

1 単元名「フラッグフットボール」

2 運動の特性

(1) 一般的特性

フラッグフットボールは、攻める側は、パスやランニングプレーで相手のチームのエンドラインを超えることで得点し、守る側は、攻撃側プレーヤーの腰につけたフラッグを取ることで相手の動きを止めながら得点を競い合うゲームである。

攻める側は守備側プレーヤーをすり抜けたり、相手の裏をかいたりしながら得点を決めることが楽しい運動であり、守る側は相手の攻撃を予測しながら、フラッグを奪うことが楽しい運動である。

(2) 子どもから見た特性 (男子15名 女子12名 計27名)

フラッグフットボールは、サッカーやミニバスケットボールのようにシュートやドリブルといった技術を必要とせず、誰でも得点することができるため、意欲的に取り組みやすい運動である。

ルールを工夫したり、チームで作戦を立てたりすることが楽しく、チームの仲間と協力して立てた作戦がうまくいったり、タッチダウンできたりした時には大きな満足感が味わえる。

A 運動の楽しさの体験状況

① 体育の学習は好きですか。

好き	どちらかという好き	どちらかという嫌い	きらい
18名	8名	1名	0名
・体を動かすことが好きだから 等 ・いろいろな運動があつて楽しいから ・ストレス発散になるから	20名 5名 1名	・運動が苦手だから	1名

② ボールを使ったゲームの学習は好きですか。

好き	どちらかという好き	どちらかという嫌い	きらい
19名	7名	1名	0名
・チームみんなで楽しめるから ・得点を決めた時が気持ち良いから ・他の種目より楽しいから	14名 10名 2名	・ボール運動が苦手だから	1名

③ 今までのボール運動で楽しかった時と、楽しくなかった時はどのような時ですか。(自由記述)

楽しかった時	楽しくなかった時
・チームが勝てた時 15名 ・得点を決めた時 13名 ・チームワークが良かった時 6名 ・フェイントなど技ができた時 1名	・勝てない時 8名 ・上手にできない時 3名 ・相手チームともめてけんかになった時 1名

B 運動の楽しさを求める学び方の習得状況

① あなたは自分に合っためあてをもつことができますか。

できる	どちらかというところ	できない	わからない
6名	15名	4名	3名

② うまくできないときや、わからないことがあるときどうしますか。

友達に聞く	先生に聞く	練習する	資料を見る
17名	9名	12名	3名

③ 体育で大切にしたいことはなんですか。(複数回答可)

けがに気をつける	21名
あきらめない	20名
協力する	12名
友達の応援をする	12名
準備運動をしっかりやる	12名
めあてをもつ	6名

④ あなたは今までのゲームで、作戦のおかげで相手に勝てたと思うことがありますか。

何回もある	たまにある	あまりない	ぜんぜんない
2名	19名	4名	2名

⑤ ゲームに勝つためには、作戦が必要だと思いますか。

すごく思う 14名	まあ思う 11名	あまり思わない 2名	全然思わない0名
<ul style="list-style-type: none"> ・作戦勝ちしたことがあるから ・チームワークもよくなるから 	<ul style="list-style-type: none"> ・みんなで作戦を考えて勝った方がうれしいから。 ・必要だと思うが、うまくいかない場合もあるから 	<ul style="list-style-type: none"> ・てきとうにやっても勝てるから 	

C 運動の楽しさを味わうための技能の習得状況

			1 急 激 に 方 向 を 変 え て 走 る	2 を ね じ つ て 走 る 体 を 取 ら な い よ う に	3 フ ェ イ ン ト を か け て 走 る	4 タ イ ミ ン グ を 出 す よ く	5 5 m 程 度 の 正 確 な パ ス	6 キ ャ ッ チ	7 1 0 m 程 度 の 正 確 な パ ス
A	1	女	△	△	△	△	○	△	△
	2	女	△	△	△	△	○	△	△
	3	男	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎
	4	男	○	◎	○	◎	◎	◎	○
B	5	男	△	△	△	△	○	△	△
	6	女	△	△	△	△	○	△	△
	7	男	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎
	8	男	○	○	○	○	○	◎	○
	9	女	△	△	△	△	○	○	○
C	10	男	○	◎	◎	◎	◎	◎	◎
	11	男	△	△	△	○	○	○	△
	12	女	○	○	○	○	○	○	○
	13	女	◎	◎	○	◎	◎	◎	◎
D	14	女	△	△	△	△	△	△	△
	15	男	◎	○	○	○	○	◎	○
	16	男	○	○	○	○	○	○	○
	17	女	○	○	○	○	○	○	○
	18	男	○	○	○	◎	○	◎	○
E	19	女	○	◎	○	◎	◎	◎	○
	20	男	○	◎	○	◎	◎	◎	◎
	21	男	△	△	△	△	△	○	△
	22	女	○	○	○	○	○	○	○
F	23	男	△	△	△	△	○	○	○
	24	男	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎
	25	女	△	△	△	△	△	△	△
	26	女	◎	◎	○	○	○	○	○
	27	男	○	○	○	○	○	◎	○

- 1～3 タグ取り鬼ごっこの様子から ◎よく見られる ○たまに見られる △見られない
- 4 2対1の場面でディフェンスに取られないようにパスを出せたかどうか
◎何度もパスを出せた ○何度か成功した △タイミングが悪く、奪われた
- 5・7 ロングパスリレーの様子から
◎何度もパスを出せた ○何度か失敗するが、パスを出せた △うまく届かない
- 6 ロングパスリレーの様子から
◎落とさずにキャッチできた ○何度か失敗するがキャッチできた △何度も落とした

【考察】

A 運動の楽しさの体験状況について

好き、どちらかという好きを合わせると、一人を除き全員、体育が好き、という結果である。ボール運動になるとその傾向はさらに強まる。特に、チームワークについて触れている児童も多い。ボール運動において子どもたちが感じている楽しさは、「勝利した時」が圧倒的に多かった。勝敗にこだわるのは当然のことであるが、勝敗以外の楽しさも味わわせたいと感じている。ボール運動において得点を入れる楽しさはこの上ないが、いつも全ての子どもが得点できるわけではない。ともすると教師も子どもも得点場面にのみ視点を置きがちであるが、フットボールにおいては作戦を駆使すること、考えることが守備を突破することにつながる楽しさがある。守備を突破するためには、「ボールを持たない仲間の動き」が重要となる。本単元では、「ボールを持たないときの動き」に焦点を当て、うまく仲間をサポートできたときの楽しさも味わわせたい。

休み時間には外や体育館で体を動かす子がほとんどである。運動好きな気持ちを大切に、本単元を通して、さらに体育好きになってほしい。

B 運動の楽しさを求める学び方の習得状況について

自分のめあてをはっきりともてる子どもは、6名と少ない。できない、わからないという子を合わせると7名である。めあてをもつことで、自分の伸びを確認できること、そしてそれが運動の楽しさにつながることを、本単元を通して伝えていきたい。

わからないことがあった時には、友達に聞くと答えた子が多い。この実態を大切に、本単元では、チーム内で作戦を話し合ったり、兄弟チームでアドバイスし合ったりする場面を作り、友達同士で教え合いながら学習を深めていけるようにしたい。

作戦を立てることの必要性に関しては、ほとんどの子どもがそう感じているにも関わらず、実際には作戦のおかげで勝ったと感じたことのある子どもはさほど多くない。（「たまにある」が19名で一番多い。）つまり、有効な作戦を立てることができていないことがわかる。本単元を通して、場当たりの作戦ではなく、その時、そのゲームにおいて必要な作戦を立てられるような力を身に付けさせたい。

C 運動の楽しさを味わうための技能の習得状況について

楽しさを味わうための技能の習得状況として、7つ挙げた。「急激に方向を変えて走る。」「フラッグを取られないように体をねじって走る。」「フェイントをかけて走る」に関しては、主にランプレーを念頭に置いた項目である。「タイミング良くパスを出す」「5m程度の正確なパス」「キャッチ」「10m程度の正確なパス」は主にパスプレーを念頭に置いた項目である。どちらも技能差があることが分かる。特に男子より女子の方が技能面で劣る。まずは技能差をあまり感じることなく取り組めるランプレーに目を向けさせ、ガードやフェイクの必要性をもたせたい。パスプレーに関しても、チームの特徴を生かした作戦として認めていくが、技能に加え、身長が高い方が有利であるなどの要素が加わる。まずはランプレーから始め、その後パスプレーへと目を向けさせたい。

3 視点と学習の手立て

(1) 市教研体育部の研究主題

生涯にわたって健康を保持増進し、運動に親しむ子どもを育てる体育学習

(2) 研究の視点

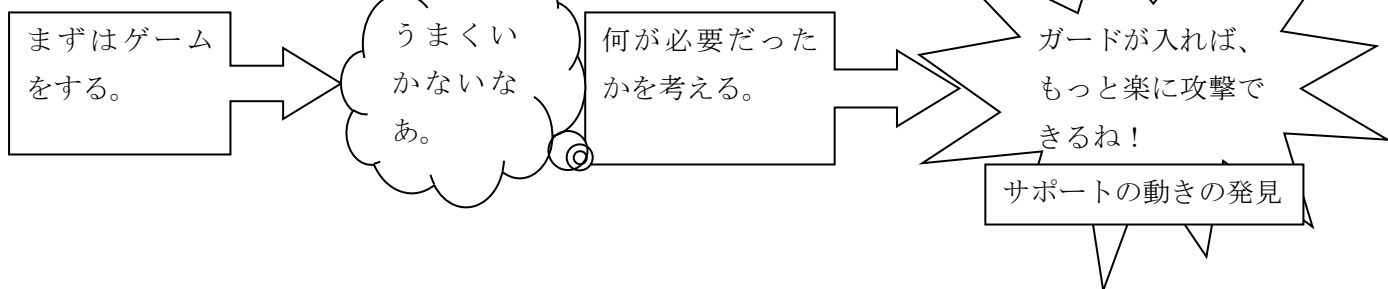
視点1 子どもの実態を適確に把握し、運動の特性と指導内容を明確にした上で、子どもたちが学習意欲や目標をもって取り組めるような道すじにする。

<手立て>

○作戦やサポートの動きの必要感をもたせる道すじの工夫

フラグフットボールにおいて得点に結びつけるために、技能や作戦は必要不可欠なものとなる。それを感じられるのは、やはりゲームを経験し、うまくいかない場面に遭遇するからだろう。年間を通して行う部活動などでは、基礎的技能を分習として取扱い、それらに時間を割くことができるだろう。しかし、8時間という短い単元の中で多くの時間を分習に割り、ゲームに直結する力を身に付けさせることはなかなか難しい。そこで、まずは十分にゲームを経験させる。ゲームをやる中で湧き上がった「困り感」「疑問」を引き出し、そこで必要な技能を身に付けさせるような道すじにしたい。ゲームで実際に経験した直後に投げかけることで、子ども達はその時間に「何をなすべきか」自覚できるはずである。つまり、その時間において身に付けたい動きが明確になる。

・児童に必要感のある場合



実態調査より、本学級の子どもの多くは、得点し、勝利した時に喜びを感じている。まずは得点したいのである。そこで、本単元では攻撃について重点的に取り扱う。また、技能や発達段階を考慮し、ランプレーを作戦の中心に据えたい。ランプレーにおける動きとして、ボールを持たないプレイヤーのサポートが挙げられる。サポートの動きとして特に守備プレイヤーの動きを妨げる「ガード」とボールを隠したり、動きで守備をかく乱させたりする「フェイク」の動きを身に付けさせたい。ねらい①ではこの2つの動きを中心に取り上げる。もちろん、単元が進めばパスプレーの必要感が出てくるだろう。作戦については、ランプレーからパスプレーの流れで指導したい。

・本単元における作戦の系統と関連するサポートの動き

作戦	ランプレー	パスプレー	ランとパスの組み合わせ	守備の戦術
関連するサポートの動き	ガードの動き フェイクの動き	スペースへの動き	クロスプレー等	

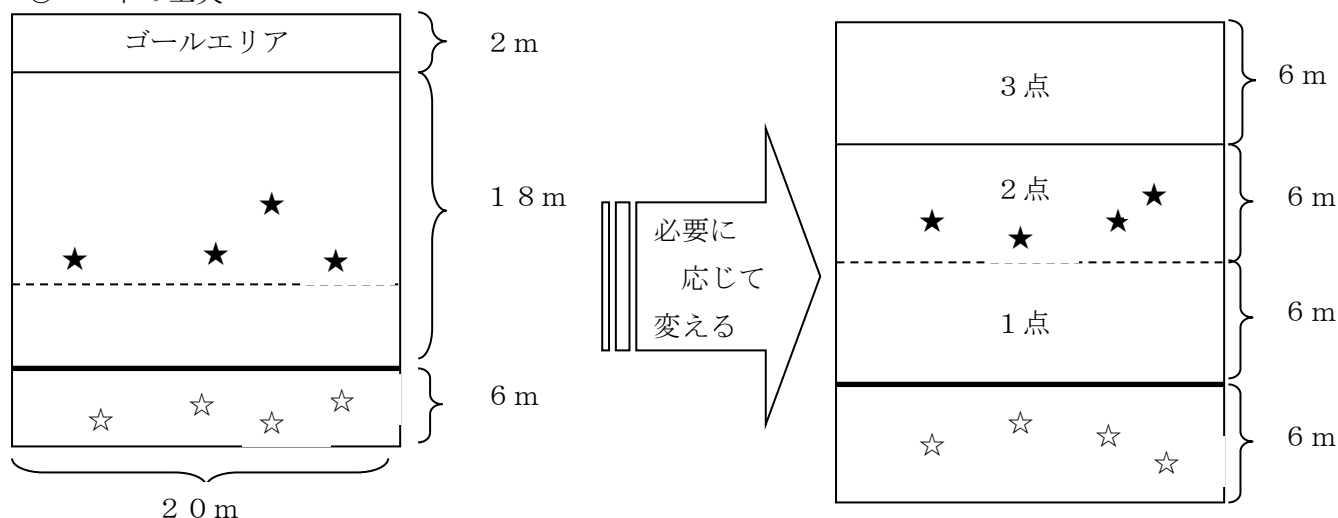
○兄弟チームで高めあう「ゴールデンタイム」

全員がゲームを楽しみながら、技能や作戦の質を高めていけるように、ねらい①では、1時間を通して兄弟チームで学習し、互いがアドバイスしやすい状況で、ゲームや作戦の確認（「ゴールデンタイム」）を行う。ねらい②では他のチームとのリーグ戦を行うが、「ゴールデンタイム」ではアウトナンバーゲームやヘルプパスゲームを行い、作戦に必要な動きを確認し合う。単元を通して、兄弟チームでアドバイスし合い、互いを高めあいながら学習を進められるようにする。

視点2 一人一人のよさを伸ばす学習を進めるための手立てを工夫する。

<手立て>

○コートの工夫



☆…オフェンス ———— …オフェンスのスタートライン
 ★…ディフェンス - - - - - …ディフェンスのスタートライン

フラッグフットボールは子ども達が初めて取り組むゲームである。難しさからの抵抗感をなくすためにも、できるだけ単純化したコートで楽しませたい。ゲームを進めていく中で、ディフェンスが上達し、得点することが厳しくなり、子どもたちから「もっと得点を入れたい」「遠くに行けるほど得点を増やしたらどうか」などの希望が出た場合は、右のようなコートに変えていきたい。右のようなコートにした場合、パスプレーと見せかけてランプレーで得点するというフェイクなども使えるようになる。

○グルーピングの工夫

一人一人が自分の役割をもち、チームの勝利に貢献する意識を育てたい。そこで、各チーム4～5人で、コート内に入るプレーヤーは4人とする。5人チームは1ゲームごとに必ず1人交代することとする。2チームをセットにした兄弟チームで、互いにアドバイスし合いながら学習する。また、学び方を育てるという視点から、チーム内でリーダー、マネージャー、練習部長、記録という役割分担をする。

○ルールの工夫

初めはルールを単純化し、必要に応じて付け足していくようにする。基本のルールは以下の通りである。

- ・攻撃は1チーム3回行う。先攻のチームは攻撃のあと3回守備をする。これを2回繰り返す。
- ・攻撃開始のかけ声（チームで決める）で、ゲームスタート。
- ・ボールを落としたり、サイドラインをはみ出したりしたら、攻撃ストップ
- ・攻撃が一度終わるたびに、ハドル（作戦決め）を行う。
- ・外のプレイヤーは記録・得点を行うが、ハドルに参加し、次のゲームに出る。
- ・セルフジャッジとする。
- ・スタートラインを超えてからパスを投げない。
- ・センターが後ろ向きの状態からスタートしてもよい。

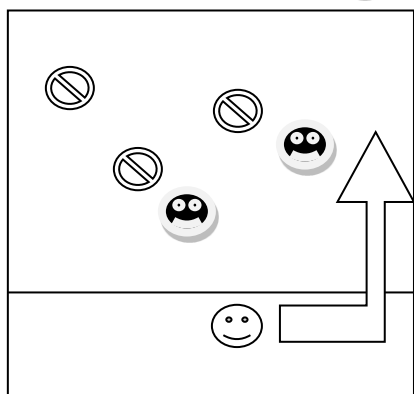
○「サポートの動き」への焦点化

攻撃側にとって、守備の壁をかいくぐってタッチダウンした時の喜びは大きい。見ている側も、プレイヤーも、タッチダウンの場面に注目し、活躍した子を称える。しかし、タッチダウン成功の陰にはサポートしたプレイヤーがいたはずである。つまり、サポートの動きこそ、作戦の成否のカギなのである。

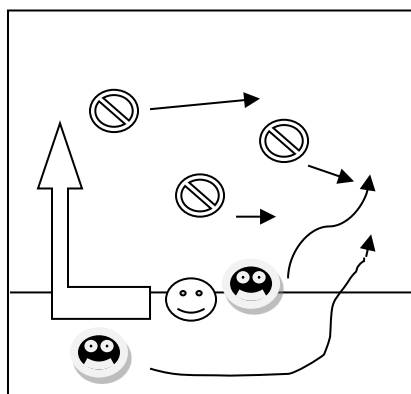
そこで本單元では、サポートの動きに焦点を当てる。サポートのプレイヤーに焦点を当てることで、児童のゲームを観る目を養い、作戦における重要性を認識させたい。そして、ボールを持って走るプレイヤーにも、ボールを持たないプレイヤーにも、同じく「チームとして得点できた」という達成感を味わわせたい。サポートを3つに分類し、子どもたちに意識させる。

これで成功タッチダウン！安心の「3大サポート」

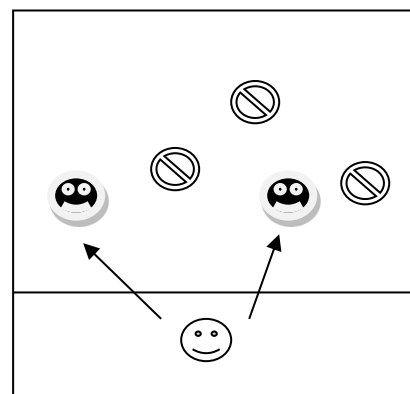
😊 ボール保持者 😬 サポート 🚫 守備



ガードの動き



フェイクの動き



スペースへの動き

※これ以外にも、ボール保持者が守備の壁を突破するのに役立つプレーをサポートの動きとして認める。サポートの動きへの焦点化の手立てとして、3点考えた。

1. ガードの動き、フェイクの動き、スペースへの動きを「**3大サポート**」として紹介する。
2. **今日のMSP** (Most Support Person…毎時間、最もチームにサポートとして貢献した人) を選ぶ。また、MSP 紹介カードは切り取れるようにし、掲示する。
3. 自己評価項目に、サポートの動きについて記入させる。

4 学習のねらいと道すじ

(1) 学習のねらい

- 仲間と協力し、ルールを守り、自分の力をチームに生かしてゲームを楽しむことができる。
- 自分のめあてを立てたり、チームの作戦を考えたりすることができる。
- 作戦や状況に応じて動いたり、守備を振り切ったりすることができる。

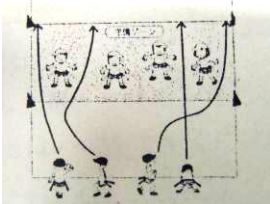
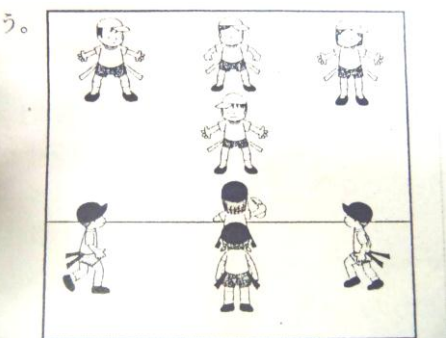
(2) 学習の道すじ (本時 7/8)

	1	2	3	4	5	6	7 (本時)	8
0 ↓ 45		ねらい①簡単なルールでフラッグフットボールを楽しもう		ねらい② チームに合った作戦でリーグ戦を楽しもう				
	オリエンテーション	兄弟チームでゲーム		対戦相手とゲーム (前半)				最終戦
		兄弟チームでゲーム		対戦相手とゲーム (後半)				まとめ
評価項目	関	○					○	
	思		○		○		○	
	技			○				○

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
<ul style="list-style-type: none"> ○フラッグフットボールの学習に進んで取り組もうとしている。 ○ルールやマナーを守り、友達と助け合ってゲームを楽しもうとしている。 ○分担されたチームの役割を果たそうとしている。 ○コートや練習の場の安全に気をつけようとしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ○フラッグフットボールの学習の仕方を知るとともに、自分に合っためあてを立てている。 ○チームの特徴に合った簡単な作戦を立てている。 ○サポートの動きの良さを見つけている。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ボールを持って相手を振り切ることができる。 ○ボールを持たない時にも意図的、効果的なサポートの動きをすることができる。

6 学習活動と教師の支援（本時7／8）

は じ め	<p>【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について理解し、見通しをもつ。 ○フラッグフットボールのチーム編成を知り、自分や友達の役割分担を決める。 ○フラッグフットボールの簡単なルールについて理解する。 ○場の準備、片付けの仕方について理解する。 ○しっぽとり、円形パスリレーをやってみる。 ○4対4のゲームをやってみる。 ○準備運動の内容を知る。 	
	学習活動と内容	教師の支援○と評価◇
な か ①	<p>1 学習のねらいを確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>ねらい① 簡単なルールでフラッグフットボールを楽しもう</p> </div>	
	<p>○自分のめあてを確認する。</p> <p style="text-align: center;">【予想されるめあての例】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・1回でも良いのでタッチダウンする。 ・相手のフラッグをしっかりと取る。 ・確実にパスをする。 <p>2 兄弟チームごとに場の準備、準備運動をする。</p> <p>○準備運動の内容</p> <ul style="list-style-type: none"> ・手つなぎタグとり ・インバーダゲーム  <p>2 兄弟チームで4対4のゲーム（前半）を行う。</p> 	<p>○めあてを立てられない子どもにはめあての例を助言する。</p> <p>◇フラッグフットボールの学習の仕方を知るとともに、自分に合っためあてを立てている【思考・判断】</p> <p>○チームの分担を果たしている子を称賛する。</p> <p>◇分担されたチームの役割を果たそうとしている。【関心・意欲・態度】</p> <p>○準備運動の内容は1～2個をチームで選ばせる。チームにふさわしい準備運動をしているかどうか確認し、アドバイスする。</p> <p>○準備運動の内容については資料を用意し、いつでも確認できるようにする。</p> <p>○ゲーム中に気づいたことや、疑問などを後で確認することを伝える。</p> <p>○ルールやマナーを守って友達と助け合ってプレーしているチームを称賛する。</p> <p>◇ルールやマナーを守り、友達と助け合ってゲームを楽しもうとしている。【関心・意欲・態度】</p> <p>◇フラッグフットボールの学習に進んで取り組もうとしている。【関心・意欲・態度】</p>

3 「ゴールデンタイム」兄弟チームで作戦に必要な動きの確認をする。

○ゲームで気づいたことを確認する。

【予想される気づきの例】

- ・なかなか守備を突破できないな。もっと楽に攻撃するにはどうすればよいだろう。→ガードを入れれば良いだろう。
- ・ガードの動きをしたけど、見破られてしまった。→フェイクを入れれば良いだろう。

○戦術に必要なサポートの動きを知る。

- ・ガードの動き（2時間目）
- ・フェイクの動き（3時間目）
- ・アウトナンバーゲームでガードの動きの確認をする。（2時間目）
- ・アウトナンバーゲームでフェイクパスやフェイクの動きの確認をする。（3時間目）

5 兄弟チーム内で4対4のゲーム（後半）を行う。

- ・ゴールデンタイムで確認した動きを生かしてゲームする。
- ・ゲームを通して様々な戦術を考える。
- ・気づいたことはハドルですぐに確認する。

6 チームごとに学習の振り返りを行う。

【期待される振り返りの例】

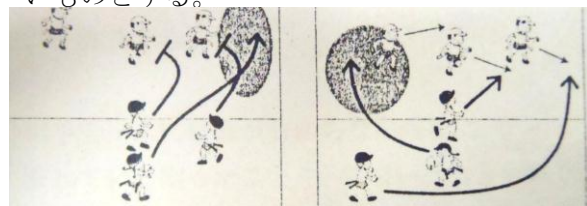
- ・～さんのガード、とても助かったよ。おかげで何度も突破できた。今日のMSPは～さんだね。
- ・ロングパスだとミスが多いから、ランプレーに変えてみてよかったね。ランプレーでいろいろな作戦を立てよう。

○まずはゲームを通して考えたことを自由に発言させる。発問で、ガードやフェイクの動きに焦点化していく。

○ガードやフェイクの動きのポイントを書いた資料を用意する。

○実際に子どもたちと動きを確認しあう。

○4対3の数的有利（アウトナンバー）の状況で、ガードやフェイクの動きを確認できるようにさせる。慣れてきたら4対4でも取り組んで良いものとする。



○サポートの動きを意識してゲームに取り入れているチームを称賛する。

◇サポートの動きの良さを見つけている。【思考・判断】

◇ボールを持って相手を振り切ることができる。

【技能】


◇ボールを持たない時にも意図的、効果的なサポートの動きをすることができる。【技能】

○話し合いの中心がサポートの動きと作戦についての振り返りになるように助言する。

◇サポートの動きの良さを見つけている。【思考・判断】

○チームの振り返りが終わったら個人カードを記入するように伝える。

	<p>7 学習のまとめをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・めあての振り返りをする。 ・良かったプレーや人を紹介しあう。 ・困ったことや課題を確認する。 <p>8 整理運動をして、片付けをする。</p>	<p>○サポートの動きができていた子どもを紹介する。</p> <p>○ルールの変更に関わることについては、子どもと意見交換し、合意した上で決める。</p> <p>◇分担されたチームの役割を果たそうとしている。【関心・意欲・態度】</p>
<p>なか か ②</p>	<p>1 学習のねらいを確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> ねらい② チームに合った作戦でリーグ戦を楽しもう </div> <p>【予想されるめあての例】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・スペースに走り、サポートの動きでチームに貢献したい。 ・リーダーとして、みんなが活躍できるような作戦を実行する。 ・相手が嫌がるようなしつこいディフェンスをする。 <p>2 場の準備、準備運動をする。</p> <p>3 対戦相手と4対4のゲーム(前半)を行う。</p> <p>4 「ゴールデンタイム」兄弟チームで戦術に必要な動きの確認をする。</p> <p>○ゲーム(前半)で気づいたことを確認する。</p> <p>【予想される気づきの例】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ガードやフェイクだけでは相手の守備は崩せないことが分かったので、そこを工夫しよう。 ・相手の後ろのスペースが空いていた。そこをうまく使いたい。 <p>○戦術に必要な動きを知る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ガードとフェイクの組み合わせ ・スペースを使う動き ・身長やスピードを生かしたパスプレー 	<p>○具体的なめあてを立てられている子を称賛する。</p> <p>◇フラッグフットボールの学習の仕方を知るとともに、自分に合っためあてを立てている【思考・判断】</p> <p>○ゲームの時間を多く確保できるように、素早く動くように助言する。</p> <p>○対戦相手と素早くゲームに取り組んでいるチームを称賛する。</p> <p>○相手チームに作戦が分からない程度に、ゲームをしていて困ったことや、気づいたことを聞くようにする。</p> <p>○チームごとに、作戦を意識させ、ゲームに取り組めるような助言をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ガード、フェイクを組み合わせてみたらどうかな？ ・空いているスペースに素早く走ってパスをもらえたら良いね。 <p>○ヘルパスゲーム、アウトナンバーゲームを中心に、チームに合った動きを助言する。場合によっては準備運動で扱っていた内容も取り上げて良いものとする。</p> <p>○サポートの動きを意識している子どもを称賛する。</p> <p>◇サポートの動きの良さを見つけている。【思考・判断】</p>

<p>な か ②</p>	<p>4 4対4のゲーム（後半）を行う。 ・自分のチームに合った作戦を実行する。</p>  <p>5 チームごとに今日の学習のふりかえりを行う。</p> <p>6 学習のまとめをする。 ・めあての振り返りをする。 ・よかったプレーや人を紹介しあう。 ・困ったことや課題を確認する。</p> <p>7 整理運動をして、片付けをする。</p>	<p>○作戦がうまくいかないチームには、改善のポイントを助言する。 ◇チームの特徴に合った簡単な作戦を立てている。【思考・判断】 ○作戦タイムの修正が効果的だったチームを見つけ、称賛する。 ◇ボールを持って相手を振り切ることができる。 【技能】 ◇ボールを持たない時にも意図的、効果的なサポートの動きをすることができる。【技能】 ○サポートの動きの良さを見つけているチームを称賛する。 ◇サポートの動きの良さを見つけている。【思考・判断】 ○サポートの動き、作戦の工夫の見られたチームを紹介する ○学び方の良かった子を紹介する。 ○ゲーム中に困ったことやルールの改善が必要な点について確認する。 ◇分担されたチームの役割を果たそうとしている。【関心・意欲・態度】</p>
<p>ま と め</p>	<p>1 まだ対戦していないチームとのリーグ戦を楽しむ。 2 学習の振り返りをする。 ○フラッグフットボールの学習を楽しむことができたか。 ○自分のめあてやチームのめあてを意識して学習に取り組めたか。 ○サポートの動きを意識したり、チームに合った作戦を立てたりすることができたか。</p>	

フライングフットボールを始めよう！

☆フライングフットボールとは？

とても簡単に表現すると、ボールをゴールラインまで運ぶしっぽとり鬼ごっこです。一人一人に役割があり、いろいろな作戦で守備のかべを「突破」するのが楽しいゲームです！どんな作戦を考えられるかな？さあ、みんなでフライングフットボールを楽しもう！

☆チームについて

- ・各チーム4～5人で、コート内に入るプレイヤーは4人です。
- ・9人の兄弟チームを作ります。
- ・兄弟チームは互いに励まし合ったり、ゲーム・練習をしたりします。

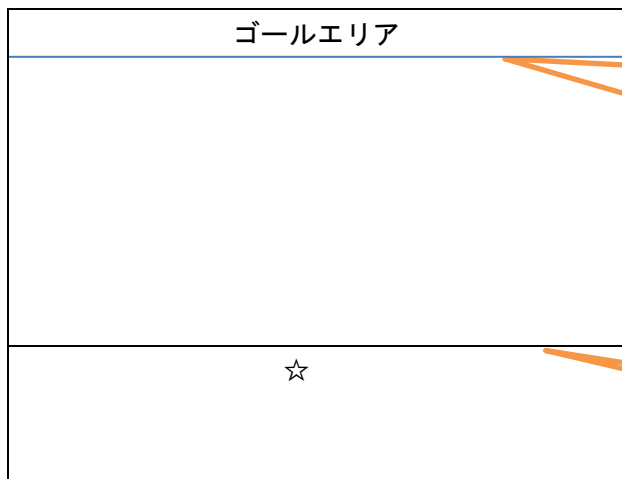


☆役割分担について

- ・リーダー…戦術を考えたり、作戦を決めたり、まとめの話し合いをする時のまとめ役。
- ・マネージャー…チームのメンバーの学習カード、チームカード、筆記用具を準備、片づけする役。
- ・練習部長…準備運動やチーム内練習をまとめる役。
- ・記録…まとめの話し合いの時に「チーム記録カード」に記録する役。

リーダー	マネージャー	練習部長	記録(まとめの時)

☆コートについて



ゴールライン

ボールを持ったままここを超えるか、ゴールエリアでキャッチしたらタッチダウン（得点）です。

サイドライン

ボールを持ったままここをはみ出ると、攻撃はストップです。

スタートライン

☆印からスタートして、ゴールラインをめざします。

☆**基本のルール**

- ・ 攻撃は1チーム3回行う。先攻のチームは攻撃のあと3回守備をする。これを2回繰り返す。
- ・ 攻撃開始のかけ声（チームで決める）で、ゲームスタート。
- ・ ボールを落としたり、サイドラインをはみ出したりしたら、攻撃ストップ
- ・ 攻撃が一度終わるたびに、ハドル（作戦決め）を行う。
- ・ 外のプレーヤーは記録・得点を行うが、ハドルに参加し、次のゲームに出る。
- ・ セルフジャッジとする。
- ・ スタートラインを超えてからパスを投げない。
- ・ センターが後ろ向きの状態からスタートしてもよい。

☆**学習の道すじ**

	1	2	3	4	5	6	7 (本時)	8	
0 ↓ 45	オリエンテーション	ねらい①簡単なルールでフラッグフットボールを楽しもう		ねらい② チームに合った作戦でリーグ戦を楽しもう					
		兄弟チームでゲーム	対戦相手とゲーム (前半)					最終戦	
		ゴールデンタイム			対戦相手とゲーム (後半)				まとめ

☆**ゲームを楽しむためのマナー**

- ・ 準備、片づけはチームで協力しよう！
- ・ 準備運動、場の移動は素早くして、たくさんゲームができるようにしよう！
- ・ スタートの掛け声は大きな声で、相手チームに聞こえるようにしよう！
- ・ 失敗は成功のもと！仲間にはドンマイ！チームとして作戦がうまくいかない場合には、みんなで話し合っ解決しよう！
- ・ ハドルでは円陣を組もう！
- ・ ゴールデンタイムでは、たくさん意見を出し合おう！

兄弟チームで勝利に向かってレベルアップしよう！

フラッグフットボールの学習では、兄弟チームの活動を大切にします。兄弟チームの良さを最大限に生かして、自分のチームをレベルアップさせていこう。

Q. 兄弟チームの良さって何だろう？

- A1 仲間のチームだから、作戦や動きについてどんどんアドバイスし合える。
- A2 ねらい①では1時間まるまる、ねらい②ではゴールデンタイムで、練習相手になって、自分のチームの作戦に必要な動きを確認し合える。
- A3 対戦相手の情報交換ができる。

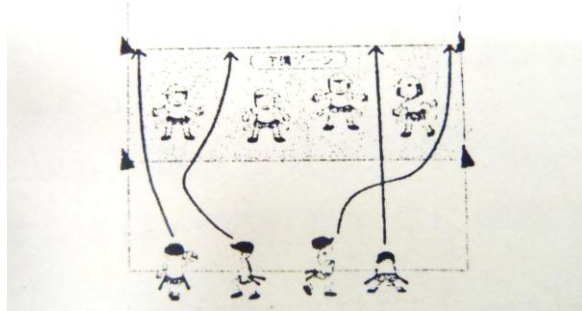
☆準備運動の行い方

- ・手つなぎフラッグ取り（30秒×2）

握手であいさつしたら、つないだ手をそのままにして、相手のフラッグを取る。

- ・インベーダゲーム（30秒×2）

攻めチームがボールを持ち、守りにフラッグを取られないように走りぬける。守りが動けるのは守備ゾーン内だけ。



☆ゴールデンタイムでの練習の仕方

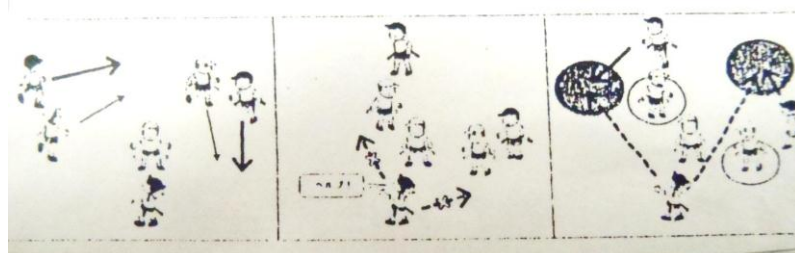
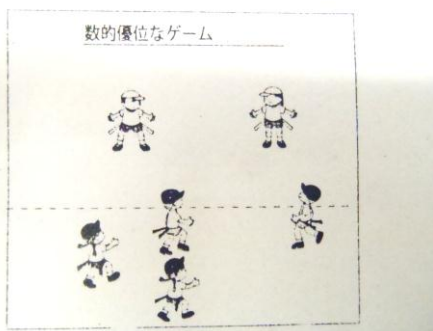
- ・アウトナンバー（数的有利）ゲーム

守りの人数を3人に減らして、攻めやすい状態にして動きを確認する。

- ・ヘルプパスゲーム

サポーターが守備にマークされて、フリーになれない時に、ボールを持っているプレイヤーが大きな声で「ヘルプ！」の合図をかける。合図がかかったら、守備プレイヤーはその場にストップする。

守備が止まっている間に、サポートの動きの確認をする。



フラッグフットボールを楽しむための「基本の技術ポイント」

ボールをうまく投げるポイント

- ・にぎり方

ボールのやや先端をにぎる。

手のひら全体でボールを持つようにし、指は縫い目にかける。



- ・構えかた

投げる方向に対して真横に構えます。ボールは頭の後ろへ。

うでは高い位置にキープする。



- ・手首のスナップ

投げた後、親指が下にくるようにする。

ボールをうまくキャッチするポイント

- ・自分のむねより高い位置のボールをとる時

両手で三角形をつくるようにして、ボールを吸い込むように

キャッチする。



- ・自分のむねより低い位置のボールをとる時

小指をつけて、バスケットの形をつくり、ボールをキャッチする。



フラッグをうまく取るポイント

- ・ボールを持って走るプレイヤーの横から取りに行く。

- ・ボールを持つプレイヤーの正面に入って、左右どちらかに走らせる。その瞬間にフラッグを取る。

フライングフットボール個人カード



6年組 名前 _____

☆今日の振り返り (◎…とてもよくできた ○…できた △…あまりできなかった)

	今日の自分のめあて	ルールを守って	役割	安全に	めあて	サポートの動き	相手を振り切る
例	ガードの動きで仲間をサポートする。	○	◎	◎	○	○	△
	今日の振り返り ガードの動きを意識してAさんをサポートしたけれど、何度か守備に防がれた。もっと大きく手を広げたガードをしようと思った。					先生からのコメント	
2時間目							
3時間目							
4時間目							
5時間目							
6時間目							
7時間目							
8時間目							

フラッグフットボールチーム記録カード

月 日 曜日

チーム名

対戦相手

対

前半	攻撃1	攻撃2
得点		
結果		
後半	攻撃1	攻撃2
得点		
結果		

○…作戦がうまくいった ×…作戦の失敗が多かった

今日の作戦について振り返り(うまくいった作戦や改善点を中心に書こう)

今日のMSP

さん



作戦名()

☆

作戦名()

☆

説明

説明

作戦名()

☆

作戦名()

☆

説明

説明

安心の3大サポート！



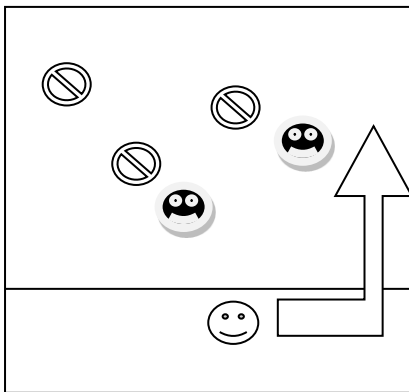
ボール保持者



サポート



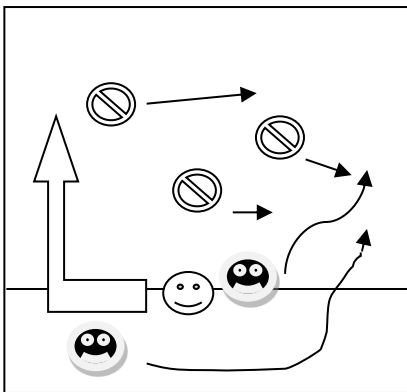
ディフェンス



ガードの動き

ガードの動き

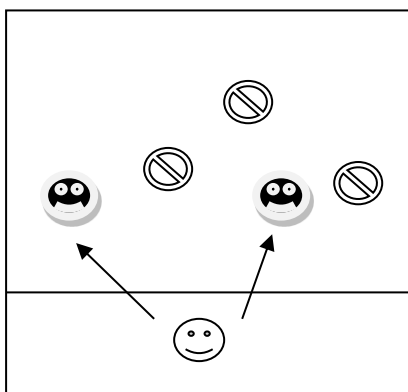
- ・サポートの人は両手を広げて、守備を妨害し、ボール保持者を走りやすくすることができる！



フェイクの動き

フェイクの動き

- ・サポートの人はボールを持っているふりをして、違う方向へ相手を導き（だまし）、ボール保持者が走るスペースをつくることことができる！



スペースへの動き

スペースへの動き

- ・サポートの人は、守備のいない位置にすばやく（もしくはこっそり）動いて、ボール保持者からパスを受けることができる！