今月の授業

How-to 側転 みんなで側転できちゃった!

文・構成・写真 國井 創(埼玉・ふじみ野市立福岡小学校)

同志会が大切にしてきた側転の指導。逆さになる感覚は気持ちよく、どの子もできるようになりたい と思っています。できるようになると、廊下でも校庭でも側転をやり始めます。みんなで楽しく学びな がら、できるようになる側転の指導を目指します。

側転をマット運動の中核にするわけ

- ・空間を使った大きな表現・系統的な指導ができる。
- ・技術分析がし易く、グループ学習にぴったり。
- ・広がりのバリエーションが豊富。

今回の指導の流れ

- ①感覚づくり
- ②川とびから側転へ
- ③「手型・足型」調査でグループ学習

1. 感覚づくり

低学年から様々な体の動かし方を楽しく学習していきます。

- ○ねこちゃん体操 ☆特にこの2つの動きを丁寧にさせます。
- ・「フッ、ハッ」で肩甲骨を開く、閉じる。





ハッ

・「アンテナさん」でしめる感覚。



- ○動物歩き(くまさん歩き)
- ○大また歩き前転・水平バランス前転
- ○「ライオンさんガオー」
- ・側転につながる手と足の運び方が楽しく学べます。



「ガオー」で手を上げて踏み出す足 を決める。



手と手の間をしっかりと見て、片足 ずつまたぎ越す。



前を向いて、前転へ。

○「ぞうさん」

・「ぞ~うさん」のリズムで、倒立のふり上げ足を伸ばし、 肩に体重を乗せて腰を高く上げていきます。

(1) 同じ足で着地



始めは、片足(左図では右足)を残して少しずつ腰を高く上げていきます。「カエルの足打ち」がよく行われますが、背中から倒れてしまうことも多いので、片足の「ぞ~うさん」の方が苦手な子達も安心してチャレンジできます。

(2) 空中で足を入れ替えて、逆の足で着地

足を入れ替えることで、側転の足と同じ動きになります。







ぞ~ ~う

○倒立

並行して倒立の練習も行います。

・かべ上り倒立





・かべ倒立

・フラフラ倒立

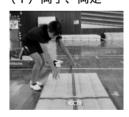
いい姿勢ができた ら片足をかべから 外してフラフラさ せる。



☆あごを出して、手と手の間を見る。 ☆肩甲骨を閉じる。「ハッ」の状態

2. 川とびから側転へ

(1) 両手、両足







(2)「足、手、手、足、足」







どちらからやるか分からなくなった時は、手型・足型を置いて、分かり易くします。得意な子の後に続けてやったり、友達に「足、手、手、足、足」と声をかけてもらったりするのもいいです。上手く行かない時は、「ライオンさん、ガオー」に戻ります。

(3) ふり上げ足を伸ばしていく







ふり上げ足に勢いをつけて伸ばしていくとともに、ラインを意識して 段々とまっすぐにしていきます。も う上手な側転です。

3。「手型・足型」調査でグループ学習

「手型・足型」を置いて、自分の側転の「足、手、手、足、足」が一直線になっているか見合います。 側転のコツを話し合いながら、修正点をみんなで考えて、よりきれいな側転を目指します。

- ◆これからの課題として、
- ⇒『「手型・足型」調査をどう生かしていくのか。』 (埼玉支部としても今後の研究の課題としています。)
- ・始めの足と手を一直線にする。「**足、手**、手、足、足」
- ・腰を高く上げる。
- ・手と手の間を見る。(あご出し)
- ・ふり上げ足を伸ばす。



教師の視点・見取る力

その子の課題は何なのか?見取る力を磨き続けたいものです。





どの子にも通用 する唯一の方法は ありません。つま ずきを見取る力、 適切な声かけや補 助の技を磨くこと が大切です。

- ・側方から両手を上げて、肩甲骨を寄せる。
- ・踏み込む足のつま先をピンと伸ばす。
- ・振り上げ足を伸ばす。
- ・一歩目を大きくすると、大きな移動の側転に。
- ・回転力のない場合は、一歩目を小さく。

■学習ノート



始めの側転の写真や「手型・足型」調査の 記録、みんなで見つけた側転のコツ、学習 のふり返りなどを書いたノートです。

4。発展技、組み合わせ技、集団マットへ

〈側転の発展技〉

- ○ホップ側転
- ○連続側転
- ○ロンダート
- ○前ひねり
- ○前方倒立回転 (ハンドスプリング)

〈集団マット〉

☆側転を核にして組み合わせ技をつくろう。

- ○歌声マット
- ○音楽マット

マット上の空間を使った「表現」を仲間と創る楽しさがあります。

【参考文献】

- ・たのしい体育・スポーツ№ 200、2007 年 2 月号「器械運動ハンドブック II 」
- ・たのしい体育・スポーツNo. 226、2009年4月号「器械運動ハンドブック①マット運動」