

ソフトバレーボールを基にした易しいゲーム

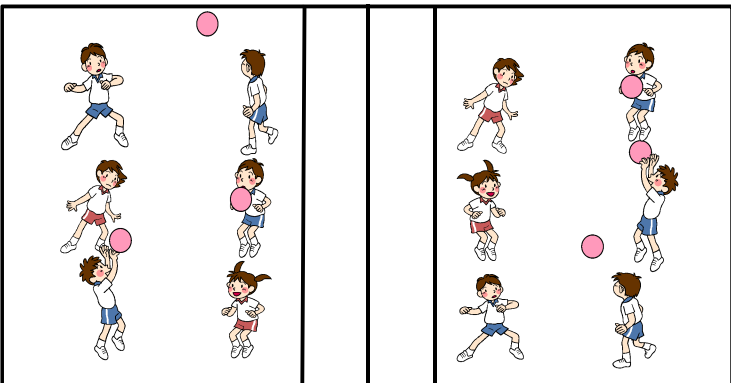
学習指導要領解説 〈技能に関する学習内容 p.52〉
 ・ボールの方向に体を向けたり、ボールの落下点やボールを操作しやすい位置に体を移動したりすること。
 ・いろいろな高さのボールを片手又は両手ではじく、打ちつけるなどして、相手のコートに返球すること。

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	7時間目	8時間目	備考
導入	5分	集合・整列・挨拶・準備運動・学習のめあて								
中学年	活動1	15分	オリエンテーション	ドリル 対面パス トス・アタック練習			ドリル 対面パス トス・アタック練習 タスク バスゲーム			大会の時間は設けていません。メインゲームの結果を記録しておき、リーグ戦の形としてもよいでしょう。
	活動2	20分	ドリル 対面パス トス・アタック練習	メイン① スリーキャッチバレーボール			メイン② ツーキャッチバレーボール			
まとめ	5分	学習のまとめ								

ドリル (同じチーム内) ★個人技能を高めるゲーム

対面パスゲーム



【主な規則】

- ・チームでペアを作り、向かい合ってパスをする。
- ①ワンバウンド→キャッチ5往復
- ②下から投げ上げ→額の前でキャッチ5往復
- ③真上に投げ上げ→下がる→前に出てキャッチを交互に5回ずつ
- ・バドミントンコートを使用する。

【発展】

- ・ノーキャッチにする。
- ・ノーバウンドにする。
- ・①をネットを挟んで行う。
- ・1分間のパス回数を記録する。

※教材・シナリオ

【指導のポイント】

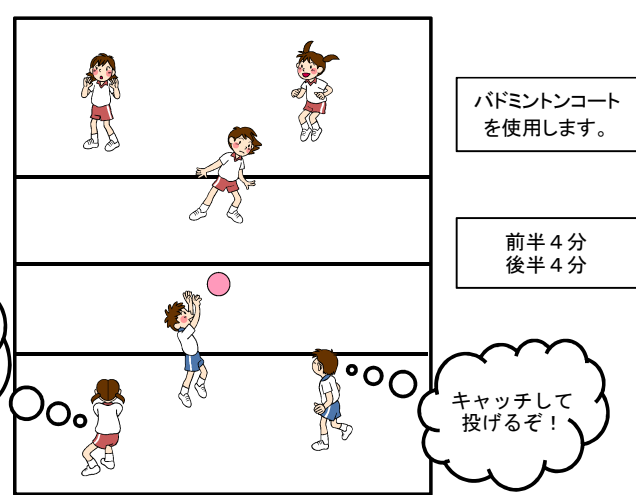
- ・ボールは高く投げ上げ、ボールが上がったら素早く正面・真下に移動する。

【評価のポイント】

- ・高くボールを上げている。
- ・素早くボールの正面・真下に入っている。

メイン① (チーム対抗) ★個人技能を試すゲーム

スリーキャッチバレーボール



【主な規則】

- ・ゲームに出場するのは3人。
- ・自分のコートから始め、3回で相手コートに返球。
- ・得点は、3回のパスで返球できたら攻撃側に2点、2回か1回だったら1点。
- ・ボールを受ける時はキャッチあり。
- ・ボールを持ってその場から動かない。
- ・レシーブはワンバウンドあり。
- ・相手コートへの返球は両手で投げる。
- ・プレーが切れるごとにローテーション。

【発展】

- ・キャッチの回数を減らす。
- ・トスは額の前から両手で上げる。
- ・ノーバウンドにする。

※教材・シナリオ

【指導のポイント】

- ・パスをつなげるために、ボールを高く上げる。

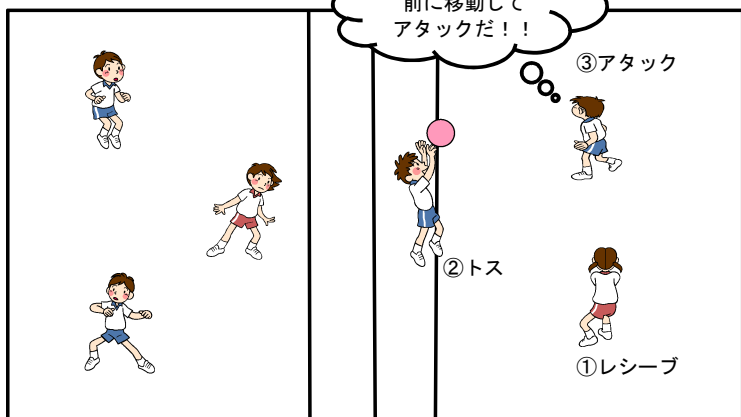
【評価のポイント】

- ・味方にパスがつながるようにパスの高さを工夫している。

タスク (同じチーム内) ★戦術やチームの課題を高めるゲーム

パスゲーム

バドミントンコートを使用します。



守備

攻撃

【指導のポイント】

- ・素早くボールの正面に入ったり、パスしたい方向に体を向けたりする。
- ・味方が打ちやすいようにパスを高く上げる。
- ・相手コートに返球するとき、しっかりねらう。

【評価のポイント】

- ・素早くボールの正面に入り、パスしたい方向に向かってパスしている。
- ・パスを高く上げている。
- ・しっかりねらって返球している。

【主な規則】

- ・チーム内での3(攻撃)対3(守備)。
- ・2分間で攻守を交代する。
- ・攻撃は、左図の①レシーブが投げ上げたボールを②トス・③アタックで相手コートに返球する。
- ・守備は、レシーブのキャッチまで。
- ・ワンプレーごとにローテーションをして役割を交代する。
- ・ワンバウンド、キャッチのルールはメインゲームと同じ。

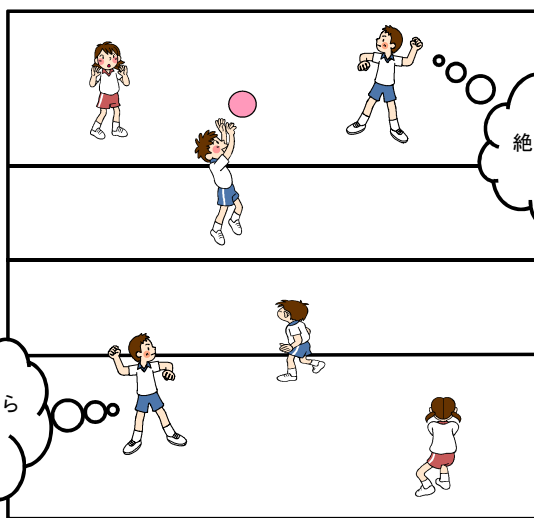
【発展】

- ・サーブは守備側から投げ入れる。

※教材・シナリオ

メイン② (チーム対抗)

ツーキャッチバレーボール



バドミントンコートを使用します。

前半4分、後半4分

【指導のポイント】

- ・パスをつないで返球できるように、ボールを高く上げる。
- ・チームで協力する。

【評価のポイント】

- ・味方にパスがつながるようにパスの高さを工夫している。
- ・チームで協力し合い、ゲームを楽しんでいる。

【主な規則】

- ・ゲームに出場するのは3人。
- ・サーブは、手前のラインから相手コートの後ろの人に投げ入れる。
- ・レシーブ、トスはキャッチして投げ上げてもよい。ただし、キャッチした後はその場から動かないで投げ上げる。
- ・相手コートへの返球はアタックをする。
- ・レシーブは、ワンバウンドさせてからキャッチしてもいい。
- ・ボールに触れる回数は1人1回。
- ・得点は、相手コートに返球できなかったら相手チームに1点。
- ・プレーが切れるごとにローテーション。

【発展】

- ・手前のラインからサーブを打つ。
- ・キャッチの回数を減らす(レシーブをアンダーハンドパスにするなど)。
- ・レシーブをノーバウンドにする。
- ・三段攻撃が成功した時には、攻撃側にも1点。

※教材・シナリオ

準備するもの

- ・バドミントンコート (バドミントン支柱、ネット)
- ・ソフトバレーボール
- ・得点板
- ・ピブス
- ・作戦カード (ホワイトボードと丸磁石などでもよい)
- ・デジタイマー
- ・ホワイトボード
- ・ルール表
- ・対戦表
- ・学習カード

など