

7 本時案 (第6時)

本時の目標	チームで「より先のベースにランナーを進める」ための攻め方や「より先のベースにランナーを進ませない」ための守り方についての作戦を選んだり、話し合ったりすることができる。	教師の支援と評価 (◎)
学習活動		教師の支援と評価 (◎)
1 準備運動をする。(チームごとに練習)		○ 「蹴る」、「走る」、「捕る」、「投げる」などの練習メニューを示しておき、チームで話し合って必要なメニューを選んだり、協力して練習したりすることができるようにする。
2 「問い」を確認する。	問い より先のベース進むにはどうすればいいかな？	○ 前時を想起し、「ランナーがベースに残る」規則になると、攻め方や守り方が変わる場合があることを押さえ、問いを確認する。その際、場や規則の理解が難しい児童には、文字やイラストを掲示することで理解の助けになるようにする。
	問い 先のベースに進ませないためにはどうすればいいかな？	○ ワークシートをもとにめあてを確認し、チームの友達に伝え合うことで、上手くいったことや仲間のよさに目を向けることができるようにする。
3 めあてをチームで共有する。 (児童のめあてと意識の流れの例)	先頭のランナーを意識した攻め方や守り方ができるように、チームで話し合おう。	○ 作戦カードを掲示しておくことで、チームで作戦を選んだり、話し合ったりすることができるようにする。
4 ゲームをする。	<p>チームのめあて 前回よりも多く点を取ろう。</p> <p>A児のめあて ランナーを進めて、得点しよう。</p> <p>チームのめあて みんなで協力して、点を取らせないようにしよう。</p> <p>B児のめあて どこに蹴ってくるか予想して、守る位置を変えよう。</p>	○ 応援や効果的な声かけができているチームを称揚することにより、みんなで協力することのよさに気付かせ、チームワークを高めて楽しくゲームをすることができるようにする。また、相手チームへの声かけについても意識することができるようにする。
…守備	<p>攻撃の話合い： 1点ベースにランナーがいるから、ランナーを進めて、キッカーも得点したい。</p> <p>守備の話合い：2点ベースにランナーがいるよ。3点ベースでアウトにしよう。大きく蹴ってきそうだな。</p>	◎ 追究のための手がかりをもとに、簡単な作戦を選んでいる。 (思考力・判断力・表現力等)
…ランナー	<p>どこをねらって蹴ろうと 思ってる？蹴る強さはどう かな？</p> <p>大きく飛んできたらどうする？どのあたりで守るといいかな？</p> <p>後ろにそらさないように、ちょっと下がっておこう。</p> <p>3点ベースが間に合わないときには、1点ベースをふさごう。</p> <p>どのベースに投げたらいいか、声をかけよう。</p> <p>3点ベースから、もらえ</p> <p>ベースに誰もいないから、ボールを投げるようにしよう。</p>	○ 自分で作戦を選べないときには、タイムを取ってチームで話し合う機会を作るなど、協力してゲームができるようにする。
A児	<p>2点ベースの方に蹴って捕られると、1点ベースにいるランナーがアウトになるな。真ん中より右側に蹴ろう。</p> <p>1点ベースの方に蹴ることができたけど、先にいたランナーがアウトになってしまったな。もっと弱く蹴って、守備が前に捕りに来る時間を作ったらよかったな。</p>	○ 課題解決に向けて攻め方や守り方を工夫し、ゲームに必要な動きを広げているチームや個人を取り上げることで、本時で有効であった追究するための手がかりを共有し、次時の活動に生かすことができるようにする。
B児	<p>友達が声をかけてくれたので、安ヤッチすることができたよ。チームを取ることができた。</p> <p>安心してボールをキムで協力してアウト</p>	○ 本時のゲームで、できるようになったことやうまくいかなかったことを振り返り、次時の活動のめあてをもつことができるようにする。
5 まとめをする。	ランナーを先に進めるには、ランナーの位置によって方向や強さを考える必要があるな。	
6 振り返りをする。	ボールが飛んでくる位置で、アウトにできるランナーの位置を考えて、投げるのが大切だね。	

