

領域名：ネット型（キャッチバレーボール）

学籍番号		氏 名	
------	--	-----	--

本時の目標：

- ・バレーボールのパスの正しい行い方について行ったり書いたりできるようにする。
- ・パスのボール操作の技能を用いて、ゲームをできるようにする。

【知識及び技能】

	時間	学習内容と活動	指導上の留意点
課題となる活動①：ボール慣れの運動（アンダーハンドパス、アタックの練習）			
活動 ①	0分	1. 集合・本時の内容の説明 2. アンダーハンドパスの動きの説明 3. 練習手順・ポイントの説明 ① 2人1組でボール1球を用意し、適度は距離に対面に立つ ② ボールを持っている者は自分の上にボールを投げて、アンダーハンドパスの形で相手にパスをする。 ③ パスをされた相手はボールをキャッチして、②と同じように相手にアンダーハンドパスでボールを返す	
	15分	4. 練習の実施 5. アタックの動きの説明 6. 練習手順・ポイントの説明 ① 同じく対面で2人でボール1つで行う。 ② 自分で上に投げ上げたボールをアタックの動作で下に打ち下ろし、相手にワンバウンドで返す ③ 相手はボールをキャッチし、②と同じように相手にワンバウンドでかえす ④ ②と③を繰り返す 7. 練習の実施 8. 集合：見本＆ポイントの再確認 9. 再度、練習	

		10．集合・出来栄へのフィードバック	
課題となる活動②：チームでのアタック練習の説明			
活動②	0分	1．集合 2．アタック練習 ^{注1} を紹介 ・説明後、実際に児童を配置につかせて、ゲームの流れを確認する	
	10分	3．アタック練習の実施 4．集合：課題の確認 ・アタックのうちやすいボールはどういったものかを発問を交えて、児童役に尋ねる。 5．再度練習を実施する。 6．集合・出来栄へのフィードバック	
課題となる活動③：ラリーゲームの説明			
活動③		1．集合 2．ラリーゲーム ^注 のルールを紹介 ・説明後、実際に児童を配置につかせて、ゲームの流れを確認する 3．活動時間を設定 ※1ゲーム2分間程度で 4．ラリーゲームの実施 5．集合：課題の確認 ・3回目にアタックを打ちやすい状態にするためには、このゲームでは、どのようにパスを繋いだり、動いたりすればよいか。 6．ラリーゲームのルールで、再び2分間ゲームを繰り返し、記録が伸びたか確認する。 7．集合・出来栄へのフィードバック	

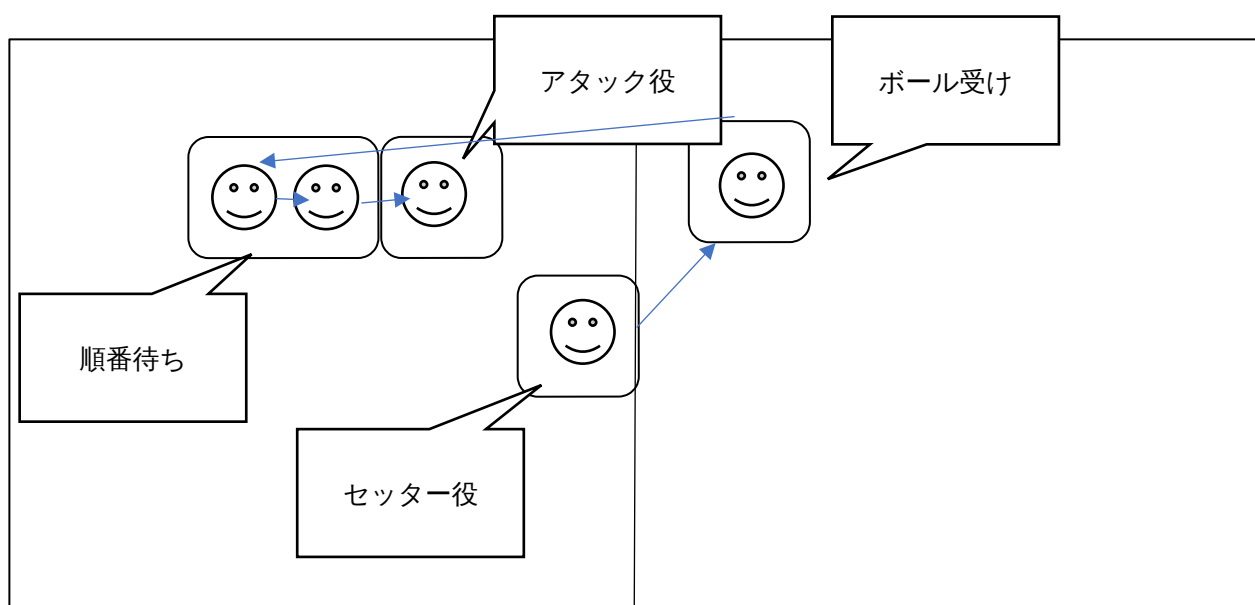
--	--	--	--

注1：アタック練習

準備：

- ・バドミントンコートを用いる。
- ・図のように児童役を配置させる。

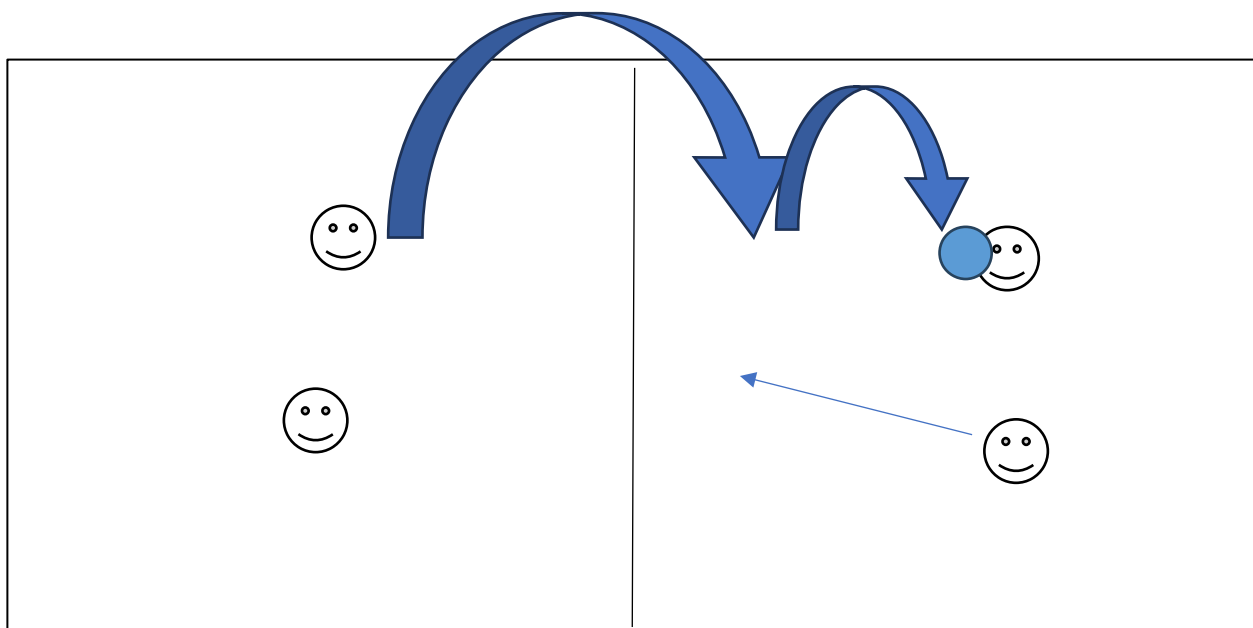
- ① アタック役は、自分の上に軽くボールを投げて、アンダーハンドパスでセッター役にボールを送る。
- ② セッター役は投げられたボールをキャッチしてネットと平行にアタックがしやすいボールをあげる。
- ③ アタック役はあげられたボールをネットの向こう側のコートに打ち込む。
- ④ ボール受け役はボールを拾って順番待ちの列の後ろに移動する。
- ⑤ セッター役がボール受けに、アタック役がセッター役に、順番待ちの先頭の人アタック役にローテーションする。
- ⑥ ①に戻り、繰り返し行う。
- ⑦ 教師はねらう位置等を助言したり、上手くミートできていない子どもに助言や励ましを行う。



注2：2対2ラリーゲームルール

- ① コートはバドミントンコートに延長ポールをつけて使用。
- ② 2対2でゲームを行う
- ③ サーブはバドミントンのサービスラインから投げ入れる。
- ④ 返球されたボールの1球目は、2バウンドするまでにボールをキャッチする。
- ⑤ 1球目でキャッチした人は、自分の上にボールを投げ上げて、アンダーハンドパスでもう1人の味方にボールを送る。
- ⑥ 2球目のボールを送られた人は、キャッチはできるが、キャッチした後にその場から動くことはできない。
- ⑦ 2球目の人は、3球目として、もう1人の人が打ちやすいようにボールを投げ上げる。
- ⑧ 3球目のボールをもう1人の人がアタックの動きでボールを軽くミートして、相手が返しやすいボールを出す。
- ⑨ 対面のチーム同士で上記の流れを繰り返し、何回できたかを得点とする。（相手コートに1回かえるごと

に1点。例、自チームが返したら1点、相手チームが返すことができたなら1点となり、その時点でラリーが途切れたら2点入る。時間内の得点はすべて合算する。この流れをできるだけ続けられるようにし、時間内に何点獲得できるかを試す。)



<シナリオ>