

# ボールゲーム 「シュートゲーム」

ボールゲームは、簡単なボール操作と攻めや守りの動きによって易しいゲームをして遊ぶ楽しさに触れることができる運動遊びです。本単元例は、シュートゲームを取り上げて、単元前半は規則を選んでゲームをする時間、単元後半は攻め方を選んでゲームをする時間を設定することで、簡単な遊び方を工夫することにより、身に付けた簡単なボール操作と攻めや守りの動きでゲームをして楽しく遊ぶことができる授業を展開するようにしています。

## 単元の目標

- ボールゲーム（シュートゲーム）の行い方を知るとともに、簡単なボール操作と攻めや守りの動きによって、易しいゲームをして遊ぶことができるようにする。
- 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ようにする。
- ボールゲーム（シュートゲーム）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ようにする。

## 指導と評価の計画（8時間）

時間	1	2	3	4
ねらい	学習の見通しをもつ			
学習活動	<b>オリエンテーション</b> 1 集合、挨拶、健康観察をする 2 単元の学習の見通しをもつ ○単元の目標と学習の進め方を知る。 ○学習のきまりを知る。 3 本時のねらいを知り、めあてを立てる 4 場や用具の準備をする ○場や用具の準備と片付けの仕方を知る。 5 準備運動、ゲームにつながる運動遊びをする ○準備運動、ゲームにつながる運動遊びの行い方を知る。 6 ゲームをする ○易しいゲームの行い方を知る。 ○相手チームを確認して、ゲームをする。	シュートゲームの行い方を知り、簡単な規則を工夫してみんなで楽しくゲームをする 1 集合、挨拶、健康観察をする 2 本時のねらいを知り、 4 準備運動をする 5 ゲームにつながる運動遊びをする	<b>全てのチームとゲームをする</b> (相手チームを替えて、1時間に2ゲーム) 6 ゲームをする ○シュートゲームの規則の工夫の仕方を知る。 ○相手チームを決め、規則を選んでゲームをする。 ○チームでゲーム1を振り返り、選んだ規則について考えたことを伝える。 ○相手チームを替え、規則を選んでゲーム2をする。	
	7 本時を振り返り、次時への見通しをもつ 8 整理運動、場や用具の片付けをする			
評価の重点	知識・技能	① 観察・学習カード		
	思考・判断・表現			① 観察・学習カード
	主体的に学習に取り組む態度	⑤ 観察・学習カード	④ 観察・学習カード	③ 観察・学習カード

## 単元の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
①ボールゲーム（シュートゲーム）の行い方について、言ったり実際に動いたりしている。 ②簡単なボール操作（投げる、捕るなど）によって、ゲームをして遊ぶことができる。 ③簡単なボールを持たない動き（ボールが飛んでくるコースに入る、ボールを操作できる位置に動くなど）によって、ゲームをして遊ぶことができる。	①簡単な遊び方を選んでいる。 ②友達のよい動きを見付けたり、考えたりしたことを友達に伝えている。	①ボールゲーム（シュートゲーム）に進んで取り組もうとしている。 ②順番や規則を守り、誰とでも仲よくしようとしている。 ③勝敗を受け入れようとしている。 ④用具等の準備や片付けを、友達と一緒にしようとしている。 ⑤場の安全に気を付けている。

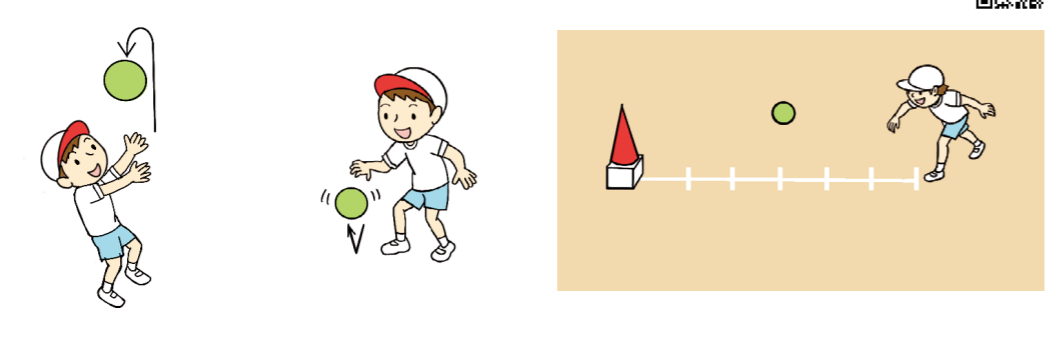
5	6	7	8
攻め方を選んで、みんなで楽しくゲームをする			学習のまとめをする
めあてを立てる 3 場や用具の準備をする			
<b>相手チームを決めてゲームをする</b> (相手チームを替えずに、1時間に2ゲーム) 6 ゲームをする ○シュートゲームの攻め方を知る。 ○チームで攻め方を選んで、ゲーム1をする。 ○チームでゲーム1を振り返り、選んだ攻め方について考えたことを伝える。 ○チームで選んだ攻め方を確認して、ゲーム2をする。			<b>学習のまとめ</b> <b>シュートゲーム大会をする</b> (相手チームを替えて3ゲーム) 6 シュートゲーム大会をする 6 単元を振り返り、学習のまとめをする 7 整理運動、場や用具の片付けをする 8 集合、健康観察、挨拶をする
9 集合、健康観察、挨拶をする		③ 観察	① 観察・学習カード
	② 観察		
	② 観察・学習カード		
② 観察・学習カード			

# 本時の目標と展開① (1/8時間)

## 本時の目標

- (1) ボールゲーム (シュートゲーム) の行い方を知ることができるようにする。
- (2) 簡単な遊び方を選ぶことができるようにする。
- (3) 場の安全に気を付けることができるようにする。

## 本時の展開

時間	学習内容・活動	指導上の留意点
5分	<b>1 集合, 挨拶, 健康観察をする</b> <b>2 単元の学習の見直しをもつ</b> ○単元の目標と学習の進め方を知る。 ○チームを確認する。 ○学習のきまりを知る。  <b>学習のきまりの例</b> ・用具は正しく使いましょう。 ・安全に気を付けて遊びましょう。	● 掲示物を活用するなどしながら, 分かりやすく説明する。 ● どのチームも同じくらいの力になるように配慮して, 四人を基本としたチームを事前に決めておく。  ・誰とでも仲よく遊び, 勝敗は受け入れましょう。 ・準備や片付けは, 友達と一緒にしましょう。
	<b>3 本時のねらいを知り, めあてを立てる</b>  <b>シュートゲームの学習の進め方を知り, 学習の見直しをもつ</b> ○本時のねらいを知り, 自己のめあてを立てる。	● 学習カードを配り, 使い方を説明する。
20分	<b>4 場や用具の準備をする</b> ○場や用具の準備と片付けの仕方を知る。 ○みんなで協力して, 準備をする。  <b>場や用具の準備と片付けのきまりの例</b> ・運動遊びをする場所に危険物がないか気を付けて, 見付いたら先生に知らせましょう。 ・運動遊びに使う用具などは, 友達と一緒に決まった場所から安全に気を付けて運びましょう。 ・安全に運動遊びができるように, 服装などが整っているか, 気を付けましょう。  <b>5 準備運動, ゲームにつながる運動遊びをする</b> ○準備運動, ゲームにつながる運動遊びの行い方を知る。 ○みんなで準備運動, ゲームにつながる運動遊びをする。  <b>準備運動の例</b> 肩, 腕, 手首, 腿, 膝, ふくらはぎ, 足首などをほぐす運動を行う。 <b>ゲームにつながる運動遊びの例</b> ○ボール操作に慣れる運動遊び ○的当てゲーム	● 安全な準備と片付けの仕方を説明する。 ● 安全に気を付けている様子を取り上げて, 称賛する。  ● けがの防止のために適切な準備運動の行い方について, 実際に動いて示しながら説明する。
		・ボールを真上に投げてキャッチをする。 ・ボールをつく。 ・楽しくできる距離を選んで, 的に向かって投げる。

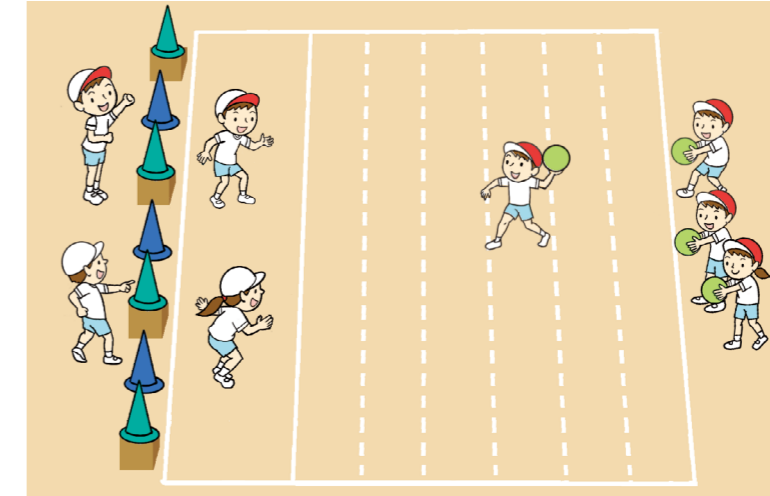
## 6 ゲームをする

○易しいゲームの行い方を知る。

● 易しいゲームの行い方について, 場を示したり実際に動いて示したりしながら説明する。

### シュートゲームの易しいゲームの行い方の例

○攻守を交代し, 攻める側が一人ずつシュートができる位置まで移動して, シュートをするゲーム



15分

・コート半分を使い, 先攻3分・後攻3分の合計6分のゲームをする。(3分で攻守を交代する)  
 ・攻めは全員が1球ずつボールを持つ。守りは二人がゲームに出て, ゴールエリアに入る。(3分の途中で交代する)  
 ・攻めは一人ずつ順番にボールを持って移動し, シュートができる位置でシュートをする。守りは手を広げるなどして, シュートの邪魔をしたり防いだりする。(攻めはゴールエリアには入れない, 守りはゴールエリアでしか守れない)  
 ・ボールが的に当たったりコートの外に出たり, 守りがボールをとったりしたら, 次の人が攻めを始める。

○相手チームを確認して, 易しいゲームをする。

● 対戦をするチームと使用するコート伝える。  
 ● 安全に気を付けている様子を取り上げて, 称賛する。

**◆学習評価◆ 主体的に学習に取り組む態度**  
**⑤場の安全に気を付けている。**  
 → ゲームを行う際に, 危険物がないか, 安全にゲームができるかなど, 安全に気を付けている姿を評価する。(観察・学習カード)

**◎安全に気を付けることに意欲的でない児童への配慮の例**  
 → ゲームを始める前に, 危険物がないか, みんなで一緒にコートを見るようにして, 安全に気を付けることに意欲をもてるようにするなどの配慮をする。

**◎飛んでくるボールが苦手な児童への配慮の例**  
 → ボールの勢いに怖さを感じる児童には, 柔らかいボールを用いたり, 速さの出にくい軽いボールを用いたりするなどの配慮をする。

## 7 本時を振り返り, 次時への見直しをもつ

5分

### 本時の振り返り

・ゲームをして楽しかったことを, 発表したり書いたりしましょう。  
 ・安全のために気を付けたことを, 発表したり書いたりしましょう。  
 ・単元の学習で楽しみたいことやできるようになりたいことなど, 自己のめあてを書きましょう。

○振り返りを発表して, 友達に伝える。

● 振り返りを発表したり学習カードに記入したりするように伝えるとともに, 気付きや考えのよさを取り上げて, 称賛する。  
 ● 整理運動の行い方について, 実際に動いて示しながら説明するとともに, けががないかなどを確認する。

## 8 整理運動, 場や用具の片付けをする

## 9 集合, 健康観察, 挨拶をする

# 本時の目標と展開② (2/8時間)

## 本時の目標

- (1) シュートゲームの行い方を知ることができるようにする。
- (2) 簡単な遊び方を選ぶことができるようにする。
- (3) 用具等の準備や片付けを、友達と一緒にすることができるようにする。

## 本時の展開

時間	学習内容・活動	指導上の留意点
10分	1 集合、挨拶、健康観察をする 2 本時のねらいを知り、めあてを立てる 3 場や用具の準備をする 4 準備運動をする	指導上の留意点 ④用具等の準備や片付けを、友達と一緒にしようとしている。 準備や片付けの際に、用具を運んだり、配置したりすることを友達と一緒にしようとしている姿を評価する。(観察・学習カード) ◎準備や片付けを友達と一緒にすることに意欲的でない児童への配慮の例 教師や同じチームの児童が活動に誘う声をかけたり、友達を見て真似をしながら一緒に活動をするように促したりするなどの配慮をする。
	5 ゲームにつながる運動遊びをする	◎全員が簡単なボール操作と攻めや守りの動きに慣れることができるように、十分な時間を確保する。
10分	ゲームにつながる運動遊びの例 ◎ボール操作に慣れる運動遊び ◎二人組でパス・パスキャッチ	◎的当てゲーム(守りあり) ◎チームの友達と仲よく運動をして、ボール操作に慣れることができるようにしましょう。
	◎相手のよい動きを見付けたり考えたりしたことを伝える。	◎見付けたり考えたりしたことを伝えて、称賛する。

時間	学習内容・活動	指導上の留意点
20分	6 ゲームをする シュートゲームの規則の工夫の仕方の例 ◎攻める側の人数が守る側の人数を上回るゲーム	全てのチームとゲームをする 相手チームを替えてゲームをして、2~4時間で全てのチームと対戦できるようにする ◎ゲーム1の対戦をするチームと使用するコート伝える。 ◎ゲーム2の対戦をするチームと使用するコート伝える。
	◎相手のよい動きを見付けたり考えたりしたことを伝える。	◎見付けたり考えたりしたことを伝えて、称賛する。
5分	7 本時を振り返り、次時への見通しをもつ 本時の振り返り ◎振り返りを発表して、友達に伝える。	◎振り返りを学習カードに記入するように伝えるとともに、気づきや考えのよさを取り上げて、称賛する。 ◎ボールゲーム(シュートゲーム)の行い方を知ることが苦手な児童への配慮の例 個別に関わり、シュートゲームの行い方のポイントについて対話をしながら確認したり、自己や友達のよい動きを思い起こしたりするなどの配慮をする。
	8 整理運動、場や用具の片付けをする 9 集合、健康観察、挨拶をする	◎適切な整理運動を行うように、実際に動いて示しながら伝えるとともに、けががないかなどを確認する。

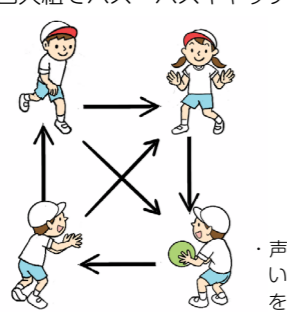



# 本時の目標と展開③ (6/8時間)

## 本時の目標

- (1) 簡単なボール操作（投げる、捕るなど）によって、ゲームをして遊ぶことができるようにする。
- (2) 友達のよい動きを見付けたり考えたりしたことを友達に伝えることができるようにする。
- (3) ボールゲーム（シュートゲーム）に進んで取り組むことができるようにする。

## 本時の展開

時間	学習内容・活動	指導上の留意点
10分	1 集合、挨拶、健康観察をする 2 本時のねらいを知り、めあてを立てる 攻め方を選んでゲームをしよう	
	3 場や用具の準備をする 4 準備運動をする	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 学習カードを配り、立てためあてを記入するように伝える。</li> <li>● 安全な準備の仕方を確認する。</li> <li>● けがの防止のために適切な準備運動を行うように、実際に動いて示しながら一緒にいながら伝える。</li> </ul>
10分	5 ゲームにつながる運動遊びをする ○チームでゲームにつながる運動遊びをする。	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 各チームの取組を観察し、必要に応じて運動遊びの行い方について実際に動いて示しながら説明する。</li> </ul>
	ゲームにつながる運動遊びの例 ○四人組でパス・パスキャッチ  ○的当てゲーム（攻め二人・守り二人） 	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 動きが分からず運動に意欲的でない児童への配慮の例                          → 動きをゆっくりと示したり、教師と一緒にそのチームに入って運動遊びをしたりするなどの配慮をする。</li> <li>● 見付けたり考えたりしたことを伝えていることを取り上げて、称賛する。                          ◆学習評価◆ 思考・判断・表現                          ② 友達のよい動きを見付けたり考えたりしたことを友達に伝えている。                          → ゲームやゲームにつながる運動遊びなどで、友達のよい動きを見付けたり考えたりしたことを、友達に伝えている姿を評価する。(観察・学習カード)</li> <li>● 見付けたり考えたりしたことを伝えることが苦手な児童への配慮の例                          → 個別に関わり、見付けたり考えたりしたことを聞き取って友達に伝えることを支援したり、友達と二人で伝え合う場面を設けたりするなどの配慮をする。</li> </ul>

20分	相手チームを決めてゲームをする 5～7時間は1時間に対戦する相手チームは替えずに、攻め方を選んでゲームをする。	
	6 ゲームをする ○本時の相手チームを決める。 ○シュートゲームの攻め方を知る。	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 対戦をするチームと使用するコート伝える。</li> <li>● シュートゲームの攻め方について、場を示したり実際に動いて示したりしながら説明する。</li> </ul>
5分	シュートゲームの攻め方の例 ○となりにパス作戦  ○向こう側にパス作戦  ○ゴール前にパス作戦 	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ となりの味方に素早くパスをして、シュートをする。両手で下から投げるなど、捕りやすいパスをする。</li> <li>・ 守りがいない向こう側の味方にパスをしてシュートをする。守りに捕られないように山なりのパスをする。</li> <li>・ 守りがゴールエリアに戻る前にゴールの近くにいる味方にパスをしてシュートをする。</li> </ul>
	○みんなでゲーム1を振り返り、見付けたり考えたりしたことを伝える。 ○必要に応じて攻め方を選び直すなど、チームの攻め方を確認して、ゲーム2をする。(6分程度のゲーム)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 攻め方を選ぶことが苦手な児童やチームへの配慮の例                          → 友達が選んだ攻め方を試したり、チームのみんなができる攻め方を相談して決めたりするなどの配慮をする。</li> <li>● 見付けたり考えたりしたことを伝えていることを取り上げて、称賛する。                          ◆学習評価◆ 知識・技能                          ② 簡単なボール操作（投げる、捕るなど）によって、ゲームをして遊ぶことができる。                          → ゴールに向かってボールを投げたり、飛んできたボールを捕ったりする簡単なボール操作によって、易しいゲームをして遊んでいる姿を評価する。(観察・学習カード)</li> <li>● ゲーム中にボールを投げたり、捕ったりすることが苦手な児童への配慮の例                          → 柔らかいボールや空気を少し抜いたボールを用いるなどの配慮をする。                          → 安全地帯などの場の設定を工夫して、ゲーム中でも焦らず安心して投げたり捕ったりすることができるようにするなどの配慮をする。</li> </ul>
5分	7 本時を振り返り、次時への見通しをもつ 本時の振り返り ・ 相手チームとゲーム1・ゲーム2の結果を書きましょう。 ・ 友達のよい動きを見付けたり考えたりしたことを、発表したり書いたりしましょう。	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 振り返りを発表して、友達に伝える。</li> <li>● 振り返りを学習カードに記入するように伝えるとともに、気付いや考えのよさを取り上げて、称賛する。</li> </ul>
	8 整理運動、場や用具の片付けをする 9 集合、健康観察、挨拶をする	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 適切な整理運動を行うように、実際に動いて示しながら説明するとともに、けががないかなどを確認する。</li> </ul>

# 本時の目標と展開④ (8/8時間)

## 本時の目標

- (1) 簡単なボールを持たない動き（ボールが飛んでくるコースに入る、ボールを操作できる位置に動くなど）によって、ゲームをして遊ぶことができるようにする。
- (2) 友達のよい動きを見付けたり考えたりしたことを友達に伝えている。
- (3) ボールゲーム（シュートゲーム）に進んで取り組むことができるようにする。

## 本時の展開

時間	学習内容・活動	指導上の留意点
15分	1 集合、挨拶、健康観察をする 2 本時のねらいを知り、めあてを立てる	
	<b>シュートゲーム大会で楽しくゲームをして、学習のまとめをしよう</b>	
	○本時のねらいを知り、自己のめあてを立てる。	●学習カードを配り、立てためあてを記入するように伝える。
	3 場や用具の準備をする ○みんなで協力して、準備をする。	●安全な準備の仕方を確認する。
	4 準備運動をする ○みんなで準備運動をする。	●けがの防止のために適切な準備運動を行うように、実際に動いて示しながら伝える。
5 ゲームにつながる運動遊びをする ○チームでゲームにつながる運動遊びをする。	●チームで行いたい運動遊びを選ぶように伝える。	
20分	6 シュートゲーム大会をする ○シュートゲーム大会の行い方を知る。	●シュートゲーム大会の行い方を説明する。
	<b>シュートゲーム大会の行い方やきまり</b> ・各チーム3回ゲームをします。楽しくできる攻め方を選んで、ゲームをしましょう。 ・全員が楽しくゲームができるように、元気よく気持ちのよい応援をしましょう。	
	○相手チームを確認して、攻め方を選んでゲーム1をする。(6分程度のゲーム)	●各ゲームを始める前に、対戦をするチームと使用するコートを与える。
	○相手チームを確認して、攻め方を選んでゲーム2をする。(6分程度のゲーム)	<b>◆学習評価◆ 主体的に学習に取り組む態度</b> ①ボールゲーム（シュートゲーム）に進んで取り組もうとしている。 ➔ シュートゲームのゲームやゲームにつながる運動遊び、友達と考えを伝え合うことなどに進んで取り組もうとしている姿を評価する。(観察・学習カード)
○相手チームを確認して、攻め方を選んでゲーム3をする。(6分程度のゲーム)		
○友達のよい動きを見付けたり考えたりしたことを伝える。	●見付けたり考えたりしたことを伝えていることを取り上げて、称賛する。	
10分	7 単元を振り返り、学習のまとめをする	
	<b>単元の学習の振り返り</b> ・単元の学習で楽しかったことやできるようになったことを、発表したり書いたりしましょう。 ・学習したことで、今後も取り組んでいきたいことを、発表したり書いたりしましょう。	
	○振り返りを発表して、友達に伝える。	●振り返りを学習カードに記入するように伝えるとともに、気付きや考えのよさを取り上げて、称賛する。
8 整理運動、場や用具の片付けをする	●適切な整理運動を行うように、実際に動いて示しながら伝えるとともに、けががないかなどを確認する。	
9 集合、健康観察、挨拶をする		

# 2学年間にわたって取り扱う場合

## 【第1学年における指導と評価の計画（ボールゲーム「的当てゲーム」）】

時間	1	2	3	4	5	6	7	8
ねらい	学習の見通しをもつ	的当てゲームの行い方を知り、簡単な規則を工夫して、みんなで楽しくゲームをする		攻め方を選んでみんなで楽しくゲームをする			学習のまとめをする	
学習活動	<b>オリエンテーション</b> ○学習の見通しをもつ ・学習の進め方 ・学習のきまり ○的当てゲーム みんなでのねらってボールを投げたり転がしたりして遊ぶ	<b>的当てゲーム チームでゲームをする</b> ○ゲームにつながる運動遊び ・ボール操作に慣れる運動遊び ・的をねらって投げる運動遊び ○ゲームをする ・ねらう的や距離を選ぶ ・使うボールや得点の規則を選ぶ		<b>的当てゲーム 相手チームを決めてゲームをする</b> ○ゲームにつながる運動遊び ・ボール操作に慣れる運動遊び ・的をねらったり守ったりする運動遊び ○ゲームをする ・攻守に分かれてゲーム1をする ・ゲーム1を振り返り、攻め方を選ぶ ・攻守に分かれてゲーム2をする			<b>学習のまとめ</b> ○的当てゲーム大会 いろいろなチームとゲームをする ○学習のまとめをする	
	知識・技能		① 観察・学習カード				② 観察	③ 観察
	思考・判断・表現				① 観察・学習カード		② 観察・学習カード	
	主体的に学習に取り組む態度	⑥ 観察・学習カード		② 観察・学習カード		③ 観察・学習カード		① 観察・学習カード

●評価標準のゲームは「的当てゲーム」とする。

## 【幼児期の運動遊びとの円滑な接続を図るための工夫(例)】

- 「簡単なボール操作と攻めや守りの動きによって、易しいゲームをする」ために  
 幼児期の運動遊びの経験や発達の段階により、低学年での児童は、ボールを投げたり転がしたりして遊ぶことを楽しみます。その一方で、投げたいところに投げるのが苦手だったり、ボールが飛んでくることに恐怖心があったりする児童がいる場合があります。そのため低学年のはじめでは、「的当てゲーム」で、一人一球のボールを持って、ねらう的や距離を選んでボールを投げたり転がしたりするゲームをしたり、的をねらうチームと的を守るチームを分けて交代しながら行うゲームをしたりして、簡単なボール操作と攻めや守りの動きによって、易しいゲームを楽しむことができるようにしましょう。

- (例) ねらう的や距離を選んでボールを投げたり転がしたりするゲーム  
 ・大小の段ボール箱や三角コーンなどを用意し、いろいろな距離で並べたり積み重ねたりして的にする。  
 ・的や距離ごとの点数や、当てたときと倒すことができたときの点数の違いなど得点の規則をみんなで工夫する。
- (例) 的をねらうチームと的を守るチームを分けて交代しながら行うゲーム  
 ・攻守を交代して行うことで、攻めの動きと守りの動きを分けて行うことができるようにする。  
 ・守りをかわしてのねらう攻め方を工夫する。

## 【第1学年において重点を置いて指導する内容(例)】

- 知識及び技能  
 簡単なボール操作は、ボールをねらったところに投げたり転がしたりすることができるようにしましょう。攻めや守りなどの簡単なボールを持たない動きは、コートの中をボールの動きに合わせて移動することができるようにしましょう。
- 思考力、判断力、表現力等  
 規則の工夫は、自己が楽しくできる的や距離を選んで遊ぶことや、ゲームでの得点の規則をみんなで工夫することができるようにしましょう。攻め方の工夫は、味方の動きと相手の動きを見て、守りをかわしてのねらうなど攻め方を選ぶことができるようにしましょう。
- 学びに向かう力、人間性等  
 運動遊びをする際に、順番やきまりを守り、誰とも仲よくしたり、ゲームで勝っても負けても結果を受け入れたりすることができるようにしましょう。また、危険物がないか、安全にゲームができるかなど場の安全に気を付けることができるようにしましょう。