

バスケットボールにつながる 「ゲーム領域」の指導

三鷹市立第六小学校

吉田 直崇

自己紹介

- 教職員歴19年目
- 東京都小学校体育研究会「ゲーム領域部」に所属
- 小・中・高とバスケットボールを経験

今日の話は・・・

- ① 学習指導要領での位置づけ
- ② 遊びを通して学ぶ
- ③ 低学年の実践
- ④ 中学年の実践

①学習指導要領での 位置づけ

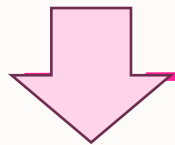


小学校体育の系統表

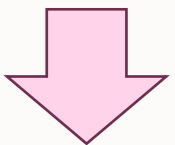
学年	第1・2学年	第3・4学年	第5・6学年
領域	多様な動きをつくる運動遊び	多様な動きをつくる運動	体の動きを高める運動
	器械・器具を 使ったの運動遊び	器械運動	
	走・跳の運動遊び	走・跳の運動	陸上運動
	水遊び	浮く・泳ぐ運動	水泳
	ゲーム		ボール運動
	表現リズム遊び	表現運動	
			保健

「遊び」から「スポーツ」

ゲーム領域

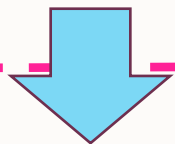


ボール運動領域



中学校「球技」

遊び



スポーツ文化を
簡易化



スポーツ文化

ボール運動領域の学習

学年	低学年	中学年	高学年
領域	ゲーム		ボール運動
表記	易しいゲーム		簡易化されたゲーム
内容	ボールゲーム (的当て) 鬼遊び	ゴール型ゲーム	ゴール型
		ネット型ゲーム	ネット型
		ベースボール型 ゲーム	ベースボール型

ゲーム・ボール運動領域の類型

1 ターゲット型

(例) ボーリング、ビリヤード、ゴルフ、カーリングなど



2 攻守分離型

(例) バレーボール、テニス、バドミントン、卓球など



4 攻守入り混じり型

(例) サッカー、バスケットボール、ハンドボール、ラグビーなど



3 攻守交代型

(例) 野球、ソフトボール、クリケットなど



ゴール型

- ゴール型では、その行い方を理解するとともに、投げる、受ける、蹴る、止める、運ぶ、手渡すといった**ボール操作**とボール保持者からボールを受けられることのできる場所に動くなどの**ボールを持たないときの動き**によって、攻撃側に易しい状況の中でチームの作戦に基づいて位置取りをするなどの攻守入り交じった簡易化されたゲームや陣地を取り合う簡易化されたゲームをすること。

【例示】

- **バスケットボール**、サッカー、ハンドボールを基にした簡易化されたゲーム(攻守が入り交じって行うゴール型)

今日は、小学校体育の立場から。
生涯スポーツにつながるように。
ゲーム・ボール(バスケットボール)
が楽しいって思えるように。

そんな話ができればと。

①遊びを通して学ぶ



遊んでいたら結果的に

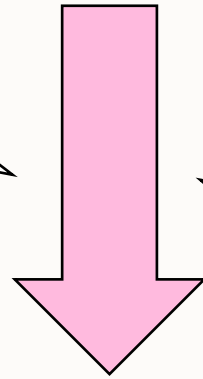
ゲームに夢中になって
いたら結果的に

〇〇のために
この練習をしよう!

低学年の子たちには基本的にむかない。
まずはゲームをやってみたい! やりたい!

ゲームに夢中に取り組む

得点をもっととれる
ようになりたい!



勝てるように
なりたい!

〇〇のために
この練習をしよう!

やってみたい

がんばりたい

できるように
なりたい



誰もが夢中になるゲーム

ゲーム開発の視点



どの子供も活躍できる



どのチームも勝つ可能性がある



規則や作戦が工夫しやすい



カいっぱい動ける

「楽しい」がポイント!

- 「楽しい」って結果がうまくいくからではない。
- うまくいくかどうか分からないという

「間」

の中で楽しんでいる。

つまり「楽しい」とは

• **結果の未確定性**

「勝つか」「負けるか」

「できるか」「できないか」

「得点をとるか」「得点をとらせないか」

このことが楽しい。

The image features a white background with several colorful circles of various sizes scattered in the corners. In the top-left corner, there are circles in shades of purple, pink, and blue. In the top-right corner, there are circles in shades of purple, pink, and orange. In the bottom-right corner, there are circles in shades of purple, blue, and orange. The text is centered in the middle of the page.

ただ、「楽しい」だけでいいの？

バスケットボールの構造

運ぶ

かわす

シュートする

ボール操作

ボールを持たないときの動き

遊び・ゲームの中で
何を教えたいのかを
明確にもって指導する。

ボール操作

ボールを持たないときの動き

②低学年の実践



ゲーム領域

ボールを持たないときの動き

オリジナル鬼

かわす

タッチしたら
おに交代の
かわりおに式

安全ゾーンをつくと◎

規則の工夫

タッチしたら
おにが増える
ふえおに式

スペース

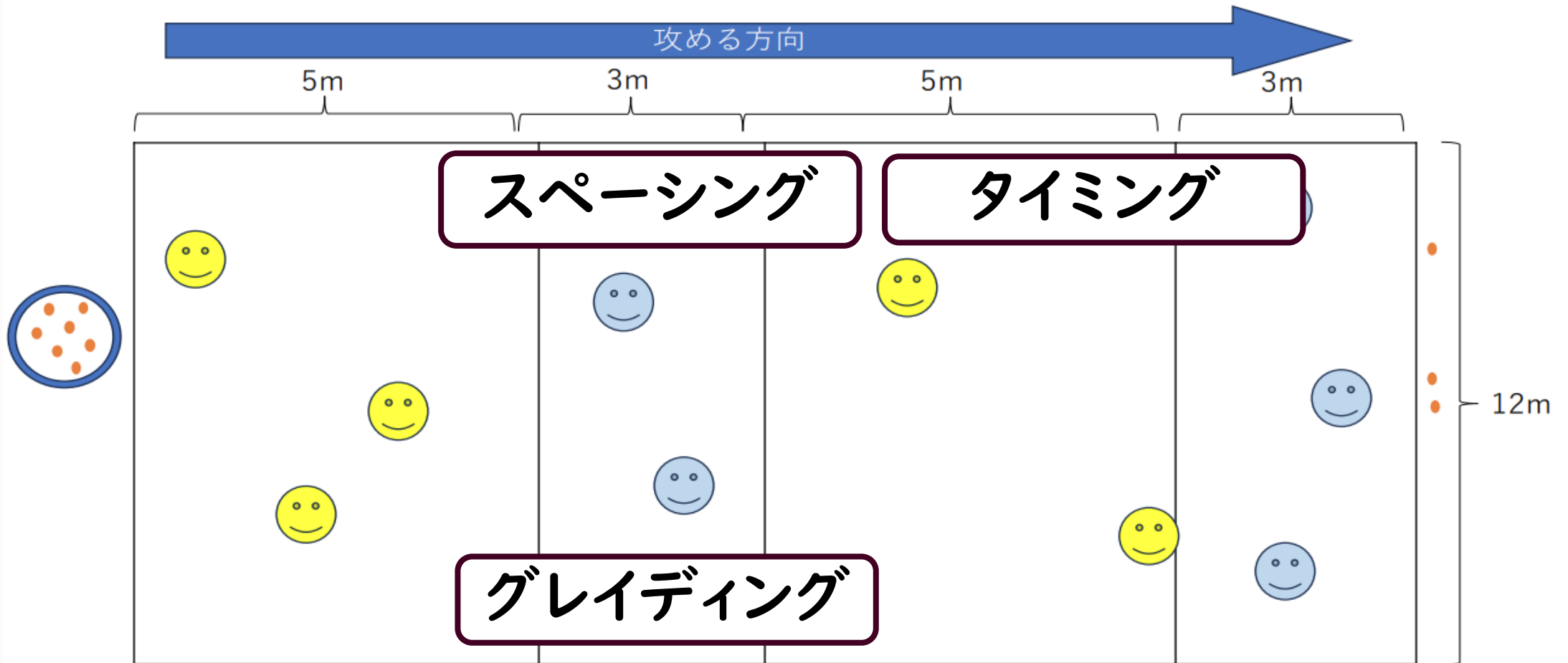
助けてー!!

タッチしたら
身動きできない
こおりおに式

ゲーム領域

かいぞく☆オーニ

ボールを持たないときの動き



ボールを持たないときの動きとは？

～Off The Ball Movementの3つの要素～

スペーシング (Spacing)

- 身体の動きの空間的調節（人とのバランスのよい間隔）

タイミング (Timing)

- 身体の動きの時間的調節（人の動きとの連動）

グレイディング (Grading)

- 力の調節（動きの強弱、なめらかな強弱のリズム）

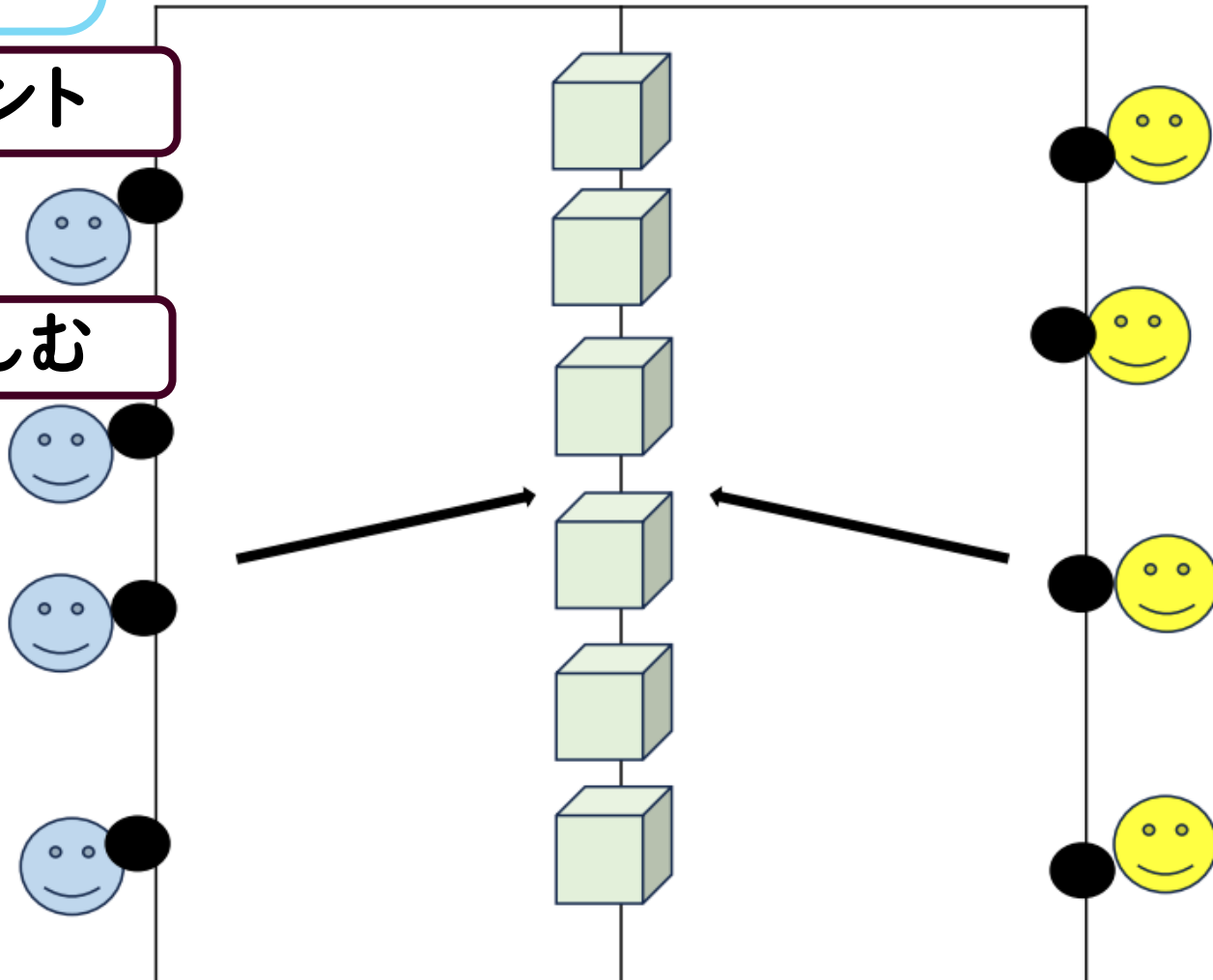
ゲーム領域

ボール操作

的当て

一人一個がポイント

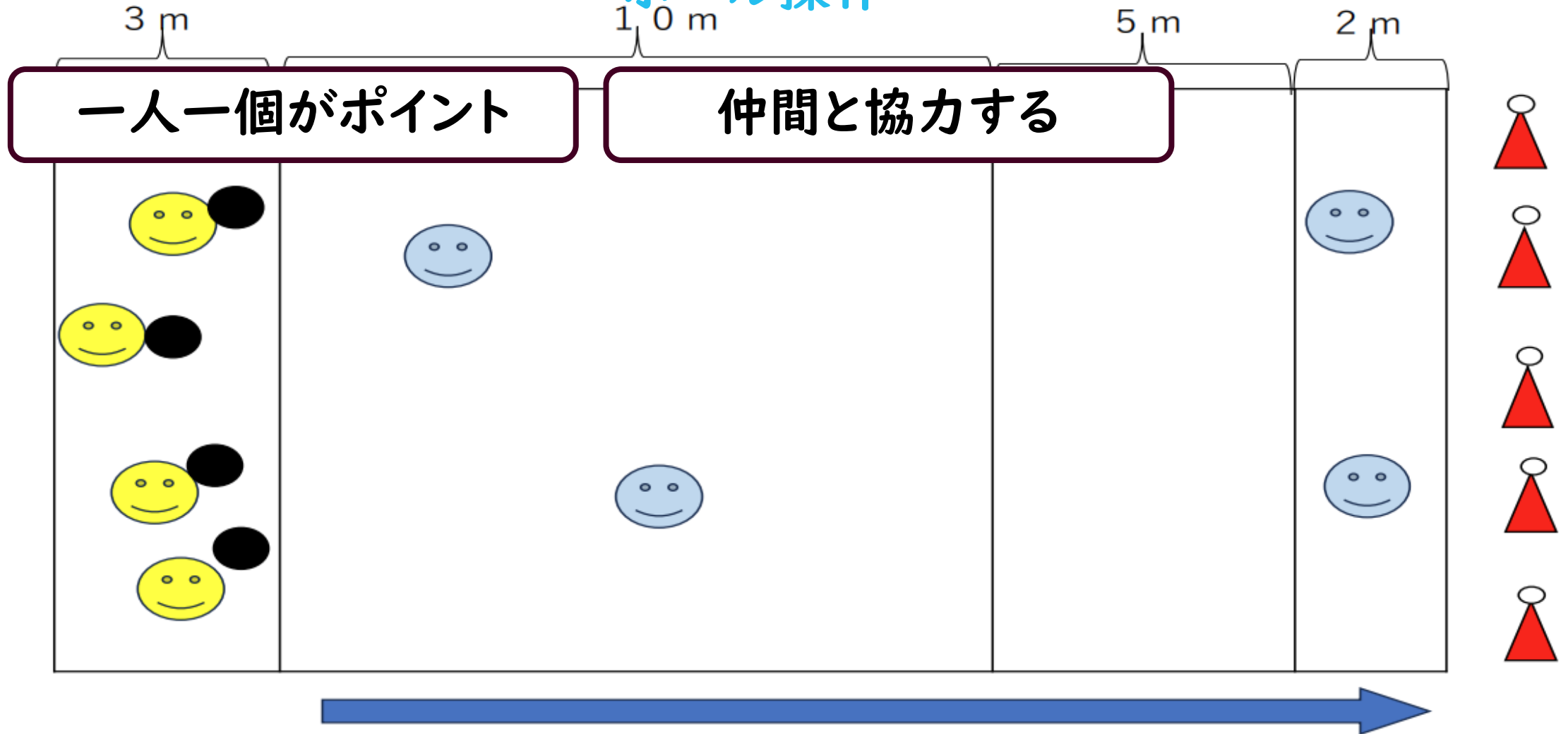
規則の工夫を楽しむ



ゲーム領域

ゴージャーゴール

ボールを持たないときの動き
ボール操作



ゲームを通して

ボール操作

ボールを持たないときの動き

勝敗を受け入れる態度

仲間がいるからできることの大切さ

規則を工夫していく素地

多様な動きをつくる運動遊び

移動

5歩鬼

ボールを持たないときの動き

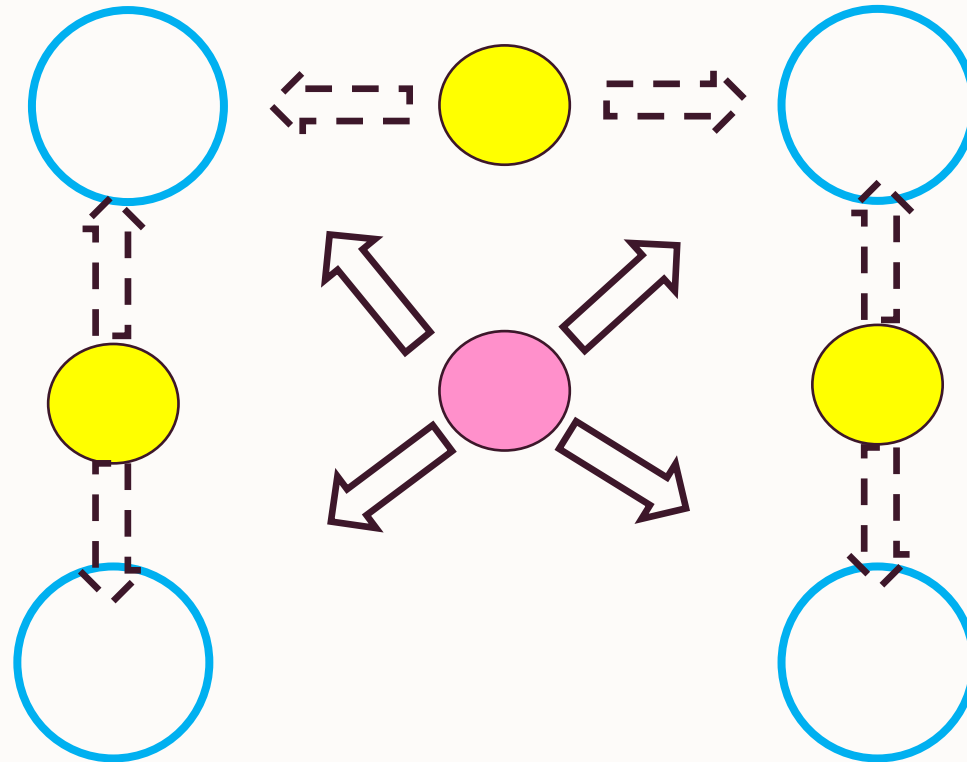
体を移動する運動遊び「5歩鬼」⇒「陣取りじゃんけん」

多様な動きをつくる運動遊び

移動

角とり鬼

ボールを持たないときの動き



多様な動きをつくる運動遊び

用具を操作する運動遊び

ボール操作

たまごキャッチ

一人で投げ上げキャッチ→投げる感覚、キャッチする感覚

とめてとめて

転がすことで、自分とボールの位置を把握しやすく

友だちゴール

友だちの腕でつくったゴールにボールを入れる

③ 中学年の実践



ゲーム領域

ペットボール

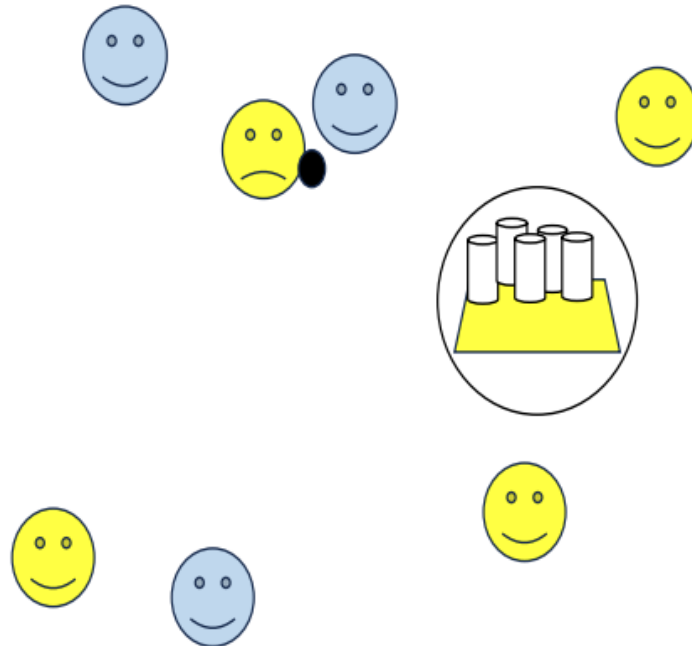
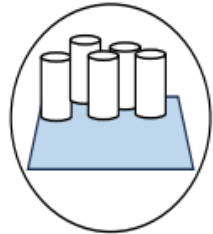
ボールを持たないときの動き
ボール操作

縦20m、横13m、半径1.5mの円2つ、ポートボール台の上にペットボトルを並べる

3歩くらい歩けることで

パスのみ・ドリブルなし

得点後のアウトナンバー



ペットボトルに(1L)水を入れる。最初は半分くらい。規則の工夫で調整してもよい。
台の上には5本置くのがおすすめ。



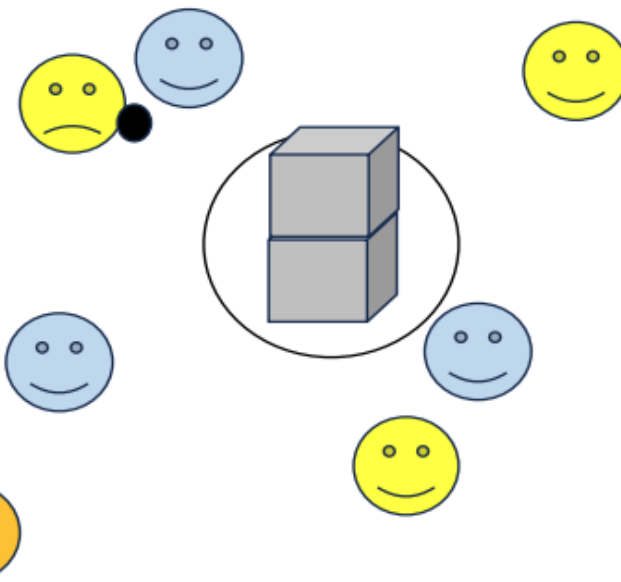
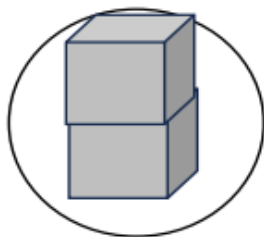
ゲーム領域

パ助っ人ゴール

ボールを持たないときの動き
ボール操作

アウトナンバー

パスのみ・ドリブルなし



ゲーム領域

セストボール

ボールを持たないときの動き

ポートボール

ボール操作

ハンドボールを基にした
易しいゲーム

180度なのか?
360度なのか?

小学校体育における バスケットボールの課題

- 動けない子ども。
- ボールに寄って行く子ども。
- パスができない、とれない。
- ドリブルを入れると
→ドリブルができない、下を向く、ワンマンプレー

その課題をどう解決する？

- ・低学年からの積み重ね

ボールを持たないときの動き、ボール操作

- ・用具の工夫

- ・規則・ルールの工夫

人数、プレイ上の制限(プレイ空間、ドリブルのありなしなど)

今日紹介したゲームなどは

令和版ゲームハンディブック

東京都小学校体育研究会 ゲーム領域部
- YouTube