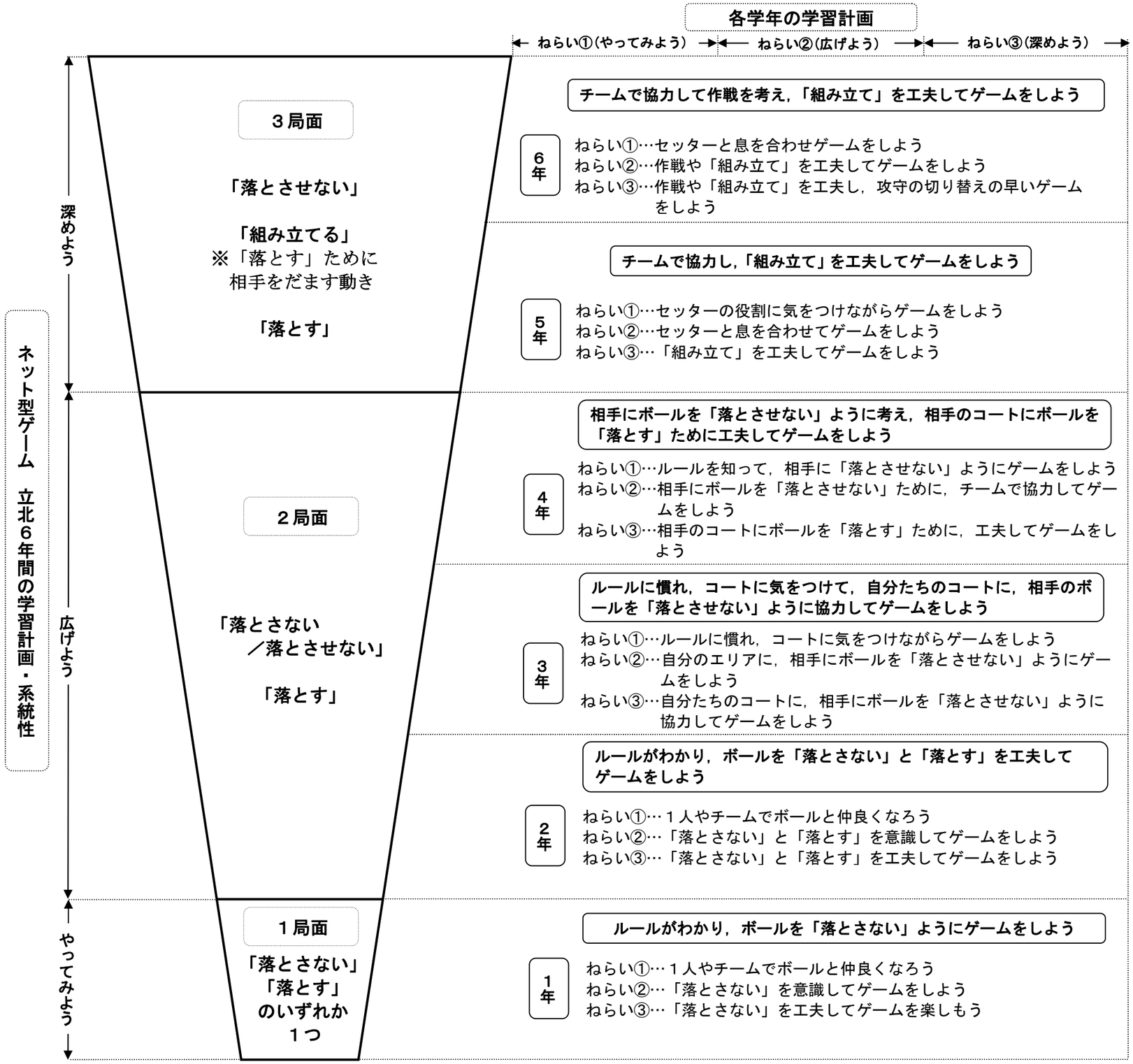
立北スタイル　ネット型ゲームの発達段階と系統性（平成２２年度版）

ネット型ゲームは「落とさない・落とさせない」,「組み立てる」,「落とす」の３つの局面（運動特性）から成り立っている。立北スタイルでは，子どもたちの発達段階に合わせて，各学年ごとに３つの局面を選択し，それぞれの局面の「できる／できない」の面白さを味わうことのできるゲームや授業作りを考え，６年間を通してネット型ゲームの面白さや技能を身につけることができるようなカリキュラムの系統性の確立を目指している。

学団	学年		昨年度の取り組みの実践の成果と課題
高	６年	キャッチバレーボール	成果○ ○ルールの簡易化で苦手な児童も意欲的に取り組んだ。 ○セッターの役割や動きを指導することで，トスの上げ方やタイミングに工夫が見られた。 ○ローテーションを取り入れたことで，どの児童もアタックを打つ経験などができた。
高	５年	キャッチバレーボール	課題● ●ボールをキャッチすること，アタックの打ちやすいところにトスを上げるなど基本的な運動技術がまだ身についていない。 ●自分のコートに落とさせない意識やセッターに早くボールを戻すという意識の高まりが見られない児童もいた。
中	４年	ハッピーバレーボール	成果○ ○ボールをはじくのではなく,「キャッチしても良い」というルールが，子どもたちに親しみやすく，キャッチバレーボールを楽しむ第一歩になった。 ○痛くなくコントロールしやすいレクリエーションボールを使用したことが良かった。
中	３年	ハッピーバレーボール	課題● ●コート内の人数（６人）が多かった。 ●相手コートには必ず３本目で返すというルールがバレーボールの独特のリズム感を阻害していた。 ●「落とさない」より，コートの意識を持たせた「落とさせない」に移行した方が良かった。
低	２年	ばくだんゲーム	成果○ ○３人でボールを「落とさない」でパスし，それが得点になったことが良かった。 ○怖がることもなく「落とさないぞ」とボールを追い積極的に動くようになった。
低	１年	ばくだんゲーム	課題● ●３人全員がパスすることで皆がボールに触れられ良かったが，２番目の子にパスすることで，ゲームのリズムが間伸びし，３人でパスすることの必然性が感じられなかった。



立北スタイル　ネット型ゲームの発達段階と系統性（平成２２年度版）

学団	学年	今年度の取り組み						
		単元名	局面の数	ゲームのルール	準備物	練習ゲーム	授業実践	授業実践の成果と課題
高	６年	キャッチバレーボール	３局面 ・落とさない ・組み立てる ・落とす	**試合時間**：６分（前半３分，後半３分）　**ネットの高さ**：１８０㎝ **コートの広さ・数**：バトミントンコートを使用（３面使用） **使用するボール**：レクリエーションボール **１チームの人数・チーム数**：５人（４人） **基本ルール** ・３回で返す（１・２回目はキャッチ，３回目はボールをはじいて返す） ・サーブは自陣のアタックラインより後ろから行う ・攻撃の展開がおそい場合は，キャッチ３秒ルールを取り入れる **各学年のルールの違い** ６年・ポジション固定 ・サーブは「アンダーハンドサーブ」でもよい ・児童の実態に応じて，キャッチではなくはじく回数を増やしていく ５年・ローテーション制 ・サーブは両手投げとする	・ネット ・支柱 ・得点板 ・ビブス ・レクリエーションボール ・ストップウォッチ ・作戦板 ・キャッチバレー相関図 ・リーグ戦の表 ・バケツ ・ビート板 ６年 ・高跳び支柱（すずらんテープ付き）	ねらい① ・ブロック＆バケツゲーム ねらい②，ねらい③ ・ゲームの勝因敗因から出たチームの課題に応じた練習	別	成果○ ○５年生の時よりもスピード感のある攻防ができるようになった。敗因や勝因から自分たちで課題を見つけ，その課題に対する練習も考えることができた。 課題● ●チーム全体で相手をだますという意識を持たせることができず，後ろの２人の動きが少なくなってしまった。
	５年					・ゲームで出た課題を明確にし，その課題をアタック＆ブロックゲームで練習する		成果○ ○ブロックをするなど「落とさせない」意識の高まりが見られた。 ○相手コートに「落とす」ために，セッターのサインで相手をだます「組み立て」を工夫するようになった。 課題● ●「組み立て」の楽しさをより味わわせるためにセッターもローテーションに取り入れると良かった。
中	４年		２局面 ・落とさない ・落とす	**試合時間**：７分　**ネットの高さ**：１８０㎝ **コートの広さ・数**：バトミントンコートを使用 ４年…３面，３年…２面 **使用するボール**：レクリエーションボール **１チームの人数・チーム数** ４年６人…４チーム，５人…２チーム　計６チーム ３年７人…３チーム，６人…１チーム，計４チーム **基本ルール** ・コート内でプレイするのは４人 ・ボールはキャッチしてもよい ・サーブは自陣のアタックラインより後ろから両手で投げ入れる ・相手コートに返す時は，両手投げ，片手投げどちらでもかまわない ・相手には２回か３回でボールを返す ・１回の攻撃では，１人１回しかボールに触れない ・ローテーションあり	・ポートボール台 ・フラフープ ・ネット　・支柱 ・得点板 ・レクリエーションボール ・ビブス ・ストップウォッチ	①どこでもキャッチ，素早くキャッチゲーム ②絶対キャッチゲーム ③Ａ素早く落とせゲーム ③Ｂフープをねらえゲーム	紙	成果○ ○プレイ人数と返す回数をルール変更したことにより，１人１人の意欲が高まり，ボールの停滞も減って，攻防をより楽しめた。 ○「落とさせない」ことに意識を集中させていくうちに，「落とす」とよい場所を見つけたり，「組み立て」の必要性に気づいたりすることができた。 課題● ●ネットの向こうへボールを入れることに終始し，チームで協力して「落とす」ところまで意識が高まらなかった。
	３年				・ネット　・支柱 ・得点板・小コーン ・高跳び支柱（すずらんテープ付き） ・レクリエーションボール ・ビブス ・ストップウォッチ	・ＭＣ（みんなキャッチゲーム） ・ＤＣ（どこでもキャッチゲーム） ・ＺＣ（ぜったいキャッチゲーム） ・ＰＣ（パーフェクトキャッチ練習）	参	成果○ ○ゲームに慣れ，キャッチバレーボールの攻防の楽しさを知ることができた。 ○重点的なねらいを「落とさせない」に絞ったことで，「落とさせない」意識を持ち，勝つためにどんなボールにも向かっていく姿が見られた。 課題● ●チームとして「落とさせない」意識を持ち，作戦を立てることはできていたが，チーム内での連携等の動きが十分に伴ってはいなかった。
低	２年	にんにんバレー	２局面 ・落とさない ・落とす	**試合時間**：８分　**ネットの高さ**：２年１８０㎝，１年１５０㎝ **コートの広さ・数**：バトミントンコートの半分を４面 **使用するボール**：レクリエーションボール **１チームの人数・チーム数** ２年４～５人…８チーム　１年３～４人…６チーム **基本ルール** ・２対２で対戦（後は得点係） ・一方のチームから相手コートにボールを投げ入れる ・投げ入れられたチームは飛んできたボールを受け，もう１人の味方にボールを渡し相手コートに投げ返す **各学年のルールの違い** １年・サーブは１回ずつ交代の順番制・２分ごとにローテーション ・ボールを受けて２人目に回せれば１点・投げたボールが相手コートに落ちれば１点・投げ入れられたボールがコートから出たら１点 ２年・相手コートにボールを落とすか，相手コートの投げたボールが自陣コートから出たら１点	・支柱は１コート２本（すずらんテープを張った物） ・ソフトミニコーン４つ（コートの四隅に置く） ・レクリエーションボール ・得点板 ・ストップウォッチ ・ビブス	・ダッシュゲーム ・サーブキャッチゲーム	照	成果○ ○２対２でゲームを行ったことで，「落とさない」，「落とす」の意識が高まり，チームで相談し合いながらゲームを進めることができた。 課題● ●チームの中でボールをキャッチしたり，投げ入れたりする役割が固定する傾向にあった。
	１年		１局面 ・落とさない					成果○ ○２対２でゲームを行うことで，それぞれが「受ける」（落とさない）と「返す」（落とさないで相手コートへ）という重要な役割につくことができ，声をかけ合いながらゲームを楽しむことができた。 課題● ●得点の煩雑さが１年生にとって自分でゲームを進めることの妨げになっていた。