

単元名 ボール蹴りゲーム

1 運動の特性

〔一般的特性〕

主に足を使ってボールを運び、ゴールへの得点を競うことが楽しい運動である。

〔児童から見た特性〕

簡単な決まりを工夫し、ボールを蹴っての的当てをしたり、シュートをしたりして楽しめる運動である。

2 単元の目標

学びに向かう力、人間性等

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

ボール蹴りゲームの楽しさに触れ、その行い方を知るとともに、易しい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

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ボール蹴りゲームの行い方について理解するとともに、ボールをねらった所に蹴ることができる。 ②向かってくるボールの正面に移動することができる。	①簡単な作戦を立てている。 ②向かってくるボールの正面に移動することについて、考えたことを友達に伝えている。	①ゲームや練習に進んで取り組みようとしている。 ②ルールやマナーを守り、仲間と助け合おうとしている。 ③場や用具の安全に気を配っている。

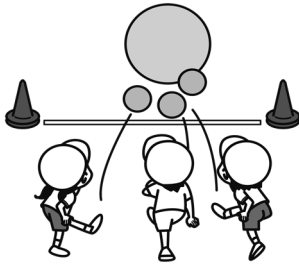
4 指導と評価の計画の例

		1	2 3 4	5 6	7
		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	ねらい① [足を使ってボールと仲良く遊ぶ] ・一人でのあて ・ドリブル ・二人でパス ・二人での的当て	ねらい② [簡単なルールで友達と仲良くゲームを楽しむ] ・ボールを持たない時の動きのポイントがわかる ・サークル的当てゲーム	ゲーム 総 当 た り 大 会 の ま と め	
20	・学習の見通しをもつ				
30	・グルーピング等				
40	・試しのゲームを通して、課題を把握する				
		整理運動 ・ 学習のまとめ ・ 次時の確認 ・ 用具の片付け			
評価	知		①	②	
	思		①	②	②
	主	②	①		

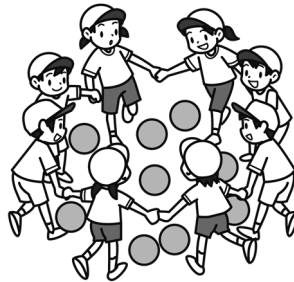
## 5 指導の工夫

【ゲーム要素を取り入れた練習方法の例】

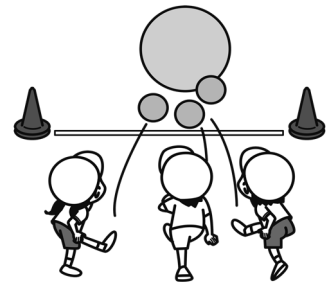
○バランスボール当て



○なかよしドリブル

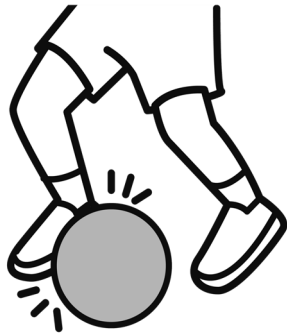


○ペットボトルボーリング

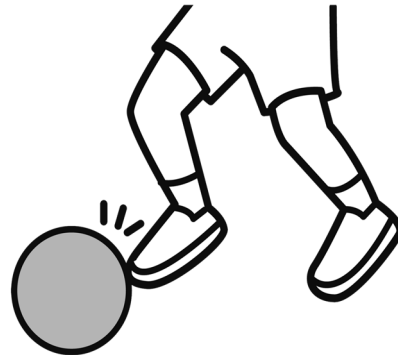


## 6 技能のポイント

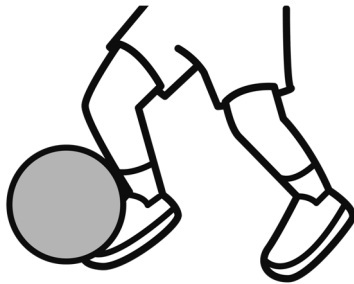
【基本的なボールの蹴り方・止め方】



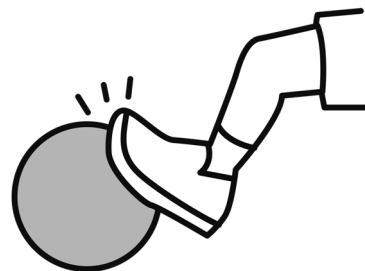
足のうちがわでける



つまさきでける



足のこうでける



ボールを足でとめる

〔運動の苦手な児童・配慮の必要な児童への手立て〕

- ・ゲームに意欲的に取り組めない児童には、勝敗を受け入れることが大切であることを話したり、安全地帯など場の設定を工夫したりするなどの配慮をする。
- ・ボールを捕ったり、止めたりすることが苦手な児童には、柔らかいボールを用いたり、空気を少し抜いたボールを用いたりするなどの配慮をする。

# 1 学年

単 元 名 : ボール蹴りゲーム

目 標 : 学習のねらいや進め方を知り, 見通しをもつことができるようにする。

## ボール運動

道 す じ	1	2	3	4	5	6	7
-------	---	---	---	---	---	---	---

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"> <li>・学習の流れを知る。</li> <li>・用具や場の準備の仕方を覚える。</li> <li>・安全に学習するための約束を理解する。</li> <li>・チームを編成する。</li> <li>・ゲームのルールを知る。</li> </ul> <p>学習のねらいを確認する</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ボールを蹴って行うゲームを通して, チームで楽しく課題を解決する。</li> </ul> <p>2 学習のねらいを確認する。</p>	<p>○学習の流れや場の設定がわかる資料を用意する。</p> <p>○技能面等を考慮してチーム編成を行う。</p>	<p>学習の見通し (拡大図)</p> <p>学習カード</p>
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">                     ボール蹴りゲームの方法や学習の流れを知ろう。                 </div>			
15	<p>3 準備運動をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・腕, 足, 足首等よく使う部位を意識する。</li> </ul>	<p>○教師が演示しながら進める。</p>	
20	<p>4 ボール蹴りゲームをする。</p> <p>一人で</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・一人での当て</li> <li>・的通し</li> <li>・ドリブル</li> <li>・サークル的当てシュートゲーム</li> </ul>	<p>○まわりに気を配り, 安全に気を付けるように助言する。</p> <p>○順番を守って運動できるようにマナーに気を付けさせる。</p> <p>○いろいろなボールを多めに用意して児童の欲求を満たせるようにする。</p> <p>○上手な動きを紹介する。</p> <p>○軸足をまっすぐ向けることを助言する。</p>	<p>ボール</p> <p>的となるカラーコーンなど</p> <p>学習カード</p> <p>ハードル</p>
40	<p>5 学習のまとめ, 整理運動をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・学習課題を見付ける。</li> <li>・ルール上の不明な点を確認する。</li> <li>・次回の予告</li> <li>・整理運動 (ストレッチ)</li> <li>・片付け</li> </ul>	<p>○次時の見通しをもつ。</p> <p>☆ゲームで使用する用具などの準備や片付けを, 安全に気を配り, 友達と協力して行っている。</p> <p>【主体的に学習に取り組む態度】</p>	

# 1 学年

単 元 名 : ボール蹴りゲーム

目 標 : 足を使ってねらったところにボールを蹴ることができるようにする。

## ボール運動

道 す じ	1	2	3	4	5	6	7
-------	---	---	---	---	---	---	---

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。		
5	2 学習のねらいを確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">いろいろなボール蹴りゲームを楽しもう。</div>		学習の見通し (拡大図)
10	3 遊友スポーツランキングちば等を活用し挑戦する。 ・チャレンジスピード (グループの部)	○体を温めるための補強運動を行う。 ○事前にチーム編成をしておく。	学習カード カラーコーン リングバトン ストップウォッチ
20	4 ボール蹴りゲームをする。 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">一人で</div> ・リフティング ・ドリブル ・的当て ・的通し	○まわりに気を配り、安全に気を付けるように助言する。 ○順番を守って運動できるようにマナーを付けさせる。 ○いろいろなボールを多めに用意して児童の欲求を満たせるようにする。	コート図 (拡大図) ボール
30	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">二人で</div> ・対人パス ・ボールの取り合い ・守りをつけての的当て	○上手な動きを紹介する。 ○軸足をまっすぐ向けることを助言する。	
40	5 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)	☆ボールをねらった所に蹴ることができる。 【知識・技能】	学習カード

# 1 学年

単 元 名 : ボール蹴りゲーム

目 標 : 簡単なルールで友達と仲良くゲームを楽しむことができるようにする。

## ボール運動

道 す じ	1	2	3	4	5	6	7
-------	---	---	---	---	---	---	---

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。		
5	2 学習のねらいを確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">ルールを工夫して、サークル的当てゲームを楽しもう。</div>		学習の見通し (拡大図)
10	3 ゲーム①を行う。 ・1チーム4～6人 ・ボールは、空気の量を調節したサッカーボールを使用する。 ・大小の円の間に守る。 ※体育館の場合は、バスケットボールのセンターサークルを大きな円とする。 ・1ゲーム5分で交代する。 ・得点は、的に当たったら1点、全員が得点したらボーナス点(5点)	○まわりに気を配り、安全に気を付けるように助言する。  ○失敗した人を責めないことや、ルールを守ることなど、マナーを意識させる。  ○上手な動きを紹介する。  ☆ルールやマナーを守り、仲間と助け合おうとしている。 【主体的に学習に取り組む態度】	学習カード コート図 (拡大図) ボール
25	4 チームで話し合いをする。	○次のゲームに向けて良かったことや改善点を話し合わせる。 ○ルールの変更案があれば取り上げる。 ☆簡単な作戦を立てている。 【思考・判断・表現】	学習カード
30	5 ゲーム②を行う。	○ボールをよく見て蹴ることを助言する。 ○守りのいないところを探すように助言する。	
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)		

**1 学 年**

**ボ ー ル 運 動**

単 元 名 : ボール蹴りゲーム

目 標 : 学習したことを活かして、サークル的当てゲーム大会をすることができるようにする。

道 ず じ	1	2	3	4	5	6	7
-------	---	---	---	---	---	---	---

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。																																						
5	2 学習のねらいを確認する。		学習の見通し (拡大図)																																				
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">                     まとめのサークル的当てゲーム大会をしよう。                 </div>																																							
10	3 チームで話し合いをする。	○事前に作戦を考えさせ、確認する程度にする。 ☆簡単な作戦を立てている。 【思考・判断・表現】	学習カード コート図 (拡大図) ボール																																				
15	4 ゲーム大会をする。 ～5チームの場合～	○失敗した人を責めないことや、ルールを守ることなど、マナーを意識させる。 ○全チームと対戦する。 ○上手な動きを紹介する。 ☆ルールやマナーを守り、仲間と助け合おうとしている。 【思考・判断・表現】	得点板																																				
	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th></th> <th>A</th> <th>B</th> <th>C</th> <th>D</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <th>A</th> <td></td> <td>①</td> <td>⑨</td> <td>⑥</td> <td>③</td> </tr> <tr> <th>B</th> <td>①</td> <td></td> <td>⑦</td> <td>④</td> <td>⑩</td> </tr> <tr> <th>C</th> <td>⑨</td> <td>⑦</td> <td></td> <td>②</td> <td>⑤</td> </tr> <tr> <th>D</th> <td>⑥</td> <td>④</td> <td>②</td> <td></td> <td>⑧</td> </tr> <tr> <th>E</th> <td>③</td> <td>⑩</td> <td>⑤</td> <td>⑧</td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>【結果】 1位 2位 3位 4位 5位 6位</p>		A	B	C	D	E	A		①	⑨	⑥	③	B	①		⑦	④	⑩	C	⑨	⑦		②	⑤	D	⑥	④	②		⑧	E	③	⑩	⑤	⑧			
	A	B	C	D	E																																		
A		①	⑨	⑥	③																																		
B	①		⑦	④	⑩																																		
C	⑨	⑦		②	⑤																																		
D	⑥	④	②		⑧																																		
E	③	⑩	⑤	⑧																																			
40	6 学習のまとめ、整理運動をする。 ・学習課題を振り返る。	○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をさせる。	学習カード																																				
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;">                     ①みんなが楽しく運動できたか。 ②みんなが決まりを守れたか。 ③みんながめあてを守れたか。                 </div> <p>・整理運動 (ストレッチ)</p>																																						

# ☆シュートゲーム☆ さくせんカード

\_\_\_ ねん \_\_\_ ぐみ

なまえ \_\_\_\_\_

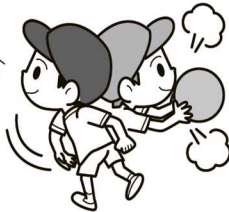


チームのみんなと  
はなしあってさくせんをかんがえよう

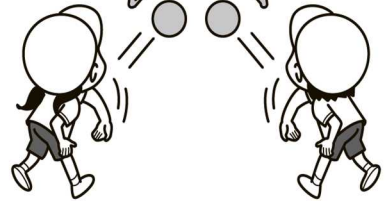
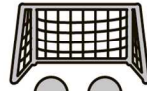
さくせんのれい



ひろがってパス



すばやくシュート



どうじにシュート

さくせんめい

(えやことばでかこう)

きょうのたいせん

あいてのチーム	とくてん	しょうはい
		かち ・ まけ ・ ひきわけ
		かち ・ まけ ・ ひきわけ
		かち ・ まけ ・ ひきわけ