

第4学年体育科学習指導案

令和元年10月7日(月)9日(水)10日(木)14日(月)16日(水) 2時限

4年〇組30名 (男子14名 女子16名)

場所：〇〇小学校体育館

指導者：岸 一弘 (共愛学園前橋国際大学)

1. 単元名 シャトル突きゲームをしよう！

2. 運動の特性

(1) 一般的特性

- ・ラケットとシャトルを使ったゲームは、ラケット面でシャトルを打つ回数を競いあったり、チーム対抗で回数を競い合ったりする運動である。
- ・シャトルは、飛び方に大きな緩急があるボール（球）の一種である。

(2) 子供からみた特性

- ・ラケット面にシャトルをのせ、落とさずにいろいろな動きができると楽しい。
- ・ラケット面でシャトルを突く回数が多くなると楽しい。
- ・自分のミスがなく、チームが勝てると楽しい。
- ・リレー形式のゲームでは、仲間と協力して勝てると楽しい。
- ・集団での活動を通して、仲間から励まされたり、褒められたりすると楽しさをより味わえる
- ・シャトルの飛び方は不安定なのでラケットに当たる際の力の入れ具合に工夫が必要である。
- ・ラケット面にのせたシャトルが落ちると楽しくない。
- ・ゲームで負けが続き、自分が活躍できる場面がないと楽しくなくなる。
- ・チームの作戦が勝利につながらないと士気が下がる恐れがある。

3. 単元の目標

- ・ラケット面にのせたシャトルを落とさず運ぶリレーが行えるとともに、基礎的なシャトル突きでのゲームができるようにする。(知識及び技能)

- ・ゲームの規則を工夫したり、自分の考えたことを友達に話したり、友達の考えを聞けるようにする。（思考力、判断力、表現力等）
- ・運動に進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲良く運動をしたり、勝敗を受け入れたり、場や用具の安全に気を付けられるようにする。（学びに向かう力、人間性等）

4. 単元の評価規準

運動に関する知識及び技能	運動についての思考力、判断力、表現力等	学びに向かう力、人間性等
<ul style="list-style-type: none"> ・バドミントンのラケットとシャトルに触れることで興味を ・シャトル運びリレー及び回転リレーの仕方を理解している。 ・シャトル運びリレー及び回転リレーでのラケット操作法が身に付いている。 ・シャトル突きにおけるインパクト時の力の中目合を理解し ・シャトル突きの基礎的技術が身に付いている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ドリルゲームと課題ゲームでは、うまくいった動きについて自分の考えを友達に話したり、 ・チーム対抗のゲームでは、友達と簡単な作戦を立てたりしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・初歩的な運動やいろいろなゲームに進んで取り組もうとし ・規則を守ってゲームをしてい ・勝敗を受け入れようとしてい ・友達の考えを認めようとして ・用具を安全に使用しようとしている。

5. 単元の指導計画（全5時間）

1	2	3	4	5
学習Ⅰ 学習のねらいや進め方を知る	学習Ⅱ シャトル運びリレーで楽しむ	学習Ⅲ ネットなしシャトル突きの初歩的な技術を身に付ける		
オリエンテーション <ul style="list-style-type: none"> ・学習のねらい ・ペアを決める ・チーム編成 ・単元の流れ ・1時間の流れ 	①挨拶、準備運動 ②ドリルゲーム <ul style="list-style-type: none"> ・シャトル運びリレー ・シャトル運び回転リレー 	②シャトルとラケットの扱い方 <ul style="list-style-type: none"> ・ラケットの各部の名称を学ぶ ・ラケットの握り方などを学ぶ 	<ul style="list-style-type: none"> ・力入れ具合を工夫して、その場でシャトルを突く 	

・バドミントンに関わる「お話」と実演 ・シャトルに慣れる運動	③学習内容の確認		シャトル突き大会
	・シャトル運びラリーなどを行う	・初歩的な動き（ネットなしのシャトル突き）を身に付ける	
	④課題ゲーム ・シャトル運び回 旋りレー（チーム 対抗）	④課題ゲーム（回数を競う） ・ネットなしシャトル突き、片面 ・ネットなしシャトル突き、ラケット 交互面（1人→複数）	
	⑤話し合い（作戦タイム）		
	⑥確かめのドリル（技術の定着）		
	・シャトル運び回 旋りレー（チーム 対抗、速さと正確 さを競う）	・ネットなしシャトル突き、ラケット 面自由又は交互面（1人→複 数）、回数を競う	
	⑦ゲームの振り返り		
	⑧学習のまとめ		

6. 各時間の活動案

①（1）本時の目標（1/5時間）

・バドミントンのラケットとシャトルに触れることでこれからの学習に興味を持てる。（知識及び技能）

・安全に気をつけ、バドミントンのラケットとシャトルを用いた初歩的な運動に取り組もうとしている。（学びに向かう力、人間性等）

（2）準備物

・ビブス 5 色計30枚、バドミントン一般用ラケット12本、ジュニア用ラケット30本、水鳥製シャトル12個、コンポジット製シャトル12個、ナイロン製シャトル30個、学習カード、鉛筆30本、クリップボード30枚

（3）展開

	学習内容・活動	教師の支援・留意点	評価
10	1 集合、整列、挨拶		

分	・本時の学習のめあて、流れを知る。 ・併せて、本単元の流れも知る。	・学習のめあてと流れを確認し、見通しを持って運動に取り組めるようにする。
---	--------------------------------------	--------------------------------------

バドミントンラケットとシャトルに触れ、これからの学習に興味が

2 準備準備を行う

・使う部位を意識して運動するように声をかける。

3 チーム編成

・自分のチーム（以下、白組・青組・赤組・黄組・緑組、または白グループ・青グループ・赤グループ・黄グループ・緑グループとも表記する）を知る。

・性別・身長に配慮した6人組を予め考えておく。
・ビブスを配付する。

4 お話を聞く

シャトルは3種類あります。何からできていると思います

バドミントンのシャトルは羽根の部分とコルクの部分からできています。羽根の部分は、3種類あります。それは羽根の材質が何からできているかによって、①水鳥製②ナイロン製③コンポジット製があり

では、実際に触ってみましょ

5 予想される発言

・水鳥製は16枚の羽根からできています。
・ナイロン製は羽根がくっついていています。
・コンポジット製も16枚の羽根からできています。
・3種類の重さは同じくらいに感じます。

・ジュニア用は一般用よりも握るところが細いです。
・一般用のほうが重いです。

う。各グループに2個ずつ3種類配ります。触ってみて感じたこと、気づいたことを発

児童から質問があれば答える。

次はラケットについて話します。バドミントンのラケットは長さが68cm以内、幅が23cm以内という決まりがあります。ここに用意してあるラケットは、ジュニア用と一般用です。一般用は小学生から大人までが使っています。ジュニア用は一般用よりも10cm以上短いのが分かりますか。では、実際に触ってみましょう。各グループには、2本ずつ2種類配ります。触ってみて感じたこと、気づいたことを発

・これからバドミントンのラケットとシャトルを使った運動で学習することを聞き、興味が高まったか。（知識及び技能）

・ガットの部分の大きさはほとんど同じくらいです。

児童から質問があれば答える。

ラケットとシャトルで遊んでみよう

6 ラケットにシャトルを乗せる

- ・ラケットは、1人1本用意する。
- ・シャトルは、1人1個用意する。
- ・ラケットとシャトルを用いた以下のドリルを行う。

①ラケットの面（フェイスといます）にシャトルを乗せる

②シャトルを落とさないように腕を上下する

③シャトルを落とさないように腕を左右に動かす

④シャトルを落とさないように片足（左右交互）立ちになる

⑤シャトルを落とさないようにジャンプする

<練習の方法>

- ・体育館の中央に教師が位置取り、児童はグループごとに集まって、両手間隔くらいに開いて座るように促す。その際、教師のほうに身体を向けさせる。
- ・まず、教師が各運動の仕方を示範する。
- ・ドリル①～⑤を順番に行わせ、シャトルを落とさないよ

・うまくいった自他の動きについて、言語や動作等で他者に伝えたり聞いたりすることができているか。（思考力、判断力、表現力等）

・ラケットの面にシャトルを乗せて、落ちないように工夫した動きができたか。（知識・技

・安全に気をつけ、ラケットとシャトルを用いた初歩的な運動に取り組めたか。（学びに向かう力、人間性等）

10分	6 用器具の後片付けを行う	・安全に配慮しながら片付けをするように促す。
	7 本時の学習を振り返る。学習カードに記入する。	・本単元の学習カードにきちんと記入するように促す。
	8 整理運動を行う	
	9 整列、挨拶	・次時の学習について話す。

② (1) 本時の目標 (2/5時間)

・バドミントンのラケット面にシャトルをのせて運ぶリレーを通して、これからの学習に興味を持てる。(知識及び技能)

・シャトル運びリレーにおいて、友だちに声をかけたり励ましあったりしている。(思考力、判断力、表現力等)

・安全に気をつけ、友だちと協力してシャトル運びリレーに取り組もうとしている。(学びに向かう力、人間性等)

(2) 準備物

・ジュニア用ラケット6本、ナイロン製シャトル6個、シャトル入れカゴ5個、コーン10個(5色×2)、得点集計表(順位も記入する)、学習カード、鉛筆30本、クリップボード30枚

(3) 展開

	学習内容・活動	教師の支援・留意点	評価
10分	1 集合、整列、挨拶 ・本時の学習のめあて、流れを知る。	・学習のめあてと流れを確認し、見通しを持って運動に取り組めるようにする。	
		シャトル運びリレーと回旋リレーで ・ラケットとシャトルを準備する。また、カゴとコーンも併せ	

<p>2 準備運動を行う</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・使う部位を意識して運動するように声をかける。 	
<p>3 シャトル運びリレーを行う</p> <ul style="list-style-type: none"> ・前回決めたチーム毎に集まる。 ・リレーの仕方を聞く。 ・5チーム対抗のシャトル運びリレーを試しに行う。 <p>・順位を知る。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ラケットとシャトルを各チームの代表が取りに来るように指 ・ゲームの方法を説明する。 ・場を設定する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p><シャトル運びリレーの方法></p> <ul style="list-style-type: none"> ・ラケット面にシャトルを乗せた状態で10m歩き、ラインから1m離れたカゴにシャトルを入れるゲーム。 ・第1走者はスタートラインに立って構える。 ・残りの4名はスタートラインから後方1mに順番に並ぶ。 ・カゴに入るまで何度も繰り返す。カゴに入らなかったシャトルは拾い、ラインに戻って行く。 ・カゴに入ったら、シャトルとラケットを持ってスタートラインまで走って戻り、第2走者に渡す。 </div> <ul style="list-style-type: none"> ・第5走者の着順を記録しておき、終了後に発表する。 ・カゴに入れるコツについて話し合うように助言する。 	

4 シャトル運び回旋リレー①を行う

- ・回旋リレーの仕方を聞く。
- ・5チーム対抗のシャトル運び回旋リレー①を試しに行く。

- ・ゲームの方法を説明する。
- ・場を設定する。

<シャトル運び回旋リレー①の方法>

- ・ラケット面にシャトルを乗せて歩き、1個目のコーン（10m地点）と2個目のコーン（20m地点）を回旋して、復路は走って戻るリレー。

- ・第1走者はスタートラインに立って構える。

- ・残りの4名はスタートラインから後方1mに順番に並んで待つ。

- ・スタート・ゴールラインに着いたら、次の走者にラケッ

- ・順位を知る。

- ・第5走者の着順を記録しておく、終了後に発表する。

- ・コーンを回旋するコツについて話し合うように促す。

5 話し合いを行う

- ・各チームでシャトル運び回旋リレーで勝つための作戦について話し合うように促す。

25分

シャトル運び回旋リレーの作戦を試してみよう

6 シャトル運び回旋リレー②を

- ・ゲームの方法を説明する。

<p>行う</p> <ul style="list-style-type: none"> ・回旋リレーの仕方を聞く。 ・5チーム対抗のシャトル運び <p>回旋リレー②を行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・走者以外は応援する。 <ul style="list-style-type: none"> ・順位を知る 	<ul style="list-style-type: none"> ・場を設定する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p><シャトル運び回旋リレー②の方法></p> <ul style="list-style-type: none"> ・シャトル運び回旋リレー①と異なる点は、往路・復路ともに走ることである。 ・走っている途中でシャトルを落としてしまったら、その場で拾って再開すること。 </div> <ul style="list-style-type: none"> ・第5走者の着順を記録しておき、終了後に発表する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・うまくいった自他の動きを言語や動作等で他者に伝えたり聞いたりしているか。（思考力、判断力、表現力等） ・安全に気をつけたり、友達と協力したりして、ラケット面にシャトルを乗せた回旋リレーに取り組めたか。（学びに向かう力、人間性等） ・ラケット面にシャトルを乗せ、落ちないように工夫した動きで回旋リレーができたか。
<p>7 用器具の後片付けを行う</p> <p>10分 8 本時の学習を振り返る。学習カードに記入する。</p> <p>9 整理運動を行う</p> <p>10 整列、挨拶</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・安全に配慮しながら片付けをするように促す。 ・本単元の学習カードにきちんと記入するように促す。 ・次時の学習について話す。 	

③（1）本時の目標（3／5時間）

・シャトルの各部の名称やラケットの握り方を知るとともに、ネットなしのシャトル突きの初歩的な動作ができる。（知識及び技能）

・ネットなしシャトル突きにおいて、友達に声をかけたり励ましあったりしている。（思考力、判断力、表現力等）

・ネットなしシャトル突きに取り組み、友だちと仲良くしたり、用具の取り扱いなどの安全に気をつけたりしている。（学びに向かう力、人間性等）

(2) 準備物

・ジュニア用ラケット30本、ナイロン製シャトル30個、学習カード、鉛筆30本、クリップボー

(3) 展開

	学習内容・活動	教師の支援・留意点	評価
8分	1 集合、整列、挨拶 ・本時の学習のめあて、流れを知る。	・学習のめあてと流れを確認し、見通しを持って運動に取り組めるようにする。	
	2 準備運動を行う	・ラケットとシャトルを準備する。 ・使う部位を意識して運動するように声をかける。	
	3 ラケットの各部の名前を知る ・ラケットヘッド ・シャフト ・グリップ（ハンドル） ・フェイス ・ストリングス（ガット） ・フレーム	・ラケットを各自に1本ずつ配付する。 ・ラケットの各部の名称について解説する。 <ラケットの各部の名称> ・ラケットの頭部に当たる部分をヘッドといいます。 ・手で握る部分をグリップまたはハンドルといいます。	

ネットなしのシャトル突きで楽しもう

4 ラケットを握ってみる

- ・シャフトは両者をつないでいる部分です。
- ・ラケットの面はフェイスといいます。
- ・フェイスにはストリングス（ガット）が強く張ってあります。
- ・ラケットヘッドの周りの部分はフレームといいます。

・ラケットの握り方を解説する。

<ラケットの握り方>

- ・握り方には、大きく分けると3種類あります。
- ・ラケットヘッドを床面に寝かせて置き、上からかぶせるような握り方をフライパンングリップといいます。
- ・ラケットヘッドを床面に立てるように置き、両フェイスに触りながらシャフトを通して、ハンドルまで持ってきます。そのまま、手のひら側のフェイスをつかってシャトルを打つ握り方がフォアハンドグリップです。
- ・一方、手の甲側のフェイスを使ってシャトルを打つ握り方がバックハンドグリップです。この時、親指に力を入れて押すようにします。
- ・初心者はフライパンングリップ

のほうがシャトルを打ちやすいので、多くの人がこの持ち方をしているようです。

- ・選手の皆さんは、ずっと同じ握り方をしているわけではなく、打ち方に応じて変えているようです。

・ラケットの握り方には大きく分けると3種類あることがわかったか。（知識・技能）

その場、直上突きを試みよう

5 ネットなしのその場、直上突きを行う

- ・その場、直上突き（フォア）で連続10回に挑戦する。
- ・他者観察を行ったり助言を受けたりする。
- ・その場、直上突き（バック）で連続10回に挑戦する。
- ・他者観察を行ったり助言を受けたりする。
- ・その場、直上突き（フォアとバックを交互に行う）で連続10回に挑戦する。

・シャトルを各自に1個配る。

・ドリルの方法を説明する。

<ドリルの方法>

- ・その場で前後開脚（利き腕側の脚を前にする）になってラケット（腰から胸の間で）を構えます。
- ・まず、ラケットを握っている手のひら側のフェイスを上にしてシャトルを突きます。これはフォア打ち（以下、フォアと略す）といいます。
- ・次に、ラケットを握っている手の甲側のフェイスを上にしてシャトルを突きます。これはバック打ち（以下、バックと略す）といいます。

・ラケットを持たない手でシャトルを持たせ、ラケ...

・1人でのその場、直上突きが



シャトルを持ちます。フット
のフェイスから50cmくらい
のところにシャトルをもって
構え、シャトルを放したら
フェイスで突きます。

・グリップは強く握りすぎて
もいけません。シャトルが当
たったら軽く手首を上を曲げ
て動かす感じにしてください。

・1つ目の課題は、その場、直
上突き（フォア）です。連続
で10回突いたら合格です。で
は、始めてください。

・時々友達の行っている様子
を観察したり、上手な子にア
ドバイスをもらったりしてく
ださい。

・2つ目の課題は、その場、直
上突き（バック）です。これ
も10回連続で突いたら合格で
す。始めてください。

・フォアとは逆になりますが、
シャトルが当たったら、手首
を上を曲げて動かす感じは同
じです。

・3つ目の課題は、その場、
直上突き（フォアとバックを
交互に行う：以下、交互と略
す）です。これも10回連続

できたか。（知識及び技能）

・友だちに声をかけたり励まし
あったりしているか。（思考
力、判断力、表現力等）

・その場、直上突きに取り組
み、誰とでも仲良くしたり、場
や用具の安全に気をつけたりす
るようになったか。（学びに向

10分		分との違いを考えるように促す。	
	7 ラケットとシャトルの後片付けを行う。	・安全に配慮しながら片付けをするように助言する。	
	8 本時の学習を振り返る。学習カードに記入する。	・学習カードにきちんと記入するように促す。	
	9 整理運動を行う。 10 整列、挨拶	・次時の学習について話す。	

④ (1) 本時の目標 (4/5時間)

・シャトルがフェイスに当たるときの力の入れ具合に工夫した、ネットなしのシャトル突きができる。(知識及び技能)

・友だちに声をかけたり励ましあったりして、ネットなしのシャトル突きが楽しめている。(思考力、判断力、表現力等)

・ネットなしシャトル突きに進んで取り組み、誰とでも仲良くしたり、場や用具の取り扱いなどの安全に気をつけたりしている。(学びに向かう力、人間性等)

(2) 準備物

・ジュニア用ラケット30本、ナイロン製シャトル30個、ホイッスル、学習カード、鉛筆30本、クリップボード30枚

(3) 展開

	学習内容・活動	教師の支援・留意点	評価
10	1 集合、整列、挨拶 ・本時の学習のめあて、流れを知る。	・学習のめあてと流れを確認し、見通しを持って運動に取り組めるようにする。	

ネットなしシャトル突きで回数を競おう

分	<p>2 準備運動を行う。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ラケットとシャトルを準備する。 ・使う部位を意識して運動するように声をかける。 	
	<p>3 前時の復習を行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・その場、直上突き（フォア） ・その場、直上突き（バック） ・その場、直上突き（交互） <p>4 2人組のシャトル突きを行う。</p> <p>・打ち出しは、腕を伸ばすようにラケットを構えて下から行い、シャトルがフェイスに当たる位置（インパクト）は腰から胸までの間になるように気を付ける。この打ち出し動作は、サービスに発展する動きであることを知る。 *サービスのルールは、2019年度から115cm以下となった。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ラケットとシャトルを各自に配付する。 ・3種類について、回数が多くなるように工夫（力の入れ具合など）して、突いてみるように助言する。 ・1時間目に決めたチーム毎に集まり、2人組を作るように促す。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><ドリルの方法></p> <ul style="list-style-type: none"> ・2人の間隔を1m程度として、正面向きで向かい合う。 ・1人がシャトルを打ち出す。その際の最高位はペアの身長程度とする。 ・打ち出されたシャトルを直上突きと同様に、腰から胸の高さの間でフェイスに当て、打ち返す。 ・打ち返せずミスした場合は、ミスしたほうが打ち出しをする。 ・2人のラリーは、始めの頃はライナー性の飛び方ではなく、直上突きと同様な放物線を描く飛び方のほうが良い。 ・ラリーが続いたら </div>	

25

分

・フリーが続くようになつたり、突き方（高さや速さ）に変化をつけると良い。
・また、突くフェイスについてもフォア、バック、交互と自在に変えるようにしていくと良い。

5 3人組のシャトル突きを行う。

・次はグループを2分した3人組を作るように促す。

<ドリルの方法>

- ・3人で三角形の隊形になる。間隔は1.5m程度とする。
- ・打ち出した人の右隣の人が2番目に突き、引き続き、もう1人が突くようにする。
- ・打ち出しは、シャトルが3人の中心に落ちるような山なりになると良い。
- ・次は順番を逆にして、左隣の人が突くようにする。突くフェイスについては、2人組同様にフォア、バック、交互と自在に変えるようにしていくと良い。
- ・3人が突き続ける回数を競うゲームに発展させると楽しくなる。

* 4人で四角形、5人では五角形の隊形になって行ってもよ

<ゲームの方法>

- ・三角形の隊形になるのは練習と同じです。

6 3人組のシャトル突き競争を行う。

- ・教師のスタート合図（ホイッスルを吹く）で1人目が打ち出す。次に、残りの2人のうち、どちらか一方が必ず突く。
- ・つまり、1人が連続突きしなければ、3人が順番に突かなくても良いこととする。
- ・1回突くごとに、3人は大きな声で回数を数える。
- ・失敗したら、回数は0からやり直しである。
- ・一番多く突いた回数を覚えておき、終了時に発表する。
- ・制限時間は3分程度とする。

7 各組の回数を発表する。

・シャトルかフェイスに当たる時の力の出し具合を工夫するとともに、複数人でのネットなしシャトル突きができたか。（知識及び技能）

・友だちに声をかけたり、励ましあったりして楽しめたか。（思考力、判断力、表現力等）

・複数人でのネットなしシャトル突きに進んで取り組み、誰とでも仲良くしたり、勝敗を受け入れたり、場や用具の安全に気をつけようとしたか。（学びに

	・競争後は、チームメイトの健闘をたたえあう。	・各組の回数発表を聞き、健闘をたたえるように助言する。	向かう力、人間性等)
10分	8 ラケットとシャトルの後片付けを行う。 9 本単元を振り返る。学習カードに記入する。 10 整理運動を行う。 11 整列、挨拶	・安全に配慮しながら片付けをするように促す。 ・本時の学習を振り返り、学習カードにきちんと記入するよう ・次時の学習について話す。	

⑤ (1) 本時の目標 (5/5時間)

・ゲームの規則が分り、個人戦及び組対抗のネットなしシャトル突き競争ができる。(知識及び技能)

・友だちに声をかけたり励ましあったりして、作戦を工夫したネットなしシャトル突き競争が楽しめる。(思考力、判断力、表現力等)

・ネットなしシャトル突き競争に進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲良くしたり、勝敗を受け入れたり、場や用具の安全に気をつけたりするようになる。(学びに向かう力、人間性)

(2) 準備物

・ジュニア用ラケット30本、ナイロン製シャトル30個、ホイッスル、ストップウォッチ、記録用紙(作戦用紙を兼ねる)、学習カード、鉛筆30本、クリップボード30枚

(3) 展開

	学習内容・活動	教師の支援・留意点	評価
	1 集合、整列、挨拶 ・本時の学習のめあて、流れを知る。	・学習のめあてと流れを確認し、見通しを持って運動に取り組めるようにする。	

今日は個人戦と組対抗のシャトル突き大会をしま

8
分

2 準備運動を行う。

- ・ラケットとシャトルを準備する。
- ・使う部位を意識して運動するように声をかける。

3 前時の復習を行う。
 ・合図での場、シャトル突き（フォア、バック、交互）を行う
 ・3人組のシャトル突き（フォア、バック、交互）を行

- ・ラケットとシャトルを各自に配付する。
- ・使わないシャトルはズボンのポケットに入れておくように助

4 個人戦を行う。
 ・2人組になり、先に行うほうを決める。
 ・後に行うほうは回数を数える。

- <ゲームの進め方>
- ・審判は教師が行う。
 - ・時間は1分間とする。
 - ・審判のスタートの合図（ホイッスル）で始める。
 - ・まず、先行者がおこない、最も多く突いた回数を覚えておき、終了時にペアが記録用紙に記入する。
 - ・次に、後行者が行う。

5 3人組対抗戦を行う。
 ・チーム内で3人組をふたつ作る
 ・先行組が行う時は後行組が回数を数える。

- ・前時の3人組になるように促す。
- <ゲームの進め方>
- ・審判は教師が行う。

27分	<p>・後行組が行う時は先行組が回数を数える。</p> <p>・1回戦目を行う。</p> <p>6 作戦タイムを3分間とる。</p> <p>7 3人組対抗戦の2回戦目を行う。</p> <p>8 作戦タイムを2分間とる。</p> <p>9 3人組対抗戦の最終戦を行う。</p>	<p>・時間は2分間とする。</p> <p>・審判のスタートの合図（ホイッスル）で始める。</p> <p>・まず、先行組が行い、最も多く突いた回数を覚えておき、終了時に後行組が記録用紙に記入する。</p> <p>・次に、後行組が行う。</p> <p>・回数を多くするにはどんな工夫が必要か考えるように助言する。</p> <p>・話し合った作戦を用紙に記入するように促す。</p> <p><ゲームの進め方></p> <p>・先行と後行を交代する。</p> <p>・その他は、1回戦目と同様の</p> <p>・作戦が上手くいかせたか考えるように助言する。</p> <p>・話し合った作戦を用紙に記入するように促す。</p> <p><ゲームの進め方></p> <p>・先行と後行を交代する。</p> <p>・その他は、2回戦目と同様の手順とする。</p>	<p>・ゲームの規則が分り、組対抗のシャトル突き競争ができたか。（知識及び技能）</p> <p>・友だちに声をかけたり励ましあうとともに、作戦を工夫してシャトル突き競争が楽しめたか。（思考力、判断力、表現力等）</p>
-----	---	--	---

<p>・試合後は、各組の健闘をたたえあう。</p>	<p>・各組の最も多い回数を発表させて、健闘をたたえる。</p>	<p>・ネットなしのシャトル突き競争に進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲良くしたり、勝敗を受け入れたり、場や用具の安全に気をつけようとしたか。 (学びに向かう力、人間性等)</p>
<p>10 ラケットとシャトルの後片付けを行う。 10分 11 本単元を振り返る。学習カードに記入する。 12 整理運動を行う。 13 整列、挨拶</p>	<p>・安全に配慮しながら片付けをするように促す。 ・本単元の学習を振り返り、学習カードにきちんと記入するように促す。 ・次時の学習について話す。</p>	