セストポール ~1時間目~ 【本時のめあて】	学習カード 組 名前	月	⊟()
試しのゲームを	として、チームのかだい	を見つけ	よう。	
【チーム】もっとたくさん点々 ありますか。	を取るために、 <u>チームで</u> どのよ	うなことが」	上手になる	必要が
	s取るために、 また、 もっとみん; があったらよいですか。 (○○だ		- · • · · · · · · · · · · · · · · · · ·	•
【個人】自分のかだいを考え (チームが勝つために、	て書きましょう。 、 あなたはどのようなことがで	きるようにな	らりたいで	すか。)

【ゲームの結果】

自分たちの得点	相手チームの得点	対戦相手	()
Ż	†	勝ち	•	引き分け	•	負什

【先生からのコメント】

セストボー	ルー学習力		月	⊟ ()
~2時間目~	組	名前			
【本時のめあて】					
1	ペスをつないでこ	うげきしよ	う。		
[チーム] パスをつなぐ	ぐことについて、チー	ムのかだいを話(し合って書	きましょう) 。
[チーム]もっとたくさ	ん点を取るために、 ま	た。 もっとみんな	シガゲームな	楽しむた	<u></u> めに.
	ールがあったらよいて				· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
【個人】自分のかだいな	き考えて書きましょう。	5			
(チームが勝つ	ために、あなたはどの	ようなことがで	きるように	なりたいで	ごすか。
【ゲームの結果】					
自分たちの得点	相手チームの得点	対戦相手()
, ż	त्रं	勝ち・	引き分け	・負け	
【先生からのコメント】					

	ル 学習力		月	⊟ ()
~3時間目~	約1 名	夕益			
本時のめあて】		∽ ∄IJ			
空い	ている場所へ動い	いてこうげき	きしよう。)	
チーム】空いている場所	fiへ動くことについて、7	チームのかだいを	話し合って書	きましょう) _o
	たん点を取るために、ま				めに
どのようなル	ールがあったらよいで	ですか。(人数、)	得点、制限	など)	
固人〕チームのかだ(いから、自分のかだい		しょう。		
	いから、自分のかだい?)ために、 <u>あなたは</u> どの	を考えて書きま		なりたいで	ごすか
		を考えて書きま		なりたいで	ごすか
		を考えて書きま		なりたいで	S at 1
(チームが勝つ		を考えて書きま		なりたいで	್ಕ
(チームが勝つ	ために、 あなたはどの	を考えて書きまようなことがで		なりたいで	್ಕೆ ಗ
(チームが勝つ ゲームの結果) 自分たちの得点		を考えて書きま		,)

セストボー	ル 学習力	- k	月	⊟ ()
~4時間目~	4 0	<u> </u>			
【本時のめあて】	組	ら則			
たくさん点を	とるために、 ゴー	ールにつなが	るパスな	き考えな	らか
らこうげきしよ	う。				
	が集まっている • : \) • 後ろへ(ゴ·	ゴールの近く ・ ールと反対の方向	ゴールか	ら遠くが横へい	•
TI DI MACINI ILI	C / C C C C R C C C				
【チーム】もっとたくさ	 ん点を取るために、 ま	 た、もっとみんな!	がゲームを		めに、
どのようなルール	しがあったらよいです』	か。(人数、得点、	制限なる	:)	
【 【個人】チームのかだ ん	1から、自分のかだい?	を考えて書きまし	ょう。		
(チームが勝つ	ために、 あなたはどの	ようなことができ	るように	なりたいで	ですか。)
【ゲームの結果】					
自分たちの得点	相手チームの得点	対せん相手()
*	र्ग	勝ち・・	引き分け	· 負付	+
【先生からのコメント】					
(先生から)					

(本時のめあて) たくさん点をとるために、 <u>てきにとられないよう</u> 、パスのた方や動き方を考えながらこうげきしよう。 【チーム】 てきにとられないようにするために、とのようなことに気をつければよいですばやくパスをつなぐ ・ ゆっくりパスをつなぐ ・ たくさん動く ・ あまり動かない ・ てきと重ならないように動く ・ てきと重なるように動く その他(【チーム】 チームのかだいを話し合って書きましょう。 【個人】 チームのかだいから、自分のかだいを考えて書きましょう。 (チームが勝つために、あなたはとのようなことができるようになりたいでも は	セストボー	ル 学習力	- K	月	⊟ ()
方や動き方を考えながらこうげきしよう。 [チーム] てきにとられないようにするために、どのようなことに気をつければよいです は		組	名前			_
[チーム] てきにとられないようにするために、どのようなことに気をつければよいです すばやくパスをつなぐ ・ ゆっくりパスをつなぐ ・ たくさん動く ・ あまり動かない ・ てきと重ならないように動く ・ てきと重なるように動く その他(【チーム】 チームのかだいを話し合って書きましょう。 (個人】 チームのかだいから、自分のかだいを考えて書きましょう。 (チームが勝つために、あなたはどのようなことができるようになりたいです	たくさん点を	とるために、て	きにとられ	はいよう、	パスの	仕
すばやくパスをつなぐ ・ ゆっくりパスをつなぐ ・ たくさん動く ・ あまり動かない ・ てきと重ならないように動く ・ てきと重なるように動く その他(【千一仏】 千一仏のかだいを話し合って書きましょう。 【個人】 千一仏のかだいから、自分のかだいを考えて書きましょう。 (千一仏が勝つために、あなたはどのようなことができるようになりたいです。 【ゲームの結果】 自分たちの得点 相手千一仏の得点 対せん相手(方や動き方を考	えながらこうげ	きしよう。			
【個人】チームのかだいから、自分のかだいを考えて書きましょう。 (チームが勝つために、 <u>あなたは</u> どのようなことができるようになりたいです 【ゲームの結果】 自分たちの得点 相手チームの得点 対せん相手(すばやくパスをつなぐ あまり動かない ・ その他(ゆっくりパスを てきと重ならないよう	こうなぐ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・	たくさん動く	•	
(チームが勝つために、あなたはどのようなことができるようになりたいできるようになりためになりためになりまする。	ナーム ナーム のか 	こいで話し合って書き 	ましょつ。 			
(チームが勝つために、あなたはどのようなことができるようになりたいできるようになりためになりためになりまする。						
(チームが勝つために、あなたはどのようなことができるようになりたいできるようになりためになりためになりまする。						
(チームが勝つために、 <u>あなたは</u> どのようなことができるようになりたいできるようになりためによりになります。	 個人 チームのかだし	 \から、自分のかだい	を考えて書き	 ましょう。		
自分たちの得点 相手チームの得点 対せん相手(なりたいで	すか
自分たちの得点 相手チームの得点 対せん相手(
自分たちの得点 相手チームの得点 対せん相手(
自分たちの得点 相手チームの得点 対せん相手(
対 対 勝ち ・ 引き分け ・ 負け	ゲームの結果】		•			
	自分たちの得点		対せん相引	F ()

セストボー	ル 学習力	- F	月	⊟ ()
~ 6 時間目~ 【本時のめあて】	組 ~	名前			
	とるために、フ	リーの味方に	すばや	くパスを	ż
つないでこうけ	きしよう。				
【チーム】めあてに関し	して、チームのかだい	を話し合って書きる	ましょう	0	
【個人】チーハのかだり		を考えて書きまし	ょう.		
	ために、あなたはどの			なりたいで	ごすか。
【ゲームの結果】					
自分たちの得点	相手チームの得点	対せん相手()
, ;	寸	勝ち・3	き分け	・負け	
【先生からのコメント】					
(先生から)					*

セストボー		•	H	⊟ ()
~7時間目~	組	夕前			
本時のめあて】		≦ ₽IJ			
たくさん点を	きとるために、フ	リーでパス	をもらっ	てこう	げき
しよう。					
_	スをもらうために、チート: 空いている場				きか。
	いから、自分のかだい。			- #> 1 - 1 1 -	
	ハから、自分のかだい。 ために、 <u>あなたは</u> どの			こなりたい	<u>です</u>
				なりたい	<u>です</u> 1
				なりたい	್ಕ
				なりたい	です :
				なりたい	です :
(チームが勝つ				なりたい	です :
(チームが勝つ			きるように	なりたい	です;)
(チームが勝つ ゲームの結果) 自分たちの得点	ために、あなたはどの	ようなことがで	きるように)
(チームが勝つ ゲームの結果) 自分たちの得点	ために、あなたはどの 相手チームの得点 対	ようなことがで	()
ゲームの結果) 自分たちの得点	ために、あなたはどの 相手チームの得点 対	ようなことがで	()

セストポー	ル 学習力	<u>— </u> \$	月	⊟ ()
~8時間目~	組	▽ iú			
【本時のめあて】	NH 1	 ⊐ ฅฦ¯			
たくさん点を	とるために、せる	め方を選んでこ	こうげき	しよう	o
【チーム】どのようなt (味方やてき	せめ方が、得点につな? もの位置、空いている!			をふり返	って)
【チーム】せめ方に関し	して、チームのかだい	を話し合って書きる	≸ しょう。		
	いから、自分のかだい。			いたいを	+
(ナーひか勝つ	ために、あなたはどの	<u> </u>	<u> </u>	115010	
【ゲームの結果】					
自分たちの得点	相手チームの得点	対せん相手()
*	र्ग	勝ち・3	き分け	・負け	
【先生からのコメント】					
					124

セストボール 学習カード

月 日()

\sim	9	時	間	目	\sim
--------	---	---	---	---	--------

____組 名前____

【本時のめあて】

t= (くさん点をとるために、	チールに合っ	たけめ方を選ん	でこうげきしよう	,
-	/ こ/に流化しるにりに、	7 4667	んしひけってはん		

【チーム】どのようなせめ方が、	得点につながりや	りすかったですか。
(味方やてきの位置、	空いている場所、	こうげきする速さなどをふり返って

【チーム】せめ方に関して、チームのかだいを話し合って書きましょう。

【個人】チームのかだいから、自分のかだいを考えて書きましょう。

(チームが勝つために、あなたはどのようなことができるようになりたいですか。)

il entre de la companya de la compa		
il entre de la companya de la compa		
1		
		ļ
41		
41		

【ゲームの結果】

自分たちの得点	相手チームの得点	対せん相手()
Ż	t	勝ち ・ 引き分け ・ 負け	

【先生からのコメント】

(先生から)

~ セストボールの授業を終えての感想 ~

(できるようになったこと、わかったこと、もっとやりたいことなど)

II	
II	
II	
II	
II	
II	
-	
I	
II	

- ・課題を見つける。・敵がいないところでパスをもらう。
- ・敵がいないところでパスをもらって、シュートをする。
- ・空いている所に素早く動く。
- ・チームでせめ方を選んでこうげきする。
- ・学習したことを振り返る。

など