第４学年　「フラッグフットボール」

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	フラッグフットボールの行い方を知るとともに、基本的なボール操作とボールを持たないときの動きによって、易しいゲームをすることができるようにする。	規則を工夫したり、簡単な作戦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。	フラッグフットボールに進んで取り組み、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、友達の考えを認めたり、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	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
	① フラッグフットボールの行い方について言ったり、書いたりしている。 ② 基本的なボール操作（パスを出す、得点ゾーンに走り込むなど）によって、易しいゲームをすることができる。 ③ 基本的なボールを持たないときの動き（空いている場所に素早く動くなど）によって、易しいゲームをすることができる。	① 規則を工夫している。 ② 簡単な作戦を選んでいる。 ③ 課題の解決のために考えたことを友達に伝えている。	①フラッグフットボールに進んで取り組もうとしている。 ②ゲームの規則を守り、誰とでも仲よくしようとしている。 ③用具などの準備や片付けを、友達と一緒にしようとしている。 ④勝敗を受け入れようとしている。 ⑤友達の考えを認めようとしている。 ⑥周囲を見て場や用具の安全を確かめている。

２　単元の指導と評価の計画

時間	1 （導入）	2 （習得）	3 （習得）	4 （習得）	5 （活用）	6 （活用）	7 （活用）	8 （まとめ）
0	集合、挨拶、健康観察							
	単元の学習の説明	めあての確認、めあての設定						
	めあての確認 めあての設定	場や用具の準備 準備運動						
	場や用具の準備 準備運動	活動Ⅰ ゲームにつながる運動遊び						
15	活動Ⅰ ゲームにつながる運動遊び 活動Ⅱ ゲーム	活動Ⅱ　ゲーム ・規則の工夫の仕方の確認 ・規則を選んでゲーム１ ・考えたことの伝え合い ・規則を選んでゲーム２			活動Ⅱ　ゲーム ・作戦の確認 ・作戦を選びゲーム１ ・振り返りをして選んだ作戦について伝え合い ・作戦を選びゲーム２			活動Ⅱ フラッグフットボール大会
	本時の振り返り							単元の振り返り 学習のまとめ
45	整理運動、片付け、集合、健康観察、挨拶							
知・技		① 観察・学習カード					② 観察	③ 観察
思・判・表			① 観察・学習カード			② 観察・学習カード	③ 観察・学習カード	
態度	⑥ 観察・学習カード	④ 観察・学習カード		③ 観察・学習カード	② 観察・学習カード	⑤ 観察・学習カード		① 観察・学習カード

３　本時案①【導入場面】（１時間目／８時間中）

（１）　本時のねらい

・周囲を見て場や用具の安全に気を付けることができるようにする。

（２）　本時の学習評価

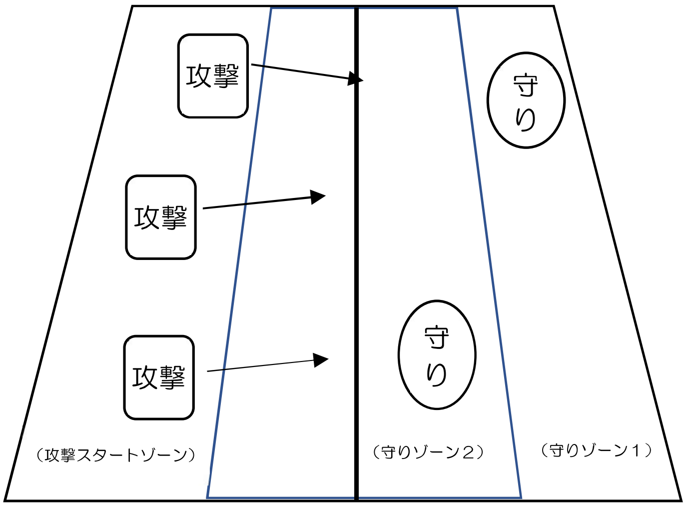
・周囲を見て場や用具の安全を確かめている。（主体的に学習に取り組む態度）

（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　１５分	１　集合、挨拶、健康観察 ２　単元のめあてと内容の確認 ・単元を通してどのような力がつくとよいか説明する。（掲示物） ・主な活動内容と全時間の流れを説明する。（教師実演、掲示、映像） ３　本時のめあてと評価項目の確認 めあて　場や用具の安全に気を付けながら簡単なフラッグフットボールをしよう。 評　価　場や用具の安全を確かめている。（主体的に学習に取り組む態度） ・本時のめあてや流れを説明し、自分のめあてを設定させる。その際、掲示物等で場や用具の安全に関することを説明し、設定しやすくする。 ・チームを紹介する。１チーム６人とする。事前に走力等を手がかりにチーム力が同じくらいになるように編成しておく。 ４　用具の準備、準備運動 ・フラッグは１人２枚とし、チームごとに分けておく。タグ等を代用してもよい。（ベルトは使用しない） ・けがの防止のために適切な準備運動の行い方について、実際に動いて示しながら説明する。	１人１台端末活用ポイント① 示範の映像を見せる １人１台端末活用ポイント② 自分のめあてを入力する （事前にカードを配布しておく）
なか　２０分	５　活動Ⅰ　ゲームにつながる運動 ○ゲームにつながる運動の行い方を知り、運動をする。 【しっぽ取り】 ・自己のフラッグは取られないようにしながら、１分間などの時間内に他の人のフラッグをたくさん取る。 ・自分のフラッグを２枚とも取られても、取りに行ってよい。 【じゃんけんしっぽ取り】 ・二人でセンターラインを挟んでじゃんけんをして，その勝敗で逃げたり追いかけたりする。 ・対戦相手を変えながら、２～３回行う。 ６　活動Ⅱ　ゲーム ○ルールが易しいフラッグフットボールの行い方を知り、ゲームをする。 ・行い方について、場を示したり、実際に動いたりしながら説明する。 ・対戦相手チームを確認する。 ・安全に気を付けている活動している児童を取り上げて、称賛する。	おおむね満足（観察・カード） 場や用具の安全を確かめている。 十分満足 安全を確かめるとともに、友達に声かけをしている。 努力を要する児童への手立て ・用具の位置に印をつけて分かり易くする。 ・チームで見合い、教え合いをさせる。
まとめ　１０分	７　本時の振り返り ○本時の学習を振り返り、共有する。 ・めあてに沿って振り返らせ、その後ペアやチームで互いに伝えるようにする。 ・安全に気を付けるとともに、周りに声をかけている児童を取り上げて、称賛し、望ましい姿を広げる。 ８　集合、整理運動、健康観察、挨拶 ・整理運動の行い方について、実際に動いて示しながら説明する。 ・健康観察でけががないかなどを確認する。	１人１台端末活用ポイント③ 自分の振り返りを入力する

〈ルールが易しいフラッグフットボールの行い方の例〉

※コートの広さは幅 15m程度、縦３０m程度。（横幅目安は１人に対して３～４m程度）
　体育館であればバレーボールのコートを活用する。



○攻守を分け、攻める側のプレイヤーが守る側のプレーヤーの人数を上回るゲーム（守りゾーンを設ける）
・６分のゲームをする。
・攻めは三人が攻めのスタートゾーン、守りは二人が２つの守りゾーンにそれぞれ１名入る。
・攻めは、全員がボールを持ってスタートゾーンから走り出し、フラッグを取られないように守りゾーンを走り抜けて，ゴールラインを越えると得点となり，その回のプレーを終える。
（三人ともゴールラインを越えれば１回の攻めで３点が入る）
・守りは、それぞれの守りゾーンの中で攻めの人のフラッグを取る。
・攻めは、フラッグを取られたり、コートの線から外に出たり、ボールを落としたりしたら、得点できずにその回のプレーを終える。

【例】＜場や用具の安全に関すること＞

○運動する場所に危険なものはないかをよく見よう（ボールとか転がっていないか）
○危険なものがあったら取り除こう（もし転がっていたらボールかごにしまう）
○フラッグやボールなど用具は決められたところに戻そう（チームで声を掛け合って）
○フラッグは正しくズボンに挟もう（チームで見合って）
○友達とぶつからないようにまわりをよく見て運動しよう。
○わざとぶつかったり、たたいたりするなど危ないプレーはやめよう。（みんながけがなく楽しくできるように）

【例】＜第１時の学習カード（フォーム）＞

○ボールがコートにころがっていないかたしかめたり、ぶつからないようにまわりを見たりして運動できましたか。
よくできた　　　（　）
まあまあできた（　）
できなかった　（　）

○フラッグを正しくつけたり、用具を決められたところにもどしたりできましたか。
よくできた　　　（　）
まあまあできた（　）
できなかった　（　）
○授業で楽しかったことや困ったこと等を書きましょう。

【例】＜教具の工夫＞

☆フラッグ
・正方形のフラッグ（タオル型）は、取りやすい仕様である。
・タオル型がない場合は，タグラグビーなどで使用する短冊（短冊型）でもよい。
☆ボール
・楕円形のボールを使用する。
　※ボールに恐怖感のある児童がいる場合には，ボールの空気の調節をする。

＜示範の映像を見せるときのポイント＞

① フラッグを安全にとる動作に焦点をあてている。
② ルール説明とプレーが連動している。
③ プレーの細かなところを観察できる。
④ チームワークや作戦の大切さの理解。
⑤ スローモーションやアップを活用。

３　本時案②【習得場面】（２時間目／８時間中）

（１） 本時のねらい

・フラッグフットボールの行い方について知ることができるようにする。

・勝敗を受け入れようとすることができるようにする。

（２） 本時の学習評価

・フラッグフットボールの行い方について言ったり、書いたりしている。（知識・技能）

・勝敗を受け入れようとしている。（主体的に学習に取り組む態度）

（３）学習過程

<table>
<tr><th>時間</th><th>○学習活動　　　　　・指導上の留意点</th><th>評価規準及び評価方法</th></tr>
<tr><td>はじめ １０分</td><td>１　集合、挨拶、健康観察
２　本時のめあてと評価項目の確認
めあて　簡単なフラッグフットボールをしながら、行い方を確かめたり、勝敗を受け入れたりしよう
評　価　・フラッグフットボールの行い方について、言ったり書いたりしている。（知識・技能）
・勝敗を受け入れようとしている。（主体的に学習に取り組む態度）
・本時のめあてや流れを説明し、自分のめあてを設定させる。勝敗を受け入れることについて例を挙げながら説明し、設定しやすくする。
・単元のめあて、安全に関することも掲示物等で確かめ、意識させる。
３　用具の準備、準備運動</td><td></td></tr>
<tr><td>なか ２５分</td><td>４　活動Ⅰ　ゲームにつながる運動
○ゲームにつながる運動の行い方を知り、運動をする。
・前時に扱った「しっぽとり」「じゃんけんしっぽとり」に取り組ませる。
・「１対１ランゲーム」や「３対２ランゲーム」の行い方を説明し、取り組ませる。「１対１」を何度か行い、慣れてきたら「３対２」に取り組ませる。
５　活動Ⅱ　ゲーム
○ルールが易しいフラッグフットボールの行い方を確かめ、ゲームをする。
・掲示物等を用いて、行い方を説明する。必要に応じて実際に動いたりしながら説明する。
・自分自身やまわりの友達が楽しく取り組むことができているかを伝えながら、ゲームに取り組ませ、規則の工夫の視点なるようにする。
・勝敗を受け入れようとしている児童を取り上げて、称賛する。</td><td>おおむね満足
勝敗を受け入れようとしている。
十分満足
勝敗を受け入れるとともに、その大切さを友達に説明している。
努力を要する児童への手立て
望ましい姿について再度確認したり、以前できていた姿を認めたりすること等を継続して行う。</td></tr>
<tr><td>まとめ １０分</td><td>６　本時の振り返り
・めあてに沿って振り返らせ、その後ペアやチームで互いに伝えるようにする。
・勝敗を受け入れるともに、その大切さを友達に説明している児童を取り上げて、称賛し、望ましい姿を広げる。
７　集合、整理運動、健康観察、挨拶、片付け
・健康観察でけががないかなどを確認する。
・チームで協力して道具を片付けるように伝える。</td><td>おおむね満足
行い方について言ったり書いたりしている。
十分満足
行い方について、詳しく言ったり書いたりしている。
努力を要する児童への手立て
行い方を示した掲示物や別のチームのゲームを見せながら再度説明する。</td></tr>
</table>

〈運動が苦手な児童への配慮〉

①ボールが苦手な児童
・つかみやすい円形のボールを使用する。
・ボールを投げること、捕ることを感覚づくりの運動で行う。

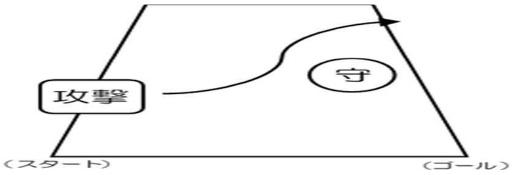
②どこに動けばいいかわからない児童
・ホワイトボード等で動きを図示しながら確かめる。
・床に走りこむ目印となるシールをはったり、ラインを目印にさせたりする。

③ボールを運ぶことが苦手な児童
・攻撃の人数を増やしたり、守りの人数を減らしたりする。
・守りのゾーンを制限する。

④ルールがわからない児童
・チームの人数を少なくする。
・エリアを減らす等でルールをシンプルにする。

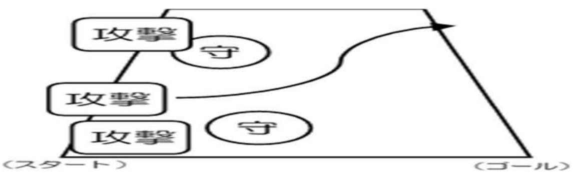
ゲームにつながる運動遊びの例

（１対１ランゲーム）



ボールを持った攻撃は、守りからフラッグを取られないようにゴールラインを目指す。ゴールラインを越せば１点となります。２チームに分かれて行い、チームの全員が攻め終わったら、攻守交替します。

（３対２ランゲーム）



攻撃は３人１組で、１人は「ボールを持って走る役」、２人は「ブロック役」となる。ボールを持っている人がゴールラインを越えれば１点となります。守りはフラッグを取るかサイドラインから追い出せば１点となります。

【例】第２時の学習カード（フォーム）

〇ゲームで勝ったり、負けたりしたときに望ましい態度をとることができましたか。あてはまるものを一つ選びましょう。
　よくできた　　（　）
　まあまあできた（　）
　できなかった　（　）
　→選んだ理由を詳しく書きましょう。
（　　　　　　　　　　　　　　　　　）

〇フラッグフットボールの行い方について知ることができましたか。
　よくできた　　（　）
　まあまあできた（　）
　できなかった　（　）
　→知ることができた行い方について詳しく書きましょう。
（　　　　　　　　　　　　　　　　　）

〇授業で楽しかったことや困ったこと等を書きましょう。

【例】勝敗を受け入れるための指導のポイント

〇道徳との関連を図る
「主として人とのかかわりに関すること」の内容（感謝、礼儀、寛容等）で学んだことを想起させる。『スポーツとおじぎ』（光文書院、1年）等

〇運動を楽しむために必要なことを知らせる
「相手」「ルール」「審判」「応援」があってこそゲームを楽しむことができる。

〇「勝負」の意味と望ましい態度を紹介する
・「勝負」とは「勝つこと」もあれば、「負けること」もあり、そのことを理解した上でゲームに取り組む。
・望ましい（かっこよい）態度はどれか
　→負けると人のせいにする、だだをこねる
　→勝つと自慢する
　→対戦相手がいることを感謝する
　→負けを認め、勝者をたたえる　　等

〇具体的な行動を示す
・ゲーム前の挨拶と握手、ゲーム後の拍手

３　本時案③【活用場面】（６時間目／８時間中）

（１）本時のねらい

・簡単な作戦を選ぶことができるようにする。

・友達の考えを認めることができるようにする

（２）本時の学習評価

・簡単な作戦を選ぶことができる。（思考・判断・表現）

・友達の考えを認めようとしている（主体的に学習に取り組む態度）

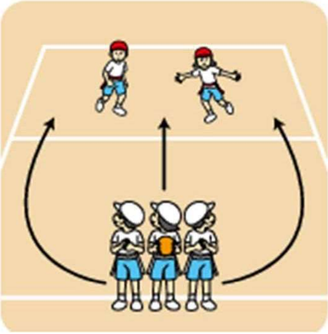
（３）学習過程

<table>
<tr><th>時間</th><th>○学習活動　　・指導上の留意点</th><th>評価規準及び評価方法</th></tr>
<tr><td>はじめ８分</td><td>１　集合、挨拶、健康観察
２　本時のめあてと評価項目の確認
めあて　友達の考えを認めながら、簡単な作戦を選び、ゲームをしよう
評　価　・簡単な作戦を選ぶことができる。（思考・判断・表現）
・友達の考えを認めようとしている（主体的に学習に取り組む態度）
・本時のめあてを説明し、自分のめあてを設定させる。友達の考えを認めることについて例を挙げながら説明し、設定しやすくする。
３　用具の準備、準備運動（サーキットトレーニングを含む）</td><td></td></tr>
<tr><td>なか３２分</td><td>４　活動Ⅰ　チーム練習
○チームで話し合って作戦を選び、練習する。
・①～④の作戦を提示する。各自で作戦を選ぶ時間を確保し、選んだ作戦や選んだ理由を順番に発表できるようにする。その後、チームとしてどの作戦にするかを話し合う。話合いの様子を見てまわり、友達の考えを認めようとしている姿を取り上げ、称賛する。
・選んだ作戦の動きを試したり、これまで行ったゲームにつながる運動をしたりさせる。練習中は、選んだ作戦の動きを意識して練習するように声をかけたり、よい動きを取り上げて称賛したりする。
５　活動Ⅱ　ゲーム
○選んだ作戦を試しながらフラッグフットボールのゲーム（前半）をする。
・ゲームをする前に選んだ作戦をチームで確かめ、見合う視点にさせる。
・コート内でゲームをする児童とコートの外で動きを見る児童とに３名ずつ分ける。見る児童には、必要に応じてタブレットで撮影させる。
・審判は指導者が行い、安全面等で必要な場合は、ゲームを止めて指導する。
○選んだ作戦の動きができたかを伝え合い、後半につなげる。
・作戦の動きについて「やってみて」「外から見て」どうだったかを伝え合わせる。必要に応じてタブレットで撮影した映像で説明させる。
・作戦を選び直す話合いを行ったり、作戦の動きを試したりさせる。
○話合いの内容を試しながらゲーム（後半）をする。</td><td>おおむね満足
（カード・観察）
簡単な作戦を選ぼうとしている。
十分満足
ゲームで試したことや話合いを基によりよい作戦を選ぼうとしている。
努力を要する児童への手立て
それぞれの作戦の特徴（よさ）を伝える。
おおむね満足
（観察・カード）
友達の考えを認めようとしている。
十分満足
友達の考えを認め、自分に取り入れたり、考えのよさを伝えたりしている。</td></tr>
<tr><td>まとめ５分</td><td>６　本時の振り返り
・めあてに沿って振り返らせ、その後チームで互いに伝えるようにする。
・ゲームで試したことや話合いを基によりよい作戦を選ぼうとしている児童、友達の考えを認め、自分の考えをよりよくしようとしている児童を取り上げて、称賛し、望ましい姿を広げる。
７　集合、整理運動、健康観察、挨拶、片付け
・健康観察でけががないかなどを確認する。
・チームで協力して道具を片付けるように伝える。</td><td>努力を要する児童への手立て
認められない理由や認めることができる箇所について尋ねる。</td></tr>
</table>

【例】第６時の学習カード（フォーム）
○みんなが活躍したり、楽しんだりするために、よいと思う作戦を選ぶことができましたか。
あてはまるものを一つ選びましょう。
よくできた　　（　　）
まあまあできた（　　）
できなかった　（　　）
→作戦を選ぶときに気を付けたこと、頑張ったことを詳しく書きましょう。
（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）
○友達の考えを認めることができましたか。
よくできた　　（　　）
まあまあできた（　　）
できなかった　（　　）
→友達の考えを認めるときに、頑張ったこと、気を付けたことを詳しく書きましょう。
（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）
○授業で楽しかったことや困ったこと等を書きましょう。

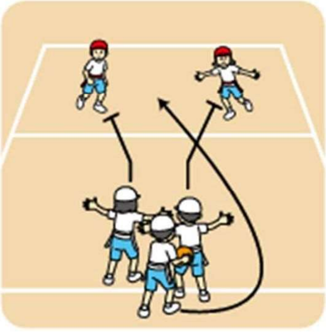
【提示する作戦の例】

【ボールをかくす作戦】



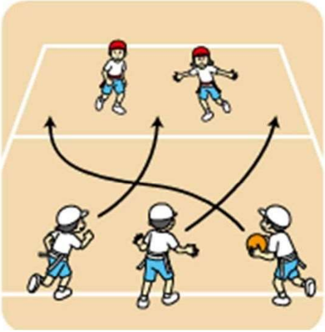
誰かがボールを持っているかを隠して後ろ向きに構える。走り出してからも、ボールを持っているように走る。（走り出たら、前向きに走る）

【壁をつくる作戦】



ボールを持っていない人が壁をつくってボールを持っている人が走り抜けられるようにする。

【守りを惑わす作戦】



味方にボールを渡すと見せかけそのまま自分にボールを持ってゴールラインまで運ぶ。

【引用】スポーツ庁ホームページ
「小学校体育（運動領域）指導の手引～楽しく身に付く体育の授業～　より

３　本時案④【まとめ場面】（８時間目／８時間中）

（１） 本時のねらい

・基本的なボールを持たないときの動き（空いている場所に素早く動くなど）によって、易しいゲームをすることができるようにする。

・フラッグフットボールに進んで取り組むことができるようにする。

（２） 本時の学習評価

・基本的なボール操作とボールを持たないときの動きによって、易しいゲームをすることができる。（知識・技能）

・フラッグフットボール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８分	１　集合、あいさつ、健康観察 ２　本時のめあてと評価項目の確認 めあて ボールを持たないときの動きを生かして、フラッグフットボールに進んで取り組もう 評　価：・基本的なボールを持たないときの動きによって、易しいゲームをすることができる。（知識・技能） ・フラッグフットボール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） ・本時のめあてを説明し、自分のめあてを設定させる。 （前時までに扱ったボールを持たないときの動きの例を説明する） ３　用具の準備、準備運動	
なか27分	４　活動Ⅰ　チーム練習 ○チームで作戦を確かめ、練習をする。 ・大会での作戦を確かめ、その作戦の動きを試させる。 ・ボールを持たないときの動きを取り上げながら指導する。 ５　活動Ⅱ　フラッグフットボール大会 ○大会の行い方を確かめ、ゲームをする。 ・各チーム２回ゲーム（１試合４分） ・作戦会議で作戦を確認し、ゲームをする。 ・ゲーム終了後、チームで課題解決のための作戦会議を設ける。 ・ゲームの合間によい動きや態度等を伝え合うことを知らせ、見合う視点にさせる。 （○○さんの「キラリ」をみつけよう　等） ・実際のゲームでの反省や話し合いの内容にあわせて、作戦を選び直してよいことを伝える。 （新しい作戦を用意しておき、必要に応じて例示する） ・チームでの作戦会議に進んで取り組んでいるか確認をする。	おおむね満足（観察） 基本的なボールを持たない動きによって、易しいゲームをすることができる。 十分満足 いくつものボールを持たない動きによって、易しいゲームをすることができる。 努力を要する児童への手立て 動き方を再度説明したり、手を引いて実際に動かしたりする。 おおむね満足（観察・カード） フラッグフットボールに進んで取り組もうとしている。 十分満足 まわりの友だちも進んで取り組めるような声かけ等をしている。 努力を要する児童への手立て これまでの取組を振り返らせ、よい姿を想起させる。
まとめ10分	５　本時の振り返り ・振り返りを発表し、全体で共有させる。 ・単元の学習の振り返りをする。 （学んだこと、できるようになったことなど） ６　整理運動、用具の片付け、あいさつ	

【例】大会の行い方

【攻撃は、３名：守備は、２名】

（児童が３０名）
１チーム５名　６チーム

☆通常コート３面

★練習➡各コート半面使用

★ゲームは、２面使用
ゲームのないチーム審判・計時・得点係

【例】作戦（ハドル）：役割分担を決める。

１：誰がボールを持っているかわからない作戦
２：１回わたす作戦（スタートゾーン内で）
３：２回わたす作戦（スタートゾーン内で）
４：フェイント作戦
（ボールをわたすふりをして、ちがう味方にパス）
５：おとり作戦
６：ボールをかくす作戦
７：壁をつくる作戦
８：ランプレー作戦
９：パスプレー作戦
☆攻撃の前に３０秒の作戦タイムをとる。

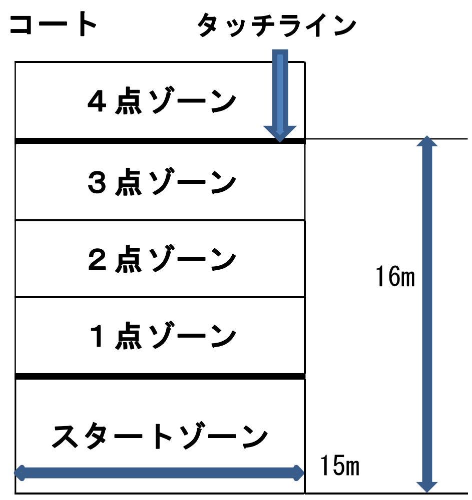
【例】第８時の学習カード（フォーム）

日にち	月　　日	チーム名	

〇ゲームの結果

第１試合	相手チーム名				
相手チームのよかったところ					
結　果	勝ち　・　引き分け　・　負け				
点　数	自分の チーム （　　）VS（　　） 相手 チーム	攻　撃	選んだ作戦番号	得　点	得点した人
		１回目			
		２回目			
		３回目			
		４回目			

〇チームのふりかえり
【できたこと】
【うまくできなかったこと】
〇ルールやゲームの進め方でこまったことや工夫したいこと



【例】ボールを持たないときの動き

◇空いている場所に素早く動くことができる。
◇守りがいなくなった場所を探して動くことができる。
◇フェイントを使いながら、相手の守りをふりきることができる。
◇ボールを持っているふりをすることができる。
◆チームの作戦に応じた動きをすることができる。