

単元名 ボール運動「ゴール型」 ～ サッカー ～

1 運動の特性

(1) 一般的特性

○2つのチームが入り交じり、主に足を使ってパスやドリブルをして、相手の守りをくずしながらシュートをして得点を競い合うことが楽しい運動である。

(2) 児童から見た特性

○ドリブルやパスをしてシュートが決まったときやチームで考えた作戦で相手チームに勝ったときに楽しさを感じられる運動である。

2 単元目標

(1) 関心・意欲・態度

○運動に進んで取り組み、ルールやマナーを守り助け合って運動をしたり、場や用具の安全に気を配ったりすることができる。

(2) 思考・判断

○ルールを工夫したり、自分のチームの特徴に応じた作戦を立てたりすることができる。

(3) 運動の技能

○蹴る、止める、運ぶといったボール操作をしたり、ボールを受けることのできる場所に動いたりして攻守入り交じったゲームができる。

○易しい攻撃の状況の中で、チームの作戦に基づいた位置どりやボール操作によって得点ができる。

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 習体の 動評に 価お規 け準 る	①進んで練習やゲームに取り組みようとする。 ②ルールやマナーを守り、審判の判定に従いながらゲームを楽しもうとする。 ③場や用具などの安全性を確かめようとする。	①自分のチームに合ったルールや場を選んだり、工夫したりしている。 ②チームの特徴に応じた攻め方を知り、自分のチームの特徴に応じた作戦を立てゲームに生かしている。 ・作戦に応じた練習	①ボールを蹴ったり止めたり(パス)、ドリブルしたりすることができる。 ②得点しやすい場所に移動し、パスを受けて得点などを行うことができる。 ③ボールを保持する人と自分の間に守備者を入れないように立つことができる。

4 指導計画と評価

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	(オリエンテーション) ○学習の進め方を知る	【全体練習】 ・トラップ ・キック ・パス ・ドリブル・シュート				【全体・チーム練習】 ・トラップ ・キック ・パス ・パス⇨シュート・1対1 ・1対2			
20	○ルールやマナー学習カード	〈ねらい1〉 ○いろいろな場でゲームをしたり、簡単なルールやマナーを理解したりして、ゲームを楽しむ				〈ねらい2〉 ○自分たちで場を選んだり作戦を工夫したりしてゲームを楽しむ			
30	○ボール遊び	【ゲーム】(リーグ戦)				【ゲーム】(対抗戦) まとめ			
40									
評価	ア①	イ①ウ②	ウ①	ア②	ウ②	ア③	イ②	ウ③	

5 指導の工夫

(1) 学習過程の工夫

○毎時間のはじめ、ボール操作の技能や作戦に基付いた動きが身に付くような運動を取り入れる。

○ねらい2の対抗戦では、チーム練習やねらい①で身に付けた技能を活用できるようにゲームをしていく。

(2) ルール・場の工夫

○扱いやすいボールを選ばせたり、ルールや場を工夫したりすることで、運動の楽しさ等に触れさせる。

5 年
No.61

- 1 単元名 サッカー
- 2 目標 学習の流れをつかむことができる。
- 3 展開 (1/9)

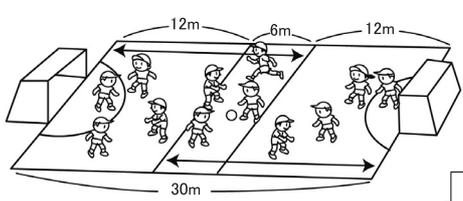
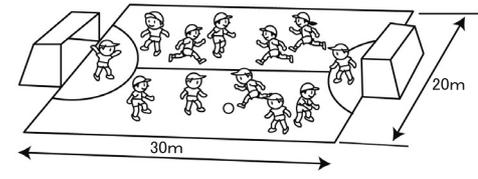
時配	学習内容と活動	指導・支援 (○) と評価 (◇)	用具・資料
	学習の流れをつかむこと		
10分	<p>1 学習の進め方をつかむ。</p> <p>〈1時間の流れ〉ねらい1</p> <p>①全体・チームで基礎練習をする。 ・トラップ ・キック ・パス等</p> <p>②チームのめあて, 自分のめあての確認。</p> <p>③ゲームの進め方とルールの確認。</p> <p>④ゲームをする。 第一試合⇒反省・練習⇒第二試合⇒反省</p> <p>⑤全体で振り返る。 ・学習の中で, 困ったことや自分たちが活動したルールや場, 良かった所を発表し合う。</p> <p>〈1時間の流れ〉ねらい2</p> <p>①チームで基礎練習をする。 ・作戦に応じた練習。 (各チームで考えていく)</p> <p>②チームのめあて, 自分のめあての確認。</p> <p>③ゲームの進め方とルールの確認。</p> <p>④ゲームをする。 第一試合⇒反省・練習⇒第二試合⇒反省</p> <p>⑤全体で振り返る。 ・学習の中で, 困ったことや自分たちが活動したルールや作戦, 良かった所を発表し合う。</p>	<p>○プリントで学習の流れを確認していく。</p> <p>ねらい①では, いろいろな場でゲームをしたり, 簡単なルールやマナーを理解したりして, ゲームを楽しもう。</p> <p>○チーム練習では, ボールの蹴り方や止め方等のポイントを抑えるために基礎練習をチームで進めていくことを確認する。</p> <p>○前半の動き, ルール, マナー等について反省し, 後半に生かす。</p> <p>○チームでルールや場等を反省し, 次の時間につなげることが大切であるということを確認する。</p> <p>ねらい②では, ねらい①で学習してきたことを生かし, 場を選んだり作戦を工夫したりしてゲームをしていこう。</p>	<p>単元計画表</p>  <p>学習カード</p>
30	<p>2 ボール遊び。</p> <p>○ボールコントロール ・リフティング, トラップ</p> <p style="text-align: center;">一人 ⇒</p>  <p>○キック ○パス ○ドリブル ・8の字ドリブル ・蹴りだし ○ドリブルシュート など</p>	<p>◇進んで練習やゲームに取り組むことができたか。</p> <p style="text-align: center;">二人組</p> <p style="text-align: center;">胸でトラップ⇒インサイド</p>  <p style="text-align: center;">ヘディング</p>  <p style="text-align: center;">相手の胸に正確に返そう</p> <p>ボールと遊ぶことは, 体をほぐしたり温めたりするのに有効です。また, ボールを上手にコントロールするのに必要なボディバランスを身に付けたりトラップのときにボール感覚を覚えたりするのに役立ちます。</p>	<p>ビブス</p> <p>ボール マーカー ゴール</p>
5	<p>3 試しのゲームをする。</p> <p>4 本時のまとめをする。</p> <p>5 後片付けをする。</p>	<p>2つの場でゲームをして, 次の時間への見通しを持とう。</p> 	

5 年
No.62~65

1 単元名 サッカー

2 目標 ボール操作の技能を身に付け、いろいろな場でゲームをしたり、簡単なルールを理解したりして、ゲームを楽しむ。

3 展開 (2・3・4・5/9)

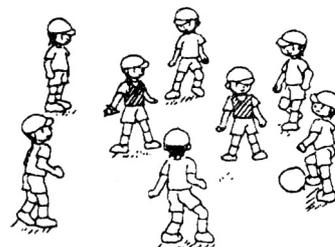
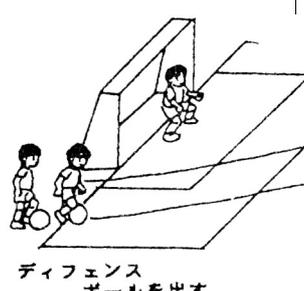
時配	学習内容と活動	指導・支援 (○) と評価 (◇)	用具・資料
	<p>簡単なルールやマナーを理解してゲームを楽しむこと</p>		
3分	1 協力して、用具やコートでの準備をする。	<p>○進んで取り組んでいたりと、友達と協力して取り組んだりしている児童を称賛する。</p> <p>○ボールの止め方、蹴り方等のポイントを積極的にアドバイスしていく。</p> <p>◇ボールを蹴ったり止めたり(パス)、ドリブルしたりすることができたか。</p>	<p>マーカー</p> <p>学習カード</p>
15	2 学習の活動と内容を確認する。 3 全体基礎練習をする。 ○リフティング、ドリブル、パスゲーム等		
	<p>ねらい1 いろいろな場でゲームをしたり、簡単なルールやマナーを理解したりして、ゲームを楽しむ</p>		
20	<p>4 ゲーム1をする。 (ルールの例)</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>○男女混合 1チーム5~6人 ○ゲーム開始・得点後はセンターから ○1ゲーム8分 ○ボールは選んでよい ○得点は男子1点、女子2点</p> </div> <p style="text-align: center;">【横グリッド3コート】</p>  <p style="text-align: center;">【たてグリッド2コート】</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>コート内が3対2など、人数に違いがあるといいよ。</p> </div> <p style="text-align: center;">【フラットコート】</p> 	<p>○3つの場を経験していくことで自分たちに合った場を見付けさせていく。</p> <p>◇ルールやマナーを守り、審判の判定に従いながらゲームを楽しむことができたか。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>守りと攻めの役割がはっきりするね。マークする友達もはっきりするよ。</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>A, Cゾーンは、人数に差をつけるともっと楽しいよ。</p> </div> 	<p>ゴール</p> <p>得点板</p>
7	<p>5 チームで反省をする。</p> <p>6 ゲーム2をする。</p> <p>7 相手チームと反省する。</p> <p>8 全体で学習のまとめをする。</p> <p>9 後片付けをする。</p>	<p>○ゲーム1の反省(問題点,ルール,動き)をし、ゲーム2に生かすように助言する。</p> <p>◇得点しやすい場所に移動し、パスを受けて得点などをすることができたか。</p> <p>◇自分のチームに合ったルールや場を選んだり、工夫したりすることができたか。</p> <p>○話し合いの観点として『ルール』『問題点』『友達の良かった所』を提示し、話し合いをさせる。</p> <p>○必要に応じて次の時間につながる練習方法を紹介する。</p> <p>○協力して素早く片付けるように声をかける。</p>	

5 年
No.66

1 単元名 サッカー

2 目標 得点しやすい場所に移動し、パスを受けて得点などを行うことができる。

3 展開 (6/9)

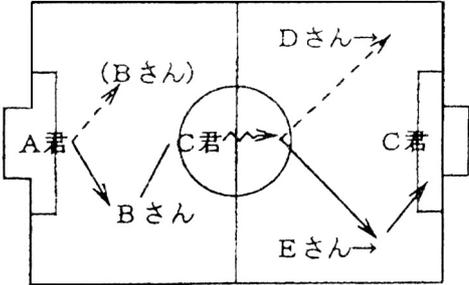
時配	学習内容と活動	指導・支援 (○) と評価 (◇)	用具・資料
	得点しやすい場所に移動してパスを受けてシュートすること		
3分 25	<p>1 協力して、用具やコートでの準備をする。</p> <p>2 全体基礎練習をする。 ○リフティング、パス、ドリブル ○鳥かご</p> <p>2対1 ↓ 3対1 ↓ 3対2 ↓ ⋮</p>  <p>○パス・シュート ⇔ ○1対1 (敵あり)</p> <p>常に動いているボールを打つという意識を持って練習しよう。</p>  <p>ディフェンス ボールを出す</p>	<p>○進んで取り組んでいたたり、友達と協力して取り組んだりしている児童を称賛する。</p> <p>○今まで学習してきたもので体をアップさせる。</p> <p>○ボールをもらうためにスペースに動くことよということ積極的にアドバイスしていく。</p> <p>ボールをもらう前に、次にどこにパスをするか周りを見ておくと、すぐにパスができるよ。</p>  <p>⇔ ○1対2 (数的優位)</p>	<p>マーカー 学習カード</p> <p>ビブス</p> <p>ボール</p> <p>ゴール</p>
	<p>3 学習の活動と内容を確認する。</p> <p style="text-align: center; border: 1px solid black;">ねらい2 自分たちで場を選んだり作戦を工夫したりしてゲームを楽しむ</p>	<p>○対戦するチームについて話し合い、作戦を確認する。</p>	<p>得点板</p>
10 7	<p>4 ゲーム1をする。</p> <p>5 相手チームと反省をする。</p> <p>6 全体で学習のまとめをする。</p> <p>7 後片付けをする。</p>	<p>○チーム同士で話し合い、どんな場で、どのようなルールで行うか確認するように助言する。</p> <p>◇得点しやすい場所に移動し、パスを受けて得点などを行うことができたか。</p> <p>○話し合いの観点として『友達の良かった所』(動き、がんばったところ)や作戦の良かった所を提示し、話し合いをさせる。</p> <p>○作戦や動き、がんばっていた児童を紹介し、良い動きを共有するとともに、次の時間につなげる。</p> <p>○必要に応じて次の時間につながる練習方法を紹介する。</p> <p>○協力して素早く片付けるように声をかける。</p>	

5 年
No.67~69

1 単元名 サッカー

2 目標 技能を高め、ルールを理解しゲームを楽しむことができる。

3 展開 (7・8・9/9)

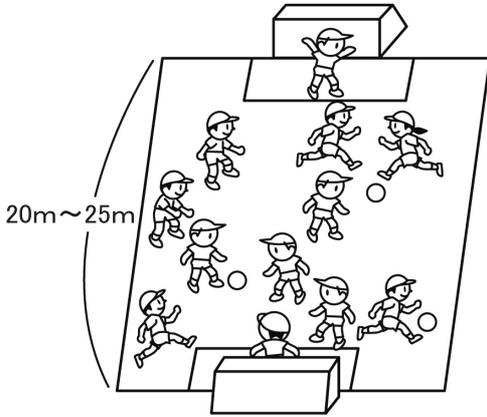
時配	学習内容と活動	指導・支援 (○) と評価 (◇)	用具・資料	
3分 7 28	場を選んだり作戦を工夫したりすること			
	1 協力して、用具やコートでの準備をする。	○進んで取り組んでいたり、友達と協力して取り組んだりしている児童を称賛する。	マーカー 学習カード ボール ゴール 得点板 ビブス	
	2 チーム基礎練習をする。	○今まで学習してきたことを生かしてチームで練習していくよう助言する。		
	○作戦に応じた練習をする。			
	【作戦の例】	【作戦に応じた練習の例】		
		○A君は、Bさんに指示を出して素早くボールを送る練習をする。 ○Bさんは、C君に正確なパスができるようにA君に教えてもらいながら練習する。 ○DさんとEさんは、C君からのパスを追いつけるようにし、ゴール前のC君にセンタリングできるように練習する		
	3 学習の活動と内容を確認する。	○対戦するチームについて話し合い、作戦を確認する。		
	ねらい2 自分たちで場を選んだり作戦を工夫したりしてゲームを楽しむ			
	4 ゲーム1をする。	◇ボールを保持する人と自分の間に守備者を入れないように立つことができたか。		
	5 チームで反省・練習をする。			
 ゲーム1のみんなの動きや作戦について話し合い、動きの確認をしてゲーム2にのぞもう。				
6 ゲーム2をする。	◇自分のチームの特徴に応じた作戦を立てることができたか。 ◇場や用具などの安全性を確かめることができたか。			
7 相手チームと反省をする。	○話し合いの観点として『友達の良かった所』（動き、がんばったところ）や作戦の良かった所を提示し、話し合いをさせる。			
8 全体で反省をする。	○作戦や動き、がんばっていた児童を紹介し、良い動きを共有するとともに、次の時間につなげる。			
9 後片付けをする。	○必要に応じて次の時間につながる練習方法を紹介する。			
10 9時間目の最後に学習のまとめをする。	○協力して素早く片付けるように声をかける。 ○単元を通して学習を振り返ることで自己評価をさせる。			

6 補助資料

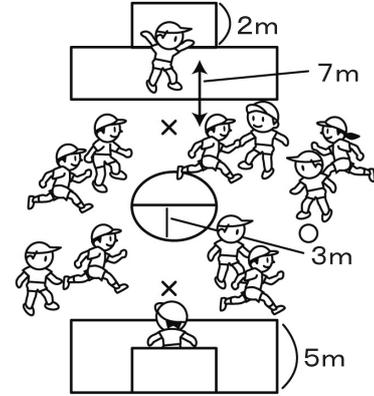
(1) 場の設定の例

児童の実態に応じて場を設定しましょう。

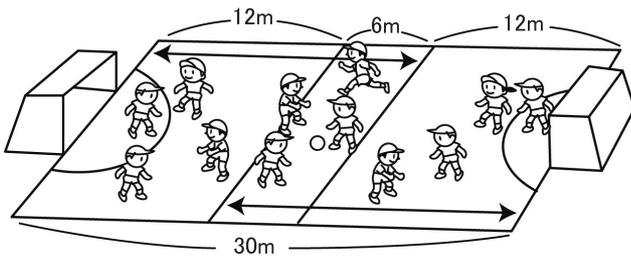
【場づくり例1 2ボールサッカー】



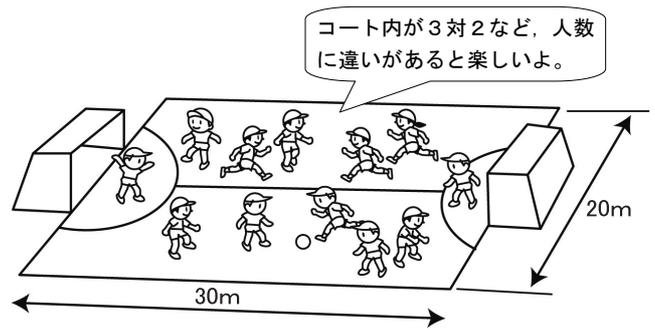
【場づくり例2 ノーラインサッカー】



【場づくり例3 横グリッド3コート】



【場づくり例4 たてグリッドコート】

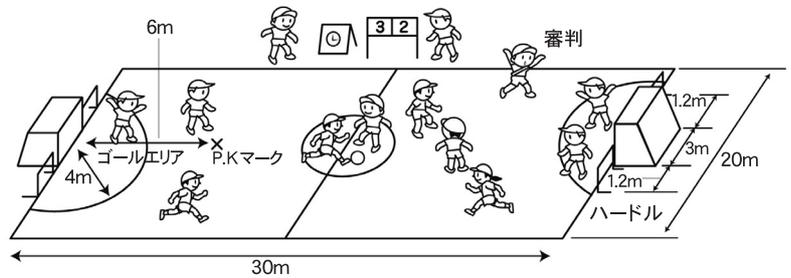


【場づくり例5 ラッキーコート】

- ラッキーゾーンコート
- ・外からの速攻にいいね。
- ・足の速い友達をゾーンに。
- ・センタリングに合わせる。



【場づくり例6 フラットコート】



(2) 練習方法

○ボールコントロール

リフティング

いろいろな場所を使って
左右両方でできるようにしよう

●一人で

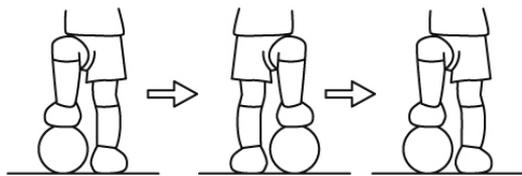


●二人で



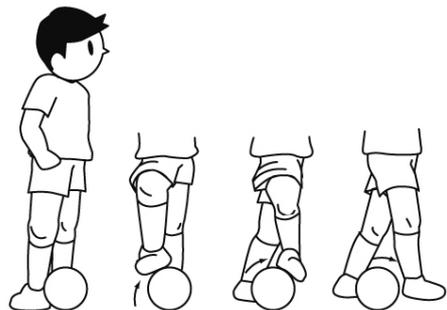
足のうらを使って (15mぐらいのドリブル)

玉のり
(その場⇒前進⇒後退)



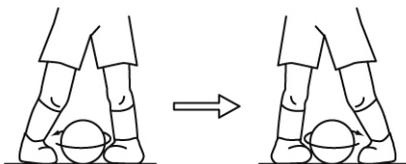
体の横で転がす

リズムカルに
ボールを動か
せるようにし
よう!

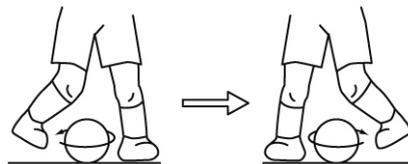


ボールをまたぐ

(その場⇒前進)



内⇒外 (その場⇒前進)



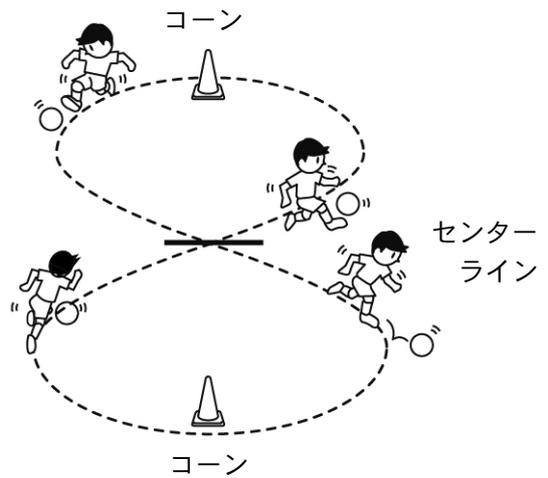
◎ボールと『遊ぶ』ことは、体をほぐしたり、温めたりするのに有効です。また、ボールをうまくコントロールするのに必要なボディバランスを身に付けたり、トラップのときのボール感覚を覚えるのに役立ちます。左右両方の足でボールコントロールできるように意識させます。

○ドリブル

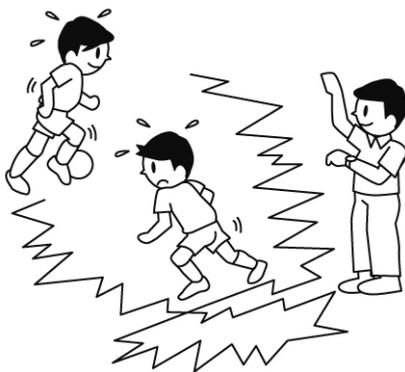
8の字ドリブル

30秒間に何回センターラインを越えたか競争しよう。

逆回りもしてみよう。

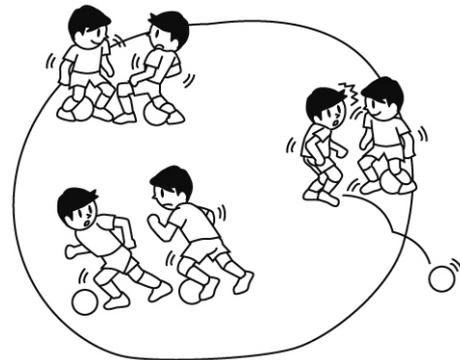


30秒ゲーム



30秒後に、ボールを持っていた人の勝ち！

蹴り出し ※相手を意識してのボールキープ



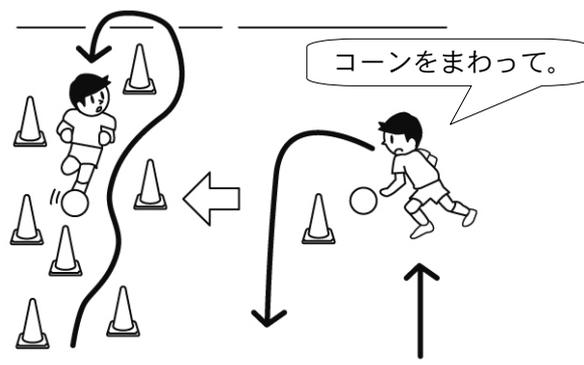
- ・限られたエリアで、数人がドリブルし、他の選手のボールをエリア外へ蹴り出す。
- *自分のボールをキープしながら敵に向かう。

◎ここでは、足のいろいろな所でボールを触り感覚を高め、足元にしっかりとボールを置き顔を上げてドリブルすることを意識させます。

【ドリブルリレー】

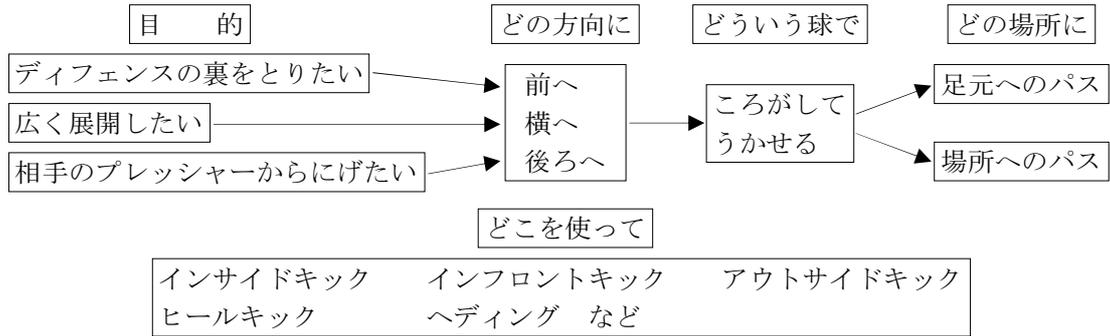
(三角コーンで)

最初はコーンを1つで往復する。
慣れてきたら、ジグザグドリブル。



○パス

どこへどんなパスを出せば有効なの？



練習方法

パスアンドゴー
(2人組)

三角形

(3人組)

逆回りもしよう。

正確なボールコントロール
パスを出すためには、広い視野
速い判断力 } が必要

慣れてきたら、
ツータッチ、ワンタッチなどの
制限をつけると
よい。

7 学習カードの例

サッカー学習カード

チーム名 _____

ねらい①
簡単なルールやマナーを理解し、ゲームを楽しむ。

めあて _____ _____ _____ 反省 _____ _____	めあて _____ _____ _____ 反省 _____ _____	めあて _____ _____ _____ 反省 _____ _____																							
自チームの特徴 チームを作ったときのイメージ _____ _____ _____ 攻撃面 _____ _____ _____ 守備面 _____ _____ _____	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 10%;">相手</th> <th style="width: 10%;">結果</th> <th style="width: 80%;">対戦相手の特徴 (◎はよい所△弱点)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="2" style="writing-mode: vertical-rl; text-orientation: upright;">対戦結果と特徴</td> <td>対</td> <td>◎</td> </tr> <tr> <td>勝・負</td> <td>△</td> </tr> <tr> <td rowspan="2"></td> <td>対</td> <td>◎</td> </tr> <tr> <td>勝・負</td> <td>△</td> </tr> <tr> <td rowspan="2"></td> <td>対</td> <td>◎</td> </tr> <tr> <td>勝・負</td> <td>△</td> </tr> <tr> <td rowspan="2"></td> <td>対</td> <td>◎</td> </tr> <tr> <td>勝・負</td> <td>△</td> </tr> </tbody> </table>		相手	結果	対戦相手の特徴 (◎はよい所△弱点)	対戦結果と特徴	対	◎	勝・負	△		対	◎	勝・負	△		対	◎	勝・負	△		対	◎	勝・負	△
相手	結果	対戦相手の特徴 (◎はよい所△弱点)																							
対戦結果と特徴	対	◎																							
	勝・負	△																							
	対	◎																							
	勝・負	△																							
	対	◎																							
	勝・負	△																							
	対	◎																							
	勝・負	△																							

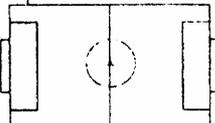
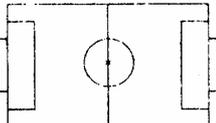
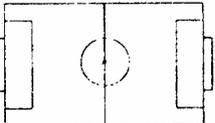
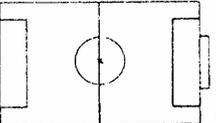
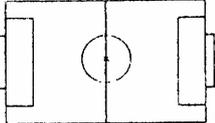
サッカー学習カード

チーム名 _____

	メンバー			
--	------	--	--	--

ねらい②
場やルール・作戦を工夫してゲームを楽しむ。

ねらい②のめあて _____

	5時間目	6時間目	7時間目	8時間目	9時間目
学習計画					
作戦					
めあて	_____ _____ _____	_____ _____ _____	_____ _____ _____	_____ _____ _____	_____ _____ _____
対戦チーム	(対戦チーム) ①勝・負 ②勝・負 対 対	(対戦チーム) ①勝・負 ②勝・負 対 対			