

友達と協力する  
楽しさを味わう  
セストボールの実践



---

小平市立小平第八小学校  
指導教諭 千葉富美江

# 自己紹介

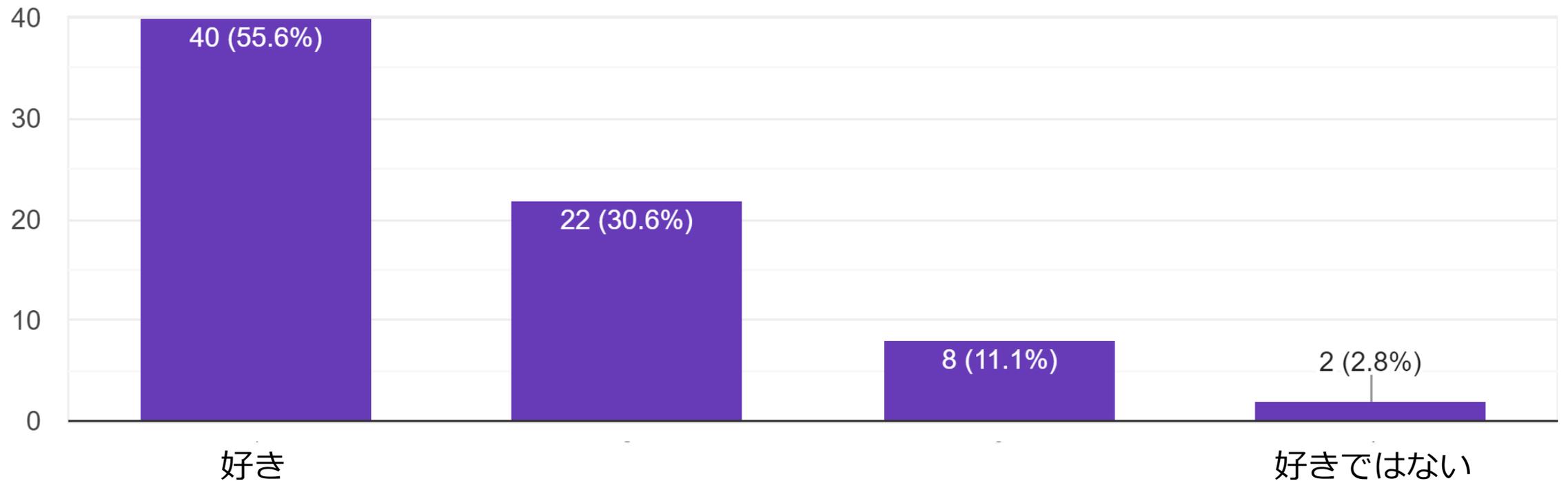
---

- ・小平市立小平第八小学校 (小平市・調布市・中央区健康学園・府中市)
- ・東京都多摩市出身
- ・小学校4年生からミニバスを始める→中学、高校、大学 ずっとバスケット部
- ・妹(双子)のミニバスのコーチ手伝い(高校生)
- ・中学のバスケット部のコーチ(大学生)
- ・小学校教員になる。
- ・小学校のミニバスの指導をしてくれた先生→体育の研究へ
- ・バスケットのおかげ

# ①児童の実態 (第3学年)

ボールを使った遊びや運動は好きですか

72件の回答



# ボールを使ったゲームの好きなところ

---

児童（第3学年）のアンケートより

シュートが楽しい！（65%）

友達と協力して点を取れるのが楽しい！（65%）

友達と一緒にできるのが楽しい！（61%）

投げるのが楽しい（48%）

パスがつながるのが楽しい！（47%）

作戦を立ててゲームをするのが楽しい！（45%）

ドリブルが楽しい（30%）

相手のシュートや点を止めるのが楽しい（32%）

# ボールを使ったゲームで得意なこと

---

児童（第3学年）のアンケートより

シュート・パス（それぞれ45%）

あいているところに移動する（45%）

作戦を立てる（45%）

パスを捕る（36%）

友達を励ましたり、教えたりする（35%）

パスやシュートを止める（32%）

ドリブルで移動する（26%）



# ボールを使ったゲームで うまくいかないこと

児童（第3学年）のアンケートより

シュートが入らない（41%）

ドリブルができない（23%）

パスが捕れない・できない（20%）

あいているところに移動する（18%）

どこにいればいいのか分からない（18%）

何をすればいいかわからない（18%）



# ①児童の実態

---

シュートを打つのが楽しい！入れたい！ →入るかな・・・

友達と協力してシュートを入れられると嬉しい！



→友達に迷惑かけないかな・・・

パスをつないでゴールまで運びたい！ →とれるかな・・・

→パスがもらえるかな・・・



できる子 得意な子 苦手な子 できない子



## どの児童も楽しくできるゲーム

## ②小学校体育ゴール型ゲームの位置付け

〔第3学年及び第4学年〕 E ゲーム

規則を工夫したり作戦を選んだり、集団対集団で友達と力を合わせて競い合ったりする楽しさや喜びに触れることができる運動である。

ア ゴール型ゲーム

ゴール型ゲームでは、その行い方を知るとともに、**基本的なボール操作とボールを持たないときの動きによって、コート内で攻守入り交じって、ボールを手や足でシュートしたり、あいている場所に素早く動いたりする易しいゲーム**をすること。

〔例示〕 ハンドボール、ポートボール、ラインサッカー、ミニサッカーなどを基にした易しいゲーム

# ゴール型ゲームの面白さ

---

ゴールするために、  
ボールを運び、  
相手をかかわせるかどうか。



# 児童の願いをもとに

---



- ・シュートをたくさん打ってほしい
- ・パスをして「チームでボールを運ぶ」楽しさを味わってほしい

## そのために身に付けたい力

- ・ボールを持ったならゴールを見る→シュートをねらう
- ・あいているところでボールをもらおう

## ③ゲームの内容 (ゲームとの出会い)

---

### ゲーム開発の視点

東京都小学校体育研究会ゲーム領域部会資料

- ・誰もが活躍できる
- ・どのチームにも勝つ可能性がある
- ・規則や作戦を工夫しやすい
- ・力いっぱい動ける



シンプルで  
すぐにできる

# ③ゲームの内容

第3学年 ゲーム「セストボール」

## 【はじめの規則】

ボールを運び、  
ゴールにボールを入れたら1点。

【コート】 ハーフコート、ラインなし

【コート内の人数】 3人対3人

ドリブルしな  
くていいの？

ボール持ったまま、  
ゴールの近くに行  
っていいの？



ここから  
スタート



円の中には  
入れない  
直径 2 m程



## ③ゲームの内容

---

### 【学級で確認したこと】

- ・ 相手が持っているボールを奪うことはできない。
- ・ 相手にぶつかったりたたいたりしない。
- ・ 相手ボールになるとき → ボールを取ったとき、得点が入ったとき

### 【第3時から追加した規則】

初得点5点ルール

(そのゲームで最初に得点したときだけ5点、2回目以降は1点)

# 様々なゴール



- 台の上のコーン（段ボール）を落としたら得点
- ペットボトルにボールを当てて倒した本数が得点
- 台の上の味方がキャッチしたら得点（ポートボール）
- 円の中で味方の誰かがキャッチしたら得点
- ミニサッカーゴールの中に入ったら得点（ハンドボール）

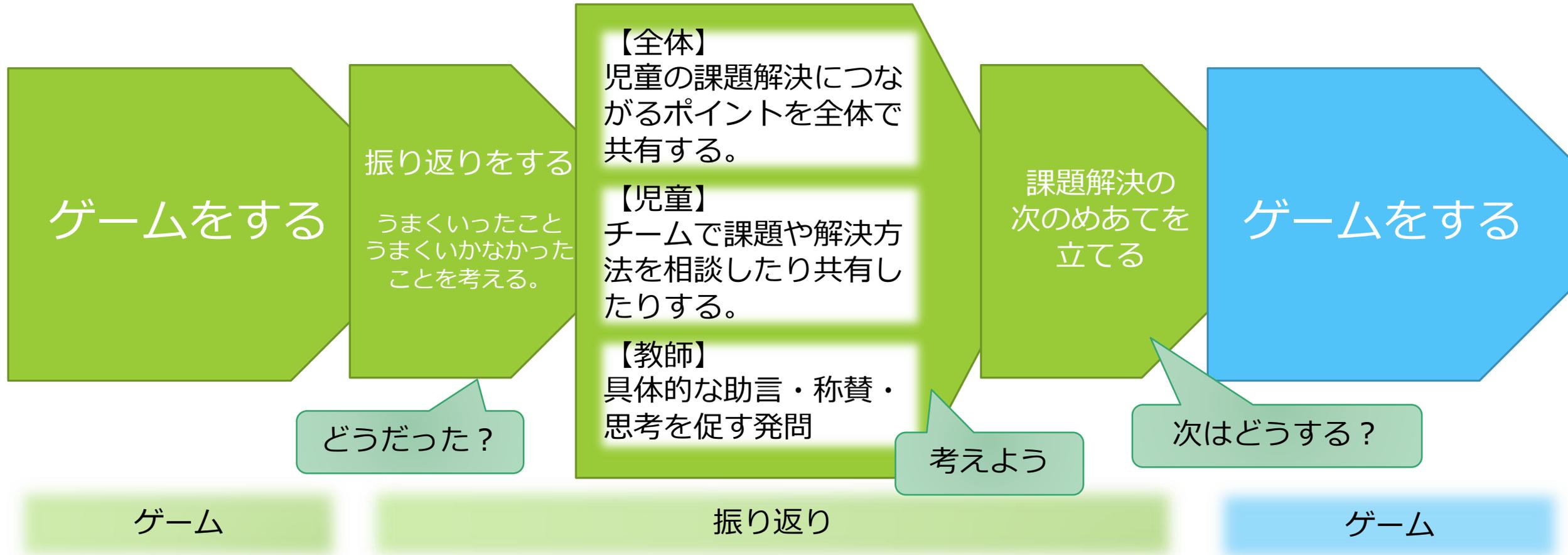


軽くて扱いやすいボール

## ④学習の流れ（学習過程）

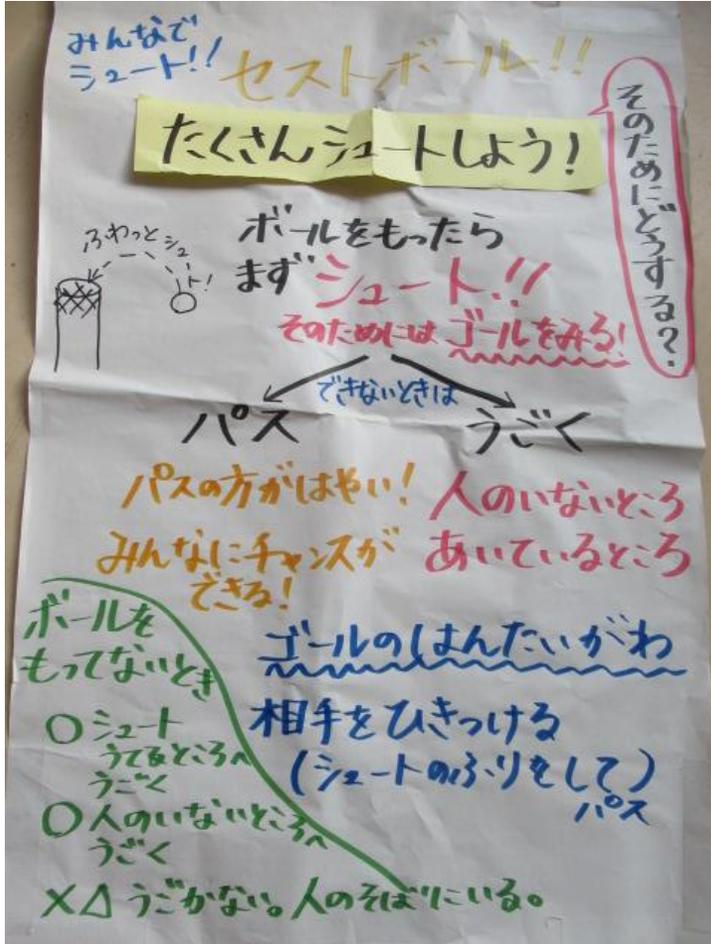
1~2	2~3	4	5	6	7~8
ゲームの楽しさを味わう	ゲームをしながら課題解決をしていく				
やってみたいこと・うまくなりたいこと（単元を通してのめあて）をもつ	<p>児童の「○○したい」という願いに沿って、そのポイントについて考え、共有し、課題解決に生かせるようにしていく。</p> <ul style="list-style-type: none"><li>・規則の工夫（もっと楽しい規則にしたい）</li><li>・ボールを持ったらゴールを見る（たくさんシュートを打ちたい）</li><li>・あいているところへ移動する（たくさんシュートを打ちたい・パスをもらいたい）</li><li>・パスを使って攻める（シュートチャンスを増やしたい・パスを使って攻めたい）</li><li>・作戦を選ぶ（友達と協力して攻めたい・シュートチャンスを増やしたい）</li></ul>				

# ④学習の流れ（サイクル）



# ④学習の流れ（振り返り）

授業の中で共有した「よい動き」を掲示物にしていく。



T: シュートたくさん打ちたい人? (全員手を挙げる)  
たくさんシュート打ちたいね。そのためにどうすればいいか考えよう。  
ボールを持ったらどうする?

C: シュートする! 走る! パス!

T: (「シュート」「パス」「うごく」の3枚のカードを出す)  
まず最初にねらいたいのは?

C: シュート! C: 動く!

T: どういうこと?

C: ゴールに近ければシュート、遠かったら近くまでいく。

T: そうか! じゃあ近いか遠いかはどうやって判断するの?

C: まずゴールを見る!

シュートできたらシュート。できなかったら「パス」か「うごく」。

T: ボールを持ったら、シュートできるかどうか、ゴールを見るといいんだね。

# 単元前半のゲームの様子

## 【ゲームの様相】

- 規則を知る
- シュートを打ってみたい
- シュートを入りたい
- 自分がボールを持ちたい
- 自分で進みたい
- シュートが入らない
- リバウンドがとれない  
(とらない)

## 【全体で共有した内容】

- 規則の確認
- 個人の動き
  - ①どんなシュートが入りやすいか→ふわっとシュート
  - ②どうするとたくさんシュートが打てるか  
→まずゴールを見る
- 全体で共有した「よい動きのポイント」を  
チームで声を掛け合いながらできるようにして  
いく。→作戦  
苦手な児童もめあてが明確になっていく。  
個人のめあて→チームの作戦へ

# 単元中盤のゲームの様子

## 【ゲームの様相】

- 触球数の偏り  
↓  
まだシュートを打っていない（入れていない）味方へのパスが増える  
→シュート数が増える
- 相手をかかわして移動する動き  
（相手のいないところへ走り込む）
- 技能の高い児童でも「ゴールを見ること」ができない。ボール保持にこだわる。

## 【全体で共有した内容】

- みんながシュートを打つために  
→規則の工夫（初得点）ルール
- パスはなぜいいのか。  
→早く運べる  
→みんなにチャンスができる
- パスをもらうための動きは？  
→あいているところに動く○  
→止まって動かない△

# 単元後半のゲームの様子

## 【ゲームの様相】

- 味方に対応した動き ←
  - ゴールの反対側へパス
  - ゴールの反対側でリバウンド
- パスをつなぐための動き
  
- 作戦タイムがほしい ←
- ↓
- 作戦カードを使って作戦を選ぶ  
(おすすめ作戦 + 自分たちで考えた作戦)

## 【全体で共有した内容】

- チームの動き
  - ゴールの反対をうまく使う
  - パスを使う
  - フリーのときに呼ぶ
  
- 作戦の捉え（チームとして目指す動き → 作戦）自分たちでも工夫していく。

# 作戦→チームでがんばること

チームでがんばること → **作せん**

チーム名

**パスパス作せん**

(パスをまわしてシュートチャンスをつくる)

**ゴールの向こう作せん**

(シュートを打つ人の反たいがわにいてシュートをねらう)

**スペース作せん**

(あいているところに動く)

**ゴールを見る作せん**

(ボールを持ったらゴールを見る)

**みんながシュートを打つ**

(めざせ15点！)

**フリーよび作せん**

(まわりに人がいないときに「ハイ！」とよぶ)

全員で共有したよい動き



チームで取り組む **作戦**



自分たちで考えたよい動き



チームで取り組む

【児童が考えた作戦】

- シュートのふりしてパス作戦
- 走りながらシュート作戦
- 線のギリギリからシュート作戦
- 人のそばにいかない作戦
- バウンドパス作戦
- 守りも反対側にいる作戦
- 手渡しパス作戦
- リバウンド作戦
- 守りを引きつけてパス作戦

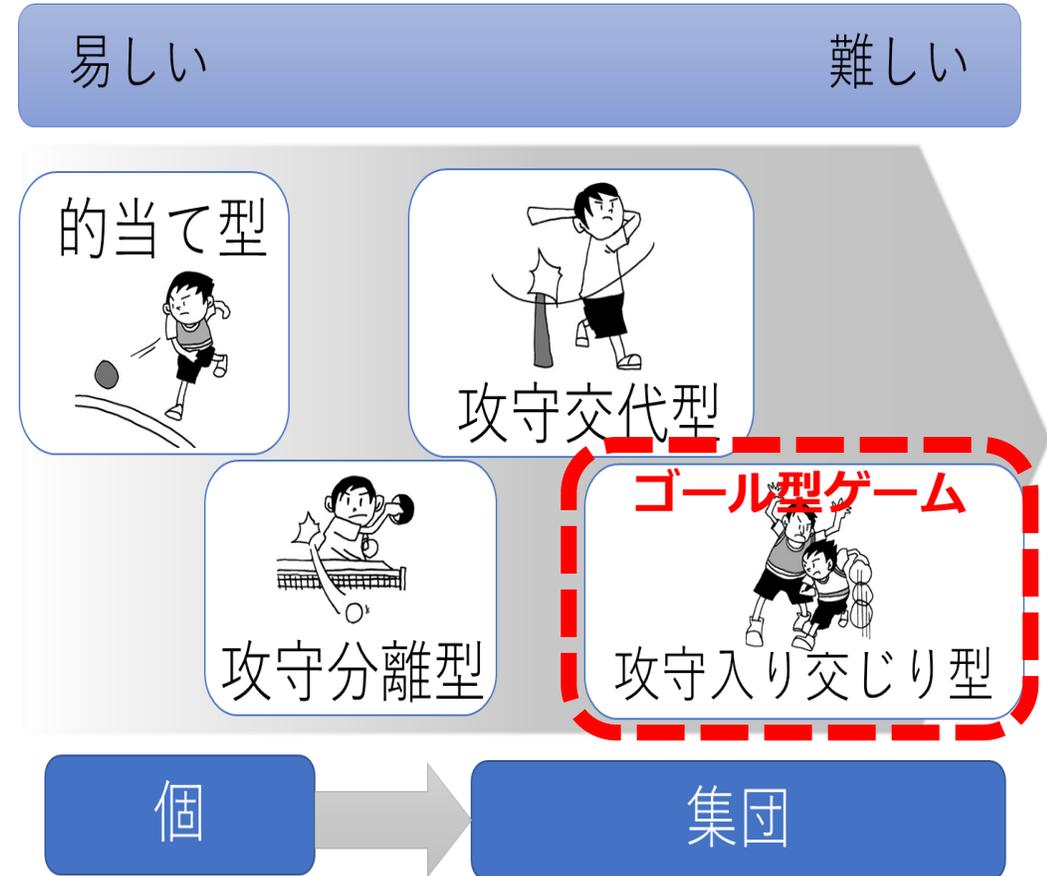
# ⑤ 6年間の積み重ね

単元だけでなく、1年間、そして6年間の系統性を踏まえた指導をして積み上げていくことが大事。

**ボール操作** シュート・パス・ドリブル

**ボールを持たないときの動き**

ボールを持っているのは一人。  
ゲームのほとんどはボールを持っていない。  
いつ、どこへ動くかとよいのか。



# 小学校体育の バスケットボール（ゴール型ゲーム）

指導者が「身に付けさせたいこと」を指導するための授業

何が楽しいゲームなのか。

子どもたちが何を楽しみたいと思っているか。

身に付けたいか「なんのために必要なのか」

ゴール型ゲームの楽しさを味わう学習

やってみたい！もっとやりたい！





ありがとうございました！