第5学年3組 体育科学習指導案

平成18年10月11日（水）第5校時 体育館
男子21名 女子19名 合計40名
指導者 教諭 田中 誠

1 単元名 ソフトバレーボール（ボール運動）

2 運動の特性
（1）一般的特性
・ネットをはさむで相対するチームが、レシーブやパス、スパイクなどを用いてボールをネット越しに打ち返し、相手コートにボールを落とすことによって得点を競い合うことを楽しむ運動である。
・練習やゲームを通して励まし合ったり、教え合ったりして仲間と関わると楽しい運動である。
・攻守が分離されているので、防御から攻撃への連携がわかりやすい運動である。
・ラリーが続くと楽しい運動である。

（2）児童からみた特性
・他のボール運動に比べ男女差、個人差の少ない運動であり、運動能力にあまり秀でていな児童でもラリーなどを通じて友だちと一体感を得られる運動である。
・ルールや教員の工夫などのバリエーションが豊富で、楽しい運動である。
・励まし合ったり、教え合ったり友だちと仲良くできたところ、チームの雰囲気が盛り上がり楽しい運動である。
・どうしたら勝てるかチームで話し合い、攻め方、守り方を工夫してあえてに向かってゲームができると楽しい運動である。

3 児童の実態
本学級の児童は、全体的に男子は元気いっぱいであり、女子はマイペースなところがある。自分の身の回りのことを管理できるものとそうでないメンバーの差が激しく、自分のことではないことに無関心な傾向があるため、体育の授業では後かたづけの工夫が必要である。注意すると素直に受け入れられるので、その成果が欠かすかされている。

運動面では、体を動かすことが大好きで、1学期からの継続学習であるラマラソンとロックソーラン節には積極的に取り組んでいる。特にラマラソン節では人を動かさせる真剣さ、心を1つにして勝ちを学んでいるようである。

児童の運動技能実態調査

<table>
<thead>
<tr>
<th>内 容</th>
<th>自己評価</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>サーブ</td>
<td>よくできる</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>できる</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>あまりできない</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>できない</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>でき</td>
</tr>
<tr>
<td>レシーブ</td>
<td>よくできる</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>できる</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>あまりできない</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>できない</td>
</tr>
<tr>
<td>トスができる。</td>
<td>よくできる</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>できる</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>あまりできない</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>できない</td>
</tr>
<tr>
<td>スパイク</td>
<td>よくできる</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>できる</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>あまりできない</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>できない</td>
</tr>
</tbody>
</table>

《新体テスト最低基準値との比較》

<table>
<thead>
<tr>
<th>年 級</th>
<th>5年男子</th>
<th>5年女子</th>
<th>ボール投げ</th>
</tr>
</thead>
</table>
| 5年男子 | □ 5 - 3,2486 | □ 5 - 3,1359 | 県 県 県
| 5年男子 | □ 5 - 3,15308 | □ 5 - 3,14469 | 県 県 県
|立ち幅跳び | □ 5 - 4,15536 | □ 5 - 4,18677 | 県 県 県

- 5-1 -
<table>
<thead>
<tr>
<th>内 容</th>
<th>自己評価</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>○教えあい、励ましあい、助けあいができる。</td>
<td>よくできる 8名 できる 2名 できない 5名</td>
</tr>
<tr>
<td>○人の話を耳を傾けることができる。</td>
<td>よくできる 1名 できる 2名 できない 2名 まったくなし 1名</td>
</tr>
<tr>
<td>○進んで準備役や役かたづけをする。</td>
<td>よくできる 1名 できる 1名 できない 6名</td>
</tr>
<tr>
<td>○ソフトバレーボール好きですか。</td>
<td>0名</td>
</tr>
</tbody>
</table>

上記の実施調査は、第1回の試しのゲームの後に行った。運動技能面では、スパイス以外の技能で「よくできる」と答えた児童が半数をこえている。これは、準備運動や試しのゲームの中で「できえた」と感じているのであり、実際にゲームの中で行うことは難しい。今までソフトバレーボールの経験がない児童がほとんどなので、準備運動の中で基礎感覚を養うゲームを取り入れていこう。また、個人の運動技能を高めるだけでなく、それをゲームに応用したり、逆さに協力して点を取ったりすることができるような声をかける。新体テストの結果を踏まえて、なるべく短い指示を入るとして運動量を確保する授業を展開したい。

マナーと学習意欲面では学級目標である「教え愛、助け愛、触れ愛」を、日ごろ児童が意識して取り組んでいる目標であるため、ソフトバレーボールでも児童の間でこの姿が見られるならば、クラスとしても運動としても意味のあるものになる。技能面の不足を、児童の意欲をしっかりとした態度で盛り上げることができるよう、学習の範囲が大活用していきたい。

4 研究の仮説とそれに迫る手だて
研究の仮説 ー 児童の発達段階を考慮し、児童が夢中になれるゲームを工夫することがなければ、児童の体力は高まり、自ら運動に親しむ態度が育成できる。

上記のテーマを踏まえ、運動の特性を考察し、運動を楽しむために必要な技能の向上が図られる授業の参加が図られることを、より活用できるような関わり合いのある授業づくりをしていく。その達成に向けて以下の手立てを工夫していく。その中でも、声いっぱい、励ましあいのゲームづくりを通じて、児童自ら運動に親しむ態度を育成していく。

(1) 基礎感覚を養うゲーム作り

1）平衡感覚…各種場面に対応できるボディバランスの感覚
2）投球感…主にサーブやスパイクをとっ時に必要な感覚
3）跳躍感…主にスパイク、ブロックに必要な感覚
4）ボール補捉感覚…ヘッド、トス、スパイクなど空中にボールがあるとき、落下点がわかるため必要な感覚
5）ボールチッサ感覚…ヘッド、トス、スパイクなどに投げたときのボールが触れる感覚
以上の5つの基礎感覚を養うために、次に示す運動を準備運動の中で行うようにした。
①ケンケンオーバーハンドキャッチ

身につけたい感覚 | 平衡感覚・ボールヌチ感覚・ボール補捉感覚
--- | ---
やり方 | 2人組になり、各組1個ずつボールを用意する。パートナーから山なりに投げられたボールを片足でケンケンしながらオーバーハンドでキャッチし、さばや相手に返球する。山なりのパスを3回投げたら足を代え、1回パスしたらパートナーと交代する。

②アンダーハンドスロー

身につけたい感覚 | 投球感・ボール補捉感覚
--- | ---
やり方 | ネットをはさんで2人組になり、各組1個ずつボールを用意する。エンドライン手前からネットに向かって、アンダーハンドスローで投げる。ネットを越すことができなければ、さらに近づいて投げることになる、腕や肩の力だけでなく、全体を使って投げるようにする。特に膝をやわらかく使い、ボールを押しきらすように図る。もう1人は、投げられたボールの位置にずばやく動き、アンダーハンドでキャッチする。|
③ジャンプしてボール投げ

<table>
<thead>
<tr>
<th>身につけたい感覚</th>
<th>投げ感覚・跳躍感覚</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>やり方</td>
<td>ジャンプしておられたコースにテニスボールを投げる。1コートにつき3ヶ所で行い、順番に投げたら全員でボールを拾うようにする。</td>
</tr>
</tbody>
</table>

④斜面から転がり落ちるボールをキャッチ

<table>
<thead>
<tr>
<th>身につけたい感覚</th>
<th>投げ感覚・ボール捕捉感覚・ボールタッチ感覚</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>やり方</td>
<td>体育館の2階からシートでつくった斜面にボールを投げ、落下するボールをキャッチする。オーバーハンド、アンダーハンドどちらでもキャッチできるようにする。</td>
</tr>
</tbody>
</table>

(2) 基礎技能を高めるゲームづくり

1) サーブの基礎技能・・・『壁サーブゲーム』『サーブキャッチゲーム』
2) トスの基礎技能・・・『ステージパスゲーム』『斜面を使った連続パスゲーム』『円陣パスゲーム』
3) レシーブの基礎技能・・・『3人組レシーブゲーム』
4) スパイクの基礎技能・・・『3人組スパイクゲーム』

①壁サーブゲーム

<table>
<thead>
<tr>
<th>身につけたい技能</th>
<th>アンダーサーブ</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>やり方</td>
<td>壁から2〜3mのところから壁に点数が書いてある穴をめがけてアンダーサーブでサーブする。1人5回打ち、グループの合計点で競う。</td>
</tr>
</tbody>
</table>

②サーブキャッチゲーム

<table>
<thead>
<tr>
<th>身につけたい技能</th>
<th>アンダーサーブ、レシーブ</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>やり方</td>
<td>ネットをはさんで2人組になり、各組1個ずつボールを用意する。コートの中央付近の決められた位置からネットの方に向かって、アンダーハンドサーブを打つ。ペアの児童が、そのボールをキャッチまたはレシーブできたら1点とする。交互に打ち合い、1分間のペアの合計点で競う。</td>
</tr>
</tbody>
</table>

③ステージパスゲーム

<table>
<thead>
<tr>
<th>身につけたい技能</th>
<th>トス</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>やり方</td>
<td>2人組になり、1人がステージの上で、もう1人がステージから2〜3m離れたところに立つ。ステージに登っている児童が相手に山なりのボールを投げ、相手をそれをオーバーハンドパスでステージにいる児童に返球する。きちんと返球できた1点とする。1分間で交互し、ペアの合計点で競う。</td>
</tr>
</tbody>
</table>

④斜面を使った連続パスゲーム

<table>
<thead>
<tr>
<th>身につけたい技能</th>
<th>トス、レシーブ</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>やり方</td>
<td>体育館の2階からシートでつくった斜面にボールを投げ、落下するボールをチムで次々にオーバーハンドパス(アンダーハンドパスでもよい)でシートめがけてパスし、つないでいくゲーム。チーム対抗で何回パスがつながったかで得点を競う。(初めは、キャッチして、素早く返球してもよいことにする。)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

⑤円陣パスゲーム

<table>
<thead>
<tr>
<th>身につけたい技能</th>
<th>トス</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>やり方</td>
<td>チームで円陣を組んでパスを続いた回数を競う。続いた回数がそのまま得点になる。1分間でもっとも続いた回数で競う。(初めはワンバウンドありで行ってもよいことにする。)</td>
</tr>
</tbody>
</table>
⑥ 3人組レシーブゲーム

<table>
<thead>
<tr>
<th>身につけたい技能</th>
<th>サーブ、レシーブ</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>やり方</td>
<td>3人組になって、コートをはさんで1対2にわかれて準備する。1人がボールをサーブするか、投げ入れる。そのボールを2人が投げ入れるかレシーブする。そのレシーブしたボールを他方の1人が捕ることができたら1点となる。5回ずつ行い、5回中何回成功するかで得点を競う。</td>
</tr>
</tbody>
</table>

⑦ 3人組スパイクゲーム

<table>
<thead>
<tr>
<th>身につけたい技能</th>
<th>スパイク、トス</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>やり方</td>
<td>3人組になって、コートに入る。3角形のポジションでまず1人が2人目にオーバーハンドパスし（難しいときは投げる）、2人がアタッカーにトスして（これも難しいときには投げてもよい）、スパイクが決まれば1点とする。5回ずつ行い、5回中何回成功するかで得点を競う。</td>
</tr>
</tbody>
</table>

（3）ルールの工夫

児童の技術の向上にしたがって、ルールを変更しながら取り組むことで、より楽しく運動できるようにする。

<table>
<thead>
<tr>
<th>段階</th>
<th>ルール内容</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>1</td>
<td>ワンバウンドあり。キャッチ1回あり、いつでもよい。</td>
</tr>
<tr>
<td>2</td>
<td>ワンバウンドあり。キャッチ1回あり、いつでもよいが1秒以内。</td>
</tr>
<tr>
<td>3</td>
<td>ワンバウンドあり。キャッチなし。</td>
</tr>
<tr>
<td>4</td>
<td>ワンバウンドなし。キャッチ1回あり、いつでもよい。</td>
</tr>
<tr>
<td>5</td>
<td>ワンバウンドなし。キャッチ1回あり、いつでもよいが1秒以内。</td>
</tr>
<tr>
<td>6</td>
<td>ワンバウンドなし。キャッチなし。</td>
</tr>
</tbody>
</table>

このルールは目安であり、実際の授業の中で児童の実態に応じてルールを変更していく（例：3回で返せたらそれで1点など）。児童に工夫させ、話し合いをさせる中で、ルールを決めていく。

5 喜元の目標

（1）サーブ、レシーブ、トスなどの基本技能を身につけながら、初めのルールより少しでも高まったルールで試合をすることができるようになる。（技能）

（2）お互い勘満し合ったり、認め合ったりしながら、みんなが楽しくゲームに参加できるようになる。（態度）

（3）アドバイスカードなどを参考にしながら、自分たちのチームに何が必要か考え、作戦を立てたり、練習をしたりできるようになる。（学び方）

6 喜元の評価規準

<table>
<thead>
<tr>
<th>運動への関心・意欲・態度</th>
<th>運動についての思考・判断</th>
<th>運動の技能</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>○お互い勘満し合ったり、認め合ったりしながら、みんなが楽しくゲームに参加しようとする。</td>
<td>○アドバイスカードなどを参考にしながら、自分たちのチームに何が必要か考え、作戦を立てたり、練習をしたりしている。</td>
<td>○サーブ、レシーブ、トスなどの基本技能を身につけ、楽しくゲームができる。 ○初めのルールより、少しでも高まったルールで試合をすることができる。</td>
</tr>
</tbody>
</table>

7 喜元計画

（1）ボール運動の取り上げ方

<table>
<thead>
<tr>
<th>第1学年</th>
<th>第2学年</th>
<th>第3学年</th>
<th>第4学年</th>
<th>第5学年</th>
<th>第6学年</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>ボール投げゲーム（6）</td>
<td>ドッジボール（6）</td>
<td>キックベースボール（6）</td>
<td>ティーボール（6）</td>
<td>ゴムボール（6）</td>
<td>パスケート（6）</td>
</tr>
<tr>
<td>ボール投げゲーム（6）</td>
<td>ドッジボール（6）</td>
<td>ポートボール（6）</td>
<td>フラッグフットボール（6）</td>
<td>パスケート（6）</td>
<td>ポーク（6）</td>
</tr>
<tr>
<td>ボール投げゲーム（6）</td>
<td>ドッジボール（6）</td>
<td>ポートボール（6）</td>
<td>フラッグフットボール（6）</td>
<td>パスケート（6）</td>
<td>ポーク（6）</td>
</tr>
<tr>
<td>ボール投げゲーム（6）</td>
<td>ドッジボール（6）</td>
<td>ポートボール（6）</td>
<td>フラッグフットボール（6）</td>
<td>パスケート（6）</td>
<td>ポーク（6）</td>
</tr>
<tr>
<td>ボール投げゲーム（6）</td>
<td>ドッジボール（6）</td>
<td>ポートボール（6）</td>
<td>フラッグフットボール（6）</td>
<td>パスケート（6）</td>
<td>ポーク（6）</td>
</tr>
</tbody>
</table>

- 5-4 -
(2) 学習過程

<table>
<thead>
<tr>
<th>時間</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>3</th>
<th>4</th>
<th>5</th>
<th>6</th>
<th>7</th>
</tr>
</thead>
</table>
| 2分  |  |  |  |  |  |  |  | 準備
| 3分  |  |  |  |  |  |  |  | 準備運動（エキササイズ体操）
| 10分 |  |  |  |  |  |  |  | 基礎感覚づくりの運動
| 25分 |  |  |  |  |  |  |  | 活動① 動作
| 5分  |  |  |  |  |  |  |  | 動作② レーキ戦
| 5分  |  |  |  |  |  |  |  | まとめ

| 学習方法 | 活動
|-----------|---|
| 動作① 基礎感覚づくり 10分 | ねらい① 協力しながらゲームを行い、自分たちの得意な作戦で、ゲーム内の力を作り込む。
| ねらい② 視覚・指示によるテクニカルポイントの指導、基礎技能を身に付ける。 |
| レーキ戦 25分 | ベア対戦
|  | ゲームの行い方を知る
|  | 自チームの力知る
|  | 作戦の練習をする
|  | 自縄の作戦を活用し、ゲームをすすめる
|  | ゲーム1（5分）、アドバイスタイム（2分）
|  | ゲーム2（5分）、アドバイスタイム（2分）
|  | ゲーム3（5分）、アドバイスタイム（2分）
|  | ゲーム4（5分）、アドバイスタイム（2分）
|まとめ |  |

（3）学習と指導・評価

<table>
<thead>
<tr>
<th>項目</th>
<th>学習のねらい・活動</th>
<th>指導・評価（指導○ 評価規準◆）</th>
<th>評価方法</th>
</tr>
</thead>
</table>
| 1 | 支柱を立て、ネットをはる、アドバイザー用の機1つと椅子2脚をそれぞれのコートに用意する、審判合とホイッスル、得点板、ラインマン用の旗、移動式黒板、ボールを用意する。 | 準備内容 | 〇体育館に2つのコートをつくる。コートのラインはバドミントンコートを使用する。
| 1 | 準備の役割分担 |  | 〇準備がすばやく安全にできることが大事な学習スキルであることを伝える。 (準備時間は1分間) 〇ボールに慣れるということからオーバーハンドキャッチパスから行う。 |
| 2 | オーバーハンドキャッチパス |  | 〇ポトントとして相手がキャッチしやすいところに投げてあげることを伝える。 |
| 3 | 2列にすばやく詰列 |  | 〇活動①は基礎技能を高めるためのドリルゲームやテクニカルポイントを学ぶ時間であることを伝える。 |
| 4 | 右側の列の人はボールをとってくる。右側の列の人、相手の額めげて、山なりのボールを投げる。ボールをキャッチする人は、ケンケンしながら受け取る。すばやく相手に返球。 |  | 〇ゲームの仕方について、各役の役割分担についての説明をする。アドバイスについては、今回初めてなので触球数のカウントだけをするようにする。
|  | 山なりのパスを3回送った後足を代え、12回パスした後バートナーを交代。 |  | 〇アドバイスカード、自己評価カード等の記入の方法がわかる。

【関】
【ゲームについて】
A1、A2、B1、B2はAコートで行う。C1、C2、D1、D2はBコートでゲームをする。第1試合は、A1対B1、C1対D1。5分間ゲーム（時間制）をする。ゲーム後、5分間アドバイスタイムをとる。

【各係役割分担について】
残りの2チームで、主審1名、副審及び得点係1名、ラインマン2名、アドバイザー6名を担当する。アドバイスタイムはアドバイザーだけでなく、チーム全員が行う。

【ルールについて】
・サーブは手で打っても投げてもよい。（場所はどこからでも可）
・ロードショットをすること。
・ネットタッチはとらない。
・ワンパンシュートまで可。

○ルールの段階表をもとに、技能が高まっていくにつれて、高いレベルでソフトバレーボールを楽しむようにする。

ルール理解して、レシーブ、トス、スパイクなどの技の内容がわかる。【技】

試しのゲームを行い、ソフトバレーボールを楽しむことができる。【関】

教師の観察

45分

1 準備
2 準備運動
（基礎感覚づくり）
例）アンダーハンドスロー
・列にすすやって整列。
・右側の列の人はボールをと
ってくる。
・左側の列の人は、ネットの
向こう側に行く。
・ネットをはさんでお互い向
かい合う。
・ネット越しに向かい合い合った
相手にアンダーハンドスロー
で投げる。
・できたたら徐々に距離を遠く
していく。

3 活動1
（基礎技能づくり）
例）アンダーハンドサーブ練習
打つ手の場所の確認をする。

教師の観察

第1時と同様に役割分担に従って準備させる。

教師の観察

他の基礎感覚づくり
・斜面から転がり落ちる
ボールをキャッチ
・ケンケンオーバーハンズパス
・ジャンプテニスボール投げ

ねらい1 協力しながらゲームを行い、自分たちの力を知ろう
４ 活動②
【ペア対抗戦】
今日からペアで対抗戦をする全チームが２試合ずつできるようにする。
例）
第１試合　A1対B1
C1対D1
第２試合　A2対B2
C2対D2
第３試合　A1対B2
C1対D2
第４試合　A2対B1
C2対D1

アドバイスタタイム（5分間）
ゲーム③（5分間）
アドバイスタタイム（5分間）
ゲーム④（5分間）
アドバイスタタイム（5分間）
後かたづけ・集合
振り返り

【ルールについて】

アドバイザーは個人的にナイスプレー又はおおしたほうが高いところなどをアドバイスしている。

5 ねらい② 自分たちの得意な作戦で、ゲームをしよう

前回と同様に役割分担に従って準備させる。

お互いに励まし合ったり、認め合ったり、声をかけたりしながら、ゲームをしています。

マナーを守り、チームのみんなを幸せなゲームをしている。
<table>
<thead>
<tr>
<th>頃</th>
<th>学習内容・活動</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>1</td>
<td>前半</td>
</tr>
<tr>
<td>2</td>
<td>エポリューション体操</td>
</tr>
<tr>
<td>3</td>
<td>準備運動（基礎感覚づくり）</td>
</tr>
<tr>
<td>15</td>
<td>ジャンププレースボール投げ</td>
</tr>
<tr>
<td>4</td>
<td>活動①（基礎技能づくり）</td>
</tr>
<tr>
<td>3</td>
<td>3人組スパイクゲーム</td>
</tr>
</tbody>
</table>

【指導上の留意点】
○指導上の留意点
○前回までと同様に役割分担にしたがって準備させる。
○体のどの体操なのかわかるように踏まえる。
○準備運動では、基礎感覚づくりを行う。本時のジャンプと腕の振りのタイミングを養い、スパイクの基礎感覚をつくる運動であること
○両腕を後方に振り上げながら深く沈込み、両腕の反動を使って両足で大きくジャンプさせる。
○お互いに励まし合ったり、認め合ったり、声をかけたりしながら、ゲームをしている。【関】
○両腕の反動を使って、両足で大きくジャンプできているかを個別評価する。【技】

ねらい② 自分たちの得意な作戦で、ゲームをしよう

展開
5 活動②
【リーグ戦】
第1試合 A1 vs D1
第2試合 A2 vs D2
第3試合 A1 vs D2

○各チームの作戦を把握し、実行できるよう声をかける。
○これまで負けることの多かったチームには、作戦を確認し、アドバイスをする。
<table>
<thead>
<tr>
<th>項目</th>
<th>内容</th>
</tr>
</thead>
</table>
| バスケット | 第4試合
A2 vs D1
B2 vs C1
ゲーム時間：5分間
アドバイスタイム：2分間 |
| ルール    | 段階7
（児童との話合いで変更可）
アドバイスタイム（2分）
ゲーム2（5分）
アドバイスタイム（2分）
ゲーム3（5分）
アドバイスタイム（2分）
ゲーム4（5分）
アドバイスタイム（2分） |
| 整理     | 6分後
後がたつけ・集合・振り返り
アドバイストップ |
| その他    | ○アドバイザーに、ナイスプレーや直したほうがよいところなどをアドバイスする。
◆スパイクの感じをつかむことができ、ゲームに生かすことができる。【技】
○シュートチェンジを通じて、成長した面を
賞賛し、これからの学校生活に生かせるよう
意欲をもたせる。 |

9 資料
①アドバイスカード

アドバイスカード
（チームへ）

記録者（チーム名前）

月 日 時間目

今日のめあて

名前
ゲームを見て感じたところ

<table>
<thead>
<tr>
<th>名前</th>
<th>ゲームを見て感じたところ</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
自己評価カード

月 日 時間目

名前（ ）

相手チーム

勝負（〇×）

ゲームでよかったところ

ゲームでよかったところ

よくて思うところ

よくて思うところ かっをどう kosu

（ ）から

（ ）さんへ

月 日 時間目

アドバイス

アドバイス

アドバイス

アドバイス
### 教えあい 助けあい ふれあい
準備・後片付役割分担表

<table>
<thead>
<tr>
<th>仕事内容</th>
<th>名前</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>支柱を立てる</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>ネットをはる</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>アドバイザー用の機2つ</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>いす6きゃく</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>審判台</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>ホイッスル</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>得点板</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>ラインズマン用はた</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>移動式黒板</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>ボール</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

※サーブ

<table>
<thead>
<tr>
<th>第1段階</th>
<th>コートのどこから手で打っても、どこから投げ入れてもよい。</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>第2段階</td>
<td>コートのどこから手で打ってもよい。(オーバーハンドパスのような形でもよいが、アンダーハンドサーブが望ましい。)</td>
</tr>
<tr>
<td>第3段階</td>
<td>コートのエンドラインより外からアンダーハンドサーブで相手コートに入れる。</td>
</tr>
</tbody>
</table>

※場づくり
同じコートを2コートつくる。

〇ラインズマン

〇アドバイザー
〇主審

〇ラインズマン

- 5-11 -
<table>
<thead>
<tr>
<th>回戦</th>
<th>A</th>
<th>B</th>
<th>役割</th>
<th>C</th>
<th>D</th>
<th>役割</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>1</td>
<td>A1vsB1</td>
<td>A2</td>
<td>C1vsD1</td>
<td>C2</td>
<td>D2</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>A2(I)</td>
<td></td>
<td>C2(I)</td>
<td>D2(I)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>2</td>
<td>A2vsB2</td>
<td>A1</td>
<td>C2vsD2</td>
<td>C1</td>
<td>D1</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>A1(I)</td>
<td></td>
<td>C1(I)</td>
<td>D1(I)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>3</td>
<td>A1vsB2</td>
<td>B1</td>
<td>C1vsD2</td>
<td>D1</td>
<td>C2</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>B1(I)</td>
<td></td>
<td>D1(I)</td>
<td>C2(I)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>4</td>
<td>A2vsB1</td>
<td>B2</td>
<td>C2vsD1</td>
<td>D2</td>
<td>C1</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>B2(I)</td>
<td></td>
<td>D2(I)</td>
<td>C1(I)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>回戦</td>
<td>A</td>
<td>役割</td>
<td>B</td>
<td>役割</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>------</td>
<td>---------</td>
<td>------</td>
<td>---------</td>
<td>------</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>1 回戦</td>
<td>A1 vs C1</td>
<td>A2</td>
<td>B1 vs D1</td>
<td>B2</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Aドバイザー 3</td>
<td></td>
<td>Aドバイザー 3</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>主審 1</td>
<td></td>
<td>主審 1</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>得点 1</td>
<td></td>
<td>得点 1</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>C2</td>
<td></td>
<td>D2</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Aドバイザー 3</td>
<td></td>
<td>Aドバイザー 3</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>ラインズマン 2</td>
<td></td>
<td>ラインズマン 2</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>2 回戦</td>
<td>A2 vs C2</td>
<td>A1</td>
<td>B2 vs D2</td>
<td>B1</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Aドバイザー 3</td>
<td></td>
<td>Aドバイザー 3</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>主審 1</td>
<td></td>
<td>主審 1</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>得点 1</td>
<td></td>
<td>得点 1</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>C1</td>
<td></td>
<td>D1</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Aドバイザー 3</td>
<td></td>
<td>Aドバイザー 3</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>ラインズマン 2</td>
<td></td>
<td>ラインズマン 2</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>3 回戦</td>
<td>A1 vs C2</td>
<td>C1</td>
<td>B1 vs D2</td>
<td>D1</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Aドバイザー 3</td>
<td></td>
<td>Aドバイザー 3</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>主審 1</td>
<td></td>
<td>主審 1</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>得点 1</td>
<td></td>
<td>得点 1</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>A2</td>
<td></td>
<td>B2</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Aドバイザー 3</td>
<td></td>
<td>Aドバイザー 3</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>ラインズマン 2</td>
<td></td>
<td>ラインズマン 2</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>4 回戦</td>
<td>A2 vs C1</td>
<td>C2</td>
<td>B2 vs D1</td>
<td>D2</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Aドバイザー 3</td>
<td></td>
<td>Aドバイザー 3</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>主審 1</td>
<td></td>
<td>主審 1</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>得点 1</td>
<td></td>
<td>得点 1</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>A1</td>
<td></td>
<td>B1</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Aドバイザー 3</td>
<td></td>
<td>Aドバイザー 3</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>ラインズマン 2</td>
<td></td>
<td>ラインズマン 2</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>