

ボールとどちらが速いかな？

思いっきり打って走ろう

1 授業計画にあたって

ベースボール型ゲームにおいて、ボールとラケット（バット）と出会った子どもは、まず、思い切りボールを打って「どこまで飛ぶかな」というおもしろさを味わおうと活動を始める。そして、打つことに十分満足してくると、次には、走って塁を「取れるか・取れないか」のおもしろさを味わおうと活動を広げていくと予想する。このような子どもからのおもしろさの広がりを考え、「塁

を取れるか・取れないか」という局面をゲームの中心におき、この局面のおもしろさを味わうために「打ってどこまで飛ぶかな」「飛んできたボールを止められる（捕れる）かな」という2つの局面を子どもに体験させていく。ベースボール型のゲームにおいては、3つの局面を構造的にとらえていくことが大切である。

2 学習の道筋と活動の流れ

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
0	身体感覚づくりの運動											
45	やってみる ・いろいろな用具（ラケットやボール）を使用し、思い切り打つおもしろさを味わう。			ひろげる ・人数を増やしたり、場を工夫したりして「塁を取れるか・取れないか」のおもしろさを味わえるマイゲームを創る。			ふかめる ・各チームで創りあげたマイゲームを紹介し、相手チームが創ったゲームに参加する。					

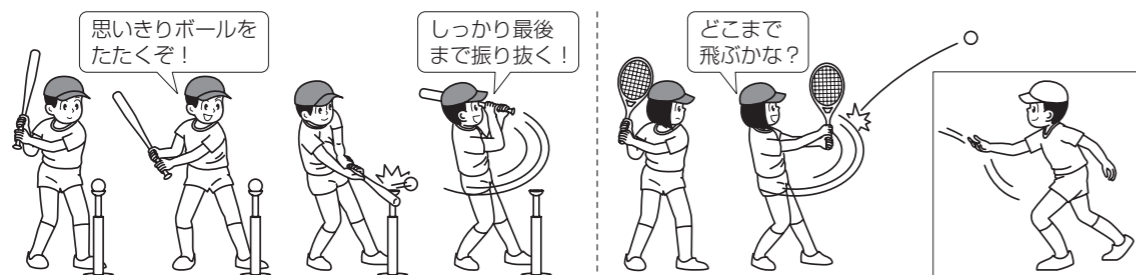
3 動きのおもしろさ（動きの局面）と学習のめあて

(1) ねらいとする動きの様相

- しっかりバット（ラケット）を振って、思い切りボールを打つ。
- 全力でベースに向かって走り、駆け抜ける。
- 飛んでくるボールの正面に移動して、ボールを止めたり捕ったりする。

(2) 動きのおもしろさ（動きの局面）とめあての例

【打つ】 局面 ボールを遠くに飛ばせるかな？



・バットを後ろにしっかり引き、思い切りボールをたたく。
 ・ピッチャーが投げたボールとのタイミングを考えて思い切り打つ。

【止める】

局面① 動いているボールまで移動して止められるかな？



・体の正面でボールを止める。

【塁を取る】 局面 ボールとどちらが速いかな？

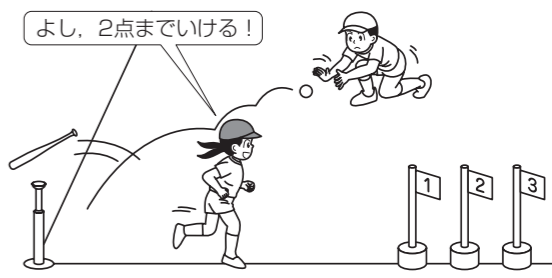


・コーンに向かって全力で走る。

局面② 飛んでくるボールを捕ることができるかな？



・落とさないで捕る（ワンバウンドさせてからしっかり捕る。）



・ボールの飛び方を判断して何点取れるか考えて走る。

4 めあて解決のための教材例と場づくりの例

