

イ ゼッケンによる点数制。

技能の低い子ほど数の大きいゼッケンをつけ、シュートが成功したらそれぞれのゼッケンの数だけ(1~5)点数を与える。

ウ 反則による得点。

- ボールを持っている者から1 m以上離れ、パスやシュートの邪魔をしない。
- トラベリングは4歩とする。
- ノードリブルとする。
- バイオレーションについては1点、パーソナル、テクニカルファールについては2点与える。

エ 自己申告制得点

シュートをする時に、「シュート」と自己申告をして成功すれば3点。ただし、この申告は1人1ゲーム中2回までとする。

③ 作戦や練習の場づくり。

前半のゲーム(リーグ戦)では、自分と相手チームのつまずきを見つける。そのつまずきを見つけたらチーム全員で相談をし、解決策を立てる場を設け、次のゲームに生かしていく。

後半のゲーム(対抗戦)では、勝敗にこだわりやすいリーグ戦形式をやめ、自分達と力の合った相手チームと対戦させる。また、相手チームに応じた作戦や練習の場を設けることにより一人一人を生かしたゲームを味わわせることができる。

④ 1単位時間内の前・後半のゲームについて。

ボール運動では、相手チームへの攻め方と自分のチームの守り方、いわゆる作戦をめぐっての創意工夫が大切になってくる。相手チームに応じた作戦を立てて練習し、再び相手チームに挑戦する。このような、作戦をチーム全員で立て、自分のチームのつまずきを解決する練習の場や、相手チームに応じた作戦や練習の場を指導過程の中に位置づけることにより、盛り上がりのあるゲーム展開が期待される。

今までのゲームでは、1時間の内に同じ相手チームと2回のゲームを行うことが多く見られた。この場合は、前・後半の総得点で勝敗を決めるのが普通であった。しかし、得点に大きな差がでてしまった時には、後半のゲームにおもしろみがな

くなってしまふことが多かった。

そこで、気持ちの切り替えができるように2つのゲームをそれぞれ独立したゲームとして取り上げ2回勝敗を決定することにした。つまり、気持ちの切り替えができることにより、作戦を立直し練習をし、再び相手チームに挑戦しようという意欲を高めることをねらいとした。

この方式は、自分のチームや相手チームの性格をよくつかんだ単元の後半に計画すると効果が大きい。

【5 単元計画】

時 分	1	2	3	4	5	6	7	8	9
	シ ュ ー ト 競 争								
10	オ 事 試 リ 調 査 に 基 づ い た チ ム 編 成	ゲーム (リーグ戦)		ね ら い ① の 完 成 ゲ ー ム	ゲーム (対抗戦)		ゲ ー ム 大 会		
20		つまずきを見つけて練習			相手チームに応じた作戦を立て練習				
30		ゲーム (リーグ戦)			ゲーム (対抗戦)				
40									
	反 省			次時の確認			まとめ		

【6 学習のねらいと道筋】

(1) 学習のねらい

お互いに協力し合い、チームワークを大切にしながら、個人の能力やチームの特徴を生かした作戦・練習方法やルールの工夫により、一人一人がシュートする機会を数多くし、得点できるよう一杯相手チームに挑戦する。

(2) 学習の道筋

ねらい①……………自分のチームのつまずきを見つけ、相手をかかわしてシュートチャンスを見つけシュートする。

ねらい②……………自他のチームのつまずきを見つけながら、そのつまずきに応じた作戦を工夫して練習し、挑戦する。