

# 運動 領域

## 単元名「鬼遊び」(ゲーム領域)

みんなで楽しくお宝をはこぼう

第1学年

### 本単元で目指す子供の姿

「できた」、「楽しい」、「もっとやりたい」と夢中になって活動に取り組み、休憩時間や地域で友だちと鬼遊びを楽しむ子供

#### 1 単元のデザイン

##### (1) 構想

### 本単元の目標

技能	相手(鬼)にタッチされないように、逃げたり身をかわしたりすることができるようにする。
態度	運動に進んで取り組み、きまりを守り仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、場の安全に気を付けたりすることができるようにする。
思考・判断	簡単な規則を工夫したり、攻め方を決めたりすることができるようにする。

### 単元の力

本単元は、学習指導要領「E ゲーム」の(1)イ 鬼遊びに関わる内容である。

本単元の「宝運び鬼」は、制限されたコートの中で攻めと守りの集団に分かれ、相手をかわして突破したり、それを防いだりすることが楽しい運動遊びである。攻撃が一方向で、「走る」「止まる」という簡単な技能で成り立っているため、1年生児童にとっても運動特性に触れながら学習しやすい。

第1学年は、自己中心性の強い学年であるが、簡単なきまりでゲームができる鬼遊びは、取り組みやすい単元であると考え。そこで、児童の「やってみたい」「多く運びたい」という欲求や「できた」という満足感を満たす活動を仕組むことで、一人一人の意欲を高め、技能の向上や運動の楽しさを味わうことが期待できる。また、友だちと関わり、ゲームのきまりやいろいろな攻め方を経験をすることで、体育の学習に限らず、生活の中でも他者と関わって解決しようとする力を身に付けることも期待できる単元であると考え。

### 児童の力

事前アンケート調査によると、「鬼遊びは好きですか」との問いに対し、多くの児童が肯定的回答をする中で、否定的に回答した児童が8名いる。理由は、「運動がきらい」「つかれる」「すぐにタッチされる」「リレー選手(特定の人)ばかり鬼になる」「ぜんぜん狙われない」などであった。一方、肯定的回答の理由としては、「氷鬼遊びで仲間タッチしてもらってうれしい」「逃げるのが楽しい」といった回答が多い。

しかし、休憩時間の様子を見てみると、準備のいらない行いやすい遊びであるにも関わらず、鬼遊びをしている児童はほとんどいない。肯定的に捉えている児童においても、ほとんどが就学前に得た経験に基づいて回答したものと考えられる。

これまでに、「ボール投げゲーム」の学習を通して、場や得点の方法などの規則を工夫しながらボールを投げる・捕る・よけるといった動きを身に付け、ドッジボールゲームの楽しさを味わってきている。7月に行われたドッジボール大会では、きまりについて理解したり、ジャッジをし合ったりする姿が見られたが、休憩時間に積極的にドッジボール遊びをしている児童は少なく、クラスでのみんな遊びも「みんなでしたい」という声から計画は立てるものの実現していない。

計画したことを友だちと協力して実行する経験を重ねたり、休憩時間の外遊びへの接続を図ったりする必要があると考え。

### 私が放つ「健康教育3本の矢」

#### 課題意識

#### 協働

#### 実践化

- ・スモールステップで、オープンスキルを高められるようなタスクゲームを行い、メインゲームでも「やってみたい」「試してみたい」という、学習意欲をもたせるようにする。
- ・自分たちの攻め方を話したり友だちの意見を聞いたりして、得点するための攻め方や得点を防ぐ守り方を考えさせるようにする。
- ・攻め方を工夫すると、楽しくゲームができるという経験をさせることで、自分たちで工夫して、様々な運動にチャレンジしようとする意欲をもたせるようにする。

(2) 単元の評価規準

ア 運動への関心・意欲・態度	イ 運動についての思考・判断	ウ 運動の技能
<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>②運動の順番やきまりを守り、勝敗を受け入れ、友だちと仲良く運動しようとしている。</li> <li>③友だちと協力して用具の準備や片付け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付けようとしている。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>①鬼遊びの行い方を知るとともに、得点の方法などのきまりを選んでいる。</li> <li>②宝運び鬼遊びでの動き方を知るとともに、攻め方を選んだり見付けたりしている。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>①相手（鬼）にタッチされないように、いろいろな動き方ができる。</li> <li>②相手（鬼）のいない場所を見つけて移動したり、駆け込んだりすることができる。</li> </ul>

※ [・] の観点については、第2学年に扱うものとする。

(3) 単元構想図（全7時間）

次	時数	単元を貫く課題	主な学習の流れと評価観点							評価			児童の意識の流れ
			5	10	15	20	25	30	35	40	45	ア	
<b>課題意識</b>	1	二年生と宝運び鬼で対戦しよう	<ul style="list-style-type: none"> <li>○準備運動をし、めあてを確認する。</li> <li>○オリエンテーションをする。                             <ul style="list-style-type: none"> <li>・単元のねらい</li> <li>・学習の約束の説明</li> </ul> </li> <li>○いろいろな鬼遊びをする。（ア-③）</li> </ul>							○			・鬼遊びにもいろいろな種類があって楽しいな。準備や後片付けを協力して楽しい学習にしたい。
<b>協働</b>	2		<ul style="list-style-type: none"> <li>○すりぬけ鬼をする。                             <ul style="list-style-type: none"> <li>・エリアやきまり、審判を意識する。（イ-①）</li> </ul> </li> </ul>	○エリアやきまりを意識できたかの課題を確認する。		○		・すり抜け鬼は、相手のいない所を走り抜ければいいんだね。					
2	3 本時		<ul style="list-style-type: none"> <li>○すりぬけ鬼をする。                             <ul style="list-style-type: none"> <li>・鬼にタッチされないような動きを見つめる。（ウ-①）</li> </ul> </li> </ul>				○		・ジグザグに走って相手をかわすことができたよ。				
	4		<ul style="list-style-type: none"> <li>○宝運び鬼をする。                             <ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲームに慣れる。（イ-②）</li> </ul> </li> </ul>	○ペアやグループでアドバイスし合い、次時への課題について確認する。		○		・宝運び鬼の攻め方を増やすことができたし、友だちと選ぶことができたね。					
	5		<ul style="list-style-type: none"> <li>○宝運び鬼をする。                             <ul style="list-style-type: none"> <li>・宝を多く運ぶための動き方を個人で見つけたりグループで考えたりする。（ウ-①）</li> </ul> </li> </ul>				○		・宝運び鬼で、得点を増やすためには、すりぬけ鬼で練習した動きをつかえばいいね。				
	6		<ul style="list-style-type: none"> <li>○宝運び鬼をする。                             <ul style="list-style-type: none"> <li>・宝を多く運ぶための工夫をグループで考え、実行する。（ウ-②）</li> </ul> </li> </ul>					○	・得点を防ぐためには、守る位置や人数を工夫すればいいんだね。				
<b>実践化</b>	7		<ul style="list-style-type: none"> <li>○2年生と対戦する。（ア-②）</li> </ul>	○2年生と対戦しての感想を伝え合う。		○		・勝っても負けても、これまでに練習した成果が出るように頑張ったぞ。					

## 2 本時のデザイン（3時間／7時間）

### （1）本時の目標

仲間と協力して、相手のかわし方を身に付けることができるようになる。【技能】

### （2）学習の展開



展開	学習活動と予想される児童の姿	教師の手立て	配慮を要する児童への手立て（◎） 評価（◇）
つかむ	1 場の設定・準備運動をする。 ・ねことねずみ ・ジャンケン鬼  2 学習課題を確認する。	・予備運動として、本時の運動や次時からの「宝運び鬼」の動きに近づけるために一方向への鬼遊びをさせる。  ・前時までの得点を提示し課題把握をさせる。	
	相手をかかわしてみよう。		
ためす	3 グループで工夫を話し合ったり、その動きを試したりしながら、グループ内で試しのすりぬけ鬼をする。  ・相手のいないところをさがして ・ジグザグに走る ・くると回ってかわす ・鬼のいない方に体を傾ける ・鬼にタッチされそうな時は下がるなど	・学習カードにかわし方を書かせることで、動きに生かせるようにする。 ・かわし方をまとめることができないグループには、実際にした動きを言語化するなどの助言をする。 ・動きのポイントをゲームの中で生かすことができるようにお互いにアドバイスし合うことを助言する。	◎コートの外側の線ギリギリのところを抜けてみるよう助言する。
	4 対戦相手とすりぬけ鬼をする。 ・鬼の動きを見ながら、グループで話し合ったり練習したりした動きを試そう。  5 鬼をかかわすことができたか、どのようにかわしたかを交流し、本時の振り返りをする。  おおむね満足できる振り返り ・ジグザグに走って相手をかかわすことができた。	・グループで見つけたかわし方を実際にできているかどうか評価する。 ・見つけたかわし方を試すことを意識付け、できているかチーム内で評価させる。  ・お互いの頑張りが実感できるように、仲間のよい動きを紹介し合う場を設定する。 ・児童の課題追究を肯定的に評価し、本時で考えた工夫や動きを価値付けることで、実践意欲をもたせる。	◇かわし方を話し合い、相手のかわし方を身に付けることができる。【行動観察・発言・ワークシート】
つなげる	6 次時の見通しをもち、後片付けをする。 ・次はレベルアップだね。協力して頑張りたいな。	・次時は、「宝運び鬼」をすることを伝え、身に付けた技能を使ってゲームをすることを確認する。	

### (3) 板書計画

9/22

あいてをかわしてみよう。

○ すりぬけおに

	前コート				後コート			
	せめ	かわしかた	まもり	しんぱん	せめ	かわしかた	まもり	しんぱん
①	しろ	🗨️	あお	きいろ	①	みどり	ピンク	オレンジ
②	きいろ	🗨️	しろ	あお	②	オレンジ	みどり	ピンク
③	あお	🗨️	きいろ	しろ	③	ピンク	オレンジ	みどり

ジグザグやフェイントをつかって、あいてをかわすことができた。

〈ゲームの進め方やルール〉

①チーム構成は6チーム（5～6人/チーム）。

②ゲーム時間は、1～3分。

③スタートから、宝を1つずつ運ぶ。（1点/1つ）

④宝をゴールに置くまたは、鬼にタッチされるとコートの外を通過してスタートに戻り、ゲームを再開。

⑤各鬼ゾーンには、鬼を1名配置できる。

※ルールは、児童実態で変更する。

### (4) 場の設定

