バスケットボール型ゲームの特性に触れさせる

「課題ゲーム」を取り入れた指導計画(案)

「課題ゲーム」を取り入れる意図

　バスケットボールのパス、ドリブル、シュートなどの基本技術も状況判断力に基づいて的確に発揮されてこそ、ゲームで生きて働くものとなるとし、攻防相乱型のゲームでは基礎・基本技術をゲームから取り出して学習させるよりも、ゲームを通して行う方が有効であると考えられる。さらに、個々の技術を系統的に学習する意味の理解が充分でない児童期においては、これらの技術や運動課題をゲームを通して学習させる方が、楽しさ感覚能力との結合を図る上からも意味がある。

　そこで、小学校高学年においてはバスケットボールを簡易化した「課題ゲーム」、低・中学年においてはバスケットボールにつながるゲーム領域における「課題ゲーム」を作成し、各学年の指導計画の中に位置付けて 6 年間を見通した系統的な指導を行えば、児童は楽しみながら基本的な技能や戦術を学びとり、バスケットボールのもつ特性にも触れることができるのではないかと考えた。

「課題ゲームを中心とするバスケットボールの特性に触れる学習過程」（後藤幸弘、古賀秀和、松本靖）　より

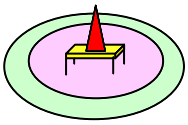
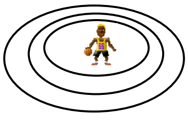
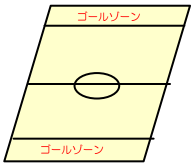
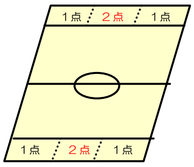
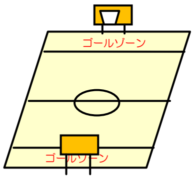
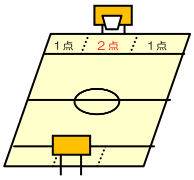
取り上げる課題ゲーム

- 第１学年　「的当てボール」「ターゲットボール」
- 第２学年　「キャッチボール」「キャッチボールⅡ」
- 第３学年　「ラインポートボール」「サイドマン付きラインポートボール」
- 第４学年　「過渡的相乱ラインポートボール」「過渡的相乱ラインポートボールⅡ」
- 第５学年　「ピボットバスケットボール」「ビッグゴールバスケットボール」「ビッグゴールバスケットボールⅡ」
- 第６学年　「ピボットバスケットボール」「過渡的相乱バスケットボール」「過渡的相乱バスケットボールⅡ」

※　今回作成した指導計画（案）では１・２年生→10 時間、3~6 年生→12 時間で作成しています。学校の実情や児童の実態、年間指導計画によっては当てはまらない場合があるかもしれません。学校に応じて配当時間を変更したり、課題ゲームを下の学年で取り扱ったりして使用していただけるとありがたいです。

バスケットボール型教材における学年別「課題ゲーム」試案

※　「一次ルール」とは、ゲーム独自の面白さを保障する規定的なルールのことで、「二次ルール」とは、一次ルールに加えてゲームを行うことにより、作戦の深まりと広がりが期待されるルールのことである。
すなわち、「一次ルール」は基本的に「ルールを成立させるもの」で、「二次ルール」は「ゲームをより楽しむためのもの」と言い換えることができる。

学年	一次ルール二次ルール	ゲーム様式	得点方法	ゴール	人数	コート図	ゲーム方法	課題ゲーム名	①　学習課題 ②　課題を頻出させる手立て ③　技能が未熟な児童への配慮 ④　ルールの工夫 ⑤　地理的分離の要素
1年生	一次ルール	攻防分離型	的当て	360度	3対3		○　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しない。 ○　守備側は円の外に出て守らない。	的当てボール	①　的をねらって投げよう。 ②　地理的に分離された区域でディフェンスを行わせることで、ゴール（コーン）とディフェンスが一直線上にならないズレが創れる。 ③　ディフェンスを地理的に分離した区域に留めておくことでプレッシャーを感じないでシュートを打つことができる。 ④　ボールを持って走ってよいので、ボールを運ぶ際にディフェンスからのプレッシャーを受けない。 ⑤　地理的に分離された円（二重円）
	二次ルール						○　的にボールが当たると１点、落とすと２点。 ○　ドリブルをして進んでもよい。	ターゲットボール	①　ズレを創って、的をねらって投げよう ②　地理的に分離された区域でディフェンスを行わせることで、ゴール（コーン）とディフェンスが一直線上にならないズレが創れる。 ③　ディフェンスを地理的に分離した区域に留めておくことでプレッシャーを感じないでシュートを打つことができる。 ④　的にボールが当たると１点、倒すと２点という得点差を設定することで、勢いのあるボールをねらって投げられるようにする。 ⑤　地理的に分離された円（二重円）
2年生	一次ルール						○　円の中央の味方にパスをする。 ○　パスが通れば得点になる。	キャッチボール	①　円の中央の味方に突くパス（シュート）を入れよう ②　地理的に分離された区域でディフェンスを行わせることで、攻撃側にズレを創って突くパス（シュート）がしやすくなっている。 ③　ディフェンスを地理的に分離した区域に留めておくことでプレッシャーを感じないでシュートを打つことができる。 ④　地理的に分離された区域にディフェンスがいるので、攻撃側はディフェンスからのプレッシャーを受けずに攻撃ができる。 ⑤　地理的に分離された円（三重円）
	二次ルール						○　中央でボールを受けた後、外側の味方にボールが戻せたらさらに得点になる。	キャッチボールⅡ	①　円の中央の味方に突くパス（シュート）を入れよう ②　地理的に分離された区域でディフェンスを行わせることで、攻撃側にズレを創って突くパス（シュート）がしやすくなっている。 ③　ディフェンスを地理的に分離した区域に留めておくことでプレッシャーを感じないでシュートを打つことができる。 ④　小さい円でキャッチできたら２点､大きい円でキャッチできたら１点と得点差を設ける。リターンパスができたら２倍の得点がもらえる。 ⑤　地理的に分離された円（三重円）
3年生	一次ルール	過渡的相乱型	エリアパス	エンドライン	4対4 （4対3）		○　ゴールゾーンにゴールマンを配置する。 ○　ゴールマン以外はゴールゾーンに入れない。	ラインポートボール	①　ズレを創って、ゴールマンに突くパス(シュート)を入れよう。 ②　オフェンス側は地理的に分離されたゾーンに位置するゴールマンと共に攻撃するため、数的優位が生じる。 ③　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になり、技能の未熟な児童にもシュートチャンスが生まれやすい。 ④　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を軽減し、ズレが生まれやすい。 ⑤　ゴールゾーンの設置
	二次ルール						○　同じフィールドプレーヤー以外とのプレーヤー(サイドマン等)とのリターンパス・シュートを認める。	サイドマン付き ラインポートボール	①　サイドマンを有効に使って、ズレを創り、ゴールマンに突くパス(シュート)を入れよう。 ②　どのプレーヤーも定められたゾーンを越えてプレーできなくなっており、攻撃対守備が４対４だが、実際は４対２となり、攻撃側の数的優位が保障されている。 ③　攻撃側に数的優位が保障されているので、技能の未熟な児童もディフェンスからのプレッシャーが軽減されている。 ④　地理的分離区域にいるサイドマンにもシュートが認められている。 ⑤　ゴールゾーン、サイドゾーンの設置
4年生	一次ルール			得点差有り			○　ゾーンの中央でゴールマンがボールをキャッチできれば２点、それ以外の場所では１点。	過渡的相乱 ラインポートボール	①　シュート確率の高い最重要空間にズレを創って突くパス(シュート)を入れよう ②　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している。 ③　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になり、技能の未熟な児童にもシュートチャンスが生まれやすい。 ④　最重要空間へのゴールには２点、それ以外の場所へのゴールは１点 ⑤　点数差のあるゴールゾーンの設置
	二次ルール				4対4		○　ゴールマンは固定しない。 ○　相手ゾーンへは入れない。	過渡的相乱 ラインポートボールⅡ	①　シュート確率の高い最重要空間にズレを創って突くパス(シュート)を入れよう ②　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取り、ズレを創ることができるようにしている。 ③　技能の高い児童が積極的にゴールゾーンに入ろうとするため、守備側がそちらのカバーに向かうことで未熟な児童に対するマークが減り、シュートチャンスが生まれやすい。 ④　最重要空間へのゴールには２点、それ以外の場所へのゴールは１点 ゴールマンは固定しないので、誰でもゴールマンになれる。 ⑤　点数差のあるゴールゾーンの設置
5年生	一次ルール	（攻防相乱型へ繋がる）過渡的相乱型	エリアパス&シュート	エンドライン	4対4		○　ゴールマンにパスして得点、さらにゴールマンはリングシュートができる。 ○　リングへのゴールも決まれば３点、ゴールゾーンへのゴールは１点とする。	ビッグゴール バスケットボール	①　ズレを創って、突くパスを入れ、シュートしよう ②　オフェンス側は地理的に分離されたゾーンに位置するゴールマンと共に攻撃するため、数的優位が生じる。 ③　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になり、技能の未熟な児童にもシュートチャンスが生まれやすい。 ④　ゴールマンへのパスだけでなく、リングシュートができるので、バスケットボールの特性に近づいたゲームが行える。 ⑤　ゴールゾーンの設置
	二次ルール						○　ゴールマンは固定しない。 ○　ゴールゾーンに走りこんだ味方にパスしても、リングシュートしてもよい。 ○　ゾーンへのパス直後、リングへのシュートが決まれば３点とする。	ビッグゴール バスケットボールⅡ	①　ズレを創って、突くパスを入れ、シュートしよう ②　オフェンス側は地理的に分離されたゾーンに位置するゴールマンと共に攻撃するため、数的優位が生じる。 ③　技能の高い児童が積極的にゴールゾーンに入ろうとするため、守備側がそちらのカバーに向かうことで未熟な児童に対するマークが減り、シュートチャンスが生まれやすい。 ④　ゴールマンは固定しないので、誰でもゴールマンになれる。またゴールマンはゾーン内でリングシュートが行えるので、バスケットボールの特性に近づいたゲームができる。 ⑤　ゴールゾーンの設置
6年生	一次ルール			得点差有り			○　ゴールマンにパスして得点、さらにゴールマンはリングシュートができる。 ○　ディフェンスがリバウンドボール獲得で１点とする。 ○　１点ゾーンへのパス後、リングシュートが決まれば３点、２点ゾーンへのパス後、リングシュートが決まれば４点	過渡的相乱 バスケットボール	①　シュート確率の高い最重要空間にズレを創って突くパスを入れ、シュートしよう ②　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している。 ③　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になり、技能の未熟な児童にもシュートチャンスが生まれやすい。 ④　最重要空間へのゴールには２点、それ以外の場所へのゴールは１点 ゴールマンへのパスだけでなく、リングシュートができるので、バスケットボールの特性に近づいたゲームが行える。 ⑤　点数差のあるゴールゾーンの設置
	二次ルール						○　ゴールマンは固定しない。 ○　ゴールゾーンに走りこんだ味方にパスしても、リングシュートしてもよい。	過渡的相乱 バスケットボールⅡ	①　シュート確率の高い最重要空間にズレを創って突くパスを入れ、シュートしよう ②　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取り、ズレを創ることができるようにしている。 ③　技能の高い児童が積極的にゴールゾーンに入ろうとするため、守備側がそちらのカバーに向かうことで未熟な児童に対するマークが減り、シュートチャンスが生まれやすい。 ④　最重要空間へのゴールには２点、それ以外の場所へのゴールは１点 ゴールマンは固定しないので、誰でもゴールマンになれる。 ⑤　点数差のあるゴールゾーンの設置

参考文献　『サッカー型「課題ゲーム」の批判的検討』（後藤幸弘、松田聡、田中譲）
『ボールゲームにおける児童のうごきを高める工夫について』（本多弘子）

バスケットボール（へつながるゲーム）の特性に触れさせる「課題ゲーム」を取り入れた指導計画（案）

【小学校１年生版】

指導計画作成上の重要な視点ですよ!!

- ○　「縦パスからの反転シュート」はバスケットボールの最小単位である。
- ○　「縦パスからの反転シュート」が上手くできない基底的要因に『ピボット学習』の不十分さがある。
- ○　ゴール前でのコンビネーションプレーによるパスからのシュートがバスケットボールの技能的特性の根幹である。
- ○　ゲームを通して学習させる方が運動課題の解決や技術の習得に有効である。
- ○　学習させたい課題が頻出する「課題ゲーム」による学習が体育的活動と楽しさ感覚能力の統合を図る上で有効である。

（「課題ゲームを中心とするバスケットボールの特性に触れる学習過程」より）

第１学年では「ズレを創って、的をねらって投げる」ことを企図した単元計画（案）を作成した。単元の中で行う「課題ゲーム」は以下の２つである。

① 「的当てボール」

課題は「的をねらって投げよう」である。攻防を分離しているため、攻撃側は相手からのプレッシャーを感じることなく攻撃ができ、的をねらう範囲が 360°あるので的が狙いやすいゲームである。また、コーンに当たれば得点としたので、的となるコーンの大きさを変えることでゲームの難易度を児童の技能に応じて変えることも可能である。

② 「ターゲットボール」

課題は「ズレを創って、的をねらって投げよう」である。攻防を分離しているため、攻撃側は相手からのプレッシャーを感じることなく攻撃ができ、的をねらう範囲が 360°あるので的が狙いやすいゲームである。また「コーンを倒せば２点」というように得点差を設けることで、ボールを強く投げて的をねらう児童の姿が期待できる。さらに三角コーンを台の上に乗せることで①の課題ゲームと比較すると「よりねらいを定めて投げる」技能が要求されるため、課題を頻出させることが期待される。

【「課題ゲーム」を取り入れた単元計画（案）】

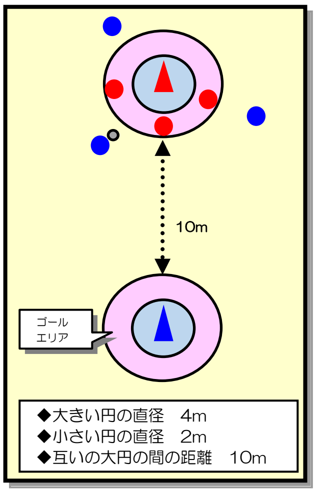
〈ねらい１〉　「まとをよくねらって投げよう」（第2時～第5時）

〈ねらい２〉　「まとをねらって、強いボールを投げよう」（第6時～第10時）

<table>
<tr><th>主な学習活動</th><th>第１時</th><th>第２時</th><th>第３時</th><th>第４時</th><th>第５時</th><th>第６時</th><th>第７時</th><th>第８時</th><th>第９時</th><th>第１０時</th></tr>
<tr><td>0</td><td>あいさつ・準備運動</td><td colspan="4">準備・あいさつ・準備運動</td><td colspan="5">準備・あいさつ・準備運動</td></tr>
<tr><td rowspan="2">10</td><td rowspan="2">オリエンテーション
ドッジボールの特性について
学習の進め方、学習の約束
グルーピング、準備の仕方　など</td><td colspan="2">投げる練習（ペア）</td><td>投げる練習（ペア）
的に投げる（ドリルG）</td><td>的に投げる（ドリルG）
キャッチ練習（ペア）</td><td colspan="3">的に投げる練習（ドリルゲーム）</td><td colspan="2">投げる・キャッチ練習（チーム）</td></tr>
<tr><td colspan="2">的に投げる練習（ペア）</td><td>キャッチ練習（ペア）</td><td rowspan="2">ドッジボール
＜学習課題＞
「的をねらって攻撃しよう」</td><td colspan="3">キャッチ練習（ペア・チーム）</td><td rowspan="2" colspan="2">ドッジボール大会
（リーグ戦）
＜学習課題＞
「的をよくねらって投げて攻撃しよう」</td></tr>
<tr><td>20–40</td><td>試しのゲーム
ドッジボールのゲームを行う</td><td colspan="3">的当てボール
＜学習課題＞　「的をねらって投げよう」</td><td colspan="3">ターゲットボール
＜学習課題＞　「ズレを創って、的をねらって投げよう」</td></tr>
<tr><td>45</td><td>活動の振り返り・まとめ</td><td colspan="9">活動の振り返り・まとめ・片付け</td></tr>
</table>

【単元で取り上げる「課題ゲーム」の説明】

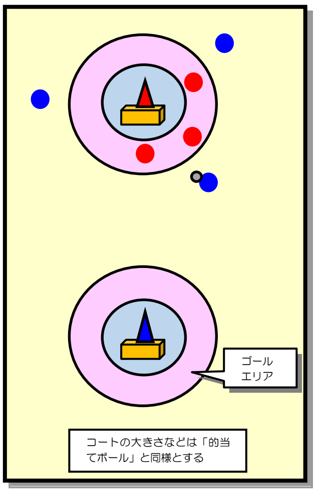
◆　「的当てボール」



参考文献　本多弘子「ボールゲームにおける児童の動きを高める工夫について」

課　題	「的をねらって投げよう」
教育内容	◎　的とディフェンスとの間にズレを創り、的をねらってボールを投げることを学習させる。
ゲーム説明	○　ディフェンスと的が一直線上にならないように動いたり、パスしたりしてズレを創り、的を狙って投げることが課題となるゲーム。 ○　ゲーム開始や得点が入った場合、またはディフェンス成功時は自陣ゴールエリアから再開される。 ○　攻撃側はボールを持って走ってよい。 ○　守備側はゴールエリアから出てディフェンスすることができず、攻撃側は大きい円の外側からしか攻撃はできない。 ○　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。 ○　三角コーンにボールが当たれば得点（１点）が入る ○　攻撃時間は１分間とする。
ゲームの仕組み	●　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ように仕組まれている。 ●　守備はゴールエリア内でのみ行うことにしているため、ボールを運ぶ際に守備側のディフェンスを受けることがないようになっている。 ●　大きな円の外側からならばどこからシュートを打ってもよいため、自分でズレを創ってシュートを打つことができる。また味方とのパスによってズレを創って攻撃することもできるように仕組まれている。 ●　攻撃時間を１分と定めることでスピーディな攻撃が行えるように仕組まれている。

◆　「ターゲットボール」

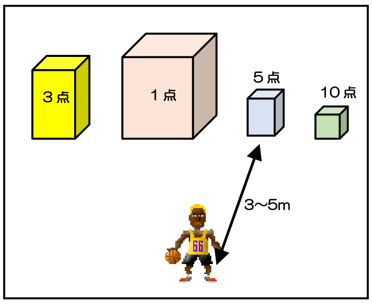


参考文献　本多弘子「ボールゲームにおける児童の動きを高める工夫について」

課　題	「ズレを創って、的をねらって投げよう」
教育内容	◎　的とディフェンスとの間にズレを創り、的をねらい強いボールを投げることを学習させる。
ゲーム説明	○　ディフェンスと的が一直線上にならないように動いたり、パスしたりしてズレを創り、的を狙って投げることが課題となるゲーム。 ○　ゲーム開始や得点が入った場合、またはディフェンス成功時は自陣ゴールエリアから再開される。 ○　ボールを運ぶ際にはドリブルを使用してもよい。 ○　守備側はゴールエリアから出てディフェンスすることができず、攻撃側は大きい円の外側からしか攻撃はできない。 ○　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。 ○　三角コーンを台の上に設置し、コーンに当たった場合は１点、コーンを台から落とした場合は２点を与える。 ○　攻撃時間は１分間とする。
ゲームの仕組み	●　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ように仕組まれている。 ●　守備はゴールエリア内でのみ行うことにしているため、ボールを運ぶ際に守備側のディフェンスを受けることがないようになっている。 ●　大きな円の外側からならばどこからシュートを打ってもよいため、自分でズレを創ってシュートを打つことができる。また味方とのパスによってズレを創って攻撃することもできるように仕組まれている。 ●　攻撃時間を１分と定めることでスピーディな攻撃が行えるように仕組まれている。 ●　台からコーンを落としたら２点というように得点差を設けることで、より強いボールを投げることを期待できるように仕組まれている。

【単元で取り上げる「ドリルゲーム」の説明】

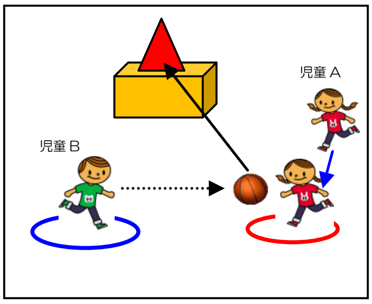
（例①）「的当てゲーム」



【ゲーム説明】

- ●　大きさの違うダンボールをいくつかならべ、ボールをぶつけて倒した得点を競うゲーム。
- ●　投擲者から段ボールまでの距離は児童の実態に応じて設定する（3～5m 程度）
- ●　一人５回程度（児童の実態に応じて）投げて、倒した的の得点を合計する。
- ●　一度倒した的はすべての的が倒れた時に起こす。
- ●　ボールの大きさや重さを変えると同じ内容のゲームでも難易度が変わり、得点も変わってくる。

（例②）「ねらって、ドン」



【ゲーム説明】

① 児童Ａが後方より円の中に入る

② 児童ＢはＡが円に入ったのを確認してパスを出す

③ パスをもらったＡは円の中からねらいを定めてコーンめがけてボールを投げる

④ コーンが倒れたらＡはコーンをもとに位置に戻し、Ｂはボールを拾いに行く。

⑤ Ｂが所定の位置に戻ったら、次の児童ＣがＡと同様の動きを行う。

⑥ 上述の動きをチーム内で繰り返して行い、時間内に何回コーンを倒せたかを競い合う。

バスケットボール（へつながるゲーム）の特性に触れさせる「課題ゲーム」を取り入れた指導計画（案）

【小学校２年生版】

- ○　「縦パスからの反転シュート」はバスケットボールの最小単位である。
- ○　「縦パスからの反転シュート」が上手くできない基底的要因に『ピボット学習』の不十分さがある。
- ○　ゴール前でのコンビネーションプレーによるパスからのシュートがバスケットボールの技能的特性の根幹である。
- ○　ゲームを通して学習させる方が運動課題の解決や技術の習得に有効である。
- ○　学習させたい課題が頻出する「課題ゲーム」による学習が体育的活動と楽しさ感覚能力の統合を図る上で有効である。

（「課題ゲームを中心とするバスケットボールの特性に触れる学習過程」より）

第２学年では「ズレを創って、味方に突くパスを入れる」ことを企図した単元計画（案）を作成した。単元の中で行う「課題ゲーム」は以下の２つである。

①　「キャッチボール」

課題は「円の中央の味方に突くパス（シュート）を入れよう」である。攻防を分離しているため、攻撃側は相手からのプレッシャーを感じることなく攻撃ができ、的をねらう範囲が 360°あるので的が狙いやすいゲームである。また、ゴールマンの動きによってズレが創りやすく攻撃側に数的優位が保障されている。さらに単元前半は大きな円をゴールゾーンとし、後半に進むにつれ小さい円をゴールゾーンにすることで、よりズレを創り突くパスを入れることの意識を高めさせることが期待できる。

②　「キャッチボールⅡ」

課題は「円の中央の味方に突くパス（シュート）を入れよう」である。攻防を分離しているため、攻撃側は相手からのプレッシャーを感じることなく攻撃ができ、的をねらう範囲が 360°あるので的が狙いやすいゲームである。またゴールゾーンの円の大きさによって得点差を設けることによって、ズレを創り突くパスを入れることの意識を高めさせることが期待でき、リターンパスが通ればさらに加点することで、パスの意識が高まることも期待できる。

【「課題ゲーム」を取り入れた単元計画（案）】

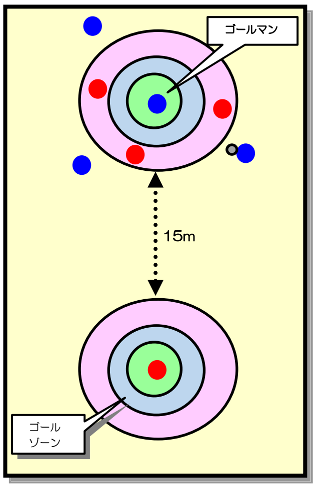
〈ねらい１〉「守りをかわしてゴールマンにパスを出そう」（第１時～第５時）

〈ねらい２〉「守りをかわして、ねらったところにボールを投げよう」（第６時～第１０時）

主な学習活動	第１時	第２時	第３時	第４時	第５時	第６時	第７時	第８時	第９時	第１０時
0	あいさつ・準備運動	準備・あいさつ・準備運動				準備・あいさつ・準備運動				
10	オリエンテーション ドッジボールの特性について 学習の進め方、学習の約束 グルーピング、準備の仕方　など	パスキャッチ練習（ペア）		パス練習（ペア）		パスキャッチ練習（ペア・グループ）			パスキャッチ練習（ドリルゲーム）	
		パスキャッチ練習（ドリルゲーム）		パスキャッチ（ドリルG）	パスキャッチ（ドリルG）	パスキャッチ練習（ドリルゲーム）			ドッジボール大会（リーグ戦） ＜学習課題＞ 「ズレを創って攻撃しよう」	
20～40	試しのゲーム ドッジボールのゲームを行う	キャッチボール ＜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」			ドッジボール ＜学習課題＞ 「ズレを創って攻撃しよう」	キャッチボールⅡ ＜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」				
40～45	活動の振り返り・まとめ	活動の振り返り・まとめ・片付け								

【単元で取り上げる「課題ゲーム」の説明】

◆　「キャッチボール」

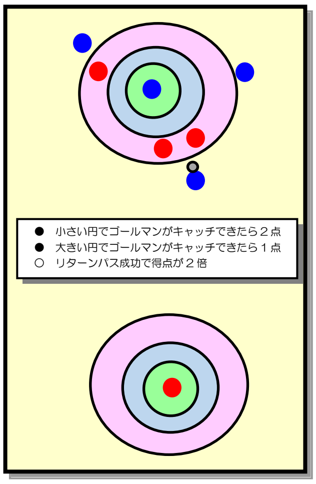


- ◆一番内側の円の直径　2m
- ◆二番目の円の直径　3m
- ◆一番外側の円の直径　5m
- ◆外円と外円との距離　15m

参考文献　本多弘子「ボールゲームにおける児童の動きを高める工夫について」

課　題	「円の中央の味方に突くパス（シュート）を入れよう」
教育内容	◎　フィールドプレーヤーとゴールマンのコンビネーションによりズレを創り、ゴールマンに突くパス（シュート）を入れることを学習させる。
ゲーム説明	○　円の中央のゴールマンとフィールドプレーヤーが息を合わせてズレを創り、ゴールマンに突くパス（シュート）をすることが課題となるゲーム。 ○　ゲーム開始や得点が入った場合、またはディフェンス成功時は自陣ゴールエリアから再開される。 ○　攻撃側はボールを持って走ってよい。 ○　守備側はゴールエリアから出てディフェンスすることができず、攻撃側は大きい円の外側からしか攻撃はできない。 ○　ゴールマンにパスが通れば１点。 ○　攻撃時間は１分間とする。 ○　児童の実態に応じてゴールゾーンを大→小に変えることができる。
ゲームの仕組み	●　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ように仕組まれている。 ●　守備はゴールエリア内でのみ行うことにしているため、ボールを運ぶ際に守備側のディフェンスを受けることがないようになっている。 ●　ゴールマンがゴールゾーンから出られないので、攻撃側に数的優位が保障されるように仕組まれている。 ●　攻撃時間を１分と定めることでスピーディな攻撃が行えるように仕組まれている。

◆　「キャッチボールⅡ」

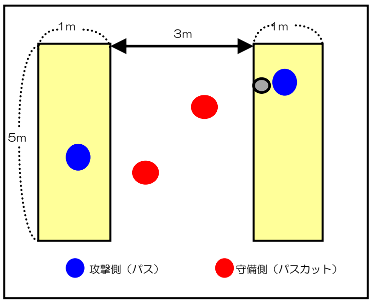


参考文献　本多弘子「ボールゲームにおける児童の動きを高める工夫について」

課　題	「円の中央の味方に突くパス（シュート）を入れよう」
教育内容	◎　フィールドプレーヤーとゴールマンのコンビネーションによりズレを創り、ゴールマンに突くパス（シュート）を入れることを学習させる。
ゲーム説明	○　円の中央のゴールマンとフィールドプレーヤーが息を合わせてズレを創り、ゴールマンに突くパス（シュート）をすることが課題となるゲーム。 ○　ゲーム開始や得点が入った場合、またはディフェンス成功時は自陣ゴールエリアから再開される。 ○　攻撃側はドリブルしてもよい。 ○　守備側はゴールエリアから出てディフェンスすることができず、攻撃側は大きい円の外側からしか攻撃はできない。 ○　ゴールマンが大きな円でパスをキャッチしたら１点。小さい円ならば２点。 ○　攻撃時間は１分間とする。 ○　パスを通したフィールドプレーヤーとのリターンパスが成功したら得点は２倍。
ゲームの仕組み	●　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ように仕組まれている。 ●　守備はゴールエリア内でのみ行うことにしているため、ボールを運ぶ際に守備側のディフェンスを受けることがないようになっている。 ●　ゴールマンがゴールゾーンから出られないので、攻撃側に数的優位が保障されるように仕組まれている。 ●　ゴールマンがパスを受けた場所で得点が違うことで、ねらいを定めたパスが通せるよう、またリターンパスを取り入れることでズレを創り、突くパスの意識ができるように仕組まれている。

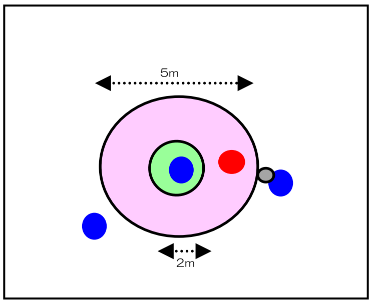
【単元で取り上げる「ドリルゲーム」の説明】

（例①）「ゾーンパスゲーム」



【ゲーム説明】
- ○　攻撃側はパスゾーンの中だけを移動して、味方とパスをつなげる。
- ○　守備側はパスゾーンに入らないように攻撃側のパスをカットする。
- ○　制限時間内に何回パスが成功したかを数える。
- ○　パスゾーンからボールが出たときや守備にボールをカットされた場合は得点にはならない。

（例②）「とりかごパスゲーム」



【ゲーム説明】
- ○　円の中央にいるゴールマンにパスが通れば得点となり、さらにリターンパスが成功したら得点となるゲーム。
- ○　ディフェンスはディフェンスゾーンから出て守備はできない。攻撃側はディフェンスゾーンの外側からしか攻撃できない。またゴールマンはゴールゾーンから出てはいけない。
- ○　制限時間内に通ったパスとリターンパスの回数で勝敗を決める。
- ○　時間が来たら役割を交代する。

バスケットボール(へつながるゲーム)の特性に触れさせる「課題ゲーム」を取り入れた指導計画(案)

【小学校３年生版】

- 〇　「縦パスからの反転シュート」はバスケットボールの最小単位である。
- 〇　「縦パスからの反転シュート」が上手くできない基底的要因に『ピボット学習』の不十分さがある。
- 〇　ゴール前でのコンビネーションプレーによるパスからのシュートがバスケットボールの技能的特性の根幹である。
- 〇　ゲームを通して学習させる方が運動課題の解決や技術の習得に有効である。
- 〇　学習させたい課題が頻出する「課題ゲーム」による学習が体育的活動と楽しさ感覚能力の統合を図る上で有効である。

（「課題ゲームを中心とするバスケットボールの特性に触れる学習過程」より）

第３学年では「ゴールマンへズレを創り突くパス（シュート）を入れる」ことを企図した単元計画（案）を作成した。単元の中で行う「課題ゲーム」は以下の２つである。

① 「ラインポートボール」

課題は「ズレを創って、ゴールマンに突くパス（シュート）を入れよう」である。地理的に分離された区域（ゴールゾーン）を設置することで、攻撃側はズレが創りやすく、またゴールマンはゴールゾーンから出られないルールのため攻撃側に数的優位が保障されたゲームである。また、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くなっている。

② 「サイドマン付きラインポートボール」

課題は「サイドマンを有効に使って、ズレを創り、ゴールマンに突くパス（シュート）を入れよう」である。地理的に分離されたゾーンをゴールゾーンとサイドゾーンの２つ設置することで、攻撃側に数的優位がさらに保障されている。また、サイドマンにはドリブル・シュートも認めており、サイドを活用した攻撃が行えるゲームである。攻撃側が数的に優位なのでコートを広く使った攻撃ができ、「ダンゴ状態」の解消にも役立つことが期待できる。

【「課題ゲーム」を取り入れた単元計画（案）】

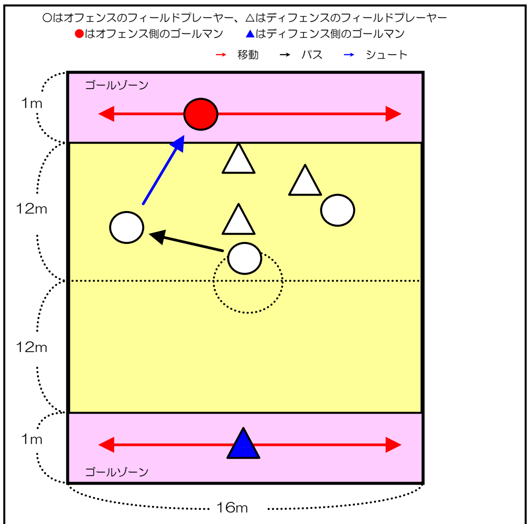
〈ねらい１〉　「上手に動いてゴールマンにパスを入れて得点しよう」（第１時～第７時）

〈ねらい２〉　「サイドマンを上手に利用して得点しよう」（第８時～第12時）

<table>
<tr><th></th><th>第１時</th><th>第２時</th><th>第３時</th><th>第４時</th><th>第５時</th><th>第６時</th><th>第７時</th><th>第８時</th><th>第９時</th><th>第１０時</th><th>第１１時</th><th>第１２時</th></tr>
<tr><td rowspan="5">主な学習活動
0 10 20 30 40 45</td><td>あいさつ・準備運動</td><td colspan="6">準備・あいさつ・準備運動</td><td colspan="5">準備・あいさつ・準備運動</td></tr>
<tr><td rowspan="2">オリエンテーション
ポートボールの特性について
学習の進め方、学習の約束
グルーピング、準備の仕方　など</td><td>キャッチ練習（ペア）</td><td colspan="3">パス練習（ペア・グループ）</td><td colspan="2">パス練習（ペア）</td><td colspan="5">パス&ドリブル練習（グループ）</td></tr>
<tr><td>パス練習（ペア）</td><td colspan="3">ドリブル練習（８の字ドリブル）</td><td colspan="2">ドリブル練習</td><td colspan="5">ピボット練習（フロントターン・リバースターンを左右軸足で）</td></tr>
<tr><td>ラインポートボール（ドリブルなし）
<学習課題>
「ラインポートボールの行い方を覚えよう」</td><td>ライン ポートボール（ドリブルなし）
<学習課題>
「ラインポートボールの行い方に慣れよう」</td><td colspan="3">ラインポートボール（ドリブルあり）
<学習課題>
「ズレを創って、ゴールマンに突くパス（シュート）を入れよう」</td><td colspan="2">試しのゲーム ポートボール
<課題>
「ズレを創って、突くパスを入れて攻撃しよう」</td><td colspan="3">サイドマン付き ラインポートボール
<学習課題>
「サイドマンを有効に使って、ズレを創り、ゴールマンに突くパス（シュート）を入れよう」</td><td colspan="2">ポートボール大会 リーグ戦
<課題>
「ズレを創って、突くパスを入れて攻撃しよう」</td></tr>
<tr><td>活動の振り返り・まとめ</td><td colspan="4">活動の振り返り・まとめ・片付け</td><td colspan="2">活動の振り返り・まとめ</td><td colspan="4">活動の振り返り・まとめ・片付け</td><td>単元のまとめ</td></tr>
</table>

【単元で取り上げる「課題ゲーム」の説明】

◆　「ラインポートボール」

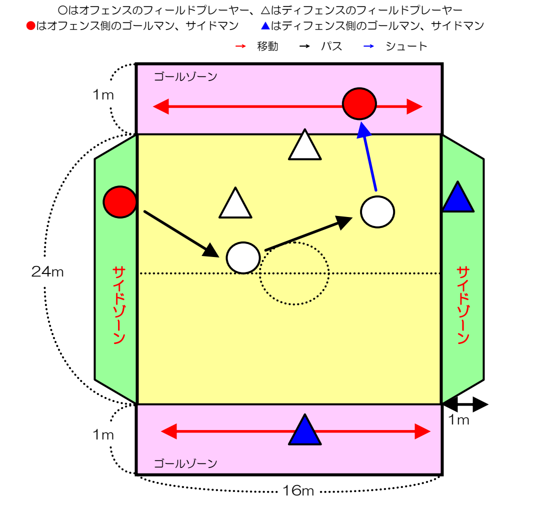


参考文献

後藤、古賀、松本「課題ゲームを中心とするバスケットボールの特性に触れる学習過程」2006

課　題	「ズレを創って、ゴールマンに突くパス（シュート）を入れよう」
教育内容	◎　フィールドプレーヤーならびにゴールマンとのコンビネーションによって、バスケットボールの中核的戦術行動である、ズレを創って突くパスを入れることを学習させる。
ゲーム説明	○　フィールドプレーヤーならびにゴールマンとのコンビネーションによってズレを創り、ゴールゾーンに位置する味方ゴールマンに突くパスを入れることが課題となるゲーム。 ○　ゲーム開始はジャンプボール。得点が入った場合は、相手ゴールゾーンからのスローインで再開される。フィールドプレーヤーにドリブルを認めている。 ○　ゴールマンはゴールゾーンから出てはいけない。また、フィールドプレーヤーはゴールゾーンに入れない。
ゲームの仕組み	●　オフェンス側は地理的に分離されたゾーン（ゴールゾーン）に位置するゴールマンと共に攻撃するため、数的優位が保障されている。 ●　ディフェンス側はゴールマンをマークしなければ得点が容易に入るため、ゴールマンをマークするプレーヤーが必要となる。 ●　ゴールマンはゴールゾーンから出られないため、オフェンス側はディフェンスからのプレッシャーを軽減し、ズレが生まれやすくなっている。 ●　ゴールゾーンの縦の幅を１m にすることで、ディフェンスの頭を越えてのパスもできるが、自然にフィールドプレーヤーとゴールマンのコンビネーションでズレを創る動きが出るように仕組まれている。

◆　「サイドマン付きラインポートボール」



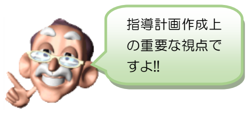
参考文献

中西、窪田、後藤「バスケットボールの特性に触れさせる児童用課題ゲーム教材の開発」2001

課　題	「サイドマンを有効に使って、ズレを創り、ゴールマンに突くパス（シュート）を入れよう」
教育内容	◎　フィールドプレーヤー、ゴールマン、サイドマンとのコンビネーションによって、ズレを創って突くパスを入れることを学習させる。
ゲーム説明	○　フィールドプレーヤー、サイドマンならびにゴールマンとのコンビネーションによってズレを創り、ゴールゾーンに位置する味方ゴールマンに突くパスを入れることが課題となるゲーム。 ○　ゲーム開始はジャンプボール。得点が入った場合は、相手ゴールゾーンからのスローインで再開される。フィールドプレーヤーにドリブルを認めている。 ○　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てはいけない。また、フィールドプレーヤーはゴールゾーン及びサイドゾーンに入ってはいけない。 ○　サイドマンはドリブル・パス・シュートを行うことができる。
ゲームの仕組み	●　オフェンス側は地理的に分離されたゾーン（ゴールゾーン）に位置するゴールマンと共に攻撃するため、数的優位が保障されている。 ●　ディフェンス側はゴールマンをマークしなければ得点が容易に入るため、ゴールマンをマークするプレーヤーが必要となる。 ●　ゴールマンはゴールゾーン、サイドマンはサイドゾーンから出られないため、オフェンス側はディフェンスからのプレッシャーを軽減し、ズレが生まれやすくなっている。 ●　サイドマンを有効に活用することで「ダンゴ状態」の解消につながり、ボール回しがスムーズに行え、また技能が未熟な児童にも積極的なゲーム参加が可能となるように仕組まれている。

バスケットボール（へつながるゲーム）の特性に触れさせる「課題ゲーム」を取り入れた指導計画（案）

【小学校４年生版】



- ○　「縦パスからの反転シュート」はバスケットボールの最小単位である。
- ○　「縦パスからの反転シュート」が上手くできない基底的要因に『ピボット学習』の不十分さがある。
- ○　ゴール前でのコンビネーションプレーによるパスからのシュートがバスケットボールの技能的特性の根幹である。
- ○　ゲームを通して学習させる方が運動課題の解決や技術の習得に有効である。
- ○　学習させたい課題が頻出する「課題ゲーム」による学習が体育的活動と楽しさ感覚能力の統合を図る上で有効である。

（「課題ゲームを中心とするバスケットボールの特性に触れる学習過程」より）

第４学年では「シュート確率の高い最重要空間にズレを創り突くパス（シュート）を入れる」ことを企図した単元計画（案）を作成した。単元の中で行う「課題ゲーム」は以下の２つである。

①　「過渡的相乱ラインポートボール」

課題は「シュート確率の高い最重要空間にズレを創り突くパス（シュート）を入れよう」である。地理的に分離された区域（ゴールゾーン）を設置することで、攻撃側はズレが創りやすく、またゴールマンはゴールゾーンから出られないルールのため攻撃側に数的優位が保障されたゲームである。また、ゴールゾーンに得点差を設けることで、最重要空間を意識した攻撃を行うことが期待できる。

②　「過渡的相乱ラインポートボールⅡ」

課題は「シュート確率の高い最重要空間にズレを創り突くパス（シュート）を入れよう」である。地理的に分離された区域（ゴールゾーン）を設置することで、攻撃側に数的優位がさらに保障されている。また、ゴールゾーンに得点差を設けることで、最重要空間を意識した攻撃を行うことが期待でき、さらにゴールマンを固定せず、自陣のゴールゾーンに自由に出入りできるようにすることで、誰でも相手の裏を突く動きができるようになる。

【「課題ゲーム」を取り入れた単元計画（案）】

〈ねらい１〉　「最重要空間にいるゴールマンにパスを入れて得点しよう」

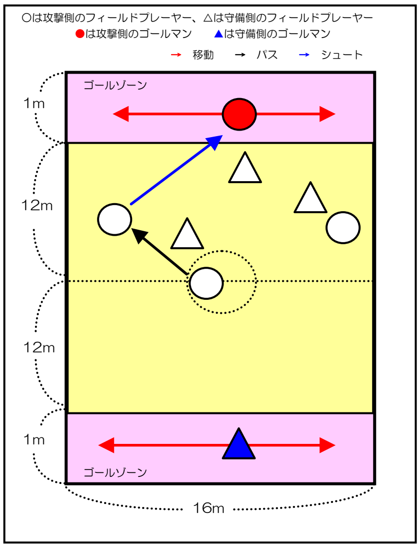
〈ねらい２〉　「最重要空間にいる味方にパスを入れて得点しよう」

<table>
<tr><th></th><th>第１時</th><th>第２時</th><th>第３時</th><th>第４時</th><th>第５時</th><th>第６時</th><th>第７時</th><th>第８時</th><th>第９時</th><th>第１０時</th><th>第１１時</th><th>第１２時</th></tr>
<tr><td rowspan="6">主な学習活動
0
10
20
30
40
45</td><td>あいさつ・準備運動</td><td colspan="6">準備・あいさつ・準備運動</td><td colspan="5">準備・あいさつ・準備運動</td></tr>
<tr><td rowspan="3">オリエンテーション
ポートボールの特性について
学習の進め方、学習の約束
グルーピング、準備の仕方　　など</td><td colspan="2" rowspan="2">パス練習（ペア）</td><td colspan="2">パス練習（グループ）</td><td colspan="2">ドリブル練習（個）</td><td colspan="5">パス&ドリブル練習（グループ）</td></tr>
<tr><td colspan="2">ドリブル練習（個）</td><td colspan="2">ピボット練習　※</td><td colspan="5" rowspan="2">ピボットシュート①
ゴールに背を向け自分がトスしたボールをジャンプキャッチ（両足着地）から
ピボットで反転（４種類）してゴールマンにシュート</td></tr>
<tr><td colspan="2">ドリブル練習
（８の字ドリブル）</td><td colspan="2">ピボット練習　※</td><td colspan="2" rowspan="2">試しのゲーム②
ポートボール
＜課題＞
「最重要空間にズレを創って、
突くパスを入れて攻撃しよう」</td></tr>
<tr><td>試しのゲーム
ポートボール
４対４のゲームを行う</td><td>ライン
ポートボール
＜学習課題＞
「ズレを創って、ゴールマンに突くパス（シュート）を入れよう」</td><td colspan="3">過渡的相乱ラインポートボール
＜学習課題＞
「シュート確率の高い最重要空間にズレを創り突くパス（シュート）を入れよう」</td><td colspan="3">過渡的相乱
ラインポートボールⅡ
＜学習課題＞
「シュート確率の高い最重要空間にズレを創り突くパス（シュート）を入れよう」</td><td colspan="2">ポートボール大会
リーグ戦
＜課題＞
「最重要空間を意識し、ズレを創って、
突くパスを入れて攻撃しよう」</td></tr>
<tr><td>活動の振り返り・まとめ</td><td colspan="4">活動の振り返り・まとめ・片付け</td><td colspan="2">活動の振り返り・まとめ</td><td colspan="4">活動の振り返り・まとめ・片付け</td><td>単元のまとめ</td></tr>
</table>

※　ピボット練習・・・「フロントターン」の左右軸足・「リバースターン」の左右軸足、合計４種類のピボットターンの練習

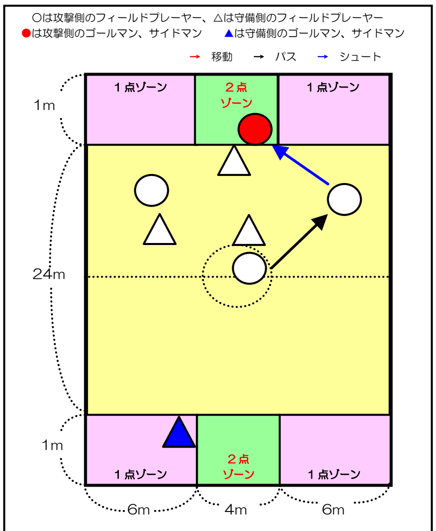
【単元で取り上げる「課題ゲーム」の説明】

◆　「ラインポートボール」（既習内容の確認として）



課　題	「ズレを創って、ゴールマンに突くパス（シュート）を入れよう」
教育内容	◎　フィールドプレーヤーならびにゴールマンとのコンビネーションによって、バスケットボールの中核的戦術行動である、ズレを創って突くパスを入れることを学習させる。
ゲーム説明	○　フィールドプレーヤーならびにゴールマンとのコンビネーションによってズレを創り、ゴールゾーンに位置する味方ゴールマンに突くパスを入れることが課題となるゲーム。 ○　ゲーム開始はジャンプボール。得点が入った場合は、相手ゴールゾーンからのスローインで再開される。フィールドプレーヤーにドリブルを認めている。 ○　ゴールマンはゴールゾーンから出てはいけない。また、フィールドプレーヤーはゴールゾーンに入れない。
ゲームの仕組み	●　オフェンス側は地理的に分離されたゾーン（ゴールゾーン）に位置するゴールマンと共に攻撃するため、数的優位が保障されている。 ●　ディフェンス側はゴールマンをマークしなければ得点が容易に入るため、ゴールマンをマークするプレーヤーが必要となる。 ●　ゴールマンはゴールゾーンから出られないため、オフェンス側はディフェンスからのプレッシャーを軽減し、ズレが生まれやすくなっている。 ●　ゴールゾーンの縦の幅を１m にすることで、ディフェンスの頭を越えてのパスもできるが、自然にフィールドプレーヤーとゴールマンのコンビネーションでズレを創る動きが出るように仕組まれている。

◆　「過渡的相乱ラインポートボール」

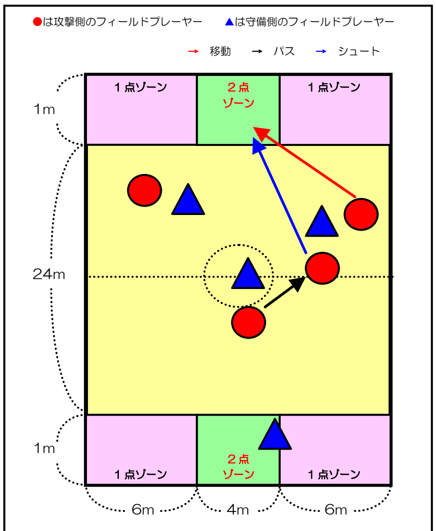


参考文献

後藤、古賀、松本「課題ゲームを中心とするバスケットボールの特性に触れる学習過程」2006

課　題	「シュート確率の高い最重要空間にズレを創り突くパス（シュート）を入れよう」
教育内容	◎　フィールドプレーヤー並びにゴールマンのコンビネーションによって得点確率の高い最重要空間へのパスを入れることを学習する。
ゲーム説明	○　フィールドプレーヤーならびにゴールマンとのコンビネーションによってズレを創り、得点差のあるゴールゾーンに位置する味方ゴールマンに突くパスを入れることが課題となるゲーム。 ○　ゲーム開始はジャンプボール。得点が入った場合は、相手ゴールゾーンからのスローインで再開される。フィールドプレーヤーにドリブルを認めている。 ○　ゴールマンはゴールゾーンから出てはいけない。また、フィールドプレーヤーはゴールゾーンに入れない。 ○　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。 ○　ゴールゾーン内でのパス（シュート）は認められない。
ゲームの仕組み	●　オフェンス側は地理的に分離されたゾーン（ゴールゾーン）に位置するゴールマンと共に攻撃するため、数的優位が保障されている。 ●　ゴールマンはゴールゾーンから出られないため、オフェンス側はディフェンスからのプレッシャーを軽減し、ズレが生まれやすくなっている。 ●　ディフェンス側は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、技能の低い児童も積極的に攻撃に参加できる仕組みになっている。 ●　ゴールゾーンに得点差を設けることで、最重要空間を意識したパス（シュート）が行える仕組みになっている。

◆　「過渡的相乱ラインポートボールⅡ」



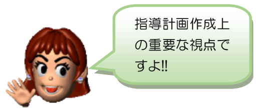
参考文献

後藤、古賀、松本「課題ゲームを中心とするバスケットボールの特性に触れる学習過程」2006

課　題	「シュート確率の高い最重要空間にズレを創り突くパス（シュート）を入れよう」
教育内容	◎　フィールドプレーヤー、ゴールゾーンに飛び込む仲間とのコンビネーションによって得点確率の高い最重要空間へパスを入れることを学習する。
ゲーム説明	○　フィールドプレーヤーとゴールゾーンに飛び込む仲間のコンビネーションによってズレを創り、得点差のあるゴールゾーン（特に最重要空間）に突くパスを入れることが課題となるゲーム。 ○　ゲーム開始はジャンプボール。得点が入った場合は、相手ゴールゾーンからのスローインで再開される。フィールドプレーヤーにドリブルを認めている。 ○　相手ゴールゾーンには入れないが、自陣ゴールゾーンには誰でも入れる。 ○　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。 ○　ゴールゾーン内でのパス（シュート）は認められない。 ○　攻撃側の数的優位を保障するため、守備側の１人は守備時にゴールゾーンに留まっておかなければならない。（攻撃時は参加できる）
ゲームの仕組み	●　ゴールゾーンに得点差を設けることで、最重要空間を意識したパス（シュート）が行える仕組みになっている。 ●　攻撃時、オフェンス側は誰でもゴールゾーンに侵入してゴールマンになることができ、相手の裏を突いた動きを身に付けられる仕組みになっている。 ●　守備側は守備時に１人、ゴールゾーンに留まっておかねばならないため、攻撃側に数的優位が保障され、守備側のプレッシャーを軽減した状態で攻撃を行うことができる仕組みになっている。 ●　ゴールマンを固定しないので、よりバスケットボール型のゲームの特性に触れた動きができるようになることが期待できる。

バスケットボールの特性に触れさせる「課題ゲーム」を取り入れた指導計画（案）

【小学校５年生版】



- ○　「縦パスからの反転シュート」はバスケットボールの最小単位である。
- ○　「縦パスからの反転シュート」が上手くできない基底的要因に『ピボット学習』の不十分さがある。
- ○　ゴール前でのコンビネーションプレーによるパスからのシュートがバスケットボールの技能的特性の根幹である。
- ○　ゲームを通して学習させる方が運動課題の解決や技術の習得に有効である。
- ○　学習させたい課題が頻出する「課題ゲーム」による学習が体育的活動と楽しさ感覚能力の統合を図る上で有効である。

（「課題ゲームを中心とするバスケットボールの特性に触れる学習過程」より）

第５学年では「最重要空間へズレを創り突くパスを入れシュートする」戦術行動の基本となる動きを身に付けさせることを企図した単元計画（案）を作成した。単元の中で行う「課題ゲーム」は以下の３つである。

① 「ピボットバスケットボール」

課題は「ピボットで相手をかわし、前方にパス（シュート）しよう」である。ピボットを用いてズレを創り、前方の味方にパス、パスを受けたプレーヤーがシュートゾーンにいるシューターにパスをし、シューターがシュートするゲームである。ドリブルを禁止することで、ピボットでズレを創るようにしている。また、シューターはシュートゾーンを左右に動き、パサーのマーカーの死角から出てパスを受ける動きが生まれる仕組みになっている。

② 「ビッグゴールバスケットボール」

課題は「ズレを創って、突くパスを入れ、シュートしよう」である。地理的に分離された区域（ゴールゾーン）を設置することで、攻撃側はズレが創りやすく、またゴールマンはゴールゾーンから出られないルールのため攻撃側に数的優位が保障されたゲームである。バスケットボールの特性に近づいた課題ゲームになるよう、リングへのゴールも認めている（ゴールマンのみ）。

③ 「ビッグゴールバスケットボールⅡ」

課題は「ズレを創って、突くパスを入れ、シュートしよう」である。②の課題ゲームのルールに「ゴールマンを固定しない」を盛り込んだものである。ゴールマンを固定しないので、誰もがゴールマンになることができ、ディフェンスの裏を突く動きやズレを創るパスが頻出しやすくなっている。ただし、ゴールマンを固定しないためこのままだと攻撃側の数的優位が保障されていないので、ルールの中に「守備側の１人は守備時にゴールゾーンに滞在しておくこと」を加えた。これにより攻撃側に数的優位が保障され、課題に迫る動きが行える仕組みになっている。

【「課題ゲーム」を取り入れた単元計画（案）】

〈ねらい１〉　「ゴールマンとのコンビネーションで得点をねらおう」（第２時～第７時）

〈ねらい２〉　「ゴールゾーンにうまく飛び込んで得点をねらおう」（第８時～第12時）

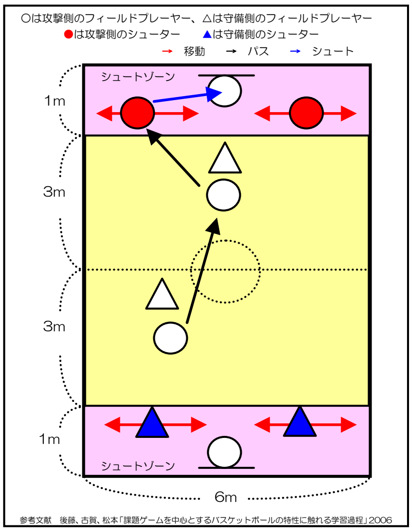
<table>
<tr><th>主な学習活動</th><th>第１時</th><th>第２時</th><th>第３時</th><th>第４時</th><th>第５時</th><th>第６時</th><th>第７時</th><th>第８時</th><th>第９時</th><th>第１０時</th><th>第１１時</th><th>第１２時</th></tr>
<tr><td>0</td><td>あいさつ・準備運動</td><td colspan="6">準備・あいさつ・準備運動</td><td colspan="5">準備・あいさつ・準備運動</td></tr>
<tr><td>10</td><td rowspan="2">オリエンテーション
バスケットボールの特性について
学習の進め方、学習の約束
グルーピング、準備の仕方　など</td><td colspan="2">パス練習
（ペアまたはグループ）
※ 戦術指導手引きの活用も含む</td><td colspan="2">ドリブル練習
（８の字ドリブル）
※ 戦術指導手引きの活用も含む</td><td colspan="2">パス&ドリブル練習
（グループ）
※ 戦術指導手引きの活用も含む</td><td colspan="3">パス&ドリブル練習（グループ）
※ 戦術指導手引きの活用も含む</td><td colspan="2">パス&ドリブル練習（グループ）
ピボットシュート②　※2</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="6">ピボットシュート①　※1</td><td colspan="3">ピボットシュート②　※2</td><td colspan="2" rowspan="2">バスケットボール大会リーグ戦
＜課題＞
「作戦を生かして攻撃しよう」</td></tr>
<tr><td>20
30
40</td><td>ポートボール
４対４のゲームを行う
＜学習課題＞
「最重要空間を意識して、ズレを創り突くパスを入れて攻撃しよう」</td><td colspan="2">ピボットバスケットボール
＜学習課題＞
「ピボットで敵をかわし前方にパス（シュート）しよう」</td><td colspan="2">ビッグゴール
バスケットボール
＜学習課題＞
「ズレを創って、ゴールマンに突くパスを入れ、シュートしよう」</td><td colspan="2">試しのゲーム
バスケットボール
５対５のゲームを行う</td><td colspan="3">ビッグゴール
バスケットボールⅡ
＜学習課題＞
「ズレを創って、ゴールゾーンに飛び込んだ味方に突くパスを入れ、シュートしよう」</td></tr>
<tr><td>45</td><td>活動の振り返り・まとめ</td><td colspan="6">活動の振り返り・まとめ・片付け</td><td colspan="4">活動の振り返り・まとめ・片付け</td><td>単元のまとめ</td></tr>
</table>

※1　ピボットシュート①・・・ゴールに背を向け自分がトスしたボールをジャンプキャッチ（両足着地）からピボットで反転（４種類）してのシュート

※2　ピボットシュート②・・・・ペアで縦パスをジャンプキャッチしてのピボット（４種類）反転シュート

【単元で取り上げる「課題ゲーム」の説明】

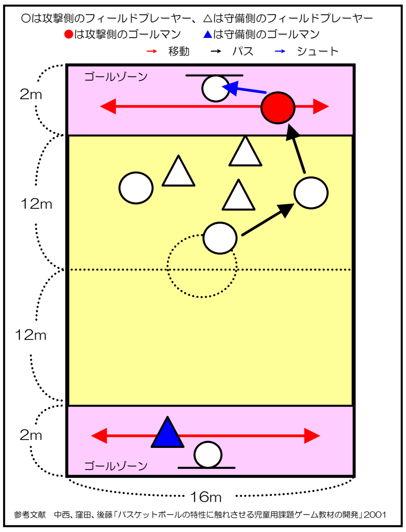
◆　「ピボットバスケットボール」



参考文献　後藤、古賀、松本「課題ゲームを中心とするバスケットボールの特性に触れる学習過程」2006

課　題	「ピボットで敵をかわし、前方にパス（シュート）しよう」
教育内容	◎　ピボットによって敵をかわし、バスケットボールの最小単位である「縦パスからのシュート」を学習させる。
ゲーム説明	○　フィールドプレーヤーは、ピボットでズレを創り、前方の味方にパスし、シューターがピボットシュートで得点をねらうゲーム。 ○　ゲーム開始はジャンプボール。得点後は、バックコートのフィールドプレーヤーのボール保持から再開される。 ○　バックコートからフロントコートへのパスの際は、バックコートのプレーヤーはボール保持までディフェンスできないこととする。 ○　シューターはシュートが外れても、シュートゾーン内でリバウンドを捕れば、さらに１回のシュートが認められる。フィールドプレーヤーがリバウンドボールを捕った場合は、ゲームは続行される。シュートはシューターのみ行い、フィールドプレーヤーはボールをつなぐ役割を担う。 ○　ドリブルは禁止。そこで、児童のパスの能力を考慮してコートを分離する幅を3mとした。
ゲームの仕組み	●　いずれのプレーヤーにもドリブルを禁止することでピボット、または味方とのコンビネーションで敵をかわすことが課題となるように仕組まれている。 ●　コート上では、地理的に分離したゾーンにシューターが位置していることで、攻撃側に必ず数的優位が生まれるようにと組まれている。 ●　技能が未熟な段階では、一般にディフェンスの方が有利になるため、２人のシューターをおくことで、パスの選択の幅を広げ、技能が未熟な児童でもゲームが成立するように仕組まれている。 ●　シューターは、地理的に分離されたゾーンにいるため、直製プレッシャーを受けることなく、ボールを操作することができるように仕組まれている。

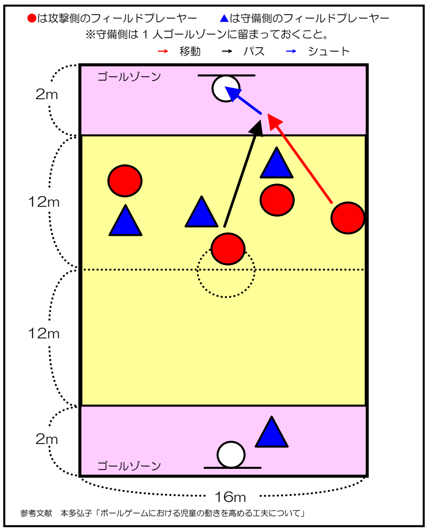
◆「ビッグゴールバスケットボール」



参考文献　中西、窪田、後藤「バスケットボールの特性に触れさせる児童用課題ゲーム教材の開発」2001

課　題	「ズレを創って、ゴールマンに突くパスを入れ、シュートしよう」
教育内容	◎　横パスでズレを創り、ゴールマンに突くパスを入れることを学習させる。
ゲーム説明	○　フィールドプレーヤーは、横パスでズレを創り、地理的に分離されたゾーンにいるゴールマンに突くパスを入れ、ゴールマンがリングシュートにつなげるゲーム。 ○　ゲーム開始はジャンプボール。得点後は相手ゴールゾーンから再開される。 ○　ゴールマンはゴールゾーンから出ることができず、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。 ○　ゴールマンはシュートが外れてもゴールゾーン内であれば、もう一度シュートが打てる。２度目を外すと相手ボールから再開される。また、リバウンドボールをフィールドプレーヤーが捕った場合、ゲームは続行される。リングシュートはゴールマンのみが行える。 ○　ゴールマンにパスが通った段階で１点与えられ、さらにゴールマンのシュートが決まれば２点追加される。 ○　ドリブルは行ってよい。
ゲームの仕組み	●　広くゴールゾーンを設置することで、ゴールマンへのパス（シュート）が通りやすく、ズレを創り、突くパスを入れることが課題となるように仕組まれている。 ●　ゴールマンをマークするために技能的に高い児童が選ばれることが期待でき、技能が未熟な児童にもパスやシュートを行える機会が多く与えられるように仕組まれている。 ●　ゴールマンがゴールゾーンから出られないので、攻撃側に数的優位が保障されている。 ●　ゴールマンは地理的に分離されたゾーンにいるので、ディフェンスからの直接的なプレッシャーを受けることなく、リングシュートが打てるように仕組まれている。

◆　「ビッグゴールバスケットボールⅡ」



参考文献　本多弘子「ボールゲームにおける児童の動きを高める工夫について」

課　題	「ズレを創って、ゴールゾーンに飛び込んだ味方に突くパスを入れ、シュートしよう」
教育内容	◎　横パスでズレを創り、ディフェンスの裏を突いてゴールゾーンに飛び込んだ味方にパスを送ることを学習させる。
ゲーム説明	○　フィールドプレーヤーは、横パスでズレを創り、地理的に分離されたゴールゾーンに飛び込んだ味方に突くパスを入れ、その味方がリングシュートにつなげるゲーム。 ○　相手のゴールゾーンに入ることはできないが、自陣のゴールゾーンであれば誰でも入れる。 ○　シューターはシュートが外れてもゴールゾーン内であれば、もう一度シュートが打てる。２度目を外すと相手ボールから再開される。また、リバウンドボールをフィールドプレーヤーが捕った場合、ゲームは続行される。リングシュートはシューターのみが行える。 ○　ゴールゾーン内でのパス交換はできない。 ○　攻撃側の数的優位の保障のため、守備側の１人は守備時、自陣のゴールゾーンに留まっておかねばならない。 ○　上記以外のルールは「ビッグゴールバスケットボール」のルールに準ずる。
ゲームの仕組み	●　広くゴールゾーンを設置することで、ゴールゾーンの味方へのパス（シュート）が通りやすく、ズレを創り、突くパスを入れることが課題となるように仕組まれている。 ●　ゴールマンを固定せず、誰でも自陣のゴールゾーンに入れるようにすることで、相手の裏を突く動きが行えるように仕組まれている。 ●　守備側の１人がゴールゾーンから出られないので、攻撃側に数的優位が保障されている。 ●　シューターは地理的に分離されたゾーンにいるので、ディフェンスからの直接的なプレッシャーを受けることなく、リングシュートが打てるように仕組まれている。

バスケットボールの特性に触れさせる「課題ゲーム」を取り入れた指導計画（案）

【小学校６年生版】

〇　「縦パスからの反転シュート」はバスケットボールの最小単位である。
〇　「縦パスからの反転シュート」が上手くできない基底的要因に『ピボット学習』の不十分さがある。
〇　ゴール前でのコンビネーションプレーによるパスからのシュートがバスケットボールの技能的特性の根幹である。
〇　ゲームを通して学習させる方が運動課題の解決や技術の習得に有効である。
〇　学習させたい課題が頻出する「課題ゲーム」による学習が体育的活動と楽しさ感覚能力の統合を図る上で有効である。

（「課題ゲームを中心とするバスケットボールの特性に触れる学習過程」より）

第６学年では「最重要空間へズレを創り突くパスを入れシュートする」ことを企図した単元計画（案）を作成した。単元の中で行う「課題ゲーム」は以下の３つである。

①　「ピボットバスケットボール」

課題は「ピボットで相手をかわし、前方にパス（シュート）しよう」である。ピボットを用いてズレを創り、前方の味方にパス、パスを受けたプレーヤーがシュートゾーンにいるシューターにパスをし、シューターがシュートするゲームである。ドリブルを禁止することで、ピボットでズレを創るようにしている。また、シューターはシュートゾーンを左右に動き、パサーのマーカーの死角から出てパスを受ける動きが生まれる仕組みになっている。

②　「過渡的相乱バスケットボール」

課題は「シュート確率の高い最重要空間にズレを創って、ゴールマンに突くパスを入れ、シュートしよう」である。地理的に分離された区域（ゴールゾーン）を設置することで、攻撃側はズレが創りやすく、またゴールマンはゴールゾーンから出られないルールのため攻撃側に数的優位が保障されたゲームである。また、ゴールゾーンに得点差（最重要空間 ２ 点、それ以外 １ 点）をつけることにより、最重要空間を意識したボール操作が期待できる。バスケットボールの特性に近づいた課題ゲームになるよう、リングへのゴールも認めている（ゴールマンのみ）。

③　「過渡的相乱バスケットボールⅡ」

課題は「シュート確率の高い最重要空間にズレを創って、ゴールゾーンに飛び込んだ味方に突くパスを入れ、シュートしよう」である。②の課題ゲームのルールに「ゴールマンを固定しない」を盛り込んだものである。ゴールマンを固定しないので、誰もがゴールマンになることができ、ディフェンスの裏を突く動きやズレを創るパスが頻出しやすくなっている。ただし、ゴールマンを固定しないためこのままだと攻撃側の数的優位が保障されていないので、ルールの中に「守備側の１人は守備時にゴールゾーンに滞在しておくこと」を加えた。これにより攻撃側に数的優位が保障され、課題に迫る動きが行える仕組みになっている。

【「課題ゲーム」を取り入れた単元計画（案）】

〈ねらい１〉　「最重要空間にパスを入れて得点をねらおう」（第２時～第７時）

〈ねらい２〉　「最重要空間に飛び込んでパスをもらい得点をねらおう」（第８時～第12時）

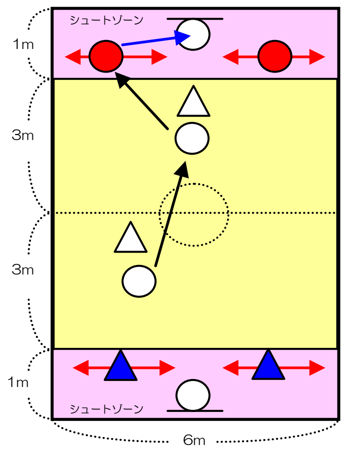
主な学習活動	第１時	第２時	第３時	第４時	第５時	第６時	第７時	第８時	第９時	第１０時	第１１時	第１２時
0	あいさつ・準備運動	準備・あいさつ・準備運動						準備・あいさつ・準備運動				
10	オリエンテーション バスケットボールの特性について 学習の進め方、学習の約束 グルーピング、準備の仕方　など	パス練習 （ペア・グループ） ※ 戦術指導手引きの活用も含む		ドリブル練習 （８の字ドリブル） ※ 戦術指導手引きの活用も含む		パス&ドリブル練習 （グループ） ※ 戦術指導手引きの活用も含む		パス&ドリブル練習（グループ） ※ 戦術指導手引きの活用も含む			パス&ドリブル練習（グループ） ピボットシュート②　※2	
20		ピボットシュート①　※1						ピボットシュート②　※2			バスケットボール大会リーグ戦 <課題> 「作戦を生かして攻撃しよう」	
30	試しのゲーム① バスケットボール ５対５のゲームを行う	ピボットバスケットボール <学習課題> 「ピボットで敵をかわし前方にパス（シュート）しよう」		過渡的相乱バスケットボール <学習課題> 「シュート確率の高い最重要空間にズレを創って、ゴールマンに突くパスを入れ、シュートしよう」		試しのゲーム② バスケットボール ５対５のゲームを行う		過渡的相乱バスケットボールⅡ <学習課題> 「シュート確率の高い最重要空間にズレを創って、ゴールゾーンに飛び込んだ味方に突くパスを入れ、シュートしよう」				
40–45	活動の振り返り・まとめ	活動の振り返り・まとめ・片付け						活動の振り返り・まとめ・片付け				単元のまとめ

※1　ピボットシュート①・・・ゴールに背を向け自分がトスしたボールをジャンプキャッチ（両足着地）からピボットで反転（４種類）してのシュート

※2　ピボットシュート②・・・・ペアで縦パスをジャンプキャッチしてのピボット（４種類）反転シュート

【単元で取り上げる「課題ゲーム」の説明】

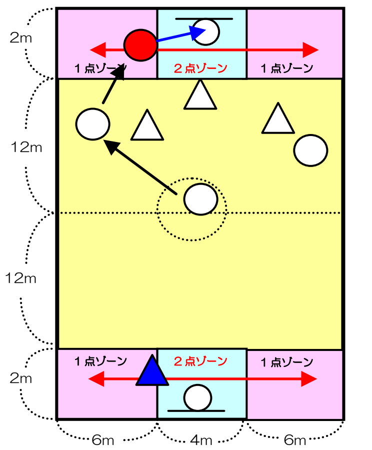
◆　「ピボットバスケットボール」



参考文献　後藤、古賀、松本「課題ゲームを中心とするバスケットボールの特性に触れる学習過程」2006

課　題	「ピボットで敵をかわし、前方にパス（シュート）しよう」
教育内容	◎　ピボットによって敵をかわし、バスケットボールの最小単位である「縦パスからのシュート」を学習させる。
ゲーム説明	〇　フィールドプレーヤーは、ピボットでズレを創り、前方の味方にパスし、シューターがピボットシュートで得点をねらうゲーム。 〇　ゲーム開始はジャンプボール。得点後は、バックコートのフィールドプレーヤーのボール保持から再開される。 〇　バックコートからフロントコートへのパスの際は、バックコートのプレーヤーはボール保持までディフェンスできないこととする。 〇　シューターはシュートが外れても、シュートゾーン内でリバウンドを捕れば、さらに１回のシュートが認められる。フィールドプレーヤーがリバウンドボールを捕った場合は、ゲームは続行される。シュートはシューターのみ行い、フィールドプレーヤーはボールをつなぐ役割を担う。 〇　ドリブルは禁止。そこで、児童のパスの能力を考慮してコートを分離する幅を3mとした。
ゲームの仕組み	●　いずれのプレーヤーにもドリブルを禁止することでピボット、または味方とのコンビネーションで敵をかわすことが課題となるように仕組まれている。 ●　コート上では、地理的に分離したゾーンにシューターが位置していることで、攻撃側に必ず数的優位が生まれるようにと組まれている。 ●　技能が未熟な段階では、一般にディフェンスの方が有利になるため、２人のシューターをおくことで、パスの選択の幅を広げ、技能が未熟な児童でもゲームが成立するように仕組まれている。 ●　シューターは、地理的に分離されたゾーンにいるため、直製プレッシャーを受けることなく、ボールを操作することができるように仕組まれている。

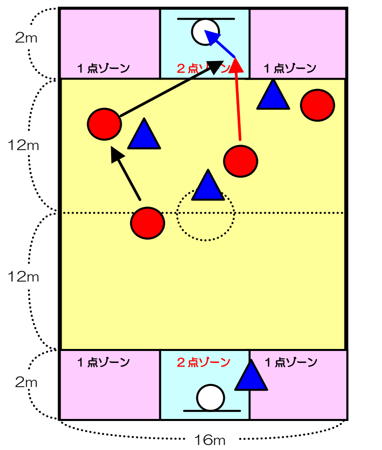
◆「過渡的相乱バスケットボール」



参考文献　本多弘子「ボールゲームにおける児童の動きを高める工夫について」

課　題	「シュート確率の高い最重要空間にズレを創って、ゴールマンに突くパスを入れ、シュートしよう」
教育内容	◎　最重要空間を意識してパスを出し、得点チャンスを広げることを学習させる。
ゲーム説明	〇　フィールドプレーヤーは、横パスでズレを創り、ゴールゾーンにいるゴールマンにパスをし、ゴールマンがシュートで得点をねらうゲーム。 〇　ゲーム開始はジャンプボール。得点後は、相手ゴールゾーンから再開される。 〇　ゴールマンはゴールゾーンから出てはいけない。また、フィールドプレーヤーはゴールゾーンに入れない。 〇　ゴールゾーンには得点差が設けてあり、最重要空間へのパス（シュート）が最も高い。 〇　ゴールマンはシュートが外れても、シュートゾーン内でリバウンドを捕れば、さらに１回のシュートが認められる。フィールドプレーヤーがリバウンドボールを捕った場合は、ゲームは続行される。 〇　守備側がリバウンドを獲得した場合は、守備側に１点を与え、攻守が入れ替わる。
ゲームの仕組み	●　ゴールゾーンに得点差を設けることにより、最重要空間へ突くパスを意識するように仕組まれている。 ●　広いゴールゾーンを設けることで、ズレが創りやすく、「ダンゴ状態」を解消するように仕組まれている。 ●　地理的に分離された区域を設置し、ゴールマンをそこから出られなくすることで、攻撃側に数的優位を保障する仕組みになっている。 ●　ゴールマンをマークするための守備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もシュートチャンスが期待できるように仕組まれている。 ●　ゴールマンは地理的に分離されたゾーンにいるので、ディフェンスからの直接的なプレッシャーを受けることなく、リングシュートが打てるように仕組まれている。

◆　「過渡的相乱バスケットボールⅡ」



参考文献　本多弘子「ボールゲームにおける児童の動きを高める工夫について」

課　題	「シュート確率の高い最重要空間にズレを創って、ゴールゾーンに飛び込んだ味方に突くパスを入れ、シュートしよう」
教育内容	◎　最重要空間を意識して動き、そこにパスを出して得点チャンスを広げることを学習させる。
ゲーム説明	〇　フィールドプレーヤーは、横パスでズレを創り、ゴールゾーンに飛び込む味方にパスをし、シューターがシュートで得点をねらうゲーム。 〇　相手のゴールゾーン入ってはいけない。自陣のゴールゾーンには誰でも入ることができる。 〇　シューターはシュートが外れても、シュートゾーン内でリバウンドを捕れば、さらに１回のシュートが認められる。フィールドプレーヤーがリバウンドボールを捕った場合は、ゲームは続行。 〇　守備側がリバウンドを獲得した場合は、守備側に１点を与え、攻守が入れ替わる。 〇　攻撃側の数的優位の保障のため、守備側の１人は守備時、自陣のゴールゾーンに留まっておかねばならない。 〇　上記以外のルールは「過渡的相乱バスケットボール」のルールに準ずる。
ゲームの仕組み	●　ゴールゾーンに得点差を設けることにより、最重要空間へ突くパスを意識するように仕組まれている。 ●　広いゴールゾーンを設けることで、ズレが創りやすく、「ダンゴ状態」を解消するように仕組まれている。 ●　自陣のゴールゾーンに誰でも入れるようにすることで、相手の裏を突いた動きが誰でもできるようにし、誰もがシューターになれるように仕組まれている。 ●　守備時に守備側の１人がゴールゾーンに留まっておくようにすることで、攻撃側の数的優位が保障されるように仕組まれている。 ●　シューターは地理的に分離されたゾーンでシュートが打てるので、ディフェンスからの直接的なプレッシャーを受けないように仕組まれている。