

ゴール型（バスケットボール）

T O S S 熊本 法則化宇城泰山木 豊田亮平

1 発問指示

(1) ドリブル鬼ごっこ

① ドリブル鬼ごっこ（鬼1人）

ドリブル鬼ごっこをします。

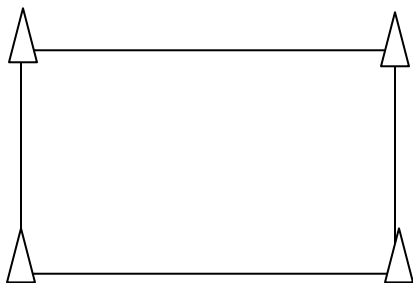
コーンが立ててある、四角形の中をドリブルをしながら逃げます。

鬼にボールをとられたり、四角の枠から出たらその人が鬼になります。

鬼は人に触りません。取り合いになったらじゃんけんをします。

それでは始め。

【場】



← 四角の枠はバスケットボールのラインを利用する。

② ドリブル鬼ごっこ（鬼3人）

次は鬼を3人にします。ルールは同じです。始め。

(2) シュート練習

③ シュート練習1

体育のゴールのどこから始めてもかまいません。

逆時計回りでシュートをしていきます。

4つの場所でシュートを入れたら、先生のところに戻ってきなさい。

④ シュート練習2

今度も逆時計回りでシュートをしていきます。ただし今度は、シュートを邪魔して、ボールをとる人がいます。その人からボールをとられたら今度は他の人の邪魔をして、シュートを決めてください。邪魔する人は、決してボールを持っている人に体に触ってはいけません。

(3) 3対3

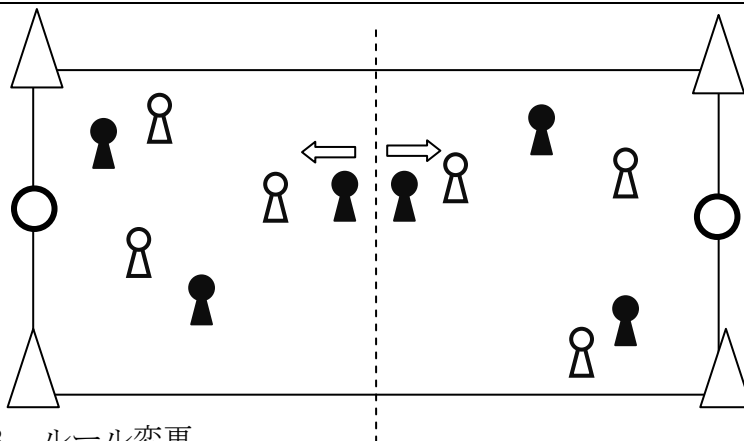
⑤ 3対3

コート halves を使って、3対3のゲームをします。

相手にボールをシュートを打った後、もしくはボールを相手にとられたら攻撃・守備が交代になります。

シュートは、ボードに当たったら1点。リングに当たったら2点。ゴールに入ったら3点です。得点板はシュートを決めた人がめくりします。

【場】



⑤ 3対3 ルール変更

3対3のルールを変更します。得点を入れた人は、コートの外に出ます。コートに出た人は相手チームが得点をしたら、コートに入ることができます。

2 テクニカルポイント

本授業のバスケットボールの中では、

視野を確保する

ということを授業の中で指導していきたい。

バスケットボールにはボールそのものを扱う技能と共に、ボールをスムーズに扱うために相手と自分の距離関係を把握する視野を確保する力が不可欠である。本授業では、鬼ごっこ、シュート練習、3対3の中に視野を確保する工夫を取り入れることで、技能の向上を目指したいと考えている。

3 引用・参考文献

楽しい体育の授業 2008・1 明治図書 根本正雄論文

シュート確率が上がる バスケットボール 新ドリル 明治図書 根本正雄編
黒瀧耕治著

楽しい体育の授業 2008・8 明治図書 小松和重論文