

# フットボンバーゲーム

## — ボール蹴りゲーム —

2年体育科 2月〈6時間〉  
 附属新潟小学校 教諭 小野 浩由

### 1 本単元で目指す姿

相手や仲間の動きに合わせたフットボンバーゲームの作戦を考え、自分の動きを見いだす子ども  
 具体的には相手や仲間の動きに着目し、自分の動きと関係付けて考えるという「見方・考え方」を働かせて、守備のいない場所をつくり、シューターは守備のいない場所へシュートをする事が有効な得点方法であることを理解し、「どこに」「どのような」動きをしたらよいか自分の役割に合った動きを考える姿。

### 2 本単元で育成する資質・能力（評価基準）

	①知識・技能	②思考力・判断力・表現力	③態度
体育科	○ フットボンバーゲームの行い方に関する基礎的な知識・技能	○ シュートを受けたり、打ったりするために、守備のいない場所をつくる動きを選んだり組み合わせたりして、工夫する力	○ シュートをして得点を取るために意欲的に動き方を考えたり、運動をしようとしたりする態度

### 3 単元の計画

次	【学習活動】☆資質・能力	【働き掛け】	時
一次	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ ルールを知り、意欲を高める。               <ul style="list-style-type: none"> <li>・たくさんボンバーパックを蹴って、仲間に渡して得点するぞ。</li> <li>・ボンバーパックを止めて爆発させないぞ。</li> </ul> </li> <li>○ 試しのゲームをする。               <ul style="list-style-type: none"> <li>・守備が邪魔をするから全然シュートが受け取れずに得点が入りませんでした。</li> <li>・4対4だから、守備がキャッチャーの前で邪魔をしてなかなかシュートが打てません。</li> </ul> </li> </ul> <p>○ これでは得点を取ることができない。どうしたら得点を入れられるのだろう。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 攻撃の様子動画を見て、その後の展開を予想し、理由を考える。               <ul style="list-style-type: none"> <li>・守備がキャッチャーをマークしているからシュートを止められてしまいます。</li> <li>・二人が右端に固まって寄っていたら余計に守備からシュートを防がれてしまいます。</li> <li>・えっ、右端に寄っていたB、Cさんのチームに得点が入ったよ。シュー</li> </ul> </li> </ul>	<p>◆ フットボンバーゲームのルールや場を与え、試しのゲームを設定する。【働き掛け1】</p> <p>【ルール】(例) Aチームの攻撃場面      ・4人vs4人(1チーム シューター2人、キャッチャー2人)      ・1ゲーム3分間      ※5人チームは、1プレーごとにキャッチャーをローテーションして参加する。      ・Aチームのシューターが打ったボンバーパックを、味方のキャッチャーがキャッチャーゾーン内で止め、「ボンバー!」と言うと1点(図の矢印)      ・動いているボンバーパックを止めれば得点。      ・シュートが外側の線を出たら、Bチームの攻撃になる。      ・Bチームは、Aチームのシュートを止めれば攻撃の番になる。      ・Bチームは、Aチームに得点を入れられると、攻撃の番になる。</p> <p>※ ルールを説明する。      ※ 用具(ボンバーパック等)やコート(ボンバーライン等)の名前を伝える。</p> <p>◆ 攻撃場面の動画を提示し、その動きで得点はできるか、できないかの予想とその理由とを問う。【働き掛け2】      ※ 提示する動画の内容は次の二種類である。      ①キャッチャーのAさんとBさんを相手チームの守備がぴったりマークしている場面。      ②キャッチャーのAさんとBさんが二人で右端に寄っている位置に、相手</p>	2時間

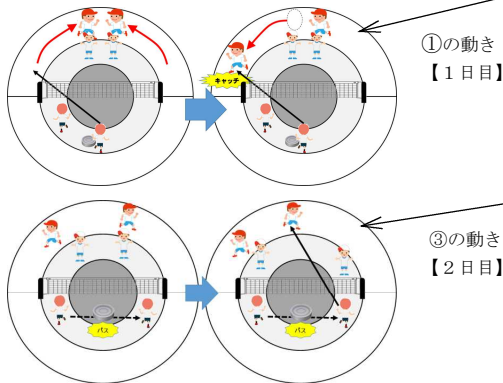
ターは守備のいないところに向かって蹴っていたな。

○ 守備のいない場所にボンバーパックを蹴り込めばよさそうだ。☆体育科①

チームみんなで守備のいない場所をつくるにはどうしたらよいか

二次

- 守備のいない場所をつくる動きを選択し、試す活動を通して、チームにあった動きを決める。
  - ・①の二人で真ん中に集まる動きをすると、端が空くからどちらかにシュートをしてね。ボンバーパックが来たら止めるから。
  - ・②の二人が左右に離れて、相手の守備を引きつけたら、真ん中が空くね。この動きをやってみよう。



○ 私たちはキャッチャーが離れて相手を引き付け、真ん中に相手のいない場所をつくってシュートを決めよう。☆体育科②、協働性

- 選択した動きが有効だったかを、獲得した得点で評価し、守備のいない場所を生み出す動きを考える。
  - ・前回のゲームでは5点取っていたのに、今回選んだ動きをやってみたら6点だった。もっと得点を取りたい。自分たちで工夫した動きを考えたいな。

○ もっとたくさん得点を取るために、早く守備がいない所をつくりたい。キャッチャーの二人が真ん中で場所を入れ替わったらつくれそうだ。☆体育科②③、協働性、ツール活用能力

- 自分が見いだした動き方ができたのか振り返り、その理由を考える。

○ 僕とAさんがキャッチャーとなって、真ん中で場所を交代する動きをしました。すると、相手と相手の間に隙間ができたので、そこにBさんがシュートして、僕が止め、得点できました。

チームの守備がぴったりマークしている場面。

- ※ その後の展開として①の動画は、シュートが止められ、得点できない場面。②の動画はスペースが空いた左側にCさんがシュートを打ち、Bさんが止め得点できた場面にする。

◆ 守備のいない場所をつくる動きを二種類の中から選択する場を設定する。【働き掛け3】

- ※ 「キャッチャーが守備のいない場所をつくる動き」を作战ボードアプリのアニメーションで作成し、ロイロノートに保存しておく（二種類）

【1日目（キャッチャーの動きのみ）】

- ①キャッチャーが二人で近づいて守備のいない場所をつくる動き

※二人が中央に動いて、左右のスペースをつくる動き

- ②キャッチャーが二人で離れて守備のいない場所をつくる動き

※二人が左右に離れて、真ん中のスペースをつくる動き

【2日目（シューターの動きも入れる）】

- ③シューターが二人で離れてパスをして、守備のいない場所をつくる動き

- ④キャッチャーがくっつく、離れるを繰り返して動いて、守備のいない場所をつくる動き

※ 1日目はキャッチャーの動き、2日目はシューターの動きも取り入れるため、両日とも働き掛け3、4となる。

- ※ なぜその動きを選択したのか理由を考える時間も確保する。

◆ 選択した動きをゲームで用いた後、その得点とこれまでのゲームで獲得してきた得点とを比較させ、動きの効果を問う。【働き掛け4】

- ※ 前時までに行ったゲームの得点と本時のゲームの得点を比較させる。「多い、同じくらい、少ない」が予想されるが、いずれも得点を比較させることで、もっと得点を取りたい、動きを工夫したいと意欲をもって取り組むように方向付ける。

- ※ 二種類の動きを基に、作战ボードアプリを使用して自分たちの動きを考える。

◆ フットボンバーゲームで分かったこと、できたこととその理由とを問う。【働き掛け5】

※ 学習カードに記述させる。

- ※ 何人かに発表させ、全体で共有する。

4時間