちといっしょにいろいろのりものにのりまておどろい
あそび



表現がツギ

コートコート センター ショベルカー ジェットコースター

あつし
まきこ
あつし
まきこ

まきこ
あつし

宇宙空間
ア〜アした

こぼし
知恵が
あつし
まきこ

前回
あつし
まきこ
あつし
まきこ

ミニゲーム

めあての確証

ルール、今日のポイント

友だちとは
初めてだよ

友だちの動きをまねしてみたい
友だちと動きをつなげてみたい
があるよ



コフエんとおどろ

あつし
まきこ

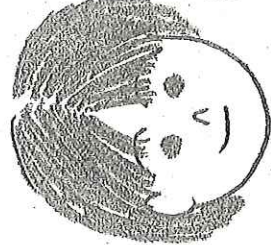
あつし
まきこ

友だちと見合おう

お海にりかしたげん
まきこ
あつし

あつし
まきこ

あつし
まきこ



パアパアパア

あつし
まきこ
あつし
まきこ

あつし
まきこ

あつし
まきこ

あつし
まきこ

あつし
まきこ

あつし
まきこ

あつし
まきこ

3年生になっても愛するポイントが変わらないからね
覚えておいて、来年も楽しんでね!

①「へ～んしん！はなまるバッチリ のりものランド」名前（ ）

のいものにへ～んしん！！



ロケット

<p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>
--

ショベルカー



<p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>
--

ひこうき



ジェットコースター



せんすいかん



コーヒーカップ

いろいろなおごきを 見つけておどれたよ		<input type="radio"/>
へんしんしてみたい のりものがえらべたよ		<input type="radio"/>
のりものになりきって たのしくおどれたよ		<input type="radio"/>

きょうの

<p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>
--

②「へ～んしん！はなまるバッチリ のりものランド」名前（ ）

なりたいものにへ～んしん！！



ロケット

<p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>
--

ショベルカー



<p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>
--

ひこうき



ジェットコースター



せんすいかん



コーヒーカップ

うごきをすこしずつ かえておどれたよ		<input type="radio"/>
やりたいぶぶんを 見つけておどれたよ		<input type="radio"/>
いろいろなおごきを 見つけておどれたよ		<input type="radio"/>

きょうの

<p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>
--

③「へ～んしん！はなまるバッチリ のりものランド」名前（ ）

なりたい○○にへ～んしん！！



ロケット

ショベルカー



ひこうき





ジェットコースター



せんすいかん



コーヒーカップ

やりたいぶんがもつと わかるようにおどったよ		<input type="radio"/>
友だちのよいところを 見つけたよ		<input type="radio"/>
高さやひくさをいれて たのしくおどれたよ		<input type="radio"/>

きょうの

④「へ～んしん！はなまるバッチリ のりものランド」名前（ ）

なりたい○○にへ～んしん！！

何かが
おきるよ！



ロケット

ショベルカー



ひこうき





ジェットコースター



せんすいかん



コーヒーカップ

きゆうにかわるぶんを入 れてお話にしておどれたよ		<input type="radio"/>
きゆうにかわるぶんを えらんでおどれたよ		<input type="radio"/>
ともだちとたのしく いっしょにおどれたよ		<input type="radio"/>

きょうの

⑤「へ～んしん！はなまるバッチリ のりものランド」名前（

友だちといっしょに〇〇にへ～んしん！！



ロケット

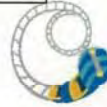
<p>〇</p>

ショベルカー



<p>〇</p>

ひこうき



ジェットコースター

きゅうにかわるぶぶんを入 れてお話にしておどれたよ		<input type="radio"/>
友だちのうごきと つなげておどれたよ		<input type="radio"/>
ともだちとたのしく いっしょにおどれたよ		<input type="radio"/>



せんすいかん

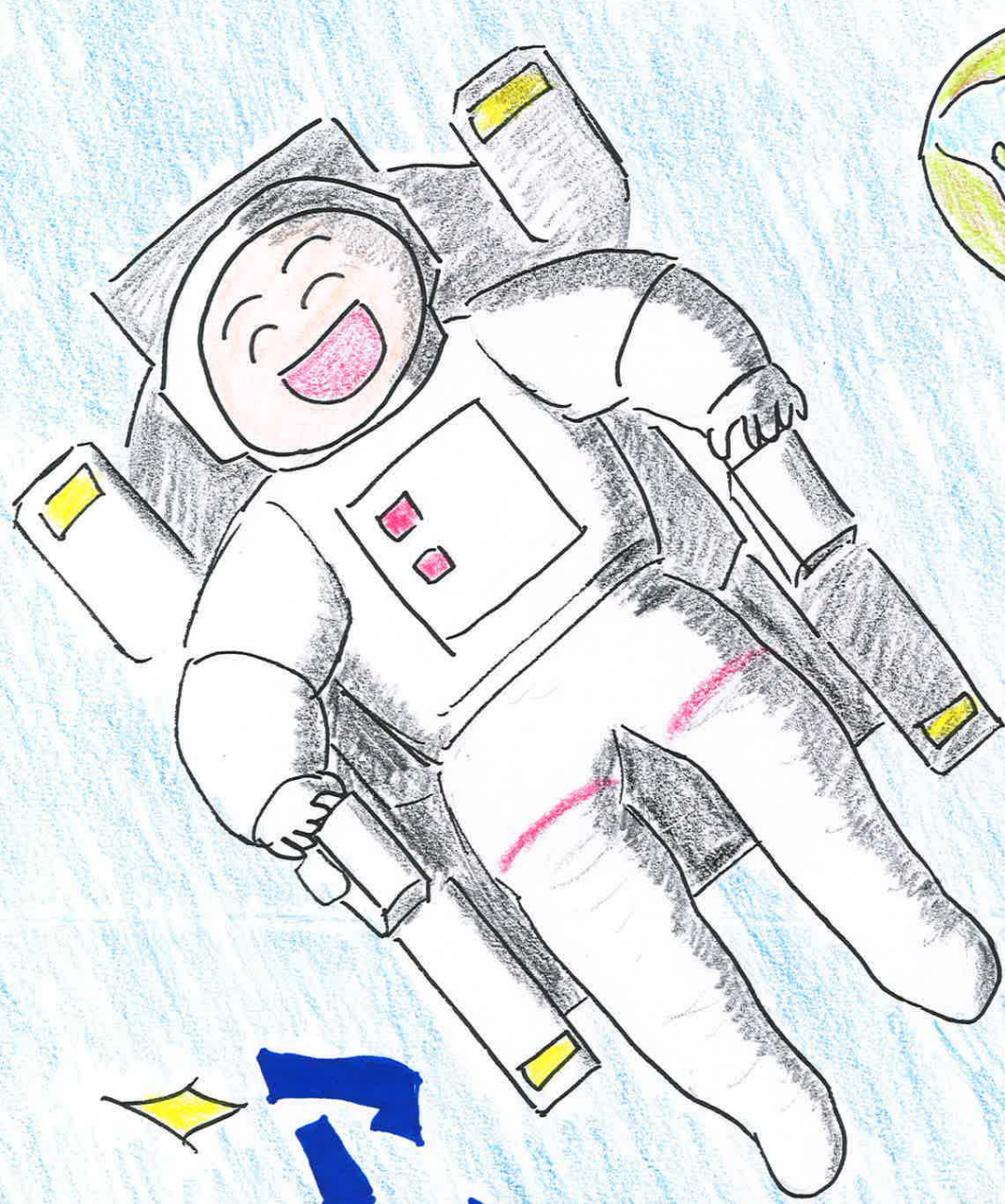
<p>〇</p>

きょうの



コーヒーカップ

<p>〇</p>



太空

太空

