

実技6, 「じゃまじゃまサッカー6」

「じゃまじゃまサッカー6」では、オールコートゲームになります。また、「4:3+キーパー」となり、攻めが複雑になりますが、これまでに学習してきた3人の攻めが基本となり同じです。

(1) サッカーゴール、マーカー、コーンの用意

各グループでの準備運動、感覚づくり。

(2) じゃまじゃまサッカー6 (グループ対抗) 右図

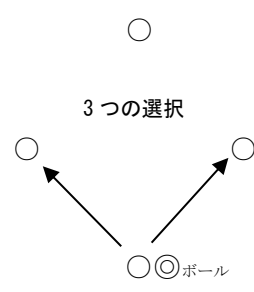
○4人で攻め…右図のようにひし形(ダイヤモンド形)を作って攻める。

・ボール保持者は、左右のプレイヤーにパス出し。

⇒パスをもらったら、前の空間が空いているとドリブルで上がる。

<選択>①シュートチャンスがあればシュート。②センタリング

③中央のプレイヤーに戻る。(ディフェンスが突く場合は、攻めの立て直しをする。)



【攻め】

☆4人はひし形のポジションで攻める。

①シュートが入る。⇒相手のスタート地点からの攻撃

②相手チームがゴールラインを割る⇒コーナーキック

③サイドラインから出る。⇒相手の中央からの攻撃

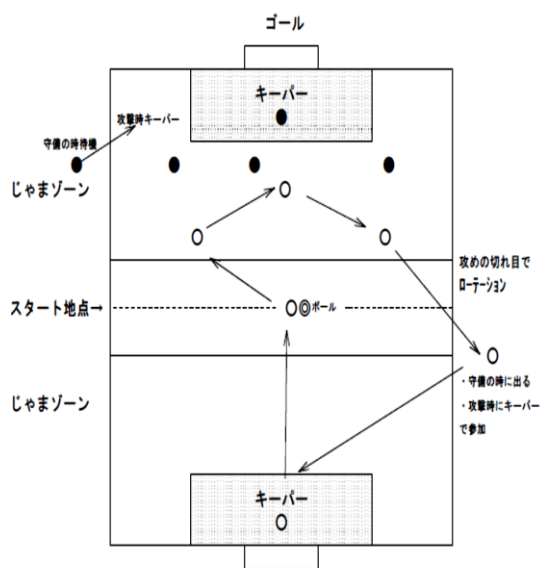
④相手がサイドラインからボールを出す

⇒出た地点からキックイン (ディフェンスが下がる)

- ・じゃまゾーンでシュートしてもよい。
- ・ディフェンスはスタート地点より後ろに来ることができないので、ボールを戻すことは可。中央からリスタート。
- ・出場メンバーは攻撃ごとに入れ替え。(図のようにローテーションする。) 始まりのボール保持者は、前にキーパーをやっていた人になる。

【守り】

- ・じゃまゾーンで守る。ボールを取れば攻撃にかわる。
- ・1人(キーパー)は斜線の部分では手を使うことができる。斜線の中にキーパー以外は入れない。
- ・ターンオーバーして、スタートゾーンより先にボールを持ち込むと、攻撃を一旦停止。⇒ディフェンスが戻ると、攻撃が再開。
- ・出場メンバーは攻撃ごとに入れ替え。(図のようにローテーションする。)
- ・攻めチームは、4:3+キーパーにしたいので、守りチームの左側(右図では右側)のプレイヤーは外に出る。⇒攻めになると、キーパーとして次のプレイに参加する。



試合	1コート		2コート		得点記録
1	2 対 4 = 対 (鈴木) (野澤)		5 対 3 = 対 (磯部) (齋藤・河合)		1班
2	1 対 2 = 対 (黒木) (前田)		3 対 4 = 対 (田中) (小林・村上)		5班
3	2 対 3 = 対 (石本) (中村)		1 対 5 = 対 (田村) (渡邊・三ツ矢)		4班

(3) 授業の振り返りをする。