

# ティー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〉

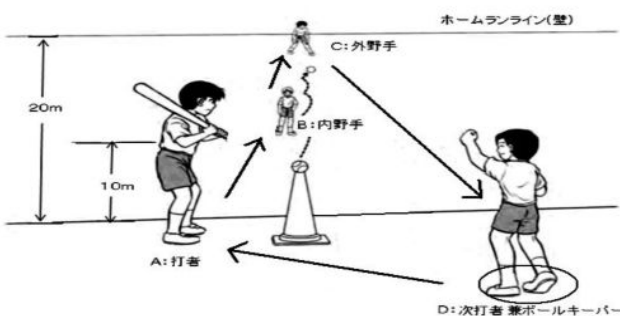
- ・止まったボールや易しく投げられたボールをバットでフェアグラウンド内に打つこと。
- ・打球方向に移動し、捕球すること。
- ・捕球する相手に向かって、オーバーハンドで投げること。
- ・塁間を打球の状況に応じて走塁すること。

単元計画

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								
高学年 活動1	15分	オリエンテーション	ドリル						・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。(風でバッティングティーからボールが落ちないように、ガムテープを利用するなどの工夫が必要。)
			スロー&キャッチ	ローテーションゲーム	タスク①(手投げ) 4対4内野関係ゲーム		タスク②(手投げ) 6対6内野・外野関係ゲーム		
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】**

- ・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球打ち終えたら、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とれたら0点

**【指導のポイント】**

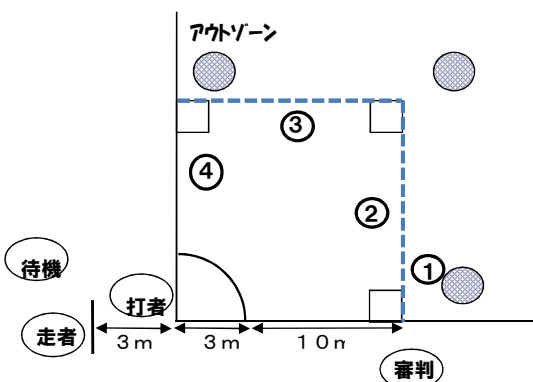
- ・打者には、バットを水平に振らせ、ボールをよくみて、バットの芯でとらえさせる。

**【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

**【指導のポイント】**

- ・ボールを捕ったときにどのアウト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】**

- ・アウトゾーンに打球が飛ぶのは、進塁阻止に役立つが判断して打球している。

**【主な規則】**

- ・打者がボールを打ったら、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】**

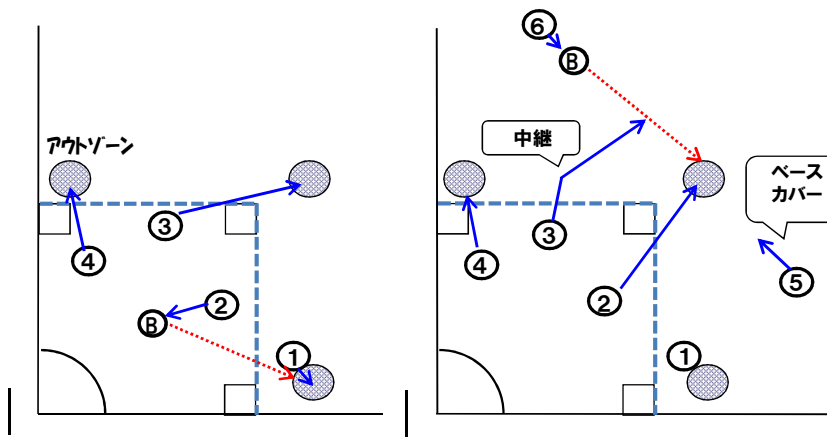
- ・走者のスタート位置で、進塁の難易度を調整する。

※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塁の順に走る。（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。そのときは、思い切り打つことよりも、ねらったところに打って関係プレーの練習ができるようにする。

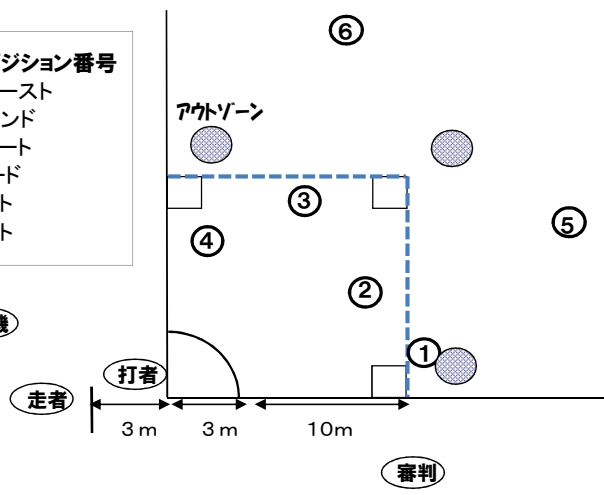
※教材・シナリオ

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】**

- ・ 打球の位置や位置を考慮し、味方に指示を出したりしている。

**【主な規則】**

- ・ 打者がボールを打ったら、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。
- ・ 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**

- ・ バッティングティー（コーンにペットボトルをのせても可）
- ・ バット
- ・ ティーボール（軍手ボール、穴あきボールでも可）
- ・ フラフープ（アウトゾーン用）
- ・ 塁ベース（ケンステップでも可）
- ・ ビブス
- ・ 得点記録用紙
- ・ 得点板