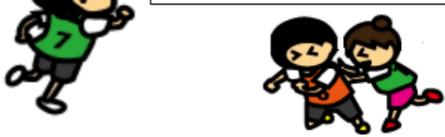


7 本時案 (5時)

本時の目標	攻守の動き方や連携の仕方を工夫し、相手よりはやく宝を取ったり、宝を取らせなかつたりすることができる。		
学習活動		教師の支援と評価 (◎)	
1 ミニゲームをする。			○ チームをランダムにくじで編成することにより、誰とでも協力して課題に取り組むことができるようにする。
2 問いを確認する。	<p>問い どうすれば相手につかまらずに、よりはやく宝を取ることができるかな？</p> <p>問い どうすれば相手をつかまえて、宝を取れないようにすることができるかな？</p> <p>宝をはやく取ったほうが1ポイント！ どうすればはやく宝を取ることができるかな？どうすれば相手に宝を取られないようにできるかな？</p>		
3 ゲームをする。(くじ引きでランダムに決められたチームで)			○ 攻め方や守り方を工夫している児童やチームを、その場で紹介していくことにより、相手の攻め方や守り方に応じた動き方や、少人数での連携の仕方を工夫することができるようにする。
1 ゲーム目 ゲーム前半→ハーフタイム→ゲーム後半			○ 相手を引き付ける動きや自分がおとりになるなど、チームとして宝を取るために連携しているチームを称揚し紹介することで、よい動きを広め、さらに工夫することができるようにする。
(児童のめあてと意識の流れの例)			◎ 少人数で連携して攻めたり守ったりすることができる。(知識及び技能)
A 児の例 2人で同じタイミングで分かれて攻めてみよう。		B 児の例 宝を取られないように、2人で守るぞ。	C 児の例 攻め3人、守り2人でやってみよう。
2人でパッと分かれて攻めても、相手に守られてしまうな。		安全ゾーンを使って、後ろに回り込まれて宝を取られてしまう。	相手の攻めが3人で、宝を取られてしまったな。
2人で攻めるときに、タイミングをずらして攻めてみよう。		安全ゾーンに入った相手をマークして、宝に近づけないようにするよ。	チームの守りの人数を相手に合わせてみよう。
2ゲーム目 ゲーム前半→ハーフタイム→ゲーム後半			○ 連携して動くことが苦手な児童には、近くでタイミングを教えたり、役割を確認したりすることで、チームの一員としてゲームに取り組むことができるようにする。
自分がおとりになっている間に仲間が宝を取ってくれたよ。		マークしていた相手は防げたけど、他の子に宝を取られてしまった。どうしよう。	相手と1対1で宝を取られなかったよ。
4 まとめをする。			○ 得点が入った後に役割や連携の仕方の確認などができるよう短い時間を取ることで、必要に応じて個やチームのめあてを共有することができるようにする。
相手の守りを先に攻めた人が引き付けている間に後からきた仲間が宝を取ったよ。			相手の攻めの人数に合わせて守る人数を変えると守りやすかったよ。
5 振り返りをする。			○ 勝敗の結果を受け入れ鬼遊びに取り組もうとしている。(学びに向かう力、人間性等)
もっとチームでちがう作戦を試したいな。			○ 個人やチームでうまくいったことや新しく発見したことを攻守に分けてまとめをすることで、次時のゲームにめあてをもちやすくすることができるようにする。

