

◆ ネット型ゲーム（中学年）の授業づくりの視点 ◆

○基本的な考え方

ネット型ゲームは、ネットで区切られたコートの中で攻防を組み立て、一定の得点に早く達することを競い合う楽しさがある。

そのため、小学校学習指導要領解説体育編では「技能」「態度」「思考・判断」について、下の表のように指導内容の例として示されている。また、これらの実現をめざして、中学年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することが大切である。また、高学年においては、連係プレーによる攻撃やそれに対応する守備がしやすくなるように簡易化されたゲームへの発展が期待されている。

技 能

- ・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。
- ・いろいろな高さのボールを片手又は両手ではじく、打ちつけるなどして、相手のコートに返球すること。

態 度

- ・ネット型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。
- ・場の危険物を取り除いたり、用具の安全を確かめたりすること。

思考・判断

- ・ネット型ゲームの行い方を知り、楽しくゲームを行うことができるプレイヤーの数やコートのつくり、プレー上の制限、得点の仕方、ゲームや練習をするときの規則などを選ぶこと。
- ・ゲームの型の特徴に合った攻め方を知り、簡単な作戦を立てること。

○学習の進め方のポイント

<易しいゲームづくりの視点>

ゲーム中に解決すべき課題やその解決方法が分からない児童は、ゲームで攻防の楽しさを味わうことは難しい。特にネット型ゲームの場合、プレーの役割や発揮するボール操作が異なっている。そのため、個人の解決すべき課題が児童にわかりやすいように規則を設定した易しいゲームの工夫が必要になる。

ネット型ゲームの攻防の楽しさを味わうために、中学年では、味方コートでラリーを続けて相手コートに返球することを重視したい。そのためには、味方コート内で味方が安定してボールを操作できるようにボールを送ることが重要になる。これを可能にするために、レシーバーやアタッカーのボールキャッチを認めることや相手コートへの返球時にボールを持って相手コートに投げ込むプレー（シュート）を認めるなど、プレーに必要な技能を軽減し、課題の解決に向けた工夫をすることが必要である。

<ゲームの人数やコート、用具の工夫>

ネット型では、自陣において複数回のボール操作の機会が認められているが、それぞれプレーの役割が異なるため、ボール操作時の役割の判断を軽減し、プレーをしやすくすることが重要である。ゲー

ムの人数を3人にすると、それぞれのプレーの役割が明確になるため、プレーしやすいであろう。また、操作しやすいボールの選択や児童の実態に合わせてネットの高さを変更できる用具の工夫も重要になる。

＜練習の仕方やゲームの組み方＞

通常、ボール運動のゲームではボール操作に個人差がみられる。このような状態を改善するには、ボール操作の技能を発揮する機会を多くし、それを安定して行えるようにすることが大切であり、そのための時間設定が必要である。特に、中学年ではラリーが続くようになることが楽しく行うための大切な条件であることから、飛んでくるボールを操作できる場所へ体を移動させることやボールが飛んでいく方向に体を向けることを重視したい。対面でボールの飛んできた方向にそのままボールを返球する練習は、その一例である。

ゲームでは、授業で学習した成果が発揮され、ネット型ゲームの特性や魅力に触れる楽しさが十分味わえるようにしたい。また、ゲームは、集団対集団で勝敗を競うため、自分のチームにあった簡単な作戦を立案することが必要になる。しかし、実際にゲームで試してみないと立案した作戦の効果を判断することは難しい。そこで、単元の作成に当たっては、単元中に同じ対戦チームとの複数回の対戦が行えるようにすることや単元の最後に大会を位置づけるなど、簡単な作戦を生かす機会の提供に配慮したい。

加えて、試合数の確保という観点からみた場合、一定の得点の先取りルールでは、授業時間中でゲームを終了させることが難しくなる。そのため時間制を取り入れるといった工夫も必要である。



＜教師の言葉がけのポイント＞

ゲームを楽しむための解決すべき課題やその解決方法に関わる気づきは、単にゲームをしていれば自然にできるようになるわけではない。そのため教師は、ゲーム中に児童が直面した問題を紹介し、そこで解決すべき課題やその解決方法を児童が納得する形で提示することが必要である。ボールの受け方やポジションの役割に関する発問の活用は、その一例である。また、授業中では確認した観点を踏まえ、個々のプレーや話し合い中の発言等について積極的に賞賛していくことも大切な視点である。作戦面での提案やねらった味方への正確な返球は、その例である。

さらに、児童が進んで活動できるよう係の内容を明示するとともに、係への取り組みの状況も積極的に評価していくことが大切である。

ソフトバレーボールを基にしたゲーム（中学年）

1 ゲームのねらい

このゲームは、ラリーを続けたり、ボールをつないだりなどの攻防を楽しむために、使用する用具やボールを操作する回数の制限などの規則を易しくしたゲームである。

ネット型ゲームの競い合いが行えるよう、①ごく軽量のボールを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して、ラリーの続くゲームをする、②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すゲームをするなどの工夫をして、児童がネット型ゲームの学習が十分行えるように配慮する。

これらのゲームが楽しく行えるように、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や、いろいろな高さのボールを片手又は両手ではじいて相手のコートに返球することなどが身に付くように指導する。

単元のはじめの段階では、ごく軽量のボールを用意し、味方や相手コートに返してラリーゲームをする。後半では、児童が簡単なルールやマナーを決めて、易しいゲームをする。児童の実態に応じて、サービス・パス・返球などのボール操作、ボールの落下点へ走り込むボールを持たないときの動きなどの技能を高めるための練習を行うようにする。

指導に際しては、児童の実態に応じて身に付けさせたい技能やゲームの内容を明確にして、単元や1単位時間のはじめの基本的な技能の習得や簡単なゲームをする段階から、単元が進むにしたがって、課題解決的なゲームの段階へと学習を進める。そのために、教師は、軽量ボールで易しいゲームを児童に提示し、児童が課題解決のために規則や作戦を選んだり、考えたりすることができるように留意する。

2 ゲームの規則など

(1) 規則

- ・ゲームの人数は3人とする。
- ・ゲームの時間は7～8分程度とし、時間制によりゲームを終了する。
- ・ボールに触れる回数は、1人2回まで、もしくはチームで4回までなど緩和する。
- ・サービスラインの後ろから、相手チームが捕りやすい山なりのサーブをする。
- ・ミスなどにより4回以内で相手コートへボールを返せなかった時は相手チームに1点を入れる。
- ・得点したチームのサーブで始める。
- ・審判は、ゲームに出ているみんなで行う。(セルフジャッジ)
- ・サーブが相手チームから自分たちのチームに移ってきてから、時計回りにポジションを移動する。

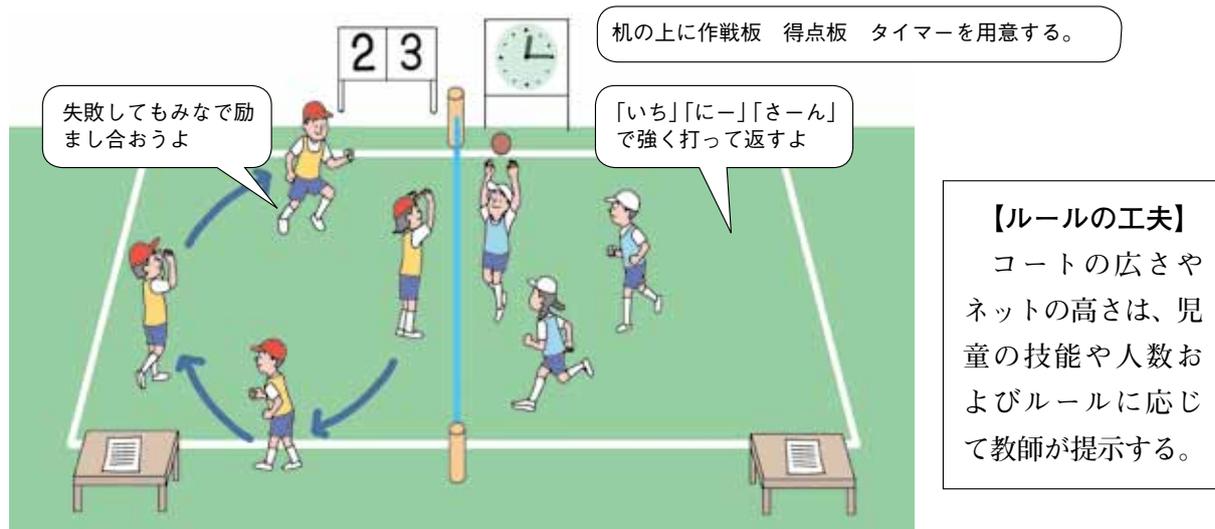
(2) 場（づくり）の設定

- ・コートは縦10m、横5m程度（バドミントンコートを利用）がよい。
- ・サービスラインを引く。

(3) 用具

- ・ボールは、ソフトバレーボール重さは30～50g
- ・ネットは、160～170cm程度
- ・得点板など

3 攻防のイメージ



4人チームで3人がゲームに出るローテーションの例



4 学習を深めるために

○実態に応じた工夫を

- ・経験の少ない児童は、競争よりもみんなでラリーをして楽しみたいという欲求が強い場合が多い。その場合は、ごく軽量のボールで少人数でのラリーが楽しめるように配慮する。
- ・それでも難しい場合は、ワンバウンドやキャッチを認める。(ボールの重さは50～70g程度)
- ・ラリーが続くようになった場合には、ボールに触れる回数を、一人2回から1回にする。

○教師の一言がプレーを変える

- ・ゲームでは、返球するときに〇〇さんなどと相手の名前を呼び合ってラリーをすることにより、より積極的なプレーが見られるようになる。相手コートに3回で返すルールであれば、チーム全員で「いち」「にー」「さーん」などと声を掛けるようにすると役割も明確になり、自信をもってプレーができる。
- ・中学年は集団対集団への競争が著しく高まる時期であるので、勝敗の受け入れ方について丁寧に指導する。

○用具などの工夫

- ・ボールは、ビニール製のものも含めて数種類揃えるとよい。
- ・ゼッケンなどを着用することで、チームとしての意識がまとまりやすくなる。
- ・支柱やネットは高跳び用ポール、ペットボトル、ゴムなどを利用し、工夫することができる。
- ・得点板など

プレルボールを基にした易しいゲームの例

1 ゲームのねらい

このゲームは、チームの仲間との関係を行いながら相手が捕りにくいようなボールを返球してラリーの攻防を楽しむために、ボール操作やアタック場面を易しくしたゲームである。

そのために、安定したラリーでの競い合いが行えるよう、ゲームの人数、パスの仕方、アタック場面を工夫することによって、すべての児童がボールの方向に体を向けたりして、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、相手が捕りにくいところをねらったりすることや、ボールをつないだりするなどの学習が十分行えるように配慮する。

単元のはじめの段階では、「ボールをうまく操作することやパスをうまくつなぐためにはどうしたらよいか」という課題を提示し、ラリーを続けるゲームを通して、ボール操作やルール、プレーの連係の仕方についていねいに学習を進めていく。後半は「相手が捕りにくいところはどこか」という課題を提示し、学習を深めていく。

指導に際しては、児童の実態に応じて、十分ラリーが続くようにコートの大さき、ネットの高さなどに配慮したい。また、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の機会を確保したい。授業を進める上で、児童への発問とその応答を通して本時の課題を確認すると、学習のねらいが明確になり、児童への意識化を図ることができる。

2 ゲームの規則など

(1) 規則

- ・プレーの役割を明確にし、すべての児童に学習機会を保障するために、ゲームの人数を3人とする。1人1回のプレーとし3回で相手コートに返球するようにする。また、ラリーが終わるごとにポジションをローテーションする。
- ・基本のポジションは、前方に1人（セッター）後方に2人（レシーバー、アタッカー）とする。また、相手コートからの返球をレシーブするのは、後方の2人のうちのどちらかにすることで、プレーの判断をしやすくする。
- ・ボールを操作しやすいところへ移動したり体の向きを変えたりするを行いやすくするために、ボール操作は原則、両手での平手打ちとする。
- ・相手からの返球や味方のパスは、必ず自陣でワンバウンドさせる。また、ボールは上方に打ち上げず、床に打ち付けるものとする。
- ・相手コートに返球するプレーヤー（アタッカー）はボールをキャッチし自陣にワンバウンドして相手コートへ投げ入れること（シュート）とする。その際、アタッカーはボールをキャッチした場所から動くことはできない。
- ・サーブで得点が決まることがないようにして、ある程度のラリーが続くようにするために、サーブは、相手チームが捕りやすい易しいボールを上から投げ入れることとする。
- ・一定時間内に多く得点したチームの勝ちとする。

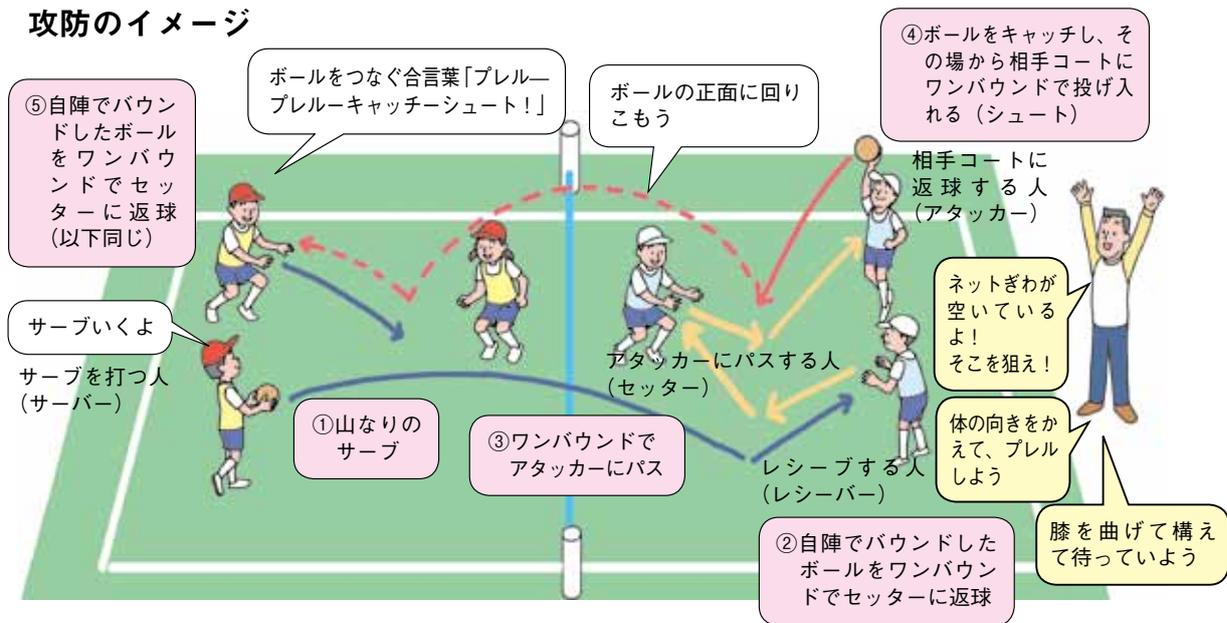
(2) 場の設定

- ・コートは縦13m、横6m程度（バドミントンコートとほぼ同じ）がよい。
- ・ネットの高さは50～60cmにすることで、適度なラリーが期待できる。

(3) 用具

- ・ボールはゴム製ソフトバレーボールまたはソフトドッジボールなどの柔らかく弾性のあるもののほうが、操作しやすくボールがつながりやすい。
- ・ネットはゴムでも代用できる。
- ・支柱は、三角コーンや自作のものでも代用できる。
- ・得点板など

3 攻防のイメージ



4 学習を深めるために

○ゲームにつながる運動例

- ・ボールを床に打ちつける動きを高めるために、2～4人組で向かい合ってボールをパスし合う練習をゲーム化して行うと意欲が高まる。
- ・関係プレーの学習を丁寧に進めるために、コート半面だけを使用し、動き方を確認する練習をすると効果的である。
- ・単元のはじめの段階では、ラリーを目的としたゲーム(相手が返しやすいく所に返球する)を行い、関係プレーの学習機会を十分に確保する。中盤以降に相手チームとの攻防を目的としたゲーム(相手が返しにくいところに返球する)を行うと効果的に学習を進めることができる。



○実態に合わせて規則を工夫する

- ・レシーバーやセッターが、ダイレクトにパスすることが困難な場合、ボールを一度キャッチすることも認めることである程度のラリーを続けることができる。
- ・セッターからのパスが安定し、かつ、アタッカーのボールへの動き出し等が十分身についている場合、発展としてセッターのパスからダイレクトに相手コートにシュート(アタック)するようにしてもよい。
- ・サーブについては、進んだ段階では、自陣に打ち付けてのサーブにしてもよい。

○教師の一言がプレーを変える

- ・「膝を曲げて腰を落として構えよう」(プレーの準備姿勢が取れてない場合。)相手からの返球や味方からのパスに即座に対応するためには、構えが重要である。
- ・「シュートが決まりやすいところはどこだっけ?」(アタッカーがやみくもに相手コートに返球している場合。)コートの奥や手前、後衛の間等はきまりやすいポイントなので、意識させる一言が必要である。

○心を一つにすると、ゲームが盛り上がる

- ・プレー中にも関係の合言葉として「プレル・プレル・キャッチ・シュート」とチーム全員で声をかけさせるとよい。
- ・児童同士のかかわり合いを高めるために、ナイスプレー後のハイタッチやチームでのファイトコール、友達のよいところ探しなどを行うとよい。

◆ ベースボール型ゲーム（中学年）の授業づくりの視点 ◆

○基本的な考え方

ベースボール型ゲームは、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ある。代表的なものとしては、野球やソフトボールを取り上げることができる。そこでは一般に、攻撃側の打撃による走塁と守備側の協力したフィールディングがゲームにおけるプレーの課題になる。

中学年では、ボールを蹴る、投げる、手で打つ、あるいは止まったボールをラケットやバットで打って攻撃する易しいゲームのなかで学習が進められる。小学校学習指導要領解説体育編には、「技能」「態度」「思考・判断」について下表のように指導内容の例が示されている。

技 能

- ・ボールをフェアグラウンド内に蹴ったり、打ったりすること。
- ・投げる手と反対の足を一步前に踏み出してボールを投げること。

態 度

- ・ベースボール型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。
- ・場の危険物を取り除いたり、用具の安全を確かめたりすること。

思考・判断

- ・ベースボール型ゲームの行い方を知り、楽しくゲームを行うことができるプレーヤーの数やコートづくり、プレー上の制限、得点の仕方、ゲームや練習をするときの規則などを選ぶこと。
- ・ベースボール型ゲームの特徴に合った攻め方を知り、簡単な作戦を立てること。

高学年では、特に守備の課題として、どの塁でアウトにするかを判断するプレーを学習させていくことになるため、中学年の段階では、そこへの発展を見通した学習が期待される。

○学習の進め方のポイント

<易しいゲームづくりの視点>

ここではまず、ベースボール型ゲームの特性や魅力が児童の発達の段階に応じて十分に味わえ、経験できる易しいゲームを提示することが必要になる。特に、攻撃側の走塁（進塁）が早いのか、走塁を防ぐ守備側の協力したフィールディングが早いのかの競い合いが児童の明瞭な課題になるようなゲームの工夫が重要である。

中学年段階では、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、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が課題になるようなゲームが適している。

その際、攻撃側はバッターランナーの走塁に限定しつつ、特に守備側において次のような2つのタイプのプレーを想定することができる。1つは、コート内に複数のアウトゾーンを設定しておき、打撃されたボールの状況に応じて、どのアウトゾーンにボールを運び込めばより早くアウトがとれるのかを判断し、協力してプレーするタイプである。2つ目は、各塁に対応したアウトゾーンを設け、バッターランナーを先回りできる塁を判断し、協力して進塁を阻止するタイプである。特に、「どこでアウトにするのか」についての判断に応じたプレーが高学年への発展につながる。

＜ゲームの人数やコート工夫＞

ここで、ゲームの楽しさを十分味わえるようにするために、コートや用具の選択・工夫が大切になる。特に攻守の均衡を保つために、走塁のための塁間の距離を攻撃側のボールの飛距離や守備に費やす時間との関係から適切に設定することが重要である。また、蹴る、打つ、捕るといった児童の技能の程度に応じたボールやバットなどの選択が必要である。扱いやすさや安全などの観点に留意したい。

また、ゲームの中でこれらの技能にチャレンジする学習機会が個々の児童に豊富に提供できるような視点をもつことも重要である。このように考えると人数は4～5人のプレーヤーで行われるゲームが適当であろう。また、攻守を交代してゲームを進めるが、1ゲーム2～3イニング程度がめやすとなろう。例えば、チームの全員が攻撃したら攻守交代とするなどの規則にすれば、対戦相手の両方のチームの児童が平等に攻撃及び守備の学習機会が得られ、同時に、確実なイニングの繰り返しが



行える。ゲームでは走塁する、アウトにすることをめぐったジャッジが求められるので、ゲームに応じて審判役のチームを設定してもよいが、クラスのすべてのチームがより多くのゲームに参加できるようにすることを優先しながら、柔軟に考える。

＜練習の仕方やゲームの組み方＞

練習では、ゲームの中で必要になるボールの操作を楽しく豊富に学習できるようにする。そこでは蹴る、打つ、投げる、捕るなどの技能について単に繰り返し反復練習するのではなく、練習そのものが楽しいチャレンジになるようにゲーム化し、個々の児童の練習機会が確保され、効率的に取り組めるような活動にする。また、大切な課題となるアウトにするための協力したプレーにも焦点を当てることができることよい。

ゲームでは、クラスのすべての児童あるいはチームにとって、十分な運動機会が得られるような工夫が必要である。

＜教師の言葉がけのポイント＞

授業における学習のめあての把握や振り返りの場面を含め、ベースボール型ゲームの競い合いの特性と、その課題解決に向けての気づきを促すような児童への働きかけを重視したい。どこに打ったら多くの進塁や得点ができるのか、どうしたらアウトを早くとることができるのか、どこでアウトをとるのかということに関わった焦点化された発問・説明をしたり、ゲームや練習場面での賞賛や助言を大切にしたりしていくことよい。特に、児童の技能の高まりだけでなく、アウトを取るための判断のよさにも着目していくことが必要である。

攻撃側がボールを蹴って行う易しいゲームの例

1 ゲームのねらい

このゲームは、進塁やアウトをとるための判断を易しくしたゲームである。攻撃側から蹴られたボールを守備側が捕球し、全員が3つのアウトゾーンのうちの1つを選択して集まることと、攻撃側のボールを蹴った走者が進塁してより多く得点することを競い合う。守備側は、捕球したボールの位置に応じてアウトにするゾーンを判断し、より早く集まることが課題となる。また、攻撃側は、守備側が捕球しにくく、集まりにくい場所を考えてボールを蹴り、アウトになるまでより速く、より多く進塁することが課題となる。

指導に際しては、複数のコートで一斉にゲームを行い、ゲームに参加している時間やボールを操作する機会を多く取れるようにすることが大切である。

2 ゲームの規則など

(1) 規則

- ・1チームの人数は5人（攻撃側5人、守備側5人→内野3人・外野2人）とする。
- ・守備の際、内野と外野はインニングごとに交代する。
- ・ゲームはセルフジャッジで進行する。同時はアウトとする。ジャッジに迷った場合には両チームのメンバーのじゃんけんによって決める。
- ・両チームが2回攻撃したら、ゲーム終了とする。

【攻撃】

- ・フェアゾーン（1塁ラインと3塁ラインの間、角度は90度）にボールを蹴る。
- ・ボールがフェアゾーンに入らなければファウルとなり、やり直しとする。
- ・ボールをフェアゾーンに蹴り入れたら走者となる。
- ・ベースは攻撃側の走塁のみに使用する。
- ・各塁上には攻撃側のプレーヤー（○塁マン）が立ち、走者はベースを踏む代わりに、塁上に立った人にタッチしていく。立つ人はローテーションで交代する。
- ・走者がアウトになるまで進塁できたところが得点となる。（1塁で1点、2塁で2点、3塁で3点、ホームで4点。ここまででアウトにならなければ、さらに1塁で5点・・・というように加点する）。
- ・チームの全員が攻撃したら攻守交代。メンバーの総得点がチームのスコアとなる。

【守備】

- ・内野は3人（塁間を結ぶ線よりも前）、外野は2人（塁間を結ぶ線よりも後ろ）とする。
- ・内野のプレイヤーは、外野に抜けたボールを処理することはできない。
- ・攻撃側によって蹴り出されたボールを捕球し、3箇所に分かれたアウトゾーンのどれかに全員が集まることによってアウトを取ることができる。その際、全員が輪になって手をつなぎ、「アウト～！」と言ってしゃがまなくてはならない。
- ・フライを直接捕球した場合も、同様にアウトを取らなければならない。

(2) 場の設定

- ・塁間は8～12m（児童の実態に応じて設定）程度がよい。
- ・アウトゾーン用のカラーかごは、内野の中央付近に1つ、外野に2つとする。

(3) 用具

- ・サッカーボール又はドッジボール（1号球～2号球）
- ・ベース4枚（ない場合は、ラインカーで書く）
- ・得点板など

3 攻防のイメージ



4 学習を深めるために

○ 導入のゲームとして

ベースボール型の学習にあまり慣れていない児童の場合、導入のゲームとして、アウトゾーンを使わずに捕球者のところに整列するベースボール型ゲーム（攻撃側はボールを蹴ったら標旗まで走って帰り、守備側がボールを捕球したら、その場所に整列することでアウトにする）を2～3時間実施するとよい。

○ 児童の実態に応じて

- ・塁間の長さやボールの大きさなど、児童の実態に合わせて調節する。
- ・ボールをテニスボールやゴムボールのようなものにして、蹴る代わりにボールを投げ入れることでゲームを進めてもよい。



止まったボールを打つ易しいゲームの例

1 ゲームのねらい

このゲームは、バット操作や捕球などのボール操作を易しくし、アウトをとるための判断を易くしたゲームである。攻撃側からバットやラケット等で打たれたボールを守備側が捕球し、どの塁でアウトにするかを選択して集まることと、攻撃側のボールを打った走者が進塁してより多く得点することを競い合う。守備側は、捕球したボールの位置に応じて走者を先回りしてアウトにする塁を判断し、より早く集まることが課題となる。また、攻撃側は、守備側が捕球しにくく、集まりにくい場所を考えてボールを打ち、アウトになるまでより速く、より多く進塁することが課題となる。

指導に際しては、守備側の大切な課題となるアウトを取るための判断や協力したプレーができるように助言をしていくことが大切である。

2 ゲームの規則など

(1) 規則

- ・1チームの人数は5人（攻撃側5人、守備側5人→内野・外野の守備位置はチームで工夫）とする。
- ・ゲームはセルフジャッジで進行する。同時はアウトとする。ジャッジに迷った場合には両チームのメンバーのじゃんけんによって決める。
- ・両チームが2回攻撃したら、ゲーム終了とする。

【攻撃】

- ・フェアゾーン（1塁ラインと3塁ラインの間、角度は90度）にボールを打つ。
- ・ボールがフェアゾーンに入らなければファウルとなり、やり直しとする。
- ・ボールを打ったら走者となり、1塁・2塁・3塁・ホームまで走る。ホームまで走ってもまだプレーが続いている場合は、次打者とタッチして、次打者が走者となる。
- ・アウトの塁の手前まで、ベースを1つ踏むごとに1点とする。
- ・メンバーの総得点がチームのスコアとなる。

【守備】

- ・攻撃側によって打たれたボールを捕球し、それぞれの塁の近く（4箇所）に置かれたアウト用カラーコーンのどれかに全員が集まることによってアウトを取ることができる。その際、全員が輪になって手をつなぎ、「アウト～！」と言ってしゃがまなくてはならない。
- ・フライを直接捕球した場合も、同様にプレーしてアウトを取らなければならない。

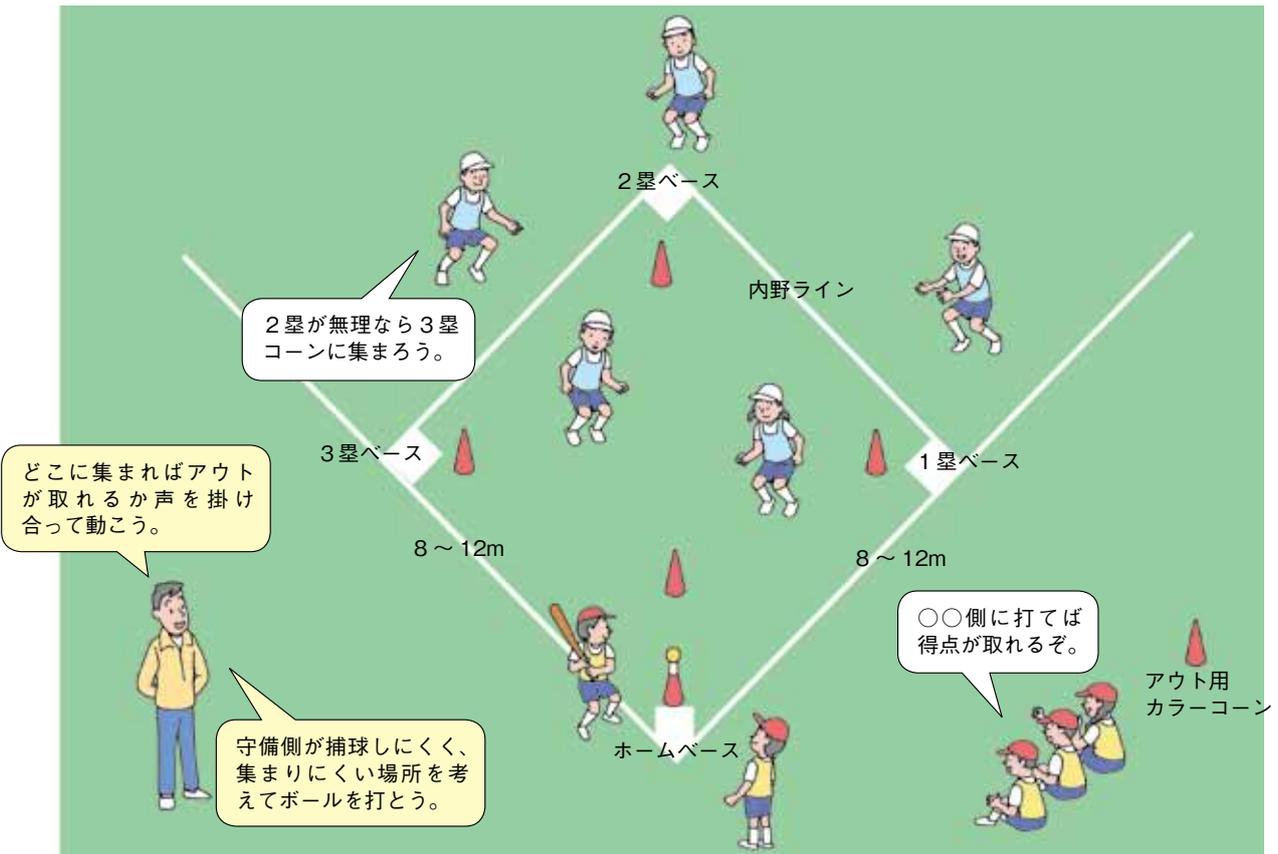
(2) 場の設定

- ・塁間は8～12m（児童の実態に応じて設定）程度がよい。
- ・アウト用のカラーコーンは、それぞれの塁から内側に2～3mの場所に置く。ただし、ホーム用のコーンは内野の中央より1～2mホームベースよりの場所に置く。

(3) 用具

- ・直径約15cmのゴム製のボール
- ・バッティングティー、プラスチックバット
- ・アウト用のカラーコーン（4個）
- ・ベース4枚（ない場合は、ラインカーで書く）
- ・得点板など

3 攻防のイメージ



4 学習を深めるために

○ 児童の実態に応じてゲーム規則を変更

- ・攻撃側のバッティングが向上し、外野を抜けるボールが多くなった場合には、ボールを捕球した外野プレーヤー1名はアウト用コーンに集まらなくてもよいというようにするなど、児童の技能の向上に合わせて規則を工夫する。
- ・フライを直接捕球した場合、アウト用カラーコーンに集まらなくてもアウトとするというように、児童と話し合いながら、児童の実態に応じて変えていくとよい。

○ 練習ゲームの例

- ・攻撃側はボールの打ち方を練習し、守備側はできるだけ早くボールを捕球して、どの塁でアウトにするのがいいのか判断して動く練習ゲームを行うとよい。
- ・攻撃側と守備側に分かれて90秒間ずつ行う。攻撃側は順番にリレー形式で、守備側が捕球しにくいボールをたくさん打つ。守備側は捕球したボールをアウト用コーンのそばに置かれたカラーかごの中に入れる。90秒後にかごに入れられていないボールの数を競う。



◆ 授業づくりの視点（高学年）：ゴール型 ◆

○基本的な考え方

ゴール型は、コート内で攻守が入り交じり、手や足などを使って攻防を組み立て、一定時間内に得点を競い合うことを課題としたゲームである。その代表的な種目としては、固定されたゴールへシュートを決めることを競い合うバスケットボール・サッカー・ハンドボールや、得点ゾーンへボールを運び込むことを競い合うタグラグビー・フラッグフットボールなどがあげられる。

高学年では、攻撃側プレーヤー数が守備側プレーヤー数を上回る状態をつくり出したり、守備側のプレーを制限したりすることによって、攻撃しやすく、また得点が入りやすくなるような簡易化されたゲームのなかで学習を進めることが大切である。小学校学習指導要領解説体育編では、「技能」、「態度」、「思考・判断」に関連して、以下のような指導内容の例が示されている。

技 能

- ・近くにいるフリーの味方にパスを出すこと。
- ・相手にとられない位置でドリブルすること。
- ・ボールを保持する人と自分の間に守備者を入れないようにたつこと。
- ・得点しやすい場所に移動し、パスを受けてシュートなどを行うこと。
- ・ボールを保持する人とゴールの間に体を入れて相手の得点を防ぐこと。

態 度

- ・ゴール型のゲームに進んで取り組むこと。
- ・ルールやマナーを守り、友達と助け合って練習やゲームを行うこと。
- ・用具の準備や片付けで、分担された役割を果たすこと。
- ・場の危険物を取り除いたり場を整備したりするとともに、用具の安全に気を配ること。

思考・判断

- ・ゴール型の楽しいゲームの行い方を知り、プレーヤーの数、コートの広さ、プレー上の制限、得点の仕方などのルールを選ぶこと。
- ・チームの特徴に応じた攻め方を知り、自分のチームの特徴に応じた作戦を立てること。

中学校第1学年及び第2学年では、バスケットボール・サッカー・ハンドボールなどの種目で、作戦に応じたパス・シュート・キープなどのボール操作やゴール前の空いている場所に走り込むなどの動きで仲間と連携してゲームを展開したり、自己やチームの課題を見付けて、その課題に応じた練習方法を選んだりすることを学習していくため、高学年のゴール型ではそこへの発展を見通した学習が期待される。

○学習の進め方のポイント

<簡易化されたゲームづくりの視点>

ゴール型では、相手ゴールに向かってボールを前進させ、シュートを決めること（あるいは得点ゾーンへボールを運び込むこと）が攻撃にかかわる中心的な課題となる。この課題を解決するためには、パスやシュートなどの「ボール操作」やパスを受けることのできるスペースに動くなどの「ボールを持たないときの動き」をゲーム状況に応じて発揮することが求められる。

しかし、高学年の児童にとって、攻守が入り交じりながら展開されるゲームの状況下で、周りの動きを把握しながら瞬時に適切なプレーを選択することは難しい。そのため、すべての児童がゴール型のゲームの特性や魅力を十分に味わえるように、プレーヤーの数やコート広さ、プレー上の制限など、ゲームのルールや様式を簡易化し、課題を追求しやすいように工夫する必要がある。

<ゲームの人数やコート、用具の工夫>

ゴール型の学習では、児童がチームで立てた作戦に基づいた位置どりやボール操作によって得点できるように、攻撃側プレーヤー数が守備側プレーヤー数を上回る状態をつくり出して状況判断を易くしたり、コートの奥行きや横幅を広くしてコート上で動けるスペースを十分に確保したり、守備側のプレーを制限するフリーゾーンを設定して得点が入りやすくしたりするなどの工夫を行う。また、ボールについては、柔らかいボールや空気を少し抜いた弾み過ぎないボールを使用することで、ボール操作の技能も易くなる。



図. ゲームの人数やコートを工夫したサッカーを基にした簡易化されたゲームの例

<ゲームにつながる運動>

ゴール型のゲームの特性や魅力に触れ、ゲームを十分楽しむためには、ドリブル・パス・シュートなどのボール操作やサポートやマークなどのボールを持たないときの動きを身に付けていくことが必要になる。そのため、それらを習得しやすい運動を設定するとよいであろう。バスケットボールを基にした簡易化されたゲームでの、ボールを持たないときの動きを身に付けるための「フォアグリッドゲーム」(DVD 参照) や、タグラグビーを基にした簡易化されたゲームでの、チームで横一列に並び、前に走りながらパスを回す「走りながらのパス」などはその一例である。

<教師の言葉がけのポイント>

ゴール型は、シュートを決めることがゲームの目標であり、児童にとってもそのことが最大の関心事になる。しかし、その目標を達成するためには、シュートを打つことのできる場所へボールを進めることにも意識を向けなければならない。そのため、チームやクラス全体でゲーム中のシュート数やゴール数を確認し合い、「シュートを決めるためにはどのような動きをしていけばよいか」などの発問によってパスをつなぐために味方をサポートすることの重要性に気づかせたり、それらをチームの特徴に応じた作戦づくりに結びつけることができるような助言を与えたりする。

また、ゲーム中に技能を発揮している児童だけでなく、チームで作戦を立てる上で、積極的に発言したり、アイデアを出したりしている児童、ルールやマナーを守って友達と助け合って練習やゲームに取り組んでいる児童などについても積極的に賞賛していく。

バスケットボールを基にした簡易化されたゲームの工夫例

1 ゲームのねらい

バスケットボールは、手でボールを操作したり、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、攻防を楽しむゲームを行うことをねらいとする。しかし、公式ルールのままでは、すべての児童がそのようなゲームを行うことは難しい。そこで、このゲームはプレーヤーの数や、プレー上の制限、場の設定などを工夫することによって、どの児童もパス、ドリブル、シュートをする機会ができるだけ多くなるように簡易化したゲームである。

単元のはじめの段階では、攻撃しやすい状況の中で、工夫したルールや場に慣れながらゲームを行い、後半に進むにしたがって、攻撃側と守備側の人数を同数にしたり、自分のチームにあった作戦を立て、それを生かした攻撃をしたりしてゲームを行う。

指導に際しては、目指すゲームの様相を明確にした上で、作戦の立て方や練習の仕方を押さえつつ、それらを活かした攻防の楽しさや喜びを味わわせていけるようにする。

2 ゲームのルールなど

(1) ルール

- ・コート上で動けるスペースが多く、パスなどの状況判断を易しくするために3人で行う。
- ・単元のはじめは、攻撃側の人数が守備側の人数を上回る状態を作り出すために、攻撃側がボールを保持している間は3人で攻め、守備側は2人で守る。
- ・攻撃側が味方にパスを出しやすく、ドリブルで攻撃する機会が多くなるように、守備側はボール保持者（ドリブル時も）のボールを奪取することはできない。
- ・守備側は、攻撃側のパスをカットすることと、攻撃側がボールを保持していない場合（コートにボールが転がっている、シュートしたボールがリングにはね返る）のみ、ボールを奪うことができる。
- ・シュート機会の保障や、得点を入りやすくするために、ゴール下斜め45度付近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。
- ・ボール保持者は、3歩以上歩いてはいけない。また、ドリブルをして止まったあと再度ドリブルは行えない。（トラベリング・ダブルドリブルの禁止）
- ・試合開始は、ハーフコート上で攻撃側は相手ゴールに向かって三角形に立ち、真ん中の1人が、目の前にいる守備側の1人にパスをして折り返しのパスをもらったら始める。
- ・多くの児童がシュートを決めることに意識が向くように、得点はゴール合計点数（1ゴール2点）に、シュートを入れた人数を掛けて計算を行う。

（例 Aチーム 10点×2人＝20点 Bチーム 8点×3人＝24点）

(2) 場の設定

- ・コートは、縦25m、横15m程度で設定する。
- ・フリーシュートゾーン（一辺1m程度の正方形）を、ゴール下斜め45度付近にラインテープで設定する。
- ・試合開始を行う時の立ち位置をラインテープ等で貼り、目印にする。

(3) 用具

- ・既設のバスケットゴール
- ・5号球のバスケットボールなど実態に合ったものを使用する。
- ・ゼッケン、得点板など

3 攻防のイメージ

赤：攻撃側 白：守備側

【追加のルール】

赤が、白から攻撃権を得たら、赤が1名コートに入り、白が1名コートの外に出る。

ボールを持っている人の前に立って、パスを出させないように守ろう。

フリーシュートゾーンでパスをもらってシュートしよう。

フリーになっている味方を見つけてパスを出そう。

相手が目の前にいなかったら、ドリブルで攻めていこう。

パスをもらう時には、声を出そう。

こっちがフリーだよ

フリーシュートゾーン

中に入る

外に出る

4 学習を深めるために

○ゲームのルールを工夫する

<工夫例1 ハーフコート3対2>

- ・ゴール付近の攻防を中心としたゲーム例

【追加のルール】

- ・ボールがコート外に出たり、守備側がボールを保持したりしたら攻撃の終了。開始地点に戻り、ゲームを再開する。
- ・時間で区切り、攻守を交代する。



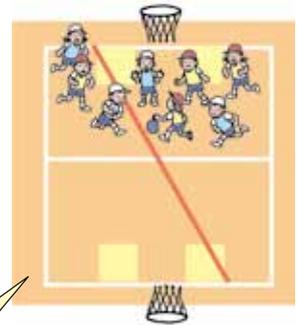
<工夫例2 グリッドコート4対3>

- ・人数を増やし、動ける範囲を制限したゲーム例

【追加のルール】

- ・攻撃方向に向かって、右側コートに2人、左側コートに1人配置し、残り1人は全コート移動できる。

味方の人数が相手より多いエリアを使って、攻撃をしよう。



○ゲームにつながる運動例

- ・ボール操作(ドリブル、パス、シュート)の技能を身に付ける練習として、スクウェアパス(ドリブル有り)やゴール下でのパス連続シュート(DVD参照)などが考えられる。
- ・ボールを持たない動きを身に付けるための練習として、フォアグリッドゲーム(DVD参照)などが考えられる。

○チームづくりや試合の見方を工夫する

- ・チーム名を考えたり、試合前に円陣を組み入れたりして、チームへの愛着を持たせるとよい。
- ・ゲームの振り返りや次時に向けての学習資料として、ゲームに出場していない時は、ゲーム記録(パス相関図やシュート回数、決定数など)を取る。

○教師の一言がプレーを変える

- ・毎時の授業後の振り返りにおいて、みんながシュートを決めるためにはどのような動きをすればよいかを児童に投げかけ、シュートへの意識を常にもつようにする。

サッカーを基にした簡易化されたゲームの例（グリッドサッカー）

1 ゲームのねらい

このゲームは、攻守が入り交じった状態での攻防をチームとして楽しむために、攻撃型プレイヤーの人数が守備側プレイヤーの人数を上回る状態をつくり出したり守備側のプレーを制限したりすることにより、攻撃しやすく、また、得点が入りやすくなるように線（ライン）によって制限を加えることにより、サッカーを簡易化したゲームである。

そのために、児童がゲームの中での役割をはっきりさせて競い合いが行えるよう、動くことのできる範囲を制限することによって、チームとしての作戦を意識したサッカーの学習が十分に行えるよう配慮したゲームにすることが大切である。

中学年では、チームとして攻守が入り交じった易しいゲームを行っているが、技能が充分ではないことが多い。そこで、高学年では、技能を高めながら、攻撃しやすい場所へパスやドリブルでボールを運び、シュートをねらうことを中心に、チームとしての動きを意識させたゲームによる授業を展開する。

単元のはじめの段階では、簡易化されたゲームで必要なボール操作やボールを持たない動きを身に付けながら、ゴール型の特性や魅力に触れる楽しさや喜びを味わえるようにする。後半には、自分のチームにあった作戦を立て、それを生かした攻撃をしたりしてゲームを行うなど一連の動きが身に付けられるよう段階的にゲームを発展させる。

指導に際しては、サッカーの技能が難しいことから、児童の実態に応じてルールやコートの形を選択し、それに対応したふさわしい人数などに留意することで、児童が自信を持ち、積極的にプレーできるようにすることが大切である。

2 ゲームのルールなど

(1) ルール

- ・はじめの段階では、チームの人数は、3人（攻撃1人、守備1人、フリーマン1人）で編成する。児童の状況によっては、人数を増加する。
- ・区切られたラインにより、攻撃は相手陣内、守備は自陣から出てプレーすることができないがフリーマンは、それに関係なくプレーできる。
- ・ゲームの時間は8分ハーフとし、慣れるまでは、短い時間で行ってもよい。
- ・タッチラインからは、ボールを手を持って投げ入れるスローインで再開する。
- ・ラフプレーに対する対処として、スライディングやタックルなどの接触プレーを禁止する

(2) 場の設定

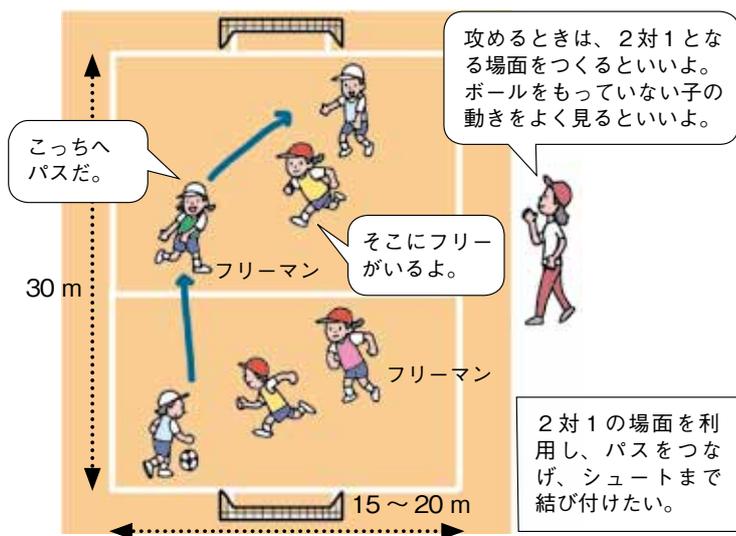
- ・縦15～20m、横30m程度の長方形で行う。（人数や的の大きさや個数に応じてコートの広さを変えてよい。）
- ・コート内にラインを引き、児童が動くことのできる範囲を制限する。（個人でボールに触れることのできる回数が増える）

(3) 用具

- ・ボールは、児童の実態に合わせ柔らかいソフトサッカー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。
- ・ミニサッカーゴール、またはゴール用コーン4個、ゴール用コーンの間に渡すバーまたはゴムひも
- ・ゼッケン、得点板など

3 攻防のイメージ

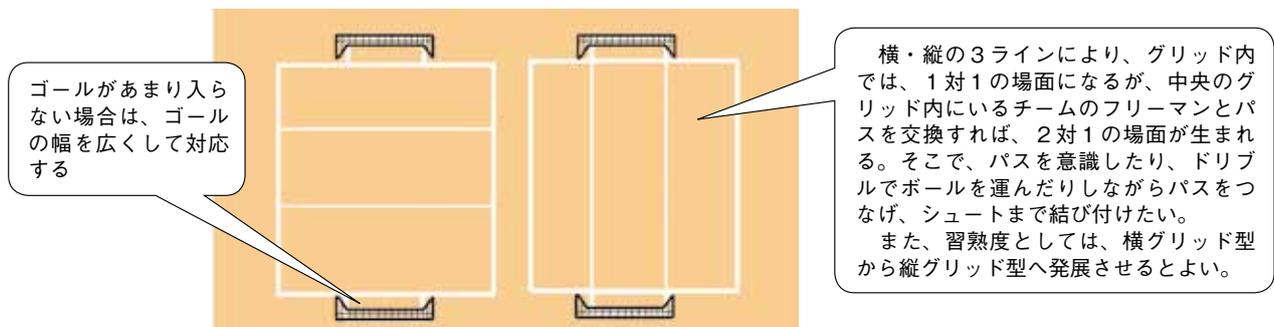
【横グリッド型のゲーム】



・基本的なグリッド型のゲームとして横グリッド型のゲームを設定する。フリーマンの動きは、ボールのないときの動きが重要になる。ゲームに慣れたところで、右下図のような、フリーマンを中央ゾーンに配置した3ラインのグリッド型に発展することもできる。

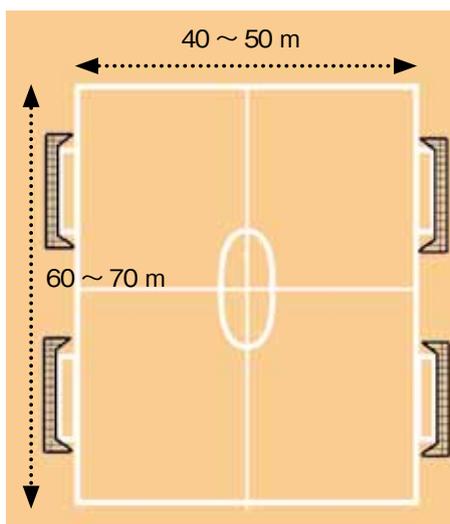
いずれのグリッド型も攻撃側が守備側の人数を上回るような場面を作り出すことにその主眼を置くが、児童の実態に応じて、どんなグリッドラインがよいかを選択し、段階的に習熟できるようにする。

【3ライン横グリッド型のゲーム】 【3ライン縦グリッド型のゲーム】



4 学習を深めるために

○発展したゲーム例【複数ゴール型のグリッドサッカー】



○設定理由

- ・ゴールをねらいやすいサイドのゴールを見つけて攻撃するという作戦を意識させたゲーム。フリーマンは設定しないが、今までのゲームを活かし、フリーの見方を見つけてボールをつなげる攻撃を展開させたい。
- ・慣れてきたら、得点が倍になるゴールを中央に設け、両サイドからの攻撃を意識させたゲームに展開するとよい。

○留意点

- ・自分たちの作戦をしっかりと立ててからゲームに臨みたい。
- ・コートやプレイヤーの人数により難易度が大きく左右されるため、ゴールがなかなか入らないなど課題がある場合は、柔軟に対応する。

○ルール

ゴールを2つずつ配置し、1チーム5人で行う。グリッド（制限された区域）やフリーマンは無し。ボールは1個で行うのが基本だが、このゲームのはじめの段階では、2個で行ってもよい。

ゴールキーパーは設定しない。

ハンドボールを基にした簡易化されたゲームの例

1 ゲームのねらい

このゲームは、攻守が入り交じった状態での攻防を楽しむために、攻撃しやすい状況をつくり出し、チームで立てた作戦をチームで活かせるようにハンドボールのルールを簡易化したゲームである。

中学年では、チームとして攻守が入り交じった易しいゲームを行ってきている。ハンドボールは、ボール操作の技能が活かしやすい。高学年では、一層ボール操作の技能も高めながら攻撃しやすい場所へボールを運び、シュートに結びつけることを課題とし、チームとしての作戦を活かした動きを意識させた授業を展開したい。

単元のはじめの段階では、簡易化されたゲームで必要なボール操作やボールを持たない動きを身に付けながら、ゴール型の特性や魅力に触れる楽しさや喜びを味わえるようにする。後半には、自分のチームにあった作戦を立て、それを活かした攻撃をしたりしてゲームを行うなど一連の動きが身に付けられるよう段階的にゲームを発展させたい。

指導に際しては、児童の実態に応じて、ルールやコートを選択し、それに対応した人数などに留意することで、課題への取組がしやすくなり、児童同士のかかわりがもてるようにすることが大切である。

2 ゲームのルールなど

(1) ルール

- ・チームの人数は、基本的に4人～6人（そのうちゴールキーパー1人）で編成する。
- ・ボールを保持し、4歩以上歩くオーバーステップ、つかむ、たたく、押すは反則とする。
- ・はじめの段階では、ドリブルは行わないこととし、3歩以内のステップとパスで攻撃等を組み立てる。
- ・反則行為が見られたら、ゲームを止め、その行為が見られた地点のサイドラインから相手チームのスローインによりゲームを再開する。
- ・ゲームの時間は6分ハーフを基本とするが、慣れるまでは、短い時間で行ってもよい。

(2) 場の設定

- ・コートはバレーボールのコートを使用し、両側のエンドライン中央にハンドボールのゴールを設置する。得点があまりにも入らない場合は、ハンドボールのゴールよりも大きい物をゴールとして適宜設置する。

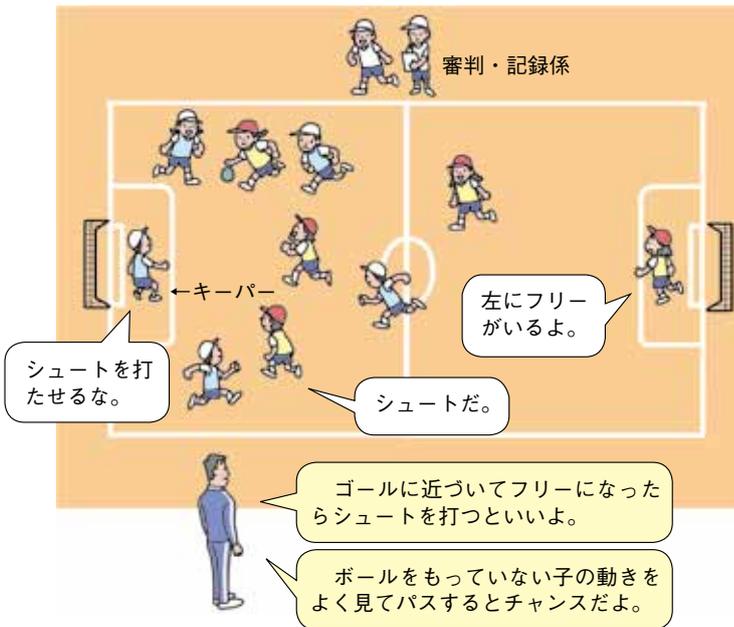
(体育館：セーフティーマット、運動場：サッカーゴールなど)

- ・ゴールエリアは、長さ5～6m、エンドラインから3～4mとするが、ハンドボール以外のものをゴールに使用した場合は、その大きさによって適宜対応する。

(3) 用具

- ・ボールは、基本的には児童が扱いやすいボールを使用する。
- ・ハンドボールのゴール2基(場合により、体育館：セーフティーマット、運動場：サッカーゴールなど)
- ・ゼッケン、得点板など

3 攻防のイメージ

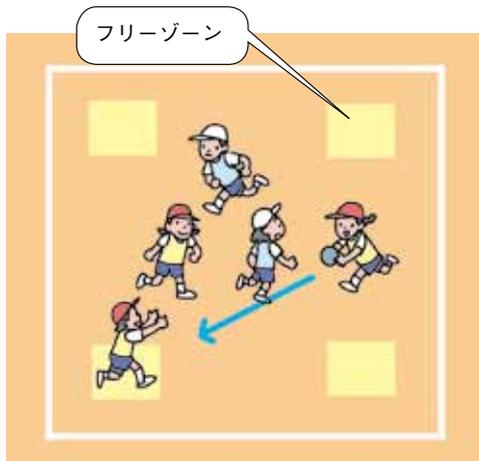


- ・仲間（兄弟）チームを設定し、「シュート数」「パス成功数」などのゲーム記録をとり、チームの作戦を立てるとき話し合いに活用する。チームの作戦タイムにかかる時間は、しっかり確保したい。
- ・ノーマークやフリーでシュートできる場所に移動することが攻撃のポイントとなるので、攻撃側に数的優位な状態にするにはどうしたら良いかをチームの課題として設定する。
- ・ドリブルをしないことで、ボールを持たない動きを意識したパスができるようにすることを大切にする。

4 学習を深めるために

○ゲームにつながる運動例

【フリーポイントゲーム】



○設定理由

- ・2対1や3対2という攻撃側に有利な設定から、守備側にマークされていないチームメイトを見つけてパスを通すことができるよう、ゲーム中の状況に対応できる判断とボール操作を高める。

○ルール

- ・フリーゾーンの中にあるチームメイトにパスが通れば1点。1分間に何点取れるかを競う。しかし、フリーゾーンには3秒しか入ることができない。フリーゾーンからフリーゾーンへのパスは認めない。

○留意点

- ・何回連続でパスが続くかを競ったり、フリーゾーンの形や数を変えてもよい。

○マン・ツー・マン及びゾーン・ディフェンスについて

マークする相手を決めて守るマン・ツー・マン・ディフェンスやチームでゾーンを決めて守るゾーン・ディフェンスについては、児童の技能等、実態を把握してから対応するとよい。特に、ゾーン・ディフェンスについては、攻撃側のチームにとっては、どのように攻めていったらよいのかわからなくなり、学習が停滞することもあるので留意して授業を展開するとよい。

○シュートについて

ハンドボールの醍醐味は、素早いパス回しと豪快なシュートにある。ボール操作が上手になり、動きと連動したシュートができるようになるとステップシュートやジャンプシュートができるようになってくるが、シュートについてはゴールに対してどのような角度から打つと入りやすいかを課題とするとよい。

タグラグビーを基にした簡易化されたゲームの例

1 ゲームのねらい

タグラグビーは、タグを取られないように相手を交わしてボールを持って前へ走ることや後ろへパスをつなぐことでボールを前へ運び得点ゾーンに走り込んで得点をしたり、陣地を取られないようにタグを取って相手の前進を止めたりしての攻防を楽しむゲームである。その特性や魅力に触れやすいように、このゲームでは接触プレーを無くし、プレーヤーの人数やコート広さをプレーしやすいように簡易化したゲームである。

プレーヤーの人数、運動の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たり、攻撃側プレーヤー数が守備側プレーヤー数を上回る状態をつくり出したりしてゲームを行う。また、ルール等の工夫の仕方、チームの特徴に応じた作戦を立てること、チームの作戦に基づいた位置どりやボール操作によって得点できるようにすることなどの学習が十分行えるように配慮したい。

単元のはじめの段階では、ルールや場等を工夫し、基になる簡易化されたゲームの行い方がわかるようにするとともに、実際に動きながら作戦を工夫できるようにする。後半は、ルールや場等の工夫例を使って対戦チームごとにそれらを選んだり、自分のチームの特徴にあった作戦をチームで選び前半の学習で身に付けた動きを生かしたりしてゲームを行う。

指導に際しては、すべての児童が得点しやすいルールの工夫や個人の動き・作戦例のポイントの指導をていねいに行うことで、学習に進んで取り組む意欲を高めるとともに、チームで考えた作戦を活かし楽しさや喜びを味わえるゲームを行うための技能を身に付けることができるようにする。

2 ゲームのルールなど

(1) ルール

- ・ チームの人数は原則3人とする。(技能の高まりが見られ作戦の充実を図る場合は4人も可)
攻撃側プレーヤー数が守備側プレーヤー数を上回る状態をつくり出したり守備側のプレーを制限したりするルールやコートの工夫が大切。(例:「守備の制限ゾーンの設置」参照)
- ・ 前後半6分ずつ(1ゲーム)で、攻撃側が4回タグを取られたら攻守を交代する。攻守が偏らないようにチーム内で順番にメンバー交代ができるように交代時間を決める。
- ・ ゲーム開始時及びタグを取ったとき、ボールがコート外に出たときは、守備側はボールを持った者から5～6m離れる。(コートのラインやマーカーを目安にする)
- ・ ゴールラインに走り込んだら(トライ)3点とする。
- ・ 前へのパス、接触プレー、ボールを持った者が守備者を押す、タグを押さえる・隠す、地面にあるボールに倒れ込むなどは行わないようにする。
- ・ 攻撃側がボールを落としたときや守備側に反則があったときはその場所からフリーパスとする。
- ・ ボールがコート外に出たときは、攻撃側がサイド(タッチライン)からパスをしてゲームを再開する。
- ・ 攻撃の時、タグを取られたら3歩のうちに味方にパスをし相手にタグを返してもらってゲームにまた参加する。守備側は、タグを取ったら「タグ」と言いながら手を上へ挙げ、タグを相手に返してからゲームにまた参加する。その他の守備者は、タグを取られた人のところまでもどってからゲームを続ける。

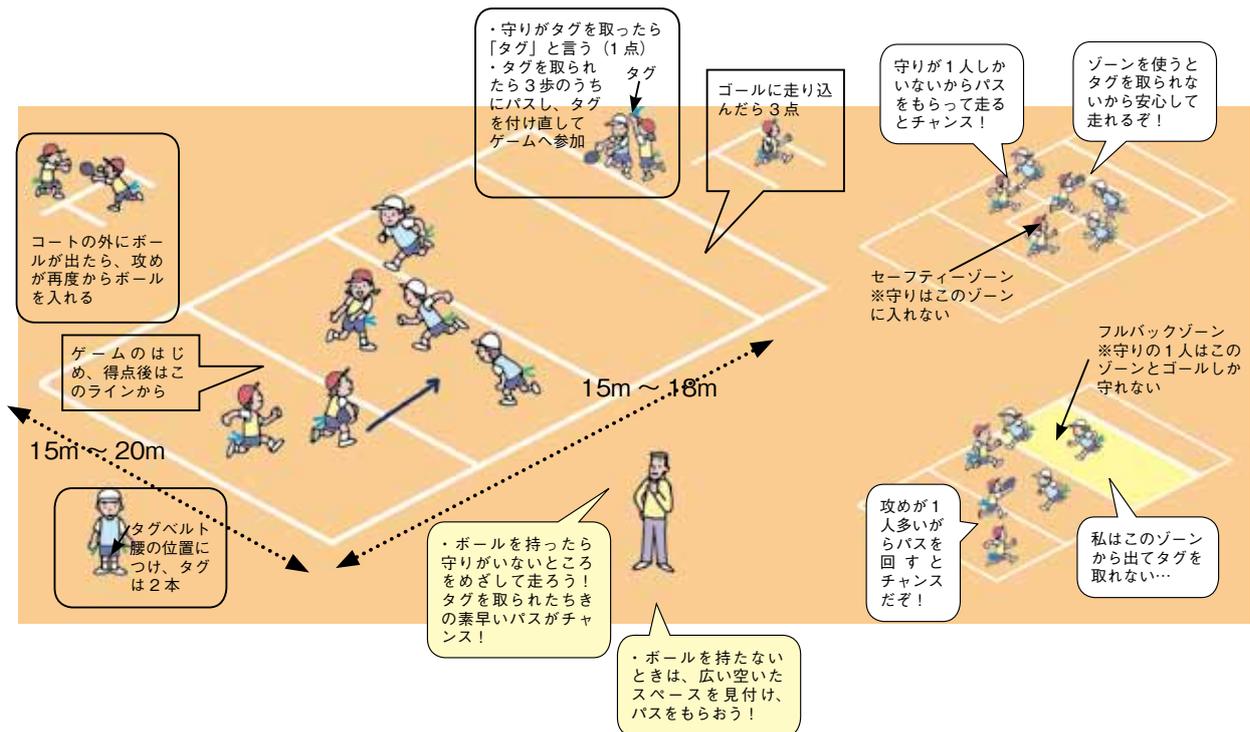
(2) 場の設定

- ・ コートは、縦15m～18m、横15m～20m程度。児童の動きが広がるよう、適度なスペースを確保するために、コートの横は、人数×5m程度をめやすとするとよい。

(3) 用具

- ・ ボールは、タグラグビー用の楕円球またはドッジボール。空気を少し抜いて柔らかくして使用することで、ボール操作がしやすくなる。
- ・ パスを怖がったりボール操作が苦手な児童がいたりする場合は、不要になった枕や市販の洗濯ネットに新聞紙を詰めたもの等を使用すると有効である。
- ・ タグ(攻防のイメージ図参照)は、タオルやはちまきを使って代用することができる。
- ・ ゼッケン、得点板など

3 攻防のイメージ



4 学習を深めるために

○ゲームにつながる運動例

- ・個人のボール操作を高めるために

「走りながらのパス」

チームごとに横一列に並び、前に走りながら順にパスを回す。ゴールに入ったら全員で「トライ」などと声を合わせる。

「走りながらの三角パス」

3人一組で三角形を作り、まず先頭がボールを持ち前へ走る。先頭は左右どちらかにパスをしてパスをした方向へ走る。パスをされた者は前へ走る。常に三角形を維持しながらゴールまでパスを続ける。

- ・ゲームにおける状況に応じた動きを高めるための鬼遊び

しっぽ取り鬼ごっこ、ボール運び鬼ごっこ、宝取り鬼ごっこ など。(低学年 鬼遊びの工夫例参照)

○教師の一言がプレーを変える

「キーワードはスペース！」

- ・すぐに守備側にタグを取られてしまい、ボールを前へ運ぶことができない場合。ボールを持ったから守備者がいないところや間が広く空いているところへと走ることを意識させる。児童の技能や作戦面が高まったら「スペースを作るには？」の投げかけも有効である。

「ゲームの開始やフリーパスのとき、タグをとられたときに作戦を確認！」

- ・チームが立てた作戦がなかなか成功しない場合。チーム内の話し合いや練習のときに確認した個々の動きをイメージさせ、必要に応じてチーム内で確認をしてから攻撃を始めるようにさせる。

○児童が立てたチームの作戦が成功しやすくなるようルールを変える

- ・守備の制限ゾーン（フルバックゾーン）の設置。(攻撃側の人数が多くなる：攻防のイメージ図参照)
- ・1点ゾーンの設置 (中学年：タグラグビーを基にした易しいゲームの例参照)

○児童へ例示する簡単な作戦例（それぞれの作戦を組み合わせる投げかけにより作戦が広がる）

- ・クロス作戦：パスする時に、ボールをパスする者ともらう者が交差して走る方向を変える。
- ・飛ばしパス：そばにいる味方にパスすると見せかけて1人飛ばして遠くにいる味方にパスをする。
- ・フェイントパス作戦：右にパスをすると見せかけて左にパスをする。クロス作戦で、パスをすると思せかけてボールを持った者がそのまま走る。

フラッグフットボールを基にした簡易化されたゲームの例

1. ゲームのねらい

フラッグフットボールは、ボールを保持しているプレーヤーがフラッグを取られないように守備をかわして走ったり、ボールを保持していないプレーヤーが守備のいない場所へ走り込んで味方からのパスを受けたりして得点ゾーンへボールを運び込んだり、守備プレーヤーが陣地を取られないようにボールを保持しているプレーヤーのフラッグを取ってボールの前進を止めたりするなどの攻防を楽しむゲームである。その特性や魅力に触れやすいように、このゲームではプレーヤーの数やコート広さ、プレーの条件をプレーしやすいように簡易化したゲームである。

チームで立てた作戦を実行しながら得点を競い合えるように、プレーヤーの数を少なくしたり、コートの奥行きや横幅を広くしたり、得点ゾーンを設定したりするなどの工夫により、チームの特徴に応じた作戦を立てたり、作戦に基づいた位置どりやボール操作によって得点できるようにすることなどの学習が十分に行えるように配慮する。

単元のはじめの段階では、ルールを理解してゲームに慣れ、ゲームを楽しむとともに、基本的なボール操作やボールを受けるための技能を身に付けていくようにする。単元の後半は、チームの特徴に応じた作戦を基にゲームを行い、作戦を修正したり、練習を選んだりしながら、身に付けた力を活かしてゲームができるようにする。

指導に際しては、すべての児童が作戦づくりにかわり、得点する喜びを味わうことができるように、発問や例示を使って作戦づくりのポイントを理解させたり、練習やゲームによって作戦を実行したりするために必要な基本的な技能を身に付けることができるように配慮する。

2. ゲームのルールなど

(1) ルール

- ・チームの人数は原則3人とする（技能の高まりが見られ、作戦の充実を図る場合は4人も可）。攻撃側のプレーヤー数が守備側のプレーヤー数を上回る状態をつくり出したり、作戦が実行しやすいようにコートの横幅を広げたりするなどのルールやコートの工夫が大切である。
- ・攻撃側は3プレー×2セットで攻撃を行い、2セットの攻撃が終了した時点での合計点がチームの得点となる。
- ・攻撃側は、常にスタートラインからプレーを開始する。3回の攻撃が終了したときに攻守交代となる。
- ・1回のプレーは、①ボールを持っているプレーヤーが守備側にフラッグを取られたとき、②ボールを持っているプレーヤーがサイドラインを出てしまったとき、③ボールを持っているプレーヤーがボールを落としてしまったとき、④パスが失敗したとき（インターセプトはパス失敗とする）、⑤3点（タッチダウン）ゾーンに入ったときに終了となる。
- ・攻撃側は、センター（スタートのときにボールを持つプレーヤー）からクォーターバック（パスを投げるプレーヤー）への手渡しパスによってプレーを開始する。後向きによるスタートも可能とする。前方へのパスは1回のみとする（手渡しパスは何回でも可能）。クォーターバックは1度スタートラインを越えたら、再びスタートラインに戻ることはできない。
- ・守備側プレーヤーは、攻撃側プレーヤーの身体に触れるような危険なプレーを行ってはいけない。また、スタートラインを越えて攻撃側プレーヤーのフラッグを取りにいけない。

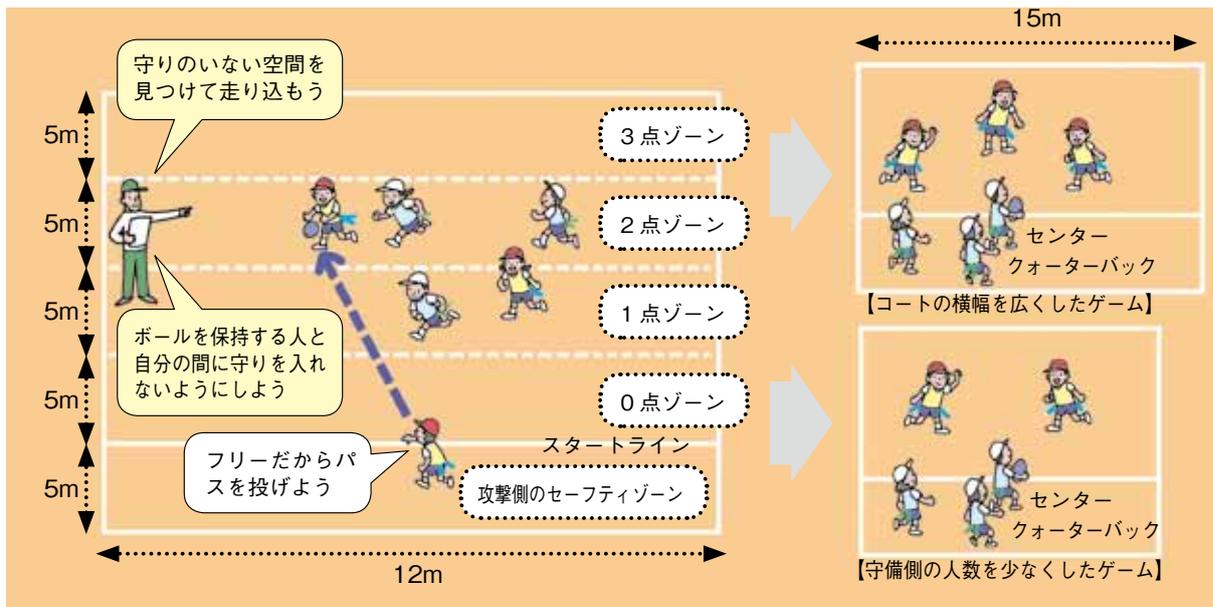
(2) 場の設定

- ・ゲームは、横12～15m、縦25m程度（5m×5ゾーン）のコートで行う。ゾーンは、「攻撃側のセーフティゾーン」、「0点ゾーン」、「1点ゾーン」、「2点ゾーン」、「3点（タッチダウン）ゾーン」の5つに分ける。

(3) 用具

- ・ボールは、フラッグフットボール用の楕円形のボール（写真）や小学生用のハンドボール（1号球）などを使用する。いずれの場合もボールの空気を少し抜いて柔らかくすることで、ボール操作の技能がやさしくなる。
- ・フラッグならびにフラッグベルトについては市販されているが、タオルやハチマキで代用することも可能である。

3. 攻防のイメージ



4. 学習を深めるために

○ゲームにつながる運動例

しっぽ取り鬼

コート内に全員が入り、約30秒間コートの中を動き回り、腰につけたフラッグを取り合う。制限時間内に取ったフラッグの本数を競い合う。(p.30 参照)

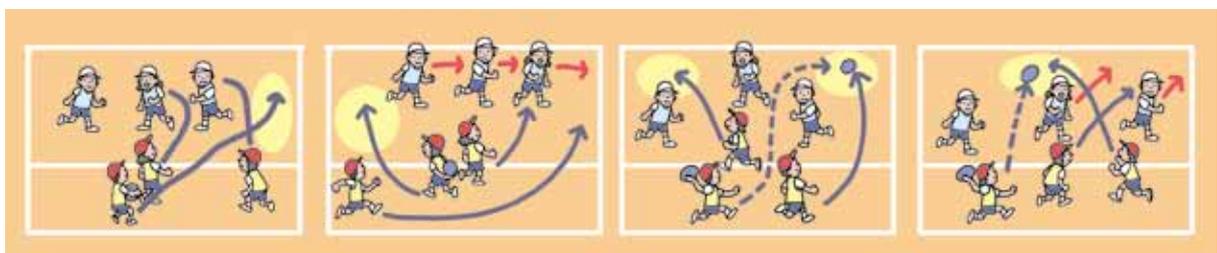
2対1のボール運び

攻撃側の2人はボールを持ってゴールに向かって走り、守備側の1人は守備ゾーン内でフラッグを取る。3回連続して攻めたら、攻守を交代する。攻撃側は、ガード(壁)やフェイク(相手の裏をかく)の動きを使って守備ゾーンを突破し、得点ゾーンにボールを運ぶことを目指す。

○ゲームを工夫する

守備が上手くなってくると、児童が考えた作戦がうまく実行できなくなる場合がある。その場合は、コートの横幅を少し広げるようにする。また、児童の発達に応じて課題を解決しやすいゲームを設定することも大切である。例えば、スペースを作る方法を十分に習得していない場合は、常に攻撃側が数的優位な状況になるようにゲームを工夫する。

○児童が考える作戦例



【ガードを使ったラン】 → 【フェイクを使ったラン】 → 【スペースへ走り込むパス】 【スペースを作るパス】

→ 攻撃の動き → 守備の動き - - - - -> ボールの動き

○プレーを変える教師の一言

- ・児童が作戦を立てるときには、「『誰が』、『いつ』、『どこで』、『どのような』プレーをするのか」ということについての声かけを行う。
- ・得点をとった児童だけでなく仲間のためにガードをして得点にかかわった児童や、プレーは失敗しても作戦どおりに動いているチームも積極的にほめる。

◆ ネット型（高学年）の授業づくりの視点 ◆

○基本的な考え方

ネット型のボール運動は、ネットで区切られたコートの中で攻防を組み立て、一定の得点に早く達することを競い合うことに楽しさがある。そのため、小学校学習指導要領解説体育編では「技能」「態度」「思考・判断」について、下の表のように指導内容の例として示されている。

これらの実現を目指して、高学年では連係プレーによる攻撃やそれに対応する守備がしやすくなるように簡易化されたゲームをすることが大切である。また、中学校では、ボールや用具の操作と定位置に戻るなどの動きによって空いた場所をめぐる攻防を展開することへの発展が期待されている。

技 能

- ・自陣のコート（中央付近）から相手コートに向けサーブを打ち入れること。
- ・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。
- ・味方が受けやすいようボールをつなぐこと。
- ・相手コートにボールを打ち返すこと。

態 度

- ・ネット型のゲームに進んで取り組むこと。
- ・ルールやマナーを守り、友達と助け合って練習やゲームをすること。
- ・用具の準備や片付けで、分担された役割を果たすこと。
- ・場の危険物を取り除いたり場を整備したりするとともに、用具の安全に気を配ること。

思考・判断

- ・ネット型の楽しいゲームの行い方を知り、プレーヤーの数、コートの広さ、プレー上の制限、得点の仕方などのルールを選ぶこと。
- ・チームの特徴に応じた攻め方を知り、自分のチームの特徴に応じた作戦を立てること。

○学習の進め方のポイント

<簡易化されたゲームづくりの視点>

ゲーム中に解決すべき課題やその解決方法が分からない児童は、攻防の楽しさを味わうことは難しい。特にネット型のゲームの場合、プレーの役割や発揮するボール操作が異なっている。そのため、個人の解決すべき課題が児童に明確に理解できるルールを設定した簡易化されたゲームの工夫が必要になる。

この際、高学年において、攻防の楽しさを味わうために、連係プレーから相手コートに返球することを可能にするルールの工夫を重視したい。味方が受けやすいボールをつなぐことや相手コートへの返球の仕方に関わるルールの工夫は、その例である。これを可能にするには、レシーブしたボールを味方の頭上に返球することやアタッカーの打ちやすいボールを送ること、相手コートへの返球が容易にできる条件をルールとして設定しておく必要がある。サーブエースで得点が入ることをなくすことやワンバウンドでのレシーブ、セッターのキャッチを認めることは、このような工夫の例である。

<ゲームの人数やコート、用具の工夫>

ネット型では、自陣において複数回のボール操作の機会が認められているが、それぞれのプレーの役割が異なるため、ボール操作時の役割の判断を軽減し、プレーをしやすくするためにはゲームの人数を3人にし、3人全員がボールに触った後に返球するルールの導入が効果的であろう。また、高学

年にとって操作しやすいボールの選択や児童の実態に合わせてネットの高さを変更できる用具の工夫も重要になる。

<練習の仕方やゲームの組み方>

ボール運動のゲームではボールを操作する回数や技能の個人差がみられる。このような状態を改善するには、ボール操作の技能を発揮する機会を多くし、それを安定して発揮できることが大切であり、そのための時間設定が必要である。特に、高学年では落下点を予測して移動することや飛んでいくボールの軌跡を予測してボールを送ることを重視したい。セッターやアタッカーの打ちやすいボールを確認し、ボールの飛んできた方向に素早く移動し、返球する練習や返球する方向を変える練習は、その一例である。

ゲームにおいて、特性や魅力に触れる楽しさや喜びが十分味わえるように、自分のチームや対戦チームの特徴を知ることやそれを知った上で自分のチームの作戦を立案することが必要になる。しかし、実際にゲームで試してみないと立案した作戦の効果を判断することは難しい。そのため、単元の作成に当たっては、単元中に同じ対戦チームとの複数回の対戦を確保することや単元の最後に大会を位置づけるなどして、作戦を生かすことが有効であることを実感できる機会の提供に配慮したい。

加えて、試合数の確保という観点からみた場合、一定の得点の先取りルールでは、授業時間中でゲームを終了させることが難しくなる。そのため時間制を取り入れるといった工夫も必要である。

<教師の言葉がけのポイント>

ゲームを楽しむための解決すべき課題やその解決方法に関わる気づきは、単にゲームをしていれば自然にできるようになるわけではない。教師は、ゲーム中に児童が直面した問題を紹介し、そこで解決すべき課題やその解決方法を児童が納得する形で提示することが必要である。味方に返球する際の場所や高さやポジションの役割に関する発問の活用は、その一例である。また、授業中は、確認した観点を踏まえ、個々のプレーや話し合い中の発言等について積極的に賞賛していくことも大切な視点である。作戦を立てる話し合いに積極的に参加することや正確なボール操作ができた時などは、その例である。

また、授業では、係の仕事の責任をもった取り組み方や公正な態度、安全への配慮などについても積極的に評価していくことが大切である。



ソフトバレーボールを基にした簡易化されたゲーム（高学年）

1 ゲームのねらい

ソフトバレーボールは、プレーの連係による攻撃や守備によって、ネットをはさんだ攻防を楽しむゲームである。このゲームは、児童の発達の段階を踏まえ、用具やルールを工夫し、学習課題を追求しやすいように簡易化したゲームである。

ネット型のゲームでの競い合いが行えるよう、①軽くてやわらかいボールを片手や両手で操作したり、チームの連係プレーによる攻撃が成り立つように素早く場所を移動したりして、ネットをはさんだゲームができるようにする。②ボール操作についての制限を緩和したボールがつながりやすい状況の中で、相手が捕りにくいようなボールを打ち返すことができるように工夫をして、児童がネット型の学習を十分行えるように配慮する。

単元の初めの段階では、軽くてやわらかいボールを用意し、児童の考えを生かしながらルールやマナーを決めて、簡単なボール操作でゲームができるようにする。後半では、連係プレーによる攻撃や相手が捕りにくいようなボールを打ち返すような簡易化されたゲームができるようにするとともに、作戦や練習を選んだりするなど課題解決的なゲームの段階へと学習を進める。

指導に際しては、軽量ボールなどの易しい条件で簡易化されたゲームを児童に提示し、特性や魅力に応じた楽しさや喜びに十分触れられるようにするとともに、児童が課題解決のために規則や作戦を選んだり、考えたりすることができるように留意する。

2 ゲームのルールなど

(1) 規則

- ・ゲームの人数は原則3人とする。
- ・ゲームの時間は10分程度とし、時間によりゲームを終了する。
- ・ボールに触れる回数は、1人1回を原則とする。(実態によっては、2回も認める)
- ・サービスラインの後ろから山なりのサーブをする。
- ・得点はミスなどにより3回(実態によっては4回)以内で、相手コートにボールを返せなかった時は相手チームに1点とする。
- ・得点したチームのサーブで始める。
- ・審判は、ゲームに出ているみんなで行う(セルフジャッジ)が、ゲームに出ていない者が交代で行うこともできる。
- ・サーブが相手チームから自分たちのチームに移ってきてから、時計回りにポジションを移る。

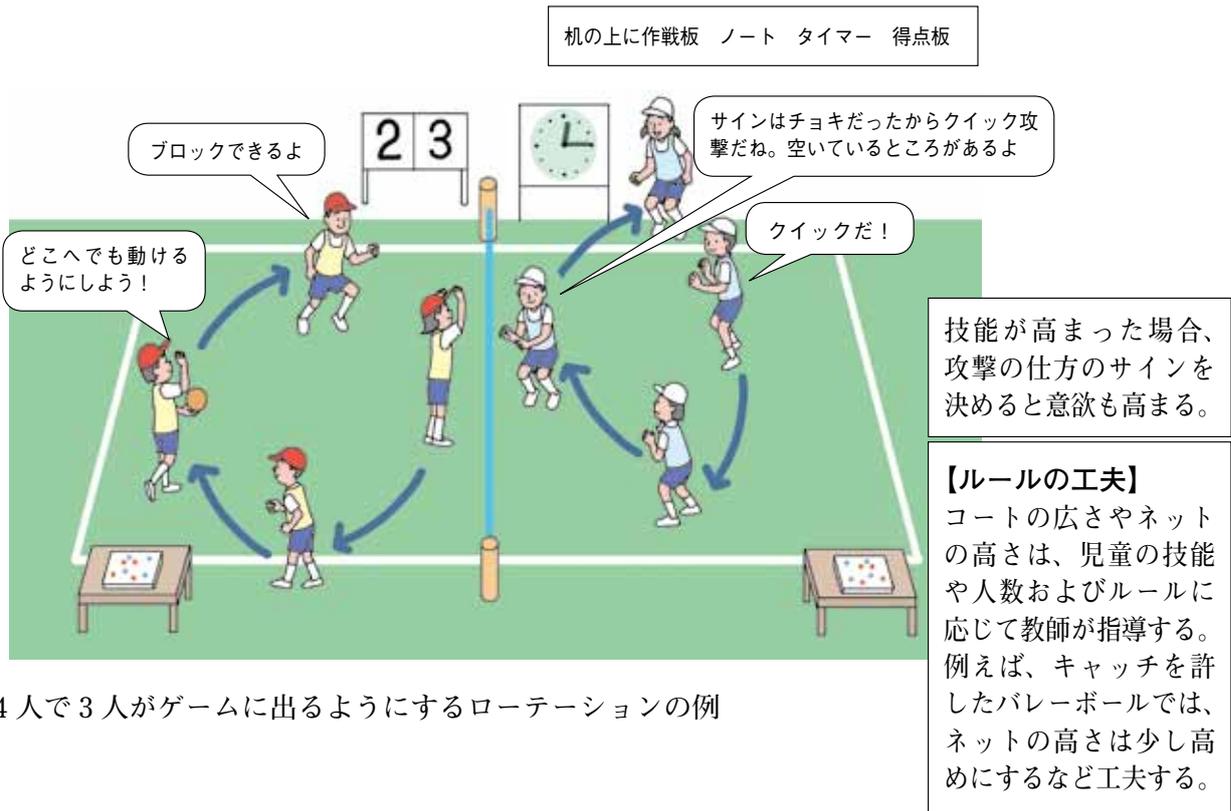
(2) 場の設定

- ・コートは縦13m、横6m程度(バドミントンコートを利用)にする。
- ・サービスラインを引く。

(3) 用具

- ・ボールは、ソフトバレーボール重さ50～100g
- ・ネットは、170～180cm程度
- ・得点板など

3 攻防のイメージ



4人で3人がゲームに出るようにするローテーションの例

4 学習を深めるために

○実態に応じた工夫を

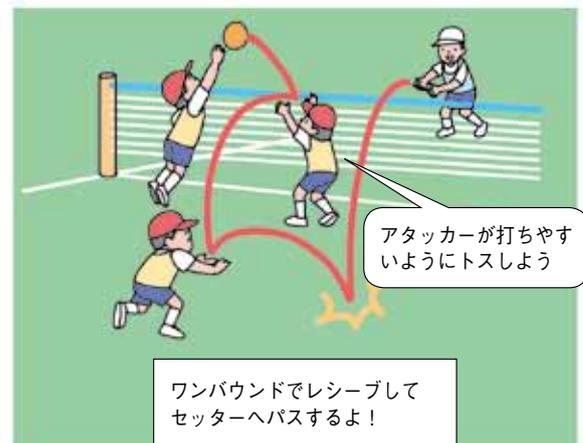
- ・経験の少ない児童が多い場合には、キャッチやワンバウンドを認める。ただし、回数は相手コートへの返球までに1回などと限定する。
- ・徐々に、ボールが床に落ちない攻防を楽しめるようにしていく。
- ・ボールの重さは、ルールの変更に応じて変える。

○教師の一言がプレーを変える

- ・チームごとに、作戦ボードを用意して攻撃パターンを考えられるようにする。セッターが「グー・チョキ・パー」でサインを出し、チームで共通理解をして作戦を活かした攻撃ができるようにする。

例) 「グー：クロスアタック、チョキ：クイック攻撃、パー：バックアタック」

- ・「ボールキャッチOK、ワンバウンドOK」というようにルールや用具を易しくすることで、「3段攻撃のおもしろさ」や「アタックのおもしろさ」に触れることができる。



プレルボールを基にした簡易化されたゲームの例

1 ゲームのねらい

このゲームは、自陣の味方との関係を行いながら、相手が捕りにくいようなボールを打ち返してラリーの攻防を楽しむために、ボール操作やアタック場面を簡易化したゲームである。

そのために、安定したラリーでの競い合いが行えるように、ゲームの人数やパスの仕方、アタック場面を工夫することによって、児童が、ボールの方向に体を向けて、その方向に素早く移動したり、相手が捕りにくいようなアタックをしたりするなどの学習が十分行えるように配慮する。

児童にとって、動いているボールにタイミングを合わせて、直接片手で相手コートに届くような強さで、アタックを行うことは非常に難しいと予想される。そこで、アタック場面を「セッターがボールをキャッチし、アタッカーがアタックしやすいところにボールを出して、アタックする」というルールに修正し、アタッカーのアタックを易しくすることにより、3段攻撃がより安定して行われるように配慮する。そこで単元のはじめの段階では、ゲームを楽しむための課題を提示し、ラリーを続けるゲームや攻撃をしやすくしたゲームを通して、ボール操作やルール、プレーの関係の仕方、アタックの仕方について丁寧に学習を進めていく。後半は、ネットを挟んだ攻防を十分楽しめるように課題を提示し、効果的なアタックができるように学習を進めていく。

指導に際しては、児童の実態に応じて、十分ラリーが続くようにコートの大きさ、ネットの高さなどを配慮する。また、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の機会を確保する。授業を進める上で、児童への発問とその応答を通して本時の課題を確認すると、学習のねらいが明確になり、児童への意識化を図ることができる。

2 ゲームのルールなど

(1) ルール

- ・プレーの役割を明確にするためにゲームの人数を3人とし、1人1回のプレーで相手コートに返球するようにする。また、ラリーが終わるごとにポジションをローテーションする。
- ・基本のポジションは、前方に1人（セッター）後方に2人（レシーバー、アタッカー）とする。また、相手コートからの返球をレシーブするのは、後方の2人のうちのどちらかにすることで、状況判断しやすくする。
- ・ボールを操作しやすいところへ移動したり、体の向きを変えたりすることをしやすくするために、ボール操作は原則、両手での平手打ちとする。ただしアタッカーのアタックについては片手でのげんこつ打ちとする。
- ・相手からの返球や味方のパスは、必ず自陣でワンバウンドしてから打つ。また、ボールは上方に打ち上げてはならず、必ず床に打ち付けるものとする。
- ・セッターはレシーバーからのパスをキャッチしアタッカーがアタックしやすいところにボールをバウンドさせることとする。その際、セッターはボールをキャッチした場所から動くことはできない。
- ・サーブは、上からの投げ入れとし、サーブの失敗によるやり直しを認める。進んだ段階では、自陣に打ち付けてのサーブをする。
- ・相手コートに3回でボールを返球できなかった場合やバウンドしないで直接ボールに触れた場合は相手チームの得点となる。
- ・一定時間内に多く得点したチームの勝ちとする。

(2) 場の設定

- ・コートは縦13m、横6m（バドミントンコートとほぼ同じ。実態に応じて奥行きを長くとってもよい）程度にする。
- ・ネットの高さは50～60cmにすることで、適度なラリーが期待できる。

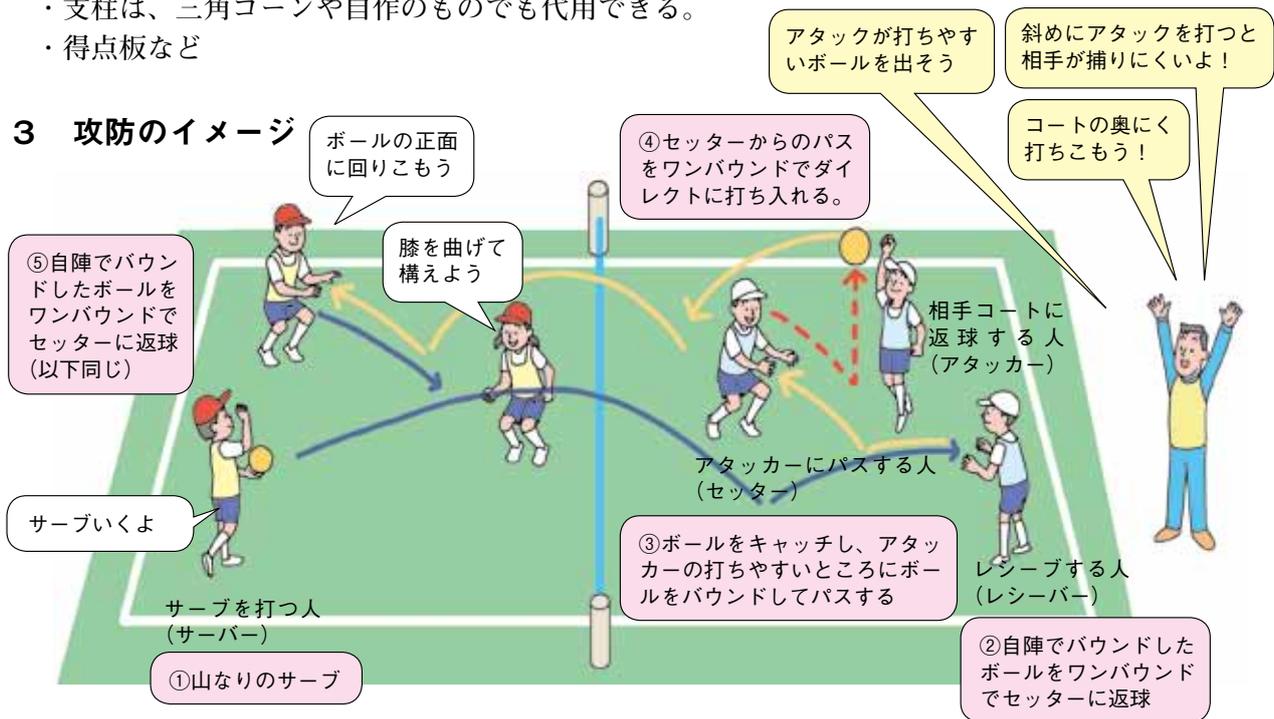
(3) 用具

- ・ボールはゴム製ソフトバレーボールまたはソフトドッジボールなどの柔らかく弾力性のあるもの

のほうが、操作しやすくボールがつながりやすい。

- ・ネットはゴムでも代用できる。
- ・支柱は、三角コーンや自作のものでも代用できる。
- ・得点板など

3 攻防のイメージ



4 学習を深めるために

○ゲームにつながる運動例

- ・ボールを床に打ちつける技能を高めるために、2～4人組で向かい合ってボールをパスしあう、練習をゲーム化して行うと意欲が高まる。
- ・アタックの技能を高めるために、コートの縦半分を使用し、アタックに特化した練習をゲーム化して行うと効果的である。
- ・学習経験が少ない場合は、単元のはじめにラリーを目的としたゲーム(相手が返しやすいところに返球する)を行い、関係プレーの学習機会を十分に確保する。
- ・作戦タイムなどを設けるのであれば、個人やチームの技能が高まってきた単元後半に設定すると、攻撃や守りの工夫に焦点化された話し合いができる。

○実際に合わせてルールを工夫する

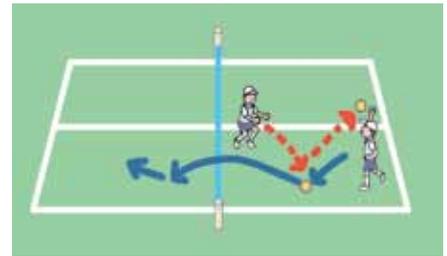
- ・レシーバーが、ダイレクトにパスすることが困難な場合、ボールを一度キャッチしたり、上方に打ち上げたりすることも認めることで、ある程度のラリーが確保できる。
- ・レシーバーからのパスが安定してきたら、発展としてセッターがキャッチせずダイレクトにアタッカーにパスするようにすると、3段攻撃のリズムのよさを味わわせることもできる。
- ・進んだ段階では、自陣に打ち付けてのサーブにしてもよい。

○教師の一言がプレーを変える

- ・「膝を曲げて腰を落として構えよう」プレーの準備姿勢が取れてない場合。相手からの返球や味方からのパスに即座に対応するためには、構えが重要である。
- ・「体の横にボールが来るようにしよう」パスをつなぐためには、アタックのポイントに打ちやすいパスを出したり、アタッカーが移動したりすることが必要である。

○心を一つにすると、ゲームが盛り上がる

- ・プレー中にも「ワン・ツー・アタック」のような関係の合言葉をチーム全員でかけさせるとよい。
- ・児童同士のかかわり合いを高めるために、ナイスプレー後のハイタッチやチームでのファイトコール、友達のよいところ探しなどを行うとよい。



◆ ベースボール型（高学年）の授業づくりの視点 ◆

○基本的な考え方

ベースボール型は、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ある。代表的なものでは、野球やソフトボールを取り上げることができる。そこでは一般に、攻撃側の打撃による走塁と守備側の協力したフィールディングがゲームにおける課題になる。

高学年では、止まったボールや易しく投げられたボールを打ったり、イニング終了の仕方を工夫したりして攻守交代が繰り返し行えるように簡易化されたゲームのなかで学習が進められる。小学校学習指導要領解説体育編には、下表のように指導内容の例が示されている。

技 能

- ・ 止まったボールや易しく投げられたボールをバットでフェアグラウンドに打つこと。
- ・ 打球方向に移動し、捕球すること。
- ・ 捕球する相手に向かって、オーバーハンドで投げること。
- ・ 塁間を打球の状況に応じて走塁すること。

態 度

- ・ ベースボール型のゲームに進んで取り組むこと。
- ・ ルールやマナーを守り、友達と助け合って練習やゲームをすること。
- ・ 用具の準備や片付けで、分担された役割を果たすこと。
- ・ 場の危険物を取り除いたり場を整備するとともに、用具の安全に気を配ること。

思考・判断

- ・ ベースボール型の楽しいゲームの行い方を知り、プレーヤーの数、コート広さ、プレー上の制限、得点の仕方などのルールを選ぶこと。
- ・ チームの特徴に応じた攻め方を知り、自分のチームの特徴に応じた作戦を立てること。

中学年では、特に守備の課題として、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易しく学習することが取り上げられるが、高学年ではその発展としてポジションによってアウトにするための異なる役割を持ったプレーが簡易化されたゲームの中で学べるようにしたい。

○学習の進め方のポイント

<簡易化されたゲームづくりの視点>

ここではまず、ベースボール型のゲームの特性や魅力が児童の発達段階に応じて十分に味わえ、経験できる簡易化されたゲームを提示することが必要になる。特に、攻撃側の走塁（進塁）が速いのか、走塁を防ぐ守備側の協力したフィールディングが速いのかの競い合いが児童の技能段階を踏まえ、授業の中での練習を通して実現されるゲームの工夫が重要である。

ベースボール型のゲームでは、特に守備側におけるゲームの状況判断を伴った捕球・送球などのボール操作に加え、ボールを繋ぐ中継、進塁を阻止するベースカバー、他者のボール操作をカバーするバックアップといったボールを持たないときの動きなどの技能が複雑で難しい。さらに、攻撃側の残塁状況によるプレーの仕方の変化が著しい。そこで、例えばソフトボールやティーボールを取り上げる場合も、ゲームの中で必要な技能を緩和しながら、進塁とその阻止をめぐる競い合いに焦点化されたゲームの様相が成立するような修正を考えたい。攻撃をバッターランナーのみの走塁に限定したり、制約された残塁場面を設定したりするなどのルール修正はその一例である。

＜ゲームの人数やコート工夫＞

ここで、ゲームの楽しさを保障するために、コートや用具の選択・工夫が大切になる。特に攻守の均衡を保つために、進塁のための塁間の距離を攻撃側のボールの飛距離や守備に費やす時間との関係から適切に設定することが重要である。また、打つ、投げる、捕るといった児童の技能の程度に応じたボールやバットなどの選択が必要である。扱いやすさや安全などの観点に留意する。

また、ゲームの中でこれらの技能にチャレンジする学習機会が個々の児童に豊富に提供できるような視点を持つことも重要である。特に守備側での役割を持ったプレーのあり方も踏まえ、4～5人のプレーヤーで行われるゲームが適当であろう。ゲームの中では、ボールの捕球・送球、アウトにする塁へのベースカバー、送球時の中継プレー、あるいは送球・捕球のミスなどを想定したバックアップなどのボールを持たないときの動き方を含んだ役割行動などが学習対象となりうるが、これらにすべての児童が十分に組みこめるゲームの条件を工夫する。

＜練習の仕方やゲームの組み方＞

攻守を交代してゲームを進めるが、1ゲーム2～3イニング程度がめやすとなろう。例えば、チームの全員が攻撃したら攻守交代とするなどのルールにすれば、対戦相手の両方のチームの児童が平等に攻撃及び守備の学習機会が得られ、同時に、確実なイニングの繰り返しが行える。ゲームでは「進塁する」「アウトにする」ことをめぐったジャッジが求められるので、ゲームに応じて審判役のチームを設定してもよいが、クラスのすべてのチームがより多くのゲームに参加できるようにすることを優先しながら、柔軟に考える。

練習では、ゲームの中で必要になるボールの操作やボールを持たないときの動き方を楽しく学習できる課題を提示する。その際には、ゲームで用いるコートを利用した練習を考えると効率的である。

＜教師の言葉がけのポイント＞

授業における学習のめあての把握や振り返りの場面を含め、ベースボール型のゲームの特性と、その課題解決に向けての気づきを促すような児童への働きかけを重視したい。どこに打ったら多くの進塁や得点ができるのか、守りの役割を果たすための判断や行動をどのようにしたらよいのかについて焦点化された発問や説明をしたり、ゲームや練習場面での賞賛や助言を大切にしたりしていくとよい。その際、高学年では、守備の隊形をとってアウトにする動き方が強調されるので、特にゲームの状況に応じた行動に関わる観点から、児童の「思考・判断」を促進させる教師の言葉がけが重要である。



ソフトボールを基にした簡易化されたゲームの例

1 ゲームのねらい

このゲームは、ソフトボールにつなげるために「ティーボールを基にした簡易化されたゲームの例」を発展させ、走者が塁上に1人残った状態にして守備側の判断の選択肢を増やしたゲームである。「ティーボールを基にした簡易化されたゲームの例」では、守備側が攻撃側の走塁をアウトにするのは、打者走者のみであるが、走者を塁に1人残る状況にして、次打者の打ったボールの行方によって「塁上に残っていた走者をアウトにするのか、打者をアウトにするのか」という守備側の判断の選択肢を増やし、よりソフトボールのルールに近づけたゲームである。

指導に際しては、複数になった走者を素早くアウトにするためには守備側のポジションをどうしたらよいか、チームで作戦を考えさせる場を設けることが学習意欲にもつながり効果的である。

2 ゲームのルールなど

(1) ルール

- ・ 2イニング表裏でゲーム終了。全員打撃をしたら攻守を交代する。
- ・ 「ブレイク」とは、走者が本塁に戻ることを阻止することで、本塁のサークルにボールを持ち込むことで成立する。走者が本塁に戻るよりも先に本塁のサークル内でキャッチしたり、ボールを持ってサークル内に走りこんだりすれば「ブレイク」になる。
- ・ 「ストップ」とは、打者走者の進塁を阻止することで、打者走者の先回りしうる1塁から3塁までのサークルで行う。
- ・ イニングの先頭打者は走者のいない状態でプレーを始め、ストップされるところまで進塁できる。
- ・ 1チーム5人とする。ただし、守備の際にはプレーヤーは4人で1人がゲームの記録係となる。(係はイニングで交代)
- ・ 審判はセルフジャッジとするが攻撃側のチームが行うこともできる。同時の場合は「ブレイク」および「ストップ」成功とする。

【攻撃】

- ・ 攻撃は斜め前方から味方がトスしたボールを打つ。(トスする場所を特定し、安全な場所を確保する)
- ・ 打撃は1イニング6回(のべ6人)の打撃とする。
- ・ 打者は相手チームの守りの準備ができているかを確認してからスタートする。フェアゾーン(ホーム角90度)に打つ。フェアゾーンに入らなければファウルとし、再度打ち直しとする。
- ・ 本塁前の半径3mラインを超えない打球は無効とし、打ち直し。三振はなしとする。
- ・ 打撃によって打者は走者になる。守備側にストップをかけられるまで進塁できるが、最大限3塁までとする。ただし、各イニングの最終打者は自分の打撃によって本塁まで戻ることができる。
- ・ 塁に残れるのは、次の打者の打撃まで。(したがって、次のプレーヤーの打撃によって本塁まで戻ってこなければならない。)
- ・ 塁上に残っている走者がいるかどうかに関わらず、特定の塁で「ストップ」をかけられた場合、プレーがストップとなり、打者走者は到達した塁まで戻らなければならない。
- ・ 走者が本塁に戻ってきた場合に1点とする。

【守備】

- ・ 「ストップ」した時点でプレーが停止となる。したがって打者走者を「ストップ」させた後に、塁に残っていた走者を「ブレイク」することはできない。

- ・「ブレイク」なのか「ストップ」なのかははっきりさせるため、守備側はサークルにボールを持ち込むとき、「ブレイク」か「ストップ」の声をかけなければならない。
- ・打撃されたボールがフライになった場合、守備側が直接キャッチしてもアウトにならず、「ブレイク」あるいは「ストップ」にしなければならない。

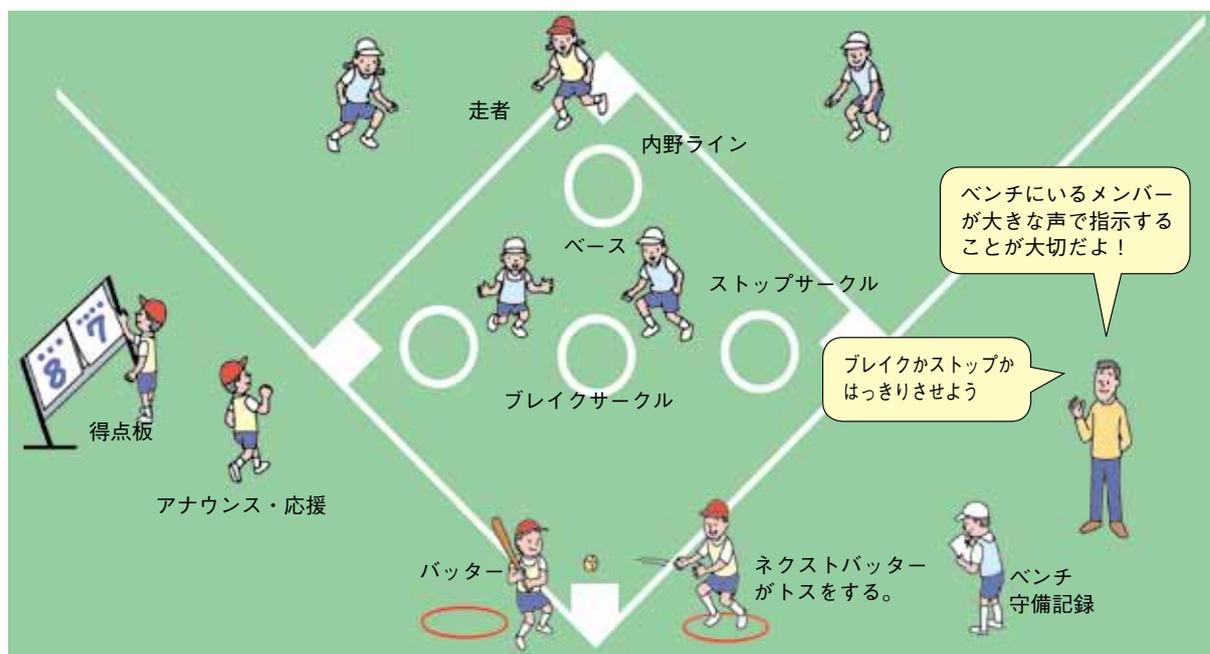
(2) 場の設定

- ・塁間 12～15 m 程度（児童の実態に応じて設定）にする。
- ・本塁に半径 3 m の 1/4 円のラインを引く。

(3) 用具

- ・練習用ソフトボールなど投げやすくてやわらかいボール（前頁と同様）
- ・プラスチックバット
- ・ストップ・ブレイクサークル（直径 2 m 程度）→各塁の約 1.5 m 前方に設置する。ただし、本塁用は 1 塁と 3 塁を結んだ線上の中間にする。
- ・得点板など

3 攻防のイメージ



4 学習を深めるために

○教師の一言がプレーを変える

守備側は「ブレイク」を優先するのか、「ストップ」を優先するのかの判断と、それに伴うチームワークが必要である。ボールを追っている児童は即座に判断できないので、チームの仲間が大きな声で指示することがとても必要であることを伝える。また、遠くに打たれたとき、関係プレーが見られたら、役割行動ができたことを十分賞賛する。

○よりソフトボールに近づけるために

児童の実態や要求に応じて、攻撃を味方のトスによるバッティングからピッチャーの投げるボールに変えてもよい。グラブを使うなど、用具もソフトボールに寄り近いものに変えていくこともできる。ただし安全の確保（ピッチャー返し）や、バットに当たらない児童への配慮などをしっかり行うことが必要である。

ティーボールを基にした簡易化されたゲームの例

1 ゲームのねらい

このゲームは、ティーボールの複雑な守備の隊形や攻守の判断、バット操作などを簡易化したゲームである。

ティーボールでは、走者が速いか、守備側のボールを送る協同プレーが速いかを、特定の塁上で競い合うため、打つ、捕る、投げるなどの基本的な技能の習得に加え、攻撃側にとっては、どこまで進塁するのか、守備側にとっては打球の方向や距離に応じて、「どこでアウトにするのか」を判断することが難しい。そこで、守備側の判断を軸に、ボールの捕球・送球、ベースカバー、中継プレー、バックアップなどの役割を簡易化したゲームの中で豊富に学習できるよう意図した。

指導に際しては、チームの人数を4、5人にして、守備の場面では一人一人に役割を与え、攻撃の場面では打者一巡でイニング交代するなど、すべての児童がゲームに十分参加するためのルールを工夫することが大切である。

2 ゲームのルールなど

(1) ルール

- ・ 2イニング表裏でゲーム終了。全員打撃をしたら攻守を交代する。
- ・ 1チーム5人（攻撃側5人、守備側4人→内野2人外野2人）を原則とする。
- ・ ゲームはセルフジャッジで進行する。同時はアウトとするが、攻撃側のチームが行うこともできる。
- ・ ジャッジに迷った場合には両チームのメンバーのじゃんけんによって決める。

【攻撃】

- ・ フェアゾーン（1塁ラインと3塁ラインの間）の角度は90度。打球がフェアゾーンに入らなければファウルとし、打ち直す。三振はなし。
- ・ 打撃をしたら走塁する。アウトになるまで進塁できたところが得点となる。例えば、2塁まで進塁して3塁でアウトになれば2点、3塁で3点、ホームで4点。ホームまでにアウトにならなければ2周目以降に続いていく。2周目はネクストバッターがリレーしてランナーとなる。
- ・ 攻撃側のメンバーは、①バッター②ネクストバッター③得点係④アナウンス（バッターの名前を呼びかける）・応援⑤応援・指示係の役割を順次ローテーションしていく。

【守備】

<内野ライン内で捕球した場合>

- ・ 攻撃をした走者（打者）よりも先回りした塁の守備用サークルに守備側のプレーヤー全員が集まり、「アウト！」と言って手をつなぎしゃがんでアウトにする。
- ・ フライでもバウンドした打球でも同じようにアウトにしなければならない。
- ・ バッティングティール付近（約2mの範囲）のライン内に入って守備のポジショニングをすることはできない。ただし、打撃後のボールはライン内に入って捕球してもよい。

<内野ラインを超えて捕球した場合>

- ・ 捕球した地点から、アウトにする塁のサークルにボールを送球してよい。
ランナーよりも先回りした塁のサークルに守備側の2人が集まって「アウト！」と言ってしゃがんでアウトにする。

(2) 場の設定

- ・ 塁間12～15m（児童の実態に応じて設定）程度にする。
- ・ ベースは走者のみが使用する。

- ・各塁（1～3塁）を結んだ白線を内野ラインとする。
それよりも外側を外野とする。

(3) 用具

- ・練習用ソフトボールなど投げやすくてやわらかいボール
写真1（直径9cm、重さ30g、ウレタンタイプ）
（直径14cm、重さ80g、ゴム製）
- ・プラスチックバット
- ・バッティングティー
- ・守備用サークル（直径2m程度）
- ・得点板など

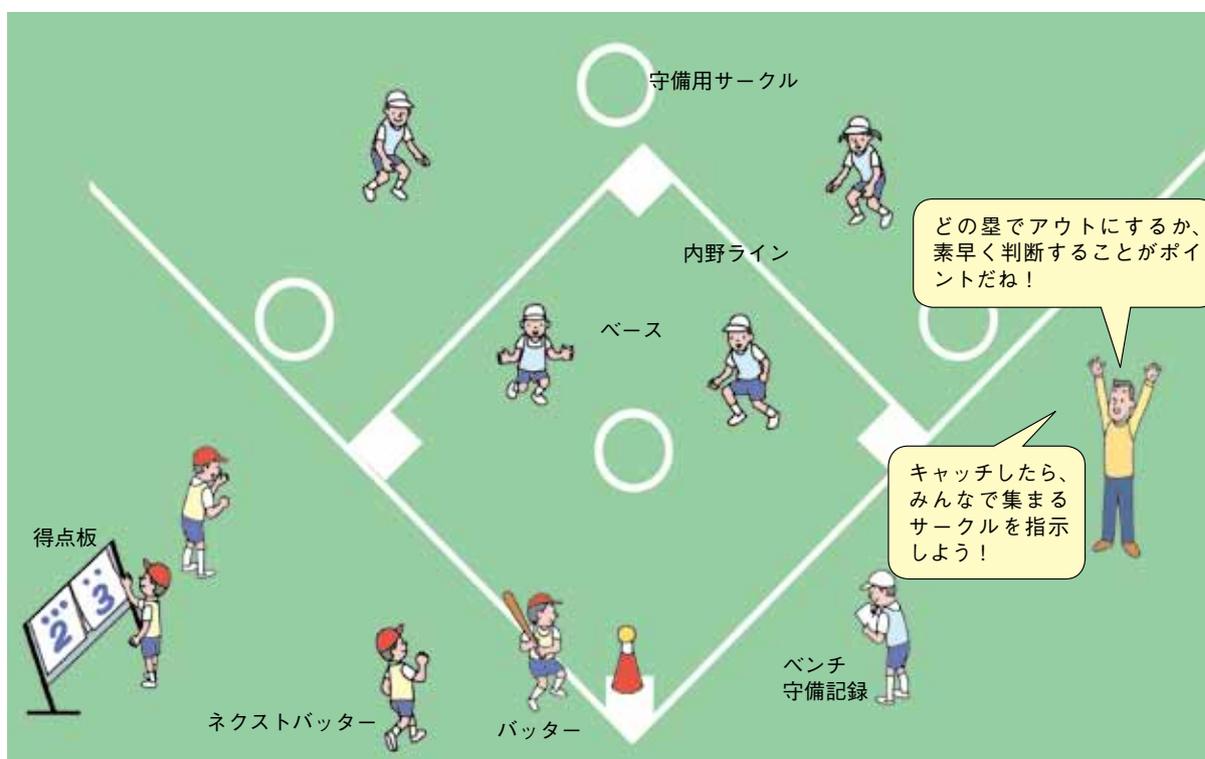


バッティングティーの工夫



写真1

3 攻防のイメージ



4 学習を深めるために

○ゲームにつながる運動例

- ・キャッチボールの練習では、ボール操作に慣れていない児童でも捕球をスムーズにさせるため、ワンバウンドでの送球及び捕球もさせるとよい。

○ルールを変えてみよう

- ・ベースボール型の学習にあまり慣れていない児童の場合、導入のゲームとして中学年の「易しいゲームの工夫例」（打球を守備側が捕球したら、打者ランナーをどの塁でアウトにするかメンバーみんなで判断し、ランナーの先回りをして塁近くのカラーコーンに並んでアウトにする）を2～3時間実施するとよい。
- ・ゲームに慣れてきたら、より連係プレーを実施しやすくするために、外野捕球の場合のサークル内は1人でよいとするなど、児童の実態に応じて変更してもよい。