

## 単元名 ボール運動「ゴール型」 ～ フラッグフットボール ～

### 1 運動の特性

#### (1) 一般的特性

○ボールを投げたり、受けたり、運んだりしながらチームの作戦を成功させることに楽しさを感じさせることのできる運動である。

#### (2) 児童から見た特性

○主にパスとランが中心でドリブルなどの技術を必要としないので、児童にとって比較的易しい運動である。また、友達と協力して作戦を成功させることで楽しさや喜びを味わうことのできる運動である。

### 2 単元の目標

#### (1) 関心・意欲・態度

○運動に進んで取り組み、ルールを守り助け合って運動をしたり、場や用具の安全に気を配ったりすることができる。

#### (2) 思考・判断

○ルールを工夫したり、自分のチームの特徴に応じた作戦を立てたりすることができる。

#### (3) 運動の技能

○投げる、受ける、運ぶといったボール操作をしたり、ボールを受けることのできる場所に動いたりすることができる。

○易しい攻撃の状況の中で、チームの作戦に基づいた位置どりやボール操作によって得点できる。

### 3 評価規準

観点	ア 関心・意欲・態度	イ 思考・判断	ウ 運動の技能
学具習体活の動評に価お規け準る	①進んで練習やゲームに取り組みようとする。 ②ルールやマナーを守り、審判の判定に従いながらゲームを楽しもうとする。 ③安全に気を付け、友達と協力しながら用具の準備や片付けをしようとする。	①自分のチームに合ったルールを選んだり、工夫したりしている。 ②自分のチームの特徴を考えて作戦を立てたり、工夫したりしている。	①ボールを投げたり捕ったりすることができる。 ②得点しやすい場所に移動し、パスを受けて得点などを行うことができる。 ③ボールを保持する人と自分の間に守備者を入れないように立つことができる。

### 4 指導計画と評価

	1	2	3	4	5	6	7	8
10	〈オリエンテーション〉 ○学習の進め方を知る。 ○ルールやマナー学習カードの使い方を知る。 ○試しのゲームをする。	【全体・チーム基礎練習】			【チーム基礎練習】			
20		・しっぽとりゲーム・パス練習 ・作戦の動きを確認する			・パス練習 ・作戦の動きを確認する			
30		〈ねらい1〉 ○自分のチームに合ったルールや作戦でゲームをする			〈ねらい2〉 ○自分のチームに合ったルールや作戦を工夫してゲームをする			
40		【ゲーム】(総あたり戦) ・ルールや作戦を試す			【ゲーム】(対抗戦) ・チームに合った作戦を生かす			
評価	ア①	ア②	ア③	イ①	ウ①	ウ②	イ②	ウ③

### 5 指導の工夫

#### (1) 学習過程の工夫

○毎時間のはじめ、ボール操作の技能や作戦に基付いた動きが身に付くような運動を取り入れる。

○ねらい2の対抗戦では、チーム練習で身に付けた技能をゲームで活用できるようにする。

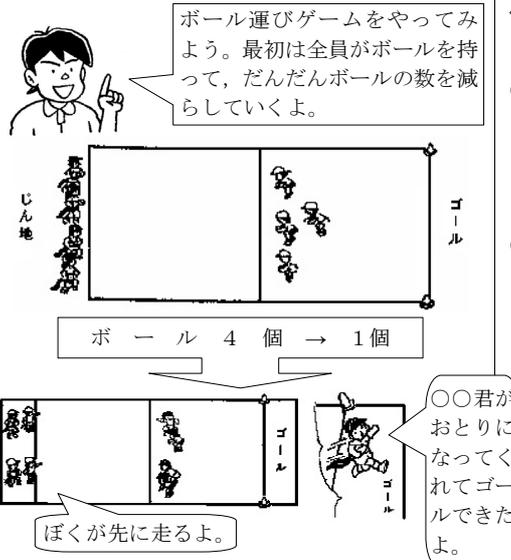
○ねらい1からねらい2へは、児童の実態に応じて移行する。

#### (2) ルールの工夫

○最初は共通のルールを提示し、その後は児童にルールを工夫させるようにする。

6 年
No.54

- 1 単元名 フラッグフットボール
- 2 目標 学習の流れをつかむことができる。
- 3 展開 (1/8)

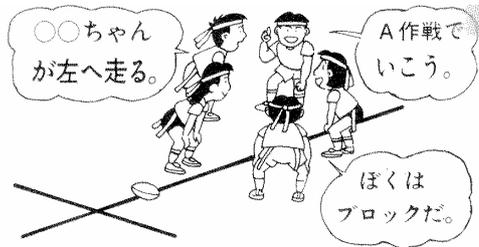
時配	学習内容と活動	指導・支援 (○) と評価 (◇)	用具・資料
	学習の流れをつかむこと		単元計画表
8分	<p>1 学習の進め方をつかむ。</p> <p>〈1時間の流れ〉</p> <p>①全体・チームで基礎練習をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・しっぽとりゲームをする。</li> <li>・パス練習をする。(各チームで考えていく)</li> <li>・作戦の動きを確認する。</li> </ul> <p>②ゲーム1をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・4-4 (4~5人) のゲーム (10分-3分-10分)</li> <li>・ルールや作戦をゲームの中で試す。</li> <li>・自分のチームに合った作戦を見付ける。</li> </ul> <p>③ゲーム2をする。(ステップ2)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・4-4 (4~5人) のゲーム (10分-5分-10分)</li> </ul> <p>④反省をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・チーム内でどんなルールがよいか、またどんな作戦が合っているかを話し合い次に生かす。</li> <li>・今日がんばった人を紹介する。</li> </ul> <p>⑤片付けをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・協力して行う。</li> </ul>	<p>○プリントで学習の流れを確認していく。</p> <p>○全体・チーム練習では、パス、キャッチ、作戦の動き等の基礎練習をチームで進めていくことを確認する。</p> <p>○①で身に付けてきたことを、ゲーム1で試していくことを確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ルールを試す。</li> <li>・作戦を試し、自分たちのチームに合った作戦を見付けていくことを確認する。</li> </ul> <p>○ゲーム2では、ゲーム1で学習してきたことを生かし、自分たちのチームに合ったルールや作戦を工夫してゲームをしていくことを確認する。</p> <p>○チームでルールや作戦等を反省し、次の時間につなげることが大切であるということを確認する。</p> <p>○チーム内で協力して行わせる。</p> <p>○しっぽを取ることやボールを運ぶということの意識を高められるように言葉かけをする。</p>	<p>タグ ビブス 三角コーン ボール</p>
30	<p>2 ボール運びゲームをする。</p> 	<p>◇進んで練習やゲームに取り組もうとする。</p> <p>○チームとしてのまとまりが生まれてくるように最初は全員がボールを持ち、だんだんとボールの数を減らしていく。</p> <p>○簡単なルールでゲームをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ボールをゴールに入ると1点。</li> <li>・ボールを持っている人がしっぽを1本でも取られたら交替。</li> <li>・コートの外へ出たら交替。</li> <li>・攻め、守りの回数はチームの話し合いで決める。</li> <li>・危ない取り方はしない。</li> </ul>	
7	<p>3 本時のまとめをする。</p> <p>4 後片付けをする。</p>		

6 年  
No.55～57

1 単元名 フラッグフットボール

2 目標 ボール操作の技能を身に付け、自分のチームに合ったルールや作戦でゲームをする。

3 展開 (2～4/8)

時配	学習内容と活動	指導・支援 (○) と評価 (◇)	用具・資料
	自分のチームに合ったルールを選んだり、作戦を立てたりすること		三角コーン
3分	1 協力して、用具やコートの準備をする。 2 学習の活動と内容を確認する。	○進んで取り組んでいたり、友達と協力して取り組んだりしている児童を称賛する。 ○チームのめあてがきちんと立てられているか確認する。	ボール ビブス
7	3 全体・チームごとに基礎練習をする。 ・パス、キャッチ、動いてキャッチ ・しっぽ取り	○投げ方、キャッチの仕方、動き等のポイントを積極的にアドバイスしていく。	作戦カード
	自分のチームに合ったルールや作戦でゲームをする		
25	4 ゲーム1をする。 ・前半戦を行う。(10分)  <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p style="text-align: center;">—— ゲームの進行の例 ——</p> <p>①攻撃⇒作戦⇒守り⇒作戦⇒攻撃⇒作戦⇒守り⇒作戦⇒攻撃⇒作戦⇒守り ・・・(攻撃1回交替)</p> <p>②攻撃⇒作戦⇒攻撃⇒作戦⇒守り⇒作戦⇒守り⇒作戦⇒攻撃⇒作戦⇒攻撃 ・・・(攻撃2回交替)</p> </div> 	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>まずは、簡単な作戦を立てながらゲームを始めてみよう。</p> </div>  <p>◇ルールやマナーを守り、審判の判定に従いながらゲームを楽しもうとする。 ○作戦がうまくいかないときは、作戦板を見てどんな作戦がよいのかを助言し、児童の意欲を高める。 ◇自分のチームに合ったルールを選んだり、工夫したりしている。 ○作戦を試し、自分たちのチームに合った作戦を見つけていくことを確認する。 ○前半戦のゲームの反省(ルール、作戦)をし、後半戦に生かすように助言する。 ○後半戦に生かせるような話し合いが行われるよう、チームに入って一緒に考える。 ○チームワークや作戦を重視し、チームごとに積極的にかかわっていく。 ○良い動きをしている児童を称賛する。 ○話し合いの観点として『ルールについて』『問題点』『作戦』『友達の良かった所』を提示し、話し合いをさせる。 ○作戦板を用意し、各チームの作戦の共有化を図る。</p>	作戦板
	5 チームで反省をする。		
	6 ゲーム2をする。 ・後半戦を行う。(10分)		
7	7 チームごとに反省をする。		
	8 全体で学習のまとめをする。		
3	9 後片付けをする。	◇友達と協力しながら用具の準備や片付けをしようとする。	

6 年
No.58～61

1 単元名 フラッグフットボール

2 目標 ボール操作の技能を高め、チームに合ったルールや作戦を工夫することができる。

3 展開 (5～8 / 8)

時配	学習内容と活動	指導・支援 (○) と評価 (◇)	用具・資料
	自分のチームに合ったルールや作戦を工夫すること		
3分 7	1 協力して、用具やコートの準備をする。 2 チームごとのめあてを確認する。 3 チームごとに基礎練習をする。 ・パスの練習をする。 ・動きの確認をする。 ・作戦の確認、練習をする。	○進んで取り組んでいたり、友達と協力して取り組んだりしている児童を称賛する。 ○パス、キャッチ、動き、作戦に関する助言を積極的に行う。 ◇ボールを投げたり捕ったりすることができる。	三角コーン ビブス ボール 作戦カード
	ねらい2 自分のチームに合ったルールや作戦を工夫してゲームをする		
27 8	4 ゲーム1をする。 ・前半戦を行う。(10分)  <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p style="text-align: center;">共通ルール</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ボールを持ってゴールに走り込んだら得点。</li> <li>・守りがボールを押さえたら交替。</li> <li>・ボールを持っている人がフラッグを取られたら交替。</li> </ul> </div> 5 チーム練習をする。 ・前半戦の反省と後半戦に向けての作戦を立てたり、練習したりする。  6 ゲーム2をする。 ・後半戦を行う。(10分) 7 チームごとに反省をする。	○工夫した作戦をとっているチームを称賛する。 ◇得点しやすい場所に移動し、パスを受けて得点することができる。 ○ルールについては、そのつど自分たちに合ったルールに変更していいことを確認する。 ◇自分のチームに合ったルールを選んだり、工夫したりしている。 ○作戦がうまくいかないときは、作戦板を見てどんな作戦がよいのかを助言し、児童の学習への意欲を高める。 ◇ボールを保持する人と自分の間に守備者を入れないように立つことができる。 ○前半戦を振り返り、必要に応じて作戦を工夫していくように助言する。 ○作戦の中に一人一人のよさが活かされるように作戦が立てられているか確認し、積極的に助言する。 ◇自分のチームの特徴を考えて作戦を立てたり、工夫したりしている。 ○協力してゲームを行っているチームや作戦を上手に活用しているチームを称賛していく。 ○話し合いの観点として『作戦はどうだったか』『問題点』『友達の良かった所』を提示し、話し合いをさせる。 ○『作戦はどうだったか』『問題点』『友達の良かった所』を取り上げ、次の時間へ生かす。 ○協力して素早く片付けるように声をかける。 ○単元を通して学習を振り返ることで自己評価をさせる。	作戦板
	8 全体で学習のまとめをする。		
	9 後片付けをする。		
	10 全体で学習のまとめをする。		

6 補助資料

(1) 場の設定 (コートの広さの目安) 4～5人対4～5人の場合



(2) ルールの変化の例

ねらい1の共通ルールの例

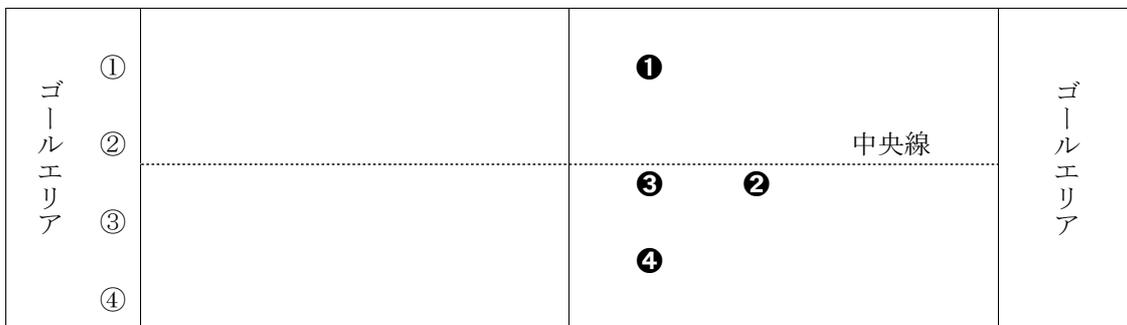
- 1チーム5人
- 前半3ゲーム, 後半3ゲームで1試合とする。
- 1回の攻撃は作戦会議(ハドル)⇒攻撃1⇒作戦会議⇒攻撃2
- センター中央から試合を開始する。
- ボールを持ってゴールエリアに走りこんだり, ゴールエリアでパスキャッチしたりすれば得点。
- 1回の攻撃が終了する時
  - ・ボールを持っている人がフラッグを取られた場合
  - ・ボールを持っている人がコートの外へ出た場合
  - ・パスを取り損なってボールを落とした場合
 ⇒ボールが止まったところの中央から再開。
- ・得点した場合(タッチダウン)
- 相手を妨害したり, 相手の体に触れたりしてはいけない。
- 前にパスを出すのは1回限り。(後ろには何回出してもよい)



ねらい1からねらい2で予想されるルールの例

- 攻撃は3回までできる。
- 反則があった場合は, 攻撃⇒攻撃が1回増える。 守備側⇒攻撃が1回減る。
- 全員がゴールしたらボーナス点。
- 1回目のゴールは3点, 同じ人が2回目にゴールしたら2点, 3回目以降は1点とする。
- パスカットあり。

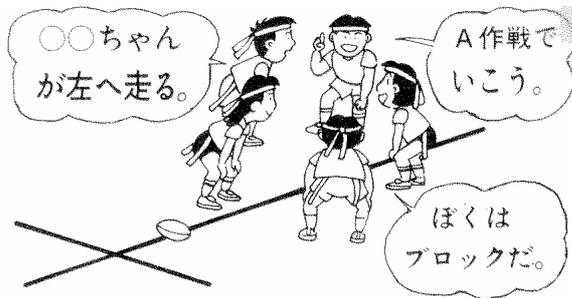
(3) しっぽ取り ゲーム, ボール運びゲームの場。 ①⇒攻撃 ①⇒守備



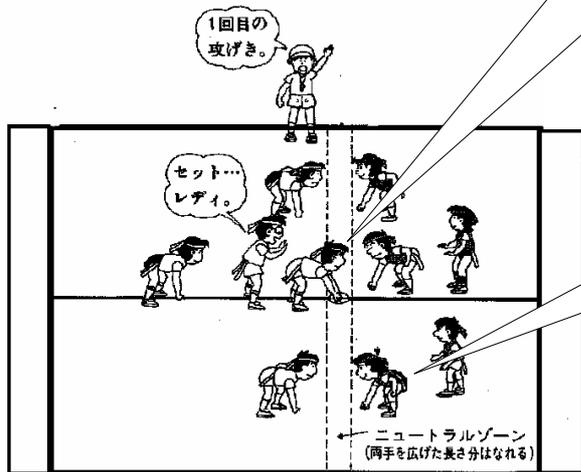
- ルール**
- ゴールエリアに入ったら得点
  - 攻めと守りの回数はチームで話し合う
  - コートの外へ出たらアウト
  - 危ない取り方はしない。

(4) ゲームの進め方の例

《作戦会議 (ハドル)》



《攻撃開始》



「ゴー」の音が  
かかるまで動い  
てはダメだよ。

《開始の仕方》

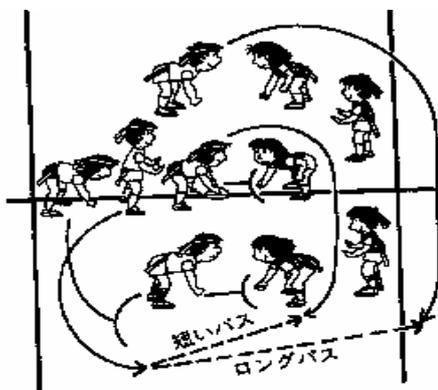


審判は、セルフジャッジ  
や空いているチームから  
出すなど、みんなで協力  
して行おう。

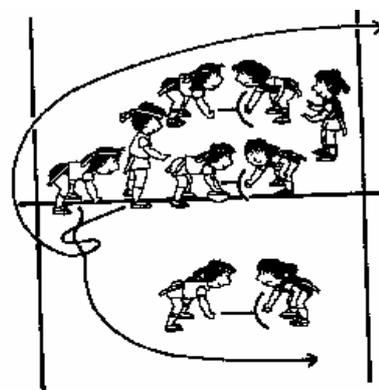


(5) 作戦の例

《パスプレー》



《ランプレー》



## 《1回の攻撃が終了する時》

①フラッグがとられた時



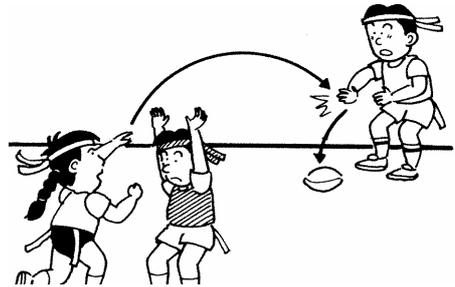
とられた地点の中央から  
2回目を行う。

②サイドラインから出た時



出た地点の中央から  
2回目を行う。

③パスを取りそこなった時

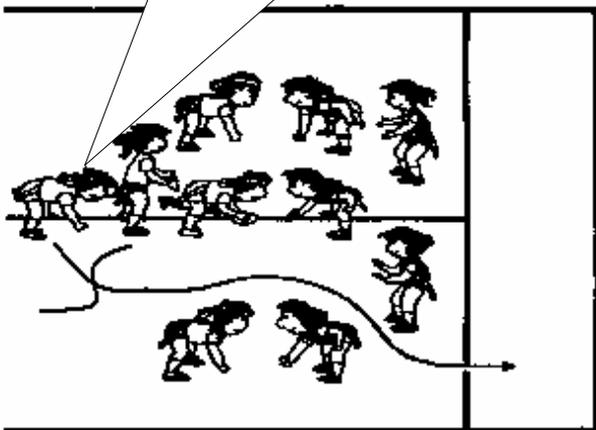


パスを投げた場所の中央  
に戻って2回目を行う。

## 《タッチダウン (得点)》

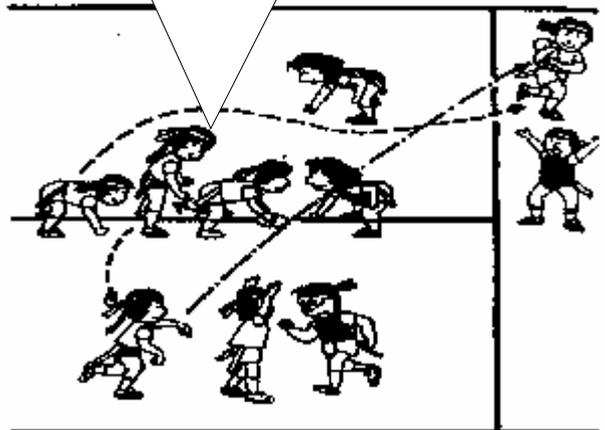
<ランプレーによるタッチダウン>

〇〇さんから手渡しパスをもらってから走るよ。ブロックお願いね。

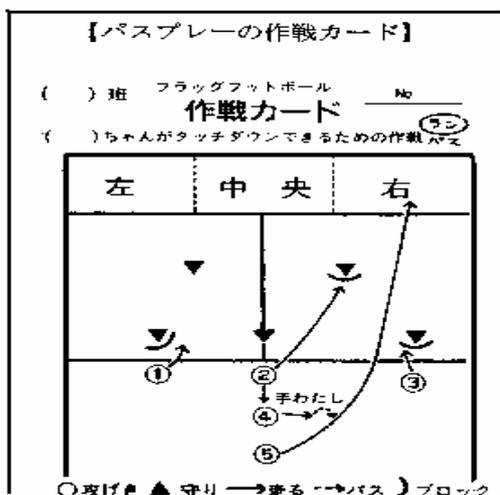


<パスプレーによるタッチダウン>

わたしは右に走るとみせかけて、〇〇くんに大きなパスを出すわ。



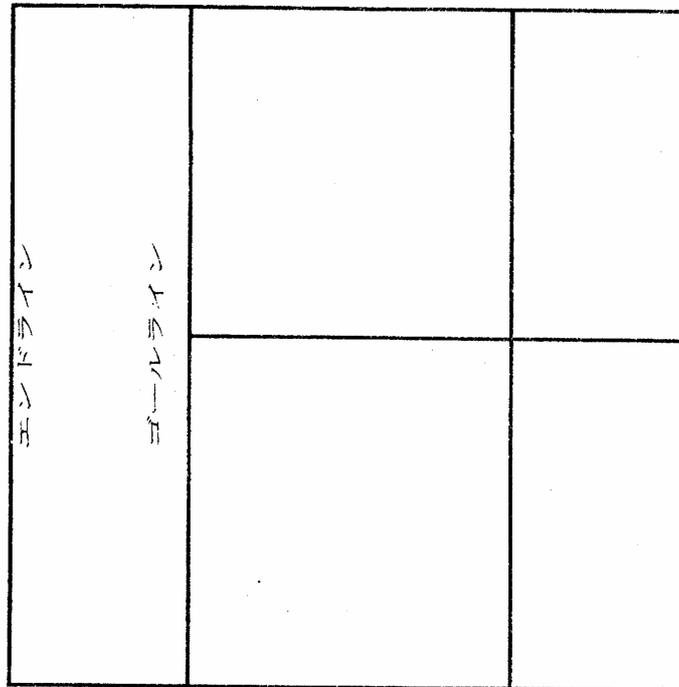
【ランプレーの作戦カード】



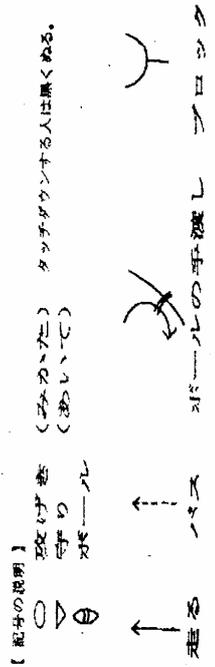
作戦がぴったりきまると得点できるね。  
もっと作戦を考えよう。  
攻撃が3回あったら得点できたのになあ。  
次のゲームでルールを変えられるよう  
みんなに相談してみよう。

フラッグフットボール 作戦カード (No. )

ラン パス 作戦



サイドライン



フラッグフットボール チームカード ( チーム)

月 ( )	日	対戦相手
今日のめあて		

《第1ゲーム》

作戦	戦	得点者	得点者
前半			
後半			
反省		得点 (自分)	得点 (相手)

《第2ゲーム》

作戦	戦	得点者	得点者
前半			
後半			
反省		得点 (自分)	得点 (相手)

《今日の反省と次に向けて》

	今日のMVP
--	--------