

横浜市立小学校体育研究会 ボール運動研究部

体育科学習指導案

1 学年・組 第6学年

2 単元名(領域・型) 「Let's えんじょい!TKG オープンテニス2021(テニス)
～状況を判断して得点し、テニスを楽しもう～」(ゲーム・ネット型ゲーム)

3 単元目標

【知識及び技能】

個人やペアによる攻撃と守備によって、テニスを簡易化されたゲームをすることができる。

【思考力、判断力、表現力等】

ルールを工夫したり、自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだりするとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができる。

【学びに向かう力、人間性等】

運動に積極的に取り組み、ルールを守り、助け合って運動をしたり、勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取り組みを認めたり、場や用具の安全に気を配ったりすることができる。

4 学習に取り組む前の子どもの学びの状況【児童の実態】

・本学級の児童は、体育科の学習に対してネガティブな印象をもっている児童は少なく、基本的に前向きに取り組むことが多い。しかし「勝つ」ことが楽しさの中心になりがちで、その感情も大切にしつつも、様々な楽しみを感じさせてあげたいところである。一方で、どうしても前向きになれない児童にも何か楽しさを感じさせてあげたいと考える。

・単元の始めに、単元目標の共有をして、そこにたどり着くために毎時間どんなことを課題にして、どのように解決するか考え、練習やゲームで実践し、振り返って次の課題を探するという流れで授業を構成し、取り組んできている。しかし、まだ形式的なものを実践するだけで精一杯で、単元を通して思考が繋がっていないのが現状である。

・ティーボールの学習で、バットでボールを打つ様子を見ていると、まずは当てることを意識している児童と、さらに遠くへとばすために振りを強くしたり、体の回転を使ったりする段階へ進んでいる児童がいる。行い方を理解していても体をイメージ通りに動かせない印象である。当てることはすべての児童ができるので、テニスではフットワークの要素を課題として入れ込んでいく必要があると考える。

5 単元を通して育成したい資質・能力が身に付いた子どもの姿【育成したい資質・能力の具体化】

【知識・技能】

- ① 素早く打点に移動し、オープンコートを狙ったり、強いボールを打ったりして相手コートに返球している姿
- ② ボールを打ったら自分の守備エリアを均等にカバーできそうな、合理的待機位置にもどる姿

【思考・判断・表現】

- ① 全員が楽しめるように、プレイの制限や得点の仕方などのルールの工夫をしている姿
- ② 自分またはチームの現状を把握して、自分の力にあっためあてをもち、めあてを達成するための練習を選んだり、振り返ったりする姿。作戦を話し合ったりする姿
- ③ より多くの得点をとるために、学習カードの分析から、得点につながりやすい相手コートへの返球を作戦として選択し、ゲームの中で試したり、選択した作戦の是非を振り返ったりする姿

【主体的に学習に取り組む態度】

- ① ゲームや練習の中で互いの動きを見合って、取り組みを認め合ったり助言しあったりする姿
- ② ルールを守り、勝敗を受け入れ、運動に積極的に取り組んでいる姿
- ③ 場の整備をしたり、用具の安全に気を配ったりしている姿

6 研究主題、研究仮説、研究の視点

研究主題

子どもと創り上げていくゲーム・ボール運動を目指して

～主体的・対話的で深い学びを通して、資質・能力を育成する授業づくり～



研究の視点

- ① 「楽しさ」を指標とした体育科における個別最適化された学習

※資質・能力の育成を楽しさ指標で追究する

※競技特性に触れた楽しさの構造化

7 単元を通して育成したいことを実現するための学びの手立てと理由

授業構想

	はじめ	なか	まとめ
子どもの実態 (○)と想(◎)	<ul style="list-style-type: none"> ○テニスは初めて経験するから、動き方やルールが分からない。 ○ボールを打ち返すときに相手コートに返すことができずにミスするのがこわい。 ○ねらったところに打てない。 ◎相手コートに返してラリーを続けることができるようになりたい。 ◎強いボールが打ちたい 	<ul style="list-style-type: none"> ○返せるときは返せるけど、ミスはしてしまう。 ○相手コートに返すことはできるようになったけれど、どこに打てば得点につながりやすいのかわからない。 ◎ミスを減らしたい。 ◎得点をとるために、相手が返球しづらいボールの打ち方(位置)を知って、得点できるようになりたい。 	<ul style="list-style-type: none"> ○自分が意図した得点につながりやすい返球場所に返球し得点をとれるようになってきた。 ◎個人の技能を高めて、全員が作戦を実行することができるようになりたい! ◎得点をとるために、相手が返球しづらいボールの打ち方(強さ、高さ、組み立て)を知って、得点できるようになりたい。
学習課題 (●)	<ul style="list-style-type: none"> ●ゲームを楽しむために、テニスのルールと、練習の行い方を知り(1,2時)、今できること、できるようになりたいことをもとに学習計画を立てよう!(3時) 	<ul style="list-style-type: none"> ●より簡単に返球することができるコートの動き方を見つけよう!(4時) ●得点するために、相手が返しにくい返球場所や組み立てを見つけよう!(5・6・7時) 	<ul style="list-style-type: none"> ●今まで見つけた返球場所や組み立てを自分たちの作戦とし、状況判断をして得点をとろう!(8・9・10時)
ルール	<ul style="list-style-type: none"> ・サーブはコート中央付近から、ワンバウンドさせてから打つ。 ・2回ラリーをつづけ、3球目以降から点が入る。2回の途中で失敗したら続きから始める。 ・ツーバウンドまで認める。 ・ノーバウンドはなし。 ・サーブは1球ずつ交代。 ・4分×2試合で合計得点の多かった方が勝ち。 ・ラリー中1回キャッチできる ・ペアのどちらが打ってもよい 	<p>【変更の検討】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ワンバウンドまで ・ノーバウンドあり ・ペアが交互に打つ ・キャッチなし 	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>◆学習の進め方</p> <ul style="list-style-type: none"> ・1時間で2試合を行う。 ・セルフジャッジ ・1チーム3~4人の中で2ペアつくる ・2ペアの合計得点で競う </div>
慣れの運動	<ul style="list-style-type: none"> ・ボールつき・裏表交互にボールつき・またぬきボールつき・1回転ボールつき ・コロコロゲーム・裏表ゲーム・キャッチラリー ・ショットゲーム・ハーフコートシングルス 		
学習カード		振り返り「個人学習カード」	
		ゲーム「分析シート」	
	楽しさ・ゲーム「シンキングツール」		

楽しさと資質・能力の構造化

	楽しく感じる時	テニスにおける楽しさ	関連する 資質・能力	手立て
す る	勝った	<ul style="list-style-type: none"> ・試合に勝った ・ミニゲームに勝った 	知①② 思② 主②	ゲームづくり データ
	記録が伸びた	<ul style="list-style-type: none"> ・前回より点がとれた ・前回より失点が減った ・前回より1本多く返せた 	知①② 思②	ゲームづくり データ 慣れの運動
	上手にできた	<ul style="list-style-type: none"> ・相手に返せた ・ねらったところに返せた ・ラリーが続いた ・作戦がうまくいった 	知①② 思②	ゲームづくり データ 慣れの運動
	できなかったことができた	<ul style="list-style-type: none"> ・相手に返せるようになった ・動きながら打てるようになった ・強いボールが打てた 	知①② 思②	慣れの運動
	教えてもらってできた	<ul style="list-style-type: none"> ・先生にポイントを教えてもらってできた ・友達にポイントを教えてもらってできた 	知①②	慣れの運動
	教えてもらってわかった	<ul style="list-style-type: none"> ・どうすれば返せるのかわかった ・どうすれば強いボールが打てるのかわかった 	知①② 思②③ 主①	慣れの運動
	先生にほめられた	<ul style="list-style-type: none"> ・ナイスボール ・よくがんばった 	主①	
	友達にほめられた	<ul style="list-style-type: none"> ・ナイスボール ・うまくなったね 	主①	
	友達から応援された	<ul style="list-style-type: none"> ・がんばれ 	主①	
	上手なひとと活動した	<ul style="list-style-type: none"> ・上手な人とラリーを続けた ・上手な人とペアになって勝った ・上手な人に教えてもらった 	知①② 思②③ 主①	ゲームづくり 慣れの運動 学習カード
友達がうまくできた	<ul style="list-style-type: none"> ・助言を活かしてくれた ・自分のアシストで点が取れた 	知①② 思②③ 主①	ゲームづくり データ	

	友達と協力した	<ul style="list-style-type: none"> 練習をした 作戦を考えた ペアを組んだ アドバイスがあった 準備、片付けをした 	知①② 思②③ 主①③	ゲームづくり 慣れの運動 データ 学習カード
	自分の考えが認められた	<ul style="list-style-type: none"> 自分の考えた作戦が採用された アドバイスを理解してくれた ルール変更が採用された 自分が楽しく感じる部分を理解してくれた 嫌だと感じる部分を理解してくれた 	思①② 主①	ゲームづくり 学習カード
	体を動かしてスッキリした	<ul style="list-style-type: none"> ボールを打って気持ちよかった 普段あまり運動しないので心地よかった 	主②	
み る	応援するチームが勝った	<ul style="list-style-type: none"> きょうだいチームが勝った(うまくできた) 同じ課題をもつ友達が勝った(うまくできた) 	主①	チーム編成 課題別練習
	ハイレベルな攻防	<ul style="list-style-type: none"> 上手な人同士の試合をみて、緊張感があっっておもしろかった 	主①	チーム編成 トーナメント
	技能的な面白さや美しさ	<ul style="list-style-type: none"> 上手な人のストロークやフットワークに感心した 	知①② 主②	チーム編成
	戦術的なおもしろさ	<ul style="list-style-type: none"> 浅いボールを攻めたり、深いボールをつないだりする攻防がおもしろい 右に集めて左に打つ等の配球がおもしろい 	思③ 主②	チーム編成 データ
	他者との交流	<ul style="list-style-type: none"> 試合や練習の感想を交流することがおもしろい 	思② 主①	チームタイム ふりかえり
支 え る	新しい知識や技能	<ul style="list-style-type: none"> 用具の使い方や場の設定の仕方がわかった 	主③	場の設定 1時間の流れの整理
	ゲームや練習のマネジメント	<ul style="list-style-type: none"> みんなのために効率よく準備や進行を考えたり、手伝ったりすることができた 	主③	整理
知 る	競技のおもしろさがわかった	<ul style="list-style-type: none"> テニスのおもしろさを感じることができた 	主②	楽しさの整理

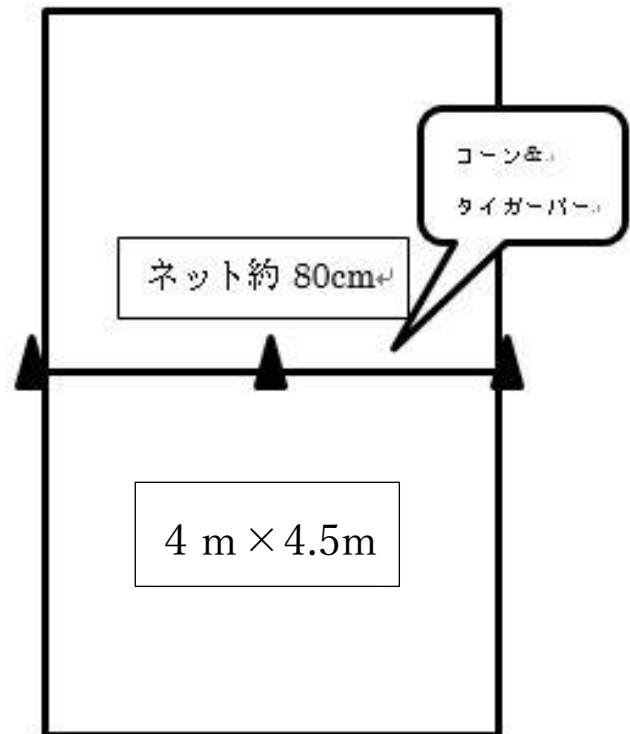
手立て① ゲームづくり

●ゲームについて（4分×3試合）

<ルール>※下線に太字…子どもと変更していく

<全体のルール>

- すべてダブルスで行う。
- サーブはコート中央付近から、ワンバウンドさせてから打つ。
- 2回ラリーをつづけ、3球目以降から点が入る。2回の途中で失敗したら続きから始める。
- 3球目以降はどちらが打ってもよい
- ツーバウンドまで認める。
- ノーバウンドはなし。
- サーブレシーブは1球ずつ交代。
- 4分×2試合。
- ラリー中1回キャッチできる
- 1チーム3～4人の全8チーム
- ダブルス2つの合計得点で勝敗を決める



ルールの工夫 (○) なぜそのルールにしたか (→) 育成したい資質・能力 (⇒)

○サーブレシーブの保証

- ①打球機会を保障し、ゲームへのかかわりを促す
- ②打球機会を保障し、ゲームの中でも技能の向上を目指す
- ⇒楽しさ①～④ ⇒知①②

○3球目以降はどちらが打ってもよい

- ①交互に打つのではなく、どちらが打ってもよいルールにすることで、技能はもちろん、戦術的なコミュニケーションが生まれることを期待したい
- ⇒楽しさ⑥、⑩、⑪、⑫ ⇒思②③

○ラリー中に1回キャッチできる・ツーバウンドまで認める

- ①ラリーがつながる楽しさを感じるため
- ②ねらって打つための難度を下げ、戦術的な配球に意識を向けていくため
- ⇒楽しさ①～④、⑫、 ⇒思②

打ち方分析シート

月 日 () VS

★ゲーム①★

	【前半】				【後半】			
なまえ								
とまって打った数								
イン								
アウト・ネット								

★ゲーム②★

	【前半】				【後半】			
なまえ								
とまって打った数								
イン								
アウト・ネット								

★記入例★

	【前半】				【後半】			
なまえ		やまぐち				さいとう		
とまって打った数	12	12	7	9	12	11	7	5
イン	12	12	7	9	12	11	7	5
アウト・ネット	12	12	7	9	12	11	7	5

やまぐちくんはこのタイプ!!

分析のしかた

- とまって打っていて、インが多い⇒ねらったところに打てる!!
- とまって打っていて、アウト・ネットが多い⇒打ち方の練習が必要
- とまって打っていないが、インが多い⇒フットワーク強化でさらに完べき!!
- とまって打っていないし、アウト・ネットが多い⇒打ち方とフットワークの練習が必要

11月8日 (月)

こじんのかだい

ふりかえり
こじんかだいにたいして今日できたこと
なるほど・発見 など

次回の課題別練習はどれにする？

番号	選んだ理由



TKGオープンテニス チームカード

★今日の作戦

--	--

★作戦メモ

C	D	C	D
A	B	A	B

★オーダー&結果

	前半	後半	合計	相手	勝敗 (○をつける)
ゲーム①					勝ち 負け フロー
ゲーム②					勝ち 負け フロー

★チームのMVP (プレー・おうえん・アドバイスなど)

★今日のふりかえり

(1) 点がとれそうな場所や組み立ては??

つぎに生かしたいことは??

(2) 友達のよいところ・ほんだん・マネしたい

つぎに生かしたいことは??

➡楽しさ①~③ ➡知①②、思②③

手立て③ 慣れの運動

慣れの運動①	慣れの運動②	慣れの運動③
「ラケットコントロール」	「フットワーク」	「コントロール」「戦術」
<ul style="list-style-type: none"> ボールつき 裏表交互にボールつき またぬきボールつき 1回転ボールつき . 	<ul style="list-style-type: none"> コロコロゲーム 裏表ゲーム キャッチラリー 	<ul style="list-style-type: none"> ショットゲーム ラリーゲーム ハーフコートシングルス キャッチ&スロー キャッチ&ショット
ねらい ラケットでボールを打つ（つく）感覚を養う。	ねらい 打ちやすいところに脚を運ぶ	ねらい ねらったところに打つ

➡楽しさ①～⑥、⑩～⑫➡知①②、思②③

手立て④ アンケート

楽しかったか、その要因は何か、毎時間アンケートを実施し、児童の中での「楽しさ」を具体化していくこと、学習課題の整理の手がかりとすること、教師側の授業改善のめやすとしていくことをねらう

えんじょい！テニス 11.1

集計結果 作成者と先生のみ表示 回答者名 作成者のみ表示

【1】今日の授業は楽しかったですか？*

楽しかった

まあ楽しかった

あまり楽しくなかった

楽しくなかった

【2】【楽しかった】【まあ楽しかった】理由は？(複数選択)

試合に勝った

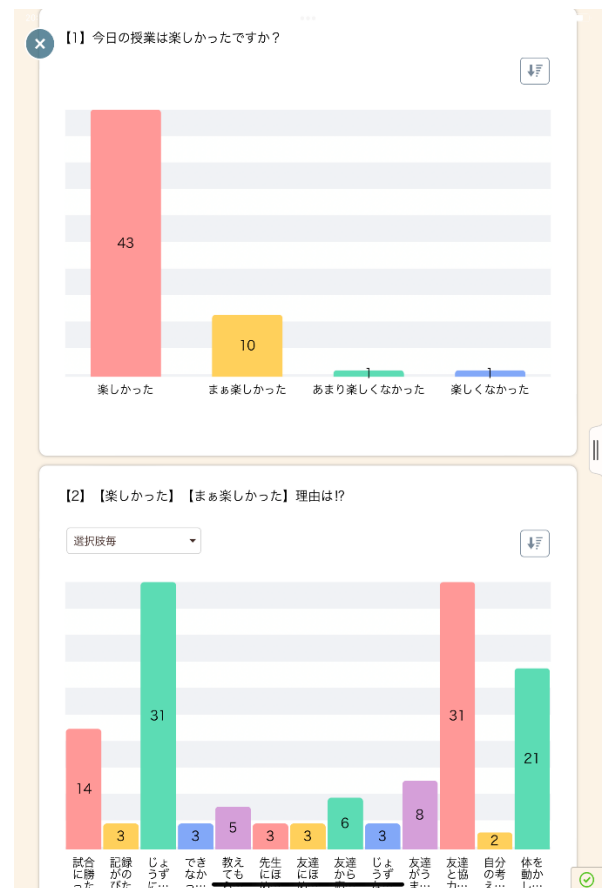
記録がのびた

じょうずにできた

できなかったことができた

教えてもらってできた

先生にほめられた



7 単元計画

単元名 Let's えんじょい! TKG オープンテニス2021～状況を判断して得点し、テニスを楽しもう～		はじめ(つかむ)(1～3時)	なか(楽しむ)(4～6時)	おわり(豊かにする)(8～10時)
学習課題		ゲームを楽しむために、テニスのルールと、練習の行い方を知り(1、2時)、今できること、できるようになりたいことをもとに学習計画を立てよう!(3時)	より簡単に返球することができるコートの動き方を見つけよう!(4時) 得点するために、相手が返しにくい返球場所を見つけよう!(5・6・7時)	今まで見つけた返球場所を自分たちの作戦とし、状況判断して得点をとろう!(8・9・10時)
学習活動		<ul style="list-style-type: none"> ○学習の場や用具の準備の仕方を知る ○ゲームを楽しむためのボール操作の練習方法について知る。(ボールつき、表裏ボールつき、一回転、またぬぎ)(コロコロゲーム、表裏ゲーム、キャッチラリー)(ラリー) ○学習課題を確認する。 ○ゲームの行い方を知ったり、クラスでルールの確認や変更をしたりしながら、試しのゲームを行う。 ○ゲームを通して把握した、自分自身ができること、できるようになりたいことを、クラス全体で共有し大まかな学習計画を立てる。 ○整理運動をする。 	<ul style="list-style-type: none"> ○学習の場や用具の準備をする ○ラリーやボールを扱うスキルを高めるための慣れの運動に取り組む(ボールつき、コロコロゲーム、キャッチラリー) ○自分自身の課題を解決するための練習方法を選択し、慣れの運動に取り組む。(ショットゲーム、ラリーゲーム、-halfコートシングルス、キャッチ&スロー、キャッチ&ショット) ○チームで作戦を決めたり、それに応じた練習をしたりする ○ゲームに取り組む、自分自身の練習の成果を試したり、チームとして行いたい作戦を試したりする ○ゲームの中では、記録をとり、「個々の打ち方の課題」「得点につながりやすい返球場所」について見つける。 ○チームで「得点につながりやすい返球場所」について記録をもとに協議する。 ○全体で振り返りを行い、次時のめあてを確認したり、学習を進めるうえで困っていることなどについて確認したりする。 ○整理運動・片付けをする 	<ul style="list-style-type: none"> ○学習の場や用具の準備をする ○ラリーやボールを扱うスキルを高めるための慣れの運動に取り組む(ボールつき、コロコロゲーム、キャッチラリー) ○自分自身の課題を解決するための練習方法を選択し、慣れの運動に取り組む。(ショットゲーム、ラリーゲーム、halfコートシングルス、キャッチ&スロー、キャッチ&ショット) ○ゲームに取り組む、これまでに見つけた作戦(返球の仕方)を試したり、自分自身の練習の成果を試したりする。 ○自分たちが選択した作戦(返球の仕方)が有効であったかどうかについて、記録をもとに振り返る。 ○次時に解決したい課題を選択する ○全体で振り返りを行い、次時のめあてを確認したり、学習を進めるうえで困っていることなどについて確認したりする。 ○整理運動・片付けをする
具体的 評価 規 準	知識・技能	<ul style="list-style-type: none"> ○基本のストロークのポイントをカードに整理している ○自陣のコートから相手コートに向けてサービスを打ち入れることができる 	<ul style="list-style-type: none"> ○ボールの方向に体を向けて、その方向に素早く移動している ○ラケットを使って相手コートに打ち返すことができる 	<ul style="list-style-type: none"> ○打点まで脚を運び、相手やねらったところに打つことができる
	思考・判断・表現	<ul style="list-style-type: none"> ○テニスの行い方を知り、必要に応じてルールやプレーヤーの人数、コートづくりを選択している。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ゲームの記録からテニスにおける、得点につながりやすい返球の仕方(位置)を見つめることができる。 ○ゲームの自己評価や、チームメイトの他者評価をもとに、自分自身の課題を設定し、その課題を解決する練習方法を選択している。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ゲーム記録を基に、自分たちが選択した攻め方が有効であったかや、作戦をゲームで活かすための練習方法が適切であったかをふりかえり、次時の攻め方や練習方法、個人のめあてを選択している。
	主体的に学習に取り組む態度	<ul style="list-style-type: none"> ○基本のストロークやサービスを身につけたり、行い方を理解したりするためにテニスに繰り返し取り組もうとしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ○規則を守り、友達と助け合って練習やゲームをしようとしている。 ○分担された用具の準備や片付けを行ったり、場の安全に気を配ったりしながら学習しようとしている。 ○得点につながりやすい返球の仕方(位置)を身につけようとしていたり、自分自身の課題を解決する練習方法に取り組んだりしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ゲームや練習の中で互いの動きを見合ったり、話し合ったりに際しに仲間の考えや取り組みを認めようとしている

9 本時目標

実際のゲームの様子やゲーム記録をもとにしてのチームメイトとの協議を通して、空いているスペースを攻めるための作戦を見つけることができる（思考）

10 本時展開（6/10）

学習活動と内容	指導と評価（指導○評価●）
<p>1 チームごとに学習の準備をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・場や用具の準備 ・慣れの運動①でからだをほぐす <p>2 学習課題を確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・技能や作戦について積み重ねたものを整理する ・ルールの確認をする ・データの取り方を確認する <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>「どこ」に「どのように」打つと 得点しやすいか考えよう</p> </div> <p>3 個々の課題に応じた慣れの運動をする</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ショットゲーム・ラリーゲーム ・ハーフコートシングルス ・キャッチ&スロー・キャッチ&ショット <p>4 ゲームをする</p> <ul style="list-style-type: none"> ・データを収集しながら行う ・ゲーム①→チームタイム→ゲーム② <p>5 ゲームの振り返りをする</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゲームのデータをもとに、チームごと点が取れそうな場所や組み立てをまとめる ・友達のよかった動きや、打ち方について意見交換する <p>6 クラスで共有する</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「どこ」に「どのように」打つと得点しやすいか、考えたことを共有する ・よかった動きや作戦について共有する <p>7 個人の振り返りをする</p> <ul style="list-style-type: none"> ・学習カードとアンケートに記入する <p>8 整理運動をする。</p>	<p>○学習の見通しがもてるように、学習の流れ、対戦相手、コートを資料掲示する</p> <p>○わかってきた技能、作戦のポイントを振り返り、運動のおもしろさを捉えなおす。</p> <p>○ルールの追加、変更があった場合は確認する</p> <p>○打った場所を記録し、点になりやすい場所や組み立てを、ゲームを通じて考えることを伝える。</p> <p>○前回までの経験をもとに、得点につながりやすいと思われるところを試してみることを伝える。</p> <p>○個々の課題を明確にもち、課題を意識した練習を選択できるように助言する</p> <p>○手のひらにボールを当てるイメージでうつことを指導する。</p> <p>○ボールのバウンドをよく見て、打ちやすい（キャッチしやすい）ところに移動することを指導する。</p> <p>○脚を「細かく」「たくさん」動かすように指導する。</p> <p>○縦振りと横振りを意識することを伝える。</p> <p>○「点がとれそうな場所や組み立て」「友達の良い動き」から「次に生かしたいこと」に焦点化する</p> <p>●空いているスペースを攻めるための作戦を見つけることができる（思考）</p> <p>○次の時間の課題別練習を選択する</p> <p>○楽しかった理由を具体的に書くように伝える</p> <p>○けがの有無を確認する。</p>

単元について

1 テニス（ソフトテニス）の競技特性

○テニスはコート上に備え付けられたネットをはさんで、ラケットでボールを打ち合い、得点を競う競技である。ゲーム形式には、シングルスとダブルスがある。

(1) 打球の特性

サービスでは、自分の手で投げあげたボールをノーバウンドで打つ。サービスのレシーブでは、自陣にワンバウンドしたボールを打たなければならない。しかし、それ以降のラリーではノーバウンド、またはワンバウンドのボールを打つ。

(2) 技能の特性

相手が打ったボールのスピード、コースを読みながら敏速に判断し、俊敏な動きで対応しなければならない（オープンスキル）。自分の思い通りのショットを打つためにはボールのspin、スピード、コース、深さをコントロールできる必要がある。また、ラリーを続けるには、待機ポジションと打球位置を効率的に移動するためのフットワークも必要である。

(3) 体力特性

適切な打点にすばやく移動するためのクイックネス、打球時に大きな力を加えるためのパワー（力×スピード）さらにはゲームを最後まで戦い抜くためのスタミナやメンタルタフネスが要求される。

2 プレーの原則的な考え方

テニスは正規に返球できなかつたときにポイントが与えられるゲームである。どんなに技能が上達したとしても、ポイントの8割はラリーのミス（ネット、またはオーバー）によるものである。したがって、相手よりも1本余計に打ち返すために、確実に返球できる方策をつねにとり続け（ミスをしない）、また相手が返球できないようにさせること（ミスをさせる）がプレーを行う上での原則的な考え方である。

3 戦術の基本的な考え方

(1) 自分のミスをなくす

ポイントの8割がラリーのミスによるものであるとすると、そのミスを自分がしないようにすることが戦術を考える上での大前提である。ネットになるまたはオーバーする確率の少ない安全なショットをこころがける。リスクの大きい攻めは一時的なポイントの獲得には有効な場合もあるが、ゲームやセットの獲得、あるいは試合の勝利にはあまり貢献しない。

(2) 相手のミスを誘う

自分の安全を確保したら、相手のミスを誘うことを考える。相手がうまく対応できなかつたり、弱点としているようなショットを打ち出したりしてミスを誘う。例えば、苦手なサイドをねらったり、走らせたり、あるいはボールのスピードや深さ、コースを変化させる。自分のミスに対するリスクを考慮しながらショットを打つことが大切である。

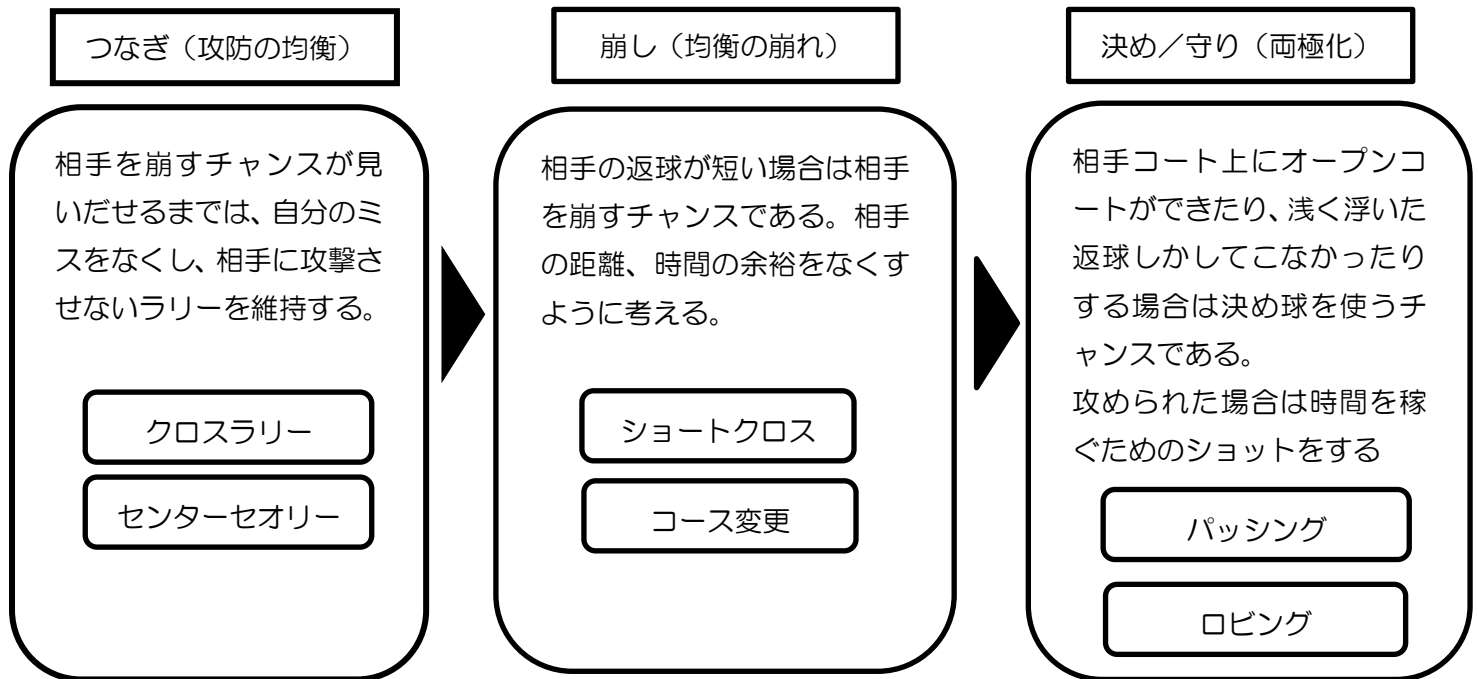
(3) 相手を空間的に追い詰める

ラリーのコースを変えたり、角度のあるショットを打つことによって相手を大きく走らせたりすることができれば、コート上に大きな空間ができ、相手は合理的待機ポジションを維持できなくなる。そこをねらって攻撃をうまく組み立てれば、相手を追い詰めることができる。

(4) 相手を時間的に追い詰める

グラウンドストロークでライジングのボールを打ったり、ネットに近づいてプレーしたりすることによって、相手は時間的な余裕がなくなり、ショットに反応できなくなってくる。そこをねらって攻撃をうまく組み立てれば、相手を追い詰めることができる。

4 ラリーにおける戦術的局面



5 ネット型ゲーム特有の面白さ

(1) ソフトバレーボールやプレルボール

自陣コート内では相手に邪魔されないという特徴を利用しながら攻撃を組み立てて、相手コートに返せないようなボールを手で打って相手コートへ送り、相手がそれを返せないときに得点になる・・・**連携型**

(2) バドミントンやテニス

攻めと守りが一体となり、相手から送られてきたボールを直接返球して、相手がそれを返せないときに得点になる・・・**攻守一体型**



本単元で感じさせたい構造的特性 (テニス特有の面白さ)

- ・グラウンドストロークの基本的な運動要素やスキルを向上させる。
- ・合理的待機ポジションと打球点を往復するフットワークを身に付け、ラリーを続ける
- ・攻めるときと守るときの状況を判断して、相手に対応しにくい返球を追究する。

※出典 アクティブスポーツ2020 大修館書店
個が輝く! 「テニピン」の授業づくり 今井茂樹