

体育科学習指導案

令和元年11月 日()第 校時 校庭 6年 組 指導者

授業の視点 ボール運動ベースボール型においてドリル・タスク・メインゲームの活動を取り入れたことは、小学生のうちに身に付けさせたい「打つ・投げる・捕る・走る」技能を高めるために有効であったか。

1 単元名 ボール運動「ティーボール」

2 考察

(1) 教材観

①学習内容：学習指導要領上の位置付け

○第5学年及び第6学年「E ボール運動 ウ ベースボール型 ティーボールを基に簡易化されたゲーム」

(1) 知識及び技能

・ベースボール型では、ボールを打つ攻撃と隊形をとった守備によって、簡易化されたゲームをすること。

(2) 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、自己や仲間の考えたことを他者に伝えること。

(3) 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、仲間の考えや取組を認めたり、場や用具の安全に気を配ったりすること。

②主な伸ばしたい資質・能力

- ・ティーボールのルールを理解する力及び止まったボールをバットで打つ、打球方向に移動してボールを捕る、ねらった所に投げる、ダイヤモンドを全力で走る力。
- ・ボールを保持していない時の守備者の動き方。
- ・自己やチームの特徴に応じた課題を見つけ、動作や言葉、絵図などを用いて解決方法を他者に伝える力。
- ・仲間の考えや取組を認め合ったり、ルールを守り、安全に気を配ったりする態度。

③そのために必要な指導・学習活動

- ・知識及び技能を高めるためのティーボールのルールの理解及び打つ力・投げる力・保持していない時の守備者の動き方を中心としたドリル・タスク・メインゲームの設定。
- ・思考・判断・表現力等を高めるための自己やチームの特徴に応じた課題解決に向けて話し合う活動。
- ・学びに向かう力、人間性等を高めるための仲間と協力してゲームを楽しむ活動や自チーム・相手チームの良い所を伝える活動。

④今後の学習への活用

- ・第6学年3学期：ボール運動「サッカー」
- ・中学第1学年及び2学年：球技「ソフトボール」

(2) 児童の実態及び指導方針（男子：14名、女子：12名、計26名）

①既習の学習内容

- ・第5学年の3学期に「ティーボール」を学習し、ティーボールの基本的なルールと「打つ・投げる・捕る・走る」の基本的な行い方を学習した。第6学年の1学期に「バスケットボール」を学習し、チームごとに役割を分担したり、自チームの課題に対して自己の考えたことを他者に伝えたりする活動をした。

②本単元に関わる児童の実態

<新体力テストからみた実態>

- ・新体力テストの合計点は、男子 56.14 点（全国平均 58.12 点）、女子 58.91 点（全国平均 60.24 点）と昨年

度の全国平均と比べると低い。特に、ソフトボール投げは、男子 20.71m（全国平均 23.54m）、女子 14.58m（全国平均 14.67m）昨年度の全国平均点と比べると低い。

<観点ごとにみたアンケート結果の実態>

- ・知識及び技能では、「打つ・投げる・捕る・走る」の4つの中で「打つ」（計16名：男子4名、女子12名）、「投げる」（計16名：男子9名、女子7名）の技能が難しいと感じており、「空振りをする、打っても遠くに飛ばない、ねらった所にボールが飛ばない」や「うまく投げられない、投げても飛ばない、ねらった所に投げられない」といった理由が多く見られた。
- ・思考力、判断力、表現力等では、チームで話し合いをすることが好きと答える児童が約8割（計22名：男子10名、女子12名）おり、「チームで話し合うと成功する、チームで声をかけると、ぼくもがんばるぞという気持ちになる、自分では思いつかなかった考えが出てくる、助け合ってより達成感がある」といった理由が多く見られた。
- ・学びに向かう力、人間性等では、運動が好きと答える児童が約7割（計18名：男子12名、女子6名）いるが、ティーボールが好きと答える児童は約5割（計12名：男子9名、女子3名）と少ない。記述での楽しいと感じる理由としては、「チームで点をとった時」と答える児童が多く、難しいと感じる理由としては、「ルール、自分がどこにいけばいいかわからない時」と答える児童が多い。

以上のことより、本児童は、全国と比べてボールを投げる力が低く、第5学年の「ティーボール」の学習ではルールや動き方を理解できていない児童がいることが分かった。またティーボールの学習では、攻撃するための「打つ」、守るための「投げる」技能が身に付き、課題を「チーム」で話し合っ解決し、「チームで点をとる」ことにより、運動の楽しさや喜びを味わうことができると考える児童が多いことが分かった。

③指導方針

- ・「つかむ」では、ティーボールの行い方の分かるワークシートや試しのメインゲームでアウトの仕方や打ち方、走り方を確認することにより、ティーボールのルールや基本的な動作を理解できるようにする。
- ・「つかむ」では、児童の体力・アンケート結果の実態をもとに単元の課題を設定することにより、主体的に取り組むことができるようにする。
- ・「追求する」では、ドリルゲームは、児童の技能に合わせた「投げ方を身に付ける」バトスローや「打つ・投げる技能を高める」ローションゲーム、タスクゲームは、「学習した技能をゲームで生かす」チーム内関係ゲーム、メインゲームは、「学習したことを生かし、楽しさや喜びを味わう」チーム間関係ゲームを設定することにより、児童が主体的に取り組み、知識及び技能を高めることができるようにする。
- ・「追求する」では、単位時間ごとに課題を設定し、チームで動作や言葉、絵図などを用いた話し合う活動を設定することにより、自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができるようにする。
- ・「まとめる」では、リーグ戦を設定し、対戦後、相手チームから自チームの良かった所を伝える活動を設定することにより、仲間の考えや取組を認め合うことができるようにする。
- ・「まとめる」では、単元の課題を自己、チームで振り返り、学級全体で共有することにより、単元の成果、運動の楽しさや喜びを味わうことができるようにする。

3 単元の目標

ティーボールの行い方を理解し、基礎的な技能を身に付けるとともに、自己やチームの特徴に応じた課題の解決を目指して学び合いながら、運動に積極的に取り組み、仲間の考えや取組を認め、ティーボールの楽しさや喜びを味わうことができる。

4 評価規準

評価	知識・技能	ティーボールの行い方を理解し、「打つ・投げる・捕る・走る」ことができる。
	思考、判断、	自己やチームの特徴に応じた課題を見つけ、解決の仕方や自己・仲間の考えたことを他

規	表現	者に伝えることができる。
準	主体的に学習に 取り組む態度	ティーボールに積極的に取り組み、仲間の考えや取組を認め、運動の楽しさや喜びを味わっている。

5 指導計画（全7時間予定）

過程	時	○ねらい ◇単元の課題 ・主な学習活動	◇評価項目（評価方法）	評価		
				知	思	態
つかむ	1	○学習の進め方を理解するとともに試しのゲームをし、自分の課題をつかむ。 ・学習の進め方、チームづくり ・試しのメインゲーム ◇「打つ・投げる」技能を高め、チームで関係してティーボールの楽しさや喜びを味わおう。	◇ルールを理解し、進んでゲームに取り組んでいる。（観察）			○
追求する	2	○ボールの投げ方を理解し、技能を高める。 ・ドリルゲーム（スロー&キャッチ） ・ドリルゲーム（バットスロー）	◇投げ方を理解し、動きを身に付けることができる。（ノート・観察）	○		
	3	○ボールの打ち方を理解し、技能を高める。 ・ドリルゲーム（スロー&キャッチ・バットスロー） ・ドリルゲーム（ローテーションゲーム）	◇打ち方を理解し、動きを身に付けることができる。（ノート・観察）	○		
	4	○素早くアウトをとるための守備の動き方を考える。 ・ドリルゲーム（バットスロー、ローテーションゲーム） ・タスクゲーム（チーム内手投げ関係ゲーム） ・メインゲーム（7対7関係ゲーム）	◇素早くアウトをとるための守備の動き方を考えることができる。（観察・ノート）		○	
	5	○自分のねらった所に打つための打ち方を考える。 ・ドリルゲーム（バットスロー） ・タスクゲーム（チーム内打撃関係ゲーム） ・メインゲーム（7対7関係ゲーム）	◇レフト・センター・ライト方向に打つための打ち方を動作や言葉、絵図を用いて表現したり、他者に伝えたりして考えている。（観察・ノート）		○	
	6	○チームの課題に応じた点をとるための攻撃・守備のしかたを考え、「打つ・投げる」技能を高める。 ・ドリルゲーム（バットスロー・スロー&キャッチ、ローテーションゲーム） ・タスクゲーム（チーム内手投げ・打撃関係ゲーム）	◇課題に応じた解決の工夫をし、打つ・投げる技能を高めることができる。（観察・ノート）	○		
	まとめ	7	○学習したことを生かし、ティーボールの楽しさや喜びを味わう。 ・リーグ戦（7対7関係ゲーム） ・チーム間・チーム内・個人の振り返り	◇ティーボールの楽しさや喜びを味わっている。（観察・ノート）		

6 本時の展開（5/7）

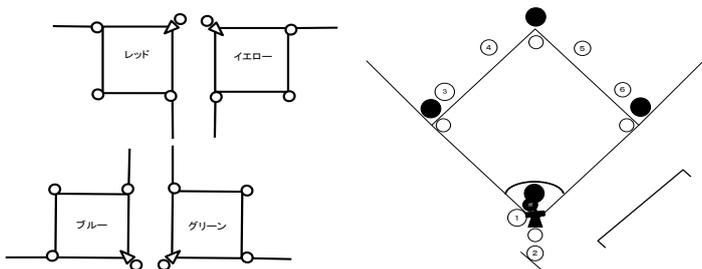
（1）ねらい

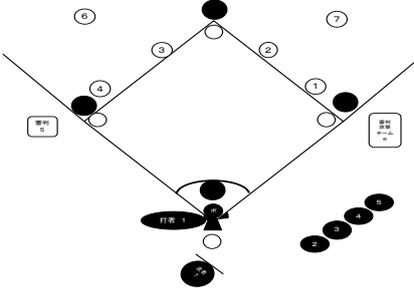
自分のねらった所に打つための打ち方を考える。

(2) 準備

教師：ビブス4色、バット4本、ソフトボール4個、ティー4個、ケスツップ 16個、フープ 16個、バトン8本、初手ボード2つ、
 掲示物、ICT 機器 (iPad)、ワークシート 児童：ノート、筆記用具、体育帽子、(水筒)

(3) 展開

<p>○学習活動</p> <p>・予想される児童の反応</p>	<p>時間</p> <p>(内訳)</p>	<p>・指導上の留意点、○ゲームの説明</p> <p>◇評価項目【観点】(方法)</p>
<p>○チームで準備運動・ドリルゲーム(バトンスロー)をする。</p> <p>・ぐるぐる体操→バトンスロー→円陣→ベースランニングリレー→整列の順でやろう。</p> <p>・バトンスローの投げ方は「バツ・ン・クルッ」だね。</p> <p>・バツとひじをしっかりと伸ばそう。</p> <p>・今日のベースランニングリレーはレッドチームに勝つぞ。</p> <p>○本時のめあてをつかむ。</p> <p>④自分のねらった所に打つための打ち方を考えよう。</p>	<p>15</p> <p>(10)</p> <p>(5)</p>	<p>・授業前に児童が中心となり、ビブスや用具の準備をすることにより、主体的に取り組む態度を育てる。</p> <p>・励まし係やキャプテンを中心にぐるぐる体操やベースランニングリレー、円陣を組んでかけ声をかけるなどの準備運動をすることにより、意欲的に学習に取り組めるようにする。</p> <p>・チーム内でバトンスローをすることにより、ボールをねらった所に力強く投げる力を高めることができるようにする。</p> <p>・前時の学習をもとに本時のめあてを設定することにより、打撃への課題意識を持って取り組むことができるようにする。</p>
<p>○タスクゲーム(チーム内打撃関係ゲーム)をし、レフト・センター・ライト方向にボールの打ち方を考える。</p> <p>・ボールとティー・バットを使って、バットの向きと立ち位置を話し合ったら、ワークシートにバットと足を二つ書き入るといいのだな。</p> <p>・攻撃は守備がない内野の間をねらって打るといいね。</p> <p>・守備は内野だけ守るのだな。</p> <p>・レフト方向に打つには、右打者は左足を引いて立つといいのではないかな。</p> <p>・レフト方向に打つには、腰を回した時にレフト方向にへそを向けるといいかもしれない。</p> <p>・センター方向に打つには、バットがセンター方向に向いていると飛びそうだな。</p> <p>・ライト方向に打つには、右打者は後ろ足を左側に引いて打つとよいかもしれない。</p> <p>・動画を見ると、体はライト方向に向いているけれど、バットがレフト方向に向いているからライト方向に飛ばなかったんだ。</p> <p>・話し合いでは、ティーとバットを使って打ち方を確認するといいのだね。</p> <p>・レフト方向に打つには、やっぱりバットをレフト方向に向けて打つといいね。</p>	<p>10</p>	<p>・タスクゲームを始める前に、ワークシート、ボールとティー・バットを活用し、動作や言葉、絵図を用いてチームでレフト・センター・ライト方向への打ち方の話し合いをすることにより、ねらった所への打ち方を考えられるようにする。</p> <p>【タスクゲームのやり方】</p> <p>○1チーム6・7人の4チームに分かれ、チーム内で攻守をローテーションして行う。</p> <p>〈ローテーション方法：打者→ファースト→セカンド→ショート→サード→観察者(ホームの後ろ)→打者の順。7人チームは、観察者を増やす。〉</p> <p>○打者は、ホームからレフト・センター・ライト方向にねらって1回ずつ打つ。守備は、ボールを捕ったら観察者に投げる。</p>  <p>・ICT 機器を活用し、教師が打者を撮影し、打ち方のアドバイスをすることにより、打つことが苦手な児童がねらった所に打つための打ち方を考えることができるようにする。</p> <p>・早く終わったチームは、ねらった所に打つ方法を再度、ボールとティー・バットを活用し、動作や言葉を用いて話し合うことにより、チームで打ち方を深めることができるようにする。</p>

<p>○メインゲーム(7対7連係ゲーム)をし、チームでねらった所に打つための打ち方を考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> 私は、レフト方向をねらいたいから、バットにボールが当たる時にレフト方向に向くように立とう。 強く打つために腰を素早く回そう。 ライトにボールが飛んだよ。セカンドが中継をして。ショートが2塁だよ。 ホームは、ファーストが入ってね。 3塁でアウトになったから、攻撃は3点、守備は1点だ。ナイスバッティング。 1塁でアウトにしたから、守備側が4点だ。ナイスプレー。 得点は、初台ボードに「正」の字を書いて数えていこう。 前の打者が、レフト方向をねらったから、ぼくはライト方向をねらってみよう。そのためには、体をライト方向に向けて打つぞ。 今日は攻撃でたくさん得点がとれたぞ。 	<p>15 【メインゲームのやり方】</p> <p>○1チーム6・7人を2チームずつに分けて、チーム間で攻守を交代してゲームを行う。</p> <p>○攻撃・守備は打者が1人打ち終わるごとにローテーションする。攻撃チームが全員打ち終わったら、攻守交代する。</p> <div data-bbox="1220 353 1428 683" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><やり方></p> <p>① 攻撃は、「打者」→「走者」→「審判」→「ベンチ」の順番に行う。</p> <p>② 打ったら、走者が1塁、2塁、3塁、ホームの順に走る。</p> <p>★点数の取り方 攻撃: 1塁: 1点、2塁: 2点、3塁: 3点、ホーム: 4点 守備: 1塁でアウト: 4点、2塁でアウト: 3点、3塁でアウト: 2点、ホームでアウト: 1点</p> <p>③ 守備は、ボールを捕ったら、走者より先の塁にボールを送球し、アウトにする。</p> <p>④ 守備は、打者が変わるごとに①→②→③→④→⑤→⑥→⑦→①とローテーションをする。</p> <p>⑤ チーム全員が打ち終わったら攻守交代をする。1イニングを行う。</p> <p>※7人対6人での対戦の場合は、6人チームの1人が2回打つ。</p> </div>  <ul style="list-style-type: none"> 攻撃・守備ともに得点が入るようにルールを工夫することにより、チームで点をとる楽しさを味わうことができるようにする。 走者と守備のベースを分けることにより、安全にゲームができるようにする。 <div data-bbox="758 929 1476 1064" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>◇レフト・センター・ライト方向に打つための打ち方を動作や言葉、絵図を用いて表現したり、他者に伝えたりして考えている。【思考・判断・表現力等】(観察・ノート)</p> </div>
<p>○本時のまとめをし、次時の見通しをもたせる。</p> <div data-bbox="143 1164 646 1265" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>ねらった所に打つためには、立ち位置やバットは打ちたい方向に向ける。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> 次回は、チームに合わせた学習だな。 	<p>5</p> <ul style="list-style-type: none"> 振り返りカードに本時の成果と課題を記入させることにより、今後の課題を把握できるようにする。 本時に学習したことを確認することにより、学習の理解を深めることができるようにする。 次時の学習内容を伝え、見通しをもって取り組めるようにする。

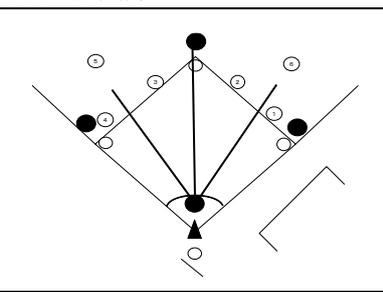
(4) 板書

④自分のねらった所に打つための打ち方を考えよう。

<本時の流れ>

- ①ドリルゲーム(バットスロー)
- ②タスクゲーム(チーム内打撃連係ゲーム)
- ③メインゲーム(7対7連係ゲーム)

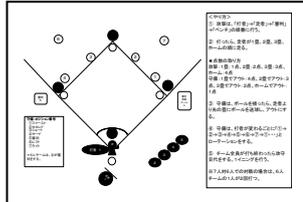
○ねらう所



これで！我が作戦！

●自分のねらった所に打つために...
立ち位置やバットは、に向ける。

メインゲームのやり方



タスクゲームのやり方

<やり方>
 ○チーム内で攻守をする。
 ① 打者は、ホームから1つ先のベースまで走らなければならない(1塁ずつ打つ)。
 ※7人チームは、観戦者を含む。
 ② 打者は、ホームから1つ先のベースまで走らなければならない(1塁ずつ打つ)。
 ③ 守備は、ボールを捕ったら観戦者に送る。
 ④ 早く終わったチームは、褒め返り(話し合い)をする。

ナイスプレーはげまし言葉

ナイス バッティング
 ナイス ラン
 ナイス キャッチ

観戦者に使ったチームを褒め上げよう！！

④ねらった所に打つためには、立ち位置やバットは打ちたい方向に向ける。

(5) 資料

ワークシート①

ティーボール

単元のめあて

「打つ・投げる」力を高め、チームと連携してティーボールの楽しさや喜びを味わおう。

●ティーボールのポイント

打つ

投げる

連携する

●単元の流れ<全7時間>

1時間目	オリエンテーション(学習の進め方・チームづくり)、試しのメインゲーム
2時間目	ドリルゲーム(スロー&キャッチ、バトンスロー)、メインゲーム
3時間目	ドリルゲーム(バトンスロー&キャッチ、ローテーションゲーム)、メインゲーム
4時間目	ドリルゲーム(バトンスロー、ローテーションゲーム)、タスクゲーム、メインゲーム
5時間目	ドリルゲーム(バトンスロー)、タスクゲーム、メインゲーム
6時間目	ドリルゲーム(バトンスロー、スロー&キャッチ、ローテーションゲーム)、タスクゲーム
7時間目	リーグ戦(メインゲーム)・単元の振り返り

●学習のルール

○チームで役割分担をしよう。
 キャプテン：整列・あいさつ・円陣・じゃんけん
 副キャプテン：話し合いの司会・キャプテンのサポート
 ぶんせき：作戦のアイデアを提案する
 はげまし：体操のかけ声・積極的にチームに声をかける
 用具(副キャプテン)：ピンス・バット・ボールの用意

○チームで協力し、雰囲気高めよう。
ナイスプレーはげまし言葉
ナイス バッティング
ナイス ラン
ナイス キャッチ
積極的に使ってチームを盛り上げよう！

○校庭に来たら…
 ①ピンスを着る ②チームでぐるぐる体操 ③ベースランニング ④円陣 ⑤チームで整列

●ティーボールのローテーションのしかたとルール

守備のポジション番号とローテーション
 ①ファースト→②セカンド
 ③ショート →④サード
 ⑤審判 →⑥レフト
 ⑦ライト
 ※6人チームは④が審判。
 ※1人打ち終わったら回る。

攻撃のローテーション
 打者→走者→審判→ベンチ
 それ以外はベンチにいる。

<ルール>
 ○打者が打ったら、走者が1塁、2塁、3塁、ホームの順に走る。
 ○守備は、ボールを捕ったら、走者より先の塁にボールを送球し、アウトにする。
 ○全員が打ち終わったら攻守交代をする。1イニングを行う。
 ※7人対6人での対戦の場合は、6人チームの1人が2回打つ。

<点数のとり方>
 攻撃：1塁：1点 2塁：2点
 3塁：3点 ホーム：4点
 守備：1塁でアウト：4点
 2塁でアウト：3点
 3塁でアウト：2点
 ホームでアウト：1点
 ノーバウンドでキャッチ：4点

ティーボール ~ ふり返りカード ~

チーム名	チームの役割分担																	
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th>係</th> <th>キャプテン</th> <th>副キャプテン</th> <th>ぶんせき</th> <th>ぶんせき</th> <th>はげまし</th> <th>はげまし</th> <th>用具</th> </tr> <tr> <td>ニックネーム</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	係	キャプテン	副キャプテン	ぶんせき	ぶんせき	はげまし	はげまし	用具	ニックネーム								
係	キャプテン	副キャプテン	ぶんせき	ぶんせき	はげまし	はげまし	用具											
ニックネーム																		
自分の課題																		
○今日の自分をふり返ろう！(○:よくできた、●:できた、△:もう少し)																		
	めあて	話し合いができた	打撃や投球が上手にできた	チームの役割分担ができた	自分の役割に責任を持って取り組めた	今日の成果と課題												
/						成: 課:												
/						成: 課:												
/						成: 課:												
/						成: 課:												
/						成: 課:												
/						成: 課:												
/						成: 課:												
/						成: 課:												

ワークシート②

第2時ワークシート

ねらった所に投げるには…これが私の投げる道！！

●どうやって投げるとねらった所に投げられるかな。
各番号の大切なポイントを見つけ、自分の投げ方に生かしてみよう！

<投げ方の作戦>

①・② 最初の構え方:

③・④ 腕・胸の使い方:

⑤ ボールを離す高さ:

⑥ 体重のかけ方:

⑦ 手首の使い方:

第3時ワークシート

ねらった所に打つには…これが私の打つ極意！！

●どうやって打つとねらった所に飛ばせるかな。
各番号の大切なポイントを見つけ、自分の投げ方に生かしてみよう！

<打ち方の作戦>

① 構え方:

② 体重のかけ方:

③ ボールの当て方:

④ 当たった後のバットの動き:

⑤ 体の向き:

第4時ワークシート

これぞ！我が作戦！！

●素早くアウトをとるためには、チームでどんな守りをするとよいだろう。
表に、中継をする人、ベースに入る人の番号を書いてみよう。

1. ボールが⑥に飛んできた時に、2塁でアウトにする場合

⑥からボールをもらう人 (中継する人)	
2塁ベースに入る人	
3塁ベースに入る人	
ホームベースに入る人	

2. ボールが⑦に飛んできた時に、3塁でアウトにする場合

⑦からボールをもらう人 (中継する人)	
2塁ベースに入る人	
3塁ベースに入る人	
ホームベースに入る人	

3. ボールが⑥と⑦の間に飛んできた時に、ホームでアウトにする場合

まだ決まらずからボールをもらう人 (中継する人)	
2塁ベースに入る人	
3塁ベースに入る人	
ホームベースに入る人	

◆素早くアウトをとるためには...
中継する人やベースに入る人は、 がある。

第5時ワークシート

これぞ！我が作戦！！

●より自分のねらった所に打つには、どんな打ち方をするとよいだろう。
立つ位置とバットに当てる角度を考え、図を書いてみよう。

例

○レフト方向 (サードとショートの間) に打つ

○センター方向 (セカンドとショートの間) に打つ

○ライト方向 (ファーストとセカンドの間) に打つ

◆自分のねらった所に打つために...
立ち位置やバットは、 に向ける。

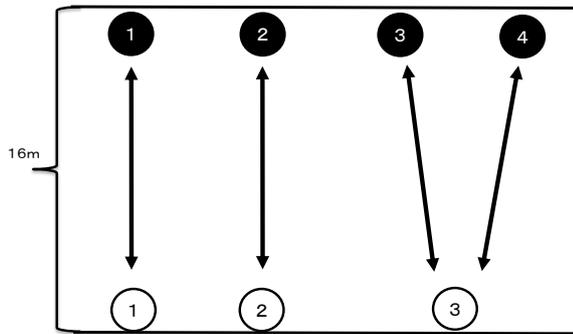
ドリル・タスク・メインゲームのやり方

ドリルゲーム：スロー&キャッチ

めらい：ねらった所にボールを投げる。遠くに投げる。
投げ方を身に付ける。ボールの捕り方を身に付ける。

<やり方>

- 2人または3人1組でボールを1つ使用。空間の距離まで離れて行う。
- ①ゴロキャッチ(30秒)
肩幅より足を開き、膝を曲げ、指先を下に向け、相手に手のひらを見せて捕る。
- ②フライキャッチ(30秒) 額の上で両手で捕る。
- ③胸キャッチ(30秒) 胸を目がけて投げる。捕ったら、素早く相手の胸に投げる。



<投げ方の説明>

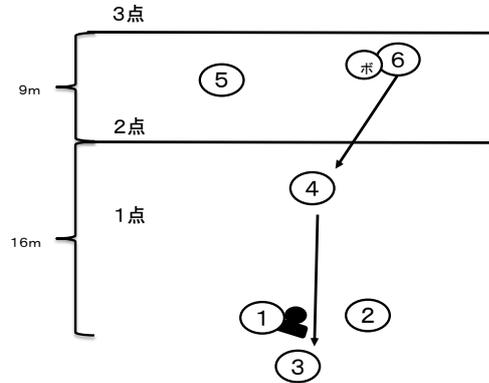
- 投げる方向に体を垂直にし、後ろ足に体重を寄せ、両手を肩の高さで広げる。(パツ)
- 投げる手の甲を頭頂部に当て、肘を肩よりも高く上げる。(トン)
- 投げる方向につま先を向けた前足に体重を移動させ、へそを中心に素早く回転し、スナップを利かせて投げる。(クルツ)

ドリルゲーム：ローテーションゲーム

めらい：ねらった所に打つ。速くに打つ。打ち方を身に付ける。ねらった所に投げる。

<やり方> チーム内で攻守をする。

- 「①打者」→「②観察・助言者」→「③キャッチャー(ボール置き)」→「④内野」→「⑤外野1」→「⑥外野2」の順にローテーションで行う。
- 打者が2回連続打ったら、交代する。
- ボールが内野に飛んだら、キャッチャーに投げる。
- ボールが外野に飛んだら、必ず内野が中継し、キャッチャーに投げる。
- ※7人チームは、攻撃側で素振りをする。



<打ち方の説明>

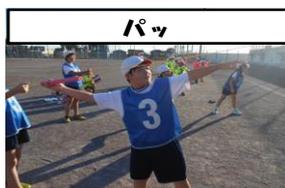
- ボールを飛ばす方向と反対方向に1歩移動し、膝を軽く曲げて肩はばに立つ。
- バットは、右打ちは右手、左打ちは左手が上になるように両手をつけてにぎる。
- 最後までしっかりボールを見てバットの芯で打つ。
- へそが打つ方向に向くように、腰を素早く回す。
- 振った勢いでバットを投げないように注意する。

ドリルゲーム：バトンスロー

めらい：ねらった所にボールを投げる。力強く投げる。投げ方を身に付ける。

<やり方>

- 2人または3人1組で行う。1人がバトンを持って投げ、もう1人がロープを持つ。
- 投げる人は、バトンの端に2本指をかけ、スナップを使って的に目がけて投げる。
- ロープを持つ人は、ロープをピンと張り、投げる人の頭の高さにロープを調整する。

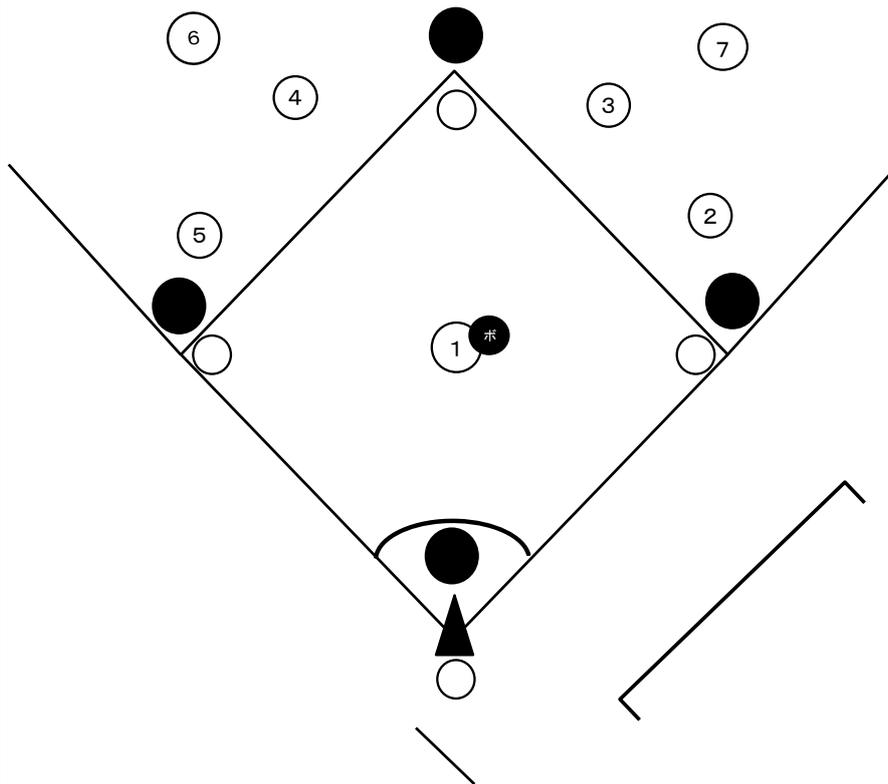


<投げ方の説明>

- 投げる手と反対の足を出す。
- 投げる方向に体を垂直にし、後ろ足に体重を寄せ、両手を肩の高さで広げる。(パツ)
- 肘を曲げ、肘を肩よりも高く上げる。(トン)
- へそを中心に素早く回転し、力強くスナップを利かせて投げる。(クルツ)

タスクゲーム:チーム内(手投げ)関係ゲーム

ねらい:学習した打つ・投げるをゲームで活用できるようにする。



<やり方>

○チーム内で攻守をする。

① 打者→ファースト→セカンド→ショート→サード→レフト→ライト→打者の順番に行く。

※6人チームは、ファーストを空けてゲームをする。

② 打者は、ダイヤモンドの中央からねりたい所に投げる。

③ 投げたら、打者は投げた場所から1塁、2塁、3塁、ホームの順に走る。

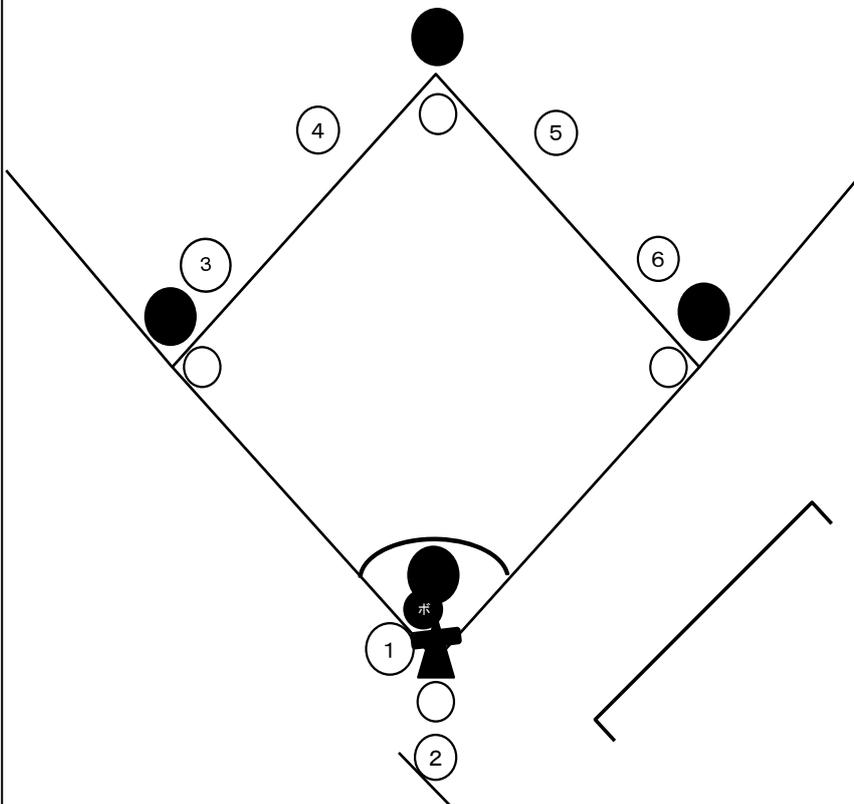
1塁:1点、2塁:2点、3塁:3点、ホーム:4点

④ 守備は、ボールを捕ったら、走者より先の塁にボールを送球し、アウトにする。

⑤ チーム全員が投げ終わったら振り返り(話し合い)をする。

タスクゲーム:チーム内(打撃)関係ゲーム

ねらい:学習した打つをゲームで活用できるようにする。



<やり方>

○チーム内で攻守をする。

① 打者→ファースト→セカンド→ショート→サード→観察者(ホームの後ろ)→打者の順番に行く。

※7人チームは、観察者を増やす。

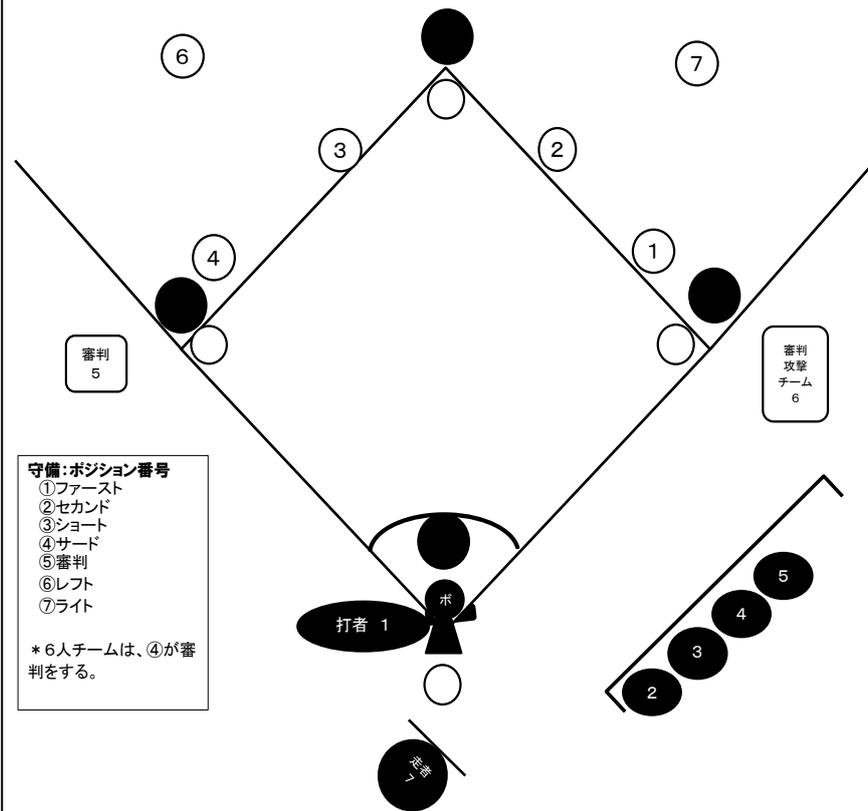
② 打者は、ホームからレフト・センター・ライト方向にねらって1回ずつ打つ。

③ 守備は、ボールを捕ったら観察者に投げる。

[④ 早く終わったチームは、振り返り(話し合い)をする。]

メインゲーム：7対7連係ゲーム

ねらい：学習した打つ・投げるを生かし、チームで協力して点を取り、ゲームの楽しさや喜びを味わう。



<やり方>

① 攻撃は、「打者」→「走者」→「審判」→「ベンチ」の順番に行く。

② 打ったら、走者が1塁、2塁、3塁、ホームの順に走る。

★点数の取り方

攻撃：1塁：1点、2塁：2点、3塁：3点、ホーム：4点

守備：1塁でアウト：4点、2塁でアウト：3点、3塁でアウト：2点、ホームでアウト：1点

③ 守備は、ボールを捕ったら、走者より先の塁にボールを送球し、アウトにする。

④ 守備は、打者が変わるとに「①→②→③→④→⑤→⑥→⑦→①…」とローテーションをする。

⑤ チーム全員が打ち終わったら攻守交代をする。1イニングを行う。

※7人対6人での対戦の場合は、6人チームの1人が2回打つ。

<教具の説明>



通常時のボール 風が強い時のボール

バット：長さ約75cm、重さ約180g
 ボール：通常-直径約9cm、重さ約32g、強風-直径約9cm、重さ93g
 ティー：コーンの上に、丸いペットボトル(280ml)の底を取り付けた。

<はげまし言葉>

ナイスプレーはげまし言葉

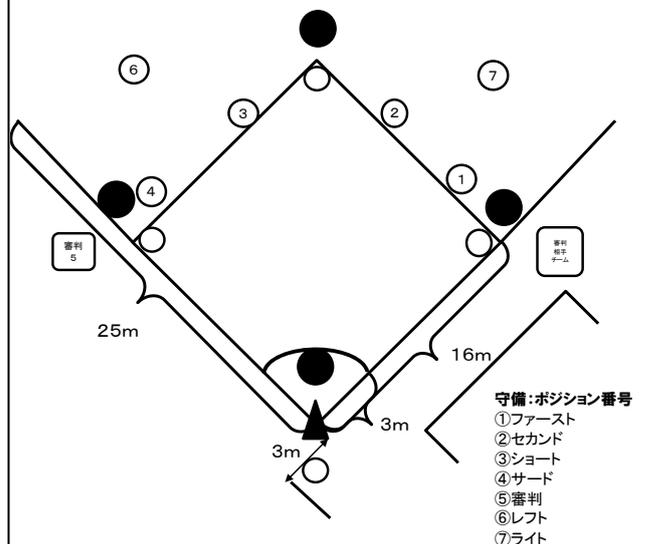
ナイス バッティング

ナイス ラン

ナイス キャッチ

積極的に使ってチームを盛り上げよう！！

<グラウンドの大きさと守備隊形のイメージ図>



<グラウンドと守備隊形の説明>

○塁間を16mに設定(体育授業プログラム、岡出2015参考)

○ホームには半径3mの扇形のラインを引く。打者が打ったボールがライン内の場合は打ち直す。

○ホームより1塁側3m後方に走者用のスタートラインを設定。

○守備は、センターを除き、チームの1人を審判とし、3塁側ファールゾーンに設定した。(6人チームの場合は、④が審判を兼任する。)(岡出2015参考)

○ベースは、走者はケンステップ(O)、守備者はフラフープ(●)。

○ベンチは、1塁または3塁側のみに設定し、両チームとも同じ所を使用。