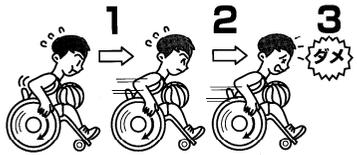


①車いすの操作に慣れよう		記録()	
月	日 (班)	記録	
<p>〇めあて</p> <ul style="list-style-type: none"> ・車いすのこぎ方、止まり方を知り、自分の思った方向に移動できるようにしよう。 			
<p>①車いすのこぎ方、とまり方。</p> <p>②車いすをこいで旗立て台をまわる。 右を押して左を引くと左回転する。(右回転はその反対)</p> <p>③車いすりレー</p> <p>④車いすりレー(旗立台にタッチして、後ろ向きにこいでもどる。)</p> <p>⑤車いす鬼ごっこ(鬼が次々増えていきます。)</p> <p>⑥インベーダーゲーム(敵のいないところに動く)</p>			
☆初めての車いすの操作をして感じたことを書きましょう。			
感想①をはります			
感想②をはります			
感想③をはります			
感想④をはります			
感想⑤をはります			
<p><グループの様子など>※記録係が書きます。</p> <p>-----</p> <p>-----</p> <p>-----</p> <p>-----</p>			

②車いすの操作に慣れよう		記録()	
月	日 (班)	記録	
<p>〇めあて</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボールを持って、車いすの操作に慣れよう。 			
<p>①車いすりレー(ボールをひざにのせて)</p> <p>②トラベリングの話</p> <p>③2プッシュでボールをパス 「プッシュ・プッシュ・パス」 (一人と一緒に走ってボールをもらいます。ボールを受け取ったら、2プッシュでパス)</p> <p>④車いすで転がったボールを拾う</p> <p>⑤ドリブルの練習</p> <p>⑥2人組で、パスをしながら移動。</p>			
感想①をはります			
感想②をはります			
感想③をはります			
感想④をはります			
感想⑤をはります			
<p>【トラベリングについて】「一般ルール」では、ボールを持ったまま、3歩以上歩いたり走ったりするとトラベリングという反則になるが、車いすバスケットボールのルールでは、ボールを保持してから、車いすを3回こぐと「3プッシュ」(プッシングヴァイオリーション)という反則になります。</p>			
<small>車いすバスケットボールでのトラベリング (3プッシュ)</small>			
			
<p><グループの様子など>※記録係が書きます。</p> <p>-----</p> <p>-----</p> <p>-----</p>			

③ためしのゲーム

月 日 (班)	記録
-----------	----

○めあて
 ・車いすバスケットボールのルールを守ってゲームをしよう。
 ・試合で気をつけること
 ()

○4対4のゲームを行います。
 ・前半5分、後半5分のメンバーを考えよう。
 1試合目 対< >班 アナウンス
 () () () () < >
 2試合目 対< >班
 () () () () < >

<チームの記録>5分の試合
 ○触球数(ボールをさわった回数) 予想< >回
 全員では-1試合目(①)回 2試合目(②)回
 (①+②)÷8=1人あたり平均→()回

○シュット数(シュットをした数) 予想< >回
 全員では-1試合目(③)回 2試合目(④)回
 (③+④)÷8=1人あたり平均→(⑦)回

○シュット成功数(シュットが成功した数)
 全員では-1試合目(⑤)回 2試合目(⑥)回
 (⑤+⑥)÷8=1人あたり平均→(⑧)回

○シュット成功率 (⑦+⑧)×100=()%

○ためしのゲームを終えて

<うまくいった所は?>

<グループの問題点は?>

<クラスの記録(平均)>
 触球数(回) シュット数(回) シュット成功数(回) シュット成功率()%

ゲームの心電図

○前半 対()班 対 試合の結果(勝 分 負)

心電図を はります	名 前	触球数	D	S	◎	成功率%

○後半 対()班 対 試合の結果(勝 分 負)

心電図を はります	名 前	触球数	D	S	◎	成功率%

感想①をはります

感想②をはります

感想③をはります

感想④をはります

感想⑤をはります

<心電図からわかること>

○今日の学習でわかったことなど

④「3:2」野球型バスケットボール

11月5日（金）	（ 班）	記録	
----------	------	----	--

- めあて
- ・ショットを成功させるための大切なことを見つけよう。
 - ・野球型車いすバスケットボールに慣れよう。

(1)ショットの記録（成功したら○、失敗したら×の記録を書きます）

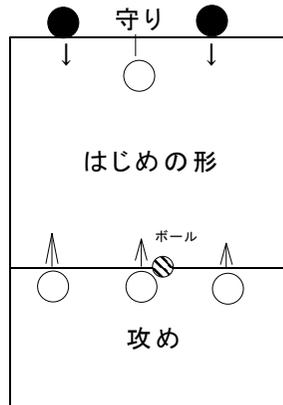
名前	成功○	失敗×	成功率
			／（ %）
			／（ %）
			／（ %）
			／（ %）
			／（ %）

(2)野球型バスケットボール

- ・3対2のゲームを行います。（ハーフコートで）
- ☆攻めの時→3人が攻めます。★守りの時→2人が守ります。

<ルール>

- ・守りチームの真ん中の人から味方にボールを出すと、ゲームが始まります。
- ゴール→1点、再びゲームを始めます。
- 守りチームにボールを取られる。ハーフコートの外に出る。→1アウト。
- 3アウトになるとチェンジで、攻めと守りが交代します。



(3)試合の結果

対（ ）班

<第一試合>

	1	2	3	4	5	計

対（勝 分 負）

<第二試合>

	1	2	3	4	5	計

対（勝 分 負）

(4)試合からわかったこと

☆ショットが成功するにはどうすればよいでしょうか？

(5)「野球型車いすバスケットボール」の試合からわかった大事なこと

<攻めについて>

<守りについて>

感想①をはります

感想②をはります

感想③をはります

感想④をはります

感想⑤をはります

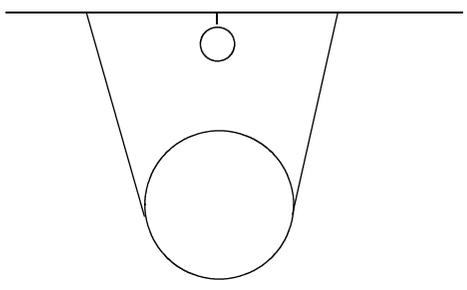
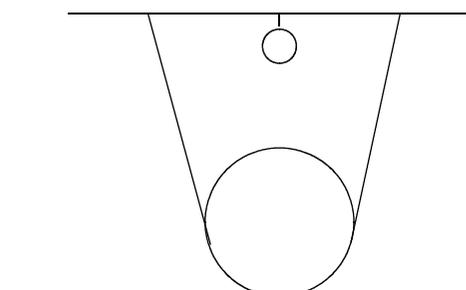
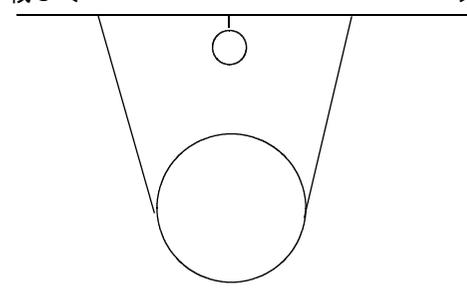
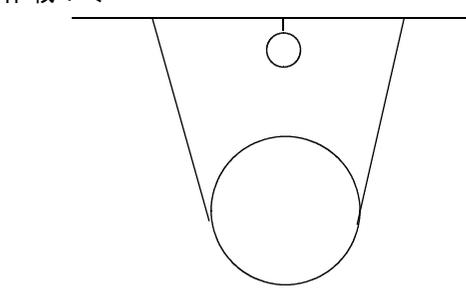
(6)今日のグループの様子について

⑤「3:2」の作戦づくり

11月8日(月) (班) 記録

<今日の学習>
 成功するせめの作戦を考えよう。
 ①作戦を考える
 ・自分のチームの課題は何なのか？→それに合った作戦を
 ②どの作戦が有効なのか、野球型バスケットボールで確かめる。
 ○めあて

(1)作戦を立てる

<p>作戦1 < ></p>  <p>○ ○ ○</p>	<p>作戦2 < ></p>  <p>○ ○ ○</p>
<p>説明)</p> <p>成功率(/ = %)</p>	<p>説明)</p> <p>成功率(/ = %)</p>
<p>作戦3 < ></p>  <p>○ ○ ○</p>	<p>作戦4 < ></p>  <p>○ ○ ○</p>
<p>説明)</p> <p>成功率(/ = %)</p>	<p>説明)</p> <p>成功率(/ = %)</p>

(2)「3:2」野球型バスケットボール

感想①をはります

感想②をはります

感想③をはります

感想④をはります

感想⑤をはります

<ルール>
 ・守りチームが攻めチームにボールを出すとゲームが始まります。
 ○ゴール→1点、再びゲームを始める。(最高5点まで)
 ●守りチームにボールを取られる。→1アウト。3アウトでチェンジ
 ☆作戦を確かめる

	1	2	3	4	5	計

◎作戦通り動けてショットできた ○作戦通り動けたがショットできなかった
 △作戦通り動けなかったがショットできた ×作戦通り動けず、ショットできなかった

	作戦名	◎○△×	成功・失敗の原因
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

⑥ 作戦をゲームに生かす

月 日 (班)	記録
-----------	----

○めあて
・グループで考えた作戦をゲームに生かそう。
・試合で気をつけること
()

○4対4のゲームを行います。
・前半5分、後半5分のメンバーを考えよう。
1試合目 対< () >班 アナウンス < () > 心電図 < () >
→根木さんからのアドバイスは？
()

1試合目 対< () >班 アナウンス < () > 心電図 < () >
→根木さんからのアドバイスは？
()

<チームの記録>5分の試合
○触球数(ボールをさわった回数)
全員では-1試合目(①) ()回 2試合目(②) ()回
(①+②)÷8=1人あたり平均→()回

○ショット数(ショットをした数) 予想< () >回
全員では-1試合目(③) ()回 2試合目(④) ()回
(③+④)÷8=1人あたり平均→(⑦) ()回

○ショット成功数(ショットが成功した数)
全員では-1試合目(⑤) ()回 2試合目(⑥) ()回
(⑤+⑥)÷8=1人あたり平均→(⑧) ()回

○ショット成功率 (⑧÷⑦)×100=()%

○ゲームを終えて
<うまくいった所は?>

<グループの問題点は?>

<クラスの記録(平均)>
触球数()回 ショット数()回 ショット成功数()回 ショット成功率()%

ゲームの心電図
○前半 対()班 対 ()班 試合の結果(勝 分 負)

心電図を はります	名 前	触球数	D	S	◎	成功率%	
							%
							%
							%
							%

○後半 対()班 対 ()班 試合の結果(勝 分 負)

心電図を はります	名 前	触球数	D	S	◎	成功率%	
							%
							%
							%
							%

感想①をはります

感想②をはります

感想③をはります

感想④をはります

感想⑤をはります

<心電図からわかること>

○作戦は生かせましたか?

⑧まとめのリーグ戦

11月12日(金) () 班	記録
-----------------	----

〇めあて
 ・ゲームで使う作戦は→()
 ・試合で気をつけること
 ()

(1)ショットの記録 (成功したら〇、失敗したら×の記録を書きます)

名前	成功〇	失敗×	成功率
			/ (%)
			/ (%)
			/ (%)
			/ (%)
			/ (%)

〇4対4のゲームを行います。
 ・メンバーを考えよう。

1試合目 対< >班	アナウンス	心電図
() () () ()	< > < >	< >
2試合目 対< >班	アナウンス	心電図
() () () ()	< > < >	< >

<チームの記録>5分の試合
 〇触球数(ボールをさわった回数)
 全員では-1試合目(①)回 2試合目(②)回
 (①+②)÷8=1人あたり平均→()回

〇ショット数(ショットを打った数)
 全員では-1試合目(③)回 2試合目(④)回
 (③+④)÷8=1人あたり平均→(⑦)回

〇ショット成功数(ショットの成功した数)
 全員では-1試合目(⑤)回 2試合目(⑥)回
 (⑤+⑥)÷8=1人あたり平均→(⑧)回

〇ショット成功率 (⑧÷⑦)×100= ()%

<クラスの記録(平均)>
 触球数()回 ショット数()回 ショット成功数()回 成功率()%

ゲームの心電図

〇前半 対()班 対 試合の結果(勝 分 負)

心電図を はります	名前	触球数	D	S	◎	成功率%
						%
						%
						%
						%

〇後半 対()班 対 試合の結果(勝 分 負)

心電図を はります	名前	触球数	D	S	◎	成功率%
						%
						%
						%
						%

感想①をはります

感想②をはります

感想③をはります

感想④をはります

感想⑤をはります

<心電図からわかること>

〇今日の学習でわかったことなど

⑧まとめのリーグ戦

11月12日(金) () 班	記録
-----------------	----

〇めあて
 ・ゲームで使う作戦は→()
 ・試合で気をつけること
 ()

(1)ショットの記録 (成功したら〇、失敗したら×の記録を書きます)

名 前	成功〇	失敗×	成功率
			/ (%)
			/ (%)
			/ (%)
			/ (%)
			/ (%)

〇4対4のゲームを行います。
 ・メンバーを考えよう。

1試合目 対< >班	アナウンス	心電図
() () () ()	< > < >	< >
2試合目 対< >班	アナウンス	心電図
() () () ()	< > < >	< >

<チームの記録>5分の試合
 〇触球数(ボールをさわった回数)
 全員では-1試合目(①)回 2試合目(②)回
 (①+②)÷8=1人あたり平均→()回

〇ショット数(ショットを打った数)
 全員では-1試合目(③)回 2試合目(④)回
 (③+④)÷8=1人あたり平均→(⑦)回

〇ショット成功数(ショットの成功した数)
 全員では-1試合目(⑤)回 2試合目(⑥)回
 (⑤+⑥)÷8=1人あたり平均→(⑧)回

〇ショット成功率 (⑧÷⑦)×100= ()%

<クラスの記録(平均)>
 触球数()回 ショット数()回 ショット成功数()回 成功率()%

ゲームの心電図

〇前半 対()班 対 試合の結果(勝 分 負)

心電図を はります	名 前	触球数	D	S	◎	成功率%
						%
						%
						%
						%

〇後半 対()班 対 試合の結果(勝 分 負)

心電図を はります	名 前	触球数	D	S	◎	成功率%
						%
						%
						%
						%

感想①をはります

感想②をはります

感想③をはります

感想④をはります

感想⑤をはります

<心電図からわかること>

〇今日の学習でわかったことなど

○ 月 日 (前 後)半 () 対 班 = 対 勝ち 分け 負け

名 前		触	D	S	Ⓢ	S 成功率

s × = ショット失敗 Ⓢ = ショット成功 ~~~ = ドリブル × = 相手に取られる

○ 月 日 (前 後)半 () 対 班 = 対 勝ち 分け 負け

名 前		触	D	S	Ⓢ	S 成功率

s × = ショット失敗 Ⓢ = ショット成功 ~~~ = ドリブル × = 相手に取られる

○ 月 日 (前 後)半 () 対 班 = 対 勝ち 分け 負け

名 前		触	D	S	Ⓢ	S 成功率

s × = ショット失敗 Ⓢ = ショット成功 ~~~ = ドリブル × = 相手に取られる