

## 第 6 学年 体育科学習指導案

日時：平成 24 年 10 月 31 日(水) 5 校時  
 場所：遠見塚小学校 体育館  
 仙台市立遠見塚小学校 6 年 1 組  
 指導者 教諭 石田 将

### 1 単元名 フラッグフットボール (E ボール運動・ア ゴール型)

#### 2 単元の目標

- (1) 作戦に沿って，ラン，パス，キャッチ，ブロックができるようにする。(技能)
- (2) フラッグフットボールに進んで取り組み，だれとでも仲良く練習やゲームをしたり，場の安全に気を付けたりすることができるようにする。(態度)
- (3) ルールを正しく理解し，チームの特徴に応じた作戦を考えたり，練習の仕方を工夫したりすることができるようにする。(思考・判断)

#### 3 評価規準

##### (1) 内容のまとまりごとの評価規準

運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能
運動に進んで取り組み，ルールを守り助け合っている運動したり，場や用具の安全に気を配ったりしている。	ルールを工夫したり，自分のチームの特徴に応じた作戦を立てたりしている。	簡易化されたゲームで，ボール操作やボールを受けるための動きを身に付けている。

##### (2) 単元の評価規準

運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲームに進んで取り組んでいる。</li> <li>・ルールやマナーを守り，友達と助け合っている練習やゲームをしている。</li> <li>・用具の準備や片付けで，分担された役割を果たしている。</li> <li>・場の危険物を取り除いたり場の整備するとともに用具の安全に気を配っている。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・楽しいゲームの行い方を知り，プレイヤーの数，コート広さ，プレー上の制限，得点の仕方などルールを選んでいく。</li> <li>・チームの特徴に応じた攻め方や守り方を知り，自分のチームの特徴に応じた作戦を立てている。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・投げる，受ける，運ぶといったボール操作をしたり，ボールを保持する人からボールを受けることのできる場所に動いたりしている。</li> <li>・チームの作戦に基づいた位置どりをしている。</li> </ul>

##### (3) 学習活動に即した評価規準

運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能
<ul style="list-style-type: none"> <li>① ゲームや練習を通して，進んでフラッグフットボールを楽しもうとする。</li> <li>② コートの準備や片付けを進んで行おうとする。</li> <li>③ ゲームの反省点・改善点などを，チームで話し合いと練習を通して，次々とする。</li> <li>④ 反則やマナー違反について，自ら手を挙げるなどして認めようとする。(セルフジャッジ)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>① ブロックを使った攻め方を知り，それを使った作戦を立てている。</li> <li>② 攻め方・守り方の基本を知り，簡単な作戦を立てている。</li> <li>③ ゲームの合間の話し合いで改善するところなどを見つけて，それを選んでいく。</li> <li>④ ゲームの攻め方を理解して，自チームの特徴を知って，それに応じた作戦を立てている。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>① フラッグを取ったり，ガードをかわしてボールを落とさずに走ったりすることができる。</li> <li>② 味方にボールを正確に手渡したり，ボールを確実に受けることができる。</li> <li>③ ボールを持っている味方を助けるためのブロックの動きができる。</li> <li>④ ねらったところへボールを投げたり，ボールをキックしたりできる。</li> <li>⑤ ゲームでチームの作戦に応じた動きをすることができる。</li> </ul>

## 4 指導に当たって

### (1) 児童観

#### 【生活の様子】

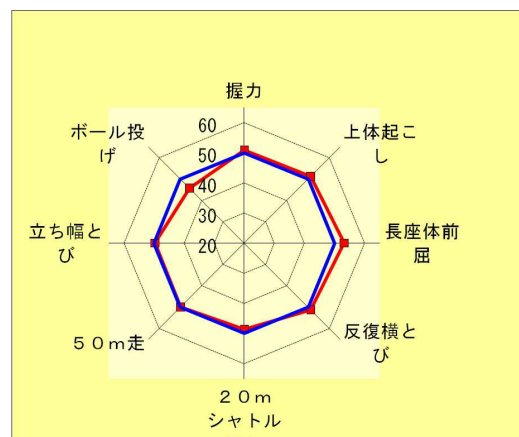
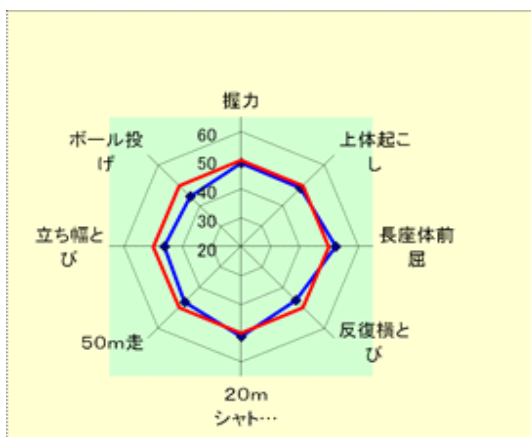
本学級は男子14名、女子19名、計33名である。校舎改築のため、3年前から校庭が使えない状態であり、日常的に運動をする環境としては厳しい状況にあったが、今年度から新校舎となり、夏休み明けから仮の校庭で鬼ごっこをしたりドッジボールをしたりして遊ぶ様子が多く見られるようになった。体を動かすことが好きな児童が多い一方、運動の苦手意識が強い児童や運動能力が低い児童もいるため、運動能力の差は大きい。

#### 【ボール運動】

5年生の時にタグラグビーを学習している。事前のアンケート結果では、ボール運動を好きと答えた児童が7割であった。好きな理由としては、得点を取る喜びやボールを扱う楽しさや、能力の高い児童ばかり活躍することに対する不満などがあげられていた。フラッグフットボールについては、知っている児童が少なからずいたため、タグラグビーとの違いを話しながら、フラッグに楽しみながら慣れるところから初め、段階的に人数を増やすなど学習過程を工夫するようにした。

#### 【体力テストの結果】

体力テストの結果では、全国平均に比べて男子が「ボール投げ」「立ち幅跳び」「50m走」「反復横跳び」において全国平均を下回り、女子は全国平均とほぼ同じものの「ボール投げ」「長座体前屈」において下回っている。中でも、「ボール投げ」では、男女とも全国平均との差が最も大きく、投げる力の不足が見られる。フラッグフットボールでは走ったり、すばやく相手をかかわしたりする動きに加えて、投げる力もが必要である。パスプレーの練習を通して、投げる力の向上にもつなげていきたい。



### (2) 単元観

#### 【一般的特性】

- ・ボールを持って走ることができるため、鬼遊びの延長で楽しむことができるやさしいボール運動である。
- ・攻撃と守備がはっきり分かれていて、攻撃のたびにハドル（作戦会議）を持つため、戦術学習に最適なボール運動である。
- ・「相手をかかわす」「スペースをつくる」などのゴール型のボールゲームの基礎となる動きを身に付けやすい運動である。
- ・スペースを作るための作戦やスペースに動く判断力が必要となる運動である。

#### 【児童から見た特性】

- ・スピードの変化やフェイントを使い相手をかかわす力、スペースを見つける力、作戦を立てる力などゴール型ボール運動の基礎となる動きを身に付けやすい運動である。
- ・難しいボール操作等の技術がなく、運動経験が少ない児童も楽しめる運動である。
- ・チームで立てた作戦に基づいて一人一人が役割行動を実行することになるので、みんなが等しくゲームに参加することができ、頻繁に成功体験が得られるため、大きな集団的達成の喜びを味わうことができる運動である。

### (3) 指導観

#### <研究主題>

「児童のわかること・できることを大切にした体育学習の在り方」  
～指導と評価の工夫を通して～

#### <本単元における「わかること」「できること」のとらえ>

「わかること」のとらえ

◎運動の行い方を理解すること。

※運動の行い方とは、動き方、ルール、マナー、課題解決のための練習方法等を示す。

「できること」のとらえ

◎基本的な動きや技能を身に付けること。

※「動き」「技能」の違いについては、運動種目として成立している領域を「技能」とし、「動き」と区別することとする。

↓  
フラッグフットボールの運動の特性で考えると・・・  
↓

「わかること」

- ・言葉やイメージでよい動きのコツがわかる。
- ・ゲームのルールがわかる。
- ・チームの特性に応じた作戦の立て方がわかる。
- ・取ったフラッグを返す時や試合開始時などに、適切な挨拶の仕方がわかる。
- ・自分にあった課題や課題解決のための方法がわかる。

「できること」

- ・練習やゲームの場でプレーが成功する。
- ・チームの特性や相手に応じた作戦が立てられる。
- ・立てた作戦に従って動くことができる。
- ・ルールを守り助け合って運動ができる。
- ・運動する場や用具の安全を確かめながら運動することができる。

#### <前年度の研究で見えてきた成果と課題>

- チームで立てた作戦に基づいて一人一人が役割行動を実行することで、みんなが等しくゲームに参加することができた。
- 兄弟チームを設定し、合計得点を競わせたりすることで、子ども同士が励まし合う、肯定的な雰囲気生まれた。
- 作戦ボードの使用は、ルールの理解やプレーの振り返り、動きの確認に役立った。
- 戦術学習を意識しすぎたため、運動量が不足した。  
→1ゲームあたりの人数を減らすことで運動量を確保する。  
→ルールや場の設定を工夫していく。
- 教材理解に時間をとられ、研究テーマである「わかる」「できる」ための工夫を意識しながら行えなかった。  
→何を子どもたちに身に付けさせたいのかを考え、評価計画を作成し、児童の到達度を的確に見取っていく。

#### <研究主題にせまる手立て>

##### 児童の実態に合わせた易しくわかりやすい段階的な指導の工夫

###### 【工夫①】チーム作り

休み時間などを利用して作戦づくりなどの時間を効率よく確保できるように、チームは学級の生活班でグルーピングする。

###### 【工夫②】作戦カード、作戦ボードの活用

ハドルの際に、児童が作戦を考えやすいように、チームごとに作戦ボードを用意する。また、考えた作戦はカードに記入し、練習やゲームの時にいつでも見られるようにする。

##### 児童の到達度を的確に見取る評価方法の工夫

###### 【工夫①】学習カードの活用

児童がめあてを意識して学習に取り組み、学習後にはめあてを達成できたか振り返る手立てとする。また、学習カードは児童を見取る評価方法の一つとしても活用する。

###### 【工夫②】評価計画の作成

児童にどのような力を身に付けさせるのか、どのような児童の姿を目指すのか、指導計画のどの場面で、どのような評価を行うのかという評価計画を明らかにすることで、児童の学習状況を適切に評価し、指導と評価の一体化を図っていく。

5 指導と評価の計画

第6学年 単元名：フラッグフットボール 領域：ボール運動 配当時間9時間		主なねらい・学習活動			評価規準			評価資料	
時間		関			思			※C児童への支援	
		関	思	技	関	思	技		
1	<p>学習1 「フラッグフットボールのイメージをつくり、学習の進め方を知る」</p> <p>1 学習の進め方を知り、学習の見通しを持つ。</p> <p>2 タグラグビーと比べながらフラッグフットボールのルールをゲームを通して確認する（フラッグの付け方、フラッグの取り方等） ・しっぽ取りゲーム・1対1ゲーム ・ボール運びリレー</p> <p>3 VTRや実際に大学生のデモンストレーション（3対2）を見てフラッグフットボールのイメージを持つ。（ゲームの進め方、ハドルの仕方）</p> <p>4 振り返り</p>	①						<p>観察・発言・学習カード</p> <p>※次時の予告やフラッグフットボールの楽しさや魅力等を教師の体験を加えて話すことで関心や意欲を高める。（関①）</p>	
2	<p>学習2 「基本的な技能を習得する」</p> <p>1 準備運動</p> <p>2 基本技能の練習 ・しっぽ取りゲーム ・1対1ランゲーム ・ボール運びリレー（ゆっくり→すばやく）</p> <p>3 作戦会議（ハドル）の仕方を確認する ・2対1でのボール運び ・3対2でのボール運び</p> <p>4 振り返り</p>	②			①			<p>観察・学習カード</p> <p>※動きの良い児童を紹介すること、フラッグをかき取る動きや相手かわす動きのコツ（走るスピードに強弱を付けること、フェイント）を引き出したり、チーム内で教え合うよう声掛けする（技①）</p>	
3	<p>学習2 「基本的な技能を習得する」</p> <p>1 準備運動</p> <p>2 基本技能の練習 ・しっぽ取りゲーム ・1対1ランゲーム ・ボール運びリレー</p> <p>3 チーム練習 ※ハンドオフ（手渡しパス）やフェイク（ボールかくし）などの動きを作戦カードや作戦ボードをもとに行う。 ・2対1でのボール運び ・3対2でのボール運び</p> <p>4 3対2ランゲーム（ハドル）</p> <p>5 振り返り</p>	②				②		<p>観察・学習カード</p> <p>※ボールを正確に手渡し受たり、ボールを確実に受け取るためには、お腹を目掛けて丁寧にボールを渡すこと、両腕で挟み込むように渡すことに気をつけるよう声掛けする（技②）</p>	
4 本時	<p>学習2 「習得した基本的な技能を活用して、ゲームに取り組む」</p> <p>1 準備運動</p> <p>2 基本技能の練習 ・ボール運びリレー ・1対1ランゲーム</p> <p>3 チーム練習 ※ブロックの動きを中心に作戦カードや作戦ボードを活用して行う。 ・2対1でのボール運び（3対2でのボール運び）</p> <p>4 3対2ランゲーム（ハドル）</p> <p>5 振り返り</p>				①	③		<p>観察・発言・学習カード 作戦カード</p> <p>※ホワイトボードを活用し、1人ひとりの動きを確認しながら、スペースを作り出す動きを見付けさせる。（思①）</p>	
5	<p>学習2 「習得した基本的な技能を活用して、ゲームに取り組む」</p> <p>1 準備運動</p> <p>2 基本技能の練習 ・1対1ランゲーム ・ボール運びリレー</p> <p>3 チーム練習 ※手渡しパス、ボールかくし、ブロックなどから、有効な作戦を考えて練習を行う</p>				③	②		<p>観察・発言・作戦カード ・学習カード</p> <p>※ボールを持っていない人の役割をはっきりさせるよう助言する。（思②）</p>	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 2対1でのボール運び</li> <li>・ 3対2でのボール運び</li> <li>4 3対2ランゲーム (ハドル)</li> <li>5 振り返り</li> </ul>				
6	<p>学習2 「基本的な技能を習得する」</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 準備運動</li> <li>2 基本技能の練習 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ しっぽ取りゲーム</li> <li>・ 1対1ランゲーム</li> <li>・ ボール運びリレー</li> </ul> </li> <li>3 基本技能の練習 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ ボールの投げ方</li> <li>・ サインパスの仕方</li> </ul> </li> <li>4 チーム練習</li> <li>5 ※サインパスゲームを中心に練習を行う 振り返り</li> </ol>			②	<p>観察・発言・作戦カード ・学習カード</p> <p>④ ※ボールの投げ方を指導する際、無理に上から投げる必要はなく、下投げを用いても良いことを助言する。(技③)</p>
7	<p>学習2 「習得した基本的な技能を活用して、ゲームに取り組む」</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 準備運動</li> <li>2 基本技能の練習 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 1対1ランゲーム</li> <li>・ ボール運びリレー</li> <li>・ ボールの投げ方</li> </ul> </li> <li>3 チーム練習 <ul style="list-style-type: none"> <li>※サインパスゲームを中心に行う</li> <li>・ 2対1でのボール運び</li> <li>・ 3対2でのボール運び</li> </ul> </li> <li>4 3対2パスゲーム (ハドル)</li> <li>5 振り返り</li> </ol>			③ ④	<p>観察・発言・作戦カード ・学習カード</p> <p>※作戦カードには、攻撃ごとのプレーの成否を記録し、作戦を修正するとの話の話し合いの材料にさせる。(思③)</p>
8	<p>学習2 「味方チームや相手チームの特徴に応じた作戦を立てる」</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 準備運動 <ul style="list-style-type: none"> <li>基本技能の練習</li> <li>・ 1対1ランゲーム</li> <li>・ ボール運びリレー</li> <li>・ ボールの投げ方</li> </ul> </li> <li>2 チーム練習 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 3対2でのボール運び</li> <li>・ 3対3でのボール運び</li> </ul> </li> <li>3 振り返り</li> </ol>			③ ④	<p>観察・発言・作戦カード ・学習カード</p> <p>※相手のチームや自チームの特徴を考えて、攻め方や守り方を決めるよう助言する。(思④)</p>
9	<p>学習3 「フラッグフットボールの学習の評価をし、まとめを行う」</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 準備運動</li> <li>2 フラッグフットボール大会 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 3対3ゲーム (ハドル)</li> </ul> </li> <li>3 振り返り</li> </ol>			④ ⑤	<p>観察・発言・作戦カード ・学習カード</p> <p>⑤ ※ゲーム前に、セルフジャッジの大切さを話し、作戦の成否やプレー自体を楽しむことができるようにする。(関④)</p> <p>※作戦を立てる際に、だが、どこに、いつ走り込むかをしっかり決めるよう声掛けをする(技④)</p>

6 本時の展開（4 / 9 時間）

(1) 本時の目標

- ブロックの動きを取り入れながら、作戦を立てることができる。(思考・判断)
- ボールを持っている味方を助けるためのブロックの動きができる。(技能)

(2) 準備物

- ・フラッグフットボール（8個）・ビブス（青8，赤8，緑9，黄8）
- ・フラッグベルト（33）・フラッグ（青16本，赤16本，緑18本，黄16本）
- ・作戦ボード（8）・得点板（2）・ホイッスル（2）・ホワイトボード（1）
- ・作戦カード・学習カード

(3) 学習過程

段階	主な学習活動	指導上の留意点(○)・評価(●)
導入 【6】 2分	1 あいさつ	○ビブスやフラッグ等は、授業前にチームリーダーを中心に準備しておく。 ○手首や足首を丁寧にほぐしたり，アキレス腱をしっかりとばすよう声掛けする。 ○ボールを入れやすいように両腕とお腹で空間（ポケット）をしっかりと作るよう声掛けする。 ○どこを走れば，どう守ればよかったかななどを，子どもたち同士でアドバイスをし合うよう声掛けする。
4分	2 準備運動	
4分	3 基本技能の練習 ・ボール運びリレー（1分間） 「両腕に挟み込むようにもらおう」 「お腹を目指して丁寧にボールを渡そう」 「お互いが左右にずれて渡そう」  ・1対1ランゲーム（3分間） 「まっすぐより斜めやジグザグの方が良いよ」 「サイドラインを使って相手を挟み込もう」 「走りに強弱を付けて相手を交わそう」	
展開 【34】 3分	4 本時のめあての確認 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px auto;">ブロックを使った作戦を考えてゲームをしよう。</div>	○前時を振り返り（ハンドオフの仕方，フェイク）本時で学習する内容（ブロックを生かして作戦を考える）を確認する。
4分	5 チーム練習（チームごと） ・2対1ボール運び 「右側に1人走って相手をブロックし，左側にスペースを作ろう。」 「ブロックするときは，もう少し，守っている人の前ではなくて横に立つといいよ。」 「危ないからブロックするときは，手は胸の前だよ。」	○安全性を優先させるため，ブロックする時は，手の胸の前で構えるようにする。 ○かべをつくる方向を事前に確認してから行うよう伝える。
4分	6 ブロックの動きのポイントについて知る。 「相手のプレーヤーの体の前より，横にたつた方がスペースが生まれそうだよ。」 「相手プレーヤーが動いても，ぶつからないようにかべの位置を保とう。」 「ボールを持って走るプレーヤーとタイミングや位置を合わせよう。」	○ホワイトボードとマグネットを使ったり，実際の動きの見本を見せたりしてブロックの動きを説明する。 ○かべになって，味方の走る道をつくるには，守りの前ではなく，横に立つことを気付かせる。
8分	7 ブロックを取り入れた作戦（3対2）をチームごとに考える。 「攻撃を開始する前のハドルでは，一人一人の役割をしっかりと確認しよう。」 「ボールを持った人が右に移動して，守りを引きつけて，ボールを持っていない人がブロックして，できたスペースへ走り込む作戦をやってみよう。」 「前の時間に習った，ハンドオフを上手に使用して，相手をだまして，さらにそこにブロックを使ってボールを進めてみよう。」	●ブロックの動きを取り入れながら，作戦を立てている。 【思考・判断】 『→わかること』 (観察・発言・作戦ボード) ○作戦ボードをもとに，ボールを持っていない人の役割をはっきりさせるよう助言する。 ○ブロックを取り入れた作戦例のカードを数枚用意しておく。
15分	8 3対2ランゲーム [ゲーム内容] ・前方に投げるパスなし。 ・手渡しや後ろパスはスタートゾーンの中のみ。	○作戦がうまくいかなかったチームには積極的にアドバイスして課題を解決させる

	<ul style="list-style-type: none"> <li>・フラッグを取られたり、サイドラインから出たり、ボールを落としたりした地点のゾーンの点数が攻めチームの得点になる。</li> <li>・1回戦につき4回攻撃したら攻守交替。</li> <li>・スタートゾーンからは、7秒以内に出るようになる。</li> <li>・守りは、審判の笛の合図で、2点ゾーンから1点ゾーンまで出てきてもよいことにする。</li> <li>・ハドル(1回の攻撃に30秒)</li> <li>・1チーム4～5人なので、1回の攻撃ごとにメンバーをローテーションして行う。</li> <li>・自分のチームが試合ではないときも、「審判」「得点係」「作戦係」「応援係」と役割を分担する。 「次は、この作戦を試してみよう。」 「今の作戦に、フェイクを加えてみよう。」 「ブロックのおかげで作戦通り、右のスペースが使えたね。」 「自分がかべになることで、ボールを持っている味方の動きを助けることができた。」</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●ボールを持っている味方を助けるためのブロックの動きができる。 【技能】 『→できること』 (観察・発言・作戦ボード)</li> <li>○作戦カードには、攻撃ごとにプレーの成否を記録し、作戦を修正するときの話し合いの材料にさせる。</li> <li>○振り返りの時間を確保するため、3対2ランゲームの終了の時刻を告げる。</li> <li>○「○○さんと□□さんのブロックが上手だったから、△△さんがどンドン前に進むことができたんだね」等ブロックの動きに焦点を当てて賞賛の声掛けを送るようにする。</li> </ul>
まとめ 【5】 5分	9 振り返り ・学習カードに振り返りを記入する。 ・結果発表 ・成功した作戦や気付いたことを発表する	<ul style="list-style-type: none"> <li>●ブロックの動きを取り入れながら、作戦を立てている。 【思考・判断】 『→わかること』 (観察・発言・学習カード)</li> <li>○よい動きをした子どもや成功した体験を紹介する。</li> </ul>

(4) 評価

	【思考・判断】
十分満足できる	作戦ボードや作戦カードをもとに、前時まで学習した事柄を加えながら(ハンドオフ、フェイク)、ブロックを取り入れた作戦を考えることができる。
満足できる	作戦ボードや作戦カードをもとに、ブロックの動きを取り入れた作戦を立てることができる。
努力を要する児童への手立て	作戦ボードをもとに、ボールを持っていない人の役割をはっきりさせる。また、ブロックの仕方やスペースの作り方など一人一人の具体的な動きを助言する。

	【技能】
十分満足できる	自分たちの立てた作戦に従ったブロックの動きができる。
満足できる	ボールを持っている味方を助けるためのブロックの動きができる。
努力を要する児童への手立て	掛け図やよい動きの児童を参考にして、有効なブロックのコツを確認させる。

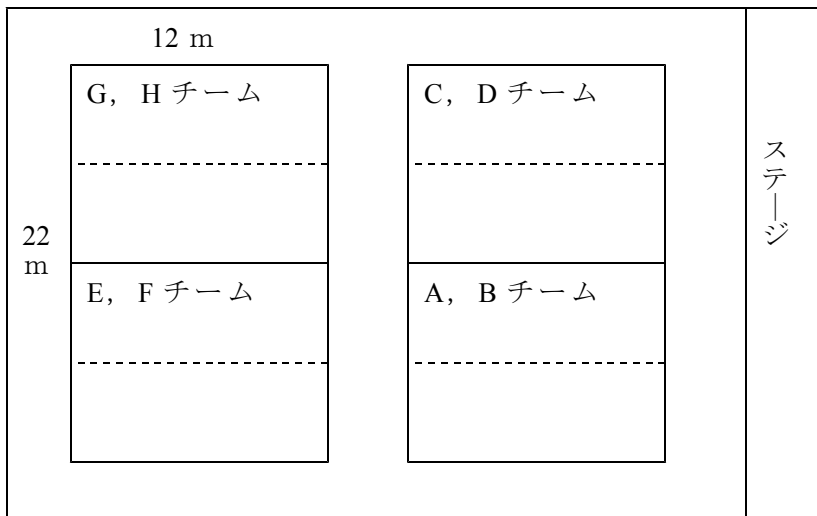
(5) ゲームの組み合わせ

チーム編成：4～5人×8チーム

(A, B, C, D, E, F, G, H, としAとB, CとD, EとF, GとHはそれぞれ兄弟チームとして仲間となり、単元を通してお互いにアドバイスしたり、応援したりする。)

	コート①	コート②
対戦	AB 対 DC	EF 対 HG
1 試合目	A 対 D	E 対 H
2 試合目	B 対 C	F 対 G

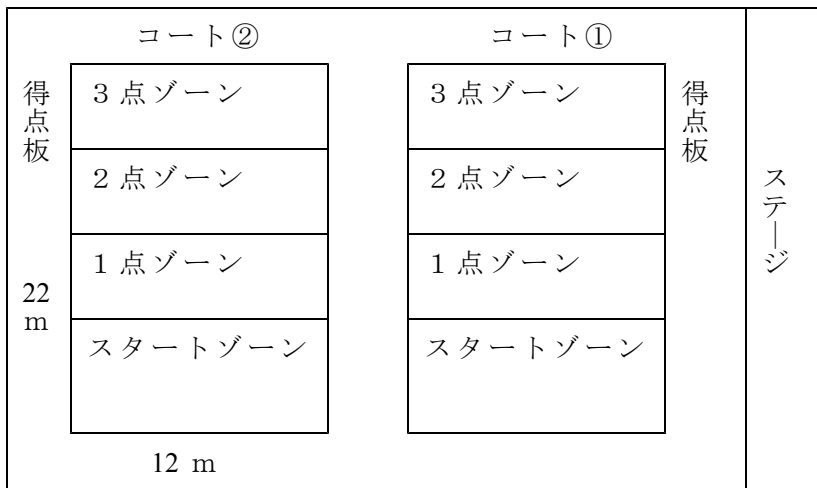
(6) 場の構成1 《基本技能の運動, チーム練習》 チームごとにホームコートを作る。



《ボール運びリレー》  
 ・兄弟チームごと  
 ・5メートル間隔  
 ・時間30秒

《1対1ランゲーム》  
 《2対1ランゲーム》  
 ・チームごと  
 ・攻めは, フラッグを取られないでゴールラインを越せば1点。  
 ・守りは, フラッグを取るか, サイドラインから追い出せば1点。

場の構成2 《3対2ランゲーム》



・コート①, コート②は, サブミニバスケットボールコートのラインを使用。(縦22m, 横12m)

・コート①  
 A対D  
 B対C  
 ・コート②  
 E対H  
 F対G

・自分のチームがゲームでない時は審判, 得点係, 応援係, 作戦係と役割を分担して活動する。

(7) 板書計画

ブロックを使った作戦を考えてゲームをしよう。

全体計画  
 ①  
②  
③  
④  
5  
6  
7  
8  
9

今日の有効な作戦  
 例: ブロックの仕方
 

① ● ●  
○ ○ ○

② ● ●  
○ ○ ○

得点表  
 ③④⑤⑥⑦⑧  
 A 2  
 B 4  
 計 6  
 C 4  
 D 3  
 計 7  
 F 3  
 F 3  
 計 6

- 7 資料
- ・学習カード (別紙参照)
  - ・作戦カード例