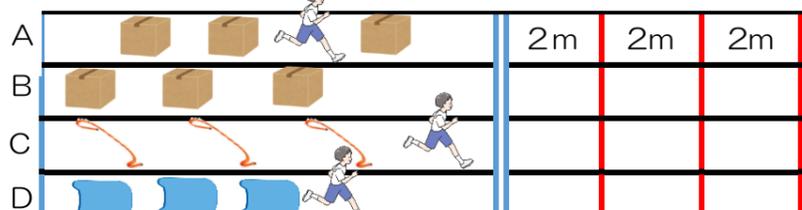
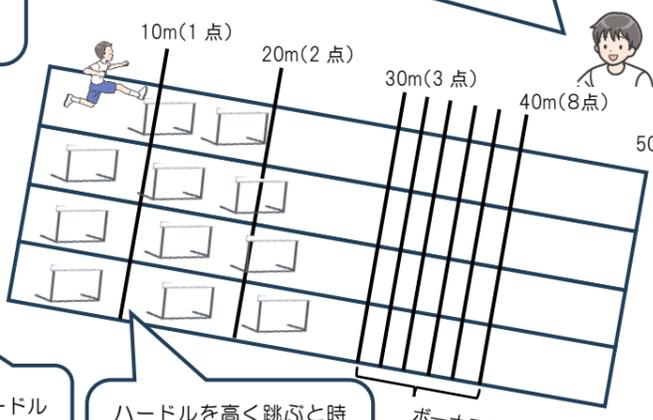


追求するコト	ものを走り越して、より速くゴールしたり、より遠くまで進んだりすることができるかどうか		
学年	低学年	中学年	高学年
ゲーム名	とびっこ遊び	高得点をねらえ！障害物ジャンプ！	高得点をねらえ！突破ハードル！
単元の課題	<p>いろいろな（幅の）川を跳び越えることができるかな？</p> <p>途中に〇があっても川を跳び越えることができるかな？</p>	<p>〇秒でゴールまでたどり着くことができるかな？</p>	<p>〇秒でどこまで行くことができるかな？</p>
学びの姿	〇川を跳び越えることをめぐって、多様な跳び越し方を工夫しながら夢中になって取り組んでいる。	〇障害物を変えたり、置く場所を変えたりと試行錯誤しながら、リズムカルに障害物を走り越え、〇秒でゴールまでたどり着けるか夢中になって取り組んでいる。	〇記録を更新するために、ハードルを走り越えながら走り方やリズムカルな走り越え方を工夫しながら取り組んでいる。
場	<p>この幅でも、跳ぶことができるかな。</p> <p>両足で跳べるかな</p> <p>片足で跳べるかな。</p> <p>助走をすると、遠くへ跳べる。</p> <p>川が2つあっても連続ジャンプで跳び越えることができた</p> <p>長なわで色々な幅の川をつくることで、個に応じた幅で跳び方を工夫しながら挑戦できるようにします</p>	<p>〇秒の間に障害物を走り越えて、ゴールまでたどり着けるかな？</p> <p>スタート ← 30m → ゴール 2点 3点 4点</p>  <p>※障害物は、ケンステップ、小型ハードル、なわとび、コーンなどでもよい。（障害物を置く場所は、チーム内で相談して決める。）</p> <p>障害物の置き場所を考えたけど、同じ間隔になるように置くと走りやすかったよ。</p> <p>スタートの近くに置くのではなく、ゴールの近くに置くとスピードが落ちずに走り越えることができ、2点を取ることができたよ。</p>	<p>いろいろなインターバルのレーンで取り組むことで、自分に合ったインターバルを見つけることができます。</p> <p>インターバルを短く（長く）すると、リズムよく走り越えることができた。自分に合ったインターバルは〇mのレーンだ。</p>  <p>〇秒でより多くの得点を取るためには、ボーナスラインを目標にするといいですね。</p> <p>抜き足を横に向けると、ハードルを倒すことが少なくなった。</p> <p>ハードルを高く跳ぶと時間がかかるから、遠くから踏み切って低く跳び越すようにしましょう。</p> <p>ボーナスライン ※2m 間隔(31m→4点)</p>
ルール	<p>〇一人で跳ぶ → 友達と同時に跳ぶ へ</p> <p>〇利き足で跳ぶ → 両足で跳ぶ へ</p> <p>〇そのまま跳ぶ → 回転しながら跳ぶ へ</p> <p>跳び方を変えることで、いろいろな跳び方の基本的な動きを身に付けるようにする。</p> <p>〇1つの川 → 1つの大きな川(川の中に浮島をつくる)へ</p> <p>2つの川 へ</p> <p>障害物(箱など)がある川 へ</p> <p>跳ぶ場を変えることで、ハードル走や、幅跳び、高跳びにつながる多様な動きを身に付けるようにする。</p> <p>※走る向きや踏み切る位置は指定する。</p>	<p>〇1チーム4～5人 試技は一人1回行う。</p> <p>〇チームの総得点で勝敗が決まる。獲得した点が何点になるかのジャッジは相手チームが行うようにする。</p> <p>〇対戦する時は、障害物とその個数をそろえて対戦するようにする。</p> <p>〇障害物の置き場所は、同じチーム内で相談して自由に決めてよい。</p> <p>〇対戦するチームが変わる場合は、障害物や個数を変えてもよい。</p> <p><b>得点</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>〇秒以内にゴールまで行けたら1点。</li> <li>〇秒以内にゴールより2m先に行けるごとに得点は2点、3点、4点となる。</li> </ul> <p><b>審判の視点</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>〇秒の間にゴールまでたどりつけたか。（1点）</li> <li>〇秒の間にゴールからどれくらいの距離までたどりつけたか。（2点、3点、4点と増えていく）</li> </ul>	<p>〇試技は一人1回</p> <p>〇チームの総得点で勝敗が決まる</p> <p>〇制限時間は教師が測定する</p> <p>〇1チーム4～5人</p> <p>〇得点の集計はチームメイトが行う</p> <p>〇チームメイトはクロームブックで撮影して、アドバイスをする。</p> <p><b>得点</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>走り越したハードルの数（1台1点）</li> <li>越えた得点ライン（10mごとに1点&amp;ボーナスライン1つごとに1点）</li> </ul> <p>〇審判は敵チームが行う</p> <p><b>審判の視点</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ハードルを何台跳べたか</li> <li>どの得点ラインまで進んだか（マーカーコーンを置く）</li> <li>スタートラインを越えていないか。フライングをしていないか。</li> </ul>
用具	長なわ（川）、跳び箱の台、ケンステップ（浮島）、段ボール箱、ミニハードル、	段ボール、ケンステップ、小型ハードル、なわとび、コーン、ビート板（各コースに3つずつ置く）	ハードル（1レーン3・4台） マーカーコーン 記録用紙