

## 単元名 ゲーム「ネット型ゲーム」 ～プレルボール～

### 1 運動の特性

#### (1) 一般的特性

○自陣の床にこぶし又は前腕を用いてボールを打ちつけ、味方にパスをしたり、自陣のコートにボールを打ちつけて低いネットを越し、相手コートにボールを返したりする攻守分離型のゲームである。

#### (2) 児童から見た特性

○ルールや作戦を工夫して、集団の連係プレイによって守ったり攻撃したりして、ラリーを続けたり競争したりすることが楽しいゲームである。

### 2 単元の目標

#### (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

○ボールを床（地面）に手で打ちつけ、パスをしたり相手のコートに返球したりすることで、プレル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用具の準備や片づけを、友達と一緒にしようとする。	①プレル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プレル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ボールの方向に体を向けたら、ボールの落下点やボールを操作しやすい位置に移動することができる。 ②いろいろな高さのボールを手ではじいたり打ちつけるなどして、相手コートに返球することができる。

### 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攻めたり守ったりする		<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片づけ・整理運動			③集合・整列・挨拶	
評価	ア①	ウ②	ウ①	ウ①②	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、主にゲームの特徴に応じた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、簡単なルールでゲームを行い、基本的な攻撃や守備の仕方の習得をめざす。

「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

○ボールはドッジボール0～1号程度の大きさで柔らかめで弾むボールを使用する。

4 年
No.62

- 1 単元名 プレールボール
- 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		
8分	1 ねらいを確認する。		
	プレール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。 ・プレールキャッチゲーム ・プレールラリーゲーム ○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。 ・ミニプレールボール (ネット無し・ネット有り) ○メインゲームであるプレールボールの基本的なやり方を説明する。  ○元になるチームはあらかじめ決めておく。  ○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。  ○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。 ・2つのゲームを行う。 ・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。 ・課題に合ったルールや作戦を選ぶ。 ・教え合いながら行う。</p> <p>③メインゲームをする。 ・プレールボール ・ルールと作戦 ・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。 ○2種類のゲームのやり方を理解する。 ・プレールキャッチゲーム ・プレールラリーゲーム ○結果の記録の仕方を知る。	○2種類のボール操作技能に関する練習ゲームを説明する。 ・それぞれ2分ずつ行わせる。 ・記録のさせ方を説明する。	ボール 得点板 ネット フラフープ
10	4 練習ゲーム2をする。 ○ミニプレールボールをする。 (4分×2)	○練習ゲーム2のやり方を説明しながら行わせる。	
10	5 メインゲーム(プレールボール)をする。 ○簡単なルールのプレールボールをやってみる。 ○前半と後半を4分ずつ行う	○簡単なルールでプレールボールを行わせる。 ア) 4人対4人 イ) 何回で返してもよい ウ) 両手打ちでもよい エ) サーブは両手で投げ入れる	
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、意欲的に取り込もうとする。	

4 年
No.63

1 単元名 プレールボール

2 目標 手でボールを打ちつける技能を身に付け、簡単なルールのゲームをする。

3 展開 (2/8)

時配	学習内容と活動	指導・支援 (○) と評価 (◇)	用具・資料
	いろいろな高さのボールを手ではじいたり打ちつけるなどして、相手コートに返球すること		
5分	1 集合、整列、挨拶をする。 2 用具と場の準備をする。 ○得点板 ○ボール ○ネット ○ボールを入れるためのフラフープ	○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、バウンド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)
7	3 練習ゲーム1を行う。(各3分) ○プレールキャッチゲーム (2人で) 二人が対面して、キャッチしてからこぶしで打って前の人にパスをすることを繰り返す。 ○プレールラリーゲーム (2人で) 二人が対面して、こぶしでボールを打ってラリーを続ける。 *代表者が結果を記録用紙に記入する。	○手でボールを打つ技能やボールの落下点に移動する動きなどのポイントに関する助言をする。 ・こぶしでたたく ・こぶしの横でたたく ・平手でたたく ・両手でたたく	ボール 得点板 フラフープ ネット
8	4 ねらいを確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;">             やさしいルールのゲームで、ボールを打ちつけたりはじいたりしてゲームをしよう           </div>	○上手にできている児童を賞賛する。	
10	5 練習ゲーム2を行う。 ○ミニプレールゲーム (2人対2人) ・チーム内で2人対2人のゲームをする。 ・ネット無しで行う。 ・得点の合計を記録する。 課題1: 自分のコートに強く打ちつけて相手のコートに返す	○学習する課題について説明し練習ゲーム2の行い方を確認する。 ○身に付けさせたい動きを本時の課題として意識付ける。 ○課題とする技能や動き方を中心に、積極的に助言する。 ・片手で打つ場合は反対の足を踏み込む。 ・低いボールはアンダーハンドではじくように打つ。 ・ボールの中心をたたく。 ○上手にできている児童を賞賛し、良いところを広める。	
10	6 プレールゲームをする。 ・4人対4人 ・高さ40cm程度の低いネットで行う。 ・必ず味方に1回以上パスしてから相手コートに返す。	○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。 ・触球数 (何回でもよい) ・ボールの打ち方 (両手打ちあり) ○良いプレーは賞賛し広める。 ◇ボールを自陣に打ちつけて相手コートに返すことができる。	
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。	学習カード
	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。	
	9 整列・挨拶をする。	○けが等の確認をする。	

4 年
No.64

1 単元名 プレールボール

2 目標 手でボールを打ちつける技能を身に付け、簡単なルールのゲームをする。

3 展開 (3/8)

時配	学習内容と活動	指導・支援 (○) と評価 (◇)	用具・資料
	ボールの方向に体を向けたり、ボールの落下点やボールを操作しやすい位置に移動すること		
5分	1 集合、整列、挨拶をする。 2 用具と場の準備をする。 ○得点板 ○ボール ○ネット ○ボールを入れるためのフラフープ	○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、バウンドキャッチボールなどでウォーミングアップを行わせる。 ○手でボールを打つ技能やボールの落下点に移動する動きなどのポイントに関する助言をする。 ・ボールの中心をたたく ・こぶしでたたく ・こぶしの横でたたく ・平手でたたく ・低いボールはアンダーハンドではじく ○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) ボール ネット 得点板 フラフープ
7	3 練習ゲーム1を行う。(各3分) ○プレルキャッチゲーム (2人で) ○プレルラリーゲーム (2人で) *代表者が結果を記録用紙に記入する。		
8	4 ねらいを確認する。 やさしいルールのゲームで、ボールを打ちつけたりはじいたりしてゲームをしよう		
10	○チーム毎に課題と練習ゲーム2について確認する。 5 練習ゲーム2を行う。 ○ミニプレルゲーム (2人対2人) ・チーム内で2人対2人のゲームをする。 ・ネットを張る。 ・得点の合計を記録する。 課題2: パスをつないでアタックする ・味方が打ちやすいボールをパスする。 ・ボールをつなげたり打ち返したりするために、ボール操作しやすいところに動く。	○学習する課題について説明し練習ゲーム2の行い方を確認する。 ○身に付けさせたい動きを本時の課題として意識付ける。 ○課題とする技能や動き方を中心に、積極的に助言する。 ・レシーブするときにはコートの内側を向く。 ・アタックは後方から強く打つ。 ○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。	
10	6 プレールゲームをする。 ○4人対4人 ○高さ40cm程度の低いネットで行う。 ○必ず味方に1回以上パスしてから相手コートに返す。		
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。	○ルールを確認する。 ・触球数 (何回でもよい) ・ボールの打ち方 (両手打ちあり) ○良いプレーは賞賛し広める。 ◇ボールの方向に体を向けたり、ボールの落下点やボールを操作しやすい位置に移動したりすることができる。 ○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

4 年
No.65

1 単元名 プレールボール

2 目標 手でボールを打ちつける技能を身に付け、簡単なルールのゲームをする。

3 展開 (4/8)

時配	学習内容と活動	指導・支援 (○) と評価 (◇)	用具・資料
	ボールを自陣に打ちつけて相手コートに返すこと ボールを操作しやすい位置に移動すること		
5分	1 集合、整列、挨拶をする。	○素早い集団行動と元気の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、バウンドキャッチボールなどでウォーミングアップを行わせる。 ○手でボールを打つ技能、ボールの落下点に移動する動きなどのポイントに関する助言をする。 ・こぶしでたたく ・こぶしの横でたたく ・平手でたたく ・低いボールはアンダーハンドではじく  ○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)  ボール ネット 得点板 フラフープ
	2 用具と場の準備をする。 ○得点板 ○ボール ○ネット ○ボールを入れるためのフラフープ		
7	3 練習ゲーム1を行う。 ○プレールキャッチゲーム(2人で) ○プレールテニス(2人で)  *代表者が結果を記録用紙に記入する。		
8	4 ねらいを確認する。		
	やさしいルールのゲームで、ボールを打ちつけたりはじいたりしてゲームをしよう		
10	5 練習ゲーム2を行う。 ○ミニプレールゲーム(2人対2人) ・チーム内で2人対2人のゲームをする。 ・ネットを張って行う。 ・得点の合計を記録する。 課題3: レシーブ～トス～アタックの3段攻撃をする	○学習する課題について説明し練習ゲーム2の行い方を確認する。 ○身に付けさせたい動きを本時の課題として意識付ける。 ○課題とする技能や動き方を中心に、積極的に助言する。 ・味方が打ちやすいパスをする ○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。 ・触球数(2～3回) ・ボールの打ち方(両手打ちあり) ○良いプレーは賞賛し広める。 ◇ボールを自陣に打ちつけて相手コートに返すことができる。 ◇ボールの方向に体を向けたり、ボールの落下点やボールを操作しやすい位置に移動したりすることができる。	
10	6 プレールゲームをする。 ○4人対4人 ○高さ40cm程度の低いネットで行う。 ○必ず味方に1回以上パスしてから相手コートに返す。		
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。		

4 年
No.66～68

1 単元名 プレールボール

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)

時配	学習内容と活動	指導・支援 (○) と評価 (◇)	用具・資料
	チームの特徴を生かした作戦や規則を工夫すること		
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、バウンド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 ○ボール ○ネット ○ボールを入れるためのフラフープ		
7	3 練習ゲーム1を行う。 ○プレルキャッチゲーム (チームで) ○プレルラリーゲーム (チームで) チームで対面して行う。 前の人が出たらすぐ次の人が出てきて打つ。 *代表者が結果を記録用紙に記入する。	○手でボールを打つ技能、ボールの落下点に移動する動きのポイントに関する助言をする。 ・すばやく落下点に動く ・ボールの正面になるように動く	ボール ネット 得点板 フラフープ
8	4 ねらいを確認する。	○上手にできている児童を賞賛する。	
	ルールや作戦を工夫してゲームをしよう		
	○チーム毎に課題、ルール、作戦について確認する。 <選択ルール、作戦の例> ルール例 ・触球数 ・両手打ちの有無 ・ポジション (ローテーションか固定か) ・得点方法 (全員得点でボーナス点等) ・ネットの高さ	○自分たちの課題と作戦を確認させ、その課題 (作戦) に合ったルールを選ばせる。 作戦例 ・守備のポジション (四角形、菱形、扇形等) ・レシーバー、セッター、アタッカーを決める ・どこをねらうか	
8	5 プレールゲーム前半を行う。 ○4人対4人 ○ネットを張る (高さは選択) ○はじめとおわりに挨拶をする	○チームの課題や技能ポイントについて積極的に助言する。 ・ルールは各チームが選択したものを前半と後半に分けて行わせる。 ○上手にできている児童を賞賛し、良いところを広める。	
4	6 チームで前半戦の反省をし、作戦を練り直し、練習を行う。 ○攻撃の仕方 ○守備の仕方 ○後半のルールと作戦の確認 ○練習はハーフコートで行う	○ゲームの結果を代表者に記録用紙に記入させる。 ○作戦タイムでは、各チームを回り、助言する。 ○練習はハーフコートで今まで練習1や練習2で行ったものの中から選んで行わせる。	
8	7 プレールゲーム後半戦を行う。	○良いプレーは賞賛し広める。 ◇チームの特徴を生かした作戦や規則を工夫している。	
5	8 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。	学習カード
	9 片付けをし、整理運動をする。 10 整列・挨拶をする。	◇チームで協力して取り組もうとする。 ○けが等の確認をする。	

4 年
No.69

1 単元名 プレールボール

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

3 展開 (8/8)

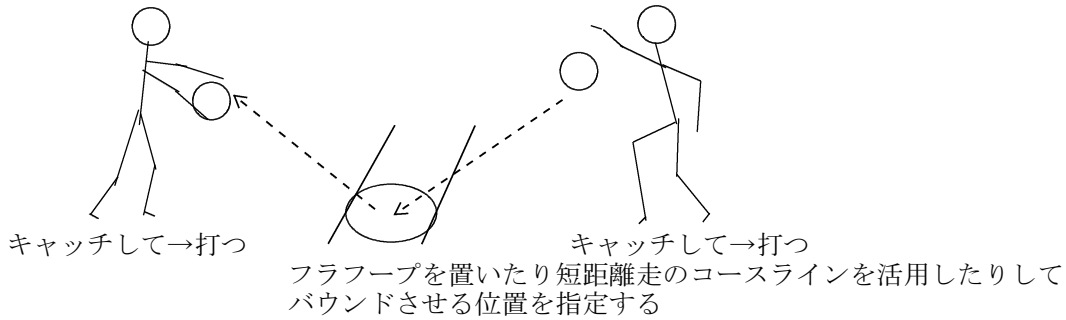
時配	学習内容と活動	指導・支援 (○) と評価 (◇)	用具・資料
	学習したことを生かして、まとめのトーナメント大会をすること		
5分	1 集合、整列、挨拶をする。	○素早い集団行動と元気な挨拶ができるようにする。服装や健康状態を観察により把握する。 ○役割ごと協力して行わせる。 ○準備が終わったチームには、バウンドキャッチボールなどでウォーミングアップを行わせる。 ○手でボールを打つ技能、ボールの落下点に移動する動きのポイントに関する助言をする。 ・すばやく落下点に動くようにする。 ○上手にできている児童を賞賛する。	単元計画表 (掲示用模造紙)  説明図 (各ゲーム)  ボール ネット 得点板 フラフープ
	2 用具と場の準備をする。 ○得点板 ○ボール ○ネット ○ボールを入れるためのフラフープ		
7	3 練習ゲーム1を行う。 ○プレルキャッチゲーム (チームで) ○プレルテニス (チームで) ・チームで対面して行う。 ・前の人が打ったらすぐ次の人が出てきて打つ。 *代表者が結果を記録用紙に記入する。		
8	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		
	○チーム毎に課題、作戦、ルールについて確認する。 <選択ルール、作戦の例> ルール例 ・触球数 ・両手打ちの有無 ・ポジション (ローテーションか固定か) ・得点方法 (全員得点でボーナス点等)	○自分たちの課題と作戦を確認させ、その課題 (作戦) に合ったルールを選ばせる。 作戦例 ・守備のポジション (四角形、菱形、扇形等) ・レシーバー、セッター、アタッカーを決める	
8	5 プレールゲームトーナメント1回戦を行う。 ○4人対4人 ○ネット (高さは選択) ○はじめとおわりの挨拶 ○選択ルール	○チームの課題や技能ポイントについて積極的に助言する。 ・ルールは各チームが選択したものを前半と後半に分けて行わせる。 ○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。	
4	6 チームで1回戦の反省と、作戦の練り直し、練習を行う。 ○攻撃の仕方 ○守備の仕方 ○2回戦のルールと作戦の確認 ○練習はハーフコートで行う	○作戦タイムでは、各チームを回り、助言する。 ○練習はハーフコートで今まで練習1や練習2で行ったものの中から選んで行わせる。	
8	7 プレールゲームトーナメント2回戦を行う。	○良いプレーは賞賛し広める。 ◇チームの特長を生かした作戦や規則を選んでいる。	
5	8 まとめをする。 ○チームの評価と自己評価を行う。 ○表彰を行う。	○学習カードに記入させる。 ○表彰することで、全員のがんばりを賞賛し合う。	学習カード
	9 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。	
	10 整列・挨拶をする。	○けが等の確認をする。	

## 6 補助資料

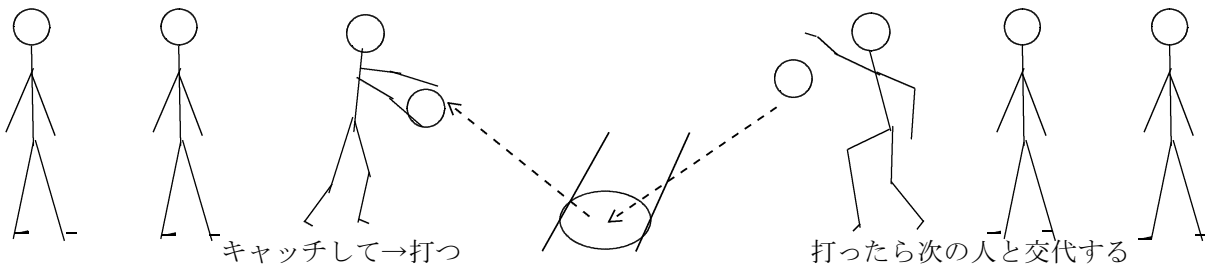
【練習ゲーム1】主に、ボール操作の技能を高める運動。

「プレルキャッチゲーム」＝3分間で何回できたかを記録する。

(ねらい1) 二人で対面して行う

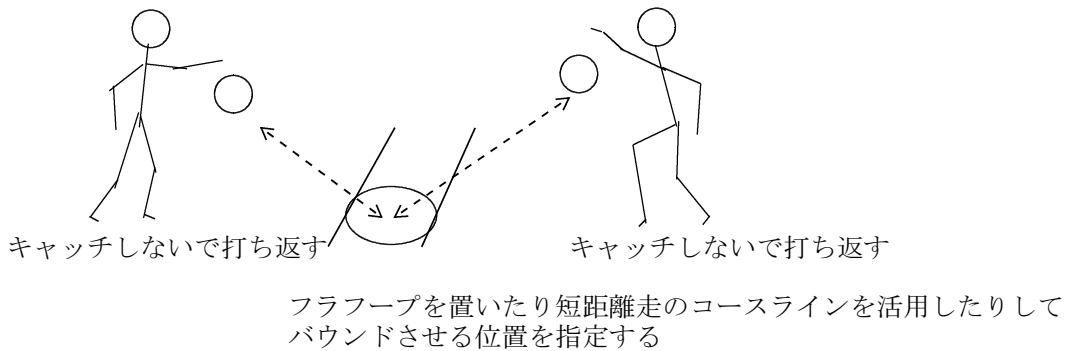


(ねらい2) チームで二つに分かれて、入れ代わりながら連続して行う。

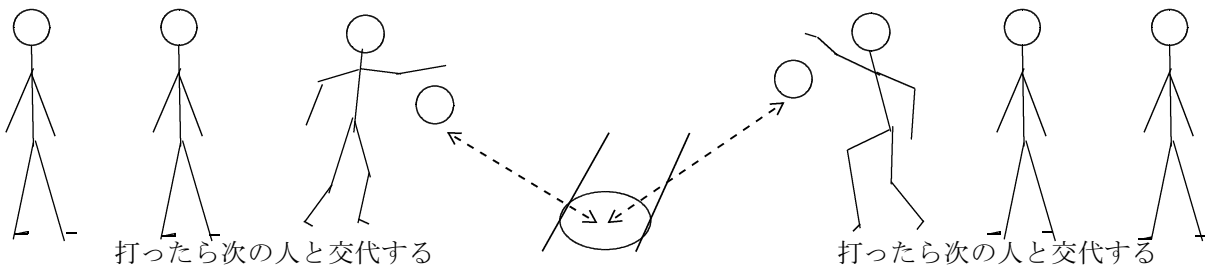


「プレルラリーゲーム」＝3分間で何回できたかを記録する。

(ねらい1) 二人で対面してラリーを続ける。



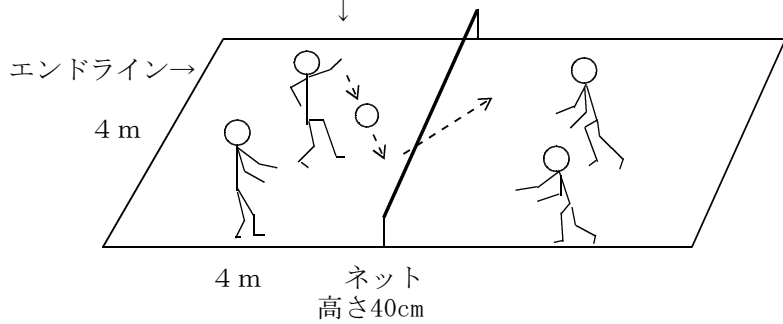
(ねらい2) チームで二つに分かれて、入れ代わりながら連続してラリーを続ける。





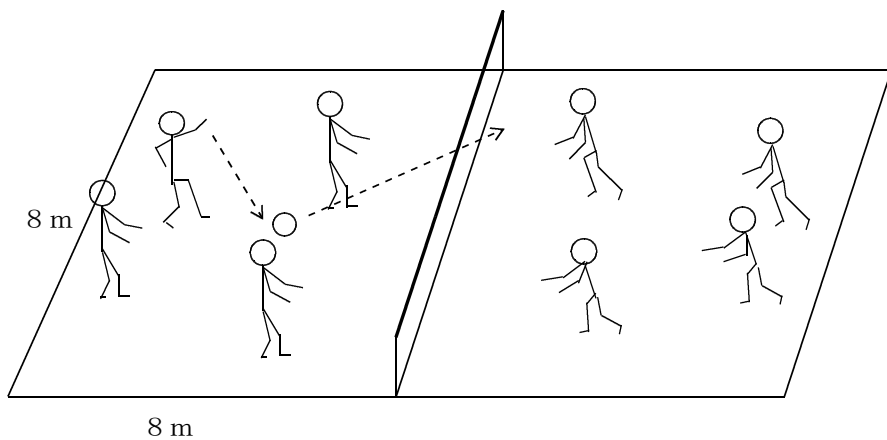
【練習ゲーム2】 プレールボールに関する動き方を身につける運動

「ミニプレールゲーム」 プレールゲームのコートの半分を使う  
 サイドライン



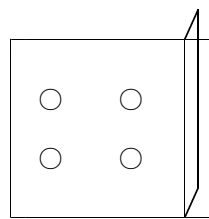
- ・ 2人対2人
- ・ 2回以上で返球する
- ・ 返球されてきたボールは、そのままダイレクトで打ってもよいし、自陣にワンバウンドさせて打ってもよい。
- ・ サーブはエンドラインから投げ入れる。

【プレールゲーム】 学習したことを活用するメインゲーム

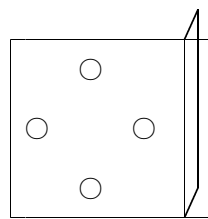


- ・ 4人対4人
- ・ 2回以上で返球する
- ・ 返球されてきたボールは、そのままダイレクトで打ってもよいし、自陣にワンバウンドさせて打ってもよい。
- ・ サーブはエンドラインから投げ入れる。

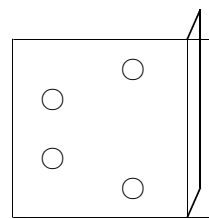
<守備の形>



四角形



菱形



扇形

- ・ 守備の形はチームで選択させる。
- ・ 前衛はレシーブの時内側を向くとパスしやすい。

7 学習カード

プレルボール学習カード 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

練習ゲーム 2								
	点	点	点	点	点	点	点	点

メインゲーム								
点数	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すか。								
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すか。								
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」 = △