

単元名	体づくりの運動遊び(多様な動きをつくる運動遊び), ゲーム(鬼遊び)宝運び 配当時間	6時間
単元の目標	(1) 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ことができる。 (2) 簡単な規則を工夫したり, 攻め方を選んだりするとともに, 考えたことを友達に伝えることができる。 (3) 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しようとする。	

## 標準的な展開例

02100207\_001

【準備等】宝箱, 紅白の玉 など

学 習 活 動	留 意 事 項 など
<p>1 体ほぐしの運動遊び, 鬼遊びのねらいと内容を理解し, 学習の進め方について見通しをもつ。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○学習のねらいや進め方を知る。</li> <li>★友達と一緒に楽しく運動しよう</li> <li>★簡単な作戦を立てて, 鬼遊びを楽しもう。</li> <li>○体ほぐしの運動遊びをする。             <ul style="list-style-type: none"> <li>・リラックスしながらペアでストレッチを行う。</li> <li>・動作や人数などの条件を変えて, 歩いたり走ったりする運動を行う。</li> <li>・伝承遊びや集団による運動遊びを行う。など</li> </ul> </li> <li>○宝運び鬼のマナーや安全な運動の仕方について確認する</li> <li>○宝運び鬼をする。</li> </ul> <p>2～6 体ほぐしの運動遊びを楽しんだり, 簡単な作戦を立てて, 鬼遊びを楽しんだりする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○体ほぐしの運動遊びをする。</li> <li>○宝取り鬼の進め方の確認をする。             <ul style="list-style-type: none"> <li>・ルール, マナー, 対戦相手</li> </ul> </li> <li>○チームの課題や作戦を立てる。</li> <li>○宝取り鬼をする。</li> <li>○反省し, まとめをする。             <ul style="list-style-type: none"> <li>・課題, 作戦など</li> </ul> </li> <li>○第6時は, 単元のまとめもする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・作戦を立てて宝運び鬼を行うことを知らせる</li> <li>・＜宝運び鬼のルール例＞ 1 チーム5人程度で編成し, チーム対抗で行う。鬼は2～3名でタッチしたら観戦している同じチームの鬼と交替する。宝取りのチームは, 陣地から出発して宝島から宝を1個取って陣地に戻る。陣地を出ている時に, 鬼にタッチされたら陣地に戻ってから出発する。時間(4分)がきたら鬼と宝取りを交替し, 宝の多い方が勝ちとする。</li> <li>・宝取り鬼以外の鬼遊びをしてもよい。</li> <li>・いろいろな種類の運動を行う。</li> <li>【評】体ほぐしの運動遊びをする活動を通して「主体的に学習に取り組む態度」を評価する。</li> <li>・課題や作戦を立てられないチームには, 話し合いに教師が加わって助言する。</li> <li>【評】作戦を立てる活動を通して, 「思考・判断・表現」を評価する。</li> <li>・＜工夫したルールの例＞ タッチでなく, たすきを取らせる。コート of 広さや宝の数を変える。</li> <li>【評】鬼遊びをする活動を通して, 「知識・技能」を評価する。</li> <li>・困ったことなどを発表させ, 宝取り鬼のルールの再確認や工夫をさせ, 次時の宝取り鬼に生かす。</li> <li>・よい動きをした児童を紹介する。</li> <li>・チームでの話し合いや自己評価などをさせる</li> </ul>

## 【備 考】

多様な動きをつくる運動遊びは, 体のバランスをとったり移動したり, 力試しをしたりする動きを意図的にはぐくみ, 体の基本的な動きを総合的に身に付けることをねらいとして行う運動である。また, 手軽な運動や律動的な運動を行い, 体を動かす楽しさや心地よさを味わうことによって, 自分の体の状態に気付き, 体の調子を整えたり, 仲間と豊かに交流したりすることをねらいとして行われる運動である。

鬼遊びは, 低学年の児童にとって抵抗なく学習に取り組める遊びであり, 好む児童が多い遊びでもある。さらに, 遊びを通して「走る」「方向を変える」「身をかかわす」などの動きを知らず知らずのうちに身に付けられる運動である。本単元では, 陣取りを中心とする鬼遊びを行い, チームで作戦を立てて鬼遊びに取り組むことで, 個人で楽しむ鬼遊びから, 友達と多く関わり合いながら集団で楽しむ鬼遊びへと発展させる。

＜運動が苦手な児童への配慮の例＞

- ・友達とハイタッチや拍手で喜びを共有するなど, 共に運動遊びをする楽しい雰囲気を実感することができるようにする。
- ・宝運び鬼では, 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, 宝を運ぶ側の人数を増やしたりする。