

鬼遊び

学習指導要領解説 〈技能に関する学習内容 p. 34〉

- ・相手（鬼）にタッチされたり、自分のマーク（タグやフラッグ）を取られたりしないように、逃げたり身をかわしたりすること。
- ・相手（鬼）のいない場所へ移動したり、駆け込んだりすること。
- ・2・3人で連係して、相手（鬼）をかわしたり走り抜けたりすること。
- ・逃げる相手を追いかけてタッチしたり、マーク（タグやフラッグ）を取ったりすること。

単元計画

時間		1時間目	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目	6時間目	備考
導入	5分	集合・整列・挨拶・準備運動・学習のめあて						コートや用具などを工夫した簡単な規則の鬼遊びを楽しく行いながら、逃げたり、追いかけてたりする素早い動きを身に付けたりできるようにします。
低学年	活動1	10分	オリエンテーション 授業のマナー <u>ルールの簡単な鬼遊び（ふえ鬼など）</u>	<u>ねことねずみ</u>		<u>しっぽとり鬼</u>		
	活動2	25分	<u>氷鬼・手つなぎ鬼</u>	<u>しっぽとり鬼</u>	メイン① <u>宝とり鬼</u>	メイン② <u>ボール運び鬼</u>		
まとめ	5分	学習のまとめ						

### ねことねずみ

「ね、ね、ねずみ！」

線までしっかり逃げよう

間違えた

やったあ！

つかまえた

**【指導のポイント】**

- ・よく聞いて、素早く判断できるように、すぐに名前を言わず、「ね、ね・・・ねずみ」などと間をあけて言う。

**【評価のポイント】**

- ・よく聞いて素早く判断できている。

**【主な規則】**

- ・クラス全員でねこ・ねずみの2チームに分かれ、背中合わせになって並ぶ。
- ・指導者は、「ねーねー・・・」と言ってから「ねこ」または「ねずみ」と声を掛ける。
- ・名前を呼ばれたチームは、前方の決められた線をめがけて走り、呼ばれないチームは鬼になり追いかける。

**【発展】**

- ・じゃんけんで勝った方が逃げるルールにする。

※教材・シナリオ

### しっぽとり鬼

よし、取ったぞ！

取られたからコートの外に出よう。

**【指導のポイント】**

- ・真っ直ぐ動いたり、ジグザグに動いてみたりするなど、動くコースを意識させる。

**【評価のポイント】**

- ・相手の動きに応じて動くことができている。
- ・素早い動きができている。

**【主な規則】**

- ・チームごとに色の異なるしっぽをはさみ、2チーム全員がコートの中に入る。
- ・合図の後、両チームが相手のしっぽを取り、取ったしっぽの多いチームが勝ちとなる。
- ・1チームの人数はコートの広さや学級の人数に応じる。

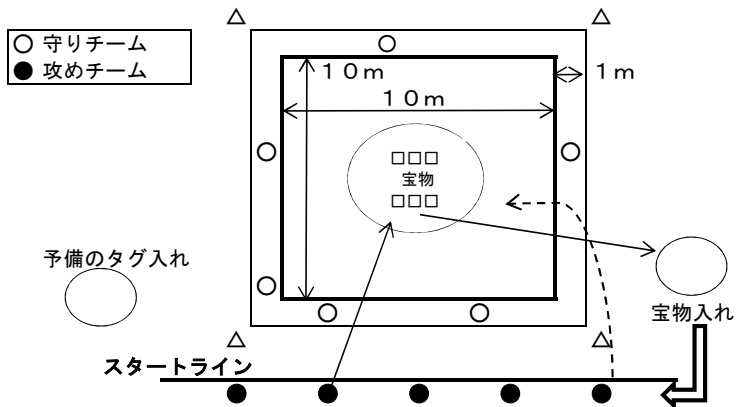
**【発展】**

- ・スキップで行う
- ・コート形の工夫（丸や三角）
- ・コート内のチーム数を増やし、チーム対抗戦とする。

※教材・シナリオ

メイン①

宝とり鬼



**【指導のポイント】**  
 ・相手の動きをよく見ながら攻めたり、守ったりさせる。

**【評価のポイント】**  
 ・味方や守りの動きをよく見て宝物を取りにいけることができる。  
 ・攻める人の動きを見てタッチすることができる。

**【主な規則】**

- ・ 1チーム5～6人。
- ・ 攻めチームは、スタートラインから鬼にタグを取られないように走り、方形の中にある宝物（紅白玉）をとってコート外の宝物入れに入れる。
- ・ 鬼は、鬼ゾーンの中しか動けない。
- ・ タグを取られたら予備のタグをつけて、再びスタートラインから宝を取りに行く。
- ・ 宝物を取れた人も再びスタートラインから宝を取りに行く。
- ・ 1ゲーム1分で、攻守交代。

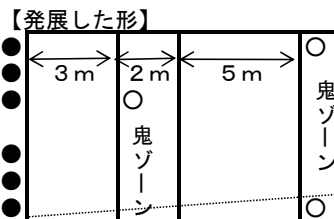
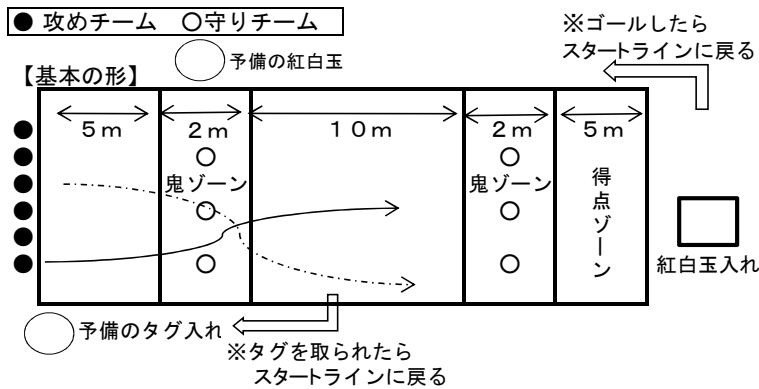
**【発展】**

- ・ 鬼ゾーンをなくし、鬼は方形のコートの中を自由に動ける。
- ・ 宝の種類を変え、得点に差をつける。

※教材・シナリオ

メイン②

ボール運び鬼



**【指導のポイント】**  
 ・ 空いているところを見つけ、素早く走らせる。  
 ・ チームごとに走り方や鬼ゾーンの抜け方について作戦を考えさせる。

**【評価のポイント】**  
 ・ 鬼を引きつける作戦を考えている。  
 ・ 鬼は、相手の動きをよく見て守っている。

**【主な規則】**

- ・ 1チーム6名程度。
- ・ 鬼は、鬼ゾーンの中に並び、攻撃側はボール（紅白玉）を持ちスタートラインに並ぶ。
- ・ 鬼ゾーンの中しか動けない鬼にタグを取られないように走り、得点ゾーンまで紅白玉を持ち込めると得点となる。
- ・ 紅白玉は、段ボール等中に入れる。
- ・ タグを取られたら予備のタグをつけてスタートラインから始める。また、ゴールできた場合も予備の紅白玉を持ち、スタートラインから始める。
- ・ 1ゲーム2分で、攻守交代。

**【発展】**

- ・ 鬼ゾーンを3つにする。
- ・ コートの横幅を狭くしたり、形を台形にしたりする（左図の点線参照）。

※教材・シナリオ

準備するもの

- ・ ねことねずみ（赤白帽子、カラーコーン）
- ・ しっぽとり鬼（タグ・はちまき、赤白帽子）
- ・ 宝取り鬼（赤白帽子、タグ・はちまき、フラフープ、紅白玉）
- ・ ボール運び鬼（赤白帽子、タグ・はちまき、カラーコーン、段ボール、紅白玉）