

ボールゲーム（ボール転がし・投げ）

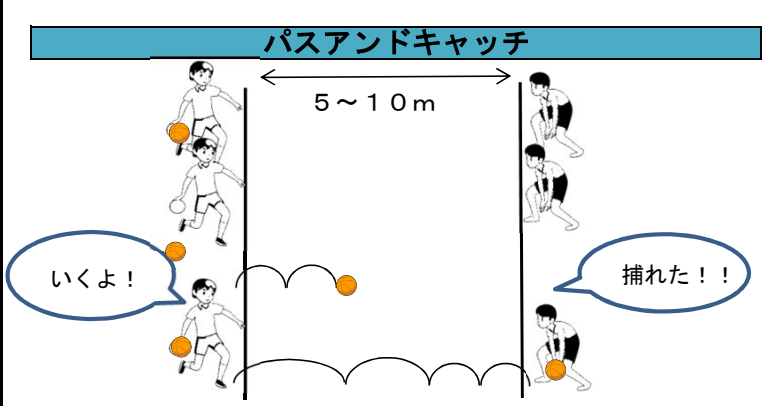
学習指導要領解説（技能に関する内容 p. 33）

- ・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。
- ・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。
- ・ボールを操作できる位置に動くこと。

単元計画

時間	1時間目	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目	6時間目	備考	
導入	5分	集合・整列・挨拶・準備運動・学習のため						
低学年	活動1	オリエンテーション 授業のマナー	どんどんおしだしゲーム					
	活動2	パスアンドキャッチ	ネコじゃらし		ネコじゃらし 2	ネコじゃらし 2		
まとめ	5分	学習のまとめ						

パスアンドキャッチ



【指導のポイント】

- ・相手の足の間にねらいを定め、ボールを転がすようにする。
- ・転がってきたボールを両手で捕れるようにする。

【評価のポイント】

- ・相手の足の間にねらってボールを転がしている。
- ・転がってきたボールをしっかり、両手で捕っている。

【主な規則】

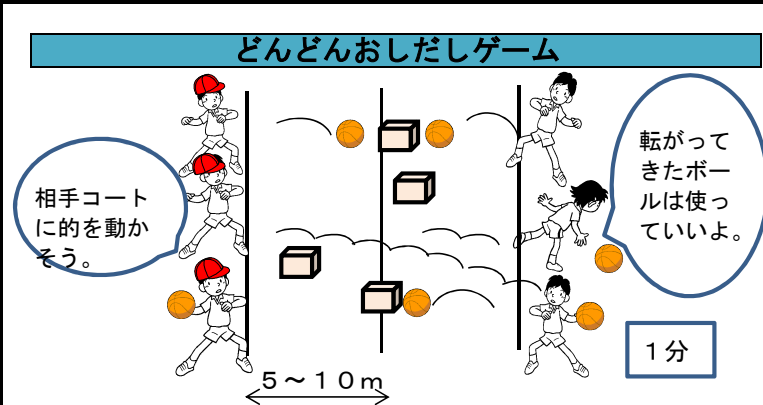
- ・線上に並び、交互にボールを転がす。
- ・投げる人は、ボールを捕りやすいボールを転がす。
- ・捕る人は、ボールを捕りやすいよう、上半身を下げる。
- ・捕りやすいボールを転がす。

【発展】

- ・距離を広げる。
- ・時間を決め、時間内に何回往復できたかを競う。
- ・向かい合ってボールを投げる。

[※教材・シナリオ](#)

どんどんおしだしゲーム



【指導のポイント】

- ・的が動くことを予測してボールを投げさせる。
- ・的のどこに当たるとよいか考えて投げさせる。

【評価のポイント】

- ・的をねらってボールを投げている。
- ・的を動かす方向を考えてボールを投げている。

【主な規則】

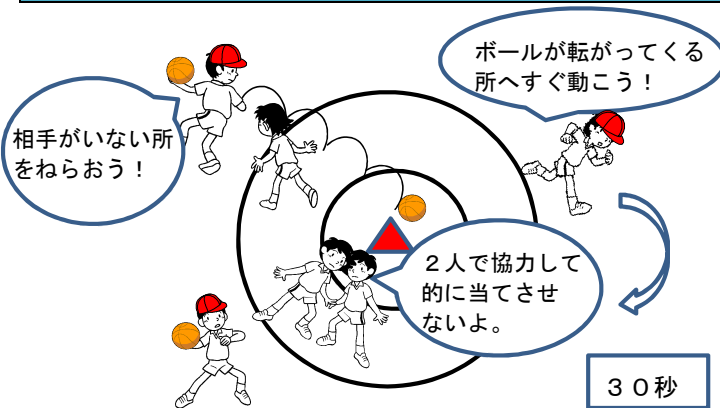
- ・時間内に的を相手コートに押し出す。
- ・ボールはどれを使ってもよい。
- ・たくさんの的を押し出したチームの勝ち。

【発展】

- ・的の大きさを変える。
- ・時間、的の数、的までの距離を変える。

[※教材・シナリオ](#)

ネコじゃらし



【指導のポイント】

- ・ボールを的に向かって素早く投げさせる。
- ・相手の動きを予測させて動かせる。
- ・仲間の動きを予測して移動させる。

【評価のポイント】

- ・空いている所をねらってボールを素早く投げている。
- ・仲間や相手の動きを予測して動いている。
- ・声を掛け合っている。

【主な規則】

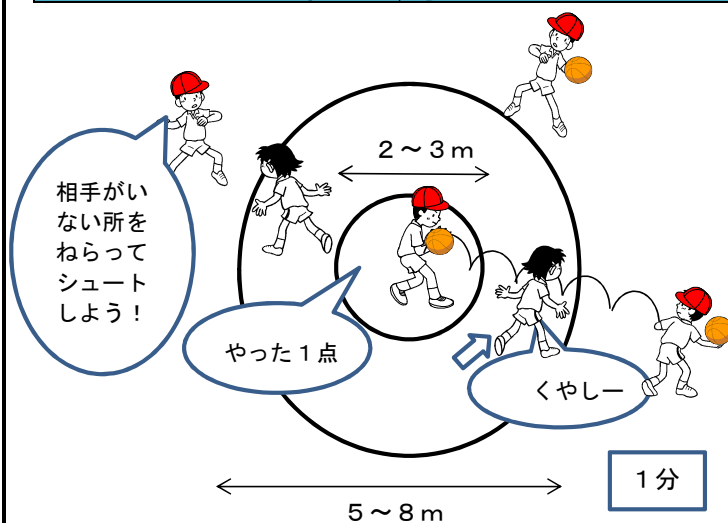
- ・3人対3人。(実態に応じて変更可)
- ・二重円の内側にある的にボールを当てると1点。
- ・1回ずつ攻守交代し、得点を競い合う。
- ・守備はボールを止めたり、捕ったりして得点を防ぐ。
- ※ ボールの高さ制限を決める。(例：膝より下など)

【発展】

- ・人数を変える。(攻撃3人・守備2人など)
- ・ボールの数を変える。

※教材・シナリオ

ネコじゃらし2



【指導のポイント】

- ・ボールを素早く投げさせる。
- ・守備の動きを予測して移動させる。
- ・攻撃の動きを考えて守備をさせる。

【評価のポイント】

- ・守備の動きを予測して移動している。
- ・攻撃の動きを予測して守備をしている。
- ・声を出し合い、協力して活動している。

【主な規則】

- ・4人対2人。(攻撃4人、守備2人)
- ・攻撃は、二重円の外に3人、円の中に1人(=ゴールマン)。
- ・守備は、中心の円の外。
- ・ゴールマンがボールをキャッチすると1点。
- ・攻撃と守備を交代で行い、合計得点を競う。
- ・守備はボールを止めたり、キャッチして得点を防ぐ。
- ※ ボールの高さの制限を決める。

【発展】

- ・人数を変える。
- ・ボールの数を変える。
- ・時間を変える。

※教材・シナリオ

準備するもの

- ・ボール
- ・的 (コーン・段ボールなど)
- ・ビブス
- ・ラインカー
- ・ストップウォッチ
- ・メジャー