

# ネット型

## 具体的な指導内容

### ネット型では

ネットで区切られたコートの中で攻防を組み立て、一定の得点に早く達することを競い合うことに楽しさがあるゲームです。

高学年では、操作しやすいボールを用いたり、ボール操作についての制限を緩和したりすることを通して、連係プレーによる攻撃やそれに対応する守備がしやすくなるように簡易化されたゲームをします。ボールがつながりやすい状況の中で、ボールの方向に体を向けてその方向に素早く移動すること、味方が受けやすいようボールをつなぐこと、相手が捕りにくいようなボールを打ち返すことを身に付けてゲームを進めるようにします。

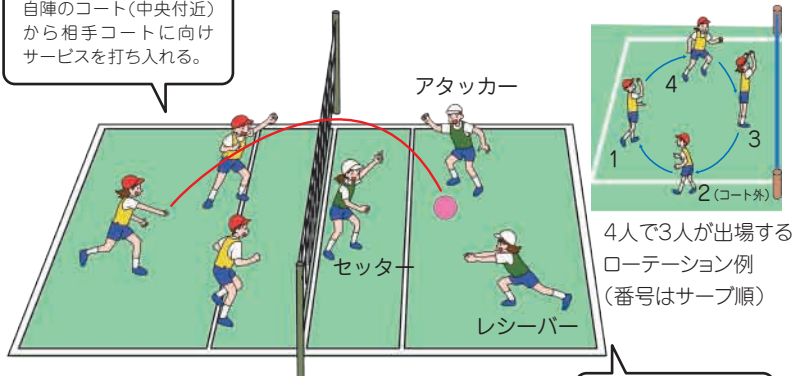
→ 解説 P.74



### 解説に例示として示されている運動(抜粋) → 解説 P.74・第8集 P.69～74

#### ソフトバレーボールを基にした簡易化されたゲーム

自陣のコート(中央付近)から相手コートに向けサーブを打ち入れる。



4人で3人が出場するローテーション例(番号はサーブ順)

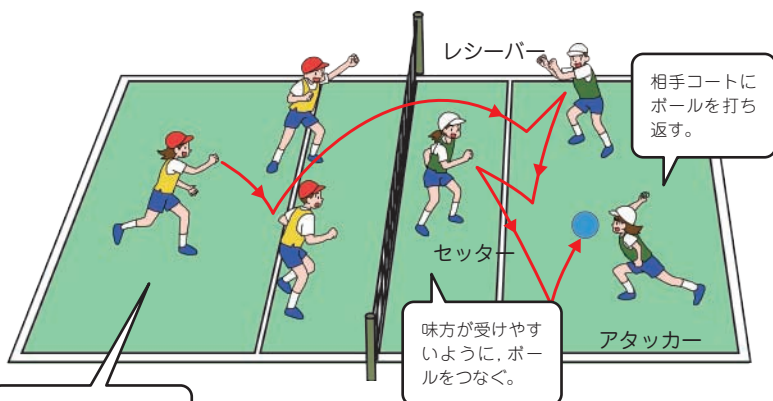
ボールの方向に体を向けて、その方向に素早く移動する。

コートは13m×6m程度。(バドミントンコートを利用するとよい)  
ネットの高さは170～180cm

#### はじめに提示するルールの例

- ゲームの人数は原則3人とする。
- ボールに触れる回数は、1人1回を原則とする。(実態によっては、2回も認める)
- サーブライン(自陣中央付近のライン)の後ろから、山なりのサーブをする。(下手での投げ入れも認める)
- 得点はミスなどにより3回(実態によっては4回)以内で、相手コートにボールを返せなかった時は相手チームに1点とする。
- 得点したチームのサーブで始める。
- 審判はゲームに出ているみんなで行う(セルフジャッジ)。
- サーブが相手チームから移ってきてから、時計回りにポジションを移る。
- ※4人チームの場合はコート外でのローテーションを行う。ゼッケン番号の順にサーブを行うとわかりやすい。

#### プレルボールを基にした簡易化されたゲーム



相手コートにボールを打ち返す。

味方が受けやすいように、ボールをつなぐ。

チームの特徴に応じた攻め方を知り、自分のチームの特徴に応じた作戦を立てる。

コートは13m×6m程度。(バドミントンコートを利用するとよい)  
ネットの高さは50～60cm

#### はじめに提示するルールの例

- ゲームの人数は原則3人とする。
- ラリーが終わるごとにポジションをローテーションする。
- ボールに触れる回数は、1人1回を原則とする。
- ボール操作は原則、両手での平手打ちとする。ただしアタッカーの攻撃は片手でのげんこつ打ちとする。
- 相手からの返球や味方のパスは、必ず自陣でワンバウンドしてから打つ。また、ボールは上方に打ち上げてはならず、必ず床に打ち付けるものとする。
- サーブは、上からの投げ入れとし、サーブの失敗によるやり直しを認める。得点したチームのサーブで始める。進んだ段階では自陣に打ち付けてのサーブ(図)とする。
- セッターはパスをキャッチし、アタッカーがアタックしやすいところにボールをバウンドさせることとする。
- 相手コートに3回で返球できない場合、バウンドしないで直接ボールに触れた場合は相手チームに1点とする。
- 審判はゲームに出ているみんなで行う(セルフジャッジ)。

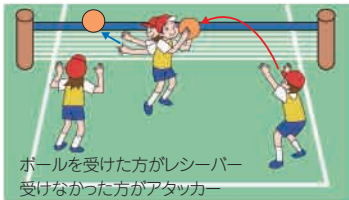
# 授業づくりの留意点

指導の充実のために → 解説 P.74・第8集 P.69～74

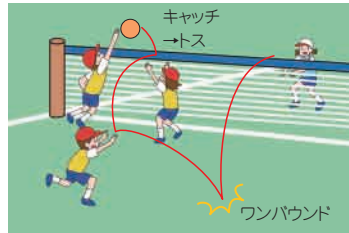
## 楽しさや喜びに触れることができるようにルールや運動の場を工夫する

児童がネット型のゲームの特性に応じた楽しさや喜びに触れられるよう、軽量ボールやボール操作についての制限を緩和したボールを使用し、ボールがつながりやすいルールで簡易化されたゲームを児童に提示します。ラリーが続くようになったら、ボールを打ち返すことができるようにルールや場を工夫することが大切です。

### <ルールの工夫例>

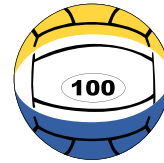


基本のポジションは、前方に1人(セッター)後方に2人(レシーバー、アタッカー)とする。相手コートからのボールのレシーブは後方の2人のうちのどちらかにすることで、状況判断しやすくする。

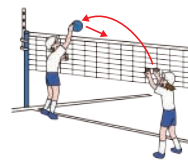


「ボールキャッチOK、ワンバウンドOK」というようにルールや用具を易しくすることで、「3段攻撃のおもしろさ」や「アタックのおもしろさ」に触れることができる。

### <用具や場の工夫例>



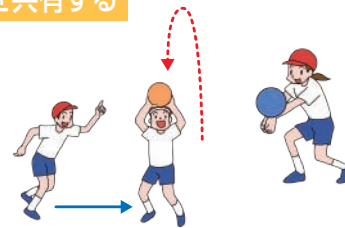
ボールの重さは50～100グラムが適当だが、ルールに応じて変えるとよい。市販のボールには重さがわかる数字が表示してある。



コートの広さやネットの高さは、児童の技能や人数およびルールに応じて教師が指導する。例えば、キャッチを許したバレーボールでは、ネットの高さは少し高めにするなど工夫する。

## 作戦の立て方や動きのポイントを押さえるためにより動きを共有する

よい動きや作戦などが見られた場合は、「ボールの方向に体を向けて、両手でボールを受けていたね。」「ボールをよく見てすばやく移動していたのがよかったね。」などと具体的に賞賛したり、具体的な活動場面を取り上げて紹介したりしていくと学級全体に共有できるとともに、児童にとって課題が明確になり、作戦も立てやすくなります。



落下地点を予測した  
よい動きだね。



## 課題の解決の仕方がイメージできるように言葉がけを工夫する

ゲーム中に児童が直面した課題に対し、味方に返球する際の場所や高さ、ポジションの役割や作戦の立て方などの解決すべき課題やその解決の仕方に気付くよう、児童にとってわかりやすい発問や助言などの言葉がけを工夫することが大切です。

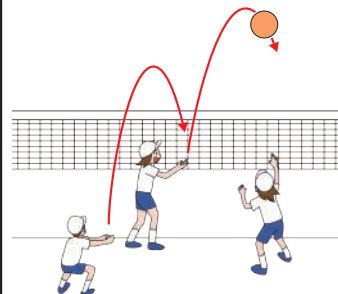
### <ボールがつながらない課題と解決の仕方に気づかせたい場面>

うまくボールをつないで、相手コートにボールを打ち返せないのはなぜだろう？



味方が受けやすいボールをつなぐことが大切だね。そのためのポイントは何か？

- ボールを持ったとき
- ・役割をサーブの前に決めておく。
- ・ボールの方向に体を向ける。
- ・素早く移動してボールを受けやすいように高いボールでつなぐ。
- ・ボールをつなぐリズムがわかるようにチームで声を出す。



体の向きやボールをつなぐ高さが大切だね。そのために素早く動くことがポイントだ！



## 児童のこんな姿を目指します

味方が受けやすいようにボールをつなぐことができるようになりました。



場や用具の安全に気を付けて、ゲームをしました。ネットが近いときは、声をかけました。



資料から選んだ作戦をチームで練習をしたら、得意な作戦になりました。



# ベースボール型



## 具体的な指導内容

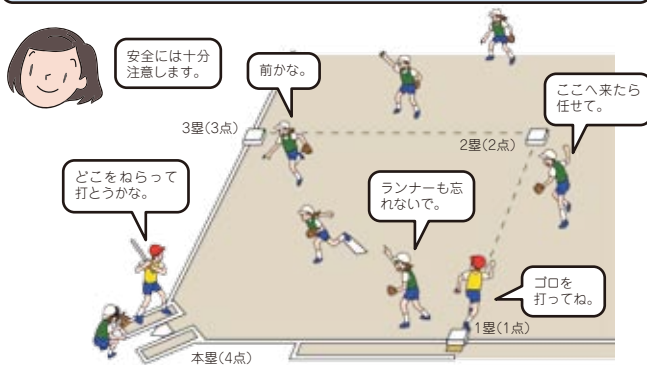
### ベースボール型では

攻守を規則的に交代し合い、一定の回数内で得点を競い合うゲームです。止まったボールや易しく投げられたボールを打ったり、イニング終了の仕方を工夫したりして攻守交替が繰り返し行えるように簡易化されたゲームを設定します。攻撃側はどこに打ったら多くの進塁や得点ができるのか、守備側はチームで守りの隊形を工夫して打者または走者をどのようにアウトにするのか、を考えて動くことが身に付くようにします。 → 解説 P.74・75

### 解説に例示として示されている運動(抜粋) → 解説 P.74・75 第8集 P.75～80

※1チーム4人～7人を基本としています。用具を工夫するともっと少ない人数でも可能です。

#### ソフトボールを基にした簡易化されたゲーム



#### ティーボールを基にした簡易化されたゲーム



#### 四角ベース型でのゲームの例

- ①ソフトボールでは、ピッチャーが投げた山なりのゆっくりとしたボールをバットを用いて打ちます。ティーボールでは、ティーの上に置いた止まったボールを打ちます。
- ②攻撃側は、1塁→2塁→3塁→本塁まで走ります。
- ③塁上にいる走者は、打者が打ったら必ず進塁します。フライで打者がアウトになった場合、走者はもとの塁にもどります。
- ④チーム全員に打順が回ったら攻守を交代します。(時間制での攻守交替のルール可)
- ⑤本塁に帰ってきたら4点。ただし、攻守を交代するときに塁上に走者がいた場合(残塁)は、それぞれ走者がいた塁の数を得点として加えます。
- ⑥守備側は、打者や走者が進塁するよりも先にその塁上にいる守りへボールを送球し、塁上の守りがボールを捕ることができたらアウト。(アウトにできたら守備側へ1点加えるというルールも可)

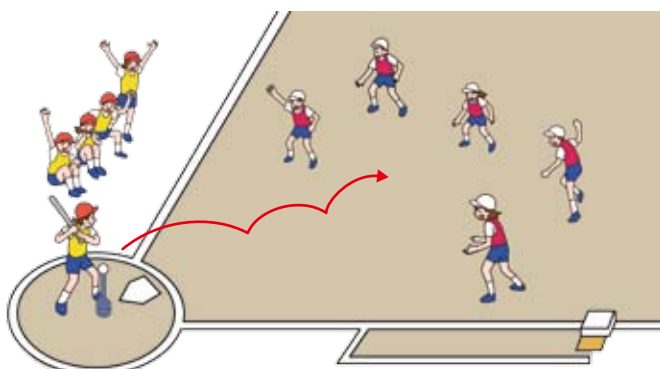
※盗塁、三振、フォアボールはなし。

★味方の応援、次の打者の待機は、バッターから離れた決められた場所で行うこと、守備側は前に出てバッターに近づいて守備をしないことなどの安全面の指導は、単元を通してしっかりと行いましょう。

取り扱う学年や児童の実態によって、設定したゲームに困難さを感じる場合は、易しいものから段階的に設定します。

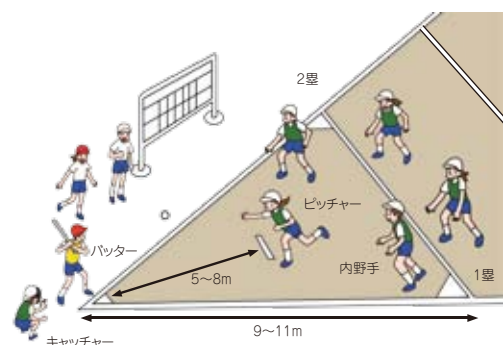
#### 1ベースでのゲーム

守るチームは1塁でアウトにする。攻め側は1塁でセーフになったら1点。



#### 三角ベースでのゲーム

5人～6人の少ないプレーヤー数の設定。本塁に帰ってきたら1点。外野にある一定のラインを引き、打者が打った打球がノーバウンドで越えたらアウト。(またはホームラン)



# 授業づくりの留意点

指導の充実のために → 解説 P.74 第8集 P.75～80

## 楽しさや喜びに触れることができるようにルールや運動の場を工夫する






児童がゲームの楽しさや喜びに触れることができるよう、どの児童もボールに触れる機会が多く、児童が立てたチームの特徴に合った作戦が成功しやすい状況を作ることが必要です。ベースボール型は経験が少ない児童が多いことから、攻撃や守備の技能を軽減し、得点しやすいルールを工夫したり、コートや人数を工夫したりして、十分運動量も確保できる場の設定も重要です。

＜ルールや運動の場の工夫例＞

【用具の工夫】	【打ち方の工夫】	【その他の工夫】
 <p>柔らかいボール プラスチックバット</p> 	 <p>次の打者が横から山なりのトスをしたボールを打つ</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○投手は攻撃側が行う。</li> <li>○ティーを使ってよい者をラッキーマンとして設定。</li> <li>○常に、走者を置く設定。(満塁、1・2塁からなど)</li> <li>○施設や安全面を考慮しながらコートや使用する用具を設定。(コートの広さに応じてプレーヤー数の変更)</li> <li>○アウトゾーンを設定し、打者がベースを踏む前にアウトゾーンへボールを送球し、アウトゾーンの守りがボールを捕ることができたらアウトとする。 など</li> </ul>

## 作戦の立て方や動きのポイントを押さえるためによい動きを共有する

よい動きや作戦などが見られた場合は「ねらった方向にうまく打っていたね。」「中継プレーで進塁を止められたね。」などと具体的に賞賛したり、具体的な活動場面を取り上げて紹介したりしていくと学級全体に共有できるとともに、児童やチームにとって課題が明確になり、作戦も立てやすくなります。




<p>バッティング</p> 	<p>ボールのとり方 体の正面で</p> 	<p>フライ ゴロ</p> 	<p>ボールの投げ方 オーバーハンドスロー</p> 	<p>ベースの回り方 内側に体をかたむける</p> 
---	--	---	--	---

## 課題の解決の仕方がイメージできるように言葉がけを工夫する

児童が課題に気付くとともに、その解決の仕方がイメージできるよう発問を事前に計画します。「作戦を成功させるための課題や解決方法にはどんなものがあるのか。」「ボールを打ったり走塁をしたり、守備の隊形をとってアウトにする動き」や「児童が選んだり考えたりする作戦」のポイントを教師が例示したりゲーム中に助言したりするなどの工夫をすることが大切です。

<p>【課題・学習内容】 アウトをとるための作戦を成功させるためには、どんなところがポイントかな？</p>		
<p>【技能のポイントに気づかせる場面】</p> <p>素早く送球するには…</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・打球の方向に動き体の正面でボールを捕る。</li> <li>・全身を使ってオーバーハンドで投げる。</li> </ul>	<p>【チーム内の課題を解決する場面】</p> <p>チームで教え合ったり話し合ったりすることが大切だよ！</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・打者によって守る場所をアドバイスしよう。</li> <li>・協力して練習しよう！</li> </ul>	<p>【チームの作戦の課題を解決する場面】</p> <p>アウトにするためにどの塁へ投げるとよいか？</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・誰かが声で合図する。</li> <li>・打者が打つ前に送球する塁を決めておく。</li> </ul>

## 児童のこんな姿を目指します

<p>ボールが来る方向へ素早く動いたら、体の正面でボールを捕ることができました。</p> 	<p>チームで練習やゲームを行うとき、友達にアドバイスをしたり声かけをしたり協力することができました。</p> 	<p>作戦を成功させるために、課題にあった練習方法を資料の中から選んで提案しました。</p> 
--	---	--

体づくり

器械

陸上

水泳

ボール

表現