

令和6年度
体育授業モデル作成事業
小学校体育科授業実践事例
【ボール運動（ベースボール型）】



群馬県教育委員会
(健康体育課)

1 体育授業モデル作成事業の概要

体育授業モデル作成事業とは

体育授業好きな児童を育むために、群馬大学、群馬県教育委員会健康体育課、総合教育センター、群馬県小学校体育研究会等が連携して、小学校の体育授業モデルを作成する。令和6年度はこれまでに作成された体育授業モデルを活用・アレンジした授業実践を行うことで体育授業モデルの普及と体育授業の充実に資する。

体育科授業の充実

教師の指導力の向上

研究成果のまとめ

体育授業モデルを活用した体育科授業の充実を図るための資料を作成

公開授業の実施

- ・ 教諭の委員が所属する学校において授業を実践する。
- ・ 研究成果を県下に広めるため、授業を公開する。

授業研究会

公開授業をもとに、体育授業の充実のための方策を研究協議する。

体育授業モデル作成専門部会の開催

体育授業モデルを活用した授業実践の在り方について検討

2 実践事例

実践事例

<参考資料>

- ①学習指導案
- ②学習カード等

期 日：令和6年11月6日（水）
会 場：玉村町立南小学校
単 元：ボール運動（ベースボール型）
「ティーボール」
学 年：5年男女
授業者：田浦 正巳 教諭

令和6年度授業協力校及び作成専門員

玉村町立南小学校 田浦 正巳 教諭

令和6年度作成専門部会

木山 慶子（群馬大学共同教育学部 教授）
鬼澤 陽子（群馬大学共同教育学部 准教授）
贄田 浩明（群馬県総合教育センター 指導主事）
和泉 順也（群馬県小学校体育研究会 事務局長）
森瀬 伸二（中部教育事務所 指導主事）
近藤 智（玉村町教育委員会 教科指導係長）
小川 勇之助（健康体育課 指導主事）

[参考資料]

- 小学校におけるボール運動の体育授業プログラム 等
ーボールゲーム・鬼遊び、ネット型（ゲーム）、ベースボール型（ゲーム）ー
（平成25年3月
国立大学法人群馬大学・群馬県教育委員会・群馬県小学校体育研究会）
- 評価規準の作成、評価方法等の工夫改善のための参考資料
【小学校 体育】
（平成23年11月 国立教育政策研究所教育課程研究センター）
- 小学校学習指導要領（平成29年告示）解説）
体育編（平成29年7月 文部科学省）



体育・保健体育科学習指導案

単元名（題材名）「 ティーボール 」〔学指要領：E、5学年、ウ〕

令和6年11月6日（水） 第5校時 校庭（雨天：体育館）

玉村町立南小学校 5年1組 授業者 田浦 正巳

（男子11名、女子11名、計22名）

I 単元（題材）の構想

1 単元（題材）の目標及び児童（生徒）の実態

	目 標	児童の実態
知識及び技能	・ゲームの行い方を理解するとともに、打撃や守備などのボール操作と、守備の隊形や走塁などのボールを持たない動きによって簡単なゲームを行うことができる。	・様々な球技を通して動きのコツを学習する中で技能の習得に関しては個人差が大きい。 ・単元開始時点で、野球のルールについて大体分かる児童が2割、少し分かる、分からない児童がそれぞれ4割である。
思考力、判断力、表現力等	・ルールを工夫したり、自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだりするとともに、自己の考えたことを他者に伝えることができる。	・自分自身の動きに対して考えたり振り返ったりすることができる児童は多いが、チーム内でお互いの考えを伝えたり認めたりする場面は少ない。特に自分の考えを伝える力は個人差が大きい。
学びに向かう力、人間性等	・運動に積極的に取り組み、ルールを守り助け合って運動をしたり、勝敗を受け入れたり、仲間の考えを認めたり、場や用具の安全に気を配ったりできる。	・積極的に運動に取り組みたり、準備片付け等で仲間と協力できたりする児童が多い。しかし、勝敗にこだわりをもつ児童もいる。

2 評価規準

知識・技能	①ティーボールの行い方を理解している。 ②止まったボールをバットでフェアグラウンドに打ったり、打球の状況に応じて走塁したりしている。 ③打球方向に移動し、捕球したり、相手に向かって取りやすいよう投げたりしている。
思考・判断・表現	①ゲームの行い方を知り、プレイヤーの数、プレイ上の制限、得点の仕方などのルールを考えたり選んだりしている。 ②自分や相手のチームの特性に応じた作戦を選んだり、話し合ったりしている。
主体的に学習に取り組む態度	①ルールやマナーを守り友だちと助け合って練習やゲームをしている。 ②用具の準備や片付けで、分担された役割を果たしたり、用具の安全に気を配ったりしている。 ③勝敗や仲間の考え方を認め、ゲームや練習に積極的に取り組んでいる。

3 指導及び評価、ICT活用の計画（全8時間：本時第7時） ※観点別に、評価規準の数字を記載

時	学習活動	評価機会			
		知	技	思	態
1	単元の課題 打つ、投げるなどのコツをつかみ、仲間と話し合って作戦を立ててティーボールを楽しもう。 ・ルールの確認、試しのゲームを行う。学習の流れ、単元のめあてを確認する。	①			
2	・打つことのポイントを意識した練習、ゲームを行う。		②		
3	・投げる、捕るのポイントを意識した練習、ゲームを行う。		③		①
4	・打つ、投げる、捕るのポイントを意識した練習、ゲームを行う。			①	②
5	・守備位置を工夫しながら、練習、試合を行う。				
6	・チームの特性に応じて守備の作戦を考え、練習、試合を行う。			②	
7	・チームの特性に応じて守備の作戦を選び、練習、試合を行う。（本時）			②	③
8	・まとめの試合を行う。（あ）				総括的評価

*単元を通してホワイトボードアプリ「canva」を使用する。（作戦ボード、ふり返りシート）

II 本時の学習（7／8）

1 ねらい ICTを活用して一人ひとりの守備の位置や動きを可視化させることを通して、チームで話し合い、チームの特性に応じた作戦でゲームをする。

2 展開

【★ICT 活用に関する事項】

主な学習活動 予想される児童の意識〔S〕	主な発問 ○指導上の留意点 ◆評価項目（観点）
<p>1 チームごとにアップをし、本時のめあてをつかむ。（7分）</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <めあて> 自分や相手チームの特徴を生かして点を取られないためにはどんな作戦にすればよいだろう。 </div> <p>S：前回は守備位置を工夫することで作戦を考えられたな。チームにあった作戦で試合をしたいな。</p>	<p>○作戦を立てる必要感をもてるように、大量得点を許した場面や得点を抑えられた場面がなかったか問いかける。</p> <p>○今までどんな作戦を立ててきたかふり返れるように、図や写真を掲示する。【★提示・配布】</p>
<p>2 チームごとに作戦を話し合う。（5分） 【★共同編集】</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> 「皆さんのチームにはそれぞれどんな良さがありますか。」 「特徴を生かすにはどんな作戦にするとよいですか。」 </div> <p>S：守備範囲の広い〇〇さんに広く守ってもらおう。 S：キャッチがうまい〇〇さんはここがいいんじゃないかな。 S：相手打者に合わせて守備位置を変えてもいいね。 S：前回うまくいったから同じ作戦でいこう！</p>	<p>○自分たちの特徴に気付けない場合に、前時までの守備の様子や各チームの得点について声掛け、提示できるよう準備しておく。</p> <p>○作戦をチームで共有したり、自分の考えを仲間に伝えたりしやすいように話し合いにはICTを用いた作戦ボード用意する。【★提示・配布】</p>
<p>3 メインゲームを行い、ゲーム中、ゲーム後にチームごとに作戦を振り返る。（28分） 【★共同編集】</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> (ゲーム前)「チームの全員が作戦を行うためにはどんな声掛けが必要ですか。」 (ゲーム後)「チームの作戦を思い出してうまくいったところや次回変えたいところはどこですか。」 </div> <p>S：声を掛け合って確認をしよう。 S：後半は守備位置をこのように変えるとアウトにしやすんじゃないかな。 S：〇〇さんは遠くに飛ばすから守備位置を変えよう。 S：〇〇さんが広く守ってくれてうまくいったね。</p> <p>S：守備位置を変えたところがうまくいったね。 S：あっちに打たれると追いつけなかったよ。</p>	<p>○声を掛け合うことが大切だということに気が付けるように、ゲーム中に作戦を実行するために必要なことは何か問いかける。</p> <p>○自分たちの作戦をよりゲームに生かせるようにゲームの合間に作戦タイムをとり、作戦を振り返ったり、改善したりする時間を設定する。</p> <p>○チームの作戦について振り返ることができるように、試合の様子を画像で提示できるようにしておく。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>◆評価項目（思②）観察、記述</p> <p>活動の様子及び作戦ボードへの記述から「自分たちや相手チームの特徴について意見を言い合い、作戦について仲間に意見を伝えているか」を評価する。</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>◆評価項目（態③）観察</p> <p>ゲームや振り返りの様子から「勝敗や仲間の考え方を認め、ゲームや練習に積極的に取り組むことができていたか」を評価する。</p> </div>

4 本時のめあてに対して学習の振り返りをする。
(5分) 【★保存・提出】

○本時の活動を振り返ることができるように、めあてが達成できたか問いかけ、ICTを用いた振り返りシートに記入するよう促す。

【★保存・提出】

<振り返り>

S：自分たちや相手チームの特徴を考えることで自分たちにあった作戦を選ぶことができた。作戦ボードを使ったことで自分の考えを仲間に分かりやすく伝えることができた。次回は別の作戦を試してみたい。

●ゲームルール(学習の様子を見て適宜変更する)

- ・攻撃側の全員が1回ずつ打席に立ち、一巡したら攻守を交代する。

○攻撃

- ・打った後、バットを所定の位置に置ければ1点獲得できる。
- ・3スイング以内にフェアゾーンにボールを飛ばせれば1点獲得できる。
- ・打ったら1塁を目指して走る。一塁に到達した時点で1点獲得、以降次の塁に到達するたびに1点ずつ獲得できる。最高で一人につき6点獲得できる。(ランニングホームラン4点+バットの位置1点+3スイング以内1点)

○守備

- ・ボールを捕球したらどこかの塁にボールを届ける。ランナーが進塁する塁に先にボールが届けばアウト。(攻撃側はアウトになる前の塁までの得点を獲得)
- ・フライをノーバウンドで捕球できればその時点でアウト。(攻撃側は進塁による得点が入らない)

●考えられる配慮

○技能差が少ないチーム分けの配慮

- ・ソフトボール投げの記録をもとに差が出ないように割り振り、男女の人数をそろえる。

○打撃が苦手な児童への配慮

- ・様々な重さ、形状のバットを用意する。

○全員が必ず得点をとれるような配慮

- ・3スイング以内にフェアグラウンドに飛ばせばプラス1点とする。
- ・バットを指定の場所に置いていればプラス1点とする。

○素手で捕球することが苦手な児童への配慮

- ・誰でもテニピンラケットを使ってもよいことにする。

○セルフジャッジでトラブルを防ぐ配慮

- ・同時などで判断が難しい場合はアウトとする。それでも解決しない場合、相手に譲ることができたチームにはスポーツマンシップポイントでプラス1点とする。

●使用したアプリ「Canva」について

Canvaは、オンラインで使える無料のグラフィックデザインツールで、とても多くのテンプレートと画像、動画などの素材があり感覚的に操作できるため、子どもでも操作しやすいと考える。テンプレートや素材などは無料で利用でき、教育関係者が申請すると、利用できるテンプレートや素材がさらに増える「Canva教育版」を無料で利用できる。Canvaに児童のメールアドレスを登録することでグループを作ることができ、クラスルームにリンクを貼り付けることで課題を配布することができる。一つのテンプレートを共同編集できるため、話し合い活動等でも活用できる。

掲示物

ティーボール学習計画

単元のめあて：打つ、投げるなどのコツをつかみ、仲間と話し合っ
て作戦を立ててティーボールを楽しもう

	1時間目	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目	6時間目	7時間目	8時間目
	アップ、整列、あいさつ、めあての確認							
前半	オリエンテーション、 ルールの確認	打つことに関するポイントの 確認、練習	捕る、投げることに関する ポイントの確認、練習	打つ、捕る、投げることに関する ポイントの確認、練習	守備位置の理解、選択、 作戦会議	自分のチームの特色を生かす 守備位置の確認、作戦会議	相手に点を取らせないように 守備の作戦を考える、選ぶ	今までの学習を生かして守備の 作戦を考える、選ぶ
後半	試しのゲーム	打つことを意識したゲーム	捕る、投げることを意識した ゲーム	打つ、捕る、投げることを意識 したゲーム	守備の位置を意識した ゲーム	自分のチームの特色を生かす ことを意識したゲーム	相手に点を取らせないことを 意識したゲーム	勝つための作戦を意識した ゲーム
	学習のまとめ、ふり返り							

おたがいを高め合う声かけ

いつでも ナイスプレー！

打った人に ナイスバッティング！

走った人に ナイスラン！

捕った人に ナイスキャッチ！

ゲームのルール

攻撃ルール①
ランナーは進んだ塁の分だけ得点(最高3点)

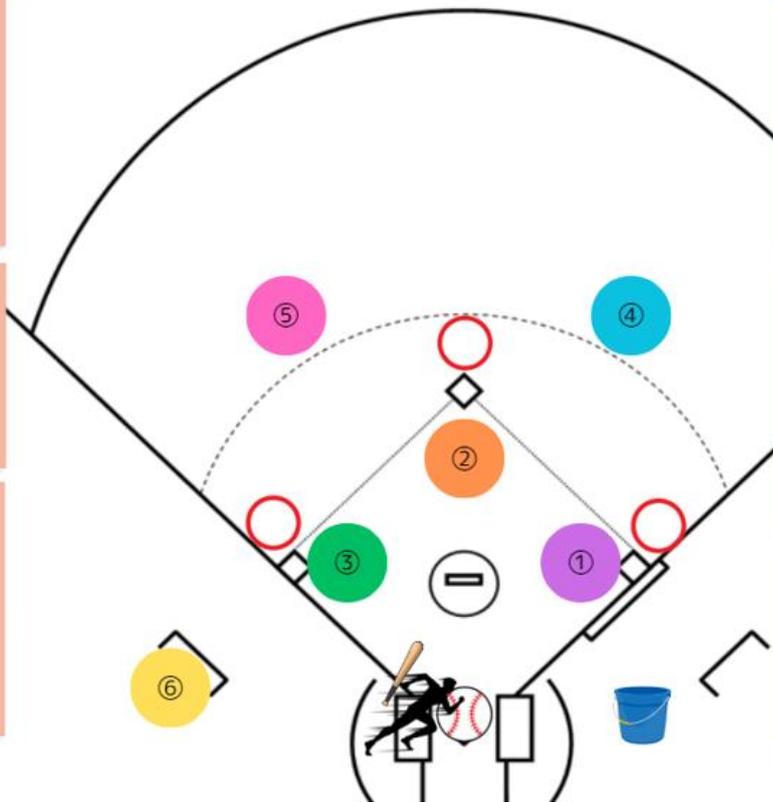
攻撃ルール②
3スイング以内なら1点

攻撃ルール③
バットをかごの中に入れられれば1点

守備ルール①
ランナーよりも早く次の塁にボールを届けられればアウト

守備ルール②
フライを直接取ればアウト、ただし、必ず1塁に投げる

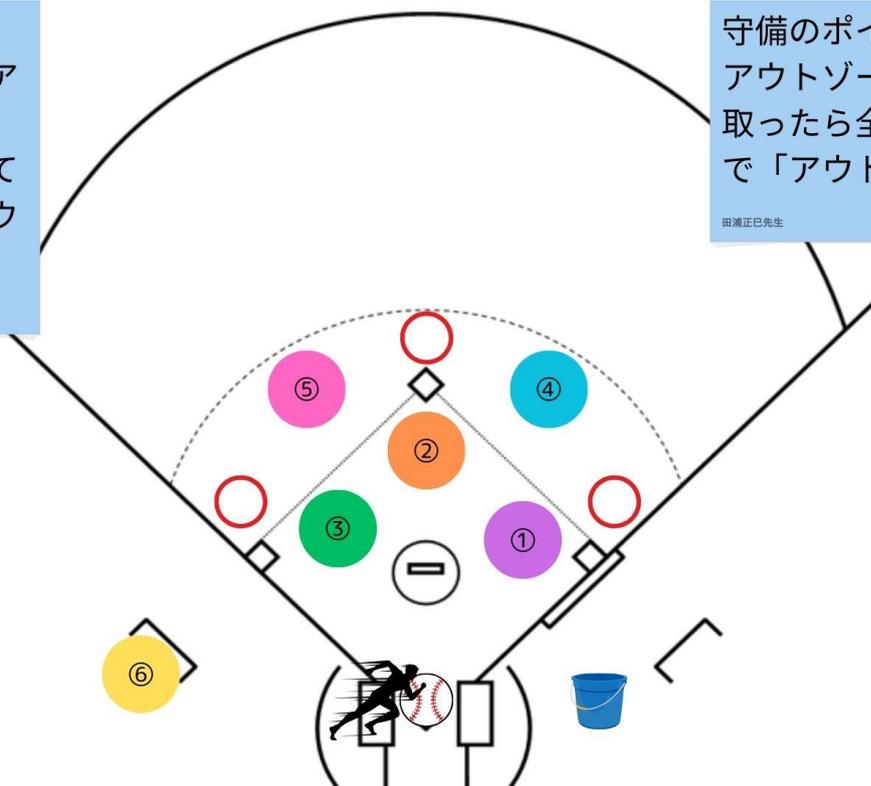
守備ルール③
ランナーと守備が同時の場合はアウト



守備のポイント

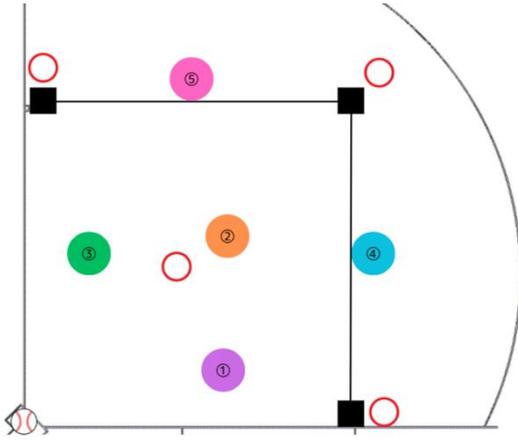
守備のポイント①
ボールを取ったらアウトゾーンに投げる。ボールを持っていない人は必ずアウトゾーンへ走る。

守備のポイント②
アウトゾーンでボールを取ったら全員で大きな声で「アウト」と叫ぶ

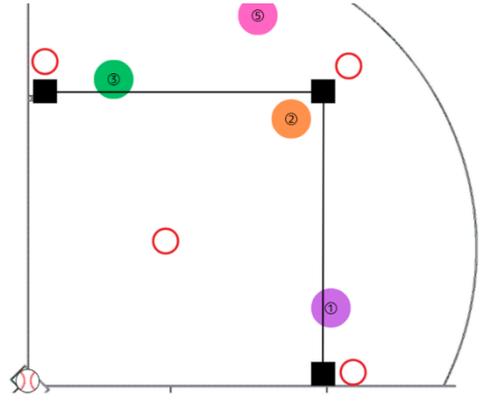


作戦の例示

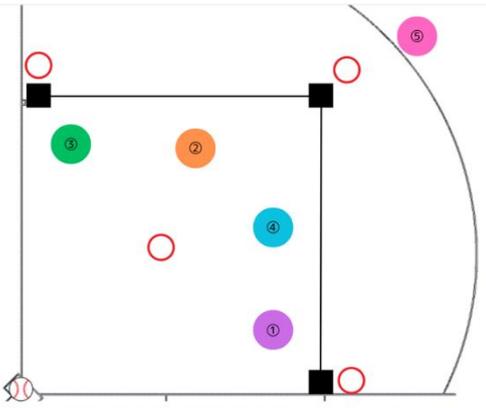
前で
守る



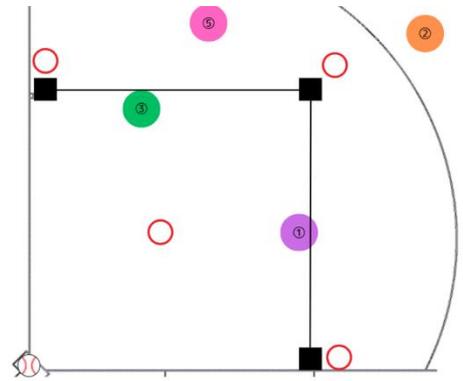
後ろで
守る



内野を
大事に



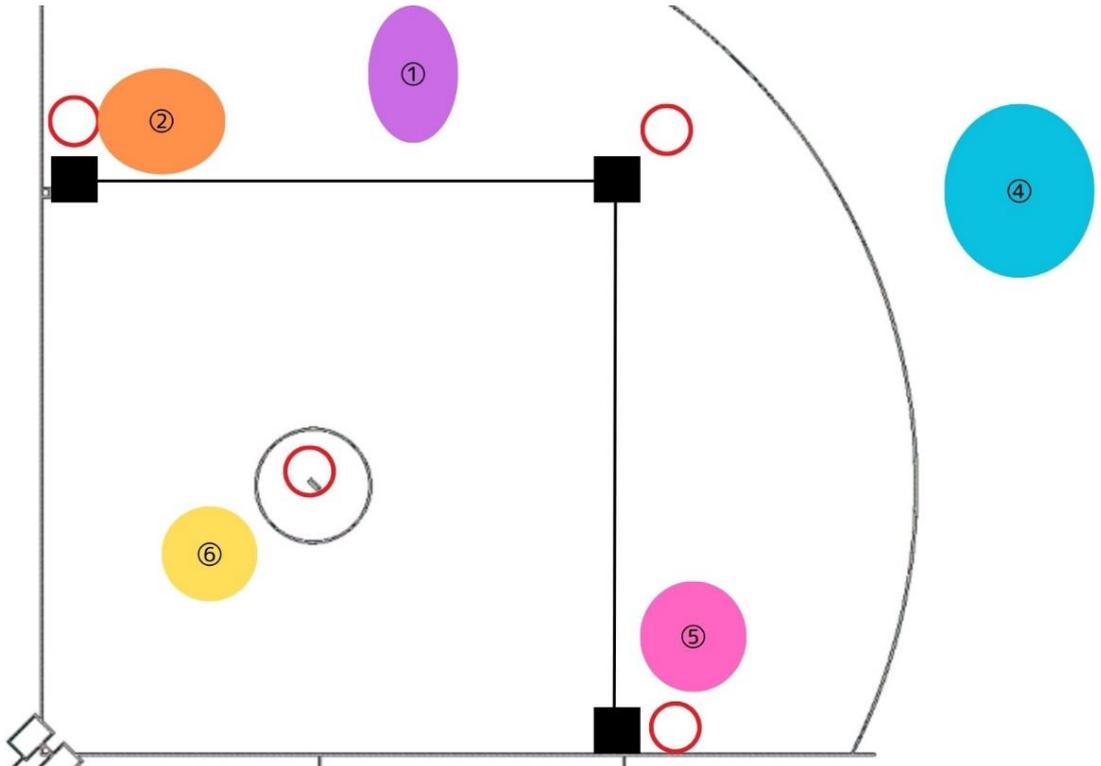
外野を
大事に



児童が考えた作戦

ゴロフライ
大作戦

田浦正巳先生



児童の振り返りシート

・相手の守備がうまくてなかなか点を取れなかったから今度は、点取りたい
・相手が守備位置を見て打ち方を変えてきていたからまねをしたい。

今日はしゅびがうまくいかなかった。振り返るといつもの立ち位置で良かったかもしれない。
あと、相手に合わせるのが難しかった。
相手の立ち位置がうまくすぎて、上手く打つても
点を入れられなかった。
相手にチームは、たくさんの良いところを活かしていたから、真似したい。

中継プレーの動きはだいたいわかったけど、まだ中継プレーが上手になっていないからです。あと個人の意見なんですけど、大切なことは一人ひとりが声を出して「○にボール投げて！」とか言えたら、中継プレーが上手になれるのかなと思いました！

みんなのポジジョンがとっても良かった。さくせんかいぎでみんながちゃんどじぶんのよいところをいってよかったときちむのかいとくんがめっちゃボールをとびつくりしましたりゆうがくんがうつつときともこねかったです。前半のときかいとくんがぼーるをうったときとばないとおもっていなかったのとよくにとばされてとれなかったです。でも後半かいとくんがとぶのでさくせんをたてましたおかげでかいとくんのボールをめいさんがいちばうんどしないのでそのままとつてともすごかったです。ぼくもいつもよりはんだんがはやくよかったです。人たちがいっぱいいてきんちようしたけど、いつもどうりうまくできました。とても楽しかったです。

今日の作戦はとても良かったと自分は思う。途中の作戦会議でカイトくんのボールをどう対処すればいいかみんなで考えられたのがいいと思った。今度からは、前半、相手の不得意なところや得意なことをさがして情報共有してから後半戦に挑みたいと思う。

この試合をして、相手はボールを内野が取り、外野にパスを出していたが、わたしたちのチームは内野があまりいなくて外野がたくさんいるので、近くに打れたときに
苦戦してしまつたから、次はそのことを意識しながら頑張りたい。

公開授業実践の様子及び参加された先生方からの感想等

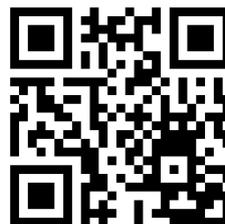
※限定公開配信の二次元コードを紹介しています。二次元コードは、学校内限定公開用としてお取り扱いいただくようお願いいたします。

○玉村町立南小学校の取組<体育授業モデル作成事業>

単元：「ティーボール」 5年生

二次元コードで動画視聴ができます。↓

<https://youtu.be/mqis1eWqpYw>



【参加された先生方からの主な感想等】

○本研究会で参考になった点や、今後貴校で取り組もうと考えていることを教えてください。

- ・ 体育の授業に困っている先生方に、このプログラムの存在をお伝えできればと思っています。また、自分自身も子供の実態に合わせながら、活用し、フェアプレイ精神を育める授業展開をしていきたいと思えます。
- ・ 今回のベースボール型授業は、ルールの周知や参加することの楽しさをなかなか味わえずに終わることが多かったのですが、あんなに楽しく子供たち主体で動けるのかと驚きました。今回の授業を持ち帰って、体育が専門でない先生などに特に周知をしていき、先生方の困り感を少しでもなくせるようにしたいと思えます。
- ・ ちょうどティーボールを始めるタイミングだったので、大変参考になりました。とくに声援の送り方が浸透していたのがよかったです。
- ・ ICTのメリットや紙ベース、ボードのメリットを考える良い時間になりました。
運動量の確保、セルフジャッジの効果、ルール作り、日々の授業の積み重ね、教師の言葉がけ、支援、安心して授業に臨める雰囲気作り、安全面
- ・ 自校で体育授業プログラムを職員に周知するだけでなく、自ら実践し良さを感じて紹介した方がより広まって行くと感じた。若手の先生は体育の授業に対して苦手意識を持っている方もいるので、田浦先生の授業をきっかけに広めていきたい。
- ・ 単元計画の提示やめあて・振り返りの大切さを改めて感じた。体育科における効果的なICT活用について校内でも再検討したい。また、体育主任の立場からもう一度体育授業プランについて、全教職員に呼びかけたい。

- ・参考になった点は、教師の指示、助言、児童同士の声かけ、流れのルーティン化(単元計画やルールを掲示)、良い点および改善点を全体で共有し、価値づけ、タブレットの有効的な活用場面、安全面を配慮した場づくり、(取り組もうと考えていること)体育でのよりよいタブレットの活用方法、掲示できる板等の購入等です。
- ・子供の笑顔。
- ・アウトゾーンやバット置き場の工夫、できるだけ危険を取り除いた場の設定がなされていたと思います。ぜひ本校でも活用させていただきたいと思います。また、低位の児童でも1点が取れる仕組みになっているため、少しでもチームに貢献する自己有用感が高まるルールでよかったです。
- ・Canva を使いたいと思った。(全体共有がしやすそうだった) 苦手な児童でも活躍できるルール作りが良かった。
- ・バッティングティーが数多く準備されていた。児童の運動学習機会が多く確保されるので、正規のティーだけでなく、コーンを使った教具を作成していきたい。

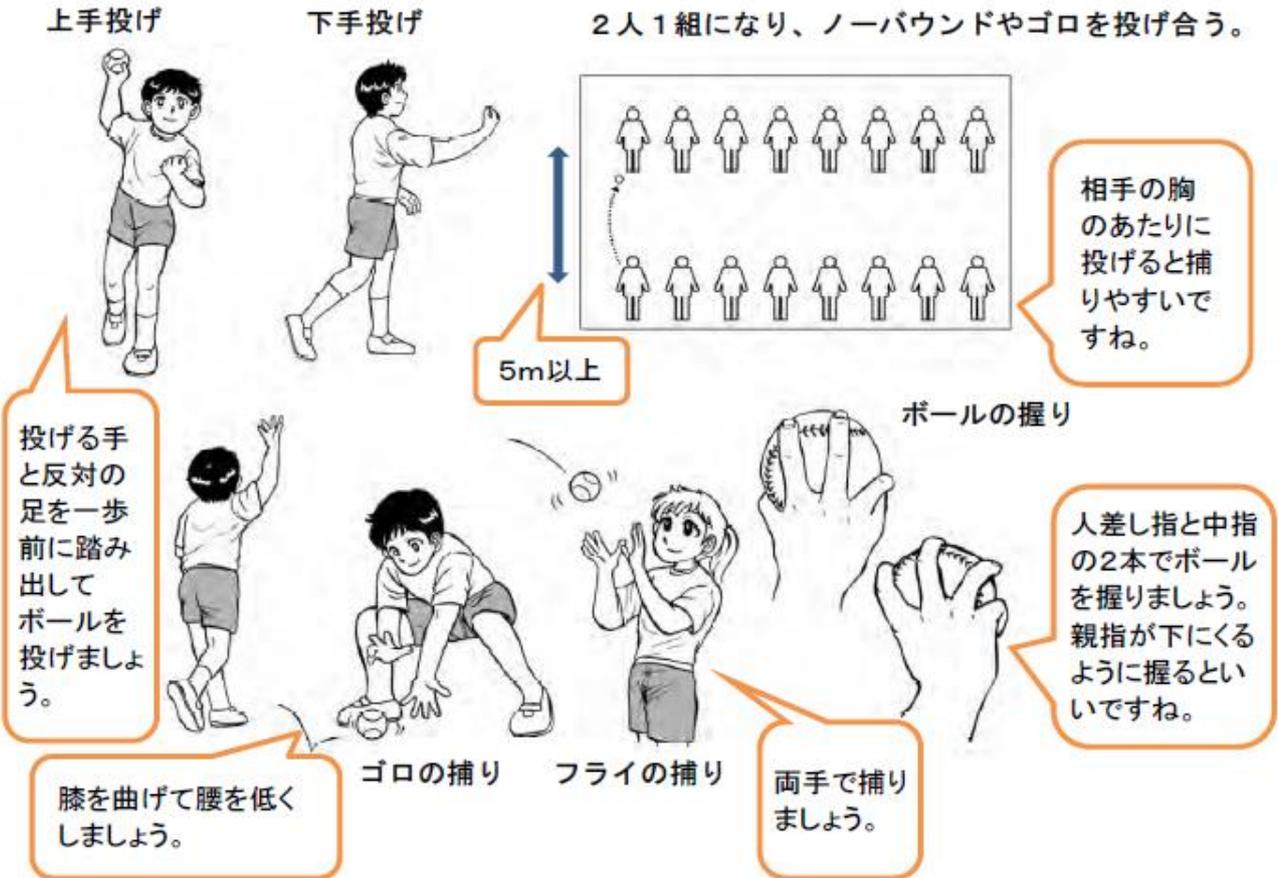
○参加された先生方からの御感想

- ・本日は貴重な時間を頂き、ありがとうございました。子供たちが楽しみながら授業している姿が大変印象的でした。学校に帰って、本日学んだことを子供達に返していきたいと思います。ありがとうございました。
- ・とても参考になる授業を見させていただき、ありがとうございました。また、体育授業プログラムの活用や場・道具・ルールの工夫を考え児童生徒が楽しめるように、そして進んで関わられるようにしていくことの楽しさを改めて実感させられました。本日は本当にありがとうございました。
- ・素敵な授業ありがとうございました！中里先生の話だと、大変な学年と聞いていたのですが、規律の取れた児童たちで、田浦先生との信頼関係も感じられました。お疲れ様でした！
- ・大変有意義な時間を過ごせました。ありがとうございました。授業検討会で、様々な視点から協議ができ、楽しく学ぶことができました。これからも様々な授業を参観し、授業力向上させていきます。
- ・田浦先生の明るい人柄が感じられる温かい授業だった。子供達の声がたくさん聞こえる授業だった。それは日々の子供達への接し方はもちろん、この単元で必要な声かけを例示したことで、活発な発言に繋がっていると感じた。作戦会議を1試合目の後に再び設けたことで、よりよい作戦に繋がっていた。サッカーでもハーフタイムに作戦の変更を行う。監督ではなく、子供達自ら作戦をより良くしたいと思わせるためには、やはり試合で感じた相手の特徴を踏まえることが大切だと感じた。授業の振り返りで、緑チームを例に挙げたことを自分の授業でも意識していきたい。教師としては、よくできたチームに目が行きがちだが、うまく行かなかったチームに焦点を当てることで、解決の見通しを全体で共有することができる。また他のチームも同じ問題に直面する可能性があるため、クラス全体の底上げにもつながると感じた。玉村町の他の学校でも、ぜひキャンバが使えるようになってほしい。学ぶことが多くあった有意義な時間となりました。今後の自分の実践にいかしたり、校内で広げたりしていきたいと思いません。貴重な機会をありがとうございました。
- ・単元のほぼ全ての時間を追って参観しましたが、田浦先生が子供の状況に合わせて柔軟に指導を変えていったことで、子供たちの技能面も思考面も充実し、それによって活動の楽しさもより感じるようになっていったと思います。資質能力の3つの柱が相乗効果で高まるいい姿だったと思います。

- ・ICTの作戦ボードの良さも感じました。単元前半では子供たちは自分の守備位置を「点」で捉えていて、実際のゲームの中でボールを追わない状況がありました。田浦先生が工夫して、ICTで個人の印(○)を大きくしたり楕円にしたりできるようにしたので、子供は自分の「守備範囲」を意識して、チームとして守備の隙間ができないように思考できていました。
- ・森瀬指導主事さんがおっしゃっていたように、当初は作戦ボードの自分の位置と実際の自分の動きが結び付いていませんでした。しかし、「作戦ボードで話し合い→ゲーム→作戦ボードで振り返り&作戦修正→ゲーム」を毎時間繰り返すことで、次第に思考と実際の動きが結び付いていったように思います。話し合いの時間が多くて運動量が多少減ってしまうという面もあったので、話し合いをより短時間で行えるようにするなどの工夫が必要かなと思います。ただ、今の時点ではもうボードがなくても守備の組織的な動きを思い描けるようになってきたので、次時はボードなしでも話し合える気がします。
- ・ドローンの活用はすごく効果的だと思いました。特に今回のように全体の配置を俯瞰的に見るのに適しています。利用の制約はあるものの、今後使ってみる価値があると思いました。
- ・今回は県教委や小体研の皆さんにお世話になりました、玉村町にとって非常にありがたい経験をさせていただきました。これからの玉村での実践に活かしたいと思います。
- ・今回の授業研究会に参加し、子どもが楽しいと感じる授業づくりの大切さについて改めて考えさせられました。また、児童の技能差という課題があるが、それぞれの児童が授業を終えて、少しでもできた・楽しかったと感じることのできる、場・ルール・道具・用具の工夫、適切なグループづくり等できることから実践していきたい。そして、多くの先生方の意見を聞いたことも大変ためになりました。
- ・体育が専門ではなく、苦手意識をもっておりました。モデル授業ということで、苦手な自分でも取り組めるような内容になっており、とても勉強になりました。比較的私の勤務校はタブレット端末の活用を積極的に行っているため、今後は体育でも使っていけるように今回の授業を共有していきたいと思いません。本日はありがとうございました。
- ・児童一人ひとりの技能が高く、ゲームとして成り立っていることに感心しました。ベースボール型ゲームで何を習得させたいか明確になっていて、その目的に向かう児童が主体的に学んでいる姿がとても印象的です。参考にさせていただき、本校でも実りあるベースボール型ゲームの学習ができればと思います。
- ・先生の声かけが的確で授業が活発に行われていて素晴らしかったです。全ての児童に学習の機会を担保することもできていて見習うことが多く実りのある時間になりました。このような機会を作っていた、田浦先生ありがとうございました。
- ・田浦先生の日頃の学級経営もあるかと思いますが、授業の雰囲気がとても良かった。先生のタイミングよく効果的な声掛けがあり、声はかけずともプレーした児童の方を見て笑顔で頷く、笑顔の称賛があったので、児童は安心して授業に取り組むことができていた。生徒指導の4つの視点が効果的に働いていた。とても素晴らしい授業でした。一方で、ICTや教師の説明などに時間がかかって、実際の運動学習場面が少なく感じました。ゲーム前半から見られた課題を作戦タイムで話し合い、後半のゲームに繋ぐことができていたので、思い切って、始めからゲームを行なって、話し合いをして、後半のゲームに入る、戦術学習モデルで展開しても良かったのではないかと思います。

スロー&キャッチ

ねらい	相手に捕りやすいボールを投げたり、相手が投げたボールを捕ったりする技能を身につける。
時間	5分間
準備	ボール（ソフトボール・ティーボールなど）、ストップウォッチ、 (グローブ)

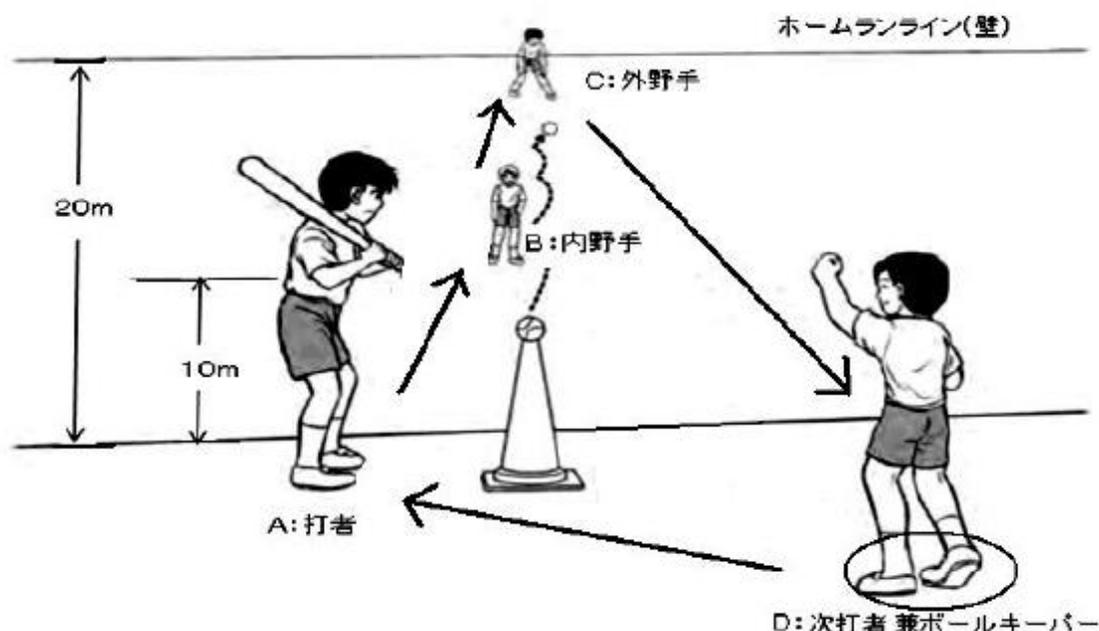


やり方

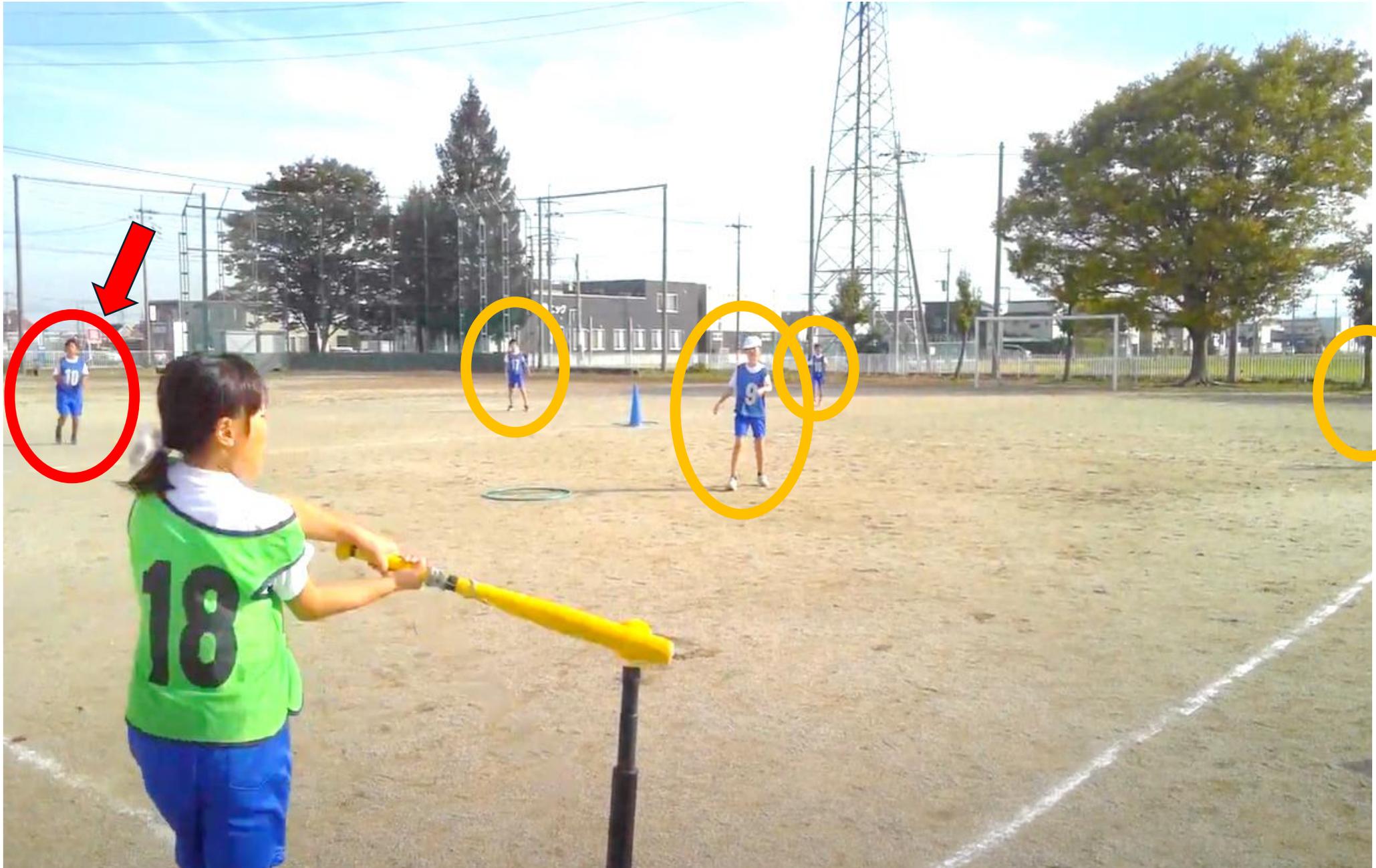
- ・二人一組になり、一人がボールを投げ、もう一人がボールを捕る
- ・二人の間かくは、5 mくらい
- ① オーバーハンドでキャッチボール5往復。(相手のおねに投げる)
- ② ゴロを投げ合い捕る。5往復
(足を開きひざを曲げ、しせいを低くして両手で捕る)
- ③ ボールを上に向けて上げてフライを捕る。5往復
(よく見てボールの下に移動し、両手で捕る)

ローテーションゲーム(4名)

ねらい	ボールを強く打ったり、正面でボールを捕ったり、ねらった相手に正確に送球したりする技能を身につける。
時間	10分間
準備	バッティングティー、ティーボール(軍手ボール、穴あきボールでも可)、バット、フラフープ、ビブス



やり方	<ol style="list-style-type: none"> ① 1グループ4人で行う。 ② 打撃は、「打者」「次打者兼ボールキーパー」「内野手」「外野」の順に行う。 ③ 打者からホームランライン(校庭)あるいは壁(体育館)までの距離は20m前後(打者から内野手までの距離は10m、打者から外野手までの距離は17~18m)とする。 ④ 打者はホームランラインあるいは壁に向かって思い切り打つ。 ⑤ 得点は、打球が内野手に捕られるか、止められると1点、外野手に捕られるか、止められると2点、ホームランラインを超えると(壁に当たると)3点。 ⑥ 捕ったボールは、ボールキーパーに送球する。(打球が遠くに飛んだ場合は、外野手と内野手で中継プレーを意識しながら、ボールキーパーまで送球する。 ⑦ 打者が3球続けて打ち終わったら、図A→B→C→D→Aの順でローテーションをする。) ⑧ 個人の得点を競い合う。
-----	---





相手に

合わせた作戦



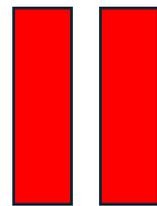


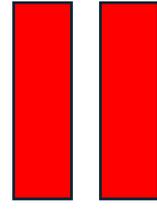
自分たちのよさを
生かした作戦

自分たちや相手

のよさを生かし

た作戦





点を取られ

ない作戦