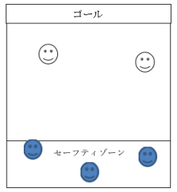
（３)指導と評価の計画(７時間扱い)　本時は〇印５/７時

時間	1	2	3	4	5	6	7
ねらい	宝運びゲームの行い方を知り、みんなで協力して鬼遊びを楽しもう。	鬼をかわしてゴールまで宝を運ぼう。	仲間と協力してゴールまで宝を運ぼう。	空いている場所を見つけて走り抜けよう。	チームに合った作戦を選ぼう。	チームに合った作戦を見直そう。	仲間と協力して宝運びゲームを楽しもう。
指導内容	・タグのつけ方、取り方 ・場の準備の仕方 ・宝運びゲームの行い方 ・色々な鬼遊びの仕方	・「ジグザグ作戦」 ・鬼をかわして走りぬけること ・パワーアップタイムについて	・「おとり作戦」 ・少人数で連携して鬼をかわすこと	・「いっせーの作戦」 ・鬼のいないところを見つけて走り抜けること	・チームに合った作戦を選ぶこと ・作戦の話し合いの仕方	・チームに合った作戦を選ぶこと	・勝敗を受け入れること ・きまりを守り、誰とでも仲良くゲームをすること。

学習過程

1　集合・整列・挨拶をする。　2　準備運動を行う。

3　本時のめあての確認をする。
4　タグのつけ方、取り方、場の準備の仕方を知る。
5　感覚つくりの鬼遊びの行い方を知る。
・フラッグとり
・じゃんけんしっぽ取り
・スイミーとまぐろ
6　試しのゲームを行う。
【メインゲーム②】



7　学習の進め方を知る。
8　本時のまとめをする。
・学習カードの記入
・ねらいに合った振り返り
・次時の予告
9　整理運動・挨拶
１０　片付けをする。

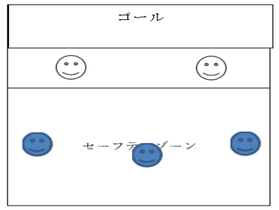
3　レベルアップタイムを行う。
①スイミーとまぐろ　②フラッグ取り　③じゃんけんしっぽ取り

4　本時のめあてを確認する。

5　パワーアップタイムを行う。
※兄弟チームで作戦をメインゲーム②のコートで試す(攻め、守り１分ずつ)

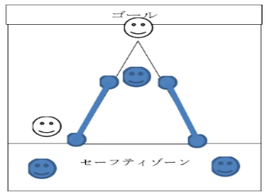
6　メインゲーム①を行う。

※鬼の動ける範囲を限定して行う。(鬼は横並びに守るとよいことに気付かせる。)



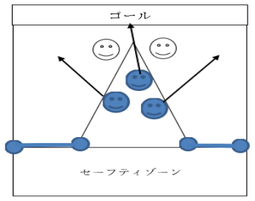
【ジグザグ作戦】
走る方向を変えて、鬼をかわす。

※三角形のセーフティゾーンを設け、突破口を３つに限定する。



【おとり作戦】
仲間２人が鬼にマークされている隙にゴールまで走り抜ける。

※三角形のセーフティゾーンを設け、突破口を１つに限定する。



【いっせーの作戦】
鬼のいない場所を見つけて全員で散らばって走り抜ける。

7　ねらいに合った動きをしている児童やチームを紹介

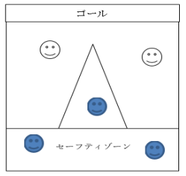
8　メインゲーム②を行う。(攻め、守り２分ずつ)
※三角形のセーフティゾーンを無くす。

9　本時のまとめをする。(学習カードの記入・ねらいに沿った振り返り・次時の予告)
１０　整理運動・挨拶をする。　１１　片付けをする。

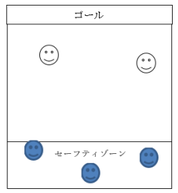
5　パワーアップタイムを行う。

6　作戦タイムを行う。
・ジグザグ作戦・いっせーの作戦・おとり作戦の中から選ぶ。

7　メインゲーム①を行う。
・選んだ作戦を実践する。
※三角形のセーフティゾーンを設け、突破口は限定しない。



7メインゲーム②
※宝運びゲームのリーグ戦を行う。



8　作戦タイム　・自チームの作戦の修正

9　メインゲーム②を行う。

9　メインゲーム②
※宝運びゲームのリーグ戦を行う。

１０　本時のまとめをする。(学習カードの記入・ねらいに沿った振り返り・次時の予告)
１１　整理運動・挨拶をする。　１２　片付けをする。

5　メインゲーム②
※宝運びゲームのリーグ戦を行う。

6　作戦タイム
・自チームの課題の確認
・作戦の修正

7メインゲーム②
※宝運びゲームのリーグ戦を行う。

8　作戦タイム
・自チームの課題の確認
・作戦の修正

評価計画

知・技		①	②	③			
思・判・表					①	②	
態	①②③						④⑤
方法	観察・学習カード	観察	観察・学習カード	観察・学習カード	観察・作戦ボード	観察・作戦ボード	観察・学習カード
評価	５，６，１０	６，８	６，８	６，８	６，８	６，８	５，７，９