

## 第2学年 体育科学習指導案

に組 男子17名 女子17名 計34名  
指 導 者 福 元 健一郎

### 1 単 元 ボールはこびおにあそび

### 2 単元について

#### (1) 単元の位置とねらい

この期の子どもたちは、これまでの「すりぬけおにあそび」の学習を通して、攻めやすい動きを見つけながら、相手をかかわしてゴールを駆け抜けたり素早く動いて相手にタッチしたりする動きを身に付け、友達と勝敗を競い合う喜びを味わっている。そして、「もっといろいろな動きでゲームを楽しみたい。」などという思いや願いをもっている。

そこでここでは、相手をかかわしながらゴールへボールを運んだり、相手の進行を防いでタグをとったりする動きを身に付けていく。また、自分の課題に合わせて友達のよい動きをまねしたり、ルールや遊びの場を選んだりすることで、友達と協力し動きを伝え合い、得点を競い合う鬼遊びの楽しさを味わわせようとするものである。

ここで学習した相手をかかわしたり相手のタグをとったりする動きは、みんなが楽しめるようにルールを工夫し、自分の課題に合わせて練習の仕方を工夫しながら、相手のいないところへパスしてボールをつないだりゴールを狙って山なりにシュートしたりする技能を身に付けて運動を楽しむ「ルールを工夫したセストボール」の学習へと発展する。

#### (2) 指導の基本的な立場

「鬼遊び」のおもしろさは、鬼に捕まらないように鬼をかかわしながら逃げ切る爽快感や鬼として相手を追いかけて捕まえる達成感を味わえるところにある。また、ルールや場を工夫して、捕まり易さを変えたり鬼になった後の動きを変えたりすることで楽しさが深まっていく。

第2学年の「ボールはこびおにあそび」は、相手をかかわしながらゴールへボールを運んだり、相手の進行を防いでタグをとったりする動きを身に付ける楽しさを味わう学習である。そして、自分の課題に合わせて友達のよい動きをまねしたり、ルールや遊びの場を選んだりすることで、友達と協力して動きを伝え合い、得点を競い合っただけで鬼遊びを楽しめるようになる。

この鬼遊びのおもしろさを味わわせるためには、鬼遊びの仕方や目指す動きを構造的に理解してから運動遊びに挑戦させて自分の課題となる動きを把握させ、「みんなが楽しめるボールはこびおにあそびにしよう。」などという願いや動くイメージをもたせることが大切である。そして、目指す動きや友達の動きをよく観察させてよい動きを見つけ、動くイメージを明確にさせる。また、自分の課題となる動きができるように感覚づくりで動く感覚をつかませたり、タスクゲームでボールはこびおにあそびにつながる動きを高めさせたりする。その際、動く観点を基にお互いの動きを伝え合っただけで動くイメージを明確にしながら動きの習得を図る活動や、みんなが楽しめるようにルールや場を選択させる活動を位置付ける。

そこで、学習の展開としては、まず示範や動画などで目指す動きを構造的に理解させ、ボールはこびおにあそびに挑戦させて、動くイメージをもたせたり自分の課題となる動きを把握させたりする。また、単元を通して、ゲームに必要な素早く横に動く感覚などの感覚づくりや相手をかかわすタスクゲームなどを位置付けて動きを高めさせる。単元の前半では、相手に捕まらない移動の動きを課題として重点化し、みんなで課題解決できるようにお互いの動きを伝え合わせて動きを身につけさせる。その際、**相手をかかわせた動きとかかわせない動きを足の向きやタイミングなどの観点で観察させて伝え合わせ、個々の動くイメージを明確にさせる。**そして、動くイメージと比べながら感覚づくりやタスクゲームに取り組ませ、個々の動きを高めさせ目指す動きの習得へとつなげられるようにする。単元の後半では、身に付けてきた動きを基に捕まりやすさなどのルールや活動範囲を工夫した場を選択して多様な動きを経験させる。また、これまでの動きの高まりや楽しさの深まりを

振り返らせながら、動くイメージをもって運動遊びに取り組んだりみんなで動きを伝え合ったりしたことで目指す動きを身に付け運動を楽しめた過程を価値付けさせる。

この学習を通して、自分の課題に応じて運動遊びの場を選択し、動く感覚をつかんで動きを身に付けていく大切さや友達と伝え合い工夫する大切さに気付き、鬼遊びのおもしろさや動きができるようになる喜びを感じ、ゲームやその他の運動との関わりを一層深めることができる。

**(3) 子どもの実態（調査人数は34名、調査結果は主な項のみ表掲）**

①鬼遊びに対する興味・関心（複数回答）

好き	32名	○にげたり鬼になったりしておもしろい（8名） ○速く走れるようになる（8名） ○走るのが好き（5名） ○友達と仲良くなれる（5名） ○体力がつく（3名） ○思い切り動ける（3名） ○みんなで楽しめる（3名） ○どきどきする（2名） ○いろいろな遊び方がある（1名）
きらい	2名	○強くタッチされる（1名） ○つかれる（1名）

②学習のめあてについて

○タグをとられずにボールを運べるようになる（27名） ○みんなで楽しく遊びたい（5名） ○鬼や逃げる人の人数を考えてほしい（1名） ○友達にけがをさせない（1名）
--

③ボールはこびおにあそびの仕方や動きの理解について

○タグをとられないようにボールをゴールまで運ぶ（21名） ○素早く走って鬼をよける（4名） ○タグをとられたらスタートに戻る（2名） ○相手を見て動く（2名） ○鬼がタグをとる（2名） ○鬼と反対に動く（1名） ○鬼の隙間をすり抜ける（1名） ○ボールを持ちながら動く（1名）
--

④動きのコツについて（複数回答）

○速く走る（10名） ○隙間を通る（4名） ○集中して一生懸命動く（3名） ○くねくね動く（3名） ○鬼にタグをとられない（2名） ○右や左に動く（2名） ○うまくよける（2名） ○相手を見てよける（2名） ○素早く動く（2名） ○手を振る（1名） ○ゴールまで走ってボールを入れる（1名） ○タグをとられそうになったら腰をひねる（1名） ○鬼がいないところに動く（1名） ○みんなばらばらで走る（1名） ○端っこから行く（1名） ○フェイントをかける（1名） ○ボールを片手で持つ（1名） ○鬼がばらばらに広がる（1名）
--

⑤技能について

	相手をよける	相手の動きに合わせて逃げる	相手の動きに合わせてタグをとる
できる	28名	21名	26名
できない	6名	13名	8名

本学級の子どもたちは、①の興味・関心については、「にげたり鬼になったりしておもしろい」「速く走れるようになる」などの理由で鬼遊びが好きな子どもが多い。反面、「強くタッチされる」「つかれる」などという理由で嫌いと答えている子どももいる。これは、強くタッチされたことで恐怖感を感じていたり、ただ走っているだけで鬼遊びのおもしろさを十分に味わえていないからだと考ええる。

②の学習のめあてについては、「タグをとられずにボールを運べるようになる」「みんなで楽しく遊びたい」など、動きを高めて得点を楽しみたいという思いやみんなと楽しく遊びたいという思いが強い。これは、自分が運動を楽しめるためには、まずは上手に動けるようになりたいという子どもの気持ちがあることや、鬼遊びというゲーム領域において、みんなで勝敗を競い合うことが楽しそうだという運動の特性を感じているからだと考ええる。

③のボールはこびおにあそびの仕方や動きの理解については、大まかにボール運び鬼遊びの様相をとらえてはいるが、それぞれの役割の動きをまだはっきりとはつかめていない子どもが多い。これは、動くイメージをはっきりともてていないためと考ええる。

④の動きのコツについては、漠然としたイメージでとらえている子どもが多い。これは、目指す動きをよく理解していないことや自分たちの動きをよく見てとらえられていないのが考えられる。

⑤の技能についても、相手をよける子が多いが、約4割の子は相手の動きをよく見てうまく逃げるできていない。これは、相手をかかわすことにつながる動きが十分にできていないことが考えられる。

#### (4) 指導上の留意点

- ア 「つかむ・見通す」段階では、ボールはこびおにびの仕方や目指す動きを構造的に理解させるために、動画や示範の動きを見せて動きを構造的に理解させる。そして、移動の方向やタイミングに着目させながら試しのゲームをさせ、動くイメージや自分の課題となる動きをつかませる。その際、タッチされる恐怖感をなくすためにタグをとるルールにする。さらに、課題を基にした話合いから「みんなが楽しめるボールはこびおにあそびにしよう。」という共通課題を設定し意欲的に運動に取り組ませる。また、自分ができるようになりたい動きを明確にして、「相手をかかわせるようになりたい」などの個の動きの課題も連続・発展させる。
- イ 「挑戦する・工夫する」段階では、これまでの運動経験から鬼遊びにつながる「相手をかかわす。」「相手を捕まえる。」というポイントとなる動きの課題に重点化することで、グループみんなで動きができるようお互いにかかわるようにさせる。その際、うまくかわせた動きとかかわせない動きを体の姿勢やタイミングなどの観点で比較して観察させ、言葉や動作などで伝え合わせることで、個々がもつ相手をかかわして動くイメージを明確にさせる。そして、その動くイメージを基に移動する際の膝の曲げ方など体の部位の感覚をつかむ感覚づくり活動を位置付けたり、感覚づくりと目指す動きの場を行き来させたりして個々の動きを高めさせる。
- ウ 「生かす」段階では、動きが高まってきた過程を振り返る発表の場などを設定して価値付けることで、イメージを明確にしながら運動遊びに取り組み少しずつできるようになった有能感や友達と動きを伝え合ってみんなができるようになった有用感を味わわせ運動への意欲を継続させる。

### 3 目 標

- (1) 「みんなが楽しめるボールはこびおにあそびにしよう。」などの思いや願いをもち、安全に気をつけて、友達と協力しながら進んで運動することができる。
- (2) 自分の課題に合わせて友達のよい動きをまねしたり、みんなが楽しめるルールや場を選んだりすることができる。
- (3) 相手をかかわしながらゴールへボールを運んだり、相手の進行を防いでタグをとったりすることができる。

### 4 指導計画（8時間）

時間	1・2	3・4（本時）・5	6・7	8
道筋	つかむ・見通す	つかむ・見通す 挑戦する・工夫する	生かす	生かす
課題の追究過程	<p>試しのゲームに挑戦して、学習計画を立てよう。</p> <p>動きの理解 ・にげる ・かわす ・追いかける ・タグをとる ・ボールを運ぶ</p> <p>動きのひみつを見つけよう。</p> <p>必要な動き ・敏捷性 ・瞬発力 など</p> <p>課題の把握 ・相手をかかわす ・相手のタグをとる</p>	<p>みんなが楽しめるボールはこびおにあそびにしよう。</p> <p>【感覚づくり】あっちこっちボール など</p> <p>ボールはこびおにあそびのひみつをみつけてできるようになろう。</p> <p>ルールをくふうしているいろいろなボールはこびおにあそびをしよう。</p> <p>【タスクゲーム】ねことねずみ、タグとりおにあそび、すりぬけおにあそび</p> <p>【動くイメージを基にした伝え合い】</p> <p>比較・関係付け ・膝の力の入れ具合 ・横に動くタイミング</p> <p>表現 ・リズム言葉 ・動作化 など</p>	<p>ボールはこびおにあそびのひみつをみつけてできるようになろう。</p> <p>ルールをくふうしているいろいろなボールはこびおにあそびをしよう。</p> <p>【ルールや場の工夫】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・タグを2つとられたらもどる →タグを1つとられたらもどる</li> <li>・鬼の人数を増減する</li> <li>・鬼の活動範囲が決まっている場</li> </ul>	<p>ボールはこびおにあそび大会をしよう。</p> <p>鬼遊びのおもしろさを味わい、動きができる喜びを感じて、運動へ挑戦し続ける姿</p>
楽しさの深まり	ボールはこびおにあそびの動きを知る楽しさ	自分の動きが分かり、課題を把握する楽しさ 自分のひみつを発見する楽しさ めあてをはっきりもてる楽しさ	友達と教え合い、励まし合って練習する楽しさ 自分の課題に合った場を選択する楽しさ 課題解決のための見通しを持つ楽しさ	ボールはこびおにあそびの嬉しさや動きができる喜びを感じる楽しさ みんなが上手になったことを感じる楽しさ できるようになった自分のよさが分かる楽しさ 勝つために攻め方を工夫する楽しさ ルールを工夫して遊ぶ楽しさ 身につけた動きがゲームで生かせる楽しさ 相手をかかわす、タグをとる動きができる楽しさ 練習して動きが上手になっていく楽しさ 動くイメージが明確になっていく楽しさ



## 5 本 時 (4/8)

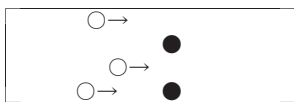

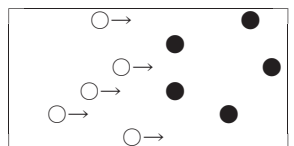

### (1) 目 標

「相手をかかわせるようになりたい。」などの願いをもち、自分の動きの課題に応じて友達のよい動きをまねしたり遊びの場を選んだりしながら、相手がいな場所素早く動いて相手をかかわることができる。

### (2) 本時の展開にあたって

- 相手をかかわす動きを身に付けるために、ボールはこびおにあそびの動画や示範の動きを観察させ、相手をうまくかわした動きとかかわせない動きを体の向きやタイミングなどの観点で比較させる。そして、相手をかかわす動きを体の向きやタイミングの観点で伝え合わせることで個々の動くイメージを明確にし、そのイメージと比べながら運動に取り組ませていく。

### (3) 実 際

過程	主 な 学 習 活 動	時間	教師の具体的な働きかけ	
つ か む ・ 見 通 す ↓ 挑 戦 ・ 工 夫 す る ↓ 生 か す ↓	1 準備運動と感覚づくりの運動をする。 ○ 体をほぐし体力を高める附属体操 ○ あっちこっちボール	(分) ↑ 8	○ 体をほぐすと共に、柔軟性や瞬発力などの体力を高める運動を行う。 ○ どこにバウンドするか分からないボールを素早くキャッチさせることで、素早く移動する感覚をつかませる。	
	2 本時のめあてについて話し合う  どうすれば相手をかかわせるか考えて、できるようになる。	5	○ めあてをもち進んで鬼遊びに取り組むために、どのような動きができるようになりたいかを問う。	
	3 ゲームⅠに挑戦する(タスクゲーム) ○ すりぬけおにあそび(3対2) 	25	○ 相手をかかわす動きに気づかせるために、動画や友達の動きを観察させ、相手をうまくかわした動きとかかわせない動きでは体の向きやタイミングがどう違うかを発問して比較させる。 ○ 相手をかかわす動きをイメージさせるために、相手をかかわす動きを体の向きやタイミングの観点でボードに記入させる。 ○ 相手をかかわす動きを身につけさせるために、お互いの動きを体の向きやタイミングの観点で伝え合わせながらゲームに挑戦させる。	
	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">ただ速く走ろうとしただけでは捕まってしまう。</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">比較</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">友達は、相手を見ながらタイミングよく、右や左に動いていたな。</div> </div> 			
	4 ゲームⅡに挑戦する。(メインゲーム) ○ ボールはこびおにあそび 			○ うまく動けない子には、板書などを基に動くイメージを問い、本人の動きを録画した動画を見せてイメージと比べさせ、改善点を確認する。また、動きを高めるために、必要に応じて、再度感覚づくりやタスクゲームを行わせる。
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">相手が反対に動きそうなタイミングで、急に横にズバッと動く相手をかかわせるよ。</div> 			
5 整理運動をする。			○ 体をほぐす運動を行う。	
6 本時の学習を振り返り、次時の学習について話し合う。  相手の動きを見ながら、横にズバッと素早く動くとかかわることができた。	7		○ 相手をかかわす動きができるようになってきたよさを実感し、運動への意欲を高めていくために、なぜ相手をかかわす動きができるようになってきたのかを発表させて称賛する。	