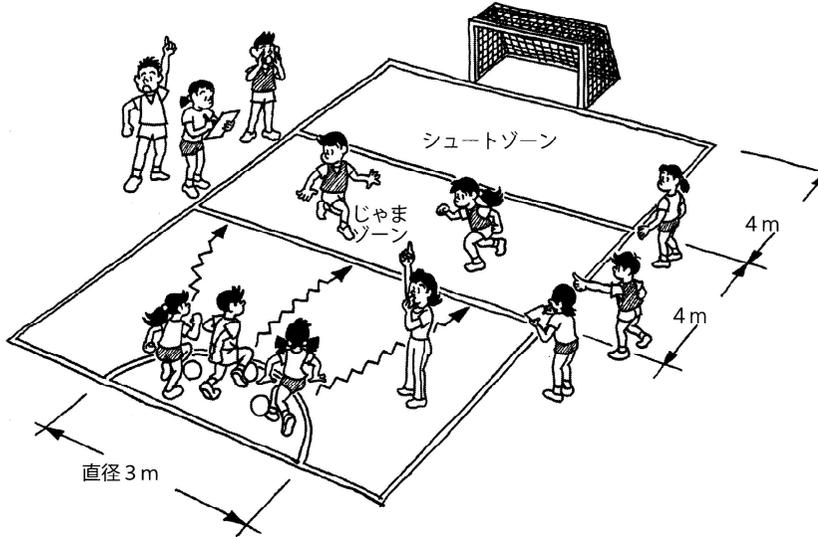


じゃまじゃまサッカー&ボール操作



白チームは攻めで、ゴールを目指します。途中、じゃまゾーンにいる赤チームの守りにボールをけり出されないように気をつけながらシュートゾーンまで突破して、シュートを決められるでしょうか。(コートの外にいる子は、誰が何点入れたか・何点入れられたかを、記録表に記録しています。)

じゃまじゃまサッカー記録表						月 日 班		相手 班			
攻め						守り					
回	出る人	点	出る人	点	取った点	きんぐする人	回	出る人	出る人	取られた点	きんぐする人
1							1				
2							2				
3							3				
4							4				
5							5				
6							6				
班の合計得点						合計失点					

教室で、ルール説明とチームづくりをしたあとにメンバー表を作成しておきます。うまい子とまだうまくない子がペアになるようにきちんと作っておくと、次回からはメンバー表に書き写すだけでゲームを始められます。

メンバー表が完成したら、いざ対戦！対戦相手の班と先攻・後攻を決めてゲームスタートです。1分後のホイッスルで攻守交替。記録をだれが担当するかも決めておくと、よりスムーズに交替ができます。メンバー表を見ながらどんどん入れ替わります。このメンバー表は記録用紙にもなっていて、誰が何点入れているかを把握することもできます。

『みんながシュートを決めるには、どうすればいいか？』という課題に向けて、さあサッカー学習の始まりです！

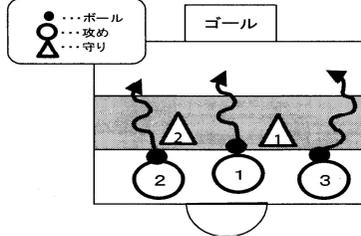
1. 『いつ守って、いつ攻める?』

【1】じゃまじゃまサッカーⅠ（ドリブルバージョン）《低学年・中学年》

まずは、攻める3人がみなボールをひとつずつ持ち、ゴールを目指すという設定です。ルールはいたってシンプルです。

- ①時間は1分（短いよだと1分30秒）。
- ②足だけ使える。
- ③守りは【じゃまゾーン】だけ。
- ④シュートはシュートゾーンから。
- ⑤うき玉はなし。
- ⑥ゴールが決まったり、守りにボールをけり出された時は、足だけ使ってスタートゾーンへもどる。

【ドリブルバージョンでよく見られる動き】



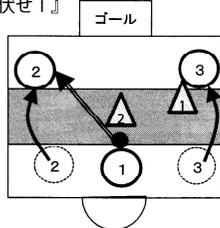
※中学年ならば、みんながシュートを決めてドリブルが上手くなってきたら、次のバージョンに進みましょう。

【2】じゃまじゃまサッカーⅡ（コンビネーションバージョン）《中学年・高学年》

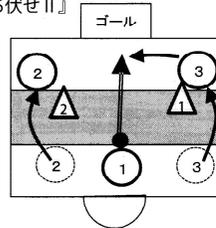
次の段階は、攻める3人で【コンビネーションバージョンでよく見られる動き】

ボールが1球の「じゃまじゃまコンビネーション」バージョンです。この段階では、「一人ではじゃまゾーンを突破できないので、パスなどのコンビネーションで突破する」ことが新たな課題となってきます。

『待ち伏せⅠ』



『待ち伏せⅡ』



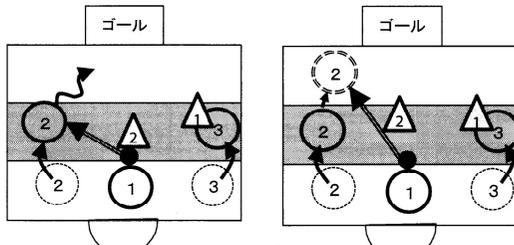
※高学年ならば、みんながパスやパスを止める技術が上手くなったら、次のバージョンに進みましょう。

2. 『どのようにして、攻める? 守る?』

【3】じゃまじゃまサッカーⅢ（オフサイドバージョン）《高学年》

⑦つ目のルールとして、「味方がボールをけた瞬間にシュートゾーンで待ち伏せをしていた場合は、ずるいので反則! スタートゾーンからやり直し」というオフサイドルールを取り入れます。また、オフサイドかどうかを判定する審判が必要になってきます。審判係も作り、オフサイドを判断する目をも子どもたちに育てたいところです。

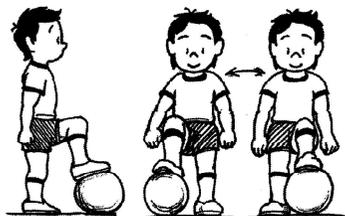
【オフサイドバージョンでよく見られる動き】



①パス→②トラップ→③ドリブル・シュート 【スルーパス】 ①パス→②走り込み→③トラップ→④ドリブル・シュート

3. たのしくボール操作

【5】あんたがたどこさ



1. 歌いながら両足のインサイドでボールを往復させる。
2. 歌の「○○さ」のところは足の裏でボールを止める。

【6】サッカーずもう



1. 直径3メートル程の円を描き、じゃんけんでボールを先に持つ方を決める。
2. 先生の合図で開始。
3. 10秒ボールを保持できたら勝ち。1分の先生の終わり合図で引き分け。

【7】へびドリブル



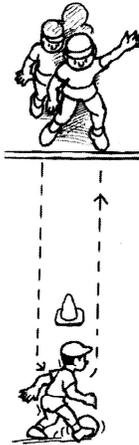
1. 一人一球ボールを持って、チームで並ぶ。
2. 先頭の人の動きを真似しながらついていく。
3. 交代の合図（約30秒）で先頭の人は一歩後ろへ。

【8】わっかをめざせ！



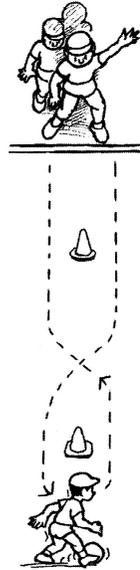
1. フラフープまでドリブルする。
2. わっかの中にボールを止めたら、ドリブルしながら戻り、次の人にタッチで交代。

【9】コーンをめざせ！



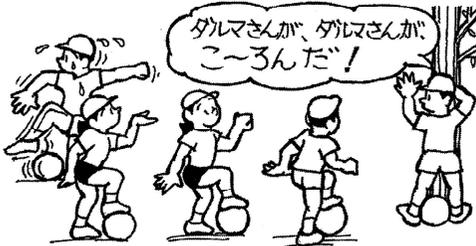
1. コーンまでドリブルする。
2. コーンのまわりを回って戻り、次の人にタッチで交代。

【10】8の字リレー



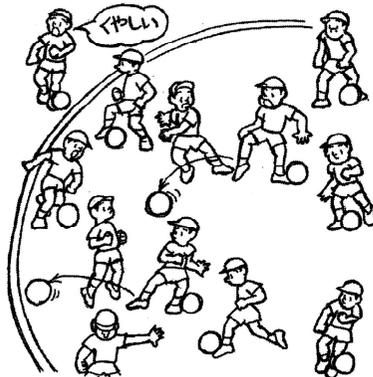
1. 一つ目のコーンまでドリブルする。
2. 二つ目のコーンまで斜めにドリブルする。
3. 二つ目のコーンのまわりを回ったら、一つ目のコーンまで斜めにドリブルして戻り、次の人にタッチで交代。

【11】ダルマさんがころんだ



- 1.じゃんけんて最初の鬼を決める。
- 2.「ダルマさんがころんだ！」の間は、ドリブルで鬼に近づく。
3. 鬼が振り向いた時に、ボールや体が動いたらアウト。
4. 誰かが鬼にタッチしたらドリブルで逃げる。鬼の「1・2・3・ストップ！」のかけ声でボールとともに止まらない人と鬼に3歩ジャンプ以内にタッチされた人もアウト。
5. アウトの人で次の鬼を決める。

【12】くやしい



1. 他の子にボールをけり出されないように、コートの中をドリブルする。
 2. けり出された時は、「くやしい！」と叫んで復活する。
 3. 1分後にコートに残っている子が勝ち！
- ※コートは半径5m程の円、または一辺5m程の正四角形。チーム対抗も白熱する。