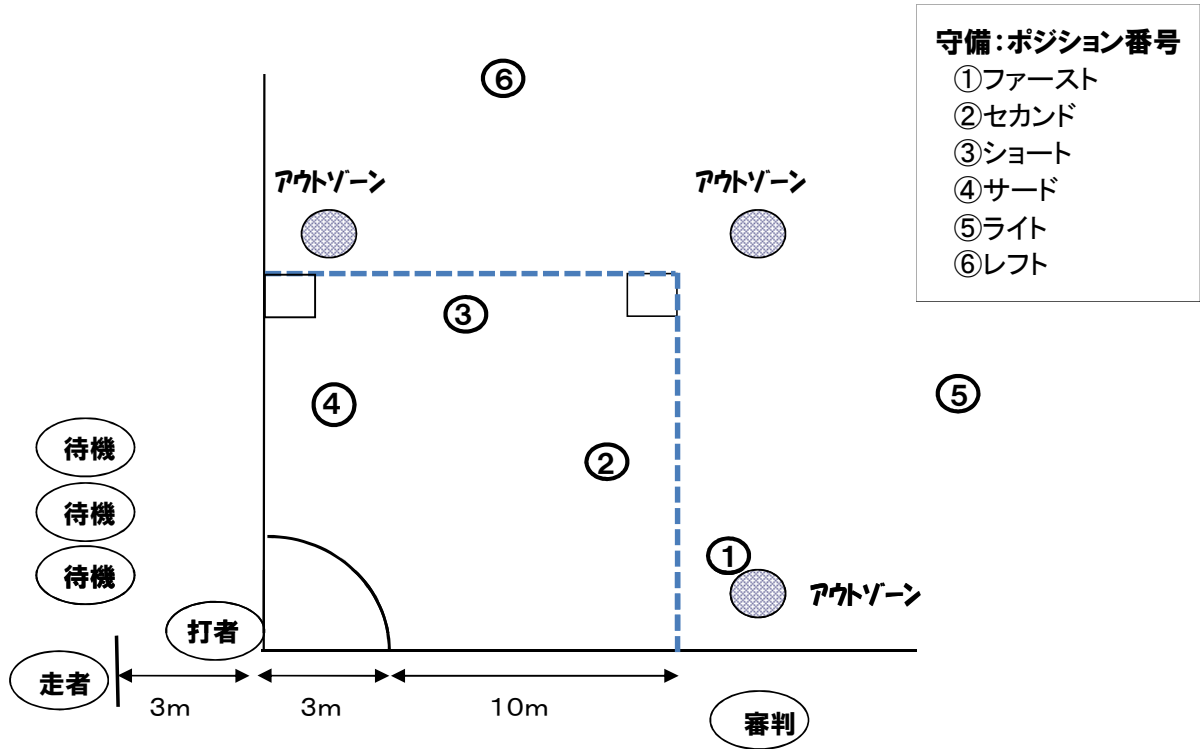


6対6内野・外野関係ゲーム（バット打ち）

| | |
|-----|--|
| ねらい | 内野と外野の関係プレーなど、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 | <ol style="list-style-type: none"> ①攻撃は、打者→走者→審判→待機→待機→待機の順でローテーションをする。 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塁順に走る。（3塁まで／打者走者分離／残塁なし） 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。 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。） ⑤進塁できた塁までを得点とする。 ⑥チーム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。 |
|-----|---|

「6対6内野・外野連係ゲーム（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. 「6対6内野連係ゲーム（バット打ち）」の進め方

- ①これから、チーム対抗で6対6内野・外野連係ゲームを行います。
- ②攻撃は、打者→走者→審判→待機→待機→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えたら攻守交代をし、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人ごとに守備位置をローテーションし、さらに1時間ごとにAとBを入れ替える。

例) A【図①→②→⑤】 ・ B【図④→③→⑥】

※1チームが7人以上の場合は、打者2人ごとに

【図①・②・⑤・1塁側審判】と【図④・③・⑥・3塁側審判】のローテーションなどを用いて対応する。（両チームの人数が違う場合は、多い方の人数で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）
- ・打者走者分離ではなく、打者が打ったらそのまま走者になる。