

単元名 ゴール型「フラッグフットボール」

1 運動の特性

〔一般的特性〕

ボールを運ぶ、投げる、捕るといった技能を基に、作戦を実行することで楽しさや喜びを味わえる運動である。

〔児童から見た特性〕

接触プレイがないため、安全に取り組める。仲間と協力して作戦を実行させたときに、楽しさや喜びを味わえる運動である。

学びに向かう力、人間性等

2 単元の目標

運動に積極的に取り組み、ルールを守り助け合って運動したり、勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取組を認めたり、場や用具の安全に気を配ったりすることができるようにする。

知識及び技能

フラッグフットボールのおこない方を理解するとともに、ボール操作とボールをも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

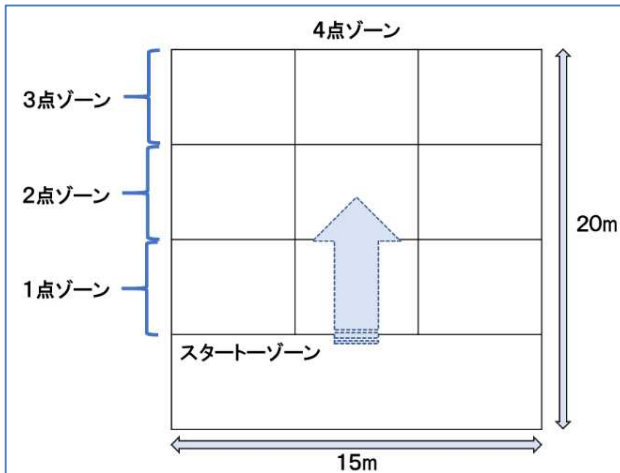
観点	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
学習活動における 具体的評価規準	①味方にパスを出したり、味方からのパスを受けたりすることを理解しているとともに、行うことができる。 ②おとりや引き付けの動きの仕方を理解しているとともに、行うことができる。	①作戦成功のために必要な適切なおとりの動きを選ぶとともに、それを他者に伝えている。 ②チームの特徴にあった作戦を立てるとともに、それを他者に伝えている。	①ゲームや練習に進んで取り組もうとしている。 ②話合いの場面などで、仲間の考えを素直に受け入れようとしている。 ③使用する場や用具の安全に気を配っている。

4 指導と評価の計画の例

	1	2・3	4・5	6
	場の準備 ・ 準備運動 ・ 主運動につながる運動 ・ ねらいの確認			
10	オリエンテーション ・学習の見通しをもつ ・グルーピング等 ・試しのゲームを通して、課題を把握する	ねらい① ・基本的なボール操作を行う。 ・一人一人役割意識をもってプレイする。	ねらい② ・おとりの動きを行う。 ・チームの特徴に合った作戦をゲームで実行する。	トーナメント 大会 まとめ
20				
30				
40				
	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	
	思		①	②
	主	③	①	②

5 指導の工夫

[場の設定] ※校庭で4面、体育館で2面



[用具の工夫]

☆フラッグ：フラッグ+ベルト

- ・正方形のフラッグ（タオル型）は、取りやすい仕様である。
- ・タオル型がない場合は、タグラグビーなどで使用する短冊（短冊型）でもよい。

☆ボール

- ・楕円形のボールを使用する。（代用品：ハンドボール）
- ※ボールに恐怖感のある児童がいる場合には、ボールの空気の調節をする。

6 技能のポイント

☆ボールの渡し方：（渡す側）ボールを横向きに持ち、お腹に置くように渡す。

（もらう側）ひじをしっかりと上げておき、下の手でボールを受け取る。

☆ボールをもらった後・もらうフリをした後：腕とお腹でしっかりはさみ、相手からボールを見えにくくする。

☆フラッグの取り方：両手で取りに行く。

☆フラッグのかわし方：腰をひねってかわす。スピンはぶつかるので禁止。

☆ボールの投げ方

☆ボールのとり方



（出典：公益財団法人 日本フラッグフットボール協会資料「フラッグフットボール先生用ガイド」）

〔運動の苦手な児童・配慮の必要な児童への手立て〕

- ・ボールを投げる、捕ることが苦手な児童には、下投げを短い距離で行うことから練習する。また、走るコースとボールをとる位置、タイミングを事前に決めておくことよい。
- ・守備の場面でどのように動いてよいかわからない児童には、映像を通して具体的に動きを確認したり、作戦ボードを使ってチームでパターンを話し合ったりさせておくことよい。



高 学 年
ボ ー ル 運 動

単 元 名 : ゴール型「フラッグフットボール」

目 標 : 学習の仕方を理解し、試しのゲームを通して課題を把握できるようにする。

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

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"> ・ゲームを通してボールを持った時の動きや、ボールを持たない時の動き等の技能を身に付け、チームで楽しく課題を解決する。 	<p>○学習の流れや場の設定がわかる資料を用意し、理解を助ける。</p> <p>○チームは、チーム内異質、チーム間等質で編成する。兄弟チームを設定する。</p>	<p>学習の道すじ (拡大図)</p> <p>学習の場・説明用コート図 (拡大図)</p> <p>作戦ボード</p>
15	<p>試しのゲームを通して、個人やチームの課題を把握しよう。</p>		
15	<p>3 準備運動をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・肩甲骨、腕、股関節等よく使う部位を意識する。 ・<u>体側ボール投げ・キャッチ</u> ・<u>オーバーヘッドスロー</u> <p>【体力向上 (運動を調整するために) のページ】</p>	<p>○教師が演示しながら進める。</p>	<p>ボール</p> <p>作戦ボード/ ボールペン ゼッケン</p>
20	<p>4 ミーティングをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・簡単な役割分担を決める。 	<p>○顔写真のついたマグネットを操作しながら、ゲーム中の簡単な役割分担を話し合う。</p>	<p>フラッグ</p> <p>得点板</p>
40	<p>5 試しのゲーム (メインゲーム) をする。</p> <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>6 学習のまとめ、整理運動をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・用具の片づけをする。 ・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 ・整理運動 (ストレッチ) 	<p>☆使用する用具などを安全に片付けたら、場の整備をしたりしている。</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>	

高 学 年
ボ ー ル 運 動

単 元 名 : ゴール型「フラッグフットボール」

目 標 : 基本的なボール操作ができ、役割を意識してプレイすることができるようにする。

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

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> <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>基本的なボール操作を身に付け、役割を意識してプレイしよう。</p> </div>		学習の道すじ (拡大図)
10	<p>3 慣れの運動をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボールの投げ方, 捕り方, 運び方指導 ・しっぽとり【<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>4 ミーティングをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・簡単な作戦について考える。 	○ねらいに関するポイントについてフィードバックする。	投げ方, 捕り方, 運び方 (掲示物) ボール フラッグ 作戦ボード ゼッケン
13	<p>5 兄弟チームで練習ゲームをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・前半は兄チームが攻撃をし, 作戦を試す。弟チームは守備を行う。 ・後半は弟チームが攻撃をし, 作戦を試す。兄チームは守備を行う。 	☆ゲームや練習に積極的に参加している。 【主体的に学習に取り組む態度】	得点板
20	<p>6 メインゲームをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・兄弟チームで, 観察や審判を行う。 ・リーグ戦(前半) ・20 秒程度のハドル(作戦タイム)の時間を設ける。 	☆パスの仕方を理解しているとともに味方にパスを出すことができる。パスを受けることができる。 【知識・技能】	
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 ・整理運動 (ストレッチ) 	○リーグ戦(前半)で取り組んだ, ボール操作や役割意識について, どこが伸びたかを評価する。 ○ゲームに慣れ, 個人とチームの特徴をつかめたことを確認する。	

高 学 年
ボ ー ル 運 動

単 元 名 : ゴール型「フラッグフットボール」

目 標 : チームの特徴にあった作戦を実行し、おとりの動きができるようにする。

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

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。 ・ボール慣れの運動を適宜行う。		
5	2 学習のねらいを確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">おとりの動きを取り入れながら、チームの作戦をゲームで実行しよう。</div>		学習の道すじ (拡大図)
8	3 ミーティングをする。 ・チームの作戦について考える。	○ICT 機器(ゲームの映像)を活用し、課題を引き出す。 ○おとりの動きや役割分担について、声をかける。 ☆話合いの場面などで、仲間の考え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】	作戦ボード ゼッケン ボール フラッグ 得点板
15	4 兄弟チームで練習ゲームをする。 ・前半は兄チームが攻撃をし、作戦を試す。弟チームは守備を行う。 ・後半は弟チームが攻撃をし、作戦を試す。兄チームは守備を行う。	○めあてに関するポイントについてフィードバックする。	
20	5 メインゲームをする。 ・兄弟チームで、観察や審判を行う。 ・リーグ戦(後半) ・20 秒程度のハドル(作戦タイム)を設ける。 ・ゲームの間で、ミーティングの時間を設定し、ゲームの様相と作戦について確認する。	☆おとりや引き付けの動きができる。 【知識・技能】 ☆作戦成功のために必要な適切なおとりの動きを選んだり、仲間に伝えたりしている。 【思考・判断・表現】	
40	6 学習のまとめ、整理運動をする。 ・学習課題を見付ける。 ・次回の予告 ・整理運動 (ストレッチ)	○リーグ戦(後半)で取り組んだ、ボールを持たない時の動きについて、どこが伸びたかを評価する。 ○最終戦の組合せを伝える。	

高 学 年
ボ ー ル 運 動

単 元 名 : ゴール型「フラッグフットボール」

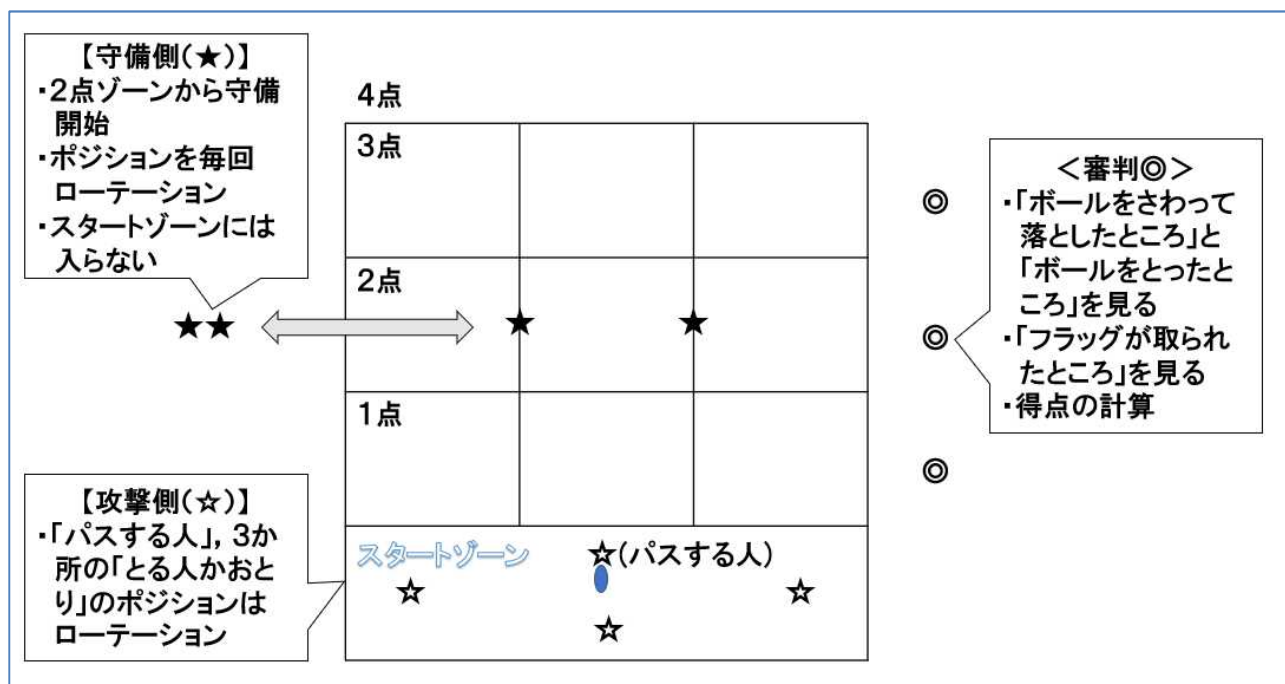
目 標 : 身に付けた力を活かして、楽しみながらプレイできるようにする。

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

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> <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;">身に付けた力を活かして、楽しみながらプレイしよう。</div>		学習の道すじ (拡大図)
5	<p>3 ミーティング・兄弟チームで練習ゲームをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・作戦について話し合う。 ・兄弟チームで練習ゲームを行う。 		ボール フラッグ 得点板 作戦ボード ゼッケン
15	<p>4 メインゲーム（最終戦）をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・リーグ戦の順位で、1位と2位・3位と4位等が対戦する。 ・20秒程度のハドル(作戦タイム)を設ける。 	<p>○各種のフィードバックを行う。</p> <p>☆チームの特徴にあった作戦を立てるとともに、それを他者に伝えている。 【思考・判断・表現】</p>	
35	<p>5 学習のまとめ、整理運動をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・結果発表・表彰 ・単元のまとめ ・整理運動（ストレッチ） 	<p>○単元全体を振り返り、成果を中心に話をする。</p>	

付録

メインゲームのルール



【基本ルール】

- ・ 4対2（スタートのフォーメーションは固定・メンバーは毎回ローテーション）
- ・ 攻撃回数は4回（終了後攻守交代） ※約3分（1ゲーム約6分）
- ・ 攻撃ごとに作戦タイム（ハドル）を20秒行う。

<攻撃側>

- ・ 攻撃開始は、攻撃側の合図のタイミングでスタート
- ・ QB（クォーターバック）は、前パスのみ。（5秒以内に投げる）フリーゾーンから出られない。
- ・ パスをキャッチできたら、ラン（走る）できる。
- ・ キャッチできなくても、ボールに触ったら1点が入る
- ・ ラン後、前に進んでフラッグをとられたところで加点する。
- ・ 1回の攻撃(20秒以内)終了は、ボールに触れずに落とした時。フラッグをとられた時。サイドラインを出てしまった時。点数が入った時。

<守備側>

- ・ 守備者が触ってよいのは、ボールとフラッグのみ。相手の体に触ってはいけない。
- ・ フラッグをとったら、大きな声で「フラッグ！」と言う。

（参照：H29 埼玉県長期研修教員 三宅穰世 報告書）

【作戦ボード（カード）例】

