

1 学習のねらい

- (1) タグや楕円球を使った楽しいゲームでタグラグビーの楽しさと興味・関心を高める。
- (2) 友だちとタグを使ったゲームを楽しむことができる。
- (3) 安全に気を付けて、楽しく学習することができる。

2 本時の流れ

過程	主な学習活動	教師との関わり 評価
導入 7分	1 体ほぐしの運動をする。 ・楕円球を使った柔軟やストレッチなどの体ほぐしをする。  2 学習のめあてを確認する。 タグや楕円球を使って楽しいゲームをしよう。 ・学習の進め方を確認する。	手首・膝・足首などの関節を動かす運動をしっかりさせる。  めあてを確認することで、本時の活動への意欲を高めさせる。 ルールやマナーについてもふれ、安全に楽しく運動ができるようにさせる。
展開 30分	3 楕円球を使った楽しいゲームをする。 ・ボール渡しゲーム  4 タグを使った楽しいゲームをする。 ・タグを使った鬼ごっこ ・移動三角丸四角ゲーム  5 今日やったゲームで一番楽しかったゲームをもう一度する。	ゲームの途中、安全面に気を付け、事故が起きないようにゲーム環境を整備する。  個々の能力を考えて、攻める人、守る人を決める。 ゲームに意識して参加しているかを観察し賞賛する。  楽しかった。おもしろかったなど満足感を感じるようにさせる。
終末 8分	6 学習のまとめと評価をする。 (1) 整理運動をする。 (2) 楽しかったことの発表をする。	個の良さだけでなくチームの良さも賞賛する

1 学習のねらい

- (1) タグや楕円球を使った楽しいゲームでタグラグビーの楽しさと興味・関心を高める。
- (2) 友だちとタグを使ったゲームを楽しむことができる。
- (3) 安全に気を付けて、楽しく学習することができる。

2 本時の流れ

過程	主 な 学 習 活 動	教師との関わり 評価
	<p>1 体ほぐしの運動をする。 ・楕円球を使った柔軟やストレッチなどの体ほぐしをする。</p> <p>2 学習のめあてを確認する。 タグアウトの楽しいゲームの練習をしよう。 ・学習の進め方を確認する。</p>	<p>手首・膝・足首などの関節を動かす運動をしっかりさせる。</p> <p>めあてを確認することで、本時の活動への意欲を高めさせる。 ルールやマナーについてもふれ、安全に楽しく運動ができるようにさせる。</p>
	<p>3 タグを使った楽しいゲームをする。 ・牛馬ゲーム</p> <p>4 楕円球を使った楽しいゲームをする。 ・ボール運び競争</p> <p>5 通りぬけ点・エリアゲームをする。 守る子どもが動かないようにフラフープを使用する。 守る子どもにエリアを設け、自由に動けるようにする。</p>	<p>ゲームの途中、安全面に気を付け、事故が起きないようにゲーム環境を整備する。 楽しかった。おもしろかったなど満足感を感じるようにさせる。</p> <p>教師がゴールした子どものタグを確認し、得点を加算していく。 2本タグがついている児童を得点とする。 タグがない子どもは、教師のところでタグをつけ、タグを2本にする。 タグを取った子どもは、ライン外のかごにタグを入れさせる。</p>
	<p>6 学習のまとめと評価をする。 (1) 整理運動をする。 (2) 楽しかったことの発表をする。</p>	<p>子どもの動きやつぶやきから子どもの思いや願いを把握する。</p>

1 学習のねらい

- (1) タグや楕円球を使った楽しいゲームでタグラグビーの楽しさと興味・関心を高める。
- (2) 友だちとタグを使ったゲームを楽しむことができる。
- (3) 安全に気を付けて、楽しく学習することができる。

2 本時の流れ

過程	主 な 学 習 活 動	教師との関わり 評価
	<p>1 体ほぐしの運動をする。 ・楕円球を使った柔軟やストレッチなどの体ほぐしをする。</p> <p>2 学習のめあてを確認する。  <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px 0;">                     楽しい通りぬけゲームをしよう。                 </div>                     ・学習の進め方を確認する。</p>	<p>手首・膝・足首などの関節を動かす運動をしっかりさせる。</p> <p>めあてを確認することで、本時の活動への意欲を高めさせる。 ルールやマナーについてもふれ、安全に楽しく運動ができるようにさせる。</p>
	<p>3 通りぬけ点・エリアゲームをする。 守る子どもが動かないようにフラフープを使用する。 守る子どもにエリアを設け、自由に動けるようにする。 守る子どもの人数を制限し、守るエリアを広げ、更に自由に動けるようにする。</p>	<p>ゲームの途中、安全面に気を付け、事故が起きないようにゲーム環境を整備する。 ケンカやルールの食い違い等の問題が発生した場合、状況により仲裁に入る。 ケンカやルールの食い違い等の問題が発生した場合、状況により仲裁に入る。 困ったことを発表させて、ゲームのルールの再確認やルールの工夫をさせる。 守る時間を区切り、交代で守らせる。</p>
	<p>6 学習のまとめと評価をする。 (1) 整理運動をする。 (2) 楽しかったことの発表をする。</p>	<p>おもしろかった。またやりたい。という気持ち、関心や興味、意欲を高める。</p>

1 学習のねらい

- (1) タグや楕円球を使った楽しいゲームでタグラグビーの楽しさと興味・関心を高める。
- (2) 友だちとタグを使ったゲームを楽しむことができる。
- (3) 安全に気を付けて、楽しく学習することができる。

2 本時の流れ

過程	主 な 学 習 活 動	教師との関わり 評価
	<p>1 体ほぐしの運動をする。 ・楕円球を使った柔軟やストレッチなどの体ほぐしをする。</p> <p>2 学習のめあてを確認する。  <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">                     チームを決めてタグラグビーあそび大会をしよう。                 </div>                      ・学習の進め方を確認する。</p>	<p>手首・膝・足首などの関節を動かす運動をしっかりさせる。</p> <p>めあてを確認することで、本時の活動への意欲を高めさせる。 ルールやマナーについてもふれ、安全に楽しく運動ができるようにさせる。</p>
	<p>3 タグラグビーあそび大会をする。 (1) チームを分ける。 (2) 通りぬけエリアゲームをする。 (3) 作戦会議をさせる。</p> <p>4 友だちの良かったことの発表。</p> <p>5 今日の最後の試合を楽しむ。</p>	<p>ゲームの途中、安全面に気を付け、事故が起きないようにゲーム環境を整備する。 守る時間を区切り、交代で守らせる。 先生の仕事の手伝いをさせる。 ・得点係、タグを渡す係、時間の係を決め、自分たちでできるようにさせる。 時間については、時計は読めないなので、砂時計や調理用タイマーを利用し、計時をさせる。 ゲームを楽しく感じさせるために、同じ種目は15分以上させない。 個々との関わりの中で集団での楽しみを感じさせる。</p>
	<p>6 学習のまとめと評価をする。 (1) 整理運動をする。 (2) 楽しかったことの発表をする。</p>	<p>個の良さだけでなくチームの良さにも賞賛する。 子どもの動きやつぶやきから子どもの思いや願いを把握する。 おもしろかったなど満足感を感じるようにさせる。</p>

1 学習のねらい

- (1) タグや楕円球を使った楽しいゲームでタグラグビーの楽しさと興味・関心を高める。
- (2) 友だちとタグを使ったゲームを楽しむことができる。
- (3) 安全に気を付けて、楽しく学習することができる。

2 本時の流れ

過程	主 な 学 習 活 動	教師との関わり 評価
	<p>1 体ほぐしの運動をする。 ・楕円球を使った柔軟やストレッチなどの体ほぐしをする。</p> <p>2 学習のめあてを確認する。  <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">                     チームを決めてタグラグビーあそび大会をしよう。                 </div>                      ・学習の進め方を確認する。</p>	<p>手首・膝・足首などの関節を動かす運動をし っかりさせる。</p> <p>めあてを確認することで、本時の活動への意 欲を高めさせる。 ルールやマナーについてもふれ、安全に楽し く運動ができるようにさせる。 子どもの思いや願いを把握し、支援する。</p>
	<p>3 タグラグビーあそび大会をする。 (1) チームを分ける。  (2) 通りぬけエリアゲームをする。  (3) 作戦会議をさせる。</p> <p>4 友だちの良かったことの発表。</p> <p>5 最後の試合を楽しむ。</p>	<p>ゲームの途中、安全面に気を付け、事故が起 きないようにゲーム環境を整備する。 守る時間を区切り、交代で守らせる。 先生の仕事の手伝いをさせ、できるだけ子ど もだけでできるように見守る。 ・得点係、タグを渡す係、時間の係を決め、 自分たちでできるようにさせる。 時間については、時計は読めないので、砂時 計や調理用タイマーを利用し、計時をさせる。 楽しくするための声かけをする。</p>
	<p>6 学習のまとめと評価をする。 (1) 整理運動をする。 (2) 楽しかったことの発表をする。</p>	<p>子どもの思いや願いを把握し、支援する。 「おもしろかった」「またやりたい」という 気持ちを大切に、次回の種目への興味関心 を高める</p>

1 学習のねらい

- (1) タグや楕円球を使った楽しいゲームでタグラグビーの楽しさと興味・関心を高める。
- (2) 友だちとタグを使ったゲームを楽しむことができる。
- (3) 安全に気を付けて、楽しく学習することができる。

2 本時の流れ

過程	主 な 学 習 活 動	教師との関わり 評価
	<p>1 体ほぐしの運動をする。 ・楕円球を使った柔軟やストレッチなどの体ほぐしをする。</p> <p>2 学習のめあてを確認する。  <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">                     チームを決めてタグラグビーあそび大会をしよう。                 </div>                      ・学習の進め方を確認する。</p>	<p>手首・膝・足首などの関節を動かす運動をしっかりさせる。</p> <p>めあてを確認することで、本時の活動への意欲を高めさせる。                      ルールやマナーについてもふれ、安全に楽しく運動ができるようにさせる。                      子どもの思いや願いを把握し、支援する。</p>
	<p>3 タグラグビーあそび大会をする。                      (1) チームを分ける。                      (2) 通りぬけエリアゲームをする。                      (3) 作戦会議をさせる。</p> <p>4 友だちの良かったことの発表。</p> <p>5 最後の試合を楽しむ。</p>	<p>ゲームの途中、安全面に気を付け、事故が起きないようにゲーム環境を整備する。                      守る時間を区切り、交代で守らせる。                      先生の仕事の手伝いをさせ、できるだけ子どもだけでできるように見守る。                      ・得点係、タグを渡す係、時間の係を決め、自分たちでできるようにさせる。                      時間については、時計は読めないなので、砂時計や調理用タイマーを利用し、計時をさせる。                      楽しくするための声かけをする。</p>
	<p>6 学習のまとめと評価をする。                      (1) 整理運動をする。                      (2) 楽しかったことの発表をする。</p>	<p>子どもの思いや願いを把握し、支援する。                      「おもしろかった」「またやりたい」という気持ちを大切に、次回の種目への興味関心を高める</p>