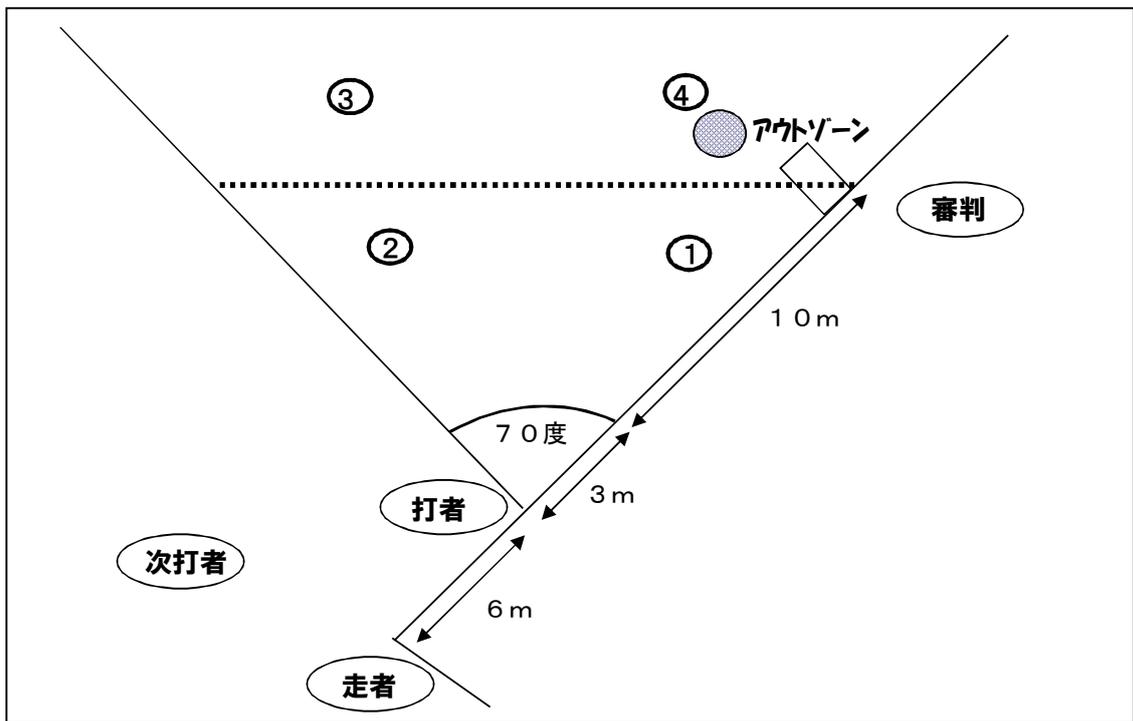


## 4 対 4 ゲーム (手打ち / 1 塁)

ねらい	4 対 4 連係ゲーム (手投げ / 1 塁) で確認した連係した動きを、ゲームの中で確認する。
時間	2 0 分間
準備	塁ベース、ケンステップ、バッティングティー、軍手ボール、得点板



やり方	<p>① 1 チーム 4 人。他のチームと対抗戦で行う。</p> <p>② 攻撃は、打者→走者→審判→待機の順番にローテーションを行う。 打者は、ティーにのせた軍手ボールを手で打つ。 走者は、打者がボールを打ったら 1 塁へ走る。</p> <p>③ 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。 (タスク①の動きを活用する。)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 図①が捕球 →④が 1 塁のアウトゾーンに入る。 →②③が中継やカバーをする。</li> <li>・ 図①以外が捕球→①が 1 塁のアウトゾーンに入る。 →捕球やアウトゾーンに入った人以外が中継やカバーをする。</li> </ul> <p>④ 得点は、走者がボールより早く 1 塁を踏めば 1 点。 ボールが走者より早く 1 塁のアウトゾーンに送球されれば 0 点。</p> <p>⑤ 攻撃が 1 人 1 回ずつ打ち終わったら、攻守交代する。</p>
-----	--

## 4対4ゲーム（手打ち／1塁）の説明

### 1. 準備

塁ベース、ケンステップ、バッティングティー、軍手ボール、得点板

### 2. 「4対4ゲーム（手打ち／1塁）」の進め方

- ① 1チームは4人です。他のチームと対抗戦で行います。
- ② 攻撃は、打者→走者→審判→次打者の順にローテーションを行います。
  - ・ 打者は、ティーにのせた軍手ボールを手で打ちます。
  - ・ 走者は、打者がボールを打ったら1塁へ走ります。
  - ・ 審判は、走者が1塁を踏むのと、1塁のアウトゾーンにボールが送球されるのとどちらが早い判断し、「アウト」か「セーフ」かコールします。
  - ・ 次打者は、コールを受け、得点板に得点を入れます。
- ③ 守備は、ボールを捕球したら1塁のアウトゾーンへ投げます。  
(タスク①の動きを活用する。)
  - ・ 図①が捕球 →④が1塁のアウトゾーンに入る。  
→②③が中継やカバースター1をする。
  - ・ 図①以外が捕球→①が1塁のアウトゾーンに入る。  
→捕球やアウトゾーンに入った人以外は中継やカバースター1をする。
- ④ 得点は、走者がボールより早く1塁を踏めば「セーフ」で1点。  
ボールが、走者より早く1塁のアウトゾーンに送球されれば、「アウト」で0点です。
- ⑤ 攻撃が1人1回ずつ打ち終わったら、攻守交代します。

★1…ボールが届かない場合は中継させたり、エラーした場合はカバーさせたりすることで協力して取り組ませる。

#### 【その他】

- ・ 守備は、始めからアウトゾーンに入らず、ボールを投げ入れられてから、移動することで、ボールの落下地点に応じて動けるようにする。
- ・ ボールは持ち込むのではなく、送球することで投げる力も身に付けさせる。
- ・ 守備は1時間ごとに図①→②→③→④の順でローテーションをし、すべてのポジションを経験できるようにする。