

教室「リーグ戦1の振り返りと新しい作戦づくり」

(1)リーグ戦1を振り返って

○これまでゲームで行ってき作戦(一人1つ)を振り返り、どの作戦がうまくいったのか? 反対にうまくいかなかったのかを、グループノートを見て振り返る。

リーグ戦1で出てきた問題点

①作戦を適当にしている

・作戦カードを作り、それに従ってプレイすることがこのフラフトの学習ですが、作戦カードも見ずに適当にゲームを行うグループがありました。これでは、何のためにフラフトの授業をしているのか分かりません。また、同じ人の作戦ばかりを繰り返すグループもありました。
⇒プレイ順を決めて、一つの作戦が5人なら5人が一通り行うまでは、同じ作戦を使えない。(これは審判が見て判断。)まだ覚えきれていないのだから、カードをしっかり見てからプレイすること!

②ディフェンスがタオルを取りに来ないためにプレイが進まない

・多くのグループはゾーンディフェンスを行っていました。それはでいの方法として良いのですが、ディフェンが積極的にタオルを取りに行こうとしなかったら、プレイが進みません。
⇒前期に行った、鏡の形をディフェンスが取るようにします(スクリーラインをはさんで対称になる)。また、ほとんどのグループが後方でディフェンスをしていたのを、手を広げた幅で、オフェンス、ディフェンスが向き合うようにします。こうなると、これまで学習してきたゾーンディフェンスの意味合いが薄れるので、プレイが始まったら、各グループが決めたゾーンディフェンスのフォーメーションを取るようになります。

③QBサックについて

・ディフェンスが積極的にならないのとは反対に、プレイが始まるとすぐにQBのタオル取りに来るグループもありました。前列のディフェンスが取りに来ると、QBはすぐにタオルを取られて、プレイが出来ません。
⇒QBサック出来るのは後列とします。但し、パスプレイやハンドオフ、ピッチパスが行われた後は、積極的に取りに行っても構いません。

④危険なプレイ

・積極的にタオルを取りに行ったり、少しでも進もうとするのは大切ですが危険な場面も出てきています。
⇒体を回転させたり、倒れたりするのはファウル。パス不成功の場合と同じ扱いで、元の位置からの焦げ雨期になります。

ルールの確認

【得点】・タッチダウン6点、(ファーストダウン1点)、・エキストラポイント(5ヤード・1点、12ヤード・2点) 1点ポイントからは、パスプレイのみ。
・セーフティー・2点
インターセプト後のタッチダウン・2点
・明らかなラフプレイ(審判が判断)、10秒ルール⇒5mの後退になります。
・~~ハドルの時間オーバー(1分ルール)⇒1回の攻撃を失う。~~
↑慣れてきたらこのルールを適応したい。

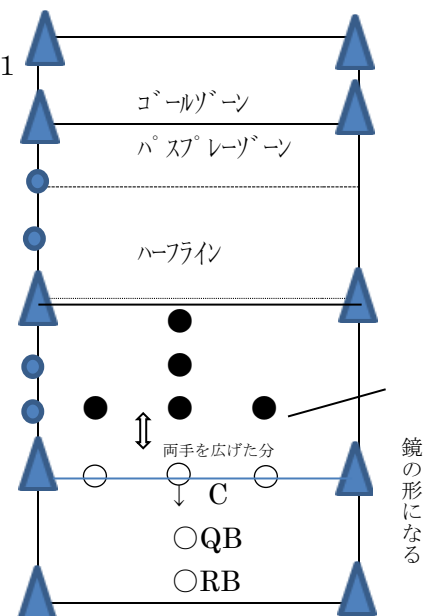
(3) 新しい作戦の共通理解

考えてきた作戦を台紙に貼り、新しい作戦をお互いに確かめ合います。

(4) アメフトの視聴

ライスボールの映像を視聴します。アメフトのルールについて理解しましょう。

※コミュニケーション HowTo 「なぞなぞ3, 4」の答え合わせ
「ずんどこ」



コーンは全部で10個、マーカー4個