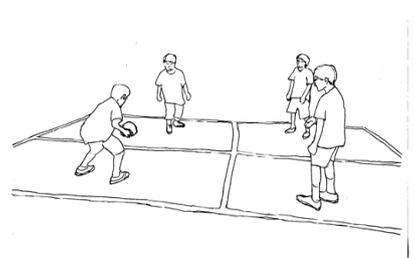
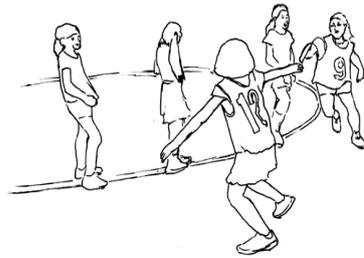


東京都小学校体育研究会

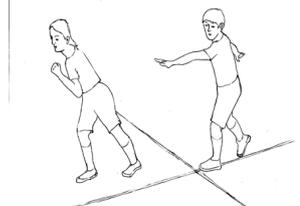
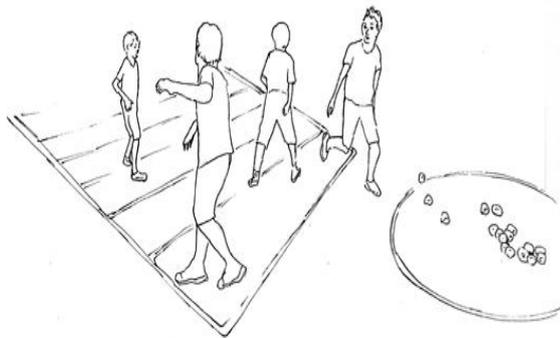
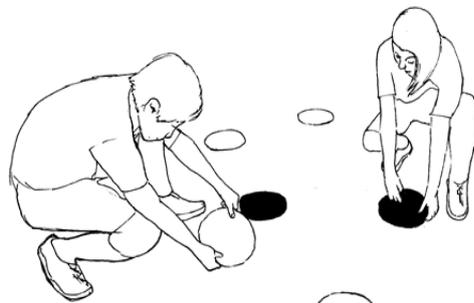
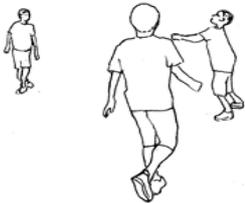
体育的活動領域部会



# 「5年わくわく遊びタイム」活動案



～12の運動遊び～



平成29年9月21日(木)

大田区立糀谷小学校

# 1 ぐるぐるリレー

## (1) 使用する道具

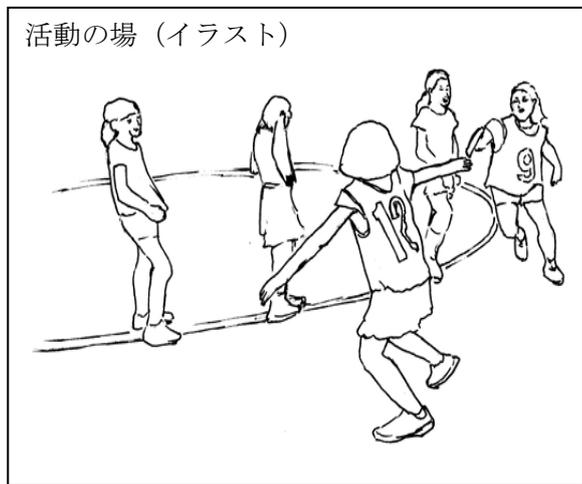
バトン (2色)

## (2) ルール

- ・チーム (1グループを2つに分ける) で取り組む。
- ・対角線上からスタートし、1周回ったら、次の走者にバトンを渡す。
- ・先にゴールしたチームの勝ちとする。

## (3) 展開

### 【1回目】「知って楽しむ」



時間	活動内容	○プレイリーダー (児童) の働きかけ ※教師の働きかけ
2	<b>1 活動場所への移動、準備</b> ・それぞれの活動場所へ移動し、今日の活動について確認をして、場の準備をする。	※活動場所の安全を確認する。
1	<b>2 ぐるぐるリレーを知る</b> ・ぐるぐるリレーの遊び方を知る。	○基本的な行い方を示し、すべての友達が活動を楽しむことができるようにする。
10	<b>3 ぐるぐるリレーに取り組む</b> ・チームに分かれて、ぐるぐるリレーに取り組む。	○参加している友達と一緒に運動遊びを楽しむ。 ※楽しんで活動に取り組んでいる児童を積極的に称賛する。
2	<b>4 活動の振り返りをする</b> ・集合して、今日の活動について振り返る。 ・楽しかったことや工夫したいことなどを発表して、お互いの頑張りを認め合う。	○遊びに取り入れたい工夫などがあったら参加している友達から引き出し、次回の活動に生かす。 ※行い方やルールの工夫について助言する。

### 【2回目】(本活動)「選択して楽しむ」

時間	活動内容	○プレイリーダー (児童) の働きかけ ※教師の働きかけ
3	<b>1 活動場所への移動、準備</b> ・それぞれの活動場所へ移動し、今日の活動について確認をして、場の準備をする。	○前回の振り返りで出た工夫を想起させ、思い浮かばなければ工夫例を示す。
10	<b>2 ぐるぐるリレーに取り組む</b> ・チームに分かれて、レベルアップしたコースに取り組む。 その後、例で紹介した工夫を取り入れて、行い方の条件を変えたり、オリジナルコースを作ったりして、運動遊びに取り組む。	○より楽しく運動遊びを行うための活動方法を伝える。 例：走り方を変える。 コースを逆方向に走る。 など ※活動が停滞している所に入り、行い方や関わり方について励まし、称賛を行う。 ※安全面の管理を行う。 ※意欲的に参加している児童を励まし、称賛を行う。
2	<b>3 活動の振り返りをする</b> ・集合して、今日の活動について振り返る。 ・楽しかったことや友達のよかった動き、友達との関わりについて発表する。	○遊びをより楽しくするために行い方やルールで工夫したいことを参加する友達に問いかける。 ※考えのよさを認めたり、助言したりする。 (※今後の休み時間でも取り組むように言葉がけをする。)

## 2 十字おに

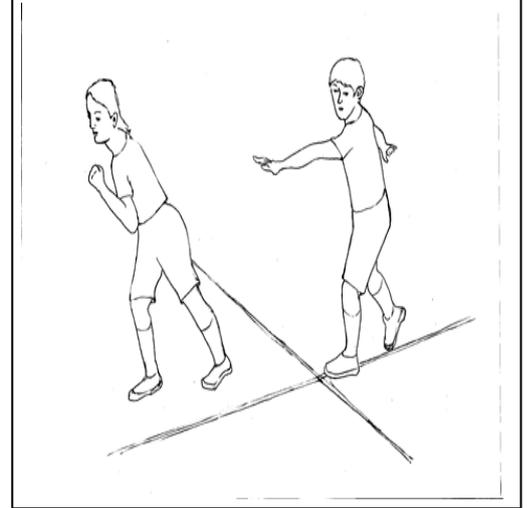
### (1) 使用する道具

なし

### (2) ルール

- ・おにとそれ以外の2グループを作る。2つの場を作る。
- ・田の字の十字の線上でおにが待ち伏せている。おに以外は田の字の4か所のうちの1つ（場所を2つに指定）をホームポジションとして、そこから反時計回りに移動する。移動する途中でおににタッチされたら、一旦田の字の外に出て、ホームポジションに戻り再スタート。おにの合間をすり抜ける作戦と状況判断、スリルを味わいながら活動を楽しむ。

活動の場（イラスト）



### (3) 展開

#### 【1回目】「知って楽しむ」

時間	活動内容	○プレイリーダー（児童）の働きかけ ※教師の働きかけ
2	1 活動場所への移動、準備 ・それぞれの活動場所に移動し、今日の活動について確認をして、場の準備をする。	※活動場所の安全を確認する。
1	2 十字おにを知る ・十字おにの遊び方を知る。	○基本的な行い方を示し、すべての友達が活動を楽しむことができるようにする。
10	3 十字おにに取り組む ・プレイリーダー（おに）対児童のグループ構成で遊びの概略と基本的なルールを確認する。	○参加している友達と一緒に運動遊びを楽しむ。 ※楽しんで活動に取り組んでいる児童を積極的に称賛する。
2	4 活動の振り返りをする ・集合して、今日の活動について振り返る。 ・楽しかったことや友達のよかった動きなどを発表して、お互いの頑張りを認め合う。	○遊びに取り入れたい工夫などがあったら参加している友達から引き出し、次回の活動に生かす。 ※行い方やルールの工夫について助言する。

#### 【2回目】（本活動）「選択して楽しむ」

	活動内容	○プレイリーダー（児童）の働きかけ ※教師の働きかけ
3	1 活動場所への移動、準備 ・それぞれの活動場所に移動し、今日の活動について確認をして、場の準備をする。	○前回の振り返りで出た工夫を想起させ、思い浮かばなければ工夫例を示す。 ○より楽しく運動遊びを行うための活動方法を伝える。 例：活動スペースの広さや形を変える。
10	2 十字おにに取り組む ・グループに分かれて、様々なグループ構成で活動を楽しむ。	おにの人数を変える。 グループ構成を変える。 など ※活動が停滞している所に入り、行い方や関わり方について励まし、称賛を行う。 ※安全面の管理を行う。 ※意欲的に参加している児童を励まし、称賛を行う。
2	3 活動の振り返りをする ・集合して、今日の活動について振り返る。 ・楽しかったことや友達のよかった動き、友達との関わりについて発表する。	○遊びをより楽しくするために行い方やルールで工夫したいことを参加する友達に問いかける。 ※考えのよさを認めたり、助言したりする。 (※今後の休み時間でも取り組むように言葉がけをする。)

### 3 宝取りおに

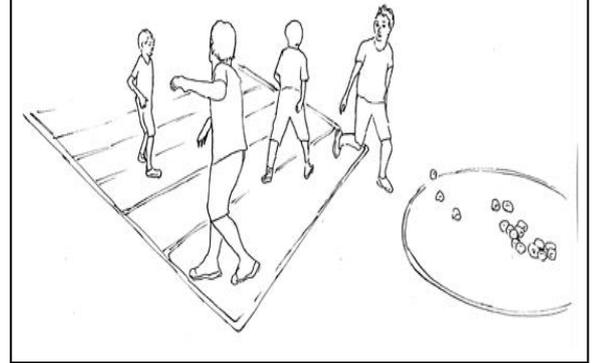
(1) 使用する道具

紅白玉

(2) ルール

- ・ 2チームに分かれる。
- ・ おににタッチされないようにすり抜ける。
- ・ 相手陣地でタッチされたら、自陣のエンドラインから再スタートできる。
- ・ 相手陣地を突破し、宝（紅白玉）を多く取ったら勝ち。

活動の場（イラスト）



(3) 展開

【1回目】「知って楽しむ」

時間	活動内容	○プレイリーダー（児童）の働きかけ ※教師の働きかけ
2	1 活動場所への移動、準備 ・それぞれの活動場所に移動し、今日の活動について確認をして、場の準備をする。	※活動場所の安全を確認する。
1	2 宝取りおにを知る ・宝取りおにの遊び方を知る。	○基本的な行い方を示し、すべての友達が活動を楽しむことができるようにする。
10	3 宝取りおにに取り組む ・プレイリーダー（おに）対児童のグループ構成で遊びの概略と基本的なルールを確認する。	○参加している友達と一緒に運動遊びを楽しむ。 ※楽しんで活動に取り組んでいる児童を積極的に称賛する。
2	4 活動の振り返りをする ・集合して、今日の活動について振り返る。 ・楽しかったことや友達のよかった動きなどを発表して、お互いの頑張りを認め合う。	○遊びに取り入れたい工夫などがあったら参加している友達から引き出し、次回の活動に生かす。 ※行い方やルールの工夫について助言する。

【2回目】（本活動）「選択して楽しむ」

	活動内容	○プレイリーダー（児童）の働きかけ ※教師の働きかけ
3	1 活動場所への移動、準備 ・それぞれの活動場所に移動し、今日の活動について確認をして、場の準備をする。	○前回の振り返りで出た工夫を想起させ、思い浮かばなければ工夫例を示す。
10	2 宝取りおにに取り組む ・グループに分かれて、様々なグループ構成で活動を楽しむ。	○より楽しく運動遊びを行うための活動方法を伝える。 例：活動スペースの広さや形を変える。 おにの人数を変える。 グループ構成を変える。 など
2	3 活動の振り返りをする ・集合して、今日の活動について振り返る。 ・楽しかったことや友達のよかった動き、友達との関わりについて発表する。	※活動が停滞している所に入り、行い方や関わり方について励まし、称賛を行う。 ※安全面の管理を行う。 ※意欲的に参加している児童を励まし、称賛を行う。 ○遊びをより楽しくするために行い方やルールで工夫したいことを参加する友達に問いかける。 ※考えのよさを認めたり、助言したりする。 (※今後の休み時間でも取り組むように言葉がけをする。)

## 4 ドッジビー6むし

### (1) 使用する道具

ドッジビー

### (2) ルール

- ・ 2チームに分かれる。
- ・ 鬼は2～4人。
- ・ 鬼は逃げている人をドッジビーを使って当てる。
- ・ 逃げている人はドッジビーに当たらないように、奥の線まで逃げる。
- ・ 6往復することができたら勝ちとする。

活動の場（イラスト）



### (3) 展開

#### 【1回目】「知って楽しむ」

時間	活動内容	○プレイリーダー（児童）の働きかけ ※教師の働きかけ
2	<b>1 活動場所への移動、準備</b> ・それぞれの活動場所へ移動し、今日の活動について確認をして、場の準備をする。	※活動場所の安全を確認する。
1	<b>2 ドッジビー6むしを知る</b> ・ドッジビー6むしの遊び方を知る。	○基本的な行い方を示し、すべての友達が活動を楽しむことができるようにする。
10	<b>3 ドッジビー6むしに取り組む</b> ・鬼と逃げる児童の2つに分かれて、ドッジビー6むしに取り組む。	○参加している友達と一緒に運動遊びを楽しむ。 ※楽しんで活動に取り組んでいる児童を積極的に称賛する。
2	<b>4 活動の振り返りをする</b> ・集合して、今日の活動について振り返る。 ・楽しかったことや友達のよかった動きなどを発表して、お互いの頑張りを認め合う。	○遊びに取り入れたい工夫などがあったら参加している友達から引き出し、次回の活動に生かす。 ※行い方やルールの工夫について助言する。

#### 【2回目】（本活動）「選択して楽しむ」

時間	活動内容	○プレイリーダー（児童）の働きかけ ※教師の働きかけ
3	<b>1 活動場所への移動、準備</b> ・それぞれの活動場所へ移動し、今日の活動について確認をして、場の準備をする。	○前回の振り返りで出た工夫を想起させ、思い浮かばなければ工夫例を示す。 ○より楽しく運動遊びを行うための活動方法を伝える。
10	<b>2 ドッジビー6むしに取り組む</b> ・鬼と逃げる児童の2つに分かれて、工夫した遊び方や改善した規則で取り組む。	例：ドッジビーの数を1つから2つに増やす。 コートやコートの変えてみる。 鬼の人数を変える。 など ※活動が停滞している所に入り、行い方や関わり方について励まし、称賛を行う。 ※安全面の管理を行う。 ※意欲的に参加している児童を励まし、称賛を行う。
2	<b>3 活動の振り返りをする</b> ・集合して、今日の活動について振り返る。 ・楽しかったことや友達のよかった動き、友達との関わりについて発表する。	○遊びをより楽しくするために行い方やルールで工夫したいことを参加する友達に問いかける。 ※考えのよさを認めたり、助言したりする。 (※今後の休み時間でも取り組むように言葉がけをする。)

## 5 ビンゴリレー

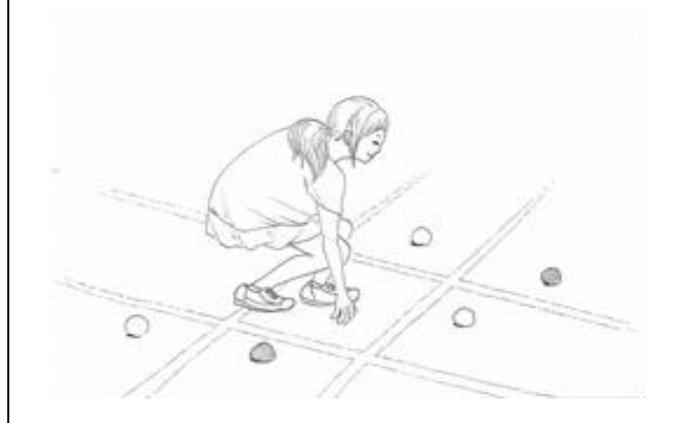
### (1) 使用する道具

紅白玉

### (2) ルール

- ・ 1チーム 3～5 人の 2 チームに分かれ、先頭から 3 人はフレーム内に玉を置く。
- ・ 4 人目以降は、フレーム内の玉を移動させる。
- ・ 先に、縦・横・斜めのいずれか 1 本並んだチームの勝利。

活動の場 (イラスト)



### (3) 展開

#### 【1回目】「知って楽しむ」

時間	活動内容	○プレイリーダー (児童) の働きかけ ※教師の働きかけ
2	<b>1 活動場所への移動、準備</b> ・それぞれの活動場所へ移動し、今日の活動について確認をして、場の準備をする。	※活動場所の安全を確認する。
1	<b>2 ビンゴリレーを知る</b> ・ビンゴリレーの遊び方を知る。	○基本的な行い方を示し、すべての友達が活動を楽しむことができるようにする。 ○参加している友達と一緒に運動遊びを楽しむ。
10	<b>3 ビンゴリレーに取り組む</b> ・チームに分かれて、ビンゴリレーに取り組む。	※楽しんで活動に取り組んでいる児童を積極的に称賛する。
2	<b>4 活動の振り返りをする</b> ・集合して、今日の活動について振り返る。 ・楽しかったことや友達のよかった動きなどを発表して、お互いの頑張りを認め合う。	○遊びに取り入れたい工夫などがあったら参加している友達から引き出し、次回の活動に生かす。 ※行い方やルールの工夫について助言する。

#### 【2回目】(本活動)「選択して楽しむ」

時間	活動内容	○プレイリーダー (児童) の働きかけ ※教師の働きかけ
3	<b>1 活動場所への移動、準備</b> ・それぞれの活動場所へ移動し、今日の活動について確認をして、場の準備をする。	○前回の振り返りで出た工夫を想起させ、思い浮かばなければ工夫例を示す。
10	<b>2 ビンゴリレーに取り組む</b> ・チームに分かれて、工夫した遊び方や改善した規則で取り組む。	○より楽しく運動遊びを行うための活動方法を伝える。 例：チームのメンバーを変える。 スキップで進む。 サイドステップで進む。 フレームや玉の数を増やす。 など
2	<b>3 活動の振り返りをする</b> ・集合して、今日の活動について振り返る。 ・楽しかったことや友達のよかった動き、友達との関わりについて発表する。	※活動が停滞している所に入り、行い方や関わり方について励まし、称賛を行う。 ※安全面の管理を行う。 ※意欲的に参加している児童を励まし、称賛を行う。 ○遊びをより楽しくするために行い方やルールで工夫したいことを参加する友達に問いかける。 ※考えのよさを認めたり、助言したりする。 (※今後の休み時間でも取り組むように言葉がけをする。)

## 6 天大中小

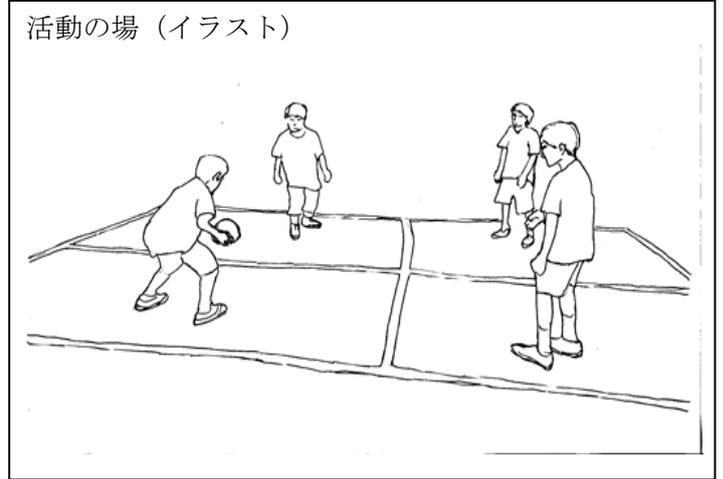
### (1) 使用する道具

ボール

### (2) ルール

- ・四角いコートに十字のラインを引く。
- ・4つに分かれた場にそれぞれ一人ずつ入る。
- ・片方の手のひらで下からボールを投げ、相手の陣地にボールを入れる。

活動の場 (イラスト)



### (3) 展開

#### 【1回目】「知って楽しむ」

時間	活動内容	○プレイリーダー (児童) の働きかけ ※教師の働きかけ
2	<b>1 活動場所への移動、準備</b> ・それぞれの活動場所へ移動し、今日の活動について確認をして、場の準備をする。	※活動場所の安全を確認する。
1	<b>2 天大中小を知る</b> ・天大中小の遊び方を知る。	○基本的な行い方を示し、すべての友達が活動を楽しむことができるようにする。 ○参加している友達と一緒に運動遊びを楽しむ。
10	<b>3 天大中小に取り組む</b> ・2グループに分かれて、天大中小に取り組む。	※楽しんで活動に取り組んでいる児童を積極的に称賛する。
2	<b>4 活動の振り返りをする</b> ・集合して、今日の活動について振り返る。 ・楽しかったことや友達のよかった動きなどを発表して、お互いの頑張りを認め合う。	○遊びに取り入れたい工夫などがあったら参加している友達から引き出し、次の活動に生かす。 ※行い方やルールの工夫について助言する。

#### 【2回目】(本活動)「選択して楽しむ」

時間	活動内容	○プレイリーダー (児童) の働きかけ ※教師の働きかけ
3	<b>1 活動場所への移動、準備</b> ・それぞれの活動場所へ移動し、今日の活動について確認をして、場の準備をする。	○前回の振り返りで出た工夫を想起させ、思い浮かばなければ工夫例を示す。 ○より楽しく運動遊びを行うための活動方法を伝える。
10	<b>2 天大中小に取り組む</b> ・2チームに分かれて、変更した規則に従って取り組む。	例：チームのメンバーを変える。 ボールの大きさを変える。 コートの変りを変える。 など ※活動が停滞している所に入り、行い方や関わり方について励まし、称賛を行う。 ※安全面の管理を行う。 ※意欲的に参加している児童を励まし、称賛を行う。
2	<b>3 活動の振り返りをする</b> ・集合して、今日の活動について振り返る。 ・楽しかったことや友達のよかった動き、友達との関わりについて発表する。	○遊びをより楽しくするために行い方やルールで工夫したいことを参加する友達に問いかける。 ※考えのよさを認めたり、助言したりする。 (※今後の休み時間でも取り組むように言葉がけをする。)

## 7 おもいきりスロー

### (1) 使用する道具

水の入ったペットボトル  
(キャップとボールをゴム紐でつないだもの)

### (2) ルール

- ・水の入ったペットボトルにゴム紐でつながっているボールを思いっきり投げる。
- ・ボールの勢いでペットボトルが引きずられる。
- ・ペットボトルが止まった場所から次の人が再び投げる。  
(これを繰り返す。)
- ・早くペットボトルがゴールラインまで到達したチームが勝ち。

活動の場 (イラスト)



### (3) 展開

#### 【1回目】「知って楽しむ」

時間	活動内容	○プレイリーダー (児童) の働きかけ ※教師の働きかけ
2	<b>1 活動場所への移動、準備。</b> ・それぞれの活動場所へ移動し、今日の活動について確認をして、場の準備をする。	※活動場所の安全を確認する。
1	<b>2 おもいきりスローの基本の動きを知る。</b> ・おもいきりスローの遊び方を知る。	○基本的な行い方を示し、すべての友達が活動を楽しむことができるようにする。
10	<b>3 おもいきりスローに取り組む</b> ・チームに分かれて、おもいきりスローに取り組む。	○参加している友達と一緒に運動遊びを楽しむ。 ※楽しんで活動に取り組んでいる児童を積極的に称賛する。
2	<b>4 活動の振り返りをする</b> ・集合して、今日の活動について振り返る。 ・楽しかったことや友達のよかった動きなどを発表して、お互いの頑張りを認め合う。	○遊びに取り入れたい工夫などがあったら参加している友達から引き出し、次回の活動に生かす。 ※行い方やルールの工夫について助言する。

#### 【2回目】(本活動)「選択して楽しむ」

時間	活動内容	○プレイリーダー (児童) の働きかけ ※教師の働きかけ
3	<b>1 活動場所への移動、準備</b> ・それぞれの活動場所へ移動し、今日の活動について確認をして、場の準備をする。	○前回の振り返りで出た工夫を想起させ、思い浮かばなければ工夫例を示す。 ○より楽しく運動遊びを行うための活動方法を伝える。
10	<b>2 おもいきりスローに取り組む</b> ・チームに分かれて、工夫した遊び方や改善したルールで取り組む。	例: 10分間で何回ゴールに到達できるかを競う。 たくさん投げられるようチームを増やす。 利き手ではない方で投げる。 など ※活動が停滞している所に入り、行い方や関わり方について励まし、称賛を行う。 ※安全面の管理を行う。 ※意欲的に参加している児童を励まし、称賛を行う。
2	<b>3 活動の振り返りをする</b> ・集合して、今日の活動について振り返る。 ・楽しかったことや友達のよかった動き、友達との関わりについて発表する。	○遊びをより楽しくするために行い方やルールで工夫したいことを参加する友達に問いかける。 ※考えのよさを認めたり、助言したりする。 (※今後の休み時間でも取り組むように言葉がけをする。)

## 8 的当て

### (1) 使用する道具

ボール

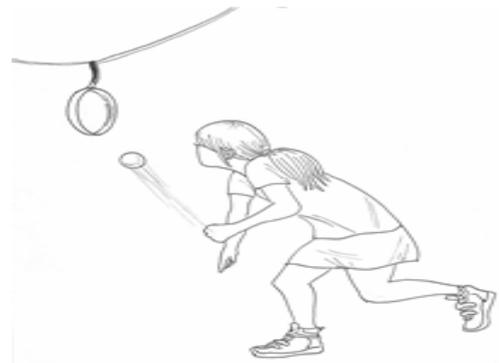
### (2) ルール

- ・的の前に並び、1球投げたら後ろの友達と交代する。
- ・ただ的に当てるのではなく、強く投げる。

### (3) 展開

#### 【1回目】「知って楽しむ」

活動の場（イラスト）



時間	活動内容	○プレイリーダー（児童）の働きかけ ※教師の働きかけ
2	<b>1 活動場所への移動、準備</b> ・それぞれの活動場所へ移動し、今日の活動について確認をして、場の準備をする。	※活動場所の安全を確認する。
1	<b>2 的当てを知る</b> ・的当ての遊び方を知る。	○基本的な行い方を示し、すべての友達が活動を楽しむことができるようにする。 ○参加している友達と一緒に運動遊びを楽しむ。
10	<b>3 的当てに取り組む</b> ・グループに分かれて、的当てに取り組む。	※楽しんで活動に取り組んでいる児童を積極的に称賛する。
2	<b>4 活動の振り返りをする</b> ・集合して、今日の活動について振り返る。 ・楽しかったことや友達のよかった動きなどを発表して、お互いの頑張りを認め合う。	○遊びに取り入れたい工夫などがあったら参加している友達から引き出し、次回の活動に生かす。 ※行い方やルールの工夫について助言する。

#### 【2回目】（本活動）「選択して楽しむ」

時間	活動内容	○プレイリーダー（児童）の働きかけ ※教師の働きかけ
3	<b>1 活動場所への移動、準備</b> ・それぞれの活動場所へ移動し、今日の活動について確認をして、場の準備をする。	○前回の振り返りで出た工夫を想起させ、思い浮かばなければ工夫例を示す。 ○より楽しく運動遊びを行うための活動方法を伝える。
10	<b>2 的当てに取り組む</b> ・変更した規則に従っての的当てに取り組む。 その後、例で紹介した工夫を取り入れて、行い方の条件を変えたり、コートを広さを変えたりして、運動遊びに取り組む。	例：投げる距離を変える。 制限時間を変える。 得点を付けてで競い合う。 など ※活動が停滞している所に入り、行い方や関わり方について励まし、称賛を行う。 ※安全面の管理を行う。 ※意欲的に参加している児童を励まし、称賛を行う。
2	<b>3 活動の振り返りをする</b> ・集合して、今日の活動について振り返る。 ・楽しかったことや友達のよかった動き、友達との関わりについて発表する。	○遊びをより楽しくするために行い方やルールで工夫したいことを参加する友達に問いかける。 ※考えのよさを認めたり、助言したりする。 (※今後の休み時間でも取り組むように言葉がけをする。)

## 9 ナイスシュート

### (1) 使用する道具

サッカーボール 段ボール

### (2) ルール

- ・2チームに分かれて取り組む。
- ・コート（15m×10m）を用意する。
- ・コートの両方からボールを蹴りあう。中央ライン上の段ボールをボールで相手コートに押し出す。
- ・どのボールも使用して良い（ボールの所有者を限定しない）

活動の場（イラスト）



### (3) 展開

#### 【1回目】「知って楽しむ」

時間	活動内容	○プレイリーダー（児童）の働きかけ ※教師の働きかけ
2	<b>1 活動場所への移動、準備</b> ・それぞれの活動場所へ移動し、今日の活動について確認をして、場の準備をする。	※活動場所の安全を確認する。
1	<b>2 ナイスシュートを知る</b> ・ナイスシュートの遊び方を知る。	○基本的な行い方を示し、すべての友達が活動を楽しむことができるようにする。
10	<b>3 ナイスシュートに取り組む</b> ・グループに分かれて、ナイスシュートに取り組む。	○参加している友達と一緒に運動遊びを楽しむ。 ※楽しんで活動に取り組んでいる児童を積極的に称賛する。
2	<b>4 活動の振り返りをする</b> ・集合して、今日の活動について振り返る。 ・楽しかったことや友達のよかった動きなどを発表して、お互いの頑張りを認め合う。	○遊びに取り入れたい工夫などがあったら参加している友達から引き出し、次回の活動に生かす。 ※行い方やルールの工夫について助言する。

#### 【2回目】（本活動）「選択して楽しむ」

時間	活動内容	○プレイリーダー（児童）の働きかけ ※教師の働きかけ
3	<b>1 活動場所への移動、準備</b> ・それぞれの活動場所へ移動し、今日の活動について確認をして、場の準備をする。	○前回の振り返りで出た工夫を想起させ、思い浮かばなければ工夫例を示す。
10	<b>2 ナイスシュートに取り組む</b> ・変更した規則に従ってナイスシュートに取り組む。その後、例で紹介した工夫を取り入れて、行い方の条件を変えたり、コートの広さを変えたりして、運動遊びに取り組む。	○より楽しく運動遊びを行うための活動方法を伝える。 例：コートの広さを変える。 制限時間を変える。 キーパーをつける。 ボールを蹴る場所を変える。 など
2	<b>3 活動の振り返りをする</b> ・集合して、今日の活動について振り返る。 ・楽しかったことや友達のよかった動き、友達との関わりについて発表する。	※活動が停滞している所に入り、行い方や関わり方について励まし、称賛を行う。 ※安全面の管理を行う。 ※意欲的に参加している児童を励まし、称賛を行う。 ○遊びをより楽しくするために行い方やルールで工夫したいことを参加する友達に問いかける。 ※考えのよさを認めたり、助言したりする。 (※今後の休み時間でも取り組むように言葉がけをする。)

## 10 UFOドッジビー

### (1) 使用する道具

ドッジビー

### (2) ルール

- ・2チームに分かれる。
- ・ドッジビーが相手チームの体に当たったら、当たった人は外野に出る。ただし、首から上はセーフ。
- ・外野に出た人が相手チームを当てたら、コートの中に戻ることができる。
- ・コートの中にいる人数が多いチームが勝ち。



### (3) 展開

#### 【1回目】「知って楽しむ」

時間	活動内容	○プレイリーダー (児童) の働きかけ ※教師の働きかけ
2	1 活動場所への移動、準備 ・それぞれの活動場所へ移動し、今日の活動について確認をして、場の準備をする。	※活動場所の安全を確認する。
1	2 UFOドッジビーを知る ・UFOドッジビーの遊び方を知る。	○基本的な行い方を示し、すべての友達が活動を楽しむことができるようにする。
10	3 UFOドッジビーに取り組む ・チームに分かれて、UFOドッジビーに取り組む。	○参加している友達と一緒に運動遊びを楽しむ。 ※楽しんで活動に取り組んでいる児童を積極的に称賛する。
2	4 活動の振り返りをする ・集合して、今日の活動について振り返る。 ・楽しかったことや友達のよかった動きなどを発表して、お互いの頑張りを認め合う。	○遊びに取り入れたい工夫などがあったら参加している友達から引き出し、次の活動に生かす。 ※行い方やルールの工夫について助言する。

#### 【2回目】(本活動)「選択して楽しむ」

時間	活動内容	○プレイリーダー (児童) の働きかけ ※教師の働きかけ
3	1 活動場所への移動、準備 ・それぞれの活動場所へ移動し、今日の活動について確認をして、場の準備をする。	○前回の振り返りで出た工夫を想起させ、思い浮かばなければ工夫例を示す。
10	2 UFOドッジビーに取り組む ・チームに分かれて、工夫した遊び方や改善した規則で取り組む。	○より楽しく運動遊びを行うための活動方法を伝える。 例：ドッジビーの数を1つから2つに増やす。 コートやコートの中の広さを変えてみる。 外野がコートの中に入れる時間を変える。 など
2	3 活動の振り返りをする ・集合して、今日の活動について振り返る。 ・楽しかったことや友達のよかった動き、友達との関わりについて発表する。	※活動が停滞している所に入り、行い方や関わり方について励まし、称賛を行う。 ※安全面の管理を行う。 ※意欲的に参加している児童を励まし、称賛を行う。 ○遊びをより楽しくするために行い方やルールで工夫したいことを参加する友達に問いかける。 ※考えのよさを認めたり、助言したりする。 (※今後の休み時間でも取り組むように言葉がけをする。)

# 1 1 ソフトバレーラリー

## (1) 使用する道具

ソフトバレーボール

## (2) ルール

- ・ 2チーム程に分かれ、向かい合う。
- ・ 自陣で3回つないでから、相手の方にボールを返す。
- ・ 1バウンドでボールを拾えばセーフ。

## (3) 展開

### 【1回目】「知って楽しむ」



時間	活動内容	○プレイリーダー (児童) の働きかけ ※教師の働きかけ
2	<b>1 活動場所への移動、準備</b> ・それぞれの活動場所へ移動し、今日の活動について確認をして、場の準備をする。	※活動場所の安全を確認する。
1	<b>2 ソフトバレーラリーを知る</b> ・ソフトバレーラリーの遊び方を知る。	○基本的な行い方を示し、すべての友達が活動を楽しむことができるようにする。
10	<b>3 ソフトバレーラリーに取り組む</b> ・チームに分かれて、ソフトバレーラリーに取り組む。	○参加している友達と一緒に運動遊びを楽しむ。 ※楽しんで活動に取り組んでいる児童を積極的に称賛する。
2	<b>4 活動の振り返りをする</b> ・集合して、今日の活動について振り返る。 ・楽しかったことや友達のよかった動きなどを発表して、お互いの頑張りを認め合う。	○遊びに取り入れたい工夫などがあったら参加している友達から引き出し、次回の活動に生かす。 ※行い方やルールの工夫について助言する。

### 【2回目】(本活動)「選択して楽しむ」

時間	活動内容	○プレイリーダー (児童) の働きかけ ※教師の働きかけ
3	<b>1 活動場所への移動、準備</b> ・それぞれの活動場所へ移動し、今日の活動について確認をして、場の準備をする。	○前回の振り返りで出た工夫を想起させ、思い浮かばなければ工夫例を示す。
10	<b>2 ソフトバレーラリーに取り組む</b> ・チームに分かれて、工夫した遊び方や改善した規則で取り組む。	○より楽しく運動遊びを行うための活動方法を伝える。 例：ボールの数を増やす。 コート の 形 や コート の 広 さ を 変 え て み る 。 など
2	<b>3 活動の振り返りをする</b> ・集合して、今日の活動について振り返る。 ・楽しかったことや友達のよかった動き、友達との関わりについて発表する。	※活動が停滞している所に入り、行い方や関わり方について励まし、称賛を行う。 ※安全面の管理を行う。 ※意欲的に参加している児童を励まし、称賛を行う。 ○遊びをより楽しくするために行い方やルールで工夫したいことを参加する友達に問いかける。 ※考えのよさを認めたり、助言したりする。 (※今後の休み時間でも取り組むように言葉がけをする。)

## 12 リバーシ

### (1) 使用する道具

リバーシ

### (2) ルール

- ・2チームに分かれ、自分のチームの色にリバーシをめくる。
- ・時間を設定し、最後に自分のチームの色のリバーシが多い方が勝ち。

活動の場 (イラスト)



### (3) 展開

#### 【1回目】「知って楽しむ」

時間	活動内容	○プレイリーダー (児童) の働きかけ ※教師の働きかけ
2	<b>1 活動場所への移動、準備</b> ・それぞれの活動場所へ移動し、今日の活動について確認をして、場の準備をする。	※活動場所の安全を確認する。
1	<b>2 リバーシを知る</b> ・リバーシの遊び方を知る。	○基本的な行い方を示し、すべての友達が活動を楽しむことができるようにする。 ○参加している友達と一緒に運動遊びを楽しむ。
10	<b>3 リバーシに取り組む</b> ・チームに分かれて、リバーシに取り組む。	※楽しんで活動に取り組んでいる児童を積極的に称賛する。
2	<b>4 活動の振り返りをする</b> ・集合して、今日の活動について振り返る。 ・楽しかったことや友達のよかった動きなどを発表して、お互いの頑張りを認め合う。	○遊びに取り入れたい工夫などがあったら参加している友達から引き出し、次回の活動に生かす。 ※行い方やルールの工夫について助言する。

#### 【2回目】(本活動)「選択して楽しむ」

時間	活動内容	○プレイリーダー (児童) の働きかけ ※教師の働きかけ
3	<b>1 活動場所への移動、準備</b> ・それぞれの活動場所へ移動し、今日の活動について確認をして、場の準備をする。	○前回の振り返りで出た工夫を想起させ、思い浮かばなければ工夫例を示す。 ○より楽しく運動遊びを行うための活動方法を伝える。
10	<b>2 リバーシに取り組む</b> ・チームに分かれて、工夫した遊び方や改善した規則で取り組む。	例：移動の仕方を変える。 コート の形やコート の広さを変えてみる。 2人組で手をつないで移動する。 など ※活動が停滞している所に入り、行い方や関わり方について励まし、称賛を行う。 ※安全面の管理を行う。 ※意欲的に参加している児童を励まし、称賛を行う。
2	<b>3 活動の振り返りをする</b> ・集合して、今日の活動について振り返る。 ・楽しかったことや友達のよかった動き、友達との関わりについて発表する。	○遊びをより楽しくするために行い方やルールで工夫したいことを参加する友達に問いかける。 ※考えのよさを認めたり、助言したりする。 (※今後の休み時間でも取り組むように言葉がけをする。)