

「バスケットボール」の授業づくり

1. オールコートとハーフコートのゲーム

オールコートのゲーム（全面を使った試合）とハーフコートのゲーム（半面だけを使った試合）では「学習内容」がちがうので『何を学ばせるか』によってどちらのゲームを中心に授業を進めていくかを考える。

それぞれのゲームで重点的に教えられそうな内容

	オールコートで教えられそうな内容	ハーフコートで教えられそうな内容
せめ	<ul style="list-style-type: none"> ・速く攻めたら得点がとりやすいこと ・相手コートにボールを運ぶ方法 外側を攻める（ドリブル・パス） 	<ul style="list-style-type: none"> ・ゴール近くでの空間認識 ・ゴール近くでの動き方 ・
まもり	<ul style="list-style-type: none"> ・オールコートプレスディフェンス ・ 	<ul style="list-style-type: none"> ・マンツーマンディフェンス ・ゾーンディフェンス
ゲーム様相	<ul style="list-style-type: none"> ①団子状態（とにかくボールに近づく） ②ロングパスやドリブルで抜け出す（速攻） ③居残り作戦が出てくる ④中央の速攻が止められる ⑤サイドから速攻をする ⑥二人での速攻がでる（2：0） ⑤速攻をされないようにすぐに守りにかえる ⑥ハーフコートの攻めになる（セットオフense） 	<ul style="list-style-type: none"> ①団子状態（とにかくボールに近づく） ①重要空間になんとか立って守る ②とりあえずドリブルをする ②外から無理やりシュートする ③重要空間でのシュートの無理やりパスを放り込む ④重要空間でのシュートをねらう ⑤重要空間を上手に使いだす

※基本的には「分かる」内容で書いています。

5・6年生の二年間でバスケットの授業を考えられるのであれば、5年生の時にオールコートでできるだけ速く攻めることを中心に学習を進めていき、速攻に対しての守りを考えられるようになるまで学んでおきたい。そして6年生の時にハーフコートでゆっくりシュート場面に絞った学習を行っていききたい。

今例会ではハーフコートでシュート場面に絞った学習を中心に進めていきます。

2. 指導の基本的な考え方

- ①「分かる」ことを大切にする＝みんなが学習に参加する（お客さんにしない）
分かること＝技術認識を中心に授業を進めることで徐々に勝敗を気にしなくなる！！？！
- ②グループ学習で
- ③温情パスは出させないようにするがみんなが得点することを目指す
- ④作戦を考えるとって話し合いをさせても適当な作戦しか出てこない
＝学んだことをもとに話し合いをさせる
- ⑤二人のコンビネーションプレーを「基礎技術」として位置付ける
- ⑥「空間認識」を中心に授業を進める。球技で教えるのは「空間認識」！！
- ⑦ゆるやかなマンツーマンディフェンスを早い段階で教えることで「攻めを中心」とした学習が進められる

3. 指導の実際

(1) 条件

①練習場所

ゴールの数は4つというのが一般的な小学校の条件だと思います。グループ学習をスムーズに進めるための一つの手立てとして「練習場所」を固定するということがあります。ですから8グループにして2グループごとに兄弟グループとしてゲーム記録を取り合ったり、練習相手になったりします。

②プレーの人数

できるだけ少ない数で行わせます。5 v s 5のゲームをすると小学生の場合は実質2人対2人のゲームが進んでいくこととなります。多くても3 v s 3のゲームが良いかと思われます。そもそもバスケットのプレーは3人で説明がつくものばかりです。小学生段階では3人でのコンビネーションプレーをクラス全員が認識するのは難しいと思われます。

③ハーフコートの3 v s 3

ハーフコートのゲームを行うと同時に4つのゲームを行う事ができ、8グループがゲームを行う事ができます。最大5人グループになったとしても前半後半で3人ずつ出場が可能になります。

④出場機会を均等にする

グループ学習をするとどうしても能力の高い人の意見が通されることになります。苦手な子どもは出場するのを遠慮します。自分が出たら負けるかもしれないと思うからです。ですから常に意識させないと得意な子どもばかり出ているということが起こってしまいます。

⑤ゲーム記録をできるだけとる

「分かる」ために、自分たちのゲームがどのようなになっているかの記録を取らせませす。「触球数」「シュート数」「シュート成功数」「重要空間でのシュート数」などです。④とも関連しますがだれがどれだけ出場しているかも記録をきちんと取ることではっきりしてきます。指導も入れられることができます。もちろん、グループの全員がシュートを決められているかをチェックする意味でも重要です。

(2) 指導の流れ

①オリエンテーション

- ・チーム決め
- ・リーダーなどの役割を決める
- ・授業全体の目標
- ・約束事

②ためしのゲーム

- ・ルールの確認
 - 3分間同じチームが攻め続ける
 - センターサークルからスタートする
 - パスカットしたらセンターサークルから
 - シュートを決めたらセンターサークルから
 - 守りがラインの外に出したら攻めはスローインから始める

- ・つまずきや有効なプレーをビデオなどでチェックする（教師が）

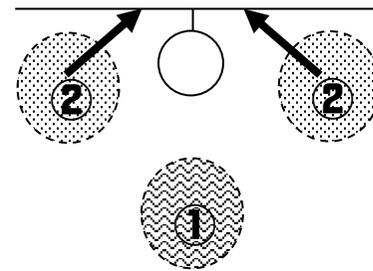
出てきそうなつまずき	出てきそうな有効なプレー
<ul style="list-style-type: none"> ・団子状態になる ・無理やりパスをする・爆弾パス ・遠くから無理やりシュートする ・無意味なドリブル ・ルールの無理解 	<ul style="list-style-type: none"> ・ゴール前へのパスからのシュート ・空いている空間への動き ・
<ul style="list-style-type: none"> ・ワンマンプレー（ドリブル） 	ワンマンプレー（ドリブル）

③シュート調査

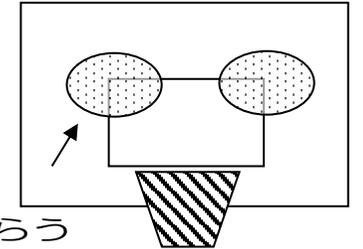
- ・どこからシュートが入りやすいかを探る
- ・壁ありシュートと壁なしシュートで技術のポイントが微妙に違う…
壁ありシュートは教え込んでも良いと思いが

※2つの場所からシュートが入るようにしよう！

①からは「フワッ」とねらう



②からはバックボードの四角の角をねらう



<シュートを決めるコツのまとめ>

正面からのシュート	共通	ななめからのシュート
かべの□の上の辺をねらう かべにあたらなくらいで高く投げる ボールを回す	ジャンプしてシュートする 手をのばす（押し出す） 口の前にボールをおく ※近すぎるとリングにあたる	かべの□の角をねらう 強く投げすぎない 三角の形

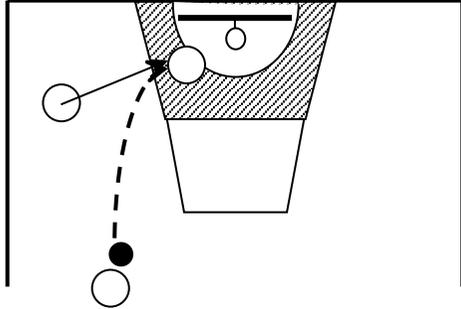
③シュート練習

- ・グループで30秒シュートに挑戦
 同じ場所から次々にシュートを打っていく。30秒で15本以上入れられるようになるはかなり上手なグループ
- ・ただし上手な人ばかり入れている現実も見ておく必要がある。

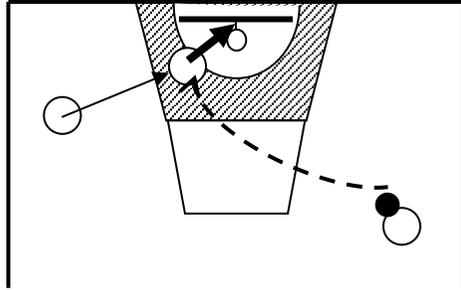
④コンビネーション練習

- ・シュート練習と合わせてコンビネーション練習が重要。「2:0」の練習
- ・できることならためしのゲームなどで出てきたプレーを切り取って紹介する形で練習をすると子どもたちの学習になりやすい。

<作戦その1>

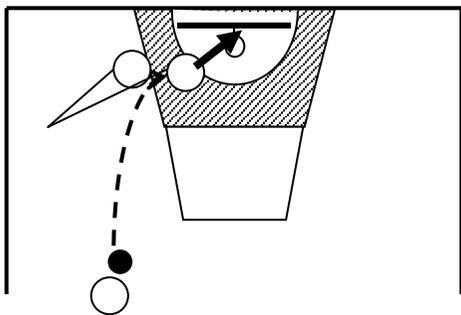


<作戦その2>

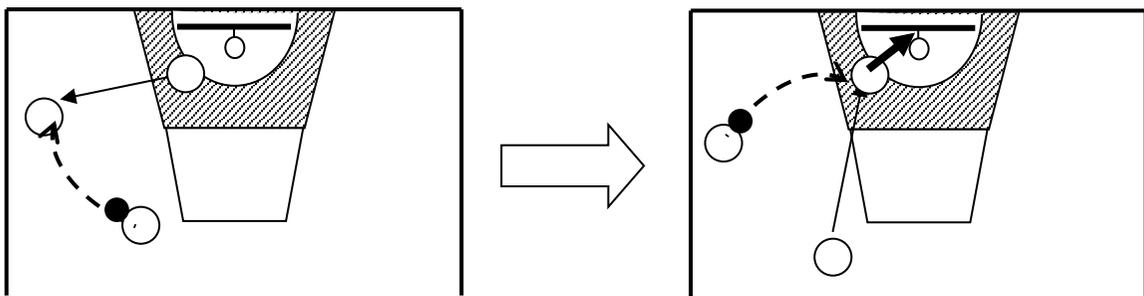


※作戦1も作戦2もディフェンスを意識してパスをもらったらずちにシュートしないとシュートできなくなることを意識させる。

<作戦その3> ※重要空間から出て行って、それからまた入っていく動きをする。



<作戦その4>



※パスした人が重要空間に走りこんでパスをもらってシュートする

1時間の授業の流れ

- ・グループごとに体操
- ・ボール慣れ練習
(山なりパス→ジャンプキャッチ、ドリブル列車、ボール回し)
- ・今日のめあての確認
- ・コンビネーション練習
- ・たしかめゲーム
- ・ふりかえり

⑤たしかめゲームでの様相や出てくるであろう課題

- ・苦手な子どもは「とにかく重要空間」に向かう。そしてそこでパスを待つ
- ・遠くから無理やりシュートをうつ
- ・重要空間にいる味方へのパスが通る
- ・マンツーマンディフェンスを教える
(どうやって守ったらいい?と聞くと出てくる)
- ・重要空間にいる攻めに無理やりパスをする=パスが通らない
- ・重要空間にパスが通らないのでパスをしない=パスをくれないとの訴えが出てくる
- ※なぜパスを出さないのかについて話し合う
- ・パスを出さないのは「ノーマークになっていないから」
- ・重要空間にノーマークで入ってくる必要がある
もしくは重要空間でパスが来ない場合は動きなおす必要が出てくる
- ※そのためにははじめから重要空間に立っておくと守りも重要空間の近くにいる。
- ・重要空間を空けておく。
- ※ビデオなどで「重要空間を空ける動き」(無意識)を紹介する
⇒作戦3と作戦4がこれに当たります。
- ※ビデオなどで「味方が空けた重要空間に入りこむ動き」(無意識)を紹介する
⇒重要空間を作りだす

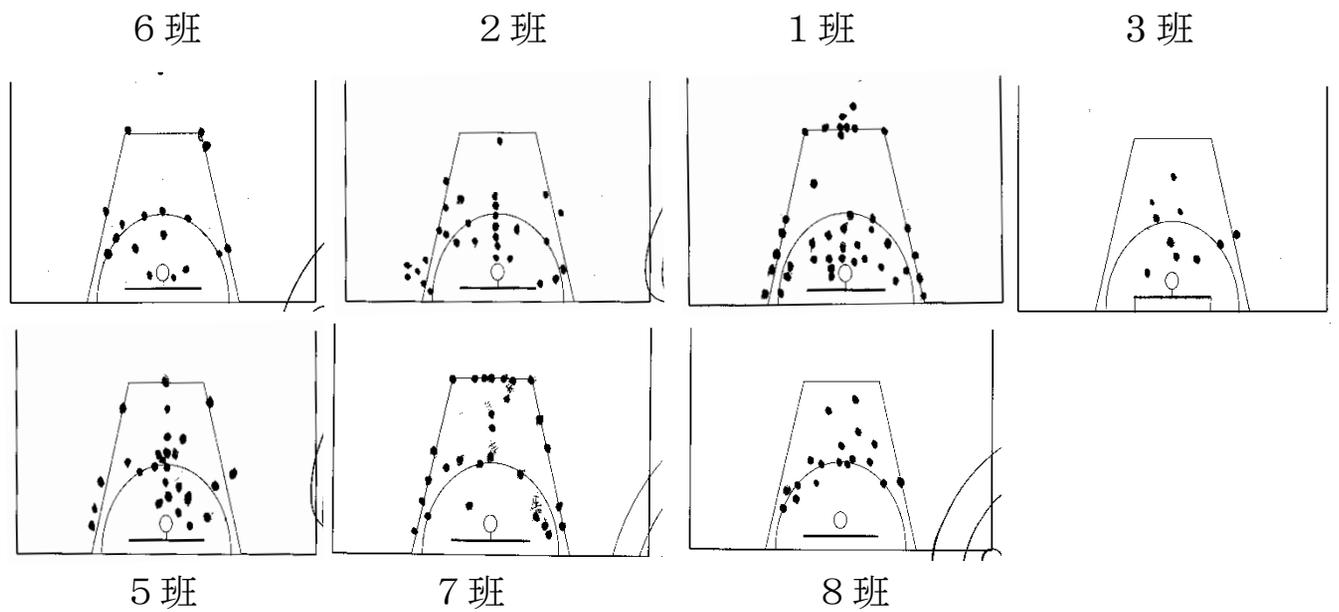
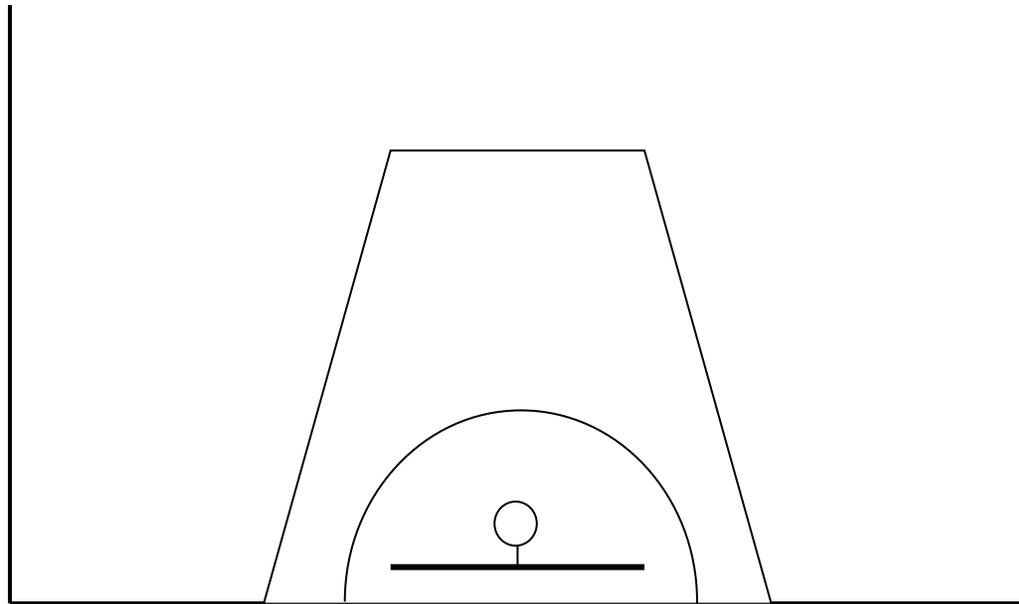
4. 教えたい中身（教科内容）

	攻め	守り
速攻型	<ul style="list-style-type: none"> ・重要空間でシュートを打ったら入りやすい事がわかる。 ・ノーマークでシュートを打ったら入りやすい事がわかる（最重要空間）。 ・守りよりも速く攻めればノーマークシュートがしやすくなる事がわかる。 ・ドリブルよりパスの方が速く攻めることができる。 ・守りのいないところへ行ったらパスがもらいやすい事がわかる。 ・守りはコート中央に固まりやすいのでコートのはしを通った方がボールを運びやすい事がわかる。 ・2対1の時の攻め方がわかる。 ・マークされた時のノーマークになる方法がわかる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ノーマークでシュートさせなかったら入りにくいことが分かる。 ・なるべく速く自陣にかえったら速攻をされにくくなる事がわかる（初期の攻防のきりかえ）。 ・マンツーマンディフェンスの仕方がわかる。
遅攻型	<ul style="list-style-type: none"> ・2人のコンビネーションプレーに 	<ul style="list-style-type: none"> ・パスカットする守り方やシュート

	<p>ついてわかる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・重要空間に入りこんでシュートをしたら得点を取りやすい事がわかる。 ・重要空間でパスをもらったらすぐにシュートを打った方が守られにくい事がわかる。 ・重要空間でマークされていたらパスがもらえない事がわかる。 ・重要空間が空いている事がわかる。 ・重要空間を空けておいた方が良い事がわかる。 ・重要空間を空けるための動き方についてわかる（時間差を利用する）。 	<p>を防ぐ守り方がわかる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・重要空間だけを守れば得点を取られないにくい事がわかる。 ・ゾーンディフェンスの仕方がわかる。
	<ul style="list-style-type: none"> ・ミドルシュートを打って守りを広げさせたら重要空間を空けられる事がわかる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・攻めている時の守りに対する備えが必要な事がわかる（攻防のきりかえ）。

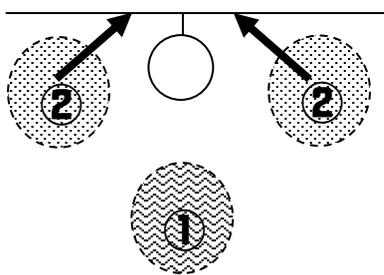
①シュート位置調査

※どこからシュートが入るかを調べます。入った場所に「●」を書きこんでいきます。下の表には「正」の字を書いて入った数をきろくします。

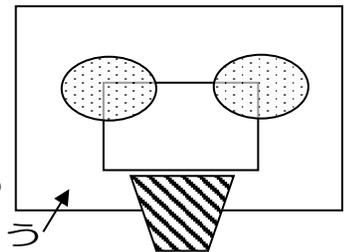


※2つの場所からシュートが入るようにしよう！

①からは「フワッ」とねらう



②からはバックボードの四角の角をねらう



②触球数調べ

記録をとります！

1 回戦			
出場者			
番号			
さわった回数 (正)			
さわった回数(数字)			

2 回戦			
出場者			
番号			
さわった回数 (正)			
さわった回数(数字)			

さわった回数はゲームが終わった後に書きます。

③心電図調査 その1

記録の例 (—…パス、③…シュートゾーンでのキャッチ、↘↗…ドリブル、↗…シュート、
↗○…シュート成功、↗×…シュート失敗)

2-1	1-2-1-③↗×	2↘↗↗↗↗×	1-3-2-③↗○
-----	-----------	---------	-----------

⑤3 v s 3のゲーム

1 回戦			
出場者			
番号			
さわった回数			
シュートゾーンへのパス			
シュート			
シュート成功			

2 回戦			
出場者			
番号			
さわった回数			
シュートゾーン			
シュート			
シュート成功			

出場回数が同じになるようにします。(前回2回出た人は今回は1回です)。

1 回戦

--

2 回戦

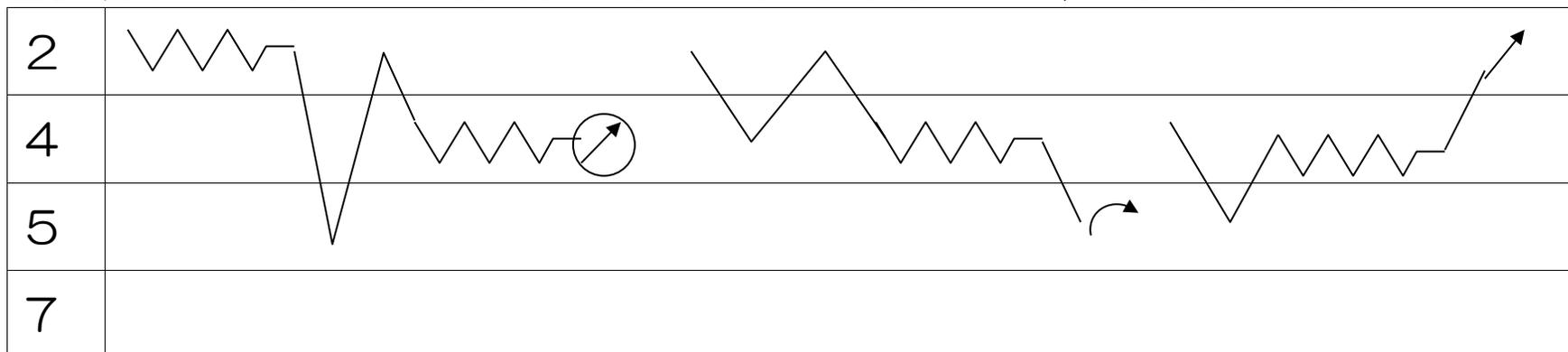
--

シュートゾーンに入ったら⑤ シュートは↗ シュート成功は↗○

※シュートゾーンへのパスは必ず○でかこみましよう。

④心電図調査 その2

記録の例 (—…パス、∨∨∨…ドリブル、↗…シュートゾーンでのシュート (↻…ふつうゾーンでシュート))



⑤3 v s 3のゲーム

1 回戦			
出場者			
番号			
さわった回数			
シュートゾーン			
シュート			
シュート成功			

2 回戦			
出場者			
番号			
さわった回数			
シュートゾーン			
シュート			
シュート成功			

出場回数が同じになるようにします。(前回2回出た人は今回は1回です)。

1 回戦

番号	ゲームの記録

2 回戦

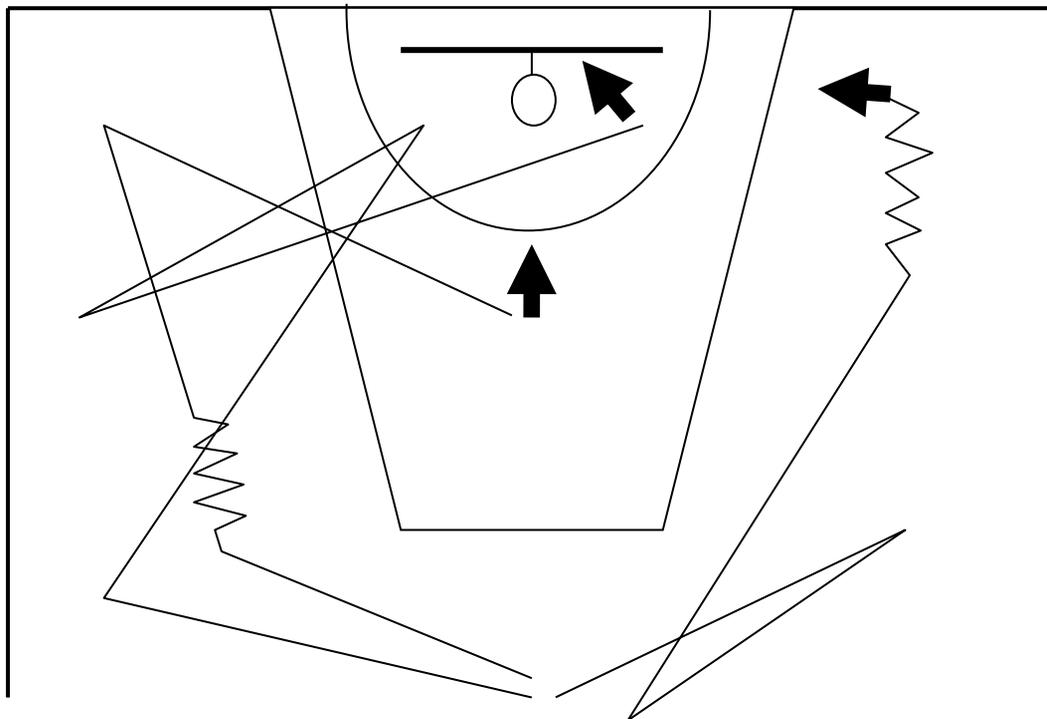
番号	ゲームの記録

シュートゾーンに入ったら⑤ シュートは シュート成功は

※シュートゾーンへのパスは必ず○でかこみましよう。

⑤シュート位置・パス位置調べ

※ゲームの中でどこからシュートを打っているかを調べます。シュートゾーンへのパス、ふつうゾーンへのパスも記入します。



パスの回数	シュートゾーンへのパス	シュートの回数	シュートゾーンでのシュート
シュートゾーンへのパス率		シュートゾーンでのシュート率	

