

単元名 「鬼遊び」, 「宝取り鬼」

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。

学びに向かう力, 人間性等

2 単元の目標

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ができるようにする。

知識及び技能

運動遊びの楽しさに触れ、その行い方を知るとともに、一定の区域で逃げる、追いかける、陣地を取り合うなどの簡単な規則で鬼遊びをしたり、工夫した区域や用具で鬼遊びをしたり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鬼遊びの行い方を理解す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鬼のいない場所に移動したり、駆け込んだりすることができる。	①鬼遊びの行い方を知り、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る。 ②鬼遊びの動き方を工夫して、ゲームに活かしている。	①めあてを決めて進んで取り組もうとしている。 ②友達と協力して安全に準備や後片付けをしている。 ③規則を守り、仲間と励まし合いながら活動しようとしている。

4 指導と評価の計画の例

		1	2～4
			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。 ・ゲームのルールを知る。 ・試しのゲームをする。 ・用具の後片付けをする。		【ねらい】○個人の技能を身に付ける。 (追いかける・逃げる・かわす) ○場や規則を工夫して活動する。 ・補強運動をする。 ・「宝取り鬼」を行う
20			
30			
40			
			学習のまとめ
評価 主	知	①	① ②
	思		① ②
	主	①	② ③

5 指導の工夫

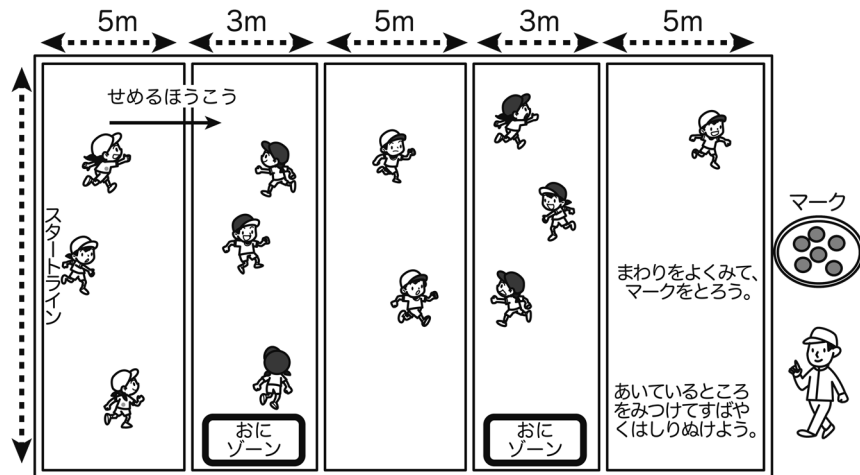
【学習過程の工夫】

- ・ねらいとして、2～3時間目は、個人の技能を身に付けること、4～5時間目は、場や規則を工夫して友達と仲良くゲームができるようにしていく。

【場の工夫】

- ・ルールを理解度や活動に慣れができてきたら、コートを広くしていく。
- ・学級の実態により変えていく。

(コート例)



6 技能のポイント

①ジグザグに逃げたり、追いかけてりする。

②すり抜ける。



〔運動の苦手な児童・配慮が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。

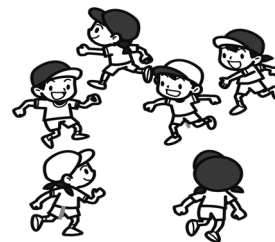
2 学 年
ゲ - ム

単 元 名 : 「鬼遊び」, 「宝取り鬼」

目 標 : 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身をかわしたりすることができるようにする。

道 ず じ	1	2	3	4
-------	----------	----------	----------	----------

時間	学習内容と活動	指導・支援 (○) 評価 (☆)	用具・資料
2	1 準備運動をする。		
5	2 ねらいを確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;">いろいろな鬼遊びを楽しもう。</div>		
5	3 補強運動をする。 ・遊・友スポーツランキングちば「チャレンジスピード」等	○走力等を考慮し, グループを事前に決めておく。	ラインカー カラーコーン ストップウォッチ バトン
10	4 いろいろな鬼遊びのルールを知る。 ・宝とり鬼 ・ジャンケンしっぽとり ・しっぽとり鬼	○ルールが書かれた掲示物を使い, ルールを説明する。 ○ルールやマナー等について約束事確認しておく。	掲示物
15	5. 試しの鬼遊びをする。 ○宝とり鬼 ・しっぽを取られたらスタートからやり直す。 ・時間内に, 宝を多く取ったチームの勝ち。 ○ジャンケンしっぽとり ・じゃんけんをして, 勝った人は相手のはちまき (タグ) を取る。 ○しっぽとり鬼 ・チームに分かれてタグを取り合う。	○場の設定をし, 鬼遊びをする。 ○ぶつからないように注意を促す。 ☆鬼遊びの行い方を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。 【知識・技能】	はちまき (人数×2) または, タグ 玉入れ用の玉
35	6 本時の学習をまとめる。 ・学習カードに反省を記録する。 ・全体で本時の学習を振り返る。	○ルールやマナーで問題がなかったか毎時間反省し, 次時に活かす。 ○記録を学習カードに記入する。 ○良かったことや困ったことをみんなです話合せて共通理解させる。	学習カード
40	7 後片付け, 整理運動をする。		


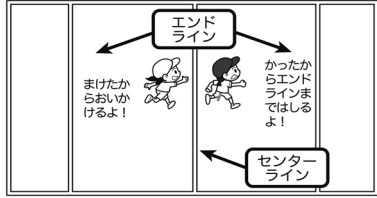


2 学 年
ゲ - ム

単 元 名 : 「鬼遊び」, 「宝取り鬼」

目 標 : 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身をかわしたりすることができるようにする。

道 ず じ	1	2	3	4
-------	---	---	---	---

時間	学習内容と活動	指導・支援 (○) 評価 (☆)	用具・資料
2	1 準備運動をする。		
2	2 ねらいを確認する。		
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> いろいろな鬼遊びを楽しもう。 </div>			
5	3 補強運動をする。 ・遊・友スポーツランキングちば「チャレンジスピード」等	○走力等を考慮し, グループを事前に決めておく。	ラインカー カラーコーン ストップウォッチ バトン
10	4 鬼遊びをする。 ○宝とり鬼 ・しっぽを取られたらスタートからやり直す。 ・時間内に, 宝を多く取ったチームの勝ち。 ○ジャンケンしっぽとり ・じゃんけんをして, 勝った人は相手のはちまき (タグ) を取る。 ○手つなぎ鬼 ・鬼にタッチされたら手をつなぐ。 ・4人になったら, 2人に分かれる。 ～手つなぎ鬼～  おにに タッチされたら手をつなぐ 4人になったら, 2人にわかれる	○ルールが書かれた掲示物を使い, ルールを説明する。 ○ルールやマナー等について約束事確認しておく。 ○場の設定をし, 鬼遊びをする。 ○ぶつからないように注意を促す。 ☆鬼のいない場所に移動したり, 駆け込んだりすることができる。 【知識・技能】 ～じゃんけんしっぽ取り～ 	掲示物 はちまき (人数×2) または, タグ 玉入れ用の玉
35	6 本時の学習をまとめる。 ・学習カードに反省を記録する。 ・全体で本時の学習を振り返る。	○ルールやマナーで問題がなかったか毎時間反省し, 次時に活かす。 ○記録を学習カードに記入する。 ○良かったことや困ったことをみんなですべて話し合っ共通理解させる。	
40	7 後片付け, 整理運動をする。		

☆おにあそびカード☆ _____ ねん _____ くみ

なまえ _____



つかまらないように
くふうしてにげよう



みんなであそんだおにあそびとかんそうをかこう！

<p>がつ にち</p>	<p>がつ にち</p>
<p>きょうのおにあそび</p>	<p>きょうのおにあそび</p>
<p>かんそう</p>	<p>かんそう</p>
<p>がつ にち</p>	<p>がつ にち</p>
<p>きょうのおにあそび</p>	<p>きょうのおにあそび</p>
<p>かんそう</p>	<p>かんそう</p>