

## 1 単元名 作戦成功 みんなでタッチダウン フラッグフットボール

## 2 単元のねらい

友達のよい動きを観察したり，チームの役割を決め作戦を立てたりしながら，空いている空間を見つけてランプレーをしたりパスをつないだりすることができる。

## 3 授業の構想

ぬきっこゲームをしてみて，班ごとに作戦を考えてゲームをしました。なかなか作戦通りにいかなかったので，みんなで話し合いました。「みんながかたまりすぎている」という意見が多かったので，そうならないように新たな作戦を考えました。くっついたりばらになったりする動きを繰り返しながら，次はお宝をとりたいです。(A児)

体育学習では，こうなりたいという願いをもち，動きが「できる」ようになるためにどのようなポイントが必要なのか，「わかる」時間が大切である。「わかる」「できる」のやりとりを活性化できるよう，学び合う場面を核とした授業づくりを大切にして取り組んでいる。このぬきっこゲームの学習のふりかえりから，子どもたちは，同じグループの友だちの助言をもとにして作戦を考え直し，相手をかかわす動きのポイントを見つけたことがわかる。本単元でも，動きを見合い説明したり助言したりする学び合いの場の設定やそこでの手立てを工夫することで，子どもたちが動きのポイントについて追求する姿を期待したい。

本題材「フラッグフットボール」は，アメリカンフットボールのルールを基に，ランプレー，パス，キャッチといった基本の技能を用いて得点を目指す運動である。また，チームの作戦が成功するかどうかが得点を奪うキーポイントとなるため，チーム全員に役割があり，みんなで得点をとったという達成感を味わうことができる(みんなが主役となれる)運動である。しかし，得点をとるためには，相手のいない場所を見つけて，動く力が求められる。この力は，ボールの扱いが苦手で，どう動いていいのかわからない子には，特に身に付けさせたい力である。そこで，本単元ではランプレー，パス，キャッチといった基本の技能を習得できるスキルアップの活動に継続的に取り組みながら，仲間との学び合いをもとにして動きのポイントを考え続ける学習となるようにしたいと考える。学習を進めるにあたって，次の点を大切にしていこう。

### 子どもが動きのポイントを追求する力(わかる)を獲得できるよう，その力が高まる学び方を提案する

本単元における「わかる」とは、『空いている場所でボールを受けとるための動きのポイントを考える』ことであると考えられる。その「わかる」を獲得するために，作戦づくりを中心として学習を進める。その際，基本的な攻撃方法を3種類に絞って紹介する，自分たちの動きを映像で確認する場を準備する，「誰が」「どのように」「どの場所をねらって」動くのかを明確に示した作戦カードの書き方を紹介するなどといった学び方を提案することで，「わかる」を獲得し，チームで協力して得点をとる楽しさを追求する子どもの姿を目指す。

#### 4 展開計画（全9時間 本時7/9）

- 試しのゲームを行い，課題を見つける。（1・2校時）
- ハンドオフやフェイクを使って隙間を通る方法を考える（3校時）
- ボールを持っている人をサポートする動きを考える（4校時）
- パスを使って相手の裏をつく方法を考える（5・6校時）
- 前パスをするとき、チームでできるサポートの動きを考える（本時・7校時）**
- 今まで学んできたことを生かして，4-2大会を行う（8・9校時）

#### 5 本時の学習

##### (1) ねらい

タッチダウンの決まった場面のコマ送り写真やきょうだいチームとの話し合いを通して，得点につながるパスやランプレーができるように，相手を引きついたり，離したりする動き方を考えることができる。

##### (2) 展開

主な学習活動と子どもの取組	教師の支援と願い・評価
1. スキルアップタイムを行う。 ・ハンドオフ ・ランニングパスキャッチ 2. 本時のめあてを知る。	・きょうだいチームの仲間と声をかけあい，ハンドオフの動き，キャッチの動きを正確に行うよう声かけする。
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">             前パスを出すことができるサポートの動きを考え，作戦にとりいれよう。           </div>	
3. サポートの動きについて学級全体で確認する。 <b>【ボールを持っている人】</b> ・相手を引きつけてパス ◎ <b>【ボールを持っていない人】</b> ・空いている場所でキャッチ ・相手を引きつけるラン  4. 作戦についてチームで話し合う。 ・ランパスを組み合わせた作戦 ・フェイクパスを組み合わせた作戦  5. きょうだいチームと練習する。 ○3対2のパスありゲーム ※きょうだいチームで対戦し，攻撃終了後に改善点を話し合う。  6. 本時を振り返る。 ・相手を引きつける動きをすると得点につながりやすい。 ・ボールを持たない人の動きって大事。	・得点につながるパスを出すためにどんな動きが必要なのかを学級全体で考えられるよう，前時の試合写真を見て確認することを提案する。その際，得点につながった場面の写真をコマ送りにして提示する。 ・「なぜ得点につながりやすいと考えたのか」と問いかけることで，児童にその動きのよさについての理由をしっかりと考えさせる。  ・自分たちで決めた作戦をすると，「相手はどんな動きをするのか」という視点で考えるよう提案することで，空いている場所を見つけて走り込む動きをさらにイメージさせる。 ・特にボールを持たない人の動きを明確にしてゲームをすることを確認する。  <div data-bbox="834 1612 1382 1835" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;">             評価（思考・判断）              ボールを持たない人の動き方を考え試行することを通して，相手のいないところをねらう動きのよさについて考えている。  <b>【発言・作戦ボード・体育ノート】</b> </div> ・ボールを持たない人の動きがあることで前パスが上手く成功した事例を紹介し，その動きのよさを確認する。

