



初めてでも取り組める クリケットの小学校体育授業

ベースボール型



はじめに

クリケットはイギリスで生まれ、多くの国で行われているスポーツです。日本でも人気を高めているスポーツの一つとなっています。学校でも小学校を中心に普及活動が展開され、体育の授業やクラブ活動等で取り組む学校が見られます。

クリケットをもっと気軽に！

今回は、より多くの先生方やこどもたちがクリケットの魅力や楽しさを味わうことができるように、小学校と大学の先生や教育委員会のご協力で、初めての先生でも簡単にクリケットの授業を行うことができるような授業プランを研究し、その成果を冊子としてまとめました。

各地での取り組み

栃木県佐野市及び東京都昭島市で先進的に小学校でのクリケット導入が進んでおり、体育・保健体育ジャーナルや体育研究テーマとして取り上げられるなど、全国にも少しずつ広まりつつあります。

小学校での体育授業内での「ベースボール型(ゲーム)」にてクリケットを活用される学校が増えてきており、運動の得意不得意関係なく行えることや全員が打つ、投げる、捕る、走る活動に参加できるといった感想を先生方よりいただいております。ベースボール型においてルールや専門性を課題とされる例が多いことから、本マニュアルではできるだけルールを簡略化するとともに気軽に授業運営をするための小学校用具セットを準備しております。



メモ

A series of horizontal dotted lines for writing notes, spanning the width of the page.



「クリケットブラスト」とは？

子供たち用に開発されたクリケットゲームです。「投げる」、「打つ」、「走る」、「捕る」といった動きがみんなで行えることから、市や小中学校、地域団体に注目されています。学校体育では、ボール運動～ベースボール型までの領域で活用されています。球技種目で、球技が苦手な子供たちでも行える新しい教材であることが特徴です。

PLAY PRACTICE

- バットは面が広くて打ちやすい!
- 最初は大きいボールを使用するため、空振りがほとんどなく、みんなが楽しめます!
- ティを使って打つ力を身につけられるため、段階的に学習することができます!
- 全方面に打つことができるため、想像力や状況判断力などのゲームセンスが養われます!

- 大きいボールで投げる力アップ!
- ワンバウンド投球はみんなが楽しめるルール!
- 投手は肘をまっすぐに投げます!
いろいろな投げ方にチャレンジして体の動かし方を学びましょう!
- ゲームは下投げでも、肘を曲げた投げ方でもOK!
ゲームは能力・技術に関わらず楽しめます!

打つ
STRIKE

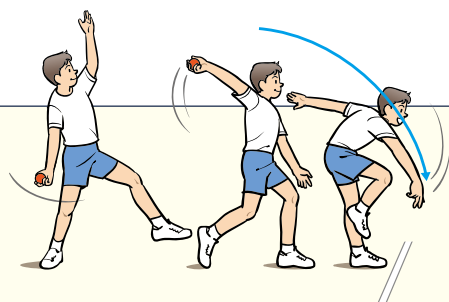


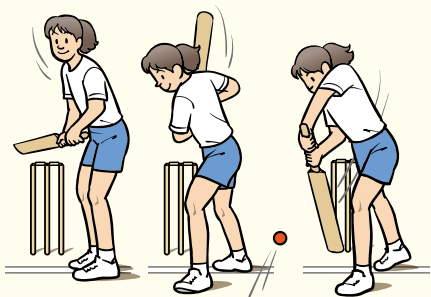
投げる
THROW



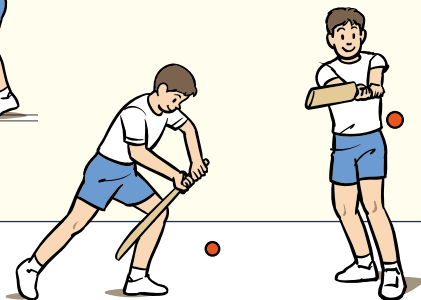
肘をまっすぐに投げる投手のルール (中学年は省略可能)

側転をするように、片腕で反動をつけ、
利き腕をまっすぐに伸ばしたまま振り下ろします。





得点するための打ち方やアウトにされないための打ち方など
 様々な打ち方を考えてプレーすることができます。
 いろんな打ち方にチャレンジしてみよう!



捕る CATCH

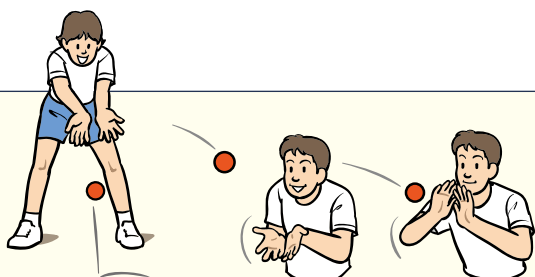


- 動いているボールを手で捕ることで、
動体視力や捕る力がアップ!
- 打者が打ってきそうなところに移動してみましょう!
打者と守備との知恵比べ!
- 打球が遠くに飛んだ時は
「中継」も入れて早く返球しよう!
- 全体をみて、声をかけあって守りの力を高めよう!



走る RUN

- 打者は二人一組、息を合わせて走ります
- 勝利するために多く走ろう!
- 往復するときの切り返し(打つとき)や、ボールまでの
ダッシュ(守るとき)によって走る力がアップ!
- ボールを捕りに行く人、中継の人、ボールを受ける人
など、みんなのチームワークが勝利のカギ!



守りはボールを止めたり、捕ったりすることからはじまります。
 クリケットプラストではゲームを通じて止め方や捕り方を身につけることができます。

基本のルール

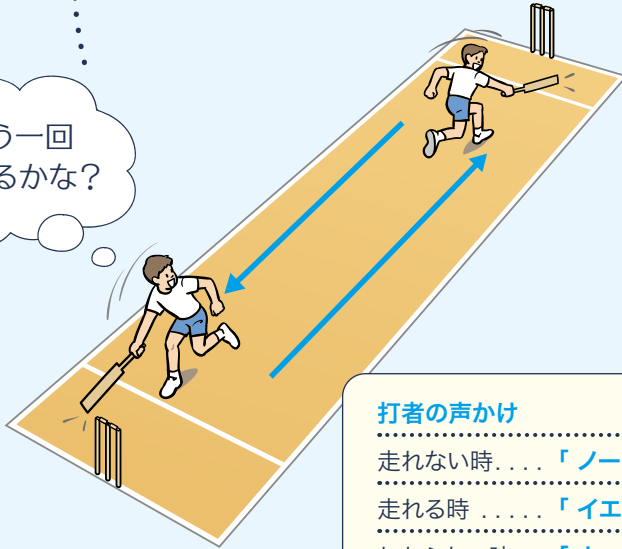
グラウンドの外に打てたら高得点!
ゴロで4点
ノーバウンドで6点

4点

グラウンド内の場合

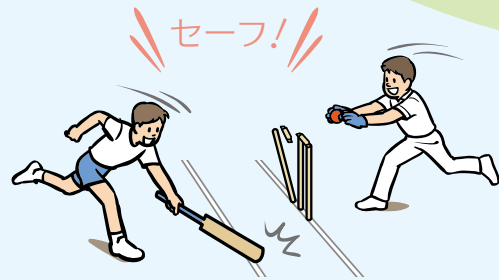
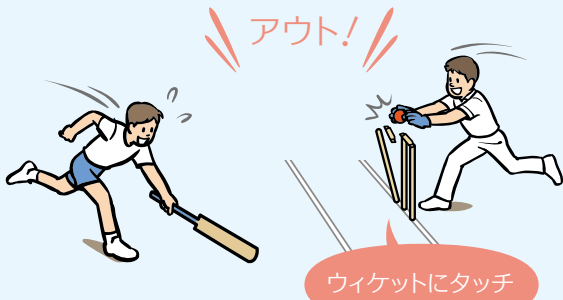
二人が交差して反対の線まで走ることで1点が加点されます。
アウトになりそうであれば「走らない」というプレーもOK!

もう一回
走れるかな?

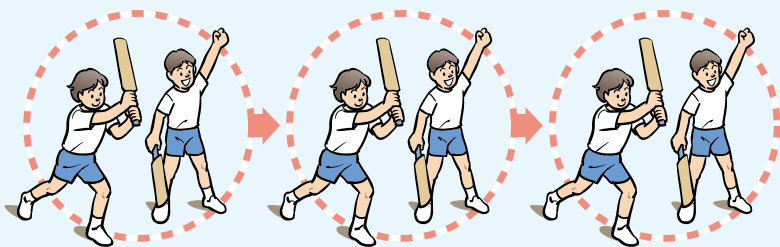


打者の声かけ

走れない時...「ノー!」
走れる時...「イエス!」
わからない時...「ウェイト!」



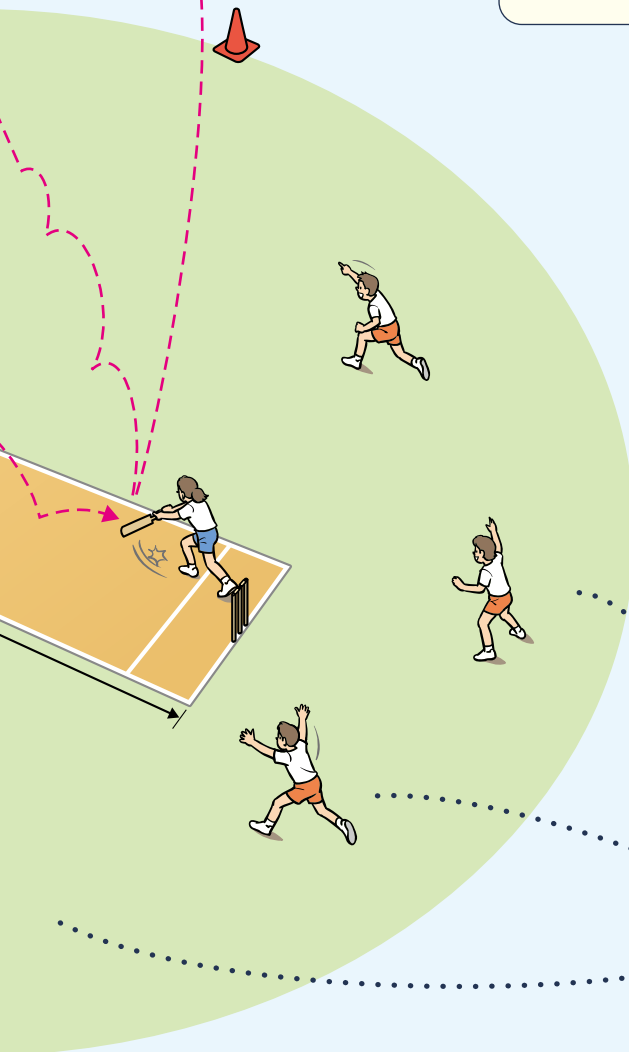
守りはボールを捕ったら、ウィケットにタッチ! 打者が間に合っていなければアウト、間に合っていればセーフ!



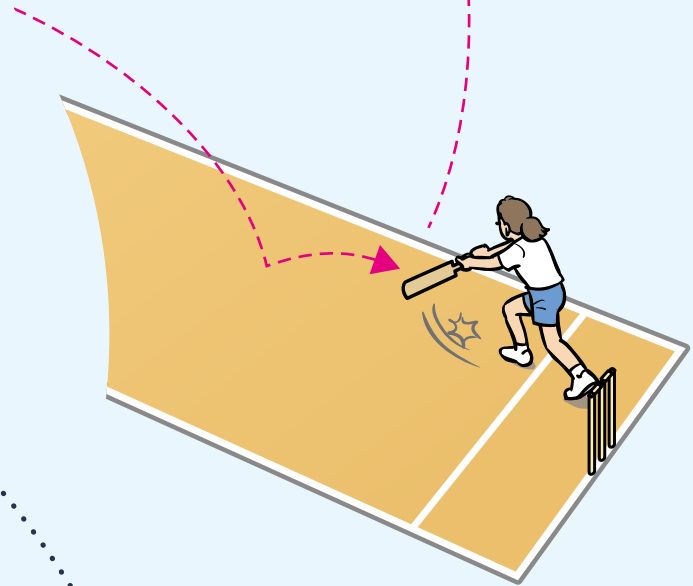
攻めのチームが打ち終わったら攻守交代
全員に同じだけ打つ機会があります!

6点

打球をノーバウンドで
キャッチしたらアウト!



打者に得点されないように
全方向に広がって守ります!



投手がウィケットを
当てることできればアウト!



全員でチームワークを発揮する
ことが勝利への近道!



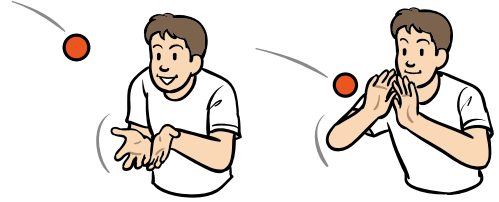
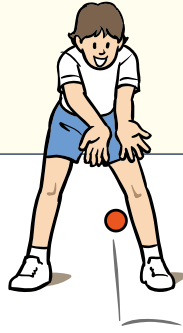
クリケットの基本的な動き

捕る

クリケットは全方向にボールを打つことができます。
打球が飛んできそうな場所に守りましょう。
しっかりボールを捕って、返球して、できるだけ得点を低く抑えよう！

ゴロの捕り方

ボールの後ろに構えて体の正面で捕りましょう。
手にボールが入るまでよくみてね。



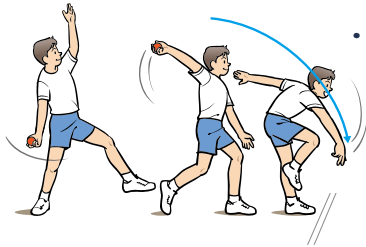
フライの捕り方

ボールの勢いを両手で受け止めましょう。
指先を下に向けるか、上に向けて捕ります。

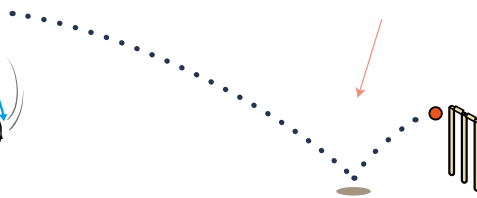
投げる

投手は打者の後ろのウィケットを倒してアウトを狙う。
ワンバウンドのボールが打ちにくく効果的。
踏み出した足がクリースを越えないように投げる。

肘をまっすぐに伸ばしたままで投げます。



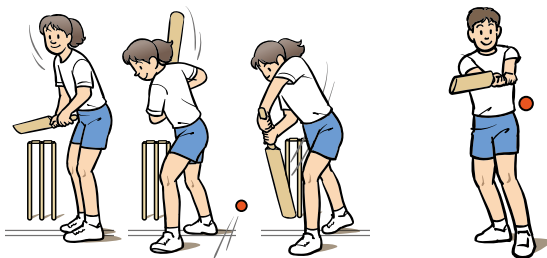
ワンバウンド投球
ウィケットをめがけて投球



投手は肘を伸ばして投げる。
助走をつけて投げてよい。

打つ

打者はウィケットのほぼ正面に立ちます。
打って得点することや、投球からウィケットを守ることも重要です。
守っている人がいない場所を狙って高得点を狙おう！



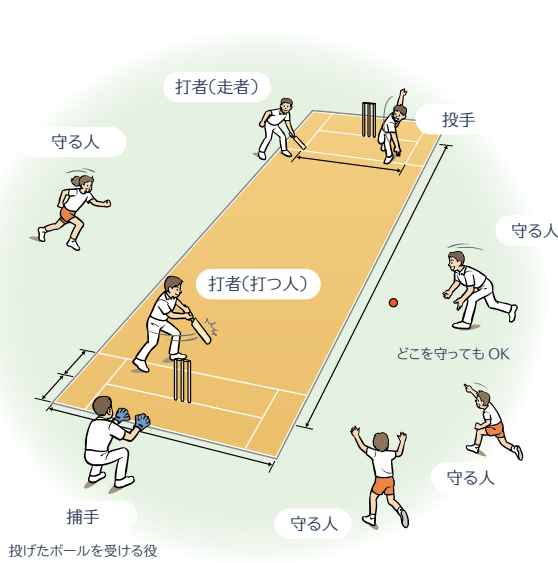
ボールのバウンドが高い時と低い時で打ち方を変えよう。
バットの平らな面を使って狙ったところに打ち分けます。
フライを打つとアウトになりやすいので注意しましょう！

メモ

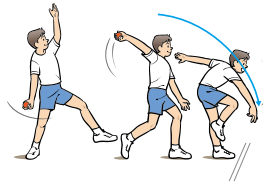
A series of horizontal dotted lines for writing, spanning the width of the page.



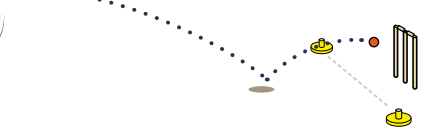
クリケットブラストの試合ルール



肘をまっすぐ伸ばしたまま投げます。



ワンバウンド投球で
テイとテイの間に投げましょう!

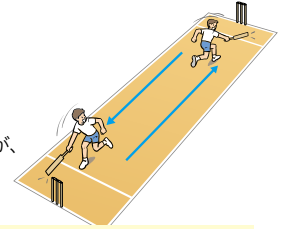


投球について

投手が6球投げたら捕手、守る人と交代します。
テイとテイの間を狙って投げ、外れてしまったら打者にフリーヒットを与えてしまいます。
全員が投げ終わったら攻守交代。

二人で走って得点

打者は6球(二人で12球)から
できるだけ得点しようとし、走るごとに1点が追加されますが、
アウトになると守備チームに5点が追加されてしまいます!
グラウンド外にゴロで打てば**4点** ノーバウンドで打てば**6点**



Yes(走るよ)または、No(走らないよ)と声を掛け合い、打者同士で協力する。
ボールを見失っているときなどは、味方の打者が代わりにYesとNoを判断をしてあげよう!

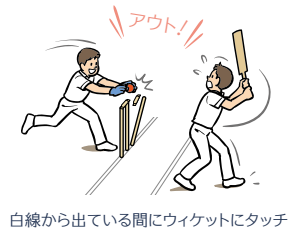
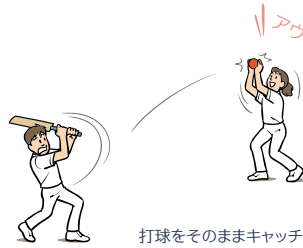
フリーヒット

投球が外れた場合は
テイから打ちます



アウト

打者がアウトになると守備に得点が入ります。
アウトにならないことも作戦のひとつ!



基本のルール <試合形式>

【勝敗と攻守交替】

- ① 勝敗 ・ 攻めと守りを一回ずつ行い、獲得した得点が多い方が勝ち
- ② 攻守交代 ・ 攻めチームが全員打ち、守りチームが投球を全員行い終わったら、攻守交代する

【攻撃】

- ① 攻め ・ 2人ずつで攻めを行います(打者ペアは「打つ人」「走者」の役割を交代する)
・ 2人で白線を越えるごとに**1点**が加点される
・ 打者2人につき12球で次のペアと交代
- ② 加点方法 ・ それぞれの打者が反対のコーン(白線)まで走ります(一回ごとに1点)
・ 空振りや体に当たったボールでも走って得点します!(いつ・どこで走れるか考えよう!)
・ グラウンドの外に打てば**4点**又は**6点**

【守備】

- ① 守り ・ 守りの目的は、できるだけ得点を抑えることとたくさんアウトをとること
投手と捕手は6球ごとで交代
- ② 加点方法 ・ 打者をアウトにすると守りのチームに**5点**が追加される

【用具と準備】

- ・ ウィケット (2) / バット (2) / 白線 or テイ(4) / ボール大又は小(1)
- ・ ウィケットを13~16mの間隔で設置
- ・ 白線をウィケットの1m手前にひく(線の代わりにテイを置いても良い)
- ・ グラウンドは半径20~25m程度に設置(なしでも可)

中学年 クリケット単元計画（例）

目 標

- (1) 蹴る、打つ、捕る、投げるなどのボール操作と得点をとったり防いだりする動きによって、易しいゲームをする。
その運動の楽しさや喜びに触れ、その行い方を知る。(知識及び技能)
- (2) 規則を工夫したり、ゲームの型に応じた簡単な作戦を選んだりするとともに、考えたことを友達に伝える。(思考力、判断力、表現力等)
- (3) 運動に進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲良く運動をしたり、勝敗を受け入れたり、友達の考えを認めたり、場や道具の安全に気を付けたりすること。(学びに向かう力、人間性等)

第3・4学年（中学年）

単 時	1	2	3	4	5	6	7*
段 階	ねらい① 動きやルールに慣れてゲームを楽しもう			ねらい② ルールを工夫したり、簡単な作戦を立てたりしてゲームを楽しもう			
5分	準備運動をし、本時の狙いを確認する						
35分	<ul style="list-style-type: none"> ・ 学習のねらいと進め方、学習の約束等について知る ・ ルールの確認をする ・ 基本のゲームをする ・ 整理運動と振り返り 	1. 基本ゲーム①を行う ※ゲームの詳細は「基本ゲーム」を参照 チームの特徴を知る					クリケット大会を開く
		2. チームの特徴を活かすための練習ドリルゲーム又はチームの課題解決の為に必要な練習(タスクゲーム)を選択して行う ドリルゲーム: キャッチングゲーム、ターゲットバッティング タスクゲーム: キャッチングレース、スローイングゲーム 各自チームでゲームや練習を考えて行う					
		3. 基本ゲーム②を行う ※ゲームの詳細は「基本ゲーム」を参照 作戦の確認 → ゲーム → 振り返りとドリル又はタスクゲーム → 作戦の確認 みんながより楽しめるようなルールを選び、基本ゲームに取り入れて行う					
5分	● 学習カードを整理して、次回に向けての作戦を考える。						
知		①	② ③	④		⑤	
思			①		②	③	④
態	⑤	①		②	③		④

* 児童数や授業の進み方に応じて早めにクリケット大会を開いたり、8時間の単元として計画する工夫も可能。

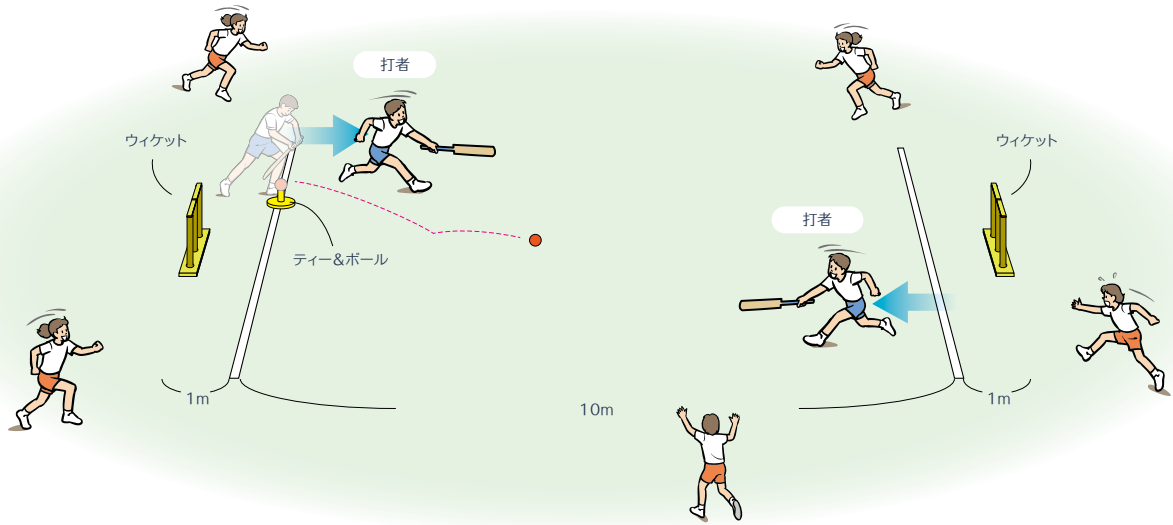
学年3・4年

観 点	知識・技能	思考、判断、表現	主体的に学習に取り組む態度	
規 準	ボールを持つ時	① クリケットの行い方について言ったり、書いていたりしている。 ② 止まっているボールや易しく投げられたボールを打つことができる。 ③ ウィケット間を最短距離で走り、バットを伸ばしてターンできる。	① 基本ゲームの行い方を知るとともに、チームの特徴をもとに練習を選んでいる。 ② 打者の打つ方向を工夫したり、簡単な作戦を立てられている。 ③ 共に走る打者の特徴などをもとに「走る、走らない」の判断を打者に伝えることができる。 ④ 打球の方向やパスカットなどを声にだしてチームメンバーに伝えている。	① 練習やゲームに進んで取り組んでいる。 ② ルールを守り、友達と励ましあって練習やゲームをしようしたり、勝敗の結果を受け入れようしたりしている。 ③ 友達と協力して、用具の準備や片付けをしようとしている。 ④ 対戦するチーム、自分以外のチームメンバーにとって公平なプレーに取り組んでいる。 ⑤ 場や用具の使い方など安全を確かめようとしている。
	持たない時	④ 向かってくるボールの正面に移動して捕る準備ができる。 ⑤ 相手が捕りやすい範囲に投げることができる。		

中学年の基本ゲーム

1 基本のゲーム

チーム人数: 1チーム4人以上



基本のルール: 打って走って!

打者は、Yes (走るよ) または、No (走らないよ) と声を掛け合いながらできるだけ得点を獲得しよう!

状況判断のコツ

- ・ 守りのいないスペースを狙って見よう
- ・ 安全に走れるのは何回かな?

【勝敗と攻守交替】

- | | |
|--------|------------------------------|
| ① 勝敗 | ・ 攻めと守りを一回ずつ行い、獲得した得点が多い方が勝ち |
| ② 攻守交代 | ・ 攻めチームが全員打ち終わったら、攻守交代する |

【攻撃】

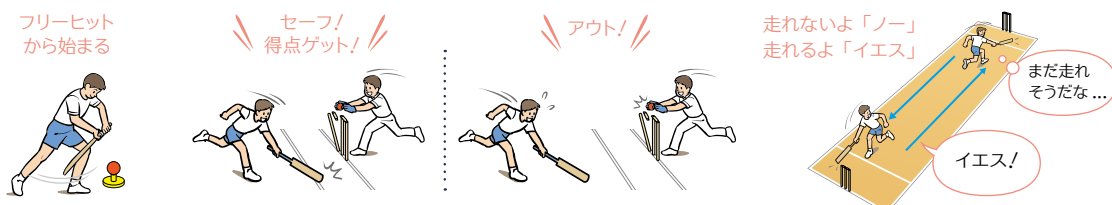
- | | |
|--------|---|
| ① 攻め | ・ テイの上のボールをバットで打つ
・ 全方向どこに打っても良い(場所によっては前方180度のみに制限) |
| ② 加点方法 | ・ 2人で白線を越えるごとに 1点
・ ボールが戻ってくるまで何回も走って得点する |
| ③ 攻守交代 | ・ 1人1球で打者交代。攻撃側が全員打ったら、攻守交代する |

【守備】

- | | |
|----------|---|
| ① アウトの仕方 | ・ フライを捕るとアウト
・ 打者が走っている間にウイケットにタッチするとアウト |
| ② 加点方法 | ・ アウトを取る度に守りのチームに 1点 |

【用具と準備】

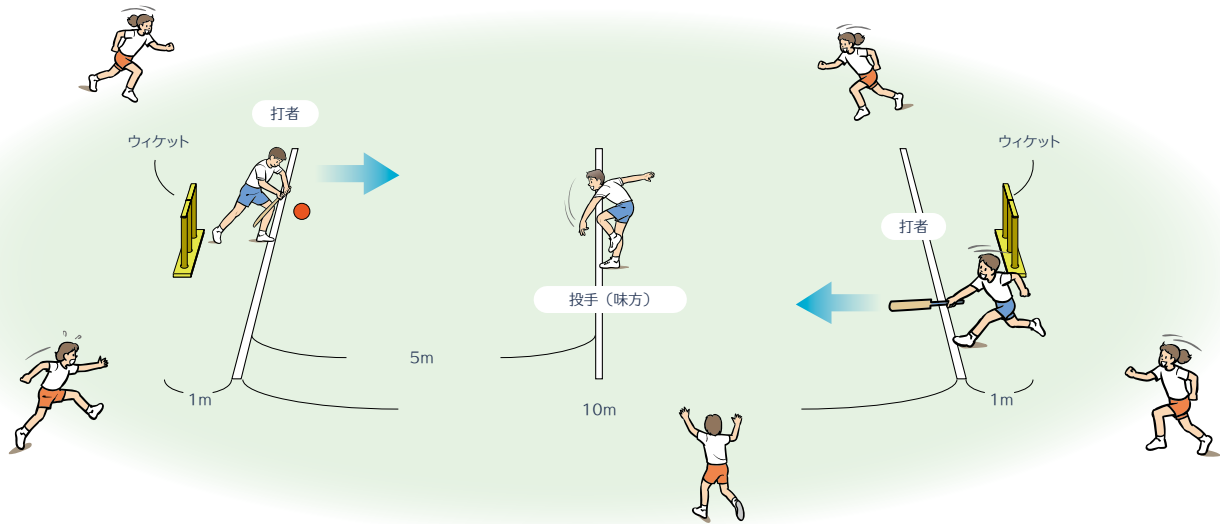
- ・ 1コートに必要な道具(ウイケット(2) / バット(2) / テイ(1) / ボール(1) / マーカー(4) 又は白線)
- ・ ウイケットを13~16mの間隔で設置
- ・ 白線をウイケットの1m手前にひく(線の代わりにテイを置いても良い)



2 ルールの発展

発展ゲームの説明 ①

チーム人数: 1チーム4人以上



特別ルール

打者は、Yes(走るよ)または、No(走らないよ)と声を掛け合いながらできるだけ得点を獲得しよう!

大きいボールを使用する

【勝敗と攻守交替】

- | | |
|--------|------------------------------|
| ① 勝敗 | ・ 攻めと守りを一回ずつ行い、獲得した得点が多い方が勝ち |
| ② 攻守交代 | ・ 攻めチームが全員打ち終わったら、攻守交代する |

【攻撃】

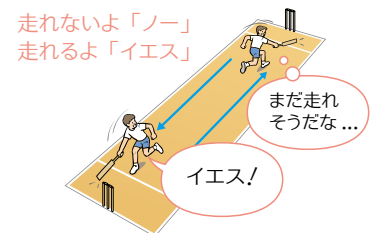
- | | |
|--------|--|
| ① 攻め | ・ 攻めのチーム(味方)が投球するボールを打つ
※ 投手(味方)は守備に参加しない |
| ② 加点方法 | ・ 打者は全方向に打つことができる
・ 2人で白線を越えるごとに 1点
・ ボールが戻ってくるまで何回も走って得点する |
| ③ 攻守交代 | ・ ペアで4球(1人2球)で交代、次のペアと交代する
・ 攻撃側が全員打ったら、攻守交代する
※ どのようなボールでも、空振りしても、見逃しても1球に数える |

【守備】

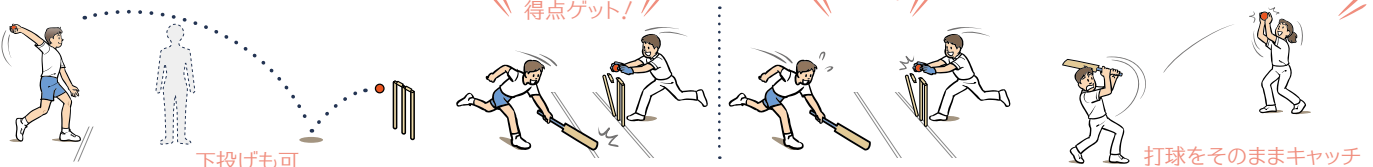
- | | |
|----------|--|
| ① 投球の仕方 | ・ 白線から5mのところから、投手(攻めのチーム)が投げます
※ ワンバウンドで打ちやすいボールを投げよう(下投げも可)
・ 投球数は1人2球とする |
| ② アウトの仕方 | ・ フライを取るとアウト
・ 打者が走っている間にウィケットをタッチするとアウト |
| ③ 加点方法 | ・ アウトを取る度に守りのチームに 1点 |

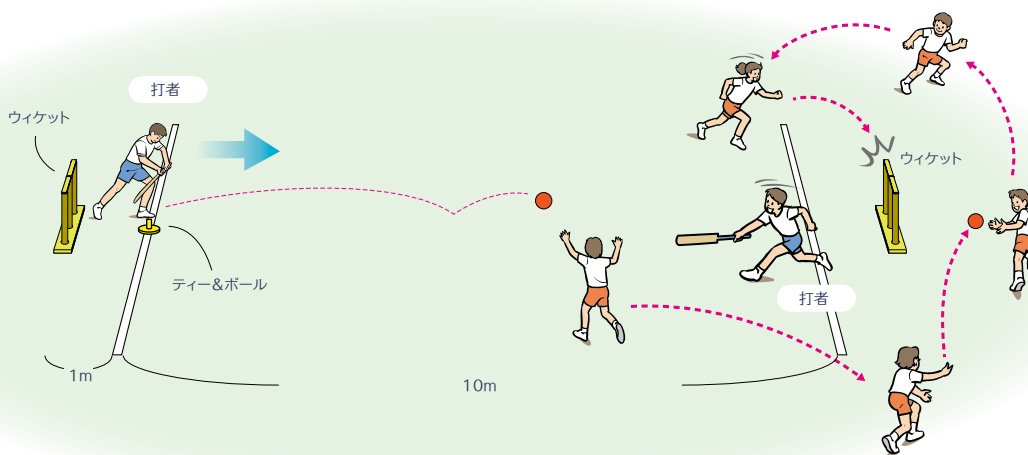
【用具と準備】

- ・ 1コートに必要な道具(ウィケット(2) / バット(2) / ティー(1) / ボール大(1) / マーカー(4)又は白線)
- ・ ウィケットを13~16mの間隔で設置
- ・ 白線をウィケットの1m手前にひく(線の代わりにティを置いても良い)



一人分の高さをこえるように投げよう





特別ルール

打者は、Yes(走るよ)または、No(走らないよ)と声を掛け合いながらできるだけ得点を獲得しよう!

大きいボールを使用する

【勝敗と攻守交替】

① 勝敗	・攻めと守りを一回ずつ行い、獲得した得点が多い方が勝ち
② 攻守交代	・攻めチームが全員打ち、守りチームがボリングを全員行い終えたら、攻守交代する

【攻撃】

① 攻め	・ティの上のボールをバットで打つ ・全方向どこに打っても良い(場所によっては前方180度の方に制限)
② 加点方法	・2人で白線を越えるごとに 1点 ・ボールが戻って来るまで走って得点
③ 攻守交代	・1人1球で打者交代。攻撃側が全員打ったら、攻守交代

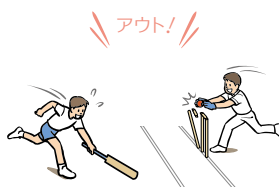
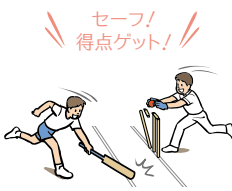
【守備】

① アウトの仕方	・フライを捕るとアウト ・打球を捕球して、守備側メンバーにボールを回し、ボールをウィケットにタッチする 打者が走っている間にウィケットにタッチするとアウト
② 加点方法	・アウトを取る度に守りのチームに 1点

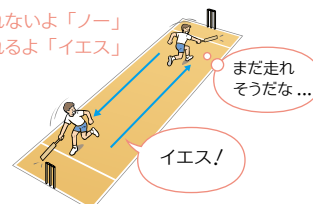
【用具と準備】

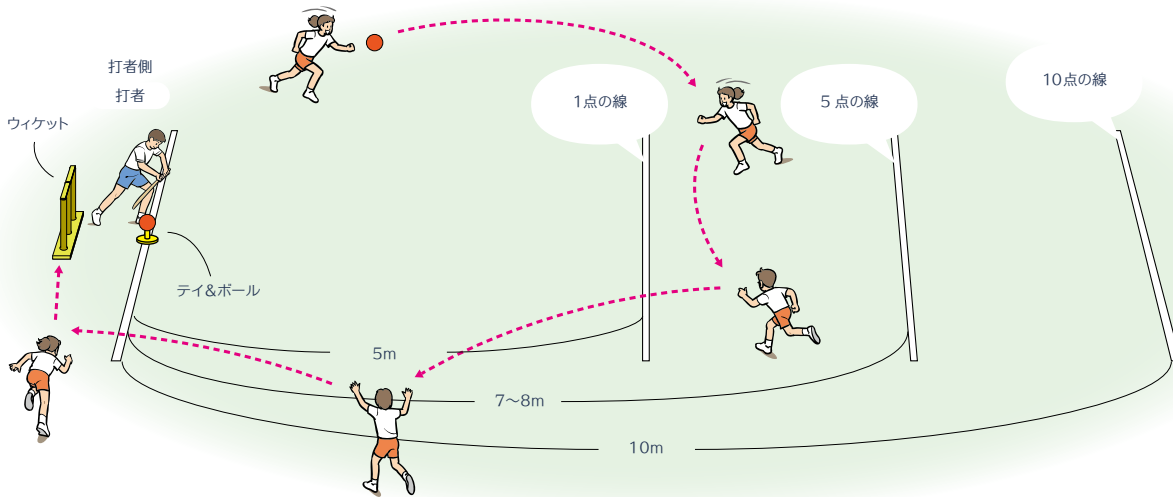
- ・1コートに必要な道具(ウィケット(2) / バット(2) / ティ(1) / ボール大(1) / マーカー(4)又は白線)
- ・ウィケットを13~16mの間隔で設置
- ・白線をウィケットの1m手前にひく(線の代わりにティを置いても良い)

フリーヒット
から始まる



走れないよ「ノー」
走れるよ「イエス」





特別ルール

全員にパスをしてウィケットに戻すまで何回も走って得点

【勝敗と攻守交替】

- ① **勝敗** ・ 攻めと守りを一回ずつ行い、獲得した得点が多い方が勝ち
- ② **攻守交代** ・ 攻めチームが全員打ち終わったら、攻守交代する

【攻撃】

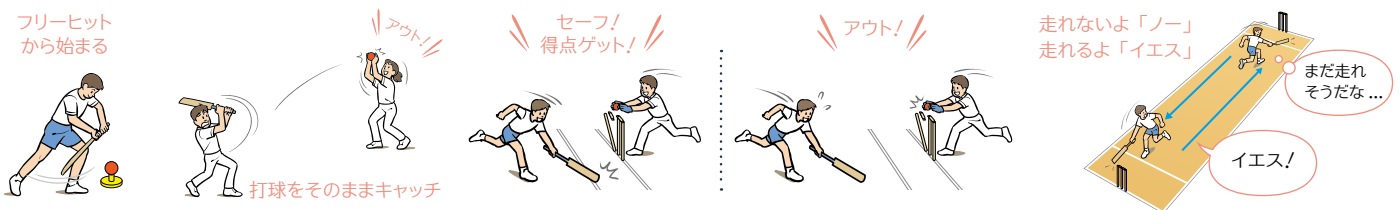
- ① **攻め** ・ テイの上のボールをバットで打つ
- ② **加点方法**
 - ・ 全方向どこに打っても良い(場所によっては前方180度のみに制限)
 - ・ 打ったらいずれかの線を越えて、戻る(往復で得点)
バットまたは体の一部が線を越えれば良い
 - ・ 1点の線(往復10mで**1点**)
 - ・ 5点の線(往復15mで**5点**)
 - ・ 10点の線(往復20mで**10点**)
 - ・ ボールが戻って来るまで何回走ってもよい
- ③ **攻守交代** ・ 1人2球で打者交代。攻撃側が全員打ったら、攻守交代する

【守備】

- ② **アウトの仕方**
 - ・ フライを捕るとアウト
 - ・ 打者が走っている間に打者側のウィケットにタッチするとアウト
- ③ **加点方法** ・ アウトを取る度に守りのチームに**1点**

【用具と準備】

- ・ 1コートに必要な道具(ウィケット(2) / バット(1) / テイ(1) / ボール大又は小(1) / マーカー(8)又は白線)
- ・ 白線をウィケットの1m手前にひく(線の代わりにテイを置いても良い)
5m、7~8m、10mの位置に白線を引く



児童に身につけたさせたい具体的な内容

知識及び技能

打つ

- 止まっているボールや易しく投げられたボールを打つことができる

捕る

- 向かってくるボールの正面に移動することができる

投げる

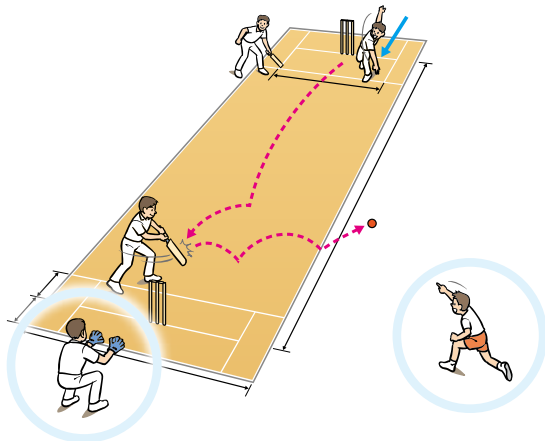
- 投げる手と反対の足を一步踏み出して投げる
- 相手が捕りやすい方向に投げることができる

走る

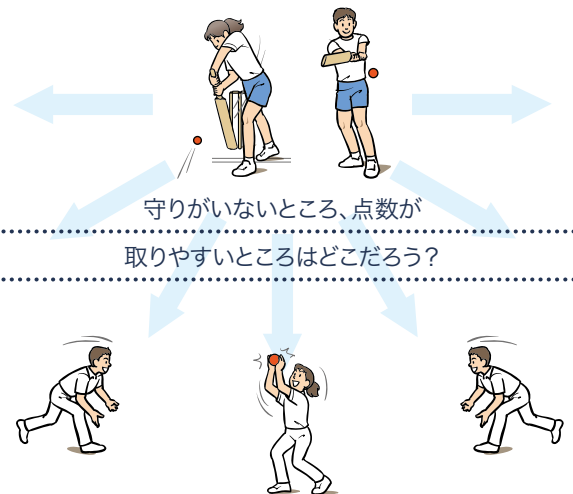
- ウィケット間を最短距離で走り、バットを伸ばしてターンできる

思考力、判断力、表現力

ゲームセンスについて



アウトにならないように得点するためには
どうしたらいいかな？



守りがいないところ、点数が
取りやすいところはどこだろう？

打たれそうなところ、
得点しやすそうなところへ守ろう！

学びに向かう力、人間性

"It's not Cricket!"

英語で公平でないことを "It's not Cricket." と表現します。

クリケットは公平性や敬意を重んじることが重要とされています。

ルールを守るだけでなく、相手や審判を尊重し、お互いに正々堂々と最善を尽くしたうえで、勝利を目指しましょう。

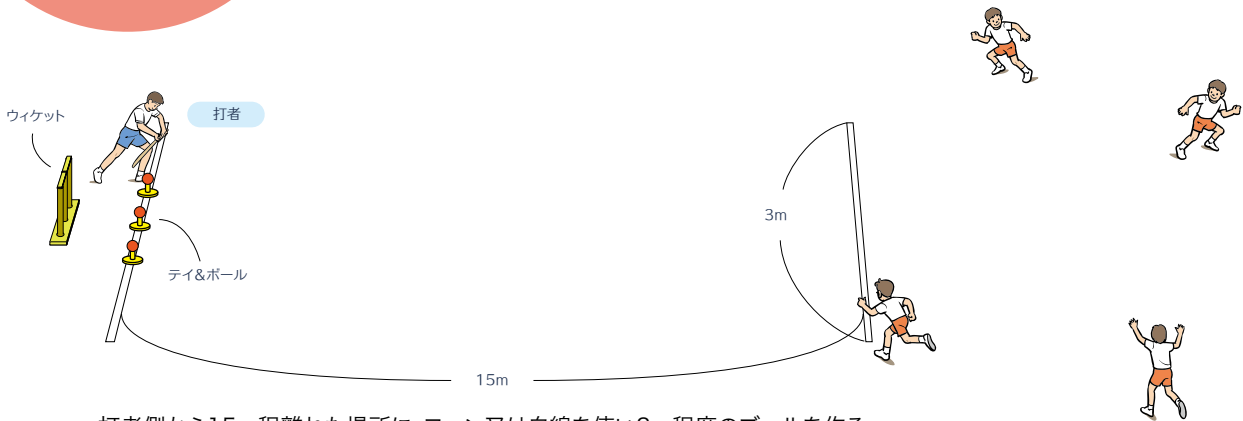
このようにプレーすれば、勝敗に関わらず、相手の健闘をたたえるなど「スポーツマンシップ」を養うことができます。

／ コツを覚えよう！ ／

打つ STRIKE

ミニゲーム: ターゲットバッティング

チーム人数: 1チーム4人程度



打者側から15m程離れた場所に、コーン又は白線を使い3m程度のゴールを作る

PLAY PRACTICE

【 勝敗と攻守交替 】

- | | |
|--------|-----------------------------------|
| ① 勝敗 | ・それぞれのチームが攻めを一回ずつ行い、獲得した得点が多い方が勝ち |
| ② 攻守交代 | ・攻めチームが全員打ち終わったら、攻守交代する |

【 攻撃 】

- | | |
|--------|---|
| ① 攻め | ・ ティの上のボールをバットで打つ
・ ゴールの間を通れば得点が入ります(1回1点) |
| ③ 攻守交代 | ・ 1人1回で打者交代。攻撃側が全員打ったら、攻守交代する |

【 ゲームの工夫 】

- ・ 相手チームは、ゴールの向こう側でボール拾いを行う
- ・ 打者はゴロを打つようにすると安全にゲームを行うことが可能

【 用具と準備 】

- ・ 1コートに必要な道具(バット(1) / ティ(3) / ボール(3) / マーカー(2)又は白線)
- ・ ゴール(コーン又は白線)をティから15m程度のところに設置

【 時間 】

7分程度

フリーヒット
から始まる

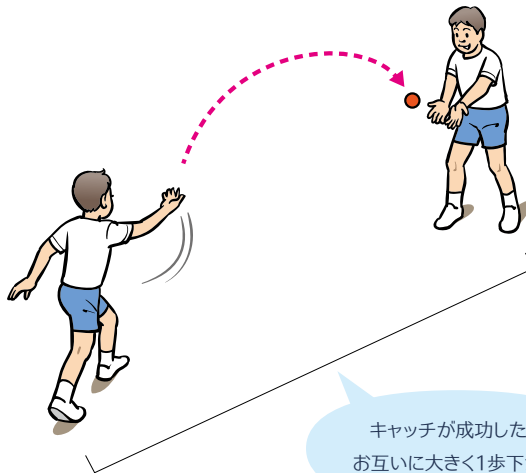


コツを覚えよう!

捕る CATCH

ミニゲーム: キャッチングゲーム

下手投げ



両手で捕る

キャッチが成功したら
お互いに大きく1歩下がる

PLAY PRACTICE

【ゲームルール】

- ・ 下から投げて相手にパス、両手でキャッチする(20回チャレンジ)
- ・ 時間内にできるだけ早く多くキャッチ(1分間チャレンジ)
- ・ 徐々に距離をのぼす(難易度を上げる)

【発展ゲーム】

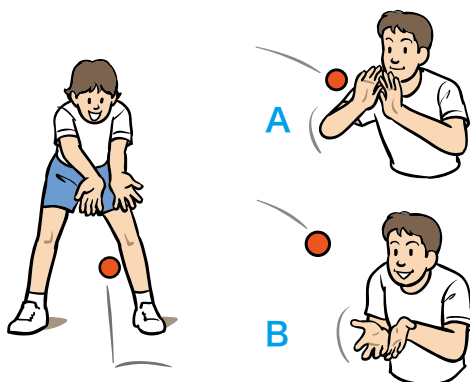
- ・ 右手だけで捕る
- ・ 左手だけで捕る
- ・ マーカーを使って捕る(広い口又は狭い口にのせるようにして捕る)
- ・ 捕る前に拍手をする
- ・ 捕る前に「頭、肩、膝、つま先」をタッチしてから捕る
- ・ 2球同時に投げて、捕る

【用具と準備】

- ・ 必要な道具(・ボール(1又は2)・マーカー(1又は2))

【時間】

5分程度



① ボールの正面に入ろう

② ボールを迎えるように、手を前に出す

③ 手で器を作って、ボールの勢いに合わせて手を引きましょう

手の指はボールに向けず、

高いボール ▶ 指を上に向けます(図A)

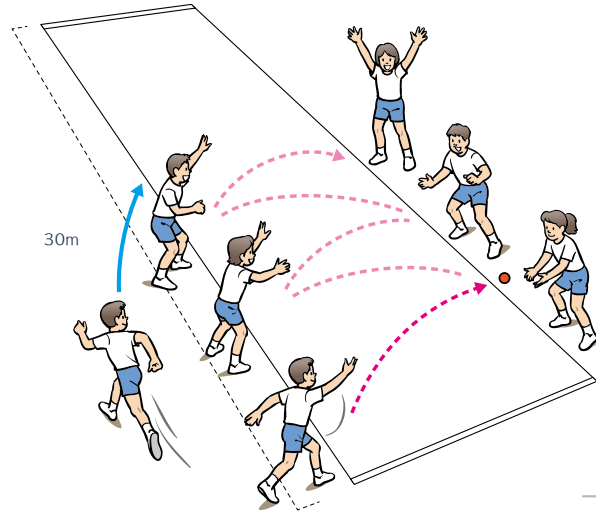
低いボール ▶ 指を下に向けます(図B)

コツを覚えよう!



ミニゲーム: キャッチングレース

チーム人数: 1チーム6人以上



PLAY PRACTICE

【勝敗と攻守交替】

① 勝敗

・ 全チームが同時にスタートして先にマーカー又は白線まで到達したチームが勝ち

【ゲームルール】

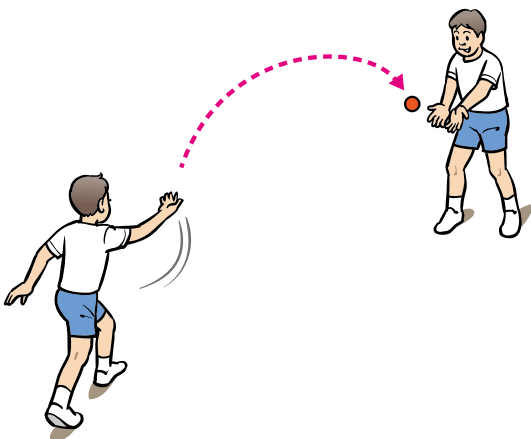
- ・ ボールをパスしながらマーカー又は白線まで運ぶ
- ・ パスをした人は自分の列の先頭に移動
- ・ ボールを持っている間は走ることができない(すぐにパスしよう!)

【用具と準備】

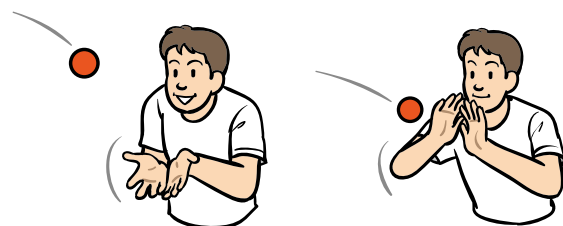
- 必要な道具 (ボール(1) / マーカー(4)又は白線)
- ・ 2列になって向かい合ってお互い大きく2歩下がる

【時間】

7分程度



相手が捕りやすいところにパス



ボールが手に入るまでしっかりみよう

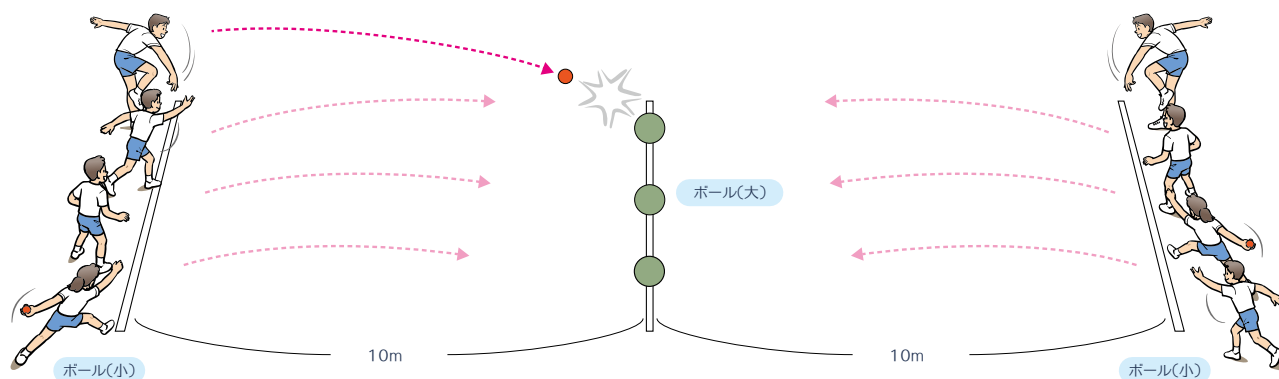
コツを覚えよう!

投げる

THROW &
BOWL

ミニゲーム: スローイングゲーム

チーム人数: 1チーム4人程度



PLAY PRACTICE

【勝敗と攻守交替】

① 勝敗

・相手のマーカー又は白線までボール(大)を押し出した方が勝ち

【ゲームルール】

- ・それぞれのチームが双方向に分かれ、中央のボール(大)に向かってボールを投げる
 - ・ボールの数はペアで1球程度
 - ・ティの上のボールを相手のマーカー又は白線まで押し出す
- ※ 投げる時はマーカー又は白線から出ないように

【用具と準備】

- ・1コートに必要な道具(ティ(2) / ボール(大小複数) / マーカー(4) 又は白線)
- ・中央にボールを設置
- ・マーカー又は白線を中央から10mのところに配置

【時間】

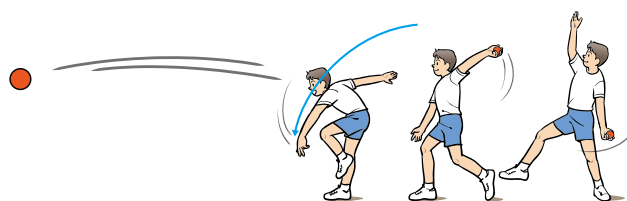
5分程度



肘を曲げて投げる



下から投げる



肘をまっすぐにして投げる

高学年 クリケット単元計画 (例)

目 標

- (1) ボールを打つ攻撃と隊形をとった守備によって、簡易化されたゲームをする。
その運動の楽しさや喜びに触れ、その行い方を知る。(知識と技能)
- (2) ルールを工夫したり、自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだりするとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝える。
(思考力、判断力、表現力等)
- (3) 運動に積極的に取り組み、ルールを守り助け合って運動をしたり、勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取り組みを認めたり、場や用具の安全に気を配ったりする。(学びに向かう力、人間性)

第5・6学年 (高学年)

単 時	1	2	3	4	5	6	7	
段 階	ねらい① 動きやルールに慣れてゲームを楽しもう			ねらい② ルールを工夫したり、チームの特徴に応じた作戦を立てたりしてゲームを楽しもう				
5分	準備運動をし、本時の狙いを確認する。							
15分	オリエンテーション ・ 学習のねらいと進め方、学習の約束等について知る ・ ルールの確認をする ・ 試しのゲームをする	打つ、投げる、捕るの技能の習得を図るための練習をゲーム化して行う 打つ技能アラウンドザワールド 投げる技能 ターゲットボーリング 捕る技能 パスクリケット 攻守の動き ランアウトゲーム ・ 制限時間を決めて、その間に何回できるか等を競い合う ・ チームの課題解決の為に必要な練習を選択して行う ※ 練習内容の詳細は別紙			基本ゲームをする ※ ゲームの詳細は「基本ゲーム」を参照 ・ 作戦の確認 → ゲーム → 作戦会議 → ゲームの順で行う ・ より楽しめるようなルールを選び、基本ゲームに取り入れて行う			
20分		基本ゲームをする ※ ゲームの詳細は「基本ゲーム」を参照						
5分	● 学習カードを記入して、振り返りをする							
知		①	② ③	④		⑤		
思			①		②	③	④	
態	⑤	①		②	③		④	

クリケット大会を開く

* 児童数や授業の進み方に応じて早めにクリケット大会を開いたり、8時間の単元として計画する工夫も可能。

学年5・6年

観 点	知識・技能		思考、判断、表現	主体的に学習に取り組む態度
規 準	ボールを持つ時	① 守備がない方向へ打つことができる。 ③ 投球の際にウィケットにめがけて緩やかに投げることができる。	① 基本ゲームの行い方を知るとともに、チームの特徴をもとに練習を選んでいる。 ② 得点の把握や試合の流れについて話合っている。 ③ 状況に応じた攻め方など、チームの特徴に合った作戦や応援をしようとしている。 ④ 勝敗やチーム関係なく、好プレーなどをお互いに見つけ、健闘を称え合おうとしている。	① 練習やゲームに進んで取り組んでいる。 ② ルールやマナーを守り、友達と協力して練習やゲームをしようとしている。 ③ 用具の準備や片付けで、分担された役割を果たそうとしている。 ④ 対戦するチームに対して、自分以外のチームメンバーにとって公平なプレーに取り組んでいる ⑤ 場や用具の使い方など安全を確かめようとしている。
	持たない時	② ボールの打たれた位置へ移動し捕球・返球ができる。 ④ 走者の際の折り返しターンができる。		

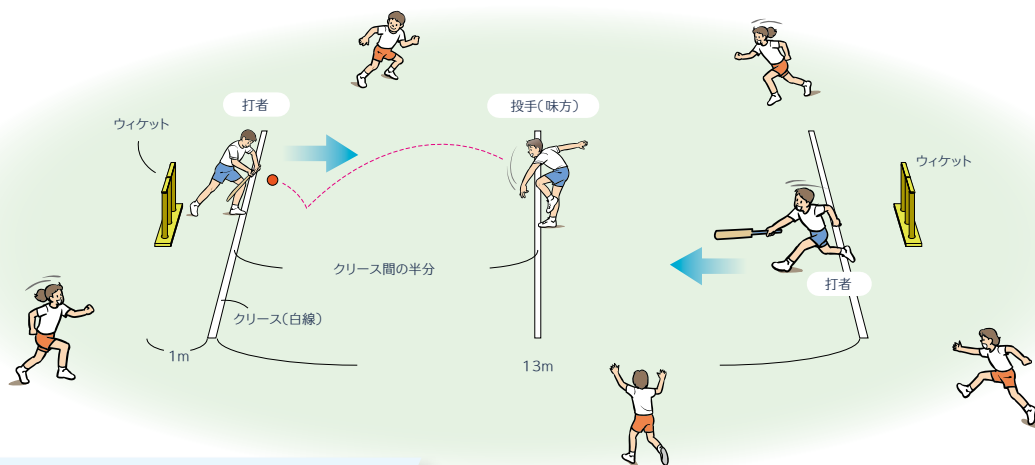
高学年の基本ゲーム

1 基本のゲーム

チーム人数: 4~8人

投球法を選んで行いましょう!

①下投げ ②肘を曲げて ③肘をまっすぐにして



基本のルール: 打って走って!

打者は、Yes (走るよ) または、No (走らないよ) と声を掛け合いながらできるだけ得点を獲得しよう!

【勝敗と攻守交替】

① 勝敗	・ 攻めと守りを一回ずつ行い、獲得した得点が多い方が勝ち
② 攻守交代	・ 攻めのチームが全員打ち、守りのチームが全員投手を終えたら攻守交代する

【攻撃】

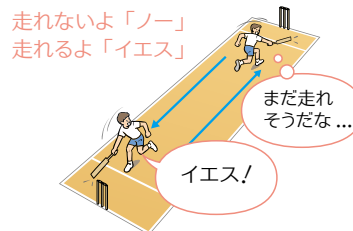
① 攻め	・ 攻めのチーム(味方)が投球するボールを打つ ・ 打者は全方向に打つことができる
② 加点方法	・ 2人で白線を越えるごとに 1点 ・ ボールが戻って来るまで走って得点
③ 攻守交代	・ (1人2球)2人で4球打ち終えたら打者ペアと入れ替える ※ どのようなボールでも、空振りしても、見逃ししても1球に数える

【守備】

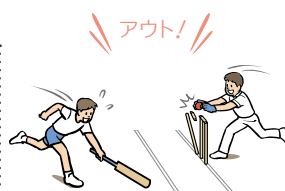
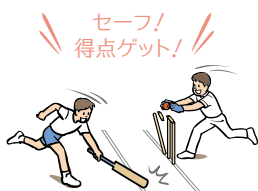
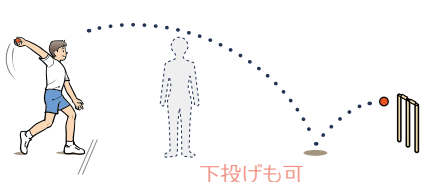
① 投球の仕方	・ 中央の位置から、投手(攻めのチーム)が投げます ※ ワンバウンドで打ちやすいボールを投げよう(下投げも可)
② アウトの仕方	・ フライを捕るとアウト ・ 打者が走っている間にウィケットにタッチするとアウト ・ 投げたボールがウィケットに当たった場合アウト
③ 加点方法	・ アウトを取る度に守りのチームに 1点

【用具と準備】

- ・ 1コートに必要な道具
(ウィケット(2) / バット(2) / ボール大 又は小(1) / マーカー(4) 又は 白線)
- ・ ウィケットを13~16mの間隔で設置
- ・ 白線をウィケットの1m手前にひく(線の代わりにティを置いても良い)



一人分の高さをこえるように投げよう

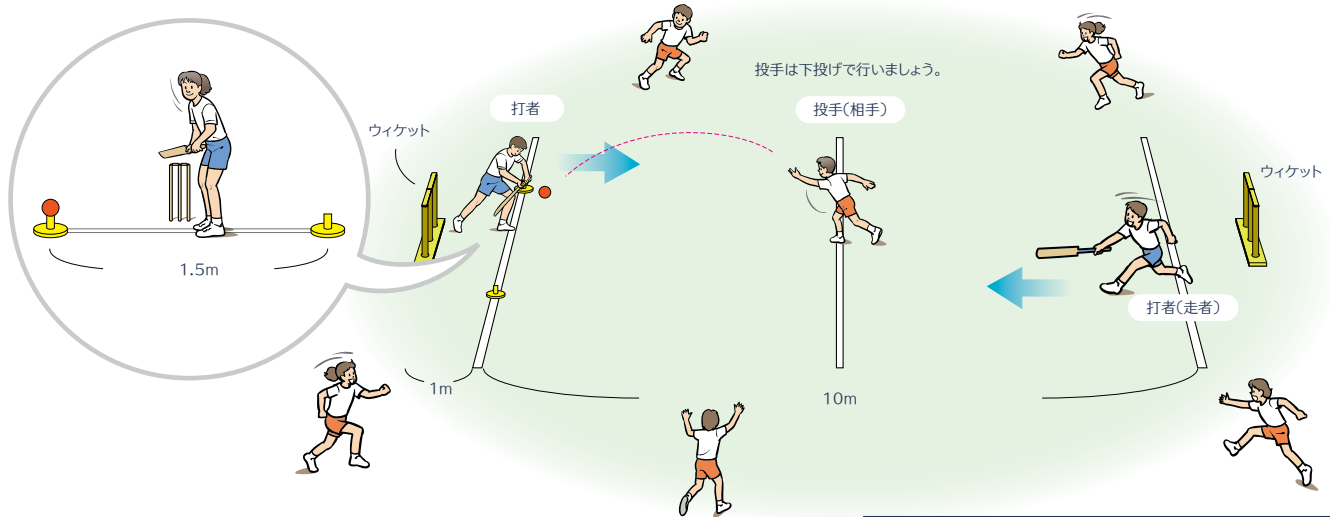


2 ルールの発展

発展ゲームの説明 ①

ねらい1のみで実施

チーム人数: 4~8人



特別ルール

打者は、Yes(走るよ)または、No(走らないよ)と声を掛け合いながらできるだけ得点を獲得しよう!

フリーヒット

- ・ テイから打てる特別ルール
- ・ 守りがいないところを狙ってみよう!

【勝敗と攻守交替】

- | | |
|--------|--------------------------------------|
| ① 勝敗 | ・ 攻めと守りを一回ずつ行い、獲得した得点が多い方が勝ち |
| ② 攻守交代 | ・ 攻めのチームが全員打ち、守りのチームが全員投手を終えたら攻守交代する |

【攻撃】

- | | |
|--------|---|
| ① 攻め | ・ 守りのチーム(相手)が投手が投げたボール(下投げ)を打つ
・ 打者は全方向に打つことができる |
| フリーヒット | ・ 投球がワンバウンドでなかった、又は2つのテイの間を通過しなかった場合はフリーヒットとなる
投げ直しは行わずに、打者がテイから前方にボールを打つ「フリーヒット」を行う |
| ② 加点方法 | ・ 2人で白線を越えるごとに 1点
・ ボールが戻って来るまで走って得点 |
| ③ 攻守交代 | ・ 2人4球(1人2球)で打者を入れ替えます |

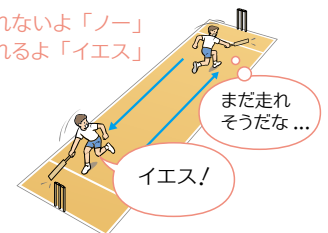
【守備】

- | | |
|----------|---|
| ① 投球の仕方 | ・ 中央の位置から、投手(守りのチーム)が投げます |
| ② アウトの仕方 | ・ フライを捕るとアウト
・ 打者が走っている間にウィケットにタッチするとアウト
・ 投げたボールがウィケットに当たった場合アウト |
| ③ 加点方法 | ・ アウトを取る度に守りのチームに 1点 |

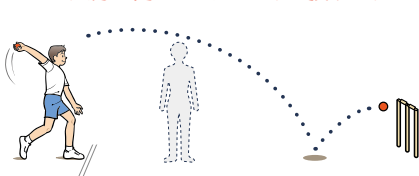
【用具と準備】

- ・ 1コートに必要な道具
(ウィケット(2) / バット(2) / ボール(2) / テイ(2) / マーカー(2) 又は 白線)
- ・ ウィケットを13~16mの間隔で設置
- ・ 白線をウィケットの1m手前にひく(線の代わりにテイを置いて良い)

走れないよ「ノー」
走れるよ「イエス」



一人分の高さをこえるように投げよう



投手がウィケットをあてる

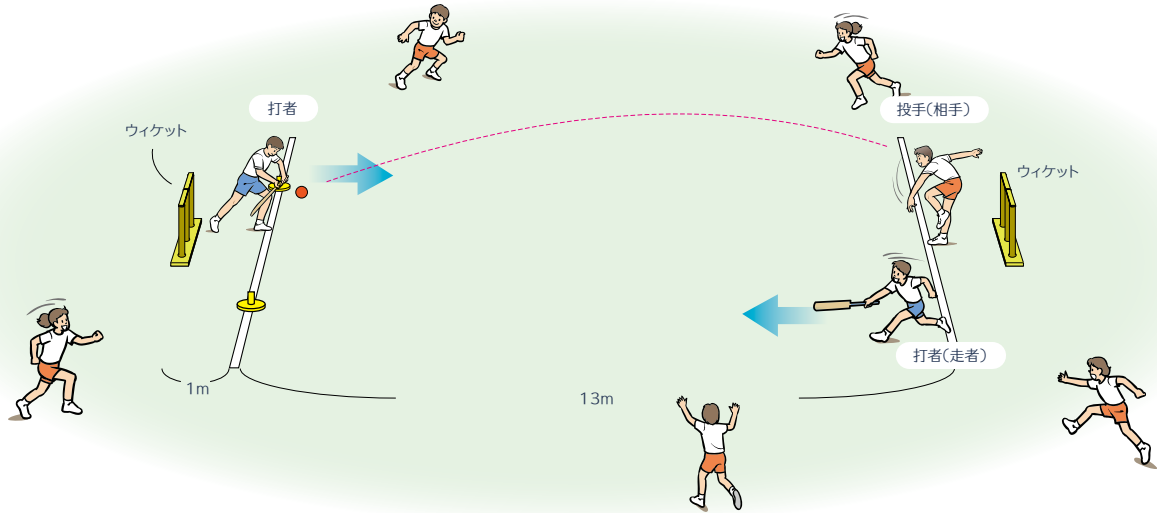


打球をそのままキャッチ

発展ゲームの説明 ②

投球法を選んで行いましょう!

①下投げ ②肘を曲げて ③肘をまっすぐにして



特別ルール

打者は、Yes (走るよ) または、No (走らないよ) と声を掛け合いながらできるだけ得点を獲得しよう!

【勝敗と攻守交替】

- | | |
|--------|-------------------------------------|
| ① 勝敗 | ・攻めと守りを一回ずつ行い、獲得した得点が多い方が勝ち |
| ② 攻守交代 | ・攻めのチームが全員打ち、守りのチームが全員投手を終えたら攻守交代する |

【攻撃】

- | | |
|--------|--|
| ① 攻め | ・守りのチーム(相手)が投手が投げたボールを打つ
・打者は全方向に打つことができる
・ワンバウンドでも、ノーバウンドでも打ってよい |
| フリーヒット | ・投球がワンバウンドでなかった、又は2つのティの間を通過しなかった場合はフリーヒットとなる
投げ直しは行わずに、打者がティから前方にボールを打つ「フリーヒット」を行う |
| ② 加点方法 | ・2人で白線を越えるごとに 1点 |
| ③ 攻守交代 | ・1人2球(ペアで4球)で交代。攻撃側が全員打ったら、攻守交代す |

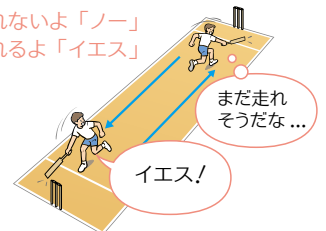
【守備】

- | | |
|----------|---|
| ① 投球の仕方 | ・13mのところから、投手(守りのチーム)が投げます |
| ② アウトの仕方 | ・フライを捕るとアウト
・打者が走っている間にウィケットにタッチするとアウト
・投げたボールがウィケットに当たったらアウト |
| ③ 加点方法 | ・アウトを取る度に守りのチームに 1点 |

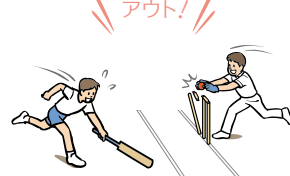
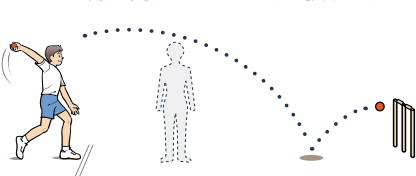
【用具と準備】

- ・1コートに必要な道具
(ウィケット(2) / バット(2) / ボール(2) / ティ(2) / マーカー(4) 又は白線)
- ・ウィケットを13~16mの間隔で設置
- ・白線をウィケットの1m手前にひく(線の代わりにティを置いても良い)

走れないよ「ノー」
走れるよ「イエス」



一人分の高さをこえるように投げよう



児童に身につけたさせたい具体的な内容

知識及び技能

打つ

- 易しく投げられたボール、相手チームによって投げられたボールをバットを使って防いだり、打つことができる

捕る

- 向かってくるボールの正面に移動することができる
- 両手でボールの勢いを受け止めることができる

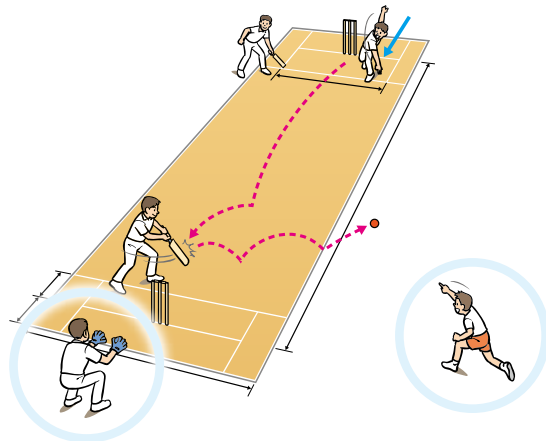
投げる

- 投げる手と反対の足を一步踏み出して投げる
- 相手が捕りやすい方向に投げることができる

走る

- ウィケット間を最短距離で走り、バットを伸ばしてターンできる

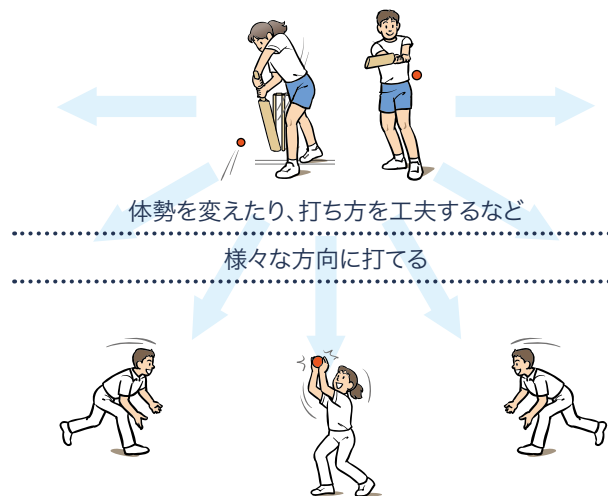
思考力、判断力、表現力



走るか走らないかの判断ができる。

また、味方の打者と意思疎通して走ることができる

ゲームセンスについて



体勢を変えたり、打ち方を工夫するなど

様々な方向に打てる

打たれそうなところ、

得点しやすそうなところへ守ろう!

学びに向かう力、人間性

" It's not Cricket! "

英語で公平でないことを **"It's not Cricket."** と表現します。

クリケットは公平性や敬意を重んじることが重要とされています。

ルールを守るだけでなく、相手や審判を尊重し、お互いに正々堂々と最善を尽くしたうえで、勝利を目指しましょう。

このようにプレーすれば、勝敗に関わらず、相手の健闘をたたえるなど「スポーツマンシップ」を養うことができます。

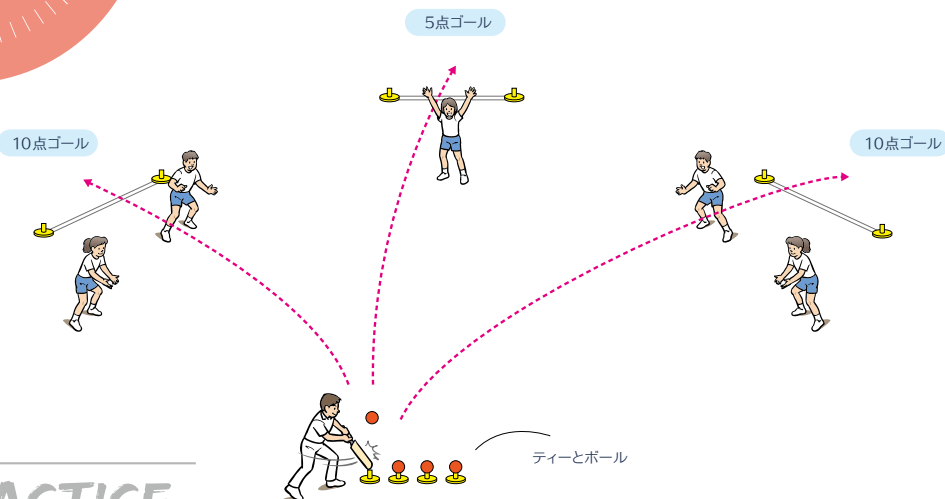
高学年用練習ゲーム

打つ
STRIKE

守り
FIELD

ミニゲーム: アラウンド・ザ・ワールド

チーム人数: 1チーム5人程度



PLAY PRACTICE

【勝敗と攻守交替】

- | | |
|--------|-----------------------------------|
| ① 勝敗 | ・それぞれのチームが攻めを一回ずつ行い、獲得した得点が多い方が勝ち |
| ② 攻守交代 | ・攻めのチームが全員打ち終わったら、攻守交代する |

【攻撃】

- | | |
|--------|-------------------------------------|
| ① 攻め | ・ティの上のボールをバットで打つ
・ゴールの中をゴロで通れば得点 |
| ② 攻守交代 | ・1人4球で打者交代。攻撃側が全員打ったら、攻守交代する |

【ゲームルール】

- ・ティの上のボールを、ゴールを狙って、バットを使って打つ
- ・ゴールに入ればそれぞれの得点が入ります。一度得点したゴールは再び狙えません
- ・守備側はゴールに入らないように、手で止めるなどして守ります。1つのゴールに守備は最大2人
- ・全員が打ち終わったら攻守交代する

【用具と準備】

- ・1コートに必要な道具(ウィケット(1) / バット(1) / ティ(4) / ボール(4) / マーカー(6) 又は白線)

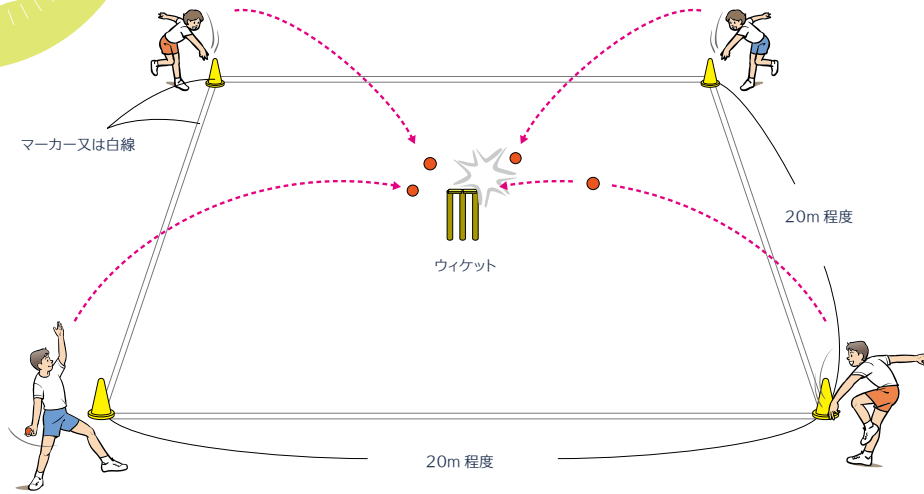
【時間】

10分程度

投げる

THROW & BOWL

ミニゲーム: ターゲットボーリング



PLAY PRACTICE

【勝敗と攻守交替】

① 勝敗

・それぞれのチームがウィケットをめがけて投球する、時間内に最も多く得点したチームが勝ち

【ゲームルール】

- ・四角形の中心にあるウィケットを狙って投球(肘を伸ばして投げる)
- ・自分と対角にいる味方がボールを捕球して、再びウィケットをめがけて投球
- ・ウィケットにボールが当たったらチームに**1点**、倒したら**10点**
- ・1球投げたら、次の人と交替

【用具と準備】

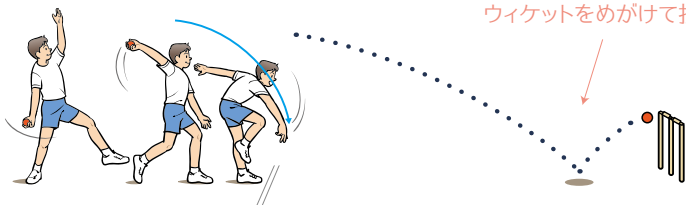
- ・コートに必要な道具(ウィケット(1) / ボール(2) / マーカー(4))
- ・20m程度の四角形をマーカー、又は、白線で設置、中心にターゲットとなるウィケットを置く

【時間】

10分程度

肘をまっすぐに伸ばしたままで投げます。

ワンバウンド投球
ウィケットをめがけて投球



ボーリングのコツ(クリケットの投球方法)

- ・反対の腕の反動を利用して投げよう
- ・腕を大きく回してみよう!

コツを覚えよう!

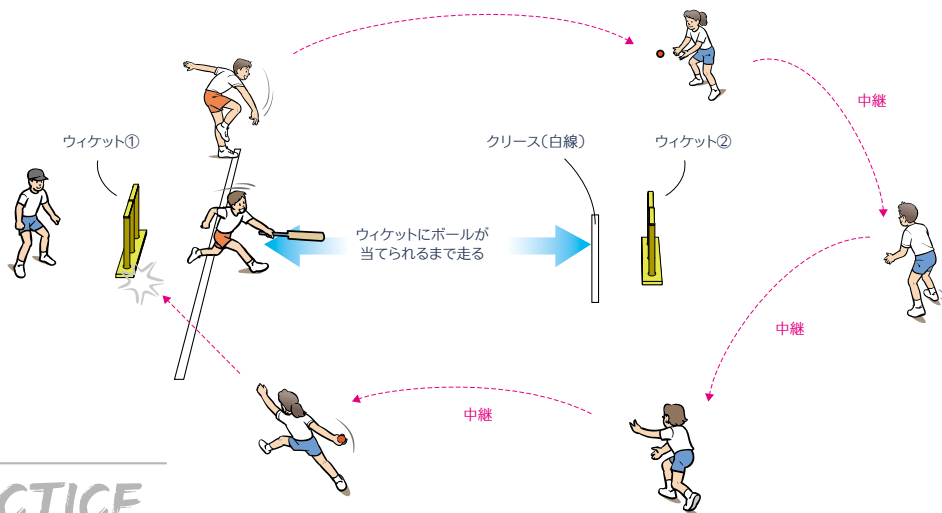
攻守の動き

走る
RUN

中継
FIELD

ミニゲーム: ランアウトゲーム

チーム人数: 1チーム4人程度



PLAY PRACTICE

【勝敗と攻守交替】

- | | |
|--------|-----------------------------------|
| ① 勝敗 | ・それぞれのチームが攻めを一回ずつ行い、獲得した得点が多い方が勝ち |
| ② 攻守交代 | ・攻めチームが全員バッティングを終えたら、攻守交代する |

【攻撃】

- | | |
|--------|--|
| ① 攻め | <ul style="list-style-type: none"> ・打者はボールを前方(180度)の好きなところに投げる。 ・守りがボールを打者側のウィケットに戻すまで、白線まで走って往復する ・1往復で1点、2往復で2点 |
| ② 攻守交代 | <ul style="list-style-type: none"> ・1人1球で打者交代 ・攻めのチームが全員攻撃を終えたら、攻守交代 |

【守備】

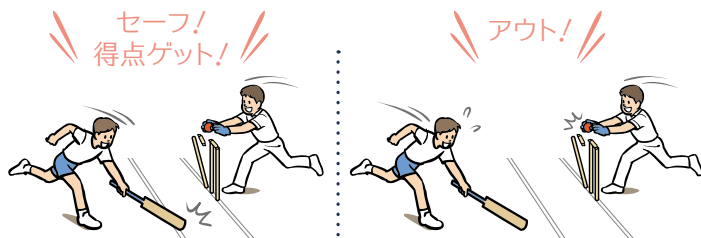
- | | |
|------|--|
| ① 守り | <ul style="list-style-type: none"> ・守備をする位置は、チームで考える ・打者が走っている間に、守りの全員にパスを回して、ウィケットにタッチするとアウト(ウィケットに直接投げて当てても良い) ・アウトを取るとその打者の得点を0となる |
|------|--|

【用具と準備】

- ・1コートに必要な道具(ウィケット(1) / バット(1) / ボール(1) / マーカー(4) 又は 白線)

【時間】

10分程度



ランニングのコツ

- ・せっかく走って得点しても、アウトになると0点!
- ・安全に得点できる回数を判断しよう

メモ

A series of horizontal dotted lines for writing notes, spanning the width of the page.





製作

日本クリケット協会

協力

宇都宮大学 石塚 諭 准教授