第2学年3組　体育科学習指導案

１　単元名　鬼遊び

２　本時の学習指導

1. ねらい

〇鬼遊びの仕方や動き方を知り、ルールを工夫したり攻め方を工夫したりしている。（思考・判断）

1. 準備

しっぽ取り鬼用のフラッグ、笛、ストップウォッチ

1. 展開

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 段階 | 学習内容・活動 | 指導上の留意点 |
| 導入15分 | １　集合、整列、挨拶をする。２　体操をする。３　慣れの運動をする。　・カエルのポーズ　・バーピー　・ダッシュ　・2人でしっぽとり | * 学習の始まりを意識できるように、素早く元気よくできるように指導する。
* 運動で使う部位を意識しながら動かすように助言する。
* からだを温める運動であることを意識するように助言する。
 |
| 展開28分 | ４　しっぽとりをする。５　ケイドロを組み合わせたしっぽとりをやる。６　本時の学習内容を確認する。共通課題　チームで動きを工夫してしっぽ取り鬼を楽しもう。７　チームごとに話合い、作戦を立てる。８　もう一度、ケイドロを組み合わせたしっぽとりを行う。９　どんな点に気をつけたかそれぞれのチームに聞いて共有する。 | * ルールの確認をする。
* チームの編成を確認する。
* どんな動きをすればしっぽが取られにくいかを確認し、考えながらしっぽ取り鬼が出来るように指導する。
* はちまき等、危険なものがないか常に気をつける。
* ルールの確認をする。
* チームの話合いの前に作戦を立てるポイントを確認しておく。
* 話合いのルールを確認する。（しっかりと話を聞くなど）
* もう一度ルールの確認をしておく。
* 話し合いの作戦通りにいったのか確認する。
* 勝ったチームは作戦を発表するように決めておく。
 |
| 整理７分 | １０　本時のまとめをする。１０　整理運動をする。１１　整列・挨拶をする。 | * 本時の学習の振り返る。
* 使った部位をゆっくりとほぐすようにする。
 |