

ゲートリレー												
ゲーム名	ゲートリレー											
目的	①ゲート通過、ゴールの順番を覚えることができるようにする。②中間のボールの軌跡を予想することができるようにする。 ③「ラッキーボール」(ゲート通過後もう1回転がせる)を覚えることができるようにする。④「アウトボール」の処理を覚えることができる。											
<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;"> <p>フィールド</p> <p>フィールドの寸法: 全長8m, 幅7m。第1ゲートは右端から2m、第2ゲートは左端から3.5m、第3ゲートは左端から8mの位置にある。ゴールボールは中央にあり、スタートエリアは第1ゲートの奥に2m幅がある。</p> </div> <div style="width: 50%;"> <p>ゲームの戦術的課題と用いられる戦術的行動</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>戦術的課題</th> <th>各戦術的課題の戦術的行動</th> <th>全体の戦術的行動</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> <攻撃> ゲート通過/上がり ボールの配置 ・ポジションをとる </td> <td> ゲート通過/上がりへの送球 スペースへの送球(アシスト) タッチへの送球 スペースへの送球 </td> <td> 送球のコントロール ・適切な距離に送球 ・意図した方向に送球 打権の獲得 ・ゲート通過 タッチ(味方) タッチ(相手) </td> </tr> <tr> <td> 得点機会及びボール回数の創出 </td> <td> 通過阻止のためのゲート前への送球 タッチへの送球 フィールド外への送球 </td> <td></td> </tr> <tr> <td> <スタート> 第1ゲートを狙う(スタートする) スタートの送球 </td> <td> 第1ゲートへの送球 </td> <td></td> </tr> </tbody> </table> </div> </div>	戦術的課題	各戦術的課題の戦術的行動	全体の戦術的行動	<攻撃> ゲート通過/上がり ボールの配置 ・ポジションをとる	ゲート通過/上がりへの送球 スペースへの送球(アシスト) タッチへの送球 スペースへの送球	送球のコントロール ・適切な距離に送球 ・意図した方向に送球 打権の獲得 ・ゲート通過 タッチ(味方) タッチ(相手)	得点機会及びボール回数の創出	通過阻止のためのゲート前への送球 タッチへの送球 フィールド外への送球		<スタート> 第1ゲートを狙う(スタートする) スタートの送球	第1ゲートへの送球	
	戦術的課題	各戦術的課題の戦術的行動	全体の戦術的行動									
<攻撃> ゲート通過/上がり ボールの配置 ・ポジションをとる	ゲート通過/上がりへの送球 スペースへの送球(アシスト) タッチへの送球 スペースへの送球	送球のコントロール ・適切な距離に送球 ・意図した方向に送球 打権の獲得 ・ゲート通過 タッチ(味方) タッチ(相手)										
得点機会及びボール回数の創出	通過阻止のためのゲート前への送球 タッチへの送球 フィールド外への送球											
<スタート> 第1ゲートを狙う(スタートする) スタートの送球	第1ゲートへの送球											
<p>基本ルール</p> <p>人数 : 3人</p> <p>フィールド: 上の図参照</p> <p>時間 : 5分(授業時間によって修正可能)</p> <p>得点方法 : ゲート通過1点、ゴールボールに到達2点</p> <p>用具 : ボールはサンドボールを使用し、手で転がしてプレー</p>	<p>ゲームの手順</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ボール1人1球ずつ使う。全員がゴールしたら2周目以降に入る 2. ゲートは3つ、ゴールボールが1つある 3. 第1ゲートから順番に通していき、最後は真ん中のゴールボールを狙う 4. ボールが完全にゲートを通過すると得点を獲得し、もう1回転がることができる 5. ゲートを通す方向も決まっており、逆から通しても得点にはならない 6. コートの外に出たボールを「アウトボール」といい、アウトボールになったらボールが出た場所の内側にセットして終了 <p>※ゲートを通しててもアウトボールになった場合、点数は認められるがそこで終了</p>											