

第1学年1組 体育科学習指導案

第2校時 場所 体育館 授業者 西 沙織

1 単元名 まんまるケイドロ (E ゲーム イ鬼遊び)

伝承遊びとして親しまれている鬼ごっこ。運動の二極化が進んでいる現代でも、鬼ごっこをしたことがない子どもはいないだろう。体育科では「鬼遊び」として「E ボール運動系」に位置付けられている。中学年以降のボール運動に繋げるには、空いている空間、味方や相手の位置を基にしながら自分の動きを判断していく経験と、それを自覚化していく学びが必要がある。

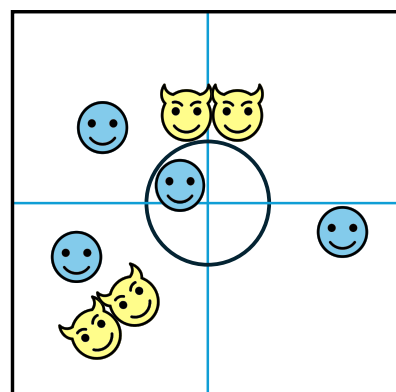
本学級の子どもたちは運動が好きな子が多く、休み時間にはよく鬼ごっこをしたのしんでいる。また、体育の学習を通して、よい動きを見付けたり、友達が見付けたよい動きを自ら試してよさを実感したりしてきた。そんな子どもたちに、夢中で遊ぶ中で何を基に自分の動きを判断したかに立ち止まらせることで、意図をもってゲームに関わり続けていってほしいと願う。

本実践では、ろうやを円にしてコート中央に位置付けることにより、どの場所においても同じような状況が生まれやすくした。捕まった仲間を助けたいという思いをもち動く中で、鬼をかわす動きや鬼を動かすことによってできた空間に走りこむ動きが生まれる。なぜその動きをしたかを問うことで、無意識に見ていた空間や、鬼や味方との関係を自覚することができる考える。このような経験を重ねることで、ボール運動におけるボール保持者の動きやボールを持たないときの動きの素地を育み、仲間と連携するたのしさを味わうことを目指す。

2 単元について

- (1) 本単元は、ケイドロを基にした鬼遊びに親しむ中で、空いている空間を見付けて速く走る、急に曲がる、身をかわす等の動きや、チームで連携して鬼をかわしたり走り抜けたりする動きを身に付けることをねらいとしている。また、自分が考えた逃げ方（助け方）、協力して鬼をかわす動きについて友達に伝えることで、自分の動きを判断する要素について明らかにし、意図をもち動こうとすることもねらう。

このゲームでは、ろうやを円にしてコート中央に位置付けることで、どの場所においても同じような状況が生まれやすい。また「鬼と鬼」「ラインと鬼」「鬼とろうや」等、2つの関係の中で空いている空間が生み出されていくため、子どもたちが動きを言語化する際に共有しやすくなり、実際のゲーム中に友達が見付けた動きを活用しやすくなることが期待できる。ろうやから外側のラインの間に鬼がいる時、逃げはすり抜けないと通り抜けることができないため、動くと見せかけて逆に動く等、フェイントの動きが出てくる。ろうやに人がいる場合、逃げには「逃げるか・助けるか」、鬼には「ろうやを守るか・捕まえに行くか」という選択が迫られる。逃げは、鬼がろうやを守っている時にはなかなか助けることはできないだろう。一人で突破する場合と仲間と協力して突破する場合が考えられるが、どの場合も鬼の位置が判断要素となる。全体の場で子どもに動きを語らせながら自分達が無意識で行っていた判断の要素を明らかにすることで、子どもたちが意図をもち動き、ゲームをさらにたのしんでいく姿を目指す。



〈ルール〉 30秒×4セット
・1チーム4人(5人)
・鬼は2人(3人で)手を繋ぐ。
・30秒の時点でろうやの中にいた人が鬼の得点。
・鬼が逃げをタッチしたら、ろうやまで連れて行く。(他の人をタッチできない)
・逃げがろうやの中の人をタッチしたら、ろうやの中人は復活(お助け)
・ろうやの中に入れるのは捕まった人だけ。

- (2) 子どもたちは今までに、体の部位に着目しながら運動を繰り返したり、友達の動きを見ることがそのよさを見付けたりしてきた。チームとして動くことや作戦を考えることは初めて行う単元である。本単元で身に付ける動きは、中学年以降のボール運動（特にゴール型）においてボールを保持したまま移動する動きや、ボールを持たないときの動きにつながっていく。
- (3) 本単元に関する子どもの実態は、次の通りである。（調査人数：34人）
- ① すべての子どもが就学前から鬼ごっこの経験がある。変わり鬼などの1対1を楽しむものや、氷鬼などのチームで行う鬼ごっこなどをして楽しんでいる。
 - ② 遊ぶ様子を見てみると、偶発的に鬼と逃げが出会った時にタッチする・されるの攻防が生まれることがほとんどであるが、鬼が協力してはさみうちや待ち伏せなどの簡単な作戦を使っている姿も見られる。
 - ③ 勝敗を受け入れることが難しかったり、ルールを守らせようと相手に強い言い方をしてしまったりする子どもが複数人いる。単元導入時に丁寧なルール説明と態度面の指導も行うことで、楽しく活動に取り組むことができるようにする。

3 単元目標

- (1) ゲームの行い方を知り、鬼のいない空間を見付けて動いたり、身をかわしたりすることができる。
- (2) 逃げ方や助け方、守り方や捕まえ方について動作や言葉で友達に伝えることができる。
- (3) 運動遊びに進んで取り組み、規則を守り勝敗を受け入れたり、誰とでも仲良く運動したりして、ゲームをたのしもうとしている。

4 指導計画（5時間取り扱い）

時	学習活動	指導上の留意点	評価規準・評価方法等
1 ・ 2	1 様々な鬼遊びに出合い、たのしむ。	○ ゲームに親しませ子どもとルール調整を行うことで、規則を守り主体的に学習に取り組むことができるようにする。 ○ このゲームにおいてできるようになりたいことを語らせ、共有することで、学びの方向付けを行う。	【主】ルールを守ってゲームを楽しもうとしている。（観察）
3 ・ 5	2 逃げるための動きや仲間を助けるための動き、捕まえするための動きを追求していく。	○ 体育日記の記述等から困り事を取り上げ、モデリングをしながら共有することで、自らの動きを振り返り、自分事となる課題を立ち上げていく。 ○ 状況を再現したゲームの中で試すことで、ろうやの中の人と自分の関係に気づき、連携して動くことができるようにする。（本時4／5） ○ 共有の際には動きの意図を問うたり、モデリングさせながら語らせたりすることで、動きを判断する要素について明らかにしていく。	【思】鬼から逃げる動きやお助けの動きについて友達に伝えようとしている。（観察、体育日記） 【技】鬼との位置関係に着目しながら空いている空間に動くことができる。（観察）

5 本時の学習

(1) 目標

仲間がろうやにいるとき、どう動くと「お助け」が成功するかを試す活動を通して、ろうやの中の人が動くことが重要だということを理解し、ゲームに生かすことができる。

(2) 展開

時間	学習活動	子どもの思い・姿
10	1 本時の課題を把握し、試してみたい動きを考える。	<ul style="list-style-type: none"> ○ 逃げの動きはレベルアップしてきたと思うけど、おたすけはまだかな。 ○ 全滅しちゃう時があるから悔しい。もっとお助けできればいいんだけど。 ○ 仲間が捕まった時、お助けにいきたいんだけど鬼に見つかって鬼が来ちゃうからできないんだよね。 ○ 逆につかまっちゃう。 ○ この前の右に行ったり左に行ったりしてるよ。 ○ 私は鬼がいない時に行ってるよ。 ○ あー、ぐるぐるとかも鬼がいない隙間だもんな。 ○ ということは、鬼より遠くにいる人がチャンスってことだよ。なんか、できそうな気がする。
10	2 グループで話し合いながら、試しのゲームで試す。	<ul style="list-style-type: none"> ○ まずは私がろうやの人になるね。 ○ まんまるも、守りがいないところあるから、その時に動くともんまるまで行ける。 ○ せっかくまんまるまで行ったのに、中の人がかっこ見てなかったからうまくいかなかったじゃん。
10	3 全体で共有する	<ul style="list-style-type: none"> ○ タッチしてって中から手を出してたのに、気付いてくれなくて悲しい。 ○ 中にいたけど、逃げの人と目が合って、そしたら来てくれてうまく行きました。 ○ こっそり裏側に行って鬼から見えないところからタッチしたら上手くいったよ。中の人動いてくれたから、よかった。
10	4 試合をする	<ul style="list-style-type: none"> ○ 中の人もちちゃんと仕事があるな、頑張らなきゃ。 ○ 中は捕まらないから、見て教えてあげよう。 ○ 鬼がかっこに来るまでに逃げなきゃいけないから、素早く動かなきゃいけないな。
5	5 本時の学習を振り返る。	<ul style="list-style-type: none"> ○ 鬼が友達を追いかけていくと、自分には鬼が近付かなくて助けやすくなったよ。すごく隙間が空いていたから。 ○ 今まで自分だけで道をつくっていたけど、中の人と協力して道を作れるんだとわかりました。 ○ 今まで逃げてばかりだったけど、お助けするのがたのしくなってきた。



鬼に捕まった仲間を助けたい子どもたち。本時ではお助けを成功させるために自分がどう動くかを試行錯誤する中で、ろうやの中の人動きの重要性に気付いていきます。「自分と鬼」との関係から、「自分－鬼－仲間」という関係に視野が広がり、仲間と協力してゲームをたのしむ姿を目指します。

主体的・対話的で深い学びを生み出す教師の支援（発問・指示・教具・評価）

- ロードマップのなりたい姿を基に、今日の学習の見通しをもつ。また、「お助けしようとしたら逆にタッチされる」という困り事を取り上げ、コート図で自分と鬼はどこにいたかを確認することで、自分の経験と重ねて考えることができるようにする。
- お助けがうまくいかないのは、鬼に見つかっていて、鬼が自分を捕まえられる距離にいるからだということを共有した上で、以下の課題を設定する。

おたすけを せいこうさせるには わたしたちは どううごくといだろう

- うまくいったときはどんな動きをしたかを問い、自分達の動きを振り返らせる。「右にいったり左に行ったりする」や「ぐるぐるまわる」などの自分の経験をもとにした発言から、自分の近くに鬼がいないと成功しそうだという見通しをもった上で、試しのゲームへ移行できるようにする。
- 試しのゲームでは、はじめからろうやの中に人を配置し、多くの子がろうやの中の動きを体験できるようにする。そうすることで子どもたちが助ける一助けられる動きについて試行錯誤できるようにする。
- 教師は鬼から遠ざかろうとする中の人の動きを価値付けていくことで、動きのよさを自覚させていく。また、ろうやの中の子どもの表情や動きを観察し、思いや困りを見取る。
- 試しのゲームで困っている様子が多く見取れた場合は、逃げとろうやの中の立場から思いを語らせる。「タッチしたかったのに逃げを見ていなかった」や「タッチしてほしかった」などの思いを語らせた上で、コート図やモデリングで位置関係を整理していく。うまくいった動きが多かった場合は、モデリングをさせて動きの意図を語らせながら位置を確認する。どちらの場合も、鬼は近くにいたのか問うことで、逃げとろうやの中の間に鬼がいらない時に成功することを明らかにしていくとともに、ろうやの中の人にもタッチをされるために周りを見たり動いたりする必要性があることに気付かせていく。
- 試合の中では子どもたちの様子を見取り、声かけを行っていく。ろうやの中の子が積極的に動き、鬼がいらない場所へ移動している姿や、逃げに声をかけている姿を価値づけることで、動きのよさを自覚させていく。
- うまくいった動きを語らせ、意図を問うことで、試合の中で「自分－鬼－仲間」という三者にの位置関係に着目して動いていたことを自覚させる。役割やおとりなどの戦術的に空いている空間を作るような考えが出てきた場合は、次時の学習へつなげていく。
- 今日試した動きや新たに見付けたこと等をチーム内で振り返らせることで、自分達の動きや考えの変容を自覚させていく。また、次時に取り組みたい動きの見通しを持ったり、新たに課題と感じたことを共有したりできるようにする。

【教材・教具】

- コート図
- ろうや（断熱材）
- スズランテープ

【評価】

自分と鬼と仲間の位置関係に着目しながら、お助けをしたり、されたりするために動こうとしている。
（観察・体育日記）