

令和元年度

体育センター長期研修研究報告 資料編

集団的達成の喜びを味わう フラッグフットボールの授業

—「学習内容の基となる知識」の習得と全員が得点するゲームを通して—



神奈川県立体育センター 長期研究員

横須賀市立鶴久保小学校 永山 順一

目次

1	学習カード	1
2	作戦カード	4
3	秘伝の書	18
4	アンケート	33

フラッグフットボール上達のコツ

- 1 約束を守り、友達と助け合って練習をしよう！
- 2 用具の準備や片付けなど、分担された役割を果たそう！
- 3 ペア班で積極的にアドバイスし合おう！
- 4 作戦カードをたくさんためて、ゲームで試していこう！
- 5 秘伝の書も有効に活用しよう！



フラッグフットボールの約束 やくそく

- けがにつながるので絶対にふざけません。
- 準備・片付け、集合や移動は素早くかけ足で行います。
- 最初と最後のあいさつは気合いを入れて元気良く行います。
- 失敗した時は、はげまします。
- 友達からのアドバイスは素直に聞き、悪口などは絶対に言いません。

わかったこと・感想のわくの中には体育の1時間で、できるようになったことや、新しい発見、気付いたことなどを具体的に書くようにしましょう。1時間1時間の振り返りをみると、1時間のがんばりが伝わります！

先生も振り返りを读むのを楽しみにしています。先生からの一言もしっかり読んで、次の授業にいかしてくださいね。

2時間目 月 日 ()

〈めあて〉フラッグフットボールのことを知り、進んで取り組もう。

今日の授業で当てはまるものに丸をしてください。【◎(はい)、○(どちらでもない)、△(いいえ)】

深く心に残ることや、感動することがありましたか。	【◎ ○ △】
今までできなかったこと(運動や作戦)ができるようになりましたか。	【◎ ○ △】
「あっ、わかった!」とか「あっ、そうか」と思ったことがありましたか。	【◎ ○ △】
せいいっぱい、全力をつくして運動することができましたか。	【◎ ○ △】
楽しかったですか。	【◎ ○ △】
自分から進んで学習することができましたか。	【◎ ○ △】
自分のめあてにむかって何回も練習できましたか。	【◎ ○ △】
友だちと協力して、なかよく学習できましたか。	【◎ ○ △】
友だちとお互いに教えたり、助けたりしましたか。	【◎ ○ △】

(引用・参考文献：高橋健夫、長谷川悦示、浦井孝夫「体育授業を形成的に評価する」高橋健夫編『体育授業を観察評価する』明和出版、2003年10月10日、pp.12-15)

今日の授業で当てはまるものに丸をしてください。【◎(はい)、○(どちらでもない)、△(いいえ)】

あなたのチームは、考えた作戦を成功させることができましたか。	【◎ ○ △】
あなたは、チームのみんなで協力できたという思いはありますか。	【◎ ○ △】
あなたのチームは、作戦タイムやハドルのときに、みんなが意見を聞いていましたか。	【◎ ○ △】
あなたのチームは、作戦タイムやハドルのときに、みんなが進んで意見を言っていましたか。	【◎ ○ △】
あなたは、ゲームや練習のとき、チームの友だちにアドバイスをしてあげることができましたか。	【◎ ○ △】
あなたは、ゲームや練習のとき、チームの友だちをほめたり、はげましたりすることができましたか。	【◎ ○ △】
あなたは、チームがひとつになったような感じがしましたか	【◎ ○ △】
あなたは、チームのみんなに支えられているように感じましたか。	【◎ ○ △】
あなたは、今日取り組んだ運動をチーム全員で楽しむことができましたか。	【◎ ○ △】
あなたは、今日取り組んだ運動をチーム全員でまたやってみたいと思いますか。	【◎ ○ △】

(引用・参考文献：小松崎敬、高橋健夫「仲間づくりの成果を評価する」『体育授業を観察評価する』、明和出版、2003年、pp.18-19)

今日の授業でわかったことを書いてください。感想

※学習カードは、2時間目から記入を行った。

※2時間目以降は、めあてのみ変更し、残りの箇所は変更していない。

- めあて・・・3時間目 はげまし合って練習やゲームをしよう。 4時間目 ゴールラインに向かって走る方法を知り、ゲームをしよう。
- 5時間目 そっとパスの方法を知り、ゲームをしよう。 6時間目 フラッグフットボールの攻め方を知ろう。
- 7時間目 ふわっとパス、ビューンパスの方法を知り、ゲームをしよう。 8時間目 勝ち負けを受け入れて、楽しくゲームをしよう。
- 9時間目 自分たちのチームに合った作戦を立てて、鶴久保選手権を楽しもう。
- 10時間目 学んだことを生かして、鶴久保選手権を楽しもう。

作戦カード

	学習活動	活用した 作戦カード番号
3時間目	メインゲーム1（試しのゲーム）	1、5、8、11
4時間目	メインゲーム2（プレーを限定したゲーム：おとり作戦のみ）	1～4
5時間目	メインゲーム3（プレーを限定したゲーム：手渡しパス作戦のみ）	5～7
6時間目	メインゲーム4（プレーを限定したゲーム：かべ作戦のみ）	8～10
7時間目	メインゲーム5（プレーを限定したゲーム：パス作戦のみ）	11～13
8時間目以降は、すべての作戦カードから選択可（オリジナルの作戦も可）		

朝のブックタイム等で、新出の動きを確認後、各班のリーダーに作戦カードを配付し、リングで留めたものをかごに入れて保管し、授業時にリーダーが持ってくる形で管理した。

また、作戦タイムやハドルの時間で作戦カードを見ながら作戦を決めたり、役割分担を行ったりする際に活用をした。

さくせん
作戦カード

1

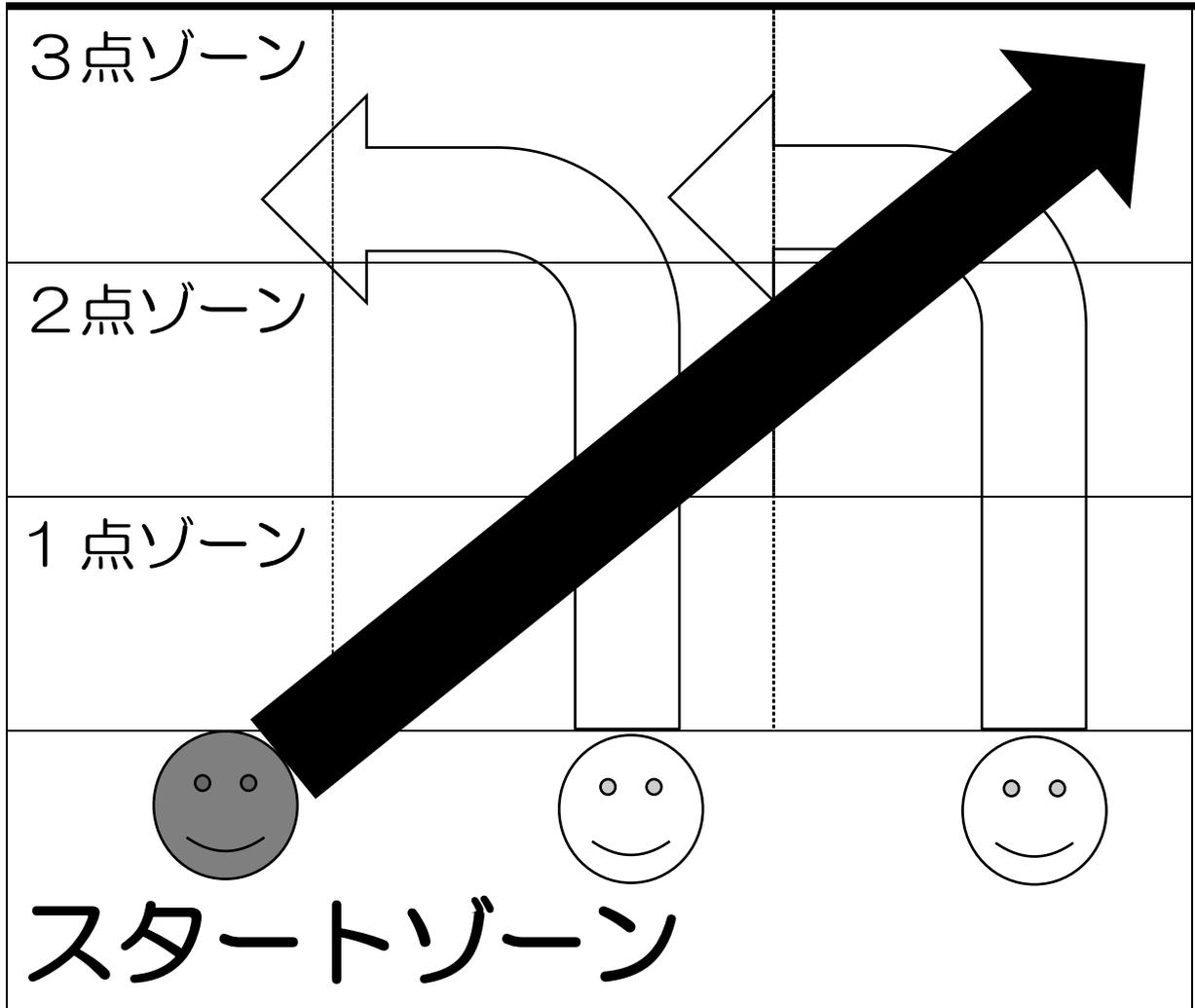
ばんごう
番号

がた ゴール型ゲームフラッグフットボール

9月10日（火）配付

さくせん
おとり作戦 1

こえたら6点



メモ

☺がボールを隠しながら持ち、真ん中と右にいる☺も同じようにボールを持ったふりをする。

スタートの合図で一斉に矢印の方向に走りこむ。

※ ☺と☺は誰が最初にボールを持ってもOK

さくせん
作戦カード

ばんごう
番号

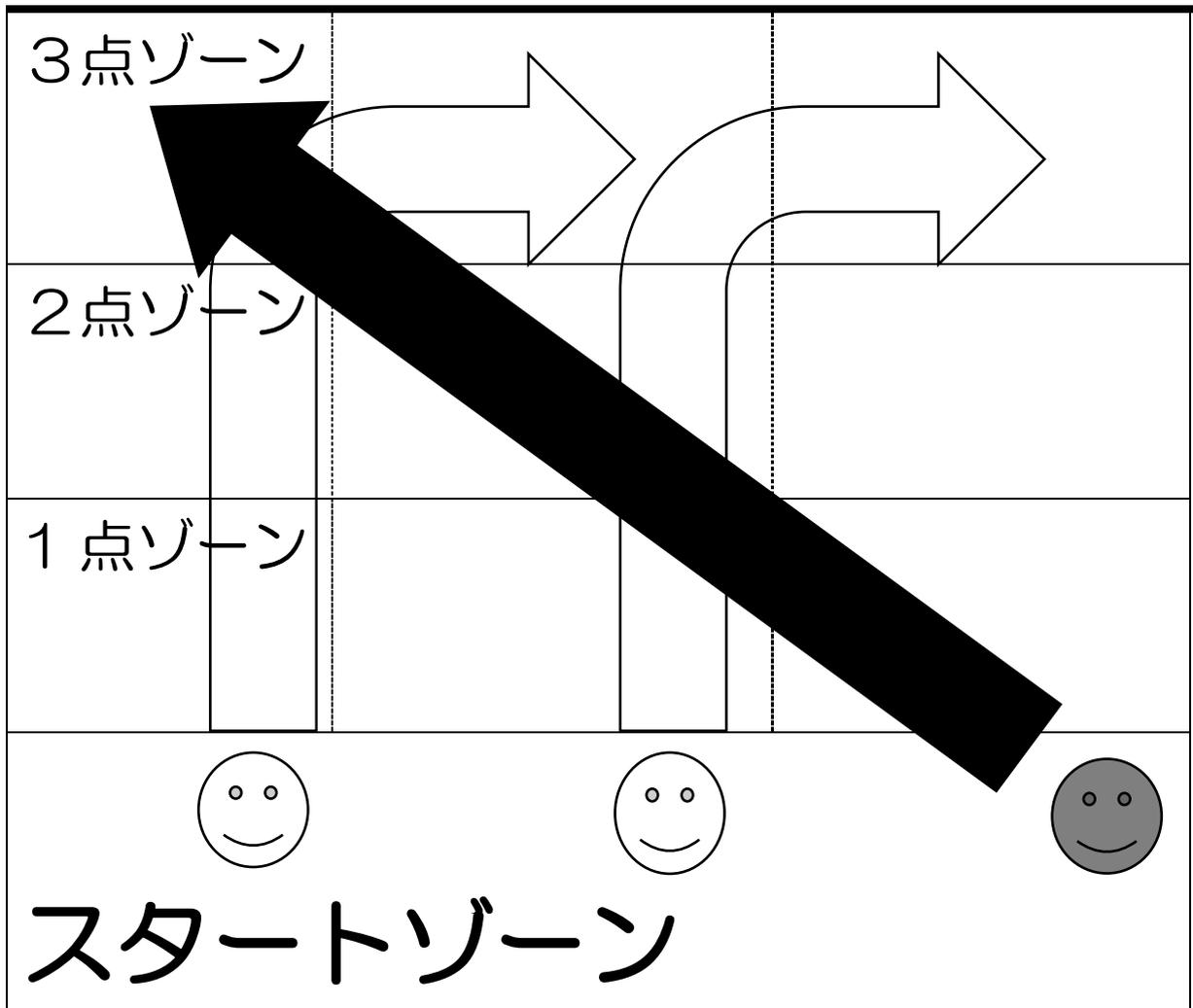
2

がた ゴール型ゲームフラッグフットボール

9月13日(金) 配付

さくせん
おとり作戦2

こえたら6点



メモ

☺がボールを隠しながら持ち、真ん中と左にいる☺も同じようにボールを持ったふりをする。

スタートの合図で一斉に矢印の方向に走りこむ。

※☺と☺は誰が最初にボールを持ってもOK

さくせん
作戦カード

ばんごう
番号

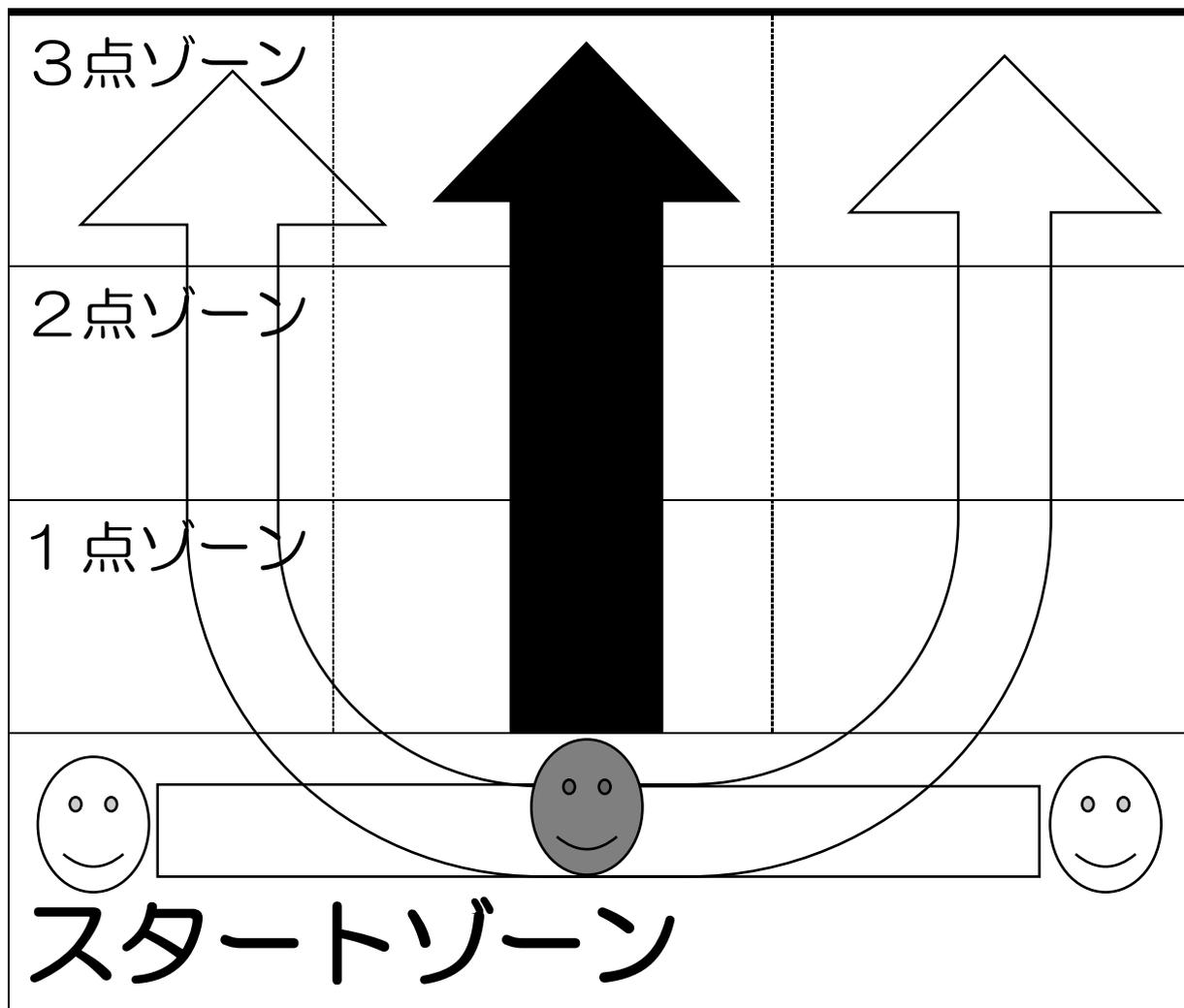
3

がた ゴール型ゲームフラッグフットボール

9月13日(金) 配付

さくせん
おとり作戦3

こえたら6点



メモ

😊がボールを隠しながら持ち、右と左にいる😊も同じようにボールを持ったふりをする。

スタートの合図で一斉に矢印の方向に走りこむ。

※ 😊と😊は誰が最初にボールを持ってもOK

さくせん
作戦カード

ばんごう
番号

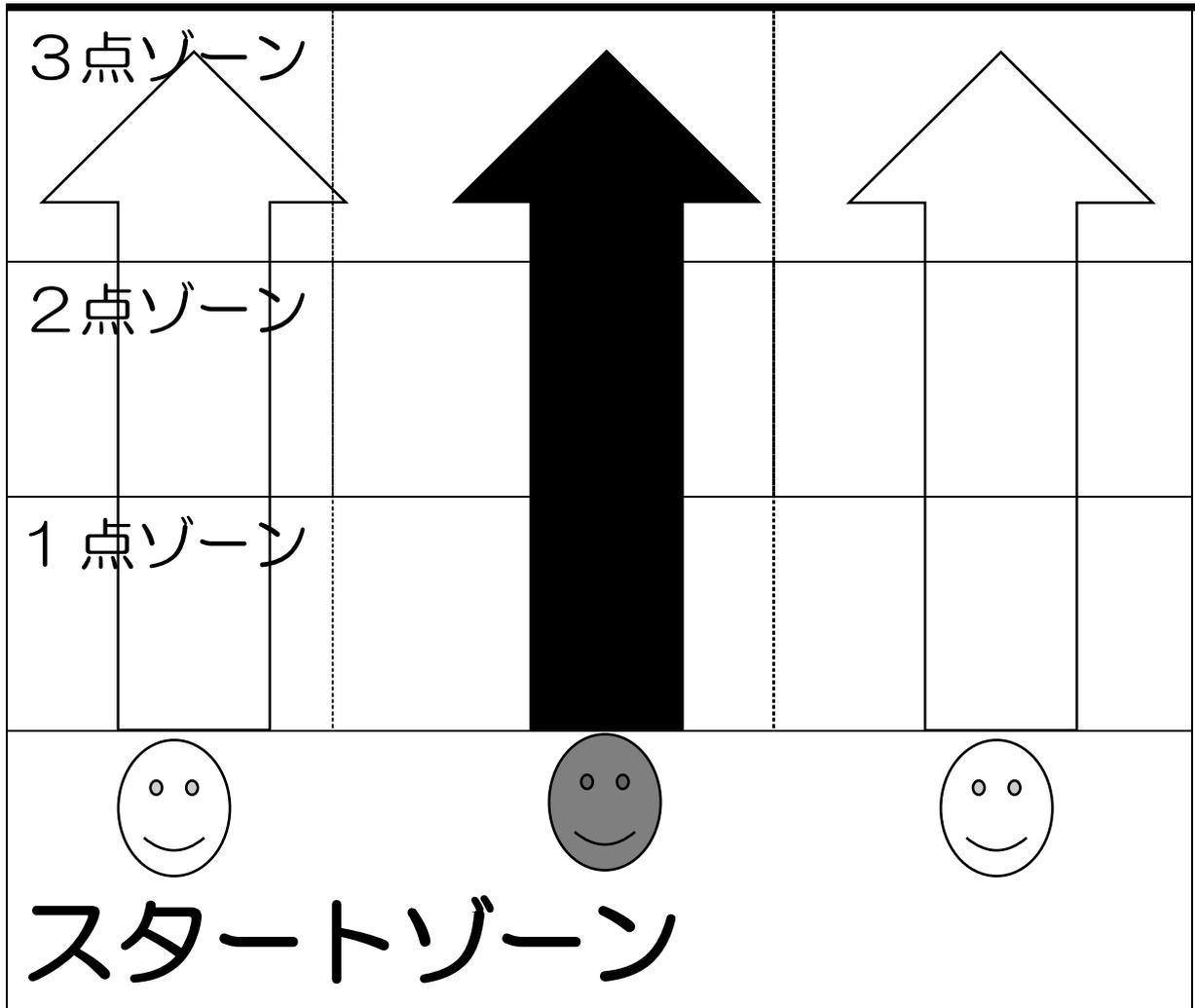
4

がた ゴール型ゲームフラッグフットボール

9月13日（金）配付

さくせん
おとり作戦4

こえたら6点



メモ

がボールを隠しながら持ち、右と左にいるも同じようにボールを持ったふりをする。

スタートの合図で一斉に矢印の方向に走りこむ。

※ とは誰が最初にボールを持ってもOK

さくせん
作戦カード

5

ゴール型ゲームフラッグフットボール

9月10日(火) 配付

てわた さくせん
手渡しパス作戦1

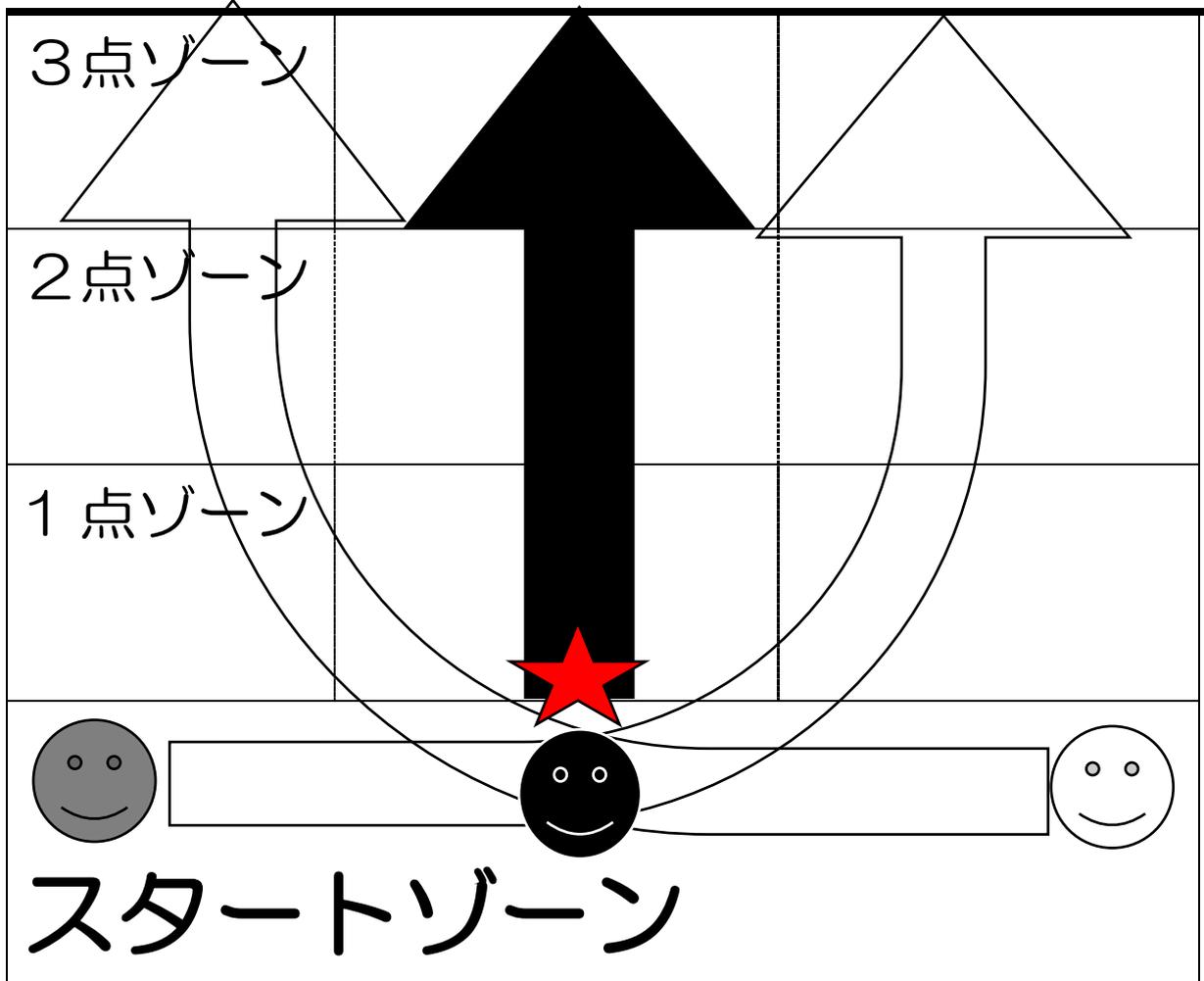
😊・・・ボールを持っていない人

😬・・・最初にボールを持っている人

😬・・・ボールをもらう人

★・・・手渡しパスをする位置

こえたら6点



メモ

最初は 😬 がボールを持っている。

😊 と 😬 がクロスする形で真ん中に集まる。

😊 は真ん中にある 😬 に手渡しパスを相手から見えないようにし、矢印の方向に走りこむ。

😊 はボールをもらうふりをした後に矢印の方向に走りこむ。

※ 😬 と 😊 はどちらが最初にボールを持ってもOK

さくせん
作戦カード

6

ばんごう
番号

がた ゴール型ゲームフラッグフットボール

9月17日(火) 配付

てわた 手渡しパス作戦2

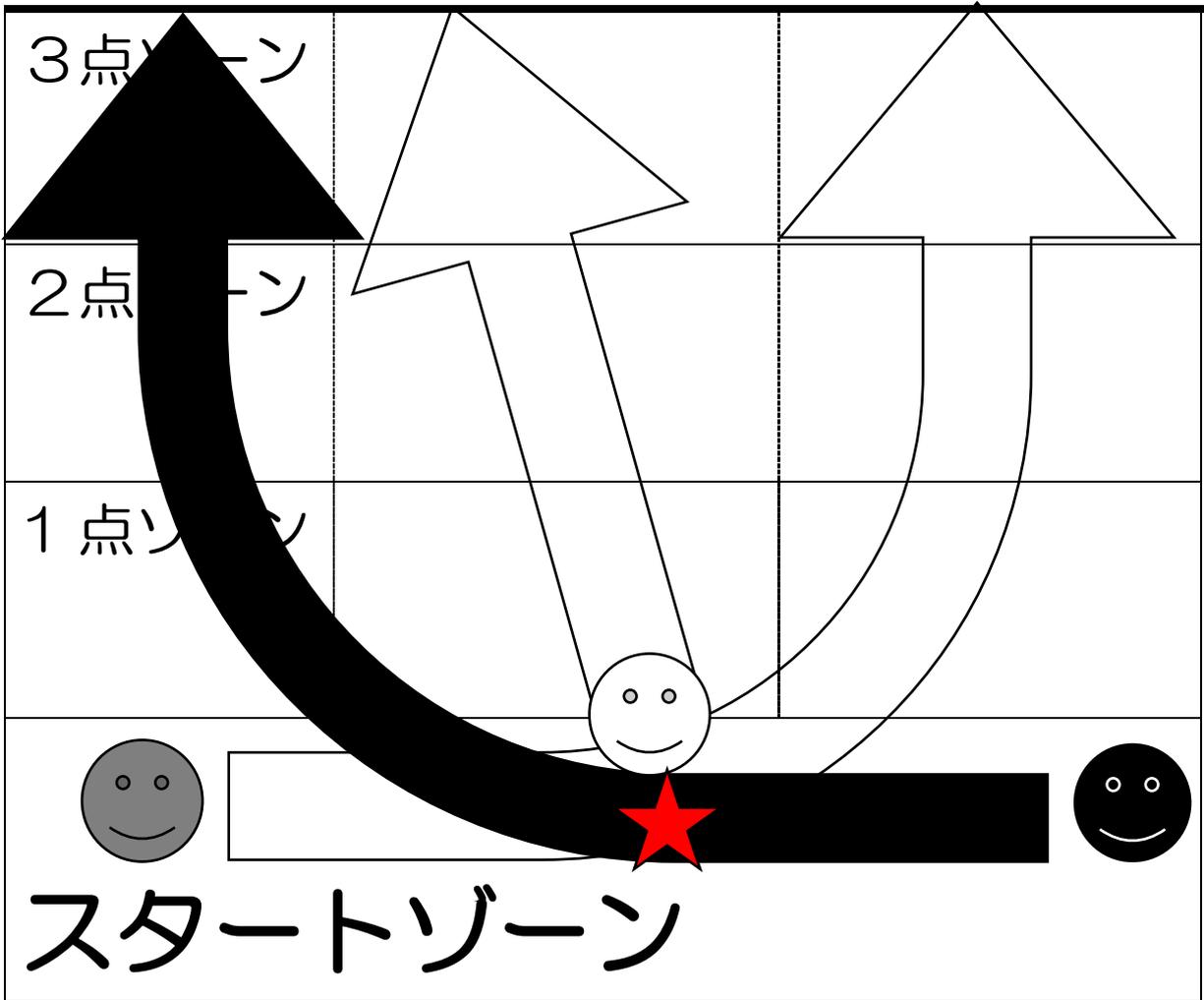
☺・・・ボールを持っていない人

☹・・・最初にボールを持っている人

☹・・・ボールをもらう人

★・・・手渡しパスをする位置

こえたら6点



メモ

最初は ☹ がボールを持っている。

☹ と ☺ がクロスする形で真ん中に集まる。

☹ は右から走りこんできた ☺ に手渡しパスを相手から見えないようにし、矢印の方向に走りこむ。

☺ はボールをもらうふりをした後に左側に走りこむ。

※ (☹ と ☺ はどちらが最初にボールを持ってもOK)

さくせん 作戦カード	7
ばんごう 番号	

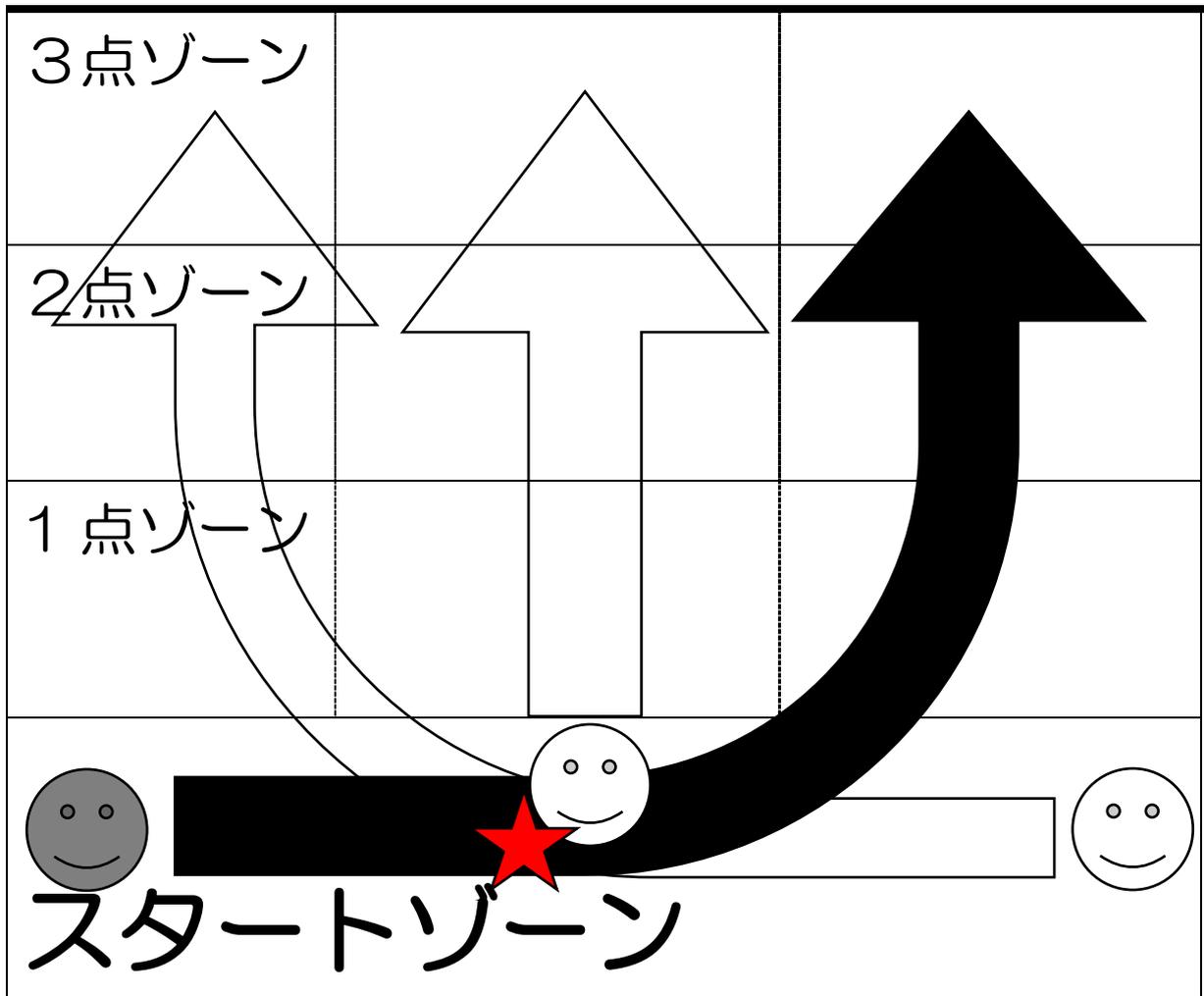
がた ゴール型ゲームフラッグフットボール

9月17日（火）配付

てわた さくせん
手渡しパス作戦3

☺・・・ボールを持っていない人 ☹・・・最初にボールを持っている人 ★・・・手渡しパスをするふりをする位置

こえたら6点



メモ

最初は ☹ がボールを持っている。

右にいる ☺ がクロスする形で真ん中に集まり、ボールをもらうふりをする。真ん中にある ☺ もボールをもらうふりをする

☹ は手渡しパスをしたふりをしてそのまま矢印の方向に走りこみ、真ん中と右にいる ☺ は矢印の方向に走りこむ。

※真ん中と右にいる ☺ が最初にボールを持つ形も OK)

さくせん 作戦カード	8
ばんごう 番号	

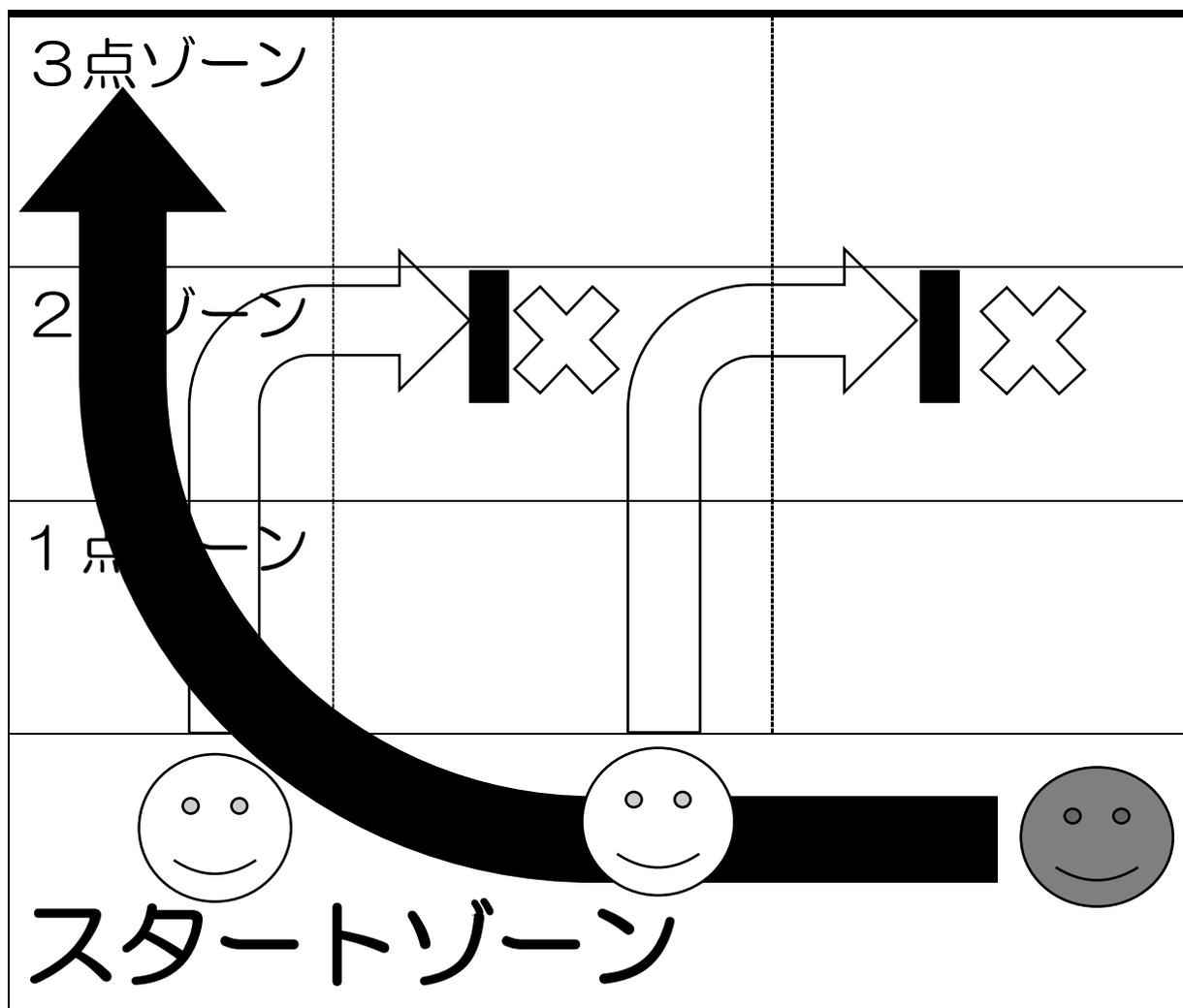
がた ゴール型ゲームフラッグフットボール

9月10日(火) 配付

さくせん
かべ作戦1

😊・・・ボールを持っていない人 😊・・・ボールを持っている人 ✕・・・しゅび者 |・・・かべ

こえたら6点



メモ

真ん中と左にいる😊が矢印の方向に走りこむ。
 😊がかべを作って相手のじゃまをし、左側に通り道をつくる。
 そのタイミングを見計らって😊が矢印の方向に走りこむ。

さくせん 作戦カード	9
ばんごう 番号	

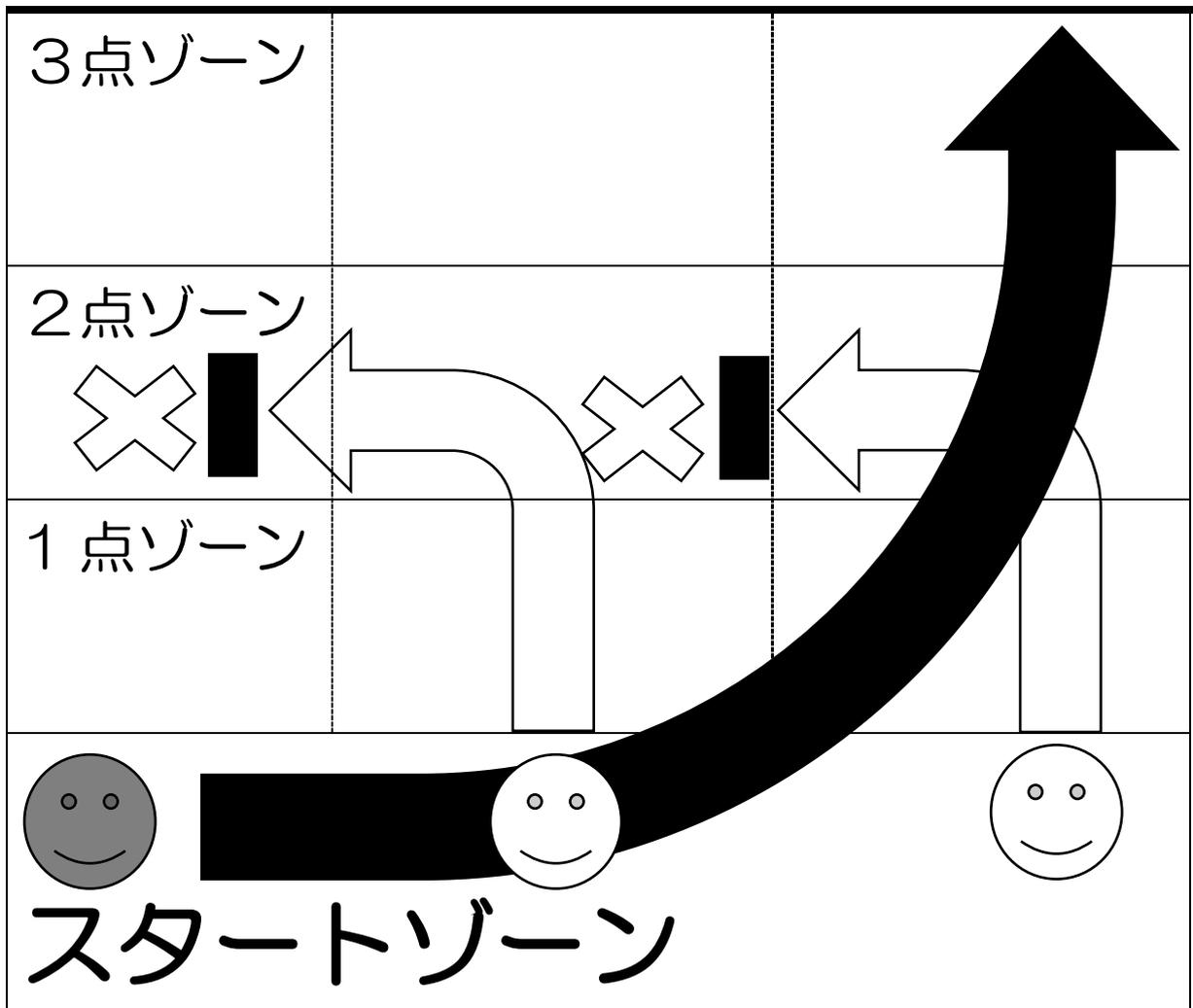
がた ゴール型ゲームフラッグフットボール

9月20日（金）配付

さくせん かべ作戦2

☺・・・ボールを持っていない人 ☺・・・ボールを持っている人 ✕・・・しゅび者 |・・・かべ

こえたら6点



メモ

- 真ん中と右にいる☺が矢印の方向に走りこむ。
- ☺がかべを作って相手のじゃまをし、右側に通り道をつくる。
- そのタイミングを見計らって☺が矢印の方向に走りこむ。

さくせん 作戦カード	10
ばんごう 番号	

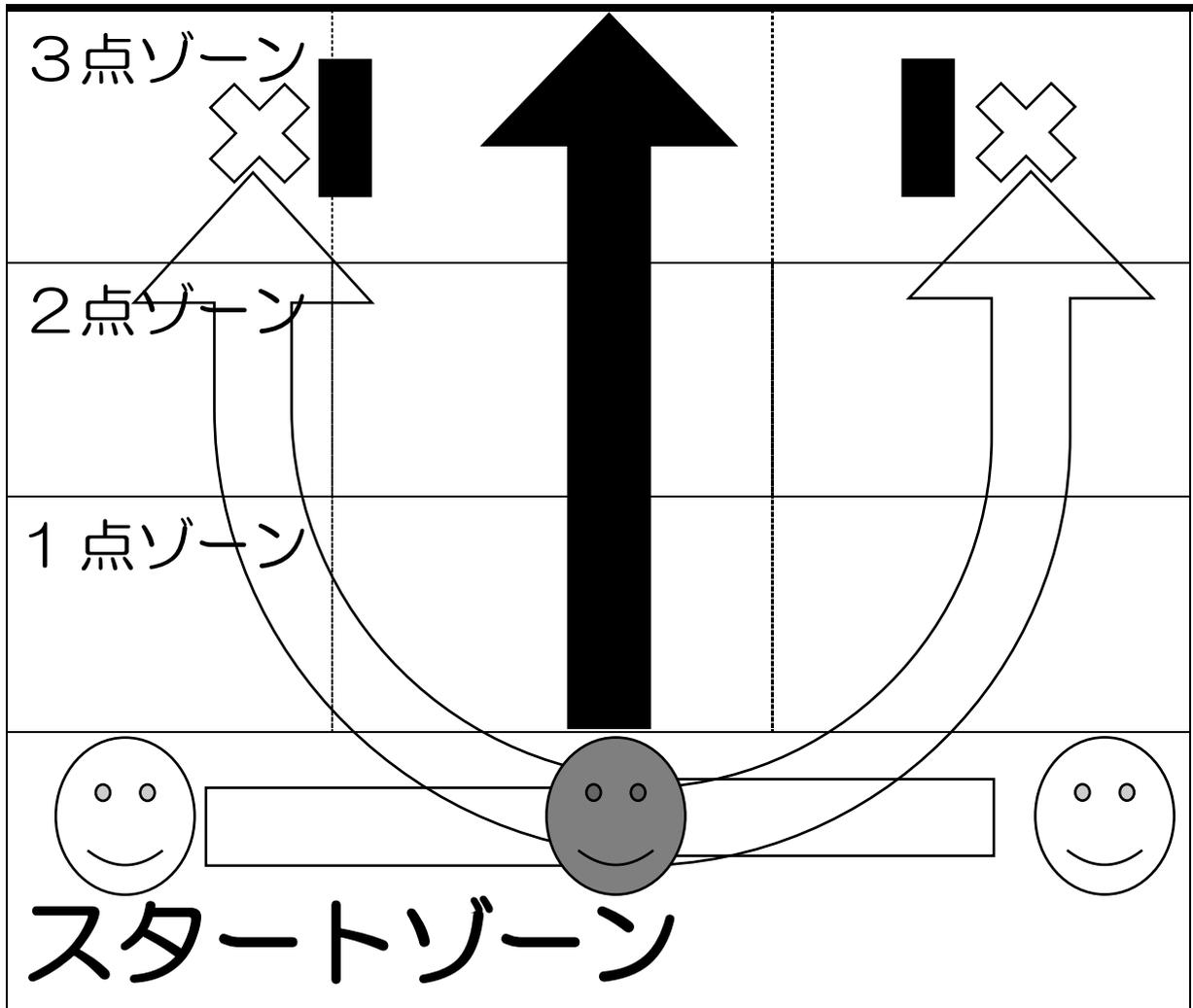
がた ゴール型ゲームフラッグフットボール

9月20日(金) 配付

さくせん
かべ作戦3

☺・・・ボールを持っていない人 😊・・・ボールを持っている人 ✕・・・しゅび者 █・・・かべ

こえたら6点



メモ

右と左にいる☺が矢印の方向に走りこむ。

😊がクロスする形で走りこみ、かべを作って相手のじゃまをし、真ん中の通り道をつくる。

そのタイミングを見計らって😊が矢印の方向に走りこむ。

さくせん 作戦カード	11
ばんごう 番号	

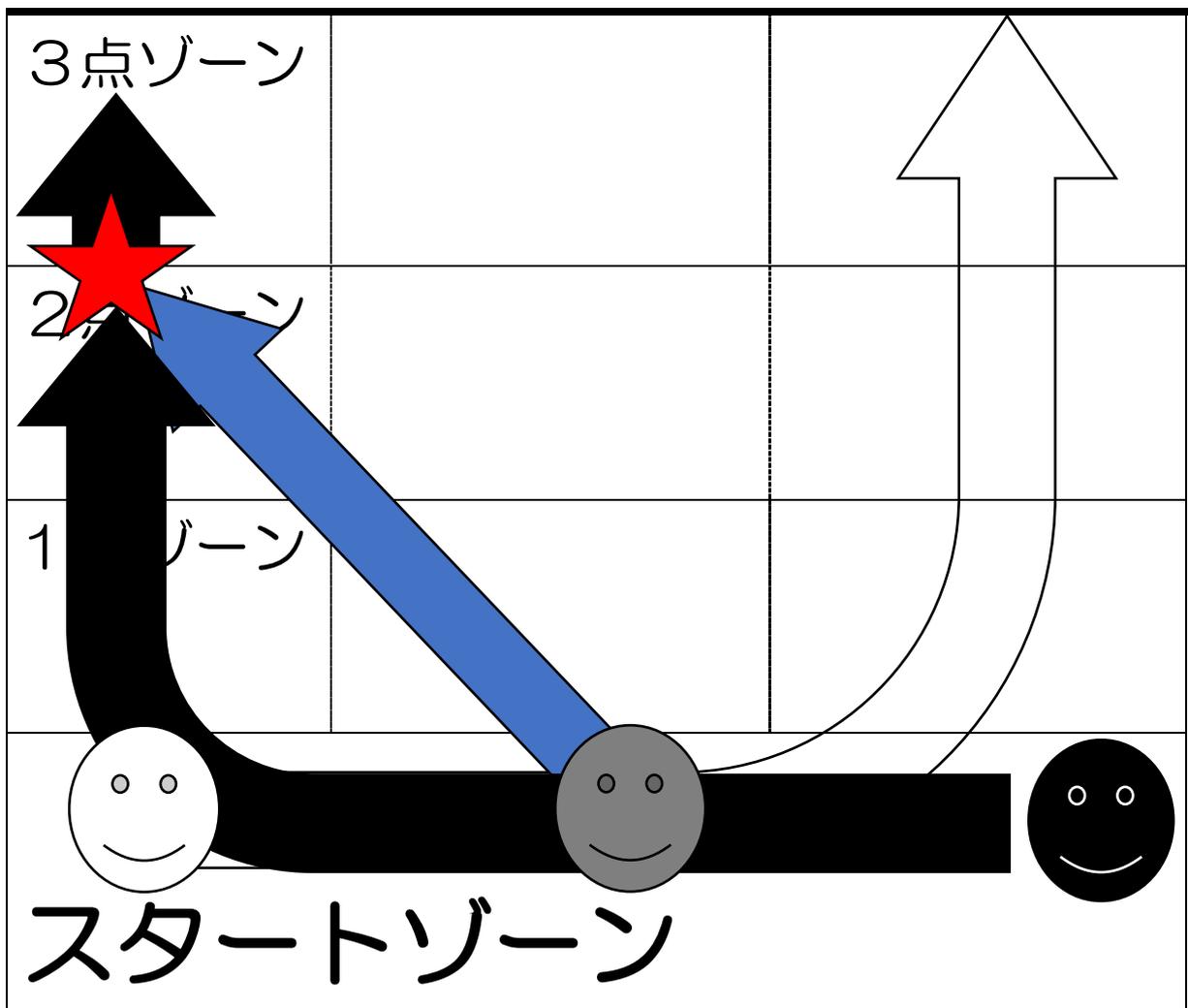
がた ゴール型ゲームフラッグフットボール

9月10日（火）配付

さくせん
パス作戦1

- ☺・・・ボールを持っていない人
- ☹・・・ボールを持ってパスをする人
- ☹・・・パスを受ける人
- ★・・・パスを受ける位置

こえたら6点



メモ

- ☺と☹がクロスする形で矢印の方向に走りこむ。
- ☹がパスを受ける位置まで来たら☺がパスを投げる。(ふわっとパスでもビューンパスでもOK)
- パスを受けた☹が6点ゾーンへ走りこむ。(パスを受ける位置は各班で決めてOK<手前や奥でも可>)

さくせん
作戦カード

12

ばんごう
番号

がた ゴール型ゲームフラッグフットボール

9月24日(火) 配付

さくせん パス作戦2

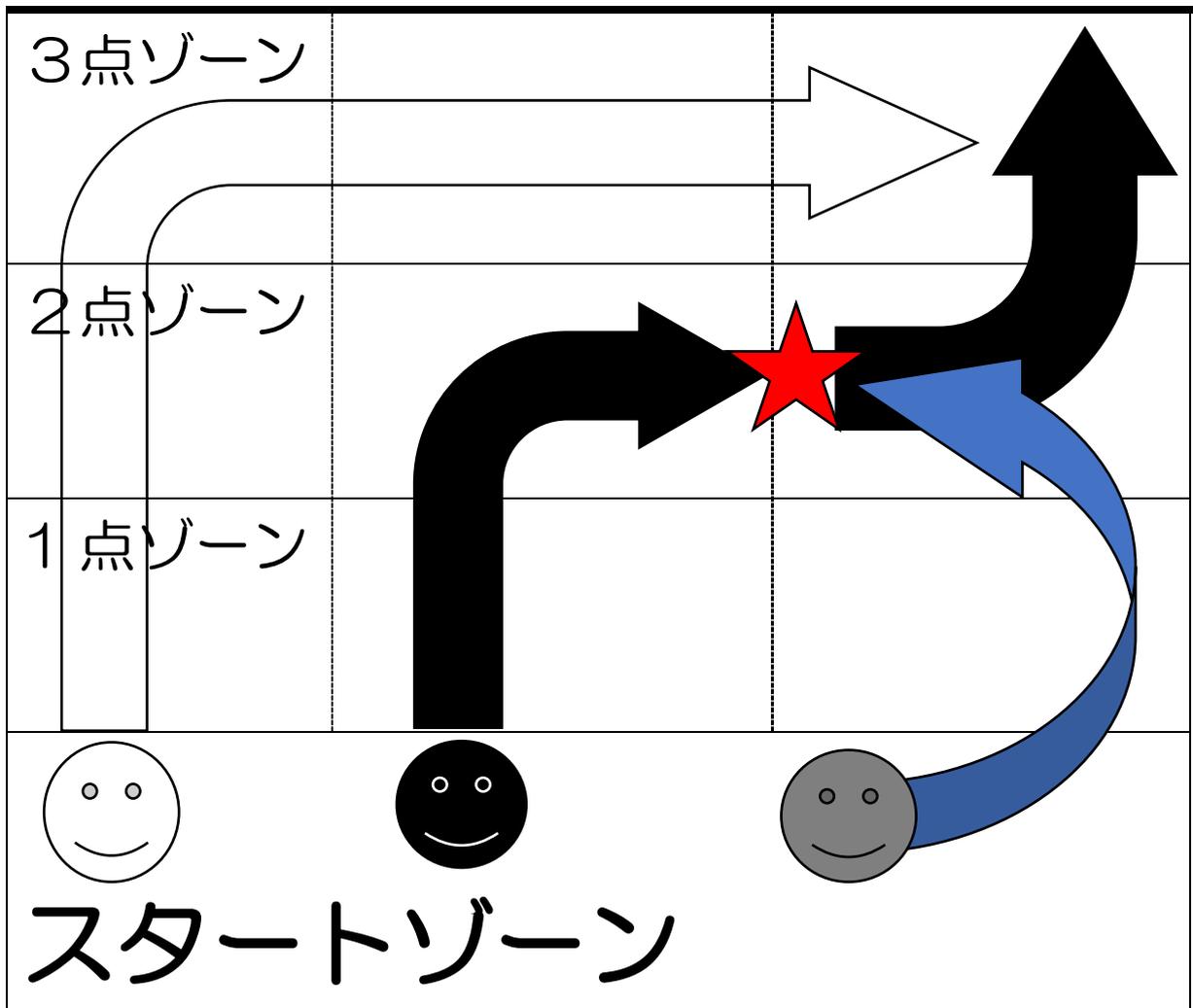
😊・・・ボールを持っていない人

😬・・・ボールを持ってパスをする人

😬・・・パスを受ける人

★・・・パスを受ける位置

こえたら6点



メモ

😊と😬が矢印の方向に走りこむ。

😬がパスを受ける位置まで来たら😊がパスを投げる。(ふわっとパスでもビューンパスでもOK)

パスを受けた😊が6点ゾーンへ走りこむ。(パスを受ける位置は各班で決めてOK<手前や奥でも可>)

さくせん
作戦カード

13

ばんごう
番号

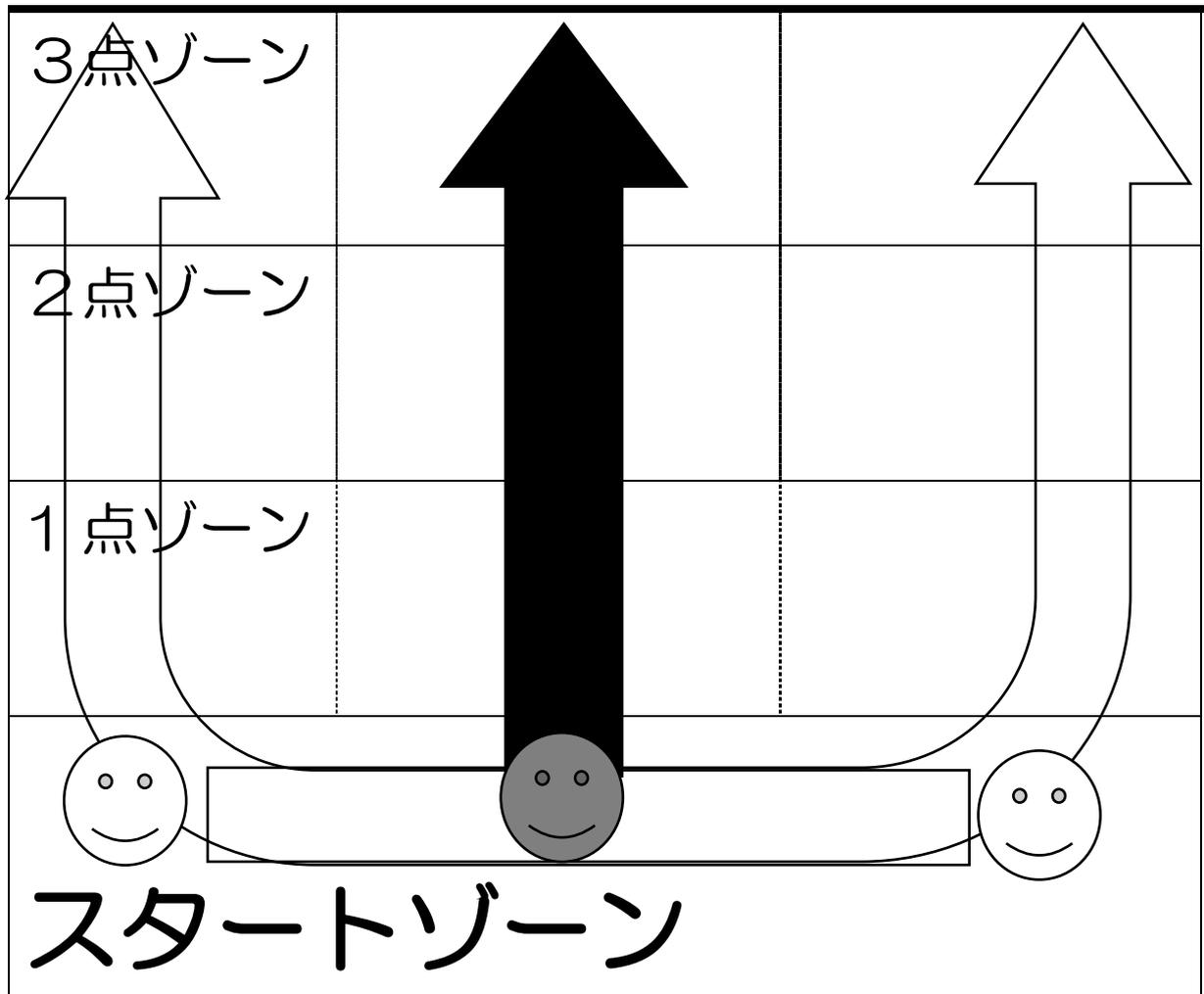
がた ゴール型ゲームフラッグフットボール

9月24日（火）配付

さくせん
パス作戦3

☺・・・ボールを持っていない人 ☹・・・ボールを持っている人

こえたら6点



メモ

右と左にいる☺がクロスする形で矢印の方向に走りこむ。

☺がパスを受けるふりをする。（「パスパス！」などと声を出してもOK）

☹がパスを投げるふりをして空いたスペースに走りこむ。

※（☺と☹はどちらが最初にボールを持ってもOK）

ゴール^{がた}型ゲーム
フラッグフットボール

～ ^{せいこう}が成功へのかぎ～

ひ で ん し ょ
秘伝の書

秘伝の書は用語集と技能、態度、思考・判断のそれぞれの基となる知識について掲載しており、配付は、朝のブックタイムや帰りの会で行った。

また、秘伝の書は各自で保管し、いつでも読めるようにした。また、授業者が各班一部ずつファイルを用意し、同じものをファイリングしたものをかごに入れ、授業時に活用できるようにした。



つるくほ
鶴久保小学校 4年 組

名前【 】

フラグ フット ボール ようごしゅう **Flag Foot Ball** 用語集

パス

大きく分けると手渡しパス（そっとパス）と投げるパス（④ビューンパス、⑤ふわっとパス）があります。FFBでは前パスが多いです。

パスを落とすと得点が入らないので、パスを投げる人も受け取る人もどちらも大切です。



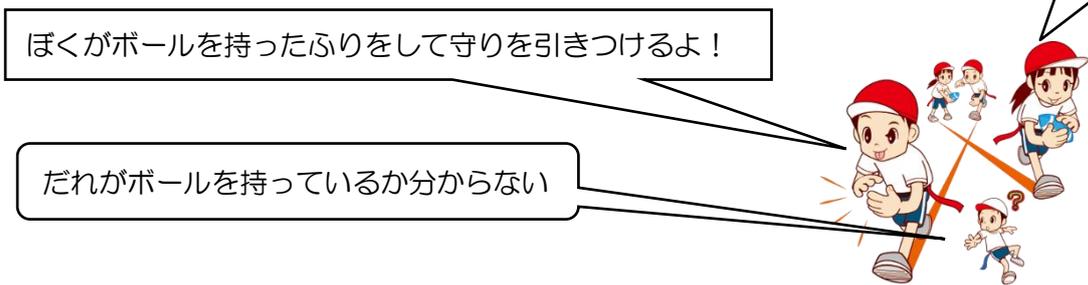
ハドル

作戦タイムで選んだ作戦から一人ひとりの役わりを決めます。攻めチームも守りチームも集まって、作戦の確認をします。フラグフットボールではこのハドルがとても大切です。時間は45秒です。この45秒でしっかり話し合いをできたチームが勝利に近づきます。



おとり

守備者を引き付けるために行う動きです。



かべ

ボールを持っているプレイヤーの走るスペースをつくるために、ボールを持っていないプレイヤーが両手を広げ、守りプレイヤーの動きじゃますることを意味します。



技能No.1

9月13日（金）朝のブックタイムで配付

○振り払う動き

コート横はばを広く使うことや、右に走ると見せかけて左に走るといったフェイクの動きをし守備者を振り払う動きをすることで、前に進みやすくなります。



矢印の方向に行くと見せかけて・・・



いきなり方向を変える



相手を振り払える

技能No.2

基本^{きほん}は前へ！後ろに下がってフラッグを取られると得点できなくなってしまいます。

<フラッグを取られないように>

○見て・考えて・すぐに走れるようにするべし！

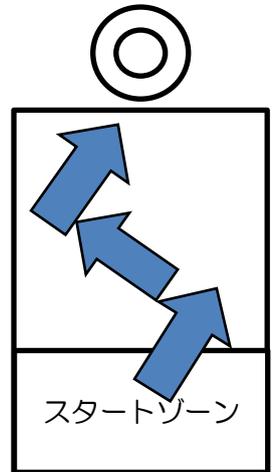
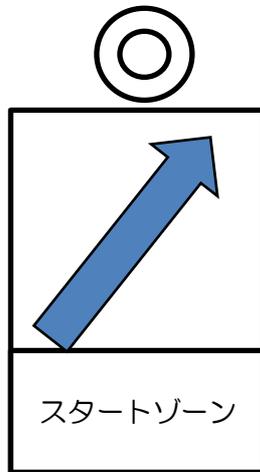
周り^{まわ}をよく見て、どこに走りこめばよいかを考えながら走るとすぐにフラッグを取られません。また、守備者^{しゅび}の位置^{いち}を見てゴールラインに最短距離^{さいたんきょり}で走ることも大切です。

○ななめやジグザグに走るべし！

ななめに走ったり、ジグザグに走ったりするの^{ゆうこう}も有効です。

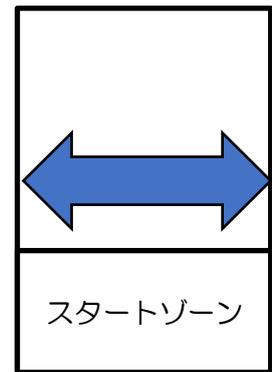


腰をひねると、フラッグが取られにくいですね。



○横を広く使うべし！

まっすぐ進むだけでなく、横も広く使うといろいろな作戦を考えることができます。



○フェイクも上手く使うべし！

右に行く^{しゅび}と見せかけて左に進むなどのフェイントをすることで、守備者にフラッグを取られずに前に進みやすくなります。

右に行く^{しゅび}と見せかけて、左に進むフェイントで前に進んでみるよ！



技能No.3

パスをする位置は、ハドルで決めておこう！また、パスする距離に合わせ、仲間に捕りやすいパスを心がけよう！

<パスを出す>

○そっとパス

手渡しパス→そっとパス

...手渡しできる距離^{きょり}でおすすめのパス。



ボールをもらう人は、ひじをしっかりと上げて、ポケットを作ります。そっとパスをする人は、ポケットめがけてパスをしよう！

そっとパスでは、ボールを置くように優しく渡そう！



手でしっかりとボールをはさみこむようにキャッチしよう。

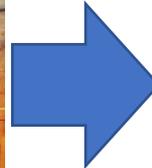


○ふわっとパス

下から投げるパス→ふわっとパス（守備者に見えないように！）

...近い距離^{きょり}でパスをするのにおすすめ。パスを落とす可能性も減ります。

下から1・2・3のリズムでふわっと投げよう！



○ビューンパス

上から投げるパス→ビューンパス

...遠くに運ぶ上でおすすめのパス。距離^{きょり}が長いのでパスを落とす可能性がふえます。



ひじを上げよう！



うでをしっかりとふるう！



パスするふりをしてちがう方向にパスすることも有効です。

☆相手の胸の高さめがけてパスするべし！

パスを受ける人のことも考えて、取りやすいパスを心がけよう。高さは胸^{むね}の位がベスト。



この円の中に入るパスだと捕りやすい！

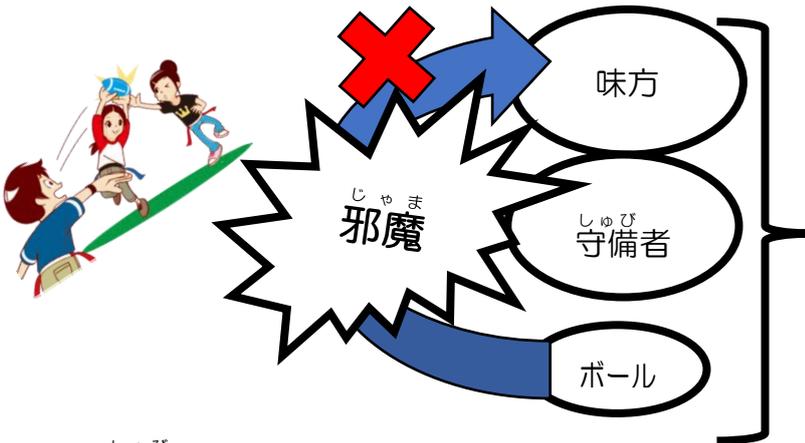
技能No.4

パスを受ける位置は、ハドルで決めておこう！

＜邪魔されない所へ移動＞

○パスを受ける（邪魔されない所へ移動する）ために

守備者がパスをする人と受ける人の間にいると邪魔をされて、パスが通りません。パスをするためにも、もらうためにも守備者にじゃまされない位置に移動してボールを受けることが大切です。



この状態では、相手がパスをする人と受ける人の間にいてパスがなかなか通りにくいです。

パスを通すためには、この状態をくずさなければなりません。

・守備者にじゃまされずにパスをもらうためには？

<p>しゅび 守備者の横に移動してパスを受ける方法</p>	<p>しゅび 守備者の横に移動してパスを受ける方法</p>
<p>しゅび 守備者よりも前に来て、パスを受ける方法</p>	<p>しゅび 守備者からはなれてボールを受ける方法（上からパスを通す）</p>

技能No.5

9月24日（火）帰りの会で配付

○パスは両手でキャッチ

パスは基本的に両手でキャッチしましょう。両手でキャッチしないと、せっかくよいパスが来ても落としてしまうかもしれません。



胸の高さに来たボールは両手でがっちりキャッチ！



上に来たパスは両手で三角形を作ってキャッチ！

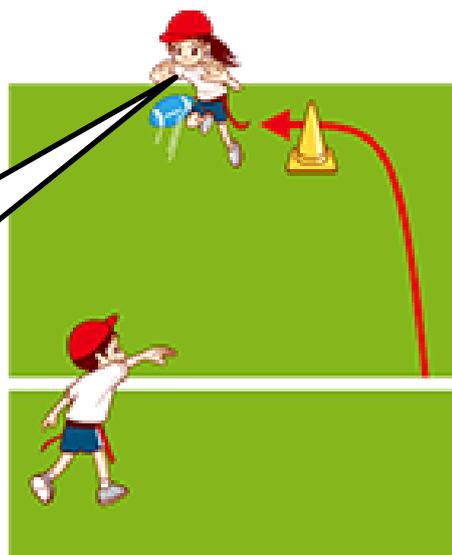


下に来たパスは腰を落として両手でキャッチ！

○キャッチしたら少しでも前へ

パスを受けた後は、少しでも前に進んだ方が高得点につながります。パスを受けて終わりではなく、少しでも前へ進みましょう！

ナイスパス！
キャッチしたら、6点ゾーンを目指して少しでも前に進むよ！



態度No. 1

9月12日（木）朝のブックタイムで配付

合言葉ルールを知ろう・守ろう・フェアプレイ

<ルールを守る>

○ルールを守る^{ひつようせい}必要性を知るべし！

なぜ、ルールを守ることが^{ひつよう}必要なのかわ知ろう。

ルールを守ると、楽しく・安全に学ぶことができますね。

ルールを守らないと・・・^{しょうり}勝利を目指して^{ほんそく}反則など何をしててもよくなってしまいます。

けがなどにもつながってしまいますね。

○ルールを守れなかった時にどうするかを知るべし！

ルールを守れなかったときは、相手に「ごめんなさい。」とあやまって、次につなげましょう！



しゅってん にほん きょうかい 出典：日本スポーツ協会 発行 J SPOフェアプレイニュース 1号 (2011年5月9日号)

態度No.2

9月13日（金）朝のブックタイムで配付

合言葉 **ドンマイ・円じん・ハイタッチ**

＜励まし合う＞

○励まし合いの必要性を知るべし！

励まし合うことで、チームの雰囲気（ふんいき）がぐっと良くなります。積極的に励まし合しましょう。

○励ます方法を知って実行するべし！

☆失敗してしまったとき

・声をかける→「ドンマイ」「ナイス」など

・肩をぼんとたたく→プラスー声があるとベスト。

☆気合いを入れるとき

・円じんを組む→「いくぞー！！！」「オー！！！」

☆成功したとき

・ハイタッチをする。

・声をかける→「ナイスプレー！！！」「グッド！！！」「最高！！！」など



ドンマイ！
誰だって失敗はあるから、次がんばろう！

やったー！
さくせんたいせいこう
作戦大成功！



アン フェアプレイ ストーリー **誰だって、ミスはするから。**



出典：日本スポーツ協会 発行 JSPOフェアプレイニュース26号（2013年1月21日号）

態度No.3

名言 勝っていばらず・負けてふてくされず

合言葉 あくしゅ・あいさつ・ありがとう

＜勝敗の結果を受け入れる＞

○勝敗の結果を受け入れる必要性を知るべし！

ゲームでは、勝つこともあれば、負けることもあります。

勝ったチームも勝ったからといっていばらず、負けたチームも相手チームに「ありがとう」の気持ちを持っていれば、負けた後に文句を言ってトラブルになることなんてないですね

○行動での示し方を知るべし！

- ・あくしゅ⇒ゲームのはじめとおわりにしよう。
- ・あいさつ⇒ゲームのはじめとおわりに元気よくしよう。
- ・ありがとう⇒おわりのあいさつでは感しゃの気持ち伝わる「ありがとう」が言えるといいですね。

グッドルーザー・・・負けても文句などを言わないで、次に向かうことが出来る人のこと。

ノーサイド・・・ラグビーの用語です。試合が終わった後は、敵や味方なく相手を尊重すること。

この2つの言葉の意味をしっかりと理解して、特にゲームが終わった後にいかしましょう。



しゅってん にほん きょうかい
出典：日本スポーツ協会 発行 JSPOフェアプレイニュース9号（2011年10月17日）

思考・判断No.1

やくわり めいかく
＜役割を明確に＞

○ボールを持つ人がどのように動くか決めるべし！

ハドルで誰がボールを持つ役をするか決めよう。

○ボールを持たない人がどのように動くか決めるべし！

ハドルで誰がボールを持たない役（持ったふり、もらったふりもふくめて）をするかを決めよう。

○どこに・どのように動くかを決めるべし！

さくせん さくせん えら
作戦タイムでどの作戦にするかを選び、どこに、どのように動くかをしっかりと決めよう。

私がボールを持つね。
パスにする？おとりにする？それともかべにする？

パスで高得点をねらおうよ！
ぼくはボールを持たないから、
ボールを持ったふりをして前に
走るね。
Cさんが守りを引き付けたとこ
ろで、ぼくが左に走りこんでパ
スを受けるね！



Aさん Bさん Cさん

私もボールを持
たないから、パ
スをもらうふり
をして、真ん中
に走りこんで守
りを引き付ける
ね！

さくせん やくわりぶんたん さくせん せいこう
作戦カードをもとに、役割分担をしっかりとすることで、作戦も成功し
やすくなります。

①どこで

②だれが

③どんなふうに（どこに・どのように動くか）

を具体的に決めましょう！

思考・判断No.2

9月13日（金）帰りの会で配付

<自分たちや相手のチームの特徴>

○自分たちのチームの特徴を知るべし！

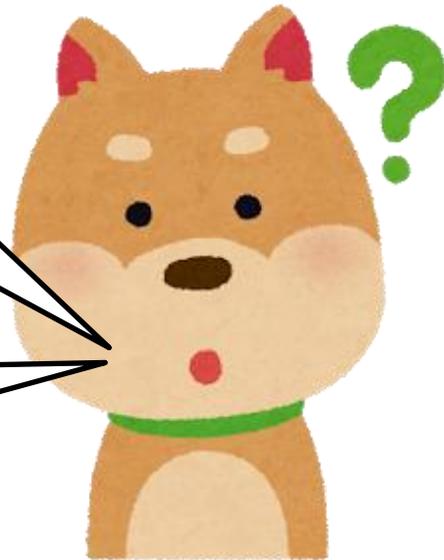
自分たちのチームの強みは何なのか、逆に苦手とすることは何なのかを知ること、自分たちに合った作戦を考えることにつながります。

○相手のチームの特徴を知るべし！

相手チームの強みは何なのか、逆に苦手とすることは何なのかを知ること、自分たちがどんな作戦を考えればよいか考えることにつながります。

わたしたちのチームの特徴ってなんだろう？
パスが上手な子がいるからそれを生かせないかな？

相手チームには足の速い子がいるから
絶対ランプレーで攻めてきそうぞ！



思考・判断No.3

せ
攻め方にはランプレーとパスプレーがあります。

せ
<攻め方を知る>

○スピード

チームに足の速い人がいれば、その人のスピードをいかした攻め方ができます。



○おとり作戦

だれ
誰がボールを持っているか気付かれないようにボールをかくして運び、守備者を引き付けると作戦が成功しやすくなります。



だれ
誰がボールを持っているか見えると、すぐにフラッグを取られてしまうよ。

前から

後ろから



ボールの
かくし方

うででかくす

せなか
背中
でかくす

- ・ボールを持ったふりして走るべし！

ボールを持ったふりをして走ることで、守りの人をまどわし、作戦が成功しやすくなります。

写真のように、ボールを持ったふり、もらったふりをして走ります。→

- ・ボールをもらったふりして走るべし！
ボールをもらったふりをして走ることで、守りの人をまどわし、作戦が成功しやすくなります。



前から

横から



うででボールをかくして
持ったふり（背中でもOK）
じっさい
→実際には持ってません

思考・判断No.4

9月24日（火）朝のブックタイムで配付

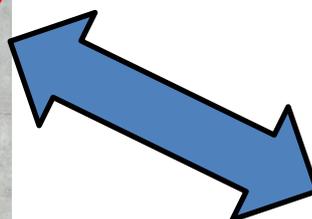
<かべを作るプレー>

○かべ^{さくせん}作戦

- 手を広げて守りの人をじゃまするべし！
手を広げて守りの人をじゃますることで、味方の通り道をつくることにつながります。



大きく^{りょうて}両手を広げて守りの
じゃまをしよう。



- 通り道を作ってもらう人は、味方を信じて走りこむべし！
味方がかべを作ってくれたら、後は味方を信じてハドルで決めたように走りこもう。



味方がかべになってくれたら、
あとは思いきり走りこむのみ！



思考・判断No.5

10月1日（火）朝の会で配付

○自分たちのチームのよさ

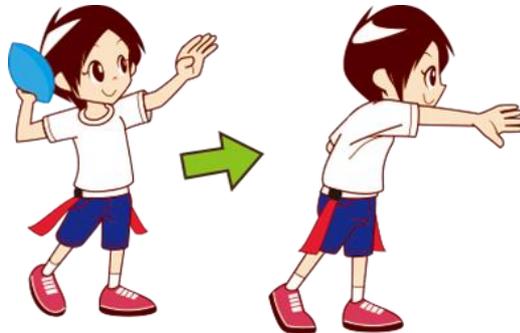
自分たちのチームのよさを知ること、それをいかした作戦を立てることにつながります。

例えば・・・

- ・足が^{はや}速い子がいる→ランプレーがおすすめ



- ・パスを投げるのが^{とくい}得意な子がいる→パスプレーがおすすめ



- ・パスをキャッチするのが^{とくい}得意な子がいる
→パスプレーがおすすめ



- ・上に書かれていることが^{とくい}得意な子がない場合
→おとりやかべを使ったランプレーがおすすめ



③ フラッグフットボールの動き方について聞きます。

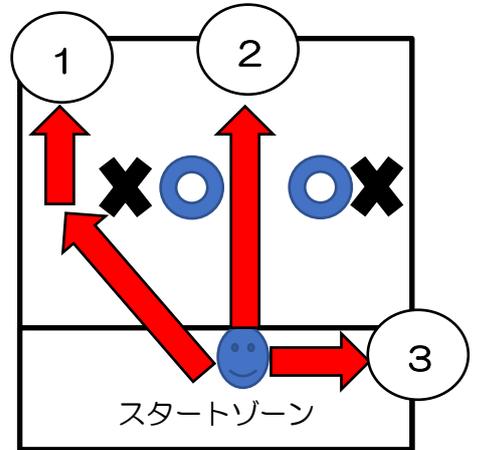
- ① 次の図で、あなたは今、 にいて、ボールを持っています。この時、どこへ動けばよいですか。①～③の中から1つ選び、番号とその理由を下の枠内に記入してください。（理由が分からない場合は書かなくてかまいません）

【番号】

【理由】

 ... 自分  ... 守備者

 ... 味方



- ② 手渡しやパスを出すとき、何が大切ですか。次の文の（ ）に言葉を入れてください。

- ・手渡しパスをするときは、相手に（ ）ように行く。
- ・パスを出すときは、相手に（ ）されない味方へパスをする。

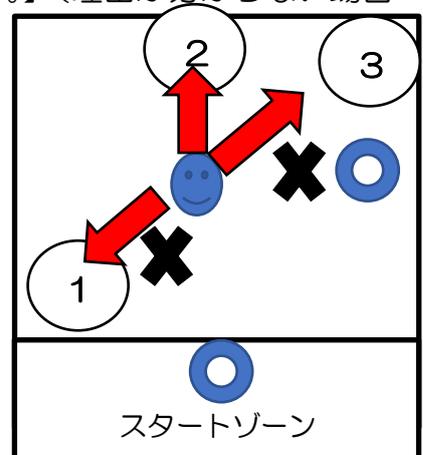
- ③ 次の図であなたは、 の位置にいて味方からパスを受けようとしています。相手にじゃまされずにパスをもらうにはどこへ動けばよいですか。①～③の中から1つ選び、番号とその理由を下の枠内に記入してください。【この場合、パスを投げる人は投げるのが上手で、あなたは、ボールを受けるのが上手であるという条件で考えて問題に答えてください。】（理由が分からない場合は書かなくてかまいません）

【番号】

【理由】

 ... 自分  ... 守備者

 ... 味方

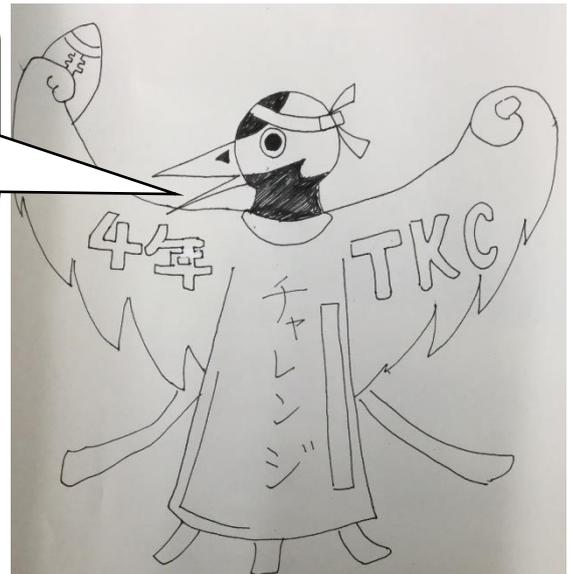


4 フラッグフットボールの作戦さくせんについて聞ききます。

① 攻めるときの作戦さくせんについて聞ききます。次の文の（ ）に言葉ことばを入れてください。

- 相手あいてについて来られないように（ ）で勝負しょうぶする。
- 相手あいてを（ ）ために、おとりになる役やくをつくる。
- 相手あいてに（ ）されないように、かべとなる役やくをつくる。

これでアンケートはおしまいです。
最後まで答こたえてくれてありがとうございました。
みんなでフラッグフットボールをたのしもう！



体育の授業についてのアンケート

＜事後 10月 10日実施＞

4年 組 () 番 (男 ・ 女)

名前 ()

フラッグフットボールの授業おつかれさまでした。4年2組のみなさんといっしょに体育の授業ができて、とても楽しかったです。このアンケートは、フラッグフットボールの授業を終えたみなさんが、どんなことを感じたり、学んだりしたかを知るためのものです。アンケートに書いたことが、体育の授業の成績に関係することはありません。感じたことや経験したことを、正直に答えてください。

① 学び方について聞きます。

① スポーツでは、なぜルールを守るのですか？

下の枠内に記入してください。(分からない場合は書かなくてかまいません)

② スポーツでは、なぜ仲間と励まし合うのですか？

下の枠内に記入してください。(分からない場合は書かなくてかまいません)

③ ゲームに負けてくやしいとき、どのような行動をとることが大切ですか？

下の枠内に記入してください。(分からない場合は書かなくてかまいません)

② これまでの体育の授業のことを聞きます。

① 今回の体育の授業で、チーム対抗のゴール型ゲーム(フラッグフットボール)を

したときにチームとしての喜びを感じましたか？当てはまるものを1つ選んで

番号に○をつけてください。

1	2	3	4
1 そう思う	2 どちらかというと思う	3 どちらかというと思う おもう	4 そう思わない おもう

③ フラッグフットボールの動き方について聞きます。

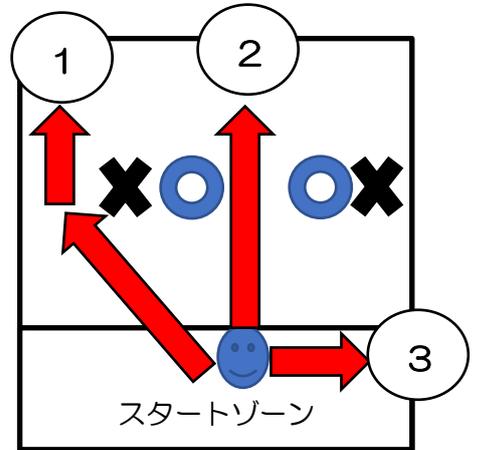
- ① 次の図で、あなたは今、 にいて、ボールを持っています。この時、どこへ動けばよいですか。①～③の中から1つ選び、番号とその理由を下の枠内に記入してください。(理由が分からない場合は書かなくてかまいません)

【番号】

【理由】

 ... 自分  ... 守備者

 ... 味方



- ② 手渡しやパスを出すとき、何が大切ですか。次の文の () に言葉を入れてください。

- 手渡しパスをするときは、相手に () ように行う。
- パスを出すときは、相手に () されない味方へパスをする。

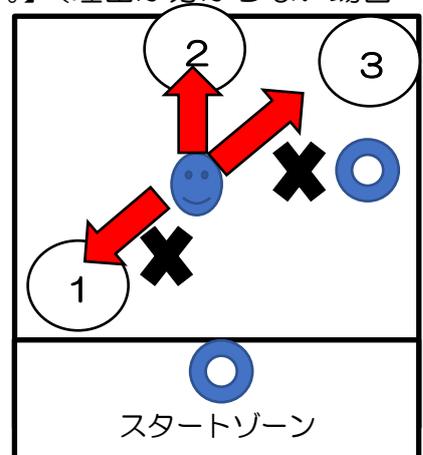
- ③ 次の図であなたは、 の位置にいて味方からパスを受けようとしています。相手にじゃまされずにパスをもらうにはどこへ動けばよいですか。①～③の中から1つ選び、番号とその理由を下の枠内に記入してください。【この場合、パスを投げる人は投げるのが上手で、あなたは、ボールを受けるのが上手であるという条件で考えて問題に答えてください。】(理由が分からない場合は書かなくてかまいません)

【番号】

【理由】

 ... 自分  ... 守備者

 ... 味方



4 フラッグフットボールの作戦さくせんについて聞ききます。

① 攻せめるときの作戦さくせんについて聞ききます。次の文の()に言葉ことばを入れてください。

・相手あいてについて来られないように()で勝負しょうぶする。

・相手あいてを()ために、おとりになる役やくをつくる。

・相手あいてに()されないように、かべとなる役やくをつくる。

5 チームのことを聞ききます。

① チームプレーは向上こうじょうしたと思おもいますか。当あてはまるものを1つ選えらんで番号ばんごうに○

をつけてください。また、そう思おもった下したの枠内わくないに記入きにゅうしてください。

(分わからない場合ばあいは書かかなくてかまいません)

1	2	3	4
そう思 <small>おも</small> う	どちらかというと思 <small>おも</small> う	どちらかというと思 <small>おも</small> わない	そう思 <small>おも</small> わない

りゆう 【理由】

② 自分たちのチームで一番いちばんうまくいったプレーはどんなプレー(作戦さくせん)でしたか?
下したの枠内わくないに記入きにゅうしてください。(分わからない場合ばあいは書かかなくてかまいません)

--

