

1 単元名 宝運び鬼 「モンスターボールをゲットだぜ！」

2 運動の特性

宝運び鬼は、鬼をかわしてゴールとなる場所へ宝を運んだり、宝を運ばれるのを阻止したりして得点を競い合うことが楽しい運動である。

～ 子どもから見た特性 省略 ～

3 仮説と学習の手立て

(1) 市教研体育部の研究仮説

子どもが健康的な生活を送ったり、運動に意欲的に取り組んだりするための様々な手立てを工夫すればよいだろう。

(2) 学習の手立て

<手立て I >

運動の特性を十分に検討した上で、子どもの願いを大切に学習の道すじを工夫すればよいだろう。

①道すじの工夫

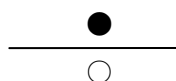
実態調査より、鬼ごっこにおいて子ども達は、「鬼から最後まで逃げたい」「タッチできたら嬉しい」という願いを持っていた。よって本単元では、子どもたちの「逃げる」「タグを取る」という技能が高まり、運動の特性に十分触れることができるように、ねらいを1つとし、単元を通して一貫した指導を行っていこうと考える。また、1年生という発達の段階を考慮し、どのようにすれば技能が高まるか、どのようにすればより楽しく活動できるかを子どもが気付いていけるように、活動を振り返る時間を確保し、考えながら学習する態度も身に付けていこうと考える。

②「目指せ！ジムマスター」の設定

「逃げる」「タグを取る」という本単元のポイントとなる動きに慣れ、宝運び鬼をより楽しめるようにするために、毎時間の始めに「目指せ！ジムマスター」を設けることとする。鬼側も逃げる側も、ジグザグに動いたりスピードを変えたりして、相手に合わせたり相手の逆をついたりするような動きを高める必要がある。特に、子どもの実態でタグを取る技能が低かったことから、タグを取ることに慣れ、ゲームに生かしていけるようにしていきたい。そのためにも、まねっこランや子取り鬼、しっぽ取り鬼など、ポイントとなる動きに近い活動を取り上げ、子どもたちに触れさせていこうと考えた。

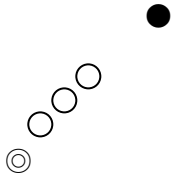
<まねっこラン>

●は左右にライン上を走る。○は●のまねをして走る。20～30秒行う。



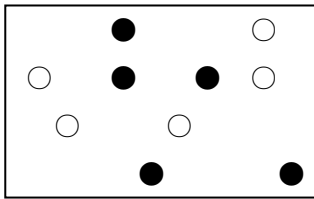
<子取り鬼>

●は○の1番後ろの子(◎)のタグを取ろうとする。○は◎がつかまらないように動く。タグを取られたり、途中で列が途切れたりしたら●を交代する。



<しっぽ取り鬼>

○は●のしっぽ(タグ)を●は○のしっぽを取る。時間は2分で、しっぽが多く取れたチームの勝ち。しっぽは取られても、ゲームは続けられる。



<手立てⅡ>

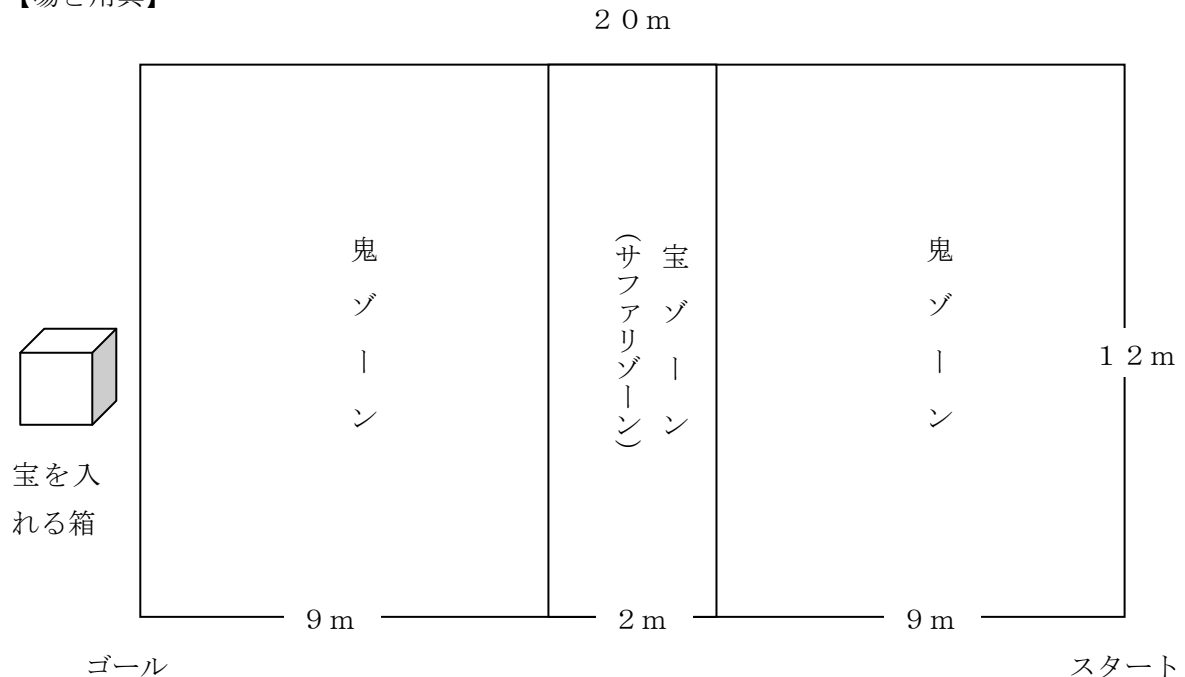
一人一人の能力に応じた学習を進めるための手立てを工夫すればよいだろう。

①ゲームのルールや場、用具の工夫

【初めのルール】

- チーム構成は5人チーム(3チーム)と4人チーム(1チーム)の計4チームとする。
 - ゲームの時間は6分とする。ただし、3分で攻守交代をする。
 - スタートから出て、途中の宝ゾーンで宝を取り、ゴールまで宝を運ぶ。
 - 宝を1つ運ぶごとに、チームに1点が入る。
 - 宝は1つずつ運ぶ。
 - 宝をゴールに置いたら、コートの外を回ってスタートに戻り、ゲームを再開する。
 - 鬼にタグを取られてしまった場合は、コートの外からスタートラインまで戻り、タグをつけて再開する。
 - 鬼ゾーンは2つあるが、必ず2人は鬼がいるようにする。(だれをどこに配置するかはチームで相談する。)
 - 鬼は宝ゾーンに入ることはできない。
 - 鬼はタグを取ったら「タグ」と声を出す。
- ※ルールについては、子どもの実態に応じて変えていく。

【場と用具】



○宝は、運動会で使用する玉入れの玉を使用する。

- ・片手で持つことができ、かつ、つかみやすい大きさであることから、動きやすい。
- ・宝を「モンスターボール」にすることから、実際の大きさにも似ており、子どもが設定に入りやすい。

○タグは布を使用し、ズボンの左右両側に1本ずつ入れることとする。

- ・通常のタグだと、発達の段階や実態から考えて取りづらいことが考えられるため、つかみやすく、取られたことが比較的わかりやすい布を使用する。



②動きのポイントを示す

鬼側・逃げる側の両方の立場から動きのポイントを示し、子どもの動きに応じて指導をしていく。動きのポイントについては、学習中の子どもや教師の気付きを取り上げ、「どのように動いたら鬼から逃げられるか」「どうすればタグを取ることができるか」など、宝運び鬼をより楽しいものにするためのポイントを共通理解し、書き込んだり掲示したりしていく。掲示したことは毎時間のゲームの前に確認し、今までの学習を意識しながらゲームに取り組ませていきたい。

<予想される動きのポイント>

(鬼側)

- ・相手の動きをよく見る。
- ・2人で声をかけ合い、協力して相手を追い込む。 など

(逃げる側)

- ・逃げるときにスピードを変える。
- ・鬼がいない場所を見つけて走る。
- ・友達が鬼を引き付けているうちに、逃げる。 など

4 学習のねらいと道すじ

(1) 学習のねらい

- 鬼をかわして宝を運ぶことを楽しむ。また、鬼は宝を運ばれるのを阻止することを楽しむ。
- ルールやマナーを守ったり安全に気を付けたりして、友達と仲よく、進んでゲームに取り組むことができる。
- 鬼をかわしたり宝を運ばれるのを阻止したりするためには、どんな動きをすればよいかを知り、ゲームに生かそうとしている。
- 鬼をかわして宝を運んだり、宝を運ばれるのを阻止したりすることができる。

(2) 学習の道すじ (本時 4 / 5)

	1	2	3	4 (本時)	5
0	学習のオリエンテーション ヨン ・学習の進め方 ・学習カードの使い方 ・ルールやマナー ・試しのゲーム	目指せ！ジムマスター			
↓		ねらい 簡単なルールで宝運び鬼を楽しもう。			
4 5		・ルールやめあての確認 ・ゲーム 6分 (攻め3分・守り3分) × 3ゲーム ・今日の振り返り			
関・意・態	○	○			
思考・判断				○	○
技能			○	○	

5 評価規準 (おおむね満足できる状況)

運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能
①ゲームに進んで取り組もうとしている。 ②ルールを守り、友達と仲よく運動をしようとしている。 ③用具の準備や後片付けを友達と協力して行おうとしている。 ④正しく用具を使い、場の安全に気を付けようとしている。	①鬼をかわしたり宝を運ばれるのを阻止したりする動きを知り、ゲームに生かそうとしている。	①鬼をかわして宝を運ぶことができる。 ②宝を運ばれるのを阻止することができる。

6 学習内容と具体的評価規準（本時4 / 5）

<p>1 時 間 目</p>	<p><学習のオリエンテーション></p> <ul style="list-style-type: none"> ○学習のねらいや道すじ、進め方を理解する。 ○学習カードの使い方を確認する。 ○宝運び鬼を楽しむための約束（マナー）と初めのルールを確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ○チームは5人チームが3つと4人チームが1つの計4チーム ○ゲームの時間は6分（3分で攻守交代） ○スタートから出て、途中の宝ゾーン（サファリゾーン）で宝（モンスターボール）を取り、ゴールまで運ぶ。 ○宝を1つ運ぶと1点 ○宝は1つずつ運ぶ。 ○得点したら、コートの外を通過してスタートに戻る ○鬼にタグを取られたら、スタートラインまで戻り、タグをつけてスタートする。 ○鬼ゾーンは2つあるが、必ず2人は鬼がいるようにする。（どこに何人鬼を配置するかはチームで相談） ○鬼は宝ゾーンに入れない </div> <ul style="list-style-type: none"> ○準備運動をする。 ○試しのゲームをする。（2ゲーム） ○ゲームの振り返りをする。 ○整理体操をする。 	<div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>【関心・意欲・態度】</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/>ルールを守り、友達と仲よく運動しようとしている。 <input type="checkbox"/>正しく用具を使い、場の安全に気を付けようとしている。 </div>
<p>2 ↓ 5 時 間 目</p>	<p style="text-align: center;">学習活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 場作りをする。 2 準備体操、「目指せ！ジムマスター」 <ul style="list-style-type: none"> ・まねっこラン ・子取り鬼 ・しっぽ取り鬼 ※1つを行う。 3 めあてを確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>ねらい 簡単なルールで宝運び鬼を楽しもう。</p> </div> <p><予想されるめあて></p> <ul style="list-style-type: none"> ・タグを取られないで、宝を運びたい。 ・タグを取って宝を運ぶのを止めたい。 ・友達と協力して宝を取りたい。 ・友達と協力してタグを取りたい。 	<p style="text-align: center;">教師の支援（○）・評価（□）</p> <ul style="list-style-type: none"> ○あらかじめ用具の分担をしておき、チームで協力して場作りできるようにする。 ○足首やアキレス腱など、よく使う部位を中心にストレッチを行うようにする。 ○相手の動きをよく見て、まねをしたり裏をかいたりするような動きを意識して行うようにする。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>【思考・判断】</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/>宝の運び方やタグの取り方を見付けることができる。 </div> <ul style="list-style-type: none"> ○タグを取ったり、鬼をうまくかわして宝を取ったりするには、どんなことを心がけたらいいか振り返りも交えて話し合うよう助言する。

2 ↓ 5 時 間 目	<p>4 ゲームを行う。(3ゲーム)</p> <p>5 学習の振り返りをする。</p> <p>6 整理運動、後片付けをする。</p>	<p>○ゲームの始めと終わりは、しっかりとあいさつをするよう指導する。</p> <p>○よい動きやいいプレーを称賛する。</p> <p>○なかなか宝を運べない子には、動きのポイントを思い出させ、自分の動きを改善したり、友達と協力して活動したりするよう促す。</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>【関心・意欲・態度】</p> <p><input type="checkbox"/> ゲームに進んで取り組もうとしている。</p> <p><input type="checkbox"/> ルールを守り、友達と仲よく運動しようとしている。</p> <p><input type="checkbox"/> 正しく用具を使い、場の安全に気を付けようとしている。</p> </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>【技能】</p> <p><input type="checkbox"/> タグを取られずに宝を運ぶことができる。</p> <p><input type="checkbox"/> タグを取って宝を運ぶのを阻止することができる。</p> </div> <p>○自分のめあてを振り返るとともに、よい動きやうまくいったことなどを紹介し合うよう促す。また、掲示物へ記録をしていく。</p> <p>○ルールについての問題点を話し合わせ、必要に応じて新しいルールを追加していく。</p> <p>○分担にしたがい、安全に気を付けて後片付けを行うよう声をかける。</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>【関心・意欲・態度】</p> <p><input type="checkbox"/> 用具の準備や後片付けを友達と協力して行おうとしている。</p> </div>
ま と め	<p>○ルールやマナーを守ったり安全に気を付けたりして、友達と仲よく、進んでゲームに取り組むことができたか。</p> <p>○鬼をかわしたり、宝を運ばれるのを阻止したりする動きを知り、ゲームに生かそうとしていたか。</p> <p>○鬼をかわして宝を運んだり、宝を運ばれるのを阻止したりすることができたか。</p>	