

1 単元 走の運動遊び 「気合い戦隊タカセンジャー わくわくりレーの巻」

2 指導に当たって

(1) 教材観

走の運動遊びは、距離や方向などを決めて走ったり、手でのタッチやバトンパスする折り返しリレー遊びをしたり、段ボールや輪などの低い障害物を用いてのリレー遊びをしたりする運動である。「わくわくりレー」は、コーナートップ、リレーゾーンなどを必要としない周回リレーのため、バトンパスの難しさ感じずにバトンパスの練習ができるよう、スタート地点とゴール地点を工夫したリレーである。どのチームがリードしているか分かりにくいいため、走力の低い子も抜かされるといふ不安から解放されると考えた。この利点を生かしバトンパスの練習をしやすくし、全員がリレーを精一杯楽しめるように指導していきたい。

(2) 児童の実態（男子20名、女子18名、計38名 特別支援学級在籍1名を含む）

○ リレー遊びは好きですか。	好き(27名)	ふつう(8名)	きらい(3名)
○ 約束やルールを守って運動できますか。	できる(30名)	できないかもしれない(8名)	
○ 勝敗を素直に受け止めることができますか。	できる(31名)	できないかもしれない(7名)	
○ 作戦などの話し合いに参加できますか。	できる(30名)	あまりできない(8名)	
○ リレーは得意ですか。			
・ 全力で走ることが	得意24名	ふつう11名	苦手3名
・ バトンパスが	得意16名	ふつう12名	苦手10名

5月に行った「ぼくだんゲームの巻」では、個人のよさを生かそうとする作戦を話し合うことで、ねらいに近づく活動ができた。その反面、チームの勝敗に固執し、約束を守れなかったり、勝敗を素直に受け入れられなかった場面が見られた。このような状況から、運動モラルについて学ぶことの必要性を感じた。そこで、チームワークの大切さやフェアプレイについて学べるように、めあての設定や評価の仕方を工夫する。これにより、児童は正しく運動を行い、基礎的な体力・運動感覚を身に付けながら、みんなで気持ちよく活動できることから、実感を伴った楽しさを味わわせたい。

(3) 指導観

実感を伴った理解を目指すためには、児童が思考しやすい具体的な課題の提示の工夫が必要であると考え。それによって児童が気づいたこと、見つけたことを具体的に話し合い、わかりやすい言葉（合言葉）にして理解させ、意識して試させることによって、「わかるからできる」という実感を伴った理解につながると考える。さらに、チームでのリレー遊びに活用すれば、兄弟チーム同士での見合い伝え合いにより、学習効果を高めることができると考える。

そこで、課題の提示を工夫し、気付いたこと、話し合ったことを試す活動を通して、「姿勢に気をつけて走ること」や「障害物をリズミカルに走り越すこと」、また、「チームワークの大切さやフェアに運動することの気持ちよさ」などについても、実感を伴った理解をすることができると考え、本研究テーマを設定した。

さらに、低学年の児童は、「用意、ドン」の合図で夢中で走ったり、自然と隣の子を意識して競争したりして、体を動かすこと自体を楽しむことができるため、脚力、瞬発力、リズミカルな動き、手足の動きの協調など、単元を通して基礎的な体力や運動感覚を養うための動きをたくさん経験させ、中学年・高学年につながる系統的な指導につながる場の設定を工夫し、支援していく。

3 目 標

- 運動に進んで取り組み、きまりを守り仲良く運動したり、勝敗を受け入れようとしたりする。
(関心・意欲・態度)
- 走の運動遊びの行い方を知り、友達のよい動きを見つけたり、楽しく遊ぶことができる遊び方を工夫したりすることができるようにする
(思考・判断)
- 力いっぱい走ったり、障害物を用いたりして、リレー遊びをすることができるようにする。
(技能)

4 単元の評価規準

	関心・意欲・態度	思考・判断	運動の技能
具 学 体 習 の 活 評 動 価 に 規 お 準 け る	① <u>進んで</u> 運動に取り組もうとする。 ◎根気強く 繰り返し ②きまりを守り仲良く運動し、 <u>相手の良 さも認め</u> 、勝敗を素直に受け入れよう とする。 ③用具の準備や後片付けを◎ <u>進んで</u> 友達 としている。 ④場の <u>安全に気をつけながら</u> 運動しよう とする。 ◎常に安全を確かめながら ◎は十分満足できる状況	①走の運動遊びの行い方を知 り、楽しく遊ぶ遊び方を <u>選 んでいる</u> 。 ◎工夫している。 ②友達のよい動きを <u>見つけて いる</u> 。 ◎具体的な言葉で表現して いる	①◎ <u>全力で</u> 走ったり、◎ <u>ね らいにあった動き</u> をしたり することができる。 ②障害物を用いたり、手 でのタッチやバトンパス して、◎ <u>スムーズに</u> リレ ー遊びをすることができる。

5 指導と評価計画（7時間取り扱い）

	学習のねらい・活動	評価計画		
		関	思	技
は じ め	○ 運動の特性や学習のねらい、計画、内容を理解する。 ○ 走の運動遊びの学習準備をする。			
45 分 × 1	1 運動の特性やねらいを知る。 2 学習の進め方を知る。 ・単元の学習の流れや学習の進め方 ・学習カードの使い方 ・グルーピング（兄弟チーム） ・役割分担とチーム名（旗）の作成 3 チームワークやフェアプレイについて話し合い、「タカセンジャーの心得」として位置づける。 ・チームワークがよいチームとは？そうでないチームとは？ ・スポーツマンらしい態度とは？そうでない態度とは？ 4 これからの学習の見通しをもつ。	②	①	
な か 1	ねらい① ○ いろいろな動き方を知り、楽しく遊ぶことができる遊び方を工夫して走の運動遊びを楽しむ。			
45 分 × 2	1 本時のねらいや学習の進め方を確認する。 2 準備運動（日替わり鬼遊び）をする。 3 いろいろな動きを楽しむ。 ・いろいろな姿勢からの直進ダッシュ ・ケンケン ・スキップ ・川とび ・ミニハードル ・手足走り ・新聞紙 ・トンネル 4 兄弟チームで話し合い、遊び方を工夫して楽しむ。 5 全体で発表し合い、合い言葉を話し合う。 6 学習を振り返る。	① ④	①	①
な か 2	ねらい② ○ 話し合った合い言葉を生かして、リレー遊びを楽しむ。			
45 分 × 3	1 本時のねらいや学習の進め方を確認する。 2 準備運動（体育館サーキット）をする。 3 合い言葉を生かして、いろいろな動きを用いた折り返しリレーをする。 ・置き換えリレー（ケンケン・トンネル） ・新聞紙リレー ・水たまりリレー ・ミニハードルリレー 4 わくわくりレーをする。 5 学習を振り返る。	② ③	②	②

ま と め	○ チームオリジナルのリレーを楽しむ。			
45 分	1 本時のねらいや学習の進め方を確認する。	}	}	}
×	2 準備運動とチームで選んだ折り返しリレーをする。			
1	3 チームオリジナルのリレーを話し合い、兄弟チームで楽しむ。			
	4 チーム同士でオリジナルリレーを交流する。			
	5 学習のまとめをする。			

6 本時の学習

(1) 目 標

- 友達のよい動きを見つけて伝え合うことができる。
- 合い言葉を生かして、リレー遊びができる。

(思考・判断)
(技能)

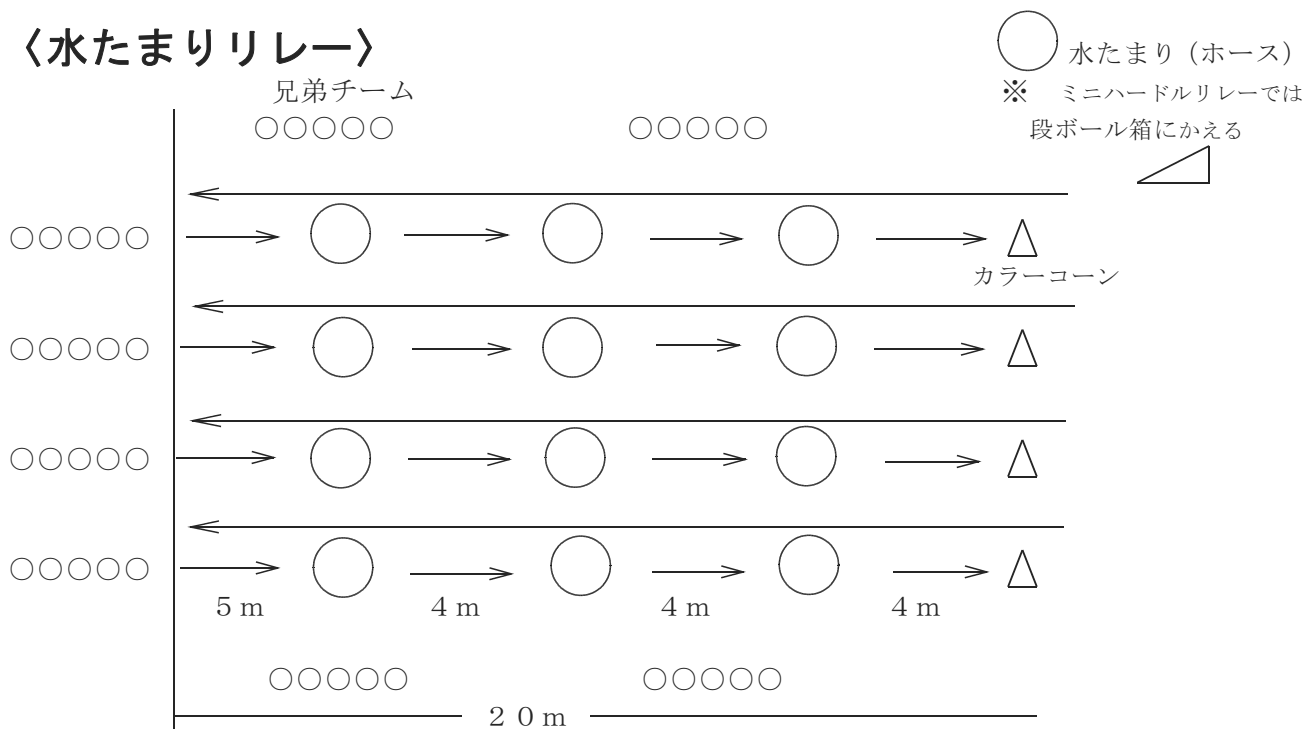
(2) 展開 (6 / 7)

	学習内容・活動	指導上の留意点	評価の観点， 方法
は じ め 10 分	1 整列，あいさつをする。 2 本時のねらいを確認する。	- 健康観察を行う。 「元気いっぱい気合いのあいさつと笑顔」で始める。 「タカセンジャーの心得」とチームワークポイントを確認する。チームのめあてを発表し，意識を高める。 - ねらい①で話し合った合い言葉をスケッチブックで確認し，リレーに生かしてがんばっている友達や友達のよいところを見つけるというねらいをおさえる。	
	○ 合い言葉を生かしてリレーをがんばり，兄弟チームで友達のよいところを見つけよう		
	3 準備運動をする。 ・体育館サーキット 肋木ジャンケン ← (体をしめる・握力) 馬跳び ↓ ラグジャン (リズム感・筋力) ↓ バービー (瞬発力 敏捷性) ↓ ① ③ ↑ よじのぼり (逆さ感覚・腕支持) ② ④ ↑ ケンパ (脚力・リズム感) ↑ ①ペットボトル ②④はしご ③ミニハードル 馬跳び (腕支持 跳躍) ↑ ケンパ ↑ 〈ラダー〉	- 短距離走の基礎となるいろいろな動きの場を設定し，感覚作りの運動として行い，運動量を確保する。 - 一つ一つの運動を目的にあった動きでできるよう，特にラダー走の場ではリズムをとったり「膝を上げる」「腕をまっすぐ振る」など個に応じた声かけをし，それぞれの動きのコツに気付けるようにする。 - 音楽をかけ，グループごとに声を出し合って元気よく行わせ，チームを意識させる。	

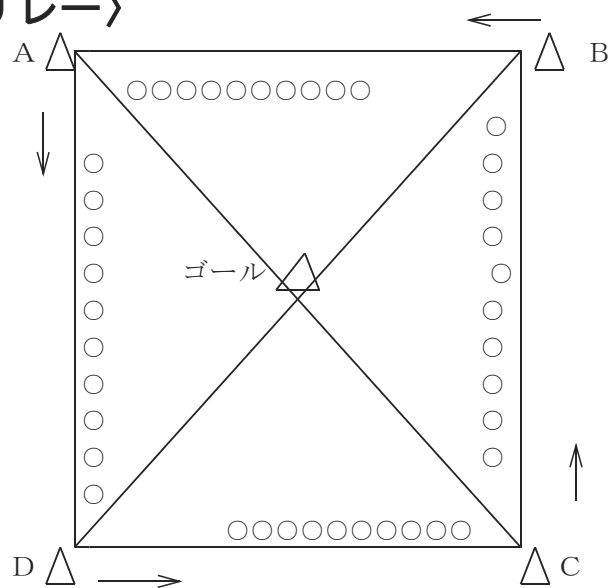
な か 25 分	4 折り返しリレーをする。 水たまりリレー ↓ 兄弟チームタイム ↓ ミニハードルリレー ↓ 兄弟チームタイム	・水たまりリレーの障害物はホース、高さを加えた障害物は段ボール箱とし、安全面や恐怖心をもたずにできるよう配慮する。段ボール箱は斜めにカットし、跳びやすくする。 ・川跳びで話し合った同じリズムで障害物を越えるための合い言葉「ターントタッタ」をかけ合うようにし、リズムカルに跳び越す感覚を実感できるようにするとともに、ハードルのインターバル走の感覚を養う。 ・兄弟チームは応援するとともに、同じリズムでがんばっている友達や、ルールをきちんと守っている友達など、よいところを見つけ、兄弟チームタイムに伝え、試したことが成果として実感できるようにする。 ◇具体例を挙げて助言し、みんなが認め合えるようにする。	<思考・判断②> ・友達のよい動きを見つけている。(学習時の観察)
	5 わくわくりレーをする。 (4チーム) ・A B C D 4つの地点をそれぞれのチームのスタート地点とし、1周走ってバトンパスをする。 ・ゴールは真ん中のカラーコーンで最終走者がリングバトンをコーンに掛け、順位が決まる。 ・最終走者は自分のチームのコーンを回ってから ・線の内側に座って応援する。	・体は進行方向を向けて右手でバトンをもらい、持ち替えて渡すことをおさえ、正しいバトンパスを練習させる。 ・よく応援しているチームを積極的に評価したり、勝敗に対して正しい態度がとれたか自己評価させたりして、チームワークポイントをあたえ、話し合った心得の成果を実感できるようにする。	<運動の技能②> ・障害物を用いたり、バトンをパスして、リレー遊びをすることが出来る。(学習時の観察)
ま と め 10 分	7 リラクゼーションタイム 8 学習をふり返る ・学習カードを記入する。 ・次時のめあてを決める。	・心も体もリラックスして終われるよう、ゆったりとした空気の中で行う。 ・次時のめあてはチームごとに決めさせ、また、選べるよういくつか例として示すようにし、ねらいにあった学習ができるようにする。 ・それぞれのチームの良さや努力を認め、(技能面、ルールやマナー面)賞賛することによって、試したことが成果として実感できるようにし、研究主題に迫る。	

◇は努力を要する状況にある児童への手立て

〈水たまりリレー〉



〈わくわくりレー〉



水たまりリレー



ミニハードルリレー

タカセンジャーの心得として話合ったこと



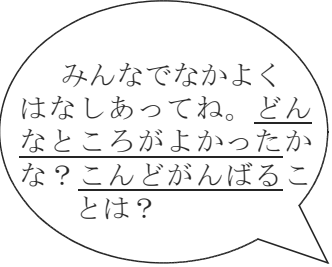
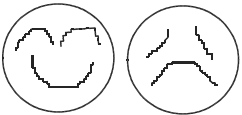
リレー開始時



兄弟チームの応援

チームカード

チーム名 ()

	/ ()	/ ()	/ ()
きょうの あいことば			
きょうの めあて			
ふりかえり 	<u>げんき</u> 1 2 3 4 5 <u>めあて</u> 1 2 3 4 5 <u>チームワーク</u> 1 2 3 4 5 <u>みんなのがんばり</u> 1 2 3 4 5	<u>げんき</u> 1 2 3 4 5 <u>めあて</u> 1 2 3 4 5 <u>チームワーク</u> 1 2 3 4 5 <u>みんなのがんばり</u> 1 2 3 4 5	<u>げんき</u> 1 2 3 4 5 <u>めあて</u> 1 2 3 4 5 <u>チームワーク</u> 1 2 3 4 5 <u>みんなのがんばり</u> 1 2 3 4 5
よかったこと きづいたこと 			

チームワークポイントひょう

ティラノ サウルス	
キング ファイヤー	
スポーツ	
ミラ ボレアス	

気あいせんたいタカセンジャー！！

～わくわくリレーのまき～

- もんくを言わない
(同じチームの人にもあいてにも)
- ズルをしない
(正しく うんどうしようと がんばる)
- ともだちを おうえんしたり はげます
- みんなで大きなこえを出して ビシツとする
- みんなでなかよく 話しあえる
- かっても じまんしない
まけても プラスしこう
- せいれつが早く しせいがいい

- もんくを言う
(同じチームの人に あいてに)
- ズルをする
(正しくうんどうしようとしない)
- おしゃべりしたり かってなことをしている
- こえを出さないし ダラダラしている
- けんかする
- かつと じまんする
まけると まけおしみを言う
- せいれつがおそく しせいもわるい

学しゅうのながれ

① いろいろな動きを

みんなでたのしもう！

はやく走るには…上手に
動くには どうやったら
いいかな…？

② リレーで遊ぼう！

友だちのじょうずなところや
いいところを見つけよう

じゅぎょうのながれ

1 あいさつ・めあてのかくにん

2 おにあそび・サーキット

3 ①れんしゅう・さくせん

②おいかえしのリレー (きょうだいチームタイム)

③わくわくリレー

4 ふいかえり

高先からの耳よりじょうほう！！

チームワークがよかったチームや、やくそくをきちんとまもっているチーム、かってもまけても正しいたいどをとれるチームには、高先ポイントをあげるよ！高先マークだよ。ばくだん子マークじゃないぞ。じゅんいよりもじつはだいじなのだ。

みんなでがんばってね！高先ポイントをゲットしよう！！