

単元名 鬼遊び、ボール投げゲーム

1 運動の特性

〔一般的特性〕

一定の区域と規則を定め、その範囲内で鬼と逃げる者との関係で成立する、多人数で競うことが楽しい運動である。

〔児童から見た特性〕

やさしい規則を工夫して力いっぱい追いかけて、逃げたりすると楽しい運動遊びである。

2 単元の目標

学びに向かう力、人間性等

運動遊びに進んで取り組み、規則を守り、誰とでも仲良く運動をしたり、勝敗を受け入れたり、場や用具の安全に気を付けたりすること。

知識及び技能

鬼遊び、ボール投げゲームの運動遊びの楽しさに触れ、その行い方を知るとともに、易しいゲームをすることができるようにする。

思考力、判断力、表現力等

簡単な規則を工夫したり、攻め方を選んだりするとともに、考えたことを友達に伝えることができるようにする。

3 評価規準

観点	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
学習活動における 具体的評価規準	①鬼遊びの行い方理解しているとともに、逃げる相手を追いかけてタッチしたり、タッチされないように逃げたりすることができる。 ②ボール投げゲームの行い方を理解しているとともに、ボールの方向に体を向けたり、ボールを操作しやすい位置に移動したりすることができる。	①鬼遊びやボール投げゲームの行い方を知り、楽しくゲームができる場や得点の方法などの規則を選んでいく。 ②鬼遊びやボール投げゲームの動き方を工夫して、ゲームに活かしている。	①ゲームの規則を守り、積極的に誰とでも仲良くしようとしている。 ②ゲームや練習の際に、使用する用具などを片付けて場の危険物を取り除くなど、周囲の安全を確かめている。

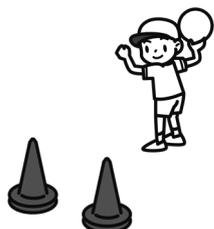
4 指導と評価の計画の例

	1	2・3・4	5・6・7・8
	場の準備・準備運動・ねらいの確認		
10	【オリエンテーション】 ○学習の進め方を知る。 ○試しのゲームをする。	【ねらい①】 ○手つなぎ鬼	【ねらい②】 ○しっぽ取り
20		○ボール遊び ・一人で転がす ・一人で投捕 ・一人ずつ ○的あてゲーム ・個人	○ボール遊び ・二人で転がす ・二人で投捕 ・集団でつく ○的あてゲーム ○はしごドッジボール
30			
40			
	整理運動・学習のまとめ・集合・整列・挨拶		単元の まとめ
評価	知	②	
	思		①
	主	①	②

5 指導の工夫～「ボール投げゲーム」

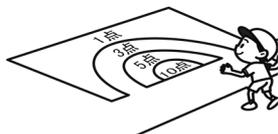
【投げる要素のある遊びを楽しむ】

○コーン当て（近い距離）

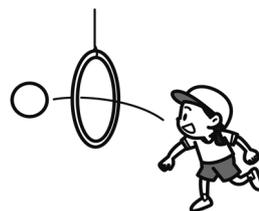


コーンをねらって

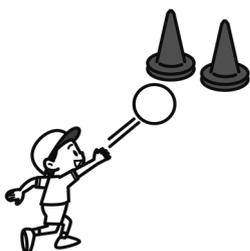
○点数的当て



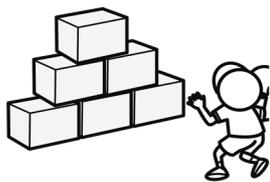
○輪の中を通す



○コーン当て（遠い距離）



○段ボール当て



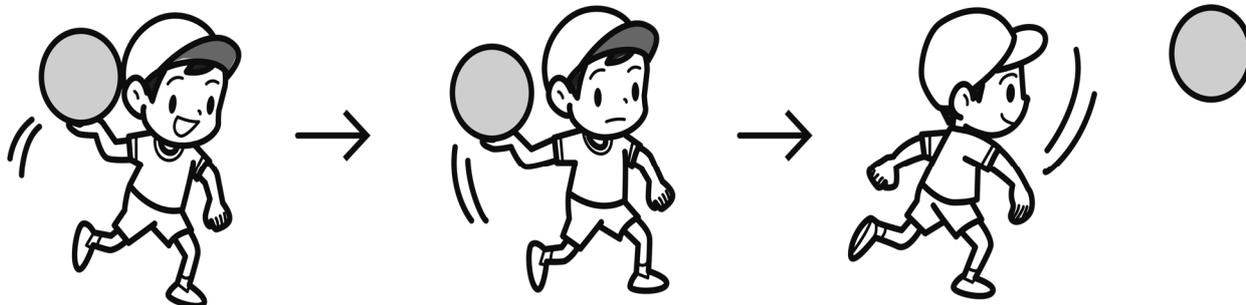
ボールをあてて
ダンボールをくずそう

○転がしてシュート



6 技能のポイント

○ボールの投げ方



手とはんたいの足を1歩まえに出す

出した足にたいじゅうをうつす

じょうたいをひねってなげる

〔運動の苦手な児童・配慮の必要な児童への手立て〕

- ・鬼になってなかなか捕まえない児童には、短い時間で鬼を交代したり、逃げる場所を制限したりする。
- ・鬼から逃げるのが苦手な児童には安全地帯を設けたり、鬼の人数を一人から徐々に増やしたり鬼でない児童の人数増やしたりするなどの配慮をする。
- ・宝取り鬼で、相手の陣地にボールを運ぶことが苦手な児童には、チーム内での役割がわかるようにしたり、攻めと守りが入り交じる場を制限したり、守りの人数を減らしたり、ボールを運ぶ側の人数を増やしたりするなどの配慮をする。
- ・ボールを捕ったり、止めたりすることが苦手な児童には、柔らかいボールを用いたり、空気を少し抜いたボールを用いたりするなどの配慮をする。
- ・ボールが飛んだり、転がったりしてくるコースに入ることが苦手な児童には、柔らかいボールを用い、1対1でゴールを守る練習をしたりするなどの配慮をする。

1 学年

ボール運動

単元名：鬼遊び、ボール投げゲーム

目標：安全に気を付け、試しの遊びやゲームを通して課題を把握することができるようにする。

道すじ	1	2	3	4	5	6	7	8
-----	----------	---	---	---	---	---	---	---

時間	学習内容と活動	指導・支援(○) 評価(☆)	用具・資料
0	<p>1 オリエンテーションをする。</p> <p>学習の進め方を知る</p> <ul style="list-style-type: none"> ・学習の流れを知る。 ・用具や場の準備の仕方を覚える。 ・安全に学習するための約束を理解する。 ・チーム編成をする。 ・ゲームのルールを知る。 ・作戦ボードの使い方を知る。 <p>学習のねらいを確認する</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チームで簡単な作戦をたてて攻防をする。など、チームで楽しく課題を解決する。 <p>2 学習のねらいを確認する。</p>	<p>○学習の流れや場の設定がわかる資料を用意する。</p> <p>○技能面等を考慮してチーム編成を行う。</p>	<p>学習の流れ (拡大図) 学習カード</p>
<p>安全に気を付け、いろいろな鬼遊びやボール投げゲームを楽しもう。</p>			
15	<p>3 準備運動をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・腕、股関節等よく使う部位を意識する。 <p>4 チームで話し合いをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・簡単な役割分担を決める。 <p>5 試しの遊び・ゲームをする。</p>	<p>○教師が演示しながら進める。</p> <p>○ゲーム中の簡単な役割分担を話し合う。</p> <p>○ルールの確認ができるよう声かけをする。</p>	
25	<ul style="list-style-type: none"> ・個人とチームの課題を把握する。 ・ゲームのルールを確認する。 		<p>ボール タイマー カラーコーン など</p>
40	<p>6 学習のまとめ、整理運動をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・用具の片付けをする。 ・学習課題を見付ける。 ・ルール上の不明な点を確認する。 ・次回の予告をする。 ・整理運動(ストレッチ)をする。 	<p>☆遊びやゲーム練習の際に、使用する用具などを片付けて場の危険物を取り除くなど、周囲を見て安全を確かめようとしている。</p> <p>【主体的に学習に取り組む態度】</p> <p>○次時の見通しをもつ。</p>	

1 学年

ボール運動

単 元 名 : 鬼遊び, ボール投げゲーム

目 標 : 相手の動きに合わせて追いかけたり身をかわしたりすることや上手に投げ、ねらった所にボールを当てることができるようにする。

道 ず じ	1	2	3	4	5	6	7	8
-------	---	---	---	---	---	---	---	---

時間	学習内容と活動	指導・支援 (○) 評価 (☆)	用具・資料
0	<p>1 準備・準備運動をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> 腕, 股関節等よく使う部位を意識する。 <p>2 学習のねらいを確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> いろいろな鬼遊びを楽しもう。 </div>	<p>○教師が演示しながら進める。</p>	学習の見通し (拡大図)
10	<p>3 慣れの運動をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> 的当てゲーム 手つなぎ鬼 <u>しっぽとり</u> <u>ボール集め</u> <p><u>【体力向上 (すばやく動作をくり返すために) のページ】</u></p>	<p>○場の範囲を設定し, 鬼遊びをする。</p> <p>○捕まった児童は鬼になる。(増える)</p> <p>○鬼になった児童は帽子を赤にする。</p> <p>○上手な逃げ方を紹介する。</p> <p>☆鬼にタッチされないように逃げたり, 身をかわしたりすることができる。 【知識・技能】</p>	
20	<p>4 学習のねらいを確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> いろいろなボール投げゲームを楽しもう。 </div> <p>5 ボール遊びをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> その場で手でボールをつく。 上に投げてキャッチする。 <p>(手をたたく・回転する・しゃがむなど)</p>	<p>○いろいろなボールの扱い方に慣れさせる。</p> <p>○いろいろな動きに挑戦させ, 良い動きを紹介する。</p>	ボール
30	<p>6 的当てゲームをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> コーン当て① (近い距離で) コーン当て② (遠い距離で) 点数的当て 	<p>○投げる手と反対の足を前に出すように助言する。</p> <p>○交代で順番に投げる。</p> <p>☆ゲームの規則を守り, 積極的に誰とでも仲良くしようとしている。 【主体的に学習に取り組む態度】</p>	カラーコーン 段ボールなどの 的になるもの
40	<p>7 学習のまとめ, 整理運動をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> 学習課題を見付ける。 次回の予告をする。 整理運動 (ストレッチ) をする。 		

1 学年

ボール運動

単 元 名 : 鬼遊び, ボール投げゲーム

目 標 : 転がす, 当てる, 捕るなどの簡単なボール操作をし, 易しい遊び方でゲームができるようにする。

道 ず じ	1	2	3	4	5	6	7	8
-------	---	---	---	---	---	---	---	---

時間	学習内容と活動	指導・支援 (○) 評価 (☆)	用具・資料
0	<p>1 準備・準備運動をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> 腕, 股関節等よく使う部位を意識する。 <p>2 学習のねらいを確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> いろいろな鬼遊びを楽しもう。 </div>	<p>○教師が演示しながら進める。</p>	<p>学習の見通し (拡大図)</p>
10	<p>3 慣れの運動をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> 的当てゲーム 手つなぎ鬼 <u>しっぽとり</u> <u>ボール集め</u> <p><u>【体力向上 (すばやく動作をくり返すために) のページ】</u></p>	<p>○場の範囲を設定し, 鬼遊びをする。</p> <p>○捕まった児童は鬼になる。(増える)</p> <p>○鬼になった児童は帽子を赤にする。</p> <p>○上手な逃げ方を紹介する。</p> <p>☆鬼にタッチされないように逃げたり, 身をかわしたりすることができる。 【知識・技能】</p>	<p>投げ方, 捕り方, 運び方 (掲示物)</p>
20	<p>4 学習のねらいを確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> いろいろなボール投げゲームを楽しもう。 </div> <p>5 ボール遊びをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> 2人組で転がす。 2人組でキャッチボールをする。 6人グループで同じつき方をする。 	<p>○いろいろなボールの扱い方に慣れさせる。</p> <p>○いろいろな動きに挑戦させ, 良い動きを紹介する。</p> <p>○順番でリーダーを決め, リーダーのつき方を他の人もまねる。</p>	<p>ボール</p>
30	<p>6 ボール投げゲームをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> はしごドッジボール 	<p>○2人組を作る。</p> <p>○はしご状のコートを作る。</p> <p>○外野2名, 内野2名とする。</p> <p>○内野と外野は2分ずつで交代。</p> <p>○当てたり, 捕ったりしたら1点</p> <p>○点を取った時に, 「1点」「2点」と自分で声を出して数えさせる。</p> <p>○勝ったら1段上がり, 負けたら同じコートに残る。</p> <p>☆ボール投げゲームの行い方を理解しているとともに, ボールの方向に体を向けたり, ボールを操作しやすい位置に移動したりすることができる。 【知識・技能】</p>	<p>ビブス タイマー</p>
40	<p>7 学習のまとめ, 整理運動をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> 学習課題を見付ける。 次回の予告をする。 整理運動 (ストレッチ) をする。 		<p>学習カード</p>

1 学年

ボール運動

単元名：鬼遊び、ボール投げゲーム

目標：転がす、当てる、捕るなどの簡単なボール操作をし、易しい遊び方でゲームができるようにする。

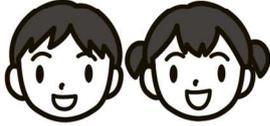
道すじ 1 2 3 4 5 6 7 8

時間	学習内容と活動	指導・支援 (○) 評価 (☆)	用具・資料
0	<p>1 準備・準備運動をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> 腕、股関節等よく使う部位を意識する。 <p>2 学習のねらいを確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> いろいろな鬼遊びを楽しもう。 </div>	<p>○教師が演示しながら進める。</p>	<p>学習の見通し (拡大図)</p>
10	<p>3 慣れの運動をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> 的当てゲーム 手つなぎ鬼 <u>しっぽとり</u> <u>ボール集め</u> <p><u>【体力向上 (すばやく動作をくり返すために) のページ】</u></p>	<p>○場の範囲を設定し、鬼遊びをする。</p> <p>○捕まった児童は鬼になる。(増える)</p> <p>○鬼になった児童は帽子を赤にする。</p> <p>○上手な逃げ方を紹介する。</p> <p>☆鬼にタッチされないように逃げたり、身をかわしたりすることができる。 【知識・技能】</p>	<p>投げ方、捕り方、運び方 (掲示物)</p>
20	<p>4 学習のねらいを確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> はしごドッジボールを楽しもう。 </div> <p>5 はしごドッジボールをする。</p>	<p>○2人組を作る。</p> <p>○はしご状のコートを作る。</p> <p>○外野2名、内野2名とする。</p> <p>○内野と外野は2分ずつで交代。</p> <p>○当てたり、捕ったりしたら1点</p> <p>○点を取った時に、「1点」「2点」と自分で声を出して数えさせる。</p> <p>○勝ったら1段上がり、負けたら同じコートに残る。</p> <p>☆ボール投げゲームの行い方を理解しているとともに、ボールの方向に体を向けたり、ボールを操作しやすい位置に移動したりすることができる。 【知識・技能】</p>	<p>ボール ビブス タイマー</p>
35	<p>6 単元のまとめをする。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> ①みんなが楽しく運動できたか。 ②みんなが決まりを守れたか。 ③みんながボールの扱いに慣れたか。 ④めあてが達成できたか。 </div> <ul style="list-style-type: none"> 全体で本時の学習を振り返る。 	<p>○学級全体で話し合っまとめ。</p>	<p>学習カード</p>
40	<p>7 学習のまとめ、整理運動をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> 学習課題を見付ける。 次回の予告をする。 整理運動 (ストレッチ) をする。 	<p>○良かったことや困ったことをみんなです話し合っ共通理解させる。</p>	

☆まとあて ゲームカード

___ ねん ___ くみ

なまえ _____

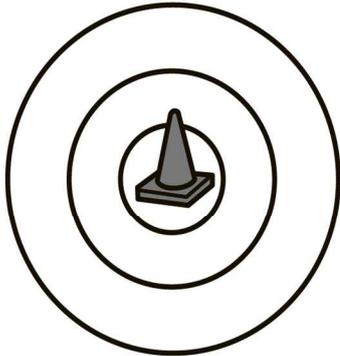


チームのメンバー

___ がつ ___ にち

ことばやえをかこう

さくせんめい _____



あいてチーム	とくてん	しょうはい
	たい	かち ・ まけ ・ ひきわけ
	たい	かち ・ まけ ・ ひきわけ
	たい	かち ・ まけ ・ ひきわけ
	たい	かち ・ まけ ・ ひきわけ



できたこと、たのしかったことをかこう！