

#### 4 単元指導計画及び展開例

【1月】

単元名 鬼遊び （領域名 ゲーム運動） 全5時間

##### (1) 単元のねらい

知・技 : 鬼遊びでは、そ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を行うことができる。

思・判・表 : 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。

学・人 : 運動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、勝敗を受け入れたり、場や用具の安全に気を付けたりすることができる。

##### (2) 運動の仕方等

鬼遊びでは、そ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簡単な規則で鬼遊びをしたり、工夫した区域や用具で鬼遊びをしたりすること。

##### (3) 指導に際して教師が持っておきたい知識（学年の発達の段階に合わせた言葉かけを）

逃げる時	<p>○動き方</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・相手のいない、空いている場所に移動したり、駆け込んだりする。</li> <li>・スピードに変化をつけて走る。</li> <li>・ジグザグに走って、フェイントをかける。</li> </ul>	<p>○鬼ごっこのコツ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・少人数で連携して相手をかわしたり、走り抜けたりする。</li> <li>・「せーの」などかけ声を決めておき、息を合わせて一斉に走る。</li> <li>・1人で行かないで、いつも仲間と一緒にスタートする。</li> <li>・相手が近づいた時に、逃げる動きを素早くする。</li> <li>・一人が鬼をおびきよせておとりになり、その間に他の仲間がぬける。</li> <li>・鬼と鬼の間を抜けるように走り抜ける。</li> <li>・固まっている状態から、散らばって抜ける。</li> <li>・安全地帯を作ったり、コート の形、広さを変えたりする。</li> </ul>
追う時	<p>○動き方</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・相手を見ながら目をはなさない。</li> <li>・相手が逃げる方向を考えて追う。</li> <li>・速い人を先につかまえる。</li> <li>・逃げよう（すり抜けよう）とするとき、方向が変わるから、そこを捕まえる。</li> </ul>	<p>○鬼ごっこのコツ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・相手が近づいた時に、追いかける動きを素早くする。</li> <li>・グループで連携して、相手を捕まえる。</li> <li>・安全地帯を作ったり、コート の形、広さを変えたりする。</li> </ul>

(4) 子供の実態に応じて楽しい活動にする配慮や、友達に伝える場面で押さえてほしいことの例

知識・技能		思考力・判断力・表現力		学びに向かう力、人間性等	
つまずきの例	手立て・配慮	他者に伝える場面	内容例	つまずきの例	手立て・配慮
○鬼になってなかなか捕まえられない。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・短い時間で鬼を交代したり、逃げる場所を制限したり、逃げる場所を狭くしたりするなどの配慮をする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ボールを捕ったり止めたりすることについて考えたことを友達に伝える。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・易しいボールゲームで、ボールを捕ったり止めたりするときに行った工夫を、動作や言葉で友達に伝える。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ボールを捕ることや用具を用いて打つことに対する恐怖心などでボールゲームに意欲的に取り組めない。</li> <li>○ゲーム中に何をすればよいのかわからないなどで、ボールゲームや鬼遊びに意欲的に取り組めない。</li> <li>○場や規則が難しいなどで、ボールゲームや鬼遊びに意欲的に取り組めない。</li> <li>○新しく提示した動きやゲームがわからないなどでボールゲームや鬼遊びに意欲的に取り組めない。</li> <li>○ゲームに勝てなかったり、鬼に捕まりやすかったりするなどでボールゲームや鬼遊びに意欲的に取り組めない。</li> <li>○友達とうまく関われないためにボールゲームや鬼遊びに意欲的に取り組めない。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・柔らかいボールを用意したり、大きなボールやゆっくりとした速さになるボールを用意したりする</li> <li>・行いや課題を絵図で説明したり、活動内容を掲示したりする。</li> <li>・場の設定や規則を易くして児童が取り組みやすくする</li> <li>・動きをゆっくりと示したり、一緒にそのチームに入ってゲームをしたりする。</li> <li>・勝敗を受け入れることが大切であることを話したり、安全地帯など場の設定を工夫したりする。</li> <li>・対戦相手を変えたり、チーム編成を工夫したりするなどの配慮をする。</li> </ul>
○鬼から逃げるのが苦手	<ul style="list-style-type: none"> <li>・安全地帯を設けたり、鬼の人数を一人から徐々に増やしたり、鬼でない児童の人数を増やしたりするなどの配慮をする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ボールが飛んだり、転がったりしてくるコースに入ることについて考えたことを友達に伝える。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・易しいボールゲームで、ボールが飛んだり、転がったりしてくるコースに入ることについて、友達のよい動きを動作や言葉で友達に伝える。</li> </ul>		
○宝取り鬼で、相手の陣地から宝をとるのが苦手	<ul style="list-style-type: none"> <li>・宝を置く場所や宝の数を増やしたり、鬼の人数を一人から徐々に増やしたり、宝を取りやすいように陣地の形を変えたりするな。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○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について考えたことを友達に伝える。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・鬼遊びで、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る。</li> </ul>		
○ボール運び鬼で、相手の陣地にボールを運ぶことが苦手	<ul style="list-style-type: none"> <li>・チーム内での役割が分かるようにしたり、攻めと守りが入り交じる場を制限したり、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。</li> </ul>				

(5) 楽しい学習とするための場の設定や規則、用具等の工夫

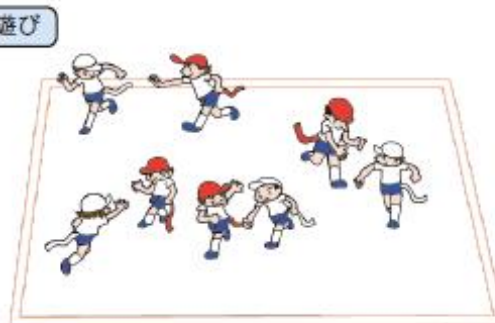
解説に例示として示されている運動(抜粋) → 解説 P.34 第8集 P.29～32

【攻めと守りが入り交じる鬼遊びの例】



三つどもえ鬼

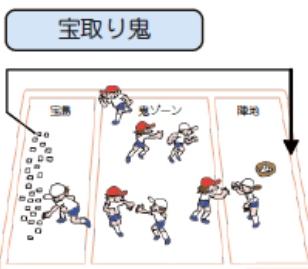
- ① A, B, Cの3チームに分かれ、陣地を決めます。
- ② AはBを、BはCを、CはAを捕まえます。
- ③ 相手を捕まえたら自陣地へ連れて行きます。(味方のタッチで逃げられる規則可)
- ④ 制限時間内に捕まえた人数を競い合います。



しっぽ取り鬼

- ① 2チームに分かれ、相手チームの腰に付けたマークを取り合います。
- ② 制限時間内に取った本数を競い合います。
- ③ 自分のマークを取られてしまっても、相手のマークを取りに行くことができます。

【攻守が交代する鬼遊びの例】 ※3人対3人(または4人対3人)を基本としています。



宝取り鬼

攻めの人数より守りの鬼を1人少なくすると、宝を持ち帰ると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 2チームに分かれ、攻めと守り(鬼)を決めます。
- ② 攻めは、陣地を出て、鬼にタッチされないように宝島から宝(お手玉等)を取り、コートの外をまわって戻ってきます。
- ③ 宝は1回に1個だけ持ち帰ることができます。
- ④ 鬼にタッチされたら、陣地に戻って再スタート。
- ⑤ 時間を決めて攻守を交代し、陣地に宝を持ち帰った数で競い合います。



ボール運び鬼

- ① 2チームに分かれ、攻めと守り(鬼)を決めます。
- ② 攻めの3人全員がボールを持ってスタートゾーンからスタートし、鬼にマークを取られないように得点ゾーンへ走り込むと得点です。
- ③ 3回の攻めで攻守を交代し、得点を競い合います。
- ④ 1人が得点ゾーンへ入ると1点、1回の攻めで全員が得点した場合に3点のボーナス点。

おたすけマンは、手を広げて鬼から味方を守ることができます。(結果として、攻めの人数が1人多くなります。)

<規則や運動の場を工夫した例:ボール運び鬼>



<用具の工夫例>



## (6) 単元構想

### ①目指す子供の姿

マークを取られずに何回も得点できました。守りの時は、相手を追いかけてマークを取りました。



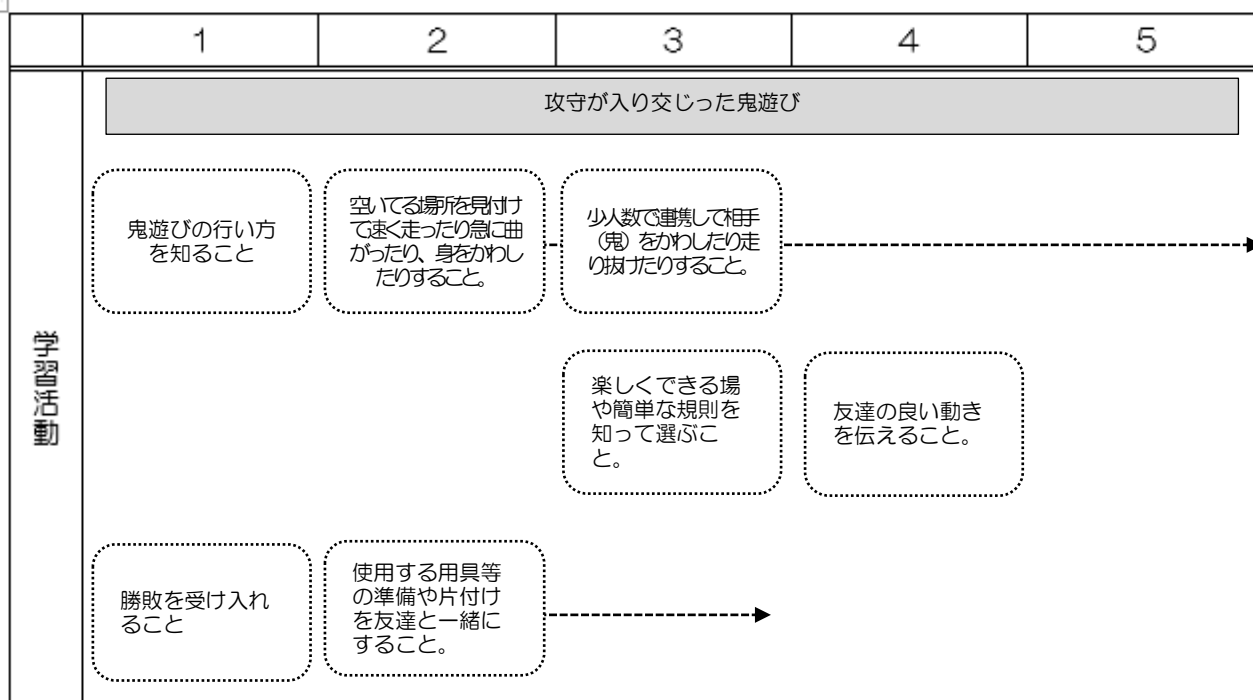
友達と協力して最後までゲームをやって楽しかったです。準備や後片付けも友達と一緒に仲良くできました。



規則を変えたらゲームがもっと楽しくなりました。友達のまねをして攻めたらうまくできました。




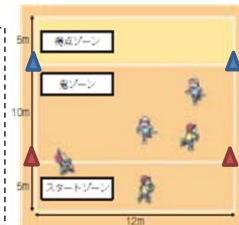

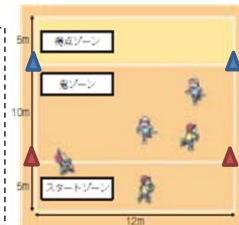

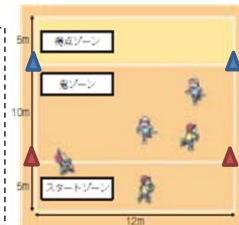
### ②単元の流れ



### ③単元計画及び指導と評価の計画

時間	(○) 重点的な指導内容、(●) 学習を深める活動	重点的指導事項	評価
1	○鬼遊びの行い方を知ること。 ○ボールゲームや鬼遊びの勝敗を受け入れること。	知・技⑥ 学・人③	知・技⑥
2	○相手(鬼)にタッチされたり、マーク(タグやフラック)を取られないように、空いている場所を見つけて、速く走ったり、急に曲がったり、身をかわしたりすること。 ○ボールゲームや鬼遊びで使用する用具等の準備や片付けを、友達と一緒にすること。	知・技⑦  学・人④	学・人③
3	○楽しくできる場や簡単な規則を知って選ぶこと。 ○少人数で連携して相手(鬼)をかわしたり、走り抜けたること。	思・判・表① 知・技⑨	思・判・表② 学・人④
4	○友達のよい動きを友達に伝えること。	思・判・表③	思・判・表③
5	●学習したことを生かして、鬼遊びをして楽しむ。		知・技⑨ 知・技⑦


(8)展開例

時間 重点的指導事項 5 10 15 20 25 30 35 40 45 評価事項	<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 10%; text-align: center;">1</td> <td style="text-align: center;">時間目</td> <td style="text-align: center;">(全 5 時間)</td> </tr> <tr> <td style="border: 2px dashed black;">                     指導【知識及び技能⑥】                      鬼遊びの行い方を知ること。                 </td> <td style="border: 2px dashed black;">                     指導【学びに向かう力、人間性等③】                      ポールゲームや鬼遊びの勝敗を受け入れること。                 </td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="3"> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 30%;"> <p>○あいさつ</p> <p>○準備運動</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ ジャックナイフストレッチ、股割り、押し相撲など</li> <li>・ しっぽ取り鬼</li> </ul> </div> <div style="width: 30%; text-align: center;">  <p>【しっぽ取り鬼】</p> </div> <div style="width: 30%; border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>手のタッチでもよいが、タグラグビー用のタグベルトを使うと、鬼のタッチタグベルトをとると、となりわかりやすくなる。タグベルトがない場合は、タオルで代用することも</p> </div> </div> </td> </tr> <tr> <td colspan="3" style="border: 2px dashed black; text-align: center;"> <p>【学習課題】 鬼遊びの行い方を知って、勝ち負けにこだわらずみんなで楽しく鬼遊びをしよう。</p> <p>【課題に迫る発問】 楽しく鬼遊びを行うために大切なことは何か？</p> </td> </tr> <tr> <td colspan="3"> <div style="display: flex;"> <div style="width: 45%; border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>【考える例】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 決まりを守る。</li> <li>・ 負けていても最後まであきらめずに活動する。</li> <li>・ 勝敗に関係なく進んで何度も運動に取り組む。</li> <li>・ 友達を応援する。</li> <li>・ 文句を言わない</li> </ul> </div> <div style="width: 50%; padding: 5px;"> <p>※子供とやりとりをしながら、特に本時は、勝敗に関係なく進んで何度も運動に取り組むことを押さえる。</p> <p>※その他の態度面の内容についても触れる。</p> <p>【楽しい鬼遊びにするための約束例】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 進んで運動に取り組む</li> <li>・ 友達のいい動きをほめる(ナイス、上手など)</li> <li>・ 友達の失敗を責めない。(ドンマイ、次がんばろう)</li> <li>・ 相手(相手チーム)の悪口を言わない。(当たらん、下手など)</li> <li>・ 味方同士で声を出し合って、いい雰囲気をつくる。</li> <li>・ 上手になるようにみんなで協力する。など</li> </ul> </div> </div> </td> </tr> <tr> <td colspan="3" style="border: 2px dashed black; text-align: center;"> <p>【課題に迫る発問】 どんな鬼遊びをやるか紹介するよ。みんなでやってみよう。</p> </td> </tr> <tr> <td colspan="3"> <p>《ボール運び鬼》(3対2で) ※攻め3分⇒守り3分⇒攻め3分⇒守り3分で攻守交代しながら1セット</p> <p style="text-align: center;">【行い方の例】</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>①2チームに分かれ、攻めと守り(鬼)を決める。(鬼は2人ずつ交代で)</li> <li>②攻めの3人全員がボールを持ってスタートゾーンからスタートし、鬼(2人)にタグを取られないように得点ゾーンへ走り込むと得点。(タグをすべてとられた者は得点にカウントしない)</li> <li>③3回の攻めで攻守を交代し、得点を競い合います。</li> <li>④1人が得点ゾーンへ入ると1点、1回の攻めで全員が得点した場合に3点のボーナス点。</li> </ol> <div style="text-align: right;">  </div> <p>※教師が実際にやって見せながらやり方を知らせる。</p> <p>※教師が「1回戦」「次は2回戦」、「攻めと守りを交代」と声をかけ、活動を同時に行うことができるようにする。</p> <p>※得点の入れ方や勝敗に文句を言わず、友達と声を掛け合いながら楽しく遊ぶよう押さえ、そのような子供を称賛し、全体に紹介する。</p> <p>※やり方がわからない子供がいらないか確認をし、必要な場合は、活動を止めて再度説明をする。</p> <p>※攻めが逃げやすくするため、コート幅を確保する。(基本：4m×人数⇒4m×(人数+1)など)</p> <p>※得点板を設置し、得点の状況がわかるようにする。</p> <div style="text-align: right; border: 1px solid black; padding: 2px;">                 評価【知識及び技能①】             </div> </td> </tr> <tr> <td colspan="3"> <p>《対戦チームを変えてボール運び鬼》(3対2で) ※攻め3分⇒守り3分⇒攻め3分⇒守り3分で攻守交代しながら1セット</p> <p>※留意点は上記と同じ。</p> <div style="text-align: right; border: 1px solid black; padding: 2px;">                 評価【知識及び技能①】             </div> </td> </tr> <tr> <td colspan="3"> <p style="text-align: center;">【用具の工夫例】</p> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-right: 10px;"> <p style="font-size: 2em; font-weight: bold;">3</p> <p style="font-size: 2em; font-weight: bold;">8</p> </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>※得点板の数が少ないときは、スケッチブックを半分に切り、左右両方ともに、0～9の数字を貼って、簡易の得点板を作成すると代用できます。</p> <p>※表紙と裏表紙を使って立てて自チームの得点の表示ができます。</p> </div> </div> </td> </tr> <tr> <td colspan="3"> <p>《整理運動》</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 手首・足首・首のストレッチ</li> </ul> <p>《振り返り(学習カード記入、発表)》</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 鬼遊びのやり方がわかっているか、学習カードに遊びに対するやり方の選択肢を示すなど工夫する。</li> <li>・ 友達のよい姿やよい動き、勝敗に関する声掛けなどの姿を発表し合う。</li> <li>・ やり方を友達に教えていた子供を紹介し、称賛する。</li> </ul> <div style="text-align: right; border: 1px solid black; padding: 2px;">                 評価【知識及び技能①】             </div> </td> </tr> <tr> <td colspan="3" style="border: 2px dashed black; text-align: center;"> <p>【まとめ】 楽しく鬼遊びを行うためには、遊びの行い方を知って、得点の入れ方や勝敗に文句を言わず、友達と声を掛け合いながら遊ぶことが大切だね。</p> </td> </tr> <tr> <td colspan="3"> <p>《片付け》</p> <div style="text-align: right; border: 1px solid black; padding: 2px;">                 図:文部科学省 小学校体育まるわかりハンドブック 参照             </div> </td> </tr> <tr> <td colspan="3" style="border: 2px solid black;"> <p>評価【知識及び技能⑥】</p> <p>鬼遊びの行い方をわかっている。(観察・発言、学習カード)</p> </td> </tr> </table>	1	時間目	(全 5 時間)	指導【知識及び技能⑥】 鬼遊びの行い方を知ること。	指導【学びに向かう力、人間性等③】 ポールゲームや鬼遊びの勝敗を受け入れること。		<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 30%;"> <p>○あいさつ</p> <p>○準備運動</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ ジャックナイフストレッチ、股割り、押し相撲など</li> <li>・ しっぽ取り鬼</li> </ul> </div> <div style="width: 30%; text-align: center;">  <p>【しっぽ取り鬼】</p> </div> <div style="width: 30%; border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>手のタッチでもよいが、タグラグビー用のタグベルトを使うと、鬼のタッチタグベルトをとると、となりわかりやすくなる。タグベルトがない場合は、タオルで代用することも</p> </div> </div>			<p>【学習課題】 鬼遊びの行い方を知って、勝ち負けにこだわらずみんなで楽しく鬼遊びをしよう。</p> <p>【課題に迫る発問】 楽しく鬼遊びを行うために大切なことは何か？</p>			<div style="display: flex;"> <div style="width: 45%; border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>【考える例】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 決まりを守る。</li> <li>・ 負けていても最後まであきらめずに活動する。</li> <li>・ 勝敗に関係なく進んで何度も運動に取り組む。</li> <li>・ 友達を応援する。</li> <li>・ 文句を言わない</li> </ul> </div> <div style="width: 50%; padding: 5px;"> <p>※子供とやりとりをしながら、特に本時は、勝敗に関係なく進んで何度も運動に取り組むことを押さえる。</p> <p>※その他の態度面の内容についても触れる。</p> <p>【楽しい鬼遊びにするための約束例】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 進んで運動に取り組む</li> <li>・ 友達のいい動きをほめる(ナイス、上手など)</li> <li>・ 友達の失敗を責めない。(ドンマイ、次がんばろう)</li> <li>・ 相手(相手チーム)の悪口を言わない。(当たらん、下手など)</li> <li>・ 味方同士で声を出し合って、いい雰囲気をつくる。</li> <li>・ 上手になるようにみんなで協力する。など</li> </ul> </div> </div>			<p>【課題に迫る発問】 どんな鬼遊びをやるか紹介するよ。みんなでやってみよう。</p>			<p>《ボール運び鬼》(3対2で) ※攻め3分⇒守り3分⇒攻め3分⇒守り3分で攻守交代しながら1セット</p> <p style="text-align: center;">【行い方の例】</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>①2チームに分かれ、攻めと守り(鬼)を決める。(鬼は2人ずつ交代で)</li> <li>②攻めの3人全員がボールを持ってスタートゾーンからスタートし、鬼(2人)にタグを取られないように得点ゾーンへ走り込むと得点。(タグをすべてとられた者は得点にカウントしない)</li> <li>③3回の攻めで攻守を交代し、得点を競い合います。</li> <li>④1人が得点ゾーンへ入ると1点、1回の攻めで全員が得点した場合に3点のボーナス点。</li> </ol> <div style="text-align: right;">  </div> <p>※教師が実際にやって見せながらやり方を知らせる。</p> <p>※教師が「1回戦」「次は2回戦」、「攻めと守りを交代」と声をかけ、活動を同時に行うことができるようにする。</p> <p>※得点の入れ方や勝敗に文句を言わず、友達と声を掛け合いながら楽しく遊ぶよう押さえ、そのような子供を称賛し、全体に紹介する。</p> <p>※やり方がわからない子供がいらないか確認をし、必要な場合は、活動を止めて再度説明をする。</p> <p>※攻めが逃げやすくするため、コート幅を確保する。(基本：4m×人数⇒4m×(人数+1)など)</p> <p>※得点板を設置し、得点の状況がわかるようにする。</p> <div style="text-align: right; border: 1px solid black; padding: 2px;">                 評価【知識及び技能①】             </div>			<p>《対戦チームを変えてボール運び鬼》(3対2で) ※攻め3分⇒守り3分⇒攻め3分⇒守り3分で攻守交代しながら1セット</p> <p>※留意点は上記と同じ。</p> <div style="text-align: right; border: 1px solid black; padding: 2px;">                 評価【知識及び技能①】             </div>			<p style="text-align: center;">【用具の工夫例】</p> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-right: 10px;"> <p style="font-size: 2em; font-weight: bold;">3</p> <p style="font-size: 2em; font-weight: bold;">8</p> </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>※得点板の数が少ないときは、スケッチブックを半分に切り、左右両方ともに、0～9の数字を貼って、簡易の得点板を作成すると代用できます。</p> <p>※表紙と裏表紙を使って立てて自チームの得点の表示ができます。</p> </div> </div>			<p>《整理運動》</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 手首・足首・首のストレッチ</li> </ul> <p>《振り返り(学習カード記入、発表)》</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 鬼遊びのやり方がわかっているか、学習カードに遊びに対するやり方の選択肢を示すなど工夫する。</li> <li>・ 友達のよい姿やよい動き、勝敗に関する声掛けなどの姿を発表し合う。</li> <li>・ やり方を友達に教えていた子供を紹介し、称賛する。</li> </ul> <div style="text-align: right; border: 1px solid black; padding: 2px;">                 評価【知識及び技能①】             </div>			<p>【まとめ】 楽しく鬼遊びを行うためには、遊びの行い方を知って、得点の入れ方や勝敗に文句を言わず、友達と声を掛け合いながら遊ぶことが大切だね。</p>			<p>《片付け》</p> <div style="text-align: right; border: 1px solid black; padding: 2px;">                 図:文部科学省 小学校体育まるわかりハンドブック 参照             </div>			<p>評価【知識及び技能⑥】</p> <p>鬼遊びの行い方をわかっている。(観察・発言、学習カード)</p>		
	1	時間目	(全 5 時間)																																					
指導【知識及び技能⑥】 鬼遊びの行い方を知ること。	指導【学びに向かう力、人間性等③】 ポールゲームや鬼遊びの勝敗を受け入れること。																																							
<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 30%;"> <p>○あいさつ</p> <p>○準備運動</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ ジャックナイフストレッチ、股割り、押し相撲など</li> <li>・ しっぽ取り鬼</li> </ul> </div> <div style="width: 30%; text-align: center;">  <p>【しっぽ取り鬼】</p> </div> <div style="width: 30%; border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>手のタッチでもよいが、タグラグビー用のタグベルトを使うと、鬼のタッチタグベルトをとると、となりわかりやすくなる。タグベルトがない場合は、タオルで代用することも</p> </div> </div>																																								
<p>【学習課題】 鬼遊びの行い方を知って、勝ち負けにこだわらずみんなで楽しく鬼遊びをしよう。</p> <p>【課題に迫る発問】 楽しく鬼遊びを行うために大切なことは何か？</p>																																								
<div style="display: flex;"> <div style="width: 45%; border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>【考える例】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 決まりを守る。</li> <li>・ 負けていても最後まであきらめずに活動する。</li> <li>・ 勝敗に関係なく進んで何度も運動に取り組む。</li> <li>・ 友達を応援する。</li> <li>・ 文句を言わない</li> </ul> </div> <div style="width: 50%; padding: 5px;"> <p>※子供とやりとりをしながら、特に本時は、勝敗に関係なく進んで何度も運動に取り組むことを押さえる。</p> <p>※その他の態度面の内容についても触れる。</p> <p>【楽しい鬼遊びにするための約束例】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 進んで運動に取り組む</li> <li>・ 友達のいい動きをほめる(ナイス、上手など)</li> <li>・ 友達の失敗を責めない。(ドンマイ、次がんばろう)</li> <li>・ 相手(相手チーム)の悪口を言わない。(当たらん、下手など)</li> <li>・ 味方同士で声を出し合って、いい雰囲気をつくる。</li> <li>・ 上手になるようにみんなで協力する。など</li> </ul> </div> </div>																																								
<p>【課題に迫る発問】 どんな鬼遊びをやるか紹介するよ。みんなでやってみよう。</p>																																								
<p>《ボール運び鬼》(3対2で) ※攻め3分⇒守り3分⇒攻め3分⇒守り3分で攻守交代しながら1セット</p> <p style="text-align: center;">【行い方の例】</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>①2チームに分かれ、攻めと守り(鬼)を決める。(鬼は2人ずつ交代で)</li> <li>②攻めの3人全員がボールを持ってスタートゾーンからスタートし、鬼(2人)にタグを取られないように得点ゾーンへ走り込むと得点。(タグをすべてとられた者は得点にカウントしない)</li> <li>③3回の攻めで攻守を交代し、得点を競い合います。</li> <li>④1人が得点ゾーンへ入ると1点、1回の攻めで全員が得点した場合に3点のボーナス点。</li> </ol> <div style="text-align: right;">  </div> <p>※教師が実際にやって見せながらやり方を知らせる。</p> <p>※教師が「1回戦」「次は2回戦」、「攻めと守りを交代」と声をかけ、活動を同時に行うことができるようにする。</p> <p>※得点の入れ方や勝敗に文句を言わず、友達と声を掛け合いながら楽しく遊ぶよう押さえ、そのような子供を称賛し、全体に紹介する。</p> <p>※やり方がわからない子供がいらないか確認をし、必要な場合は、活動を止めて再度説明をする。</p> <p>※攻めが逃げやすくするため、コート幅を確保する。(基本：4m×人数⇒4m×(人数+1)など)</p> <p>※得点板を設置し、得点の状況がわかるようにする。</p> <div style="text-align: right; border: 1px solid black; padding: 2px;">                 評価【知識及び技能①】             </div>																																								
<p>《対戦チームを変えてボール運び鬼》(3対2で) ※攻め3分⇒守り3分⇒攻め3分⇒守り3分で攻守交代しながら1セット</p> <p>※留意点は上記と同じ。</p> <div style="text-align: right; border: 1px solid black; padding: 2px;">                 評価【知識及び技能①】             </div>																																								
<p style="text-align: center;">【用具の工夫例】</p> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-right: 10px;"> <p style="font-size: 2em; font-weight: bold;">3</p> <p style="font-size: 2em; font-weight: bold;">8</p> </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>※得点板の数が少ないときは、スケッチブックを半分に切り、左右両方ともに、0～9の数字を貼って、簡易の得点板を作成すると代用できます。</p> <p>※表紙と裏表紙を使って立てて自チームの得点の表示ができます。</p> </div> </div>																																								
<p>《整理運動》</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 手首・足首・首のストレッチ</li> </ul> <p>《振り返り(学習カード記入、発表)》</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 鬼遊びのやり方がわかっているか、学習カードに遊びに対するやり方の選択肢を示すなど工夫する。</li> <li>・ 友達のよい姿やよい動き、勝敗に関する声掛けなどの姿を発表し合う。</li> <li>・ やり方を友達に教えていた子供を紹介し、称賛する。</li> </ul> <div style="text-align: right; border: 1px solid black; padding: 2px;">                 評価【知識及び技能①】             </div>																																								
<p>【まとめ】 楽しく鬼遊びを行うためには、遊びの行い方を知って、得点の入れ方や勝敗に文句を言わず、友達と声を掛け合いながら遊ぶことが大切だね。</p>																																								
<p>《片付け》</p> <div style="text-align: right; border: 1px solid black; padding: 2px;">                 図:文部科学省 小学校体育まるわかりハンドブック 参照             </div>																																								
<p>評価【知識及び技能⑥】</p> <p>鬼遊びの行い方をわかっている。(観察・発言、学習カード)</p>																																								






時間	3 時間目 (全 5 時間)	
重点的指導事項	指導【思考力、判断力、表現力等③】 楽しくできる場や簡単な規則を知って選ぶこと。	指導【知識及び技能⑨】 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。
5	○あいさつ ○準備運動 ・ジャックナイフストレッチ、股割り、押し相撲など ・しっぽ取り鬼	
	【学習課題】楽しくできるボール運び鬼のやり方を選んで、みんなで楽しく鬼遊びをしよう。	
	【発問】もう一つ、やり方が違う鬼遊びを紹介するからやってみよう。	
	<p>《ボール運び鬼》 (3対3で、攻めにお助けマンを加えて) ※攻め3分⇒守り3分⇒攻め3分⇒守り3分で攻守交代しながら1セット</p>  <p>※鬼ゾーンは前時と同じ2つ。(1つの鬼ゾーンには2人まで、双方の鬼ゾーンに入る役割を決めたらゲーム中は変更なし) ※攻めは4人で、そのうち1人はお助けマンで、手を上げて鬼から味方を守ることができ、ボールは運ばない。 ※お助けマンは、鬼ゾーンの中を自由に動くことができる。</p>	<p>【課題に迫る発問】お助けマンとどのように協力して動くか得点が入るかな? 指導【知識及び技能⑨】</p> <p>※お助けマンは、攻める人が走る方向をよく見て、攻める人と鬼の間に入って手を上げて鬼がタグを取ることができないように攻める人を守ればよいことを押さえる。 ※攻める人のうち1人が前に走ると見せかけて守りが近づいたときに、他の攻める人が素早く空いているところを走り抜けるとチャンスとなることに触れる。 ※ゲームがスタートする前に、攻め側の4人で走り出す順番や方向を簡単に話し合あって(作戦タイム)うまく得点ができると遊びがより楽しくなることにも触れる。 ※用具等の準備を友達と協力して行うよう押さえる。</p> <p>評価【学びに向かう力、人間性等④】</p>
	<p>【課題に迫る発問】これまでやってきたボール運び鬼のやり方でもっとやってみたいやり方を選んで遊ぼう。</p> <p>【これまで行ってきたボール運び鬼のやり方】</p> <p>○3対2で鬼ゾーン1つ。 ○3対3で鬼ゾーン2つ。 ○4 (3+お助けマン) で鬼ゾーン2つ。</p> <p>※これまででやってみた決まりの感想から、子供とやり取りをしながら学級の楽しいゲームとするための規則を決める。その際、その規則を選びたい理由を発言するように投げかけ、全体で共有する。 ※考えが大きく分かれた場合は、学級の実態に応じてコートごとに規則を設定してボール運び鬼を行うなど工夫する。</p> <p>指導【思考力、判断力、表現力等③】</p>	
<p>《選んだ規則でのボール運び鬼》 ※攻め3分⇒守り3分⇒攻め3分⇒守り3分で攻守交代しながら1セット ※全体で選んで決めた(コートごとに決めた)規則でゲームを行う。 ※本時は前半と同じチームと対戦。(1ゲームの時間を決めておく) ※よい姿やよい動き、声掛けが見られる子供を称賛し、全体で紹介する。 ※やり方がわからない子供がいらないか確認をし、必要な場合は、活動を止めて再度説明をする。</p>		
40	<p>《整理運動》</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・手首・足首・首のストレッチ</li> <li>《振り返り(学習カード記入、発表)》</li> <li>・学習カードで、各自、次時にどのボール運びを選びたいか選択し、簡単な理由を記入する。</li> <li>・連携した攻め方をしていたチームの動きを紹介し、称賛する。</li> </ul> <p>【まとめ】決まりを選んでボール運び鬼をすると楽しくなるね。また、攻めるときは、友達と協力して相手(鬼)をかわしたり、走り抜けたりすると得点が入りやすくなるね。</p> <p>《片付け》</p>	<p>評価【思考力、判断力、表現力等②】</p>
45	<p>評価【学びに向かう力、人間性等④】</p>	<p>図:文部科学省 小学校体育まるわかりハンドブック 参照</p>
評価事項	評価【思考力、判断力、表現力等②】 楽しくできる場や簡単な規則を知って選んでいる。	評価【学びに向かう力、人間性等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する。(観察・発言、学習カード)

時間	4 時間目 (全 5 時間)	
重点的指導事項	指導【思考力、判断力、表現力等③】 友達のよい動きを友達に伝えること。	
活 動 内 容	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>○あいさつ</li> <li>○準備運動 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ジャックナイフストレッチ、股割り、押し相撲など</li> <li>・しっぽ取り鬼</li> </ul> </li> </ul>  <p>【しっぽ取り鬼】</p> <p>【学習課題】 友達のいい動きを見つけて、友達に伝えよう。</p>
	10	<p>《本時のボール運び鬼の決まりを知る》 ※前時の学習カードで選択されたものから教師が決定して、本時の決まりや場の設定を知らせる。</p> <p>【課題に迫る発問】 友達のいい動きとは、どんなところを見ればよいかな？</p> <p>【友達の動きを見る視点例】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○相手の手が届かないように離れて逃げている。</li> <li>○相手がおらず場所が開いているところを探して走っている。</li> <li>○相手の動きをよく見て急に曲がったり身をかわしたりしている。</li> <li>○速く走ったり止まってまた走ったりしている。</li> <li>○味方と一緒に動くと見せかけて急に別方向に走っている。</li> <li>○味方と協力して攻めている。</li> </ul> <p>※第2時に例示したいい動きの例を振り返りながら、子供とやり取りをし、いい動きを見付ける視点を押さえる。 ※友達の良い動きを見付けたら、「いいぞ」「ナイス！」と声をかけるよう押さえる。</p> <p>指導【思考力、判断力、表現力等③】</p>
	15	<p>《選んだ決まりでのボール運び鬼①》 ※攻め3分⇒守り3分⇒攻め3分⇒守り3分で攻守交代しながら1セット</p> <p>※いい動きをしている子供の良い姿をみつけて具体的紹介し、全体にも声掛けを行う。 ※うまく動くことができない子供が見られるときは、鬼から逃げるタイミングの声掛けを行うなど、いい動きを知らせる。</p>
	20	
	25	<p>【課題に迫る発問】 見つけた友達のいい動きを紹介し合い、まねをしよう。</p> <p>※「〇〇さんが〇〇の動きをしていた」と分かりやすく紹介するよう押さえ、チーム内で伝え合う。その際、得点に結びついていなくてもよいことを押さえる。 ※チーム内で伝え合った友達の動きを全体で紹介し合う。その際、実際に動いて動きの良さを押さえるなどし、後半のボール運び鬼でどんどん取り入れるよう押さえる。</p> <p>評価【思考力、判断力、表現力等③】</p>
	30	<p>《選んだ決まりでのボール運び鬼②》 ※攻め3分⇒守り3分⇒攻め3分⇒守り3分で攻守交代しながら1セット</p> <p>※いい動きをしている子供の良い姿をみつけて具体的紹介し、全体にも声掛けを行う。 ※うまく動くことができない子供が見られるときは、鬼から逃げるタイミングの声掛けを行うなど、いい動きを知らせる。</p>
	35	
	40	<p>《整理運動》</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・手首・足首・首のストレッチ</li> </ul> <p>《振り返り（学習カード記入、発表）》</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・学習カードにいい動きの例示を示し、各自が見つけた友達の動きに○をつけさせる。（「誰が」も記入）また、次時にどのボール運びを選びたいか選択し、簡単な理由を記入する。</li> <li>・連携した攻め方をしていたチームの動きを紹介し、称賛する。</li> </ul> <p>評価【思考力、判断力、表現力等③】</p>
	45	<p>【まとめ】 友達のいい動きを見つけてまねをすると、逃げる動きが高まり、鬼遊びがもっと楽しくなるね。 また、見つけた動きを友達と伝え合うことが大切だね。</p> <p>《片付け》</p> <p>図:文部科学省 小学校体育まるわかりハンドブック 参照</p>
	評価事項	<p>評価【思考力、判断力、表現力等③】 友達のよい動きを友達に伝えている。（観察・発言、学習カード）</p>



時間	5 時間目 (全 5 時間)	
重点的指導事項	●学習したことを生かして、鬼遊びを楽しむ。	
活 動 内 容	5	<p>○あいさつ ○準備運動 ・ジャックナイフストレッチ、股割り、押し相撲など ・しっぽ取り鬼</p>  <p>【学習課題】学習したことを使って、みんなで楽しく鬼遊びをしよう。</p>
	10	<p>《決まりを確認する》 ※これまでの鬼遊びの様相や学級の実態、前時の学習カードの記録から、教師がボール運び鬼の決まりを決め、掲示して知らせる。 ※対戦相手と場のローテーションをあらかじめ決めておき、掲示して知らせる。 ※良い動きだけでなく、態度面で大切にしたいことを確認する。 ※対戦相手を変えて、3回行う。(例：攻め3分⇒守り3分⇒攻め3分⇒守り3分で攻守交代×3回) ※勝敗で順位を決める、勝ち点制で順位を決める、勝ち点+総得点で順位を決めるなど、教師が決めて知らせる。</p>
	15	<p>《1回戦を行う》 ※いい動きをしている子供や、態度面の良い姿をみつけて称賛し、全体にも声掛けを行う。 ※守りがいないところに移動できない子供や逃げる動きがうまくできない子供が見られたときは、一緒に動きのポイントを確認したり守りがいないところに教師が声をかけて誘導したりする。 ※楽しさが半減している様子が見られたら、他のやり方に変えさせたり、教師が決まりを変更したりする。</p> <p style="text-align: right;">評価【知識及び技能⑦】</p>
	20	<p>《2回戦を行う》 ※いい動きをしている子供や、態度面の良い姿をみつけて称賛し、全体にも声掛けを行う。 ※守りがいないところに移動できない子供や逃げる動きがうまくできない子供が見られたときは、一緒に動きのポイントを確認したり守りがいないところに教師が声をかけて誘導したりする。 ※楽しさが半減している様子が見られたら、他のやり方に変えさせたり、教師が決まりを変更したりする。</p>
	25	<p style="text-align: right;">評価【知識及び技能⑧】</p>
	30	<p>《3回戦を行う》 ※いい動きをしている子供や、態度面の良い姿をみつけて称賛し、全体にも声掛けを行う。 ※守りがいないところに移動できない子供や逃げる動きがうまくできない子供が見られたときは、一緒に動きのポイントを確認したり守りがいないところに教師が声をかけて誘導したりする。 ※楽しさが半減している様子が見られたら、他のやり方に変えさせたり、教師が決まりを変更したりする。</p>
40	<p>《整理運動》 ・手首・足首・首のストレッチ 《振り返り(学習カード記入、発表)》 ・遊びで見られた、逃げるときの友達のいい動きだけでなく、単元を通した感想等についても発表し合う。 ・友達の良いところは、「○○さんの、●●が■■になっていた」というように、具体的に良い動きを紹介し合う。</p> <p>【まとめ】鬼遊びでは、みんなでよい動きを見付けたりまねしたりして楽しむことができましたね。 また、決まりを選んで鬼遊びを行うとより楽しく活動ができるね。</p> <p>《片付け》</p>	
45	<p style="text-align: right;">図:文部科学省 小学校体育まるわかりハンドブック 参照</p>	
評価事項	<p>評価【知識及び技能⑦】 空いている場所を見つけて、速く走ったり、急に曲がったり、身をかかわたりすることができる。(観察)</p>	<p>評価【知識及び技能⑧】 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。(観察)</p>

#### 4 単元指導計画及び展開例

【1・2月】

単元名 多様な動きをつくる運動遊び：体を移動する運動遊び（A 体づくり運動遊び） 全6時間

##### （1）単元のねらい

- 知・運 : 多様な動きをつくる運動遊びでは、その行い方を知るとともに、体を移動する動きをすることができる。
- 思・判・表 : 多様な動きをつくりだしたりする遊び方を工夫するとともに、考えたことを友達に伝えることができる。
- 学・人 : 運動遊びに進んで取り組み、きまりを守り誰とでも仲よく運動をしたり、場の安全に気を付けたりすることができる。

##### （2）運動の仕方等

姿勢、速さ、リズム、方向などを変えて、這う、歩く、走る、跳ぶ、はねるなどの動きで構成される運動遊びや一定の速さでのかけ足などの運動遊びを通して、様々な行い方で体を移動する動きをする。

##### （3）指導に際して教師が持っておきたい知識（学年の発達の段階に合わせた言葉かけを）

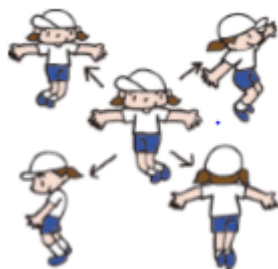
<p>○這う、歩く、走るなどで構成される運動</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・進む方向や動物の動きをまねして多様な動きを考えさせる。</li> <li>・手、肘、膝、足裏、お尻など地面につく部位を自由に考えさせる。</li> <li>・進む方向に視線を向ける。</li> <li>・腕を横に上げたり、振ったりしながら、バランスをとる。</li> </ul> <p>○跳ぶ、はねるなどの動きで構成される運動</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・踏切では、場合に応じて、片足（右・左）、両足を意識してできるようにする。</li> <li>・膝と腕の振りを使って、リズムよくはねたり、方向や高さを変えて跳ぶ。</li> <li>・着地では、膝を曲げて、場合に応じて、片足（右・左）、両足を意識してできるようにする。</li> </ul>	<p>○一定の速さでのかけ足</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・全速力ではなく、同じ速さで最後まで走る。</li> <li>・自己のペースを見つける。</li> <li>・人との競走にこだわりすぎず、自分の力を高めることを意識する。</li> </ul>
---	--

(4) 子供の実態に応じて楽しい活動にする配慮や、友達に伝える場面で押さえてほしいことの例

知識及び運動	
つまずきの例	手立て・配慮
<p>様々な行い方で這ったり、歩いたり、走ったりすることが苦手</p> <p>跳ぶ、はねるなどの動きが苦手</p> <p>一定の速さでのかけ足が苦手</p>	<p>友達の行い方の真似をしたり、友達の後について行ったりするなど、体の動かし方が分かるようにする</p> <p>跳ぶ方向が分かるよう矢印を置いたり、はねた際に手でタッチできるように目印をぶら下げたりするなど、場や用具を準備する</p> <p>継続できる速さを助言したり、音楽に合わせるようにしたり、友達とかけ声を合わせながら走ったりする</p>
思考力、判断力、表現力等	
他者に伝える場面	内容例
<p>多様な動きをつくる運動遊びで友達の動きを見てよい動きを見付けたり、楽しい運動遊びの行い方を選んだりしたことを友達に伝える</p>	<p>友達の動きを見て見付けたよい動きや、行ってみて楽しいと感じた運動遊びの行い方を友達に伝える</p> <p>用具を運ぶ運動遊びで、ボールの大きさや種類を変えたり、様々な運び方を試したりして選んだ行い方を、動作を交えながら友達に伝える</p>
学びに向かう力、人間性等	
つまずきの例	手立て・配慮
<p>体を動かすことを好まない</p> <p>友達と関わり合うことに意欲的になれない</p>	<p>教室から友達と手をつないで体育館や運動場に移るなど、授業前から友達と関わりながら自然に運動遊びに加わっていくことができるようにする</p> <p>ペアやグループで調子を合わせて動くことによって、気持ちも弾んでくることが実感できる運動遊びを準備したり、意欲が感じられる児童のつぶやきや動きを取り上げて共感したりする</p>

(5) 楽しい学習とするための場の設定や規則、用具等の工夫

体を移動する運動遊び

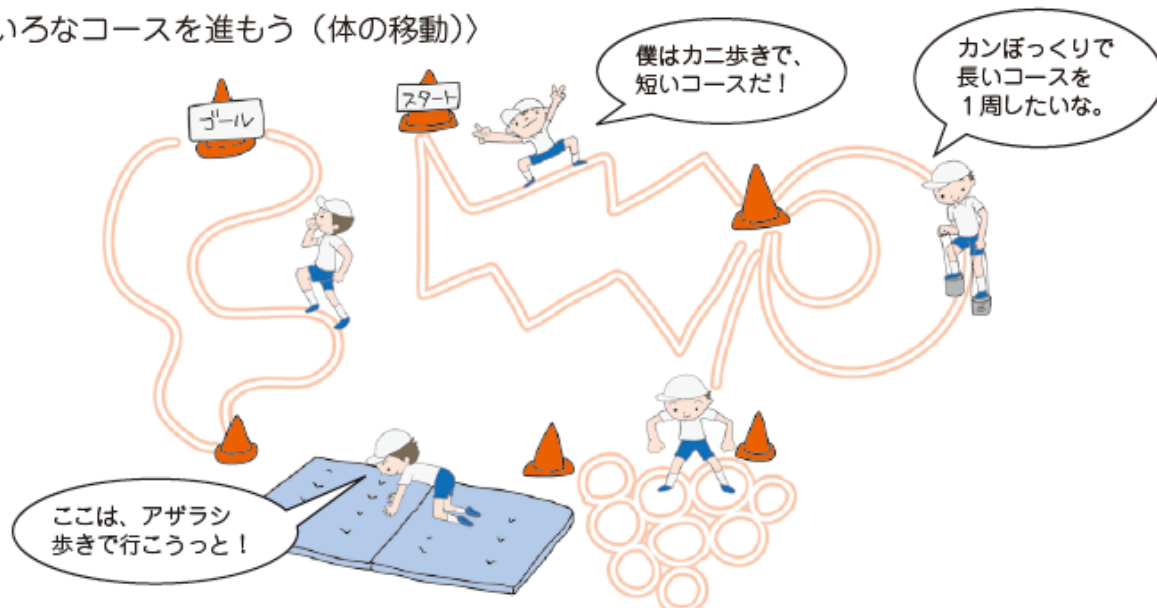


(体の移動)  
歩く、這うなどの動きをいろいろなコースでやってみよう。

(体の移動)  
跳ぶ動きを輪を使ってケンパのリズムでやってみよう。

(用具の操作)  
缶ぼっくりを操作しながら前へ進んでみよう。

〈いろいろなコースを進もう (体の移動)〉



## (6) 単元構想

### ①目指す子供の姿

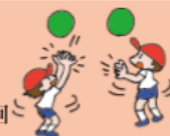
最初は、半分しか回れなかったけど、1回転しても転ばなくなりました。



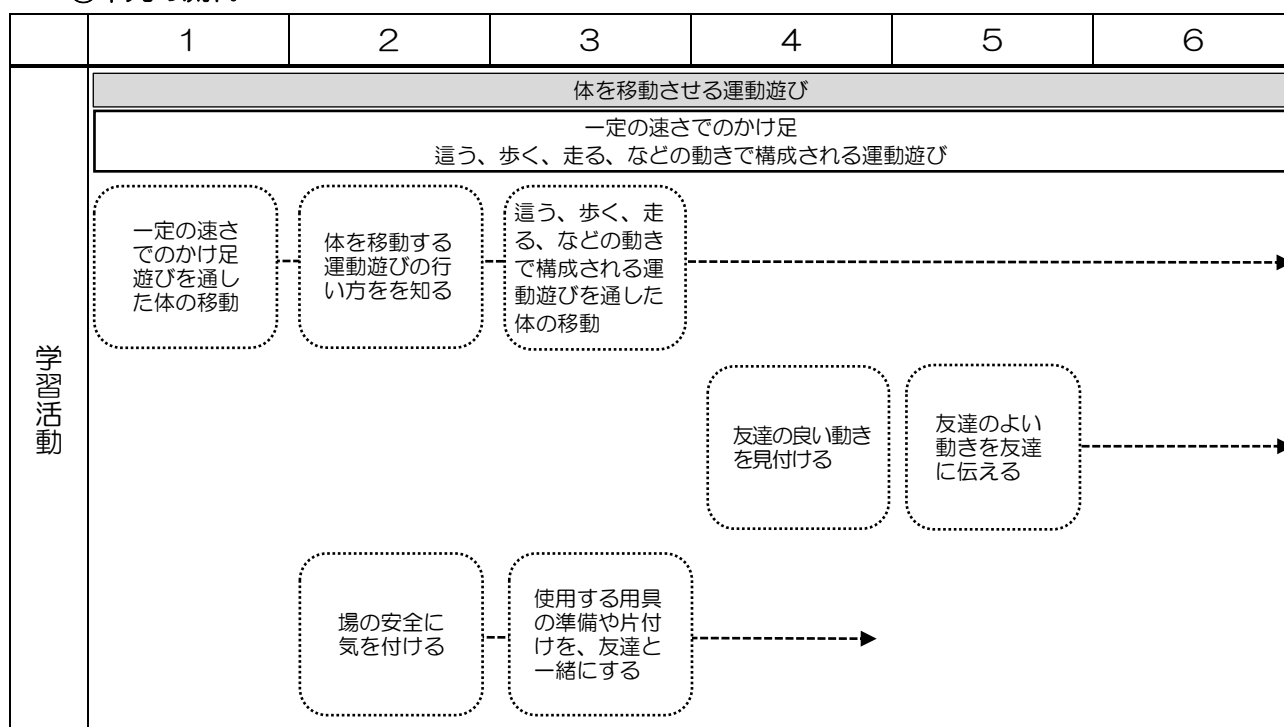
グループのみんなと約束を守って運動することができました。



〇〇くんは、ボールキャッチのとき、手をたたきながら1回転していました。ほくもやってみました。



### ②単元の流れ



### ③単元計画及び指導と評価の計画

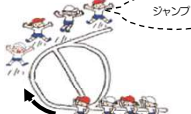
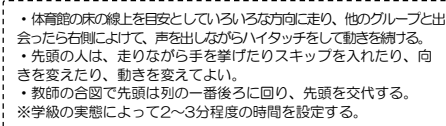
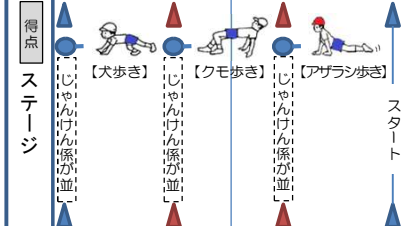
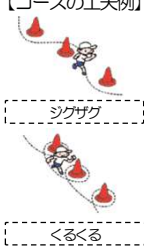
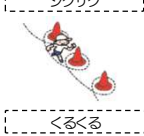
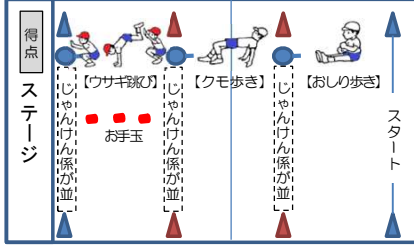
時間	(○) 重点的な指導内容、(●) 学習を深める活動	重点的指導事項	評価
1	○一定の速さでのかけ足などの運動遊びを通して、体を移動する動きを身に付けること。	知・技⑤-2	
2	○体を移動する運動遊びの行い方を知ること。 ○危険物が無いが、友達とぶつからない十分な間隔があるかなどの場の安全に気を付けること。	知・技④ 学・人④	知・技④
3	○姿勢、速さ、リズム、方向などを変えて、這う、歩く、走る、跳ぶ、はねるなどの動きで構成される運動遊びを通して、様々な行い方で体を移動する動きを身に付けること。 ○運動遊びで使用する用具の準備や片付けを、友達と一緒にすること。	知・技⑤-1 学・人③	学・人④
4	○友達のよい動きを見付けること。	思・判・表②	思・判・表② 学・人③
5	○友達のよい動きを友達に伝えること。	思・判・表③	思・判・表③
6	●今までに学習した技能のポイントを使って、体を移動する運動を行う。		知・技⑤-1 知・技⑤-2



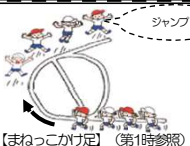



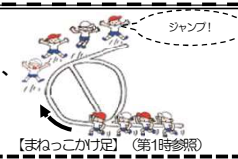
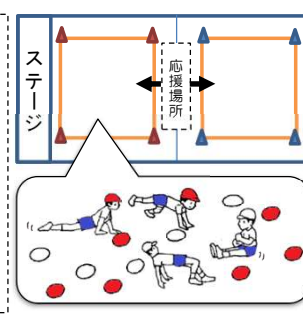
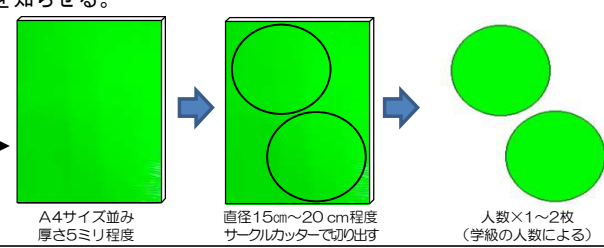
時間	2 時間目 (全 6 時間)	
重点的指導事項	<b>指導【知識及び運動④】</b> 体を移動する運動遊びの行い方を知ること。	<b>指導【学びに向かう力、人間性等④】</b> 危険物が無いか、友達とぶつからない十分な間隔があるかなど の場の安全に気を付けること。
5	○あいさつ ○準備運動 ・ジャックナイフストレッチ、股割り、押し相撲、その場ジャンプ⇒まねっこかけ足。 	 <p>ジャンプ!</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・体育館の床の線を目安としている方向に走り、他のグループと出会ったら右側によけて、声を出しながらハイタッチをして動きを続ける。</li> <li>・先頭の子は、走りながら手を挙げたりスキップを入れたり、向きを変えたり、動きを変えてよい。</li> <li>・教師の合図で先頭は列の一番後ろに回り、先頭を交代する。</li> </ul> <p>※学級の実態によって2～3分程度の時間を設定する。</p>
10	<b>【学習課題】新しい這う・跳ぶ・跳ねる運動遊びの行い方を知り、安全に気をつけて楽しく遊ぼう。</b> <b>【課題に迫る発問】楽しく這う・跳ぶ・跳ねる運動遊びを行うために大切なことは何か?</b> <b>【考える例】</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・決まりを守る。</li> <li>・負けていても最後まであきらめずに活動する。</li> <li>・勝敗に関係なく進んで何度も運動に取り組む。</li> <li>・友達を応援する。</li> <li>・文句を言わない</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※子供とやりとりをしながら、特に本時は、危ないものが周りに無いか、他の友達との間隔があるかなど、安全面に気を付けることを押さえる。</li> <li>※その他の態度面の内容についても触れる。</li> </ul> <p>【楽しい運動遊びにするための約束例】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・進んで運動に取り組む ・友達のいい動きをほめる(ナイス、上手など)</li> <li>・友達の失敗を責めない。(ドンマイ、次がんばろう)</li> <li>・相手(他のグループ)の悪口を言わない。(下手など)</li> <li>・同じグループで声を出し合って、いい雰囲気をつくる。</li> <li>・上手になるようにみんなで協力する。など</li> </ul>
15	<b>指導【学びに向かう力、人間性等④】</b> <b>【課題に迫る発問】どんな遊びがあるか紹介するよ。みんなでやってみよう。</b>	<b>指導【知識及び技能④】</b>
20	※教師が動物や昆虫の動き方などを紹介しながら、それぞれの動きを試す。  <p>【アザラシ歩き】 【犬歩き】 【ウサギ跳び】 【クモ歩き】 【おしり歩き】</p>	
25	※体育館の床の線を使って、スタートとゴールを決め、「まずは、アザラシで向こうの線まで行こう」「次は、犬歩きで戻ってみよう」など、教師が動きを指示して、往復を繰り返す。 ※よい姿やよい動き、声掛けが見られる子供を称賛し、全体に紹介する。	<b>評価【知識及び技能④】</b>
30	<b>【行い方の例】</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>①4グループを組み、2つのコートで2グループずつ活動する。人数が多い場合は、全員が一斉に活動できるようにグループとコート数を調整する。</li> <li>②最初に鬼を複数決めて、他は決められた時間内逃げる。</li> <li>③鬼にタッチされたら鬼になる。(鬼が増えていく)</li> <li>④最後まで逃げることができたなら、全員で拍手して称賛する。全員が鬼となった場合は、再度最初から時間内行う。(鬼は赤帽子で他は白帽子で、鬼にタッチされたら赤帽子に変えて)</li> </ol>	※友達と強くぶつかったり決められたコート外に出たりして危険なものに当たったりしないよう安全面に関する留意点を指導する。 ※鬼にタッチされたら帽子の色を変えて鬼になること、安全面の約束を守ることなど、決まりを守るように押さえる。 ※よい姿やよい動き、声掛けが見られる子供を称賛し、全体に紹介する。 ※「1回戦：アザラシ歩き」「2回戦：おしり歩き」「3回戦：ウサギ跳び」など、学級の実態に応じて教師が動きを決めて声をかけていく。
35	<b>【行い方の例】</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>①4グループを組み、2つのコートで2グループずつ活動する。人数が多い場合は、全員が一斉に活動できるようにグループとコート数を調整する。</li> <li>②最初に鬼を複数決めて、他は決められた時間内逃げる。</li> <li>③鬼にタッチされたら鬼になる。(鬼が増えていく)</li> <li>④最後まで逃げることができたなら、全員で拍手して称賛する。全員が鬼となった場合は、再度最初から時間内行う。(鬼は赤帽子で他は白帽子で、鬼にタッチされたら赤帽子に変えて)</li> </ol>	※友達と強くぶつかったり決められたコート外に出たりして危険なものに当たったりしないよう安全面に関する留意点を指導する。 ※鬼にタッチされたら帽子の色を変えて鬼になること、安全面の約束を守ることなど、決まりを守るように押さえる。 ※よい姿やよい動き、声掛けが見られる子供を称賛し、全体に紹介する。 ※「1回戦：アザラシ歩き」「2回戦：おしり歩き」「3回戦：ウサギ跳び」など、学級の実態に応じて教師が動きを決めて声をかけていく。
40	<b>【行い方の例】</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>①4グループを組み、2つのコートで2グループずつ活動する。人数が多い場合は、全員が一斉に活動できるようにグループとコート数を調整する。</li> <li>②最初に鬼を複数決めて、他は決められた時間内逃げる。</li> <li>③鬼にタッチされたら鬼になる。(鬼が増えていく)</li> <li>④最後まで逃げることができたなら、全員で拍手して称賛する。全員が鬼となった場合は、再度最初から時間内行う。(鬼は赤帽子で他は白帽子で、鬼にタッチされたら赤帽子に変えて)</li> </ol>	<b>評価【知識及び技能④】</b>
45	<b>【まとめ】楽しく這ったり跳んだり跳ねたりする運動遊びを行うためには、遊びの行い方を知って、決まりを守り安全面に注意して遊ぶことが大切だね。</b> <b>【片付け】</b>	<b>評価【知識及び技能④】</b>
評価事項	<b>評価【知識・技能④】</b> 体を移動する運動遊びの行い方がわかる。(観察・発言、学習カード)	

図：文部科学省「小学校体育まるわかりハンドブック」、岩手県教育委員会「岩手っ子体力アップ運動小学校体育指導資料」ハンドブック 参照

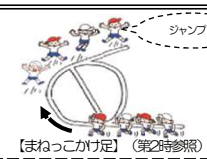
時間	3 時間目 (全 6 時間)	
重点的指導事項	<b>指導【知識・技能⑤-1】</b> 姿勢、速さ、リズム、方向などを変えて、這う、歩く、走る、跳ぶ、はねるなどの動きで構成される運動遊びを通して、様々な行い方	<b>指導【学びに向かう力、人間性等③】</b> 運動遊びで使用する用具の準備や片付けを、友達と一緒にすること。
5	○あいさつ ○準備運動 ・ジャックナイフストレッチ、股割り、押し相撲、その場ジャンプ⇒まねっこかけ足。 	 <ul style="list-style-type: none"> <li>・体育館の床の線上を目安としていろいろな方向に走り、他のグループと出会ったら右側よけて、声を出しながらハイタッチして動きを繋げる。</li> <li>・先頭の方は、走りながら手を挙げたりスキップを入れたり、向きを変えたり、動きを変えてよい。</li> <li>・教師の合図で先頭は列の一番後ろに回り、先頭を交代する。</li> </ul> ※学級の実態によって2～3分程度の時間を設定する。
5	<b>【学習課題】 友達と協力しながら、這う・跳ぶ・跳ねるいい動きで、動物変身ゲームで楽しく遊ぼう。</b>	
10	<b>【課題に迫る発問】 動物変身ゲームのやり方を紹介するよ。友達と協力する場面はどんなところかな？</b>	
10	<b>【行い方の例】</b> ①2グループを組み、片方のグループはじゃんけん係としてそれぞれが立つ位置を決める。(教師が指定するとよい) ②体育館を4つのエリアに分け、各エリアで行う動きを指定する。 ③各エリアで指定した動きで移動し、じゃんけん係とじゃんけんをして勝ったら次のエリアに進み、負けたら前のエリアのスタート位置に戻ってやり直し。 ④最後のじゃんけん係に勝ったらステージに上がり、座って応援をする。 ⑤決められた時間内にステージにゴールした人数が多いグループが勝ち。	
15	<b>【協力する場面を考える例】</b> ○用具の準備や後片付け、場の変更を一緒にする。 ○じゃんけん係は動きを行っている友だちに励ましの声をかけたり、約束した動きを教えたりする。 ○ステージにゴールした人は、友達に励ましの声をかける。 など	※子供とやり取りをしながら、3つの動きを決める。 ※楽しく活動をするためには、いろいろな場面でグループ間を越えて友達と協力することが大切なことを押さえる。 <b>指導【学びに向かう力、人間性等③】</b>
20	≪場を準備して、動物変身ゲームを行う≫ (1回3分程度で、1回戦行う) ※「Aグループ、がんばるぞ、。おー。」などと教師主導で声をかけさせてはスタートする。 ※よい姿やよい動き、声掛けが見られる子供を称賛し、全体に紹介する。 ※やり方がわからない子供がいなければ確認をし、必要な場合は、活動を止めて再度説明をする。 ※動きがうまくできない子供が見られるときは、できそうな動きに変えて行ってよいことを個別に知らせる。	
25	<b>【課題に迫る発問】 友達の良い動きを見て、まねをしよう。どんなところがいい点かな？</b>	
25	<b>【考える例】</b> ・肘を伸ばして、しっかりと体を支えている。 ・前をしっかりとみて進んでいる。 ・うまく体をひねり(跳び)ながらリズムよく進んでいる。 ・足の裏で床を蹴り、腕を前に出してリズムよく進んでいる。	※前半のゲームでいい動きが見られた子供の動きを全体で紹介し、子供とやり取りをしながら動きのコツを知らせる。その際、「腕は?」「足は?」「体は?」など視点を示すが、動き方があまりに詳しくなり過ぎないように留意する。 ※後半は、お手玉を置いてジグザクに進むエリアを設定することを知らせ、準備を協力して行うよう押さえる。 <b>指導【知識・技能⑤-1】</b>
30	≪場を準備して、動物変身ゲームを行う≫ (1回3分程度で、2回戦行う) ※学級の実態によって、お手玉やフープを置いてジグザクコース、くるくるコースを設定したり、動きの向き(クモ歩きやおしり歩きで横に動くなど)を変えたりして、楽しくできる工夫を加える。 ※よい姿やよい動き、声掛けが見られる子供を称賛し全体で紹介する。 ※やり方がわからない子供がいなければ確認をし、必要な場合は、活動を止めて再度説明をする。 ※動きがうまくできない子供が見られるときは、できそうな動きに変えて行ってよいことを個別に知らせる。	<b>【コースの工夫例】</b>   
40	<b>≪整理運動≫</b> ・手首・足首・首のストレッチ <b>≪振り返り(学習カード記入、発表)≫</b> ・学習カードで、いい動きのコツがに○を付けさせる。 ・楽しかったやり方を出し合うとともに、後半にいい動きが見られた子供を紹介し、称賛する。 ・片付けを協力して行うよう指導する。	
45	<b>【まとめ】</b> うまく這ったり跳んだり跳ねたりするためには、腕でしっかり支えたり体をひねったりリズムよく動いたりすることが大切だね。また、運動遊びを行うときは、友達と協力して準備や後片付けを行ったり励ましの声を掛け合ったりするといいね。 <b>≪片付け≫</b>	
45	図:文部科学省 小学校体育まるわかりハンドブック、岩手県教育委員会 岩手っ子体力アップ運動小学校体育科指導資料ハンドブック 参照 <b>評価【学びに向かう力、人間性等④】</b> 危険物が無い、友達とぶつからない十分な間隔があるかななどの場の安全に気をつけようとする。(観察・発言、学習カード)	



時間	4 時間目 (全 6 時間)	
重点的指導事項	<b>指導【思考力、判断力、表現力等②】</b> 友達のよい動きを見付けること。	
5	<b>○あいさつ</b> <b>○準備運動</b> ・ジャックナイフストレッチ、股割り、押し相撲、その場ジャンプ⇒まねっこかけ足。	 <p>ジャンプ!</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・体育館の床の線を目安としている方向に走り、他のグループと出会ったら右側によけて、声を出しながらハイタッチをして動きを続ける。</li> <li>・先頭の人は、走りながら手を挙げたりスキップを入れたり、向きを変えたり、動きを変えてよい。</li> <li>・教師の合図で先頭は列の一番後ろに回り、先頭を交代する。</li> </ul> <p>※学級の実態によって2～3分程度の時間を設定する。</p>
10	<b>【学習課題】動物変身リレーで楽しく遊びながら、友達のよい動きを見付けよう。</b>	<b>【課題に迫る発問】 いい動きってどんな動きを見つければ良いかな？</b>
15	<b>【考える例】</b> ○肘を伸ばして、しっかりと体を支えている。 ○前をしっかりとみて進んでいる。 ○うまく体をひねり（跳び）ながらリズムよく進んでいる。 ○足の裏で床を蹴り、腕を前に出してリズムよく進んでいる。	<b>指導【思考力、判断力、表現力等②】</b> ※前時の学習を想起させ、教師がやって見せながらいい動きの例を押しさえる。 ※子供とやり取りをしながら、教師の例示以外にいい動きの例（リズムよく素早く、大きなジャンプなど）が出てきたらそれも認めて意欲付けを図る。 ※リレーの順番を待っているときは、友達のいい動きを見付けることを押しさえる。
20	<b>《動物変身リレーのやり方を知り、リレーを行う》（1回）</b> <b>【行い方の例】</b> ①4人～5人組のグループを組み、順番を決める。 ②スタートと折り返し地点を決める。 ③4つ（5つ）の動きを書いたカードをグループ数準備しておく、くじ引きをして動きを決める。 ④くじで引いた動きでリレーを行い、最終走者が列を回ってスタート地点に戻り、全員が座ったらゴール。着順で競う。	 <p>※友達の動きを見て、よい動きを見付けるよう声掛けをする。            ※やり方がわからない子供がいなければ確認をし、必要な場合は、活動を止めて再度説明をする。            ※動きがうまくできない子供が見られるときは、できそうな動きに変えて行ってよいことを個別に知らせる。</p>
25	<b>《見つけた友達のよい動きを共有する》</b> ※前半のリレーで見つけたいい動きを発表させたりやって見せたりして、いい動きを共有し、後半のリレーでまねをするよう押しさえる。 ※後半のリレーでは、ペアを組んで自分のペアのいい動きを見付けるなどし、友達のいい動きを見付けるよう押しさえる。 ※くじ引きで後半の動きを決める。（前半と同じ動きを引いたら、くじの引き直しをさせ、違う動きとなるようにする）	<b>評価【学びに向かう力、人間性等③】</b>
30	<b>《後半の動物変身リレーを行う》（2回）</b> ※友達の動きを見て、よい動きを見付けるよう声掛けをする。 ※やり方がわからない子供がいなければ確認をし、必要な場合は、活動を止めて再度説明をする。 ※動きがうまくできない子供が見られるときは、できそうな動きに変えて行ってよいことを個別に知らせる。 ※2回目をを行う前に、再度、くじ引きで動きを決める。（できるだけ、それまでと違う動きとなるようにする） ※子供の状況や活動意欲に応じて、前時に行ったように、お手玉やフープを置いてジグザグコース、くるくるコースを設定したり、動きの向き（クモ歩きやおしり歩きで横に動くなど）を変えたりして、楽しくできる工夫を加える。	<b>評価【思考力、判断力、表現力等②】</b>
40	<b>《整理運動》</b> ・手首・足首・首のストレッチ <b>《振り返り（学習カード記入、発表）》</b> ・学習カードに、後半のペアのいい動きを記録し、発表し合う。（○○さんの○○していたところ） ・いい動きをしていた子供を紹介し、称賛するとともに、全体で、いい動きやコツを共有する。 ・片付けを協力して行うよう指導する。	<b>評価【思考力、判断力、表現力等②】</b>
45	<b>【まとめ】 うまく這ったり跳んだり跳ねたりするためには、友達のよい動きを見付けてまねをすることが大切だね。</b>	
45	<b>《片付け》</b> <b>評価【学びに向かう力、人間性等③】</b>	図：文部科学省 小学校体育まるわかりハンドブック、岩手県教育委員会 岩手っ子体力アップ運動小学校体育科指導資料ハンドブック 参照
評価事項	<b>評価【思考力、判断力、表現力等②】</b> 友達のよい動きを見付けている。（観察・発言、学習カード）	<b>評価【学びに向かう力、人間性等③】</b> 運動遊びで使用する用具の準備や片付けを、友達と一緒にしようとする。（観察・発言、学習カード）

<p>時間</p> <p>5</p> <p>時間目 (全 6 時間)</p> <p>重点的指導事項</p> <p>指導【思考力、判断力、表現力等③】 友達のよい動きを友達に伝えること。</p>	<p>○あいさつ ○準備運動 ・ジャックナイフストレッチ、股割り、押し相撲、その場ジャンプ⇒まねっこかけ足。</p>  <p>・体育館の床の線上を目安としていろいろな方向に走り、他のグループと出会ったら右側よけて、声を出しながらハイタッチをして動きを続ける。 ・先頭の人は、走りながら手を挙げたりスキップを入れたり、向きを変えたり、動きを変えてよい。 ・教師の合図で先頭は列の一番後ろに回り、先頭を交代する。 ※学級の実態によって2～3分程度の時間を設定する。</p> <p>【学習課題】動物変身オセロゲームで楽しく遊びながら、友達のよい動きを見つけて伝えよう。</p> <p>【課題に迫る発問】見つけた友達のよい動きをどのように伝えたらいいかな？</p> <p>※前時までの学習をもとに、よい動きの例を再度押さえる。 ※友達に伝えるときは、「腕がいい」「ジャンプがいい」だけでなく、「腕が〇〇なっている」「ジャンプが大きくてすごい」など、わかりやすく言葉で伝えたり、実際に動きをやって見せて伝えたりすることが必要なことを板書で例示しながら押さえる。</p> <p>指導【思考力、判断力、表現力等③】</p> <p>10 &lt;&lt;動物変身オセロゲームのやり方を知り、ゲームを行う&gt;&gt;</p> <p>【行い方の例】</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>①6チームができるように人数を調整する。</li> <li>②3チームを1グループとして、チームごとに整列してトリオを決める。</li> <li>③時間を決めて3回戦行い、ゲームがなく応援の時は、自分のトリオのよい動きを見付ける。(対戦時はチームカラーを決める)</li> <li>④ゲーム前に、前時と同様にくじ引きで各自の動きを決める。</li> <li>⑤オセロの要領でゲームを行い、ゲーム終了時に表になっているチームカラー枚数を数え、その枚数を得点とし、合計得点で勝敗を競う。(1ゲームごとの勝敗数で競うやり方もある)</li> </ol> <p>※1枚カードを返したら、必ず移動して違うカードをひっくり返すことを約束する。(同じ場所にずっと留まると運動のねらいから外れるため)</p>  <p>※トリオの動きを見て、よい動きを見付けるよう声掛けをする。 ※やり方がわからない子供がいなければ確認をし、必要場合は、活動を止めて再度説明をする。 ※動きがうまくできない子供が見られるときは、できそうな動きに変えて行ってよいことを個別に知らせる。 ※ゲームごとに、各チームの枚数を聞き、板書する。</p> <p>20 活 動 内 容</p> <p>25 &lt;&lt;見つけた友達のよい動きを伝え合う&gt;&gt; ※前半のゲームで見つけたよい動きをトリオで伝え合う。その際、「もっとこうしたらいいよ。」というアドバイスができるときは、それも加えるよう触れる。 ※トリオで伝え合ったよい動きをいくつか全体で発表させ、動きを共有するとともに、後半のゲームでまねをして自分の動きももっと良くしていくことを押さえる。 ※後半のゲームは、自分がもっとやってみよう動きを選んで行うこと、前半と後半のゲームのチームカラー枚数の総得点で勝敗が決まること、後半もトリオでよい動きを見付けることを知らせる。</p> <p>評価【思考力、判断力、表現力等③】</p> <p>30 &lt;&lt;もう一度、動物変身オセロゲームを行う&gt;&gt; (前半と同じ3チームで) ※トリオの動きを見て、よい動きを見付けるよう声掛けをする。 ※やり方がわからない子供がいなければ確認をし、必要場合は、活動を止めて再度説明をする。 ※動きがうまくできない子供が見られるときは、できそうな動きに変えて行ってよいことを個別に知らせる。 ※ゲームごとに、各チームの枚数を聞き、板書して勝敗を知らせる。</p> <p>【用具の工夫例 (オセロのボード)】</p> <p>※市販の体育用教材 (10枚 4,000円程度) を購入することも考えられるが、自作する場合は、次のような方法があります。 ○カラーボード (片面カラー) から円形に切り出す。 ○段ボールや厚紙の片面に色画用紙を貼ったり色を塗ったりして円形に切り出す。(子供と一緒に作成するときは段ボールカッターを使うなど、安全面に留意する)</p>  <p>A4サイズ並み 厚さ5ミリ程度</p> <p>直径15cm～20cm程度 サークルカッターで切り出す</p> <p>人数×1～2枚 (学級の人数による)</p> <p>35 &lt;&lt;整理運動&gt;&gt; ・手首・足首・首のストレッチ &lt;&lt;振り返り (学習カード記入、発表)&gt;&gt; ・学習カードに、後半のペアのよい動きを記録し、発表し合う。(〇〇さんの〇〇していたところ) ・よい動きをしていた子供を紹介し、称賛するとともに、全体で、よい動きやコツを共有する。 ・わかりやすい伝え方や動きをしながら伝えていた子供を紹介し、称賛する。</p> <p>40 評価【思考力、判断力、表現力等③】</p> <p>45 【まとめ】うまく這ったり跳んだり跳ねたりするためには、よい動きを友達と伝え合い互いにまねをするといひぬ。</p> <p>&lt;&lt;片付け&gt;&gt;</p> <p>図：文部科学省 小学校体育まるわかりハンドブック、岩手県教育委員会 岩手っ子体力アップ運動 小学校体育科指導資料ハンドブック 参照</p> <p>評価【思考力、判断力、表現力等③】 友達のよい動きを友達に伝えている。(観察・発言、学習カード)</p>
--	--



時間	6 時間目 (全 6 時間)	
重点的指導事項	●今までに学習した技能のポイントを使って、体を移動する運動を行う。	
活 動 内 容	5	<p>○あいさつ ○準備運動</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ジャックナイフストレッチ、股割り、押し相撲、その場ジャンプ⇒まねっこかけ足。</li> </ul>  <p>・体育館の床の線を目安としている方向に走り、他のグループと出会ったら右側によけて、声を出しながらハイタッチをして動きを続ける。 ・先頭の方は、走りながら手を挙げたりスキップを入れたり、向きを変えたり、動きを変えてよい。 ・教師の合図で先頭は列の一番後ろに回り、先頭を交代する。 ※学級の実態によって2～3分程度の時間を設定する。</p> <p style="text-align: right;">評価【知識・技能⑤-2】</p>
	10	<p>【学習課題】見つけた友達のいい動きをまねして、みんなで動物変身オセロゲームをしよう。</p> <p>《動物変身オセロゲーム1》(前時と違う3チームで) ※ゲーム1と2では、3チームの編成を変えるので、対戦チームと場の移動がわかるよう板書で示しておく。 ※みんなで協力して場の準備をする。 ※前時と違う動きで、自分がやってみたい動きを決めて行う。 ※動きがうまくできない子供が見られるときは、できそうな動きに変えて行ってよいことを個別に知らせる。 ※各チームの枚数を聞き、板書する。 ※応援の時は、友達のいい動きを伝えたり、励ましの声をかけたりするよう押さえる。</p> <p style="text-align: right;">評価【知識・技能⑤-1】</p>
	20	<p>《動物変身オセロゲーム2》(前半のゲームと違う3チームで) ※みんなで協力して場の準備をする。 ※前半と違う動きで、自分がやってみたい動きを決めて行う。 ※動きがうまくできない子供が見られるときは、できそうな動きに変えて行ってよいことを個別に知らせる。 ※応援の時は、友達のいい動きを伝えたり、励ましの声をかけたりするよう押さえる。 ※各チームの枚数を聞き、板書し、勝敗を知らせる。</p> <p style="text-align: right;">評価【知識・技能⑤-1】</p>
	30	<p>《動物変身オセロゲーム3》(全体を2チーム(人数が多い場合は4チーム)に分けて) ※みんなで協力して場の準備をする。 ※自分がやってみたい動きを決めて行う。 ※動きがうまくできない子供が見られるときは、できそうな動きに変えて行ってよいことを個別に知らせる。 ※応援の時は、友達のいい動きを伝えたり、励ましの声をかけたりするよう押さえる。 ※各チームの枚数を聞き、板書し、勝敗を知らせる。</p> <p style="text-align: right;">評価【知識・技能⑤-1】</p>
	40	<p>《整理運動》</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・手首・足首・首のストレッチ</li> <li>《振り返り(学習カード記入、発表)》</li> <li>・遊びで見られた、友達のいい動きだけでなく、単元を通じた感想等についても発表し合う。</li> <li>・友達の良いところは、「○○さんの、●●が■■になっていた」というように、具体的に良い動きを紹介し合う。</li> </ul> <p style="text-align: center;">【まとめ】いい動きを友達と伝え合い互いにまねをすると、動きがよくなりゲームも楽しくなるね。 また、みんなで決まりを守って楽しくゲームを行うと、気持ちもよくなるね。</p> <p>《片付け》</p> <p style="text-align: right;">図:文部科学省 小学校体育まるわかりハンドブック 参照</p>
45	<p>評価【知識・技能⑤-1】 姿勢、速さ、リズム、方向などを変えて、這う、歩く、走る、跳ぶ、はねるなどの動きで構成される運動遊びを通して、様々な行い方で体を移動する動きができる。(観察)</p>	<p>評価【知識・技能⑤-2】 一定の速さでのかけ足などの運動遊びを通して、体を移動する動きができる。(観察)</p>

#### 4 単元指導計画及び展開例

【2月】

単元名 跳び箱を使った運動遊び (B 器械運動) 全8時間

##### (1) 単元のねらい

知・技 : 跳び箱を使った運動遊びでは, その行い方を知り、跳び乗りや跳び下り, 手を着いてのまたぎ乗りやまたぎ下りをする事ができる。

思・判・表 : 器械・器具を用いた簡単な遊び方を工夫するとともに, 考えたことを友達に伝えることができる。

学・人 : 運動遊びに進んで取り組み, 順番やきまりを守り誰とでも仲よく運動をしたり, 場や器械・器具の安全に気を付けたりすることができる。

##### (2) 運動の仕方等

跳び箱を使った運動遊びでは, 跳び箱を使って跳び乗りや跳び下りをしたり, 馬跳びやタイヤ跳びをしたりするなどして遊ぶ。

##### (3) 指導に際して教師が持っておきたい知識 (学年の発達の段階に合わせた言葉かけを)

踏み越し跳び	○踏み切り ・助走から片足で踏み切る。	○跳び方 ・足を前に出すと、遠くまで跳べる。	○着地 ・腰と膝を軽く曲げて着地する。	
支持でまたぎ乗り・またぎ下り	○踏み切り ・数歩の助走から両足で踏み切る。	○着手 ・跳び箱に両手を着いて、またぎ乗る。	○支持 ・またいだ姿勢で、腕で支えて体重を移動させる。 ・手より肩、肩より頭を前にするとより進む。	○着地 ・腰と膝を軽く曲げて着地する。

支持で跳び乗り・跳び下り	○踏み切り ・数歩の助走から両足で踏み切る。	○着手 ・跳び箱に両手を着いて、両足で飛び乗る。 ・踏み切りの後は、膝を胸に付けるようにする。 ・手を着いた場所の近くに足をもってくる。	○着地 ・ジャンプして跳び降り、腰と膝を軽く曲げて着地する。	
馬跳び、タイヤ跳び	○踏み切り ・両足で踏み切る。 ・必要に応じて助走をとる。	○着手 ・足を左右に開いて手を着く。 ・両手を揃えて着く。	○姿勢 ・人やタイヤを手で押す。 ・肘を曲げず、腕を伸ばす。 ・遠く見るように顔を上げる。	○着地 ・両足を揃えて着地する。

(4) 子供の実態に応じて楽しい活動にする配慮や、友達に伝える場面で押さえてほしいことの例

知識及び技能		思考力、判断力、表現力		学びに向かう力、人間性等	
つまずきの例	手立て・配慮	他者に伝える場面	内容例	つまずきの例	手立て・配慮
○踏み越し跳びや手を着いてのまたぎ乗りやまたぎ下り、手を着いての跳び乗りや跳び下りが苦手。	・高さを低くしたり、跳び箱の手前に台を置いて跳び乗りやすくしたりして、手で支えたり、跳んだりする動きが身に付くように場を設定する。	○友達のよい動きを伝える。	・友達のよい動きを擬態語や擬音語で表現したり、学習カードに書いたりする。	○怖くて運動遊びに取り組めない。	・、器械・器具の高さを変えたり、痛くないように配慮した場を設定したりして、条件を変えた場を複数設定して選択できるようにする。

<p>○馬跳びやタ イヤ跳びが 苦手。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・床でうさ ぎ跳びや かえるの 足打ち、 かえるの 逆立ちな どを行 い、手で 支えたり、跳ん だりする 動きが身 に付くよ うにす る。</li> </ul>			<p>○自信がも てない。</p> <p>○恥ずかし がる。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・成功回数 が多くなる 簡単な運動 遊びを取り 入れたり、 できたこと を称賛し たりして、 肯定的な 働きかけ ができる ようにす る。</li> <li>・二人組で 手をつない で跳び下り たり、集団 で転がった りできる 運動遊び を取り入 れたりし て、友達 と一緒に 運動遊び をする 楽しさに 触れるこ とができ るように する。</li> </ul>
---------------------------------	---	--	--	--	---

## (5) 楽しい学習とするための場の設定や規則、用具等の工夫

指導の充実のために → 解説 P.14・15・28・29

### 楽しく活動できるように運動の場を工夫する

跳び箱運動は、児童が日頃あまり接する機会がないだけに、馬跳びやタイヤ跳びなどの運動遊びを取り入れたり、掲示物を用意したりして、動き方や遊び方をイメージできるようにすることが大切です。

跳び箱の固さや着地の位置が見通せないことから不安を感じる児童もいるので、易しい課題の場や補助具を用意することも大切です。

今度は高く跳んでみるぞ。

どう手を着いていくと  
いっばい前に行けるかな？

肩や頭を前に出すようすると  
とんどん前に行くよ。

### よい動きを共有するために動きのポイントを押さえる

児童が踏み切りや支持などの動きを身に付けたり、そのコツに気付くことができるように、児童の運動遊びの中から動きのポイントを具体的にに取り上げ、学級全体で共有するようにします。

手を前に出すとピタッと静かに下りられるよ。

解説に例示として示されている運動 → 解説 P.28・29

踏み越し跳び～片足で踏み切って跳び箱に跳び乗ったり、ジャンプして跳び下りたりすること～

動きのポイント  
・助走→踏み切り→着地が途切れずできるようにします。

足を前に出すと遠くまで行けるよ。

下りときは腰とひざを軽く曲げるといいよ。

怖いから、少しずつ前に行ってから跳び下りよう。

支持でまたぎ乗り・またぎ下り  
～数歩の助走から両足で踏み切り、跳び箱に両手を着いてまたぎ乗ったり、またいだ姿勢で腕を支点に体重を移動させてまたぎ下りたりすること～

動きのポイント  
・助走→踏み切り→着手の流れが途切れないようにします。

手より肩。肩より頭を前にすると、いっばい前に行けるな。



支持で跳び乗り・跳び下り  
 ~数歩の助走から両足で踏み切り、跳び箱に両手を着いて両足で跳び乗ったり、ジャンプして跳び下りたりすること~

トンと両足でジャンプ。パンと手を着いて、ボンと乗ってみよう。



動きのポイント  
 ・踏み切りのあとは膝を胸に付けるようにします。

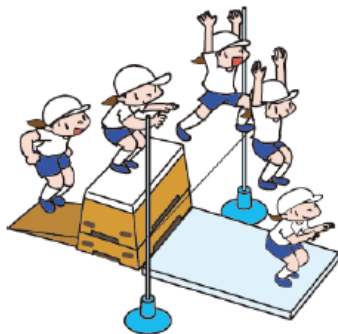
手を着いた場所の近くに足をもってこよう。



3回続けてできるかな？  
 トン・パン・ボン パン・ボン・パン・ボンのリズムだよ。  
 最後のボンは足を開いてマットに。

指導のねらいに合わせて言葉かけを具体的にする

児童が友達と仲よく、跳び箱を使って踏み切りや支持などの運動遊びを夢中になってしたり、いろいろな姿勢で跳び箱を越す動きを工夫して楽しんだりすることができるように、指導のねらいを明確にし、学習を方向付ける具体的な言葉かけを行うようにします。



着地がピタッと止まっているね。とび下りと同じだね。



(6) 単元構想

①目指す子供の姿

腕でしっかり支えて、リズムよくどんどん前に行けるようになりました。



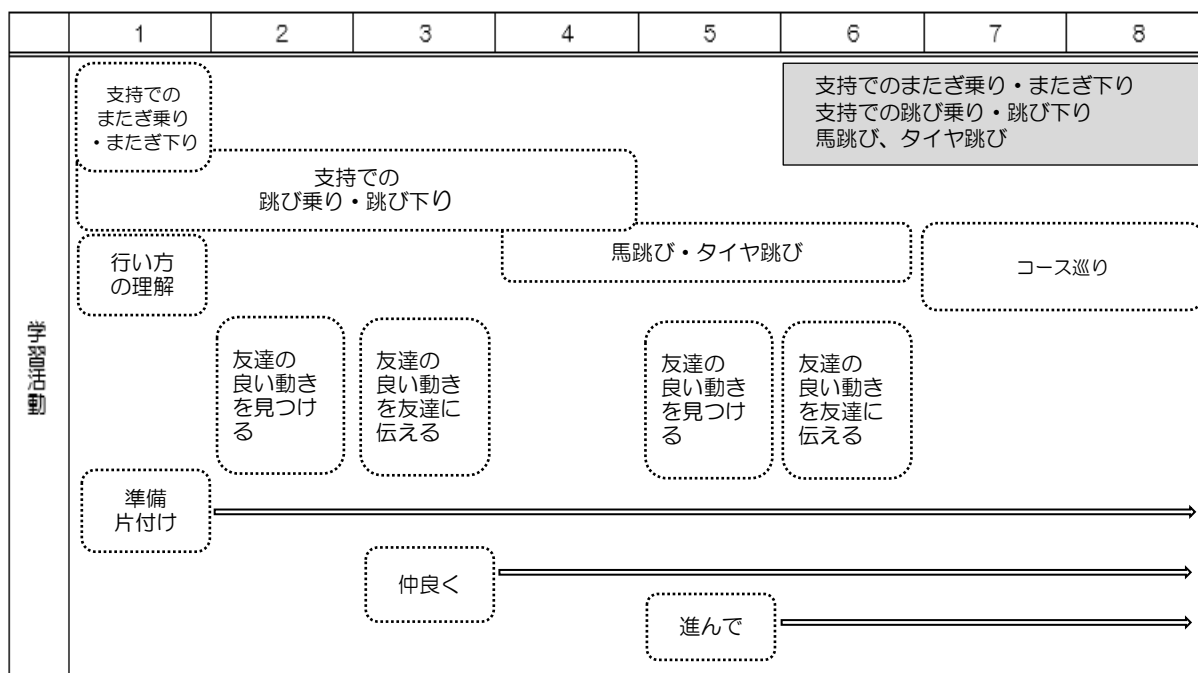
跳び箱がずれたときに元の場所に戻したら、友達に「ありがとう」って言ってもらいました。



跳び箱をつなげたら、大変だったけど、手でぐっと押すとうまく進むことがわかりました。



## ②単元の流れ



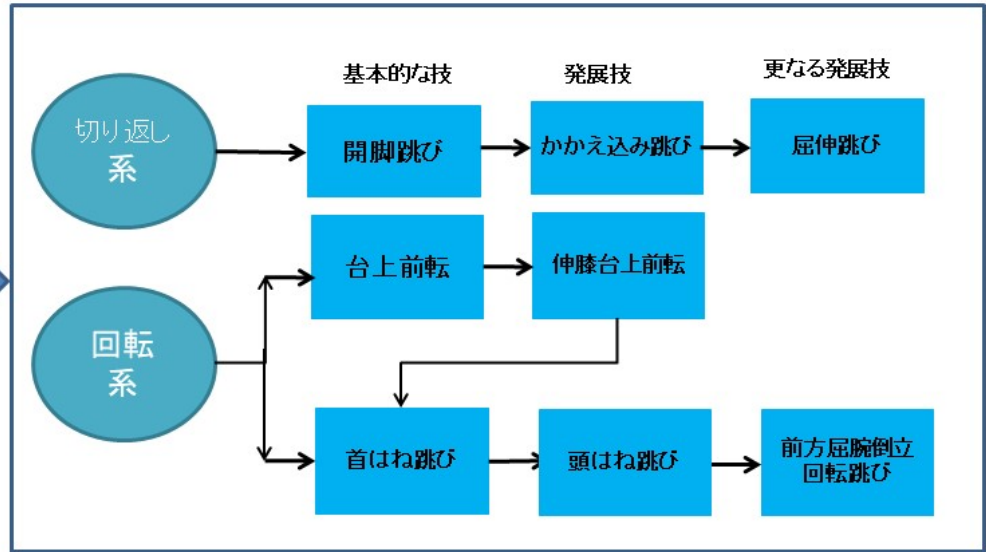
## ③単元計画及び指導と評価の計画

時間	(○) 重点的な指導内容, (●) 学習を深める活動	重点的 指導事項	評価
1	○支持で跳び乗り・跳び下りの仕方が分かる。 ○器械・器具の準備や片付けを友だちと一緒にする。	知・技⑱ 学・人③	
2	○友達のよい動きを見付ける。	思・判・表②	思・判・表②
3	○友達のよい動きを友達に伝える。 ○順番やきまりを守り、誰とでも仲良くする。	思・判・表③ 学・人②	思・判・表③ 学・人③
4	○馬跳び, タイヤ跳びの仕方が分かる。	知・技⑲	
5	○友達のよい動きを見付ける。 ○器械・器具を使つての運動遊びに進んで取り組む。	思・判・表② 学・人①	思・判・表② 学・人②
6	○友だちのよい動きを伝える。	思・判・表③	思・判・表③ 学・人①
7	○コース巡りを行う。		知・技⑱
8	○コース巡りを行う。		知・技⑲

跳び箱運動の技の系統図 ※左に行くほど易しく、右に行くほど難しくなります



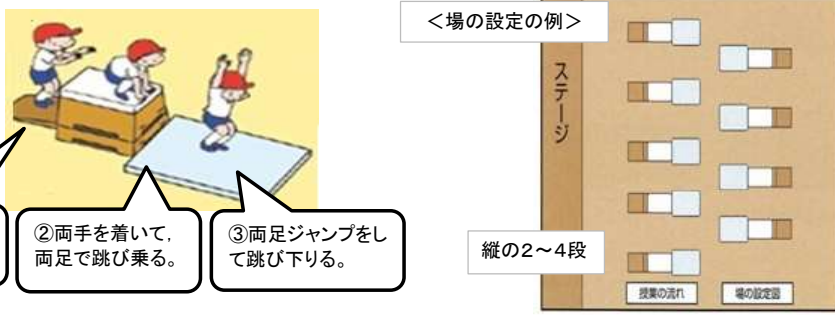
- 跳び箱を使った運動遊び
- 馬跳び
  - タイヤ跳び
  - うさぎ跳び
  - ゆりかご
  - 前転がり
  - 背支持倒立(首倒立)
  - かえるの逆立ち
  - かえるの足打ち
  - 壁上り下り倒立
  - 支持でまたぎ・またぎ下り
  - 支持で飛び降り・飛び下り
  - 踏み越し跳び

跳び箱運動




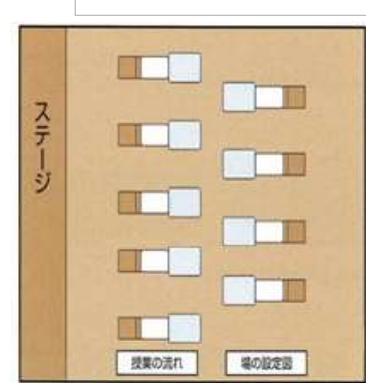
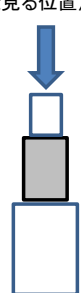


- ※ 器械運動領域では、技の系統図に沿って、易しい→難しいへ向かって段階的に学習を進めていきます。
- ※ 例えば4学年で授業に入る際、全員の子どもが3学年時までに「開脚跳び」を習得していれば、切り返し系の発展技「かかえ込み跳び」から、授業を開始してよいことになります。
- ※ 同じ系統である「切り返し系」もしくは「回転系」の基本的な技→発展技→更なる発展技と取り組みます。
- ※ 「易しい場」↔「平坦な場」を繰り返すことにより、技のできばえを確認し、技のポイントや練習方法を見直しながら学習を進め、技の習得につなげていきます。
- ※ 少なくとも、中学年で基本的な技を1つ、高学年で発展技を1つはできるようにすることをめざします。

(8) 展開例

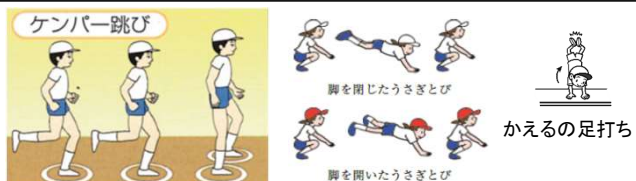
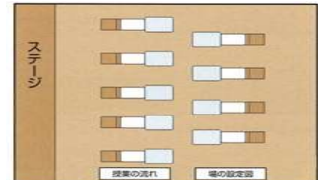
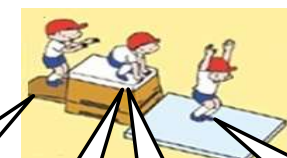
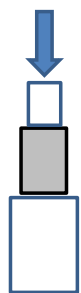
時間	1 時間目 (全 8 時間)	
重点的指導事項	<b>指導【知識及び技能⑱】</b> 支持での跳び箱への跳び乗り・跳び下りの仕方が分かる。	<b>指導【学びに向かう力、人間性等③】</b> 器械・器具の準備や片付けを友だちと一緒にする。
準備運動 共通メニュー (ケンパー跳び・うさぎ跳び・カエルの足打ち)  体育館いっばいに広がって準備運動を行う ⇒その場で共通メニューも行う  ※声を出し合いながら、元気よく行う ※音楽は意欲アップに効果的	 <p><b>ケンパー跳び</b> ①「ケン・ケン・パー」のリズムで跳びながら前へ進む ②慣れてきたら、1歩1歩を大きく踏み出して「ケン・ケン・パー」で進むようにする</p> <p><b>かえるの足打ち</b> ①両手を肩幅に開いてマットに着き、着いた手の少し前を見る ②両足をそろえてマットを蹴り、腰を高く上げる ③できるようになったら、片足で踏み切って行う また、足をたたかのようにして、回数を増やすようにする</p> <p><b>ウサギ跳び</b> ①前方に跳んで両手を着き、体を起こして着地する ②できるようになってきたら、前方に大きく跳んで両手を着き、手を着いた位置よりさらに前方に着地する</p>	<p>○バーの着地の時に、膝を軽く曲げて安全な着地の感覚をつかむ</p> <p>○着いた手の少し前を見るようにする</p> <p>○両手を肩幅の広さで着く ○着地をするときは、手を前に出して体を起こすようにする</p>
8  15  活動内容	<b>指導【学びに向かう力、人間性等③】</b> 場の設定を図で確認する 場の準備を行う ※1つの跳び箱に4～6人になるようにグループや跳び箱を用意する。 ※準備、片付けの役割分担をして場の準備を行う。 ※基本の2人組を決め、運ぶもの大きさにより、×2、×3と組み合わせを増やす。 ※縦2～4段の場とする。	
18  活動内容	<p><b>自分と仲間を守るための忍者の約束</b></p> <p>場の安全確認と、試技前の安全確認の行い方を知る。</p> <p><b>【安全確認】(忍者の約束)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・跳び終わった後は、マットなどのずれを直すなど、場の安全を確認してから、次の人へ合図を送ります。</li> </ul> <p>忍者は足場を大事にするよ。 忍者は仲間を大事にするよ。</p>  <p>(運ぶときのポイント) 2人もしくは4人で1枚をもつようにする 一方通行にして運ぶようにすると安全にスムーズに運べる。</p> <p>[キャスト付きの板がない場合の運び方] (1段目の運び方) (2段目の運び方) 跳び箱は1段目を2人で運ぶ。その際、裏返しにして安定した状態で運びようにする。またそれ以外の段は、2人でまとめて運ぶようにする。よい。</p> <p>滑り止めマットを跳び箱とマットの両方に重ねるように置くことで、さらにマットがずれにくくなる</p>	
32  活動内容	<p><b>【課題に迫る発問】</b> 支持で跳び乗り・跳び下りをするためのポイントがいくつかあるかな。</p> <p><b>指導【知識及び技能⑱】</b></p> <p>跳び方を知って、試技前後の安全確認をしながら練習する。</p> <p>ちびっ子忍者になる修行をしよう。</p> <p>①数歩の助走から両足で踏み切る。 ②両手を着いて、両足で跳び乗る。 ③両足ジャンプをして跳び下りる。</p> <p>&lt;場の設定の例&gt; 縦の2～4段</p> 	
37	<p><b>【まとめ】</b> 約束を守って、3つのポイントに気をつけて跳ぶと、ちびっ子忍者に近づけますね。</p> <p>振り返り(学習カード記入、発表) ※支持で跳び乗り・跳び下りのポイントはどんなものがあつたか発表させる。 ※話形を例示しておくで発表がスムーズにできる。</p>	
45	<p>整理運動(手首・足首・首のストレッチ) ※ゆっくりと、使った部位をしっかりと伸ばしたり、曲げたりさせる。</p> <p>片付け</p> <p>図: まるわかりハンドブック(文部科学省) 器械運動の手引き(文部科学省)</p>	
評価事項		

(8) 展開例


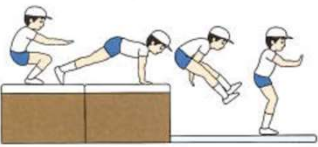


<p>時間</p> <p>2 時間目 (全 8 時間)</p> <p>重点的指導事項</p>	<p>指導【思考力、判断力、表現力②】</p> <p>友達の良い動きを見つけている。</p>
	<p>準備運動</p> <p>共通メニュー(ケンパー跳び・うさぎ跳び・カエルの足打ち)</p> <p>体育館いっばいに広がって準備運動を行う →その場で共通メニューも行う</p> <p>※声を出し合いながら、元氣よく行う</p> <p>※音楽は意欲アップに効果的</p> 
<p>10</p> <p>場の設定を図で確認する 場の準備を行う</p> <p>※1つの跳び箱に4~6人になるようにグループや跳び箱を用意する。</p> <p>※準備、片付けの役割分担をして場の準備を行う。</p>  <p>(運ぶときのポイント)</p> <p>2人もしくは4人で1枚をもつようにする</p> <p>一方通行にして運ぶようにすると安全にスムーズに運べる。</p> <p>滑り止めマットを跳び箱とマットの両方に重なるように置くことで、さらにマットがすれにくくなる</p>	
<p>12</p> <p>【学習課題】 支持で跳び乗り・跳び下りにチャレンジして、友達のよい動きを見つかけよう。</p> <p>【課題に迫る発問】</p> <p>指導【思考力、判断力、表現力①】 「両足で踏み切るとき」、「両手を着くとき」、「両足で跳び乗ったとき」、どんな音がしているかな。</p> <p>場の安全確認と、試技前の安全確認の行い方を確認する。</p> <p>練習する。</p> <p>上手な友達の試技を見て、4つのポイントの局面で、どんな音が出ているのか、気付いたらワークシートに記入する。</p>  <p>① 数歩の助走から両足で踏み切る。</p> <p>② 両手を着く。</p> <p>③ 両足ぞうえて跳び乗る。</p> <p>④ 両足ジャンプをして、両膝を曲げて着地。</p> <p>みんながちびっ子忍者になれるように、音のリズムを決めようよう。</p> <p>〈場の設定の工夫〉</p> <p>跳び箱の位置を体育館中央に向かって助走をとるように設定することで、児童の運動方向が同じになり、教師が多くの児童の動きを把握しやすくなる。</p> 	
<p>18</p> <p>上手な児童に試技をさせて、みんなで見ながら、音のリズムを板書にまとめる。</p> <p>「トーン・パツ」のリズムそれからジャンプ。</p> <p>ジャンプは、いろんな跳び方ができるね。</p> <p>跳び箱の横でチェックが終わったら、踏み板の横で、その次に人の跳ぶリズムをチェックして、「パツで両足一緒にのれたね。」「もう少しトンを強くけるといいよ。」などのアドバイスして、ワークシートにいい動きを記入してから、跳ぶ列に並ぼう。</p> <p>跳び終わった児童は、マットのずれを直し、次の人へ合図を送る。次に人の跳ぶリズムをチェックして、「高いジャンプができたね。」「パツは両足揃えて。」などのアドバイスしてワークシートにいい動きを記入してから、隣に移ろう。</p> <p>【まとめ】動きのポイントになっているところを見ると、いい動きを見つかけられるね。</p> 	
<p>30</p> <p>振り返り(学習カード記入、発表) ※友達のどんな動きがよかったかを発表させる。 ※話形を例示しておくとう発表がスムーズにできる。</p> <p>評価【思考力、判断力、表現力①】</p>	
<p>35</p> <p>整理運動(手首・足首・首のストレッチ)</p> <p>※ゆっくりと、使った部位をしっかり伸ばしたり、曲げたりさせる。</p> <p>片付け</p> <p>図:まるわかりハンドブック(文部科学省) 器械運動の手引き(文部科学省)</p>	
<p>45</p> <p>評価【思考力、判断力、表現力②】</p> <p>友達の良い動きを見つけていたか。(学習カード・観察)</p>	




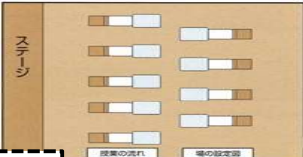



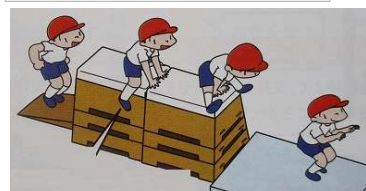

(8)展開例

<p>時間</p> <p>重点的指導事項</p>	<p>3 時間目 (全 8 時間)</p> <p>指導【思考力、判断力、表現力③】 友達のよい動きを友達に伝える。</p> <p>指導【学びに向かう力、人間性等②】 順番やきまりを守り、誰とも仲良くする。</p>
<p>5</p>	<p>準備運動 共通メニュー(ケンパー跳び・うさぎ跳び・カエルの足打ち)</p> <p>体育館いっばいに広がって準備運動を行う →その場で共通メニューも行う ※声を出し合いながら、元気よく行う ※音楽は意欲アップに効果的</p> 
<p>12</p>	<p>場の設定を図で確認する 場の準備を行う ※1つの跳び箱に4~6人になるようにグループや跳び箱を用意する。 ※準備、片付けの役割分担をして場の準備を行う。</p>  <p>評価【学びに向かう力、人間性等③】 ※場の準備</p>
<p>活動内容</p>	<p>【学習課題】支持で跳び乗り・跳び下りにチャレンジして、 友達のよい動きを友達に伝えよう。</p> <p>【課題に迫る発問】見るときに何に気をつければ、いい動きがわかるかな。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・音のリズム(「トン・トーン・パツ」のリズム)</li> <li>・いろんなジャンプの仕方。(高く、遠く)</li> </ul>  <ol style="list-style-type: none"> <li>①数歩の助走から両足で踏み切る。</li> <li>②両手を着く(トーン)。</li> <li>③両足そろえて跳び乗る(パツ)。</li> <li>④両足ジャンプをして、両膝を曲げて着地。</li> </ol> <p>今日は敵が攻めてきたときの修行だ。敵を追いかけたり、見つけたりするよ。高くジャンプして、手裏剣を飛ばそう。(何枚飛ばせるかな。)遠くにジャンプして、敵に追いつこう。</p> <p>4つのポイントに気をつけて、友達のよい動きを伝えながら練習しよう。</p> <p>指導【学びに向かう力、人間性等②】 その場で、友達の動きのよいところを伝えて、ワークシートの図解①~④の欄に○△の記号と自分の名前をかく。 ※上手になったら、○◎と書けるように、大きめの欄を設ける。 ※同じ記号の場合は書かない。</p> <p>指導【思考力、判断力、表現力③】</p> <p>跳び箱の横でチェックが終わったら、踏み板の横で、その次に人の跳ぶリズムをチェックして、「パツで両足一緒にのれたね。」「もう少しトンを強くけるといいよ。」などのアドバイスして、ワークシートに○△などを記入してから、跳ぶ列に並ぼう。</p> <p>跳び終わった児童は、マットのずれを直し、次の人へ合図を送る。次に人の跳ぶリズムをチェックして、「高いジャンプができたね。」などのアドバイスして、ワークシートに記入して、から隣に移ろう。</p>  <p>【まとめ】友達のよい動きをつたえたら、他の友達の動きもよくなるね。</p>
<p>30</p>	<p>振り返り(学習カード記入、発表) ※友達のどんなよい動きを見つけたか、伝えたら(伝えられたら)どうだったかを発表させる。 ※話形を例示しておくで発表がスムーズにできる。</p>
<p>35</p> <p>45</p>	<p>整理運動(手首・足首・首のストレッチ) ※ゆっくりと、使った部位をしっかりと伸ばしたり、曲げたりさせる。</p> <p>片付け</p> <p>評価【学びに向かう力、人間性等③】 ※片付け</p> <p>図:まるわかりハンドブック(文部科学省) 器械運動の手引き(文部科学省)</p>
<p>評価事項</p>	<p>評価【学びに向かう力、人間性等③】 器械・器具の準備や片付けを友だちと一緒にしていたか。(観察)</p> <p>評価【思考力、判断力、表現力③】 友達のよい動きを友達に伝えていたか。(学習カード・観察)</p>

(8)展開例

<p>時間</p> <p>重点的指導事項</p>	<p>4 時間目 (全 8 時間)</p> <p>指導【知識及び技能⑱】 馬跳び、タイヤ跳びの仕方が分かる。</p>
<p>5</p> <p>12</p> <p>活動内容</p> <p>35</p> <p>40</p> <p>45</p>	<p>準備運動 共通メニュー(ケンパー跳び・うさぎ跳びから開脚立ち・カエルの足打ち) 体育館いっばいに広がって準備運動を行う →その場で共通メニューも行う ※声を出し合いながら、元気よく行う ※音楽は意欲アップに効果的</p> <p>今まで行っていたうさぎ跳びの最後を開脚立ちにする</p>  <p>場の設定を図を確認する 場の準備を行う ※準備、片付けの役割分担をして場の準備を行う。</p> <p>※馬跳びが苦手な児童用の跳び箱を3カ所作る。</p> <p>【学習課題】馬跳び、タイヤ跳びの行い方を知ろう。</p> <p>指導【知識及び技能⑱】</p> <p>【課題に迫る発問】馬跳び、タイヤ跳びをするためのポイントがいくつあるかな。</p> <p>跳び越す児童 ①馬の背中に両手をしっかり着く。 ②膝を曲げて両足でジャンプする。 ③両手で押す。 ④両足を開く。</p> <p>馬になる児童 ①足首を持ち、へそを見て頭を入れる。 ②背中を平らにする。</p> <p>今日は敵の屋敷を攻める修行だ。庭の大きな石や机、棚を素早く跳び超えるよ。どンドン前に進むために、上手にとびこえよう。</p> <p>【レベルアップ】 ・慣れてきたら、跳んだ後素早く反対に向きを変えて、タイミングよく跳び越す。</p> <p>足を開くことが苦手な場合 ③2台の跳び箱の上でウサギ跳びから着地</p>  <p>両手で押すことが苦手な場合 ④段差をつけた跳び箱の上でウサギ跳びから着地</p>  <p>しっかりジャンプすることが苦手な場合</p>  <p>①助走せずに両足で踏み切る。 ②両手を着いて、手より肩、肩より頭を前にして進む。 ③両手で押しながら、またぎ下りる。</p> <p>【まとめ】4つのポイントに気をつけて練習すると、馬跳び、タイヤ跳びができるね。</p> <p>振り返り(学習カード記入、発表) ※どんなポイントがあったかを発表させる。 ※話形を例示しておくとう発表がスムーズにできる。</p> <p>整理運動(手首・足首・首のストレッチ) ※ゆっくりと、使った部位をしっかり伸ばしたり、曲げたりさせる。</p> <p>片付け</p> <p>図:まるわかりハンドブック(文部科学省) 器械運動の手引き(文部科学省)</p>
<p>評価事項</p>	

(8) 展開例

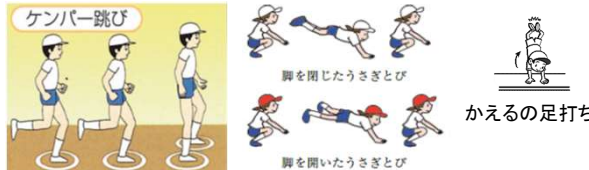
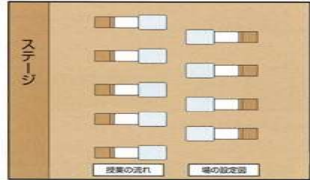
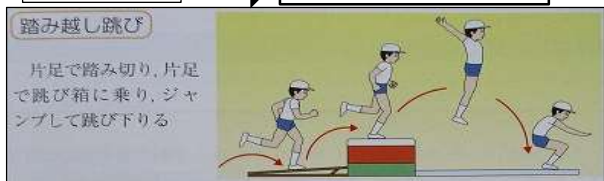
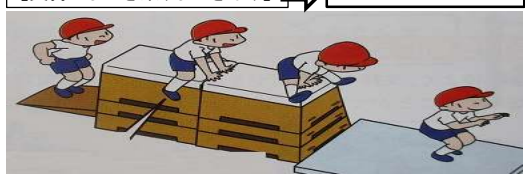
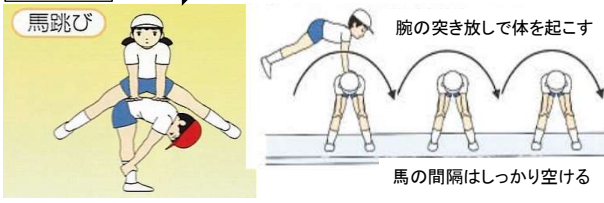
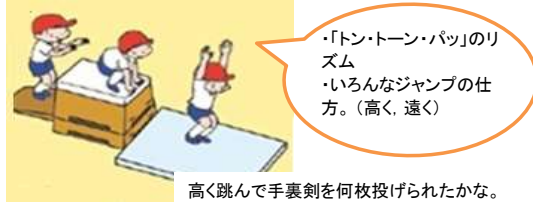


時間	5 時間目 (全 8 時間)
重点的指導事項	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;">                     指導【思考力、判断力、表現力②】                      友達のよい動きを見つける。                 </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;">                     指導【学びに向かう力、人間性等①】                      器械・器具を使つての運動遊びに進んで取り組む。                 </div> </div>
5	<p>準備運動 共通メニュー(ケンパー跳び・うさぎ跳びから開脚立ち・カエルの足打ち) <span style="float: right;">今まで行っていたうさぎ跳びの最後を開脚立ちにする</span></p> <p>体育館いっばいに広がって準備運動を行う ⇒その場で共通メニューも行う ※声を出し合いながら、元氣よく行う ※音楽は意欲アップに効果的</p> 
12	<p>場の設定を図で確認する <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">※馬跳びが苦手な児童用の跳び箱を3カ所作る。</span></p> <p>場の準備を行う ※準備、片付けの役割分担をして場の準備を行う。</p> 
活動内容	<div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; text-align: center;"> <b>【学習課題】</b> 馬跳び、タイヤ跳びをして友達のいい動きを見つけよう。         </div> <p style="text-align: right; margin-right: 100px;">忍者は連続で素早く動くよ。素早い動きができるようにならぼう。</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <b>【課題に迫る発問】</b> いい動きってどんな動きかな。         </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;"> <p>ポイントになる動きがちゃんとできている。 素早く跳び越えている。 連続で跳び越えている。</p> </div> <div style="width: 45%; border: 1px solid orange; padding: 5px;"> <b>【レベルアップ】</b>                      ・慣れてきたら、跳んだ後素早く反対に向きを変えて、タイミングよく跳び越す。                      ・グループで馬の列をつくり、跳び越して最後尾の馬となり、次の番の児童が跳び越すことを繰り返して進む。                 </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin: 10px 0;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 15%;">跳び越す児童</div> <div style="width: 60%;"> <ol style="list-style-type: none"> <li>①馬の背中に両手をしっかり着く。</li> <li>②膝を曲げて両足でジャンプする。</li> <li>③両手で押す。</li> <li>④両足を開く。</li> </ol> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 15%;">馬になる児童</div> </div> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  <p>馬跳び</p> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; margin: 10px 0;"> <div style="width: 45%;"> <ol style="list-style-type: none"> <li>①足首を持ち、へそを見て頭を入れる。</li> <li>②背中を平らにする。</li> </ol> </div> <div style="width: 45%;"> <p>腕の突き放して体を起こす</p>  <p>馬の間隔はしっかり空ける</p> </div> </div> <p>身長と体重が同じくらいの児童でペアやグループをつくるようにする。 相手が馬をついたら、「跳ぶよ。」と言って跳ぶ。 場の安全確認と、試技前の安全確認の行い方を確認する。 近くのペアとお互いに見合せて、よい動きを見つけて付箋に書く。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between; margin: 10px 0;"> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; width: 45%;">                     指導【思考力、判断力、表現力②】                      付箋に、友達のよい動きと自分の名前を書いて、その友達の学習カードに貼る。                 </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; width: 45%;">                     指導【学びに向かう力、人間性等①】                 </div> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0; width: fit-content;">                     評価【学びに向かう力、人間性等②】                 </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin: 10px 0;"> <div style="width: 30%;"> <p>両手で押すことが苦手な場合</p> <p>④段差をつけた跳び箱の上でウサギ跳びから着地</p>  </div> <div style="width: 30%;"> <p>しっかりジャンプすることが苦手な場合</p>  </div> <div style="width: 30%;"> <p>足を開くことが苦手な場合</p> <p>③2台の跳び箱の上でウサギ跳びから着地</p>  </div> </div>
35	<div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; text-align: center;"> <b>【まとめ】</b> 友達のいい動きを見つければ、自分の練習にも活かせるね。         </div>
40	<p>振り返り(学習カード記入、発表) <span style="float: right;">※友達のどんな動きを見つけたか発表させる。</span></p> <p>評価【思考力、判断力、表現力②】 <span style="float: right;">※話形を例示しておくとう発表がスムーズにできる。</span></p>
45	<p>整理運動(手首・足首・首のストレッチ、) ※ゆっくりと、使った部位をしっかり伸ばしたり、曲げたりさせる。</p> <p>片付け</p> <div style="float: right; border: 1px solid black; padding: 5px; width: 200px;">             図:まるわかりハンドブック(文部科学省)              器械運動の手引き(文部科学省)         </div>
評価事項	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;">                     評価【思考力、判断力、表現力②】                      友達のよい動きを見つけていたか。(学習カード・観察)                 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;">                     【学びに向かう力、人間性等②】                      順番やきまりを守り、誰とでも仲良くしていたか。(観察)                 </div> </div>

(8) 展開例

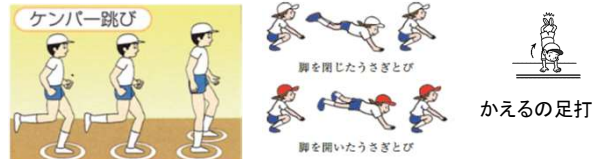
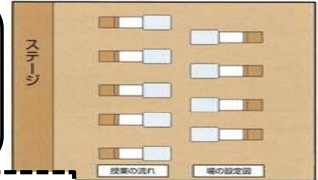

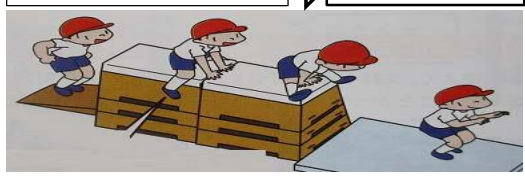
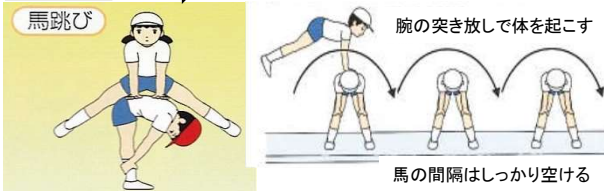
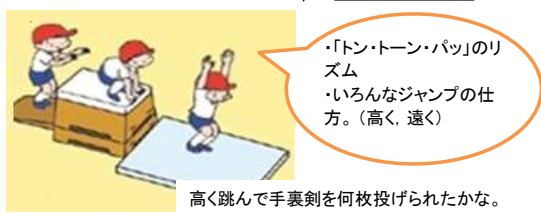

時間 重点的指導事項 5 12 活動内容 30 35 45 評価事項	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="215 174 1449 302">                     時間                      6 時間目 (全 8 時間)                 </td> </tr> <tr> <td data-bbox="215 302 1449 526">                     準備運動                      共通メニュー(ケンパー跳び・うさぎ跳びから開脚立ち・カエルの足打ち)                      体育館いっばいに広がって準備運動を行う                      ⇒その場で共通メニューも行う                      ※声を出し合いながら、元気よく行う                      ※音楽は意欲アップに効果的                      今まで行っていたうさぎ跳びの最後を開脚立ちにする                 </td> </tr> <tr> <td data-bbox="215 526 1449 672">                     場の設定を図を確認して、場の準備を行う                      ※準備、片付けの役割分担をして場の準備を行う。                      ※馬跳びが苦手な児童用の跳び箱を3カ所作る。                 </td> </tr> <tr> <td data-bbox="215 672 1449 1411">                     【学習課題】馬跳び、タイヤ跳びをして友達のよい動きを伝えよう。                      前の時間に見つけたいい動きは、自分も試してみよう。                      【課題に迫る発問】前の時間、いい動きってどんな動きでしたか。                      ・ポイントになる動きがちゃんとできている。                      ・素早く跳び越えている。                      ・連続で跳び越えている。                      今日のもっと忍者に近づけるといいね。                      跳び越す児童                      ①馬の背中に両手をしっかり着く。 ②膝を曲げて両足でジャンプする。 ③両手で押す。 ④両足を開く。                      馬になる児童                      ①足首を持ち、へそを見て頭を入れる。 ②背中を平らにする。                      【レベルアップ】                      ・慣れてきたら、跳んだ後素早く反対に向きを変えて、タイミングよく跳び越す。                      ・グループで馬の列をつくり、跳び越して最後尾の馬となり、次の番の児童が跳び越すことを繰り返して進む。                      腕の突き放して体を起こす                      馬の間隔はしっかり空ける(着地点から1歩)                      着地で膝を曲げて、そのまま跳ぶ。                      身長と体重が同じくらいの児童でペアやグループをつくるようにする。                      相手が馬をついたら、「跳ぶよ。」と言って跳ぶ。                      場の安全確認と、試技前の安全確認の行い方を確認する。                      近くのペアとお互いに見合せて、友達の動きのよいところを伝えて、ワークシートの図解①～④の欄に○△の記号や「素早い」、「連続」などの単語と自分の名前を書く。                      ※上手になったら、○◎と書けるように、大きめの欄を設ける。                      ※同じ記号の場合は書かない。                 </td> </tr> <tr> <td data-bbox="215 1411 1449 1702">                     指導【思考力、判断力、表現力①】                      足を開くことが苦手な場合                      ③2台の跳び箱の上でウサギ跳びから着地                      しっかりジャンプすることが苦手な場                      両手で押すことが苦手な場合                      ④段差をつけた跳び箱の上でウサギ跳びから着地                 </td> </tr> <tr> <td data-bbox="215 1702 1449 1814">                     【まとめ】友達のよい動きを伝えると、友達が自信をもって運動することができるね。                      振り返り(学習カード記入、発表) ※友達のどんなよい動きを見つけたか、伝えたら(伝えられたら)どうだったかを発表させる。                      ※話形を例示しておくとう発表がスムーズにできる。                 </td> </tr> <tr> <td data-bbox="215 1814 1449 1870">                     評価【思考力、判断力、表現力③】                 </td> </tr> <tr> <td data-bbox="215 1870 1449 1937">                     整理運動(手首・足首・首のストレッチ)                      ※ゆっくりと、使った部位をしっかりと伸ばしたり、曲げたりさせる。                      片付け                      図:まるわかりハンドブック(文部科学省)                      器械運動の手引き(文部科学省)                 </td> </tr> <tr> <td data-bbox="215 1937 1449 2031">                     評価【思考力、判断力、表現力③】                      友達のよい動きを伝えることができたか。(学習カード・観察)                 </td> </tr> </table>	時間 6 時間目 (全 8 時間)	準備運動 共通メニュー(ケンパー跳び・うさぎ跳びから開脚立ち・カエルの足打ち) 体育館いっばいに広がって準備運動を行う ⇒その場で共通メニューも行う ※声を出し合いながら、元気よく行う ※音楽は意欲アップに効果的 今まで行っていたうさぎ跳びの最後を開脚立ちにする	場の設定を図を確認して、場の準備を行う ※準備、片付けの役割分担をして場の準備を行う。 ※馬跳びが苦手な児童用の跳び箱を3カ所作る。	【学習課題】馬跳び、タイヤ跳びをして友達のよい動きを伝えよう。 前の時間に見つけたいい動きは、自分も試してみよう。 【課題に迫る発問】前の時間、いい動きってどんな動きでしたか。 ・ポイントになる動きがちゃんとできている。 ・素早く跳び越えている。 ・連続で跳び越えている。 今日のもっと忍者に近づけるといいね。 跳び越す児童 ①馬の背中に両手をしっかり着く。 ②膝を曲げて両足でジャンプする。 ③両手で押す。 ④両足を開く。 馬になる児童 ①足首を持ち、へそを見て頭を入れる。 ②背中を平らにする。 【レベルアップ】 ・慣れてきたら、跳んだ後素早く反対に向きを変えて、タイミングよく跳び越す。 ・グループで馬の列をつくり、跳び越して最後尾の馬となり、次の番の児童が跳び越すことを繰り返して進む。 腕の突き放して体を起こす 馬の間隔はしっかり空ける(着地点から1歩) 着地で膝を曲げて、そのまま跳ぶ。 身長と体重が同じくらいの児童でペアやグループをつくるようにする。 相手が馬をついたら、「跳ぶよ。」と言って跳ぶ。 場の安全確認と、試技前の安全確認の行い方を確認する。 近くのペアとお互いに見合せて、友達の動きのよいところを伝えて、ワークシートの図解①～④の欄に○△の記号や「素早い」、「連続」などの単語と自分の名前を書く。 ※上手になったら、○◎と書けるように、大きめの欄を設ける。 ※同じ記号の場合は書かない。	指導【思考力、判断力、表現力①】 足を開くことが苦手な場合 ③2台の跳び箱の上でウサギ跳びから着地 しっかりジャンプすることが苦手な場 両手で押すことが苦手な場合 ④段差をつけた跳び箱の上でウサギ跳びから着地	【まとめ】友達のよい動きを伝えると、友達が自信をもって運動することができるね。 振り返り(学習カード記入、発表) ※友達のどんなよい動きを見つけたか、伝えたら(伝えられたら)どうだったかを発表させる。 ※話形を例示しておくとう発表がスムーズにできる。	評価【思考力、判断力、表現力③】	整理運動(手首・足首・首のストレッチ) ※ゆっくりと、使った部位をしっかりと伸ばしたり、曲げたりさせる。 片付け 図:まるわかりハンドブック(文部科学省) 器械運動の手引き(文部科学省)	評価【思考力、判断力、表現力③】 友達のよい動きを伝えることができたか。(学習カード・観察)
	時間 6 時間目 (全 8 時間)									
準備運動 共通メニュー(ケンパー跳び・うさぎ跳びから開脚立ち・カエルの足打ち) 体育館いっばいに広がって準備運動を行う ⇒その場で共通メニューも行う ※声を出し合いながら、元気よく行う ※音楽は意欲アップに効果的 今まで行っていたうさぎ跳びの最後を開脚立ちにする										
場の設定を図を確認して、場の準備を行う ※準備、片付けの役割分担をして場の準備を行う。 ※馬跳びが苦手な児童用の跳び箱を3カ所作る。										
【学習課題】馬跳び、タイヤ跳びをして友達のよい動きを伝えよう。 前の時間に見つけたいい動きは、自分も試してみよう。 【課題に迫る発問】前の時間、いい動きってどんな動きでしたか。 ・ポイントになる動きがちゃんとできている。 ・素早く跳び越えている。 ・連続で跳び越えている。 今日のもっと忍者に近づけるといいね。 跳び越す児童 ①馬の背中に両手をしっかり着く。 ②膝を曲げて両足でジャンプする。 ③両手で押す。 ④両足を開く。 馬になる児童 ①足首を持ち、へそを見て頭を入れる。 ②背中を平らにする。 【レベルアップ】 ・慣れてきたら、跳んだ後素早く反対に向きを変えて、タイミングよく跳び越す。 ・グループで馬の列をつくり、跳び越して最後尾の馬となり、次の番の児童が跳び越すことを繰り返して進む。 腕の突き放して体を起こす 馬の間隔はしっかり空ける(着地点から1歩) 着地で膝を曲げて、そのまま跳ぶ。 身長と体重が同じくらいの児童でペアやグループをつくるようにする。 相手が馬をついたら、「跳ぶよ。」と言って跳ぶ。 場の安全確認と、試技前の安全確認の行い方を確認する。 近くのペアとお互いに見合せて、友達の動きのよいところを伝えて、ワークシートの図解①～④の欄に○△の記号や「素早い」、「連続」などの単語と自分の名前を書く。 ※上手になったら、○◎と書けるように、大きめの欄を設ける。 ※同じ記号の場合は書かない。										
指導【思考力、判断力、表現力①】 足を開くことが苦手な場合 ③2台の跳び箱の上でウサギ跳びから着地 しっかりジャンプすることが苦手な場 両手で押すことが苦手な場合 ④段差をつけた跳び箱の上でウサギ跳びから着地										
【まとめ】友達のよい動きを伝えると、友達が自信をもって運動することができるね。 振り返り(学習カード記入、発表) ※友達のどんなよい動きを見つけたか、伝えたら(伝えられたら)どうだったかを発表させる。 ※話形を例示しておくとう発表がスムーズにできる。										
評価【思考力、判断力、表現力③】										
整理運動(手首・足首・首のストレッチ) ※ゆっくりと、使った部位をしっかりと伸ばしたり、曲げたりさせる。 片付け 図:まるわかりハンドブック(文部科学省) 器械運動の手引き(文部科学省)										
評価【思考力、判断力、表現力③】 友達のよい動きを伝えることができたか。(学習カード・観察)										



(8)展開例

時間	7 時間目 (全 8 時間)	
重点的指導事項	●コース巡りを行う。	
5	<p>準備運動 共通メニュー(ケンパー跳び・うさぎ跳びから開脚立ち・カエルの足打ち)</p> <p>体育館いっばいに広がって準備運動を行う ⇒その場で共通メニューも行う ※声を出し合いながら、元気よく行う ※音楽は意欲アップに効果的</p>	 <p>ケンパー跳び</p> <p>脚を閉じたうさぎとび</p> <p>かえるの足打ち</p> <p>脚を開いたうさぎとび</p>
12	<p>場の設定を図で確認する 場の準備を行う ※1つの跳び箱に4~6人になるようにグループや跳び箱を用意する。 ※準備、片付けの役割分担をして場の準備を行う。</p>	<p>※支持でまたぎ乗り・またぎ下りコース(跳び箱2~3台つなぎ)を3段~4段の場を作る。 支持で跳び乗り・跳び下りコース(跳び箱1台)に1段~3段の場を作る。 踏み越し跳びコースを2段~3段の場を作る。</p>  <p>ステージ</p> <p>授業の流れ</p> <p>場の設定図</p>
活動内容	<p>【学習課題】ちびっ子忍者になる修行をしよう。</p> <p>【課題に迫る発問】それぞれのコースでどうすればレベルアップできるかな。</p> <p>【踏み越し跳び】 ⇒ ・ジャンプして手を4回たたく。</p>  <p>踏み越し跳び 片足で踏み切り、片足で跳び箱に乗り、ジャンプして跳び下りる。</p> <p>【支持でまたぎ乗りまたぎ下り】 ⇒ ・2回またいで下りる。</p>  <p>【馬跳び】 ⇒ ・素早く跳ぶ。 ・連続で跳ぶ。</p>  <p>馬跳び 腕の突き放しで体を起こす 馬の間隔はしっかり空ける</p> <p>【支持で跳び乗り・跳び下り】 ⇒ ・高く跳ぶ。</p>  <p>・「トン・トーン・パツ」のリズム ・いろんなジャンプの仕方。(高く、遠く) 高く跳んで手裏剣を何枚投げられたかな。</p> <p>【ミックスの場】</p>  <p>手をついた場所の近くに足をもってこよう。</p> <p>3回続けてできるかな？ トン・パン・ボン パン・ボン・パン・ボン ボン 最後のボン(足を開いてマットに。)</p> <p>コースを選んでチャレンジする。 途中でコース入れ替えをする。 支持で跳び乗り・跳び下りは本時で評価する。</p> <p>〈跳ぶ方向と見る位置〉</p>  <p>跳び箱の横でチェックが終わったら、踏み板の横で、その次の人をチェックして、「2またぎで行けたね。」などの声をかけてから、跳ぶ列に並ぼう。</p> <p>跳び終わった児童は、マットのずれを直し、次の人へ合図を送る。 次の人をチェックして、「連続で跳べたね。」などの声かけをしてから、隣に移ろう。</p>	
30	評価【知識・技能⑩】	【まとめ】レベルアップすると、ちびっ子忍者に近づけるね。
35	振り返り(学習カード記入、発表) ※どんなレベルアップができたか発表させる。 ※話形を例示しておくとう発表がスムーズにできる。	
45	整理運動(手首・足首・首のストレッチ) ※ゆっくりと、使った部位をしっかりと伸ばしたり、曲げたりさせる。 片付け	図: まるわかりハンドブック(文部科学省) 器械運動の手引き(文部科学省)
評価事項	評価【知識及び技能⑩】 支持での跳び箱への跳び乗り・跳び下りの仕方が分かっていたか。(観察)	

(8)展開例

時間	8 時間目 (全 8 時間)	
重点的指導事項	●コース巡りを行う。	
5	<p>準備運動 共通メニュー(ケンパー跳び・うさぎ跳びから開脚立ち・カエルの足打ち)</p> <p>体育館いっばいに広がって準備運動を行う ⇒その場で共通メニューも行う ※声を出し合いながら、元よく行う ※音楽は意欲アップに効果的</p>	 <p>ケンパー跳び</p> <p>かえるの足打</p>
12	<p>場の設定を図を確認する 場の準備を行う ※1つの跳び箱に4~6人になるようにグループや跳び箱を用意する。 ※準備、片付けの役割分担をして場の準備を行う。</p>	<p>※支持でまたぎ乗り・またぎ下りコース(跳び箱2~3台つなぎ)を3段~4段の場を作る。 支持で跳び乗り・跳び下りコース(跳び箱1台)に1段~3段の場を作る。 踏み越し跳びコースを2段~3段の場を作る。</p> 
活動内容	<p>【学習課題】ちびっ子忍者になる最後の修行をしよう。</p> <p>【課題に迫る発問】どうすればちびっ子忍者になれるかな。 → 個々のめあてを確認する。</p> <p>【踏み越し跳び】 → ・ジャンプして手を4回たたく。</p>  <p>【支持でまたぎ乗りまたぎ下り】 → ・2回またいで下りる。</p>  <p>【馬跳び】 → ・素早く跳ぶ。 ・連続で跳ぶ。</p>  <p>【支持で跳び乗り・跳び下り】 → ・高く跳ぶ。</p>  <p>【ミックスの場】</p>  <p>コースを選んでチャレンジする。 途中でコース入れ替えをする。 支持で跳び乗り・跳び下りは本時で評価する。</p> <p>評価【知識及び技能⑱】</p> <p>【まとめ】みんなちびっ子忍者になれたね。</p> <p>振り返り(学習カード記入、発表) ※いくつレベルアップできたか発表させる。 ※話形を例示しておくとう発表がスムーズにできる。</p> <p>整理運動(手首・足首・首のストレッチ) ※ゆっくりと、使った部位をしっかりと伸ばしたり、曲げたりさせる。</p> <p>片付け</p> <p>図:まるわかりハンドブック(文部科学省) 器械運動の手引き(文部科学省)</p>	
30		
35		
45	<p>評価【知識及び技能⑱】 馬跳び、タイヤ跳びの仕方が分かっていたか。(観察)</p>	



#### 4 単元指導計画及び展開例

【2月】

単元名 ゴム跳び遊び（C 跳の運動遊び） 全8時間

##### （1）単元のねらい

- 知・技 : 跳の運動遊びでは、その行い方を知るとともに、前方や上方に跳んだり、連続して跳んだりすること。
- 思・判・表 : 走ったり跳んだりする簡単な遊び方を工夫するとともに、考えたことを友達に伝えること。
- 学・人 : 運動遊びに進んで取り組み、順番やきまり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、場の安全に気を付けたりすること。

##### （2）運動の仕方等

跳の運動遊びでは、助走を付けて片足で踏み切り、前方や上方に跳んだり、片足や両足で連続して跳んだりすること。

##### （3）指導に際して教師が持っておきたい知識（学年の発達段階に合わせた言葉かけを）

<ul style="list-style-type: none"> <li>・踏み切りという言葉教えて、そこで力を入れることを理解する。</li> <li>・助走をつけて片足で上方に跳ぶ。</li> <li>・片足や両足で連続して跳ぶ。</li> <li>・助走の距離を教える。</li> <li>・助走に入る前に合図を出すと集中しやすい。</li> <li>・高さの調整を体の位置で行う「足首の高さ」「膝の高さ」「腰の高さ」など</li> <li>・斜めに張り、跳びたい高さを選ぶ。</li> <li>・ゴム跳びのコースは助走の角度をいろいろな位置から設定する。</li> <li>・三角形に張ったり、ジグザグに張ったりすることで夢中になる。</li> </ul>
--

##### （4）子供の実態に応じて楽しい活動にする配慮や、友達に伝える場面で押さえてほしいことの例

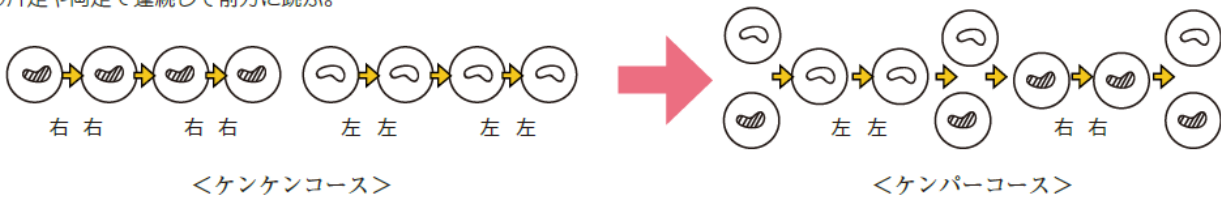
知識及び技能		思考力、判断力、表現力等		学びに向かう力、人間性等	
つまずきの例	手立て・配慮	他者に伝える場面	内容例	つまずきの例	手立て・配慮
○ケンパー跳び遊びで、上手に跳ぶことが苦手。	・「グー」と「パー」が分かりやすい目印をレーン上に設定し、足を置く順番やリズムが分かるようにする。	○学び合ったことを友達に伝える。	・活動後に、感想や動きのポイント、友達のよい動きを書いたり、発表したりする。	○競走（争）を好まない	・いろいろな走り方や跳び方で勝敗を競わずに楽しめる場を設定したり、行い方を工夫したりする。
○ゴム跳び遊び	・高さを変えたり、跳ぶ時の			○友達同士でう	・見合いや教え合いなど、互

<p>で、高く跳ぶことやしっかりジャンプをすることが苦手。</p>	<p>リズムを決めたりする。</p>			<p>まく関わり合うことができない。</p> <p>○対人関係をうまく保つことができない。</p>	<p>いに関わり合いながら学習をしたり、友達同士で学習の成果を認め合ったりする機会を設定する。</p> <p>・児童の伸びや友達との関わり方を教師が積極的に称賛する。</p>
-----------------------------------	--------------------	--	--	---	---

(5) 楽しい学習とするための場の設定や規則、用具等の工夫

ケンパー跳び遊び

○片足や両足で連続して前方に跳ぶ。



1回目は右足, 2回目は左足というように, 左右バランスよく跳びます。

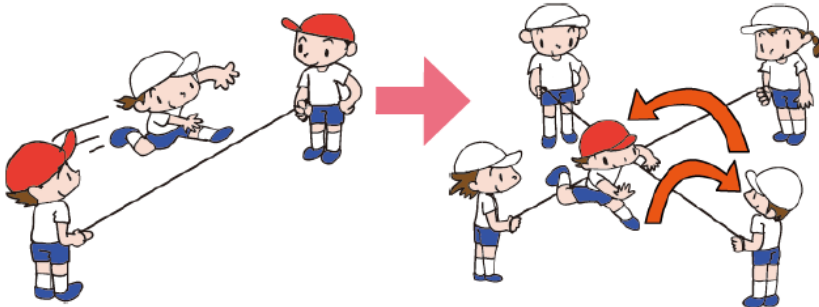


簡単なリズムで跳べる置き方から, 置き方を変えて違うリズムで跳ぶようにします。

ゴム跳び遊び

○助走を付けて片足で踏み切って上方に跳ぶ。

○片足や両足で連続して上方に跳ぶ。



高さの低い易しい場から, 高さを変えたり, 連続で跳んだりすることなどに挑戦していきます。

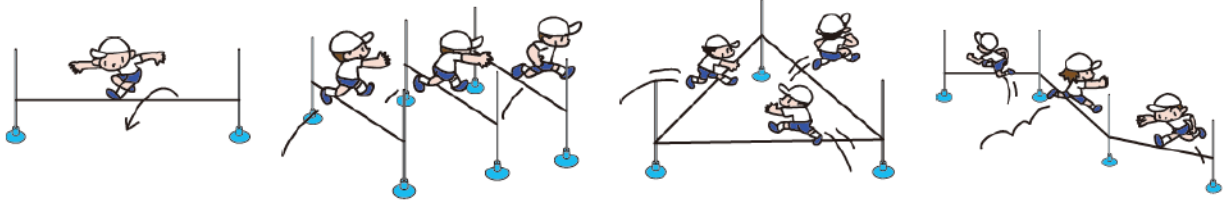


## 指導の充実のために



跳び方とゴムの高さや輪の距離、置き方を組み合わせると楽しい場が簡単に工夫できます。また、児童に場や遊び方を工夫させることで、夢中になって遊ぶ姿につながります。

楽しく活動できるように運動遊びの行い方を工夫する



<1本ゴム跳び>

<3本ゴム跳び>

<三角ゴム跳び>

<ジグザグゴム跳び>

・片足踏切・両足踏切・前向き・横向き・連続跳びなど、いろいろな跳び方でやります。  
 ・どの場においてもゴムの高さを変えたり、やさしい場や挑戦する場を設定したりすると意欲が高まります。



<まっすぐケンケンコース>



<ジグザグケンケンコース>

輪と輪の距離を変えたり、児童が置き方を考えたり、リズムをあえて崩したりした場で、いろいろな動きを体験できるようにします。



<ケンケンパーコース>



<ケンパーコース>

横向き、後ろ向きなどいろいろな跳び方をします。また、両方向からスタート、向かい合ったところじゃけんけんして、勝った方が先に進むなどのゲームを取り入れると、より楽しく取り組めます。

## (6) 単元構想

### ①目指す子供の姿

片足で踏み切って、前や上の方に跳ぶことができるようになりました。



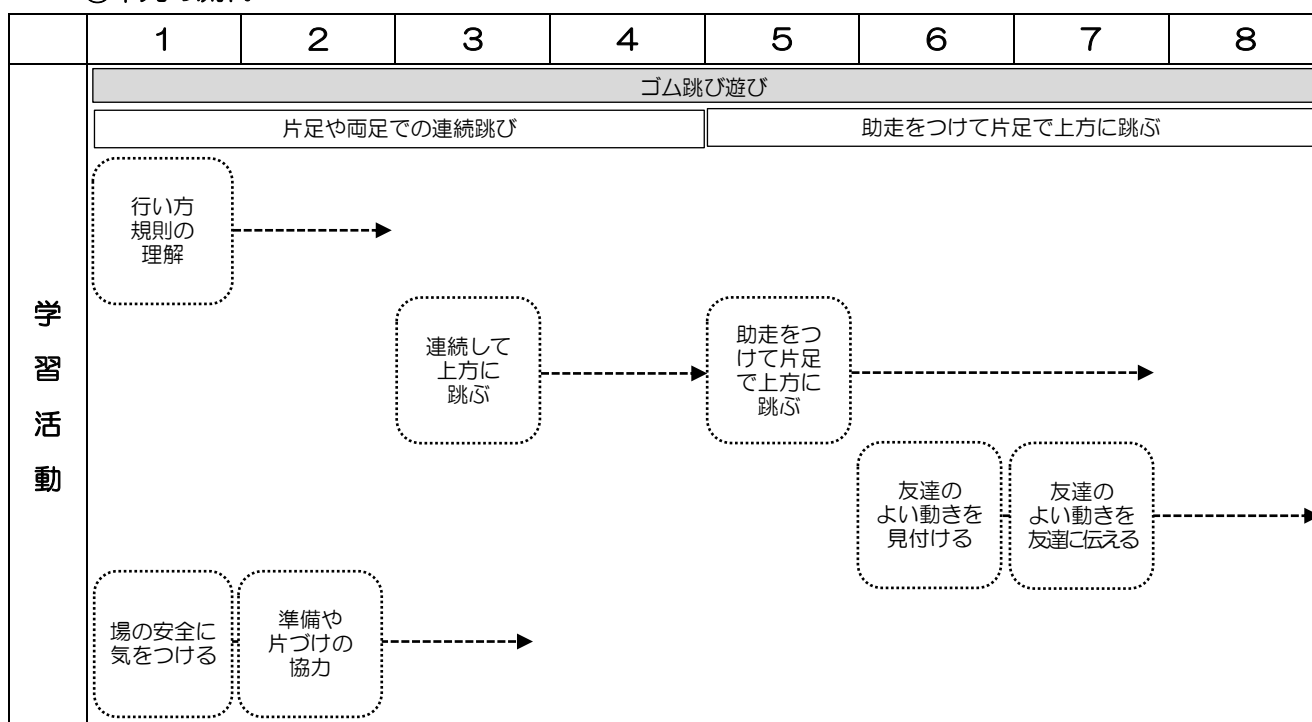
友達と交代で連続ジャンプをしました。手をつないで跳んだのが一番楽しかったです。



輪の並べ方をいろいろ変えてみたら、もっと楽しくなりました。



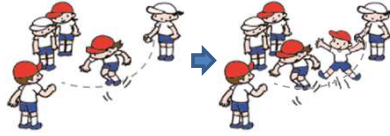
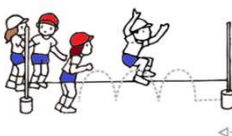
### ②単元の流れ




### ③単元計画及び指導と評価の計画

時間	(○) 重点的な指導内容、(●) 学習を深める活動	重点的指導事項	評価
1	○跳の運動遊びの行い方を知ること。 ○走る場所に危険物が無いか、跳ぶ運動遊びをするときに、友達とぶつからない十分な間隔があるかなどの場の安全に気を付けること。	知・技⑤ 学・人⑤	知・技⑤
2	○運動遊びで使用する用具の準備や片付けを、友達と一緒にすること。	学・人④	学・人⑤
3	○片足や両足で連続して上方に跳ぶこと。	知・技⑨	学・人④
4	●片足または両足ジグザグ跳びの回数で競争する。		知・技⑨
5	○助走を付けて片足でしっかり地面を蹴って上方に跳ぶこと。	知・技⑧	
6	○友達のよい動きを見付けること。	思・判・表②	思・判・表②
7	○友達のよい動きを友達に伝えること。	思・判・表③	思・判・表③
8	●今までに学習した技能のポイントを使って、ゴム跳び遊びを行う。		知・技⑧


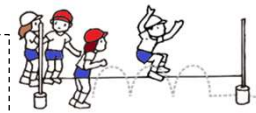

(8)展開例

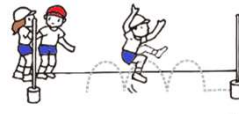
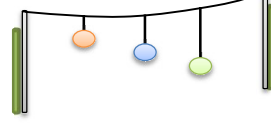
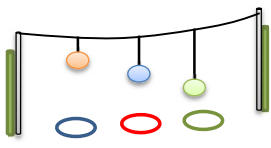
時間	1	時間目	(全 8 時間)
重点的指導事項	<p>指導【知識及び技能⑤】</p> <p>跳の運動遊びの行い方を知ること。</p>	<p>指導【学びに向かう力、人間性⑤】</p> <p>走る場所に危険物が無いかなど、跳ぶ運動遊びをするときに、友達とぶつからない十分な間隔があるかなどの場の安全に気を付けること。</p>	
	<p>○あいさつ</p> <p>○準備運動</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ジャックナイフストレッチ、股割り、押し相撲、その場ジャンプ（心拍数が高まるもの）</li> </ul>		
5	<p>【学習課題】 ゴム跳び遊びの行い方を知り、安全に気をつけて楽しく遊ぼう。</p>		
10	<p>【課題に迫る発問】 ゴム跳び遊びを行うために大切なことは何か？</p> <p>【考える例】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・決まりを守る。</li> <li>・負けていても最後まであきらめずに活動する。</li> <li>・勝敗に関係なく進んで何度も運動に取り組む。</li> <li>・友達を応援する。</li> <li>・文句を言わない</li> </ul>	<p>※子供とやりとりをしながら、特に本時は、危ないものが周りに無いかなど、他の友達との間隔があるかなど、安全面に気を付けることを押さえる。</p> <p>※その他の態度面の内容についても触れる。</p> <p>【楽しい運動遊びにするための約束運動】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・進んで運動に取り組む</li> <li>・友達のいい動きをほめる（ナイス、上手など）</li> <li>・友達の失敗を責めない。（ドンマイ、次がんばろう）</li> <li>・相手（他のグループ）の悪口を言わない。（下手など）</li> <li>・同じグループで声を出し合って、いい雰囲気をつくる。</li> <li>・上手になるようにみんなで協力する。など</li> </ul>	
15	<p>【課題に迫る発問】 どんな遊びがあるか紹介するよ。みんなでやってみよう。</p>		
20	<p>指導【学びに向かう力、人間性等⑤】</p>	<p>指導【知識及び技能⑤】</p>	
25	<p>【行い方の例】</p> <p>①4～5人でグループを組む。（場は床の線があるところ）</p> <p>②2人は、縄を回す係（実際には縄は使わない）として、時間を決めて交代する。</p> <p>③縄を回す係は、縄を回す感じで腕を大きく回し、係の人の腕が下に来たときに全員で「ジャンプ！」と声を出す。</p> <p>④跳ぶ人は、「ジャンプ！」の声に合わせて両足や片足で跳んだり、回転して向きを変えたり、いろいろな跳び方で跳ぶ。</p> <p>※その際、エア長縄で縄に引っかかることはないの、回しての腕が下にきた時のタイミングで、思い切って自由に続けて跳ぶことを押さえ、よい動き、声掛けが見られる子供を称賛し、全体に紹介する。（時間を決めて、係を交代する）</p> <p>※安全面の確認を忘れないよう再度押さえる。</p>	 <p>※教師の言葉がけで、跳び方や向き、人数などを変化させ、楽しく活動できるようやり方を工夫する。</p> <p>※自由な跳び方を引き出しながら、上方に跳ぶことを押さえる。</p>	<p>※体育館の床の線が長縄のラインと仮定して、長縄を跳ぶ要領でリズムに合わせてジャンプをする。</p> <p>※リズム（速く・遅く）や同時に跳ぶ人数・向きなどを教師が声掛けを行い、いろいろな楽しみ方で活動させる。</p>
30	<p>【行い方の例】</p> <p>①エア長縄跳びのグループで活動する。</p> <p>②両足跳びでジグザグに跳んで交代。</p> <p>③グループが一巡したら、ゴムの高さを高くする、片方の高さを高くして斜めにする、などして楽しく活動できる工夫をする。</p> <p>④友達の楽しい跳び方をみんなでまねをしてやってみる。</p>		<p>※ゴムに引っかかる子供が多い場合は、旗立台を支える係を交代で行う。</p> <p>※安全面の確認を忘れないよう再度押さえる。</p> <p>※よい動き、声掛けが見られる子供を称賛し、全体に紹介する。</p>
35	<p>評価【知識及び技能⑤】</p>		
40	<p>＜整理運動＞</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・手首・足首・首のストレッチ</li> </ul> <p>＜振り返り（学習カード記入、発表）＞</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・学習カードで、やり方がわかったものに○を付けさせる。</li> <li>・楽しかったやり方を発表し合う。</li> <li>・やり方や安全面の決まりを守って活動していた子供を紹介し、称賛する。</li> </ul>		
45	<p>【まとめ】 楽しくゴム跳び遊びを行うためには、遊びの行い方を知って、友達とぶつからないように十分に離れているかなど、場の安全に気を付けて遊ぶことが大切だね。</p> <p>＜片付け＞</p> <p>図：文部科学省 小学校体育まるわかりハンドブック、岩手県教育委員会 岩手っ子体力アップ運動小学校体育科指導資料ハンドブック 参照</p>		
評価事項	<p>評価【知識及び技能⑤】</p> <p>跳の運動遊びの行い方がわかる。（観察・発言、学習カード）</p>		

時間	2 時間目 (全 8 時間)	
重点的指導事項	<b>指導【学びに向かう力、人間性④】</b> 運動遊びで使用する用具の準備や片付けを、友達と一緒にすること。	
5	○あいさつ ○準備運動 ・ジャックナイフストレッチ、股割り、押し相撲、その場ジャンプ（心拍数が高まるもの）⇒エア長縄跳び	 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; font-size: small;">             ※教師の言葉がけて、跳び方や向き、人数などを変化させ、楽しく活動できるようにやり方を工夫する。              ※自由な跳び方を引き出しながら、上方に跳ぶことを押さえる。           </div>
10	<b>【学習課題】友達と協力して、楽しくゴム跳び遊びをしよう。</b>	
10	<b>【課題に迫る発問】友達と協力するときにはどんな場面かな？</b>	
10	<b>【考える例】</b> ○用具の準備や後片付け、場の変更を一緒にする。 ○両足ゴム跳びを行っている友だちにリズムを言ってあげたり励ましの声をかけたり、約束した動きを教えたりする。 ○旗立台を支える係を交代で行う。 など	※子供とやり取りをしながら、楽しく活動をするためには、いろいろな場面で友達と協力することが大切なことを押さえる。 ※本時は特に、運動遊びで使用する用具の準備や片付けを、友達と一緒にすることを指導する。
10	<b>指導【学びに向かう力、人間性等④】</b>	
15	<b>【発問】両足ゴム跳び遊びのやり方を変えてやってみよう。友達と協力することを忘れないでね。</b>	
15	※教師が跳び方を紹介し、グループを指定してお手本をさせながらやり方を知らせる。 <b>《両足ジグザグゴム跳び1》</b> （4～5分程度時間を決めて、時間内で何度も繰り返す） <b>【行い方の例】</b> ①前時の両足ゴム跳びと同じ要領で、グループ内でペアを組んで活動する。 ②ペアで動きを一緒に行って、ジグザグ跳びを行う。グループが一巡したら、ゴムの高さを高くする、片方の高さを高くして斜めにする、などして楽しく活動できる工夫をする。	 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; font-size: small;">             ※跳ぶ⇒係交代：旗立台を持つ⇒係交代：列に並ぶ⇒跳ぶ、と順番に係を交代する。              ※ペアで跳ぶ方向を決めて、リズムを合わせてジグザグできるように活動する。（○回跳んだら交代、など回数を決めて、ペアがいつからしないようにする。）              連続して両足跳びを行うリズムをグループで口伴奏する。           </div>
20	※用具の準備を協力して行うよう声をかけて場作りを行う。 ※跳ぶor旗立台を持つorリズムを口伴奏する、と係を交代で行うよう押さえる。また、友達に続いてどんどん連続跳びを行うが、その際に前の友達とぶつからないように十分に間をあけるよう指導する。 ※やり方がわからない子供が見られたときは、教師が示してやり方を示しながら教師と一緒に活動する。 ※よい動き、声掛けが見られる子供を称賛し、全体に紹介する。	<b>評価【学びに向かう力、人間性等⑤】</b>
25	<b>《両足ジグザグゴム跳び2》</b> （4～5分程度時間を決めて、時間内で何度も繰り返す） <b>【行い方の例】</b> ①前時の両足ゴム跳びと同じ要領で、全員でつながって連続でジグザグ跳びを続けて行う。（8の字跳びのような感じで） ②グループが一巡したら、ゴムの高さを高くする、片方の高さを高くして斜めにする、などして楽しく活動できる工夫をする。	 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; font-size: small;">             ※跳ぶ⇒係交代：旗立台を持つ⇒係交代：列に並ぶ⇒跳ぶ、と順番に係を交代する。              ※○回で前へ進んで戻ける、など連続で跳ぶ1人の回数を決めておく。              連続して両足跳びを行うリズムをグループで口伴奏する。           </div>
30	※友達に続いてどんどん連続跳びを行うが、その際に前の友達とぶつからないように十分に間をあけるよう指導する。 ※やり方がわからない子供が見られたときは、教師が示してやり方を示しながら教師と一緒に活動する。 ※よい動き、声掛けが見られる子供を称賛し、全体に紹介する。	<b>評価【学びに向かう力、人間性等⑤】</b>
35	<b>《両足ジグザグゴム跳び3》</b> （4～5分程度時間を決めて、時間内で何度も繰り返す） <b>【行い方の例】</b> ①両足ジグザグ跳び2の要領で、グループで連続した回数を数えて、グループ対抗や全体で競争する。 ②ゴムに引っかかってもカウントする。 ③回数の伸びが見られたときは、伸びの得点を加えて勝敗を競うなど、伸びも認めるやり方を工夫する。	※競争に夢中になり、場の安全の確認がおろそかにならないよう、再度、友達とぶつからないように十分に離れているかなど、場の安全に気を付けて活動することを指導する。 ※やり方がわからない子供が見られたときは、教師が示しながら教師と一緒に活動する。 ※よい動き、声掛けが見られる子供を称賛し、全体に紹介する。
35	<b>評価【学びに向かう力、人間性等⑤】</b>	
40	<b>《整理運動》</b> ・手首・足首・首のストレッチ <b>《振り返り（学習カード記入、発表）》</b> ・学習カードに、友達と協力して声掛けや場の準備ができたか、安全面の確認ができたか、○をつける。 ・いい動きをしていた子供を紹介し、称賛する。 ・片付けを協力して行うよう指導する。	
45	<b>【まとめ】ゴム跳び遊びを楽しく行うためには、友達と協力して準備や後片付けを行ったり、励ましの声を掛け合ったりするといふね。また、場の安全の確認も大切だね。</b>	
45	<b>《片付け》</b> 図：文部科学省 小学校体育まるわかりハンドブック、岩手県教育委員会 岩手っ子体力アップ運動小学校体育科指導資料ハンドブック 参照	
評価事項	<b>評価【学びに向かう力、人間性等⑤】</b> 跳ぶ運動遊びをするときに、友達とぶつからない十分な間隔があるかなどの場の安全に気を付けようとする。（観察・発言、学習カード）	



時間	3 時間目 (全 8 時間)
重点的指導事項	指導【知識及び技能⑨】 片足や両足で連続して上方に跳ぶこと。
5	<p>○あいさつ ○準備運動 ・ジャックナイフストレッチ、股割り、押し相撲、その場ジャンプ（心拍数が高まるもの）⇒エア長縄跳び</p>  <p>※教師の言葉かけて、跳び方や向き、人数などを変化させ、楽しく活動できるようにやり方を工夫する。 ※自由な跳び方を引き出しながら、上方に跳ぶことを押さえる。</p> <p><b>【学習課題】片足で踏み切って、楽しくゴム跳び遊びをしよう。</b></p>
10	<p><b>【課題に迫る発問】片足で踏み切って跳ぶとき、どんなことに気を付ければよい動きになるかな？</b> 指導【知識・技能⑨】</p> <p><b>【考える例】</b> ・一方の足の裏で床をポンと蹴って上に跳ぶ。 ・踏切りと反対の足を上げてゴムを超えて着地する。</p> <p>※一年次に学習したケンパー跳びや川跳びを想起させ、子供とやり取りをしながら動きを交えて、動きのやり方や動きのコツを知らせる。その際、「腕は？」「足は？」「体は？」など視点を示すが、動き方があまりに詳しくなり過ぎないように留意する。</p>
15	<p><b>【発問】いろいろな片足ゴム跳びを、みんなでやってみよう。</b></p> <p>※教師が跳び方を紹介し、グループを指定してお手本をさせながらやり方を知らせる。 《片足ジグザグゴム跳び1》（4～5分程度時間を決めて、時間内で何度も繰り返す）</p> <p><b>【行い方の例】</b> ①前時の両足ジグザグゴム跳びと同じ要領で、片足で踏み切ってジグザグに跳んで進んでいく。 ②踏切り足は左右交互に行うようにする。 ③グループが一巡したら、ゴムの高さを高くする、片方の高さを高くして斜めにする、などして楽しく活動できる工夫をする。 ④友達の楽しい跳び方をみんなでまねをしてやってみる。</p>  <p>※用具の準備を協力して行うよう声をかけて場作りを行う。 ※ゴムに引っかかる子供が多い場合は、旗立台を支える係を交代で行う。 ※安全面の確認を忘れないように再度押さえる。 ※よい動き、声掛けが見られる子供を称賛し、全体に紹介する。</p> <p>連続して片足跳びを行うリズムをグループで口伴奏する。</p>
20	<p>※友達に続いてどんどん連続跳びを行うが、その際に前の友達とぶつからないように十分に間をあけるよう指導する。 ※やり方がわからない子供が見られたときは、教師が声をかけてやり方を示しながら教師と一緒に活動する。</p> <p><b>評価【学びに向かう力、人間性等④】</b></p>
25	<p>《片足ジグザグゴム跳び2》（4～5分程度時間を決めて、時間内で何度も繰り返す）</p> <p><b>【行い方の例】</b> ①前時の両足ゴム跳びと同じ要領で、全員でつながって連続で片足ジグザグ跳びを続けて行う。（8の字跳びのような感じで） ②グループが一巡したら、ゴムの高さを高くする、片方の高さを高くして斜めにする、などして楽しく活動できる工夫をする。</p>  <p>※跳び手係交代：旗立台を持つ手係交代：列に並び→跳び、と順番に係を交代する。 ※O回で前へ進んで戻す、など連続で跳ぶ1人の回数を決めておく。</p> <p>連続して片足跳びを行うリズムをグループで口伴奏する。</p>
30	<p>※友達に続いてどんどん連続跳びを行うが、その際に前の友達とぶつからないように十分に間をあけるよう指導する。 ※やり方がわからない子供が見られたときは、教師が声をかけてやり方を示しながら教師と一緒に活動する。 ※よい動き、声掛けが見られる子供を称賛し、全体に紹介する。</p> <p>《片足ジグザグゴム跳び3》（4～5分程度時間を決めて、時間内で何度も繰り返す）</p> <p><b>【行い方の例】</b> ①片足ジグザグ跳び2の要領で、グループで連続した回数を数えて、グループ対抗や全体で競争する。 ②ゴムに引っかかってもカウントする。 ③回数の伸びが見られたときは、伸びの得点を加えて勝敗を競うなど、伸びも認めるやり方を工夫する。</p> <p>※競争に夢中になり、場の安全の確認がおろそかにならないよう、再度、友達とぶつからないように十分に離れているかなど、場の安全に気を付けて活動することを指導する。 ※やり方がわからない子供が見られたときは、教師が声をかけてやり方を示しながら教師と一緒に活動する。 ※よい動き、声掛けが見られる子供を称賛し、全体に紹介する。</p>
35	
40	<p>《整理運動》 ・手首・足首・首のストレッチ 《振り返り（学習カード記入、発表）》 ・学習カードに、いい動きとはどんな動きかわかったか、○をつける。 ・いい動きをしていた子供を紹介し、称賛する。 ・片付けを協力して行うよう指導する。</p>
45	<p><b>【まとめ】一方の足の裏で床をポンと蹴って上に跳ぶと、片足ゴム跳びがうまくできるね。</b></p> <p>《片付け》 <b>評価【学びに向かう力、人間性等④】</b></p> <p>図：文部科学省 小学校体育まるわかりハンドブック、岩手県教育委員会 岩手っ子体力アップ運動小学校体育科指導資料ハンドブック 参照</p>
評価事項	<p><b>評価【学びに向かう力、人間性等④】</b> 運動遊びで使用する用具の準備や片付けを、友達と一緒にしようとする。（観察・発言、学習カード）</p>

時間	4 時間目 (全 8 時間)	
重点的指導事項	●片足または両足ジグザグ跳びの回数で競争する。	
活 動 内 容	5	<p>○あいさつ ○準備運動 ・ジャックナイフストレッチ、股割り、押し相撲、その場ジャンプ（心拍数が高まるもの）⇒エア長縄跳び</p>  <p>※教師の言葉がけで、跳び方や向き、人数などを変化させ、楽しく活動できるようやり方を工夫する。 ※自由な跳び方を引き出しながら、上方に跳ぶことを押さえる。</p> <p><b>【学習課題】 片足または両足ジグザグ跳びで、競争して楽しく遊ぼう。</b></p>
	10	<p>《競争のやり方を知る》 ※自分ができそうな跳び方（片足or両足）を選んで、前半2回、後半2回行い、跳んだ回数の合計で前半と後半別々に全体での順位を競う。 ※学習した競争の仕方を振り返り、再度やり方を押さえる。</p> <p>《競争1：両足ジグザグゴム跳び》（3分程度時間を決めて）</p> <p>【行い方の例】 ○両足でジグザグ跳びを行い、8の字跳びのような感じで、交代しながら連続で跳ぶ。（ゴムに引っかかってもカウント）</p>  <p>※跳ぶ⇒係交代：旗立台を持つ⇒係交代：列に並び⇒跳ぶ、この順番に係を交代する</p> <p>※各グループの競争1の回数を板</p> <p style="text-align: right;"><b>評価【知識及び技能⑨】</b></p>
	15	<p>《競争2：片足ジグザグゴム跳び》（3分程度時間を決めて）</p> <p>【行い方の例】 ○片足でジグザグ跳びを行い、8の字跳びのような感じで、交代しながら連続で跳ぶ。（ゴムに引っかかってもカウント）</p>  <p>※跳ぶ⇒係交代：旗立台を持つ⇒係交代：列に並び⇒跳ぶ、この順番に係を交代する</p> <p>※各グループの競争2の回数を板書</p> <p style="text-align: right;"><b>評価【知識及び技能⑨】</b></p>
	20	<p>《前半の活動の振り返りと作戦タイム》 ※いい動きが見られた子供を紹介し、後半の競争でまねをすることを押さえる。 ※後半は、ゴムを斜め（片方を低く、反対を高く）にして、自分が跳ぶことができるところまで跳んで次の友達に交代することを知らせる。 ※ゴムが高くなると、片足で跳ぶ方が跳び越しやすいことを知らせ、片足で強く踏み切り一方の足を上げてゴムを跳び越すよう押さえる。 ※作戦タイムでは、跳び方やどの高さまでなら跳ぶことができそうかの確認をグループで協力して行うとともに、跳ぶことが苦手な友達へのアドバイスなどを行わせる。</p>
	25	
	30	<p>《競争3：斜めになったゴムを使って、両足ジグザグゴム跳び》（3分程度時間を決めて） ※ゴムに引っかかったらカウントしない。（引っかかったら次の友達と交代する） ※無理をして一番高いところまで進もうとせず、難しいと思ったら交代するよう指導する。 ※各グループの競争3の回数を板書しておく。</p>
	35	<p>《競争4：斜めになったゴムを使って、片足ジグザグゴム跳び》（3分程度時間を決めて） ※ゴムに引っかかったらカウントしない。（引っかかったら次の友達と交代する） ※無理をして一番高いところまで進もうとせず、難しいと思ったら交代するよう指導する。 ※各グループの競争4の回数を板書し、合計回数で勝敗を決める。</p>
	40	<p>《整理運動》 ・手首・足首・首のストレッチ 《振り返り（学習カード記入、発表）》 ・後半の勝敗を知らせるとともに、すべての合計得点と順位を発表する。 ・友達のよい姿やよい動き、グループ内の声掛けなどの姿を発表し合う。 ・競争の感想や楽しさについて紹介し合う。また、グループの得点の伸びも称賛する。</p>
	45	<p><b>【まとめ】 ゴム跳び遊びで、いろいろなやり方で競争すると、楽しく運動遊びを行うことができるね。</b></p> <p>《片付け》</p> <p style="text-align: center;">図：文部科学省 小学校体育まるわかりハンドブック、岩手県教育委員会 岩手っ子体力アップ運動小学校体育科指導資料ハンドブック 参照</p>
	評価事項	<p>評価【知識及び技能⑨】 片足や両足で連続して上方に跳ぶことができる（観察）</p>

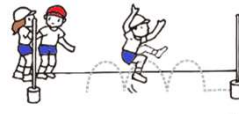
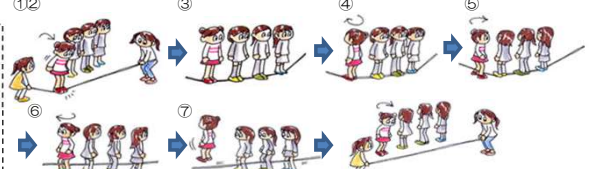


時間	5	時間目	(全 8 時間)																																																																																											
重点的指導事項	<b>指導【知識及び技能⑧】</b> 助走を付けて片足でしっかり地面を蹴って上方に跳ぶこと。																																																																																													
活 動 内 容	5	○あいさつ ○準備運動 ・ジャックナイフストレッチ、股割り、押し相撲、その場ジャンプ（心拍数が高まるもの）⇒片足や両足でジグザグ遊び		※片足跳びで、跳ぶ→係交代；直立台を持つ→係交代；列に並ぶ→跳ぶ、と順番に係を交代する。																																																																																										
	10	<b>【学習課題】</b> 助走を付けて片足で踏み切って、いろいろな高さのカードにタッチしたりゴムを跳んだりして楽しく遊ぼう。 <b>【課題に迫る発問】</b> 助走を付けて片足で踏み切って跳ぶとき、どんなことに気を付けられ、動きがよくなるかな？	<b>指導【知識・技能⑧】</b> <b>【考える例】</b> ・自分が跳びやすい足で踏み切る。そのために、リズムよく踏み切ることができるようにする。 ・一方の足の裏で床をポンと蹴って上に跳ぶ。		※バドミントン用の支柱に塩ビパイプや竹の棒などを結び付けて高さがある支柱を作る。 ※支柱にロープを張り、ボールや動物、数字などを描いたカードをひもでぶら下げる。 ※ひもの長さを変えて、カードの高さを変える。																																																																																									
	15	※教師がやって見せ、子供とやり取りをしながら、動きのやり方や動きのコツを知らせる。その際、リズムよい助走が大切なことや力強く踏み切ることを押さえ、動き方があまりに詳しくなり過ぎないように留意する。 <b>《カードタッチゲーム1》</b> （4～5分程度時間を決めて、時間内で何度も繰り返す） ※片足で踏み切って上へ跳び、自分がタッチできそうなカードを選んで、3歩程度の短い助走から片足で踏み切って上へ跳び、カードにタッチする。（数字を書いたカードを用いると得点ゲームにも発展できる） ※学級の実態によっては、マットを敷いて安全面に配慮する。 ※子供のいい動きを称賛し、全体で紹介する。片足でうまく踏み切ることが苦手な子供が見られる場合は、踏み切りやすい足にはちまきを巻くなどして意識づけを図る。																																																																																												
	20	<b>《カードタッチゲーム2》</b> （4～5分程度時間を決めて、時間内で何度も繰り返す） ※各カードの下に、踏切りのめやすとしてフープやケンステップを置く。 ※自分がタッチしようと思うカードを宣言し、フープに足を入れて踏み切ってタッチができた成功。（簡単にタッチできるカードばかりでなく、「もう少しで届きそうなカードにタッチできるようにがんばろう！」などの声掛けをし、挑戦意欲を高める。その際、着地で手や尻もちを着くときは骨折の危険性があるので、タッチするカードを低いものに変えるよう指導する。 ※学級の実態によっては、マットを敷いて安全面に配慮する。 ※子供のいい動きを称賛し、全体で紹介する。片足でうまく踏み切ることが苦手な子供が見られる場合は、踏み切りやすい足にはちまきを巻くなどして意識づけを図る。																																																																																												
	25	<b>《カードタッチゲーム3》</b> （4～5分程度時間を決めて、時間内で何度も繰り返す） ※カードタッチゲーム2の要領で得点化し、全体で競争する。 ※得点は、カードタッチの得点＋踏切り得点とし、得点を設定する。（例） ※着地で手や尻もちを着くときは骨折の危険性があるので、タッチするカードを低いものに変えるよう指導する。 ※学級の実態によっては、マットを敷いて安全面に配慮する。 ※グループの合計点を用いて、全体で競争する。（例）																																																																																												
	30			<b>【得点記録カード例】</b> <table border="1" data-bbox="1029 1299 1428 1657"> <thead> <tr> <th>かいすう</th> <th>できばえ</th> <th>Aさん</th> <th>Bさん</th> <th>Cさん</th> <th>Dさん</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="4">1</td> <td>5高カード</td> <td>○</td> <td>○</td> <td>○</td> <td>○</td> </tr> <tr> <td>4高カード</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3高カード</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>1高カード</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td rowspan="4">2</td> <td>5高カード</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>4高カード</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3高カード</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>1高カード</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td rowspan="4">3</td> <td>5高カード</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>4高カード</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3高カード</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>1高カード</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td rowspan="4">4</td> <td>5高カード</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>4高カード</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3高カード</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>1高カード</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	かいすう	できばえ	Aさん	Bさん	Cさん	Dさん	1	5高カード	○	○	○	○	4高カード					3高カード					1高カード					2	5高カード					4高カード					3高カード					1高カード					3	5高カード					4高カード					3高カード					1高カード					4	5高カード					4高カード					3高カード					1高カード				
	かいすう	できばえ	Aさん	Bさん	Cさん	Dさん																																																																																								
	1	5高カード	○	○	○	○																																																																																								
		4高カード																																																																																												
		3高カード																																																																																												
1高カード																																																																																														
2	5高カード																																																																																													
	4高カード																																																																																													
	3高カード																																																																																													
	1高カード																																																																																													
3	5高カード																																																																																													
	4高カード																																																																																													
	3高カード																																																																																													
	1高カード																																																																																													
4	5高カード																																																																																													
	4高カード																																																																																													
	3高カード																																																																																													
	1高カード																																																																																													
35																																																																																														
40	<b>《整理運動》</b> ・手首・足首・首のストレッチ <b>《振り返り（学習カード記入、発表）》</b> ・学習カードに、いい動きとはどんな動きかわかったか、○をつける。 ・合計得点と順位を発表する。 ・いい動きをしていた子供を紹介し、称賛する。 ・片付けを協力して行うよう指導する。																																																																																													
45	<b>【まとめ】</b> 助走を付けて片足でしっかり地面を蹴って上方に跳ぶと高く跳ぶことができるね。 その時、リズムよい助走で踏み切ることができるともっと動きが良くなるね。																																																																																													
評価事項	<b>《片付け》</b>	図:岩手県教育委員会 岩手っ子体力アップ運動小学校体育科指導資料ハンドブック 参照																																																																																												

時間	6 時間目 (全 8 時間)	
重点的指導事項	<b>指導【思考力、判断力、表現力等②】</b> 友達のよい動きを見付けること。	
5	○あいさつ ○準備運動 ・ジャックナイフストレッチ、股割り、押し相撲、その場ジャンプ（心拍数が高まるもの）⇒片足や両足でジグザグ遊び	 <div style="border: 1px dashed black; padding: 2px; font-size: small;">             ※片足跳びで、跳ぶ→係交代；旗立台を持つ→係交代；列に並ぶ→跳ぶ、この順番に係を交代する。           </div>
5	<b>【学習課題】8の字ゴム跳び遊びで、友達のいい動きを見付けてまねをして、動きがうまくなるようにしよう。</b>	
5	<b>【課題に迫る発問】いい動きってどんな動きだったかな？</b>	
10	※前時までの学習をもとに、いい動きの例を再度押さえる。特に、助走のリズムや踏切りの音、着地の様子などに目を向けるよう知らせる。 ※友達のいい動きを見つけたときは、「OOがすごい」「OOしているところがいいね」などと友達に伝えることも大切なことにも触れる。また、見つけた動きのまねをすると自分の動きももっと良くなることにも触れる。 <b>指導【思考力、判断力、表現力等②】</b> ※本時は、新しいゴム跳びを行うことを知らせる。	
10	≪片足8の字ゴム跳びのやり方を知り、試してみる≫（5分程度） <b>【行い方の例】</b> ①8の字跳びのように、フープを目安に片足で踏み切ってゴムを跳び越す。 （踏切り足を左右で変える） ②グループが一巡したら、ゴムの高さを高くする、片方の高さを高くして斜めにする、などして楽しく活動できる工夫をする。	 <div style="border: 1px dashed black; padding: 2px; font-size: small;">             ※跳ぶ→係交代；旗立台を持つ→係交代；列に並ぶ→跳ぶ、この順番に係を交代する。              ※何回かでも回連続できるの記録の伸びに挑戦するなど、活動意欲を高める工夫をする。              連続して数を口伴奏で数えながらリズムを作る           </div>
15	※友達に続いてどんどん連続して8の字跳びを行うが、その際に前の友達とぶつからないように十分に間をあけるよう指導する。 ※やり方がわからない子供が見られたときは、教師が代わってやり方を示しながら教師が一緒に活動する。 ※よい動き、声掛けが見られる子供を称賛し、全体に紹介する。 ※グループ内でトリオ（ペア）を組み、友達のいい動きを見付けることを押さえる。 ※学級の実態によっては、マットを敷いて安全面に配慮する。 ※片足でうまく踏み切ることが苦手な子供が見られる場合は、踏み切りやすい足にはちまきを巻くなどして意識づけを図る。	
20	<b>活</b> <b>動</b> <b>内</b> <b>容</b> ≪見つけた友達のいい動きを共有する≫ ※片足8の字跳びを試してみて、見つけたいい動きをトリオ（ペア）で伝え合う。その際、「もっとこうしたらいいよ。」というアドバイスができるときは、それも加えるよう触れる。 ※伝え合ったいい動きをいくつか全体で発表させ、動きを共有するとともに、後半にまねをして自分の動きももっと良くしていくことを押さえる。 ※後半は、グループの連続した回数（ゴムに引っかかってもカウントする）で競争することを知らせる。また、後半もトリオ（ペア）でいい動きを見付けることを知らせる。	
25	<b>評価【思考力、判断力、表現力等②】</b>	
30	≪片足8の字ゴム跳びで競争する≫（4～5分程度で、2回戦） ※友達に続いてどんどん連続して8の字跳びを行うが、その際に前の友達とぶつからないように十分に間をあけるよう指導する。 ※やり方がわからない子供が見られたときは、教師が代わってやり方を示しながら教師が一緒に活動する。 ※よい動き、声掛けが見られる子供を称賛し、全体に紹介する。 ※グループ内でトリオ（ペア）を組み、友達のいい動きを見付けることを押さえる。 ※学級の実態によっては、マットを敷いて安全面に配慮する。 ※片足でうまく踏み切ることが苦手な子供が見られる場合は、踏み切りやすい足にはちまきを巻くなどして意識づけを図る。 ※各回戦ごとに順位を決める、2回戦の合計回数で順位を決めるなど、学級の実態により決まりを決める。	
35	<b>評価【思考力、判断力、表現力等②】</b>	
40	<b>整理運動</b> ・手首・足首・首のストレッチ ≪振り返り（学習カード記入、発表）≫ ・学習カードに、後半のトリオ（ペア）のいい動きを記録し、発表し合う。（○○さんの○○していたところ） ・得点と順位を発表する。 ・いい動きや声掛けをしていた子供を紹介し、称賛する。 ・わかりやすい伝え方や動きをしながら伝えていた子供を紹介し、称賛する。	
45	<b>【まとめ】うまく片足で踏み切ってゴムを跳ぶためには、友達のいい動きを見付けることが大切だね。</b>	
45	<b>≪片付け≫</b>	
45	図：岩手県教育委員会 岩手っ子体力アップ運動小学校体育科指導資料/ハンドブック 参照	
評価事項	<b>評価【思考力、判断力、表現力等②】</b> 友達のよい動きを見付けている。（観察・発言、学習カード）	



時間	7 時間目 (全 8 時間)	
重点的指導事項	<b>指導【思考力、判断力、表現力等③】</b> 友達のよい動きを友達に伝えること。	
5	○あいさつ ○準備運動 ・ジャックナイフストレッチ、股割り、押し相撲、その場ジャンプ（心拍数が高まるもの）⇒片足や両足でジグザグ遊び	 <div style="border: 1px dashed gray; padding: 5px; font-size: small;">             ※片足跳びで、跳ぶ→係交代；旗立台を持つ→係交代；列に並ぶ→跳ぶ、と順番に係を交代する。           </div>
5	<div style="border: 2px dashed black; padding: 5px;"> <b>【学習課題】8の字ゴム跳び遊びで、友達のいい動きを見付けてまねをして、動きがうまくなろう。(前時からの続き)</b> </div>	
10	<div style="border: 2px dashed black; padding: 5px;"> <b>【課題に迫る発問】友達のいい動きを見付けいたら、友達にどのように伝えるといいかな？</b> </div>	
10	<p>※前時までの学習をもとに、助走のリズムや踏切りの音、着地の様子などのいい動きを見付けることを再度押さえる。          ※友達のいい動きを見付けるときは、「〇〇がすごい」「〇〇しているところがいいね」などと友達に伝えることを再度確認し、前時に見られた伝え合いの良いトリオ（ペア）の姿を紹介する。その際、いい動きについてトリオ（ペア）から伝えてもらった時の気持ちも引き出す。          ※見つけた動きのまねをすると自分の動きももっと良くなることにも触れる。          ※本時は、ゴムを斜めに張って、自分が跳べそうな高さを跳びながら8の字ゴム跳びの競争を引き続き行うこととするが、子供の状況によっては、前時と同様に、一定の高さとする。</p>	
15	<p>《片足8の字ゴム跳び競争1》（4～5分程度で、2回戦）          ※友達に続いてどんどん連続して8の字跳びを行うが、その際に前の友達とぶつからないように十分に間をあけるよう指導する。          ※やり方がわからない子供が見られたときは、教師が付いてやり方を示しながら教師と一緒に活動する。          ※よい動き、声掛けが見られる子供を称賛し、全体に紹介する。          ※グループ内でトリオ（ペア）を組み、友達のいい動きを見付けることを押さえる。          ※学級の実態によっては、マットを敷いて安全面に配慮する。          ※片足でうまく踏み切ることが苦手な子供が見られる場合は、踏み切りやすい足にはちまきを巻くなどして意識づけを図る。          ※各回戦ごとに順位を決める、2回戦の合計回数または本時のすべての合計回数で順位を決めるなど、学級の実態により決まりを決める。</p>	 <div style="border: 1px dashed gray; padding: 5px; font-size: small;">             ※跳ぶ→係交代；旗立台を持つ→係交代；列に並ぶ→跳ぶ、と順番に係を交代する。              ※時間内で回数連続できる力記録の伸びに挑戦するなど、活動意欲を高める工夫をする。              ※ゴムを斜めに張って跳ぶ位置を選ぶときは、踏切りのめやすは体育館の床の線を使うなど工夫する。              連続して数を口伴奏で数えながらリズムを作る           </div>
20	<p>《見つけた友達のいい動きを伝えよう》          ※片足8の字跳びを試してみて、見つけたいい動きをトリオ（ペア）で伝え合う。その際、「もっとこうしたらいいよ。」というアドバイスができるときは、それも加えるよう触れる。          ※伝え合いたい動きをいくつか全体で発表させ、動きを共有するとともに、後半にまねをして自分の動きももっと良くしていくことを押さえる。          ※後半もトリオ（ペア）でいい動きを見付けることを知らせる。</p>	
25	<div style="border: 2px solid black; padding: 5px; text-align: right;"> <b>評価【思考力、判断力、表現力等③】</b> </div>	
30	<p>《片足8の字ゴム跳びで競争2》（4～5分程度で、2回戦）          ※友達に続いてどんどん連続して8の字跳びを行うが、その際に前の友達とぶつからないように十分に間をあけるよう指導する。          ※やり方がわからない子供が見られたときは、教師が付いてやり方を示しながら教師と一緒に活動する。          ※よい動き、声掛けが見られる子供を称賛し、全体に紹介する。          ※グループ内でトリオ（ペア）を組み、友達のいい動きを見付けることを押さえる。          ※学級の実態によっては、マットを敷いて安全面に配慮する。          ※片足でうまく踏み切ることが苦手な子供が見られる場合は、踏み切りやすい足にはちまきを巻くなどして意識づけを図る。          ※各回戦ごとに順位を決める、2回戦の合計回数または本時のすべての合計回数で順位を決めるなど、学級の実態により決まりを決める。</p>	
35	<p>《整理運動》          ・手首・足首・首のストレッチ          《振り返り（学習カード記入、発表）》          ・学習カードに、後半のトリオ（ペア）のいい動きを記録し、発表し合う。（〇〇さんの〇〇していたところ）          ・得点と順位を発表する。          ・わかりやすい伝え方や動きをしながら伝えていた子供を紹介し、称賛する。その際、トリオ（ペア）からどんなことをどのように伝えられたのかを発表するよう押さえる。</p>	
40	<div style="border: 2px solid black; padding: 5px; text-align: right;"> <b>評価【思考力、判断力、表現力等③】</b> </div>	
45	<p>《片付け》          【まとめ】友達のいい動きを見付けて伝え合うと、片足で踏み切ってゴムを跳ぶときに大切な動きががよくわかるね。</p>	
評価事項	<b>評価【思考力、判断力、表現力等③】</b> 友達のよい動きを友達に伝えている。（観察・発言、学習カード）	※指導と評価に余裕があれば、次時に計画している【知識及び技能⑧】（助走を付けて片足でしっかり地面を蹴って上方に跳ぶことができる）の評



時間	8 時間目 (全 8 時間)	
重点的指導事項	●今までに学習した技能のポイントを使って、ゴム跳び遊びを行う。	
5	○あいさつ ○準備運動 ・ジャックナイフストレッチ、股割り、押し相撲、その場ジャンプ（心拍数が高まるもの）⇒片足や両足でジグザグ遊び	 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; width: fit-content; margin-left: auto;"> <small>※片足跳びで、跳ぶ→係交代；両足立合を持つ→係交代；列に並ぶ→跳ぶ、と順番に係を交代する。</small> </div>
	<b>【学習課題】 学習したことを使って、いろいろな昔遊びのゴム跳び遊びをやってみよう。</b>	
	10	<b>《ゴム踏み遊び》</b> <b>【行い方の例】</b> ①4～5人でグループを組む。 ②ゴムの両端を2人が持ち、ゴムの高さを決める。スタート係を決め、係が初めに両足を揃えてジャンプし、ゴムを踏む。 ③他の人は係と同じようにジャンプをし、ゴムを踏む。（最後まで親のまねをしていきます） ④180度回転して、クルッとジャンプゴムを両足揃そろえて踏む。 ⑤横に向くようにジャンプ両足でゴムをまたぐ。 ⑥180度回転してクルッとジャンプ両足でゴムをまたぐ。 ⑦右横にジャンプし、両足はそろえてゴムの横にとび、両足を揃えたまま、180度回転してクルッとジャンプする。（ゴムを持つ係を交代して②から再度始めます）
	15	 <p>※やり方がわかるまでは、教師が一つずつ声をかけながら全グループが同時に動く。          ※やり方がわかったら、スムーズに最後までできることを目標として、時間内に何回繰り返すことができるかグループで挑戦させる。（ゴムを持つ係やスタート係を交代しながら）          ※やり方がわからない子供が見られたときは、教師が付いてやり方を示しながら教師と一緒に活動する。          ※よい動き、声掛けが見られる子供を称賛し、全体に紹介する。</p>
	20	<b>《見つけた友達のいい動きを紹介する》</b> ※グループの中で見つけた友達のいい動きを全体で発表させ、動きを共有する。 ※後半は、また違った昔遊びを行うことを知らせ、後半も友達のいい動きを見付けることを押さえる。
25	<b>《ゴムダン遊び》</b> <b>【行い方の例】</b> ①4～5人でグループを組む。 ②ゴムの両端を2人が持ち、ゴムはたるまないように持つ。 ③足首⇒膝⇒腰⇒へそ⇒わき⇒あご⇒おでこ⇒あたまと高さを変えていく。その際、ゴムを持つ係は、順番で交代し、全員が一つの高さを跳んだら高さを上げる。 ④助走を付けて片足で踏み切り、どの高さまで跳ぶことができるか挑戦する。 ⑤跳ぶことが難しい高さになったら、ゴムに足をかけたり逆立ちをしたりしてゴムを越えてよいこととする。	 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin-left: auto;"> <b>ゴムの高さ</b>          あたま.....          おでこ.....          あご.....          わき.....          へそ.....          こし.....          もも.....          ひざ.....          足くび.....       </div>
	30	
	35	※やり方がわかるまでは、教師が一つずつ声をかけながら全グループが同時に動く。 ※やり方がわかったら、時間内に繰り返し行う。その際、 ※やり方がわからない子供が見られたときは、教師が付いてやり方を示しながら教師と一緒に活動する。 ※よい動き、声掛けが見られる子供を称賛し、全体に紹介する。 ※着地で手や尻もちを着くときは骨折の危険性があるので、無理な高さに挑戦しないように指導する。 ※学級の実態によっては、マットを敷いて安全面に配慮する。
40	<b>《整理運動》</b> ・手首・足首・首のストレッチ <b>《振り返り（学習カード記入、発表）》</b> ・遊びで見られた、友達のいい動きだけでなく、単元を通した感想等についても発表し合う。 ・友達の良いところは、「○○さんの、●●が■■になっていた」というように、具体的に良い動きを紹介し合う。	
45	<b>【まとめ】 いい動きを友達と伝え合い互いにまねをすると、動きがよくなるね。          いろいろなゴム跳び遊びを休み時間も行うなどと、健康な体作りにもつながるね。</b>	
評価事項	<b>評価【知識及び技能⑧】</b> 助走を付けて片足でしっかり地面を蹴って上方に跳ぶことができる。（観察）	

図：岩手県教育委員会 岩手っ子体力アップ運動小学校体育科指導資料ハンドブック、日本レクリエーション協会 子供の体力向上ホームページ 参照