

第4学年 体育科学習指導案

平成30年10月31日(水) 第5校時 運動場

1 単元名 「つないでシュート!セストボール」(ゲーム・ゴール型ゲーム)

2 運動の特性

(1) 一般的特性

- パスをしながらボールを運び、チームで協力してシュートまでつなげていく攻守混在型の運動である。
- 集団対集団で競い合うゲーム学習を通して、仲間と協力してパスをつなぎ、シュートが入ることの楽しさや充実感を味わうことができる運動である。

(2) 児童からみた特性

セストボールの楽しさや喜びを感じる要因	セストボールを遠ざける要因
<ul style="list-style-type: none"> ・パスが成功したり、シュートが決まったりしたとき ・チームで作戦を考え、協力して作戦を成功させたとき 	<ul style="list-style-type: none"> ・ボールにあまり触ることができないとき ・試合で勝つことができないとき

3 児童の実態 (一部省略)

(1) 技能

【セストボールについての技能調査】

- ①シュート(単元で扱うボールを使用。ゴールから2mの位置から5回シュートし、何回決められたかを計測した。)

シュートを決めた回数	0回	1回	2回	3回	4回	5回
人数						

- ②パス(二人一組で、対面でパス)

項目	できる	できない
相手の胸にパスすることができる		
片足を出してパスすることができる		

(2) 態度

【体育についてのアンケート調査】(調査日:7月17日 34人)

質問項目	項目	人数	理由
体育の授業は好きですか。	とても好き		<ul style="list-style-type: none"> ・達成感を感じられるから。 ・運動が好きだから、楽しいから。
	好き		
	あまり好きでない		<ul style="list-style-type: none"> ・運動が得意ではないから。 ・疲れるから。
	嫌い		
ボールを使った運動は好きですか。	とても好き		<ul style="list-style-type: none"> ・シュートを決めると気持ちいいから。 ・みんなで楽しくできるから。
	好き		
	あまり好きでない		<ul style="list-style-type: none"> ・投げることが苦手、嫌いだから。 ・ボールをうまく取れないから。 ・パスがもらえないから。 ・顔に当たるのが怖いから。
	嫌い		
バスケットボールをしたことがありますか。	ある(習い事で)		/
	ある(遊びで)		
	ない		
セストボールでは、どんなところが	・パスが上手になりたい。		

上手になりたいですか。	<ul style="list-style-type: none"> ・パスがもらえるような動きができるようになりたい。 ・シュートを決められるようになりたい。
-------------	--

(3) 思考・判断

1学期に行った「ソフトバレーボール」では、チームで声を掛け合い、立ち位置などの簡単な作戦を使って楽しく取り組むことができた。中にはチームに合わせた作戦を考え、友だちに積極的に伝えられる児童もいたが、多くの児童は教員が提示した作戦を試した後、自分たちのチームに合った作戦を考え深めることはできなかった。また、アンダーハンドパスやオーバーハンドパスのポイントを教え合う様子も見られたが、その後、教えられたことを意識して練習する児童は少なかった。友だちの上手なところを伝えたり、アドバイスをしたりすることができない児童もいた。

4 教師の指導観

(1) 技能

本学級には、これまでバスケットボールを経験したことがなく、ボールの扱いに不慣れな児童が多い。事前調査では、投げることやボールを取るといったボール操作がうまくできないために、ボール運動が好きではないという児童も見られ、「パスが上手になりたい」「シュートを決められるようになりたい」と望む児童が多かった。そこで、単元を通してスキルアップゲームを行うことで、パスやシュートの基本的技能を確実に身につけさせたい。第5学年でのバスケットボールにつながるよう、パスでは「片足を前に出し、相手の胸に向かって両手で押し出すこと」、シュートでは「ゴールに向かって山なりに、両手で押し出すこと」をポイントに指導する。

セストボールの特性を生かし「パスでつないでシュートをする」「空いているスペースでパスをもらう」といった動き方の技能についても身につけさせたい。ボール運動を苦手としている児童の中には、「パスをもらうことができなくてつまらない」という児童もいる。単元前半ではグリッドパスゲームやタスクゲーム1を通してパスをもらう動き方について段階的に学習し、そこで学んだ技能を単元後半のタスクゲーム2やメインゲームで高めながら実践していくことで、パスをつなぐ楽しさを味わわせながら技能の定着を図る。

(2) 態度

単元の最初に試しのゲームを行い、「もっとやりたい」「楽しい」という思いを持たせるとともに、基本的技能の必要感を感じさせる。また、当たっても痛くないよう空気を少し抜いたボールを使用したり、コートにディフェンスが入れないシュートゾーンを設置したりするなど、ボール運動が苦手な児童でも楽しめるよう、教具や場の設定を工夫することで、すべての児童が意欲的に取り組めるようにする。授業では、「素早く集合する」「大きな声で挨拶や返事をする」といった学習規律を徹底させ、やる気を高めていく。また、友だちに対し励ましやアドバイスなどの温かい声かけをしている児童を大いに称賛することで互いに認め合う気持ちを育てていく。同時に、ゲームを通してチームで競い合う楽しさに触れさせながら、きまりを守り、正々堂々とプレーすることの大切さや負けた時にも相手の良さを認め、結果を受け入れることも繰り返し指導していく。

(3) 思考・判断

どのように動けばパスがつながり、シュートを決めることができるかを考えさせ、児童が感じた必要感からスモールステップで課題を設定する。その学習の中で出てきた児童のよい動きからチームでの動きを考え、作戦につなげていく。作戦についての学習では、「パスをつなぐことが得意」「シュートが得意」など、チームごとの良さを生かした作戦を提示し試すことでチームに合った作戦を選ぶことができるようにする。

また、技能ポイントを図やキーワードで掲示し、自分が何を意識して練習をすればよいか明確にする。タスクゲーム2では、チーム内でペアを組み、コート外からペアを見てアドバイスをすることで技能ポイントや動きが意識できているか確認できるようにする。そして、振り返りを全体で共有することで、理解を深めクラスの中でよい動きを広められるようにしていく。

5 研究主題との関わり

＜研究主題＞ 『学力・体力の向上と豊かな心を育成する小中一貫教育の推進』
～仲間と豊かに学び合う中で、自己肯定感や技能を高める体育授業の研究～

(1) 目指す児童像

運動大好き、たくましい潮止の子

(2) 仮説と手立て

仮説1 運動のもつ特性や魅力にふれることができれば、運動が好きになり主体的に取り組むことができるだろう。

【手立て①】 ボール操作やボールを持たないときの動きを段階的に高めるための学習過程

- ・第1時で試しのゲームを行い、パスやシュートといった基本的な技能やパスをもらうための動きの必要性を感じさせる。その必要感をもとに単元前半ではパスやシュートをスキルアップゲームで繰り返し練習し、ボール操作に慣れさせる。また、セットプレイゲーム、グリッドパスゲーム、タスクゲーム1といった攻め側が数的優位なゲームを通して、ボールを持たないときの動き方を身につけさせる。単元後半では、スキルアップゲームを継続し技能の定着を図りながら、身につけた技能を基にタスクゲーム2やメインゲームを行う。それにより、動きながらのボールキャッチやボールをもらってすぐのシュートなど、より高度なボール操作に慣れさせ、パスをつないでシュートを決める楽しさを味わわせたい。

【手立て②】 シュートを決めやすくする工夫

- ・本単元では、児童一人ひとりの運動時間を確保し、運動が苦手な児童でも積極的にゲームに参加できるよう、試合人数を3対3とした。単元前半では、攻め側に数的な優位性を持たせるためにゲーム人数を3対2とした。また、チームの全員がシュートを決めたら追加点が得られるといったルールや、守備者が入れないシュートゾーンの設置など、児童の実態に合わせた規則の工夫を行うことで、どの児童にもシュートを決める喜びを味わわせることができるようにする。

仮説2 めあてをもち、仲間と豊かに関わって学習することができれば、体力や技能を向上させることができるだろう。

【手立て①】 掲示物の工夫

- ・学習の流れが一目で分かるよう、学習過程や課題をまとめた掲示物を作成し、提示する。また、パスやシュートの技能ポイントを写真やキーワードで表すことで、意識するポイントを明確にし、一人ひとりの児童に「わかる」「できる」を味わわせることができるようにする。

【手立て②】 仲間と関わる時間の確保

- ・仲間と豊かに関わるができるよう、主にチームで運動するスキルアップゲームやタスクゲームを取り入れた学習過程を設定した。タスクゲーム2やメインゲームの、ゲームに参加しない時間においてはペアで動きを見合ってアドバイスをしたり、観点を絞ったカードを使いチームの友だちの動きを観察し、技能の確認をしたりできるようにする。タスクゲーム2の振り返りやメインゲームの作戦タイムで学び合う際には、作戦ボードを使った話し合いだけでなく、コートを使って実際に動きながらの教え合いも行い、より話し合いが活発になるようにする。また、常に励ましの言葉かけを積極的に行わせることで、チーム内だけでなくクラス全体で明るく温かい雰囲気づくりを目指す。

6 単元目標

- (1) 運動に進んで取り組み、きまりを守り安全に仲良く運動することができるようにする。
【関心・意欲・態度】
- (2) 自分やチームの課題の解決を目指し技能ポイントを意識して練習したり、自分のチームに合った簡単な作戦を選んだりできるようにする。
【思考・判断】
- (3) ゲームを楽しく行うための基本的なボール操作やボールを持たないときの動きができるようにする。
【技能】

7 単元及び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
単元の評価規準	○ゲームに進んで取り組み、規則を守り仲良く運動したり、勝敗を受け入れたり、場や用具の安全に気をつけたりしようとしている。	○自分やチームの課題の解決を目指し技能ポイントを意識して練習したり、自分のチームに合った簡単な作戦を選んだりしている。	○ゲームを楽しく行うためのパスやシュートなどの基本的なボール操作やボールを持たないときの動きを身につけている。
学習活動に即した評価規準	①友だちと協力して、用具の準備や片付けをしたり、ゲームを行う場や用具の使い方などの安全に気をつけたりしている。 ②練習やゲームに進んで取り組もうとしている。 ③規則を守り、友だちと協力して練習やゲームをしたり、ゲームの勝敗を受け入れようとしていたりしている。	①パスやシュートの技能ポイントを意識して練習している。 ②チームに合った簡単な作戦を選んでいる。	①パスやシュートの基本的なボール操作ができる。 ②パスをもらえるような空いているスペースに動くことができる。

8 単元の計画

(1) 領域（ゲーム・ボール運動）の取り上げ方

	ボールゲーム	ゴール型	ネット型	ベースボール型
第1学年	ボール蹴りゲーム9時間 ボール投げゲーム10時間			
第2学年	ボール蹴りゲーム10時間 ボール投げゲーム9時間			
第3学年		タグラグビー8時間	ブルボール8時間	キックベース7時間
第4学年		セストボール9時間	ソフトバレーボール8時間	ティーボール7時間
第5学年		ハンドボール7時間 バスケットボール8時間		ハンドベースボール7時間
第6学年		ハンドボール7時間 サッカー8時間	ソフトバレーボール7時間	

(2) 運動種目（ゴール型）の取り上げ方

学年	教材	目指す動き
3	タグラグビー	○ボールを持ったらゴールに向かって走ること。 ○ボールを手渡し、あるいはパスで味方につなぐこと。
4	セストボール	○ボールを持ったら、パスで前に進むこと。 ○ボール保持者と自分の間に守備者がいないように移動すること。
5	ハンドボール バスケットボール	○近くにいるフリーの味方にパスを出すこと。 ○得点しやすい位置に移動し、パスを受けてシュートなどをする事。
6	ハンドボール サッカー	○相手にとられない位置でドリブルをすること。 ○ボール保持者と自分の間に守備者を入れないように立つこと。 ○ボール保持者とゴールの間に体を入れて相手の得点を防ぐこと。

(3) 指導と評価の計画 (9時間扱い) 本時は○印 6 / 9時

時	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
ねらい	○セストボールを知ろう。	○相手がとりやすいパスをしよう。	○シュートを決めよう。	○ゴールへ向かって前にパスをつなげよう。	○空いているスペースでパスをもらおう。	○空いているスペースでパスをもらいシュートを打とう。	○チームのよさを知り、そのよさに合った作戦を選ぼう。	○チームの持ちように合った作戦を深めよう。	○チームで協力し、セストボール大会を楽しもう。	
指導内容	・学習の進め方 ・準備や片付けの仕方 ・チーム編成 ・学習カードの記入の仕方	・パスの出し方、とり方 ・ゲームの仕方	・シュートの仕方	・ゴールに向かって動くこと ・パスをつなぐこと	・空いているスペースに動くこと	・シュートをしやすい位置(ゴール前の空いているスペース)に移動すること	・セストボールの特徴に合った作戦を知ること ・自分のチームに合った作戦を知り、選び、試すこと ・作戦を考えたり、組み合わせたりすること	・きまりを守ること ・勝敗を受け入れること ・学習の振り返り		
学習過程	1 集合、整列、挨拶、健康観察をする。 2 準備運動、集団走をする。									
	《オリエンテーション》 3 単元の学習内容と本時のねらいを知る。 4 学習の進め方を知る。 ・学習ルールの確認 ・学習カードの使い方 5 チーム編成をする。 ・1チーム5～6名 6 試しの運動をする。 ・対面パス ・シュートゲーム ※掲示物を用いて、分かりやすくパスやシュートの仕方を説明する。 ・メインゲーム オールコート3対3(前半3分、後半3分)	3 本時のねらいを確認する。 つかめ・見通す	3 スキルアップゲームをする。 ①パス&ラン ②シュートゲーム	3 スキルアップゲームをする。 ①パス&ラン ・パスをしてから対面に走る。チームで何回パスをすることができたか数える。 ②シュートゲーム ・自分で何回シュートを決められたか数える。 ③ジグザグパス ・二人一組でゴールに向かってジグザグにパスを出しあい、シュートする。	3 本時のねらいを確認する。 つかめ・見通す	4 本時のねらいを確認する。 つかめ・見通す	5 タスクゲーム2をする。 考える(やってみる) ・ハーフコート 3対3 (前半3分、後半3分) ・2つのチームで、3人ずつゲームに出る。 ※メインゲームと同じ人数で行い、空いているスペースを見つけて動くことを意識させる。	5 メインゲームをする。 考える(やってみる) ・オールコート 3対3 (前半3分、後半3分)	6 作戦タイムをする。 深める [ごまちゃんタイム] ※メインゲームで使った作戦について振り返り、各チームで動きを確かめる。	7 メインゲームをする。 ※作戦タイムで確認した動きを生かす。
		4 スキルアップゲームをする。 考える(やってみる) ①パス&ラン ②シュートゲーム	4 本時のねらいを確認する。 つかめ・見通す	4 本時のねらいを確認する。 つかめ・見通す	5 タスクゲーム2をする。 考える(やってみる) ・ハーフコート 3対3 (前半3分、後半3分) ・2つのチームで、3人ずつゲームに出る。 ※メインゲームと同じ人数で行い、空いているスペースを見つけて動くことを意識させる。	5 タスクゲーム2をする。 考える(やってみる) ・ハーフコート 3対3 (前半3分、後半3分) ・2つのチームで、3人ずつゲームに出る。 ※メインゲームと同じ人数で行い、空いているスペースを見つけて動くことを意識させる。	5 メインゲームをする。 考える(やってみる) ・オールコート 3対3 (前半3分、後半3分)	6 作戦タイムをする。 深める [ごまちゃんタイム] ※メインゲームで使った作戦について振り返り、各チームで動きを確かめる。	7 メインゲームをする。 ※作戦タイムで確認した動きを生かす。	
		5 セットプレイゲームをする。 ・ハーフコート3対2(前半2分、後半2分) ・自チームを2つに分ける。 ・前半後半で攻守を交代する。 ・ディフェンスはゴールゾーンから出られない。 ※ゴール前までパスでボールをつなぎ、シュートを打つという流れを意識させる。	5 セットプレイゲームをする。 ・ハーフコート3対2(前半2分、後半2分) ・自チームを2つに分ける。 ・前半後半で攻守を交代する。 ・ディフェンスはゴールゾーンとグリッドラインから出られない。 ※ゴールに向かって前に動き、パスをもらうことを意識させる。	5 グリッドパスゲームをする。 考える(やってみる) ・ハーフコート3対2(前半2分、後半2分) ・ディフェンスはゴールゾーンとグリッドラインから出られない。 ※ゴールに向かって前に動き、パスをもらうことを意識させる。	5 タスクゲーム2をする。 考える(やってみる) ・ハーフコート 3対3 (前半3分、後半3分) ・2つのチームで、3人ずつゲームに出る。 ※メインゲームと同じ人数で行い、空いているスペースを見つけて動くことを意識させる。	5 タスクゲーム2をする。 考える(やってみる) ・ハーフコート 3対3 (前半3分、後半3分) ・2つのチームで、3人ずつゲームに出る。 ※メインゲームと同じ人数で行い、空いているスペースを見つけて動くことを意識させる。	5 メインゲームをする。 考える(やってみる) ・オールコート 3対3 (前半3分、後半3分)	6 作戦タイムをする。 深める [ごまちゃんタイム] ※メインゲームで使った作戦について振り返り、各チームで動きを確かめる。	7 メインゲームをする。 ※作戦タイムで確認した動きを生かす。	
		6 タスクゲーム1をする。 ハーフコート 3対2 (前半2分、後半2分) ・自チームを2つに分ける。前半後半で攻守交代。 ※攻撃側が人数的に優位であることを生かす。	6 タスクゲーム1をする。 ハーフコート 3対2 (前半2分、後半2分) ・自チームを2つに分ける。前半後半で攻守交代。 ※攻撃側が人数的に優位であることを生かす。	6 タスクゲーム1をする。 ハーフコート 3対2 (前半2分、後半2分) ・自チームを2つに分ける。前半後半で攻守交代。 ※攻撃側が人数的に優位であることを生かす。	6 タスクゲーム2を振り返り、動きの確認をする。 深める [ごまちゃんタイム] ※実際に動きながらチームで確認する。	6 タスクゲーム2を振り返り、動きの確認をする。 深める [ごまちゃんタイム] ※実際に動きながらチームで確認する。	6 作戦タイムをする。 深める [ごまちゃんタイム] ※メインゲームで使った作戦について振り返り、各チームで動きを確かめる。	7 メインゲームをする。 ※作戦タイムで確認した動きを生かす。		
		7 後片付けをする。 8 本時のまとめをする。 まとめる 9 整理運動、健康観察、挨拶をする。	7 後片付けをする。 8 本時のまとめをする。 まとめる 9 整理運動、健康観察、挨拶をする。	7 後片付けをする。 8 本時のまとめをする。 まとめる 9 整理運動、健康観察、挨拶をする。	8 後片付けをする。 9 本時のまとめをする。 まとめる	8 後片付けをする。 9 本時のまとめをする。 まとめる	8 後片付けをする。 9 本時のまとめをする。 まとめる	10 整理運動、健康観察、挨拶をする。		
		8 後片付けをする。 9 本時のまとめをする。 まとめる	8 後片付けをする。 9 本時のまとめをする。 まとめる	8 後片付けをする。 9 本時のまとめをする。 まとめる	8 後片付けをする。 9 本時のまとめをする。 まとめる	8 後片付けをする。 9 本時のまとめをする。 まとめる	8 後片付けをする。 9 本時のまとめをする。 まとめる	10 整理運動、健康観察、挨拶をする。		
関	①	②							③	
思			①				②	②		
技				①	②	②				
方法	観察	観察・学習カード	観察・学習カード	観察・学習カード	観察・学習カード	観察	観察・学習カード	観察・学習カード	観察・学習カード	
場面	1, 7	4, 5, 6	3, 5, 6	5, 6	5, 7	5, 7	5, 6, 7	5, 6, 7	4	

9 本時の学習と指導（6／9時）

(1) ねらい

○パスをもらうことができる、空いているスペースに動くことができる。【技能】

(2) 準備

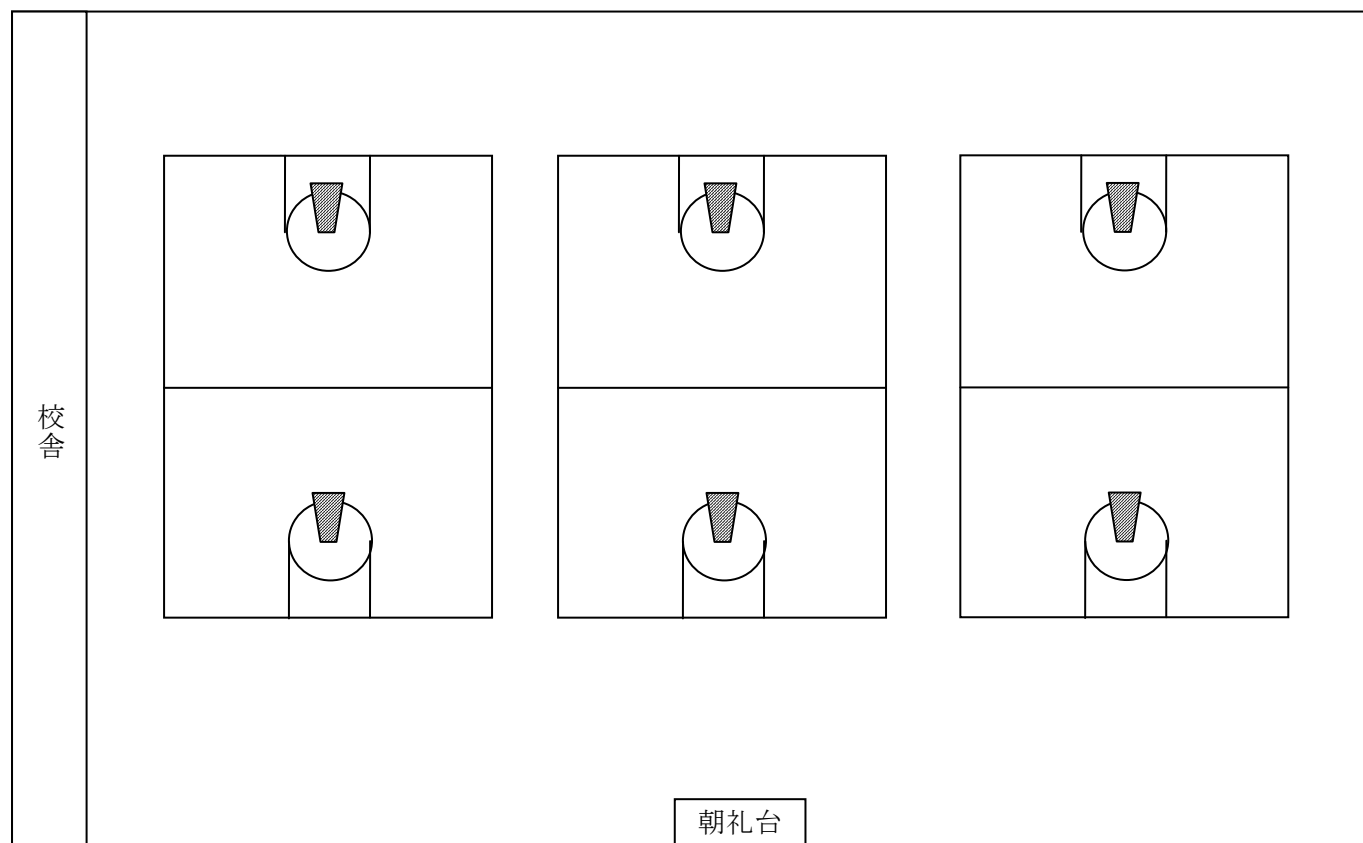
・ボール ・ゴール ・得点板 ・ビブス ・学習カード ・掲示資料 ・アンプ (CD)

(3) 展開

段階	学習内容・活動	指導上の留意点（○指導 ◆評価規準）
導入 12分	1 集合、整列、挨拶をする。 2 準備運動、集団走をする。 3 スキルアップゲームをする。 ・パス&ラン ・シュートゲーム ・ジグザグパス	○素早く整列させ、元気よく挨拶を行わせる。 ○一つ一つの動きをしっかりと行うよう声かけをする。 ○2チームずつ自分のチームが使用するコートのを走り、コートのを大きさを把握するとともに、チームの団結を図る。 ○音楽を活用することでそれぞれの活動や移動の時間を管理するとともに、意欲を高め運動ができるようにする。 ○パス、シュートの技能ポイントを確認しながら以下の点を意識して行わせる。 [パス&ラン] ・片足を前に踏み込みながら、相手の胸元を狙ってボールを両手で押し出すように投げる。 ・パスは止まって行い、パスをしたらすぐに走る。 [シュートゲーム] ・ゴールを狙って両手で山なりに投げる。 ・膝を曲げ、シュートを打つときに伸ばし勢いをつける。 [ジグザグパス] ・斜め前の味方にパスをしたら、ゴールに向かって真っすぐ走る。 ・ボールを持っている人の方を向いてパスをもらい、その後ゴールの方を向いてパスを出す。
	4 本時のねらいを確認する。 空いているスペースでパスをもらいシュートを打とう。	○掲示資料を用いながら課題を提示し、学習の見通しを持たせるようにする。 ○前時に学習した「空いているスペースに動くこと」を振り返り、本時ではゴール前の空いているスペースを意識するよう指導する。
	5 タスクゲーム2をする。 (ハーフコート 3対3) 【前半3分、後半3分】 ・2つのチームで行う。 ・3人ずつゲームに出る。 ・前半後半の中で、それぞれ攻守を交代しながら行う。	○ゲームの中で全員が空いているスペースを見つけ、そこに動けるよう、それぞれの場を回り声かけを行う。 ○チームの友だちを励ましたり、アドバイスをしたりしている児童や、スペースへの動きを意識している児童を称賛する。 ○コート外の児童一人一人に役割を与え、チームとしての動きが高まるようにする。
6 タスクゲーム2の振り返りをする。	○良い動きや声かけを称賛し、気付いたことを全体の場で共有してまとめる。 ○全体で確認をした後、各チームに分かれ共有したことを基にメインゲームでの動きを話し合う。 ○それぞれのチームに入り、空いているスペースへの動きがきているか確認し、助言する。 ○作戦ボードを用いて話し合いを行わせたり、コートを使って動きながら確認したりして、一人一人が動きを確認できるよう声かけをする。	

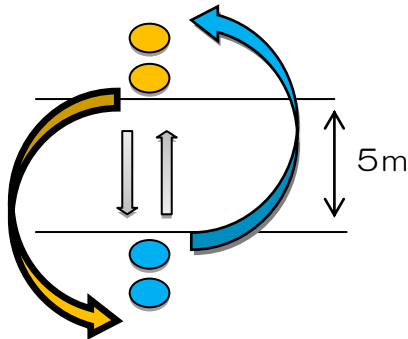
		<p>7 メインゲームをする。</p>	<p>○素早く整列し、元気よく挨拶を行わせる。 ○振り返りで確認したことができるように助言をする。 ○コート外の児童一人一人に役割を与え、チームとしての動きが高まるようにする。 ○チームカードに記録し、振り返りを行いやすくさせる。 ○チームで確認した動きができるよう、積極的に声かけをさせる。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>◆パスをもらえ、空いているスペースに動くことができる。(観察)【技】</p> </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>△努力を要すると判断される状況 (C) の児童への指導の手立て シュートゾーンに入ってパスをもらい、シュートを打つよう助言する。</p> <p>◎十分満足できると判断される状況 (A) の児童の具体的な姿 空いているスペースに素早く動き、パスをもらいシュートを決めることができる。</p> </div> <p>○勝敗を受け入れ、終わりの挨拶まで礼儀正しく行わせる。</p>
<p>整理 5分</p>	<p>まとめる</p>	<p>8 用具の片付け、学習のまとめをする。 9 整理運動をする。 10 挨拶をする。</p>	<p>○仲間と協力して、素早く片付けさせるようにする。 ○本時のめあてを確認し、めあてに沿って振り返りを行う。 ○ゆっくりとした動作で、体全体をほぐすようにする。 ○次時の学習内容を伝え、意欲を持たせる。</p>

10 資料



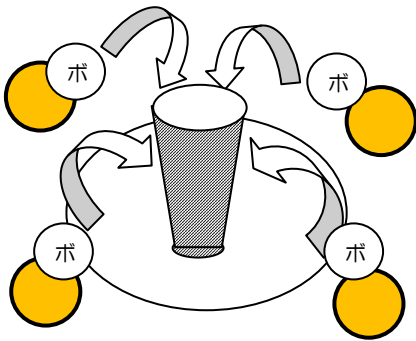
スキルアップゲーム

スキルアップゲーム① 「パス&ラン」



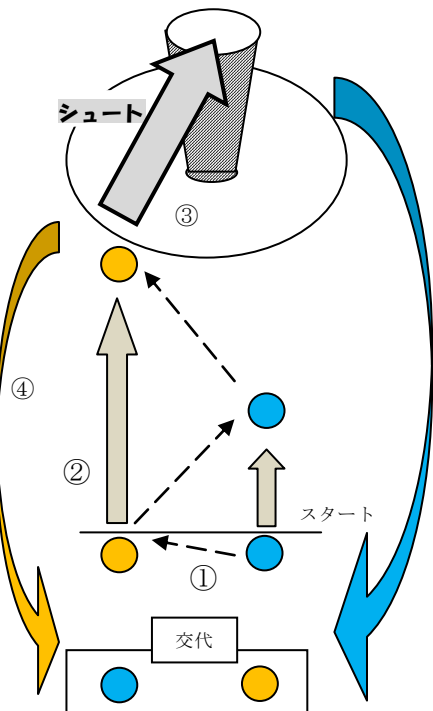
- ・向かいあう相手にボールをパスする。
 - ・投げたら相手側の列の後ろまでダッシュして並ぶ。
- ※何回パスができるかチームで教えよう！
- ※パスの出し方、ボールの取り方に気をつけよう！
- ※パスをしたら、すぐに走ろう！

スキルアップゲーム② 「シュートゲーム」



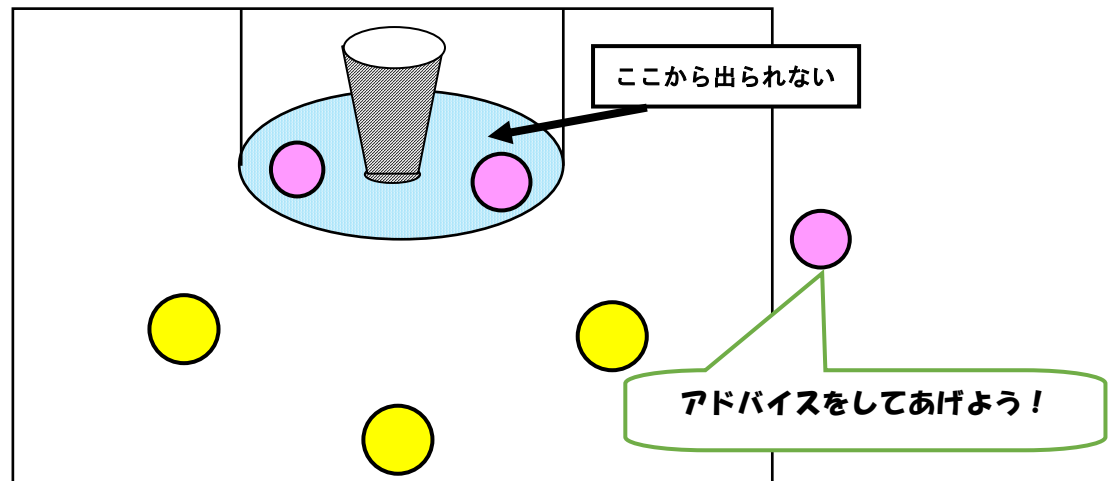
- ・一人一個ボールを持って、シュートを打つ。
 - ・ゴールに入れたら自分でボールを取りに行く。
- ※何回入れることができたか教えよう！
- ※しっかりねらってシュートしよう！

スキルアップゲーム③ 「ジグザグパス」(ハーフコート)



- ・二人一組で、ゴールに向かってジグザグにパスを出しあう。
- ①パスを出す。
 - ②まっすぐ走って、次のパスをもらう。
⇒足元のマークを目印にしよう！
 - ③ゴール前までボールを運んだら、シュートをする。
 - ④シュートしたら、ボールを拾って初めの位置までもどり、
右と左を交代して列の後ろにならぶ。
- ※味方にパスをしたらゴールに向かってまっすぐ走ろう！
- ※パスをもらったら、ゴールの方をむいてパスを出そう！

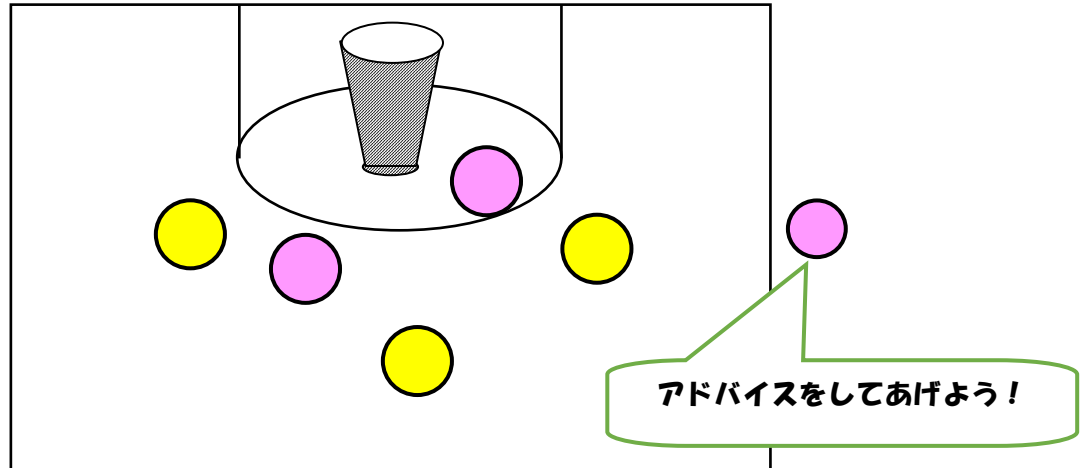
セツフレイゲーム



ていねいに味方にパスを出したり、もらったりしよう!

- 前半後半2分ずつ。同じチームで3人ずつに別れて行う。
- 前半と後半で、オフェンスとディフェンスが入れかわる。
- ディフェンスはゴールゾーンから出られない。
- まん中の線から始める。オフェンスが3人でパスを回し、シュートをする。
シュートを決めたり、ディフェンスのボールになったりしたら、まん中の線までもどって始める。
- ディフェンスは2人。3人チームでディフェンスに入らない人はアドバイス係になる。
コートの外から、オフェンスの人がだれにパスをしたらいいか教えてあげよう!
- オフェンスがシュートしたら、ディフェンスの一人とアドバイス係が交代する。

タスクゲーム1

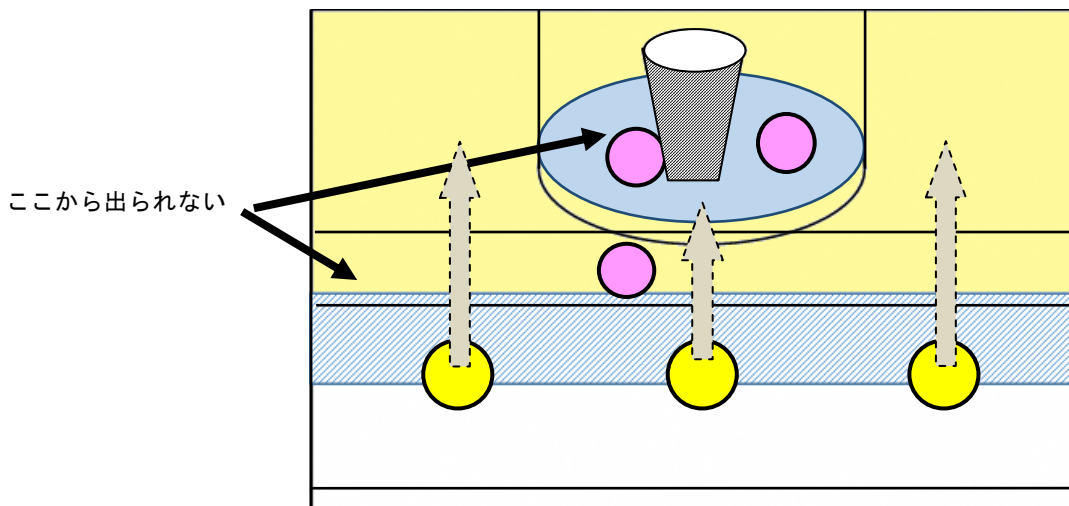


すばやく動いてパスを回そう!

○基本ルールは、セットプレイゲームと同じ。


○ディフェンスはゴールゾーンから出られる。


グリッドパスゲーム



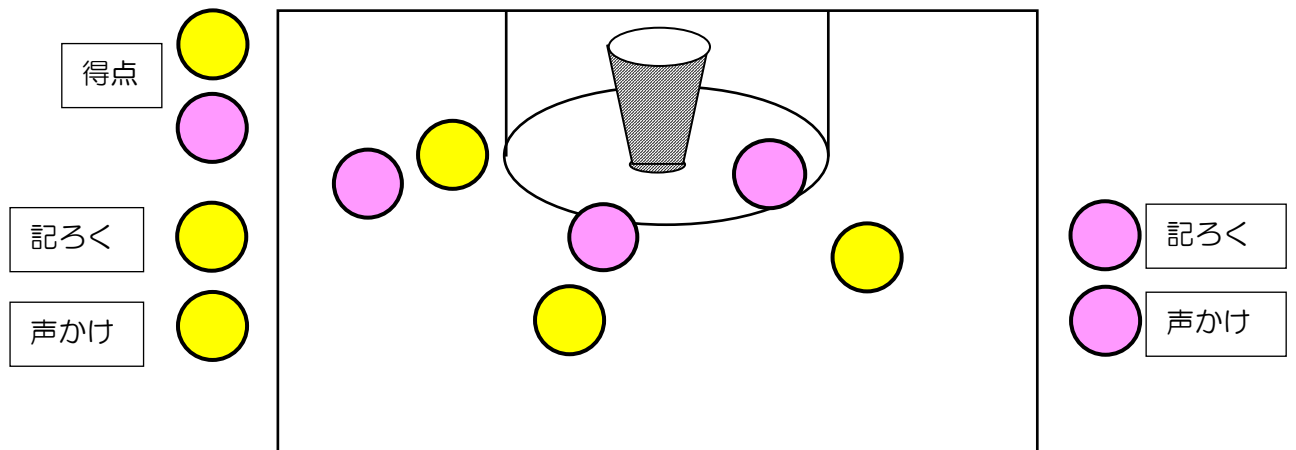
ゴールの近くでパスをもらおう!

○基本ルールはセットプレイゲームと同じ。

○ディフェンスは、ゴールゾーンとグリッド線の中 () から出られない。

○オフェンスはグリッド線のおく () まで動いてパスをもらおう。

タスクゲーム2



○ 2チームで、3対3で行う。

○ 前半後半 3分ずつ。

○ 前半後半で出る人が交代。

○ シュートが決まったり、相手ボールになったりしたら攻守交代して真ん中から始める。

○ コートの外にいる人はそれぞれ得点、記ろく、味方への声かけをする。