

◆ 授業づくりの視点（低学年）：ボールゲーム ◆

○基本的な考え方

ボールゲームは、簡単なボール操作やボールを持たないときの動きによって、ボールを的に当てたり、攻めたり守ったりしながら勝敗を競い合うゲームである。ボールゲームの内容は、簡単なボール操作で行う「ボール遊び」と、簡単な規則で行う「ボール投げゲーム」ならびに「ボール蹴りゲーム」によって構成されている。これは、低学年の段階は、型ごとに共通する特定の技能を用いてゲームをすることが難しいことから、型を超えて幅広くボール運動の基礎を培うことを意図したものである。

そのため、ボールゲームの授業では、物やマークなどの的に向かってボールを投げたり蹴ったりする目的によって競争するゲームや、攻守を交代しながらボールを投げたり蹴ったりするゲームなど、児童にとってわかりやすいゲームをじっくり学びながら、児童の実態を踏まえつつ、ゴールにボールを投げ入れたり蹴り入れたりする攻守が入り交じったゲームに発展させていく。小学校学習指導要領解説体育編では、「技能」、「態度」、「思考・判断」に関連して、以下のような指導内容の例が示されている。

技 能

- ・ねらったところに緩やかにボールを投げたり、転がしたり、蹴ったりすること。
- ・ボールを捕ったり止めたりすること。
- ・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。
- ・ボールを操作できる位置に動くこと。

態 度

- ・ボールゲームに進んで取り組むこと。
- ・運動の順番やきまりを守り、友達と仲よくゲームをすること。
- ・用具の準備や片付けを、友達と一緒にすること。
- ・危険物が無いか、ゲームをする場が十分あるかなどの場の安全に気を付けること。

思考・判断

- ・ボールゲームや鬼遊びの行い方を知り、楽しくゲームができる場や得点の方法などの規則を選ぶこと。
- ・ボールゲームや鬼遊びの動き方を知り、攻め方を見付けること。

中学年では、コート内で攻守が入り交じり、手や足などを使って攻防を組み立て、一定時間内に得点を競い合う「ゴール型ゲーム」、ネットで区切られたコートの中で攻防を組み立て、一定の得点に早く達することを競い合う「ネット型ゲーム」、攻守を規則的に交代し合い、一定の回数内で得点を競い合う「ベースボール型ゲーム」の3つの型ごとに内容が示されており、それぞれ易しいゲームを行う。低学年のボールゲームでは、「ボール遊び」でボール操作に慣れるとともに、簡単な規則で行われるわかりやすいゲームを十分楽しみながら、中学年への発展を見通した学習を進めることが期待される。

○学習の進め方のポイント

<易しいゲームにするための規則や用具の工夫>

ボールゲームでは、低学年という発達の段階を踏まえて、簡単な規則で楽しくゲームができるようにすることが大切である。そのため、児童がボールを投げたり、捕ったり、蹴ったり、止めたりするなどの簡単なボール操作でゲームに取り組めるようにゲームの工夫を行う必要がある。

低学年の児童にとって、攻守が入り交じるゲームの状況において、素早く判断して味方にパスを出したり、空いている場所へ素早く動いてパスをキャッチしたりするなどの技能は難しいため、攻めと守りが明確になるように攻守を分離、もしくは交代しながらゲームを行ったり、攻め側より守り側の人数を少なくして守りのいない場所を見付けやすくしたりするなどの規則の工夫が重要である。

また、ボールを投げたり蹴ったりするの的当てゲームを例にあげると、いろいろな大きさの的を用意したり、「的に当てたら1点、的を倒したら3点」といった得点方法にするなど、意欲をもって楽しくゲームができる運動の場や得点の方法などの規則を児童自らが選べるようにするとよいであろう。

ボールについては、空気を抜いたミニハンドボールやドッジボールなど、柔らかくて扱いやすいボールを使用することで、ボール操作が易しくなり、硬いボールを怖がる児童への配慮にもなる。また、的については、ポートボール台の上に、カラーコーンや段ボール箱、ペットボトルなど、ボールが当たると音が出るようなものを置くことで得点の判断もしやすくなる。

<ゲームにつながる運動>

児童がボールゲームを楽しみ、意欲的に取り組むためには、ねらったところにボールを投げたり、蹴ったりすることや、飛んでくるボールを捕ったり、止めたりすることなどの簡単なボール操作を身に付けることが必要になる。そのため、様々な「ボール遊び」やねらった所へ投げる（蹴る）ことを意図した「的当てゲーム」や、3人（または4人）でパスを回す「三角（四角）パス」など、簡単なゲームでボール操作を十分行い、楽しみながら動きの習得ができるような運動を設定するとよいであろう。また、低学年では、「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。」「ボールを操作できる位置に動くこと。」などのボールを持たないときの動きも、例えば、壁にぶつけたボールを捕るなどのボール操作を通して、自然に習得できるような指導が求められる。

<教師の言葉がけのポイント>

ボールゲームでは、守りのいない場所を見付けて、ボールを的に向かって投げるまたは蹴ることが重要な課題となる。そのため、児童が、得点のしやすい場所へボールを持って移動したり、パスを回しながら守りの隙についてシュートしたりするなどの攻め方を見付けるための発問をしたり、課題の解決につながるような助言を与えたりする。

また、的にボールを当てたり、投げられた（蹴られた）ボールを止めたりしている児童を賞賛するだけでなく、みんなが楽しくゲームができるような場や得点の方法を選んでいる児童、きまりを守って友達と仲よくゲームをしている児童などについても積極的に賞賛し、それらを学級全体に広めていくことも大切である。

ボール投げゲームの例

1 ゲームのねらい

このゲームは、攻めと守りがはっきりした状態でのゲームを楽しむために、ボール投げ遊びから発展させたゲームである。

そのため、子どもたちがボールを投げて的に当てる攻めと、それを防ぐ守りに分かれて競い合いが行えるよう、ルールや運動の場を工夫することによって、子どもたちがボールを投げたり、捕ったりするゲームの学習が十分行えるように配慮することが大切である。

単元のはじめの段階では、1人での的当て遊びを充分に行い、的当て遊びの楽しさを十分味わってから、後半は攻守が分かれたボール投げゲームへと授業を発展させていくと児童にとって学習がわかりやすい。

指導に際しては、的の大きさや個数、児童の投力、コート広さ、それに対応した人数などを考慮し、ルールはできるだけ分かりやすいものにするこで、児童の実態にあった攻守が分離した攻防型のゲームから攻守が入り交じったゲームへとスムーズに発展させたい。

2 ゲームの規則など

(1) 規則

- ・ チームは、4人で編成することを基本とする。4人で攻め、守りのチームは、3人で守ることで、攻めやすい状況をつくる。守りの1人は、得点係などをし、適宜交代する。ボールは、1個で行う。
- ・ 時間は3分とする。的に当たったら1点とし、多く得点したチームの勝ちとする。
- ・ ゲームのスタートは、笛の合図により始まり、攻めのチームは、外側の円からボールを持って移動したり、パスを回したりしながら的に向けてボールを投げる。
- ・ 守りのチームは、的のある外側の円と内側の円の間に位置をとり、的に当てられないように投げられたボールを手足や全身を使って防ぐ。
- ・ 複数の的を設置する場合の置き方は、守りのチームが工夫する。
- ・ ボールを持って何歩でも移動してよい。
- ・ ボールを転がしてパスを回すのもよしとする。

(2) 場の設定

- ・ 外側は3m～4m、内側は2mの直径の円をかき、その中に的となる物を配置する。児童の実態に応じて的の大きさや物、個数を変えてもよい。

(3) 用具

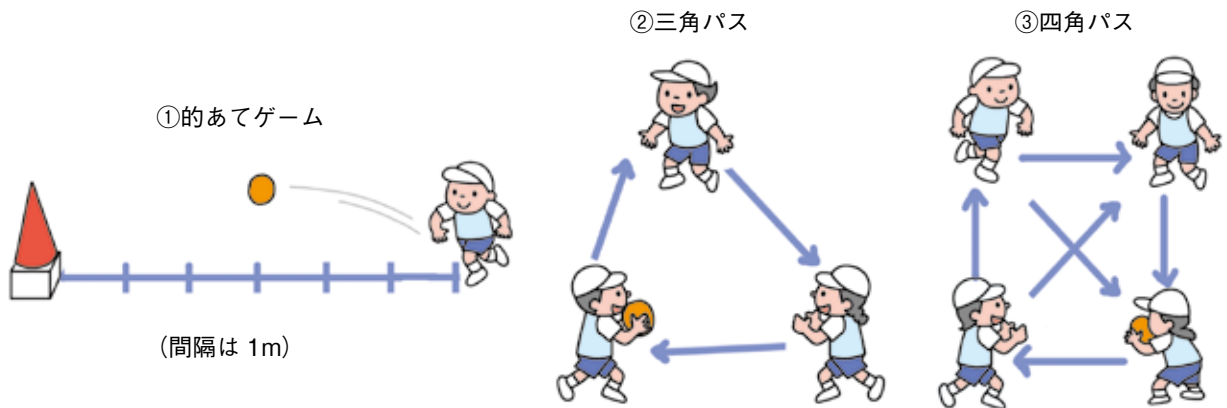
- ・ ボールは、柔らかいボールを使う。(空気を抜いたドッジボールなどでもよい)
- ・ 的は、ポートボール台などの上に、コーン、段ボール箱、ペットボトル、一斗缶など、当たると音が出るものを置くとよい。また、背の高い物を的にすると投げられたボールが子どもたちの顔面に当たるなどけがをすることもあるので、子どもの背の高さを考慮して的になる物を選択する。
- ・ 得点を数えるために、玉入れの玉を用意するのもよい。
- ・ 的にチームで描いた絵を着けて置くと児童の意欲が高まる。

3 攻防のイメージ



4 学習を深めるために

○ ゲームにつながる運動例



3のゲームを中心に学習するためには、パスが必要となる。①の的あてゲームでは、遠くへ投げることやねらった所に投げることを意図して設定したゲームである。児童一人一人が楽しみながら動きを高めるために、1 m ラインのところから投げて的に当てることができれば1点とし、チームで競い合うとよい。

また、円の外側からチームメイトにパスをし、パスを回しながら守りの隙についてシュートするために、②三角パスや③四角パスを行うのも効果的である。基本的には②三角パスが基本となるが、動きながらパスをすることも指導するとよい。

○ 教師の言葉がけのポイント

攻めでは守りの薄い所を見つけてシュートをすることが課題となる。パスやボールを持つての移動など、攻め易い場所や攻め方の工夫についての発問をしたり、課題の解決になるような助言をしたりするとよい。

ボール蹴りゲームの例

1 ゲームのねらい

このゲームは、攻めと守りがはっきりした状態でのゲームを楽しむために、ボールを蹴って行う的当てゲームから発展させたゲームである。

そのため、児童がボールを蹴って的に当てる攻めと、それを防ぐ守りに分かれて競い合いが行えるよう、ルールや運動の場を工夫することによって、児童がボールを蹴ったり、止めたりするゲームの学習が十分行えるように配慮したゲームにすることが大切である。

単元のはじめの段階では、1人での的当てボールけり遊びを充分に行い、2人、3人と他者とのかわりを増やししながら、後半は攻守が分かれたボール蹴りゲームへと授業を発展させていくと児童にとって学習がわかりやすい。

指導に際しては、的の大きさ、コート of 広さ、それに対応した人数などを工夫し、ルールはできるだけわかりやすいものにするこゝで、児童の実態にあった攻守がはっきりした攻防型のゲームから攻守が入り交じったゲームへとスムーズに発展させたい。

2 ゲームの規則など

(1) 規則

- ・チームは3人で編成することを基本とする。3人で攻め、守りのチームは2人で守るこゝで攻めやすい状況をつくる。守りの1人は得点係などをし、適宜交代する。1チームのボール数は3個とする。
- ・時間は3分とする。的に当たったら1点とし、多く得点したチームの勝ちとする。
- ・ゲームのスタートは笛の合図により始まり、攻めのチームは外側の円からの的に向けてボールを蹴る。
- ・守りのチームは、的のある内側の円に位置をとり、的に当たらないように蹴られたボールを手足や全身を使って防ぐ。的の置き方は、守りのチームが工夫する。
- ・ボールを手で扱って移動してもよい。

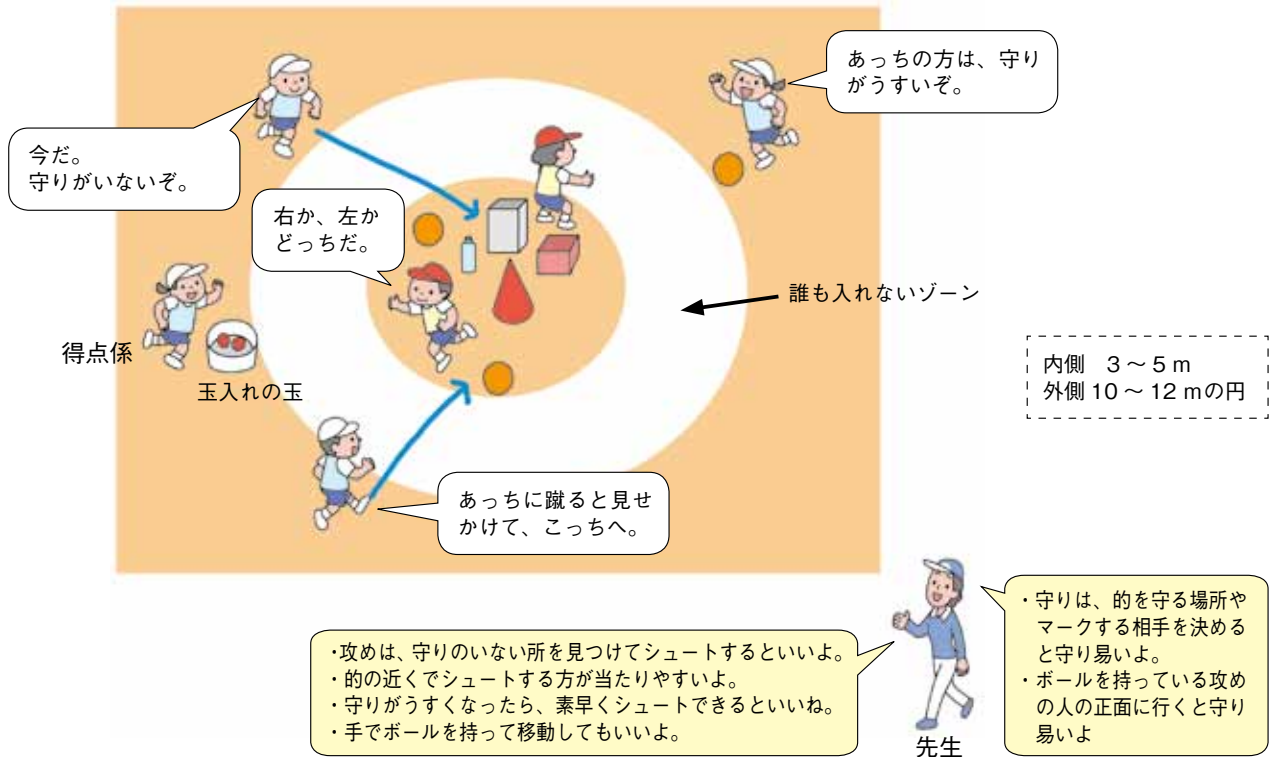
(2) 場の設定

- ・外側10 m～12 m、内側3 m～5 mの直径の円をかき、その中に的となる物を配置する。人数や的の大きさ、個数に応じてコート of 広さを変えてよい。

(3) 用具

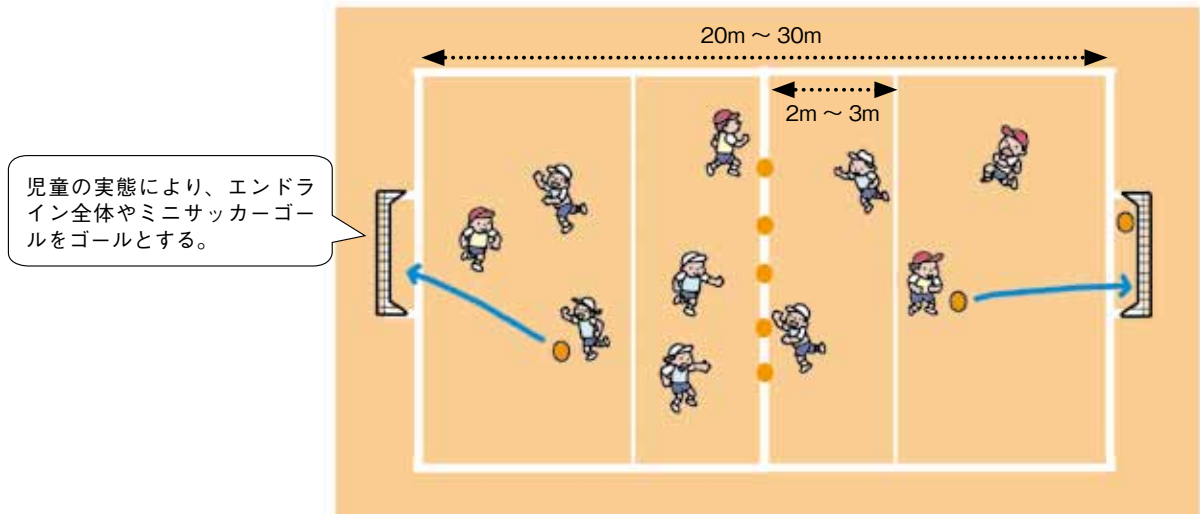
- ・ボールは、柔らかいボールを使う。(空気を抜いた弾まないボールでもよい)
- ・的は、コーン、段ボール箱、ペットボトル、一斗缶、ブルーシートなど、当たると音が出るものを使うとよい。また、ペットボトルなどは水を入れて重くするのもよいが、背の高い物を的にすると浮き球を多く蹴られ児童の顔面に当たるなどけがをすることもあるので、児童の背の高さを考慮した物を選択する。
- ・得点を数えるために、玉入れの玉を用意するのもよい。

3 攻防のイメージ



4 学習を深めるために

○発展したゲームの例 (攻守入り交じってのボール蹴りゲーム)



○設定の理由

攻防が分離したゲームの発展として設定し、攻守が入り交じった状態の攻防を楽しむ。

○指導上の留意点

児童が仲よく運動し、勝敗を素直に受け入れることが大切であることを適宜指導する。

○ルール

センターラインにボールを置き、ハーフコート内にある線から合図によりボールをとりに動く。ボールを保持したら、相手のゴールに対しシュートする。ゴールしたら1点。ゴールしたボールは、そのままゴール内に置いておく。ボールの数が少なくなってくると数人でボールを取り合い、最後の1個がゴールされたら終了。または、時間制限により終了とする。より多くゴールしたチームの勝ちとする。

◆ 授業づくりの視点（低学年）：鬼遊び ◆

○基本的な考え方

鬼遊びは、一定の区域で逃げたり、追いかけたり、相手の陣地を取り合ったりしながら勝敗を競い合うゲームである。その代表的なものとして、攻めと守りが入り交じる「一人鬼」や「二人組鬼」、攻守が交代する「宝取り鬼」や「ボール運び鬼」などがあげられる。

低学年では、一定の区域あるいは工夫した区域で、逃げる、追いかける、陣地を取り合うなどの簡単な規則による鬼遊びのなかで学習が進められる。小学校学習指導要領解説体育編では、「技能」、「態度」、「思考・判断」について、以下のような指導内容の例が示されている。

技 能

- ・相手（鬼）にタッチされたり、自分のマーク（タグやフラッグ）を取られたりしないように、逃げたり身をかわしたりすること。
- ・相手（鬼）のいない場所に移動したり、駆け込んだりすること。
- ・2・3人で連携して、相手（鬼）をかわしたり走り抜けたりすること。
- ・逃げる相手を追いかけてタッチしたり、マーク（タグやフラッグ）を取ったりすること。

態 度

- ・鬼遊びに進んで取り組むこと。
- ・運動の順番やきまりを守り、友達と仲よくゲームをすること。
- ・用具の準備や片付けを、友達と一緒にすること。
- ・危険物が無いか、ゲームをする場が十分あるかなどの場の安全に気を付けること。

思考・判断

- ・鬼遊びの行い方を知り、楽しくゲームできる場や得点の方法などの規則を選ぶこと。
- ・鬼遊びの動き方を知り、攻め方を見付けること。

中学年では、タグラグビーやフラッグフットボールを基にした陣地を取り合うゴール型ゲームで、基本的なボール操作やボールを持たないときの動きによってゲームをしたり、簡単な作戦を立てたりすることを学習させていくことになるため、低学年の鬼遊びでは、そこへの発展を見通した学習が期待される。

○学習の進め方のポイント

<易しいゲームにするための規則の工夫>

鬼遊びでは、低学年の発達の段階を踏まえて、簡単な規則で楽しくゲームができるようにすることが大切である。そのため、逃げたり、追いかけたりするなどの易しい動きで取り組めるようなゲームの工夫が必要になる。低学年の児童にとって、素早い状況判断で味方にパスを出したり、空いている場所へ素早く動いてパスをキャッチしたりするなどの技能は難しいことから、相手（鬼）に自分のマークを取られないように逃げたり、ボールを持ったまま相手（鬼）のいない場所に駆け込んだりするような工夫が適切である。得点の方法についても、マークを取ったり、ゴールラインを越えたりするだけで得点となるような簡単な規則でゲームが行えるようにする。

また、すぐに自分のマークを取られてしまったり、1人で相手（鬼）をかわしたり走り抜けたりすることができない状況が生じることもある。この場合は、2・3人で連携することや攻め方を見付けることを指導して、それらの解決に向けてスタート前に「攻め方を決める」という課題を設定したり、楽しくゲームができる場や得点の方法などの規則を児童自らが選べるようにするとよいであろう。

＜ゲームの人数やコート、用具の工夫＞

鬼遊びでは、攻めの全員が鬼ゾーンを突破して宝を取ったり、ボールを得点ゾーンに運び込んだりすることができるように、相手（鬼）の数を少なくしたり、コート横幅を広くしたりするといった相手（鬼）のいない場所を増やすような工夫が必要になる。また、ボール運び鬼では、低学年の児童が片手に持って走れるぐらいの大きさのボールを使用することで、相手（鬼）から逃げたり身をかわしたりする動きも身に付けやすくなる。また、マークについてはタグやフラッグを使用するが、それらが短すぎると鬼がマークを取れなくなってしまい、鬼遊びの面白さが失われ、児童の学習意欲が低下してしまうことがあるので、ある程度の長さを確保する必要がある。

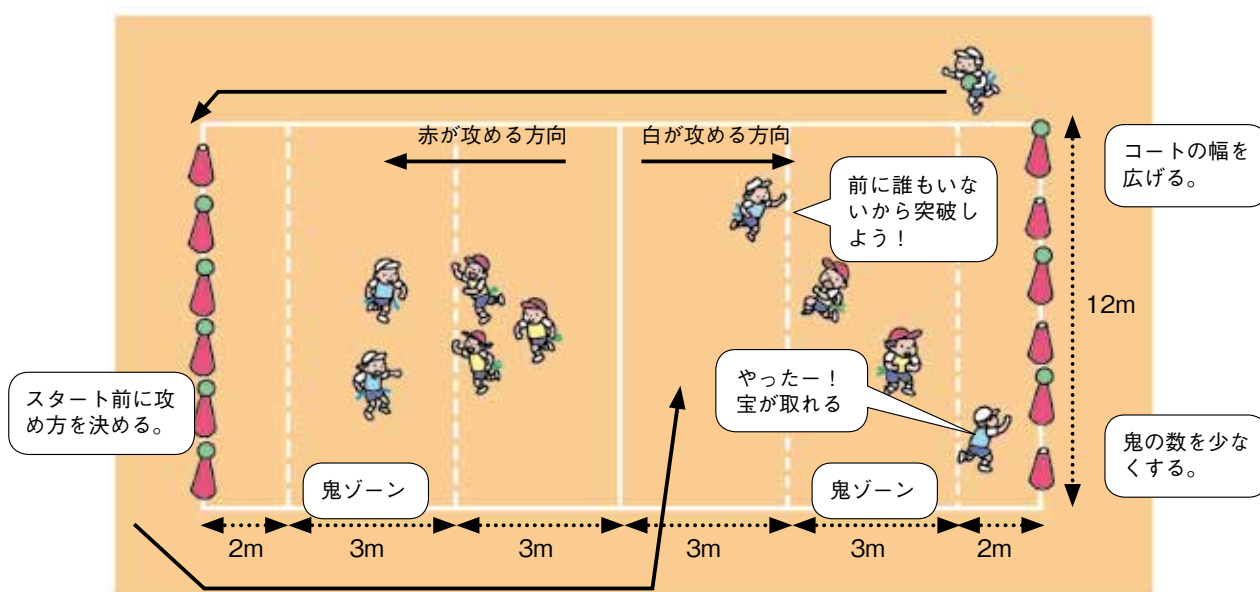


図. 規則を簡単にした宝取り鬼の例 (P.29 参照)

＜ゲームにつながる運動＞

鬼遊びのゲームを楽しむためには、相手（鬼）から逃げたり、身をかわしたり、相手を追いかけてタッチしたり、マークを取ったりする動きを身に付けることが必要になる。そのため、それらの動きを習得することが十分できるような運動を設定するとよい。コートの中に全員が入り腰に付けたマークを取り合う運動などはその一例である。

＜教師の言葉がけのポイント＞

宝取り鬼では「どのようにして宝を取るか」、ボール運び鬼では「どのようにしてボールを運び込むか」がゲームの課題となる。そこでは、自分のマークを取られないように逃げる個人の動きに加えて、2・3人の連携による集団での動きも必要になる。そのため、攻め方を見付けるための発問をしたり、課題の解決につながるような助言を与えたりする。

また、相手（鬼）をかわしてゴールラインを越えたり、攻めのマークを取ったりするなどの動きを賞賛するだけでなく、勝敗を素直に受け入れたり、決まりを守って仲よく取り組んだりしている態度についても積極的に賞賛し、それらを学級全体に広めるようにする。

宝取り鬼の例

1. ゲームのねらい

宝取り鬼は、一定の区域や規則を決めて、相手（鬼）に自分のマーク（タグやフラッグ）を取られないように逃げたり、相手（鬼）のいない場所に駆け込んだり、逃げる相手を追いかけてマーク（タグやフラッグ）を取ったりすることなどを楽しむために、規則を簡単にした鬼遊びである。ゲームの進め方や得点の方法を簡単にするすることで、逃げたり、追いかけたりする動きを身に付けたり、みんなが楽しくゲームをできるような規則を選んだり、攻め方を決めたりする学習が十分に行えるように配慮する。

単元のはじめの段階では、マーク（タグやフラッグ）を使った鬼遊びを取り入れて、「一人鬼」から「集団鬼」へと発展させながら学習を進めていく。ここでは、簡単な規則で、相手からうまく逃げることや空いている場所を見つけることが課題となるようなゲームから取り組む。単元の後半は、簡単な攻め方や守り方を決めてゲームを楽しむことができるようにする。

指導に際しては、簡単な規則を決めて、それを守りながら楽しくゲームができるようにすることが大切である。

2. ゲームの規則など

(1) 規則

- ・チームの人数は6人程度とする（児童の実態やクラスの人数に応じて変えることは可能）。
- ・攻めチームは、マーク（タグやフラッグ）を取られないように鬼ゾーンを通り抜けてゴールラインをめざす。マーク（タグやフラッグ）が1本以上残っていた場合は宝（お手玉）を取ることができる。ゴールラインにたどり着く前に2本とも取られてしまった場合は、「マーク（タグやフラッグ）入れ」にあるマーク（タグやフラッグ）を付けて、再びスタートする。
- ・宝を取った人は、マーク（タグやフラッグ）が2本残っていた場合は宝を「3点」の箱に、1本残っていた場合は「1点」の箱に入れる。
- ・ゲーム時間は5分間とする。制限時間内であれば、取った宝を箱に入れた後に（フラッグを付けて）再びゲームに参加することができる。
- ・守りは、相手のフラッグを取ったら「マーク（タグやフラッグ）入れ」へ持っていく。その間は、攻めのマーク（タグやフラッグ）をとることはできない。

(2) 場の設定

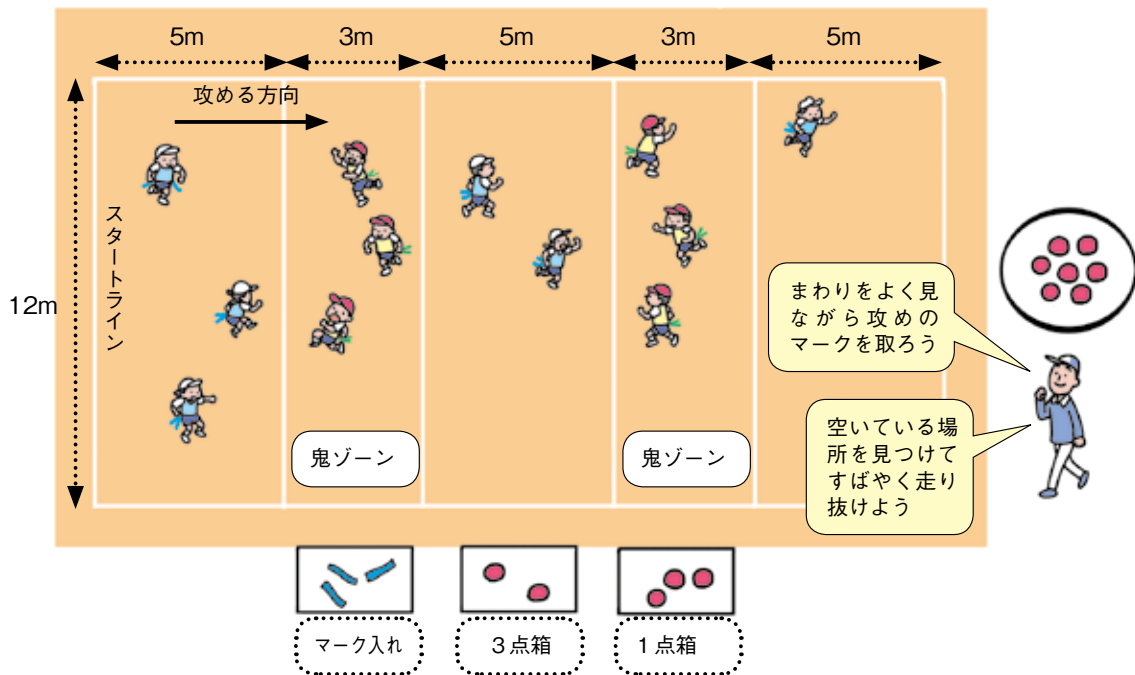
- ・ゲームは、横12（～15m）、縦21m（5m×3ゾーン、3m×2ゾーン）程度のコートで行う。コートの横幅や鬼ゾーンの幅については、児童の発達に応じて修正する。
- ・6チームで編成する場合は3コートを作り、すべてのチームが同時にゲームを行えるようにする。

(3) 用具

- ・宝は、お手玉や紅白玉を使用する。
- ・タグまたはフラッグ（写真）については市販されているが、タオルやハチマキで代用することも可能である。
- ・コートの横に、宝箱を2つ（3点用と1点用）とマーク（タグやフラッグ）入れを1つ置く。



3. 攻防のイメージ



4. 学習を深めるために

○ゲームにつながる運動例

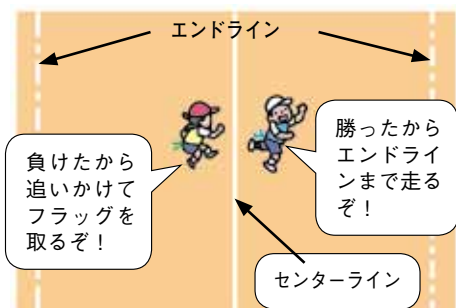
しっぽ取り鬼

四角いコートをつくり、その中でしっぽ取りの鬼ごっこを行う。約30秒間コート内を動き回って腰につけたマーク（タグやフラッグ）を取り合い、制限時間内に取った本数を競い合う。自分のフラッグを取られてしまっても、相手のマーク（タグやフラッグ）を取りに行ってもよいものとする。個人で競ったり、チーム対抗で取り組んだりする。



ジャンケンしっぽ取り

センターラインをはさんで互いに向き合いジャンケンをする。勝った人は自陣に走って戻り、負けた人は相手を追いかけてマーク（タグやフラッグ）を取る。勝った人がマーク（タグやフラッグ）を取られずにエンドラインを越えたら1点、負けた人が相手がエンドラインを越えるまでにマーク（タグやフラッグ）を取ったら1点とする。



○プレーを変える教師の一言

「守りのいない場所を見つけて、すばやく走り抜けよう！」

…鬼ゾーンを突破するタイミングがつかめず、その場で動けなくなっている場合。

「周りをよく見ながら相手のマーク（タグやフラッグ）を取ろう！」

…うまくマーク（タグやフラッグ）を取ることができなかつたり、他の児童とぶつかったりする場合。

○規則の工夫

- ・全員が鬼ゾーンを突破して宝を取れるように、鬼ゾーンの人数を少なくしたり、コートの横幅を広くしたりする（12m→15m）。
- ・守り方を工夫して楽しむために、それぞれの鬼ゾーンに何人ずつ入るか（例えば、前のゾーンに2人、後ろのゾーンに4人）を考えさせる。

ボール運び鬼の例

1. ゲームのねらい

ボール運び鬼は、一定の区域や規則を決めて、ボールを持った状態で相手（鬼）に自分のマーク（タグやフラッグ）を取られないように逃げたり、相手（鬼）のいない場所に駆け込んだり、2人または3人で連携して相手（鬼）をかわしたりする攻めと、逃げる相手を追いかけてマーク（タグやフラッグ）を取ったりする守りを楽しむために、規則を簡単にした鬼遊びである。素早く動いたり、仲間同士で連携したりして得点の競い合いが行えるように、ゲームの進め方や得点の方法を簡単にすることで、逃げたり、追いかけてりする動きを身に付けたり、みんなが楽しくゲームをできるような規則を選んだり、攻め方や守り方を決めたりする学習が十分に行えるように配慮する。

単元のはじめの段階では、ゲームにつながるようなマーク（タグやフラッグ）を使った鬼遊びを取り入れたり、簡単な規則で相手からうまく逃げることや空いている場所を見つけることが課題となるようなゲームに取り組む。単元の後半は、2人または3人による簡単な攻め方や守り方を決めてゲームを楽しむことができるようにする。

指導に際しては、簡単な規則を決めて、それを守りながら楽しくゲームができるようにすることが大切である。

2. ゲームの規則など

(1) 規則

- ・チームの人数は6人程度とする（児童の実態やクラスの人数に応じて変えることは可能）。
- ・攻めは、3人がボールを持ってスタートゾーンから走り出し、マーク（タグやフラッグ）を取られないように鬼ゾーンを通り抜けて、得点ゾーンをめざす。3回の攻めが終了したら攻守を交代する。
- ・守りは3人で、鬼ゾーンの中だけ動くことができる。
- ・守りゾーンの中に、攻めの人を1人置き（「おたすけマン」などと名付ける）、守りが味方のフラッグを取ろうとするのを手を広げるなどして妨げてもよいことにする（結果として4対3となり、攻めのほうが有利になる）。ただし、守りの人をつかんだり、引っぱったりしてはいけない。また、おたすけマンは、タグやフラッグを付けない。
- ・マーク（タグやフラッグ）をとられずに、得点ゾーンまでボールを運ぶことができたなら1点となる。また、攻めの全員が得点ゾーンにボールを運ぶことができたなら、攻めにボーナスポイントを与える。3回の攻めの合計点で競い合う。

(2) 場の設定

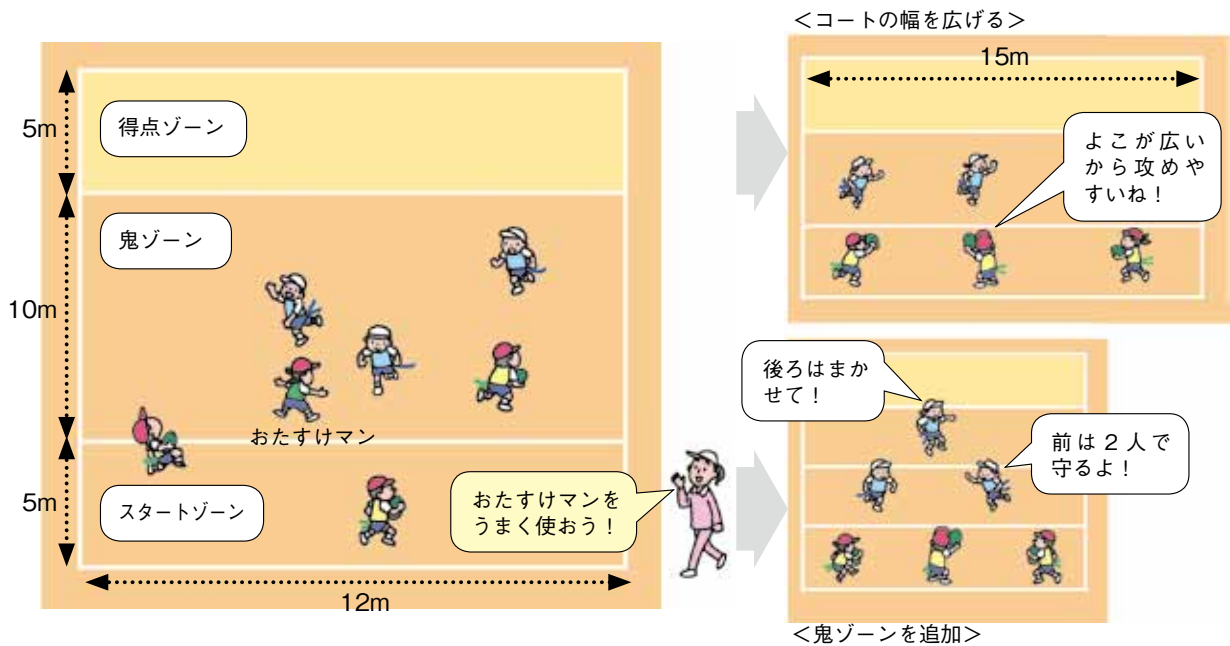
- ・ゲームは、横12（～15m）、縦18m（6m×3ゾーン）のコートで行う。コートの横幅や鬼ゾーンの幅については、児童の発達に応じて修正する。
- ・6チームで編成する場合は3コートを作り、すべてのチームが同時にゲームを行えるようにする。

(3) 用具

- ・ボールは、児童が片手で持つことができるぐらいの大きさで、柔らかいボールを使用する（写真）。形状は特に問わない。
- ・タグまたはフラッグについては市販されているが、タオルやハチマキで代用することも可能である。



3. 攻防のイメージ



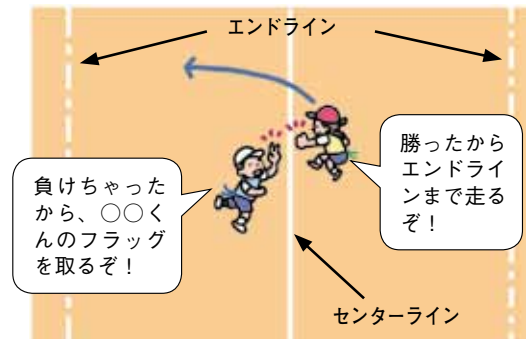
4. 学習を深めるために

○ゲームにつながる運動例

自分のマーク（タグやフラッグ）をとられないように相手をかわしたり、逃げる相手を追いかけてマーク（タグやフラッグ）を取ったりすることを身に付けるために「しっぽとり鬼」や「ジャンケンしっぽとり鬼」を行う。また、実際のゲームと同じように、正面から向かってくる相手をかわしたり、相手のマーク（タグやフラッグ）を取ったりするために「ジャンケン通り抜け」も加えて行う。

ジャンケン通り抜け

センターラインをはさんで互いに向き合いジャンケンをし、勝った人は相手をかわして敵陣のエンドラインに向かって走り、負けた人は相手のタグまたはフラッグを取る。勝った人が相手にタグまたはフラッグを取られずにエンドラインを越えたら1点、負けた人は相手がエンドラインを越えるまでにタグまたはフラッグを取ったら1点とする。



○プレーを変える教師の一言

「みんなが得点を取るためにはどんな攻め方がいいかな？」

…マーク（タグやフラッグ）を取られやすい児童は、おたすけマンにスペースを確保してもらって攻めることで得点を取ることができる。

○規則の工夫

- ・全員が鬼ゾーンを突破してボールを得点ゾーンに運べるように、鬼ゾーンの人数を少なくしたり（3人→2人）、コート横幅を広くしたりする（12m→15m）。
- ・守り方を工夫して楽しむために鬼ゾーンを1つ追加して、それぞれの鬼ゾーンに何人ずつ入るか（例えば、前のゾーンに2人、後ろのゾーンに1人）を考えさせる。

○児童が考える作戦例

「ボールかくし作戦」…全員が手を後ろに回してボールを持っているふりをする。

「いちれつ作戦」…縦一列に並んだ状態からスタートし、守りが近づいてきたら一斉にバラバラになる。

◆ 授業づくりの視点（中学年）：ゴール型ゲーム ◆

○基本的な考え方

ゴール型ゲームは、コート内で攻守が入り交じり、手や足などを使って攻防を組み立て、一定時間内に得点を競い合うことを課題としたゲームである。手を使ってゴールにシュートすることを競い合うハンドボールやポートボールなど、足を使ってゴールにシュートすることを競い合うラインサッカーやミニサッカーなど、陣地を取り合って得点ゾーンに走り込むことを競い合うタグラグビーやフラッグフットボールなどがあげられる。

中学年では、簡単なボール操作で行える、比較的少人数で行える、身体接触を避けるなど、児童が取り組みやすいように工夫した易しいゲームのなかで学習が進められる。小学校学習指導要領解説体育編では、「技能」、「態度」、「思考・判断」に関連して、以下のような指導内容の例が示されている。

技 能

- ・ボールを持ったときにゴールに体を向けること。
- ・味方にボールを手渡したり、パスを出したりすること。
- ・ボール保持者と自分の間に守備者がいないように移動すること。

態 度

- ・ゴール型ゲームに進んで取り組むこと。
- ・規則を守り、友達と励まし合って練習やゲームをしたり、ゲームの勝敗の結果を受け入れたりすること。
- ・用具の準備や片付けを友達と一緒にすること。
- ・場の危険物を取り除いたり、用具の安全を確かめたりすること。

思考・判断

- ・ゴール型ゲームの行い方を知り、楽しくゲームを行うことができるプレイヤーの数やコートのつくり、プレー上の制限、得点の仕方、ゲームや練習をするときの規則などを選ぶこと。
- ・ゲームの型の特徴に合った攻め方を知り、簡単な作戦を立てること。

高学年では、バスケットボールやサッカーなどを基にした簡易化されたゲームや、タグラグビーやフラッグフットボールなどを基にした簡易化されたゲームで、パスやシュート、キープなどのボール操作や味方をサポートするなどのボールを持たないときの動きによってゲームをしたり、自分のチームの特徴に応じた作戦を立てたりすることを学習させていくことになるため、中学年のゴール型ゲームではそこへの発展を見通した学習が期待される。

○学習の進め方のポイント

<易しいゲームにするための規則の工夫>

ゴール型ゲームでは、味方にパスを出したりボールを持って走ったりしながら相手のコート（または陣地）へボールを運び込み、得点することが中心的な課題となる。中学年の児童がこの課題を解決していくためには、簡単なボール操作や比較的少人数で取り組めるように規則を工夫した易しいゲームを提示することが必要になる。

ボールを相手のコート（または陣地）へ運び込むことを易しくするために、一般化されたゲームでは5対5で実施されるゲームを「3対3」のゲームに修正したり、攻撃側に人数的な優位性を持たせるためにゲームの人数を「3対2」に修正して守備側のプレイヤーの数を少なくしたりするなどの規則の工夫は、その一例である。また、児童ができるだけ多く得点できる状況をつくり出すために、攻

撃側のプレーヤーだけが侵入することを認められるゾーンをゴール付近に設定したり、複数の得点ゾーンを位置づけたりすることなども規則の工夫のポイントであろう。

また、中学年では、ゴール型ゲームの特徴に合った攻め方を知り、簡単な作戦を立てることも指導内容として位置づける必要がある。しかし、攻守が絶えず入れ替わるようなゲームの状況下で、チームで考えた作戦をゲームで実行することは決して易しくはない。そのため、児童がチームで立てた作戦を確認しながらゲームへ臨むことができるようにするために、一定時間で攻撃と守備を交代するように規則を工夫することも考えられる。

<ゲームの人数やコート、用具の工夫>

ゴール型ゲームでは、児童がコート上で動けるスペースを多く確保したり、パスを出すための状況判断を易しくしたりするために、ゲームの人数を3人または4人の少人数で設定することが重要である。また、得点できる機会を増やすために、フリーな状態でシュートを打つことができるゾーンをゴール付近に設定したり、ボール操作の状況判断が易しくするために、攻撃側または守備側のプレーヤーだけが入ることのできるゾーンをコートの中央やサイドに設定したりするなどの工夫も有効である。

ゲームで使用するボールについては、両手でつかみやすい大きさのボールや、空気を少し抜いて柔らかくしたボールを使用することで、パスやキャッチなどのボール操作が易しくなるとともに、固いボールを受けることを怖がる児童への配慮にもなる。

<ゲームにつながる運動>

ゴール型ゲームを楽しむためには、手や足を使ってパスやシュートをしたり、味方からのパスを受けるために空いている場所へ素早く動いたりする動きを身に付けることが必要になる。そのため、これらのボール操作やボールを持たないときの動きを習得しやすいゲームにつながる運動を設定することも授業づくりのポイントになる。

ポートボールを基にした易しいゲームでの三角パスやジグザグパス、タグラグビーを基にした易しいゲームでの円陣パスや走りながらのパスなどは、その一例である。

<教師の言葉がけのポイント>

ゴール型ゲームは、コート内で攻守が入り交じりながらゲームが展開されるため、他の型のゲームよりもプレーの状況判断が難しい。そのため、児童自らがゲーム中に発揮される技能の良し悪しを判断することは決して容易ではない。そのため、ゲームで児童に身に付けさせたい動きがみられたときには、すぐに「今の空いている場所への動きは良かったよ！」などと賞賛したり、ゴール方向へボールを運ぶことができずゲームが停滞してしまっているときには、「ボールを持ったらまずはゴールへ体向けよう！」などと課題の解決につながるような助言を与えたりすることが大切である。

また、ゲーム中によい動きをしている児童だけでなく、チームで簡単な作戦を立てるときに進んで参加している児童や、規則を守って友達と励まし合いながら練習やゲームに取り組んでいる児童などに対しても積極的に賞賛していくことも大切である。



ハンドボールを基にした易しいゲームの例

1 ゲームのねらい

このゲームは、攻守入り交じった状態での攻防を楽しむために、ハンドボールを基に必要な技能や課題の追求の仕方を易しくしたゲームである。

児童は、低学年での的当てゲームなどで、投げたり、捕ったり、当てたりする、攻守の攻防があるゲームを経験してきている。しかし、攻守の攻防はあるものの、狭い区域での攻防が中心であることが多く、広いコートや攻守が入り交じった状態での攻防の経験は少ない。

そこで、中学年ではやや広がったコート内で攻守が入り交じった状態での競い合いが行えるよう、規則や運動の場を工夫することによって、チームとしての簡単な作戦を意識した学習へと発展できるように配慮したゲームにしたい。

しかし、発達の段階を考慮すると、ねらったところにボールを投げられなかったり、動きながらのパス回しなど、ボール操作が十分でなかったりするので、そうした実態でも、徐々に動きを高めながら攻防の楽しさを味わえるゲームづくりが求められる。

そこで、単元のはじめの段階では、少人数や狭いコートで易しい動きで行えるゲームを位置付けるとともに、必要に応じてゲームを楽しむためのパスやドリブルなど個人の動きを身に付ける学習を取り入れていく。単元の後半にはボールをつないだり、簡単な作戦を立てたりして楽しむ攻守入り交じったゲームへと展開させたい。

指導に際しては、コートの広さ、それに対応した人数などに留意することや安全への配慮、規則を守る意識を高めるなど態度面の育成も大切である。

2 ゲームの規則など

(1) 規則

- ・ 4人対4人でのゲームを基本とする。
- ・ ゲームの時間は4～5分とし、慣れるまでは、短い時間で行ってもよい。
- ・ 相手チームの的を台から落とすことができれば1点とし、多く得点したチームの勝ち。
- ・ ゲームのスタートは、センターサークルからのジャンプボールでスタートする。
- ・ 得点したら、再びジャンプボールから始め、ゲームを再開する。
- ・ サイドラインからボールが出たら、相手ボールになり、スローインして再開する。
- ・ ボールを持って4歩以上歩いたら反則とする。
- ・ チームの的を守るキーパーは2人までとし、自陣のサークルに入ることができる。

(2) 場の設定

- ・ 縦10m、横20m程度の長方形。(人数や的の大きさや個数に応じてコートの広さを変えてよい。)
- ・ センターラインを挟んだそれぞれの陣地に直径4mの円をかき、さらに、その中心に直径1mの円をかく。中心の円にはポートボール台を置き、その上にコーンをのせて、自分のチームの的とする。

(3) 用具

- ・ ボールは、子どもの実態に合わせ柔らかいドッジボールや空気を少し抜いたハンドボールを使用するとよい。ドッジボールとハンドボールでは、大きさや重さが違うが、投力を踏まえた児童の実態を考慮して決める。
- ・ 的のためのコーン2個(コーンの代わりになる段ボールの箱等でもよい。)
- ・ ゼッケン、得点板など。

3 攻防のイメージ



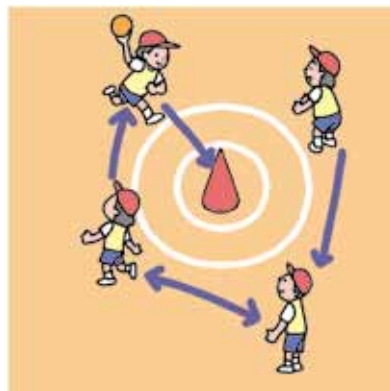
○留意点

- ・キーパーが守備のため自陣のサークルに入ると、守備に着くことのできるプレイヤーは、2人となる。そのため、攻撃側に数的優位が生まれるので、その局面でどのように得点に結びつけるかを課題とする。
- ・色違いのゼッケンを着用するとチームメイトが見分けやすい。
- ・自陣の的のサークルをエンドラインに半円で設定し、その中心に的を置くコートも可能。
- ・仲間（兄弟）チームをつくり、ゲーム記録をとるようにする。

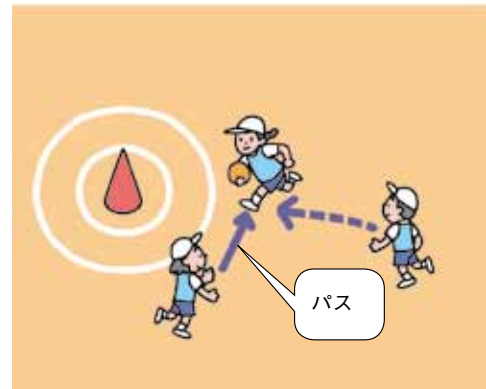
4 学習を深めるために

○ゲームにつながる運動例

相手チームの的を前にして、攻撃側に数的優位な状況をつくり出してシュートにつなげるために、①パスを回してからシュートや②動きと連動したシュート（ワン・ツーパスにも発展）など、いろいろな攻撃の仕方を試しながら、ゲームに活かす。これによりチームの作戦や多様な攻撃の仕方を学ぶことができる。



①パス回しからのシュート



②動きと連動したシュート

また、パス回しからのシュートの経験を重ね、パスの受け取り方や味方が捕りやすいパスの仕方、相手の守備者がいないように移動することを学習することでプレーの幅が広がり、作戦を活かしやすくなる。

○ゲーム記録の活用

チームとしての作戦を考えさせるためにゲーム記録を残しておくといよい。中学年の段階では、パスを意識した授業を展開したいことから、チームの一人一人の「ボールを触った数」「シュート数」や「得点（シュートの成功数）」を記録させるとチームとしての課題や個人の課題が把握しやすい。また、全員がゲームに参加できるようにすることにもつながる。

しかし、仲間（兄弟）チームの児童がゲーム記録をつけることになるので、児童にとって判別しやすい簡単な内容の項目で記録を残し、次の学習へつなげるようにする。

ポートボールを基にした易しいゲームの工夫例

1 ゲームのねらい

ポートボールは、ボールを手で操作したり、空いている場所に素早く動いたりして、攻守が入り交ってゲームを行うことをねらいとする。しかし、発達段階を踏まえると高度な技能を求めてゲームを行うのは難しい。そこで、このゲームは、比較的少人数で、身体接触を避け、用具や、場の設定などを工夫することによって、ボール操作の機会が多く、簡単なボール操作で取り組みやすいように易しくしたゲームである。

単元のはじめの段階では、工夫した規則や運動の場に慣れながら、攻撃しやすい状況でゲームを行い、後半に進むにしたがって攻撃側と守備側の人数を同数にしたり、チームで簡単な作戦を立てたりしてゲームを行う。

指導に際しては、目指すゲームの様相を明確にしておき、児童の実態に応じた工夫をしながら攻守が入り交じって行うゲームの楽しさを味わわせたい。

2 ゲームの規則など

(1) 規則

- ・チームの人数は、コート上で動けるスペースが多く、パスを出すための状況判断を易しくするために3人を原則とする。
- ・攻撃側の行動選択を易しくするため、ボールはパスのみでつなぐ。その際、ボール保持者は歩かない。
- ・味方にパスを出しやすく、ボールを持たないときの動きを身に付けやすくするために、攻撃側がボールを保持している間は3人で攻撃し、守備側は2人で守る。単元の後半では、状況によって攻守の人数を同じにすることも可能である。
- ・攻撃側が味方にパスを出しやすくするとともに、身体接触を避けるために、守備側はボール保持者のボールを奪うことはできないこととする。守備側は、攻撃側のパスをカットすることと、攻撃側、守備側のどちらもボールを保持していない場合（コートにボールが転がっている、シュートしたボールがリングにはね返る）のみ、ボールを奪うことができる。
- ・シュート機会を多くし、得点を入りやすくするために、ゴール裏の空間にフリーシュートゾーンを設け、守備側は入れないようにする。
- ・試合開始は、ハーフコート上で攻撃側は相手ゴールに向かって三角形に立ち、真ん中の1人が、目の前にいる守備側の1人にパスをして折り返しのパスをもらった時点で始める。
- ・シュートが入った場合は、自ゴールの守備ゾーンからパスをしてゲームを再開する。

(2) 場の設定

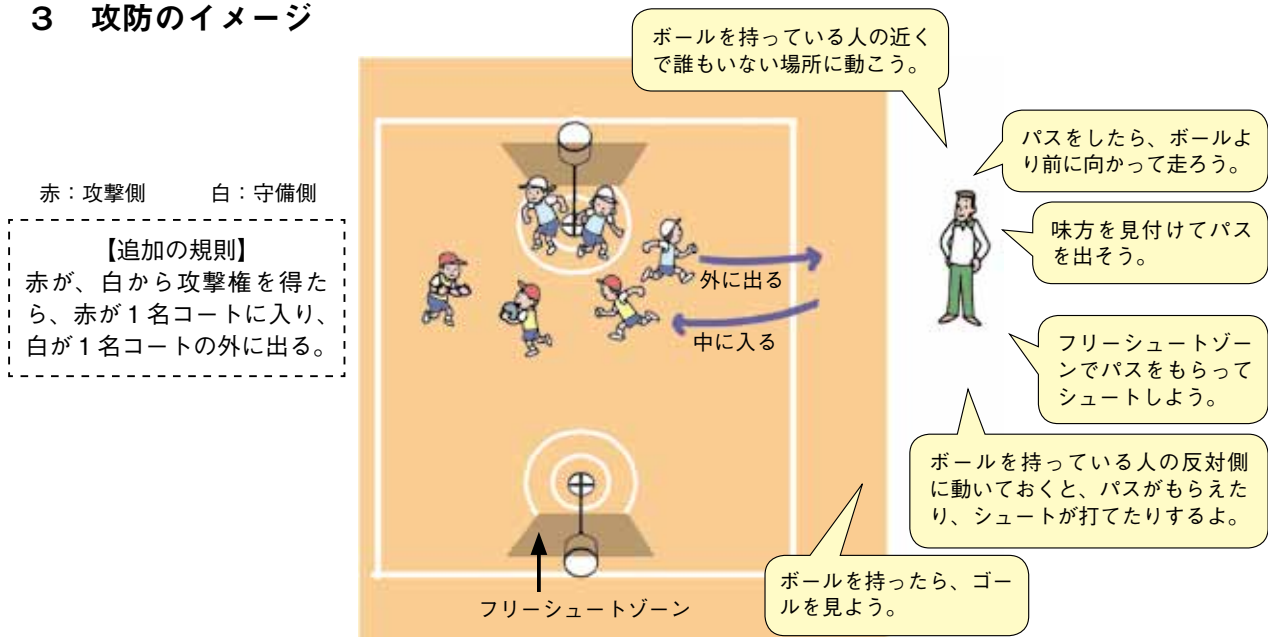
- ・コートは、縦20m、横10m程度で設定する。
- ・ゴールは、コートの中に設置をし、360度どこからでもシュートが狙えるようにする。
- ・フリーシュートゾーンを、ゴール裏の空間にラインテープで設定する。
- ・ゴールを中心に2重円を引き、守備側のみ入れるゾーンを設定する。
- ・試合開始を行う時の立ち位置をラインテープ等で貼り目印にする。

(3) 用具

- ・ゴールはミニバスケットボールリングより大きくし、シュートが入りやすくしたもので、また高さが調節できるものを使用する。
- ・ボールは両手でつかみやすい、ソフトスポンジボールを使用する。
- ・ゼッケン、得点板など。



3 攻防のイメージ

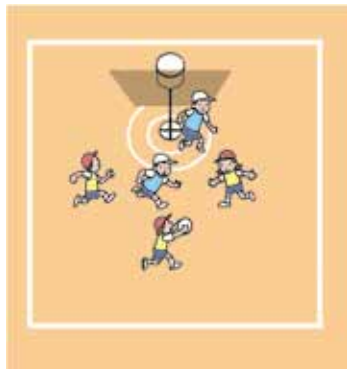
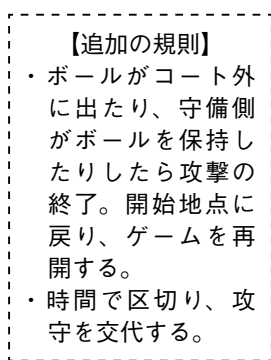


4 学習を深めるために

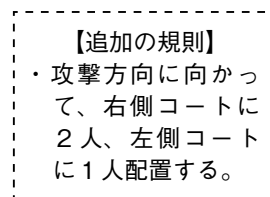
○ゲームの方法を工夫する

<工夫例1 ハーフコート3対2>

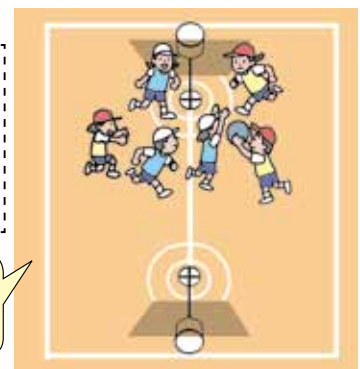
- ・ゴール付近の攻防を中心としたゲーム例



<工夫例2 グリットコート3対2>・動ける範囲を制限し、ボールが縦につながることをねらったゲーム例



味方の人数が相手より多いエリアを使って、攻撃をしていこう。



○ゲームにつながる運動例

- ・ボール操作(パス、キャッチ)の技能を身に付ける練習として、対面パス、三角パスなどが考えられる。
- ・パスをしたら走る動き(パス&ラン)を身に付ける練習として、ジグザグパスなどが考えられる。

○規則や場の工夫、作戦の立て方

- ・相手側のゴール付近にボールが運べない場合は、お互いのゴールの距離を近づけたり、2、3歩歩いたりしてもよいなど柔軟に考える。
- ・作戦の立て方は、はじめは指導者からいくつか提示(例 シュートする人の反対側に動く)した作戦例の中から選び、慣れてきたら自分たちで考えたものを行ってもよい。ただし、チームで話し合った作戦が目指すゲームの様相に適切かどうかを指導者がしっかりと把握し、指導・助言する必要がある。

○教師の一言がプレーを変える

- ・練習やゲームにおいて、身に付けさせたい動きや態度などが見られた場合は、即時に「ゴール裏への動きがよかったよ」「元気な挨拶の声、気持ちよいね」と具体的に賞賛したり、授業のふりかえりの場面で学級全体にその時の動きや態度を紹介したりしていくとよい。

ラインサッカー、ミニサッカーを基にした易しいゲームの例

1 ゲームのねらい

このゲームは、攻守が入り交じった状態での攻防を楽しむために、ラインサッカーやミニサッカーを基に必要な技能や課題の追求の仕方を易しくしたゲームである。

ラインサッカーは、ゴールエリアがエンドラインすべてになるためゴールしやすいゲームを展開することができる。そこで、十分ゲームが楽しめる場合には、ゴールエリアを狭くし、同じコート内で攻守が入り交じった状態で、競い合いが行えるよう、フリーゾーンを設け、規則や運動の場を工夫することによって、チームとしての作戦を意識した学習へと発展できるように配慮したゲームを行う。

しかし、発達の段階を考慮すると、ねらった方向にパスしたり、シュートしたりするなどのボール操作が十分であるとは言えない状態であるので、ゲームの中でチームの作戦があったとしても思うようにできない場合が多いと予想される。

そこで、単元のはじめの段階では、攻守が入り交じったゲームを楽しく行いながら、パスやドリブルなど個人の技能を身に付ける学習も取り入れるとともに、単用の後半には、ボールをつないだり、簡単な作戦を立てたりして楽しむゲームへと展開できるようにする。

指導に際しては、コートの広さ、それに対応した人数などに留意するとともに攻守が入り交じった状態でのゲームになることから、公正な態度や安全への配慮もしっかりと行うことが大切である。

2 ゲームの規則など

(1) 規則

- ・ 4人対4人程度でのゲームとする。
- ・ ゲームの時間は6～10分とし、慣れるまでは、短い時間で行ってもよい。
- ・ コーンとコーンの間に渡してある棒やゴムひもの下を通過したら1点とし、多く得点したチームの勝ちとする。
- ・ ゲームのスタートは、コートの真ん中にボールを置いて一方のチームが蹴る。(キックオフ)
- ・ 中央部のフリーゾーンには、各チーム1人ずつ入る。この中では、相手にじゃまされることなく自由にプレーできる。このことによって、状況判断に余裕ができパスを出しやすくなる。

(2) 場の設定

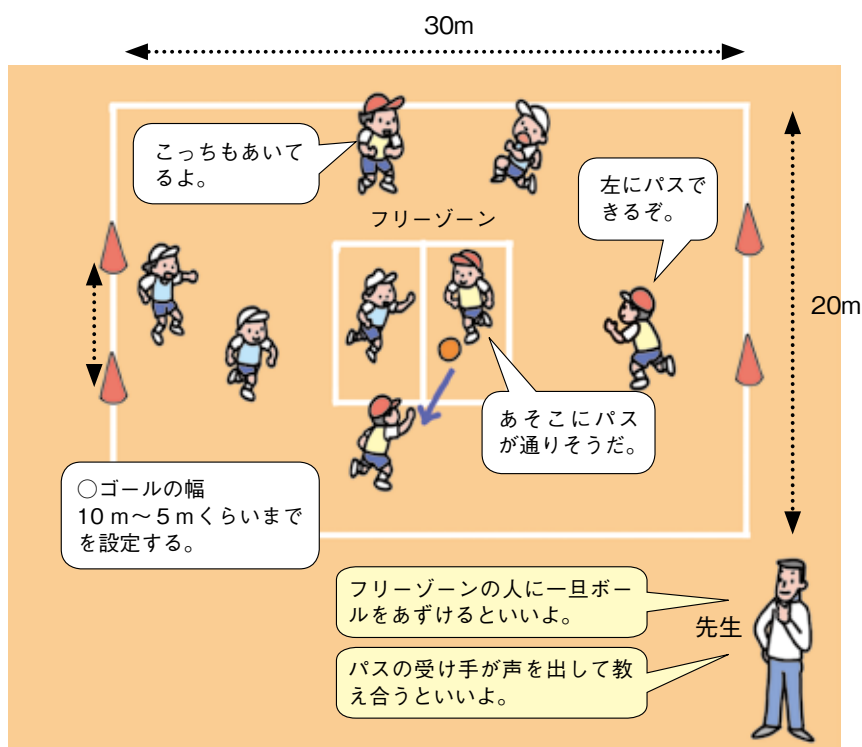
- ・ 縦20m、横30m程度の長方形。(人数や的の大きさや個数に応じてコートの広さを変えてよい。)
- ・ センターラインを中心にした中央部に一辺3mの正方形をかきフリーゾーンとする。
- ・ 中央部のフリーゾーンには、各チーム1人ずつ入る。この中では、相手にじゃまされることなく自由にプレーできる。

(3) 用具

- ・ ボールは、児童の実態に合わせ柔らかい素材のサッカーボールや空気を少し抜いたゴム製ボールを使用するとよい。
- ・ ゴール用コーン4～6個、ゴール用コーンの間に渡すバーまたはゴムひも。
- ・ ゼッケン、得点板など。

3 攻防のイメージ

【フリーゾーン付き】

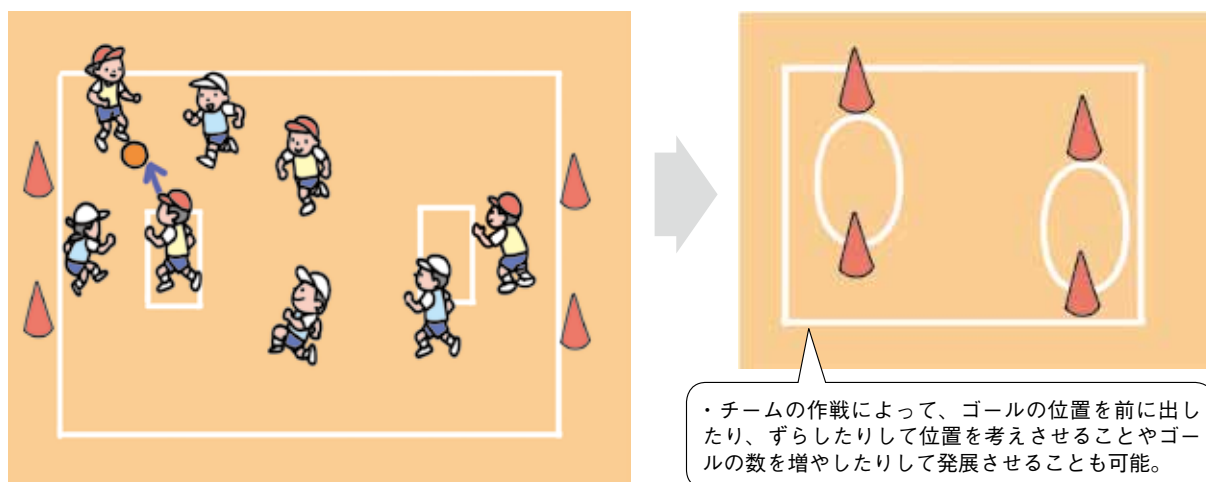


○留意点

- ・ラインサッカーを基にするが、シュートがすぐに入ってしまうのであれば、児童の考えを生かし規則を工夫していく。
- ・ゴールの広さやゴールキーパーを設定するかは、児童の話し合いによって決めるとよい。
- ・色違いのゼッケンを着用させてチームメイトをはっきりさせるとよい。

4 学習を深めるために

○発展したゲームの例【フリーゾーン付き（ポストプレー型）】



- ・ポストプレーを意識したミニサッカーのゲーム。フリーゾーンをゴール前に設定し、チームの1人がその中に入る。
- ・フリーゾーンを活かすために、フリーゾーンの児童にパスを出し、再びパスを受けてシュートに至るゲームを展開したい。児童の実態によって、フリーゾーンの位置を変えたり、なくしたりするのもよい。
- ・チームの作戦を活かせるように、フリーゾーンの位置やその広さ、それに対するゴールの広さなど場や規則を工夫していくことを大切にする。

タグラグビーを基にした易しいゲームの例

1 ゲームのねらい

タグラグビーは、タグを取られないように相手を交わしてボールを持って前へ走ることや後へパスをつなぐことでボールを前へ運び、得点ゾーンに走り込んで得点をしたり、陣地を取られないようにタグを取って相手の前進を止めたりしての攻防を楽しむために、接触プレーを無くし、規則を易しくしたゲームである。

規則やプレーヤーの人数、場の設定などの工夫をすることによって、ボールを扱う回数や得点できる機会を増やし、どのチームにも勝てるチャンスがあるようにすることが大切である。また、陣地を取り合って得点を競い合うゲームを楽しく行うことを通して、規則等の工夫の仕方、簡単な作戦を立てること、ゲームに必要な簡単な動きを身に付けるなどの学習が十分行えるように配慮したい。

単元のはじめの段階では、規則や運動の場、得点の方法等を工夫し、もとなる易しいゲームの行い方がわかるようにする。後半は、前半に取り組んだ規則等の工夫例を使って対戦チームごとに規則を選んだり、取り組んだ作戦で簡単なものを選んだりしながら、身に付けた動きを活かしてゲームを行う。

指導に際しては、すべての児童が得点しやすい規則の工夫、個人の動きや作戦例のポイントの理解などに留意することで、学習に進んで取り組む意欲を高めるとともに、ゲームを楽しみながら簡単な動きを身に付けることができるようにする。

2 ゲームの規則など

(1) 規則

- ・チームの人数は原則3人とする。
- ・攻守を3分ごとに交替し、攻撃－守備－攻撃－守備で1ゲーム終了。攻守が偏らないようにチーム内で順番にメンバー交代をする。
- ・ゲーム開始時及びタグを取ったとき、ボールがコート外に出たときは、守備側はボールを持った者から4～5m離れる。
- ・タグを取ったら1点とする。(守備の時も得点が入る)
- ・ゴールラインに走り込んだら(トライ)3点とする。
- ・前へのパス(横はOK)、接触プレー、ボールを持った者が守備を押し、タグを押し返す・隠す、地面にあるボールに倒れ込むなどは行わないこととする。
- ・攻撃側がボールを落としたときや守備側に反則があったときはその場所からフリーパスとする。
- ・ボールがコート外に出たときは、攻撃側がサイド(タッチライン)からパスをしてゲームを再開する。
- ・攻撃の時、タグを取られたら3歩のうちに味方にパスをし、相手にタグを返してもらってゲームにまた参加する。守備は、タグを取ったら「タグ」と言いながら手を上へ挙げ、タグを相手に返してからゲームにまた参加する。その他の守備者は、タグを取られた人のところまでもどってからゲームを続ける。

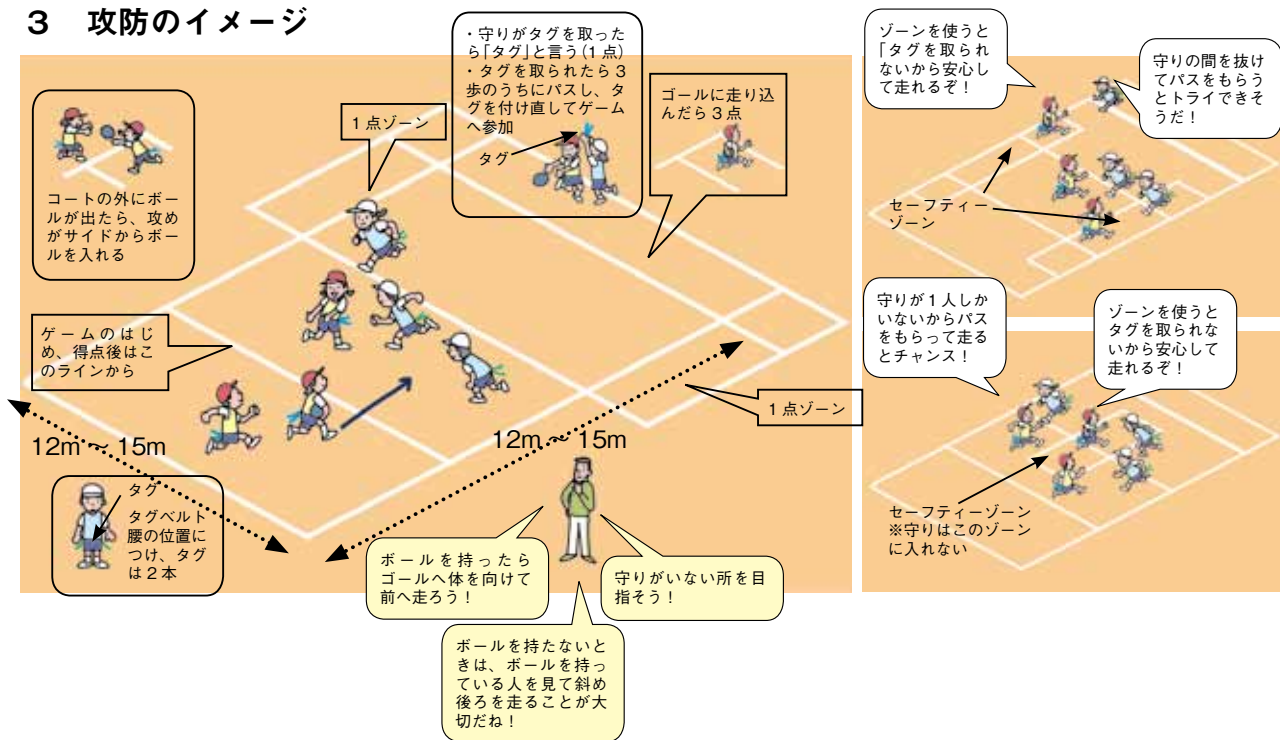
(2) 場の設定

- ・コートは、縦12m～15m、横12m～15m程度。児童の動きの活性化をねらい、適度なスペースを確保するために、コートの横は、人数×4mをめやすとするとよい。
- ・得点を入れやすくするために、コートの横にラインを引き1点ゾーンを設ける。

(3) 用具

- ・ボールは、タグラグビー用の楕円球またはドッジボール。空気を少し抜いて柔らかくして使用することで、ボール操作がしやすくなる。
- ・パスを怖がったりボール操作が苦手な児童がいたりする場合は、不要になった枕や市販の洗濯ネットに新聞紙を詰めたもの等を使用すると有効である。
- ・タグ(攻防のイメージ図参照)は、タオルやはちまきを使って代用することができる。
- ・ゼッケン、得点板など。

3 攻防のイメージ



4 学習を深めるために

○ゲームにつながる運動例

- ・個人のボール操作を高めるために

「円陣パス」

チームごとに円を作り、各チームで両手でパスを回す。教師が設定した回数パスができれば全員が中央に集まり、「トライ」など声を合わせる。パス回しの向きを工夫。

「走りながらのパス」

チームごとに横一列に並び、前に走りながら順にパスを回す。ゴールに入ったら全員で「トライ」などと声を合わせる。

- ・ゲームにおける状況に応じた動きを高めるための鬼遊び
ネコとネズミ鬼ごっこ、しっぽ取り鬼ごっこ、ボール運び鬼ごっこなど。

○教師の一言がプレーを変える

「ボールを持ったら体をゴールへ向けてまず走ろう！」

- ・「チームでパスを回して得点を入れる」ことを意識し過ぎ、ボールを前へ運ぶことがうまくできず、ゲームが停滞してしまう場合。

「タグをとられたらパス！」

- ・「タグを取られてはダメだ」という意識が強すぎ、ボールを持ったときになかなか前へ走ることができず、ゲームが停滞してしまう場合。

○技能差にかかわらず、より接戦となるようルールを変える

「なかなか勝つことができない」「点差が大きく開いてしまう」ような場合

- ・タグの長さを短くする、セーフティゾーン・1点ゾーンの使用を変えるなど。
- ・ボールを前へ落としてもよい、手渡しパスのみのゲームとするなど。

○児童へ例示する簡単な作戦例

- ・相手を引きつけホイ！作戦：1人がそのままトライすると見せかけて味方にパス！。
- ・フェイントパス作戦：チームの人の名前を呼び、パスをすると見せかけてそのまま走る。右にパスをすると見せかけて左にパスをする。

フラッグフットボールを基にした易しいゲームの例

1 ゲームのねらい

このゲームは、陣地を取り合って得点ゾーンに走り込んで得点したり、それを防いだりする攻防を楽しむために、ボール操作にかかわるプレーを易しくしたゲームである。

陣地を取り合うことにつながる競い合いが行えるよう、プレーヤーの人数を少なくしたり、コートを広さを調整したりするなどの工夫をすることによって、児童が空いている場所を見つけて走り込んだり、型に応じた攻撃の仕方や作戦の立て方を理解したりする学習が十分行えるように配慮する。

単元のはじめの段階では、規則を理解したり、実態に合わせて教師の例示を基に工夫したりして、ゲームに慣れながら基本的な動きを身に付けていくようにする。単元後半は、チームで簡単な作戦を立ててゲームを楽しむことができるようにする。

指導に際しては、ゴールラインまでの距離やコートの横幅に留意したり、わかりやすい規則にしたりすることで、どの児童にも得点する楽しさを味わわせることができるよう工夫することが大切である。

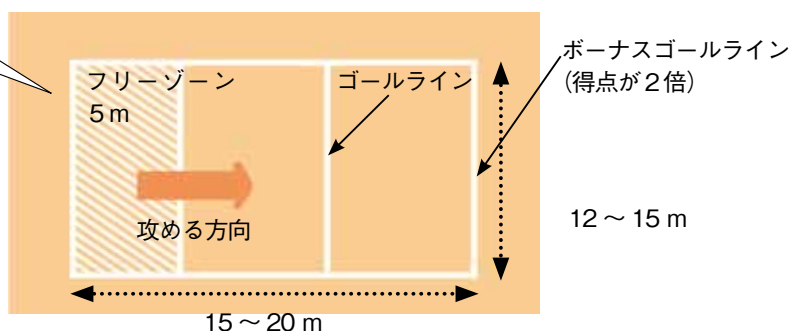
2 ゲームの規則など

(1) 規則

- ・ チームの人数は原則6名とする。(3人でもよい) プレーヤーの人数は攻撃側が3人、守備側が2人の3対2。1回の攻防毎にプレーヤーは交代する。
- ・ ゲームの行い方
 - ① 攻撃側はフリーゾーンから、守備側はゴールラインから始める。
 - ② 攻撃側がフラッグを取られずにゴールラインを越えたら得点。
 - ③ 得点するか、守備側にフラッグを取られるか、サイドラインから出たら1回の攻撃は終了。
 - ④ 1回目のプレーが終わったら、攻撃も守備もプレーヤーが交代して2回目のプレーを始める。3回目のプレーが終わったら攻守交代。これを2回戦行う。
- ・ 得点の仕方は、ボールを持っている人がゴールラインを越えたら3点、持っていない人がゴールラインを越えたら1点。2回戦終了した時点で合計得点の多いチームの勝ちとする。
- ・ 相手の身体に触れないこと、パスは手渡しで行うことをプレー上の制限とする。

(2) 場の設定

守りチームは入ることができない。
攻めチームは一度出たら戻ることができない。



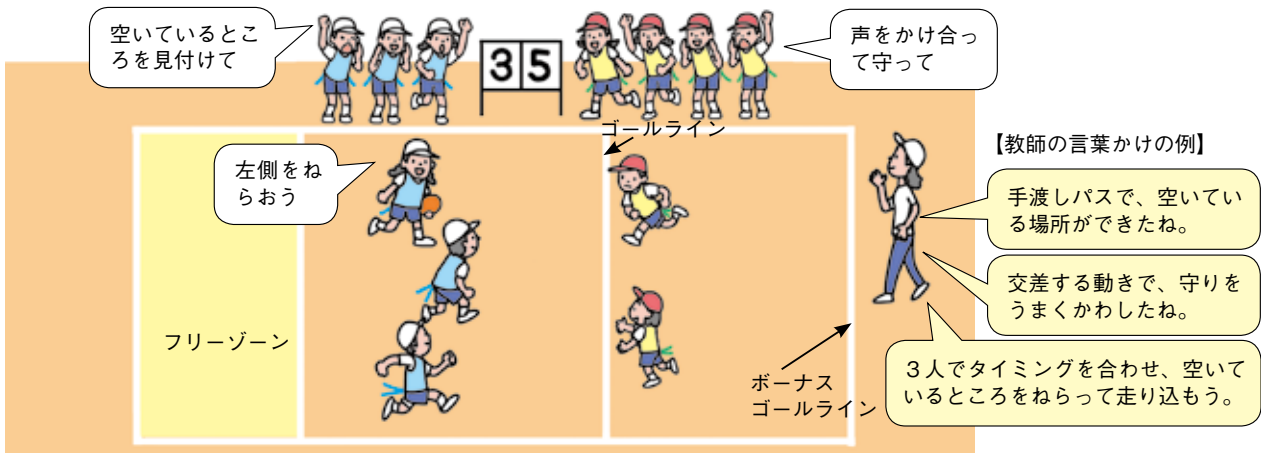
- ・ 6チームの場合、3コートを作り、全チームが同時にゲームを進められるようにする。

(3) 用具

- ・ ボール 楕円形(縦の周囲55cm程度、横の周囲40cm程度、180gぐらい)、または球形(0号球)で、やわらかく小さいもの。
パスを怖がったりボール扱いが苦手な児童がいたりする場合は、不要になった枕や市販の洗濯ネットに新聞紙を詰めたもの(写真参照)等を使用すると有効である。
- ・ フラッグ 市販のものもあるが、はちまきやタオルなどで工夫したものでもよい。
- ・ ゼッケン、得点板など



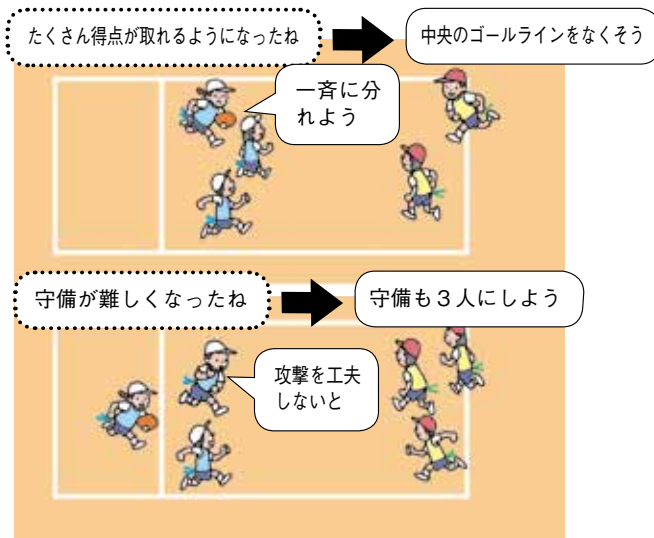
3 攻防のイメージ



4 学習を深めるために

○ゲームの発展の仕方（工夫例）

- ・手渡しパスや3人の動きによって守備をかわすことができるようになったときに。



○チームで作戦を立てる

- ・どうしたらボールを持っている人を得点させられるか、空いている場所をつくれるか等の観点で。

ボールをかくして、相手をすり抜け、得点をとろう

合図で一斉にスタートしよう

手渡しパスを使って、守備をかわそう

マークする相手を決めて守ろう

両手を広げてかべをつくり、ボールを持っている人を得点させよう

○ゲームにつながる運動例

- ・フラッグを取ることに慣れる、相手がいない所を見つけて走り込む（逃げる）動きを高めるために、計画的に準備運動に取り入れると効果的。

【しっぽ取り鬼ごっこ】(P.30 参照)



- ・チーム対抗でフラッグを取り合う。
- ・40秒～1分ぐらい。

【ジャンケンしっぽ取り】



- ・2人組でジャンケンをする。
- ・勝ったらフラッグを取りに行く。負けたら後方のラインまで逃げる。

【ジャンケンぬきっこゲーム】



- ・ジャンケンに勝ったらボールを持って相手を抜いてゴールラインに走り込む。
- ・負けたら守備になって、抜かれないようにフラッグを取りに行く。

○教師の一言がプレーを変える

- ・空いている場所を見付けたり作ったりして走り込む動きを助言する。個々の動きから作戦に基づいた2～3人の動きに高められるようにする（攻防のイメージ参照）。