

複式 体育科学習指導案

1 単元名 ゴール型ゲーム「サッカー」

2 本時のねらい

これまで取り入れたルールを生かして、チームで動きを考えて、パスをつないだりシュートしたりすることができる

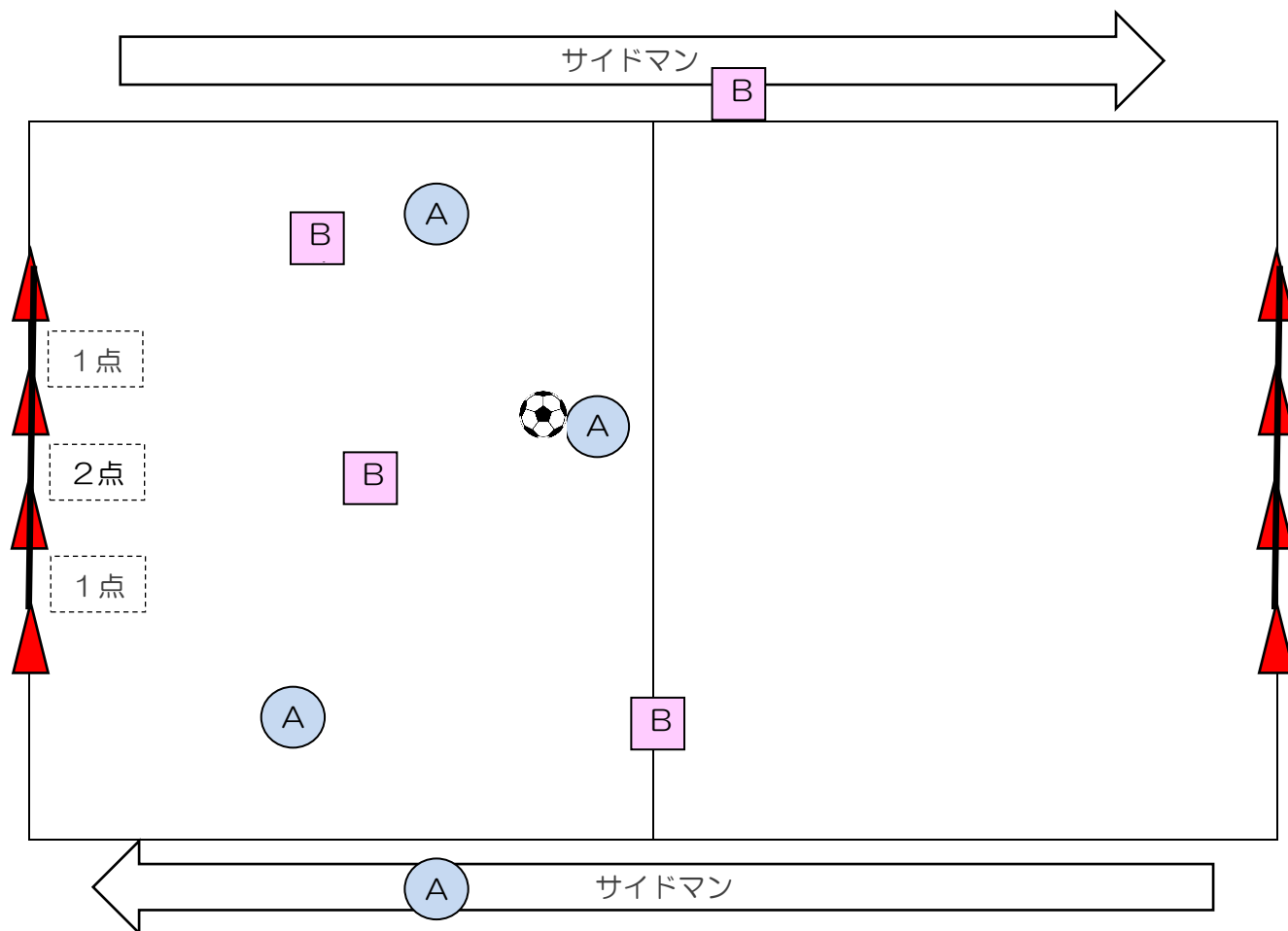
3 本時における学ぶ楽しさ

ルールを生かして、「誰にパスをするか、そして、どこに動くか」を判断して、よりたくさんの人がシュートをめざす楽しさ

4 展開

時	学習活動と子どもの姿	学ぶ楽しさを味わうための手だて
7	1. パワーアップ運動をする ・ボールタッチ どんどんタッチのスピードを上げよう。 ・パスゲーム インサイドキックで正確に蹴ろう。	(1)特性・魅力を味わうルールと場づくりをする 前時に子どもから出た考えを整理し，“みんながシュートするチャンスがもてる”という視点で考えることができるようにする。
5	2. 前時のふりかえりをして 課題をつかむ ○これまでいろいろなルールを取り入れて、どうでしたか？ ・キープマンやサイドマンを使って、攻めることができるようになった。 ・得点ルールを変えて、得点が入るようになった。	
	<これまでのルールを生かして シュートチャンスをつくろう>	
10	3. チームごとに動きについて話し合い、ゲーム1をする ・○○さんはシュートが得意だから早めに決めてほしいな。 ・キープマンがボールをもったら、<u>前へ動こう</u>。 ・サイドマンにボールが渡ったら、<u>人がいない場所に動がこといいね</u>。 ・シュートを打っていない人にボールが回るといいな。	(2)考えや動きのイメージを共有できるようにする 動きをイメージしやすくするために、動きや場所に関する用語を使えるようにして、ボードを活用して動きを図式化してみるようにする。
8	4. ゲームでの気づきを出し合う ・まだボールに固まっているよ。 ・□□さんはまだシュートを打っていないし、回すようにしたいね。 ・キープマンとサイドマンは、人がいない場所に動くように声をかけたいね。	
10	5. 話し合いをもとにゲーム2をする ・キープマンにボールが渡ったぞ！<u>前へ動いて</u>！ ・○○さんにパスが回った。シュート！決まったよ。 ・次は□□さんがシュートできるようにパスを回そう。 ・なかなかノーマークになれないな。 ・<u>前が空いたぞ。走りこんで。そこでシュート！</u> ・決まったぞ。もう1回打ちたいな。	
5	6. ふり返りをする ・ボールに固まらず、広がって動けたよ。 ・だれにパスをするか、考えて動いてシュートできたよ。	(2)考えや動きのイメージを共有できるようにする 対戦チーム同士でふりかえりをする場を設定して、互いの動きについて交流する中でよい動きを見つけられるようにする
	みんながシュートできるように、ボールに触っていない人やシュートしていない人を見つけてパスを回すことができた。前よりもシュートチャンスが増えてよかったよ。	

【場の設定】



主なルール

【使用ボール】フットサルボール（空気を少し抜いたもの）

【チーム編成】1チーム6人（5人）とし、チーム内を3人ずつのきょうだい班とする。

3対3での対戦

【ゲーム時間】1ゲーム 4分

【ボール操作】キープマンルール…「キープ」と宣言したら、ボール保持者から2M以上離れなければならない。

ボール保持者は0秒以内にボールをパスしなければならない。

サイドマンルール…サイドラインから出たボールを手や足で自チームの人にパスすることができるパスのみでボールを移動しなければならない。

片側をボールの動きを見ながら移動する。

ボールを取った位置からコート内に入れる。入れたボールは一度キープマンにわたってからシュートをする。

【得点】中心のゴールを通れば2点、両側を通れば1点。

状況に応じて得点のシステムを変更していくことにする。