

#### 4 単元指導計画及び展開例

【1月】

単元名 鬼遊び （領域名 ゲーム運動） 全5時間

##### (1) 単元のねらい

知・技 : 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行うことができる。

思・判・表 : 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。

学・人 : 運動遊びに進んで取り組み、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。

##### (2) 運動の仕方等

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の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する。

##### (3) 指導に際して教師が持っておきたい知識（学年の発達の段階に合わせた言葉かけを）

逃げるとき	<p>○動き方</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>相手のいない、空いている場所に移動したり、駆け込んだりする。</li> <li>スピードに変化をつけて走る。</li> <li>ジグザグに走って、フェイントをかける。</li> </ul>	<p>○鬼ごっこのコツ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>少人数で連携して相手をおぼしたり、走り抜けたりする。</li> <li>「せーの」などかけ声を決めておき、息を合わせて一斉に走る。</li> <li>1人で行かないで、いつも仲間と一緒にスタートする。</li> <li>相手が近づいた時に、逃げる動きを素早くする。</li> <li>一人が鬼をおびきよせておとりになり、その間に他の仲間がぬける。</li> <li>鬼と鬼の間を抜けるように走り抜ける。</li> <li>固まっている状態から、散らばって抜ける。</li> <li>安全地帯を作ったり、コート（敷）の形、広さを変えたりする。</li> </ul>
追いつくとき	<p>○動き方</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>相手を見ながら目をはなさない。</li> <li>相手が逃げる方向を考えて追う。</li> <li>速い人を先につかまえる。</li> <li>逃げよう（すり抜けよう）とするとき、方向が変わるから、そこを捕まえる。</li> </ul>	<p>○鬼ごっこのコツ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>相手が近づいた時に、追いかける動きを素早くする。</li> <li>グループで連携して、相手をおぼまえる。</li> <li>安全地帯を作ったり、コート（敷）の形、広さを変えたりする。</li> </ul>

(4) 子供の実態に応じて楽しい活動にする配慮や、友達に伝える場面で押さえてほしいことの例

知識及び技能		思考力、判断力、表現力等		学びに向かう力、人間性等	
つまずきの例	手立て・配慮	他者に伝える場面	内容例	つまずきの例	手立て・配慮
○鬼になってなかなか捕まえられない。	<ul style="list-style-type: none"> <li>短い時間で鬼を交代したり、逃げる場所を制限したり、逃げる場所を狭くしたりするなどの配慮をする。</li> </ul>	○ボールを捕ったり止めたりすることについて考えたことを友達に伝える。	<ul style="list-style-type: none"> <li>易しいボールゲームで、ボールを捕ったり止めたりするときに行った工夫を、動作や言葉で友達に伝える。</li> </ul>	○ボールを捕ることや用具を用いて打つことに対する恐怖心などでボールゲームに意欲的に取り組めない。	<ul style="list-style-type: none"> <li>柔らかいボールを用意したり、大きなボールやゆっくりとした速さになるボールを用意したりする。</li> </ul>
○鬼から逃げるのが苦手	<ul style="list-style-type: none"> <li>安全地帯を設けたり、鬼の人数を一人から徐々に増やしたり、鬼でない児童の人数を増やしたりするなどの配慮をする。</li> </ul>	○ボールが飛んだり、転がったりしてくるコースに入ることについて考えたことを友達に伝える。	<ul style="list-style-type: none"> <li>易しいボールゲームで、ボールが飛んだり、転がったりしてくるコースに入ることについて、友達のよい動きを動作や言葉で友達に伝える。</li> </ul>	○ゲーム中に何をすればよいかが分からないなどで、ボールゲームや鬼遊びに意欲的に取り組めない。	<ul style="list-style-type: none"> <li>行い方や課題を絵図で説明したり、活動内容を掲示したりする。</li> </ul>
○宝取り鬼で、相手の陣地から宝をとるのが苦手	<ul style="list-style-type: none"> <li>宝を置く場所や宝の数を増やしたり、鬼の人数を一人から徐々に増やしたり、宝を取りやすいように陣地の形を変えたりする。</li> </ul>	○少人数で連携して相手(鬼)をかわしたり、走り抜けたりすることについて考えたことを友達に伝える。	<ul style="list-style-type: none"> <li>鬼遊びで、少人数で連携して相手(鬼)をかわしたり、走り抜けたりする行い方について、動作や言葉で友達に伝える。</li> </ul>	○場や規則が難しいなどで、ボールゲームや鬼遊びに意欲的に取り組めない。	<ul style="list-style-type: none"> <li>場の設定や規則を易くして児童が取り組みやすくする。</li> </ul>
○ボール運び鬼で、相手の陣地にボールを運ぶことが苦手	<ul style="list-style-type: none"> <li>チーム内での役割が分かるようにしたり、攻めと守りが入り交じる場を制限したり、守りの人数を減らしたり、ボールを運ぶ側の人数を増やしたりする</li> </ul>			○新しく提示した動きやゲームが分からないなどでボールゲームや鬼遊びに意欲的に取り組めない。	<ul style="list-style-type: none"> <li>動きをゆっくりと示したり、一緒にそのチームに入ってゲームをしたりする。</li> </ul>
				○ゲームに勝てなかったり、鬼に捕まりやすかったりするなどでボールゲームや鬼遊びに意欲的に取り組めない。	<ul style="list-style-type: none"> <li>勝敗を受け入れることが大切であることを話したり、安全地帯など場の設定を工夫したりする。</li> </ul>
				○友達とうまく関われないためにボールゲ	<ul style="list-style-type: none"> <li>対戦相手を変えたり、チーム編成を工夫したりするなどの配慮をする。</li> </ul>

				ームや鬼遊び に意欲的に取 り組めない
--	--	--	--	---------------------------

(5) 楽しい学習とするための場の設定や規則、用具等の工夫

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。



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人对3人(または4人对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。

おたすけマンをうまく使おう!

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。)

<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>



(6) 単元構想

①目指す子供の姿

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。

②単元の流れ

	1	2	3	4	5
	2人組の鬼遊び、手つなぎ鬼		攻守が入り交じったしっぽ取り鬼遊び		
学習活動	行い方の理解	逃げる相手を追いかけてタッチしたり、マークを取ったりすること	相手(鬼)のいない場所に移動したり、駆け込んだりすること		
				友達のよい動きを見付けること	
	場の安全に気をつける	鬼遊びに進んで取り組む	順番や規則を守り、誰とでも仲良くすること		

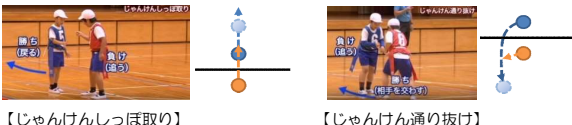
### ③単元計画及び指導と評価の計画

時間	(○) 重点的な指導内容、(●) 学習を深める活動	重点的指導事項	評価
1	○鬼遊びの行い方を知ること。 ○鬼遊びを行う際に、危険物が無いか、安全にゲームができるかなどの場の安全に気を付けること。	知・技⑥ 学・人⑤	知・技⑥
2	○逃げる相手を追いかけてタッチしたり、マーク（タグやフラッグ）を取ったりすること。 ○鬼遊びに進んで取り組むこと。	知・技⑩ 学・人①	学・人⑤
3	○相手（鬼）のない場所に移動したり、駈がんだりすること。 ○鬼遊びをする際に、順番や規則を守り、誰とでも仲よくすること。	知・技⑧ 学・人②	学・人①
4	○友達のよい動きを見付けること。	思・判・表②	思・判・表② 学・人②
5	●学習したことを生かして、鬼遊びを楽しむ。		知・技⑧ 知・技⑩

(8)展開例

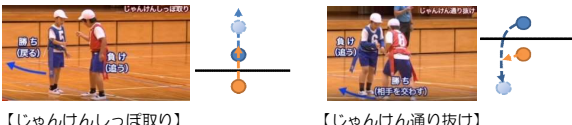
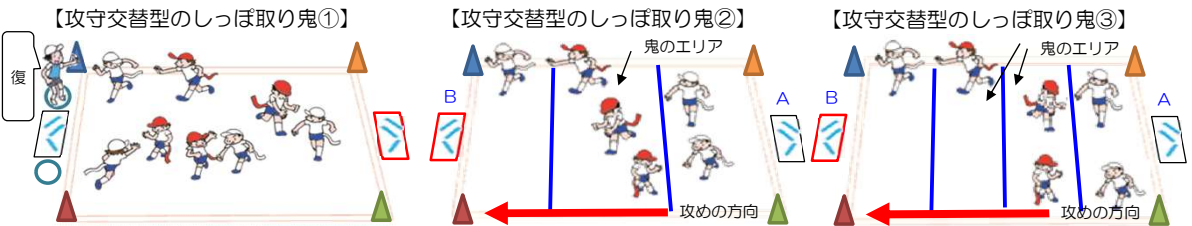
時間	1 時間目 (全 5 時間)	
重点的指導事項	指導【知識及び技能⑥】 いろいろな鬼遊びの行い方を知る。	指導【学びに向かう力、人間性等⑤】 鬼遊びを行う際に、危険物が無いか、安全にゲームができるかなどの場の安全に気を付けること。
5	<ul style="list-style-type: none"> <li>○あいさつ</li> <li>○準備運動                             <ul style="list-style-type: none"> <li>・ジャックナイフストレッチ、股割り、押し相撲など</li> </ul> </li> </ul>	 <p>手のタッチでもよいが、タグラグビー用のタグベルトを使うと、鬼のタッチ=タグベルトをとる、となりわかりやすくなる。タグベルトがない場合は、タオルで代用することも</p>
10	<p>【学習課題】鬼遊びの行い方を知り、安全に気を付けて楽しく遊ぼう。</p> <p>【課題に迫る発問】楽しく鬼遊びを行うために大切なことは何かな？</p> <p>【考える例】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・決まりを守る。</li> <li>・負けていても最後まであきらめずに活動する。</li> <li>・勝敗に関係なく進んで何度も運動に取り組む。</li> <li>・友達を応援する。</li> <li>・文句を言わない</li> </ul>	<p>※子供とやりとりをしながら、特に本時は、危険なものが周りに無いか、安全に鬼遊びができるかなど、安全面に気を付けることを押さえる。</p> <p>※その他の態度面の内容についても触れる。</p> <p>【楽しい鬼遊びにするための約束例】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・進んで運動に取り組む ・友達のいい動きをほめる(ナイス、上手など)</li> <li>・友達の失敗を責めない。(ドンマイ、次がんばろう)</li> <li>・相手(相手チーム)の悪口を言わない。(当然らん、下手など)</li> <li>・味方同士で声を出し合って、いい雰囲気をつくる。</li> <li>・上手になるようにみんなで協力する。など</li> </ul>
15	<p>指導【学びに向かう力、人間性等⑤】</p>	<p>【課題に迫る発問】どんな遊びがあるか紹介するよ。みんなでやってみよう。</p>
20	<p>「じゃんけんしっぽ取り⇒じゃんけん通り抜け」(ペアで)</p> <p>【行い方の例】</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>①ペアを作り、床のラインを挟んで向かい合う。</li> <li>②じゃんけんをして、 ⇒勝った者は後ろに向きを変えて逃げ、負けた者は追いかけてタグをとる。 ⇒勝った者は負けた者の横をすり抜け、負けた者はすり抜け時にタグをとる。</li> </ol>	  <p>じゃんけんしっぽ取りの勝敗判定図</p> <p>じゃんけん通り抜けの勝敗判定図</p> <p>指導【知識及び技能⑥】</p> <p>じゃんけんしっぽ取りに勝った者は、振り向いて逃げ、負けた者は、勝った者を追いかけて、タグをとる。(タグをとるか、逃がれるかの勝負)</p> <p>じゃんけんしっぽ取りに勝った者は、負けた者を交わして前へ走り、負けた者は交わされないようにタグをとる。(タグをとるか、とられないかの勝負)</p>
25	<p>※教師が実際にやって見せながらやり方を知らせる。</p> <p>※教師が「回戦」「次は2回戦」と声をかけ、活動を同時に行うことができるようにする。(逃げるときに交錯しないようにするため)</p> <p>※走る方向に邪魔なものがないか、他のペアがないか、走るときに交錯しないかなど、安全面を確認するよう再度指導する。※友達と声を掛け合いながら何度も運動に取り組むよう押さえ、そのような子供を称賛し、全体に紹介する。</p> <p>※やり方がわからない子供がいなければ確認をし、必要な場合は、活動を止めて再度説明をする。</p> <p>「手つなぎ鬼」(グループ対グループ⇒学級を2つに分けて)</p>	<p>指導【知識及び技能⑥】</p> <p>評価【知識及び技能①】</p>
30	<p>【行い方の例】</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>①オニ(人数は学級の実態に応じて)を決め、10秒数えたら他の子を追いかける。他の子はオニにつかまらないように逃げる。</li> <li>②オニにタグを取られたら、オニと手をつなぎ、また他の子を追いかける。</li> <li>③同様に、オニに捕まったら手をつないで、オニの数を増やしていく。</li> <li>④あらかじめ制限時間を決めるか、全員がつかまったら終了。</li> <li>⑤新しくオニを決めて、また最初から新しいゲームをスタート。</li> </ol>	
35	<p>※教師が実際にやって見せながらやり方を知らせる。</p> <p>※走る方向に邪魔なものがないか、他のペアがないか、走るときに交錯しないかなど、安全面を確認するよう再度指導する。(体育館にあるピアノや体育用具などを示しながら、逃げていい範囲を確認する。)</p> <p>※友達と声を掛け合いながら何度も運動に取り組むよう押さえ、そのような子供を称賛し、全体に紹介する。</p> <p>※やり方がわからない子供がいなければ確認をし、必要な場合は、活動を止めて再度説明をする。</p>	<p>評価【知識及び技能①】</p>
40	<p>《整理運動》</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・手首・足首・首のストレッチ</li> </ul> <p>《振り返り(学習カード記入、発表)》</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・鬼遊びのやり方がわかっているか、学習カードに遊びに対するやり方の選択肢を示すなど工夫する。</li> <li>・友達のよい姿やよい動き、安全面に関する声掛けなどの姿を発表し合う。</li> <li>・やり方を友達に教えていた子供を紹介し、称賛する。</li> </ul>	<p>【まとめ】楽しく鬼遊びを行うためには、遊びの行い方を知って、危険物が無いか、友達とぶつからないかなど、安全に気を付けることが大切だね。</p>
45	<p>《片付け》</p> <p>図：文部科学省 小学校体育まるわかりハンドブック、小学校低学年体育～13鬼遊び、日本レクリエーション協会 子供の体力向上ホームページ 参照</p>	<p>評価【知識及び技能⑥】</p>
評価事項	<p>鬼遊びの行い方がわかる。(観察・発言、学習カード)</p>	





時間	2 時間目 (全 5 時間)	
重点的指導事項	指導【知識及び技能⑩】 逃げる相手を追いかけてタッチしたり、マーク(タグやフラッグ)を取ったりすること。	指導【学びに向かう力、人間性等④】 鬼遊びに進んで取り組むこと。
5	<p>○あいさつ ○準備運動 ・ジャックナイフストレッチ、股割り、押し相撲など ・じゃんけんしっぽ取り、じゃんけん通り抜け</p>  <p>【じゃんけんしっぽ取り】 【じゃんけん通り抜け】</p>	
5	【学習課題】決まりを変えて、何度も鬼遊びを行おう。	
10	【課題に迫る発問】安全面に気を付けることのほかに、楽しく鬼遊びを行うために大切なことは何か？	
10	<p>《手つなぎ鬼に加える新しい決まりを知る》(学級を2つに分けて対戦)</p> <p>【加える決まりの例】</p> <p>①オニが4人になったら、2人ずつに分かれる。(人数は学級の実態に応じて設定)</p> <p>②タグを2本ともとられたら鬼になる。</p> <p>③場の広さを広くする。(狭くする)</p> <p>④鬼に捕まらない安全エリアを設定する。</p>	<p>※前時のやり方に新しい決まりを加えてやり方が変わるけれども、文句を言ったりあきらめたりしないで、進んで繰り返し鬼遊びに取り組み、楽しく活動することが大切なことを押さえる。</p> <p>指導【学びに向かう力、人間性等④】</p>
15	《新しい決まりを加えて手つなぎ鬼をする》(学級を2つに分けて対戦：2～3回戦)	
15	※走る方向に邪魔なものがないか、他のペアがいらないか、走るときに交錯しないかなど、安全面を確認するよう再度指導する。※友達と声を掛け合いながら何度も運動に取り組むよう押さえ、そのような子供を称賛し、全体に紹介する。	
15	※やり方がわからない子供がいらないか確認をし、必要な場合は、活動を止めて再度説明をする。	
20	評価【学びに向かう力、人間性等⑤】	
20	【課題に迫る発問】逃げる相手を追いかけてタッチしたり、タグを取ったりしている友達のいい動きはどんな動きかな？	
25	<p>【考える例】</p> <p>○最後まであきらめずに逃げる人を追いかけている。</p> <p>○逃げる人の足の動きをよく見ている。</p> <p>○手のひらを広げてタグを握りやすくしている。</p> <p>○後ろから近づいてタグを取っている。</p>	<p>※子供とやり取りをしながら、課題解決ではなく、友達のいい動きとして紹介をし、できる動きをまねするよう押さえる。</p> <p>※前半の決まりに新たなものを加えて、勝敗の未確定性への期待を持たせる。</p> <p>指導【知識及び技能⑩】</p>
30	《新しい決まりを加えて手つなぎ鬼をする》(学級を2つに分けて対戦：2～3回戦)	
30	※話し合ったよい動きが見られる子供の姿を称賛し、全体にも紹介する。	
30	※友達と声を掛け合いながら何度も運動に取り組むよう押さえる。	
30	※やり方がわからない子供がいらないか確認をし、必要な場合は、活動を止めて再度説明をする。	
35	評価【学びに向かう力、人間性等⑤】	
40	《整理運動》 ・手首・足首・首のストレッチ 《振り返り(学習カード記入、発表)》 ・遊びで見られた、鬼になったときの友達のいい動き、進んで遊びに取り組んでいた友達の姿、安全面に関する声掛けなどの姿について発表し合う。	
45	【まとめ】鬼になったときに、逃げる相手を追いかけてうまくタッチしたり、タグを取ったりすることができると、遊びがもっと楽しくなるね。また、鬼に捕まっても繰り返し鬼遊びに取り組むことが大切だね。	
45	《片付け》	
45	図：文部科学省 小学校低学年体育～13鬼遊び 参照	
45	評価【学びに向かう力、人間性等⑤】	
45	鬼遊びを行う際に、危険物が無いか、安全にゲームができるかなどの場の安全に気を付けようとする。(観察・発言、学習カード)	

時間	3 時間目 (全 5 時間)	
重点的指導事項	指導【知識及び技能⑧】 相手(鬼)のいない場所に移動したり、駆け込んだりすること。	指導【学びに向かう力、人間性等②】 順番や規則を守り、誰とでも仲よくすること。
5	<p>○あいさつ ○準備運動 ・ジャックナイフストレッチ、股割り、押し相撲など ・じゃんけんしっぽ取り、じゃんけん通り抜け</p>  <p>【じゃんけんしっぽ取り】      【じゃんけん通り抜け】</p>	<p>【学習課題】新しい鬼遊びの決まりを守り、鬼のいない場所に移動したり駆け込んだりして、仲良く鬼遊びを行おう。</p> <p>【課題に迫る発問】新しい鬼遊びのやり方を知らせるよ。決まりを守って仲良く鬼遊びをしようね。</p>
10 15	<p>《しっぽ取り鬼のものごの行い方や約束を知る》(学級を4つに分けて対戦)</p> <p>【行い方の例】</p> <p>①2チームに分かれ、相手チームの腰に付けたタグ(2本)を取り合う。 ②取ったタグは自陣の箱に入れ、制限時間内に取った本数を競い合う。(時間内に全員が取られたら負け) ③自分のタグを取られてしまったら、決められた場所に座ってチームの友達を応援する。(鬼遊びのエリアから1mほど離れて)</p> 	<p>※行い方を知らせるとともに、自分のタグを取られたときに決められて場所に座って応援をすることや取ったタグはすぐに箱に入れることなど、友達と仲良く行うためには、約束をしっかりとして遊ぶことが大切なことを押さえる。</p> <p>指導【学びに向かう力、人間性等②】</p>
20	<p>《しっぽ取り鬼》(学級を2つに分けて対戦：2～3回戦)</p> <p>※三角コーンやマーカーを置くなどして、逃げるができるエリアがわかるようにしておく。 ※走る方向に邪魔なものがないか、他のペアがいないか、走るときに交錯しないかなど、安全面を確認するよう再度指導する。※決まりや約束を守って遊ぶことを押さえ、そのような声掛けを行っている子供を称賛し、全体に紹介する。 ※やり方がわからない子供がいないか確認をし、必要な場合は、活動を止めて再度説明をする。</p>	<p>評価【学びに向かう力、人間性等①】</p>
25 30 35	<p>【課題に迫る発問】鬼にタグを取られずにうまく逃げている友達のいい動きはどんな動きかな?</p> <p>【考える例】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○相手の手が届かないように離れて逃げている。</li> <li>○相手がおらず場所が開いているところを探して逃げている。</li> <li>○相手の動きをよく見て素早く逃げている。</li> <li>○相手が来たら声をかけて一緒に逃げている。</li> <li>○相手の後ろに回るように逃げている。</li> </ul> <p>《もう一度、しっぽ取り鬼を行う》(学級を2つに分けて対戦：2～3回戦)</p> <p>※話し合ったよい動きが見られる子供の姿、約束を守っている子供の姿を称賛し、全体にも紹介する。 ※友達と声を掛け合いながら何度も運動に取り組むよう押さえる。 ※やり方がわからない子供がいないか確認をし、必要な場合は、活動を止めて再度説明をする。</p>	<p>※子供とやり取りをしながら、課題解決ではなく、友達のいい動きとして紹介をし、できる動きをまねするよう押さえる。 ※「相手がいなくても探して動く」ことが最も大切なことであることを押さえる。</p> <p>指導【知識及び技能⑧】</p> <p>評価【学びに向かう力、人間性等①】</p>
40 45	<p>《整理運動》 ・手首・足首・首のストレッチ 《振り返り(学習カード記入、発表)》 ・遊びで見られた、逃げるときに友達のいい動き、約束をきちんと守っている友達の姿や声掛けなどの姿について発表し合う。</p> <p>【まとめ】しっぽを取られないようにうまく逃げるためには、相手のいない場所を見つけて移動したり、相手の後り側に回り込んだりするといふね。また、楽しい鬼遊びにするためには、約束を守って誰とでも仲よくすることが大切だね。</p> <p>《片付け》</p>	<p>図・文部科学省 小学校体育まるわかりハンドブック 小学校低学年体育～13鬼遊び 参照</p>
評価事項	<p>評価【学びに向かう力、人間性等①】 鬼遊びに進んで取り組もうとする。(観察・発言、学習カード)</p>	



<p>時間</p> <p>重点的指導事項</p>	<p>4 時間目 (全 5 時間)</p> <p>指導【思考力、判断力、表現力等②】 友達のよい動きを見付けている。</p>
<p>5</p>	<p>○あいさつ ○準備運動 ・ジャックナイフストレッチ、股割り、押し相撲など ・じゃんけんしっぽ取り、じゃんけん通り抜け</p>  <p>【じゃんけんしっぽ取り】 【じゃんけん通り抜け】</p> <p><b>【学習課題】 みんなが見付けた友達のいい動きをまねをして、自分の動きを高めよう。</b></p>
<p>10</p> <p>15</p> <p>20</p> <p>活</p>	<p>《しっぽ取り鬼で、楽しくできる場や決まりの工夫の仕方を知る。》</p> <p>【攻守交替型のしっぽ取り鬼①】 【攻守交替型のしっぽ取り鬼②】 【攻守交替型のしっぽ取り鬼③】</p>  <p>①守りのチームのタグを箱に入れておく。(図：黒線) ②逃げるチームは、タグをすべて(2本)取られたら、自陣の箱のタグをつけ直して、フープの中で「復活っ!」と大きな声で言ってからエリアに戻る。 ③守りのチームは、取ったタグを自陣の箱に入れる。 ④決められた時間で攻守を交代して、守りの時に取ったタグの数が多いチームが勝ち。</p> <p>①守りのチームのタグを箱に入れておく。(図：A) ②攻めのチームは、Aの箱のタグを付け、鬼にタグを取られないように通り抜けてBの箱に入れる。 ③守りのチームは、タグを取ったらAの箱に入れる。④攻めのチームは、Bの箱にタグを入れたとき、またはタグをすべて取られたときは、コートの外を回ってAのタグを付けて再スタートする。 ④決められた時間で攻守を交代して、Bに運んだタグの数が多くチームが勝ち。</p> <p>①「攻守交替型のしっぽ取り鬼②と同じやり方であるが、鬼のエリアを、「2人エリア」と「1人エリア」とに分け、鬼が入る人数の制限を付ける。 ②決められた時間で攻守を交代して、Bに運んだタグの数が多くチームが勝ち。</p> <p>《工夫したしっぽ取り鬼を試してみる》 ※同じしっぽ取り鬼であっても、決まりを工夫して行うともっと楽しくなることを押さえ、上記①～③を教師の指示で順に短い時間の攻守交替で行う。(学級の実態に応じて、教師が選んで提示してもよい)</p>
<p>25</p> <p>内容</p>	<p><b>【課題に迫る発問】 友達のいい動きとは、どんなところを見ればよいか?</b></p> <p>【友達の動きを見る視点例】 ※前目で確認したうまくにげる動き。 ※鬼がいない空いている場所を選んでいる。 ※方向を変えて素早く動いている。 ※鬼がうまく追いかけてタグを取っている など</p> <p>※試した遊びが楽しかったか感想を紹介し合い、楽しさが半減していないか確認する。 ※子供とやり取りをしながら、いい動きを見付ける視点を押さえる。 ※後半に行う工夫したしっぽ取り鬼の決まりを決める。</p> <p><b>指導【思考力、判断力、表現力等①】</b></p>
<p>30</p> <p>35</p>	<p>《もう一度、工夫した鬼遊びの決まりで遊ぶ》 ※いい動きをしている子供の良い姿をみつけて具体的紹介し、全体にも声掛けを行う。 ※うまく動くことができない子供が見られるときは、鬼から逃げるタイミングの声掛けを行うなど、いい動きを知らせる。</p>
<p>40</p> <p>45</p>	<p>《整理運動》 ・手首・足首・首のストレッチ 《振り返り(学習カード記入、発表)》 ・遊びで見られた、逃げるときの友達のいい動きを学習カードに記述するとともに、その姿について発表し合う。 ・その際、「○○さんの、●●が■になっていた」というように、具体的に良い動きを紹介し合う。</p> <p><b>【まとめ】 友達のいい動きを見付けてまねをすると、逃げる動きやタグを取る動きが高まり、鬼遊びがもっと楽しくなるね。</b></p> <p>《片付け》</p> <p>図：文部科学省 小学校体育まるわかりハンドブック 小学校低学年体育～13鬼遊び 参照</p>
<p>評価事項</p>	<p>評価【思考力、判断力、表現力等②】 友達のよい動きを見付けている。</p> <p>評価【学びに向かう力、人間性等②】 鬼遊びをするときに、順番や規則を守り、誰とでも仲よくしようとする。</p>

時間	5 時間目 (全 5 時間)	
重点的指導事項	●学習したことを生かして、鬼遊びをして楽しむ。(学習を深める)	
活 動 内 容	5	<p>○あいさつ ○準備運動</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ジャックナイフストレッチ、股割り、押し相撲など</li> <li>・じゃんけんしっぽ取り、じゃんけん通り抜け</li> </ul>   <p>【じゃんけんしっぽ取り】 【じゃんけん通り抜け】</p> <p><b>【学習課題】学習したことを使って、みんなで楽しく鬼遊びをしよう。</b></p>
	10	<p>《決まりを確認する》</p> <p>※これまでの鬼遊びの様相や学級の実態から、教師がゲームの決まりを決め、掲示して知らせる。          ※対戦相手と場のローテーションをあらかじめ決めておき、掲示して知らせる。          ※良い動きだけでなく、態度面で大切にしたいことを確認する。          ※対戦相手を変えて、3回行う。(例：前半2分・後半2分×2回で1ゲーム⇒1ゲーム8分×3回)          ※3回戦のタグの合計数を得点として順位を決める。(例)</p>
	15	<p>《1回戦を行う》</p> <p>※いい動きをしている子供や、態度面の良い姿をみつけて称賛し、全体にも声掛けを行う。          ※守りがいないところに移動できない子供や逃げる動きがうまくできない子供が見られたときは、一緒に動きのポイントを確認したり守りがいないところに教師が声をかけて誘導したりする。          ※楽しさが半減している様子が見られたら、他のやり方に変えさせたり、教師が決まりを変更したりする。</p> <p style="text-align: right;"><b>評価【知識及び技能⑧】</b></p>
	20	<p>《2回戦を行う》</p> <p>※いい動きをしている子供や、態度面の良い姿をみつけて称賛し、全体にも声掛けを行う。          ※守りがいないところに移動できない子供や逃げる動きがうまくできない子供が見られたときは、一緒に動きのポイントを確認したり守りがいないところに教師が声をかけて誘導したりする。          ※楽しさが半減している様子が見られたら、他のやり方に変えさせたり、教師が決まりを変更したりする。</p> <p style="text-align: right;"><b>評価【知識及び技能⑩】</b></p>
	30	<p>《3回戦を行う》</p> <p>※いい動きをしている子供や、態度面の良い姿をみつけて称賛し、全体にも声掛けを行う。          ※守りがいないところに移動できない子供や逃げる動きがうまくできない子供が見られたときは、一緒に動きのポイントを確認したり守りがいないところに教師が声をかけて誘導したりする。          ※楽しさが半減している様子が見られたら、他のやり方に変えさせたり、教師が決まりを変更したりする。</p>
40	<p>《整理運動》</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・手首・足首・首のストレッチ</li> <li>《振り返り(学習カード記入、発表)》</li> <li>・遊びで見られた、逃げるときの友達のいい動きだけでなく、単元を通した感想等についても発表し合う。</li> <li>・友達の良いところは、「○○さんの、●●が■になっていた」というように、具体的に良い動きを紹介し合う。</li> </ul> <p><b>【まとめ】鬼遊びでは、みんなでよい動きを見付けたりまねしたりして楽しむことができましたね。また、規則を守って、安全に気を付けて遊ぶことが大切なこともわかったね。</b></p> <p>《片付け》</p>	
45	<p>図：文部科学省 小学校低学年体育～13鬼遊び 参照</p>	
評価事項	<p>評価【知識及び技能⑩】</p> <p>逃げる相手を追いかけてタッチしたり、マーク(タグやフラッグ)を</p>	<p>評価【知識及び技能⑧】</p> <p>相手(鬼)のいない場所に移動したり、駆け込んだりすることがで</p>

#### 4 単元指導計画及び展開例

【1月～2月】

単元名 多様な動きをつくる運動遊び：体を移動する運動遊び（A 体づくり運動遊び） 全6時間

##### （1）単元のねらい

知・運 : 多様な動きをつくる運動遊びでは、その行い方を知るとともに、体を移動する動きをすることができる。

思・判・表 : 多様な動きをつくったりする遊び方を工夫するとともに、考えたことを友達に伝えることができる。

学・人 : 運動遊びに進んで取り組み、きまりを守り誰とでも仲よく運動をしたり、場の安全に気を付けたりすることができる。

##### （2）運動の仕方等

姿勢、速さ、リズム、方向などを変えて、這う、歩く、走る、跳ぶ、はねるなどの動きで構成される運動遊びや一定の速さでのかけ足などの運動遊びを通して、様々な行い方で体を移動する動きをする。

##### （3）指導に際して教師が持っておきたい知識（学年の発達の段階に合わせた言葉かけを）

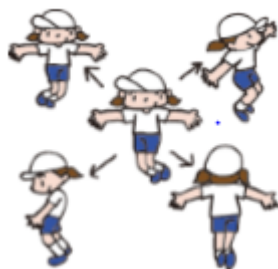
体を移動させる	<p>○這う、歩く、走るなどで構成される運動遊び</p> <ul style="list-style-type: none"><li>・進む方向や動物の動きをまねして多様な動きを考えさせる。</li><li>・手、肘、膝、足裏、お尻など地面につく部位を自由に考えさせる。</li><li>・進む方向に視線を向ける。</li><li>・腕を横に上げたり、振ったりしながら、バランスをとる。</li></ul> <p>○跳ぶ、はねるなどの動きで構成される運動遊び</p> <ul style="list-style-type: none"><li>・踏切では、場合に応じて、片足（右・左）、両足を意識してできるようにする。</li><li>・膝と腕の振りを使って、リズムよくはねたり、方向や高さを変えて跳ぶ。</li><li>・着地では、膝を曲げて、場合に応じて、片足（右・左）、両足を意識してできるようにする。</li></ul> <p>○一定の速さでのかけ足</p> <ul style="list-style-type: none"><li>・全速力ではなく、同じ速さで最後まで走る。</li><li>・自己のペースを見つける。</li><li>・人との競走にこだわりすぎず、自分の力を高めることを意識する。</li></ul>
---------	---

(4) 子供の実態に応じて楽しい活動にする配慮や、友達に伝える場面で押さえてほしいことの例

知識及び運動	
つまずきの例	手立て・配慮
<p>様々な行い方で這ったり、歩いたり、走ったりすることが苦手。</p> <p>跳ぶ、はねるなどの動きが苦手。</p> <p>一定の速さでのかけ足が苦手。</p>	<p>友達の行い方の真似をしたり、友達の後について行ったりするなど、体の動かし方が分かるようにする。</p> <p>跳ぶ方向が分かるよう矢印を置いたり、はねた際に手でタッチできるように目印をぶら下げたりするなど、場や用具を準備する。</p> <p>継続できる速さを助言したり、音楽に合わせるようにしたり、友達とかけ声を合わせながら走ったりする。</p>
思考力、判断力、表現力等	
他者に伝える場面	内容例
<p>多様な動きをつくる運動遊びで友達の動きを見てよい動きを見付けたり、楽しい運動遊びの行い方を選んだりしたことを友達に伝える。</p>	<p>友達の動きを見て見付けたよい動きや、行ってみて楽しいと感じた運動遊びの行い方を友達に伝える。</p> <p>用具を運ぶ運動遊びで、ボールの大きさや種類を変えたり、様々な運び方を試したりして選んだ行い方を、動作を交えながら友達に伝える。</p>
学びに向かう力、人間性等	
つまずきの例	手立て・配慮
<p>体を動かすことを好まない。</p> <p>友達と関わり合うことに意欲的になれない。</p>	<p>教室から友達と手をつないで体育館や運動場に移るなど、授業前から友達と関わりながら自然に運動遊びに加わっていくことができるようにする。</p> <p>ペアやグループで調子を合わせて動くことによって、気持ちも弾んでくることが実感できる運動遊びを準備したり、意欲が感じられる児童のつぶやきや動きを取り上げて共感したりする。</p>

(5) 楽しい学習とするための場の設定や規則、用具等の工夫

体を移動する運動遊び

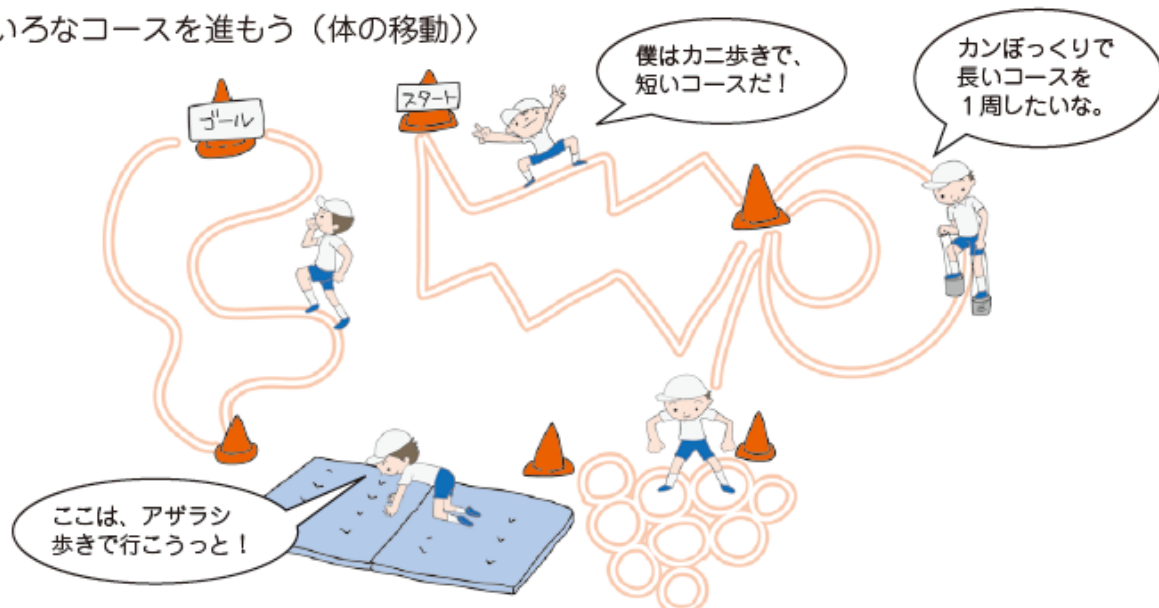


(体の移動)  
歩く、這うなどの動きをいろいろなコースでやってみよう。

(体の移動)  
跳ぶ動きを輪を使ってケンパのリズムでやってみよう。

(用具の操作)  
缶ぼっくりを操作しながら前へ進んでみよう。

〈いろいろなコースを進もう (体の移動)〉





## (6) 単元構想

### ①目指す子供の姿

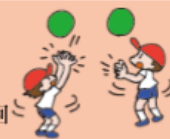
最初は、半分しか回れなかったけど、1回転しても転ばなくなりました。



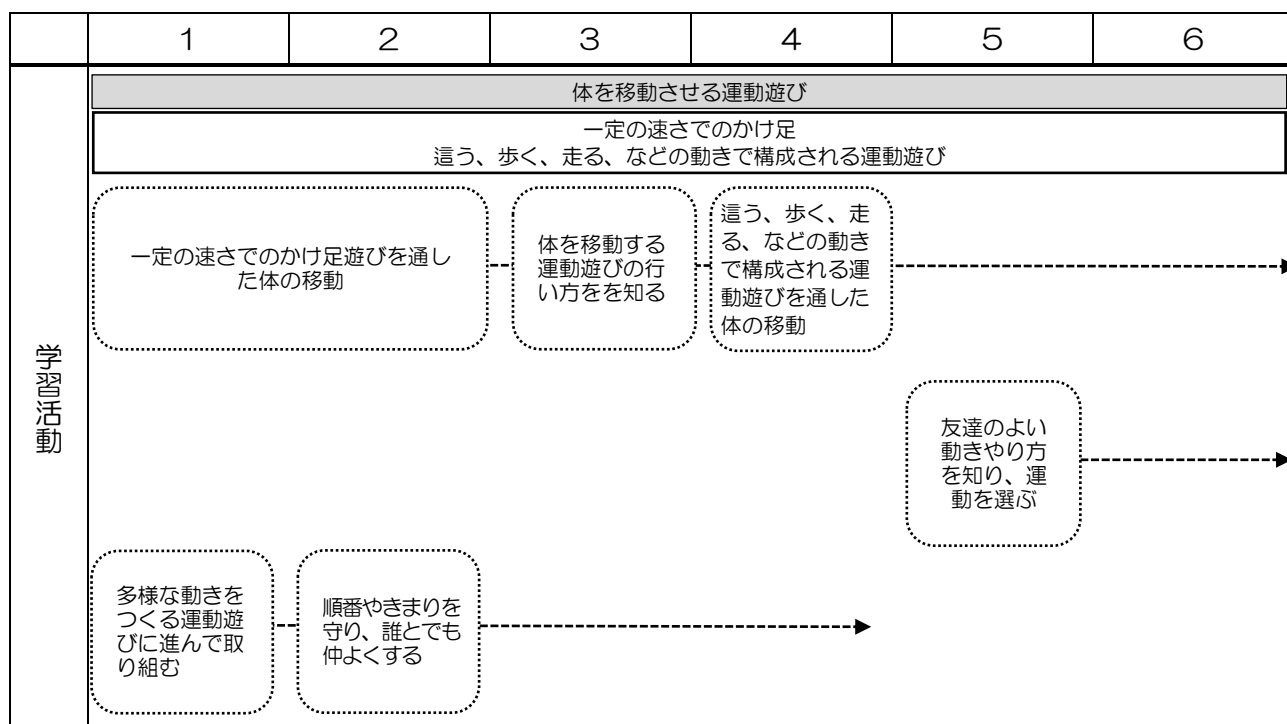
グループのみんなと約束を守って運動することができました。



〇〇くんは、ボールキャッチのとき、手をたたきながら1回転していました。ほくもやってみました。





### ②単元の流れ

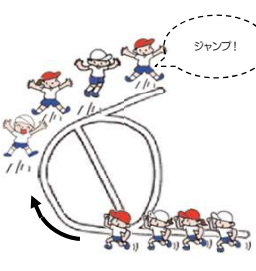


### ③単元計画及び指導と評価の計画

時間	(○) 重点的な指導内容、(●) 学習を深める活動	重点的指導事項	評価
1	○多様な動きをつくる運動遊びに進んで取り組むこと。 ○一定の速さでのかけ足などの運動遊びを通して、体を移動する動きを身に付けること。	学・人① 知・技⑤-2	
2	●一定の速さでのかけ足などの運動遊びを通して、体を移動する動きを身に付けること。		学・人①
3	○体を移動する運動遊びの行い方を知ること。 ○運動遊びをする際に、順番やきまりを守り、誰とでも仲よくすること。	知・技④ 学・人②	知・技④
4	○姿勢、速さ、リズム、方向などを変えて、這う、歩く、走る、跳ぶ、はねるなどの動きで構成される運動遊びを通して、様々な行い方で体を移動する動きを身に付けること。	知・技⑤-1	学・人②
5	○よい動きやり方を知って選ぶこと。	思・判・表①	思・判・表①
6	●選んだやり方で、楽しく体を移動する遊びに取り組む。		知・技⑤-1 知・技⑤-2

(8)展開例

時間	1 時間目 (全 6 時間)	
重点的指導事項	指導【学びに向かう力、人間性等①】 多様な動きをつくる運動遊びに進んで取り組むこと。	指導【知識・技能⑤-2】 一定の速さでのかけ足などの運動遊びを通して、体を移動する動きを身に付けること。
5	<p>○あいさつ ○準備運動 ・ジャックナイフストレッチ、股割り、押し相撲、ネコとねずみの鬼ごっこなど ※短い時間のかけ足となるが、健康観察を確実にし、単元に入る前に健康診断結果や既往症のチェックを行って置く。 ※準備運動にその場ジャンプやネコとネズミの鬼ごっこなどを取り入れ、主運動の前に一度心拍数が上がるような活動を行う。</p> <p style="border: 1px dashed black; padding: 2px;">【学習課題】運動遊びに進んで取り組み、無理がない速さで最後までかけ足ができるか挑戦しよう。</p>	
10  15  20	<p>《あなたは誰？かけ足ゲームのやり方を知る》</p> <p style="text-align: center;">【行い方の例】</p> <p>①4～5人組のグループを作る。 ②じゃんけんをして勝った人が前に立ち、残りの人はその人の後ろに背中が届く位置に横に並んで立つ。 ③スタートの合図で、全員が前向きになって一斉にその場かけ足をする。(前の人は後ろを振り向かないことを約束) ④後ろに並んでいる人で、声を出さずに前の人の肩をたたく人を決めて、その人は、前の人の肩をたたく。 ⑤前の人は、肩をたたいたと思う友達の名前を言う。 ⑥正解の時は、肩をたたいた人と入れ替わり、不正解の時はそのまま続ける。3回不正解が続いたら、3回目にタッチした人と交代する。 ※学級の実態によって2～3分程度の時間を設定する。</p>	 <p>※代表のグループにお手本をさせながら、行い方を知らせる。 ※テンポのよい音楽を鳴らしながら活動するなど、リズムに乗ってその場かけ足ができるよう工夫する。 ※その場かけ足であっても継続して行くと前に進んでいってしまうことが考えられるので、周りに邪魔なものがないか、別のチームとの間隔が開いているかなどを確認するよう押さえる。 ※その場かけ足は、腿を上げて手をしっかりと振り、最後まで止まらないよう押さえる。(無理なときは歩く)</p>
25	<p style="border: 1px dashed black; padding: 2px;">【課題に迫る発問】かけ足ゲームを行うときに大切なことは何かな？ 指導【学びに向かう力、人間性等①】</p> <p>※子供とやり取りをしながら、特に、友達と会話ができるぐらいの速さでもよいので、あきらめずに最後まで運動を続けることが大切であることを押さえる。また、そのことが健康で元気な体づくりにつながることを押さえる。 ※運動を楽しく行うためには、友達に文句を言ったり友達が嫌なことをしたりせず、約束を守って活動することが必要なことにも触れる。</p>	
30  35	<p>《あなたは誰？かけ足ゲームをもう一度やってみる》(動きながら)</p>  <p>※グループの隊形は変えず、先頭の子供の後ろを追いかける形で、場を自由に動きながら行う。その際、兄弟グループを決めて、交代して運動を行うこととし、互いの行い方を見合い、いい動きをしている友達に声をかけたり、最後まで進んで運動を行おうとしている子供を見つけて称賛したりするよう押さえる。</p>	<p>※やり方がわからないグループが見られる場合は、活動を止めて、再度、確認する。 ※子供のいい動きを称賛し、全体にも紹介し、いい動きを広げていく。 ※活動の場が広がるので、再度、安全面に留意すること、速くなり過ぎないようにして無理なく運動を続けることを指導する。 ※時間が来たら急に止まらず、先頭の人についてしばらく歩くように指導する。(教師が指示をする)</p>
40  45	<p>《整理運動》 ・手首・足首・首のストレッチ 《振り返り(学習カード記入、発表)》 ・友達のよい姿やよい動き、安全面に関する声掛けなどの姿を発表し合う。 ・最後まで進んで運動に取り組んでいた子供を紹介し、称賛する。</p> <p style="border: 1px dashed black; padding: 2px; text-align: center;">【まとめ】運動遊びを行うときは、無理をせず、最後まで進んで運動を行うことが大切だね。 また、最後まで進んで運動を行うことが健康で元気な体づくりにつながるんだね。</p> <p>《片付け》</p>	
評価事項	<p>図:文部科学省 小学校体育まるわかりハンドブック 参照</p>	

時間	2 時間目 (全 6 時間)	
重点的指導事項	●一定の速さでのかけ足などの運動遊びを通して、体を移動する動きを身に付けること。	
5 10 15 20 25 30 35 40 45	<p>○あいさつ ○準備運動 ・ジャックナイフストレッチ、股割り、押し相撲、ネコとねずみの鬼ごっこなど ※短い時間のかけ足となるが、健康観察を確実にし、単元に入る前に健康診断結果や既往症のチェックを行っておく。 ※準備運動にその場ジャンプやネコとネズミの鬼ごっこなどを取り入れ、主運動の前に一度心拍数が上がるような活動を行う。</p> <p>【学習課題】みんなで楽しく、無理がない速さで最後までかけ足ができるか挑戦しよう。</p> <p>【発問】今日のかけ足の仕方を紹介するよ。グループで仲良くやってみよう。</p> <p>《まねっこかけ足のやり方を知り、活動する》</p> <p>【行い方の例】</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>①4～5人組のグループを作る。(前時のグループ)</li> <li>②縦1列に並び、先頭の人の走る方向や動きをまねしながら走る。</li> <li>③その際、体育館の床の線上を目安としていろいろな方向に走り、他のグループと出会ったら右側によけて、声を出しながらハイタッチをして動きを続ける。</li> <li>④先頭の方は、走りながら手を挙げたりスキップを入れたり、向きを変えたり、動きを変えてよい。</li> <li>⑤教師の合図で先頭は列の一番後ろに回り、先頭を交代する。 ※学級の実態によって2～3分程度の時間を設定する。</li> </ol> <p>《前半の活動でのグループのいい動きを知る》</p> <p>※子供とやり取りをしながら、楽しい動きとなった動きの変化を出し合い、共有する。 ※最後まで走り続けることが大切であることを押さえ、友達と会話ができるぐらいの速さでもよいので、あきらめずに最後まで運動を続けようとしていた姿が見られた子供を紹介する。また、ハイタッチやグループ内の声掛け、安全面に留意した声掛けや動きなどが見られたグループも紹介し、称賛する。</p> <p>《場の工夫の仕方を知らせ、グループで場を加える》</p> <p>※フープ、三角コーン、長縄、お手玉などを用意し、グループで自由に配置し、床の線の上を走ることを基本としながら、先頭の方がコースを変えながら走ることを知らせる。次のような約束を教師が提示するとよい。(長縄は、養生テープやラインテープを使って動かないように床に貼る)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・フープや長縄は踏まないようにする</li> <li>・フープや三角コーンはクルクル回って走る方向を変える</li> <li>・長縄は、縄に沿って走る</li> <li>・お手玉は連続して間隔を開けて置き、ジグザグに走る</li> </ul> <p>《みんなで作った場を使って、まねっこかけ足をもう一度行う》</p> <p>※テンポのよい音楽を鳴らしながら活動するなど、リズムに乗ってかけ足ができるよう工夫する。 ※別のチームとの間隔が開いているかなど、安全面を確認するよう押さえる。 ※やり方がわからないグループが見られる場合は、活動を止めて、再度、確認する。 ※子供のいい動きを称賛し、全体にも紹介し、いい動きを広げていく。 ※最後は、教師が先頭となり、すべてのグループが縦に1列でついてくるように声をかけ、いろいろなコースでの走り方や動きを提示して走るなど、楽しさが増すように工夫する。</p>	 <p>※代表のグループにお手本をさせながら、行い方を知らせる。 ※テンポのよい音楽を鳴らしながら活動するなど、リズムに乗ってかけ足ができるよう工夫する。 ※周りに邪魔なものがないか、別のチームとの間隔が開いているかなどを確認するよう押さえる。 ※最後まで進んで運動を行うことを押さえる。 ※時間が来たらずに急に止まらず、先頭の人についてしばらく歩くように指導する。(教師が指示をする)</p> <p>評価【学びに向かう力、人間性等②】</p> <p>評価【学びに向かう力、人間性等②】</p> <p>図:文部科学省 小学校体育まるわかりハンドブック 参照</p>
評価事項	<p>評価【学びに向かう力・人間性等①】 多様な動きをつくる運動遊びに進んで取り組もうとする。(観察・発言、学習カード)</p>	


時間	3 時間目 (全 6 時間)	
重点的指導事項	指導【知識及び運動④】 体を移動する運動遊びの行い方を知ること。	指導【学びに向かう力、人間性等②】 運動遊びをする際に、順番やきまりを守り、誰とも仲よくすること。
5	<p>○あいさつ ○準備運動 ・ジャックナイフストレッチ、股割り、押し相撲、その場ジャンプ⇒まねっこかけ足。</p>  <p>【まねっこかけ足】(※2時参照)</p>	<p>ジャンプ!</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・体育館の床の線上を目安としていろいろな方向に走り、他のグループと出会ったら右側によけて、声を出しながらハイタッチをして動きを続ける。</li> <li>・先頭の人は、走りながら手を挙げたスキップを入れたり、向きを変えたり、動きを変えてよい。</li> <li>・教師の合図で先頭は列の一番後ろに回り、先頭を交代する。</li> </ul> <p>※学級の実態によって2～3分程度の時間を設定する。</p>
5	<p>【学習課題】 順番やきまりを守り、誰とも仲よく跳ぶ、跳ねる動きで楽しく運動遊びをしよう。</p>	
10	<p>【課題に迫る発問】 楽しく鬼遊びを行うために大切なことは何か？</p>	
10	<p>【考える例】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・順番や決まりを守る。</li> <li>・負けていても最後まであきらめずに活動する。</li> <li>・勝敗に関係なく進んで何度も運動に取り組む。</li> <li>・友達を応援する。</li> <li>・文句を言わない</li> </ul>	<p>※子供とやりとりをしながら、特に本時は、順番やきまりを守り、誰とも仲よくすることを押さえる。 ※その他の態度面の内容についても触れる。</p> <p>【楽しい遊びにするための約束例】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・進んで運動に取り組む ・友達のいい動きをほめる(ナイス、上手など)</li> <li>・友達の失敗を責めない。(ドンマイ、次がんばろう)</li> <li>・相手(相手チーム)の悪口を言わない。(当たり前、下手など)</li> <li>・味方同士で声を出し合って、いい雰囲気をつくる。</li> <li>・上手になるようにみんなで協力する。など</li> </ul>
15	<p>指導【学びに向かう力、人間性等②】</p>	
15	<p>【課題に迫る発問】 どんな遊びをやるか紹介するよ。みんなでやってみよう。</p>	
15	<p>※教師がやり方を紹介しながら、3つの跳ぶ・跳ねる遊びを行う。 《じゃんけん列車1》(グループでじゃんけんで勝って列を長くする)</p>	
20	<p>【行い方の例】</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>①4人～5人組のグループを組み、前の人の肩に両手をかけてグループで縦に並ぶ。</li> <li>②全員一斉に、前⇒後ろ⇒前・前・前のリズムに合わせて跳び、前に進む。(音楽(例：白くまのジェンカ)をかけながら教師がリズムを言う)</li> <li>③他のグループと出会ったら、先頭の人はじゃんけんをして、負けたら勝ったグループの後ろにつく。</li> <li>④③⇒④を繰り返し、教師が終了の合図を出したときに、先頭になっているグループが勝ち。</li> </ol>	 <p>ジャンプ!</p> <p>①前 ②後ろ ③前・前</p> <p>じゃんけんをして負けたら、勝ったグループの後ろにつく</p>
20	<p>※グループを指定してお手本をさせながらやり方を知らせる。</p>	
25	<p>《じゃんけん列車2》(グループでじゃんけんで勝ったら得点が増える)</p>	
25	<p>【行い方の例】</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>①4人～5人組のグループを組み、1人2本ずつヘアゴムを用意し、全員腕にかけておく。(グループの人数が違うときは、多い人数×2本で、グループのゴムの数をそろえる)</li> <li>②前の人の肩に両手をかけて、グループで縦に並ぶ。</li> <li>③全員一斉に、前⇒後ろ⇒前・前・前のリズムに合わせて跳び、前に進む。(音楽をかけながら教師がリズムを言う)</li> <li>④他のグループと出会ったら、先頭の人はじゃんけんをして、負けたら勝った人にゴムを渡す。ゴムの受渡しが終わったら、両方とも先頭の人は列の後ろに回り、先頭を交代する。</li> <li>⑤③⇒④を繰り返し、教師が終了の合図を出し、残っているゴムの本数の合計で順位を決める。</li> </ol>	<p>※他のグループと多くじゃんけんをして得点が増えたと勝つことを知らせ、グループで協力して跳ねたり跳んだりして動くよう押さえる。 ※得点により勝敗が決まるので、順番やきまりを守り、じゃんけんに負けたり動きがうまくできなかったりしても文句を言わず、誰とも仲よく活動するよう指導する。</p>
30	<p>《じゃんけん列車3》(じゃんけん列車2の跳ぶ方向を横にする)</p>	
35	<p>【行い方の例】</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>①4人～5人組のグループを組み、1人2本ずつヘアゴムを用意し、全員腕にかけておく。(グループの人数が違うときは、多い人数×2本で、グループのゴムの数をそろえる)</li> <li>②前の人の肩に両手をかけて、グループで縦に並ぶ。</li> <li>③全員一斉に、右⇒左⇒右・右・右(左・左・左)のリズムに合わせて跳び、横に進む。(教師が言うリズムに合わせて進みたい左右の方向を選ぶ)</li> <li>④他のグループと出会ったら、先頭の人はじゃんけんをして、負けたら勝った人にゴムを渡す。ゴムの受渡しが終わったら、両方とも先頭の人は列の後ろに回り、先頭を交代する。</li> <li>⑤③⇒④を繰り返し、教師が終了の合図を出し、残っているゴムの本数の合計で順位を決める。</li> </ol>	<p>※左右に跳びながら他のグループに近づくことが難しい場合は、先頭の人が前後左右を決めて、前に進むやり方(じゃんけん列車2のやり方)と左右に進むやり方(じゃんけん列車3のやり方)を混ぜて行うなど、動きのバリエーションが増えるよう、やり方を柔軟に変更させる。それでも難しい場合は、じゃんけん列車2のやり方でもう一度行う。</p>
35	<p>評価【知識及び技能④】</p>	
40	<p>《整理運動》</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・手首・足首・首のストレッチ</li> </ul> <p>《振り返り(学習カード記入、発表)》</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・学習カードで、やり方がわかったものに○を付けさせる。</li> <li>・楽しかったやり方を発表し合う。</li> <li>・順番や決まりを守って活動していた子供を紹介し、称賛する。</li> </ul>	
40	<p>評価【知識及び技能④】</p>	
45	<p>【まとめ】 楽しく跳んだり跳ねたりする運動遊びを行うためには、遊びの行い方を知って、順番や決まりを守って遊ぶことが大切だね。</p>	
45	<p>《片付け》</p>	
45	<p>図:文部科学省 小学校体育まるわかりハンドブック 参照</p>	
45	<p>評価【知識・技能④】</p>	
45	<p>体を移動する運動遊びの行い方がわかっている。(観察・発言、学習カード)</p>	



時間	4 時間目 (全 6 時間)	
重点的指導事項	<b>指導【知識・技能⑤-1】</b> 姿勢、速さ、リズム、方向などを変えて、這う、歩く、走る、跳ぶ、はねるなどの動きで構成される運動遊びを通して、様々な行い方で体を移動する動きを身に付けること。	
活動内容	5	○あいさつ ○準備運動 ・ジャックナイフストレッチ、股割り、押し相撲、その場ジャンプ⇒まねっこかけ足。  <ul style="list-style-type: none"> <li>・体育館の床の線上を目安としている異なる方向に走り、他のグループと出会ったら右側よけて、声を出しながらハイタッチをして動きを続ける。</li> <li>・先頭の人は、走りながら手を挙げたりスキップを入れたり、向きを変えたり、動きを変えてよい。</li> <li>・教師の合図で先頭は列の一番後ろに回り、先頭を交代する。</li> </ul> ※学級の実態によって2～3分程度の時間を設定する。
	10	<b>【学習課題】いろいろな跳んだり跳ねたりする動きで、宝運び競争をしよう。</b> ※教師がもともになるやり方（走る）を紹介しながら、3つの跳ぶ・跳ねる遊びを行う。 ≪走って宝運び競争≫ <b>【行い方の例】</b> ①4人～5人組のグループを組み、走る順番を決める。 ②スタートと折り返し地点を決め、スタート横にお手玉（人数×2個）を用意する。 ③お手玉を2個持って走り、折り返し地点にお手玉を置いてスタート地点に戻り、列の後ろを回って次走者の背中にタッチする。 次走者は、お手玉を持って準備しておき、タッチされたらスタートする。 ④最終走者が列を回ってスタート地点に戻り、全員が座ったらゴール。着順で競う。
	15	<b>【課題に迫る発問】新しいやり方を教えるよ。速く戻ってくるにはどんなことに気をつけられればいいかな？</b> ≪両足跳びで宝運び競争≫ <b>【行い方の例】</b> ①先に行った「走って宝運び競争」と同じやり方で、走るのではなく両足跳びで行う。 ②学級の実態に応じて、次の決まりの工夫例を紹介し、子供とやり取りをして決定する。 ・コースを変える ・グループで1人走ることができるラッキーマンあり ・往路は両足跳び、復路は走る ・全体のお手玉の数を増やす など
	20	≪ケンケン跳びで宝運び競争≫ <b>【行い方の例】</b> ①決まりの工夫も含め、「両足跳びで宝運び競争」と同じやり方で、ケンケン跳びで行う。 ②学級の実態に応じて、「走る」「両足跳び」の競争よりもコースの距離を短くする。
	25	<b>【考える例】</b> ○倒れないように手でバランスをとる。 ○腕を振り、勢いをつける。 ○無理をして大きく跳び過ぎない。 ○止まらずリズムよく跳ぶ。
	25	※全員で試し跳びをして、いい動きが見られた子供の動きを紹介し、いい動きを共有する。 ※うまく跳ぶことができない友達がいいたら、口伴奏でリズムを言ってあげたり次走者にタッチできるまで応援しながら待ってあげたりするとともに、負けても友達への責任したり文句を言ったりせず、勝敗を認めるよう指導する。
30	<b>指導【知識・技能⑤-1】</b> ≪両足跳びで宝運び競争≫を行う ※やり方がわからないグループが見られる場合は、活動を止めて、再度、確認する。 ※子供のいい動きを称賛し、全体にも紹介し、いい動きを広げていく。	
35	≪ケンケン跳びで宝運び競争≫を行う ※留意点は、「両足跳びで宝運び」と同様。 ※「両足跳びで宝運び競争」の決まりに工夫した決まりを加えると楽しさが増したり、勝敗の未確定性が図られたりすることから、競争の様子に合わせて教師が決まりを加える。	
40	≪整理運動≫ ・手首・足首・首のストレッチ ≪振り返り（学習カード記入、発表）≫ ・友達のいい動きを紹介し合う。 ・楽しかったやり方を発表し合う。 ・順番や決まりを守って活動していた子供を紹介し、称賛する。	
45	<b>【まとめ】跳んだり跳ねたりする運動遊びを行うためには、腕を使ってバランスをとったり、リズムよく動きを続けたりすることが大切だね。</b> ≪片付け≫	
評価事項	評価【学びに向かう力・人間性等②】 運動遊びをする際に、順番やきまりを守り、誰とでも仲よくしようとする。（観察・発言、学習カード）	



時間	5 時間目 (全 6 時間)							
重点的指導事項	<b>指導【思考力、判断力、表現力等①】</b> よい動きややり方を知って選ぶこと。							
5	○あいさつ ○準備運動 ・ジャックナイフストレッチ、股割り、押し相撲、その場ジャンプ⇒まねっこかけ足。	 <p>ジャンプ!</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・体育館の床の線上を目安としていろいろな方向に走り、他のグループと出会ったら右側によけて、声を出しながらハイタッチをして動きを続ける。</li> <li>・先頭の人は、走りながら手を挙げたりスキップを入れたり、向きを変えたり、動きを変えてよい。</li> <li>・教師の合図で先頭は列の一番後ろに回り、先頭を交代する。</li> </ul> <p>※学級の実態によって2～3分程度の時間を設定する。</p>						
	<b>【学習課題】 もっとやってみたいやり方を選んで、宝運び競争をしよう。</b>							
	<b>【発問】 前の時間に行った競争のやり方を組み合わせた宝運び競争のやり方を紹介するよ。</b>							
	<b>《両足跳びとケンケン跳びを選んで宝運び競争》</b>							
10	<b>【行い方の例】</b> ①前時に行った「宝運び競争」と同じやり方を基本とする。 ②スタート横にお手玉（人数×3個）を用意する。 ③跳び方は各自が選択することとし、1回につき、両足跳びをする人はお手玉1個、ケンケン跳びをする人はお手玉を2個を持つことができ、ケンケン跳びの人は半分の距離で折り返しができる。 ④スタート位置のお手玉がなくなり、最終走者が列を回ってスタート地点に戻り、全員が座ったらゴール。着順で競う。（態度得点を加えて順位を決める方法もある）	 <p>ケンケン跳びを行う人はお手玉を2個、両足跳び</p> <p>ケンケン跳びの人は半分の距離で、両足跳び</p> <p>※前時に学習したいい動きのポイント、順番や決まりを守り、友達の頑張りを応援して行うこと、を押さえる。</p>						
	<b>【課題に迫る発問】 もっとやってみたいやり方を選んで、宝運び競争をしよう。 ！！ 指導【思考力、判断力、表現力等①】</b>							
15	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th style="width: 33%;">【跳び方】</th> <th style="width: 33%;">【これまで行ってきたやり方】 【距離・お手玉の数】</th> <th style="width: 33%;">【コース】</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>           ○両足跳びorスキップ（どちらか）            ○ケンケン跳び            ○自由に選ぶ、全体で決める         </td> <td>           ○両足跳びもケンケン跳びも同じ            ○跳び方で変える         </td> <td>           ○直線コース            ○ぐねぐねコース            ○くるくるコース         </td> </tr> </tbody> </table>		【跳び方】	【これまで行ってきたやり方】 【距離・お手玉の数】	【コース】	○両足跳びorスキップ（どちらか） ○ケンケン跳び ○自由に選ぶ、全体で決める	○両足跳びもケンケン跳びも同じ ○跳び方で変える	○直線コース ○ぐねぐねコース ○くるくるコース
【跳び方】	【これまで行ってきたやり方】 【距離・お手玉の数】	【コース】						
○両足跳びorスキップ（どちらか） ○ケンケン跳び ○自由に選ぶ、全体で決める	○両足跳びもケンケン跳びも同じ ○跳び方で変える	○直線コース ○ぐねぐねコース ○くるくるコース						
20	※子供とやり取りをしながら、「跳び方」+「距離・お手玉の数」+「コース」から選んで全体の決まりを決める。その際、その決まりを選びたい理由を発言するように投げかけ、全体で共有する。 ※子供の考えが大きく分かれた場合は、学級の実態に応じて対戦するグループ同士で決めるなど工夫する。							
	<b>評価【思考力、判断力、表現力等①】</b>							
25	<b>《選んだ決まりの宝運び競争1》</b> （対戦チームを決めてor全体で競争） ※全体で選んで決めた（対戦グループごとに決めた）決まりで競争を行う。その際、学習のねらいが跳んだり跳ねたりする動きを高めることであり、いい動きができようすることを指導する。 ※よい姿やよい動き、声掛けが見られる子供を称賛し、全体で紹介する。 ※やり方がわからない子供がいなければ確認をし、必要な場合は、活動を止めて再度説明をする。							
30	<b>《選んだ決まりの宝運び競争2》</b> （競争1と同じグループとor全体で競争） ※競争1の決まりについて見直す必要がないか確認をし、実態に応じて変更をする。（必要な場合は教師が変更する） ※学習のねらいが跳んだり跳ねたりする動きを高めることを再度押さえ、いい動きができていた子供の動きを簡単に紹介してから活動を始める。 ※よい姿やよい動き、声掛けが見られる子供を称賛し、全体で紹介する。							
35								
40	<b>《整理運動》</b> ・手首・足首・首のストレッチ <b>《振り返り（学習カード記入、発表）》</b> ・学習カードに選択肢を準備し、自分が次やってみたい決まりを選んで○を付けさせる。（次時の競争の決まりへ生かす） ・楽しかったやり方を発表し合う。 ・順番や決まりを守って活動していた子供、いい動きが見られた子供を紹介し、称賛する。							
	<b>評価【思考力、判断力、表現力等①】</b>							
45	<b>【まとめ】 決まりを選んで、跳んだり跳ねたりする運動遊びをすると楽しくなるね。</b> 決まりを選ぶときは、跳び方や距離、コース、お手玉の数（得点の仕方）などから選ぶといいね。							
	<b>《片付け》</b>							
	図：文部科学省 小学校体育まるわかりハンドブック 参照							
45	<b>評価【思考力、判断力、表現力等①】</b> よい動きややり方を知って選んでいる。（観察・発言、学習カード）							

時間	6 時間目 (全 6 時間)	
重点的 指導 事項	●選んだやり方で、楽しく体を移動する遊びに取り組む。	
活 動 内 容	<p>○あいさつ ○準備運動 ・ジャックナイフストレッチ、股割り、押し相撲、その場ジャンプ⇒まねっこかけ足。</p>  <p>ジャンプ!</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・体育館の床の線上を目安としていろいろな方向に走り、他のグループと出会ったら右側によって、声を出しながらハイタッチして動きを続ける。</li> <li>・先頭の子は、走りながら手を挙げたりスキップを入れたり、向きを変えたり、動きを変えてよい。</li> <li>・教師の合図で先頭は列の一番後ろに回り、先頭を交代する。</li> </ul> <p>※学級の実態によって2～3分程度の時間を設定する。</p> <p>【学習課題】 みんなで、宝運び競争大会をしよう。</p> <p>評価【知識・技能⑤-2】</p>	
	<p>5</p> <p>10</p> <p>15</p> <p>20</p> <p>25</p> <p>30</p> <p>35</p> <p>40</p> <p>45</p> <p>「決まりを確認する」 ※前時の学習カードの記録に加え、これまでの遊びの様相や学級の実態から、教師が宝運び競争の決まりを決め、掲示して知らせる。 ※対戦相手と場のローテーションをあらかじめ決めておき、掲示して知らせ、協力して準備を行うよう押さえる。 ※良い動きだけでなく、態度面で大切にしたいことを確認する。 ※対戦相手を変えて、3回行う。 ※1回戦ごとに勝ち点＋態度点を得点とし、3回戦の総得点で順位を決めるなど、教師が決めて知らせる。</p> <p>「1回戦を行う」 ※いい動きをしている子供や、態度面の良い姿をみつけて称賛し、全体にも声掛けを行う。 ※動きがうまくできない子供が見られたときは、一緒に動きのポイントを確認する。 ※楽しさが半減している様子が見られたら、教師が決まりを変更を提案する。</p> <p>評価【知識・技能⑤-1】</p> <p>「2回戦を行う」 ※いい動きをしている子供や、態度面の良い姿をみつけて称賛し、全体にも声掛けを行う。 ※動きがうまくできない子供が見られたときは、一緒に動きのポイントを確認する。 ※楽しさが半減している様子が見られたら、教師が決まりを変更を提案する。</p> <p>評価【知識・技能⑤-1】</p> <p>「3回戦を行う」 ※いい動きをしている子供や、態度面の良い姿をみつけて称賛し、全体にも声掛けを行う。 ※動きがうまくできない子供が見られたときは、一緒に動きのポイントを確認する。 ※楽しさが半減している様子が見られたら、教師が決まりを変更を提案する。</p> <p>「整理運動」 ・手首・足首・首のストレッチ 「振り返り（学習カード記入、発表）」 ・遊びで見られた、友達のいい動きだけでなく、単元を通じた感想等についても発表し合う。 ・友達の良いところは、「○○さんの、●●が■●になっていた」というように、具体的に良い動きを紹介し合う。</p> <p>【まとめ】 跳んだり跳ねたりして移動する運動遊びでは、決まりを選んで行うと楽しく活動ができたね。また、止まらずにリズムよく跳ねたり腕を振って跳んだり、手でバランスをとったりするといい動きにつながったね。</p> <p>「片付け」</p> <p>図：文部科学省 小学校体育まるわかりハンドブック 参照</p>	
	<p>評価【知識・技能⑤-1】 姿勢、速さ、リズム、方向などを変えて、這う、歩く、走る、跳ぶ、はねるなどの動きで構成される運動遊びを通して、様々な行い方で体を移動する動きを身に付けること。（観察）</p>	<p>評価【知識・技能⑤-2】 一定の速さでのかけ足などの運動遊びを通して、体を移動する動きを身に付けること。（観察）</p>

#### 4 単元指導計画及び展開例

【2月】

単元名 跳び箱を使った運動遊び (B 器械運動) 全8時間

##### (1) 単元のねらい

知・技 : 跳び箱を使った運動遊びでは、その行い方を知り、跳び乗りや跳び下り、手を着いてのまたぎ乗りやまたぎ下りをする事ができる。

思・判・表 : 器械・器具を用いた簡単な遊び方を工夫するとともに、考えたことを友達に伝えることができる。

学・人 : 運動遊びに進んで取り組み、順番やきまりを守り誰とでも仲よく運動をしたり、場や器械・器具の安全に気を付けたりすることができる。

##### (2) 運動の仕方等

跳び箱を使った運動遊びでは、跳び箱を使って跳び乗りや跳び下りをしたり、馬跳びやタイヤ跳びをしたりするなどして遊ぶ。

##### (3) 指導に際して教師が持っておきたい知識 (学年の発達段階に合わせた言葉かけを)

跳び越し	○踏み切り ・助走から片足で踏み切る。	○跳び方 ・足を前に出すと、遠くまで跳べる。	○着地 ・腰と膝を軽く曲げて着地する。	
支持でまたぎ乗り	○踏み切り ・数歩の助走から両足で踏み切る。	○着手 ・跳び箱に両手を着いて、またぎ乗る。	○支持 ・またいだ姿勢で、腕で支えて体重を移動させる。 ・手より肩、肩より頭を前にするとより進む。	○着地 ・腰と膝を軽く曲げて着地する。

##### (4) 子供の実態に応じて楽しい活動にする配慮や、友達に伝える場面で押さえてほしいことの例

知識及び技能		思考力、判断力、表現力		学びに向かう力、人間性等	
つまずきの例	手立て・配慮	他者に伝える場面	内容例	つまずきの例	手立て・配慮
○踏み越し跳びや手を着いてのまたぎ乗りやまたぎ下り、手を着いての跳び乗りや跳び下りが苦手。	・高さを低くしたり、跳び箱の手前に台を置いて跳び乗りやすくしたりして、手で支えたり、跳んだりする動きが身に付く	○友達のよい動きを伝える。	・友達のよい動きを擬態語や擬音語で表現したり、学習カードに書いたりする。	○怖くて運動遊びに取り組めない。	・器械・器具の高さを変えたり、痛くないように配慮した場を設定したりして、条件を変えた場を複数設定して選択できるようにする。

	ように場を設定する。			○自信がもてない。  ○恥ずかしがる。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・成功回数が多くなる簡単な運動遊びを取り入れたり、できたことを称賛したりして、肯定的な働きかけができるようにする。</li> <li>・二人組で手をつないで跳び下りたり、集団で転がったりできる運動遊びを取り入れたりして、友達と一緒に運動遊びをする楽しさに触れることができるようにする。</li> </ul>
--	------------	--	--	---------------------------	--

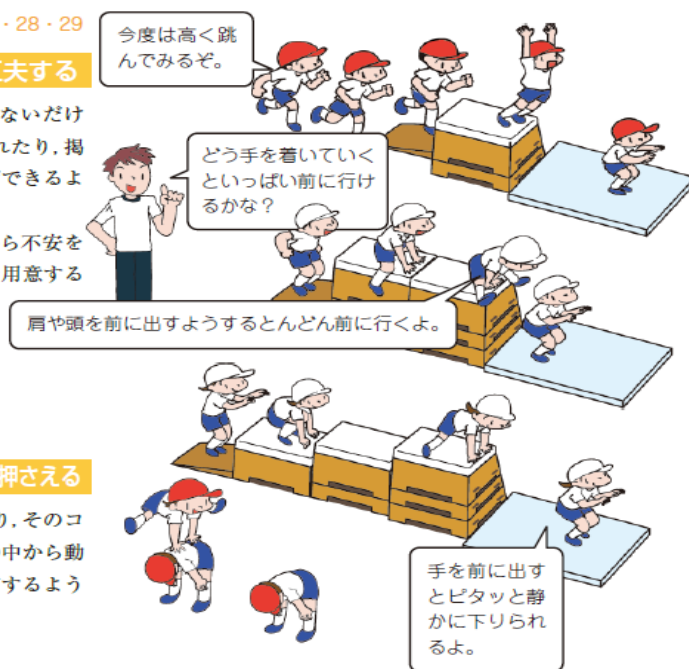
### (5) 楽しい学習とするための場の設定や規則、用具等の工夫

指導の充実のために → 解説 P.14・15・28・29

#### 楽しく活動できるように運動の場を工夫する

跳び箱運動は、児童が日頃あまり接する機会がないだけに、馬跳びやタイヤ跳びなどの運動遊びを取り入れたり、掲示物を用意したりして、動き方や遊び方をイメージできるようにすることが大切です。

跳び箱の固さや着地の位置が見通せないことから不安を感じる児童もいるので、易しい課題の場や補助具を用意することも大切です。



#### よい動きを共有するために動きのポイントを押さえる

児童が踏み切りや支持などの動きを身に付けたり、そのコツに気付くことができるように、児童の運動遊びの中から動きのポイントを具体的にに取り上げ、学級全体で共有するようにします。

踏み越し跳び～片足で踏み切って跳び箱に跳び乗ったり、ジャンプして跳び下りたりすること～

足を前に出すと遠くまで行けるよ。

怖いから、少しずつ前に行ってから跳び下りよう。

下りときは腰とひざを軽く曲げるといいよ。

動きのポイント  
・助走→踏み切り→着地が途切れずにできるようにします。

支持でまたぎ乗り・またぎ下り

～数歩の助走から両足で踏み切り、跳び箱に両手を着いてまたぎ乗ったり、またいだ姿勢で腕を支点に体重を移動させてまたぎ下りたりすること～

動きのポイント  
・助走→踏み切り→着手の流れが途切れられないようにします。

手より肩。肩より頭を前にすると、いっぱい前に行けるな。

指導のねらいに合わせて言葉かけを具体的にする

児童が友達と仲よく、跳び箱を使って踏み切りや支持などの運動遊びを夢中になってしたり、いろいろな姿勢で跳び箱を越す動きを工夫して楽しんだりすることができるように、指導のねらいを明確にし、学習を方向付ける具体的な言葉かけを行うようにします。

着地がピタッと止まっているね。とび下りと同じだね。

(6) 単元構想

①目指す子供の姿

腕でしっかり支えて、リズムよくどんどん前に行けるようになりました。



跳び箱がずれたときに元の場所に戻したら、友達に「ありがとう」って言ってもらいました。

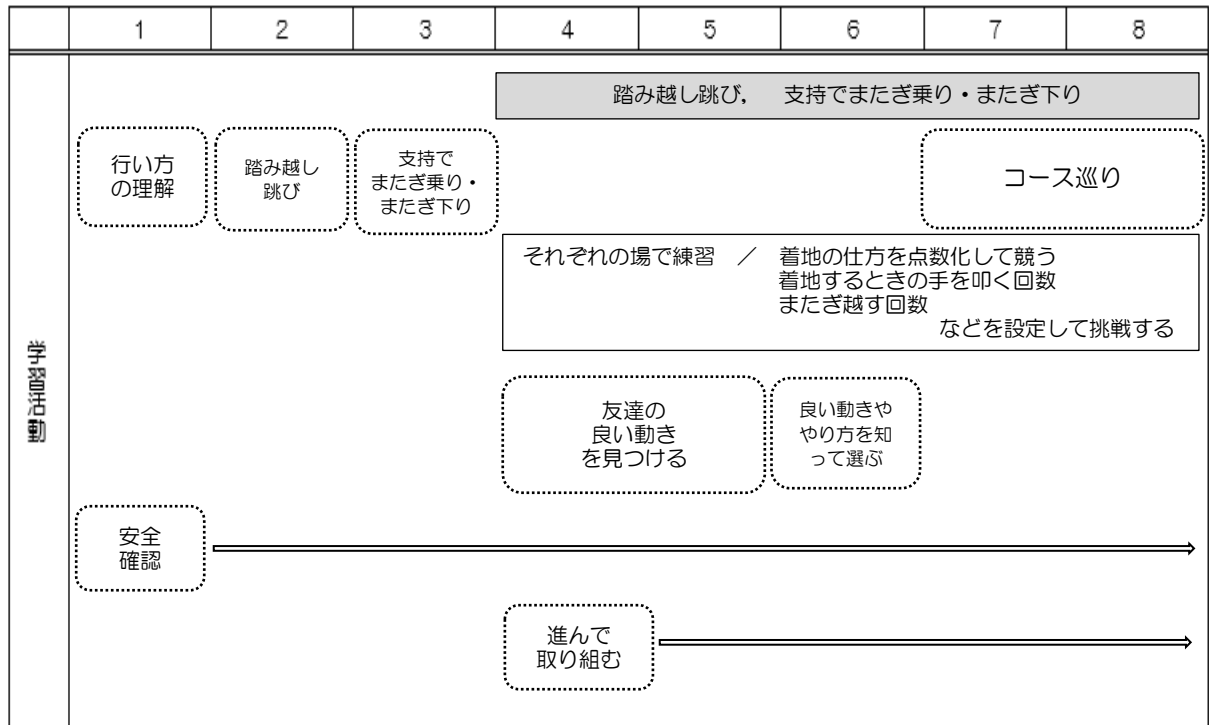


跳び箱をつなげたら、大変だったけど、手でぐっと押すとうまく進むことがわかりました。





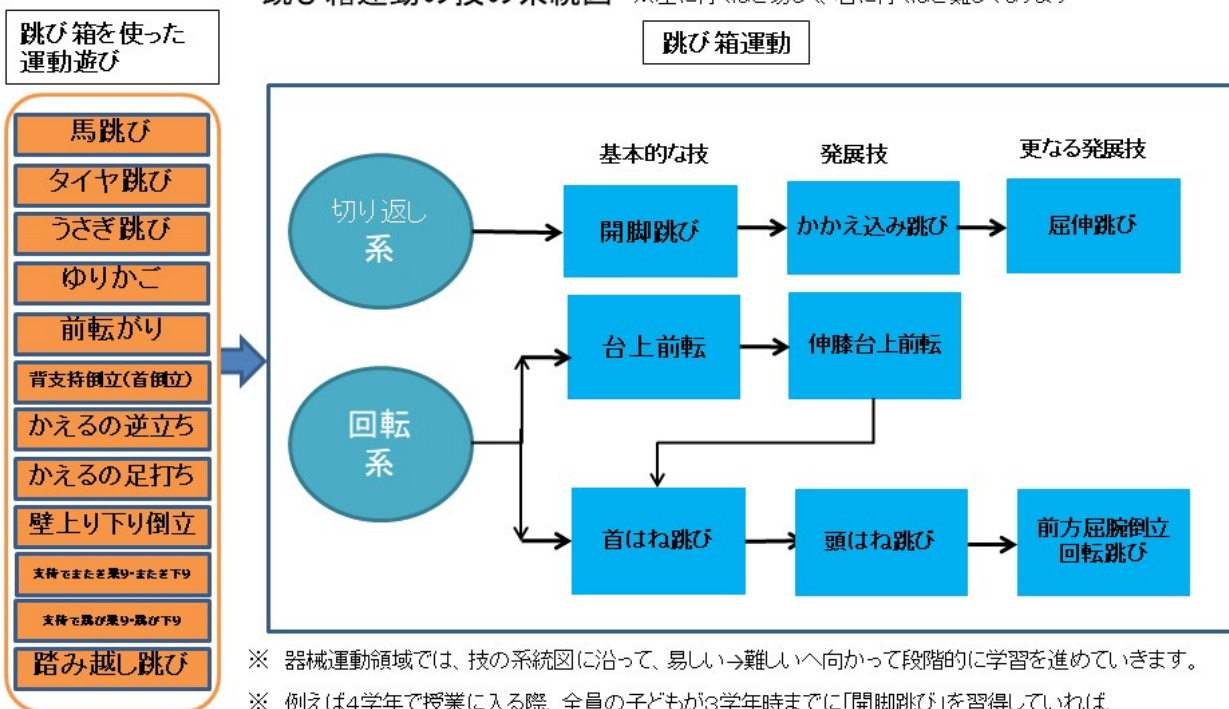
## ②単元の流れ



## ③単元計画及び指導と評価の計画

時間	(○) 重点的な指導内容, (●) 学習を深める活動	重点的指導事項	評価
1	○跳び箱を使った運動遊びの行い方を知る。 ○場の安全を確かめる。	知・技⑮ 学・人④	
2	○踏み越し跳びの仕方が分かる。	知・技⑯	知・技⑮
3	○友達の良い動きを見つける。 ○進んで取り組む。	思・判・表① 学・人①	思・判・表①
4	○支持でまたぎ乗り・またぎ下りの仕方が分かる。	知・技⑰	学・人④
5	○友達の良い動きを見つける。	思・判・表①	思・判・表① 学・人①
6	○良い動きややり方を知って選ぶ。	思②	思②
7	●コース巡りを行う。		知・技⑯ 知・技⑰
8	●コース巡りを行う。		知・技⑯ 知・技⑰

跳び箱運動の技の系統図 ※左に行くほど易しく、右に行くほど難しくなります



※ 器械運動領域では、技の系統図に沿って、易しい→難しいへ向かって段階的に学習を進めていきます。





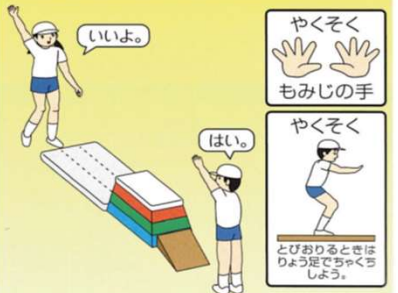

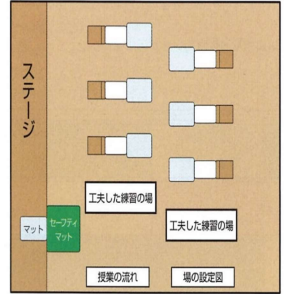
※ 例えば4学年で授業に入る際、全員の子もが3学年時までに「開脚跳び」を習得していれば、切り返し系の発展技「かかえ込み跳び」から、授業を開始してよいことになります。

※ 同じ系統である「切り返し系」もしくは「回転系」の基本的な技→発展技→更なる発展技と取り組みます。



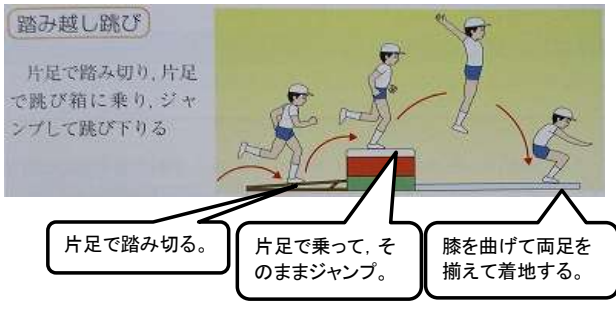
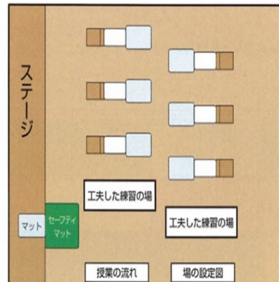
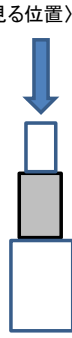
※ 「易しい場」↔「平坦な場」を繰り返すことにより、技のできばえを確認し、技のポイントや練習方法を見直しながら学習を進め、技の習得につなげていきます。

※ 少なくとも、中学年で基本的な技を1つ、高学年で発展技を1つはできるようになることをめざします。

(8) 展開例


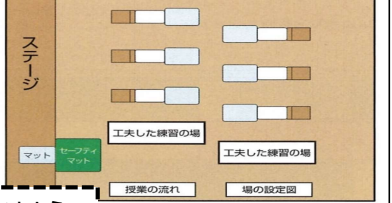
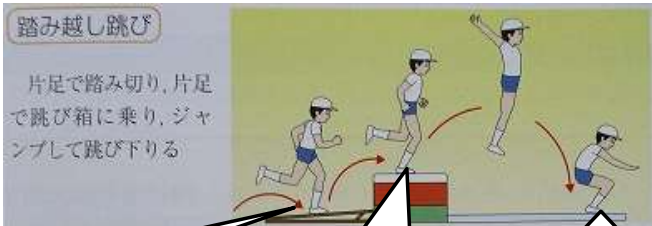

時間	1 時間目 (全 8 時間)	
重点的指導事項	指導【知識及び技能⑮】 跳び箱を使った運動遊びの行い方を知る。	指導【学びに向かう力、人間性等④】 場の安全を確かめる。
15	<p>準備運動 共通メニュー (ケンパー跳び・うさぎ跳び・カエルの足打ち)</p> <p>体育館いっばいに広がって準備運動を行う →その場で共通メニューも行う ※声を出し合いながら、元氣よく行う ※音楽は意欲アップに効果的</p>	 <p>①「ケン・ケン・パー」のリズムで跳びながら前へ進む ②慣れてきたら、1歩1歩を大きく踏み出して「ケン・ケン・パー」で進むようにする</p>  <p>①両手を肩幅に開いてマットに着き、着いた手の少し前を見る ②両足をそろえてマットを蹴り、腰を高く上げる ③できるようになったら、片足で踏み切って行う また、足をたたかようにして、回数を増やすようにする</p>  <p>①前方に跳んで両手を着き、体を起こして着地する ②できるようになってきたら、前方に大きく跳んで両手を着き、手を着いた位置よりさらに前方に着地する</p>
20	<p>場の設定を図で確認する 場の準備を行う</p> <p>※1つの跳び箱に4～6人になるようにグループや跳び箱を用意する。 ※準備、片付けの役割分担をして場の準備を行う。 ※基本の2人組を決め、運ぶもの大きさにより、×2、×3と組み合わせを増やす。 ※今日は全て2段の場とする。</p>	<p>【学習課題】ピョンピョンランドでの約束を知ろう。</p> <p>(運ぶときのポイント) 2人もしくは4人で1枚をもつようにする 一方通行にして運ぶようにすると安全にスムーズに運べる。</p> <p>[キャスト付きの板がない場合の運び方] (1段目の運び方) (2段目の運び方)</p>  <p>跳び箱は1段目を2人で運ぶ。その際、裏返しにして安定した状態で運ぶようにするとよい。またそれ以外の段は、2人でまとめて運ぶようにするとよい。</p>
22	<p>場の安全確認と、試技前の安全確認の行い方を知る。</p> <p>指導【学びに向かう力、人間性等④】</p> <p>【安全確認】 ・跳び終わった後は、マットなどのずれを直すなど、場の安全を確認してから、次の人へ合図を送ります。</p> <p>指導【知識及び技能⑮】</p>	<p>安全に跳ぼう。</p>  <p>「いいよ。」 「はい。」</p> <p>やくそく もみじの手 やくそく</p> <p>とびおるときは、よりよ足でちかちししよう。</p> <p>滑り止めマットを跳び箱とマットの両方に重なるように置くことで、さらにマットがずれにくくなる</p>
32	<p>跳び方を知って、練習する。</p> <p>踏み越し跳び～片足で踏み切って跳び箱に飛び乗ったり、ジャンプして跳び下りたりすること～</p>  <p>足を前に出すと速くまで行けるよ。 怖いから、少しずつ前に行ってから跳び下りよう。 下りるときは腰とひざを軽く曲げるといいよ。 動きのポイント ・助走→踏み切り→着地が途切れずに行けるようになります。</p> <p>片足で踏み切る。 片足で乗って、そのままジャンプ。 膝を曲げて両足を揃えて着地する。</p>	<p>&lt;場の設定の例&gt;</p>  <p>ステージ マット 工夫した練習の場 工夫した練習の場 授業の流れ 場の設定図</p>
37	<p>【まとめ】約束を守って、3つのポイントに気をつけて跳ぶと、安全に楽しくできるようになるね。</p> <p>振り返り(学習カード記入、発表) ※安全に活動するために、どんなことに気をつけたかを発表させる。 ※話形を例示しておくとう発表がスムーズにできる。</p>	
45	<p>整理運動(手首・足首・首のストレッチ) ※ゆっくりと、使った部位をしっかりと伸ばしたり、曲げたりさせる。 片付け</p>	
評価事項		

(8) 展開例

時間	2 時間目 (全 8 時間)
重点的指導事項	<p>指導【知識及び技能⑯】 踏み越し跳びの仕方が分かる。</p>
5	<p>準備運動 共通メニュー(ケンパー跳び・うさぎ跳び・カエルの足打ち)</p> <p>体育館いっばいに広がって準備運動を行う →その場で共通メニューも行う ※声を出し合いながら、元気よく行う ※音楽は意欲アップに効果的</p> 
10	<p>場の設定を図で確認する 場の準備を行う</p> <p>※1つの跳び箱に4~6人になるようにグループや跳び箱を用意する。 ※準備、片付けの役割分担をして場の準備を行う。</p> 
12	<p><b>【学習課題】</b> 3つのポイントを確認めながら、踏み越し跳びをしよう。(足でピョン)</p>
活動内容	<p>場の安全確認と、試技前の安全確認の行い方を確認する。 前時の上手に跳ぶためのポイントを確認する。</p> <p>指導【知識及び技能⑯】 練習する。</p> <p>※①「片足踏切」 ②「片足で乗ってジャンプ」 ③「両足で着地」 の3つを途切れずにできている児童を見つける。</p> <p>※着地までを美しくすることが大事。</p> <p>踏み越し跳び 片足で踏み切り、片足で跳び箱に乗り、ジャンプして跳び下りる。</p>  <p>〈場の設定の工夫〉 跳び箱の位置を体育館中央に向かって助走をとるように設定することで、児童の運動方向が同じになり、教師が多くの児童の動き</p> 
18	<p><b>【課題に迫る発問】</b> ○○さんは、どんなリズムで踏み切っているかな。</p>
30	<p>上手な児童に試技をさせて、みんなで見ながら、リズムを板書にまとめる。</p> <p>↓ 「トントーン・パツ」のリズム ↓ 練習する。 ※友達にチェックしてもらおう。</p> <p>評価【知識及び技能⑮】</p> <p>〈跳ぶ方向と見る位置〉</p>  <p>跳び箱の横でチェックが終わったら、踏み板の横で、その次の人をチェックして、「Ok。」、「もう少しトーンを伸ばして」などの声をかけてから、跳ぶ列に並ぶ。</p> <p>跳び終わった児童は、マットのずれを直し、次の人へ合図を送る。次の人をチェックして、「両足で着地できてるよ。」、「トーンが長くできてるね。」などの声かけをしてから、隣に移る。</p>
30	<p><b>【まとめ】</b> 3つのポイントを確認めながら練習すると、踏み越し跳びが上手になるね。</p>
35	<p>振り返り(学習カード記入、発表) ※どのポイントに気をつけて練習したのかを発表させる。 ※話形を例示しておくとな発表がスムーズにできる。</p>
45	<p>整理運動(手首・足首・首のストレッチ) ※ゆっくりと、使った部位をしっかりと伸ばしたり、曲げたりさせる。 片付け</p>
評価事項	<p>評価【知識及び技能⑮】 跳び箱を使った運動遊びの行い方がわかっていたか。(観察)</p>

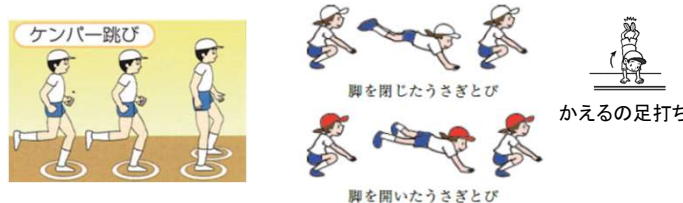

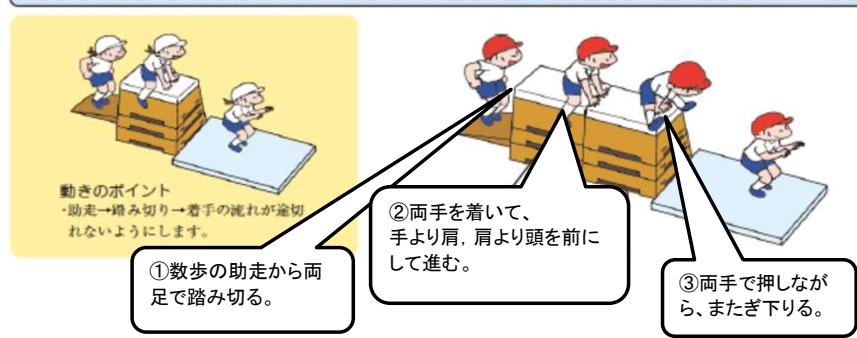


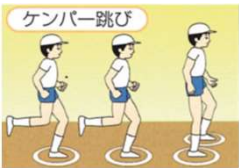
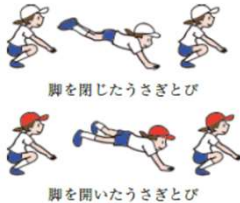

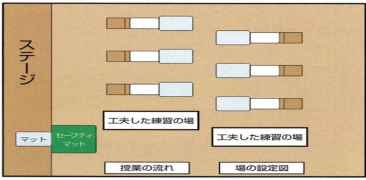

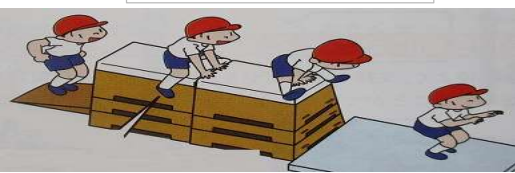
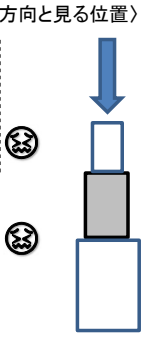
(8) 展開例

時間	3 時間目 (全 8 時間)	
重点的指導事項	指導【思考力、判断力、表現力①】 友達の良い動きを見つける。	指導【学びに向かう力、人間性等①】 進んで取り組む。
5	<p>準備運動 共通メニュー(ケンパー跳び・うさぎ跳び・カエルの足打ち)</p> <p>体育館いっばいに広がって準備運動を行う →その場で共通メニューも行う ※声を出し合いながら、元気よく行う ※音楽は意欲アップに効果的</p> 	
12	<p>場の設定を図を確認する 場の準備を行う ※1つの跳び箱に4~6人になるようにグループや跳び箱を用意する。 ※準備、片付けの役割分担をして場の準備を行う。</p> <div data-bbox="507 533 1008 645" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>※踏み越し跳びコース(跳び箱1台)と 支持でまたぎ乗りまたぎ下りコース(跳び箱2~3台)をつくる。</p> </div> 	<p>【学習課題】ピョンピョンランドで友達のいい動きを見つけよう。</p> <p>【課題に迫る発問】友達のどこを見ると、いい動きを見つけることができますか。</p> <p>・それぞれのポイントを見るといい。 ・止まらないように着地まで動けるといい。</p> <p>【踏み越し跳び】</p>  <p>片足で踏み切り、片足で跳び箱に乗り、ジャンプして跳び下りる</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>①片足で踏み切る。</li> <li>②片足で乗って、そのままジャンプ。</li> <li>③膝を曲げて両足を揃えて着地する。</li> </ol>
30	<p>進んで練習しよう。</p> <p>指導【学びに向かう力、人間性等①】</p> <p>付箋に、友達のよい動きと自分の名前を書いて、その友達の学習カードに貼る。</p> <p>指導【思考力、判断力、表現力①】 場の設定を確認して、試行前の設定確認のいい方を確認する。</p>	<p>〈跳ぶ方向と見る位置〉</p>  <p>跳び箱の横でチェックが終わったら、踏み板の横で、その次の人をチェックして、「片足で踏み切れていたよ。」などの声をかけてから、跳ぶ列に並ぶ。</p> <p>跳び終わった児童は、マットのずれを直し、次の人へ合図を送る。 次の人をチェックして、「両足が揃うといいね。」などの声かけをしてから、隣に移る。</p>
35	<p>【まとめ】動きのポイントになっているところを見ると、いい動きを見つけられるね。</p> <p>振り返り(学習カード記入、発表) ※どのポイントに気をつけて練習したのか発表させる。 ※話形を例示しておくとう発表がスムーズにできる。</p> <p>評価【思考力、判断力、表現力①】</p>	
45	<p>整理運動(手首・足首・首のストレッチ) ※ゆっくりと、使った部位をしっかり伸ばしたり、曲げたりさせる。 片付け</p>	
評価事項	<p>評価【思考力、判断力、表現力①】 友達の良い動きを見つけていたか。(学習カード・観察)</p>	

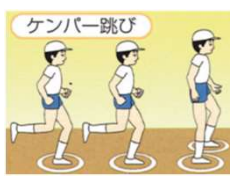

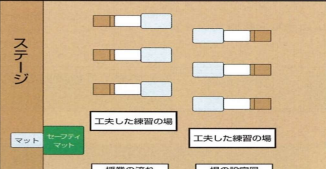
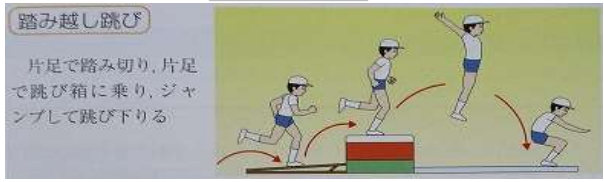

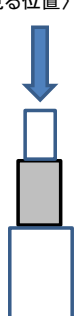


(8)展開例


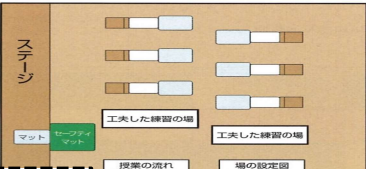
<p>時間</p> <p>重点的指導事項</p> <p>5</p> <p>12</p> <p>活動内容</p> <p>30</p> <p>35</p> <p>45</p> <p>評価事項</p>	<p style="text-align: center;">4 時間目 (全 8 時間)</p> <p>指導【知識及び技能①】 支持でまたぎ乗り・またぎ下りの仕方が分かる。</p> <p>準備運動 共通メニュー(ケンパー跳び・うさぎ跳び・カエルの足打ち) 体育館いっばいに広がって準備運動を行う →その場で共通メニューも行う ※声を出し合いながら、元気よく行う ※音楽は意欲アップに効果的</p>  <p>場の設定を図で確認する 場の準備を行う ※1つの跳び箱に4～6人になるようにグループや跳び箱を用意する。 ※準備、片付けの役割分担をして場の準備を行う。</p>  <p>指導【知識及び技能①】</p> <p>【学習課題】支持でまたぎ乗り・またぎ下りの仕方を知ろう。(手でピオン)</p> <p>【課題に迫る発問】支持でまたぎ乗り・またぎ下りをするためのポイントがいくつあるかな。</p> <p>支持でまたぎ乗り・またぎ下り ～数歩の助走から両足で踏み切り、跳び箱に両手を着いてまたぎ乗ったり、またいだ姿勢で跳を支点に体重を移動させてまたぎ下りたりすること～</p>  <p>動きのポイント ・助走→踏み切り→着手の流れが途切れないようにします。</p> <p>①数歩の助走から両足で踏み切る。</p> <p>②両手を着いて、手より肩、肩より頭を前にして進む。</p> <p>③両手で押しながら、またぎ下りる。</p> <p>3つのポイントに気をつけて、約束を守って練習しよう。</p> <p>評価【学びに向かう力、人間性等④】</p> <p>跳び箱の横でチェックが終わったら、踏み板の横で、その次の人をチェックして、「<b>両足で踏み切っていたよ。</b>」などの声をかけてから、跳ぶ列に並ぶ。</p> <p>跳び終わった児童は、マットのずれを直し、次の人へ合図を送る。次の人をチェックして、「<b>肩も頭もよく前に出ていたよ。</b>」などの声かけをしてから、隣に移る。</p> <p>【まとめ】3つのポイントを確かめながら練習すると、またぎ乗りまたぎ下りが上手になるね。</p> <p>振り返り(学習カード記入、発表) ※友達のだんな動きがよかったか発表させる。 ※話形を例示しておくとな発表がスムーズにできる。</p> <p>整理運動(手首・足首・首のストレッチ) ※ゆっくりと、使った部位をしっかりと伸ばしたり、曲げたりさせる。 片付け</p> <p>評価【学びに向かう力、人間性等④】 場の安全を確かめていたか。(観察)</p>
---	---

(8)展開例	
時間	5 時間目 (全 8 時間)
重点的 指導事項	指導【思考力、判断力、表現力①】 友達の良い動きを見つける。
5	<p>準備運動 共通メニュー(ケンパー跳び・うさぎ跳び・カエルの足打ち)</p>    <p>体育館いっばいに広がって準備運動を行う →その場で共通メニューも行う</p> <p>※声を出し合いながら、元気よく行う ※音楽は意欲アップに効果的</p>
12	<p>場の設定を図で確認する 場の準備を行う</p> <p>※1つの跳び箱に4～6人になるようにグループや跳び箱を用意する。 ※準備、片付けの役割分担をして場の準備を行う。</p>  <p>※踏み越し跳びコース(跳び箱1台)と 支持でまたぎ乗りまたぎ下りコース(跳び箱2～3台)をつくる。</p>
活 動 内 容	<p>【学習課題】ピョンピョンランドで友達のいい動きを見つけよう。</p> <p>【課題に迫る発問】大きな動きになるように、どんなことができますか。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ジャンプして手を上にあげられる。</li> <li>・ジャンプして手をたたける。</li> <li>・跳び箱から遠くで着地できる。</li> <li>・跳び箱の奥にてをつくことができる。</li> <li>・またぐ回数をすくなくできる。</li> <li>・跳び箱から遠くで着地できる。</li> </ul> <p>【踏み越し跳び】</p>  <p>片足で踏み切り、片足で跳び箱に乗り、ジャンプして跳び下りる</p> <p>【支持でまたぎ乗りまたぎ下り】</p>  <p>進んで練習しよう。</p> <p>指導【思考力、判断力、表現力①】</p> <p>付箋に、友達のよい動きと自分の名前を書いて、その友達の学習カードに貼る。</p> <p>場の安全確認と、試技前の安全確認の行い方を確認する。</p> <p>評価【学びに向かう力、人間性等①】</p> <p>〈跳ぶ方向と見る位置〉</p>  <p>跳び箱の横でチェックが終わったら、踏み板の横で、その次の人をチェックして、「高くジャンプできてたよ。」などの声をかけてから、跳ぶ列に並ぶ。</p> <p>跳び終わった児童は、マットのずれを直し、次の人へ合図を送る。次の人をチェックして、「遠くに着地できてたよ。」などの声かけをしてから、隣に移る。</p>
30	<p>【まとめ】友達が工夫したポイントをさがすと、いい動きを見つけられるね。</p>
35	<p>振り返り(学習カード記入、発表) ※友達のどの動き・工夫がよかったかを発表させる。 ※話形を例示しておくとな発表がスムーズにできる。</p> <p>評価【思考力、判断力、表現力①】</p>
45	<p>整理運動(手首・足首・首のストレッチ) ※ゆっくりと、使った部位をしっかりと伸ばしたり、曲げたりさせる。 片付け</p>
評価事項	<p>評価【思考力、判断力、表現力①】 友達の良い動きを見つけていたか。(学習カード・観察)</p> <p>評価【学びに向かう力、人間性等①】 進んで取り組んでいたか。(観察)</p>

(8) 展開例




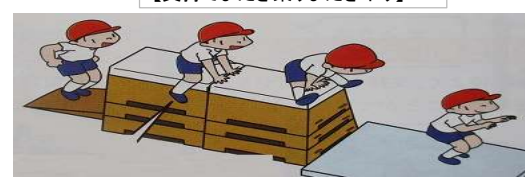
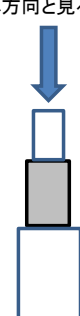
時間	6 時間目 (全 8 時間)		
重点的指導事項	<div style="border: 2px dashed black; padding: 5px;"> <b>指導【思考力、判断力、表現力②】</b>                      良い動きややり方を知って選ぶ。                 </div>		
5	準備運動 共通メニュー(ケンパー跳び・うさぎ跳び・カエルの足打ち)  体育館いっばいに広がって準備運動を行う →その場で共通メニューも行う  ※声を出し合いながら、元気よく行う ※音楽は意欲アップに効果的		
12	場の設定を図を確認する 場の準備を行う ※1つの跳び箱に4~6人になるようにグループや跳び箱を用意する。 ※準備、片付けの役割分担をして場の準備を行う。		
活動内容	<div style="border: 2px dashed black; padding: 5px; text-align: center;"> <b>【学習課題】</b> ピョンピョンランドでの、よい動きややり方を知って選ぶ。                 </div> <div style="border: 2px dashed black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px 0;"> <b>【課題に迫る発問】</b> 前の時間、どんな動きがよかったですか。                 </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;">                     ・ジャンプして手を耳に着けてあげる上げる。                      ・ジャンプして手を3回たたく。                      ・マットの上の青いテープに着地する。                 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;">                     ・またぎ1回で緑テープまで進む。                      ・3回またいで下りる。                      ・マットの上の赤いテープに着地する。                 </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin: 10px 0;"> <div style="text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">【踏み越し跳び】</div>  </div> <div style="text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">【支持でまたぎ乗りまたぎ下り】</div>  </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; margin-top: 20px;"> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; width: 45%;">                 付箋に、友達のよい動きと自分の名前を書いて、その友達の学習カードに貼る。  <b>指導【思考力、判断力、表現力①】</b>                  場の安全確認で、試技前の安全確認の1つの方を確認する。             </div> <div style="width: 45%;"> <p style="text-align: center;">〈跳ぶ方向と見る位置〉</p>  <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-top: 10px;">                     跳び箱の横でチェックが終わったら、踏み板の横で、その次の人をチェックして、「<b>またぎで線まで行っていたよ。</b>」などの声をかけてから、跳ぶ列に並ぶ。                 </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-top: 10px;">                     跳び終わった児童は、マットのずれを直し、次の人へ合図を送る。                      次の人をチェックして、「<b>青い線まで届いていたよ。</b>」などの声かけをしてから、隣に移る。                 </div> </div> </div> <div style="border: 2px dashed black; padding: 5px; text-align: center; margin-top: 20px;"> <b>【まとめ】</b> よい動きややり方を選んでやると、いい動きになるね。                 </div>		
35	振り返り(学習カード記入、発表) ※友達のどんな動きをマネてやってみたのか発表させる。 ※話形を例示しておくと発表がスムーズにできる。		
45	整理運動(手首・足首・首のストレッチ) ※ゆっくりと、使った部位をしっかりと伸ばしたり、曲げたりさせる。 片付け		
評価事項	<div style="border: 2px solid black; padding: 5px;"> <b>評価【思考力、判断力、表現力②】</b>                      よい動きややり方を選ぶことができていたか。(学習カード・観察)                 </div>		

(8)展開例

時間	7 時間目 (全 8 時間)	
重点的指導事項		
5	<p>準備運動 共通メニュー(ケンパー跳び・うさぎ跳び・カエルの足打ち)</p> <p>体育館いっばいに広がって準備運動を行う →その場で共通メニューも行う</p> <p>※声を出し合いながら、元氣よく行う ※音楽は意欲アップに効果的</p>	 <p>ケンパー跳び</p> <p>脚を閉じたうさぎとび</p> <p>かえるの足打ち</p> <p>脚を開いたうさぎとび</p>
12	<p>場の設定を図を確認する 場の準備を行う ※1つの跳び箱に4~6人になるように グループや跳び箱を用意する。 ※準備、片付けの役割分担をして 場の準備を行う。</p> <p>※踏み越し跳びコース(跳び箱1台)に 1段の場~3段の場を作る。 支持でまたぎ乗り・またぎ下りコース (跳び箱2~3台つなぎ)を2段の場</p> <p><b>【学習課題】ピョンピョンランドを回って、上手に跳ぼう。</b></p> <p><b>【課題に迫る発問】</b>踏み越し跳びや支持でまたぎ乗り・またぎ下りで、いろんな動きに挑戦しよう。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ジャンプして手を耳に着けてあげる上げる。</li> <li>・ジャンプして手を3回たく。</li> <li>・マットの上の青いテープに着地する。</li> <li>・またぎ1回で緑テープまで進む。</li> <li>・3回またいで下りる。</li> <li>・マットの上の赤いテープに着地する。</li> </ul> <p><b>【踏み越し跳び】</b></p> <p>片足で踏み切り、片足で跳び箱に乗り、ジャンプして跳び下りる。</p> <p>足を前に出すと、遠くに跳べる。</p> <p><b>【支持でまたぎ乗り・またぎ下り】</b></p>	 <p>ステージ</p> <p>マット</p> <p>工夫した練習の場</p> <p>工夫した練習の場</p> <p>授業の流れ</p> <p>場の設定図</p> <p>〈跳ぶ方向と見る位置〉</p> <p>跳び箱の横でチェックが終わったら、踏み板の横で、その次の人をチェックして、「1またぎで行けたよ。」などの声をかけてから、跳ぶ列に並ぶ。</p> <p>跳び終わった児童は、マットのずれを直し、次の人へ合図を送る。次の人をチェックして、「青い線まで届いていたよ。」などの声かけをしてから、隣に移る。</p>
30	<p><b>【まとめ】</b> いろんな動きに挑戦すると、跳び方が上手になるね。</p>	
35	<p>振り返り(学習カード記入、発表) ※自分が選んだ動き、練習の結果を発表させる。 ※話形を例示しておく発表がスムーズにできる。</p>	
45	<p>整理運動(手首・足首・首のストレッチ) ※ゆっくりと、使った部位をしっかりと伸ばしたり、曲げたりさせる。 片付け</p>	
評価事項	<p>評価【知識及び技能⑬】 踏み越し跳びの仕方が分かっていたか。(観察)</p>	<p>評価【知識及び技能⑭】 支持でまたぎ乗り・またぎ下りの仕方が分かっていたか。(観察)</p>



(8)展開例

時間	8 時間目 (全 8 時間)	
重点的指導事項		
5	<p>準備運動 共通メニュー(ケンパー跳び・うさぎ跳び・カエルの足打ち)</p> <p>体育館いっばいに広がって準備運動を行う →その場で共通メニューも行う</p> <p>※声を出し合いながら、元気よく行う ※音楽は意欲アップに効果的</p>	
12	<p>場の設定を図で確認する 場の準備を行う ※1つの跳び箱に4～6人になるようにグループや跳び箱を用意する。 ※準備、片付けの役割分担をして場の準備を行う。</p>	
活動内容	<p style="text-align: center;"><b>【学習課題】ピョンピョンランドを回って、上手に跳ぼう。</b></p> <p style="text-align: center;"><b>【課題に迫る発問】踏み越し跳びや支持でまたぎ乗り・またぎ下りで、いろんな動きに挑戦しよう。</b></p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;"> <p>・ジャンプして手を耳に着けてあげる上げる。</p> <p>・ジャンプして手を3回たたく。</p> <p>・マットの上の青いテープに着地する。</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;"> <p>・またぎ1回で緑テープまで進む。</p> <p>・3回またいで下りる。</p> <p>・マットの上の赤いテープに着地する。</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;"> <p><b>【踏み越し跳び】</b></p>  <p>片足で踏み切り、片足で跳び箱に乗り、ジャンプして跳び下りる。</p> <p>足を前に出すと、遠くに跳べる。</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p><b>【支持でまたぎ乗りまたぎ下り】</b></p>  </div> </div> <p>場の安全確認と、試技前の安全確認の行い方を確認する。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: flex-start; margin-top: 20px;"> <div style="width: 45%;"> <p><b>評価【知識及び技能⑯】</b></p> <p><b>評価【知識及び技能⑰】</b></p> </div> <div style="width: 50%; border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>跳び箱の横でチェックが終わったら、踏み板の横で、その次の人をチェックして、「<b>1またぎで線まで行けたよ。</b>」などの声をかけてから、跳ぶ列に並ぶ。</p> <p>跳び終わった児童は、マットのずれを直し、次の人へ合図を送る。次の人をチェックして、「<b>青い線まで届いたよ。</b>」などの声かけをしてから、隣に移る。</p> </div> <div style="width: 10%; text-align: center;"> <p>〈跳ぶ方向と見る位置〉</p>  </div> </div> <p style="text-align: center; margin-top: 20px;"><b>【まとめ】いろいろな動きに挑戦すると、跳び方が上手になるね。</b></p>	
30		
35	<p>振り返り(学習カード記入、発表) ※自分が選んだ動き、練習の結果を発表させる。 ※話形を例示しておくとな発表がスムーズにできる。</p>	
45	<p>整理運動(手首・足首・首のストレッチ) ※ゆっくりと、使った部位をしっかり伸ばしたり、曲げたりさせる。 片付け</p>	
評価事項	<p><b>評価【知識及び技能⑯】</b> 踏み越し跳びの仕方が分かっていたか。(観察)</p>	<p><b>評価【知識及び技能⑰】</b> 支持でまたぎ乗り・またぎ下りの仕方が分かっていたか。(観察)</p>



#### 4 単元指導計画及び展開例

【3月】

単元名 幅跳び遊び（C 跳の運動遊び） 全8時間

##### （1）単元のねらい

知・技 : 跳の運動遊びでは、前方や上方に跳んだり、連続して跳んだりすることができる。

思・判・表 : 走ったり跳んだりする簡単な遊び方を工夫するとともに、考えたことを友達に伝えることができる。

学・人 : 運動遊びに進んで取り組み、順番やきまり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、場の安全に気を付けたりすることができる。

##### （2）運動の仕方等

跳の運動遊びでは、助走を付けて片足で踏み切り、前方や上方に跳んだり、片足や両足で連続して跳んだりすること。

##### （3）指導に際して教師が持っておきたい知識（学年の発達の段階に合わせた言葉かけを）

ケンパー跳び遊び	<p>○ケンパー遊び</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・左右バランスよく跳ぶ。</li> <li>・膝をしっかり曲げて跳ぶ。</li> <li>・ケンパー遊びはリズムよく跳べるように音を出して跳ぶ。</li> <li>・片足・両足・前向き・横向き・後ろ向きの様々な跳び方で活動する。</li> <li>・グリコじゃんけん できるだけ遠くに跳べるように工夫する。</li> <li>・段ボールを跳び越えてできるだけ遠くに跳ぶ。</li> <li>・コースを決めて競わせる。</li> <li>・スキップの鬼ごっこ</li> </ul>
幅跳び遊び	<p>○幅跳び遊び</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ラインを川に見立てて、川を跳び越す。</li> <li>・コースを子ども達に考えさせて広いところ、狭いところを考えて跳ばせるようにする。</li> <li>・川にわにを置くことによって楽しく活動に取り組めるようにする。</li> <li>・飛び石を置いて何歩で川を渡ることができるか試してみる。</li> <li>・跳び方や輪の距離、置き方を組み合わせて楽しく跳ぶことができる場を設定する。</li> <li>・学んだことを活用して、様々な工夫、跳び方ができる場を設定する。</li> </ul>

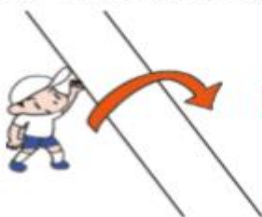
(4) 子供の実態に応じて楽しい活動にする配慮や、友達に伝える場面で押さえてほしいことの例

知識及び技能		思考力、判断力、表現力等		学びに向かう力、人間性等	
つまずきの例	手立て・配慮	他者に伝える場面	内容例	つまずきの例	手立て・配慮
○運動遊びが苦手な児童への配慮	幅跳び遊びで、上手に跳ぶことができない児童には、足を置く位置の目印として輪を置き、リズムカルに跳ぶことのできる場を設定するなどの配慮をする。	○学びあったことを友達に伝える	・活動後に、感想や動きのポイント、友達のよい動きを書いたり、発表したりする。	○最後までうまく走ったり跳んだりできないなど、達成感を味わうことが難しい児童	・易しい場や課題を複数準備するなどの配慮をする。
○ケンパー跳び遊びで、上手に跳ぶことができない児童	「グー」と「パー」が分かりやすい目印をレーン上に設定し、足を置く順番やリズムが分かるようにするなどの配慮をする。			○友達同士でうまく関わり合うことができない児童	・見合いや教え合いなど、互いに関わり合いながら学習をするようにしたり、友達同士で学習の成果を認め合ったりする機会を設定するなどの配慮をする。

(5) 楽しい学習とするための場の設定や規則、用具等の工夫

幅跳び遊び

○助走を付けて片足で踏み切って前方に跳ぶ。



<まっすぐな川>



<くねくねした川>

ラインを川に見立てて、川を跳び越します。



川の幅を変え、個に応じた幅で挑戦できるようにすると夢中になって取り組みます。



ケンパー跳び遊び

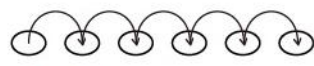
○片足や両足で連続して前方に跳ぶ。



<ケンケンコース>



<ケンパーコース>



<まっすぐケンケンコース>



<ジグザグケンケンコース>

輪と輪の距離を変えたり、児童が置き方を考えたり、リズムをあえて崩したりした場で、いろいろな動きを体験できるようにします。



<ケンケンパーコース>



<ケンパーコース>

横向き、後ろ向きなどいろいろな跳び方をします。また、両方向からスタート、向かい合ったところでじゃんけんして、勝った方が先に進むなどのゲームを取り入れると、より楽しく取り組めます。

(6) 単元構想

① 目指す子供の姿

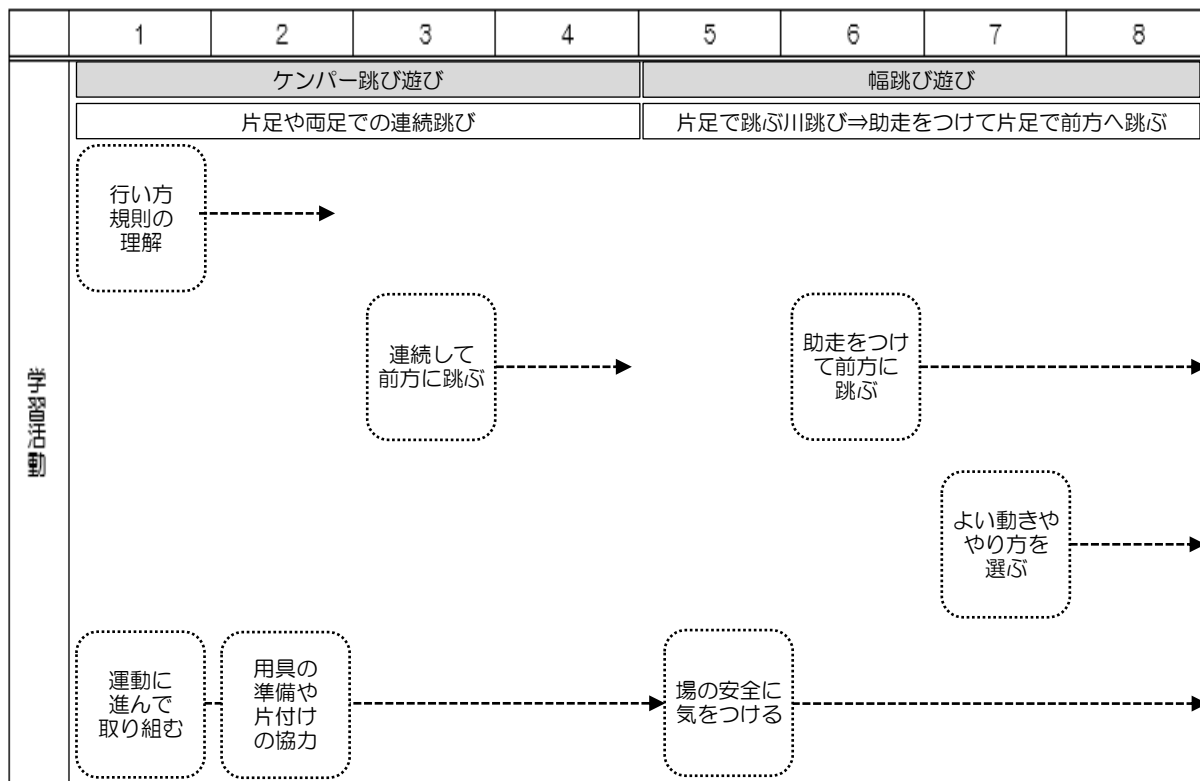
児童のこんな姿を目指します

片足で踏み切って、前や上の方に跳ぶことができるようになりました。

友達と交代で連続ジャンプをしました。手をつないで跳んだのが一番楽しかったです。

輪の並べ方をいろいろ変えてみたら、もっと楽しくなりました。

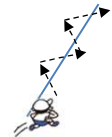

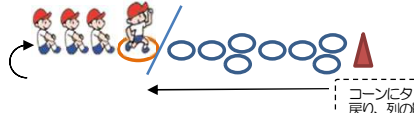
②単元の流れ




③ 単元計画及び指導と評価の計画

時間	(○) 重点的な指導内容、(●) 学習を深める活動	重点的指導事項	評価
1	○跳の運動遊びの行い方を知る。 ○走の運動遊びや跳の運動遊びに進んで取り組むこと。	知・技① 学・人①	知・技①
2	○運動遊びで使用する用具の準備や片付けを、友達と一緒にすること。	学・人④	学・人①
3	○片足や両足で、いろいろな間隔に並べられた輪等を連続して前方に跳ぶこと。	知・技⑦	学・人④
4	●いろいろなやり方で、ケンパー跳びを行う。		知・技⑦
5	○走る場所に危険物が無いか、跳ぶ運動遊びをするときに、友達とぶつからない十分な間隔があるかなどの場の安全に気を付けること。	学・人⑤	
6	○助走を付けて片足でしっかり地面を蹴って前方に跳ぶこと。	知・技⑥	学・人⑤
7	○よい動きややり方を知って選ぶこと。	思・判・表①	思・判・表①
8	●今までに学習した技能のポイントを使って、幅跳び遊びを行う。		知・技⑥

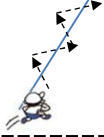

(8)展開例




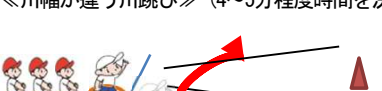
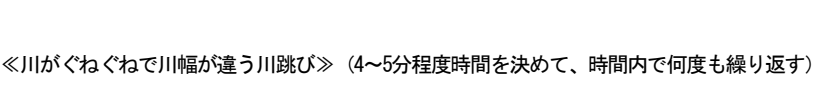
時間	1 時間目 (全 8 時間)	
重点的指導事項	指導【知識及び技能①】 跳の運動遊びの行い方を知る。	指導【学びに向かう力、人間性等①】 走の運動遊びや跳の運動遊びに進んで取り組むこと。
活 動 内 容	5	<p>○あいさつ ○準備運動 ・ジャックナイフストレッチ、股割り、押し相撲、体育館の床の線を使った両足・片足ジグザグ跳び</p>  <p>※教師が「両足」⇒「片足（ケンケン）」と声をかけて、動きを変える。 ※「片足（ケンケン）」は、途中で「反対足に変えて」と声をかけて、両足ともケンケンができるよう高めていく。</p> <p>【学習課題】ケンパー跳びの行い方を知って、進んで楽しくケンパー跳びをしよう。 【課題に迫る発問】楽しく鬼遊びを行うために大切なことは何か？</p> <p>※子供とやり取りをしながら、本時は、運動遊びに何度も繰り返し進んで取り組むことが大切であることを押さえる。また、そのことが健康で元気な体づくりにつながることを押さえる。 ※その他、決まりや順番を守ることや友達と協力して活動することなど態度面の内容についても触れる。</p>
	10	<p>指導【学びに向かう力、人間性等①】</p> <p>【課題に迫る発問】ケンパー跳び遊びのやり方を紹介するよ。みんなで作ってみよう。</p> <p>指導【知識・技能①】</p> <p>※教師が跳び方を紹介し、グループを指定してお手本をさせながらやり方を知らせる。 《ケンケン跳び1》(3~4分程度時間を決めて、時間内で何度も繰り返す)</p> <p>【行い方の例】 ①4人~5人組のグループを組み、順番を決める。(のちの展開を意図して偶数グループがよい) ②スタート地点を決め、フープやケンステップ等を直線に並べ、ゴールに三角コーンを置く。 ③輪からはみ出さないようにケンケンで前に進み、三角コーンにタッチしたらゴール。半分進んだら、ケンケンをする足を反対にする。</p>  <p>※スタートする前に、全体で「ケン、ケン、ケン、ケン、ケン、ケン、ケン」</p>
	15	<p>《ケンパー跳び1》(3~4分程度時間を決めて、時間内で何度も繰り返す)</p> <p>【行い方の例】 ①「ケン、ケン、パー、ケン、ケン、パー」のリズムとなるように、輪を並び替える。 ②「ケンケン跳び」と同じ要領で、輪からはみ出さないようにケンケンで前に進み、三角コーンにタッチしたらゴール。 ③1回目の「パー」の後のケンケンは、反対の足で行う。</p>  <p>※スタートする前に、全体で「ケン、ケン、パー、ケン、ケン、パー」</p>
	20	<p>《ケンパー跳び2》(3~4分程度時間を決めて、時間内で何度も繰り返す)</p> <p>※輪と輪の距離を少し離す場の設定を1か所で示し、自分たちのグループの場を変更するよう指示する。 ※距離が長くなりすぎるとリズムよく跳ぶことが難しくなるので、学級の実態に応じて教師が輪の間隔を決めて、子供に示す。 ※失敗しても繰り返し運動に遊びに取り組もうとする姿の子供の様子を称賛し、全体で紹介する。</p>
	25	<p>評価【知識・技能①】</p> <p>《前半の活動を振り返る》 ※子供とやり取りをしながら、ケンパー遊びの楽しいところや難しいところを出し合い、共有する。 ※失敗しても、あきらめずに最後まで運動を続けることが大切なことを押さえ、そのような姿が見られた子供を紹介する。また、グループ内で、やり方を教えたりリズムの声掛けをしていた姿も紹介し、称賛する。</p>
	30	<p>【発問】輪と輪を少し離しても、うまくケンパー跳びができるかな？挑戦してみよう。</p>
	35	<p>《ケンケン跳び2》(3~4分程度時間を決めて、時間内で何度も繰り返す)</p>
	40	<p>《整理運動》 ・手首・足首・首のストレッチ 《振り返り(学習カード記入、発表)》 ・学習カードで、やり方がわかったものに○を付けさせる。 ・友達のよい姿やよい動き、グループ内の声掛けなどの姿を発表し合う。 ・最後まで進んで運動に取り組んでいた子供を紹介し、称賛する。</p> <p>評価【知識及び技能①】</p>
	45	<p>【まとめ】楽しくケンパー跳び遊びを行うためには、遊びの行い方を知って、最後まで何度も遊びを続けることが大切だね。また、そうやって運動遊びを行うことは、健康で元気な体づくりにつながるんだね。</p> <p>《片付け》</p> <p>図:文部科学省 小学校体育まるわかりハンドブック 参照</p>
	評価事項	<p>評価【知識及び技能①】 跳の運動遊びの行い方がわかる。(観察・発言、学習カード)</p>



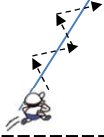

時間	2 時間目 (全 8 時間)	
重点的指導事項	指導【学びに向かう力、人間性等④】 運動遊びで使用する用具の準備や片付けを、友達と一緒にすること。	
5	○あいさつ ○準備運動 ・ジャックナイフストレッチ、股割り、押し相撲、体育館の床の線を使った両足・片足ジグザグ跳び	 <p>※教師が「両足」⇒「片足（ケンケン）」と声をかけて、動きを変える。          ※「片足（ケンケン）」は、途中で「反対足に変えて」と声をかけて、両足ともケンケンができるよう高めていく。</p>
10	<b>【学習課題】</b> 友達と協力して、楽しくケンパー跳び遊びをしよう。 <b>【課題に迫る発問】</b> 友達と協力するときにはどんな場面かな？ <b>【考える例】</b> ○用具の準備や後片付け、場の変更を一緒にする。 ○ケンパー跳びを行っている友だちにリズムを言ってあげたり励ましの声をかけたり、約束した動きを教えたりする。 ○競争する相手チームの友達にも励ましの声をかける。 など	※子供とやり取りをしながら、楽しく活動をするためには、いろいろな場面でグループ間を越えて友達と協力することが大切なことを押さえる。 ※本時は特に、運動遊びで使用する用具の準備や片付けを、友達と一緒にすることを指導する。
15	<b>【発問】</b> 新しいケンパー跳び遊びのやり方をやってみよう。友達と協力することを忘れないでね。 ※教師が跳び方を紹介し、グループを指定してお手本をさせながらやり方を知らせる。 ≪お手玉投げケンケン跳び1≫ (4～5分程度時間を決めて、時間内で何度も繰り返す)	<p>フープやケンステップなどの用具が揃っていないときは、マーカークーンやお手玉を置いて、それを跳び越えていくようなやり方に変えるなどして対応する。</p>
20	<b>【行い方の例】</b> ①4人～5人組のグループを組み、順番を決める。(のちの展開を意図して偶数グループがよい) ②スタート地点を決め、フープやケンステップ等を直線に並べ、ゴールに三角コーンを置く。 ③先頭の人がお手玉を輪に投げ入れ、お手玉が入った輪は入ってはいけない(跳び越える)約束とする。 ④輪からはみ出さないようにケンケンで前に進み、三角コーンにタッチしたらゴール。半分進んだら、ケンケンをする足を反対にする。	<p>コーンにタッチしたら歩いて戻り、列の最後に並んで壁る。</p>
25	≪お手玉投げケンパー跳び1≫ (4～5分程度時間を決めて、時間内で何度も繰り返す) <b>【行い方の例】</b> ①「ケン、ケン、パー、ケン、ケン、パー」のリズムとなるように、輪を並び替える。 ②「お手玉投げケンケン跳び」と同じ要領で、先頭の人がお手玉を投げ入れる。 ③輪からはみ出さないようにケンケンで前に進み、三角コーンにタッチしたらゴール。 ③1回目の「パー」の後のケンケン、反対の足で行う。	<p>コーンにタッチしたら歩いて戻り、列の最後に並んで壁る。</p>
30	<b>評価【学びに向かう力、人間性等】</b> ≪前半の活動を振り返る≫ ※子供とやり取りをしながら、ケンパー遊びの楽しいところや難しいところを出し合い、共有する。 ※失敗しても、場の準備や作り替えを協力して行っていた子供を紹介する。また、グループ内で、やり方を教えたりリズムの声掛けをしていた姿も紹介し、称賛する。	<b>評価【学びに向かう力、人間性等】</b> ※用具の準備を協力して行うよう声をかけて場作りを行う。 ※スタートする前に、全体で「ケン、ケン、ケン、ケン、ケン、ケン、ケン」と跳ぶリズムを手を打ちながら口伴奏して始める。 ※お手玉が入った輪を跳び越えることが難しいときは、両足をついて勢いをつけて跳びこしてもよいことを知らせる。
35	<b>【発問】</b> 隣のチームの輪にお手玉を投げ入れて、ケンパー跳び競争をしよう。 ≪ケンケン跳びorケンパー跳び (子供の状況で教師が決めて示す)≫ (4～5分程度時間を決めて、時間内で何度も繰り返す) ※隣のチームの場に、互いの先頭がお手玉を投げ入れて、前半の遊びと同じ約束で競争する。 ※お手玉が入った輪を跳びこすことが難しい子供が多いときは、前後の輪を重ねるなど輪と輪の距離を短くすることも可。	<b>評価【学びに向かう力、人間性等】</b> ※場の作り替えを協力して行うよう抑える。 ※スタートする前に、全体で「ケン、ケン、パー、ケン、ケン、パー」と跳ぶリズムを手を打ちながら口伴奏して始める。 ※「パー」の片方にお手玉が入ったときは、「ケン、ケン」跳びになること、お手玉が入った輪を跳び越えることが難しいときは、両足をついて勢いをつけて跳びこしてもよいことを知らせる。
40	<b>整理運動</b> ・手首・足首・首のストレッチ ≪振り返り(学習カード記入、発表)≫ ・学習カードに、やり方が変わっても進んでケンパー遊びに取り組むことができたか、友達と協力できたか、○をつける。 ・いい動きをしていた子供を紹介し、称賛する。 ・片付けを協力して行うよう指導する。	<b>評価【思考力、判断力、表現力等②】</b>
45	<b>【まとめ】</b> ケンパー跳び遊びを楽しく行うためには、友達と協力して準備や後片付けを行ったり、励ましの声を掛け合ったりするといふね。 <b>片付け</b>	<b>評価【学びに向かう力、人間性等①】</b>
45	<b>評価事項</b> 走の運動遊びや跳の運動遊びに進んで取り組もうとする。(観察・発言、学習カード)	
	図:文部科学省 小学校体育まるわかりハンドブック 参照	

<p>時間</p> <p>重点的指導事項</p> <p>5</p> <p>10</p> <p>15</p> <p>20</p> <p>25</p> <p>30</p> <p>35</p> <p>40</p> <p>45</p> <p>評価事項</p>	<p style="text-align: center;">3 時間目 (全 8 時間)</p> <p><b>指導【知識・技能⑦】</b> 片足や両足で、いろいろな間隔に並べられた輪等を連続して前方に跳ぶこと。</p> <p>○あいさつ ○準備運動 ・ジャックナイフストレッチ、股割り、押し相撲、体育館の床の線を使った両足・片足ジグザグ跳び</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>※教師が「両足」⇒「片足(ケンケン)」と声をかけて、動きを変える。 ※「片足(ケンケン)」は、途中で「反対足に変えて」と声をかけて、両足ともケンケンができるよう高めていく。</p> </div> <p><b>【学習課題】</b> 輪を置く場所をいろいろと変えて、ケンパー跳び遊びを楽しく行おう。</p> <p><b>【課題に迫る発問】</b> うまくケンパー跳びができている友達は、どんなところがいいのかな？ <b>【指導【知識・技能⑦】</b></p> <p><b>【考える例】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・足の裏で床をポンと蹴っている。</li> <li>・体を柔らかく、特に膝の曲げ伸ばしができている。</li> <li>・体がまっすぐになっている。(バランスがとれている)</li> <li>・腕を前に出してリズムよく進んでいる。</li> </ul> <p>※これまでの学習でいい動きが見られた子供の動きを全体で紹介しながら、動きのコツを知らせる。その際、「腕は?」「足は?」「体は?」など視点を示すが、動き方があまりに詳しくなり過ぎないように留意する。</p> <p>※本時は、輪の並べ方を自由に変えて行うことを知らせ、「コースが変わってもうまくできるかな?」と意欲を高める。</p> <p>※場の準備を協力して行うよう押さえる。</p> <p>※用具の準備を協力して行うよう声をかけて場作りを行う。</p> <p>※スタートする前に、全体で「ケン、ケン、ケン、ケン、ケン、ケン、ケン」と跳ぶリズムを手を打ちながら口伴奏して始める。</p> <p>※お手玉が入った輪を跳び越えることが難しいときは、両足をつけて勢いをつけて跳びこしてもよいことを知らせる。</p> <p><b>【発問】</b> 輪を並び替えて楽しいケンパー跳びのコースを作り、みんなでやってみよう。</p> <p>《自分たちのチームの場を作り変えて、ケンパー跳びを行う》(1回2分程度で、2~4回戦行う)</p> <p>※「ケン、ケン、パー」のリズムにこだわらず、フープの数を加えたり、ジグザグに置いたり自由にコースを作る。その際、ゴール位置(三角コーン)を先に教師が指定し、輪があまり離れすぎないように押さえる。</p> <p>※スタートする前に、コースに合わせてチームで跳ぶリズムを手を打ちながら口伴奏して始めるよう押さえる。</p> <p>※いい動きが見られる子供の様子を称賛し、全体で紹介していい動きを共有する。</p> <p>※子供の状況を見ながら、場の変更⇒やってみると繰り返す。</p> <p>《他のチームが作った場で、ケンパー跳びを行う》(1回2分程度で、2~4回戦行う)</p> <p>※兄弟チームで場を交換して行う。</p> <p>※活動時間に余裕があれば、兄弟チーム以外のチームと活動場所を交換してケンパー跳びを行わせる。</p> <p>※いい動きが見られる子供の様子を称賛し、全体で紹介していい動きを共有する。</p> <p>《整理運動》</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・手首・足首・首のストレッチ</li> </ul> <p>《振り返り(学習カード記入、発表)》</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・学習カードに、作り変えた場でうまくケンパー跳びができたか、楽しかった場合はどこかなど、○をつける。</li> <li>・いい動きをしていた子供を紹介し、称賛する。</li> <li>・片付けを協力して行うよう指導する。</li> </ul> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p><b>【まとめ】</b> ケンパー跳びでいい動きとするためには、体が真っ直ぐになるようにバランスをとったり足の裏で床をしっかり蹴ったりすることが大切だね。また、場を作り変えて、いろいろなケンパー跳びを行うと楽しくなるね。</p> </div> <p>《片付け》</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p><b>評価【学びに向かう力、人間性等④】</b></p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>図:文部科学省 小学校体育まるわかりハンドブック 参照</p> </div> <p><b>評価【学びに向かう力、人間性等④】</b> 運動遊びで使用する用具の準備や片付けを、友達と一緒にしようとする。(観察・発言、学習カード)</p>
---	--

時間	4 時間目 (全 8 時間)	
重点的指導事項	●いろいろなやり方で、ケンパー跳びを行う。	
5	<p>○あいさつ ○準備運動</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ジャックナイフストレッチ、股割り、押し相撲、体育館の床の線を使った両足・片足ジグザグ跳び</li> </ul>	 <p>※教師が「両足」⇒「片足(ケンケン)」と声をかけて、動きを変える。 ※「片足(ケンケン)」は、途中で「反対足に変えて」と声をかけて、両足ともケンケンができるよう高めていく。</p>
<div style="border: 2px dashed black; padding: 5px;"> <b>【学習課題】 いろいろなコースを使って、ケンパー跳びリレー遊びを楽しもう。</b> </div>		
10 15	<p>《ケンパー跳びリレー遊びの行い方を知る》</p> <p style="text-align: center;">【行い方の例】</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>①これまでの4人～5人組のグループで順番を決める。</li> <li>②前時の学習と同様に、輪を自由に並べコースを作る。 リレー1：自分たちのコースを使って、リレー2：兄弟チームと場を交換して、リレー3：兄弟チーム以外のコースで、の流れで行う。(その際、場の変更⇒リレー⇒場の変更⇒リレーと場をいろいろと工夫してリレーを行うことを知らせおく)</li> <li>③輪からはみ出さないようにケンケンで前に進み、三角コーンにタッチし、スタート位置まで走って戻り、列の後ろを回って次走者にリングボタン等を渡し交代する。(リングボタンがない場合は、背中にタッチ) ※その都度順位を決める、本時のすべてのリレーの順位で勝敗を決める、勝敗は決めない、など、学級の実態によって教師が決めて子供に知らせる。</li> </ol>	 <p>※用具の準備を協力して行うよう声をかけて場作りを行う。 ※運動が苦手な子供がなかなかうまく動くことができないときは、「すべてケンケンで進むことができるラッキーマン」の決まりを設けるなどし、誰もが楽しく遊ぶことができるためにはそのような決まりの工夫が必要で、その結果の勝敗も認めることが大切なことを指導する。</p> <p>コーンにタッチしたら走って戻り、列の後ろを回って次走者にボタンパス。</p>
20	<p>《自チームのコースを設定し、ケンパー跳びリレー遊びを行う》(2回戦)</p> <p>※チームでコースを作る。その際、ゴール位置(三角コーン)を先に教師が指定し、輪があまり離れすぎないように押さえるとともに、運動が苦手な友達も楽しくできるよう難しくしすぎないようにすることも指導する。 ※いい動きが見られる子供やチーム内の良い声掛けなどの様子を称賛し、全体に紹介して共有する。 ※子供の状況に応じて、1回戦が終わったら場の修正の時間を設ける。</p>	
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">評価【知識及び技能①】</div>		
25	<p>《自チームのコースを設定し、兄弟チームと場を入れ替わり、ケンパー跳びリレー遊びを行う》(2回戦)</p> <p>※チームでコースを作る。その際、ゴール位置(三角コーン)を先に教師が指定し、輪があまり離れすぎないように押さえるとともに、運動が苦手な友達も楽しくできるよう難しくしすぎないようにすることも指導する。 ※いい動きが見られる子供やチーム内の良い声掛けなどの様子を称賛し、全体に紹介して共有する。 ※場は修正しない。</p>	
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">評価【知識及び技能①】</div>		
30	<p>《リレー2のコースを設定し、教師の指示により兄弟チーム以外のチームと場を入れ替わり、ケンパー跳びリレー遊びを行う2》(2回戦)</p> <p>※チームでコースを作る。その際、ゴール位置(三角コーン)を先に教師が指定し、輪があまり離れすぎないように押さえるとともに、運動が苦手な友達も楽しくできるよう難しくしすぎないようにすることも指導する。 ※いい動きが見られる子供やチーム内の良い声掛けなどの様子を称賛し、全体に紹介して共有する。 ※場は修正しない。</p>	
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">評価【知識及び技能①】</div>		
35	<p>《整理運動》</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・手首・足首・首のストレッチ</li> </ul> <p>《振り返り(学習カード記入、発表)》</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・学習カードに、作り変えた場がうまくケンパー跳びができたか、楽しかった場合はどこかなど、○をつける。</li> <li>・いい動きをしていた子供を紹介し、称賛する。</li> </ul>	
40	<p>《まとめ》場を作り変えて、いろいろなコースでケンパー跳びリレーを行うと楽しく遊ぶことができるね。また、遊びの決まりを決めるときは、運動が苦手な友達のことも考え、みんなが楽しくなるようにすることが大切だね。</p>	
45	<p>《片付け》</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">図:文部科学省 小学校体育まるわかりハンドブック 参照</div>
評価事項	<p>評価【知識及び技能⑦】 片足や両足で、いろいろな間隔に並べられた輪等を連続して前方に跳ぶことができる。(観察)</p>	

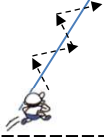
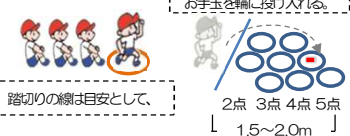
時間	5 時間目 (全 8 時間)	
重点的指導事項	<b>指導【学びに向かう力、人間性等⑤】</b> 走る場所に危険物が無い、遊ぶ運動遊びをするときに、友達とぶつからない十分な間隔があるかなどの場の安全に気を付けること。	
5	○あいさつ ○準備運動 ・ジャックナイフストレッチ、股割り、押し相撲、 体育館の床の線を使った片足踏切りでの片足両足ジグザグ跳び	 <p>※片足で踏み切ることを約束する。            ※踏切り足は、途中で「反対足に変えて」と声をかけて、両足ともできるような高めていく。(うまくできない子供は得意な方でよい)</p>
	<b>【学習課題】安全に気を付けて、楽しく川跳び遊びをしよう。</b>	
	<b>【発問】川跳び遊びのやり方を紹介するよ。みんなでやってみよう。</b>	
10	※教師が跳び方を紹介し、グループを指定してお手本をさせながらやり方を知らせる。 <b>【行い方の例】</b> ①これまでの4人～5人組のグループで順番を決める。 ②縄を2本使って川を作る。(直線⇒斜め) ③スタート地点を決め、フープやケンステップ等を直線に並べ、ゴールに三角コーンを置く。 ④短い助走をつけて片足で踏切り、川に落ちないようにロープの向こう側に着地するよう前方に跳ぶ。その動きを続けて行い、三角コーンにタッチしたらゴール。(川に落ちてても続けてよい)	 <p>※「川に落ちるとわにがいるぞー。」など、楽しく行うことができるよう工夫する。</p>
	<b>【課題に迫る発問】安全に川跳び遊びを行うためにはどんなことに気を付ければいいのか？</b>	
15	<b>【考える例】</b> ○用具が散らかっていないか確かめる。 ○無理な川幅となっていないか確かめる。 ○順番を守り、活動中に友達とぶつかったりしないような間隔となっているか確かめる。	※子供とやり取りをしながら、前の友達が川の半分まで進んだら次の者がスタートする、前の友達と間隔が詰まりそうときは前の友達が跳ぶのを待ってから自分も跳ぶ、など、安全面に関する約束を決める。
	<b>指導【学びに向かう力、人間性等⑤】</b>	
20	<b>《真っ直ぐ川跳び》</b> (4～5分程度時間を決めて、時間内で何度も繰り返す) 	※短い助走で片足で踏み切って跳ぶことを押さえ、いい動きが見られる子供の姿を称賛し、全体に紹介する。 ※やり方がわからない子供が見られたときは、教師が付いてやり方を示しながら教師と一緒に活動する。
25	<b>《川幅が違う川跳び》</b> (4～5分程度時間を決めて、時間内で何度も繰り返す) 	※川幅が違う川跳びは、「どの幅のところまで進むことができるかな？」などの声掛けをしながら、活動意欲の向上につなげる。 ※グループ内で、友達のいい動きに「いいそ!」「ナイス!」などの声や「こうすればうまくいくよ」などのアドバイスの声をかけるよう押さえる。
30	<b>《川がぐねぐねで川幅が違う川跳び》</b> (4～5分程度時間を決めて、時間内で何度も繰り返す) 	※場を変更して跳んでみて、川幅が離れすぎている、着地する場所が狭くて危険などがわかったら、そのことをグループの友達に伝えて、場を作り変えてよいことを押さえる。
35	※グループ内で話し合い、自由に縄を動かしてぐねぐねコースを作る。	
40	<b>《整理運動》</b> ・手首・足首・首のストレッチ <b>《振り返り(学習カード記入、発表)》</b> ・学習カードで、安全面に気を付けたことに○を付けさせる。 ・友達のよい姿やよい動き、グループ内の声掛けなどの姿を発表し合う。 ・安全面に気を付けて運動に取り組んでいた子供を紹介し、称賛する。	<b>評価【知識及び技能①】</b>
45	<b>【まとめ】楽しく川跳び遊びを行うためには、活動する場所に危険物が無い、友達とぶつからないよう十分に間隔が空いているか、など安全面に気を配り確認をすることが大切だね。</b>	
評価事項	<b>《片付け》</b>	図:文部科学省 小学校体育まわりのハンドブック 参照



時間	6 時間目 (全 8 時間)	
重点的指導事項	<b>指導【知識・技能⑥】</b> 助走を付けて片足でしっかり地面を蹴って前方に跳ぶこと。	
5 10 15 20 25 30 35 40 45	○あいさつ ○準備運動 ・ジャックナイフストレッチ、股割り、押し相撲、 体育館の床の線を使った片足踏切りでの片足両足ジグザグ跳び	 <div style="border: 1px dashed gray; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>※片足で踏み切ることを約束する。            ※踏切り足は、途中で「反対足に変えて」と声をかけて、両足ともできるような高めていく。(うまくできない子供は得意な方でよい)</p> </div>
	<b>【学習課題】川跳びを行うときのいい動きのやり方を知って、いろいろな幅の川を跳んで試してみよう。</b>	
	<b>【課題に迫る発問】川跳びがうまくできている友達は、どんなところがいいのかな？</b>	
	<b>【考える例】</b> ・足の裏で床をポンと蹴っている。 ・足が前に出ている、足がのびている。 ・両足で着地している。 ・腕を振っている	※前時の学習でいい動きが見られた子供の動きを全体で紹介しながら、動きのコツを知らせる。その際、「腕は？」「足は？」「体は？」など視点を示すが、動き方があまりに詳しくなり過ぎないように留意する。 ※本時は、前時の続きとして縄をぐねぐねにした川を作ることを知らせ、自分が飛び越えることができそうな場所を選んで、友達のいい動きをまねして跳び越えるよう押さえる。
	<b>指導【知識・技能⑥】</b>	
	<b>【発問】いろいろな川幅のぐねぐね川をグループで作って、みんなで川跳びをやってみよう。</b>	
	<b>「縄でぐねぐね川を作る」</b>	 <p>助走をつけて片足で踏み切って跳ぶ。</p>
	※グループ内で話し合い、自由に縄を動かしてぐねぐねコースを作る。その際、川幅を広げて、中に浮島の設定でフープを置くなど、活動意欲の向上につながる楽しい場づくりも工夫する。 ※場を変更して跳んでみて、川幅が離れすぎている、着地する場所が狭くて危険などがわかったら、そのことをグループの友達に伝えて、場を作り変えてよいことを押さえる。	
	<b>「グループで作った場で、川跳び遊びを行う」</b> (4～5分程度時間を決めて、時間内で何度も繰り返す)	※短い助走で片足で踏み切って跳ぶことを押さえ、いい動きが見られる子供の姿を称賛し、全体で紹介する。 ※やり方がわからない子供が見られたときは、教師が付いてやり方を示しながら教師と一緒に活動する。 ※グループ内で、友達のいい動きに「いいそ！」「ナイス！」などの声や「こうすればうまくいくよ」などのアドバイスをかけるよう押さえる。
	<b>「兄弟グループが作った場で、川跳び遊びを行う」</b> (4～5分程度時間を決めて、時間内で何度も繰り返す)	※短い助走で片足で踏み切って跳ぶことを押さえ、いい動きが見られる子供の姿を称賛し、全体で紹介する。 ※やり方がわからない子供が見られたときは、教師が付いてやり方を示しながら教師と一緒に活動する。 ※グループ内で、友達のいい動きに「いいそ！」「ナイス！」などの声や「こうすればうまくいくよ」などのアドバイスの声をかけるよう押さえる。
<b>【整理運動】</b> ・手首・足首・首のストレッチ <b>「振り返り(学習カード記入、発表)」</b> ・学習カードで、いい動きと思う動きの例に○を付けさせる。 ・友達のよい姿やよい動き、グループ内の声掛けなどの姿を発表し合う。 ・場を作るときに運動が苦手な友達のことを考えた声掛け等を行っていた子供を紹介し、称賛する。	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <b>評価【学びに向かう力、人間性等⑤】</b> </div>	
<b>【まとめ】助走を付けて片足でしっかりと床を蹴って前方に跳ぶと、川跳び遊びがうまくできるね。</b>		
<b>「片付け」</b>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <b>評価【学びに向かう力、人間性等⑤】</b>            走る場所に危険物が無いか、跳ぶ運動遊びをするときに、友達とぶつからない十分な間隔があるかななどの場の安全に気を付けようとする。(観察・発言、学習カード)         </div>	
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">           図：文部科学省 小学校体育まるわかりハンドブック 参照         </div>	



時間	7 時間目 (全 8 時間)	
重点的指導事項	指導【思考力・判断力・表現力①】 よい動きややり方を知って選ぶこと。	
活動内容	5	<p>○あいさつ ○準備運動 ・ジャックナイフストレッチ、股割り、押し相撲、体育館の床の線を使った片足踏切りでの片足両足ジグザグ跳び</p>  <p>※片足で踏み切ること約束する。 ※踏切り足は、途中で「反対足に変えて」と声をかけて、両足ともできるよ高めていく。(うまくできない子供は得意な方でよい)</p> <p>【学習課題】 友達のいい動きから自分ができそうな動きを選んでまねをして、新しい幅跳び遊びを行おう。</p> <p>【課題に迫る発問】 前の時間に学習した、川跳びがうまくできている友達の動きから、できそうなものを選んでみよう。</p>
	10	<p>【考える例】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・足の裏で床をポンと蹴っている。</li> <li>・足が前に出ている、足がのびている。</li> <li>・両足で着地している。</li> <li>・腕を振っている</li> </ul> <p>※前時の学習を振り返り、いい動きのコツを再度確認し、自分ができそうなやり方を選ぶよう押さえる。 ※本時は、新しく幅跳び遊びを行うことを知らせる。 ※場の準備を協力して行うよう押さえる。</p> <p>指導【思考力・判断力・表現力①】</p>
	15	<p>【発問】 幅跳び遊びのやり方を紹介するよ。みんなでやってみよう。</p> <p>【行い方の例】</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>①踏切りライン（目安）からお手玉を投げ、輪に入れる。</li> <li>②踏切りラインから1段目：2点、2段目：3点、3段目：4点、4段目5点とする。（お手玉が入った輪に着地成功+3点）</li> <li>③短い助走から片足で踏み切って、お手玉が入った輪に着地出来たらその輪の得点、失敗したら1点とする。</li> <li>④時間内で、グループ最高得点を目指して繰り返す。</li> </ol>  <p>※簡単な近くの輪ばかりにお手玉を入れるのではなく、自分の力を試しながら距離を伸ばすよう押さえる。</p> <p>※1年生の立ち幅跳びの全国平均値が約1mであることを目安にして、実態に応じて輪を置く距離を設定する。</p>
	20	<p>《グループで場を作って、幅跳び遊びを行う》（4～5分程度時間を決めて、時間内で何度も繰り返す）</p> <p>※短い助走で片足で踏み切って跳ぶことを押さえ、いい動きが見られる子供の姿を称賛し、全体に紹介する。 ※やり方がわからない子供が見られたときは、教師が付いてやり方を示しながら教師と一緒に活動する。 ※グループ内で、友達のいい動きに「いいそ！」「ナイス！」などの声や「こうすればうまくいくよ」などのアドバイスの声をかけるよう押さえる。 ※グループの得点を板書して記録しておく。</p>
	25	<p>《グループで場を作り変えて、幅跳び遊びを行う》（4～5分程度時間を決めて、時間内で何度も繰り返す）</p> <p>※実態からかけ離れた遠い位置に輪を置くなどの場が見られたときは、目安の最大の位置を示して修正させる。 ※いい動きが見られる子供の姿を称賛し、全体に紹介する。 ※やり方がわからない子供が見られたときは、教師が付いてやり方を示しながら教師と一緒に活動する。 ※グループ内で、友達のいい動きに「いいそ！」「ナイス！」などの声や「こうすればうまくいくよ」などのアドバイスの声をかけるよう押さえる。 ※グループの得点を板書して記録しておく。</p>
	30	<p>評価【思考力・判断力・表現力等①】</p>
	35	<p>《兄弟グループと場を交換して、幅跳び遊びを行う》（4～5分程度時間を決めて、時間内で何度も繰り返す）</p> <p>※いい動きが見られる子供の姿を称賛し、全体に紹介する。 ※やり方がわからない子供が見られたときは、教師が付いてやり方を示しながら教師と一緒に活動する。 ※グループ内で、友達のいい動きに「いいそ！」「ナイス！」などの声や「こうすればうまくいくよ」などのアドバイスの声をかけるよう押さえる。 ※グループの得点を板書し、合計得点を記す。</p>
	40	<p>《整理運動》</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・手首・足首・首のストレッチ</li> <li>《振り返り（学習カード記入、発表）》</li> <li>・学習カードで、自分が選んだいい動き（コツ）に○を付けさせる。</li> <li>・友達のよい姿やよい動き、グループ内の声掛けなどの姿を発表し合う。</li> <li>・遊びの感想や楽しさについて紹介し合う。また、グループの得点の伸びまたは何度も繰り返し運動遊びに取り組んで得点をたくさん取ったことを称賛する。</li> </ul> <p>評価【思考力・判断力・表現力等①】</p>
	45	<p>【まとめ】 いい動きのやり方を選んで幅跳び遊びを行うと、遠くに跳ぶことができそうだね。</p> <p>《片付け》</p> <p>図：文部科学省 小学校体育まるわかりハンドブック 参照</p>
	評価事項	<p>評価【思考力・判断力・表現力等①】 よい動きややり方を知って選ぶこと。（観察・発言、学習カード）</p>

時間	8 時間目 (全 8 時間)	
重点的指導事項	●今までに学習した技能のポイントを使って、幅跳び遊びを行う。	
活 動 内 容	5	<p>○あいさつ ○準備運動 ・ジャックナイフストレッチ、股割り、押し相撲、体育館の床の線を使った片足踏切りでの片足両足ジグザグ跳び</p>  <p>※片足で踏み切ること約束する。 ※踏切り足は、途中で「反対足に変えて」と声をかけて、両足ともできるよう高めていく。(うまくできない子供は得意な方でよい)</p> <p><b>【学習課題】</b> これまで学習したことを生かして、幅跳び遊び大会をしよう。</p>
	10	<p>《遊びの決まりを確認する。》 【遊びの決まりの例】 ①3つのチームと対戦することとし、対戦表を板書で示しておく。 ②相手チームの場を作る。 ③踏切りライン(目安)からお手玉を投げ、輪に入れる。 ④踏切りラインから1段目:2点、2段目:3点、3段目:4点、4段目5点とする。(お手玉が入った輪に着地成功+3点) ⑤短い助走から片足で踏み切って、お手玉が入った輪に着地出来たらその輪の得点、失敗したら1点とする。 ⑥時間内で、グループ最高得点を目指して繰り返す。</p>  <p>※簡単な近くの輪ばかりにお手玉を入れるのではなく、自分の力を試しながら距離を延ばすよう押さえる。 ※1年生の立ち幅跳びの全国平均値が約1mであることを目安にして、実態に応じて輪を置く距離を設定する。</p>
	15	<p>《対戦1: 対戦相手の場を作って、幅跳び遊びの得点で競争する》(4~5分程度時間を決めて、時間内で何度も繰り返す) ※対戦相手の場を作る。 ※短い助走で片足で踏み切って跳ぶことを押さえ、いい動きが見られる子供の姿を称賛し、全体に紹介する。 ※やり方がわからない子供が見られたときは、教師が付いてやり方を示しながら教師と一緒に活動する。 ※グループ内で、友達のいい動きに「いいそ!」「ナイス!」などの声や「こうすればうまくいくよ」などのアドバイスの声をかけよう押さえる。 ※グループの得点を板書して記録しておく。</p>
	25	<p>《対戦2: 対戦相手の場を作って、幅跳び遊びの得点で競争する》(4~5分程度時間を決めて、時間内で何度も繰り返す) ※対戦相手の場を作る。 ※短い助走で片足で踏み切って跳ぶことを押さえ、いい動きが見られる子供の姿を称賛し、全体に紹介する。 ※やり方がわからない子供が見られたときは、教師が付いてやり方を示しながら教師と一緒に活動する。 ※グループ内で、友達のいい動きに「いいそ!」「ナイス!」などの声や「こうすればうまくいくよ」などのアドバイスの声をかけよう押さえる。 ※グループの得点を板書して記録しておく。</p>
	35	<p>《対戦3: 対戦相手の場を作って、幅跳び遊びの得点で競争する》(4~5分程度時間を決めて、時間内で何度も繰り返す) ※対戦相手の場を作る。 ※短い助走で片足で踏み切って跳ぶことを押さえ、いい動きが見られる子供の姿を称賛し、全体に紹介する。 ※やり方がわからない子供が見られたときは、教師が付いてやり方を示しながら教師と一緒に活動する。 ※グループ内で、友達のいい動きに「いいそ!」「ナイス!」などの声や「こうすればうまくいくよ」などのアドバイスの声をかけよう押さえる。 ※グループの得点を板書して合計点を記す。</p>
40	<p>《整理運動》 ・手首・足首・首のストレッチ 《振り返り(学習カード記入、発表)》 ・得点を発表し、学習カードで、本時の学習及び単元を通じた学習の感想をまとめる ・友達のよい姿やよい動き、グループ内の声掛けなどの姿を発表し合う。 ・遊びの感想や楽しさについて紹介し合う。また、グループの得点の伸びまたは何度も繰り返し運動遊びに取り組んで得点をたくさん取ったことを称賛する。</p> <p><b>評価【思考力・判断力・表現力等①】</b></p> <p><b>【まとめ】</b> いい動きを選んで繰り返し幅跳び遊びに取り組むと記録が伸びたね。 また、いろいろな場ややり方で幅跳び遊びを行うと楽しく運動遊びを行うことができるね。</p> <p>《片付け》</p>	
45	<p>図:文部科学省 小学校体育まるわかりハンドブック 参照</p>	
評価事項	<p>評価【知識・技能⑥】 助走を付けて片足でしっかり地面を蹴って前方に跳ぶことができる。(観察)</p>	