

ゲーム

ゲームについて



●●●このような領域です ●●● → 解説 P.17

- チームの仲間と力を合わせ、競い合うことそのものの楽しさを味わえるようにします。
- 規則を工夫したり作戦を立てたりすることを重視しながら、ボールを投げる、捕る、蹴る、止めるなどの簡単なボール操作を身に付けるとともに、みんなで決めた規則を守ってゲームを一層楽しくしていくことが学習の中心です。
- 公正に行動する態度や勝敗の結果をめぐる正しい態度や行動がとれるようにすることは、特にこの領域で大切な内容です。

→ 解説 P.17・18

●●●このような内容の構成です ●●●

「ボールゲーム」にはボール遊び、ボール投げゲーム、ボール蹴りゲームがあります。

低学年	中学年	高学年
ゲーム	ゲーム	ボール運動
ボールゲーム	ゴール型ゲーム ネット型ゲーム	ゴール型 ネット型
鬼遊び	ベースボール型ゲーム	ベースボール型

●●●このような内容を指導します ●●● → 解説 P.32～P.34

(1) 技能

次の運動を楽しく行い、その動きができるようにする。

- ア ボールゲームでは、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、的に当てるゲームや攻めと守りのあるゲームをすること。
- イ 鬼遊びでは、一定の区域で逃げる、追いかける、陣地を取り合うなどをすること。

【簡単なボール操作】と【ボールを持たないときの動き】を使って楽しくゲームを行います。

- ・ねらった所へボールを投げる
- ・転がす、蹴る、捕る、止める
- ・ボールが来るコースに入る
- ・操作できる位置に動く



(2) 態度

- ボールゲームや鬼遊びに進んで取り組むこと。
- きまりを守り、友達と仲よくボールゲームや鬼遊びをすること。
- 勝敗を受け入れること。
- 場の安全に気を付けること。

(3) 思考・判断

- 簡単な規則を工夫すること。
- 攻め方を決めること。



安全な活動、協力することやきまりを守ることの意識へつながる指導が大切です。

- ・きちんと並んでゲームの初めと終わりの挨拶をする
- ・応援は並んで座って行う
- ・友達のいいところはチーム関係なく認める

ゲームがより楽しくなる規則やそれを生かした簡単な攻め方を児童が試していけるように計画します。

- ・わかりやすい簡単な規則の設定
- ・ゲームを十分に行うことができる時間の確保
- ・教師の例示や板書、資料



授業づくりの視点

●●●授業づくりの考え方●●● → 解説P.17・33・34

ボールゲームでは、簡単な当てるや攻守を交代しながら行うゲームなど、規則がわかりやすいゲームから、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徐々に発展できるようにしていきます。

鬼遊びでは、簡単な規則による鬼遊びの中で、鬼にタッチされないよう逃げたり身をかいたり、鬼のいない場所に駆け込んだり、2・3人の仲間で連携して鬼をかいたりするなどの動きが高まるように留意します。

●●●こんなところがポイントです●●● → 第8集P.21～P.32

ゲームを楽しく行うために運動の規則や場を工夫する

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ります。また、失敗しても何度もチャレンジできるようにする工夫も大切です。



- ★工夫の視点は…
- ・攻守の交代の仕方(分けるもしくは交代)
 - ・攻め側より守り側の人数を少なく
 - ・大きさが違う的の用意, 簡単な得点方法
 - ・コートや区域の広さ, 用具の工夫 など

しっぽを取られたら、自陣のコーンにタッチして「復活」と大きな声を出し、新しいマークを付けてゲームに戻ります。

< 3対2のボール運び鬼の例 > < 何度もチャレンジできるルールの工夫 >

よい動きを共有するために動きのポイントを押さえる

楽しくゲームを行うなかで、児童が見つけた友達のよい動きについて「その動きのどこがよいのか。」を押さえながら全体で紹介することで、よい動きを共有し、みんながいっそうゲームの楽しさに触れられるようにしていくことが大切です。

- おたすけマンが腕を広げて前に立って、守りから味方を守っていたよ。そのとき素早く味方がボールを持って走ったので、得点になったよ。守りがいない場所を探すのが大切だね。
- 攻めの人を守りがいないところまでボールを持って動いて的当てしていたよ。いい動きだね。

動き方に気付くよう言葉かけを具体的に

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を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言葉かけをします。



おたすけマンをうまく使おう！
おたすけマンはどこにいたらいいかな？味方の前かな？
後かな？
腕も広げるといいね。

●●●2年間の計画を考えます(ボール投げゲームの例)●●●

< A校の例 > それぞれの型のゲームを2学年とも設定した計画例

□ は 1年生 □ は 2年生

1年				2年			
5時間	6時間	6時間	6時間	5時間	6時間	6時間	6時間
【ボール遊び】	【鬼遊び】	【ボール投げゲーム】	【ボール蹴りゲーム】	【ボール遊び】	【鬼遊び】	【ボール投げゲーム】	【ボール蹴りゲーム】
ボール投げゲーム							
1	2	3	4~6	7	8~12		
ボールを転がしたり、投げたりする当てるゲーム		的当てゲームの発展したシュートゲーム		ボールを転がしたり、投げたりするドッジボール			
・簡単なボール操作で行えるゲームの行い方を知る ・準備や片付け、運動の場の安全を確認する	・簡単な規則で行う当てるゲームをする ・みんなが楽しめる規則を工夫する	・工夫した規則でシュートゲームをする ・簡単な攻め方を決めてゲームをする ・相互で審判をしながら、友達と仲よく運動する		・簡単な規則で行えるゲームの行い方を知る ・準備や片付け、運動の場の安全を確認する	・ボール投げゲームの行い方を知り、総当たりでゲームをする ・友達や他のチームのよい動きを見付け、攻め方に取り入れたり、簡単な練習をしたりする ・楽しくゲームができるような規則を選びゲームを工夫する		

< B校の例 > それぞれの型のゲームを2学年のどちらかで設定し、1単元の時間を多くした計画例

1年		2年	
8時間	12時間	12時間	10時間
【ボール遊び】	【ボール投げゲーム】	【ボール蹴りゲーム】	【鬼遊び】
ボール蹴りゲーム			
1	2~4	4~7	8~12
ボールを転がしたり、投げたりする当てるゲーム		ボールを転がしたり、投げたりするドッジボール	
的当てゲームの発展したシュートゲーム			
・簡単なボール操作で行えるゲームの行い方を知る ・準備や片付け、運動の場の安全を確認する	・簡単な規則で行う当てるゲームをする ・みんなが楽しめる規則を工夫する	・工夫した規則でシュートゲームをする ・簡単な攻め方を決めてゲームをする ・相互で審判をしながら、友達と仲よく運動する	・ボール投げゲームの行い方を知り、総当たりでゲームをする ・友達や他のチームのよい動きを見付け、攻め方に取り入れたり、簡単な練習をしたりする ・楽しくゲームができるような規則を選びゲームを工夫する

※ボールゲームや鬼遊びでは、指導の順序性(単元の取り扱いの順番)はないため、時間数は授業時数例を示しています。

ボールゲーム

具体的な指導内容

ボールゲームでは

ボールゲームとは、簡単なボール操作の「ボール遊び」と、簡単な規則で行われる「ボール投げゲーム」、「ボール蹴りゲーム」をいいます。

「ボール遊び」では、大小、弾む・弾まないなどのいろいろなボールで、つく、転がす、投げる、当てる、捕る、蹴る、止めるなどの簡単なボール操作を用いた運動遊びをします。

「ボール投げゲーム」、「ボール蹴りゲーム」では、規則を工夫したり簡単な作戦を立てたりしながら、ボールを転がしたり投げたりする射的当てゲームや、それが発展したシュートゲーム、ボールを転がしたり投げたりするトッジボールやボールを蹴って行うベースボールをします。 → 解説 P.33



解説に例示として示されている運動(抜粋) → 解説 P.33

ボール遊び

ボール投げゲーム

ボール蹴りゲーム → 第8集 P.25・26

ボール蹴りゲーム

ボールを蹴って行うベースボールの例。捕球者のところに整列すると標識を回ってホームに帰るのでどちらがはやいかで得点を決めます。

玉入れの玉

射的当てゲームの発展したシュートゲームの例。攻めと守りがはっきりした状態でのゲームを楽しめるようにします。

攻守が入り交じったボール蹴りゲーム例。攻めと守りが分離したゲームの発展として設定できます。

授業づくりの留意点

【ボール遊び】指導の充実のために → 解説P.17・33 第8集P.21～26

ゲームを楽しく行うために運動の規則や場を工夫する

児童が、ボールを投げたり、転がしたり、捕ったりする運動遊びを十分に楽しめるように、簡単なボール操作で何度も続けて取り組めるようなゲームを工夫する必要があります。失敗しても何度でもチャレンジできるようなゲームの工夫も大切です。

簡単なボール操作

ペットボトルボウリング

何本倒すことができるかな？

転がしたボールに当たらないように。時間は20秒だよ。

簡単なボール操作

1分間に、何回かべに当てることができるかな。

転がし当て(真中の人にボールをあてる)

的当て遊び

かべあて

時間内にいくつ運ぶことができるかな。

キャッチボールでボール遊び

よい動きを共有するために動きのポイントを押さえる

児童が見つけたいろいろなよい動きを紹介しながら、投げたり蹴ったりする動きのポイントに触れることで、より楽しいゲームにつながります。

足を踏み出して投げたり、いろいろな蹴り方ができたりしていいね。

右手

左足

本当だ！投げやすいな！

動き方に気付くよう言葉がけを具体的にする

ボール遊びでは、決まった投げ方だけでなく、いろいろな投げ方・蹴り方を自分で見付けて、運動をたっぷり楽しむことが大切です。いっそう楽しくなるように、強くボールを投げたり、ねらったところにボールを投げたり(蹴ったり)、しっかり捕ったりすることができるよう、実態に応じて具体的に言葉がけをすることが大切です。

おたすけマンをうまく使おう！おたすけマンはどこにいたらいいかな？味方の前かな？後かな？腕も広げるといいね。

上から、下から、いろいろな投げ方ができるね。もっとほかの投げ方でも投げられるかな。

大きく腕を振って投げたら強いボールを投げられたよ。

大きく腕を振ったら強いボールを投げられたよ。

ボールを後ろにそらさないようにすることが大切だね。

ボールを落とさないように、両手で捕らないといけないな。

児童のこんな姿を目指します

いろいろな投げ方で投げられました。片手で投げたら速いボールを投げられました。



安全に気を付けて、友達ときまりを守って仲良くボール遊びができました。



友達と的当て競争の規則を変えてやってみました。またやりたいです。



体づくり

器械・器具

走・跳

水遊び

ゲーム

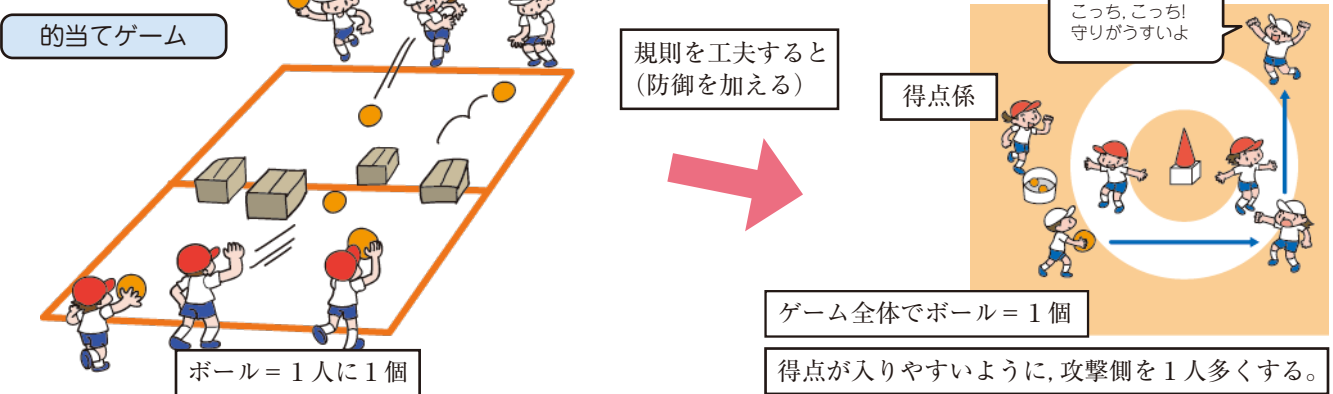
表現リズム

授業づくりの留意点

【ボール投げゲーム】指導の充実のために → 解説P.17・33 第8集P.21～24

ゲームを楽しく行うために運動の規則や場を工夫する

的の大きさや、距離を変えたりすることや、簡単な的当てゲームから攻防が分かれたゲームに発展させることでゲームの楽しみ方が変化します。



よい動きを共有するために動きのポイントを押さえる

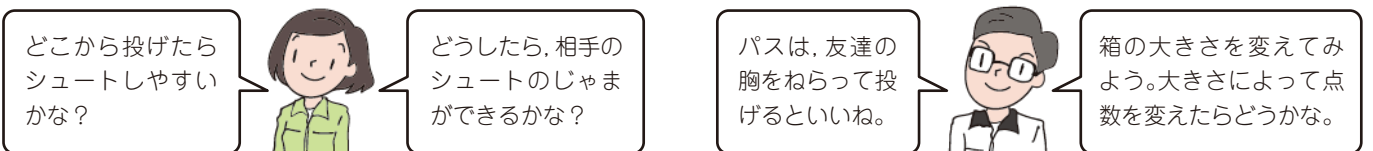
守りのない場所を見つけて投げたり、パスを受けた後にすばやく投げたりするなど、児童が見つけた動きについて「その動きのどのようなところがよいのか。」という動きのポイントに触れながら全体に紹介し、いっそうゲームが楽しく行えるように学級全体に広めていくことが大切です。



動き方に気付くよう言葉がけを具体的にする

攻守が分かれたゲームでは、的に当てるために攻め方を見つけたり、守り方を考えたりしてゲームを楽しくすることが課題になります。攻めやすい場所や攻め方の工夫についての発問をしたり、よりよい動きへつながるような助言を具体的にしたりすることが重要です。

発問や助言の例



児童のこんな姿を目指します

相手がいなくてシュートしたら、うまくできました。



友達と協力してボール的の準備、片付けができました。



守りのゾーンをつくってゲームをしたら、前よりも楽しくなりました。



授業づくりの留意点

【ボール蹴りゲーム】指導の充実のために → 解説P.17・33 第8集P.21・22・25・26

体づくり

器械・器具

走跳

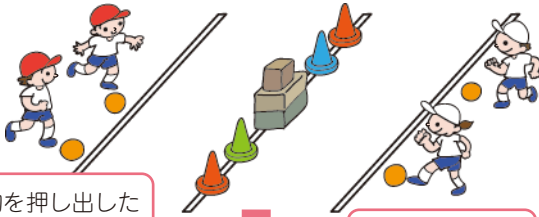
水遊び

ゲーム

表現リズム

ゲームを楽しく行うために運動の規則や場を工夫する

ボール蹴りを十分に楽しむ押し出しゲーム

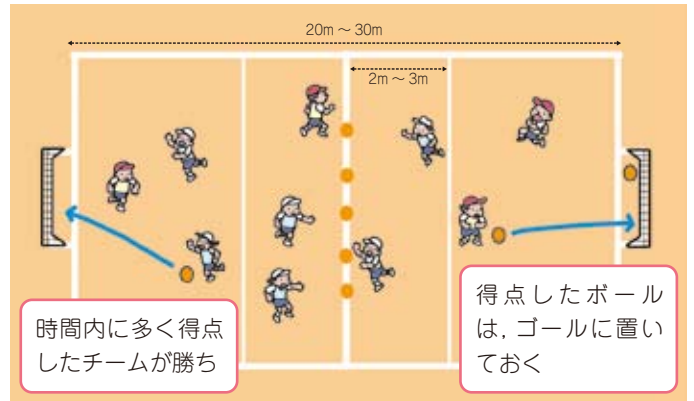


的を押し出したら得点あるいは当てたら得点

ボールを線上に止めて蹴る

たくさんボールに触れられるような個人で競う簡単なゲームから、攻守が明確なゲームや攻守が入り交じったゲームなどグループで勝敗を競うゲームへと発展させることでゲームの楽しみ方が変化します。

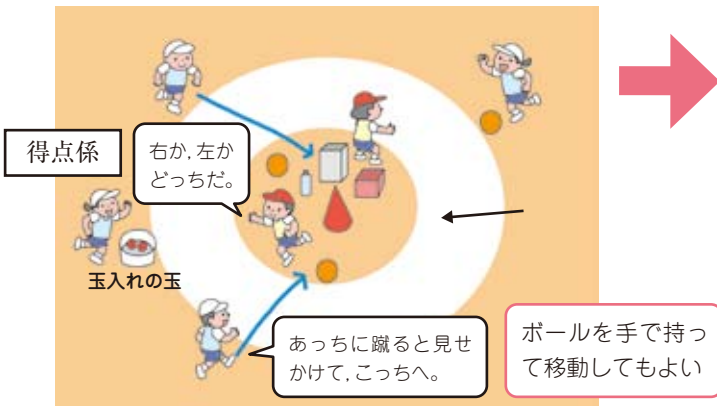
攻守が入り交じったゲーム



時間内に多く得点したチームが勝ち

得点したボールは、ゴールに置いておく

攻守が分かれたボール蹴りゲーム



得点係

右か、左かどっちだ。

玉入れの玉

あっちに蹴ると見せかけて、こっちへ。

ボールを手で持って移動してもよい

→ 第8集 P.26

よい動きを共有するために動きのポイントを押さえる

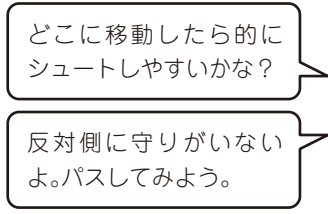
攻める際に守る相手のマークを外す動きなど児童が見つけたよい動きについて「その動きのどこがよいのか。」というポイントに触れながら全体に紹介します。そうすることで、動きのポイントを共有し、いっそうゲームが楽しく行えるようになります。



守りのいないところまでボールを持って動いて的に当てていたね。いい動きだね。

動き方に気付くよう言葉かけを具体的ににする

守りがいない所からの的に向かってボールを蹴るなど、友達の良い動きや攻め方を見付けるための発問をしたり、よりよい動きへつながるような助言を具体的にしたりすることが大切です。



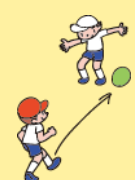
どこに移動したら的にシュートしやすいかな？

反対側に守りがいないよ。パスしてみよう。



児童のこんな姿を目指します

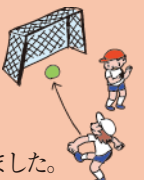
守りのいないところまでボールを持って動いてからすばやく蹴った的に当たりました。



きまりを守ってゲームができました。負けて悔しかったけれど、みんなで楽しくできてよかったです。



守りがいないところを見つけ、シュートすると得点が入りやすかったので、チームのみんなでやってみました。



鬼遊び

具体的な指導内容

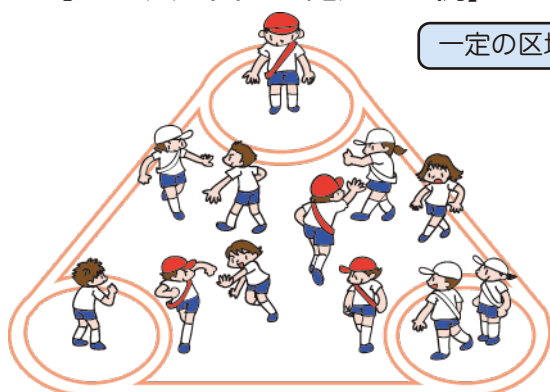
鬼遊びでは

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す。区域や用具などを工夫した簡単な規則の鬼遊びを楽しく行いながら、逃げたり、追いかけたり、素早い動きを身に付けることができるようにします。 → 解説 P.34



解説に例示として示されている運動(抜粋) → 解説 P.34 第8集 P.29～32

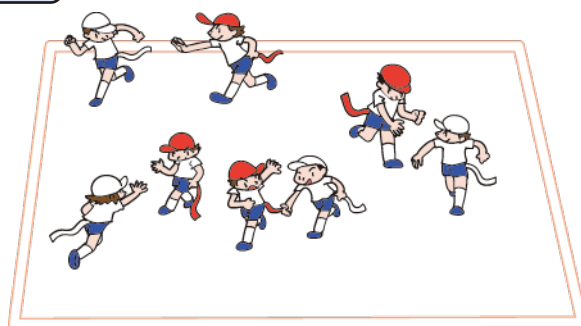
【攻めと守りが入り交じる鬼遊びの例】



三つどもえ鬼

- ① A, B, Cの3チームに分かれ、陣地を決めます。
- ② AはBを、BはCを、CはAを捕まえます。
- ③ 相手を捕まえたら自陣地へ連れて行きます。(味方のタッチで逃げられる規則可)
- ④ 制限時間内に捕まえた人数を競い合います。

一定の区域での鬼遊び

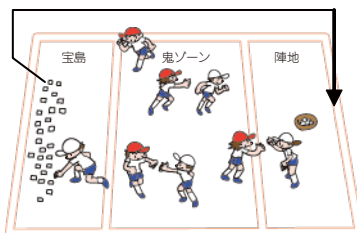


しっぽ取り鬼

- ① 2チームに分かれ、相手チームの腰に付けたマークを取り合います。
- ② 制限時間内に取った本数を競い合います。
- ③ 自分のマークを取られてしまっても、相手のマークを取りに行くことができます。

【攻守が交代する鬼遊びの例】 ※3人対3人(または4人対3人)を基本としています。

宝取り鬼



攻めの人数より守りの鬼を1人少なくすると、宝を持ち帰って得点するチャンスが広がります。宝の大きさで得点を変えるなどの規則の工夫もできます。

- ① 2チームに分かれ、攻めと守り(鬼)を決めます。
- ② 攻めは、陣地を出て、鬼にタッチされないように宝島から宝(お手玉等)を取り、コートの外をまわって戻ってきます。
- ③ 宝は1回に1個だけ持ち帰ることができます。
- ④ 鬼にタッチされたら、陣地に戻って再スタート。
- ⑤ 時間を決めて攻守を交代し、陣地に宝を持ち帰った数で競い合います。

ボール運び鬼



- ① 2チームに分かれ、攻めと守り(鬼)を決めます。
- ② 攻めの3人全員がボールを持ってスタートゾーンからスタートし、鬼にマークを取られないように得点ゾーンへ走り込むと得点です。
- ③ 3回の攻めで攻守を交代し、得点を競い合います。
- ④ 1人が得点ゾーンへ入ると1点、1回の攻めで全員が得点した場合に3点のボーナス点。

おたすけマンは、手を広げて鬼から味方を守ることができます。(結果として、攻めの人数が1人多くなります。)

指導の充実のために

ゲームを楽しく行うために運動の規則や場を工夫する

→ 第8集 P.27 ~ 32

「逃げたり、追いかけたりする動き」があまりうまくできない児童であっても楽しく鬼遊びに取り組むことができるように、簡単に得点を入れることができるようなわかりやすい運動の規則や場の工夫をすることが大切です。

<規則や運動の場を工夫した例:ボール運び鬼>

<用具の工夫例>



よい動きを共有するために動きのポイントを押さえる

児童が見つけた友だちのよい動きを紹介したり、学級全員で試してみたりしながら、必要に応じて確認することで、児童の動きが広がり、いっそう楽しくなります。



Aチームは、スタートゾーンでの並び方をよく考えていたね。縦一列で並んでおいて、「せいの。」で全員が一斉に走り出したよ。Bチームは、ボールが見えないように全員が手を後ろに回していたよ。相手チームが迷って、どちらのチームもうまく得点ができたね。こんな作戦をどんどんまねしていこうね。

動き方に気付くよう言葉がけを具体的にする

鬼遊びを楽しむために、「どのようにして、宝を取ったりボールを運び込んだらよいのか」を考えられるよう、本時の指導のポイントに気づかせる発問を事前に用意しておくとともに、簡単な「逃げる、追いかける」動き方や得点するための攻め方を教師が例示したりゲーム中に具体的に助言したりすることが大切です。

- 守りがいないところを見つけて素早く走り抜けよう!
- 周りをよく見ながらマークを取ろう!
- 相手をかかわす体の動きはどんな動き?

<動きのポイントを!>

- 時間がくるまで何度でも挑戦しよう!
- ゲーム終了後、相手チームと握手をしよう。
- 応援は、決まった場所で座ってやろうね。
- 仲良く活動できた?

<運動への意欲が高まる投げかけを!>

- コートを広くするとつかまりにくいよ。鬼ゾーンを増やそう!
- 2カ所ある鬼ゾーンの人数を考えてみよう!
- スタートゾーンでの並び方を考えてみよう!

<規則の工夫や攻め方の工夫を!>

児童のこんな姿を目指します

マークを取られずに何回も得点ができました。守りの時は、相手を追いかけてマークを取りました。

友達と協力して最後までゲームをやって楽しかったです。準備や後片付けも友達と一緒に仲良くできました。

規則を変えたらゲームがもっと楽しくなりました。友達のまねをして攻めたらうまくできました。