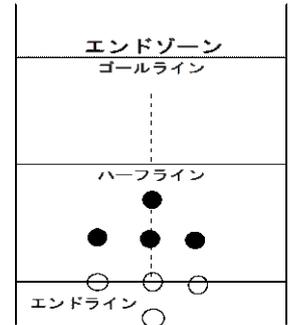


実技10「ダウン制でのゲーム3」

今日で前期最後の授業になります。前回の授業では、「作戦を覚えきれていない」ことが明らかになりました。



※ダラダラ厳禁

プレイが終わったら

- ① 作戦カード、グループノートを持っている人(コーチ)がメンバーの所に駆けつける。
- ↓
- ② 作戦は上手くいったのかどうかをグループノートに記入(作戦の可否と理由)
- ↓
- ③ 次のプレイをコーチが指示(みんなでその場で考えるのではなく、コーチが予め決めておく)
- ↓
- ④ QB(その作戦の中心となる人)は、ポジションと作戦の指示

前期最後のゲームなので、少しでもプレイ時間を多くするために、上記の(作戦タイム)を短縮しましょう。

(1) 説明&準備

これまでの、My 作戦を元に、ランにするのかパスにするのか、状況に応じて作戦を選択します。但し、同じ人の作戦ばかりにならないよう均等に行うようにします。コーンの準備、ボールの空気入れは5班。

(2) 本日の実技

② 4:4のゲーム(プレイごとのノートの記述を忘れず)

◎ 作戦通りうまく動けて得点できた。
△ 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。

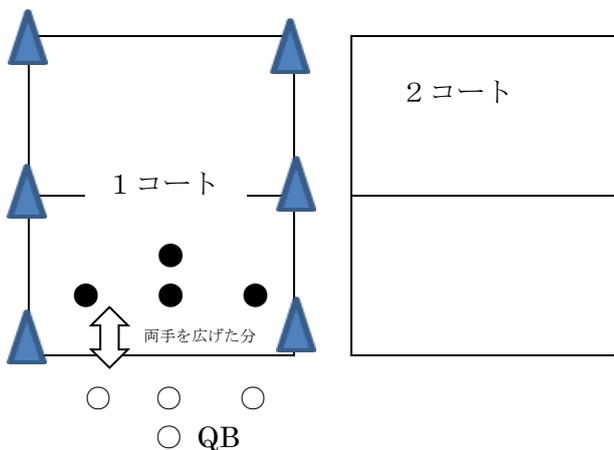
★その理由として

<成功 ◎○>

- ① 作戦通り動けた。
- ② DFが強すぎた。

<失敗 ○△>

- ③ 作戦の理解不足
- ④ QB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。
- ⑧ DFが強すぎた。
- ⑨~⑪ その他の理由



| 1コート | 2コート |
|--------------------|--------------------|
| 1班 対 4班 (審判 3班) | 2班 対 6班 (審判 5班) |
| 3班 対 5班 (審判 1班) | 他の班はゲームを見学します。 |

※線審はラインオーバーを見ることとコーンを持って移動することを忘れないように!

<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、1分ルールの確認
- 得点 (1人)

(2) フラフト前期テスト(作戦テスト&レポート)

<別紙>

これまで学習してきたことのまとめです。

※コミュニケーション HowTo 「ハイパーカード」