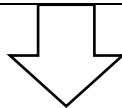


**【まいづる自立活動】 みんなでつなぐモルック大会**  
**～ルールと環境を工夫してみんなで楽しもう～**

氏名

**【単元の目標】**

お互いの得意、不得意を受け入れて、ルールや環境を工夫してモルックを楽しむことができる。



**【みんなの得意・不得意（アンケートから）】**

- ① 見通しを持ってずに活動に取り組むことが苦手である。
- ② 勝敗へのこだわりが強く、自分のチームが負けそうになると、不機嫌になる。
- ③ 他者のミスを責めてしまうことがある。
- ④ 土の凸凹による「イレギュラーバウンド」やミスに対し不安感を感じる。
- ⑤ 言葉でのコミュニケーションが得意・不得意である。
- ⑥ 感情が昂り、周りが見えにくくなりやすい。
- ⑦ ほめられると非常に意欲が高まる。
- ⑧ 身体のコントロールが不得手で、運動を苦手に行っている。
- ⑨ 色々なことに気づき、他者に対して気配りすることができる。
- ⑩ 友達のミスに対して「ドンマイ」、よいプレイには「ナイス」等の肯定的な声をかけることができる。

**【私の目標】**

**【学習の流れ】**

時	日程	学習目標	活動内容	振り返りの視点	振り返り
1	6 / 10 (水)	みんなが楽しい気持ちになるモルックの新しいルールを試してみよう。	新しいルールを試してみる。 <b>【ルール】</b> ①前の人がミスをしたら、次の人は、50cm 前進して投げることができる。 ②敵味方問わず、良いプレイに「ナイス」と言ったり、笑顔でグータッチしたりするなど、全体の雰囲気盛り上げる。	チームメイトがミスした時も、責めたり笑ったりせず、次の人が前進できる「ラッキーチャンス」として受け入れることができたか。	
2	6 / 22 (月)	チーム内でキャプテンを中心に話し合い、協力して挑戦しよう。	チームで作戦を考えて、投げる。 <b>【作戦の立て方】</b> ・「誰が・どこから・どのピンを狙うか」の役割（スナイパー、サポート、マネージャー）を決め、作戦シートを使って試技をする。	チームメイトの意見（「ここ狙いたい」「計算任せて」）などを最後までしっかり聞き、自分の仕事に責任を持って取り組めたか。	

3	7 / 1 (水)	自分の感情をコントロールして、次の役割に切り替え、試合を楽しもう。	<b>【感情のコントロール方法】</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・うまくいかなかったら、「深呼吸」する。</li> <li>・「リフレッシュスペース」に行き、落ち着くのを待つ。</li> <li>・チームメイトの感情の上がり下がりに気づき、適切な声をかける。(「少し落ち着いて」などと言う)」</li> </ul>	ゲームの勝敗にとらわれすぎず、チームメイトと最後まで協力してゲームをやり切ることができたか。	
4	7 / 8 (水)	仲間と声を掛け合い、信頼してプレーすしよう。	<b>【これまでに決めたルール】</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ミスをしたら、次の人は一歩前で投げる。</li> <li>・50点ぴったり、25点戻り制。</li> <li>・ポジティブな声かけを行う。</li> <li>・感情をコントロールする。</li> <li>・チームで役割分担する。</li> </ul>	・これまで練習してきた「グータッチ」や「役割に応じた協力」を意識して行うことができたか。	
5	7 / 23 (木)	今までのルールを生かして、学級対抗モルック選手権に臨もう。	<b>【モルック選手権ルール】</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・7分総得点制</li> <li>・トーナメント戦</li> <li>・失敗しても過度に落ち込まない。</li> <li>・相手チームにも、敬意を表す。</li> <li>・協力して、ゲームを進行する。</li> </ul>	・これまでの学習を振り返り、前向きな気持ちで、モルック選手権を戦うことができたか。	

**【今日のキラリ賞】**

	6/10 (水)	6/22 (月)	7/1 (水)	7/8 (水)	7/23 (木)
キラリ賞受賞者					
理由					

**【単元を振り返って】**
