

低学年の「ボール投げゲーム」の授業をされる先生方へ

1．単元計画について

低学年の子どもたちにとってのボールゲームの面白さは、ボール自体を操作して、シュートするところにあります。従って、単元全体を通して子ども一人一人が十分にボールに触れて、ボール操作することやシュートすることの楽しさを味わわせることが大切になります。低学年の段階で、ボールに触る楽しさやシュートの楽しさを知ること、中学年以降の攻防入り乱れてのゲームの時に積極的にシュートしようとする意欲をもつことにつながります。さらに、その楽しさを知ること、みんなが楽しめるルールづくりを考えさせる基盤をつくることができます。つまり、低学年の学習は、ボールゲームの楽しさを味わわせることを中心に据えながら、中学年以降のボールゲームの学習にも系統性をもたせるように作成してあります。

2．チーム編成について

ボールゲームでのチーム編成は重要です。基本的には、男女混合で技能差やリーダー性、人間関係等を考慮しながらチーム間の力が同じくらいになるように編成することになります。ただし、低学年の場合にはクラスの生活グループ等の日頃から慣れ親しんでいるグループがあれば、そのグループをチームにすることも可能です。どちらにしても、授業が始まるまでに決めておき、単元を通して同じチームで活動させると、単元が進行するに従い、授業進行がスムーズになっていきます。

チーム数は4～8の偶数グループで、1チームの人数は4～6人までの間で設定できるとよいでしょう。但し、クラスの実情に応じて変更しても構いません。

(例) クラス人数 16人～23人の場合 4チーム(1チーム4～6人)
 クラス人数 24人～31人の場合 6チーム(1チーム4～6人)
 クラス人数 32人～40人の場合 8チーム(1チーム4～5人)

3．チーム内の係について

低学年の場合には特に必要ありません。準備運動は先生や体育係が行うとよいでしょう。また、準備や片付けは基本的にはチーム全員で責任をもって行わせてください。

4．マナーや約束について

ゲームのマナーはゲームをする人みんなが気持ちよく楽しくできるためにあるものです。学習の1時間目の時に、学習内容の説明や実施と合わせて指導してください。「みんなが楽しく気持ちよくボールゲームをするのに大切なこと」という設定で話すとよいでしょう。

(例) ・ゲームや練習の前後に相手と握手してあいさつする
 ・見ている時は応援する

また、約束は授業の進行をスムーズにするためのものとして設定してください。

(例) ・集合は 秒以内でチームで整列する ・準備や片付けの順序や方法

5．ルールについて

低学年の場合には、はじめのルールは指導者が提示します。初めは、ゲームというものにはルールがあって成り立つのだということを知ることによって十分です。次に、毎時間の授業のまとめの段階で、子どもたちにルールについて困ったことや変えたいことはないかということを確認します。子どもたちがいろいろな意見を出したら、指導者の方で「みんなが楽しめる」という視点のもとに整理して、子どもたちに聞きながら加除修正して行ってください。

ボール投げゲーム・バスケットボール型ゲーム・バスケットボールの単元構成

学年	段階	ステップ			ステップ			ステップ	備考
		中心的な内容	説明1時間	習熟1時間(+1)	評価1時間	説明1時間	習熟1時間(+1)		
1	導入	集合・整列・あいさつ・準備運動 ボールはともだち 課題: ボール操作に慣れる						/	たくさんボールにふれ、投げることを楽しませてください。 「習熟」を2時間行う場合には「ボールはともだち」の内容は先に進めてください。
	活動1	個人: A・B ペア: A・B	個人: B'・C ペア: B・C	個人: C'・D ペア: C・D	個人: D ペア: D・E	個人: E・F ペア: E・F	個人: F・G ペア: F・G		
	活動2	コーンシュートゲーム 課題: 楽しみながら投げることに慣れる			ドーナツ王様シュートゲーム 課題: いろんな投げ方を楽しむ				
	まとめ	学習のまとめ							
2	導入	集合・整列・あいさつ・準備運動 (「ボールはともだち」のペアA～Eも準備運動に含めて行う)						/	投げることや守ることに慣れ、ゲームを楽しませてください。
	活動1	フェイントシュートゲーム 課題: いろんなフェイントを使って投げることを楽しむ			ライン王様シュートゲーム 課題: 仲間と協力して投げることを楽しむ				
	活動2	コーンシュートゲーム 課題: 相手をかかわして投げることを楽しむ			ドーナツ王様シュートゲーム 課題: チームで協力して投げることを楽しむ				
	まとめ	学習のまとめ							
3	導入	集合・整列・あいさつ・(準備運動)			バス&シュート ドンドンバスゲーム			大会説明 (ルール・組み合わせ)	バスやシュートを練習し、ボール操作に慣れ、ゲームを楽しませてください。 360°コーンポートボール大会 3人対3人のゲーム
	活動1	ハンドリング バス&シュート			1ゴール360°コーンポートボール 2ゴール360°コーンポートボール				
	まとめ	学習のまとめ							
	課題	課題: シュートしやすい場所を見つけて動く			課題: いっぱい動いてゲームを楽しむ				
4	導入	集合・整列・あいさつ・(準備運動)			ドリブルポイントゲーム [サポートの説明(5時間目)]			大会説明 (ルール・組み合わせ)	ボール操作に慣れるとともに、ボールを持たないとき、パスが受けられる位置(サポートの位置)を探して動くことを教えてください。
	活動1	コピードリブル ドンドンバスゲーム バス&シュート			ハーフコートポートボール(3対2チーム内練習) ドリブルなし 課題: サポートの動き			ポートボール大会 5人対5人のゲーム	
	活動2	パッシングポートボール(5対5:フィールド3対3) ドリブルなし			ポートボール(5対5:フィールド3対3) ドリブルあり 課題: サポートの動き			(フィールド3対3)	
	まとめ	学習のまとめ							
5・6	導入	集合・整列・あいさつ・(準備運動)			シュートゲーム [サポートの説明(2時間目)]			大会説明 (ルール・組み合わせ)	パスが受けられる位置(サポートの位置)に動くことを学習の中心としてゲームを楽しませてください。
	活動1	3対2ハーフコートゲーム(チーム内練習) ドリブルなし 課題: サポートの動き			3対3ハーフコートゲーム(チーム内練習) ドリブルなし 課題: サポートと作戦			バスケットボール大会 3人対3人のゲーム	
	活動2	3対3オールコートゲーム ドリブルなし 課題: サポートをする			3対3オールコートゲーム ドリブルなし 課題: 作戦を立てる				
	まとめ	学習のまとめ							
6年 選択	導入	集合・整列・あいさつ・(準備運動)			ドリブルポイントゲーム ドリブル鬼ごっこ			大会説明 (ルール・組み合わせ)	6年選択はステップ2及び3でバスケットボールを使用する。
	活動1	3対2ハーフコートゲーム ドリブルなし 課題: サポートの動き			3対3ハーフコートゲーム ドリブルあり 課題: サポートと作戦			バスケットボール大会 3人対3人のゲーム	
	活動2	3対3オールコートゲーム ドリブルなし 課題: サポートをする			3対3オールコートゲーム ドリブルあり 課題: 作戦を立てる				
	まとめ	学習のまとめ							

自分とボール

自分と相手とボール

自分と味方
みんなでプレー

チームの中の自分
チーム対チーム

学しゅうのすすめかた

- 1 かかりが、ゼッケンやボールやコーンをじゅんびする
- 2 先生のあいずがあったらあつまる。あつまるときは、いつもグループごとにならぶ

学しゅうのふりかえり(1かいめ)

	よくできた	できた	もうすこし
ともだちと なかよくかつどうできた			
力いっぱい うんどうできた			
やくそくやルールを まもれた			
ともだちの よいところを ほめた			

学しゅうのふりかえり(2かいめ)

	よくできた	できた	もうすこし
ともだちと なかよくかつどうできた			
力いっぱい うんどうできた			
やくそくやルールを まもれた			
ともだちの よいところを ほめた			

授業のまとめ方

授業の最後に子どもを集合させた時、学習したことの確認や、頑張った子どもを賞賛すると、子どもの学習意欲は高まっていきます。

ここでは、授業の終わりのまとめ方の例を示します。あくまで例ですので、クラスの子どもの実態に応じて工夫していただいても大丈夫です。時間がない場合は、そのまま終わりにしていただいても大丈夫です。

ただし、授業の流し方に慣れてきたステップ 2の2時間目やステップ 3の2時間目(5時間目)の終わりには、必ず子ども(特定の子どもを指名して)をほめてあげてください。

過程	時間	まとめ方の例	参考
ステップ	1 時間目	例 授業の進め方は分かりましたか？ 例 授業の進め方は分かりましたか？やり方やルールで分からないことや困ったことはありませんでしたか？ (準備や取り組み方等で賞賛する子がいたらほめてあげてください)	・1時間目なので、学習の進め方が分かるということが大切です。
	2 時間目	例 今日のゲームの中で、がんばっていたお友達はだれですか？ 例 今日のゲームの中で、特にがんばっていたお友達を先生が言います。名前を呼ばれたら立ってください。(チームで2人位ずつ) (この時間は必ず誰かをほめてあげてください)	・子どもを賞賛する時、子どもたちに選ばせる方法と先生が意図的に選ぶ方法があります。また、ここでは「がんばった」としてはいますが、「準備をよくやった」とか「友だちを励ました」などに変えてもかまいません。ただし、賞賛される子は、運動が得意な子に偏らないように配慮してください。その場に立った子は、みんなの拍手で賞賛してあげるといいでしょう。
	3 時間目	・評価カードを利用して学習を振り返るといいでしょう。 ・評価の必要のない先生は、2時間目と同様に子どもを賞賛するといいでしょう。 ・時間もなく、簡単に終わりにしたい場合は、「今日はたくさん動けたかな？いっぱいシュートができたかな？」と確認して終えるのもいいでしょう。	
ステップ	4 時間目	(この時間は、1時間目と同じ)	・ステップ 2に入り、内容が若干変わったので、学習の進め方の確認をするといいでしょう。また、余裕があれば、子どもを賞賛するといいでしょう。
	5 時間目	(この時間は、2時間目と同じ) (この時間は誰かを必ずほめてあげてください)	
	6 時間目	(この時間は、3時間目と同じ)	

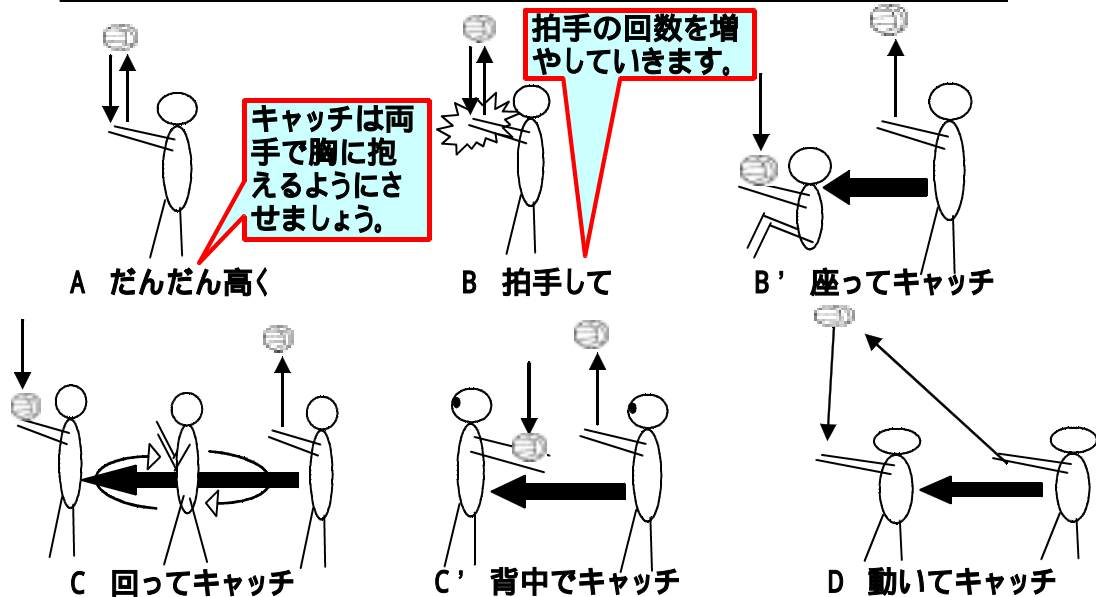
ボールはともだち

ねらい	・ボール操作の感覚 ・いろいろな投げ方
人数	2人(奇数の場合は先生が入る)
時間	10分
準備	ソフトバレーボールを2人1個

子どもたちがボール操作の感覚に慣れるためのドリルです。回数は時間を見て調整してください。ボールの数は一人一個あれば一番良いです。

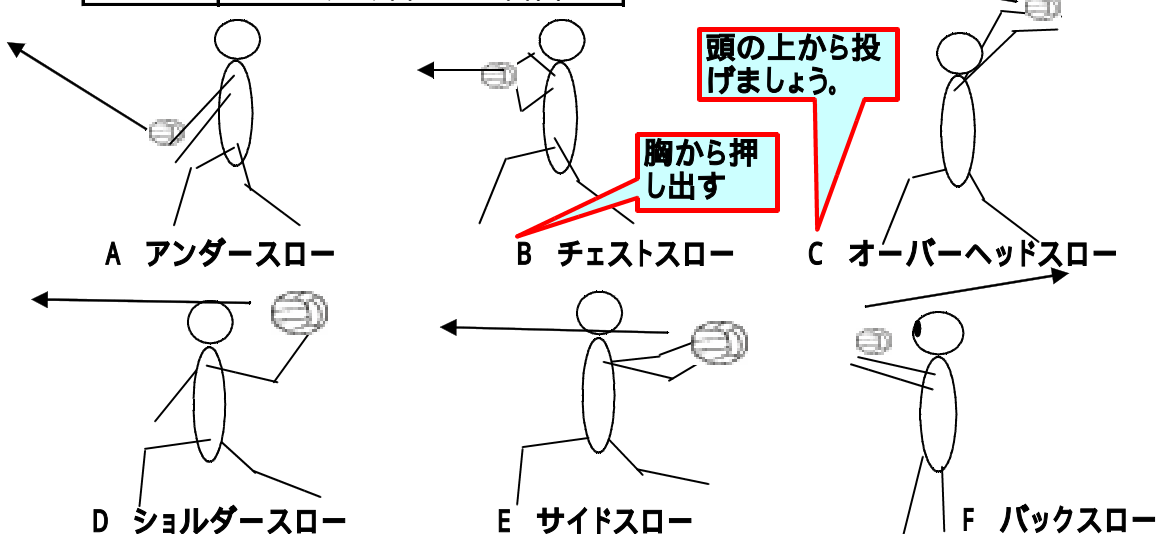
個人(2人組で交代しながら行う)

A	ボール投げ上げキャッチ(徐々に高く)
B	ボール投げ上げキャッチ(拍手してキャッチ・座ってキャッチ)
C	ボール投げ上げキャッチ(回ってキャッチ・背面キャッチ)
D	ボール投げ上げキャッチ(移動キャッチ)



ペア(2人組で向かい合って)

A	アンダースロー(両手・片手)
B	チェストスロー(両手)
C	オーバーヘッドスロー(両手)
D	ショルダースロー(両手・片手)
E	サイドスロー(両手・片手)
F	バックスロー(両手・片手)
G	A~Eの組み合わせで自由



コーンシュートゲーム

時間やセット数は目安です。変更可能です。

当たっても痛くないので安心してゲームを楽しむことができます。

ねらい	・投げる ・止める
人数	攻守同人数(標準は4:4)
時間	攻2分、守2分を1セットとして、3~4セット
準備	ソフトバレーボール(2人1個)、コーン(1コートに1~2個)



攻撃チームは中のコーンに当てるのが課題です。サークルの周囲を自由に移動できます。自分のボールは自分で取りにいきます。

内円は直径1m弱程度。守備の人数が多い場合には広げましょう。

守備チームは捕ったり弾いたりしながらコーンに当てられないように守ります。

攻撃チームは1人1個ボールを持つことで、投げる回数を保証します。

外円は直径6m程度。攻撃の人数が多い場合には広げましょう。

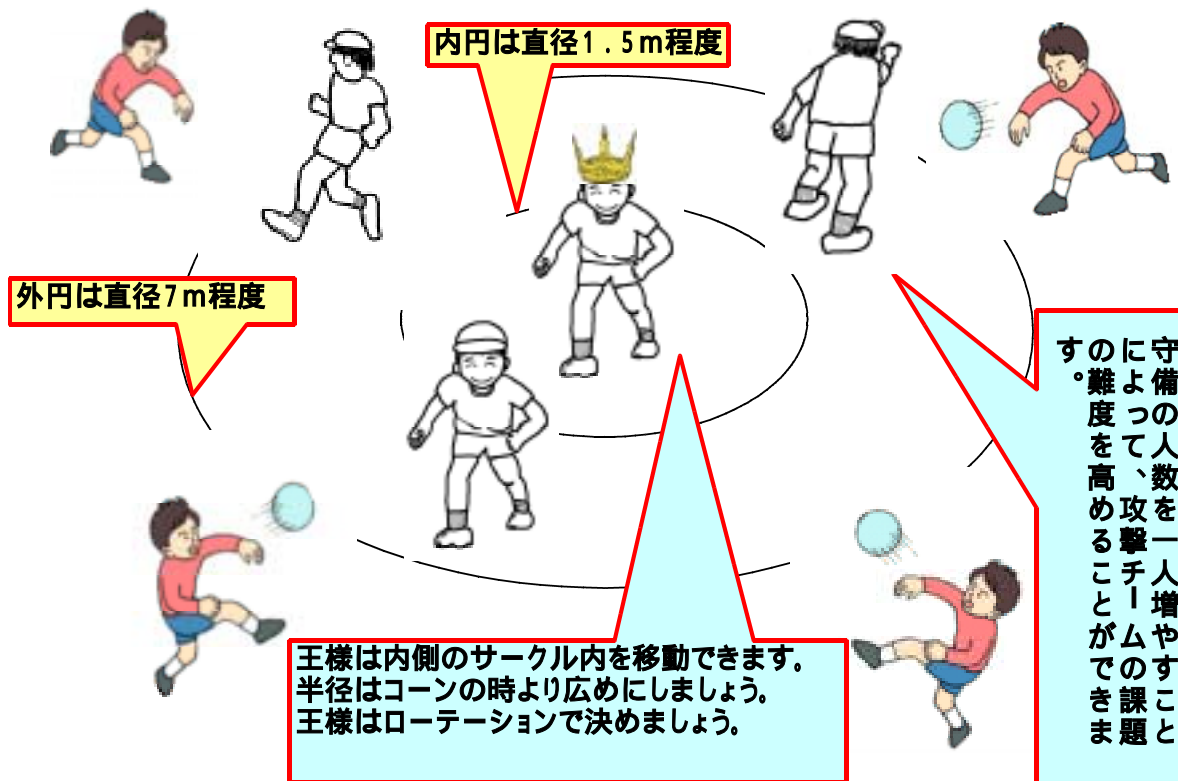
いろいろな投げ方でコーンを当てたり、積極的に守ったりしている子をたくさんほめたり励ましたりしましょう！！

ルール	<p>内側の円の中にコーンを置く。(1~2個)</p> <p>攻守は同人数で、攻めは1人1個ソフトバレーボールを持つ。</p> <p>スタートの合図で中央にセットしたコーンをねらってシュートする。</p> <p>コーンに当てたり倒したりしたら1ポイント。(バウンドもOK)</p> <p>時間終了時に何ポイントとれたか。個人の得点でもチームの合計で評価してもよい。</p> <p>倒れたコーンは、守る人が元に戻す。</p>
発展	コーンまでの距離を長くする。(標準は半径3m程度)

ドーナツ王様シュートゲーム

時間やセット数は目安です。変更可能です。

ねらい	・投げる ・止める ・捕る ・避ける
人数	攻守同人数(標準は4:4) 守りは攻撃チームと同人数でも可
時間	攻2分、守2分を1セットとして、3~4セット
準備	ソフトバレーボール(2人1個)



いろいろな投げ方で王様を当てたり、積極的に王様を守ったりしている子をたくさんほめたり励ましたりしましょう！！

ルール	<p>内側の円の中に王様を置く。(帽子の色を変えるなど)</p> <p>攻守は同人数または守りが1人多い。攻めは1人1個ソフトバレーボールを持つ。</p> <p>スタートの合図で中央にいる王様をねらってシュートする。王様に当てると1ポイント。(バウンドもOK)</p> <p>時間終了時に何ポイントとれたか。個人の得点で評価してもチームの合計で評価してもよい。</p> <p>コーンシュートゲームより若干内円の半径を広くする。</p> <p>王様を狙うのは首から下。首から上はセーフ。</p>
発展	王様までの距離を長くする。(標準は半径3.5m程度)

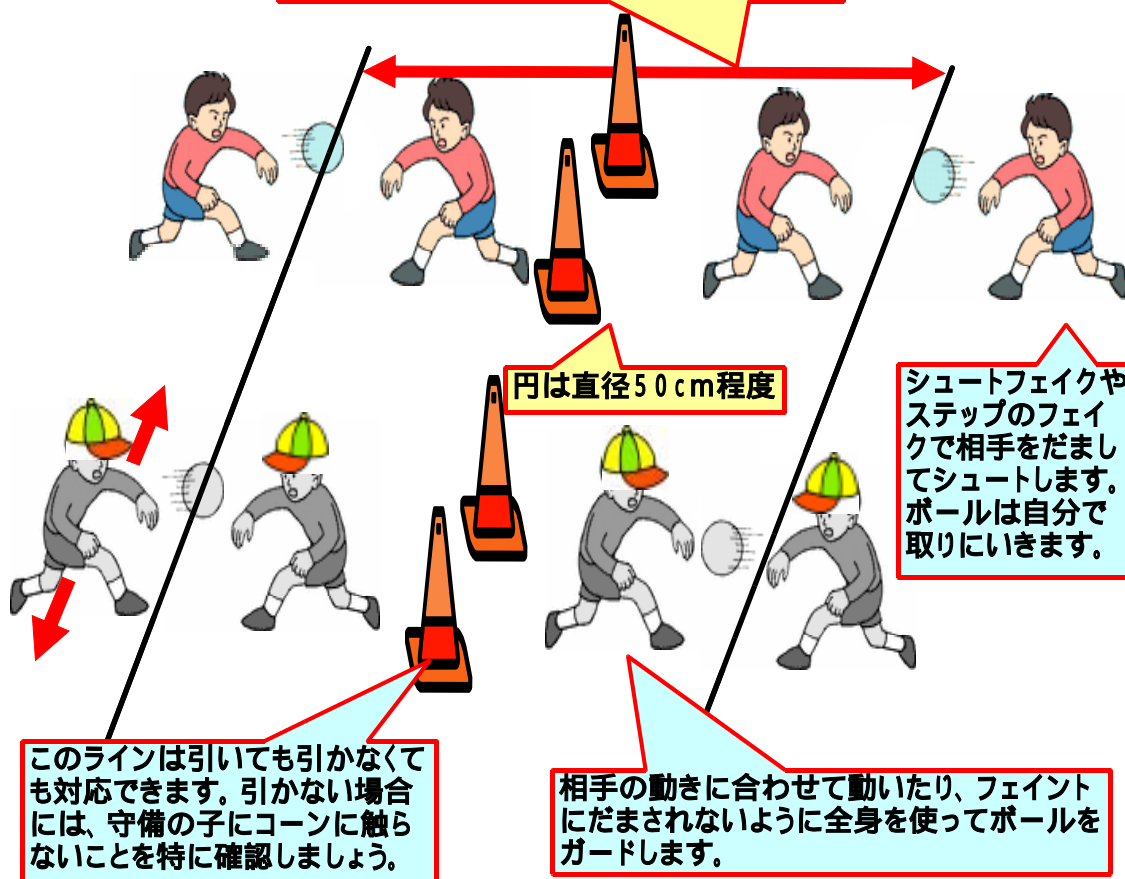
フェイントシュートゲーム

時間やセット数は目安です。変更可能です。

奇数の場合は、攻撃を2人にしましょう。次のライン王様シュートゲームにつながります。

ねらい	・フェイント ・投げる ・止める
人数	攻守同人数(標準は1:1)
時間	攻2分、守2分を1セットとして、3~4セット
準備	ソフトバレーボール(2人1個、コーン(チームに1個))

幅5m程度。人数によって調整してください。



いろいろなフェイクでコーンをねらっている子や積極的なガードをしている子を見つけて、たくさんほめたり励ましたりしましょう！！

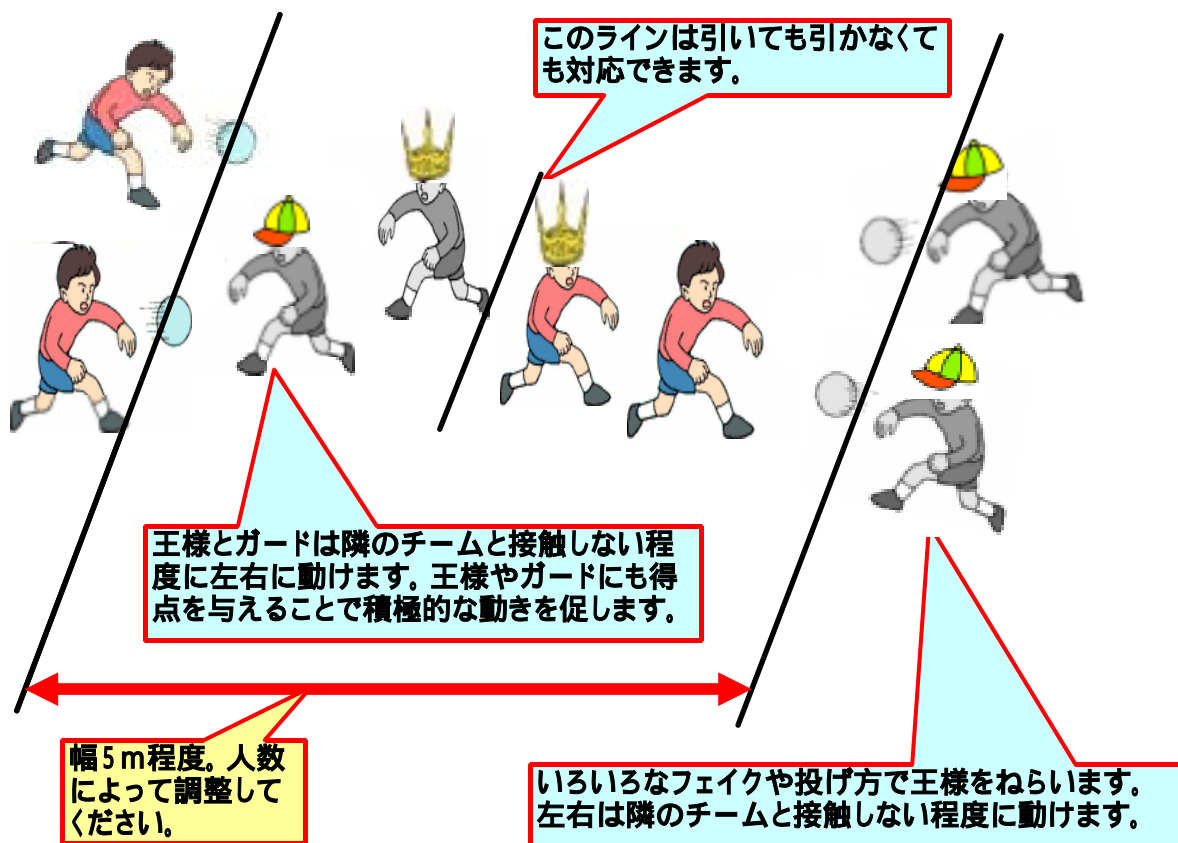
ルール	<p>直線ラインの中間位にコーンを1つ置く。 攻守1対1で攻めは1人1個ソフトバレーボールを持つ。 スタートの合図で中央のコーンをねらってシュートする。 コーンに当てると1ポイント。(バウンドもOK)</p> <p>守りはガードすると1ポイント。 終了時に何ポイントとれたか。個人の得点で評価する。 倒れたコーンは守りが直す。</p>
発展	直線ラインの距離を長くする(標準は5m程度)

ライン王様シュートゲーム

時間やセット数は目安です。変更可能です。

奇数の場合は、守備を2人にしましょう。フェイントシュートゲームが生かれます。

ねらい	・投げる ・止める ・捕る ・避ける
人数	攻守同人数(標準は2:2)
時間	攻2分、守2分を1セットとして、3~4セット
準備	ソフトバレーボール(2人1個、コーン(チームに1個))



いろいろなフェイクや投げ方で王様を当てたり、積極的に王様を守ったりしている子をたくさんほめたり励ましたりしましょう！！

ルール	<p>中に入る2人の片方が王様になる。</p> <p>攻守は2対2で、攻めは1人1個ソフトバレーボールを持つ。</p> <p>スタートの合図で王様をねらってシュートする。王様に当たると1ポイント。(バウンドもOK)</p> <p>時間終了時に何ポイントとれたか。個人の得点で評価する。</p>
発展	直線ラインの距離を長くする(標準は5m程度)