

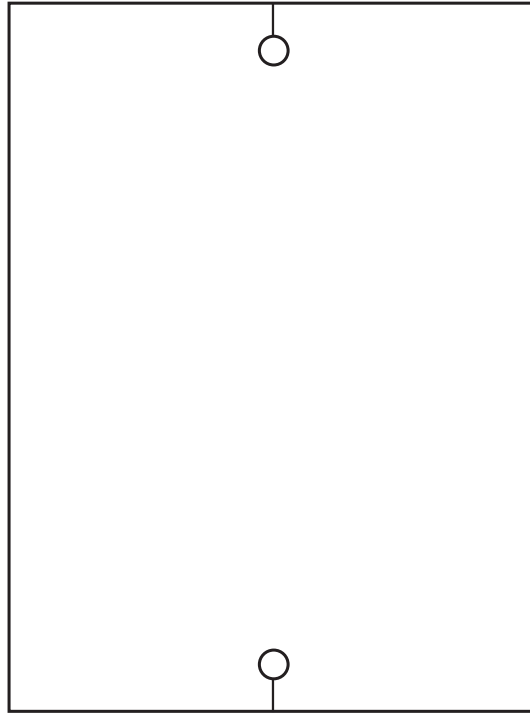
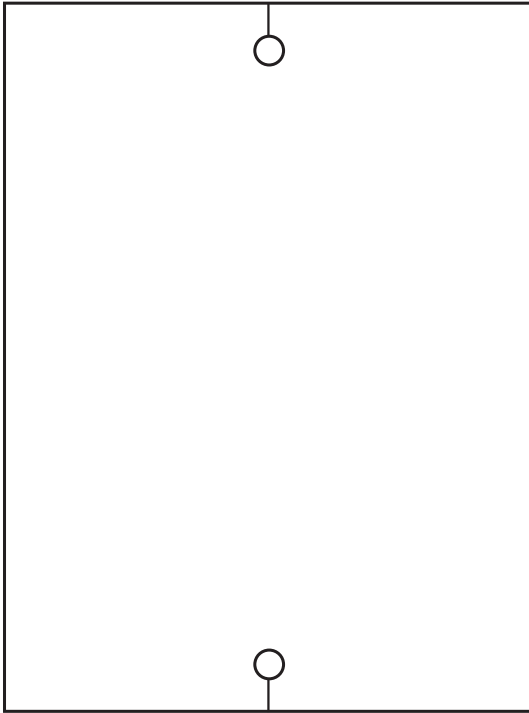
バスケットボール () チーム記録カード

月 日 相手 () チーム



チームの時間

ゲーム1をふり返り、ゲーム2の作戦を立てよう。
 〈前半〉 〈後半〉



ふり返りの時間

- ・ゲーム2の作戦は、うまくいきましたか。 ◎ ○ △
- ・チームの時間は、うまく使えましたか。 ◎ ○ △
- ・おたがいに気持ちのよいゲームができましたか。 ◎ ○ △

ゲームをふり返りにくいときは

① シュートの本数を数えてみよう

シュートの本数	前半	計	得点		合計得点	
			自分のチーム	相手のチーム		
					自分のチーム	相手のチーム
シュートの本数	後半	計	得点		合計得点	
			自分のチーム	相手のチーム		
					自分のチーム	相手のチーム

② つぎのチェックポイントについて話し合おう

こんなことはないですか？

- ・外から入れるボールが、相手にねらわれていないか？
- ・ボールを早く相手ゴールに運べているか？
- ・ボールを持っている味方は、パスをもらえるところにすばやく動いているか？
- ・リバウンドが取れているか？
- ・しっかりマークできているか？
- ・チャンスにどんどんシュートできているか？

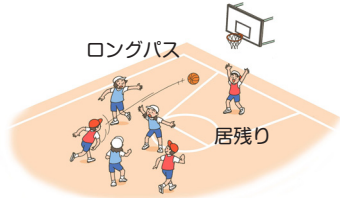
バスケットボール チームの作戦例

A ボール運び

シュート本数が少ない。→相手ゴール前までボールを運べていない。

●ポジションの作戦

①一人が相手ゴール前に居残る。

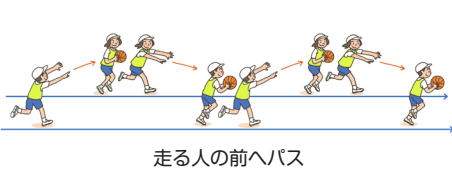


②三角の形になり、一人が中心になってパスを出す。



●速攻の作戦

③早くパスをつないで、相手の守りより早く攻める。



●球ばなれの作戦

④相手のマークを外すために、声をかけ合ったり、フェイントやピボットを使う。

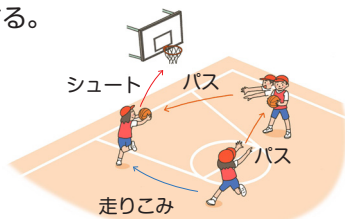


B シュート

得点が少ない。→シュートは多いが、あまり入っていない。

●相手ゴール前の攻め方の作戦

①ゴール前ですばやく動いたり、パスしたりする。



②ゴール近くであまりマークされていない人がシュートする。



③無理なシュートはせず、一度後ろにもどって、また攻める。



④シュートした後、すぐリバウンドボールを取りに行く。



C 守り

相手チームにたくさん得点されている。

●味方ゴール前の守り方の作戦

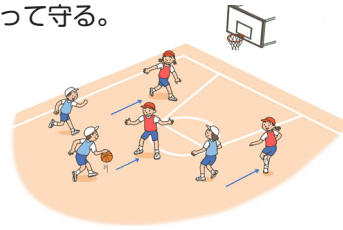
①シュートのじゃまをする。



②リバウンドボールを取って、攻め返す。

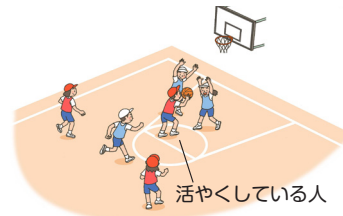


③相手のボールになったら、すぐにもどって守る。



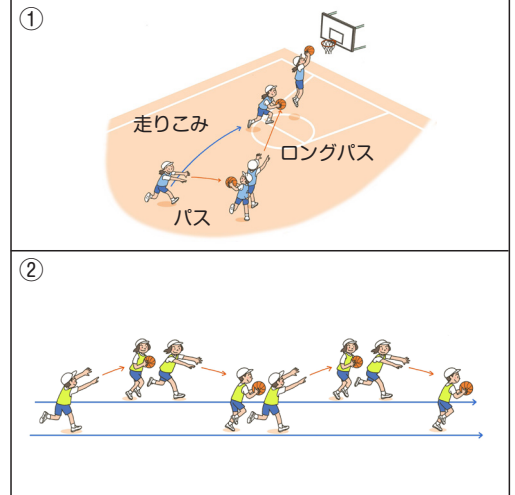
●コート全体の守り方の作戦

④活やくしている人をマークする。

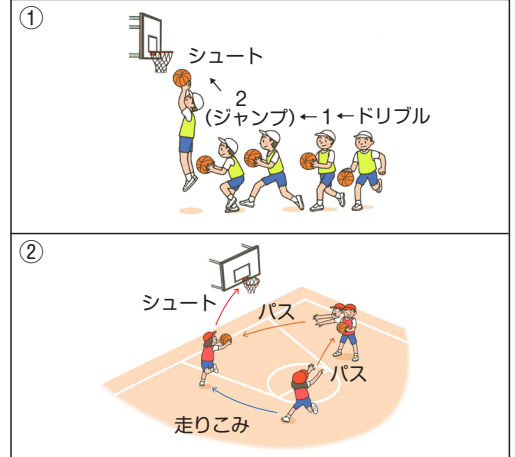


練習例

●速攻



●シュート



●3対1 (2)

