

1 単元名 ハンドボール

2 運動の特性

(1) 一般的特性

ハンドボールはコートに2チームが入り交じり、手でボールを操作して、パスやドリブルで相手をかいたり、味方と協力して相手の攻撃を防いだりして、ゴールにシュートをすることが楽しい運動である。

(2) 子どもから見た特性

省略

3 研究と学習の手立て

(1) 市教研体育部の研究仮説

子どもが健康的な生活を送ったり、運動に意欲的に取り組んだりするための様々な学習の手立てを工夫すればよいだろう。

(2) 学習の手立て

【手立てⅠ】

運動の特性を十分に検討した上で、子どもの願いを大切に学習の道すじを工夫すればよいだろう。

① ステージ型の道すじ

子どもたちは「パスができるようになりたい」「シュートを決めたい」また「協力してゲームをしたい」と願っている。一方で、技能面で低い子ども数名いることから、本単元はステージ型で進めていくことで、子どもの実態に合った学習となり、みんなで楽しくゲームに取り組むことができると考える。

オリエンテーションでは、学習の進め方やルールやマナー、安全面について確認をしていくとともに、試しのゲームを行い自分の課題に気付かせることで、自分に合っためあてがもてるようにしていきたい。

ねらい①では、今もっている力で楽しめるように、やさしいルールや工夫した場でゲームをしていくことで、技能が低い子ども十分に楽しみ、パスをしたり、シュートしたりする機会が増えるだろう。

ねらい②では、ねらい①で身に付けた動きを生かし、チームに合ったルールを選択したり、作戦を立てたりしてゲームを楽しむことで、チームで協力したり励まし合ったりしながら活動することができるだろう。また、話し合っって決めた作戦が成功したり、ゲームで勝ったりすることで、仲間意識が高まり、友達と一緒に学習する喜びを味わうことができるだろう。チームの中には、話し合いがうまく進まないことも考えられるので、話し合いの観点やポイントを示しながら協力して取り組めるよう支援していきたい。

② ボールに慣れ親しむ運動

ハンドボールは、パスをつないで豪快なシュートを決めることが楽しい運動である。しかし、子どもたちの中には、投力が低かったり、ボールを受けることが苦手だったりといった実態がある。そこで、単元を通して、学習のはじめにボールに慣れ親しむ運動を取り入れ、チームで協力しながら楽しくボールを操作したり、ゲームをしたりして、ボールを投げる、受ける技能の向上を図っていききたい。

また、事前調査のゲームでは、ディフェンスをかわしてパスをもらう動きができない子が多かったため、パスがつながらずシュートをする場面が少なかった。そこで、友達と楽しみながらボールを持たないときの動きも身に付けていけるゲームを取り入れていききたい。

ゲームの内容は、はじめは簡単なルールで行い、実態や技能の習熟に応じて段階的に行っていくことで、楽しみながら技能を身に付けていくことができるだろう。

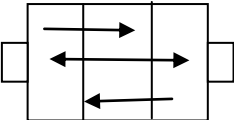
ゲーム	身に付けさせたい技能
ボールパスラリー	①ボールを受けたら（すばやく）投げる。 ②（手をおにぎりの形にして）受ける。 ③ボールを投げたら走る。
円形パス回しオニ（鳥かご） → パスゲーム	①（パスがもらえる場所に）動いてパスをもらう。 ②ディフェンスをかわしてパスをもらったり、出したりする。
シュートゲーム → パス → パス、ディフェンス	①（ねらった場所に）おもいきりボールを投げる。 ②パスをもらって、（ねらった場所にすばやく）シュートをする。 ③ディフェンスをかわしてパスをもらい、（ねらった場所にすばやく）シュートをする。

【手立てⅡ】

一人一人の能力に応じた学習を進めるための手立てを工夫すればよいだろう。

① 場の工夫

実態調査のゲームでは、焦ってパスを出してカットされたり、ボールに集まったりする場面が多く見られた。また、パスをもらうにはどう動けばよいかわからず立ったままの子もいた。子どもたちは「パス」をすることが楽しいと感じている。そこで、ねらい①では横グリッドコートでゲームをすることで、ボールに集まることを防ぎ、苦手な子や焦ってしまう子も落ち着いてボールを操作することができるだろう。また、数的優位の状態にすることで、パスをもらうために空いている場所に動いたり、2対1の場面をつくり出したりして、個の動きやゲームに慣れさせてきたい。また、ねらい②のフリーコートでは、ねらい①で身に付けた動きや自分やチームの特徴に合った作戦を考えて、ゲームを楽しめるようにしていきたい。

	コートの種類	身に付けさせたい動き
1時間目 (試しのゲーム) ～4時間目		○攻撃や守備の役割や動き ○ディフェンスをかわしたり、空いている場所に動いたりする ○2対1の場面をつくる動き
5～7時間目	フリーコート	○2対1の場面をつくる動き ○ディフェンスをかわしたり、空いている場所に動いたりする ○走るスピードを変えたり、シュートができる場所に（すばやく）動いたりする

② 用具の工夫（ボールとゴール）

子どもたちは「パスをすること」「シュートを決めること」に楽しさを感じているが、投力が低い子や片手で投げられない子もいることから、小さくて柔らかい、ソフトハンドボール1号を使用することで、技能が低い子も楽しくボールを操作することができるだろう。また、ボールが小さいことで、捕りにくくなってしまうことも考えられるので、ボールの空気を少し抜き、ボールが手から弾くのを防ぎたい。

しかし、柔らかいボールでも恐怖心をもっている子もいる。そこで、ゴールの高さを1mにすることで、顔より低いシュートになるので、安心してディフェンスやキーパーをすることができるだろう。一方、高さの制限をすることで、思い切りのよいシュートができなくなったり、シュートが決まらなくなったりすることが考えられる。そこで、ゴールの幅を3mから4mにすることで、シュートコースが広がりシュートを思い切り投げて決める楽しさを味わうことができるだろう。

③ 得点の工夫

子どもたちは「パスやシュートをしたい」と願っている。しかし、実態調査で行ったゲームではボールにかかわる子が限られていた。そこで、得点方法を工夫することで、チームで作戦を考えたり、

協力したりして、みんなが楽しめるゲームになるだろう。また、1時間ごとに振り返りをして、みんなが楽しむためのルールを考えていきたい。

はじめの得点ルールは、チーム全員がシュートを決めたら5点とするチームワーク得点制にすることで、チーム全員でパスを回したり、シュートをしたりする機会が増え、みんなが楽しめるゲームとなるだろう。また、シュートを決めるための作戦を考えたり、教え合ったりすることで、互いに高め合う場となるだろう。

ねらい②では、ねらい①で積み重ねてきた自分やチームの特徴を生かして、チームに合ったルールを選択し作戦を立てる。これまでに、子どもたちは工夫した得点のルールを経験してきていないので、ルールのよさがわからず、何となく決めてしまうことも考えられる。そこで、ルールを選ぶ視点を与え、そのよさを知ってからチームに合ったルールを選択できるようにしていきたい。

<得点の工夫>

- 傾斜得点 → 相手チームの得点力が強いときに有効
- チームワーク得点 → 自分のチームが安定して得点できるときに有効
- ファーストシュート得点 → シュートができる人が多いチームに有効

<はじめのルール>

- ゲームの人数 ・ 4人（キーパー含む） ・ キーパーや5人チームは前後半で交代
- 得点 ・ チームワーク得点として、チーム全員がシュートを決めたら5点
- ルール ・ セルフジャッジ ・ 3歩まで歩いてよい ・ バックパス有り ・ ドリブルなし
・ ボールが出たらサイドラインから、得点が決まったらキーパーから再開
・ ファールがあったら、近くのサイドラインからスタート
・ 相手を押す、手をつかむ、手をたたくはファール
・ ゴールエリアからのシュートは無効・ 5人のチームから得点係を決める。
・ ボールの取り合いになったらじゃんけん
- 時間と流れ ①第1試合→②反省・練習→③第2試合（前半5分ー話し合い2分ー後半5分）

【手立てⅢ】

一人一人の子どもが意欲的に運動に取り組む評価の工夫をすればよいだろう。

① 振り返りの充実（が・す・やカード、パワーアップカードの活用）

本学級は「がんばる心」「すなおな心」「やさしい心」を具体目標とし、日頃から友達のよさを認め合えるように、人間関係づくりに取り組んでいる。そこで本単元を通して、学習の最後にチーム内や対戦相手、自分の頑張りなどを認め合う場を設定することで、自分の伸びや課題に気付いたり、友達に認められたりすることで自分のプレーに自信をもち、次時のめあてや意欲をもつことができるようになるだろう。また、パワーアップカードでは学習の振り返りで出てきた「シュート」「パス」「動き」のポイントやコツを掲示し、つまずきが見られる子やチーム、めあてを立てる際の資料として活用することで、互いに高め合っていくことができるだろう。

② 学習カード

自分やチームの特徴を捉えることは、漠然として子どもたちにとっては難しいだろう。また、特徴をつかまなければ、ねらい②の学習の深まりも少ないと考える。そこで、ねらい①ではゲームを通して自分やチームの特徴をとらえるための観点項目を設けることで、ルールを選択したり、作戦を立てたりする際の資料としていきたい。また、ねらい②では、ねらい①で自分や自分のチーム、相手のチームの特徴を積み重ねてきたものを活用し、ゲームに役立てていきたい。自分たちのチームの特徴が十分に活かされるルールを選び、それを成功させるための作戦を考えていけるよう支援するとともに、学習カードが子ども一人一人の学習の足跡として、単元の終わりに成長を感じられるような学習カードにしたい。

4 学習のねらいと道すじ

(1) 学習のねらい

- ◎ 手でボールを操作して、パスをつないで相手をかわしたり、味方と協力して相手の攻撃を防いだりして、ゴールにシュートをして得点を競い合ってみよう。
- 友達と協力して、ルールやマナーを守って楽しく学習を進めようとしている。
- 自分のチームに合ったルールを選んだり、作戦を立てたりしている。
- パスやシュートをしたり、ボールをキャッチしたり、ボールがもらえる場所に動いたりすることができる。

(2) 道すじ

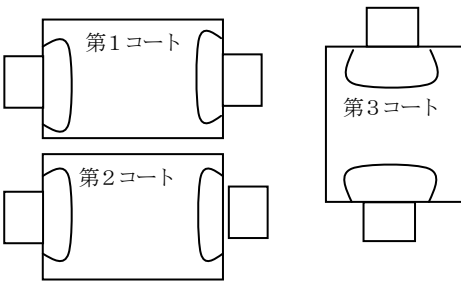
	1	2	3	4	5	6 (本時)	7
0	オリエンテーション ↓ 45	準備運動・ボールに慣れ親しむ運動					
		ねらい① やさしいルールや工夫した場でゲームを楽しもう。 (リーグ戦)			ねらい② チームに合ったルールを選び、作戦を立ててゲームを楽しもう。 (対抗戦)		
		まとめ					
	後片付け・整理運動						
関	○	○			○		
思				○		○	
技			○				○

5 評価規準 (おおむね満足できる状況)

運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能
①ハンドボールの学習に進んで取り組もうとしている。 ②ルールやマナーを守り、友達と協力して、練習やゲームをしようとしている。 ③用具の準備や片付けで、分担された役割を果たそうとしている。 ④場の準備や用具の安全を確認しようとしている。	①ゲームを楽しむための行い方を知るとともに、自分のチームに合ったルールを選んでいる。 ②チームの特徴に応じた攻め方を知るとともに、自分のチームの特徴に合った作戦を立てている。	①パスやシュート、キャッチをすることができる。 ②ボールを持っていないときに、ボールがもらえる場所に動くことができる。

6 学習活動と支援

	学習内容と活動	教師の支援・評価（支援○ 評価◆）
オリエンテーション	<p>1 オリエンテーションをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○学習のねらいや道すじを理解し、学習の進め方について見通しをもつ。 ○マナーや安全について理解する。 <ul style="list-style-type: none"> ・学習カードの使い方 ・場について ・ボールを操作する運動について ○ルールの確認をする。 ○試しのゲームをして、次の学習のめあてを立てる。 	<ul style="list-style-type: none"> ○学習のねらいや道すじ、場の準備や安全について理解できるように、資料を提示する。 ○友達と協力して、場や用具の準備をするよう声をかける。 ○意欲的にゲームに取り組めるよう声をかける。 ○試しのゲームをして、自分の課題を見付け、自分に合っためあてがもてるよう支援する。 ◆ハンドボールの学習に進んで取り組もうとしている。 (①関心・意欲・態度) ◆用具の片付けで分担された役割を果たそうとしている。 (③関心・意欲・態度)
なか①	<p>1 学習の場をつくる。</p> <p>2 ボールに慣れ親しむ運動をする。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p><ボールに慣れ親しむ運動></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ボールパスラリー ○円形パス回しオニ（鳥かご） <ul style="list-style-type: none"> → パスゲーム ○シュートゲーム <ul style="list-style-type: none"> → パスからシュート → 相手をかかわしてパスからシュート </div>	<ul style="list-style-type: none"> ○協力して場や用具の準備ができるようにする。 ◆用具の準備で、分担された役割を果たそうとしている。 (③関心・意欲・態度) ◆場の準備や用具の安全を確認しようとしている。 (④関心・意欲・態度) ○楽しい雰囲気で行えるよう声をかけるようにするとともに、ボールを投げる、受けるコツを個人の技能に応じて指導する。 <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <ul style="list-style-type: none"> ・みんなで声を出していこう。 ・ディフェンスのいない場所に動こう。 ・シュートはどこをねらえば入りやすいかな。 </div>

	学習内容と活動	教師の支援・評価（支援○ 評価◆）
な か ①	<p>3 めあてと学習の進め方を確認する。</p> <p style="text-align: center;">ねらい① やさしいルールや工夫した場で、ゲームを楽しもう。</p> <p>○みんなで学習の進め方やルールを確認してから、チームごとに個人とチームのめあてを確認する。</p> <p>○話し合いをし、作戦を確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p><個人のめあて例></p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボールをしっかりとキャッチする。 ・シュートを決める。 <p><チームのめあて例></p> <ul style="list-style-type: none"> ・パスをつないでシュートを決めよう。 ・シュートをどんどんねらおう。 </div> <p>4 工夫した場でゲームをする。</p> <p>①第1試合（リーグ戦） （前半5分－話し合い2分－後半5分）</p> <p>②反省・練習</p> <p>③第2試合（対戦相手を変える） （前半5分－話し合い2分－後半5分）</p> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  </div> <p>5 振り返りをする。</p> <p>○チームごとに学習を振り返り、学習カードに記入する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・めあては達成できたか。 ・協力して、楽しくゲームができたか。 <p>6 学習のまとめ</p> <p>○友達や対戦相手のよかったところなどを発表したり、感想を交流したりする。</p> <p>7 整理運動をして、後片付けをする。</p> <p>○ストレッチを中心に、使った体の部位を伸ばし、異常がないか確認する。</p> <p>○安全に気を付けながら、友達と協力して用具を片付ける。</p>	<p>○前時の学習を振り返り、ルールや安全面、技能面について確認する。</p> <p>○自分やチームのめあてを意識しながらゲームをすることを確認する。</p> <p>○話し合いがうまくできないチームに積極的にかわり、話がスムーズに行えるよう支援する。</p> <p>◆友達と話し合いながら、チームやルールに合った作戦を立てている。 (②思考・判断)</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> ・学習カードから課題を見付けよう。 ・自分に合っためあてになっているかな。 </div> <p>○声をかけ合ったり、一生懸命に走ったりしている子やチームを称賛する。</p> <p>○「パス」「シュート」「動き」について、つまづきが見られる子には、ポイントを絞って指導する。</p> <p>○交錯しないように、周りを見ながら動けるように声をかける。</p> <p>○ルールやマナーを守ってゲームをしているか確認し、必要に応じて指導する。</p> <p>◆ルールやマナーを守り、友達と協力してゲームをしようとしている。 (②関心・意欲・態度)</p> <p>◆友達と声をかけ合いながら、進んでゲームに取り組もうとしている。 (①関心・意欲・態度)</p> <p>◆チームの友達と話し合いながら、チームのめあてや特徴に合った作戦を立てている。 (②思考・判断)</p> <p>◆パスやシュートをすることができる。 (①技能)</p> <p>◆ボールを持っていないときに、ボールがもらえる場所に動くことができる。 (②技能)</p> <p>○チームごとによかったところや頑張ったところなどを話し合い、次時の意欲を高められるように、チームごとに声をかけ、称賛していく。課題が出ているチームには助言をし、次時のめあてがもてるように支援していく。</p> <p>○負けたチームには、次の試合へ向けて作戦や相手チームの特徴を助言する</p> <p>○ルールの追加や変更があるか確認し、必要に応じて話し合うようにする。</p> <p>○体の調子を確認しながら、各部位を伸ばすようにする。</p> <p>○安全に気を付けて、友達と協力して用具を片付けるよう声をかける。</p> <p>◆友達と協力して、後片付けをしようとしている。 (③関心・意欲・態度)</p>

	<p>1 学習の場をつくる。</p> <p>2 ボールに慣れ親しむ運動をする。 ・ボールパスラリー ・円形パス回しオニ ・シュートゲーム</p> <p>3 めあてと学習の進め方を確認する。</p> <p>ねらい② チームに合ったルールを選び、作戦を立ててゲームを楽しもう。</p> <p>○みんなで学習の進め方やルールを確認してから、チームごとに個人とチームのめあてを確認する。</p> <p>＜個人のめあて例＞ ・ゴールの端をねらってシュートを決める。 ・すぐにパスを出せるようにする。 ＜チームのめあて例＞ ・パスを回して全員で得点をとろう。 ・協力して全員でシュートを決めよう。</p> <p>○ルールや作戦を確認する。</p> <p>②</p> <p>＜作戦の例＞ ○みんながシュートを決められるから、ボーナス得点制でいこう。 → 得点をとるためには、細かくパスをつないで攻撃しよう。 ○相手は得点力があるから、傾斜得点制でいこう。 → 得点が高い人をゴール前に走らせよう。</p> <p>4 ゲームをする。 ①第1試合 (前半5分ー話し合い2分ー後半5分) ②反省・練習 ③第2試合 (対戦相手は変えない) (前半5分ー話し合い2分ー後半5分)</p>	<p>○安全に気を付けて、協力して準備できるように声をかける。 ◆場の準備や用具の安全を確認しようとしている。 (④関心・意欲・態度)</p> <p>○チームで楽しい雰囲気で行えるようにするとともに、ボールを投げる、受けるコツを個人の技能に応じて指導する。 ○動きながらボールを操作できるようにする。 ◆ボールに慣れ親しむ運動に進んで取り組もうとしている。 (①関心・意欲・態度)</p> <p>○前時の学習を振り返り、ルールや安全面、技能面についてなどを確認する。 ○自分のめあてだけでなく、友達やチームのめあてを確認し、ゲーム中も意識しながらプレーできるよう助言する。</p> <p>・めあてが立てられない人は、これまでの学習カードを振り返ろう。 ・チームの特徴に合ったルールを選び、めあてを立てよう。</p> <p>○話し合いがうまくできないチームに積極的にかかわり、話し合いがスムーズに行えるよう支援する。</p> <p>・チームに合ったルールになっているかな。 ・ルールを生かした作戦になっているかな。</p> <p>◆自分のチームに合ったルールを選んでいる。 (①思考・判断) ◆自分のチームの特徴に合った作戦を立てている。 (②思考・判断)</p> <p>○ボールを持っていないときの動きがよい子や励まし合いができているチームを称賛し、よい動きや行動が全体に広がるようにしていく。 ○反省の時間には、ゲームをして作戦の変更が必要かどうかを話し合ったり、動きの改善を図ったりするよう助言する。 ○負けが続いているチームには、作戦を見直すよう助言する。また、つまずきが見られる子には、ポイントを絞ってわかりやすく指導する。 ◆友達と声をかけ合いながら、協力してゲームをしようとする。 (①関心・意欲・態度)</p>
--	---	---

な
か

<p>な か ②</p>	<p>5 振り返りをする。 ○チームごとに学習を振り返り、学習カードに記入する。 ・めあては達成できたか ・協力して、楽しくゲームができたか ・作戦はどうであったか ・マナーやルールを守ってできたか</p> <p>6 学習のまとめ ・友達や対戦相手のよかったところなどを発表したり、感想を交流したりする。</p> <div data-bbox="256 680 772 869" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><感想例> ○チームワーク得点で全員でシュートをねらったが、うまくパスが回らなくて、決められなかった。</p> </div> <p>7 整理運動をして、後片付けをする。 ○ストレッチを中心に、使った体の部位を伸ばし、異常がないか確認する。 ○安全に気を付けながら、友達と協力して用具を片付ける。</p>	<p>◆パスを出したり、キャッチしたりすることができる (①技能)</p> <p>◆ボールをもらえる場所に動くことができる。 (②技能)</p> <p>○チームごとによかったところや頑張ったところなどを話し合い、次時の意欲を高められるように、チームごとに声をかけ、称賛していく。課題が出ているチームには助言をし、次時のめあてがもてるように支援していく。</p> <p>○ルールの追加や変更があるか確認し、必要に応じて話し合うようにする。</p> <div data-bbox="820 757 1433 931" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>・どうすれば、パスが回るようになるのかな。 ・パスにはどんなコツがあったかな。 ・パスをもらう人はどう動けばよかったかな。</p> </div> <p>○体の調子を確認しながら、各部位を伸ばすよう、声をかける。 ○安全に気を付けて、友達と協力して用具を片付けるよう声をかける。 ◆友達と協力して、後片付けをしようとする。 (③関心・意欲・態度)</p>
<p>ま と め</p>	<p>○学習の振り返り、まとめをする。 ・友達と協力して、ルールやマナーを守って、ハンドボールを楽しむことができたか。 ・自分のチームに合ったルールを選んだり、作戦を立てたりすることができたか。 ・パスやシュートをすることができたか。 ・ボールをキャッチしたり、ボールがもらえる場所に動いたりすることができたか。</p>	

ハンドボール学習カード①

NO.

チーム名	組	名前
------	---	----

ねらい① やさしいルールや工夫した場で、ゲームを楽しもう。

自分のめあて

ボールパスラリー	回	回	シュートゲーム	点	点
----------	---	---	---------	---	---

よくできた◎ できた○ もう少し△

特ちょうをつかもう	自分	自分の チーム	相手の チーム	友達の名前を書こう
パスがつなぐことができた (できていた)				
シュートがうてた (うっていた)				
ボールを持っていないときの動きができた (できていた)				
協力・はげまし合い・教え合い・チームワーク				

<今日の学習をふり返って>

<友達のよいプレーやコツを発見>

オリエンテーション

<学習の流れ>

0 ↓ 45	オリエンテーション	1	2	3	4	ねらい② チームに合ったルールを選び、作戦を立ててゲームを楽しもう。(対抗戦)
		準備運動・ボール				
		ねらい① やさしいルールや工夫した場でゲームを楽しもう。(リーグ戦)				
		後片付け・整理運動				

<マナー>

- 始まりと終わりは元気よくあいさつ
- 安全確認をしてからゲームをしよう
- すなおな心をもとう
- 友達と協力し合おう

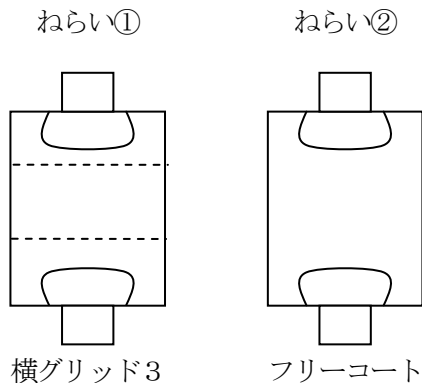
<ボールに慣れ親しむ運動>

- ボールパスラリー (30秒)
- 円形パス回しオニ (30秒) → パスゲーム
- シュートゲーム
→ パスからシュート (ディフェンス)

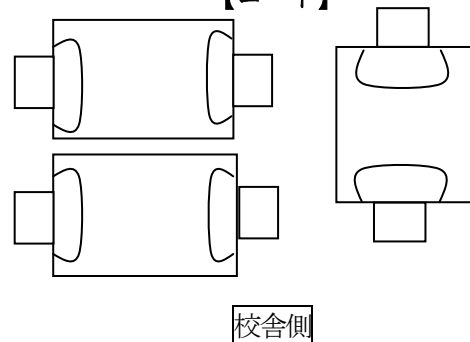
<はじめのルール>

- ゲームの人数
 - ・4人 (キーパー含む)
 - ・キーパーや5人チームは前後半で交代
- 得点
 - ・チームワーク得点として、チーム全員がシュートを決めたら5点
- ルール
 - ・3歩まで歩いてよい
 - ・バックパス有り
 - ・ドリブルなし
 - ・セルフジャッジ
 - ・ボールが出たらサイドラインから、得点が決まったらキーパーから再開
 - ・ファールがあったら、近くのサイドラインからスタート
 - ・相手をおす、手をつかむ、手をたたくはファール
 - ・ゴールエリアからのシュートは無効
 - ・5人のチームから得点係を決める。
 - ・ボールの取り合いになったらじゃんけん
- 時間と流れ
 - ①第1試合 → ②反省・練習 → ③第2試合 → ④反省
 - (前半5分-話し合い2分-後半5分)

【コートの工夫】



【コート】



ハンドボール学習カード②

NO.

チーム名

組	名前
---	----

ねらい② チームに合ったルールを選び、作戦を立ててゲームを楽しむ。

自分のめあて	チームのめあて
	チームワーク・けいしゃ・ファーストシュート

よくできた◎ できた○ もう少し△

自分や相手のチームの持ちようをつかもう	自分のチーム	相手のチーム	よかった友達の名前を書こう
パスがつなぐことができた (できていた)			
シュートがうてた (うっていた)			
ボールを持っていないときの動きができた (できていた)			
協力・はげまし合い・教え合い・チームワーク			

<今日の学習をふり返って>

<友達のよいプレーやコツを発見>

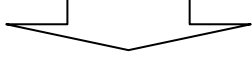
Blank box for team name or number.

チーム作戦カード

NO.

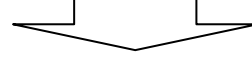
名前

得点ルール

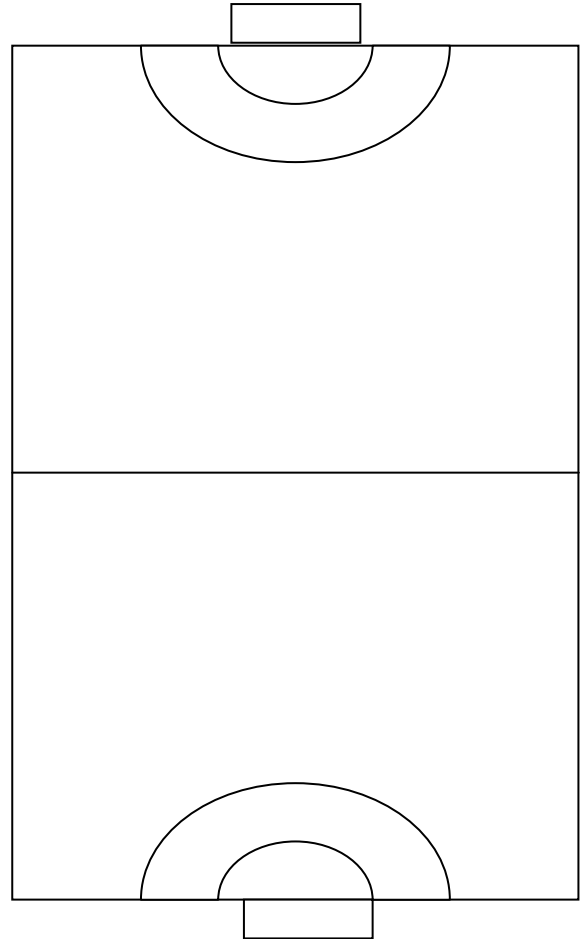
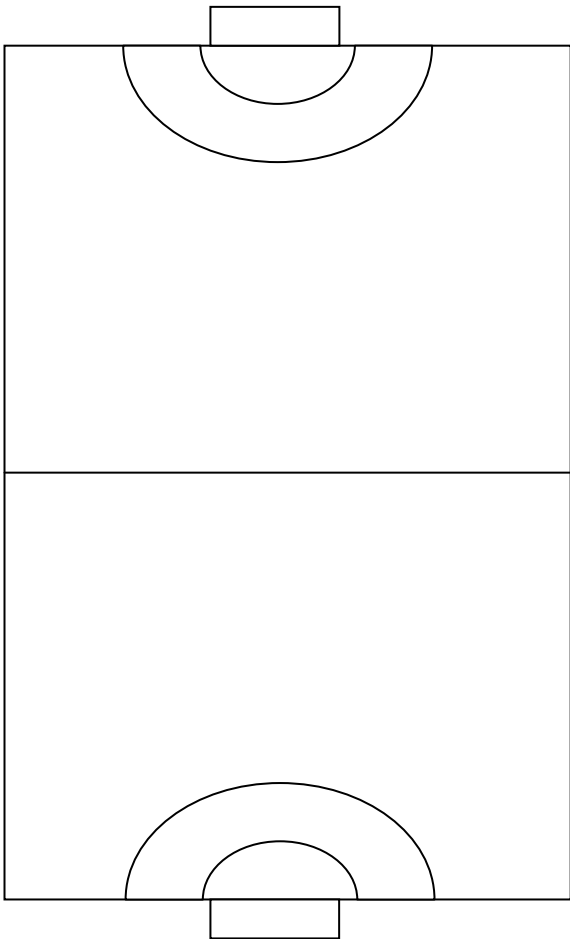


作戦名

得点ルール



作戦名



<自分のチームや相手のチームの持ちょうをいかした作戦を考えよう>

Blank rounded rectangle for strategy notes.

Blank rounded rectangle for strategy notes.

<チームの特ちょう>

よくできた◎ できた○ もう少し△

名前 内容						自分の チーム
パスがつながることができた。						
シュートがうてた。						
ボールを持っていないときの動きができた。(C・V・Z・L・I)						
協力・はげまし合い・教え合い チームワークがよい。						

<相手のチームの特ちょう>

よくできた◎ できた○ もう少し△

チーム名 内容					
パスがつながることができていた。					
シュートがうてていた。					
ボールを持っていないときの動きができていた。(C・V・Z・L・I)					
協力・はげまし合い・教え合い チームワークがよい。					

<得点のルール>

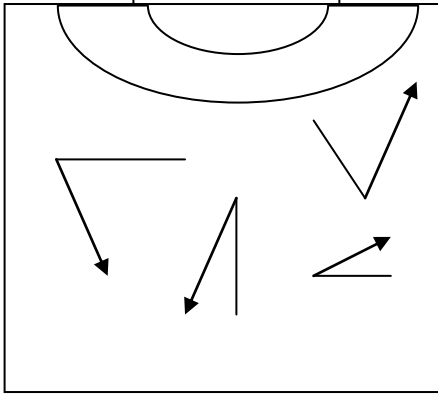
- 傾斜得点 → 相手チームの得点力が強いときに有効
- チームワーク得点 → 自分のチームが安定して得点できるときに有効
- ファーストシュート得点 → シュートができる人が多いチームに有効

<対戦相手とチームに合ったルール>

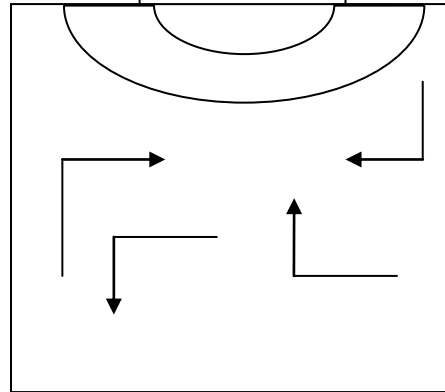
対戦相手			
ルール	1回戦目		
	2回戦目		
作戦			

<パスをもらうための動き方>

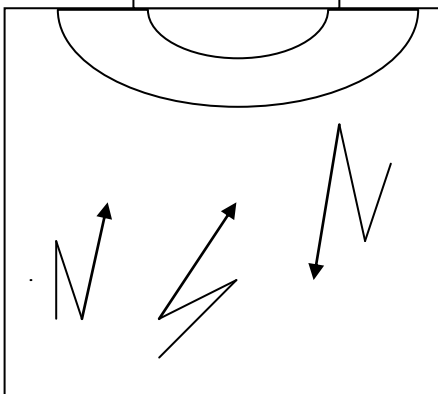
Vの動き



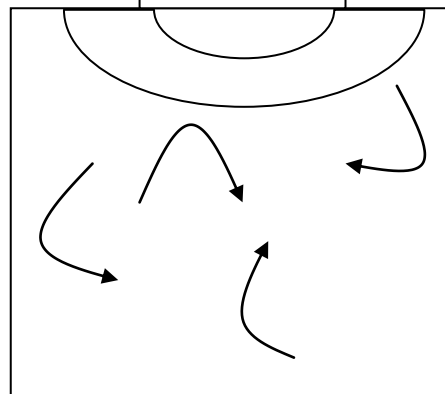
Lの動き



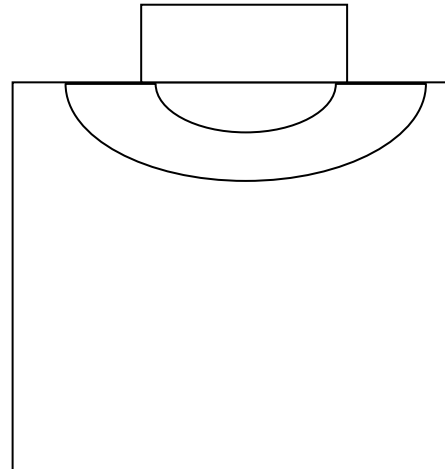
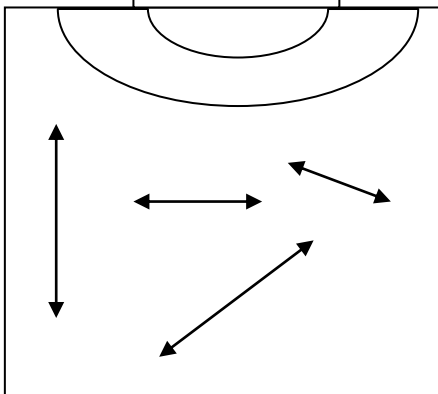
Zの動き



Cの動き



Iの動き



<パスをもらうための動きをいかした作戦例>

人の動き

ボール

