

## ■「体育科教育」2011.5—ベースボール型ゲームの実践モデル—

### ☆ベースボール型ゲームの教材の系統性を探る 岩田 靖

○攻撃側の走者（走塁）が早いのか、守備側の協力したフィールディングが早いのかを特定の塁上で競い合うところにゲームの構造の中心があり、ここにゲームのおもしろさや魅力の源泉が存在している

⇒特に守備側のプレイに難しさが横たわっている

どこでアウトにするか（進塁の阻止）を軸にした役割行動と技能的発展

○教材の系統性

- 1) 「あつまりっこベースボール」：打球状況のみ（どこでアウトにするか）
- 2) 「並びっこベースボール」：打球状況＋打者ランナー（どこでアウトにするか）
- 3) 「フィルダー・ベースボール」：打球状況＋打者ランナー  
(どこでアウトにするか＋どのように役割行動するか)
- 4) 「ブレイク・ベースボール」：打球状況・打者ランナー・残塁場面  
(どこでアウトにするか・どのように役割行動するか・どちらのランナーをアウトにするか)

文科省「学校体育実技指導資料」

※基本的に4～5人のプレイヤー 攻撃側の全員打撃で攻守を交代

### ☆走者と守備の対決場面に焦点を当てた5年生のハンドベースボール 大友宏幸

○走者と守備の対決場面を学ぶ（5：5）

①ハンドベースボールⅠ

- ・打者は打ったら一塁まで行ってホームまで戻ってくる（2点）
- ・ノーバンで取られるか、ボールでタッチでアウト
- ・打者一巡で交代

②ハンドベースボールⅡ

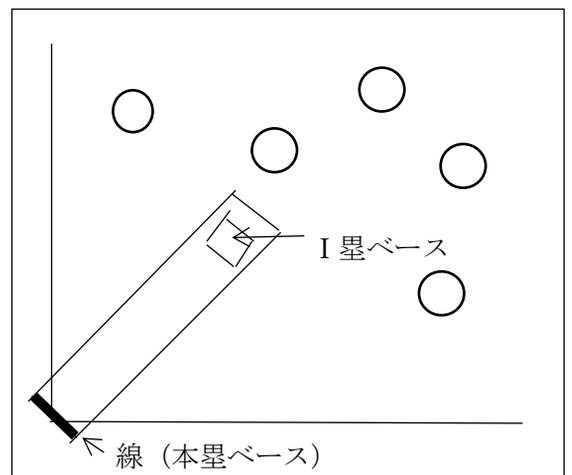
- ・I 塁まで走ると1点、ホームまでは2点
- ・残塁はなし
- ・1 塁で走者を待ち伏せしてタッチ：フォースアウト

③ハンドベースボールⅢ

- ・1 塁で止まったときはそこで止まる（残塁あり）
- ・ホームに戻ってきたときだけ1点
- ・1 塁の走者は、ノーバンで捕球されたらタッチアップしかできない
- ・ノーバン捕球で飛び出してしまったら、タッチアウトの可能性

④ハンドベースボールⅣ

- ・ベースが2つ（2塁）
- ・走者がいない、走者が1塁、走者が1・2塁、走者が2塁等の状況に応じて攻防の作戦



## ■「たのしい体育スポーツ」2012.5

—みんながわかる・できるベースボール型の授業づくり—

### ☆ベースボールの魅力とは

中村哲也

○アメリカ各地で行われていた「タウンボール」⇒ベースボール

○1845年 Aカートライトがタウンボールの改良案

①ダイヤモンドを正方形にして、それぞれの頂点にベースを置いた

②ファールラインを決めた

⇒それまでは360度どこに打ってもよかった（守備の負担が軽減された）

③1アウト制から3アウト制に

バントやスクイズと言った攻撃側の戦術の幅が広がる

④ボールを当ててアウトにする「プラグング」というルールを廃止

⇒硬いボールが使えるようになり、飛距離が伸び、速く鋭いスローイングも可能

○それでも打者優位のゲーム

・初期のピッチャーの役割は、打者が打ちやすいようなボールを下手から投げる

・何球でも見逃すことができた

⇒大量点が入るのは当たり前。当初は21点先取した方が勝ち

○カートライトから約40年：ストライク・ボール、三振やフォアボールが整備

・変化球や速球が開発、守備位置の改良、連係プレーの発達

・20世紀になる頃から「打者が打って始まる」ゲーム→「投手が投げて始まる」ゲームへ

## ☆ベースボールの教材化と実践課題

起田新也・則本志郎

○ベースボールの最大の特徴：イニング制

計画的な攻撃（戦術・戦略）⇔防御の戦術（協力的・組織的防御）

攻撃側：3アウト以内でできるだけ多くの点を取る（いかに進塁するか）

守備側：最少失点（いかに進塁させないか）

○【ベースボール3on3の実践】（たのスポ2011、3参照）

・バックネットや壁に向かって打つ三角ベース（直接ネットに当たるとアウト：進塁重視）

・4人チーム、守備は3人、打者4人

・ピッチャーはバッターが打ちやすいボールを投げる 三振なし盗塁なし3アウトチェンジ

・ホームベースからネットまでやく20m、1塁2塁はアウトになるかならないかの距離

・柔らかいボール、ブラウチック性の太いバット

○投げる・捕る・打つの技能習熟は難しい

⇒場面に応じた戦術学習を中心に

1) 「1アウト1・2塁」からの攻防

・打ったら防御側はホームベースカバー

・守っている前に転がったら1塁ランナーは2塁で止まる、抜けたらホームまで行く可能性

・攻撃側は、2塁ランナーを帰すためのボールの打ち分け

2) 「1アウト2塁」からの攻防

・1塁があいているため、防御側は2塁ランナーの動きとバッターの動きを打球の方向によって判断して守らないといけない

・2塁ランナーを牽制しつつ1塁でアウトをとる動き

・後ろに打球が抜けたら、ホームベースカバーと2塁のベースカバー

・攻撃は、2塁ランナーとバッターの動き

・バッターは、2塁ランナーを帰すためにどこに打てばいいのか

3) 「0アウト1塁」からの攻防

・2塁があいているため、

防御は1塁ランナーの動きとバッターの動きを打球の方向によって判断

攻撃は1塁ランナーをどこまで進ませるかバッティング

・防御 2塁でアウトにできるかそれは無理で1塁でアウトをねらうかのカバーの違い

・攻撃 バッターの打ち分けとそれに伴う進塁

#### 4) 「0アウト0塁」からの攻防

- ・ 防御 守りの前の転がりと抜けたときのカバーの違い
- ・ 攻撃 バッターを1塁まで進めるための打つ方向

### ☆「ハンドベースボール」の教材化に向けて

嶋 和正

#### ○中学年の実践

##### I 期2学期7時間

- ねらい・ハンドベースのルールを創る
- ・ハンドベースボールのゲームをする

##### II 期3学期11時間

- ねらい・ハンドベースボールのルールの修正とその作戦を考える
- ・ルール比較をしてみて、ルールが変わるとスポーツの様相が変わることを体験

### ☆「ベースボールらしさ」を求めて（大学）

横森茂樹

#### ○オリエンテーション

- ・1845年「ニッカーボッカールール」  
ピッチャーは下手からゆるく投げる（スローではなくてピッチ）
- ・審判の「ストライク」＝「打つべし」  
「ボール」＝「打てるボールを投げるべし」との意味

#### ○バッティング練習中心

- ・バッティング練習とは、バッティングを中心とした投、守も含む小さな総合練習
- ・バッティング技術の要点：ミートポイントの支配（一旦バットをミートポイントに差し出すことで打つイメージづくり）
- ・スローイング技術の要点：リリースポイントの支配（投げる目標：ミートポイントを示す）

#### ○打って走る VS 捕って投げる（1）

- ・1塁ベースだけで行う（走る方向投げる方向の単純化）

#### ○ポジションでも守備練習・連携とカバー

#### ○打って走る VS 捕って投げる（2）ランナーをおいた守備・バッティング

- ・守備の目的、要点：得点阻止⇒得点可能性を弱める⇒アウト数を増やす
- ・攻撃の要点：意図的なバッティング（及びバント）を心掛ける
- ・ランナーの走り方

### ☆「ベースボール型」教材の指導案

#### ○ベースボール型教材の競い合いの核心部分：「ボールの移動」と「人の移動」のせめぎ合い

#### ○わかりやすくするための工夫

- ・ベース（塁）の数を少なくする：すべてフォースプレー（人よりもボールが早い）
- ・「三角ベース」になった段階でフォースプレーとタッチプレーの選択を
- ・攻撃の楽しさを前面に：満塁の状態から何点取れるか（タイブレーク方式）
- ・ベースボール型は元々「打たせる」ことが基本

#### ○「ベースボール型」の文化的価値を探る

- ・守備位置や打順をめぐる問題：守備位置が固定したり打順が下位に回され、活躍の機会すら与えられない子どもがいることを常に問い続ける必要がある
- ・守備時の「ボールを持たない動き」  
予測や判断を伴いながらみんなで一体感を創り出すためにはカバーリングなどの「ボールを持たない」ときの動きが大切になる  
エラーやファンブルをどう乗り切ることがチームの課題
- ・「ベースボール」文化論の中から、子どもに引き継ぐべき人間的・文化的価値を見極めていく必要がある

## ■「たのしい体育スポーツ」2020年秋号

### ベースボール型教材—その魅力探求

#### ☆三角ベースの実践から見えてきたもの 吉田隆（福井）大学1年

○「ドリル教材」を入れながら「三角ベース⇒菱形ベースのゲーム」へと発展

○「ドリル教材」

1) 捕球と送球のドリル（2人1組）

2) バント⇒バスター⇒トスバッティングの打撃練習（2人1組）

3) トスバッティング学習：投げられたボールを相手（投げた人）にワンバウンドで打ち返す学習（守備練習も兼ねる）

4) 1塁限定の打撃・捕球・送球ゲーム（4対4人）

「打って走る」と「捕って投げる」を「アウト・セーフ」で判定するゲーム

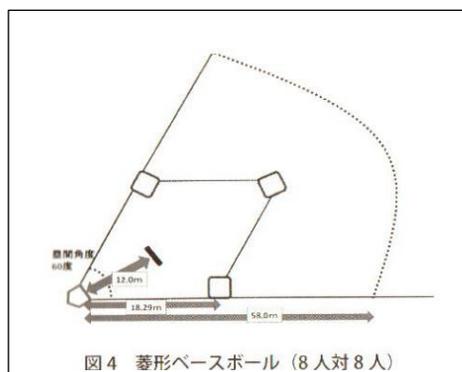
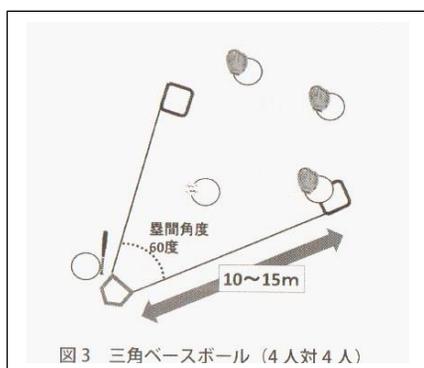
5) ケースごとの打撃・捕球・送球ゲーム

4：4で、「1アウト、ランナー1・2塁」「1アウト、ランナー2塁」「1アウト、ランナー1塁」

○試しのゲーム

1) 三角ベースボール（4：4）

2) 菱形ベースボール（8：8）



#### ☆ベースボール3オン3の授業 殿垣哲也（兵庫）高校1年

1h オリテ 特質「打って走るVS 捕って投げる」

みんなが楽しめるベースボールを創っていく過程を学ぶ

2～3h 3人のベースボール

ラインなし ピッチャーと野手2人 1塁だけ、2塁まで、本塁までと増やす  
バッターは全員打つ 野手の外側はファール ホームランはアウト

4～6h 3対3の試しのゲーム

バックネット30m（越えたらアウト） 角度60度

フォアボールなし 三振なし 全員打席

場面設定に応じたポジショニングとカバー（守備側）

打順、打球方向、打法（攻撃側）

7～10h リーグ戦

11～12h トーナメント戦

13h まとめ

14～15h ルールやフィールドを変更してのゲーム

## ☆みんなで創るハンドベースボールを目指して 安達摩耶（滋賀）小3

### ○ハンドベースボール（三角ベース）

#### ルール

- 1) 攻撃は全員打つ
- 2) ピッチャーはワンバウンドで投げる
- 3) ベースを1点、2点、3点とし、走ったところまでが点数
- 4) アウトにするには、走っている人より早くベースにボールを送る
- 5) フライでキャッチもアウト
- 6) ベースを越えて走ったら戻れない

コートのおおきさ 小：やく 11m 中：やく 14m 大：やく 20m

#### 学習の経過

- 1～2h 小コート 試しのゲーム 10人×2チーム
- 3～5h 中コート コートがおおきくなり点が取れない子も 逆にキャッチミスで得点も投げるか投げないか、走るか走らないかという駆け引きも出てきた
- 6～7h 大コート さらに点がとりにくくなった ボールと走者がギリギリになる場面
- 8～9h 話し合い 最後の試合をどのおおきさのコートでするかの話し合い
- 10h 大コート 捕る、投げるの個人技能のスキルがお上がったので、最初よりレベルの高い試合に

## ☆「車椅子だって、野球がしたい」特別支援学級での実践 畑睦美（愛知）

○肢体不自由児学級 6年2人 5年4年各1人（歩行可1人 車椅子2人 バギー1人）

○「野球あそび」 床に座ってボールを的に当てるあそび⇒新聞ボール・太いプラバット

○野球ゲームを創る（野球の面白さ：ボールを打って走ってセーフになること）

- 1) 打って走るゲーム：打ったら走る  
車椅子に乗り、ティーにおいた新聞ボールをプラバットで打ち、1塁に走る
- 2) 打って走る・守るゲーム：アウトかセーフのドキドキ感を  
新聞ボールを牛乳パックボールに変更（持ち上げられる）  
1塁（コーン）にタッチするのが早いおボールを取って持ち上げ「捕った」が早いお
- 3) 打って走る・守る・審判をするゲーム  
コーンに鈴とタンバリン 審判は「鈴の音」と「捕った」の声を聞き比べる
- 4) チームで得点を競う野球あそびへ  
2人对2人でチームを作る  
一人目が1塁でセーフになると2塁まで進み、次の打者でホームに帰る  
3アウトで攻守交代  
攻撃：セーフになっても次の人が打ってくれないと点にならない  
打つ様子を見逃してホームに走らないとアウト  
守備：ボールを取ってもう一人に渡さないと「捕った」にならない  
※チームとして得点を競う形にすることで、友達に「ヒットを打ってね」と声をかけたり、得点が入ると喜んだりする姿が見られるようになった