

1 単元名 ボール蹴りゲーム

2 運動の特性

(1) 一般的特性

ボール蹴りゲームは、蹴る、止める、などの簡単なボール操作を行い、友達と協力してゲームの得点を競い合うことが楽しい運動遊びである。

(2) 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) 研究の視点および学習の手立て

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めあてをもって取り組めるようねらいや道すじ（内容）・活動を工夫する。

○子どもの願いに応じた道すじの工夫

子どもたちは、的に向かって力いっぱいボールを蹴ることやたくさんボールを蹴ることに喜びを感じ、クラス全員が友達と競い合うゲームをすることを楽しみにしている。さらに、ボール蹴りゲームの楽しみ方として「友達とパスをして遊びたい」とアンケートで多くの子どもたちが答えているように、友達とパスをしてゲームを楽しむことを期待している子どもが多い。子どもたちは、ボールを「強く蹴る」「ねらって蹴る」動きに関しては、1年生のボール蹴り遊びで学習経験がある。そのため、どうすればボールを強く蹴ったり、ねらった方向に蹴ったりすることができるのか理解しているが、「動いているボールを操作すること」や「力を調節して蹴ること」は経験が少なく不慣れである。

こうした実態を踏まえ、「ボールを蹴りたい」「友達とパスをしたい」「競争したい」といった子どもたちの思いや願いを大切に、単元を通してチームで得点を競い合い、「1人1人がボールを操作し、強く蹴ったりねらって蹴ったりして得点する楽しさ」を味わわせていく。そして、単元の後半では「友達とパスをして得点する楽しさ」も味わえるように道すじを工夫していく。

ねらい①では、1年生の学習の延長として、「ボールをねらって蹴る」技能を生かし、シュートして得点を競い合うゲームを設定する。個の力で得点するゲームであるが、みんなの得点を合計したものをチームの得点として競い合うことでチームとしての連帯感を高めながら、簡単なボール操作を身に付けられるようにしていく。ねらい②では中学年以降のサッカーゲームへの発展を考え、パスをしたり攻め方を見つけたりして「友達と協力して活動する楽しさ」も味わえるようなゲームを行う。単元が終わる頃には「みんなでパスをつないでゴールできたときの達成感」「1人ではできなかったことも協力したらできたという満足感」を味わえるような学習にしていきたい。

具体的には、ねらい①では今持っている力でシュートすることを楽しみながら、簡単なボールの操作を経験する学習を行う。1人1個ボールを用意したり、対戦相手が邪魔にならないように別々のコートで活動したりすることで、たくさんボールに触れシュートする楽しさを味わえるとともに、じっくりとボール操作に慣れることができるようになる。また、ねらい②の学習でパスをつないでゲームを楽しむことを見通して、「ねらった方向に蹴ること」や「力を調節して蹴ること」などの技能をしっかりと身に付けられるようにしたい。さらに、友達と声を掛け合いながら順番に1人ずつスタートしたり、順番を待っている間に応援したりすることで、ボールへの恐怖心や友達とのかかわりに対する不安をもつ子も安心してゲームに参加でき、ねらい②の活動に意欲的に取り組むことができるだろう。

ねらい②では、ねらい①で身に付けた技能やグループでの学び方を生かし、パスをしたり攻め方を工夫したりして得点することを目指して学習を行う。1人では守りを突破することが難しい子でも、パスをすることでシュートするチャンスが生まれてくると考える。また、ボールを1つにし、パスをする選択肢があることで、「誰がはじめにボールを持つか」「どこでどうやってパスを待つか」など攻め方を見つけたり選んだりする楽しさが生まれよう。ゲームの前にチームで相談する時間を確保し、役割を決めたり攻め方を選んだりしながら、友達とのかかわり合い協力して得点する楽しさを味わえるようにしていきたい。

以上のような流れで、子どもたちの意欲や学び方の様子をよく観察し、必要に応じて弾力的に道すじを再構成していくことで、「1人1人がボールを操作し、シュートして得点する楽しさ」と「友達と協力して得点する楽しさ」の2つの楽しさを段階的に味わえるように学習を進めていきたい。

○感覚づくりの運動（ボールとなかよしタイム）を行う。

本単元では、ボール蹴りゲームの楽しさをより味わうためにボールを「ねらって蹴る」動きをはじめとしたボール操作の感覚を身に付けることが大切だと考える。そこで、単元を通して毎時間のはじめに以下のような感覚づくりの運動を行う時間を確保していく。

ねらい①では動いているボールを「やさしく蹴って前進する」「ねらってシュートする」動きを用いてゲームを行う。そのため、感覚づくりの運動ではボール操作に慣れることや「力を調節して蹴る感覚」「動いているボールを蹴る・止める感覚」を身に付けることをねらいとする。

ねらい②では、チームに1つのボールをパスでつなぐ動きがゲームで必要になる。そのため、感覚づくりの運動では、「ボールの転がってくるコースに動く感覚」や「転がってきたボールを止める感覚」を身に付けていくことをねらいとする。このようにして、ねらいに応じた動きを遊び感覚で経験することで、子どもたちは意欲を高めながら基本的な動きを身に付けられるだろう。

・ねらい①の時間に行う感覚づくりの運動

#### 【ドン・ドコ・ストップ】

コート内で友達とぶつからないように自由にボールを蹴って移動し、リズム太鼓の合図でボールを止める。手や足、お尻など体のいろいろな部位を使って止める。体からボールを離さないで操作できるように、やさしく蹴る感覚を養う。

ねらい②に入り、パスの動きが必要になってきたら、2人組でボールを一つ使い太鼓の合図でパスをし、転がってきたボールを止めるようにする。

#### 【ころころシュート】

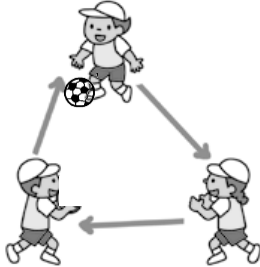


手で自分の前方に転がしたボールを的に向かってシュートする。慣れてきたら、足でボールを前に蹴って転がしたり、友達に転がしてもらったりして後ろから勢いをつけてシュートをする。動いているボールをねらって蹴る感覚を養う。

・ねらい②の時間に行う感覚づくりの運動

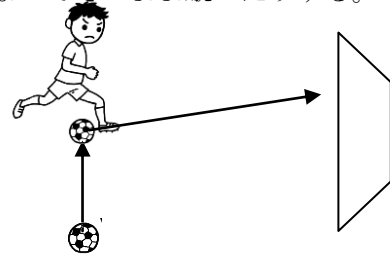
**【三角パス・四角パス】**

1人を計測係とし、「時間内に何周パスで回せるか」「3周パスを回すのに何秒かかるか」を毎時間行い、記録に挑戦する。



**【ころころシュート2】**

横から友達が転がしたボールをシュートする。守りが近付いてくる前にシュートするための練習であることを意識させ、一度止めてから蹴ったり、止めないでそのまま蹴ったりする。

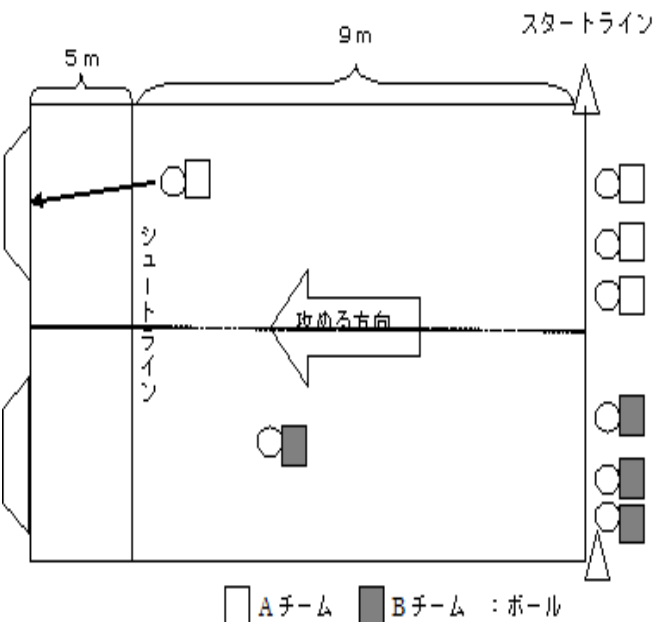


視点2 一人一人のよさを伸ばす関わり合いを活性化するなど、学習に意欲的に取り組むための手立てを工夫する。

○ルールの工夫

ねらい①のゲームでは、子どもたちがたくさんボールに触れ、じっくりとボールを操作するなど、自己とモノ（ボール）とのかかわりを活性化するために1人1個ボールを持ち、守りなど邪魔のない場でシュートするゲームを行う。そうすることで、「たくさんボールに触りたい」「ボールを蹴りたい」という子どもたちの欲求を満たしていけるだろう。

**【ねらい①のゲームのはじめの場とルール】**

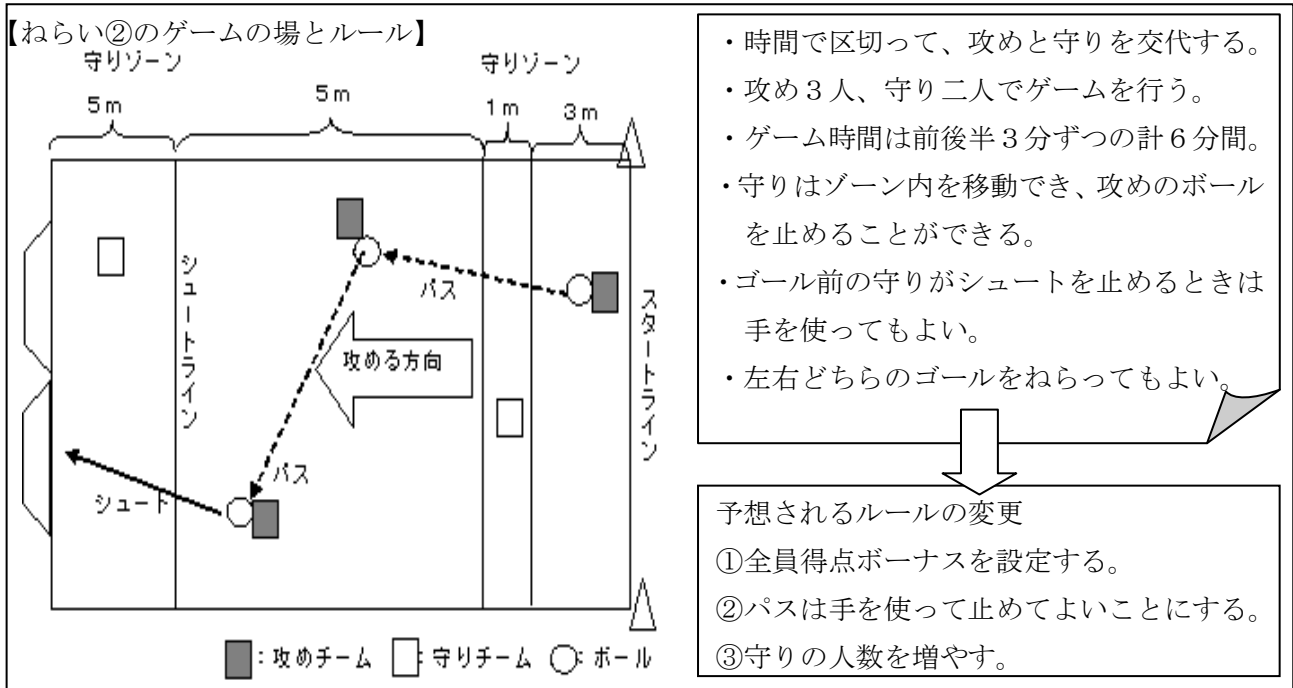


- ・1チーム4人（5人）でボールは1人1個。
- ・ゲームが始まったら順番にボールを蹴ってシュートライン手前まで行き、ゴールに向かってシュートする。
- ・ゴールに入ったら1点。
- ・シュートしたボールはスタートまで持ち帰り再度攻める。
- ・ゲーム終了時に点数の多い方が勝ち。

予想されるルールの変更

- ①ゴールとシュートラインの間に守りをつける。
- ②スタートからシュートラインの間にコーンを置いて邪魔をする。

ねらい②では、仲間とのかかわりを活性化するために、ボールを1つにしたり、守りをつけたりしてゲームを行う。そうすることでパスをする必然性が生まれ、攻め方の幅が広がるだろう。



学習を進める中で子どもたちがボール操作に慣れ、簡単に得点することができるようになってくるともっと難しくしたいという欲求が出てくるのが考えられる。そういったときには、子どもたちと相談しながら子どもの欲求に応じて守りや障害物を置いたり、守りの人数を増やしたりするなど、ルールを工夫していくことで意欲を持続したまま学習に進められるようにしていきたい。

・守備の動ける範囲を制限する。

ねらい②のゲームをするときに、子どもたちにとって足元にあるボールを守りに取られないようにキープしたり、フェイントや切り返しなどにより守りをかわしたりすることは難しい。そのため、単純な1対1の場面ではボールを持たない守りが有利となる。また、守りが前から間合いを詰めてきたり、後ろからボールを取りに来たりすることで、落ち着いてボール操作できなくなってしまうことが考えられる。それではシュートする機会が減り、得点する楽しさを味わうことができなくなってしまう。そこで、図のように守備が動ける範囲をゾーン内（幅1m）に限定する。そうすることで、守りをかわしたり、パスをしたりしやすくなり、前後から来た守りにボールを奪われるということがないので、技能の低い子どもも安心してボールを操作することができるだろう。

・得点の工夫

ねらい②のゲームでは、ボールの数がチームで1つになるため、ねらい①のゲームよりボールに触れる機会が少なくなる。そのため、オリエンテーションやねらい②のゲームに入るときに、チームみんながボールに触れられ、楽しめるゲームにすることを共通理解する。しかし、勝敗にこだわるあまり技能の高い子どもが多くボールを操作したりシュートしたりして、得点できない子どもがいることも考えられる。そこで、「全員得点ボーナス」（5点）のルールを設ける。そうすることで、チーム全員が得点を取るために攻め方を相談しパスをしたり、コツを教え合ったりするなどチームでのかかわりがさらに活性化するだろう。毎時間の最後にうまくいった攻め方や新たに思いついた

攻め方を発表させることで、工夫して攻めようという意欲を高めるとともに、全体で共有して次時以降の活動にもつなげていきたい。

### ○自分に合っためあてをたてるための支援

これまで子どもたちはめあてを選択する学習を経験し、段階を踏んで自分でめあてを立てることができるようになった。そこで、本単元では「たくさん点を取る。」「友達と仲良く遊ぶ」のような漠然とした目標から、チームのために自分が頑張れることを1つに絞って書けるようにしていきたい。具体的には「たくさん得点したい」「友達と仲良く活動する」のような目標から、たくさん得点したいから、「ボールをよく見てシュートする。」友達と仲良く活動するために、「大きな声で応援する。」のように、何を意識して頑張るかを考えられるようにしたい。

毎時間のはじめにめあてを確認したり、最後に振り返りでうまくできたことや今日のナイスプレーを発表したりしていく。それらを分類し、めあての例として掲示資料（下記参照）にまとめたり、全体で共有して参考にしたりすることで子どもたちがめあてを立てるための支援としたい。また、学習カードにゲームの感想を書く欄を設け、うまくいかなかったことを思い返したり、教師が個別に聞き取りをしたりすることで、苦手な子でも自分なりのめあてを持って学習に取り組めるようになるだろう。

#### 【掲示資料の例】

<b>チームのためにがんばろう！</b>		
<b>攻めを頑張るぞ！</b>	<b>守りを頑張るぞ！</b>	<b>チームワークを大切にすぞ！</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>・軸足をボールの横に置く。</li><li>・足をぶんと速く振る。</li><li>・ボールの真ん中を強く蹴る。</li><li>・相手をよく見てシュートする。</li><li>・パスをもらえるように相手のいないところに行く。</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>・相手の目を見て守る。</li><li>・手を大きく横に広げて守る。</li><li>・ボールの正面で守る。</li><li>・相手の動きをよく見て、パスをしそうな方に動く。</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>・大きな声を出して応援する。</li><li>・元気よく挨拶をする。</li><li>・パスが成功するように大きな声で教える。</li><li>・ゲームをよく見て得点係やボール係をする。</li></ul>

### ○いろいろな友達と仲よく協力してゲームに取り組むための手立て

子どもたちは、ゲームを進めていくうえで、「チームワークや協力すること」「仲良く活動すること」等が大切だと答えている。また、子どもたちが誰とでも協力し、ゲームに夢中になって取り組むためには互いに教え合ったり励まし合ったりできる雰囲気が大切だと考える。そういった雰囲気の中で学習を積み重ねていくことで、「誰とでも仲よく学習に取り組める」という自信がついていくであろう。そこで、以下のような手立てを取り、チームや対戦相手と仲良く協力してゲームをしようという意欲を高めていきたい。

- ・〈ほめほめ言葉〉〈励まし言葉〉を共通理解する。

子どもたちは、前期に国語の「うれくなる言葉」の学習で、友達に言われたら気持ちのいい言葉について分類したり、考えたりする学習をした。そこで、「褒められたときにうれしかった」「応援されたらやる気が出た」という経験を発表し合い、相手を褒める「ほめほめ言葉」と応援し励ます「励まし言葉」を日常生活でたくさん使っていこうと共通理解をした。子どもたちの中にはゲー

ム中にどのように友達を応援すればよいかわからずに声をかけられない子がいることが考えられる。そこで、オリエンテーションの時にボール蹴りゲームの時に言われたら気持ちいい「ほめほめ言葉」と「励まし言葉」を確認し、ゲーム中に声を掛け合えるようにしていきたい。

<p>&lt;ほめほめ言葉&gt;の例</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ナイスシュート</li> <li>・うまい</li> <li>・やったね</li> <li>・すごい</li> <li>・ナイスパス</li> <li>・〇〇くんのおかげだね</li> </ul>	<p>&lt;励まし言葉&gt;の例</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ドンマイ</li> <li>・気にしない</li> <li>・次はうまくいくよ</li> <li>・あと少しだよ</li> <li>・がんばれ</li> </ul>
--	---

・今日のナイスプレー

毎時間授業の最後にチーム内や対戦相手の友達の「頑張ったこと」や「よかったところ」を伝え合う時間を確保する。はじめは恥ずかしさや何を言えばよいかわからないなどの理由から、うまく伝えられない子どももいるかもしれない。しかし、教師がフェアプレーや良いマナーを進んで称賛したり、学習が進み掲示板の「チームのために頑張れること」が増えたりしてくると「よい動き」や「よい行い」がわかるようになってくるだろう。学習を進めていくうちに、お互いの頑張りを認め合えるようなチームになることで、子どもたちがゲームに積極的に参加することにつながるだろう。

4 学習のねらいと道すじ

○きまりを守り仲良く運動したり勝敗を受け入れたりしながら、ボール蹴りゲームを楽しむことができるようにする。 【関心・意欲・態度】

○ボール蹴りゲームの行い方を知り、工夫して攻めることができるようにする。 【思考・判断】

○ボールを止めたりねらった方向に蹴ったりすることができるようにする。 【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
単元の評価規準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲームに進んで取り組もうとしている。</li> <li>・ルールやきまりを守り、勝敗の結果を受け入れて、友達と仲良く運動をしようとしている。</li> <li>・ゲームを行う場や用具の使い方などの安全に気をつけようとしている。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ボール蹴りゲームの行い方を知るとともに、得点の方法などの規則を選んでいる。</li> <li>・ボール蹴りゲームの動き方を知るとともに、攻め方を選んだり見つけたりしている。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・簡単なボール操作やボールを持たない動きができる。</li> </ul>
学習活動に即した評価規準	<ol style="list-style-type: none"> <li>① ボール蹴りゲームに進んで取り組もうとしている。</li> <li>② 場の安全に気を付けて、友達と協力して準備や後片付けをしようとしている。</li> <li>③ ルールやマナーを守り、勝敗の結果を受け入れようとしている。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>① 自分に合っためあてをもって、運動に取り組んでいる。</li> <li>② ボール蹴りゲームの動き方を知り、攻め方を選んだり見つけたりしている。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>① ねらった方向にボールを蹴ることができる。</li> <li>② 転がっているボールや相手の蹴ったボールを止めることができる。</li> </ol>

6 学習の道すじ

	1	2	3	4	5	⑥	7
0 ↓ 4 5	オリエンテーション	感覚づくりの運動					
		ねらい ① たくさんシュートして ボール蹴りゲームを楽しむ。			ねらい ② チームで協力して、 ボール蹴りゲームを楽しむ。		
							まとめ
関	①	②		①			③
思			①		②	①	
技			①	②		①	②

7 学習活動と教師の支援

は じ め	<p>1 オリエンテーションをする。</p> <p>○ 学習のねらいや道すじ、安全やマナーを理解し、学習の進め方に見通しをもつ。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・場の準備や片付けの仕方</li> <li>・ゲームをするときのマナーや声かけ</li> </ul> <p>＜ゲームのマナー＞</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲームの前と後にあいさつをする。</li> <li>・友達をたくさん応援する。</li> <li>・線を出たり、反則をしたりしたら自分から言う。</li> <li>・みんなで協力して準備や片付けをする。</li> </ul> <p>友達にこんな声をかけよう。</p> <p>＜ほめほめ言葉＞</p> <p>ナイスシュート・うまい・やったね・すごい</p> <p>＜励まし言葉＞</p> <p>ドンマイ・気にしない・次は頑張ろう</p> <p>あと少しだよ・がんばれ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ボール蹴りゲームの行いや学習カードの使い方</li> </ul> <p>【はじめのルール】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・1チーム4人（5人）でボールは1人1個。</li> <li>・ゲームが始まったら順番にボールを蹴ってシュートライン手前まで行き、ゴールに向かってシュートする。</li> <li>・ゴールに入ったら1点。</li> <li>・シュートしたボールはスタートまで持ち帰り再度攻める。</li> <li>・ゲーム終了時に点数の多いチームの勝ち。</li> </ul> <p>○試しのゲームをして、次の学習のめあてを立てる。</p> <p>◇ボール蹴りゲームに進んで取り組もうとしている。</p> <p style="text-align: right;">【関心・意欲・態度①】</p>			
	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <th style="width: 50%;">学習内容と活動</th> <th style="width: 50%;">教師の支援・評価（◆評価）</th> </tr> <tr> <td> <p>1 学習の場づくりをして準備運動をする。</p> <p>○場を準備する。</p> <p>各グループ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ゴール1つ</li> <li>・カラーコーン2つ</li> <li>・フラフープ1つ</li> <li>・ボール1人1つ</li> <li>・玉入れの玉</li> </ul> </td> <td> <p>○準備するものをグループごとに分担しておき、協力して素早く行えるようにする。</p> <p>○ゴールを運ぶ際には、ゴールを持ち上げる場に教師がつき4人で安全に運べるようにする。</p> </td> </tr> </table>	学習内容と活動	教師の支援・評価（◆評価）	<p>1 学習の場づくりをして準備運動をする。</p> <p>○場を準備する。</p> <p>各グループ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ゴール1つ</li> <li>・カラーコーン2つ</li> <li>・フラフープ1つ</li> <li>・ボール1人1つ</li> <li>・玉入れの玉</li> </ul>
学習内容と活動	教師の支援・評価（◆評価）			
<p>1 学習の場づくりをして準備運動をする。</p> <p>○場を準備する。</p> <p>各グループ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ゴール1つ</li> <li>・カラーコーン2つ</li> <li>・フラフープ1つ</li> <li>・ボール1人1つ</li> <li>・玉入れの玉</li> </ul>	<p>○準備するものをグループごとに分担しておき、協力して素早く行えるようにする。</p> <p>○ゴールを運ぶ際には、ゴールを持ち上げる場に教師がつき4人で安全に運べるようにする。</p>			
な か ①				

○全体でストレッチをする。

○感覚づくりの運動（ボールとなかよしタイム）をする。

- ・ころころシュート
- ・ドン・ドコ・ストップ

## 2 学習のめあてを確認する。

ねらい② たくさんシュートしてボール蹴りゲームを楽しむ。

### 【予想されるめあての例】

<攻めのめあて>

- ①たくさんシュートを決める。
- ②ゴールの端をねらってシュートする。

<守りのめあて>

- ①相手のシュートをたくさん止める。
- ②相手の足や目を見てシュートを止める
- ③守りのいないところをねらって蹴る。

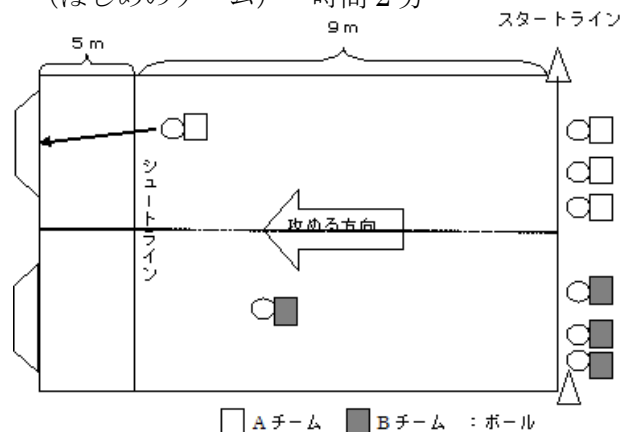
<その他のめあて>

- ①友達となかよく活動する。
- ②元気よく挨拶をし、マナーを守って活動する。

## 3 めあてに向かって活動する。

○第1ゲームをする

(はじめのゲーム) 時間 2分



◇友達と協力し、安全に気を付けて準備しようとしている。 【関心・意欲・態度②】

○膝や足首などよく使う部分を中心に行い、どこを伸ばしているかがわかるように声掛けをする。

○運動の種類によって変わる蹴り方のポイントを確認してから運動を行う。

○リズム太鼓を使うことで全体の動きを合わせるとともに、学習への意欲を高める。

○めあてが漠然としている場合は掲示資料で、動きのポイントや攻め方などを確認して助言する。

### 【①のめあての子どもへ助言の例】

<攻め>

- ・軸足をゴールに向けて蹴ろう。

<守り>

- ・大きく手を広げて守ろう。

<その他>

- ・大きな声で仲間を応援しよう。

○数人にめあてを発表させることで、全体でめあてを再確認し、速やかに活動を始められるようにする。

◇自分に合っためあてをもって、運動に取り組んでいる。 【思考・判断①】

○ボールを拾ってスタート位置に戻るときには、安全に気を付けてコートの外を通るように声掛けをする。

○ルールやマナーを守ってゲームしているかを確認し、必要に応じて指導する。

○意欲的にシュートをしている子や友達を応援している子を称賛し、学習への意欲を高める。



予想される子どもの発言とルール追加  
 ・簡単に得点できるから難しくしたい。  
 →①ゴール前に守りをつける。  
 ②途中にコーンを置き、避けながら進む。

【予想されるつまづきの例】

- ①シュートを入れられなかったよ。
- ②シュートを全部とめられて1点も入らなかった。
- ③コーンにぶつかって素早くシュートラインまで行けなかった。

○チームごとにゲームの振り返りをする。

【予想される振り返りの例】

- ①どうしたら素早くシュートできるのかな。
- ②シュートを全部とめられて1点も入れられなかった。
- ③スタートする場所をコーンがないところからにしよう。
- ④相手は簡単にコーンを突破できているからコーンの置き場所を変えよう。

4 第2・第3ゲームをする。  
 (第1ゲームと同じ流れ)

5 学習のまとめをする。

- 学習を振り返り、学習カードに記入する。
- 今日のナイスプレーを発表する。
- ゲームでうまくいったことや感想を発表する。

6 整理運動後、後片付けをする。

○場やルールの変更があった場合は、前時までの違いを再度確認し、スムーズにゲームを始められるようにする。

○つまづきがあり、なかなか得点できない子には、状況に応じて助言する。

【つまづきに応じた助言の例】

- ①軸足のつまさきをゴールに向けてふみ出そう。
- ②シュートラインまではやさしくボールを蹴ろう。
- ③コーンから離れたところからスタートしよう。

◇ねらった方向にボールを蹴ることができる。 【技能①】

○ボーナス点を取れなかったチームや得点の少ないチームの話し合いに入り、うまくいった点やうまくいかなかった点を明確にしたり、必要に応じて動きやコツを助言したりする。

助言の例

- ①ボールをやさしく「イチ、ニ」で蹴って「サン」で思い切りシュートだよ。
- ②ゴールの隅をねらって蹴ろう。

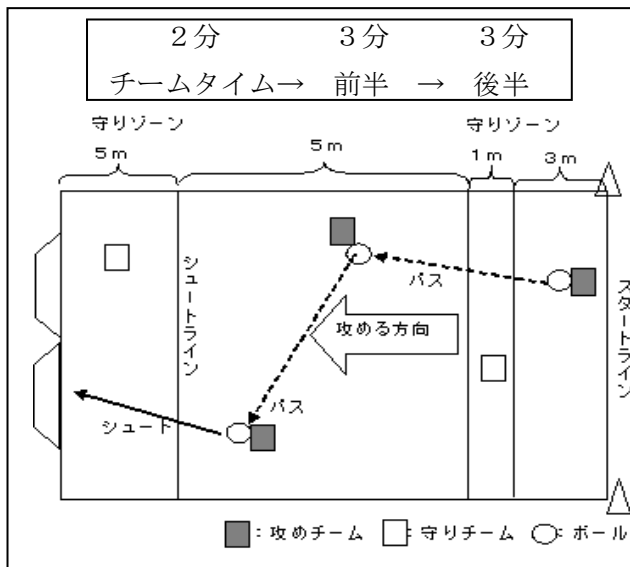
○必要に応じて子どもたちを集め、動きのポイントやルール、マナーを確認する。

○ゲームの振り返りでよい話し合いをしていたチームを取り上げて称賛し、発表させる。

○うまくいった攻め方や具体的に頑張ったことを学習カードに書いている子を称賛し発表させることで、次時の学習への意欲を高める。

◇友達と協力し、安全に気を付けて後片付けをしようとしている。【関心・意欲・態度②】

<p>な か ②</p>	<p>1 学習の場づくりをして準備運動をする。</p> <p>○場を準備する。</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>各グループ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ゴール1つ           ・カラーコーン2つ</li> <li>・フラフープ1つ      ・ボール1人1つ</li> <li>・玉入れの玉</li> </ul> </div> <p>○全体でストレッチをする。</p> <p>○感覚づくりの運動（ボールとなかよしタイム）をする。</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>・三角パス・四角パス</li> <li>・ころころシュート2</li> </ul> </div> <p>2 学習のめあてを確認する。</p>	<p>○準備するものの分担やゴールを運ぶ時の場所を決めておき、協力して素早く行えるようにする。</p> <p>○膝や足首などよく使う部分を中心に行う。</p> <p>○友達と一緒に活動するときには、転がす強さやパスを待つ場所を相談して、できそうなところから始めることを伝える。</p>
<p>ねらい② チームで協力してボール蹴りゲームを楽しむ。</p>		
<p><b>【予想されるめあての例】</b></p>		
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>&lt;攻めのめあて&gt;</p> <p>①友達にたくさんパスをする。</p> <p>②パスをもらってシュートを決める。</p> <p>③パスがもらえるように、相手のいないところへ動く。</p> <p>&lt;守りのめあて&gt;</p> <p>①パスで抜かれないようにする。</p> <p>②相手の動きをよく見てパスのコースに入る。</p> <p>&lt;その他のめあて&gt;</p> <p>①大きな声で応援する。</p> <p>②元気よく挨拶をし、マナーを守って活動する。</p> </div>		
<div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 10px;"> <p><b>【①のめあての子どもへ助言の例】</b></p> <p>&lt;攻め&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・守りから離れたところにいる友達を見つけてやさしく蹴ろう。</li> </ul> <p>&lt;守り&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・左右に動いて、相手がパスをしにくいようにしよう。</li> </ul> <p>&lt;その他&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・どこに動けばいいか友達に教えてあげよう。</li> <li>・守りの反対側に移動しよう。</li> </ul> </div>		
<p>◇自分に合っためあてをもって、運動に取り組んでいる。 <b>【思考・判断①】</b></p>		
<p>3</p>	<p>めあてに向かって活動する。</p> <p>○第1ゲームをする (すすんだルールのゲーム)</p>	<p>○ゲームに出ていない子の役割や、ボールが隣のコートに入ったときにどうするかを確認し、安全にゲームが行えるようにする。</p>



- ・時間で区切って、攻めと守りを交代する。
- ・攻め3人、守り2人でゲームを行う。
- ・ゲーム時間は前後半3分ずつの計6分間。
- ・守りはゾーン内を移動でき、攻めのボールを止めることができる。
- ・ゴール前の守りがシュートを止めるときは手を使ってもよい。
- ・全員得点ボーナス5点

予想される子どもの発言とルールの追加

- ・簡単に得点できてしまう（されてしまう）。  
→守りの人数を増やす。
- ・全員得点をしたのに勝てなかった。  
→ボーナス点を10点にする。
- ・パスがうまく止められなくてコートから出してしまう。  
→パスを止めるときは手を使ってよいこと

【予想されるつまづきの例】

- ①パスがもらえない。
- ②パスが止められなくてコートの外に出してしまう。
- ③コートの端からシュートすると外れる。

○ルールやマナーを守ってゲームしているかを確認し、必要に応じて指導する。

○場やルールの変更があった場合は、前時までの違いを再度確認し、スムーズにゲームを始められるようにする。

○意欲的にパスをもらう動きをしている子や得点係やボール係をしている子を称賛し、学習への意欲を高める。

○つまづきがあり得点できない子には、状況に応じて助言する。

【つまづきに応じた助言の例】

- ①守りのいない方に動いて声を出して呼ぼう。
- ②ボールの正面に動いて足に当てよう
- ③ゴールの方向に助走して蹴ろう。

◇ボール蹴りゲームに進んで取り組もうとしている。 【関心・意欲・態度①】

◇ねらった方向にボールを蹴ることができる。 【技能①】

◇転がっているボールや相手の蹴ったボールを止めることができる。 【技能②】

◇ボール蹴りゲームの動き方を知り、攻め方を選んだり見つけたりしている。

【思考・判断②】

◇ルールやマナーを守り、勝敗の結果を受け入れようとしている。【関心・意欲・態度③】

	<p>○チームごとにゲームの振り返りをする。</p> <div data-bbox="236 241 785 501" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><b>【予想される振り返りの例】</b></p> <p>①相手のシュートをたくさん止められたから勝てたね。</p> <p>②ナイスパスがたくさんあったね。</p> <p>③ボーナス点が取れなかったね。</p> </div> <p>4 第2ゲームをする。 (第1ゲームと同じ流れ)</p> <p>5 学習のまとめをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 学習を振り返り、学習カードに記入する。</li> <li>○ 今日のナイスプレーを発表する。</li> <li>○ ゲームでうまくいったことや感想を発表する。</li> </ul> <p>6 整理運動後、後片付けをする。</p>	<p>○得点の少なかったチームや負けているチームの話し合いに入り、うまくいった点やうまくいかなかった点を明確にしたり、必要に応じて動きやコツを助言したりする。</p> <div data-bbox="906 385 1433 533" style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px;"> <p><b>【助言の例】</b></p> <p>③次は〇〇さんが、最初にシュートを決められるように工夫しよう。</p> </div> <p>○必要に応じて子どもたちを集め、よい動きをしている子を称賛して意欲を高めるとともに、動きのポイントやルールを確認する。</p> <p>○ゲームの振り返りでよい話し合いをしていたチームを取り上げて称賛し、発表させる。</p> <p>○うまくいった攻め方や具体的に頑張ったことを学習カードに書いている子を称賛し発表させることで、次時の学習への意欲を高める。</p> <p>○ゲームの状況や子どもたちの実態を踏まえ、必要に応じて子どもたちと話し合い、ルールを付け加えていく。</p> <p>◇友達と協力して、後片付けをしようとしている。 <b>【関心・意欲・態度②】</b></p>
<p>ま と め</p>	<p>7 学習のまとめをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ボール蹴りゲームを楽しむことができたか。</li> <li>○ 安全に気をつけて、用具の準備や片付けができたか。</li> <li>○ 約束やマナーを守って仲良く学習できたか。</li> <li>○ 自分に合っためあてを考え、達成することができたか。</li> <li>○ いろいろな作戦を選んだり考えたりすることができたか。</li> <li>○ ボールをねらったところに蹴ったり、止めたりできたか。</li> </ul>	