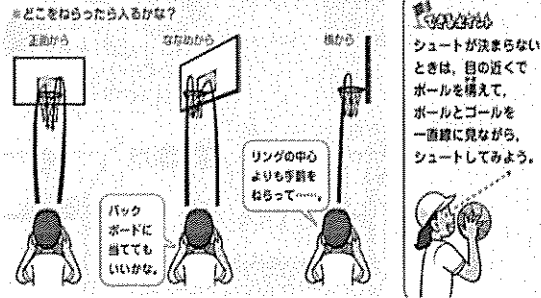
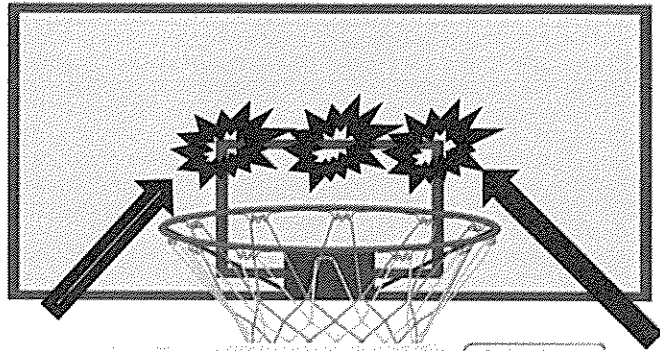
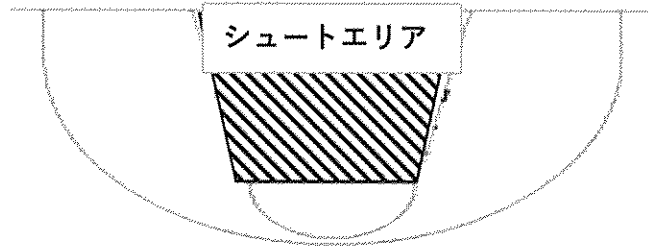


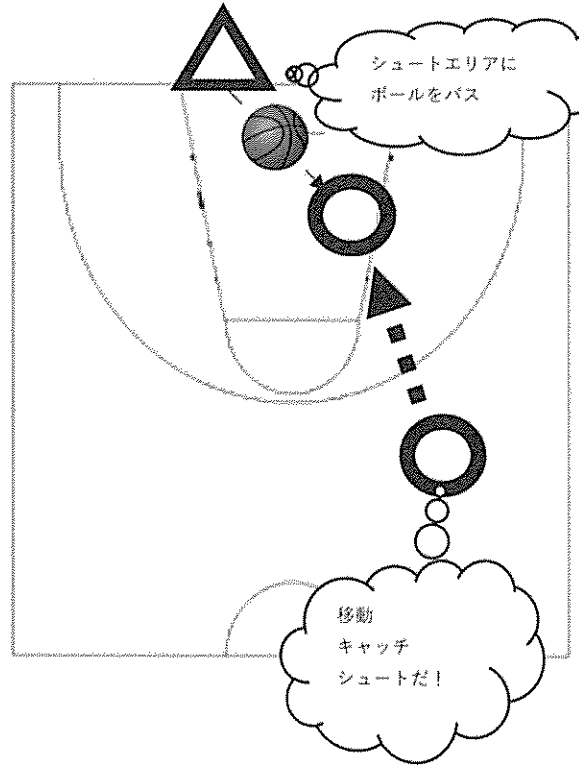
バスケットボール 学習カード 6年 組 番 氏名

二人組キャッチシュート (1分間) 移動なし				
15				
14				
13				
12				
11				
10				
9				
8				
7				
6				
5				
4				
3				
2				
1				
成功回数	2時間目	3時間目	4時間目	



※ポイント
シュートが決まらないときは、目の近くでボールを構えて、ボールとゴールを一直線に見ながら、シュートしてみよう。

二人組キャッチシュート (1分間) 移動あり				
15				
14				
13				
12				
11				
10				
9				
8				
7				
6				
5				
4				
3				
2				
1				
(チーム) 成功回数	5時間目	6時間目	7時間目	8時間目



バスケットボールチーム学習カード

ゼッケンの色

日にち

<今日の課題>

<ノーマークでシュートが打てたかどうか、確かめてみよう！>

1回の攻撃が終わるごとに「攻撃回数」欄に「/」、シュートの時、シュートコースにディフェンスがいなければ「ノーマーク」欄に「○」、そしてリングに当たったら「○」、入ったら「◎」をつける。

攻撃回数	1	2	3	4	5	6	7	得点	総得点
ノーマーク (1点)	○		×	○		○		4	12
リング・入る (2点)	○		×	○		×		8	

自分のチーム 色 () VS () 相手チーム

得点 () 点 VS () 点

◆得点 兄チーム

攻撃回数	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
ノーマーク															
リング・入る															

攻撃回数	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	得点	総得点
ノーマーク															
リング・入る															

◆得点 弟チーム

攻撃回数	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
ノーマーク															
リング・入る															

攻撃回数	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	得点	総得点
ノーマーク															
リング・入る															

・ゲーム記録からわかること

・次回の課題

《学習の進め方》

① 体育館に来たら、チームごとにすること

準備：ボール・マーカー・ピブス・得点表

体操

早く終わったらシュート練習をしてよい

② 整列、あいさつ

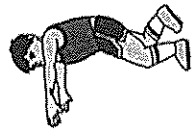
班ごとにならぶ

③ ドリルゲーム 個人の技の練習

・二人組キャッチシュートゲーム

・二人組対面パス

・二人組ピボットゲーム



④ タスクゲーム チームの練習・作戦を立てる・作戦の変更

・ハーフコート2対1/ハーフコート3対2 (チーム内)

⑤ メインゲーム 実践で試してみる

・ハーフコート3対2 (リーグ)

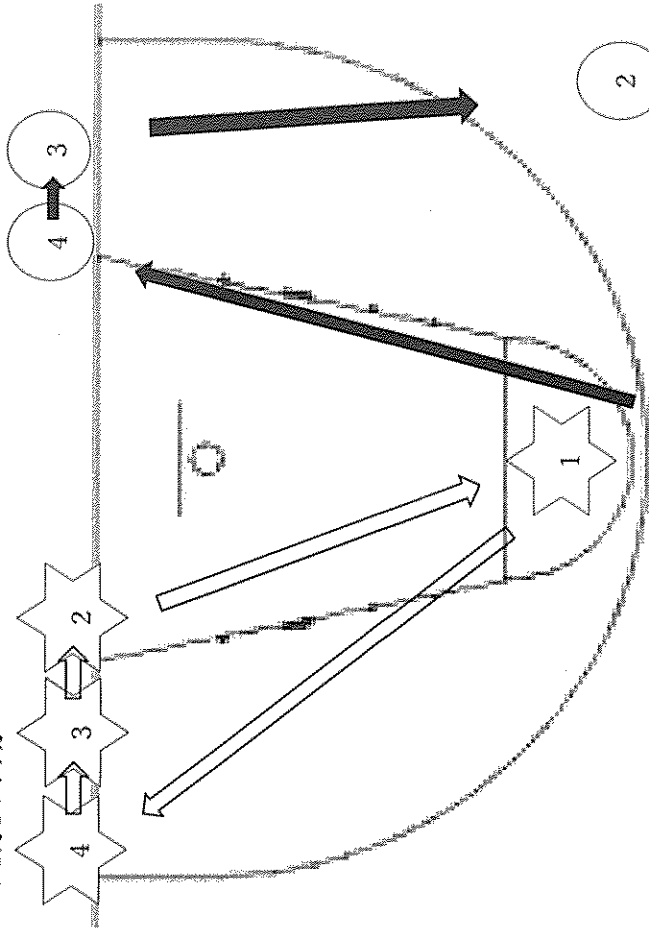
⑥ まとめ

学習を振り返って、次にかそう！

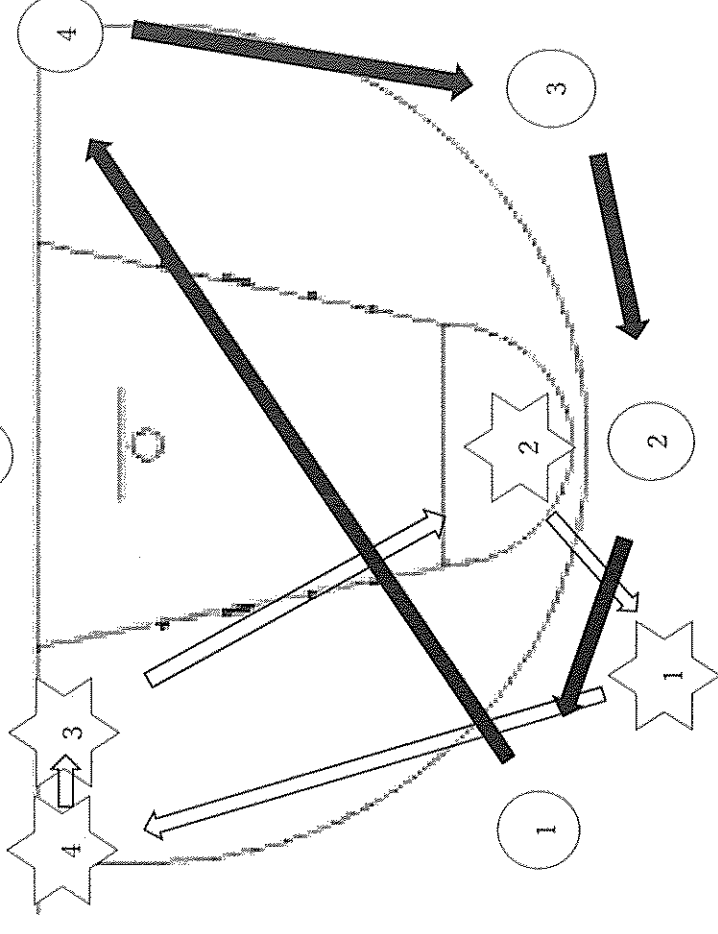
⑦ 片づけ

みんなで協力して、次使う人のことも考えて安全に片付けよう！

ハーフコート2対1のやり方



ハーフコート3対2のやり方



授業の約束

授業の約束

- ・ 10秒以内に整列しよう
- ・ いつもチームごと
- ・ 話を聞くときは、ボールに触らない
- ・ 授業前に、ビブスを着ていよう
- ・ 体操はリーダーが中心
- ・ みんなでボールやビブスを片付け
- ・ 対戦するときは、並んで挨拶

スローガン

ルールを守り、助け合う

どんどんチャレンジ

みんなで考える

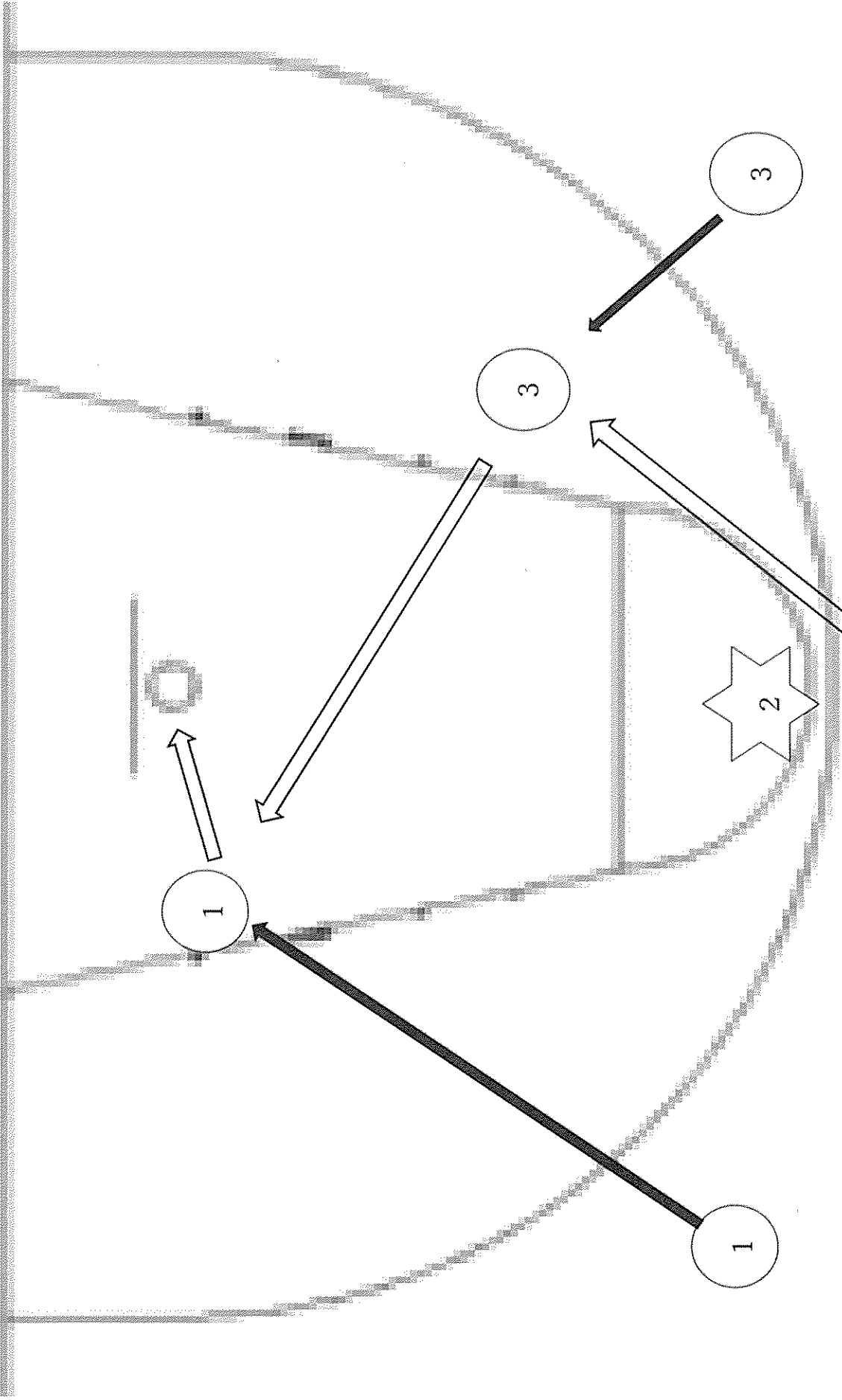
笑顔で楽しむ

リーグI	赤	青	黄	緑
赤		①	②	③
青	①		③	②
黄	②	③		①
緑	③	②	①	

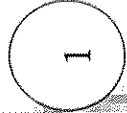
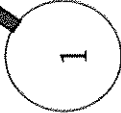
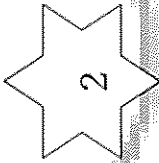
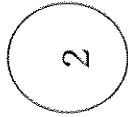
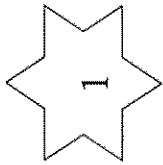
	Aコート	Bコート
①	先行 対 後攻	先行 対 後攻
②	赤 対 青	黄 対 緑
③	青 対 緑	赤 対 黄
④	緑 対 赤	青 対 黄

リーグII	赤	青	黄	緑
赤		①, ④	②	③
青	①, ④		③	②
黄	②	③		①, ④
緑	③	②	①, ④	

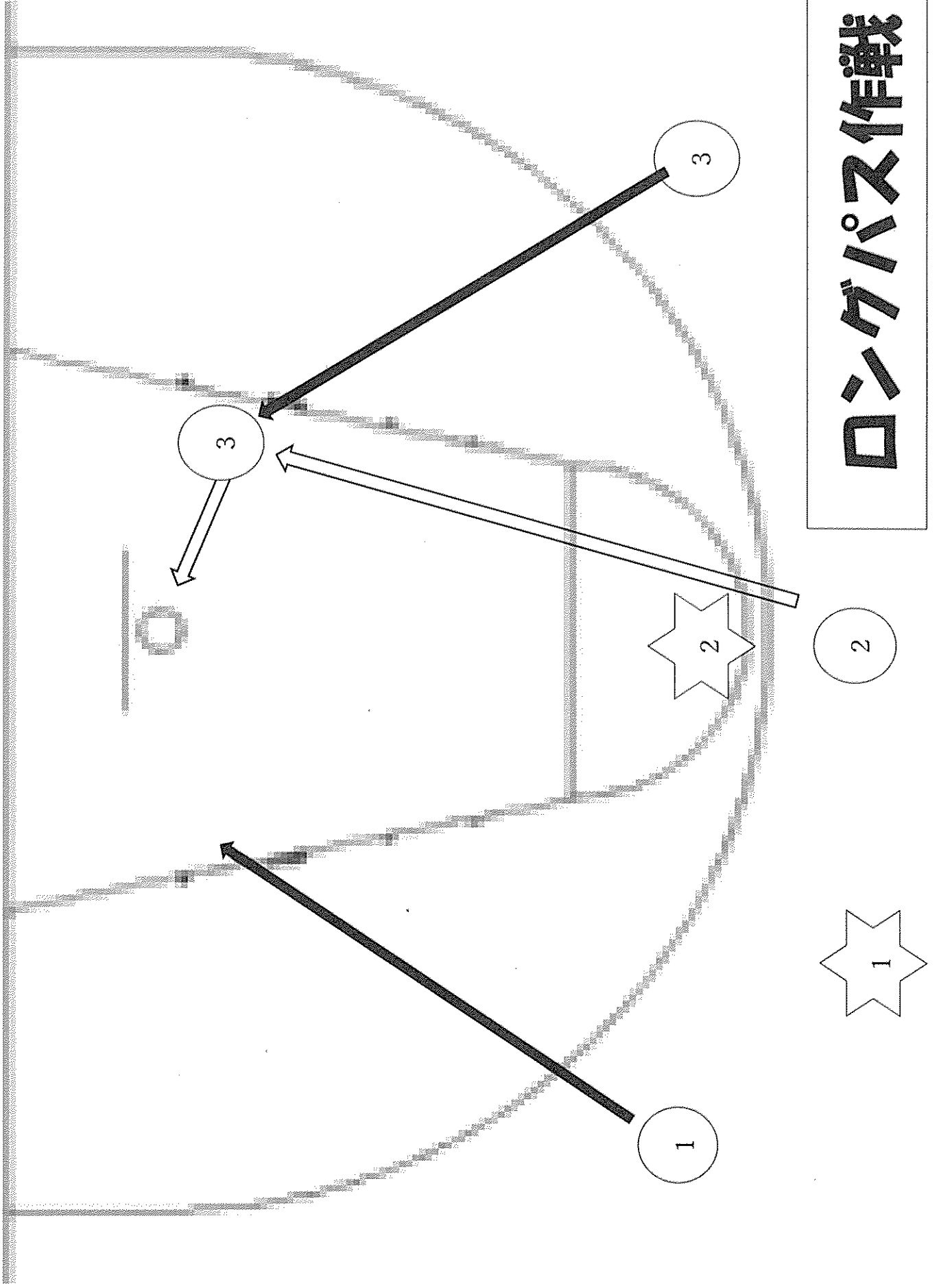
	Aコート	Bコート
①	先行 対 後攻	先行 対 後攻
②	赤 対 青	黄 対 緑
③	青 対 緑	赤 対 黄
④	緑 対 赤	青 対 黄



ショートパス作戦



ロングパス作戦



プレイヤーの原則

第1の原則：得点する

「シエート」

だから、

ニ

ト

一

ノ

ハ

ニ

ト

ク

マ
ー
マ
ー
マ

になるため

マ
ー
マ
ー
マ