

# ONE - ONE PIECE ～めざせ ふぞく王～ ～ゲーム（宝運び鬼）～

1年体育科 7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

宝取り鬼のゲームの様相に応じた、鬼ゾーンを突破する自分の動きを見だし、得点を獲得することを楽しむ子ども

具体的には、ゲームの様相に着目し、様相と動きとを関連させて考えるという「見方・考え方」を働かせ、運動遊びの行い方を工夫するという資質・能力を発揮して、「鬼ゾーンを突破するために、左へいくふりをしたら、鬼もついてきて右側が空いたので、素早く方向を変えて右に走ったら、突破できました。宝を取ることができて嬉しかった」と自分の動きを見だし、得点することを楽しむ姿。

## 2 本単元で育成する資質・能力、そのために子どもが働かせる「見方・考え方」

「見方・考え方」	
○ ゲームの様相に着目し、様相と自分の動きとを関連させて考えること	
①知識・技能	②思考力・判断力・表現力
○宝取り鬼の行い方や動きに関する基本的な知識・技能	○宝取り鬼の自分の動きを工夫する力
③態度	
○ルールを守り、仲良く、意欲的に宝取り鬼をしようとする態度	

## 3 単元の計画

次	時	○学習活動	◆働き掛け	☆資質・能力 ・予想される子どもの反応	評価する対象 ◎評価（B基準）
一	1	○ ONE-ONE PIECE ～めざせ ふぞく王～のルールを理解し、試しのゲームを行う。 (攻め3人、鬼2人のアウトナンバー)	◆ 教材のルールを提示する。 ◆ 試しのゲーム（攻め3人対鬼2人のアウトナンバー）を行う場を設定する。 ◆ やってみて思ったことや感想を問う。	☆体育科①③ ・簡単なルールだし、宝が獲れるととても楽しい。 ③ONE-ONE PIECE ～めざせ ふぞく王～何だろう。おもしろそうだな。ルールを守って楽しく運動しよう。 ①鬼にタッチされないように、速く走って逃げる。	発話、学習カード記述 ③友達と仲よくして、安全に留意しながら運動をしようとしている。 ①ルールを理解して、試しのゲームができる。
	2	○ 1人対1人の練習をきょうだいチームで見合う活動をする。 ○ 攻め3人対鬼2人のアウトナンバーのゲームを行う。	◆ 前時のルールを振り返る。 ◆ 攻め3人対鬼2人のアウトナンバーのゲームを行う場を設定する。 ◆ 前時の試しのゲームと比較し、できるようになったこと、もっと良くしたいことと理由を問う。	☆体育科③、協働性 ・準備や後片付けをみんなで協力してやろう。 ・次はAさんが攻める番だ。突破できるように応援しよう。 ・次はAさんと私が鬼を交代だね。交代しながらみんながゲームに出る回数を同じくらいにしよう。 ③Aさんは鬼ゾーンを突破するのが上手だな。足が速いからかな？	発話、学習カード記述 ③仲間のよさに気付いたり、鬼ゾーンを突破しようとして意欲的に運動をしたりしようとしている。
	3	○ 攻め3人対鬼3人のオープンナンバーのゲームを行う。	◆ 変更したルールを提示する。 ◆ 攻め3人対鬼3人のオープンナンバーのゲームを行う場を設定する。 ◆ アウトナンバーのゲームとオープンナンバーのゲームとの違いを問う。 ◆ 突破することが難しくなった理由を問う。	☆体育科①、ツール活用能力 ①3人対3人にルールが変わったら、突破することが難しくなった。 ①3対3では敵が前にいたから突破しにくかった。 ①どう動いたら、鬼を突破できるのだろう。 ・アウトナンバーのゲームとオープンナンバーのゲームとは人数や鬼ゾーンの広さなどが違う。 <b>ルールを守って、みんなでやるととても楽しい。でも3人対3人になったら鬼ゾーンを突破して得点することが難しくなった。うまくするために練習したい。</b>	発話、学習カード記述 ①変更になったルールを理解してゲームができる。 ①鬼ゾーンを突破するためにどうしたらよいか考えている。
二	4	○ 2つの映像から、鬼ゾーンを突破するための視点を引き出し、自分の動きを追究する学習課題を設定する。	◆ ゲーム中の「俯瞰映像」→「視線映像」を順に提示し、突破した人はどのように動いているか、何を見ているのかを問う。 【働き掛け1】	・Aさんが突破しました。とても素早く動いていた。 ・Aさんが、右左に動いて突破していた。 ・Aさんが、鬼がいない所を通って突破していた。 ・Aさんが、右に行こうとして、鬼が付いてきたところを、左によけて突破した。 ・きょろきょろといるいるなどところを見ている。 ・この時は仲間を見ている。 ・この時は鬼を見ている。 ・鬼がどっちに動くか見ている ・鬼のいないところを見ている ・鬼を見ていたけれど、その後鬼のいない所を見た。 ・ゲーム中に見るところを考えた練習をしたい。 ・鬼のいないところに走る練習をしたいです。 ・いろいろな走り方を工夫した練習をしたいです。 ・どのように動くかを考えて練習したいです。 <b>【学習問題（課題）】 みるところと、どのようにうごくかをかんがえて、もっと とくてんをとるれんしゅうをしよう</b>	
		○ 練習方法を考え、課題解決に向けた自分の動きの見直しをもつ。 ○ 考えた動きの練習をする。 ○ 練習を生かした試しのゲームをきょうだいチームで行う。	◆ 課題解決には物足りない練習方法を提示した後、工夫する場を設定する。 【働き掛け2】	☆体育科② ・真っ直ぐに進んでも、鬼に捕まるよ。 ・こんな練習だと、すぐに捕まるよ。 ②鬼を見たり、仲間の動きを見たりして、どこに走ると突破できるか考えて練習をしたい。 ②僕は、右や左に方向を変えて走って、鬼が離れたときに突破する練習をしよう。 ②私は、速く走ったり、止まったりして走る速さを変えて、 ②僕は、スタート場所から斜めに走って、鬼のいないはじを走り抜ける練習をしよう。	発話、学習カード記述 ②自分がやってみたい練習と提示された物足りない練習とを比較し、動きの違いに気付いて、鬼ゾーンを突破するための動きを考えている。
三	5	○ 練習した動きを活用するためのゲームを行い、得点を取るための自分の動きを整理する。	◆ 練習した方法で鬼ゾーンを突破できるかどうか、ゲームで試す場を設定する。 【働き掛け3】	☆体育科①③ ①右や左に方向を変えて走ったら、鬼が僕から離れたからそこを走ったら突破できた。 ①速く走ったり、止まったりして速さを変えたら、鬼のいないところできて突破できた。 ①右に行くふりをして、左側を突破したよ。鬼をだまして空いている所を突破した。 ③だんだん突破できなくなってきている。もっと別な動きを考える必要があるな。 ③鬼も強くなっているから、得点ができなくなった。もっと違う動きの練習を考えたい。	発話、映像、学習カード記述 ①ゲーム中に考えた動きができる。またはやろうとしている。 ①考えた動きができたかどうか振り返っている。 ③もっと別な動きを考えたい、やってみたくて次時への意欲をもっている。
	6	○ 得点ができた場面と自分の動きをつなげ、考えた練習方法に価値付けをする。	◆ 鬼ゾーンを突破できた時の状況と自分の動きを問う。 【働き掛け4】	☆体育科①② ①②鬼と鬼との間が離れていたのに、このくらい離れていたら突破できそうだと思うと全力で走ったら宝を取ることができて嬉しかった。	発話、ノート記述 ①②得点できた場面と得点できなかった場面を想起し、得点できた理由を考えること
		○ 自分の動きをまとめ、課題解決において発揮した資質・能力を自覚する。	◆ ゲームでできた動きを振り返る時間を設定し、動きの変化と理由を問う。 【働き掛け5】	<b>鬼の動きを見て動いたり、周りの仲間の様子をよく見て動いたりする練習をしたら、空いている所を見付け、突破することができました。空いている所を見付けたり、探したり、鬼をだまして空いている所を作ることが大切だと分かりました。</b>	

