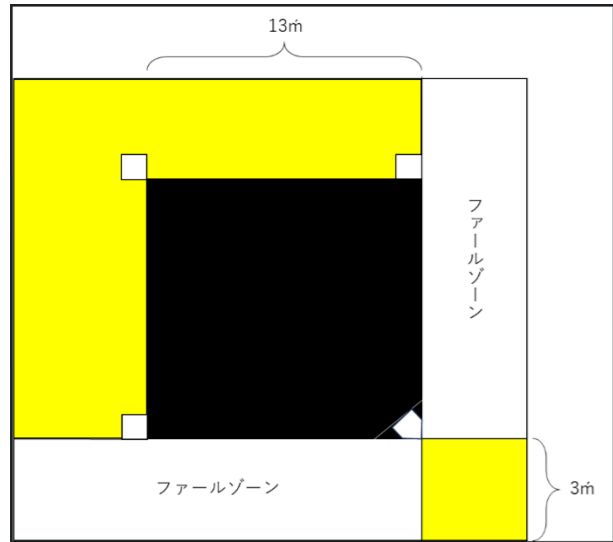


ベースボール5とは、2018年にWBSCによって公式ルールが示されたキューバ発のアーバンスポーツである。1チーム男女混合の5人からなり、3アウト5イニング基本ルールとなる。手打ち野球の要領で得点を重ねるスピーディーかつ戦略的なゲーム性に今注目が集まっているニュースポーツである。

ベースボール5について



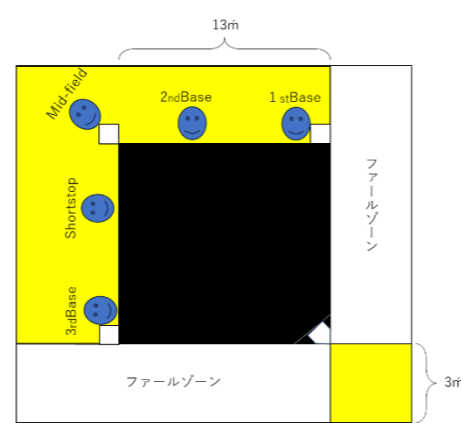
(図1) ベースボール5のフィールド

フィールドについて
 本塁、一塁、二塁、三塁と、4つのベースがあり、ベース間はそれぞれ13mとなる(図1)。一塁には走者と守備との接触を防ぐために2つのベースがあり、走者は外側の塁を踏むことで進塁できる。本塁から一塁、三塁に向かう直線上に2m(公式は4.5m)の印があり、そこを結ぶ直線と本塁でできた三角形内(ノーヒットゾーン)にボールがバウンドした際には打ち直しとなる(公式ではアウト)。また、バッターは3m四方のバッターボックス内で掌か拳でボールが打てる。

走塁について
 バッターは、自分でボールを投げ、それを掌か拳で打つか叩くことで走塁できる。守備がボールを保持し、一塁を踏むか走者にタッグ(ボールを保持して走者に触れること)する前に一塁を踏むとセーフとなる。一塁から本塁まで1周すると得点となる。また、バッターが打ったボールが遠くへ行った際は、中断し各走者は1個進塁することができる。さらに、バッターやランナーが守備に妨害されると審判が見なした際も、各走者が1個進塁することができる。

アウトについて
 アウトを取る場面は主に以下の3つである。
 ① ボールを保持したまま塁にタッチ
 ② フライボールをノーバウンドでキャッチ
 ③ ボールを保持して走者にタッチ
 また、以下のような相手の選手の反則行為においてもアウトを取ることができる。
 ① ボーク(打つそぶりを見せて打たない)
 ② スライディング
 ③ 次走者の前走者追い越し
 ④ オブストラクション(守備妨害)

攻守について
 3アウトの5イニングで試合は行われる。バッターボックス内から足が出ないようにしてボールを打つことでゲームが始まる。守備はファースト、セカンド、サード、ショートと、二塁付近のミッドフィールダーの5名からなる(図2)。攻撃は、3アウトを取られないように一塁から本塁へ走塁することを目指す。守備は、バッターが打ったボールを保持して本塁される前に3アウトを取ることを目指す。攻守ともにインプレー(打つ、とる、走るの一連の動き)が終わっている時点でタイムをとることができる。



(図2) 5人の守備位置の基本形

教材としてのベースボール5について

単元計画

時間	1	2	3 4	5 6	7	8
	知る	挑戦する		工夫する		確かめる
学習課題	動画を視聴し対話することで、ルールや用語の確認を行う。	試しにゲームに挑戦することで、単元の学習課題を立てよう。	たくさん得点を取るためには、どのような攻め方をするといいのだろうか？	得点を与えないようにアウトを取るためにはどのように守るといいのだろうか？	チームの良さを生かしたゲーム展開を目指そう。	学んだことを生かして、みんなが楽しめるベースボール5大会を開こう。
主な学習活動	1 野球について対話 2 動画の視聴 3 わかったことや分からないことについて対話 4 チームの確認 5 ふり返りの記述	1 スキルウォームアップ 2 ゲーム(3イニング)「1/2,3/4,5/6」 3 全体ミーティング 4 ふり返りの記述	1 スキルウォームアップ 2 チームタイム 3 ゲーム(3~5イニング)「1/3,4/5,2/6 1/4,2/5,3/6」 4 ジクソーふり返り 5 全体ミーティング 6 ふり返りの記述	1 スキルウォームアップ 2 チームタイム 3 ゲーム(5イニング)「1/5,2/3,4/6 3/5,2/4,1/6」 4 ジクソーふり返り 5 全体ミーティング 6 ふり返りの記述	1 スキルウォームアップ 2 チームタイム 3 ゲーム(5イニング)「1/2,3/4,5/6」 4 ジクソーふり返り 5 全体ミーティング 6 ふり返りの記述	1 スキルウォームアップ 2 チームタイム 3 総当たりゲーム 4 単元のふり返り
学習内容	【主なルール】 ○1チーム男女5名 ○本塁で1点 ○ホームランは無し ○ピッチャーはおらず、自分で打つ。	【ルールの工夫】 ○最初は打者一巡で攻守交替 ○ファールゾーンは打ち直し ○空振り打ち直し ○2mゾーンはなし	【攻め方について】 ○できるだけ相手のいないところを狙って打つ。 ○ライナーで打つ。 ○走者が進塁しやすい場所を狙う。	【守り方について】 ○素早くボールの正面に移動する。 ○空間を開けずに守る。 ○打者によって守備位置を変える	【フィールドの工夫】 ○ゲームに慣れるまでは、2mゾーンは無し。 ○ファールゾーンや2mゾーンはアウトではなく打ち直しとする。	【ふりかえりの工夫】 ○ジクソー型を採用し、攻守混じってお互いの良かった点や改善点を交流できるようにする。
評価項目	○動画の視聴を通して、ゲームの主なルールを理解し、学習を楽しもうという願いがもてている。	○チームの仲間と協力しながらベースボール5のゲームに挑戦することができる。 ○ゲームの取り組み方について理解できる。	○自分で投げたボールが打てる(技) ○転がってきたボールを取ることができる(技)	○相手のスキを突いた打撃をしようとする(思) ○アウトを取るための守備位置を工夫する(思)	○自分たちのチームの良さを生かして攻めたり守ったりしようとしている(思)	○フェアプレー心がけて、みんな楽しくプレーしようとしていることができる(学)

教材としての魅力と工夫

本教材は、簡易版ベースボールゲームであるといえる。簡易である点は以下の3つである。1つ目は、ピッチャーが不在である点。2つ目は、塁間が13mである点。3つ目は、5イニングでゲームセットとなる点。この簡易さは、従来のベースボール型ゲームの「一次ゲーム(打者が走者になろうとするゲーム)」の難しさを克服し、「二次ゲーム(走者が進塁しようとするゲーム)」に重点を置きやすくさせるといえる。つまり、守備や「二次ゲーム」に課題をおいて様々な作戦を立て、それらを実行することを楽しめることが期待できるわけである。また、教材化するためにあたって、公式ルールに工夫を加えることとする。1つ目は、アウトの免除である。公式ルールでは、ファールゾーンにボールがバウンドしたり空振りしたりするとアウトとなるが、本教材では採用せず、打ち直しとする。2つ目は、はじめは2mのノーヒットゾーンのルールを適応しないことで、インパクトの技能に焦点化してゲームを行えるようにすることである。毎時間ゲームを設定することで、技能面の高まりと思考面の広がりや深まりを企図して学習を設定していきたい。

評価にあたって

本単元の評価方法については主に毎時間の学習後のふり返りの内容とバッティングとキャッチの様子を観察において行うこととする。まず、毎時間のふり返りの記述についてである。ふり返りについてはRichardson And Henninger(2008)が作成した戦術的状況判断能(TDC)を用いて、レベル1(自分自身のプレーについて)、レベル2(自分自身とチームとしての動き)、レベル3(自分やチームとしての動き、対戦相手に対して)、レベル4(自分・自チーム、対戦相手からゲーム状況まで)の段階で評価を行っていく。そうすることで、戦術的な気づきである思考の広がりや深まりのプロセスを評価することができる。次に、バッティングとキャッチについてである。バッティングについては、投げたボールを前へと打つことができる段階から、ねらったところへ打つことができる段階へと技能が高まっていくことを評価対象とする。また、キャッチについては、ごろをキャッチできる段階からフライをキャッチする段階、速いボールをキャッチする段階、キャッチしたボールを投げてアウトが取れる段階へと技能が高まっていくことを評価の対象とする。