

学習指導要領解説 (技能に関する学習内容 pp.52~53)

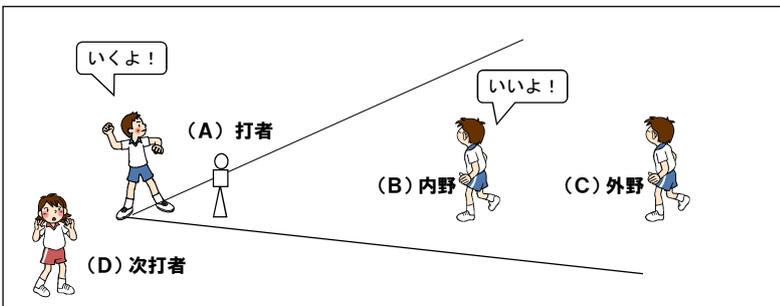
- ・ボールをフェアグラウンド内に蹴ったり、打ったりすること。
- ・投げる手と反対の足を一步前に踏み出してボールを投げること。
- ・向かってくるボールの正面に移動すること。
- ・ベースに向かって走り、かけ抜けること。

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・準備体操・学習のめあて								・大会の時間は設定していないため、メインの結果を記録してリーグ戦の形としてもよい。 ・雨天等により、体育館で行う場合はボールの硬さや飛距離など安全面に配慮した用具を使用する。
活動1	15分	オリエンテーション	ドリル スロー&キャッチ ローテーションゲーム	ドリル スロー&キャッチ タスク① 4対4連係ゲーム (手投げ/1塁)	タスク②	ローテーションゲーム 4対4連係ゲーム (手投げ/1・3塁)				
活動2	20分	ドリル説明 スロー&キャッチ ローテーションゲーム	タスク① 説明&実践 4対4連係ゲーム	メイン① 4対4ゲーム (手打ち/1塁)	メイン②	4対4ゲーム (ラケット打ち/1・3塁)				
まとめ	5分	学習のまとめ								

ドリル ★個人技能を高めるゲーム

ローテーションゲーム



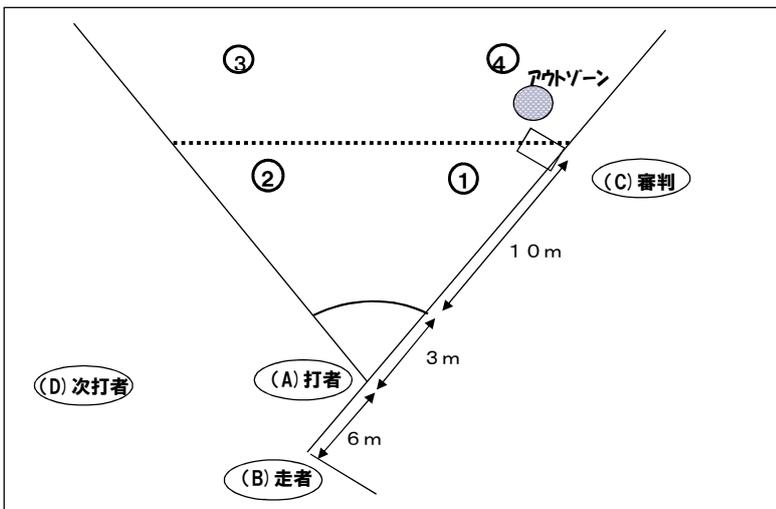
- 【指導のポイント】
- ・打者は、ボールに対して手/ラケットを水平にし、ボールを最後まで見ながら腰を回転させて打つ。

- 【評価のポイント】
- ・ボールをよく見て、手/ラケットで打つことができる。

- 【主な規則】
- ・1チーム4人。
  - ・打者(A)、内野手(B)、外野手(C)、次打者(D)にわかれる。
  - ・打者はティーにのせたボールを打つ。(※前半は手打ち/後半はラケット打ち)
  - ・捕球したボールは次打者に送球する。
  - ・打者が3球打ち終わったら、A→B→C→Dの順にローテーションをする。
- ※教材・シナリオ

メイン① (チーム対抗) ★個人技能を試すゲーム

4対4ゲーム (手打ち・1塁)



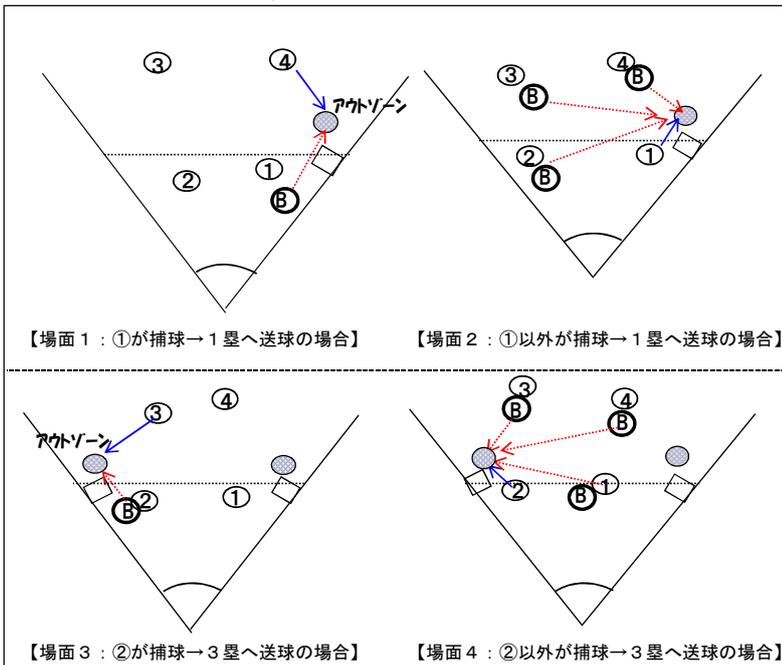
- 【指導のポイント】
- ・守備：ボールの正面に動いて捕球し、送球する。

- 【評価のポイント】
- ・守備：ボールの正面に動いて捕球し、相手がとりやすいボールを考えながら送球することができる。

- 【主な規則】
- ・1チーム4人。チーム対抗戦。
  - ・打者(A)、内野手(B)、外野手(C)、次打者(D)にわかれる。
  - ・打者は、ティーにのせたボールを手で打つ。
  - ・打球が3mラインより内側に落ちた場合は打ち直す。
  - ・走者は、打者が打ったら1塁へ走る。
  - ・走者の位置は、打者よりも後ろにする。
  - ・守備は、捕球したらアウトゾーンへ送球する。捕球者とアウトゾーンに入った人以外は中継・カバーに入って協力してアウトをとる。
  - ・得点は、ボールが走者より先にアウトゾーンに送球したらアウトで0点。走者が先に1塁を駆け抜けたらセーフで1点。
  - ・審判がアウトかセーフか判断する。
  - ・チームのメンバー全員が打ったら攻守交代する。
- ※教材・シナリオ

**4対4 連係ゲーム (①手投げ/1塁 ②手投げ/1塁・3塁)**

図中の記号： ○ 守備者 (B) ボール → 人の動き - - -> ボールの動き



【場面1：①が捕球→1塁へ送球の場合】

【場面2：①以外が捕球→1塁へ送球の場合】

【場面3：②が捕球→3塁へ送球の場合】

【場面4：②以外が捕球→3塁へ送球の場合】

**【指導のポイント】**

- ・ 守備：なるべく早く1塁/1塁・3塁のアウトゾーンへ送球するために、自分の役割を考えて動く。

**【評価のポイント】**

- ・ 守備：ボールの位置から、アウトをとるために必要な動きを考え、動くことができる。

**【共通の規則】**

- ・ 1チーム4人。兄弟チームで協力して練習。
- ・ 打者は、守備位置を見て手でボールを投げる。
- ・ 投げた後は走らない。

**【タスク① 主な規則】**

- ・ 守備はボールを捕球したら、1塁のアウトゾーンへ投げる。
- ・ ①が捕球した場合 (左図：場面1)
  - ④が1塁のアウトゾーンに入る。
  - ②③は中継やカバーをする。
- ・ ①以外が捕球した場合 (左図：場面2)
  - ①が1塁のアウトゾーンに入る。
  - 捕球とアウトゾーンに入った人以外は中継やカバーをする。

※教材・シナリオ

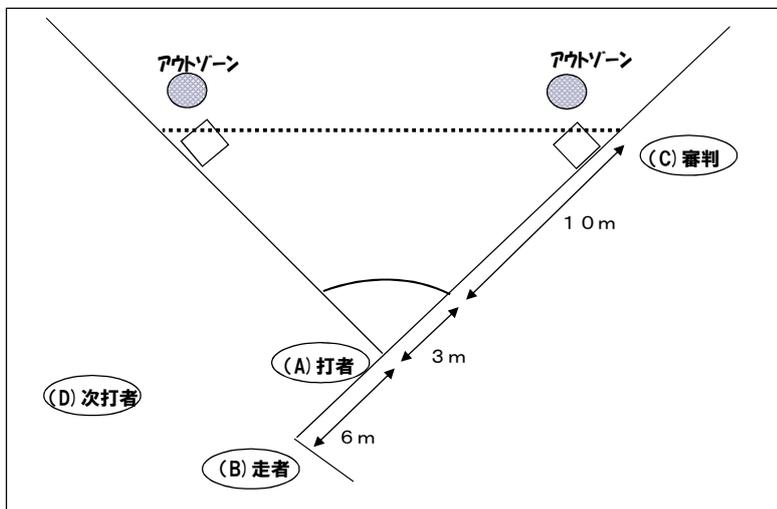
**【タスク② 主な規則】**

- ・ 守備はボールを捕球したら、1塁か3塁のアウトゾーンを選んで投げる。
- ・ タスク①に以下の動きを加える。
- ・ ②が捕球した場合 (左図：場面3)
  - ③が3塁のアウトゾーンに入る。
  - ①④は中継やカバーをする。

- ・ ②以外が捕球した場合 (左図：場面4)
  - ②が3塁のアウトゾーンに入る。
  - 捕球とアウトゾーンに入った人以外は中継やカバーをする。

※教材・シナリオ

**4対4ゲーム (ラケット打ち/1塁・3塁)**



**【指導のポイント】**

- ・ 攻撃：走者は全力で1塁から3塁へ走る。
- ・ 守備：走者よりも先のアウトゾーンを選んで送球する。

**【評価のポイント】**

- ・ 攻撃：走者は全力で1塁から3塁へ、塁の回り方を考えながら走ることができる。
- ・ 守備：走者の位置を確認しながら、走者よりも先のアウトゾーンを判断して送球することができる。

**【主な規則】**

- ・ 1チーム4人。チーム対抗戦。
- ・ 打者(A)、内野手(B)、外野手(C)、次打者(D)にわかれる。
- ・ 打者は、ティーにのせたボールをラケットで打つ。
- ・ 打球が3mラインより内側に落ちた場合は打ち直す。
- ・ 走者は、打者が打ったら1塁から3塁へと走る。
- ・ 走者の位置は、打者よりも後ろにする。
- ・ 守備はボールを捕球したら、走者よりも先のアウトゾーンを判断して送球する。
- ・ 捕球者以外は、ボールとアウトゾーンの間で中継したり、アウトゾーンに入ったりして協力してアウトをとる。
- ・ 得点は、ボールがアウトゾーンに送球されるまでに走者が進んだ塁の数が入る。

- 〔 1塁アウト…0点  
1塁セーフ、2塁アウト…1点  
1塁セーフ、2塁セーフ…2点 〕

- ・ 審判はアウトかセーフか判断する。
- ・ チームのメンバー全員が打ったら攻守交代する。

※教材・シナリオ

◎準備するもの

- ・ バッティングティー (三角コーン、ペットボトル、牛乳パックなどを利用しても可)
- ・ ボール (カラーボール、新聞紙、軍手ボールなどを利用しても可)
- ・ ラケット
- ・ ケンステップ (アウトゾーンに利用)
- ・ ビブス
- ・ 得点板
- ・ 塁ベース (1塁、2塁に使用)