

体育科学習指導案

平成28年 月 日

指導者

1 日時 平成 年 月 日 () 校時

2 場所 横浜市立 小学校 体育館

3 学年・組 第3学年 組 名

4 単元名 表現運動「えがおいっぱい ○○づくりにちょうせん!!」

5 本単元に関わる子どもの実現状況

| 運動の楽しさを 味わおうとする子ども | 運動の学びを 身につけようとする子ども | 運動の技能を 身につけようとする子ども |
|--|--|--|
| <ul style="list-style-type: none">・運動会の演技では、マントを用いて、マントを揺らしながら、体を大きく動かして、楽しみながら踊ることができた。・「楽しい」と感じたことは、繰り返し同じ動きを楽しむことができた。・他教科の学習でも、生物の様子やものの様子を体を使って、のびやかに表現することを楽しんでいた。 | <ul style="list-style-type: none">・学習カードや資料を見ながら、振り返りの時間を意図的に取り入れることにより、友達にアドバイスをする姿がみられた。・友達に進んでアドバイスをしようとする姿は見られたが、友達のアドバイスを聞いても自分の動きにうまく取り入れられない児童もいた。 | <ul style="list-style-type: none">・1年生のときの運動会の演技で、「妖怪ウォッチ体操」をし、そのときの動きを思い出しながら学習に取り組む児童がいた。・先生や友達の動きをまねて、新しい動きを取り入れようとしていた。 |

6 単元について

(1) 児童の実態

本学級の児童は素直で明るい児童が多く、体を大きく動かして遊ぶことが好きである。休み時間に外遊びをすることや体を使って学ぶことに対してはとても意欲的になる。

他教科の学習の中では、理科で観察した「モンシロチョウ」や、総合的な学習の時間で育てた「カイコ」の餌を食べている様子や成長の様子を動きで真似するなど、書いて表すことが苦手な児童も「こんな風に成長したよ」と体を動かして表現する姿が見られた。

体育科の学習においても、体を思いきり動かすことが好きで、運動会では、1年生で「妖怪ウォッチ体操」を踊り、リズムに乗って体を動かし、2年生で「花笠音頭」を踊り、民謡の独特な音楽に触れた。そして3年生の運動会では、マントを用いて体を大きく揺らす演技をするなど、多くの動きやリズムに触れる経験をしてきている。

普段の学習でも、見通しがもてると運動に積極的に取り組むことができるようになってきている。ジャンプして飛び跳ねたり、走り回ったりする単純な動きを繰り返すことを好む児童が多いが、もっと複雑な動きをやってみたいという思いも芽生え始めている。

しかし、自分の思いを言葉にすることが難しかったり、どのように相手に伝えるか不安に思っていたりする児

童も少なくない。友達にアドバイスをしようとする姿は見られるが、そのアドバイスをうまく自分の動きに取り入れることのできない様子も見られる。

(2) 単元設定の意図

「〇〇づくり」では、具体的な生活からの題材で、イメージがとらえやすく多様な感じの動きを含む題材で踊ることができる。題材ごとの特徴をとらえさせることができれば、様々な動きを経験することにつながり、思いきり体を動かす楽しさを味わったり、複雑な動きを取り入れたりすることができると思う。

また、友達と一緒に動き、友達の動きに合わせてたり動きの相談をしたりして、思いを伝え合えるようにしたい。友達との見合いをする中では、相手のよい動きを見つけたり伝え合ったりする力を養うことができる。

そして、互いに動きを称賛する活動を通して、「友達に認めてもらえた。」という経験を自信につなげ、よりよい動きを求めようとする子どもの姿になるように本単元を設定した。

(3) テーマに迫るための手だて

基礎・基本の定着を図るためには、指導内容が明確になっていることが必要であるとともに、子どもの実態を把握し、単元計画を立てることが大切である。

そこで、本年度は、中学年の指導内容を定着させるために以下のような手立てを講じる。

○題材の精選

- ・特徴や感じをとらえやすいもの
- ・動きに差をつけたり、2人で対応する動きを繰り返したりすることができるもの
- ・「はじめとおわり」をつけた動きにしやすいもの

○資料

- ・題材のイメージをもたせることができるもの（映像・イメージバスケットなど）
- ・学習内容を明確にとらえられるもの（動きの掲示物・親切イメージカルタなど）

○言葉かけ

- ・題材のイメージをとらえやすくする
- ・動きに表しやすくする
- ・子どもたち同士が見合いに生かせるようにする

さらに、「指導内容・評価規準・適切な言葉かけ」一覧表をもとに授業を行いながら、授業中の観察（ビデオ等）、学習カード、事前・事後のアンケートを活用して子どもの実態把握を行う。実態に応じて単元計画見直し・変更も考えていく。単元を通して指導内容が定着するよう、個に応じた指導を行っていきたい。

学校教育目標

ゆめ・希望・共生 笑顔いっぱい十日市場小

- ① 基礎基本をしっかりと理解し、自ら課題を発見し、主体的に解決できる子を育てます。 【知】
- ② 自分らしさを知り、ゆめをもって生き生きと行動できる子を育てます。 【徳】
- ③ 自ら心と体を健やかに育み、自分や人の生命と体を大切にする子を育てます。 【体】
- ④ とともに学びあい、地域と豊かなかわり合いができる子を育てます。 【公】
- ⑤ 様々な社会の変化に柔軟に対応できる子を育てます。 【開】

学年目標

「ハーモニー」

- ① 話を最後までしっかり聞こう
- ② 自分の良いところを発揮しよう
- ③ 友達との関わりを大切にしよう

学級目標

「えがおいっぱい相手のために助け合おう」

えがお…笑顔があふれるクラスは、みんなが楽しいとすることができる。

相手のために…自分だけのことばかり考えていたら、みんなが楽しいと感じるクラスにはならない。思いやりをもって、相手のために何かができる人になろう。

助け合おう…お互いに支え合うことで、思い出いっぱいの楽しいクラスにしたい！！

8 単元目標

<技能>

身近な生活などの題材からその主な特徴をとらえ、動きに差をつけたり対応する動きを繰り返したりして踊ることができる。

<思考・判断>

自己の能力に適した課題を見つけ、練習や発表の仕方を工夫している。

<態度>

運動に進んで取り組み、だれとでも仲良く練習や発表をしたり、場の安全に気を付けたりしようとする。

9 単元計画（45分×5時間扱い）

| はじめ | なか | おわり |
|---|---|---|
| 「えがおいっぱい〇〇づくりにちようせん！！」から自分が思いついたものを踊ろう。 | 「えがおいっぱい〇〇づくりにちようせん！！」から表したい感じをとらえ、その感じを強めて踊ろう。 | 「えがおいっぱい〇〇づくりにちようせん！！」から表したい感じを中心にし、感じの異なる動きや急変する場面などをつなげて「はじめとおわり」をつけて踊ろう。 |

| | | |
|----------|----------------|----------------|
| 学習 過程 | 学習のねらいと予想される活動 | 教師の指導（○）と評価（◆） |
|----------|----------------|----------------|

- 1 ほぐしをする。
- エビカニクス
 - 妖怪体操第一

○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。
○周りの友達にぶつからないように気を付けて運動することを伝える。

- 2 めあての確認と学習の進め方を知る。

「えがおいっぱい ○○づくりにちょうせん！！」自分のなりたいものになりきって踊ろう。

○めあて、学習の約束は、掲示物で視覚的に確認できるようにする。
○踊るときのルールを確認する。

- ① 友だちにさわらない。
- ② 寝転がらない。座らない。

体全体をつかう *おさえたい！
3回くりかえす
□伴奏

- 3 教師の声かけと一緒に踊る。
- ① ポンポンはじけるポップコーン
 - ② ネバネバのびーる納豆
 - ③ フワフワ回るわたあめ
 - ④ ゆらゆらゆれるシャボン玉
 - ⑤ クルンクルン回るたこ焼き
 - ⑥ ボコボコ煮えるカレー

○踊っているときに、「体全体を使う」「3回繰り返す」「□伴奏」が意識できるように、繰り返し言葉かけをする。

- 4 好きな題材を3つ選んで踊ってみる。
- 1つ目
 - 2つ目
 - 3つ目

○自分が選んだ題材のイメージを豊かにもてるように、イメージバスケットから選んでよいことを助言する。
○選んだものの特徴をつかんで、なりきって踊っている児童を称賛する。
◆○○づくりになりきって、安全に楽しく踊ろうとする。(関)
◆自分が表したいものを即興的に取り入れ、全身で踊ることができる。(技)
◆自分が表したいものを選んでいく。(思)
○「体を大きく使う」「3回繰り返す」「□伴奏」ができていく友達を見つけられるように言葉かけをする。

| | | |
|-----------------|--|---|
| | <p>5 クラスを半分にして、見合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> •一番気に入ったものを踊る。 •友達のよいところを探す。 •交代して踊る。 <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"> •学習カードの記入の仕方を知る。 •自分が頑張ったことや、友達の良かったところを記入し、発表する。 | <p>○体全体を使う、3回繰り返す、口伴奏ができていて友達を探ることができるように、再度本時のめあてを確認する。</p> <p>○特徴をとらえた動きをしている児童を称賛し、よい動きの共有化をはかる。</p> <p>○学習のめあてを意識して踊ったり、友達のよいところを探したりしている児童を称賛する。</p> <p>○できていたことを認め、意欲を高める。</p> <p>○次時の学習を確認し、次時の見通しをもてるようにする。</p> |
| <p>なか（楽しむ）②</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>「えがおいっぱい ○○づくりにちょうせん！！」から表したい感じをとらえ、その感じを強めて踊ろう。</p> </div> <p>2 ほぐしをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> •まねっこゲーム •イメージ課題 <p>① ポンポンはじけるポップコーン <大きく・小さく、速く・遅く></p> <p>② ねばねばのびーる納豆 <高く・低く></p> <p>3 めあてを確認する。</p> | <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>○めあては掲示物で視覚的に確認できるようにする。</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>大きく・小さく、速く・遅く、高く・低くなど、動きに差をつけて誇張して踊る。 <u>*おさえたい！</u></p> </div> <p>○本時のめあてを達成するために、多様な動きを取り入れ、様々な動きを経験できるようにする。</p> |

| | | |
|-----------------|--|---|
| | <p>4 イメージバスケットから、自分の踊りたいものを3つ踊る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・1つめ ・2つめ ・3つめ <p>5 友達と踊りを見合う。</p> <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、友達の良かったところを記入し、発表する。 ・次回は、ペアで踊ることを伝える。 ・次の時間に自分が踊ってみたい題材を学習カードに記入する。 | <p>○児童が表したい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>○自分が表したい感じをつかんでいる児童を称賛する。</p> <p>◆自分が表したい感じの特徴をとらえて、楽しく踊ろうとする。(関)</p> <p>◆自分が表したい感じをとらえて、動きに差をつけて踊ることができる。(技)</p> <p>◆自分が表したい感じを選んで踊ることができる。(思)</p> <p>○よい動きをしている児童を紹介し、全体化する。</p> <p>○一つの題材を踊り終わったら、今日のめあてが出来たかを何度も確認する。</p> <p>○動きに差をつけ、感じを強めて踊っている子を紹介し、全体化する。</p> <p>○本時の見合うポイント(大きく・小さく、速く・遅く、高く・低くなど)を明確にし、友達のよいところを伝えるように声かけする。</p> <p>○友達の踊りを見て、よいところを見つけている子を称賛する。</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>※学習後、学習カードを参考に題材ごとのペアを教師があらかじめ決めておく。</p> |
| <p>なか(楽しむ)③</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>「えがおいっぱい ○○づくりにちょうせん!!」から表したい感じをとらえ、その場面をペアで強めて踊ろう。</p> </div> <p>2 ほぐしをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ミラーゲーム(同じ) ・反対ミラー(反対) | <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>○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> |

・イメージ課題（ペアで）
びろびろびろーんの納豆
＜2人で同じ動きや反対の動き＞

3 めあてを確認する。

- 4 イメージしたものの表したい感じをとらえてペアで踊る。
- ・ペアで相談し、踊りたいものをそれぞれ選ぶ。
 - ・2回踊る。
 - ・踊って楽しかったものをもう一度、踊る。

5 ペア同士の友達と踊りを見合う。

- 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、友達の良かったところを記入し、発表する。
 - ・次回、ペアで踊りたい題材を決めておく。

ペアで対応する動きを取り入れる。
（相手をよく見てうごく）

***おさえない！**

○反対ミラーは、具体例を示しながらはじめはゆっくりと動くようにする。

- 相手を意識した動きができるようにする。
○ペアで行うことで、より特徴をとらえておどることができることを伝える。
※一人では表現しきれないことが2人になると表現が広がることを説明する。

- 児童が表したいものの特徴をとらえ、特徴のある動きで踊れるように声かけをする。
○自分が表したい感じをつかんでいる児童を称賛する。

◆自分が表したい感じの特徴をとらえて、対比になる動きを取り入れて、楽しく踊ろうとする。（関）

◆自分が表したい感じをとらえて、対比になる動きを取り入れながら踊ることができる。（技）

◆自分が表したい感じを選んで踊ることができる。（思）

○相手を意識しながら踊ることができている児童を紹介し、全体化する。

○本時の見合うポイントを明確にし、友達のよいところを伝えるように声かけする。

○見合う時の観点（ペアの動き）を見つめることができているかを確認する。

○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。

1 本時のねらいと学習の進め方を知る。

「えがおいっぱい ○○づくりにちょうせん!!」から表したい感じを中心に、ペアで「はじめとおわり」をつけて踊ろう。

2 ほぐしをする。

- ・ミラーゲーム

「先生の動きをよく見て、同じ動きをしてみよう」

「先生の動きをよく見て、反対の動きをしてみよう」

- ・イメージ課題

① (はじめとおわりをつけやすい題材)

ペアでポンポンはじけるポップコーン

固いコロコロした感じ (はじめ)

ふわっとした感じ (おわり)

② (はじめとおわりをつけにくい題材)

ペアでぐーっとのびのびのパン

ぎゅっぎゅとまとめられている感じ (はじめ)

ふっくら膨らむ感じ (おわり)

3 めあての確認

4 イメージしたものに「はじめとおわり」をつけて、表したい感じをとらえてペアで踊る。

- ・1つのイメージに「はじめとおわり」をつけて、ペアで踊る。
- ・ペアで、イメージバスケットの中から2つの題材を選ぶ。
- ・ペアでどのように踊るか相談をする。
- ・2つのうちで、表したい感じを強められたり、特徴をとらえやすかったりした方の踊りをもう一度踊る。

○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。

○踊るときのルールを確認する。

○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。

「はじめとおわり」をつけてペアで踊る。

○はじめとおわりの付け方が分かるように言葉かけをしていく。

○資料等を見ながら、表したい感じの具体的なイメージをもてるようにする。

○どの題材に対しても、教師がはじめとおわりのイメージをもち、紹介できるようにしておく。

○一番表したい感じを中心にはじめとおわりをつけることを説明する。(中の部分と感じの違うものを組み合わせるとよいことをイメージカルタを活用して伝える。)

◆表したい感じを中心に「はじめとおわり」をつけ、ペアで感じを強めて踊ることができる(技)

◆ペアで気持ちに合わせて楽しく踊ろうとしている。(関)

| | | |
|---|---|--|
| | <p>5 踊りを見合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 表したい感じをしっかりと伝えてから、踊る。 • ペア同士で踊りを見合う。 • 踊り直しをする。 <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、友達の良かったところを記入し、発表する。 • 次回に取り組みたい題材を決めておく。 | <p>○友達の良いところを伝えるように声かけをする。</p> <p>○よい動きをしている児童を紹介し、全体化をする。</p> <p>○よい動きを紹介した後、自分たちの踊りに取り入れられるように、動きながら相談する時間をとる。</p> <p>◆ペアのよい動きを見つけている。(思)</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>○見合いの視点が、「はじめとおわり」をつけることで、表したいことがより伝わるということ伝える。</p> <p>○「はじめとおわり」をつければよいという視点にならないように教師が気を付ける。</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 style="writing-mode: vertical-rl;">まとめ (豊かにする) ⑤</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>「えがおいっぱい ○○づくりにちょうせん!!」から表したい感じが強まるように「はじめとおわり」をつけて踊り、発表会をしよう。</p> </div> <p>2 ほぐしをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> • ミラーゲーム <p>3 めあての確認</p> <ul style="list-style-type: none"> • ペアで踊る。 • 表したい感じの「はじめ」と「おわり」をつけて踊る。 • 発表会をすることを伝える。 <p>4 イメージしたものに「はじめとおわり」をつけて、表したい感じをとらえてペアで楽しく踊る。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 表したいものを選ぶ。 • 「はじめとおわり」をつけて、ペアで踊る。 | <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>○踊るときのルールを確認する。</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>ペアで踊る。</p> <p>「はじめとおわり」をつけて踊る。</p> <p>新しく取り組んでみたい題材に挑戦する。</p> </div> <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>○資料等を見ながら、表したい感じを具体的にイメージを持てるようにする。</p> <p>○一番表したい感じを中心に練習するように声かけする。</p> <p>◆表したい感じを中心に「はじめとおわり」をつけ、ペアで感じを強めて踊ることが出来る。(技)</p> |

| | | |
|--|--|---|
| <p>5 踊りを見合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> • ペア同士で踊りを見合う。 • 見合いのポイントを伝え、特徴を捉えていた動きを称賛する。 <p>7 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、友達の良かったところを記入し、発表する。 • 表現運動の振り返りをする。 | | <p>◆ペアで気持ちを合わせて楽しく踊ろうとしている。(関)</p> <p>○友達の良いところを伝えるように声かけをする。</p> <p>○よい動きをしている児童を紹介し、全体化をする。</p> <p>◆ペアのよい動きを見つけている。(思)</p> <p>○単元の全体を振り返り、よさを認め合い達成感や満足感を味わえるように称賛する。</p> |
|--|--|---|

10 学習の展開（4/5時間）

本時目標

「えがおいっぱい〇〇づくりにちょうせん！！」から表したい感じを中心にし、感じの異なる動きや急変する場面などをつなげて「はじめとおわり」をつけて踊ろう。

指導内容と具体の評価規準

| | 技能 | 思考・判断 | 態度 |
|------|---|--|--|
| 指導内容 | ペアで表したい感じを中心にし、感じの異なる動きや急変する場面などを「はじめとおわり」につなげて踊る。 | 動きやすい題材を選ぶ。 感じや様子の変化を意識する。 | 友達と気持ちを合わせる。 互いの動きや思いを認め合う。 |
| 評価規準 | 表したい感じを中心に感じの異なる動きや急変する場面などを「はじめとおわり」につなげて踊ることができる。 | 異なる様子や変化を意識している。 意見を出し合い、楽しく踊るための動きや活動の仕方を工夫している。 | 選んだ題材からイメージしたものになりきって友達と気持ちを合わせて楽しく踊ろうとする。 |

11 本時展開（4/5時間）

| | | |
|------|----------------|----------------|
| 学習過程 | 学習のねらいと予想される活動 | 教師の指導（○）と評価（◆） |
|------|----------------|----------------|

| | | |
|-------------|---|--|
| ま と め | <p>3 めあての確認</p> <ul style="list-style-type: none"> • 表したい感じの「はじめ」と「おわり」をつけて踊る。 • 1つのイメージに「はじめとおわり」をつけて、ペアで踊る。 <p>4 イメージしたものに「はじめとおわり」をつけて、表したい感じをとらえてペアで踊る。</p> <ul style="list-style-type: none"> • ペアで、イメージマップの中から2つの題材を選んで踊る。 • 2つのうちで、表したい感じを強められたり、特徴をとらえやすかったりした方の踊りをもう一度踊る。 <p>5 踊りを見合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 表したい感じをしっかりと伝えてから、踊る。 • ペア同士で踊りを見合う。 • 踊り直しをする。 <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、友達の良かったところを記入し、発表する。 • 次回に取り組みたい題材を決めておく。 | <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>○資料等を見ながら、表したい感じを具体的にイメージを持てるようにする。</p> <p>○一番表したい感じを中心に練習するように声かけする。</p> <p>◆表したい感じを中心に「はじめとおわり」をつけ、ペアで感じを強めて踊ることができる(技)</p> <p>◆ペアで気持ちを合わせて楽しく踊ろうとしている。(関)</p> <p>○友達の良いところを伝えるように声かけをする。</p> <p>○よい動きをしている児童を紹介し、全体化をする。</p> <p>◆ペアのよい動きを見つけている。(思)</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> |
|-------------|---|--|

表現運動

「えがおいっぱい OOづくりにちょうせん！」

| 学習の時間 | 1 月 日 () | 2 月 日 () | 3 月 日 () | 4 月 日 () | 5 月 日 () | | | | | |
|--|---------------------------|-----------|-------------------------|-----------|----------------------------|--|----------------------------|--|--------------------------------------|--|
| 学習のめあて | 思いついたもの をおどって楽しもう！ | | 表したい感じを強めて おどろう！ | | 表したい感じをペアで強めて おどろう！ | | 「はじめと終わり」をつけて おどろう！ | | 「はじめと終わり」をつけて表したい感じを強めて おどろう！ | |
| 学習の題名 どんな音？どんな感じ？ 例 パンパンはじける ポップコーン | | | | | | | | | | |
| ☆パワーアップアイテム☆ ~自分の動きを高められるぞ~ よくできた ◎ できた ○ もう少し △ | ①全体を使う | | ①大きい⇔小さい | | ①友達をよく見る | | ①「はじめと終わり」をつける | | ① | |
| | ②3回くり返す | | ②高い⇔低い | | ②友達と同じ動き | | / | | ② | |
| | ③口ばんそう | | ③速い⇔遅い | | ③友達と反対の動き | | | | ③ | |
| 今日の自分のかがやき 例 ポップコーンがはねる感じを3回ジャンプしたり体を大きく使ったりして表すことができた。友達のよいところを見つけることができた。 | | | | | | | | | | |
| 友達からの言葉のプレゼント 例 さくらさんから大きな口ばんそうだったから、はじけている様子がよく伝わったよ と言われたよ。 | さんから | | さんから | | さんから | | さんから | | さんから | |
| | と言われたよ。 | | と言われたよ。 | | と言われたよ。 | | と言われたよ。 | | と言われたよ。 | |
| 友だちのよい動き 例 たろうさんが、3回くりかえしていたから、何を表しているかよくわかった。 | | | | | | | | | | |





























