

研究主題

一人一人が主体的に学び、共に伸びていく北野の体育

1 領域・単元名

ゲーム 鬼遊び「はして かわして おたからゲットだぜ！」

2 単元について

(1)単元の目標

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
鬼遊びの楽しさに触れ、その行い方を知るとともに、一定の区域で逃げる、追いかける、陣地を取り合うなどの鬼遊びをすることができるようにする。	鬼遊びで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、考えたことを友達に伝えることができるようにする。	鬼遊びに進んで取り組み、規則を守り、誰とでも仲良く運動したり、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。

(2)運動の特性

【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が成立する、多人数で競うことが楽しい運動遊びである。

【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。
- ・友達と力を合わせて、宝をたくさん取る楽しさや喜びを味わることができる運動遊びである。
- ・相手に宝を取らせないように工夫する動きを楽しめる運動遊びである。

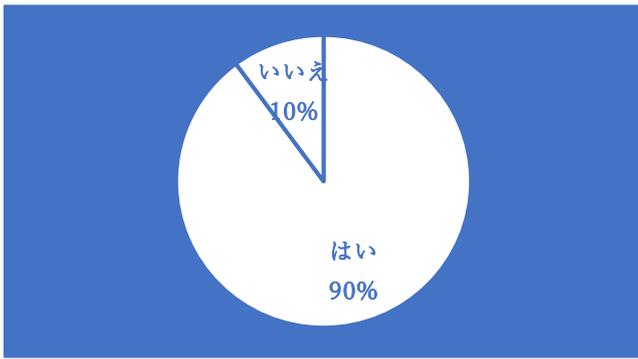
(3)単元における評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
①鬼遊びの行い方を理解している。 ②相手（鬼）にタッチされたり、マーク（タグやフラッグ）を取られたりしないように、相手のいない場所を見つけて、早く走ったり、急に曲がったり、身をかわしたりすることができる。 ③少人数で連携して相手をかわしたり、走り抜けたりすることができる。 ④逃げる相手を追いかけてタッチしたり、マークを取ったりすることができる。	①提示された簡単な遊び方や規則の中から、楽しく鬼遊びができる場や得点の方法など、自己に適した遊び方や規則を選んでいる。 ②少人数で連携して相手をかわしたり、走り抜けたりする行い方について、動作や言葉で友達に伝えている。	①鬼遊びに進んで取り組もうとしている。 ②順番や規則を守り、誰とでも仲良くしようとしている。 ③鬼遊びの勝敗を受け入れようとしている。 ④鬼遊びで使用する用具等の準備や片付けを、友達と一緒にしようとしている。 ⑤場の安全に気を付けている。

3 児童の実態

(1) 実態調査（1年生75名実施）

①鬼遊びは好きですか。



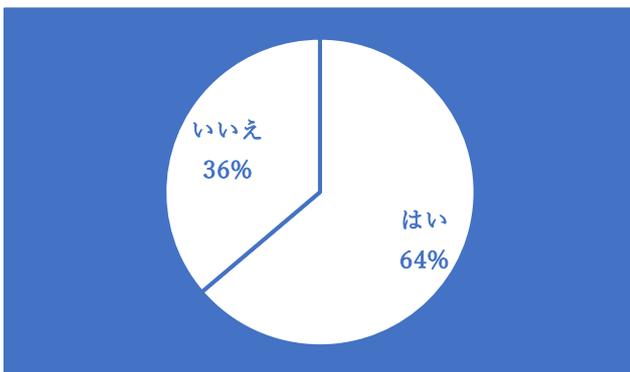
「はい」の理由

- ・逃げたり、捕まえたりするのが楽しい。
- ・走るのが楽しい。
- ・みんなと一緒にできる。
- ・いろいろな種類があって楽しい。

「いいえ」の理由

- ・走るのが苦手。
- ・文句を言われる。

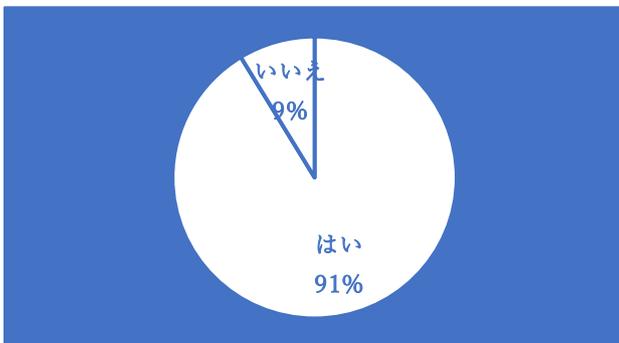
②休み時間に、鬼遊びはしますか。



「はい」の場合、やっている鬼遊び

- ・ふやしおに
- ・かわりおに
- ・こおりおに
- ・ドロケイ

③ 授業でやった鬼遊びを、したいと思いますか。



④知っている鬼遊びを教えてください。

- ・こおり鬼
- ・バナナ鬼
- ・ドロケイ
- ・増やし鬼
- ・たか鬼
- ・子とり鬼
- ・しっぽ取り鬼
- ・かわり鬼
- ・せん鬼
- ・ボール鬼
- ・レンジ鬼
- ・じぞう鬼
- ・いろ鬼
- ・りんご鬼

(2) 考察

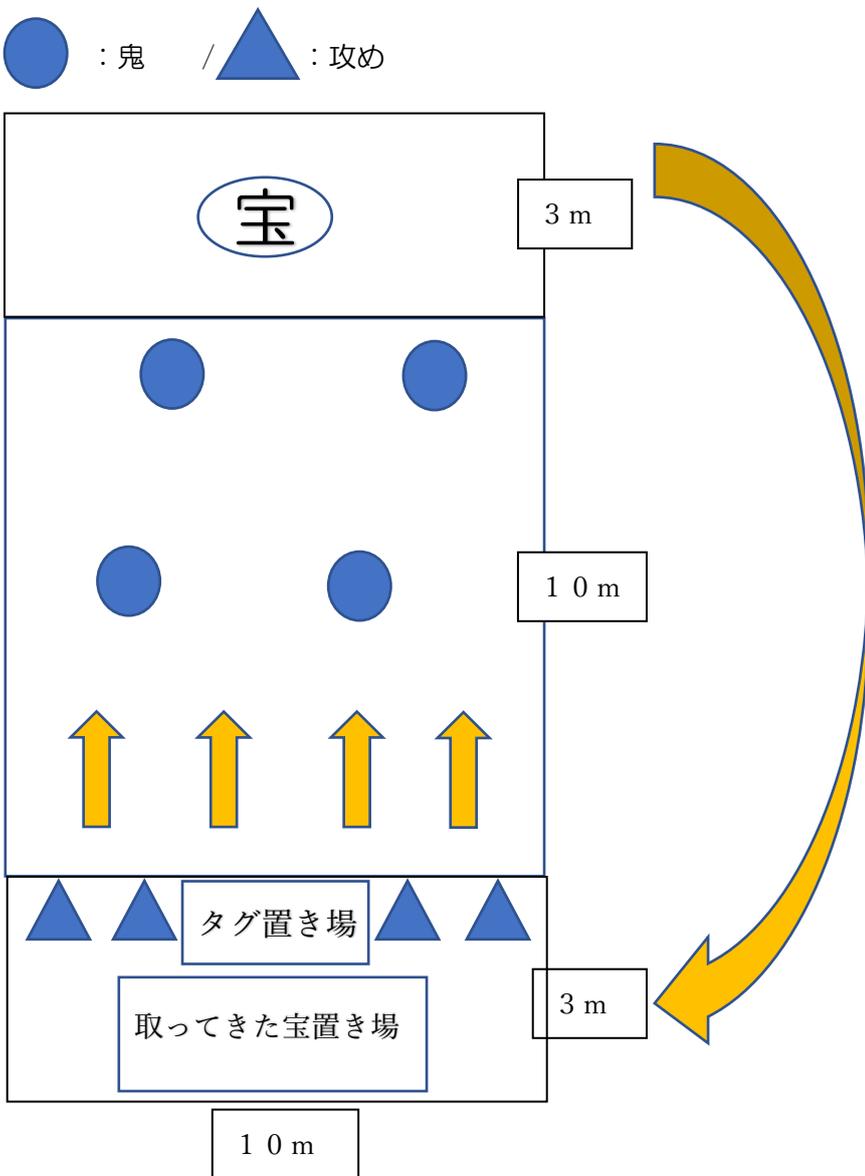
鬼遊びが好きな児童が全体の90%と多い結果となった。好きな理由としては、「逃げたり捕まえたりするのが楽しい」という理由が一番多く、次いで「走るのが楽しいから」という理由が挙げられた。鬼遊びが嫌いだと答えた児童は、「走るのが苦手」という理由の他に、「文句を言われる」という理由を挙げていた。今回の鬼遊びの学習では、「宝取り鬼」を行う。宝取り鬼はチームで協力し、宝を多くとり合う鬼遊びである。対戦型の鬼遊びであることから、順番や規則を守り、誰とでも仲良く取り組むのはもちろんのこと、勝敗を受け入れることができる態度も育てていきたいと考える。そのために、「ほめほめタイム」を設け、勝っても負けても褒め合う（認め合う）素地を作っていきたい。また、「休み時間に鬼遊びをしていますか。」という質問に36%の児童がしていないと答えた。授業では、毎時間いろいろな鬼遊びに5分間取り組む。児童にとって色々な鬼遊びについて知る機会としていき、遊びの幅を広げていけるようにしていく。

4 本単元で扱う鬼遊びの基本的なルールについて

本単元で扱う鬼遊びは、「宝取り鬼」である。相手陣地の中にある宝を取りに行き、いくつ取れたかを競うゲームである。以下は、本単元の「はじめのルール」である。ただし、学習を進めていく中で、子供たちから出た意見をもとに、規則を変更する場合がある。

- ① 1チーム4人とし、攻め4人・鬼4人でゲームを行う。
- ② 1ゲーム2分とし、前半（2分）・後半（2分）で行う。
- ③ 攻めは腰に1つタグをつけ、タグを取られないように宝を取りに行く。
- ④ 宝ゾーンまで行き、タグの数だけ宝を持って帰る。タグを取られた人も元の位置に戻りタグをつけたらもう一度スタートできる。
- ⑤ 鬼はタグを取ったら、タグ入れの中に入れに行く。それまでは他のタグは取ることはできない。

【場の設定図】校庭に3コート



5 主題に迫るための手立て

低学年の目指す児童像

- 運動遊びの楽しさに触れ、きまりを守って誰とでも仲良く運動に取り組む児童
- 友達に考えを伝えられる児童

(1) 一人一人が主体的に学ぶための手立ての工夫

①一人一人が鬼遊びを楽しむための感覚づくり

どの子も今もっている力で鬼遊びに取り組み、楽しめるようにする。帯でいろいろな鬼遊びを設定することで、鬼遊びのコツやルールについて知り、宝取り鬼の基盤となるようにする。

- ・じゃんけん追いかけ鬼
- ・じゃんけん通り抜け鬼
- ・鬼の川渡り
- ・しっぽ取り鬼
- ・子とり鬼

詳しい行い方は別ページの運動例を参照してください。

②ムーブノートを活用した学習カード

学習カードはタブレットのムーブノートで行う。自分のがんばりやできるようになったことを振り返り、次へつなげていけるようにしていく。また、友達の振り返りも見られることから、友達のよさを見つけることにも役立てていきたい。

おにあそび（たからとりおに）

たのしくできましたか。	〃
くふうしたうごきができましたか。	〃
じぶんのかんがえ(よさやアドバイスなど)	〃
をともだちにつたえられましたか。	〃

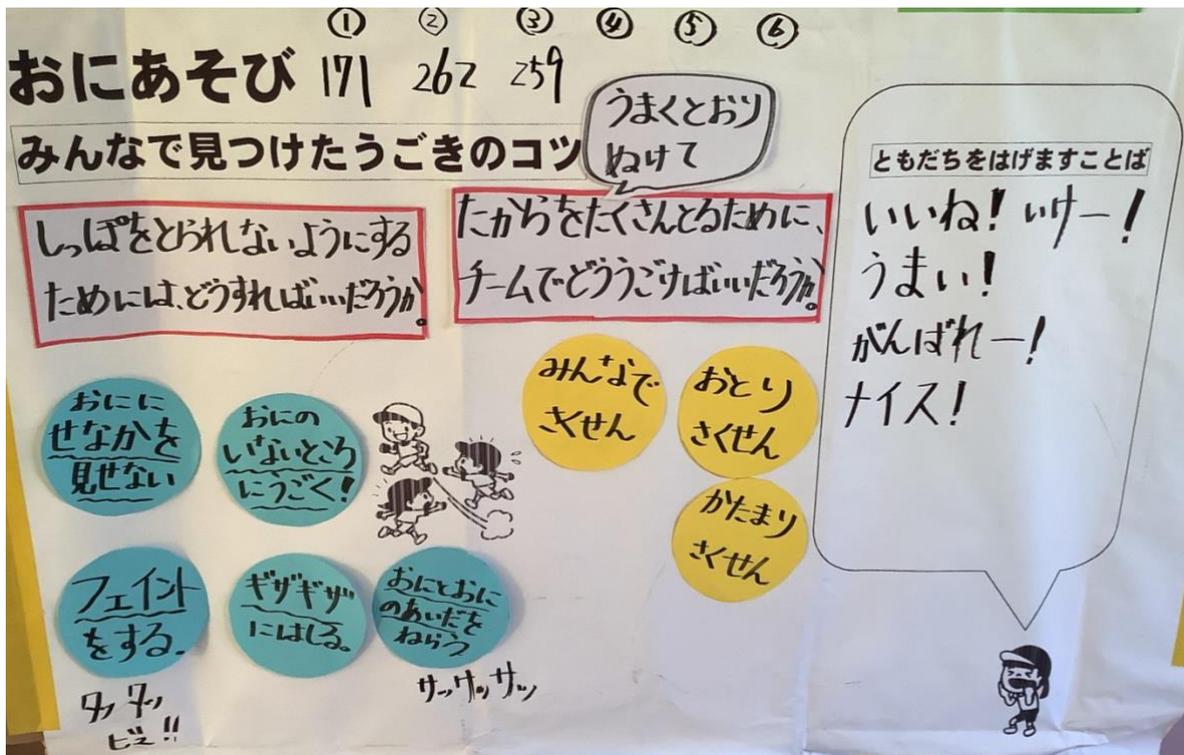
(2) 仲間と協力して伸びていくための手立ての工夫

①「ほめほめタイム」で認め合える雰囲気づくり

宝取り鬼後に毎回「ほめほめタイム」を行う。「ほめほめタイム」では、鬼が宝を取る児童の良かった考えやプレーを褒める。これを行うことで、敵味方関係なく、認め合える雰囲気をつくっていきたい。

②子供の言葉でつくる掲示物

どの子も友達同士で褒め合ったり、アドバイスをし合ったりして話し合えるように、子供が見つけたコツや、教師が伝えたポイントを掲示する。オノマトペを活用したり、作戦名をつけたりと工夫して掲示することで、技能の高さに関わらずすべての子供が話し合いに参加できるようにする。また、励ます言葉を集めて掲示物にまとめ、励ます言葉が増えていくことで、勝敗を受け入れたり、技能の高さに関わらず、全ての子があたたかい雰囲気の中で学習できるようにしていく。



③ 鬼遊びの日常化

友達と誘い合って日常的に鬼遊びができるように、クラスに鬼遊びの種類を掲示していく。休み時間に、子供たちがいくつかの鬼遊びから選択し、遊ぶことで、体育の時の動きにもつながっていくと考えた。

6 2年間を見通した指導と評価の計画

1年	1	2	3	4	5 (本時)	6
指導	学習の進め方を知る。	いろいろな鬼遊びをする。				
	簡単なルールで鬼遊びをする	めあてを確認する。				
	いろいろな鬼遊びのコツを見つける。	宝取り鬼をする				チームで作戦を選ぶ。
		宝取り鬼のコツを見つける。	宝を取るための動き方を考える。			宝取り鬼大会をする。
	振り返り（動き方のコツや作戦でよかったことを振り返る。）					
評価	知識・技能④ 態度④⑤	知識・技能① 態度①	知識・技能② 思・判・表①	思・判・表② 態度②	思・判・表②	知識・技能③ 態度③

2年	1	2	3	4	5	6
指導	学習の進め方を知る。	めあてを確認する。				
	試しの鬼遊びをする。	チームで作戦を選び、それに合わせた練習をする。				
		宝取り鬼をする	宝取り鬼リーグ別総当たり戦			
		兄弟チームで助言し合う。				
	ふりかえり					
評価	知識・技能① 知識・技能④	思・判・表① 態度①	知識・技能② 態度②	思・判・表② 態度④⑤	知識・技能③	知識・技能③ 態度③

7 単元の指導と評価の計画(全6時間)

時	1	2	3	4	5 (本時)	6
段階	鬼遊びを知る。	個での動きのコツを見つける。		チームで作戦を考える。		作戦を考えて宝取り鬼をする。
目標	学習の見通しをもつ。	ルールや約束を守り、宝取り鬼のコツを見つける。		たくさん宝を取るための動き方を考える。		自分のよさ、チームのよさを見付けて作戦に生かす。
学習内容	<p>○集合・整列・挨拶</p> <p>準備の仕方や授業の約束を知ろう。</p> <p>【オリエンテーション】 ○授業の約束確認 ○集合や整列の仕方 ○学習の進め方 ○場づくりや安全についての確認</p> <p>○試しの運動をする。 ・簡単なルールの鬼遊び（バナナ鬼、しっぽ取り鬼、増え鬼、手つなぎ鬼、子取り鬼の中から）</p>	<p>○集合・整列・挨拶</p> <p>しっぽを取られないようにするためには、どうすればいいだろう。 【コツの例→よける。背中を見せない。等】</p> <p>「宝取り鬼」の通り抜け方のコツを考える。 【宝取り鬼①】（前半2分、後半2分）→【ほめほめタイム①】 攻め方についてほめほめ（2分） 【コツはっけんタイム】 ・動きのコツやポイントを考え、宝取り鬼②に生かす。 【宝取り鬼②】→【ほめほめタイム②】</p>		<p>○場の準備（5分）</p> <p>うまく通り抜けて宝をたくさんとるために、チームでどう動けばいいだろう。</p>	<p>○いろいろな鬼遊び（5分）</p> <p>チームで作戦を選んで、宝取り鬼大会をしよう。</p> <p>「宝取り鬼」の作戦を考えて、宝取り鬼大会をする。（15分） 【宝取り鬼①】 ・作戦を選ぶ 【宝取り鬼②】 ・つぎはこうしようタイム（作戦を選ぶ） 【宝取り鬼③】</p>	
	○学習のめあてを知り、見通しをもつ。（1分）					
	○片付け ○集合・整列 ○振り返り（個人→全体） ○挨拶 （10分）					
知技	④行動観察、学習カード	①行動観察、学習カード	②行動観察、学習カード			③行動観察、学習カード
思判表			①行動観察、学習カード	②行動観察、学習カード	②行動観察、学習カード	
態度	④⑤行動観察	①行動観察、学習カード		②行動観察、学習カード		③行動観察、学習カード

8 本時(5時間目/全6時間)

(1) 本時のねらい

- ・宝をたくさん取るために、少人数で連携して相手をおかわしたり、走り抜けたりする行い方について、動作や言葉で友達に伝えることができる。【思考力、判断力、表現力等】

(2) 本時の展開

学習内容・活動	○教師のかかわり ◎配慮児童への支援	◇評価【観点】
1 集合・整列・挨拶 2 いろいろな鬼遊び (5分) 3 学習のめあての確認	○今日のおごっこ(子取り鬼)について説明する。 ○本時の学習内容や、課題解決の仕方が把握できるように掲示物で確認する。	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> うまく通り抜けて宝をたくさん取るために、チームでどうごけばいいだろう。 </div>		
4 場の準備	○安全に気を付けるよう教師が声掛けをし、素早く準備しようとしている児童を称賛する。	
5 宝取り鬼に取り組む 前半2分 後半2分 【ほめほめタイム】2分	◎ルールと約束を確認してから、宝取り鬼を行う。 ○友達の動きを認めている児童や、課題解決の仕方を伝えている児童を称賛する。 ◎ほめほめタイムでは、少人数で連携して相手をおかわしたり、走り抜けたりする行い方について意識して伝えるように声掛けをする。	◇少人数で連携して相手をおかわしたり、走り抜けたりする行い方について、動作や言葉で友達に伝えている。
6 コツ発見タイム	○見つけたコツを発表し合い、全体で共有し、次に生かせるようにする。	【思・判・表】 (行動観察)
7 宝取り鬼に取り組む (2セット目)	○共有したコツや作戦を宝取り鬼の中で意識して取り組んでいる児童やチームを称賛する。 (おとり作戦やかたまり作戦など)	
8 片付け、整理運動	○体を伸ばしたり、息を整えたりするように促す。	
9 振り返り ・学習カードに振り返りを書く。	○個人で振り返り、その後全体に発表させる。 ◎めあてを意識した振り返りができるように声掛けを行う。 ○2～3名の児童を取り上げ、気づきを全体で共有して、次時につなげられるようにする。	◇少人数で連携して相手をおかわしたり、走り抜けたりする行い方について、動作や言葉で友達に伝えている。
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> 一緒にスタートしたり、おとりを使ったりして走る。 </div>		
10 挨拶		【思・判・表】 (学習カード)

【規則変更の例】

みんながもっと楽しくなるためには・・・



なかなかお宝がゲットできない。

鬼から逃げるのが苦手
で、すぐにしっぽを取られてしまう。

しっぽの数を増やす。
1つ→2つ

セーフティーゾーンをつくる。

コートを広くしたり、
コートの形を変えたりする。

しっぽの長さを短くする。

鬼の数を減らす。
4人→3人

鬼がいてなかなか前に進めない。

一度スタートしていても、スタートラインに戻ってもいい。

チームで協力して取り組めない。

全員がお宝をゲットできたらボーナス点追加！



これでもっと楽しくなりそう。

【鬼遊びの運動例】

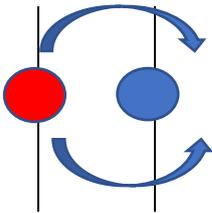
・じゃんけん追いかけて鬼

- ① 二人組になりじゃんけんをする。
- ② じゃんけんに勝った子が逃げる。
- ③ 負けた子が鬼になる。
- ④ タグを取られたらその場で立ち止まり、またじゃんけんをして繰り返す。



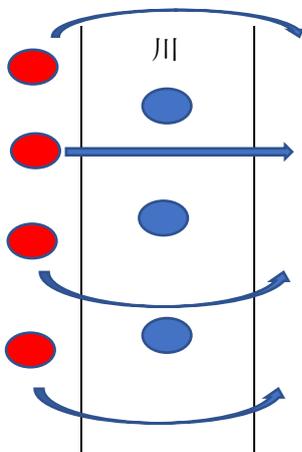
・じゃんけん通り抜け鬼

- ① 線の上にいる。
- ② ジャンケンをして勝った方が鬼の線より向こう側にむかって走る。
- ③ 鬼にタッチされないように反対側に移動する。
- ④ 鬼は線の上しか歩けない。



・鬼の川渡り

- ① 逃げる人は片側の岸に集まる。
- ② 鬼は川の中にいる。
- ③ 川を横切って向こう岸までたどり着く。
- ④ 岸にいられる時間制限は変更可。



・しっぽ取り鬼

- ① 全員しっぽをつける
- ② 走っていい範囲を決める。
- ③ 自分のしっぽは取られないように気をつけながら、友達のしっぽを取る。
- ④ しっぽを取られた人は、枠の外へ出る。
- ⑤ 友達のしっぽをたくさん取った人の勝ち。



・子取り鬼

- ① 「鬼」と「親」を決める。
- ② 他の子は「子」になり、「親」のうしろに隠れる。
- ③ 「鬼」は、一番後ろの子をタッチできる。
- ④ 「親」はタッチされないように、「子」を守る。
- ⑤ タッチされると「鬼」になる。鬼交代。
- ⑥ 「子」の列が途中で途切れた場合も、手を放してしまった子と鬼交代。

