

つながり、知的な深まりを楽しむ子どもが育つ授業づくり（3年次）
～ 子どもが友だちの表現に「価値」を見出すことが
できるようにするための教師の働きかけを通して ～

体育科における「つながり、知的な深まりを楽しむ子ども育つ授業」について

現行の学習指導要領では、各教科等の目標及び内容が「知識及び技能」「思考力、判断力、表現力等」「学びに向かう力、人間性等」の3つの柱で再整理されている。そして、体育科における「知識及び技能」の目標には、「各種の運動遊びの楽しさに触れ…」(低学年)、「各種の運動の楽しさや喜びに触れ…」(中学年)、「各種の運動の楽しさや喜びを味わい…」(高学年)という言葉がある。つまり、体育科が目指す「豊かなスポーツライフの実現」に必要な不可欠なことは、子ども一人一人が運動に楽しさや喜び、魅力を感じられることであり、そのためには、発達段階に応じて運動する楽しさを享受できるようにすることである。

それでは、運動する楽しさとは何か。「体を動かすこと」「技能が伸びること」「友だちとかかわること」等が運動する楽しさにつながる要素だと言われている。体育科の授業において、運動する楽しさは、決して「できた」時だけにあるのではなく、できるようになっていく過程、つまり、友だちと試行錯誤をくり返す中で、その運動ができるようになるための新たな発見をするところにもあると考える。そして、「～するといいことが分かった！」「～するとできた！」という自分の伸びを実感しながら各領域の知識及び技能を身に付けていくことが、体育科における「つながり、知的な深まりを楽しむ」ということではないだろうか。

新しい運動と出会った時、多くの子どもは「できるようになりたい！」「もっとうまくなりたい！」という思いをもっている。しかし、「難しそうだな…」「できないかもしれない…」という思いから消極的になってしまう子どももいる。そこで、教師はペアやグループの友だちと一緒に動いてみる場面を設定するとともに、「〇〇くんは、なぜできたのかな？」「どうすれば、〇〇さんのようにできるようになるかな？」と友だちの動きに目を向けられるように働きかけていかなければならない。それによって、初めは課題解決に消極的だった子どもも、「〇〇くんのようにすればできるかもしれない」「〇〇さんのようにやってみようかな」と少しずつ動き始めることができるようになっていく。そして、「どんなふうにやっているの？」「こんなふうにやっているよ」等とかかわりながら、友だちのよい動きを見たり、一緒に動いてみたり、友だちに自分の動きを見てもらったりする中で、その動きができるようになるためのコツを見付けようとする。自分の中で「できるようになってきた」という思いが強くなってくると、今度は友だちの動きにも目が向くようになり、「こうするといいよ」と見付けたコツを伝えようとする子どもも出てくるであろう。そうして、見付けたコツを言葉と動きによって学級全体のものとして共有していく。その後、自分が見付けたコツや友だちが見付けたコツを使ってもう一度動いて確かめたり、お互いにアドバイスをし合ったり励まし合ったりすることで、どの子どもがよりよい動きへと向かうことができるのである。

このように、よりよい動きを求めて友だちとつながり、知的な深まりを楽しむことができる授業を目指すことで、子ども一人一人が友だちと一緒に動きを高め合うとともに、運動する楽しさを味わうことができるようにする。そこで、体育科における「つながり、知的な深まりを楽しむ子どもの姿」を以下のように捉えた。

「どうすれば（その運動が）できるようになるのかな？」という「見方・考え方」を働かせながら、友だちとお互いの動きを見合う中で、見えてきたものを試したり伝え合ったりする活動を通して、本時におけるよりよい動きに向かおうとする姿。

「見方・考え方」を働かせながら本時におけるよりよい動きに向かおうとする時、そこには友だちの存在が欠かせないであろう。体育科の授業の中でも、特に「試しにやってみる場面」「もう一度やってみる場面」において、子どもは自分の動きと友だちの動きを比較し、「どうすればできるようになるのかな？（うまくできるようになるのかな？）」ということを考えるとともに、「次は～してみよう！」とそれらを動きで表現しようとするのではないかと考えられるからである。友だちと試行錯誤をくり返す中でそのよさに気づき、できるようになるためのコツを見付けるとともに、本時のねらい（よりよい動き）に向かうことができるのである。そして、どの子どもが「～するといいことが分かった！」「～するとできた！」という自分の伸びを実感することができる、即ち、知的な深まりを楽しむことができるようにするために、教師はそうした学習活動の中で、お互いの表現（動きや発言）に「よさ＝価値」を見出すことができるように働きかけていかなければならない。

以下に、子どもが友だちの表現に「価値」を見出すことができるようにするための教師の働きかけについて述べる。

1. 子どもを「共通の土台」に乗せるための働きかけ

(1) 主運動につながる動きづくり（運動遊び）をおこなう

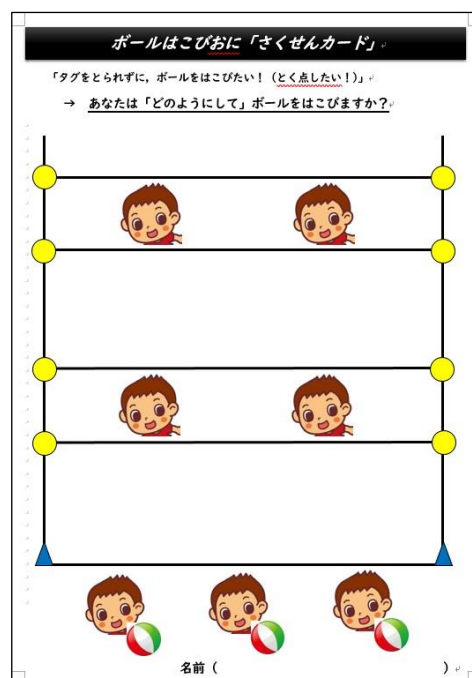
単元全体を通して、授業初めに主運動につながる動きづくり（運動遊び）をおこなう場面を設定する。易しい運動にすることで、どの子ども「やってみようかな」「やってみたいな」という思いをもって意欲的に活動することができるようにするとともに、主運動に必要な運動感覚を楽しみながら身に付けることができるようにする。そして、スモールステップで小さな「できた！」をくり返させることで、「できそうだ」という思いをもって主体的に動けるようにする。また、ゲームの要素（自分の記録や友だちとの競争）を取り入れることで、より意欲的に取り組むことができるようにする。

本時においては、動きづくりとして「じゃんけんしっぽ取り鬼」をおこなう。「体を低くして、素早くタグを取りに行こうとしているね！」「走り始める前の動きがいいね！」等と子どもを称賛したり、ゲームの要素（相手との「逃げる」「タグを取る」の攻防や相手チームとの競争）を取り入れたりとすることで、主運動である「ボール運び鬼」に必要な運動感覚（速く走る、急に曲がる、身をかかわす、タグを取る）を楽しみながら身に付けることができるようにする。

(2) めあてから課題を引き出す

前時での子どもの状況やふり返りから、子どもの願いや困り感を把握しておく。そして、本時のめあてを確認する場面において、「ここをこうしたい！」「どうすればできるようになるのかな？」という子どもの思いから課題を引き出す。本時のねらい（よりよい動き）に向かえるようにするために、子どもが何をすればよいのか、何を考えればよいのかが分かるようにすることで、どの子どもが課題解決に向けて動き出せるようにする。その際、運動場面を図示等で可視化することで、子ども一人一人が自分の意見（立場）をもちやすくするとともに、友だちの意見と自分の意見を比較したり手がかりにしたりすることができるようにする。

前時までのゲームにおいて、子どもは「タグを取られずにボールを運びたい！（得点したい！）」「相手チームに勝ちたい！」という願いや、「すぐにタグを取られてしまう…」「2つ目の鬼ゾーンで、どうしてもタグを取られてしまう…」「どうすればタグを取られずにボールを運ぶことができるのかな？」という困り感をもってい



るであろう。そこで、本時においては、子どものそうした願いや困り感を全体で確認するとともに、「相手（鬼）にタグを取られないようにしてボールを運ぼう！」というめあてから、「（そのためには）どのように動けばいいのかな？」という課題を引き出していく。また、タグを取られずにボールを運ぶための作戦（動き）を確認する際、自分が考えた作戦（動き）を記入した「作戦カード」を活用することで、自分の意見（立場）をもちやすくするとともに、友だちの意見と自分の意見を比較したり参考にしたりすることができるようにする。そして、「2人の真ん中を走り抜けよう」「『せーの』でみんながバラバラに走ってみよう」等と作戦（動き）を考え、それらを試したり、タグを取られずにボールを運ぶためのコツを見付けたりすることができるようにする。

2. 子どもが友だちの表現に「価値」を見出すことができるようにするための働きかけ

(1) 試しにやってみる場面を設定する

本時のめあてから課題を明らかにした後、子ども一人一人が考えたことを試しにやってみる場面を設定する。その際、できている子どもには「〇〇さん、うまいね！」「今の動き、よかったね！」と称賛したり、「今の動きはどうだった？」と問いかけたりすることで、本時のねらい（よりよい動き）に向かえるようにする。また、それを見ている周りの子どもには「〇〇さんは、なぜできたのかな？」と問いかけることで、友だちのよい動きに目を向けられるようにするとともに、そのよさについて考えることができるようにする。そうして、運動している子どもも、友だちの動きを見ている子どもも、「見方・考え方」を働かせながら本時のねらい（よりよい動き）に向かえるようにする。

本時においては、「タグを取られずにボールを運ぶためには、どのように動けばよいのか」について考えたり見付けたりすることが課題となる。そこで、ゲーム①の場面において、タグを取られないように動きを工夫しながらボールを運ぼうとしている子どもを見取り、「ナイスプレイ！～がよかったね」と称賛したり、「今の作戦（動き）はどうだったかな？」と問いかけたりすることで、本時のねらいに向かうことができるようにする。また、ゲームを待っている子どもには「『ボール運び名人』を見付ける名人になろう」と投げかけることで、タグを取られないように動きを工夫しながらボールを運ぶことができている友だちを見付けることができるようにする。さらに、「〇〇くんは、なぜボールを運ぶことができたのかな？」と問いかけることで、友だちの作戦（動き）のよさについて考えることができるようにする。

(2) よい動きを全体で共有させる

「見方・考え方」を働かせながら本時のねらい（よりよい動き）に向かっている子どものよい動きを見取っておき、全体で共有させる場面を設定する。よい動きを見せる中で、「どこを見ればいいのか？」と投げかける。そして、「～はどのようになっていたかな？」「～って、どういうことかな？」等と問いかけることで、友だちの動きから子ども自身がよい動きのコツを見付けられるようにする。そして、見付けたコツを出し合わせ、言葉と動きによって全体で共有させることで、子どもを分かった状態にするとともに、本時のねらい（よりよい動き）に向かえるようにする。

本時においては、ゲーム①をふり返る場面において、「タグを取られずにボールを運ぶために、どのように動いていたかな？」と問いかけることで、「『せーの』でみんながバラバラに走っていたよ」「〇〇さんが、空いているところを見付けて走り抜けていたよ」等の子どもの意見（見付けたこと）を引き出す。さらに、「〇〇くんは、〇〇さんの作戦のどんなところがいいと思ったのかな？」と問いかけることで、友だちの作戦（動き）のよさについて考えることができるようにする。そうして、子どもから出てきた意見を、タグを取られずにボールを運ぶためのコツとして全体で共有させる。その際、それらを図に表したり、子どもの言葉で作戦（動き）に名前を付けさせたりすることで、タグを取られずにボールを運ぶための作戦（動き）をイメージしやすくするとともに、ゲーム②に向けて子どもが選択することができるようにする。さらに、「どの作戦だったらできそうかな？」「どの作戦をやってみたいかな？」等と投げかけることで、子どもの「〇〇作戦だ

ったら得点することができそうだな」「〇〇作戦をやってみよう」という思いを引き出すとともに、自分（自分たち）の作戦（動き）に意図をもってゲーム②に取り組むことができるようにする。

(3) もう一度やってみる場面を設定し、価値付けたりさらなる働きかけをしたりする

よい動きのコツを共有させた後に、子どもがもう一度やってみる場面を設定する。その中で、子どもが全体で共有したことを意識しながら動くことができているかどうかを見取っていく。本時のねらい（よりよい動き）に向かっている子どもには、「見付けたコツを使って動いているね！」「～がよかったね！」等と積極的に称賛し、価値付けていく。一方で、意識して動くことができていない子どもには、よい動きに向かおうとしていることを称賛しながら、共有したコツをもう一度振り返らせるとともに、「〇〇くんは、どうしてできるのかな？」と、友だちのよい動きに目を向けさせる。また、「〇〇さんができるようになるためには、どうすればいいのかな？」と、その子どもとペア（グループ）の友だちに対してどのようなアドバイスをすればよいのかについて声がけをする等の働きかけをする。このような働きかけを通して、どの子どもが本時のねらい（よりよい動き）に向かえるようにする。

本時においては、「〇〇くんのように、相手（鬼）から離れて走ってみよう」「私が右側を走るの、〇〇くんと〇〇さんは左側を走ってみよう」等、共有したコツをもとに動きを工夫しながらゲームをしている子どもや、「〇〇くん、空いているところを見付けて走ることができたね」「〇〇さんが空いたところをつくってくれたおかげで得点することができたよ」等、友だちの動きを見て気付いたことを伝えようとしている子どもを見取っていく。そして、「〇〇くんがつくった空いたところを見付けて走り抜けることができたね！」
「〇〇作戦をやろうとしている友だちをしっかりと見て、気付いたことを伝えてあげているね！」等と積極的に称賛することで、友だちの作戦（動き）のよさに気付くことができるようにするとともに、それらを確かなものにしていけることができるようにする。

(4) 「ふり返し」の場面を設定し、自分の伸びを実感させる

田村学先生（國學院大學）は、著書「深い学び」の中で「ふり返し」の機能（意味）について以下のように述べられている。

- 学習内容を「確認する」ふり返し
- 学習内容を「現在や過去の学習内容と関連付けたり、一般化したりする」ふり返し
- 学習内容を「自らとつなげ、自己変容を自覚する」ふり返し

上記の中でも特に、本年度研究においては「自己変容の自覚」に着目する。「ふり返し」をおこなうことで、子ども一人一人が「～するといいことが分かった！」「～するとできた！」という本時における自分の伸びを実感することができるようにする。その際、「〇〇くんの動きを見て…」「〇〇さんの意見を聞いて、実際に試してみたら…」等、その要因（友だちの動きや発言）にも目を向けさせるようにする。そして、そうした子どもの発言を大いに称賛し、価値付けることで、次の学びに向かうことができるようにする。

本時においては、タグを取られずにボールを運ぶためには「走り方を工夫すること」「空いているところを見付けたり、つくったりすること」等が必要であるということが分かるとともに、それらができたかどうか（よりよい動きに向かうことができたかどうか）について振り返らせる。そして、「〇〇くんが言った『〇〇作戦』を使ってボールを運ぶことを頑張りました」「〇〇さんのように走る速さを変えると、タグを取られずにボールを運ぶことができました」等の発言に対して称賛し、大いに価値付けることで自分の伸びを実感することができるようにするとともに、次時の学習に向かうことができるようにする。

第2学年A組体育科学習指導案

日 時 令和3年9月9日(木) 6時間目
場 所 体育館
指導者 平野 大輔

1. 運動名 ゲーム(鬼遊び: ボール運び鬼)

2. 指導観

鬼遊びは、一定の区域で逃げたり、追いかけたり、相手の陣地を取り合ったりしながら勝敗を競い合う運動遊びである。今回取り扱う「ボール運び鬼」は、ボールを持った状態で相手(鬼)に自分のタグを取られないように逃げたり、2人または3人で連携して相手(鬼)をかわしたりする「攻め」と、逃げる相手を追いかけてタグを取る「守り」の攻防を楽しむことができるようにするために規則を簡単にした運動遊びである。「逃げる」「追いかける」等の走ることを中心とした技能の易しさから、運動が嫌い(運動が苦手)な子どもでも抵抗なくゲームに参加することが期待できる。また、学習が深まった段階では、集団で簡単な作戦(相手の陣地にボールを運ぶための攻め方や、相手の侵入を防ぐための守り方)を考え、友だちと協力しながらチーム全員で勝敗を競い合う楽しさに触れることができる運動遊びでもある。

本学級の子どもは、体育の時間をとても楽しみにしており、これまでの学習に一生懸命取り組むことができた。そして、お互いの動きを見合う活動を通してよい動きのコツを見付けるとともに、それらを自分の動きに取り入れようとしたり、友だちに伝えようとしたりする姿が見られるようになってきた。1学期の「ボール蹴りゲーム」の学習においては、ねらったところにボールを蹴るためのコツを見付けたり、早くアウトにするための作戦(守り方)をみんなで考えたりしながらゲームを楽しむことができた。

本単元の指導にあたっては、低学年の子どもの発達段階を考慮し、ゲームの進め方や得点の方法を簡単にしたり、コート of 広さや人数を工夫したりすることで、運動量を確保するとともに、どの子どもがボール運び鬼の楽しさに触れることができるようにする必要がある。そこで、単元全体を通して、授業初めに「しっぽ取り鬼」「じゃんけんしっぽ取り鬼」等の動きづくりをおこなうことで、ボール運び鬼に必要な運動感覚(ボールを持って走る、相手をかわす、追いかける等)を楽しみながら身に付けることができるようにする。単元前半では、「今できる動きで、ボール運び鬼を楽しもう」を1つ目のねらいとし、「どのようにすればタグを取ることができるのか」「どのようにすれば相手(鬼)にタグを取られずにボールを運ぶことができるのか」を子どもに考えさせながらゲームをおこなうようにする。単元後半では、「工夫した動きを加えて、みんなで攻めたり、守ったりしてボール運び鬼を楽しもう」を2つ目のねらいとし、単元前半で学んだ動きを使って「どのようにすれば少人数で連携して相手(鬼)をかわしながらボールを運ぶことができるのか」を子どもに考えさせながらゲームをおこなうようにする。単元の最後には「2年A組ボール運び鬼大会」をおこなう。相手(鬼)にタグを取られないように動きを工夫したり、少人数で連携して相手(鬼)をかわしながらボールを運んだり、友だちと協力してタグを取ったりしながらゲームを楽しむことができるようにする。

本時においては、「相手(鬼)にタグを取られないようにしてボールを運ぼう!」というめあてから、タグを取られずにボールを運ぶためにどのように動くのか(逃げるのか)という課題を引き出し、学習を進めていく。そして、ゲーム①を始める前に、「タグを取られずにボールを運ぶための作戦(動き)を考えよう」と投げかける。「2人の真ん中を走り抜けよう」「ジグザグに走ってみよう」等と作戦を立て、それらを試したり、タグを取られずにボールを運ぶためのコツを見付けたりすることができるようにゲーム①をおこなう。ゲーム①をおこなう際、タグを取られないように動きを工夫しながらボールを運ぼうとしている子どもを見取り、「ナイスプレイ!〜がよかったね」と称賛したり、「今の作戦(動き)はどうだったかな?」と問いかけたりすることで、本時のねらいに向かうことができるようにする。また、ゲームを待っている子どもには、「『ボール運び名人』を見付ける名人になろう」と投げかけることで、タグを取られないように動きを工夫し

ながらボールを運ぶことができていた友だちを見付けることができるようにする。さらに、「〇〇くんは、なぜボールを運ぶことができたのかな？」と問いかけることで、友だちの作戦（動き）のよさについて考えることができるようにする。ゲーム①を繰り返す場面では、「タグを取られずにボールを運ぶために、どのように動いていたかな？」と問いかけることで、子どもの意見を引き出すとともに、友だちの作戦（動き）のよさについて考えることができるようにする。そして、それぞれのチームから出てきた作戦（動き）を、タグを取られずにボールを運ぶためのコツとして共有させる。その際、それらを図に表したり、子どもの言葉で作戦（動き）に名前を付けさせたりすることで、タグを取られずにボールを運ぶための作戦（動き）をイメージしやすくするとともに、ゲーム②に向けて子どもが選択することができるようにする。その後、「タグを取られずにボールを運ぶためのコツをもとに、作戦（動き）を考えよう」と投げかけ、「どのように動く（逃げる）？」ということについてチームで確認させる。そして、共有したコツを確かめたり、試したりすることができるようにゲーム②をおこなう。「〇〇くんのように、走る速さを変えてみよう」「私が右側を走るので、〇〇くんと〇〇さんは左側を走ってみよう」等と共有したコツをもとに動きを工夫しながらゲームをしている子どもを積極的に称賛することで、友だちの作戦（動き）のよさに気付くことができるようにするとともに、それらを確かなものにしていくことができるようにする。

3. 目 標

- ボール運び鬼の楽しさに触れ、そのおこない方を知るとともに、一定の区域で逃げる、追いかける、陣地を取り合う等の動きができるようにする。（知識及び技能）
- ボール運び鬼の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、考えたことを友だちに伝えることができるようにする。（思考力、判断力、表現力等）
- ボール運び鬼に進んで取り組み、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することができるようにする。（学びに向かう力、人間性等）

4. 評価規準（学習活動に即した評価規準）

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
①ボール運び鬼のおこない方を知っている。 ②相手（鬼）にタグを取られないように速く走ったり、急に曲がったり、身をかわしたりすることができる。 ③2・3人で連携して相手（鬼）をかわしたり、走り抜けたりすることができる。 ④ボールを操作できる位置に移動することができる。 ⑤逃げる相手を追いかけてタグを取ることができる。	①タグを取られずにボールを運ぶための作戦（動き）について、見付けたことや考えたことを友だちに伝えながらボール運び鬼をしている。 ②ボールを運ぶための簡単な作戦（攻め方）について、見付けたことや考えたことを友だちに伝えながらボール運び鬼をしている。	①ボール運び鬼に進んで取り組みようとしている。 ②順番や規則を守り、友だちと仲よくボール運び鬼をしようとしている。 ③ボール運び鬼の勝敗を受け入れようとしている。 ④友だちと協力して用具の準備や片付けをしようとしている。 ⑤ボール運び鬼をおこなう場や用具の使い方等の安全に気を付けている。

5. 指導計画（8時間扱い）

時間	主なねらい・学習活動	評価規準（学習活動に即した評価規準）		
		知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
1	1. オリエンテーション ・学習のねらいと進め方 ・用具等の使い方 ・きまり、学習の場、安全面 2. 試しのゲーム 3. 学習のふり返り、後片付け			⑤ （行動観察）

2	【ねらい①】 今できる動きで、ボール運び鬼を楽しもう。	① (行動観察)		
3 (本時)	1. 用具や場の準備、動きづくり 2. 学習課題の確認 3. ゲーム① 4. ゲーム①のふり返し 5. ゲーム② 6. 学習のふり返し、後片付け		① (行動観察)	
4		②⑤ (行動観察)		④ (行動観察)
5	【ねらい②】 工夫した動きを加えて、みんなで攻めたり、守ったりしてボール運び鬼を楽しもう。	① (行動観察)		① (行動観察)
6	1. 用具や場の準備、動きづくり 2. 学習課題の確認 3. ゲーム① 4. ゲーム①のふり返し 5. ゲーム② 6. 学習のふり返し、後片付け		② (行動観察)	
7		③④ (行動観察)		② (行動観察)
8	【ねらい③】 「ボール運び鬼大会」を楽しもう。 1. 用具や場の準備 2. 試合順や役割の確認 3. ゲーム 4. 学習のふり返し、後片付け	②③④⑤ (行動観察)		③ (行動観察)

6. 本時の指導（3／8時間）

(1)目 標

○タグを取られずにボールを運ぶための動き（速く走る、急に曲がる、身をかかわす）ができるようにする。
(知識及び技能)

○タグを取られずにボールを運ぶための作戦（動き）について、見付けたことや考えたことを友だちに伝えながらボール運び鬼をすることができるようにする。
(思考力、判断力、表現力等)

○順番や規則を守り、友だちと仲よくボール運び鬼をすることができるようにする。
(学びに向かう力、人間性等)

(2)評価規準

○タグを取られずにボールを運ぶための作戦（動き）について、見付けたことや考えたことを友だちに伝えながらボール運び鬼をしている。
(思考・判断・表現)

(3)準 備 物

ゼッケン、タグ、ボール、カラーコーン、マーカー、得点板、ストップウォッチ、掲示物、作戦カード

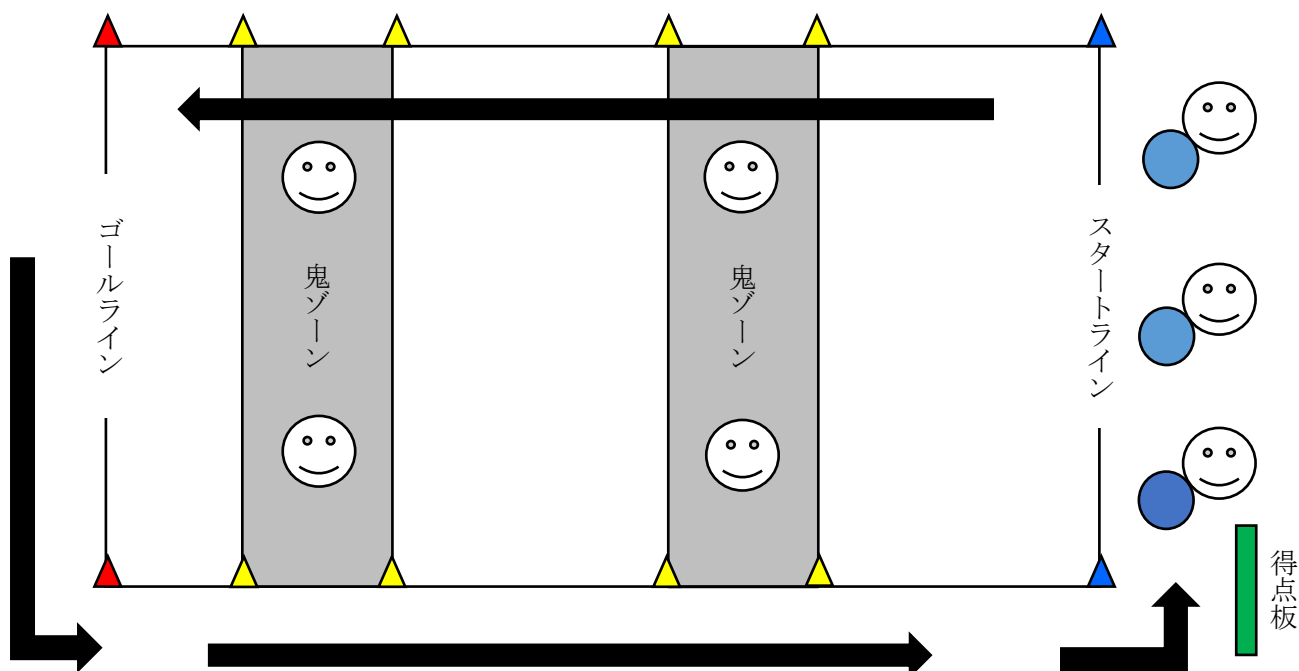
(4)展 開

学 習 活 動	○教師の働きかけ □評価規準（評価方法）
1. 場の準備、動きづくりをする ○じゃんけんしっぽ取り鬼 ・体を低くしてタグを取ろう。 ・相手の動きを見て逃げよう。 2. 本時のめあてを確認する	○場の準備については、協力しておこなえるようにする。 ○タグを取られないようにするためのよい動きや、タグを取るためのよい動きをしている子どもを称賛することで、動きのよさを広げていく。
相手（鬼）にタグを取られないようにしてボールを運ぼう！	
3. ゲーム①をおこなう ・2人の真ん中を走り抜けよう。 ・フェイントを入れてみよう。 ・「せーの」でみんながバラバラに走ってみよう。 ・〇〇くんは、相手（鬼）から大きく離れて走っていたからタグを取られなかったよ。 ・〇〇さんは、走る速さを変えていたからタグを取られなかったよ。 ・〇〇くんは、空いたところを見つけて走っていたからタグを取られなかったよ。 4. ゲーム①をふり返る ・3人がバラバラに走っていたよ。 ・フェイントを入れて走っていたよ。 ・〇〇くんが、急にスピードを上げて走り抜けていたよ。 ・〇〇さんが、空いているところを見つけて走り抜けていたよ。 ・空いているところを「見付ける」だけでなく、「つくる」こともできそうだね。 5. ゲーム②をおこなう ・〇〇くんのように、相手（鬼）から離れて走ってみよう。 ・〇〇さんたちのように、「せーの」で3人がバラバラに走ってみよう。 ・私が右側を走るので、〇〇くんと〇〇さんは左側を走ってみよう。 ・〇〇くん、空いているところを見つけて走ることができたね。 ・〇〇さんが空いたところをつくって	○「タグを取られずにボールを運ぶための作戦（動き）を考えよう」と投げかけ、「どのように動く？（逃げる?）」ということについてチームで確認させる。 ○タグを取られないように動きを工夫しながらボールを運ぼうとしている子どもを見取り、「ナイスプレイ！～がよかったね」と称賛したり、「今の作戦（動き）はどうだった?」と問いかけたりすることで、本時のねらいに向かうことができるようにする。 ○ゲームを待っている子どもには、<u>「『ボール運び名人』を見付ける名人になろう」と投げかけることで、タグを取られないように動きを工夫ながらボールを運んでいる友だちを見付けることができるようにするとともに、「〇〇くんは、なぜタグを取られずにボールを運ぶことができたのかな?」という友だちの作戦（動き）のよさについて考えることができるようにする。</u> ○<u>「タグを取られずにボールを運ぶことができた友だちは、どのようにボールを運んでいたかな?」と問いかけることで、子どもの意見を引き出すとともに、友だちの作戦（動き）のよさについて考えることができるようにする。</u>そして、タグを取られずにボールを運ぶためのコツとして共有させる。 ○<u>共有させたコツを図に表したり、子どもの言葉で作戦（動き）に名前を付けさせたりすることで、タグを取られずにボールを運ぶための作戦（動き）をイメージしやすくするとともに、ゲーム②に向けて子どもがそれらを選択することができるようにする。</u> ○「タグを取られずにボールを運ぶためのコツをもとに、作戦（動き）を考えよう」と投げかけ、「どのように動く？（逃げる?）」ということについてチームで確認させる。 ○<u>共有したコツをもとに動きを工夫しながらゲームをしている子どもや、友だちの動きを見て気付いたことを伝えようとしている子どもを積極的に称賛することで、友だちの作戦（動き）のよさに気付くことができるようにするとともに、それらを確認なものにしていくことができるようにする。</u> ☞タグを取られずにボールを運ぶための作戦（動き）について、見付けたことや考えたことを友だちに伝えながらボール運び鬼

くれたおかげで得点することができたよ。 6. ふり返りをする ・〇〇くんが言った「〇〇作戦」を使ってボールを運ぶことを頑張りました。 ・〇〇さんのように走る速さを変えると、タグを取られずにボールを運ぶことができました。	をしている。 (行動観察) ○「タグを取られずにボールを運ぶための作戦(動き)」について、できたことや頑張ったこと等について発表させる。
---	---

(5)場の設定・本時の規則

【場の設定】



【本時の規則】

- 1 チーム 6 名（男子 3 名，女子 3 名）を基本とする（5 名のチームあり）。
- 「行くよ！」「いいよ！」の合図でスタートする。
- 鬼は，2 人ずつ鬼ゾーンに入って，攻めチームのタグを取る。
- 攻めチームは，3 人とする。
- 攻めチームは，タグを取られないように鬼ゾーンを走り抜けて，ゴールラインを目指してボールを運ぶ。得点については，「ボールを運び終えた時点でのタグの数」とする。

タグ 2 個：2 点	・ タグ 1 個：1 点	・ タグ 0 個：0 点
------------	--------------	--------------

- 2 点取ることができた（タグを 1 個も取られずにボールを運ぶことができた）子どもは，帽子の色を「白→赤」にする。
- タグを取られた人は，鬼からタグを返してもらい，再びスタートラインからスタートする。
- サイドラインを越えてしまった場合については，スタートラインに戻ることにする。
- ゲーム時間は 3 分間とし，制限時間内であれば，何度でもゲームに参加することができる。
- チーム全員が 2 点取ることができたら（帽子の色が白→赤），ボーナス点（5 点）を加える。