

おもしろ体育スクール バスケットボール学習会

空間認識を中心に学習を進めよう

よくあるバスケットの授業

- ▶ドリブル練習
- ▶パス練習
- ▶シュート練習
- ▶ゲーム

要素主義だ！

練習がゲームに生きない

なぜゲームに生きないのか？

- ▶ どこに動いたら良いかわからない
- ▶ 爆弾パスをしてしまう
- ▶ すぐにドリブルをしてしまう

ボールを持ったら何をしたら
よいかわからない

わからないとできない！！

- ▶ 「わからない」でも「できる」子どもはいる！
- ▶ ただし、**みんな**が「できる」わけではない
- ▶ みんなが「できる」ようになるためには
- ▶ **みんなが「わかる」ことが必要**

「わかって」「できて」「学び合う」

W・D・M

何をわからせるか？

- ▶ 何を教えたいか？
- ▶ 教える中身は？
- ▶ バスケットの教科内容は

と合わせて

単位としてとらえる

- ▶パス⇒シュートをセットで練習する
- ▶ボールを持ったらシュートゾーンを見る
- ▶パスをねらう
- ▶ボールを持っていないときはシュートゾーンに入り込む

基礎技術

ゲームで生きる！かも

どんなルールですの？

- ▶ 人数は5 v s 5はやめるべき
お客さんが増えてしまう！！
- ▶ 多くても3 v s 3で
(2 v s 2や3 v s 2でも良いかも？)
- ▶ オールコート (全面) かハーフコート (半面)
- ▶ ドリブルやトラベリングはその時の状況で
- ▶ ボールを奪い取らないルールもありかな

オールコートで教えたいこと

▶ 速く攻めたら攻めやすい

ノーマークになりやすい

▶ ボールを相手コートに運ぶ方法

外側をつかってドリブルやパス

▶ シュートゾーンからのシュートが入りやすい

ボールを持っていない人の動き

ハーフコートで教えたいこと

▶ゴール前の攻防

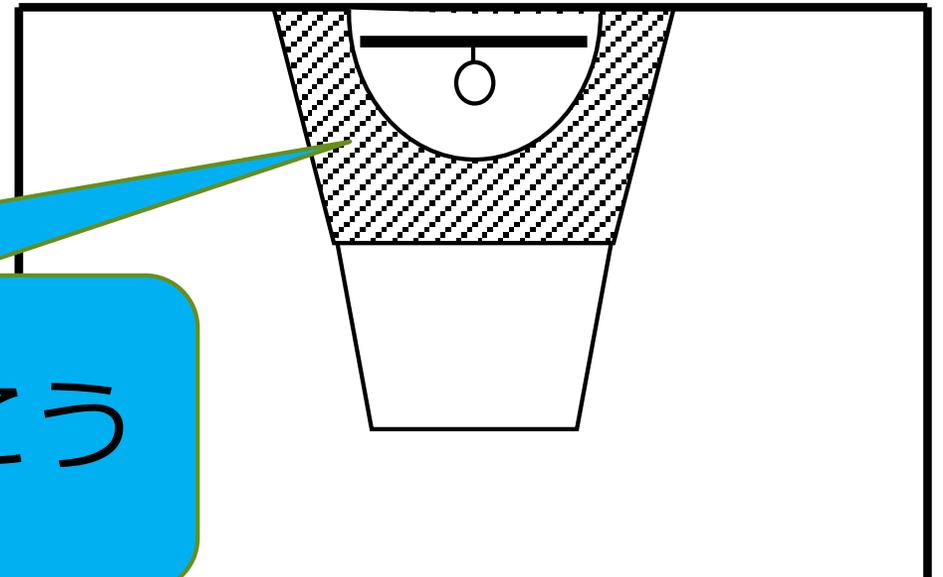
ボールを運ぶ手間が省ける

シュートゾーンへの意識の高まり

守りとのかけひき

シュートゾーンの認識

- ▶ シュートが入りやすい場所
- ▶ **重要空間**



シュートが入る場所に行こう

単元全体の計画

- 一次 オリエンテーション
- 二次 シュート調査
- 三次 ためしのゲームから2：0練習（作戦1と2）
触球数しらべ シュートポイント（確率）
空間認識 ⇒ 時空間認識
- 四次 たしかめゲームから2：0練習（作戦3・作戦4）
空間認識の深まり
シビアな時空間認識

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→ジャンプキャッチなど)

▶ 今日のめあての確認

▶ シュート練習・コンビネーション練習

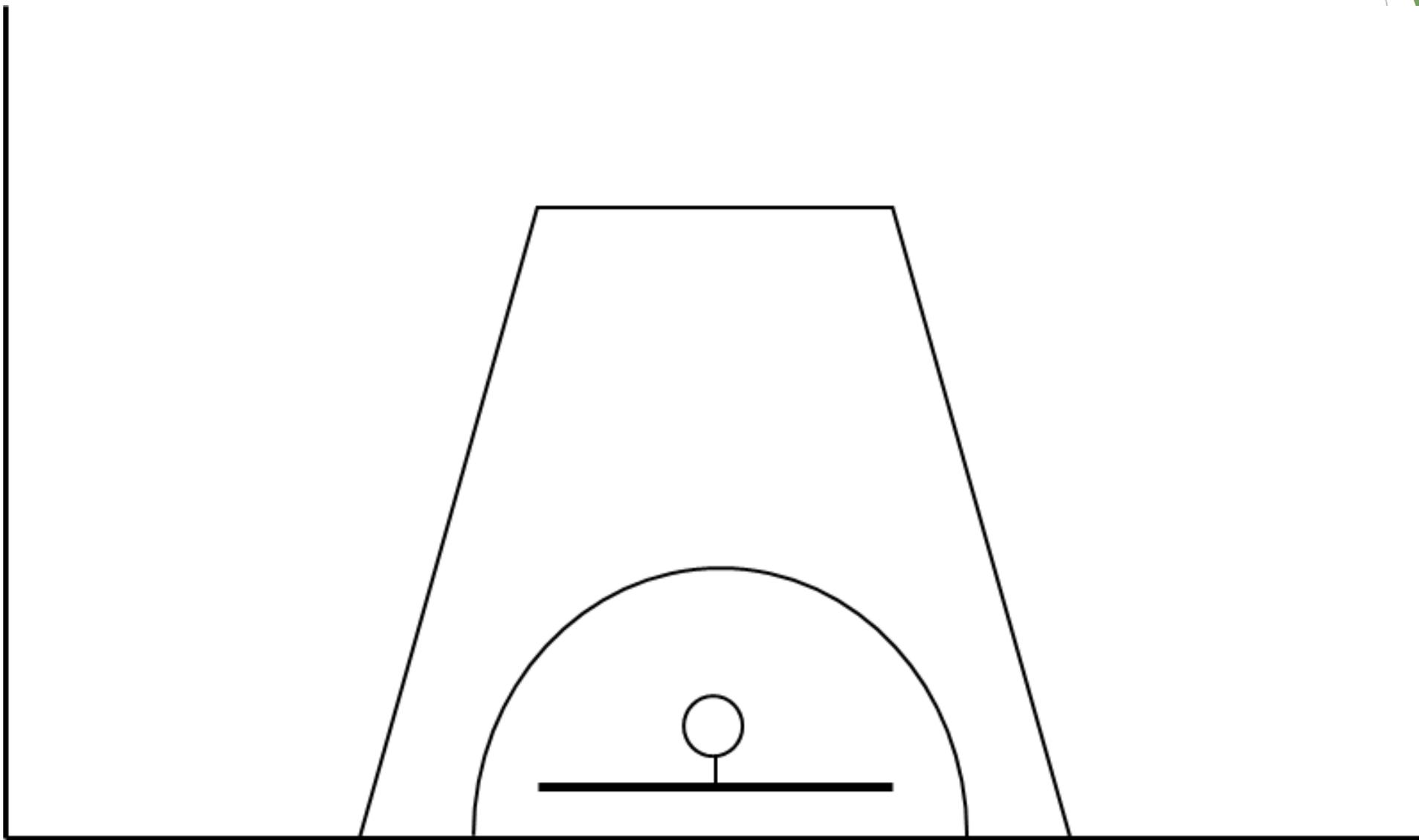
▶ たしかめゲーム

▶ ふりかえり

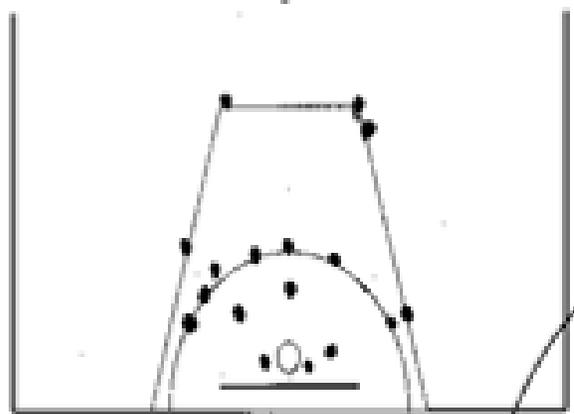
シュート調査

- ▶ いろいろなところからシュートをうつ
- ▶ 入ったところに「●」をつけていく
(入らなかったところに「×」をつける)
- ▶ 集計してシュートが入りやすいポイントをシュートポイント・シュートゾーンなどと命名
(重要空間を認識させる)

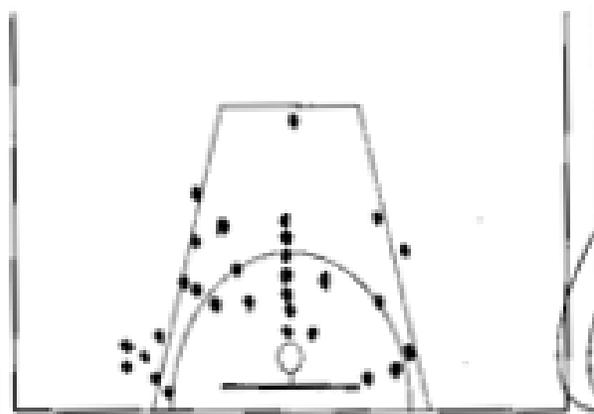
シュートしらべ



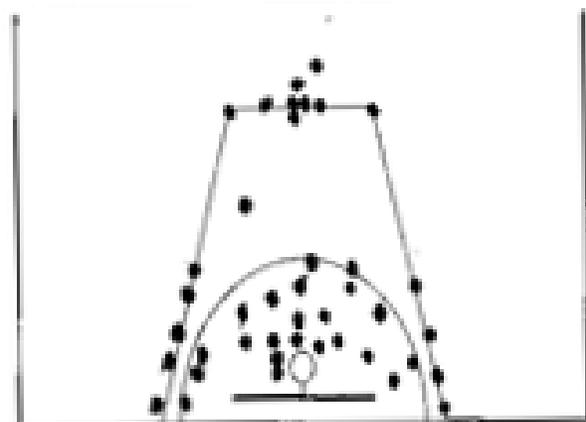
6班



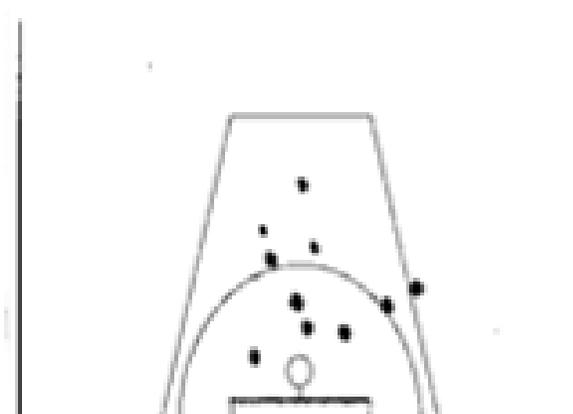
2班



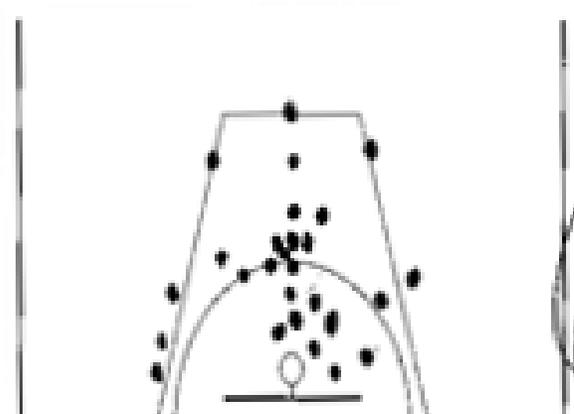
1班



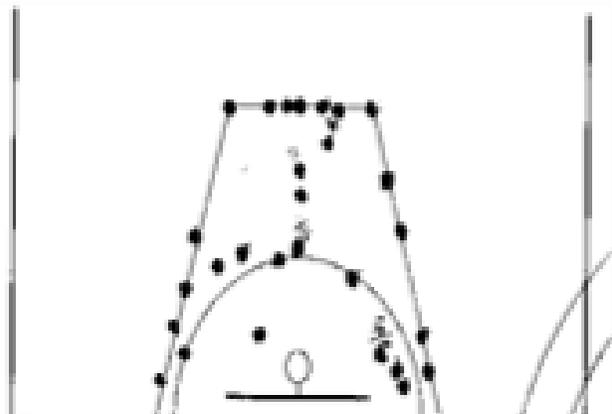
3班



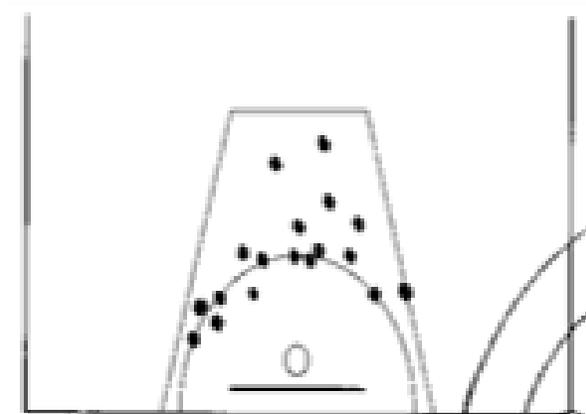
5班



7班

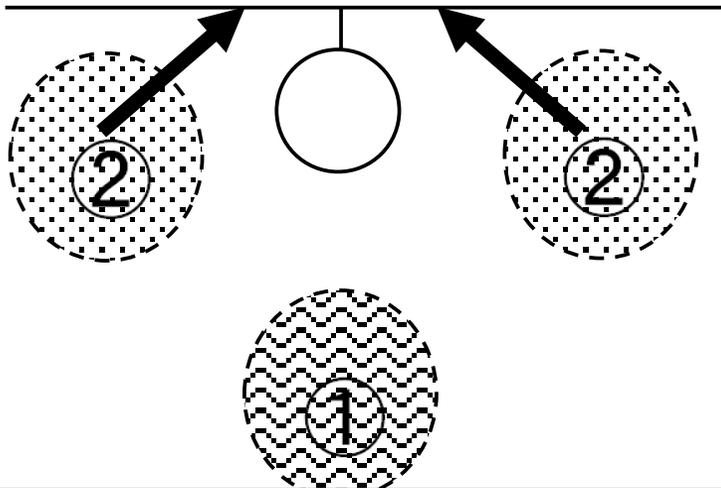


8班

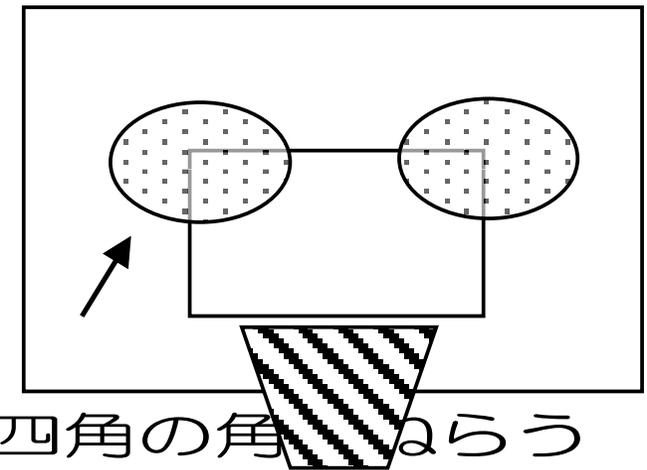


※2つの場所からシュートが入るようにしよう！

①からは「フワッ」とねらう

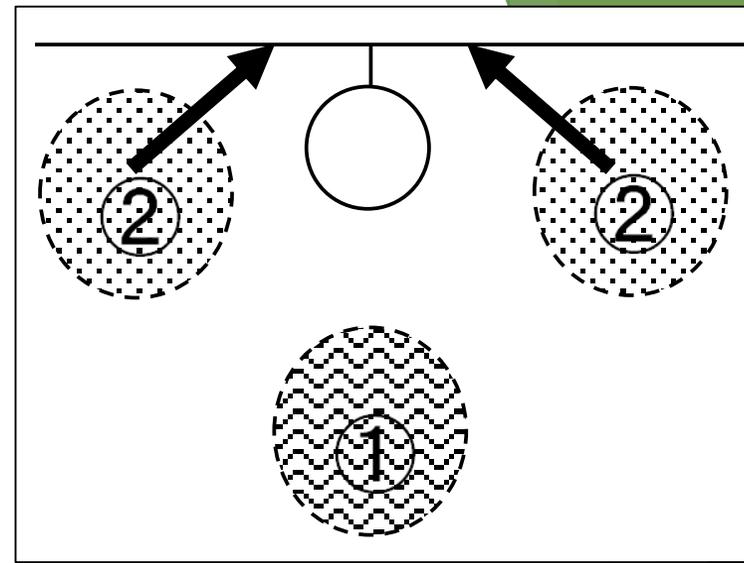


②からはバックボードの



- ▶ ②からのシュートは壁をつかっただのシュートを教える
- ▶ どちらも「ふわっと」打った方が入りやすい
- ▶ リングに近すぎると入りにくいこともわからせる

シュート練習



- ▶ ①か②の場所からシュートを連続で打つ
- ▶ 30秒間で何回決められるかを班ごとに競う
- ▶ 10回こえると上手なチーム
- ▶ ただし苦手な子どもが決められているか要チェック

シュート練習動画



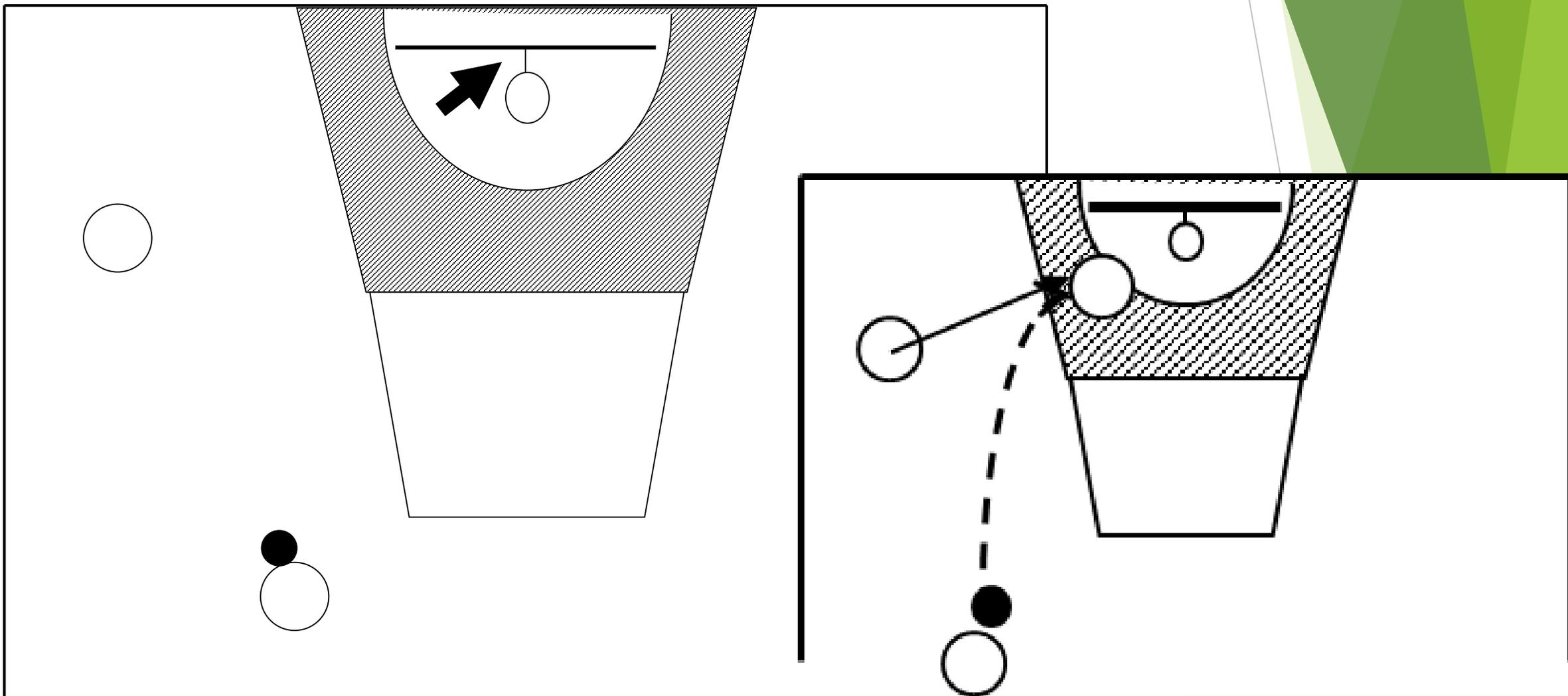
ためしのゲーム

- ▶ シュート調査からシュートゾーンについてはわかっている
- ▶ 二人のコンビネーションプレーを見つけ出す
- ▶ 基本の作戦として共有して練習する

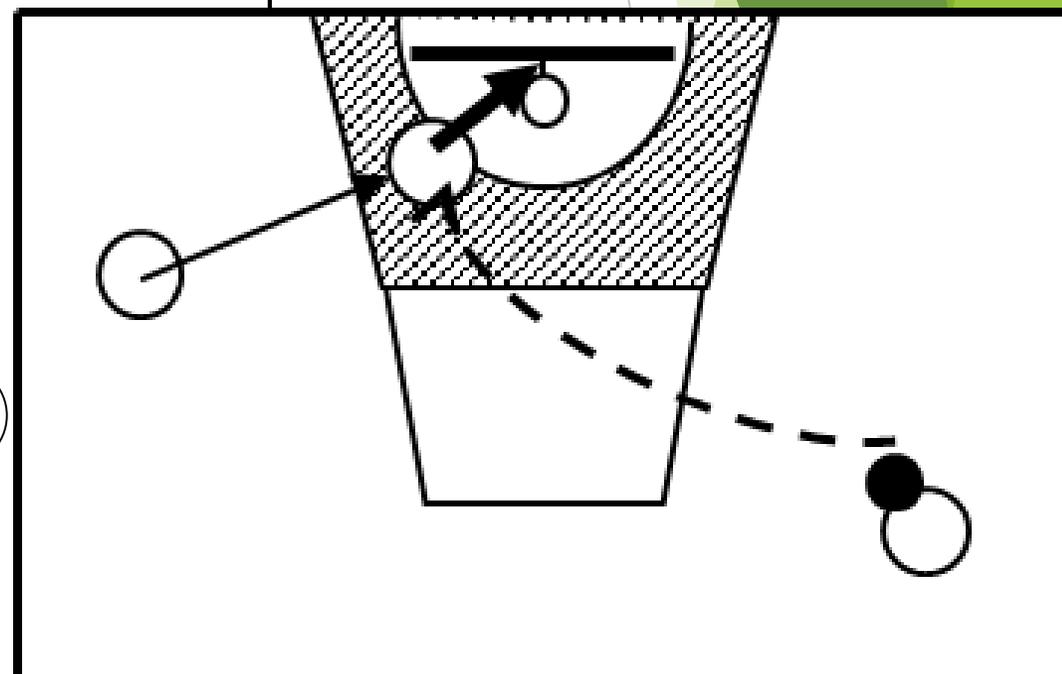
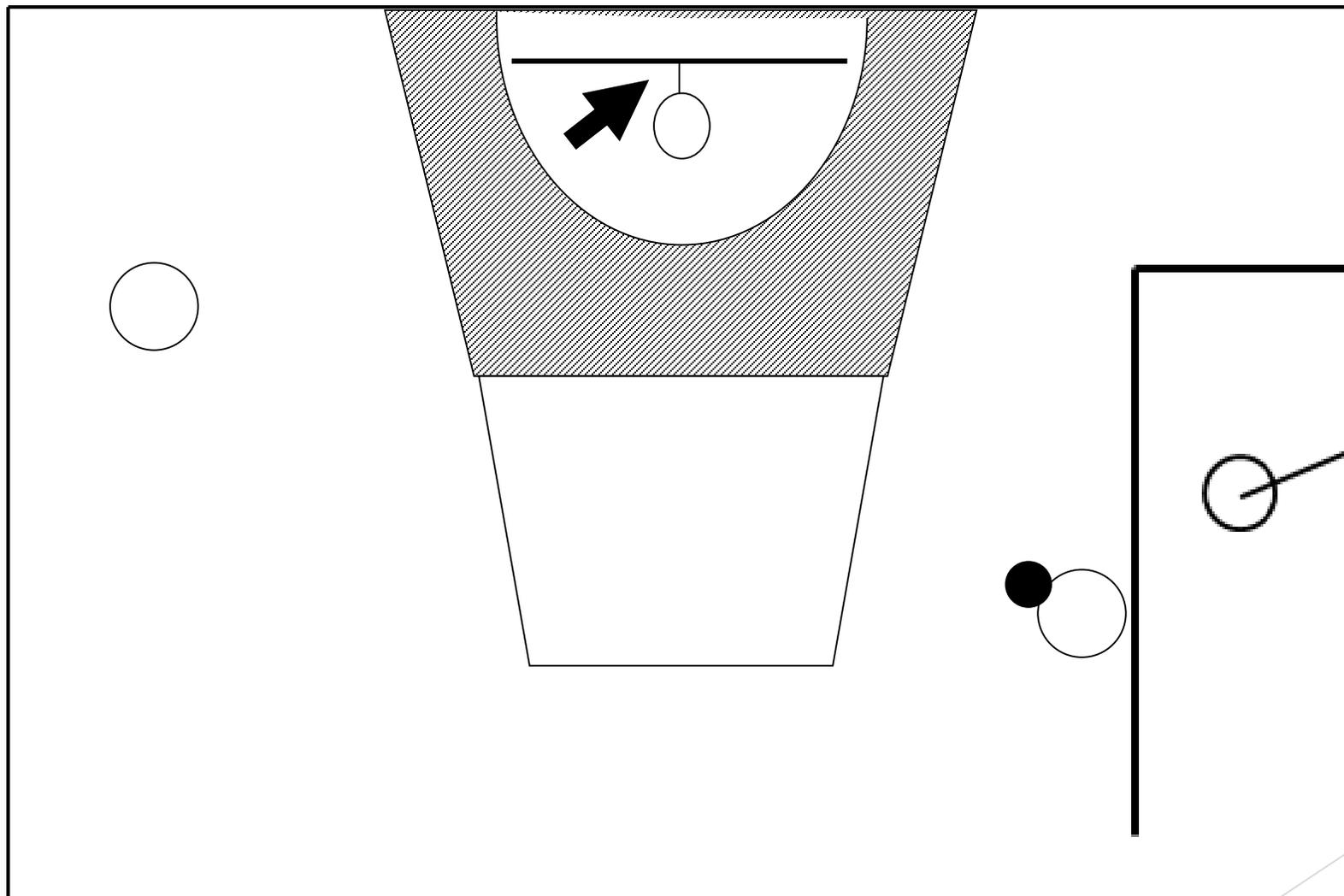
ためしのゲーム動画



2 : 0 練習 作戰 1



2 : 0 練習 作戰 2



練習の様子



2 : 0 の練習を 3 : 3 のゲーム
で「できるか」を試していく。

▶ ゲームをすることで課題を見つけて（子どもたちの感想から拾い出して）次の学習につなげていく

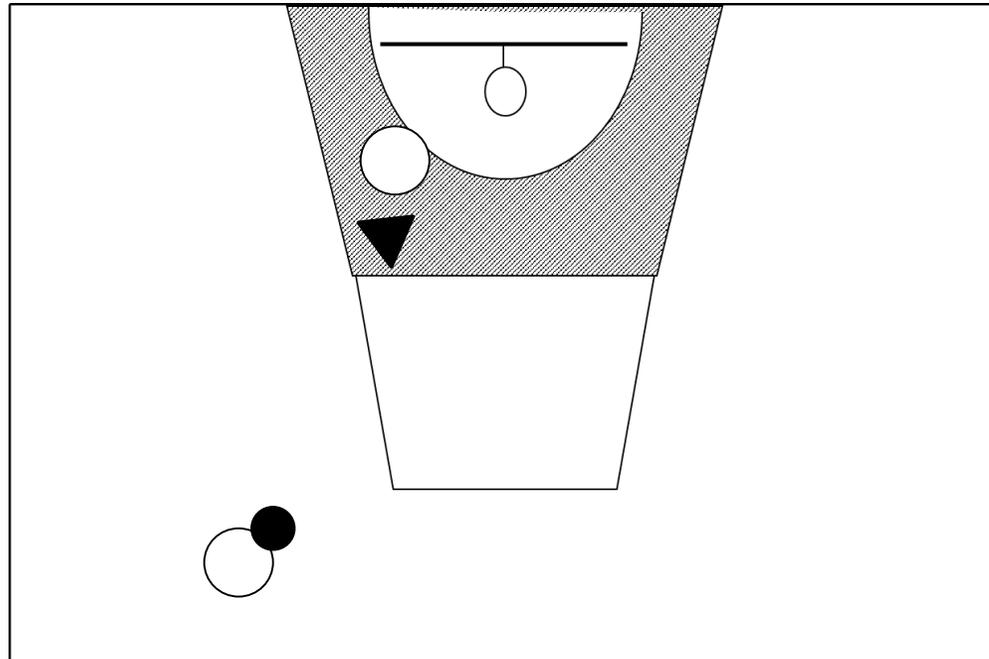
出てくるだろう子どもの様子（つまずきや課題など）

- ▶ 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

出てくるだろう子どもたちの様子（つまずきや課題など）

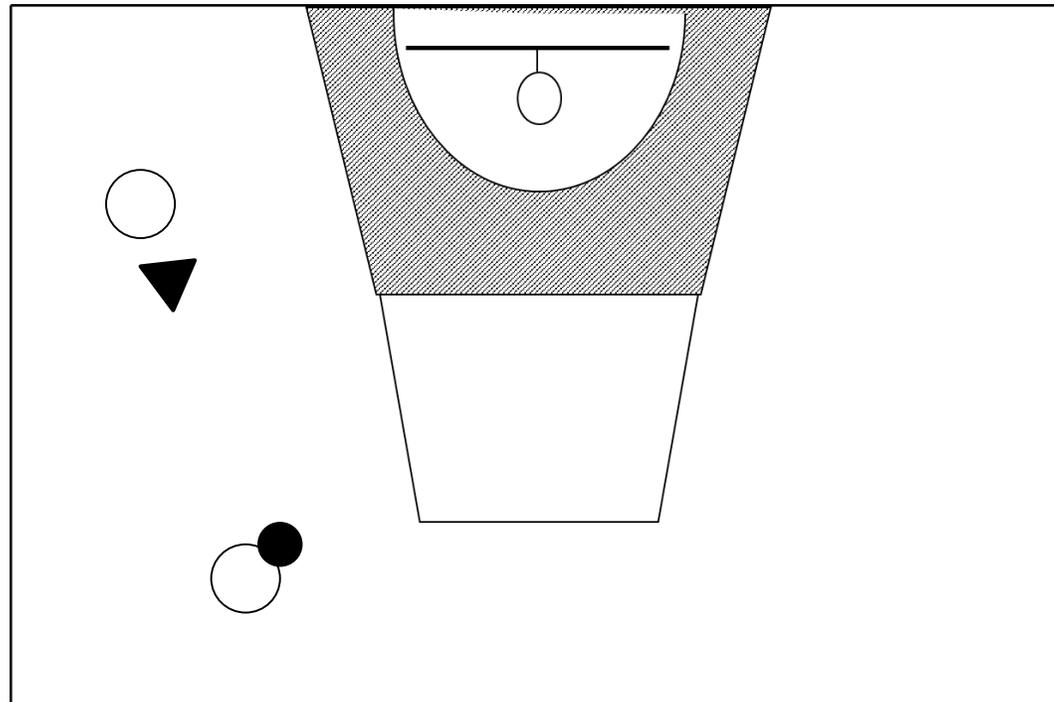
▶重要空間にパスが通らないのでパスをしない
= **パスをくれないとの訴え**が出てくる

※なぜパスを出さないのかについて話し合う



出てくるだろう子どもの様子（つまずきや課題など）

- ▶ 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



ノーマークってどういうこと？

- ▶ 守りが近くにいないくてパスがもらえる状態のこと
- ▶ 日かげ・日なた

日なた

日かげ

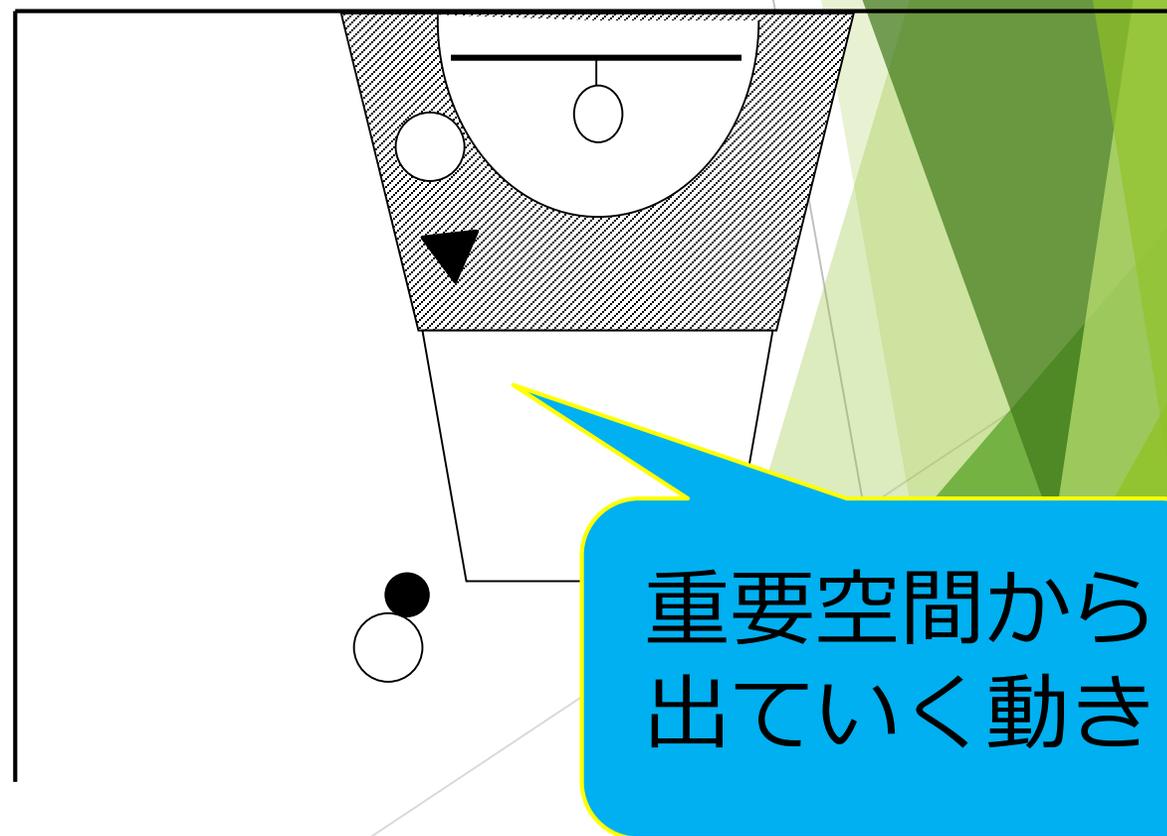
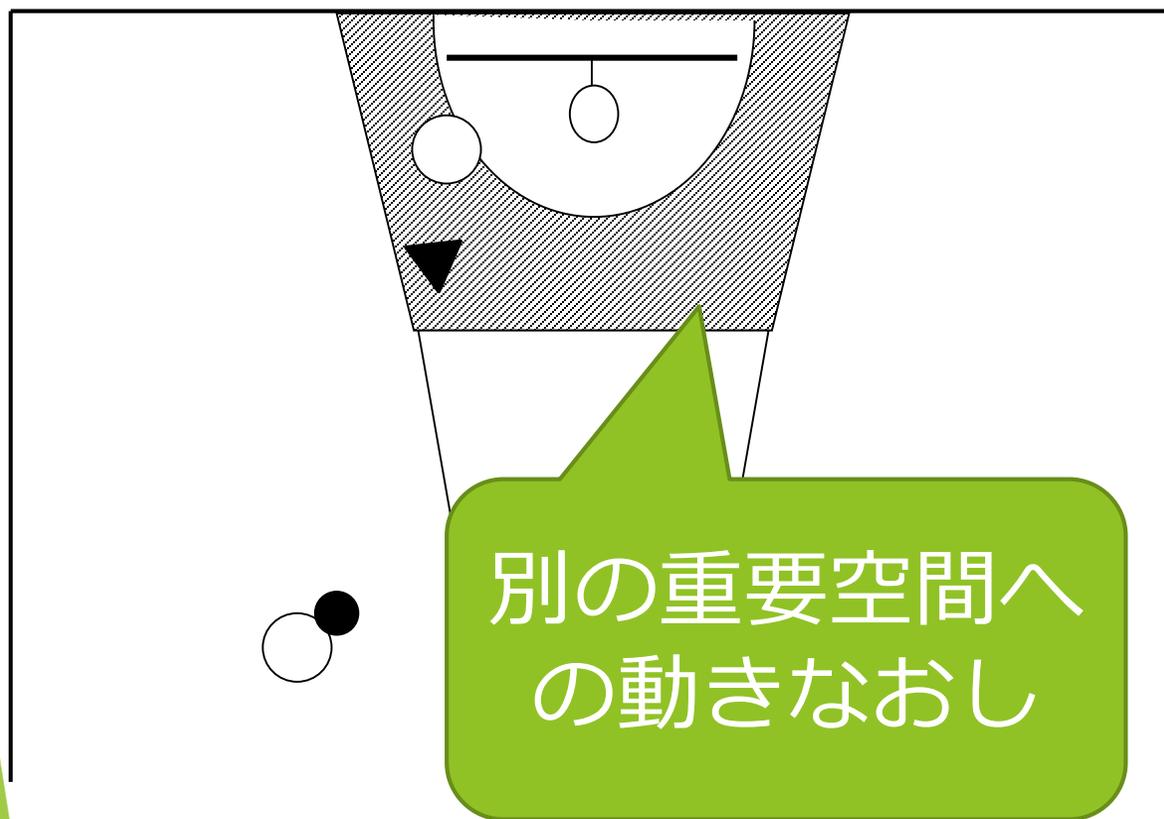
日なた

ノーマーク！！

重要空間でノーマークになりたい

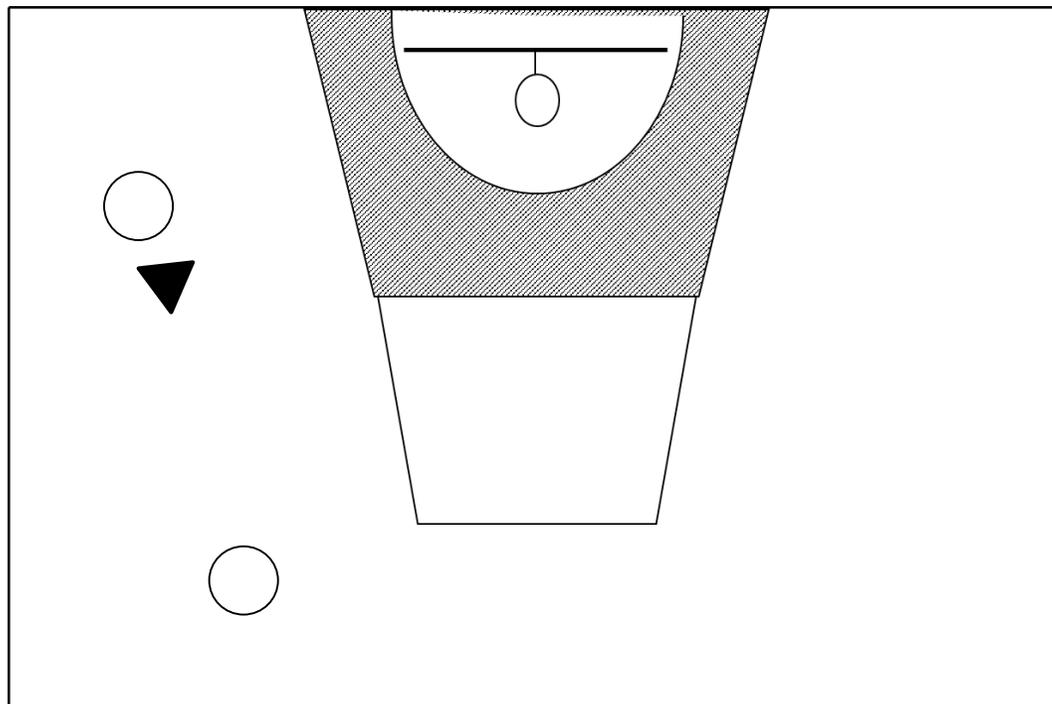
出てくるだろう子どもたちの様子（つまずきや課題など）

- ▶ 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



出てくるだろう子どもの様子（つまずきや課題など）

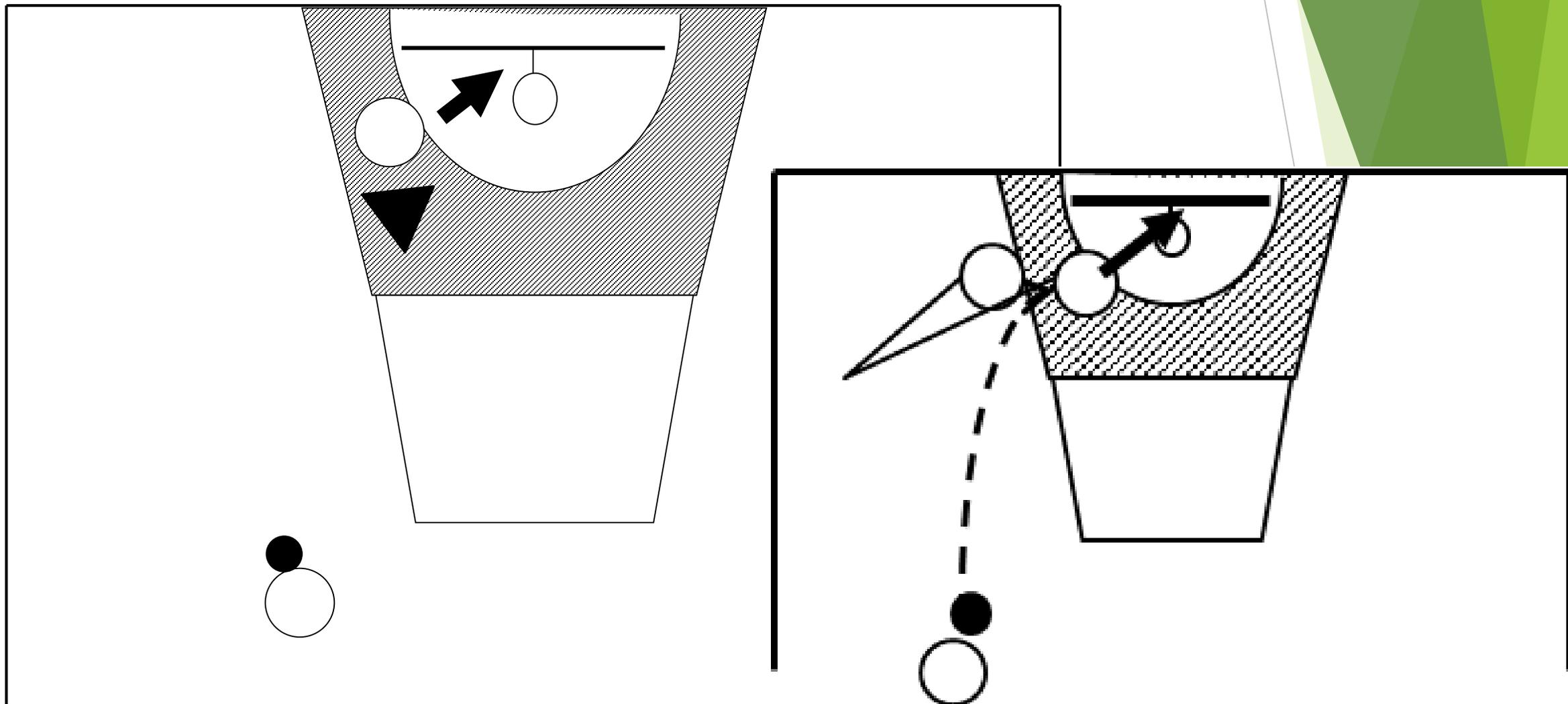
- ▶ パスを出さないのは「ノーマークになっていないから」重要空間にノーマークで入ってくる必要がある



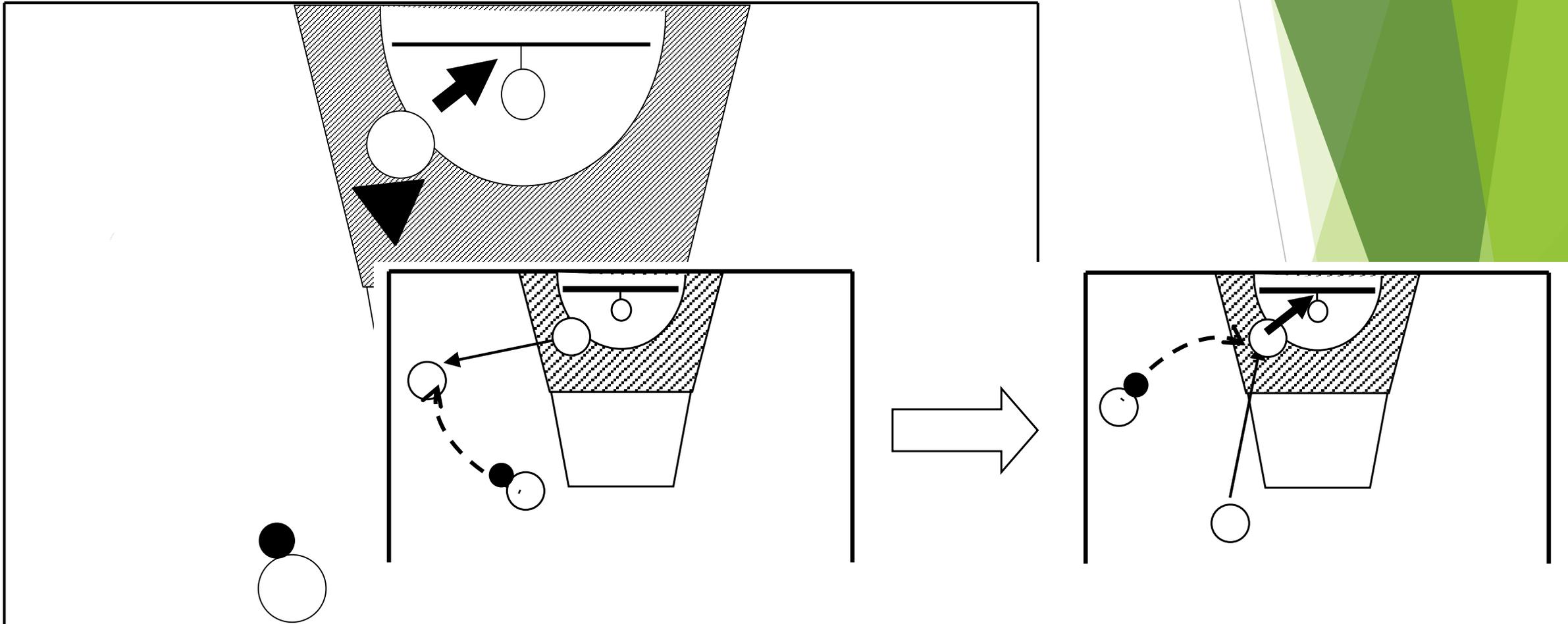
出てくるだろう子どもたちの様子（つまずきや課題など）

- ▶ 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。
- ▶ 「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

2 : 0 練習 作戰 3



2 : 0 練習 作戦 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

重要空間をあける動き



ゲーム記録をとって課題が明らかに

- ▶ 触球数しらべ

- ▶ シュート数しらべ

(シュートゾーンorふつうゾーン)

- ▶ シュートゾーンに入った回数調べ

- ▶ 心電図調査

触球数しらべ

記録をとります！

さわった回数はゲームが終わった後に書きます。

1回戦			
出場者	古川	日名	安武
番号	3	4	6
さわった回数 (正)	正	正 下	—
さわった回数(数 字)	4	7	1

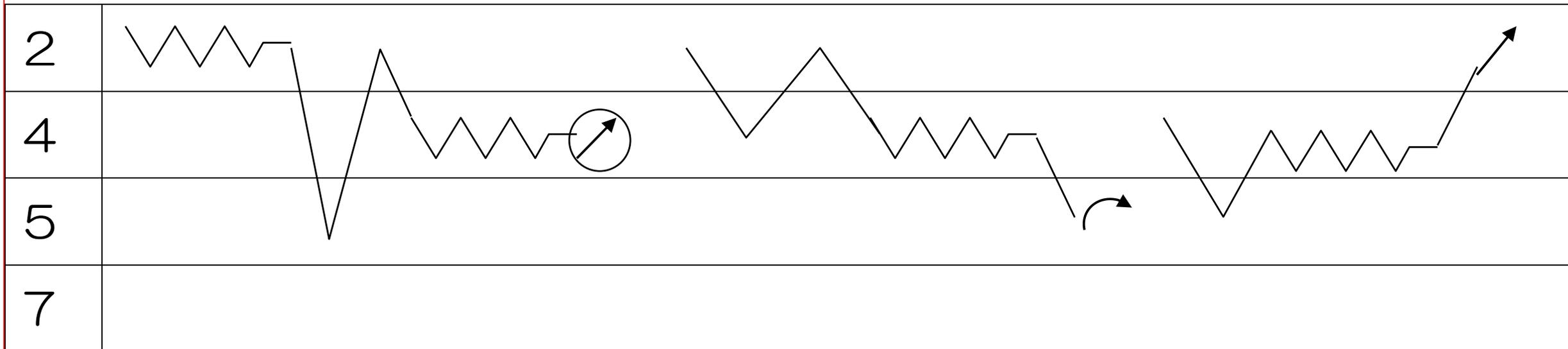
2回戦			
出場者			
番号			
さわった回数 (正)			
さわった回数(数 字)			

なんで安武さんは1回しか触れなかったのか？

- ▶ 守りの近くにずっといるから
守りからはなれる
- ▶ 空いているところにいるから
空いている場所へいく
- ▶ パスをする人が気づいていないから
ドリブルをしていて周りが見えていない
- ▶ パスしてもキャッチできないから
キャッチできる練習をする

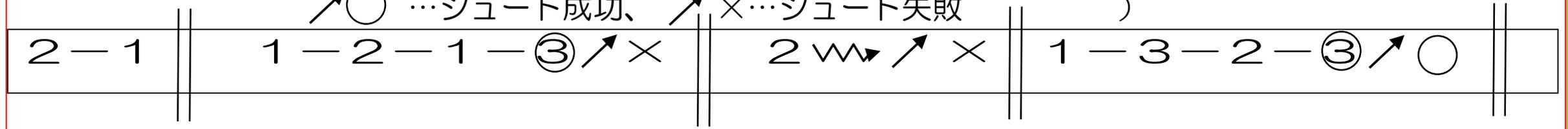
心電図調査 その2

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



心電図調査 その1

記録の例 (ー…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)



3 v s 3 のゲーム

1 回戦

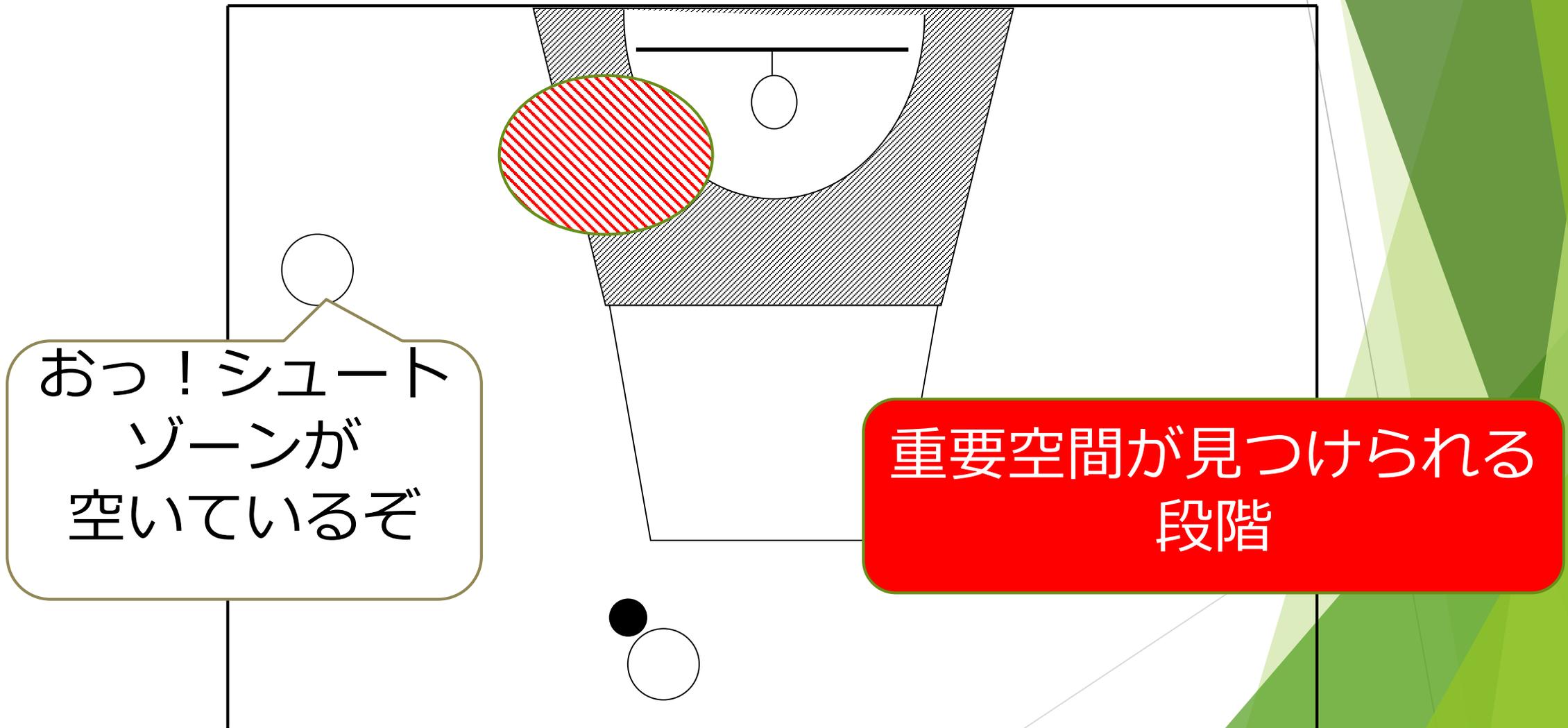
出場者	楠橋	下村	梅山
番号	2	1	3
さわった回数	4	4	3
シュートゾーン	0	0	2
シュート	1	0	2
シュート成功	0	0	1

出場回数が同じになるようにします。

空間認識の深まり

- ▶ 重要空間が**見つけられる**段階
- ▶ 重要空間を**空けておく**段階
- ▶ 重要空間を**自分で空ける**段階

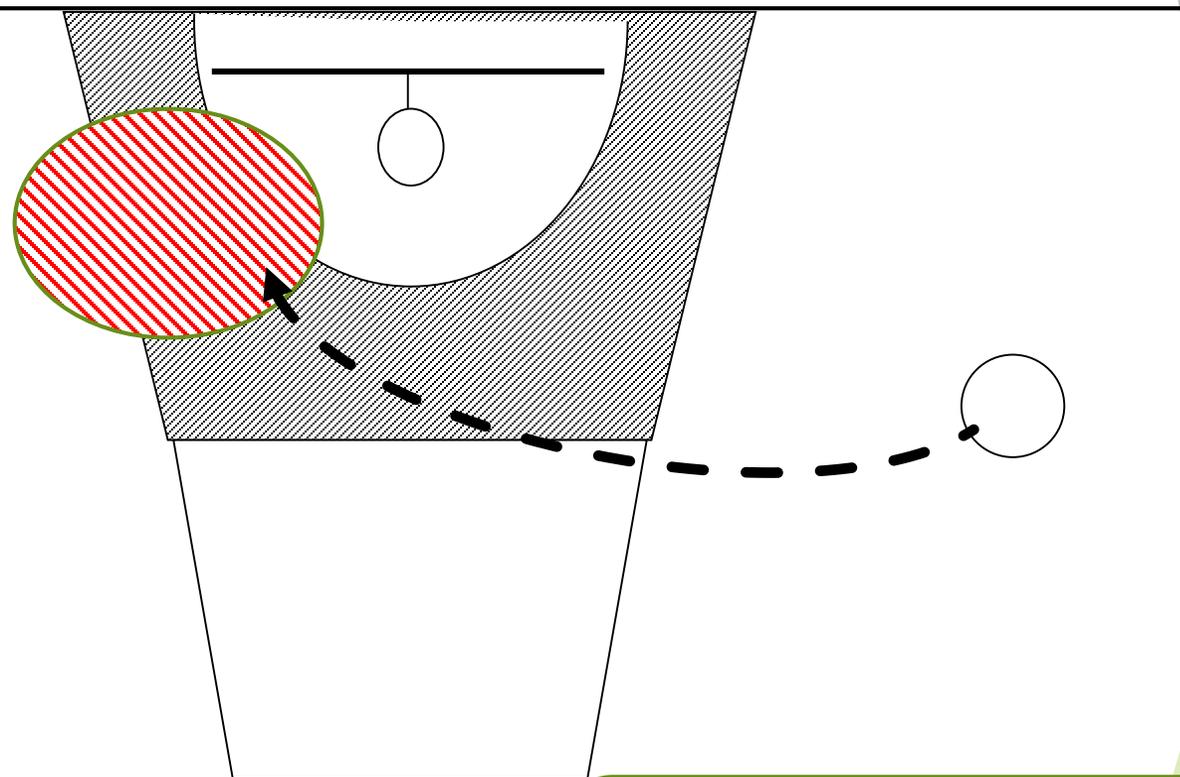
空間認識の深まり その1



空間認識の深まり その2

シュートゾーン
を空けておこう

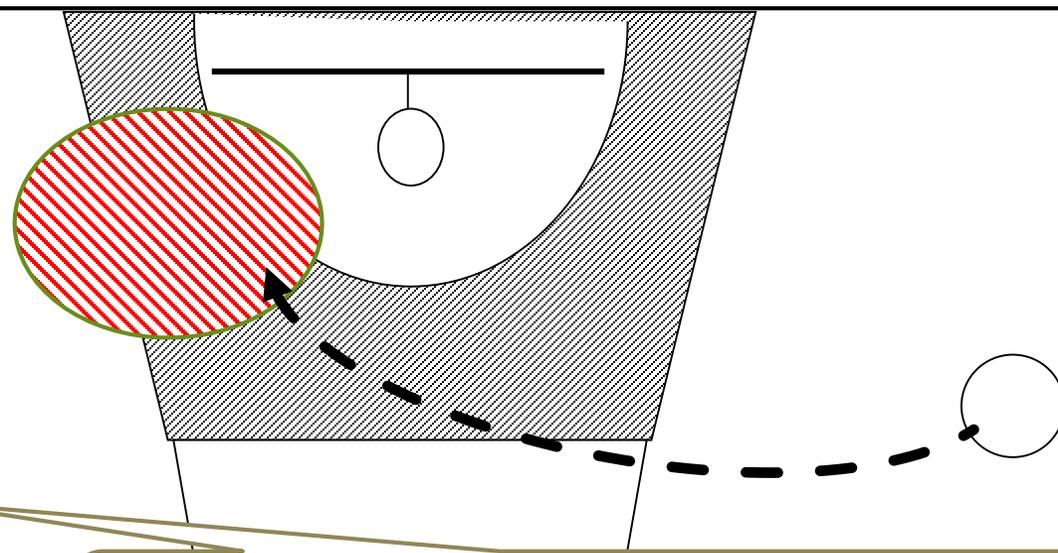
〇〇さんのため
に空けておこう



重要空間を空けておく
段階

空間認識の深まり その3

シュートゾーン
を空けよう



OOさん入ってきて!!

自分でもう一度入ろうか?!

重要空間を自分で空ける
段階

時空間認識 (最重要空間)

- ▶ 時間の認識が入ります。
- ▶ 具体的には「パスをもらったらすぐにシュートをとらないと」と認識することです。
- ▶ もちろんすぐにシュートを打たないと「守りが来てしまう」からです。
- ▶ 空間に認識と合わせて時間の認識が加わります。

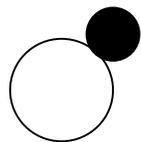
時空間認識と言ったり

「最重要空間」と言ったりします。

時空間認識 (最重要空間)

守りがきて
しまった～

シュート
チャンス!!



時空間認識 (最重要空間)



さいごに・・・

- ▶ 空間を認識することで、動き出すきっかけになると思います。
- ▶ 同じ動きでも空間認識と合わせて考えると「動きの意味」がでてきます。
- ▶ するとさらに動き出すきっかけになります。
- ▶ 苦手な子どもでも「わかって」「できる」ようになってほしいなと思っています。そして「学び合い」ができるようになると思っています。
- ▶ バスケット実践を楽しんでください。