

【ゲームの仕方及び、はじめのルール】

- ①ゲームはダブルスで行い、合計得点で勝敗を競います。
- ②ペアで交互に打たなくてはならないため、すべての子どもが平等にボールに触れる機会が保障されています。
- ③4回ラリーをして、その後の5球目以降からの攻撃を得点としているため、1得点が入る中で全員がボールに触れることが可能となります。

①～③のルールによってゲーム中に技術練習の要素ももたせることができ、子どもにとっては、「失敗しても大丈夫」という安心感を持ちながら打ち合うことができ、技術の向上につながります。



- ④1チームの人数は3～4人の10チームを作ります（40人学級対応）。コートは5つ作ります。
- ⑤ゲーム1（前後半3分）→作戦タイム（3分）→ゲーム2（前後半3分）の流れで進め、1時間内に2回ゲームを行えるようにします。
- ⑥ツーバウンドまでバウンドしてもよいことにします（ノーバウンドは初めはなしにします）。
- ⑦サービスは交互に打つようにします。

※子どもたちが楽しめるようにルールについて毎時間話し合い、工夫していきましょう。

例) ワンバウンドだけにする、ノーバウンドをありにする、サービスをありにするなど

3. 学習指導の工夫

(1) 単元計画（※ホームページ上のPDFをご覧ください。）

(2) 1時間の流れ

- ①課題提示、②個の課題に取り組む【めあて別練習】、③チームの時間、④ゲーム、⑤振り返りの流れで行います。

(3) 学習内容（どんな力を身につけさせたいか）

○打つ力（つなげる→強弱をつけたり、ねらったりして打つ）

「ボールを操作する動き」：ふんわりやさしく打つ、強く打つ、ねらった所に打つ

○打ちやすい打点に入る力（すばやく移動する→とまって打つ）

「ボールを持たない動き」：打ちやすい位置にすばやく移動し構え、止まって打つ

○状況判断力（空いているスペースを見つける→スペースを創り出す・攻める）

前後左右のどこへ打つか、強弱をつけて打つ等の状況判断を行う

○ルールを工夫する力（ルールや場を工夫し、自分たちが楽しめるルールを創造する）

(4) 学び合いの保障（※ホームページにて動画配信中・PDF資料有り）

レッツ！カクモ塾！！～自分のめあてを達成できるように～

キャッチ＆シュート
（うごき方・うち方）
※2面でローテーション

キャッチ＆スロー
（うごき方・止め方）
※2面でローテーション

つづけてみそ!
（ペアで長くラリーを続ける）
※つづいた側は相手とくまなく2回めあてをこうする

ねらってみそ!
（ねらってフェアに入れる）
※フェアに入ったなら3球まで3球で交代

エースをねらってみそ!
※3面でローテーション
※4球打つた後、Aに入ったボールをおち込んで勝負しよう

子どもたち自身が「うまくなりたい」、「やってみたい」と必要感をもって学習に参加してもらうためにはどうしたらよいのか。個々が適切なめあてをもつことが大切だと考えています。そして、教師は個々のめあてに対応した場（めあて別練習の場：左図参照）を設定することが大切です。子どもたちはその場の中から自ら選択して練習することで、自然と学びに向かっていきます。

文責 今井茂樹（東京学芸大学附属小金井小学校）