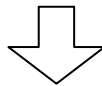


ゲーム・ボール運動①

講師 遠野市立遠野北小学校 教諭 米倉 達也
一関市立南小学校 教諭 小林 将

1 体育科の目標

心と体を一体としてとらえ、適切な運動の経験と健康・安全についての理解を通して、生涯にわたって運動に親しむ資質や能力の基礎を育てるとともに健康の保持増進と体力の向上を図り、楽しく明るい生活を営む態度を育てる。



豊かなスポーツライフの実現

2 体育科の領域構成

学年	低学年	中学年	高学年
領域	体 つ く り 運 動		
	器械・器具を使つての運動遊び	器 械 運 動	
	走・跳の運動遊び	走・跳の運動	陸 上 運 動
	水遊び	浮く・泳ぐ運動	水 泳
	ゲ ー ム		ボ ー ル 運 動
	表現リズム遊び	表 現 運 動	
		保 健	

3 「ゲーム及びボール運動」領域の内容

学 年	内 容
低学年	「ゲーム」 ・ボールゲーム ・鬼遊び
中学年	「ゲーム」 ・ゴール型ゲーム ・ネット型ゲーム ・ベースボール型ゲーム
高学年	「ボール運動」 ・ゴール型 ・ネット型 ・ベースボール型

※中学年では、種目固有の技能ではなく、**攻守の特徴（類似性・異質性）や「型」に共通する動きや技能を系統的に身に付ける**という視点から種目を整理している。

※高学年では、ゴール型はバスケットボール及びサッカーを、ネット型はソフトバレーボールを、ベースボール型はソフトボールを主として取り扱うものとするが、これらに**替えて**それぞれの型に応じたハンドボールなどのその他のボール運動を指導することもできるものとする。なお、学校の実態に応じて、ベースボール型は取り扱わないことができる。

4 「ゲーム及びボール運動」領域の具体的な内容

(1) 「技能」に関する内容

学年	低学年	中学年	高学年
ゴール型	<ul style="list-style-type: none"> ・ボールゲームでは、簡単なボール操作やボールを持たないときの動きによって、的に当てるゲームや攻めと守りのあるゲームをすること。 ・鬼遊びでは、一定の区域で、逃げる、追いかける、陣地を取り合うなどをすること。 	ゴール型ゲームでは、基本的な ボール操作 や ボールを持たない時の動き で、易しいゲームをすること。	ゴール型では、簡易化されたゲームで、 ボール操作 や ボールを受けるための動き によって、攻防をすること。
ネット型		ネット型ゲームでは、 ラリーを続けたり、ボールをつないだり して易しいゲームをすること。	ネット型では、簡易化されたゲームで、 チームの係りによる攻撃や守備 によって、攻防をすること。
ベースボール型		ベースボール型ゲームでは、 蹴る、打つ、捕る、投げる などの動きによって、易しいゲームをすること。	ベースボール型では、簡易化されたゲームで、 ボールを打ち返す攻撃や隊形をとった守備 によって、攻防をすること。

(2) 「態度」に関する内容

学年		低学年	中学年	高学年
学習指導要領		運動に進んで取組み、きまりを守り仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、場の安全に気を付けたりすることができるようにする。	運動に進んで取組み、規則を守り仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、場や用具の安全に気を付けたりすることができるようにする。	運動に進んで取組み、ルールを守り助け合って運動をしたり、場や用具の安全に気を配ったりすることができるようにする。
解説	愛好的	運動に進んで取り組むこと。	運動に進んで取り組むこと。	運動に進んで取り組むこと。
	協力・公正	運動の順番やきまりを守り、友達と仲よくゲームをすること。	規則を守り、友達と励まし合って練習やゲームをしたり、ゲームの勝敗の結果を受け入れたりすること。	ルールやマナーを守り、友達と助け合って練習やゲームをすること。
	責任(参画)	用具の準備や片付けを、友達と一緒にすること。	用具の準備や片付けを、友達と一緒にすること。	用具の準備や片付けで、分担された役割を果たすこと。
	安全	危険物が無いか、ゲームをする場が十分あるかなどの場の安全に気を付けること。	場の危険物を取り除いたり、用具の安全を確かめたりすること。	場の危険物を取り除いたり場を整備したりするとともに、用具の安全に気を配ること。

(3) 「思考・判断」に関する内容

学年		低学年	中学年	高学年
学習指導要領		簡単な規則を工夫したり、攻め方を決めたりすることができるようにする。	規則を工夫したり、ゲームの型に応じた簡単な作戦を立てたりすることができるようにする。	ルールを工夫したり、自分のチームの特徴に応じた作戦を立てたりすることができるようにする。
解説		<ul style="list-style-type: none"> ボールゲームや鬼遊びの行い方を知り、楽しくゲームができる場や得点の方法などの規則を選ぶこと。 ボールゲームの動き方を知り、攻め方を見付けること。 	<ul style="list-style-type: none"> ゴール型ゲームやネット型ゲーム、ベースボール型ゲームの行い方を知り、楽しくゲームを行うことができるプレイヤーの数やコートづくり、プレー上の制限、得点の仕方、ゲームや練習をするときの規則などを選ぶこと。 ゲームの型の特徴に合った攻め方を知り、簡単な作戦を立てること。 	<ul style="list-style-type: none"> ゴール型やネット型、ベースボール型の楽しいゲームの行い方を知り、プレイヤーの数、コート広さ、プレー上の制限、得点の仕方などのルールを選ぶこと。 チームの特徴に応じた攻め方を知り、自分のチームの特徴に応じた作戦を立てること。

5 指導計画の作成と学習評価

(1) 6年間を見通した指導計画の作成

- ・系統性を踏まえた指導内容の明確化 ⇒ 当該学年で指導する内容(身に付けるべき内容)を明確に。
- ・2学年ごとのまとまりでの指導計画 ⇒ 「体づくり運動」以外は、2学年のいずれかの学年で取り上げ指導することもできる。指導内容を身に付けやすければ、弾力化を生かした指導計画も可能。

弾力化を図った場合の年間に取り上げる運動種目の例

(学校体育実技指導資料 第8集 ゲーム及びボール運動より)

学年	運	動	種	目
1年	イ 鬼遊び (4～6時間)	ア ボールゲーム (4～6時間) ○ボール遊び(投) ○ボール投げゲーム	ア ボールゲーム (4～6時間) ○ボール遊び(蹴) ○ボール蹴りゲーム	
2年	イ 鬼遊び (4～6時間)	ア ボールゲーム (4～6時間) ○ボール遊び(投) ○ボール投げゲーム	ア ボールゲーム (4～6時間) ○ボール遊び(蹴) ○ボール蹴りゲーム	
3年	イ ネット型ゲーム又は ウ ベースボール型ゲーム (6～8時間) ○プレルボール又は ○キックベースボール	ア ゴール型ゲーム (6～8時間) ○フラッグフットボール 又はタグラグビー	ア ゴール型ゲーム (6～8時間) ○ハンドボール 又はポートボール	
4年	イ ネット型ゲーム (6～8時間) ○ソフトバレーボール	ウ ベースボール型ゲーム (6～8時間) ○ティーボール	ア ゴール型ゲーム (6～8時間) ○ラインサッカー	
5年		イ ネット型 (10～12時間) ○ソフトバレーボール	ア ゴール型 (8～10時間) ○バスケットボール	
6年		ウ ベースボール型 (10～12時間) ○ソフトボール	ア ゴール型 (8～10時間) ○サッカー	

※ 中学年(3・4年)は、それぞれの運動種目を基にした易しいゲーム

※ 高学年(5・6年)は、それぞれの運動種目を簡易化したゲーム

何(教材)で指導するのか

小学校第5学年	小学校第6学年
5年生でどこまで指導するか	学習指導要領の内容
課題解決的な学習をどのように位置づけるか(習得と活用)	

※基本的な動きや学び方を押さえる。 → 既習を生かして、内容の達成を図る。

目標は2年間で示されています。2年間で目指す姿なので、特に下学年では、どこまで目指すのかを明確にしておくことが大切です。

単元の目標が異なれば、自ずと指導の手立ても異なってきます。各学校においては、2年間の違いを明確にした指導計画を立てる必要があります。



体育と学校行事の関連を図ることは大事ですが、例えば、運動会の練習などで、本来のねらいとする学習内容が十分指導されずに終わることがないように、留意する必要があります。

(2) 中学校の内容との接続を踏まえた指導計画の作成

中学校では、小学校での学習内容を踏まえて、より発展的な学習を行うことが求められるようになってきているため、小学校段階で身に付けるべき内容をしっかり身に付けられるようにすることが大切である。

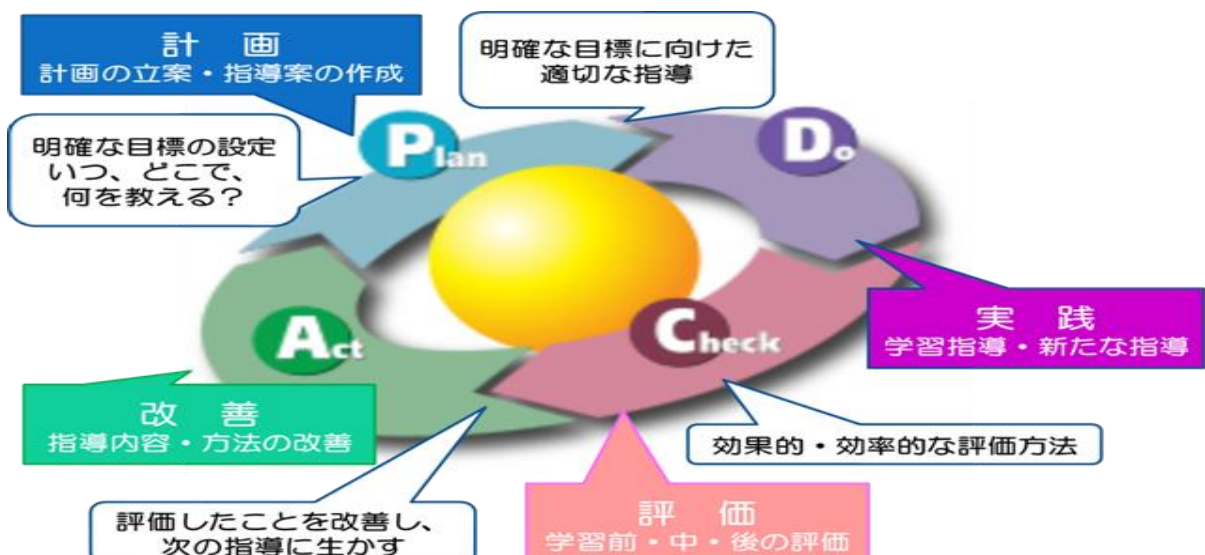
中学校第1・2学年における球技

型	適宜取り上げる運動種目	技 能	態 度	知識、思考・判断
ゴール型	バスケットボール ハンドボール サッカー	ボール操作と空間に走り込むなどの動きによってゴール前での攻防を展開すること。	球技に積極的に取り組むとともに、フェアなプレイを守ろうとすること、分担した役割を果たそうとすること、作戦などについての話し合いに参加しようとするなどや、健康・安全に気を配ることができるようにする。	球技の特性や成り立ち、技術の名称や行い方、関連して高まる体力などを理解し、課題に応じた運動の取り組み方を工夫できるようにする。
ネット型	バレーボール 卓球、テニス バドミントン	ボールや用具の操作と定位置に戻るなどの動きによって空いた場所をめぐる攻防を展開すること。		
ベースボール型	ソフトボール	基本的なバット操作と塁での攻撃、ボール操作と定位置での守備などによって攻防を展開すること。		

(3) 単元計画作成のポイント

- ・児童の実態を踏まえた単元計画を立てること。
- ・指導内容を明確にして教材を工夫すること。
- ・適切な時間を配当すること。

(4) 指導と評価の一体化



① 指導したことを評価する。評価したことを指導に生かす。

指導と評価は別物ではなく、**常に一体となって**考える必要がある。評価することによって、どのような手立てを講じれば、その児童を伸ばすことができるか、指導の内容や方法について改善することにつながるし、新しい指導によって児童がどのように変容したのか再度評価し、新たな伸びを認めることができる。

基本的には、「おおむね満足できる状況（B）」を実現できるようにするため、「努力を要する状況（C）」にある児童に対する手立て（具体的な支援）が重要となる。

その際、活動している児童の様子を観察したりして、「児童の具体的な姿」をある程度想定しておくことが大切である。

② 効果的・効率的な評価のために「指導と評価の計画」を作成する。

単元を通して評価項目に偏りが見られたり、評価機会が十分でなかったりすることがないように「指導と評価の計画」を作成する。

小学校の場合、ほとんどの担任が、1人で全教科及び領域を教えることになる。その中で、1単元時間の評価項目を多数設定し、評価し、そして指導に生かしていくことは難しいことである。

授業の中では、「技能」「態度」「思考・判断」についてバランスよく指導することが求められるが、評価については、単元を見通した計画を立て、**1単元時間にどの観点の項目を重点に評価するかを決めておく**必要がある。（1単元時間に1項目 多くて2項目）

③ 評価規準による質的評価を行う。

目標に準拠した評価を適切に行うためには、教育活動の特質や評価の目的等に応じ、評価の「方法」「場面」「時期」などを工夫し、児童の成長の状況を総合的に評価する。特に、**学習の到達度を客観的に評価するための評価規準の作成が大切**である。

評価規準は、子供たちが自ら獲得し身に付けた資質や能力の質的な面の記述であり、資質や能力の育成の実現状況の評価を目指す意味で用いられている。

つまり、運動の技能を中心としたタイムや回数等を量的に評価するものではなく、子供たちが**自ら獲得し、身に付けた資質や能力の質的な面を評価**する。

(5) 評価規準の設定について

・「ゲーム及びボール運動」領域における評価規準の設定例

（評価規準の作成、評価方法等の工夫改善のための参考資料より）

【第1・2学年「E ゲーム」の評価規準の設定例】

運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能
<ul style="list-style-type: none">・ゲームに進んで取り組もうとしている。・運動の順番やきまりを守り、勝敗の結果を受け入れて、友達と仲よく運動をしようとしている。・友達と協力して、用具の準備や片付けをしようとしている。・ゲームを行う場や用具の使い方などの安全に気を付けようとしている。	<ul style="list-style-type: none">・ボールゲームや鬼遊びの行い方を知るとともに、得点の方法などの規則を選んでいる。・ボールゲームや鬼遊びの動き方を知るとともに、攻め方を選んだり見付けたりしている。	<ul style="list-style-type: none">・ボールゲームでは、的に当てるゲームや攻めと守りのあるゲームにおいて、簡単なボール操作やボールを持たないときの動きができる。・鬼遊びでは、一定の区域で、逃げる、追いかける、陣地を取り合うなどの動きができる。

【第3・4学年「E ゲーム」の評価規準の設定例】

運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能
<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームに進んで取り組もうとしている。 ・規則を守り、友達と励まし合って練習やゲームをしようとしたり、勝敗の結果を受け入れようとしたりしている。 ・友達と協力して、用具の準備や片付けをしようとしている。 ・ゲームを行う場や用具の使い方などの安全を確かめようとしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ゴール型ゲームやネット型ゲーム、ベースボール型ゲームの行い方を知るとともに、易しいゲームを行うためのゲームの規則を選んでいる。 ・ゲームの特徴に合った攻め方を知るとともに、簡単な作戦を立てている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ゴール型ゲームでは、易しいゲームにおいて、基本的なボール操作やボールを持たないときの動きができる。 ・ネット型ゲームでは、易しいゲームにおいて、ラリーを続けたり、ボールをつないだりするための動きができる。 ・ベースボール型ゲームでは、易しいゲームにおいて、蹴る、打つ、捕る、投げるなどの動きができる。

【第5・6学年「E ボール運動」の評価規準の設定例】

運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能
<ul style="list-style-type: none"> ・集団対集団で競い合う楽しさや喜びに触れることができるよう、ボール運動に進んで取り組もうとしている。 ・ルールやマナーを守り、友達と助け合って練習やゲームをしようとしている。 ・用具の準備や片付けで、分担された役割を果たそうとしている。 ・運動する場を整備したり、用具の安全を保持したりすることに気を配ろうとしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ゴール型やネット型、ベースボール型のゲームの行い方を知るとともに、簡易化されたゲームを行うためのゲームのルールを選んでいる。 ・チームの特徴に応じた攻め方を知るとともに、自分のチームの特徴に合った作戦を立てている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ゴール型では、簡易化されたゲームで、攻守が入り交じった攻防をするためのボール操作やボールを受けるための動きができる。 ・ネット型では、簡易化されたゲームで、チームの連係による攻撃や守備をするための動きができる。 ・ベースボール型では、簡易化されたゲームで、ボールを打ち返す攻撃や隊形をとった守備をするための動きができる。

(6) 効果的・効率的な評価のために

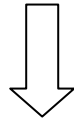
- ①指導内容の明確化を図るために、評価の観点については1単位時間に1～2観点到絞ったり、観察評価については1単位時間で1～2回の評価機会に絞り込んだりするとともに、各学校で評価規準の設定を行う。
- ②単元を通して評価項目に偏りが見られたり、評価機会が十分でなかったりすることがないように「指導と評価の計画」を作成しておくことが必要。
⇒ 単元計画の構造図などを作成する方法も有効。
- ③「関心・意欲・**態度**」「運動の技能」は、身に付くまでにある程度の時間を要するため、指導機会と評価機会に時間を空けたり、評価機会を複数回設けたりするなどの工夫を行う。
- ④ICT機器を効果的に活用し、指導や評価に生かす。

6 「ゲーム及びボール運動」領域の指導の留意点

<低学年：ボールゲーム>

(1) 基本的な考え方

ボールゲームの内容は、簡単なボール操作で行う「ボール遊び」と簡単な規則で行う「ボール投げゲーム」ならびに「ボール蹴りゲーム」によって構成。



- ・型ごとに共通する特定の技能を用いたゲームは難しい。
- ・型を超えて幅広いボール運動の基礎を培う。

- ・物やマークなどの的に向かってボールを投げたり蹴ったりする的当てによって競争するゲーム
- ・攻守を交代しながらボールを投げたり蹴ったりするゲーム

(2) 学習の進め方のポイント

① 易しいゲームにするための規則や用具の工夫

簡単なボール操作でゲームに取り組めるようなゲームの工夫

- ・攻めと守りが明確になるように攻守を分離、もしくは交代しながらのゲーム
- ・攻め側より守り側の人数を少なくして守りのいない場所を見つけやすくする。
- ・運動の場や得点の方法などの規則を児童自ら選べるようにする。
- ・柔らかくて扱いやすいボールを使用（ボールの空気を抜くなど）。
- ・ボールが当たると音が出るようなものを的として置く。

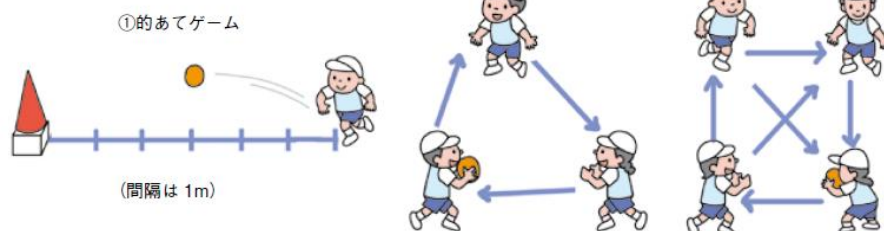
【ボール投げゲームのイメージ】



② ゲームにつながる運動

- ・ねらったところにボールを投げたり蹴ったりする。
- ・飛んでくるボールを捕ったり止めたりする。

【ゲームにつながる運動例】



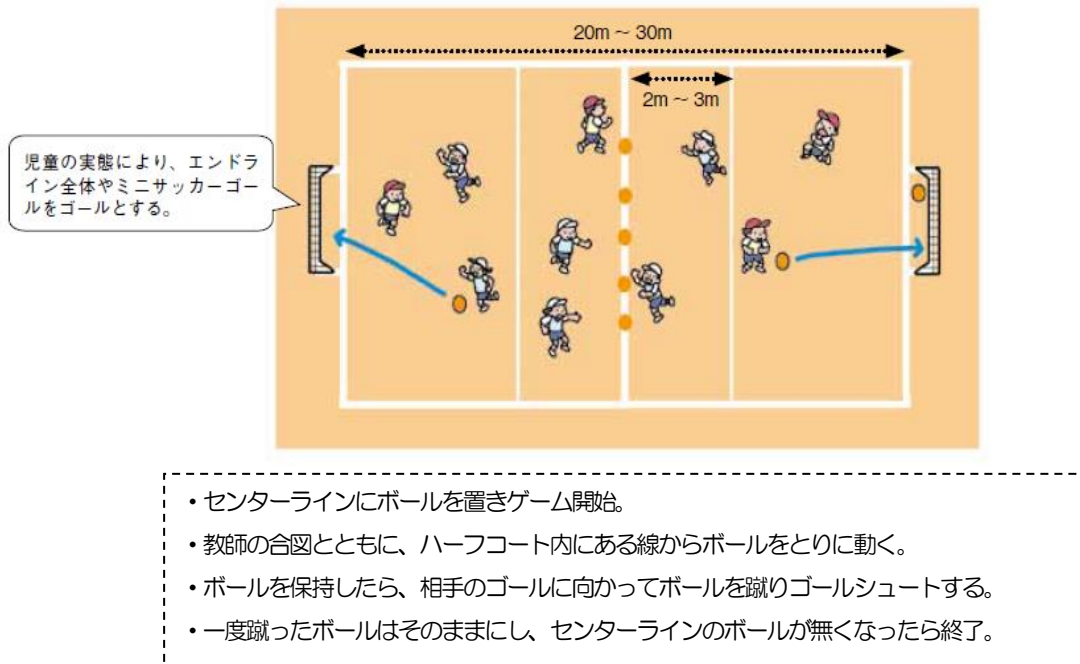
③ 教師の言葉かけのポイント

- 攻め方を見付けるための発問。
- 課題の解決につながるような助言。
- 児童への称賛。
→みんなが楽しくゲームができるような場や得点の方法を選んでいる。
→きまりを守って友達と仲よくゲームをしている。

④ 学習を深める工夫

- 攻守が分離したゲームの発展として、攻守が入り交じった状態でのゲームを設定。

【ボール蹴りゲームの発展例】



<低学年：鬼遊び>

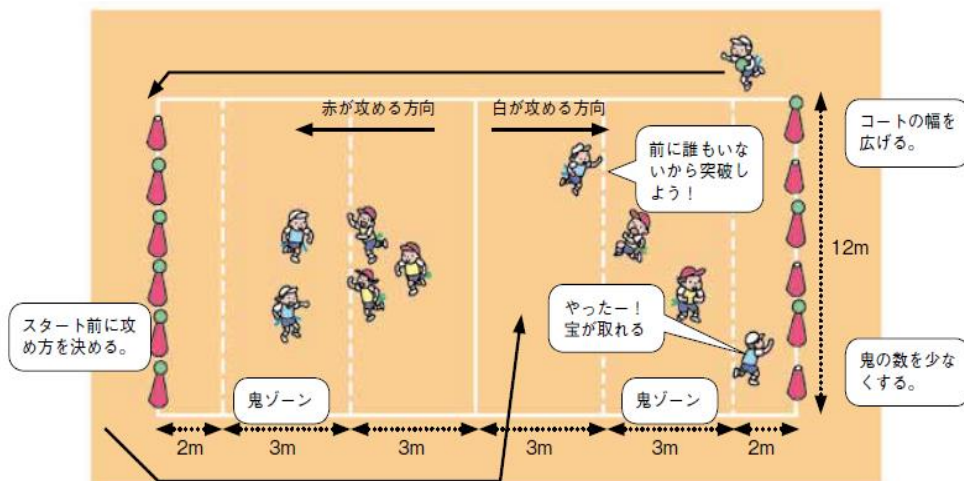
(1) 基本的な考え方

一定の区域で逃げたり、追いかけたり、相手の陣地を取り合ったりしながら勝敗を競い合うゲーム。(一人鬼、二人組鬼(増やし鬼)、氷鬼、宝取り鬼、ボール運び鬼、など。)



中学年でのタグラグビーやフラッグフットボール等のゴール型ゲームへの接続

【規則を簡単にした宝取り鬼の例】



(2) 学習の進め方のポイント

① 易しいゲームにするための規則や人数、コート等の工夫

- ・逃げたり追いかけたりするなどの易しい動きで取り組めるようなゲームの工夫。
- ・相手（鬼）のいない場所を増やすような工夫。
- ・低学年児童が、片手に持って走れるぐらいの大きさのボールを使用。
- ・タグやフラッグの長さの工夫。

② ゲームにつながる運動

- ・相手（鬼）から逃げたり、身をかわしたり、相手を追いかけてタッチしたり、マークを取ったりする動きを身に付けられるような運動の設定。

（例）しっぽ取り鬼、ジャンケンしっぽ取り、ジャンケン通り抜け、など。



③ 教師の言葉がけのポイント

- ・攻め方を見付けるための発問。
- ・課題の解決につながるような助言。
- ・児童への称賛。
 - 勝敗を素直に受け入れている。
 - きまりを守って仲よく取り組んでいる。

<中学年：ゴール型ゲーム>

(1) 基本的な考え方

コート内で攻守が入り交じり、手や足などを使って攻防を組み立て、一定時間内に得点を競い合うことを課題としたゲーム。（ハンドボール、ポートボール、ラインサッカー、ミニサッカー、など。）

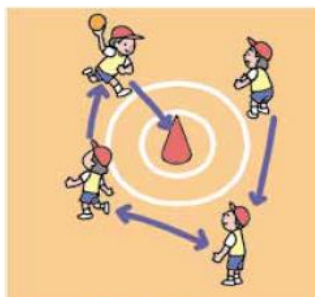
(2) 学習の進め方のポイント

① 易しいゲームにするための規則や人数、コート等の工夫

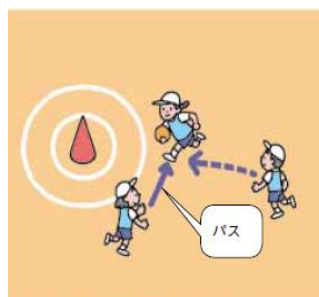
- ・簡単なボール操作や比較的少人数で取り組めるようにゲームの規則を工夫。
- ・一定時間で攻守を交代しチームで立てた作戦を確認しながらゲームができるような規則の工夫。
- ・中学年児童が、片手に持って走れるぐらいの大きさのボールを使用。
- ・タグやフラッグの長さの工夫。

② ゲームにつながる運動

- ・手や足を使ってパスやシュートをしたり、味方からのパスを受けるために空いている場所へ素早く動いたりする動きを身に付けられるような運動の設定。



①パス回しからのシュート



②動きと連動したシュート

③ 教師の言葉かけのポイント

- 身に付けたい動きがみられたときは、すぐに。
→「今の空いている場所への動きは良かったよ！」
- 課題の解決につながるように。
→「ボールを持ったらずはゴールへ体を向けよう！」
- 児童への称賛
→チームで簡単な作戦を立てているときに進んで参加している。
→規則を守って友達と励まし合いながら練習やゲームに取り組んでいる。

【ポートボールを基にした易しいゲームの例】



<中学年：ネット型ゲーム>

(1) 基本的な考え方

ネットで区切られたコートの中で攻防を組み立て、一定の得点に早く達することを競い合う。中学年では、ラリーを続けたりボールをつないだりして易しいゲームをすることが大切。

(2) 学習の進め方のポイント

① 易しいゲームづくりの視点

- 個人の解決すべき課題が児童にわかりやすいように規則を設定した易しいゲームの工夫。味方コートでラリーを続けて相手コートに返球することを重視。
→レシーバーやアタッカーのボールキャッチを認める。
→返球時にボールを持って相手コートに投げ込むプレーを認める。

② 練習の仕方やゲームの組み立て

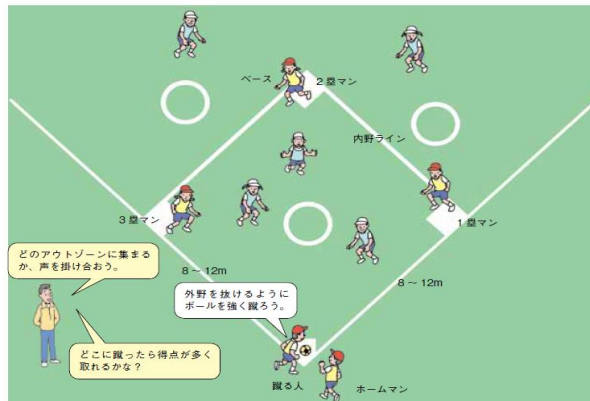
- 個人差を改善するための手立て
→ボール操作の技能を発揮する機会を多くする。
→飛んでくるボールを操作できる場所へ体を移動させることやボールが飛んでいく方向に体を向けることを重視する。
- チームで立案した作戦の効果を判断するための手立て
→同じ対戦チームと複数回の対戦が行えるようにする。
→単元の最後に大会を位置付ける。



<中学年：ベースボール型ゲーム>

(1) 基本的な考え方

攻守を定期的に交代し合い、一定の回数内で得点を競い合う。中学年では、ボールを蹴る、投げる、手で打つ、あるいは止まったボールをラケットやバットで打って攻撃する易しいゲームを行う。



(2) 学習の進め方のポイント

① 易しいゲームづくりの視点

- ・ベースボール型ゲームの特性や魅力を児童が味わえるように。
- ・攻撃側の走塁（進塁）が早いのか守備側のフィールディングが早いのかの競い合い。

中学年段階では



- ・攻撃側がボールを蹴ったり、止まったボールを打ったり、あるいはボールを投げたりして全力で走塁するようなゲーム。
- ・守備は、攻撃されたボールを捕球し、チームで協力して早くアウトにするようなゲーム。
- ・どこでアウトにするのかが課題になるようなゲーム。

② 練習の仕方やゲームの組み立て

蹴る、打つ、投げる、捕るなどの技能について単に繰り返し反復練習するのではなく、練習そのものが楽しいチャレンジになるようにゲーム化し、個々の児童の練習機会が確保され、効率的に取り組めるような活動にする。

<高学年：ゴール型>

(1) 基本的な考え方

コート内で攻守が入り交じり、手や足などを使って攻防を組み立て、一定時間内に得点を競い合うことを課題としたゲーム。（バスケットボール、サッカー、タグラグビー、フラッグフットボール、など。）

(2) 学習の進め方のポイント

① 簡易化されたゲームづくりの視点

相手ゴールに向かってボールを前進させシュートを決めること

→ 「**ボール操作**」や「**ボールを持たないときの動き**」をゲーム状況に応じて発揮

- ・プレーヤーの数
 - ・コート広さ
 - ・プレー上の制限
- } ゲームのルールや様式を簡易化

② 人数やコート、用具の工夫

- ・攻撃側プレーヤー数が守備側プレーヤー数を上回る状態をつくる。

- ・コート奥行きや横幅を広くしてコート上で動けるスペースを十分確保する。
- ・守備側のプレーを制限するフリーゾーンを設定する。
- ・柔らかいボールや空気を少し抜いた弾み過ぎないボールを使用する。



図. ゲームの人数やコートを工夫したサッカーを基にした簡易化されたゲームの例

<高学年：ネット型>

(1) 基本的な考え方

ネットで区切られたコートの中で攻防を組み立て、一定の得点に早く達することを競い合う。高学年では、関係プレーによる攻撃やそれに対応する守備がしやすくなるように簡易化されたゲームをすることが大切。

(2) 学習の進め方のポイント

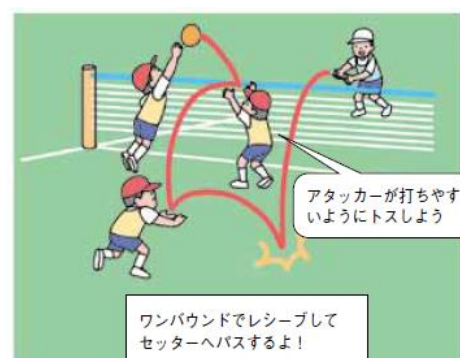
① 簡易化されたゲームづくりの視点

個人の解決すべき課題が児童に明確に理解できるルールの設定

→関係プレーから相手コートに返球することを可能にするルールの工夫

- ・ レシーブしたボールを味方の頭上に返球すること。
- ・ アタッカーの打ちやすいボールを送ること。
- ・ 相手コートへの返球が容易にできること。

➡ ルールとして設定



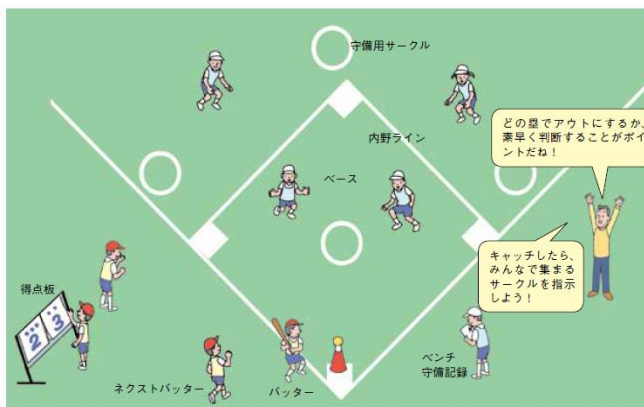
② 練習の仕方やゲームの組み立て方

- ・ 個人差を改善するための手立て
 - ボール操作の技能を発揮する機会を多くする。
 - 落下点を予測して移動することや飛んでいくボールの軌跡を予測してボールを送る。
- ・ チームで立案した作戦の効果を判断するための手立て
 - 同じ対戦チームと複数回の対戦が行えるようにする。
 - ゲーム中の作戦の実現数等を可視化する。
- ・ 試合数の確保
 - 時間制を取り入れる。

<高学年：ベースボール型>

(1) 基本的な考え方

攻守を規則的に交代し合い、一定の回数内で得点を競い合う。高学年では、止まったボールや易しく投げられたボールを打ったり、イニング終了の仕方を工夫したりして攻守交代が繰り返し行えるように簡易化されたゲームを行う。



(2) 学習の進め方のポイント

① 簡易化されたゲームづくりの視点

- ベースボール型のゲームの特性や魅力を児童が味わえるように。
- 攻撃側の走塁（進塁）が早いのか、走塁を防ぐ守備側の協力したフィールディングが早いのかの競い合い。

ベースボール型のゲームの難しさ

〔守備側〕

- ゲームの状況判断を伴った捕球・送球などのボール操作
- ボールを繋ぐ中継プレー
- 進塁を阻止するベースカバー
- 他者のボール操作をカバーするバックアップ

〔攻撃側〕

- 残塁状況によるプレーの仕方の変化



必要な技能を緩和しながら、進塁とその阻止をめぐる競い合いになるようなゲームの工夫

② コートや用具の工夫

- 塁間の距離を適切に設定する。
→ 攻撃側のボールの飛距離や守備に費やす時間との関係を考慮。
- 児童の技能の程度に応じたボールやバットなどの選択。



バッティングティーの工夫



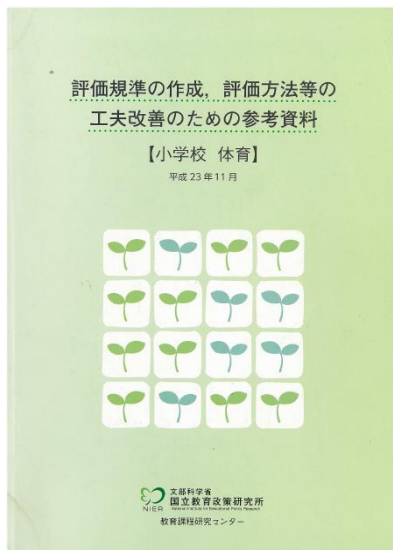
7 関係資料



学校体育実技指導資料 第8集 ゲーム及びボール運動
(平成22年3月 文部科学省)

文部科学省ホームページ → スポーツ →
子どもの体力向上 → 学校体育の充実 → 指導資料集
→ 学校体育実技指導資料第8集「ゲーム及びボール運動」

http://www.mext.go.jp/a_menu/sports/jyujitsu/1294600.htm



評価規準の作成、評価方法等の工夫改善のための参考資料
(小学校 体育 平成23年11月 国立教育政策研究所)

国立教育政策研究所ホームページ →
評価規準の作成、評価方法等の工夫改善のための参考資料

<http://www.nier.go.jp/kaihatsu/shidousiryou.html>