

# 平成19年度 長期研修研究報告

## 資料編

みんなでボールをつなぎ、シュートを決める喜びを味わう  
バスケットボール型ゲームの学習

～ボールを扱う技能とスペースへの気づきを大切にした学習を通して～



神奈川県立体育センター 長期研修員  
横須賀市立大塚台小学校 筒井 宣行

----- 目 次 -----

1	事前・事後アンケート用紙	1
2	事前・事後アンケート集計	8
3	エンジョイボール攻略本	9
4	エンジョイボール通信	22
5	個人カード用紙	34
6	チームカード用紙	36
7	チャレンジゲーム記録カード	38
8	ゲーム記録カード	39

# エンジョイボール 事前アンケート

3年1組 番 名前( )

いよいよエンジョイボールのじゅ業が始まります。どんな学習をするのか、スライドを見て少しはわかりましたか？今の気持ちは、きっと「早くやりたいよー。」「うまくできるか心配。」など、いろいろあると思います。先生は1組のみんなが「楽しい!」と思えるようなじゅ業を目指してがんばるつもりなので、みんなもチームのなか間と助け合いながらがんばっていきましょう。

その前に、みんなが「体育の学習」や「エンジョイボール」についてどんなことを思っているのか今の気持ちを聞かせてください。答えてくれたことをさん考にしてこれからのじゅ業に役立てていきます。  
\*このアンケート用紙は先生しか見ないので、正直に答えてください。



しつ問をよく読んで、当てはまる答えを、下から1つえらんで、(番号)に をつけてください。

しつ問1 あなたは、運動が上手にできるほうだと思いますか、思いませんか。

- (1) 思う (2) どちらかというと思う (3) どちらかというと思わない (4) 思わない

しつ問2 あなたは、体育の学習が好きですか、きらいですか。

- (1) すき (2) どちらかというときき (3) どちらかというときらい (4) きらい

しつ問3 あなたは、ボールを使った運動が好きですか、きらいですか。

- (1) すき (2) どちらかというときき (3) どちらかというときらい (4) きらい



もん  
しつ問 4

あなたは、ボールを投げるのがとく意ですか、苦手ですか。

- (1) とく意 (2) どちらかというのとく意 (3) どちらかというと苦手 (4) 苦手

もん  
しつ問 5

あなたは、ボールをつかむ(キャッチ)のがとく意ですか、苦手ですか。

- (1) とく意 (2) どちらかというのとく意 (3) どちらかというと苦手 (4) 苦手

もん  
しつ問 6

あなたは、ボールをつづけてはずませるのがとく意ですか、苦手ですか。

- (1) とく意 (2) どちらかというのとく意 (3) どちらかというと苦手 (4) 苦手

もん  
しつ問 7

あなたは、エンジョイボールの学習で、できるようになりたいことは何ですか。

このしつ問は当てはまるだけ番号に をつけてください。

- (1) ボールを投げる (2) ボールをつかむ(キャッチ) (3) シュートを決める  
 (4) 味方にパスをする (5) 味方からパスをもらう (6) 相手のシュートをふせぐ  
 (7) 作せんがうまいく (8) その他( )

もん  
しつ問 8

エンジョイボールの学習をするのに楽しみなこと、心配や不安なこと、もう一度せつ明を  
 してもらいたいことがある人は、下に書いてください。(ない人は書かなくていいです)

もん  
しつ問9

あなたは、<sup>たいいく</sup>体育の<sup>じかん</sup>時間、<sup>よ</sup>友だちの<sup>うご</sup>良い動きを見て<sup>み</sup>学習<sup>がくしゅう</sup>をしていますか、していませんか。

(1) している (2) どちらかというとしている (3) どちらかというとしていない (4) していない

もん  
しつ問10

あなたは、<sup>たいいく</sup>体育の<sup>じかん</sup>時間、<sup>とも</sup>友だちと「<sup>いま</sup>今の動きよかったよ」「<sup>こんなふう</sup>こんなふうにしてみるとできるよ  
うになるよ」と<sup>おしあ</sup>教え合いながら<sup>がくしゅう</sup>学習をしていますか、していませんか。

(1) している (2) どちらかというとしている (3) どちらかというとしていない (4) していない

もん  
しつ問11

あなたは、<sup>たいいく</sup>体育の<sup>じかん</sup>時間、<sup>うまくなったり</sup>うまくなったり、<sup>きろく</sup>きろくをのばしたりするために、<sup>どの時間でも</sup>どの時間でも  
<sup>もく</sup>目ひょうを<sup>た</sup>立てて<sup>がくしゅう</sup>学習をしていますか、していませんか。

(1) している (2) どちらかというとしている (3) どちらかというとしていない (4) していない

もん  
しつ問12

あなたは、ゲームやきょうそうをするときは、<sup>まも</sup>ルールを守って<sup>がくしゅう</sup>学習をしていますか、していませんか。

(1) している (2) どちらかというとしている (3) どちらかというとしていない (4) していない

ごきょう<sup>りょく</sup>力、ありがとうございました。  
わすれ物<sup>もの</sup>(<sup>たい</sup>体<sup>ふく</sup>そう服・<sup>ぼうし</sup>ぼうし)をしない  
ようにして、いつも<sup>ぜんいん</sup>全員がさんかできる  
といいですね。



# エンジョイボール 事後アンケート

3年1組 番 名前( )

後期に入ってすぐに始まったエンジョイボールのじゅ業でしたが、早いものでもう終わりになってしまいました。初めは、「エンジョイボールって何だ?」というじょうたいからでしたが、8時間の学習を終えてエンジョイボールのことがよくわかったと思います。「エンジョイ=楽しい」でしたが、ただゲームをして楽しいではなく、いろいろなことを学びながら楽しめるように1時間ずつ「学習のポイント」を作ってきました。

どれだけみんなが動けるのが楽しみにしていましたが、思っていた以上にみんなのはげしい動きにあっとうされてしまいました。それができたのも、いつも元気に外で遊び、給食をのこさずに食べることで体力が付き、そしていつもみんながなかよしだからというのも大きな理由だと思います。

わたしのじゅ業はこれで終わりですが、これからも3年1組のよいところをどんどんのばして行ってください。みんながじゅぎょうでがんばったすがたやたくさんのメッセージを多くの先生にうまく伝えられるようにまとめていきます。本当にありがとうございました。また学校で会ったら声をかけてくださいね!

さい後に、エンジョイボールを終えての感そうを聞かせてください。おねがいます。

\*このアンケート用紙は先生しか見ないので、正直に答えてください。



しつ問をよく読んで、当てはまる答えを、下から1つえらんで、(番号)にをつけてください。

しつ問1 あなたは、運動が上手にできるほうだと思いますか、思いませんか。

- (1) 思う (2) どちらかというと思う (3) どちらかというと思わない (4) 思わない

しつ問2 あなたは、体育の学習がすきですか、きらいですか。

- (1) すき (2) どちらかというとき (3) どちらかというときらい (4) きらい

しつ問3 あなたは、ボールを使った体育の学習がすきですか、きらいですか。

- (1) すき (2) どちらかというとき (3) どちらかというときらい (4) きらい

もん  
しつ問 4

あなたは、ボールを投げるのがとく意ですか、苦手ですか。

- (1) とく意 (2) どちらかというのとく意 (3) どちらかというと苦手 (4) 苦手

もん  
しつ問 5

あなたは、ボールをつかむ(キャッチ)のがとく意ですか、苦手ですか。

- (1) とく意 (2) どちらかというのとく意 (3) どちらかというと苦手 (4) 苦手

もん  
しつ問 6

あなたは、ボールをつづけてはずませるのがとく意ですか、苦手ですか。

- (1) とく意 (2) どちらかというのとく意 (3) どちらかというと苦手 (4) 苦手

もん  
しつ問 7

あなたは、エンジョイボールの学習で、どこまでできるようになりましたか。

しつ問	当てはまるところに つけよう			
両手で頭の上やむねの近くからのパスができる。	とてもよくできる	少しできる	あまりできない	全くできない
ボールに体の正面を向けておむすびキャッチができる。	とてもよくできる	少しできる	あまりできない	全くできない
両手で強さの調整をして山なりのシュートができる。	とてもよくできる	少しできる	あまりできない	全くできない
フリーになっている味方へパスができる。	とてもよくできる	少しできる	あまりできない	全くできない
味方からパスをもらうことができる。	とてもよくできる	少しできる	あまりできない	全くできない
パスをしたらボールより前に動くことができる。	とてもよくできる	少しできる	あまりできない	全くできない
ゴールの近くでシュートをすることができる。	とてもよくできる	少しできる	あまりできない	全くできない
作せんとおりに動くことができる。	とてもよくできる	少しできる	あまりできない	全くできない
パスが出せない味方の横に動いてボールをもらうことができる。	とてもよくできる	少しできる	あまりできない	全くできない
ボールを持っている人の近くで手を上げて守ることができる。	とてもよくできる	少しできる	あまりできない	全くできない
その他(上のしつ問以外にできるようになったことがあれば自由に書いてください)				

もん  
しつ問8

ゲームき記ろくカードを見て、み学習がくしゅうを進めることができましたか、できませんでしたか。

(1) とてもよくできた (2) 少しできた (3) あまりできなかった (4) まった全くできなかった

もん  
しつ問9

あなたは、エンジョイボールで「あっそうか」「あっわかった」と思ったことは、どんなことですか。

もん  
しつ問10

あなたは、たいいく体育の時間じかん、よ友だちの良うごい動きを見て学習み がくしゅうしていますか、していませんか。

(1) している (2) どちらかというとしている (3) どちらかというとしていない (4) していない

もん  
しつ問11

あなたは、たいいく体育の時間じかん、とも友だちと「今の動きよかったよ」「こんなふうにしてみるとできるよ  
うになるよ」と教え合おし あいながら学習がくしゅうをしていますか、していませんか。

(1) している (2) どちらかというとしている (3) どちらかというとしていない (4) していない

もん  
しつ問12

あなたは、たいいく体育の時間じかん、うまくなったり、きろくをのぼしたりするために、どの時間じかんでも  
目もくひょうを立たてて学習がくしゅうをしていますか、していませんか。

(1) している (2) どちらかというとしている (3) どちらかというとしていない (4) していない

もん  
しつ問13

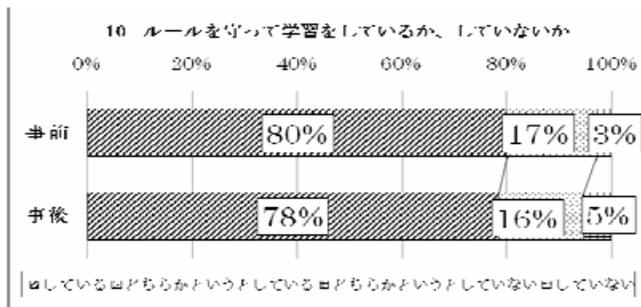
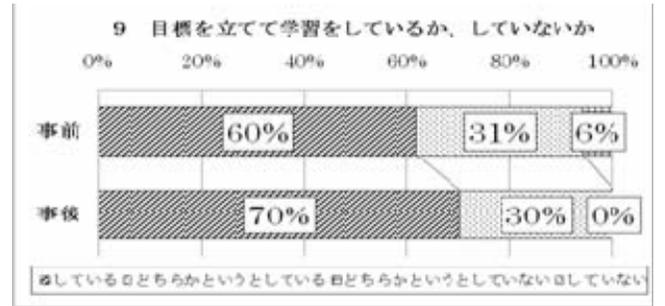
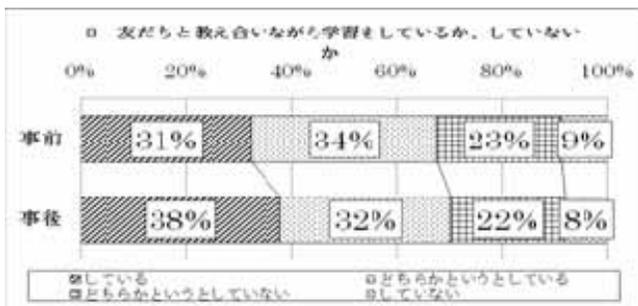
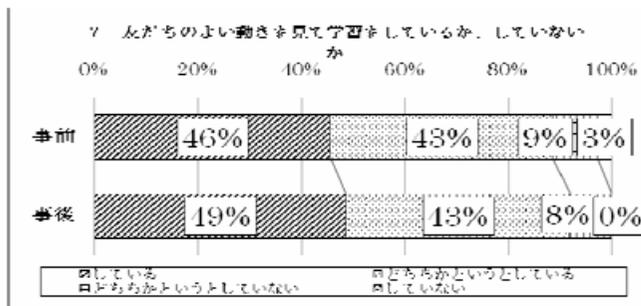
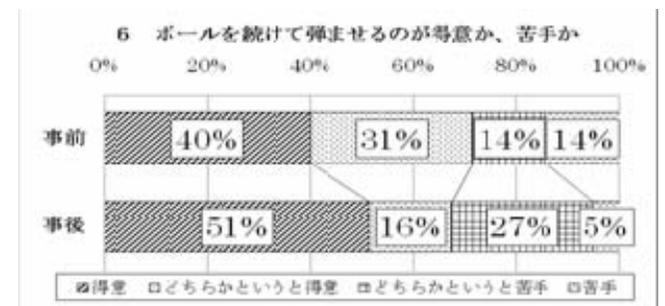
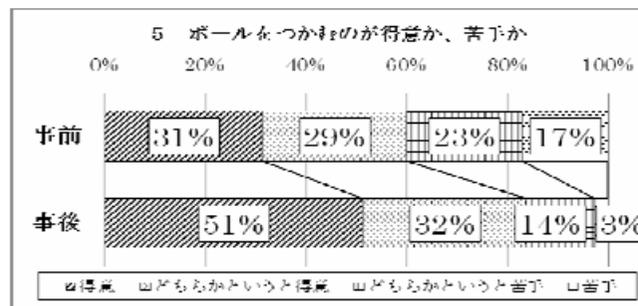
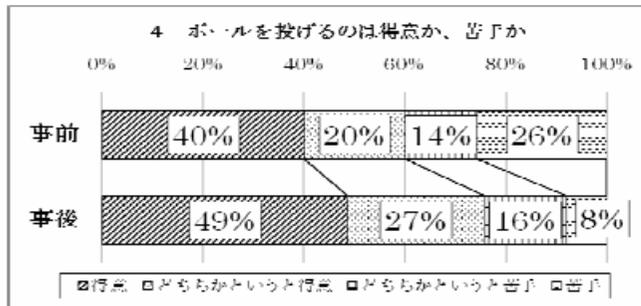
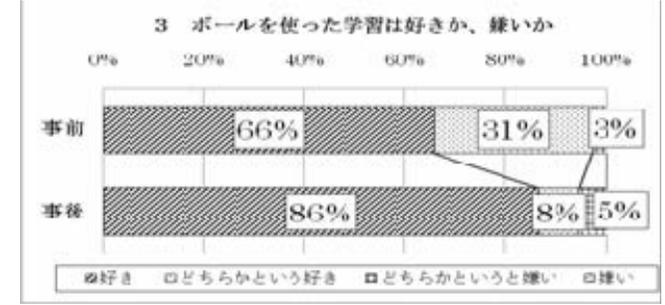
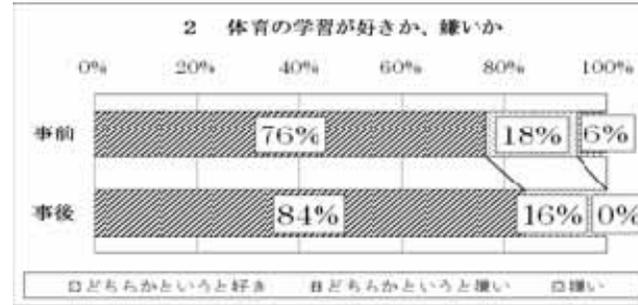
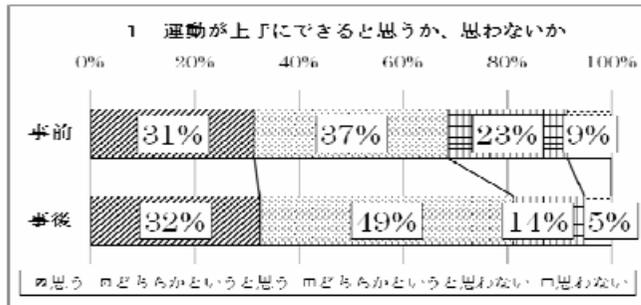
あなたは、ゲームやきょうそうをするときは、ルールをまも守って学習がくしゅうをしていますか、していませんか

(1) している (2) どちらかというとしている (3) どちらかというとしていない (4) していない



# 事前・事後アンケート集計結果

事前 2007年10月16日 3年1組 35名 (回収数 35名)  
 事後 2007年11月9日 3年1組 37名 (回収数 37名)



# エンジョイボール

## こうりやく<sup>ほん</sup>本



いよいよ「エンジョイボール」のじゅ業<sup>ぎょう</sup>が始<sup>はじ</sup>まります。でもその前<sup>まえ</sup>に「エンジョイボールって何<sup>なん</sup>だ?」「どんなことをやるの?」と思<sup>おも</sup>っている人がたくさんいるはず。そんな人のために、この「エンジョイボールこうりやく<sup>ほん</sup>本<sup>ほん</sup>」を用意<sup>ようい</sup>しました。この本の<sup>ほん</sup>中<sup>なか</sup>には、じゅ業<sup>ぎょう</sup>のこまかいせつ明<sup>めい</sup>やボールを投<sup>な</sup>げたりつかんだりするのがうまくなるポイントなどが書<sup>か</sup>かれているので、ぜひ読<sup>よ</sup>んでみてください。またじゅ業<sup>ぎょう</sup>をする前<sup>まえ</sup>のせつ明<sup>めい</sup>で使<sup>つか</sup>う時<sup>とき</sup>があるので、つくえの中<sup>なか</sup>に入れておいて、いつでも出<sup>だ</sup>せるようにしておいてください。

3年<sup>ねん</sup>1組<sup>くみ</sup> 名前<sup>なまえ</sup>( )

# エンジョイボールの<sup>がくしゅう</sup>学習とは？

エンジョイボールってなに？



バスケットボールと、にたルールやコートで行うゲームです。

ただ<sup>なまえ</sup>正しい名前はセストボールと言います。

なぜエンジョイボールっていうの？



「エンジョイ (enjoy)」とは日本語で「<sup>にほんご</sup>楽しい」と言う、<sup>い</sup>味です。

みんなに、「<sup>たの</sup>楽しいボールゲーム」をして、「<sup>どう</sup>うん動が<sup>たの</sup>楽しい」と思えるように

なってもらいたいという<sup>わたし</sup>私のねがいからこの<sup>なまえ</sup>名前をつけました。

バスケットボールとエンジョイボールは何がちがうの？



ゴールがコートの中にあるので、どの<sup>ほうこう</sup>方向からもシュートがねらうことができます。

ドリブルを使わずに、<sup>つか</sup>パスだけでボールをゴールにはこんでいきます。

# みんながエンジョイするために、<sup>い</sup>意しきしてもらいたいこと

(1) みんなでボールをつないでシュートを<sup>き</sup>決めることをめざそう!

【ボールをパス(投<sup>な</sup>げる)、キャッチ(つか<sup>む</sup>む)、シュート(投<sup>な</sup>げる)することと、ボールがつながる<sup>うご</sup>動き(味方<sup>みかた</sup>へのパス)ができるようになろう】

(2) チームのメンバーとなかよくなるよう!

(3) 友だちがよい<sup>うご</sup>動きをしたらよろこび、しっ<sup>ぱい</sup>ぱいしたらはげまそう!



## じゅ<sup>ぎょう</sup>業をするときのやくそく

あいさつをしっかりしよう。

い<sup>どう</sup>動・集<sup>しゅうごう</sup>合をすばやくしよう。

あ<sup>んぜん</sup>んぜんに気をつけて<sup>こうどう</sup>行動しよう。

## じゅ<sup>ぎょうぜんたい</sup>業<sup>なが</sup>全体の<sup>なが</sup>流れ

	1	2	3	4	5	6	7	8
	ボールやチームの <sup>とも</sup> 友だちになれながら、いろいろなチームとゲームをして、 <sup>ちから</sup> 力をつけよう。					<sup>ちから</sup> 力がちかいチームとゲームをしながら、せめ方 <sup>く</sup> を工夫しよう。		
0	じゅん <sup>びたい</sup> び体 <sup>たい</sup> そう・コート <sup>の</sup> のじゅん <sup>び</sup> び							
10	チャレンジゲーム							
20	た <sup>め</sup> めし <sup>の</sup> のゲーム	フ <sup>リー</sup> マンゲーム リ <sup>ー</sup> グ <sup>せん</sup> せん			た <sup>しか</sup> め <sup>の</sup> のゲーム 1	さ <sup>く</sup> 作 <sup>せん</sup> をえらんだ フ <sup>リー</sup> マン ゲーム	た <sup>しか</sup> め <sup>の</sup> のゲーム 2	
30								
40	ふ <sup>り</sup> か <sup>え</sup> り、 <sup>がくしゅう</sup> 学 <sup>き</sup> 習 <sup>にゅう</sup> カード <sup>の</sup> の記 <sup>き</sup> 入 <sup>にゅう</sup> 、コート <sup>の</sup> のか <sup>づ</sup> た <sup>づ</sup> け							

## 1時間のじゅ業の流れ

コートでのじゅんぴ

じゅんぴ体そう

チャレンジゲーム

ためし・フリーマン・たしかめのゲーム

ふりかえり・学習カードの記入

コートのかたづけ

## じゅんぴ体そうのメニュー

手のグーパー、手首・足首

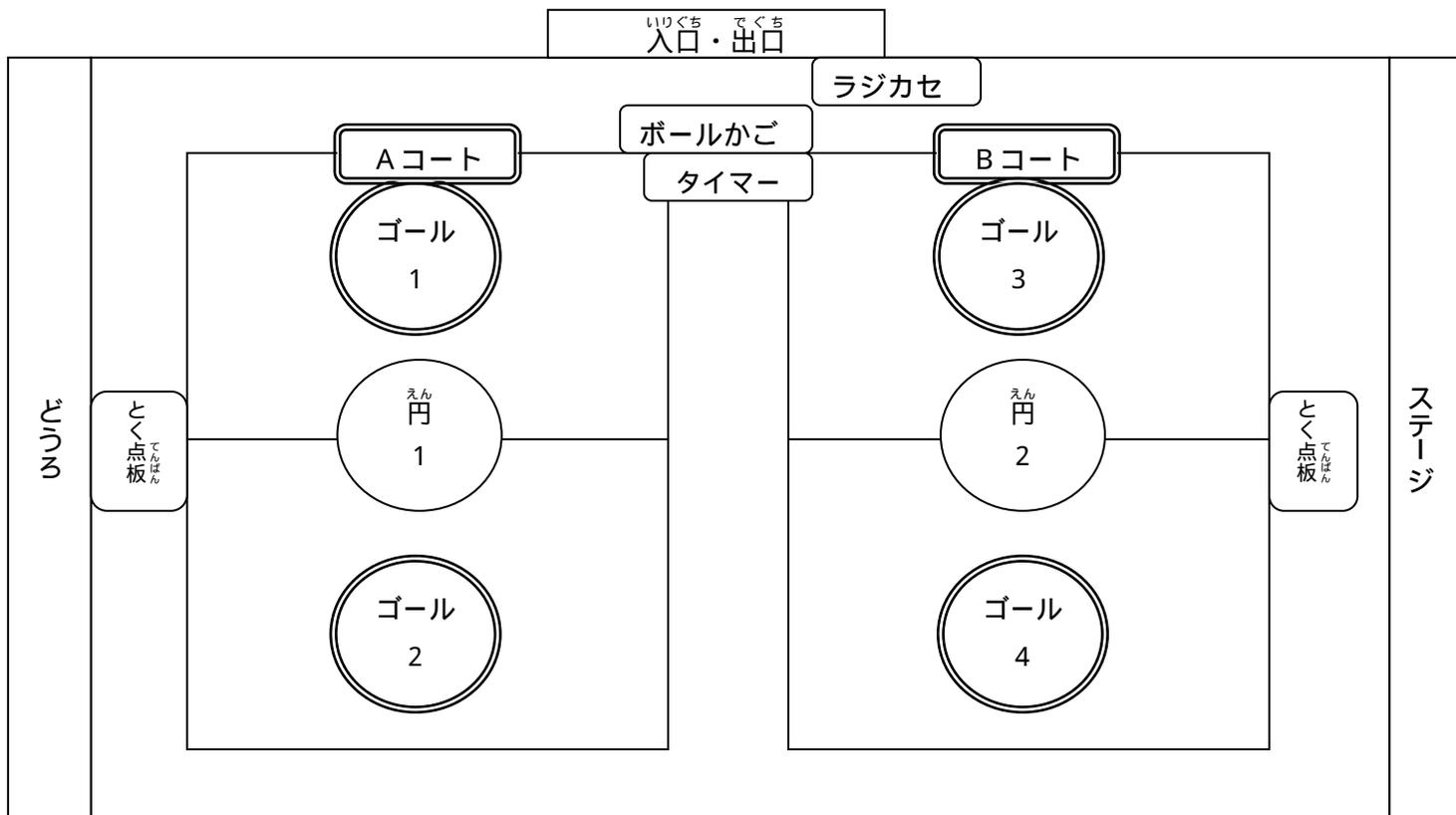
ひとりいっこ 1人1個ボールを持って、ボール慣れ。

(あたま 頭・かた・おなか・おしりをさわって  
キャッチ)

ドリブル運動。

ボールをかごに入れてならぶ。

## コートでのじゅんぴとチャレンジゲームの場所



## コート<sup>ぶ</sup>のじゅんぴ<sup>やく</sup>・かた付け<sup>ぶん</sup>の役わり分たん

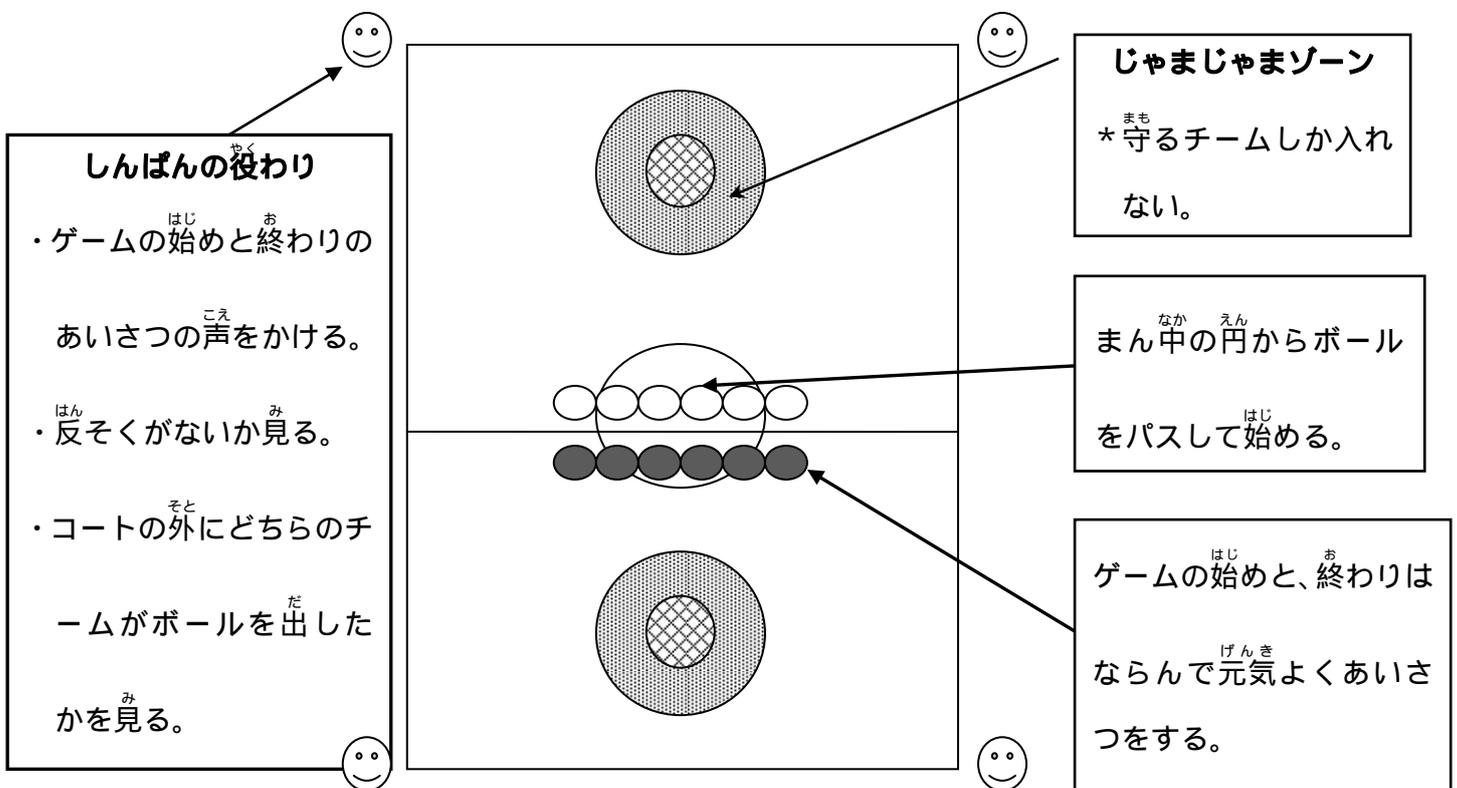
ゴール1… ファイヤー                      ゴール2… ホワイト  
 ゴール3… サンダー                      ゴール4… 大塚台  
 とく点板<sup>てんばん</sup>… ブルーウェーブズ      ボールかご・タイマー… にここに

## チャレンジゲーム<sup>ばしよ</sup>をやる場所

\* ぐるぐるパスゲーム<sup>ばしよ</sup>の場所は、ゴールや円の近く<sup>えん ちか</sup>のライン<sup>つか</sup>を使ってやります。

	ゴール1	ゴール2	えん 円1	ゴール3	ゴール4	えん 円2
おむすびパスゲーム	ファイヤー	ホワイト	ブルー ウェーブズ	サンダー	大塚台	にここに
おむすびパス・ダッシュ						
シュ・シュートゲーム	大塚台	ブルー ウェーブズ		にここに		

## コート<sup>めい</sup>のせつ明<sup>やく</sup>としんぱん<sup>た</sup>の役わり<sup>ばしよ</sup>・立つ場所



## 基本のルールと反そく

(学習を進めながら下の表にふやしたりへらしたりしていきます)

### 基本のルール

ゲームに出る人数は、3人。(男女がいること)

ゲームの時間は、前半3分、後半3分。(4人のチームは、1分30秒で交代)

整列して元気よくあいさつをしたら、キャプテンがじゃんけんをして、勝ったチームがまん中の円から味方にパスをして始める。

せめるチームは、パスでボールをつなぐ。

守るチームは、相手が持っているボールはとらないで、ボールを持っている場所に手をあげるかパスをカットする。

せめるチームと守るチームが同時にボールにさわった場合、じゃけんけんをする。

じゃまじゃまゾーンには、守るチームしか入れない。

コートの外にボールが出たら、その場所からパスをして始める。

とく点が入ったら、じゃまじゃまゾーンからパスをして始める。

### 基本の反そく(ゲーム中にやってはいけないこと)

× ボールを持って歩く。

× 相手をわざとおしたり、たたいたりする。

× しんぱんの言うことを聞かない。

× 相手やチームのなか間に文くや悪口を言う。

# ゲーム対せん表

1時間目は、なかよしチームとためし 5 ゲームをします。

6, 7, 8時間目は、リーグせんのけっかを見て力の近いチームとゲームをします。

10月19日(金) 2時間目	Aコート(道ろがわ)	しんぱん とくてん	Bコート(ステージがわ)	しんぱん とくてん
1ゲーム目	ファイヤー - ホワイト	サンダー	大塚台 - ブルーウェーブ	にこにこ
2ゲーム目	ファイヤー - サンダー	ホワイト	大塚台 - にこにこ	ブルーウェーブ
3ゲーム目	ホワイト - サンダー	ファイヤー	ブルーウェーブ - にこにこ	大塚台

10月23日(火) 3時間目	Aコート(道ろがわ)	しんぱん とくてん	Bコート(ステージがわ)	しんぱん とくてん
1ゲーム目	にこにこ - 大塚台	ファイヤー	ホワイト - ブルーウェーブ	サンダー
2ゲーム目	ファイヤー - にこにこ	大塚台	サンダー - ブルーウェーブ	ホワイト
3ゲーム目	ファイヤー - 大塚台	にこにこ	ホワイト - サンダー	ブルーウェーブ

10月25日(木) 4時間目	Aコート(道ろがわ)	しんぱん とくてん	Bコート(ステージがわ)	しんぱん とくてん
1ゲーム目	ファイヤー - ブルーウェーブ	サンダー	ホワイト - にこにこ	大塚台
2ゲーム目	サンダー - 大塚台	ブルーウェーブ	ファイヤー - ホワイト	にこにこ
3ゲーム目	サンダー - にこにこ	ファイヤー	大塚台 - ブルーウェーブ	ホワイト

10月31日(水) 5時間目	Aコート(道ろがわ)	しんぱん とくてん	Bコート(ステージがわ)	しんぱん とくてん
1ゲーム目	ファイヤー - サンダー	ブルーウェーブ	ホワイト - 大塚台	にこにこ
2ゲーム目	ブルーウェーブ - にこにこ	ホワイト	ファイヤー - 大塚台	サンダー
3ゲーム目	にこにこ - ホワイト	ファイヤー	サンダー - ブルーウェーブ	大塚台

じかん  
まい時間のはじめにやるゲームです。

## チャレンジゲームのやり方とポイント

### ボールを投げる（パスの場合）

かた  
体のかまえ方（むね）



かた あたま  
体のかまえ方（頭）



りょうて  
両手でボールを横からおさえて、頭のうえや  
むねのまえから、どちらかのあしを出しながら  
あいて  
相手のむねにまっすぐおしだすようになに投げ  
よう。

### ボールをつかむ（キャッチ）

ゆび つか かた  
指の使い方



かた  
体のかまえ方



ボールが来る方向に体の正面と手の平を  
む  
向け、さらに親指と人差し指で三角おむす  
びの形にして、かくじつにつかもう。  
× むねでかかえるキャッチはダメ

## ぐるぐるパスゲーム

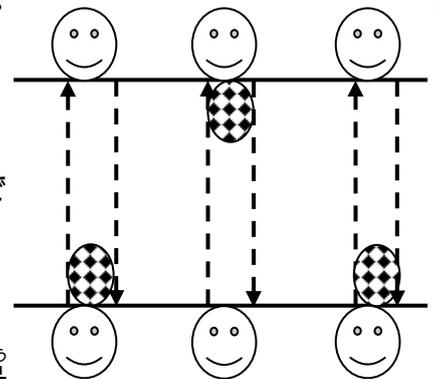
ふたりぐみ さんにんぐみ いちたいに  
2人組（3人組は、1対2）でライン上に向かい合わせに立つ。

あいず  
合図とともに、目の前にいる相手と正しいパス（さい初の30秒

はむねのまえから、あとの30秒は頭のうえから）を1分間して何回で  
きたか自分たちでかぞえる。

あいず  
合図がなったらやめて、チームカードの自分たちのゼッケン番号

のマスにパスの交かん回数を記入する。



## おむすびパスゲーム

えん さん しょ ひとり  
円のまわりの3か所に1人ずつならぶ。

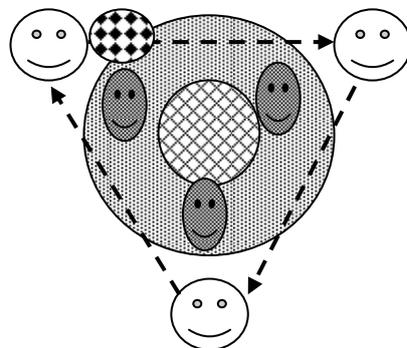
あいず ひだり あいて なまえ  
合図とともに、左にいる相手の名前をよびながら正しい

パス (あたま うえ むねのまえ からどちらでもよい) を 30秒間  
する。

チームの他の3人は円の中に入ってパスの回数を数える。

あいず じぶん  
合図がなったらやめて、チームカードの自分たちのゼツ

けんばんごう こう かいすう きにゅう  
ケン番号のマスにパスの交かん回数を記入する。



## おむすびパスダッシュゲーム

えん さん しょ ふたり  
円のまわりの3か所に2人ずつならぶ。

あいず ひだり あいて なまえ  
合図とともに、左にいる相手の名前をよびながら正しいパス

(あたま うえ むねのまえ からどちらでもよい) を 1分間する。

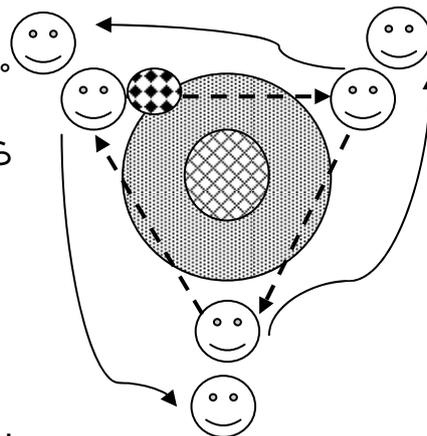
パスをしたら、パスした方向と反対の列に円の中に入ら

ず走ってならぶ。

パスが来るのを待っている間は、回数を数える。

あいず じぶん  
合図がなったらやめて、チームカードの自分たちのゼツ

けんばんごう こう かいすう きにゅう  
ケン番号のマスに交かん回数を記入する。



このゲームは

5時間目のじゅ業

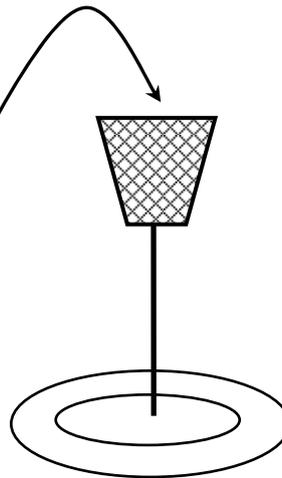
から始めます。

## ボールを投げる（シュートの場合）

ゆび つか かた  
指の使い方



体のかまえ方



りょうて おやゆび ひとさ ゆび さんかく かたち  
両手の親指と人差し指で三角おむすびの形でボールをおさえて、  
あたま うえ まえ まうえ な あ  
頭の上やむねの前からゴールの真上にふんわりと投げ上げよう。

## シュ・シュートゲーム

えん  
円のまわりの3か所に1人ずつならぶ。

あいず  
合図とともに、30秒間ゴールに正しいシュートをしてはいった

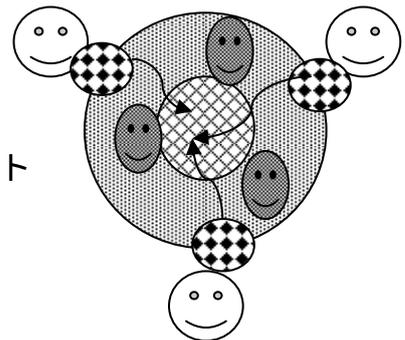
かいすう じぶん かぞ  
回数を自分で数える。

チームの他の3人は円の中にあるボールをひろって、シュート

する人にしっかりとパスをする。

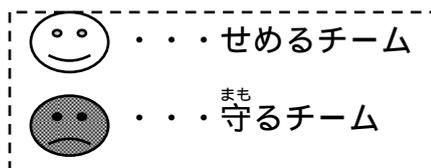
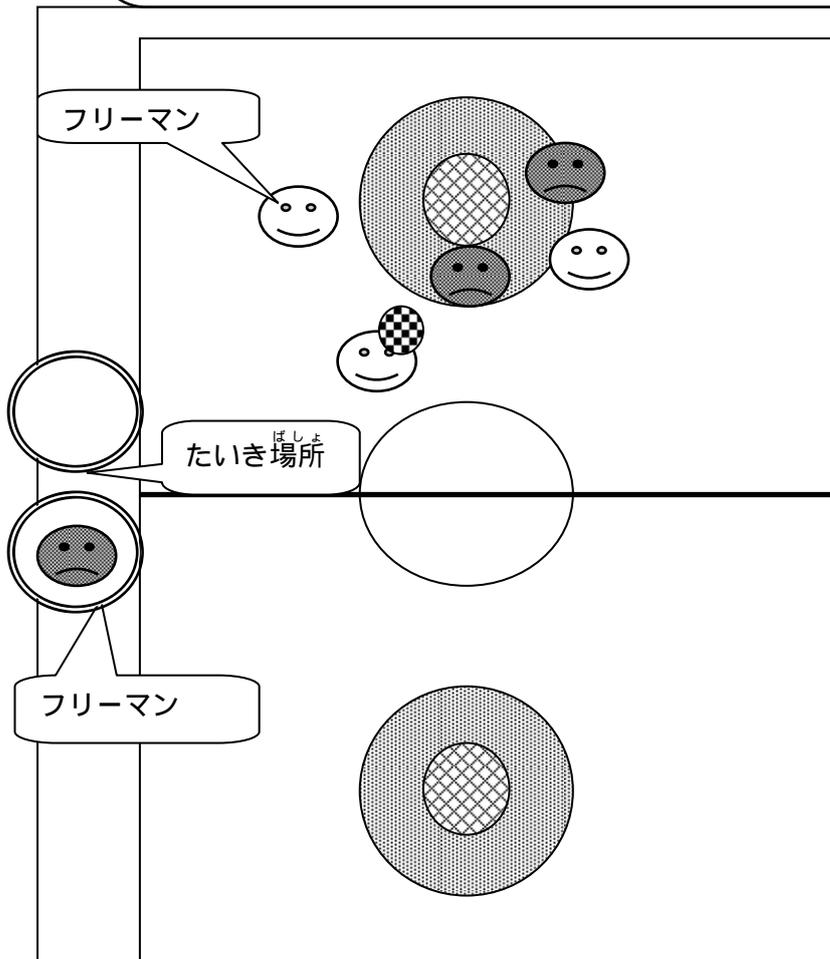
あいず  
合図がなったらやめて、チームカードの自分たちのゼッケン

ばんごう  
番号のマスにシュートが入った回数を記入する。



## フリーマンゲームのやり方とポイント

フリーマンとは、「自由な人」という意味です。せめるチーム（3人）は、守るチーム（2人）より人数が多いので、自由に動けるとおもいます。パスをたくさんまわして、シュートをねらおう。



### ゲームのポイント

ボールを持っている人は、フリー（あいている）になっている人がかならずいるので、その人を見つけてパスを出そう。

守るチームは、せめるチームより人数が少ないのでボールを持っている人にはかならず守るようにしよう。

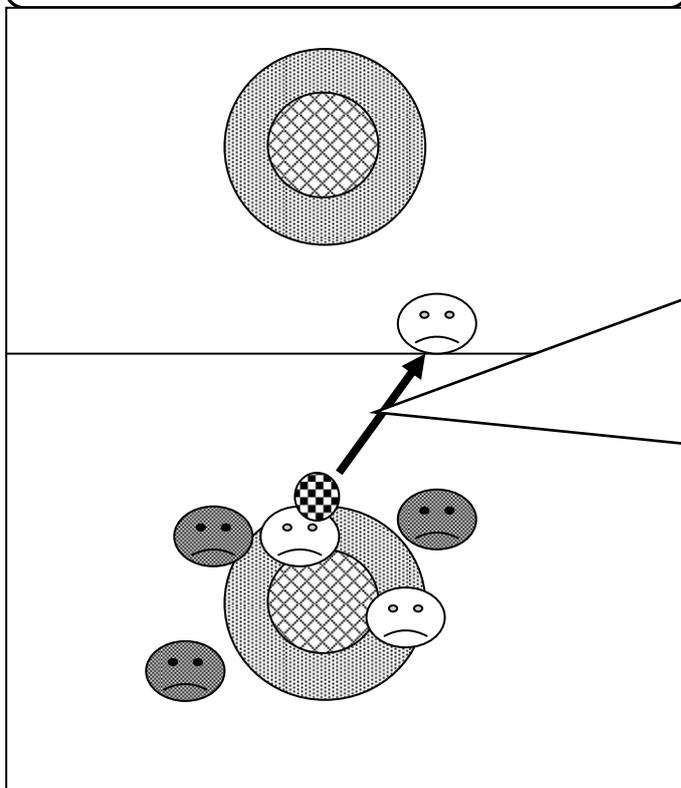
せめるチームは、相手のじん地に3人でせめる。

守るチームは、自分たちのじん地では2人で守り、フリーマン（さい初から決めておく）は、たいき場所でボールが来るのを待つ。ただし、守るチームがボールをとったときは、たいき場所からコートに入ってせめる。（せめていたチームのフリーマンは、たいき場所にもどる）

# かんたんな作せんを立ててゲームをしよう

ひとりひとりの動きがうまくできるようになると、次はチームでゲームに勝つためのくふうがひつようになってきます。それが「作せん」です。「作せん」がうまくいくためには、チームの全員がどのように動くのかわかることが大切です。はじめは、どんな「作せん」にしたらいいのかわからないと思うので、下の2つの「作せん」をしょうかいします。チームでよく話し合っ、できそうな「作せん」をえらんでみましょう。そして、えらんだ「作せん」を作せんポートでたしかめて、ゲームでできるようになってきたら、自分たちで「作せん」を考えてもいいかもしれませんね。

## のこった作せん



・ ・ 自分のチーム



・ ・ 相手のチーム

作せんをせいこうさせる  
ポイント

相手のゴールにわざと1人のこっ

て、自分たちのボールになったら、

すぐにパスを出して、シュートにつなげよう。

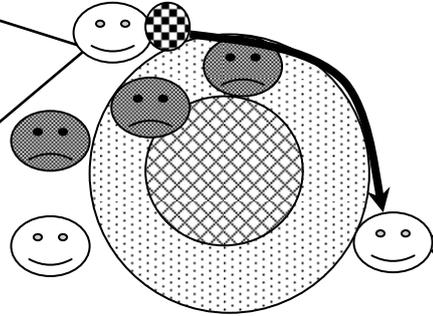
フリーマンゲームで使いやすいです。

# うらうら<sup>さく</sup>作せん

 ・ ・ <sup>じぶん</sup>自分のチーム

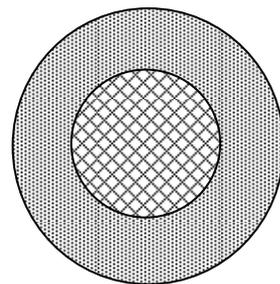
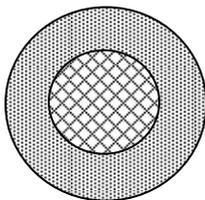
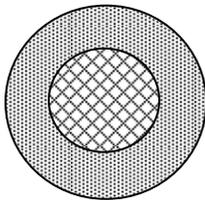
 ・ ・ <sup>あいて</sup>相手のチーム

<sup>さく</sup>作せんをせいこうさせる  
ポイント  
ボールを<sup>も</sup>持っている<sup>ひと</sup>人が、  
ゴールの<sup>はんたい</sup>うら（反対）をよ  
<sup>み</sup>く見て、パスを<sup>だ</sup>出すように  
しよう！



<sup>さく</sup>作せんをせいこうさせる  
ポイント  
ボールを<sup>も</sup>持っている人の、ゴ  
ール<sup>はんたい</sup>のうら（反対）が<sup>こえ</sup>わで声  
を出して、パスをもらい、シ  
ュートにつなげよう！

# <sup>じぶん</sup>自分たちで <sup>かんが</sup>考えた <sup>さく</sup>作せん



# エンジョイボール通信 1

3年1組のみなさんへ

発行者 筒井 宣行

発稿日 2007/10/19

水よう日は「エンジョイボール」の1回目のじゅ業がありました。わたしは、半年ぶりのじゅ業ということでとってもきんちょうしていましたが、みんなの話をしっかり聞いたり、すばやく行動したりするすがたからゆう気をもらって、なんとか終わることができました。せつ明する時間が多かったので、「みんなはどう思っているのかな」と心配していましたが、学習カードのふりかえりを読むと、ほぼ全員が「エンジョイボール」の楽しさを知ることができてほっとしています。今日から、いろいろなチームとのゲームが始まります。「早く試合がやりたい」と書いてくれた人がたくさんいたので、きっといいゲームになると期待しています。この「エンジョイボール通信」は、じゅ業でやったこと、気がついたことなどを書いていきますので、ぜひ読んでみてください。

## まずはチームのしょうかい

ゼッケン 番号	ファイヤー チーム	ホワイト チーム	サンダー チーム	ブルーウェーブズ チーム	大塚台 チーム	にこにこ チーム
1	さん	さん	さん	さん	さん	さん
2	さん	さん	さん	さん	さん	さん
3	さん	さん	さん	さん	さん	さん
4	さん	さん	さん	さん	さん	さん
5	さん	さん	さん	さん	さん	さん
6	さん	さん	さん	さん	さん	さん
7	はキャプテンです。					さん

	ぐるぐる パス	おむすび パス	シュ・ シュート
ファイヤー	59回	18回	8本
ホワイト	59回	30回	9本
サンダー	37回	17回	み記入
ブルー	44回	6回	み記入
おあつがだい 大塚台	49回	21回	12本
にこにこ	52回	26回	9本

1回目の「チャレンジゲーム」をチーム内で合計した数です。みんなで力を合わせながら、記録くがのびていくといいですね。

もう一度ポイントをおさらいしておきます

**パス** = かた足をしながら、相手のむねにまっすぐ投げよう。

**キャッチ** = ボールがくるほうに手のひらと体を向けて、親指と人差し指でおむすびの形をつくってとろう。

# エンジョイボール通信 2

3年1組のみなさんへ

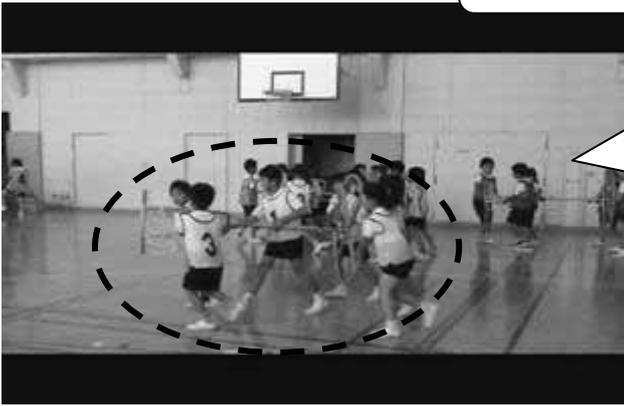
発行者 筒井 宣行

発行日 2007/10/23

みんなでボールをつないでシュートを決めるゲームを目ざそう！

エンジョイボールも2時間が終わりました。1時間目でせつ明したことをみんながおぼえてくれていたおかげで、2時間目の動きがとてもよかったなと感じています。ただ、ゲームが1ゲームしかできないチームが出てしまい、「もっとやりたかったー」と感じた人が多かったと思います。わたしの時間の進め方がまずかったところがあるので、今日はどのチームも2ゲームできるようにがんばるので、みんなも今まで通りに、しっかり話を聞いてすばやく行動してください。

じゅぎょうの流れできがついたこと



コートの中は、ゴールを横にたおして運ぶことや何をどこに運ぶのかをしっかりと守れているのは、素晴らしいことです。

これからもチームできょう力を、安全にすばやくじゅんぴかたづけができるといいですね。

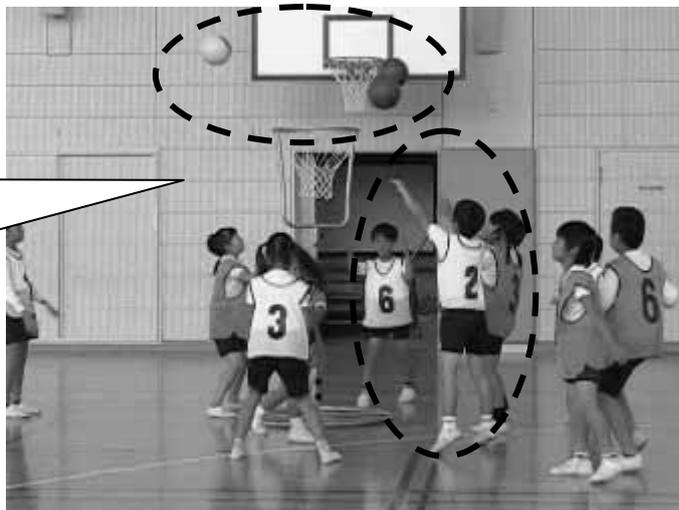
ボール投げ上げキャッチでは、じゅんぴ運動だけでなく、ボールになれることやボールが落ちてくる場所に手を合わせて出す力などを高めることを目的としています。頭・かた・お腹・おしりをさわって、キャッチができるようがんばりましょう。



「ぐるぐるパスゲーム」で大切なポイントである『むねの前からおし出す・かた足を出す・おむすびキャッチ』を考えながらゲームで取り組んでいて、素晴らしいです。3年生のうちに、正しいフォームをおぼえておくと、5、6年生でやるバスケットボールでとても役に立ちます。



「シュ・シュートゲーム」で大切な  
『両手でゴールの真上にふんわりと投  
げる』を考えて投げられているよう  
です。ゲームでもあせらないでふんわり  
シュートができるといいですね。



初めてのゲームなのに、早くもゴール前での  
シュートをめぐる動きができているのにびっ  
くりしました。これから、この写真のような動  
きがたくさん出てくるといいですね。

ここでクイズです。「シュートはどこからねら  
うと入りやすいと思いますか。」

A ゴールのおくから

B ゴールの近くから

答えは、今日のじゅぎょうで聞きますね。

じゅぎょうの最後にあるふりかえりの時間  
でも、キャプテンを先頭にしっかりとならんで、話  
を聞けるしせいとはとてもりっぱです。できるだけ  
みんなからじゅぎょうの感そうを聞こうと思っ  
ているので、友だちの動きをよく見ておいてくださ  
いね。



# エンジョイボール通信 3

3年1組のみなさんへ

発行者 筒井 宣行

発行日 2007/10/25

## みんなでボールをつないでシュートを決めるゲームを目ざそう！

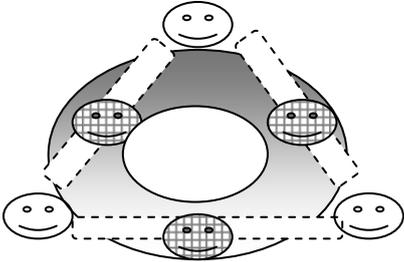
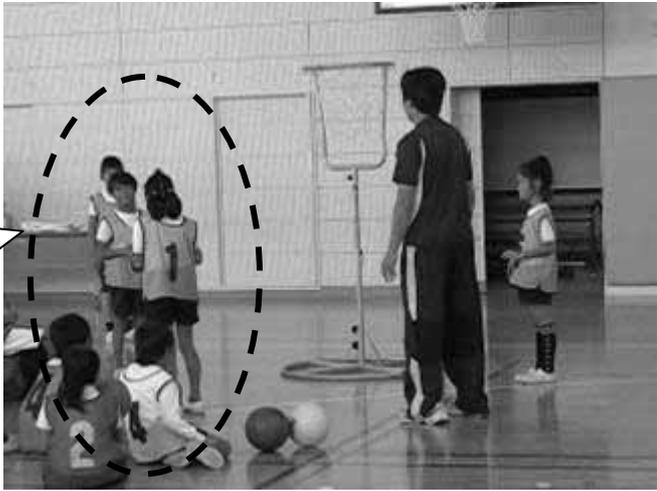
エンジョイボールも3時間目が終わり、学習する内ようが少しずつレベルアップしてきています。「フリーマンゲーム」では、守りが1人少ないということで、「もともどしてもらいたい」という声は何人からありましたが、きのう話したように、「みんながボールをつないでシュート」ができるようになるためには、「フリーマンゲーム」はとても大切なゲームになるとわたしは考えています。今日のゲームでも、みんなにパスがつながる動きができるようおうえんしていくのがんばってくださいね。

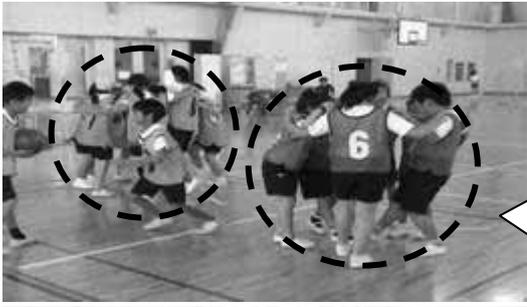
### じゅぎょうの流れできがついたこと



ドリブルのポイントである『指でボールを前につきだして移動すること』と、ドリブルをすぐに止めることをじゅんび運動としてやっていますが、かおまであげられる人もいて、とても上手にできていますね。

おむすびパスで「じゃまじゃまゾーンに立つ人はパスを投げる人とパスをもらう人の間に立つようにしましょう」といいましたが、これはじっさいのゲームで守る時にとっても役立つことなので、ぜひおぼえておきましょう。





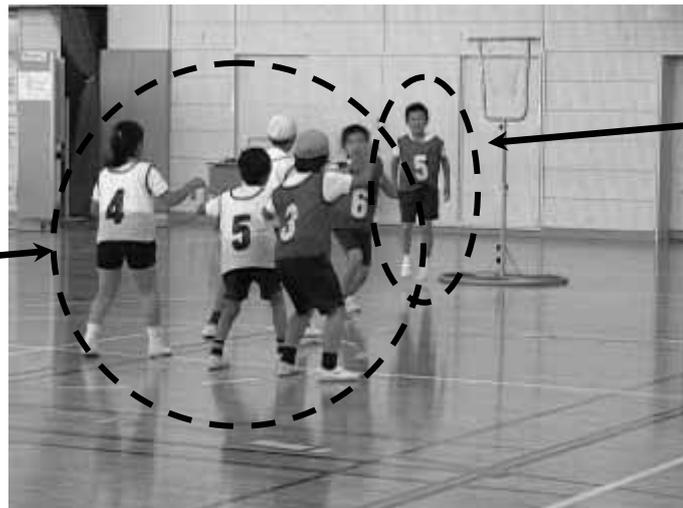
ゲームの前には、チームで「円じん」をくむようにしていますが、なんのためにやっているかわかりますか？

一番の目ときは、チームワークを高めることだとわたしは思っています。みんなで、「ゲームに向けてがんばるぞ」という気持ちを一つにするには、とてもいい場面だと思います。ゲームに勝っても、まけてもチームのみなが仲良くしていけることをきたいしています。

ボールがつながる動きってどんな動きだろう？

パスを出す人は、相手にマークをされている人にパスをすることが、いい動きかな？

大事なのは、フリーになっている味方にパスを出すだったよね！



せめるチームが、自分のゴールの近くにいていいかな？

ゴールから遠い



シュートをする時に、「ゴールの遠くから打つ」と、「近くから打つ」と、どちらがゴールに入りやすいかは、『近くからの方が入り安い』ということはわかったと思います。つまり、ゴールの近くにボールをつないでシュートをした方がいいということです。

今日のじゅぎょうでは、ゴールの近くでシュートができるようにがんばりましょう。

ゴールから近い



今日もよろしくね！



# エンジョイボール通信 4

3年1組のみなさんへ

発行者 筒井 宣行

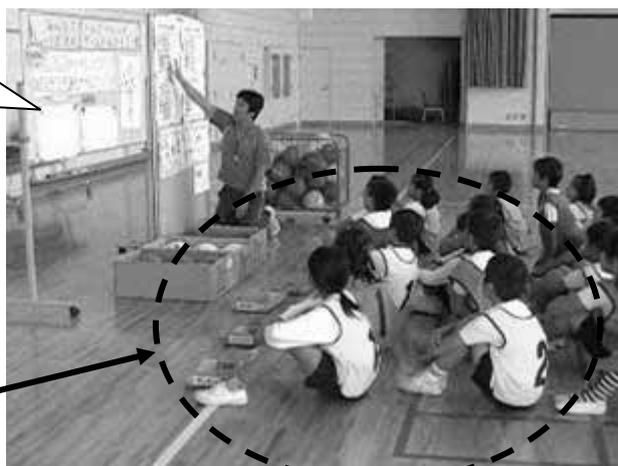
発行日 2007/10/31

## みんなでボールをつないでシュートを決めるゲームを目ざそう！

早いものでエンジョイボールも4時間目が終わり、のこりの時間も4時間という折り返し地点にきました。3時間目につづいて、「フリーマンゲーム」を行いました。フリーマンは味方のボールになったらコートに入って、相手のボールになったらコートの外に出よう」というルールを加えたので、コートの中がすっきりしてたくさんのパスとシュートが出たようです。今日は、「フリーマンゲーム」と人数を同じにした「たしかめのゲーム」を行います。チームワークを大切にゲームに勝るといいですね。

### じゅぎょうで気がついたこと

じゅぎょうの始めには、「今日の学習のポイント」を、みんなで声をそろえて読んでいます。今日の体育の時間でみんなに意気してもらいたいことなので、読みながらしっかりとおぼえてください。



みんなが体育すわりをして、話す人のほうを向いてしっかりと聞いているのがこの写真からも分かります。とても、立派です。

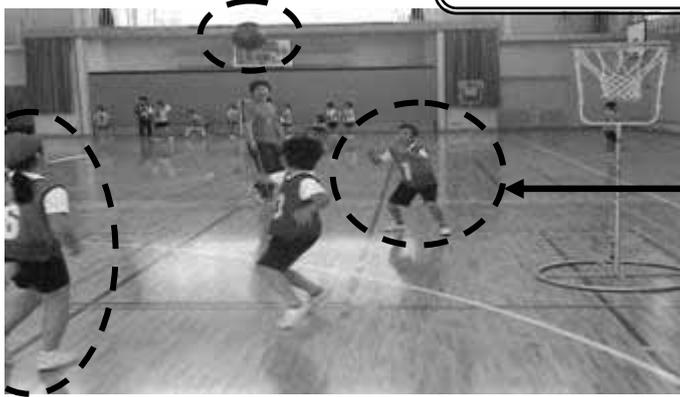


新しいチャレンジゲームである、「おむすび・パスダッシュ」の目的は、「ボールをパスしたら走る」という動きを身に付けるためです。パスをした方向と反対に走るということで、頭がこんらんしてしまった人が多かったようです。なので、今日の学習では「左の人にパスをして、右の人の後ろに走る」という言葉でやってみたいと思います。どちらにしても、ボールと人が動き回るような「おむすび・パスダッシュ」ができるといいですね。

## ボール(パス)がつながる動きとは？

今回のエンジョイボールでは、みんなにできるようになってもらいたいこととして、大きく2つの目ひょうがありました。1つ目は、「パス・キャッチができること」です。そして2つ目は、「ボール(パス)がつながる動きができること」でした。「パス・キャッチ」については「チャレンジゲーム」をやりながらだいでできるようになってきています。そして3時間目からは「ボール(パス)がつながる動き」を学習してきています。これからのゲームでとても大切なものになるので、ぜひおぼえておきましょう。

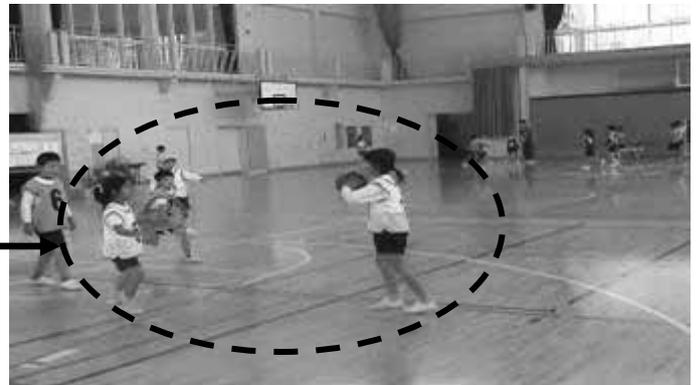
### ボールがつながる動き その1 フリーな味方にパスをする！



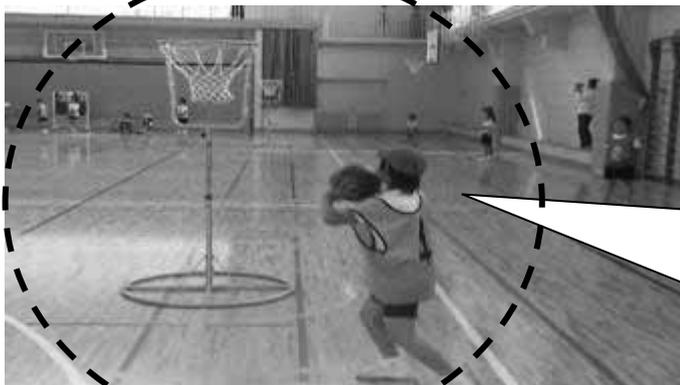
フリー(相手に守られていないでパスが通る)の味方を見つけてパスができることを、チームのみんなができること、たくさんボールにさわられるし、たくさんシュートが打てるようになります。

### ボールがつながる動き その2 パスをしたら、ボールを持っている人より前に動

ゲームで勝つためには、相手のゴールにたくさんシュートを入れなければなりません。そのためには、ボールをできるだけ早く相手のゴールに近づけることが大切です。だから、ボールをパスしたらその場で立っているのではなく、ボールを持っている人より前に動いて、パスをもらうようにしましょう。



### ボールがつながる動き その3 ゴールの近くでシュートを打つ！



フリーマンの人は、パスをもらった時に、前にだれもいないことが多いので、すぐにシュートを打ちたくなくなってしまいますが、そのほとんどがゴールから遠い場所です。前にも書きましたが、シュートが決まりやすいのはゴールの近くでシュートを打つことです。

# エンジョイボール通信 5

3年1組のみなさんへ

発行者 筒井 宣行

発行日 2007/11/6

## みんなでボールをつないでシュートを決めるゲームを目ざそう！

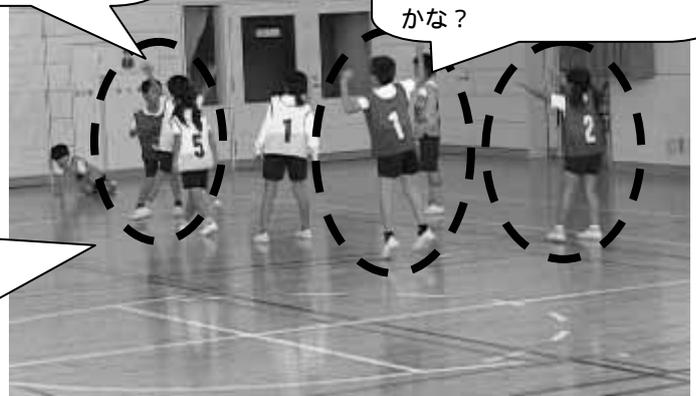
エンジョイボールも、のこり3時間になりました。聞くところによると、中休みのアリーナ遊びで、ゴールを出してゲームを楽しんだそうですね。じゅ業だけでなく、遊びでも「エンジョイボール」をやってくれるなんて、とてもうれしいです。今日からは、「今までの学習をいかしながら、さらにパワーアップしていこう」という時間になります。めざすゲームである「みんなでボールをつないでシュート」が、時間が進むごとに少しずつ見えるようになってきています。今日も、ボールがつながる動きを頭の中に入れてがんばりましょう！

### ボールをつなぐポイント

まわりは相手ばかりで、パスができないよー。

パスがほしいんだけど、この場所ではもらえないのかな？

パスを出したいのだけれど、まわりに相手がたくさんいてむ理な時があると思います。そんな時は、どうしたらいいか分かりますか？そう、ボールを持っている人の近くに動いてあげることです。近くに動くことで、パスを出すことができると思います。味方を助ける動きができるといいですね。

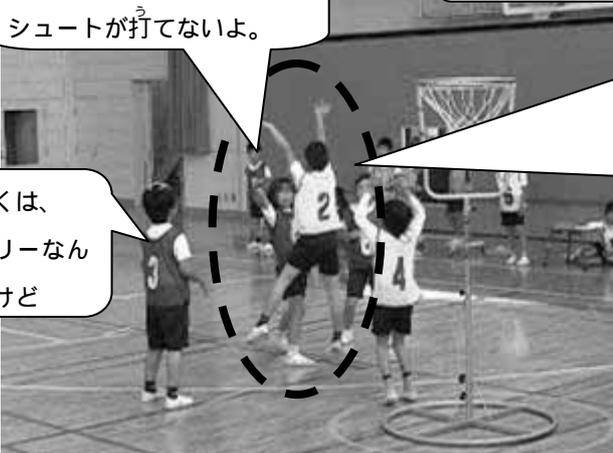


### まもるときを守る時のポイント

相手が、近くにいてシュートが打てないよ。

ぼくは、フリーなんだけど

ボールを持っている人の近くで手を上げて守っているのが、この写真からはよくわかります。もし、近くで守らなければどうなるかわかりますか？そう、シュートをかんたんに打たれてしまいます。ゴールの近くだけでなく、パスをつないでいる時も、ボールを持っている人にはまもるようにしておくことが大切です。今日の学習のポイントにもなっているのでぜひ動きを身につけましょう。





# つうしん エンジョイボール通信 6

3年1組のみなさんへ

発行者 筒井 宣行

発行日 2007/11/8

## みんなでボールをつないでシュートを決めるゲームを目ざそう！

エンジョイボールも、今日と、明日の2時間だけになりました。前の時間では、「フリーな味方にパスを出しながら、シュートする」ことを目ざしてもう一度「フリーマンゲーム」を行いました。みんなの動きを見ると、だいぶパスがつながるようになってきて、シュートでこうげきが終わる場面が多く見られました。またとく点のルールでは「かけ算ルール」を多くのチームがえらんだみたいです。今日のゲームでも、多くの方がシュートを決めてとく点がふえるといいなと思っています。チームワークを大切にしながらがんばりましょう。

シュ・シュートゲームで  
なんぼはい  
何本入った？



じゅんぴ運動のあとに行っている、「チャレンジゲーム」も、じゅ業が進むにつれてバージョンアップしていますが、「シュ・シュート」ゲームだけは同じやり方で行っています。

みんなの記ろくカードを見ると、多くなっている人、あまり変わらない人、さまざまいるようですが、投げ方（両手でゴールの手前をねらって、ふんわり高く投げる）だけは、しっかりできるようにしましょう。

新しく始めた「ジクザクパス」ですが、「ボールをパスしたら前に動いてさい後はシュート」というやり方を、ほぼ全員が理かいてできていましたね。じゅ業でも言いましたが、この動きはゲームでとても大切になってくるものです。

今日は、「パスをもらう声をしっかりと出して、落とさずつなぐ」ことを、意識してやってみましょう！

ゴール前に走って、「パス」の声を  
出すぞー！



まも ちか だ とき  
守りが近くにいてパスが出せない時はどうするの？



パスが出せないー。

よし、パスが出せない人の横に動いてパスをもらいにいこう！

前の時間で、「ボールを持っている人の近くで手を上げて守る」という学習をしたので、パスが出せなくなる場面がありました。そんな時は、味方の人がボールを持っている人の横に動いてあげることが大切になってきます。

パスをもらうために…

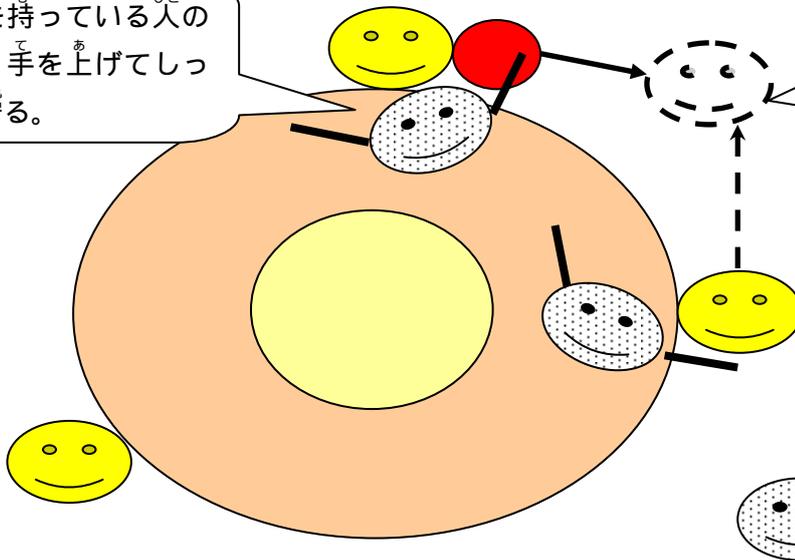


おむすびパスカットゲームのしょうかい

ボールを持っている人の近くで、手を上げてしっかり守る。

ボールを持っている人の横に動いて、ボールをもらう。

守らない人は、パスが何回できたか数える。



やる気・元気な3年1組



8時10分にじゅ業がある日に教室に行くと、ほぼ全員がそろって「チーム会ぎ」が始まっているのに、いつも感心しています。また、ここまで6回じゅ業をしています、お休みがないということもすごいことです。のこり2回も、全員参加でいきたいですね！

# エンジョイボール通信 1

3年1組のみなさんへ

発行者 筒井 宣行

発行日 2007/11/9

みんなでボールをつないでシュートを決めるゲームを目ざそう！

エンジョイボールも、いよいよさい後のじゅ業ぎょうになってしまいました。わたしは、とてもさびしい気持ち  
がしていますが、みんなはどうですか？ 8時間じかんという短い時間じかんでしたが、いつもまじめに取り組んでいたの  
で、みんなの動きうごがとても変わってきました。今日は、「たしかめのゲーム」ということで、今までの学習がくしゅうが  
どこまでできるようになったかをたしかめます。チームのみんなとするさい後のゲームなので、声をたくさん  
出して、力ちからいっぱいがんばってください。わたしは、全部ぜんぶのチームを応援していますので！

今まで学習してきたこと(せめと守り)をまとめると...

## ボールがつながる(せめる)動きとは

フリーな(パスが通る)味方へパスを出す。

ボールをパスしたら、ボールよりも前に動く。

ゴールの近くでシュートを打つ。

パスをもらう声を出す。

相手に守られてボールが出せない味方がいたら、横に動いてパスをもらう。

~ の動きができるよう  
になると、きっとボールがつな  
がって、シュートができます  
よ！



## 守る動き方は

ボールを持っている人と、パスをもらう人の間に立つ。

ボールを持っている人の近くで手を上げる。

相手のボールになったら、すぐに守る動きに切りかえる。

5, 6年生で行う  
バスケットボールで  
も同じ動きをしま  
す。



# エンジョイボール・学習カード(こ人用)

10月23日(火) 3時間目

## 今日の学習は...

ボールを持っている人の前で、手を上げて守ることができるようにしよう。

フリーになっている味方を見つけて、パスができるようにしよう。

コートや用具の安全をたしかめながらきょう力をしじゅんびやかたづけをし、ゲームをしよう。

## 今日のわたしのめあて(がんばること、こんな動きをしたいこと)は...

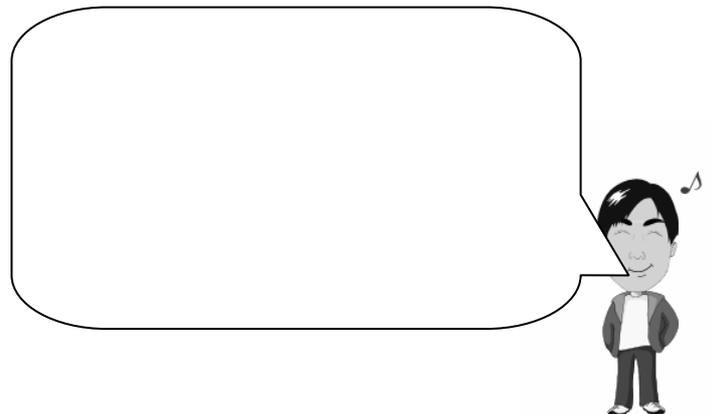
## 今日のふりかえり

	あ 当てはまるところに つけよう			
今日のエンジョイボールはどうでしたか。	とても楽しかった	少し楽しかった	あまり楽しなかった	全く楽しなかった
友だちときょう力をしなかくよく学習ができましたか。	とてもよくできた	少しできた	あまりできなかった	全くできなかった
シュートを決めてどうでしたか。(決めた人が答えます)	とてもうれしかった	少しうれしかった	あまりうれしくなかった	全くうれしくなかった
めあてに向かってがんばることができましたか。	とてもよくできた	少しできた	あまりできなかった	全くできなかった
「あっわかった」「あっそうか」と思ったことがありましたか。	とてもあった	少しあった	あまりなかった	全くなかった
みんなでパスをつなぐことはできましたか。	とてもよくできた	少しできた	あまりできなかった	全くできなかった
両手で頭の上やむねの近くからパスができましたか。	とてもよくできた	少しできた	あまりできなかった	全くできなかった
ボールに体の正面を向けて両手でキャッチができましたか。	とてもよくできた	少しできた	あまりできなかった	全くできなかった
フリーになっている味方を見つけることができましたか。	とてもよくできた	少しできた	あまりできなかった	全くできなかった
フリーになっている味方にパスを出すことができましたか。	とてもよくできた	少しできた	あまりできなかった	全くできなかった

## 筒井先生へのメッセージ

パスをみんなでつないでいくには、フリーになっている味方にパスする以外に、どんなこと・動きをしたらいいと思いますか。

## 筒井先生からのメッセージ



# エンジョイボール・学習カード(こ人用)

11月 8日(木) 7時間目

## 今日の学習は...

パスが出せない味方の横に動いてパスをつなぐことができるようにしよう。

相手のボールになったら、自分のコートに急いでもどって守ることができるようにしよう。

## 今日のわたしのめあて(がんばること、こんな動きをしたいこと)は...

## 今日のふりかえり

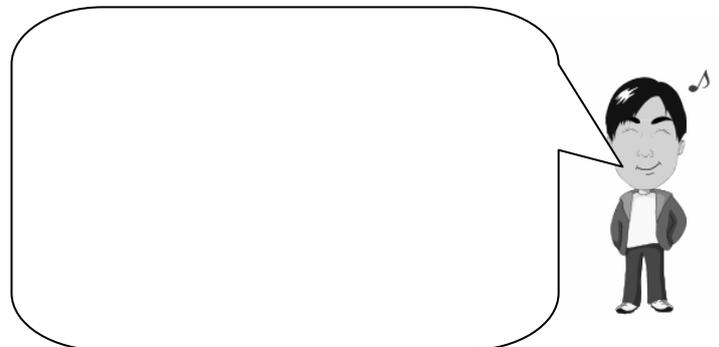
	当てはまるところに つけよう			
今日のエンジョイボールはどうでしたか。	とても楽しかった	少し楽しかった	あまり楽しくなかった	全く楽しくなかった
友だちときょう力してなかよく学習ができましたか。	とてもよくできた	少しできた	あまりできなかった	全くできなかった
シュートを決めてどうでしたか。(決めた人が答えます)	とてもうれしかった	少しうれしかった	あまりうれしくなかった	全くうれしくなかった
めあてに向かってがんばることができましたか。	とてもよくできた	少しできた	あまりできなかった	全くできなかった
「あっわかった」「あっそうか」と思ったことがありましたか。	とてもあった	少しあった	あまりなかった	全くなかった
みんなでパスをつなぐことはできましたか。	とてもよくできた	少しできた	あまりできなかった	全くできなかった
両手で頭の上やむねの近くからパスができましたか。	とてもよくできた	少しできた	あまりできなかった	全くできなかった
ボールに体の正面を向けて両手でキャッチができましたか。	とてもよくできた	少しできた	あまりできなかった	全くできなかった
フリーになっている味方を見つけることができましたか。	とてもよくできた	少しできた	あまりできなかった	全くできなかった
フリーになっている味方にパスを出すことができましたか。	とてもよくできた	少しできた	あまりできなかった	全くできなかった

## 筒井先生へのメッセージ

パスが出せない味方の横に動いて、パスをつなぐことができましたか。

相手のボールになった時に、早く自分のコートにもどって守ることができましたか。

## 筒井先生からのメッセージ



# がくしゅう よう エンジョイボール・学習カード(チーム用)

がつかにちしつかんめ  
10月23日(火) 3時間目

## 今日の学習は...

- ボールを持っている人の前で、手を上げて守ることができるようにしよう。
- フリーになっている味方を見つけて、パスができるようにしよう。
- コートや用具の安全をたしかめながらきょう力してじゅんぴやかたづけをし、ゲームをしよう。

## 今日のチームのめあて(みんなでがんばること、みんなでこんな動きをしたいこと)は...

### だい3回 チャレンジゲームのけっか(自分のゼッケン番号のところに記ろくを書こう)

ゲーム名	みんなの記ろく						チームの合計記ろく		
ぐるぐるパス	ゼッケン	1・2番	3・4番	5・6・7番			かい回		
おむすびパス	ゼッケン	1・2・3番	4・5・6・7番				かい回		
シュート・シュート	ゼッケン	1番	2番	3番	4番	5番	6番	7番	ほん本

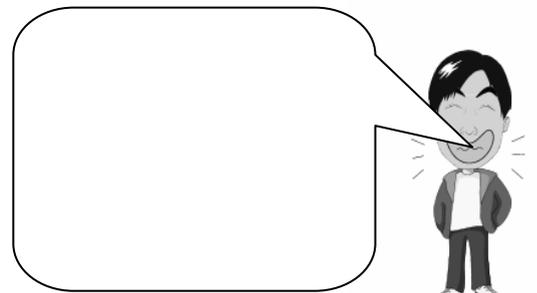
### ゲームに出るじゅん番と役わり(決まったらをつけよう)      フリーマンゲームのけっか

	なまえ 名前	フリーマン 1人ずつ	き記ろく 1人ずつ	アナ 1人ずつ	おうえん 1人ずつ	ライン 2人ずつ	とくてん 1人ずつ	とくてん 自分のチーム対相手チーム	しょう勝はい	
	前半 ぜんはん								1ゲーム目	たい対
後半 こうはん								2ゲーム目	たい対	

### チームで話し合ったこと

チームの中でよかった動き・声・人、ゲーム記ろくカードを見て次のじゅ業でがんばることを書きましょう。

### つづいせんせい 筒井先生からのメッセージ



# がくしゅう よう エンジョイボール・学習カード(チーム用)

11月8日(木) 7時間目

## 今日の学習は...

パスが出せない味方の横に動いてパスをつなぐことができるようにしよう。  
相手のボールになったら、自分のコートに急いでもどって守ることができるようにしよう。

今日のチームのめあて(みんなでがんばること、みんなでこんな動きをしたいこと)は...

## だい7回 チャレンジゲームのけっか(自分のゼッケン番号のところに記ろくを書こう)

ゲーム名		みんなの記ろく						チームの合計記ろく
おむすびパス カット	ゼッケン	1・2・3番			4・5・6番			かい 回
	ゼッケン	1番	2番	3番	4番	5番	6番	
シュ・シュート	ゼッケン	1番	2番	3番	4番	5番	6番	ほん 本
	ゼッケン							

## ゲームに出るじゅん番と役わり(決まったらをつけよう)

	なまえ 名前	フリーマン 1人ずつ	記ろく 1人ずつ	アナ 1人ずつ	おうえん 1人ずつ	ライン 2人ずつ	とくてん 1人ずつ
前半 ぜんはん							
後半 こうはん							

## 作せんとルール\*えらんだものにしよう

作せん	( )のこった・( )うらうら・ ( )自分たちで考えた
とく点ルール	( )とく点×人数 ( )3人シュート

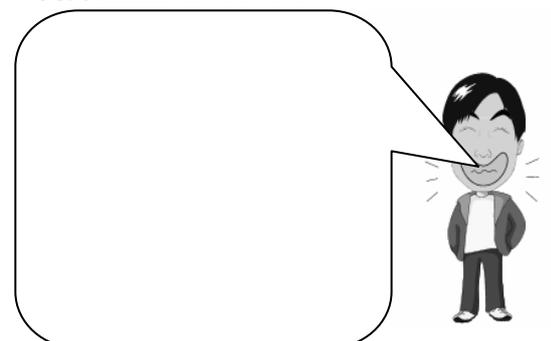
## フリーマン・たしかめゲームのけっか

	とく点 自分のチーム対相手チーム	しょう 勝はい
1ゲーム目	たい 対	
2ゲーム目	たい 対	

## チームで話し合ったこと

チームの中でよかった動き・声・人、記録カードを見て次のじゅ業でがんばることを書きましょう。

## つづいせんせい 筒井先生からのメッセージ



# チャレンジゲーム・記ろくカード

ねん くみ なまえ  
3年1組 名前

## ~チャレンジゲームの記ろくの仕方~

毎時間、じゅんぴ運動後にチャレンジゲームをします。  
自分やチームで行った回数を下のマスに書いていきます。  
正しいしせいでやらなかったのは、回数に入れません。

記ろくを少しでも  
のばせるようが  
んばろう！



ゲーム名	わたしの記ろく							
	1時間目	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目	6時間目	7時間目	8時間目
ぐるぐるパス (2人で)	かい回	かい回	かい回	かい回	かい回	かい回	かい回	かい回
おむすびパス (3人で)	かい回	かい回	かい回	かい回	かい回	かい回	かい回	かい回
おむすび バスダッシュ (チームで)	/				かい回	かい回	かい回	かい回
シュ・ シュート (1人で)					ほん本	ほん本	ほん本	ほん本

## チャレンジゲームのふりかえり(さい後のじゅ業で書きます)

~わかったこと、できるようになったこと、  
とく意になったことなど~

つづいせんせい  
筒井先生からの  
メッセージ



# エンジョイボール・ゲーム記録カード

## 記録のつけ方

アナウンサーが自分のチームの動きを見てしゃべったことを記録係が、そのままカードに書く。

「1番」がボールをさわったら、アナウンサーは「1番」と言い、記録係は「1番の列」に「レ」をつける。

「2番」がシュートしたら、アナウンサーは「2番」と言い、記録係は「2番」の列に「\_」をつける。

「3番」がとく点したら、アナウンサーは「3番」と言い、記録係は「3番」の列に「\_」をつける。

11月8日 7時間目

例	なまえ 名前	ばんごう 番号			さわ った	シュー トした	とく点 した
ぜんはん 前半	おおつか 大塚	1	レレ	レ	3	2	1
	つつい 筒井	2	レレ		2	1	0
	まつもと 松本	3	レ	レレレ	4	1	1

## 1 ゲーム目

アナウンサー( ) 記録係( )

	なまえ 名前	ゼッケン 番号	ボールにさわったら「レ」をつける シュートしたら「_」をつける とく点したら「_」をつける		さわった 回数 (レ)	シュート した回数 ( )	とく点 した回数 ( )
ぜんはん 前半							
こうはん 後半							

## 2 ゲーム目

アナウンサー( ) 記録係( )

	なまえ 名前	ゼッケン 番号	ボールにさわったら「レ」をつける シュートしたら「_」をつける とく点したら「_」をつける		さわった 回数 (レ)	シュート した回数 ( )	とく点 した回数 ( )
ぜんはん 前半							
こうはん 後半							

みんながたくさんボールにさわって、  
たくさんシュートができるといいね！

