

## 1 単元名 身のこなし はんぱないって！(ゲーム：鬼遊び)

## 2 単元の目標

鬼遊びの行い方を知り、少人数で連携して、相手をおかしたり走り抜いたりする仕方を選び、相手のいない場所に駆け込んだり、身をおかしたりする動きを身に付け、進んで鬼遊びに取り組むことができる。

## 3 単元の構想

## 【児童の実態】

本学級は、男子13名、女子16名、計29名である。課題に対して前向きで、ペアやグループでの学習に進んで取り組むことができる児童が多い。昨年の体育科の学習でも鬼遊びに取り組んでおり、鬼遊びについて楽しかったと答える児童が多かった。学習の中で、逃げたり身をおかしたり、駆け込んだりするなど、場や相手の動きに応じた自分の動き方について試行錯誤しながら活動した。また、ボールゲームの学習では、規則を守り誰とでも仲よく運動することができるよう、小集団で楽しく活動する経験を積んできている。しかし、外で遊ぶことや思い切り走ることなど、体を動かすことに苦手意識を感じている児童もいる。そこで、場や規則を易しくし、どの児童も楽しく活動ができるようにしていきたい。

## 【運動のおもしろさの捉え方】

鬼遊びは、一定の区域で、相手につかまらず逃げたり、相手を追いかけて捕まえたりすることがおもしろさであると捉えている。本単元では、相手や味方の動きを見て、攻め方や守り方を考えたり、少人数で連携したりしながら、相手の宝を取ることができるかどうかを競うおもしろさを味わわせたい。

## 「課題に迫るために、めあてをもち、夢中になって学び続ける子どもの育成」を目指して

挑戦課題：どうすれば相手につかまらずに、宝ゾーンに行くことができるかな

## 【問いと学びの姿】

**問い** どうすれば相手につかまらずに、より多くの宝を運ぶことができるかな？

→ 相手につかまらないようにする動き方や、少人数で連携した宝の運び方を試行錯誤している姿。  
どうすれば相手をつかまえて、宝を運ばせないようにすることができるかな？

→ 相手をつかまえるための動き方や、少人数で連携した宝ゾーンの守り方を試行錯誤している姿。

**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？

→ 相手につかまらないようにする動き方や、少人数で連携した宝の取り方を試行錯誤している姿。  
どうすれば相手をつかまえて、宝を取られないようにすることができるかな？

→ 相手をつかまえるための動き方や、少人数で連携した宝の守り方を試行錯誤している姿。

## 【単元構成の工夫】

単元の前半では、宝運び鬼のゲームに取り組む。相手につかまらずに、空いている場所を見つけて、速く走ったり、身をおかしたりするなどして、全員が宝を運ぶ経験をするようにする。ゲームに取り組む中で、相手に多くの宝を運ばれてしまうことを取り上げることで、個人やチームでめあてをもつことの必要性を感じることができるようにする。チームのメンバーを固定することで、苦手な児童もチームの中で役割を見付け、ゲームに参加することができるようにする。単元の前半で、いろいろな攻守の連携につながる作戦が出てくることが考えられる。

単元の中盤から宝取り鬼のゲームに取り組む。宝が各チームに一つになることで、よりチームでの役割や、少人数での連携を意識することができるようにする。毎時間、ランダムにチーム編成をしていくことで、役割を変えながら誰とでも協力して課題に取り組むことができるようにしていきたい。

単元の終盤では、チームのメンバーを固定しリーグ戦を行う。相手の攻守の仕方に合わせて、自分たちの攻守の連携の仕方について工夫することができるようにする。また、各チーム順番で審判をすることで他チームの動きに目を向けることができるようにする。他チームのよさに目を向けることで、中学年以降の学習へと繋げていきたい。

#### 4 運動のおもしろさを広げるための支援の工夫

##### ○ 「もの」とのかかわりから

- ・ 宝運び鬼では、軽くて持ち運びやすいお手玉、宝取り鬼では、柔らかく取りやすいミニ円錐を宝として使用する。児童にとって扱い易い物を宝にすることで、思い切り運動に取り組むことができるようにする。
- ・ 相手コートの中に、タッチされない安全ゾーンを設けることで、攻め方や守り方を工夫することができるようにする。

##### ○ 「仲間」とのかかわりから

- ・ ゲームの中で起こるトラブルを児童同士で解決することができるよう声かけをしたり、具体的な解決方法を指導していくことで、児童が規則を守り誰とでも仲よく運動したり、勝敗を受け入れたりすることができるようにする。
- ・ チーム編成を固定のチームから、くじでランダムに決められたチームに変更していくことで、役割を変えながら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。
- ・ 単元の中盤以降、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。
- ・ 単元の終盤では、審判を経験することで自分たち以外のチームの動きを見て、各チームのよさを自分のチームに生かすことができるようにする。

##### ○ 「自己」とのかかわりから

- ・ 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などを振り返ることで、自分の体の動かし方や連携の仕方に目を向け、次時に生かすことができるようにする。
- ・ 動き方を絵に表したシェアカードを使って動き方を共有したり、連携の仕方を掲示したりしておくことで、多様な動き方を知ることができるようにする。

#### 5 評価規準

	知識及び技能	思考力, 判断力, 表現力等	学びに向かう力, 人間性等
目標	鬼遊びの行い方を知るとともに、身をおかわしたり、少人数で連携したりすることができる。	少人数で連携して、相手をおかわしたり、走り抜けたりする仕方を学び、友達に伝えている。	鬼遊びに進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲よく運動しようとしている。
評価規準	<p>ア 鬼遊びの行い方を知るとともに、簡単な規則で鬼遊びをすることができる。</p> <p>イ 速く走ったり、急に曲がったり、身をおかわしたりするなどの体の動きを使って、攻めたり守ったりすることができる。</p> <p>ウ 少人数で連携して、攻めたり守ったりすることができる。</p>	<p>カ 味方や相手の動きのよさや自分の考えを動作や言葉で伝えている。</p> <p>キ 少人数で連携して、相手をおかわしたり走り抜けたりする仕方を選んでいる。</p>	<p>サ 進んで鬼遊びに取り組もうとしている。</p> <p>シ 規則を守り友達と仲よく鬼遊びに取り組もうとしている。</p> <p>ス 勝敗の結果を受け入れ鬼遊びに取り組もうとしている。</p>