

## アラウンドベースボール

活動場所：グラウンド 体育館

10月29日（木）9：20～10：25

提案者 二上 昌基

### 1 活動のねらい

アラウンドベースボールのゲームを通して、ベースの位置や相手の動き、自分の動きからヒッティングやベースランニング、守備の動きを考えたり、仲間とチームの動きを見つけたりしながら、得点にかかわる動きをつくる。

### 2 活動設定の意図

野球は歴史あるスポーツの一つである。子どもから大人まで楽しむことができ、攻撃におけるヒッティングとベースランニングの二重構造が難しくもあり、また楽しさにもつながっている。しかし、集団で遊ぶ機会が減っている現代において、野球の経験をしている子どもは少なく、興味・関心が高いとは言えない現状がある。野球ならではの、ゲーム性を大切にしながらルールの簡易化を図り、男女ともに楽しめるゲームをつくっていくことは、子どもの中に新たなゲーム観をつくり、スポーツや運動、ひいては、遊びの楽しさのとらえをひろげていくことにつながる。

本活動では、ヒッティングとベースランニングの2つの動きを意識しながら、攻撃と守備ができるようルールの簡易化を行っていく。塁が4つあると、ホースアウト、タッチアップが各塁で起こり得ることとなり、経験の少ない子どもにとって、さらに複雑なルールとして、負担となることが考えられる。そこで、塁はホームと1塁のみとする。打者、走者としての判断が容易となり、ゲーム構造をとらえやすくなる。一方で1塁とホームの折り返しのみであると、打球の方向が固定されてくることが考えられる。そこで、ホームベースを中心に、周り全体をフィールドとすること、そのフィールドに1塁ベースをチームで自由に設置することを条件として設定する。子どもは、打球を飛ばす方向とランナーの進塁を思い描きながらヒッティングを行う。また、守備は得点を防ぐことを考え、走者や打球など状況に応じてその位置を変えていく。子どもは、打者、走者、守備の三者を意識しあいながら攻防を繰り返し、得点につながる、または得点を防ぐ動きを、個人で、チームでつくっていく。

### 3 子どもの「問い」が立ちあがる環境

#### ○ 簡易化したゲームからベースボール型の構造にふれる

ベースボール型の複雑なゲーム構造は、子どもに、打つことだけ、走ることだけを意識させてしまい、ベースボール型本来の、打つことと走ることが複合的に存在する楽しさを感じていくことの妨げとなることがあった。本活動では、ベースボール型のゲーム構造を楽しむことを大切に考え、ホームと1塁の塁間27.4mの折り返しのベースランニングとホームベースを中心に360°をフィールドとする場を設定し、ゲームの簡易化を図る。攻撃において打つことと走ることを同時にとらえたり、攻撃と守備のかかわりを考えたり、子どもがベースボール型の構造にふれながら、動きをつくっていく姿を期待する。

#### ○ ベースの位置や打球の位置から動きをつくり、つくり変える

折り返しによる得点であると、1塁ベースが固定されることにより、打球の方向が偏ったり、守備位置が固定したりすることが考えられる。そこで、1塁ベースをフィールド上、どの位置に置いてもよいこととする。子どもは、ゲームを重ねながら、仲間の打球の位置や得点の様子から、自チームがより得点できる位置を見つけ、ベースを設定していこう。また、逆にベースの位置から、得点させないためには、どこに守備を集中させるか、相手が打つ瞬間に守備位置を移動するなど、様々な動きを、ゲームを通しながらつくっていく。

#### 「アラウンドベースボール」(全18M)

##### 第1次 アラウンドベースボールのゲームを行う①(6M)

- ・アラウンドベースボールのゲームを行いながら、よりよい一塁ベースの位置を見つける。

##### 第2次 ルールについて提案する(2M)

- ・試しのゲームからルールについて提案する。

##### 第3次 アラウンドベースボールのゲームを行う②(10M)

- ・見直したルールをもとに、アラウンドベースボールのゲームを行う(本時)

#### 4 対象とかかわる子ども

攻撃において、子どもはランナーがいる方向の反対側へゴロの打球を飛ばすことを軸に、攻撃の形をつくってきた。しかし、守備において、360° 作戦というバッターの周囲を取り囲む隊形が出てきてからは、守備の間をねらったり、早い打球を意識したり、時には、守備の後ろを思い切りねらったりする動きが出てきた。ランナーと相手の守備隊形を意識しながら、一打席ごとに、打つ場所を考える姿も見られ始めている。守備では、打者に合わせて、守備の範囲を調整するチームが出てきた。また、打球が飛んでこない場所を守る意味があるか考える様子も見られ、よりよい守備の動きを見つけようとしている。

1打席ごとの攻守の駆け引きの中で、どうしたら得点できるか、得点を防げるかについて、子どもが自分自身の動きを見つめ直し、つくり変えようとしている。

#### 5 本時の構想・展開

##### (1) 本時のねらい

アラウンドベースボールのゲームを行うことを通して、これまでの自分の動きを見つめ直したり、チームで作戦を考えたりしながら、よりよい攻守の動きをつくっていく。

##### (2) 本時の構想

###### ○ チームと個人の打球分布図の提示

試しのゲームを通して、子どもは打者と走者、打者と守備のかかわりを感じてきた。攻撃においては進塁を思い描き、ねらいをつけて打つ、守備においては打者に合わせて、守備位置を変えようとするなど、動きをつくり変えてきている。

これまでのゲームにおける、チームと個人の打球分布図を提示する。客観的データとして打球の方向や様子を知ること、自分の動きやチームの動きを見つめ直し、攻守における動きをつくり変えていく。

##### (3) 本時の展開 11・12 / 全18M (65分)

時間	番号;子どもの活動 ・ ;子どもの姿	○ ; 教師の手立て
15	<b>1 チームと個人の打球分布図をもとにしながら、今日の作戦やポジションをチームで確認する。</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・一塁ベースと打球の関係をとらえる。</li> <li>・ゴロの打球が多いことに気づく。</li> <li>・攻撃だけでなく、守備にも関連させて打球分布図をとらえる。</li> <li>・より得点につながる動き、得点を防ぐ動きを思い描く。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○本時までの試合のチームと個人の打球分布図を提示する。</li> <li>○チームの中で話題となっている、チームや個人の動きや作戦についてとらえる。</li> </ul>
40	<b>2 アラウンドベースボールのゲームを行う</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・進塁を考えて、ランナーと反対側にゴロの打球を飛ばそうとする。</li> <li>・守備の様子を見て、守備の後ろをねらう大きな打球を打とうとする。</li> <li>・打球を見て進塁したり、戻ったりする。</li> <li>・相手が打つ前に、守備の位置を移動して、いち早く打球に近づこうとする。</li> <li>・チームで動きをつくり変えようとする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ゲーム中に子どもから表出する、言葉や仲間との会話、動きなどに着目し、振り返り時にチームに伝える。</li> <li>○子どもが新たにつくる動き、つくり変える動きをとらえ、ゲームの中で声をかける。</li> </ul>
10	<b>3 攻撃や守備において、自分が見つけた動きや作戦を全体で共有する</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・打球分布図とゲームの内容を関連させて、ゲームの様子を振り返る。</li> <li>・自分が実践した動きや見つけた動きを伝える。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○子どもが感じたことが伝わりやすくなるために、コート図を準備したり、実際にコートで動きながら話したりできるようにする。</li> </ul>

## <アラウンドベースボール ルール>

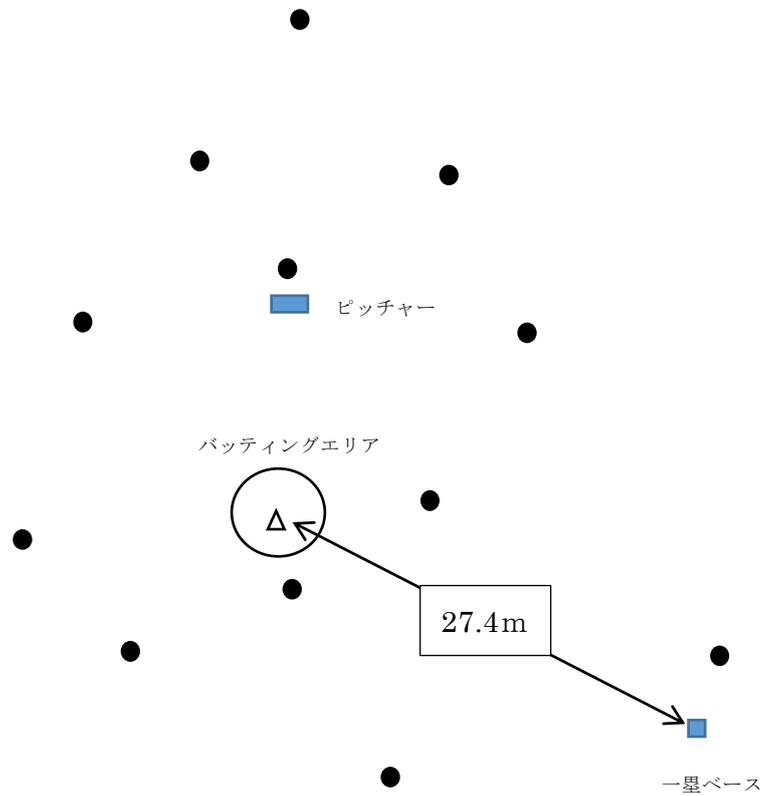
- ・ 1チーム12名。使用球は、フレンドボール。
- ・ ホームベースと一塁の折り返しによる得点とする。
- ・ ホームベースを中心に、360°をフィールドとする。
- ・ 一塁ベースは、ホームベースとの距離を27.4mとし、フィールド上、どこに設置してもよい。  
(体育館で実施する場合は半分の距離とする)
- ・ 全員が打席に立ち、打ち終わったら攻撃終了。
- ・ ピッチャーは下投げ。
- ・ バッティングは手で行う。
- ・ バッティングエリアは円として、円の中で打つこととする。
- ・ 守備時に、上に上がった打球は、キャッチするか、または手に当てたらアウトとする。



## <アラウンドベースボール コート図>

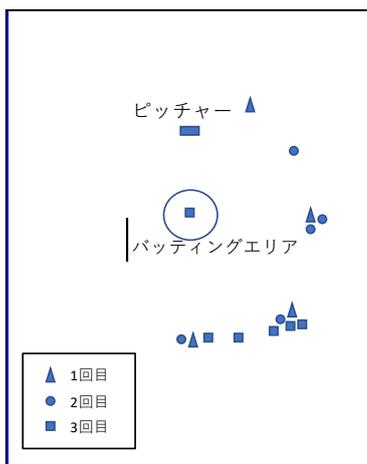
### ● 守備

### △ バッター



## 6 活動の振り返り

### (1) 一塁ベースのよりよい位置を見つける



子どもは、ミニゲームを行いながら、ピッチャーとバッターの位置と距離、一塁ベースまでの27.4mの距離を実際に感じ、チームでよりよい一塁ベースの位置を模索していった。初めは、本来、野球で置かれている位置やピッチャーの後ろなど、打者の

前方に一塁ベースを設置した。しかし、前方に飛ぶ打球が多い中、ホームベースに還ってくるランナーがアウトになる確率が高いことに気付いた子どもは、打球が飛ぶ方向と反対方向にベースの位置を変えていった。ミニゲームの終盤には、3チームが類似した位置に一塁ベースを固定させていった。

子どもは、アウトになることなく一塁ベースまで行くことができる確率がより高くなることを意識しながら、また、打球の方向や打った後のランニングへの動きのつくりやすさを感じながら、よりよい一塁ベースの位置を見つけていったのである。

### (2) 守備から攻撃、攻撃から守備をつくり、つくり変える

ホームベースを中心に360°がフィールドであることは、子どもがそのフィールドに合った守備位置を思い描くことにつながっていった。

ゴロの打球が多いことから、打者の周りを取り囲んでしまう「360°作戦」があるチームから発案された。ゴロの打球が抜けていくスペースを狭くしてボールを止め、すぐにキャッチャーに渡して、ラ

イナーのホーム生還を防ぐこの守備隊形はとても有効で、相手の得点を防いだ。強固な守備の形が生まれたことで、その守備の弱点を見つけようとする子どもの姿が見られた。智樹さんは、より狭くなった守備の頭上を越えていく打球を放った。それまで、上に上げる打球はアウトになる可能性が高くなることから、積極的に打つことが少なかった。守備の状況から、その場で判断し放った打球が得点につながった。また、隆司さんは、守備と守備の間をねらって打つことを心がけた。転がすことを考えると、打球速度が落ちてしまい、簡単に捕球されてしまうので、強打してのライナー性の打球を思い描いた。左利きで、あまり飛ばない方向に飛んだこともあり、打球は守備の間を抜けていき、得点につながった。

2人のバッティングは「360°作戦」を見直す動きへとつながった。これまでは、打者を取り囲む守備位置に人が固定されていた。1ゲーム中は、その場所に同じ人がずっとはりついていった。しかし、取り囲んだ守備位置の外側に、一人だけ守備を置いたり、打者によって取り囲んだ円型の守備を、少し後ろに下げたりと、その隊形をつくり変えていった。

子どもは、守備と攻撃の関係を見つめながら、個人やチームの動きをつくり、つくり変えていったのである。

### (3) 客観的データから自分や相手の動きを見つめ直す

子どもの振り返りの中に、守備に関する記述が増えてきた。

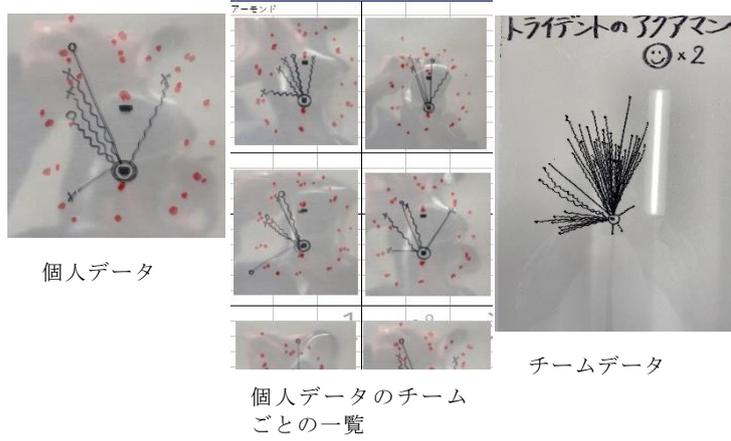
- ・守備を人によって変えるととれる確率があがる。
- ・後ろはあまりこないで後ろを少なくした。
- ・後ろの4人が動いていないので考えたい。

ゲームを重ねながら、感覚的に守備位置の在り方を考えはじめていた。守備位置について考えるには、相手の打撃の実際が分かるとよいが、ゲーム中にその様子をとらえることは難しい。そこで、ミニゲームにおける打球分布図（打球種と飛距離、方向を1打席ごとに示す。重ね合わせると全打席のデータが確認できる）を、個人とチーム、個人の一覧をデータとして提示した。



360° 作戦

## 打球分布図



たらこツブツチーム（子どもが名付けたチーム名）が「みんながどこに打っているか、どこが打ちやすいかが分かるようになったので、守備も配置しやすかった」と振り返るように、打球分布図がバッターボックスから左側に集まっていることから、守備において、左側に人を多く配置したり、ボールキャッチが得意な人を配置したりした。ミニゲームを通して、左側が多いことは感じていたが、そのことが明らかになったことで、思い切った守備位置の工夫を思い描き、実践した。

トライデントアクアマンチームは打球分布図から、一人一人の打球の飛距離に着目し、打順をつくり変えた。これまでのゲームで、一塁ベースまでは進塁できるが、ホームに生還するところに難しさを感じていた。打球分布図により可視化された打球の飛距離から、より遠くへ飛ばすことができる人を、一人置きに打順に並べた。これにより得点が増えることを思い描いた。

香子さんは試しのゲーム時から、後ろに打球を飛ばすことが有効だと感じていた。打球分布図を見て、後ろに打球がほとんど飛んでいないことを確認すると、「やっぱりそうだった！」と仲間に伝え、自分の考えを確かにした。対戦がない時には、次に対戦する相手チームのメンバーの打球分布図を読み込んだ。「打球が飛んでいるところに行けば、アウトにで



きるから」と考え、守備において自チームのために生かせればと行動した。香子さんは、自分自身がボール運動を苦手としている現状を受け止めながら、打球分布図から自分にできることを見つけ、ゲームの中で新たな動きをつくっていった。

アーモンドチームは、守備において、打球分布図からバッティングエリアより後ろにあまりボールが飛んでいかないということを確認し、後ろの守備の人数を減らし、その分、前方に人を多くし、守備と守備の間隔を狭めようとした。ミニゲームから、守備と守備の間をねらって打つことを実践していた隆司さんは、ベンチで自分の打席を待っている間、バッターボックスの後方の守備が減ったことにより、守備の間隔が広がったことに気づいた。そこで、自分が打席に立つ時に、左利きだがバッティングエリアの左側に立った。そして、ピッチャーが投げたボールを、体の向きを変えながらそのまま後方へと飛ばした。自分も一塁ベースを折り返してホームに生還するランニングホームランとなった。

子どもが手にした打球分布図は、守備位置についてのみ、新たな動きや考えを見つけるだけではなく、子どもがこれまで感覚的にとらえてきたことを確かにし、ゲームの中で実践してきた動きと結びつけて加速させたりと、よりよさを追求する姿につながっていった。

次時では、新たな打ち方を考案する子ども、利き腕ではない手でいつも自分が打っている方向と反対側に打とうとする姿、人が少ないところやあまり足が動いていない守備の周辺をねらって打つことをチームで共有する姿、守備においては、1打席ごとに自チームの守備位置を確認する姿、相手の構えを見て守備位置を変更する姿など、攻守において動きのあるゲームが展開された。子ども自らが考えをひろげ、ゲームの中において、個人で、チームで実践しようとする姿につながっていったのである。

### （４）実践教科活動における行為の変容

実践教科活動において、教師が思い描く行為の変容は、その時間ごとの教師の手立てによって、直接的に導き出されるものではない。子どもの学びの道筋を丁寧に見つめ、その時々の子どもに必要な手立てを講じていくことで、子どもが自ら動き出すところにあるものである。

**<メールにて本活動に関するご質問、ご意見、ご感想をお寄せください>**

提案者連絡先 [fmasaki@juen.ac.jp](mailto:fmasaki@juen.ac.jp)（二上昌基）