

1. 領域名 ボール運動(ゴール型)(全7時間)

2. 単元名 バスケットボール

3. 単元の目標

知識及び技能	思考力・判断力・表現力等	学びに向かう力, 人間性等
運動の楽しさや喜びを味わい, ボール操作とボールを持たない時の動きによって, 簡易化されたゲームをすることができるようにする。	ルールを工夫したり, 自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだりするとともに, 自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができるようにする。	運動に積極的に取り組み, ルールを守り助け合って運動したり, 勝敗を受け入れたり, 仲間の考えや取組を認めたり, 場や用具の安全に気を配ったりすることができるようにする。

4. 単元の評価規準

	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
単元の評価規準	①簡易化されたゲームで攻防するためのボール操作やボールを持たない時の動きを身に付けている。	②誰もが得点をして楽しくゲームに参加できるように, ルールを工夫している。 ②チームの特徴にあった作戦を選んだり, 立てたりしている。 ③課題解決のために自己や仲間の考えたことを他者に伝えようとしている。	①運動の楽しさを味わうために進んで取り組もうとしている。 ②ゲームや練習の中でルールやマナーを守り, 仲間の考えや取組を認めている。 ③ゲームの練習の際に, 場の設定や用具などを片付けたり, 場の整備をしたりすることができるとともに, 用具の安全に気を配ろうとしている。
学習活動に即した評価規準	①簡易化されたゲームの中で, ドリブルやパスを使って, ゴールに向かってボールを運び, シュートをしている。 ②ボール保持者と自分の間に守備者が入らないように移動したり, 得点しやすい場所に移動したりする動きを身に付けている。 ③ボール保持者とゴールの間に体を入れて守備する動きを身に付けている。	①チームの課題を見つけ, チームにあった作戦を選んでいる。 ②課題解決のために取り組んだ作戦や, その効果について他者に伝えようとしている。 ③チームの特徴にあった作戦を選び, 進んでゲームに取り入れている。	①仲間と協力しながら, ボール運動の練習やゲームに取り組んでいる。 ②仲間の良い動きを認めたり, 課題を解決するためのアドバイスをしたり, 連携をとるための言葉掛けをしている。 ③場の設定や用具の片付けを進んで行い, 自ら安全に気を配ろうとしている。

## 5. 調査研究

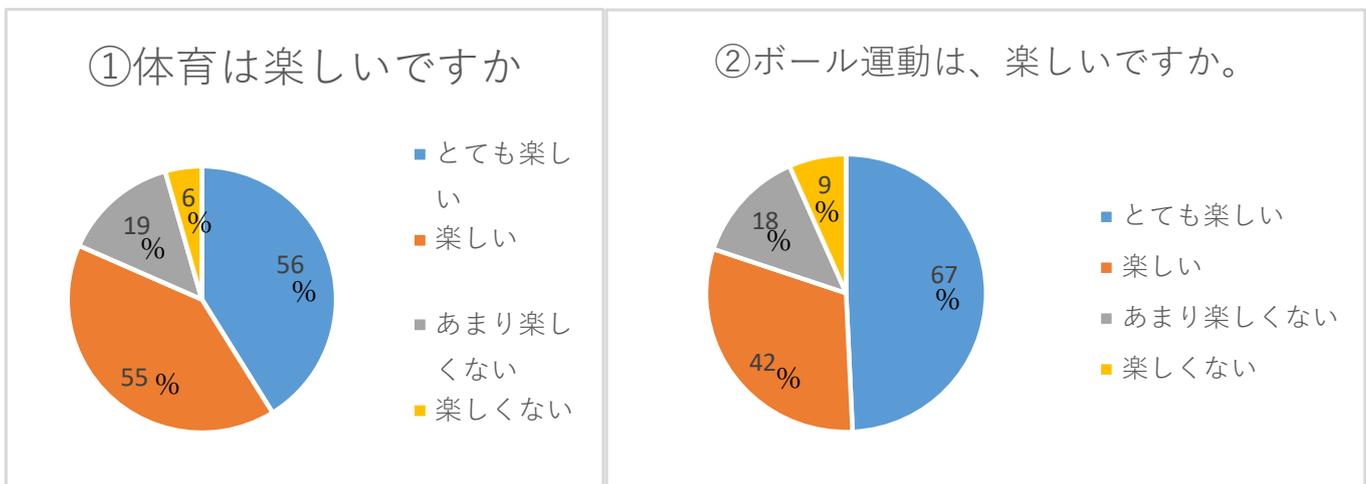
### (1) 児童の実態

本学級の児童は、「セストボール(4年生)」や「ハンドボール(5年生)」のゴール型の学習で、グリッドラインを使い、数的有利な状況を生かして、パスやシュート、ゴールに向かう動きを身に付けてきた。また、5年生での「フラッグフットボール」でハドル(作戦会議)と作戦カードを使用して、児童一人一人が作戦に合わせて動く経験もした。その中で、基本的なパスやシュートの技能は身に付いている。

下記のアンケートから、体育やボール運動、ボールゲームを「楽しい」と感じ(82%)、進んで体育の学習に取り組む児童が多いことが分かる。その一方で、ボール運動やボールゲームを「楽しくない」と感じている児童の理由として、「ボールを投げたり、キャッチしたりできない」「得点をする事ができない」など技能的にできなかったことを挙げている。また、勝敗にこだわってしまい、個人プレーをしてしまったり、チームの仲間につい言葉をかけたり、勝敗を素直に受け入れられなかったりする児童もいる。

そこで、「バスケットボール」の学習では、全員が得点をする事ができ、そのための作戦をチームで考え、互いの良い動きを認め合うようにすることで、運動することの楽しさやチームで協力し合うことの楽しさを味わわせたい。

### (2) 意識調査



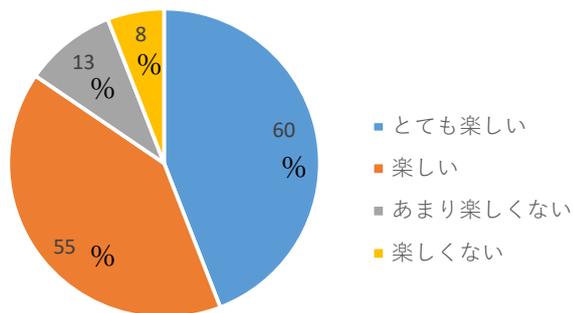
### ③ ②の質問でどんな時に楽しいと感じましたか。

ボールを投げたりキャッチしたりした時	57人
ゴールしたり得点したりした時	88人
ドリブルでボールを運んだ時	25人
相手の攻撃を止めた時	42人
<ul style="list-style-type: none"> <li>・試合をするだけで楽しい</li> <li>・ボールを触った時、勝った時</li> <li>・友達から「ナイス」と言われた時</li> <li>・努力できた時</li> <li>・仲間とパスした時</li> <li>・同じチームの人と協力して点を決めた時</li> </ul>	

### ④ ②の質問でどんな時に楽しくないと感じましたか。

ボールを投げたりキャッチできなかったりした時	15人
ゴールしたり得点したりできなかった時	13人
ドリブルでボールを運べなかった時	11人
相手の攻撃を止められなかった時	11人
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ぶつかって転んだ時</li> <li>・自分だけが出られない時</li> <li>・どちらかが不利になった時</li> <li>・相手が強い時</li> <li>・チームの中で自分だけができない時</li> </ul>	

⑤ 体育のボールゲームは、楽しいですか。（チームでの対戦）



⑥ ⑤の質問でどんな時に楽しいと感じましたか。

チームが勝った時	92人
友達と協力できた時	71人
チームのみんなが上手にできた時	52人
友達の良い動きを見つけて伝えた時	24人
友達にアドバイスをもらってできた時	19人
友達にアドバイスをしてできた時	15人
友達に認めてもらえた時	30人
その他	
・チームが得点できた時	
・得点やアシストできた時	
・自分が活躍できた時	

⑦ ⑤の質問でどんな時に楽しくないと感じましたか。

チームが負けた時	9人
友達と協力できなかった時	9人
チームのみんなが上手にできなかった時	5人
友達の良い動きを見つけられなかった時	7人
友達にアドバイスをもらえなかった時	1人
友達にアドバイスが伝わらない時	0人
友達に認めてもらえない時	7人
その他	
・数人だけでプレーしている時	
・ぶつかって転んだ時	
・自分だけができなかった時	

## 6. 基礎研究

### (1) 運動の特性

#### <構造的特性>

- ・チームがパスやドリブルでボールを運び、相手チームのゴールにシュートして得点を競い合う運動である。
- ・攻守入り乱れ、相手の攻撃を阻止するとともに、作戦や状況判断に基づいた行動とボール操作によってゴールすることを課題としている運動である。

#### <機能的特性>

- ・パスやドリブルでボールを繋ぎながら相手コートにボールを運んだり、自分よりも高い位置にあるゴールにシュートして得点したりして、精一杯運動することができ、楽しめる運動である。

#### <効果的的特性>

- ・運動する中で「判断力」や「敏捷性」が養われ、ボールを巧みに扱う力、タイミングよく投げる力、捕球する力といった調整力などの体力を高めることができる運動である。
- ・自分の役割を理解して協力する力を身に付け、チームワークを高めることができる運動である。

・ルールに従ってゲームをし、勝敗を素直に認めるなど、公正な態度を養うことができる運動である。

## (2) 系統性

学校種	小学校			
発達の段階	各種の運動の基礎を培う時期		多くの領域の学習を経験する時期	
	第1学年・第2学年	第3学年・第4学年	第5学年・第6学年	
領域 (領域の内容)	ゲーム (ボールゲーム)	ゲーム (ゴール型ゲーム)	ボール運動 (ゴール型)	
技 能	内容	ボールゲームでは、簡単なボール操作やボールを持たないときの動きによって動きによって、的に当てるゲームや攻めと守りのあるゲームをすること。	ゴール型ゲームでは、基本的なボール操作とボールを持たない時の動きによって、「易しいゲーム」をすること。	
	解説	<p>ボールゲームとは、簡単なボール操作の「ボール遊び」と簡単な規則で行われる「ボール投げゲーム」、「ボール蹴りゲーム」のことを指す。</p> <p>(ア) 物やマークなどの的に向かってボールを投げたり蹴ったりする目的のボール遊びで、個人対個人、集団対集団で競争するゲームをする。</p> <p>(イ) 攻めと守りを交代しながらボールを投げたり蹴ったりするゲーム(攻守交代のベースボール型ゲームに発展)をする。</p> <p>(ボール遊びの例示) 【1・2年】 ○いろいろなボールを投げたり、ついたり、捕ったりしながら行ふ当て遊びやキャッチボール</p> <p>(ボール投げゲームの例示) 【1年】 ○ボールを転がしたり、投げたりする目的のゲーム 【2年】 ○的に当てゲームの発展したシュートゲーム</p> <p>(ボール蹴りゲームの例示) 【1年】 ○ボールを蹴って行ふ目的のゲーム 【2年】 ○的に当てゲームの発展したシュートゲーム ○ボールを蹴って行ふベースボール</p>	<p>ゴール型における「易しいゲーム」とは、プレイヤーの人数やコートを広さを制限することを通して、基本的なボール操作で行うことができ、なおかつボールを持たないときの動きが得点に結びつきやすくなるようにしたゲームのことを指す。</p> <p>(ア) コート内で攻守入り混じって、味方にボールを手渡したり、パスを出したりして、シュートをしたり、ゴールにボールを持ち込んだりするゲームをする。</p> <p>(イ) 空いている場所に素早く動いたり、陣地を取り合い得点ゾーンに走り込んだりするゲームをする。</p> <p>&lt;ゲーム(ゴール型ゲーム)の例示&gt; 【3年】 ○サークルボールを基にした易しいゲーム ○ラインサッカーを基にした易しいゲーム 【4年】 ○ラグビーを基にした易しいゲーム ○セストボールを基にした易しいゲーム</p>	<p>ゴール型における「簡易化されたゲーム」とは、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、人数やコートを制限することを通して、チームの作戦に基づいた位置取りをしやすくし、攻撃側にとって易しい状況を作りながら、攻守入り混じったゲームのことを指す。</p> <p>(ア) 人数やコートを制限した、攻撃がしやすい状況の中で、味方からボールを受け取りやすい位置に移動し、パスを受けシュートをするゲームができるようにする。</p> <p>(イ) チームの連携プレーによる攻撃が成り立つように、作戦に基づいた位置取りや動きをすることを通して、簡易化されたゲームができるようにする。</p> <p>&lt;ゲーム(ゴール型)の例示&gt; 【5年】 ○ハンドボール (攻守が入り混じって行うゴール型) ○フライングフットボール (陣地を取り合うゴール型) 【6年】 ○バスケットボール ○サッカー</p>
	例示	<p>ボールや用具の操作</p> <p>(ボール遊びの例示) ・大小、弾む・弾まないなど、いろいろなボールで、つく、転がす、投げる、当てる、捕る、蹴る、止めるなどの簡単なボールを操作すること。</p> <p>(ボール蹴りゲームの例示) ・ねらったところに緩やかにボールを投げたり、転がしたり、蹴ったりすること。 ・ボールを捕ったり止めたりすること。</p>	<p>[例示]</p> <p>・ボールを持ったときにゴールに体を向けること。</p> <p>・味方にボールを手渡したり、パスを出したり、シュートをしたり、ゴールにボールを持ち込んだりすること。</p> <p>・ボール保持者と自分の間に守る者がいない空間に移動すること。</p>	<p>[例示]</p> <p>・近くにいるフリーの味方にパスを出すこと。</p> <p>・得点しやすい場所でパスを受けてシュートなどをすること。</p> <p>・相手にとられない位置でドリブルをすること。</p>
	ボールを持たない動き	<p>(ボール蹴りゲームの例示) ・ボールを操作できる位置に動くこと。 ・ボールが飛んだり、転がったりしてくるコースに入ること。</p>	<p>[例示]</p> <p>・ボール保持者と自分の間に守る者がいない空間に移動すること。</p>	<p>[例示]</p> <p>・ボール保持者から、ボールを受けることのできる場所に移動すること。</p> <p>・ボール保持者とゴールの間に体を入れて守備をすること。</p> <p>・得点しやすい場所に移動すること。</p>

【参照】学習指導要領解説-体育編-

## 7. 研究主題に迫るための具体的な手だて

### 【高め合いの手だて】

#### ① 兄弟チームの設定

お互いの練習相手の経験や、兄弟チームの試合観戦とその撮影を通して、チームの特徴に気付いたり、アドバイスをしたりすることができる。また、良いプレーを認め合い、お互いに高め合う存在になれるよう、兄弟チームを設定した。

#### ② 作戦の例示

作戦を立てることにに対して苦手意識をもっている児童が多い。そこで、第2時・第3時前半は、シュートゾーンをどこに置くかという比較的どの児童でも考えを伝えやすい内容を作戦の中心内容とし、どの児童も作戦を選んだり考えたりすることのよさに気づきやすくするようにした。また、第3時後半・第4時は、シュートを打つために、どのような役割でどう動くかを作戦の中心内容とし、ジャムボードで作戦図を作成し、共有することにした。その中から自分のチームに合ったものを選ばせるとともに、実践していく中で新たな作戦を立てるきっかけを作り、第5時からのリーグ戦に向けて作戦を活用させるようにした。単元全体を通して、作戦がうまくいかなかったとしても、挑戦することで、達成感や充実感を味わわせたい。

#### ③ 言葉かけ(アドバイス)の例示

試合中やチームタイムで広げたい言葉掛け(アドバイス)の例示をすることで、児童が仲間に言葉掛け(アドバイス)がしやすくなり、良い動きを広め、高め合うことができると考えた。そのため、学習カードに広げたい言葉を集めた、言葉掛け集を添付した。

### 【認め合いの手だて】

#### ① タブレットの活用

兄弟チームで試合を撮影し合い、動画を使ってふり返りができるようにした。その結果、良い動きや良い言葉掛け「を具体的に理解し、認め合う機会が増えると考えた。また、作戦図を、ジャムボードを使って全員が確認することができるようにすることで、全体で共有し、認め合う機会が増えると考えた。

#### ② ゲーム様式の工夫

表面が柔らかいボールを使用したり、グリッドラインを使って、コートを制限し攻撃側が有利な人数に設定したり、守備側に邪魔されずにシュートを打つことができるシュートゾーンを設定したり、バスケットゴールのリングに当たっても得点が入るなどの得点方法の工夫を考えさせ実施したりすることによって、ボールゲーム運動が苦手な児童も安心して取り組み、認め合う機会が増えると考えた。

### 【協力し合いの手だて】

#### ① 個人やチームごとの課題解決

本単元では、チームの課題に対する作戦を計画し進行していく時間を設けている。課題は、チームタイムやメインゲームを通して、自分たちで見付けている。また、振り返りでは、一人一人がチームの課題と個人の課題を考え、伝え合うことで、次時のチームの課題や作戦を決定しやすくした。その活動の中で、児童の主体性と多様性を広げていきたい。

8. 指導と評価の計画

		1	2	3	4 (本時)	5	6	7																																																																		
学習内容・活動	○学習内容の確認 ・本時の学習内容を知る。	○場の準備		○準備運動 (わかばスタートアップ)																																																																						
	○慣れの運動 「ドリブル鬼ごっこ」 「シュートゲーム①」  ○オリエンテーション  ○試しのゲーム 始めのルールは別紙参照	○慣れの運動 ・前時で話し合った内容にそって取り組む。 「ドリブル鬼ごっこ」 「シュートゲーム②」  ○チームタイム ・チームで話し合いシュートゾーンを設定する。  ○共有の時間 ・どのような場所に設定したのか、どのような理由選んだのか共有する。  ○ゲームの練習	○慣れの運動 「シュートゲーム②」 「ドリブル鬼ごっこ」  ○チームタイム ・チームの課題を確認する。 ・シュートゾーンの場所を考え、設置する。(第3時) ・チームみんなが得点をするための工夫について話し合う。(第4時)  ○メインゲーム1 4分×2試合 第3時 <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <tr><th colspan="2">校舎側</th><th colspan="2">舞台側</th></tr> <tr><td>①</td><td>赤</td><td>青</td><td>白</td><td>緑</td></tr> <tr><td>②</td><td>赤</td><td>?</td><td>黄</td><td>紫</td></tr> </table> 第4時 <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <tr><th colspan="2">校舎側</th><th colspan="2">舞台側</th></tr> <tr><td>①</td><td>赤</td><td>紫</td><td>白</td><td>青</td></tr> <tr><td>②</td><td>橙</td><td>緑</td><td>黄</td><td>?</td></tr> </table> ○チームタイム ・どのような課題があり、どんな作戦を用いるとよいか話し合う。  ○メインゲーム2 4分×2試合	校舎側		舞台側		①	赤	青	白	緑	②	赤	?	黄	紫	校舎側		舞台側		①	赤	紫	白	青	②	橙	緑	黄	?	○チームタイム ・チームの課題を確認する。 ・作戦を立て、役割や動きを確認する。  ○メインゲーム1 4分×2試合 第5時 <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <tr><th colspan="2">校舎側</th><th colspan="2">舞台側</th></tr> <tr><td>①</td><td>赤</td><td>青</td><td>黄</td><td>緑</td></tr> <tr><td>②</td><td>橙</td><td>?</td><td>白</td><td>紫</td></tr> </table> 第6時 (リーグ戦) <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <tr><th colspan="2">校舎側</th><th colspan="2">舞台側</th></tr> <tr><td>①</td><td>橙</td><td>紫</td><td>白</td><td>?</td></tr> <tr><td>②</td><td>赤</td><td>緑</td><td>黄</td><td>青</td></tr> </table> 第7時 (リーグ戦) <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <tr><th colspan="2">校舎側</th><th colspan="2">舞台側</th></tr> <tr><td>①</td><td>赤</td><td>白</td><td>青</td><td>紫</td></tr> <tr><td>②</td><td>橙</td><td>黄</td><td>?</td><td>緑</td></tr> </table> ○共有の時間 ・うまくいった動き ・どのような動き (作戦) が効果的だったか。  ○チームタイム ・どのような課題があり、どんな作戦を用いるとよいか。  ○メインゲーム2 4分×2試合	校舎側		舞台側		①	赤	青	黄	緑	②	橙	?	白	紫	校舎側		舞台側		①	橙	紫	白	?	②	赤	緑	黄	青	校舎側		舞台側		①	赤	白	青	紫	②	橙	黄	?	緑
	校舎側		舞台側																																																																							
	①	赤	青	白	緑																																																																					
②	赤	?	黄	紫																																																																						
校舎側		舞台側																																																																								
①	赤	紫	白	青																																																																						
②	橙	緑	黄	?																																																																						
校舎側		舞台側																																																																								
①	赤	青	黄	緑																																																																						
②	橙	?	白	紫																																																																						
校舎側		舞台側																																																																								
①	橙	紫	白	?																																																																						
②	赤	緑	黄	青																																																																						
校舎側		舞台側																																																																								
①	赤	白	青	紫																																																																						
②	橙	黄	?	緑																																																																						
○チームでの振り返り ・ゲームの行い方やチームの特徴について話し合い、次時でどのような練習に取り組むか考える。	○チームでの振り返り ・全員が得点しやすくするためにどのような工夫ができるか考える。	○振り返り ・個人の振り返り ・チームで考えた作戦がどのようにゲームに生かすことができたか全体で共有する。 ・全員が得点しやすくするためにどのような工夫ができるか考える。	○振り返り ・個人の振り返り ・チームで考えた作戦がどのようにゲームに生かすことができたか全体で共有する。 ・全員が得点しやすくするためにどのような工夫ができるか共有する。 ・自分たちが考えたルールの工夫によって、全員が得点しやすく楽しむことができたか共有する。																																																																							
○場の片付け	○整理運動	○全体のまとめ																																																																								
知識・技能				①		②③																																																																				
思考・判断・表現		①			②		③	②③																																																																		
主体的に学習に取り組む態度	①③	②						③																																																																		

9. 本時の学習(4/7時間目)

①本時のねらい

ボールを持った時、持たない時の動きを意識して、チーム課題にあった作戦を選んだり、考えたりすることができるようにする。

②展開

学習内容・活動	○支援 ☆評価																														
1 整列・あいさつ 2 本時の学習の確認	○児童が見通しをもって活動に参加できるよう、めあてや流れを確認する。																														
<b>チームみんなが得点をするための工夫を考えよう</b>																															
3 準備運動・ボール操作の運動 4 ボール慣れの運動(シュートゲーム②) 5 チームタイム 6 メインゲーム1 <div style="text-align: center;">対戦相手</div> <table border="1" data-bbox="480 1122 762 1238"> <tr> <td></td> <td>校舎側</td> <td colspan="3">舞台側</td> </tr> <tr> <td>①</td> <td>赤</td> <td>紫</td> <td>白</td> <td>青</td> </tr> <tr> <td>②</td> <td>橙</td> <td>緑</td> <td>黄</td> <td>?</td> </tr> </table> 7 チームタイム 8 メインゲーム2 <div style="text-align: center;">対戦相手</div> <table border="1" data-bbox="480 1491 762 1608"> <tr> <td></td> <td>校舎側</td> <td colspan="3">舞台側</td> </tr> <tr> <td>③</td> <td>橙</td> <td>紫</td> <td>白</td> <td>?</td> </tr> <tr> <td>④</td> <td>赤</td> <td>緑</td> <td>黄</td> <td>青</td> </tr> </table>		校舎側	舞台側			①	赤	紫	白	青	②	橙	緑	黄	?		校舎側	舞台側			③	橙	紫	白	?	④	赤	緑	黄	青	○怪我の防止につながるように、ゲームでよく使う部分を中心に準備運動を行う。 ○良い動きを真似できるよう、ボールを持たない時にゴールに向かう動きや取りやすいパスをする児童を称賛する。 ○話合いの際、前時のチームの課題とめあてを意識して話し合うよう、声を掛ける。 ☆チームの課題に合った作戦(工夫)を選んでいる。 <b>【思考・判断・表現】</b> (学習カード・観察) ○チームで話し合った作戦(工夫)を意識してゲームに参加できるよう、声を掛ける。 ○次のゲームに向けて考えて取り組めるよう、試合と試合の合間に、チームの課題に対して効果的な作戦(工夫)ができた兄弟グループ同士で話し合う。
	校舎側	舞台側																													
①	赤	紫	白	青																											
②	橙	緑	黄	?																											
	校舎側	舞台側																													
③	橙	紫	白	?																											
④	赤	緑	黄	青																											
9 整理運動 10 振り返り チームで振り返りをする ↓ 個人の学習カードへの記入 ↓ 全体で共有 11 整列・あいさつ	○良い動きに気付いていない児童には、得点やシュートにまでボールをつなげられたときにどのような動きをしていたかについて、動画を使って振り返ってみるように声掛けをする。																														

# バスケットボール

# 学習カード



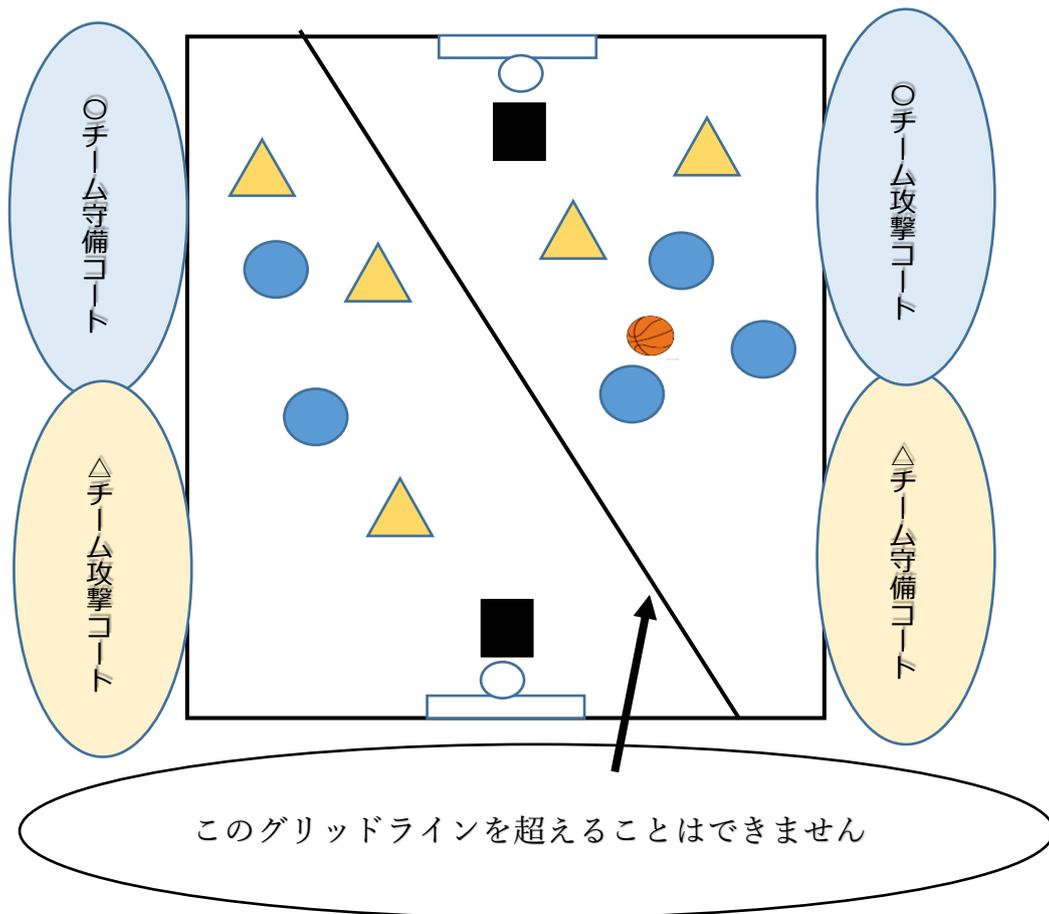
- シュートやドリブル、パスをして、運動をする。
- ルールを守って、友達と協力する。
- みんなが点を取れるようルールや作戦を工夫する。
- 友だちにアドバイスを送ったり、受けたりする。

6年 組 チーム \_\_\_\_\_  
名前 ( )

# バスケットボール 【初めのルール】

- ① 1チーム5人対5人でゲームをする。  
※4人チームは、兄弟チームから1人借りる。
- ② 攻撃コートに3人、守備コートに2人に分ける。
- ③ 1試合4分間。
- ④ シュートゾーンには■を置き、  
その中からのシュートはブロックすることはできない。
- ⑤ 得点をした時は、2点。

<○が攻撃している時>



# バスケットボール 【基本のルール】

○ダブルドリブル禁止（ファウル）。

（ドリブル→ボールを持って止まる→

もう一度続けてドリブル×，両手で同時につく）

○トラベリング禁止（ファウル）。

（ボールを持ったまま，歩いてはいけない。）

○相手の体に接触することは禁止（ファウル）。

○ファウルをした時は，されたチームのボールで，

一番近いサイドラインからスローイング。

○ボールがサイドラインから出たら，出したチームの

相手ボールでサイドラインからスローイング。

○得点を入れられたら，ゴール側のラインから，

入れられたチームのスローイング。

○ゴール後ろの壁にボールが当たったら，出したチーム

の相手ボールでゴールラインからスローイング。

○試合開始は，じゃんけんで勝ったチームのボールから

スタート。

# 言葉をかけ合ってチームの力を高めよう

## 【個人編】

	言葉がけの場面	言葉がけ例
シュート	・シュートを打つタイミングが分からない時	「シュートゾーンに入ったら、打とう。」 「声をかけるから、聞こえたらシュートしよう。」 「フリーになったら、シュートしよう。」 「チャンス！」 「シュート！」
	・シュートが上手に入らない時	「ラッキーボードをねらおう。」 「両手でしっかりと高く打とう。」 「手を伸ばして打とう。」 「ひざを使って高くとぼう。」 「フォールスローを保とう。」
	・友達が得点し、うれしさをみんなで味わいたい時	「ナイスシュート！」 「点を取ったらハイタッチしよう！」
ドリブル	・ドリブルが上手くできない時	「ボールでなく、周りをよく見よう。」 「ボールを手のひらで押し出す意識でドリブルしよう。」
	・ドリブルで相手をぬいた時 ・ドリブルが上手くできた時	「ナイスドリブル」 「やった。」
パス	・パスを出すタイミングがわからない時 ・パスを出す相手を見つけられない時 ・パスが上手につながらない時	「〇〇さん(パスをもらえそうな友だちの名前)」 「右の方にいるよ。」 「ボールをもらいにいこう。」 「いろいろなパスを使おう。」
	・上手なパスができた時 ・得点につながるパス(アシストパス)ができた時	「ナイスパス！」 「ナイスアシスト！」 「やった！」
キャッチ	・パスを上手く取ることができない時	「ドンマイ」 「学習資料でとるポイントを見て練習しよう。」 「両手で受けとめよう。」
動き	・パスをもらうことができない時 ・シュートを打つことができない時 ・フリーになることができない時	「敵のいないところに動こう。」 「ボールをもらいにいこう。」 「シュートゾーンに入ろう。」 「声を出そう。」 「固まらないようにしよう。」
	・フリーでパスを受け取ることができた時	「ナイスラン！」

## 【チーム全体編】

チームの様子	作戦例
<ul style="list-style-type: none"> <li>• シュートをなかなか打つことができない時</li> </ul>	<p>「シュートゾーンに入ったら、どんどんシュートしよう。」  「シュートゾーンに入っていこう。」  「たくさん動いていこう。」  「フリーになったらシュートしよう。」</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 得点がなかなか決まらない時</li> </ul>	<p>「ゴールの近くからシュートしよう。」  「ラッキーボードにシュートしよう。」</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 攻めることができない時</li> </ul>	<p>「パスを回していこう。」  「全員上がるまで、自分の陣地でドリブルしよう。」  「速攻しよう。(カウンター作戦)」  「ポジションを決めてみよう。」</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 上手く守ることができない時</li> </ul>	<p>「誰をマークするか決めよう。」  「相手のボールになったら、シュートゾーンにすぐに戻ろう。」  「ボールを持っていない相手をよく見てみよう。」</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• みんなで盛り上がりたい時</li> </ul>	<p>「盛り上がる円陣のかけ声を考えよう。」  「合言葉を決めよう。」  「どんどんアドバイスしていこう！」  「良いプレーをほめていこう！」</p>

# めあて発見カード

## パス

### 味方のとりやすいパスがしたい

- ・相手のむねをねらってパスをする
- ・相手の手をねらってパスをする
- ・相手の動きをよく見てパスをする

### 相手にとられないようにパスがしたい

- ・守りの動きをよく見てパスをする
- ・バウンスパスで相手の足元を抜く
- ・オーバーヘッドパスで相手の上を抜く

### シュートにつながるパスがしたい

- ・ゴール近くのフリーの味方にパスをする
- ・相手を引きつけてから、味方にパスをする
- ・得意なシュートをねらっている味方にパスをする

## キャッチ

### ボールを確実にキャッチしたい

- ・手をハの字にする
- ・ボールを引くようにする
- ・声を出してもらう
- ・ほしいところに手を出してもらう

### 動いてボールをとりたい

- ・ボールの方へ1歩踏み出してキャッチする
- ・1歩横に動いてキャッチする
- ・上に跳んでキャッチする
- ・相手の前に出てボールをもらう

## ドリブル

### ドリブルがうまくなりたい

- ・指先を使ってドリブルする
- ・左手(右手)を使ってドリブルする
- ・ドリブルチェンジする
- ・腕や肩でボールを守りながらドリブルする

### 動きながらドリブルしたい

- ・ボールを見ないでドリブルをする
- ・まわりを見ながらドリブルをする
- ・スピードのあるドリブルをする

### ドリブルでチャンスを作りたい

- ・ドリブルで相手をぬく
- ・ドリブルでシュートチャンスを作る
- ・ドリブルで相手をぬいてから、パスを出す

## シュート

### シュートが入るようになりたい

- ・バックボードの四角の角をねらってやさしくシュートする
- ・山なりのシュート
- ・ひざを使ってシュート
- ・手首のスナップを使う

### 得意なシュートを作りたい

- ・ドリブルシュートを確実に入れる
- ・ゴール下のシュートを確実に入れる
- ・ミドルシュートを入れる

### シュートチャンスを自分でつくりたい

- ・シュートを打てる位置でボールをもらう
- ・ドリブルで相手をぬいてシュートする
- ・フェイントで相手をかわしてシュートする

## 動き

### 動きを意識してゲームがしたい

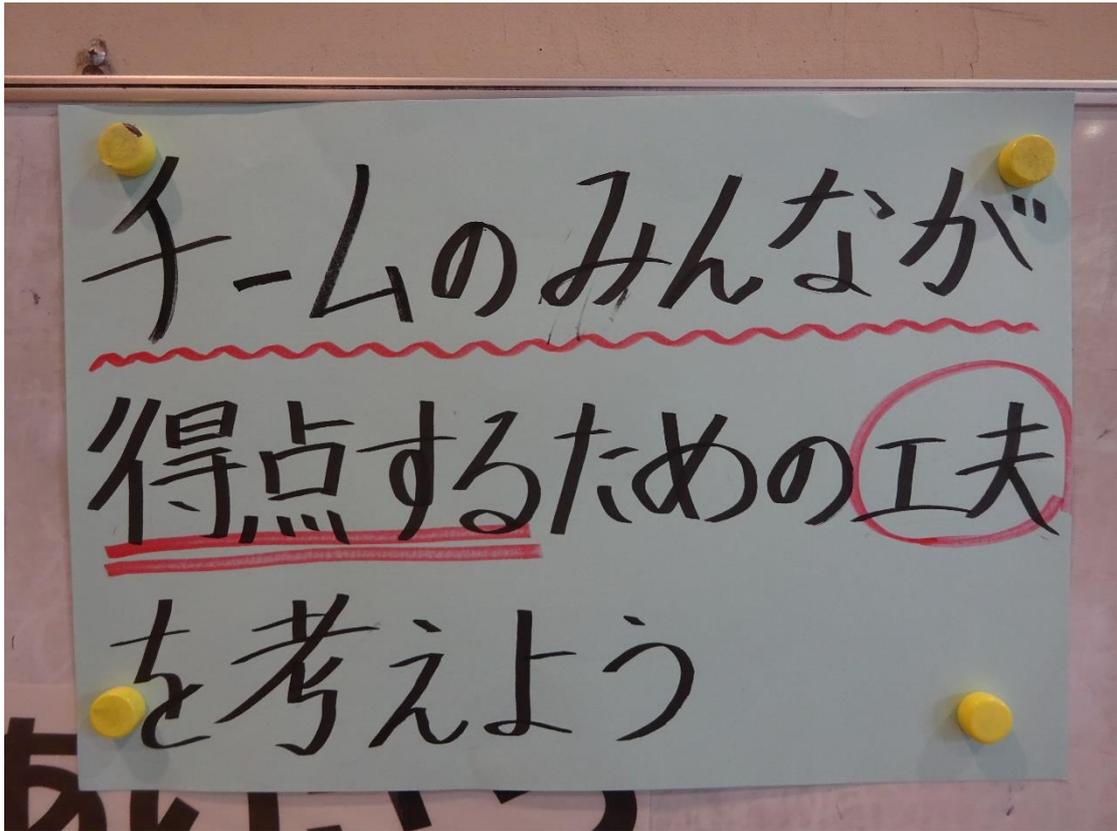
- ・大きく広がって攻める
- ・パスをしたら走る(パス&ラン)
- ・相手のいない場所に動く
- ・自分のチームのボールになったら、ゴールの方へすぐ走る

### ディフェンスを意識してゲームがしたい

- ・相手とゴールの間に入って守る
- ・手を伸ばして相手のシュートを防ぐ
- ・相手ボールになったら、すぐに守りの位置に動く
- ・誰かがシュートしたら、リバウンドに集中する

一つずつできるようになっていこう！！

【授業の様子】



めあて



準備運動



試合の様子



ふり返り