

単元名 ゲーム「ベースボール型ゲーム」 ～キックベース～

1 運動の特性

(1) 一般的特性

○静止した状態のボールや転がってきたボールを足で蹴って打ち走塁することで攻撃したり、捕る・投げるなどにより守備したりする攻守交代型のゲームである。

(2) 児童から見た特性

○ルールや作戦を工夫して、集団対集団の攻防によって競争することを楽しみや喜びを味わうことのできる運動である。

2 単元の見込み

(1) 関心・意欲・態度

○運動に進んで取り組み、規則を守り仲よく運動したり、勝敗を受け入れたり、場や用具の安全に気を付けたりすることができる。

(2) 思考・判断

○ルールを選択したり、ゲームの型に応じた簡単な作戦を立てたりすることができる。

(3) 運動の技能

○ボールを蹴ったり、捕ったり、投げたりなどの基本的なボール操作や、打球を捕るための動きや走塁の仕方などによって、キックベースのゲームを行うことができる。

3 評価規準

観点	ア 関心・意欲・態度	イ 思考・判断	ウ 運動の技能
学具 習体 活の 動評 に価 お規 け準 る	①安全に注意しながら、練習やゲームに進んで取り組もうとする。 ②規則を守り、友達と励まし合って練習やゲームをしたり、ゲームの勝敗を受け入れたいと思う。 ③用具の準備や片付けを、友達と一緒にしようとする。	①キックベースの行い方を知り楽しくゲームができる規則を選んでいる。 ②キックベースの特徴に合った攻め方を知り、簡単な作戦を立ててゲームに生かしている。	①ボールをフェアグラウンド内に蹴ったり、蹴られたボールを捕ったり、投げたりすることができる。 ②向かってくるボールの正面に移動することができる。 ③ベースに向かって走り、かけ抜けることができる。

4 指導計画と評価

	1	2	3	4	5	6	7	8
	①集合・整列・挨拶		②用具準備と運動の場づくり			③めあての確認		
05	<オリエンテーション>		<ねらい1>		<ねらい2>		<まとめ>	
20	○見通しを持つ ○試しのゲームを行い チーム作りをする		○やさしいルールのゲームで攻めたり守ったりする		○ルールや作戦を工夫してゲームを行う		○まとめとしてトーナメント戦を行う	
40	①学習のまとめ		②片付け・整理運動			③集合・整列・挨拶		
評価	ア①	ウ①	ウ②	ウ③	ア③	イ①	イ②	ア②

5 指導の工夫

(1) 学習過程の工夫

○「ねらい1」では、ボール操作や動き方が身に付くゲームをそれぞれ「練習ゲーム1・2」として共通学習し、「ねらい2」ではチームの力に応じたルールや作戦を選択したり考えたりできるようにする。

○「練習ゲーム1」では、主にボール操作の技能を「練習ゲーム2」では、主にゲームに関わる技能をそれぞれ高める運動を取り入れる。

(2) ルール・作戦の工夫

○「ねらい1」では、簡単なルールでゲームを行い、基本的な攻撃や守備の仕方の習得をめざす。

「ねらい2」では、チームの力に応じて、ルールを選択させたり、作戦を工夫させたりする。

○作戦例を提示し、その動き方については「ねらい1」で共通学習させ、「ねらい2」ではチームの力に応じて選択させたり工夫を加えさせたりする。

(3) 用具の工夫

○ボールはサッカーボール3号かドッジボール1号程度の大きさのボールを使用する。

3 年
No.46

- 1 単元名 キックベース
- 2 目標 学習の流れをつかむことができる。
- 3 展開 (1/8)

時配	学習内容と活動	指導・支援 (○) と評価 (◇)	用具・資料
	学習の流れをつかむこと		
8分	1 ねらいを確認する。		単元計画表 (掲示用模造紙)
	キックベース学習の進め方を知ろう		
	2 学習の流れをつかむ。	<ul style="list-style-type: none"> ○模造紙に学習の流れを書いておき、説明していく。 ○練習ゲーム1の目的とやり方について図を使って説明する。 <ul style="list-style-type: none"> ・キャッチスローゲーム ・キックキャッチゲーム ・ベースランニングリレー ○練習ゲーム2の目的とやり方について図を使って説明する。 <ul style="list-style-type: none"> ・キックゲーム (一人3回) ○メインゲームであるキックベースの基本的なやり方を説明する。 <ul style="list-style-type: none"> ・ならびっこゲーム ・アウトゾーンゲーム ・進塁ゲーム ○チームやルールは試しのゲームを行ってから決定していくことを知らせる。 ○元になるチームはあらかじめ決めておく。 ○カードの記入の詳しい説明は次の時間に行う。 ○準備や片付けは役割を決めて、チーム内で協力しながら行わせる。 	説明図 (各ゲーム)
	<p>< 1時間の流れ ></p> <p>①練習ゲーム1をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・3つのゲームを行う。 ・ゲームの結果を記録用紙に記入して、伸びを確かめ合う。 <p>②練習ゲーム2をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チームの課題と今日の作戦と自分の役割を確認する。 ・課題に合った作戦やルールを選ぶ。 ・教え合いながら行う。 <p>※「ねらい2」ではメインゲーム実施</p> <p>③メインゲームをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ならびっこゲーム ・攻撃 (全員蹴る) ←交代→守備 ・対戦相手は学習の前に決めておく。 <p>④まとめをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チーム内での話し合いをもとに、学習カードに、今日の反省と次の課題を記入する。 ・今日活躍した人を紹介する。 <p>⑤片付けをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・協力して行う。 		
10	3 練習ゲーム1をする。	<ul style="list-style-type: none"> ○3種類のボール操作技能に関する練習ゲームを説明する。 <ul style="list-style-type: none"> ・キャッチスローゲームとキックキャッチゲームは1分間、ベースランニングリレーは1回にする。 ・記録のさせ方を説明する。 ○練習ゲーム2のやり方を説明しながら行わせる。 ○「ならびっこゲーム」を行わせる。 <ul style="list-style-type: none"> ア蹴ったらベースを回る。 イ守備者はボールを捕った人を先頭ににして一列に並ぶ。 エが終了した時点でどこまで進塁したかで得点が決まる。 ○みんなが楽しくゲームをするために、チームのメンバーとルールをどうするか話し合わせる。 ◇学習の流れを理解している。 ◇次時の授業に、意欲的に取り組もうとする。 	ボール 得点板 ベース フラフープ
	○3種類のゲームのやり方を理解する。 <ul style="list-style-type: none"> ・キャッチスローゲーム ・キックキャッチゲーム ・ベースランニングリレー 		
10	4 練習ゲーム2をする。		
	○キックゲームをする。 (全員3回ずつ蹴る)		
10	5 メインゲーム(キックベース)をする。		
	○簡単なルールの「ならびっこゲーム」をやってみる。 ○攻撃は全員蹴って交代。 ○10分内で同じ回数攻撃できるように行う。		
7	6 チームとルールについて話し合う。		
	○今日のゲームの結果から、チームを変更するかしないかを話し合う。 ○ルールについて話し合う。		

3 年
No.47

1 単元名 キックベース

2 目標 蹴る、捕る、投げる、走塁する技能を身に付け、簡単なルールのゲームをする。

3 展開 (2/8)

時配	学習内容と活動	指導・支援 (○) と評価 (◇)	用具・資料
	ボールをフェアグラウンド内に蹴ることと飛んできたボールを捕ること		
5分	1 集合、整列、挨拶をする。	○素早い集団行動と元気の挨拶ができるようにする。服装や健康状態を観察により把握する。 ○役割ごと協力して行わせる。 ○準備が終わったチームには、キャッチボールなどを行わせる。 ○捕る、投げる、蹴る、走塁する技能ポイントに関する助言をする。 ・捕る おへそより低いボールは小指と小指を合わせて捕る。 おへそより高いボールは親指と人差し指で菱形をつくり捕る。 ・投げる 片足を前に踏み込んで、上から投げる。 ・蹴る 立ち足をボールの横に置いて力一杯蹴る。 ・走塁する ベース近くになったらふくらんで走る。 ○上手にできている児童を賞賛する。	単元計画表 (掲示用 模造紙) 説明図 (各ゲーム) ボール ベース 得点板 フラフープ
	2 用具と場の準備をする。 ○得点板 ○ボール ○ベース ○ボールを入れるためのフラフープ		
10	3 練習ゲーム1を行う。 ○キャッチスローゲーム (2分×2) ①ゴロ ②フライ ○キックキャッチゲーム (2分) ○ベースランニングリレー (2回戦) *代表者が結果を記録用紙に記入する。		
4	4 ねらいを確認する。		
	やさしいルールのゲームで、蹴ったり、捕ったり、投げたり、走塁したりしてゲームをしよう		
10	5 練習ゲーム2を行う。 ○キックゲーム (一人3回打つ) ・守備側がキャッチしたところで得点が決まる。 ・得点の合計を記録する。 作戦1: ヒット作戦 課題1: ボールをフェアグラウンドに蹴る。	○学習する課題について説明し練習ゲーム2の行い方を確認する。 ○身に付けさせたい攻撃の仕方を「作戦」として与え、本時の課題として意識付ける。 ○課題とする動き方について積極的に助言する。 ・立ち足のつま先を蹴りたい方向に向け、足首を固定して蹴る。 ・体の正面で捕る。 ○上手にできている児童を賞賛し、良いところを広める。 ○ゲームの結果を代表者に記録用紙に記入させる。 ○ルールを確認する。 ・ベースの回り方と得点 ・得点の判断の仕方 ○良いプレーは賞賛し広める。 ◇ボールをフェアグラウンドに蹴ることができたり、飛んできたボールを捕ったりすることができる。 ○学習カードに記入させる。 ○ルールやマナーなどの問題点を話し合いで解決させる。 ○チームごとに協力して行わせる。 ○けが等の確認をする。	
10	6 キックベース「ならびっこゲーム」をする。 ○ファール区域に止まらないようなボールを蹴る。 ○飛んできたボールをしっかりとキャッチする。		
5	7 まとめをする ○チームの評価と自己評価を行う。 ○ルールなどの問題点を話し合う。		学習カード
	8 片付けをし、整理運動をする。		
	9 整列・挨拶をする。		

3 年
No.48

1 単元名 キックベース

2 目標 蹴る、捕る、投げる、走塁する技能を身に付け、簡単なルールのゲームをする。

3 展開 (3/8)

時配	学習内容と活動	指導・支援 (○) と評価 (◇)	用具・資料
	守備者がいないところをねらって蹴ること		
5分	1 集合、整列、挨拶をする。	○素早い集団行動と元気な挨拶ができるようにする。服装や健康状態を観察により把握する。	単元計画表 (掲示用 模造紙) 説明図 (各ゲーム) ボール 得点板 ベース フラフープ
	2 用具と場の準備をする。 ・得点板 ・ボール ・ベース ・ボールを入れるためのフラフープ	○役割ごと協力して行わせる。 ○準備が終わったチームには、キャッチボールなどでウォーミングアップを行わせる。	
10	3 練習ゲーム1を行う。 ○キャッチスローゲーム (2分×2) ①ゴロ ②フライ ○キックキャッチゲーム(2分) ○ベースランニングリレー (2回戦) *代表者が結果を記録用紙に記入する。	○捕る、投げる、蹴る、走塁する技能ポイントに関する助言をする。 ・捕る ゴロは腰を落として、フライは顔の前で捕る。 ・投げる 片足を前に踏み込んで、相手の胸に投げる。 ・蹴る 足の内側や甲でのキックを使い分けてキックする。 ・走塁する ベースは左足で踏んでターンする。	
5	4 ねらいを確認する。	○上手にできている児童を賞賛する。	
	やさしいルールのゲームで、蹴ったり、捕ったり、投げたり、走塁したりしてゲームをしよう		
10	5 練習ゲーム2を行う。 ○キックゲーム (一人3回打つ) ・守備側がキャッチしたところで得点が決まる。 ・得点の合計を記録する。 作戦1: スペース作戦 課題1: 守備者がいないところをねらって蹴る。	○学習する課題について説明し練習ゲーム2の行い方を確認する。 ○身に付けさせたい攻撃の仕方を「作戦」として与え、本時の課題として意識付ける。 ○課題とする動き方を中心に、積極的に助言する。 ・インサイドキックやインステップキックを使い分けて、ねらったところに蹴るようにする。 ○上手にできている児童を賞賛し、良いところを広める。 ○ゲームの結果を代表者に記録用紙に記入させる。	
10	6 キックベース「アウトゾーンゲーム」をする。 ○守備者がいないところをねらって蹴る。 ○捕球する時に、回り込んで体の正面で捕るようにする。 ○守備者は攻撃者によって守備隊形を変える。	○ルールを確認する。 ・アウトの仕方 ・得点の判断の仕方 ○良いプレーは賞賛し広める。 ◇飛んで来るボールの正面に移動して捕ることができる。 ◇守備者がいないところをねらって蹴ることができる。	
5	7 まとめをする ○チームの評価と自己評価を行う。 ○ルールなどの問題点を話し合う。	○学習カードに記入させる。 ○ルールやマナーなどの問題点を話し合いで解決させる。	学習カード
	8 片付けをし、整理運動をする。 9 整列・挨拶をする。	○チームごとに協力して行わせる。 ○けが等の確認をする。	

3 年
No.49

1 単元名 キックベース

2 目標 蹴る、捕る、投げる、走塁する技能を身に付け、簡単なルールのゲームをする。

3 展開 (4/8)

時配	学習内容と活動	指導・支援 (○) と評価 (◇)	用具・資料
	打球に応じて、スピードを落とさず走塁すること		
5分	1 集合、整列、挨拶をする。	<ul style="list-style-type: none"> ○素早い集団行動と元気な挨拶ができるようにする。服装や健康状態を観察により把握する。 ○役割ごと協力して行わせる。 ○準備が終わったチームには、キャッチボールなどでウォーミングアップを行わせる。 ○捕る、投げる、蹴る、走塁する技能ポイントに関する助言をする。 <ul style="list-style-type: none"> ・捕る 捕る瞬間に体の方へ腕全体を引くようにして、ボールの勢いを吸収して捕る。 ・投げる 肩でねらうようにして、相手の胸に投げる。 ・蹴る ボールの下の方を力強く蹴る。 ・走塁する なるべくスピードを落とさないように走る。 ○上手にできている児童を賞賛する。 	単元計画表 (掲示用模造紙) 説明図 (各ゲーム) ボール ベース 得点板 フラフープ
10	2 用具と場の準備をする。 <ul style="list-style-type: none"> ・得点板 ・ボール ・ベース ・ボールを入れるためのフラフープ 3 練習ゲーム1を行う。 ○キャッチスローゲーム (2分×2) ①ゴロ ②フライ ○キックキャッチゲーム (2分) ○ベースランニングリレー (2回戦) ○代表者が結果を記録用紙に記入する。		
5	4 ねらいを確認する。		
	やさしいルールのゲームで、蹴ったり、捕ったり、投げたり、走塁したりしてゲームをしよう		
10	5 練習ゲーム2を行う。 ○キックゲーム (一人3回打つ) <ul style="list-style-type: none"> ・守備側がキャッチしたところで得点が決まる。 ・得点の合計を記録する。 作戦1：ロングキック作戦 課題1：遠くまでボールを蹴る。	<ul style="list-style-type: none"> ○学習する課題について説明し練習ゲーム2の行い方を確認する。 ○身に付けさせたい攻撃の仕方を「作戦」として与え、本時の課題として意識付ける。 ○課題とする動き方を中心に、積極的に助言する。 <ul style="list-style-type: none"> ・ボールの下部分を力一杯蹴る。 ○上手にできている児童を賞賛し、良いところを広める。 ○ゲームの結果を代表者に記録用紙に記入させる。 ○ルールを確認する。 <ul style="list-style-type: none"> ・ベースの回り方と得点 ・得点の判断の仕方 ○良いプレーは賞賛し広める。 ◇打球に応じて、スピードを落とさず走塁することができる。 ◇守備者のいない遠くまでボールを蹴ったり、力強いボールで守備者の間を抜いたりすることができる。 ○学習カードに記入させる。 ○ルールやマナーなどの問題点を話し合いで解決させる。 	学習カード
10	6 キックベース「進塁ゲーム」をする。 ○守備者の頭を越えたり、力強いボールを蹴ることができる。 ○打球を見てどこまで走塁できるか考えて、スピードを落とさず走塁する。 ○捕球する時に、回り込んで体の正面で捕るようにする。		
5	7 まとめをする ○チームの評価と自己評価を行う。 ○ルールなどの問題点を話し合う。		
	8 片付けをし、整理運動をする。 9 整列・挨拶をする。	<ul style="list-style-type: none"> ○チームごとに協力して行わせる。 ○けが等の確認をする。 	

3 年
No.50～52

1 単元名 キックベース

2 目標 チームの特徴が生かせるように、ルールや作戦を工夫してゲームを行う。

3 展開 (5～7/8)

時配	学習内容と活動	指導・支援 (○) と評価 (◇)	用具・資料		
	チームの特徴を生かした作戦や規則を工夫すること				
5分	1 集合、整列、挨拶をする。	<ul style="list-style-type: none"> ○素早い集団行動と元気な挨拶ができるようにする。服装や健康状態を観察により把握する。 ○役割ごと協力して行わせる。 ○準備が終わったチームには、キャッチボールなどでウォーミングアップを行わせる。 ○捕る、投げる、走塁する技能ポイントに関する助言をする。 <ul style="list-style-type: none"> ・捕ったらなるべくすばやく投げ返す。 ・転がってきたボールを相手に正確に蹴り返す。 ・スピードを落とさないベースランニングを工夫する。 ○上手にできている児童を賞賛する。 	単元計画表 (掲示用模造紙) 説明図 (各ゲーム) ボール ベース 得点板 フラフープ		
8	2 用具と場の準備をする。 ・得点板 ・ボール ・ベース ・ボールを入れるためのフラフープ				
8	3 練習ゲーム1を行う。 ○キャッチスローゲーム (1分×2) ①ゴロ ②フライ ○キックキャッチゲーム (1分) ○ベースランニングリレー (2回戦) *代表者が結果を記録用紙に記入する。				
5	4 ねらいを確認する。				
	ルールや作戦を工夫してゲームをしよう。				
	<ul style="list-style-type: none"> ○チーム毎に課題と作戦とルールについて確認する。 <選択ルール、作戦の例> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; padding: 5px;"> ルールの例 ・「ならびっこゲーム」のルール。 ・「アウトゾーンゲーム」のルール。 ・「進塁ゲーム」のルール。 ア 進んだ塁で得点を決める イ 塁に残りホームに帰ったら得点 ・走者にボールを当てたらアウト。 ・置いたボールをキックか転がしたボールをキックか。 </td> <td style="width: 50%; padding: 5px;"> 作戦の例 ・守備位置。 ・打順。 ・学習した「ヒット作戦」, 「スペース作戦」, 「ロングキック作戦」から選ぶ。 ・チームオリジナル作戦を考える。 </td> </tr> </table>	ルールの例 ・「ならびっこゲーム」のルール。 ・「アウトゾーンゲーム」のルール。 ・「進塁ゲーム」のルール。 ア 進んだ塁で得点を決める イ 塁に残りホームに帰ったら得点 ・走者にボールを当てたらアウト。 ・置いたボールをキックか転がしたボールをキックか。	作戦の例 ・守備位置。 ・打順。 ・学習した「ヒット作戦」, 「スペース作戦」, 「ロングキック作戦」から選ぶ。 ・チームオリジナル作戦を考える。	<ul style="list-style-type: none"> ○自分たちの課題に合ったルールや作戦を選ばせる。 	
ルールの例 ・「ならびっこゲーム」のルール。 ・「アウトゾーンゲーム」のルール。 ・「進塁ゲーム」のルール。 ア 進んだ塁で得点を決める イ 塁に残りホームに帰ったら得点 ・走者にボールを当てたらアウト。 ・置いたボールをキックか転がしたボールをキックか。	作戦の例 ・守備位置。 ・打順。 ・学習した「ヒット作戦」, 「スペース作戦」, 「ロングキック作戦」から選ぶ。 ・チームオリジナル作戦を考える。				
8	5 キックベース 前半戦をする。 ○作戦を生かして行う。 ○全員が蹴ったら攻守交代。 ○ゲーム開始時に挨拶をしっかり行う。	<ul style="list-style-type: none"> ○チームの課題や技能ポイントについて積極的に助言する。 ○上手にできている児童を賞賛し、良いところを広める。 ○ゲームの結果を代表者に記録用紙に入れさせる。 ○作戦タイムでは、各チームを回り、積極的に助言する。 ◇チームの特徴を生かした作戦や規則を選んでいく。 ○反省を生かしているか確認し、助言する。 ○学習カードに記入させる。 ○ルールやマナーなどの問題点を話し合いで解決させる。 ◇チームごとに、協力して片付けようとする。 ○けが等の確認をする。 			
3	6 チームで前半戦の反省と、作戦の練直しを行う。 ○攻撃の仕方 ○守備の仕方 ○走塁の仕方				
8	7 キックベース 後半戦をする。 ○ゲーム終了時に挨拶をしっかり行う。				
4	8 まとめをする ○チームの評価と自己評価を行う。 ○ルールなどの問題点を話し合う。				
4	9 片付けをし、整理運動をする。				
	10 整列・挨拶をする。				

3 年
No.53

1 単元名 キックベース

2 目 標 チームの特徴が生かせるように、ルールや作戦を工夫してゲームを行う。

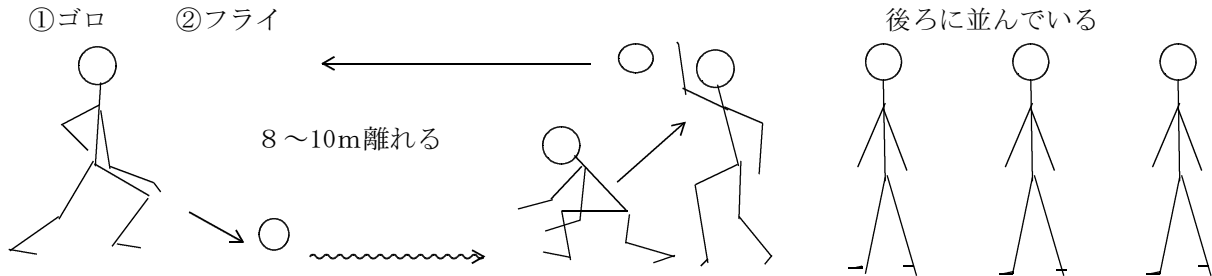
3 展 開 (8/8)

時配	学習内容と活動	指導・支援 (○) と評価 (◇)	用具・資料
	学習したことを生かしてまとめのトーナメント大会をおこなうこと		
5分	1 集合、整列、挨拶をする。	<ul style="list-style-type: none"> ○素早い集団行動と元気な挨拶ができるようにする。服装や健康状態を観察により把握する。 ○役割ごと協力して行わせる。 ○準備が終わったチームには、キャッチボールなどでウォーミングアップを行わせる。 ○捕る、投げる、走塁する技能ポイントに関する助言をする。 <ul style="list-style-type: none"> ・捕ったらなるべくすばやく投げ返す。 ・ベースを踏むことを確認して、全力で走り抜ける。 ○上手にできている児童を賞賛する。 	単元計画表 (掲示用模造紙) 説明図 (各ゲーム) ボール ベース 得点板 フラフープ
8	2 用具と場の準備をする。 ・得点板 ・ボール ・ベース ・ボールを入れるためのフラフープ		
8	3 練習ゲーム1を行う。 ○キャッチスローゲーム (1分×2) ①ゴロ ②フライ ○キックキャッチゲーム(1分) ○ベースランニングリレー (2回戦) ○代表者が結果を記録用紙に記入する。		
5	4 ねらいを確認する。		
	まとめのトーナメント大会をしよう		
	○チーム毎に課題と作戦とルールについて確認する。 <選択ルール、作戦の例> ルール ・「ならびっこゲーム」のルール。 ・「アウトゾーンゲーム」のルール。 ・「進塁ゲーム」のルール。 ア 進んだ塁で得点を決める イ 塁に残りホームに帰ったら得点 ・走者にボールを当てたらアウト。 ・ボールを置いてキック。 ・転がしたボールをキック。	○自分たちの課題と作戦を確認させ、その課題(作戦)に合ったルールを選ばせる。 作戦 ・守備位置。 ・打順。 ・学習した「ヒット作戦」, 「スペース作戦」, 「ロングキック作戦」から選ぶ。 ・チームオリジナル作戦。	
8	5 キックベース 第1回戦をする。 ○作戦を生かして行う。 ○全員が蹴ったら攻守交代。 ○ゲーム開始時と終了時に挨拶をしっかり行う。	○チームの課題や技能ポイントについて積極的に助言する。 ○上手にできている児童を賞賛し、良いところを広める。 ○ゲームの結果を代表者に記録用紙に記入させる。	
3	6 チームで前半戦の反省と、作戦の練り直しを行う。 ○対戦チームに応じた作戦を話し合う。	○各チームを回り、積極的に助言する。 ◇チームの特徴を生かした作戦や規則を選んでいく。	
8	7 キックベース 第2回戦をする。 ○1回戦勝ちチーム同士、負けチーム同士で試合をする。	○反省を生かしているか確認し、助言する。 ◇フェアプレーを心がけて、楽しくゲームをしようとする。	
4	8 まとめをする ○チームの評価と自己評価を行う。 ○ルールなどの問題点を話し合う。	○フェアプレーを心がけて、楽しくゲームをしようとする。 ○学習カードに記入させる。 ○ルールやマナーなどの問題点を話し合いで解決させる。	学習カード
4	9 片付けをし、整理運動をする。	○チームごとに協力して行わせる。 ○けが等の確認をする。	
	10 整列・挨拶をする。		

6 補助資料

【練習ゲーム1】主に、ボール操作の技能を高める運動。

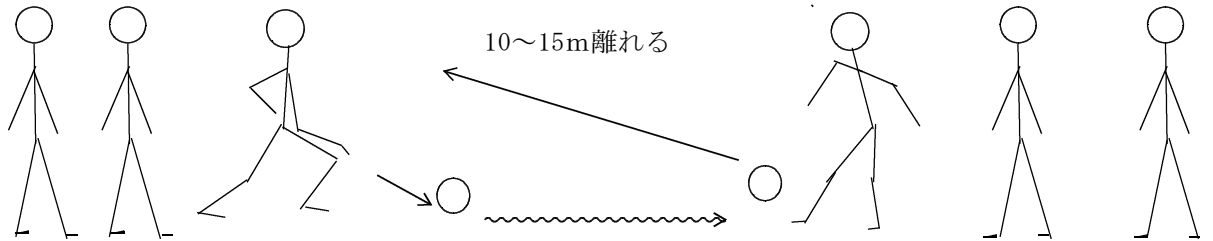
○キャッチスローゲーム＝2分間(1分間)で何回できたかを記録する。



一人(技能面で上位の児童)がゴロを投げ、もう一方がキャッチして投げ返す
※2回目はフライ(高いボール)を投げる

○キックキャッチゲーム＝2分間(1分間)で何回できたかを記録する。

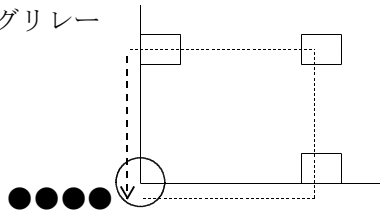
後ろに並んでいる



対面する人が蹴りやすいボールを転がし
飛んできたボールを次の人が捕る
転がしたら対面に移動

転がってきたボールを蹴り返す
技能に応じて止めて蹴ってもよい
蹴ったら対面に移動

○ベースランニングリレー



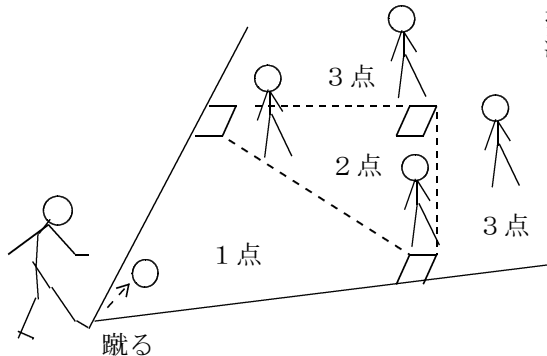
ベースを全て回ってリレーをする。

タイムを計る。

(タイムを読み上げていく。タイムの伸びで評価。)
各チーム1回ずつ、2回戦行う。

【練習ゲーム2】

○キックゲーム



打ったボールを守備側がどこでキャッチしたかで得点が決まるゲーム。

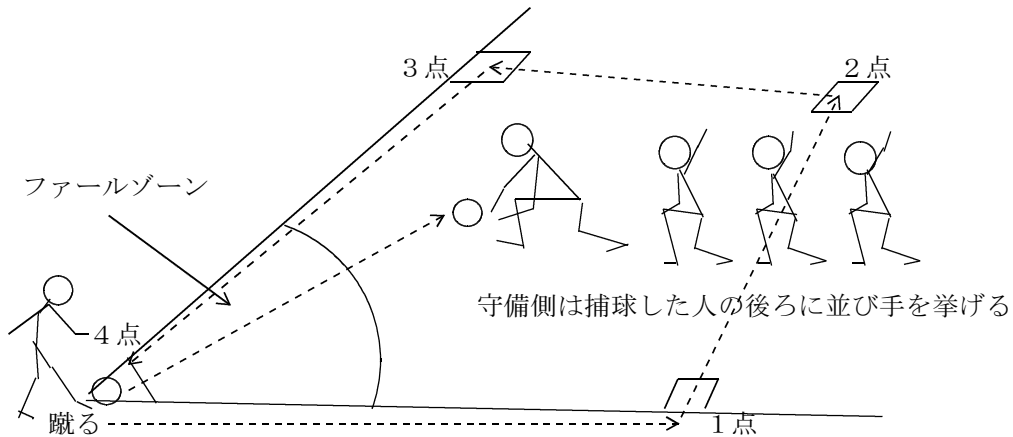
一人3回(人数と時間により回数を決める)打った合計得点を記録していく。

守備側はボールを捕る練習とする。
ボールを止めるときには足を使ってもよい

【メインゲーム「キックベース」】

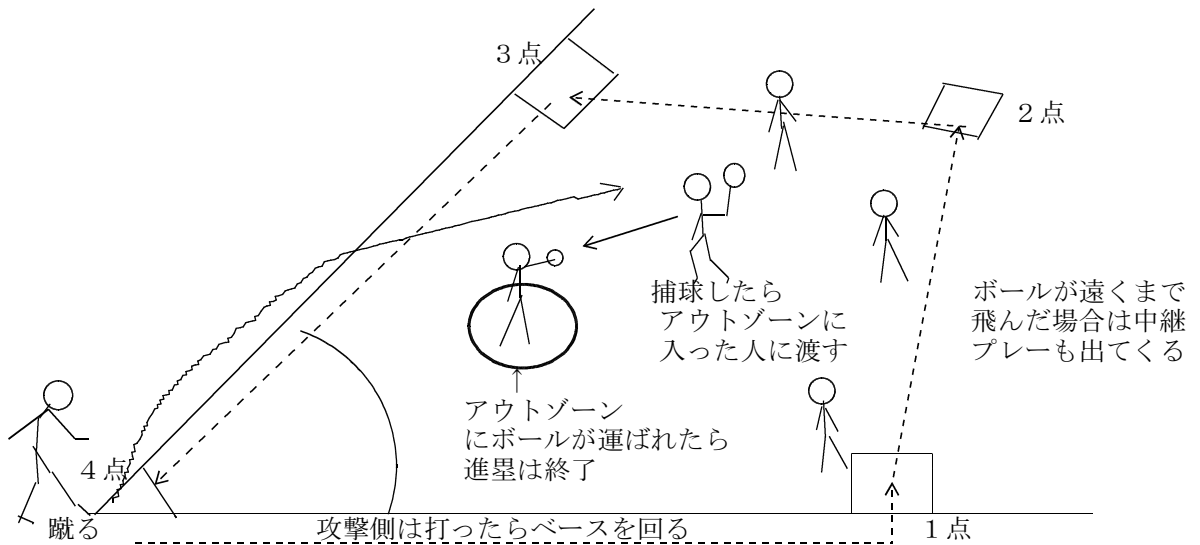
○ならびっこゲーム

守備側が全員並べた時点で、攻撃側がどこまで進塁したかで得点が決まる。



攻撃側は蹴ったら進塁する。
置いたボールを蹴るか転がしたボールを蹴るかは選択させる。

○アウトゾーンゲーム

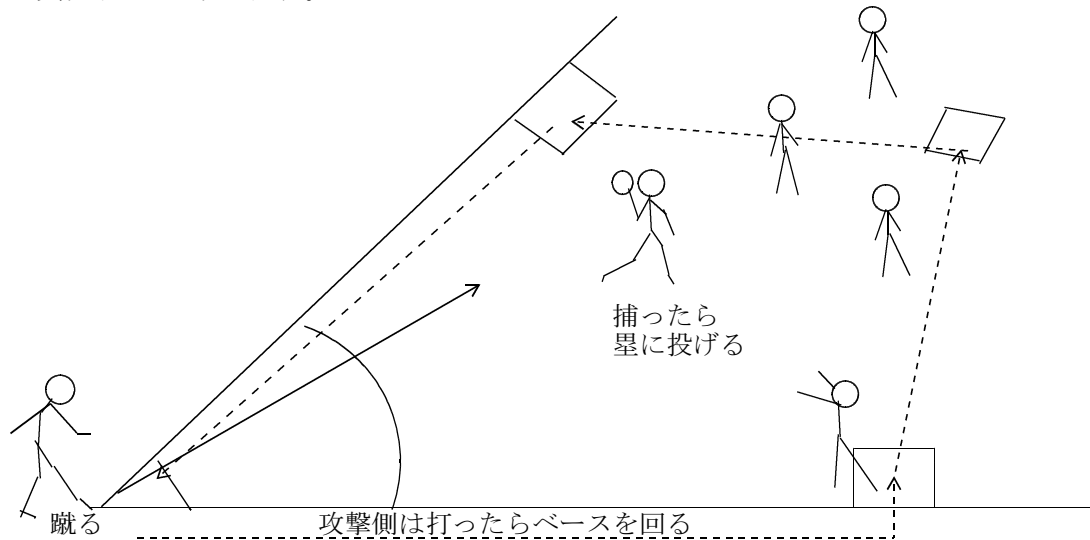


守備側がボールをアウトゾーンに運んだ時点で進んでいた塁で得点が決まる。
アウトゾーンの位置や数は児童に選択させる。
※そのまま塁に残り、ホームに戻ってきたら得点になるというルールも選択できるようにする。

○進塁ゲーム

基本的な動き（ルール）

- ・攻撃側は、蹴ったら塁を回る。
- ・守備側は、蹴られたボールを捕り、攻撃側が塁に到達する前にボールをその塁にいる味方にボールを投げるか、ボールを持ったまま自分で塁を踏めば、アウト。
- ・全員攻撃したら攻守交代。



[選択ルール例]

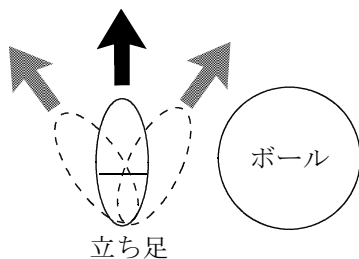
- ・進塁した塁により得点を決める。（1塁：1点，2塁：2点，3塁：3点，ホーム：4点など）
- ・進塁した塁に残り，ホームベースに帰ったら得点とする。
- ・走者にボールを当てたらアウト。
- ・ボールを置いてキック。
- ・転がしたボールをキック。

【課題・作戦・キックの関係】※ここに示したものは一例なので，児童の実態に合わせて変更を加えていく。

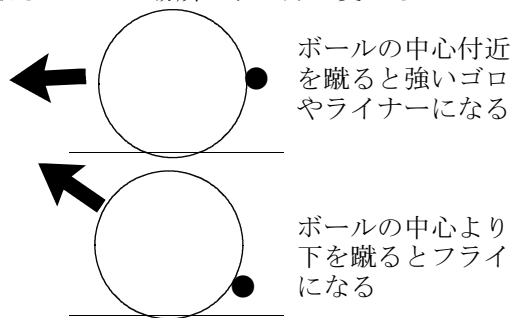
[課題例]	[作戦例]	[使用するキック例]
①ボールをフェアグラウンド内に力一杯蹴る。	①ヒット作戦	・インステップキック ・トーキック
②守備者がいないところにねらって蹴る。	②スペース作戦	・インステップキック ・インサイドキック
③守備者の頭を越えるようなボールを蹴る。	③ロングキック作戦	・インステップキック ・インフロントキック
④自分たちで考えた課題	④自分たちで考えた作戦（既習の作戦やそれを組み合わせた作戦等）	・作戦に応じた蹴り方

【キックのポイント】

○蹴りたい方向に立ち足のつま先を向ける

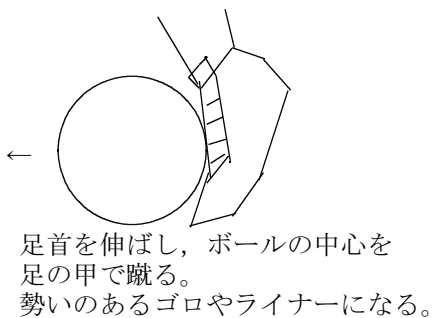


○蹴るボールの場所で跳び方が変わる



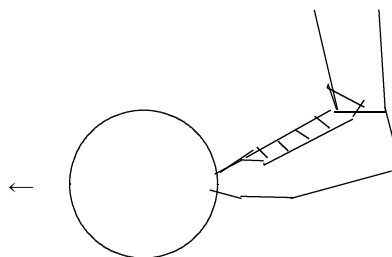
○ボールに当てる足の部分でボールの勢いや軌道が変わる
「立ち足」はどの蹴り方でも、つま先を蹴る方向に向ける。

<インステップキック>



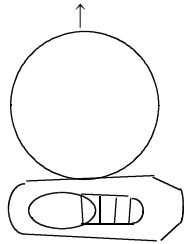
足首を伸ばし、ボールの中心を足の甲で蹴る。
勢いのあるゴロやライナーになる。

<トーキック>



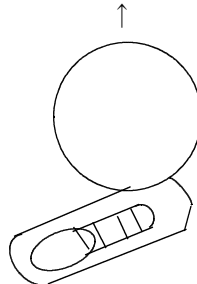
足首を曲げ、ボールの中心をつま先で蹴る。
やや勢いのあるゴロやライナーになる。
強く蹴るとつま先を痛めるときがあるので注意が必要。

<インサイドキック>



蹴り足のつま先を上げ、足の内側(くるぶしの下あたり)で蹴る。
ねらったところに正確に蹴ることができる。

<インフロントキック>



足の親指の付け根あたりで、ボールの下を蹴る。
フライやカーブのかかったボールを蹴ることができる

7 学習カード

キックベース学習カード

年 組()

日付	対戦相手	今日のめあて・作戦

練習ゲーム1								
	点	点	点	点	点	点	点	点
	点	点	点	点	点	点	点	点
	点	点	点	点	点	点	点	点

練習ゲーム2								
	点	点	点	点	点	点	点	点

メインゲーム								
点数	対	対	対	対	対	対	対	対
勝敗								

学習のふりかえり								
うれしかったことや感動したことがありましたか。								
いままでできなかったことができるようになりましたか。								
わかったことや気づいたことがありましたか。								
せいっぱいぜんりよくで運動しましたか。								
たのしかったですか。								
自分からすすんで学習することができましたか。								
何回も練習しましたか。								
友だちときょう力して、なかよく学習できましたか。								
友だちに教えたり、友だちを助けたりしましたか。								

「はい」 = ◎ 「どちらでもない」 = ○ 「いいえ」 = △