

ゲーム

ゲームについて



●●●このような領域です●●●

- 主にチーム同士で競い合い、チームの仲間と力を合わせて競争することで楽しさや喜びを味わうことができる運動です。
- 攻防の特徴から、「ゴール型ゲーム」「ネット型ゲーム」「ベースボール型ゲーム」の3つの型に分けられています。
- 仲間と協力して、みんなで楽しくゲームを行うことができる規則を工夫したり簡単な作戦を立てたりしてゲームを一層楽しくしていくことが学習の中心です。

→ 解説P.17・18

●●●このような内容の構成です●●●

低学年	中学年	高学年
ゲーム	ゲーム	ボール運動
ボールゲーム	ゴール型ゲーム	ゴール型
	ネット型ゲーム	ネット型
鬼遊び	ベースボール型ゲーム	ベースボール型

中学年では、スポーツを基にしたルールでのゲームではなく、あまり技能が高くなくても全ての児童がゲームを楽しめるように、**易しいゲーム**を設定します。

●●●このような内容を指導します●●● → 解説 P.51～54 第8集 P.4～12

(1) 技能

次の運動を楽しく行い、その動きができるようにする。

- ア ゴール型ゲームでは基本的なボール操作やボールを持たないときの動きによって、易しいゲームを行うこと。
- イ ネット型ゲームではラリーを続けたり、ボールをつないだりして、易しいゲームを行うこと。
- ウ ベースボール型ゲームでは蹴る、打つ、捕る、投げるなどの動きによって、易しいゲームを行うこと。

易しいゲームとは…

- ・簡単なボール操作で
- ・少人数で行う
- ・身体接触を避ける
- など、規則やコートを易しくしたものです。



(2) 態度

- それぞれの型のゲームに進んで取り組むこと。
- 規則を守り、友達と励まし合って練習やゲームをしたり、ゲームの勝敗の結果を受け入れたりすること。
- 用具の準備や片付けを、友達と一緒にすること。

(3) 思考・判断

- 規則を工夫すること
- ゲームの型に応じた簡単な作戦を立てること



チームで簡単な作戦を立てたりゲームや練習に取り組んだりすることを通して、進んで協力している姿や勝敗に対する公正な姿を積極的に賞賛することが大切です。

「ゲームの行い方やゲームの特徴にあった攻め方」「楽しくゲームや練習ができる場や規則などを児童が試していけるように計画します。



授業づくりの視点

●●● 授業づくりの考え方 ●●● → 解説P.18 第8集P.4

あまり高度な技能(動き)が身に付いていなくても、みんなが楽しめる易しいゲームを工夫します。そのため、型に応じたゲームであっても簡単なボール操作で行え、規則やプレイヤーの人数、場の設定などの工夫をすることによって、ボールを扱う回数や得点できる機会を増やし、どのチームにも勝てるチャンスがあるようにすること、また、ゲームを楽しく行うことを通して、規則等の工夫の仕方、簡単な作戦を立てる、ゲームに必要な簡単な動きを身に付けるなどの学習が十分行えるような計画が大切です。

●●● こんなところがポイントです ●●● → 第8集P.33・34・45・46・51・52

易しいゲームとなるように規則や運動の場を工夫する

どの児童も、ゲームを楽しく行えるよう規則を工夫したいろいろな易しいゲームを提供したり、児童が選んだり考えたりした簡単な作戦が成功しやすくなるように運動の場を工夫したりすることが大切です。

★工夫の視点は…

- ・得点をしやすいコート
- ・プレイヤーの人数を少なくする
- ・攻め側より守り側の人数を少なくする
- ・コートの広さ、用具の工夫 など

ポートボール:ハーフコート3対2

用具の工夫

★旗立台, 工事用のバー, フープを組み合わせて作成

- ・高さやフープの大きさの調節, ゴールの移動ができます。
- ・どこからでもシュートができ, 得点する機会が増えます。
- ・低いゴールで簡単に得点しやすくなります。

ゲームを楽しく行うためのよい作戦や個人の動きのポイントを押さえる

教師が例示をもとに動きのポイントを紹介したり、作戦例を示したりして、よい動きや作戦を学級全体に広めていくことが大切です。

話し合いの中の児童のよい発言を紹介

○自分のコートでパスを回すとき、「ブレル、ブレル…、とみんなで声を出そう!」とBくんが提案してたよ。そうすることで、リズムよくパスが繋がったんだよ。

課題に気付くように言葉がけを具体的にする

ゲームを楽しむための解決すべき課題について、資料を用いたり具体的な活動場面を紹介したりするなどわかりやすい形で提示し、チームの課題に気付くよう意図的に具体的な発問を行います。

ネット型ゲーム: ラリーが続かない

○相手コートにボールを返しやすいような新しい規則を考えてみよう。最後に相手コートにボールを返す人は、ボールをキャッチして投げてよい規則を試してみようよ。

●●● 2年間の計画を考えます(ベースボール型ゲームの例) ●●●

< A校の場合 > それぞれの型のゲームを2学年とも設定した計画例

は3年生 は4年生

	3年		4年	
	8時間	7時間	8時間	7時間
	【ゴール型ゲーム】	【ネット型ゲーム】	【ゴール型ゲーム】	【ベースボール型ゲーム】
攻撃側がボールを蹴って行う易しいゲーム				
1	2~4		5~7	
・ゲームの行い方を知る ・準備や片付け、運動の場の安全について確認する	<p><易しいゲームに取り組む></p> <ul style="list-style-type: none"> ・止まっているボールを手で打つゲームをする。 ・みんなが楽しめるゲームの規則を工夫する。 		<p><易しいゲームを工夫して取り組む></p> <ul style="list-style-type: none"> ・単元の前半で工夫した規則を基に、簡単な作戦を立てる。 ・簡単な作戦に基づいて、打つ順番や守る位置を決めてゲームをする。 	
手やラケットなどでボールを打ったり、止まったボールを打ったりして行う易しいゲーム				
	8~10		11~14	
	<p><易しいゲームに取り組む></p> <ul style="list-style-type: none"> ・3年生で取り組んだゲームを基に打つ順番やおよその守る位置を決めてゲームをする。 ・みんなが楽しめるゲームの規則を工夫する。 		<p><易しいゲームを工夫して取り組む></p> <ul style="list-style-type: none"> ・単元の前半で工夫した規則を基に、止まっているボールをラケットなどで打つゲームをする。 ・簡単な作戦に基づいて、打つ順番や守る位置を決めてゲームをする。 	

< B校の場合 > それぞれの型のゲームを2学年のどちらかで設定し、1単元の時間を多くした計画例

	3年		4年	
	10時間	12時間	12時間	10時間
	【ゴール型ゲーム】	【ネット型ゲーム】	【ベースボール型ゲーム】	【ゴール型ゲーム】
手やラケットなどでボールを打ったり、止まったボールを打ったりして行う易しいゲーム				
1	2~6		7~10	
・ゲームの行い方を知る ・準備や片付け、運動の場の安全について確認する	<p><易しいゲームに取り組む></p> <ul style="list-style-type: none"> ・止まっているボールをラケットなどで打つゲームをする。 ・みんなが楽しめるゲームの規則を工夫する。 		<p><易しいゲームを工夫して取り組む></p> <ul style="list-style-type: none"> ・単元の前半で工夫した規則を基に、対戦チームと規則を決めてゲームをする。 ・対戦チーム同士で審判をし、勝敗について公正な態度を大切にしながら行う。 	
			11~12	
			<p><クラス全体で規則を決めて、ゲームをする。></p> <ul style="list-style-type: none"> ・簡単な作戦に基づいて、打つ順番や守る位置を決めてゲームをする。 	

*ゲームでは、指導の順序性(単元の取り扱いの順番)はないため、時間数は授業時数例を示していますが、A校の例のように、2学年に渡ってそれぞれの型のゲームを計画する場合は、児童の発達の段階を考慮する必要があります。

(<ゴール型ゲーム>3年生:フラッグフットボール→4年生:タグラグビー、<ネット型ゲーム>3年生:ブレルボール→4年生:ソフトバレーボール など)

ゴール型ゲーム

具体的な指導内容

ゴール型ゲームでは

コート内で攻守が入り交じり、ボールを手や足などで操作したり、空いている場所に素早く動いたりして攻防を組み立て、ゴールにシュートをしたり、陣地を取り合って得点ゾーンに走り込んだりしながら一定時間内に得点を競い合うゲームをします。

中学年では、簡単なボール操作で行える、比較的少人数で行える、身体接触を避けるなど、児童が取り組みやすいように工夫した易しいゲームで学習が進められ、味方にパスを出したりボールを保持して走ったりしながら相手のコート(または陣地)へボールを運び込んで得点すること、またゲームの特徴に合った攻め方を知り、ゲームを楽しむための簡単な作戦を立てることができるようにします。

→ 解説 P.51



解説に例示として示されている運動(抜粋) → 解説 P.51・52 第8集 P.33～44

手を使ったゴール型ゲーム

【ハンドボールを基にした易しいゲーム】 → 第8集 P.37・38

コートは、20m×10m程度
1チームは4名程度
ゲーム時間は6～10分

はじめの規則の例

- 相手チームの的に当てれば得点。
- ボールを持って4歩以上歩いたら反則。
- 的を守るキーパーは2名。

足を使ったゴール型ゲーム

【ラインサッカーを基にした易しいゲーム】 → 第8集 P.39・40

コートは、30m×20m程度
1チームは4名程度
ゲーム時間は6～10分

ラインを通過したらゴール

はじめの規則の例

- 中央のフリーゾーン(相手チームにボールをとられない)にはチームそれぞれ1人ずつ入れる。

陣地を取り合うゴール型ゲーム

【タグラグビーを基にした易しいゲーム】 → 第8集 P.41・42

左右に1点の
トライゾーンを作る

1点 トライ3点 1点

縦方向(ゴールまで)12～15m程度
横幅は、出場人数×4m程度がよい
(この例では、12m程度)

1チームは3名程度
攻守を3分ずつに交代
攻一守一攻一守で1ゲーム

はじめの規則の例

- タグを取ったら1点(守備の時も点が入る)。
- 攻撃のとき、タグを取られたら3歩のうちに味方にパスをする。

【フラッグフットボールを基にした易しいゲーム】 → 第8集 P.43・44

フリーゾーン
(ここからスタート)

ゴールライン

ボーナスゴールライン

ボーナスゴールラインを越えたら得点は2倍

縦方向15～20m×幅12～15m程度
1チームは6名(または3名)
攻撃側3名、守備側2名
攻一守一攻一守で1ゲーム

はじめの規則の例

- 1回の攻撃ごとにプレイヤーは交代する。
- 攻撃側はフリーゾーンから、守備側はゴールラインからスタートし、フラッグを取られずに、ゴールラインを越えたら得点。

授業づくりの留意点

【ハンドボール、ポートボールなどを基にした易しいゲーム(手を使ったゴール型ゲーム)】指導の充実のために

→ 解説 P51・52 第8集 P.33～38

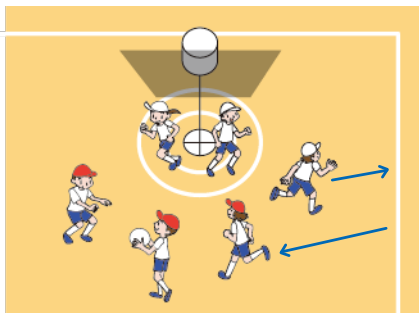
易しいゲームとなるように規則や運動の場を工夫する

みんなが攻防の楽しさを味わえるように、少人数やそれに合わせたコートにおいて易しい動きで行えるゲームを位置付けたり、必要に応じてゲームを楽しむための動きを身に付ける運動を取り入れたりすることが大切です。

<規則や運動の場, 用具を工夫した例>

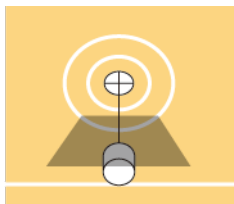
<ゲームにつながる運動例>

【攻撃しやすくするために人数を工夫】



攻撃側に人数的な優位性を持たせるために、ゲーム人数を一時的に「3対2」とし、守備側のプレイヤーを少なくする工夫

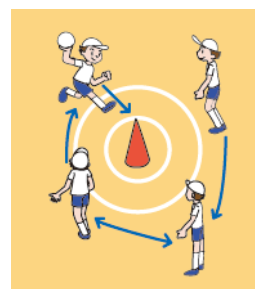
【得点が入りやすくなるために場を工夫】



シュート機会を多くし、得点が入りやすくなるために、ゴール裏に「フリーシュートゾーン」を設け、守備側は入れないようにすることで、邪魔されずにシュートができる。



児童の実態に合わせ、柔らかい素材のボールや空気を少し抜いたゴム製ボールを使用するとよい。



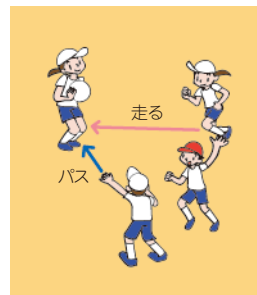
パス回しからのシュートの経験を重ねることで、パスの受け取り方や味方が取りやすいパスの仕方を学習できます。

ゲームを楽しむためによりよい作戦や個人の動きのポイントを押さえる

よい動きや作戦などが見られた場合は、「相手のいない場所を見つけて動いたからパスが繋がったんだね。」と具体的に賞賛したり、学級全体にその時の動きや作戦のよさを紹介したりしていくことが大切です。



相手のいない場所に動いてパスをもらうの、よい動きだったね。ここで動いてみせて!



課題に気付くように言葉がけを具体的にする

ゲームを楽しく行うために、意図的に「シュートを決めやすい動き方」のポイントを教師が例示したり、ゲーム中に具体的に助言したりすることが大切です。

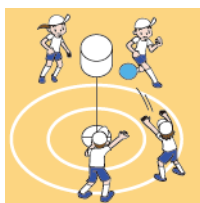
【シュートを続けるための位置どりに気付かせたい場面】

シュートがなかなか入らないな。



味方がシュートしたボールを拾って、続けてシュートするにはどうしたらいいかな?

- ・シュートの際、ゴール裏側で待つといいね。
- ・ゴール裏にフリーシュートゾーンを設定するといいね。



【シュートしやすい位置どりに気付かせたい場面】

どの場所でパスをもらってシュートしたら決めやすいかな?

- ・この(赤囲みの)位置でパスをもらおうと相手がいらないから決めやすいね。



児童のこんな姿を目指します

相手がいらないゴールの裏に動いてからパスをもらって、シュートを決めることができました。



負けたのは悔しいけれど、みんなががんばれたから楽しかったです。次は勝ちたいです。



作戦で「空いている場所からシュートしよう」と決めて攻撃したら、いつもよりたくさん得点できました。



体づくり

器械

走・跳

浮く・泳ぐ

ゲーム

表現

授業づくりの留意点

【ラインサッカー、ミニサッカーなどを基にした易しいゲーム(足を使ったゴール型ゲーム)】指導の充実のために

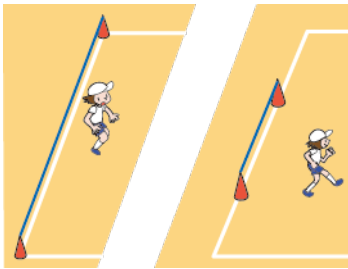
易しいゲームとなるよう規則や運動の場を工夫する

→ 解説 P.51・52 第8集 P.33～36・39・40

みんなが攻守が入り交じったゲームの楽しさを味わえるように規則や運動の場を工夫したり、必要に応じてゲームを楽しむための動きを身に付ける運動を取り入れたりすることが大切です。

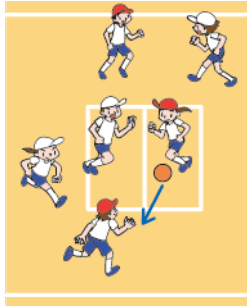
<規則や運動の場を工夫した例>

【パス攻撃をしやすいように場や規則を工夫】



シュートがすぐに入ってしまうのであれば、児童の考えを生かし規則を工夫していく。

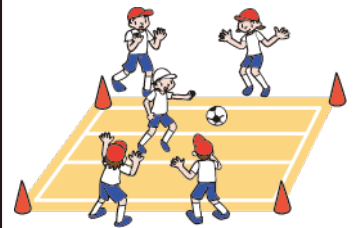
例：ゴールの幅、
ゴールキーパーの有無



「フリーゾーン」を設定し、相手が入れない状況を意図的にすることで、状況判断をしやすいようにする。

例：各チーム1人だけ入れることができる。

<個人の動きを高める運動例>

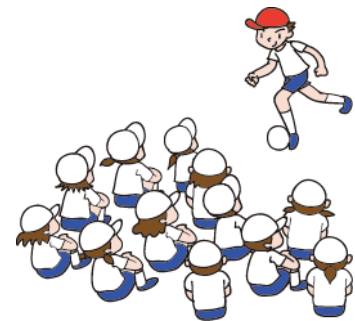


決まった時間内に何回パスできるかのゲーム。

準備のための運動としても適している。

ゲームを楽しむためによりよい作戦や個人の動きのポイントを押さえる

よい動きや作戦などが見られた場合は「フリーゾーンを使ってうまくパスをつないでいたね。」「シュートの時に蹴る反対側の足をしっかり踏み込んでいたね。」などと賞賛したり、その時の動きや作戦のよさを紹介したりしていくことが大切です。



課題やその解決の方法に気付くように言葉がけを具体的にする

ゲームを楽しく行うために、「攻撃につながる動き方(例：フリーゾーンからのパスを受けやすい場所)」のポイントが教師が例示したりゲーム中に具体的に助言したりすることも大切です。

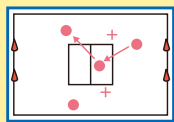
【自陣からなかなか進めない場面】

なかなか相手コートまでボールを運べないな。



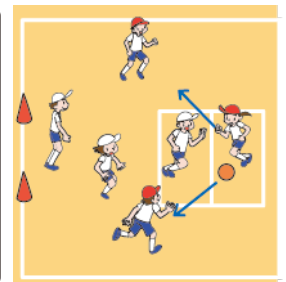
相手が近くにいる、パスがうまく出せないときは

- ・コート中央にフリーゾーンを設定してみよう。
- ・フリーゾーンのプレイヤーにボールを一度預けてみよう。



【ゴール近くまで進めない場面】

フリーゾーンまではボールを運べるが、そこからパスがなかなか出せないときは
・パスをもらう人は、左右に大きく動いてみよう。相手がいないところで「パス」と声をかけるといいよ!



児童のこんな姿を目指します

フリーゾーンをうまくつかって、仲間にパスしたらシュートにつながりました。



友達と声を掛け合ってゲームを進めたら、勝てました。次も協力してがんばります。



クラスみんなが楽しめるように話し合ったら、ゴールの幅を変えたら、ゲームがより楽しくなりました。



授業づくりの留意点

【タグラグビー、フラッグフットボールを基にした易しいゲーム(陣地を取り合うゴール型ゲーム)】指導の充実のために

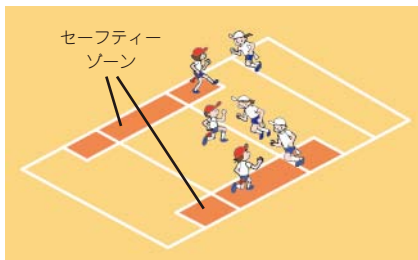
易しいゲームとなるように規則や運動の場を工夫する

→ 解説 P.51・52 第8集 P.33～36・41～44

ボールを前に運んでの競い合いが楽しく行えるよう、プレーヤーの人数を少なくしたり、コートを広さを調整したりすることによって、空いている場所を見つけて走り込んだり、攻撃の仕方を工夫したりできるようにしていくことが大切です。

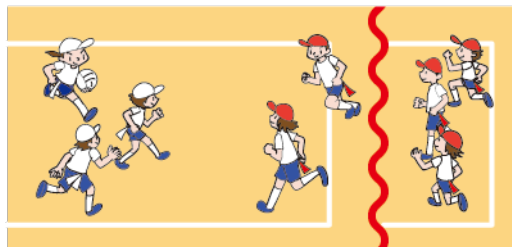
＜運動の規則や場、用具を工夫した例＞

【なかなか前に進めないときは】



タグラグビーを基にした易しいゲームでは、その中にいるときはタグを取られない「セーフティーゾーン」を設定することで、なかなか前に進めない状況を易しい条件にすることができる。

【得点が簡単に入ってしまうときは】



中央のゴールラインをなくす
守備側を3人にする

フラッグフットボールを基にした易しいゲームでは、中央のゴールラインをなくし、ゴールまでを遠くしたり、守備側の人数を増やしたりする規則の工夫をするとよい。

【ボールやタグがないときは】



市販の洗濯ネットに新聞紙を詰めたものや、柔らかい球体のボールでもよい。

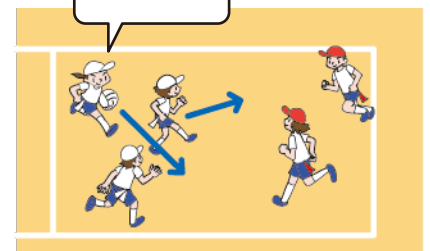


タオルやはちまきで代用できる。

ゲームを楽しむためによい作戦や個人の動きのポイントを押さえる

よい動きや作戦などが見られた場合は「ボールを持ったらすぐに体を前に向けて走っていたね。」「チームで合図を決めて一斉にタイミングよく動いていたね。」などと賞賛したり、学級全体にその時の動きや作戦のよさを紹介したりしていくことが大切です。

1, 2の3!



課題に気付くように言葉がけを具体的にする

タグまたはフラッグを取られないように、パスをどんどん回そうといった意識が強すぎて、ボールを持っても前へなかなか進めないことがあります。そんな時はチームのみんな(2～3人)が効果的に動くことへの発問や助言を具体的にすることで、課題が見つかります。

【なかなか前へ進めない場面】

なかなか相手陣地まで進めないな。



ボールを持って迷い、止まってしまう時は
・邪魔されないセーフティーゾーンを設定しよう。
・ボールを持ったら、体を前に向けて走ろう。
・タグを取られるのを恐れパスが早すぎる時は
・タグを取られるのはよくないことではないよ。
・取られてからでもパスができるよ。

【学習の後半・簡単な作戦を生かす場面】

チームのみんなが、なかなか効果的に動けないときは
・みんなでタイミングを合わせて、空いているところへ走り込もう。



児童のこんな姿を目指します

パスを渡した友達がボールをもらったら、すぐにゴールの方向を向いて走り、トライしました。



タグを準備する係だったので、数を数えて、各チームにタグを配りました。



みんなで一斉に「交差作戦」をしたら、とてもうまく行って得点できました。もっと別の作戦も成功させたいです。



体づくり

器械

走・跳

浮く・泳ぐ

ゲーム

表現

ネット型ゲーム

具体的な指導内容

ネット型ゲームでは

ネットで区切られたコートの中で攻防を組み立て、自陣から相手コートに向かって、相手が捕りにくいようなボールを返しながらか、一定の得点に早く達することを競い合うゲームです。ごく軽量のボールを用いての、児童が取り組みやすいように工夫した易しいゲームを通して、片手や両手ではじいて自陣の味方にパスをしたり相手コートに返したり、また、弾むボールを床や地面に打ちつけて相手コートに返したりしてラリーの続くゲームをします。その中で、ボールの方向に体を向けたり、ボールの落下点やボールを操作しやすい位置に体を移動したりすること、また、ゲームの特徴に合った攻め方を知り、ゲームを楽しむための簡単な作戦を立てることができるようにします。

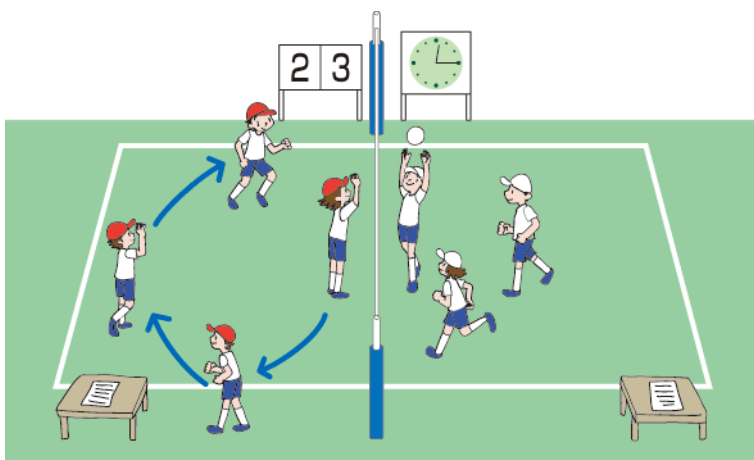
→ 解説 P.17・18・52



解説に例示として示されている運動(抜粋) → 解説 P.52 第8集 P.47～50

※いずれの例も、コートは6m×13m程度で設定(バドミントンコートを利用するとよい。)

ソフトバレーボールを基にした易しいゲーム

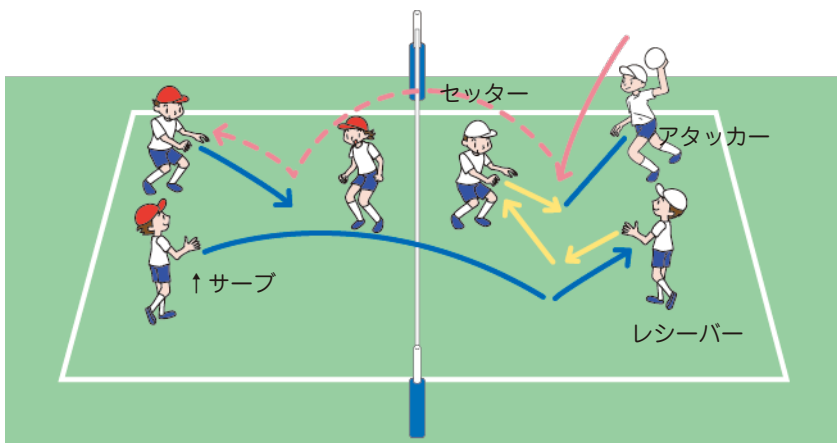


ネットの高さは 150～170cm
ゲームに出場するのは3人(ローテーション)
サーブが相手チームから移ってきたら時計回りでローテーション

はじめの規則の例

- ボールに触れる回数は1人2回もしくはチームで4回まで。
- サーブは打たずに投げ入れる。
- 4回以内に相手コートへ返せなかったら、相手チームに得点が入る。

プレルボールを基にした易しいゲーム



※プレルボールとは…バレーボールに似た室内球技で、ボールを手で打ってバウンドさせ、決められた回数内で相手コートに返球します。

ネットの高さは 50～60cm
ゲームに出場するのは3人(ローテーション)
ラリーが終わるごとに時計回りでローテーション

はじめの規則の例

- ボール操作は原則、両手での平手打ち。
- サーブは下から、捕りやすいボールを投げ入れる。自陣に打ちつけてから敵陣に入るサーブでもよい。
- アタッカーは、一度キャッチしてからシュートする。

授業づくりの留意点

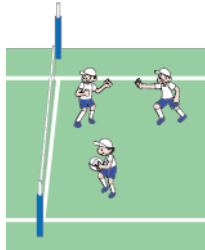
指導の充実のために → 解説 P.52 第8集 P.45～50

易しいゲームとなるように規則や運動の場を工夫する

安定したラリーでの競い合いが行えるよう、ワンバウンドやキャッチを認める規則、1人1回ボールに触れてから相手コートに返球するなど児童のボール操作機会の確保などの配慮をすることが大切です。また、必要に応じてゲームを楽しむための動きを身に付ける運動を取り入れることも大切です。

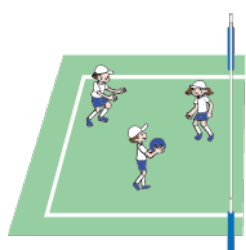
<規則や用具を工夫した例>

【ラリーがなかなか続かないときは】 【全員がボールに触れられないときは】

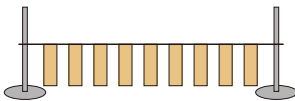


最後に相手コートに返す人は、キャッチをしてもよい規則にすると、ラリーが続きやすくなる。

ネットは、市販のゴム紐にテープをつけてネットの代用にできる。

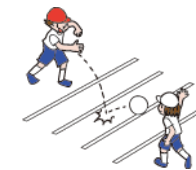


相手コートに3回で返すまでに、1人1回しか触ることができない規則にする。



<ゲームにつながる運動例>

チームで、何回続けられるかのラリーゲーム

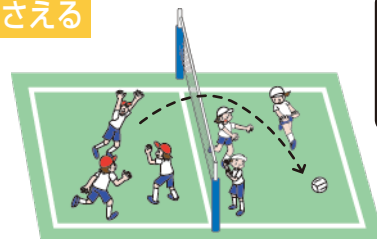


1対1で、何回続けられるか打ちつけゲーム

これらは、ボールの方向に体を向けたり、移動したりする動きを身に付ける運動でもある。

ゲームを楽しむためによりよい作戦や個人の動きのポイントを押さえる

よい動きや作戦などが見られた場合は、「ボールが落ちてくる場所を見つけて、そこにすばやく動いていたね」、「相手がない奥の方をねらっていたね」などと具体的に賞賛したり、授業のふり返りの場面で学級全体にその時の動きや作戦のよさを紹介したりしていくことが大切です。



相手がない奥の方をねらっているね。



課題に気付くように言葉がけを具体的にする

ラリーが続くようになることでゲームを一層楽しむことができることから、教師はその課題に気付くような発問や助言を、児童がわかりやすい形で具体的に提示することが大切です。

【動きについての課題を解決すべき場面】

ボールをうまくレシーブ・パスできないためにラリーが繋がらないときは

- ・ボールが飛んでくる方向・飛ばしたい方向へ体を向けているかな？
- ・ボールを扱いやすい位置(落下点)へ動いているかな？
- ・自陣で一度だけバウンドさせてもよい規則にしてみよう



ラリーがなかなか繋がらないな。



チームでラリーゲームをしてみよう。うまくいくパス方法を見つけられるかもしれないね。

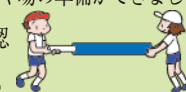
- ・名前を呼んでパスしてみよう
- ・ちょうどよいパスの高さを見つけてみよう。

児童のこんな姿を目指します

ボールが落ちる場所に素早く動いて、パスしたい方向に体を向けたら、うまくパスができました。



みんなで協力して用具や場の準備ができました。安全かどうかの確認もしっかりできました。



みんなが楽しめる規則を考えて変えてみたら、ラリーが続くようになって、より楽しくなりました。



ベースボール型ゲーム



具体的な指導内容

ベースボール型ゲームでは

攻守を規則的に交代し合い、一定の回数内で得点を競い合うゲームです。児童が楽しく行えるように工夫した易しいゲームを通して、攻撃側がボールを蹴ったり、止まったボールを打ったり、あるいはボールを投げ入れたりして全力で走塁すること、また守備側は攻撃されたボールを捕球し、チームで協力して早くアウトにすることや、どこでアウトにするのかを考えて動くことができるようにします。

→ 解説 P.17・18・52・53

解説に例示として示されている運動(抜粋) → 解説 P.52・53 第8集 P.51～56

※1チーム4人～5人を基本としています。取り扱う学年や児童の実態に応じて教材化を図り、ゲームを設定します。

攻撃側がボールを蹴って行う易しいゲーム(児童の実態に応じて、転がしたボールを蹴って攻撃するゲームも考えられます。)



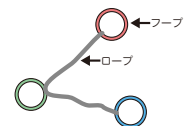
アウトの方法を変えると…



【三角ベース型でのゲーム】

- ①本塁ベース上に置いたボールを蹴ります。
 - ②守りの全員が集まって整列してアウトにします。
 - ③アウトになる前にコーンに触れたら得点。
 - ④チーム全員が蹴ったら攻守を交代します。
- ※決めた時間で交代する方法もいいですね。

ベースとラインの工夫



- ・角度の調整ができます。
- ・90度を開き、フープを1つ加えると、三角コートから四角コートへ変更できます。

アウトの方法の工夫例



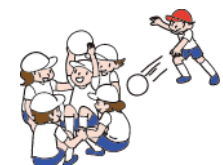
ボールを捕った人の後に全員が整列して座ったらアウト



アウトゾーンに全員が集まって座ったらアウト

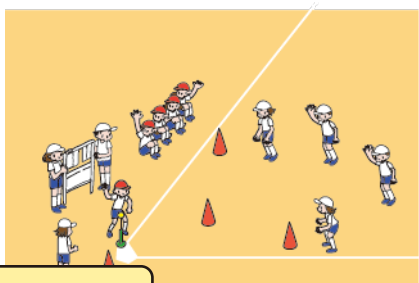


フライのボールを捕ったらアウトを追加

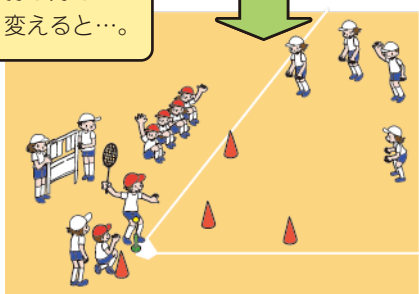


アウトゾーンへは必ずボール投げることでボールを捕った人以外の全員が集まって座ったらアウト

手やラケットなどでボールを打ったり、止まったボールを打ったりして行う易しいゲーム



打ち方を変えると…



【三角ベース型でのゲーム】

- ①本塁ベースの横のティーの上に置いたボールを打ちます。
 - ②攻撃側は、1塁→2塁→本塁まで走ります。
 - ③アウトになる前までに踏んだ塁の数が得点となります。
 - ④守備側は、早くアウトにできるアウト用コーンを選んで全員が集まって座ったらアウト。
- ※攻守の交代は、全員が打ったら交代、決めた時間で交代など、工夫します。

打ち方



バッティングティーの工夫



1リットル牛乳パック

三角コーン

○「手で打つ」から「ラケットで打つ」と規則を変更。
 ※児童の実態に応じて、個人で打ち方を選択する、ラッキーマンは用具を使ってもよい、とするなどの規則の工夫をしたゲームも考えられます。

授業づくりの留意点

指導の充実のために → 解説 P.52・53 第8集 P.51～56

易しいゲームとなるように規則や運動の場を工夫する

「ボールを蹴ったり打ったり、投げたり捕ったりする動き」があまり得意でない児童であっても楽しくゲームに取り組むことができるように、簡単に得点を入れることができる規則や運動の場の工夫を行い、易しいゲームを設定します。

＜規則や運動の場を工夫した例＞

【得点の方法の工夫例】

アウトになる前に打者がコーンにタッチしたら得点(コーンを打者が選ぶ)

アウトになる前に打者がホームにもどったら得点(打者が選ぶ)

打者が走塁し、アウトになる前までに踏んだ塁の数が得点。

アウトにしたなら守備側に1点という規則の工夫もできます。

ゲームを楽しむためによりよい作戦や個人の動きのポイントを押さえる

よい動きや作戦などが見られた場合は、「仲間が声をかけたからどこに投げるかわかったんだね。」と具体的に賞賛したり、学級全体にその時の動きや作戦のよさを紹介したりしていくことが大切です。

あっ、わたしのことだ！
嬉しい！



Aチームは、ボールを捕った人へ、「バウンドでもいいから投げて～。」って声をかけていたよ。ボールを投げるには、投げる手と反対の足を投げる相手へ向けて一歩前に踏み出して投げると投げやすかったね。

課題に気付くように言葉がけを具体的にする

児童が課題に気付くようにするためには、発問を事前に計画しておくとともに、「ボールを蹴ったり打ったり、投げたり捕ったりする動き」や「児童が選んだり考えたりした作戦」のポイントを教師が例示したりゲーム中に具体的に助言したりして課題がイメージできるようにすることが大切です。

【課題・学習内容】 作戦を成功させるためには、どんなところがポイントかな？

【動きのポイント】

外野へ打つには…

- ボールの蹴り方も大切だね。蹴る足と反対の足の位置が重要だよ。Aくん、やって見せて。

【運動への態度のポイント】

チームで教え合ったり話し合ったりすることが大切だよ！

- 友達へ打つ方向をアドバイスしよう。
- 話し合いながら何回もやってみよう！

【考えるポイント】

守りがアウトゾーンに集まりにくい場所はどこかな？

- 打つ方向を考える。
- 守りがいない場所は？
- 外野まで打てる方法は？

児童のこんな姿を目指します

投げる手と反対の足を一歩前に踏み出してアウトゾーンへボールを投げたら、遠くまで飛びました。



失敗しても何度も挑戦したらうまく打てるようになりました。友達も教えてくれました。



ベースボール型のゲームを初めてやったけど、やり方がよくわかりました。ゴール型のゲームとは違った作戦を立てなければなりません。



体づくり

器械

走跳

浮く・泳ぐ

ゲーム

表現