

単元名 ベースボール型ゲーム「キックベース」

1 運動の特性

<p>〔一般的特性〕</p> <p>ボールを蹴る，投げる，捕るといったボール操作や，判断しながらボールの飛球方向への移動，走塁といった動きが求められる運動である。</p>	<p>〔児童から見た特性〕</p> <p>様々なボール操作やボールを持たない時の動きを行いながら，集団対集団で競い合うところに楽しさや喜びを味わえる運動である。</p>
---	--

学びに向かう力，人間性等

2 単元の目標

運動に進んで取り組み，規則を守り誰とでも仲良く運動したり，勝敗を受け入れたり，友達の考えを認めたり，場や用具の安全に気を付けたりできるようにする。

知識及び技能

蹴る，捕る，投げるなどのボール操作と得点をとったり防いだりする動きによって，易しいゲームができるようにする。

思考力，判断力，表現力等

規則を工夫したり，簡単な作戦を選んだりするとともに，考えたことを友達に伝えることができるようにする。

3 評価規準

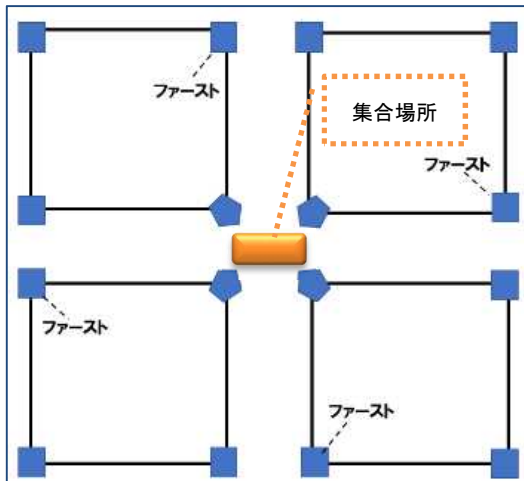
観点	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
学習活動における 具体的評価規準	①ボールの蹴り方について理解しているとともに，ボールをフェアグラウンド内に蹴ることができる。 ②攻めや守備の仕方を理解しているとともに，向かってくるボールの正面に移動したり，攻めの際ベースに向かって全力で走り，駆け抜けたりすることができる。	①簡単な作戦を立てている。 ②向かってくるボールの正面に移動することについて，考えたことを友達に伝えている。	①ゲームや練習に進んで取り組みようとしている。 ②ルールやマナーを守り，仲間と助け合おうとしている。 ③場や用具の安全に気を配っている。

4 指導計画と評価の例

		1	2	3	4	5	6	7	8	
		場の準備 ・ 準備運動 ・ 主運動につながる運動 ・ ねらいの確認								
10 20 30 40	オリエンテーション ・学習の見通しをもつ ・グルーピング等 ・試しのゲームを通して，課題を把握する	ねらい① [リーグ戦Ⅰ] ・ボール操作のポイントがわかる ・個人やチームの特性を知る			ねらい② [リーグ戦Ⅱ] ・ボールを持たない時の動きのポイントがわかる ・個人やチームの特性を活かしてゲームをする			三位 決勝戦 決定戦		
	整理運動 ・ 学習のまとめ ・ 次時の確認 ・ 用具の片付け								まとめ	
	評価	知	①			②				
		思	①	②						
	主	②				③			②	

5 指導の工夫

[場の工夫] ～四つ葉のクローバー型～



※壘間は10m程度

※三角ベース, フェアグラウンド60度コート等

[用具の工夫]

☆児童が解決可能な難度の技術的課題の設定

☆ゲームのプレイ性を確保し恐怖心を緩和

<ボール>

スマイルボール

柔らかいサッカーボール 等

<ベース>

足首への負担を考え, 柔らかいもの

<その他>

ゼッケン

得点板

6 技能のポイント

○ボールを捕る

- ・フライなど高く上がったボールは, 両手と体でしっかりと はさんで捕る。



○ボールを投げる

- ・投げる手と反対の足を 一步踏み出してボールを投げると遠くまで飛ばすことができる。



○ボールを蹴る

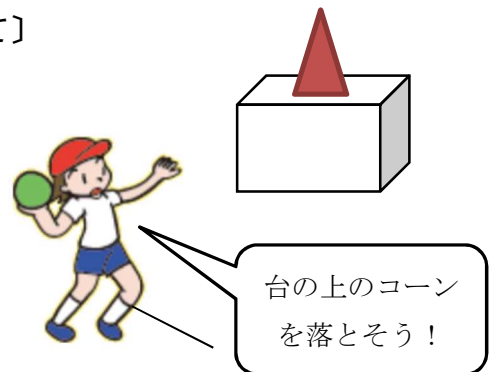
- ・ボールを蹴るときは 手を開いて大きく踏み込み 軸足をボールの横に置く。 足の甲や足首など硬い部分で強くボールを蹴る。



大きく一步踏み込むことが大切。踏み込む足のつま先はしっかり前に向けよう。

[運動の苦手な児童・配慮が必要な児童への手立て]

- ・ボールをフェアグラウンド内に蹴ることが苦手な児童には, 大きなボールや軽いボールを用いたり, 静止したボールを蹴ったりすることができるようにする。
- ・投げる手と反対の足を一步前に踏み出してボールを投げるのが苦手な児童には, ゲームを取り入れ, 投げる動きが自然に身に付くような練習をする。



中 学 年

ゲーム運動

単 元 名 : ベースボール型ゲーム「キックベース」

目 標 : 準備や片付けの仕方を理解し、個人とチームの課題を把握できるようにする。

道 す じ	1	2	3	4	5	6	7	8
-------	---	---	---	---	---	---	---	---

時数	学習内容と活動	指導・支援 (○) 評価 (☆)	用具・資料
0	<p>1 オリエンテーションをする。</p> <p>学習の進め方を知る</p> <ul style="list-style-type: none"> ・学習の流れを知る。 ・用具や場の準備の仕方を覚える。 ・安全に学習するための約束を理解する。 ・チーム編成する。 ・メインゲームのルールを知る。 ・作戦ボードの使い方を知る。 <p>学習のねらいを確認する</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボールを蹴って行うゲームを通して、チームで楽しく課題を解決する。 <p>2 学習のねらいを確認する。</p>	<p>○学習の流れや場の設定がわかる資料を用意し、理解を助ける。</p> <p>○チームは、チーム内異質、チーム間等質で編成する。</p>	<p>学習の道すじ (拡大図)</p> <p>学習の場・説明用コート図 (拡大図)</p> <p>作戦ボード</p>
<p>試しのゲームを通して、個人やチームの課題を把握しよう。</p>			
15	<p>3 準備運動をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・腕、足、足首等よく使う部位を意識する。 ・<u>ボールキャッチ</u> ・<u>円陣ボールパス</u> <p>【体力向上(巧みな動きを高めるために)のページ】</p>	<p>○教師が演示しながら進める。</p>	<p>ボール</p>
20	<p>4 ミーティングをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・打順と守備位置を決める。 <p>5 試しのゲーム(メインゲーム)をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・個人とチームの課題を把握する。 ・メインゲームのルールを確認する。 <p style="text-align: right;">※付録ページ参照</p>	<p>○打順と守備位置を決めるよう促す。</p> <p>○ルールの確認ができるよう声かけをする。(得点の判定、ジャッジ等)</p>	<p>作戦ボード/ボールペン</p> <p>ボールベースゼッケン 得点板</p>
40	<p>6 学習のまとめ、整理運動をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・学習課題を見付ける。 ・ルール上の不明な点を確認する。 ・次回の予告 ・整理運動(ストレッチ) ・片づけ 	<p>○次時の見通しをもつ。</p> <p>☆ルールやマナーを守り、仲間と助け合おうとしている。</p> <p>【主体的に学習に取り組む態度】</p>	

中 学 年
ゲ ー ム

単 元 名 : ベースボール型ゲーム「キックベース」

目 標 : ボール操作のポイントがわかり、チームの特性を知ることができるようにする。

道 す じ	1	2	3	4	5	6	7	8
-------	---	---	---	---	---	---	---	---

時間	学習内容と活動	指導・支援 (○) 評価 (☆)	用具・資料
0	<p>1 準備・準備運動をする。</p> <p>2 学習のねらいを確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>ボール操作のポイントを理解し、簡単な作戦をゲームで実行しよう。</p> </div>		<p>学習の道すじ (拡大図)</p> <p>コート図 (拡大図)</p> <p>ボール ベース ゼッケン 得点板 作戦ボード</p>
5	<p>3 タスクゲーム (チーム内でゲーム) をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 1点・2点・3点キックベース (2時 蹴ること中心) (3時 捕ること中心) (4時 投げること中心) 	<p>○上手な児童に実演させ、児童の言葉で各技能のポイントを発表させる。</p>	
15	<p>4 ミーティングをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 作戦について話し合う。 		
20	<p>5 メインゲームをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 1次リーグを行う。 	<p>○めあてに関するポイントについてフィードバックする。</p> <p>☆ボールをフェアグラウンド内に蹴ることができる。【知識・理解】</p> <p>☆簡単な作戦を立てている。 【思考・判断・表現】</p>	
40	<p>6 学習のまとめ、整理運動をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 学習課題を見付ける。 ・ 次回の予告 ・ 整理運動 (ストレッチ) 	<p>○1次リーグで取り組んだボール操作について、どこが伸びたかを評価する。</p> <p>○個人とチームの特徴をつかめたことを確認する。</p>	

中 学 年
ゲ ー ム

単 元 名 : ベースボール型ゲーム「キックベース」

目 標 : ボールを持たない時の動きがわかり、チームの特性を活かすことができるようにする。

道 す じ	1	2	3	4	5	6	7	8
-------	---	---	---	---	---	---	---	---

時間	学習内容と活動	指導・支援 (○) 評価 (☆)	用具・資料
0	<p>1 準備・準備運動をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> どこまでもワンバウンドキャッチ 【体力向上 (運動を調整するために) のページ】 <p>2 学習のねらいを確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>守備の移動や走塁を練習し、ゲームに活かそう。</p> </div>		学習の道すじ (拡大図)
5	<p>3 ミーティング・タスクゲームをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> 守備の隊形や移動, 走塁などのポイントを考えながら, 作戦やチーム練習で行うタスクゲームについて話し合う。 チームの特性を活かした打順や守備位置を考える。 	<ul style="list-style-type: none"> ○打者(ボールを蹴る人)に応じた守備の隊形変更気付かせる。 ○飛球したボールの正面に体を向けること, 長距離の飛球はまず後ろへ下がることに気付かせる。 ○どこまで走塁できるかを, チームで声かけすることを促す。 	ボール ベース ゼッケン 得点板 作戦ボード
20	<p>4 メインゲームをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> 2次リーグを行う。 	<ul style="list-style-type: none"> ○2次リーグは, 最終戦の予選であることを伝える。 ○めあてに関するポイントについてフィードバックする。 ☆攻めや守備の仕方を理解していると同時に, 向かってくるボールの正面に移動したり, 攻めの際ベースに向かって全力で走り, 駆け抜けたたりすることができる。 【知識・技能】 	
40	<p>5 学習のまとめ, 整理運動をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> 学習課題を見付ける。 次回の予告 整理運動 (ストレッチ) 	<ul style="list-style-type: none"> ○1次リーグと比べて伸びた点を評価する。 ○最終戦の組合せを伝える。 ※2次リーグの1位対2位・3位対4位等 	

中 学 年
ゲ ー ム

単 元 名 : ベースボール型ゲーム「キックベース」

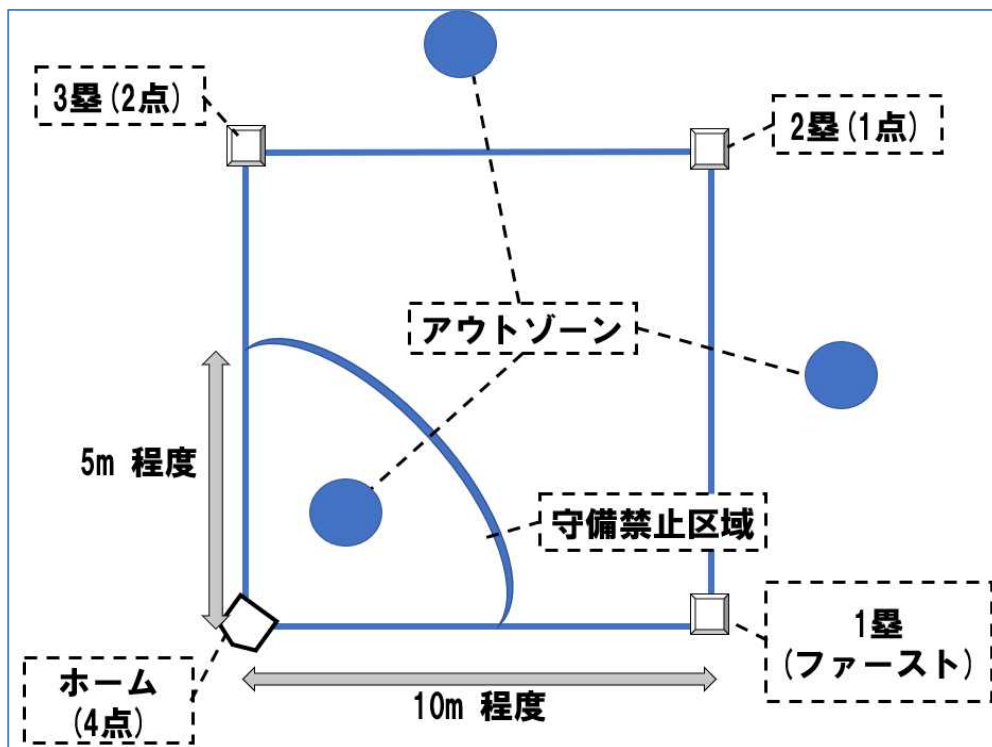
目 標 : 身に付けた力を活かして、楽しみながらプレイすることができるようにする。

道 す じ	1	2	3	4	5	6	7	8
-------	---	---	---	---	---	---	---	---

時間	学習内容と活動	指導・支援 (○) 評価 (☆)	用具・資料
0	<p>1 準備・準備運動をする。</p> <p>2 学習のねらいを確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">身に付けた力を活かして、楽しみながら全力でプレイしよう。</div>		学習の道すじ (拡大図) ボール ベース ゼッケン 得点板 作戦ボード
5	<p>3 ミーティング・タスクゲームをする。</p> <p>・作戦やチーム練習で行うタスクゲームについて話し合う。</p>		
15	<p>4 メインゲーム（最終戦）をする。</p> <p>・2次リーグの1位と2位・3位と4位等が対戦する。</p>	<p>○各種のフィードバックを行う。</p> <p>☆ルールやマナーを守り、仲間と助け合おうとしている。</p> <p>【主体的に学習に取り組む態度】</p>	
35	<p>5 学習のまとめ、整理運動をする。</p> <p>・結果発表・表彰</p> <p>・単元のまとめ</p> <p>・整理運動（ストレッチ）</p>	<p>○単元全体を振り返り、成果を中心に話をする。</p>	

付録

メインゲームのルール



【基本のルール】

- ・1チームの人数は5人程度
- ・2回表裏の攻守交代制(4分30秒×4)
- ・2塁で1点、3塁で2点、ホームベースで4点
- ・走者の塁通過が早い、2人そろった状態でのアウトゾーン内での捕球が早いかを競う。
- ・ホーム側のアウトゾーンから、味方がボールを転がし打者(蹴る人)がボールを蹴って開始(ボールを蹴った後、ボールを転がした人はコート外へ出る)
- ・打者走者分離型(走者は1塁で待機し、ボールを蹴る人が蹴ったらスタートできる)
- ・審判はセルフジャッジとする。ジャッジが難しい場合は、じゃんけんで判定を決めてもよい。

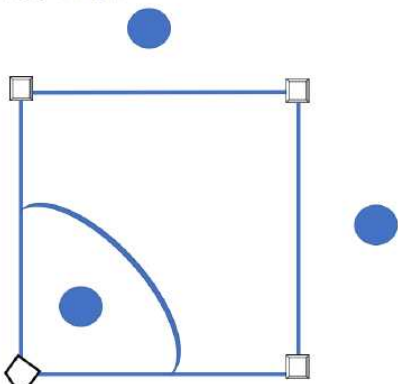
<攻撃>

- ・役割(ローテーション): ①蹴る人 ②ピッチャー(転がす人) ③④記録係 ⑤走者(2人一組でもよい)
- ・走者が通過した塁で点数が決まる。
- ・ファウルがかさむことでアウトにはしない。

<守備>

- ・3か所のいずれかのアウトゾーンにボールを投げ入れ、捕球できたらランナーストップ。その際、そのアウトゾーン内には2人がいる状態とする。
- ・ノーバウンドの捕球もアウトにはしない。
- ・守備者は打者(ボールを蹴る人)が蹴った後に、守備禁止区域に入ることができる。
- ・守備者はボールを蹴る前から、アウトゾーン内にはいけない。
- ・発展的に、中継やカバーリングを指導してもよい。

【作戦ボード（カード）例】

<p>キックベース 月 日</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> 【 色）】 チームのめあて </div> <p>(守備の連携の確認)</p>  <p>ゲームの結果</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th style="width: 10%;">得点表</th> <th style="width: 20%;">チーム名</th> <th style="width: 15%;">1回</th> <th style="width: 15%;">2回</th> <th style="width: 15%;">合計得点</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table>	得点表	チーム名	1回	2回	合計得点											<p style="text-align: center;">自分のチームの記録【攻撃】</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr style="background-color: #f5deb3;"> <th style="width: 10%;">打順</th> <th style="width: 15%;">打者名</th> <th colspan="3">得点記録</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1番</td> <td> </td> <td>点</td> <td>点</td> <td>点</td> </tr> <tr> <td>2番</td> <td> </td> <td>点</td> <td>点</td> <td>点</td> </tr> <tr> <td>3番</td> <td> </td> <td>点</td> <td>点</td> <td>点</td> </tr> <tr> <td>4番</td> <td> </td> <td>点</td> <td>点</td> <td>点</td> </tr> <tr> <td>5番</td> <td> </td> <td>点</td> <td>点</td> <td>点</td> </tr> </tbody> </table> <div style="border: 1px solid red; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>振り返り</p> <p>良かった点：.....</p> <p>次回への課題：.....</p> </div>	打順	打者名	得点記録			1番		点	点	点	2番		点	点	点	3番		点	点	点	4番		点	点	点	5番		点	点	点
得点表	チーム名	1回	2回	合計得点																																										
打順	打者名	得点記録																																												
1番		点	点	点																																										
2番		点	点	点																																										
3番		点	点	点																																										
4番		点	点	点																																										
5番		点	点	点																																										

【導入のゲーム例】

1点・2点・3点 キックベース

ルール

- ・ 1チーム5人
- ・ ピッチャーが転がしたボールをキック
- ・ 守備はアウトゾーン（円）のどちらかを選択し、ボールを運ぶ。5人の守備者の内、3人が入った状態で捕球が成功した時アウトにできる。
- ・ 走者（チームメイト）はどこまで走れるかを判断し、1～3点のどこかのコーンを回ってホームベースに帰る。守備側のアウトのタイミングより前に帰ってきたら点数獲得。
- ・ 守備側のノーバウンドキャッチは、0点
- ・ 内野の角度は60度程度

※ホームから1点、2点、3点の距離は、ボールの規格によって調整。ボールは痛くないもので、4号球程度。

