

# まるわかり ハンドブック

東京都小学校体育研究会  
ボール運動領域部会  
2015～2021 研究紹介



これまでの研究資料をまとめました。

是非、アクセスしてご利用してください！

もくじ

## I 授業を始める前に考えること

2年間の学習計画を立てる／チーム数を考える／コートについて考える／チーム決め／単元の計画

## II 授業の実際

はじめのルール例／ゲームにつながる運動／提示する練習例など

### ゴール型

- (1)ハンドボール(H26 実践)
- (2)バスケットボール(H27 実践)
- (3)サッカーボール(H28 実践)
- (4)フラッグフットボール(H29 実践)
- (5)トリオハンドボール(R3 実践)

### ネット型

- (1)ソフトバレーボール(R1、R2 実践)

### ベースボール型

- (1)ティーボール(H30 実践)

## III 令和三年度研究資料

## IV 巻末資料



# 1 授業を始める前に考えること

## 1 2年間の学習計画を立てる

### (1) 年間指導計画を考える

○学校の年間指導計画を2年間分確認する。

○2年間で三つの型（ゴール型／ネット型／ベースボール型）を経験させる。（未履修を防ぐ）

○系統性を考え、二年間の単元を配置する

例1：三つの型をバランスよく経験させる例

第五学年	ネット型 ソフトバレーボール	ベースボール型 ティーボール	ゴール型 バスケットボール
第六学年	ネット型 ソフトバレーボール	ベースボール型 ソフトボール	ゴール型 サッカー

例2：実態に合わせ重点を決めて取り組む例

第五学年	ネット型 ソフトバレーボール	ベースボール型 ティーボール	ゴール型 ハンドボール
第六学年	ネット型 or ベースボール型 (選択)	ゴール型 バスケットボール	ゴール型 サッカー

### (2) 前学年（前単元）までの実態を踏まえ、その単元で育みたい力を考える

○運動の特性から、育みたい資質や能力について考える

ゴール型	ネット型	ベースボール型
攻守が入り混じるコートの中で、連携してゴールに向かってボールを運び、得点をしたり、それを防いだりして攻防をすること。	攻守が分離するコートの中で、連携してボールをつないで相手コートにボールを落としたり、ボールを落とされないように守備をしたりすること。	攻守が交代するゲームの中で、攻撃側の走塁が早いのか、守備側が走塁を防ぐために協力してアウトを取ることが早いのかを競い合うこと。



例) ゴール型：自分のできることでチームに貢献してほしい！

ネット型：みんなでボールをつなぐ楽しさを味わわせたい！

ベースボール型：一人一人が得点する楽しさを味わってほしい！

→ その単元で味わわせたい特性から ルールを考える（型ごとのページを参照）

## 2 児童数から総チーム数を考える

### 基本的な考え方

○味わわせたい運動の特性をくずさないようにする

○ルールに応じて1チームの人数を決定する（基本は1チーム4～5人）

- ・オフェンスマン／サイドマン あり／なし
- ・一人一人の触球機会を増やすために
- ・円滑にゲームが運営できるように

○審判チームや記録チーム（ゲームをしないチーム）を作るか考える



### 3 コートについて考える

#### (1) コート数の考え方

2コート	3コート	4コート	5コート
<p>○コート数が少ないことで、児童の安全や、個々のチームや児童への指導が行いやすい。</p> <p>△一度に2ゲームしかできないため、ゲーム進行に時間がかかる。</p>	<p>○一度に3ゲームできるため、ゲーム進行が円滑にできる。</p> <p>○ゲーム以外の時間に、多くのチームがコートを使用して練習に取り組める。</p> <p>△安全管理、指導と評価の充実の観点から、教師の立ち位置が難しい。</p>	<p>○ハーフコートにも対応できる。</p> <p>○チーム数を8チームに増やしても円滑にゲームを進行することができる。</p> <p>△見取りが難しい。</p>	<p>○コート数が多いことで、多くのゲームができ、ゲーム中心の学びができる。</p> <p>△見取りが難しい。</p> <p>※学習過程や対戦方式などを工夫して子供の課題解決的な学びを促すことも大事。</p>



#### (2) コートの大きさと校庭（体育館）の広さに応じて（型ごとのページを参照）

##### ① ゴール型

- ・ゴール（得点ゾーン）の設定と横の長さが重要。横が長ければ攻撃が有利になり、短ければ守備が有利になる。

##### ② ネット型

- ・体育館にあるバドミントンコートを基準にすると、コートの準備が簡単。

##### ③ ベースボール型

- ・得点が入りやすいように、塁間の長さ（10mが基準）を調整する
- ・フェアゾーンの角度によって、コートの配置を変える（安全面に配慮して）



攻撃と守備のバランスがとれていることが大事。（攻撃が有利過ぎたり、守備が有利過ぎたりしない。一人一人の課題に応じて、達成感が味わえるような得点の入り方が理想的。）

### 4 チーム決め

#### (1) 基本的な考え方

教師主導でも子供主体でも「100%平等・公平なチーム決めはない」という考えの下でチームを決める。

#### (2) チーム決めの流れ（例）

##### ①教師主導で全て決める

キャプテンやメンバーなど、技能や人間関係を考慮して、教師が決定する。

##### ②子供主体で決めていく

###### ア) キャプテンを投票で決める

○キャプテンはどのような人になるべきか、教師の思いを伝える。

- 例) ・メンバー同士の調整をしてくれる人                      ・負けていても味方を励ましてくれる人  
 ・困っている人がいたら助けてくれる人                      ・自分勝手にふるまわない人

○キャプテンをチーム数分投票で選抜する。

- ・投票    ・立候補    ・所信表明

###### イ) キャプテン会議でメンバーを決める

○キャプテンが集まり、話し合いながらチームの構成員を決める。

○キャプテン会議の内容は、誰にも話さないという前提をつくと雰囲気が悪くならない。



## 5 大まかな単元計画を考える

### (1) 対戦形式・対戦順序を決める

対戦方式 ★おすすめ	ゲームの行い方・ねらい
①試しのゲーム (チーム内ゲーム) ★単元前半	一つのチーム内で2チーム作り、ゲームをする方式。勝敗の結果を記録したり、点数を競ったりすることを目的にするのではなく、ゲームそのものを楽しみながらゲームのルールを考えたり、メンバー構成について考えたりすることを目的とする。
②総当たり戦 ★単元中盤	全てのチームと一度ずつ(場合によっては二度ずつ行ってもよい)対戦する方式。チームの特徴を考えながら、併せてチームの特徴に合った作戦も考えるようにしていく。(対戦表:巻末資料①参照)
③対抗戦 ★単元後半	一単位時間の中で、二度同じチームと対戦する方式。一度目の対戦の課題を二度目の対戦で解決するようにしていく。
④指名戦 ★単元後半	自分たちが戦いたい相手を指名して対戦する方式。
⑤順位戦 ★単元後半	総当たり戦などの順位に応じて、対戦相手を決める方式。同じくらいの力のチームと対戦することができる。
⑥トーナメント戦	勝ち抜き戦。勝者同士が戦い合い優勝チームを決める方式。
⑦クラス対抗〇〇大会 ★単元終了後の学年レク	単元の最後に学活などの時間を使って大会を開いてもよい。勝敗にこだわりすぎることなく、今までの成果を生かして楽しむことを大切にするとよい。
⑧自分たちで対戦相手や対戦形式を決める	時間はかかるが、他教科、他領域にもつながる資質・能力を育成することができる。争いがおこっても、笑顔で見守る担任の忍耐力が大事。
⑨チャンピオンコート戦 ★単元後半	総当たり戦の順位に応じて、Aコートは1位~3位の巴戦BCコートは4~7位の総当たり戦というように、同じくらいの力のチームと対戦できる。チームの総数が奇数である場合や、練習時間を確保したい場合にも対応できる。次時は勝利チームと負けチームを入れ替えることで、課題解決の達成感も味わわせることができる。「勝利至上」の考え方に偏りすぎないように、子供には順位を提示しないなどの工夫を行うことも必要。(詳細はR3学習資料参照)

### (2) 一単位時間の中で行うゲーム数・時間を決定して、単元計画の流れをつくる

#### ①時間制/攻撃の回数均等

- ・ベース型、陣取り型は時間制にするか、攻撃回数を均等にするか考える

#### ②2ゲーム/3ゲーム

#### ③単元の総時間数の設定

- ・4~6時間:ルール理解が容易で、チームで課題を解決するまでの時間が短い場合
- ・6~8時間:ボール運動では一番一般的な時数。1年間の総時数を20時間と考えると一番妥当。
- ・8~10時間:足を使う運動など技能的な難易度が高く、課題を解決するまでの時間が長い場合。  
二年間を見通して、1年間で[10時間×2つの種目]という大単元を設定することも考えられる。

#### ◇単元計画例(6チーム、2コート、一単位時間2ゲームの場合)

1	2	3	4	5	6
○整列、挨拶 ○今日の学習の流れ ○準備運動 ○ゲームにつながる運動					
○試しのゲーム	○総当たり戦1	○総当たり戦3	○総当たり戦5	○総当たり戦7	○対抗戦
○ゲームの振り返り (全体で集合して → チームごとに行う)					
○試しのゲーム	○総当たり戦2	○総当たり戦4	○総当たり戦6	○総当たり戦8	○対抗戦
○振り返り (全体で → チームごとに行う)					

◇総当たり戦の対戦例（6チーム、2コート、一単位時間2ゲームの場合）

6チーム2コート

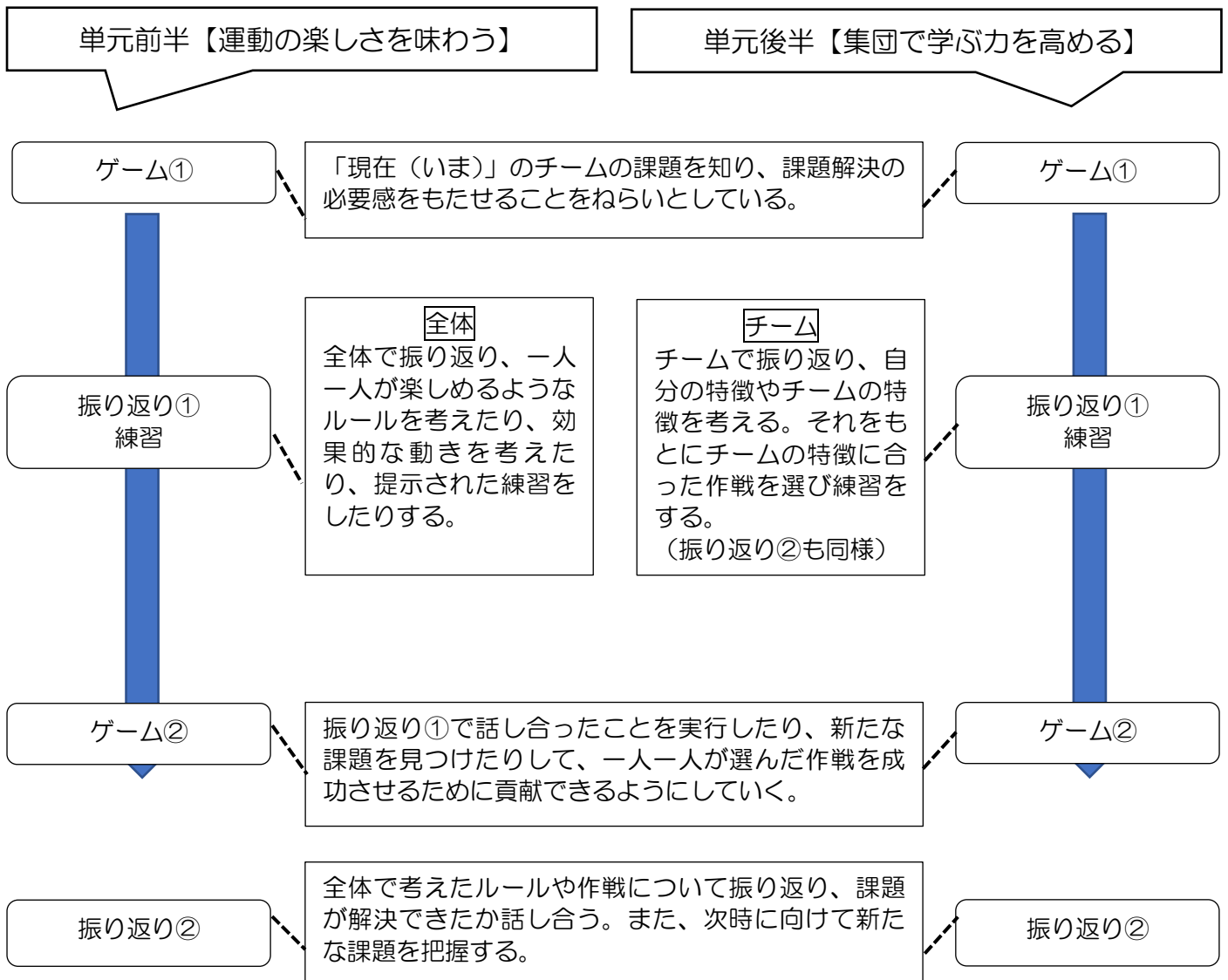
	赤	青	緑	黄	橙	水
赤						
青			7	4	5	2
緑		7		6	3	1
黄		4	6		2	8
橙		5	3	2		4
水		2	1	8	4	
	1	5	3	7	6	

総当たり対戦表 (6チーム2コート)

	Aコート	審判	Bコート	審判
1	赤—水	緑	青—橙	黄
2	黄—緑	青	赤—橙	水
3	水—緑	赤	青—黄	橙
4	赤—緑	青	橙—黄	水
5	水—青	緑	赤—黄	橙
6	緑—青	赤	橙—水	黄
7	赤—青	緑	黄—水	橙
8	緑—橙	赤		

※その他の6～8チーム、1～3コート（8チームの場合のみ4コートに対応）は巻末資料参照

(3) 一単位時間の流れ



## II 授業の実際

# ゴール型

## 具体的な指導内容



### はじめる前に

運動の行い方を理解するとともに、投げる、受ける、蹴る、止める、運ぶ、手渡すといったボール操作とボール保持者からボールを受けることのできる場所に動くなどのボールを持たないときの動きによって、攻撃側にとって易しい状況の中でチームの作戦に基づいた位置取りをするなどの攻守入り交じった簡易化されたゲームや陣地を取り合う簡易化されたゲームをすること。

➤解説 P.141

### 解説に例示として示されている運動等（トリハン：ボール運動領域部会が開発したゲーム）



ハンドボール  
H26 実証授業



バスケットボール  
H27 実証授業



サッカー  
H28 実証授業



フラッグフットボール  
H29 実証授業



トリハン（トリオハンドボール）  
R3 実証授業

### ゴール型の特性

ゴールまで連携してボールを運んだり、それを防いだりして攻防すること

### ゴール型の学習の重点

- ・素早い攻防の切り替えでボール操作とボールを受けるための動きを身に付けること。
- ・連係して相手をかかわしてボールを運ぶための戦術を学ぶこと。

### 三つの資質・能力のボール運動における具体的な学習状況（児童の学びの姿）

#### 【ゴール型で育てたい児童の学びの姿】

#### 学びに向かう力,人間性等

- ・集団対集団で競い合うための練習やゲームに積極的に取り組んでいる。
- ・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している。
- ・用具の準備や片付けで、分担された役割を果たし、用具の安全を保持することに気を配っている。
- ・勝敗を受け入れ、ゲームの前後に挨拶と握手をしている。
- ・仲間のよさを認め合い、みんながゲームの楽しさに触れることができるように、声を掛けたり、協力したりしている。



#### 知識及び技能【ゴール型】

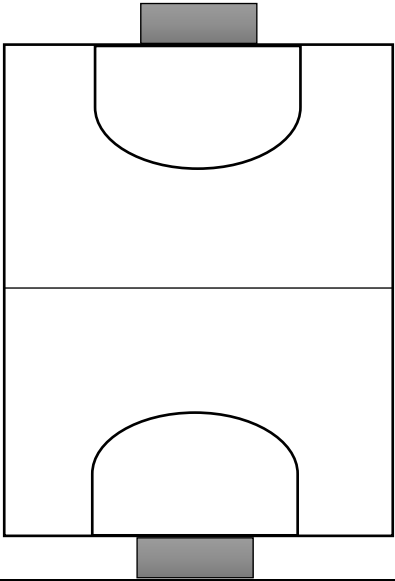
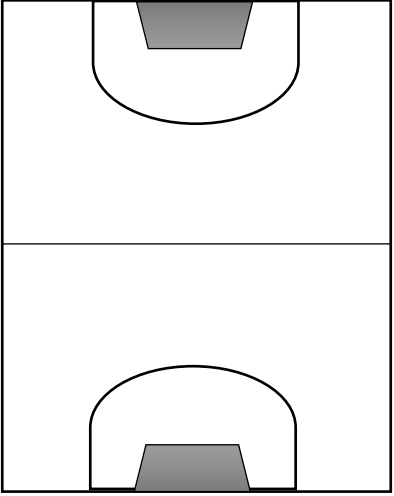
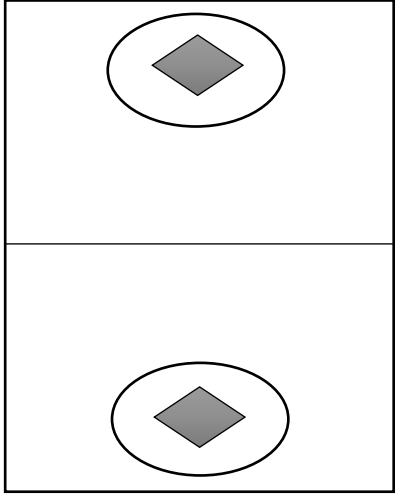
- ・運動の行い方を理解している。
- ・近くにいるフリーの味方にパスをだすことができる。
- ・相手に捕られない位置でドリブルをすることができる。
- ・ボール保持者と自己の間に守備者が入らないように移動することができる。
- ・得点しやすい場所に移動し、パスを受けてシュートなどを行うことができる。
- ・ボール保持者とゴールの間に体を入れて守備をすることができる。

#### 思考力,判断力,表現力等

- ・誰もが楽しくゲームに参加できるように、プレイ上の制限、得点の仕方などのルールを選んでいる。
- ・効果的な攻め方や自己やチームの特徴に応じた作戦を選んでいる。
- ・課題の解決のために自己や仲間の考えたことを他者に伝えている。

# (1) ハンドボール～検討したいこと～

## ①コート工夫

一般的なゴール	台形ゴール	360度ゴール
 <p>児童がイメージしやすい ため、ルール理解が容易 にすむ。</p>	 <p>いろいろな角度からシュ ートが狙え、横のスペ ースを意識しやすくする。</p>	 <p>いろいろな方向からシュ ートできるようになり、 ゴールしやすくなる。</p>

## ②得点の仕方にかかわるルール（簡易化の視点）

○全員がゲームに関われるようにするために

### ・全員シュート or 得点でボーナス点

ボール操作が得意な児童と苦手な児童が同じチームにいる場合、特定の児童のみでゲームが進んでいくことがある。そのような場合には、得点に関わるルールを工夫し、意図的に全員にボールが回るような状況を作り、全員がゲームに関われるようにする。

○ボールを持たない時の動きを引き出すために

### ・シュートエリアやフリーゾーンを設ける

パスを受けたり、シュートをしたりするために、どこに動けばいいかわからない児童がいる場合、どこに動けばよいか視覚的に示すことが有効な手立ての一つとなる。また、シュートエリアやフリーゾーンを設定することで、安心してプレーすることにもつながる。このような手立てにより、ボールを持たない時の動きを意識しやすくしていく。

### ・ゴールエリアやゴールの形を変える

シュートをするところまでボールを運んでも、守備によりなかなかシュートが打てなかったり決まらなかったりすると、チームの作戦や個人のプレーの効果を感じられなかったり、運動の楽しさを味わいにくくなったりすることがある。そこで、ゴールエリアやゴールの形を変え、守備の移動を制限したり、ゴールを狙いやすくしたりし、得点をしやすくする。

○ゴールまでボールを運ぶために

・サイドマン、オフenseマンをつける。

数的同数でゲームを行うと、なかなか守備を突破できずにゴールまでボールを運べない場面が見られることがある。そうした時には、攻撃優位の状況を作ることによって、攻撃がしやすくなる。サイドマンやオフenseマンなど、攻撃時のみにプレーできる役割を設けることで攻撃側が数的優位となり、ゴールまでボールを運びやすくすることができる。

③ゲームにつながる運動（練習例）

シュートゲーム

シュートの局面に課題を置いたミニゲームである。ゴールエリア外でパスを一本つなぎ、受け手はパスを受けたらシュートする。制限時間内にどれだけゴールを決めることができたかを競う。シュートを打つ位置(角度)は児童の実態に応じて変更してもよい。

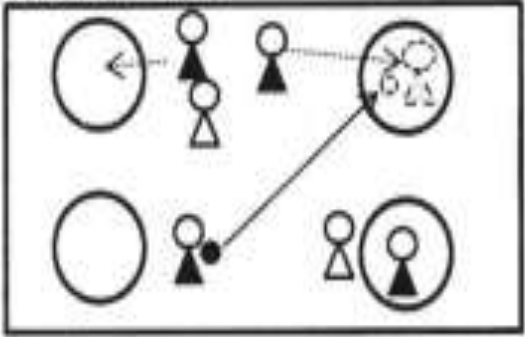
サークルハンド

ボールを持たないときの動きに課題を置いたミニゲームである。ハーフコート内に4～6個のサークルを置き、ボールを持っていないプレイヤーがサークル内に入り、そこでパスを受ける。実態に応じて、5人チームなら4対1、6人チームなら4対2など、攻撃側を優位にする。

オールコート4対2

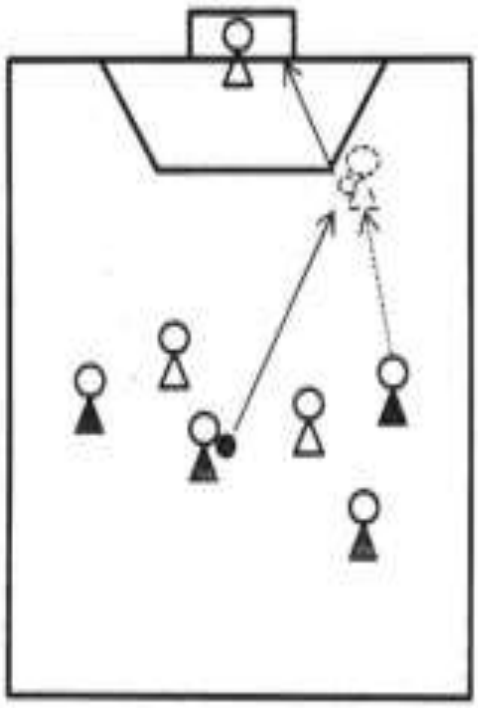
素早くボールを前進させてゴールを目指すためのボールを持たないときの動きに課題を置いたミニゲームである。自陣ゴールラインから相手ゴールへ向かってパスをつなぎ、シュートを決める。4対2という攻撃側が優位な状況で、広く空いているスペースへ動いてボールを受け、素早く攻撃できるようにする。

サークルハンド



The diagram shows a rectangular court with a goal at the top. A player (black triangle) is passing the ball to another player (black triangle) who is inside a circle. There are other circles and players (white circles) scattered across the court.

オールコート4対2



The diagram shows a rectangular court with a goal at the top. A player (black triangle) is passing the ball towards the goal. There are other players (white circles) scattered across the court.

ハーフコート4対2

シュートを打つためのボールを持たないときの動きに課題を置いたミニゲームである。ハーフコート内で行い、センターラインからゴールへ向かってパスをつなぎ、シュートを決める。4対2という攻撃側が優位な状況で、シュートを打つことができる位置へ動き、シュートすることができるようにする。



The diagram shows a rectangular court with a goal at the top. A player (black triangle) is passing the ball towards the goal. There are other players (white circles) scattered across the court.




# 実践例


## ①おすすめルール（5年生）



はじめのルール	工夫の例
<p>○ゲームの人数：4人対4人</p> <p>○ゲームの時間：1ゲーム10分</p> <p>○コートサイズ：縦20～30m×横10～20m</p> <p>○ゴール：台形ゴール</p> <p>○攻撃：ドリブルはなし ボールを持っている時の移動は5歩まで</p> <p>○守備：ボールを持っている人には触れない ゴールエリアの中で守備できるのは1人</p> <p>○得点の後：センターラインから相手チームのボールで再開</p> <p>○外に出た時：出たところの近くから投げ入れて再開</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>・コートの大きさを変える</li><li>・ゴールを別の形に変える（360°ゴールなど）</li><li>・シュートはコートの半分を超えてから</li></ul>

## ②使用する教具例

	<p>ボール</p> <p>ミカサ ハンドボール0号</p> <ul style="list-style-type: none"><li>・片手でボールをつかむことができるので、投げやすく、捕りやすい。</li><li>・空気を入れずに適度な柔らかさを保つことができ、ボールへの不安感を和らげることができる。</li></ul>
--	--

### ③単元計画（例）

時間	1	2	3	4	5	
指導のねらい	運動の楽しさを味わう					
学習内容・活動	○学習内容の確認 ・学習資料の活用方法を知る。 ○ルールの確認	○学習内容の確認 ○準備運動 ・ゲームにつながる運動をする。				
	○ゲーム1 グループ内ゲーム①		総当たり戦			
	ゲームを楽しみ、みんながより楽しめるようなゲームにしていこう。		多くのチームと対戦し、自分のチーム・相手のチームのよさや特徴を知ろう。			
	○全体での振り返り 	教師の声掛け例 もっとみんなが楽しめるようにするにはどうしたらいいかな？	どこに動くとパスがもらいやすいかな。	どんな攻め方をすると得点につながるかな？		
	○チームの練習例 シュートゲーム	サークルハンド	ハーフコート 4VS2	オールコート 4VS2	練習内容を選択	
	○ゲーム2 グループ内ゲーム②		総当たり戦			
	○整理運動 ○学習の振り返り ○学習のまとめ ○用具の片付け					
指導内容	知技	○ゲームの行い方を知り、ボールを操作したり、ボールを受けることができる場所に動いたりして攻守入り混じったゲームができるようにする。				
	学力	○場や用具に気を配り、ゴール型のゲームにすすんで取り組むこと。				
	思判表	○ルールの工夫をしていること。				
評価規準	知技	○ゲームの行い方を知っている。		近くの仲間にパスすることができる。	仲間からパスを受けられる場所に動くことができる。	パスを受けてシュートを打つことができる。
	主体	○用具の準備や片付けに進んで取り組んでいる。 ○安全の保持に気を配ろうとしている。	○ゲームにすすんで取り組もうとしている。 ○友達と協力してゲームに取り組んでいる。			
	思判表		○みんなが楽しめるルールを選んでいる。			○チームの特徴に応じた作戦を立てている。
評価方法	観察	観察・学習カード	観察	観察	観察	
	協力の大切さに気付かせる。	児童から出てきそうなルールを想定して提示し選べるようにする。	周りをよく見たり、パスの出し方を考えたりすることの大切さに気付かせる。	チーム練習の中で、プレーを止めるなどして、パスがもらえる位置の確認をする。	パスをもらったらゴールの方向を向くことの大切さに気付かせる。	

6	7	8	9	10
集団で学ぶ力を高める				
○学習内容の確認 ○準備運動 ・ゲームにつながる運動をする。				
○ゲーム1 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">グループ内ゲーム②</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">チーム内での役割（ポジション）を明確にして作戦を考え、動きを身に付ける。</div>		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">対抗戦（1回目）</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">同じチームと2回連続で対戦し、ゲームを振り返り、課題解決を図る。</div>		
○全体での振り返り  <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px;">作戦でうまくいったところはどこかな？</div>	教師の声掛け例 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px;">もう一度役割を確認しようよ！！</div> 			
○チームの練習例 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px;">チームの課題を解決するための練習方法を選択させたり、考えさせたりする。</div>				
○ゲーム2 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">前半に出た課題を解決するためにゲームを行う。</div>				
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">グループ内ゲーム②</div>		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">対抗戦（2回目）</div>		
○整理運動 ○学習の振り返り ○学習のまとめ ○用具の片付け				
○チームの作戦に基づいた位置取りやボール操作によって得点できるようにすること。				
○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。				
○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や練習を選ぶこと。				
		仲間からパスを受けられる場所に動くことができる。	パスを受けてシュートを打つことができる。	
チームの特徴に応じた作戦を立てている。				チームの特徴に応じた作戦を立てている。
<b>観察・学習カード</b> ゲーム①やチームカードをもとに、チームの特徴に気付かせる。 ゲーム中に良い動きをしている児童に気付かせる。		<b>観察</b> 周りを見て、空いたスペースに動いてからパスを受けられるようにする。	<b>観察</b> パスをもらいやすい位置取りを考えさせ、シュートにつなげられるようにする。	<b>観察・学習カード</b> チームカード、記録カード、チームの振り返りをもとにチームの特徴に気付かせ、チームの良さが出る作戦を考えさせる。

#### ④本時案（例）

○本時のねらい

知識及び技能	○ゲームの状況をよく見て、仲間からボールを受けることのできる場所に動くことができる。
思考力, 判断力, 表現力	○効果的な攻め方を知り、チームに合った作戦を選んだり振り返ったりする。
学びに向かう力, 人間性等	○ルールやマナーを守り、友達と助け合っって練習やゲームをしようとしている。

○本時の展開（10時間扱いの6時間目）


○学習活動	○教師のかかわり ◎配慮する子供への支援	□評価
1. 学習内容の確認	○掲示資料をもとに学習内容の見通しをもたせる。	□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選んでいる。 <b>【観察、学習カード】</b>
2. 準備運動	○ボール慣れの意図を児童に理解させ、動きながらパスをしたり、パスをもらうときに声を出したりできるように声掛けする。	
3. 作戦の確認	○一人一人が自分の考えをもち、チームの仲間と意見交換をすることが、よりよいゲームをつくることにつながることを伝える。	
4. ゲーム①	○周りをよく見たり、ボールを受けられることのできる位置に動こうとしたりしている児童やチームを称賛する。 ◎なかなか動けない児童には、ゲーム中に良い動きをしている児童に気付かせるよう声掛けをする。	
5. チームでの振り返り	○ゲームの様子を見取り、児童がどのような役割の中でチームに貢献しようとしているかを把握する。 ○ゲーム①で見取ったことを児童に伝えると共に、チームの課題に応じた発問を投げかけ、課題解決を促がす。 ◎ゲーム①の様相や、それまでのチームカードや記録カードを基に、自分たちのチームの特徴に気付かせるようにする。	
6. ゲーム②	○チームの意味を再確認し、課題に応じた活動ができるようにする。	
7. 整理運動		
8. 学習の振り返り	○めあてに対する振り返りであることを確認する。	
9. 学習のまとめ	○全体でよい作戦やよい動き、声掛けについて共有させる。	
10. 片付け		

## (2) バasketボール～検討したいこと～

### ①練習例

#### ○ゲームにつながる運動例

ゲーム前には、ボールハンドリングやドリブル、パスなどの運動を行う。ボール操作を上達させることで、ゲームでの技能に生かすことをねらいとする。

<p><b>ボールハンドリング</b> ◇ボールを回したり(頭・腰・足)、ついたり(片手・両手・強弱・高低)する。</p>	<p><b>まねっこドリブル</b> ◇教師や友達のまねをしながらドリブルをする。</p>	<p><b>ドリブルおに</b> ◇ドリブルでボールをキープしながら、相手のボールをカットしに行く。</p> 
<p><b>対面パス</b> ◇二人一組でパスをする。(チェスト・オーバー・パウンド)</p>	<p><b>ドリブルリレー</b> ◇ドリブルでリレーをし、競争をする。チーム対抗で行う。</p>	

#### ○練習例

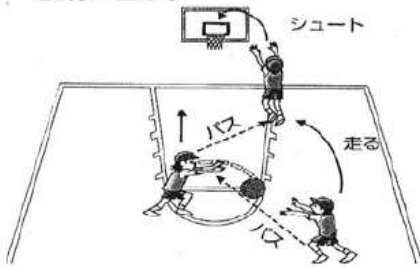
教師は、ゲームの様相を見て、児童の実態や課題を把握する。その上で、実態や課題に応じた練習を設定することが大切である。

1～5時のグループ内ゲーム・総当たり戦では、様々な練習に取り組めるように、毎時間の練習内容を1つに絞り行う。

6～8時の対抗戦では、児童が自分のチームの特徴に応じた作戦を立て、練習を選択できるようにした。教師は、各チームの作戦と練習が合っているかどうかを判断し、効果的な言葉掛けをしていく必要がある。

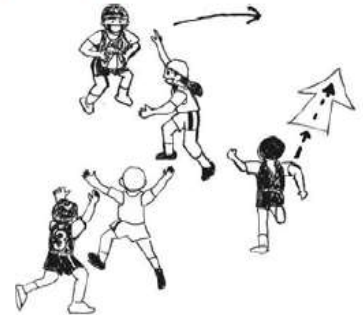
### シュートゲーム

◇シュートできる場所に走り込み、パスをもらってシュートをする。時間制で、チームで何点とれるかを競い合う。



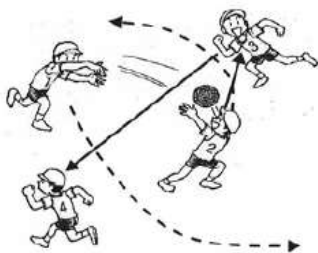
### ボールおに (ボール回し)

◇2人のおににボールをとられないように、3人でボールを回す。相手のいないスペースに走りこんでボールをもらう練習である。



### ナンバリングパス

◇背番号順にパスを回していく。慣れてきたら動きを入れながら行う。








### 2対1・3対2 (ハーフコートゲーム)

◇守備側より攻撃側の人数を多くして、ハーフコートのゲームを行う。ボールをもらい、シュートを決めるといった連続した動きができるようにする。



②「ボールを持たないときの動き」の指導例

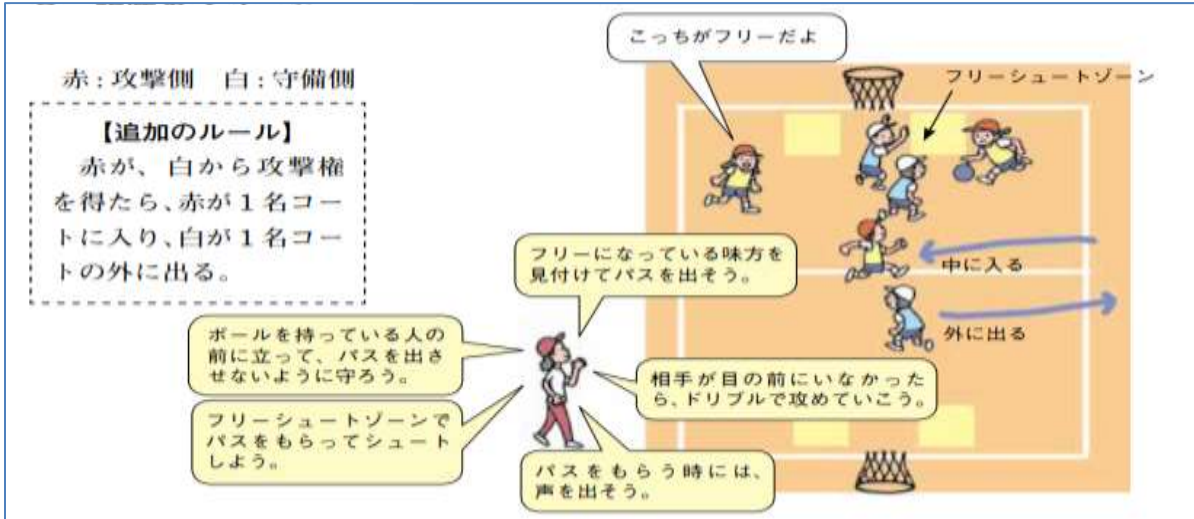
	具体的な児童の姿	◇教師の言葉掛け
△努力を要する児童の姿	どこに動けばよいか分からずに動くことができない。 	コート内の児童への言葉掛け 「守りが終わったらすぐに前に走ろう」 「ボールより前に動こう！」
	他の人の手が届く位置・ボールに寄っていく。 	コート外の児童への言葉掛け 「コートの外から見て誰の動きがよい動きかな？」 「どうしたらボールがつながるかな？振り返りでアドバイスしてあげよう！」
	相手にマークされている場所にいる。 	振り返り中の言葉掛け 「パスがもらいやすい場所はどこかな？」 「チームの中で作戦（ポジションなど）を振り返ろう」 「ボールがある反対側に動いてみよう」
○おおむね満足できる児童の姿	他の人の手が届かない位置にいる。 	コート内の児童への言葉掛け 「自分の動きに気付いてもらうにはどうしたらいいかな？」 「パスを出したら、次はどこに動いたらいいかな？」
	パスをもらってシュートができる位置にいる。 	コート外の児童への言葉掛け 「パスがほしいときに『パス！』と声を出したり、手を挙げたりして、ボールを持っている子に気付いてもらおう！」 「友達に空いている場所を教えてあげよう！」
		振り返り中の言葉掛け 「パスを出したら、次はどこに動いたらいいかな？」 「ゴールの近くでボールをもらったらシュートを打とうね。」 「記録カードを見て、シュートが入りやすいところはどこかな？そこにボールを運ぶためにはどうすればよいか？」

「パスをどのようにもらうか」「どのようにパスをするか」を児童に気付かせることが大切です。児童がゲームの状況から「どこに動いたらよいか」「今はシュート（パス）をした方がよいか」に気付かせる教師のアドバイス（戦術的気付きを促す発問）が重要になります。そのため、ゲーム中の言葉掛けはもちろん、ゲーム後の振り返りでは「パスがもらいやすい場所はどこだったかな？」などチームでの動きを振り返られるよう「振り返りの視点」となるような発問をします。また、「〇〇さんがパスを出した後に前に走って「hey！」と言ったのはとてもよい動きだったね」などのよい動きを評価し広めるために、肯定的かつ具体的な言葉掛けが大切です。

### ③ルールの工夫例

#### ○人数について

ゲームは4人対4人で行う。ゲームの参加人数を少なくすることにより、一人一人の触球数を多くし、パスやシュートをする状況判断をしやすくしたり、パスをもらうスペースを見つけやすくしたりするねらいがある。交代方法としては、得点者が交代する方法や、1分ごとに1人ずつ交代する方法、前半後半で交代する方法がある。



資料：第8集より

#### ○ドリブルの有無

ドリブルなし	パスのみでボールを運ばなければならないので、必然的にボールをもらうための動きが生まれるというメリットが考えられる。	
ドリブルあり	ボールを前に運ぶ際に相手のマークを引き付けることができ、その際にスペースが生まれやすくなる。また、ボール保持者がドリブルをすることで相手を外してパスすることができる。	
	3ドリブルまで	守備をかわしてパスコースを作るためのドリブル。ドリブルによるボールの前進は望めない。
	7ドリブルまで	フリーのときにボールを相手コートまで前進させることはできるが、一人でシュート局面を作ることはできないため、連携が必須となる。
	ドリブル無制限	一人でゴール前までボールを前進させることが可能なため、チームの連携がないまま得点をすることが可能になる。意図的にチームの連携を生む言葉掛けや、支援が必要。

#### ○コートの工夫例

##### 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。



資料:第8集より


# 実践例

## ①おすすめルール

はじめのルール	考えられるルールの工夫
<p>《はじめのルール》</p> <ul style="list-style-type: none"><li>○チームの人数：4～5人（児童数29人、チーム数6の例）</li><li>○ゲームの人数：4人</li><li>○得点：ゴールは2点、上からリングに当たったら1点</li><li>○ゲーム時間：1ゲーム6分間</li><li>○ドリブル：ドリブルあり。</li><li>○オフェンスの制限：ボールを持って3歩以上歩けない。</li><li>○ディフェンスの制限：ボールを持っている人からボールをうばえない。</li><li>○ファール：押したりたたいたり、危険なプレーはしてはいけない</li><li>○ファールをしたとき：その場から相手のスタート</li><li>○得点の後：エンドラインからスローイン</li><li>○ボールがコートの外に出たとき：一番近いサイドラインからスローイン</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>○得点をした人が交代する。</li><li>○ドリブルを制限する。</li><li>○オフェンスマンをつける。</li></ul> <p>※児童の実態により、自分たちが楽しめるゲームになるよう児童と一緒に作り上げていく。</p>

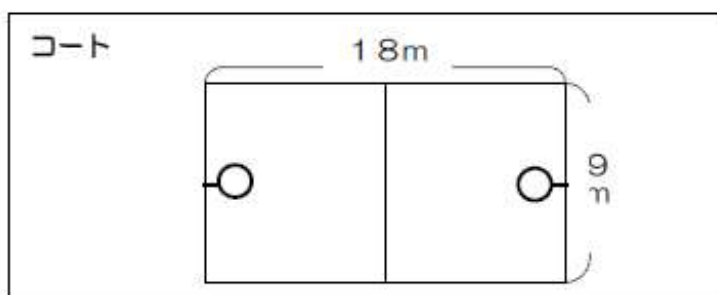
## ②使用する教具及びコート

**用具**




ミカサ スマイルボール

- ・軽く、やわらかい素材で恐怖心を和らげる。
- ・キャッチしやすく、投げやすい。





③ 単元計画 (例) < 第5学年 ボール運動 ゴール型「バスケットボール」 >

時間		1	2	3	4
指導のねらい		運動の楽しさや喜びを味わう			
学習内容・活動	○学習内容の確認 ・学習資料の活用方法を知る。 ○ルールの確認			○学習内容の確認 ○チームの作戦や個人のめあてを確認	
	○準備運動 ・準備運動やゲームにつながる運動をする。 ボールハンドリング・まねっこドリブル・ドリブル相撲・ドリブルリレー				
	○ゲーム1	グループ内ゲーム		○ゲーム1	総当たり戦
	○ゲーム2			○ゲーム2	
	○全体での振り返り  教師の言葉掛け ・もっとみんなが楽しめるようにするためにはどうしたらいいかな？ ・自分たちで決めたチームで協力しよう。			どこに動くとパスが受けやすいかな？ ボールを前に運ぶために、どんな動きをすれば良いかな？	
	○練習の仕方 シュートゲーム・ナンバリングパス	ナンバリングパス		ボールおに	2対1
	○ゲーム3	グループ内ゲーム		○ゲーム3	総当たり戦
○整理運動 ○学習の振り返り ○学習のまとめ ○用具の片付け	単元前半のゲームで使用する観察カード 第1試合は毎時間ナイスプレーカード、第2試合はシュートマップカード、タッチ&シュートカード(総当たり戦用)から、指導する内容に合わせて教員が選択する。				
指導内容	知・技	○ボール操作をしたり、ボールを受けることのできる場所に動いたりして攻守入り交じったゲームができるようにすること。			
	思・判・表	○場や用具の安全に気を配り、ゴール型のゲームに進んで取り組むこと。 ○ゴール型の楽しいゲームの行い方を知り、ルールを工夫すること。			
学習活動に即した評価規準	知識・技能			①近くにいるフリーの味方にパスすることができる。 ②仲間からボールを受けることのできる場所に動くことができる。	③パスを受けてシュートすることができる。
	思考・判断・表現	①バスケットボールのゲームの行い方を知っている。	②みんながバスケットボールの楽しさや喜びに触れることができるよう、プレイ上の制限、得点の仕方などのルールを選んでいる。		
	主体的に学習に取り組む態度	③用具の準備や片付けで、分担された役割を果たそうとしている。 ④運動をする場の危険物を取り除いたり、用具の安全を保持したりすることに気を配ろうとしている。	①集団対集団で競い合うための練習やゲームに進んで取り組もうとしている。 ②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しようとしている。		③パスを受けてシュートすることができる。
指導と評価の工夫	評価の方法	観察	観察・学習カード	観察	観察
	努力を要する児童への手立て	協力して、素早く安全に準備や片付けをすることの大切さに気付かせる。	全員がゴール型の楽しさに触れるという視点で、あらかじめ児童から出てきそうなルールを想定した中からルールを提示し、選ぶことができるようにさせる。	周りをよく見たり、パスの出し方を考えたりすることの大切さに気付かせる。	チーム練習では、プレーを止めて、パスを受ける人と出す人の間に守備者がいないことなどを確認し、ボールが受けられる位置に気付かせる。

5	6	7 (本時)	8
<h1>チームで課題解決を行う</h1>			
○学習内容の確認 ○チームの作戦や個人のためてを確認			
○準備運動 ・準備運動やゲームにつながる運動をする。 ドリブルリレー ..... ドリブル鬼ごっこ			
○ゲーム 1	総 当 た り 戦	○ゲーム 1	対抗戦
○ゲーム 2		○チームでの振り返り ○練習の仕方	作戦やチームの特徴に合わせ、今までの練習から選択したり、工夫したりする。
○全体での振り返り どうしたら、シュートのチャンスを作れるかな？		○ゲーム 2	
○練習の仕方 ..... 3対2		○チームでの振り返り	
○ゲーム 3	総 当 た り 戦	○ゲーム 3	対抗戦
○整理運動 ○学習の振り返り ○学習のまとめ ○用具の片付け			
<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 15%;"> <p>単元後半のゲームで使用する観察カード 毎時間ナイスプレイカード、シュートマップカード、タッチ&amp;シュートカード (対抗戦用) からチームの作戦に合わせて児童が選択する。</p> </div> <div style="width: 85%;"></div> </div>			
○チームの作戦に基づいた位置取りやボール操作によって得点できるようにすること。			
○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。			
○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や練習を選ぶこと。			
	②仲間からボールを受けることのできる場所に動くことができる。		②仲間からボールを受けることのできる場所に動くことができる。
③効果的な攻め方や作戦の立て方を知り、チームに合った作戦を選んだり、立てたりしている。		③効果的な攻め方や作戦の立て方を知り、チームに合った作戦を選んだり、立てたりしている。	
			①集団対集団で競い合うための練習やゲームに進んで取り組もうとしている。
観察・学習カード	観察	観察・学習カード	観察・学習カード
不用意に後ろにボールを送っている例などから、パスをもらったから、ゴールの方向を意識することの大切さに気付かせる。	周りを見て、空いたスペースを見付け、動いてからパスを受けることができるようにさせる。	チームカードや記録カード、チームでの振り返りから自分たちのチームの特徴に気付かせ、チームのよさが出せる作戦を考えさせる。	パスをもらいやすい位置取りを考えさせ、シュートにつなげられるようにさせる。

## ④本時案（例）

○本時のねらい

[知識及び技能]ゲームの状況に応じて、仲間からボールを受けることのできる場所に動くことができるようにする。

[学びに向かう力、人間性等]

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しようとするができるようにする。

[思考力、判断力、表現力]チームに合った作戦を選んだり、立てたりすることができるようにする。

※本時では、思考・判断・表現を主として評価する。

○本時の展開

時間	学習内容・活動	指導のポイント	評価												
1分	○学習内容の確認 ・本時の学習内容を知り、見通しをもつ。	・掲示資料をもとに学習内容の見通しをもたせる。													
<b>チームの状況に応じてチームの作戦を考えて、ゲームをしよう。</b>															
4分	○準備運動 ・準備運動やゲームにつながる運動をする。	・使う部位をよくほぐすように指示する。													
1分	○作戦の確認 ・チームの作戦や個人のみあてを確認する。	・学習カードをもとに、各チームの作戦やめあてを確認しておくようにする。													
7分	○ゲーム ・1回目のゲームに取り組む。[対抗戦]	・チームの作戦を意識した児童の動きを称賛する。	チームに合った作戦を選んだり、立てたりすることができる。 [観察・学習カード]												
5分	○チームでの振り返り ・ゲームの状況や攻め方について振り返り、作戦や役割分担について確認する。	・ボールを持っていないときの動きに注目させる。													
7分	○ゲーム ・2回目のゲームに取り組む。[対抗戦]	・1回目のゲームで見られた課題に応じた発問を行い、作戦に生かせるようにする。													
5分	○チームでの振り返り	・ゲームを振り返る際に、記録カードを活用させる。													
7分	○ゲーム ・3回目のゲームに取り組む。[対抗戦]														
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th style="width: 15%;">ゲーム</th> <th style="width: 20%;">舞台側</th> <th style="width: 20%;">倉庫側</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1回目</td> <td>黄 対 白</td> <td>黒 対 緑</td> </tr> <tr> <td>2回目</td> <td>黄 対 白</td> <td>赤 対 青</td> </tr> <tr> <td>3回目</td> <td>黒 対 緑</td> <td>赤 対 青</td> </tr> </tbody> </table>	ゲーム		舞台側	倉庫側	1回目	黄 対 白	黒 対 緑	2回目	黄 対 白	赤 対 青	3回目	黒 対 緑	赤 対 青	
ゲーム	舞台側	倉庫側													
1回目	黄 対 白	黒 対 緑													
2回目	黄 対 白	赤 対 青													
3回目	黒 対 緑	赤 対 青													
1分	○整理運動														
4分	○学習の振り返り ・作戦について振り返り、その後個別に友達から評価を受け、自己評価を行う。	・記録カードをもとに、ゲームや作戦を振り返ってから、個人のみあてを振り返るように指示する。													
2分	○学習のまとめ ・全体でチームのよかった所を振り返るとともに、チームでの振り返りの時間を有効に活用していたチームを紹介する。	・チームの作戦やチームメイトの動きについて振り返り、次時の1回目のゲームに向けての作戦について確認する。													
1分	○用具の片付け	・分担して安全に行わせる。													

### 言葉掛の例

- ・作戦を意識して動いていたかな？
- ・作戦を試すことができたかな？
- ・作戦は有効だったかな？
- ・どこに動けばいいか、意識できたかな？
- ・チームの特徴をゲーム中に生かされたかな？

### (3) サッカー ～検討したいこと～

#### ① ボール慣れ

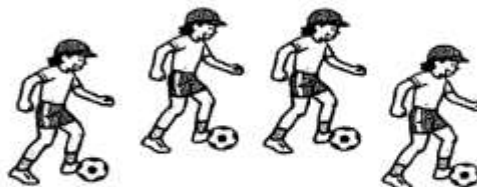
##### ○まねっこボールタッチ

児童がゆっくりボールを動かしている途中に教師がボールを止める箇所（足・膝・お尻・おなか・頭）を指示する。楽しみながらボール操作の技能が高まる。



##### ○ラインドリブル

先頭の児童と同じコースをドリブルする。チームの友達が蛇のようになりながらドリブルができるとボールを操作する力が高まる。グリッドを決めて行くと他のチームをよけながらドリブルをするので、先頭の児童も技能が高まる。



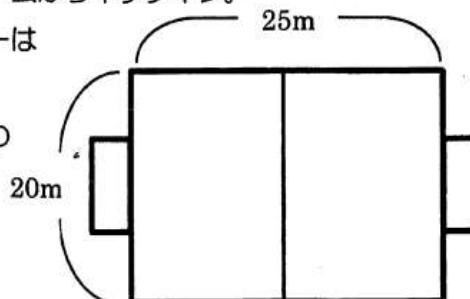
##### ○対人パス

2人1組やチームを2つに分けてパスの交換を行う。ボールを蹴る技能と止める技能が身に付く。



#### ② はじめのルール

- ・チームの人数：5人（6チーム）
- ・ゲームの人数：4人对4人
- ・ゲーム時間：総当たり戦は1ゲーム6分間。 対抗戦は1ゲーム前後半3分、間は1分間。
- ・ディフェンスの制限：ボールを踏んでいる間は、相手はボールを奪うことができない。
- ・得点：ゴールに入ったら1点、その後、コート中央から得点された側のボールで再開する。
- ・サイドラインを割ったときの再開方法：相手チームからキックイン。
- ・ファール：押ししたりたたいたり、危険なプレーはしてはいけない。
- ・反則をした時の再開方法：反則を受けたチームのフリーキック。



(ア) ディフェンスの制限について

ボールを踏んでいる間、相手はボールを奪うことができない。そのことにより、運動やボール操作が苦手な児童も、安心してゲームを楽しめると考える。また、ボールを踏んでいる間に、顔を上げて状況判断を行いやすくなるとともに、味方チームがどこでボールをもらおうとよいか考える時間が生まれる。ダブルドリブル（踏む⇒ドリブル⇒踏む・・・）は状況に応じて禁止する。ゲームを行う中で、全ての児童が攻撃に参加できるようになるなど、児童に必要感がなくなってきたらこの制限はなくしていく。

(イ) 得点方法について

「得点があまり入らない、もっと得点を取れるようにしたい」などの児童の困り感や必要感に応じて得点方法の変更を考える。

<変更の例>

ゴールに入ったら2点。また、ペナルティエリアとキーパーを作り、ペナルティエリア内で、キーパーに止められた場合は1点とする。

(ウ) キーパーについて

「得点が入りすぎ、それを防ぐためにキーパーをつけたい」という、児童の必要感から、キーパーをつけることも考えられる。しかし、その場合、得点が入りにくくなるため、得点方法の工夫が必要となると考える。

(エ) 教具について



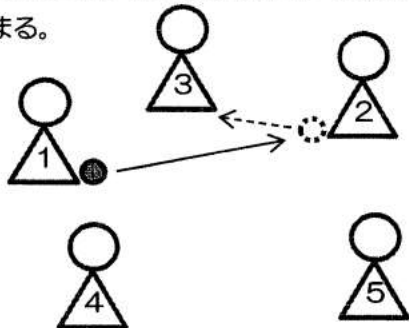
『ミカサ (MIKASA) FLL360WB  
ソフトタイプフットサル』

- ・弾みにくく、止めやすい。
- ・やわらかい素材であるため、恐怖心を軽減する。

### ③ゲームにつながる運動

#### ナンバリングパス

ゼッケン番号順に声を掛けてパスを回していく。慣れてきたら動きを入れながら行う。仲間のいる場所をねらってボールを蹴る力やボールを止める力が高まる。

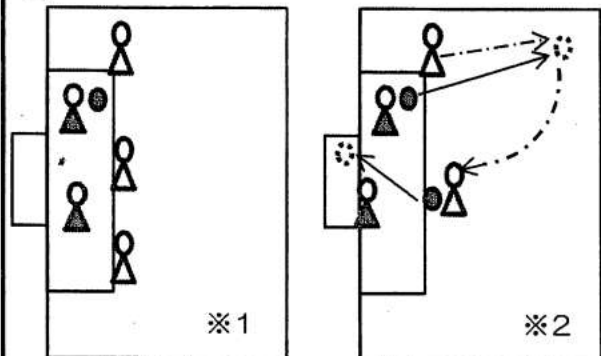


#### シュートゲーム

3人のオフェンスは最初、ペナルティエリアの線上に立つ。2人のディフェンスがボールを投げ、そのうちの1人がキーパーになる(※1)。

投げられたボールをキープし、自分がシュートできる場所までドリブルして運び、シュートをする(※2)。

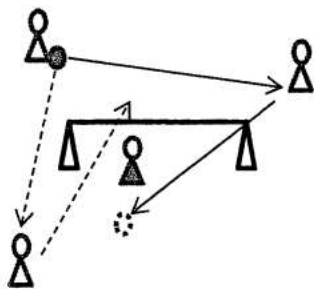
1分間で何点取れたのかをチームで競うゲーム。ボールを運ぶ力やねらってシュートする力が高まる。



#### 3対1

コーンとバーを使い、360度どこからでもシュートをしてよいゲーム。オフェンス3人程度に対し、ディフェンス1人、ボールは1つ。コーンバーをどちら側からでも、通過することが出来たら1点。

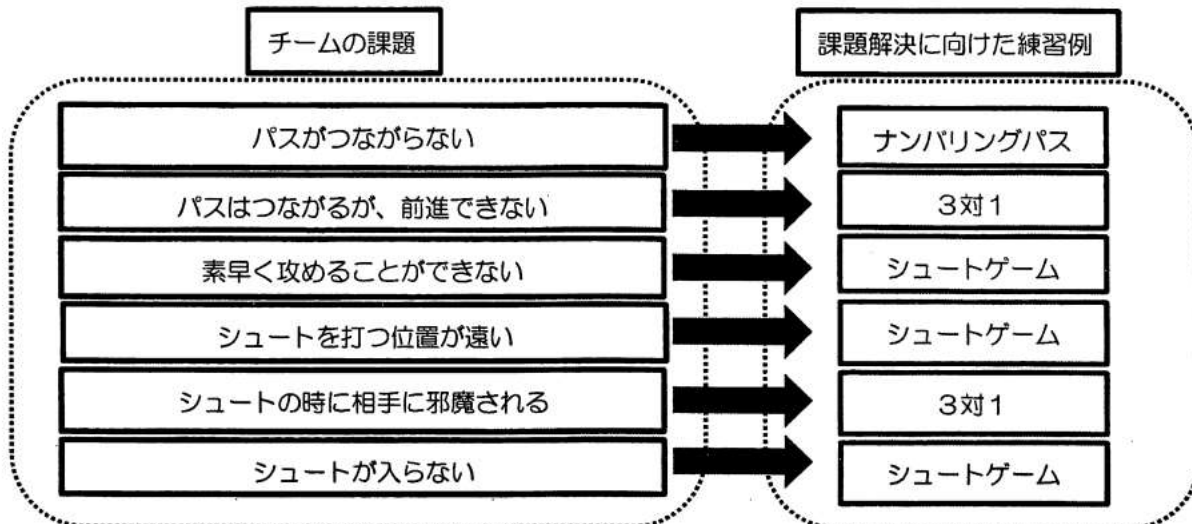
ねらって蹴る力やボールの持たないときの動きが身に付く。




ボール操作において「ボールを止めること」と「ボールを蹴ること」がゲームを行う上で重要な技能となる。その技能を習得できるように、児童が状況判断しやすい練習を取り上げた。単元計画には練習の技能的な難易度が低い「ナンバリングパス」「シュートゲーム」「3対1」の順番で配列する。


#### エ、チームの課題に応じた練習例

チームの課題に応じた練習で大切なことは、練習に「意味」をもたせることである。チームの課題は、「パスが繋がらない」「突破できない」「得点が入らない」などの試合の様子から生まれる。教師がチームの課題に気付かせるような発問を投げかけ、児童が課題解決の仕方(練習方法)を選択できるようにしていく。



#### ④ 単元計画

時間	1	2	3	4
指導のねらい	<b>運動の楽しさや喜びを味わう</b> ※「運動の楽しさや喜び」とは、ボール運動領域ゴール型のもつ特性のことである。			
学習内容・活動 	○学習内容の確認 ・学習資料の活用方法を知る。 ○ルールの確認		○学習内容の確認 ・総当たり戦を行う中で自分のチームの特徴や効果的な攻め方を知る。	
	○準備運動 ・準備運動やゲームにつながる運動をする。まねっこボールタッチ けり出しゲーム			
	○ゲーム1 <b>グループ内ゲーム</b> ・ゲームを楽しみ、みんなが楽しめるルールにしていく。 ・グループで、チームを決める。		○ゲーム1 <b>総当たり戦</b> ・自分のチームの特徴を知る。	
	○ゲーム2 <b>グループ内ゲーム</b>		○ゲーム2 <b>総当たり戦</b>	
	○全体での振り返り ・ゲームを楽しむためのルールを考えたり、練習をしたりする。		○全体での振り返り ・効果的な攻め方を考えたり、練習をしたりする。	
	・もっとみんなが楽しめるようになるためにはどうしたらいいかな？ ・自分たちで決めたチームで、協力しよう。		・どこに動くとパスが受けやすいかな？ ・ボールを前に運ぶために、どんな動きをすればいいかな？	
	○練習例 ナンバリングパス ゼッケン番号順に声を掛けてパスを回していく。慣れてきたら動きを入れながら行う。仲間のいる場所を狙ってボールを蹴る力や止める力が高まる。		3対1 ボールは1つ。コーンバーをどちら側からでも、通過することが出来たら1点。狙って蹴る力やボールの持たないときの動きが身に付く。	
	○ゲーム3 <b>グループ内ゲーム</b> ・話し合ったルールでゲームを楽しむ。		○ゲーム3 <b>総当たり戦</b> ・作戦や練習を生かしてゲームをする。	
○整理運動 ○学習の振り返り ○学習のまとめ ○用具の片付け	・考えたルールについて振り返る。(1～2時) ・チームのよさや効果的な攻め方について振り返り、次回の作戦に生かす。(3～5時)			
知識・技能			②みんながゴール型の楽しさや喜びに触れることができるよう、プレイ上の制限や得点の仕方などゲームのルールを選んでいる。 ③効果的な攻め方知り、チームに合った作戦を選んだり、立てたりする。	③効果的な攻め方を知り、チームに合った作戦を選んだり、立てたりする。
思考・判断・表現	①近くにいるフリーの味方にパスをすることができる。	②仲間からボールを受けることのできる場所に動くことができる。		
主体的に取り組む態度	③用具の準備や片付けで、分担された役割を果たそうとしている。 ④運動する場の危険物を取り除いたり、用具の安全を保持したりすることに気を配ろうとしている。	①集団対集団で競い合うための練習やゲームに進んで取り組もうとしている。 ②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しようとしている。		

5	6	7	8
<p>チームで課題解決を行う</p> <p>※「課題解決」とは、チームの特徴に合った、よりよい作戦に修正したり、作戦通り行動するために練習したりすることである。</p>			
○学習内容の確認			
○準備運動			
・準備運動やゲームにつながる運動をする。まねっこボールタッチ けり出しゲーム ボールキープゲーム			
○ゲーム1	○ゲーム1		
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">総当たり戦</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">対抗戦</div>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・チームの特徴に合った作戦を立ててゲームをする。</li> <li>・同じチームと連続で対戦し、ゲームを振り返り課題解決を図る。</li> </ul>		
○ゲーム2	○チームでの振り返り	※ゲーム2の後にも行う	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">総当たり戦</div>	○練習		
	<p>チームの課題を解決するための練習方法を選択させたり、考えさせたりする。</p>		
○全体での振り返り	○ゲーム2		
どこでもらえば、シュートができるかな？	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">対抗戦</div>		
どこに動いたら、シュートチャンスをつくれるかな？	<ul style="list-style-type: none"> <li>・振り返りで話し合ったことを実行し、課題を解決していく。</li> </ul>		
シュートゲーム	○チームでの振り返り		
	○練習		
シュートが打てる位置までボールを運び、空いているところを狙ってシュートする。1分間の数を競う。	自分たちの役割を確認しよう！		作戦でうまくいったところはどこだろう。
	どのようなゲームだったのだろう。	よりよい作戦にするにはどうしよう。	有効な攻め方を見つけることができたかな。
	観察カードで作戦を振り返ろう。		
○ゲーム3	○ゲーム3		
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">総当たり戦</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">対抗戦</div>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・振り返りで話し合ったことを実行し、課題を解決していく。</li> </ul>		
○整理運動	<ul style="list-style-type: none"> <li>・作戦や自分の役割が有効だったのか振り返り、課題が解決できたか話し合い、次時に向けて新たな課題や作戦を立てる。(6～8時)</li> </ul>		
○学習の振り返り			
○学習のまとめ			
○用具の片付け			
	①ゴール型ゲームの行い方を知っている。		①ゴール型ゲームの行い方を知っている。
③パスを受けてシュートすることができる。		③パスを受けてシュートすることができる。	
			①集団で競い合うための練習やゲームに進んで取り組もうとしている。



## ⑤ 本時

○ねらい

【知識及び技能】 ゲームの状況を見て、仲間からボールを受けることのできる場所に動くことができるようにする。

【思考力、判断力、表現力】 チームの特徴に応じた作戦を立てている。

【学びに向かう力、人間性等】 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しようとするようにする。

※本時では、思考・判断を主として評価する。

○展開

時間	学習内容・活動	指導のポイント	評価																				
1分	○学習内容の確認 ・本時の内容を知り、見通しをもつ。	・掲示資料をもとに学習内容の見通しをもたせる。																					
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: 80%;"> <b>チームのよさを生かした作戦を考えてゲームをしよう。</b> </div>																							
4分	○準備運動 ・準備運動やゲームにつながる運動をする。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・学習カードをもとに、各チームの作戦やめあて、行いたい作戦を確認しておく。</li> <li>・ゲーム中に、作戦を意識した動きが見られた時には、称賛する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・チームの特徴に応じた作戦を立てている。</li> <li>【観察・学習カード】</li> </ul>																				
1分	○作戦の確認 ・チームの作戦や個人のめあてを確認する。																						
7分	○ゲーム ・1回目のゲームに取り組む。【対抗戦】																						
5分	○チームでの振り返り ・ゲームでの状況や攻め方について振り返り、作戦について確認する。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・記録チームと観察メンバーの2人で記録をとらせ、記録した内容を振り返りで活用させる。</li> <li>・ボールをもたない時の動きに注目させる。</li> </ul>																					
7分	○ゲーム ・2回目のゲームに取り組む。【対抗戦】	<ul style="list-style-type: none"> <li>・1回目のゲームで見られた課題に応じた発問を行い、作戦に生かせるようにする。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>・作戦を試すことができたかな？</li> <li>・空いている場所に動いていたかな？</li> <li>・一人一人のよさがゲーム中に生きていたかな？</li> <li>・作戦はチームに合っていたかな？</li> <li>・作戦で工夫したり、修正したりできることはないかな？</li> </ul> </div>																					
5分	○チームでの振り返り																						
7分	○ゲーム ・3回目のゲームに取り組む。【対抗戦】																						
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>ゲーム</th> <th>奥側</th> <th>記録</th> <th>入口側</th> <th>記録</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1回目</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2回目</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3回目</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	ゲーム	奥側	記録	入口側	記録	1回目					2回目					3回目						
ゲーム	奥側	記録	入口側	記録																			
1回目																							
2回目																							
3回目																							
1分	○整理運動	<ul style="list-style-type: none"> <li>・記録カードをもとに、ゲームを振り返らせる。</li> <li>・チームの作戦を振り返ってから、個人のめあてを振り返るように指示する。</li> <li>・チームの作戦やチームメイトの動きについて振り返ったことを、次時に生かせるようにする。</li> </ul>																					
4分	○学習の振り返り ・作戦についてチームごとに振り返り、その後個別に仲間から評価を受け、自己評価を行う。																						
2分	○学習のまとめ ・全体でよかった所を振り返るとともに、チームでの振り返りの時間を有効に活用していたチームを紹介する。																						
1分	○用具の片付け																						

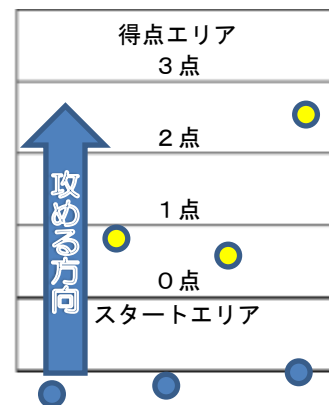
## (4) フラッグフットボール ～検討したいこと～

フラッグフットボールはアメリカンフットボールが起源になって生まれたスポーツです。日本には1990年代後半から本格的に伝わりました。アメリカンフットボールの戦略性をそのままに少人数/少スペースで安全に楽しむことができるように開発されたスポーツです。



### ①フラッグフットボールの基本的なルール

- 攻撃側と守備側に分かれ、攻守を交代しながらゲームを行います。
- 攻撃側はスタートエリアから得点エリアまでボールを運ぶことができれば「タッチダウン」となり、得点が入ります。
- 攻撃は下の3つのことがあった時に終了します。
  - ①ボールを持っているプレイヤーが守備側にフラッグを取られる。
  - ②ボールを持っているプレイヤーがサイドラインを踏んだ時。
  - ③攻撃側がボールを落とした時（パスを落とした時も同じ）。
- 攻撃時にハドル（短い作戦会議）を行い、次の攻撃の作戦を選びます。



### ②フラッグフットボールの教材としての価値

- 作戦を選ぶ(立てる)学習を効果的に進めることができる

フラッグフットボールの大きな特徴として、攻撃ごとに行われる作戦会議（ハドル）があります。ハドルではチームで作戦を選び、一人一人の役割を確認します。攻撃は「ラン」か「パス」のみ、かつ1プレイは短時間で終わる。そのため、「誰」が「どのような動き」をしてゴールを狙うかを明確になることから、運動が苦手な子供にとっても取り組みやすいゲームです。また、単元が進むにつれて、よりチームの特徴に応じた作戦を選ぶことができるようになります。

- 作戦を何度も実行し、課題を発見、解決する機会がたくさんある

作戦の成功・失敗については得点を取ることができたかどうかで簡単に判断することができるため、チームの課題を把握しやすいといった特徴もあります。フラッグフットボールの1プレイは短時間で終わることと、攻撃できる回数が必ず保証されていることから、子供はゲームで「作戦を実行」し、ハドルで「動き方を見直す」ことを繰り返すことができるため、自分たちが選んだ作戦について試行錯誤することができます。

- 身に付けた動きは、他のボール運動にも生かすことができる

フラッグフットボールにおいては、ボールを投げる動きや取る動き、相手を素早くかわす動きなど、様々な動きを経験することができます。また、ボールを持たない時の動きについても、相手をブロックする動き、ボールを持っているふりをしてゴールまで走る動き、ボールをもらえる位置やパスの進行方向に体を入れる動きなど、他のボール運動にも生かすことができる動きを多く経験することができます。

また、フラッグフットボールの運動の特性上、ボールを持たない時の動きが無ければ得点をするのは難しいです。このことから、フラッグフットボールはボールを持たないときの動きを学習する上で有効な教材であり、身に付けた動きは他のボール運動においても生かすことができます。

- 役割を明確にして、一人一人の学習課題の解決を図ることができる

単元前半や五年生の段階では、「どうやって攻めるかは攻めながら考えよう」というように、攻撃がスタートしてから、その場その場で臨機応変に動きを変える作戦が多くなります。その過程で、効果的な動き方について理解を深めることができます。しかし学びが深まるにつれ、ハドル（作戦会議）で作戦を選ぶ際に、「動きはクロス。はじめの隊形は横並びから。きっと相手はAさんのランプレイで来ると思っているはず。だからAさんはボールをもっているふり。Bさんは・・・」というように事前に一人一人の役割を明確に決定し、相手をだましたり、前の攻撃の課題を修正したりしようとする姿が見られるようになってきます。チームの課題や、一人一人の学習課題に合わせて作戦を決定し、何度も試行錯誤を繰り返すことができることも、フラッグフットボールの魅力の一つです。

### ③コートとルールの工夫

～基本的な考え方～

攻撃側が少しだけ有利になるようにして、得点をすることの楽しさを味わえるようにする。

#### ○プレイする人数の工夫

攻撃4人、守り3人などの攻撃側に有利な状況で行うことで、作戦を実行しやすくなり、得点も生まれやすくなります。

#### ○ゲーム時間 or 攻撃回数を決める

##### ・ゲーム時間を決める（例：前半6分 ハーフタイム1分 後半6分）

ゲーム時間を設定することにより、回数の制限なく課題の解決のために取り組むことができます。教師にとっては授業マネジメントが容易（コートによって終了時間に差が生まれない）になります。平等性を確保するために、後半は攻撃をスタートするチームを逆にするとよいでしょう。

##### ・攻撃回数を決める（1チーム攻撃回数5回）

ゲームの平等性が生まれます。ハドルで真剣に作戦を立て、1回の攻撃を大切にしようとする姿勢が育ちます。そのためハドルに時間がかかってしまい、コートによってゲームの終了時間に差が生まれてしまうため、授業のマネジメントがやや難しくなってしまいます。

#### ○パスの制限

ゴール型の中でも陣取り型に分類されるフラッグフットは、ボールを前進させることが大きな学習課題となります。従って、コートの大きさや、パスの制限について攻防のバランスを考えて設定することが最も重要です。

##### パスできるエリアをスタートエリアからのみにする場合

◎プレイ開始時の選択がパスかランかどちらかになり、作戦を理解しやすくなります。

◎パスが通ったか通らなかったか、ランで走り抜かれたか抜けれなかったかがはっきりし、作戦の成否が分かりやすい。

△ボール保持者が0点ゾーンに入ったら、攻撃方法はランプレイのみになり、単調になりやすいです。

##### パスできるエリアをスタートエリアと0点ゾーンからのみにする場合

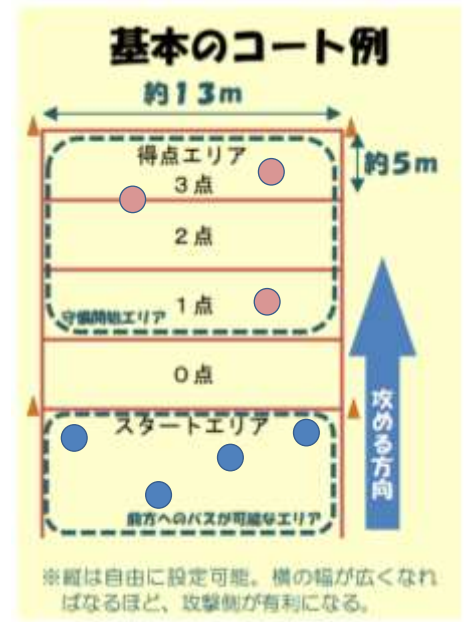
◎得点エリアが多かったり、短いランと組み合わせて作戦を行うことができることから、「ランと見せかけてパス作戦」「持っているふり作戦」など、相手の裏をかく作戦が有効にはたらく場面が多くみられるようになります。

△「スタートエリアのみ」よりは状況判断する要素が多くなるため、作戦について全ての子供がそれぞれのチームの作戦を理解できているかを丁寧に確認する必要があります。

##### どこからパスをしても良いこととする場合

◎他のゴール型とパスの状況判断の仕方が似ており、学びを他領域に生かしやすい。

△「ディフェンスが近づいてきたらパスをする。」「誰もディフェンスが近づかなかったら走り抜ける。」など、相手の立ち位置や動きなどの状況判断を基に作戦が設定されるようになり、ハドルで計画した作戦通りにプレイすることが難しくなります。



3点ゾーン
2点ゾーン
1点ゾーン
0点ゾーン
スタートエリア

3点ゾーン
2点ゾーン
1点ゾーン
0点ゾーン
スタートエリア

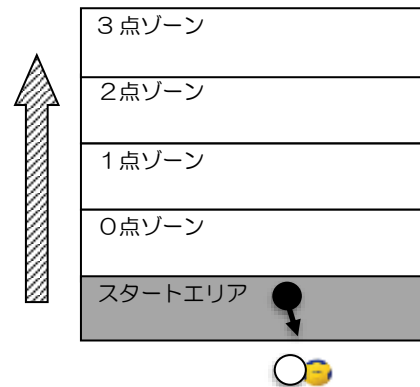
3点ゾーン
2点ゾーン
1点ゾーン
0点ゾーン
スタートエリア

## ○守備側のプレイ制限について

### スタートエリアに入れないとする場合

◎スタートエリア内では、フラッグを取られる心配がないので、ボール保持者は落ち着いてプレイすることができます。

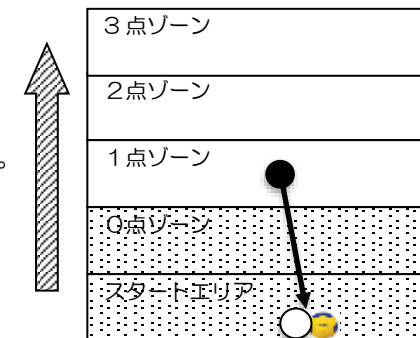
△ディフェンスを恐れるあまり、なかなかスタートエリアから出られないチームが出るなど、試合の流れが停滞することがあります。



### 試合開始前は1～3点ゾーンにいて、開始後はスタートエリアに入ることができる場合

◎守備側と一定の距離をとってスタートするため、ボール保持者は落ち着いてプレイすることができます。

△上のルールに比べて、動き方が攻撃側の中でより明確になっていないと、攻撃が何もできずにゲームが終わってしまうことがあります。



### 試合開始前は0～3点ゾーンにいて、開始後はスタートエリアに入ることができる場合

◎より攻撃側の素早い動きが求められます。そのため、フェイントの有効性が高まり攻撃のバリエーションが増えます。

△守備者との距離が短いため、ボール保持者が慌てたプレイになりやすいです。

### ○各エリアの得点とコートのおおきさ

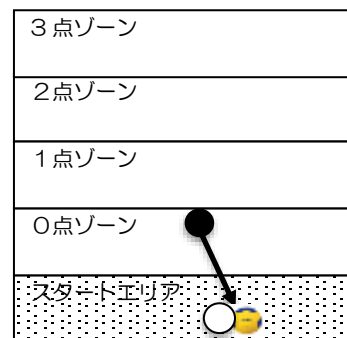
横幅が最も大事で、広くすると攻撃側が有利になります。一人の守備者に対して3mの横幅をとることが基本です。縦の長さは校庭の大きさによって自由に設定することが可能です。

横線が増えればコートのお準備が大変になる一方で、誰でも得点をするこの楽しさを味わうことが可能になります。

どちらにしてもバランスを考えて設定することが大切です。

### ○攻撃側のスタート位置（スクリメージライン）と得点の計算方法

攻撃側がスタート開始（待機）位置として越えてはいけないラインをスクリメージラインと言います。（子供にこの用語を必ず教えなければいけないというわけではありません）



### スクリメージラインが毎回同じ位置（はじめの攻撃開始位置に毎回もどる）

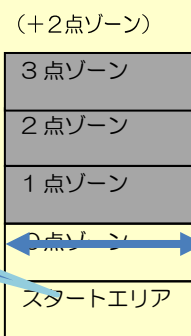
子供は毎回同じ状況で課題の解決を図る（作戦を試す）ことができます。各得点ゾーンまで進んだら、その得点が毎回獲得できます。（最後のゾーンの得点を大きくすると達成感は大いですが、チームの技能差がある場合は点差が大きく開いてしまいます。）

### スクリメージライン

### 得点を獲得したエリア（場所）をスクリメージラインとする（得点をするるとスクリメージラインが前進する）

アメリカンフットボールのように、最後のエリアの得点を大きく設定しておけば、少しずつ前に進んでいく（小さな得点を重ねていく）ことが、大きな得点につながる楽しさを味わうことができます。

一方で、前方に大きなスペースが空いていない（例えばスクリメージラインが2点ゾーンの先頭の場合）はロングパスの作戦が試せず、その分、スクリメージラインに応じた作戦を選ぶことが求められます。一つゾーンを前進させたら1点加算、最後のゾーンまで運んだらプラス2点とします。



#### ④用具の工夫

##### ○ボール

0号ハンドボール	フラッグフット用ボール	ライトドッジボール
		
片手で投げたり、捕ったりすることができます。	投げたり、捕ったりすることが難しい反面、ランプレイにおいて隠す（持っているふり）をすることがしやすいです。	特別なボールを使わずに、どのボールでも実践できますが、できれば片手でつかんで投げられるものが適しています。

##### ※そもそも、なぜ楕円??

予測不可能な動きが面白いから、持って運ぶには楕円の方がよいから、遠くに投げるには楕円の方が空気抵抗が少ないから、など諸説ありますが、学校教育においては、運動文化よりも「学習のねらい」が最も大事です。「サッカーだからといって、サッカーボールをつかわなければいけない」ということはありません。

##### ○フラッグ

フラッグ	タグ	フェイスタオルやスズランテープ
		
用意できる場合は、正方形のフラッグが最適です。磁石式で大きいので守備側が捕りやすいのが特徴です。	フラッグに比べてとりづらいので、一度横をすり抜けられると止めることができないフラッグフットボールにおいては攻撃側が有利になってしまいます。	腰にハンドタオルやスズランテープをはさんでも十分代用できます。スズランテープの場合はガムテープなどで重さを出すと取りやすくなります。

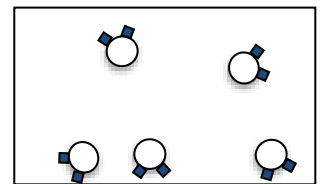
#### ⑤主運動につながる運動例

##### ○フラッグ（タグ）取り鬼

コートの中にチーム全員が入り、20秒間を目安にコートの中を動き回り、腰に付けたフラッグを取り合います。

「自分のフラッグが2本取られても、相手のフラッグを取りにいってもよい」

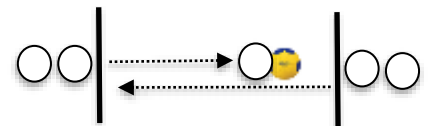
「同じ人のフラッグを2回続けて取らない」などのルールも考えられます。



##### ○パス&ゴー

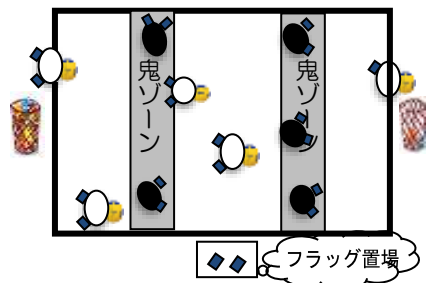
向かい合っている相手にパスをしたり、ボールを持って走って手渡しパスをしたりします。

30秒で何回落とさずにボールを渡せたかを競ったり、チームや個人の課題に応じてパスを選択したりする工夫が考えられます。



##### ○宝（ボール）運び鬼

攻める人数は3~6人で、全員がボールを持って、スタートラインからスタートしフラッグを取られないように鬼ゾーンを通り抜けてゴールラインを目指します。守りは、鬼ゾーンの中のみ動くことができ、相手のフラッグを1本でも取ったら、フラッグ置場に持っていきます。（連続2本は取れない）

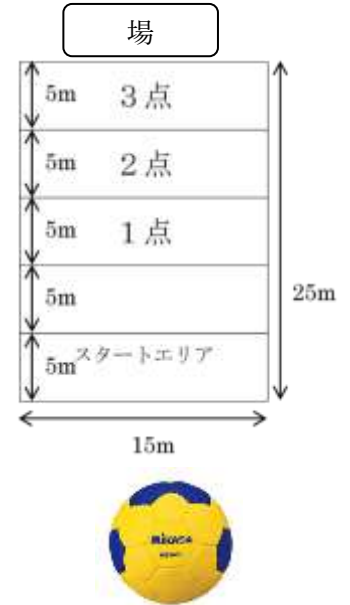


# 実践例

## ①おすすめルール

H29 ボール運動領域部会では3つの資質・能力の思考力、判断力、表現力等を重点的に育むよう「チームで考え、選んだ作戦が遂行した実感もてるゲーム」を授業づくりのコンセプトとしました。ゲーム中の状況判断をできるだけ容易にし、一人一人の役割や作戦の振り返りがしやすくなるよう、場や教具、ルールを設定・工夫しました。

はじめのルール	工夫した理由（メリット）
・ 攻撃側4名対守備側3名	・ 数的優位の状況になる。
・ 時間制（前半6分 後半6分）	・ 作戦を試したり修正したりしやすい。
・ 攻撃毎にハドルを行う	・ 作戦の成否が直ちに振り返れる。
・ 前へのパスはスタートエリアから1回のみ	・ ゲーム中の状況判断が簡単にできる。
・ パスをバウンドなしでキャッチできたら有効	・ 得点の判定がしやすい。
・ 守備側は1点エリアから守り始める	・ 攻撃側が安心して攻撃に取り組める。
・ 手渡しパスはいつでもどこでもよい	・ 作戦を工夫しやすくなる。
・ フラッグを取られたエリアの得点を競う	・ 判定が明確で、得点しやすい。





### ○子供と考えたいルールの工夫例



- ・ 各エリアの得点
- ・ 3点エリアを突破したら更に加点する。
- ・ コートの広さ
- ・ スタートエリアから1点エリアまでの距離を広げる。
- ・ 前へパスしてもよいエリア
- ・ 守備側のプレイの制限

楕円形のフラッグフットボールにこだわらず、投げたり捕ったりしやすいハンドボールを使用しました。

## ②単元計画

### ○ 単元の指導と評価の計画（第6学年ゴール型6チーム3コート）

時間	1	2	3
ねらいの指導	運動の楽しさや喜びを味わう ※「運動の楽しさや喜び」とは、ボール運動領域ゴール型のもつ特性のこと。		
学習内容・活動	○学習内容の確認 ・グループ内ゲームや総当たり戦で、自分のチームの特徴や効果的な攻め方を知る。		
	○準備運動 ○ゲームにつながる運動（わくわくタイム） <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">パス&amp;ゴー</span> <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">フラッグ（タグ）取り鬼</span>		
	○ルールの確認 ○グループ内ゲーム ・ゲームを理解し、みんなが楽しめるルールにしていく。	○総当たり戦（ゲーム1） ・様々なチームと対戦し、自己やチームの特徴を把握しながら、課題解決の方法に気付く。	
	○全体での振り返り <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid green; border-radius: 10px; padding: 5px; width: 30%;">                         ゲームをしてみて、何か困ったことはありましたか？                     </div> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="border: 1px solid green; border-radius: 10px; padding: 5px; width: 30%;">                         パスを上手に受け取ることのできないチームは…                          ・ブロック&amp;ランを練習してみましょう。                          ・ゆるやかなショートパスをねらってみましょう。                     </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid green; border-radius: 10px; padding: 5px; width: 30%;">                         ・〇〇さんはパスをするのが上手ですね。                          ・〇〇チームはランプレイが上手いことが多いですね                     </div> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="border: 1px solid green; border-radius: 10px; padding: 5px; width: 30%;">                         私はこのプレイをやってみたい！                          私たちのチームはこのプレイが得意だね！                     </div> </div> <div style="border: 1px solid blue; border-radius: 10px; padding: 5px; width: 30%; margin-left: auto; margin-top: 10px;">                         単元前半は全ての役割（ポジションやボール操作など）を経験して、一人一人のよさが作戦に生きるようにする。コート外にいる人が必ずハドルで作戦を選び、全ての子供が作戦を選択できる機会を保證する。                     </div>		
	○例示された同じ練習例（作戦例）にチームごとに取り組む		
	ルートパス（走り方や、パスを受ける大体の位置を決めてパスをする練習）	ラン&ブロック（味方がランをしやすいように、相手をブロックする練習）	フェイク&パス/ラン（ボールを持っているふりをしたり、パスするふりをしたりして、相手をだます練習）
○グループ内ゲーム	○総当たり戦（ゲーム2）		
○整理運動 ○学習の振り返り ○学習のまとめ			
評価規準	学	用具の準備や片付けで、分担された役割を果たしたり、場や用具の安全を保持したりすることに気を配ろうとしている。	練習やゲームに積極的に取り組もうとしている。ルールやマナーを守り、仲間の良さを認め合い、協力しようとしている。
	思判表		プレー上の制限、得点の仕方などのルールを選んでいる。
指導と評価の工夫	知技	フラッグフットボールの行い方を知っている。	ボールを保持したまま走り、相手陣内へ侵入することができる。
	評価方法	観察	観察・学習カード
子供への手立て	・チームの学習の雰囲気を良くしたり、効率的に学習を進めたりすることで、皆が運動の楽しさを味わうことができる機会を増やすことができることに気付かせる。	・みんながフラッグフットボールのゲームを楽しむことができるルールという前提で、いくつかの選択肢を提示し、選択させる。	・より近くでパスを受けたり、味方のサポートについて具体的な動き方を例示したりして、まずはより簡単に得点できるプレイについて考えさせる。

4 (本時)	5	6
<p>チームで課題解決を行う</p> <p>※「課題解決」とは、子供がチームの特徴に合ったよりよい作戦に修正したり、作戦通り行動するために練習したりすることである。</p>		
<p>○学習内容の確認</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・チームの特徴に合った作戦を選んで、ゲームをする。</li> <li>・対抗戦を行い、ゲームを振り返り課題解決を図る。</li> </ul>		
<p>○準備運動</p> <p>○ゲームにつながる運動 (わくわくタイム) <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">パス&amp;ゴー</span> <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">パス&amp;ラン</span> <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">パス&amp;フェイク&amp;ラン/パス</span></p>		
<p>○対抗戦 (ゲーム1)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・自己やチームの特徴に合った作戦を選んでゲームをする。</li> <li>・同じチームと連続で対戦し、ゲームを振り返り課題解決を図る。</li> </ul>		
<p>○チームでの振り返り</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 30%;"> <p>どんな作戦がチームやメンバーに合っているかな？</p> <p>1ゲーム目の課題を解決するためには、どんな練習や作戦を選んだらいいだろう？</p> </div> <div style="width: 30%; text-align: center;">  </div> <div style="width: 30%;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>・どこに動くとパスが通りやすいかな？</li> <li>・相手を惑わすには、どんな動きが効果的だろう？</li> <li>・○○さんが貢献できるプレイはどんなプレイだろう。</li> </ul> </div> </div> <p>・チームの課題を解決するための作戦や練習方法を選択して練習する。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="width: 20%;"> <p>自分たちの役割を確認しよう！</p> <p>記録カードを見るとこの作戦がうまくいっていたことが分かるね！</p> </div> <div style="width: 30%; text-align: center;">  </div> <div style="width: 20%;"> <p>こうやって攻めたら相手をだませたよ！</p> <p>今度は○○さんのロングパス作戦を成功させよう！</p> </div> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>単元後半は役割分担のローテーションは行わず、それぞれのよさを生かして、チームに貢献できるプレイを考えて役割分担をさせる。</p> <p>コート外にいる人が必ずハドルで作戦を選び、全ての子供が作戦を選択できる機会を保证する。</p> </div>		
<p>○チームの作戦に合わせた練習に、チームごとに取り組む</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・役割分担を変えて</li> <li>・動き方を変えて</li> <li>・ボール操作の位置やタイミング、種類を変えて</li> </ul> <p style="text-align: right;">ルートパス → ラン&amp;ブロック フェイク&amp;パス/ラン</p>		
<p>○対抗戦 (ゲーム2)</p>		
<p>○整理運動 ○学習の振り返り ○学習のまとめ</p>		
<p>チームに合った作戦を選んだり立てたりしている。</p>		<p>チームに合った作戦を選んだり立てたりしている。</p>
<p>フリーの味方にパスすることができる。</p>	<p>進路妨害したり、フラッグを取ったりして、相手の侵入を防ぐことができる。</p>	
<p><b>観察・学習カード</b></p>	<p><b>観察</b></p>	<p><b>観察・学習カード</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>・チームで選択したプレイがそれぞれの特徴に合っているか考えさせる。</li> <li>・チームカードや記録カード、チームでの振り返りから自分たちのチームの特徴に気付かせ、チームのよさが出せるプレイを考えさせる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・チームで決めた作戦を成功させるために必要なボール操作や動き方を中心に練習させる。</li> <li>・空いている味方に素早くパスをしたり、ランプレイと組み合わせたりして、少しずつ前進するようにさせる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲーム1の課題を受け、チームでの役割分担が、一人一人の貢献につながるプレイになっているか振り返らせる。</li> <li>・チームでの練習の様子を、ハドルでの作戦選択のヒントにさせる。</li> </ul>



### ③本時案

#### (1) ねらい

- 【知識及び技能】 チームの作戦に基づいて、仲間からパスを受けるための場所に動いたり、パスやランなどをしたりすることができるようにする。
- 【学びに向かう力・人間性】 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しようとするようにする。
- 【思考力,判断力,表現力等】 チームの特徴に応じた作戦を選ぶことができるようにする。  
※本時では思考・判断を主として評価する。

#### (2) 展開

時間	学習内容・活動	・指導のポイント ★評価
1分	<ul style="list-style-type: none"> <li>○整列、挨拶</li> <li>○学習内容の確認               <ul style="list-style-type: none"> <li>・本時の学習内容を知り、見通しをもつ。</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 掲示資料をもとに学習内容の見通しをもたせる。</li> </ul>
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">           チームのよさを生かした作戦を考えてプレイしよう         </div>		
4分	<ul style="list-style-type: none"> <li>○準備運動</li> <li>○ゲームにつながる運動               <ul style="list-style-type: none"> <li>パス&amp;ゴー、パス&amp;ラン</li> <li>パス&amp;フェイク</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ パスを受けるときに声を出したり、称賛したりすることを促すことによって、チームの雰囲気盛り上げるよう、声をかける。</li> </ul>
1分	<ul style="list-style-type: none"> <li>○作戦の確認</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 学習カードをもとに、各チームの作戦やめあて、行いたい練習を確認しておく。</li> </ul>
1 3分	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ゲーム① (対抗戦) [6分-1分-6分]</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ ゲーム中に、作戦を意識した動きが見られたときには称賛する。</li> </ul>
5分	<ul style="list-style-type: none"> <li>○チームでの振り返り               <ul style="list-style-type: none"> <li>・ ゲームの状況や攻め方について振り返り、作戦について確認する。</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 記録カードを使って、作戦の成否を得点の積み重ねで振り返らせ、作戦を選択する際の指針にするよう声をかける。</li> <li>・ 1回目のゲームで見られた課題に応じた発問を行い、作戦に生かせるようにする。</li> <li>・ 記録カードをもとにゲームを振り返り、練習に生かすことができるようにする。</li> <li>・ チームの一人一人がチームに貢献できるプレイを考え、そのよさに合わせて役割分担をして練習するよう声をかける。</li> </ul>
<div style="border: 2px solid blue; border-radius: 20px; padding: 10px; width: fit-content;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ それぞれのよさを考え、役割分担ができていたかな？</li> <li>・ パスをもらうときや、相手の邪魔をするブロックなど位置取りや動き方は工夫できていたかな？</li> <li>・ どんなプレイ (ボール操作) だったら、チームに貢献できそうかな？</li> </ul> </div>		
1 3分	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ゲーム② (対抗戦) (対戦相手は前時に決定)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>★チームの特徴に応じた作戦を選んでいる。【観察・学習カード】</li> </ul>
1分	<ul style="list-style-type: none"> <li>○整理運動</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ ゲーム1の課題が解決できたり、解決に向けて、試行錯誤したりしている活動を称賛する。</li> </ul>
4分	<ul style="list-style-type: none"> <li>○学習の振り返り               <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 作戦についてチームごとに話し合い、仲間や自分について振り返る。</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ チームの作戦について振り返ってから、個人のみめあてを振り返るよう促す。</li> </ul>
2分	<ul style="list-style-type: none"> <li>○学習のまとめ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ チームの作戦やチームメイトの動きについて振り返ったことを、次時に生かせるようにする。</li> </ul>
1分	<ul style="list-style-type: none"> <li>○用具の片付け</li> </ul>	



④ワークシート・作戦カード例（巻末資料参照）

○チームカード・個人カード

チームカードと個人カードが一体となっているので、他の友達とめあてを共有することができる。毎時間記入するので、チームや自分の成長が一目でわかるようになっています。

チームカードに本時の作戦とそれぞれの動き方を書いたうえで、その作戦を成功させるためにチーム一人一人ができることを個人カードにめあてとして立てるため、作戦に応じた振り返りができます。

ゲーム前に友達に今日のめあてを伝え、振り返りの時間に友達から自分のめあてに対してコメントを書いてもらいます。友達からコメントをもらうことでかわりが見られるだけでなく、子供は友達からの客観的な評価を自己評価の根拠とすることができ、より具体的に自信をもって自己の振り返りを行うことができます。

個人の用紙を別に印刷し、貼り付けるようにすることで短い時間で効率的に振り返ることができます。

チームのよさや特徴を知りたい！

使用例

- ゲーム前、今日のめあて（個人）を書く。
- ゲーム後、友達に今日の様子についてコメントしてもらう。
- 友達のコメントをもとに、自分でめあてについて振り返りを記入する。

### フライングフットボールチームカード

0点

3点

2点

1点

0点

スタート

---

【1】【ブロック&ラン作戦】

0点

3点

2点

1点

0点

スタート

---

【2】【おどろ作戦】

0点

3点

2点

1点

0点

スタート

---

【3】【相手はわかるかな？作戦】

個人カード 名前

1 個人のめあて

2 友達から

3 振り返り（作戦に対する自分の動き）  
( ● ○ △ )

個人カード 名前

1 個人のめあて

2 友達から

3 振り返り（作戦に対する自分の動き）  
( ● ○ △ )

個人カード 名前

1 個人のめあて

2 友達から

3 振り返り（作戦に対する自分の動き）  
( ● ○ △ )

○記録カード

◎ ナイスプレーカード

ゲーム中の様子を回数で記録するので、友達によさを具体的に知ることができます。見つけていきたいよさを“ハートのよさ（励まし・アドバイス等）”“プレイのよさ（パス・ラン等）”の2つに分けています。記録から自分の成果や課題を次のゲームに生かすことができます。

友達のいいところを見つきたい！！

使用例

試合をしていないチームメイトが、項目の内容について記録します。記録から一人一人のよさに注目し、記録してもらったチームや子供は、それを参考に次のゲームに生かすことができます。

ナイスプレーカード		自分のチーム名		対戦する相手（色）							
月 日 ゲーム（①・②）		対		対							
		記録するチーム（色）									
見つけていきたいよさ		よさがあらわれた回数（よさを見つけたら、「正」の字を一画ずつ、記入していこう！）									
ゲーム		[ ]さん	[ ]さん	[ ]さん	[ ]さん	[ ]さん	[ ]さん	[ ]さん	[ ]さん	[ ]さん	[ ]さん
ハートのよさ	○励まし合い ・「ナイス○○！」 ・「ドンマイ！まがなばろう！」	①	②	①	②	①	②	①	②	①	②
	○アドバイス、指示 ・「ゴール前空いているよ！走って！」 ・「こっちはこっちはパスして！」										
プレイのよさ	○ナイスパス ・相手の動きをよく見て ・空いているところをさがして										
	○ナイスラン ・相手をかわして ・速く書いて										
	○ナイスキープ ・相手のいない場所を見つけて ・キャッチしやすい位置で										
	○ナイスディフェンス ・パスを防ぐ・びったりマーク ・ランを防ぐ										
どんなことが分かるだろう。高がったことを書こう。											

◎ 作戦の記録カード

チームで実行する作戦とその成功数を記録するため、作戦の成功率を具体的に知ることができます。一目で作戦の成功率を把握することができるため、この記録をもとに話し合うことで、よりチームの特徴に応じた作戦を立てることができます。

どの作戦が成功したのか知りたい！

使用例

ナイスプレーカード同様に試合をしていないチームメイトが、記録します。記録から自分たちのチームに合った作戦や動き方を考え、次のゲームに生かすことができます。

作戦の記録カード				自分のチーム名		対戦する相手（色）	
月 日 ゲーム（①・②）				得点 [ ] 点		対 得点 [ ] 点	
成功している作戦は？！成功させたい作戦は？！							
ハドルで選んだ作戦	パス	ラン	パス&ラン				
ゲーム1(前半)							
ゲーム1(後半)							
ゲーム2(前半)							
ゲーム2(後半)							
成功したプレー							
うまくいったら、正の字を書いいていこう！							
パス <small>（パスを成功させるプレーは、キャッチは失敗）</small>							
フロック or フェイント							
取れた点数の分だけ 正の字を書いいていこう！							
パス → キャッチ							
ラン							
パスキャッチ&ラン							
高がったことを一文で書こう							

ハドルで作戦を選択

↓

チームで選んだ作戦はうまくいったかな？



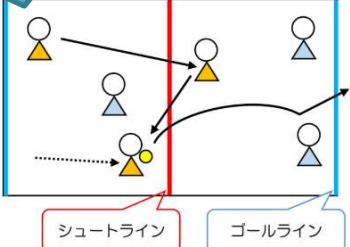


# (5) トリオハンドボール ～検討したいこと～

※ボール運動領域部会が開発したゲーム

## ①授業づくりの留意点



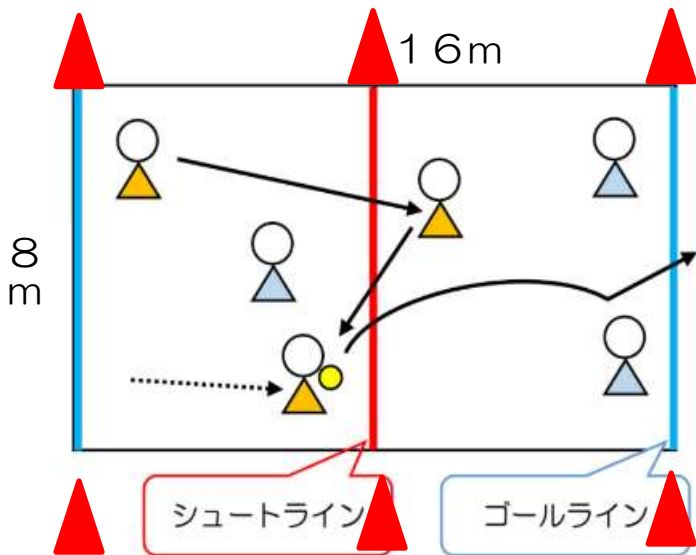
【ハンドボールを基にした簡易化されたゲーム】指導の充実のために  
 Oゲームのねらい（トリハンの教材としての価値）

ゲームの ねらい	内容	
役割が明確である	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid red; padding: 5px; text-align: center;">シューター</div> <div style="border: 1px solid blue; padding: 5px; text-align: center;">ポストプレイヤー</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;">   </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">シュートで 得点を獲得</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">パスでシュート 局面をつくる</div> </div>	<div style="border: 1px solid blue; padding: 10px; text-align: center; margin-bottom: 20px;">                         役割がはっきりしているため ルール理解が早くなる                     </div> <div style="text-align: center; font-size: 2em; color: black;">↓</div> <div style="border: 1px solid red; padding: 10px; text-align: center;">                         ゲームを楽しむ時間を 多く設けることができる                     </div>
つくり出しやすい シュート局面を	<div style="display: flex; justify-content: space-between; margin-bottom: 10px;"> <div style="border: 1px solid blue; padding: 5px; background-color: #e0f0ff;">攻撃側が数的優位のため ボールが運びやすい</div> <div style="border: 1px solid blue; padding: 5px; background-color: #e0f0ff;">ゴールが 広い</div> </div> <div style="text-align: center; margin-bottom: 10px;">  </div>	<div style="border: 1px solid blue; padding: 10px; text-align: center; margin-bottom: 20px;">                         落ち着いて状況判断ができる                     </div> <div style="text-align: center; font-size: 2em; color: black;">↓</div> <div style="border: 1px solid red; padding: 10px; text-align: center;">                         チームの連携も生まれやすくなる                     </div>
攻撃回数が多い 触球数と	<div style="text-align: center; margin-bottom: 10px;">  </div> <div style="text-align: center; margin-bottom: 10px;"> <span style="color: red; font-size: 1.5em;">↓</span> </div> <div style="text-align: center; margin-bottom: 10px;">  </div> <div style="border: 1px solid blue; padding: 10px; background-color: #e0f0ff; margin-top: 10px;">                         チームの 人数が少ないため                           たくさんボールに 触れることができ、 自己やチームの課題 について何度も挑戦 することができる                     </div>	<div style="border: 1px solid blue; padding: 10px; text-align: center; margin-bottom: 20px;">                         個人の触球数と チームの攻防に関わる機会が増                     </div> <div style="text-align: center; font-size: 2em; color: black;">↓</div> <div style="border: 1px solid red; padding: 10px; text-align: center;">                         試行錯誤して学びを 深めていくことができる                     </div>

ドリブルなし  
 ハーフコート  
 攻撃側数的有利  
 役割が明確

× 少人数 =

ボールを持っていないとき  
 の動きを考える必然性が  
 生まれやすい



人数：1チーム3人  
 (シューター2人、ポストプレイヤー1人)  
 コート：16m×8m程度  
 ボール：0号ハンドボール  
 (片手で操作でき、柔らかいボール)



はじめのルール

- ボールを持って移動できない。
- シュートラインを越えてプレイしない。
- シュートを打てるのはシューターだけ。
- シュートはゴール前でワンバウンド以上。
- 接触なし。

子供から出てくる困りや質問からの工夫

想定される子供からの質問	子供と考える学級ルールの例 (子供たちとみんなが納得いくように合意形成を図る)
ライン上でバウンドをした場合、得点になるのか	例) 分かりにくいので、ノーゴールにする
同時にボールを取って奪い合いになった	例) その場でじゃんけんをする
体を叩くなどの反則があった	例) 反則があった場所から相手チームのボールでスタートする

全員で更にゲームを楽しむための工夫

- 例) チームの全員が得点を決めたらボーナス得点
- 例) 全員にパスを回してからシュートを決めたらボーナス得点
- 例) 得点×決めた人数の合計得点

※トリハンのゲームのねらいから外れないように気を付ける。

○ トリハンのコートの工夫

<p>苦手な子供が点を決められない①</p> <p><b>コートの縦の長さを短くする</b>          ゴールラインまでの距離が近くなり、運動が苦手な子供もゴールを決められるようになる。</p>	<p>苦手な子供が点を決められない②</p> <p><b>斜めのグリッドにする</b>          垂直なハーフラインに比べて、相手のゴールに近い位置でシュートを打つことができる。</p>
<p>子供の接触、密集をもっと避けたい</p> <p><b>プレイエリアを完全に分ける</b>          運動が苦手な子供も安心してゲームに取り組めるが、ゲームの様相は大きく変化する。</p>	<p>パスがあまりつながらない・接触:減</p> <p><b>コートの横幅を広くする</b>          遠くにパスができるので、得点につながりやすくなる。得点が入りすぎる場合には、コーンでゴールの幅を設定する。</p>

# 実践例 (令和3年度 実証授業)

## ①学習過程

時間	1	2	3	4	5 (本時)	6		
段階	今もっている力で、運動の楽しさや喜びを味わう。	個人の学習課題、チームの特徴や課題について考える。			個人やチームで課題解決を行う。			
階	ゲームの楽しさに気付きルール理解を深められるようにする。	ゲームと全体での振り返りを通して効果的な動き方に気付くと共に自己の学習課題に目を向けられるようにする。			チームで作戦を振り返る中で自己の学習課題に目を向けられるようにする。			
学習内容・活動	1 準備運動    2 ボール慣れ    3 ゲームにつながる運動 (単元前半は長めに設定する)							
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">                     試しのゲーム                      ルール理解を促し、勝敗にこだわらず自分たちの動きを試すゲーム                 </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">                     総当たり戦                      多くのチームと対戦する中で、効果的な動き方に気付くと共に、自分やチームのよさや特徴                 </div>			<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">                     チャンピオンコート戦(※)                      同じくらいの力のチームと対戦する中で課題解決を図る。                 </div>			
	4 ルールを確認する。(事前に動画視聴) 5 学習のきまりを確認する。(準備の仕方やボールの扱いなど) 6 試しのゲーム① 7 振り返り① (全体) ・ルールについて 8 総当たり戦①	4 ゲーム① (5コート一斉) 5 振り返り① (全体 or チーム※) ・効果的な動き方について ・個人の学習課題について 6 ゲーム② (5コート一斉) 7 振り返り② (全体 or チーム※) ・効果的な動き方について ・作戦について 8 ゲーム③※ (5コート一斉)  ※チームでの学習の進め方に慣れてきた第4時のみ3ゲーム制、チームでの振り返りを行う。			4 ゲーム① (4コート) 5 振り返り① (チーム) ・個人の学習課題について ・作戦について 6 ゲーム② (4コート) 7 振り返り② (チーム) ・個人の学習課題について ・作戦について 8 ゲーム③ (4コート)			
9 片付け						10 整理運動	11 振り返り③	12 学習のまとめ
教師のかかわり	○2や3の場面で時間を長めに設定することでボールへの恐怖心を軽減し、ボールの扱いに慣れるようにする。 ○4や5の場面でゲーム紹介動画などオリエンテーション動画を事前に視聴することでルールの理解を容易にする。 ○7や11の場面でルールや困っている場面を共有するだけでなく、協力、公正、愛好的な態度で運動に取り組んでいる子供を重点的に価値付けるようにする。	○4の場面で効果的な動き方に気付き、実践している子供やチームを見取り、動画に撮影したり次の振り返りで言語化できるよう促したりする。 ○5の場面でボールをうまく前へ運べない状況を全体に共有しながら、どのような動きが効果的か発問したり、効果的な動き方を実践している子供やチームを取り上げて紹介したりする。 ○6や8の場面で運動が苦手な子供には、ゲームに出ない際にどうしたらよいかを発問したり、ゲーム中には直接支援をしたりしてゲーム理解を深められるようにする。			○4や6や8の場面でゲームに出場していない子供が記録を付けることで、振り返りの場面でゲームや作戦について振り返ることができるようにする。 ○4や6や8の場面でゲームに出場していないチームに対して、チームの作戦がどうだったか対話する。その際、助言が必要なチームには作戦の三観点をもとに支援をする。 ○4や6や8の場面で自己の学習課題を解決することができている子供を価値付けることで、子供の学習意欲を更に高められるようにする。			

(※) 対戦形式の詳しい説明は学習資料参照。

②本時の学習（6時間扱い中の5時間目）

○本時のねらい

知識及び技能	○仲間からボールを受けることのできる場所や得点しやすい場所に動いたり、パスを受けてシュートをしたりすることができるようにする。 ○シュートする相手とゴールの間に素早く移動することができるようにする。
思考力, 判断力, 表現力	○自己やチームの特徴に応じた作戦を選ぶことができるようにする。
学びに向かう力, 人間性等	○仲間のよさを認め合い、誰もがゲームの楽しさに触れるために、言葉をかけたり、協力したりすることができるようにする。

\*本時では特に、「思考・判断・表現」を重点的に評価することとする。

○本時の展開

○学習活動	○教師のかかわり ◎配慮する子供への支援	□評価						
1 準備運動 2 ボール慣れ 3 ゲームにつながる運動  【チャンピオンコート戦】 4 ゲーム①（3分-30秒-3分） <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <tr><td>コート</td></tr> <tr><td>対</td></tr> </table> 5 振り返り①（チーム） 6 ゲーム②（3分-30秒-3分） <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <tr><td>コート</td></tr> <tr><td>対</td></tr> </table> 7 振り返り②（チーム） 8 ゲーム③（3分-30秒-3分） <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <tr><td>コート</td></tr> <tr><td>対</td></tr> </table> ※当日版の指導案参照 9 片付け  10 整理運動  11 振り返り③  12 学習のまとめ	コート	対	コート	対	コート	対	○準備運動は教師が主体となってリードするが、ボール慣れとゲームにつながる運動は子供が主体となってチームごとに行う。（6年では準備運動から子供が主体となって取り組む）  ○学習課題を解決できた子供を積極的に称賛することで、自己の学習課題を想起しながらゲームに取り組むことができるようにする。 ◎運動が苦手な子供には、運動が得意な子供のプレイの様子に目を向けるよう促し、一緒に考えたり、プレイ中に即時的に言葉をかけたりする。 ○ゲームに出場していない子供には記録をとり、作戦を振り返る際の視点とするように促す。 ◎チームの中で何をすればよいか分からないためにゲームに意欲的でない子供には、ゲーム理解が進んでいる子供がチーム内で分担する役割を確認したり、教師が助言したりする。 ○個人やチームへの発問や対話を通して、効果的に攻めたり守ったりするためにはどうしたらよいのか考えることができるようにする。  ○ゲームで見られた課題に応じて発問を行ったり、作戦の三観点をもとにした助言を行ったりすることで、一人一人が更に自分の学習課題を解決できる作戦はどのような作戦かを子供が考えられるようにする。	□自己やチームの特徴に応じた作戦を選んでいく。
コート								
対								
コート								
対								
コート								
対								

## 5年生の学習過程

### ＜ 第5学年 ボール運動 「トリオハンドボール」 ＞

時間	1	2	3	4	5	6	
段階	今もっている力で、運動の楽しさや喜びを味わう。	個人の学習課題、チームの特徴や課題について考える。			個人やチームで課題解決を行う。		
	ゲームの楽しさに気付いきルール理解を深められるようにする。	ゲームと全体での振り返りを通して効果的な動きに気付くと共に自己の学習課題に目を向けられるようにする。			チームで作戦を振り返る中で自己の学習課題に目を向けられるようにする。		
学習内容・活動	1 準備運動 2 ボール慣れ 3 ゲームにつながる運動 (単元前半は長めに設定する)						
	<b>試しのゲーム</b> ルール理解を促し、勝敗にこだわらず自分たちの動きを試すゲーム。	<b>総当たり戦</b> 多くのチームと対戦する中で、効果的な動き方に気付くと共に、自分やチームのよさや特徴を知る。			<b>チャンピオンコート戦(※)</b> 同じくらいの力のチームと対戦する中で課題解決を図る。		
	4 ルールを確認する。(事前に動画視聴) 5 学習のきまりを確認する。(準備の仕方やボールの扱いなど) 6 ためしのゲーム① 7 振り返り① (全体) ・ルールについて 8 総当たり戦①	4 ゲーム① (5コート一斉) 5 振り返り① (全体 or チーム※) ・効果的な動き方について ・個人の学習課題について 6 ゲーム② (5コート一斉) 7 振り返り② (全体 or チーム※) ・効果的な動き方について ・作戦について 8 ゲーム③※ (5コート一斉) ※チームでの学習の進め方になってきた第4時のみ3ゲーム制、チームでの振り返りを行う。			4 ゲーム① (4コート) 5 振り返り① (チーム) ・個人の学習課題について ・作戦について 6 ゲーム② (4コート) 7 振り返り② (チーム) ・個人の学習課題について ・作戦について 8 ゲーム③ (4コート)		
	9 片付け		10 整理運動	11 振り返り③		12 学習のまとめ	

## 6年生の学習過程

### ＜ 第6学年 ボール運動 「トリオハンドボール」 ＞

時間	1	2	3	4	5	6	
段階	今もっている力で、運動の楽しさや喜びを味わう。	個人の学習課題、チームの特徴や課題について考える。			個人やチームで課題解決を行う。		
	○準備運動 ○ボール慣れ ○ゲームにつながる運動						
学習活動・内容	<b>グループ内ゲーム</b> グループ内の子供同士で、メンバーを考えてゲームを楽しむ。	<b>総当たり戦</b> 多くのチームと対戦し、自分やチームのよさや特徴を知る。			<b>対抗戦</b> 一時間の中で、同じチームと二度対戦し、課題解決を図る。		
	○運動の行い方を理解する ○ためしのゲーム① ○振り返り① (全体) ・ルールについて ○ためしのゲーム② ○振り返り② (全体) ・メンバーについて ○ためしのゲーム③	○ゲーム① (記録チームあり) ○振り返り① (全体) ・効果的な動き方について ・個人の学習課題について ○ゲーム② (観戦チームあり) ○振り返り② (チーム) ・効果的な動き方について ・チームの作戦について ○ゲーム③ (全チーム対戦)			○ゲーム① (記録チームあり) ○振り返り① (チーム) ・個人の学習課題について ・作戦について ○ゲーム② (観戦チームあり) ○振り返り② (チーム) ・個人の学習課題について ・作戦について ○ゲーム③ (全チーム対戦)		
	○片付け		○整理運動	○振り返り③		○学習のまとめ	



## 5年生の1単位時間の流れ

(7) 本時の学習 (6時間扱い中の5時間目)

① 本時のねらい

知識及び技能	○仲間からボールを受けることのできる場所や得点しやすい場所に動いたり、パスを受けてシュートをしたりすることができる。 ○シュートする相手とゴールの間に素早く移動することができる。
思考力、判断力、表現力	○自己やチームの特徴に応じた作戦を選んでいる。
学びに向かう力、人間性等	○仲間のよさを認め合い、誰もがゲームの楽しさに触れることができるように、言葉をかけたり、協力したりしている。

\*本時では特に、「思考・判断・表現」を重点的に評価することとする。

② 本時の展開

○学習活動	○教師のかかわり ②配慮する子供への支援	□評価
1 準備運動 2 ボール慣れ 3 ゲームにつながる運動	○準備運動は教師が主体となってリードするが、ボール慣れとゲームにつながる運動は子供が主体となってチームごとに行わせる。(6年では準備運動から子供が主体となって取り組む)	
【チャンピオンコート戦】 4 ゲーム① (3分-1分-3分) コート 対	○学習課題を解決できた子供を積極的に称賞することで自己の学習課題を克服しながらゲームに取り組むことができるようにする。	
5 振り返り① (チーム) 6 ゲーム② (3分-1分-3分) コート 対	②運動が苦手な子供には、運動が得意な子供のプレイの様子に目を向けさせて一緒に考えたり、プレイ中に即時的に言葉をかけたりする。 ○ゲームに出場していない子供には配球をとり、作戦を振り返る際の視点とするように促す。	
7 振り返り② (チーム) 8 ゲーム③ (3分-1分-3分) コート 対	②チームの中で何をすればよいか分からないためにゲームに意欲的でない子供には、ゲーム理解が進んでいる子供にチーム内で分担する役割を確立させたり、教師が助言したりする。	□自己やチームの特徴に応じた作戦を選んでいる。
9 片付け	○個人やチームへの発問や対話を通して、効果的に攻めたり守ったりするためにはどうしたらよいか考えることができるようにする。	
10 準備運動		
11 振り返り③	○ゲームで見られた課題に応じて発問を行ったり、作戦の三要点をもとにした助言を行ったりすることで、よりチームの特徴に応じた作戦はどんな作戦かを子供が考えられるようにする。	
は学習のまとめ		

## 6年生の1単位時間の流れ

(8) 本時の学習 (第5/6時)

① 本時のねらい

知識及び技能	○仲間からボールを受けることのできる場所や得点しやすい場所に動いたり、パスを受けてシュートをしたりすることができる。 ○シュートする相手とゴールの間に素早く移動することができる。
思考力、判断力、表現力	○自己やチームの特徴に応じた作戦を選んでいる。
学びに向かう力、人間性等	○仲間のよさを認め合い、誰もがゲームの楽しさに触れることができるように、言葉をかけたり、協力したりしている。

② 本時の展開

○学習活動	○教師のかかわり ②配慮する子供への支援	□評価
○用具の準備 ○準備運動 ○ゲームにつながる運動 ・ボールハンドリングなど	○キャプテン中心に準備運動からゲームにつながる運動までチームごとに行う。 ・ボールハンドリングなど	
【対抗戦】 ○ゲーム① (3分-1分-3分) Aコート 横対白	○自分のできるプレイやチームの作戦を建議してゲームに取り組むよう声をかける。 ②シュートすることが苦手な子供には、ボールを保持した際に最初にゴールを見ることを意識させる。また、シュートが得意な子供にコツを伝えてもらうように促し、協働的に学習に取り組むように言葉をかける。	
○振り返り① (チーム)		
○ゲーム② (3分-1分-3分) Bコート 横対青	○ゲームをしていないチームはペアチームの記録をとり、作戦を振り返る際に、アドバイスや感想を出し合うように促す。 ②チームの中で何をすればよいか分からないためにゲームに意欲的でない子供には、ゲーム理解が進んでいる子供にチーム内で分担する役割を確立させたり、教師が助言したりする。	
○振り返り② (チーム)	○ゲーム①②で見られた課題に応じた発問を行い、作戦を修正したり練習したり、ゲーム③に生かせるように促す。	
○ゲーム③ (3分-1分-3分) Aコート Bコート 横対白 横対青	○個人やチームへの発問や対話を通して、効果的に攻めたり守ったりするためにはどうしたらよいか考えることができるようにする。	□自己やチームの特徴に応じた作戦を選んでいる。
○片付け ○整理運動		
○振り返り③		
○学習のまとめ		

# ネット型

## ○ネット型の特性

相手コートにボールを落としたり自陣コートにボールを落とさせないようにしたりしながら、得点を競い合うこと

[攻撃側] ネットを挟んだコートでチームの連携プレイによる攻撃をする楽しさを味わう

◎相手が捕りにくいボールの返球の仕方について考える。

◎味方からのボールを打ち返すための動きを考える。

[守備側] 役割分担をしながら守備をすることで、仲間と助け合って自陣コートにボールを落とさせないようにする楽しさを味わう

◎ボール操作を行いやすい位置取りや体の向きを判断する。

◎味方からのボールをつなぐための動きを考える。

## ○ネット型で育てたい児童の学びの姿

### 学びに向かう力,人間性等

- ・ 集団対集団で競い合うための練習やゲームに積極的に取り組んでいる。
- ・ ルールやマナーを守り、仲間と助け合って練習やゲームをしている。
- ・ 勝敗を受け入れ、ゲームの前後に挨拶と握手をしている。
- ・ 仲間のよさを認め合い、みんながゲームの楽しさに触れることができるように言葉を掛けたり、協力をしたりしている。
- ・ 用具の準備や片付けで、分担された役割を果たしたり、用具の安全を保持したりすることに気を配っている。

勝っても負けても、勝敗を受け入れて、チームのために積極的に取り組んでいるね。

チームで連携して、相手コートにボールを打ち返しているね。

一人一人のよさから、チームの特徴に合った作戦を選んだり立てたりしているね。

### 知識及び技能

- ・ ネット型の行い方を理解している。
- ・ 自陣のコート（中央付近）から相手コートに向け、サービスする。
- ・ ボールの方向に体を向けて、その方向に素早く移動する。
- ・ 味方が受けやすいようにボールをつなぐ。
- ・ 片手もしくは両手で相手コートにボールを打ち返す。

### 思考力,判断力,表現力等

- ・ みんながネット型の楽しさや喜びに触れることができるよう、プレイの制限、得点の仕方などのルールを選んでいる。
- ・ チームの特徴に応じたボールのつなぎ方や効果的な攻め方を選んでいる。
- ・ 自己や仲間が行っていた連携プレイやボール操作、役割について、動作や言葉、ICT 機器などを使って他者に伝えている。

# (1) ソフトバレーボール ～検討したいこと～

## ①コートに立つ人数と触球制限

### ○3人

- ・全員が触球できる。
- ・ボールを渡す人が限定されているので、連携に関する状況判断が易しい
- ・攻撃（返球）までの連携が予想しやすいので、守備がしやすい。
- ・相手からの返球によっては、役割分担が流動的になりやすい。

### ○4人

- ・一度の攻撃で、全員が触球できない場合がある。
- ・「左か右か」などフェイントを入れた作戦を考えることができる。
- ・前衛と後衛などの役割分担が生まれるが、固定化しやすい。

### ○一度触球した人は、相手から返球されるまで触球できない

### ○ローテーションを行う

- ・ローテーション（ゲームを開始するときの位置をあらかじめ回すように決める）を行うことで、自分のできることや、チームの特徴を考えることができる。
- ・単元前半はローテーションをして、単元後半はチームの特徴に基づいた作戦によっては、ポジションを固定化することもありとするルールを採用してもよい。

## ②返球までの回数と、キャッチの回数とタイミング

### ○必ず3回返球

- ・キャッチ2回、最後は「はじく」
- ・キャッチ1回（レシーブ時）、残り二回は「はじく」
- ・キャッチ1回（状況によって選択）、残り二回は「はじく」
- ・キャッチなし
- ・キャッチの回数によって得点変化  
2回キャッチ：1点    1回キャッチ：2点    キャッチなし：3点  
(攻撃最中のミスによる得点は全て1点とする)

### ○2 / 1回返球あり

- ・セッターの役割に気付くことができるかどうか  
→2回攻撃を可能にすると、「ネット際に寄ることの価値」に気付きにくくなる。
- ・ブロックあり  
→1回返球の応酬になり、連携が生まれないゲームの様相になってしまう可能性あり。  
→ネット際でブロックを行うことで、タッチネットや相手の足を踏んでしまうことなどの接触の危険性がある。  
→相手のアタックを防ぐ守備の作戦が生まれる。

### ○返球までの回数制限なし

- 風船（ガムテープを貼って重さを加える）を使う。  
ネット際からアタックすることのよさに気付かせる。

## ③ネットの高さ

150cm	170cm
後方から直進性の高い返球が多くなるが、相手コートへの返球はしやすい。	ネット際から打つことの有効性に気付きやすい。返球は難しい。

# 実践例

## ①おすすめルール（5年生）


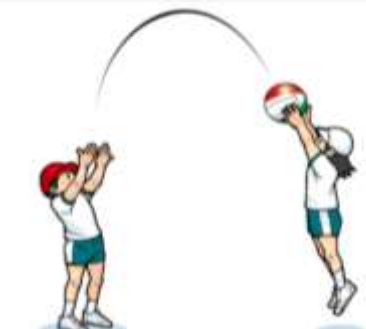
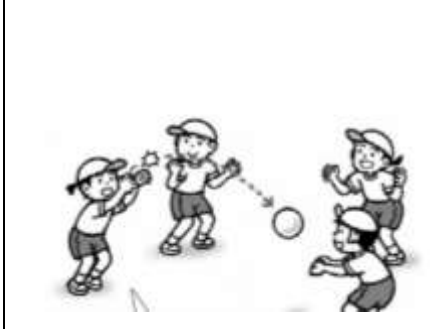
はじめのルール		考えられるルールの工夫
コート <span>の</span> 大きさ	バドミントンコート	○ブロック ○サーブミス ○タッチネット
ネット <span>の</span> 高さ	170cm	
サーブ	相手コートに投げ入れる	
得点	相手コートにボールが落ちたら1点	
返球方法	個人：1度の攻撃でボールに触っているのは、1人1回まで チーム：返球は3回以内（3回攻撃を意識したゲーム） ※相手コートへの返球は「弾く」 それ以外は「キャッチ」してよい	
移動	ボールを持って移動できない	
ゲーム人数	4人	

## ②使用する教具例

スマイルボール	ゴムボール	ビニールボール	ふわふわ風船
			
160g・170g・210g・240g	150g・175g・180g・210g	30g・50g・100g	ガムテープを貼る量によって変動する
<ul style="list-style-type: none"> <li>ボールを操作しやすい。</li> <li>キャッチがしやすい。</li> <li>ボールの落下速度が速い。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>跳ね返りが強い。</li> <li>ボールへの恐怖感が少ない。</li> <li>キャッチが難しい。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ボールの落下速度が遅い。</li> <li>ボールへの恐怖感が少ない。</li> <li>ボールを操作しやすい。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ボールを操作しづらい。</li> <li>ガムテープを貼る量を変えることで、重さを変えられる。</li> <li>ボールへの恐怖感が少ない。</li> </ul>

使用する用具を、ボール操作しやすい「スマイルボール（170g）」とした。落下速度が速く、直進性が高いボールを使用することで、返球までのスピードを意識した連携プレイが表出しやすくなる。素早く返球する意識をもちながら、ボールキャッチ後どのようにアタックまでボールをつないでいくかをチームで考えさせたい。

## ③ゲームにつながる主運動

バウンドキャッチ／ボールキャッチ	ジャンプキャッチ	パスラリー
		
いろいろな高さのボールをキャッチする。どんなボールもしっかりキャッチする技能を高める。また、相手に体を向けてキャッチする感覚を身に付けるのがねらいである。	高い位置でボールをキャッチする。ジャンプして高い位置でボールを捉える感覚を身に付けるのがねらいである。	相手に捕りやすいボールを送球する技能を高めるのがねらいである。

#### ④学習過程

1		2		3	
<b>運動の楽しさや喜びを味わう</b>					
<p>○学習内容の確認</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ ネット型の行い方（ゲームや練習の仕方、コートでの準備や片付け、挨拶や友達のよさを認めることなど）について理解する。</li> <li>・ 自分のチームの特徴や守備の位置取り、効果的な返球の仕方を理解する。</li> </ul>					
○準備運動					
○ゲームにつながる運動・ボール慣れ					
○試しのゲーム（前半5分・後半5分）		○ゲーム1（前半5分・後半5分）			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ ゲームのルールについて理解する。</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>・ みんなが楽しめるルールにしていく。</li> <li>・ 自分のチームの特徴や課題解決の方法を知る。</li> </ul>			
○振り返り1（全体）主にルールについて		○振り返り1（全体）主に位置取りと返球について			
<p>ゲームをしてみて、何か困ったことはありませんか？</p> <p>（試しのゲームを動画で確認） ボールを落とさないためにはどうしたらいい？</p>		<p>打ち返しやすい場所はどこかな？</p> <p>どうしたら相手コートに落とせるかな？</p>		<p>ポジション（位置取り）をローテーションして行き、全ての役割分担を経験して、一人一人のよさを見付けられるようにする。</p>	
○チームごとにルールや攻め方について確認する。					
○ゲーム2		○ゲーム2			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ ゲームのルールについて確認しながらゲームを行う。</li> <li>・ 教員と対話しながら、ゲームの行い方を理解する。</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>・ リズムよく返球するためにはどのようにしたらいいのか考えながら、チームで協力してゲームをする。</li> <li>・ ボール操作、動き方、役割分担の視点から、チームのよさに気付き、作戦に生かす。</li> </ul>			
○片付け ○整理運動		○片付け ○整理運動			
		○振り返り2（チーム）返球の仕方について（動画）			
		<p>得点が取れたときはリズムよくボールをつなげていたね。</p>		<p>リズムよく返球するためにも、役割を分担していこう。</p>	
○振り返り2（チーム）		○学習のまとめ			
<p>より得点をとるためにはどうしたらいいかな？</p>		<p>みんなが楽しめるルールをかんがえていこう！</p>		<p>落としたり、落とされないようにしたりするのが楽しいね。</p>	
○学習のまとめ					
知識・技能	行い方の理解			ボールをつなぐ移動	
思考・判断・表現		ルールの工夫			
主体的に学習に取り組む態度	ルールとマナー 勝敗を受け入れる 安全の保持				
評価方法	観察	観察 学習カード		観察 学習カード	
努力を要する児童への手立て	・ 学習の雰囲気をよくしたり、効率的な学習を進めたりすることで、運動の楽しさを味わえる機会を増やすことができるように気付かせる。	・ みんなが楽しくソフトバレーのゲームに取り組めるルールを考えられるように、いくつかの選択肢を提示し、選択させる。		・ 自分ができるプレイについて考えさせ、それがよさであることを伝える。友達のよい動きを価値付け、取り入れられるものは取り入れていくように声をかける。	

## チームで課題解決を行う

### ○学習内容の確認

- ・チームの特徴に合った作戦を選んで、ゲームをする。
- ・ゲームや振り返りによって、課題解決を図る。

### ○準備運動

#### ○ゲームにつながる運動・ボール慣れ

#### ○ゲーム 1 (前半5分・後半5分)

- ・自己やチームの特徴に合った作戦を選んでゲームをする。

#### ○振り返り 1 (チーム)

どんな作戦がチームやメンバーに合っているかな？

ゲーム 1 の課題を解決するためには、どうしたらいいだろう？



どうしたら返球がうまいくかな？

〇〇さんが貢献できるのはどんなプレイだろう？

単元後半は役割分担のローテーションは行わず、それぞれのよさを生かして、チームに貢献できるプレイを考えて役割分担をさせる。

#### ○作戦や一人一人の役割を修正したり、作戦に合った守備の隊形を確認して練習したりする。

自分たちのよさが生きるのはこの作戦じゃないかな？



こうやったら返球がうまいったよ！

「素早く」と「正確さ」が大事だと思う！

#### ○ゲーム 2 (前半5分・後半5分)

- ・できるだけリズムよく返球するための連携プレイについて考え、チームで協力しながらゲームをする。

### ○片付け ○整理運動

#### ○振り返り 2 (チーム)

よりリズムよく返球するために、守備のときは素早く自分の場所に戻ろう！



自分たちの作戦がうまいったね！今度はより落とされないように、守備の位置取りについても考えよう！

### ○学習のまとめ



作戦に基づいた位置取りと返球		
伝え合い	ルールの工夫	
積極的な取り組み 認め合い、協力		
観察	観察 学習カード	観察 学習カード
<ul style="list-style-type: none"> <li>・チームカードなどから自分たちのチームの特徴に気付かせ、チームのよさが出せるプレイを考えさせる。</li> <li>・一人一人のよさから作戦を考えさせる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・チームで決めた作戦を成功させるために必要なボール操作や動き方を中心に確認させる。</li> <li>・ゲーム 1 で作戦がうまくなっていないチームには、作戦を修正するよう、言葉かけをする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲーム 1 の課題を受け、チームでの役割分担が、一人一人の貢献につながっているのか振り返らせる。</li> <li>・攻撃の連携プレイを価値付け、全体で共有する。</li> </ul>

## ⑤本時案

○ねらい

知識及び技能	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ができる。 味方が受けやすいようにボールをつなぐことができる。
思考力, 判断力, 表現力等	チームの特徴に応じた位置取りや効果的な攻め方を選んでいる。
学びに向かう力, 人間性等	仲間のよさを認め合い、みんながゲームの楽しさに触れることができるように言葉をかけたり、協力をしたりしている。

○展開 (6時間扱いの5時間目)

時	学習活動・内容	・留意点 ☆評価
	<p>○学習内容の確認</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・本時の学習内容を知り、見通しをもつ。</li> <li>・動画を提示し、課題を発見する。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>チームのよさを生かした作戦を選んで、ゲームをしよう。</p> </div> <p>○準備運動</p> <p>○ゲームにつながる運動</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ボールキャッチ</li> <li>・バウンドキャッチ</li> <li>・アタックラリー 等</li> </ul> <p>○ゲーム1に取り組む。(前半10分)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・対抗戦(一単位時間の中で、同じ相手と二度対戦する)を行う。</li> </ul> <p>○振り返り1(チーム・児童動画)</p>  <div style="border: 1px solid blue; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px;"> <p>・速さはいいけど、正確さが必要だね。もっと次の人が声を出して、捕りやすいパスをしよう。</p> </div> <div style="border: 1px solid blue; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px;"> <p>素早いだけで、雑になると組み立ての作戦がうまくいかないね。正確さと素早さを生かした作戦になるように、ポジションや役割分担を考えよう！</p> </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・掲示資料を基に学習内容の見通しをもたせる。</li> <li>・チームで決めた作戦を基に、素早い連携をして、攻撃をしているチームを紹介し、どのように組み立てたらいいか考えられるようにする。</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>・音楽に合わせて、体の各部位をほぐすように言葉かけをする。</li> <li>・声をかけたり足を動かしたりしながら取り組む。ボールの正面に入ってキャッチしたり、味方が捕りやすいボールを送球したりできるように言葉かけする。</li> <li>・ゲーム1で発見した課題を解決するため、作戦を修正したり、練習したりするように促す。</li> </ul>
	<p>○ゲーム2に取り組む。(前後半10分)</p> <p>○片付け・整理運動</p> <p>○振り返り2</p>  <div style="border: 1px solid blue; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px;"> <p>このチームの攻撃のよさはどこかな？</p> </div> <div style="border: 1px solid blue; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px;"> <p>〇〇さんは上げ方がうまいから攻撃ができていたね</p> </div> <div style="border: 1px solid blue; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px;"> <p>初めのゲームのときより、素早い連携ができていたね。</p> </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>☆チームの特徴に応じた位置取りや効果的な攻め方を選んでいる。【思考・判断・表現】(観察)</li> </ul> <div style="border: 1px solid blue; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px;"> <p>「落とさない→組み立てる→落とす」までチームで連携して得点することができたんだね。味方に捕りやすいパスをつなぐことと、素早く組み立てて攻撃することでゲームを楽しめましたね。</p> </div>
	○学習のまとめ	

# ベースボール型

## (1) ベースボール型の特性

攻撃側の走塁が早いか、守備側が走塁を防ぐために協力してアウトを取ることが早いかを競い合うこと

[攻撃側] 一人一人に攻撃の機会が保障されることで、得点する楽しさを味わう

◎打球の方向や距離を考える。

○進塁するか、止まるかを守備や打球の状況を見て判断する。

[守備側] 役割分担をしながら守備をすることで、仲間と助け合って進塁を阻止する楽しさを味わう

◎「捕る」「中継する」「投げる」などの自分のできる役割について考える。

○走者や打球に応じて、アウトを取る場所を判断する。

## (2) ベースボール型で育てたい児童の学びの姿



工30 小体研ボール運動領域部会  
実証授業提案冊子より

ボール運動の「技能」は、簡易化されたゲーム、及び、ボール使った補助的な運動を通して習得させていく。補助的な運動とは、ゲームにつながる運動であり、児童が必要感をもって行えるような内容を行うことが大切である。

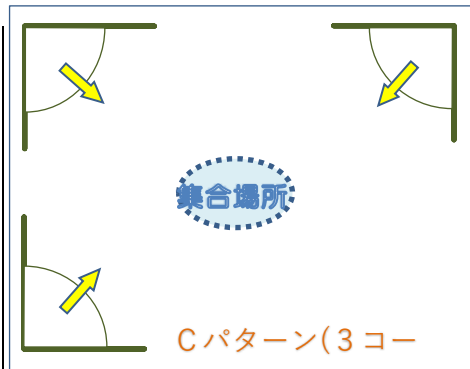
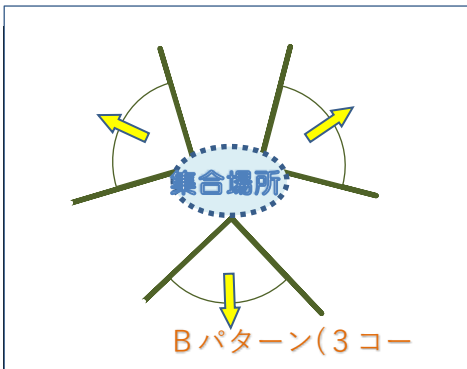
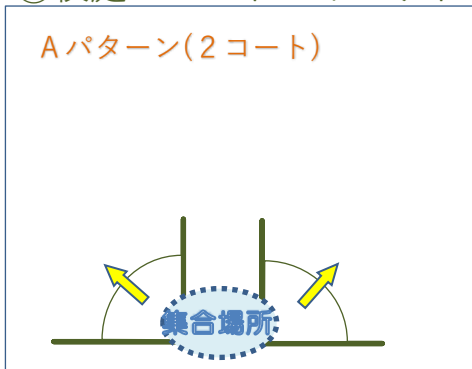
「思考力、判断力、表現力等」は、全体での振り返りでルールについて自分の考えを発表させることや、出された意見について考えて意思表示をさせること、学習感想などを記述させて評価することを通して育成する。チームで振り返る場面では、チームの課題や作戦について自分の考えを発表したり、考えたことを他者に伝えたりさせることで育成していく。

「学びに向かう力、人間性等」は、ゲームには勝敗が伴うこと、勝敗をめぐって攻防することやゲームの楽しさを味わうこととともに、集団で競い合う活動そのものにボール運動の魅力や学びがあることを理解させ、全員が楽しく気持ちよく活動する大切さを指導し涵養していく。



# (1) ティーボール～検討したいこと～

## ①校庭のコートレイアウト



◎打球、走者、守備者が重なることがない。  
 ◎コート間が近く、マネジメントがしやすい。  
 △コート間を近づけすぎると危険なため、校庭によっては打球が校舎やネットにぶつかってしまう可能性がある。(思い切り打つことができない。)

◎コートの準備が楽。  
 ◎校舎などにボールをぶつける心配が少ない。  
 △一度に4チームしかゲームができない。

◎フェアゾーンを120°まで広げることができる。  
 △コートの準備に手間がかかる。  
 △校庭によっては不平等になる場合もある。(校庭の固定遊具など)

◎コートの準備が楽。  
 ◎ (3パターンの中では) 最も思い切り打つことができる。  
 △コート間が遠いため、マネジメントが難しい。  
 △打つ技能が高いと守りが他のコートと入り乱れることがある。

## ②コートのレイアウト

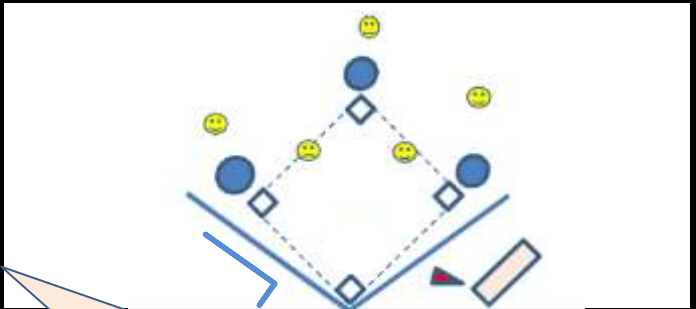
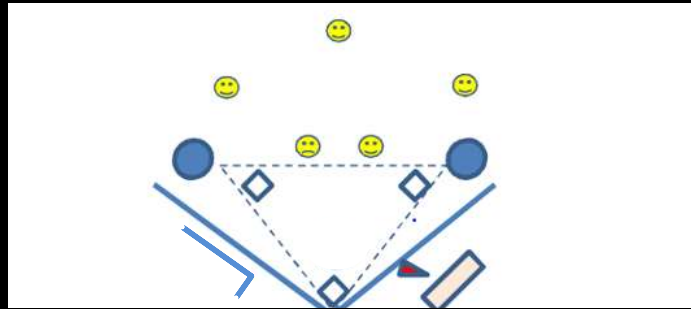
○三角ベースとダイヤモンドベースの違いについて

三角ベース	ダイヤモンドベース
ダイヤモンドベースと比べて・・・ ○守備側の選択肢が減り状況判断が易しい。そのため、先回りアウトのルールが行いやすい。 ↓ 守備側の有利のコートであり、状況判断が易しいため、連携が生まれやすい。	三角ベースと比べて・・・ ○走る角度が緩やかなため走塁がしやすい。 ○ベースの距離が近いので、得点しやすい。 ↓ 得点をする楽しさを味わいやすい。

○アウトゾーンの場所/数

ホームベース付近に1つ	
○打球を捕ったら投げる場所が決まっているため、守備側の状況判断が最も易しい。 ○長打の場合は投げる距離が長くなるため、連携プレイが生まれやすい。	

各ベース（間）付近に2~3つ

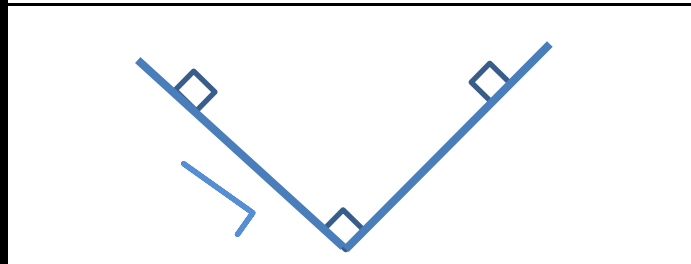


ルールによっては守備側や走者の状況判断が必要。

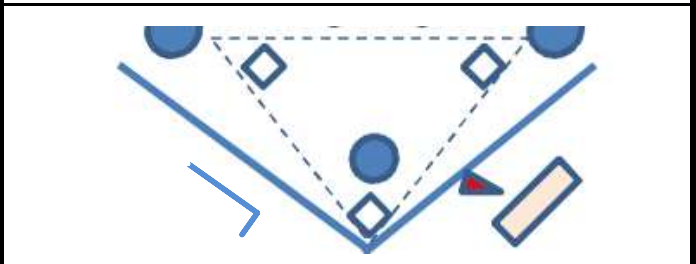
2つの場とも走者と交錯しない位置に設置することが大切！

○塁間の距離とフェアゾーンの角度

フェアゾーンが90度



フェアゾーンが90度以上

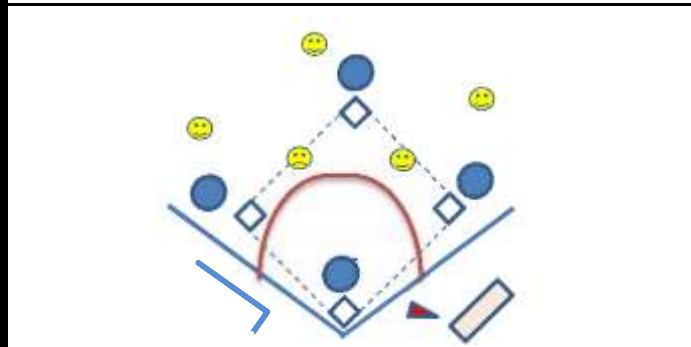


塁間の距離は、近い方が得点しやすい。

フェアゾーンの角度は、広いほど攻撃が有利。90度以下で狭めていくと、守備側が有利。

○セーフティゾーン（守備者が入れないゾーン）の有無。バットゾーン、ネクストバッタースサークル

セーフティゾーン

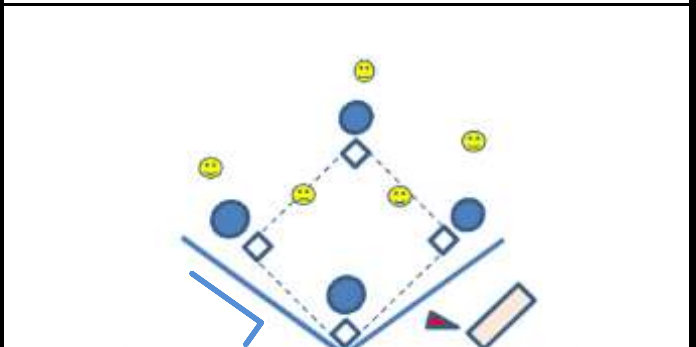


○セーフティゾーンより守備者が前に来ることがないため、至近距離で打球を受けることを防ぐ。

○打撃が苦手な児童も得点を取りやすくなる。

●バント作戦やボールの衝突への安全性を考慮する。

バットゾーン ネクストバッタースサークル



←バットゾーン

○バッドを投げるがないように、バットを入れる（置く）ゾーンを用意する。大きめのコーンやフラフープなどを一塁側に置くとよい。「バットをしっかり置いたら1点」というルールもあり。

←ネクストバッタースサークル

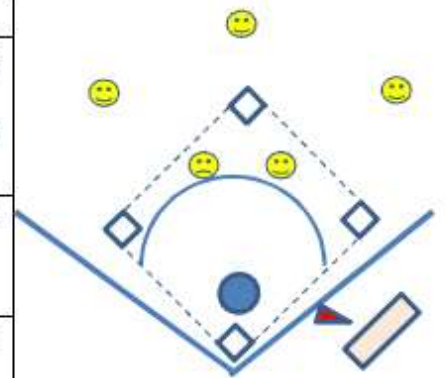
○打者に近づきすぎないようにする。（打者は手を伸ばしてバットを持ち、一周回転して周囲を確認してから打つようにする）応援や、打撃に関するアドバイスをしたり、ICT などを活用したりする場所として使ってもよい。

### ③ルール工夫について

#### ○ベースボール型ゲームの特性を味わうルールの工夫

攻撃側の「出塁・進塁」による得点と守備側の連携による「進塁を防ぐ」ことを、どの児童も容易にルールを理解しゲームを楽しむことができるよう、はじめのルール（1次ゲーム）を設定した。攻撃側は「出塁して進塁する」こと、守備側は「早くボールをアウトゾーンに運ぶ（進塁を阻止する）」ことが学習課題になる。

はじめのルール	設定理由（ねらい）
○1 チーム 5 人	・ 守備での役割が明確になる。
○攻撃は 5 人全員打ったら交代	・ 全員が得点を取る機会がある。
○得点方法 ・ 1 塁 (1 点) ・ 2 塁 (2 点) ・ 3 塁 (3 点) ・ ホーム (4 点)	・ 全員が得点する喜びを味わいやすい。 ・ 塁間を全力で走ることの必然性をもたせる。
○残塁はなし	・ 攻撃、守備の状況判断を易しくする。
○アウト方法 ・ アウトゾーン 1 つ ・ 3 人が入って「アウト」とコール	・ 進塁を早く阻止するための状況判断をさせる。 ・ 投げる、捕るなどの役割を意識した動きができる。
○コート ・ 120 度程の範囲がインフィールド	・ 攻撃側のヒットの範囲が広がる。そのため、得点につながりやすい。
○セーフティーゾーンの設置	・ 苦手な児童も安心して打つことができる。



1次ゲームに十分に慣れた後、児童と発展したルールの工夫を行う（2次ゲーム）。主に守備側の進塁の防ぎ方、アウトゾーンの位置や数について、児童にルールを工夫する視点を与え、守備側の状況判断が必要となるルールにしていく。状況判断する場面が増えると、チームでの連携や関わりがより必要となる。チームへ貢献するには、どのように動くか、どのような役割ができるか（チームの特徴に応じた作戦）を考えたり、互いの考えを認めたりしていく経験を重ねて、ベースボール型の特性を味わいながら三つの資質・能力を育むことができる。

考えられるルールの工夫	設定理由（ねらい）
○アウト方法 ・ アウトゾーン 4 つ ・ 走者より先に塁付近のアウトゾーンに入る（先回り） ・ 2 人が入って「アウト」とコール	・ 進塁と阻止のどちらが速いかをより楽しませる。 ・ 走者を見ながら守備位置や動き方を考えるなど、守備側の状況判断する力を育てる。



### ④得点の仕方にかかわるルールについて

#### ○ アウトが成立する（ゾーンに集まる）守備者の人数（アウトの仕方とも関連）

チーム全員	チームの人数マイナス 2 人	1 人
◎運動量が豊富 ○状況判断がしやすい △ボールを投げるの必要性が無いため、多くの場合持って走る。	◎「マイナス」の 2 人が捕球者、中継者になることができるので、役割分担に必然性が生まれ、「投／捕動作」が生まれやすい。	○役割分担が完全に決められるため、状況によっては全く動くことが無くなる。

## ○進塁の仕方とアウトの判定

### ・アウト成立までに進塁しただけ得点

打者（＝走者）は守備の状況を気にすることなく、次の塁に向けて全力疾走する。1 塁まで進めれば1点、2 塁なら2点というように進んだだけ得点となる。ホームラン（4点）に限定せず、2 周目（8点まで）を認めてもよい。誰でも少なくとも1点を取るというのが概ね可能なため、得点することの喜びを多くの子供が味わうことができる。

### ・アウト成立時に「ベース」にいないければ0点

本来「ベース」には「(安全な) 基地」という意味がある。アウト成立時にベースにいる（タッチしている）ことが得点の条件とする。守備側のボールの位置によって、走者は進塁するかどうかを判断しなければならないため、攻撃側の走りながらの状況判断や、攻撃チームの声掛けなどの作戦（連携）も生まれる。守備側は一番近いアウトゾーンを目指せばよいので、守備側の難易度は低いが、アウトとセーフの判定が難しく、両チームによる合意形成が必要。

### ・走者の前方アウトゾーンでアウトが成立（先回りアウト）

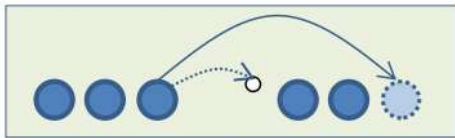
一般的な野球のルールと同様なルール。守備側は走者の状況に応じてアウトゾーンを選択し、そこまでボールを運ばなければならないため、守備側の難易度は高く、守備側の「投／捕」の技能が低いと、簡単に大量得点につながってしまう。

## ○残塁とフォースアウト

一般的な野球と同じルールで、打者がホームに戻ってくれば1点とする。「ベース上にいる味方を帰す」という使命感から、攻撃側の一体感が生まれやすい。ただ、(ルールによっては) タッチプレイなのかフォースプレイなのかの判断（走者の前のベースが空いているか否かの判断）は、攻撃側、守備側のどちらにとっても難しい。実施するならば6年生の単元後半。

## ⑤ゲームにつながる運動

### ① スロー&ゴー(ボールを投げたら、正面の列に走って後ろに並ぶ)



- ・相手の胸に向けて、捕りやすく
- ・バウンドさせて
- ・高く／転がして
- ・相手がギリギリ捕れそうな球

～チームの雰囲気をもつために～

- ・名前を呼ぶ
- ・「ハイ！」
- ・「ナイス！」「ドンマイ！」
- ・前の人のミスを後ろの人がフォロー  
↑ひたすら価値づけ！

### ② タオルバッティング&スロー

- ・長めのタオルを使って、バッティングと投動作の技能保障

### ③ セルフキャッチ（1人1個ボールを持ち、自分で地面に投げたボールを捕球する）

- ・頭を触ってから捕球する／お尻と肩を触ってから捕球するなど
- ・ボールを捕球する感覚を養う。

### ④ パートナーキャッチ（2人組でボールを捕球する）

- ・ノーバウンド／ワンバウンド／ゴロ
- ・30秒間で何回やノーミスなどゲーム制をもたせてもよい。

### ⑤ かっ飛ばしバッティング（1チームは打つ、もう1チームは守る）

- ・ある程度技能が高まれば、スムーズに回る。
- ・打つ技能と捕る技能を養う。

## ⑥守備側の状況判断に視点を置いたゲーム

スポーツ文化における野球やソフトボールでは、攻守の双方に戦術的課題がある。とりわけ守備側の判断が極めて複雑であるが、チームで力を合わせてアウトをとる協働する動きも多くある。

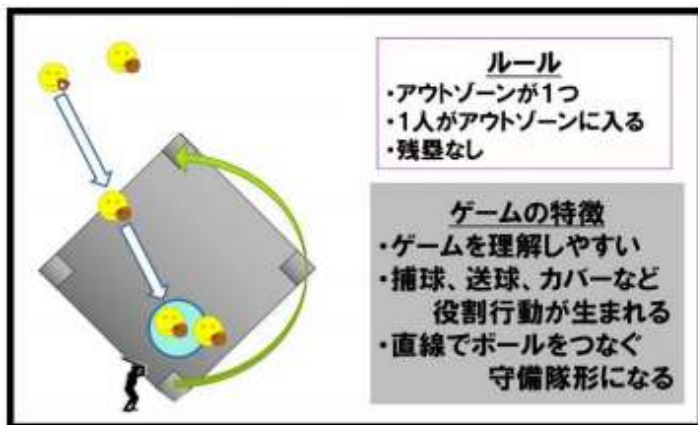
小学校低中学年でよく扱われるベースボール型ゲームに「あつまりっこベースボール」がある。アウトサークルに守備者全員が入り、打者ランナーとどちらが早いかを競い合うゲームである。このゲームは、守備者全員がアウトサークルに入るので、捕球者以外は役割行動が表れない守備側の状況判断を最大限に簡易化したゲームである。

小学校高学年では、学習指導要領解説に「チームとして守備の隊形をとって得点を与えないようにすること」と内容に取り上げられていることから、守備における役割行動が生まれるゲーム（はじめのゲーム）を設定した。送球・捕球・カバーなどの役割行動は、アウトゾーンに入る人数を限定することで生まれる。

### ゲーム1（はじめのゲーム）

単元前半では、これまでの学習経験も考慮し守備側の状況判断が易くなるようにアウトゾーンを1つにして、役割行動への気付きをねらいとしたゲームを設定した。

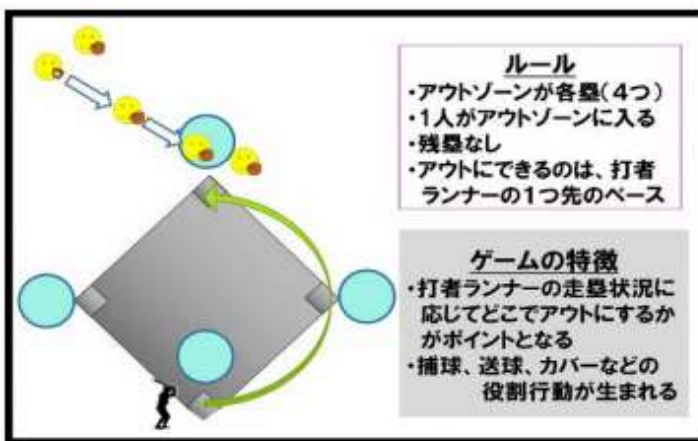
打者ランナーの状況	残塁場面			
	打者ランナーの走塁状況			
	打球状況			
	どこでアウトにするか	捕球、送球、カバーなどの役割行動	どのランナーをアウトにするか	動き



### ゲーム2（ルール修正後のゲーム例）

単元後半では打者ランナーの走塁状況に応じて、どこでアウトにするか、選択的な判断（先回りアウト）をチームで行うことをねらいとしたゲームとなるように児童とルールを考えていきたい。

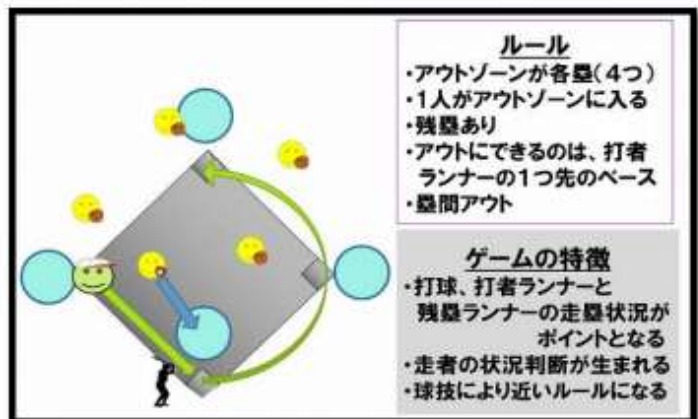
打者ランナーの状況	残塁場面			
	打者ランナーの走塁状況			
	打球状況			
	どこでアウトにするか	捕球、送球、カバーなどの役割行動	どのランナーをアウトにするか	動き



### ゲーム3（残塁ありのゲーム例）

残塁ありのゲームでは攻撃優位になりすぎないように、塁間アウト（アウトゾーンで捕球したとき、ベースを踏んでいなければアウト）にするなど攻防のバランスが保たれるようにルールを設定していく必要がある。

打者ランナーの状況	残塁場面			
	打者ランナーの走塁状況			
	打球状況			
	どこでアウトにするか	捕球、送球、カバーなどの役割行動	どのランナーをアウトにするか	動き

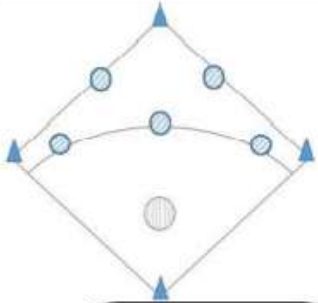
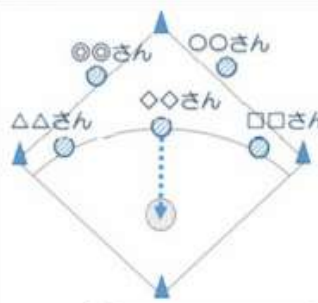
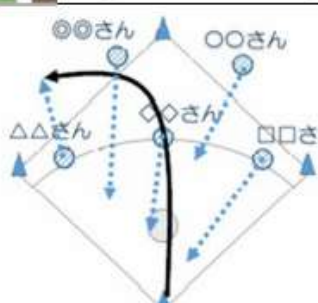


## ⑦使用する教具例

ティーボール	ソフトフォームボール 18インチ	小学生用スマイルバレーボール
		
投げる・・・◎ 捕る・・・△ 打つ(命中)・・・△ 打つ(飛距離)・・・◎	投げる・・・○ 捕る・・・○ 打つ(命中)・・・○ 打つ(飛距離)・・・○	投げる・・・△ 捕る・・・○ 打つ(命中)・・・◎ 打つ(飛距離)・・・△
投げやすいが、捕ることや打つ(命中)ことの難易度が高い。飛距離はやすい。ラケットで打つことや、ボードに当てたら捕球成功の工夫ができる。	左右のボールの中間にあたり、投げる、捕るがしやすい。打つ(命中)ことはしやすいが、重さがあるため小さいティーボールより遠くにはあまり飛ばない。	ボールが大きいので、打つ(命中)ことはしやすいが、大きい分、遠くに投げたり売ったりしにくい。狭い校庭での実践に向いている。

※ティーは大きめのコーンにペットボトル(500ml)の上下を切り落したものをつけるだけで、作れるので、練習のチームの数だけ用意するとよい。(更に自分の打ちやすい高さに合わせて「マイペットボトルティー」を作ると盛り上がりそうです！)

## ⑧具体的な作戦と教師の働きかけ

	作戦例	教師の働きかけ
単元前半	 <p>広がって守備をしよう。どのように動くかチームで話し合って決めよう！</p>	<p>ティーボールは協力して素早くアウトをとることによって、相手の得点を防ぐことができるよ。それぞれの動きを生かした作戦を立ててみよう！</p> <p>ティーボールの行い方を知り、「みんなが楽しめるルール」について考えるとともに、効果的な守り方について、作戦を考える。教師はゲームの様子から守備位置や中継プレー、カバーリングなど、効果的な守りにつながる作戦を全体で共有し、チームの特徴に応じた作戦が立てられないチームには支援をする。</p>
単元中盤	 <p>◇◇さんはキャッチが上手！アウトゾーンで捕球する役割にしよう！</p>	<p>○○チームの作戦がうまくいっていたよ。チームで動き方を決めたり、誰が送球や捕球をするのか、チームで役割を分担したりしていたからね。</p> <p>味わわせたいベースボール型の教材的な価値や、ねらいに応じてルールを工夫することによって、変化していくゲームの様相の中から、うまくいったプレーを提示し、広める。教師は作戦の三視点をもとに、チームのよさを生かした作戦になっていくように助言・声掛けをする。</p>
単元後半	 <p>もし、打球がここに飛んで来た場合、私たちのチームは、この図のように役割分担して守備をしよう！</p>	<p>守備での連携がスムーズになってきたね。作戦を工夫する中で、みんな捕ったり、投げたりすることが上手になってきたよ！それぞれのできることを考えて、ゲームをしてみよう！</p> <p>チームの作戦に基づいてプレーする中で、うまく捕る、より遠くまで投げる、など、少しずつ自分のできるが増えるようにしていく。一人一人のよさに合わせて作戦を修正しながら、うまくいったことに対する達成感を味わい、ゲームを楽しむことが、技能の向上や学びに向かう力を更に涵養できるよう、声を掛けていく。</p>

⑨単元計画

時	1	2	3 (本時)	
指導のねらい	運動の楽しさや喜びを味わう。			
学習活動・内容	<b>○学習内容の確認</b> ・ベースボール型の行い方（ゲームや練習の仕方、コートでの準備や片付け、挨拶や友達のよさを認めることなど）について知る。 ・自分のチームの特徴や守備の隊形、効果的な攻め方を知る。			
	<b>○準備運動</b> <b>○ゲームにつながる運動</b>			
	<b>○ゲーム1</b> （1回表～2回裏） ・ゲームのルールについて理解する。	<b>○ゲーム1</b> （1回表～2回裏） ・みんなが楽しめるルールにしていこう。 ・自分のチームの特徴や課題解決の方法を知る。		
	<b>○振り返り1</b> （全体）主にルールについて ゲームをしてみて、何か困ったことはありましたか？ みんなが楽しめるゲームにするために、ルールを工夫していきましょう。		<b>○振り返り1</b> （全体）主に守備について 素早くアウトにするためには、どうしたらいいかな？	単元前半は守備の隊形をローテーションして行い、全ての役割分担を経験して、一人一人のよさを見付けられるようにする。
	<b>○チームごとにルールや守備の隊形について確認する。</b>			
	<b>○ゲーム2</b> （3回表～3回裏） ・ゲームのルールについて確認しながらゲームを行う。 ・みんなが楽しめるルールを考える。	<b>○ゲーム2</b> （3回表～3回裏） ・素早くアウトにするためにはどのようにすればよいか、チームで協力しながらゲームをする。		
	<b>○片付け</b> ○整理運動 <b>○振り返り2</b> ○学習のまとめ このルールがあると、もっと楽しめるね！	<b>○片付け</b> ○整理運動 ボールを捕ったら、アウトゾーンまでを一直線につないで、中継してボールを運ぼう！		
評価規準	<b>知識・技能</b>	① 行い方の理解	② 打つ ③ 捕る、投げる	
	<b>思考・判断・表現</b>		④ ルールの工夫 (④ ルールの工夫)	
	<b>主体的に学習に取り組む態度</b>	◆積極的な取り組み ◆認め合い、協力	◆ルールやマナー ◆安全の保持 ◆勝敗を受け入れる	
指導と評価の工夫	評価方法	観察	観察 学習カード	観察 学習カード
	努力を要する児童への手だて	・学習の雰囲気をよくしたり、効率的に学習を進めたりすることで、みんなが運動の楽しさを味わうことができる機会を増やすことができることに気付かせる。	・みんながティーボールのゲームを楽しむことができるルールという前提で、いくつかの選択肢を提示し、選択させる。	・自分ができるプレーについて考えさせ、それがよさであることを伝える。友達のよい動きを見付け、取り入れられるプレーを考えさせる。

# チ　ー　ム　で　課　題　解　決　を　行　う　。

## ○学習内容の確認

- ・チームの特徴に合った作戦を選んで、ゲームをする。
- ・ゲームや振り返りによって、課題解決を図る。

## ○準備運動

## ○ゲームにつながる運動

## ○ゲーム1（1回表～2回裏）

- ・自己やチームの特徴に合った作戦を選んでゲームをする。

## ○振り返り1（チーム）

どんな作戦がチームやメンバーに合っているかな？

ゲーム1の課題を解決するためには、どうしたらいいだろう？



どうしたら守備がうまくいくかな？

〇〇さんが貢献できるプレーはどんなプレーだろう？

単元後半は役割分担のローテーションは行わず、それぞれのよさを生かして、チームに貢献できるプレーを考えて役割分担をさせる。

## ○作戦や一人一人の役割を修正したり、作戦に合った守備の隊形を確認して練習をしたりする。

自分たちの役割を確認しよう！

自分たちのよさが生きるのはこの作戦じゃないかな？



こうやったら守備がうまくいったよ！

今度はこの作戦をやってみよう！

## ○ゲーム2（3回表～3回裏）

- ・できるだけ走者を進塁させないためにどこでアウトにするのがよいのか、チームで協力しながらゲームをする。

## ○片付け ○整理運動

## ○振り返り2 ○学習のまとめ

④守備の隊形	④守備の隊形	
④伝え合い	④作戦を立てる	④作戦を立てる
観察 学習カード	観察 学習カード	観察
<ul style="list-style-type: none"> <li>・チームカードや記録カード、チームでの振り返りから、自分たちのチームの特徴に気付かせ、チームのよさが出せるプレーを考えさせる。</li> <li>・一人一人のよさから作戦を考えさせ、「役割分担」「動き方」「ボール操作」の3つの視点からチームを支援する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・チームで決めた作戦を成功させるために必要なボール操作や動き方を中心に動きを確認させる。</li> <li>・ゲーム1で作戦がうまくいっていないチームには、作戦を修正するよう、言葉かけをする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲーム1の課題を受け、チームでの役割分担が、一人一人の貢献につながっているか振り返らせる。</li> <li>・守備の連携プレーを価値付け、広めていく。</li> </ul>





## ⑩本時案（例）

### (1) わらい

知識及び技能	打球方向に移動して捕球し、味方に向かって投げることができるようにする。
思考力、判断力、表現力等	進塁の防ぎ方や得点の仕方などのルールについて考えることができるようにする。
学びに向かう力、人間性等	仲間のよさを認め合い、みんながゲームの楽しさに触れることができるように言葉をかけたり、協力をしたりすることができるようにする。

### (2) 展開

時間	学習活動・内容	・留意点 ☆評価						
1分	○学習内容の確認 ・本時の学習内容を知り、見通しをもつ。	・前時の学習を振り返らせる。 ・掲示資料を基に学習内容の見通しをもたせる。						
	一人一人のよさを見付けて、チームの特徴を知ろう！							
4分	○準備運動（緑野エクササイズ） ○ゲームにつながる運動 ・タオルバッティング ・タオルスロー ・キャッチボール	・音楽に合わせて、体の各部位をほぐすように言葉かけをする。 ・声をかけたり足を動かしたりしながらキャッチボールをさせ、相手が捕りやすいパスをしている児童を称賛する。						
16分	○チームごとの作戦の確認 ○ゲーム1（1回表～2回裏） <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>Aコート</td> <td>Bコート</td> <td>Cコート</td> </tr> <tr> <td>対</td> <td>対</td> <td>対</td> </tr> </table>	Aコート	Bコート	Cコート	対	対	対	・学習カードを基に各チームの作戦を確認させる。 ・自分にできるプレーを意識させてゲームに取り組ませる。 ・ナイスプレーカードに観点ごとに記録させ、チームの特徴を考えさせる。 ・チームで連携してよい守備をしているチームを称賛し、学級全体に広める。
Aコート	Bコート	Cコート						
対	対	対						
8分	○振り返り  <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid gray; border-radius: 15px; padding: 5px; margin-right: 10px;">                     ナイスプレーカードからチームのよさを見付けようね                 </div>  <div style="border: 1px solid gray; border-radius: 15px; padding: 5px; margin-left: 10px;">                     ・新しいルールでゲームに取り組んでみて、どうですか？                      ・自分のよさ、チームのよさは見付かったかな？                      ・友達のよさを自分の動きに取り入れていきましょう！                 </div> </div>	・ゲーム1で見られた課題に応じた発問を行い、ゲーム2に生かせるようにする。						
8分	○チームごとに守備の隊形を確認して練習をする  ○ゲーム2（3回表～3回裏）  <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid gray; border-radius: 15px; padding: 5px; margin-right: 10px;">                     できるだけ素早くアウトにするためにはどのようなすればよいか？チームで協力しながらゲームをしよう。                 </div>  </div>	・チームの状況に応じてアウトゾーンを2つ設定した練習を取り入れ、守備の状況判断を考えさせる。 ・ゲーム1の振り返りを基にゲーム2に取り組ませる。 ・戦術的気付きを促す発問を投げかけ、守備では捕球者とアウトゾーンが一直線になるようなボールの中継がよいことに気付かせる。 ☆打球方向に移動して捕球し、味方に向かって投げることができる。【観察】						
1分	○片付け	・安全に注意して、友達と協力して片付けるよう、言葉かけをする。						
1分	○整理運動	・使った部位をほぐすようにさせる。						
4分	○振り返り2	・チームの作戦を振り返ってから個人のめあてを振り返らせる。						
2分	○学習のまとめ	・振り返りを次時に生かせるように価値付ける。						

# 2015~2021

## 実証授業者

平成26年度 授業者	「ハンドボール」 石井 幸司
平成27年度 授業者	「バスケットボール」 平林 真一
平成28年度 授業者	「サッカー」 野口 由博
平成29年度 授業者	「フラッグフットボール」 森山 雄樹
平成30年度 授業者	「ティーボール」 平井 政知
平成31年度・令和元年度 授業者	「ソフトバレーボール」 上原 歩
令和3年度 授業者	「トリオハンドボール」 堀河 健吾 世取山 拓平



## まるわかりハンドブック編集者

石川和明 入来祐有 上原 歩 大久保勝国 大澤賢志 河原直人 設楽和輝  
富樫孝太郎 仲田喜信 野澤 寿爵 星野仁史 堀河健吾 森山雄樹 山崎愛未  
山田萌弥以 吉田陸矢 若林将 ※名前順 (2021年現在)

# 卷末資料

---

- 卷末資料 1- 學習資料
- 卷末資料 2- 對戰表

# サッカーチームカード

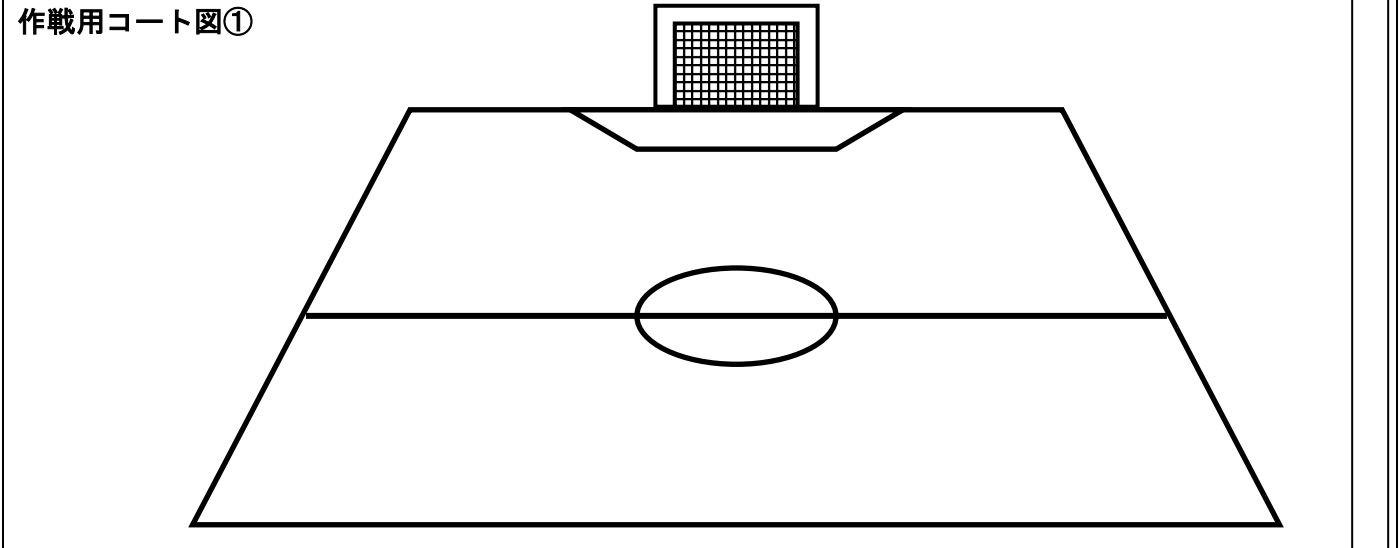
チーム名

サッカーの	回目	月 日 ( ) 曜日 ( ) 時間目
-------	----	--------------------

**今日の作戦**

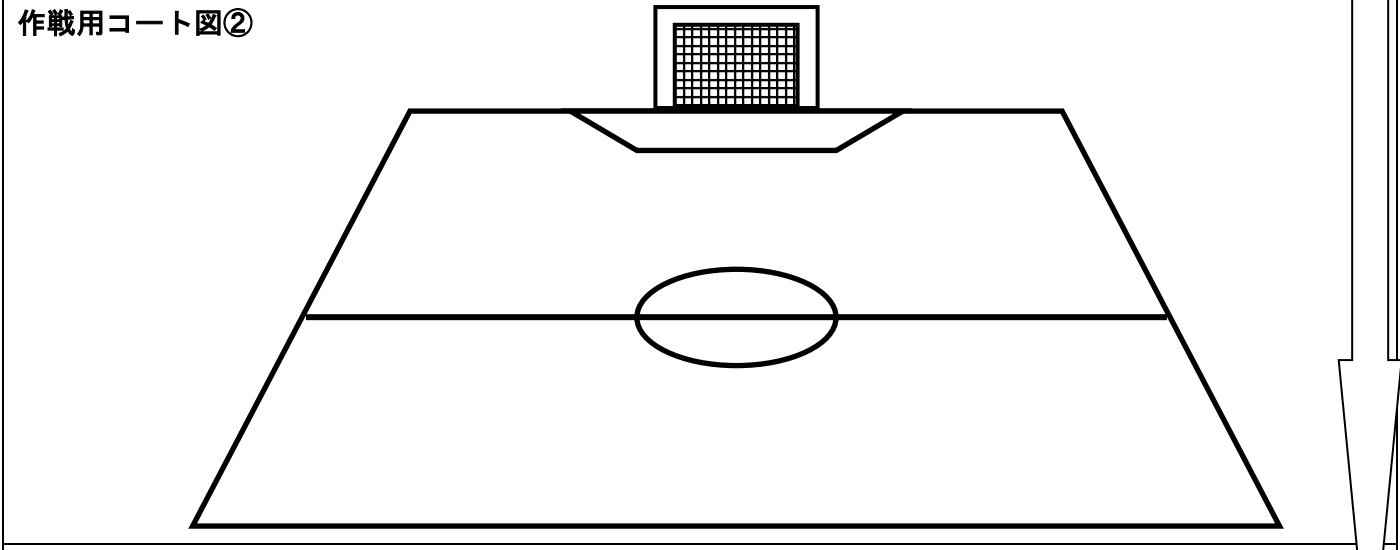
**チーム練習内容**



↓相手のチーム          ↓得点を記入↓          ↓結果に○

ゲーム① 【                                  】 対 ( 勝 ・ 負 ・ 分 )

**直した作戦**

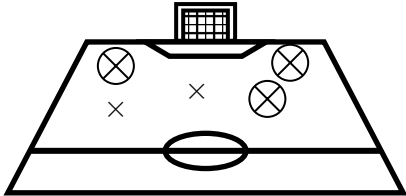


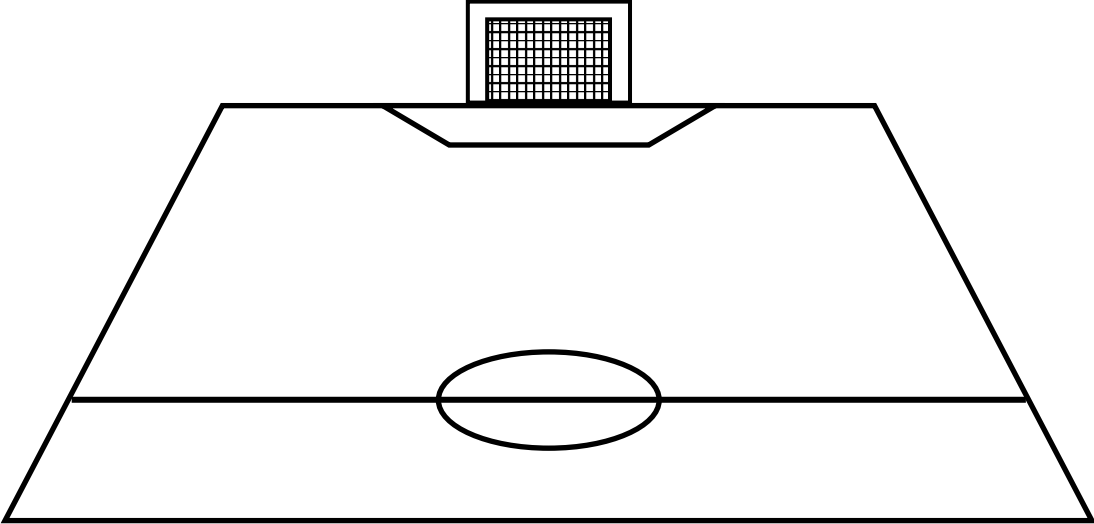
↓相手のチーム          ↓得点を記入↓          ↓結果に○

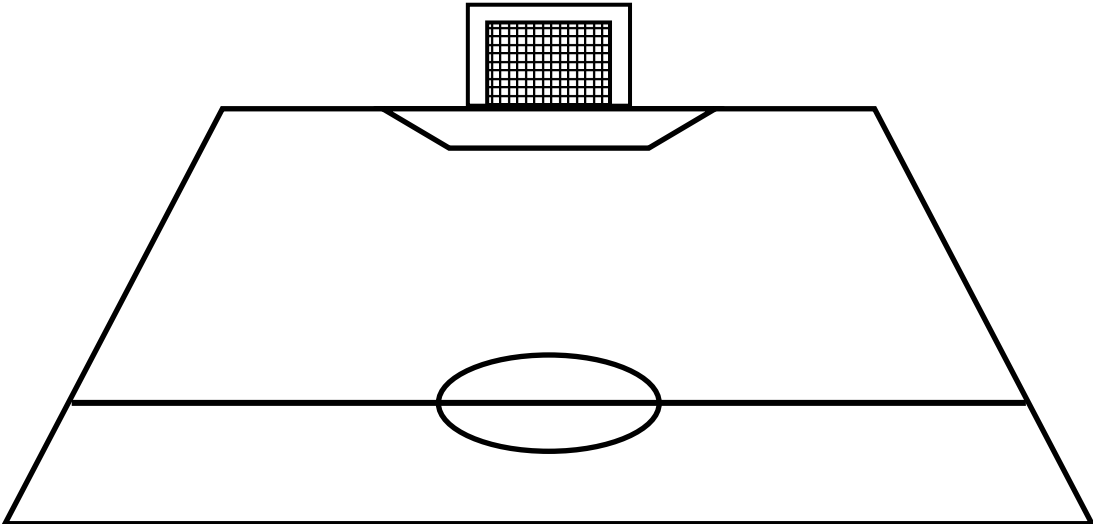
ゲーム② 【                                  】 対 ( 勝 ・ 負 ・ 分 )

ふり返り ○ ○ △

# シュートマップカード

自分のチーム名	月 日
【使い方】 シュートしたら×印を、 ゴールは○印をつける。	(例) 

対戦する相手 (色)		記録するチーム (色)	
①			

対戦する相手 (色)		記録するチーム (色)	
②			

どんなことが分かるだろう。気がついたことを書こう。

# タッチ&シュートカード

自分のチーム名	対戦する相手（色）	記録するチーム（色）	月 日
			ゲーム（ ① ・ ② ）

（記入例）

<b>【使い方】</b> ボールにさわったら／を、 シュートを打ったら○を、 ゴールしたら◎を記入する。	名前	結果
	Aさん	

①	名前	結果

②	名前	結果

どんなことが分かるだろう。気がついたことを書こう。

# ナイスプレーカード

自分のチーム名

対戦する相手（色）

①	
②	

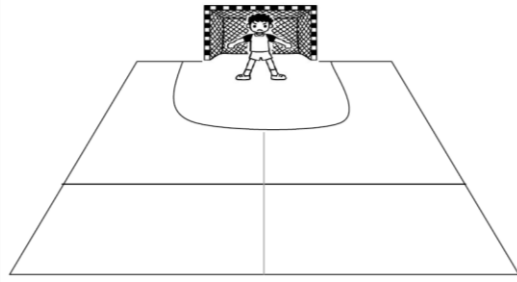
月 日 ゲーム（ ① ・ ② ）

見つけていきたいよさ		よさがあらわれた回数（よさを見つけたら、「正」の字を一画ずつ、記入していこう）									
		【    】さん		【    】さん		【    】さん		【    】さん		【    】さん	
ゲーム		①	②	①	②	①	②	①	②	①	②
相手のチーム	○励まし合い ・「ナイスOO!」 ・「ドンマイ!次がんばろう!」										
	○アドバイス、指示 ・「ゴール前空いてるよ!走って!」 ・「こっちこっち!パスして!」										
自分のチーム	○ナイスパス ・味方の動きをよく見て ・空いているところをさがして										
	○ナイスシュート ・相手をかわして ・落ち着いて										
	○ナイスキープ ・相手のいない場所を見つけて ・ゴールを決めやすい位置で										
	○ナイスディフェンス ・パスを防ぐ・びったりマーク ・シュートを防ぐ										

どんなことが分かるだろう。気がついたことを書こう。

# ハンドボール学習カード チーム

↓相手のチーム	↓得点を記入!	↓結果に○
ゲーム① 【            】	_____ 対 _____	( 勝 ・ 負 ・ 分 )
ゲーム② 【            】	_____ 対 _____	( 勝 ・ 負 ・ 分 )

ハンドボールの	回目	月	日 ( )	曜日 ( )	時間
今日の作戦					
作戦用コート図 ☆必要な場合メンバーは略して書こう 					
ゲーム 1	前半			後半	
プレイヤー	キーパー	記録	得点	ブ	キ 記 得
ゲーム 2	前半			後半	
ブ	キ	記	得	ブ	キ 記 得
チーム練習					
振り返り ◎ ○ △					

個人カード貼り付け場所 (            )	個人カード貼り付け場所 (            )
のり	のり
個人カード貼り付け場所 (            )	個人カード貼り付け場所 (            )
のり	のり
個人カード貼り付け場所 (            )	個人カード貼り付け場所 (            )
のり	のり

個人カード	名前	
今日のめあて		
チームの友達から ・今日の様子	↓	振り返り
◎ ○ △	↓	◎ ○ △
(            ) より		

個人カード	名前	
今日のめあて		
チームの友達から ・今日の様子	↓	振り返り
◎ ○ △	↓	◎ ○ △
(            ) より		

個人カード	名前	
今日のめあて		
チームの友達から ・今日の様子	↓	振り返り
◎ ○ △	↓	◎ ○ △
(            ) より		

個人カード	名前	
今日のめあて		
チームの友達から ・今日の様子	↓	振り返り
◎ ○ △	↓	◎ ○ △
(            ) より		

個人カード	名前	
今日のめあて		
チームの友達から ・今日の様子	↓	振り返り
◎ ○ △	↓	◎ ○ △
(            ) より		

個人カード	名前	
今日のめあて		
チームの友達から ・今日の様子	↓	振り返り
◎ ○ △	↓	◎ ○ △
(            ) より		

個人カード	名前	
今日のめあて		
チームの友達から ・今日の様子	↓	振り返り
◎ ○ △	↓	◎ ○ △
(            ) より		

個人カード	名前	
今日のめあて		
チームの友達から ・今日の様子	↓	振り返り
◎ ○ △	↓	◎ ○ △
(            ) より		

個人カード	名前	
今日のめあて		
チームの友達から ・今日の様子	↓	振り返り
◎ ○ △	↓	◎ ○ △
(            ) より		



チーム名

対戦相手

月 日

記録者

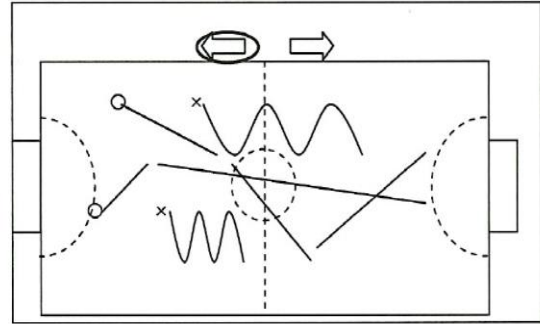
# ボールの動きカード

## 【使い方】



攻めきの時だけボールの動きを線で表す。

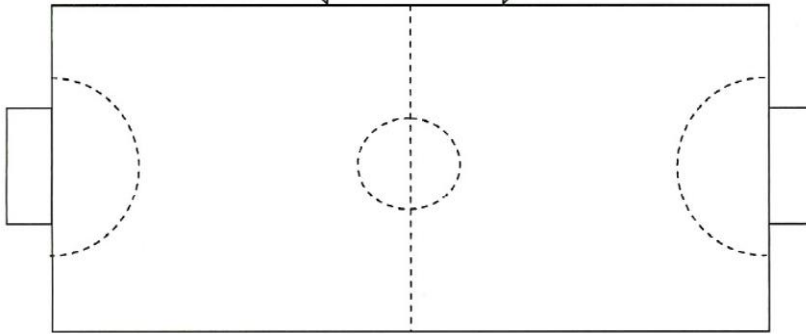
シュート成功 ○ 失敗 ×

ドリブル  パス 





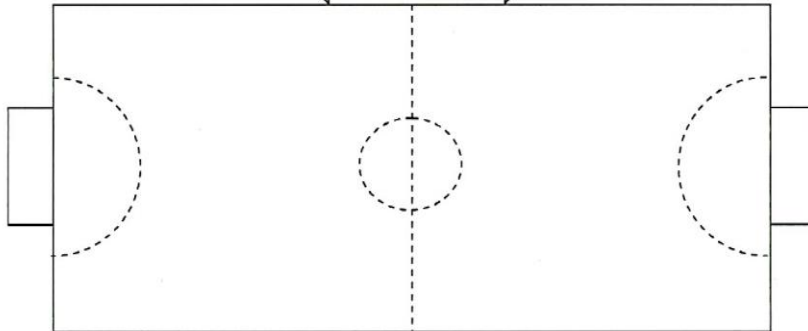
前半

攻撃方向  



後半

攻撃方向  



気がついたこと

試合結果

勝 分 負

対

--	--	--	--	--

チーム名

対戦相手

月 日

記録者

前半

後半

# タッチ&シュートカード

【使い方】 ボールにさわったら／線を，シュートを打ったら○，ゴールは◎。

名前	前半	後半
Aさん		

名前	前半	後半

気がついたこと

# ナイスプレーカード ～友達のよさを見つけよう～

チーム名（またはA・赤 など）

対戦相手（チーム名か色）

対

月 日 ( ) ゲーム ( ① ・ ② )

記録者




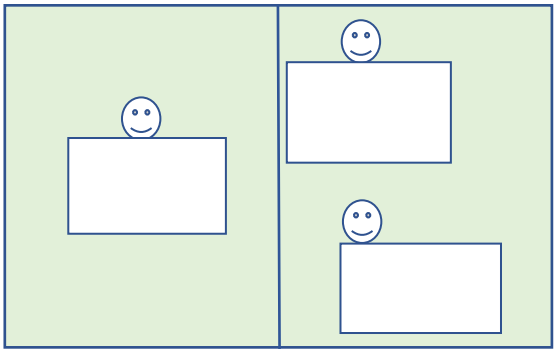
見つけていきたい友達のよさ		今日のポイント	友達のよさがあらわれた回数（よさを見つけたら、印をつけていこう）					
			【     】さん	【     】さん	【     】さん	【     】さん	【     】さん	【     】さん
友達への声かけ (ハートのよさ)	○励まし、認め合い ・「ナイス〇〇！」 ・「ドンマイ！次がんばろう！」							
	○動き ・「ゴール前空いてるよ！走って！」 ・「こっちこっち！パスして！」							
プレーのよさ	○パス ・味方の動きをよく見て ・空いているところをさがして							
	○シュート ・相手をかわして ・空いているところをねらって							
	○パスを受ける ・相手のいない場所を見つけて ・ゴールを決めやすい位置で							
	○守り ・パスを防ぐ・びったりマーク ・シュートを防ぐ							

○ゲームの結果 【     】 対 【     】 で ○ひとこと  
【 勝ち ・ 負け ・ 引き分け 】




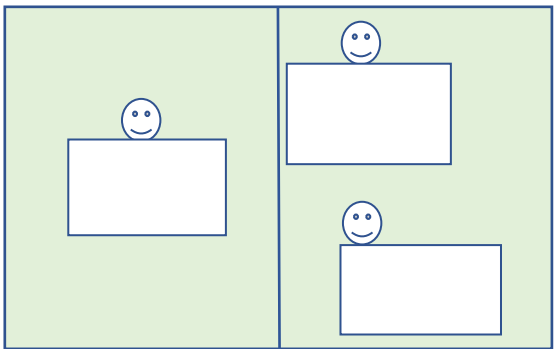
# トリオハンドボール チームカード 月 日 チーム名 \_\_\_\_\_

○効果的な動き方や自分の役割を意識して、ゲームをしよう。

<1 試合目>

効果的な動き方				
シュートの意識 		動いてパスを  もらう	広がる 	
前からシュート	ゴールの端に シュート			
攻撃回数	シュート数	得点	ポジション	
				
対戦相手	結果			
	対	勝・負・分		

<2 試合目>

効果的な動き方				
シュートの意識 		動いてパスをも らう 	広がる 	
前からシュート	シュートはゴールの端			
攻撃回数	シュート数	得点	ポジション	
				
対戦相手	結果			
	対	勝・負・分		

今日のチームの動きについて

次回のゲームで意識すること



ゴール型 トリオハンドボール 学習カード



トリオハンドボールで得点をとるために、どうしたらいいと思いますか？

---



---



---



---

【第1時】

今日の授業で一番大切だと思うことを書こう。

---



---



---



---

次時のめあて

【第2時】

今日の授業で一番大切だと思うことを書こう。

---



---



---



---

次時のめあて

【第3時】

今日の授業で一番大切だと思うことを書こう。

---



---



---



---

次時のめあて

トリオハンドボールで得点をとるために、どうしたらいいと思いますか？

---



---



---



---

【第6時】

今日の授業で一番大切だと思うことを書こう。

---



---



---



---

【第5時】

今日の授業で一番大切だと思うことを書こう。

---



---



---



---

次時のめあて

【第4時】

今日の授業で一番大切だと思うことを書こう。

---



---



---



---

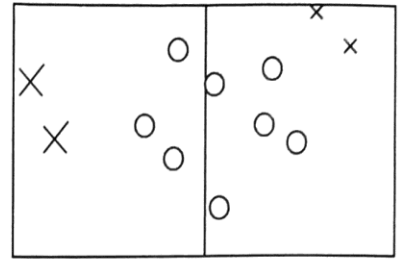
次時のめあて

学習前と学習後とくらべて、自分の考えは変わりましたか？もし変わったのなら、くわしく書いてください。

# シュートマップカード

【使い方】シュートしたら×印を、  
ゴールは○印をつける。

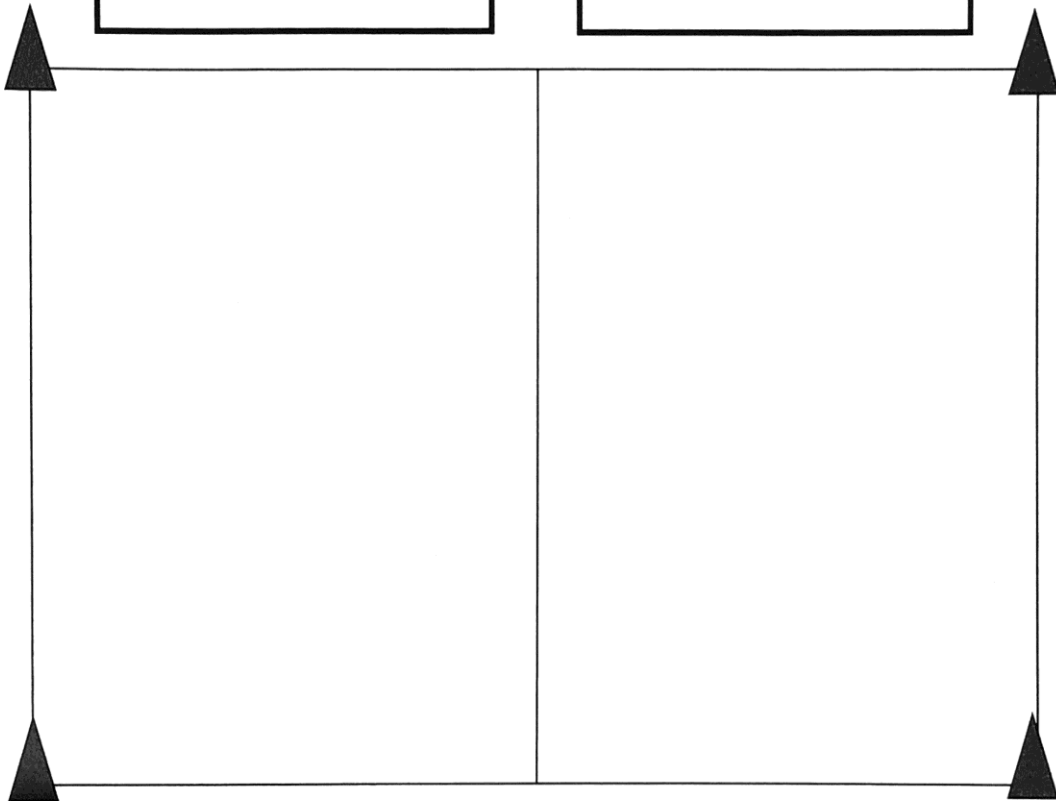
(例)



攻める方向 (矢印に○をつける)

チームの色

チームの色



気がついたことを一文で書こう

# シュートマップカード

月 日 ( ) \_\_\_\_\_ チーム

ゲーム 1	対	チーム	点数	前 後 計	— — —	勝 ・ 負
-------	---	-----	----	-------------	-------------	-------

前半

ポストプレイヤー： \_\_\_\_\_

シューター： \_\_\_\_\_ ・ \_\_\_\_\_

記録： \_\_\_\_\_

後半

ポストプレイヤー： \_\_\_\_\_

シューター： \_\_\_\_\_ ・ \_\_\_\_\_

記録： \_\_\_\_\_

相手陣

自陣

相手陣

自陣

気付いたこと・考えたことメモ（作戦タイムで話したことを忘れないようにメモしよう！）

# カウントカード

月 日 ( ) \_\_\_\_\_ チーム

ゲーム 1	対	チーム	—	勝・負	
	1	2	3	4	計
パス					
シュート					
得点					

ゲーム 2	対	チーム	—	勝・負	
	1	2	3	4	計
パス					
シュート					
得点					

ゲーム 3	対	チーム	—	勝・負	
	1	2	3	4	計
パス					
シュート					
得点					

メモ : 結果から分かったことをもとに、つぎのゲームのことを考えよう!

---



---



---



# チームカード

チーム名

↓相手のチーム	↓得点を記入↓	↓結果に○
ゲーム① 【 <input type="text"/> 】	対 <input type="text"/>	( 勝 ・ 負 ・ 分 )
ゲーム② 【 <input type="text"/> 】	対 <input type="text"/>	( 勝 ・ 負 ・ 分 )

バスケットボールの 回  月  日 ( ) 曜日 ( ) 時間目

今日の作戦

作戦用コート図

チーム練習

ふり返り ◎ ○ △

ふり返りの流れ

①チームの作戦について

- ・実行できたか
- ・有効だったか
- ・次回の作戦はどうするか
- ・◎○△のいずれかに丸をつける

②友達にコメントを書く

- ・気付いたことやアドバイスを書く

③自分ふり返りを書く

- ・めあてに対する評価の数字に丸をつける
- ・一文でふり返りを書く

個人カードはり付け場所 ( )

のり

のり

個人カードはり付け場所 ( )

のり

のり

個人カードはり付け場所 ( )

のり

のり

個人カードはり付け場所 ( )

のり

のり

個人カードはり付け場所 ( )

のり

のり

個人カード 名前:

今日のめあて:

チームの友達から ↓ 振り返り ◎ ○ △

今日の様子:

◎ ○ △

( ) より:

個人カード 名前:

今日のめあて:

チームの友達から ↓ 振り返り ◎ ○ △

今日の様子:

◎ ○ △

( ) より:

個人カード 名前:

今日のめあて:

チームの友達から ↓ 振り返り ◎ ○ △

今日の様子:

◎ ○ △

( ) より:

個人カード 名前:

今日のめあて:

チームの友達から ↓ 振り返り ◎ ○ △

今日の様子:

◎ ○ △

( ) より:

個人カード 名前:

今日のめあて:

チームの友達から ↓ 振り返り ◎ ○ △

今日の様子:

◎ ○ △

( ) より:

個人カード 名前:

今日のめあて:

チームの友達から ↓ 振り返り ◎ ○ △

今日の様子:

◎ ○ △

( ) より:

個人カード 名前:

今日のめあて:

チームの友達から ↓ 振り返り ◎ ○ △

今日の様子:

◎ ○ △

( ) より:

個人カード 名前:

今日のめあて:

チームの友達から ↓ 振り返り ◎ ○ △

今日の様子:

◎ ○ △

( ) より:

個人カード 名前:

今日のめあて:

チームの友達から ↓ 振り返り ◎ ○ △

今日の様子:

◎ ○ △

( ) より:

自分のチーム名

対戦する相手（色）

対

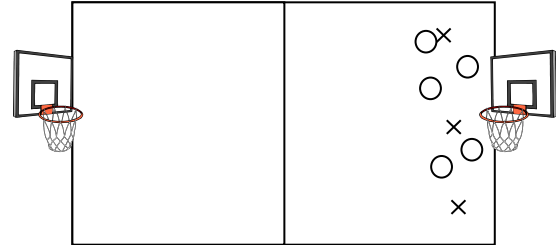
月 日  
ゲーム (① ・ ②)

記録するチーム（色）

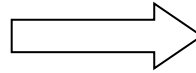
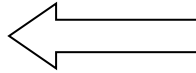
# シュートマップカード

(例)

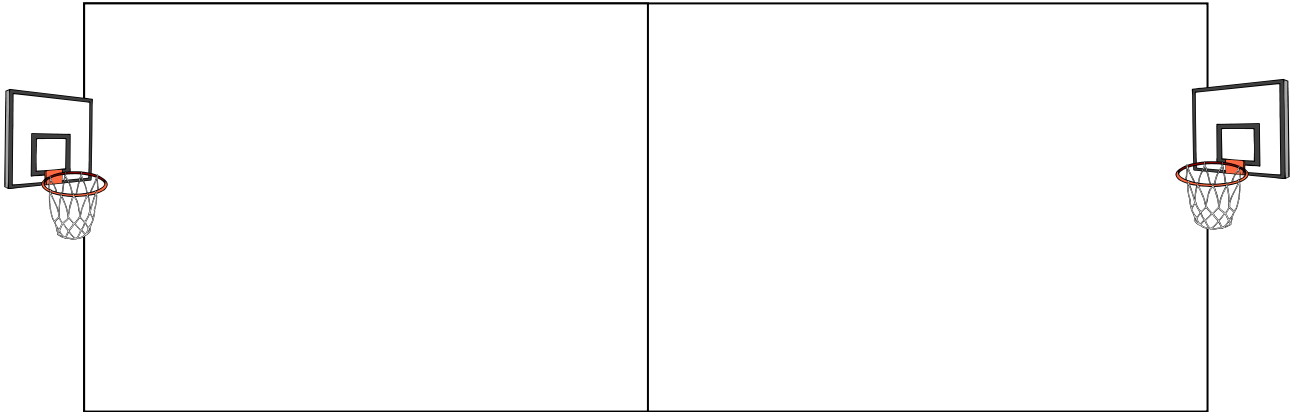
【使い方】 シュートしたら×印を、  
ゴールは○印をつける。



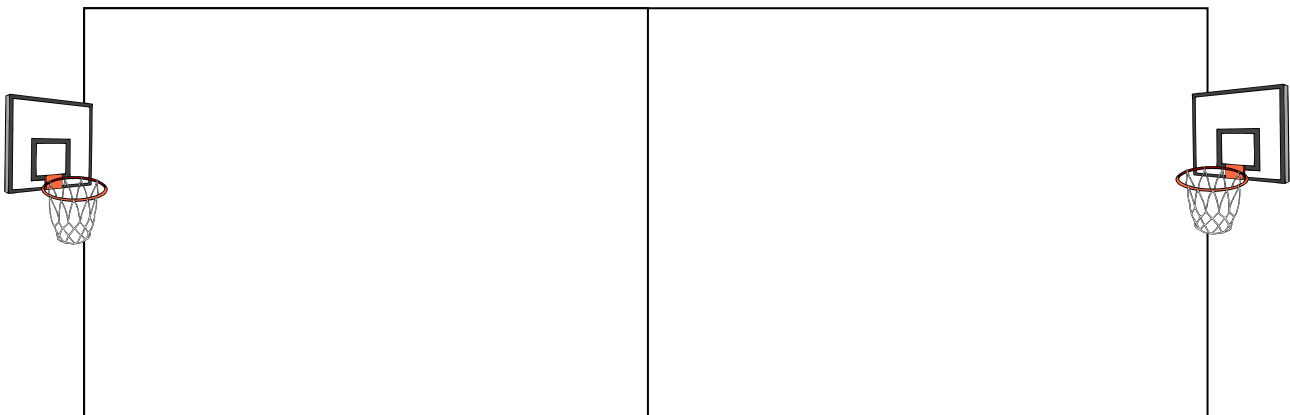
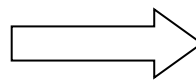
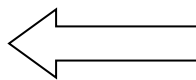
攻める方向（矢印に○をつける）



(前半)



(後半)



気がついたことを一文で書こう

自分のチーム名

対戦する相手（色）

対

月 日  
ゲーム（ ① ・  
② ）

記録するチーム（色）

# タッチ&シュートカード

【使い方】 ボールにさわったら／線を，シュートを打ったら○，ゴールは◎。

名前	前半	後半																		
Aさん	<table border="1"> <tr><td>／</td><td>○</td><td>／</td></tr> <tr><td>○</td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> </table>	／	○	／	○						<table border="1"> <tr><td>／</td><td>／</td><td>◎</td></tr> <tr><td>○</td><td>◎</td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> </table>	／	／	◎	○	◎				
／	○	／																		
○																				
／	／	◎																		
○	◎																			

名前	前半	後半

気がついたことを一文で書こう

# ナイスプレーカード

自分のチーム名

対戦する相手（色）

対

月 日 ゲーム（①・②）

記録するチーム（色）

見つけていきたいよさ		よさがあらわれた回数（よさを見つけたら、「正」の字を一画ずつ、記入していこう）				
		【 】さん	【 】さん	【 】さん	【 】さん	【 】さん
ハ ターの よさ	○励まし合い ・「ナイス〇〇！」 ・「ドンマイ！次がんばろう！」					
	○アドバイス、指示 ・「ゴール前空いてるよ！走って！」 ・「こっちこっち！パスして！」					
プ レー の よさ	○ナイスパス ・味方の動きをよく見て ・空いているところをさがして					
	○ナイスシュート ・相手をかかわして ・落ち着いて					
	○ナイスキャッチ ・相手のいない場所を見つけて ・ゴールを決めやすい位置で					
	○ナイスディフェンス ・パスを防ぐ・びったりマーク ・シュートを防ぐ					

気がついたことを一文で書こう

# フライングフットボールチームカード

○点

## 書き方例

3点

2点

1点

0点

スタート

A B C D

相手

動き方

パス

ボール操作  
パス/ラン/手渡し

役割分担

味方

説明

- ・走る方向
- ・パス（ロング、ショート）
- ・走る順番など

【 作戦番号 】 [ 作戦名 ]

○点

3点

2点

1点

0点

スタート

【 1 】 [ ]

○点

3点

2点

1点

0点

スタート

【 2 】 [ ]

○点

3点

2点

1点

0点

スタート

【 3 】 [ ]

個人カード	名前
1 個人のめあて	<input type="text"/>
2 友達から	<input type="text"/>
3 振り返り（作戦に対する自分の動き） （ ◎ ○ △ ）	<input type="text"/>

個人カード	名前
1 個人のめあて	<input type="text"/>
2 友達から	<input type="text"/>
3 振り返り（作戦に対する自分の動き） （ ◎ ○ △ ）	<input type="text"/>

個人カード	名前
1 個人のめあて	<input type="text"/>
2 友達から	<input type="text"/>
3 振り返り（作戦に対する自分の動き） （ ◎ ○ △ ）	<input type="text"/>

個人カード	名前
1 個人のめあて	<input type="text"/>
2 友達から	<input type="text"/>
3 振り返り（作戦に対する自分の動き） （ ◎ ○ △ ）	<input type="text"/>

個人カード	名前
1 個人のめあて	<input type="text"/>
2 友達から	<input type="text"/>
3 振り返り（作戦に対する自分の動き） （ ◎ ○ △ ）	<input type="text"/>

個人カード	名前
1 個人のめあて	<input type="text"/>
2 友達から	<input type="text"/>
3 振り返り（作戦に対する自分の動き） （ ◎ ○ △ ）	<input type="text"/>

# 作戦の記録カード

自分のチーム名

対戦する相手（色）

得点 [     ] 点

対 得点 [     ] 点

月 日 ゲーム ( ① ・ ② )

## 成功している作戦は？！成功させたい作戦は？！

ハドルで選んだ作戦	パス	ラン	パス&ラン
ゲーム1(前半)			
ゲーム1(後半)			
ゲーム2(前半)			
ゲーム2(後半)			

ハドルで作戦を選択



チームで選んだ作戦はうまかったかな？

成功したプレー	
うまくいったら 正の字を書いていこう！	
<b>パス</b> <small>(パスはうまくいったけれど、キャッチは失敗)</small>	
<b>ブロックまたはフェイント</b>	
取れた点数の分だけ 正の字を書いていこう！	
<b>パス → キャッチ</b>	
<b>ラン</b>	
<b>パスキャッチ&amp;ラン</b>	

気がついたことを一文で書こう

# ナイスプレーカード

自分のチーム名

対戦する相手（色）

得点 [     ] 点

対 得点 [     ] 点

月 日 ゲーム ( ① ・ ② )

## 一人一人のよさや貢献できることを探そう！

見つけていきたいよさ		よさがあらわれた回数（よさを見つけたら、「正」の字を一画ずつ、記入していこう）					
		[     ]さん	[     ]さん	[     ]さん	[     ]さん	[     ]さん	[     ]さん
ハートのよさ	○励まし合い ・「ナイス〇〇！」 ・「ドンマイ！次がんばろう！」						
	○アドバイス、指示 ・「後ろの方が空いていたよ！」 ・「こっちこっち！パスして！」						
プレーのよさ	○ナイスパス ・味方の動きをよく見て ・空いているところをさがして						
	○ナイスラン ・相手をかわして ・味方と関係して						
	○ナイスキャッチ ・相手のいない場所に走って ・作戦通りの動きで						
	○ナイスタグ ・ぴったりマーク ・走り込んできたところを守る						
	○ナイスブロック ・味方のランをサポート ・味方のパスをサポート						

気がついたことを一文で書こう

のりではありません。1時間1時間を大切に。

# ボール運動 (ディッボール) チームカード

月	日	曜日	時間目	枚目
チーム名				

今日の作戦	取り組む練習
作戦の振り返り	チームのよかったところ
◎ ○ △	

個人カード①  
のりではありません。

個人カード②  
のりではありません。

今日の試合結果	チーム(色)	1	2	3	合計
	自分				
	相手				

個人カード③  
のりではありません。

個人カード④  
のりではありません。

次回は

個人カード⑤  
のりではありません。

個人カード⑥  
のりではありません。

ルールの相談

個人カード

個人のめあて

自己評価

1 2 3 4 5

個人カード

個人のめあて

自己評価

1 2 3 4 5

個人カード

個人のめあて

自己評価

1 2 3 4 5

個人カード

個人のめあて

自己評価

1 2 3 4 5

個人カード

個人のめあて

自己評価

1 2 3 4 5

個人カード

個人のめあて

自己評価

1 2 3 4 5

個人カード

個人のめあて

自己評価

1 2 3 4 5

個人カード

個人のめあて

自己評価

1 2 3 4 5

個人カード

個人のめあて

自己評価

1 2 3 4 5



月 日

# どこに飛んだかなカード

チーム名

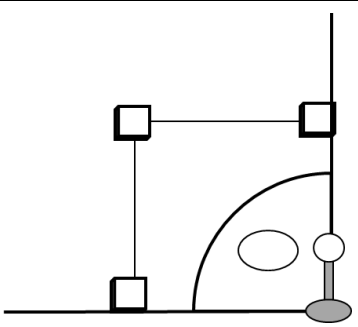
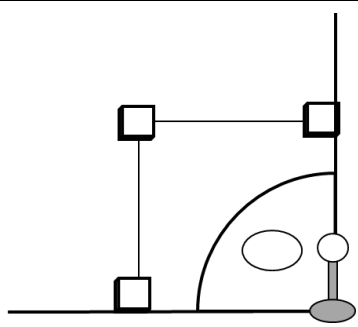
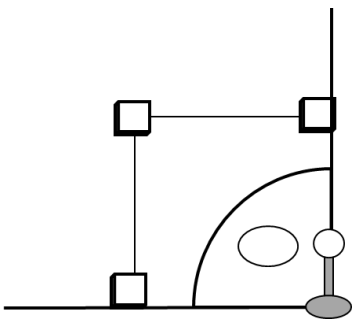
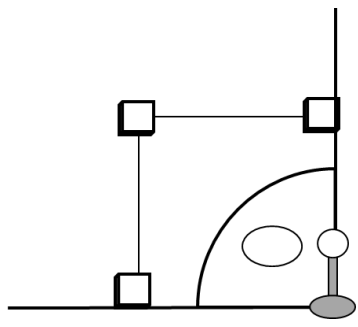
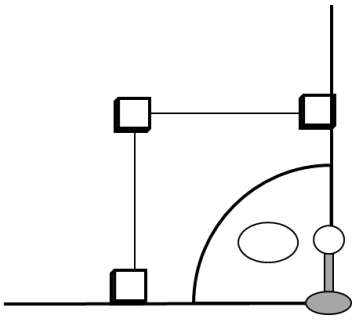
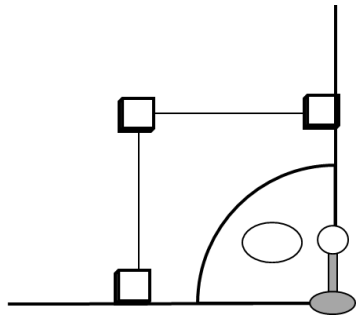
VS

守備 or 攻撃

○攻撃チームは…  
 ①「どこでボールを取られたか」  
 「何点入ったか」を記録しよう。  
 ②「打球の飛んだ方向」  
 「方向による得点」を考えよう。

○守備チームは…  
 ①「どこでボールを取ったか」  
 「何点入れられたか」を記録しよう。  
 ②「打球の飛びやすい方向」  
 「方向による失点」を考えよう。

○カードの使い方  
 ①打球が止まった位置を①（1回）、②（2回）、③（3回）で記入する。  
 ②打球による得点を記入する。

1 ( )			2 ( )		
					
① (1回)	② (2回)	③ (3回)	① (1回)	② (2回)	③ (3回)
点	点	点	点	点	点
3 ( )			4 ( )		
					
① (1回)	② (2回)	③ (3回)	① (1回)	② (2回)	③ (3回)
点	点	点	点	点	点
5 ( )			6 ( )		
					
① (1回)	② (2回)	③ (3回)	① (1回)	② (2回)	③ (3回)
点	点	点	点	点	点

チーム名

対戦相手

月

日

対

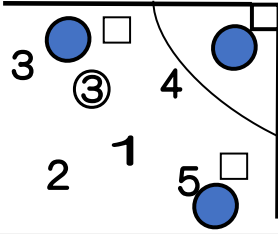
記録者

# どこまでとんだかなカード

## <書き方>

- ① コート図に守備のメンバーがどこにいるかをゼッケンの番号で表そう。
- ② はじめに打球をとった場所に○をし、○の中にとった人の番号を書こう。

## 打者(書き方の例)



1 塁側にボールがよく飛んでくるね。そこを固めよう。

いつも 1 塁側でボールを捕られているね。打つ方向を変えてみよう。



1回

2回

3回

打者( )

打者( )

打者( )

打者( )

打者( )

打者( )

打者( )

打者( )

打者( )

打者( )

打者( )

打者( )

打者( )

打者( )

打者( )

打者( )

打者( )

打者( )

<記録者より>

チーム名

対戦相手

対

月 日

記録者

# どんな守備をしたかなカード

## <書き方>

守備のメンバーの番号に印をつけよう。

- ① / (ボールを触った人)
- ② ○ (アウトにした人)
- ③ ◎ (中継やカバーに入った人)

打席	守備のメンバー				
1	1	②	3	4	5
2	/	2	3	④	5
3	1	②	/	4	5
4	①	/	3	④	5
5	/	②	3	④	⑤



自チームの友達がどのくらいボールとかかわっているかな。

相手チームのだれが守備にかかわっているのかな。



## < 1 回 >

打席	守備のメンバー				
1	1	2	3	4	5
2	1	2	3	4	5
3	1	2	3	4	5
4	1	2	3	4	5
5	1	2	3	4	5

## < 2 回 >

打席	守備のメンバー				
1	1	2	3	4	5
2	1	2	3	4	5
3	1	2	3	4	5
4	1	2	3	4	5
5	1	2	3	4	5

## < 3 回 >

打席	守備のメンバー				
1	1	2	3	4	5
2	1	2	3	4	5
3	1	2	3	4	5
4	1	2	3	4	5
5	1	2	3	4	5

## <記録者より>



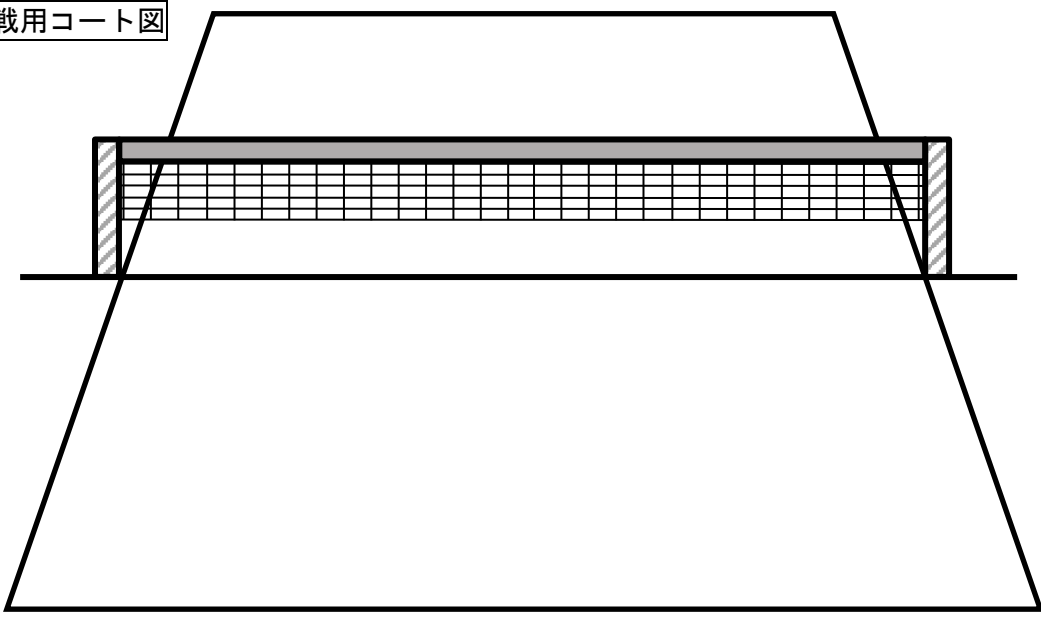
# ソフトバレーボールチームカード **作戦**

チーム名

ソフトバレーボールの 回 月 日 ( ) 曜日 ( ) 時間目

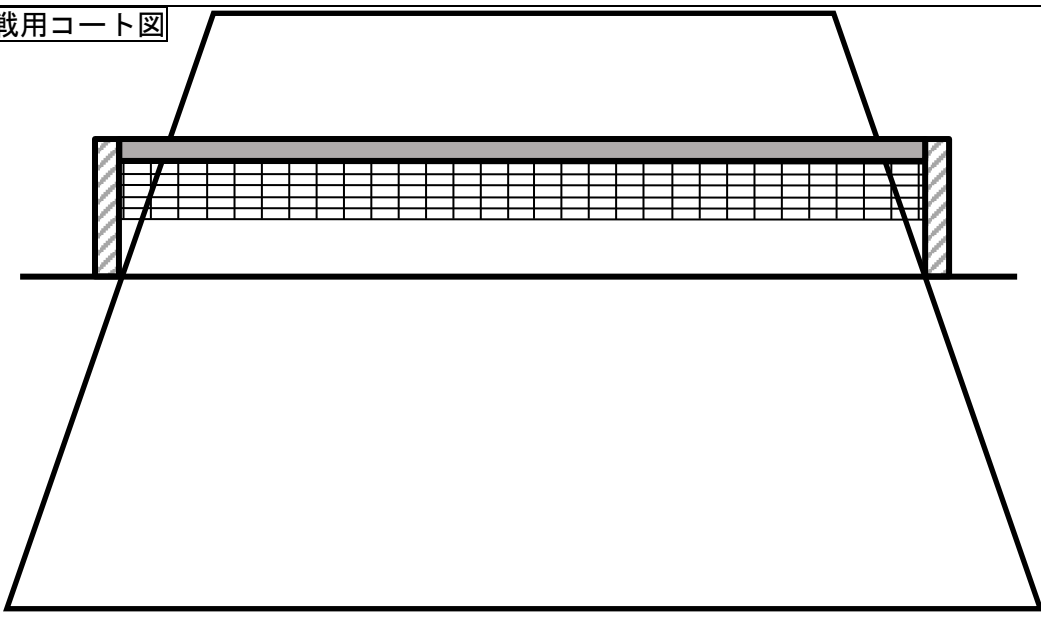
**今日の作戦**

**ゲーム①作戦用コート図**



**チーム練習内容**

**ゲーム②作戦用コート図**



**ゲームの結果**

	↓相手のチーム	↓得点を記入↓	↓結果に○
ゲーム①	【                      】	対	( 勝 ・ 負 ・ 分 )
ゲーム②	【                      】	対	( 勝 ・ 負 ・ 分 )

**作戦のふり返り**

・作戦は上手くいきましたか。      ◎      ○      △



ネット型 ソフトバレーボール 学習カード



ソフトバレーボールで得点をとるために、どうしたらいいと思いますか？

---



---



---



---

【第1時】

今日の授業で一番大切だと思うことを書こう。

---



---



---



---

【第2時】

今日の授業で一番大切だと思うことを書こう。

---



---



---



---

【第3時】

今日の授業で一番大切だと思うことを書こう。

---



---



---



---

ソフトバレーボールで得点をとるために、どうしたらいいと思いますか？

---



---



---



---

【第6時】

今日の授業で一番大切だと思うことを書こう。

---



---



---



---

【第5時】

今日の授業で一番大切だと思うことを書こう。

---



---



---



---

【第4時】

今日の授業で一番大切だと思うことを書こう。

---



---



---



---

学習前と学習後とくらべて、自分の考えは変わりましたか？もし変わったのなら、くわしく書いてください。

## 総当たり対戦表 (8チーム4コート)

	Aコート	Bコート	Cコート	Dコート
1	白—赤	黒—青	橙—黄	水—緑
2	黒—赤	橙—白	水—青	緑—黄
3	橙—赤	水—黒	緑—白	黄—青
4	水—赤	緑—橙	黄—黒	青—白
5	緑—赤	黄—水	青—橙	白—黒
6	黄—赤	青—緑	白—水	黒—橙
7	青—赤	白—黄	黒—緑	橙—水

## 総当たり対戦表 (6チーム3コート)

	Aコート	Bコート	Cコート
1	赤—緑	青—橙	黄—水
2	緑—水	赤—橙	青—黄
3	黄—橙	緑—青	赤—水
4	水—青	赤—黄	橙—緑
5	赤—青	黄—緑	水—橙

# 総当たり対戦表 (7チーム3コート)

	Aコート	Bコート	Cコート	空き
1	赤—黒	黄—青	水—橙	緑
2	赤—緑	黒—青	黄—水	橙
3	緑—橙	赤—青	黒—水	黄
4	青—水	緑—黄	赤—橙	黒
5	橙—黄	赤—水	緑—黒	青
6	赤—黄	橙—黒	青—緑	水
7	橙—青	水—緑	黄—黒	赤

# 総当たり対戦表 (8チーム3コート)

	Aコート	Bコート	Cコート	空き
1	緑—水	橙—赤	黄—白	黒・青
2	黒—青	緑—赤	水—白	橙・黄
3	橙—青	黄—黒	緑—白	赤・水
4	赤—青	水—黒	橙—黄	緑・白
5	緑—青	白—黒	赤—黄	橙・水
6	水—橙	緑—黒	青—黄	白・赤
7	白—橙	赤—水	緑—黄	黒・青
8	黒—橙	青—水	白—赤	緑・黄
9	緑—橙	黄—水	黒—赤	青・白
10	青—白	(緑・橙・黄・水・黒・赤)		



## 総当たり対戦表 (6チーム2コート)

	Aコート	審判	Bコート	審判
1	赤—水	緑	青—橙	黄
2	黄—緑	青	赤—橙	水
3	水—緑	赤	青—黄	橙
4	赤—緑	青	橙—黄	水
5	水—青	緑	赤—黄	橙
6	緑—青	赤	橙—水	黄
7	赤—青	緑	黄—水	橙
8	緑—橙	赤		

## 総当たり対戦表 (6チーム2コート・兄弟チーム対戦なし)

	Aコート	審判	Bコート	審判
1	赤—水	緑	青—橙	黄
3	水—緑	赤	青—黄	橙
4	赤—緑	青	橙—黄	水
5	水—青	緑	赤—黄	橙
6	緑—青	黄	赤—橙	水
7	緑—橙	赤	黄—水	青

# 総当たり対戦表 (7チーム2コート)

	Aコート	審判	Bコート	審判	空き
1	緑—赤	橙	水—青	黄	黒
2	橙—緑	青	黄—黒	赤	水
3	青—橙	黒	赤—水	緑	黄
4	黒—青	水	緑—黄	橙	赤
5	水—黒	黄	橙—赤	青	緑
6	黄—水	赤	青—緑	黒	橙
7	赤—黄	緑	黒—橙	水	青
8	緑—水	赤	橙—黄	青	黒
9	青—赤	黄	黒—緑	橙	水
10	黄—青	緑	水—橙	黒	赤
11	赤—黒	水	(緑、黄、青、橙)		

## 総当たり対戦表 (8チーム2コート)

Aコート		審判	Bコート		審判	空き
1	白—赤	黄	黒—青	水	緑・橙	
2	橙—黄	赤	水—緑	白	青・黒	
3	黒—赤	青	橙—白	緑	黄・水	
4	水—青	橙	緑—黄	黒	赤・白	
5	橙—赤	白	水—黒	黄	青・緑	
6	緑—白	赤	黄—青	水	橙・黒	
7	水—赤	黒	緑—橙	青	黄・白	
8	黄—黒	緑	青—白	橙	赤・水	
9	緑—赤	青	黄—水	黒	橙・白	
10	青—橙	赤	白—黒	水	黄・緑	
11	黄—赤	白	青—緑	橙	水・黒	
12	白—水	黄	黒—橙	緑	赤・青	
13	青—赤	黒・緑	白—黄	橙・水		
14	黒—緑	青・赤	橙—水	白・黄		

