

## 単元名 ゲーム「ボール蹴りゲーム」

### 1 運動の特性

- (1) 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。
- (2) 児童から見た特性  
○きまりを工夫し、ボールを蹴っての的を当てたり、シュートをしたりすることが楽しい運動である。

### 2 単元目標

- (1) 関心・意欲・態度  
○運動に進んで取り組み、きまりを守り仲良く運動したり、勝敗を受け入れたり、場の安全に気をつけたりすることができる。
- (2) 思考・判断  
○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。
- (3) 運動の技能  
○ねらったところにボールを思いっきり蹴ることができる。  
○ボール操作をしやすいつところに動くことができる。

### 3 評価規準

観点	ア 関心・意欲・態度	イ 思考・判断	ウ 運動の技能
学習用具活体動のにおほおほに評価規準	①ゲームの勝敗を楽しみながら進んでボール蹴りに取り組もうとする。 ②友達と協力して用具の準備や後片付けをしようとする。 ③規則を守り、仲間と励まし合いながら練習やゲームをしたり、ゲームの勝敗を素直に受け入れたりしようとする。 ④場の危険物を取り除いたり用具の安全を確かめたりしようとする。	①ボール蹴り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んでいる。 ②ボール蹴りゲームの動き方を知り、攻め方を工夫してゲームに生かしている。	①ねらったところにボールを思いっきり蹴ることができる。 ②蹴る、止める、当てるなどの簡単なボール操作をし、易しい遊び方でゲームをすることができる。

### 4 指導計画と評価

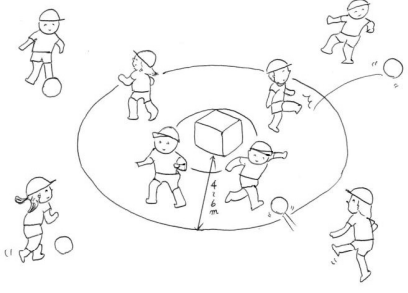
	1	2	3	4	5	6	7	8
10	<オリエンテーション> ○学習の進め方を知る ○用具の準備をする	<ねらい1> ○足を使ってボールと仲良く遊ぶ			<ねらい2> ○簡単なルールで友達と仲良くゲームを楽しむ			<まとめ> ○全てのチームと総当たりでゲーム大会をする
20	○試しのゲームを行う	・一人での的当て ・ドリブル ・二人でパス ・二人での的当て			・サークル的当てゲーム			
30	○用具の片付けをする				○用具の片付けをする ○学習のまとめをする			
40	○学習のまとめをする	○用具の片付けをする ○学習のまとめをする						○単元のまとめをする
評価	ア①	ア② ア④	ウ①		ア③ イ① イ②	ウ①		ウ②

### 5 指導の工夫

- (1) 学習過程の工夫  
○足でボールを扱うゲームは初めてなので<ねらい1>では、いろいろなボールやいろいろな蹴り方で、もともになる易しい技能を身に付けられるようにする。<ねらい2>では、場や規則を工夫して、友達と仲良くゲームができるようにしていく。
- (2) 場の工夫  
○チームが互いに入り交じらない対陣ボール蹴りゲームとする。
- (3) ルールの工夫  
○大小の円の間で守る。(体育館の場合はバスケットの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1点とし、全員が得点したらボーナス点として5点を与える。
- (4) 用具の工夫  
○ボールは柔らかいドッジボールか空気を少し抜いたサッカーボールを使う。

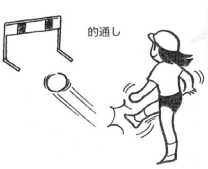

1 年
No.89

- 1 単元名 ボール蹴りゲーム
- 2 目標 学習のねらいや進め方を知り，見通しを持つことができる。
- 3 展開 (1/8)

時配	学習内容と活動	指導・支援 (○) と評価 (◇)	用具・資料
3分	学習の流れをつかむこと		模造紙
	1 学習のねらいを知り，学習の進め方の見通しを持つ。	○模造紙に学習の流れを書き，それを見せながら説明する。	
	ボール蹴りゲームの方法や学習の流れを知る		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>○色々なボールや色々な蹴り方でゲームを楽しむ</li> <li style="text-align: center;">↓</li> <li>○場や規則を工夫してゲームを楽しむ</li> </ul>		サッカーボール
	<ul style="list-style-type: none"> <li>○一人での的当て</li> <li>○的を通し</li> <li>○ドリブル</li> <li>○サークル的当てシュートゲーム</li> </ul>	○いろいろなボールやいろいろなゲームを図をつかって説明する。	模造紙
	2 学習中の約束，マナーを理解する。 ○色々なボールや蹴り方に挑戦する。 ○箱以外の物には当てない。 ○失敗しても責めない	○模造紙に書いて貼っておくことで常に意識させる。 ○この他に児童から出された物を付け加えていく。	学習カード 段ボール ハードル
2 3 学習カードの使い方を理解する。			
15 4 個人のゲームをする。 ○的当てゲーム ○的を通しゲーム	○重さや固さの違うボールを用意しておき，児童が自由に選択できるようにする。 ○的は，段ボールだけでなく，一斗缶のように音の出る物も良い。		
15 5 集団のゲームをする。 ○サークル的当てシュートゲーム	○片付けは役割を決めてチーム内で協力しながら行わせる。		
	○チームは力量が同じくらいになるように教師が設定する。 ○簡単なルールでゲームを行わせる。 ・男女混合で4～6人で行う。 ・得点は，的に当たったら1点を与える。 ・1ゲーム5分で行う。 ・守りは手を使わない。	段ボール フラフープ	
5 6 反省をする。 ○ゲームの反省から，チームとルールの変更がないかを話し合う。 ○付け加えるマナーがないか，話し合う。	◇学習のねらいや進め方を知り，見通しを持っている。		

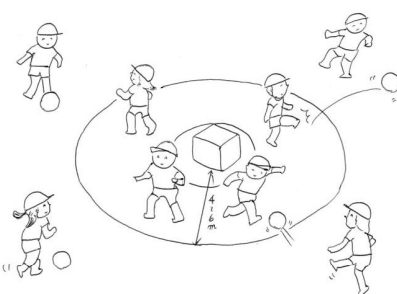
1 年
No.90~92

- 1 単元名 ボール蹴りゲーム
- 2 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。
- 3 展開 (2~4/8)

時配	学習活動と活動	指導・支援 (○) と評価 (◇)	用具・資料
	蹴る, 止める, 当てるなどの簡単なボール操作をし, ねらったところに思いっきりボールを蹴ること		模造紙
3分	1 集合, 整列, 挨拶をする。		ホイッスル
7	2 準備運動をする。 ・けんけん ・スキップ ・ダッシュ 等	○20m程度の距離を折り返しで行うようにする。 ・途中でアキレス腱を伸ばしたりストレッチを行ったりする。	太鼓 マーカー
5	3 ゲームの準備, 場づくりをする。		
3	4 ねらいを確認する。	◇協力して, 素早く場づくりをしようとする。  ○本時の学習課題をつかませる。	
	いろいろなボール蹴りゲームを楽しもう		段ボール ハードル
20	5 ボール蹴りゲームをする。 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">一人で</div> ○リフティング ○ドリブル ○的当て ○的通し  <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">二人で</div> ○対人パス ○ボールの取り合い ○守りをつけて的当て 	○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に気をつけさせる。  ○色々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。  ○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。	サッカーボール ドッジボール
4	6 本時の学習をまとめる。 ○学習カードに個人の反省を記録する。 ○全体で本時の学習を振り返る。	◇ねらったところに, ボールを思いっきり蹴ることができる。  ○進んで片付けをしている子を褒めることで, みんなで協力して片付けさせる。	学習カード
3	7 整理運動をし片付ける。		

1 年
No.93～95

- 1 単元名 ボール蹴りゲーム
- 2 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。
- 3 展開 (5～7/8)

時配	学習内容と活動	指導・支援 (○) と評価 (◇)	用具・資料
	蹴る、止める、当てるなどの簡単なボール操作をし、ねらったところに思いっきりボールを蹴ること		
3分	1 集合、整列、挨拶をする。		太鼓 マーカー
7	2 準備運動をする。 ○けんけん ○スキップ ○ダッシュ 等	○20m程度の距離を折り返しで行うようにする。 ・途中でアキレス腱を伸ばしたりストレッチを行ったりする。	
3	3 ゲームの準備、場づくりをする。	◇協力して、素早く場づくりをしようとする。	
3	4 ねらいを確認する。	○本時の学習課題をつかませる。	
	ルールをくふうしてサークル的当てゲームを楽しもう		模造紙
10	5 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 ○大小の円の間で守る。(体育館の場合はバスケットボールのサークルを大きな円とする) ○1ゲーム5分で交代。 ○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。	○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。	段ボール 一斗缶
5	6 話し合いを行う。	○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。	サッカーボール
10	7 ゲーム2を行う。	○ルールの変更案があれば取り上げる。	
			
4	8 本時の学習をまとめる。 ○学習カードに個人の反省を記録する。 ○全体で本時の学習を振り返る。	◇ボール蹴りゲームの動き方を知り攻め方を工夫してゲームに生かしている。  ○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さがすように助言する。	学習カード
	9 整理運動をし片付ける。		

1 年
No.96

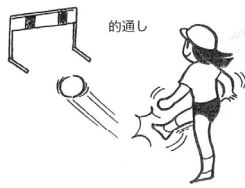
1 単元名 ボール蹴りゲーム

2 目標 学習したことを生かして、サークル的当てゲーム大会をすることができる。

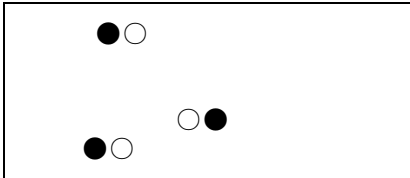
3 展開 (8/8)

時配	学習内容と活動	指導・支援 (○) と評価 (◇)	用具・資料																																				
	学習したことを生かしてまとめのゲーム大会を行うこと																																						
3分	1 集合、整列、挨拶をする。		ホイッスル 太鼓 マーカー																																				
5	2 準備運動をする。 ○けんけん ○スキップ ○ダッシュ 等	○20m程度の距離を折り返しで行うようにする。 ・途中でアキレス腱を伸ばしたりストレッチを行ったりする。																																					
3	3 ゲームの準備、場づくりをする。	◇協力して、素早く場づくりをしようとする。																																					
3	4 ねらいを確認する。	○本時の学習課題をつかませる。																																					
	まとめのサークル的当てゲーム大会をしよう		模造紙																																				
1	5 作戦を確認する。	○事前に作戦を考えさせ、確認する程度にする。	段ボール 一斗缶																																				
22	6 ゲーム大会をする。	○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。 ○全チームと対戦する。 ○お互いに向かい合ってあいさつをさせる。	サッカーボール																																				
	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>結果</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>	結果	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		○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さがすように助言する。	
結果	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																																			
3	7 サークル的当てゲームの、まとめをする。	◇ボール蹴りゲームの動き方を知り攻め方を工夫して、ゲームに生かしている。																																					
	①みんなが楽しく運動できたか。 ②みんながきまりを守れたか。 ③みんながめあてを守れたか。	○学級全体で話し合っまとめる。 ○良かったことや困ったことをみんなで話し合っ共通理解させる。																																					
	○学習カードに個人の反省を記録する。 ○全体で本時の学習を振り返る。	○記録を学習カードに記入する。	学習カード																																				
5	8 整理運動をし片付ける。	○進んで片付けをしている子を褒めることで、みんなで協力して片づけさせる。																																					

6 補助資料



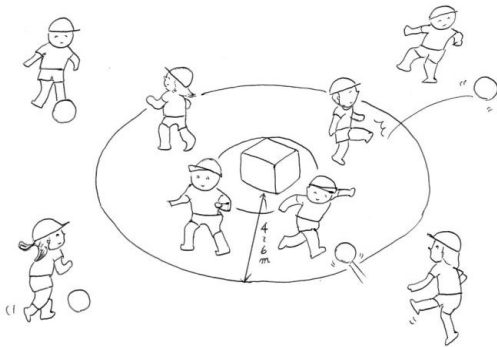
- ハードルまでの距離は4 m～6 mくらい。
- 距離に応じて得点を変えるとよい。
- 軸足のつま先をボールを蹴る方向に向ける。



- ボールの取り合いは長方形のコートの中から相手のボールを蹴り出したら勝ち。



- 的当ては距離に応じて得点を変えるとよい。
- 的は段ボールや一斗缶。



- 的から外の円まで4～6 mとする。
- パスをしてもよい。
- 男女混合で4～6人とする。
- 得点は、的に当たったら1点を与える。
- 全員が当てたらボーナス点をつけるなどの工夫も良い。
- 1ゲーム5分程度とする。
- 守りは手を使わない。
- 蹴り方は自由とする。

○学習カード例

まともあてのきろく	てん	てん	てん	てん			
まともおしのきろく	てん	てん	てん	てん			
ゲームのきろく あいてのチーム							
勝ち○ 負け×							
	/	/	/	/	/	/	/
たのしくうんどうできましたか							
きまりをまもれましたか							
めあてをまもれましたか							

◎ばっちり

○まあまあ

△もうすこし