（ｲ） 必要感をもたせたドリルゲームの工夫

攻撃の投球や守備の捕球、送球の技能を身に付けさせるために、学習過程に沿って必要感をもたせ、段階的にドリルゲームを設定した。

1. キャッチラリーゲーム

30秒の間に何回キャッチラリーができるかを競うゲームである。はじめのうちは二人で行うが、児童の気付きに応じて中継役を入れて行う。ランナーをアウトにするための素早く、正確な捕球・送球の技能を身に付けることをねらいとした。捕球・送球の動作が苦手な児童も基本的な動きを身に付けることができた。また、中継の重要性に気づき、ゲームで中継を積極的に活用しようとする児童の姿が見られた。

1. チームでキャッチボール

１チームを２グループに分け１列に相対してキャッチボールを行う。ボールを投げ終えると相手グループの最後尾に回り、これを30秒繰り返し、何回つながるかを競うゲームである。ボールを体の正面でキャッチして、すぐに投げ返すことをねらいとした。指導のポイントとして、次のプレーに備えて足踏み等の予備動作を行うことなどがあげられる。子どもたちは回数を増やすためには相手の取りやすいところに投げる、キャッチしてからの動作を素早くするなどを意識することができてきた。

③　的当てゲーム

　　チーム対抗でコーンに向かってボールを投げ得点を競うゲームである。得点はホームベースからの距離に応じて１点～３点で設定することで、より正確に遠くに投げることをねらいとした。子どもたちは、遠くに投げるための「ため」の動作や腕のしなりだけでなく上体を反らす動作を身に付けることができた。また、飛距離が伸びるにつれてコーンを置く位置も徐々に遠くなり、難易度を上げながら技能を身に付けることにつながった。

④　ベースランニング

２チームに分かれて、本塁と二塁をスタート地点としてリレーを行う。ボールをバトンとして１人１周走り、どちらのチームが速いかを競うゲームである。アンカーが中央のバッティングティーにボールを先に乗せたら勝ちである。スピードを落とさずに、走る技能を身に付けることをねらいとしている。チームで競い合うことで声を掛け合って、励まし合う姿が見られた。

中継

②

D

D

D

D

D

D

③

④