

FUNからゲーム理解へつなげる バスケットボール指導

株式会社ERUTLUC 加賀屋 圭子

KIDS
BAEKET
BALL

加賀屋 圭子（かがや けいこ）

- 株式会社ERUTLUC（2006年～）
- JBA指導者養成委員（2018年～）

主にキッズサポーター、キッズサポートリーダー講習会の
講習内容作成、講習担当

- ・ JBA公認B級ライセンス
- ・ キッズサポーター
- ・ キッズサポートリーダー
- ・ キッズサポートマスター
- ・ 保育士



自己紹介

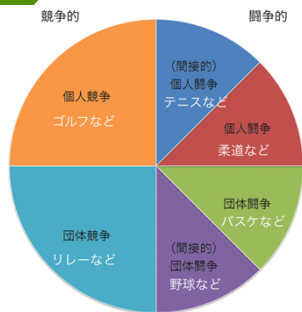




FUNをどうゲームに繋げるか



ボールの扱い × バスケットボールの特徴



- 初心者指導で大切なこと

楽しみながら上達
ボールに触れる
成功体験

- 妨害が許されている団体スポーツ

ボールを取られる
邪魔される
思ったように動けない

→ ボールに慣れるFUNドリルだけではゲームに繋がりにくい

・ 参考『競争闘争理論』 ソル・メディア

ボールに慣れるFUNドリル



ボールに慣れるFUNドリル



7

ゲーム要素を入れた練習はカオスになりやすい

カオスになった時に

- ・ 目的としている学習が達成されているか
- ・ 子どもたちが楽しめているか

を確認した上で、

・ 環境設定のコントロール

→制限時間

→人数

→指導者の介入

8

ボールの扱い



9

ボールの扱い ✕ バスケットボールの特徴



10

ボールの扱い ✕ バスケットボールの特徴



11

ボールの扱い ✕ バスケットボールの特徴



12

KIDS
BAEKET
BALL

FIBA MINI BASKETBALL



13

KIDS
BAEKET
BALL

FIBA MINI BASKETBALL



14

ゲーム要素を入れた指導はカオスになりやすい

ゲーム練習では

- ・ボールが転がる
 - ・うまくいかない
 - ・ごちゃごちゃする
- でもそれはゲームに近い状態

「綺麗なドリル」が目的ではない
→子どもたちはごちゃごちゃでも楽しめているかどうか

ゲーム要素を入れた練習はカオスになりやすい

カオスになった時に

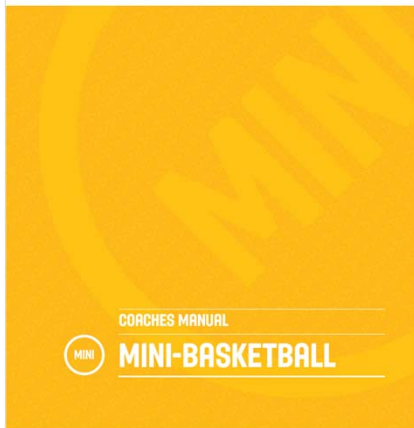
- ・目的としている学習が達成されているか
- ・子どもたちが楽しめているか

を確認した上で、

- ・環境設定のコントロール
- 制限時間
→人数
→指導者の介入



https://about.fiba.basketball/en/services/resource-hub/downloads?utm_source=chatgpt.com



ありがとうございました

