

単元名	鬼遊び 1		配当時間	3時間
単元の目標	(1) ルールを守り、互いに仲よく鬼遊びを行い、勝敗を素直に認めようとする。 (2) 鬼遊びを楽しむための簡単なルールを工夫することができる。 (3) 一定の区域内で、追いかける、逃げるなどをして楽しく鬼遊びをすることができる。			
単元を構想する上での留意点	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り、「攻防入り乱れ型」のボール運動の動きの基礎へつながるものである。本単元では、児童一人一人が友達と協力しながら鬼遊びに熱中できるようなルールを工夫する。その中で、楽しく遊ぶことと、遊ぶための工夫の仕方を学ぶことができるようにさせる。			
単元展開例				
準備	赤白帽子、はちまき、紙テープ など			
学 習 活 動			留 意 事 項 な ど	
1 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。 ○学習のねらいや進め方を知る。 ルールを工夫して、鬼遊びを楽しもう ○マナーや安全な運動の仕方について知る。 ○こおり鬼をする。 ○しっぽとり鬼をする。 2 鬼遊びを楽しむ。（ねらい1） ○こおり鬼をする。 ○しっぽとり鬼をする。 ○反省し、まとめをする。 ・ルール ・マナー など 3 ルールを工夫して、鬼遊びを楽しむ。（ねらい2） ○こおり鬼のルールを話し合う。 ○こおり鬼をする。 ○しっぽとり鬼のルールを話し合う。 ○しっぽとり鬼をする。			・一定の区域内で、「追いかける」「逃げる」を中心とした鬼遊びを楽しむことを知らせる。 ・こおり鬼 鬼は、逃げる人を追いかけてタッチする。逃げる人は、鬼にタッチされたらその場で立ち止まる。ほかの人にタッチされたら、鬼遊びに参加できる。 ・しっぽとり鬼 腰にしっぽ（赤白帽子、はちまきなど）をつけ、取り合う。 ・こおり鬼やしっぽとり鬼以外の鬼遊びを行ってもよい。 ・その他の鬼遊びの例 手つなぎ鬼 <u>ライン鬼</u> <u>三色鬼</u> など ・ルールは適宜変更してもよい。 評 楽しく鬼遊びを行う活動を通して、「関心・意欲・態度」を評価する。 ・工夫したルールの例 鬼の数を増やす 鬼を2人組にする コートの形を変える 助け方の方法を変える など ・工夫したルールの例 しっぽを長くする（紙テープなど） しっぽをつける場所を変える コートの形を変える など 評 工夫したルールで鬼遊びをする活動を通	

○単元のまとめをする。

して、「技能」を評価する。
・感想の発表や自己評価などをさせる。