

## 単元名 ゲーム「ゴール型ゲーム」 ～ハンドボール～

### 1 運動の特性

#### (1) 一般的特性

○手でのドリブルやパスを使ってボールを運び、コンビネーションでシュートまでつなげていく攻守混在型の運動である。

#### (2) 児童から見た特性

○ルールや作戦を工夫して、集団対集団の攻防によって競争することを楽しみや喜びを味わうことのできる運動である。

### 2 単元目標

#### (1) 関心・意欲・態度

○運動に進んで取り組み、規則を守り仲よく運動したり、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。

#### (2) 思考・判断

○ルールを選択したり、ゲームの型に応じた簡単な作戦を立てたりすることができる。

#### (3) 運動の技能

○手を使ったパス・ドリブル・シュートなどの基本的なボール操作やボールを持たないときの動きによって、ハンドボールのゲームを行うことができる。

### 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安全に注意しながら、練習やゲームに進んで取り組もうとする。 ②規則を守り、友達と励まし合って練習やゲームをしたり、ゲームの勝敗を受け入れたりしようとする。 ③用具の準備や片付けを、友達と一緒にしようとする。	①ハンドボールの行い方を知り、楽しくゲームができる規則や練習方法などを選んでいく。 ②ハンドボールの特徴に合った攻め方を知り、簡単な作戦を立ててゲームに生かしている。	①パスやドリブルでボールを運んだり、カー杯シュートすることができる。 ②ボールを持ったとき、ゴールに体を向けることができる。 ③ボール保持者と自分の間に守備者がいないよう移動することができる。

### 4 指導計画と評価

	1	2	3	4	5	6	7	8
5	①集合・整列・挨拶			②用具準備と運動の場づくり			③めあての確認	
20	<オリエンテーション> ○見通しを持つ ○試しのゲームを行いチーム作りをする	<ねらい1> ○やさしいルールのゲームでパスをつないで攻める		<ねらい2> ○ルールや作戦を工夫してゲームを行う			<まとめ> ○まとめとしてトーナメント戦を行う	
40	①学習のまとめ		②片付け・整理運動			③集合・整列・挨拶		
評価	ア①	ウ②	ウ①	ウ③	ア③	イ①	イ②	ア②

### 5 指導の工夫

#### (1) 学習過程の工夫

○「ねらい1」では、ボール操作や動き方が身に付くゲームをそれぞれ「練習ゲーム1・2」として共通学習し、「ねらい2」では自分たちのチームの課題に応じて練習内容を選択できるようにする。

○「練習ゲーム1」では、主にボール操作の技能を「練習ゲーム2」では、主にボールを持たないときの動きの技能をそれぞれ高める運動を取り入れる。

#### (2) ルール・作戦の工夫

○「ねらい1」では、ドリブルなしでゲームを行い、動き方の習得をめざす。「ねらい2」では、チームの力に応じてコートやルールの形状やルールを選択させる。

○作戦の例を資料として提示し、その動き方については「ねらい1」で共通学習させ、「ねらい2」ではチームの力に応じて選択させたり工夫を加えさせたりする。

#### (3) 用具の工夫

○ボールは直径15cm程度の片手で投げられる大きさのボールを使用する。

3 年
No.72

- 1 単元名 ハンドボール
- 2 目標 学習の流れをつかむことができる。
- 3 展開 (1/8)

時間	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		
8分	1 ねらいを確認する。		
	ハンドボール学習の進め方を知ろう		
	2 学習の流れをつかむ。	○模造紙に学習の流れを書いておき、説明していく。 ○練習ゲーム1の目的とやり方について図を使って説明する。 ・パスゲーム ・ドリブルゲーム ・シュートゲーム ○練習ゲーム2の目的とやり方について図を使って説明する。 ・ハーフグリッドゲーム ・サイドグリッドゲーム ・エリアゴールゲーム ○メインゲームであるハンドボールの基本的なやり方を説明する。 ○チームやルールは試しのゲームを行ってから決定していくことを知らせる。 ○元になるチームはあらかじめ決めておく。 ○カードの記入の詳しい説明は次の時間に行う。  ○準備や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。	単元計画表 (掲示用模造紙)  説明図 (各ゲーム)
	<p>&lt; 1時間の流れ &gt;</p> <p>①練習ゲーム1をする。 ・3つのゲームを2分間ずつ行う。 ・ゲームの結果を記録用紙に記入して、伸びを確かめ合う。</p> <p>②練習ゲーム2をする。 ・チームの課題と今日の作戦と自分の役割を確認する。 ・課題に合ったゲームを選ぶ。 ・教え合いながら行う。</p> <p>③メインゲームをする。 ・4対4のハンドボール ・ゲーム1(4分)ー作戦(2分)ーゲーム2(4分) ・対戦相手は学習の前に決めておく。</p> <p>④まとめをする。 ・チーム内での話し合いをもとに、学習カードに、今日の反省と次の課題を記入する。 ・今日活躍した人を紹介する。</p> <p>⑤片付けをする。 ・協力して行う。</p>		
10	3 練習ゲーム1をする。 ○3種類のゲームのやり方を理解する。 ・パスゲーム ・ドリブルゲーム ・シュートゲーム ○結果の記録の仕方を知る。	○3種類のボール操作技能に関する練習ゲームを説明する。 ・1回のゲームは1分間にする。 ・記録のさせ方を説明する。	ボール ゴール 得点板 フラフープ
10	4 練習ゲーム2をする。 ○エリアゴールゲームをする。 (3分×2)	○練習ゲーム2のやり方を説明しながら行わせる。 ・ドリブルは使わない。	
10	5 メインゲーム(ハンドボールゲーム)をする。 ○簡単なルールでハンドボールをやってみる。 ○1チーム4名。内1名キーパー。 ○ゲーム(3分)ー作戦(1分)ーゲーム(3分)で行う。	○簡単なルールでハンドボールを行わせる。 ・ドリブルなし。 ・ボールを持ったら歩けない。 ・保持しているボールには触れない。 ・キーパーをつける。	
7	6 チームとルールについて話し合う。 ○今日のゲームの結果から、チームを変更するかしないかを話し合う。 ○ルールについて話し合う。	○みんなが楽しくゲームをするために、チームのメンバーとルールをどうするか話し合わせる。 ◇学習の流れを理解している。 ◇次時の学習に、意欲的に取り組もうとする。	

3 年
No.73

- 1 単元名   ハンドボール
- 2 目 標   ボール操作の技能を身に付け、簡単な動き方を習得する。
- 3 展 開   (2/8)

時間	学習内容と活動	指導・支援 (○) と評価 (◇)	用具・資料
	ボールを持ったら、ゴールの方に体を向けること		
5分	1 集合、整列、挨拶をする。	○素早い集団行動と元気な挨拶ができるようにする。服装や健康状態を観察により把握する。 ○役割ごと協力して行わせる。 ○準備が終わったチームには、キャッチボールなどでウォーミングアップを行わせる。	単元計画表 (掲示用 模造紙)  説明図 (各ゲーム)
	2 用具と場の準備をする。 ○得点板   ○ゴール   ○ボール ○ボールを入れておくための輪		
10	3 練習ゲーム1を行う。(2分間ずつ)  ○対面パスゲーム ○対面ドリブルゲーム ○シュートゲーム  *代表者が結果を記録用紙に記入する。	○パス、ドリブル、シュートの技能ポイントに関する助言をする。 ・ドリブル 体の横でつく。 ・シュート 片手で強く投げる。 片足を前に踏み込む。  ・パス 相手の胸へ片手で投げる。 片足を前に踏み込んで投げる。 腹より高いボールは人差し指でハの字、腹より低いボールは小指でハの字を作ってキャッチ。	得点板 ゴール ボール フラフープ
5	4 ねらいを確認する。	○上手にできている児童を賞賛する。	
	やさしいルールของเกมでパスをつないで攻めよう		
10	5 練習ゲーム2を行う。 ○エリアゴールゲーム1 (4分×2) 〈ハーフグリッドゲーム〉 ・ドリブルなし。 ・ゴールエリアの中に入った人にパスが通れば得点。 ・自陣に1名戻れない。 作戦1: トライアングル作戦 課題1: ボールを持ったらゴール方向に体を向け、その人を頂点に三角形をつくる。	○身に付けさせたい動きを発問によりつかませ、今日の「作戦」とすることで意識付ける。 ・ボールをもらったたらどちらを向くか。 ・ボールを持っていない人はどこに動くか。 ○課題とする動き方を中心に、積極的に助言する。 ○上手にできている児童を賞賛し、良いところを広める。 ○ゲームの結果を代表者に記録用紙に記入させる。	
10	6 ハンドボールゲームをする。 ・ゲーム1 (4分) - 作戦 (2分) - ゲーム2 (4分)	○ルールを確認する。 ・身体接触はファール ・パスだけ (ドリブルはしない) ・保持しているボールに相手チームのプレイヤーはさわれない。 ○良いプレーは賞賛し広める。 ◇ボールを保持したら、ゴールの方に体を向けることができる。	
5	7 まとめをする。 ○チームの評価と自己評価を行う。 ○ルールなどの問題点を話し合う。	○学習カードに記入させる。 ○ルールやマナーなどの問題点を話し合いで解決させる。 ○チームごとに協力して行わせる。 ○けが等の確認をする。	学習カード
	8 片付けをし、整理運動をする。		
	9 整列・挨拶をする。		

3 年
No.74

- 1 単元名   ハンドボール
- 2 目 標   ボール操作の技能を身に付け、簡単な動き方を習得する。
- 3 展 開   (3/8)

時間	学習内容と活動	指導・支援 (○) と評価 (◇)	用具・資料
	ボールがもらえる空間を見つけ、そこに移動すること		
5分	1 集合、整列、挨拶をする。	○素早い集団行動と元気な挨拶ができるようにする。服装や健康状態を観察により把握する。 ○役割ごと協力して行わせる。 ○準備が終わったチームには、キャッチボールなどでウォーミングアップを行わせる。 ○パス、ドリブル、シュートの技能ポイントに関する助言をする。 ・ドリブル 腕全体でつく。 ・シュート 片手で強く投げる。片足を前に踏み込む。 ・パス 相手の胸へ片手で投げる。片足を前に踏み込んで投げる。腹より高いボールは人差し指でハの字、腹より低いボールは小指でハの字を作ってキャッチ。 ○上手にできている児童を賞賛する。	単元計画表 (掲示用 模造紙) 説明図 (各ゲーム) 得点板 ゴール ボール フラフープ
10	2 用具と場の準備をする。 ○得点板 ○ゴール ○ボール ○ボールを置いておくための輪		
10	3 練習ゲーム1を行う。(2分間ずつ) ○対面パスゲーム ○対面ドリブルゲーム ○シュートゲーム  *代表者が結果を記録用紙に記入する。		
5	4 ねらいを確認する。		
	やさしいルールของเกมでパスをつないで攻めよう		
10	5 練習ゲーム2を行う。 ○エリアゴールゲーム2 <サイドグリッドゲーム> ・ドリブルなし。 ・サイドグリッドに入れるのは1名。 ・サイドグリッドに入った人はボールを持ったら自由に動ける。 作戦2: オープンスペース作戦 課題2: ボールをもらえるスペースに動いてパスをもらう。	○学習する動き方(課題・作戦)について理解させ、練習ゲーム2の行い方を確認する。 ・サイドを効果的に使い、どこに動けばボールがもらえるか考えさせる。 ○課題とする動き方を中心に、積極的に助言する。 ○上手にできている児童を賞賛し、良いところを広める。 ○ゲームの結果を代表者に記録用紙に入させる。 ◇ボールがもらえる空間を見つけ、そこに移動することができる。	
10	6 ハンドボールゲームをする。 ・ゲーム1 (4分) - 作戦 (2分) - ゲーム2 (4分)	○ルールを確認する。 ・身体接触はファール ・パスだけ (ドリブルはしない) ・保持しているボールに相手チームのプレイヤーはさわれない ○良いプレーは賞賛し広める。 ◇パスでボールを運び、カーブシュートすることができる。	
5	7 まとめをする。 ○チームの評価と自己評価を行う。 ○ルールなどの問題点を話し合う。	○学習カードに記入させる。 ○ルールやマナーなどの問題点を話し合いで解決させる。 ○チームごとに協力して行わせる。 ○けが等の確認をする。	学習カード
	8 片付けをし、整理運動をする。		
	9 整列・挨拶をする。		

3 年
No.75

- 1 単元名 ハンドボール
- 2 目標 ボール操作の技能を身に付け、簡単な動き方を習得する。
- 3 展開 (4/8)

時間	学習内容と活動	指導・支援 (○) と評価 (◇)	用具・資料
	ボール保持者と自分との間に相手がいなくて動くこと		
5分	1 集合、整列、挨拶をする。	○素早い集団行動と元気な挨拶ができるようにする。服装や健康状態を観察により把握する。 ○役割ごと協力して行わせる。 ○準備が終わったチームには、キャッチボールなどでウォーミングアップを行わせる。 ○パス、ドリブル、シュートの技能ポイントに関する助言をする。 ・ドリブル 体側で腕全体でつく。 ・シュート 片手で強く投げる。 片足を前に踏み込む。 ・パス 相手の胸へ片手で投げる。 片足を前に踏み込んで投げる。 腹より高いボールは人差し指でハの字、腹より低いボールは小指でハの字を作ってキャッチ。 ○上手にできている児童を賞賛する。	単元計画表 (掲示用模造紙) 説明図 (各ゲーム) 得点板 ゴール ボール フラフープ
10	2 用具と場の準備をする。 ○得点板 ○ゴール ○ボール ○ボールを置いておくための輪		
10	3 練習ゲーム1を行う。(2分間ずつ)  ○対面パスゲーム ○対面ドリブルゲーム ○シュートゲーム  *代表者が結果を記録用紙に記入する。		
5	4 ねらいを確認する。		
	やさしいルールของเกมでパスをつないで攻めよう		
10	5 練習ゲーム2を行う。 ○エリアゴールゲーム3 <エリアゴールゲーム> ・ドリブルなし。 作戦3: パスアンドゴー作戦 課題3: パスしたら、ボール保持者と自分との間に守備者がいないところにすばやく移動する。	○学習する動き方(課題・作戦)について理解させ、練習ゲーム2の行い方を確認する。 ・ボールを受けるためにはどこに動けばよいか考えさせる。 ○課題とする動き方を中心に、積極的に助言する。 ○上手にできている児童を賞賛し、良いところを広める。 ○ゲームの結果を代表者に記録用紙に記入させる。 ○ルールを確認する。 ・身体接触はファール ・パスだけ(ドリブルはしない) ・保持しているボールに相手チームのプレーヤーはさわれない。 ○良いプレーは賞賛し広める。 ◇ボール保持者と自分の間に守備者を入れないように動くことができる。	
10	6 ハンドボールゲームをする。 ・ゲーム1(4分)ー作戦(2分)ー ゲーム2(4分)		
5	7 まとめをする。 ○チームの評価と自己評価を行う。 ○ルールなどの問題点を話し合う。		
	8 片付けをし、整理運動をする。	○チームごとに協力して行わせる。	学習カード
	9 整列・挨拶をする。	○けが等の確認をする。	

3 年
No.76~78

1 単元名 ハンドボール

2 目標 チームの特徴が生かせるように、ルールや作戦を工夫してゲームを行う。

3 展開 (5~7/8)

時間	学習内容と活動	指導・支援 (○) と評価 (◇)	用具・資料
	ハンドボールやチームの特徴に合った攻め方の作戦や規則，課題に合った練習方法を選ぶこと		
5分	1 集合，整列，挨拶をする。	○チームごとに素早く集合し，元気な挨拶ができるようにする。服装や健康状態を観察により把握する。 ○役割ごと協力して行わせる。 ○準備が終わったら，練習ゲーム1が始まるまでチームでウォーミングアップを行わせる。 ○パス，ドリブル，シュートの技能ポイントに関する助言をする。 ・ドリブル ターンするとき腰を落とし，ドリブルを低く小さくする。 ・シュート 投げる腕の反対側の腕（肩）で的をねらうようにする。 投げる反対側の足を前に踏み込む。 ・パス 相手の胸へ片手で投げる。 片足を前に踏み込んで投げる。 ボールの高さに合わせて，捕る手の形を変える。	単元計画表（掲示用模造紙） 説明図（各ゲーム） 得点板 ゴール ボール フラフープ
	2 用具と場の準備をする。 ○得点板 ○ゴール ○ボール ○ボールを入れておくための輪		
10	3 練習ゲーム1を行う。（2分間ずつ） ○ドリブルシュートゲーム ○シャトルドリブルゲーム ○V字パスゲーム  *代表者が結果を記録用紙に記入する。		
5	4 ねらいを確認する。		
	ルールや作戦を工夫してゲームを行う		
	○チーム毎に課題と作戦と練習ゲーム2について確認する。	○自分たちがまだできていない動き方の課題（作戦）を確認させ，その課題に合ったルールとコートを選ばせる。 ○チームの課題や動き方について積極的に助言する。 ○上手にできている児童を賞賛し，良いところを広める。 ○ゲームの結果を代表者に記録用紙に記入させる。 ○選んだルールについて確認させる。 ・身体接触   ・ドリブルの使用 ・保持しているボールへの対応 ○チームで作戦の確認をさせる。ゲーム開始まで時間がある場合は，チームで練習させる。 ◇ハンドボールやチームの特徴に合った攻め方の作戦や規則，課題に合った練習方法を選んでいる。 ○学習カードに記入させる。 ○ルールやマナーなどの問題点を話し合いで解決させる。  ○チームごとに協力して行わせる。  ○けが等の確認をする。	学習カード
10	5 練習ゲーム2を行う。 ○エリアゴールゲーム（4分×2） ・ルールとコートの形状は，2~4時間で行ったものから，自分たちのチームの課題に合ったものを選ぶ。		
10	6 ハンドボールゲームをする。 ○作戦と動き方の確認。 ・ゲーム1（4分）ー作戦（2分）ーゲーム2（4分）		
5	7 まとめをする。 ○チームの評価と自己評価を行う。 ○ルールなどの問題点を話し合う。		
	8 片付けをし，整理運動をする。 9 整列・挨拶をする。		

3 年
No.79

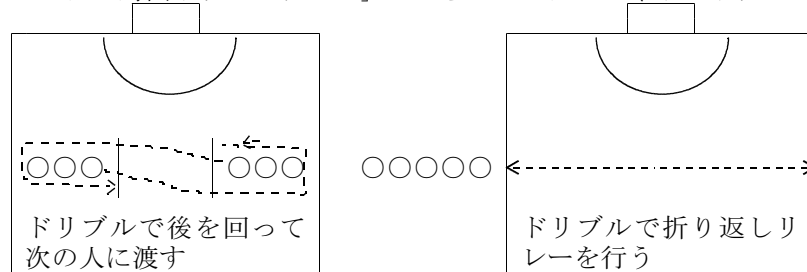
- 1 単元名 ハンドボール
- 2 目標 学習したことを生かしてまとめのゲームを行う。
- 3 展開 (8/8)

時間	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、まとめのトーナメント大会をすること		
5分	1 集合、整列、挨拶をする。	<p>○チームごとに素早く集合し、元気な挨拶ができるようにする。服装や健康状態を観察により把握する。</p> <p>○役割ごと協力して行わせる。</p> <p>○準備が終わったら、練習ゲーム1が始まるまでチームでウォーミングアップを行わせる。</p> <p>○パス、ドリブル、シュートの技能ポイントに関する助言をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ドリブル ターンするとき腰を落とし、ドリブルを低く小さくする。</li> <li>・シュート 投げる腕の反対側の腕(肩)で的をねらうようにする。 投げる反対側の足を前に踏み込む。</li> <li>・パス 相手の胸へ片手で投げる。 片足を前に踏み込んで投げる。 ボールの高さに合わせて、捕る手の形を変える。</li> </ul>	<p>単元計画表 (掲示用 模造紙)</p> <p>説明図 (各ゲーム)</p> <p>得点板 ゴール ボール フラフープ</p>
10	2 用具と場の準備をする。 ○得点板 ○ゴール ○ボール ○ボールを入れておくための輪		
10	3 練習ゲーム1を行う。(2分間ずつ)  ○ドリブルシュートゲーム ○シャトルドリブルゲーム ○V字パスゲーム  *代表者が結果を記録用紙に記入する。		
5	4 ねらいを確認する。		
	まとめのトーナメント大会をしよう		
10	○ルールを確認し、作戦を話し合う。	<p>○全体でルールを確認させる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・身体接触について。</li> <li>・ドリブルの使用。</li> <li>・保持しているボールへの対応。</li> </ul> <p>○チームごとに作戦を確認させる。</p> <p>○チームの作戦や動き方について積極的に助言する。</p> <p>○上手にできている児童を賞賛する。</p> <p>○ゲームの結果を代表者に記録用紙に記入させる。</p> <p>○ハーフタイムに、チームで作戦の確認や修正をさせる。ゲーム開始まで時間がある場合は、チームで練習させる。</p> <p>◇ボールをもらえる位置へ動くことやボールを保持したらゴールを見て動くことなどができる。</p> <p>○学習カードに記入させる。</p> <p>○個人やチームの良かった点を発表させることにより、まとめとする。</p> <p>○チームごとに協力して行わせる。</p> <p>○けが等の確認をする。</p> <p>◇規則を守り、友達と励まし合ってゲームをしたり、勝敗を受け入れたりしようとする。</p>	<p>学習カード</p>
10	5 トーナメント第1試合を行う。 ・ゲーム1 (4分) - 作戦 (2分) - ゲーム2 (4分) ○ハーフタイムで、作戦の修正点を話し合う。		
10	6 トーナメント第2試合を行う。 ・ゲーム1 (4分) - 作戦 (2分) - ゲーム2 (4分) ○ハーフタイムで、作戦の修正点を話し合う。		
5	7 まとめをする ○チームの評価と自己評価を行う。 ○表彰式をして、チームや友だちの良かった点を発表し合う。		
	8 片付けをし、整理運動をする。		
	9 整列・挨拶をする。		

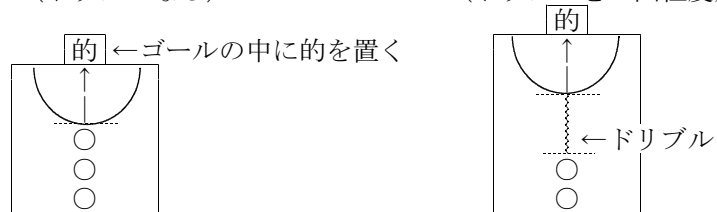
## 6 補助資料

【練習ゲーム1】主に、ボール操作の技能を高める運動。(2分ずつ、毎時間回数や得点を記録する)

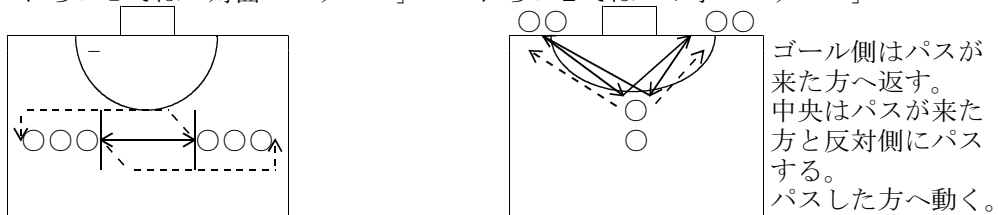
- ①ドリブルゲーム=2分間で何回できたかを記録する。  
ねらい1では「対面ドリブルゲーム」 ねらい2では「シャトルドリブルゲーム」



- ②シュートゲーム=ゴール内に設置した的(三角コーンなど)にボールを投げ当てるゲーム。  
的に当たったら1点。  
ねらい1では「シュートゲーム」(ドリブルなし) ねらい2では「ドリブルシュートゲーム」(ドリブルを3回程度入れる)



- ③パスゲーム=パス1回成功で1点。パスをしたらすばやく次の人と交代する。  
ねらい1では「対面パスゲーム」 ねらい2では「V字パスゲーム」



### 【練習ゲーム2】「エリアゴールゲーム」

(4人対4人、コート大きさはハンドシュートゲームと同じ、前半4分-後半4分)  
パスをつなぎながら攻め、相手コートのゴールエリア内に一人が入り、そこへパスが通れば得点になるゲーム。エリア内には守備側は入れない。攻める方もいつもエリア内にいることはできない。  
「ねらい1」では、パスだけを使う。「ねらい2」では話し合いでパスの使用を決める。

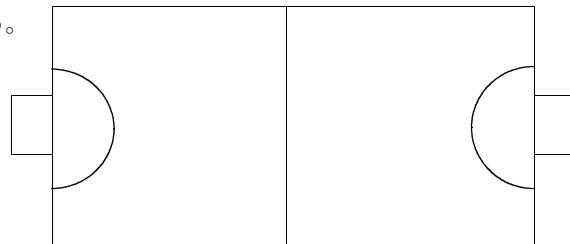
- ①ハーフグリッドゲーム  
=センターラインから自陣に1名戻れない。攻撃側が1名増えることにより、攻撃側のパス回しがしやすい。
- ②サイドグリッドゲーム  
=サイドグリッドの中に入ってボールを受け取ったプレイヤーはフリーで動ける。コートを広く使った攻撃が生まれる。

- ③エリアゴールゲーム  
=内側エリアの中に入った人にパスを通せば得点。ゴール間の距離が離れているのでロングパスが生まれる。

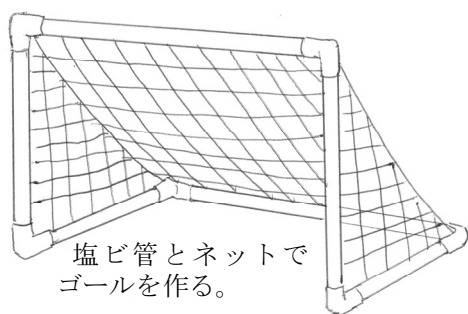


【ハンドボールゲーム】

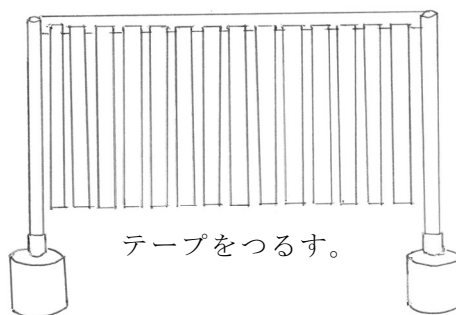
- ① 4人（3人）対4人（3人）でゴールキーパーをつける。  
前半4分—話し合い1～2分—後半4分
- ② ドリブル＝「ねらい1」では無し。  
「ねらい2」では話し合いで決定。  
☆ドリブルを使用しない方が、学習内容を「動き方」に焦点化できる。
- ③ 接触プレー禁止  
（相手チームが保持しているボールは触れない）
- ④ ボール＝直径15cm程度。（0号のドッジボールや片手で扱える柔らかいボールを使用）
- ⑤ コート＝縦24m×横12m  
ゴールエリア＝半径4mの半円  
ゴール＝幅3m×高さ2m（ハンドボールゴールか塩ビ管その他で作成）



<塩ビ管ゴール>



<竹ざお等で作成したゴール>



【課題・作戦・課題ゲームの関係】

※ここに示したものは一例なので、児童の実態に合わせて変更を加えていく。

[課題例]

[作戦例]

[ゲーム・ルール例]

- |  |   |  |
|--|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>① ボールを持ったらゴールの方に向く。</li> <li>② ボールがもらえる空間に動く。</li> <li>③ ボール保持者と自分の間に守備者がいないように動く。</li> <li>④ 自分たちで考えた課題</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>① トライアングル作戦（三角形を作りパスを回す）</li> <li>② オープンスペース作戦（コートを広く使って攻める）</li> <li>③ パスアンドゴー作戦（パスをしたらすぐ動く）</li> <li>④ 自分たちで考えた作戦（既習の作戦やそれを組み合わせた作戦等）</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>① ハーフグリッドゲーム</li> <li>② サイドグリッドゲーム</li> <li>③ エリアゴールゲーム</li> <li>④ ハンドボールゲーム</li> </ul> |
|--|---|--|

7 学習カード

ハンドボール学習カード 年 組 ( )

日付	対戦相手	今日のめあて・作戦							

練習ゲーム 1									
	点	点	点	点	点	点	点	点	点
	点	点	点	点	点	点	点	点	点
	点	点	点	点	点	点	点	点	点
	点	点	点	点	点	点	点	点	点
練習ゲーム 2									
	点	点	点	点	点	点	点	点	点

メインゲーム									
点数	対	対	対	対	対	対	対	対	対
勝敗									

学習のふりかえり									
うれしかったことや感動したことがありましたか。									
いままでできなかったことができるようになりましたか。									
わかったことや気づいたことがありましたか。									
せいっぱいぜんりよくで運動しましたか。									
たのしかったですか。									
自分からすすんで学習することができましたか。									
何回も練習しましたか。									
友だちときょう力して、なかよく学習できましたか。									
友だちに教えたり、友だちを助けたりしましたか。									

「はい」 = ◎ 「どちらでもない」 = ○ 「いいえ」 = △