

タグをとるときのみまりと

楕円球を使った遊びの略式指導案

単元名「タグラグビーゲーム」

1 / 6 の学習

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・関心を高めることができる。
- (2) 自分なりのめあてを持ち、友だちと協力しながら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、お互いに励まし合いながら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	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。	手首・膝・足首などの関節を動かす運動をしっかりとさせる。	
	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。 ・各自のめあてを決め、楽しくなる工夫を考える。	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、お互いが協力し合って楽しく運動できるようにさせる。	
展開	3 タグを使った楽しいゲームをする。 ・手つなぎタグとり ・牛馬タグとり	個々の能力差を考える。 タグのとり方と教える。 ・「タグ」の声・あげ方	
	4 楕円球を使った楽しいゲームをする。 ・ボールレリー ・ボール集めゲーム ・ボールタッチゲーム	・タグの受け渡しの大切さを教える。 ボールの持ち方やパスの仕方を教える。 ・ボールは両手で持つ。 ・渡す相手に胸を向けて、指先をしたにしてやさしくパスをする。 ・必ず、顔（相手の目）からパスをする。	
	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、自分たちで楽しくするためのルールを考えさせる。 良さを認め合い、声をかけ合って楽しくゲームをする。 ゲームをもっと楽しくしたい気持ちを持たせる。	
終末	6 学習のまとめと評価をする。 (1) 整理運動をする。 (2) 評価カードに記入する。	自己評価カードを活用し、子どもの変容を把握する。	

通りぬけゲームなどを楽しむための略式指導案

単元名「タグラグビーゲーム」

2 / 6 の学習

1 学習のねらい

- (1) タグラグビーの基本的なきまりを習得するための楽しいゲームを味わう。
- (2) 自分なりのめあてを持ち、友だちと協力しながら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、お互いに励まし合いながら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	1 体ほぐしの運動をする。 ・タグや楕円球を使った体ほぐしをする。	手首・膝・足首などの関節を動かす運動をしっかりさせる。	
	2 学習のめあてを確認する。 タグラグビーゲームを楽しもう。 ・学習の進め方を確認する。 ・各自のめあてを決め、楽しくなる工夫を考える。	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、お互いが協力し合って楽しく運動できるようにさせる。	
展開	3 基本的な技能を高める楽しいゲームをする。 ・タグとり合戦 ・通りぬけゲーム（ボールなし）	気が利く子どもや優しい子どもへ賞賛を与える。 ボールを持たない場合の通りぬけゲーム	
	4 基本的な技能を高める楽しいゲームをする。 ・通りぬけゲーム（ボールあり）	今までの学習を想起させる。 ・ボールの持ち方とパスの仕方 基本的なルールで楽しませる。	
	5 自分たちで楽しくするためのルールを考える。	・ボールを持った人のタグしか取れない。 ・タグの受け渡しの指導。 ・ボールの数を減らしていき、パスの重要性を教える。	
	6 自分たちの考えたルールで楽しいゲームをする。	個々との関わりの中で集団での楽しみを感じさせる。 ・攻守交代やトライ後のチーム内の喜びや励ましのパフォーマンスを教える。 積極的にチームの話し合いに関わりながら、アドバイスをする。	
終末	6 学習のまとめと評価をする。 (1) 整理運動をする。 (2) 評価カードに記入する。	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。	

タグラグビーゲームを楽しむための略式指導案

単元名「タグラグビーゲーム」

3・4 / 6の学習

1 学習のねらい

- (1) タグ・ラグビーの基本的なきまりを習得するための楽しいゲームを味わう。
- (2) 自分なりのめあてを持ち、友だちと協力しながら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、お互いに励まし合いながら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	1 体ほぐしの運動をする。 ・タグや楕円球を使った体ほぐしをする。 ・円形パスまわしゲームをする。	手首・膝・足首などの関節を動かす運動をしっかりさせる。
	2 学習のめあてを確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> ボールをつないでいく楽しさを楽しもう。 </div> ・学習の進め方を確認する。 ・各自のめあてを決め、楽しくなる工夫を考える。	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、お互いが協力し合って楽しく運動できるようにさせる。
展開	3 自分たちで考えたルールでの楽しいゲームをする。 ・タグをとれるまではパスをしない ・ボールを持ったら前に進もう。	今までルールを見直し、楽しくするためのルールを新たに加えさせる。 基本的なルールで楽しみ、さらに工夫したルールを取り入れることでさらにゲームの楽しさを体感させる。
	4 新しいルールで対戦相手を決めてゲームをする。 ・ボールを全員でつなぎ、全員でのトライの重要性を知る。 ・途中作戦会議を設ける。	子どもたちが、ゲームの仕方、作戦、ルールなどに目を向け、工夫改善していけるようにする。 チームワークの大切さ教える。 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。 積極的にチームの話し合いに関わりながら、アドバイスをする。
終末	6 学習のまとめと評価をする。 (1) 整理運動をする。 (2) 評価カードに記入する。	気が利く子どもや優しい子どもへ賞賛を与える。 個のレベルを高めることも大切だが、チームの組織的な動きを高めることも大切であることを感じ取らせる。

ラグビーゲームを楽しむための略指導案

単元名「ラグビーゲーム」

5・6 / 6の学習

1 学習のねらい

- (1) いろいろなチームと試合をしながら、ラグビーの楽しさを味わう。
 - (2) チームのめあてを決め、全員が楽しめるように協力しながらゲームを楽しむことができる。
 - (3) 安全に気を付けて、お互いに励まし合いながら楽しく学習することができる。
- もしできれば、高学年と同じ時間に体育を行い、高学年の試合観戦やアドバイスをもらう。

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	1 体ほぐしの運動をする。 ・タグや楕円球を使った体ほぐしをする。 ・ボールタッチゲームをする。	手首・膝・足首などの関節を動かす運動をしっかりさせる。 すばやいパスのよさを感じ取らせる。
	2 学習のめあてを確認する。 ラグビー大会を開き、いろいろなチームとの試合を楽しもう。 ・学習の進め方を確認する。 ・各自のめあてを決め、楽しくなる工夫を考える。	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、お互いが協力し合って楽しく運動できるようにさせる。
展開	3 試合のルールをみんなで確認し、チームの作戦を考える。	楽しく試合ができるようにする。 対戦相手の応じた作戦を考えさせる。
	4 ブロックごとにチームをわけ、ブロック内でリーグ戦を行う。 高学年と同じ時間に体育をする。 ・自分やチームの良かった点、工夫する点のアドバイスをもらう。	作戦タイムの時間を設け、全員が協力し合ってチームワークで勝てる工夫をさせる。 話し合いの中でリーダーを育てる手立てをする。 学級チャンピオンは決めさせない。 気が利く友だちや優しい友だちへお互いに賞賛を与え合う。 高学年のラグビーの試合を見て感想を出し合ったり、アドバイスをもらったりさせる。
終末	5 学習のまとめと評価をする。 (1) 整理運動をする。 (2) 評価カードに記入する。 (3) ラグビーで学んだことを行かせる場を考える。	自己評価カードを活用し、子どもの変容を把握する。 個の良さとチームの良さを賞賛する。 子どもの思いや願いを把握し、支援する。 学んだことを他の場でいかせるようにする。