

低学年の指導計画 全6時間

ねらい	ねらい1			ねらい2		
時間	1	2	3	4	5	6
鬼遊び	リエンテーション しっぽ鬼	しっぽ鬼	しっぽ鬼 宝取り鬼	宝取り鬼	宝取り鬼 宝運び鬼	宝運び鬼 学習のまとめ

段階	時間	学 習 活 動	指導上の留意点
ね ら い 1	1	<p>1 単元のめあてを知り，学習計画を立てる。</p> <p>みんなが楽しめるきまりを作っているいろいろな鬼遊びをしましょう。</p> <p>①しっぽ鬼→②宝取り鬼→③宝運び鬼</p> <p>2 タグベルト・タグの装着の仕方を知る。 タグベルトの着け方（左右に1本ずつ）・外し方</p> <p>3 タグの使い方を知る。 相手のタグを取ったら頭上に上げて「タグ」と元気よく言う。</p> <p>4 しっぽ鬼の遊び方を知り，遊ぶ。 相手のタグを取って楽しむ。コート広さ 20m×30m 程度 注意・・・自分のタグを取られないように手で押さえない。 相手の体には触らずにタグだけ取る。</p> <p>5 反省をして後始末をする。</p>	<p>□これからの学習について，見通しを持たせる。</p> <p><b>ねらい1</b> 簡単なルールを決め，鬼遊びを楽しむ。</p> <p><b>ねらい2</b> 相手に勝つための作戦を考えながら，鬼遊びを楽しむ。</p> <p><b>しっぽ鬼・・・相手のタグを取りあって遊ぶ。</b> 「だれでもできるタグラグビー」小学館 p 6 2 参照 はじめの段階・・・自分のタグを取られてもゲームできる。 次の段階・・・自分のタグを取られたらゲームアウトなど，ルールは実態に応じる。（易→やや難の方向へ）</p>
	1	<p>1 場の準備・準備運動をする。</p> <p>鬼につかまらないように，動きを考えながら鬼遊びをしましょう。</p> <p>2 学習活動を確認する。</p> <p>3 しっぽ鬼をして楽しむ。 はじめの段階・・・個人対抗（みんなが敵） 次の段階・・・チーム対抗（2～4グループに分かれて）</p> <p>4 きまりについて話し合う。 ※時間・取られた子（ゲームアウト）の復活の方法・ゲームを行うときの態度面（友達との関係）など</p> <p>5 話し合ってきたことを次の学習で行うことを確認し，後始末をする。</p>	<p>□タグを取られてばかりいる子やタグを取れない子はいないか観察し，友達の良い動きを積極的に真似させる等の助言をする。</p> <p>□チームは，等質になるように編成するが，必要に応じて編成しなおしても構わない。 チーム対抗戦では，始めと終わりにあいさつをする。 復活の方法としては，味方が敵のタグを持ってきて渡した時に復活できるなど，子どもと話し合って決める。</p> <p>□低学年の児童の実態として，心無い言葉を言ったり口げんかをしたりする場面がみられるため，学習態度面（友達との関係）や勝敗への謙虚さについては，十分話し合わせる。</p>
	1	<p>1 場の準備・準備運動をする。</p> <p>2 学習活動を確認する。</p> <p>3 しっぽ鬼をして楽しむ。</p> <p>4 みんなで楽しめるきまりだったか確認する。</p> <p>5 宝取り鬼の遊び方を知り，遊ぶ。 タグを取った子は相手に返す。 守りの人数は攻め的人数より減らして遊ぶ。</p>	<p><b>宝取り鬼・・・攻めと守りに別れ，コート中央のラグビーボールを守りにタグされないように持ち出せたら得点。</b> 「だれでもできるタグラグビー」 p 6 3 参照</p> <p>□それぞれの遊びに十分浸らせるとともに，鬼に捕まらない動きも考えさせる。 ※スピードに変化をつける・方向を変える等，より良い動き</p>

		6 反省をして後始末をする。	を学級でまとめながら学習を進める。 ボールは少し空気を抜いておくと操作しやすい。
ね ら い 2	1	1 場の準備・準備運動をする。 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">           チームが勝つように、作戦を立てたり練習したりして鬼遊びをしましょう。         </div> 2 学習活動を確認する。 3 宝取り鬼をして楽しむ。 <small>ゲームをする。→作戦タイム→ゲームをする。</small> 4 きまりについて話し合う。(ルール工夫) 5 話し合ってきたことを次の学習で行うことを確認し、後始末をする。	<input type="checkbox"/> 事前に把握している児童に留意して学習を進める。(特に、学習意欲の落ちている児童)  <input type="checkbox"/> チームの動きや作戦を考えたり話し合ったりしやすいように、手がかりとなる資料を準備する。(学級全体に・各チームに)  <input type="checkbox"/> マナーやルールは、その都度話し合わせる。
	1	1 場の準備・準備運動をする。 2 学習活動を確認する。 3 工夫したルールで宝取り鬼をして楽しむ。 <small>ゲームをする。</small> 4 みんなで楽しめるきまりだったか確認する。  5 宝運び鬼の遊び方を知り、遊ぶ。 6 反省をして後始末をする。	<b>宝運び鬼・・・攻めと守りに別れ、コート反対側のゴールラインまで守りにタグされないように走り抜けられたら得点。</b> <b>「だれでもできるタグラグビー」 p 63参照</b> <b>通り抜け鬼 p 55参照</b>  <small>時間制にして得点を競い合っ楽しむ。</small> <small>身体接触を防ぐため、攻撃側は体をくるくる回転しないこと。</small> <small>守備側は、手を広げて立ちふさがらないこと。</small> <input type="checkbox"/> 課題がはっきりしていないチーム(児童)や課題をうまく解決できていないチーム(児童)には、直接的な指導を行う。
	1	1 場の準備・準備運動をする。 2 学習活動を確認する。 3 宝運び鬼をして楽しむ。 <small>ゲームをする。</small> 4 きまりについて話し合う。 5 工夫したルールで宝運び鬼をする。 <small>チームごとに練習をする。→ゲームをする。</small> 6 単元のまとめをする。	<input type="checkbox"/> これまで学んできたことの成果が発揮できるように助言する。 <small>攻める時や守る時の動き・チームプレー・励ましあい等</small> <input type="checkbox"/> 総当たり戦をして勝敗を競わせる。 <input type="checkbox"/> 学習で楽しかったことやうまくなったこと、今後の課題等を話し合わせ、次時の体育学習に生かす。(2年生は、次の学年ではタグラグビーの学習になることを予告する。)