

1 単元名 宝運びゲームをしよう (ゲーム)

2 単元の目標

- ・友だちと交流しながら楽しく体を動かそうとする。 (関心・意欲・態度)
- ・ゲームのルールに応じて動きを工夫したり, チームに合った作戦を選んだりすることができる。 (思考・判断)
- ・タグを取られないように, またボールを落とさないように意識しながら, 動きを工夫して走ったり身をかわしたりすることができる。 (技能)

3 単元について

本単元「宝運びゲーム」は, ボールを持って思い切り走ったり, 身をかわしたりしながらボールをゴールに運んで得点するゲームである。宝運びゲームには, 次のような特性がある。

宝運びゲームの特性
<p><一般的特性></p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボールをゴールまで運ぶという基本のルールが分かりやすい。 ・児童の実態に応じて, 様々なルールを工夫することができる。 ・ボールを落とさないように意識しつつ, 相手の動きに合わせて, 自分の動きを変化させることが必要である。 ・チームで勝敗を競い合うことが楽しい。
<p><児童から見た特性></p> <ul style="list-style-type: none"> ・うまく逃げ切ってボールをゴールに運べると楽しい。 ・1年生なりの作戦を考えることができ, 友達と協力してプレーできると楽しい。 ・うまくできなかつたり, 負けてばかりいると楽しくない。

相手や味方の動きに合わせてかけひきをして得点したり, チームで勝敗を競い合ったりするおもしろさがある。「逃げる」「追う」の二つの動作場面からなる運動で, 攻守の区別がはっきりしている。そのため動き方やルールが分かりやすく, どの子も意欲的に取り組めると考える。敵や味方の動きに合わせて, すばやく走ったり身をかわしたりする動きの工夫も考えやすい。また, ルールの工夫もしやすく, 「鬼遊び」でありながら, やり方によっては「ボール遊び」としても捉えられる。なお, 鬼遊びは, 児童が慣れ親しんでいる遊びであり, 友達と自然にかかわって遊ぶことができる。ボールを使った少し高度な運動でも, 鬼遊びの形態であるため楽しみながら運動の技能を身に付けられる。

本単元は新学習指導要領に例示されている「ボール運び鬼」と同形態で, 「2・3人で連携して, 相手をかわしたり走り抜けたりする」ことを目標としている。相手や味方の動きに合わせた動き, つまり集団での動きを学習することである。集団での動きの学習の初期段階となる単元であり, 中学年のタグラグビーやフラッグフットボール, 高学年のバスケットボールやサッカーへとつなげていくことのできる単元である。ボールゲームやボール運動で重要となるのは, ボールを投げたりつかんだりすることはもちろんだが, 個人の動きだけでなく集団での動きを考えて実践しなければならないことである。しかし, 児童それぞれのボール遊びの経験の差が大きく, 集団での動きを指導することが困難なことも多い。低学年における「ボール遊び」で主に扱われるのは, 的当てゲームである。しかし, 的当てゲームでは前述の集団での動きを学習することは難しい。よって, 本単元を, 「鬼遊び」としてのみ扱うのではなく, 「ボール遊び」としても扱うことにし, 集団の動きについても考える体験をさせることは, ボール運動へとつながる初歩となる。

またチーム対抗のゲームであるため, 勝敗にこだわりトラブルが起こることも考えられる。みんなが楽しめるために, ルールを守ったり勝敗を素直に認める態度の大切さにも気付かせ, 態度面も育てていくことができる単元である。

4 児童について

素直で明るい児童が多く、休み時間には体育館や外での遊びなど、広い場所で体を動かして遊ぶことをとても喜び、遊具遊びや様々な鬼遊びを楽しんでいる。広い場所が使えないときにも、腕相撲やその他室内でできる体を使った遊びを楽しんでおり、校内を探検に出かけたりもして全体的に活発である。

体育の授業に関しては、4月から、ならびっこ、鬼ごっこ、かけっこ、リレー遊び、遊具遊びを行ってきた。どの内容にも積極的に取り組む児童がほとんどであった。ボール遊びは、まだ授業で実施しておらず、今回が初めてである。

ボールを使った遊びについては、個人差が目立つ。ボールをつかんだり投げたりすることはもちろん、弾ませて遊んだりする経験も少ないため、苦手意識をもっている児童もいる。運動に対する事前アンケートの結果は次の通りである。

うんどうアンケート

(1) たいいくのべんきょうはすきですか？

すき (31人) どちらかというとき (2人)
どちらかというときらい (1人) きれい (1人)
わけ (すき・どちらかというとき)

走るのが好き、速くなる (15人) 運動が好き (5人) 力がつく (5人)
みんなとできる (3人) 遊具遊びが好き (4人) 運動が得意 (1人)

わけ (きれい・どちらかというときらい)
走るとつらい (2人)

(2) あなたは、いつもすすんでうんどうしていますか？

よくしている (24人) ときどきしている (8人)
あまりしていない (3人) ぜんぜんしていない (0人)

(3) おにあそびはすきですか？

すき (34人) きれい (1人)
わけ (すき)

みんなとできる (8人) 逃げるのが楽しい (7人) 鬼になるのが楽しい (7人) 楽しい (6人)
走るのが好き (3人) こおり鬼が好き (2人) いろんな鬼遊びが好き (1人)

わけ (きれい)
走るのが速くない (1人)

(4) ボールあそびはすきですか？

すき (32人) きれい (3人)
わけ (すき)

投げるのがおもしろい (12人) 楽しい (7人) ドッジボールが好き (6人)
蹴るのがおもしろい (2人) 得意だから (2人) みんなとできるから (1人)
いろんなボール遊びがあるから (1人)

わけ (きれい)
ボールが顔にあたると痛い (2人) やったことがない (1人)

(5) がっこうからかえってからや、おやすみのひに、いえでどんなあそびをしますか？

外遊び

ボール遊び (7人) 鬼遊び (6人) 遊具遊び (8人)

内遊び

ゲーム (12人) お絵かき (10人) 遊具遊び (6人)

戦いごっこ (1人) ビーズ (1人)

(6) いえにボールはありますか？

ある (29人)

ない (6人)

欲しい (5人) いらぬ (1人)

アンケートの結果から、鬼遊びの経験は豊富で、大好きな遊びであることがわかる。ボール遊びについてもほとんどの児童が「好き」と答えているが、3名は「ボールが当たると痛い」

「やったことがない」という理由で「嫌い」と答えている。

今回の宝運びゲームでは、ボールを使うが、つかんだり投げたりすることはなく、持って走るだけなので、ボールが当たることはなく、苦手意識をもつ児童も安心して取り組める運動である。ゲームとしては、児童にとっていくつもの新しい取組が盛り込まれている。運動が好きな児童が多いので、高度な運動やゲームにも積極的に取り組もうと挑戦する姿を期待している。

本単元では、ゲームのルールに応じて動きを工夫したり、チームに合った作戦を選んだりすることを目指している。しかし、児童は自分のことに精一杯で、お互いに思いを伝え合うことが、まだまだ不十分である。「まなざし」で聞く、「です。」「ます。」をつけて最後まで話すといった、基本的な学習ルールの徹底に力を注いでいる段階である。朝の会の「スピーチタイム」、帰りの会の「今日のうれしかったこと」の時間に思いを伝え合う場を設けているが、深まりのあるスピーチや質問は乏しい。授業では、ペア学習が基本であるが、4人グループでの学習も少しずつ取り入れている。8人グループ（チーム）で活動することは、今回の体育の授業が初めてである。チームの勝利を目指すことで、意欲的に作戦について話し合おうとし、思いを伝え合えるように進めたい。

5 指導について

(1) 研究主題とのつながり

本校の研究主題「自ら学び、つながりながら高め合う子どもの育成」をうけて、1年生なりのつながり合いと高め合いを探りたい。1年生にとって、友達とつながり合うために、まず素地として基本的な学習ルールの徹底が重要となる。教師の指示はもちろん、友達の発表もまなざしで聞けるように継続的に指導している。聞くことで相手を知り、認め合い、つながり合いへと高まっていくのではないだろうか。また、聞いてもらえる、という安心感があれば、自信をもって話すこともできる。こうしてつながり合いが深まればさらに認め合いもスパイラルに深まり、高め合うことのできる集団へと成長できるだろう。

体育は、広い場所で数人のグループによる活動が多い教科である。様々な運動をしながら友達とのびのびと活動する中で、児童がどんどん思いを伝え合える教科でもある。思いを伝え合ったり、協力し合ったりできる児童を目指し、研究主題へとアプローチするために、次のような手立てをとる。

①チーム編成

入学してからまだ3ヶ月の児童である。新しいチームを組んでの話し合い活動は、まだ実施が困難だと考える。そこで約1ヶ月ほど経過している生活班を2班合体して、1チームとした。お互いのことをよく知っている仲間であれば、話しやすく、運動面での協力もしやすくなり、高め合うことができるだろうと考えた。生活班をチームにすることで、授業後も教室で、ゲームについて話し合うことができる。

②チームタイム

作戦について話し合うチームタイムを設けた。集団の動きに限らず、個人の動き（身のかかし方など）も作戦として話し合わせる。

試合の前半と後半で攻守が交代するため、前半後半のゲームの前に、それぞれチームタイムを設けて、1回のチームタイムでは、「海賊（攻）」「ワニ（守）」のどちらか一つについてのみ話し合うようにした。また、内容を絞った話し合いができるように、作戦カードを用いる。1年生という発達段階を考慮して、作戦カードには、いくつかの作戦を提示しておく。授業が進む中で、児童から出された新しい作戦を追加するようにし、チームで話し合っ作戦を選べるようにする。

作戦ボードのような間接的なものでは、イメージしにくい児童も多いので、実際のコートに立ちながらその場で話し合いができるようにし、思いを伝えやすくする。立ち位置を確認し、動き方を見せ合う中で、アドバイスをしたり教え合ったりする場としたい。

③場の設定

児童がイメージしやすい海賊とワニになって行う。宝（ボール）を運ぶ海賊を、海（ワニエリア）に住むワニが捕まえるというお話の中に入り込んで楽しめるようにし、ゲームや運

動への意欲を高めたい。そうして高まった意欲の中で、作戦を立てるおもしろさを感じられるようにしたい。また、ランニング時には楽しい音楽を流し、ゲームへの意欲を高めたい。

(2) ルールの設定

①基本のルール

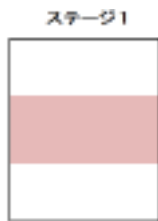
海賊は、しっぽ（タグ）をつけて、スタートラインからゴールラインを目指して、宝（ボール）を持って走る。ワニは、海（ワニエリア）でのみ守備ができ、海賊のしっぽを取って、宝を運ばせないようにする。宝は1つで1点とし、時間内にいくつ宝を運べたかで勝敗を競う。ワニはしっぽを取ったときに、取ったことが相手に分かるように、「キャッチ」と大きな声で言い、取った相手にしっぽを返す。しっぽを取られた海賊は、サイドからコート外に出て、しっぽを付けてスタートラインに戻り、再スタートする。また、海賊はボールを落としてしまったときも同様にコート外に出て再スタートする。ワニは、ボールを取ろうとしたり、はたいて落とそうとしたりしてはいけない。

なお、しっぽ（タグ）は、マジックテープ式で脱着が簡単なものを使用する。また、赤・黄・青・緑の4色で、敵と味方の区別がしやすいものでもある。


②ステージ設定について

ゲーム感覚を強め意欲を高めるために、ルールを高度化するたびに、ステージが上がる設定にした。

・ステージ1について



海を1ヶ所にして、ルールの理解をしやすくした。また、海以外の安全地帯も一生懸命に走ることで、時間内にたくさん運ぶことができることを知らせ、運動量の確保につなげたい。

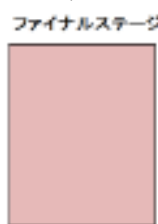
 …ワニが自由に動くことのできる「海」

・ステージ2について



海を2ヶ所にして、二つの海にワニをどう配置するかという作戦について話し合えるようにしたい。

・ファイナルステージについて



オールコートを手として攻防する。ゴールラインを越すまで攻防でき、緊張感がある。ゴールラインを越えたら、ワニは「キャッチ」ができない。これまでの学習で学んだことを大いに生かして、「すばやく身をかかわす」「緩急をつけて走る」「急に方向を変える」「仲間をかばって動く」などが、コートのあちこちで見られることを期待したい。

6 指導計画（6時間配当）

時	学習内容	ねらい	関	思	技	評価規準
1	しっぽ取り	しっぽ（タグ）の取り扱いに慣れ、ルールを守って遊ぶことができる。	◎			(関) タグを正しく扱い、ルールを守って楽しく遊ぼうとする。
2	宝運び	簡単なルールで宝運びゲームのやり方を覚える。	○	◎		(関) 宝運びゲームに関心を持ち、意欲的に取り組もうとする。
3	・ステージ1	チームで話し合っゲームに臨んだり作戦を話し合ったりすることができる。				(思) ゲームのルールや進め方を理解して、ゲームに参加している。

4 本時 ・ 5	宝運び ステージ2	ステージ1の学習を生かして、作戦を話し合えることができる。	○	◎	○	(関)気がついたことや自分の思いを仲間に伝えようとしている。 (思)チームで話し合っ作戦を選んでいる。 (技)相手や仲間の動きに合わせて、自分も動くことができる。
6	宝運び ファイナルステージ	学習したことを生かして、ファイナルステージを楽しむことができる。	◎		◎	(関)勝敗に対して公正に楽しく取り組もうとしている。 (技)ボールを落とさないように意識しながら、動きを工夫して走ったり身をかいたりすることができる。



7 本時の目標

- ・チームで話し合っ作戦を選ぶことができる。(思考・判断)
- ・相手や仲間の動きに合わせて、自分も動くことができる。(技能)

8 準備物

タグ(しっぽ) ボール(ドッジボール・ソフトドッジボール) 段ボール箱(ゴール)
 作戦カード(海賊・ワニ) ホワイトボード(ルール説明・アドバイスカード)
 スポーツタイマー カラーコーン マーカーコーン CDプレーヤーとCD

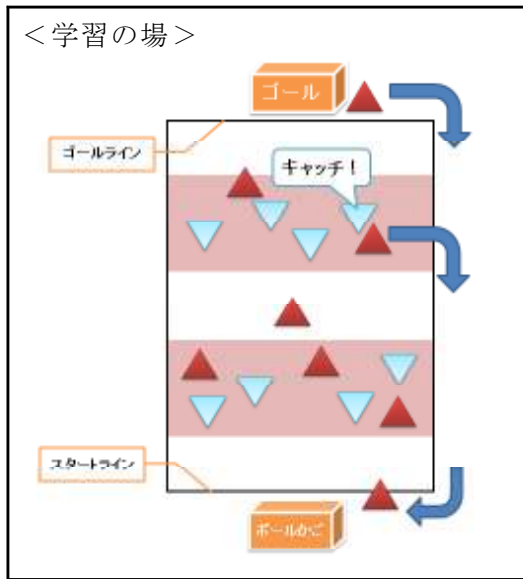
9 本時の学習過程

学 習 活 動	支援(・)と評価(☆)
<p>○はじめのあいさつをする。</p> <p>○準備運動をする。</p> <p>○ランニングをする。</p> <p>○しっぽとりをする。</p> <p>○本時のめあてとルール、作戦のポイントを確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center; margin: 10px auto; width: fit-content;"> チームで力を合わせて 宝運びゲーム(ステージ2)を楽しもう </div> <p>○チームタイム1で作戦について話し合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・前半戦の攻守の一方についてのみ、作戦カードを使い、コートで確かめながら話し合う。 <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin: 10px 0;"> <div style="border: 1px solid blue; border-radius: 15px; padding: 5px; background-color: #e0f0ff;"> 真ん中から、急に向きを変えて、はしっこからせめよう。 </div> <div style="border: 1px solid blue; border-radius: 15px; padding: 5px; background-color: #e0f0ff;"> ゴール側の海にたくさんのワニがいれば、しっかり守れるかも。 </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin: 10px 0;">   </div> <p>○ゲーム 「ステージ2」をする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ランニング時に楽しい音楽を流し、ゲームへの意欲を高める。 ・自分のチーム(色)以外のしっぽをとるようにし、取ったらすぐに返すようにする。 ・ステージ2のルールと作戦のポイントをホワイトボードを用いて確認する。 ・前時までの児童から出た作戦についても振り返らせる。 ・作戦カードを使うことで、内容を絞って話し合いができるようにする。 <p>☆チームで話し合っ作戦を選んでいるか。(観察…思・判)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・うまくできない子には教師が積極的に声をかけるようにする。

- ・前半（5分）
赤（海賊：攻） VS 黄（ワニ：守）
青（海賊：攻） VS 緑（ワニ：守）

- チームタイム2で作戦について話し合う。
 - ・後半戦の攻守の一方についてのみ、作戦カードを使い、コートで確かめながら話し合う。

- ・後半（5分）
赤（ワニ：守） VS 黄（海賊：攻）
青（ワニ：守） VS 緑（海賊：攻）



- まとめをする。
 - ・感想を伝え合う。
 - ・次時の予告を聞く。

- 終わりのあいさつをする。

☆相手や仲間の動きに合わせた動きができていますか。（観察…技）

・作戦カードを使うことで、内容を絞って話し合いができるようになる。

☆チームで話し合っ作戦を選んでいるか。（観察…思・判）

・ゲームのあいさつをきちんとさせることで、勝敗や相手のがんばりも素直に認め合うことができるようにする。

☆相手や仲間の動きに合わせた動きができていますか。（観察…技）

・「楽しかった」などの単純な感想にとどまらず、友達の良いところや作戦について伝え合うことができるようする。

・お互いの発表をまなざしで聞けるように、円形になって集合する。

10 授業の観点

- ・宝運びゲームは、集団の動きを学習する初歩として適切であったか。
- ・作戦カードは、チームで話し合っ作戦を選ぶための手立てとして有効であったか。