

## 第2学年〇組 体育科学習指導案

令和〇年〇〇月〇日(〇)第〇校時 運動場  
在籍児童数 男子〇〇名 女子〇〇名 計〇〇名  
三郷市立幸房小学校 教 諭 〇〇 〇〇

### 1 単元名 ドッカンキックで得点ゲットだぜ！(ゲーム・ボールゲーム)

### 2 運動の特性

#### (1) 一般的特性

- ベースボール系は、思い切りボールを打ったり蹴ったりして、点をとったりアウトをとったりする楽しさや喜びを味わえる運動である。
- ベースボール型につながるボール蹴りゲームは、飛んできたボールをキャッチし、友達と協力してアウトをとれたときに達成感を味わえる運動である。
- ベースボール型につながるボール蹴りゲームは、走る、蹴る、捕る等、様々な動きを身に付けることができる運動である。

#### (2) 児童から見た特性

ボールゲームの楽しさや喜びを感じる要因	ボールゲームを遠ざける要因
<ul style="list-style-type: none"><li>・自分の思うようにボールを扱えたとき</li><li>・得点をとることができたとき</li><li>・チームで考えたことがゲームでいかせたとき</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>・自分のプレーで足を引っ張ってしまったと感じたとき</li><li>・ボール操作が思うようにならないとき</li><li>・ボールに恐怖心があるとき</li></ul>

### 3 児童の実態

#### (1) 知識及び技能

(中略)

キックについては、ほとんどの児童がつま先(トゥーキック)でボールをとらえていた。中には甲の部分(インステップキック)でボールを蹴る児童もいたが、その多くは地面につま先が当たってからボールをとらえることがほとんどであった。また、インサイドキックでボールの真ん中をとらえている児童が1名いたが、サッカーは未経験であった。

技能調査では、「止まったボールを蹴る」、「転がってきたボールを蹴る」、「弾んでいるボールを蹴る」の3種類を行ったが、児童によって上手にとらえることができた蹴り方は異なっていた。キャッチについては、転がってきたボールに対して、転がってくるボールのコースに入ることができる児童は半分程度であり、キャッチする時に上からボールを押さえつける形でボールを止める児童が目立った。浮き球をキャッチすることに関しては、シュートゲームを行っていたこともあり、恐怖心なくボールをキャッチしようとする姿が多く見られた。

#### (2) 思考力、判断力、表現力等

本学級の児童は、1学期のハードルリレーの学習において、障害物をチームで選択して競走する学習を行った。その中では、他のチームの並べ方を見て、速く走れそうな並びを見付けて試したり、楽しんだりする様子が見られた。

また、鉄棒を使った運動遊びの学習では、友達のよい動きを見付けて声をかけ合うほか、自然にハイタッチが生まれる場面もあった。マットを使った運動遊びでは、教師が示した基本の動きをもとに新しい動きを発見し、自分の技能に応じて連続の動きを入れて楽しむことができた。素直な児童が多く、教師が示したことを一生懸命行うが、ただ友達や教師の真似をしたり、自己の能力に合っていない運動遊びをしてしまったりする児童も見られる。

(3) 学びに向かう力、人間性等

(中略)

本学級の児童は体育に対して肯定的な考えをもっていることが明らかとなった。

理由の多くは「体を動かすことが好き」といった低学年ならではの特徴が顕著であった。「どちらかというところ好き」という児童は体を動かすことについて苦手意識をもっていたり、「走ることが遅いから」といった自己の能力について否定的な考えをもっていたりする児童がいることがわかった。

また、キックベースボールという普段触れることのない教材ということで、中にはルールを理解し、プレーが上手にできるかと不安を抱えている児童もいることがわかった。少数ではあるが、このような児童の気持ちを踏まえ、「わかりやすく」、「誰でもできる」といったゲーム条件を大切にしたい。

9月に行ったシュートゲームでは、得点が決まるとみんなで喜んだり、元気よく声を出して運動したりする姿が見られた。勝敗がつくゲームになると結果に固執し、一部の児童の間で揉めることもあったが、全体的には楽しみながらも真剣に学習に取り組んでいる。

#### 4 教師の指導観

(1) 知識及び技能

時	1	2	3	4	5	6	7	8
	あいさつ・じゅんびうんどう・ころころキャッチ・ドッカンキック							
20	ドッカンキックボール ゲーム① ぜんはん		ドッカンキックボール ゲーム② ぜんはん		 メジャーリーグころぼう キックボールゲーム大会			
	コツ見つけタイム!		みんなで考えタイム!					
40	ドッカンキックボール ゲーム① こうはん		ドッカンキックボール ゲーム② こうはん					
45	かたづけ・ふりかえり・せいりうんどう・あいさつ							

本単元に必要な、ボールを蹴る、ボールを捕る、アウトをとるという技能は、得点や勝敗がつき、児童が夢中になれる実際のゲームの中で育みたいと考えた。

そのため、メインゲームを1時間に2回組み込んだ学習過程にしている。このことによって、相手がいる中でボールを蹴ったり、飛んできたボールをキャッチしたりなど、試合で生かせる技能習得の経験をより多く積ませしていきたい。

その中で、児童のプレーについてタイムリーなフィードバックをしたり、よい動きを全体に広めたりしていく。ただ、「ボールを蹴る」という経験は1試合に多くても2回程度だと考えられるため、メインゲームにつながる運動遊びとして、「ドッカンキックタイム」を設けて、思い切り蹴る機会を保障していきたい。

「蹴る」技能については、実態としてほとんどの児童がトゥーキックである。この先の系統性を踏まえ、「つま先こんにちはキック」を合言葉に、インステップキックの習得を徐々に促していきたい。また、助走のリズムをつかむために、「ななめからー（ボールへ助走を行う角度）、ドッ（1歩目）、カン（軸足）、キック（インパクト）！」を合言葉に上手な児童の動きを広めていき、楽しみながら、自然と技能が身に付くようにしていきたい。

(2) 思考力、判断力、表現力等

本学級の「ボールを蹴る」という経験をしている児童の少なさや、運動の得手、不得手を考慮し、ボールの蹴り方については、自己の能力に合わせ、①マーカーの上にボールを乗せる②味方に転がしてもらう③味方に弾ませてもらう、の3パターンを選択できるようにし、誰もがボールの真ん中を思い切り蹴るという機会を保障する。

また、中学年のベースボール型へ繋がりをもたせるため、「アウトのとり方」については、チームで考えさせていく。単元前半のメインゲーム①でのアウトの取り方は、ボールを捕った児童の後ろに並ぶことでアウトとする。この行い方により、素早くボールを持っている人へ移動することを身に付けさせた上で、単元後半のメインゲーム②では、ボールを捕ったら近くのアウトゾーンに集まることでアウトをとるルールへ移行する。なお、アウトゾーンとしてフラフープ2個を用意する。このアウトゾーンをフィールドの

どこに置くかを全体で考えたり、チームで置き方のパターンを選んだりすることができるようにしていく。

(3) 学びに向かう力、人間性等

児童がより主体的に学習が進められるように、「個人」で自己決定ができるような場面を大切にしていく。

また、アウトをとる際、チームで協力する必要感が生まれやすいように、ゲームのルールを設定する。

そして、最も育てたい態度は、「勝利」を目指すという共通目標をチームで共有し、思い切り運動に取り組むことである。その際、理想的なチーム像を教師と児童が共有し、動きや態度が素晴らしいチームには good team point を与え、勝敗を受け入れたり、相手チームとの挨拶を大切にできたりするように指導していく。

また、安全面や準備、後片付けの役割も明確にすることで、児童一人一人が気持ちよく運動できるように指導していく。

## 5 研修との関わり

(1) 研修主題

運動の特性や魅力に応じた楽しさや喜びを味わうとともに、  
資質・能力をバランスよく身に付ける授業の工夫  
～一人一人が夢中になれるドッカンキックベースボールの実践～

(2) 仮説設定と手立て

<仮説>

一人一人が夢中になれるような学習過程と教材・教具を工夫すれば、児童は主体的に運動に取り組み、運動の特性や魅力に応じた楽しさや喜びを味わうとともに、資質・能力をバランスよく身に付けることができるであろう。

<仮説設定の理由>

本学級の児童は、全ての児童が体育の授業に対して肯定的にとらえているが、もっと体を動かしたい、楽しく運動したいと考えている児童が多くいる。また、今までは、児童はそれぞれに思い思いの運動を多く経験してきているが、ゲームを通してチーム（集団）として協力し、考える経験はまだ少ない。

そして、普段あまり触れることのないボールをキックして得点をとるベースボール型につながるゲームにおいても、知識や技能は十分に身に付いていない。そこで、一人一人が夢中になれるドッカンキックベースボールの実践を通して、運動のもつ特性や魅力に応じた楽しさや喜びを味わうとともに、育成すべき3つの資質・能力をバランスよく身に付けられることを目的として、本実践を検証していく。

<手立て>

**【手立て①】一人一人が思いきり「動き、楽しめる」学習過程の工夫**

**・メインゲームを中心にして思いきり動き、楽しめる1単位時間**

多くの児童が体を動かしたいと考えていること、そして、ゲームに対しての意欲の高さ、技能の実態等を踏まえ、1時間の授業の中で2回のメインゲームを行うことにした。

1回目のゲームで、ねらいに迫るよい動きを教師が見つめ、そのよい動きを広めていく。そして、対話や動画等の手段を講じて、練り上げを行っていく。その上で2回目のゲームを行い、課題に対する指導と評価をタイムリーに行っていく。

メインゲームのアウトをとる際のルールを単元前半と後半で変える。単元前半のメインゲームⅠでは、ボールをキャッチした児童に、他の守りの児童が集まることでアウトとする。単元後半のメインゲームⅡでは、フラフープで作るアウトゾーンを2箇所設置し、ボールをキャッチしたら近い方のアウトゾーンに、守りの児童が集まることでアウトとする。

単元前半は、ボールを持っている人へすぐ集まるという動きを身に付け、単元後半はチームで話し合い、どこにアウトゾーンを設置するかを選びながら、楽しく遊べるようにしていく。

また、本単元の運動遊びの楽しさの一つとして、攻めの時にボールを蹴る児童に他の児童が注目する点あげられる。「する」時と「見る」時が明確に分かれているところを大いに活用し、友達同士で応援し合うことでゲームを盛り上げ、勝敗も意識して思い切り楽しめる展開にしていきたい。

### ・メインゲームを成功に導き、学びを深めるコツ見つけタイムと考えタイム

ゲームの合間に行う「コツ見つけタイム」と「みんなで考えタイム」は、めあてによって発問と内容を変える。以下、整理したものである。

時間	コツ見つけタイムやみんなで考えタイムを行う目的	・主な発問 ⇒引き出したい反応	学習形態
第2時 (知・技)	遠くにボールを蹴るコツを共有	・ボールを蹴るとき、どこを見ていましたか。 ⇒ボール ・足のどの部分で蹴ったら、遠くに飛びましたか。 ⇒足の甲	一斉
第3時 (知・技)	上手にボールを捕るコツを共有	・ボールが来る前、どんなことを考えていましたか。 ⇒すぐ動くぞ。 ・ボールが来たら、どうやって動いたのですか。 ⇒ボールが来る方向に走る。	一斉
第4時 (思・判・表)	ボールの蹴り方の選択理由の共有	・ボールを蹴るときに置く、転がす、バウンドのいずれかを選択した理由はなんですか。 ⇒少し苦手だから置いて蹴ろう。 より遠くに飛ばしたいから転がしてもらった。	一斉 グループ
第5時 (思・判・表)	アウトゾーンの設置場所の共有	・どうして、その置き方にしようと思ったのですか。 ⇒遠くに蹴られても近くでもすぐにアウトにできるから。	一斉 グループ
第6時 (思・判・表)	得点コーンの設置場所の工夫の共有	・どうして、その場所に2点目の得点コーンを置いたのですか。 ⇒2点を確実に取りたいから。 4点目をねらいたいから。	一斉 グループ
第7時 (思・判・表)	アウトゾーンの設置場所の共有	・その場所に設置して上手くいきましたか。 ⇒上手くいった。いかなかった。 ・では、次のゲームでどうしようか。 ⇒違う置き方を試す。もう一度同じでやってみる。	一斉 グループ

単元前半は、ゲームで必要となる「蹴る」、「捕る」といった個人の技能について学習していく。その際、遊びの観点から、自己決定をする場面も意図的に設定している。具体的には、ボールを蹴る時

の選択肢を3つ（置く、転がす、弾ませる）提案し、自分の蹴りやすい方法で行えるようにする。

単元後半にかけては、より多く点数をとりたい、素早くアウトにしたいという児童の必要感に応じて学習を進められるよう、キックの選択（自分が蹴りやすい方法を選ぶ）、得点の工夫（2点目の得点コーンの設置場所をずらして何点をねらうか）、アウトゾーンを置く場所の選択（アウトをとりやすくする）を中心に思考・判断・表現を促していく。

中学年への接続を踏まえた発展的な内容として、第7時ではアウトゾーンの置き方について、チームで話し合い、決めてよいことにする。

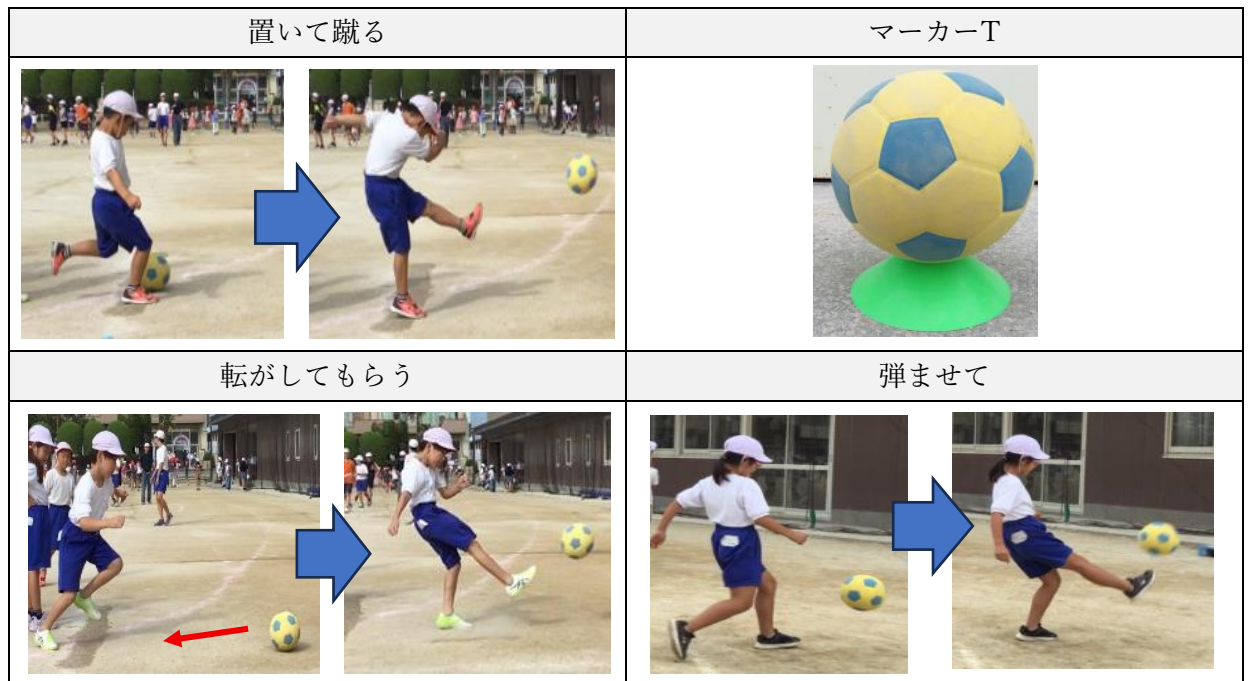
## 【手立て②】「考え」たことを表現しやすい教材・教具

### ・選べるドッカンキック

単元前半では、キックやキャッチの仕方を学習（指導の個別化）する。そして、単元後半に向けて、児童一人一人が自分に合った蹴り方を考え、試し（学習の個性化）、楽しく学習できるように、ボールの蹴り方を選べるようにしていく。

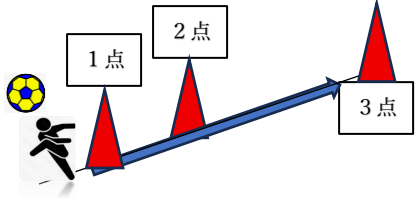
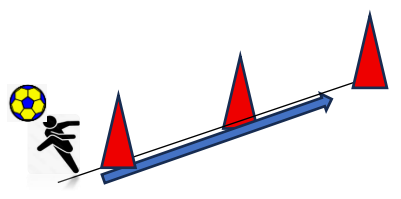
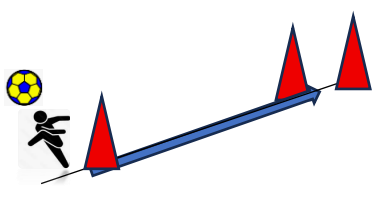
当初の学習段階としては、置いて蹴る⇒転がして蹴る⇒弾ませて蹴るという難易度順になると考えていたが、技能調査において、一人一人が得意とする蹴り方が異なる様子が見られたため、より遠くへ蹴るという目的を共有のうえ、考え、試す活動を繰り返すことによって、思考・判断・表現を促せると考えた。

また、技能調査では、ゴロのキックをする児童が多かった。軸足をボールの横に置いた時、上体を傾けずに地面に対して垂直に立ったために、キックする足がボールにインパクトする前に地面をえぐってしまう児童も見られた。そこで、ボールをディスクマーカーに乗せて蹴る（マーカーT）という方法も提案する。（下の写真）



・動かせる得点コーン

思い切りボールをキックして得点を得ることが、今回のゲームの魅力の一つであるが、苦手な児童の得点が伸び悩むことも考えられる。そこで、3つあるコーンのうち、真ん中のコーンを動かして、1点目の得点コーン側に動かして2点を確実に得るか、3点目の得点コーン側に動かして4点をねらいにいくかという選択をさせるなど、自分にあった場所に得点コーンを動かしてよりゲームを楽しめるようにしていく。(下図)

1点目の得点コーン寄りに設置	単元始めのコーンの位置	3点目の得点コーン寄りに設置
		
<p>◎キックが飛ばなくても、2点をとれる確率が高くなる。 ▲3点取った後の折り返し後は、4点目が遠くなる。</p>	<p>◎コーンの間隔が均等なため、2点目も4点目も同じ距離になる。 ▲ボールが飛ばないと1点でアウトになることが考えられる。</p>	<p>◎3点目を取り、折り返しの4点目を取りやすくなる。 ▲2点目が遠いため、1点でアウトになる確率が高くなる。</p>

## 6 単元的目標

- (1) ボール蹴りの行い方を知るとともに、簡単なボール操作とボールを持ってい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。 【知識及び技能】
- (2) ボール蹴りの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。 【思考力、判断力、表現力等】
- (3) ボール蹴りに進んで取り組み、約束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。 【学びに向かう力、人間性等】

## 7 単元の評価規準

	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
単元の評価規準	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ボールを思い切り蹴って、得点することができる。 ③ボールを捕ったり止めたりすることができる。	①楽しくゲームをするためにゲームの規則を工夫している。 ②ゲームの規則の中から、楽しく得点したり、ゲームをした方法を選んでいる。 ③ボールを蹴るときに行った工夫を動作や言葉で友達に伝えたり、カードに書いたりしている。	①ボール蹴りゲームに進んで取り組もうとしている。 ②勝敗を受け入れ、誰とでも仲よくボール蹴りゲームをしようとしている。 ③規則や順番を守り、準備や後片付けを安全にしている。

## 8 単元の計画

### (1) 領域（ゲーム・ボール運動）の取り上げ方

運動／学年	1年	2年	3年	4年	5年	6年
ゴール型	ボール蹴り 9時間 鬼遊び 6時間	鬼遊び 6時間	タグラグビー 8時間	セストボール 8時間 サッカー 8時間	サッカー 8時間	バスケットボール 8時間
ネット型	的あて 7時間	シュートゲーム 7時間	ブルボール 9時間		ソフトバレーボール 7時間	
ベースボール型		ボール蹴り 9時間		ティーボール 8時間		ティーボール 7時間

### (2) 領域の内容（ベースボール型）と目指す動き

学年	内容	目指す動き
2年	キックベース	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ボールを蹴ったり、捕ったりすること。</li> <li>・ボールを操作できる位置に動くこと。</li> </ul>
4年	ティーボール	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ボールをフェアグラウンド内に打つこと。</li> <li>・向かってくるボールの正面に移動すること。</li> <li>・アウトを取るために味方と協力して素早く移動すること。</li> </ul>
6年	ティーボール	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ボールをフェアグラウンド内に打つこと。</li> <li>・打球方向に移動し、捕球し、相手に投げること。</li> <li>・守備の隊形をとって得点を与えないように動くこと。</li> </ul>

(3) 指導と評価の計画 (8時間扱い) 本時は○印 6 / 8時

時	1	2	3	4	5	⑥	7	8
ねらい	学習の進め方を知り、単元の見通しをもとう	ボールを思いきり蹴るコツを見付けよう	ボールをとるコツを見付けよう	もっと思いきり蹴るためにドッカキックを選ぼう	アウトゾーンの置き方を選ぼう	楽しく試合をするために得点コーンの置き方を工夫しよう	大会に向けてパワーアップしよう	きまりを守って大会を全力で楽しもう
指導内容	・学習の進め方 ・メインゲームⅠの行い方 ・用具の使い方 ・単元の計画	・ドッカキックタイムの行い方 ・ボールを強く蹴るコツ ・円陣コールの行い方	・ボールを捕ったり止めたりするコツ	・ボールを蹴る時の3つの行い方の工夫(置く、転がす、弾ませる) ・考えタイムの行い方	・アウトゾーンの選び方 ・考えタイムの行い方	・得点コーンの置き方の工夫の仕方 ・考えタイムの行い方	・アウトゾーンの置き方の修正の仕方	・大会の進め方
学習過程	1 集合、整列、健康観察、挨拶をする。 2 準備運動を行う。							
	<p>&lt;オリエンテーション&gt;</p> <p>3 単元の学習と本時のねらいを確認する。</p> <p>4 試しのゲームをする。</p> <p>5 単元の学習計画を児童と話し合う。</p> <p>6 本時のまとめをする。</p> <p>7 整理運動をする。</p> <p>8 次時の予告と挨拶をする。</p>	<p>3 ドッカキックタイムを行う。</p> <p>4 本時のねらいを確認する。</p> <p>5 ドッカキックゲームⅠを行う。</p> <p><b>攻めのルール</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●蹴ってアウトになるまでにコーンに触った回数が得点</li> <li>●三角形の外にボールが出たらファール⇒蹴り直しをする。</li> <li>●全員が蹴ったら攻守交代</li> <li>●3つ目のコーンまで行ったら折り返して4、5点…と走り続ける。</li> </ul>	<p>4 本時のねらいを確認する。</p> <p>5 ドッカキックゲームⅡを行う。</p> <p>※攻め側のルールはドッカキックゲームⅠと同じ</p> <p>6 考えタイムを行う。</p> <p><b>守りのルール</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●ボールが蹴られたら待機ゾーンからボールへ走る</li> <li>●ボールをキャッチした人の後ろに並び、みんなで「アウト!」と言ったらアウト</li> <li>●ボールをとった人はその場から動けない</li> <li>●フライを捕ってもアウトの方法は同じ</li> </ul>	<p>3 本時のねらいを確認する。</p> <p>4 考えタイムを行う。(アウトゾーンを置く場所について)</p> <p>5 ドッカキックゲームⅡを行う。</p> <p>6 考えタイムを行う。(アウトゾーンの置き方の修正)</p>	<p>3 ドッカキックタイムを行う。</p> <p>4 本時のねらいを確認する。</p> <p>5 幸房杯を行う。(トナメント戦、敗者の部あり)</p> <p>6 本時の振り返りを行う。</p> <p>7 単元の振り返りを行う。</p> <p>8 整理運動を行う</p> <p>9 挨拶をする</p>			
	<p>9 本時のまとめと振り返りを行う。 10 整理運動を行う。 11 挨拶をする。</p>							
評価計画	知・技	①	②	③				
	思・判・表				②	②	①	③
	態				①			②③
	方法	観察	観察	観察	観察・学習カード	観察・学習カード	観察・学習カード	観察・学習カード
場面	4	5, 7	5, 7	5, 7	5, 6, 7	5, 6, 7	5, 6, 7	5

## 9 本時の学習と指導（6／8時）

### (1) ねらい

- ・楽しくゲームをするためにゲームの規則を工夫する。 〈思考力、判断力、表現力等〉

### (2) 準備

- ・ビブス ・フラフープ ・得点板 ・ボール ・ディスクマーカー ・掲示資料 ・学習カード

### (3) 展開

段階	学習内容・活動	指導上の留意点（○指導 ◆評価規準）
導入 5分	1 集合、整列、健康観察、挨拶をする。 2 準備運動を行う。 3 ドッカンキックタイムを行う。	○服装を整え、気持ちよく学習を始められるようにする。 ○前時の学習内容を振り返り、今日の学習に意欲的に取り組めるようにする。 ○元気よく動いている児童を称賛する。 ○自分に合ったボールの蹴り方で思い切り蹴れるようにする。 ○思い切り蹴れている児童を称賛する。 ○素早くボールを置いたり拾ったりしている児童を称賛する。 ○「ななめから、ドッカンキック！」を合言葉に助走から始められている児童を称賛する。
展開 30分	4 本時のねらいを確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px auto; width: fit-content;">             楽しく試合をするために得点コーンの置き方を工夫しよう           </div> 5 考えタイムを行う。 ・話し合う内容 ⇒得点ゾーンの真ん中のコーンの位置を1点側にずらすか、3点側にずらすか 6 ドッカンキックゲームIIを行う。 7 考えタイムを行う。 ・話し合う内容 ⇒得点コーンの位置の修正 ⇒話し合いの話題作り 「1試合目で何点取れましたか？」 「2点目をすぐに取りたいか、4点目をねらいにいくかどっちが自分に合っていると思いますか？」	○前時の学習内容から児童と一緒にめあてを立てていく。 ○前時に見られた得点のシーンを全体で共有し、あと少しでもう1点が取れそうな場面をイメージさせ、今回のめあてにつなげる。 ○それぞれのチームの話合いに入り、得点コーンの置き場所を決められたか確認する。 ○迷っているチームには、2点を確実に取りたいか、4点をねらいたいかを尋ねて、置き場所を決める一助になるようにする。 ○元気よく挨拶をしているチームを称賛し、ゲームを開始できるようにする。 ○得点をねらい通りに取れているチームを称賛し、後の考えタイムにつなげる。 ○置いた得点コーンの位置が得点の増加につながっている例を、全体で共有する。 ○思うように話合いが進まないチームに関わり、ゲームのシーンを振り返らせ、次のゲームではどこに置いてみるか考えさせる。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p style="text-align: center;">◆楽しくゲームをするためにゲームの規則を工夫している。 （観察、学習カード）【思考・判断・表現】</p> </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p style="text-align: center;">▲努力を要すると判断される状況（C）児童への手立て</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・行ったゲームで何点とれたか、ボールを遠くへ蹴れそうか尋ね、コーンの位置を決められるようにする。</li> <li>◎十分に満足できると判断される状況（A）児童の具体的な姿</li> <li>・友達と1試合目のゲームで何点とれたか、ボールがどれくらい飛ばせたかを友達と話合い、自分にあった得点コーンの置き方を、友達と話しながら決めている。</li> </ul> </div>

	8 ドッカンキックゲームⅡを行う。	○得点コーンを置いた位置が得点の増加につながっているチームを称賛し、どうしてその場所にしたのかを聞いて、まとめにつなげる。
	9 後片付けをする。	○挨拶を元気よく行えているチームや児童を称賛する。 ○素早く、安全に行えている児童を称賛する。
整理 10分	10 本時のまとめと振り返りを行う。	○本時のめあてに沿ってまとめを行えるようにする。得点コーンが上手く機能し、得点をとれたチームの得点コーンの置き方を改めて紹介する。
	11 整理運動を行う。	○ゲームでよかったシーンを生み出したチームにどんな話合いをして、得点コーンの位置を変えたのか全体で共有する。 ○話合いに積極的に参加している児童を称賛する。
	12 挨拶をする。	○使った筋肉をほぐしながら、活躍できた児童やチームを称賛したり、負けたチームの話をリラックスした雰囲気でも聞いたりして、ゲームの感想をみんなで共有する。 ○大会に向けて、まだまだパワーアップできることを伝え、次回の学習に意欲をもたせて学習を終われるようにする。