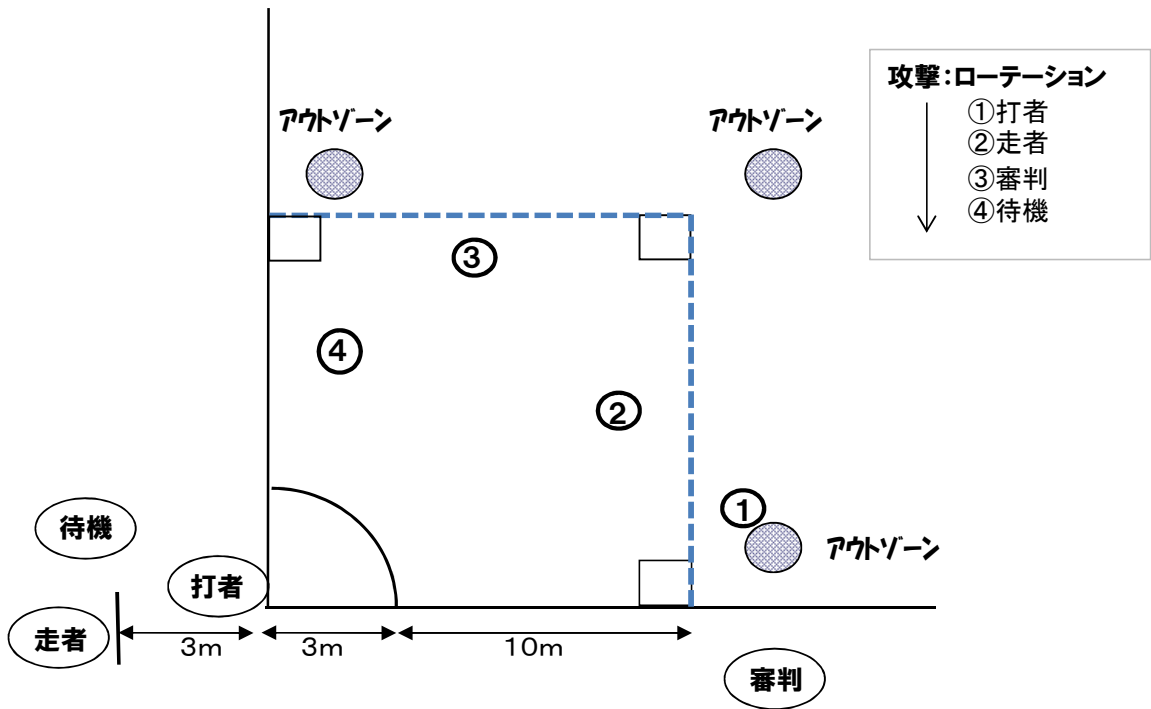


## 4対4内野関係ゲーム（バット打ち）

ねらい	内野の連携プレーなど、習得した技能を高める。
時間	20分間
準備	バッティングティー、ティーボール、バット、塁ベース、フラフープ（アウトゾーン用）、ビブス、得点板



やり方	<p>① 攻撃は、打者→走者→審判→待機の順でローテーションする。</p> <p>② 打者がティーの上のボールを打ったら、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）</p> <p>③ 打球が3mライン（扇形）より遠くに飛ばなかった場合は、打ち直す。</p> <p>④ 守備者はボールを捕ったら、走者より先のアウトゾーンにボールを送球することで進塁を阻止する。（守備者は、ボールが打たれるまでは定位置にいること。）</p> <p>⑤ 進塁できた塁までを得点とする。</p> <p>⑥ チームのメンバー全員が打ち終わったら攻守交代をする。2イニング行い、得点を競う。</p>
-----	---

# 「4対4内野連係ゲーム（バット打ち）」の説明

## 1. 準備

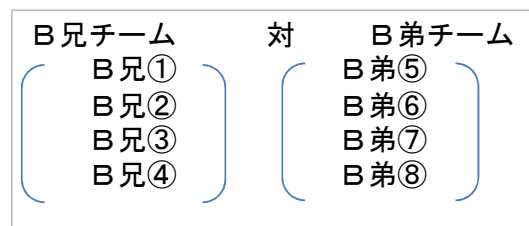
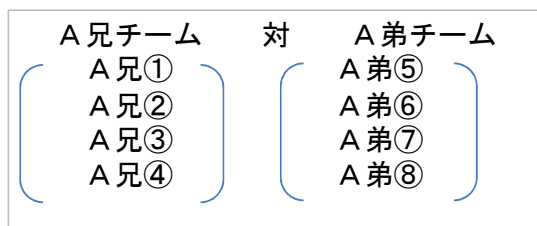
バッティングティー、ティーボール、バット、塁ベース、フラフープ（アウトゾーン用）、ビブス、得点板

## 2. 「4対4内野連係ゲーム（バット打ち）」の進め方

- ①これから、他のチーム（兄弟チーム）と4対4内野連係ゲームを行います。
- ②攻撃は、打者→走者→審判→待機の順でローテーションをします。
- ③打者は、ティーの上のボールを打ちます。
- ④打球が3mライン（扇形）より遠くに飛ばなかった場合は、打ち直します。
- ⑤走者は、打者がボールを打ったら、1塁、2塁、3塁の順に走ります。  
（3塁まで／打者走者分離／残塁なし）
- ⑥守備者はボールを捕ったら、走者より先のアウトゾーンにボールを送球することで進塁を阻止します。ただし、走者が1、2塁間にいるときに、3塁のアウトゾーンに投げるだけでは、走者は2塁まで進塁することができます。（守備者は、ボールが投げられる前は、定位置にいること。）
- ⑦捕ったボールは直接アウトゾーンに持ち込むことはせず、必ずアウトゾーンに移動した他の守備者に送球することとします。また、ノーバウンドでボールを捕ったら0点ですが、必ず近くのアウトゾーンに送球することとします。
- ⑧進塁できた塁までを得点とします。
- ⑨チーム全員が打ち終わったら攻守交代し、2イニングを行います。

※いろいろなポジションを経験できるように、打者2人ごとに図①→②→③→④の順で守備位置をローテーションする。

※母体となるチームが8人未満の場合は、兄弟チームを作らずにゲームを行うとよい。また、1チームが5人以上の場合は、打者2人ごとに【図①→②→1塁側審判】と【図④→③→3塁側審判】のローテーションなどを用いて対応する。（両チームの人数が異なる場合は、多い方の人数に合わせて攻撃をする。）



### 【発展】

- ・走者のスタート位置で、進塁の難易度を調整することができる。  
（最初は3m後方に設置）