

フライングフットボール(14) ()班 月 日() (記録)

ノートの記録順(A)→(B)→(C)→(D)→(E)

※担当者が責任をもって書く。他人任せにしない!

○今日のめあて

- ☆攻撃
 - ◎その人に合った作戦(My 作戦)を立ててプレイをします。
 - ◎その場の状況に応じた作戦をゲームで試して、確実な作戦に作りかえます。
- ☆守備
 - ◎3つのディフェンスをゲームで試します。今日は(プレス、マンツーマン、ゾーン)

プレス	マンツーマン	ゾーン
攻撃側	攻撃側	攻撃側

※自分たちのチームのフォーメーションを決め、各ポジションに名前を記入します。

○リーダーによる運営

今回から、リーダーがゲームの運営を担います。リーダーが審判となり効率よくゲームを進めます。(コート、用具の準備から準備運動、ゲームの運営を主体的に!)

○作戦

どの作戦を何回使ったのか、その作戦は有効だったのかをしっかりと記録しておこう。

<個人> 作戦名	① ()	② ()	③ ()	④ ()	⑤ ()
成功率	/ = %	/ = %	/ = %	/ = %	/ = %

○感想

ゲームの様子を書く。(何がよくて、何がいけなかったのかをしっかりと反省しよう)

対()班	対	勝	分	負	対()班	対	勝	分	負
タッチダウン	回	点			タッチダウン	回	点		
エキストラポイント	回	点			エキストラポイント	回	点		
インターセプトからのポイント	回	点			インターセプトからのポイント	回	点		
セーフティー	回	点			セーフティー	回	点		
<ゲームの反省>					<ゲームの反省>				

作戦の記録

()ラン・パスなどを記入< >は個人名

①()の作戦 < >	②()の作戦 < >						
○	○						
③()の作戦 < >	④()の作戦 < >						
○	○						
⑤()の作戦 < >	○個々の作戦について						
○	<table border="1"> <tr> <td>/</td> <td>=</td> <td>%</td> </tr> <tr> <td>成功回数</td> <td>/</td> <td>試行回数</td> </tr> </table>	/	=	%	成功回数	/	試行回数
/	=	%					
成功回数	/	試行回数					
	ODFについて						