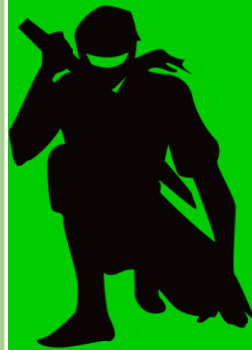


2018

1年 ボール運び鬼



松戸市立八ヶ崎小学校


## ボール運び鬼は・・・

- ・鬼（守備）に捕まらないようにボールを運びながら得点を競い合うゲーム。
- ・攻撃側は、鬼（守備）から逃げて、点を取りに行く。鬼（守備）は、攻撃を捕まえる。

## 児童から見ると・・・

- ・相手との接触が少ない。  **親しみやすい**
- ・自由に走ることができるので、得点しやすい。

しかし…

- ・すぐにフラッグを取られてしまう。  **苦手意識に繋がってしまう**
- ・どこへどのように動いたらよいかわからない。

学習カード

教材

学習課程

課題設定

本校では・・・

☆何度でも繰り返し攻め、たくさん点を取り、仲間と協力して攻める良さを知ることができるようにする。

## 《規則》

☆始めから提示する規則⇒**シンプルなものにする。**

- ・ 6対6。
- ・ 試合時間は2分間

### 攻め

- ・ 一人一つボールを持つ。
- ・ ボールは様々な大きさのものを40個用意する。
- ・ 全員参加して、カゴにボールを運ぶ。
- ・ 風呂敷を両腰に1枚ずつ計2枚付ける
- ・ 鬼に風呂敷を1枚でも取られたら戻って新しい風呂敷をつける。
- ・ スタートは全員揃ってから行う。

### 鬼

- ・ 鬼ゾーンの中でしか動けない。鬼ゾーンは1つ。ゾーンの中には2人。残りは外で待ち、1回の攻め毎に交代する。
- ・ 攻めの風呂敷を取る。

★追加の可能性がある規則

⇒**児童の困り感・必要感に応じて、教師が提案・追加する。**

児童の困り感	追加のルール	個人やチームのメリット
<ul style="list-style-type: none"><li>・ 簡単に点が入りすぎる。</li><li>・ もっと難しくしたい。</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>・ 鬼ゾーンを2つに増やす。新しいゾーンには、鬼は1人</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>・ 鬼が増えることで、難易度が増す。</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>・ もっとたくさん得点を取りたい。</li><li>・ なかなか攻めることができない。</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>・ チームの全員の帽子を赤にすることができたら、ボーナス5点とする。</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>・ 友達と協力して攻める方法を考えたり、友達の力になろうとする思いをもったりするようになる。</li></ul>

※単元前半で規則を工夫し、単元後半で「仲間と協力して攻める」

学習ができるようにする。

# 《教具》

- ・ボール(児童が持ちやすいように様々な大きさを用意する。)



使用球

- ・SPORTIME SUPER-SAFE
- ・モルテン H1X1200
- ・モルテン F4P3000
- ・モルテン F4P3000-WR
- ・紅白玉

## ・風呂敷



## ・得点箱



引っ張りやすいように、紐を付けて児童が運びやすくする。

スポンにしまい易いように、先を結んでおく。

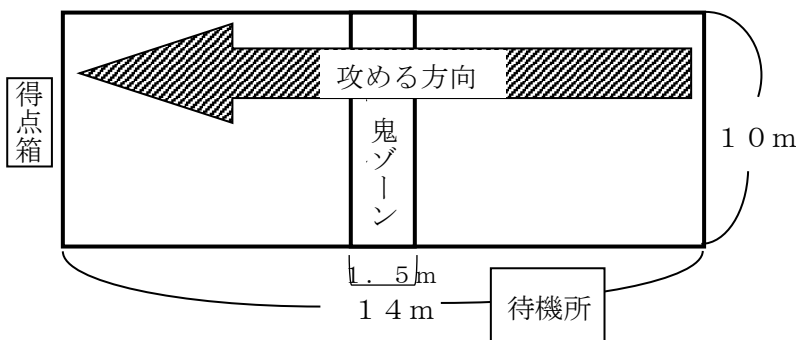
## ・得点板



数字の上にマグネットを置くようにして、素早く点を入れられるようにする。

- ・作戦ファイル (学習してきた動きのポイントを示したものなど)
- ・筆記用具
- ・個人の学習カード
- ・水筒

## ・コート



《カゴの中身》

教具の作り方や材料の値段などについては、本校までお問い合わせください。

# 単元指導計画 『ボール運び鬼』(9時間)




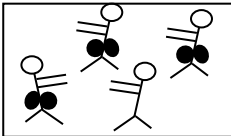

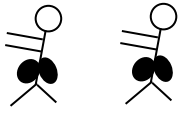
時間	1 (はじめ)	2	3	4	5 (なか)	6	7	8	9 (おわり)	
	たくさん宝を運ぼう。					仲間と協力してたくさん宝を運ぼう。				
0	<b>オリエンテーション</b> ・単元を通じた学習のねらい ・ゲームの行い方の説明 ・学習の規則 ・用具の扱いについて ・試しのゲーム ・課題をつかむ (チームの課題)	・あいさつ    ・用具の準備    ・ウォーミングアップ								
6		・健康観察    ・課題確認					・作戦確認 (ゲームで試す作戦を選ぶ。) ※8時間目以降			
9		<b>ゲーム① 第1試合</b>					<b>ゲーム① 第1試合</b>			
16		<b>&lt;課題解決学習&gt;</b> 児童の困り感に応じて、教師が動き方のポイントをおさえて指導する。					<b>&lt;課題解決学習&gt;</b> 児童が見つけた良い動きを全体で共有し、その動きを練習する。			
		<b>&lt;予想される課題&gt;</b> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">ボールの持ち方</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">攻め方</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">かわし方</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">個人での攻め方</div> </div>					<b>&lt;予想される課題&gt;</b> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">チームで攻める方法を見付ける</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">攻め方を選ぶ</div> </div>			
		<b>&lt;予想される練習&gt;</b> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">忍者走り</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">鬼かわし</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">変身ダッシュ</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">川渡り</div> </div>					<b>&lt;予想される練習&gt;</b> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">おとりのじゅつ, ふんれつのじゅつ</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">チームやペアチームと作戦練習</div> </div>			
32 38	<b>ゲーム② 第2試合</b>					<b>ゲーム② 第2試合</b>				
45	・反省(学習カード記述3分間) ※はじめ, なか, おわりは5分間    ・まとめ    ・クールダウン    ・片付け    ・あいさつ									


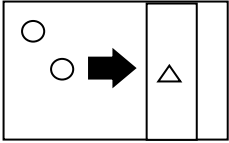

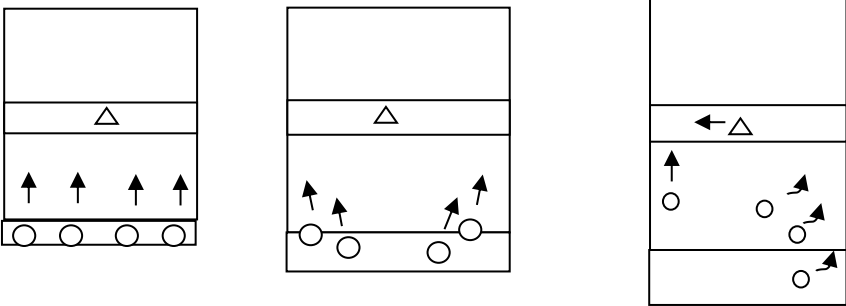
## 体育の学力（評価規準）

		体 育 の 学 力
技能	On the ball skill	①ボールを持って走ることができる。 ②ボールを持って相手をかかわることができる。 ③逃げる相手の風呂敷を取ることができる。 ④相手のいない場所に移動したり，走り抜けたりすることができる。
態度		①運動に進んで取り組むことができる。 ②きまりを守り，仲よく運動することができる。 ③場の安全に気を付けることができる。 ④仲間を応援することができる。
知識， 思考・判断		①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ぶことができる。 ②攻め方を選ぶことができる。

## 課題解決のために必要と予想される練習方法

 別付 DVD に映像有

①	 忍者走り	一定の区間内をジグザグに走る。チーム対抗でリレー形式にして行う。体の向きを変える感覚と素早い体の切り替えの感覚を身に付けることを目的とする。 
②	 鬼かわし	1人が鬼で，残りは，鬼に風呂敷をとられないようにかわす。風呂敷を取られないようにかわす感覚を身に付けることを目的とする。 
③	 変身ダッシュ	2チームに分かれて，背中合わせに立ち，2人の間を1mくらいあける。教師が「ね，ね，・・・ねずみ。」と言ったらねずみチームがねこを追いかける。「ね，ね，・・・ねこ。」と言ったら，ねこチームがねずみを追いかける。素早く反応して動く技能を身に付けることを目的とする。 

<p>④</p>	 <p>川渡り</p>	<p>川の中にある鬼に風呂敷を取られないように向こう岸に渡る。敵をかわしながら、全力で走る技能を身に付けることを目的とする。</p> 
<p>⑤</p>	 <p>チームで攻めることを想定した練習</p>	<p>(ア) ばらばらの術      (イ) ぶんれつの術      (ウ) ひきつけの術</p> 

## 展開 1 (1時間目 オリエンテーション)

- 単元を通してのねらいを伝え、学習のめあてをもたせるようなものにする。
- 用器具の扱い方について指導する。
- 宝運び鬼におけるルールを指導する。  
例：一人一個ボールを持つことができる。  
何度でも攻めることができる。  
全員揃ってからスタートする。
- 学習カードに記述する時間を確保する。  
(上手になるためにどうしたらよいかや困ったこと、規則についてなど)

時配	過程	・学習内容と活動	○指導と支援
20	あいさつ  健康観察 オリエンテーション  課題確認    試しのゲームについての説明	<p>○大きな声で元気のよい挨拶で学習が始められるようにする。</p> <p>○集合場所、並び方、服装、持ち物の置き場所について確認する。 (ビブスはズボンにしまう。赤白帽子は後ろ向きにする。ミサंगाやピンを外す。)</p> <p>○健康観察を行う。</p> <p>○ボール運び鬼の学習のねらいや進め方について伝える。</p> <p>・単元を通して、自分がどのようなことを頑張りたいのか、どのような姿になりたいのかを考え、発表する。</p>	<p>たからとりがっせんをして、たくさんてんをとろう！</p> <p>・本時の課題を知り、ゲームを通して、個人の課題に加えて、チームとしてどのような課題があるのかを見付ける。</p> <p>○課題は、声や協力などの態度面ではなく、鬼ゾーンの抜け方や走り方といった動きなど、技能面に関することを見付けるように伝える。</p> <p>○3コート同時に、各コートでペアチームと行うことを伝える。</p> <p>○ルールをについて、以下の内容を確認する(初めは簡単に)。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 6対6。</li> <li>・ 3分間。</li> <li>・ 鬼は鬼ゾーンの中のみ移動できる。</li> <li>・ 攻撃は、鬼に風呂敷を取られないように得点箱まで運ぶ。</li> <li>・ 得点箱までボールを運べたら1点とする。</li> <li>・ 鬼は攻撃の風呂敷を取る。</li> <li>・ 1枚でも風呂敷を取られたら、スタートに戻る。</li> <li>・ 点を入れたらスタートラインから再スタートする。</li> <li>・ 全員が揃ってからスタートする。</li> </ul>



	<p>学習の場、用具の準備をする。</p> <p>ウォーミングアップ</p>	<p>○学習板のマグネットや掲示物を使いながら、視覚的に理解できるようにする。</p> <p>○運び方や運ぶ場所について確認する。 (ゴールは2人か3人で、他のものは1人で運ぶ。カゴや得点板は、コートから3m程度離して置く。)</p> <p>○チームで分担し、協力して素早く準備するよう伝える。</p> <p>○必要な部位をほぐすとともに心肺機能を高められるよう、担任が主導で準備運動を行う。</p> <p>○忍者じゃんけんを行って全身を動かし、体温を高める。</p> <p>○声を出しながら練習を行うように伝える。</p>
15	<p>健康観察</p> <p>チームでの確認</p> <p>試しのゲーム①</p> <p>全体での確認</p> <p>試しのゲーム②</p>	<p>○健康観察をする。(必要に応じて水分補給をする時間を設ける。)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・試合に出るメンバーを確認するよう伝える。</li> <li>・スタートラインに全員整列して並ぶ。</li> </ul> <p>・笛の合図で挨拶をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・円陣を組んで気合いを入れる。</li> <li>・ゲーム終了の笛でセンターラインに整列して礼を言う。</li> </ul> <p>○必要に応じて水分補給をする時間を設ける。</p> <p>○試しのゲーム①を終えて、ルール等で困ったことを確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・試しのゲーム①と同様に行う。</li> </ul>
10	<p>反省</p> <p>まとめ</p> <p>クールダウン</p> <p>片付け</p> <p>あいさつ</p>	<p>○円になって話し合う、友達の意見をしっかり聞いてから書くなど、チームでの反省の仕方や学習カードの書き方について確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・チームごとに集まり話し合いながら、チームや個人の課題について学習カードに記述する。</li> </ul> <p>○児童が発言を行う際、他の児童の意見を受けて発言できるように配慮する。</p> <p>○教師主導で整理運動を行い、使った部位をほぐすことができるようにする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・チームで分担し、協力して素早く片付けをするよう伝える。</li> </ul> <p>○毎時間、元気よく挨拶をして終わることができるよう伝える。</p>

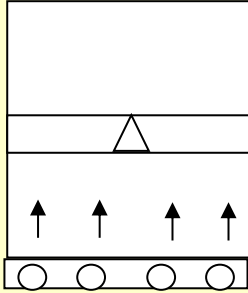
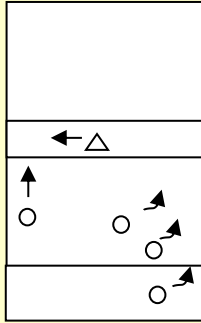
## 展開2 (2~5時間目)

時配	過程	・学習内容と活動	○指導と支援
7	あいさつ 準備 ウォーミングアップ  健康観察	<ul style="list-style-type: none"> <li>・服装を整えて整列をして、元気よくあいさつをする。</li> <li>・チームで分担して、素早く場や用具の準備をする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○必要な部位をほぐすとともに心肺機能を高めることができるよう、教師主導で準備運動を行う。</li> <li>○忍者じゃんけんを行って全身を動かし、体温を高める。</li> <li>○健康観察をする。必要に応じて水分補給をする時間を設ける。</li> </ul>
30	課題確認	<ul style="list-style-type: none"> <li>・学習カードに記述した前時の課題とそれに対する教師のコメントを読み、本時の課題に通して見通しをもってから活動に入るようにする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○本時の課題を確認する（本時の課題は、前時までの児童の困り感やゲームの様相を基に設定する）。</li> </ul>
		< 2時間目 >	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">                     かっこよくたからをもち、しろへはこぼう！                 </div>
		< 3時間目 >	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">                     マントをとられないよう、たからをしろにはこぼう！                 </div>
		< 4時間目 >	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">                     てきにんをよけ、たからをしろにはこぼう！                 </div>
		< 5時間目 >	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">                     たからを、たくさんしろにはこぼう！                 </div>
	ゲーム①	<ul style="list-style-type: none"> <li>○前時のゲームの様相を基にした知識テスト（3択問題）を提示する。</li> <li>○追加する規則がある場合は、確認をする（児童の学習カードの記述やゲームの様相等を基に教師が提案・設定）。                             <ul style="list-style-type: none"> <li>・得点を取ったら帽子を赤にする。</li> <li>・チームの全員の帽子を赤にすることができたら、ボーナス5点とする。</li> <li>・鬼ゾーンを増やし、鬼も1人増やす。</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○良いプレーがあったときには、全員に聞こえるように大きな声で褒めて、何が良かったのかを具体的に知らせることで、全体に共有する。</li> <li>○素早く行動してたくさん動けるよう声をかけて回る。</li> </ul>
	課題解決学習	<ul style="list-style-type: none"> <li>○必要に応じて水分補給の時間を設ける。</li> <li>・本時の課題に対してどうだったかを、チームや全体で話し合う。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○話し合いが停滞しているチームに対しては、課題を確認させるために</li> </ul>

8	ゲーム②	<p>教師が主導でうまくいったことと、うまくいかなかったことを確認し合うよう伝える。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○チームの困り感に応じて教師が練習方法を紹介する。 （「忍者走り」「鬼かわし」「変身ダッシュ」「川渡り）」</li> <li>・上手くできたチームを紹介し、みんなで見合う。</li> <li>○ゲームを楽しむと同時に、勝敗だけにこだわらず、練習したことをゲームで活かすことができたかを考えながらプレーするように伝える。</li> </ul>
	反省 まとめ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・チームごとに集まり話し合いながら、チームや個人の課題について学習カードに記述する。</li> <li>○児童が発言を行う際、他の児童の意見を受けて発言できるように配慮する。</li> </ul>
	クールダウン	<ul style="list-style-type: none"> <li>○教師主導で整理運動を行い、使った部位をほぐすことができるようにする。</li> </ul>
	片付け	<ul style="list-style-type: none"> <li>・チームで分担し、協力して素早く片付けをする。</li> </ul>
	あいさつ	<ul style="list-style-type: none"> <li>○元気よく挨拶をする。</li> </ul>

## 展開3 (6~9時間目)

時配	過程	・学習内容と活動	○指導と支援
7	あいさつ 準備 ウォーミングアップ  健康観察	<ul style="list-style-type: none"> <li>・服装を整えて整列をして、元気よくあいさつをする。</li> <li>・チームで分担して、素早く場や用具の準備をする。</li> <li>・必要な部位をほぐすとともに心肺機能を高められるよう、教師主導で準備運動を行う。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○忍者じゃんけんを行って全身を動かし、体温を高める。</li> <li>○健康観察をする。必要に応じて水分補給の時間を設ける。</li> <li>・学習カードに記述した前時の課題とそれに対する教師のコメントを読み、本時の課題に対して見通しをもってから活動に入るようにする。</li> </ul>
30	課題確認          ゲーム①  課題解決学習	<ul style="list-style-type: none"> <li>○本時の課題を確認する（本時の課題は、前時までの児童の困り感やゲームの様相を基に設定する）。</li> </ul> <p>&lt; 6時間目 &gt;</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">きょうりよくわざをえとくし、たからをたくさんしろにはこぼう！</div> <p>&lt; 7時間目 &gt;</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">あらたなきょうりよくわざをえとくし、たからをたくさんしろにはこぼう！</div> <p>&lt; 8時間目 &gt;</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">さいしゅうけっせんもくぜん！チームのせめかたをきめよう！</div> <p>&lt; 9時間目 &gt;</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">さいしゅうけっせん！たからとりがっせんをしてたくさんてんをとろう！</div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○前時のゲームの様相を基にした知識テスト（3択問題）を提示する。</li> <li>○良いプレーがあったときには、全員に聞こえるように大きな声で褒めて、何が良かったのかを具体的に知らせることで、全体に共有する。</li> <li>○素早く行動してたくさん動けるよう声をかけて回る。</li> <li>○必要に応じて水分補給の時間を設ける。</li> <li>・本時の課題に対してどうだったかを、チームや全体で話し合う。</li> <li>・話し合いが停滞しているチームに対しては、課題を確認させるために教師が主導でうまくいったことと、うまくいかなかったことを確認し合うよう伝える。</li> <li>・チームで協力した攻め方を練習していく。</li> <li>○役割や動き方を確認しながら練習を行うように伝える。動き方のわからない児童に声をかけ指導する。</li> </ul>

<p>8</p>	<p>ゲーム②</p> <p>反省 まとめ</p> <p>クールダウン</p> <p>片付け あいさつ</p>	<p>【予想される攻め方】</p> <p>————→ 人の動き</p> <p>「バラバラの術」</p>  <p>※全員がバラバラに動き，鬼を惑わせるように動く。</p> <p>「ひきつけの術」</p>  <p>※チームの一人が鬼を引きつけ，その間に他の仲間が攻める。</p> <p>○ゲームを楽しむと同時に，勝敗だけにこだわらず，練習したことをゲームで活かすことができたかを考えながらプレーするように伝える。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・チームごとに集まり話し合いながら，チームや個人の課題について学習カードに記述する。</li> <li>○児童が発言を行う際，他の児童の意見を受けて発言できるように配慮する。</li> <li>○9時間目の授業では，ボール運び鬼の学習を通してできるようになったことやこれからの学習に生かしていきたいことなどを全体で発表し合う時間を設ける。</li> <li>○教師主導で整理運動を行い，使った部位をほぐすことができるようにする。</li> <li>・チームで分担し，協力して素早く片付けをする。</li> <li>○元気よく挨拶をする。</li> </ul>

**※学習カードは，ホームページに載っています。**