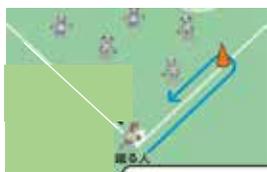


## 第3学年 ゲーム（ベースボール型ゲーム）

### 【低学年】

簡単なボール操作と攻めや守りの動きによって、易しいゲームをしました。



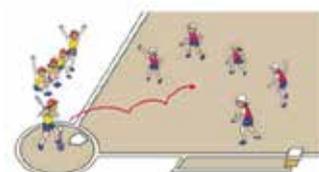
### 【中学年】

蹴る、打つ、捕る、投げるなどの基本的なボール操作とボールを持たないときの動きによって、易しいゲームをします。



### 【高学年】

ボールを打つ攻撃と隊形をとった守備等によって、簡易化されたゲームをします。



## 1 単元構想 ～

単元 の 目 標	<p>(1)キックベースボールの行い方を知るとともに、ボールを蹴る、捕る、投げるなどの基本的なボール操作と得点をとったり防いだりする動きによって、易しいゲームをすることができるようにする。</p> <p>(2)キックベースボールの規則を工夫したり、簡単な作戦を選んだりするとともに、考えたことを友達に伝えることができるようにする。</p> <p>(3)キックベースボールに進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲良く運動をしたり、勝敗を受け入れたり、友達の考えを認めたり、場や用具の安全に気を付けたりすることができるようにする。</p>		
単元 の 評 価 規 準	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
	<p>① キックベースボールの行い方について言ったり書いたりしている。</p> <p>② ボールをフェアグラウンド内に蹴ることができる。</p> <p>③ 向かってくるボールの正面に移動することができる。</p> <p>④ ベースに向かって全力で走り、かけ抜けることができる。</p>	<p>① 誰もが楽しくゲームに参加できるように、ゲームの行い方や規則などを工夫している。</p> <p>② 個人及びチームの課題に応じた練習の場や守備や攻撃につながる作戦を選んでいる。</p> <p>③ 蹴る、捕る、走塁するなどの基本的な運動について、友達の動きのよさを言葉や文字で友達に伝えている。</p>	<p>① キックベースボールに進んで取り組もうとしている。</p> <p>② 規則を守り、誰とでも仲良くしようとしている。</p> <p>③ 準備や片付けを友達と一緒にしようとしている。</p> <p>④ ゲームの勝敗を受け入れようとしている。</p> <p>⑤ 動きや気付いたことを伝え合う際に、友達の考えを認めようとしている。</p> <p>⑥ 場や用具の安全を確かめている。</p>
単元終了時の児童の姿（単元のゴールの姿・期待される姿）			
キックベースボールを行いながら、蹴る、捕る、走塁するなどの基本となる運動ができ、友達とアドバイスをし合いながら作戦や規則を工夫したり、チームで力を合わせたりすることを楽しさを感じ、進んで運動に取り組む児童。			
単元を通した学習課題		本単元で働かせる見方・考え方	
みんなが楽しい「キックベースボール大会」をするために、蹴る、捕る、走塁するなどの基本的な知識や技能を身に付けたり、友達と規則や作戦を話し合ったり、互いのいいところを伝え合ったりしよう。		蹴る、捕る、走塁するなどの運動の楽しさや喜びとともに体力の向上につながっていることに着目して、「する」、友達の動きを「見る」、友達と協力したりして「支える」、ゲームの行い方を「知る」といった運動との多様な関わり方で楽しむこと。	

## 2 単元の指導と評価計画

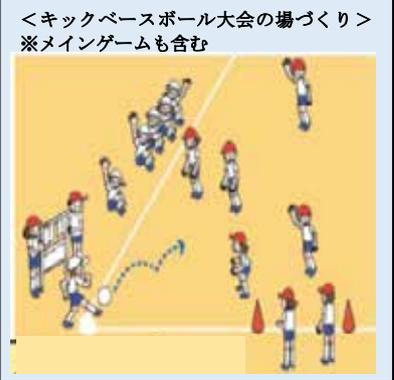
		過程	時間	1	2・3	
<p><b>授業前に準備&amp;チェック!</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>□ボール (やわらかい物・数)</li> <li>□得点コーン (点数分)</li> <li>□得点ベース</li> <li>□学習カード</li> <li>※必要に応じて</li> <li>□ラインカー</li> <li>□デジタルタイマー</li> <li>□タブレット (効果的に)</li> <li>□黒板 (作戦の材料を掲示)</li> </ul> <p><b>ここをおさえよう!</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>□用具の安全な運び方                             <ul style="list-style-type: none"> <li>・得点ベース, 得点コーン, ボール, 学習カード, タブレットなどを準備する人 (役割) を決め, 協力しながら運ぶ。</li> </ul> </li> <li>□運動の約束                             <ul style="list-style-type: none"> <li>・次に蹴る人は指定された場所で待つ。</li> <li>・試合のはじまりとおわりはきちんとあいさつをする。</li> <li>・応援は指定した場所で並んで行う。</li> </ul> </li> </ul> <p><b>実態をチェック!</b></p> <p>児童一人一人の実態をつかみます。実態に応じてチーム分けを行ったり, 支援方法を考えたりします。動画を撮影しておく, 学習の前後での成長の様子も分かります。</p> <p><b>はじめの規則を伝える!</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ボールを蹴るときには「蹴ります!」と全体 (特に守備) に聞こえるように言う。それが聞こえた守備側は全員「オッケー!」と言う。「オッケー!」聞こえたらボールを蹴る。</li> <li>○ボールを捕った人の後ろへ縦に並ぶとアウト。</li> <li>○蹴った人はアウトとなるまで全力でベースを走り抜けること。走り抜けた得点コーンが得点となる。</li> <li>○全員が蹴ったら攻守交代。</li> <li>○蹴ったボールがフェアグラウンド以外の場所に行ったらやり直し。</li> </ul> <p><b>作戦を選ぶための材料を!</b></p> <p>児童の発表や話し合い等の中で出てきたい動き方等を短冊に書いて掲示していくと, 作戦を選ぶときの材料になります。黒板などに掲示していつでも児童が見えるようにしておく, と更に効果的です。</p>	導入	0	<b>1 挨拶・準備運動</b>	<b>1 挨拶・用具や場の準備・準備運動</b>		
	展開	5	<b>2 単元の学習内容の確認</b> (単元のためや目指す姿等)	ボールの蹴り方, キャッチの仕方, 走塁の仕方を練習してゲームをしよう。		
		10	<b>3 本時のめあての確認</b>	<b>3 感覚づくりの運動を行う。</b> (1) ボールを遠くに蹴る。 (2) ボールをねらったところに蹴る。 (3) ボールキャッチ&走塁 ※2時間目で(1)(2)を行い, 3時間目に(3)を行う。 <span style="background-color: #ADD8E6; padding: 2px;">タブレット等</span>		
	終末	15	用具の扱い方や活動での規則を確認する			
		20	<b>4 基本の運動の行い方を確認</b> ・場づくりの仕方 ・あつまりキックベースボールの行い方 ・ローテーションの約束	<b>4 確認タイムで話し合う。</b> (1) 技能を高める運動をやってみて基本的な運動のポイントを話し合う。 (2) 話し合いで出た課題や新しく考えたルールをチーム及び全体で共有する。 <span style="background-color: #ADD8E6; padding: 2px;">タブレット等</span>		
		25	<b>5 試しのゲーム</b> (あつまりキックベースボール)	<b>5 「あつまりキックベースボール」をする。</b> ・攻守で2回ずつ行う。 ・確認タイムで話し合ったことをゲームで実践し, 確認する。 ※確認タイムで確認した新たな規則を取り入れていく。		
	終末	30	<b>6 本時のまとめ</b> ・学習カードの記入 ・振り返り ・次時の課題の確認	<b>6 本時のまとめ</b> ・学習カードの記入 ・振り返り ・次時の課題の確認 ・規則の変更 ※規則の変更があったら全体で確認し, 次時のゲームへ生かしていく。		
35		<b>7 整理運動, 片付け, 挨拶</b>	<b>7 整理運動, 片付け, 挨拶</b>			
評価の重点	知		② (観察・シート)	③ (観察・シート)		
	思			③ (観察・シート)		
	態	③ (観察・シート)	① (観察)			

<単元構想の意図>

ベースボール型ゲームは3・4年生で取り扱うため、3年生の学習では、児童が慣れ親しみやすいキックベースボールを基に本単元は計画している。また、感覚づくり等で基本的な知識や技能の習得と、規則や作戦等を話し合い、協力しながら運動に取り組む楽しさや喜びを味わうことをねらいとしている。

4・5・6		7	
1 挨拶・用具や場の準備・準備運動		1 挨拶・用具や場の準備・準備運動	
2 感覚づくりの運動 (チームで選択) ○ボールを遠くに蹴る。 ○ボールをねらったところに蹴る。 ○ボールキャッチ&走塁		2 感覚づくりの運動 (チームで選択) ○ボールを遠くに蹴る。 ○ボールをねらったところに蹴る。 ○ボールキャッチ&走塁	
3 本時のめあての確認 チームで作戦を選んでゲームをしよう。		3 本時のめあての確認 練習してきたことを生かして「キックベースボール大会」をしよう。	
4 「あつまりキックベースボール」をする。 ※規則の変更がある場合は確認する。 ・チームで作戦を立ててゲームをする。 ・攻守で1回ずつ行う。		4 「キックベースボール大会試合①」をする。 ※変更してきた最終規則	
5 確認タイムで話し合う。 (1) 考えた作戦がチームに合っていたのか、また課題について話し合う。  (2) 話し合いで出た課題を全体で共有する。 タブレット等 (3) 話し合いをもとに、再度作戦を立てる。		5 確認タイムで話し合う。 (1) 立てた作戦について確認する。  (2) 話し合いをもとに、次のゲームの作戦を立てる。 タブレット等	
6 「あつまりキックベースボール」をする。 ※ルールを変更したもの ・攻守で2回ずつ行う。 ・確認タイムで話し合ったことを生かしてゲームを行う。		6 「キックベースボール大会試合②」をする。 ※対戦相手を変える。 ・確認タイムで話し合ったことをゲームで実践し、確認する。	
7 本時のまとめ ・学習カードの記入 ・ふり返り ・次時の作戦決め			
8 整理運動, 片付け, 挨拶 		8 整理運動, 片付け, 挨拶 	
	④ (観察・シート)		① (観察・シート)
① (観察・シート)		② (観察・シート)	
⑥ (観察)	⑤ (観察)	④ (観察)	② (観察・シート)

<今後の系統>  
 今後は、4年生で、1塁～3塁ベースも使ったダイヤモンド型のフェアグラウンドで行ったり、ピッチャーを取り入れたりして学習したことをつなげ、運動の質を深めていくようにする。  
 また、ボールを持たない時の動きも取り入れた知識及び技能も目標にする。



<キックベースボール大会準備物>  
 ・得点ベース  
 ・得点コーン×点数分  
 ・得点板  
 ・作戦ボード (児童用)

<キックベースボール大会規則>  
 ・これまでの学習で変更してきた規則を採用する。  
 ・必要があれば、再度話し合わせて児童が決めると、より意欲的になる。



運動の日常化・習慣化につなげるためのしかけ  
 前時の課題を次時へとつなげていく意識を持たせることで、チームで声を掛け合いながら授業以外に練習を行ったり、作戦を考えたりします。また、単元の終わりに上学年の試合等を見せることで、興味関心が広がり、運動の日常化へつながります。

3 1時間の展開例（本時4／7） ※5・6時間目も同じ。

過程	時間	学習活動（◇予想される児童の発言）
導入	10分	<p><b>1 挨拶・用具や場の準備・準備運動</b></p> <p>① 場の準備をする。 ◇ 協力して運ぼうね。</p> <p>② 準備運動をする。</p> <p><b>2 感覚づくりの運動を行う</b> 3種目の場をグループで選択して行う。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>○ボールを蹴る。 ○ボールをねらったところに蹴る。 ○ボールキャッチ&amp;走塁</p> </div> <p>◇ 今日は蹴る運動の点数が昨日よりも伸びたよ。 ◇ チームの得点も伸びたね。</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; margin: 5px 0; width: fit-content;"> <p>それぞれの場の安全を児童が確認するよう指導するが、必ず教師が目視を行ったり、実際に行ったりして確認するようにする。</p> </div>
展開	25分	<p><b>3 本時のめあての確認</b></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p><b>【めあて】</b> チームで作戦を選んでゲームをしよう。</p> </div> <p><b>4 「あつまりキックベースボール」をする。</b> 作戦をチームで選んで実践する。 ◇ 攻撃を「○○作戦」でいこう。 ◇ この作戦を試してみよう。</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; margin: 5px 0; width: fit-content;"> <p>規則の変更があった場合は本時のめあてを確認した後に、確実に全体で確かめるようにする。</p> </div> <p><b>5 確認タイムで話し合う。</b></p> <p>① チームにとって選んだ作戦はどうだったのかについて話し合い、全体で共有する。 ◇ ○○作戦はうまくできたから次のゲームにも生かせるね。 ◇ なかなかアウトを取れなかったからキャッチが上手な人が前の方で守る作戦を試みよう。 ◇ キャッチがうまくできなかったな。ボールの正面にしっかりとまずは移動してからキャッチしよう。</p> <p>② 話し合いで出た課題を全体で共有する。</p> <p>③ 話し合いをもとに、再度作戦を立てる。 ◇ ○○作戦がうまくいきそうだからこれにしよう。</p> <p><b>6 「あつまりキックベースボール」をする。</b> 作戦をチームで再度選んで実践する。 ◇ 攻撃を「○○作戦」でいこう。 ◇ キャッチの時はしっかり正面に移動してキャッチしよう。</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p><b>【期待される学びの姿】</b> 個人及びチームの課題を見つけ、作戦を立てたり、ゲームに生かしたりしている。</p> </div>
終末	10分	<p><b>7 本時のまとめをする</b> 今日の学習のまとめと振り返りをする。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p><b>【まとめ】</b> チームのよさを生かしながら作戦を立て、次のゲームに生かしていく。</p> </div> <p>◇ キャッチのやり方を考えながらゲームができたよ。 ◇ 次は「○○作戦」でゲームをしてみるといいよね。</p> <p><b>8 整理運動、片付け、挨拶をする</b></p> <p>◇ みんなで協力して運ぼうね。 ◇ 一緒に運ぼう。わたしがこっちを持つよ。</p>

## 指導上の留意事項 (○学習活動及び目的・意図, 方法等)

- 場の安全に留意させながら準備を行う。
- 協力して準備をしたり, 場の安全を確認したりしている児童を称賛する。

### 【具体の評価規準】主体的に学習に取り組む態度

- 場の安全に気を付けている。 (方法: 観察・学習カード)
- チームごとにローテーションをしながら3つの運動に取り組む。  
※運動例は単元の指導のポイントに記載。  
(1種目 3分程度でデジタイマーの合図がなるようにセットする。音楽をかけて合図をしてもよい)

- 蹴り方やキャッチの映像を見て, 運動のイメージをもたせるようにする。
- 試しの運動の中で, それぞれの局面ごとの運動のポイントをつかませるようにする。  
(蹴り方, 捕り方, 走塁の仕方)
- 局面ごとに運動のポイントを書き込み, 全体で技能のポイントを共有できるようにする。

### 【板書例】

めあて チームで作戦を選んで, ゲームをしよう。

#### 作戦

<攻げき>

・ポイントねらい作戦・バウンドキック作戦

<守り>

・ばらばら守り作戦・列で守る作戦・ペアで守る作戦

#### まとめ

チームのよさを生かしながら作戦を立て, 次のゲームに生かしていく。

- チームごとに出了作戦を付箋に書いて黒板等に掲示し, 感覚づくりの運動や作戦選び等に生かすことができるようにする。
- 感覚づくりの運動の個人及びチームの伸びを記録して黒板等に掲示することで, 達成感及び成就感を味わわせる。

### 【具体の評価規準】思考・判断・表現

- 個人及びチームの課題に応じた練習の場やチームに合った簡単な作戦を選びながら, 練習やゲームを行っている。

### 【到達していない児童への手立て】

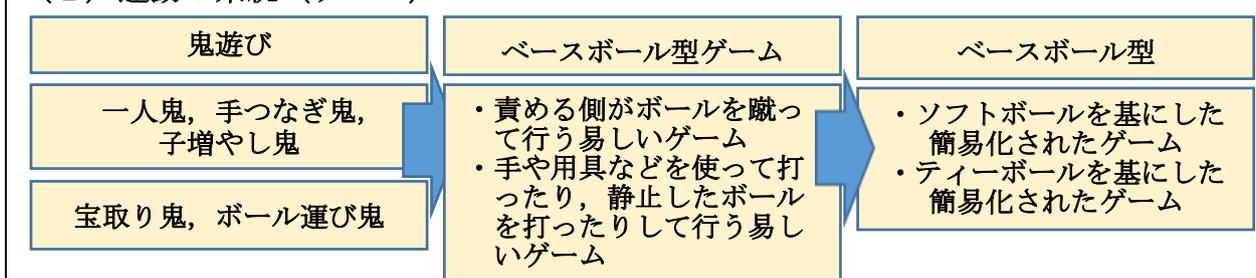
作戦ボードを活用しながら, 作戦の動き方等を言葉や図で書き記すことができるようにする。

- タブレット(遅延再生カメラ)を設置して, 感覚づくりの運動やゲームの様子から個人及びチームの課題をつかめるようにする。
- 課題がつかめない児童は, 動画をスロー再生し, 成功した動きや作戦との違いを捉えられるようにする。

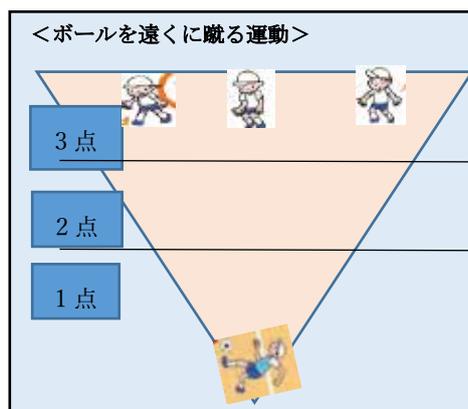
- 学習カードや板書をもとに今日の学びのまとめを行う。
  - ・学習カードをもとに発表させ, 学んだことを黒板にまとめる。
- 今日のふりかえりを行う。
  - ・学習カードに記入する。
  - ・友達のよい動きや, よい言動を認め合えるような言葉がけをする。
  - ・発表し, クラスで共有し合う。
- 次時は, 個人及びチームの課題に応じて場や作戦を選び, 練習やゲームに取り組むことを伝える。
- 全体で整理運動を行い, 友達と協力して安全に片付けるようにする。

## 4 単元の指導のポイント

### (1) 運動の系統 (ゲーム)



### (2) 感覚づくりの運動



#### 「ボールを遠くに蹴る運動」

##### <ねらい>

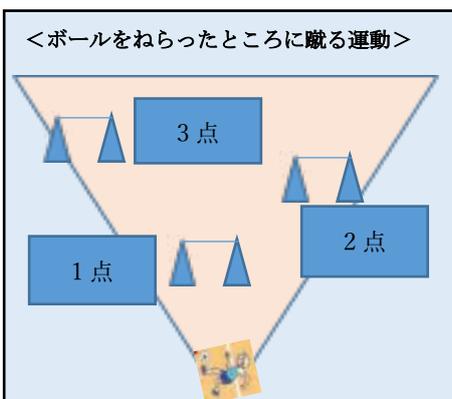
蹴るポイントをチームで話し合いながら, 勢よく遠くに蹴ることができる。

##### <ルール>

- ・一人ずつ自分の蹴りやすいけり方でおもいきってフェアライン内に蹴る。
- ・蹴ったボールが止まったエリアの点が点数となる。
- ・一人何回蹴るかを決めて, その合計を今日の点数としてシートなどに記録させる。

##### <ポイント>

- ・助走は長くとりすぎず, 「1・2」などのリズムでける。(1…支え足, 2…ける足)
- ・ける時は, つま先等でけり, ボールの真ん中より下の方をける。



#### 「ボールをねらったところに蹴る運動」

##### <ねらい>

蹴るポイントを意識ながら, ねらったところに蹴ることができる。

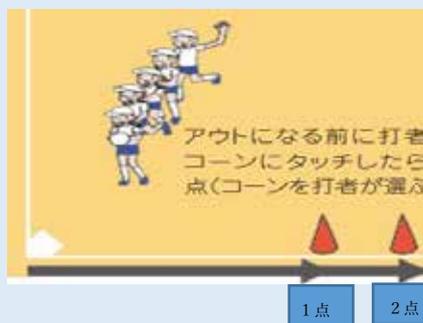
##### <ルール>

- ・一人ずつコーンの間をねらって蹴る。
- ・蹴ったボールが各コーンの間を通過したらそのコーンの点が点数となる。
- ・一人何回蹴るのかを決めて, その合計を今日の点数としてシートなどに記録させる。

##### <ポイント>

- ・「ボールを遠くに蹴る」ポイントと同じ蹴り方をする。
- ・ねらうときは足の横(フロント又はサイドキック)でねらう方向に体を向けてける。

#### <ボールキャッチ&走塁運動>



#### 「ボールキャッチ&走塁運動」

##### <ねらい>

**守備:** 蹴られたボールをキャッチするポイントを話し合いながら確実にキャッチすることができる。

**走塁:** 点数を考えながら全力で得点コーンまで駆け抜けることができる。

##### <ルール>

###### ○守備

- ・蹴られたボールを一人がキャッチをする。
- ・そのキャッチした人のところに素早く守備の全員が集まり, 体育座りをする。(アウト成立)

###### ○走塁

- ・蹴ってから, 全力で得点コーンまで走る。
- ・走り抜けられた得点コーンの点数が得点となる。

##### <ポイント>

- ・キャッチの時は転がってくるボールに対して正面に体を向け, 地面に片膝をつけるようにしてとる。
- ・キャッチは両手で行う。
- ・走塁は, けた後は全力でよそ見をしないように走り抜ける。

チャレンジの回数は  
実態に合わせて決める  
といいですね。

### (3) 主体的・対話的で深い学びの実現に向けた活動の例

#### ① 感覚づくりの運動 (1) (2) の行い方を知る場面 (確認タイム)



**(教師の発問)**

ボールを遠くに強く蹴るためにはどのようなことに気を付けたらよいでしょう。また、ねらうときはどんなけり方をすればいいでしょうか。助走の仕方やボールの蹴り方のポイントをチームで見つけましょう。



助走は長くとってもタイミングが合わないと強く蹴ることができないな。

体の向きもボールが飛んでいく方向と関係がありそうだね。

ける時につま先の方でけると遠くにボールがとんでいくよ！  
ボールのける高さも関係ありそうだな・・・。



感覚づくりの運動で見つけたポイントをカードに書いて、発表しましょう。  
(作戦ボード等の活用)

助走はけるタイミングが大切なので長くならず、3～5歩くらいで合わせるとけりやすいです。

ねらうところに目や体を向けていないとちがうところにボールがってしまうことが多いです。

「1・2！」で踏み込んでけるとけりやすかったです。

ける時につま先の方でけると遠くにボールがとんでいくことが多かったです。ボールも下の方をけると上にとんで遠くまで転がりました。



誰かにお手本をしてもらいましょう。(モデルを選んでおく)



踏み込む時にやっぱり「1・2」でけているね。ねらった所に体が向いてるね。



**【けるポイント】**

- ・助走は長くとりすぎず、「1・2」などのリズムでける。(1・・・支え足, 2・・・ける足)
- ・ける時は、つま先等でけり、ボールの真ん中より下の方をける。

**個に応じた学びの支援として ICT 端末を活用する。**

- ・教師が事前に撮っていた良い動きをしていた児童の動画を大型テレビに映す。
- ・児童の学びのニーズに合わせて、繰り返し再生したり、スロー再生やコマ送り再生機能を使ったりして、運動のポイントを学ぶことができるようにする。

## ②感覚づくりの運動（3）の行い方を知る場面（確認タイム）



### （教師の発問）

ボールをうまくキャッチができるようにするためにはどのようなことに気を付けたらよいでしょう。  
また、走塁の時にはどんなことに気を付けるといいでしょうか。キャッチの時の姿勢や走り方のポイントをチームで見つけましょう。

キャッチ

走塁

手だけで取ろうとするとボールがうまくキャッチできない時が多いな。



ボールの転がってくる正面に体をもつてくると必ず止められるね。



走塁はけったらずすぐにコーンまで全力だね。コーンだけ見るほうがいいのかもね。



感覚づくりの運動で見つけたポイントをカードに書いて、発表しましょう。  
（作戦ボード等の活用）

キャッチの時は片方のひざを地面につけるように体を低くするといいです。



キャッチは両手でキャッチする方がボールをつかみやすいです。



走塁はよそ見をせずにコーンだけを見ながら全力で走り抜けるといいです。



誰かにお手本をしてもらいましょう。（モデルを選んでおく）

キャッチの時に、ボールの正面に体が向いているね。体を低くしてキャッチするととりやすいんだね。



### 【キャッチ、走塁のポイント】

- ・キャッチの時は転がってくるボールに対して正面に体を向け、地面に片膝をつけるようにしてとる。
- ・キャッチは両手で行う。
- ・走塁は、けった後は全力でよそ見をしないように走り抜ける。

### 端末を活用する。

- ・教師が事前に撮っていた良い動きをしていた児童の動画を大型テレビに映す。
- ・児童の学びのニーズに合わせて、繰り返し再生したり、スロー再生やコマ送り再生機能を使ったりして、運動のポイントを学ぶことができるようにする。

#### (4) 運動が苦手な児童への配慮 ※学習指導要領の例示に基づいた配慮です。

キックベースボールでは、ボールを全力で蹴って遠くに飛ばす楽しさや、得点を取るためにチームで作戦を考えたり課題解決をしたりしながら協力し合う楽しさも味わうことができます。しかし、なかなかうまくボールを蹴ることができなったり、話し合いが苦手だったり、作戦通りにいかなかったりすると嫌いになってしまうことがあります。児童のこれまでの運動経験や発達段階等の実態を把握し、基礎的な動きを身に付ける運動を十分に行うなど、個に応じた丁寧な指導が大切です。

### ① ボールをフェアグラウンド内に蹴ることが苦手



感覚づくりの運動でどうすればボールをフェアグラウンド内に蹴ることができるかをみんなで話し合いながら解決しましょう。

※気づいてほしい運動のポイントを話し合う視点として伝えると児童も話し合いやすいです。(学習カードに視点を入れる)

助走はあまり長くするとタイミングが難しいから5歩くらいでいいと思うよ。



ける時は、「1・2」のリズムでけるとけりやすくなるよ。体の向きも・・・。

教師側の工夫・・・○大きなボールや軽いボールにする ○静止したボールを蹴る  
○ルールの緩和 等

<ポイント> チームで課題を解決しながら取り組む機会の充実  
実態に合わせてより扱いやすい教材・教具の選定、場づくり、規則の緩和

### ② 規則がわからない



みんなが楽しむことができるようにするためには、どんな規則にしたらいいですか。チームで話し合いましょう。

※各チームの作戦をもとに全体で共通理解をしていくと、児童の実態に合った学習が展開できます。

○児童主体で考えさせていくと意欲が出てきます。また、規則が複雑になると、規則そのものを理解できなくなったり、守ることができなくなったりして嫌いになってしまうので気を付けましょう。

<ポイント> 児童主体で規則を決める(規則はシンプルにわかりやすく)

### ③ 作戦を自分が失敗しそうでやりたくない



作戦がうまくいかなかったときはどうすればいいでしょう。チームで話し合いましょう。

○作戦が成功したかに関わらず、実行出来たら特別に点数にするなどの得点化するのも効果的です。また、作戦が失敗した時が伸びるチャンスと声かけをしていくと児童の失敗に対する抵抗も少なくなります。

<ポイント> 作戦を実行したことを褒める (失敗は成長のチャンス)

5 学習カード（2/7） ※3時間目も同じ形式

**本時のめあて**

(1) ボールを遠くに強くけるためのポイントを書きましょう。みんなで話し合っ出てきたポイントも書きこみましょう。

**じょ走のし方**



**けり方**

<遠くに強くけるとき>

<ねらってけるとき>

・何歩くらいかな？  
・どんなリズム？

・足のどこでける？  
・ボールのどこをける？

(2) チームの作戦を話し合っ決めてみましょう。

