

# 「タグトリ王」 (8時間扱い)



授業者 福山 央

## 1 教材の特徴

### 運動領域の内容

ボール運動系の領域として、低・中学年を「ゲーム」、高学年を「ボール運動」で構成されています。また、低学年の「ゲーム」は「ボールゲーム」及び「鬼遊び」で内容を構成されています。これらの運動(遊び)は、主として集団対集団で、得点を取るために友達と協力して攻めたり、得点されないように友達と協力して守ったりしながら、競い合う楽しさや喜びに触れることができる運動(遊び)です。

### 鬼遊びについて

柴田義松 (2008)

体育の本質がわかる授業低

学年の体育 日本標準

村山秀夫 (2014) 運動が

みるみる得意になる体育の

教科書 実業之日本社

遊びの多様化・複雑化から、伝承遊びが子供たちの遊びの世界から少なくなってきましたが、現在でも多くの子供たちが鬼ごっこを行っています。鬼ごっこは子供たちにとっては身近な遊びの一つですが、運動学習に発展したり深まったりする要素は数多くあります。特別な技能を必要としない上に、ルールがシンプルであるため、どの子にとっても取り組みやすいのが鬼遊びです。捕まるか捕まらないかというスリルを味わい、ルールを工夫することでおもしろさも広がります。おに遊びを通して、巧みな身のこなしや、公正に行動する態度、仲間との協力の仕方などを学ぶことが、高学年のボール運動に活かされます。

### 本単元

#### (タグトリ王)

### の目的と特性

白旗和也 (2016)

小学校体育これだけ

は知っておきたい

「低学年指導」の基

本 東洋館出版社

低学年では幼児期で自分中心だった活動から、他人を意識した活動にスムーズに移っていくために、まずは少人数での関わりを重視し、少しずつ関わる人数を増やしていくことが大切とされています。そこで本単元では、簡単な規則による鬼遊びによって、「タグを取るために相手を追いかけたり、タグを取られないように逃げたり、身をかかわしたりする動きの中で、様々な動きを身に付ける」「簡単な作戦を考え、2、3人の仲間と連携しながら取り組む」ことを目的とします。仲間と協力しながらタグを取るため、取られないためにはどうしたらいいのかを考えながら活動します。足が速く素早い相手に対して、2・3人で連携したり、攻め方や守り方を見付け、その中から選択したりすることを通して、戦術学習の話し合いや工夫の基礎を養います。



### hyper-QU を活用 したチーム分け

チーム全員が話し合いに参加することで多様な考えを引き出し、中学年の「ゲーム」や高学年の「ボール運動」へつながる動きを、どの子も身に付けることができるためのチーム分けを行いました。男女のバランスや足の速さなどの運動技能や普段の生活の様子だけでなく、2021年5月実施 hyper-QU「じぶんのこうどうをふりかえるアンケート」の結果を分析し、その結果を考慮し、チーム分けを行いました。

### チームの特徴や 一人一人のタイプ に合わせた教師の 支援について

『友人に対する「配慮」のスキルの方が高い子』、『友人と積極的・能動的にかかわる「かかわり」のスキルの方が高い子』、『両方のスキルの「バランス」がとれている子』に分類し、それぞれのタイプに合わせた支援を行います。「配慮」のスキルが高い子が多く集まったチーム(白)には、活動に対して遠慮がちにならないよう、教師が一つ一つの活動を適切に価値づけし、背中を押す支援を行いたいと考えます。「かかわり」のスキルが高い子が多く集まったチーム(赤)は、意欲的に活動に取り組むことが予想される反面、仲間とぶつかってしまうことが予想されるので、教師が間に入り、どうすればよいのかを具体的に支援していきたいと考えます。バランスがとれている子が多く集まったチーム(黄)や、3つのタイプが入り混じったチーム(青、黒、紫)には、チームでの様子や、活動への取り組み、子供たちの困り感に合わせて支援を変えていきます。チームの特徴や一人一人のタイプに合わせた支援を行うことで、自らの学習を見つめ、学びに向かう姿を引き出すことができると考えています。

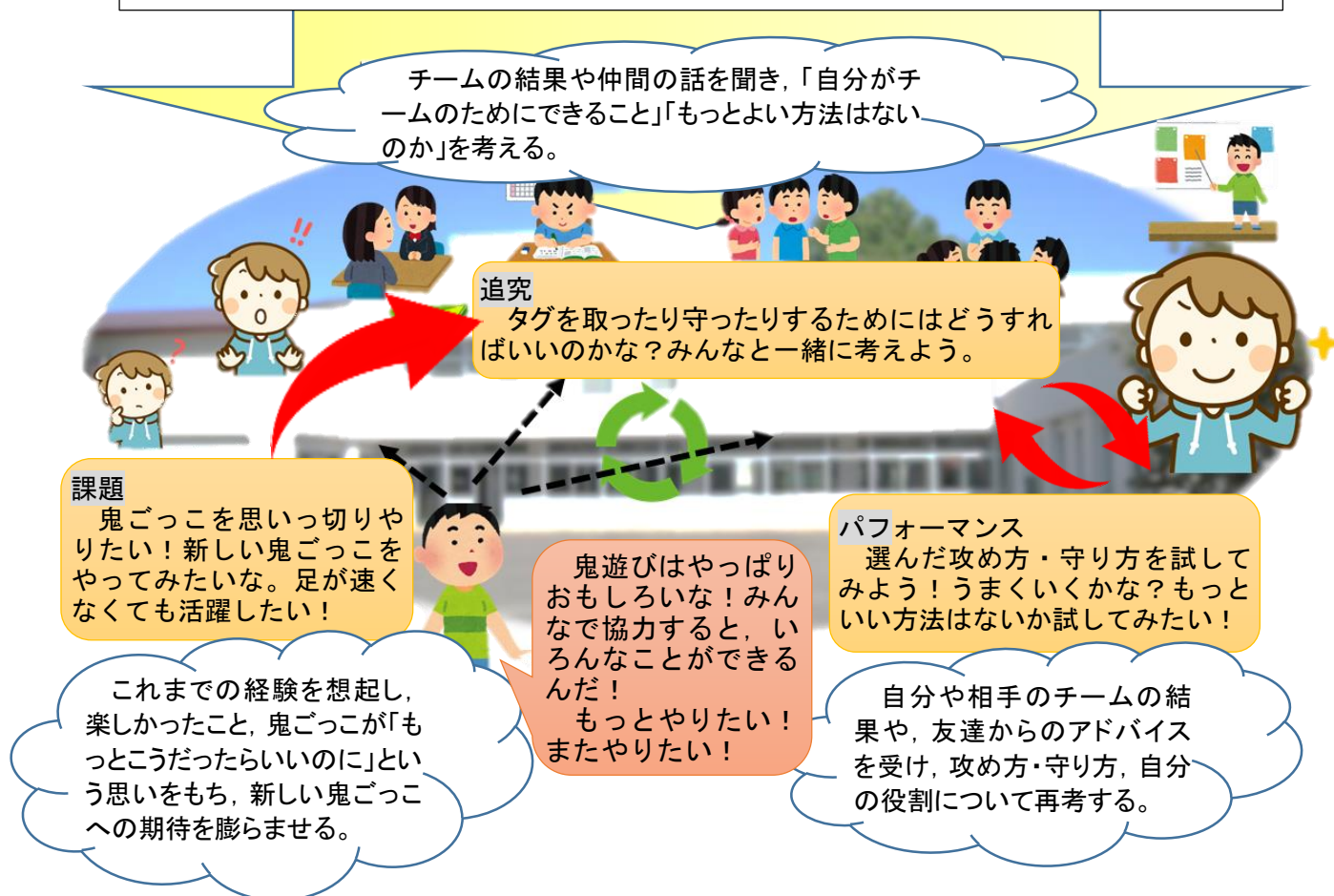
## 2 目指す子供の姿

	課題設定	課題追究	パフォーマンス
目指す子供のゴールの姿	その運動の特性に触れ、自己やチームの強みや弱みを理解する中で、課題を設定したり、調整したりすることができる。そして、共生の視点に立ち、運動やスポーツの多様な楽しみ方を味わい、自己実現に向かう課題を設定することができる。	課題の解決に向け、試行錯誤を重ねながら考察することができる。また、自己や他者（教師や仲間）との対話を通して、よりよい解決策を見出すことができる。	練習で取り組んできた成果を基に、ゲームや交流等で表現することができる。そして、互いに協力したり、自己の役割を果たしたりすることを通して、その運動の楽しさや喜びを味わうことができる。
目指す2年生の姿	<ul style="list-style-type: none"> <li>自己やチームの長所や短所について考え、教師とともに目指す姿や課題を選択する。</li> <li>振り返りを基に、次の課題を考える。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>運動や話し合いを通して、成果と課題について考え、繰り返し取り組むことで課題を追究していく。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>個人やチームで練習の成果を試合や交流で表現する。</li> <li>自分の役割を考え、練習や試合に参加したり、運営したりする。</li> <li>仲間のがんばりを認め合う。</li> </ul>

### 本単元の目的

様々な動きを身に付けながら、仲間と一緒にタグ取り鬼へ取り組むことを通して、鬼遊びの楽しさや、仲間と協力することの喜びを味わいながら運動に取り組む。

### 本單元における「一人一人の子供が他者とともに自己調整する学び」



### 3 本単元の目標（学習内容を身に付けた姿）と教師の支援

**本単元の目標** 2, 3人の仲間と連携し、自分の役割を果たしながら、タグを取ったり守ったりする活動を通して、様々な動きを身に付ける。

本単元の学習内容を身に付けた姿	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
	タグを取ろうとしたり、タグを取られないように相手から逃げたりする中で、様々な動きを身に付けている。 2, 3人の仲間と連携しながら相手のタグを取ったり、タグを取られないようにしたりすることができる。	相手のタグを取ったり、相手にタグを取られないようにしたりする方法について考えることができる。 攻め方や守り方を選び、気付いたことや友達のよい動きについて伝えることができる。	チームの友達と協力しながら運動遊びに進んで取り組み、タグを取りに行く、相手を引き付けるなど、自分の役割を果たそうと最後まで取り組もうとする。
単元の中で発揮する姿	①個人でタグを取る動きを理解し、タグを取ったり取られたりしないようにしている。	①自分に合った攻め方や守り方を考えることができる。	①最後まで活動に取り組もうとする。
	②2, 3人の仲間と連携しながら相手のタグを取ったり、取られたりしないようにしている。	②チームや仲間に合わせて、自分に合った攻め方や守り方を考え、選択することができる。	②仲間と協力し、自分の役割を果たそうと最後まで活動に取り組もうとする。

#### 教師の支援（課題解決の手続きに向けて）

##### (1) 教材と出会い、気付いたことや感じたことをもとに、ルールを決める



「取られないため」「取るため」にどうすればいいんだろう。

無意識にズルい方法を選んだり、相手のことを考えない動きをしてしまったりすることがあるので、みんなが楽しむためにはどうすればよいかに気が付く。

☆タグトリ鬼を複数回行い、子供たちの気づきをもとに、ルールを決定する。  
「どの作戦がずるくて、どの作戦がいいのか」作戦の良し悪しを判断する視点をもたせる支援を行う。

##### (2) ゲームをくり返すことでルールが定着したら、個人からチームへ意識を向ける



一人ではうまくいかないこともあるな…。わたしもタグを取りたいな。

チームで取り組めば、できることが増えたり、タグが取れたりする可能性が高くなることに気が付く。

☆一緒に練習に取り組み、よい動きや作戦を見取り、価値づける。  
☆チームで取り組む、新たな課題の設定。

##### (3) チームで取り組み、新しい作戦を試しながら取り組む



初めて逃げられた！初めてタグを取れた！  
もっといい作戦はないかな？

仲間と一緒に取り組むと、作戦がたくさん出てくるので、自分にとって有効な作戦はどれなのかを探る。

☆作戦の広がりが見える掲示物の用意。  
☆チームで話し合うためのホワイトボードや名前札の活用。

##### (4) チームの仲間と連携しながら取り組み、自分やチームに適した作戦を探る



みんなのために自分ができることは何だろう？  
一人よりみんなでやると楽しいな！

仲間がどの作戦を選んでいるのかを知り、自分やチームにとって有効な作戦はどれなのかを探る。

☆作戦のつながりが見える掲示物の用意。  
☆チームで取り組むことの良さに触れ、自分の役割を認識させる声かけ。  
☆チームの特徴や一人一人に合わせた支援を行うことで、自らの学習を見つめ、学びをつくる姿を引き出す。

## 4 単元計画

	子供の学習活動（○）	教師の支援（課題、追究、パフ、調整）
1	<p>○ これまでの鬼遊びの経験を振り返る。</p> <p>○ 「増やし鬼」「氷鬼」「色鬼」のように、知っている鬼ごっこを行う。</p> <p>○ タグ取り鬼のやり方を知る。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px auto;">タグ取り鬼をやってみよう！</div> <p>○ みんなが楽しくタグ取り鬼をするために気を付けることを話し合う。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 20%;">タグを短くするのはズルいよね！</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 20%;">タグを取られないように押さえつけたらダメ！</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 20%;">ズルい人がいると楽しくないよ！</div> </div>	<p><b>パ</b> これまでやったことのある鬼遊びを、楽しみながら行う。</p> <p><b>課題</b> 見通しをもって学習に取り組むために、タグ取り鬼のやり方やルールを一緒に確認し、課題を共有する。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;">   </div>
<p><b>【自己調整する姿】 「タグ取り鬼」のコツについて考え、ゲームを通して明らかにしようとする。</b></p>		
2	<p>○ 練習に取り組み、タグをうまく取るためのコツや、相手に取られないためのコツを交流する。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 20%;">後ろや横から取るといいね！</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 20%;">狙う相手を決めればいいよ！一人でいる人を狙おう！</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 20%;">タグを取られそうになったら、避ける！</div> </div> <p>○ タグ取り鬼のやり方やルールを再確認し、やってみる。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px auto; font-weight: bold;">2 A タグトリ王はだれだ！</div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 20%;">後ろから取ろうとしたけど難しかった。</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 20%;">足が速い子に狙われると逃げられないよ！</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 20%;">一回取られたら終わりだからつまんない！</div> </div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 10px; width: fit-content; margin: 10px auto; text-align: center;"> <p>今度はチームでやってみたい！</p> </div>	<div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;">   </div> <p><b>パ</b> ルールを理解し、「タグ取り鬼」のゲームに取り組む。</p> <p><b>追究</b> タグを取ったり、取られないようにしたりするために、どうすればよいかを探るよう促す。</p> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;">  </div>
3	<p>○ 自分に合った作戦を選択し、タグ取り鬼をやってみる。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 30%;">逃げることはできたけど、なかなかタグが取れないな。</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 30%;">やっぱりチームでやった方が楽しそう！</div> </div> <div style="background-color: #cccccc; padding: 5px; text-align: center; margin-top: 10px;"> <p><b>【自己調整する姿】 チームのために自分ができることは何かを考え、友達と協力しながらゲームを通して「タグ取り鬼」のコツを探っていく。</b></p> </div> <p>○ チームで取り組むタグ取り鬼のやり方やルールを確認し、チーム全員で「タグ取り鬼」をやってみる。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 25%;">みんなでやるのが楽しみだな！</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 25%;">作戦を考えてみようよ！</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 25%;">自分もタグを取れるかな。</div> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px auto; font-weight: bold;">みんなで一緒にタグトリ王</div>	<p><b>調整</b> 前時の「タグ取り鬼」の経験や、友達の発表を聞き、コツを意識しながらゲームに取り組む。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;">   </div> <p><b>課題</b> 学習計画やルールを伝え、見通しをもって学習に取り組むことで、どの子も意欲的に活動できるような、課題を設定する。</p>
4	<p>○ 試しのゲームを行う。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 25%;">タグを○本取れたよ！</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 25%;">作戦はうまくできたかな？</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 25%;">他のチームの作戦を知りたい！</div> </div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 10px; width: fit-content; margin: 10px auto; text-align: center;"> <p>もっとタグを取るためにはどうしたらいいんだろう。</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px auto; text-align: center;"> <p>より多くのタグを取るための作戦を考えよう！</p> </div>	<div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;">   </div> <p><b>調整</b> 自分たちのチームと相手のチームのタグの数を比較することを通して、自分が選んだ作戦のよかったところと悪かったところを考える。</p>

4 ○ 修行①「チームで作戦を見つけ出すぞ！」

作戦を考えることができたよ！早く試してみたい！

全員でやると作戦を試す前にやられちゃうな…。できているかもわからないよ…。

チームによって、人数が違うから人数をそろえたいよ！

**3人そろってタグトリ王**

5 ○ 修行②「作戦を身に付けるぞ！」

みんなで考え、出された作戦の中から、自分に合った作戦を選択し、練習に取り組む。

6 ○ 修行③「本番に向けた最後の修行だ！」

追究 より多くのタグを取るためにはどうすればよいかを考えるよう促す。

バ7 チームで話し合ったことや自分が選んだ作戦を実行するためのゲームに取り組む。

6  
本  
時

〔自己調整する姿〕 仲間や相手がどの作戦を選んでいるのかを知り、自分やチームにとって有効だと思う作戦を選択し、ゲームに取り組む。

一人一人に役割をもたせ、これまでの結果と比較することで、作戦の有効性を探りながらチームでタグ取り鬼を行う。

今日はどの作戦を試そうかな？

作戦と作戦によっては、うまくいかない組み合わせもあるな…。

自分はこの作戦がいいと思うんだけど、チームのみんなや周りの人はどの作戦を選んでいるんだろう。

やっぱり自分の作戦を変えてみようかな…？

○ 練習や話し合いをもとに、自分やチームに合うと思った作戦を選択し、ゲームに取り組む。

やっぱり自分に合っている作戦はこれだ！

少しずつ作戦がうまくいくようになってきたぞ！本番に向けてがんばろう！

作戦を変えると結果も変わる！次は前哨戦だ！

追究 タグを取ったり守ったりすることができるように、考え出された作戦の中から選択するように促す。

調整 選んだ作戦を実行できたのか、有効だったのかを確かめるために、ゲームを振り返りながら、チームや個人の動きについて話し合うよう促す。

7 ○ タグ取り鬼（前哨戦）を行う。

**3人そろってタグトリ王（ぜんしょうせん）**  
さいきょうは何色だ！

○ 前哨戦を振り返る。

今日はタグを○本取れたね！

この作戦とこの作戦を合わせるといいよ！

バ7 チームや個人で学習したことを発揮するために、本番のゲームに取り組む。

調整 選んだ作戦を実行できたのか、有効だったのかを確かめるために、ゲームを振り返りながら、チームや個人の動きについて話し合うよう促す。

8 ○ タグ取り鬼（本番）を行う。

**3人そろってタグトリ王** さいきょうは何色だ！

○ 単元を振り返る。

みんなで協力しながらやると、楽しいね！

今度はチームを変えてみたい！違うクラスの人ともやってみてみたい！

作戦を考えたら、自分もタグを取れたよ！

バ7 チームや個人で学習したことを発揮するために、本番のゲームに取り組む。

調整 単元を通して、身に付いたことや、出来るようになったことを振り返るために、チームや個人の動きについて話し合うよう促す。

## 5 本時案 (6/8)

本時の目標

2, 3人の仲間で連携しながら相手のタグを取ったり, タグを取られないようにしたりすることができる。

学習活動 (○) と子供の姿

教師の支援 (☆, 課題, 追究, 評価) と評価 (◇)

○ 自分が実行したい作戦を選ぶ。

僕は後ろから狙ってみようかな？

挟み撃ちをすると取れたから今日もやろう！

○ 準備運動を兼ねてチームで練習に取り組む。

○ 整列 (チームごとに並ぶ)

○ 練習をふり返ったり, 作戦を変更したり, なぜその作戦を選んだかを発表する。

課題 「本番に向けた最後の修行」

☆ 誰がどの作戦を選んだのかを明確にするために, 作戦ボードを用意する。

☆ チーム内でうまい子を狙ったり, 協力したりして, 作戦を試しながら練習を行うよう声をかける。

調整 作戦の有効性を理解するために, 具体的な場面をもとに話し合う。

課題 全員の子供が共通した認識に立てるよう, 黒板を活用してこれまでの結果を提示する。

○ これまでの練習や全体での話し合いを受けて, ゲームへ向けチームで話し合い作戦を決める。

周りの友達は何を選んだのだろう？ やっぱり自分の作戦を変えようかな。逃げるだけじゃタグは取れないね。



どうすれば○チームに勝てるかな？ みんなが「おとり」になってもダメだね。自分に合った作戦は何だろう・・・。

追究 主体的に課題追究できるよう, チームでの話し合いを促す。

○ 前半のゲームを行う。(2分)

自分がどの作戦を実行するのかチームの友達に伝えてから取り組む。

☆ 話し合ったことや個人の作戦を生かしてゲームに取り組むよう促す。

○ 前半が終了したら, 自分が選択した作戦が機能したかどうか確認するために, 話し合いの時間を設け, 気づいたことをチームで話し合う。

☆ 話し合いの視点を焦点化し, チームとしての動きについて考えることができるようにする。

- ・ チームで取れたタグの数
- ・ 自分の動きはどうだったのか
- ・ 選択した作戦はうまくいったか

○○君がおとりになってるうちに, 後ろから狙ったらタグが取れたよ！

なかなかうまくいかないね。他の作戦にしようかな？

○ チームでの話し合いを受け, それぞれの作戦を決めてから後半のゲームを行う。(2分)

評価 チームで話し合ったことや作戦を実行するためのゲームに取り組む。

◇ 2, 3人の仲間で連携しながら相手のタグを取ったり, タグを取られないようにしたりすることができる。【知識・技能】

☆ うまく動くことができていないチームや個人に声をかけ, どう動けばよいのか気付かせる。

○○作戦を選んだらうまくいったよ！

もっとタグを取れるにはどうすればいいのかな？

今度は違う作戦も試してみたいな。

○チームはどの作戦を選んでるんだろう。

調整 自分が選択した作戦の有効性を確かめたり, 相手チームの考えを聞いたりするため, 全体で交流を行う。

○ 次時の課題を決める。

修行の成果を生かして, 最強のタグトリ王は何色なのか決めよう！まずは前哨戦だ！

☆ ケガがないか確認し, チームで協力して道具の後片付けをするよう声をかける。

