

## 単元名 ゲーム「鬼遊び」

### 1 運動の特性

#### (1) 一般的特性

○一定の区域と規則を定め、その範囲内で鬼と逃げる者との関係で成立する多人数で競うことが楽しい運動遊びである。

#### (2) 児童から見た特性

○やさしい規則を工夫して力いっぱい追いかけたり逃げたりすると楽しい運動遊びである。

### 2 単元の目標

#### (1) 関心・意欲・態度

○運動に進んで取り組み、決まりを守り、仲良く運動したり、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) 思考・判断

○簡単な規則を工夫したり、攻め方を決めたりすることができる。

#### (3) 運動の技能

○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きる。

○2・3人で連携して、鬼をかわしたり走り抜けたりすることができる。

### 3 評価規準

観点	ア 関心・意欲・態度	イ 思考・判断	ウ 運動の技能
学習具活体の運動に評価価値を規準	①めあてを決めて進んで取り組もうとする。 ②友達と協力して準備や片付けをしようとする。 ③規則を守り仲間と励まし合チームの勝敗を素直に受け入れようとする。 ④場の危険物を取り除いたり用具の安全を確かめようとする。	①鬼遊びの行い方を知り、楽しくゲームができる場や得点の方法などの規則を選んでいる。 ②鬼遊びの動き方を知り、動き方を工夫してゲームに生かしている。	①逃げる相手を追いかけてタッチしたり、タッチされないように逃げたり身をかいたりする動きができる。

### 4 指導計画と評価

	1	2	3	4
	〈オリエンテーション〉	①場の準備	②準備運動	③ねらいの確認
10	○学習の進め方を知る	ボール運び鬼		ボール運び鬼大会 全チームとゲームをする
20	○用具の準備をする			
30	○試しのゲームをする			
40	○用具の片付けをする	ルールやマナーの反省		単元のまとめをする
	①学習のまとめ ②集合・整列・挨拶			
評価	ア①②	ア③イ①	ア④イ②	ウ①

### 5 指導の工夫

#### (1) 学習過程の工夫

○作戦を立てることにより、チームの課題を意識させていきたい。

#### (2) 場の工夫

○全員が同時に運動できるよう、コートがたくさん作るようにする。

#### (3) ルールの工夫

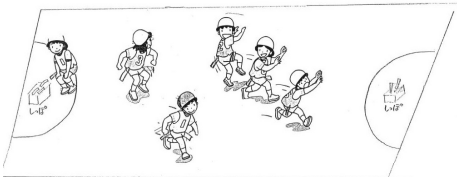

○たくさん運動できるように時間で攻守交代する。

#### (4) 用具の工夫

○身体の接触が少なくなるよう、タグやハチマキを使用する。

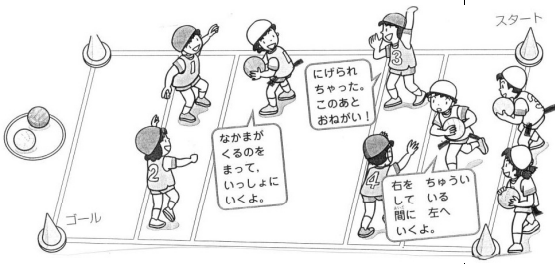
2 年
No. 9

- 1 単元名 鬼遊び
- 2 目 標 学習のねらいや進め方を知り，見通しを持つことができる。
- 3 展 開 (1 / 4)

時配	学習内容と活動	指導・支援 (○) と評価 (◇)	用具・資料
	学習の流れをつかむこと		
5分	<p>1 学習のねらいを知り，学習の進め方の見通しを持つ。</p> <p>○鬼にタッチされないように逃げたり身をかわしたりすることができる。</p> <p>○マナーを守り楽しくゲームできる。</p>	<p>○模造紙に学習の流れを書き，それを見せながら説明する。</p>	<p>模造紙</p> <p>学習カード</p>
5	<p>2 学習中の約束，マナーを理解する。</p> <p>○素早く並ぶ。</p> <p>○失敗しても責めない。</p>	<p>○素早い集団行動，集団規律ができるようにするために，早く並び，聞き方のよいグループをほめる。</p>	<p>ストップウォッチ</p>
5	<p>3 準備，場づくりをする。</p> <p>○鬼遊びの場をつくる。</p>	<p>◇協力して，素早く場づくりをしようとする。</p> <p>○楽しく学習するために，場づくりや競争などで係を分担し，協力し合うことが必要であることを指導する。</p>	<p>巻き尺</p>
	鬼遊びを楽しもう		
27	<p>4 鬼遊びをする。</p> <p>○しっぽ取り</p>  <p>○ボール運び鬼</p> 	<p>○失敗しても文句を言わないなどのマナーを確認する。</p> <p>○タグを取られたら，陣地に戻って新しいタグをつけるよう指示する。</p> <p>○他の児童にぶつからないよう，注意を促す。</p>	<p>ラインカー</p> <p>段ボール</p> <p>ソフトドッジボール</p>
5	<p>5 反省をする。</p> <p>○ゲームの反省から，チームとルールの変更がないかを話し合う。</p> <p>○マナーでも付け加えることがないか話し合う。</p>	<p>○みんなが楽しむために，どんなルールやマナーを工夫したらよいか考えさせる。</p> <p>○よかった態度を取り立てて褒める。</p>	
3	<p>6 本時の学習をまとめる。</p>	<p>◇学習のねらいや進め方を知り，見通しを持っている。</p>	

2 年
No.10・11

- 1 単元名 鬼遊び
- 2 目標 逃げる相手を追いかけてタッチしたり、タッチされないように逃げたり身をかわしたりすることができる。
- 3 展開 (2・3/4)

時配	学習内容と活動	指導・支援 (○) と評価 (◇)	用具・資料
	相手の動きに合わせてよけたり追いかけたりすること		
3分	1 集合、整列、挨拶をする。 2 鬼遊びの場作りをする。	◇協力して、素早く場づくりをしようとする。 ○楽しく学習するために、場づくりや競争などで係を分担し、協力し合うことが必要であることを指導する。	ラインカー 巻き尺
3	3 準備運動をする ○しっぽとり	○友達にぶつからないように注意する。 ○失敗しても文句を言わないなどのマナーを確認する。	学習カード ストップ ウォッチ
2	4 ねらいを確認する。	○本時の学習課題をつかませる。	
	作戦を立ててボール運び鬼を楽しもう		
27	5 ボール運び鬼をする。 ○作戦を確認する。 ○ゲーム1回目をする。	○あらかじめ作戦を立てておき、確認する程度にする。	
			ソフトドッジ ボール
	○振り返りをし、作戦を立てる。 ○ゲーム2回目をする。	○ぶつからないように注意を促す。 ○上手な逃げ方を紹介する。	
5	6 本時の学習をまとめる。 ○学習カードに反省を記録する。 ○全体で本時の学習を振り返る。	○ルールやマナーで問題がなかったか毎時間反省し、次時に生かす。 ◇鬼にタッチされないように逃げたり、身をかわしたりすることができる。 ○良かったことや困ったことをみんなで話し合っって共通理解させる。	学習カード
5	7 片付け、整理運動をする。 ○整列・挨拶をする。	○進んで片付けをしている児童を褒めることで、みんなで協力して片付けさせる。	

2 年
No.12

- 1 単元名 鬼遊び
- 2 目標 学習したことを生かしてまとめのゲーム大会を行うことができる。
- 3 展開 (4/4)

時配	学習内容と活動	指導・支援 (○) と評価 (◇)	用具・資料																																		
	学習したことを生かしてまとめのゲーム大会をすること																																				
5分	1 集合、整列、挨拶をする。	◇協力して、素早く場づくりをしようとする。  ○場の範囲を設定し、鬼遊びをする。 ○ぶつからないように注意を促す。  ○本時の学習課題をつかませる。	ストップ ウォッチ  ラインカー 巻き尺																																		
	2 学習の場作りをする。																																				
5	3 準備運動をする。 ○しっぽ取り																																				
2	4 ねらいを確認する。																																				
	まとめのボール運び鬼大会をしよう																																				
2	5 作戦を確認する。	○学習カードを見ながら作戦の確認をさせる。  ○マナーを確認する。 ○1チームは審判と得点係を行う。	学習カード  段ボール ソフトドッジ ボール																																		
25	6 鬼遊び大会をする。																																				
	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td></td> <td>A</td> <td>B</td> <td>C</td> <td>D</td> <td>E</td> </tr> <tr> <td>A</td> <td></td> <td>①</td> <td>⑨</td> <td>⑥</td> <td>③</td> </tr> <tr> <td>B</td> <td>①</td> <td></td> <td>⑦</td> <td>④</td> <td>⑩</td> </tr> <tr> <td>C</td> <td>⑨</td> <td>⑦</td> <td></td> <td>②</td> <td>⑤</td> </tr> <tr> <td>D</td> <td>⑥</td> <td>④</td> <td>②</td> <td></td> <td>⑧</td> </tr> <tr> <td>E</td> <td>③</td> <td>⑩</td> <td>⑤</td> <td>⑧</td> <td></td> </tr> </table>				A	B	C	D	E	A		①	⑨	⑥	③	B	①		⑦	④	⑩	C	⑨	⑦		②	⑤	D	⑥	④	②		⑧	E	③	⑩	⑤
	A	B	C	D	E																																
A		①	⑨	⑥	③																																
B	①		⑦	④	⑩																																
C	⑨	⑦		②	⑤																																
D	⑥	④	②		⑧																																
E	③	⑩	⑤	⑧																																	
3	7 単元のまとめをする。	◇めあての達成に向けて、進んで運動に取り組んでいる。	学習カード																																		
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">           ①みんなが楽しく運動できたか。            ②みんなが決まりを守れたか。            ③みんながめあてを守れたか。         </div> <p>○学習カードに反省を記録する。 ○全体で本時の学習を振り返る。</p>																																				
3	8 片付け、整理運動をする。	○学級全体で話し合ってまとめる。 ○記録を学習カードに記入する。 ○良かったことや困ったことをみんなで話し合って共通理解させる。  ○進んで片付けをしている児童を褒めることで、みんなで協力して片付けさせる。																																			