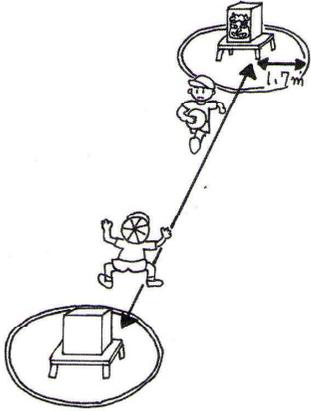


◎ためしの「1対1シュートボールゲーム」



《ルール》

- ジャンケンで最初にボールを持つ人をきめる
- 「ヨーイドン」で自分の円の中からはじめる
- 攻める人は、相手の円の外からあてる
- 守るときは、自分の円にはいってまもってよい
- ダンボールに当てたら1点、たおしたら2てん
- たおれたダンボールは、たおした人が立てる
- ゲームの時間は1分間
- 相手のじゃまはよいが、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

〔今日のねらい〕 点をたくさん取るためのポイントを3つ見つける!

グループで見つけたポイント

Point 1		Point 2		Point 3			
名前							合計
1回戦得点	:	:	:	:	:	:	
相手の名前							
2回戦得点	:	:	:	:	:	:	
相手の名前							
得点合計							

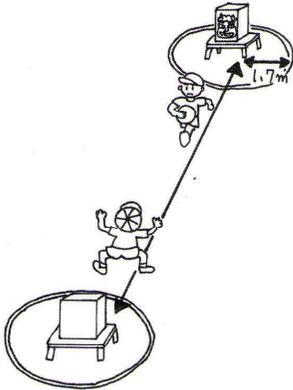
次回の「全員の得点力を伸ばすための」グループ練習計画(約10分)

<前半5分>

<後半5分>

〔今日のねらい〕 チーム全員が得点するための練習と作戦を考え実行する!

〔ぐるぐる作戦〕について



- ずっとまわってたら0たい0でおわるからいいなと思った
- シュートして、(そのあと)ボールをずっと持っているとなだれにもとられず、タイムアップをねらうせんぼうを考えました
- ぐるぐる回る作戦みたいなのをしたけど点を取りたかったです
- ずっとオフェンスで、ぐるぐる回ってはなさないのはつまらないと思う
- えんのまわりをぐるぐるするのは、なしの方がいいと思う
- ずっと円の周りを回っているのは、おもしろくないからやめといた方がいい
- 相手がわざとまとをあてないとか、ボールを動かさないのは、やめたほうががいいと思いました

全員得点のための作戦

作戦成功のための練習 1

作戦成功のための練習 2

名前							合計
1回戦得点	:	:	:	:	:	:	
相手の名前	-----						
2回戦得点	:	:	:	:	:	:	
相手の名前	-----						
得点合計							

☆「全員得点」は ( 成功した 成功しなかった ) ←その理由は?

年 ボール運動③シュートボール(1:1)

グループ

〔今日のねらい〕 **せめと守りの目標を持って、ゴールを目指す!**

〔ルール〕について

- ダンボールがかげでたおれたらしんぱんが直す
- チームの人がやってる人の箱を置き直すのは無しにした方がいい
- <児童名>のルールは、<児童名>が先攻というルール(Dグループ)

〔オフェンス(攻め)〕について

- ㊦体を大きく動かして、フェイントをかけてその間をねらってゴール
- ㊧ボールを投げる時力を入れない方がいい。力を入れると命中しても箱が遠くに飛んで直すのに時間がかかるから
- ㊨ボールを右左右左へとゆすって当てる  
右に投げるふりをしてスキをねらって左に投げる
- ㊩せめの時、片手に持ってすぐもう片方の手で持って、相手(てき)がスキを作ったスキに投げる
- ㊪ぐるぐるまわったら、ちょっとすきまがあくから、そこをねらう。

〔ディフェンス(守り)〕について

- ㊫体を大きく広げて、相手の動きに打つていく
- ㊬「あっ、もうとられるな!」と思ったらすぐに自分のところに行って守る
- ㊭ダンボール(まと)とあいてとの間に入る
- ㊮まと(ダンボール)のすぐ近くを守るのがいいのか、円や攻めの人に近いところで守るのがいいのか?

**どのアドバイスを生かすかをはっきりさせて!**

名前	攻めのアド	守りのアド	名前	攻めのアド	守りのアド	
<b>名前</b>						<b>合計</b>
1回戦得点	:	:	:	:	:	
相手の名前						
2回戦得点	:	:	:	:	:	
相手の名前						
得点合計						

「全員得点」はたっせいできたか?      できた      できなかった

# 年ボール運動④シュートボール(1:1)?

グループ

〔今日のねらい〕 これからのゲームを考えよう!

○「全員得点」「多く点を取る」は達成されたのか?

	A	B	C	D	E	F	G
全員得点達成	○	○	×	○	×	×	○
1ゲーム達成	3回	0回	0回	0回	0回	0回	0回
0~4点	0人	B1 1 B2 2 B3 4	C1 0 C2 2 C3 3 C4 4	D1 2 D2 4	E1 0	F1 0 (F3 0) F3 2	(G1 1)

※合計6ゲーム(平均出場回数 5.3 回)やったにもかかわらず、3つのグループが達成できなかった。しかも、1ゲームで「全員得点」が達成できたのはAグループのみ

○本当に「全員得点」を目指されたのか?

※最初に審判をした G グループ以外は1回審判5ゲームをしていることになる。5人チームと6人チームが対戦する時は5人チームの一人が2回出ることになる。しかし、現実には7回8回出ている人もいる。

得点が0~4点までの人で6回以上出ている人はF3だけ。

出場回数が7~8回の人(カッコ内は得点)

8回 児童名(16点) 児童名(7点) ※児童名(得点)

7回児童名(21点)児童名(20点)児童名(14点)児童名(8点)児童名(7点)

※得点の少ない人が出場回数を少なくされているのでは?

☆上手くなってるのに得点が減っているのはどうしてか?

	グループノートの記述回数	
	せめに関係	守りに関係
1回目(11月21日) 総得点 97点	17	9
2回目(11月26日) 総得点 99点	20	8
3回目(11月28日) 総得点 58点	22	13

グループノートより

- ・相手側よりダンボール側にいた方がいいと思った。理由は内側の方が回るのに時間がかからないから

〈ルールについて〉

○守っている時にダンボールを持たない

○オフェンスが5回以上線の中に入ったら相手ボールになる

☆点が入らなくなっている→どんなゲームにしていく?

〔今日のねらい〕 2:1のゲームで本当に「全員得点」は目指せるのか?!

○「2:1のゲーム」とは?

・せめの時は2人、守りの時は1人。

だから、せめからまもりに切りかわった時に一人ぬけ、ぎゃくに守りからせめにかわると一人入らないといけない

・ぬける人は2人で順番にぬける。

(ちゃんと交代しているかしんぱんが見る)

☆「2:1のゲーム」のポイント

(児童名) 2対1で一人しか守ってないから、ちょうど反対側のところで待っていて、

一人がボールを持っていたら相手は一人の方に守るから、もう一人にパスして相手がじっとしている間にねらえばいい。



この作戦がうまくいくためにはどんなポイントが大切かを見つけよう!

★ルールについて

(児童名) ダンボールが当たってゆれて、たおれなかったからくやしかった。

(児童名) 重みがついたから、強制的に当てたらいい。



的に当てる強さは関係ない(サッカーでもバスケットでも)ので

○的がたおれてもたおれなくても1点とする

○1チーム3回で1回のゲームは2分

	第1ゲーム	第2ゲーム	第3ゲーム	合計
名前				
得点				
相手				
得点				
名前				
得点				
相手				
得点				

〔前回のねらいについて〕2:1のゲームで本当に「全員得点」は目指せるのか？

○「全員得点」出来たのは1グループ(A)だけ

☆2:1の攻めがうまくいくためには？

(児童名) 味方が自分だけじゃなくもう一人いるから、ボールを持っている人のちょうど反対側にいれば、ボールをもらったしゅんかんに(シュート)できる。あと、反対側の人に投げるふりをしといて横から投げるのも出来る。

(児童名) パスを出す時に、味方に受けやすいようにむねらへんに投げれば受け取りやすくすぐシュート打てるから一石二鳥だと思う。

(児童名) 思ったよりも点がぜんぜん入らなくてどうしてだろうと思いました。それはパスミスでうまくキャッチが出来なくて、その間にディフェンスの人にまもられて、なかなか点が決められません。でも、パスを早くすれば入ると思います。

(児童名) パスされる前に、もういつでもボールを取れるようにかまえておく。パスされたら(すぐ)パスするか当てる。



(児童名) 2対1でやって分かったことが、2人のオフェンスがいてもディフェンスの方が有利だと思います。パスがちゃんと通る2人組はべつにして、パスがうまく通らない、またはキャッチがおそいなどの2人組だとディフェンスの方が動くはんいは少ないから、私はディフェンスの方が有利だと思います。



ゴールエリアを二重円にしてみたら反対側へのパス-シュートはうまくいか？

★ルールについて

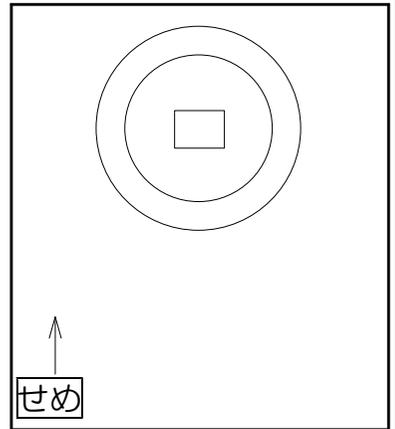
(児童名) 2:1だと点を決めやすいけどルールが増えてやりにくい→児童名に

(児童名) [的がたおれた時だれが起こすかで]どちらも不利にならないルールにすればいい→的を起こすのはしんばん

	第1ゲーム	第2ゲーム	第3ゲーム	合計
名前				
1回戦				
相手 ( )				
2回戦				
相手 ( )				

〔今日のねらい〕 2:1のゲームでスキを作って全員得点は目指せ!

○二重円での「2:1のゲーム」で「全員得点」を目指すためには？、  
 (児童 w)二重にしてから点を取りやすくなった。それから守るのがむずかしく  
 なった。でもなぜか、オフェンス側の命中率が下がっているような気がする。  
 (児童 x)二重円でやったら、すき間があくから全員得点できた。…パスを2回  
 ほどしたら、ディフェンスがおいつかないから点を入れれる。  
 (児童 y)ゆうだいがゆうたにパスしようとしたときとられちゃったから、その  
 時ゆうたっていわなかったからとられちゃったから、声をかけたらいいよ。  
 (児童 z)自分がボールを持った時にすぐ投げるのをわすれて、ずっとキープし  
 て、相手に時間をあたえてしまったから、次は相手に時間をあたえたくないか  
 らボールを持ったらすぐ投げるようにしたい。)  
 (児童 a)パスしてすぐ投げるのはいいんだけど、デ  
 ィフェンスの動きが二重円になってからおそくな  
 ったから、ねらいをさだめてやったほうがいい。  
 (児童 b)パスしてスキをねらうのはいいことだけど、  
 せっかくパスをして受けてシュートを決めるチャン  
 スがあったのにずっとパスをしていたら時間のむだ  
 だから、シュートを決めれる大きさの際があったら  
 シュートを決めた方がいい。



作戦を作ってやってるチームが出てきました！  
 作戦図を書いてみよう！ →

	第1ゲーム	第2ゲーム	第3ゲーム	合計
名前				
得点				
相手				
得点				
名前				
得点				
相手				
得点				

〔今日のねらい〕 2:2のゲームに何けてルールを整え作戦を考える!

〈ルールやアドバイスに関わって〉

○〈児童名〉のことで、1回に2回どくとかはいやです。〈児童名〉ボールで始まるのに、それにもう一つでどいたらパスするのはやめてほしい。

○アドバイスをするのはいいけど、きつく言うのはやめて。

○しんぱんがまちがっていたとしても、審判の言うことを聞かないといけな  
と思う。

〈だれをうまくしないといけないのか?〉

※2対1のゲームで得点の少ない人

A-児童名(2) 児童名(4)      B-児童名(1) 児童名(4) 児童名(5)

C-児童名(0) 児童名(1)      D-児童名(3) 児童名(4)

E-児童名(0) 児童名(0)      F-児童名(4) 児童名(6)

G-児童名(3) 児童名(6)

※出場回数が少ない人(10回11回が平均) 13回以上の人は多い太字

A-児童名(7) 児童名(9) 児童名・児童名・児童名      B-なし 児童名

C-全員10回出場      D-なし 児童名

E-児童名(6) 後はほぼ同じ      F-児童名(8) 児童名・児童名

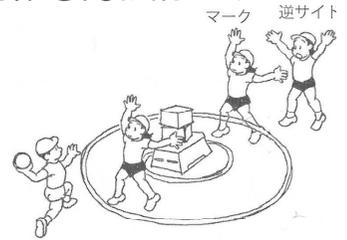
F-なし 児童名(15)

〈2対2ではどんなことが起こってくるのか→スキを作る方法は?〉

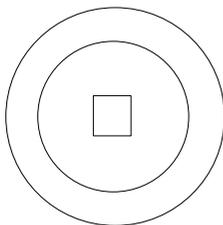
○2対2になると1人が1人をガードしていたら、あまりスキがなくなると思いました。(児童名)



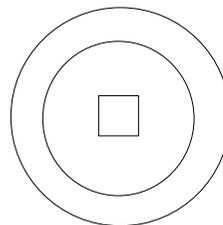
※左のような形だと、なかなかせめきれません。  
試しのゲーム(1分)をしてスキを作り出す作戦を考  
えよう! (○せめ△守り ↗ ボールの動き ↘ 人の動き)



作戦A



作戦B



説明

説明

# 年ボール運動⑨シュートボール(2:2)2

グループ

〔今日のねらい〕 作戦を生かして2:2のゲームで「全員得点」を目指そう！

○2:2のゲームでスキをつくためには

(児童名)今日は2対2のやり方がわかった。なかまぶつかり合いみたいにかうさする。そしたら2びょうくらいあくからそこをねらえばいい。

(児童名)横に投げるふりをして上に投げるってわかった。かたてで持って足を一歩ふみだしたらなげるってわかってよかった…。とられそうになったらパスできそうじゃなかったら手でわたしたらいいってわかった。

(児童名)せいなちゃんの考えたクロスする作戦、とってもいいと思うよ。クロスで作戦で、まじわった時にボールをわたすけど、わたすまねをして、わたさないとかもやったらディフェンスの人もこまると思うから、そのすきに投げたらいいと思う。

(児童名)守り2人いて、1人はボールを持っている人の前で1人はボールを持ってない人の前に立ってたら、パスするとき大きいパスをしないと守っている人にとられちゃうから1/4のところにとらいい。

		第1ゲーム	第2ゲーム	第3ゲーム	合計
第1試合	名前				
	得点				
	相手				
	得点				
第2試合	名前				
	得点				
	相手				
	得点				
第3試合	名前				
	得点				
	相手				
	得点				