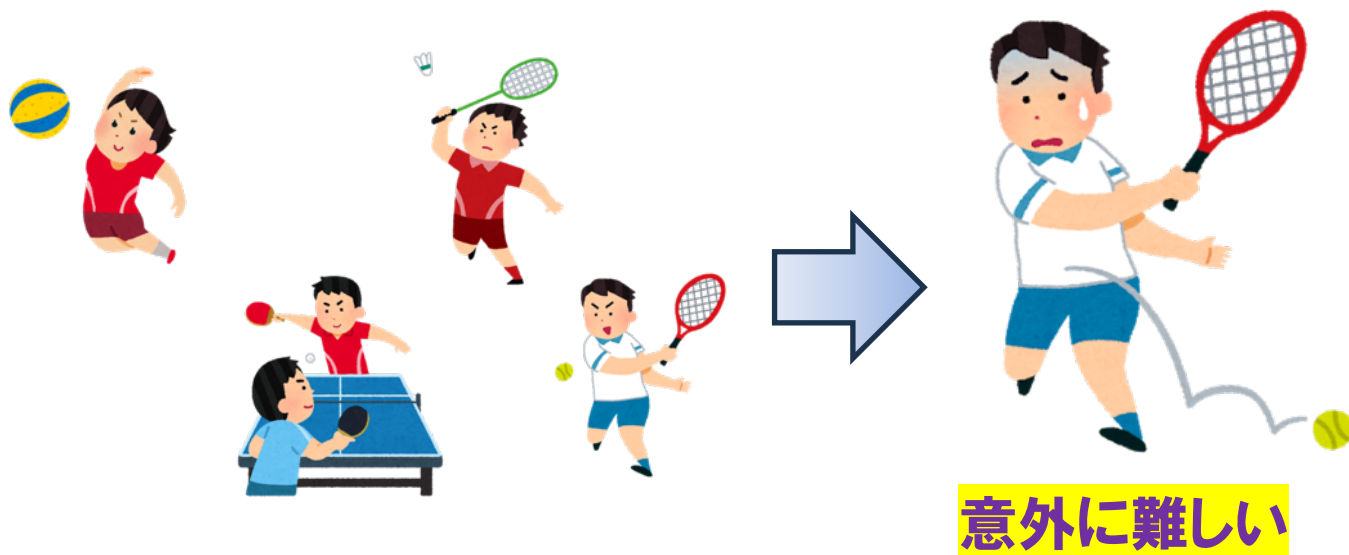


ネット型ゲームにおける風船バレーの可能性

日田市立高瀬小学校 岩崎 敬

簡単そうに見えて、子どもたちにとっては難しいネット型ゲーム。中学年で「易しいゲーム」高学年で「簡易化されたゲーム」と学習指導要領で記載されているため、毎回ゲームを工夫して授業を行っています。今年度は思い切って、子どもの困り感が比較的小さい「風船バレー」から授業に入ってみました。



風船の大小やガムテープの有無（重さ、スピードの調整）

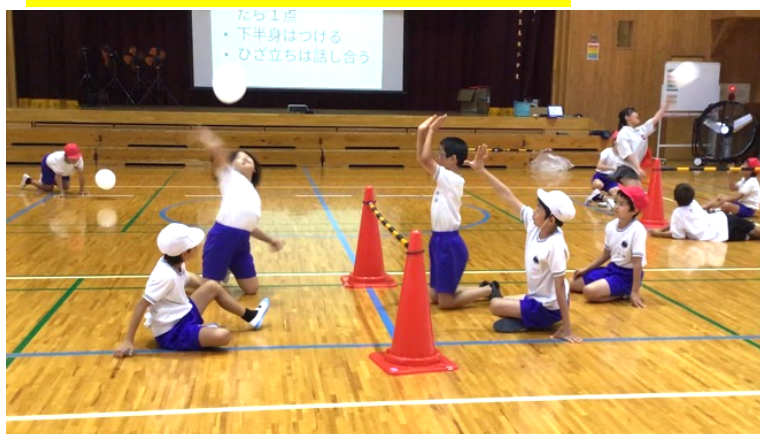


使用する用具は、風船、ガムテープ、コーン、バー

<風船と落下速度、判断のスピードの関係>

	普通サイズの風船	ガムテープを貼った風船	萎んだ風船
落下速度	遅い	少し速い	速い
判断のスピード	遅い	少し速い	速い

ルールの工夫について



① シットイング
→膝立ち



② 膝立ち→立位（スタンディング）



③ コートを対面型
→コの字・円形へ

④ 人数を同数
→少数対多数へ

子どもたちは、「ネット型ゲームの構造」を押さえながら 常に楽しんで学習を進めました。

その中でも、これはどの学年、どの校種でも、「ネット型ゲーム」として楽しんでもらえると感じた4年生が作った「風船バレー」を紹介します。

<ルール>

- ①内野は 2 人、外野は3人。 ②コートは六角形。 ③風船は2つ（ガムテープの量は子ども同士で相談し決定） ④ 風船は3回までの連続タッチOK。 ⑤外野はコートに風船を落としたら、内野と交代。内野は風船を落とされないようにコートを守る。 ⑥勝敗はつけず、「内野で長く守る」ことを目標にする。外野はパスなどによる連携プレイも可。



ネット型ゲームの構造敵特性を残し、

どの子も楽しめるゲームを作ってくれました！