

1 単元名 ボール運びゲーム (タグラグビーを基にした陣取りゴール型ゲーム)

2 運動の特性

一般的特性

攻守に分かれ、ディフェンスのプレイヤーをすり抜けたり、裏をかいたりしながら得点を決めたり、相手の攻撃を予測しながらタグを奪っ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 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 子どもの実態を的確に把握し、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道すじを工夫する。

<手立て>

○ ゲームの行い方を知り、チームでボールを運ぶ楽しさを十分に味わう学習の道すじ

前述の考察から、本学級の児童は、ボール運び鬼の経験から「相手のいない場所に移動したり、駆け込んだりすること」は身に付いているようだ。しかし、「逃げたり身をかわしたり」という巧みな動きに課題がある。そして「パス」が苦手である。こうした実態の児童でも、進んでボール操作に親しみ、パスをすることに少しでも自信をもつことができるように、安心して「パス」ができるようなやさしいゲームにするようなルールの工夫が必要である。

低学年での鬼遊び・ボール運び鬼の学習から、鬼がいないところや見ていないすきに走り抜ける動きを経験している。陣取りゴール型ゲームへと発展させていく中で、相手からタグを取られないように得点するために、止まる、方向を変える、スピードを変える、回転するなどの巧みな動きの工夫によって、得点する喜びを味わうことができるだろう。

以上を踏まえ、今もっている力で楽しむことができる簡単なルールでの陣取りゴール型ゲーム「ボール運びゲーム」を学習していきたい。「ラン」を中心としたゲームを一人一人が楽しめる時間をしっかりと味わわせていくために、ねらいを1つにしぼって3対3のゲームを行うこととした。陣取りゴール型の中でも、ランゲームが連続的に続いていく楽しさが味わえるように、タグラグビーの特性を生かしてルールを設定していく。「ゾーンに走りこむ」ことで得点を得られることで、やさしい技能で楽しむことができ、達成感や喜びを味わうことができるだろう。児童はボール運び鬼で行ったような一人一人がボールを運ぶ学習から、1つのボールをみんなで運ぶ学習へと発展する上で、ゲームの展開や自分の役割が理解できないこともあると考えられる。既習経験も少ないことから、3年生の段階では、ステージ型の学習のねらい①の部分だけを十分に味わい、4年生の学習でねらい②の発展的な学習に時間をかけられるようにしたい。

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>

○ ルールの工夫

① 攻守交代制

ゴール型ゲームの学習では、攻守が入り乱れる楽しさがあるが、その速い攻防についていけない児童もいる。攻め方や守り方をチームで話し合っても次々に変わる展開の中で事前に決めたように動けないと達成感も高まらないと考える。初めての集団対集団のゴール型ゲームの学習を楽しめるようにするために、児童が攻め方だけ、守り方だけを考えて一定時間活動できるように攻守交代制で行うこととした。これは、既習学習であるボール運び鬼とも共通している点でもある。オフenseは十分にボールを運び込んで得点する楽しさを味わえるだろう。

② パスマスを認めるルール

児童の実態から狙い通りに相手に投げたりスペースに投げたりすることは難しい。しかし、ゲームの中で少しずつ慣れさせていくことは必要である。そこで、パスマスによる攻守交代や意欲の低下が起こらないようにルールを易しくする。

ルール	期待される児童の姿
タグを取られてからパスを行う。	ボール保持者は一度止まり、安定した姿勢で投げることができる。
ディフェンスのパスカット禁止	パスを受ける児童はボールをとることに集中できる。
ボールは落としてもチームで拾って攻撃を続けられる。	積極的にパスをもらいにいくことができる。 パスマスにも寛容な姿勢で、励まし合える。

<ボール運びゲームの基本のルール>

- ① 1つのボールをチームでゴールゾーンまで運ぶと得点となる。
- ② 攻守を3分ずつ交代して行う。(攻—守—攻—守で1ゲーム)
- ③ タグを取られてからパスを行う。タグを取られたらすぐに味方にパスをする。
(ディフェンスのパスカット禁止)
- ④ ボールは落としても、チームで拾って攻撃を続けることができる。
- ⑤ ボールや体がサイドラインからでたら、スタートラインにもどる。

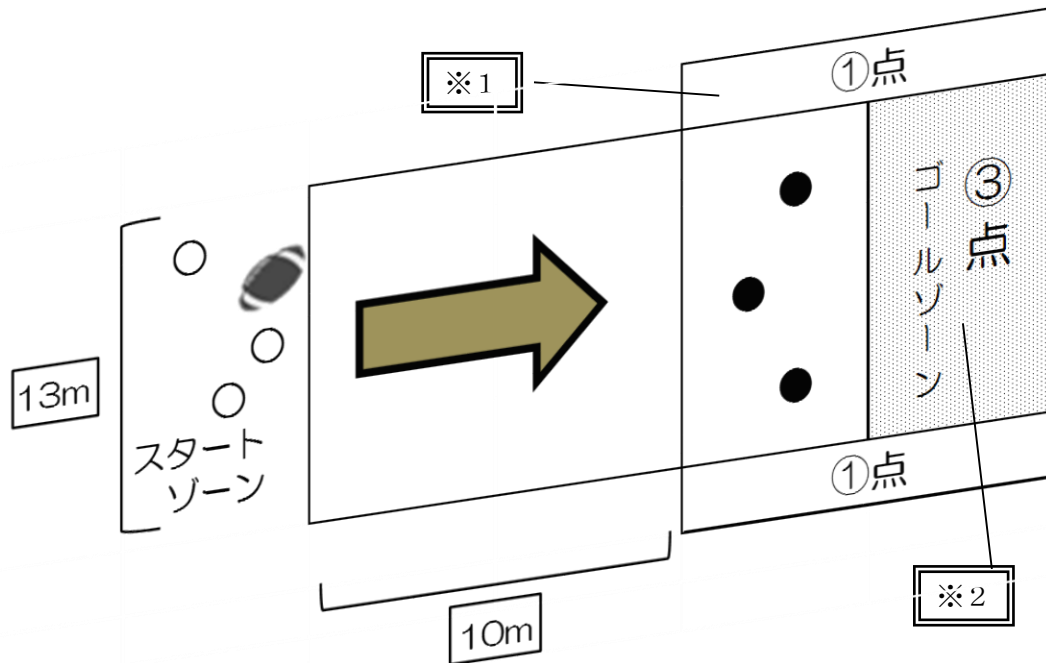
※ディフェンスはタグをとるときに「タグ!」と声をあげてとる。タグはすぐに相手に返す。
※相手に触れる行為は反則とする。
※スタート時のボール保持者は順番に行う。

○ 全員が得点する喜びを味わうボーナス得点

チーム全員が得点できたらボーナス点を与えることにする。得点するごとに赤白帽子を白から赤にし、全員が得点したところで5点をプラスする。そうすることにより、全員が得点する喜びを味わえるようになり、1人がずっとプレーを続けることがなくなったりすると考える。

○ コートの工夫

ゲームの展開から、両端のスペースを生かした攻撃が予想される。相手をおかわしてもサイドラインからで得点できないということも考えられるので1点ゾーンの幅をコートの縦方向に広げる(右図※1)。同じ理由から、中央よりの得点ゾーンへの得点は難しいことが予想されるので中央への得点は3点ゾーンとして差をつけた(右図※2)。こうした点数ゾーンの違いは攻め方や守り方を工夫する動機づけにもつながると考える。また、相手をおかわす動きを思い切って行えるようにするために横幅の広いコートにする。



○ 用具の工夫

市販のタグベルトやはちまきでは、本学級の児童にとっては取りづらく、ディフェンスが不利であった。また、無理に取りにいくことで接触することもあった。そこで、正方形のスカーフ状のものを使用することとした。4つの角のうちの1つを結んで玉にして両腰につけることとした。ディフェンスにとって有利な状況になれば、オフェンスは多くの児童がボールに触れられる機会が得られると考える。



○ ゲームごとに決める「ぼくたちわたしたちの MVP！」

1 ゲームごとに、そのゲームでのナイスプレーをチームのみんなで話し合い、よいプレーを共有できるようにする。技能的な面だけでなく、情意面や戦術理解にも着目するように指導することで、勝ち負けだけにこだわらず、互いのよい所を励まし合って意欲的に学習に取り組んでいけるだろうと考える。また、この話し合いを通して、どんな動きが試合の中で必要なかを明らかにしたり、チームの中で共通理解したりできると考える。一人一人が自信を深めるだけでなく、次の試合に向けての動きの工夫を話し合う機会としても活用できると考える。

4 学習のねらいと道すじ

(1) 学習のねらい

- 規則を守り、友達と協力してボール運びゲームを楽しむことができる。 【関心・意欲・態度】
- 自分に合っためあてをもち、動きを工夫して活動することができる。 【思考・判断】
- ディフェンスをかわす動きを工夫して得点したり、オフェンスの動きを予測してタグをとったりすることができる。 【技能】


(2) 学習の道すじと評価

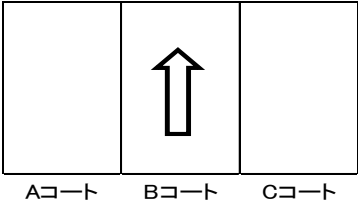
	1	2	3	4(本時)	5
0 ↓ 45	オリエンテーション	つながる運動 しっぽとり鬼			
		ねらい やさしいルールでボール運びゲームを楽しむ。			
					まとめ
関心・意欲・態度		○			
思考・判断			○		○
技能				○	

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
○ボール運びゲームに進んで取り組もうとしている。 ○規則を守り、友達と励まし合っ て練習やゲームをしようとし たり、勝敗の結果を受け入れよ うとしたりしている。 ○友達と協力して用具の準備や 片付けをしようとしている。 ○ゲームを行う場や用具の安全 を確かめようとしている。	○動きを教えあったり、友達の良 いところを見つけたりしてい る。 ○ゲームの行い方を知り、自分た ちのチームに合った攻め方を 考えている。	○相手をかかわしたり、相手の動き を予測してタグをとったりす ることができる。 ○味方にボールを手渡ししたり、パ スを出したりすることができる。

6 学習活動と支援 (本時4/5)

はじめ	1 オリエンテーションをする。 ○ 学習のねらいや道すじを理解し、学習の進め方について見通しをもつ。 ○ 学習ノートの書き方について理解する。 ○ チームづくり(男女混合1チーム3~4人×6)をして、リーダーを決める。 ○ ルールやマナーについて確認する。 2 試しのゲームを行い、ゲームの進め方を知る。	
	学習内容と活動	教師の支援と評価 (◇評価)
なか	1 学習の場作りをし、準備運動を行う。 ・ストレッチ 2 つながる運動を行う。 ・しっぽ取り鬼 	○協力して場作りができるように声かけをする。 ◇ゲームを行う場や用具の安全を確かめようとして いる。【関心・意欲・態度】 ○体全体を入念にストレッチするよう指導する。 ○つながる運動に、自分なりにめあてをもって取 り組むように確認する。 ○児童の動きの中から、走るスピードに変化をつ けたり、フェイントをかけたりするなどの動き の工夫を取り上げて、意識させる。 ○しっぽを取るときに相手に触れないように指導 する。 ○タグがとれない児童には、友達と一緒になっ て

な か	<p>3 学習のねらいを確認する。</p> <p style="text-align: center;">ねらい やさしいルールでボール運びゲームを楽しむ。</p>	<p>数的優位の場面をつくるように声をかける。</p>
	<p>4 対戦相手を確認し、ゲームの準備をする。</p> <div style="text-align: center;">  <p>Aコート Bコート Cコート</p> </div> <p>5 ゲームを行う。</p> <p>○各チームと対戦する。 〔予想される児童のめあて〕</p> <ul style="list-style-type: none"> 初めての得点を決めてボーナス得点をとりたい。そのために、足の速い友達の近くを走り、得点ゾーン前でパスを受けてボールを運びたい。 友達にしっかりとパスをつなぎたい。そのために、パスする友達がわかるように声をかけたい。胸に投げて相手が捕りやすいパスをだしたい。 <p><ボール運びゲームの基本のルール></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>①ボールをゴールゾーンまで運ぶと得点となる。 ②攻守を3分ずつ交代して行う。 ③タグを取られてからパスを行う。 (ディフェンスのパスカット禁止) ④ボールは落としても拾って攻撃を続ける。 ⑤ボールや体がサイドラインからでたら、スタートラインにもどる。</p> </div> <p>① 第1ゲームをする。 ② ゲームを振り返って話し合う。 ③ 相手を代えて第2ゲームをする。 ④ ゲームを振り返り、反省をする。</p> <p>6 学習のまとめをする。 ○ 学習ノートに記入し、まとめをする。</p> <p>7 整理運動をして、後片付けをする。</p>	<p>○ルールやマナー、ゲームの場所と対戦相手などは掲示しておく。 ○自分のめあてだけでなく、友達のめあても意識してゲームに臨むように指導する。</p> <p>○それぞれのコートを回り、児童のよい動きを認めたり、広めたりする。 ○かわすための動きの工夫をすることが苦手な技能が低い児童には、サイドの開いているスペースでパスを受けたり、1点ゾーンを目指したりするよう指導する。 ○タグが取りにくくならないよう、上着が出てる児童にはしっかりしまうよう指導する。 ◇規則を守り、友達と励まし合って練習やゲームをしようとしたり、勝敗の結果を受け入れようとしたりしている。 【関心・意欲・態度】 ◇ゲームの行い方を知り、自分たちのチームに合った攻め方を考えている。 【思考・判断】 ◇相手をかわしたり、相手の動きを予測してタグをとったりすることができる。 【技能】 ◇味方にボールを手渡したり、パスを出したりすることができる。 【技能】 ○ゲーム中の動き方や作戦がどうだったかについて意見の交換ができるように試合の MVP を話し合わせる。 ○技能的な面だけでなく、情意面や戦術理解にも着目するように指導する。 ○負け続けているチームや、課題が多くありそうなチームには積極的に関わり、課題についての解決策について指導する。 ◇動きを教えあったり、友達の良いところを見つけたりしている。 【思考・判断】 ○自分や友達の頑張りを発表させることで、お互いのよさを認め合うことができるようにする。 ○次時の学習につながる動きを共通理解する。 ◇友達と協力して用具の準備や片付けをしようとしている。【関心・意欲・態度】</p>
ま と め	<p>○ボール運びゲームを楽しみ、意欲的に取り組むことができたか。 ○ルールやマナーを守ってゲームをすることができたか。 ○自分やみんなが楽しめるように、作戦を工夫することができたか。</p>	

