

実技2, 「試しのゲーム」

(1) ゲームの前に

初めに、試合をするコートの準備を全員で行います。2つのコートを作ります。

今日は「試しのゲーム」です。自分たちのグループの課題を見つけるために、心電図を元にしたデータを取ります。そのためにも正確に心電図に記入するようにしましょう。まずグループノートを見て、自分(たち)は何試合目に出て、どのポジションなのか、また、試合に出ないグループは、どのグループの心電図を書くのかを確かめます。

それが、終わったら、各グループで、ウォーミングアップ(感覚づくり)を始めます。

(2) 試しのゲーム

表に基づいて、試しのゲームを始めます。心電図を書く人は、コートの中央に集まって記録します。以下の順で、「試しのゲーム」を行います。(各試合5分)

試合	1コート	記録	2コート	記録
1	1対2 = 対	5班	3対4 = 対	5班
2	2対3 = 対	4班	1対5 = 対	4班
3	4対1 = 対	3班	5対2 = 対	3班
4	3対1 = 対	2班	4対5 = 対	2班
5	2対4 = 対	1班	5対3 = 対	1班

・心電図は前回に説明をしました。ゲームを見ながら記録するのは難しいのですが、間違ったり、分からなかったとしても、どんどん記録をして行きましょう。ゲームの様子は iPad でも録画するので安心してください。

※休みの人がいたら、見学の班から GK としてゲームに参加します。

(3) ミーティングルームで記録の整理

心電図の結果を各グループで整理します。

パスのつながりを○で囲んで、通った回数を書くと整理しやすい。

サッカーの心電図 ゲーム日 / 月22日(火) / 班対3班 ⑩・後 記入者 八木 アナウンサー 糸田川

No	名前	ポジション	触球	○	◎	△
2	藤井	MF	6	0	0	1
1	門田	DF	3	0	0	3
7	福井	FW	13	3	1	0
3	名本	MF	6	1	0	1
5	酒田	MF	2	1	1	0
6	塚本	GK	1	0	0	0
4	草木	FW	9	2	1	1

記入記号：触球：・、シュート成功：◎、シュート失敗：○、パス：→、ドリブル：~、スロイン：S、キックオフ：K、フリーキック：F、コーナーキック：C、ゴールキック：G、ペナルティキック：PK

班のパスつながり状況

パスのつながり	1回	2回	3回	4回	5回以上	合計	成功/単独シュート
回数	4	3	5	0	0	12	0 / 1
成功数	0	1	2	0	0	3	シュート合計
シュートに結びついた回数	全3	1	2	0	0	5	成功数/総数

ゲーム10分

※コミュニケーション HowTo 「○×ゲーム」

※実践「スポーツ文化研究とは一『腰折田』から始まるすもう実践(2年生)一」