

第3・4学年 体育科学習指導案

日時：平成25年10月30日(水)5校時  
 場所：六郷小学校 校庭  
 仙台市立東六郷小学校 3・4年  
 指導者 教諭 遠藤 正浩  
 教諭 木村 慎吾

- 1 単元名 フラッグフットボールを基にしたやさしいゲーム（ボール運動・ゴール型）
- 2 単元の目標
- (1) 安全に留意し、友達と励まし合ったり教え合ったり、協力して学習に取り組むことができる。(態度)
  - (2) ルールを正しく理解し、自分やチームの良いところを生かし、自分たちで作戦を工夫することができる。(思考・判断)
  - (3) 作戦に沿ってラン、ブロックができるようにする。(技能)

- 3 評価規準
- (1) 内容のまとめりごとの評価規準

運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能
運動に進んで取り組み、ルールを守り助け合ったり、運動したり、場や用具の安全に気を配っている。	ルールを工夫したり、自分のチームの特徴に応じた作戦を立てたりしている。	簡易化されたゲームで、ボール操作やボールを受けるための動きを身に付けている。

- (2) 単元の評価規準

運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲームに進んで取り組んでいる。</li> <li>・ルールやマナーを守り、友達と助け合ったり練習やゲームをしている。</li> <li>・用具の準備や片付けで、分担された役割を果たしている。</li> <li>・場の危険物を取り除いたり場の整備するともに用具の安全に気を配っている。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・楽しいゲームの行い方を知り、プレイヤーの数、コート広さ、プレー上の制限、得点の仕方などルールを選んでいる。</li> <li>・チームの特徴に応じた攻め方や守り方を知り、自分のチームの特徴に応じた作戦を立てている。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・投げる、受ける、運ぶといったボール操作をしたり、ボールを保持することからボールを受けることのできる場所に動いたりしている。</li> <li>・チームの作戦に基づいた位置どりを行っている。</li> </ul>

- (3) 学習活動に即した評価規準

運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能
<ul style="list-style-type: none"> <li>① ゲームや練習を通して、進んでフラッグフットボールを楽しむ。</li> <li>② コートの準備や片付けを進んで行う。</li> <li>③ ゲームの反省点・改善点などを、チームで話し合い、練習に生かそうとする。</li> <li>④ 反則やマナー違反について、自ら手を挙げるなどして認めようとする。(セルフジャッジ)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>① 攻め方・守り方の基本を知り、簡単な作戦を立てている。</li> <li>② ゲームの合間の話合いで兄弟チームの良い点、改善するところなどを見つめることができる。</li> <li>③ ゲームの進め方を理解し、自チームの特徴を知ってそれに合った作戦を立てている。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>① フラッグを取ったり、ガードをかわしてボールを落とさずに走ったりすることができる。</li> <li>② 味方にボールを正確に手渡したり、ボールを確実に受けることができる。</li> <li>③ ボールを持っている味方を助けるためのブロックの動きができる。</li> <li>④ ゲームでチームの作戦に応じた動きをすることができる。</li> </ul>

(3) 指導観

<研究主題>

「児童のわかること・できることを大切にした体育学習の在り方」  
～指導と評価の工夫を通して～

<本単元における「わかること」「できること」のとらえ>

「わかること」のとらえ

◎運動の行い方を理解すること。

※運動の行い方とは、動き方、ルール、マナー、課題解決のための練習方法等を示す。

「できること」のとらえ

◎基本的な動きや技能を身に付けること。

※「動き」「技能」の違いについては、運動種目として成立している領域を「技能」とし、「動き」と区別することとする。

フラッグフットボールの運動の特性で考えると・・・

「わかること」

- ・言葉やイメージでよい動きのコツがわかる。
- ・ゲームのルールがわかる。
- ・**チームの特性に応じた作戦の立て方がわかる。**
- ・取ったフラッグを返す時や試合開始時などに、適切な挨拶の仕方がわかる。
- ・自分にあった課題や課題解決のための方法がわかる。

「できること」

- ・**練習やゲームの場でプレーが成功する。**
- ・チームの特性や相手に応じた作戦が立てられる。
- ・立てた作戦に従って動くことができる。
- ・ルールを守り助け合って運動ができる。
- ・運動する場や用具の安全を確かめながら運動することができる。

<前年度の研究で見えてきた成果と課題>

- ゲームにおいて、攻撃側が1人多いアウトナンバーゲームを設定して得点に結びつく場面を設定したことにより、児童が前に進む楽しさや心地よさを経験することができた。
- 評価計画を作成していく際に、どのような児童の姿を目指すのか、指導計画のどの場面で行うのかということを考え、学習活動に即した評価規準を整理したことで、教師のねらいややらせたい学習活動がより明確になった。
- 東北大学アメフト部に講師としてきていただくことで、児童はフラッグフットボールに意欲を持って取り組み、実際のハドルを見ることで作戦の有用性を理解しやすかった。  
→今年度も連携を図っていく。
- 作戦の有効性を高めるためには、作戦カードの利用の他にも工夫していく必要がある。  
→ルールを変更する、コートを広さを変えるなどの手立てを考える。
- 学習カードを精選したが、時間内に記述欄まで書かせるのは難しかった。  
→児童が授業の中で書きやすいこと、評価の項目が的確であることを確認しながら、さらに精選していく。

<研究主題にせまる手立て>

<視点1> 単元全体を見通した評価計画の工夫

○評価計画の作成

指導計画のどの場面で、どのような評価を行うのかという評価計画を明らかにすることで、児童の学習状況を適切に評価し、指導と評価の一体化を図っていく。

<視点2> 児童の到達度を的確に見取る学習カードの工夫

○学習カードの活用

児童がめあてを意識して学習に取り組み、学習後にはめあてを達成できたか振り返る手立てとする。また、学習カードは児童を見取る評価方法の一つとしても活用する。

○作戦カード・作戦ボードの活用

ハドルの際に、児童が作戦を考えやすいように、チームごとに作戦カード・作戦ボードを用意する。

<視点3> 体育学習における言語活動の工夫

○兄弟チームにおける伝え合い

兄弟チームの良さや改善点を伝え合うことで、作戦に深みが出ることをねらう。

○自己評価の工夫

学習カードの自己評価項目に「Pワード」を設定し、児童が意識的にアドバイスを考え、友達に伝えられるようにする。

4 指導に当たって

(1) 児童観

【生活の様子】

3学年は男子2名、女子3名、計5名である。4学年は男子5名、女子3名、計8名である。(中学年児童は、男子7名女子6名、合計13名)

震災から2年6ヶ月が経過し児童の運動環境も、遊具がないものの大分改善されてきており、運動に親しむ児童が増えてきている。休み時間は、サッカーをして遊んだり、一輪車乗りで遊んだりと積極的に外で遊ぶ児童が増えてきている。しかしながら、児童数の減少によりドッジボールをする時には人数が集まらないので、したい児童ができない等、ボール運動に制限が見られているのも事実である。そこで今年度は、体力づくりの一環として、週時程の中に朝のミニ体育の時間(毎週金曜日)を設けて、全校で鬼ごっこをしたりボール運動をしたりして体力づくりの向上に努めてきた。体を動かすことが好きな児童が多い一方、運動の苦手意識が強い児童や運動能力が低い児童もいるため、運動能力の差は大きい。

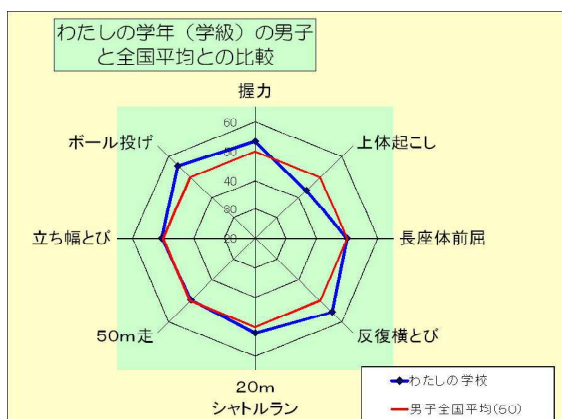
アンケートの結果から、ボール運動に対して全員が好きであると答えている。また、3年生は体育や走るものが好きであると全員が回答している一方で、4年生はどちらも半々たの回答となっている。4年生は、運動に対して悲観的な傾向と「疲れるから」と言った怠惰的な気持ちも見られているので、毎時間のドリル学習を積み重ねていくことで、運動することの楽しさと作戦からの成功体験を味わうことができるように環境を整えていきたいと考える。  
また、高学年へのフラッグフットボールにつなぐ前段階としても、児童との話し合いを大事にし、分かる喜びやできる喜びを成就させるために、児童の実態に即したルール(ひがろくルール)を作り、ゲーム展開するようにしていきたい。

【アンケートの結果より】

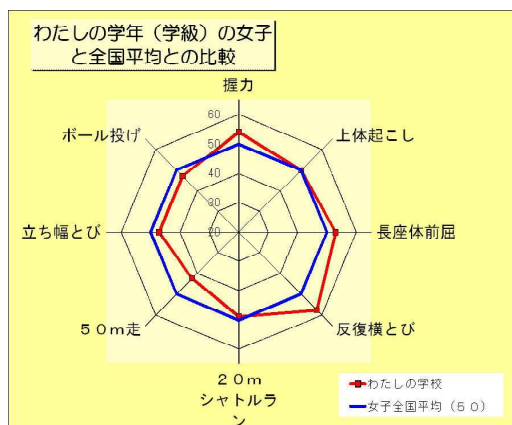
	3年生 5名	4年生 8名
体育は好きですか? 理由 (複数回答)  理由	好き 5名 ・楽しいから③ ・体を動かすのが好き② ・走ったり、マット運動が好き  ----- きらい 0名	好き 4名 ・サッカーやドッジボールが好き ・いろんな運動ができるから好き ・うれしいことがたくさんあるから ・楽しいから ----- きらい 4名 ・疲れるから② ・跳び箱やハードルでぶつかる痛いから ・失敗すると恥ずかしいから
走ることは好きですか?  理由	好き 5名 ・速くなるから③ ・自己新記録が出せるから① ・走るとすっきりする① ----- きらい 0名	好き 4名 ・足が速くなるから② ・体力がつくから ・運動が好きだから ----- きらい 4名 ・筋肉痛になる② ・短距離走がきらい ・走るのがきらい
ボール運動は好きですか?	好き 5名 ・ドッジボールが好き② ・投げるのが好き② ・逃げられるのが好き ・サッカーが好き	好き 8名 ・おもしろいから② ・サッカーが好き② ・いろんなことができるから ・得意になるために練習することが楽しい

## 【体力テストの結果】

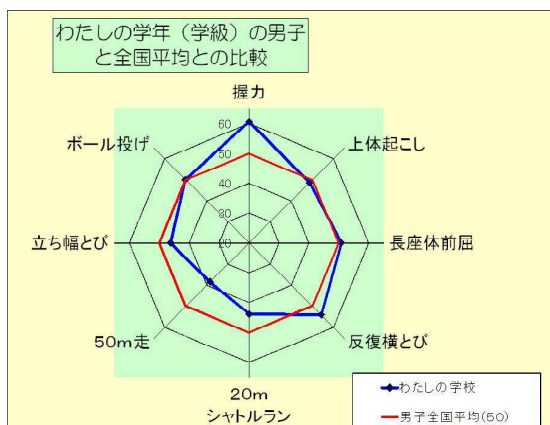
### 3年男子



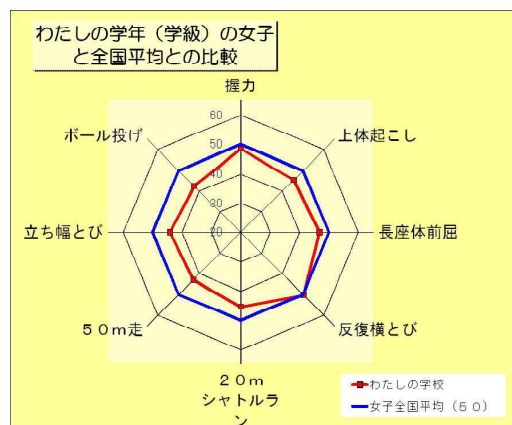
### 3年女子



### 4年男子



### 4年女子



3年生は男女共に「長座体前屈」、「握力」、「反復横跳び」で全国平均を上回っている。4年生は、男女共に「握力」、「反復横跳び」で全国平均を上回っている。ひがろく上学年の傾向として、「握力」と「反復横跳び」が全国平均を上回っている。一方、男女共に下回っているのは、「50m走」「20mシャトルラン」「ボール投げ」「立ち幅跳び」である。

比較的体が小さいことから敏捷性が高く見られるが、「走る力」「投げる力」「跳躍する力」での不足が見られる。

フラッグフットボールでは走ったり、すばやく相手をおかわしたりする動きに加えて、投げる力も必要である。敏捷性を生かしたプレーを投げる力の向上にもつなげていきたい。

## (2) 単元観

### 【一般的特性】

- ・ボールを持って走ることができるため、鬼遊びの延長で楽しむことができるやさしいボール運動である。
- ・攻撃と守備がはっきり分かれていて、攻撃のたびにハドル（作戦会議）を持つため、戦術学習に最適なボール運動である。
- ・「相手をおかわす」「スペースをつくる」などのゴール型のボールゲームの基礎となる動きを身に付けやすい運動である。
- ・スペースを作るための作戦やスペースに動く判断力が必要となる運動である。

### 【児童から見た特性】

- ・スピードの変化やフェイントを使い相手をおかわす力、スペースを見つける力、作戦を立てる力などゴール型ボール運動の基礎となる動きを身に付けやすい運動である。
- ・難しいボール操作等の技術がなく、運動経験が少ない児童も楽しめる運動である。
- ・チームで立てた作戦に基づいて一人一人が役割行動を実行することになるので、みんなが等しくゲームに参加することができ、頻繁に成功体験が得られるため、大きな集団的達成の喜びを味わうことができる運動である。

5 指導と評価の計画

第3・4学年 単元名：フラッグフットボールを基にした易しいゲーム 領域：ボール運動 配当時間9時間		評価規準			評価資料
時間	主なねらい・学習活動	関	思	技	※C児童への支援
1 東北大学 アメフト 部連携	<p>学習1 見通す</p> <p>「フラッグフットボールの楽しさを知ろう」</p> <p>1 学習の進め方を知り,学習の見通しを持つ。</p> <p>2 準備運動(信号機しっぽ取り)</p> <p>3 大学生と一緒にフラッグフットボールを基にしたやさしいゲームに取り組む</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・1対1ランゲーム</li> <li>・3対2ランゲーム</li> </ul> <p>4 振り返り</p>	①			<p>観察・発言・学習カード</p> <p>※次時の予告やフラッグフットボールの楽しさや魅力等を教師の体験を加えて話することで関心や欲を高める。(関①)</p>
2	<p>学習2 習得</p> <p>「フラッグをとったり,自分のフラッグをとられないように相手をかかわそう」</p> <p>1 準備運動</p> <p>2 鬼ごっこ遊びをする</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・しっぽ取りゲーム(個人戦)</li> <li>・しっぽ取りゲーム(団体戦)</li> </ul> <p>※色々なバリエーションで楽しむ</p> <p>3 基本の運動に挑戦する</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・1対1ランゲーム</li> <li>・ボール運びリレー(ゆっくり→すばやく)</li> </ul> <p>4 振り返り</p>		①		<p>観察・学習カード</p> <p>※動きの良い児童を紹介することや,フラッグをかき取る動きや,相手の強弱(走るスピードに強弱を付けるフェイント)を引いたり,チーム内で声を掛け合うよう声掛けする(技①)</p>
3	<p>学習2 習得</p> <p>「かんたんな作戦を立てて宝を運ぼう」</p> <p>1 準備運動</p> <p>2 基本の運動</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・1対1ランゲーム</li> <li>・ボール運びリレー</li> </ul> <p>3 作戦を立ててゲームをする</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・宝運び(3対1・3対2)</li> </ul> <p>※ハンドオフ(手渡しパス)やフェイク(ボールかくし)</p> <p>4 振り返り</p>	②	①		<p>観察・学習カード</p> <p>※ホワイトボードを活用し,1人ひとりの動きを確認しながら,スペースを作り出す動きを見付けさせる。(思①)</p>
4	<p>学習2 習得</p> <p>「味方に正確なパスや,相手にばれないパスをしよう」</p> <p>1 準備運動</p> <p>2 基本の運動</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・しっぽ取りゲーム</li> <li>・ボール運びリレー</li> </ul> <p>3 兄弟チームで練習する(宝運び)</p> <p>4 作戦を立ててゲームをする</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・宝運び(3対1・3対2)</li> </ul> <p>※ハンドオフ(手渡しパス)やフェイク(ボールかくし)</p> <p>5 振り返り</p>			②	<p>観察・発言・学習カード 作戦カード</p> <p>※ボールを正確に手渡したり,ボールを確実に受け取るためには,お腹を目掛けて丁寧にボールを渡すこと,両腕で挟み込むように渡すことに気付けよう声掛けする。(技②)</p>

5 東北大学 アメフト 部連携	<p>学習2 習得</p> <p>「チームで協力し、作戦カードを上手に選ぼう」</p> <p>1 準備運動 2 基本の運動 ・しっぽ取りゲーム ・宝運び 3 兄弟チームで練習する（3対2） ※大学生がグループに1人ずつ入ることで ハドルのやり方、主な作戦の型を知る。 ※ブロック 4 3対2ランゲーム（ハドル） 5 振り返り</p>	③	③	<p>観察・発言・作戦カード ・学習カード</p> <p>※よい動きの児童を参考に して、有効なブロック のコツを確認させる。（技 ③）</p>
6 本時	<p>学習2 習得</p> <p>「チームに合った作戦を選んで、ゲームを楽しもう」</p> <p>1 準備運動 2 基本の運動 3 作戦を選び動きを確認する 4 3対2ランゲーム（ハドル） 5 振り返り</p>	③	③	<p>観察・発言・作戦カード ・学習カード</p> <p>※自分たちのよさを考 えて、攻め方や守り方 を決めるよう助言する。 （思③）</p>
7	<p>学習2 習得</p> <p>「兄弟チームのよいところや弱点を見つけ、パワーアップさせよう」</p> <p>1 準備運動 2 基本の運動 3 兄弟チーム練習（3対2） ※兄弟チームのよさを伝え合う 4 3対2ランゲーム（ハドル） 5 振り返り</p>		②	<p>観察・発言・作戦カード ・学習カード</p> <p>※作戦カードには、攻 撃ごとのプレーの成否 を記録し、作戦を修正 する話しの話し合いの 材料にさせる。（思②）</p>
8	<p>学習3 活用</p> <p>「作戦の中で自分の役割をしっかりとしよう」</p> <p>1 準備運動 2 基本の運動 3 兄弟チーム練習 4 3対2ランゲーム（ハドル） 5 振り返り</p>		④	<p>観察・発言・作戦カード ・学習カード</p> <p>※作戦を立てる際に、 だが、どこに、いつ走 り込むかをしっかりと 決めるよう声掛けを する（技④）</p>
9	<p>学習3 活用</p> <p>「いままで学習したことを生かして仲良くゲームをしよう」</p> <p>1 準備運動 2 フラッグフットボール大会 ・3対2ゲーム（ハドル） 3 振り返り</p>	④		<p>観察・発言・作戦カード ・学習カード</p> <p>※ゲーム前に、セルフ ジャッジの大切さを話 し、作戦の成否やプレー 自体を楽しむことができ るようにする。（関④）</p>

6 本時の展開 (6 / 9 時間)

(1) 本時の目標

- チームで作戦を選び、3対2ランゲームに生かすことができる。 【思考・判断】
- 友達(兄弟チーム)と互いに教え合ったり励ましたりしながら、協力して活動することができる。 【態度】

(2) 準備物

- ・ フラッグフットボール (4個) ・ ビブス (青3, ピンク3, オレンジ3, 黄4)
- ・ フラッグベルト (13) ・ フラッグ (青12本, 赤14本)
- ・ 作戦ボード (4) ・ 得点板 (1) ・ ホイッスル (2) ・ ホワイトボード (1)
- ・ デジタルタイマー (1) ・ 作戦カード ・ 学習カード

(3) 学習過程

段階	主な学習活動	指導上の留意点(○)・評価(●)
導入 【4】	1 あいさつ  2 準備運動 ・ フラッグフットボールの動きにつながる予備運動 (ラダーステップ)	○ ビブスやフラッグ等は、授業前にチームリーダーを中心に準備しておく  ○ 手首や足首を丁寧にほぐしたり、アキレス腱をしっかりのばすよう声掛けする。
展開 【33】	3 本時のめあての確認  <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">チームに合った作戦を選んで、ゲームを楽しもう！</div>	
	4 チームのよさを生かすための作戦のポイントについて話し合う (5分) ・ 作戦の具体例を見る ・ その動きに当てはまる役割を考える ・ チームに合った作戦を選ぶためには1人1人の良さが大切であることに気付く	○ 1人1人のよさ(素早い、フェイクが得意等)を生かした作戦についてふれ、作戦の見通しを持たせるようにする。  ○ 新しい作戦を1つ作ることで、作戦カードから2つ選ぶように指示する。(すべて選んでも良い)
	5 チーム練習(チームごと)(10分) ・ 1人1人の特徴を生かした作戦をたてる ○ 足の速さを生かした「全員ラン攻撃」 ○ ブロックの巧みを生かした「じゃま作戦」 ○ フェイクの巧みを生かした「裏の裏作戦」など ・ チームに合う作戦カードを選ぶ ・ 作戦カードを参考に動きを確かめる ・ 自分の役割や動きを確認する ・ 作戦の確認をして実際の動きを確かめる	○ 話し合いが進まない場合、今までの活動を想起させ、1人1人のよさについてふれる。 ○ 作戦の名前は後から決めてよいことにし、内容を充実させる。 ○ 作戦ボードを活用し、それぞれの動きをイメージさせる。 ○ それぞれの作戦を知り、チームに合った作戦を生かすことができるように練習する。
6 3対2ランゲーム (18分) ・ A対C (3回攻撃をして交代) (ハドルは一回の攻撃に30秒)  ・ B対D (3回攻撃をして交代) (ハドルは一回の攻撃に30秒)  ・ 兄弟チームが「発見係」になり、ゲーム終了時にPワードを伝え合う。(兄弟チームのペア) ○ 上手にかわして走ってたね ○ ブロックでじゃまできたね ○ ボールかくしが上手だったよ	● チームで作戦を選び、3対2ランゲームに生かすことができる。 【思考・判断】(観察, 発言, 学習カード) ● 友達(兄弟チーム)と互いに教え合ったり励ましたりしながら、協力して活動することができる。 【態度】(観察, 発言) ○ 発見係にペアの人を見る観点を伝える。どんな役割をしていたのか、ラン、ブロック、ボールかくしなど上手だなと思う動きに注目させる。	
終末 【8】	7 振り返り ・ 学習カードに振り返りを記入する ・ 成功した作戦や気付いたことを作戦ボードを使って発表する	○ よい動きをした子供や成功した体験を紹介する。 ○ 発表の中で、つぶやきや気づきがあった場合は取り上げて共有し合うようにする

(4) 評価

【思考・判断】	
十分満足できる	チームのよさを生かした作戦を考え、3対2ランゲームに生かすことができる。
満足できる	チームで作戦を選び、3対2ランゲームに生かすことができる。
努力を要する児童への手立て	作戦ボードをもとに、ボールを持っていない人の役割をはっきりさせる。また、ブロックの仕方やスペースの作り方など一人一人の具体的な動きを助言する。

【態度】	
十分満足できる	友達（兄弟チーム）に的確なアドバイスをしたり励ましたりしながら、協力して活動することができる。
満足できる	友達（兄弟チーム）にアドバイスしたり励ましたりしながら、協力して活動することができる。
努力を要する児童への手立て	よい動きの児童を具体的に捉える観点を示し、自分の役割に沿った動きができるように助言する。

(5) ゲームの組み合わせ

チーム編成：3～4人×4チーム

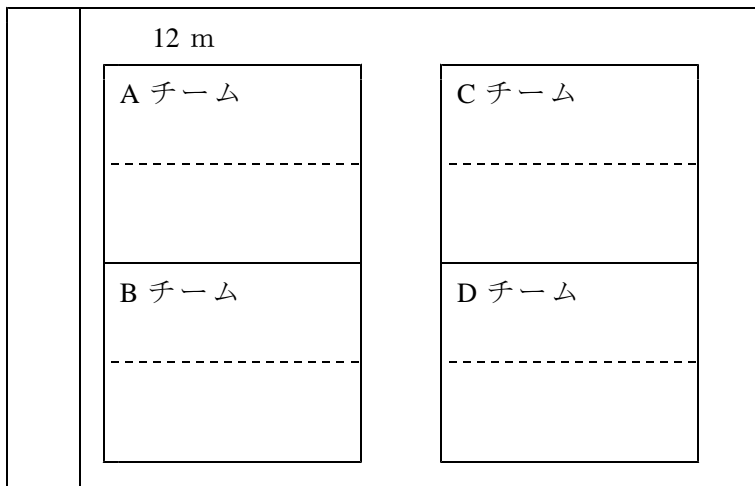
(A, B, C, DとしAとB, CとDはそれぞれ兄弟チームとして仲間となり、単元を通してお互いにアドバイスしたり、応援したりする。)

チーム分析 (チームのよさを生かすために)

	ピブスの色	学年	リーダー性	走力 50m走 秒	敏捷性 反復横 跳び回	投力 m	おさえないチームのよさ 教師の願い・思い
A	ピンク	4男 4男 3女 3女	○  ○	9' 6 9' 8 11' 3 11' 8	4 9 5 4 4 3 2 9	2 1 3 2 1 2 4	比較的走力に差のあるチームだけに、話し合いを大切に生かすチーム。フェイクをかき、だまし合いのプレーを期待したい。
B	オレンジ	4女 4男 3男	○	10' 9 10' 8 11' 1	3 4 4 0 3 7	1 1 1 4 1 1	走力は全体的に下回るが、4男の言動力が活動力につながるチームである。作戦をどのように生かせるか、フェイクやだましを混ぜ合わせた作戦を期待したい。
C	青	4男 4女 3男	○	10' 9 10' 8 9' 2	4 7 3 6 4 1	1 9 8 2 9	パフォーマンス性豊かなチームである。3男の走力を生かしたランプレーやだましなどフェイクを生かしたプレーを期待したい。
D	黄	4女 4男 3女	○  ○	9' 6 11' 3 9' 8	4 1 4 7 4 2	9 2 2 1 1	女子優位のチームである。4男がいかに作戦の中で活躍できるかがポイントでもある。敏捷性の中に、ランを生かした作戦で攻めのプレーを期待したい。



(6) 場の構成1 《1対1 ボール運び チーム練習》



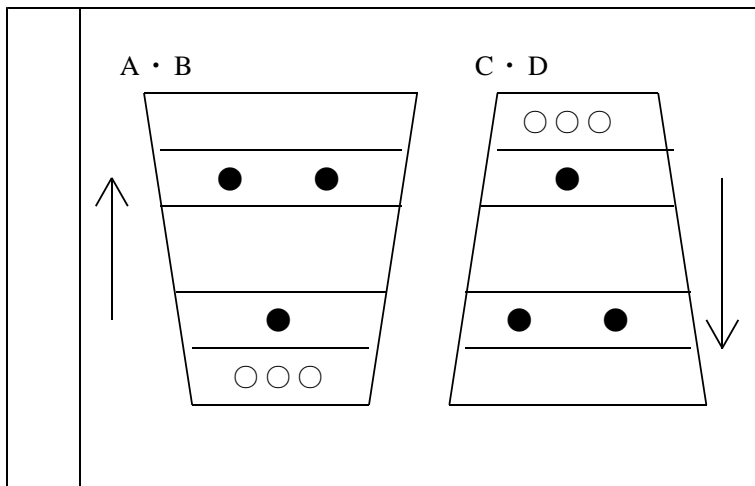
《ボール運びリレー》

- ・兄弟チームごと
- ・5メートル間隔
- ・時間30秒

《1対1ランゲーム》

- ・チームごと (A対C B対D)
- ・攻めは、フラッグを取られないでゴールラインを越せば1点。
- ・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。

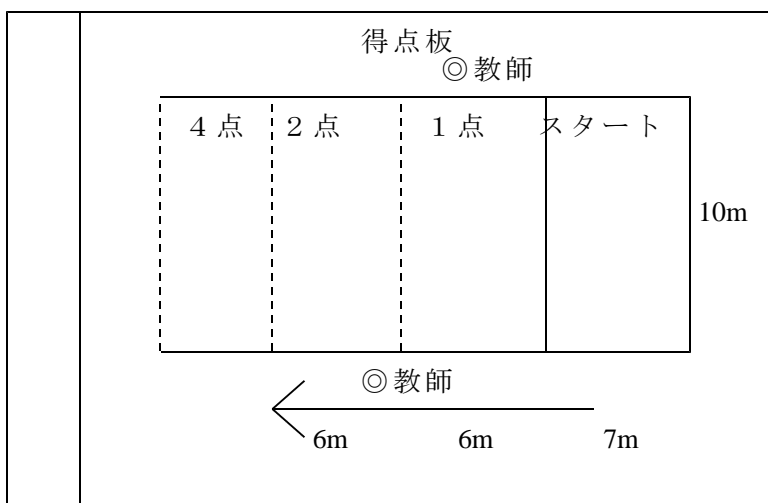
場の構成2 《宝運び鬼》



《宝運び鬼》

- ・兄弟チームごと
- ・時間20秒
- ・守りの幅は前1人5m  
後2人9m
- ・フリーゾーンでのパスは自由
- ・タイム,審判は教師が行う。

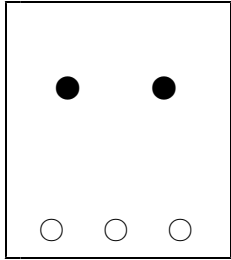
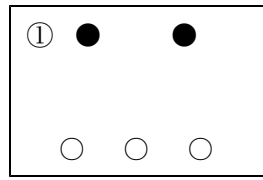
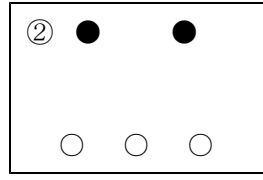
場の構成3 《3対2ランゲーム》本時



《3対2ランゲーム》

- ・手渡しパスはスタートゾーンの中なら自由に行える。
- ・フラッグを取られたり、サイドラインから出たり、ボールを落としたりした地点のゾーンの点数が攻めチームの得点になる。
- ・1回戦につき3回攻撃したら攻守交替。(20秒×3)
- ・スタートゾーンからは、7秒以内に出るようにする。
- ・守りはローテーションで行う
- ・ハドル(1回の攻撃に30秒)
- ・2度目,3度目にタッチダウンする人が違った場合8点とする。
- ・守備側にあきらかな反則があった場合は4点とする。
- ・攻撃側にあきらかな反則があった場合は0点とする。

(7) 板書計画

チームに合った作戦を選んで、ゲームを楽しもう！	みんなの作戦	得点表
全体計画 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ 7 8 9	たとえば・・・ 	 
		A 2 B 4 計 6 C 4 D 3 計 7

- 7 資料
- ・学習カード（別紙参照）
  - ・作戦カード例