

単元イメージ計画表

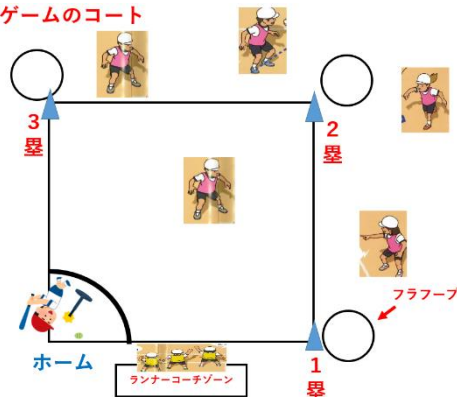
第4学年 ゲーム (ベースボール型)

○単元名 「 ベストポジションで最少失点⇒勝利をつかめ！ラケットティーボール 」

○ゴールイメージ

場面にに応じてアウトを取りやすいポジショニングを仲間と連携してとり、最少失点での勝利を目指す姿

メインゲームのコート



《ルール》

★時間制or回数制の中で、多く点を取ったチームの勝ち！

・ 5vs5

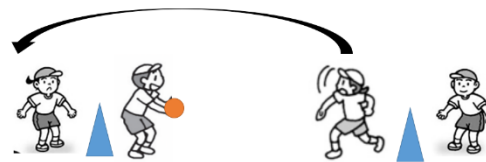
【攻撃】

- ・ ティーの上にボールを置き、テニスラケットを使って打つ
- ・ 全員が打ち終わったら攻守交替
- ・ 打ったら走り、1塁⇒2塁⇒3塁⇒ホームの順にコーンをタッチする（外側を回る）
- ・ アウトゾーンで3人集合するまでに、1つのコーンをタッチするたびに1点ゲット（ホームのティーにタッチすれば4点）
- ・ アウトにならないように、それぞれの塁で、アウトゾーンで3人集合までに止まっておくことができる⇒セーフでその塁までの点をゲット！
- ・ 次のバッターの時、止まった人は「ランナーコーチゾーン」にもどる

【守備】

- ・ 守備側はアウトにするためには、打たれたボールをキャッチし、1・2・3塁のどれかのアウトゾーン（フラーフ）に3人以上が集まらなければならない
- ・ メインゲームⅠは、守備側はパス禁止⇒キャッチの後は走ってベースへ！（メインゲームⅡは、守備側はパスあり！）
- ・ 守備側が打たれたボールをノーバウンドでキャッチした場合も、アウトにするためにはベースに行かなければならない
- ・ ①ホーム～1塁の間、1塁～2塁の間、2塁～3塁の間、3塁～ホームの間を走っているときにアウトゾーンに3人集合
- ②アウトゾーンへの3人集合と、コーンへのタッチがほとんど同時⇒**全てアウト**

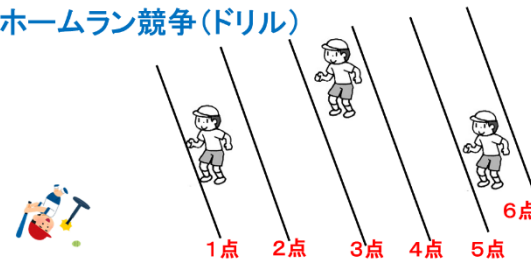
キャッチボールゲームⅠ・Ⅱ（ドリル）



- ・ 向かいの相手にボールを投げて走る（Ⅰ＝下から転がす Ⅱ＝パス（上投げ））
- ・ キャッチ⇒投げる⇒走る⇒キャッチ…の繰り返し

★1分間で何回キャッチすることができるかを競う

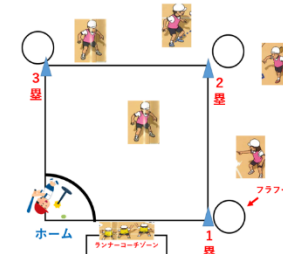
ホームラン競争（ドリル）



★1人のMAXの得点の合計が、チームの得点となる

- ・ ○分間の中で、チーム全員が打つ（何度打ってもOK）
- ・ ボールの1パウンド目が得点となる

ヒット&キャッチゲーム（タスク）



★相手チーム全員が1人1回打ち終わった後、失点が少ないチームの勝利！

- ・ 主なルールはメインゲームと同様だが、より1回の守備に、チームで話したり確認したりする時間を取るようにする

《単元イメージについて》

・ ゲーム・ボール運動は、「勝つための工夫を楽しむ学習」である。

・ 1・2時間目については、ルールをおさえることを大切に。また、メインゲームが成り立つ要素、楽しさを感じる要素として、バッティングが重要となってくるため、基礎的技能の習得につながるホームラン競争を取り入れる。

・ 1・2時間目でゲームを経験した子どもたちは、勝つためには点を取るバッティングだけでなく、点を取られないようにする守備も大切となってくることに気付くと予想できる。そこで3～5時間目は、守備の工夫、主にポジショニングのポイントや、タスクゲーム・メインゲームの中で考えることができるようにする。

・ 6～8時間目は、3～5時間目で得た学びを、作戦を考えたり選んだりすることに生かせるようにする。また、メインゲームの追加ルールとして、守備時にパスをありとすることで、より思考・判断力を育むことや、ゲームをさらに楽しめるようにすることに繋げる。

・ ドリルゲーム（キャッチボールゲームⅠ・Ⅱ、ホームラン競争）は主に運動技能向上のためのもの

タスクゲーム（ヒット&キャッチゲーム）は主に思考・判断力向上のためのもので、メインゲームにつながるように

単元イメージ

時間	1	2	3	4	5	6	7	8	
学習課題	ラケットティーボール をしよう		守備を工夫してできるだけ失点を防ごう			最少失点をねらって チームでより良く連携しよう			
0	1. オリエンテーション <small>・場や用具の準備の仕方を知る ・メインゲームのルール確認</small>	1. キャッチボールゲームⅠ <small>(どうすればキャッチしやすいか考えながら取り組む)</small>				1. キャッチボールゲームⅡ <small>(どんなパスが受け取りやすいか考えながら取り組む)</small>			
	2. 学習課題の確認								
	3. ホームラン競争 <small>(どのように打つと いいかを考えながら 取り組む)</small>	3. ホームラン競争 <small>(より速くにとばせ る打ち方考えながら 取り組む)</small>	3. ヒット&キャッチゲーム <small>(点を取られないようにするためにはどうするか考えながら取り組む)</small>			3. チーム課題練習 または ヒット&キャッチゲーム <small>(チームで考えた作戦を確かめてみる)</small>		3. ラケット ティーボール 大会 <small>(○試合行い、各ゲームの間 に作戦タイムを設ける)</small>	
	3. ヒット&キャッチゲーム <small>キャッチの時、下から 抱え込むようにする</small>	3. ヒット&キャッチゲーム <small>空いているスペースがない ようにポジションどり</small>	3. ヒット&キャッチゲーム <small>アウトにしやすいベストポ ジションをチームで探る</small>	4. メインゲームⅠ <small>(1回目よりも スムーズにゲー ムを進めること ができるように 声掛けをする)</small>		4. メインゲームⅡ <small>(時間制 or 回数制の中で、間に作戦タイムを設ける)</small>			
	4. メイン ゲームⅠ <small>(分からない 所や困った所 を全体で共有 する)</small>	4. メイン ゲームⅠ <small>(1回目よりも スムーズにゲー ムを進めること ができるように 声掛けをする)</small>	4. メインゲームⅠ <small>(時間制 or 回数制の中で、間に作戦タイムを設ける)</small>			4. メインゲームⅡ <small>(時間制 or 回数制の中で、間に作戦タイムを設ける)</small>			
45	まとめ・振り返り								
まとめ	ゲームのルールを理解することで、楽しくスムーズ にラケットティーボールを行うことができる		捕り方やポジションなど、守備の工夫をすること で、できるだけ失点を防ぐことができる			チームの仲間と協力して作戦を考え実行したり、最少失点をねらって守備の 工夫を楽しんだりすることが、勝利をつかむために大切であると理解できる			

