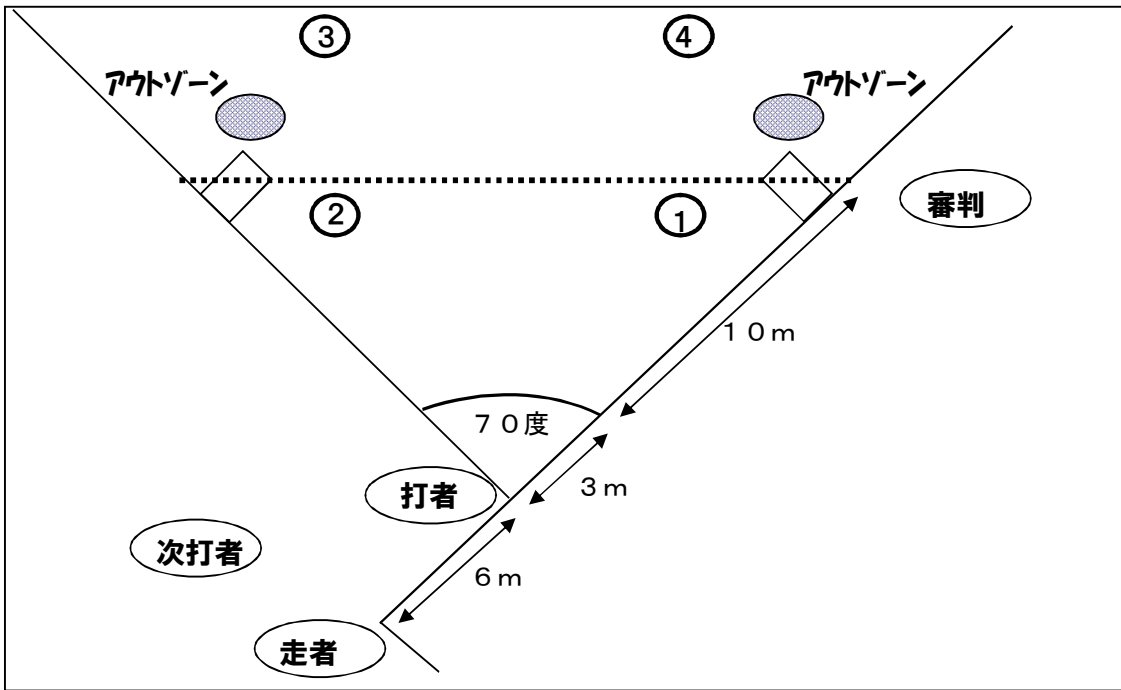


## 4 対 4 ゲーム (ラケット打ち / 1 塁・3 塁)

ねらい	4 対 4 連係ゲーム (ラケット打ち / 1 塁・3 塁) で確認した連系の動きをゲームの中で確認する。
時間	20 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、ティーにのせたボールをラケットで打つ。          走者は、打者がボールを打ったら 1 塁をまわり 3 塁へ走る。</p> <p>③ 守備は捕球したら、判断して 1 塁か 3 塁のアウトゾーンに投げる。          (タスク①の 1 塁の動きに、3 塁のアウトゾーンへの動きを加える。)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 図②が捕球 → ③が 3 塁のアウトゾーンに入る。              → ①④が中継やカバーをする。</li> <li>・ 図②以外が捕球 → ②が 3 塁のアウトゾーンに入る。              → 捕球やアウトゾーンに入る人以外は中継やカバーをする。</li> </ul> <p>④ 守備はボールを捕球したら、走者より前のアウトゾーンを選び、送球してアウトをとる。アウトまでに進んだ塁の数が得点になる。</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（ラケット打ち／1・3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（ラケット打ち／1塁・3塁）」の進め方

- ① 1チーム4人。他のチームと対抗戦で行います。
- ② 攻撃側は打者→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、ティーにのせたボールをラケットで打ちます。
  - ・ 走者は、打者がボールを打ったら1塁をまわり、3塁へ向かって走ります。
  - ・ 審判は、走者が塁を踏むのと、アウトゾーンにボールが送球されるのとどちらが早いか判断し、「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しょう。
- ③ 守備は、ボールを捕球したら1塁または3塁のアウトゾーンのどちらかを判断して送球します。  
出来る限り失点を防ぐために、前のアウトゾーンでアウトをとれる（★1）ように送球しましょう。  
  
(タスクゲーム①の1塁の動きに、3塁のアウトゾーンへの動きを加える。)
  - ・ 図②が捕球 →③が3塁のアウトゾーンに入る。  
→①④が中継やカバー（★2）をする。
  - ・ 図②以外が捕球→②が3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（★2）をする。
- ④ 走者は、1塁を回り、3塁へと走ります。  
得点は、塁を進むごとに攻撃側に1点入ります。  
守備は、走者より先のアウトゾーンへ選択し、ボールを投げて「アウト」をとります。
- 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…失点を防ぐために、出来る限り前のアウトゾーンでアウトをとれるように、チームで声をかけ合ってアウトゾーンを選択する。

★2…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をさせたりすることで協力して取り組ませる。

#### 【その他】

- ・ 守備はボールが投げ入れられてからアウトゾーンに入るようにすることで、ボールの落下地点に応じて柔軟に動けるようにする。
- ・ ボールは持ち込むのではなく、送球させ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。