

鬼遊び「宝取り鬼」

鬼遊びは、一定の区域で逃げる、追いかける、陣地を取り合うなど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、宝取り鬼を取り上げて、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、身に付けた逃げる、追いかけるなど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

- (1) 鬼遊び（宝取り鬼）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、陣地に走り込むなどの動きによって、易しいゲームをして遊ぶことができるようにする。
- (2) 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。
- (3) 鬼遊び（宝取り鬼）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		宝取り鬼の行い方を知り、簡単な規則を工夫してみんなで楽しく遊ぶ	
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、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。		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 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 ○宝取り鬼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		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 鬼遊び（宝取り鬼）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 鬼遊び（宝取り鬼）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。

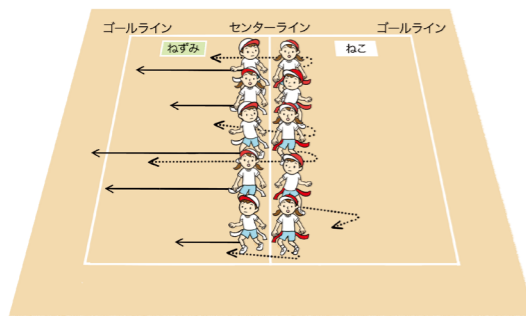
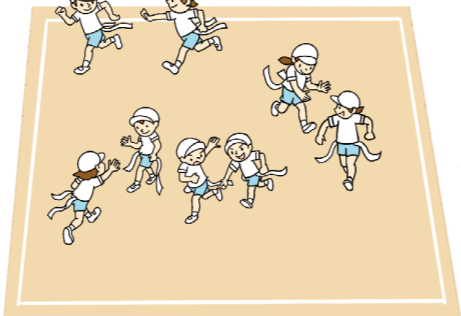
5	6	7	8
めあてを立てる		攻め方を選んでみんなで楽しく遊ぶ	
3 場や用具の準備をする		学習のまとめをする	
相手チームを決めてゲームをする (相手チームを替えずに、1時間に2ゲーム) 6 ゲームをする ○宝取り鬼の攻め方を知る。 ○チームで攻め方を選んで、ゲーム1をする。 ○チームでゲーム1を振り返り、選んだ攻め方について考えたことを伝える。 ○チームで選んだ攻め方を確認して、ゲーム2をする。		学習のまとめ 宝取り鬼大会をする (相手チームを替えて3ゲーム) 6 宝取り鬼大会をする 6 単元を振り返り、学習のまとめをする 7 整理運動、場や用具の片付けをする 8 集合、健康観察、挨拶をする	
9 集合、健康観察、挨拶をする			
		② 観察	
	② 観察・学習カード		
④ 観察・学習カード		② 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) 鬼遊び（宝取り鬼）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	1 集合, 挨拶, 健康観察をする 2 単元の学習の見直しをもつ ○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, 五人を基本としたチームを事前に決めておく。
	学習のきまりの例 ・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。	・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。
20分	3 本時のねらいを知り, めあてを立てる 宝取り鬼の学習の進め方を知り, 学習の見直しをもつ ○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。
	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。 ○みんなで協力して, 準備をする。	● 安全な準備と片付けの仕方を説明する。 ● 安全に気を付け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。 ○みんなで準備運動, ゲームにつながる運動遊びをする。	● 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遊びの例 ○ねことねずみ	○チームでしっぽ取り遊び
		
	・二人組で, ねことねずみの役を決め, 教師の合図でどちらかが鬼になり, 逃げたり追いかけたりする。 ・ゴールラインまでにマーク (タグやフラッグ) を取るができるか, 逃げられるかを楽しむ。	・自己のマークは取られないようにしながら, 1分間などの時間内に他の人のマークをたくさん取る。 ・2つともマークを取られてしまっても, 時間内は他の人のマークを取りに行くようにする。

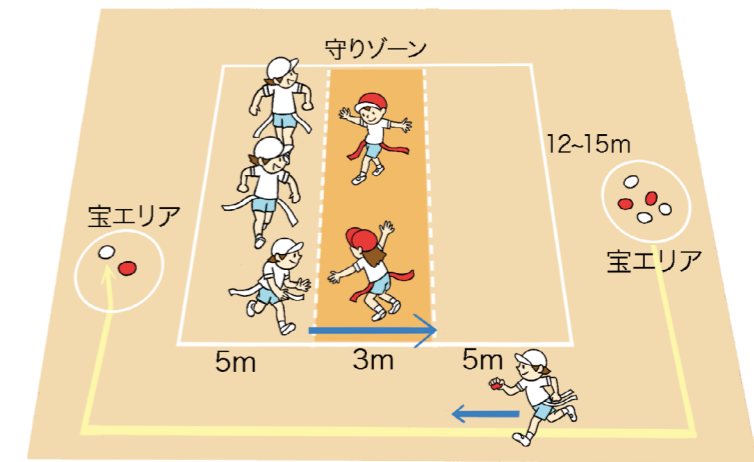
6 ゲームをする

○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。

宝取り鬼の易しいゲームの行い方の例

○攻めと守りを分け, 攻める側が守りのゾーンを走り抜けて相手の陣地から宝を取るゲーム



- ・コート halves を使い, 先攻 2分・後攻 2分の合計 4分のゲームをする。(2分で攻守を交代する)
- ・攻めは全員が自己の陣地, 守りは二人が守りゾーンに入る。(守りは 2分の途中で交代する)
- ・攻めは, 陣地から走り出し, マークを取られないように守りゾーンを走り抜けて, 相手の陣地にある宝 (紅白玉など) を取る。宝を自己の陣地まで持ち帰ったら, 再び攻めを始める。(2分間繰り返す)
- ・守りは, 守りゾーンの中で攻めの人マークを取る。攻めは, マークを取られたら取られたマークを受け取り, 自己の陣地に戻って再び攻めを開始する。
- ・攻めがコート線の外に出てしまった場合は, 自己の陣地に戻って再び攻めを開始する。
- ・持ち帰った宝の数で勝敗を競う。

15分

○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。

● 守りをかわして走り抜けている様子を取り上げて, 称賛する。

◎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。

7 本時を振り返り, 次時への見直しをもつ

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。

5分

○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。

8 整理運動, 場や用具の片付けをする

● 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。

9 集合, 健康観察, 挨拶をする

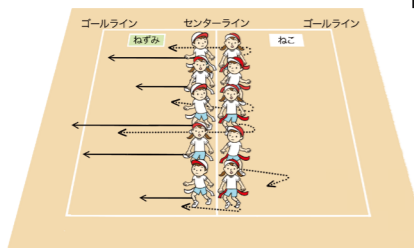
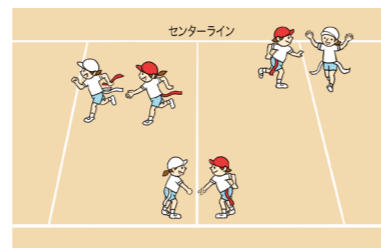
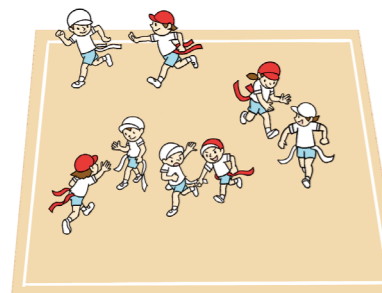
● 振り返りを発表したり学習カードに記入したりするように伝えるとともに, 気付きや考えのよさを取り上げて, 称賛する。

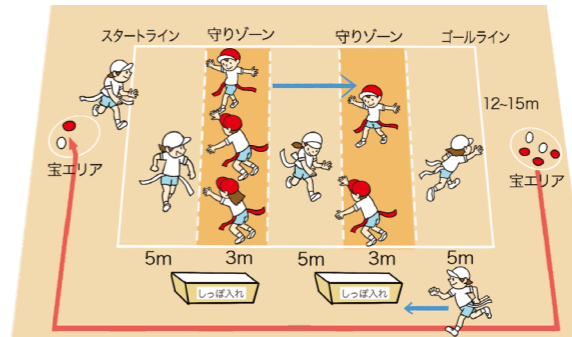
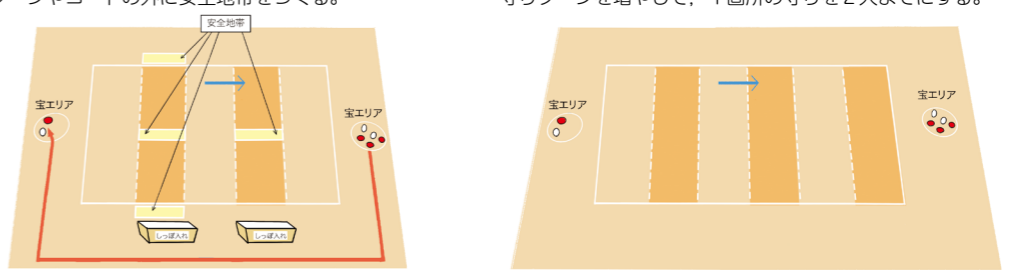
本時の目標と展開② (3/8時間)

本時の目標

- (1) 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して遊ぶ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) 勝敗を受け入れ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	
	規則を工夫して, いろいろなチームとゲームをしよう	
10分	3 場や用具の準備をする ○みんなで協力して, 準備をする。	●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。 ●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の行い方について, 実際に動いて示しながら伝える。
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。	●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。
	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;"> <p>ゲームにつながる運動遊びの例</p> <p>○チーム対抗でのねことねずみ</p>  <ul style="list-style-type: none"> ・2チームでねことねずみをする。 ・マークを取られた人数と逃げ切れた人数を比べて勝敗を競う。 </div> <div style="width: 45%;"> <p>○チーム対抗でじゃんけんしっぽ取り遊び</p>  <ul style="list-style-type: none"> ・二人組みを作り, センターラインを挟んでじゃんけんをする。 ・じゃんけんが勝ったら自己の陣地まで逃げる。負けたら追いかけてマークを取る。 ・チームで取ることができたマークの合計で勝敗を競う。 </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; margin-top: 20px;"> <div style="width: 45%;"> <p>○チーム対抗でしっぽ取り遊び</p>  <ul style="list-style-type: none"> ・コート内に2チームが入り, しっぽ取り遊びをする。 ・相手チームとマークを取り合い, チームで取ることができたマークの合計で勝敗を競う。 </div> <div style="width: 45%;"> <p>○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。</p> <p>○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)</p> </div> </div>	
<p>○友達の良い動きを見付けたり考えたりしたことを伝える。</p>		<ul style="list-style-type: none"> ●誰とでも仲よくしようとしている様子を取り上げて, 称賛する。 ●友達とうまく関われないために運動に意欲的でない児童への配慮の例 ➔ 対戦相手を替えたり, チーム編成を工夫したりするなどの配慮をする。 ●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。

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> <p>○宝取り鬼の簡単な規則の工夫の仕方を知る。</p> <p>●宝取り鬼の簡単な規則の工夫の仕方について, 場を示したり実際に動いて示したりしながら説明する。</p>
20分	<p>宝取り鬼の規則の工夫の仕方の例</p> <p>○守りゾーンを2箇所にするすることで, 攻める側の人数が守る側の人数を上回る場面をつくるゲーム</p>  <ul style="list-style-type: none"> ・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) ・攻めは全員が自己の陣地, 守りは2箇所の守りゾーンに二人と三人に分かれて入る。 ・1時間目と同じ規則でゲームをして勝敗を競う。 <p>○規則の工夫</p> <ul style="list-style-type: none"> ・守りゾーンやコートの外に安全地帯をつくる。 ・守りゾーンを増やして, 1箇所の守りを2人までにする。 
	<p>○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)</p> <p>●ゲーム1の対戦をするチームと使用するコート伝える。</p> <p>◆学習評価◆ 思考・判断・表現</p> <p>①簡単な遊び方を選んでいる。</p> <p>➔ 簡単な遊び方の規則の中から, 楽しく鬼遊びができる場や得点の方法など, 自己に適した遊び方を選んでいる姿を評価する。(観察・学習カード)</p> <p>◎簡単な遊び方を選ぶことが苦しい児童への配慮の例</p> <p>➔ 他のチームが楽しんでいる行い方を試したり, 勝敗にこだわり過ぎずにみんなが楽しめる規則にしようとして楽しく遊ぶことができる遊び方を見付けるようにするなどの配慮をする。</p> <p>○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。</p> <p>○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)</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。 ・選んで楽しかったゲームの規則を, 発表したり書いたりしましょう。 <p>○振り返りを発表して, 友達に伝える。</p> <p>●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。</p> <p>●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。</p>
5分	<p>8 整理運動, 場や用具の片付けをする</p> <p>9 集合, 健康観察, 挨拶をする</p>

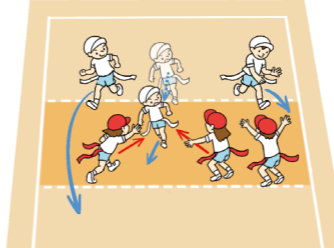
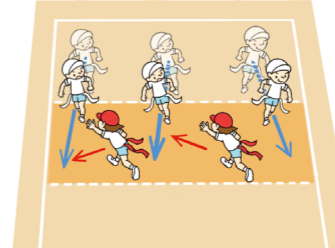
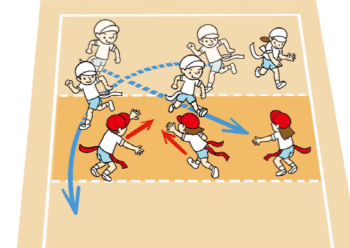
本時の目標と展開③ (6/8時間)

本時の目標

- (1) 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) 順番や規則を守り、誰とでも仲よく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 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"> ● 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。 ● 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、実際に動いて示しながら伝える。
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"> ● 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。
	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="width: 45%;"> <p>ゲームにつながる運動遊びの例 ○チーム対抗でしっぽ取り遊び</p>  <ul style="list-style-type: none"> ・取られなかったことも得点にするなど、遊び方を工夫する。 ・相手チームを選んで、勝敗を競う。 </div> <div style="width: 45%;"> <p>○チーム対抗でじゃんけんしっぽ取り遊び(走り抜け)</p>  <ul style="list-style-type: none"> ・じゃんけんで勝ったら相手をかかわして相手の陣地まで逃げる。負けたら相手を逃がさないようにしてマークを取る。 ・相手チームを選んで、勝敗を競う。 </div> </div>	<ul style="list-style-type: none"> ● 順番やきまりを守ろうとしている様子を取り上げて、称賛する。 <div style="background-color: #f8d7da; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <p>◆学習評価◆ 主体的に学習に取り組む態度 ② 順番や規則を守り、誰とでも仲よくしようとしている。</p> <p>➔ ゲームやゲームにつながる運動遊びなどをする際に、順番や規則を守り、誰とでも仲よくしようとしている姿を評価する。(観察・学習カード)</p> </div> <div style="background-color: #d1ecf1; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <p>◎順番や規則を守ることによって意欲的でない児童への配慮の例</p> <p>➔ 個別に関わり、順番や規則を守ることが楽しく遊ぶことができることにつながっている場面を見付けることを支援し、順番や規則を守ることが大切であることに気付くことができるようにするなどの配慮をする。</p> <p>➔ 場の設定や規則が難しいなどで意欲的に取り組めない児童には、場の設定や規則を易しくして取り組みやすくするなどの配慮をする。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ● 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。
	○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。	

時間	学習内容・活動	指導上の留意点
20分	6 ゲームをする ○本時の相手チームを決める。 ○宝取り鬼の攻め方を知る。	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変えずに、攻め方を選んでゲームをする。
	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="width: 30%;"> <p>宝取り鬼の攻め方の例 ○鬼を引き付ける作戦</p>  <ul style="list-style-type: none"> ・一人が鬼と鬼の間をすり抜けるように守りゾーンに走り込む。 ・鬼がその動きにつられることでできた隙について走り抜ける。 </div> <div style="width: 30%;"> <p>○一斉に走り抜ける作戦</p>  <ul style="list-style-type: none"> ・数人が同時に守りゾーンに走り込むことで、鬼にねらいをしぼらせないようにする。 </div> <div style="width: 30%;"> <p>○鬼を惑わす作戦</p>  <ul style="list-style-type: none"> ・斜めに守りゾーンに走り込むことで、横に並んでいた鬼の守り方を崩すようにする。 </div> </div>	<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。 ● 宝取り鬼の攻め方について、場を示したり実際に動いて示したりしながら説明する。
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"> ● 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やチームへの配慮の例 <div style="background-color: #d1ecf1; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <p>➔ 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。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ● 見付けたことを伝え合う様子を取り上げて、称賛する。 <div style="background-color: #f8d7da; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <p>◆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。</p> <p>➔ 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)</p> </div> <div style="background-color: #d1ecf1; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <p>◎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</p> <p>➔ 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。</p> </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、気付きや考えのよさを取り上げて、称賛する。 <div style="background-color: #d1ecf1; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <p>◎勝てないためにゲームに意欲的でない児童への配慮の例</p> <p>➔ 個別に関わり、勝敗を受け入れることが大切であることを伝えたり、自己やチームに適した攻め方について支援したりするなどの配慮をする。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ● 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④ (8/8時間)

本時の目標

- (1) 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) 鬼遊び(宝取り鬼)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 宝取り鬼大会で楽しくゲームをして, 学習のまとめをしよう ○本時のねらいを知り, 自己のめあてを立てる。 3 用具の準備をする ○みんなで協力して, 準備をする。 4 準備運動をする ○みんなで準備運動をする。 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。	●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。 ●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について, 実際に動いて示しながら伝える。 ●チームで行いたい運動遊びを選ぶように伝える。
	6 宝取り鬼大会をする ○宝取り鬼大会の行い方を知る。 宝取り鬼大会の行い方やきまり ・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, 元氣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) ○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) ○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。	●宝取り鬼大会の行い方を説明する。 ●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。 ◆学習評価◆ 主体的に学習に取り組む態度 ①鬼遊び(宝取り鬼)に進んで取り組もうとしている。 ➔宝取り鬼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) ●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 単元の学習の振り返り ・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よう。 ・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よう。 ○振り返りを発表して, 友達に伝える。 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	●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。 ●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。

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(鬼遊び「いろいろな鬼遊び」)】

時間	1	2	3	4	5	6	7	8
ねらい	学習の見通しをもつ	いろいろな鬼遊びの行い方を知り, 簡単な規則を工夫して, みんなで楽しく遊ぶ			チームでの鬼遊びの行い方を知り, 簡単な規則を工夫して, みんなで楽しく遊ぶ			学習のまとめをする
学習活動	オリエンテーション ○学習の見通しをもつ ・学習の進め方 ・学習のきまり ○鬼遊び みんなで, 知っている鬼遊びをして遊ぶ	いろいろな鬼遊び ○いろいろな鬼遊びをする ・一人鬼 ・手つなぎ鬼 ・子増やし鬼 ○鬼遊びや規則を選んで遊ぶ ・遊びたい鬼遊びを選んで遊ぶ ・鬼遊びの規則を選んで遊ぶ			チームでの鬼遊び ○いろいろなチームと鬼遊びをする 相手チームを決めて, チーム対抗での鬼遊びをする ○規則を選んで遊ぶ 規則を選んで, チーム対抗での鬼遊びをする			学習のまとめ ○鬼遊び大会 いろいろなチームとチーム対抗での鬼遊びをする ○学習のまとめをする
	知識・技能				① 観察・学習カード			② 観察
	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	⑤ 観察・学習カード	③ 観察・学習カード	② 観察・学習カード				① 観察・学習カード

●評価標準の鬼遊びは, 「いろいろな鬼遊び」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)】

- 「一定の区域で逃げる, 追いかけるなどの簡単な規則で鬼遊びをする」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, 友達と追いかけて遊ぶことを楽しみます。その一方で, 友達にすぐに捕まってしまうたり, なかなか友達を捕まえることができなかつたりして, 逃げたり追いかけて遊ぶ楽しさに触れることができていない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, 簡単な規則で行ういろいろな鬼遊びをして, 逃げたり追いかけて遊ぶ動きを身に付けて楽しく遊ぶことができるようにしましょう。

(例) いろいろな鬼遊び	<ul style="list-style-type: none"> 一人鬼 … 一定の区域でグループで行うことで, 次々に鬼が替わりながら楽しめるようにする。 手つなぎ鬼 … 友達と一緒に追いかけることで, 追いかける方を相談したり工夫したりする。 子増やし鬼 … みんなで逃げることやみんなで追いかけることを楽しめるようにする。 チームでの鬼遊び … チーム対抗で, 逃げる・追いかけるを交代しながら, 時間内に逃げ切った人数を競って遊ぶ。
(例) 規則などを工夫して遊ぶ	<ul style="list-style-type: none"> マーク(タグやフラッグ)を身に付けて取り合うようにする。 ・安全地帯を設ける。 時間を決めて鬼を交代する。 ・遊ぶ区域の広さを工夫する。 など

【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
 逃げるときは, 蛇行したり急に進方向を変えたりすることで相手をおかしながら走ることができるようにしましょう。追いかけるときは, 相手の動きに合わせて追いかけて, 他の鬼と協力して逃げる相手をつまめ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
 いろいろな鬼遊びの中から, 自分が楽しく遊ぶことができる鬼遊びを選んで遊ぶことができるようにしましょう。また, 鬼遊びの規則も, 自分が楽しく遊ぶことができるもの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
 順番やきまりを守り, 誰とでも仲よくしたり, 鬼に捕まってしまうても, それを受け入れたりして楽しく遊ぶことができるようしましょう。また, 危険物がない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。