

第4学年 ゲーム（ゴール型ゲーム）

【低学年】	【中学年】	【高学年】
<p>簡単なボール操作と攻めや守りの動きによって、易しいゲームをします。一定の区域で、逃げる、追いかける、陣地を取り合うなどもします。また、簡単な規則を工夫したり、攻め方を選んだりします。</p>	<p>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。</p>	<p>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。また、ルールを工夫したり、自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだりします。</p>

1 単元構想

単元 の 目 標	<p>(1) ゴール型ゲームの行い方を知るとともに、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、易しいゲームをすることができるようにする。</p> <p>(2) 規則を工夫したり、ゲームの方に応じた簡単な作戦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。</p> <p>(3) 運動に進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、友達の考えを認めたり、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。</p>		
単元 の 評 価 規 準	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
	<p>① フラッグフットボールの行い方について、言ったり書いたりしている。</p> <p>② ボール保持者と自分の間に守る者がいない空間に移動することができる。</p>	<p>① 誰もが楽しくゲームに参加できるように、規則を工夫している。</p> <p>② スペースをつくるためのボールを持っていない人の動きの工夫を、動作や言葉、絵図などを使って、友達に伝えている</p> <p>③ ボールを持っている人とボールを持っていない人の役割を踏まえた作戦を選んでいる。</p>	<p>① ゲームに進んで取り組もうとしている。</p> <p>② 規則を守り、誰とでも仲よくしようとしている。</p> <p>③ ゲームで使用する用具などの準備や片付けを、友達と一緒にしようとしている。</p> <p>④ ゲームの勝敗を受け入れようとしている。</p> <p>⑤ 見付けた動きのよさや課題を伝え合う際に、友達の考えを認めようとしている。</p> <p>⑥ 周囲を見て場や用具の安全を確かめている。</p>
<p>単元終了時の児童の姿（単元のゴールの姿・期待される姿）</p>			
<p>簡単な作戦を選び、ゴールにボールを持ち込んだり、パスをもらうためにスペースに走り込んだりして、進んで運動に取り組む児童。</p>			
単元を通した学習課題		本単元で働かせる見方・考え方	
<p>ゴールにボールを持ち込んだり、スペースに走り込んでパスをもらったりする動きを身に付け、規則を工夫したり作戦を選んだりしながらフラッグフットボールを楽しもう。</p>		<p>集団対集団で友達と力を合わせて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、ゲームを「する」、友達の動きを「見る」、友達と協力したりして「支える」、ゲームの行い方を「知る」といった運動との多様な関わり方で楽しむこと。</p>	

2 単元の指導と評価計画

授業前に準備&チェック!

フラッグ
コーン (場づくり)
ボール

(小さくてつかみやすいもの)

掲示
学習カード

ここをおさえよう!


用具の準備
 ・グループの中でフラッグを準備する係、片付ける係など役割を分担する。

場づくりの仕方
 ・安全確保のため、コートと隣のコートの間は数メートル間隔を空けておく。


運動の約束
 ・守りチームが合図を出したら、攻めのチームは「ゴー」のかけ声でスタートする。
 ・プレーが終わったらすぐにスタート地点に戻って作戦タイム

実態をチェック!

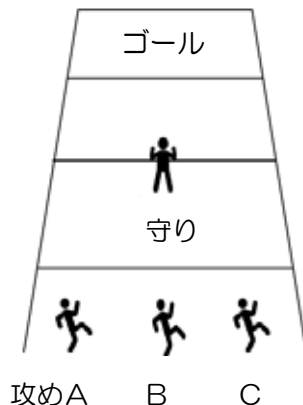
ここで児童一人一人の実態をつかみます。実態に応じてグループ分けを行ったり、支援方法を事前に考えたりします。動画を撮影しておく、学習の前後での成長の様子も分かります。

過程	時間	1	2	3	4
導入	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 ①しっぽとり ②宝はこび鬼 		
展開	10	3 本時のめあての確認	3 本時のめあての確認	3 動画でプレーを見て、課題を確認する。	3 前時のまとめを振り返る。4めあてを確認する。
	15	4 感覚づくりの運動、ゲームの行い方を確認	ランプレーでの課題を見つけよう。 4 ランプレーでの攻め方の説明	ボールを持っていない人はどんな動きをすればよいだろう。 4 考えを学習カードに書く。 ・だます動き ・ブロックする動き	フェイクやブロックをして、ボールを持っている人が走るスペースを作り、ゴールを決めよう。
	20	5 試しのゲームを行う	5 試しのゲームを行う。 ・タブレットを使ってうまくいっていない場面を撮影する。	5 課題解決ゲームで自分の考えを確かめる。 ・自分の考えを試し、学習カードに修正や付け加えを書き込む。	5 課題解決ゲームでスペースを作る動きを繰り返す。
	25	5 試しの運動をする	6 課題を話し合う。 ・タブレットで撮影した動画を見て、課題を話し合う。	6 全体で確認	6 全体で確認
	30	5 試しの運動をする	課題 ボールを持っている人がすぐにフラッグをとられてしまう。	ボールを持っていない人がフェイクやブロックをして、ボールを持っている人が走るスペースをつくとよい。	※スペースを作るときに気をつけるポイントをまとめる。
終末	35	5 試しの運動をする	6 課題を話し合う。 ・タブレットで撮影した動画を見て、課題を話し合う。	6 全体で確認	6 全体で確認
	40	7 整理運動、片付け、挨拶	7 本時のまとめ ・学習カードの記入 ・振り返り ・次時の課題の確認	7 学んだことを使ってメインゲームをする。	7 学んだことを使ってメインゲームをする。
	45	7 整理運動、片付け、挨拶	8 整理運動、片付け、挨拶	8 本時のまとめ 9 整理運動	8 本時のまとめ 9 整理運動
評価の重点	知				② (観察)
	思	①(観察・カード)		② (発表・カード)	
	態	③ (観察・カード)	① (観察・カード)		④ (観察・カード)

単元計画の意図 前学年で「ボールを持ったときにゴールに体を向ける」「パス、シュート、ゴールにボールを持ち込む」を学習したと想定し、本単元では「ボールを持たないときの動き」を重点的に学習する学習活動を設定している。

5	6	7
1 挨拶・用具や場の準備・準備運動	1 挨拶・用具や場の準備・準備運動	1 挨拶・用具や場の準備・準備運動
2 感覚づくりの運動 ① しっぽとり ② 宝はこび鬼		
		
<p>3 本時のめあての確認</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;"> <p>パスプレーでの課題を見つけよう。</p> </div> <p>4 パスプレーでの攻め方の説明</p> <p>5 試しのゲームを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・タブレットを使ってうまくいっていない場面を撮影する <p>6 課題を話し合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・タブレットで撮影した動画をみて、課題を話し合う。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;"> <p>課題 パスがとおらない。</p> </div> <p>7 本時のまとめ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・学習カードの記入 ・振り返り ・次時の課題の確認 <p>8 整理運動、片付け、挨拶</p>	<p>3 動画でプレーを見て、課題を確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;"> <p>守りがいなくてパスをもらうにはどうしたらよだろう。</p> </div> <p>4 考えを学習カードに書く。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・守りをブロックしてスペースを作る。 <p>5 課題解決ゲームで自分の考えを確かめる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分の考えを試し、学習カードに修正や付け加えを書き込む。 <p>6 全体で確認</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;"> <p>空いているところ（守りから遠いところや誰もいないところ）を見付け、そこに走り込んでパスをもらう。</p> </div> <p>7 学んだことを使ってメインゲーム</p> <p>8 本時のまとめ</p> <p>9 整理運動</p>	<p>3 前時のまとめを振り返る。</p> <p>4 めあてを確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;"> <p>空いているところ（守りから遠いところや誰もいないところ）を見付け、そこに走り込んでパスをもらい、ゴールを決めよう。</p> </div> <p>5 課題解決ゲームで空いているところに走り込む動きを繰り返す。</p> <p>6 全体で確認</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;"> <p>※空いているところを見付けるポイント、空いているところに走り込むときのポイントをまとめる。</p> </div> <p>7 学んだことを使ってメインゲーム</p> <p>8 本時のまとめ</p> <p>9 整理運動</p>
		①② (観察・カード)
	③ (観察・カード)	
⑤⑥ (観察・カード)	② (観察・カード)	

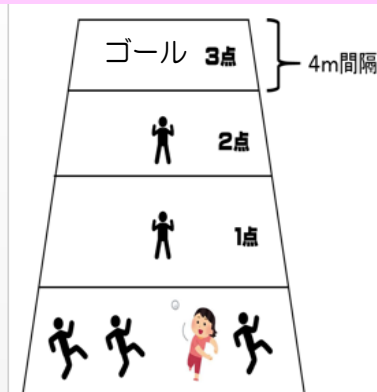
課題解決ゲームの場づくり例



3対1で行う。攻めは守りをかわしてゴールまでボールを運んだら得点となる。

自分の考えた動き（作戦）をチーム全員に伝えて実際にやってみる。試行後、修正を行う。

メインゲームの場づくり例



4対2で行う。ルールは課題解決ゲームと同じ。パスまたはランで攻め、フラッグをとられたところのゾーンが得点となる。

運動の日常化・習慣化につなげるしかけ

まとめに運動の様子を動画で振り返ると、学びが実感でき更なる意欲につながります。また、単元の終わりにフラッグフットボール大会を行ったり、休み時間にフラッグフットボールができるよう場や用具を準備しておい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2／6）

過程	時間	学習活動（◇予想される児童の発言）
導入	10分	<p>1 挨拶・用具や場の準備・準備運動</p> <p>① 場の準備をする。</p> <p>② 準備運動をする。</p> <p>2 感覚づくりの運動を行う。 2つの運動を時間を決めて行う。 ・しっぽとり ・宝はこび鬼 ◇ 今日はしっぽを5本とったよ。</p> <div data-bbox="863 389 1385 568" style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; background-color: #f0e6ff;"> <p>それぞれの場の安全を児童が確認すること、準備での自分の役割をきちんとすることを指導する。</p> </div>
展開	25分	<p>3 本時のめあての確認</p> <div data-bbox="338 763 1385 853" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>【めあて】ランプレーのやり方を知り、自分たちの課題を見付けよう。</p> </div> <p>4 ランプレーでの攻め方を知る。 ランプレーの説明をする。 ◇ ボールを走ってゴールに持ち込むといいんだな。 ◇ ボールを持っていない人は何をするといいんだろう。</p> <p>5 試しのゲーム（課題解決ゲーム）を行う。 タブレットを使ってうまくいっていない場面を撮影する。 ◇ ボールを持っている人だけ走ってすぐにフラッグをとられてしまう。 ◇ 走り込んでもすぐにフラッグをとられてしまう。</p> <p>5 課題を話し合う。</p> <p>① タブレットで撮影した動画で、うまくいっていない場面を全員で確認する。</p> <p>② うまくいっていない場面に共通する課題を見付ける。 ◇ フラッグをとられているときはどのプレーでも守りがいるところを走っているね。 ◇ ボールを持っていない2人が何をしていたかわからないね。</p> <div data-bbox="338 1451 1098 1541" style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>【期待される学びの姿】 プレーを撮影した動画から自分たちの課題を見付けている。</p> </div>
終末	10分	<p>6 本時のまとめをする 今日の学習のまとめと振り返りをする。</p> <div data-bbox="368 1671 1361 1753" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>【まとめ】 「どこに走り込むか」「ボールを持っていない人が何をするか」を考えてランプレーを成功させるコツを見付けていこう。</p> </div> <p>◇ 次の時間に走るコースを考えてみたいな。 ◇ ボールを持っていない人は、ボールを持っている人を守るといいんじゃないかな。試してみたいな。</p> <p>7 整理運動、片付け、挨拶をする</p> <p>◇ グループで分担して片付けよう。</p>

指導上の留意事項 (学習活動の目的・意図, 内容, 方法等)

- 場の安全に留意させながら場の準備を行う。
- 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称賛する。
- 身に付ける動きを明確にし, 感覚づくりの運動を行う。
(しっぽとり1分, 宝運び鬼1分)

しっぽとりと宝運び鬼のねらい

しっぽとり……フラッグをとる動き, フラッグをとられないように走る動きを身に付ける。

宝運び……フラッグをとる動き, 空いたところに走り込む動きを身に付ける。

- ランプレーの映像を見て, 運動のイメージをもたせるようにする。
- 待機している児童や見学の児童にタブレットで撮影をさせる。
- うまくいっていないプレーの動画を全員で確認しあい, それぞれの原因を考えさることで共通する課題を明らかにする。

【板書例】

めあて ランプレーのやり方を知り,
自分達の課題を見付けよう。



うまくいかないところ

- 走っているコースに守りがいるからフラッグをとられる。
- 一人で走っているからすぐにフラッグをとられる。
- ボールを持っていない人が何をしていたかわからない。
- どこを走っていいか迷っていてフラッグをとられる。

まとめ

「どこに走り込むか」「ボールを持っていない人が何をするか」
を考えてランプレーを成功させるコツを見付けていこう。

- 走った軌跡や守りの位置をタブレットのペンで書き込むことで, 見るところを焦点化させる

【具体の評価規準】主体的に学習に取り組む態度

- 課題を見付けるために, ゲームに積極的に取り組もうとしている。 (方法: 観察・学習カード)

【到達していない児童への手立て】

ランプレーの動画を示しながらルールを確認し, 攻めや守りの基本的な動きをとらえられるようにする。

- 課題がつかめない児童は, 動画をスロー再生し, うまくいったプレーとの比較をさせる。
- 学習カードや板書をもとに今日の学びのまとめを行う。
- 今日のふりかえりを行う。
 - ・学習カードに記入する。
 - ・友達のよい動きや, よい言動を認め合えるような言葉がけをする。
 - ・発表し, クラスで共有し合う。
- 次時は, 課題を解決するために, 自分の考えを試していくことを伝える。
- グループごとに整理運動を行い, 友達と協力して安全に片付けるようにする。

4 1時間の展開例（本時3／6）

過程	時間	学習活動（◇予想される児童の発言）
導入	10分	<p>1 挨拶・用具や場の準備・準備運動</p> <p>① 場の準備をする。</p> <p>② 準備運動をする。</p> <p>2 感覚づくりの運動を行う。 2つの運動を時間を決めて行う。 ・しっぽとり ・宝はこび鬼 ◇ コートのはしを走ると宝をゴールに持ち込みやすいな。</p> <div data-bbox="949 353 1390 533" style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; width: fit-content; margin-left: 200px;"> <p>それぞれの場の安全を児童が確認すること、準備での自分の役割をきちんとすることを指導する。</p> </div>
展開	25分	<p>3 本時のめあての確認 前時に撮影したうまくいかなかったランプレーの動画を見る。</p> <div data-bbox="338 728 1390 786" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>【めあて】 ボールを持っていない人はどんな動きをすればよいだろう。</p> </div> <p>4 課題解決の方法を考える。 自分の考えを学習カードに書く。 ◇ ボールを持っているふりをすると守りがだまされるのではないかな。 ◇ ボールを持っている人を囲むように走るといいかな。 ◇ フラグをとりにくる守りをブロックするとボールを持っている人が走りやすいのではないかな。</p> <p>5 課題解決ゲームで自分の考えを確かめる。</p> <p>① プレー前に味方に自分の考えを伝える。 ◇ 私がボールを持ったふりをして左に走るから、ボールを持っているAさんは右に走ってね。 ◇ 私とAさんと、ボールを持っているBさんの周りを囲むようにして走ってみよう。 ◇ 私がボールを持って右に走るから、二人は私の前を走って守りがこないようにブロックをしてね。</p> <p>② プレーをして自分の考えを確かめる。待機している児童や見学の児童がタブレットでプレーを撮影する。プレー後に自分の考えを修正したり、くわしく書いたりする。 ◇ 守りをだますのはうまくいったから、フェイントをした後は守りをブロックにいくといいかな。 ◇ ボールを持っている人を囲む作戦は、ボールを持っている人より少し前で守らないといけないな。</p> <p>6 全体で確認をする。 ◇ 誰が誰をブロックするかまで決めるといいと思いました ◇ どっち側でブロックするかを決めておくとボールを持っている人は走りやすいと思います。</p> <div data-bbox="338 1659 1390 1749" style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>..... 【期待される学びの姿】 自分の動きを試したり、友達の考えを聞いたりしてボールを持っていない人の動き方を見付けている。 </p> </div>
終末	10分	<p>7 本時のまとめをする。 今日の学習のまとめと振り返りをする。</p> <div data-bbox="338 1832 1390 1921" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>【まとめ】 ボールを持っていない人がフェイクやブロックをして、ボールを持っている人が走るスペースをつくるとよい。</p> </div> <p>◇ 今日見付けた動きをゲームで試してみたいです。</p> <p>8 整理運動，片付け，挨拶をする。</p>

指導上の留意事項 (学習活動の目的・意図, 内容, 方法等)

- 場の安全に留意させながら場の準備を行う。
- 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称賛する。
- 身に付ける動きを明確にし, 感覚づくりの運動を行う。
(しっぽとり1分, 宝運び鬼1分)

しっぽとりと宝運び鬼の説明

しっぽとり……フラッグをとる動き, フラッグをとられないように走る動きを身に付ける。
宝運び……フラッグをとる動き, 空いたところに走り込む動きを身に付ける。

- 前時の動画を見て, 運動のイメージをもたせるようにする。
- ボールを持っている人の走るコースを決める。そのためにボールを持っていない人がどんな動きをすればよいかを図と言葉で記入させる。
- ローテーションで一人ずつ自分の考えを試す。
- 自分の考えを伝える→試す→考えを修正・付け加えの流れで行う。

【板書例】

めあて ボールを持っていない人はどんな動きをすればよいだろう。

ボールを持っていない人の動き

- | | |
|-------------------------|---------------------|
| ○ 守りを止める | ○ 守りを引きつける。 |
| ○ 味方が走るコースに守りが来ないようにする。 | ○ ボールを持っている人の反対を走る。 |
| ○ 守りと味方の間に入る。 | ○ ボールを持っているふりをする |

→止める動き (ブロック) →だます動き (フェイク)

まとめ

フェイクやブロックで, ボールを持っている人が走るスペースをつくとよい。

【具体の評価規準】思考・判断・表現

ブロックやフェイクなど, ボールを持っていない人の動きの工夫を友達に伝えている。
(方法: 観察・学習カード)

【到達していない児童への手立て】

ボールを持っていない人の動きを実際にスローで歩きながら確認させる。

- 最初の考えと変わったところや修正したところは, 色を変えたり, 別の欄に書き込ませたりすることで考えの変容が視覚化できるようにする。
- 守りを止める動きを「ブロック」, 相手をだます動きを「フェイク」という言葉でおさえる。
- 出された様々な動きを「守りを止める動き」「相手をだます動き」でまとめる。どちらの動きもボールを持った人が走るコースを作りだすための作戦であることを確認する。
- 「止める」「だます」動きの「タイミング」や「止める・だます方向」などについて考えが出た場合は, 次時にみんなで試してみることを伝える。
- 学習カードや板書をもとに今日の学びのまとめを行う。
 - ・ 学習カードをもとに発表させ, 学んだことを黒板にまとめる。
- 今日のふりかえりを行う。
 - ・ 学習カードに記入する。
 - ・ 友達のよい動きや, よい言動を認め合えるような言葉がけをする。
 - ・ 発表し, クラスで共有し合う。
- 次時は, 見付けた動きをゲームの中で使えるように練習することを伝える。
- グループごとに整理運動を行い, 友達と協力して安全に片付けるようにする。

5 単元の指導のポイント

(1) 感覚づくりの運動例

①しっぽとり



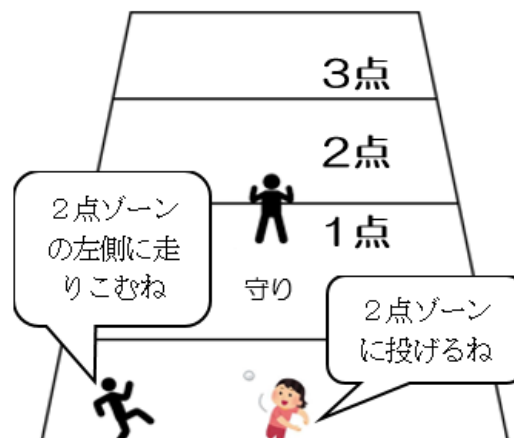
フラッグをとる技能や相手をかかわす技能が身に付きます。

②宝運び鬼



攻めの人数より守りの鬼を一人少なくすると、宝を持ち帰って得点するチャンスが広がります。宝の大きさで得点を変えるなどの規則の工夫もできます。①のしっぽとりに比べ、フラッグフットボールのゲームで活用できるフラッグをとる技能や相手をかかわす技能が身に付きます。

③パスキャッチゲーム



パスを受ける人

パスを出す人

ねらったところにパスを投げる技能、スペースに走り込んでパスをもらう技能が身に付きます。

(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
(障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 (障地を取り合うゴール型)

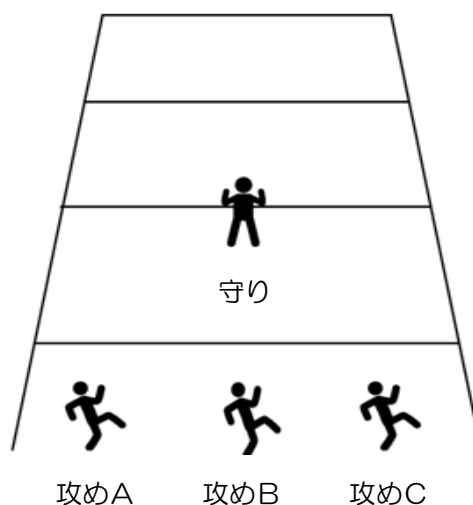
(3) 主体的・対話的で深い学びの実現に向けた活動の例

①運動の行い方を知る場面



(教師の発問)

守りがいないところでパスをもらうには、どのようなことに気を付けたらよいでしょう。ボールを持っている人と持っていない人の動きのポイントを見付けましょう。



宝運び鬼で、一人が守りを引きつけている間にもう一人がゴールに走り込んだよね。その作戦を試してみよう。

どこに走るとパスがもらいやすいかな。

パスをする人はどんなときにボールを投げるといいかな。

ぼくが守りをブロックするからその間にパスをだしてみてね。



課題解決ゲームをやってみて見つけたポイントをカードに書いて、発表しましょう。

守りから遠いところに走るともらいやすいね。

コートのもう一方にひきつけるかを味方にも伝えておくとうまくいくことがわかったよ。

パスを受ける人が空いているところに走り込む前に投げるとちょうどタイミングがいいね。

パスを出す方向を決めておくと、守りのどこをブロックするのかがわかるね。



見つけたポイントをメインゲームで使ってゲームをしてみましょう。

作戦タイムで一人一人の動きをしっかりと確認してみよう。

メインゲームは人数が増えるからだれがどの役割をするかを話し合おう。

【パスプレーのポイント】

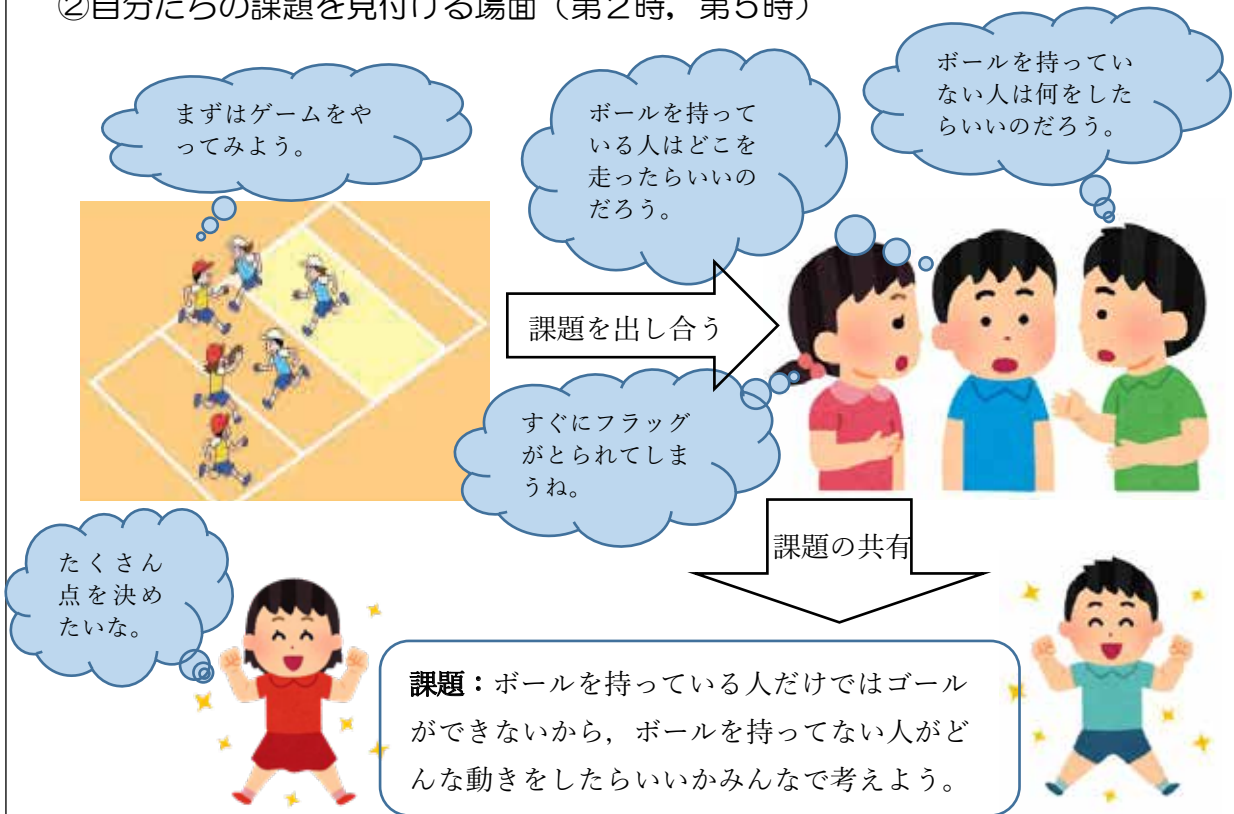
- ・守りから遠いところや誰もいないところを見付けて、そこに走り込むとパスをもらいやすい。
- ・ボールを持っている人は、ボールを持っていない人が空いているところにちょうど走り込むタイミングでパスを出す。

個に応じた学びの支援として ICT 端末を活用する。

- ・児童の課題（パスの出し方、空いているところ等）が出現している場面を撮影し、再生やスロー再生機能を使って提示することで、運動のポイントを学ぶことができる。

(3) 主体的・対話的で深い学びに向けた活動の例

②自分たちの課題を見付ける場面（第2時，第5時）



③課題解決に向けて共同的な学びを行う場面（第3時，第6時）

グループで役割分担を決めてゲームを行う。

例課題解決ゲーム（3対1），1班5人編成の場合

- 1 係を確認する。 A（作戦を提案する人），BとC（Aの作戦をAと一緒に試す），D（守り），E（待機・作戦を修正する）

- 2 課題解決ゲームをする。

Aは自分の考え（作戦）を味方のBCに伝え，試してみる。プレー後，アドバイスや意見を聞いてローテーションをする。Eは，ABCDがゲームをしている間に自分の考えを修正したり，付け加えたりする。BはAにアドバイスをした後にローテーションをして作戦を提案する役割となり，自分の考え（作戦）をCDに伝えて試してみる。



- 3 全体（または班）で課題について話し合う。

1～3の流れで学習することで，「自分の考えを持つこと」「考えを友達に伝えること」「考えを修正したり，付け加えたりすること」「協力してプレーすること」といった学習活動を全員に保障することができる。

4人班の場合はディフェンスを他のチームにしてもらおう。

自分の動きを客観的に捉え，課題を見付けるツールとしてICT端末を活用する。

- ・カメラの遅延再生機能を使う。
- ・課題解決ゲームにおいて，攻めの動きが撮影できる場所にICT端末を設置する。
- ・30秒後に再生されるように設定する。Aの児童がEになったときに動画を確認する
- ・多人数でも運動量を確保しつつ，動きの確認ができる。

(4) 運動が苦手な児童への配慮

ボール運動では、既存のスポーツ種目をそのまま授業で教材として扱うと、子どもたちがボールを怖がったり、動き方がわからなかったり、ルールが理解しにくかったり、学ばせたい内容がゲームで出現しなかったりすることがあります。そのため、学ばせたい内容を明確にした上で、ルールや場づくり、チーム編成をシンプルするなどの教材づくりが大切となります。

①ボールを怖がる、投げるのが苦手、捕るのが苦手な児童には…

(例) フラッグフットボール用の楕円形のボールではなく、つかみやすい円形のゴムボールを使用する。

(例) 感覚づくりの運動(ボールを投げる、捕る)を毎時間授業の導入で行う。

(例) ランプレーを中心とした単元計画で実施する。

②どこに走っていいかわからない、何をしたいかわからない等動き方がわからない児童には…

(例) 作戦タイムでホワイトボードを使用し、一人一人の動きを図示しながら確認する。

(例) 走り込む場所がわからない場合は、目印のシールをはったり、体育館のラインを目印にしたりする。

(例) ブロックの仕方やタイミングがわからない場合は、「守りの右の方をブロックしてね」「ブロック!と言ったらブロックをしてね」などと位置をアドバイスしたり、動き出すタイミングのときに声をかけたりするなどチームで工夫する。

③ゴールにボールを運ぶのが苦手な児童には…

(例) 守りの人数を減らしたり、ボールを運ぶ側の人数を増やしたりする。

本実践では、課題解決ゲーム(3対1)、メインゲーム(4対2)としていますが、児童や学級の実態に合わせてメインゲームを(3対1)などに変更することも考えられます。

(例) 攻めと守りが入り交じる場を制限する。

守りが動けるゾーンを設定する等の工夫が考えられます。

④ルールがわからない児童には…

(例) ルールをできるだけシンプルにする。

課題解決ゲームやメインゲームは人数、場、攻め方守り方などを簡単にすることが大切です。「子どもたちがおもしろいと思うゲーム」「学習内容がたくさん出現するゲーム」を意識しながらルールをシンプルにする必要があります。

6 学習カード（第3時，第6時）

フラッグフットボール学習カード

（ ）年（ ）組 名前（ ）

○フラッグをとる力，走る力を高めよう

しっぽとり	宝はこび鬼
回	回

めあて

○自分の考えを図や言葉で説明しよう。

前

守り

攻めA攻めB攻めC

→

後

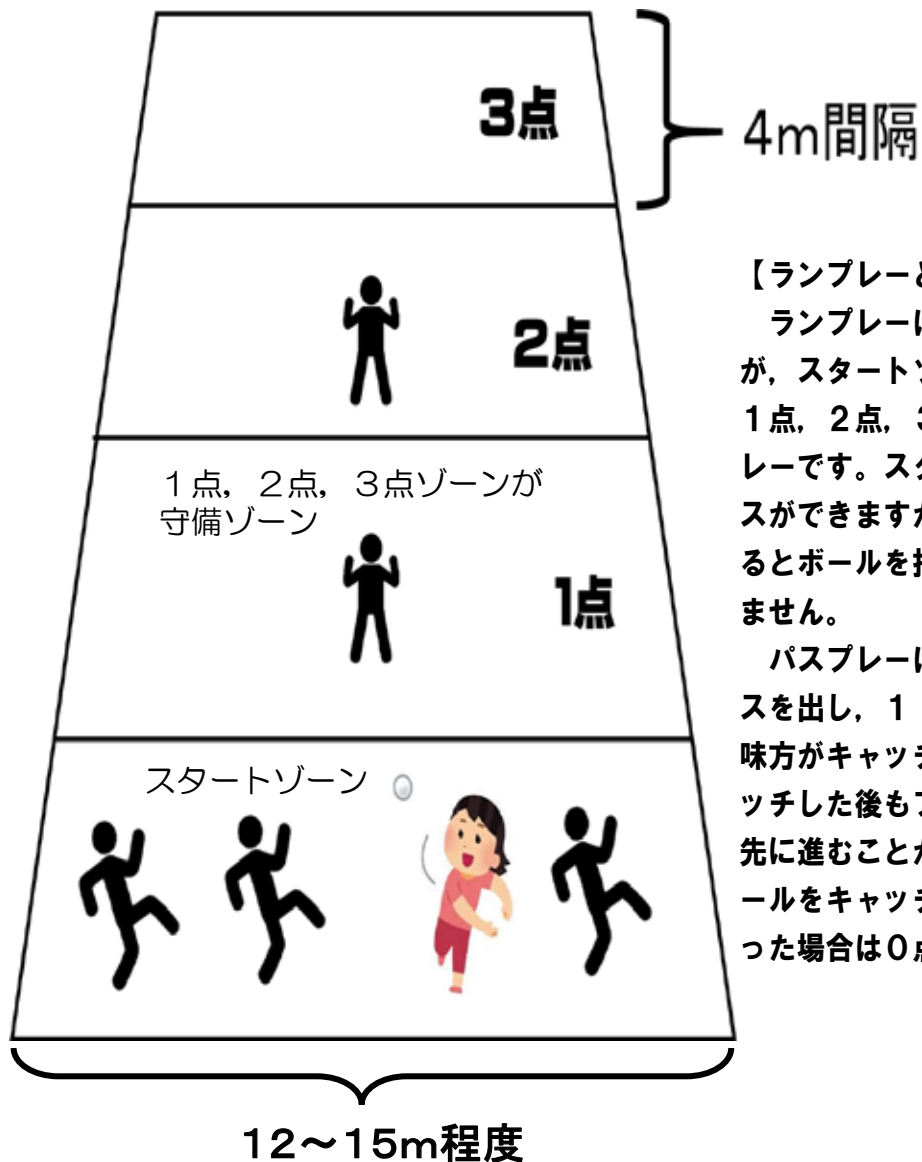
守り

攻めA攻めB攻めC

まとめ

7 参考資料

【フラッグフットボールの簡単なルール】



【ランプレーとパスプレーについて】
ランプレーはボールを持っている人が、スタートゾーンからスタートし、1点、2点、3点ゾーンに走り込むプレーです。スタートゾーン内でのみパスができますが、スタートゾーンを出るとボールを持って運ぶことしかできません。

パスプレーはスタートゾーンからパスを出し、1・2・3点ゾーンにいる味方がキャッチするプレーです。キャッチした後もフラッグをとられるまで先に進むことができます。攻撃側がボールをキャッチできず、落としてしまった場合は0点となります。

【攻撃側のルール】

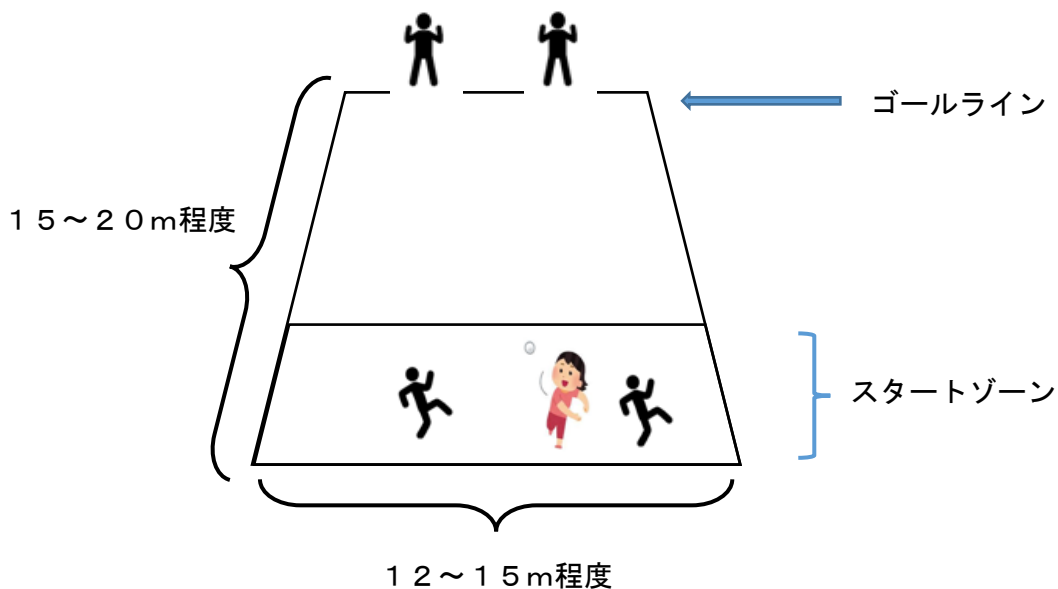
- 4人で攻撃する。
- ① スタートゾーンに攻撃側の人4人が入り、ハドル（作戦タイム）をしたあとに攻撃をする。
- ② 「セット」「レディー」「ゴー」でスタート。スタートゾーン内では一度だけパスを出すことができる。ボールを持った人がスタートゾーンから出たらパスはできない。
- ③ ボールを持っている人がフラッグを取られたところが得点となる。
- ④ 攻撃は4回行う。攻撃終了後に攻守交代する。

【守備側のルール】

- 2人で守備する。
- ① スタートと同時にボールを持っている人のフラッグをとりにつよい。
- ② スタートゾーンに入ることはできない。

場の広さや攻守の人数，得点のルールなどは，児童の実態に応じて設定するようにします。

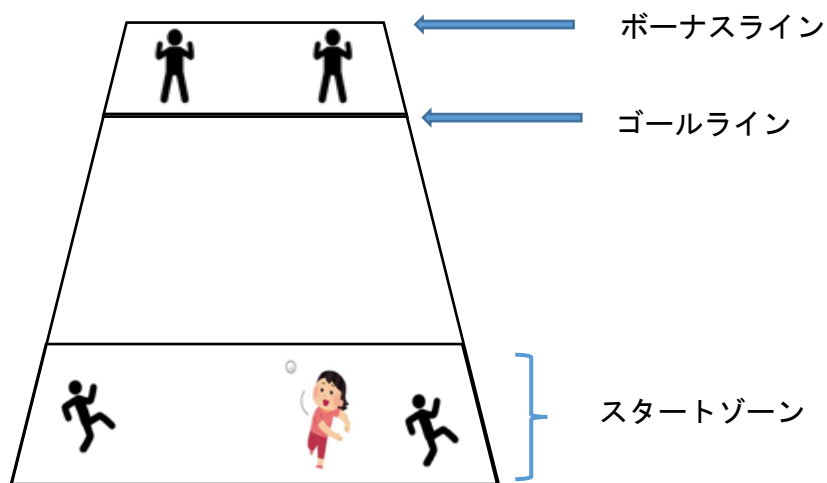
【例1】



【より易しいのルールの例1】

- 攻撃側3人，守備側2人で行う。
- 1回の攻撃ごとにプレイヤーは交代する。
- 攻撃側はスタートゾーンから，守備側はゴールラインからスタートする。
- フラッグを取られずにゴールラインを越えたら1点。

【例2】



【より易しいのルールの例2】

- 上記のルールに加え，ボーナスラインを越えたら2点。