

ゴール型ゲーム 「フラッグフットボールを基にした易しいゲーム」

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ゴール型ゲーム(フラッグフットボール)の行い方について、言ったり書いたりしている。 ②基本的なボール操作(パスを出す、得点ゾーンに走り込むなど)によって、易しいゲームをすることができる。 ③基本的なボールを持たないときの動き(空いている場所に素早く動くなど)によって、易しいゲームをすることができる。	①規則を工夫している。 ②簡単な作戦を選んでいる。 ③課題の解決のために考えたことを友達に伝えている。	①ゴール型ゲーム(フラッグフットボール)に進んで取り組もうとしている。 ②ゲームの規則を守り、誰とでも仲よくしようとしている。 ③用具などの準備や片付けを、友達と一緒にしようとしている。 ④勝敗を受け入れようとしている。 ⑤友達の考えを認めようとしている。 ⑥周囲を見て場や用具の安全を確かめている。

ゴール型ゲームは、基本的なボール操作とボールを持たない動きによって易しいゲームをして、集団対集団で競い合う楽しさや喜びに触れることのできる運動です。本単元例は、フラッグフットボールを基にした易しいゲームを取り上げて、ゲームにつながる運動と規則を工夫しながらゲームをする時間を多く設定することで、基本的なボール操作とボールを持たないときの動きを身に付けながら、誰もが楽しく参加できる規則でゲームに進んで取り組む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

- ゴール型ゲーム(フラッグフットボール)の行い方を知るとともに、基本的なボール操作とボールを持たないときの動きによって、易しいゲームをすることができるようにする。
- 規則を工夫したり、簡単な作戦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。
- ゴール型ゲーム(フラッグフットボール)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、友達の考えを認めたり、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	基本的なボール操作とボールを持たないときの動きを知り、規則を工夫して、いろいろなチームとゲームを楽しむ		
学習活動	オリエンテーション 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。 ○チームを確認する。 ○学習のきまりを知る。 3 本時のねらいを知り、目標を立てる 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をする ○準備運動、ゲームにつながる運動の行い方を知る。 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。	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をする	全てのチームとゲームをする (相手チームを替えて、1時間に2ゲーム) 6 ゲームをする ○フラッグフットボール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、次時の見通しをもつ 8 整理運動、場や用具の片付けをする 9 集合、			
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	⑥ 観察・学習カード	④ 観察・学習カード	③ 観察・学習カード

5	6	7	8
簡単な作戦を選び、相手チームを決めてゲームを楽しむ		学習のまとめをする	
目標を立てる 3 場や用具の準備をする			
相手チームを決めてゲームをする (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 ○フラッグフットボールの簡単な作戦を知る。 ○チームで簡単な作戦を選んで、ゲーム1をする。 ○チームでゲーム1を振り返り、選んだ作戦について考えたことを伝える。 ○チームで選んだ作戦を確認して、ゲーム2をする。		学習のまとめ フラッグフットボール大会をする (相手チームを替えて3ゲーム) 5 ゲームにつながる運動をする 6 フラッグフットボール大会をする 7 単元を振り返り、学習のまとめをする 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	
		② 観察	③ 観察
	② 観察・学習カード	③ 観察・学習カード	
② 観察・学習カード	⑤ 観察・学習カード		① 観察・学習カード

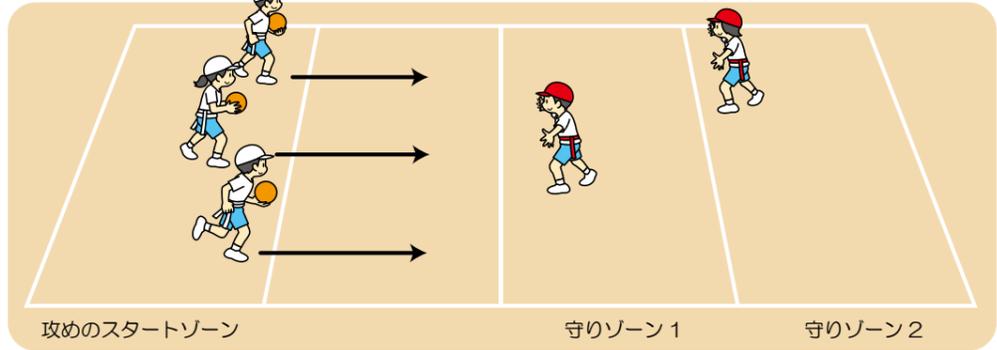
本時の目標と展開① (1/8時間)

本時の目標

- (1) ゴール型ゲーム(フラッグフットボール)の行い方を知ることができるようにする。
- (2) 規則を工夫することができるようにする。
- (3) 周囲を見て場や用具の安全を確かめ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	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。 ○チームを確認する。 ○学習のきまりを知る。	● 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, 六人を基本としたチームを事前に決めておく。
	運動のきまりの例 ・用具は正しく使しましょう。 ・運動前には場の安全を確かめましょう。 ・審判の判定に従い, フェアなプレイを大切にしましょう。	・チームで協力して学習をしましょう。 ・チームの友達の考えを認めましょう。
20分	3 本時のねらいを知り, 目標を立てる フラッグフットボールの学習の進め方を知り, 学習の見通しをもつ ○本時のねらいを知り, 自己の目標を立てる。	● 学習カードを配り, 使い方を説明する。
	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。 ○チームで協力して, 準備をする。	● 安全な準備と片付けの仕方を説明する。 ● 安全を確かめている様子を取り上げて, 称賛する。
20分	5 準備運動, ゲームにつながる運動をする ○準備運動, ゲームにつながる運動の行い方を知る。 ○学級全体やチームで準備運動, ゲームにつながる運動をする。	● 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。
	準備運動の例 肩, 腕, 手首, 腿, 膝, ふくらはぎ, 足首などをほぐす運動を行う。 ゲームにつながる運動の例 ○チームでしっぽ取り ○チームでじゃんけんしっぽ取り	● 二人でセンターラインを挟んでじゃんけんをして, その勝手で逃げたり追いかけたりする。 ● 自己に近い側のコートラインまで逃げられるか, フラッグを取られてしまうかを楽しむ。

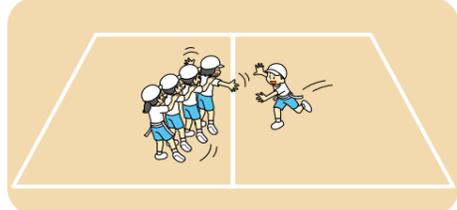
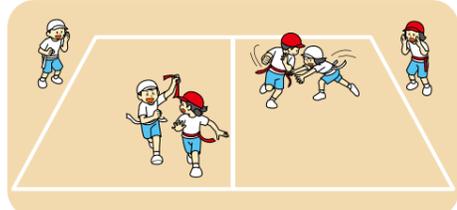
15分	6 ゲームをする ○易しいゲームの行い方を知る。	● 易しいゲームの行い方について, 学習資料やICT機器を活用したり, 実際に動いて示したりしながら説明する。
	フラッグフットボールの行い方の例 ○攻守を分け, 攻める側のプレイヤーが守る側のプレイヤーの人数を上回るゲーム(守りゾーンを設ける)	 <p>攻めのスタートゾーン 守りゾーン1 守りゾーン2</p>
5分	○6分のゲームをする。(前半・後半なし) ・攻めは三人が攻めのスタートゾーン, 守りは二人が2つの守りゾーンにそれぞれ1名入る。 ・攻めは, 全員がボールを持ってスタートゾーンから走り出し, フラッグを取られないように守りゾーンを走り抜けて, ゴールラインを越えると得点となり, その回のプレイを終える。(三人ともゴールラインを越えれば1回の攻めで3点が入る) ・攻めは, 走りながら回転して守りをかわすことは禁止とする。 ・守りは, それぞれの守りゾーンの中で攻めの人フラッグを取る。(取ったフラッグは, 手渡しで相手に返す) ・攻めは, フラッグを取られたり, コートの線から外に出たり, ボールを落としたりしたら, 得点できずにその回のプレイを終える。 ・攻め側のチームが2回続けてプレイをしたら, 攻守を交代する。これを6分間繰り返す。	● 対戦をするチームと使用するコート伝える。 ● 安全を確かめている様子を取り上げ, 称賛する。
	○相手チームを確認して, ゲームをする。	● 安全を確かめることに意欲的でない児童への配慮の例 ➔ 使わないボールを置く場所やゲームを見る位置などを決めたり, チームの友達と一緒に安全を確かめて, 安全であることを伝え合ったりするなどの配慮をする。
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 ・ゲームをして楽しかったことや難しかったことなど, 気付いたことや考えたことを書きましょう。 ・安全を確かめることについて, 気付いたことや考えたことを書きましょう。 ・単元の学習で身に付けたいことや楽しみたいことなど, 自己の目標を書きましょう。	● 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。 ● 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 (3/8時間)

本時の目標

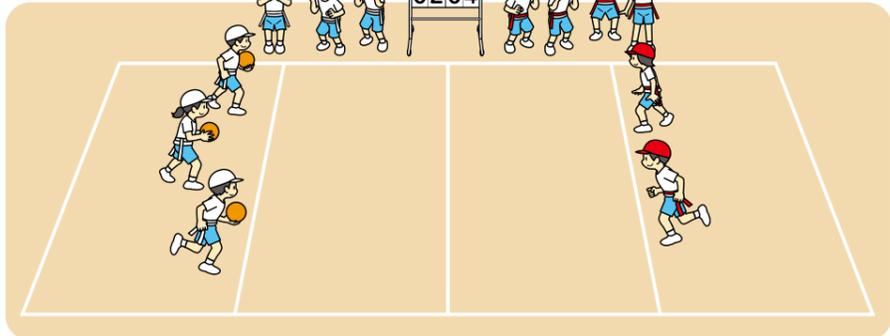
- (1) 基本的なボール操作 (パスを出す, 得点ゾーンに走り込むなど) によって, 易しいゲームをすることができるようにする。
- (2) 規則を工夫することができるようにする。
- (3) ゲームで使用する用具などの準備や片付けを, 友達と一緒にすることができるようにする。

本時の展開

時間	学習内容・活動	指導上の留意点
5分	1 集合, 挨拶, 健康観察をする 2 本時のねらいを知り, 目標を立てる	
	規則を工夫して, いろいろなチームとゲームをしよう	
	<ul style="list-style-type: none"> ○本時のねらいを知り, 自己の目標を立てる。 3 場や用具の準備をする ○チームで協力して, 準備をする。 4 準備運動をする ○チームで準備運動をする。 	<ul style="list-style-type: none"> ●学習カードを配り, 立てた目標を記入するように伝える。 ●安全な準備の仕方を確認する。 ●けがの防止のために適切な準備運動の行い方を確認する。
15分	5 ゲームにつながる運動をする ○自己やチームに適した行い方を選んで, チームでゲームにつながる運動をする。	●全員が基本的なボール操作とボールを持たないとき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。
	<p>ゲームにつながる運動の例</p> <p>○チームで子取り鬼</p>  <p>○チーム対抗でじゃんけんしっぽ取り</p>  <p>○チーム対抗でしっぽ取り</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ・鬼役の人を一人決めて, 他の人は肩を持って1列になって離れないようにする。 ・鬼役の人は, 列の一番後ろの人のフラッグをねらう。列の先頭の人は両手を広げて壁をつくって鬼を防ぐ。 ・20秒などの時間で鬼を交代しながら行う。 ・相手チームを決め, チームから一人ずつ順番に出てじゃんけんしっぽ取りをする。 ・自己に近い側のコートラインまで逃げられるか, フラッグを取られてしまうかを楽しむ。 ・コート内に2チームが入り, しっぽ取りをする。 ・相手チームとフラッグを取り合い, チームで取ることができたフラッグの合計で勝敗を競う。
	<p>○課題解決のために考えたことを伝える。</p> <p>●考えたことを伝えていることを取り上げて, 称賛する。</p>	

◎場や規則が難しいと感じ, 運動に意欲的でない児童への配慮の例
 → 文字やイラスト等を用いて掲示しながら説明したり, より易しい規則に変更したりするなどの配慮をする。

○考えたことを伝えていることを取り上げて, 称賛する。

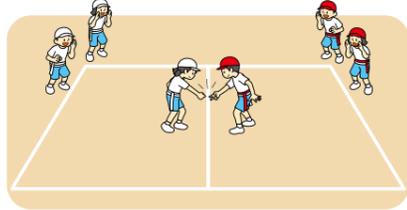
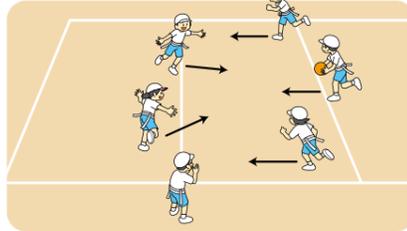
全てのチームとゲームをする 相手チームを替えてゲームをして, 2~4時間で全てのチームと対戦できるようにする		
6	<p>ゲームをする</p> <ul style="list-style-type: none"> ○フラッグフットボールの規則の工夫の仕方を知る。 ●フラッグフットボールの規則の工夫の仕方について, 学習資料やICT機器を活用したり, 実際に動いて示したりしながら説明する。 	
20分	<p>フラッグフットボールの規則の工夫の例</p> <p>○攻めと守りを分け, 攻める側のプレイヤーが守る側のプレイヤーの人数を上回るゲーム</p>  <ul style="list-style-type: none"> ・6分のゲームをする。(前半・後半なし) ・攻めは三人が攻めのスタートゾーン, 守りは二人が守りのスタートゾーンに入る。 ・攻めは, 全員がボールを持って攻めのスタートゾーンから走り出し, フラッグを取られないようにゴールラインを越えると得点となり, その回のプレイを終える。(三人ともゴールラインを越えれば1回の攻めで3点が入る) ・攻めは, 走りながら回転して守りをかわすことは禁止とする。 ・守りは, 攻めのスタートゾーンから走り出した攻めの人フラッグを取る。(取ったフラッグは, 手渡しで相手に返す) ・攻めは, フラッグを取られたり, コートの線から外に出たり, ボールを落としたりしたら, 得点できずにその回のプレイを終える。 ・攻め側のチームが4回続けてプレイをしたら, 攻守を交代する。これを6分間繰り返す。 ○使用するボールを1つにするゲーム ・ボールを持っている人がゴールラインを越えたら3点, ボールを持っていない人がゴールラインを越えたら1点とする。 ・ボールを持っている人は, 味方にボールを手渡ししたりパスをしたりすることができる。(フラッグを取られてからでも手渡ししたりパスをしたりすることができる) ・攻めのボールを持っていない人は, ボールを持っている人のフラッグが取られないように, 両手を広げて壁をつくって守りを防ぐことができる。(壁をつくっているときでもフラッグを取られたら, その回のプレイは終わりとなる) 	
	<ul style="list-style-type: none"> ○相手チームを決め, 規則を選んでゲーム1をする。(6分程度のゲーム) ○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。(6分程度のゲーム) 	<ul style="list-style-type: none"> ●対戦をするチームと使用するコート伝える。 ●チームに適した規則を選んでいることを取り上げて, 称賛する。
	<p>◆学習評価◆ 思考・判断・表現</p> <p>①規則を工夫している。</p> <p>→ 自己やチームの友達が楽しくゲームに参加できる規則を選んでいる姿を評価する。(観察・学習カード)</p> <p>◎規則を工夫することが苦手な児童への配慮の例</p> <p>→ それぞれの規則のよさを伝えてどの規則も肯定できるようにしたり, いろいろな規則を試したりして, 自己やチームに適した規則を見つかるようにするなどの配慮をする。</p>	
7	<p>本時を振り返り, 次時への見通しをもつ</p> <p>本時の振り返り</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム1・ゲーム2の相手チームとゲーム結果を書きましょう。 ・選んだゲームの規則と, その規則でゲームをして気付いたことや考えたことを書きましょう。 	
5分	<ul style="list-style-type: none"> ○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	<p>整理運動, 場や用具の片付けをする</p>	
9	<p>集合, 健康観察, 挨拶をする</p> <ul style="list-style-type: none"> ●けががないかなどを確認する整理運動の行い方を確認する。 	

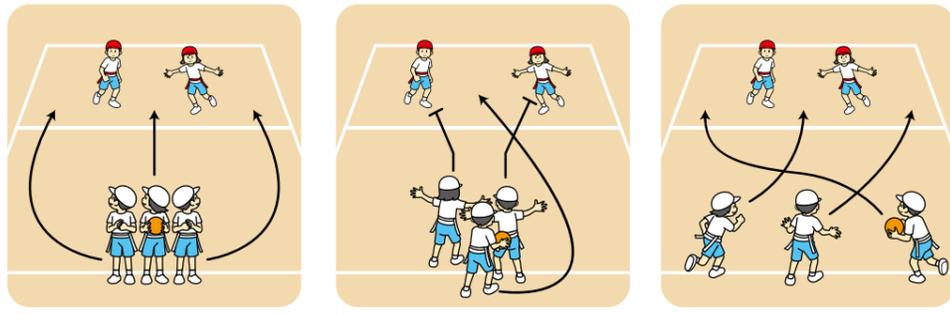
本時の目標と展開③ (6/8時間)

本時の目標

- (1) 基本的なボール操作 (パスを出す, 得点ゾーンに走り込むなど) によって, 易しいゲームをすることができるようにする。
- (2) 簡単な作戦を選ぶことができるようにする。
- (3) 友達の考えを認め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	1 集合, 挨拶, 健康観察をする 2 本時のねらいを知り, 目標を立てる	
	簡単な作戦を選んでゲームをしよう	
15分	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"> ● 学習カードを配り, 立てた目標を記入するように伝える。 ● 安全な準備の仕方を確認する。 ● けがの防止のために適切な準備運動を行うように伝える。
	5 ゲームにつながる運動をする	● 各チームの取組を観察し, 必要に応じて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。
<p>ゲームにつながる運動の行い方の工夫の例</p> <p>○チーム対抗でじゃんけんしっぽ取り (走り抜け)</p>  <ul style="list-style-type: none"> ・相手チームを決め, チームから一人ずつ順番に出てじゃんけんしっぽ取りをする。 ・取ったフラッグの数で勝敗を競う。 <p>○チームでハーフコートゲーム</p>  <ul style="list-style-type: none"> ・攻め三人, 守り二人に分かれて, ハーフコートでゲームをする。(攻めはコートの中央をスタートラインにする) ・攻めと守りを交代しながら, チームの攻め方や守り方の練習をする。 <p>○課題解決のために考えたことを伝える。</p>		
		<ul style="list-style-type: none"> ● 友達の考えを認めようとしている様子を取り上げて, 称賛する。 <p>◆学習評価◆ 主体的に学習に取り組む態度</p> <p>⑤ 友達の考えを認めようとしている。</p> <p>➔ ゲームの振り返りや自己の考えを発表し合う際などに, 発表された友達の考えを認めようとしている姿を評価する。(観察・学習カード)</p> <p>◎友達の考えを認めることに意欲的でない児童への配慮の例</p> <p>➔ 発表を聞こうとしなかったり友達の考えを否定することを言ったりする児童には, 人はそれぞれに考えに違いがあり, それを認めることが大切であることを伝えるとともに, それぞれの考えのよさを取り上げて, 気付くようにするなどの配慮をする。</p>

相手チームを決めてゲームをする 5~7時間は1時間で対戦する相手チームは替えずに, 作戦を選んでゲームをする。	
6	<p>ゲームをする</p> <ul style="list-style-type: none"> ○本時の相手チームを決める。 ○フラッグフットボールの簡単な作戦を知る。 <p>● 対戦をするチームと使用するコート伝える。</p> <p>● フラッグフットボールの簡単な作戦について, 学習資料やICT機器を活用したり, 実際に動いて示したりしながら説明する。</p>
20分	<p>フラッグフットボールの簡単な作戦の例</p> <p>○ボールをかかす作戦 ○壁をつくる作戦 ○守りを惑わす作戦</p>  <ul style="list-style-type: none"> ・誰がボールを持っているかを隠して後ろ向きに構える。走り出してから, ボールを持っているように走る。(走り出たら, 前向きに走る) ・ボールを持っていない人が壁をつくってボールを持っている人が走り抜られるようにする。 ・味方にボールを渡すと見せかけそのまま自分でボールを持ってゴールラインまで運ぶ。 <p>○チームで簡単な作戦を選んで, ゲーム1をする。(6分程度のゲーム)</p> <p>● 攻め方のポイントを押さえた動きを取り上げて, 称賛する。</p> <p>◎相手をかわして走ることが苦手な児童への配慮の例</p> <p>➔ 走り出すふりをして逆の方向に走り出したり, 走っているときに急に逆の方に向きを変えたりするなど動きをしたり, 味方の動きで守りがなくなった場所を探して走り込んだりすることを助言するなどの配慮をする。</p> <p>➔ ボールを持っている味方がゴールラインを越えられるように壁をつくる役割をしてチームで得点をする楽しさを味わえるようにするなどの配慮をする。</p> <p>○チームでゲーム1を振り返り, 選んだ作戦について考えたことを伝える。</p> <p>● チームで簡単な作戦を選んでいることを取り上げて, 称賛する。</p> <p>◆学習評価◆ 思考・判断・表現</p> <p>② 簡単な作戦を選んでいる。</p> <p>➔ ゲームをする際の簡単な作戦を選んでいる姿を評価する。(観察・学習カード)</p> <p>◎簡単な作戦を選ぶことが苦手な児童への配慮の例</p> <p>➔ 自己や友達がどんな動きをしながらゲームをするのかを考えて話し合うように助言して, チームの全員が楽しくゲームができる作戦を選ぶようにするなどの配慮をする。</p>
	5分
8	8 整理運動, 場や用具の片付けをする
9	9 集合, 健康観察, 挨拶をする

本時の目標と展開④ (8/8時間)

本時の目標

- (1) 基本的なボールを持たないときの動き(空いている場所に素早く動くなど)によって、易しいゲームをすることができるようにする。
- (2) 課題の解決のために考えたことを友達に伝えることができるようにする。
- (3) ゴール型ゲーム(フラッグフットボール)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、目標を立てる	
	フラッグフットボール大会で楽しくゲームをして、学習のまとめをしよう	
20分	3 場や用具の準備をする 4 準備運動をする 5 ゲームにつながる運動をする	<ul style="list-style-type: none"> ● 学習カードを配り、立てた目標を記入するように伝える。 ● 安全な準備の仕方を確認する。 ● けがの防止のために適切な準備運動を行うように伝える。 ● チームの作戦につながる行い方を選ぶように伝える。
	6 フラッグフットボール大会をする	<ul style="list-style-type: none"> ● フラッグフットボール大会の行い方を説明する。 <div style="border: 1px solid orange; padding: 5px;"> <p>フラッグフットボール大会の行い方やきまり</p> <ul style="list-style-type: none"> ・各チーム3回ゲームをします。ゲームの間にチームの話し合いの時間を十分に取ることができないので、ゲームの前にはチームで手短かに考えを確認し合うようにしましょう。 ・全員が楽しくゲームができるように、元氣よく気持ちのよい応援をしましょう。 </div> <div style="border: 1px solid orange; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <p>◆学習評価◆ 主体的に学習に取り組む態度</p> <p>①ゴール型ゲーム(フラッグフットボール)に進んで取り組もうとしている。</p> <p>➡ フラッグフットボールのゲームやゲームにつながる運動、チームでの話し合い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)</p> </div> <div style="border: 1px solid orange; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <p>◆学習評価◆ 知識・技能</p> <p>③基本的なボールを持たないときの動き(空いている場所に素早く動くなど)によって、易しいゲームをすることができるようにする。</p> <p>➡ 攻める際に壁をつくって守りの動きを防いだり、守る際に相手を追いかけてフラッグを取ったりしている姿を評価する。(観察)</p> </div>
10分	7 単元を振り返り、学習のまとめをする	<ul style="list-style-type: none"> ● 考えたことを伝えて、称賛する。 <div style="border: 1px solid orange; padding: 5px;"> <p>単元の学習の振り返り</p> <ul style="list-style-type: none"> ・フラッグフットボール大会をして、気付いたことや考えたことを書きましょう。 ・単元の学習で、できるようになったことを書きましょう。 ・学習したことで、今後の学習や日常生活の中で取り組んでいきたいことを書きましょう。 </div>
	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"> ● 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。 ● 適切な整理運動を行うように伝えるとともに、けががないかなどを確認する。

2学年間にわたって取り扱う場合

【第3学年における指導と評価の計画(ゴール型ゲーム「タグラグビー」)】

時間	1	2	3	4	5	6	7	8
ねらい	学習の見通しをもつ	タグラグビーの行い方を知り、規則を工夫してゲームをすることを楽しむ			簡単な作戦を選んでゲームをすることを楽しむ			学習のまとめをする
学習活動	オリエンテーション	タグラグビー 全てのチームとゲームをする			タグラグビー 相手チームを決めてゲームをする			学習のまとめ
	○学習の見通しをもつ ・学習の進め方 ・学習のきまり	○ゲームにつながる運動 ・タグ取り鬼 ・手渡しパスリレー			○ゲームにつながる運動 ・タグ取り鬼と手渡しパス			○タグラグビー大会 簡単な作戦を選んでいろいろなチームとゲームをする
	○タグラグビー 易しいゲームをする	○ゲームをする ・チームで規則を選んでゲーム1をする ・ゲーム1で選んだ規則を振り返る ・選ぶ規則を確認してゲーム2をする			○ゲームをする ・相手チームを決めて簡単な作戦を選ぶ ・ゲーム1をする ・ゲーム1を振り返り、作戦を確認してゲーム2をする			○学習のまとめをする
評価の重点	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		④ 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「タグラグビー」とする。

【低学年「陣地を取り合う鬼遊び」との円滑な接続を図るための工夫(例)】

- 「味方にボールを手渡したり、ゴールにボールを持ち込んだりすること」を身に付けるために
低学年で設定した「宝取り鬼」では、一定の区域を守る相手をかわしたり走り抜けたりして、相手の陣地に入って宝を取る鬼遊びをして遊びました。中学年では、コート内を移動して追いかけてくる相手をかわして、ゴールにボールを持ち込むことができるようにします。そのため中学年のはじめでは、ボールを持って走ることがボール操作の中心となる「タグラグビー」で、相手をかわして走ることや、友達に手渡ししてボールをつなげてゴールに持ち込むことができるようにしましょう。

(例) 攻守を交代し、攻める側が守る側の人数を上回るゲーム

- ・攻めは四人、守りは二人のゲームをする。攻めのチームが得点をしたり、コートの外に出たりするなどで攻めが終わったら攻守を交代する。攻守が入れ替わったときに人数も入れ替わる。

(例) タグ取り鬼と手渡しパス

- ・チームで四人と二人に分かれて、コートの中半を使ってタグ取り鬼をする。鬼の二人は四人のうちボールを持っている人のタグを取る。タグを取られてもボールを捕られたことにはならないので、タグを取られてから味方を見つけてボールを手渡す。時間を決めて役割を交代しながら、タグを取る、ボールを手渡し練習をする。

【第3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
味方とパスをつないでシュートをするゲームの行い方を知るとともに、ゲームやゲームにつながる運動で、味方が捕りやすいパスをすること、味方にパスを出したりボール保持者と自分の間に守る者がいない空間に移動して味方からパスを受けたり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、学級全体での話し合いで出された工夫の中から、チームのみんなが楽しくゲームに参加できる規則を選ぶことができるようにしましょう。作戦の工夫は、規則の工夫を基にして、タグを取られたらチームでボールをつないでゴールに向かうことができる簡単な作戦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
チームでゲームをする活動においては、自己や友達の失敗を責めず仲よくしようとする、他のチームとゲームをする活動においては、ゲームの最中や終了後の勝敗を受け入れることができる態度を育みましょう。また、各コートで判定や得点などを友達と一緒にしようとしながらゲームを進めることができるようにしましょう。