

# 第1学年 ゲーム（鬼遊び）

## 【低学年】

一定の区域で、逃げる、追いかける、陣地を取り合うなどの簡単な規則で鬼遊びをします。



宝取り鬼等

## 【中学年】

基本的なボール操作とボールを持たないときの動きによって、易しいゲームをします。また、規則を工夫したり、ゲームの型に応じた簡単な作戦を選んだりします。



タグラグビーをもとにしたゲーム等

## 【高学年】

ボール操作とボールを持たないときの動きによって、簡易化されたゲームをします。



フラッグフットボールをもとにしたゲーム等

## 1 単元構想

単元 の 目 標	(1) 鬼遊びの行い方を知るとともに、一定の区域で逃げる、追いかける、陣地を取り合うなどの鬼遊びをすることができるようにする。 (2) 鬼遊びでの簡単な規則を工夫したり、攻め方を選んだりするとともに、考えたことを友達に伝えることができるようにする。 (3) 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をしたり、勝敗を受け入れたら、場や用具の安全に気を付けたりすることができるようにする。		
	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
単元 の 評 価 規 準	①鬼遊びの行い方について、言ったり書いたりしている。 ②相手（鬼）にタッチされたり、マーク（タグやフラッグ）を取られたいないように、相手（鬼）のいない場所を見つけて、速く走ったり、急に曲がったり、身をかわしたりすることができる。 ③少人数で連携して相手（鬼）をかわしたり、走り抜けたりすることができる。 ④逃げる相手を追いかけてタッチしたり、マーク（タグやフラッグ）を取ったりすることができる。	①提示された簡単な遊び方や規則の中から、楽しく鬼遊びができる場や得点の方法など、自己に適した遊び方や規則を選んでいる。 ②少人数で連携して相手（鬼）をかわしたり、走り抜けたりする行い方について、動作や言葉で友達に伝えている。	①鬼遊びに進んで取り組もうとしている。 ②順番や規則を守り、誰とでも仲よくしようとしている。 ③鬼遊びの勝敗を受け入れようとしている。 ④鬼遊びで使用する用具等の準備や片付けを、友達と一緒にしようとしている。 ⑤場の安全に気を付けている。
<b>単元終了時の児童の姿（単元のゴールの姿・期待される姿）</b>			
鬼遊びの運動の決まりや約束を守りながら、駆け込んだり、身をかわしたりする動きを楽しみ、友達と仲良く安全に運動に取り組む児童。			
<b>単元を通した学習課題</b>		<b>本単元で働かせる見方・考え方</b>	
逃げたり、追いかけたりする動きを身に付け、簡単な規則を工夫したり、仲間と攻め方を選んだりして、鬼遊びを楽しもう。		個人対個人または集団対集団で競い合う楽しさや喜びとともに、体力の向上につながっていることに着目して、簡単な規則でのいろいろな鬼遊びを「する」、友達の動きを「見る」、友達と協力したりして「支える」、鬼遊びの行い方を「知る」といった運動との多様な関わり方で楽しむこと。	

## 2 単元の指導と評価計画

**授業前に準備&チェック!**

- 紅白お手玉
- かご or 筒 (得点用)
- ビブス
- デジタイマー
- しっぽ (タグ, タオル, ハチマキなど)
- カラーコーン
- ケンステップ
- 学習カード

↓必要に応じて↓

- カラーテープ
- 作戦ボード (ホワイトボード)
- 音楽プレーヤー
- タブレット


**ここをおさえよう!**

- 用具の安全な運び方
  - ・複数で運ぶときは「せーの」などの声かけを決めておく。
- 用具の配置の仕方
  - ・スムーズに場づくりができるよう、毎回同じものを準備、片付けするように係を決めておく。
- 運動の約束
  - ・運動の順番を守る。
  - ・決まりを守る。
  - ・勝敗を受け入れる。
  - ・失敗を責めたり、文句を言ったりしない。

**実態をチェック!**

ここで児童一人一人の走る、身をかかわすなどの技能の実態をつかみます。

「宝取り鬼のルールや人数、場の広さが児童に合っているか」などを考えます。

過程	時間	1	2・3	
展開	0	1 挨拶・準備運動	1 挨拶・用具や場の準備・準備運動	
	5	2 単元の学習内容の確認	2 感覚づくりの運動  <ul style="list-style-type: none"> <li>・じゃんけん追いかけ鬼</li> <li>・じゃんけん通り抜け鬼</li> </ul> 詳しい行い方は、4(1) 感覚づくりの運動の例で!	
	10	3 本時のめあての確認	3 本時のめあての確認	
	15	準備の仕方や授業の約束を知ろう。	ルールや約束を守りながら、いろいろな鬼遊びのコツを見つけよう。	
	20	4 個人技能を高める運動の行い方を確認 <ul style="list-style-type: none"> <li>・場づくりの仕方</li> <li>・運動の行い方</li> <li>・運動の約束</li> </ul>	4 いろいろな鬼遊びの行い方を知る。 <p>【鬼遊び①】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ルールと約束の確認</li> <li>・鬼遊び※ (バナナ鬼, 増え鬼, 手つなぎ鬼, 子取り鬼の中から)</li> <li>・コツはっけんタイム (困ったこと, 楽しかったこと) (遊び方のコツ「追いかけ方, にげ方」)</li> </ul> <p>【鬼遊び②】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ルールと約束の確認</li> <li>・鬼遊び※ (バナナ鬼, 増え鬼, 手つなぎ鬼, 子取り鬼の中から)</li> <li>・コツはっけんタイム (困ったこと, 楽しかったこと) (遊び方のコツ「追いかけ方, にげ方」)</li> </ul>	
	25	5 試しの運動をする。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・簡単なルールの鬼遊び※ (バナナ鬼, しっぽ取り鬼, 増え鬼, 手つなぎ鬼, 子取り鬼の中から)</li> </ul>		
	30	6 本時のまとめ <ul style="list-style-type: none"> <li>・学習カードの記入</li> <li>・振り返り</li> <li>・次時の課題の確認</li> </ul>	タッチの時は手を伸ばす。逃げる人の動きに合わせて、タッチできる。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">                         体をひねってよける。鬼のいない場所を見つける。                     </div>	
終末	35	7 整理運動, 片付け, 挨拶	5 本時のまとめ	
	40		6 整理運動, 片付け, 挨拶	
	45			
評価の重点	知		④ (観察・カード)	① (観察・カード)
	思			① (観察・カード)
	態	④⑤ (観察・カード)	① (観察・カード)	

【単元計画の意図】単元前半で、まずはいろいろな鬼遊びを経験させ、「鬼遊びって楽しい！」と十分に感じさせます。そのうえで、単元後半で「宝を取りに行く鬼遊びもあるんだよ。」と宝取り鬼を紹介し、意欲的に取り組めるようにしています。

## 4・5・6

### 1 挨拶・用具や場の準備・準備運動

#### 2 感覚づくりの運動

- 鬼の川渡り
- しっぽ取り鬼  
(全員対抗・チーム対抗)



詳しい行い方は、4(1)感覚づくりの運動の例で！

### 3 本時のめあての確認

しっぽを取られないためには、どうすればいいだろう。

うまく通り抜けるために、チームでどう動けばいいだろう。

チームで作戦を選んで、宝取り鬼大会をしよう。

### 4 「宝取り鬼」の通り抜け方のコツを考える。

#### 宝取り鬼①

- ルールと約束の確認

#### コツはっけんタイム

- 動きのコツやポイントを考える。

#### 宝取り鬼②

#### つぎはこうしようタイム

- チームで、うまくいったことや課題を話し合う。

ジグザグに走ったり、走る方向やスピードを急に変わったりして走る。

一緒にスタートしたり、おとりを使ったりして走る。

### 4 「宝取り鬼」の作戦を考えて、宝取り鬼大会をする。

#### 【宝取り鬼①】

- 作戦を選ぶ。

全員ジグザグ作戦。  
おとり作戦。  
いっしょスタート作戦。  
ばらばらスタート作戦。

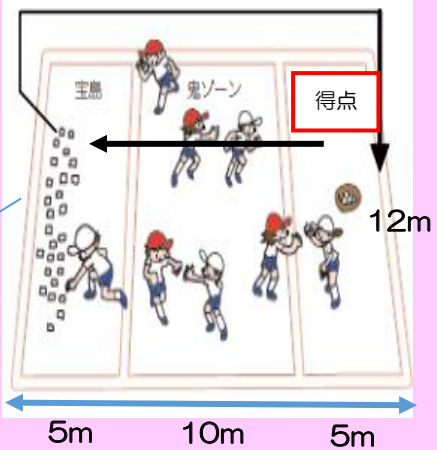
#### 【宝取り鬼②】

- つぎはこうしようタイム  
(作戦を選ぶ)

#### 【宝取り鬼③】

仲間と作戦を立てると、宝をたくさん取ることができる。

### 主運動(宝取り鬼)



#### 【ゲームの行い方】

- 1チーム4～6人。
- 攻めチームは、鬼ゾーンを通り抜けて宝島を目指す。
- 時間は5分。何度でも宝を取りに行ける。
- 多く得点した方が勝ち。
- 鬼は取ったタグは、かごの中に入れる。
- ゴール後は外を通して戻り、途中でかごからタグを取り、2本にしてからスタートする。

#### 【ルール】

- タグを1本付けて突破  
⇒宝1個
- タグを2本付けて突破  
⇒宝2個
- 2本とも取られる  
⇒タグ入れにあるタグを2本付けて、再スタート。
- 鬼は、体に当たらないようにする。

### 5 本時のまとめ

### 6 整理運動、片付け、挨拶

② (観察・カード)		③ (観察・カード)
	② (観察・カード)	
② (観察・カード)	③ (観察・カード)	

### 運動の日常化・習慣化 につなげるしかけ



昼休み等でも鬼遊びができるように用具や場を整えたり、声かけをしたりすることも運動への興味関心を広げ、運動の日常化につながります。

### 3 1時間の展開例（本時4／6）

過程	時間	学習活動（◇予想される児童の発言）
導入	10分	<p><b>1 挨拶・用具や場の準備・準備運動</b></p> <p>① 約束を確認し、場の準備をする。その後、チームごとに準備運動をする。 ◇ 協力して運ぼうね。</p> <p><b>2 感覚づくりの運動をする。</b></p> <p>★忍者走りリレー ★鬼の川渡り ★鬼かわし（しっぽ取り） ◇ 今日も鬼遊びを楽しむぞ。</p> <p style="text-align: right;">1～2つ選び、短時間で行う。</p>
展開	25分	<p><b>3 本時のめあての確認</b></p> <p><b>【めあて】しっぽを取られないためには、どうしたらいいだろう。</b></p> <p><b>4 宝取り鬼①</b></p> <p>① ルールと約束の確認をしてから、宝取り鬼を行う。 ◇ 約束をしっかり守って楽しむぞ。 ◇ しっぽを取られてしまうなあ。</p> <p style="text-align: right;">ゲームの行い方やルールは、前ページを参照。</p> <p><b>5 コツはっけんタイム</b></p> <p>① 見つけたコツを発表し合い、全体で共有する。 ◇ 鬼を見ながら、ジグザグに走ると、しっぽを取られないよ。 ② 見つけたコツを、その場で実際に動いてやってみる。 ◇ なるほど、ジグザグに走ったり、急にスピードを変えたりするといいのか。</p> <p style="text-align: right;">動画や写真、モデリングで共有すると、動きが焦点化できる。</p> <p><b>6 宝取り鬼②</b></p> <p>◇ さっき見つけたコツを使ってやってみようかな。</p> <p><b>7 つぎはこうしょうタイム</b></p> <p>チームで、うまくいったことや課題を話し合う。 ◇ ゆっくりから急にスピードを変えたら、しっぽを取られなかったよ！ ◇ 次はもっと、ジグザグで走ってみたい。</p> <p><b>【期待される学びの姿】</b></p> <p>発見したコツ「走る方向を変えながら走ること」「スピードを急に变えて走ること」を意識して、宝取り鬼を行おうとしている。</p>
終末	10分	<p><b>8 本時のまとめをする。</b></p> <p><b>【まとめ】ジグザグに走ったり、走る方向やスピードを急に变えたりすると、しっぽを取られにくい。</b></p> <p>◇ しっぽを取られないためのコツがわかりました。 ◇ 私は、これから急にスピードを変えて走ってみようと思います。</p> <p><b>9 整理運動、片付け、挨拶をする。</b></p> <p>◇ 一緒に運ぼう。わたしがこっちを持つよ。</p>

## 指導上の留意事項 (学習活動の目的・意図、内容、方法等)

- 協力して準備をしたり、場の安全を確認したりしている児童を褒め、学級へ広げる。
- BGMを活用しながら、児童の緊張をほぐし、楽しい雰囲気になるよう努める。

### 【具体的評価規準】主体的に学習に取り組む態度

- 順番や規則を守り、誰とでも仲よくしようとしている。 (方法：観察・学習カード)

- 感覚づくりの運動で児童の様子を見取り、「すぐにしっぽを取られてしまう」という困りを共有してから、めあてに入る。

鬼にすぐにしっぽを取られて困っている人がいるみたいだね。  
でも■■さんは、しっぽを取られることが少ないみたいだよ。  
足が速いことに加え、鬼にしっぽを取られないひみつがあるのかな。  
※「足が速いこと」ではない、動きのひみつはないか考えていくことを確認する。



- 見つけたコツをその場で実際に動いてやることで、言葉だけでなく、動きとして獲得しやすくなる。

今見つけたコツをここで実際にやってみよう。  
「ジグザグに走ってみよう。」  
「ゆっくりから、急にスピードを速くしてみよう。」

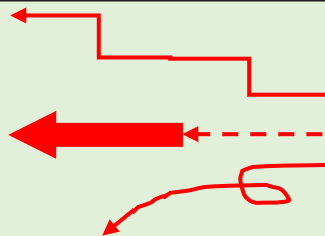


### 【板書例】

めあてしっぽをとられないためには どうすればいいだろう

#### みつけたコツ

- ★ななめやジグザグにはしる
- ★きゅうにまがる
- ★ゆっくり→はやくはしる
- ★しっぽをかくす(ひねる)



### 【具体的評価規準】知識・技能

- 急に曲がったり身をかわしたりすると、相手にタグを取られにくいことが分かり、方向やスピードを変えながら走ることができる。

### 【到達していない児童への手立て】

見つけたコツの動きに合った声かけをしたり、うまく動いている友達の動きと一緒に確認したりする。

- 今日のふりかえりを行う。
  - ・学習カードに記入させる。
  - ・発表し、自分の気づきや友達のよい動きをクラスで共有し合う。

みんなで見つけたコツを使うと、しっぽを取られにくくすることができたね。  
次の時間は、うまく通り抜けるために、チームでどう動けばいいかを考えよう。さあ、どのチームが上手に協力できるかな？

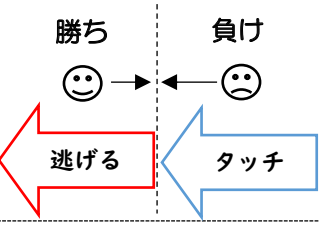
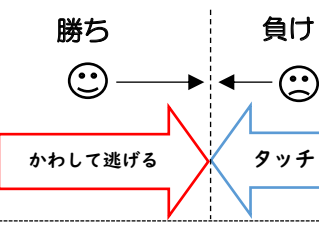




- 次時は、「うまく通り抜けるために、チームでどう動けばいいかを考える」ことを伝える。
- 協力して安全に行われているか観察し、必要に応じて指導する。



## 4 単元の指導のポイント

### (1) 感覚づくりの運動の例

<p>①じゃんけん追いかけて鬼</p>  <p>【ルール】 向かい合ってじゃんけんをし、勝ち→逃げる、負け→タッチ。(2～3分)</p> <p>【ポイント】体の向きを変える感覚と、どう動くか素早く判断する感覚を身に付けます。</p>	<p>②じゃんけん通り抜け鬼</p>  <p>【ルール】 向かい合ってじゃんけんをし、勝ち→逃げる、負け→追う。(2～3分)</p> <p>【ポイント】タッチされないように身をかわす感覚と、どう動くか素早く判断する感覚を身に付けます。</p>
<p>③しっぽ取り (全員対抗・チーム対抗)</p>  <p>【ルール】 タグを取られないように逃げながら、相手のタグを取る。(2～3分)</p> <p>【ポイント】タグを取られないように身をかわす感覚を身に付けます。</p>	<p>④鬼の川渡り</p>  <p>【ルール】 川の中にある鬼にタグを取られないように向こう岸に渡る。(2～3分)</p> <p>宝取り鬼の場を利用</p> <p>【ポイント】空いている場所を見つけ、全力で駆け抜ける感覚を身に付けます。</p>

### (2) 運動の系統

#### 【ゲーム】

ボールゲーム
・的当てゲーム ・シュートゲーム (ゴール型ゲームに発展)
鬼遊び
・一人鬼、手つなぎ鬼、子増やし鬼
・宝取り鬼、ボール運び鬼

#### 【ゲーム】

ゴール型ゲーム
・ハンドボール、ポートボール、ラインサッカー、ミニサッカーなどを基にした易しいゲーム(味方チームと相手チームが入り交じって得点を取り合うゲーム)
・タグラグビー、フラッグフットボールなどを基にした易しいゲーム(陣地を取り合うゲーム)

#### 【ボール運動】

ゴール型
・バスケットボール、サッカー、ハンドボールなどを基にした簡易化されたゲーム(攻守が入り交じって行うゴール型)
・タグラグビーやフラッグフットボールなどを基にした簡易化されたゲーム(陣地を取り合うゴール型)

### (3) 主体的・対話的で深い学びの実現に向けた活動の例

#### ①本時のめあてを確認する場面（第4，5時）

【ポイント】

児童の困りや課題をはっきりさせてから，めあてを設定する。



(教師の発問) しっぽ取り鬼をやってみて，困ったことはありますか？

困りや課題

僕はすぐにしっぽを取られちゃった。



では，今日は「しっぽを取られないためのコツ」をみんなで  
見つけてみましょう。



コツを探そうね！

一緒に見つけよう！



#### ②運動の行い方を知る場面（第4，5時）※コツはっけんタイム

【ポイント】

1年生という実態を踏まえて，教師が子どもの学びの中に入り，対話的な学びのモデルとなる関わりをする。



どのように動けば，しっぽを取られずに宝のところまで行けるかな？

ジグザグに走ったら，すり抜けられたよ。



ジグザグってどう走ることかな？

モデル

あっちに行ったり，こっちに行ったりしたよ。



モデル

ほんとかな？  
見てみよう。

ほんとだ！

ジグザグに走ると  
いいんだね。



個に応じた学びの支援として，  
ICT端末を活用する。

・「かわすのが上手な児童の動き」をICT端末で観て，動きのコツを見つけることができる。

③課題解決に向けて共同的な学びを行う場面（第5，6時）

【ポイント】

簡単な作戦を立てられるように、「スタートの場所」「タイミング」「動き方の役割」等の視点を与える。



（教師の発問）

チームで力を合わせて宝をたくさん取るには、どうしたらいいかな？

スタートする場所は、どこがいいかな？

視点



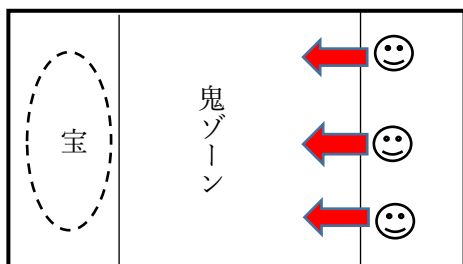
同じ場所からスタートしたら、ねられるかも…。

じゃあ、はなれてばらばらにスタートしてみよう。

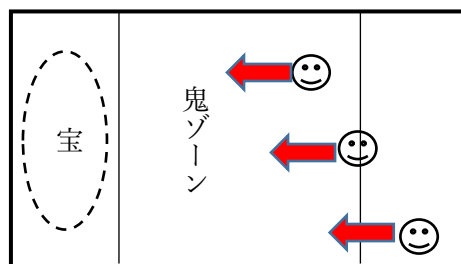


スタートするタイミングは？

視点



一緒にスタート



ずらしてスタート

僕はどう動けばいいのかな…。



今まで出たコツの中から、チームで「動き方の役割」を決めるのはどうかな？

視点



じゃあ、しっぽをとられないために、私と一緒にタイミングでスタートしてみようよ。

分かった！そう動くよ！





#### (4) 運動が苦手な児童への配慮

鬼から逃げるの苦手だなあ…。

なかなか捕まえられなくて、  
つまらない…。



鬼遊び、どうせうまくできないし、やりたくないな…。

#### ①鬼から逃げるのが苦手な児童には…

- (例) コートの幅を広げる。
- (例) 鬼の人数を減らす。
- (例) 安全地帯を設ける。



#### ②鬼になってなかなか捕まえられない児童には…

- (例) 鬼ゾーンを追加する。
- (例) 鬼の人数を増やす。
- (例) 鬼の配置を工夫する。
- (例) 短い時間で鬼を交代する。
- (例) 逃げる場所（ゾーン）を狭くする。

捕まえやすくなったよ！



#### ③鬼遊び・宝取り鬼で、意欲的に取り組めない児童には…

- (例) 行い方を絵図で説明したり、動きをゆっくりと示したりする。
- (例) 一緒にそのチームに入って運動する。
- (例) 勝敗を受け入れる大切さを話したり、チーム編成を工夫したりする。
- (例) 一度スタートしていても、スタートライン（安全地帯）に戻ってもよいルールを追加する。

#### ④宝取り鬼で、相手の陣地から宝を取るのが苦手な児童には…

- (例) 宝を置く場所や宝の数を増やす。
- (例) 宝を取りやすいように陣地の形を変える。

5 学習カード

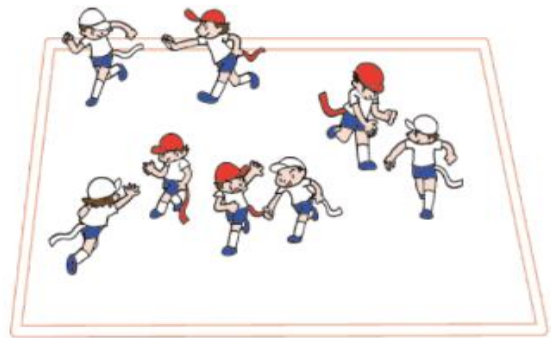
おにあそびがくしゅうカード なまえ ( )

【おにあそび】まるをつけよう。

( ) ぜんりょくで はした。

( ) おにのいないばしょを さがした。

( ) 1かいいじょう つかまえた。



【きょうのさくせん (じぶんのうごき)】ことばや えで かいてみよう。

たからじま

おにゾーン

じんち

【きょうの きらりさん】

【かんそう】

