

5. 単元計画

		unit0	unit1			unit2			unit3	
		1時間目	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目	6時間目	7時間目	8時間目	
		<p>【クォーターバック】狙った場所にパスができる。「技能」                  【レシーバー】パスがもらえる場所に走りこんだり、パスをキャッチしてエンドラインまで走ることができる。「技能」                  グループやペアで、教え合い、励まし合いながら、協力して運動することができる。「関心・意欲・態度」                  【クォーターバック】どのレシーバーがフリーになっているかや、どのタイミングでパスを出せばよいかわかる。「思考・判断」                  【レシーバー】クォーターバックからパスをもらうためにどこにどのように動けばいいのかわかる。「思考・判断」</p> <p>ルールを理解し、攻撃や守備における自分の役割や動きがわかり、チームで共有することができる。「知識・理解」</p>								
ねらい	本単元の流れが分かる	(基礎的な運動における技能) 手や足や体幹を同調させながら、方向や強さを調整してボールを投げるができる。 飛んできたボールに反応して、体を動かし、しっかりキャッチすることができる。また、ねらった方向にすばやく投げることができる。 体のバランスをとりながら、緩急をつけ、前後左右に動くことができる。			(基礎的な運動における技能) 手や足や体幹を同調させながら、方向や強さを調整してボールを投げるができる。 飛んできたボールに反応して、体を動かし、しっかりキャッチすることができる。また、ねらった方向にすばやく投げることができる。 体のバランスをとりながら、緩急をつけ、前後左右に動くことができる。			タッチダウン大会をひらく		
		(ゲームにおける技能) 【レシーバー】フリーになれる場所を見つけて入り込み、パスされたボールをしっかりタッチかキャッチすることができる。 【クォーターバック】フリーになったレシーバーを見つけ、取りやすいパスを送ることができる。			(ゲームにおける技能) 【レシーバー】フリーになれる場所を見つけて入り込み、パスされたボールをしっかりキャッチし、エンドラインまで走りタッチダウンできる。 【クォーターバック】フリーになったレシーバーへ、タイミングよく取りやすいパスを送ることができる。					
		(関心・意欲・態度) グループやペアで、教え合い、励まし合いながら、協力して運動することができる。			(関心・意欲・態度) グループやペアで、教え合い、励まし合いながら、協力して運動することができる。					
		(基礎的な運動における思考・判断) 仲間とともに、運動課題に合わせて体の動きをどのように動かしたらよいかということについて考え、動きを改善することができる。			(基礎的な運動における思考・判断) 仲間とともに、運動課題に合わせて体の動きをどのように動かしたらよいかということについて考え、動きを改善することができる。					
		(ゲームにおける思考・判断) 【レシーバー】どこがフリーになれる場所なのか、どのように入り込めばフリーでパスを受けることができるのか考え、判断できる。 【クォーターバック】どのようなボールを投げればレシーバーが取りやすいのか考え、判断できる。 【守備】どこでどのように守れば、点を取られないようになるか判断することができる。			(ゲームにおける思考・判断) 【レシーバー】協同してどこがフリーになれる場所なのか、どのように入り込めばフリーでパスを受けることができるのか考え、判断できる。 【クォーターバック】どのようなタイミングで、どのようなボールを投げればレシーバーが取りやすいのか考え、判断できる。 【守備】どこでどのように守れば、最少失点に抑えられるか判断することができる。					
		(基礎的な運動における知識・理解) 飛んでくるボールをキャッチしたり、ねらった方向にボールを投げる感覚が分かる。 どこに移動したらパスがもらえるのかわかる。			(基礎的な運動における知識・理解) 飛んでくるボールをキャッチしたり、ねらった方向にボールを投げる感覚が分かる。 2人でどのように協同して移動したらパスがもらえるのかわかる。					
		(ゲームにおける知識・理解) ゲームのルールがわかる。 ゲームにおける自分の役割がわかる。			(ゲームにおける知識・理解) ゲームのルールがわかる。 ゲームにおける自分の役割がわかる。					
学習内容	基礎技術	3カウントしっぽ取りゲーム			スピードパス&キャッチゲームⅠ			今だ そこへパスだ!ゲームⅠ		
	パス				◎			◎		
	キャッチング				◎			◎		
	ランニング	○			○			○		
	サポート							◎		
ゲーム中にあらわれる体の動き	ゲームのルールと仕方	(攻め方) 直線的に守備のいないグリッドに走り込み、ランがないのでできるだけ自陣から遠い離れた高得点エリアにパスを通す。			(攻め方) 2人で協同してフリーになれるグリッドを作ったり、直線的な動きではなくバックや斜めに移動したりしてスペースに入り込む動きが見られたりする。また、あらかじめ決めたタイミング、グリッドにパスを通そうとする。					
		(守り方) 高得点エリアにパスをさせない、もしくはさせてパスをカットしようとする。			(守り方) 高得点エリアにパスを通させないようにしたり、できるだけ得点の低いエリアでタグを取る動きをしたりできる。					
評価		ドリル・タスクゲーム			ドリル・タスクゲーム					
		(規) 運動課題に合わせて体の動きをどのように動かしたらよいかということについて考え、動きを改善することができる。			(規) 運動課題に合わせて体の動きをどのように動かしたらよいかということについて考え、動きを改善することができる。					
		(基) パス&キャッチゲーム：30秒間で10点とることができる。 今だ そこへパスだ!ゲーム：チームで協力して、10点とることができる。			(基) パス&キャッチゲーム：30秒間で20点とることができる。 今だ そこへパスだ!ゲーム：チームで協力して、20点とることができる。					
		タスクゲームⅠ			タスクゲームⅡ					
		(規) なるべく多く点をとる方法、またとられない方法を考え、チームで協力し合いながら、動きを改善することができる。			(規) なるべく多く点をとる方法、またとられない方法を考え、チームで協力し合いながら、動きを改善することができる。					
		(基) 【レシーバー】フリーになれる場所を見つけて入り込み、パスされたボールをしっかりタッチかキャッチすることができる。 【クォーターバック】フリーになったレシーバーを見つけ、取りやすいパスを送ることができる。 【守備】相手のパスをカットするように動いたり、高得点エリアでパスを取らせないように動いたりできる。			(基) 【レシーバー】フリーになれる場所を見つけて入り込み、パスされたボールをしっかりキャッチし、エンドラインまで走りタッチダウンできる。 【クォーターバック】フリーになったレシーバーへ、タイミングよく取りやすいパスを送ることができる。 【守備】守備位置を考え、高得点エリアにパスを通させないようにしたり、できるだけ得点の低いエリアでタグを取る動きをしたりできる。					
メインゲーム		☆ゲームⅠルール ・ファーストプレイはパスのみ。 ・レシーバーはパスすることはできない。 ・QBは自陣エンドラインからパスをする。 ・レシーバーはボールをキャッチした後エンドラインに向けて走ることができない。 ・QB, レシーバー, 審判, 観察係のローテーション。 5人での場合, QB→レシーバー①→レシーバー②→審判→観察係 ・ボールは, ハンドボール1号球 ・1人全ての役割を経験した5回で攻守交代 作戦タイムを取った後2回戦を行う。 ・得点は、1・2・3・5点			☆ゲームⅡルール ・ファーストプレイはパスのみ。 ・レシーバーはパスすることはできない。 ・QBは自陣エンドラインからパスをする。 ・レシーバーはボールをキャッチした後エンドラインに向けて走ることができる。 ・QB, レシーバー, 審判, 観察係のローテーション。 5人での場合, QB→レシーバー①→レシーバー②→審判→観察係 ・ボールは, ハンドボール1号球 ・1人全ての役割を経験した5回で攻守交代 作戦タイムを取った後2回戦を行う。 ・得点は、自陣に近いエリアから、0・1・2・5点。					