

# 小学校 A

# ボール運動（ベースボール型）の指導資料

宮本 祐貴（千葉）      奥村 一樹（船橋）      木村 尚人（市川・浦安）  
若狭 香織（松戸）      水田 瑛久（習志野）      齋藤 翼（八千代）

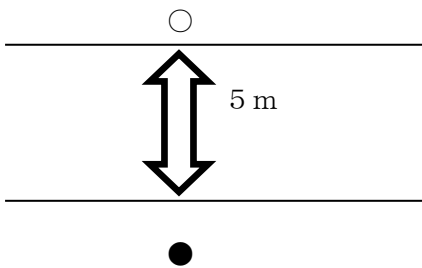
## 1 はじめに

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ベースボール型の楽しさを味わうとともに、仲間との対話を通して「ボールを持たないときの動き」について考えることができるような授業を展開するために工夫した例を紹介する。

## 2 実践例

### (1) ドリルゲーム

#### ①ゴロゴロキャッチフライ



ゴロやフライの捕球、また送球ができるようにすることがねらいである。

ア 2人組（○と●）に分かれ、ゴロやバウンド、高いボールを投げ合う。

イ 捕ったら素早く構え、相手の胸に向かって投げる。

ウ 2人の距離を少しずつ広げながら取り組む。

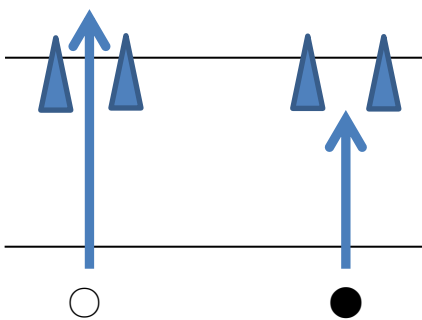
★捕球が難しい場合、手のひらで止める。

フライは顔のななめ前で捕球すると捕りやすい。

★投げ方のポイント

- ・肘を高く      ・投方向へ踏み出し
- ・腰のひねり      ・相手の胸へ

#### ②ホームランゲーム



力強くバットを振り、より遠くへボールを打つことができるようにすることがねらいである。

ア グループに分かれ、1人1球ずつ打つ。

イ チームの合計点を競う。

★ボールにうまく当てることができない場合は、バットを水平に持ち、ボールに合わせた状態から横に引いて打つとよいことを伝える。

<ルール> ・ボールに当たる→1点

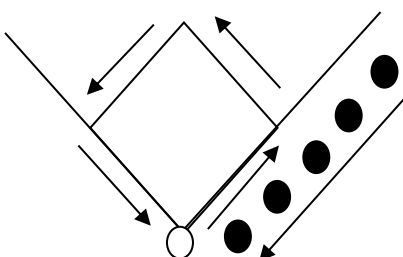
・ゴロでラインを越える→2点

・ノーバウンドでラインを越える→3点

・コーンに直接当たる→5点

・3回空振りしたら→0点

#### ③中継ベーラン対決



短い時間で目的の場所までボールをつなぐことができるようにすることがねらいである。

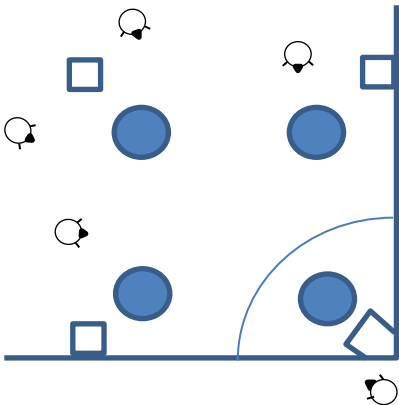
ア 片方のチームはベースランニング、もう一方のチームはホームベースから一直線の中継プレーをしてつなぐ。

イ ランナーがホームに入るか、ホームまでの中継が速いか、速かった方の勝ちとする。

ウ ランナーと中継チームを交代して行う。

(2) タスクゲーム

ノックゲーム



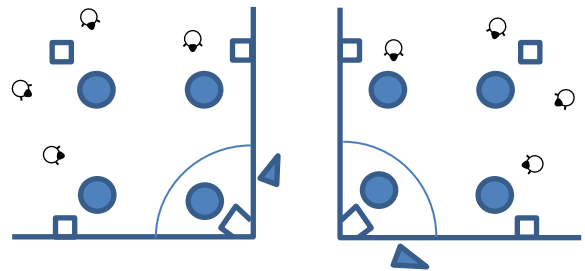
- ア 1チーム4～5人、守備者は4人（実態に応じて変更可）  
 イ 10球ノック（ボールを投げて）を行う。  
 ウ 5球は内野に投げ、残りの5球は外野に投げる。  
 エ ボールを投げる人は、アウトにするベースを指示する。  
 オ ボールの投げられた位置に合わせて、全員がどう動けば指示された場所までボールを送ることができるのか考えさせながら活動させる。  
 キ 得点  
 ・捕球 1点 ・アウト 1点 ・カバー 1点  
 ・投げる 1点 ・カバーサポート 1点  
 キ 合計得点を競う。

(3) メインゲーム

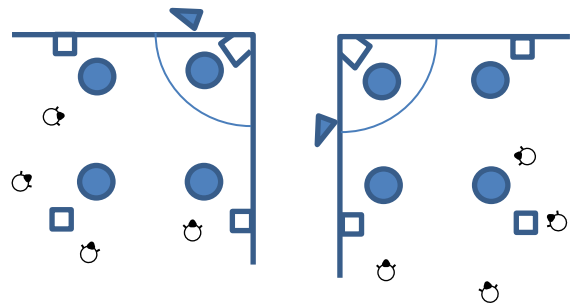
目指すゲーム

走者を先回りするアウトゾーンに送球し、アウトを取り合うゲーム

- ① 1チーム4～5人、守備者は4人。
  - ② 打者一巡で攻守交替。
  - ③ 1ゲーム1イニング。
  - ④ ボール：ハンドボール1号球  
約150g EVA素材。
  - ⑤ バット：Tボール用ウレタンバット。
- ※4コートのホームを校庭の中央に設置し、外側に打つようにする。



- ◎ベース間 15m  
 ホームの周りの扇型 5m



攻撃側ルール

- ① ティー台のボールを打つ。
- ② 三振、バントなし。
- ③ ファールや“チョビ打ち”（5mラインを越えなければならない）は打ち直し。
- ④ バット入れ（コーンやサークルを使用）にバットを入れると1点。
- ⑤ 1塁1点、2塁2点、ホーム4点、2周目1塁5点、……。

● : アウトゾーン

守備側ルール

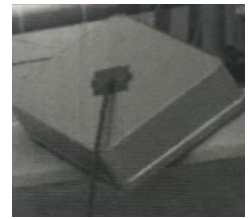
- ① アウト
  - ア 走者を先回りするアウトゾーンでボールを捕球した場合。
  - イ ランナーと送球が同時だった場合。※フライも送球が必要。
- ② ボールを持って移動できない。（投動作のステップは可能）

### 3 教具・場の工夫

#### (1) 教具の工夫

##### ① ロープスロー

- ア トラロープにボタンを通し、力いっぱい投げる。投げる力を身に付ける。
- イ ロープに付けられた可動式のボールを、先の的まで当てる。



##### ② ねらい打ち

- …ティーの上にボールを置き、打者は設定されたネットまたは的に当てる。ネット・的のどこに当てるかを言ってから打つ。狙った方向に打ち分けられる技能を身に付ける。

ベニア板の的 ブルーシートの的

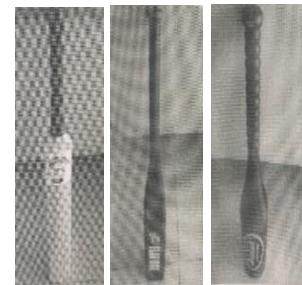


##### ③ 段ボールを使ったバット

- …太さを変えられる。

##### ④ プラスチック製のバット

- …打撃面がフラットになっている方がボールを捉えやすい。



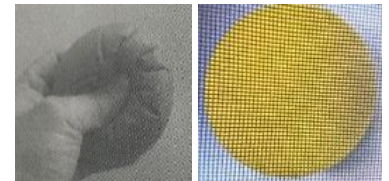
##### ⑤ ジュニアテニスラケット

- …持ち手が短く、打ちやすい。



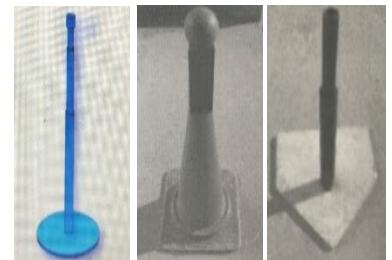
##### ⑥ ボール

- …打ちやすく、なおかつ飛びすぎないボールが適している。クッション性のあるもの、児童が握りやすい大きさのものを選ぶ必要がある。ハンドボール用のボールを使用してもよい。



##### ⑦ ティー

- …コーンの上に牛乳パックを付け、ティーを作ることも可能。

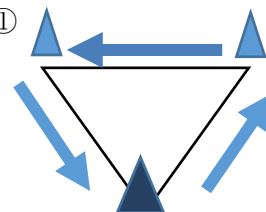


#### (2) 場の工夫

##### ① 三角ベース

- ボールを打ったら、矢印の方向へ走る。
- ア 本塁に戻ってきて1点
- イ 塁を出たら1点（2塁目で2点）
- ※児童の実態に合わせて点数の工夫をする。

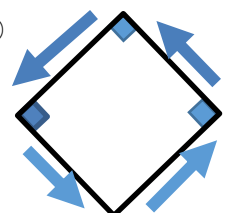
図①



##### ② バックホームゲーム

- ボールを打ったら、矢印の方向へ走る。
- ア 本塁に戻ってきて1点
- イ 塁を出たら1点（2塁目で2点）
- ※児童の実態に合わせて点数の工夫をする。

図②



指導と評価計画（例）

ドリル	タスク	メイン	その他
-----	-----	-----	-----

時間	1	2	3	4	5	6	7	8		
学習内容	4時間目で思考するために必要最低限の投捕打（基礎基本）の定着、次の課題			【思考判断】	思考したことの定着、次の課題	【思考判断】	思考したことの定着	単元のまとめ		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>学習課題を理解する。</li> <li>学習の進め方。</li> <li>メイン、ドリルゲームのルール理解。</li> <li>投捕のポイント。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>タスクゲームのルール理解。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>打のポイント</li> </ul>	「どこに投げてアウトにすれば良いだろう」	<ul style="list-style-type: none"> <li>守備位置と打球により、守備の役割分担をする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>【思考判断】</li> <li>「ボールを持っていない人が、どう動けばアウトにできるだろう」</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ボールを持っていない人は走者の位置に合わせて動く。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>役割分担により、走者を先回りするアウトゾーンに送球し、アウトを取り合う。</li> </ul>		
第5学年 学習の流れ	挨拶・準備運動									
	5	オリエンテーション (事前にチーム分け) ・学習の進め方 ・場の準備の仕方 ・学習資料の使い方	ドリルゲーム① ◎投捕のポイント	ドリルゲーム② ◎打のポイント	発問 <u>自分の考えを記入</u>	ドリルゲーム① ◎投捕のポイント	発問 <u>自分の考えを記入</u>	ドリルゲーム① ◎投捕のポイント	ポストテスト ・トーナメント戦 ◎守備の役割分担により、進塁を阻止する。	
	10			試す (タスクゲーム) ◎どこに投げてアウトにするか	ドリルゲーム② ◎打のポイント	試す (タスクゲーム) ◎どう動けばアウトにできるか	ドリルゲーム② ◎打のポイント			
	15	プレテスト ◎ゲーム、ルールの理解	タスクゲーム ◎ゲーム、ルール理解	タスクゲーム ◎相手が捕れる送球	<u>振り返りを記入</u>	タスクゲーム ◎守備位置と打球方向による役割（ベースカバー、サポート）分担の理解	◎どう動けばアウトにできるか	メインゲーム ◎ボールを持っていない人は走者の位置に合わせて動く		
	20			<u>チーム共有</u>		<u>振り返りを記入</u>				
	25					<u>チーム共有</u>				
	30	ドリルゲーム① ◎ゲーム、ルールの理解 ◎投捕のポイント	メインゲーム ◎ゲーム、ルールの理解 ◎役割分担の理解	メインゲーム ◎相手に合わせて送球する	たしかめる (メインゲーム) ◎走者の位置や技能から、どこに投げてアウトにするか	メインゲーム ◎相手に合わせて送球する	たしかめる (タスクゲーム) ◎ボールを持っていない人は走者の位置に合わせて動く			
	35									
	40	学習のまとめ（記入）、整理運動、挨拶								

※平成29年度千葉県長期研修生 白井市立大山口小学校 井上明人先生の実践より