

## 単元名 ゲーム「鬼遊び・ボール投げゲーム」

### 1 運動の特性

- (1) 一般的特性
- 一定の区域と規則を定め、その範囲内で鬼と逃げる者との関係で成立する多人数で競うことが楽しい運動遊びである。(鬼遊び)
  - ボールをタイミング良く操作したり、ボールの動きに合わせて体を動かしたりして、達成的・競争的な楽しさを味わう運動である。(ボール投げゲーム)
- (2) 児童から見た特性
- やさしい規則を工夫して力いっぱい追いかけたり逃げたりすると楽しい運動遊びである。(鬼遊び)
  - 集団で競い合い、仲間と力を合わせて競争すると楽しい運動である。(ボール投げゲーム)

### 2 単元の目標

- (1) 関心・意欲・態度
- 運動に進んで取り組み、決まりを守り仲良く運動したり、勝敗を受け入れたり、場の安全に気を付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ようにする。
- (3) 運動の技能
- 鬼にタッチされないように逃げたり、身をかわしたりすることができる。
  - 逃げる相手を追いかけてタッチすることができる。
  - 色々なボールで転がす、当てる、捕るなどの簡単なボール操作をすることができる。

### 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
学具 習体 活の 動評 に価 お規 け準 る	①めあてを決めて進んで取り組もうとする。 ②友達と協力して準備や片付けをしようとする。 ③規則を守り仲間と励まし合い、ゲームの勝敗を素直に受け入れようとしている。 ④場の危険物を取り除いたり用具の安全を確かめようとする。	①鬼遊びやボール投げ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等の規則を選んでいる。 ②鬼遊びやボール投げゲームの動き方を知り、動き方を工夫してゲームに生かしている。	①転がしたり投げたりして、ねらったところに思いっきりボールを投げるができる。 ②転がす、当てる、捕るなどの簡単なボール操作をして易しい遊び方でゲームをすることができる。 ③逃げる相手を追いかけてタッチしたり、タッチされないように身をかわしたりすることができる。

### 4 指導計画と評価

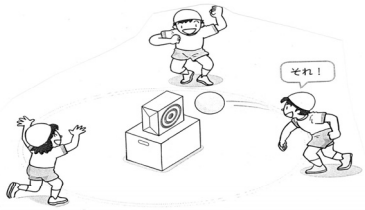
	1	2	3	4	5	6	7	8
10	〈オリエンテーション〉 ○学習の進め方を知る ○用具の準備をする ○試しのゲームをする ○用具の片付けをする	〈ねらい1〉 ○ひとり鬼		〈ねらい2〉 ○しっぽとり				
20		○ボール遊び ・一人で転がす ・一人で投捕 ・一人でつく		○ボール遊び ・二人で転がす ・二人で投捕 ・集団でつく				
30		○的当てゲーム ・個人		○的当てゲーム ・集団対集団				
40		①学習のまとめ      ②集合・整列・挨拶						〈まとめ〉 単元のまとめをする。
評価	ア①	イ①	ア②	ウ①	ア③④	ウ②	イ②	ウ②③

### 5 指導の工夫

- (1) 学習過程の工夫
- 手でボールを扱うゲームは初めてなので、〈ねらい1〉では個人の技能を身に付け〈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する。
- (2) 場の工夫
- チームが互いに入り交じらない、対陣ボール投げゲームとする。
- (3) ルールの工夫
- 全員がボールにさわられるように、一人一つのボールを持つようにする。
- (4) 用具の工夫
- ボールは柔らかいソフトドッジボールを使うようにする。

1 年
No.50

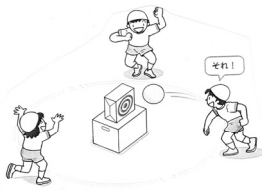
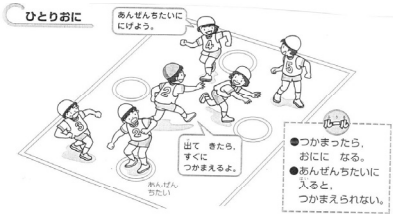
- 1 単元名 鬼遊び・ボール投げゲーム
- 2 目標 学習のねらいや進め方を知り，見通しを持つことができる。
- 3 展開 (1/8)

時配	学習内容と活動	指導・支援 (○) と評価 (◇)	用具・資料
	学習の流れをつかむこと		
5分	1 学習のねらいを知り，学習の進め方の見通しを持つ。  ○鬼にタッチされないように逃げたり身をかわしたりすることができる。 ○色々な投げ方や捕り方ができる。 ○マナーを守り楽しくゲームできる。	○模造紙に学習の流れを書き，それを見せながら説明する。	模造紙
3	2 学習中の約束，マナーを理解する。 ○箱以外の物にはあてない。 ○失敗しても責めない。	○早く並び，聞き方のよいグループをほめる。	学習カード
	鬼あそびとボール投げゲームを楽しめるようにしよう		
3	3 鬼遊びをする。 ○ひとり鬼 ・つかまった児童も鬼になる。	○同じ児童が鬼にならないように配慮する。 ○つかまったら赤い帽子にさせる。 ○ぶつからないように注意を促す。	ストップウォッチ
3	4 準備，場づくりをする。 ○ボール投げゲームの場をつくる。  	◇協力して，素早く場づくりをしようとする。 ○楽しく学習するために，場づくりや競争などで係を分担し，協力し合うことが必要であることを指導する。	巻き尺 ラインカー 段ボール ソフトドッジボール
10	5 個人のボール投げゲームをする。 ○転がしての当て ○投げての当て	○投げる手と反対の足を出すことを助言する。	
10	6 集団のボール投げゲームをする。 ○的当て陣取りゲーム	○お互いに向かい合って並ばせる。 ○転がしても投げてよいことを話す。 ○人に当てない，文句を言わないなどのマナーを確認する。	
6	7 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。 ○マナーでも付け加えることがないか話し合う。	○みんなが楽しむために，どんなルールやマナーを工夫したらよいか考えさせる。 ○よかった態度を取りあげて褒める。	
5	8 本時の学習をまとめる。 ○学習カードに反省を記録する。	◇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.51～53

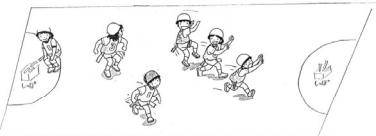

- 1 単元名 鬼遊び・ボール投げゲーム
- 2 目標 逃げる相手を追いかけてタッチしたり、タッチされないように逃げたり身をかわしたりすることができる。  
ねらったところに思いっきりボールを投げる。
- 3 展開 (2～4/8)

時配	学習内容と活動	指導・支援 (○) と評価 (◇)	用具・資料
	相手の動きに合わせて追いかけたり身をかわしたりすること いろいろなボール操作をし、ねらった所に思いっきりボールを投げる		
3分	1 集合、整列、挨拶をする。 2 ねらいを確認する。		ラインカー 巻き尺
	いろいろな鬼遊びを楽しもう		
10	3 鬼遊びをする。 ○ひとり鬼	○場の範囲を設定し、鬼遊びをする。 ○つかまった児童は鬼になる。(増える) ○鬼になった児童は帽子を赤にする。 ○安全地帯を作ったり、コートの変えてみる。 ○ぶつからないように注意を促す。 ○上手な逃げ方を紹介する。 ○ルールやマナーで問題がなかったか毎時間反省し、次時に生かす。 ◇鬼にタッチされないように逃げたり、身をかわしたりすることができる。	学習カード ストップ ウォッチ
	いろいろなボール投げゲームを楽しもう		
2	4 的当ての準備、場づくりをする。 5 ねらいを確認する。	○本時の学習課題をつかませる。	ハードル コーン
10	6 ボール遊びをする。 ○ハードルに向かって転がす。 ○上に投げてキャッチする。 ・手をたたく・回転する・しゃがむ ○その場で手でつく。 ・片手・両手・交互・ドリブル・ゆっくりつくなど。	○いろいろなボールの扱い方に慣れさせる。 ○ハードルの脚の間を通ったら1点。 ○いろいろな動きに挑戦させ、良い動きを紹介する。	ソフトドッジボール
12	7 的当てゲームをする。	○的はダンボール箱や一斗缶などを使う。 ○投げた手と反対の脚を前に出すように助言する。 ○的に当たったら1点を与える。 ○交代で順番に投げる。	ダンボール 一斗缶
4	8 本時の学習をまとめる。 ○学習カードに反省を記録する。 ○全体で本時の学習を振り返る。	◇ねらったところに思いっきりボールを投げる。 ○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話し合っ共通理解させる。	学習カード
4	9 片付け、整理運動をする。 ○整列・挨拶をする。	○進んで片付けをしている児童を褒めることで、みんなで協力して片付けさせる。	




1 年
No.54～56

- 1 単元名 鬼遊び・ボール投げゲーム  
 2 目標 逃げる相手を追いかけてタッチしたり、タッチされないように逃げたり身  
 をかわしたりすることができる。  
 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。  
 3 展開 (5～7/8)

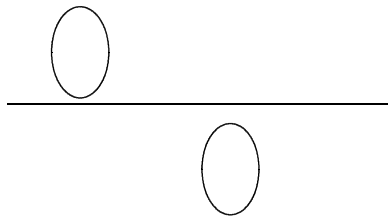
時配	学習内容と活動	指導・支援 (○) と評価 (◇)	用具・資料
	相手の動きに合わせて追いかけたり身をかかわしたりすること いろいろなボール操作をし、易しい遊び方でゲームをすること		
3分	1 集合、整列、挨拶をする。 2 ねらいを確認する。		ストップ ウォッチ
	いろいろな鬼遊びを楽しもう		
15	3 鬼遊びをする。 ○しっぽとり ・しっぽは左右に2本つける。 ・とられたら自陣で新しいしっぽをつ ける。 ・時間内に多く取ったチームの勝ち。	○場の範囲を設定し、鬼遊びをする。 ○ぶつからないように注意を促す。 ○上手な逃げ方を紹介する。 ○ルールやマナーで問題がなかったか毎 時間反省し、次時に生かす。 ◇鬼にタッチされないように逃げたり、 身をかかわしたりすることができる。	ラインカー 巻き尺  ハチマキ (人数×2) 学習カード
			
2	4 的当ての準備、場づくりをする。 5 ねらいを確認する。	○本時の学習課題をつかませる。	ソフトドッ ジボール
	いろいろなボール投げゲームを楽しもう		
17	6 ボール遊びをする。 ○二人組で転がす。 ○二人組でキャッチボール。 ○6人グループで同じつきかたをす る。 7 的当てゲームをする。 (集団対集団)	○いろいろなボールの扱い方に慣れさせ る。 ○上手な動きを紹介する。 ○順番でリーダーを決め、リーダーのつ き方を他の人もまねる。 ○1チームは4～5人とする。 ○コート両サイドに一人1個ボールを 持って並ばせる。 ○コートの中央の的に投げたり転がし たりして当てる。 ○時間内に多くの的を相手陣地に動か したチームの勝ち。 ○人に当たらないように注意する。	段ボール
			
4	8 本時の学習をまとめる。 ○学習カードに反省を記録する。 ○全体で本時の学習を振り返る。	◇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。 ○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 で話し合っ共通理解させる。	学習カード
4	9 片付け、整理運動をする。 ○整列・挨拶をする。	○進んで片付けをしている児童を褒め ることで、みんなで協力して片付けさ せる。	

1 年
No.57

- 1 単元名 鬼遊び・ボール投げゲーム
- 2 目標 逃げる相手を追いかけてタッチしたり、タッチされないように逃げたり身をかかわしたりすることができる。  
転がす、当てる、捕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。
- 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
	相手の動きに合わせて追いかけたり身をかかわしたりすること いろいろなボール操作をし、易しい遊び方でゲームをすること		
3分	1 集合、整列、挨拶をする。 2 ねらいを確認する。		
	いろいろな鬼遊びを楽しもう		
10	3 鬼遊びをする。 ○しっぽ取り	○場の範囲を設定し、鬼遊びをする。 ○ぶつからないように注意を促す。	ストップ ウオッチ
5	4 的当ての準備、場づくりをする。	◇めあてを決めて、進んで取り組もうとする。	ラインカー 巻き尺 ハチマキ (人数×2)
2	5 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。	学習カード
	的当てゲームを楽しもう		
16	6 的当てゲームをする (集団対集団)	○簡単な作戦を立てて各チームと対戦する。 ○1チームは4～5人とする。 ○コート両サイドに一人1個ボールを持って並ぶ。 ○コートの中央の的に投げたり転がしたりして当てる。 ○時間内に多くの的を相手陣地に動かしたチームの勝ち。 ○人に当てないように注意する。	段ボール ソフトドッジボール
			
5	7 単元のまとめをする。	◇ねらったところに思いっきりボールを投げることができる。  ○学級全体で話し合ってまとめる。	
	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みんながボールの扱いに慣れたか。		
	○全体で本時の学習を振り返る。	○良かったことや困ったことをみんなで話し合って共通理解させる。 ○進んで片付けをしている児童を褒めることで、みんなで協力して片付けさせる。	
4	8 片付け、整理運動をする。 ○整列・挨拶をする。		学習カード

6 補助資料



○線を踏み越すようにして投げさせる。

○学習カード (例)

	/	/	/	/	/	/	/
まとあてのきろく	てん	てん	てん	てん			
まとあてゲームのきろく 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