

# ソフトボールを基にした簡易化されたゲーム

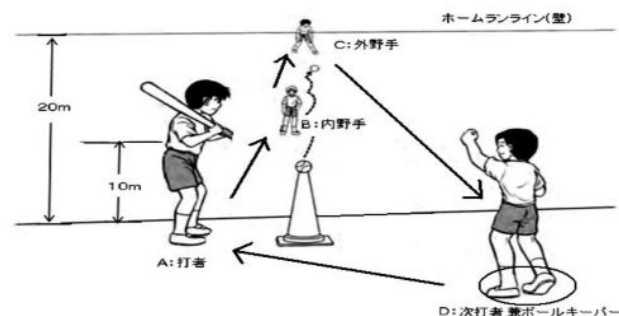
学習指導要領解説 〈技能に関する学習内容 pp. 74～75〉

- ・止まったボールや易しく投げられたボールをバットでフェアグラウンド内に打つこと。
- ・打球方向に移動し、捕球すること。
- ・捕球する相手に向かって、オーバーハンドで投げること。
- ・塁間を打球の状況に応じて走塁すること。

単元計画		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								・今回は、単元のまとめとしての大会を位置づけていない。メイン①②の結果を利用し、リーグ戦とする。 ・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。 ・梅雨や強風の時期を避けて、実施計画を立てる。(風で打球や送球に影響がでるため。)	
高学年 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				
活動2	20分	試しのゲーム	メイン① (バット打ち) 4対4内野関係ゲーム				メイン② (バット打ち) 6対6内野・外野関係ゲーム				
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

### ローテーションゲーム



**【主な規則】**

- ・次打者は、打者に打ちやすいように、丁寧にボールをトスする。
- ・打撃は、打者(A)→内野手(B)→外野手(C)→次打者兼ボールキーパー(D)の順でローテーションをする。
- ・1人続けて3球打ち終わったら、ローテーションを行う。
- ・個人の得点を競い合う。

(内野手に捕られたら、1点  
外野手に捕られたら、2点  
それ以上飛んだら(転がる)、3点)

**【発展】**

- ・内野手・外野手がノーバウンドで捕れたら0点

※教材・シナリオ

**【指導のポイント】**

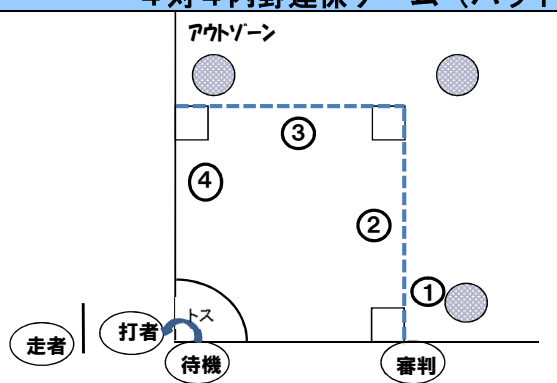
- ・打者には、バットを水平に振らせ、ボールをよくみて、バットの芯でとらえさせる。

**【評価のポイント】**

- ・バットをボールにしっかり当て、前方に強い打球を飛ばしている。

メイン① (チーム対抗)

### 4対4内野関係ゲーム (バット打ち)



**攻撃：ローテーション**

- ①打者
- ②走者
- ③審判
- ④待機

- ・塁間：13m
- ・走者位置：打者より3m後方

**【指導のポイント】**

- ・ボールを捕ったときにどのアウトゾーンにボールを送球すれば走者の進塁を阻止できるか考えさせる。

**【評価のポイント】**

- ・このゲームには、アウトゾーンに送球して進塁を阻止するゲームが組み込まれている。

**【主な規則】**

- ・打者が待機者がトスしたボールを打ったら、走者は1塁、2塁、3塁の順で走る。(3塁まで/打者走者分離/残塁なし)
- ・打球が3mライン(扇形)を超えなかったら打ち直す。
- ・守備者は捕球後、走者より先のアウトゾーンに送球し、進塁を阻止する。
- ・進塁した塁までを得点とする。
- ・攻守交代は、チーム全員が打ち終わったら行う。
- ・2イニング終了後の得点を競う。

**【発展】**

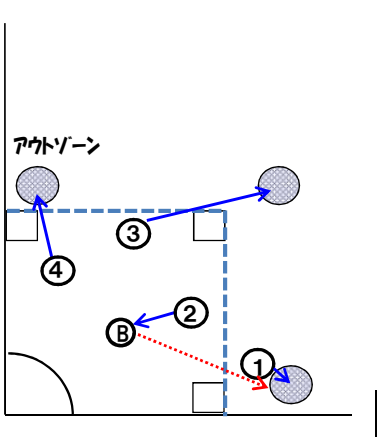
- ・走者のスタート位置で、進塁の難易度を調整する。

※教材・シナリオ

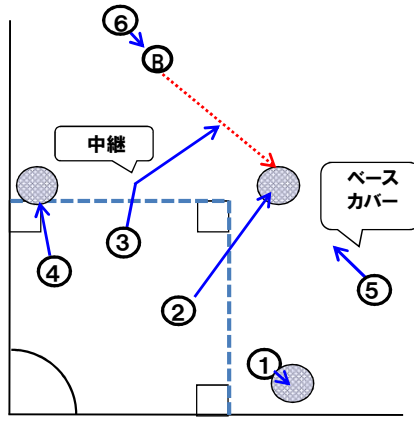
タスク①② (同じチーム内) ★戦術やチームの課題を高めるゲーム

**4対4内野関係ゲーム(手投げ) : 単元前半**  
**6対6内野・外野関係ゲーム(手投げ) : 単元後半**

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



【単元前半 : ②が捕球した場合】



【単元後半 : ⑥が捕球した場合】

【指導のポイント】

- ・ 守備者に対して、自分がどこに動いて関係プレーを行えばよいかを考えて動くようにさせる。

【評価のポイント】

- ・ 飛んだボールの位置を考えて関係プレーが成り立つ場所に動くことができる。

【主な規則】

- ・ 打者は、ボールが飛ぶ可能性がある方向を考えて、意図した場所に手でボールを投げる。
- ・ 4人が1人1回ずつ投げ終わったら、攻守交代する。(1イニング)
- ・ 走者は1塁、2塁、3塁の順で走る。(3塁まで/打者走者分離/残塁なし)
- ・ 守備者は捕球後、走者より先のアウトゾーンに送球し、進塁を阻止する。
- ・ 進塁できた塁までを得点とする。
- ・ 内野や外野の関係プレーの確認を重視し、慣れてきたら得点を競い合ってもよい。

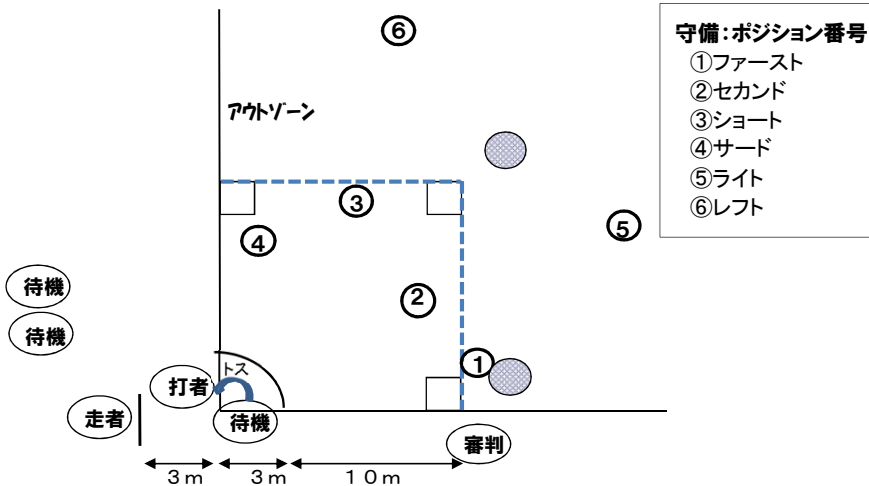
【発展】

- ・ 「手投げ」を「バット打ち」にする。そのときには、待機者がトスしたボールを思い切り打つことよりも、ねらったところに打って連携プレーの練習ができるようにする。

※教材・シナリオ

メイン② (チーム対抗)

**6対6内野・外野関係ゲーム(バット打ち)**



守備: ポジション番号

- ①ファースト
- ②セカンド
- ③ショート
- ④サード
- ⑤ライト
- ⑥レフト

【指導のポイント】

- ・ 最初にボールを捕った守備者から、どのアウトゾーンにボールを送球すれば進塁を阻止できるかを考えさせる。

【評価のポイント】

- ・ 進塁を阻止するためにどのアウトゾーンにボールを送球するために、動く位置を考えたり、味方に指示を出したりしている。

【主な規則】

- ・ 打者が待機者のボールを打ったら、走者は1塁、2塁、3塁の順で走る。(3塁まで/打者走者分離/残塁なし)
- ・ 打球が3mライン(扇形)を超えなかったら打ち直す。
- ・ 守備者は捕球後、走者より先のアウトゾーンに送球し、進塁を阻止する。
- ・ 進塁した塁までを得点とする。
- ・ 攻守交代は、チーム全員が打ち終わったら行う。
- ・ 2イニング終了後の得点を競う。

【発展】

- ・ 待機者がピッチャーの位置から味方の打者にボールを投げる。
- ・ 打者が打ったらそのまま走者として走る。

※教材・シナリオ

準備するもの

- ・ ボール (ソフトボール・ティーボールなど)
- ・ バット
- ・ ホームベース
- ・ 塁ベース (ケンステップでも可)
- ・ フラフープ (アウトゾーン用)
- ・ ビブス
- ・ 得点記録用紙
- ・ 得点板
- ・ (グローブ)