

	1	2 3	4 5 6 7	8 (交流試合)	
	挑戦課題 ボール（ランナー）よりはやく ベースに着くことができるかどうか				
学習の展開と学習活動	1 準備運動をする。 2 行い方と規則を確認する。 【行い方】 1. 攻撃側は、ベースにお手玉を入れると得点になる。 2. 守備側は、蹴った人より先にボールでベースをふさいで、得点を防ぐ。 3. ベースにお手玉を入れることと、ボールでふさぐことの、はやさを競い合う。 4. 攻撃と守備を交代して合計得点を競う。 【規則】 ・ 1チーム6～7人。攻撃時のキッカーの数は、人数の多いチームの数に合わせる。 ・ 攻撃側が全員攻撃を終了すると、攻守交替。 ・ それぞれの得点ベースにお手玉を入れると1点、2点、3点と得点が入る。 ・ 攻撃側は、ベースをふさがれた場合（アウト）は、1つ前のベースにお手玉を入れることができる。 ・ ベースを走って回るときには、ベースの外側を回る。	1 準備運動をする。(チームごとに練習) 2 問いを共有する。 問い より先のベースに進むにはどうすればいいかな？ 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？	1 準備運動をする。(チームごとに練習) 2 問いを共有する。 3 規則を確認する。(第4時) 【規則の追加・変更】 ・ お手玉を入れることができたベースには、ランナーが残れる。 4 めあてをチームで共有する。 5 ゲームをする。		
	3 挑戦課題と問いを共有する。 問い より先のベースに進むにはどうすればいいかな？ 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？ 4 試しのゲームをする。 	3 めあてをチームで共有する。 4 ゲームをする。 5 まとめをする。 6 振り返りをする。	6 まとめをする。 7 振り返りをする。		
	【追究のための手がかり】		・ 蹴り方（方向・強弱）	・ 位置 ・ 役割	
	学びの姿	・ 「蹴り方（方向・強弱）」や「位置」を手がかりにして、どうすればより先のベースに進むことができるかについて試行錯誤する。 ・ チームで協力して、ランナーを先のベースに進ませないために、どうすればいいか試行錯誤する。		・ 「蹴り方（方向・強弱）」や「位置」を手がかりにして、どうすればチームで、より先のベースにランナーを進めることができるかについて試行錯誤する。 ・ チームで協力して、ランナーを先のベースに進ませないために、どうすればいいかを試行錯誤する。	
	主な支援教師の	・ 励ましたり、応援したりするような言葉掛けを称揚することで、安心してプレーできるようにし、チームの一体感が高まるようにする。 ・ ベースをバケツ形にし、お手玉を入れるかボールでふさぐかどちらがはやいかを競うようにすることで、セーフかアウトかの判定を分かりやすくする。 ・ ゲームを通して、場や規則について考えたことを振り返りの時間に共有するようにすることで、よりみんなが楽しめるように場や規則を工夫できるようにする。		・ ボールを蹴ったり投げたり捕ったりするなどの練習の仕方をカードで示すことで、チームで練習を選べるようにする。 ・ チームのめあてをもとに、個人のめあてを共有しておく時間を設定することで、上手くいったことや仲間のよさに目を向けやすくする。 ・ コートを描いたホワイトボードを用意しておくことで、ランナーや相手チームの守備位置をもとにして作戦を選びやすくする。	
	計評価	ア・カ・サ		イ・ウ・キ・ク・シ	

