

体育科学習指導案

日時 令和2年10月28日(水)

対象 第6学年

1 単元名 ボール運動 「キャッチ&アタックバレーボール」

2 単元の目標

知識及び技能	○運動の楽しさや喜びを味わい、個人やチームによる攻撃と守備によって簡易化されたゲームの行い方を知るとともに、その技能を身に付けることができるようにする。
思考力、判断力、表現力等	○ルールを工夫したり、自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだりするとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができるようにする。
学びに向かう力、人間性等	○運動に積極的に取り組み、ルールを守り助け合って運動をしたり、勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取組を認めたり、場や用具の安全に気を配ったりすることができるようにする。

3 評価規準

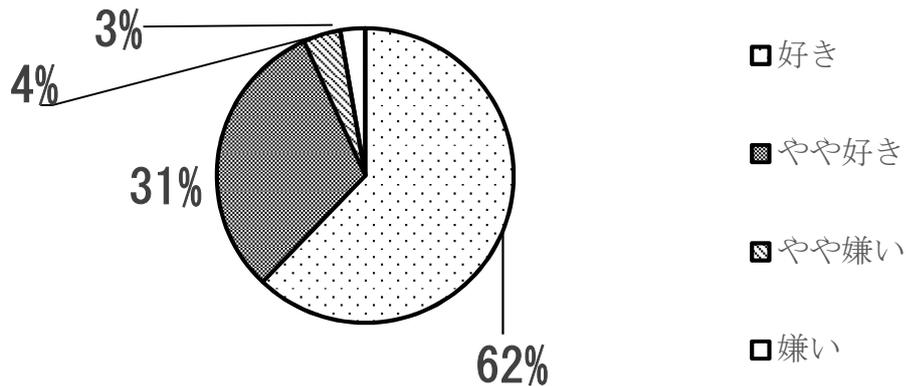
	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
内容のまとめ りごとの 評価規準	○次の運動の行い方を理解するとともに、その技能を身に付け、簡易化されたゲームをしている。 ○ネット型では、個人やチームによる攻撃と守備によって、簡易化されたゲームをしている。	○ルールを工夫したり、自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだりしているとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えている。	○運動に積極的に取り組もうとし、ルールを守り助け合って運動をしようとしていたり、勝敗を受け入れようとしていたり、仲間の考えや取組を認めようとしていたり、場や用具の安全に気を配ったりしている。
単元の 評価規準	①ネット型の行い方についてボール操作やチームの作戦に基づいた位置取りについて言ったり実際に動いたりしている。(知識) ②チームの作戦に基づいた位置取りをするなどのボールを持たないときの動きができる。(技能) ③ボールを片手もしくは両手を使って操作したり、相手が捕りにくいボールを返球したりすることができる。(技能)	①誰もが楽しくゲームに参加できるように、プレイの制限、得点の仕方などルールを選んでいる。(思考・判断) ②チームの特徴に応じた作戦を選び、自己の役割を確認している。(思考・判断) ③課題の解決のために自己や仲間の考えたことを動作や言葉、絵図を用いて他者に伝えている。(表現)	①ゲームや練習に積極的に取り組もうとしている。(愛好的態度) ②ルールやマナーを守り、仲間と助け合おうとしている。(公正・協力) ③場の設定や用具の準備や片付けなどで、分担された役割を果たそうとしている。(責任・参画) ④ゲームの勝敗を受け入れようとしている。(責任・参画) ⑤互いの動きを見合ったり、話し合ったりする際に、仲間の考えや取組を認めようとしている。(共生) ⑥場の整理や用具の安全に気を配っている。(健康・安全)

4 運動の特性

- ボールを相手のコートに落とし得点することが楽しい。
- プレイヤーの人数，コート広さ，プレイの制限，得点の仕方などのルールを選ぶことが楽しい。
- 自身が直接ボールを操作しなくても，ボールを持たないときの動きによってチームの得点に貢献できることが楽しい。
- 攻守が入り乱れないため，じっくりチームの攻撃を組み立て，作戦を実行できることが楽しい。
- ボールの柔らかさを調整することで誰でも安心してゲームができる。

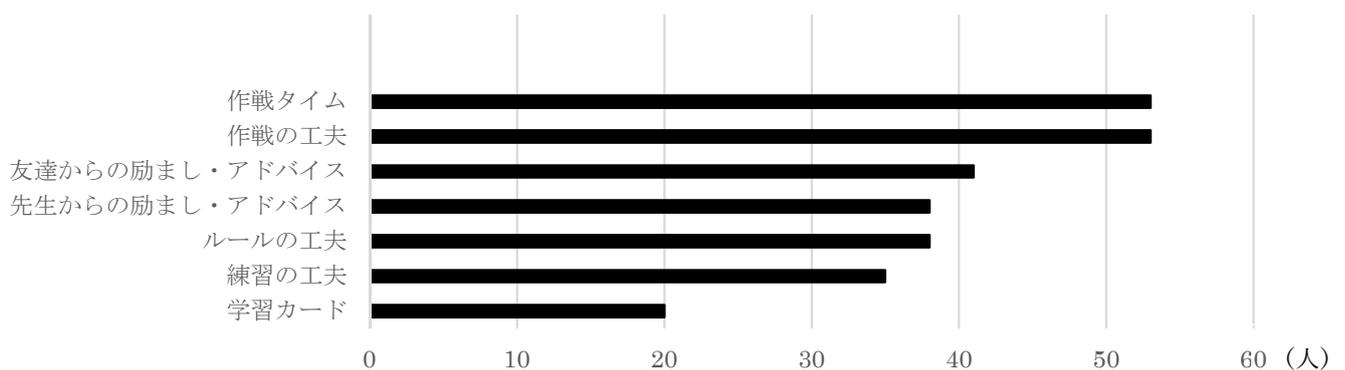
5 児童観 (アンケート 67 人の回答より)

グラフ 1 体を動かすことは好きですか。



グラフ 1 では，88%の児童が体を動かすことが好きと回答している。どのような運動に対しても意欲的に学習に取り組むことのできる児童が多いと考えられるが，残りの1割は運動に意欲的になれていない現状もある。運動があまり好きではない子，あまり得意ではない子でも楽しく学習ができるよう，技能面での個別支援に加え，児童同士の学び合いも大切にして学習を進めていくことが重要である。

グラフ 2 どの子にとっても楽しい体育にするために有効だったものはなんですか。(複数回答可)



グラフ 2 から，児童にとって体育の学習が楽しくなる要因として「戦時間」「戦の工夫」が多く挙げられた。友達との関わり合いの中で課題を解決していくことや，協力してプレイすること，励まし合いながら学習を進めていくことが楽しいと感じている児童が多いと考えられる。また，技能面ではあまり活躍できない児童でも，戦を考えたり表現したりすることでチームに貢献できることもあるため，本単元でもチームタイムでの話合いやチーム練習の時間を大切にしていく。

また，「学習カード」については，その有効性を感じている児童が少ないことを受け，学習カードによって前時の振り返りや次時の課題の明確化ができるようにし，チームでの話合いに生かすことができるよう工夫していく必要がある。



授業作りのための TA NO シート (ネット型・キャッチ&アタックバレーボール)

オ ボール運動系

ボール運動系は、競い合う楽しさに触れたり、友達と力を合わせて競争する楽しさや喜びを味わったりすることができる運動である。

ボール運動は、「ゴール型」、「ネット型」及び「ベースボール型」で内容を構成している。これらの運動は、ルールや作戦を工夫し、集団対集団の攻防によって仲間と力を合わせて競争する楽しさや喜びを味わうことができる運動である。

ボール運動の学習指導では、互いに協力し、役割を分担して練習を行い、型に応じたボール操作とボールを持たないときの動きを身に付けてゲームをしたり、ルールや学習の場を工夫したりすることが学習の中心となる。また、ルールやマナーを守り、仲間とゲームの楽しさや喜びを共有することができるようにすることが大切である。

ネット型は、ネットで区切られたコートの中でボール操作とボールを持たないときの動きによって攻防を組み立てたり、相手コートに向かって片手、両手もしくは用具を使ってボールなどを返球したりして、一定の得点に早く達することを競い合うことを課題としたゲームである。

なお、これらの領域における技能は、「ボール操作」及び「ボールを持たない時の動き」で構成している。「ボール操作」は、サービス・パス・返球など、攻防のためにボールを操作する技能である。「ボールを持たない時の動き」は、空間・ボールの落下点・目標(区域や塁など)に走りこむ、味方をサポートする、相手のプレイヤーをマークするなど、ボール操作に至るための動きや守備の動きに関する技能である。ゲームではこれらの技能をいつ、どのように発揮するかを適切に判断することが大切になる。

(小学校学習指導要領解説 体育編 p. 30, 31 より一部抜粋)

キャッチ&アタックバレーボールの特性	キャッチ&アタックバレーボールにおける楽しさ	連へ
<ul style="list-style-type: none"> ○ルールや作戦を工夫したり、集団対集団の攻防によって仲間と力を合わせて競い合ったりする楽しさや喜びを味わうことができる運動である。 ○ボール操作とチームの作戦に基づいた位置取りをするなどのボールを持たないときの動きによって、軽くて柔らかいボールを片手、両手もしくは用具を使って操作したり相手が捕りにくいボールを返球したりするチームの連携プレイによる簡易化されたゲームや、自陣から相手コートに向かって相手が捕りにくいボールを返球する手や用具などを使った簡易化されたゲームをすることができる運動である。 ○ルールを工夫したり、自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだりするとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができる運動である。 ○運動に積極的に取り組み、ルールを守り助け合って運動したり、勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取組を認めたり、場や用具の安全に気を配ったりすることができる運動である。 	<ul style="list-style-type: none"> ○誰もが楽しくゲームに参加できるように、プレイヤーの人数、コートの広さ、プレイの制限、得点の仕方などのルールを選ぶことが楽しい。 ○自陣のコート(中央付近)から相手コートに向けサービスを打ち入れることが楽しい。 ○ボールの方向に体を向けて、その方向に素早く移動することが楽しい。 ○味方が受けやすいようにボールをつなぐことが楽しい。 ○片手、両手もしくは用具を使って、相手コートにボールを打ち返すことが楽しい。 ○チームの特徴に応じた作戦を選び、自己の役割を確認することが楽しい。 	<p>これらの特性や楽しさを指導の工夫へ</p> <p>学習指導案 6 研究主題との関</p>



研究主題

どの子ども体を動かす楽しさを味わい、運動する意欲を高める授業づくり
～思考力、判断力、表現力等の向上を目指して【運動領域（ボール運動系）・保健領域】～

(1) 本単元でのどの子

- ボール運動が好きな子、好きではない子 得意な子、得意でない子
- 体を動かすことが好きな子、好きではない子

(2) 体を動かす楽しさを味わい、運動する意欲を高めるための手立て

- 【チーム編成】 ・どのチームも意欲的に運動ができるように、実態調査を基に、どの子ども入り交じりするようなチーム編成をする。
- 【運動の場】 ・ボールの軌道が山なりになってラリーが続きやすいように、ネットの高さは、児童の身長と比べて高めの180cmとする。
- 【ルール】 (はじめのルール)
 - ・単元前半では全員がボールに触れることができるようにコート内を3人、ボールタッチは3回とし、同じ人が2回ボールに触れることはできない。
 - ・どの子どもも意欲的に運動し、ラリーが続くように、レシーブ、トス、は「とる」または「はじく」とし、返球（アタック）は「はじく」とする。
(単元前半で上記のルールをもとに、「みんなが楽しめる観点でルールの工夫」を検討できるようにする。)
- 【技能】 ・全員が3つの技能を高められる機会をつくるために、レシーブ（キャッチ）→トス →アタックの流れをおさえた補助運動を取り入れる。
- 【チーム】 ・協働性を高めるためにチームでの準備運動や交流時間を多く設定し、チームでの活動時間を増やす。
 - ・単元前半では児童から挙げた得点につながる動きを全体で共有し、それを単元後半で作戦として活用できるようにする。

(3) 思考力、判断力、表現力等の向上のための手立て

【工夫1】 …思考・判断・表現する場の設定

- 作戦の成功やチームの課題解決に向けた活動につなげられるようにするために
 - ・学習課題の確認→チームタイム（作戦や課題の共有）→補助運動（チーム練習）という学習の流れにし、チームで共通の課題をもって補助運動に臨めるようにする。
 - ・ゲームを前後半に分け、その間に30秒の時間を設定し、作戦について課題の共有を図る。
- 学習の最後に、チーム→個人→全体と振り返りの時間を設定し、チームの振り返りを基に自己の役割について振り返り、思考・判断したことを表現できる場を設定する。

【工夫2】 …教師の関わり 発問の工夫

- ゲームの流れを止めずに児童の思考を促すために
 - ・ゲーム中の声掛けは、深い思考につなげるものではなく、児童がその場で気づき、課題を解決できるような簡単な問いかけや称賛、とする。

- ・チームタイムでの発問は「どうして」「どうすれば」という言葉を積極的に使い、チームの課題の把握や、その解決方法を具体的に思考できるような発問をする。

【工夫3】… 学習カードの工夫・活用

- ・本時のめあてに沿って、チームで振り返る項目と個人で振り返る項目を作り、本時の活動が次時へとつながっていくような流れを作る。
- ・毎時間、形成的評価を行い、児童の変容を見取ることで、次時の課題提示や指導の修正に生かす。

7. 2年間の指導と評価の計画 (別紙参照)

<第5学年>

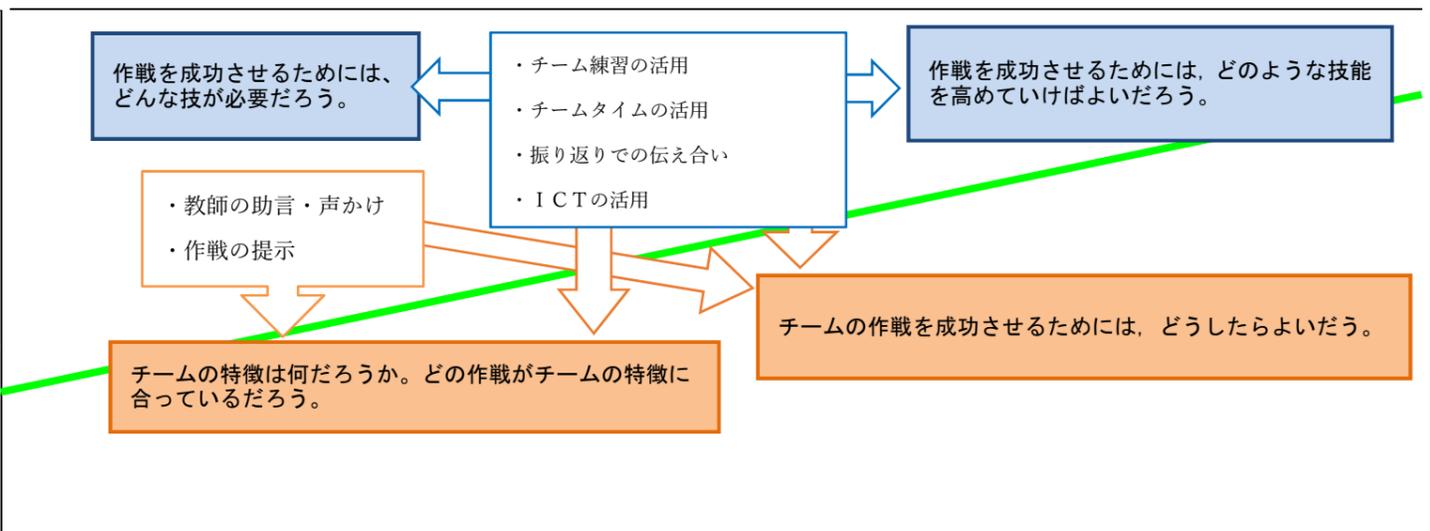
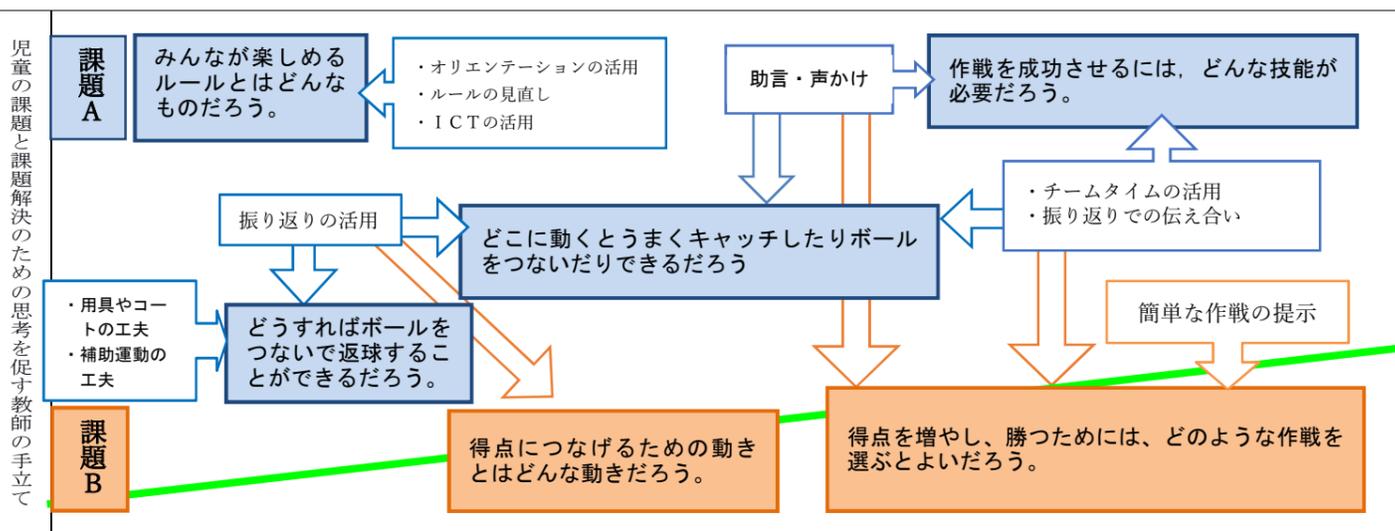
段階	知る	つかむ					高める	
ねらい	○運動の仕方を知る。 ○ルールを確認する。 ○場や用具の安全に気を配り、仲間と協力して運動することができる。	○基本的なボール操作や位置取り、ボールを持たない時の動きが分かり、運動の楽しさや喜びを味わうことができる。 ○誰もが楽しくゲームに参加できるようにルールを考えることができる。 ○ゲームや練習に積極的に取り組むことができる。					○チームの作戦に基づいた位置取りやボールを持たない時の動きができる。 ○ゲームの型に応じた簡単な作戦を選ぶことができる。 ○ゲームの勝敗を受け入れようとしている。	
時	1	2	3	4	5	6	7	8
学習活動	オリエンテーション 1 学習内容を確認 2 準備運動 3 準備の仕方の確認 4 ボール慣らし運動（個人）（数人） 5 ラリーゲーム 6 学習の振り返り 7 片付け 整理運動	1 準備運動・補助運動Ⅰ 2 本時の学習課題の確認 ・対面ボール打ち、止め ・席替えキャッチ 3 チームタイム 4 ラリーゲーム① 5 チームタイム 技能のポイントについて話し合う。 6 ラリーゲーム② 7 学習の振り返り 8 片付け 整理運動	補助運動Ⅱ ・対面パス・円陣戻しパス ・パスからアタック				1 準備運動 2 本時の学習課題の確認 3 チームタイム・補助運動Ⅲ チームで作戦や練習方法を確認する。 4 ゲーム① 5 チームタイム 課題解決に向けて話し合う。 6 ゲーム② ①と同じチームと対戦する。 7 学習の振り返り 8 片付け・整列	

<第6学年>

段階	知る	つかむ			高める		
ねらい	○運動の仕方を知る。 ○ルールを確認する。 ○場や用具の安全に気を配り、仲間と協力して運動することができる。	○基本的なボール操作や位置取り、ボールを持たない時の動きが分かり、運動の楽しさや喜びを味わうことができる。 ○チームの特徴に応じた作戦を選ぶことができる。 ○運動に積極的に取り組むことができる。			○チームの作戦に基づいた位置取りやボールを持たない時の動きができる。 ○自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだり、自己や仲間の考えたことを他者に伝えたりすることができる。 ○ルールを守り、助け合って運動をしたり、仲間の考えや取組を認めたりすることができる。		
時	1	2	3	4	5	6（本時）	7
学習活動	オリエンテーション 1 学習内容を確認 2 準備運動・補助運動 ・対面キャッチ トス・アタック 3 ルールの確認 4 試しのゲーム 5 学習の振り返り 6 片付け・整列	1 本時の学習課題の確認 2 チームタイム 3 準備運動・補助運動 4 ゲーム① 5 チームタイム 技能のポイントについて話し合う チームの良さや課題について話し合う 6 ゲーム② 7 学習の振り返り 8 片付け・整列		1 本時の学習課題の確認 2 チームタイム 3 チームで準備運動・チーム練習 3 4 ゲーム① 5 チームタイム 課題解決について話し合う 6 ゲーム② 7 学習の振り返り 8 片付け・整列			

評価の重点	知識技能		③（観察） 技能	④（観察） 技能	①⑤ （観察・カード） 知識・技能	②（観察） 技能		
	思考判断表現					①（観察・発言・カード） 思考・判断	②③（観察・発言・カード） 思考・判断・表現	
	主体的に学習に取り組む態度	⑤（観察） 健康・安全	①（観察・カード） 愛好的	②（観察・カード） 公正・協力			④（観察・カード） 共生	③（観察） 責任・参画

評価の重点	知識技能		① （観察・カード） 知識	②（観察） 技能	③（観察） 技能		
	思考判断表現		① （観察・カード） 思考・判断		②（観察・発言・カード） 表現	③（観察・発言・カード） 思考・表現	
	主体的に学習に取り組む態度	⑥（観察） 健康・安全	①（観察・カード） 愛好的	②（観察・カード） 公正・協力		⑤（観察・カード） 共生	



※1 課題Aは主に単元前半で「場やルールの工夫」「技能の向上」などみんなが楽しむための視点、課題Bは主に単元後半で「役割分担や作戦を考える」などチームが勝つための視点から課題を設定した。
 ※2 第5学年の第7・8時、第6学年の第6・7時では、児童の思考・判断・表現する機会が増えると予想されるため、2時間続けて1つの評価とする。
 ※3 主に、緑色の学習活動において、「思考力・判断力・表現力」を評価の重点とする。

8 本時の流れ（6／7時）

(1) 目標

- ゲームの行い方を知り、その技能を身に付けることができるようにする。
- ◎ チームの作戦を成功させるための課題を捉え、解決策について表現することができるようにする。
- 仲間の考えや取組を受け入れ、よりよいチームにしようと運動に積極的に取り組むことができるようにする。

(2) 展開

時間	学習活動	教師の発問・言葉掛け（工夫2）	○指導上の留意点◆評価規準（方法）
導入 16分	1 整列・挨拶をする。 2 本時のねらいを確認する。 <div style="border: 2px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px 0;"> チームの作戦を成功させるためにはどうすればいいのだろう。 </div> 3 チームタイム 4 準備運動・チーム練習を行う。	【補助運動】 T：前回のゲームで上手くいかなかったことやその理由について考えてみよう。それを参考にしてチーム練習で動き方を確認しよう。	○作戦の成功やチームの課題解決に向けた活動につなげられるようにするために、始めのチームタイムでチームの課題の共有を図る。 ○チームの具体的な動き方を確認できるように、チーム練習の時間を設定する。
展開 19分	5 ゲーム1を行う。 6 チームタイムを行う。 7 ゲーム2を行う。	【ゲーム中】 T：作戦を意識した声掛けができているね。 T：ブロックがついてるときはどうやって打てば得点できるかな。 T：レシーブするときにはどんな準備が必要だったかな。 T：ナイスキャッチ 【チームタイム】 T：どうしてその動きを意識しようと思ったのかな。 T：作戦が上手くいっている（いっていない）のはどうしてかな。 T：作戦を成功させるためには何に気を付ければいいのか。 T：相手にボールをキャッチされてしまうのはどうしてかな。	○作戦について課題の共有・継続を図るために、ゲームの間に30秒の時間を設定する。 ○ゲームの流れを止めずに児童の思考を促すために、その場で解決策に気付くことができる問いかけと、課題に対して深く考える発問をゲーム中とチームタイムで使い分ける。 ○運動が苦手な児童が技能的な課題を解決しやすくするために、困っている場面で具体的な動き方を助言する。 ◆【主体的に学習に取り組む態度】 仲間の考えや取組を受け入れ、よりよいチームにしようとしている。（観察・カード）
まとめ 10分	8 片付けを行う。 9 振り返りをする。 ・チームで振り返りをする。 ・学習カードに個人の振り返りを記入する ・全体でよかったところを共有する。 10 整理運動をする。 11 整列・挨拶をする。	【チームや個人への聞き取り】 T：今日うまくいったことはどんなことだったかな。それはどうしてかな。 T：友達のどんな動きがよかったかな。 T：作戦を成功させるために自分ができたことはどんなことかな。 【学級に広げる】（学習カードから） T：チームの作戦を成功させるためにやるべきことを具体的に伝えられていたね。 T：どのような時に得点が入ったのか、チーム1人1人の動きをよく観察していたね。	◆【思考・判断・表現】 課題解決のために自己や仲間の考えたことを話したり書いたりしている。（観察・発言・カード）

9 評価の方法と具体的な児童の姿

【知識・技能】

単元の評価規準	児童の具体的な姿及び評価方法	「十分満足できる姿」の設定
① ネット型の行い方についてボール操作やチームの作戦に基づいた位置取りについて言ったり実際に動いたりしている。(知識)	・ ネット型の行い方についてボール操作やチームの作戦に基づいた位置取りについて言ったり、書いたりしている。(観察・カード)	・ ボール操作やチームの作戦に基づいた位置取りについて、具体的に伝えたり、カードに書いたりすることができる。
② チームの作戦に基づいた位置取りをするなどのボールを持たないときの動きができる。(技能)	・ ボールを持たないときに、ボールの方向に体を向けて、その方向に移動している。(観察)	・ ボールを持たないときに、ボールの方向に体を向けて、その方向に素早く移動し、ボールを受けることができる。
③ ボールを片手もしくは両手を使って操作したり、相手が捕りにくいボールを返球したりすることができる。(技能)	・ 自陣のコートから相手コートに向けサーブを打ち入れている。(観察) ・ 味方が受けやすいようにボールをつないでいる。 ・ 相手が捕りにくいように相手コートに打ちかえしている。(観察)	・ 自陣のコートから相手コートに向け、ボール操作を調整して、相手の捕りにくいサーブを打ち入れることができる。 ・ 味方が受けやすいようにボールの操作を調整することができる。 ・ 相手が捕りにくいように、ボール操作を調整して、相手コートに打ち返したりすることができる。

【思考・判断・表現】

単元の評価規準	児童の具体的な姿の例及び評価方法	「十分満足できる姿」の設定
① 誰もが楽しくゲームに参加できるように、プレイの制限、得点の仕方などルールを選んでいる。(思考・判断)	・ 誰もが楽しくゲームに参加できるように、ルールを選んでいる。(発言・カード)	・ 誰もが楽しくゲームに参加できるようにプレイの制限、得点の仕方などルールの工夫を具体的に考えている。
② チームの特徴に応じた作戦を選び、自己の役割を確認している(思考・判断)	・ チームの特徴を捉えている。(カード・観察) ・ チームの特徴に応じた作戦を選び、自己の役割を捉えている。(観察・カード)	・ チームの特徴を具体的に捉えている。 ・ チームの特徴を踏まえ、合理的な作戦を選んだり、作戦に基づく自分の動きを具体的に考えたりしている。
③ 課題解決のために自己や仲間の考えたことを動作や言葉、絵図を用いて他者に伝えている。(表現)	・ 課題解決のために自己や仲間の考えたことを動作や言葉、絵図を用いて他者に伝えている。(観察・発言・カード)	・ 課題解決のために自己や仲間の考えたことを合理的(適切)な理由を挙げて、動作や言葉、絵図、を用いて他者に伝えている。

【主体的に学習に取り組む態度】

単元の評価規準	児童の具体的な姿の例及び評価方法	「十分満足できる姿」の設定
① 練習やゲームに積極的に取り組もうとしている。(愛好の態度)	・ 練習やゲームに積極的に参加している。(観察)	・ 技の向上とチームプレイを意識して、様々な動きを試している。
② ルールやマナーを守り、仲間と助け合おうとしている。(公正・協力)	・ ルールやマナーを守っている。(観察・カード) ・ 仲間と助け合おうとしている。(観察)	・ ルールやマナーを守るための声かけをしながら積極的に行動している。 ・ 積極的に友達にアドバイスしたり、励ましたりしている。
③ 場の設定や用具の片付けなどで、分担された役割を果たそうとしている。(責任・参画)	・ 友達と協力して用具の準備や片付けを行っている。(観察)	・ 場の準備や片付けなどを状況に応じて適切に行っている。
④ ゲームの勝敗を受け入れようとしている。(責任・参画)	・ ゲーム前後にあいさつを行い、ゲームの勝敗を受け入れている。(観察・カード)	・ ゲームの後、自分のチームや相手チームに対して気持ちのよい声かけをしたり、冷静な振り返りができたりしている。
⑤ 互いの動きを見合ったり、話し合ったりする際に、仲間の考えや取組を認めようとしている。(共生)	・ 仲間の考えや取組を受け入れ、よりよいチームにしようとしている。(観察・カード)	・ 仲間の考えや取組に対して、そのよさを認めたり、称賛したりして、受け入れようとしている。
⑥ 用具の安全に気を配っている。(健康・安全)	・ 用具を危険な場所に置かないようにしたり、安全に使用したりしている。(観察)	・ 周囲の安全に気を配り、危険を回避するために状況に応じて積極的に声をかけたり、行動したりしている。

キャッチ&アタックバレー①

名前

今日のめあて

みんなが楽しめるルールはどんなものだろう。

<ゲームの結果>

VS _____	自分のチームの得点 ()	相手のチームの得点 対 ()
----------	------------------------	--------------------------

○今回のゲームや練習をふり返って、書いてみよう。

①みんなが楽しむためのルールとして、はじめのルールはどうだったか。	<よかった点> <改善点>
②ゲーム中の動き方や、ボールの操作について難しかったこと。	<レシーブ（キャッチ）・トス・アタックについて> <ボールを持っていないときの動き方について>

キャッチ&アタックバレー②

名前

今日のめあて

上手くプレーするにはどんなことに気を付ければよいのだろう。

<ゲームの結果>

① VS _____	自分のチームの得点 ()	相手のチームの得点 対 ()
② VS _____	自分のチームの得点 ()	相手のチームの得点 対 ()

○今回のゲームをふり返って、チームで話し合って書こう。

①ボールの扱い方や ボールを持たないときの 動き方で気付いたこと。	
---	--

○ボールの扱い方や動き方のポイントを振り返ろう。

レシーフ・トス・アタック	ボールを持たないときに気を付けること
---------------------	---------------------------

キャッチ&アタックバレー③

名前

今日のめあて

チームのよさにあった作戦はどのような作戦だろう。

<ゲームの結果>

① VS _____	自分のチームの得点 ()	相手のチームの得点 対 ()
② VS _____	自分のチームの得点 ()	相手のチームの得点 対 ()

○今回のゲームをふり返って、チームで話し合って書こう。

<ゲームを通して気付いたチームのよさや特ちょう>

○チームでの話し合いをもとに、自分で考えて書いてみよう。

<チームのよさにあった作戦はどのような作戦か。なぜそう思うか>

キャッチ&アタックバレー④

名前

今日のめあて

作戦を成功させるための自分の役割は何だろう。

<ゲームの結果>

VS _____	自分のチームの得点 ()	対	相手のチームの得点 ()
VS _____	自分のチームの得点 ()	対	相手のチームの得点 ()

○今回のゲームをふり返って、チームで話し合って書こう。

<作戦を試して、うまくいったことやそうでなかったことは何か。また、それはなぜか。>

○チームでの話し合いをもとに、自分で考えて書いてみよう。

<作戦を成功させるために自分が頑張ることはどんなことか。>

