

リングシュートゲームの実践

低学年～ゴール型に発展するゲーム～
東京学芸大学附属小金井小学校 隈部 文

1

リングシュートゲームってどんなゲーム？

○リングシュートゲームの楽しさ

相手をおかわしてリングにシュートが
入るか入らないかが楽しいゲーム

2

リングシュートゲームってどんなゲーム？

○なぜリングシュートゲームなのか

- ・自分と敵の世界を楽しむことができる。
- ・相手をおかわしてシュートをねらうことでボールを持たない時の動きが高まる。

3

リングシュートゲームってどんなゲーム？

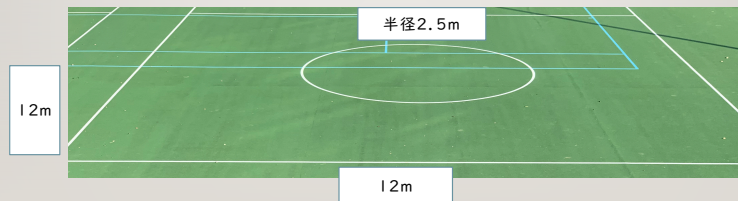
○はじめの規則

- 攻め → 守りをかわしてリングの中にシュートを入れたら2点。シュートを入れた人が宝箱に得点を入れる。
- 守り → 円の中に入ってシュートの邪魔をする。

4

リングシュートゲームってどんなゲーム？

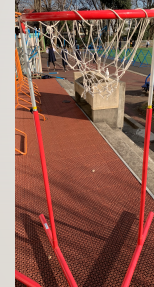
セストボールのコートを半分使用して行った。



5

リングシュートゲームってどんなゲーム？

セストボールのゴールを使用した。



高さ
150
cm



高さ
160
cmに
変更

6

学習課題

第1時	第2時	第3時	第4時	第5時	第6時
リングシュートゲームを楽しもう	みんなが楽しめるゲームにしよう	守り方を考えよう	攻め方を考えよう	チームで作戦を考えよう	チームで作戦を考えよう

7

一単位時間の流れ

- 1 集合・整列・挨拶
- 2 準備運動・ゲームにつながる運動
- 3 学習課題の確認
- 4 ゲーム①
- 5 振り返り①
- 6 ゲーム②
- 7 整理運動
- 8 振り返り②
- 9 挨拶

〈ゲーム①〉
学習課題を
解決するため
にゲームを
やってみる。

〈振り返り①〉
ゲームをやっ
てみてどう
だったか振り
返る。

〈ゲーム②〉
振り返った
ことをもとに
もう1度ゲー
ムをやってみ
る。

〈振り返り②〉
今日の学習
を振り返って
次回の学習
課題を決める。

8

第1時 「リングシュートゲームを楽しもう」

【学習の様子】

- 規則を確認しながらゲームを行っていた。
- なかなかリングにシュートが入らなかった。
- どのように守っていいのかわからず、リングの近くに固まっていた。

9

第1時の振り返り

分かる 楽しめる できる やりやすい コーン いい ボール キャップ
 ようはじめてやったあそびなのに うごかす 大きい
 バスケット やり方 てわけ わく よい うれしい 入る 小さい
 高い
 くやすい よくをつかえてたのしかったです たかい
 2点 さわる 42点 5人 くるい まける リング しあひ こんな
 かてる まもり 2回 せめる とりにくい
 入れる とれる シュート 1回目 61点 はねかえす かつ
 つかる 楽しい なげる せん きょうこ
 たのしめる ようりよくしてやりたいです こんど しまう
 すごい むずかしい ゲーム とめる つぎ ゴール たのしい なつかしい
 広い まんなか さく

- やり方が分かってゲームを楽しむことができた。
- リングにシュートするのが難しかった。
- ○○をがんばってみたい。(勝つ、協力、シュート)

10

第1時の終わりに変えた規則

- シュートが決まったら、ボールを拾ってから点を入れる。
(安全面を考慮)
- シュートをしたら1回コーンを触ってから攻める。
(守り優位にするため)

11

第2時 「みんなが楽しめるゲームにしよう」

【学習の様子】

- 相手チームのことも考えながら、規則を変えていった。
- 変えた規則を使ってゲームがもっと楽しくなるかどうか試していた。

12

第2時の振り返り

当たる 3点 楽しめる チーム
 てん よくをつけられてうれしいです
 4点 まもり にも 2回目 つぎ かつ 一人
 かんがえる かける 1回 よわい リング ぼく うまい
 たのしい 1回目 さく たのしめる 15回 入りやすい
 しよう きゆう 35点 たのしめる 入りやすい
 つよい かける ねらう かげる そく まね できる
 いる ボール いい あたる 1点 うれしい 50点 なるい
 よい まける まもる 高い しあい シュート 思う 楽しい
 あたらしい ゲーム けが まもる 高い しあい シュート 思う 楽しい
 ぱりみんなとれたほうがびようどう
 入る かいな いっぱい がんばる

・〇〇を試みたらもっと楽しかった。(規則をかえてみた、みんなのことを考えた)

13

第2時にみんなが楽しめるように変えた規則

- ・リングに当たったら1点。(女子)→点が入りにくい子みんな。(得点しやすくするように)
- ・1人少ないチームはプラス6点。(人数差を考慮)
- ・同じ人をずっと守るのはなし。(得点しやすくするように)
- ・リングの中から手を入れて防ぐのはなし。(得点を入れられるように+安全面)

14

第3時 「守り方を考えよう」

【学習の様子】

- ・どのようにしたらシュートを防ぐことができるのか、それぞれ守り方を考えていた。
- ・守り方はまだ個人の動きに関することが多かった。
- ・シュートが入るようになってきた。

15

第3時の振り返り

しよう こんど さいし れんぞく ジャンプ たのしい
 よのときてんがぜんぜんはらなかつたけど
 うまい うしろ こえる かい うてる ぼく さく あたる 考える
 おおい 守れる 80点 72点 まもれる ポール 8点 たかい
 シュート かける ok まもる 81点 とめる
 すこい 思う かつ 34点 41点 まもる かげる のぼす
 楽しい リング まもり はねかえせる 1回 まわり
 できる とれる さく はねかえす 2回目 せん
 高い バネ まける てん はねかえす 後ろ
 うれしい ぱりぜんいん 32点 とる
 ぱいしてしまったのでつぎはせいこうしたいです
 よい

・がんばって守ってもシュートが高く守れなかった。
 ・守り方が難しい。

16

第3時の振り返りを児童に紹介したもの

- ・ジャンプして跳ね返す。
 - ・バナナみたいに手を伸ばす。
 - ・落ちてくるのを待ってはじく。
- ➡ 跳ね返し方（個人）
- ・ラインの周りを守る。
 - ・守る場所を決める（前と後ろ、バラバラ）
- ➡ 守る場所（チーム）

17

第3時の終わりにみんなが楽しめるように変えた規則

- ・得点を防げない。→リングの高さを上げる。
(ちょっとずつ難しくしていく方が面白い)
(簡単にできるよりもできるかどうかギリギリが面白い。)

18

第4時 「攻め方を考えよう」

【学習の様子】

- ・どうしたら相手をおかわせるのかタイミングやスペースを意識した動きが出てきた。
- ・少しずつチームで協力しながら攻める動きが出てきた。

19

第4時の振り返り

チーム
1回目
とどく 思う 76点
ひくい 46点
みんなとつよ
56点
52点
おいつく まもり
きょうか さくする
2回目
楽しい ゲーム わたせる
おもしろい やり方 のこる
シユート とれる
1回目
チーム
ボール すい 高い
46点 65点
はいる 友だち
35点 2回
色いろ びをして
まける
なげる
たやせる
おどる つぎ
25点
いれやすい
49点
いれやすい
うまい
おもしろい
楽しい
ゲーム
おもしろい
やり方
のこる
シユート
とれる
くやしい
うれしい
よはなしあいであいがうはなしをしてしまいました
ぼく しまう

- ・シュートの仕方（上に投げる、ジャンプする、）を工夫した。
- ・攻め方（バラバラ、同時に、投げるフリ、）を考えた。

20

第5時 「チームで作戦を考えよう」

【学習の様子】・・・攻め方

- ・ゴールが高くなったのと守りをかわすために、ジャンプをして全身でシュートをするようになってきた。

21

第5時 「チームで作戦を考えよう」

【学習の様子】・・・守り方

- ・円の外側に守る場所を決めてチームで守るようになってきた。
- ・攻めてきた人を守れるように守っていた。

22

第5時の振り返り

あう 考える まもる すごい
 やまもり ぎはぜんぶせいこうさせたいです
 86点 フェイント ぼく せんぶ ゴール いく
 かつ あでも よくがほぼ はいりやすい
 新しい 2回 チーム 思う しあい
 くさくしかかけ 近く **せめる** まもる あげる
 入る
 がんばる まもり かてるなげる かんがえる
 いい 70点 せん
 よい かい まける ほうこう シュート かつ しっぱい 大きい
 とれる 3ゲーム うれしい
 うまい できる ゆうちゅうしている 62点 すきま いれる
 ぎこそはかちたいです はしる 3回 すきま いれる
 かる 高い しまう

- ・攻め方や守り方を考えてやったら上手かった。(上手いかなかった)
- ・作戦を考えられた。(相手を意識したものが増えた)

23

第6時 「チームで作戦を考えよう」

【学習の様子】

- ・チームで声を掛け合って作戦を実行しながらゲームを楽しんでいた。

24

第6時の振り返り

Word cloud terms include: ジャンプ, つかう, 3回目, ひきつける, ひざ, フェイント, つか, ぎりぎり, 話し合う, まもれる, まもる, はさ, リング, くやしい, いく, 91点, さく, 楽しい, 考える, 71点, よわい, なげる, せめる, ぼく, 2回, できる, くさく, はそん, 74点, はねかえす, まける, シュート, すき, ゴール, うちかえせる, せん, ひきよせる, たてる, ぜんぶ, 入る, うしろ, 大きい, たのしい, とれる, て作, まもり, 今井, みんないっしょに, うれしい, 入れる, 高い, よい, ちいさい, 12点, すべて, 86点, きんちょう, しまう, 入れる, ゲーム, やりやすい

- ・守りを意識した作戦が立てられた。
- ・チームの友達と一緒に動いて作戦を実行していた。

25

学習カードから

	第1時	第2時	第3時	第4時	第5時	第6時
ゲームについて	29	20	13	13	9	8
友達について	0	1	0	2	0	0
作戦について	6	14	21	20	25	27

ゲームについて振り返ることから、動き方を考えて、作戦を立ててゲームをするようになっていった。

26

学習カードから～黄色チームから出てきた作戦～

- ・コーンから一気に攻める。
- ・自分と同じ運動能力の友達についていなくなったら他の友達を守る。
- ・走って相手を飽き飽きさせてそうしたら反対方向に走ってシュートをする。

リーダーが作戦を立てて動く

27

学習カード～赤チームから出てきた作戦～

- ・おとり作戦。
- ・手首から先は力を抜いて投げると入れやすい。
- ・だれも見えていないところからシュートをする。
- ・守りの時に前に出てやる。
- ・ジャンプして守る。
- ・同じチームの人が来て、相手のチームの人がその人に集中している間に投げる。
- ・ひざをまげてジャンプ。

個人がそれぞれの作戦を実行している

28

学習カード～白チームから出てきた作戦～

- ・回りを少し走って高くボールを上げる。
- ・集まらないで後ろを見てリングに当たらないようにする。
- ・ジャンプして守る。
- ・背伸びをしてゴールに入れる。(上に思い切り投げる)
- ・投げるふりをしたあとに投げる。
- ・ゴールが高くなったから近くに行って守る。(前に行く、線の近くで守る)
- ・みんな一緒に投げる。
- ・守りをかわしてシュートを打つ。
- ・自分がシュートしようとするときみんなが来るからその隙に仲間がシュート。

作戦をみんな
で共有してゲー
ムをしている

29

学習カード～青チームから出てきた作戦～

- ・バラバラ作戦。
- ・上に投げるから落ちてくるのを待ってはじく。
- ・みんなと一緒に投げる。
- ・高く投げる
- ・両手を広げて上にあげてとんできたボールを手で「ボーン」ってとばす。
- ・すき作戦。(よそ見をした瞬間にボールをリングに入れる)

リーダーが声を
かけるけどみんな
で動くのが
難しい

30

学習カード～紫チームから出てきた作戦～

- ・前にいて後ろにも人がいて守れなかったら、後ろの人が守る。
- ・上にシュートする。
- ・守りの人が邪魔をしてきたらジャンプをしてシュートする。
- ・遠くからボールを投げる。
- ・フェイントしかけ作戦。
- ・バラバラ作戦。
- ・攻めの人投げて守りの人が投げている人の方を見ている時に投げる。

色々考えてそれ
ぞれが試してみ
る

31

学習カード～緑チームから出てきた作戦～

- ・少し上に投げる。(守りの人とられないように)
- ・まもりの人が見ていないすきに投げる。
- ・ジャンプして跳ね返す。
- ・上からくるボールをねらってまもる。
- ・バラバラに投げる。
- ・フェイントしかけ作戦。
- ・円のギリギリで守る作戦。
- ・後ろをねらってみる。
- ・隙あり作戦。

みんなでどうし
たら勝てるか作
戦を立てて考え
ている

32

学習カード～白チームから出てきた作戦～

- ・みんなが見ていない方に投げる。
- ・シュートのまわりを下、前、横を守ったら守れる。
- ・守りでジャンプ。
- ・バラバラで打つ。
- ・ジャンプして打つ。
- ・あいてのすきまをねらって打つ。
- ・フェイントみたいに左に行こうとした時右に行って投げる。
- ・弱く高く上に投げる。

友達の動きを
取り入れてそれ
ぞれがためして
いる

33

学習カード～桃色チームから出てきた作戦～

- ・すごく高くしてシュートを入れる。
- ・守りの時にバナナと言ってライン周りを守る。
- ・バラバラで高くバナナみたいに手を伸ばして守る。
- ・低くちょうどいいボールを投げる。
- ・上をめがけて投げる。
- ・ボールと言ったらみんなで投げる。
- ・フェイントをしてゴールに入る。
- ・みんなで散らばって投げる。
- ・相手を引き寄せさせる。

作戦を立てて
みんなで動く

34

運動が苦手な児童より

○他の的当てと比べての感想

- ・鳥ドッジは的が動いてしまうので、なかなか当たらない。
- ・当てようと思っても隙がない。
- ・リングは的が動かないからシュートがしやすい。
- ・タイミングを考えたりスペースを見つけたりすれば相手をかかわしてシュートできるから得点しやすかった。

35