

小学校 A

ボール運動（ゴール型）の指導資料

花澤 通孝（千葉）
齋藤 大樹（松戸）

相木 康岳（船橋）
宍戸 康人（習志野）

安藤 悠（市川・浦安）
齋藤 翼（八千代）

1 はじめに

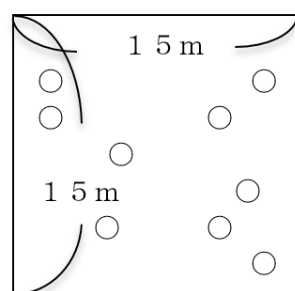
本グループでは、「小学校学習指導要領解説 体育編」に記載されている「運動や健康についての課題の解決に向けて、児童が他者（書物等を含む）との対話を通して、自己の思考を広げたり深めたりするなどの対話的な学びを促すこと。」を受け、資料の作成に取り組んだ。簡易化されたゲームの中でゴール型の楽しさを味わうことができる、様々なゲームの方法について記載し、授業で実践することができる例を紹介する。

2 実践例

(1) ドリルゲーム

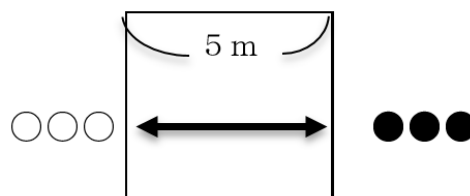
しっぽとりゲーム

- フラッグを取る動きや相手をかかわす動きを身に付ける。
- ・コートの中にチーム全員が入り、20秒間コートの中を動き回り、フラッグを取り合う。
- ・自分のフラッグが2本取られてしまった場合でも、相手のフラッグを取っても良い。
- ・1コート10人程度
- ・コートの広さは15m×15m



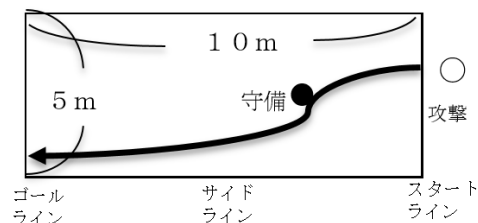
ボール運びリレー

- 手渡しパスと受け取り方を身に付ける。
- ・向かい合っている相手のところまで、ボールを持って走っていき、手渡しパスをする。
- ・1分間で何回落とさずボールを渡せるか記録に挑戦する。
- ・5m間隔で行う。



1対1ランゲーム

- 相手にフラッグを取る動きや取られないように、逃げたりかわしたりする動きを身に付ける。
- ボールを持って走る力を身に付ける。
- ・攻撃側は、守備側にボールを取られないようにゴールラインを目指し、越せば1点となる。
- ・守備側は、フラッグを取るかサイドラインから追い出せば1点となる。



(2) タスクゲーム（3 VS 2のラン・パスゲーム／1コート2チームで活動する場合）

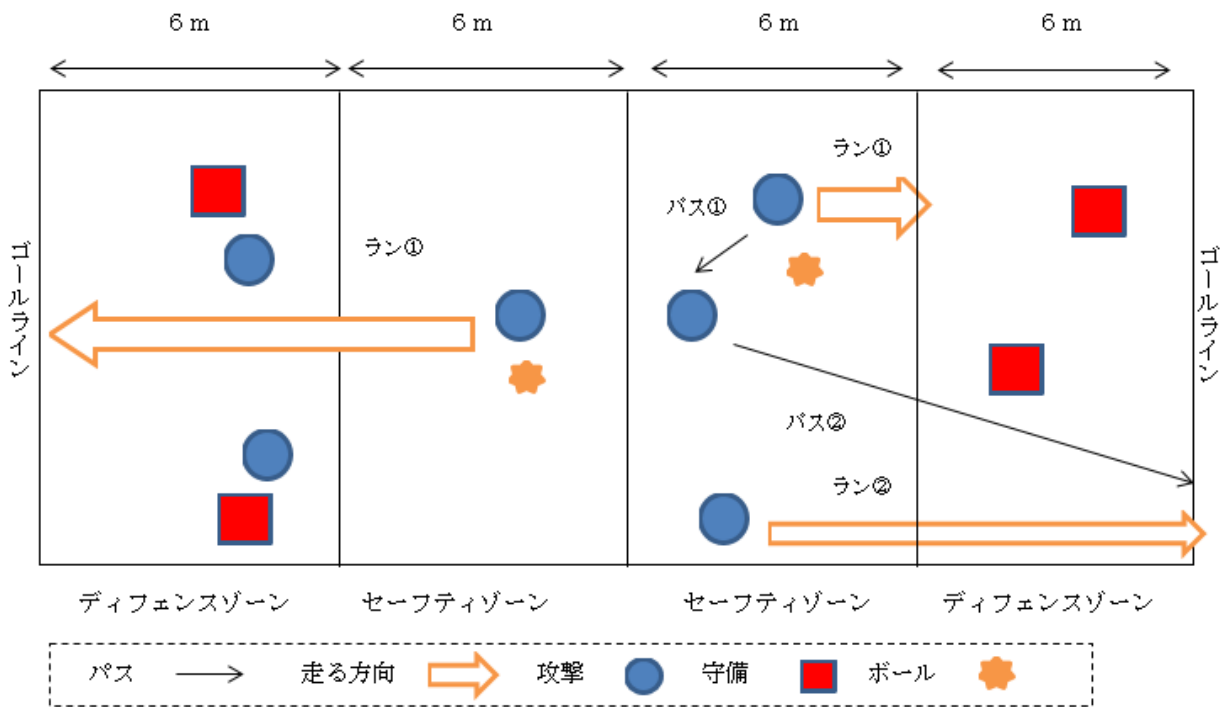
【ゲームのねらい】

- 攻撃側はパスとランを使い、味方と協力してフリーになる動きを工夫し、効果的に得点をするための作戦を立て、それを実行できるようにすることをねらう。守備側はそれを防ぐことをねらう。

【進め方】

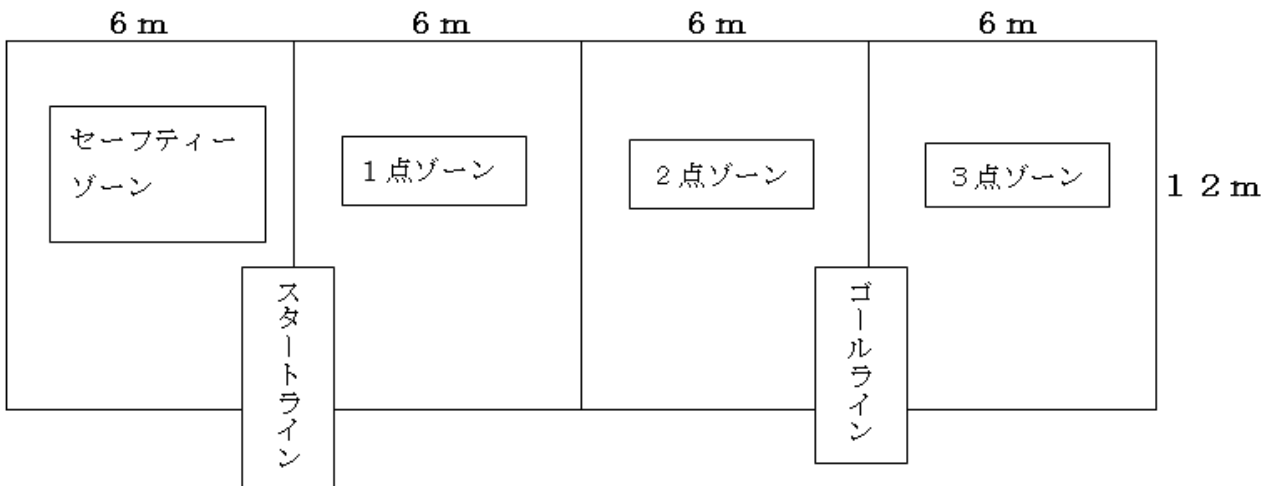
- ・1チーム5～6人で構成し、ゲームに参加していない児童は審判や得点係を務める。
- ・攻撃側（ボール1個）は、スタートの合図でゴールラインを目指して走り、フラッグを取られずにゴールラインを超えることができたなら得点となる。
- ・ボールを持っていない人は守備をブロックし、ボール保持者の援護をすることができる。
- ・3回の攻撃が終わったら攻守交代とし、合計得点の多いチームの勝ちとする。

- ・セーフティゾーン内からであれば手渡しパスや後方へのパスは何度でも可能。
- ・フラッグを取られたりサイドラインを踏んだり、コートの外へ出たりした場合には0点となる。
- ・守備側はディフェンスゾーンで守る。
- ・1つのコートで2チームが活動できるようにしていくと良い。(それぞれセーフティゾーン内から始め、それぞれ外側に攻めていくような形式)



(3) メインゲーム

攻めチームはランプレーかパスプレーでボールを前方へ進め、守りチームがボールを持っている人のフラッグを取った地点か、サイドラインから出た地点のゾーン（1～3点）が攻めチームの得点となる。



① 攻めチームが3回連続で攻めたら守りチームと交代し、合計得点の多いチームが勝ちとなる。

【攻撃側ルール】

- ・プレーは、攻めチームのスタートの合図で開始する。
- ・ボールは1個だけ使用する。ボールを持っていない人は、パスをもらうためにスペースへ走り込んだり、味方の人を助けるためにガードしたりする。
- ・ボールを持っている人は自分のフラッグを手でおさえてはいけない。

- ・パスプレーについては、前方へのパスは1回のみ可。(ただし、セーフティゾーン内から)手渡しや後方へのパスは何度でも可。
- ・1回の攻めは20秒間。20秒経ってもボールを持っている人がセーフティゾーンにとどまっている場合は0点となる。
- ・ボールを持っている人がボールを落とした場合やパスが失敗した場合は0点となる。

【守備側ルール】

- ・セーフティゾーンに入ることはいけない。
- ・ボールを持っている人のフラッグを取るときに、相手の体をおさえたいはいけない。

3 教具・場の工夫

(1) 教具の工夫

① ボール

- ・楕円球または球形でやわらかく小さいもの。
- ・空気を少し抜くことで、ボール操作がしやすくなる。
- ・楕円形はパスがしにくいですが、運びやすい。円形はパスがしやすいが、大きさによって運びにくい。



ゴム製



合成皮革



ハンドボール (1号)

② タグ、フラッグ

- ・市販されているものもあるが、タオルやハチマキで代用することもできる。



タグ

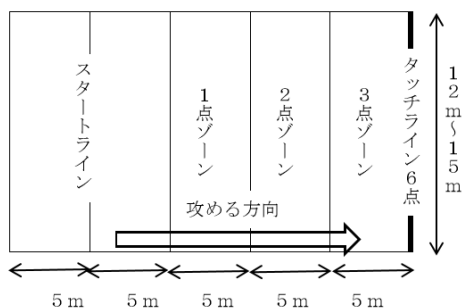
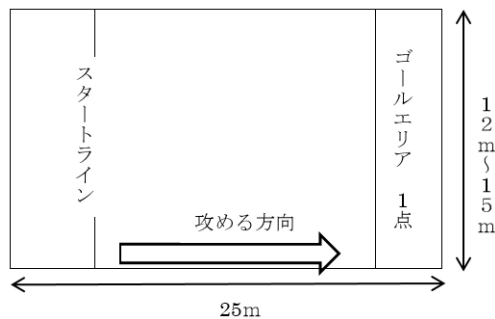


フラッグ



ハチマキ

(2) 場の工夫



- ・3対3の場合は横12m~15m、縦25m程度の広さのコートで行う。
- ・守備が上手くなってくると、児童が考えた作戦がうまく実行できなくなる場合があるので、コート横幅を少し広げる。
- ・スペースを作ることができない場合は、常に攻撃側が数的優位な状況になるように攻撃側3人、守備側2人でゲームを行う。

＜得点ゾーンの設定＞

- ・なかなか得点することができない場合は、得点ゾーンを設ける。ゾーンは、「1点ゾーン」、「2点ゾーン」、「3点ゾーン」の3つに分ける。
- ・タッチラインを超えたら6点
- ・得点ゾーンを設けることで、どのチームも得点をとる喜びを味わうことができる。

4 単元の指導計画 (例)

(1) 単元構成 (45分×10回)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
5	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block; margin-bottom: 5px;">試す</div> オリエンテーション ・学習の進め方を知ろう ・チームを作ろう ・ゲームのイメージをもとう ・試しのゲームをしよう	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block; margin-bottom: 5px;">習得する</div> フラッグフットボールに必要な動きを身につけよう。 1対1ランゲーム、ボール運びリレー、3対2ボール運びゲーム、しっぽとりゲーム、信号機しっぽとりゲーム					<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block; margin-bottom: 5px;">習得する</div> ドリルゲーム ・しっぽとりゲーム ・ボール運びリレー				
10							<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block; margin-bottom: 5px;">共有する</div> ・前時に個人で考えた試したことをチームで話し合い、お互いの考えを共有する。 メインゲーム 3対2ランゲーム ・チームで共有したことをゲームで試し、良い方法を見つける。 ・クラスで確認する。	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block; margin-bottom: 5px;">生かす</div> チーム練習 リーグ戦 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block; margin-bottom: 5px;">学習を生かして勝利を目指そう。</div> ○ボール保持者は、相手をかかわしながら得点ゾーンに走ろう。 ○フェイントを入れながら空いている場所へ素早く走ろう。			
20		<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block; margin-bottom: 5px;">習得する</div> タスクゲーム 3対1ランゲーム (3対2も可) ○ボール保持者は、相手をかかわしながら得点ゾーンに走ろう。 ○フェイントを入れながら空いている場所へ素早く走ろう。	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block; margin-bottom: 5px;">つかむ</div> メインゲーム 3対2ランゲーム <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block; margin-bottom: 5px;">ボールを持っている人がわからないようにするにはどうしたらよいだろう。</div> 学習カードに書く。 ・メインゲームの中で個々の考えを試す。 (チームで共有)								
30											
40								<div style="border: 1px dashed black; padding: 2px; display: inline-block; margin-bottom: 5px;">ボール非保持者は、保持者に近づいて、ボールを受け取ったり受け取るふりをしたりすること。</div>			
(○知識及び技能 ◎思考力・表現力・判断力等 ●学びに向かう力、人間性等)											
	●○しっぽとりゲーム、3対3ボール運びゲーム、ボール運びリレー等をする。 ●○基本的なルールを模範、または映像で確認し、試しのゲームを行う。	●タスクゲーム、3対1ランゲームのルールを確認してゲームを協力して行う。 ◎相手をかかわすための保持者の動きを見つけている。 ○ボール保持者はフェイントを入れたり、広く空いている方に走ったりしながら、得点ゾーンに走ることができる。	●メインゲーム、3対2ランゲームのルールを確認してゲームを協力して行う。 ◎相手をかかわすための保持者の動きを見つけている。 ○ボール保持者はフェイントを入れたり、広く空いている方に走ったりしながら、得点ゾーンに走ることができる。	●メインゲーム、3対2ゲームのルールを確認してゲームを行う。 ◎相手をかかわすための非保持者の動きを見つけている。 ○ボール非保持者は、保持者に近づいてボールを受け取ったり、ボールを受け取るふりをしたりすることができる。 ◎チームに合った動き方を見つけている。 ◎ボールを前に進めるための方法を見つけている。 ○ボールを前に進めることができる。							