

ゴール型

具体的な指導内容



ゴール型では

コート内で攻守が入り交じり、手や足などを使って攻防を組み立て、一定時間内に得点を競い合うことを課題としたゲームです。

攻撃側にとって易しい状況の中で、投げる、受ける、蹴る、止める、運ぶといったボール操作によって、ボールを保持する人からボールを受けることのできる場所への動きやチームの作戦に基づいての位置取りを身に付けて得点することを目指します。

高学年では、攻撃側プレーヤー数が守備側プレーヤー数を上回る状態をつくり出したり守備側のプレーを制限したりすることにより、攻撃しやすく、また得点が入りやすくなるような簡易化されたゲームをすることで、作戦を生かしやすくすることが大切です。

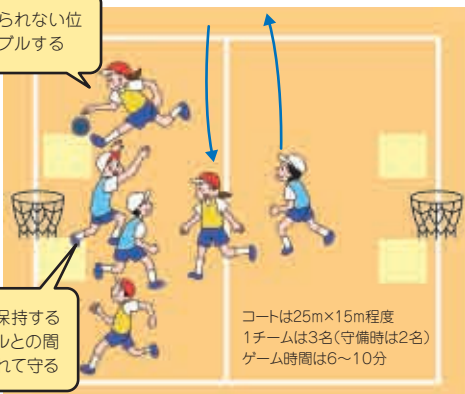
→ 解説 P.73

解説に例示として示されている運動(抜粋) → 解説 P.72・73 第8集 P.57～68

※簡易化されたゲームとしてはじめに児童に提示するルールを記しています。

バスケットボールを基にした簡易化されたゲーム

相手に取られない位置でドリブルする



ボールを保持する人とゴールとの間に体を入れて守る

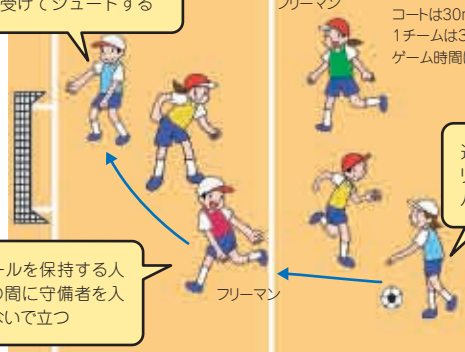
コートは25m×15m程度
1チームは3名(守備時は2名)
ゲーム時間は6～10分

はじめのルールの例

- ボールを保持したら3名、守備側は1名コートの外に出て2名で進める。
- ボール保持者は3歩以上歩けない。
- ドリブルをして止まった後、再度ドリブルはできない。

サッカーを基にした簡易化されたゲーム

得点しやすい場所へ移動し、パスを受けてシュートする



フリーマン
コートは30m×15～20m程度
1チームは3名
ゲーム時間は6～10分ハーフ

近くにいるフリーマンの味方にパスを出す

ボールを保持する人との間に守備者を入れて立つ

はじめのルールの例

- 区切られたラインの中だけでプレーする。
- フリーマンはラインに関係なくプレーできる。

ハンドボールを基にした簡易化されたゲーム



コートは20m×10m程度
(ハンドボールコートを利用するとよい)
1チームは4～6名
(うちゴールキーパーが1名)
ゲーム時間は5～6分ハーフ

はじめのルールの例

- ボール保持者は4歩以上歩くことができない。
- はじめは、ドリブルを行わない。

タグラグビー、フラッグフットボールを基にした簡易化されたゲーム



コートは20m×15m程度
(人数×5mをめやすにするとよい)
1チームは3名
前後半6分ずつで1ゲーム
前方へのパスはできない

はじめのルールの例

- 攻撃側はタグを4度取られたら攻守交代。
- 守備側は、タグを取ったら「タグ」と宣言し、相手に返して、両者ゲームに復帰する。



1チームは3名
3回の攻撃を2セットずつ行う
3点ゾーン
2点ゾーン
1点ゾーン
セーフティゾーン
横幅は12～15m程度

はじめのルールの例

- 攻撃は、セーフティゾーンで手渡しパスを受けた時点で開始。
- パスを落とした場合は得点にならない

※ゴール型では、バスケットボール及びサッカーを主として取り扱うものとするが、これらに替えて、型に応じたハンドボールなどのその他のボール運動を指導することもできる。

→ 解説 P.84

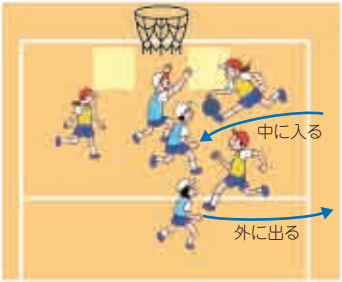

授業づくりの留意点

【バスケットボールを基にした簡易化されたゲーム】指導の充実のために

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 → 解説 P.73 第8集 P.57～60

手でボールを操作し、ボールを保持する人からボールを受けることのできる場所に動いて攻防を楽しむゲームです。プレーヤーの数や、プレー上の制限(ルール)、場の設定などを工夫することによって、どの児童もパス、ドリブル、シュートをする機会が増え、作戦を活かすことができるようにすることが大切です。

＜ルールを工夫した例＞





攻撃側に人数的な優位性を持たせるために、チームがボールを保持したら1名が入り、守備側は1名コートの外に出る。

コートを斜めに区切り、攻撃方向に向かって右に2人、左側に1人、自由に動けるプレーヤーを1人とし、動ける範囲を制限。

＜場を工夫した例＞

フリースhootゾーン



1辺が1m程度の正方形

シュート機会の保障、得点チャンス拡大のために、「フリースhootゾーン」をゴール下の左右に設け、守備側は入れないようにする。

多くの児童がシュートを決めることに意識が向くように、得点を工夫する。
(得点×人数=チーム得点)

例：A チーム
シュート得点 =10点
入れた人数 =2人
チーム得点 =20点

B チーム
シュート得点 =8点
入れた人数 =3人
チーム得点 =24点

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

作戦の立て方やよい動きのポイントについて「シュートしやすい場所に動いてからパスをもらっているから、得点につながったんだね。」などと具体的に賞賛したり、資料を活用したりしながらチームや学級全体で共有できるようにします。




攻撃しやすいところを見付けて動いたね。

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

チームで立てた作戦を活かした攻撃を行うことができるように、作戦ボードや活動場面を取り上げての発問や助言など、チームが解決すべき課題や解決の仕方に気付き、課題の解決が図れるような言葉がけを工夫します。

＜パスが繋がらずシュートに結びつかない場面＞


シュートがなかなか入らないな。

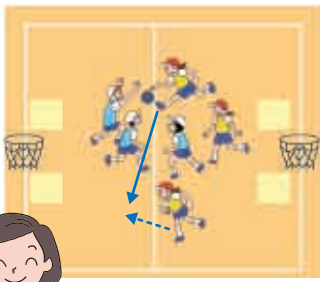


パスをつなぐためにはどんな動きが必要かな？

- ボールを持ったとき
 - ・相手から離れた場所にいる味方(フリーの味方)を見つけてパス
- ボールを持たないとき
 - ・ボールを持っている味方と自分の間に相手がいな場所動く
 - ・フリーになったらボールを持っている味方に合図を出す

そうか！
ボールを持った味方と向かい合うことができる場所へ移動すればパスをもらえる。





児童のこんな姿を目指します

フリーになる動きでパスを受けたから、シュートを決めることができました。



ルールを守って、みんなで助け合ってゲームができたからとても気持ちよくプレーができました。



得点が入りやすくなるためのルールをみんなで選んだので、シュートが増えて、楽しくゲームを進めることができました。



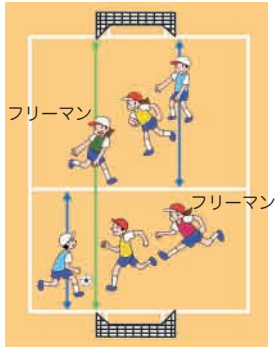
授業づくりの留意点

【サッカーを基にした簡易化されたゲーム】指導の充実のために

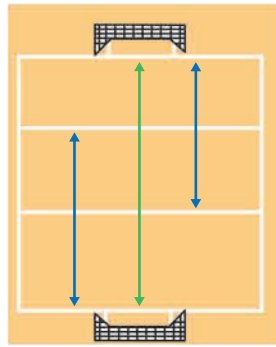
楽しさや喜びに触れることができるようにルールや運動の場を工夫する → 解説 P.73 第8集 P.57・58・61・62

足でボールを扱う技能が難しいことから、児童がゲームの楽しさや喜びに触れるためには、児童の実態に応じて攻撃側の人数が守備側の人数を上回る状態をつくり出したり、守備側のプレーを制限したりするルールやコートの形に留意して、一人一人がボールに触れられる機会が多くなるようにするとともに、攻撃しやすく、得点が入りやすくなるように配慮することが大切です。

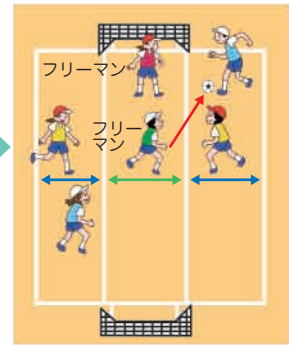
＜攻撃の人数が守り側の人数を上回る状況をつくる＞



攻撃は相手陣内、守備は自陣から出てプレーできない。制限のないフリーマンは、関係なくプレーできる。

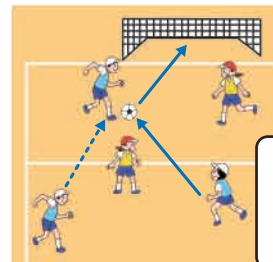


ゲームに慣れてきたら、3ラインの区域で行うとよい。発展的には、縦方向の中央区域にいるフリーマンとのパス交換で数的優位な状況をつくる攻撃に結び付けたい。ボールを持たないときの動きがとても大切になる。



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「守りのいないところに動いてパスをもらってシュートした動きがとてもよかったよ。」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ながらチームや学級全体で共有できるようにします。



守りのいないところにこのように動いてシュートできたね。

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

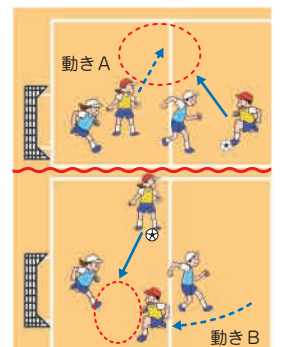
児童がチームで立てた作戦に基づいた位置どりやボール操作によって得点できるようチームの課題に応じて言葉がけを工夫することが大切です。パスを受けることができる場所やそこに移動することの重要性に気付くような発問をしたり、よい動きをチームの特徴に応じた作戦に活かすことができるような助言をしたりします。

＜縦方向へのパスが多いために相手に取られてしまいやすい場面＞

なかなか相手コートまでボールを運べないな。

ゴール方向に守りが多いときは
・守りがいないコートの横方向に動いてパスをもらおう。(動きA)

パスをつなげる作戦を成功させるためにはどうしたらよいかな？
・パスをした後で、相手の後ろへ移動してもう一度パスを受ける。(動きB)



児童のこんな姿を目指します

守りのいないところを見つけ、そこに動いてパスをもらうことができました。



友達と分担して、ゴールやボールの準備・片付けをしっかりとしました。



「縦方向の3ラインコート」を選んでゲームをしたら、チームの作戦がうまくいきました。






授業づくりの留意点

【ハンドボール、タグラグビー、フラッグフットボールを基にした簡易化されたゲーム】指導の充実のために

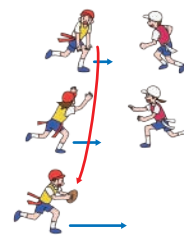
楽しさや喜びに触れることができるようにルールや運動の場を工夫する → 解説 P.73 第8集 P.57・58・63～68

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。そのために得点しやすいルールを工夫したり、コート幅の広さや制限ゾーンの設置など場の設定も重要です。

<ハンドボールを基にしたゲームでは>	<タグラグビーを基にしたゲームでは>	<フラッグフットボールを基にしたゲームでは>
 <p>フリーの人を生かしてパスをつなごう。</p> <p>作戦ボードを用いて</p>	 <p>フルバックゾーン 守りの一人はこのゾーン内しか動けない</p>	 <p>コート幅を広げて 横幅を12m～15mに</p> <p>守りの人数を減らす 場やルールの工夫で、得点を入れやすく。</p>
<p>手で扱うためボール操作の技能を活かしやすい。そこで、攻撃しやすい場所へボールを運び、シュートに結び付けられるようにする。</p>	<p>守りの制限ゾーンを設定し、攻め側が守り側の人数を上回るような有利な状況をつくるなど、児童が立てた作戦に合わせてルールを変更することも有効です。</p>	



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「広く空いているスペースを見つけて動いたね。」「一人飛ばして奥の人へパスをする作戦、見事に決まったね。」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。




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

ボール操作が比較的易しいためパスが得点に結びつきやすいのが、これらのゲームの特徴です。そこで、ゲームを楽しむために、ボールを持たないプレーヤーの動きや位置どりを課題とし、その解決の仕方に気付くことができるような発問や助言などの言葉がけを工夫します。


<パスが繋がらずシュートに結びつかない場面>	<チームでの協力を促したい場面>
<p>パスがうまくつながらないな。どうしたらいいのかな。</p> <p>パスを成功させるためのポイントを考えてみよう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・相手がいなくて立つ。 ・空いたスペースに移動する。 ・フリーの味方を見つけてパス。 ・手渡しすると見せかけて、遠くの味方にパス。 	<p>パスがうまく合わないときは…</p> <ul style="list-style-type: none"> ・名前を呼んだり、作戦名で合図をしたりして息を合わせてみよう。 <p>A 作戦いくよ!</p>
	

児童のこんな姿を目指します


タグの取り方が上手になりました。相手の動きをよく見て、次の動きを予想して取りました。



友達が逆方向に走ってくれたので、自分の前が大きく空いてトライできました。協力してとれた1点です。



左でボールを回し、最後は右から突破する作戦を考えて、何度か成功させることができました。



体づくり

器械

陸上

水泳

ボール

表現