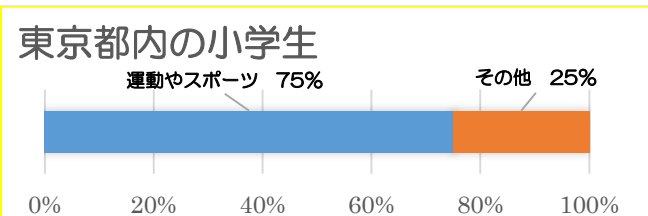
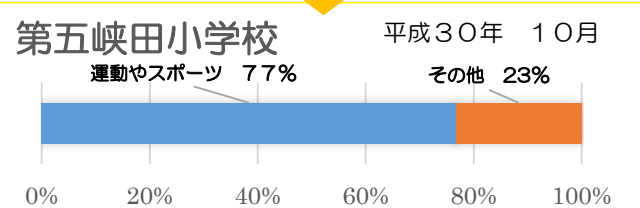
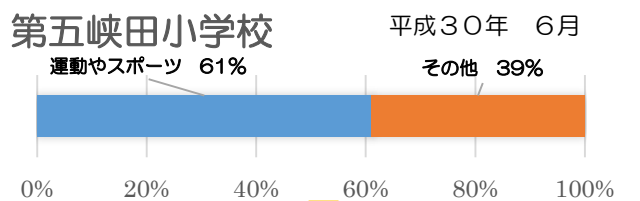


体育分科会

業間休みアンケートの結果より



※「平成29年度 東京都児童・生徒体力・運動能力、生活・運動習慣等調査 報告書」

全校児童の4割が校舎内で過ごす。

外で体を動かす児童を増やすためには…？

【体育分科会の考え】

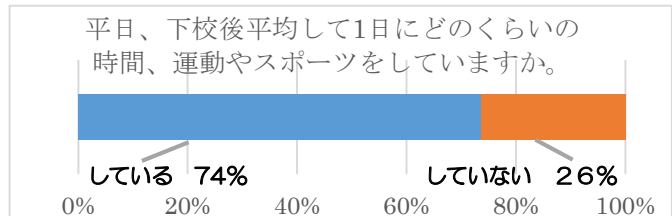
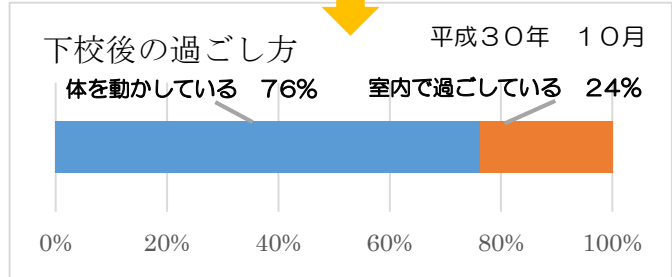
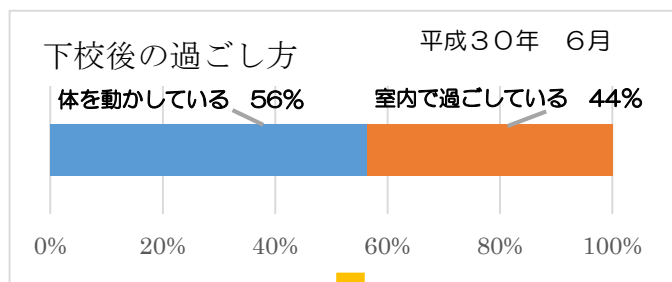
- ・友達と体を動かすよさを知る。
- ・遊びの幅を広げる。



フレンズタイムの設定

- ・友達と一緒に遊ぶ。 → 楽しい！
- ・初めて知る遊びに挑戦する。 → もっとやりたい！

下校後アンケートの結果より



約4割の児童が、放課後は室内で過ごしている。

日常的に体を動かす児童を増やすためには…？

【体育分科会の考え】

- ・体を動かして遊べる場所や時間を確保する。
- ・体を動かす楽しさを知るきっかけを作る。

ふれあい館との連携

- ・ふれあい館に行って、体を動かして遊ぶ。 → 楽しい！ またやってみたい！ また来よう！

※「平成29年度 東京都児童・生徒体力・運動能力、生活・運動習慣等調査 報告書」

取組：『フレンズタイム』

《ねらい》

- 遊び方を紹介することで、休み時間や放課後等に外遊びをしようとする意欲を育てる。
- 外遊びのバリエーションを増やして、体を動かす楽しさを知り、体力向上へつながる機会とする。
- 友達と遊びのルールを守って楽しく遊ぶことをとおし、コミュニケーション能力を育てる。

実施日

- 毎月 1 回（火曜日か木曜日）
- 第 1 週目 中学年 第 2 週目 低学年
- 午前 8 時 25 分～45 分（20 分間）

実践方法

- 初期段階は、学級ごとに遊ぶ。一通り経験した後、好きな遊びごとに分かれて遊べるようにする。
- プレイリーダー（初めは教員）が遊びを決め、進行する。
- いつでも・どこでも・だれとでもすぐに遊べるよう準備物は最低限にし、ラインは、じょうろ（水）など、身の回りのものを使って引く。



〈遊びの例〉

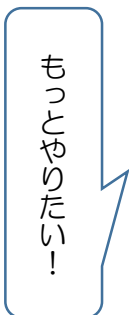


バナナおに



ぐるぐるリレー

楽しいな。



ろくむし



ことろ鬼

休み時間にやってもいいですか？

