

1 運動の特性

〔一般的特性〕
 手でのドリブルやパスを使ってボールを運び、コンビネーションでシュートまでつなげていく攻守混在型の運動である。

〔児童から見た特性〕
 ルールや作戦を工夫して、ボールを運んだりパスを繋いだりしてシュートを決めることに楽しさを感じる運動である。

2 単元の目標

学びに向かう力、人間性

運動に進んで取り組み、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友達の考えを認めたり、場や用具の安全に気を付けたりすることができる。

知識及び技能

基本的なボール操作とボールを持たないときの動きによって易しいゲームをすることができる。

思考力、判断力、表現力

規則を工夫したり、ゲームの型に応じた簡単な作戦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。

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ハンドボールのルールを理解している。 ②パスやドリブルでボールを運んだり、力一杯シュートしたりすることができる。 ③ボールを持った時、ゴールの体を向けることができる。 ④ボール保持者と自分の間に守備者がいないように移動することができる。	①楽しくゲームができる規則や練習方法などを選んでいる。 ②簡単な作戦を立ててゲームに生かしている。	①安全に注意しながら、練習やゲームに進んで取り組んでいる。 ②規則を守り、友達と励まし合って練習やゲームをしたり、ゲームの勝敗を受け入れたりしようとしている。 ③用具の準備や片付けを、友達と一緒にしようとしている。

4 指導計画と評価の例

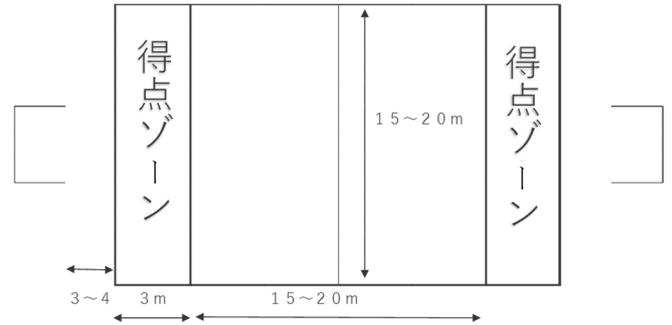
		1	2	3	4	5	6	7	8	
		場の準備・準備運動・めあての確認								
10 20 30 40	オリエンテーション	ねらい①	ゲームの仕方に慣れ、楽しくゲームをしよう。			ねらい②	チームに合った作戦を考え、楽しくゲームをしよう。			ボ ー ル 大 会 ま と め
	・学習の見通しをもつ。 ・ルールを確認する。 ・試しのゲームをする。									
		整理運動・ふり返り・次時の確認・用具の片付け								
評 価 主	知	①	②		③		③	④		
	思			①		②			②	
	主	①			②		②		③	

5 指導の工夫

【メインゲーム】

基本のルール

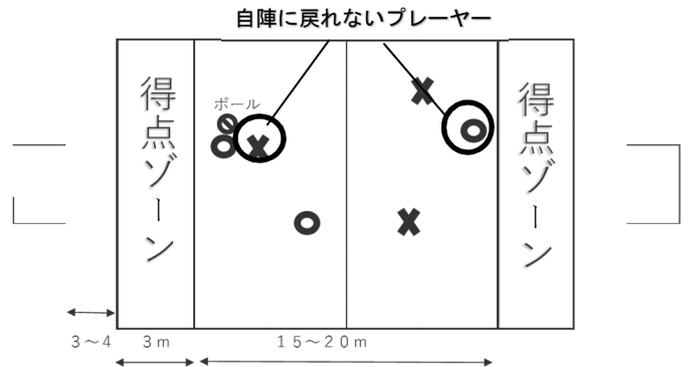
- ・ 4人対4人で試合をする。
- ・ 相手陣地にある得点ゾーンで落とさずボールをキャッチできれば1点。
- ・ そこからゴールにシュートが決まればさらに1点。
- ・ シュートは得点ゾーンからのみ可。
- ・ ボールを持って歩けるのは3歩まで。4歩以上は反則となる。
- ・ 得点ゾーンにずっと留まってはいけない。
- ・ 守りは得点ゾーンに入ってはいけない。
- ・ キーパーのみゴール前で守ることができる。
- ・ 攻めている相手に触れてボールを捕ってはいけない。



工夫例1

ハーフグリッドゲーム

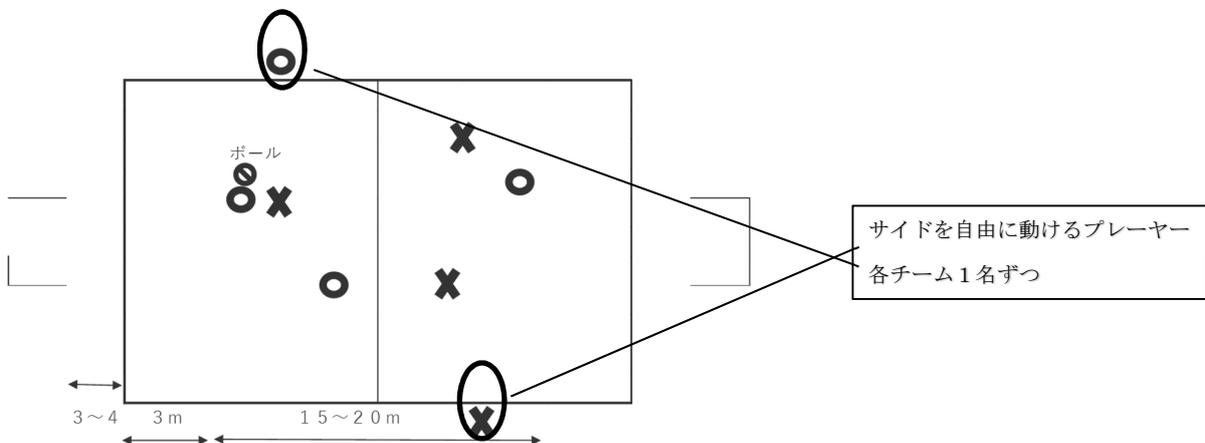
- ・ 自陣に戻ることができないプレイヤーを1人ずつ決め、攻めの人数が数的優位で試合を進められるようにする。
- ・ ドリブルを禁止することで、パスでボールを繋ぎ全員が関わられるようにする。



工夫例2

サイドグリッドゲーム

- ・ 得点ゾーンは無し。
- ・ サイドのフリーマンはボールを持って移動できる。
- ・ 得点ゾーンがないのでドリブルも可。
- ・ フリーゾーンのプレイヤーはコート内には入れない。
- ・ 相手に邪魔されずにシュートに繋がるパスが出しやすい。



6 技能のポイント

【ドリルゲーム】

ピボットゲーム

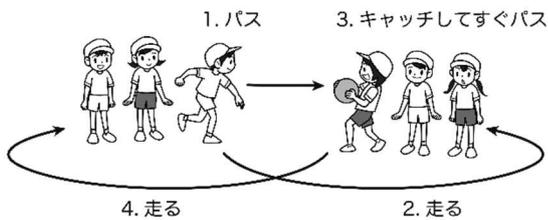
- 二人一組でボール1個準備する。
- 15秒間でボールを持たない人が何回ボールにタッチできたか競う。
- ボールを持っている人は片足を床に付けたままにして離してはいけない。
- ※膝を曲げると片足が床から離れにくくなる。

パスシュートゲーム



- 味方からのパスは5m程度。
- パスを受けたら2, 3歩助走をつけてシュートする。
- 2分以内に何本シュートが入るか。
- ※シュートはドッジボールや野球のように投げるとよい。

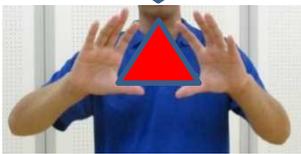
対面パスキャッチ



○パスの仕方

- ・片手でボールを持つ。
- ・片足を1歩前に出してボールを押し出す。
- ※ドッジボールや野球の投げ方
- ・自分の胸から相手の胸をめがけてパスをする。
- ※相手との距離は3～5m程度
- ※パスしたら相手の方に向かって移動して並ぶ。

おにぎりの形にする。



○パスの受け方

- ・手をおにぎりの形にしてパスを受ける。
- ・膝を曲げて手を出しておく。
- ・胸より上のパスは人差し指を上向きに、胸より下のパスは人差し指を下向きにしてキャッチする。

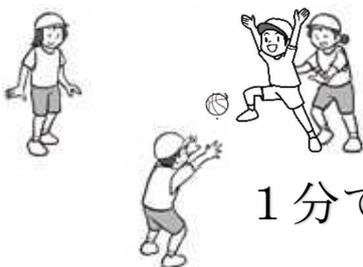
【タスクゲーム】

ねらい

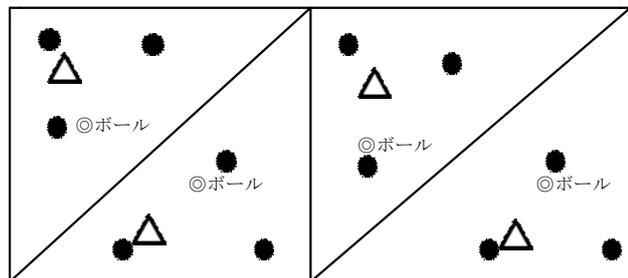
ボールを持たない人がボールと自分の間に守りがいない場所に動いてパスを受けられるようにする。

三角パスカット

※1つのコートで4か所設定することが可能



1分で交代



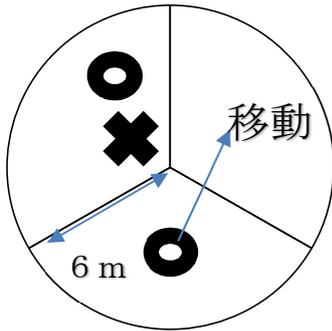
①攻める人は、守りの人にパスカットされないようにする。

※相手との距離は3～5m程度

②パスカットした人はカットされた人と交代する。

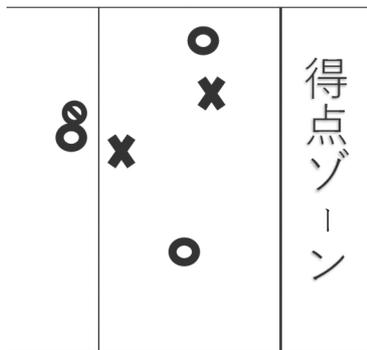
(全員がカットマンをできるように交代する。)

サークルパスゲーム



- ・攻めと守りを1分間で交代しながら、パスが通った回数を競う。
- ・攻めの方は、ドリブルや頭上を越えるパスはできない。

ハーフコートゾーンゲーム



- ・攻め3人、守り2人の数的有利な状況でゲームを行う。
- ・攻めと守りを3分間で交代しながら得点を競う。
- ・ゴールは得点エリアでパスを受けた時に得点となる。

〔運動の苦手な児童・配慮が必要な児童への手立て〕

【パスを出したり、シュートをしたりすることが苦手な児童】

ボールを保持する条件を易しくするとともに、ボールを保持した際に周囲の状況が確認できるように言葉がけを工夫するとよい。

【ボール保持者と自分の間に守るものがない空間に移動することが苦手な児童】

守る者の位置を見るように言葉がけを工夫するとよい。

中 学 年
ゲ ー ム

単 元 名 : ゴール型ゲーム「ハンドボール」

目 標 : 学習の流れを知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	1 オリエンテーションを行う。 ・学習の進め方を知る。 ・学習カードの使い方を知る。 ・安全面で気を付けることを知る。 ・チーム編成をする。 ・ドリルゲームの仕方を知る。 ・メインゲームのルールを知る。	○学習の流れや場の設定がわかる資料を準備し、掲示する。 ○技能面等を考慮してチーム編成を行う。	単元計画表 学習カード
15	2 学習のねらいを確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> 試しのゲームをして、ドリルゲームやメインゲームの仕方を理解しよう。 </div> 3 準備運動をする。 ・手首足首、アキレス腱など、よく使う部位をほぐす。 ・ドリブル鬼ごっこ ・ <u>体側ボール投げ・キャッチ【体力向上】</u> 4 ドリルゲームを行う。 ・ピボットゲーム ・パスキャッチゲーム ・パスシュートゲーム	○各種目のポイントを意識させる。 ※技能のポイントのページを参照	ボール タイマー ゴール
25	5 試しのゲームをする。 ・5分×2試合	○簡単なルールでハンドボールを行わせる。 ☆ハンドボールのルールを理解している。 【知識・技能】 ○ゲームに出ないチームや児童は得点係や審判を行う。 ☆安全に注意しながら、練習やゲームに進んで取り組んでいる。 【主体的に学習に取り組む態度】	ビブス 得点板
40	6 学習のまとめ、整理運動をする。 ・チームでの課題を話し合う。 ・学習カードを記入する。 ・よりよいルールを話し合う。 ・整理運動をする。 ・片付けをする。	○チーム内でよくできたことを話し合う。 ○ルール上の課題を話し合わせる。	学習カード

中 学 年
ゲ ー ム

単 元 名 : ゴール型ゲーム「ハンドボール」

目 標 : パスやシュートなどの技能を高め、チームの課題を知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"> ・手首足首, アキレス腱など, よく使う部位をほぐす。 ・ドリブル鬼ごっこ <p>2 学習のねらいを確認する。</p>		<p>単元計画表</p> <p>ボール タイマー</p>
<p>パスやシュートのポイントを理解し, 楽しくゲームをしよう。</p>			
10	<p>3 ドリルゲームをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ピボットゲーム ・パスキャッチゲーム ・パスシュートゲーム 	<p>○各ゲームのポイントを意識させる。 ※技能のポイントのページを参照</p>	<p>ゴール</p>
15	<p>4 タスクゲームをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・サークルパスカット 	<p>○タスクゲームの仕方を確認する。 ○攻める人は声を掛けてパスをもらったり, 守りの場所を考えて動いたりするように声掛けをする。</p>	<p>ビブス</p>
25	<p>5 ミーティング・メインゲームをする。</p> <p>ゲーム (前半) → 作戦 → ゲーム (後半) (3分) (1分) (3分)</p>	<p>○作戦を考えてから試合をする。 ○ルールを確認する。(工夫例1~3) ○試合をしていない児童は審判や得点を行うよう指示する。 ☆パスやドリブルでボールを運んだり, カー杯シュートしたりする行い方を理解していることができる。 【知識・技能】</p>	<p>得点板 作戦板</p>
40	<p>6 学習のまとめ, 整理運動をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・学習の課題を話し合う。 ・学習カードに記入する。 ・よりよいルールを話し合う。 ・整理運動をする。 ・片付けをする。 	<p>○チーム内でよくできたことを話し合う。 ○ルール上の課題を話し合わせる。 ○次時の学習の見通しを持たせる。 ○全員で協力して安全に片付けができるように声掛けをする。</p>	<p>学習カード</p>

中 学 年
ゲ ー ム

単 元 名 : ゴール型ゲーム「ハンドボール」

目 標 : 自分のチームに合った作戦を考えてゲームをす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	1 準備・準備運動をする。 ・手首足首, アキレス腱など, よく使う部位をほぐす。 ・ドリブル鬼ごっこ		単元計画表
5	2 学習のねらいを確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">チームに合った作戦を考え, ゲームに生かそう。</div>		ボール タイマー
	3 ドリルゲームをする。 ・ピボットゲーム ・パスキャッチゲーム ・パスシュートゲーム ・ <u>どこまでもワンバウンドキャッチ</u> 【体力向上】	○各種目のポイントを意識させる。 ※技能のポイントのページを参照	ゴール
10	4 タスクゲームをする。 ・ハーフコートゾーン3対2	○タスクゲームの仕方を確認する。	ビブス
25	5 ミーティング・メインゲームをする。 ゲーム (前半) → 作戦 → ゲーム (後半) (3分) (1分) (3分)	○作戦を考えてから試合をする。 ○ルールを確認する。(工夫例1~3) ○試合をしていない児童は審判や得点を行うよう指示する。 ○試合前とハーフタイムに作戦を話し合う時間を設ける。 ☆簡単な作戦を立ててゲームに生かしている。 【思考・判断・表現】	得点板 作戦板
40	6 学習のまとめ, 整理運動をする。 ・チームでの課題を話し合う。 ・学習カードを記入する。 ・よりよいルールを話し合う。 ・整理運動をする。 ・片付けをする。	○チーム内でよくできたことを話し合わせる。 ○ルール上の課題を話し合わせる。 ○次時の学習の見通しを持たせる。 ○全員で協力して安全に片付けができるように声掛けをする。	学習カード

中 学 年
ゲ ー ム

単 元 名 : ゴール型ゲーム「ハンドボール」

目 標 : 身につけた力を生かして、楽しみながらゲームをす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"> ・手首足首, アキレス腱など, よく使う部位をほぐす。 ・ドリブル鬼ごっこ <p>2 学習のねらいを確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px auto; width: fit-content;"> <p>チームの特性を生かして、楽しくゲームをしよう。</p> </div>		単元計画表
5	<p>3 ドリルゲームをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ピボットゲーム ・パスキャッチゲーム ・パスシュートゲーム <p>4 ハンドボール大会をする。</p> <p>ゲーム (前半) → 作戦 → ゲーム (後半) (3分) (1分) (3分)</p> <p>※児童の実態に合わせてトーナメント形式かリーグ形式を選択</p>	<p>○各種目のポイントを意識させる。 ※技能のポイントのページを参照</p> <p>○ルールを確認する。</p> <p>○試合をしていない児童は審判や得点を行うよう指示する。</p> <p>○試合前とハーフタイムに作戦を話し合う時間を設ける。</p> <p>☆簡単な作戦を立ててゲームに生かしている。【思考・判断・表現】</p>	<p>ボール ゴール タイマー</p> <p>ビブス 得点板 作戦板</p>
40	<p>5 大会の表彰をする。</p> <p>6 学習のまとめ, 整理運動をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チームでの課題を話し合う。 ・学習カードを記入する。 ・整理運動をする。 ・片付けをする。 	<p>○大会の優勝チームを全体で称賛できるようにする。</p> <p>○チーム内でよくできたことを話し合わせる。</p> <p>○全員で協力して安全に片付けができるように声掛けをする。</p> <p>☆用具の準備や片付けを, 友達と一緒にしようとしている。 【主体的に学習に取り組む態度】</p>	学習カード

ハンドボール学習カード

チーム名		名前			満足度
時間	自分のめあて	ドリルゲーム(◎、○、△)			振り返り(できるようになったことや、友達のよかったところ)
		パス	キャッチ	シュート	
例	手をおにぎりの形にしてパスをキャッチする。	○	◎	△	85点
					点
					点
					点
					点
					点
					点
					点
					点
					点
					点