ここから　始める
陣地を取り合うゴール型

目次

１　ゲーム・ボール運動とは……１

２　ゴール型ゲーム、ボール運動、球技における系統性について……２，３

３　指導計画の工夫

（1）２年間を見通した指導計画の工夫……４

（2）１単元を通した指導計画の工夫……５

４　単元指導計画例

（1）第１時　導入時の工夫……６、７

（2）第２時　規則の考え方……８、９

（3）第３時　用具選択の工夫……10、11

（4）第４時　コートの工夫……12、13

（5）第５時　ゲームの振り返りの工夫……14、15

（6）第６時　ゲームにつながる運動例……16、17

1　ゲーム・ボール運動とは

ボール運動系は，競い合う楽しさに触れたり，友達と力を合わせて競争する楽しさや喜びを味わったりすることができる運動である。

ボール運動系の領域として，低・中学年を「ゲーム」，高学年を「ボール運動」で構成している。

ゲームは，低学年を「ボールゲーム」及び「鬼遊び」で，中学年を「ゴール型ゲーム」，「ネット型ゲーム」及び「ベースボール型ゲーム」で内容を構成している。これらの運動（遊び）は，主として集団対集団で，得点を取るために友達と協力して攻めたり，得点されないように友達と協力して守ったりしながら，競い合う楽しさや喜びに触れることができる運動（遊び）である。また，基本的なボール操作とボールを持たないときの動きを身に付け，ゲームを楽しむことができる運動（遊び）である。

ゲームの学習指導では，友達と協力してゲームを楽しくする工夫や楽しいゲームをつくり上げることが，児童にとって重要な課題となってくる。集団で勝敗を競うゲームでは，規則を工夫したり作戦を選んだりすることを重視しながら，基本的なボール操作とボールを持たないときの動きを身に付け，ゲームを一層楽しめるようにすることが学習の中心となる。また，公正に行動する態度，特に勝敗をめぐって正しい態度や行動がとれるようにすることが大切である。

ボール運動は，「ゴール型」，「ネット型」及び「ベースボール型」で内容を構成している。これらの運動は，ルールや作戦を工夫し，集団対集団の攻防によって仲間と力を合わせて競争する楽しさや喜びを味わうことができる運動である。

ボール運動の学習指導では，互いに協力し，役割を分担して練習を行い，型に応じたボール操作とボールを持たないときの動きを身に付けてゲームをしたり，ルールや学習の場を工夫したりすることが学習の中心となる。また，ルールやマナーを守り，仲間とゲームの楽しさや喜びを共有することができるようにすることが大切である。

中学年のゲームと高学年のボール運動では，「ゴール型」，「ネット型」及び「ベースボール型」の三つの型で内容を構成している。ゴール型は，コート内で攻守が入り交じり，ボール操作とボールを持たないときの動きによって攻防を組み立てたり，陣地を取り合って得点しやすい空間に侵入し，一定時間内に得点を競い合うこと，ネット型は，ネットで区切られたコートの中でボール操作とボールを持たないときの動きによって攻防を組み立てたり，相手コートに向かって片手，両手もしくは用具を使ってボールなどを返球したりして，一定の得点に早く達することを競い合うこと，ベースボール型は，攻守を規則的に交代し合い，ボール操作とボールを持たないときの動きによって一定の回数内で得点を競い合うことを課題としたゲームである。

なお，これらの領域における技能は，「ボール操作」及び「ボールを持たないときの動き」で構成している。「ボール操作」はシュート・パス・キープ（ゴール型），サービス・パス・返球（ネット型），打球・捕球・送球（ベースボール型）など，攻防のためにボールを操作する技能である。「ボールを持たないときの動き」は，空間・ボールの落下点・目標（区域や塁など）に走り込む，味方をサポートする，相手のプレイヤーをマークするなど，ボール操作に至るための動きや守備の動きに関する技能である。ゲームではこれらの技能をいつ，どのように発揮するかを適切に判断することが大切になる。

小学校学習指導要領（ 平成 29 年告示） 解説 体育編

2　ゴール型ゲーム、ボール運動、球技における系統性について

（1）知識及び技能

低学年		中学年		高学年		中学校 第１学年及び第２学年		中学校 第３学年
・運動遊びの楽しさに触れ，その行い方を知るとともに，易しいゲームをすること ・ボールゲームでは，簡単なボール操作と攻めや守りの動きによって，易しいゲームをすること		・運動の楽しさや喜びに触れ，その行い方を知るとともに，易しいゲームをすること ・ゴール型ゲームでは，基本的なボール操作とボールを持たないときの動きによって，易しいゲームをすること		・運動の楽しさや喜びを味わい，その行い方を理解するとともに，その技能を身に付け，簡易化されたゲームをすること ・ゴール型では，ボール操作とボールを持たないときの動きによって，簡易化されたゲームをすること		・勝敗を競う楽しさや喜びを味わい，球技の特性や成り立ち，技術の名称や行い方，その運動に関連して高まる体力などを理解するとともに，基本的な技能や仲間と連携した動きでゲームを展開すること ・ゴール型では，ボール操作と空間に走り込むなどの動きによってゴール前での攻防をすること		・勝敗を競う楽しさや喜びを味わい，技術の名称や行い方，体力の高め方，運動観察の方法などを理解するとともに，作戦に応じた技能で仲間と連携しゲームを展開すること ・ゴール型では，安定したボール操作と空間を作りだすなどの動きによってゴール前への侵入などから攻防をすること
ボール操作								
・ ねらったところに緩やかにボールを転がす，投げる，蹴る，的に当てる，得点する ・ 相手コートに緩やかにボールを投げ入れたり，捕ったりする ・ ボールを捕ったり止めたりする		・ 味方へのボールの手渡し， パス，シュート，ゴールへのボールの持ち込み		・ 近くにいるフリーの味方へのパス ・ 相手に取られない位置でのドリブル ・ パスを受けてのシュート		・ ゴール方向に守備者がいない位置でシュート ・ マークされていない味方へのパス ・ 得点しやすい空間にいる味方へのパス ・ パスやドリブルなどでのボールキープ		・ ゴールの枠内にシュートをコントロールすること ・ 味方が操作しやすいパスを送ること ・ 守備者とボールの間に自分の体を入れてボールをキープすること
ボールを持たないときの動き								
・ ボールが飛んだり，転がったりしてくるコースへの移動 ・ ボールを操作できる位置への移動		・ ボール保持時に体をゴールに向ける ・ ボール保持者と自分の間に守備者がいないように移動		・ ボール保持者と自分の間に守備者が入らない位置への移動 ・ 得点しやすい場所への移動 ・ ボール保持者とゴールの間に体を入れた守備		・ ボールとゴールが同時に見える場所での位置取り ・ パスを受けるために，ゴール前の空いている場所への移動 ・ ボールを持っている相手のマーク		・ゴール前に広い空間を作りだすために，守備者を引きつけてゴールから離れること ・パスを出した後に次のパスを受ける動きをすること ・ボール保持者が進行できる空間を作りだすために，進行方向から離れること ・ゴールとボール保持者を結んだ直線上で守ること ・ゴール前の空いている場所をカバーすること

（2）思考力，判断力，表現力等

低学年		中学年		高学年		中学校 第１学年及び第２学年		中学校 第３学年
・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		・規則を工夫したり，ゲームの型に応じた簡単な作戦を選んだりするとともに，考えたことを友達に伝える		・ルールを工夫したり，自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだりするとともに，自己や仲間の考えたことを他者に伝える		・攻防などの自己の課題を発見し，合理的な解決に向けて運動の取り組み方を工夫するとともに，自己や仲間の考えたことを他者に伝える		・攻防などの自己やチームの課題を発見し，合理的な解決に向けて運動の取り組み方を工夫するとともに，自己や仲間の考えたことを他者に伝える

（3）学びに向かう力，人間性等

低学年		中学年		高学年		中学校 第１学年及び第２学年		中学校 第３学年
・運動遊びに進んで取り組む ・規則を守り誰とでも仲よく運動をする ・勝敗を受け入れる ・場や用具の安全に気を付ける		・運動に進んで取り組む ・規則を守り誰とでも仲よく運動をする ・勝敗を受け入れる ・友達の考えを認める ・場や用具の安全に気を付ける		・運動に積極的に取り組む ・ルールを守り助け合って運動をする ・勝敗を受け入れる ・仲間の考えや取り組みを認める ・場や用具の安全に気を配る		・球技に積極的に取り組む ・フェアなプレイを守ろうとする ・作戦などについての話合いに参加しようとする ・一人一人の違いに応じたプレイなどを認めようとする ・仲間の学習を援助しようとする ・健康・安全に気を配る		・球技に自主的に取り組む ・フェアなプレイを大切にしようとする ・作戦などについての話合いに貢献しようとする ・一人一人の違いに応じたプレイなどを大切にしようとする ・互いに助け合い教え合おうとする ・健康・安全を確保する

３　指導計画

（1）２年間を見通した指導計画の工夫

＜第３学年＞

ネット型

・ネットで区切られたコートの中で攻防を組み立て、一定の得点に早く達することを競い合う。

・ソフトバレーボールを基にした易しいゲーム
・プレルボールを基にした易しいゲーム
・バドミントンやテニスを基にした易しいゲーム
・天大中小など、子供の遊びを基にした易しいゲーム

ベースボール型

・攻守を規則的に交代し合い、一定の回数内で得点を競い合う。

・攻める側がボールを蹴って行う易しいゲーム
・手や用具などを使って打ったり、静止したボールを打ったりして行う易しいゲーム

陣地を取り合うゴール型

・味方にパスを出したりボールを保持して走ったりしながら陣地を取り合う。空いている場所に素早く動いて得点ゾーンに走り込み、一定時間内に得点を競い合う。

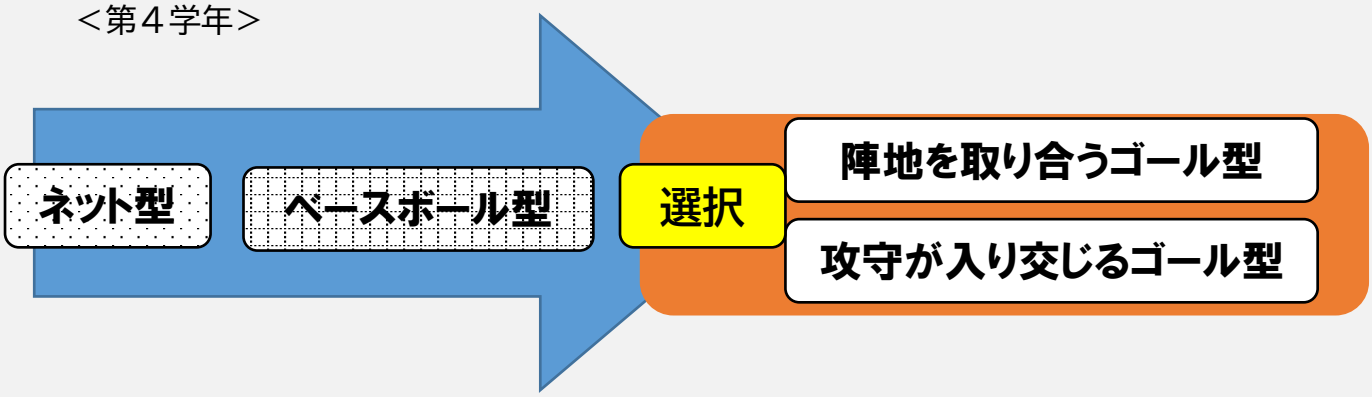
・タグラグビー、フラッグフットボールなどを基にした易しいゲーム

攻守が入り交じるゴール型

・コート内で攻守が入り交じり、ボールを手や足などで操作したり、空いている場所に素早く動いたりして攻防を組み立て、一定時間内に得点を競い合う。

・ハンドボール、ポートボール、ラインサッカー、ミニサッカーなどを基にした易しいゲーム

＜第４学年＞



第３学年ではネット型ゲーム、ベースボール型ゲーム、陣地を取り合うゴール型ゲームを学習した後、攻守が入り交じるゴール型ゲームを取り扱うという工夫も考えられます。

陣地を取り合うゴール型ゲームは、低学年で学習した「鬼遊び」を活かして、相手をかわしたりパスをつないだりして敵陣までボールを持って運ぶ易しいゲームなので、事前の経験の差や個人の技能差が小さく、すぐになじめるよさがあります。また、同じ局面から攻撃を始められることや作戦等を考える時間が確保しやすいことも、思考力、判断力、表現力等を育成する上でのメリットです。

第４学年では児童の実態に合わせてゴール型ゲームを選択するという工夫も考えられます。その際には、中学校の球技においては、基本的にバスケットボール、ハンドボール、サッカーの中から選択して学習が行われること、タグラグビーやフラッグフットボールはそれに加えて学習するか、地域の実態によって上記の運動と替えて学習することとなっていることも考慮に入れて選択する必要があります。

（2）１単元を通した指導計画の工夫

時		思考力、判断力、表現力等	知識及び技能
1時 6時	ゲームの特性を味わい、楽しくゲームをする。	**規則を工夫する。** 全員がより楽しめる 全員が達成感をもち、向上できるゲームにする。 **動き方を考える。** 基本的なボール操作やボールを持たないときの動きについて考えたり意識したりする。 **作戦を考える。** 得点するためのゲームの型に応じた作戦を選ぶ。	**ゲームの行い方を理解する。** **基本的なボール操作やボールを持たないときの動き** 動きについて理解する。 動きができる。

４ 単元指導計画例（全６時間）

一　単元名　ゲーム　ゴール型ゲーム　「走って、つないで、ゴール」

二　単元の目標

知識及び技能	ゴール型ゲーム（フラッグフットボール）の行い方を知るとともに、易しいゲームをすることができるようにする。
思考力、判断力、表現力等	規則を工夫したり、ゲームの型に応じた簡単な作戦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ようにする。
学びに向かう力、人間性等	運動に進んで取り組み、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、友達の考えを認めたり、場や用具の安全に気を付けたりすることができるようにする。

三　単元の評価規準

	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
単元の評価規準	①フラッグフットボールの行い方について、言ったり書いたりしている。 ②ボールを持ったときにゴールに体を向けることができる。 ③味方にボールを手渡したり、パスを出したり、ゴールにボールを持ち込んだりすることができる。	①攻めを行いやすいようにするなどの規則を選んでいる。 ②ボールを持っている人とボールを持っていない人の役割を踏まえた作戦を選んでいる。 ③パスを出したり、ゴールにボールを持ち込んだりするときの工夫を友達に伝えている。	①ゲームに進んで取り組もうとしている。 ②規則を守り、誰とでも仲よくしようとしている。 ③用具などの準備や片付けを、友達と一緒にしようとしている。 ④ゲームの勝敗を受け入れようとしている。 ⑤友達の考えを認めようとしている。 ⑥場や用具の安全を確かめている。

四　単元の指導計画

時間	第１時	第２時	第３時	第４時	第５時	第６時
めあて	みんなが楽しめる規則を考えて、楽しくゲームをする。			得点するための動きを考えて、ゲームをする。 得点をするための作戦を選んで、ゲームをする。		
学習過程	1　集合・整列・挨拶をする。 2　学習のめあて、単元の進め方を知る。 3　規則の確認をする。 4　準備運動をする。 5　ゲームにつながる運動をする。 ・ボールギャザー　・二人でタグ　・じゃんけんフラッグ＆ラン　・くるくるパス 6　場の準備をする。 7　試しのゲームに取り組む。 8　試しのゲームの振り返りをする。 （全体　規則について） 9　ゲームに取り組む。 総当たり戦① 10　場の片付けをする。 11　整理運動をする。 12　学習の振り返りをする。 （個人→全体　規則や技能について） 13　集合・整列・挨拶をする。	1　集合・整列・挨拶をする。 2　学習のめあてを確かめる。 3　規則の確認をする。 4　準備運動をする。 5　ゲームにつながる運動をする。 6　場の準備をする。 7　ゲーム①に取り組む。 総当たり戦② 8　ゲーム①の振り返りをする。 （全体　規則について） 9　ゲーム②に取り組む。 総当たり戦③ 10　場の片付けをする。 11　整理運動をする。 12　学習の振り返りをする。 （個人→全体　規則や技能について） 13　集合・整列・挨拶をする。	1　集合・整列・挨拶をする。 2　学習のめあてを確かめる。 3　規則の確認をする。 4　準備運動をする。 5　ゲームにつながる運動をする。 ・じゃんけんフラッグ＆ラン ・くるくるパス　・フラッグ取り鬼 6　場の準備をする。 7　ゲーム①に取り組む。 総当たり戦④ 8　ゲーム①の振り返りをする。 （全体　技能について） 9　ゲーム②に取り組む。 総当たり戦⑤ 10　場の片付けをする。 11　整理運動をする。 12　学習の振り返りをする。 （個人→全体　技能について） 13　集合・整列・挨拶をする。	1　集合・整列・挨拶をする。 2　学習のめあてを確かめる。 3　準備運動をする。 4　ゲームにつながる運動を選択し、チームで行う。 5　場の準備をする。 6　ゲーム①に取り組む。 第３時までの振り返りを生かして　総当たり戦２回戦か対抗戦を選択する。 7　ゲーム①の振り返りをする。（チームで、以下の３点から選択し振り返りをする。） ・得点につながる動き　・ゲームに合った効果的な攻め方や守り方　・簡単な作戦 8　ゲーム②に取り組む。 9　場の片づけをする。 10　整理運動をする。 11　学習の振り返りをする。 （個人→チーム　技能や作戦について） 12　集合・整列・挨拶をする。		
評価の重点　知技		②	③		①	
評価の重点　思判表	①			③		②
評価の重点　主体的	③	⑥	②	④	⑤	①

(1) 第１時

①本時の目標

【思考力、判断力、表現力等】

・攻めを行いやすいようにするなどの規則を選んでいる。

【学びに向かう力、人間性等】

・用具などの準備や片付けを、友達と一緒にしようとしている。

②本時の展開

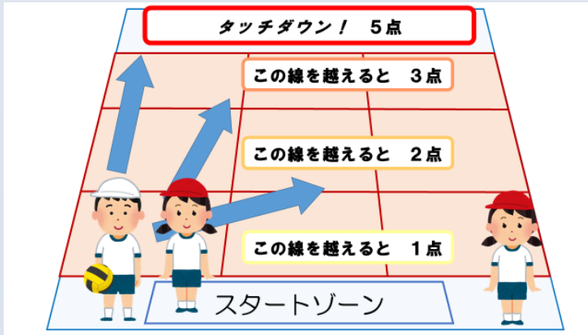
時間	学習内容・学習活動	○指導上の留意点	☆評価規準(評価方法)
導入15分	1　集合、整列、挨拶をする。 2　学習のめあてと進め方を知り、学習の見通しをもつ。 3　規則の確認をする。	○掲示物で学習の流れやめあてを示し、学習の見通しがもてるようにする。 ○運動の特性を味わえるゲームであることを前提として、全員が楽しめるゲームになるように規則を変更することを共有する。	
	規則を確かめて、楽しくゲームをしよう		
	4　準備運動をする。	○よく使用する部位を十分にほぐすため、ストレッチを行う。	
	5　ゲームにつながる運動をする。 ・二人でフラッグ ・ボールギャザー	○安全なタグの取り方を認め、価値付ける。	
	6　場の準備をする。	○児童が準備しやすくするために、役割分担を掲示する。	☆主③（観察・デジタルワークシート）
展開20分	7　試しのゲームに取り組む。	○ゲームが膠着しているコートや、規則の理解不足が見られるチームを探し、言葉掛けをする。	
	8　試しのゲームの振り返りをする。	○試しのゲームの中で、ゲームの特性を味わっていたり、友達と協力したりして楽しんでいる児童を記録し、指名する。	
	9　ゲームに取り組む。 ・総当たり戦①	○友達に気を配った発言や行動を称賛し、価値付ける。 ○事前に運動が苦手な児童や意欲的でない児童を把握し、重点を置いて観察、言葉掛け・働き掛けを行う。	
まとめ10分	10　場の片付けをする。	○安全に気を付けて、積極的に片付けをしている児童を称賛し、価値付ける。	☆主③（観察・デジタルワークシート）
	11　整理運動をする。	○使った部位をほぐすことと、気持ちを落ち着かせるための言葉掛けを行う。	
	12　学習の振り返りをする。	○デジタルワークシートの記録の仕方を指示する。	☆思①（発言・デジタルワークシート）
	13　集合、整列、挨拶をする。	○次の時間の学習内容を伝える。	

○　学習の流れやめあて等の資料は拡大し、掲示します。

本時のめあて、ゲームの規則、役割分担、学習の流れ、コート図、児童の考えた意見や写真等、掲示資料は多岐にわたりますが、プラスチックダンボールに貼り付けることで、移動や準備の時間はほとんどかかりません。

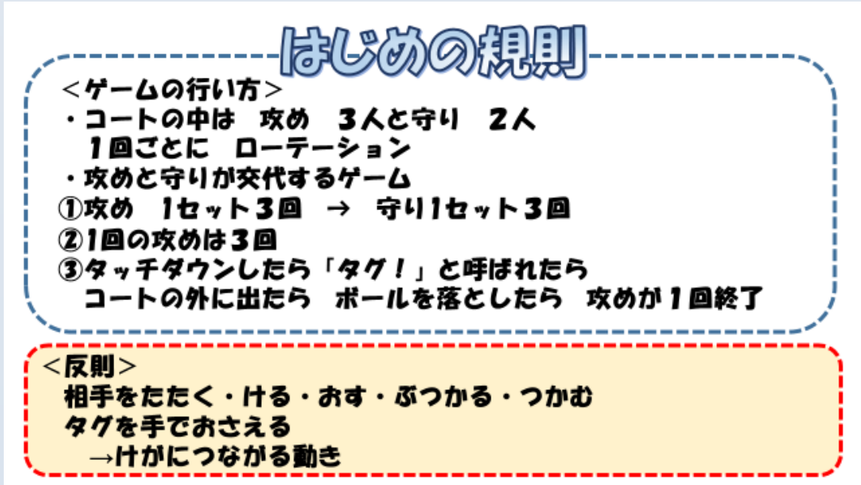
○　デジタル形式で一人１台の学習者用端末に資料を配布します。

これによって、教師の説明時間を短縮することにつながりました。児童は時間や場所を選ばずに資料を参照することができます。規則や準備・後片付けの分担も最小限の時間で授業を進めることができました。



○　試しのゲームでは、どの児童もすぐに理解できるような簡単な規則でゲームを行いましょう。

特に、身体的接触やボールへの恐怖感を覚えることがないように配慮をすることが必要です。フラッグ（タグ）やベルト、一人１台の学習者用端末等の用具の使い方や準備・後片付けの仕方も合わせて指導します。



（２）第２時

①本時の目標

【知識及び技能】

・ボールを持ったときにゴールに体を向けることができる。

【学びに向かう力、人間性等】

・場や用具などの安全を確かめている。

②本時の展開

時間	学習内容・学習活動	○指導上の留意点	☆評価規準(評価方法)
導入15分	1　集合、整列、挨拶をする。 2　学習のめあてを確かめる。 3　規則の確認をする。	○掲示物で学習の流れやめあてを示し、学習の見通しがもてるようにする。 ○全員が楽しめるゲームになるように変更した規則を共有する。	
	みんなが楽しめる規則を考えて、楽しくゲームをしよう		
	4　準備運動をする。	○よく使用する部位を十分にほぐすため、ストレッチを行う。	
	5　ゲームにつながる運動をする。 ・じゃんけんフラッグ＆ラン ・くるくるパス	○友達を称賛したり、助言したりしている児童を認め、価値付ける。	
	6　場の準備をする。	○児童が準備しやすくするために、役割分担を掲示する。	☆主⑥（観察・デジタルワークシート）
展開20分	7　ゲーム①に取り組む。 ・総当たり戦②	○ゲームが膠着しているコートや、規則の理解不足が見られるチームを探し、言葉掛けをする。	
	8　ゲーム①の振り返りをする。（全体）	○前時のゲームと比べて楽しめるゲームになっているかを確かめる。 ○ボールを持ったときの動き出しや、守備が来た時の行動の選択がよくできている児童を紹介する。	
	9　ゲーム②に取り組む。 ・総当たり戦③	○用具を安全に運んだり、相手の準備を確認したりしている児童を認め、価値付ける。 ○事前に運動が苦手な児童や意欲的でない児童を把握し、重点を置いて観察、言葉掛け・働き掛けを行う。	☆知②（観察・デジタルワークシート）
まとめ10分	10　場の片付けをする。	○安全に気を付けて、積極的に片付けをしている児童を称賛し、価値付ける。	
	11　整理運動をする。	○使った部位をほぐすことと、気持ちを落ち着かせるための言葉掛けを行う。	
	12　学習の振り返りをする。	○本時のめあてを意識させ、デジタルワークシートに振り返りを記録させる。	
	13　集合、整列、挨拶をする。	○次の時間の学習内容を伝える。	

○　はじめの規則から変更する点を共有します。

規則を考えるポイントとして

①　運動の特性を味わうことができ、知識及び技能を身に付けられること

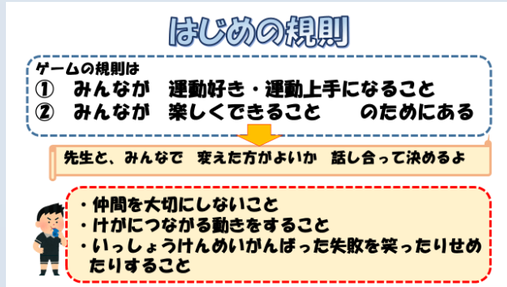
②　運動の楽しさを味わい、意欲的に取り組めること

以上の２点を押さえます。

児童の思いが学習のねらいと合わないときは、その規則は採用しません。このポイントを基にしっかりと教師が意図を示しましょう。

そのために、中学年の児童にとっても分かりやすい平易な言葉でポイントを示すことが必要です。

本研究の検証授業においては、右図のように言葉で示しました。



○　児童が意見を学級全体に発表したり、教師がゲームの様子から気付いたことを学級全体に問いかけたりすることで、思考の深まりをねらいます。

考えの共有には、学級全体での話し合いの他、学習カードの掲示や、一人１台の学習者用端末でのアプリケーション活用が考えられます。不満や不安をもった児童が発言できる学級づくりを進めるとともに、児童一人一人の思いを教師が受け止められる工夫を選んで実践しましょう。

（3）第３時

①本時の目標

【知識及び技能】

・味方にボールを手渡したり、パスを出したり、ゴールにボールを持ちこんだりすることができる。

【学びに向かう力、人間性等】

・規則を守り、誰とでも仲よくしようとしている。

②本時の展開

時間	学習内容・学習活動	○指導上の留意点	☆評価規準(評価方法)
導入 15分	1　集合、整列、挨拶をする。 2　学習のめあてを確かめる。 3　規則の確認をする。	○掲示物で学習の流れやめあてを示し、学習の見通しがもてるようにする。 ○全員が楽しめるゲームになるように変更した規則を共有する。	
	得点するための動きを考えて、ゲームをしよう		
	4　準備運動をする。 5　ゲームにつながる運動をする。 ・じゃんけんフラッグ＆ラン ・くるくるパス ・フラッグ取り鬼 6　場の準備をする。	○よく使用する部位を十分にほぐすため、ストレッチを行う。 ○友達を称賛したり、指示したりしている児童を認め、価値付ける。 ○児童が準備しやすくするために、役割分担を掲示する。	
展開 20分	7　ゲーム①に取り組む。 ・総当たり戦④ 8　ゲーム①の振り返りをする。（全体） 9　ゲーム②に取り組む。 ・総当たり戦⑤	○得点ができないチームや、言葉掛けが少ないチームを探し、言葉掛けをする。 ○ボールを持っていないときに、味方に近づいたり、守備から離れたりしている動きがよくできている児童を紹介する。 ○前時までの運動量や、授業の達成感が低い児童を把握し、重点を置いて観察、言葉掛け・働き掛けを行う。	☆主②（観察・デジタルワークシート） ☆知③（観察・デジタルワークシート）
まとめ 10分	10　場の片付けをする。 11　整理運動をする。 12　学習の振り返りをする。 13　集合、整列、挨拶をする。	○安全に気を付けて、積極的に片付けをしている児童を称賛し、価値付ける。 ○使った部位をほぐすことと、気持ちを落ち着かせるための言葉掛けを行う。 ○本時のめあてを意識させ、デジタルワークシートに振り返りを記録させる。 ○次の時間の学習内容を伝える。	

○　学習のねらいに合わせて用具を選択しましょう。

＜ボール＞

ハンドボール　０号	片手でも操作をすることができ、ボールを投げる動作が容易となる。空気を抜くことでボールを握ることが可能になる。パスを交えた作戦を選びやすい。
フラッグフットボール	体を使ってボールを隠すことが容易となる。片手でも扱える大きさであるが、楕円形のため、ボールを正確に投げたり、キャッチしたりすることが難しい。走り込みや手渡しパスを中心とした作戦を選びやすい。
タグラグビーボール	フラッグフットボールと比べると、大きく、重い。楕円形のため、ボールを正確に投げたり、キャッチしたりすることが難しい。フラッグフットボールと異なり、縫い目がないため、前に投げることは難しい。

ドッジボール等のボールを使う場合は、空気を抜く工夫があります。それによって、手が小さく、握力の弱い児童でも操作をしやすくなり、ボールへの恐怖感を軽減させることが考えられます。

児童の実態によっては、洗濯ネットに紙を詰めたものを扱うことで恐怖感をより少なくすることができます。

＜フラッグ・タグ＞

フラッグ	面積が大きく、守備側は簡単に触れることができるため、攻撃を防ぎやすい。
タグ	面積が小さく、守備側はしっかりと握る必要があるため、攻撃を防ぎにくい。
バンダナ、ハンカチ等 テープ	校内にあるもので代用する場合。正方形のバンダナやハンカチはフラッグのように扱いやすい。

フラッグやタグの種類によって、得点のしやすさが違い、ゲームの様相が大きく変わります。どのようなゲームにしたいかに合わせて選択しましょう。

安全とフェアプレイの指導として、体の横にしっかりと固定することと、掛け声をもって相手に知らせることを徹底しましょう。

（４）第４時

①本時の目標

【思考力、判断力、表現力等】

・パスを出したり、ゴールにボールを持ちこんだりするときの工夫を友達に伝えている。

【学びに向かう力、人間性等】

・ゲームの勝敗を受け入れようとしている。

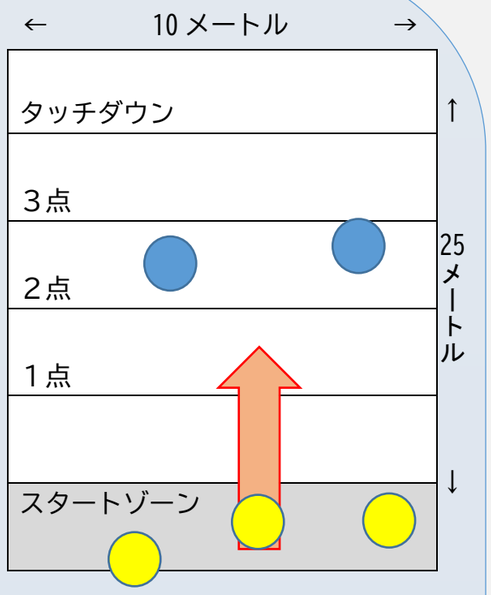
②本時の展開

時間	学習内容・学習活動	○指導上の留意点	☆評価規準(評価方法)
導入 15分	1　集合、整列、挨拶をする。 2　学習のめあてを確かめる。	○掲示物で学習の流れやめあてを示し、学習の見通しがもてるようにする。	
	得点するための動きを考えて、ゲームをしよう		
	3　準備運動をする。	○よく使用する部位を十分にほぐすため、ストレッチを行う。	
	4　ゲームにつながる運動をする。 ・じゃんけんフラッグ＆ラン ・くるくるパス ・フラッグ取り鬼等から選択する。	○前時までの課題をもとに運動を選択するように言葉掛けをする。 ○友達を称賛したり、指示したりしている児童を認め、価値付ける。	
	5　場の準備をする。	○児童が準備しやすくするために、役割分担を掲示する。	
展開 20分	6　ゲーム①に取り組む。	○得点ができないチームや、言葉掛けが少ないチームを探し、言葉掛けをする。	
	7　ゲーム①の振り返りをする。 （チーム） ・話し合う。 ・動画を視聴する。 ・練習をする。	○チームで課題と感じている点を記録し、ゲーム②での言葉掛けに生かす。 ○時間の使い方に困っている場合は、課題を直接指導する。	☆思③（観察・デジタルワークシート）
	8　ゲーム②に取り組む。	○前時までの運動量や、授業の達成感が低い児童を把握し、重点を置いて観察、言葉掛け・働き掛けを行う。	☆主④（観察・デジタルワークシート）
まとめ 10分	9　場の片付けをする。	○安全に気を付けて、積極的に片付けをしている児童を称賛し、価値付ける。	
	10　整理運動をする。	○使った部位をほぐすことと、気持ちを落ち着かせるための言葉掛けを行う。	
	11　学習の振り返りをする。	○本時のめあてを意識させ、デジタルワークシートに振り返りを記録させる。 ○チームでの振り返りが生きた場面を価値付け、全体に紹介する。	
	12　集合、整列、挨拶をする。	○次の時間の学習内容を伝える。	

○　コートの工夫

児童が存分に動き回れる大きさを確保します。横幅が広がるほど、攻撃側が有利になり、得点のしやすいゲームになります。

縦幅が大きくなるほど、１回の攻撃に必要となる運動量や時間が多くなります。



○　攻撃側の規則

パスの種類(前方へのパス、横方向及び後方へのパス、手渡しパス)とパスをしてよい場所、パスの回数の制限が考えられます。

本研究では、第３学年での導入として、ゲームの特性に合った攻め方を考え、実践できるように、前方へのパスはスタートゾーンからの１回のみとしました。作戦が効果的であったか、作戦を実行する上での問題は何か等、１回１回の攻撃を振り返る上では、前方へのパスをしてよい場所をなるべく後方からに制限することが有効です。

一方で、前方へのパスをしてよい場所を前方に広げることによって、ゲームの中での状況判断が難しくなりますが、他のゴール型ゲーム（サッカーやバスケットボール等）と動き方や判断の仕方を近づけることができます。児童の思考力・判断力や、運動の知識・技能の実態によって規則を選択しましょう。

○　守備側の規則

ゲーム開始時の守備位置と、侵入してよい場所の制限の工夫が考えられます。

本研究では、２点ラインから守備を始めること、スタートゾーンには侵入しないことを守備側の規則としました。

守備位置を攻撃側と距離がある位置にすることで、攻撃側が落ち着いてゲームを始められるメリットがありますが、ゲームが停滞する可能性があります。攻撃側との距離を近い位置にすると攻撃側にスタートゾーンからの工夫を促すことにつながります。

（５）第５時

①本時の目標

【知識及び技能】

・フラッグフットボールの行い方について、言ったり書いたりしている。

【学びに向かう力、人間性等】

・友達の考えを認めようとしている。

②本時の展開

時間	学習内容・学習活動	○指導上の留意点	☆評価規準(評価方法)
導入 15分	1　集合、整列、挨拶をする。 2　学習のめあてを確かめる。	○掲示物で学習の流れやめあてを示し、学習の見通しがもてるようにする。	
	得点するための作戦を選んで、ゲームをしよう		
	3　準備運動をする。 4　ゲームにつながる運動をする。 ・じゃんけんフラッグ＆ラン ・くるくるパス ・フラッグ取り鬼等から選択する。 5　場の準備をする。	○よく使用する部位を十分にほぐすため、ストレッチを行う。 ○前時までの課題をもとに運動を選択するように言葉掛けをする。 ○友達を称賛したり、指示したりしている児童を認め、価値付ける。 ○児童が準備しやすくするために、役割分担を掲示する。	
展開 20分	6　ゲーム①に取り組む。 7　ゲーム①の振り返りをする。 （チーム） ・話し合う。 ・動画を視聴する。 ・練習をする。 8　ゲーム②に取り組む。	○得点ができないチームや、言葉掛けが少ないチームを探し、言葉掛けをする。 ○友達の考えに共感的な態度を示す児童を認め、価値付ける。 ○時間の使い方に困っている場合は、どんな攻め方をするのか問いかけ、課題を引き出す。 ○ゲーム①の振り返りを生かしたチームに言葉掛けを行い、価値付ける。	☆主⑤（観察・デジタルワークシート）
まとめ 10分	9　場の片付けをする。 10　整理運動をする。 11　学習の振り返りをする。 12　集合、整列、挨拶をする。	○安全に気を付けて、積極的に片付けをしている児童を称賛し、価値付ける。 ○使った部位をほぐすことと、気持ちを落ち着かせるための言葉掛けを行う。 ○本時のめあてを意識させ、デジタルワークシートに振り返りを記録させる。 ○作戦が得点につながった例を記録し、全体に紹介する。 ○次の時間の学習内容を伝える。	☆知①（観察・デジタルワークシート）

○　ゲームの振り返りは、全体のめあてやチーム、個人のめあてを踏まえて行えるように指導します。

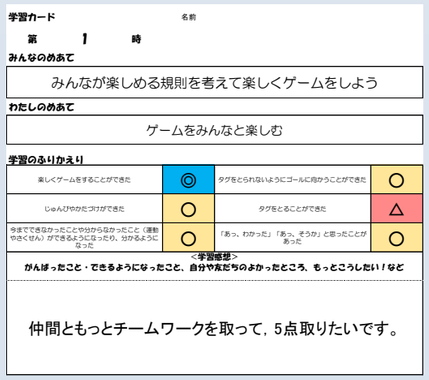
第１時から第３時のように学級全体での振り返りでは、教師が全体に広げたい児童の動きや考えを伝えましょう。教師が動きを例示するほか、特定の児童やチームに動きを見せてもらったり、動画や写真で示したりする方法があります。ゲームの中では、常に場面が移り変わるため児童が理解したり、記憶したりすることが難しいときがあります。記録した動画や写真を活用して掲示物を作成したり、共有アプリケーションで配布したりすることで、繰り返し確かめることができる環境をつくるとよいでしょう。

第４時から第６時では、チームでの振り返りとなります。しかし、児童に任せっきりにするものではありません。教師はゲーム①の様子を観察しながら言葉掛け・働き掛けを準備しましょう。

本時の全体のめあては「得点するための作戦を選んで、ゲームをしよう」です。チームで考え、実施した作戦が得点するために有効であったかという視点で振り返りができるようにします。特に、作戦が遂行された上で、思った効果が出なかったのか、作戦が遂行できずに効果が出なかったのかを児童が判断することが難しいため、ゲームを見取る役割の児童を作ったり、撮影した動画を活用したりすることを考えましょう。

本時までの学習状況を正確に把握しておくためには、学習カードの記述内容や、授業中に撮影した動画や写真を集めておくことが求められます。

一人１台の学習者用端末でのデジタルワークシートの使用によって、児童と教師間、児童相互のやりとりが簡単にいつでも行えるようになります。


学習カード　名前

第　1　時

みんなのめあて

みんなが楽しめる規則を考えて楽しくゲームをしよう

わたしのめあて

ゲームをみんなと楽しむ

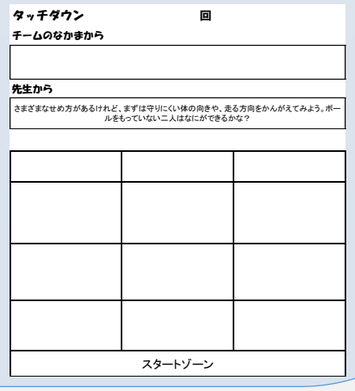
学習のふりかえり

楽しくゲームをすることができた	◎	タグをとられないようにゴールに向かうことができた	○
じゅんびやかたづけができた	○	タグをとることができた	△
今までできなかったことや分からなかったこと（運動やさくせん）ができるようになったり、分かるようになった	○	「あっ、わかった」「あっ、そうか」と思ったことがあった	○

＜学習感想＞

がんばったこと・できるようになったこと、自分や友だちのよかったところ、もっとこうしたい！など

仲間ともっとチームワークを取って，5点取りたいです。


タッチダウン　回

チームのなかまから

先生から

さまざまなせめ方があるけれど、まずは守りにくい体の向きや、走る方向をかんがえてみよう。ボールをもっていない二人はなにができるかな？

スタートゾーン

（6）第6時

①本時の目標

【思考力、判断力、表現力等】

・ボールを持っている人とボールを持っていない人の役割を踏まえた作戦を選んでいる。

【学びに向かう力、人間性等】

・ゲームに進んで取り組もうとしている。

②本時の展開

時間	学習内容・学習活動	○指導上の留意点	☆評価規準(評価方法)
導入 15分	1　集合、整列、挨拶をする。 2　学習のめあてを確かめる。	○掲示物で学習の流れやめあてを示し、学習の見通しがもてるようにする。	
	得点するための作戦を選んで、ゲームをしよう		
	3　準備運動をする。 4　ゲームにつながる運動をする。 ・じゃんけんフラッグ＆ラン ・くるくるパス ・フラッグ取り鬼等から選択する。 5　場の準備をする。	○よく使用する部位を十分にほぐすため、ストレッチを行う。 ○前時までの課題をもとに運動を選択するように言葉掛けをする。 ○友達を称賛したり、指示したりしている児童を認め、価値付ける。 ○児童が準備しやすくするために、役割分担を掲示する。	
展開 20分	6　ゲーム①に取り組む。 7　ゲーム①の振り返りをする。 （チーム） ・話し合う。 ・動画を視聴する。 ・練習をする。 8　ゲーム②に取り組む。	○作戦が効果的ではないチームや、言葉掛けが少ないチームを探し、言葉掛けをする。 ○友達の考えに共感的な態度を示す児童を認め、価値付ける。 ○時間の使い方に困っている場合は、どんな攻め方をするのか問いかけ、課題を引き出す。 ○ゲーム①の振り返りを生かしたチームに言葉掛けを行い、価値付ける。	☆思②（観察・デジタルワークシート） ☆主①（観察・デジタルワークシート）
まとめ 10分	9　場の片付けをする。 10　整理運動をする。 11　学習の振り返りをする。 12　集合、整列、挨拶をする。	○安全に気を付けて、積極的に片付けをしている児童を称賛し、価値付ける。 ○使った部位をほぐすことと、気持ちを落ち着かせるための言葉掛けを行う。 ○本時のめあてを意識させ、デジタルワークシートに振り返りを記録させる。 ○作戦が得点につながった例を記録し、全体に紹介する。	

○　ゲームにつながる運動例

・　手つなぎフラッグ

フラッグを取る動き、フラッグを取られないようにする体全体の動きと、「フラッグ！」という**掛け声をあげる姿勢**を身に付けることがねらいです。

二人組を作って、片手をつなぎます。その状態のまま相手のフラッグを早く取った人を勝ちとします。

・　じゃんけんフラッグ＆ラン

フラッグを取る動き、**フラッグを取られずに相手を抜く動き**がねらいです。

ボールをはさんでむかいあった二人がじゃんけんをします。

勝った方がボールを拾い、目標となるラインまで走り抜けます。

負けた方は、ラインまで走り抜ける間にフラッグをとることが目標です。

スタート位置や、目標とするラインまでの距離によって運動量や必要となる動きが変わります。

・　くるくるパス

相手を意識してボールをパスすること、**パスを受け取る動き**がねらいです。

同じチームの仲間で、ボールを周回させるようにパスでつなぎます。

決められた時間の中でつないだパスの数や、めあての周回数を達成するまでにかかった時間を競い合うことで意欲を高めます。

手渡しパスからはじめ、ゲームの内容に合わせて距離を設定しましょう。

・　タグ取り鬼

相手を意識して、**ボールをパスしたり、パスを受けられる位置に移動したりする動き**がねらいです。

ボールをもつチームはボールを持っている間は移動することができません。ボールを持っていないときに、パスを受けられる位置に移動し、パスを受け、相手にボールがとられないようにパスをすることでボールをつなぎます。

鬼は、ボールを持っている人からフラッグを取ったり、パスを防いだりすることでボールを持つチームと交代します。

単元の後半では、児童自身が課題解決のために運動を選択できるようになるとよいでしょう。

ここから　始める　陣地を取り合うゴール型

東京都教職員研修センター

研修部　教育開発課

福生市立福生第四小学校

主任教諭

酒井　隆史

令和５年　３月

14:27