

| 回 | 1 | 2 | 3・4・5 | 6・7・8 |
|-----------|---|---|---|--|
| ねらい | テニピンを知る | | <ul style="list-style-type: none"> みんなが楽しめるルールを作る 来たボールを打ち返し、ラリーを楽しむ | <ul style="list-style-type: none"> 勝つための作戦を考えてゲームをする 状況判断のもと打ち返し、ラリーを断ち切る |
| 主な学習活動 | <p>オリエンテーション</p> <p>☆テニピンについて知る</p> <p>☆キャプテンを決める</p> <p>☆キャプテン会議でチームを作る</p> <p>☆学習方法を知る</p> <p>☆チームごと役割を決める</p> <p>☆練習場の紹介</p> <p>☆学習カードの使い方</p> | <p>1. ボール慣れ</p> <p>2. 学習の進め方を知る</p> <p>3. 試しのゲームをする</p> <ul style="list-style-type: none"> 10チームにわけて5コートでゲームする <p>4. 必要があればチームを変える</p> <p>5. 学習感想を書く</p> | <p>1. 学習の準備</p> <p>2. 個のめあてに応じた練習</p> <ul style="list-style-type: none"> 打ち方を工夫する場、ラリーを続ける場 ねらったところ打つ場 <p>3. 学習ポイントの確認</p> <p>「①正確に返すためにはどうする？(打点の重要性) ②打ち方の工夫(強弱、前後左右のコントロール) ④ルールの工夫」</p> <p>4. ゲーム1(前後半3分)</p> <p>☆個人のめあてを意識しながらゲームをしよう。</p> <p>5. チームの時間(作戦を考えながら)</p> <p>例)「キャッチ&ショット・スロー」①ポジションに入る</p> <p>②コースを見つける③投げ入れる or 打つ</p> <p>6. ゲーム2(前後半3分)</p> <p>☆チームの課題を意識しながらゲームをしよう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ゲーム出場2人、記録1人、得点1人 <p>7. 振り返り</p> <ul style="list-style-type: none"> チームで課題(個人・チーム)やゲームを振り返る 全体でルールやよい動きについて振り返る 個人の課題について振り返る | <p>1. 学習の準備</p> <p>2. 個のめあてに応じた練習</p> <ul style="list-style-type: none"> ねらったところに打つ場 作戦を意識して練習する場 試しのゲームをする場 <p>3. 学習ポイントの確認</p> <p>「①簡単な作戦をたててみよう(どこをねらう?相手のうちはにくいところは?②ねらったところに打つ(左右前後)③強弱を意識しよう(前に来たならば強く、後ろに来たら弱く)」</p> <p>4. チームの時間(作戦を意識して)</p> <p>例)「状況判断をする場」①浅いボール→強くねらう②深いボール→ゆっくりかえす</p> <p>5. ゲーム</p> <p>☆状況判断をして、ボールをかえせるようにする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ゲーム1(前後半3分)一チームの時間(3分)一ゲーム2(前後半3分) ゲーム出場2人、記録1人、分析1人 <p>6. 振り返り</p> <ul style="list-style-type: none"> チームで課題や作戦について振り返る 全体で作戦やよい動きについて話し合う 個人の課題について振り返る |
| ルール・作戦の変容 | <p>☆はじめのルール</p> <ul style="list-style-type: none"> ツバウンド以内に打つ。(ノーバウンドは禁止。) 二人で交互に打つ。 サーブは自陣コートはどこから打ってもよい。 サーブは両チーム交互に行う。 4回続いたら攻撃してもよい。 | | <p><ルールについて></p> <p>ワンバウンドで打とう ノーバウンドもありにしよう サーブは上から打つのもありにしよう 最初の得点は2点にしよう</p> <p><ゲームの様相></p> <p>○ショット(打つ)について(ボールを打つ時の動き)</p> <p>ふわっと山なりに打ってつなげよう 深く打つには強く、浅く打つには弱く 前後左右ねらった(空いている)ところに打とう 回転</p> <p>○打点・ポジションについて(ボールを打たない時の動き)</p> <p>ボールが来たところに素早く動きキャッチORショットしよう 相手が体勢が崩れていたら前へ行こう 止まって打とう</p> <p>打った後の動きを考えよう 打った後はどうしたらよいか考えよう</p> <p>○作戦(状況判断や空間認識)について</p> <p>自分が得意な打ち方で打てるようにしよう 相手の苦手なところはどこか見つけよう 空いているスペースを見つけよう</p> <p>空いているスペースを創り出す・攻めるための組み立てを考えよう(前後左右のスペース、ボレーの活用)</p> <p>状況判断をして、ラリーを続けたり、断ち切ったりしよう(浅いボールは強く打って、ラリーを断ち切るなど)</p> <p>※タブレット端末や学習カードを通しての分析</p> <p>作戦を考えたい(作戦カード) 止まって打っているか(打点分析) 作戦を生かしてスペースをうまく使えているか(空間分析・タブレット)</p> | |
| 教師の支援 | <ul style="list-style-type: none"> 最小限のルールを提示し、子供たちで楽しいゲームをつくりあげていく視点を伝える テニピンの面白さに触れさせる | | <ul style="list-style-type: none"> みんなが楽しめるルールを考えるよう促す テニピンに必要な技能は何か気付かせ、定着を図る 正確に返すためにどうするか打点の重要性に気づかせる。(上手に打てる子の見本などから) 相手コート内にボールを打ち返す(ラリーを続ける)ことを意識させる。 | <ul style="list-style-type: none"> ねらったところに打つ技能の必要感をもたせ、定着を図る。 チームの時間を通して、状況に応じた簡単な作戦を考えさせる。 タブレット端末等を活用し、客観的に自分の動きや友達の動きをみて、作戦や今後のプレーにつなげさせる(タブレット端末の有効活用、作戦カード・分析カードの工夫) |