

夏休みも終わり、今日から新学期。子どもたちの元気に登校する姿を見ることができました。楽しかったことや頑張ったこと、発見したことなど、子どもたちの話を聞くのがとても楽しみです。2学期は1年間で最も長い学期で、行事も盛りだくさん。子どもたちの成長の力ギともいえる2学期、一回りも二回りも成長できるように毎日を大切に過ごしていけるようサポートしていきたいと思います。ご理解とご協力をお願いいたします。

☆持ち物・用意するもの

1学期に準備いただいた、鍵盤ハーモニカ、絵具セットは2学期から使用します。以下の確認をされて、8日(火)までに持って来てください。

- ・鍵盤ハーモニカ…本体、ホース、ケースに記名。つばを拭き取る小さめのタオル(またはハンカチ)を入れてください。
- ・絵具セット……中の物一つ一つに記名。濡れた用具を拭くためのミニ雑巾(吸水性のあるタオル)を入れてください。

☆「下」の教科書をくばいました(こくご、せいかつ、ずがこうさく)

乱丁がないか確認いただき、記名をお願いします。記名後、学校に持って来てください。3冊とも学校で保管します。

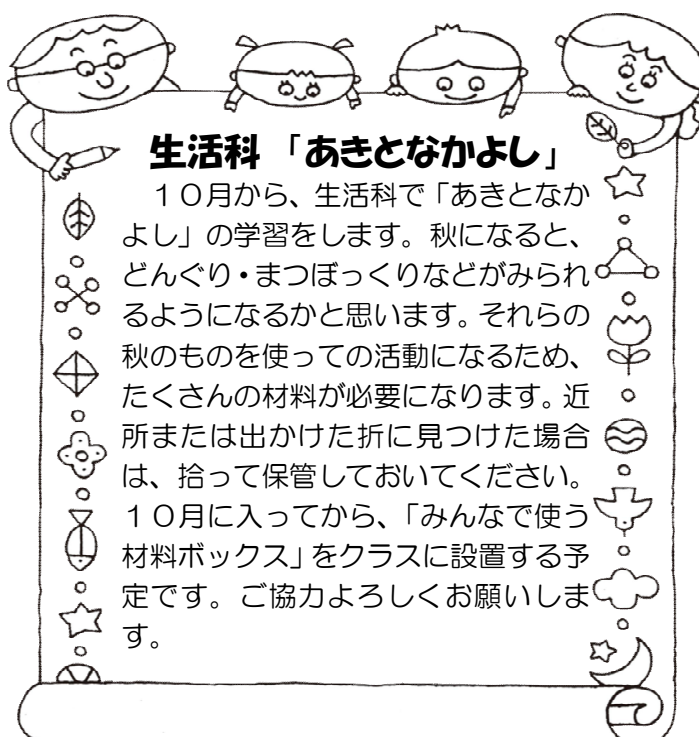
※せいかつ(下)とずがこうさく(下)は、2年生で使用する教科書です。来年度進学時に再配付いたします。

生活科「いきもの大好き」

9月から「いきもの大すき」の学習に入ります。授業の中で、運動場などで虫探しをしたいと考えています。お子さんが虫や植物のアレルギーをお持ちでしたらお知らせください。また、お忙しいところ申し訳ありませんが、虫見つけのための道具の用意をお願いします。

- ・長袖(はおれるもの)
- ・長ズボン
- ・飼育ケース
(小さい虫かごや、虫を入れて観察できるような透明プラスチックケース(ミニトマトやカットフルーツ等の容器))
- ・虫とり網(ある人だけ結構です)

※9月15日(火)までにお願いします。



生活科「あきとなかよし」

10月から、生活科で「あきとなかよし」の学習をします。秋になると、どんぐり・まつぼっくりなどがみられるようになるかと思います。それらの秋のものを使っての活動になるため、たくさんの材料が必要になります。近所または出かけた折に見つけた場合は、拾って保管しておいてください。10月に入ってから、「みんなで使う材料ボックス」をクラスに設置する予定です。ご協力よろしくお願いします。

運動会 10月8日(木)におきて



9月24日(木)から運動会練習が始まり、運動会特別時間割となります。

①体操服・タオル・帽子について

運動会本番まで**ほぼ毎日練習があります**。体操服と汗拭きタオルが必要になります。体操服の洗濯が間に合わないときは、**白いTシャツ（ワンポイントのみ可）**を持たせてください。たくさん汗をかいた時のため、着替えのシャツもあるとよいです。

赤白帽子が競技中に脱げたり落ちたりしないように**帽子のゴムを必ずつけて**くださるようお願いいたします。また、ゴムがついていても伸びていて、すぐに脱げてしまうお子さんがいますので、**ゴムの確認・付け替え**をお願いいたします。

②登下校について

練習期間中(9/24～10/8)は、着替え時間短縮のため、体操服登校が可となります。その場合、練習後に体が冷えないよう着替え(シャツも含む)を持たせてください。(制服登校の場合は、朝休みの間に着替えるよう声掛けしていきます。)

③水分補給について

運動会練習期間中は、熱中症対策として水筒の中身は**水やお茶に加え、スポーツドリンクでもよい**です。

④持ち物の持ち運びについて

本番では**水筒、タオル、ポンポン**を持って、運動場に出ることになります。椅子の持ち運びのことも考えて、運動会当日は両手があく**リュック**または**ナフザック**で登校してください。

生活リズム強化週間(ヒーローチャレンジ)について

期間：9月7日(月)～11日(金)の5日間

取組：**①早寝(1年生は原則9時まで)**

②早起き(7時まで)

③寝る1時間前のメディア制限



4月に取り組んだ「せいかつかあど」の裏面に記入表があります。できたら、せいかつリズムポイントがたまり、レベルアップしていく仕組みです。2学期始め、3学期始めに取り組めます。

お家の方のサインが「ボーナスポイント」として設定されています。自分から進んで取り組めるよう、子ども達にはきちんとお家の人に見せてねと声掛けしていこうと思います。

長期休み明け、生活リズムを整え、健康に元気に生活することができるよう、ご協力をお願いします。

10月行事予定

10月 8日(水) 運動会(1～4限)、給食あり、5限後下校(予備日9日、13日)

10月22日(木) 低学年校外学習(いしかわ動物園、お弁当持参)