



2018

2年 ボール蹴りゲーム



松戸市立八ヶ崎小学校

## ボール蹴りゲームは・・・

- ・ボールを的に当てて、得点を競い合うゲーム
- ・攻めは、ボールを的に当てたり、的に倒したり、コートから押し出したりして点を取る。守りは、的にボールを当てられないように防ぐ。

## 児童から見ると・・・

- ・1人1個ボールを持つ。
- ・何度もせめることができる



意欲が高まる

## しかし・・・

- ・ボールが的に当たらない。



苦手意識に  
繋がってしまう

学習カード

教材

学習課程

課題設定

## 本校では・・・

☆ねらったところに蹴ることができるようにさせる！

☆置き方や攻め方を考えさせる！

## 《規則》

☆始めから提示する規則⇒**シンプルなものにする。**

- ・ 1チーム5～6人ずつの6チームで行う。
- ・ 2分間で攻守交代し、2セットずつ行う。

### 攻め

- ・ 的は10個用意する。
- ・ 攻めの人数は全員。
- ・ 1人1つずつボールを持つ。
- ・ ゲームを始める前に、的の置く位置を考える。
- ・ シュート後、横にある箱からボールをとり、シュートゾーンから何度でも攻めることができる。
- ・ 的にボールを当てたら1点。得点したら、自分で点数を入れる。

### 守り

- ・ 守りの人数は2人。守りは40秒で交代し、全員が行う。
- ・ 守りはシュートされたボールは的に当たらないように、手や足で止める。
- ・ 守り以外の児童は、的の後ろや横でボール拾いをする。

★追加される可能性があるルール

⇒**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
・ もっと難しくしたい。	・ 守りを入れる。	・ 守りが入ることによって、難易度が増す。
・ もっとたくさん得点を取りたい。	・ 倒したら+1点。コートから出せたら+1点。 ・ 全員得点することができたら、ボーナス5点とする。	・ 的の置き方や攻め方をたくさん考えることができる。 ・ 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。

※単元前半で規則を工夫し、単元後半で守りをつけることで、「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(操作しやすいように空気を少しぬいておく)



#### 使用球

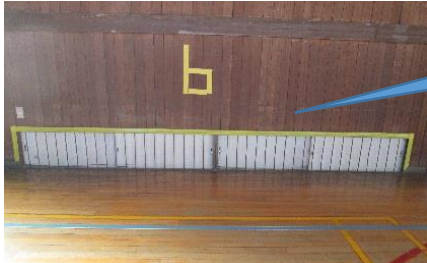
- ・モルテン S3-21006-005 (3号球)
- ・モルテン F4P3000 (4号球)

### ・的



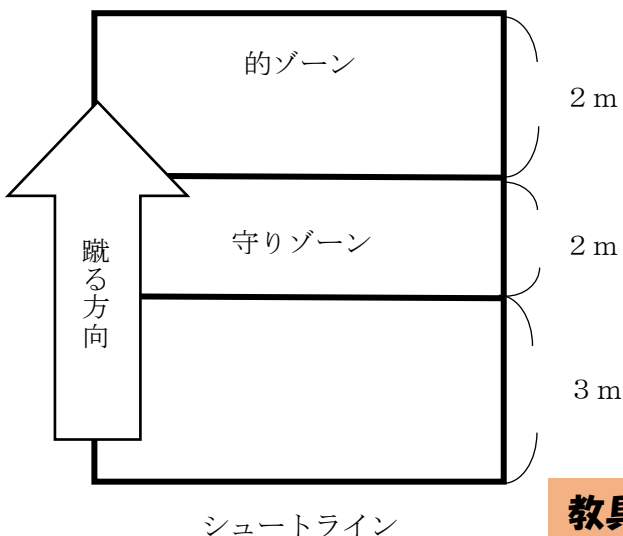
同じくらいの大さの段ボールを準備し、コートごとに色や絵を変えると、児童が準備しやすい。

### ・的当てゾーン



的と同じくらいの高さにする。単元後半には、ゾーンの中の的となるマークをつけておられるようにする。

### ・コート



## 《カゴの中身》



- ・作戦ファイル(授業で掲示した写真やポイントを示したものなど)
- ・鉛筆(チームの人数分)
- ・個人の学習カード
- ・水筒

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 『ボール蹴りゲーム』(9時間)

時間	1	2	3	4	5	6	7	8	9
	たくさん点をとろう。				的の置き方を工夫して、たくさん点をとろう。				
0	オリエンテーション ・単元を通した学習のねらい ・ゲームの行い方の説明 ・学習のルール ・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			・作戦確認(ゲームで試す作戦を選ぶ。)※5時間目以降				
6		<b>ゲーム1 ボール蹴りゲーム 第1試合</b>			<b>ゲーム1 ボール蹴りゲーム 第1試合</b>				
9		<課題解決学習> ・教師が動き方のポイントを押さえて指導する。			<課題解決学習> ・児童が見付けた良い動きを全体で共有し、その動きを練習する。				
16		<予想される課題> ボールの蹴り方    まとの並べ方・重ね方			<予想される課題> ボールを蹴る位置・向き    チームで攻める方法を見付ける    攻め方を選ぶ				
		<予想される練習> スピードアップ    シュートステージ ターゲットチャレンジ			<予想される練習> ターゲットチャレンジ    チームやペアチームと作戦練習				
32		<b>ゲーム2 ボール蹴りゲーム 第2試合</b>			<b>ゲーム2 ボール蹴りゲーム 第2試合</b>				
38	・反省(学習カード記入・記述) ①3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								
45									

# 体育の学力 (評価規準)

技能	On the ball skill	①ねらったところにボールを蹴ることができる。
	Off the ball movement	②ボールを操作できる位置を見つけて動くことができる。
態度	①ゲームに進んで取り組もうとしている。 ②運動の順番やきまりを守り、勝敗の結果を受け入れて、友達と仲よく運動をしようとしている。 ③友達と協力して、用具の準備や片付けをしようとしている。 ④ゲームを行う場や用具の使い方などの安全に気を付けようとしている。	
知識、思考・判断	①ゲームの行い方を知り、簡単な規則を工夫したり、攻め方を見付けたりしている。 ②場や守りに合わせて、攻め方を選んでいる。	



## 別付 DVD に映像有

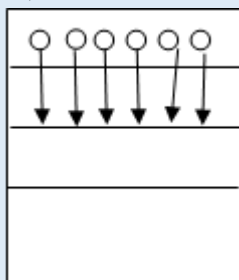
### 課題解決のために必要と予想される練習方法

①	<p>スピードアップ ステージ</p>	ボールを地面に置き、左右の足の裏で交互に触れるようにさせる。また、ボールを前後・左右に動かしたり、ボールを軸にして1回転したりする。ボールを操作する技能を身に付けることを目的とする。
②	<p>シュート ステージ</p>	一人一個ボールを持ち、シュートラインからゴールに当たるように蹴る。狙ったところにボールを蹴る感覚を身に付けることを目的とする。 
③	<p>ターゲット チャレンジ</p>	チームで的の置き方を変えて、的を狙ってボールを蹴る。的が倒れても何度でも直して、蹴ることができるようにする。的の置き方によって狙い方を変えながら、蹴る感覚を身に付けることを目的とする。 

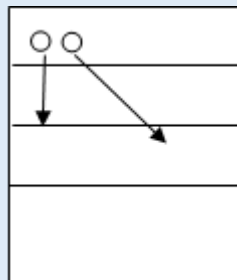


④ チームで攻めることを想定した練習

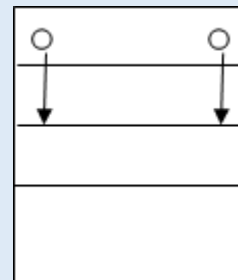
(ア)



(イ)



(ウ)



## 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。
- ボール蹴りゲーム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など。
- ドリル学習の内容を指導するとともに、実態調査も行う。

時配	過程	学習内容と活動
8	あいさつ  ウォーミングアップ  準備 健康観察 課題確認	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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。</li> <li>• 単元を通して、教師のかけ声に合わせて準備運動をするので、広がり方、内容等を確認する。ボール蹴りゲームで特に使う部位（足首、アキレス腱など）を十分ほぐす。</li> <li>• 2時間目以降は、この後、用具の準備をしてゲームに入るが、1時間目は、ウォーミングアップ終了後、一度集合し、みんなで用具の準備をする。</li> <li>• 的、掲示板、得点板、ボール籠の運び方や運ぶ場所などを確認する。</li> </ul> <p>※所定の場所に置くことを確認し、運ぶメンバーを決める。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 健康観察を行い、本日の学習内容とねらいを確認する。（ボール蹴りゲームの行い方を知り、ウォーミングアップの仕方を覚える）</li> </ul>
30	試しのゲーム	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 試しのゲームを行い、課題を確認する。</li> </ul> <p>&lt;ボール蹴りゲームをしてたくさん点をとろう！&gt;</p> <p>&lt;ルール&gt;</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">○倒したら1点、押し出しても1点</div> <p>&lt;課題&gt;</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">○上手な蹴り方を知らないと点がとれない。 ○置き方を自分たちで考えてみたい。</div>

7	片付け 反省・まとめ クールダウン あいさつ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ウォーミングアップの行い方を知る。</li> </ul> <p>①スピードアップステージ（ボールを地面に置き、足でボールを交互にタッチする。10秒で何回タッチできるか。）</p> <div data-bbox="598 309 1356 481" style="border: 1px solid black; background-color: #008000; color: white; padding: 5px; border-radius: 10px;"> <p>※ただボールタッチを行うのではなく、片足をボールに乗せてボールの周りを回ってみたり、速さを競ったりする。</p> </div> <p>②シュートステージ（ゴールに向かってボールを蹴り当てる。1分間で何回当てられるか。）</p> <div data-bbox="614 616 1372 801" style="border: 1px solid black; background-color: #008000; color: white; padding: 5px; border-radius: 10px;"> <p>※蹴ったボールは自分で取りに行かせる。単元後半では、ゴールに的となるマークを付けて狙えるようにする。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>・学習カードに本時の振り返りを記入させる。</li> <li>・使った部位をほぐす。（教師主導）</li> </ul>
---	---------------------------------	--

## 展開2（2. 3. 4時間目）

時配	過程	学習内容と活動
1 2          3  2 2	あいさつ 準備 ウォーミングアップ   健康観察 課題確認 課題解決学習	<ul style="list-style-type: none"> <li>・あいさつをする。</li> <li>・学習の場を準備する</li> </ul> <p>①スピードアップステージ ②シュートステージ</p> <div data-bbox="1034 1258 1449 1534" style="border: 1px solid black; background-color: #008000; color: white; padding: 5px; border-radius: 10px;"> <p>前時の学習カードの内容の振り返りをしてから課題を確認する。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>・顔色を観る。季節によっては水分補給をさせる。</li> <li>・課題を確認し、本時のポイントを説明する。</li> </ul> <p>&lt;まどのおき方を考えて、たくさん点をとろう！&gt;</p> <div data-bbox="518 1624 1428 1881" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>○倒れやすい物を前に置く。</li> <li>○押し出しやすい物を後ろに置く。</li> <li>○的をまとめると当てやすい。</li> <li>○的を積み重ねるとたくさん点がとれる。</li> <li>○後ろに的を積み重ねると押し出し点と倒し点を両方とれる。</li> </ul> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>・<b>ゲーム①</b></li> <li>・<b>課題解決学習</b></li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>・試合結果をもとに、上手くいった置き方を発表させる。良い置き方を</li> </ul>



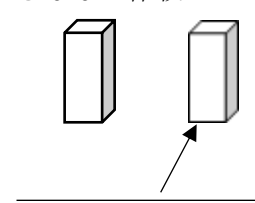
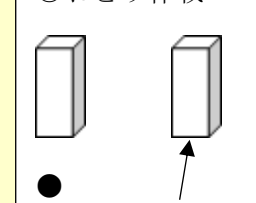
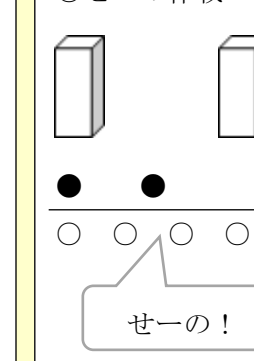
8	片付け 反省・まとめ クールダウン あいさつ	<p>全員で共通理解を図り，チーム練習で試してみる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・技能のポイントもしっかりと伝えながら指導する。</li> <li>・<b>ゲーム②</b></li> </ul> <div style="background-color: #008000; color: white; padding: 10px; border-radius: 10px; margin: 10px 0;"> <p>いろいろな意見を出させようと焦らず、順を追って子どもたちがじっくりと考えられるよう授業を進めていく。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>・学習カードに本時の振り返りを記入させる。</li> <li>※今日のめあてに対する反省を忘れずに。</li> <li>・使った部位をほぐす。(教師主導)</li> </ul>
---	---------------------------------	---

## 展開3 (5時間目)

時配	過程	学習内容と活動
1 2	あいさつ 準備 ウォーミングアップ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・あいさつをする。</li> <li>・学習の場を準備する</li> </ul> <div style="background-color: #008000; color: white; padding: 10px; border-radius: 10px; margin: 10px 0;"> <p>的ゾーンに、得点の高いマークを用意し、ねらって蹴ることができるようにする。</p> </div> <p>①スピードアップステージ ②シュートステージ</p>
3	健康観察 課題確認	<ul style="list-style-type: none"> <li>・顔色を観る。季節によっては水分補給をさせる。</li> </ul> <p>&lt;ディフェンスにとられないまのおき方をみつけよう！&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・本時のポイントを説明する。</li> </ul> <p>&lt;ディフェンスありの新ルール&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ディフェンス2人(△)がコートに入る。</li> <li>・的に当てれば1点。ディフェンスの安全面を考慮し、力強く倒すことよりも、しっかりと的に当てることを重視させる。</li> <li>・試合に参加しない人は、兄弟チーム(●)のボール拾いを行う。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p style="text-align: center;">○ ○ ○ ○ ○</p> <hr style="border: 0.5px solid black;"/> <p style="text-align: center;">△ △</p> <p style="text-align: center;">的スペース</p> </div> <p style="text-align: center;">● ● ●</p>
2 2	課題解決学習	<ul style="list-style-type: none"> <li>・チーム全員が得点するとボーナス5点。</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>・<b>ゲーム①</b></li> <li>・<b>課題解決学習</b></li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ディフェンスが入ることで、的の置き方や攻め方に工夫が必要であることに気づかせる。</li> <li>・ホワイトボードを使って、的の置き方や攻め方を考える。自分のコートに行って、話し合いで決めた置き方を試したり、攻め方を確認したりする。</li> </ul>
8	片付け 反省・まとめ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・学習カードに本時の振り返りを記入させる。</li> </ul>

クールダウン あいさつ	※今日のめあてに対する反省を忘れずに。 ・使った部位をほぐす。(教師主導)
----------------	--

## 展開4 (6. 7. 8. 9時間目)

時配	過程	学習内容と活動
1 2	あいさつ 準備 ウォーミングアップ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・あいさつをする。</li> <li>・学習の場を準備する</li> </ul>
3	健康観察 課題確認	<ul style="list-style-type: none"> <li>①シュートステージ</li> <li>・顔色を観る。季節によっては水分補給をさせる。</li> <li>・本時のポイントを説明する。 &lt;ディフェンスにとられないせめ方をみつけよう！&gt;</li> <li>・どのような攻め方があるか、前時に出たものを整理する。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ななめ作戦・・・ディフェンスを避けるためにななめの的を狙う</li> <li>○おとり作戦・・・ディフェンスが仲間についている隙を狙う</li> <li>○せーの作戦・・・何人かで集合してから、一斉に狙う など</li> </ul> </div>
2 2	課題解決学習	<ul style="list-style-type: none"> <li>・児童の実態に応じて、攻め方を取り上げる。</li> <li>・<b>ゲーム①</b></li> <li>・<b>課題解決学習</b></li> <li>・試合結果をもとに、上手くいった攻め方を発表させる。児童の実態を踏まえて、攻め方を一つ選び、チーム練習で取り組む。</li> <li>・技能のポイントもしっかりと伝えながら指導する。</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 30%;"> <p>○ななめ作戦</p>  <p>狙う方向におへそを向けるように！</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 30%;"> <p>○おとり作戦</p>  <p>ディフェンスが見ていない隙に！</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 30%;"> <p>○せーの作戦</p>  <p>せーの！</p> </div> </div>
8	片付け 反省・まとめ クールダウン あいさつ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・学習カードに本時の振り返りを記入させる。</li> <li>※今日のめあてに対する反省を忘れずに。</li> <li>・使った部位をほぐす。(教師主導)</li> </ul> <div style="border: 2px solid green; border-radius: 15px; padding: 10px; display: inline-block; margin-top: 10px;"> <p>どのようにすれば、もっと点を取れるかなどを確認する。</p> </div>

※学習カードは、ホームページに載っています。