

第2学年1組 体育科授業案

授業者 藍原 衣里子

場 所 体 育 館

1 単元名 リレーあそび（走・跳の運動あそび）

2 単元の目標

- ・ きまりを守り、勝敗を受け入れ、場の安全に気を付けながらリレー遊びを楽しむ。
(関心・意欲・態度)
- ・ もっと楽しくなるための場や用具の工夫を考える。
(思考・判断)
- ・ 障害物を気持ちよく走り越える動きを身に付ける。
(技能)

3 単元設定の理由

本学級の児童は、男子18人、女子10人の合計28人で、明るく、元気いっぱいの学級である。体育の時間を好きと感じている子がほとんどで、体を思い切り動かしたい、という気持ちをもっている。しかし、勝ちたいという気持ちが大きいため、ルールを守れなかったり、負けた時に友だちの欠点を指摘したりすることがある。また、教師や友だちの話を聞くことができない子、友だちの動きには興味をもっていない子もいる。また、自分勝手とも感じる言動が目立つ学年である。そこで、「リレー遊び」の学習を通して、きまりを守ることの大切さや、勝敗を素直に認める態度を養い、友だちと協力して学ぶ楽しさを味わわせることが、本学級の子どもたちにとって必要であると考えた。

障害物走は、一定の距離に置かれた障害物をリズムカルに走り越えながら、友だちと速さを競ったり、目標タイムに挑戦したりして楽しむ運動遊びである。いろいろな高さや幅の障害物を調子よく走り越えることができた時、気持ちよさを感じるであろう。また、2年生で扱う本教材は、みんなで楽しい場をつくって遊ぶことができる運動遊びである。友だちやチームで作戦を立て、協力する中で、友だちと運動することの楽しさを感じられるようにしたい。友だちと何度も試行錯誤する中で、障害物を走り越える動きを、楽しみながら身に付けていくことを期待している。

本時に入る前に、かけっこ遊びを行う。その時、速く走るコツをみんなで考えた。「スタートのときにひざを曲げる」「前を向く」「足はつま先から地面に着ける」「腕を振る」の4つのコツをみんなで見つけることができた。リレー遊びでは、一人一人が速く走ることに加え、チームで協力して走ることが大切になる。そこで、始めにチームの友だち同士で互いの走り方を見合い、アドバイスをおくことで、友だちの走りの良さに気づかせる。次に、障害物を置く場所をチームで考え、コースを工夫する時間を作る。本単元では、ロープ、コーン、カーペット、箱の置き方を考える時間を設定する。どう置いたら速く走ることができるかを、チームで協力して考え、試しながら見つけさせる。そして、バトンの代わりとして、何をを使うとパスしやすいか、チームで相談ながら決める。学校にあるお手玉やリングバトン、タオルなどを用意する。最後には、どんなコースを作ったらおもしろいかチームごとに考えてリレー大会を行い、学習のまとめとする。このように、毎時間チームで話し合う作戦タイムを設けることで、チームの絆が深まり、協力して走る楽しさを感じさせたい。また、走ることが苦手な子にも、友だちと一緒に走る楽しさを味わわせ、作戦を工夫することで速く走れるという、思考する楽しさも感じさせたいと考えた。走ることの得意、不得意にかかわらず、誰もが運動する楽しさを感じられるようにすることで、今後もいろいろな場面で運動したいという気持ちをもたせたい。

4 単元構想図（6時間完了）

リレー遊びの方法を知ろう①

- 順番やきまりを守ってリレー遊びをしよう。
 - ・コースはコーンを回って、折り返してくるんだね。
 - ・チーム全員の後ろを回ってから次の人の手をタッチしないとダメだよ。
 - ・最後の子が、コーンをタッチしたらゴールだね。
 - ・ちゃんとルールを守って走らないといけないね。
 - ・どんな順番にすると、速く走れるかな。

友だちと協力してリレー遊びをしよう②

- 友だちの走り方を見て、アドバイスをしよう。
 - ・待っているときに、ひざを曲げているから、すぐにスタートできたね。
 - ・腕を振っていいね。
 - ・前を向いて走るとまっすぐ走れるよ。
 - ・つま先で走っているから、軽いリズムで走れたね。

場を工夫しながらリレー遊びをしよう③④

- コーンの置き方を考えながら、リレー遊びをしよう。
 - ・速くコーンを回するには、なるべく小さく回るといいね。
 - ・2つのコーンを近くに置いた方が、速く走れるよ。
 - ・長く走れるところを作ると、速く走れるね。
- **カーベットの置き方を考えながら、リレー遊びをしよう。（本時4/6）**
 - ・同じ間隔で置くと、リズムよく跳べるよ。
 - ・長く走れるところを作ると、速く走れるって、前に気づいたね。

用具を工夫しながらリレー遊びをしよう⑤

- バトンは何にしたら渡しやすいか考えて、リレー遊びをしよう。
 - ・バトンは、運動会の時に見たことがあるよ。
 - ・輪っかになっている方が、つかむところがたくさんあって持ちやすいよ。
 - ・お手玉だと、持ちやすいけど渡しにくいね。

おもしろいコースを考えて、リレー大会をしよう⑥

- どんなコースを作るとおもしろいか考えて、リレー大会をしよう。
 - ・どこに何を置くとおもしろいかな。
 - ・あのチームのコースがおもしろそうだな。
 - ・自分たちでコースを考えるのって、楽しいな。

○支援 →留意点

→授業が楽しい雰囲気の中で行えるように、活動中に音楽をかける。

→ゴール前のデッドヒートを子どもたちに体験させるために、チームを構成するときに、50m走の結果をもとに、どのチームも同じくらいの速さになるようにしたり、ハンデをつけたりする。

→だれもが楽しめるように、単元の導入で守るべききまりを明確にし、きまりを守って学習することが大切であることを押さえる。

→かけっこ遊びで学習した速く走るコツを思い出すように、板書しながら復習する。

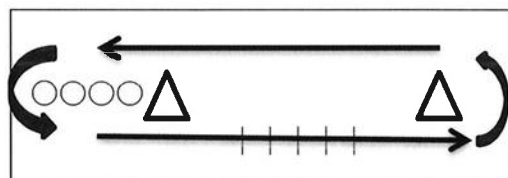
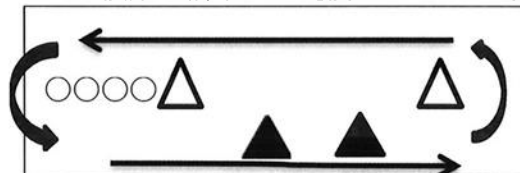
①かまえるときにひざを曲げる

②前を向いて走る

③腕を振って走る

④足はつま先から着地する

→回る、跳ぶことが苦手な子もいるので、授業の前半に基礎技能づくりの時



→中学年からのバトンパスにつながるように、手をタッチしての折り返しリレーから、物を使ってパスをもらう形にする。

→すべての物をチームの数分用意して、実際に試しながら、どれが1番渡しやすいか見つけられるようにする。

→最後は楽しい気持ちで終われるように、速さにこだわらないコースを工夫

5 本時の学習

(1) 目標

- ・リレー遊びのきまりを守って、コースを工夫して競争することができる。 (思考・判断)

(2) 準備 ワークシート、カーペット (60本)

(3) 活動の流れ

○支援 →留意点 □評価

学習活動	教師の支援と評価
<p>1 準備運動 (線おにごっこ)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・線を踏まないように逃げるのは難しい。 ・○○ちゃんが上手に逃げていたよ。 ・今度はタッチじゃなくてじゃんけんでおにを交代するルールでやりたいな。 <p>2 カーペットジャンプ (1人→2人)</p> <p>【跳のトレーニング】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・両足左右ジャンプ (10回) ・両足前後ジャンプ (10回) ・開閉ジャンプ (10回) ・ケンケン回り (3周ずつ) ・逆足 (3周ずつ) 	<p>→全員が十分な運動量を確保できるように、おにの人数を臨機応変に変える。</p> <p>○ルールが理解できていない子 (A児) に、個別でルールを説明する。</p> <p>→何度やっても飽きずに続けられるように、もっと楽しくなるためのルールを考えさせる。</p> <p>○跳び方を正しく理解できない子には、教師がそばで実際に跳んで手本を見せる。</p> <p>→跳の運動がスムーズに行えるように、リズムよく跳んでいる子を全体に広める。</p> <p>→二人組で手をつないで行うときには、上手なペアを取り上げ、友だちと息を合わせて跳ぶことが大切であることに気づかせる。</p>
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">どこにカーペットを置くと速く走れるか、チームで考えよう</div>	
<p>3 カーペットを置く場所を、チームで相談する。(作戦タイム)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・一気に走る距離が長い方がいいから、一か所にまとめて置こう。 ・同じ間隔で置くと、跳びやすいよ。 <p>4 リレー対決 (1回戦)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ほかのチームに負けないようにがんばるぞ。 ・あのチームの置き方が走りやすそう。 <p>5 ほかのチームが考えたコースを走ってみよう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・間隔を同じにするとリズムよく跳べる。 <p>6 もう一度置き方を工夫して、リレー対決 (2回戦)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・あのチームみたいにカーペットは一か所にまとめて置こう。 <p>7 振り返り</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分たちで考えた作戦がうまくいってうれしい。 	<p>→カーペットを跳ぶときには、必ず両足で跳ぶこと、2つ以上のカーペットをくっつけたり、重ねたりしないことをきまりとして押さえる。</p> <p>→いろいろな置き方をして試しに走らせることで、カーペットの置き方によって速さが変わることを実感できるようにする。</p> <p>○考えがまとまらないチームには、それぞれのよさを考えさせながら置き方を決められるように、話し合いの手助けをする。</p> <p>→ほかのチームが考えたコースをいろいろ試してみることで、置き方のコツに気づかせる。</p> <p>→どのように置くと速く走れるかに気づかない場合は、2つの置き方を比べさせることで、コツに気づくことができるようにする。</p> <p>→走る、跳ぶ、リレーをするといった活動の楽しさを感じることができたかや、考える楽しさを味わうことができたかがわかるようなワークシートを用意する。</p> <p>□カーペットをどこに置くと速く走れるか、考えることができたか。(活動の様子・ワークシート)</p>

リレーあそびふりかえりカード

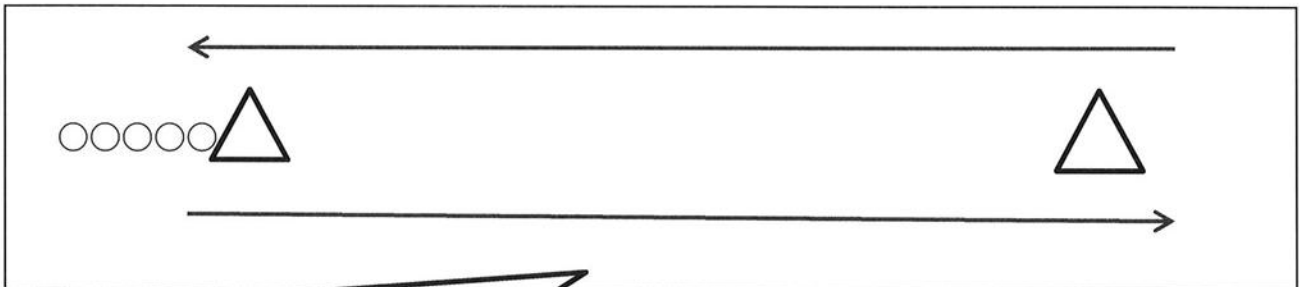
名前 ()

楽しくリレーあそびができましたか。	◎・○・△
きまりをまもってリレーあそびができましたか。	◎・○・△
あんぜんにリレーあそびができましたか。	◎・○・△
友だちときょうりよくしてさくせんを考えることができましたか。	◎・○・△

☆今日のめあて☆

**どこにカーペットをおくとはやく走れるか、
チームで考えよう**

☆自分たちのチームのさくせん☆



ここにおいたりゆうは、.....
.....
.....

かんそう：.....
.....
.....
.....