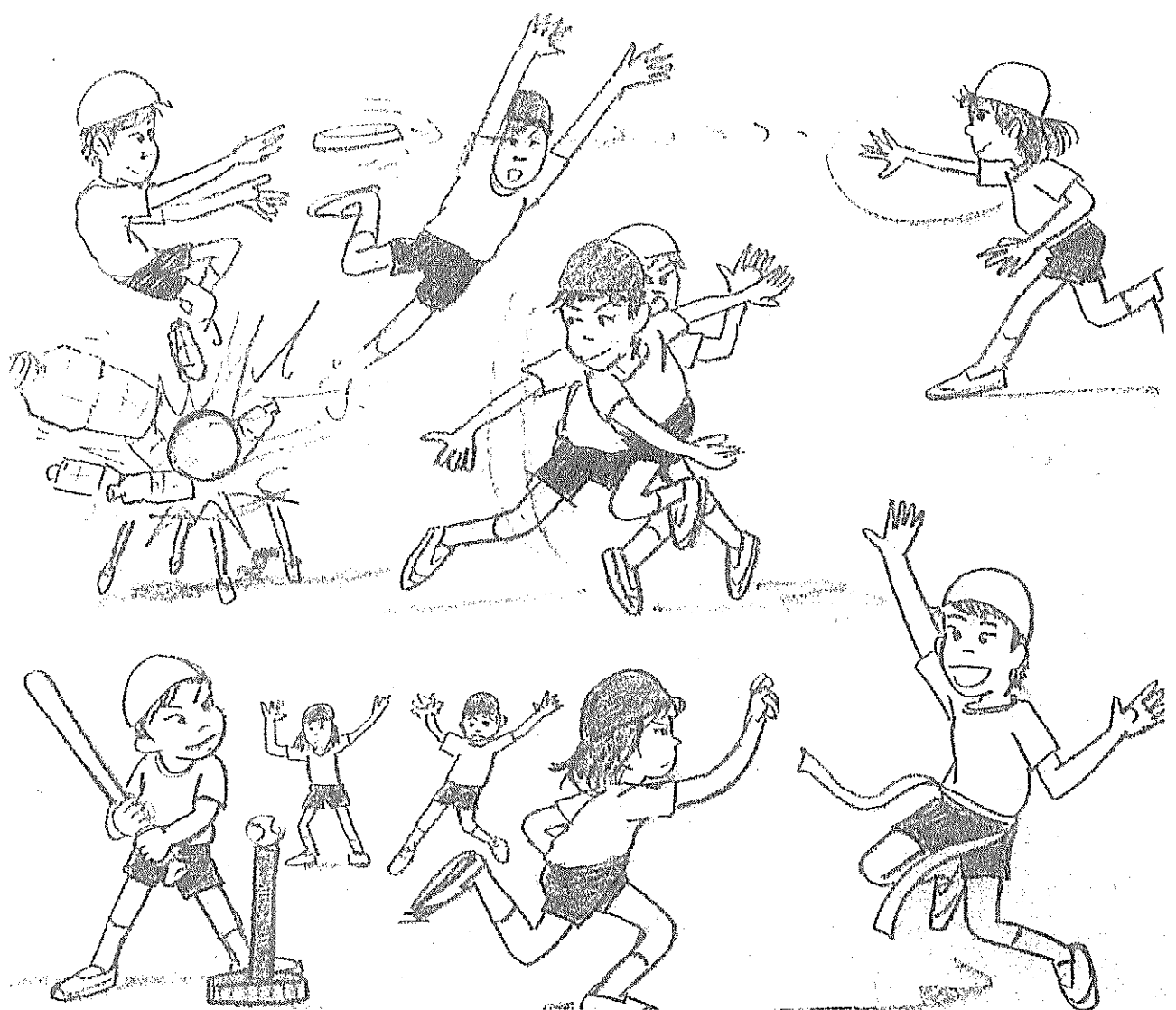


平成28年度版

東京都小学校体育研究会

ゲーム部

ゲーム ハンディブック



目次

～低学年～

鬼遊び

- | | | |
|---|----------|-----|
| 1 | ドーナツおに | P.1 |
| 2 | するりんチャンス | P.2 |
| 3 | かいぞく☆オ～ニ | P.3 |

ボール投げゲーム

- | | | |
|---|--------------|-----|
| 4 | 的当てゲーム | P.4 |
| 5 | それいけ！するっとボール | P.5 |
| 6 | ゴーゴー☆ゴール!! | P.6 |
| 7 | 島っていこうぜ | P.7 |

ボールけりゲーム

- | | | |
|----|-----------|------|
| 8 | 的当てゲーム | P.8 |
| 9 | たまごわりサッカー | P.9 |
| 10 | ゴーゴーゴール!! | P.10 |

～中学年～

手を使ったゴール型ゲーム

- | | | |
|----|---------|------|
| 11 | セストボール | P.11 |
| 12 | ペットボール | P.12 |
| 13 | パ助っ人ゴール | P.13 |

足を使ったゴール型ゲーム

- | | | |
|----|-----------|------|
| 14 | ぐるっとサッカー | P.14 |
| 15 | ラインサッカー | P.15 |
| 16 | スループスサッカー | P.16 |
| 17 | つないでゴール | P.17 |

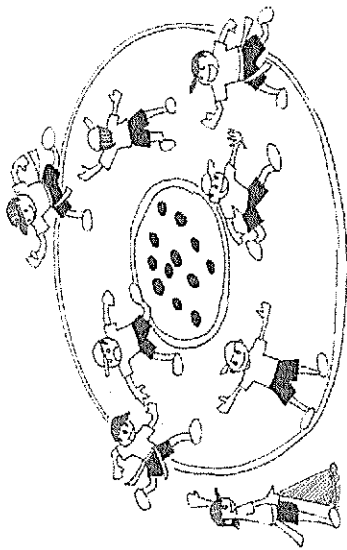
ネット型ゲーム

- | | | |
|----|------------|------|
| 18 | つないでがんバレー! | P.18 |
| 19 | フロアーボール | P.19 |
| 20 | アタックブルルボール | P.20 |

ベースボール型ゲーム

- | | | |
|----|----------|------|
| 21 | ベース取りゲーム | P.21 |
| 22 | キャッチベース | P.22 |
| 23 | ベースボール | P.23 |

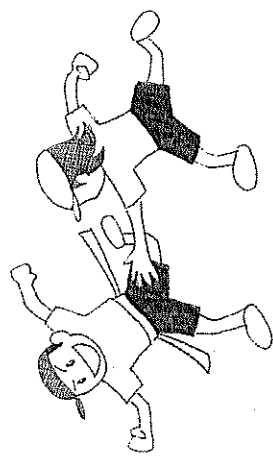
鬼遊び ドーナツおに



「ドーナツおに」のココがいい!

◆かわす・かわさせない 楽しさがしっかり味わえる!

「ドーナツおに」は規則がシンプルなことから、児童が戸惑うことなくゲームに取り組み始めることができます。攻めの時は相手をおかわして宝を取る、守りの時は相手をおかわさせないようになります。様々な方向から攻めることができるため、相手をおかわしやすく、スペースも見つけやすくなります。時間の限り何度も繰り返し宝を取りに行くことができるので、鬼遊びの楽しさである「相手をおかわせるかどうか」のドキドキ感と「かわせたときの喜び」をしっかりと味わうことができます。



はじめのゲーム

- ・1チーム 4人～5人
- ・コートは半径4mと6mの二重円（円と円の幅は2m）
- ・攻守交代で行う（2分表裏）
- 宝を取ってもどれば1点（1人で1回に取る宝は1個）
- ・タグを取られたらコーンまで行き「復活パワーアップ」と言ってからもどる
- ・宝を取ってもどるときにタグを取られたら、宝をもどしてコーンまで行き、再開する
- 守りゾーンの中は自由に動ける

◆多様な動きが出現しやすい!

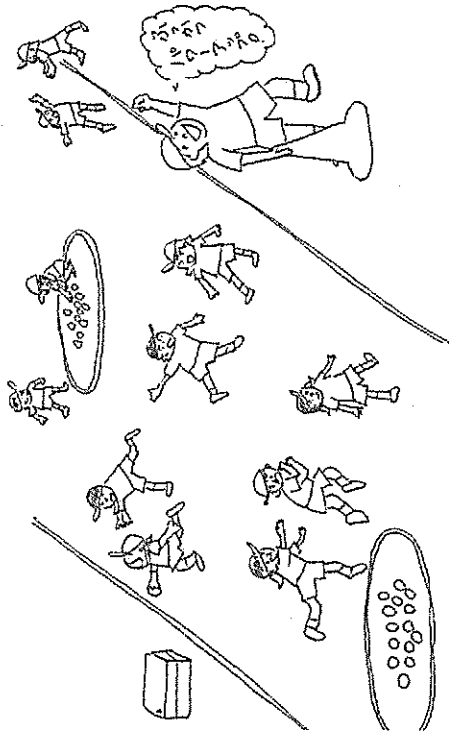
「ドーナツおに」では、タグを取られないように相手から逃げたり、身をかわしたりする時に、様々な動きが見られます。体を前や後ろに傾けたり、体をひねったり、タイミングをずらしたり、大股で走ったり小股で走ったり、スピードを出したり緩めたり……。また、タグを取られないように宝を取りに行くために、相手のすきをついたり、スペースを見つけて走り込んだりする動きも見られます。

この「ドーナツおに」では、相手の動きをよく見て、走り出しのタイミングを判断し、身を付けることができます。



鬼遊び

するりんチャンス



「するりんチャンス」のココがい!

◆かわす・かわさせない
楽しさが味わえます!

「するりんチャンス」はスタートラインから宝島を経由して宝を取り、さらに向こう側のゴールラインまで宝を運びます。目の前にいる相手を、タイミングをずらしたり体をひねったりしてかわしていく楽しさを何度も繰り返し味わうことができます。

はじめのゲーム

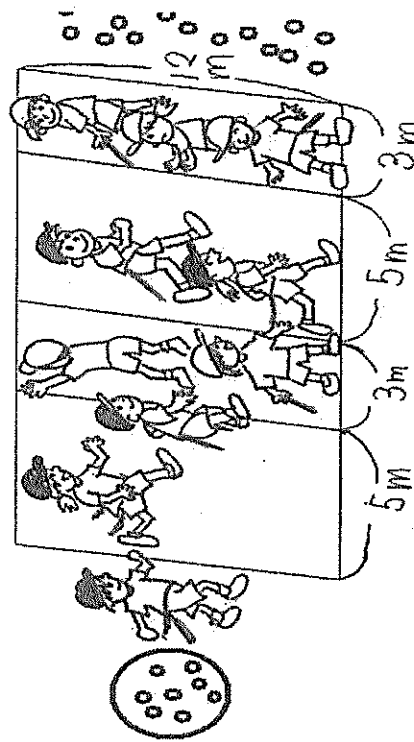
- 1チーム 5人~6人
- 1ゲーム 1分30秒×表裏×2回 攻守交替制
- 攻守交代制で行う
- 攻めは宝島から宝を1つずつ取ってくる。(1つ1点)
- 守りは攻めが宝島に入らないようにタッチする。
- タッチされたら復活ポイントに行き、コーンにタッチをしながら「復活パワーアップ」と大きな声で言うこと復活できる。
- 宝島やラインの外には守備側は入れない。

◆規則を守って楽しむことを
しっかりと味わえます!

「するりんチャンス」の規則には、「タッチされたら復活ポイントに戻ること」「宝を持っているときにタッチされたら宝を戻して復活ポイントに戻ることを続けること」などがあります。楽しくゲームを続けていくために重要な、規則を守って運動する態度を養うことができます。

鬼遊び

かぞく☆オ～ニ



「かぞく☆オ～ニ」のココがい!

◆相手をかわす・かわさせない

楽しさが味わえます!

「かいぞく☆オ～ニ」はスタートラインから宝ゾーンにある宝を目指して、2か所の鬼ゾーンを走り抜けます。目の前の相手(鬼)をかわすために、走り方を工夫したり、チームの友達と協力したりします。特定の技能を必要とせず、今もっている力で鬼遊びの楽しさを味わうことができます。

はじめのゲーム

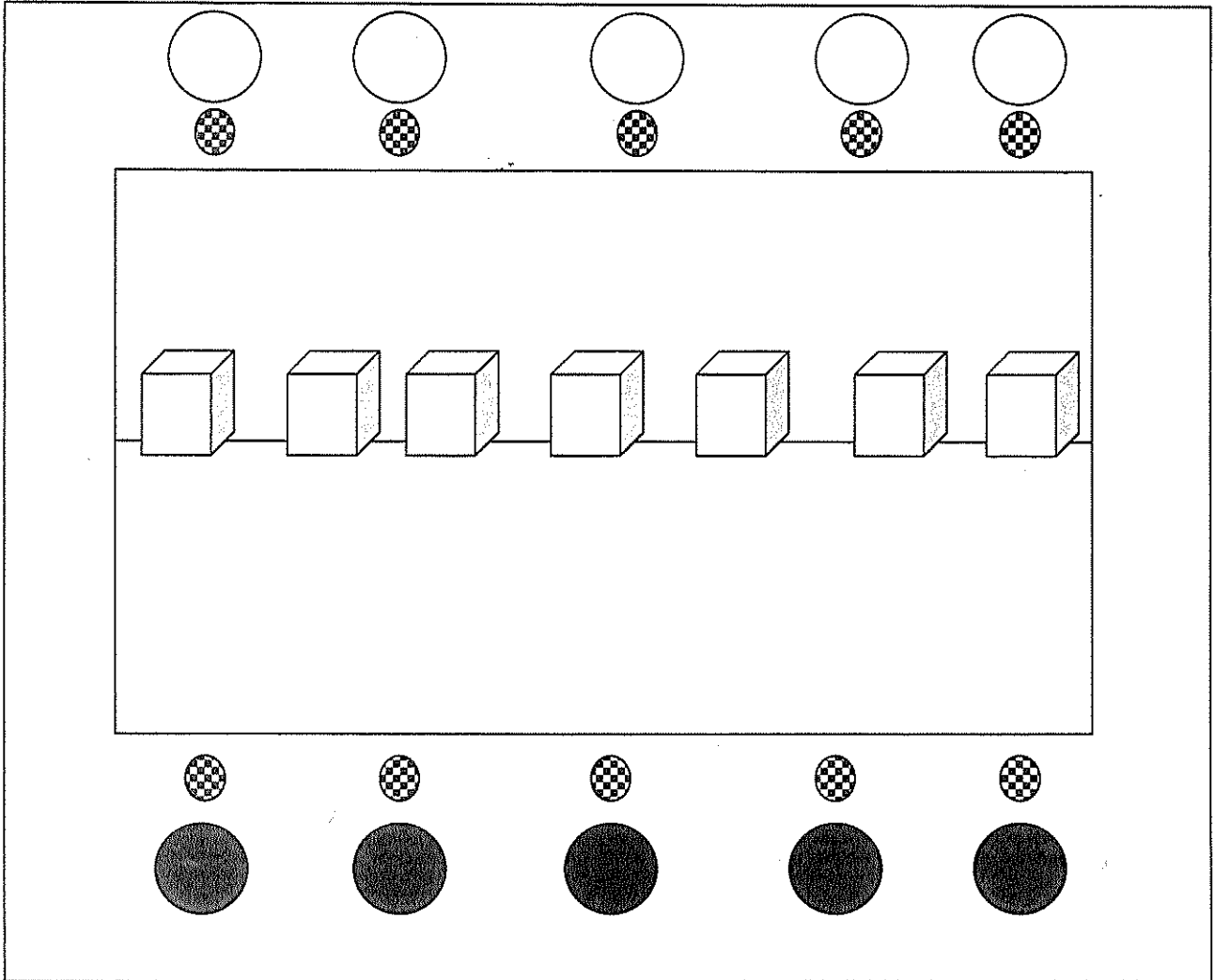
- 1チーム 4人、5人
- 1ゲーム 2分×表裏×2回 攻守交替制
- 腰に2本のタグをつけてスタートする。
- タグを取られずに、鬼ゾーンをすり抜けて宝ゾーンにたどり着いたら、宝を1つ取ることができ。宝は1つ1点。
- 宝を取ったら、コートの外を通過して、宝箱に宝を入れる。
- コートの外に出てしまったら、スタートに戻る。
- 守りは攻めのタグを取ったら、相手に優しく返す。
- タグを取られた攻めは、スタート地点に戻ってタグをつけ直してから再スタートする。

◆多くの攻め方があり、ゲームを

存分に味わうことができます!

「かいぞく☆オ～ニ」では、攻守交代制であること、グリッド(鬼ゾーン)があることにより、児童の役割が明確で多くの攻め方で宝を目指すことができます。守りの動きが制限されることで、突破する動きが出やすくなったり、落ち着いて攻めやすいのでチームで協力した動きが出やすくなったりします。多様な動きが出現する中で、楽しく技能を身に付けることができます。

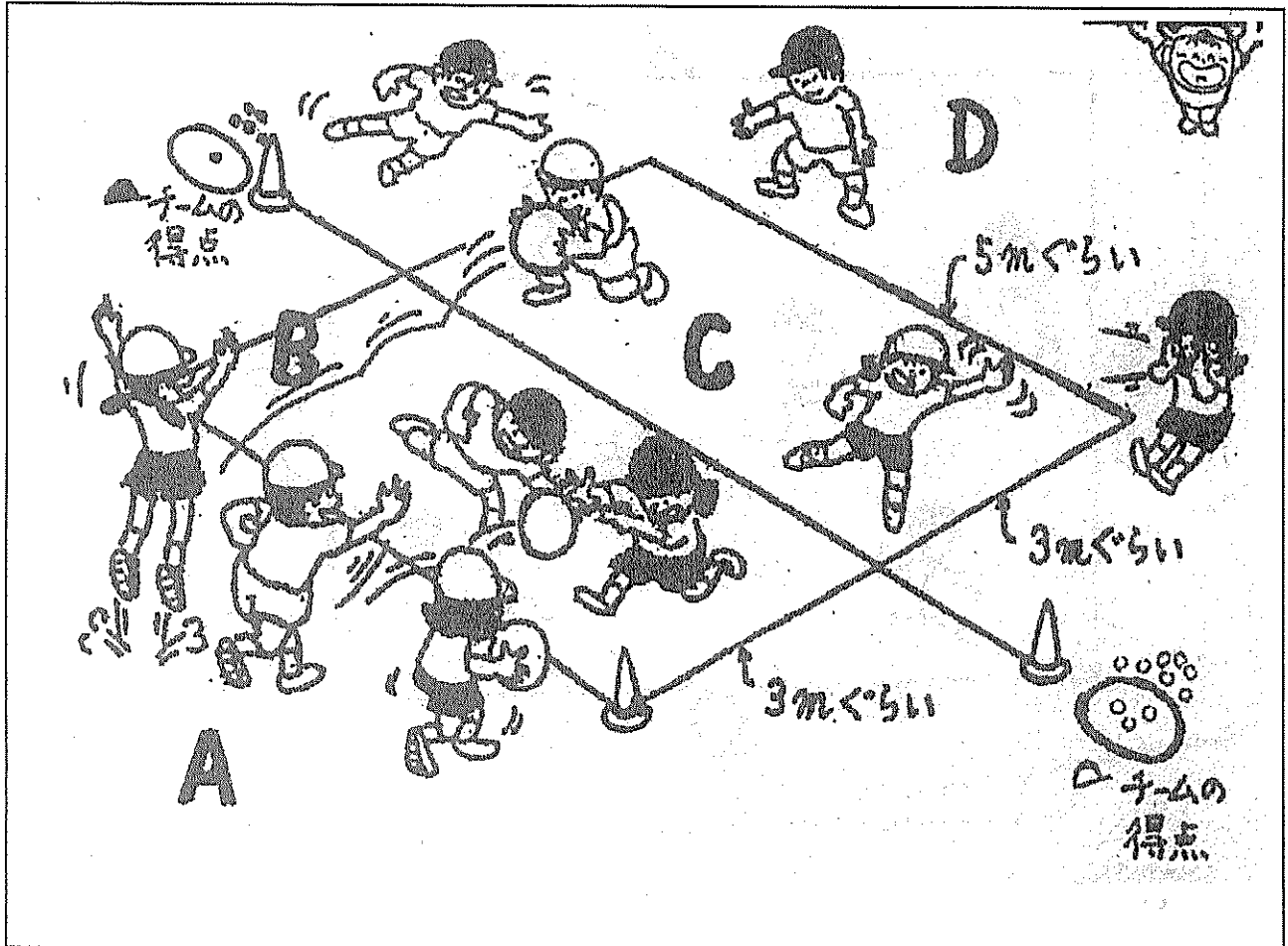
的当てゲーム



<はじめの規則>

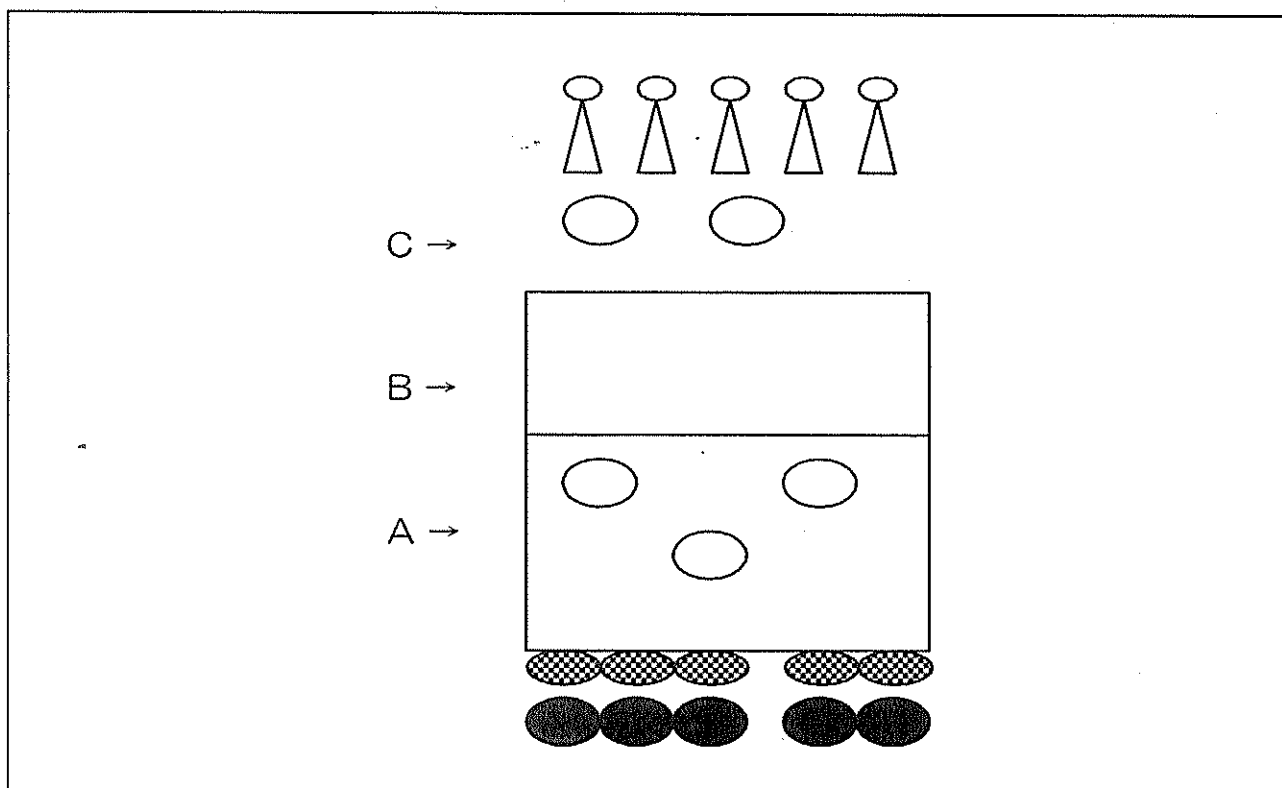
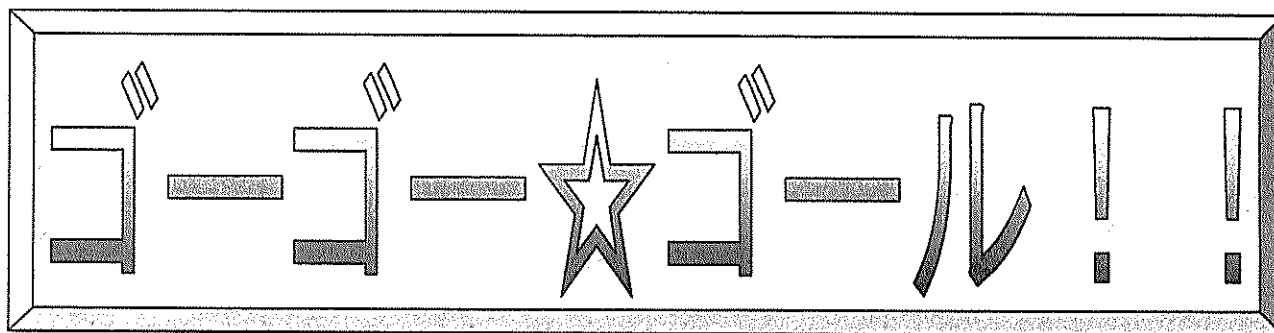
- 1 チーム3~6人。
- ボールは一人1個。
- ボールを的に投げ当てる。
- 2分間で、的を相手のコートに多く動かしたチームの勝ち。
- 線より後ろからボールを投げる。
- 真ん中までしかボールを取りに行ってはいけない。

それいけ！するつとボール



<はじめの規則>

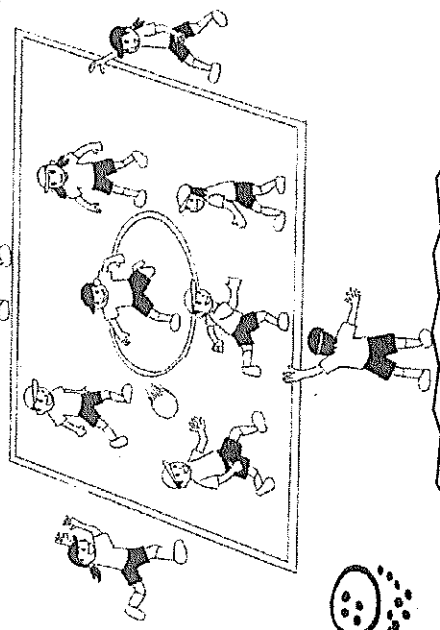
- 1チーム5～6人。
- コートの一辺は、6m。
- 2分で攻守交替し、合計得点の多いチームが勝ち。
- Aの児童が一人1個ボールを持って転がす。
- Bの児童がカットしたら、Aの児童に返す。
- Cの児童がボールを捕ったら、転がすチームの得点。
自分のチームのフラフープに紅白玉を一つ入れ、ボールをAの児童に返す。
- Dの児童がカットしたら、カットするチームの得点。
自分のチームのフラフープに紅白玉を一つ入れ、ボールをAの児童に返す。



<はじめの規則>

- 1 チーム5～6人。
- 2分で攻守交替。
- 合計得点の多いチームの勝ち。
- コートのおおきさは、Aの部分が10m、Bの部分が5m、Cの部分が2m。
横は、10m。
- ボールは一人1個。
- キーパーは2人。
- Aのタッチゾーンで守りの人にタッチされたらスタートに戻る。
- Bのシュートゾーンでボールをコーンに投げ当て、紅白球が落ちたら1点。

ボール投げゲーム 島っていいこうぜ



「島っていいこうぜ」のココがいい!

はじめのゲーム

- 1チーム 5人～6人
- 1ゲーム 2分30秒×表裏×2回
- 攻守交替制で行う
- ボールは1個
- 正方形のコート（1辺7m）、中心に島（直径2m）を置く。
- 島には外から当てるチームから1人入る。
- 外チームの人が、中チームの人にボールを当てたら1点。

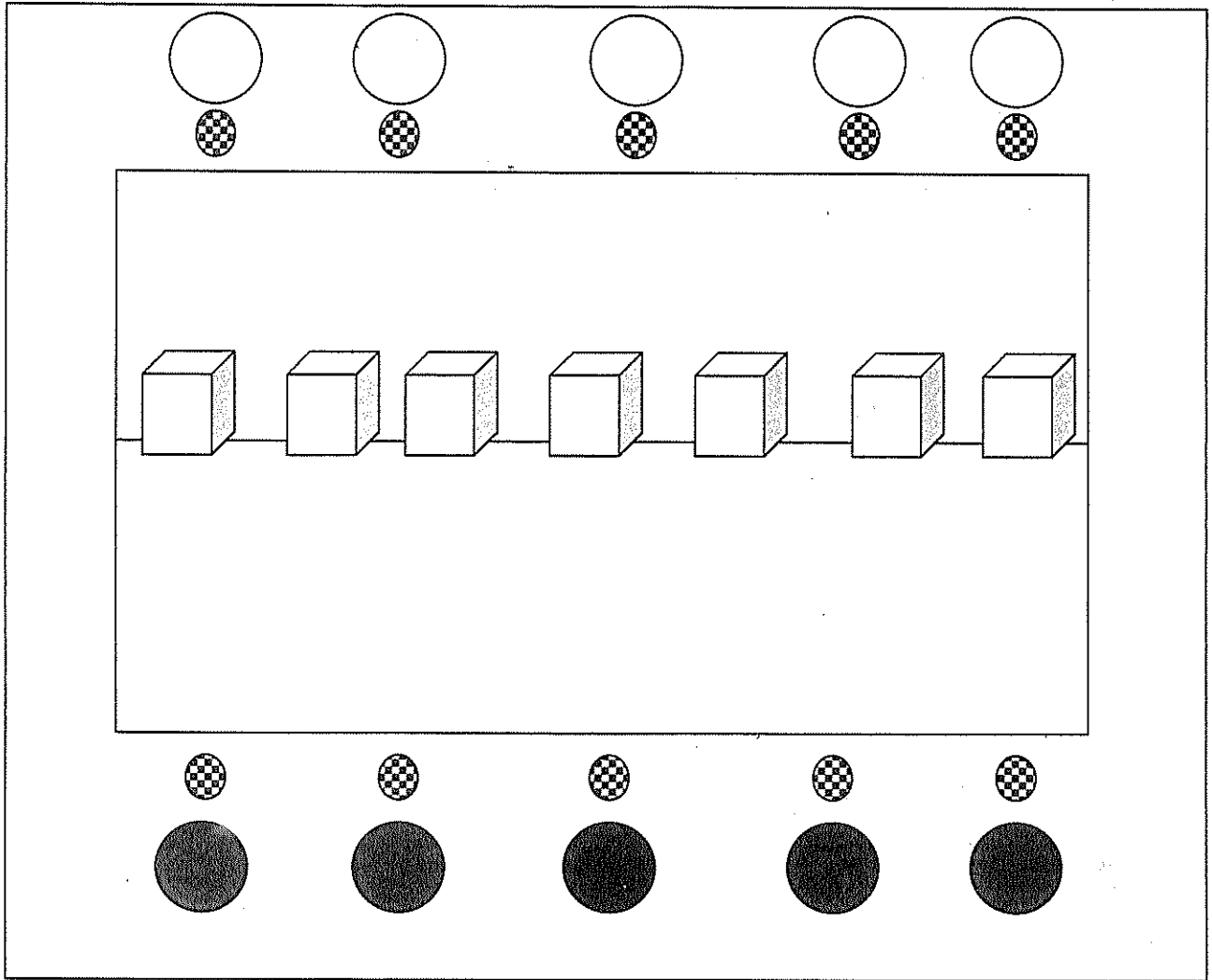
◆ボールを受ける場所を考えながら
取り組むようになります。

「島っていいこうぜ」は攻めの時に、5人がそれぞれサークル内かコートの一辺に1人立ちます。ボールは1つなので、ボールを持っていない時には、ボールを正面で受けるための位置を意識するようになります。ボールを受ける準備のために、味方の位置や投げる方向に合わせて動くことができるようになっていきます。

◆どこに投げたらいいかの
状況判断が必要なゲームです。

「島っていいこうぜ」は、ボールを持ったときの瞬時の判断が必要です。前にいる相手に向かって投げたらいいか、周りにいる味方に投げたらいいか、島にいる仲間に投げたらいいか、相手の位置を考えて投げる場所を判断します。またそれに合わせて、高くふわっとしたボールがいいのか、バウンドさせたらいいのか、真っ直ぐ速く投げた方がいいのか、投げ方の判断力も養うことができます。

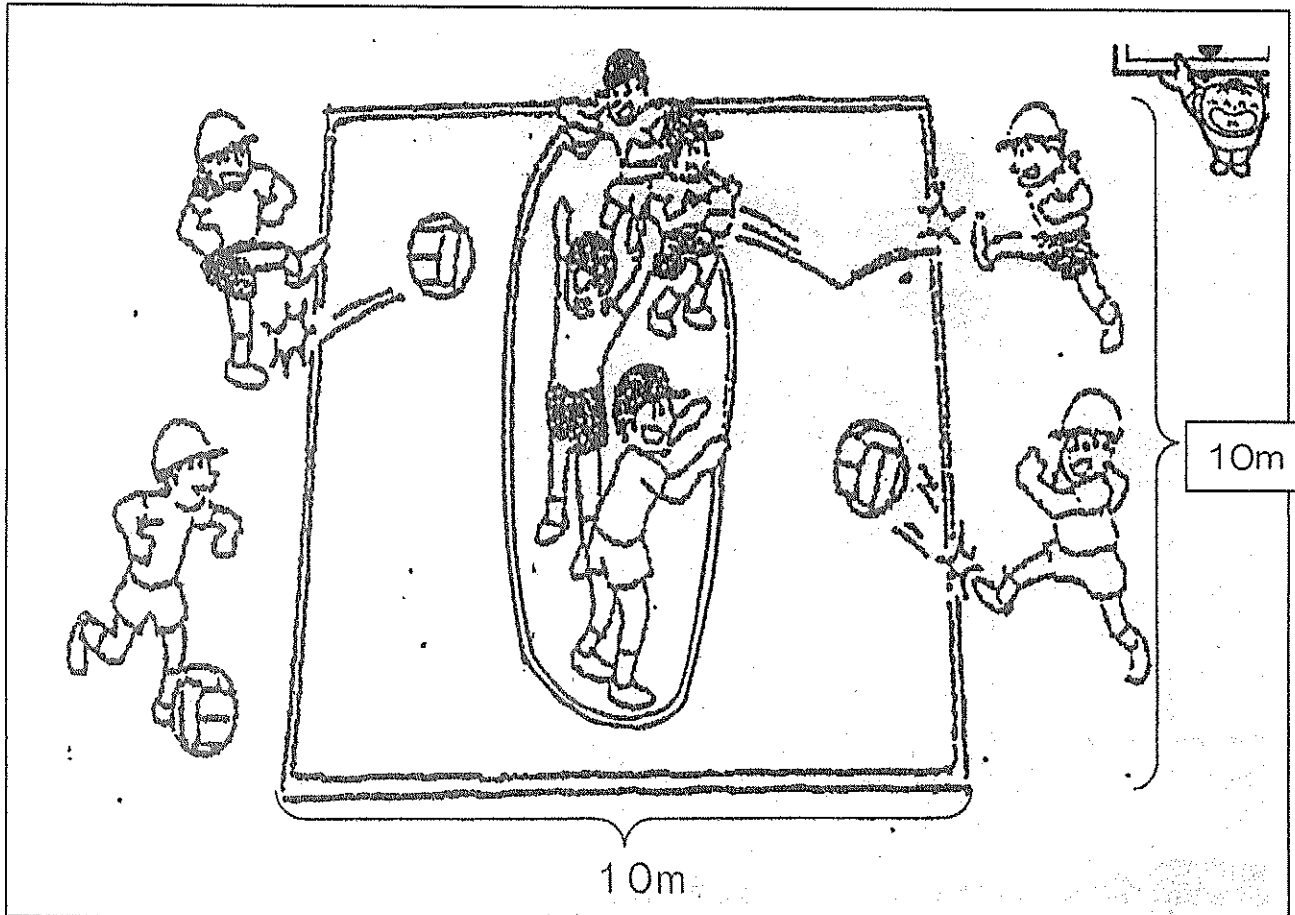
的当てゲーム



<はじめの規則>

- 1 チーム3~6人。
- ボールは一人1個。
- ボールを的に蹴り当てる。
- 2分間で、的を相手のコートに多く動かしたチームの勝ち。
- 線より後ろからボールを蹴る。
- 真ん中までしかボールを取りに行ってはいけない。

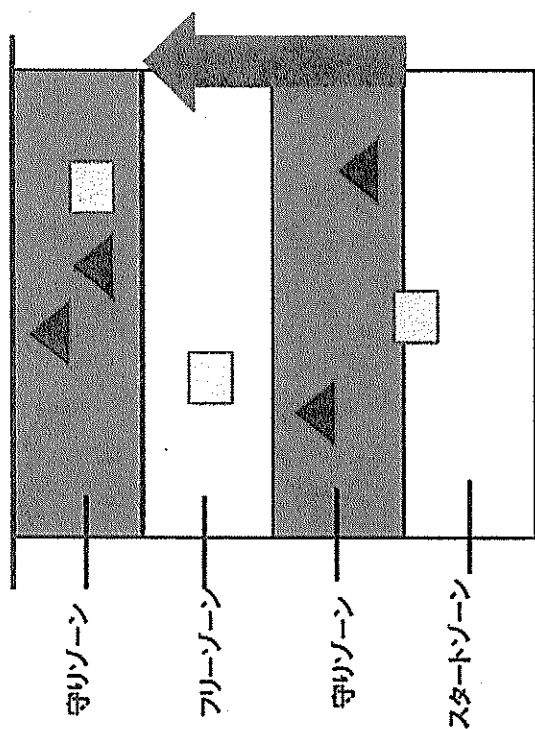
たまごわりサッカー



<はじめの規則>

- 1 チーム4~6人。
- ボールは一人1個。
- 蹴ったボールがたまごを通過すると1点。
- 2分で攻守交替し、合計得点の多いチームの勝ち。

ボール蹴りゲーム ゴーゴゴール！！



はじめのゲーム

- 4人対4人
- 攻めは1人1個ボールを持つ。
- 守りは守りゾーンでボールをカットする。
- ボールをカットされたらスタートゾーンから始める。
- ゴールラインをボールが通過すると1点。
- コートのおおきさは、横10m、縦20m
- 1分30秒で攻守交代。
- 足のみでボールを扱う。

「ゴーゴゴール！！」のココがい！！

◆1人1個のボールを持っているので

みんなが楽しめる！

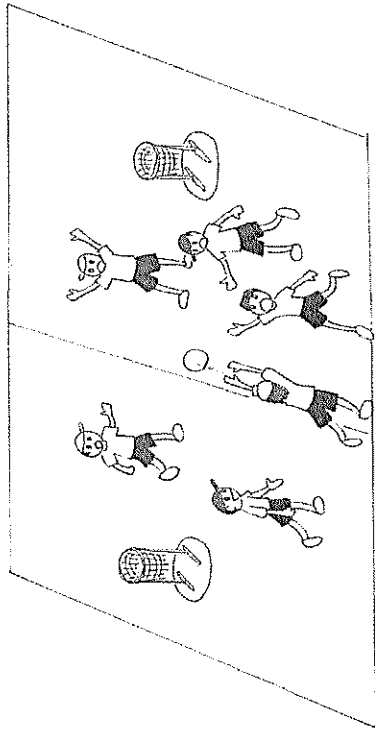
「ゴーゴゴール！！」は、1人1個のボールを持っているので、全員がボールを操作しながら、ゴールラインを割るという楽しさを味わうことができます。ボールを蹴る、止めるという動きが、遊びの中で自然と身に付いていくと思います。

1年生のころに「的当てゲーム」や「たまご割りサッカー」を行い、2年生で「ゴーゴゴール！！」を行うと良いと考えています。

◆個人→集団への意識

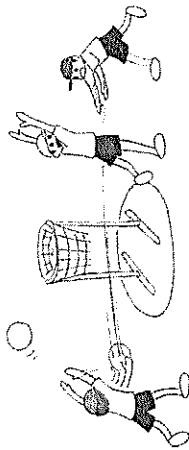
ゲームの様相として、まずは1人1個ボールを持っているので、個人でゴールラインを目指していきます。そうするとなかなかうまくいかない場面が自然とでてきます。そこでチームで協力して攻めようという意識がうまれてきます。

ボールゲームA セストボール



「セストボール」のココがいい!

◆360°どこからでもシュート!



「セストボール」では、360°どこからでもシュートをねらうことができますので、シュートチャンスが多くなります。つまりどの児童にもシュートをする機会が多くなるということです。

背の高いゴールなので、ふわっとしたボールを投げ、シュートします。さまざまなボール操作の感覚を味わわせることができます。

はじめのゲーム

- 1チーム 4~5人 ゲームは3~4人で行う。
- コートはミニバスケットコートを使用する。
- やわらかいボールを使用する
- ゲームは真ん中からパスをして行う。
- ボールを持ってたら歩けない
- ボールを持っていない人からはボールは取れない。パスカットはしてよい。
- ゴールはサークルの中に置き、サークルの中には入れない
- シュートが入ったら相手チームが円の中からパスをして再開する。
- ボールがコートから出てしまったらボールを出した相手チームがコートの外からパスをして再開する。

◆多様な作戦が考えやすい!

「セストボール」のようにパスでつないでいくゲームは、作戦を考えさせやすいゲームといえます。パスの仕方やボールを持たないときの動きについての作戦、シュートの場面での作戦など、さまざまな作戦を工夫することができます。

ジグザグパス作戦

広がってパス作戦

ふわっとパスとバウンドパス作戦

反対側からシュート作戦

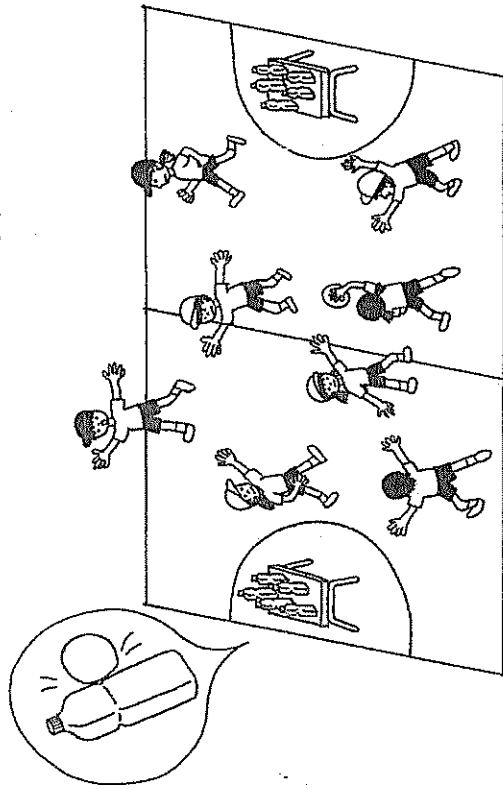
◆パスしたら走る!つないでシュート!

「セストボール」ではボールを持ったらずくことができます。パスをつないでシュート場面までボールを運ぶためには、ボールを持っていない人が味方や相手のいない場所に走って、タイミングを合わせてボールをつなぐことが必要です。ボールがパスされたら、次のパスをもらうためにすぐにまた次の場所へ動かなくてはなりません。つまり、瞬時にパスがもらえる場所を判断し、味方も相手もいない次の場所、次の場所と移動するボールを持たないときの動きはくむことができます。ゲームといえます。

こうした動きをはくむためには、コート内の人数とコートの広さを吟味してはじめてのゲームを設定します。全員がコート内に入った状態でも、スペースがしっかり確保できるよう配慮していくことも重要です。

ボール型ゲーム

ペットボール



「ペットボール」のココがいい!

◆ボールを持っていない時の動きを
身に付けやすい。

「ペットボール」は、パスのみでボールをつないでボールを運ぶため、ボールを持っていない時に、パスを受けられる場所に移動することが大切です。より早くボールを運ぶために、味方や相手のいない場所をさがしたり、チームで走る場所を決めたりしてボールの運び方を考えるようになります。

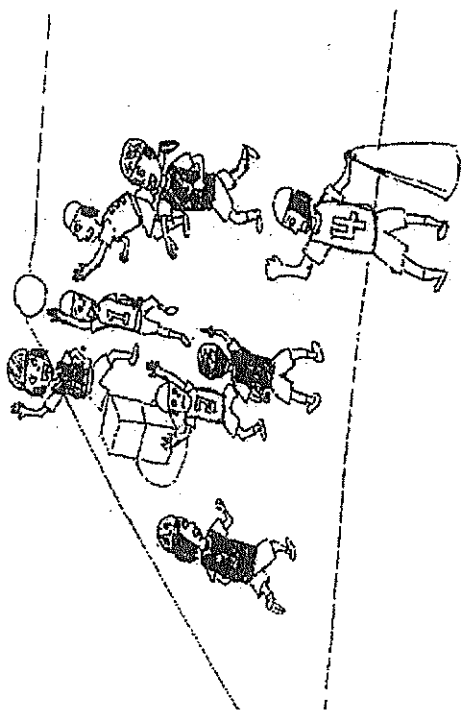
はじめのゲーム

- 1チーム 3人～4人
- 1ゲーム 4分半×前後半
- ボートボール台の上のペットボトルを倒し、倒れた本数が得点
- ゲーム開始時はコート中央からパスをして始める。
- ボールを持ったら進めない。
- パスのみでボールをつなぐ。
- ボールがコートから出たら、相手チームのパスで始める。

◆ペットボトルを倒す爽快感!

「ペットボール」は、仲間とパスをつないでボールを運び、ペットボールに向かってボールを投げてペットボトルを倒すゲームです。パスでつないだボールを的にぶつけてペットボトルがバン！と倒れるのはとても気持ちがいいものです。ペットボトルの倒れる音と共に、チーム全員が飛び上がって喜びの声を上げる様子を見ることが出来ます。

ゴール型ゲーム



「パ助っ人ゴール」のココがい!

パ助っ人ゴール

はじめのゲーム

- 1チームコート内 3人+助(すけ)さん1人
- 助さんは、自分のチームがボールを保持しているときにコートに出ることができ、それ以外の時は、コート中央脇のコーンを触って待機している。
- 助さんは、前半と後半で交代する。
- 1ゲーム 4分×前後半
- 段ボールに当たったら1点。点を決めた児童は、段ボールを直し、得点を入れ、ゲームに戻る。
- ゲーム開始時や点を決められたら、コートの中央からパスをして始める。
- パスのみでボールをつなぐ。(ボールを持ったら進めない)
- ボールがコートから出たら、相手チームのパスで始める。

◆数的優位によるボールの運びやすさ!

「パ助っ人ゴール」の特徴は、「助さん」の存在です。自分たちのチームがボールを保持したときに「助さん」が現れ、数的優位の場面を作り出すことができます。それによって、味方や相手のいない場所をさがしたり、チームで走る場所を決めたりしてボールの運び方を考えるようになり、子供たちはボールをゴールまで運ぶことができるようになります。

どの状態が「自分たちのチームがボールを保持した状態なのか」を、元の初めにクラス全体で確認することが大切です。

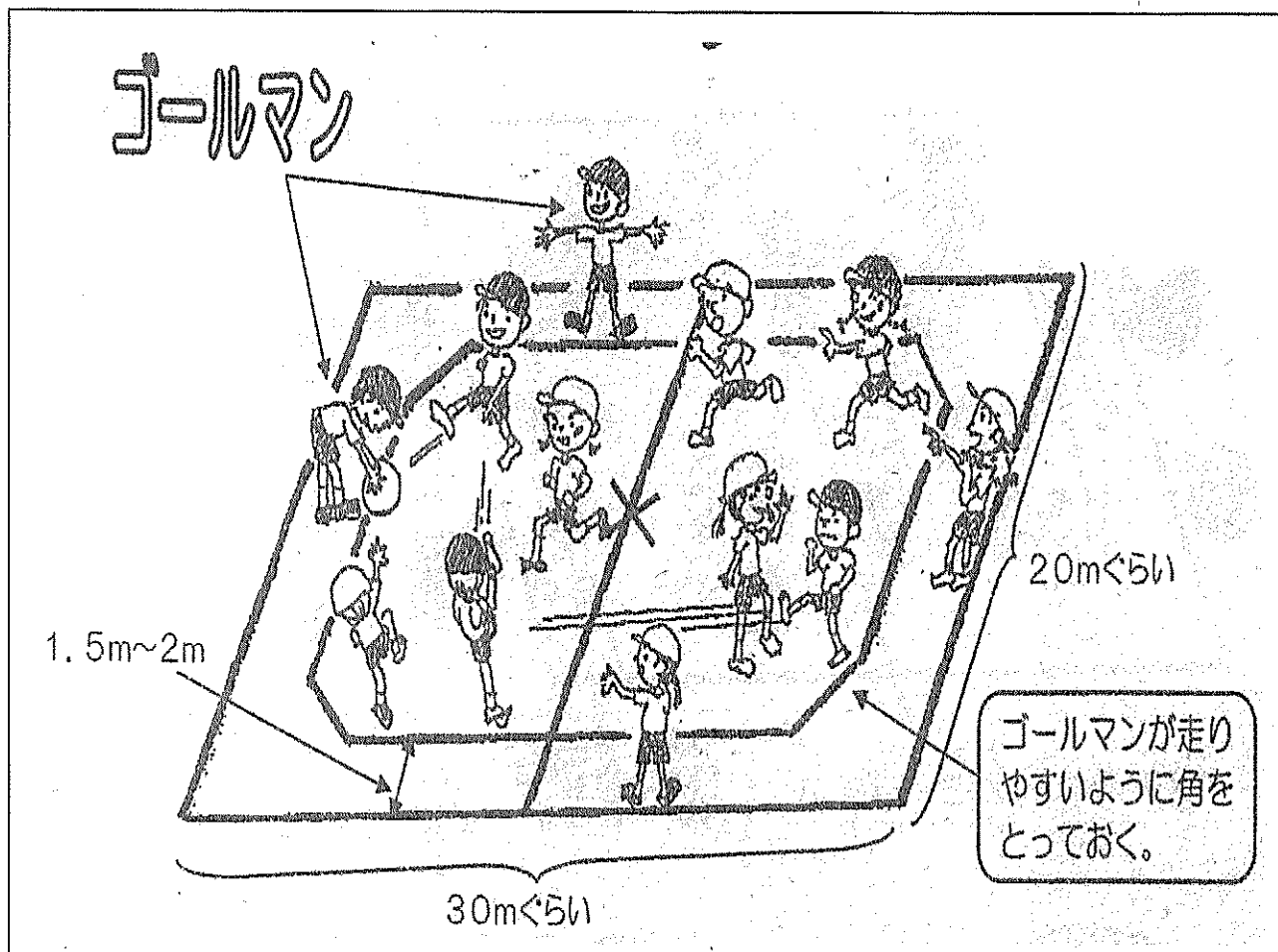
◆規則の工夫例

- 段ボールに当たらず、得点できない・・・
- ⇒大きな段ボールに変える。段ボールの位置を高くする。
- 段ボール周りの円に、どうしても入ってしまってもってルールを守れない・・・
- ⇒入ってしまったら3歩下がったところからリスタートする。

◆考えられる簡単な作戦は・・・?

- コーンから走れ作戦...自分たちのチームのボールになった瞬間に、助さんがゴールに向かって走り、ロングパスをもらう。
- うらがわ作戦...ゴール裏でパスをもらえらるように動く。

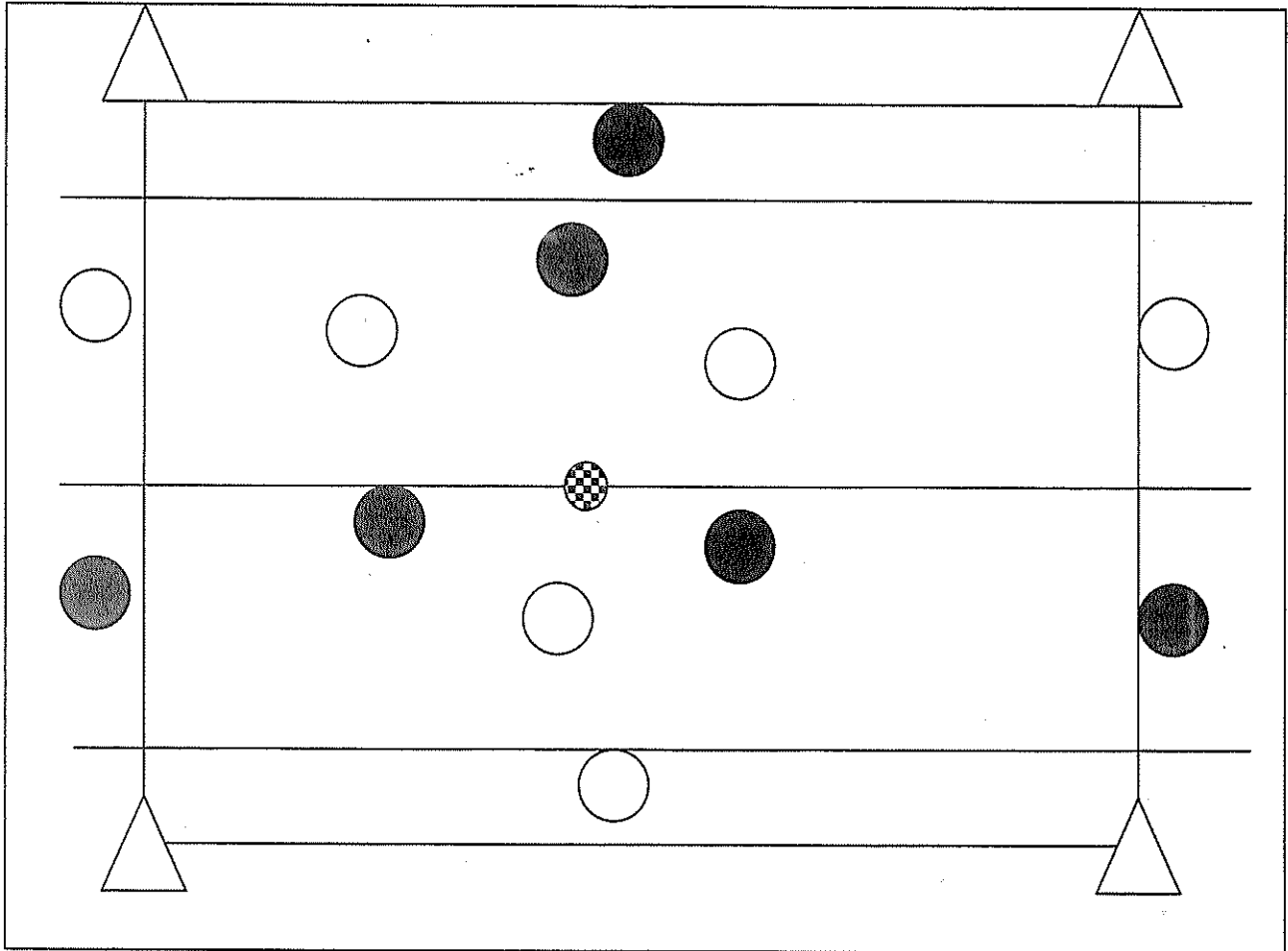
ぐるっとサッカー



<はじめの規則>

- 1チーム5~6人。(ゴールマン2人)
- 1ゲーム7分。
- 試合開始、得点後はコート中央からキックオフで始める
- ゴールマンがゴールゾーン内でキャッチしたら1点
- ボールが外に出たら、外周の出た所からキックイン (直接得点はできない)
- 危険なプレーや手でボールを触った場合は、相手ボールで再開。

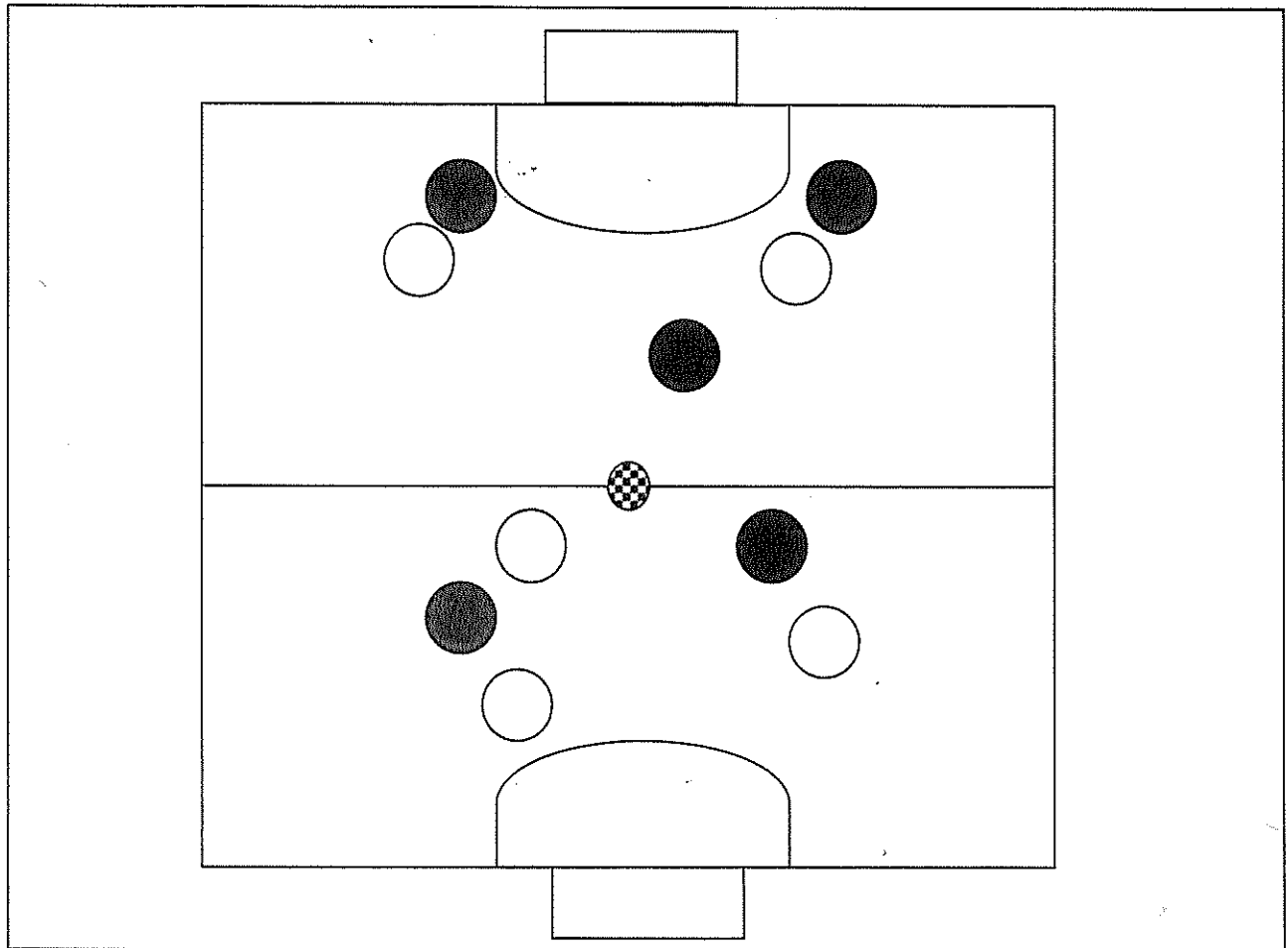
ラインサッカー



<はじめの規則>

- 1チーム6人。
- 1ゲームの中で役割を交代する。
- コートの中央からキックオフで始める。
- 相手のゴールラインを超えたら得点。
- ラインマンとキーパーは手を使ってよい。

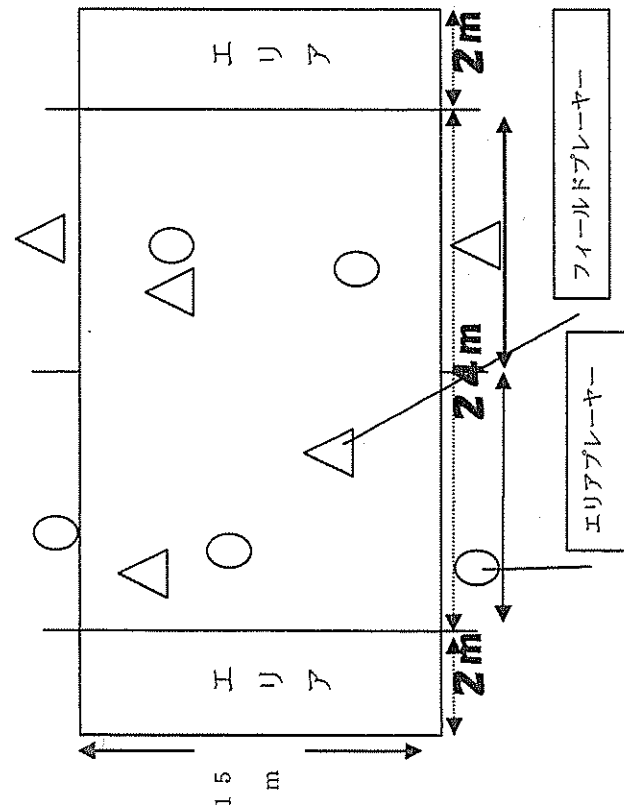
スルーパスサッカー



<はじめの規則>

- 1チーム：4、5人
- 1試合：5分×2 前後半
- 攻撃専門は2人で、自分がシュートする側のハーフコートのみ動ける。
- フリーゾーンは、守りのチームは入れない。
- ファウルをした場合は、一番近いサイドラインからボールを手で転がして入れる。
- サイドラインからボールが出た場合は、出た場所から手で転がして入れる。
- エンドラインからボールが出た場合は、攻撃側が出した場合→ハーフラインから再開
守備側が出した場合→サイドラインから再開
- センターラインからボールを蹴って始める。

ゴール型ゲームつないでゴール



- 1ゲーム 前半4分 後半4分。
- フィールドプレーヤー3人、エリアプレーヤー2人。
- エリアの中で足で止めたら1点。
- エリアの中には、攻撃側のフィールドプレーヤーもエリアプレーヤーも入れる。
(守備側プレーヤーは入れない)
- エリアプレーヤーはフィールドの中には入れない。
- ゲームの開始：中央から始める。
- ゲームの再開：点を決められたら、中央からリスタートする。
：サイドラインからボールが出たら、中央からリスタートする。
：エリアからボールが出たら、守備側がエリアにボールを置いて蹴る。
- エリアプレーヤーは、前後半で入れ替わる(ローテーション)。

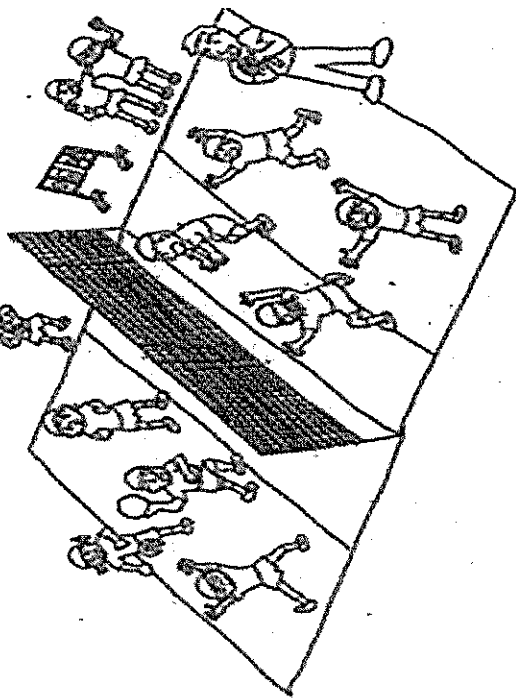
◆ このゲームはこんなところがおすすめです！

- ① エリアで止めると得点になることから、今持っている力で誰もが楽しめるゲームになっています。
- ② 攻めるときに数的優位になるので、安心して攻めることができます。同時にボールを持たないときの動きを引き出しやすくなります。
- ③ 「ボールをゴールに運ぶ」という、ゴール型が本来もっている楽しみを味わえます。

◆ こんな規則の工夫が出来ます。

- 学級の実態に合わせて、教師から提案してもよい。
- (例) ① 全員得点でボーナス。
 ② リスタートのときは5歩はなれる。
 ③ ゴールエリアには、エリアプレーヤーのみ入れるようにする。
 ④ エリアプレーヤーは足でキックインする。
 ⑤ 女子が止めたら3点
 ⑥ エリアからの得点はなし。

ネットゲーム つないでがんばれー!



「つないでがんばれー!」のココがいい!

はじめのゲーム

- 1チーム 5人～6人 ゲームは4人で行う
- 1ゲーム8分
- ネットの高さ150m バドミントンコートで行う
- 3回で相手コートに返球する。
- 相手が3回で返球できなかつたら得点。
- 相手コートにボールが落ちたら得点。
- 1回目、2回目はボールを捕る、3回目は捕って投げるか、両手ではじく。

◆ラリーを切るドキドキ感を味わえます。

「つないでがんばれー!」は、ネットをはさんで攻守が分かれていることに加え、ボールを1回1回キッチできること、得点ごとにプレーが止まりサーブで再開することなどから、慌てたり焦ったりすることなく、落ちて着いて3回の返球に意識を向けることができます。ボール操作を簡単にし、プレーがリスタートされる機会が多いため、落ち着いて返球でき、ラリーが続きやすいゲームになります。ラリーが続くほど、いつラリーが切れるかわからないドキドキ感も増していく楽しさを味わえます。

◆作戦への意識が高まります。

「つないでがんばれー!」は1回目2回目の人がつないだボールを3回目の人が返球します。どこからどんなふうに返球するかを決めると、それに合わせて2回目の人にはどんなボールを送ればよいかが決まってきます。例えば3回目的人是両手ではじこうとすると、2回目の人にははじきやすいようにふわっと高く上げたボールを送る必要があります。1・2回目がキッチだからこそ、ボール操作の難しさがなく、ねらった返球がしやすくなります。どんなふうに返球するか、チームで状況を考えてゲームすることが楽しくなります。

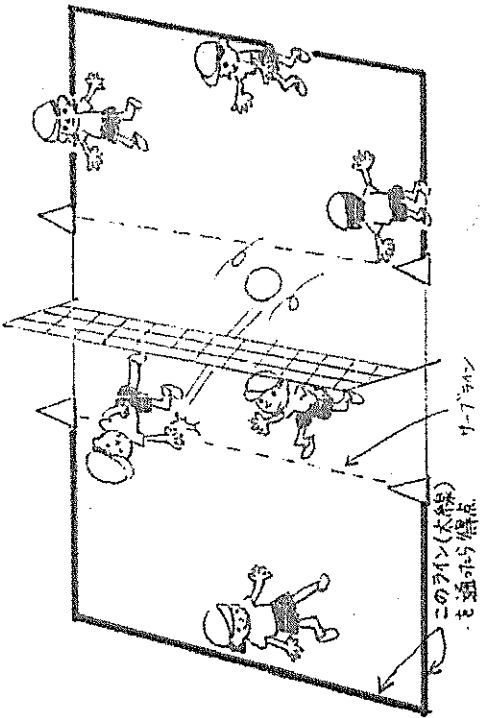
ネット型ゲーム フロアボール

はじめのゲーム

- ・コートの中は3人対3人
- ・1ゲーム8分
- ・バトミントンコート (& ネット) を使用
- ・やわらかいボールを使用する

【得点】

- ・得点ラインを直接ボールが通った時
 - ・相手が3回で返せなかった時
- 【ゲームのはじめ方】
- ・両手でボールを相手コートに転がす。
 - ・サーブは交互に行い、コートに入った人が行う。
 - ・サーブの時にローテーションする。



「フロアボール」のココがいい!

◆簡単! だからどの子も楽しくできる!!
 「フロアボール」は、転がってくるボールを手ではじき返すゲームです。はじいたボールが得点ラインを越えたと点が入ります。易しい技能で行えるゲームなので、ボールゲームに馴染みがない子でも、楽しむことができます。

◆規則の工夫

- ・キャッチ～転がす → 3人目だけはじく → 全員はじく
- ・コートを大きくする。

など

◆初めてネット型ゲームに取り組む学級におすすめ!

「サーブ」、「ローテーション」、「3回で相手コートに返球すること」など、ネット型特有の規則を覚えることに向いています。

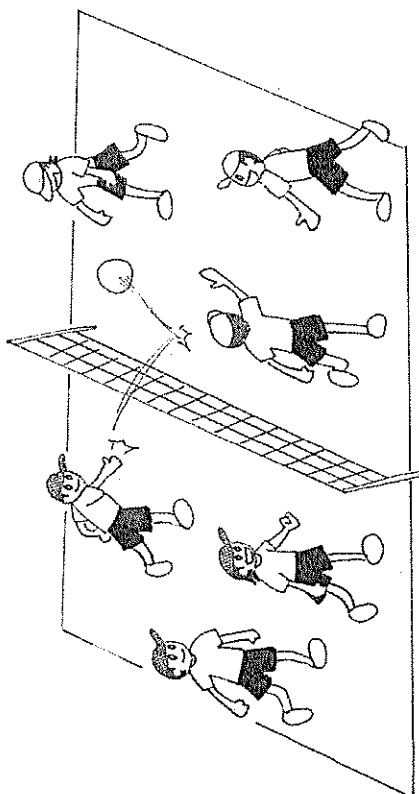
◆作戦

「フロアボール」は得点ラインを通すか 通さないかという部分に攻防があり、楽しさを味わわせることができます。学習が進むと、3人目どのボールをパスするか(強さ、位置など)という点に考えを向かせることができるようになります。また、守備の位置を考える児童も出てきます。

- サイドをねえ! 作戦 (場所)
- 走り込みアタック作戦 (スピード)
- 三角形で守れ! 作戦 (守備)

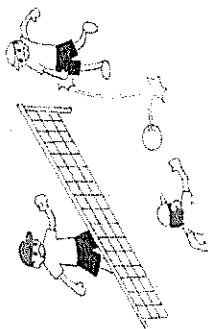
ネットゲーム

アタックフリスボール



「アタックフリスボール」のココがいい

◆技能差があらわれにくい！



ネットの高さが70cm低く設定することによって、どの児童もアタックをしやすいです。また、ボールをワンバウンドさせつないでいくので、強いボールや直接飛んでくるボールへの恐怖感をもつ児童にとっても、落ち着いて返球のタイミングをはかることができます。

はじめのゲーム

- ・1チーム 4～5人 ゲームは3人で行う。
- ・コートはバドミントンコートを使用する。
- ・ネットの高さは70cm。
- ・1試合5分。
- ・サーブは両手上手投げで自陣にワンバウンドさせてから相手陣に入れる。
- ・ボールをワンバウンドさせてから味方につなぎ、3回で相手陣コートに返球する。
- ・3回目は自陣にワンバウンドせずにアタックする。
- ・相手からの返球はキャッチをしてもよい。
- ・得点ごとにローテーションして交代する。
- ・得点したチームからサーブできる。

◆多様な作戦が考えやすい！

「アタックフリス」は、3人で声をかけ合いながら3回でアタックできるよになげられたときに楽しさを味わうことができます。3人どのようにボールをつないでいくかは、チームによって様々です。3人が走り込んでアタックをしたり、全員が前方につめたりなど、3人でのつなぎ方を考えるという内容は、中学年の児童にとっても考えやすい内容であると考えています。

走り込みアタック作戦

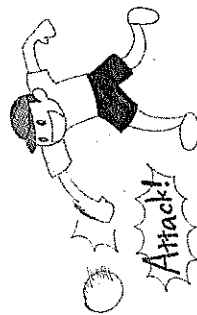
アタックかフェイント作戦

左右クロス攻撃作戦

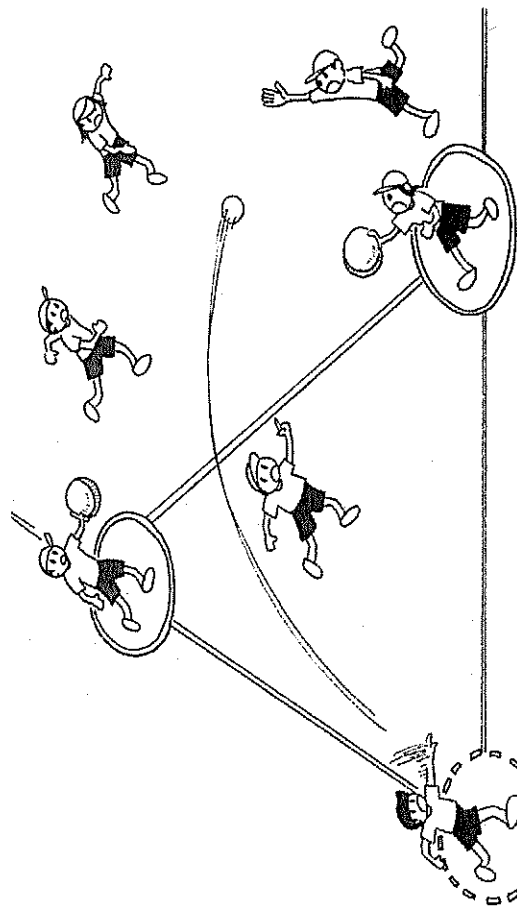
◆アタックの爽快感が味わえる！

「アタックフリス」は、「フリスボール」にアタックを加えています。3回目の返球をアタックをしてもよいという規則を加える（最後の相手陣への返球は、自陣でワンバウンドしなくてよい）ことによって、得点を意識した返球を味わわせることができます。

ハッシュと相手陣にたたきつけるようにフリスしたボールで得点できる楽しさを十分に味わい、楽しむことができます。



ベースボール型ゲーム ベース取りゲーム



「ベース取りゲーム」のココがいい!

◆型の特性を味わうことができます。

「ベース取りゲーム」は、「攻撃側の走塁が速いのか、連携した守備側が速いのかを競い合う」という中心的な楽しさを存分に味わわせるために、教材を工夫しています。できるだけ今持っている技能で楽しむために攻撃側はバットを使わず投げることに特化しています。守備側では、アウトにする際にキャッチではなく、リズム太鼓等の用具を使って太鼓に触れたらキャッチの代わりとしています。できるだけゲームを簡易化することで、ベースボール型の特性を存分に味わうことができます。

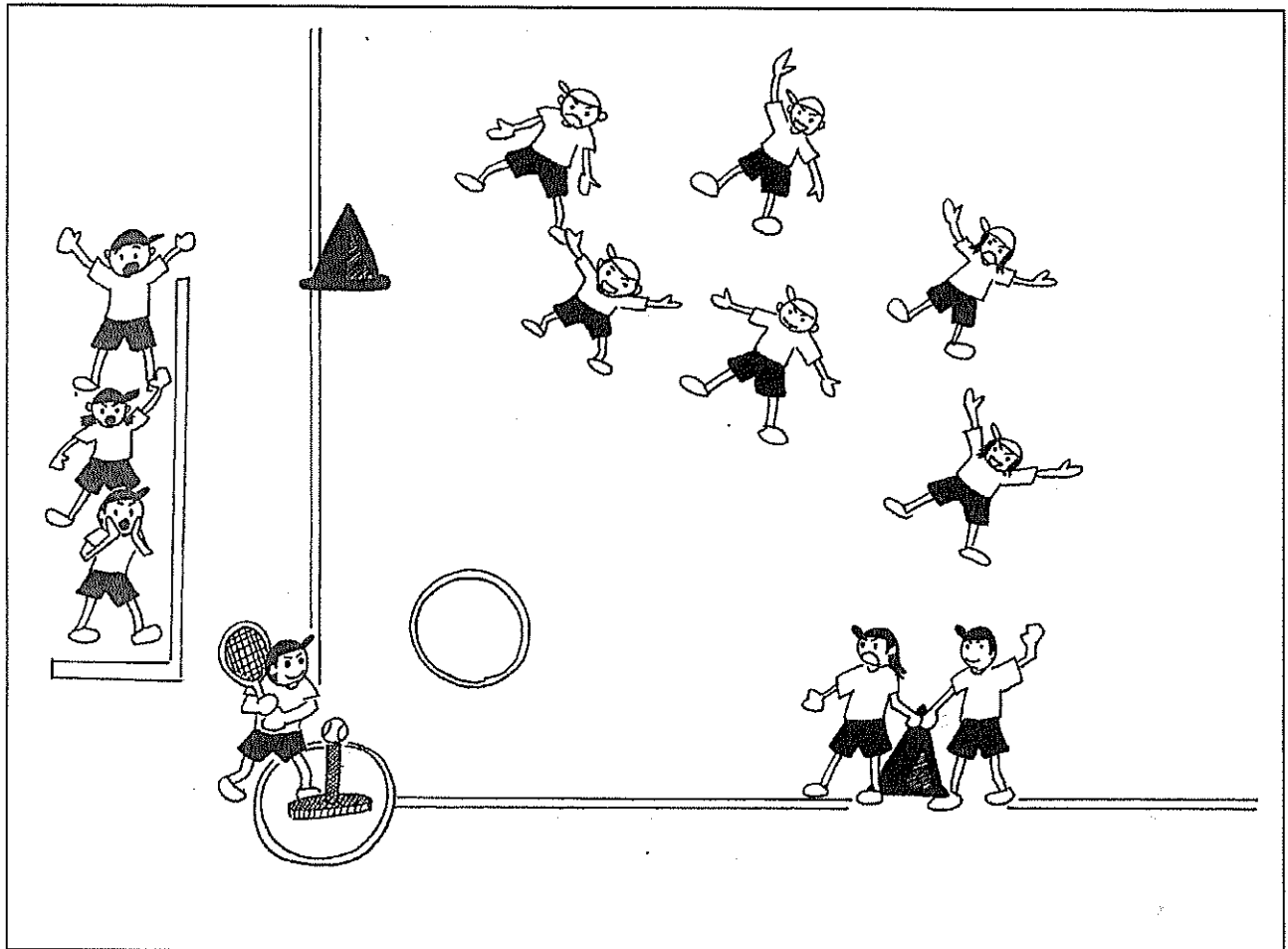
<はじめの規則>

- 1ゲームのイニング数：全員攻撃×表裏×2(回)
- 1チームの人数：6~7人 ※6(チーム△)×3(コート)
- ボール：スポンジボール例：ソフトボール90
- 勝敗：得点の多いチームの勝ち
- 得点：ベースに到達することに1点で、2塁まで
- ゲーム開始：じゃんけん優先、後攻を決定
- 塁間：1.5~2.0m
- ベースの大きさ：半径1m
- 競争方法：攻撃側は、円の中からボールを投げ、ベースに向かって走る。守備側は、転がってきたボールを捕り、ベースで太鼓を持っている仲間に向かって投げ、太鼓で触れる。バウンドしてもよい走者とボールのどちらが速くベースに到達できるかを競う。
- 1人の攻撃は、アウトになるか、得点したら終了、塁には残れない。

◆状況判断の力を高めることができます。

「ベース取りゲーム」では、学習が進みにつれて、攻撃側は守備側の位置を見てどこに投げれば早く走塁ができそうか考えることができます。守備側はボールを取った時点で、一塁に投げるか二塁に投げるか、どちらに投げれば連携した守備が速いかを考えることができます。ゲームの状況に応じた判断の力を高めることができます。

キヤッチベース



<はじめの規則>

○1 チーム6人。1回の表、裏それぞれ3~4分ずつ行う。

【攻撃】

○ティー台にボールを置いて打つ(ラケットかバット)

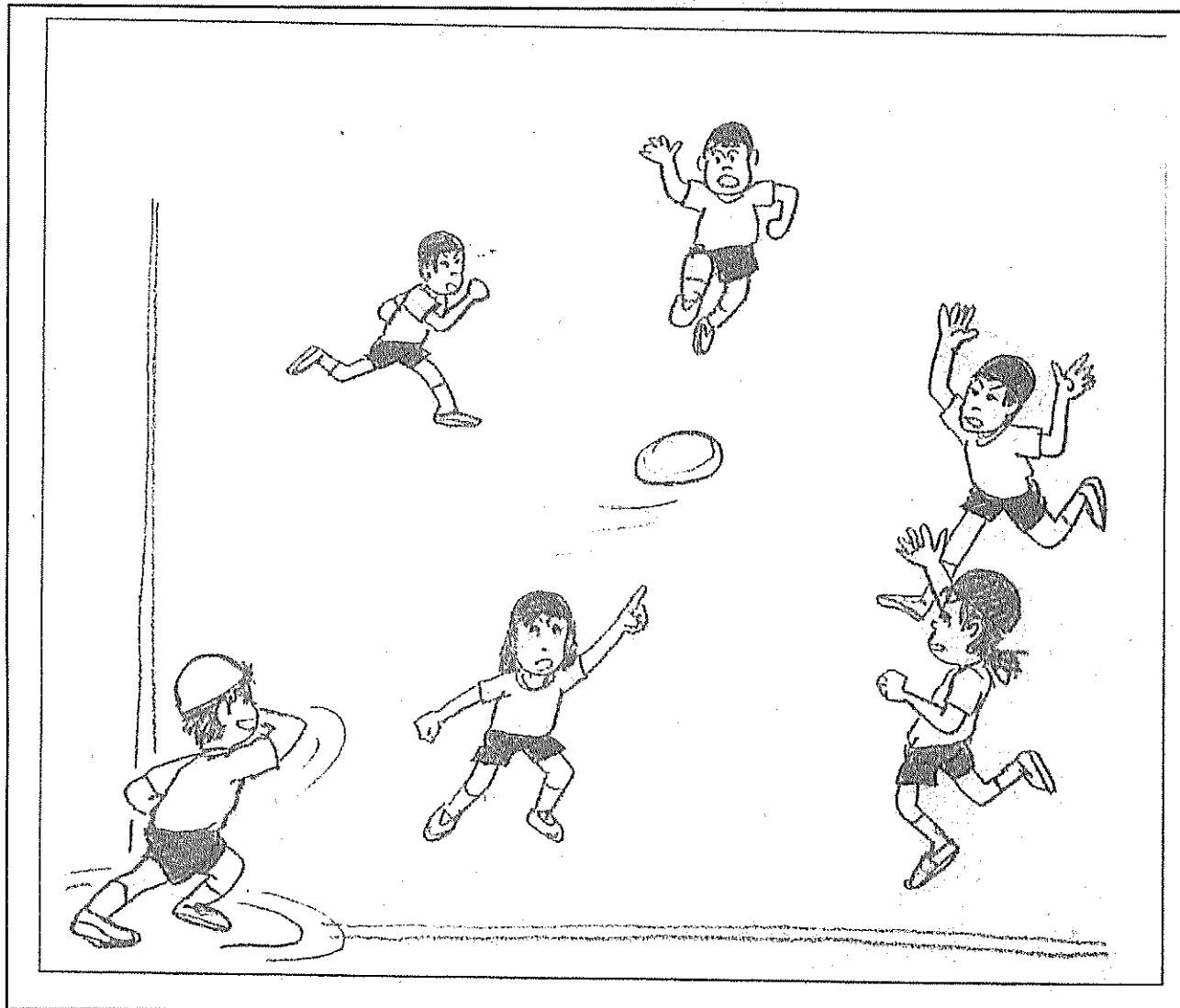
○ホームに戻ってきたら1点。(コーンに止まってもよい)

【守備】

○打球を捕り、全員にパスを回したら、最後の人がアウトゾーン内でアウトコールをする。

○アウトコールの時に、ランナーはコーンにさわっていなかったり、ホームゾーンに戻っていなかったりしたら、アウト。

ベースボール



<はじめの規則>

- 1ゲームのイニング数：全員攻撃×表裏×2(回)
- 1チームの人数：5～6人
- ベースに到達したら、1点。
- 攻撃側は、円の中からドッチビーを投げ、ベースに向かって走る。
- 守備側は、転がってきたボールを捕り、ベースで待っている仲間に投げ、触れる。
- 走者とボールのどちらが速くベースに到達できるかを競う。
- 塁間は10メートル。