

第2学年 「ボール蹴りゲーム」

1 単元の目標と評価規準

	知識及び技能	思考力・判断力・表現力等	学びに向かう力、人間性等
目標	ボール蹴りゲームの行い方を知るとともに、簡単なボール操作と攻めや守りの動きによって、易しいゲームをして遊ぶことができるようにする。	簡単な規則を工夫したり、攻め方を選んだりするとともに、考えたことを友達に伝えることができるようにする。	ボール蹴りゲームに進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、場や用具の安全に気を付けたりすることができるようにする。
評価規準	<p>知識・技能</p> ①ボール蹴りゲームの行い方について、言ったり実際に動いたりしている。 ②簡単なボール操作（蹴る、捕るなど）によって、ゲームをして遊ぶことができる。 ③簡単なボールを持たない動き（ボールが転がってくるコースに入るなど）によって、ゲームをして遊ぶことができる。	<p>思考・判断・表現</p> ①簡単な攻め方を選んでいる。 ②友達のよい動きを見付けたり、考えたりしたことを友達に伝えている。	<p>主体的に学習に取り組む態度</p> ①ボール蹴りゲームに進んで取り組みようとしている。 ②順番や規則を守り、誰とでも仲よくしようとしている。 ③勝敗を受け入れようとしている。 ④用具等の準備や片付けを友達と一緒にしようとしている。 ⑤場の安全に気を付けている。

2 単元の指導と評価の計画

時間	1 (導入)	2 (習得)	3 (習得)	4 (活用)	5 (活用)	6 (まとめ)
0	オリエンテーション	○場や用具の準備				
5	○集合、挨拶、健康観察 ○単元の学習の見通しをもつ ○本時のめあての確認 ○場や用具の準備 ○準備運動・補助運動 ○ボール操作に慣れる。(ボールタッチ、ドリブルリレー) ○どんどんシュートゲーム	○集合、健康観察、挨拶		○準備運動	○補助運動	○めあての確認
10		簡単な規則でゲームをしよう	簡単な作戦を選んでゲームをしよう	シュートゲーム大会をしよう		
20		シュートゲーム① ○シュートゲーム①の行い方を知る ○シュートゲーム①を行う。 ○どんな動きをしたらよいか考える。 ○ルールの工夫を考える。(守備をつくる、2点ゾーンを作るなど) ○シュートゲーム①を行う。 ○チームでふり返りをする。	シュートゲーム② ○シュートゲーム②の行い方を知る。 ○シュートゲーム②を行う。 ○簡単な作戦を選んで、シュートゲーム②を行う。 ○チームでふり返りをする。	○チームの作戦を選ぶ。 ○シュートゲーム大会をする。		
35	○振り返り・まとめ		○片付け、整理運動、健康観察、挨拶			
45						
知・技		① ワークシート	② 観察			③ 観察
思・判・表				① 観察 ワークシート	② 観察	
態度	② 観察		⑤ 観察 ワークシート	④ 観察 ワークシート	③ 観察 ワークシート	① 観察 ワークシート

3 本時案①【導入場面】（1時間目／ 6時間中）

(1) 本時のねらい

順番や規則を守り、誰とでも仲よくできるようにする。

(2) 本時の学習評価

順番や規則を守り、誰とでも仲よくしようとしている。（主体的に学習に取り組む態度）

(3) 学習過程

時間	○学習活動 ・指導上の留意点	評価規準及び評価方法
はじめ 10分	<p>1 集合、挨拶、健康観察</p> <p>2 単元の見通しを持つ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・6時間目にシュートゲーム大会を行うこと、そのためにいろいろなボールけりゲームを行うこと等を伝え、意欲化を図る。 ・6時間分のめあてやゲームの図を配布し、見通しを持たせる。 <p>3 本時のめあてと評価規準の確認 ※1</p> <p>めあて ボール蹴りゲームの約束を守って仲よく遊ぼう。</p> <p>評価 順番や規則を守り、誰とでも仲よくしようとしている。 （主体的に学習に取り組む態度）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「ボール蹴りゲームの約束」を紹介し、復唱させながら確認する。 	
なか 25分	<p>4 場や用具の準備 ※3</p> <ul style="list-style-type: none"> ・運動の場の図を見せ、体育係を中心に準備をさせる。 <p>5 準備運動、補助運動 ※2</p> <p>6 ボール操作に慣れる運動</p> <p>○ボール蹴りに慣れるためのボール操作を行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「足裏でタッチ」「インサイドタッチ」等を順番にさせる。 ・10秒間で足を入れ替えられた回数を数えさせる。 ・児童が慣れてきたら、テンポを速く合図を出す。 ・ドリブルリレーを行い、強く蹴るよりも優しく蹴るほうが時間のロスが少ないことに気付かせる。 <p>7 どんどんシュートゲーム ※4</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「ボール蹴りゲームの約束」を再度確認させる。 ・どんどんシュートゲームの約束（行い方）を知らせ、ゲームをさせる。 	<p>おおむね満足（観察） 順番や規則を守り、誰とでも仲よく活動しようとしている。</p> <p>十分満足 順番や規則を守り、誰とでも仲よく活動するとともに、友達に声かけをしている。</p> <p>努力を要する児童への手立て</p> <ul style="list-style-type: none"> ・規則をワークシートや掲示物を見直させる。 ・ペアを組む際に相性等を留意する。
まとめ 10分	<p>8 集合、本時のふりかえり</p> <ul style="list-style-type: none"> ・本時のめあてに沿って活動を振り返り、ペアや全体で共有させる。 「ボール蹴りゲームの約束」を一つずつ尋ね、振り返らせる。 ・順番や規則を守り、誰とでも仲よく活動したり、友達に声かけをしていたりしている児童を取り上げて称賛し、望ましい姿を全体に広げる。 ・感想を尋ね、数名に発表させる。 <p>予想される児童の反応</p> <ul style="list-style-type: none"> ・順番やきまりを守ってゲームができた。 ・〇〇さんが上手だった。・上手に蹴ることができた。・楽しかった。・難しかった。等 <p>9 片付け、整理運動、健康観察、挨拶</p> <ul style="list-style-type: none"> ・列やグループで片づけの役割分担をさせる。 ・下半身を中心に整理体操をする。 	

※1 約束

ボールけりゲームのやくそく

- じゅんばんをまもります。
- けるときはまわりをよく見ます。
- コートをやこぎりません。
- ふわふわことばをつかいます。

※2 補助運動の例


- もも上げ（股関節のストレッチ）
 - ・つま先で地面を蹴ることを意識させゆっくり上げ下げさせる。
 - ・徐々にペースを上げ、10回を3セット行う。
- リズムジャンプ（足首のストレッチ）
 - ※音楽があるとよい。
 - ・コースロープを踏まないようにジャンプしながら進む。（指導者が先頭で手本を示す）

（動きの例）

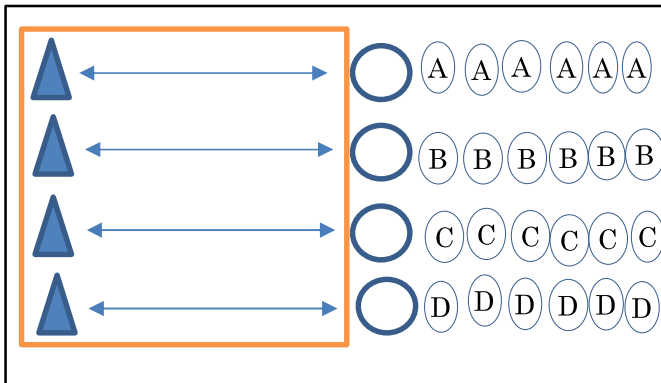
片足

両足①

両足②



※3 ドリブルリレーの図



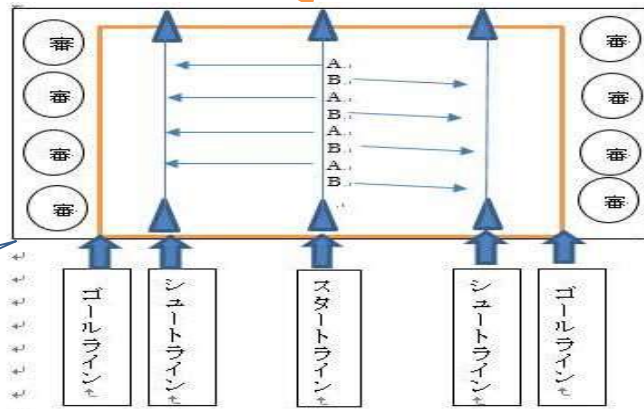
- 1チーム6～7人
- ドリブルをしながら、コーンを回って戻り、フープの中でボールを止めて、次の人に交代。
- ※コースの長さは15m程度

コートの広さは
長辺20m×短辺10m程度

※4 どんどんシュートゲーム

どんどんシュートゲームの約束（行い方）

- 両チーム4人ずつ出て、スタートラインに並ぶ。（残りは審判）
- ボールをスタートラインに20個並べて置く。（児童数が24名の場合）
- シュートラインより手前でシュートする。なお、自分の蹴る力に応じてシュートラインまでドリブルで近づくことができる。
- 審判はシュートされたボールをかごに入れる。
- プレイヤーはシュートした後はコーンを回ってスタートラインに戻り、再度スタートする。
- スタートラインからボールがなくなったら終わり。
- より多くボールを運んだチームの勝ち。プレイヤーと審判が交代し次のゲームをスタートする。
- ◆友達が蹴っているボールをとらない。
- ◆となりの友達にぶつからないように周りを見て行う。
- ★ドリブルは自分に近い位置にボールがあるように小さく蹴る。
- ★シュートするときは、一度ボールを足の裏で止めて蹴る。
- ★足の内側で蹴るとコントロールしやすい。（※必要に応じて）



3 本時案②【習得場面】(2時間目/6時間中)

(1) 本時のねらい

- ・ボールけりゲームの行い方について、知ることができるようにする。

本時の学習評価

- ・ボールけりゲームの行い方について、言ったり実際に動いたりしている。(知識・技能)

(3) 学習過程

時間	○学習活動・指導上の留意点	評価規準及び評価方法
はじめ 15分	<p>※運動の場の図を見せ、体育係を中心に準備をさせる。</p> <p>1 集合、挨拶、健康観察</p> <p>2 準備運動、補助運動 ※1</p> <ul style="list-style-type: none"> ・補助運動は、前時に扱ったボール操作に慣れる運動に加え、ドリブル鬼ごっこを扱う。 <p>3 本時のめあてと評価項目の確認</p> <p>めあて ボール蹴りゲームをしながら、行い方を確かめよう</p> <p>評価 ボールけりゲームの行い方について、言ったり実際に動いたりしている。(知識・技能)</p>	
なか 20分	<p>4 シュートゲーム①(前半) ※2 ※3</p> <p>○シュートゲームの行い方(「シュートゲームのやくそく」)を知り、ゲームを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・行い方(ルールやポイント)について掲示物等を基に説明する。前時の様子からドリブルが上手な児童に模範をさせ、見て理解できるようにする。 ・2ゲーム行う。 <p>5 中間の振り返り</p> <p>○シュートゲーム①を振り返り、次の活動につなげる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・シュートゲーム①の行い方を知ることができたか問いかける。その後、シュートゲーム①をみんなが楽しく取り組むことができたかを振り返り、そのわけを考えさせる。 ・児童から出されたわけを基に、基本のルールの難易度を変えたり、付け加えたりさせる。 <p>〈ルールの工夫の例〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゴールマンを1人にする。(なかなか点が入らないの場合) ・ハードル等を置いて2点ゾーンを作る。(もっと難しくする場合)等 <p>6 シュートゲーム①(後半)</p> <p>○中間の振り返りで出されたことに気を付けて、ゲームを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・中間の振り返りでルールの工夫がなされた場合は、変更部分を後半のゲームの前に再度確認してゲームをさせる。 	<p>おおむね満足(ワークシート・観察) シュートゲームの行い方について、言ったり動いたりしている。</p> <p>十分満足 シュートゲームの行い方について、詳しく言ったり、書いたりしている。</p> <p>努力を要する児童への手立て</p> <ul style="list-style-type: none"> ・掲示物等を用いて行い方を再度説明する。 ・小さく蹴ること、シュートラインで一回止まってからシュートすること等を個別に指導する。
まとめ 10分	<p>7 集合、本時のふりかえり</p> <ul style="list-style-type: none"> ・本時のめあてに沿って活動を振り返り、ペアや全体で共有させる。 <p>「シュートゲームの約束」(ルールの変更点があればそれも含む)を一つずつ尋ね、振り返らせる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・シュートゲームの行い方について、詳しく言ったり、友達にアドバイスしたりしている児童を取り上げて称賛し、望ましい姿を全体に広げる。 ・感想を尋ね、数名に発表させる。 <p>予想される児童の反応</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ルールを工夫したらもっと楽しかった。・〇〇君が上手だった。等 <p>8 片付け、整理運動、健康観察、挨拶</p>	

※2 シュートゲーム①の約束(行い方) *コートは長辺20m×短辺15m程度

○1チーム4人。

○攻めチームは、1人1個ボールを持ってスタートラインに並ぶ。

○守りチームは、ガードマンゾーンに2人、ゴールマンゾーンに2人入る。

○攻めチームは、スタートラインからドリブルでボールを運び、シュートライン手前からシュートする。

○ボールがゴールラインを越えたら1点。ボールを拾って、コートの外側を回ってスタートラインに戻り、再度スタートする。ボールが蹴り出された場合もボールを拾って、外側を通り、スタートラインに戻る。

○守りチームのガードマンはガードマンゾーンの中を動き、ボールを蹴り出す。ゴールマンは、ゴールマンゾーンの中を動き、ボール蹴り出すか、手を使って止める。

○審判は、蹴り出されたボールを拾って、渡したり、得点を付けたりする。

○時間が来たら、攻守交替する。

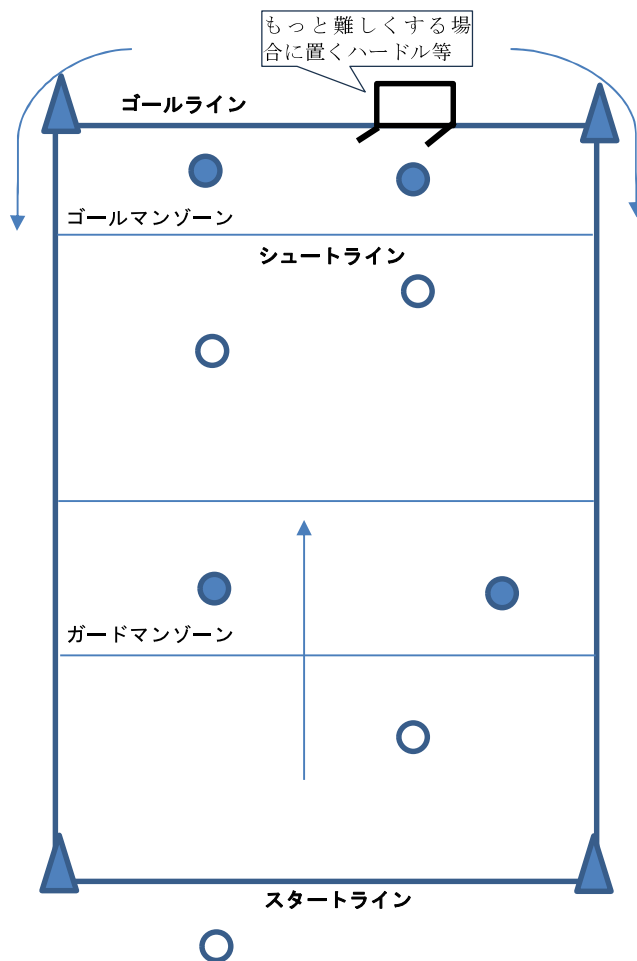
◆となりの友達にぶつからないように周りを見て行う。

★ドリブルは自分に近い位置にボールがあるように小さく蹴る。

★シュートするときは、一度ボールを足の裏で止めて蹴る。

★足の内側で蹴るとコントロールしやすい。(※必要に応じて)

※3 シュートゲーム①の場づくり



※1 補助運動の例

1. ボールタッチ

○ボールに置く足を入れ替える。(3分)



○インサイドでボールを動かす。(3分)



○ドリブル鬼ごっこ (5分)

- ・コートの広さは20m×20m程度
- ・1コートにクラスの半分(15人程度)
- ・ボールは1人1個とする。
- ・人やボールにぶつからないように、コートの中を時間いっぱいドリブルする。
- ・強く蹴らない。

3 本時案【活用場面】（4時間目／6時間中）

(1) 本時のねらい

- ・簡単な攻め方（作戦）を選ぶことができるようにする。
- ・用具等の準備や片付けが友達と一緒にできるようにする。

(2) 本時の学習評価

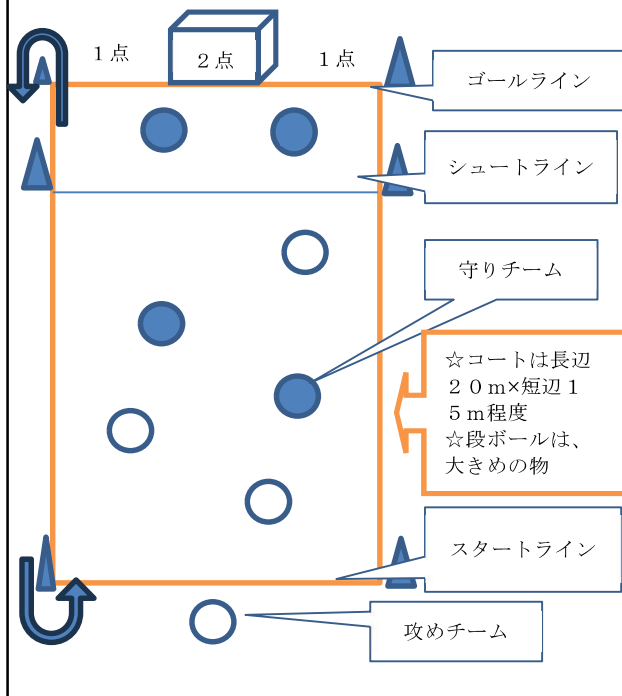
- ・簡単な攻め方（作戦）を選んでいる。（思考・判断・表現）
- ・用具等の準備や片付けを友達と一緒にしようとしている。（主体的に学習に取り組む態度）

(3) 学習過程

時間	○学習内容及び学習活動 ・指導上の留意点	評価規準及び 評価方法
は じ め 1 0 分	<p>※運動の場の図を見せて、全員で協力して準備させる。</p> <p>1 集合、挨拶、健康観察 2 準備運動、補助運動（「ボールタッチ」「ドリブル」等） 3 本時のめあての評価規準の確認</p>	
	<p>めあて シュートゲーム②で友達と準備や片付けをしたり、攻め方を選んだりしよう</p> <p>評 価 ・簡単な攻め方（作戦）を選んでいる。（思考・判断・表現） ・用具等の準備や片付けを友達と一緒にしようとしている。（主体的に学習に取り組む態度）</p>	
な か 2 5 分	<p>4 シュートゲーム②（前半） ※1 ○シュートゲーム②の行い方を確認し、ゲームをする。 ・シュートゲーム①と違う部分を中心に②のルールを説明する。 ・①での攻め方を尋ね、可能な場合、②でも試すように伝える。 ・4人対4人でできない場合、攻撃有利になるようにする（例：ゴールマン2人、ガードマン1人など）。</p> <p>5 中間の振り返り ○シュートゲーム②を振り返り、次の活動につなげる。※2 ・どのような作戦が考えられるかを問い、説明させる。出された作戦に「よーいドン作戦」「おとり作戦」「時間差作戦」等の名前をつける。児童から作戦が出なかった場合は提示する。※3 ・「たくさん点が入りそうなのはどれかな」という声かけをする。</p> <p>6 シュートゲーム②（後半） ○チームの作戦に気を付けて、ゲームを行う。 ・ゲーム後、チームごとに選んだ作戦が上手くいったかどうか振り返る。 ・シュートができなかったチームは、空いているところを見つけてドリブルするとシュートしやすいことをアドバイスする。</p>	<p>おおむね満足（ワークシート・観察） 簡単な攻め方（作戦）を選んでいる。</p> <p>十分満足 課題解決につながる理由等を明確にして選んでいる。</p> <p>努力を要する児童への手立 て ・提示した作戦の動きを試させ、動きをイメージしやすくする。 ・チームの友達とどの作戦を選んだらよいか話し合いをさせる？</p>
ま と め 1 0 分	<p>7 集合、本時のふりかえり ・本時のめあてを振り返り、ペアや全体で共有させる。 ・「みんなが点をとれるように」等課題解決につながる理由を説明しながら選んでいる姿、友達に声をかけながら準備する姿を取り上げて称賛し、望ましい姿を全体に広げる。 ・感想を尋ね、数名に発表させる。</p> <p>予想される児童の反応 「チームで考えた作戦が上手く行って、点がたくさん入ってうれしかった」「〇〇さんがいろいろアドバイスをくれた」等</p> <p>8 片付け、整理運動、健康観察、挨拶 ・振り返りで出された望ましい姿を意識して片付けさせる。</p>	<p>おおむね満足（ワークシート・観察） 用具等の準備や片付けが友達と一緒にしようとしている。</p> <p>十分満足 進んで仕事を見付けたり、友達に声掛けをしたりしながら準備、片付けをしている。 努力を要する児童への手立 て ・することを明確に提示して、活動させる。 ・リーダー等に声を掛けるように促す。</p>

【※1】シュートゲーム②のルールと場の図

- 1チーム4人。1人1個ボールを持つ。
- 1つのコート内に攻めチームと守りチーム
- 攻めチームは、スタートラインからボールをドリブルしながらシュートラインに向かい、シュートラインより手前でゴールラインに向かってシュートする。
- ボールがゴールラインを越えたら1点、真ん中の箱に当たったら2点
- 守るチームは、ガードマン2人、ゴールマン2人。ゴールマンは、手を使ってもよい。
- ガードマンは、足でボールをライン外に蹴り出す。
- ボールがコートの外に出た場合は、コーンを回ってスタートラインに戻り、再度始める。
- シュートの後はコーンを回って、ボールを拾い、スタートラインから再度スタートする。
- 審判は点付けをする。
- 時間が来たら、攻守交替。
- 人のボールをとったり、体に触ったりしない。



【※2】作戦を選ぶ過程と評価の例

- ①例示する
- ②自分で選ぶ ※選ぶ機会の保障、B評価
- ③チーム会議で出し合う
(選んだ作戦を言い合う→可能な児童は理由を話す、後で書く) ※A評価の材料
- ④チームの作戦を決める
- ⑤ゲームを行う
- ⑥チームの作戦を振り返る
- ⑦自分の選び方を振り返る

シュートゲーム①との違い

- ・ガードマンゾーンが無いので、守りチームは、広く動いて守ることができ
- ・2点ゾーンがある。(2点ゾーンはコーンで区切ってもよい。

更なるルールの工夫例

- ☆攻めチームは、仲間にパスを出してもよい。
- ☆ゴールラインを狭くする。など

【※3】作戦の例

- 「よーい、ドン作戦」
 - ・4人で一斉にスタートし、横並びでゴールをめざす。
- 「おとり作戦」
 - ・2人がおとりになって、ガードマンを引き付け、そのすきに残りの2人がゴールをめざす。
- 「時間差作戦」
 - ・1人ずつタイミングをずらして、次々にスタートする。

3 本時案【まとめ場面】（6時間目／6時間中）

(1) 本時のねらい

- ・簡単なボールを持たない動き（ボールが転がってくるコースに入る等）によってゲームをして遊ぶことができるようにする。
- ・ボール蹴りゲームに進んで取り組むことができるようにする。

本時の学習評価

- ・簡単なボールを持たない動き（ボールが転がってくるコースに入る等）によってゲームをして遊ぶことができる。（知識・技能）
- ・ボール蹴りゲームに進んで取り組もうとしている。（主体的に学習に取り組む態度）

(3) 学習過程

時間	○学習内容及び学習活動 ・指導上の留意点	評価規準及び 評価方法
はじめ 10分	<p>※運動の場の図を見せて、全員で協力して準備させる。</p> <p>1 集合、挨拶、健康観察</p> <p>2 準備運動、補助運動（「ボールタッチ」「ドリブル」等）</p> <p>3 本時のめあての評価規準の確認</p> <p>めあて ボールを持たない動きに気を付けて、シュートゲーム大会を楽しもう</p> <p>評価 ・簡単なボールを持たない動き（ボールが転がってくるコースに入る等）によってゲームをして遊ぶことができる。（知識・技能）</p> <p>・ボール蹴りゲームに進んで取り組もうとしている。（主体的に学習に取り組む態度）</p>	
なか 25分	<p>4 シュートゲーム大会のルールの確認 ※1 ※2</p> <ul style="list-style-type: none"> ・大会の行い方、審判チームの活動等について説明する。 ・人数が揃わない場合は、審判チームから補充する。 ・審判チームは、得点を付ける、守りチームの動きを見ることを主な活動とする。（ボールが転がってくるコースに素早く体を動かしてボールを止める等） ・前回までの学習を基にチームで作戦を決めさせる。 <p>5 シュートゲーム大会</p> <p>○ボールを持たない動きに気を付けながらシュートゲーム大会を行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・攻守それぞれ3分間とする。 ・ゲーム後、審判にボールを持たない動きについて尋ねさせる。その後、チームごとに考えた（選んだ）作戦が上手かったかどうか振り返らせる。 ・シュートできていないチームには、空いているところを見つけてドリブルするとシュートしやすいことを伝える。 	<p><u>おおむね満足</u> 簡単なボールを持たない動き（ボールが転がってくるコースに入る等）によってゲームをして遊ぶことができる。</p> <p><u>十分満足</u> ボールが転がってくるコースに素早く体を動かして入り、ボールを止めたり、コート外へけり出したりすることができている。</p> <p><u>努力を要する児童への手立て</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボールが転がってくる場所に体を向くような動きをさせる。 ・ボールを転がしてボールを追いかける。
まとめ 10分	<p>6 集合、本時や単元のふりかえり</p> <ul style="list-style-type: none"> ・本時のめあてを振り返り、ペアや全体で共有させる。 ・ボールが転がってくるコースに素早く移動し、ボールを止めたり、コート外へ蹴り出したりする姿を取り上げ、望ましい姿を全体に広げる。 ・単元全体を振り返らせ、数名に発表させる。 <p>予想される児童の反応</p> <p>「たくさんシュートができて楽しかった」「相手の強いボールを止められてうれしかった」「作戦がうまくできて嬉しかった」等</p> <p>7 片付け、整理運動、健康観察、挨拶</p>	<p><u>おおむね満足</u> ボール蹴りゲームに進んで取り組もうとしている。</p> <p><u>十分満足</u> 友達に声をかけながらゲームに進んで取り組んでいる。</p> <p><u>努力を要する児童への手立て</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ・できることから取り組ませたり、これまでできていたことを積極的に認めたりする。

【※1】大会の進め方

(クラスの人数が24人の場合)

○1チーム4人の6チーム(A~F)

○コート2面場合の対戦表

第1試合	A-B	審判 C
	D-E	審判 F
第2試合	B-C	審判 A
	E-F	審判 D
第3試合	C-A	審判 B
	D-F	審判 E

○勝ち3点、引き分け1点、負け0点で、ポイントの多いチームの優勝

【※2】ボールを持たない動きを見合うカード例

・自分がそう思う動きに○、友達(審判)が見てそう思った動きに◎をしよう

	あまり動いていないけど ボールを止めた	ボールは止めることはで きなかったけどコースに 移動できた	コースに移動してボール を止めたり、外へ蹴ったり できた
Aさん			
Bさん			
Cさん			
Dさん			

ボールけりあそび学習カード①

2年 組 名前 ()

1 時間目 めあて	
ボールけりゲームのやくそくをまもって、なかよくあそぼう。	ぶりかえり 😊 • 😊 • 😞
やくそく ○じゅんばんをまもります。 ○けるときはまわりをよく見ます。 ○コートをやこぎりません。 ○ふわふわことばをつかいます。	ボールけりあそびのやくそくをまもってあそべた。 ○
	まとあてで友だちとなかよくあそべた。 ○
	ボールタッチのやり方が分かった。 ○
	一言ぶりかえり

2 時間目 めあて	
かんたんなきそくでゲームをしよう。	ぶりかえり 😊 • 😊 • 😞
やくそく ○ゴールをしたら、コーンを回り、コートの外を走って、スタートラインにもどる。 ○シュートラインより手前でける。 ○時間いっぱいシュートする。 ○まもりチームは、せめチームのうごきをよく見てうごく。 ○時間がきたら、せめとまもりをこうたいする。 ○とくてんの多いチームのかち	シュートゲーム①のやくそくをまもってあそべた。 ○
	友だちとなかよくあそべた。 ○
	ボールタッチのやり方が分かった。 ○
	一言ぶりかえり

3 時間目	
かんたんなきそくでゲームをしよう。	ぶりかえり 😊 • 😊 • 😞
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> やくそく ○1 チーム4人 ○スタートラインからシュートラインまでドリブルしてシュート ○ガードマンはボールをけて邪魔をする。 ○ゴールマンはボールを手でさわってよい。 ○ボールをとられたり、コートから出たりしたらスタートラインから </div>	まわりのあんぜんに気をつけてあそぶことができた。 ○
	ドリブルでガードマンをぬくことができた。 ○
	シュートをうてた。 ○
	一言ぶりかえり

ボールけりあそび学習カード②

2年 組 名前 ()

4時間目 めあて		
かんたんなさくせんをえらんでゲームをしよう。	ぶりかえり たのしくじゅぎょうにさんかできた。	😊・😊・😞 <input type="radio"/>
さくせん1 ○よーい、ドンさくせん みんなでいっしょにゴールをめざす。	さくせんをえらんでシュートゲームができた	<input type="radio"/>
○おとりさくせん 2人がおとりになってそのあいだに、のこりみんなでゴールをめざす。	かたづけを友だちときょうりよくしてできた。	<input type="radio"/>
○時間さくせん 1人ずつタイミングをずらしてスタートする。	一言ぶりかえり	

5時間目 めあて		
かんたんなさくせんをえらんでゲームをしよう。	ぶりかえり たのしくじゅぎょうにさんかできた。	😊・😊・😞 <input type="radio"/>
さくせん1 ○よーい、ドンさくせん みんなでいっしょにゴールをめざす。	チームでそうだんしてさくせんをえらぶことができた。	<input type="radio"/>
○おとりさくせん 2人がおとりになってそのあいだに、のこりみんなでゴールをめざす。	かってもまけてもあいてとなかよくできた。	<input type="radio"/>
○時間さくせん 1人ずつタイミングをずらしてスタートする。	一言ぶりかえり	

6時間目		
シュートゲーム大会をしよう。	ぶりかえり ボールがころがってくるところにうごいて、ボールを止めることができた。	😊・😊・😞 <input type="radio"/>
けっか 1ゲーム目 勝ち ひきわけ まけ	たくさんシュートすることができた。	<input type="radio"/>
2ゲーム目 勝ち ひきわけ まけ	すすんでシュートゲーム大会にさんかできた。	<input type="radio"/>
	えらんださくせん () さくせん	
	一言ぶりかえり	