

# シュートボール(低学年)

安武一雄 (青山台小学校)

## ★改訂学習指導要領で取り上げられているボール運動のねらいと教材例

学年	領域	ね ら い	教 材 例
低学年	E:ゲーム ア)ボール ゲーム	ボールゲームでは、簡単なボール操作や <u>ボールを持たないときの動き</u> によって、的に当てるゲームや攻めと守りのあるゲームをすること。	ア ボールなげゲーム ・的当てゲーム→シュートゲーム・ドッジボール イ ボール蹴りゲーム ・的当てゲーム→シュートゲーム ・ボールを蹴って行うベースボール
中学年	E:ゲーム	ア) ゴール型ゲームでは、基本的なボール操作や <u>ボールを持たない時の動き</u> によって、易しいゲームをすること。 イ) ネット型ゲームでは、ラリーを続けたり、ボールをつないだりして易しいゲームをすること。 ウ) ベースボール型ゲームでは、蹴る、打つ、捕る、投げるなどの動きによって、易しいゲームをすること。	ゴール型ゲーム(手) ハンドボール、ポートボールなどを基にした易しいゲーム ゴール型ゲーム(足) ラインサッカー、ミニサッカーなどを基にした易しいゲーム 陣地を取り合うゴール型ゲーム タグラグビーやフラッグフットボールを基にした易しいゲーム ネット型ゲーム ソフトバレーボール・プレルボールを基にした易しいゲーム ベースボール型ゲーム 攻撃側が蹴って行うゲーム 手やラケットなどで打つゲーム
高学年	E:ボール 運動	ア) ゴール型では、簡易化されたゲームで、 <u>ボールを受けるための動き</u> によって、攻防をすること。 イ) ネット型では、簡易化されたゲームで、 <u>チームの連係による攻撃や守備</u> によって、攻防をすること。 ウ) ベースボール型では、簡易化されたゲームで、 <u>ボールを打ち返す攻撃や隊形をとった守備</u> によって、攻防をすること。	ア バスケットボール サッカー ハンドボール タグラグビー フラッグフットボール イ ソフトバレーボール プレルボール ウ ソフトボール ティーボール

※主として集団対集団で競い合い、仲間と力を合わせて競争することを楽しさや喜びを味わうことができる運動である。仲間と協力してゲームを楽しくすることの工夫や楽しいゲームを作り上げることが、児童にとって重要な課題となる。(以上学指及び体育解説編)

## ★ボール運動の授業に見られる問題

ア)ボール運動における要素主義

ドリブル+パス+シュート≠ゲーム

イ)めあて別機能分担型指導

コンビネーションプレイを、ポジション固定で引き出す。

ウ)「子どもの主体性」という名の ゲーム中心の放任授業

ドッジボール・サッカー・バスケットボール・・・をさせるだけ。

エ)態度形成型指導

フェアプレイ・チームワークといったことだけに第一義的に価値を持つてくる

※「スポーツ教育」における人格形成プログラム

## ★低学年のボール運動

近年低学年からボール運動を嫌う子が増えてきているように感じる。ボールに限らず、ものを投げたり受けたりする動きや遊びが生活の中から消え、ボールをうまく操作できないし「どうやって投げたら(受けたら)いいかわからない」とか「ボールが怖い」と感じる子が増えていることが大きいと思われる。

そんな低学年の子どもたちを前にしてボール運動を教えようとする、まず「ボールに慣れる」ということでボール操作能力に力点を置いた授業が考えられる。しかし、ボール操作に力点をおいて授業を進めても一朝一夕にボール操作がうまくなるわけではなく、ボール操作だけに力点を置いた指導では面白味にも欠けすぐに飽きてきて成果が上がるころまで行かない。それに、ボール運動の苦手(嫌い)の子に理由を聞いてみると大抵は「ボールが怖い」とか「下手だから」という答えが返ってくる。しかし、そうした子の様子を見ているとボールを持った時の動きのぎこちなさ以上にボールを持っていない時の動き(動けない状態)の方が気になる場合が多い。

## ★シュートボールについて

シュートボールは、

・ボールを持って走ってよく、円の外からの的にボールを当てるゲーム

ルールが簡単でボール操作もそれほど難しくない

・ゴールエリアが全円で、シュートチャンスが作りやすい

攻防入り乱れ型のチームゲームだが、攻撃が容易

・ルールの工夫で教える内容を明確にしやすい

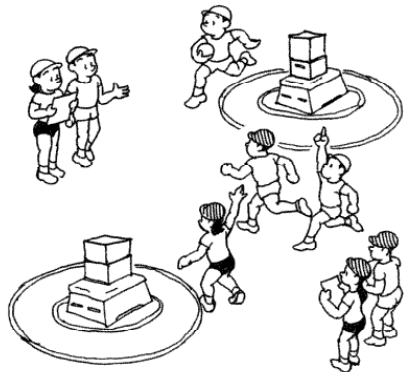
ゲームの人数(1~3人)、ゴールエリア・シュートエリア、的の大きさ等

ゴールエリアを半円にしたり的をゴールにする

で発展が可能

ラグハンドボール・ハンドボール

→バスケットボール型球技



## ★実技案

### ①ボール慣れ

【一人で】

- a) ボールを回す、腰のまわり・足の間・長座で周り
- b) ボールを上へ投げ上げて、拍手キャッチ・回転キャッチ
- c) ジャンプキャッチ

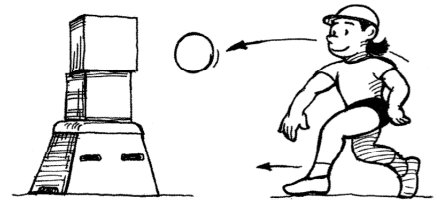
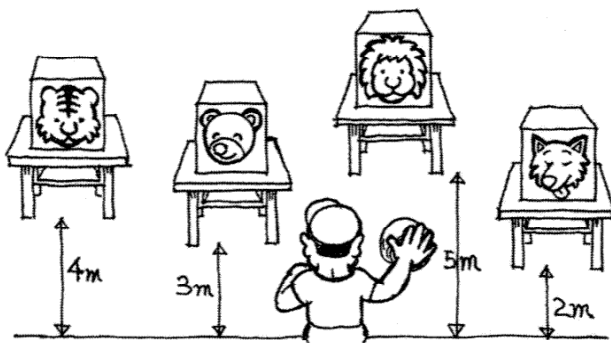
【二人で】

- d) 対面パス(片手で片足をふみこんで)
- e) ゆっくり走りながらのパス

【三人で】

- f) 三角(四角)パス(右・左)

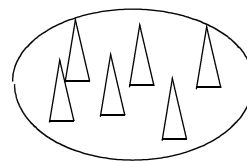
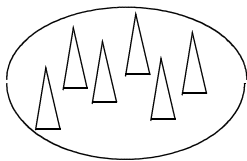
### ②的当てゲーム



### ③シュートゲーム

シュートゲーム1

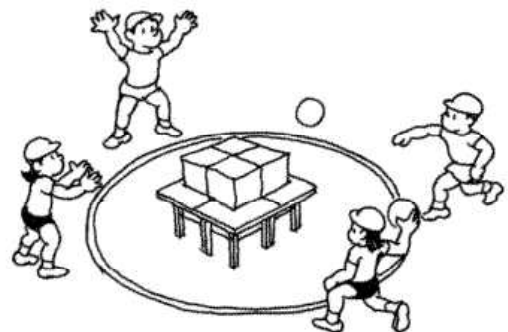
- ルール
- ① ボールを一人1こずつもって、あいてチームのコーンをたおす
  - ② 早くあいてチームのコーンをぜんぶたおした方がかち
  - ③ スタートは、自分のチームの円の中から、ふえの合図で



シュートゲーム2

ルール

- ① チームみんなでボールは2コ  
台の上のはこ(又はコーン)を  
早くぜんぶ当てておとしたチームがかち
- ② やる人3人、ボール1コ  
あとは①と同じ
- ③ やる人3人、ボール1コ  
かならず1人1コはまと(はこ)を当て  
ておとさなければいけない  
※円のはんけい3m、まとは4コくらい



## ④シュートボール

### 1:1のシュートボール

#### ※ルール

- ジャンケンでさいしょにボールをもつ人をきめる
- 「ヨーイドン」でじぶんの円の中からはじめる
- せめる人は、あいての円のそとからあてる
- まもるときは、じぶんの円にはいってまもってよい
- ダンボールにあてたら1てん、たおしたら2てん
- ゲームのじかんは1ぶんかん
- あいてのじゃまはよいが、さわったりするのはだめ
- そのほかのルールは、やりながらみんなできめる



#### バージョン①(攻撃優位)

的:大 的立て:当てた人

教える主な中身:攻防の切り替え

攻:素早い走り込みとノーマークシュート

守:素早い戻りとゴールを背にして大きく守る



#### バージョン②(やや攻撃優位)

的:大 的立て:見てる人

教える主な中身 攻:フェイントによるシュート

守:内線をきちっと守る



#### バージョン③(守り優位)

的:小 的立て:見てる人

教える主な内容 攻:フェイントからの隙を突いてのシュート

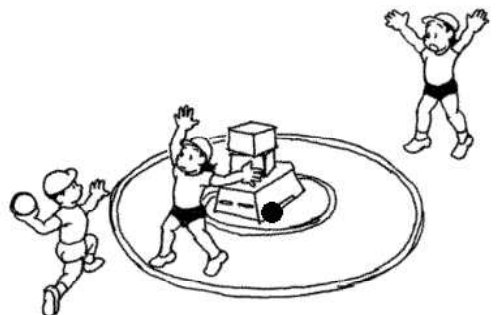
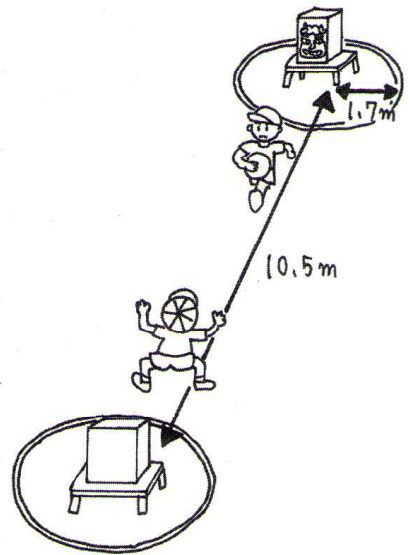
守:内線をきちっと守る

※素早い守備と的小ささによりシュートが入らない→人を増やそう!

### 2:1のシュートボール(攻撃優位):二重円、ハーフコート

教える主な内容 攻:ボールを持っていない人の対角線(6時の方向)又は90度(3時)の方向への動きとそこでのパスからのノーマークシュート

守:内線の守りと、パス直後の次の内線への動き



## 2:2のシュートボール

ルー

ル

①1チーム2人 ボール1コ

スタートはチームの円の中から

②せめる人は外の線から入ってはいけない。

まもりは入ってもよい。

③はこに当てると一点。(たおれなくてよい)

はこがたおれたら、せめの人があおれたはこ

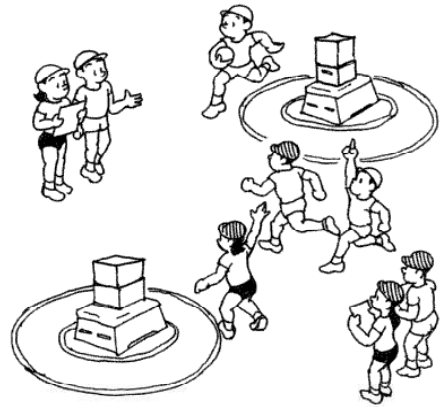
を立ててつづける。

(はこを立てる時は、せめの方は円の中に入っ

てよい)

④ゲーム時間1分半の間にどちらが点を多く入れられるか

※円のはんけい2.5m、または1コ 円と円の間は15mくらい



### バージョンアップのための展開

教える主な内容: 攻防の切り替えに伴う2人のコンビネーション

攻: 一瞬の数的優位を生かす(創造する)ための作戦づくり

(戦術)・居残りの発想

- ・対面及びノーマークスペースへの走り込み
- ・パスキャッチからの素早いシュート(フェイント)
- ・手渡しパス
- ・組み合わせ攻撃

守: 攻撃の時間を稼ぐ守り

- ・人への守りか場所への守りかの判断
- ・マンツーマンディフェンス、プレスディフェンス
- ・スイッチによるディフェンス

### 低学年のボール運動における学習内容

○ボール操作方法と技能(投げる、受ける、当てる等)

○攻防の切り替えが分かる(今自分が攻めか、守りか?)

○攻: ボール保持者

重要空間の認識(空いていてシュートが狙える場所とタイミングが分かる)

目の前に敵がいたら、フェイントをかけてシュート、パス(手渡しパスを含む) ○攻: ボールを持っていない

重要空間の認識(どこへ行けばシュートにつながるパスがもらえるかが分かる)

おとりのための初歩的認識(じゃまする動き、相手を引きつける動きなど)

○守: 守りの原則としての「内線」(ゴールと敵の間を守る)の理解

マンツーマンディフェンスとプレスディフェンスの理解



2対2のゲームまででいい

※攻撃では、時空間のずれによる攻撃や重要空間の作りだしや攻撃の立て直し・速攻と遅攻の区別の認識、防御では、ゾーン・プレス・マンツーマンの使い分けやトラップ等は中学年以降で3対3のゲームで学習していく。

4年 ボール運動⑤ シュートボール(2:2)2

グループ

◎ 2対2 シュートボール

グループ練習のプランと実際プラン

2分

4分

6分

8分

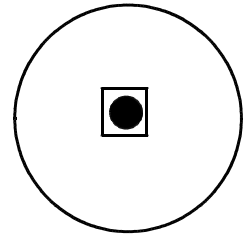
10分

どうだったか

新しく加わったルール

○シュートした人がゴールを立て、その人が円から出るまで同じチームの人はシュートしてはいけない。

○○さんがシュートできる作戦



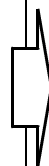
[説明]

1ゲーム	2ゲーム	3ゲーム	4ゲーム	5ゲーム	合計
合計					

今日のゲームをふりかえって、練習計画を立てましょう。

《作戦はうまくいった：理由も》

[どんな練習が必要か]



ルール変更希望