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。 |