

はじめに

3年生は、これまでに2年間の学校生活を経ており、ずいぶん学校には慣れてきています。身のまわりのことは、そつなくこなすことができている、問題があまり見られない学年のように捉えられがちです。

しかし学習に関しては、ここからが難しくなるところです。低学年までは具体物を通して学ぶことが大半でしたが、中学年からは抽象的な学習も増えてきます。「9歳の壁」という言葉があるように、ここで学びの得意不得意が分かります。

また、人間関係においても、「僕を見て」「私を見て」ばかりだった低学年の頃とはガラリと変わり、友だち関係を重視するようになります。仲良くなりたいたいけれども、どうやって関わったらいいのかが分からなくて、トラブルへと発展してしまうことがあります。

勉強でも人間関係でも、大きな変化のある学年といえるでしょう。

そんな大切な学年を受けもつ先生たちに、手元へ置いておいてほしいと願いをこめて作ったのが本書『3年生あそび101』です。

まずは、友だちとのつながりや、教師と子どものつながりをつくります。円滑な人間関係なしに、いい学級経営や授業づくりはできないからです。そして、国語科や算数科については、3年生という学年だからこそできる、学習内容に関するあそびを紹介します。また、3年生から新たに増える教科「理科」「社会科」でのあそびも取り上げています。主要な単元でのあそびを紹介していますので、きっと教科の学びへの誘いや、効果的な復習になることでしょう。

授業のちょっとしたスキマ時間に、本書のあそびを取り入れてみてください。

「先生や友だちとたくさん関われた！」

「理科や社会科もおもしろい！」

「勉強って楽しい！ 学校が好き！」

きっと、このような声が聞こえてくることでしょう。

あそびを適切に取り入れて、子どもたちが夢中になる授業をつくってみませんか。

contents

はじめに	3
3年生あそびを行うポイント	9

Chapter 1 教師や友だちとつながる 3年生あそび

体の一部分を動かす あそび	1	指先タッチ	12
	2	グーパー入れ替え	13
	3	指の追いかっこ	14
	4	親指小指ゲーム	15
	5	上下左右	16
みんなで円になって 行うあそび	6	拍手リレー	17
	7	バクダンゲーム	18
	8	サンキュー・ハッピー・ナイス	19
	9	-3の椅子取りゲーム	20
	10	じつは私バスケット	21
教師が パフォーマンスする あそび	11	見えない歯ブラシ	22
	12	肘の中に消える消しゴム	23
	13	消えた消しゴムケース	24
	14	浮いたペットボトル	25
	15	輪ゴム移動	26
教師が怖い話をする あそび	16	トイレに突っ込むカーナビ	27
	17	悪魔の剥製	28
	18	花さかじいさん	29
	19	幽霊船の怪	30
	20	浦島太郎	31
COLUMN 1		ギャング・エイジと呼ばれる3年生	32

Chapter 2 国語の授業が活気づく 3年生あそび

話し合いあそび	21	サイコロトーク	34
	22	シャッフルカード	35
	23	録画スピーチ	36
	24	質問5W1H	37
	25	詳しく教えて	38
書くあそび	26	おみくじ文章	39
	27	お悩みボックス	40
	28	スライド「いつどこでだれが何をした」	41
	29	物語川柳	42
	30	道具の使い方説明書	43
言葉あそび	31	いろはにこんぺいとう	44
	32	「こそあど」探し	45
	33	引っかけ漢字「首」	46
	34	語彙の絵	47
	35	言葉はやぶさ	48
辞書あそび	36	グループ辞書クイズ	49
	37	辞書早引き対抗戦	50
	38	グループ辞書しりとり	51
	39	意味予想	52
	40	言葉の階段	53
COLUMN 2		ジャマイカ	54

Chapter 3

算数がどんどん大好きになる 3年生あそび

かけ算あそび	41	3段九九	56
	42	かけて	57
	43	手拍子九九	58
	44	線でかけ算	59
	45	100超え九九	60
数字や計算のあそび	46	数字クイズ	61
	47	エレベーター計算	62
	48	計算アドベンチャー	63
	49	リレー計算	64
	50	消えた20円	65
図形あそび	51	Nに3本	66
	52	折り紙正三角形	67
	53	迷路の抜け方	68
	54	3点封じ	69
	55	メビウスの輪	70
ジャマイカあそび	56	ペアバトル	71
	57	代表者バトル	72
	58	解き方何種類大会	73
	59	ジャマイカスライド	74
	60	ジャマイカスライド班対抗戦	75
	COLUMN 3	文字を書くスピードと学力	76

Chapter 4

理科の楽しさが体感できる 3年生あそび

自然あそび	61	植物拡大クイズ	78
	62	ラミネートしおり作り	79
	63	コオロギ育て	80
	64	カブトムシ育て	81
	65	擬態実験	82
風とゴムの力あそび	66	ゴム見つけ	83
	67	紙コップロケット	84
	68	ぴったりゲーム	85
	69	風輪	86
	70	加湿器で風観察	87
光あそび	71	黒い水をあたためよう	88
	72	温度上げバトル	89
	73	型紙うつし	90
	74	水レンズ作り	91
	75	虫眼鏡の力比べ	92
電気あそび	76	缶ジュースの魔法	93
	77	金紙と銀紙	94
	78	アラザン電気	95
	79	ソケットなしの豆電球	96
	80	アルミニウム回路	97
	COLUMN 4	論理的に考えられるようになる	98

社会科への興味がグ〜ンと高まる 3年生あそび

方角を覚えるあそび	81	東西南北ダンス	100
	82	東の見つけ方	101
	83	東西南北ゲーム	102
	84	指差しゲーム	103
	85	いろいろな場所で方角当てっこ	104
地図あそび	86	教室の地図	105
	87	電柱の戸籍	106
	88	バラバラ地図作り	107
	89	地名探し	108
	90	背景の正体	109
地図記号あそび	91	地図記号隠し	110
	92	地図記号カルタ	111
	93	オリジナル島	112
	94	消えた地図記号	113
	95	新しい地図記号	114
地域に見られる 販売の仕事について 考えるあそび	96	買い物シール	115
	97	イベント調べ	116
	98	福引きコンテスト	117
	99	デパートと商店街の危険比べ	118
	100	デパートを横にすると？	119
101	マグネット売場探し	120	
	COLUMN 5	10回クイズ	121
理科ワークシート			122
社会科ワークシート			124
おわりに			126
参考文献			127

10 じつは私バスケット

ねらい 友だちの知らない一面に気付く

①「じつは」で始まる言葉を使う

席を1つ除きます。オニになった人は、「じつは」で始まる、あなたのことを教えてください。例えば、「じつは私、お兄ちゃんがいまいます」「じつは私、サッカーを習っているんです」など。自分にも当てはまった人は席を移動しましょう。はじめにオニをしてくれる人？（挙手・指名）では、Aさんから始めましょう。



②自分にも当てはまる人は席を移動する



ADVICE!

- ・言葉に詰まる子どもには、「好きな食べ物でいいんだよ」などと助言をあたえます。
- ・長期休み明けにやれば、「じつは私、キャンプに行ってきました」など、思い出を共有する機会にもなります。

37 辞書早引き対抗戦

ねらい 辞書の引き方を覚える

①スライドの言葉を辞書で調べる

班ごとにスライドを作ったので、今から共有します。班で協力して、スライドにある言葉の意味を調べてください。調べて、意味を一通り読み上げたら、言葉の上に○を付けます。5分間でもっとも多く○を付けることができた班が優勝です。用意、始め!



②調べた言葉の上に○を付ける

よし、次、僕が「河原」を調べるよ。

(活動後) そこまでにしましょう。1班が32個、2班が41個……(すべて読み上げる)。結果、3班の45個が優勝でした!

やった～!



ADVICE!

- ・優勝した班には、どのようにして調べたのかをインタビューすると、ほかの子どもたちが次に調べるときに参考にすることができます。

65 擬態実験

にせものは一体どこにある？

ねらい 昆虫と周辺の環境との関わりを目指す

①鳥になったつもりで自然を見る

鳥になったつもりで、自然の中を見てみましょう。水線の向こう側には、自然界にはない、人がつくった物が置かれています。いくつの人工物があるのか、数えてみてください。ただし、水線を越えてはいけません。制限時間は5分間です。



あそこに鉛筆があるよ！

あそこに鉛筆があるよ！

②見つけにくかった物を確認する

正解は、鉛筆、木製洗濯バサミ、ボタン、プラスチックのニンジン、人形、スポンジでした。全部見つけられた人？(挙手) すばらしい！ いったん教室に戻りましょう。(教室に戻ってから) 見つけにくかったものはどれですか？

まわりの色と似ていたので、スポンジが見つけにくかったです。



そうですね。じつは昆虫も、天敵や獲物に見つからないようにするために、色や形を自然のものに似せています。それを「擬態」と呼びます。どんな擬態があるのかを、インターネットで調べてみましょう。

ADVICE!

- ・教師があらかじめ文房具や雑貨を隠しておきます。
- ・「虫の名前 擬態」で検索すると、画像を見つけることができます。

92 地図記号カルタ

名前で地図記号を見つけよう！

ねらい 地図記号の絵と読み方を一致させる

①地図記号でカルタをする

地図記号を覚えるあそびをしましょう。地図記号の表を配付しますので、班で協力して切り取ります。(活動後)では、カルタを行いましょ。はじめは、「畑」。

「畑」、あった～！

あ～、取られた～。



②読み上げられた札を取る

次は、「市役所」！

これだ！

それは、警察署の地図記号だよ。

(活動後)、もっとも多く取れた人？(挙手) よくがんばりました！



ADVICE!

- ・「地図記号カルタ」はp.125にあります。拡大コピーをして使用してください。
- ・切り取ったカルタは、輪ゴムで束ねて回収すると、次の機会でも用いることができるので便利です。