

単元名	鬼遊び 2		配当時間	4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作戦を工夫することができる。 (3) 場や用具を工夫し、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」、「身をかわす」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、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、友達と多くかかわりあいながら集団で楽しむ鬼遊びへと発展させる。			
単元展開例				
準備	宝箱、紅白の玉 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。 簡単な作戦を立てて、宝とり鬼を楽しもう ○マナーや安全な運動の仕方について知る。 ○こおり鬼、またはしっぽとり鬼をする。 <u>○宝とり鬼</u>をする。			・作戦を立てて宝とり鬼を行うことを知らせる。 ・準備運動として行う。 ・宝とり鬼 1チーム5人程度で編成しチーム対抗で行う。鬼は2名で、タッチしたら観戦している同じチームの鬼と交代する。宝とりのチームは、陣地から出発して宝島から宝を1個とって陣地に戻る。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）がきたら鬼と宝とりを交代し、宝の多いほうが勝ちとする。 ・「鬼遊び1」の「ねらい1・ねらい2」を受けて、「ねらい3」とする。 ・他の鬼遊びでもよい。 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。 ・同じチームと2ゲーム行うことを知らせる。 ・めあて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。	
2～4 簡単な作戦を立てて、宝とり鬼を楽しむ。 (ねらい3) ○こおり鬼、またはしっぽとり鬼をする。 ○宝とり鬼の進め方の確認をする。 ・ルール ・マナー ・対戦相手 ○チームのめあてや作戦を立てる。 ○第1ゲームをする。 ○第1ゲームについての話し合いをする。 ・困ったこと ・作戦 ○第2ゲームをする。			・困ったことを発表させ、ゲームのルールの再確認や工夫をさせる。 ・鬼遊び中の児童の動きを紹介しながら作戦を考えるヒントを与える。 ・第1ゲームと同じチームと対戦させる。	

- 反省し，まとめをする。
 - ・めあて ・作戦 など
- 第4時は，単元のまとめもする。

- ・作戦を意識してゲームに参加しているか観察する。
- 評 作戦を意識してゲームに参加する活動を通して，「思考・判断」を評価する。
- ・よい動きをした児童を紹介する。
- ・チームでの話し合いや自己評価などをさせる。