

宝運びゲーム（第2学年）

運動の特性

「逃げる」「追う」の2つの動作場面から成立する。「身をかわす」「追いかける」運動の中で、身をかかわすスリルや捕まえる楽しさを味わえるゲームである。また、空間を見つけて走り抜けたり、相手をかわしたりすることで、誰もが得点することを楽しむことができる。

1 単元の目標

技能	・相手（鬼）にタグを取られないように、逃げたり身をかかわしたりすることができるようにする。 ・相手（鬼）のいない場所に移動したり、駆け込んだりすることができるようにする。
態度	・きまりを守って友達と安全に仲良く進んでゲームをできるようにする。
思考・判断	・ゲームの行い方を選んだり、攻め方を見つけたりすることができるようにする。

2 2年間を見通した評価計画

	1 年生		2 年生	
	評価規準	具体的な児童の姿	評価規準	具体的な児童の姿
技能	・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。 ・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。	○相手にタッチされないように逃げている。 ○相手のいない場所を見つけて走っている。	・相手（鬼）にタグを取られないように、逃げたり身をかかわしたりすることができる。 ・相手（鬼）のいない場所を作り、移動したり、駆け込んだりすることができる。	○相手にタグを取られないように、逃げたり、体をうまく使ってかわしたりしている。 ○チームで連携して、相手のいない場所を作り、走ることができる。
態度	・きまりを守り、友達と仲よくすすんでゲームに取り組もうとしている。 ・場の安全に気をつけてようとしている。 ・勝敗を素直に受け入れようとしている。	○きまりを理解し友達と楽しんでゲームに参加している。 ○用具の安全な扱い方がわかっている。 ○勝敗を素直に認め、挨拶をきちんとしている。	・きまりを守り、友達と仲よく進んでゲームに取り組もうとしている。 ・場の安全に気をつけてようとしている。 ・勝敗を素直に受け入れるようとしている。	○きまりを理解し友達と声を掛け合いながら積極的にゲームに参加している。 ○友達と一緒に安全に用具の準備や後片付けをしている。 ○勝敗を素直に認め、挨拶をきちんとしている。
思考・判断	・いろいろな動き方や、よい逃げ方や攻め方を知らそうとしている。	○ゲームを通して、いろいろな動きを試している。	・ゲームの行い方を選ぼうとしている。 ・攻め方を見つけようとしている。	○楽しくゲームができる場や得点方法など簡単な規則を選んでいる。 ○作戦タイムやふりかえりの時間に、チームや個人で攻め方を見つけている。

3 学習過程（全8時間）

		知る・試す		慣れる・広げる		深める
時	1	2	3・4	5・6	7・8	
学習過程の工夫	学習の進め方を知る		ルールを守り、チームで協力して宝運びゲームをする		チームで協力してゲームをする	
	集合・整列・挨拶・ウォーミングアップ（準備運動を含む）					
	①ルールを知る。 ②タグの扱い方を知る。 ③鬼遊びを楽しむ。	①宝運びゲームⅠのルールを知る。 ②MゲームⅠ〈1〉 ③T作戦タイム ④MゲームⅠ〈2〉	①宝運びゲームⅡのルールを知る。 ②MゲームⅡ〈1〉 ③T作戦タイム ④MゲームⅡ〈2〉	①宝運びゲームⅢのルールを知る。 ②MゲームⅢ〈1〉 ③T作戦タイム ④MゲームⅢ〈2〉	①大会をする。	
	振り返り・整理運動・挨拶・片付け					
ゲーム設定の工夫	・「つかまえる」「にげる」「かわす」の特性につながる感覚を身に付けられるウォーミングアップ「ジャンケンしっぽ取り」「ジャンケン通り抜け」を取り入れる。（6時まで）		ゲームⅡ ・鬼はゾーン内で守る 得点ゾーン ▽▽ 鬼ゾーン ▽▽ ▲▲▲▲ ●●●● ・振り返りの時間に、他のチームの作戦を全体で聞き合う時間を設ける。（8時まで） ・きらきら言葉ぐんぐん言葉を設定する。 ・作戦タイムに、作戦ボードを活用する。（8時まで）		ゲームⅢ ・赤い宝は2点、白い宝は1点として、点数が多いチームの勝ちとする。 ・1チーム、赤い宝は10個までとして、運ぶのに失敗した宝は「鬼ゾーン」コートの脇に置いたフラフープの中に入れる。 ・運ぶチャンスは、赤い宝1個につき、1回とする。	・声をかけ合い、最後までゲームを楽しむようにする。 ・今まで考えた作戦を集めた作戦集を各チームに1つずつ用意する。
	ここがねらい！ ゲームの特性を知り、楽しむことができるようにする。		ここがねらい！ ゲームのルールの定着をはかり、みんながゲームに参加できるようにさせる。 チームで協力したり、作戦を考えさせたりする。 得点意欲をもたせる。			ここがねらい！ 次のゲームに生かせるように、作戦やよかったことなどを全体で共有できるようにする。

教師の指導・助言

(○評価規準に達していない児童 ◎評価規準以上の児童)

観点	学習状況		だれに	助言例
技能	逃げる・身をかわす	相手をおかわすことができない	個人	○どうやってかわすとうまくいくかな。 ○●●くんの動きをまねしてみよう。 ○フェイントをかけるといいよ。 ○相手をおかわすにはジグザグに走るといいんだね。 ◎人がいない方に体を傾けてよいね。 ◎くるっとまわるとうまく相手をおかわすことができるね。 ◎攻める方向を変えるのもチャンスになるね。
		相手が前にいて進めない	個人	○つかまりそうになったら、スタートにもどろう。 ○守りの人の動きを見てから動いてみよう。 ○空いているスペースを見つけて思い切ってそこに向かって走ろう。
			チーム	○時間をずらしてスタートしよう。 ○同時にスタートしてみよう。 ○スタートゾーンの並び方を考えてみよう。 ◎途中で作戦をかえてうまくいったね。
		得点ゾーンに入れない	チーム	○みんなで一斉に攻めてみよう。 ○2点の宝を持っている人をおとりにしよう。 ◎空いているスペースを教えてあげていていいね。
	追う	タグがとれない	個人	○腰を低くしてみよう。 ◎相手の動きをよく見て、予想して動くとかたくさんタグがとれるね。
			チーム	◎「後ろに下がって」「前で守りすぎ」など声をかけて守る場所を変えてみているね。
		すぐにぬかれてしまう	個人	○足を絶えず動かして守ろう。 ○手を広げて守るといいよ。 ○相手の動きを予想しよう。 ○相手の動きをよく見よう。
			チーム	○横一列に並んで、隙間をなくそう。 ○だれがだれを守るか決めよう。 ○守る場所を決めよう。 ◎相手に抜かれてしまった時に、「抜かれた、お願い。」と声をかけているからまわりのみんながわかるね。

態 度	きまりが守れない	勝敗を素直に受け入れられない	個人	○相手に対して戦ってくれて「ありがとう」の気持ちを持とう。 ○悔しさを次のゲームにつなげよう。 ○次のゲームで勝てるように、みんなで話し合ってみよう。
		ゲームのルールを守らない	個人	○ルールを守るとゲームがスムーズに進んでいるね。 ○ルールを破って勝っても嬉しくないね。
			全体	○ルールをみんなで確認しよう。○○のときは、必ず○○するんだよね。 ○みんなが楽しむためには、どんなルールだったら守れるかな。ルールを少し工夫してみよう。●●チームの中の言葉がけや応援が力になるよ。
	仲良くできない	チームメイトを責める	個人	○やさしく声かけしたり、はげましたりすると、雰囲気はよくなっていいね。 ◎みんながやる気になる言葉がけてどんなものがあったかな。 ○失敗しても「ドンマイ」って言われるとがんばろうと思えるね。 ○気付いたことは、アドバイスしてあげるといいね。チームが強くなるよ。
		認め合いが見られない	チーム	○「どんまい」「おいしい」「がんばろう」などどんどん声を出そう。
	安全が守れない	準備や片付けができない	個人	○役割分担を決めてしよう。
思 考・判 断	攻め方の工夫ができない	自分の意見ばかり言って人の意見を聞かない	個人	○いろいろな作戦を試して、ゲームに使える作戦を見つけていこう。 ○他のチームから出た作戦のいいところを積極的に取り入れてみよう。 ○みんなの意見をまとめて作るときっとよい作戦になると思うよ。
		考えた攻め方がゲームで見られない	チーム	○チームの攻め方をもう一度確認してからスタートさせよう。
		攻め方の内容がわからない	チーム	○ホワイトボードを使って、みんなで動きを確認しよう。
		どんな攻め方がよいのかわからない、いろいろな攻め方を試さない	チーム	○学習カードを見て考えてみよう。 ○前回のゲームでは●●がよくできていたよ。今日のゲームでも続けてやってみよう。