

単元名 ゴール型「サッカー」

1 運動の特性

〔一般的特性〕

主に足を使ってパスやドリブルをして、相手の守りをくずしながらシュートをして得点を競い合うことが楽しい運動である。

〔児童から見た特性〕

ドリブルやパスをしてシュートが決まったときやチームで考えた作戦で相手チームに勝ったときに楽しさを感じられる運動である。

2 単元の目標

学びに向かう力、人間性等

運動に進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲良く運動したり、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つけたりすることができるようにする。

知識及び技能

サッカーの行い方を理解するとともに、ボール操作とボールを持たないときの動きによって、簡易化された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

ルールを工夫したり、自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだりするとともに、自己や仲間の考えたことを他者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 サッカーのルールを理解している。 ② ボールを蹴ったり、止めたり、パスしたりする仕方を理解するとともに、それ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移動する仕方を理解するとともに、それを行うことができる。	① 自分のチームの合ったルールや場を選んだり、工夫したりしている。 ② 自分のチームの特徴に応じた作戦を立てゲームに生かしている。	① ルールやマナーを守り、進んで練習やゲームに取り組もうとしている。 ② 場や用具などの安全性を確かめている。 ③ ゲームの勝敗の結果を受け入れようとしている。

4 指導と評価の計画の例

		1	2	3	4	5	6	7
		場の準備・準備運動・ねらいの確認						
10 20 30 40	オリエンテーション	ねらい①		ねらい②			サッカー大会	
	・学習の見通しをもつ。	・自分たちに合ったルールや場を		・自分のチームに合った作戦				
	・グルーピング等	考えて楽しくゲームをする。		を工夫してゲームをする。				
	・試しのゲームをして課題をつかむ。	・ボール操作の仕方を理解する。						
		整理運動・学習のまとめ・次時の確認・用具の片付け						
評価 主	知	①	②				③	
	思			①	②			②
	主	①				②		③

## 5 指導の工夫

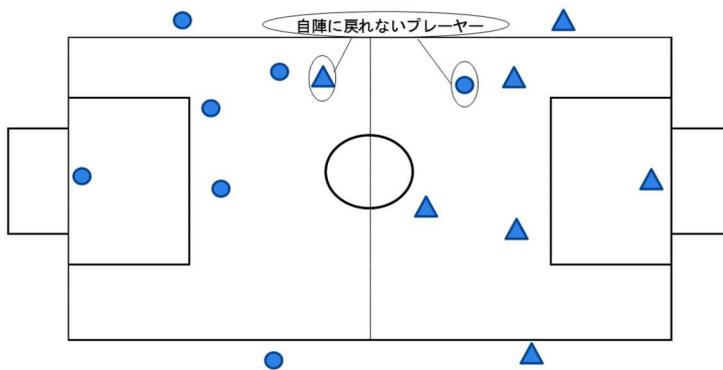
### [場の工夫例]

#### 工夫例1

##### ○サイドグリッドゲーム

- ・1チーム、フィールドプレーヤー4人、フリーゾーン2人、ゴールキーパー1人の7人で構成する。
- ・ゴールがない場合はハードル3, 4台並べて代用してもよい。
- ・フリーゾーンのプレーヤーは手を使ってもよい。
- ・フリーゾーンで捕ったボールは、コートに投げ入れるか転がして入れる。  
(相手と同時にボールを持った際にはじゃんけんで決める。)

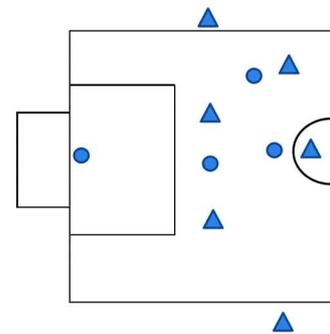
・安全にボールを運べて、攻撃の人数が多いため、得点チャンスが増える。



#### 工夫例2

##### ○ハーフコートゲーム

- ・サイドグリッドゲームをハーフコートに簡易化したもの。
- ・攻めフィールドプレーヤー4人、フリーゾーン2人の6人。  
守り3人、ゴールキーパー1人の4人。



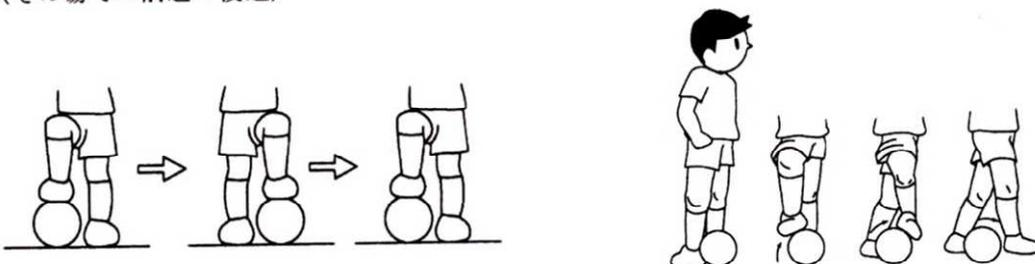
・サイドグリッドコートよりも人やボールの移動が少なく、チームの作戦を実践しやすい。

## 6 技能のポイント

### 【ボールコントロールの例】

#### ①足の裏

(その場で⇒前進⇒後退)



## ②リフティング

### •一人で

インステップ



もも



胸



アウトサイド



ヘッド

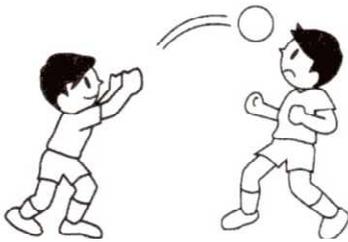


インサイド

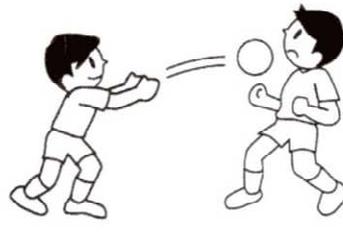


### •二人で

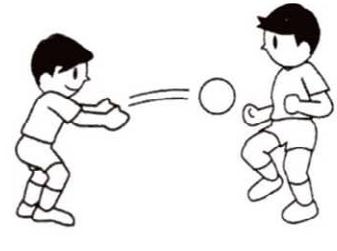
ヘディング



胸でトラップ⇒インサイド



ももでトラップ⇒インステップ



### 【パス】

- 正確なパスをするときはインサイド（足の内側）で蹴るとよい。
- 足の内側はパスを出したい方向に向ける。



- 転がってきたボールは足の裏で一旦止めてからパスを出すと狙ったところに蹴りやすい。

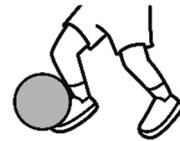


ボールを足でとめる

足のうちがわでける

### 【シュート】

- コースを狙ったシュート…インサイドで蹴るとよい。  
(ボールの勢いはあまり強くはない)
- 勢いのあるシュートを打つ…インステップ（足の甲）で蹴るとよい。  
(狙いが定まりにくい)

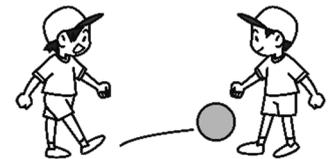


足のこうでける

### 【ドリルゲーム】

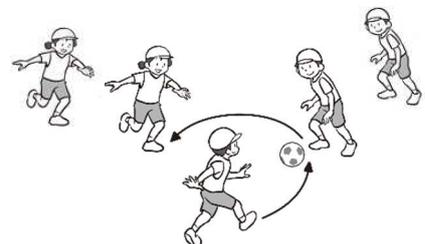
#### ①対面パス（2分間）

- 2人1組で行い、慣れるまで転がってきたボールを足の裏で止めてから蹴る。
- 合計で何回パスができたのかを測定するとよい。



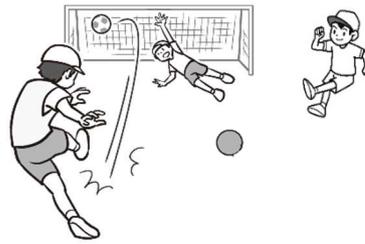
#### ②三角パス（2分間）

- チーム全員で三角形になり、パスをしたらパスした方へ走って移動する。
- 合計で何回パスができたのかを測定するとよい。



### ③シュートゲーム

- ・パス出し，シュート，キーパーをローテーションして行う。
- ・各場所2，3人ずつ並ぶ。
- ・パス出しがボールを蹴り，転がってきたボールをゴールに向かって蹴る。



#### 【タスクゲームの例】

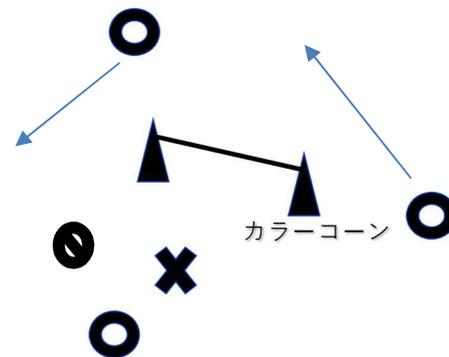
### ①鳥かご（3対1，3対2）

- ・ボールを持たない攻めのプレイヤーは，自分とボールの間に守りのプレイヤーが入らない場所に動いてパスを受ける。
- ・パスカットされた人は守りになり，全員ができるようにローテーションして行う。
- ・守りはボールから1 m以上は近づかない。



### ②ゴールゲーム（3対1）

- ・攻めはドリブル禁止。
- ・シュートが打てる場所を探して動いてパスを受ける。
- ・ゴールの間をボールがくぐり抜けたら得点。
- ・守りはパスカットを狙う。



#### 〔運動の苦手な児童・配慮の必要な児童への手立て〕

【得点しやすい場所に移動し，パスを受けてシュートなどをすることが苦手な児童】

シュートが入りやすい場所に目印を付けたり，ボールを保持した際に最初にゴールを見ることを助言したりするとよい。

【ボール保持者とゴールの間に体を入れて守備することが苦手な児童】

仲間がゴールの位置を教えるようにするとよい。

**高 学 年**  
**ボ ー ル 運 動**

単 元 名 : ゴール型「サッカー」

目 標 : 学習の流れやルールを理解し、楽しくゲームができるようにする。

道 す じ	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>
-------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------

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> <ul style="list-style-type: none"> <li>・学習の進め方を知る。</li> <li>・学習カードの使い方を知る。</li> <li>・安全面で気をつけることを知る。</li> <li>・チーム編成をする。</li> <li>・ゲームのルールを知る。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○学習の流れがわかる掲示物を準備して、児童が理解できるようにする。</li> <li>○チームは技能面を考慮して、バランスよく編成する。</li> </ul>	学習の流れ 用具配置図 学習カード
15	<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;"> <p>サッカーのルールや練習の仕方を理解する。</p> </div> <p>3 準備運動をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・手首足首、腕や肩回しをして、よく使う部分を意識する。</li> <li>・ボールコントロール</li> </ul> <p>①足の裏</p> <p>②リフティング</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・<u>ナンバータッチ (すばやく動作を繰り返すために)</u></li> </ul> <p><u>【体力向上のページ】</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ボールの上に乗って転んでしまわないように声掛けをする。</li> <li>○慣れてきたら二人組でリフティングをさせるようにする。</li> </ul>	サッカーボール
25	<p>4 ドリルゲームをする。</p> <p>①対面パス</p> <p>②シュートゲーム</p> <p>5 ミーティングをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・守る場所などの簡単な話し合いをする。</li> </ul> <p>6 試しのゲーム (1 試合 6 分程度) をする。</p> <p>(7対7のゲーム)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・個人とチームの課題を把握する。</li> <li>・ゲームのルールを確認する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○止まって蹴れる児童は軽くステップを入れてボールを蹴れるようにする。</li> <li>○作戦ボードを準備し、児童に操作させながら、各ポジションの位置と役割について考えさせる。</li> <li>○ゲームに出ないチームや児童は得点係や審判を行う。</li> </ul> <p>☆サッカーのルールを理解している。 【知識・技能】</p> <p>☆ルールやマナーを守り、進んでゲームに取り組もうとしている。</p> <p>【主体的に学習に取り組む態度】</p>	作戦ボード  得点板 ビブス
40	<p>7 学習のまとめ・整理運動をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・学習の課題を話し合う。</li> <li>・よりよいルールを話し合う。</li> <li>・学習カードを記入する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○うまくいったところや本時の課題を振り返らせるようにする。</li> <li>○ルール上の課題を話し合わせる。</li> <li>○次時の見通しを持たせる。</li> </ul>	学習カード

**高 学 年**  
**ボ ー ル 運 動**

単 元 名 : ゴール型「サッカー」

目 標 : ボールの操作の技能を高め、楽しくゲームができるようにする。

道 す じ	1	2	3	4	5	6	7
-------	---	---	---	---	---	---	---

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。 2 学習のねらいを確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">ボールの操作の仕方を理解し、楽しくゲームをしよう。</div>	○学習の流れがわかる掲示物を準備して、児童が理解できるようにする。	学習の流れ 用具配置図 学習カード
5	3 ボールコントロールをする。 ・ボールコントロール ①足の裏 ②リフティング ・ <u>ナンバータッチ (すばやく動作を繰り返すために)</u> <u>【体力向上のページ】</u>	○ボールの上に乗って転んでしまわないように声掛けをする。 ○慣れてきたら二人組でリフティングをさせるようにする。	サッカーボール
10	4 ドリルゲームをする。 ①対面パス ②シュートゲーム	○止まって蹴れる児童は軽くステップを入れてボールを蹴れるようにする。 ○パスやシュートの回数を数えて、記録向上を実感させる。	
15	5 タスクゲームをする。 ・鳥かご	○1人だけがずっと守りにならないように声掛けをする。	
25	6 ミーティングをする。 ・簡単な作戦を考える。	○作戦ボードを準備し、児童に操作させながら、各ポジションの位置と役割について考えさせる。	作戦ボード
	7 メインゲーム (1 試合 6 分程度) をする。 (7対7のゲーム) ・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。	○ゲームに出ないチームや児童は得点係や審判を行う。 ○試合と試合の間に作戦タイムを設けるようにする。 ☆ボールを蹴ったり、止めたり、パスしたりする仕方を理解するとともに、それを行うことができる。 【知識・技能】	得点板 ビブス
40	8 学習のまとめ・整理運動をする。 ・学習の課題を話し合う。 ・よりよいルールを話し合う。 ・学習カードを記入する。 ・整理運動をする。 ・片付けをする。	○うまくいったところや本時の課題を振り返らせるようにする。 ○ルール上の課題を話し合わせる。 ○次時の見通しを持たせる。	学習カード

**高 学 年**  
**ボ ー ル 運 動**

単 元 名 : ゴール型「サッカー」

目 標 : 自分のチームに合った作戦を考えることができるようにする。

道 す じ	1	2	3	4	5	6	7
-------	---	---	---	---	---	---	---

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。	○学習の流れがわかる掲示物を準備して、児童が理解できるようにする。	学習の流れ 用具配置図 学習カード
	2 学習のねらいを確認する。		
	<b>自分のチームに合った作戦を考えて、楽しくゲームをしよう。</b>		
	3 ボールコントロールをする。	○慣れてきたら二人組でリフティングをさせるようにする。	サッカーボール
5	4 ドリルゲームをする。 ・三角パス	○パスが何回出来たかを測定し、記録の向上を実感できるようにする。	
10	5 タスクゲームをする。 ・ゴールゲーム	○パスを受ける動き方ができた児童を紹介することで、全員がイメージできるようにする。	ハードル カラーコーン ガードバー
20	6 ミーティングをする。 ・チームに合った作戦を考える。	○作戦ボードを準備し、児童に操作させながら、各ポジションの位置と役割について考えさせる。	作戦ボード
	7 メインゲーム (1 試合 6 分程度) をする。 (7対7のゲーム) ・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。	☆自分のチームの特徴に応じた作戦を立て、ゲームに生かしている。【思考・判断・表現】 ○ゲームに出ないチームや児童は得点係や審判を行う。 ○試合と試合の間に作戦タイムを設けるようにする。	得点板 ビブス
40	8 学習のまとめ・整理運動をする。 ・学習の課題を話し合う。 ・よりよいルールを話し合う。 ・学習カードを記入する。 ・整理運動をする。 ・片付けをする。	○うまくいったところや本時の課題を振り返らせるようにする。 ○ルール上の課題を話し合わせる。 ○次時の見通しを持たせる。	学習カード

# 高 学 年

## ボ ー ル 運 動

単 元 名 : ゴール型「サッカー」

目 標 : 身に付けた力を生かして、仲間と協力してゲームを行うことができるようにする。

道 す じ	1	2	3	4	5	6	7
-------	---	---	---	---	---	---	---

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。	○学習の流れがわかる掲示物を準備して、児童が理解できるようにする。	学習の流れ 用具配置図 学習カード
5	2 学習のねらいを確認する。		
	<b>チームの作戦を生かしてゲームをしよう。</b>		
	3 ミーティング・タスクゲームをする。 ・試合に向けた作戦を話し合う。 ・自分のチームに合わせた練習をする。	○作戦ボードを準備し、児童に操作させながら、各ポジションの位置と役割について考えさせる。 ○これまでの行ったタスクゲームかチームで考えたものを行うようにさせる。	サッカーボール 作戦ボード
15	4 メインゲーム (1 試合 6 分程度) をする。 ・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。	○ゲームに出ないチームや児童は得点係や審判を行う。 ☆自分のチームの特徴に応じた作戦を立て、ゲームに生かしている。【思考・判断・表現】	得点板 ビブス
40	5 大会の表彰をする。	☆ゲームの勝敗の結果を受け入れようとしている。 【主体的に学習に取り組む態度】 ○大会の優勝チームを全体で称賛できるようにする。	
	6 学習のまとめ・整理運動をする。 ・学習の課題を話し合う。 ・学習カードを記入する。 ・整理運動をする。 ・片付けをする。	○うまくいったところを振り返らせるようにする。 ○学習を終えて、できるようになったことを振り返らせる。	学習カード

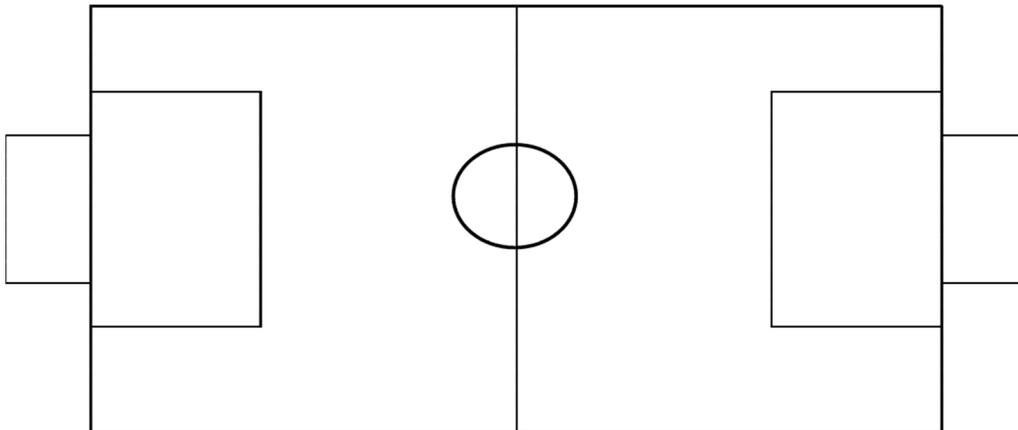
# サッカー

チーム名

月 日 ( )

チームのめあて

作戦



ゲームの結果	対戦相手
—	
—	

チームの良かったところや課題