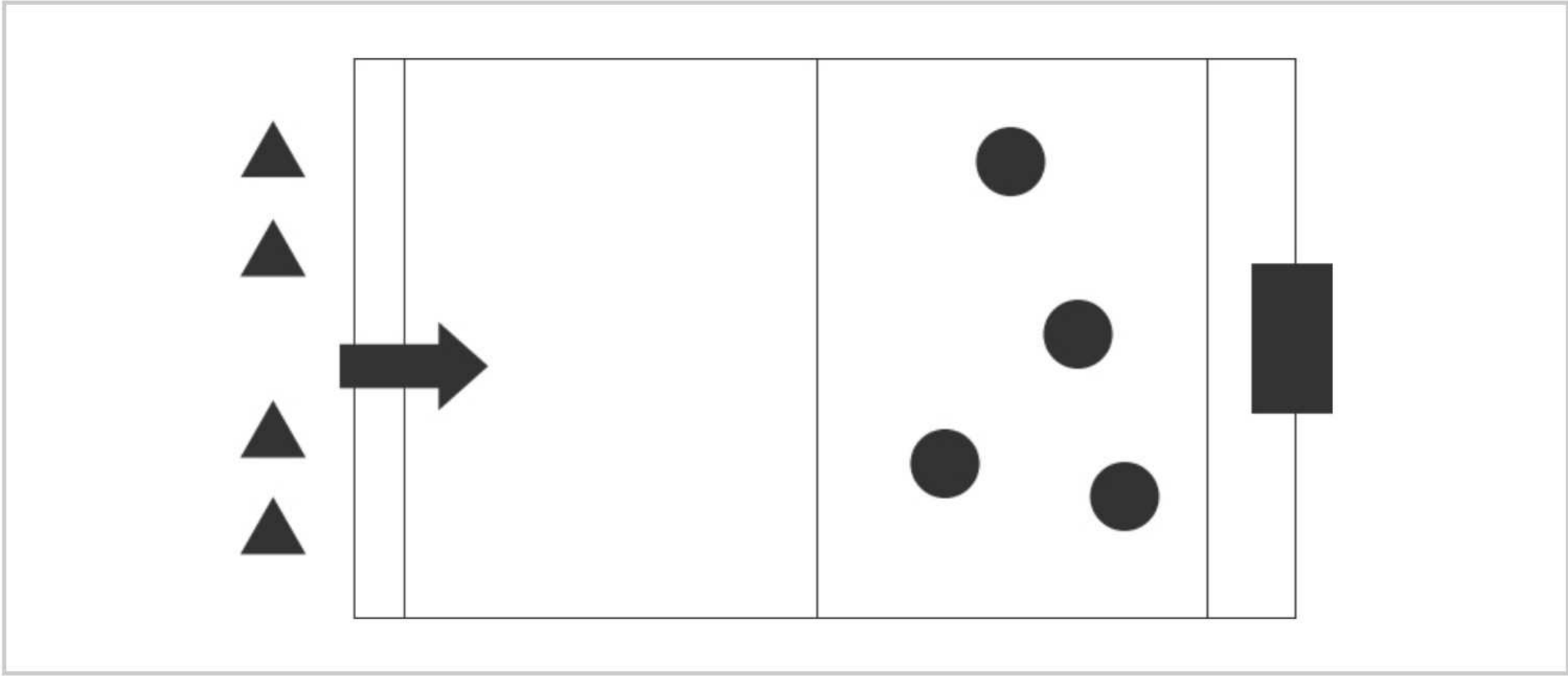


場の設定 - 宝はこびおに（2）



■ 遊び方

- ・ 横16m、縦10～12mのコート
- ・ 4人1チーム
- ・ 2～3分で交代する。
- ・ 自陣からゴールまでしっぽを取られないようにしてボールを運ぶ。うまく運べたボールは宝置き場に置く。宝の数が多い方が勝ち。
- ・ しっぽを取られたり、コートの外へ出たりしたら、しっぽを持ってスタートラインへ戻る。スタートラインに戻ったらすぐに運び始める。

■ 運動のねうち

- ・ つかまるかもしれない緊張感
- ・ 結果の分かりやすさ
- ・ 相手を意識した動き
- ・ 味方を守る動き（パスをもらえる場所への動き）

■ 運動のねらい

- ・ 相手を見て動く
- ・ 仲間と連動した動き（簡単な作戦づくり）

■ 動きを変える・あそびを広げる工夫

- ・ タッチしたかどうかをわかりやすくするためにしっぽをつける。
- ・ ボールサイズを工夫すると、走りにくさが生じ、難しくなる。
- ・ 4対3や4対2にして、ボールの数を一つにし、チームでボールを運ぶこともできる。
- ・ また、パスを認めると作戦を立てる幅が大きく変わる。