

令和4年度第21回ゲーム部会

令和5年1月12日(木)
三鷹市立第六小学校

参加者：吉田 隈部 澤 川西 安藤 渡邊 斎藤 勝沼 長坂 田後 西山 小林 加藤 楠原 宮下 安倍
芳原 宮城 中村 瀬端 山崎

1. ボール蹴りゲームの提案、検討

◇クラッカーゲーム (小林)

過去に2年生で取り組んだ際にできたゲーム。

Q. 同じゾーンの子同士で取り合いにはならないか？

→お団子になることはなかった。

Q. コートを半分に区切って4:4ではどうか？

→コートをもつにした狙いとして左右の動きを狙いに作った。前後に動かなくてもよいようにした。

Q. ボールが一つしかないとき接球数に偏りが出してしまうのではないか？

→ボールを増やすとボール拾いの時間は増えたが、シュートをたくさんできて、子供たちは楽しそうだった。

授業クラスの実態 ボールを蹴ったことがない。宝取り鬼は2学期に経験した。

◇ボール蹴りゲーム案 (澤)

偶発性で、どこにいかわからないことを子供たちが理解する必要がある。

そのために、「おせおせシューティングゲーム」が易しくてよい。

Q. 円になると、当てても反対側から当てると戻ってしまうのではないか？

→とにかく蹴らせたいと思うので、違う方向にいても、別の子が拾って蹴ることができる。

Q. 得点方法として、どこまでいったら得点なのか？

→子供たちと相談して決めていく。

Q. 守りの子供たちの安全面が心配。どのくらいの距離で守るのか？

→蹴りなので、あまり強くは蹴ることができない。ボールを柔らかくしてもよい。

Q. コントロールや力の調節が1年生には難しいのではないか？

→段ボールの個数や最後の1個を充てるのに、どの蹴り方がよいか、子供たちが話し合うのも面白いかもしれない。

Q. ボールを止める動作が難しいかもしれないので、真ん中に蹴るなら、守備なしで真ん中に蹴るだけ意識させてはどうか？

→実態に応じて変えていく。

◇ドッカンゲーム（植村）

的を近くすると、技能が低い児童も楽しむことができる。たくさん打てて、魅力がある。

- ・楽しくて実践しやすい
- ・どのチームも、勝つチャンスがある。
- ・得点に応じて、的の色で変えることができる。
- ・勝っているチームは、蹴るラインを調整（下げる）することもでき、工夫しやすい。
- ・遠くまでボールを拾いに行くのが大変。
- ・段ボールは風で飛ばされやすいので、砂等を入れたら重さで改善される。
- ・遠くに押し込めば押し込むほど、得点を増やしていくのもよい。
- ・一人一人の接球数が必要になってくる。

◇ふれ！ふれ！ゴール（川西）

一人1個ボールを持ってドリブルをしていく。ハードルにビニール袋をかぶせて音が鳴る工夫をした。

◇狙ってシュート（渡邊）

初めてボールを蹴るので、コーンをたくさん置いて、その上に紅白玉を乗せ、みんなで一斉に蹴る。紅白玉を落とした数を競う。（実践したときは、1分程度で全て落としていた。）
小さいコーンは当てるのが難しいので、得点を高く設定しておく。

Q. 外側から蹴ってもよいか？

→外からも内側からもあり。

Q. 守りの扱いは？

→守りは学習を進める中で出てきたら子供と相談の上決めてもよい。

Q. ドリブルしているときにだれかが邪魔をする規則だと、難易度が高いのではないか？

→ドリブルが苦手なことを加味して、コート外は手で持って運んでよいこととしていた。

●1年生で課題並列的な学習過程を行うことについて

“課題並列”は難しいと考える。低学年での課題並列的な学習過程の在り方を探りたい。

まずは、ゲームに夢中になることが大切。

的当て（ターゲット型）は、自分と的の世界でよい。攻めや守りは2年生になってからでも○。

攻めることに夢中になった1年生が2年生になり、守りを学習課題として見出せるかもしれない。

2. 区部、多摩地区発表に向けて

3. 研究集録について

研究と成果を見ておいてほしい。来年度以降の検証についても強くしていきたい。本研究に携わった人を確認していく。

4. 事務連絡

次回27日（金）三鷹市立第六小学校にて。年度内はあと3回を予定している。

文責：山崎（三鷹市立羽沢小学校）