

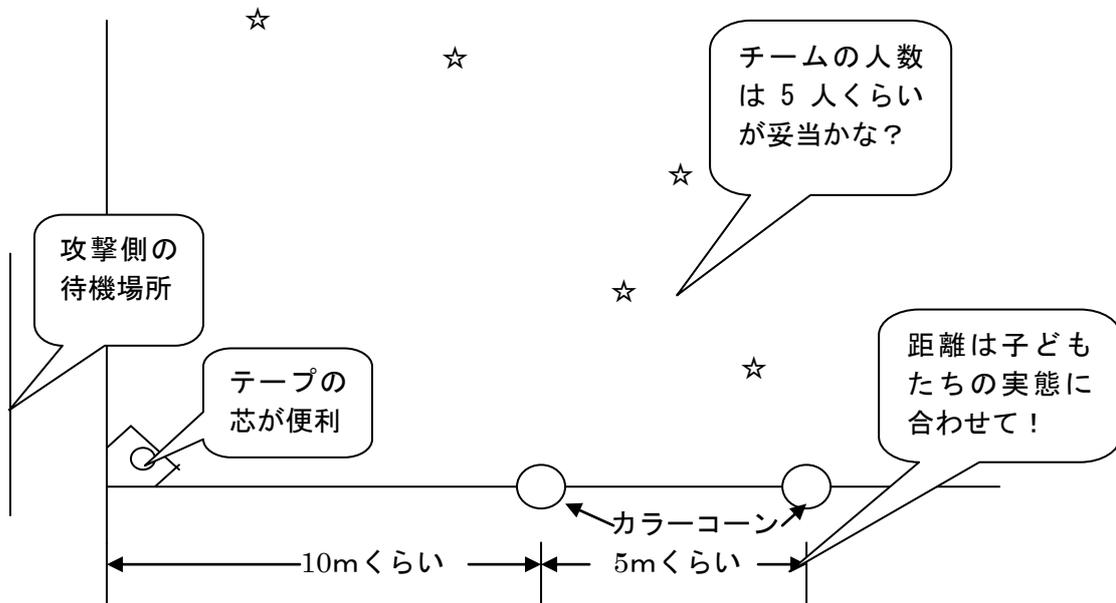
## ボール運動のちょっとした工夫

☆ちびっこキックベースボール(走りっこならびっこ)

※教育大付属小の研究会で仕入れた『ネタ』です。

(1997年11月大阪教育大学附属天王寺小学校研究発表会)

- ・キックベースボールと同様にホームベースを基点にして直角にフェアラインを表す線を引きます。
- ・従来の1塁ベース方向10mと15m(距離については目安です子どもたちの実態に応じて臨機応変に変えていくことが大切でしょう)のポイントにカラーコーンを置きます。
- ・ホームベースの位置にボールを固定させるためのティーのようなもの(太目のゼロテープの芯あたりが適当でしょう)を置きその上にボールを固定します。
- ・守備側のチームは、フェア地域での自由な場所に守ることが出来ます。



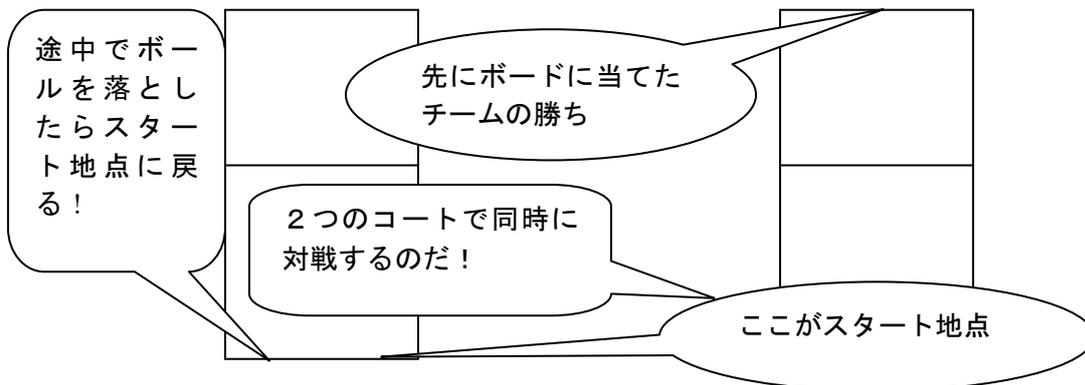
- ・攻撃側の選手がティーの上に置かれたボールを自由にけり、同時にカラーコーンに向かって走ります。
- ・守備側のチームは、けられたボールを受け止めた子を先頭に(ゴロ・フライなどボールの状態は関係ない)全員ができるだけ早く1列に並んで座ります。
- ・守備側のチームが全員並んで座るよりも先に、カラーコーンを回ってホームベースに戻ってこられたら攻撃側に得点が入ります。(例:近いコーンだったら1点、遠いコーンだったら2点)
- ・攻撃側の全員の子がボールをけったら攻守交替になります。
  - ◆攻撃側の作戦としては、フェアライン沿いに攻撃を行ったほうが、守備側の整列にかかる距離と時間を稼げるので有利ということが考えられます。
  - ◆守備側の作戦としては、走るのが速くて動きの機敏な子がライン沿いをを守った方が整列にかかる時間の短縮がしやすいことが考えられます。



#### ☆ボードボール (バスケット型ボールゲーム)

※バスケット型のボールゲームの導入期に使ってみました。

- ・ボールをつかった個人遊び (例：空中に投げ上げて3回手をたたいてからキャッチする、バスケットボードにボールを当てるなど) の課題をクリアしたものから順番に1列に並ばせる (これによってボール運動の経験の程度を大まかに判断できる)
- ・並んだ順番を基準にして3人一組のチームをつくる (番号のつけ方の工夫でほぼチーム間の力の差を少なくすることが出来る)
- ・エンドライン外をスタートとして、ボールを地面につけずに手渡ししながら反対側のバスケットボードにボールを当てる練習をする
- ・このときにボールを持っている子は動くことが出来ないという制限を加える
- ・2つのコートを使って、どちらのチームが早くバスケットボードにボールを当てることが出来るかという形で対戦させ、勝ち抜き戦の形で進めていく



- ・途中でボールを落としてしまったときは、スタート地点に戻ってやり直しをする
- ・1分間（時間は子どもの実態に合わせて変えていきましょう）たってもどちらのチームもゴールできないときは両方のチームが負けになる
- ・次の段階として、チーム編成を4名にしてその中の1名は相手側のコートに入って攻撃の邪魔をするディフェンシブなポジションとする（段階に応じて、バウンドパスなども認めていくがこの時には、コート外に出た時とディフェンスにボールを取られた時は振り出しに戻る）

3対1なので基本的には攻撃側のほうが有利！あとはいかに早く攻められるか



ホイッスルを2種類用意して振り出しに戻る合図の使い分けをすると便利。でも、一人で2コートを見るのは大変なので工夫があるかな？

- ・さらにチームの人数を5名にして3対2の形で試合を進めていく
  - ・この段階まできたら、同じコートの中でボールを2つ使って同時に攻撃をし合う形を通らせた後に1つのボールを奪い合いながらゴールを目指す形に進めていく
- ◇ボール運動の経験の少ない子が多かったり、個人差が大きいときにこんな形で導入を行うことでボールの扱いにあまり慣れていない子にも活躍の機会が生まれてきたり、ボールを持っていないものが動かないと得点につながらないということを学習させることが出来た
- ◇ドリブルを導入しないことで一部の子だけが活躍してしまうことに対する制限を加えたつもりだが、どこかで必要にはなってくるだろう

#### ☆ちびっ子ドッジ（得点制ドッジボール）

※これもアイデアは付属の実践ですが、若干のアレンジが加えられています

（1997年11月大阪教育大学附属天王寺小学校研究発表会）

- ・コートは従来のドッジボールと同様
- ・外に出る子の人数は3人に制限し、セットの間に外と中の入れ替えは行わない
- ・全員の児童に紅白の玉（玉入れ用）を体操服の中に3個ずつ入れさせておく

得点を表すものを何にすればいいのかが難しかった！

- ・外の児童が中の児童を当てたら『ヒット』で2点、中の児童が敵の投げたボールを受けたら『キャッチ』で2点、パスやミスで転がっているボールを取ったら『カット』で1点、それぞれ点数分の紅白の玉をチームごとに用意した所定の場所に入れに行く。

点数の配分や得点機会については『ねらい』にそって臨機応変に変えたりつくったりしていける！

- ・決められた試合時間（1セット）が過ぎると外に出る子が交代する
- ・1セットが終わったときに外の子の中に1人でも玉を3つとも持ったままの子がいた場合はそのチームの得点は0になる

全員に、当てるという経験を積ませたかったためにつくったルールです。

- ・何セット制にするかは実態に応じて考えていくが、全員の児童が外を経験できるようなルールが望ましいだろう（外に出る3人の決め方に影響が出てくる：強い子ばかりの3人組をつくってしまうと他のセットでの得点機会が減っていく）

1人が得点を入れることが出来る上限（子の場合は3点）を設けることで同じ子ばかりが活躍しても勝利につながらないというルール設定をしている

同時に外に出た子3人ともが『ヒット』をしないと得点が0になるためどうしたら当てられるかを考えないことにはチームとしての勝利につながらない



コート大きさや形や使うボール、得点の方法については、指導する側のねらいに応じて変えていかなければならない（例：三角形のコート、『ドーナツ型』の島を作ったコート、『ヒット』につながるパスに1点、パスの無い『ヒット』は1点、体の前面に当たっても『ヒット』にはならないなど）

紅白の玉を使ったのでなかなかやりにくい面が出てきたのだが、ひとつの工夫として次に出てくるタグラグビーのタグとベルトを使うことでゲームの進行がやりやすくなることも考えられる

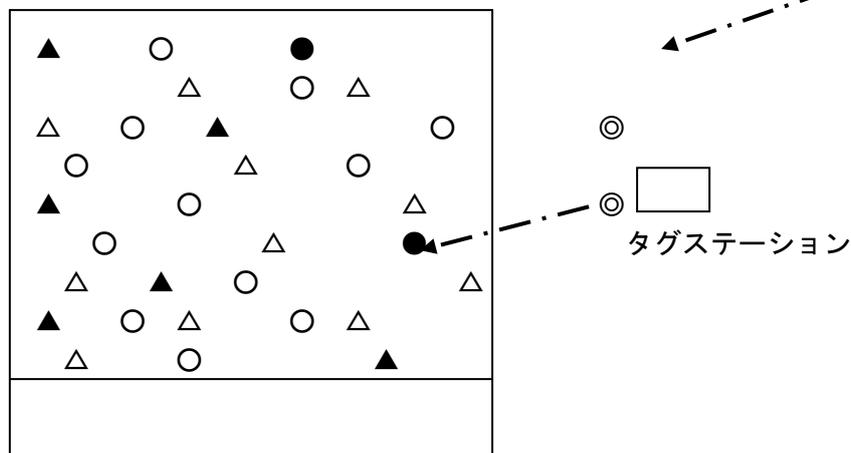
☆タグ取りゲーム(タグラグビーのタグを使ったボール運動の導入的な内容)

※タグが無い場合、はちまきでも代用することは出来ます

- ・ 方形のコート（15m×15m程度が適当？）の中にタグベルトに2本のタグをつけた2チームが入ります
- ・ チームごとにタグの色は違うようにしておき、お互いに敵の選手のタグを取り合います
- ・ タグを取られた子は、その場に座って動けなくなりますが、敵から奪ったタグはコートの外にあるタグステーションで味方の色のタグと交換することが出来るので、タグを取られた味方に新しいタグを渡して再び動けるようにすることが出来ます
- ・ 味方の色のタグを持っているときに敵にタグを取られたら、自分にタグをつけて自分で動けるようにすることもできます
- ・ 敵のタグを持ったままタグを取られて動けなくなったときは、動ける味方に取りに来てもらいそのタグを手渡すことも出来ます

◇一定時間（5～10分くらい）でストップさせて動けなくなっている人の数で勝敗を決めるのでタイムアップの瞬間に手に持っているタグは『宝の持ち腐れ』ということになります

- ◆ 『宝の持ち腐れ』をなくすためには、タグステーションに残っているタグの数で勝敗を決めることも出来ますが、味方の誰がタグを必要としているのかを見つけていち早くそのニーズに対応するということや、タグを取ることに精一杯でタグの交換や手渡しに意識が行かないことのマイナスに気づかせるためにも、動けなくなった人の人数という判定のほうが質が高いように思います

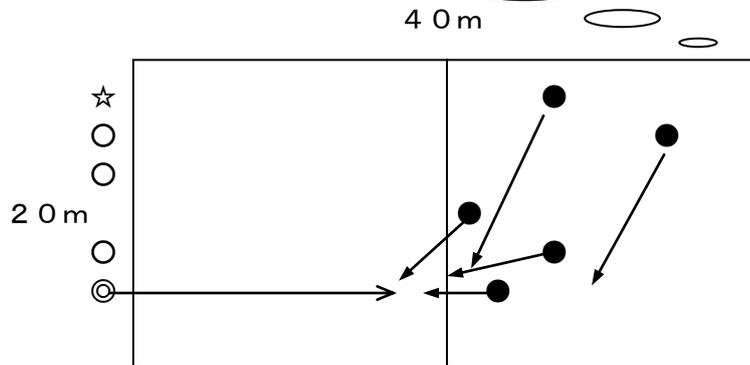


☆ タグラグビーの導入（タグラグビーの形になるまでのゲーム）

※タグラグビーの導入として正しいかどうかはわかりません

- ・ 20mかける40mくらいの方形のコートにセンターラインを引く
- ・ 各チーム5人ずつ程度にして、全員がタグベルトにタグを2本つける
- ・ 攻撃側はエンドライン上の自由な位置に立ち、守備側はセンターラインを超えない自由な位置で用意をする
- ・ 攻撃側が一人ずつ反対側のエンドラインを目指して走り出すと守備側は走ってくる選手のタグを取りに行く

コートが空いたから、そこを走れば得点のチャンスだ！



- ・ タグを取られたらその時点でその選手の攻撃は終了するが、タグを取られずに反対側のエンドラインを超えることが出来たら1点獲得することが出来る
- ・ 攻撃側の選手がサイドラインから外に出た場合も、その時点で攻撃は終了する
- ・ 一人の選手の攻撃が終了するか得点を獲得するまで次の選手は走り始めることは出来ない
- ・ 攻撃側の選手はタグを取りに来た守備側の選手の行動を妨げてはいけない
- ・ 守備側の選手は、体をぶついたり服を含めた体の一部をつかむことは許されない
- ・ 人数が少ないチームがある場合は、攻撃の際に2回攻撃できる子を決めて攻撃機会の数をそろえると同時に、守備側のコート内に入れる人数を少ないチームの人数に合わせて、攻撃が終了するたびに選手交代をさせるようにする
  - ◇ 次の段階としてタグラグビーのボールを持たせて同じようなルールで試合をさせる
  - ◇ このときにチームの人数より3つくらい少ないボールをチームに渡しておくことで、タグを取られたらいち早く後ろにいる味方にボールをわたすにいくということを経験させておく
  - ◇ さらにゲームに慣れてきたら、チームのメンバー全員が1つのボールをつなぎながら『トライ』を目指す『タグラグビー』のルールに沿ったゲームに進めていく