



弥栄小だより

令和7年度 5月
運動会特集号
京丹後市立
弥栄小学校
【 弥 栄 学 園 】



弥栄小 HP

学校教育目標「郷土を誇りに思い、自ら主体的に行動し、互いに高め合えるこどもの育成」

「みんなで創る 運動会！」

いかに今年度の
児童会種目は
生まれたのか!?



21日(水)の予行練習を終え、いよいよ運動会本番が目前となりました。

一般的に、小学校の運動会は、体育科の学習や「特別活動」の取組と関連づけた目標や内容が設定されますが、今年度の弥栄小は、4月からの取組(みんなで創る 弥栄小!)の流れを受け、子どもたちの主体的な活動による運動会づくり(言わば、特別活動に少し比重を置いた取組)を進めてきました。

ある日の6年生教室での「運動会って、好き?嫌い?」をテーマにした話し合い。

改めて話し合ってみると、それぞれが、いろいろな思いをもっていることがわかりました。

そうした互いの思いを他学年の子たちにも当てはめながら考え、話し合う中で生まれた「どうすれば、全校のみんなが楽しめる(またやりたいと思える)運動会になるのか」という課題。

5・6年生がこの課題の解決を目指そうと確認し合った時こそが、今年度の運動会づくりが本格的にスタートを切った瞬間でした。

- 遊びのような競技の方が、みんなが参加できるんじゃない?
- ルールはかんたんの方がいいね。でも、不公平を出さないためのルールは必要だね。
- チームの集会や練習は、どんなめあてで、どんな内容をする?準備は、何が必要?
- チーム練習、やってみたらすご〜く時間オーバー…。どうする?内容を減らす?時間で切る?
- 玉入れとしっぽ取り、どっちを中心にすればより多くの得点が入るだろう? などなど

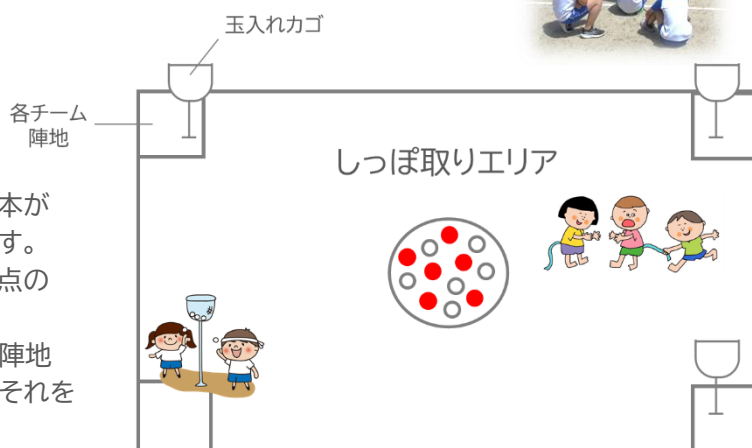
アイデアを出し合い、実行に移し、必要な改善や他学年の子たちへの発信を繰り返してきた高学年の子たち。その発信を受けて、チーム練習の後片付けを担ってくれている4年生。そして、「みんなで楽しむ」ことを大切に、毎日の練習に取り組んできた全校の子たち。

今年度の児童会種目は、そうした子どもたちの発想と実行と改善によって創り上げられました。

本番は、ぜひそうした子どもたちの力を合わせた取組のプロセスを思い浮かべながら、大きな声援をおくっていただけますと幸いです。どうぞよろしくお願いいたします。

児童会種目「みんなで協力!走って!取って!入れまくれ!」ルール紹介

- ◎玉入れとしっぽ取りを合わせた
弥栄小オリジナルのゲームです。
- ◎4つのチームがそれぞれA・B2つの
グループに分かれ、3分間のゲームを
2回戦行います。
- ◎カゴに入った玉1つが1点、取ったしっぽ1本が
2点で計算し、2回戦の合計得点を競います。
(各チームに1本だけ、印のついた1本5点の
特別しっぽが混じっています。)
- ◎別のチームにしっぽを取られた場合でも、陣地
に別チームから取ったしっぽがある場合、それを
つけて復活!することができます。



☆リスクを冒して2点のしっぽをねらうか、みんなで協力して1つでも多くの玉を入れることをねらうか。
各チーム・グループが、どんな作戦を立てるのが見どころです!