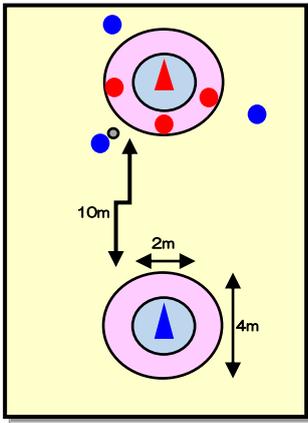
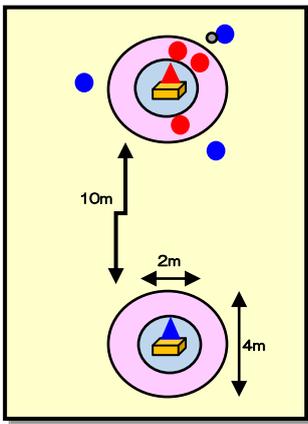


バスケットボール型課題ゲーム 小学校1年生向け



課題ゲーム名 **的当てボール**

一次ルール・二次ルール	一次ルール	ゲーム様式	攻防分離型シュートゲーム
得点方法	的当て	ゴール	360度
人数	3対3	道具	三角コーン②(赤・青各①)
学習課題	的をねらって投げよう		ボール①(大きさ等は児童の実態に応じて)
ルール	<ul style="list-style-type: none"> ボールを持って走ってよい。 攻撃側は円の内側に入ってシュートすることはできない。 三角コーンにボールが当たれば得点(1点)が入る 守備側は三重円の外側の円内でディフェンスを行う。指定された場所以外でのディフェンスはできない。 攻撃側のボールを防いで奪ったら攻守が入れ替わる。 一番内側の円内にボールが留まった場合は攻撃側のボールでゲームを再開する。 ゲーム開始、得点後のゲーム再開は、守備側の円内からスタートさせる。 攻撃時間は1分とする(ディフェンスが地理的に分離された所にいるため時間稼ぎが生じる恐れがあるため) 		
特徴	<ul style="list-style-type: none"> 守備側が地理的分離区域にいるため、攻撃側が守備側のプレッシャーを受けずに攻撃することができる。 ボール、守備、ゴールが一直線上にならないように攻めることで、スレを創ることができる。 児童の実態に応じて、ボールの大きさや重さを変えることで、ゲームの難易度を変えることができる。 		

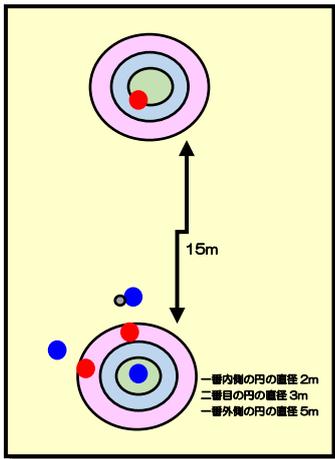


課題ゲーム名 **ターゲットボール**

一次ルール・二次ルール	二次ルール	ゲーム様式	攻防分離型シュートゲーム
得点方法	的当て	ゴール	360度
人数	3対3	道具	三角コーン②(赤・青各①)、ポートボール②
学習課題	スレを創って、的をねらって投げよう		ボール①(大きさ等は児童の実態に応じて)
ルール	<ul style="list-style-type: none"> ボールを持って走ってよい。ドリブルも可。 攻撃側は円の内側に入ってシュートすることはできない。 台の上のコーンにボールが当たれば1点、コーンを倒せば2点が入る 守備側は三重円の外側の円内でディフェンスを行う。指定された場所以外でのディフェンスはできない。 攻撃側のボールを防いで奪ったら攻守が入れ替わる。 台の下などにボールが当たった場合は攻撃側のボールでゲームを再開する。 ゲーム開始、得点後のゲーム再開は、守備側の円内からスタートさせる。 攻撃時間は1分とする(ディフェンスが地理的に分離された所にいるため時間稼ぎが生じる恐れがあるため) 		
特徴	<ul style="list-style-type: none"> 守備側が地理的分離区域にいるため、攻撃側が守備側のプレッシャーを受けずに攻撃することができる。 ボール、守備、ゴールが一直線上にならないように攻めることで、スレを創ることができる。 コーンを倒すと2点という得点差を設けることで、勢いのある投球を行うことが期待できる。 		

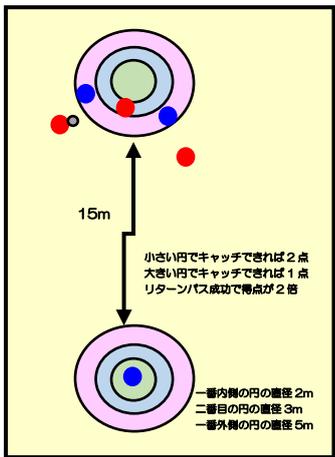


バスケットボール型課題ゲーム 小学校2年生向け



課題ゲーム名 **キャッチボール**

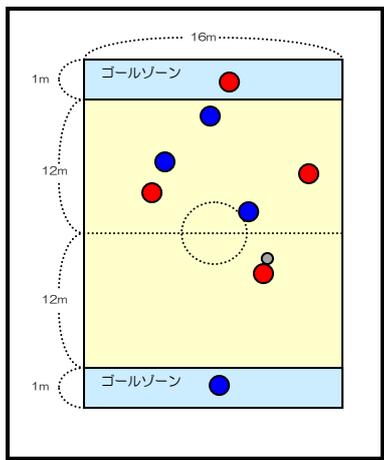
一次ルール・二次ルール	一次ルール	ゲーム様式	攻防分離型シュートゲーム
得点方法	的当て	ゴール	360度
人数	3対3	道具	ボール①(大きさ等は児童の実態に応じて)
学習課題	円の中央の味方に突くパス(シュート)を入れよう		
ルール	<ul style="list-style-type: none"> ボールを持って走ってよい。ドリブルしてもよい。 攻撃側は円の内側に入ってシュートすることはできない。 円の中央にいるゴールマンにパス(シュート)が通れば1点 守備側は三重円の外側の円内でディフェンスを行う。指定された場所以外でのディフェンスはできない。 攻撃側のボールを防いで奪ったら攻守が入れ替わる。また得点が入っても攻守が入れ替わる。 ゲーム開始、得点後のゲーム再開は、守備側の円内からスタートさせる。 攻撃時間は1分とする(ディフェンスが地理的に分離された所にいるため時間稼ぎが生じる恐れがあるため) 児童の実態に応じてゴールマンの移動範囲を変えてよい(最初は大きな円からはじめ、慣れてきたら小さい円に変える) 		
特徴	<ul style="list-style-type: none"> 守備側が地理的分離区域にいるため、攻撃側が守備側のプレッシャーを受けずに攻撃することができる。 ゴールマンはゴールゾーンから出られないため、攻撃側に数的優位が保障されている。 ゴールマンが動ける範囲(大きい円→小さい円)を変えることでゲーム難易度を上げることができる。 		



課題ゲーム名 **キャッチボールII**

一次ルール・二次ルール	二次ルール	ゲーム様式	攻防分離型シュートゲーム
得点方法	的当て	ゴール	360度
人数	3対3	道具	ボール①(大きさ等は児童の実態に応じて)
学習課題	円の中央の味方に突くパス(シュート)を入れよう		
ルール	<ul style="list-style-type: none"> ボールを持って走ってよい。ドリブルしてもよい。 攻撃側は円の内側に入ってシュートすることはできない。 円の中央にいるゴールマンにパス(シュート)が通れば得点(小さい円は2点、大きい円は1点) ゴールマンからのリターンパスをフィールドプレーヤーがキャッチできれば得点が2倍になる。 守備側は三重円の外側の円内でディフェンスを行う。指定された場所以外でのディフェンスはできない。 攻撃側のボールを防いで奪ったら攻守が入れ替わる。また得点が入っても攻守が入れ替わる。 リターンパスでの得点が入った場合は、リターンパス成功後に攻守を交代させる。 ゲーム開始、得点後のゲーム再開は、守備側の円内からスタートさせる。 攻撃時間は1分とする(ディフェンスが地理的に分離された所にいるため時間稼ぎが生じる恐れがあるため) 児童の実態に応じてゴールマンの移動範囲を変えてよい(最初は大きな円からはじめ、慣れてきたら小さい円に変える) 		
特徴	<ul style="list-style-type: none"> 守備側が地理的分離区域にいるため、攻撃側が守備側のプレッシャーを受けずに攻撃することができる。 ゴールマンはゴールゾーンから出られないため、攻撃側に数的優位が保障されている。 得点差やリターンパスを設けることで、スレを突くパス(シュート)ができるようになる。 		

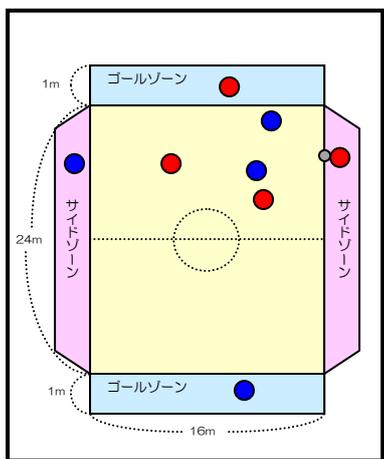
バスケットボール型課題ゲーム 小学校3年生向け



課題ゲーム名

ラインポートボール

一次ルール・二次ルール	一次ルール	ゲーム様式	過渡的相乱型シュートゲーム
得点方法	エリアパス	ゴール	エンドライン
人数	4対4	道具	ボール① (大きさは児童の実態に応じて)
学習課題	スレを創って、ゴールマンに突くパス (シュート) を入れよう	準備	ゴールゾーンの設置
ルール	<ul style="list-style-type: none"> ゴールゾーンにいる味方にパスを通すと得点。 ゴールマンはゴールゾーンから出ることはいけない。 フィールドプレーヤーはゴールゾーンに入ることはいけない。 得点後の再開は、相手のゴールゾーンからのパスからとする。 ドリブルはしてもよい。 		
特徴	<ul style="list-style-type: none"> 4対4で行うが、ゴールマンは自陣のゴールゾーンから出られないため、実質4対3となり、攻撃側に数的優位が保障されている。 ゴールマンをマークする役割を技能の高い児童が担うことが予想され、技能が未熟な児童にとってもシュートチャンスが生まれやすい。 ゴールゾーンを広く設置することで、オフェンス側はディフェンスからのプレッシャーが軽減され、スレが生まれやすい。 		



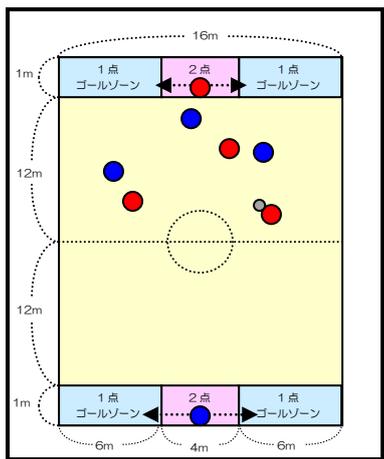
課題ゲーム名

サイドマン付きラインポートボール

一次ルール・二次ルール	二次ルール	ゲーム様式	過渡的相乱型シュートゲーム
得点方法	エリアパス	ゴール	エンドライン
人数	4対4	道具	ボール① (大きさは児童の実態に応じて)
学習課題	サイドマンを有効に使用して、スレを創って、ゴールマンに突くパス (シュート) を入れよう	準備	ゴールゾーン・サイドゾーンの設置 (サイドゾーンは三角コーンで範囲指定でも可能)
ルール	<ul style="list-style-type: none"> ゴールゾーンにいる味方にパスを通すと得点。 ゴールマンはゴールゾーンから、サイドマンはサイドゾーンから出ることはいけない。 フィールドプレーヤーはゴールゾーンに入ることはいけない。 得点後の再開は、相手のゴールゾーンからのパスからとする。 フィールドプレーヤーは、ドリブルしてもよい。 サイドマンにはシュート・ドリブル・パスが認められる。 		
特徴	<ul style="list-style-type: none"> 4対4で行うが、ゴールマン及びサイドマンは決められたゾーンから出られないため、実質4対2となり、攻撃側に数的優位が保障されている。 ゴールマンとサイドマンは守備には関われないが、ディフェンスの死角から出てボールを受け取ることが学習される。 ゴールゾーンを広く設置することで、オフェンス側はディフェンスからのプレッシャーが軽減され、スレが生まれやすい。 		



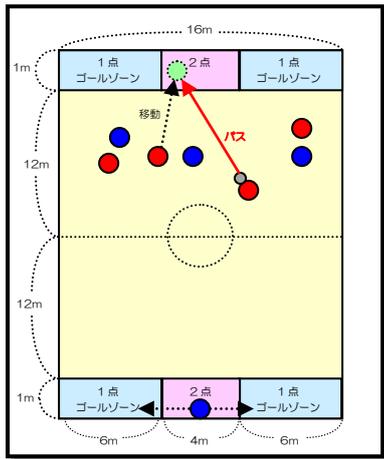
バスケットボール型課題ゲーム 小学校4年生向け



課題ゲーム名

過渡的相乱ラインポートボール

一次ルール・二次ルール	一次ルール	ゲーム様式	過渡的相乱型シュートゲーム
得点方法	エリアパス	ゴール	得点差あり
人数	4対4	道具	ボール① (大きさは児童の実態に応じて)
学習課題	シュート確率の高い最重要空間にスレを創って、ゴールマンに突くパス (シュート) を入れよう	準備	ゴールゾーンの設置 (2点ゾーン4m、1点ゾーン6m)
ルール	<ul style="list-style-type: none"> ゴールゾーンにいる味方にパスを通すと得点。 ゴールマンはゴールゾーンから出ることはいけない。 フィールドプレーヤーはゴールゾーンに入ることはいけない。 得点後の再開は、相手のゴールゾーンからのパスからとする。 ドリブルはしてもよい。 最重要空間へのパス (シュート) は2点、それ以外の場所へのパス (シュート) は1点とする。 		
特徴	<ul style="list-style-type: none"> 4対4で行うが、ゴールマンは自陣のゴールゾーンから出られないため、実質4対3となり、攻撃側に数的優位が保障されている。 ゴールマンをマークする役割を技能の高い児童が担うことが予想され、技能が未熟な児童にとってもシュートチャンスが生まれやすい。 ゴールゾーンに得点差をつけることで、最重要空間によりパスが入るように仕組みられている。 		

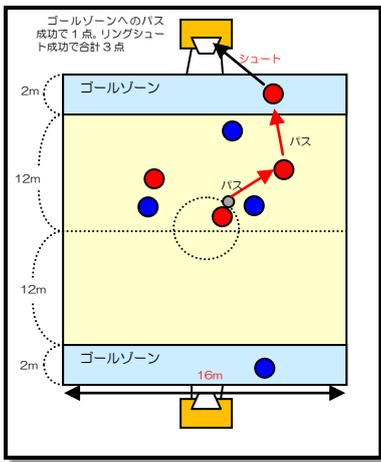


課題ゲーム名

過渡的相乱ラインポートボールII

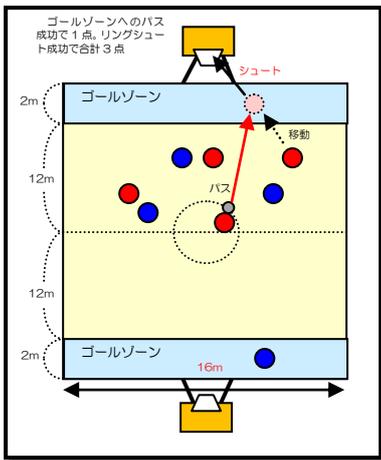
一次ルール・二次ルール	二次ルール	ゲーム様式	過渡的相乱型シュートゲーム
得点方法	エリアパス	ゴール	得点差あり
人数	4対4	道具	ボール① (大きさは児童の実態に応じて)
学習課題	シュート確率の高い最重要空間にスレを創って、突くパス (シュート) を入れよう	準備	ゴールゾーンの設置 (2点ゾーン4m、1点ゾーン6m)
ルール	<ul style="list-style-type: none"> ゴールゾーンに移動した味方にパスを通すと得点。(最重要空間は2点、それ以外は1点) 相手のゴールゾーンに入ることはいけない。 自陣のゴールゾーンは誰でも入れ、誰でもゴールマンになれる。 守備側の1人は得点後再開のパスを出したあと、自陣のゴールゾーンから出られない。攻撃時のみゲームに参加する。(攻撃側の数的優位保障のため) 得点後の再開は、相手のゴールゾーンからのパスからとする。 ドリブルはしてもよい。 最重要空間へのパス (シュート) は2点、それ以外の場所へのパス (シュート) は1点とする。 		
特徴	<ul style="list-style-type: none"> 4対4で行うが、守備側の1人は得点後再開のパスを出したあと、自陣のゴールゾーンから出られないため、実質4対3となり、攻撃側に数的優位が保障されている。 ゴールゾーンに得点差をつけることで、最重要空間によりパスが入るように仕組みられている。 ゴールマンを固定しないので、チーム内の誰もがディフェンスの裏を突き、スレをつくることができる。 		

バスケットボール型課題ゲーム 小学校5年生向け



ビッグゴールバスケットボール

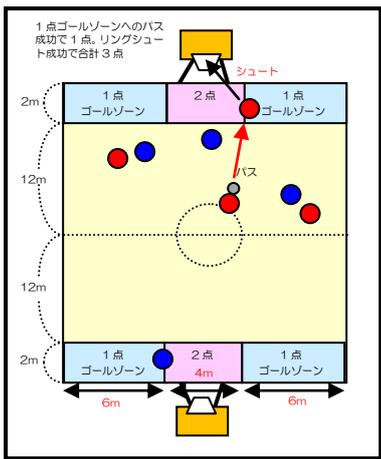
一次ルール・二次ルール	一次ルール	ゲーム様式	過渡的相乱型シュートゲーム
得点方法	エリアパス&シュート	ゴール	エンドライン
人数	4対4	道具	ボール①、バスケットゴール②
学習課題	スレを創って、突くパスを入れ、シュートしよう	準備	ゴールゾーンの設置
ルール	<ul style="list-style-type: none"> ゴールマンにパスが通れば1点、さらにゴールマンはリングシュートが打て、ゴールが決まれば2点追加。 ゴールマン以外はゴールゾーンに入ることはいできない。 ゴールマンはゴールゾーンから出ることができない。 得点後の再開は、相手のゴールゾーンからのパスからとする。 ドリブルはしてもよい。 ゴールマンがリングシュートを外した場合は、あと1回シュートが打てる ゴールマンがリバウンドを拾った場合は、あと1回シュートが打てる フィールドプレーヤーがリバウンドを拾った時は、ゲームを続行する。 		
特徴	<ul style="list-style-type: none"> 4対4で行うが、ゴールマンは自陣のゴールゾーンから出られないため、実質4対3となり、攻撃側に数的優位が保障されている。 ゴールマンのみリングシュートが打てるが、ディフェンスのプレッシャーを受けずにシュートが打てる。また、バスケットボールの特性に近づくゲーム展開が期待できる。 ゴールゾーンを広く設置することで、オフェンス側はディフェンスからのプレッシャーが軽減され、スレが生まれやすい。 		



ビッグゴールバスケットボールⅡ

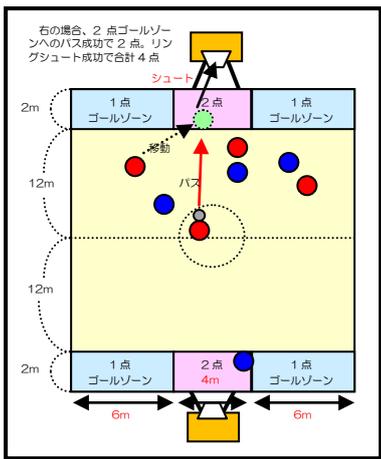
一次ルール・二次ルール	二次ルール	ゲーム様式	過渡的相乱型シュートゲーム
得点方法	エリアパス&シュート	ゴール	エンドライン
人数	4対4	道具	ボール①、バスケットゴール②
学習課題	スレを創って、突くパスを入れ、シュートしよう	準備	ゴールゾーンの設置
ルール	<ul style="list-style-type: none"> 攻撃時はゴールゾーンに誰でも入ることができ、誰もがシューター（ゴールマン）になれる。 ゴールゾーンにいる仲間にパスが通れば1点、さらにゴールゾーンのプレーヤーはリングシュートが打て、ゴールが決まれば2点追加。 自陣のゴールゾーンに敵は入ることはいできない。 ゴールゾーン内でのパス交換はできない。 得点後の再開は、相手のゴールゾーンからのパスからとする。 守備時、1人は自陣のゴールゾーンに残っておかなければならない。（攻撃側の数的優位保障のため） シューター（ゴールマン）がリングシュートを外した場合は、あと1回シュートが打てる シューターがリバウンドを拾った場合は、あと1回シュートが打てる フィールドプレーヤーがリバウンドを拾った時は、ゲームを続行する。 		
特徴	<ul style="list-style-type: none"> 攻撃側は地理的に分離された区域で動くゴールマンと共に攻撃するために数的優位が生じる。 ゴールゾーンを広く設置することで、オフェンス側はディフェンスからのプレッシャーが軽減され、スレが生まれやすい。 		

バスケットボール型課題ゲーム 小学校6年生向け



過渡的相乱バスケットボール

一次ルール・二次ルール	一次ルール	ゲーム様式	過渡的相乱型シュートゲーム
得点方法	エリアパス&シュート	ゴール	得点差あり
人数	4対4	道具	ボール①、バスケットゴール②
学習課題	シュート確率の高い最重要空間にスレを創って、突くパスを入れ、シュートしよう	準備	ゴールゾーンの設置 (2点ゾーン4m、1点ゾーン6m)
ルール	<ul style="list-style-type: none"> ゴールゾーンのゴールマンにパスを通すと得点。（最重要空間は2点、それ以外は1点）また、ゴールマンはリングシュートを打つことができ、シュートが決まればさらに2点を追加する。 ゴールマンはゴールゾーンから出ることができない。 フィールドプレーヤーはゴールゾーンに入ることができない。 得点後の再開は、相手のゴールゾーンからのパスからとする。 守備側がリバウンド獲得すると守備側に1点 ゴールマンがリングシュートを外した場合は、あと1回シュートが打てる ゴールマンがリバウンドを拾った場合は、あと1回シュートが打てる フィールドプレーヤーがリバウンドを拾った時は、ゲームを続行する。 		
特徴	<ul style="list-style-type: none"> ゴールゾーンに得点差をつけることで、最重要空間によりパスが入るように仕組まれている。 ゴールマンのみリングシュートが打てるが、ディフェンスのプレッシャーを受けずにシュートが打てる。また、バスケットボールの特性に近づくゲーム展開が期待できる。 ゴールゾーンを広く設置することで、オフェンス側はディフェンスからのプレッシャーが軽減され、スレが生まれやすく、技能が未熟な児童にもゴールマンのシュートがしやすい。 		



過渡的相乱バスケットボールⅡ

一次ルール・二次ルール	二次ルール	ゲーム様式	過渡的相乱型シュートゲーム
得点方法	エリアパス&シュート	ゴール	得点差あり
人数	4対4	道具	ボール①、バスケットゴール②
学習課題	シュート確率の高い最重要空間にスレを創って、突くパスを入れ、シュートしよう	準備	ゴールゾーンの設置 (2点ゾーン4m、1点ゾーン6m)
ルール	<ul style="list-style-type: none"> 攻撃時はゴールゾーンに誰でも入ることができ、誰もがシューター（ゴールマン）になれる。 ゴールゾーンにいる仲間にパスが通れば得点（最重要空間は2点、それ以外は1点）、さらにゴールゾーンのプレーヤーはリングシュートが打て、ゴールが決まれば2点追加。 自陣のゴールゾーンに敵は入ることはいできない。 ゴールゾーン内でのパス交換はできない。 得点後の再開は、相手のゴールゾーンからのパスからとする。 守備側がリバウンド獲得すると守備側に1点 守備時、1人は自陣のゴールゾーンに残っておかなければならない。（攻撃側の数的優位保障のため） シューター（ゴールマン）がリングシュートを外した場合は、あと1回シュートが打てる シューターがリバウンドを拾った場合は、あと1回シュートが打てる フィールドプレーヤーがリバウンドを拾った時は、ゲームを続行する。 		
特徴	<ul style="list-style-type: none"> ゴールゾーンに得点差をつけることで、最重要空間によりパスが入るように仕組まれている。 ゴールマンを固定しないので、チーム内の誰もがディフェンスの裏を突き、スレをつくることができる。 シューター（ゴールマン）のみリングシュートが打てるが、ディフェンスのプレッシャーを受けずにシュートが打てる。また、バスケットボールの特性に近づくゲーム展開が期待できる。 		