

1 単元名 体づくり運動「おにあそび」

2 授業構成

(1) 教師と教材

本単元は、新学習指導要領第1・2学年の目標に次のように位置づけられている。

E ゲーム

(1) 次の運動を楽しく行い、その動きができるようにする。

イ 鬼遊びでは、一定の区域で、逃げる、追いかける、陣地を取り合うなどをする。

(2) 運動に進んで取り組み、きまりを守り仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、場の安全に気を付けたりすることができるようにする。

(3) 簡単な規則を工夫したり、攻め方を決めたりすることができるようにする。

鬼遊びは、簡単な規則を工夫したり、攻め方を決めたりしながら、一定の区域で逃げる、追いかける、陣地を取り合うなどの動きを楽しむ運動である。逃げたり追いかけたりする動きに慣れさせるとともに、いろいろなボールゲームにつながる動き、特に全力で走ったり、相手から身をかわしたりする動きを身につけさせることをねらいとしている。学習においては、体にタッチするのをタグを取る方法に変えたり、コートを広くしたり、易しいルールで行ったりすることにより、すぐに鬼にタッチされることが減り、技能の未熟な段階から、鬼遊びをすることへの意欲を高めることができる考える。

本単元では、「ボール運び鬼」につなげるために「ボール取り鬼」を扱う。その際、ゲームの仕方を理解するとともに、相手のいない場所を見つけて走り抜ける、かわす、タグを取る等の動きに慣れることができるようにしたい。そして、「ボール取り鬼」で習得した鬼遊びの動きを活用して、「ボール運び鬼」に挑戦する。ここでは、ルールや遊び方を工夫しながら、友達と協力し合いいろいろなボールゲーム（タグラグビー等）につながる動きを身につけることをねらっている。そして、チームの特性を生かしながら、効果的に得点する戦術を考え、協力してプレーすることの楽しさや喜びを感じさせていきたい。

(2) 子どもと教師

本校では体育科における育てたい資質・能力を次のようにとらえた。

- ①運動の特性にふれながら課題を解決する力
- ②公正な態度や互いに協力して責任を果たす態度
- ③健康や安全に留意して運動することができる態度

これらを受けて、それぞれの単元で育てていきたい資質・能力をより具体的にしながら学習を進めてきている。

本学級の児童は体育の学習に大いに意欲や関心をもっており、体育の時間を楽しみにしている児童が多い。これまでの体育学習では、折り返しリレー等で力を合わせたり、新体力テストで自己記録に挑戦したりしながら学習に取り組んできた。これらの活動を通して、友達とかかわり合いながら学ぶ楽しさやできるようになる喜びを感じてきている。

鬼遊びについては、アンケート調査で好きと答えた児童が35名もあり、「追いかけたり逃げたりするのが楽しい」「助けたり助けられたりするのが楽しい（けいどろ）」「みんなのできる遊びだから好き」等、運動本来の楽しさだけでなく、友達との関わり合いを楽しんでいる児童が多く見られる。しかし、「疲れるから嫌い」「すぐつかまるから嫌い」「ルールを守らない」「自

分ばかり追いかける」等の理由から面白くないと感じている児童もいる。運動に苦手意識をもつ児童に合わせてルールを変えたり、みんなが納得できるルールづくりや遊び方の工夫をしたりすることで運動に取り組む意欲をより一層高めたい。

(3) 子どもと教材

本時の学習では、前時の学習でうまくいかなかった動きや作戦を見直し、よりうまくいくような動きのポイントを考え、練習を通してできるようにしていきたい。うまくいかない場合は、その原因をチームで考え、自分たちで課題を解決できるようにしていきたい。また、友達とかかわる力をさらに高めるため、うまくいったときの言葉かけや失敗したときの励ましやアドバイスなど、積極的に声をかけ合いながら鬼遊びを行うようにしていきたい。そして、学習のまとめとして、自分たちの動きがうまくいったかを振り返る時間を確保し、次時のめあてを明確にし、さらなる意欲づけを図っていきたい。

また、活動の中で友達の動きに目が向くよう、教師が働きかけることで、友達の動きのよさに気づき、互いに認め合いながら活動する楽しさを味わうことができるように支援していきたい。

3 単元の目標

- ・鬼遊びに進んで取り組み、きまりを守り仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、場の安全に気を付けたりすることができる。（態度）
- ・簡単なルールを工夫したり、攻め方を決めたりすることができる。（思考・判断）
- ・一定の区域で、逃げる、追いかける、陣地を取り合うことができる。（技能）

4 学習計画（全10時間）

1	2・3・4・5・6	7・8・9（本時）・10
オリエンテーション ○学習のねらいを知り、単元の見通しをもつ。 ○きまり、学習の場、安全面について知る。 ○鬼遊びを行う。 「地蔵鬼」 「しっぽ取り鬼」 「ジグザグボール運び」	○鬼遊びにつながる、攻めたり守ったりする動きを身につける。 「地蔵鬼」 「しっぽ取り鬼」 「ジグザグボール運び」 「ボール取り鬼」	○チームで簡単な攻め方を決めて、鬼遊びを行う。 「ボール運び鬼」

5 本時の学習について

(1) 本時の目標

○チームに合った作戦を立て、相手のいない場所を見つけて走り抜けたり、かわしたり、タグを取ったりする動きを身につけることができる。

(2) 期待される児童の様相

- A チームに合った作戦を立て、相手のいない場所を見つけて走り抜けたり、かわしたり、タグを取ったりする動きを身につけることができる。
- B 作戦を立て、相手のいない場所を見つけて走り抜けたり、かわしたり、タグを取ったりする動きを身につけることができる。
- C 作戦を立て、相手のいない場所を見つけて走り抜けたり、かわしたり、タグを取ったりする動きに慣れる。

(3) 本時の展開 (○教師の意図 ◇全体への支援 ◆個への支援 ●評価)

学習活動	教師の支援・意図	評価
1 しっぽ取り鬼を行う。	○ボール運び鬼につながる基本の動きを準備運動として取り入れる。	
2 本時のめあてやチームの作戦を確認する。	◇本時のめあてを確認し、これまでの学習で気づいたことをもとに立てた作戦や動きを確認するように声かけをする。	●チームに合った作戦を立て、その作戦を理解したか。
	チームに合った作戦を立て、たくさんボールをとろう。	
3 ボール運び鬼を行う。	「基本となるルール」 ○ゲームに参加するのは1チーム5人。 ○攻めチームはボールを持って走り、タグを取られずにゴールラインを越えたら、1点となる。 ○攻めチームは、サイドラインから出たら、スタートラインからやり直す。2本ともタグを取られたら、サイドラインから見ておく。 ○守りチームは、守りのゾーン内で守る。 ○時間の見通しをもたせ、ムードを高めるために音楽を活用する。 ◇作戦板を用いて、自分や友達の動きが把握できるようにする。 ◇作戦を成功させるために、スペースを有効に利用することとあわせて、動きを合わせることができたかを振り返らせる。お互いがタイミングよく声をかけ合えるようにアドバイスをする。 ◆意欲的に取り組んだり、動きを工夫したりしている児童やチームを賞賛し、意欲を高める。また、チームでお互いのよかったところを発表し合うことで、友だちと認め合えるようにする。 ◆作戦がうまくいかなかったチームには、うまくいった児童の気づきを紹介させたり、動き方のポイントについてアドバイスをしたりする。	●ゲームの中で相手のいない場所を見つけて走り抜けたら、かわしたり、タグを取ったりすることができたか。 ●声をかけ合ったり、具体的なアドバイスや賞賛をしたりしながらチームの仲間と協力して楽しく活動することができたか。
4 本時の学習を振り返る。	◇「今日のナイスプレー」について発表し合い、チームの効果的な作戦や基本的な動きのポイントについて再確認し、次時の鬼遊びへの意欲づけとする。また、困ったことについても出し合い、次時の鬼遊びの改善に生かせるようにする。	●友達のがんばりや動きの工夫を進んで見つけることができたか。