

※ チームで活用する「チームノート」やホワイトボード等に掲示する「学習資料」の例です。



「みんなでシュート！バスケットボール」チームノート



学習のめあて

みんなが楽しめるようルールや勝つための作戦を工夫し、チームで協力ながらゲームを楽しもう。



チーム名

チームのマーク




チームのめあて

チームのメンバー



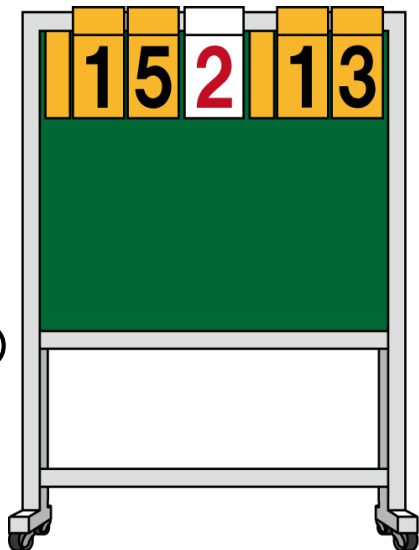
係	名前

☆ 学習の道すじ

1	2	3	4	5	6	7	8	
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">オリエンテーション</div> ○学習のねらい, 単元の進め方, 1時間の流れ等の説明・確認 ○試しのゲーム ○ドリルゲーム, タスクゲーム, メインゲームの説明 ○学習のまとめ	準備運動, 動きづくり, ドリルゲーム						オールコート (4対4のゲーム) 	
	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">学習内容の確認</div> 工夫したルールや場に慣れながらゲームをする。			<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">学習内容の確認</div> 自分のチームに合った作戦を生かしてゲームをする。				
	タスクゲーム (2対1のゲーム)							
	チームでの話合い							
	メインゲーム (3対2のゲーム)							
	整理運動, 学習のまとめ							

☆ 授業の流れ

- 1 コート, 用具の準備 (みんなで)
- 2 あいさつ, チームごとに準備運動
(ストレッチ, 動きづくり, ボールを使った運動など)
- 3 ドリルゲーム
- 4 学習内容の確認
- 5 タスクゲーム
- 6 チームでの話合い
- 7 メインゲーム (しん判, 記録)
- 8 チームごとに整理運動
- 9 学習のふり返し
(学習カードの記入, 発表など)
- 10 あいさつ, 用具の片付け (みんなで)



☆ ルールについて

【はじめのルール】

- メインゲームは、こうげき側がボールを持っている間は、3人でせめ、守備側は2人で守る。
- 守備側は、ボールを持っている人のボールをうばうことはできない。(ドリブルの時も)
- ボールをうばうことができるのは、次の①～③の場合である。
 - ① パスをカットするとき
 - ② コートにボールが転がったとき
 - ③ シュートしたボールがリングやボードにはね返ってきたとき
- フリーシュートゾーンには、守備側は入ることができない。
- ボールを持っている人は、3歩以上歩いてはいけない。
- ドリブルをして止まった後、再度ドリブルをしてはいけない。
- 得点はゴール合計点数(1ゴール2点)にシュートを入れた人数をかけて計算する。

例) Aチーム 10点×2人=20点

Bチーム 8点×3人=24点

【話合いで決めたルール】