

# 単元名：T(ティー)ボール【第6学年】

関連：  
助言集  
p.30



## 運動の特性

攻撃側が塁を踏むのが先か、守備側が塁を守るのが先かというように攻撃・守備に分かれて、どちらが先に塁をとるかが楽しい運動である。



## ルールの設定

### 攻守交代

- ①打順一回りで攻守交代  
もしくは  
時間で区切って攻守交代
- ②2、3アウトで攻守交代

### 塁の数

- ①最初は1塁のみ
- ②2塁・3塁と適宜増やす。

### 塁進の仕方

- 2・3塁が増えたら
- ①バッター 一人完了制  
1塁まで進めたら1点  
2塁までなら2点  
3塁までなら3点  
塁に残らずに次のバッターに交代
  - ②塁に残って次のバッターに交代  
・ファールあり  
・ストライクなし  
・盗塁、リードなし  
※児童の実態・様子で①から②に移行する。

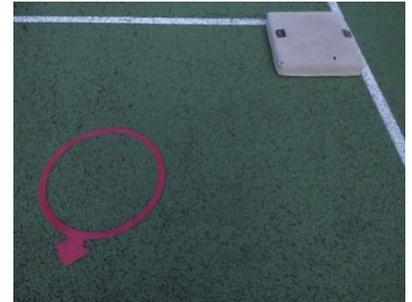
## 場の工夫

### 塁間

- 15~20m  
※塁間が長いと守備有利

### 塁・ベース

- ・走者と塁守がぶつからないよう走者はベースを踏む。
- ・塁守はケンステップを踏む。



## 用具の工夫



### ホームからの角度

- 75度  
※狭いと守備有利  
広いと攻撃有利

### 守備の手

- タンバリンを持たせる。  
※タンバリンの音が鳴ったらアウト。守備有利。

### バットの長さ

- 短いほど当たりやすい。  
※基本T(ティー)使用。

### ボールの大きさ・柔らかさ

- ①大きく、柔らかい。
  - ②小さく、硬い。
- ※①はキャッチしやすい。  
②は速く投げられ、よくとぶ。

## 実技研

### 『先に踏めるかゲーム』

- ・7人对7人のチーム戦
- ・ホームベース、1塁はベースのかわりにフープを使用。
- ☆守備のタンバリンの音が鳴るのが速いか、フープに踏み入れるのが速いかを競う。

- 攻**・片足をフープ内に入れ、ボールを投げる。  
(体育館では狭いので上投げなし)  
・1塁のフープまで走る。  
※タンバリンの音よりも速く踏み入れることができれば1点。

- 守**・1塁守備はタンバリンを持つ。

- ・7人攻撃して、一巡したら、攻守交代。

