

実技7「ラン・パスの作戦」

これまで学習してきたラン・パスの作戦（かなり不十分ですが）を元にゲームを行います。ランで行くのか、パスで行くのか作戦を選び実践します。ディフェンスも、相手がどんな作戦でくるのか分からない所にフラフトの面白さがあります。

(1) 説明&準備

それぞれが決めた作戦を確かめます。⇒作戦の順番を決める。(ノートへの記述)

5人グループであれば10通りの作戦、4人グループは8通りの作戦を試します。

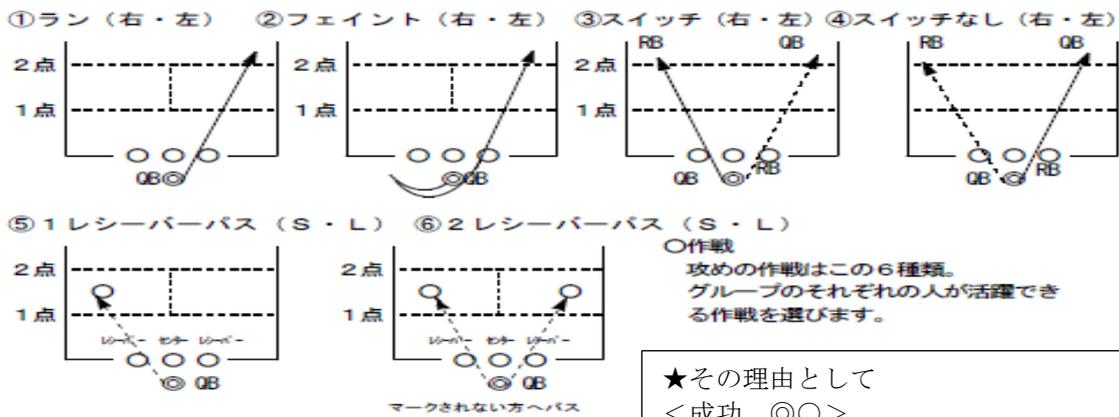
・コーンの準備、ボールの空気入れは1班が準備を行います。

(2) 本日の実技

①作戦の確認⇒練習 My 作戦カードを元に動きを確認します。(ポジションと動きの確かめ)

その選択によって、メンバーとQB以外の3人の動きが決まります。My 作戦カードを見ながら、作戦のパターン練習をします。

※ピッチパスがどうしてもやりにくいと言う声が多かったので、普通に投げることを認めます。但し、山なりのパスはダメ。



②4:4のゲーム

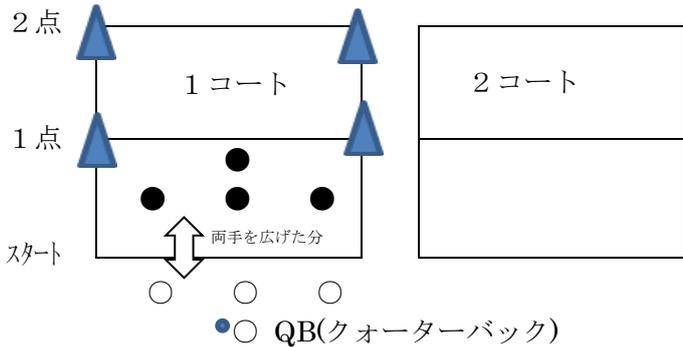
グループで練習したことを4:4で生かします。

ノートへの記録

- ◎作戦通りうまく動けて得点できた。
- 作戦通りに動けたが得点できなかった。
- △作戦通りに動けなかったが得点できた。
- ×作戦通りに動けず得点できなかった。

- ★その理由として
- <成功 ○○>
  - ①作戦通り動けた。②DFが強すぎた。
  - <失敗 ○△>
  - ③作戦の理解不足 ④QBパスミス。
  - ⑤レシーバーのキャッチミス。
  - ⑥得点出来たが、個人プレーによる得点
  - ⑦ガードの役割不足。⑧DFが強すぎた。
  - ⑨～⑪その他の理由

コーチはプレイに対してのアドバイスをを行う。(グループノートに上記の選択肢で記入)



1コート	2コート
1班 対 3班 (審判 4班)	2班 対 5班 (審判 6班)
4班 対 6班 (審判 1班)	3班 対 5班 (審判 2班)
1班 対 4班 (審判 5班)	2班 対 6班 (審判 3班)

- <審判の班の役割>
- 審判 (1人)
  - 線審 (2人) スクリメージラインに立つ
  - 計時 (1人) 10秒ルールの確かめ
  - 得点 (1人)

※コミュニケーション HowTo 「くるりんぱ」