

単元名：宝運びゲーム【第2学年】

関連：
助言集
p.10



運動の特性

宝を運ぶ・運ばせないために、追いかけたり、身をかわしたりすることが楽しいゲームである。



ルールの設定

ルールの工夫

・無理なく進められるように、段階を踏んでルールを変更していく。

1. 線上で守る
2. ゾーンで守る
3. 安全地帯をつくる
4. 1点と2点の宝を設ける

得点方法

- ①宝一つ運ぶごとに1点とする。
- ②1点と2点の宝を設ける。

安全地帯

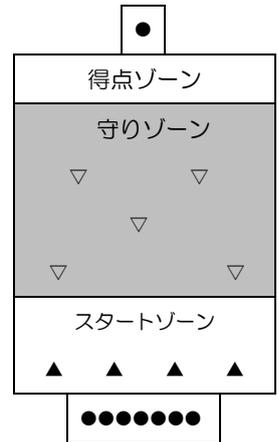
- ・安全地帯の中ではタグを取られない。
- ・ひもをつかって、自分たちで形や大きさを考える。



場の工夫

コート ※校庭・体育館どちらも2面とる。

- △ 守る児童
- 宝
- ▲ 攻める児童



用具の工夫

宝について

・玉入れの紅白玉を使う

作戦ボード

・個々やチームの動きを表わせるように、磁石やホワイトボードを使う。

タグの扱い

- ・「追いかける」「かわす」の特性をうにタグを使用する。
- ・タグは1人2本つける。
- ・タグを2本とられた場合は、決められた場所で付け直し、再スタートする。

チームのかご

・作戦ボードやタグ、今まで出てきた作戦をまとめた「作戦集」などすべてが入るかごを用意し、準備や片づけをスムーズにする。



本単元の運動の特性につながるような補助運動

・ウォーミングアップの時に「つかまえる」「にげる」「かわす」の感覚が身につくようなゲームをする。

<例>◇ジャンケンしっぽ取り ～「つかまえる」「にげる」につなげるために～

[ルール]

センターラインを挟んで互いに向き合いジャンケンをする。勝った人は自分の陣地のエンドラインまで走って逃げる。負けた人は相手を追いかけてタグを取る。

◇ジャンケン通り抜け

～「かわして」「にげる」につなげるために～

[ルール]

センターラインを挟んで互いに向き合いジャンケンをする。勝った人は相手をかわして敵陣のエンドラインに向かって走る。負けた人は相手を追いかけてタグを取る。