

平成18年度 長期研修研究報告 資料編

相手を揺さぶるゲームを楽しみ、
運動有能感が高まるバドミントンの学習
～ゲームパフォーマンスの向上を目指す学習を通して～



神奈川県立体育センター

長期研修員

神奈川県立座間高等学校 元橋 洋介

目 次

1	実態調査（体育全般及びバドミントンに関する意識調査）	1
2	実態調査の結果	2
3	事前アンケート（診断的評価アンケート）	8
4	事後アンケート（総括的評価アンケート）	9
5	事前・事後アンケート結果	10
6	学習ノート	14
7	バドミントン通信	20
8	ゲーム分析カード	23
9	課題練習カード	27
10	グッドポイントカード	29
11	アドバイスカード	30
12	試合予定表	31

1 実態調査(体育全般及びバドミントンに関する意識調査)対象: 2 学年生徒計 192 名

平成 18 年 7 月 14 日

体育全般、バドミントンに関するアンケート

年 組 男 ・ 女 (どちらかに をつけてください)

このアンケートは体育の授業を行う上で参考にするものです。評価や成績には一切関係しません。自分の思ったことを正直に答えてください。

当てはまる答えの番号に 印をつけてください

1 体育全般についてお聞きします

- | | 4
非常に
好きです | 3
かなり
好きです | 2
普通
好きです | 1
あまり
好き
ではありません |
|-------------------------------|------------------|------------------|-----------------|---------------------------|
| 体育の授業は好きである | (4) | (3) | (2) | (1) |
| 運動をすることが好きである | (4) | (3) | (2) | (1) |
| 体育は得意で自信を持っている | (4) | (3) | (2) | (1) |
| 体育の授業で自分より上手な子に教えることがあっても良い | (4) | (3) | (2) | (1) |
| グループ学習では積極的に友だちに教えたり意見を言ったりする | (4) | (3) | (2) | (1) |

- 体育の授業で自分より上手くできない子に教えたことがある (1 . ある 2 . ない)
 体育の授業で自分より上手な子に教えたことがある (1 . ある 2 . ない)
 将来(社会人になって)も続けて実施して行こうと思うスポーツはありますか (1 . ある 2 . ない)

であると答えた人で、もっともやりたいと思うものを 1 つ選んで 印をつけてください。
 またその理由も答えてください。

- 1 . バスケッ 2 . バドミントン 3 . バレー 4 . サッカー 5 . 野球
 6 . テニス (ソフト含) 7 . ソフトボール 8 . 水泳 9 . 陸上 10 . 卓球
 11 . 器械運動 12 . ダンス 13 . 武道 14 . その他 ()

理由 {

4 非常に 好きです	3 かなり 好きです	2 普通 好きです	1 あまり 好き ではありません
------------------	------------------	-----------------	---------------------------

2 体育の授業の中の「球技」についてお聞きします

- | | 4
非常に
好きです | 3
かなり
好きです | 2
普通
好きです | 1
あまり
好き
ではありません |
|--|------------------|------------------|-----------------|---------------------------|
| スポーツ(球技)をすることが好きである | (4) | (3) | (2) | (1) |
| 体育の授業の球技は得意で自信を持っている | (4) | (3) | (2) | (1) |
| 体育の球技の授業ではどのようなときに楽しい、おもしろい、よかったと感じますか | | | | |
| ア ゲームで相手チームに勝ったとき | (4) | (3) | (2) | (1) |
| イ 教えられた技術が身についたとき | (4) | (3) | (2) | (1) |
| ウ 難しい技に自ら挑戦してできるようになったとき | (4) | (3) | (2) | (1) |
| エ 体力が向上したとき | (4) | (3) | (2) | (1) |
| オ 作戦が成功したとき | (4) | (3) | (2) | (1) |
| カ 個人技を発揮できたとき | (4) | (3) | (2) | (1) |
| キ 仲間と協力できたとき | (4) | (3) | (2) | (1) |
| ク 友達同士で教えあったとき | (4) | (3) | (2) | (1) |
| ケ ルールが理解できたとき | (4) | (3) | (2) | (1) |
| コ 試合での動き方が理解できたとき | (4) | (3) | (2) | (1) |
| サ 技術のコツが理解できた | (4) | (3) | (2) | (1) |

球技の試合についてお聞きします。

- ア 試合では個人の運動能力の高さが最も大事である (4 3 2 1)
 イ 試合では味方の、カバーやフォローが最も大事である (4 3 2 1)
 ウ 試合では作戦を立てることが最も大事である (4 3 2 1)
 エ 習得した技術を、試合のどの場面で使ってよいのかわからない時がある (4 3 2 1)

次にあげる種目はやさしいと思いますか、それとも難しいと思いますか

4 とても やさしい	3 やさしい	2 難しい	1 とても 難しい
------------------	-----------	----------	-----------------

- 1 . サッカー (4 3 2 1)
 2 . バレーボール (4 3 2 1)
 3 . テニス (ソフトテニスも含む) (4 3 2 1)
 4 . バスケットボール (4 3 2 1)
 5 . バドミントン (4 3 2 1)

3 バドミントンについてお聞きします

- 今までにバドミントン(単なる打ち合い)をしたことがありますか (1 . ある 2 . ない)
 今までにバドミンントンの試合をしたことがありますか (1 . ある 2 . ない)

もしくは であると答えた人はどこで経験しましたか。当てはまるものをすべてに 印をつけてください

- 1 . 小学生の時に遊びで行った 2 . 小学生の時にクラブで行った
 3 . 中学生の時に遊びで行った 4 . 中学校の授業で行った
 5 . 中学校の部活動で行った 5 . 高校生の時に遊びで行った
 6 . 高校 1 年生の授業で行った 7 . 高校の部活動で行った

で 6 と答えた人はバドミンントンの授業を選択した理由を教えてください

- 1 . 部活動で経験したことがあったから 2 . 苦手だったので上手くなりたかったから
 3 . 比較的簡単そうだったから 4 . 友達に誘われたから
 5 . 初めて行うスポーツだったから 6 . 屋外の種目が苦手だったから
 7 . その他 ()

であると答えた人はバドミンントンの試合でどんなときに楽しさを感じますか。

当てはまるものをすべてに 印をつけてください

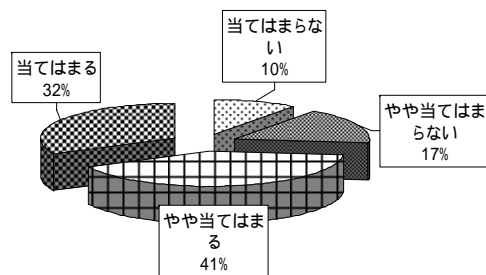
- 1 . ラリーが続いたとき 2 . クリアやスマッシュをタイミング良く打てたとき
 3 . 思う存分に動けたとき 4 . 自分のショットで相手を動かせたとき
 5 . 作戦を立てた攻防ができたとき 6 . ダブルスでパートナーとの動きの連係がうまくいったとき
 10 . その他 ()

後期の球技の授業でバドミンントンを選択しようと思いますか (1 . はい 2 . いいえ)

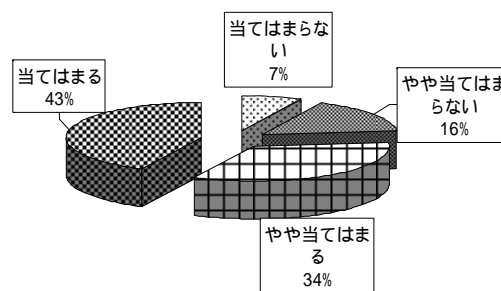
2 実態調査の結果（2 学年生徒計 192 名）

（1）体育全般について

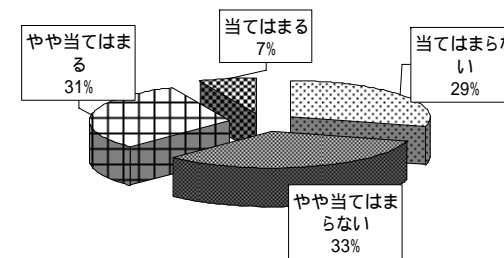
体育の授業は好きである



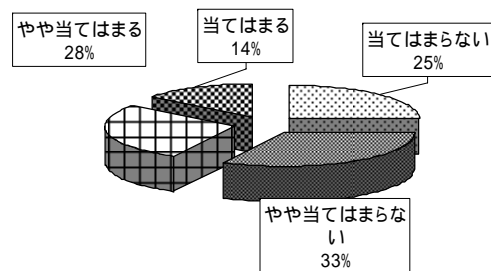
運動をすることが好きである



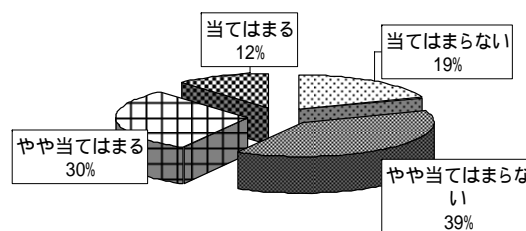
体育は得意で自信を持っている



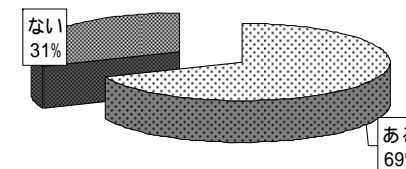
体育の授業で自分より上手な子に教えることがあっても良い



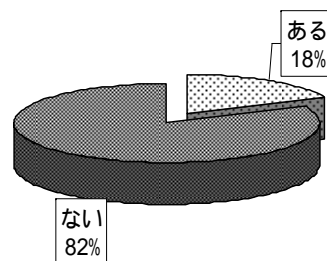
グループ学習では積極的に友だちに教えたり意見を言ったりする



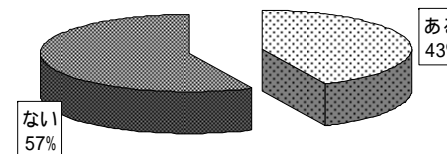
体育の授業で自分より上手くできない子に教えたことがある



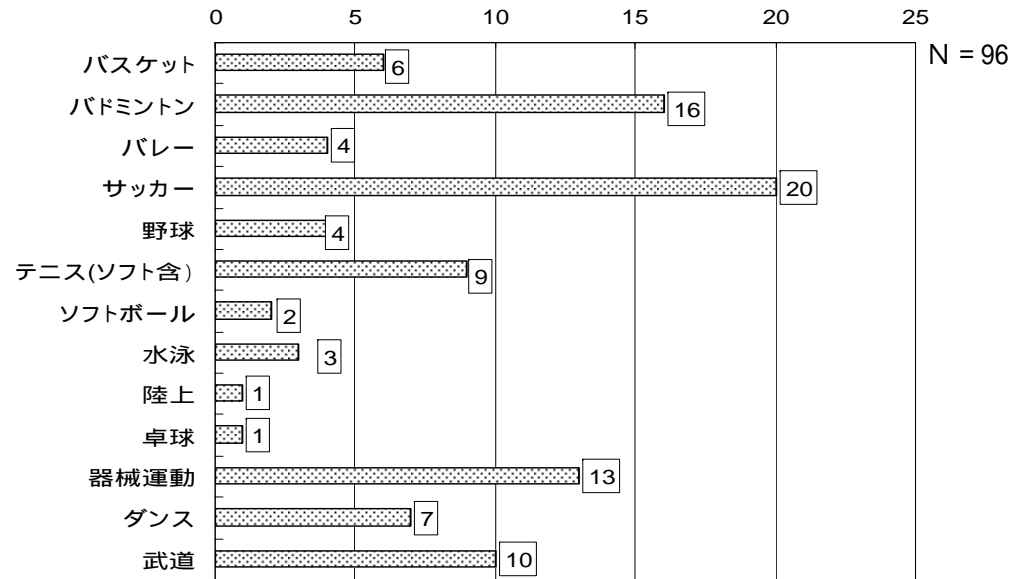
体育の授業で自分より上手な子に教えたことがある



将来（社会人になって）も続けて実施して行こうと思うスポーツはありますか

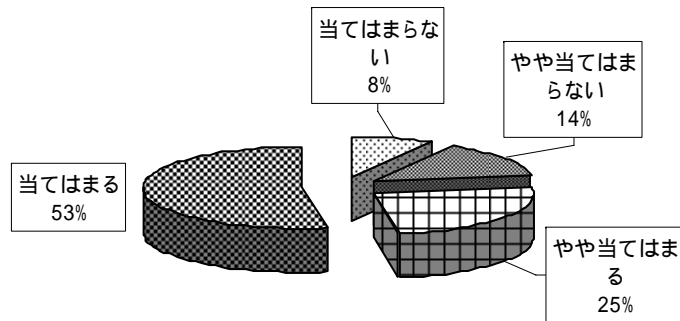


将来も続けて実施していこうと思うスポーツ(人数)

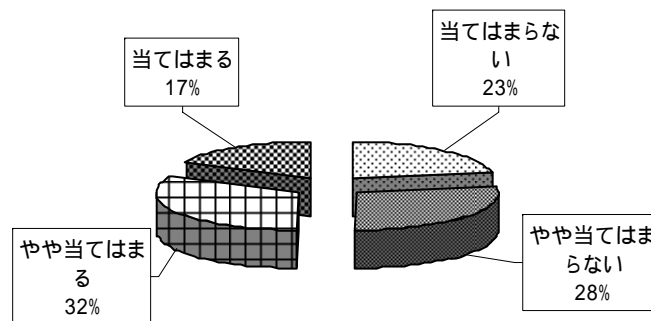


(2) 体育の授業の中の「球技」について

スポーツ(球技)をすることが好きである

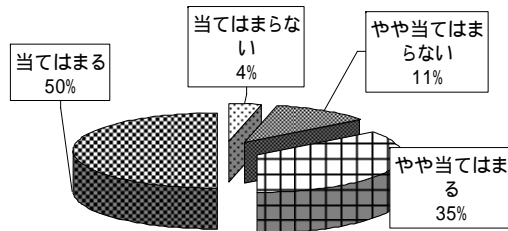


体育の授業の球技は得意で自信を持っている

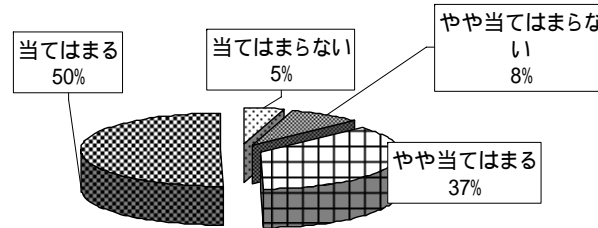


体育の球技の授業ではどのようなときに楽しい、おもしろい、よかったと感じますか。

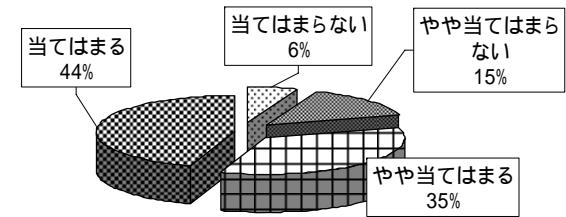
ア ゲームで相手チームに勝ったとき



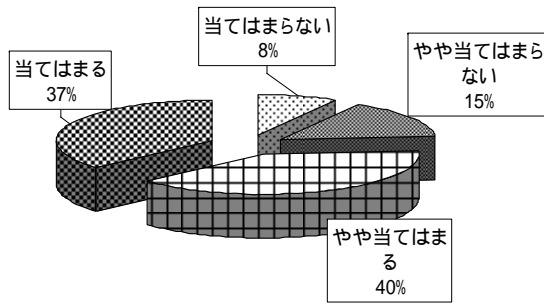
イ 教えられた技術が身に付いたとき



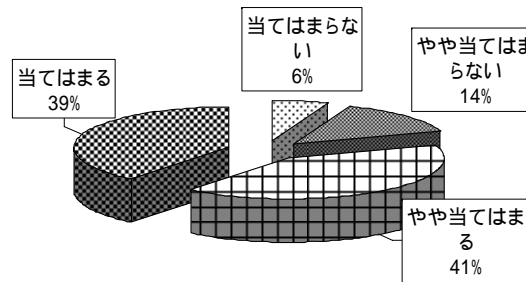
ウ 難しい技に自ら挑戦してできるようになったとき



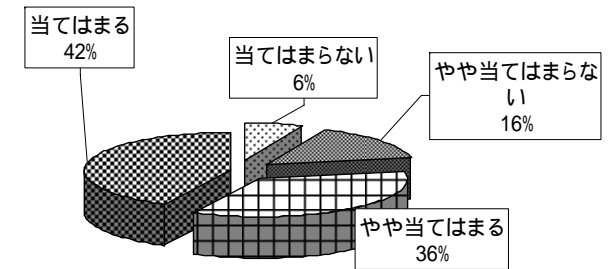
エ 体力が向上したとき



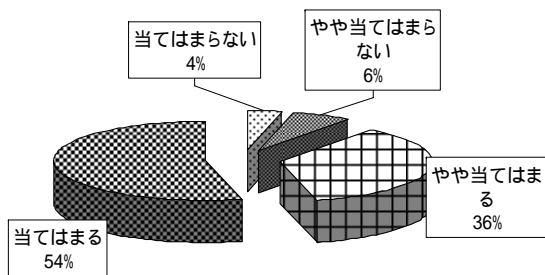
オ 作戦が成功したとき



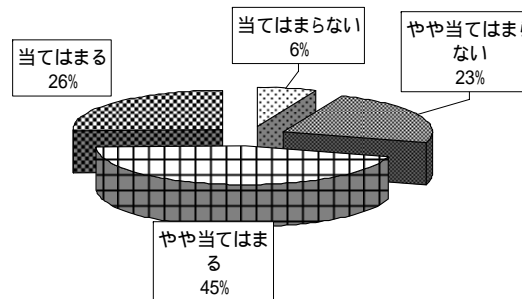
カ 個人技を発揮できたとき



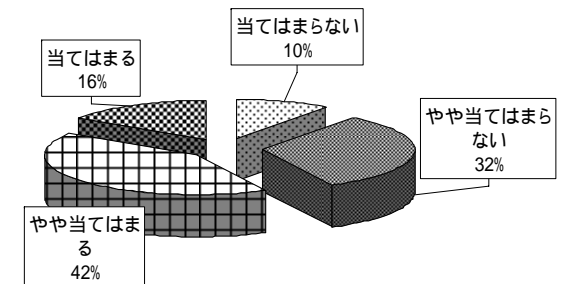
キ 仲間と協力できたとき



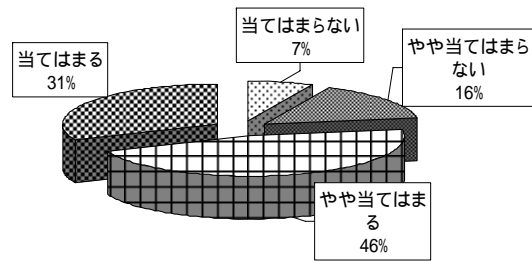
ク 友達同士で教えあったとき



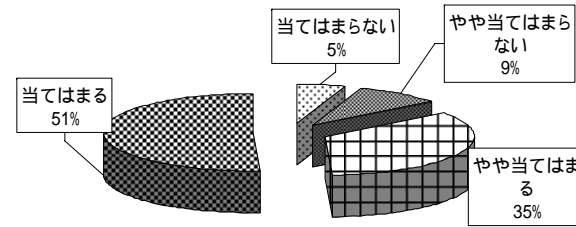
ケ ルールが理解できたとき



コ 試合での動き方が理解できたとき

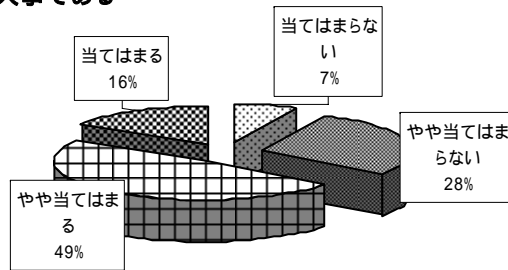


サ 技術のコツが理解できた

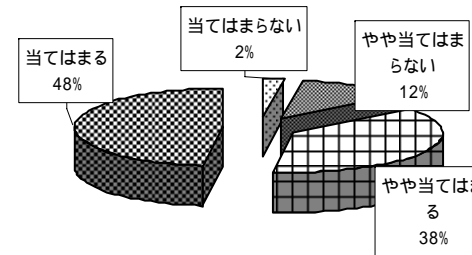


球技の試合についてお聞きします。

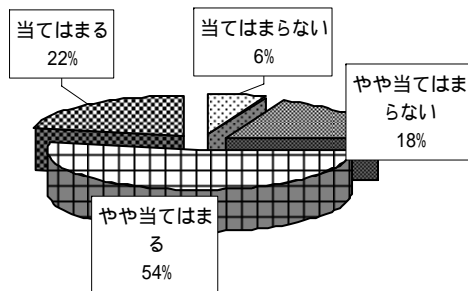
ア 試合では個人の運動能力の高さが最も大事である



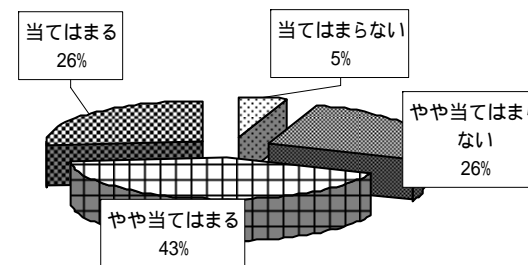
イ 試合では味方の、カバーやフォローが最も大事である



ウ 試合では作戦を立てることが最も大事である

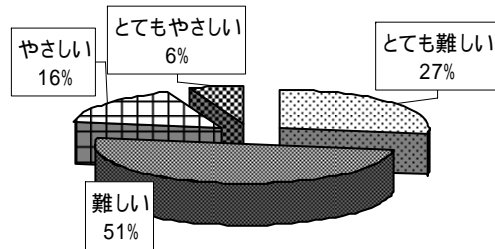


エ 習得した技術を、試合のどの場面で使ってよいのかわからない時がある

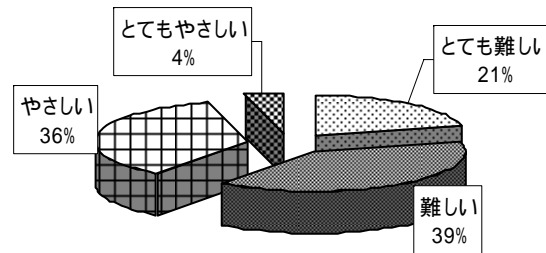


次あげる種目はやさしいと思いますか、それとも難しいと思いますか。

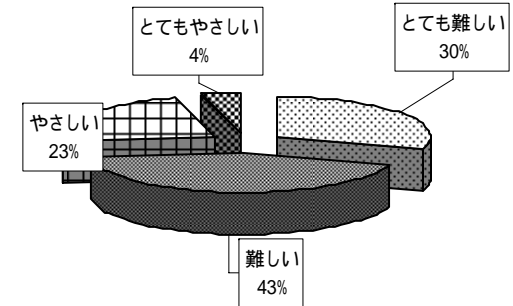
1. サッカー



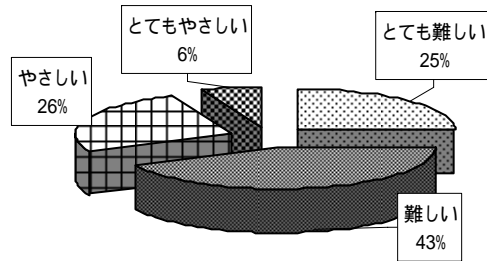
2. バレーボール



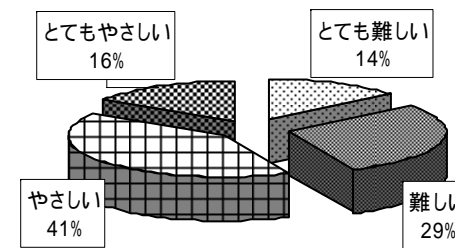
3. テニス (ソフトテニスも含む)



4. バスケットボール

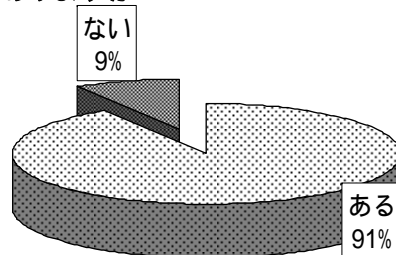


5. バドミントン

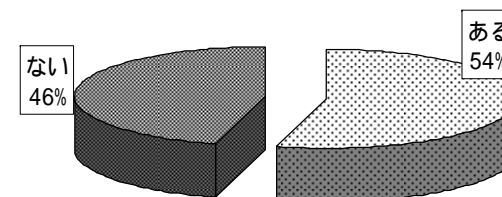


(3) バドミントンについて

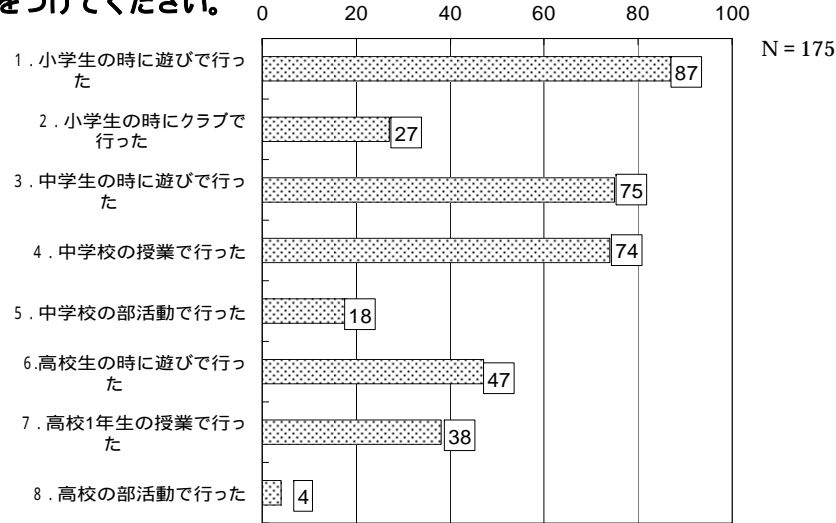
今までにバドミントン(単なる打ち合い)をしたことがありますか



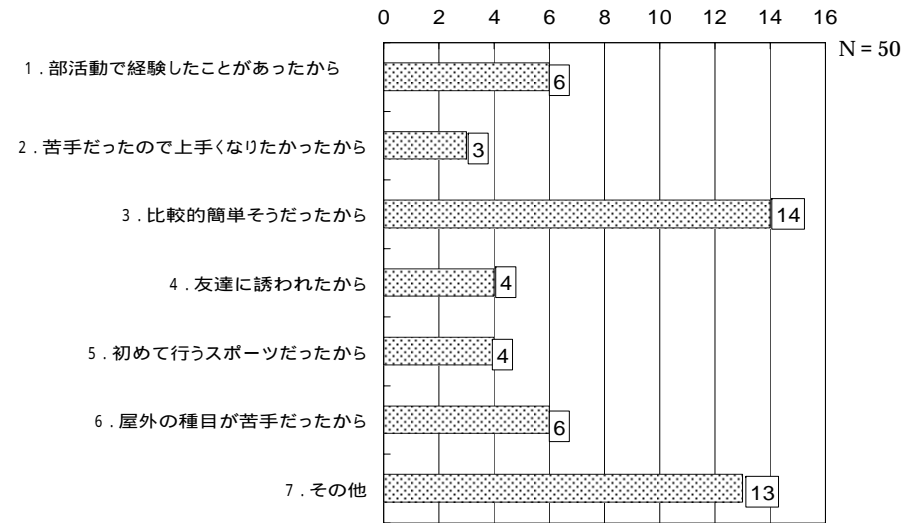
今までにバドミンントンの試合をしたことがありますか



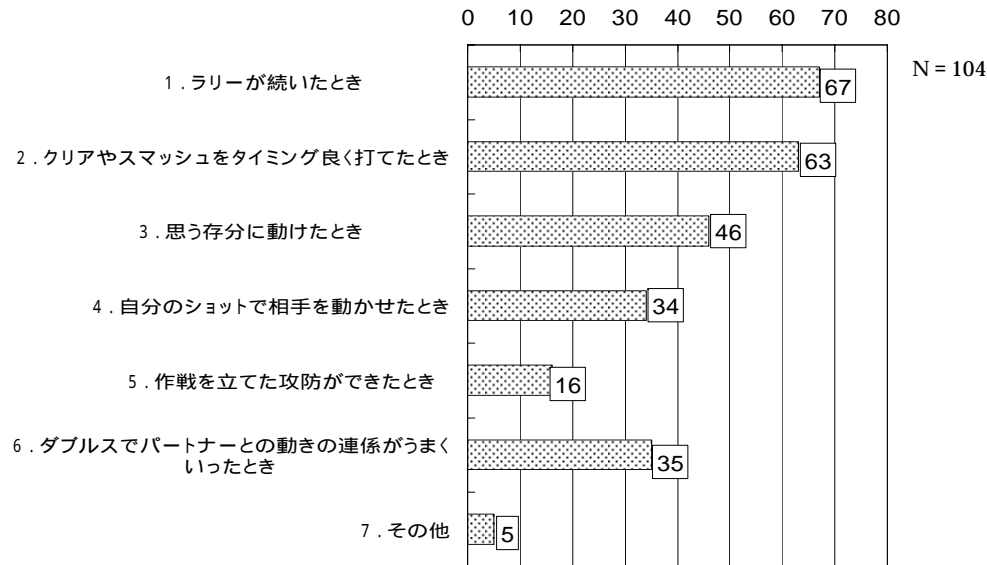
どこでバドミントンを経験しましたか。当てはまるものをすべてに印をつけてください。



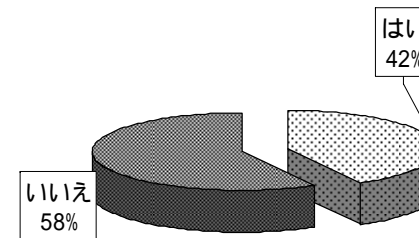
高校1年生のときにバドミントンを選択した理由を教えてください。



バドミントンの試合を経験したことのある人は、どんなときに楽しさを感じますか



後期の球技の授業でバドミントンを選択しようと思いますか



3 事前アンケート(診断的評価アンケート)対象:バドミントン選択者計24名

平成18年9月20日

事前アンケート

2年 組 番 名前

このアンケートは体育の授業を行う上で参考にするものです。評価や成績には一切関係しません。自分の思ったことを正直に答えてください。

1 運動についてお聞きします。当てはまると思う番号に 印をつけてください。

	当てはまる	よく当てはまる	やや当てはまる	どちらとも当てはまらない	あまり当てはまらない	全く当てはまらない
運動能力がすぐれていると思います。	(5	4	3	2	1)	
たいていの運動は上手にできます。	(5	4	3	2	1)	
練習をすれば、必ず技術や記録は伸びると思います。	(5	4	3	2	1)	
努力さえすれば、たいていの運動は上手にできると思います。	(5	4	3	2	1)	
運動をしている時、先生が励ましたり、応援してくれます。	(5	4	3	2	1)	
運動をしている時、友だちが励ましたり、応援してくれます。	(5	4	3	2	1)	
一緒に運動をしようとする友だちがいます。	(5	4	3	2	1)	
運動の上手な見本として、よく選ばれます。	(5	4	3	2	1)	
一緒に運動する友だちがいます。	(5	4	3	2	1)	
運動について自信を持っているほうです。	(5	4	3	2	1)	
少し難しい運動でも、努力すればできると思います。	(5	4	3	2	1)	
できない運動でも、あきらめないで練習すれば、できるようになると思います。	(5	4	3	2	1)	

2 球技種目(経験した事があれば特にバドミントン)の授業についてお聞きします。当てはまる番号に 印をつけてください。

バドミントンに関心を持っています。	(5	4	3	2	1)
授業には、自ら進んで取り組んでいます。	(5	4	3	2	1)
ゲームでは、勝敗を競い合う楽しさや喜びを味わおうとしています。	(5	4	3	2	1)
練習やゲームで、自分の役割を果たしています。	(5	4	3	2	1)
練習やゲームで、積極的に協力して友達と教え合っています。	(5	4	3	2	1)
練習やゲームでのルールを守り、勝敗や結果を受け入れています。	(5	4	3	2	1)
活動場所の安全を確かめています。	(5	4	3	2	1)
仲間の健康安全に留意して運動しようとしています。	(5	4	3	2	1)
練習やゲームで、自分(チーム)に適した課題を見つけています。	(5	4	3	2	1)
練習やゲームで、課題を解決する適切な方法を見つけています。	(5	4	3	2	1)
練習内容の見直しや新たな方法を見つけています。	(5	4	3	2	1)

3 今までのバドミントンの経験を教えてください。当てはまる番号に 印をつけてください。

- 部活動や地域スポーツクラブなどで競技をしていた。
- 遊びで、たまに行っていた。
- 体育の授業で経験した。
- 経験していない。
- その他()

4 バドミントンについてお聞きします

シングルのゲームで、勝つためのポイントを全てあげてください。

ダブルスのゲームで、勝つためのポイントを全てあげてください。

シングルのゲームのルール(ゲームの進め方)を説明してください。

ダブルスのゲームのルール(ゲームの進め方)を説明してください。

シャトルのフライト(飛び方)で、知っているものを全てあげてください。

バドミントンのゲームで、どんなときに楽しさを感じますか。

4 事後アンケート(総合的評価アンケート)対象:バドミントン選択者計24名

平成18年12月6日

事後アンケート

2年 組 番 名前 _____

このアンケートは今後の体育の授業の参考にするものです。評価や成績には一切関係しません。自分の思ったことを正直に答えてください。

1 運動についてお聞きします。当てはまると思う番号に 印をつけてください。

	5	4	3	2	1
運動能力がすぐれていると思います。	(5	4	3	2	1)
たいていの運動は上手にできます。	(5	4	3	2	1)
練習をすれば、必ず技術や記録は伸びると思います。	(5	4	3	2	1)
努力さえすれば、たいていの運動は上手にできると思います。	(5	4	3	2	1)
運動をしている時、先生が励ましたり、応援してくれます。	(5	4	3	2	1)
運動をしている時、友だちが励ましたり、応援してくれます。	(5	4	3	2	1)
一緒に運動をしようと誘ってくれる友だちがいます。	(5	4	3	2	1)
運動の上手な見本として、よく選ばれます。	(5	4	3	2	1)
一緒に運動する友だちがいます。	(5	4	3	2	1)
運動について自信を持っているほうです。	(5	4	3	2	1)
少し難しい運動でも、努力すればできると思います。	(5	4	3	2	1)
できない運動でも、あきらめないうで練習すれば、できるようになると思います。	(5	4	3	2	1)

2 今回のバドミントンの授業についてお聞きします。当てはまる番号に 印をつけてください。

バドミントンに関心を持つことができた。	(5	4	3	2	1)
授業には、自ら進んで取り組むことができた。	(5	4	3	2	1)
ゲームでは、勝敗を競い合う楽しさや喜びを味わうことができた。	(5	4	3	2	1)
練習やゲームで、自分の役割を果たすことができた。	(5	4	3	2	1)
練習やゲームで、積極的に協力して友達と教え合うことができた。	(5	4	3	2	1)
練習やゲームでのルールを守り、勝敗や結果を受け入れることができた。	(5	4	3	2	1)
活動場所の安全を確かめることができた。	(5	4	3	2	1)
仲間の健康安全に留意して運動することができた。	(5	4	3	2	1)
練習やゲームで、自分(チーム)に適した課題を見つけることができた。	(5	4	3	2	1)
練習やゲームで、課題を解決する適切な方法を見つけることができた。	(5	4	3	2	1)
練習内容の見直しや新たな方法を見つけることができた。	(5	4	3	2	1)
条件づけられたゲーム(半面シングルスゲームやスマッシュを使わないダブルスのゲームなど)を行うことによって、各フラインクの使い方の理解に役立った。	(5	4	3	2	1)
条件づけられたゲーム(半面シングルスゲームやスマッシュを使わないダブルスのゲームなど)を行うことによって、守備の仕方に気づく事ができた。	(5	4	3	2	1)
条件づけられたゲーム(半面シングルスゲームやスマッシュを使わないダブルスのゲームなど)を行うことによって、相手揺さぶる攻撃に気づく事ができた。	(5	4	3	2	1)
条件づけられたゲーム(半面シングルスゲームやスマッシュを使わないダブルスのゲームなど)を行うことによって、守備の仕方に気づく事ができた。	(5	4	3	2	1)
条件づけられたゲーム(半面シングルスゲームやスマッシュを使わないダブルスのゲームなど)を行うことによって自己やペアの課題を発見できた。	(5	4	3	2	1)
ゲーム分析によってホームポジションに戻る意識を持つことができた。	(5	4	3	2	1)
ゲーム分析によってパートナーとの連携の仕方が理解できた。	(5	4	3	2	1)
ゲーム分析によって相手を揺さぶる意識を持つことができた。	(5	4	3	2	1)

条件づけられたゲーム(半面シングルスゲームやスマッシュを使わないダブルスのゲームなど)を行うことによって、守備の仕方に気づく事ができた。(5 4 3 2 1)

条件づけられたゲーム(半面シングルスゲームやスマッシュを使わないダブルスのゲームなど)を行うことによって自己やペアの課題を発見できた。(5 4 3 2 1)

ゲーム分析によってホームポジションに戻る意識を持つことができた。(5 4 3 2 1)

ゲーム分析によってパートナーとの連携の仕方が理解できた。(5 4 3 2 1)

ゲーム分析によって相手を揺さぶる意識を持つことができた。(5 4 3 2 1)

相手を揺さぶるゲームを楽しむことができた。(5 4 3 2 1)

自分より上手な人へアドバイスをすることができた。(5 4 3 2 1)

3 バドミントンについてお聞きします
シングルスゲームの進め方について答えてください。また、()に当てはまる語句を入れてください。

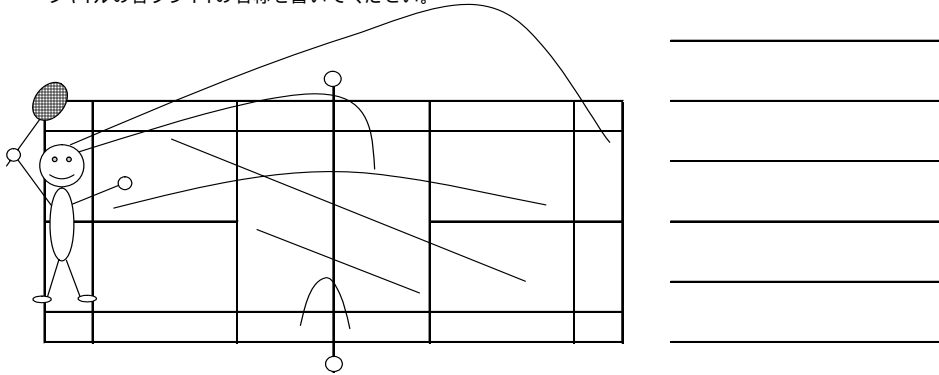
ア)シングルスゲームのコートを実線で書いてください。
イ)Aがサーブを打つときのサービスエリアを斜線で書いてください。
ウ)バドミントンの得点は()ポイント制で、サーブは自分の得点が偶数のときには、ネットに向かって()側から、奇数のときは()側から打つ。

ダブルスのゲームの進め方について答えてください。また、()に当てはまる語句を入れてください。

ア)ダブルスのコートを実線で書いてください。
イ)Aがサーブを打つときのサービスエリアを斜線で書いてください。
ウ)0対0のとき、AのサーブゲームでABペアが得点した場合、次は()がネットに向かって()側からサーブを行う。逆にCDペアが得点をした場合は、()がネットに向かって()側からサーブを行う。サーブは自分のペアの得点が偶数のときにはネットに向かって()側の人が、奇数のときは()側の人が打つ。

事後アンケート（総括的評価アンケート）

シャトルの各フライトの名称を書いてください。



シングルのゲームで、ホームポジションに戻ると良い理由を書いてください。

オープンスペースをつくりだすために相手を揺さぶるには、どのように攻撃すれば良いですか？
また、自分なりの工夫があれば書いてください。

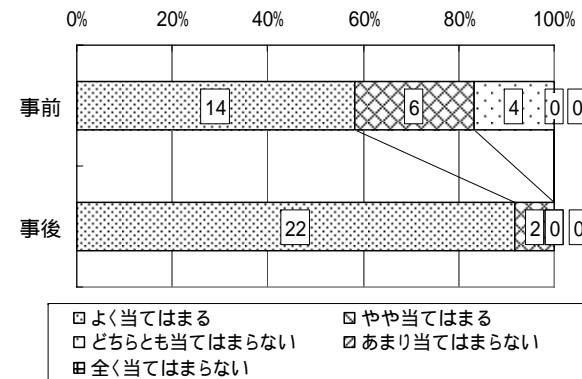
トップアンドバックのポジションになるときの、自分たちのショットはどのようなショットを打ったときですか？

サイドバイサイドのポジションになるときの、自分たちのショットはどのようなショットを打ったときですか？

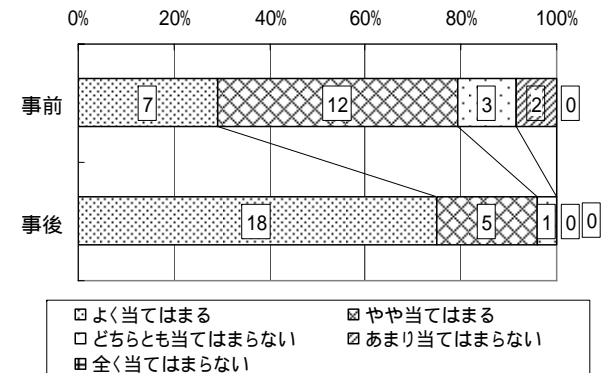
バドミントンのゲームで、どんなときに楽しさを感じますか？

5 事前・事後アンケート結果

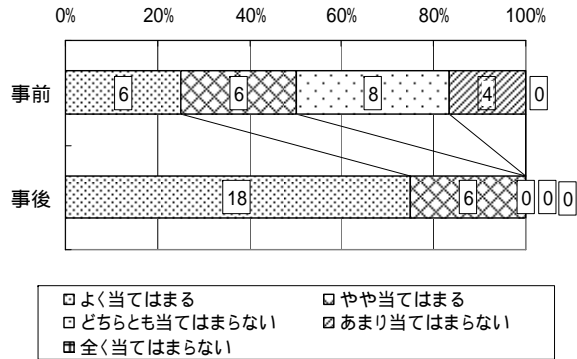
バドミントンに関心を持つことができた



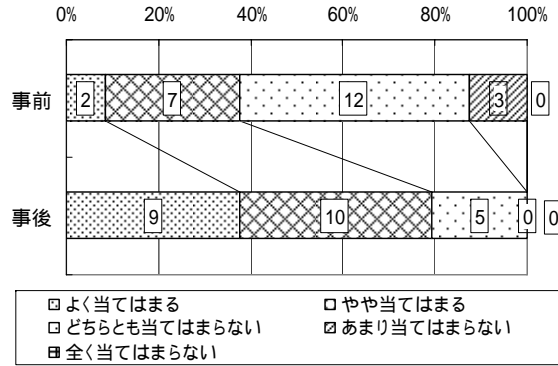
授業には、自ら進んで取り組むことができた



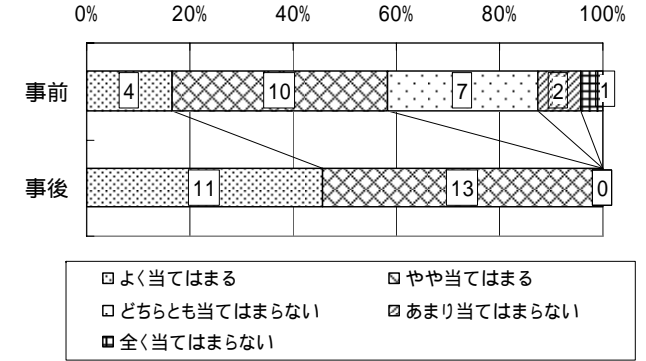
ゲームでは、勝敗を競い合う楽しさや喜びを味わうことが出来た



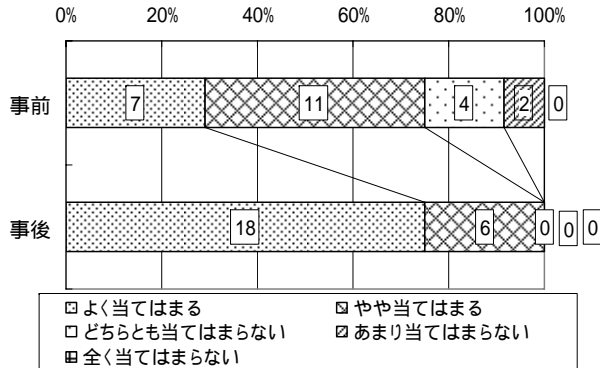
練習やゲームで、自分の役割を果たすことができた



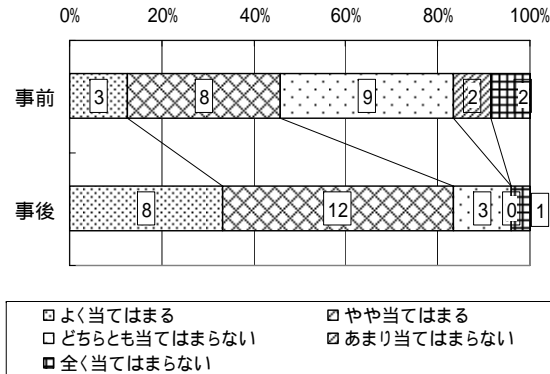
練習やゲームで積極的に友達と教えあうことができた



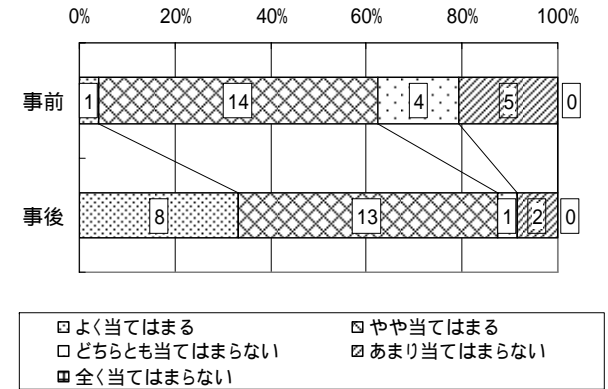
練習やゲームでのルールを守り、勝敗や結果を受け入れることができた



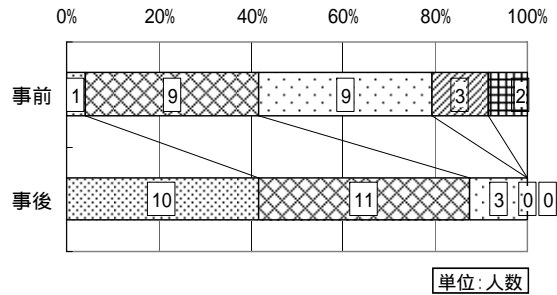
活動場所の安全を確認することができた



仲間の健康安全に留意して運動することができた

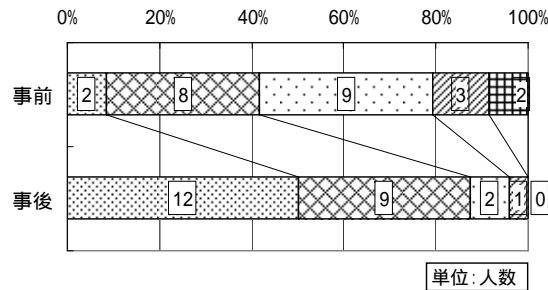


練習やゲームで自分(チーム)に適した課題を見つけることができた



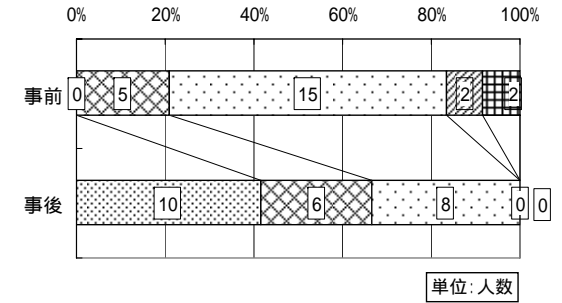
よく当てはまる
 やや当てはまる
 どちらとも当てはまらない
 あまり当てはまらない
 全く当てはまらない

練習やゲームで課題を解決する適切な方法を見つけることができた



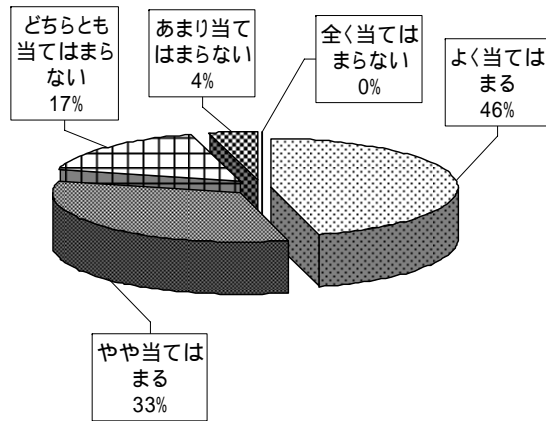
よく当てはまる
 やや当てはまる
 どちらとも当てはまらない
 あまり当てはまらない
 全く当てはまらない

練習内容の見直しや新たな方法を見つけることができた

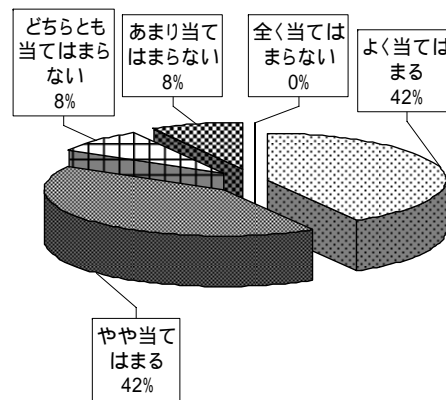


よく当てはまる
 やや当てはまる
 どちらとも当てはまらない
 あまり当てはまらない
 全く当てはまらない

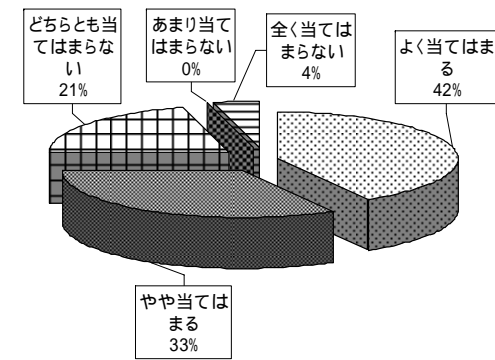
12. 条件づけられたゲーム(半面シングルゲームやスマッシュを使わないダブルスのゲームなど)を行うことによって、各フライットの使い方の理解に役立つ



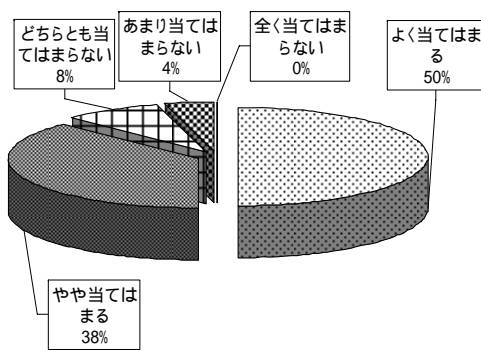
13. 条件づけられたゲーム(半面シングルゲームやスマッシュを使わないダブルスのゲームなど)を行うことによって、相手を揺さぶる攻撃に気付くことができた。



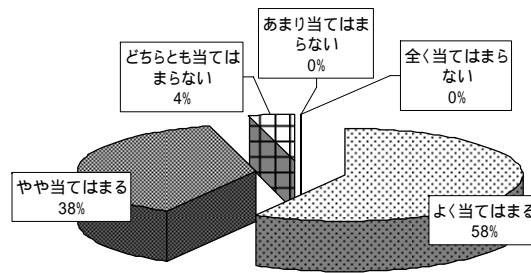
14. 条件づけられたゲーム(半面シングルゲームやスマッシュを使わないダブルスのゲームなど)を行うことによって、守備の仕方に気付くことができた。



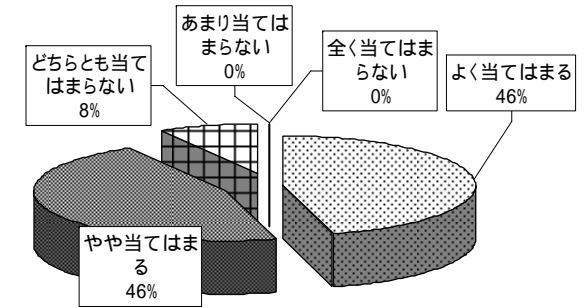
15. 条件づけられたゲーム（半面シングルゲームやスマッシュを使わないダブルスのゲームなど）を行うことによって、自己やペアの課題の発見ができた。



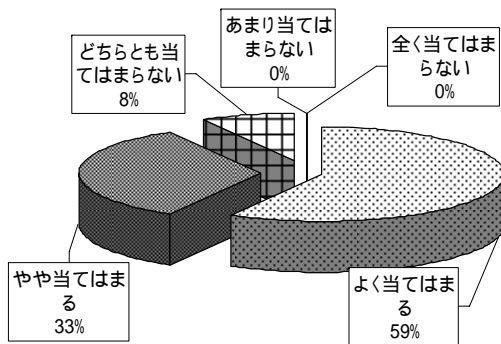
16. ゲーム分析によってホームポジションに戻る意識を持つことができた。



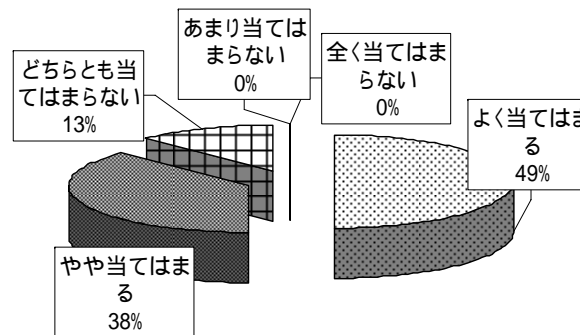
17. ゲーム分析によってパートナーとの連携の仕方が理解できた。



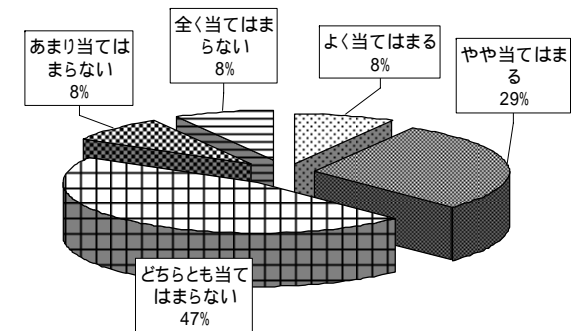
18. ゲーム分析によって相手を揺さぶる意識を持つことができた。



19. 相手を揺さぶるゲームを楽しむことができた。



20. 自分より上手な人へアドバイスすることができた。



6 学習ノート

神奈川県立座間高等学校 第2学年バドミントン 学習ノート

相手を揺さぶるゲームを楽しみ、
運動有能感が高まるバドミンントンの学習
～ゲームパフォーマンスの向上を目指す学習を通して～



2年 組 番 氏名

バドミントンについて

一般的には、レクリエーション・スポーツとしてよく知られている。自由に羽根を打ち合うだけの遊び的な段階からコートの中で体力・精神力をベースに、技術・戦術などを駆使する高い段階まで、きわめて幅広い人たちが、その性別・年齢・技能レベルに応じて、だれでも手軽に楽しむことができるスポーツである。

(1) バドミンントンの特性について

ア 機能的特性

遊びなどでやったことがある者が多いので、取り組みやすく、初歩的段階では比較的簡単にラリーがつづき、楽しむことができる。その上の段階となると基本技術が多いことから、その習得には多少時間がかかるが、少しの向上と個人の工夫により、作戦をより発展させながら競い合うこともできるようになり、より高度な形で楽しむことも可能になる。

イ 構造的特性

定まったコートの中央のネットをはさみ、ラケットを使って羽根(シャトル)を常にノーバウンドで、しかもすべて1打で打ち合う球技に属する対人スポーツである。そして、他のスポーツ用具には見られない得意な形をした羽根(シャトル)は、その形状から緩急のスピードに差や独特な飛び方が生まれる。

ウ 効果的的特性

シャトルの飛び方やそのスピードの差により、その変化に対応できる身体的能力(パワー・敏捷性・全身持久力・巧緻性など)や空間感覚の向上を図ることができる。また、ゲームではよりの確な状況判断、予見の能力、作戦の工夫や個人の責任およびダブルスにおけるパートナーとの協力性なども育成できる。

学習のねらい

- ねらい1 戦術的課題を解決しながら個人的技術を身につけ、ホームポジションを意識しながら相手のオープンスペースを狙って攻防するシングルスゲームを楽しむ。
- ねらい2 パートナーのフォーメーションの動き方を身に付けるとともに、相手に応じた作戦を立ててダブルスのゲームを行うことを楽しむ。

学び方

目標 相手を揺さぶり、作戦を立ててゲームを楽しむ

課題解決

ゲーム中心に授業を行います。ゲームを行うこととゲームを分析することによって、自分やチームの課題が何であるかに気づき、その解決に向けた練習内容を工夫しましょう。

グループ学習

男子4名、女子4名の計8名のグループを作り、そのグループで授業中は活動します。その中では、友だちにアドバイスなどを積極的に行ってください。自分ができない技術でも良いところや悪いところはわかると思いますが、教えあい学びあいの学習を目指します。コミュニケーションをとり、何でも言い合える仲間作りをしましょう。また、グループ対抗戦もあるのでグループで団結して頑張りましょう。

学習ノート

毎時間、自分の目標や課題を記入してください。「あ!そうか」とか「先生の言っていたことはこういうことだったのか」などの気づいたことや、わかったこと理解したことは全てノートに記入してください。

技術チェック表

毎時間、チェック表にしたがって記入してください。他の人と比較することはありません。運動の苦手な人でも練習をすれば、今ある技術より必ず伸びます。少しでも上手になることで運動に対しても自信が持てると思います。焦らずに、スモールステップで進みましょう!

学習ノート（第1日目）

バドミントン学習ノート（第1日目）	10月4日（水）				
本日の体調は？（印をつけてください） 良い 普通 悪い					
本日のポイント！ 試合における各フライットの使い方を理解し、個人技術を身につける。					
本日の振り返り					
ラリーが長く続けられるための、あなたの課題は何ですか？					
ハイクリアでコートの後方へ打つための、あなたの課題は何ですか？					
相手を前後に揺さぶるための、あなたの課題は何ですか？					
本日の授業で気づいたこと、わかったことを全て書いてください					
本日の授業でできるようになったことを全て書いてください					
本日のバドミントンのゲームで楽しいと思った事を全て書いてください					
自己評価（ 5とてもよくできた 4よくできた 3できた 2あまりよくできなかった 1できなかった）					
評価項目	評価				
1. 健康や安全に留意して、危険のないように気をつけて活動した	5	4	3	2	1
2. 準備や後片付けはしっかりとできた	5	4	3	2	1
3. ラリーを長く続けることができた	5	4	3	2	1
4. 本日練習した各フライットの使い方がわかった	5	4	3	2	1
5. 楽しくハーフコートの試合ができた	5	4	3	2	1
6. 仲間からアドバイスをすることができた	5	4	3	2	1
7. 仲間からアドバイスをもらった	5	4	3	2	1
8. 自分の課題が何であるかわかることができた	5	4	3	2	1
本日の反省・感想・質問・次回の目標					

（第2日目）

バドミントン学習ノート（第2日目）	10月18日（水）				
本日の体調は？（印をつけてください） 良い 普通 悪い					
本日のポイント！ 試合における各フライットの必要性を理解し、個人技術を身につけ、オープンスペースを守ることに気づくようにし、ホームポジションに戻るためのフットワークを身につける。					
本日の目標！					
本日の振り返り					
相手を前後に揺さぶるための、あなたの課題は何ですか？					
サーブをするときに、相手にスマッシュやブッシュを打たれないようにするための、あなたの課題は何ですか？					
ホームポジションにすばやく戻るための、あなたの課題は何ですか？					
本日の授業で気づいたこと、わかったことを全て書いてください					
本日の授業でできるようになったことを全て書いてください					
本日のバドミントンのゲームで楽しいと思った事を全て書いてください					
自己評価（ 5とてもよくできた 4よくできた 3できた 2あまりよくできなかった 1できなかった）					
評価項目	評価				
1. 健康や安全に留意して、危険のないように気をつけて活動した	5	4	3	2	1
2. 準備や後片付けはしっかりとできた	5	4	3	2	1
3. 相手を揺さぶることができた	5	4	3	2	1
4. 本日練習した各フライットの使い方がわかった	5	4	3	2	1
5. ホームポジションに戻ることができた	5	4	3	2	1
6. 楽しくハーフコートの試合ができた	5	4	3	2	1
7. 仲間からアドバイスをすることができた	5	4	3	2	1
8. 仲間からアドバイスをもらった	5	4	3	2	1
9. 自分の課題が何であるかわかることができた	5	4	3	2	1
本日の反省・感想・質問・次回の目標					

学習ノート(第3日目)

バドミントン学習ノート(第3日目)					10月25日(水)				
本日の体調は?(印をつけてください) 良い 普通 悪い									
本日のポイント! ホームポジションを意識しながら相手のオープンスペースを狙って攻撃するシングルのゲームを楽しみ、ゲーム分析を実施することで自己の課題の発見と解決につなげる。									
本日の目標!									
本日の勝敗表と課題練習									
1	得点	名前	VS	対戦相手	得点				
ゲーム分析カードからわかったこと									
ホームポジションにすばやく戻るための、あなたの課題は何ですか?									
相手のいないところへ攻撃するための、あなたの課題は何ですか?									
課題を解決するための練習									
ねらい									
内容									
成果									
2	得点	名前	VS	対戦相手	得点				
ゲーム分析カードからわかったこと									
ホームポジションにすばやく戻るための、あなたの課題は何ですか?									
相手のいないところへ攻撃するための、あなたの課題は何ですか?									
課題を解決するための練習									
ねらい									
内容									
成果									

本日の授業でゲーム分析以外で気づいたこと、わかったことを全て書いてください

本日の授業でできるようになったことを全て書いてください

本日のバドミントンのゲームで楽しいと思った事を全て書いてください

自己評価 (5とてもよくできた 4よくできた 3できた 2あまりよくできなかった 1できなかった)

	評価項目					評価				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1. 健康や安全に留意して、危険のないように気をつけて活動した						5	4	3	2	1
2. 準備や後片付けはしっかりとできた						5	4	3	2	1
3. ホームポジションに戻ることができた						5	4	3	2	1
4. 相手のいないところに攻撃することができた						5	4	3	2	1
5. ゲーム分析が自己の課題の発見に役立った						5	4	3	2	1
6. 楽しくシングルの試合ができた						5	4	3	2	1
7. 仲間からアドバイスをすることができた						5	4	3	2	1
8. 仲間からアドバイスもらった						5	4	3	2	1
9. 自分の課題が何であるかわかることができた						5	4	3	2	1

本日の反省・感想・質問・次回の目標

学習ノート(第4日目)

バドミントン学習ノート(第4日目)					11月 1日(水)
本日の体調は?(印をつけてください) 良い 普通 悪い					
本日のポイント! ダブルスのルールを理解し、パートナーとの動きの調整の仕方を身に付ける					
本日の目標!					
本日の勝敗表と課題練習					
1	得点	名前	対戦相手ペア	得点	
ゲーム分析カードからわかったこと(自分の課題や勝因・敗因など)					
2	得点	名前	対戦相手ペア	得点	
VS					
ゲーム分析カードからわかったこと(自分の課題や勝因・敗因など)					
2試合の結果から、自分の課題をあきらかにして解決するための練習を考えてください。					
ねらい					
内容					

グッドポイントカードを見た感想や、わかったこと気づいたことを書いてください。

本日の授業でゲーム分析以外で気づいたこと、わかったことを全て書いてください

本日の授業でできるようになったことを全て書いてください

本日のバドミントンのゲームで楽しいと思った事を全て書いてください

自己評価(5とてもよくてきた 4よくてきた 3できた 2あまりよくてきなかった 1できなかつた)

評価項目	評価				
	5	4	3	2	1
1. 健康や安全に留意して、危険のないように気をつけて活動した					
2. 準備や後片付けはしっかりとできた					
3. 相手のいないところに攻撃することができた					
4. パートナーとの連携ができた					
5. ダブルスのルールが理解できた					
6. 楽しくダブルスの試合ができた					
7. 仲間にアドバイスをすることができた					
8. 仲間からアドバイスをもらった					
9. 自分の課題が何であるかわかることができた					

本日の反省・感想・質問・次回の目標

学習ノート(第5日目)

バドミントン学習ノート(第5日目) 11月 8日(水)

本日の体調は?(印をつけてください) 良い 普通 悪い

本日のポイント!
 ・パートナーとのフォーメーションの動き方を身につける。
 ・ゲーム分析を実践し、パートナーとの課題の発見・解決につなげる。

本日の目標!

本日の勝敗表と課題練習

1	得点	名前		対戦相手ペア	得点
スマッシュを使わないゲームの分析カードからわかったこと					
パートナーと連携をとるための、あなたの課題は何ですか?					
相手のいないところへ攻撃するための、あなたの課題は何ですか?					
上記の課題を解決するためにに行った練習					
ねらい					
内容					
成果					
2	得点	名前	VS	対戦相手ペア	得点
スマッシュを使わないゲームの分析カードからわかったこと					
パートナーと連携をとるための、あなたの課題は何ですか?					
相手のいないところへ攻撃するための、あなたの課題は何ですか?					
上記の課題を解決するためにに行った練習					
ねらい					
内容					
成果					

先週のゲーム分析をもとに、最初に行った練習の成果や、わかったこと気づいたことを書いてください。

本日の授業でゲーム分析以外で気づいたこと、わかったことを全て書いてください

本日の授業でできるようになったことを全て書いてください

本日のバドミンントンのゲームで楽しいと思った事を全て書いてください

自己評価(5とてもよくできた 4よくできた 3できた 2あまりよくできなかった 1できなかった)

	評価項目				評価				
1. 健康や安全に留意して、危険のないように気をつけて活動した	5	4	3	2	1				
2. 準備や後片付けはしっかりとできた	5	4	3	2	1				
3. 相手のいないところへ攻撃することができた	5	4	3	2	1				
4. パートナーとの連携ができた	5	4	3	2	1				
5. ゲーム分析ができた	5	4	3	2	1				
6. 楽しくダブルスの試合ができた	5	4	3	2	1				
7. 仲間にアドバイスをすることができた	5	4	3	2	1				
8. 仲間からアドバイスもらった	5	4	3	2	1				
9. 自分の課題が何であるかわかることができた	5	4	3	2	1				

本日の反省・感想・質問・次回の目標

学習ノート(第6日目)

バドミントン学習ノート(第6日目)		11月22日(水)
本日の体調は?(印をつけてください) 良い 普通 悪い		
本日のポイント! フォーメーションの動きを理解し、相手を揺さぶるダブルスのゲームを楽しむ		
本日の目標!		
本日の課題練習		
前時のゲームの分析カードからわかったベアや個人の課題は何でしたか?		
Empty space for notes		
上記の課題を解決するために行った練習を書いてください。		
ねらい		
内容		
成果		
自己評価(5とてもよくできた 4よくできた 3できた 2あまりよくできなかつた 1できなかつた)		
	評 価 項 目	評 価
1.	健康や安全に留意して、危険のないように気をつけて活動した	5 4 3 2 1
2.	準備や後片付けはしっかりとできた	5 4 3 2 1
3.	相手のいないところに攻撃することができた	5 4 3 2 1
4.	パートナーとの連携ができた	5 4 3 2 1
5.	ゲーム分析から、個人やベアの課題が発見できた	5 4 3 2 1
6.	楽しくダブルスの試合ができた	5 4 3 2 1
7.	仲間にアドバイスをすることができた	5 4 3 2 1
8.	仲間からアドバイスもらった	5 4 3 2 1
9.	自分の課題が何であるかわかることができた	5 4 3 2 1

アドバイスカードを見た感想や、わかったこと気づいたことを書いてください。

本日の試合のルールで順位を、グループの勝敗ではなく総得点にしたことについての感想を書いてください。

本日の授業で気づいたこと、わかったことを全て書いてください

本日の授業でできるようになったことを全て書いてください

本日のバドミントンのゲームで楽しいと思った事を全て書いてください

バドミントンの授業の反省・感想

学習ノート（予定表）

授業の流れ						
時	1・2	3・4	5・6	7・8	9・10	11・12
	ねらい1 戦術的課題を解決しながら個人的技術を身につけ、ホームポジションを意識しながら相手のオープンスペースを狙って攻め取るシングルスゲームを楽しむ。		ねらい2 パートナーとのフォーメーションの動き方を身に付けるとともに、相手に応じた作戦を立ててダブルスのゲームを行うことを楽しむ。			
0	集合・挨拶・出欠確認・本時のねらい確認・授業準備					
15	オリエンテーション	ウォーミングアップ(体ほくしの運動) ラケットとシャトルに慣れる運動 ・シャトルすくい・シャトルをラケットに乗せる・直上打ち上げ・シャトルキャッチ・スイング	ウォーミングアップ(体ほくしの運動) ラケットとシャトルに慣れるゲーム ・シャトルすくい・シャトルをラケットに乗せる・直上打ち上げ・シャトルキャッチ			
50	1.条件づけられたゲーム ラリーをできる限り続ける(ハーフコートでシングルス) 2.ドライブの練習 3.条件づけられたゲーム ハーフコートでショートサービスラインより後ろのエリアでのシングルス 4.ハイクリアの練習 5.条件づけられたゲーム ハーフコートでのシングルス 6.ドロップ・ヘアピン・ロビングの練習 7.条件づけられたゲーム ハーフコートでのシングルス 8.振り返り	1.個人技術の練習(ドライブ・ハイクリア・ドロップ・ロビング・ヘアピン) 2.サーブの練習(ロングサービス) 3.条件づけられたゲーム ハーフコートでのシングルス 4.スマッシュの練習 5.サーブの練習(ショートサービス) 6.プッシュの練習 7.条件づけられたゲーム ハーフコートでのシングルス 8.ホームポジションへ戻るフットワークの練習 9.条件づけられたゲーム ハーフコートでのシングルス(ゲーム分析)	1.個人技術の練習(ドライブ・ハイクリア・ドロップ・ロビング・ヘアピン・スマッシュ・プッシュ・ロングサービス・ショートサービス) 2.グループ対抗シングルスゲーム(ゲーム分析) 3.グループ内での課題練習 4.グループ対抗シングルスゲーム(ゲーム分析) 5.グループ内での課題練習 6.パートナーとの動きの調整を意識させたゲーム形式の練習(リングテニス) 7.条件づけられたゲーム スマッシュを使わないダブルスのゲーム(ゲーム分析) 8.グループ内での課題練習	2.ダブルスのルールの説明 3.審判法の説明 4.試しのゲーム 5.条件づけられたゲーム スマッシュを使わないダブルスのゲーム(ゲーム分析) 6.パートナーとの動きの調整を意識させたゲーム形式の練習(リングテニス) 7.条件づけられたゲーム スマッシュを使わないダブルスのゲーム(ゲーム分析) 8.グループ内での課題練習	2.条件づけられたゲーム スマッシュを使わないダブルスの試合(ゲーム分析) 3.グループ内での課題練習 4.条件づけられたゲーム プッシュ・スマッシュを使ったダブルスの試合(ゲーム分析) 5.グループ内での課題練習	2.グループ対抗ダブルスの試合(ゲーム分析) 3.グループ内での作戦タイム 4.グループ対抗ダブルスの試合(ゲーム分析) 5.グループ内での振り返り
90	授業内容の反省と評価(個人ノート記入) 次回の予定確認 用具の片付け・挨拶					本単元の反省と評価(個人ノート記入)
100						用具の片付け 挨拶

7 バドミントン通信(No.1)

神奈川県立座間高等学校

バドミントン通信

NO.1

修学旅行お疲れ様でした。天気は良かったですか？ 平和学習やマリンスポーツなど、うらやましい限りです。高校生活の良い思い出になったのではないのでしょうか。

先々週は、第1回のバドミントンの授業でしたが、いかがでしたか？ 少し予定通りにいかなかった部分もありましたが、皆さんが熱心に取り組んでいる姿に、前回来られた先生方もびっくりしていました。これからの授業も楽しく取り組んでいきましょう！

前回の振り返り

- 個人技術習得
ドライブ
ハイクリア
ドロップ
ヘアピン
ロブ
床に平行に！ 膝を曲げて身体の前で打つようにしよう！
高く速くへ！ 横向きで速いスイングと手首の返しを忘れずに！
ハイクリアと同じスイングで！ ネットめがけて打とう！
ネットぎりぎりに高く上がらないよう、勢いを吸収して！
利き手側の足を踏み出して打とう！
- ラリーを長く続けるには？
相手のいるところに正確に返すことができるようにしよう！
前はA・Bペアが60回以上続けることができました。
みんなも頑張ろう！
- 相手を揺さぶるためには？
相手を前後に動かすための個人技術の使い方を理解しよう！
まだ、できなくても試合の中でチャレンジしよう！
- 学習ノートの「本日の振り返り」の・・・ためのあなたの課題は何ですか？
という問いには、ゲームでわかったことから、それを達成するために自分のまだ足りない部分を見つけてください。

今回は？

- グループで主に活動します。仲間意識を持って、協力して教えあい学びあいを行っていきましょう。グループの人の良いところをカードに書いて提出してもらいますので、班員のプレーをよく見ておいてください。
- ゲーム分析の練習を行います。プレイヤーの動きやショットのねらい場所を分析して、戦術や個人技術の使い方などを「わかる」ことによって「できる」ことへつなげていこう！

バドミントン通信 (No. 2)

神奈川県立座間高等学校

バドミントン通信

NO. 2

先週は、バドミントンのゲーム分析の仕方を説明しましたが、できそうですか？少しレベルの高い、難しいことにチャレンジしています。先生たちも何回か練習しないとできなかったほどですから、少しずつできるようになると良いと思います。間違えてもかまいませんので、自信を持ってつけるようにしてください。

前回の振り返り

1. 個人技術習得
ヘアピン ネットぎりぎりに高く上がらないよう、勢いを吸収して！ラケットを上でなく、前に押し出すようにすると上手くいきます。
ロブ 利き手側の足を踏み出して打とう！フォアハンドとバックハンドの使い分けをしよう
スマッシュ ネットの白帯を狙って、鋭角に打ち下ろしてみよう！
サーブ ダブルスはショートサーブでネットギリギリの前方に打つようにしよう！
シングルスはロングサーブでコートの後方へ思い切り打つようにしよう！
2. グループ編成
グループを作らせてもらいました。なるべく3つの班ともレベルが同じくらいになるようにしました。初めて顔をあわす人もいるかもしれませんが、みんなで教えあいができるような雰囲気作りにつとめましょう！

今回は？

1. シングルの試合のゲーム分析を行います。自信を持ってつけてください。また、記録者は班員のゲームを見て、勝因や敗因を自分なりに分析をしてみてください。そのわかったことを、ぜひアドバイスをしてあげてください。自分ができなくても、上手な人にアドバイスすることができるはずですよ！
2. ゲームが終了したら、自分の課題を見つけて、その解決に向けてグループごとに、学習資料を参考にメニューを考えて練習を行ってください。その記録もお願いします。
3. アドバイスカードを集めます。他の班員の良いところを見つけて記入してください。次回にそれをまとめて個々に配付します。

バドミントン通信 (No. 3)

神奈川県立座間高等学校

バドミントン通信

NO. 3

先週は、バドミントンのゲーム分析を実際に行いましたが、難しかったですか？授業のときにも言いましたが、かなりレベルの高いことにチャレンジしています。人のプレーを分析するためには動き方などを理解しないとできません。ですから、皆さんはバドミントンのゲームにおける動き方を、自然と理解できているのだと思います。運動について「わかる」ということは必ず「できる」ことにつながってくると思います。少しでも前の状態よりもできるように頑張ってください！

前回の振り返り

1. ゲーム分析
シングルのゲーム分析を行いました。ホームポジションに戻る意識が必要です。打ったらすぐにホームポジションに戻れるように、素早くフットワークを使っていきましょう。打つ際にはちゃんとストップができるようにしましょう！
意思決定・技能発揮ではオープンスペースに打とうとする意識が必要です。たとえ狙ったところへ上手く打てなくても（印のこと）打とうとしていることを評価します。漫然と打ち返すのではなく、考えて打つように心がけよう！
2. グループ編成
グループの人たちとは打ち解けることができましたか？これからダブルスに入ります。グループ全体で協力して、試合や練習ができるように班長さんを中心としてがんばっていきましょう！
3. グッドポイントカード
班員から見た自分の良いところをまとめてみました。良いところは伸ばして、自分の気づかないところの発見もあったのではないのでしょうか？仲間意識をしっかりとって、関わり合いを大切に活動していきましょう！

今回は？

1. ダブルスのゲームに入っていきます。シングルスより少し動きやルールが複雑なので、まずはそれらを理解できるようにしましょう。また、パートナーとの連携が大切になってきますので、コミュニケーションをとって協力していきましょう！
2. アドバイスカードを配ります。前回のグッドポイントカードから、今度はアドバイスを班員にできるように観察してください。次回、回収する予定です。

バドミントン通信 (No. 4)

神奈川県立座間高等学校

バドミントン通信

NO. 4

先週は、ダブルスのゲーム分析を行いました。難しかったですか？でも、みんなならば慣れてくればきちんと分析ができると思います。ダブルスはパートナーとの連携がものすごく大事になってきます。声をかけあってコミュニケーションが上手くとれるようにしましょう！

前回の振り返り

1. ゲーム分析

ダブルスのゲーム分析を行いました。パートナーとの調整では、シャトルを打ち上げたらサイド・パイ・サイド(守備的)に、ネット際に落としたり、スマッシュを打ったりしたらトップ・アンド・バックに素早く動けるようにしましょう。

ショートサービスをしたときには、サーブを打った人がそのまま前につめてトップ・アンド・バックのポジションになってください。

意思決定・技能発揮では相手のいない所に狙いましょう！相手がサイド・パイ・サイドに守っているときは、四隅か、相手のペアのちょうど間に打つと効果的です。

2. ダブルス

前回の試合を見ていると、しっかりと構えていない人が多かったです。プレーに見とれたり、シャトルを目で追ったりしないように気をつけよう！

3. アドバイスカード

班員から見た自分の良いところをまとめたグッドポイントカードから、アドバイスを班員にしていきましょう。前回と今回でよく班員の動きを観察していこう！また、練習でもどんどんお互いのプレーについて意見を話し合っていきましょう！

今回は？

1. 前回のゲーム分析の結果から、個人やペアの課題をあげて、その解決に向けた練習を行います。班長さんを中心としてどのような内容の練習をするか、よく話し合ってください。
2. アドバイスカードを回収します。自分ができなくても他の人に教えることのできる教科は、体育のような実技教科だけだと思います。遠慮せずにわかっている内容をどんどんアドバイスしていきましょう。

バドミントン通信 (No. 5)

神奈川県立座間高等学校

バドミントン通信

NO. 5

もうすぐ中間テストの忙しい時期になってきました。ちゃんと勉強していますか？今回でいよいよラストの授業になりました。膨大な学習ノートと難しい分析カードは、みんなにとって大変な作業になったと思います。協力してもらって、とても感謝しています。ありがとうございました。今回は、グループ毎に練習を行って、後半はグループ対抗のダブルスの試合を行います。メンバーと協力して優勝目指して頑張ろう！

前回の振り返り

1. ゲーム分析

ダブルスのゲーム分析を行いました。パートナーとの調整では、シャトルを打ち上げたらサイドパイサイド(守備的)に、ネット際に落としたり、スマッシュを打ったりしたらトップアンドバックに素早く動けるようにしましょう。

今回は？

1. 前回のゲーム分析の結果から、個人やペアの課題をあげて、その解決に向けた練習を行います。班長さんを中心としてどのような内容の練習をするか、よく話し合ってください。
2. グループ対抗戦を行います。点数の総得点とペアとのフォーメーションができていのかどうかで勝敗を決めます。トップアンドバックやサイドパイサイドの切り替えを、しっかり意識して行おう！



8 ゲーム分析カード

(1) シングルス ベース用

バドミントン(シングルス) ゲーム分析カード 月 日

班	記録者	プレーヤー	対戦相手
---	-----	-------	------

ベース (ホームポジションに戻っていますか?) サーブのときは記入しない。

- ・ ホームポジションに戻っている場合は 印を、戻らなかった場合に×印をつけてください。
- ・ ラリーが止まったところに線を引いてください。得点はした場合は 印、失点した場合は×印を下につけてください

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90

試合結果

ちゃんと戻っていたか率 (戻った回数 / 打った回数)

/

名前	得点		名前	得点
		V S		
		対		
	点		点	

試合分析 (勝った要因や負けた原因を分析してください)

[

(2) シングルス 意思決定・技能発揮用

バドミントン(シングルス) ゲーム分析カード

月 日

班	アナウンス	記録	プレーヤー	対戦相手
---	-------	----	-------	------

意思決定・技能発揮 (オープンスペースを作り出そうとしていますか?) 相手のいないところに打ちましょう!

・相手を揺さぶろうとしていたら 印をつけてください。揺さぶろうとしたが、ショットが上手くいかなかったときは 印をつけてください。

例) 相手がホームポジションにいるときに四隅に打った。

相手がホームポジションにいるときにそのまま正面に打った。 ×

相手がホームポジションにいるときに四隅に打とうとしたが、ネットにひっかかった。

・スマッシュを打った場合はSをつけてください。

・ラリーが止まったところに線を引いてください。得点した場合は 印、失点した場合は×印を下につけてください。

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90

試合結果

名前	得点		名前	得点
		VS		
	点	対		点

打とうとしていたか率

(打とうとした回数 / 打った回数)

/

試合分析 (勝った要因や負けた原因を分析してください)

()

(3)ダブルス 調整用

バドミントン(ダブルス)ゲーム分析カード

月

日

班	アナウンス	記録	ペア名 A. _____ B. _____	対戦ペア
---	-------	----	--------------------------	------

調整(パートナーとの連携ができているか)

パートナーとのポジションの調整が上手くいったときは○印を、上手くいかなかったときに×印をつけてください。

Sはサイド・バイ・サイド、Tがトップ・アンド・バック。得点したときは○印、失点したときは×印を点の欄につけてください。

空振りには力をつけてください。ラリーが止まったところに線を引いてください。サーブから記録してください。

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
S																														
T																														
点																														
	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
S																														
T																														
点																														
	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
S																														
T																														
点																														

試合結果

名前 得点		名前 得点
	VS	
	対	
点		点

ちゃんと連携していたか率(上手くいった回数/空振りを除いた打った回数)

/

試合分析(勝った要因や負けた原因を分析してください)

(4) ダブルス 意思決定・技能発揮用

バドミントン(ダブルス)ゲーム分析カード

月 日

班	アナウンス	記録	ペア名 A. _____ B. _____	対戦ペア
---	-------	----	--------------------------	------

意思決定・技能発揮(相手のオープンスペースに打とうとしているか)

相手を揺さぶろうとしていたら 印をつけてください。揺さぶろうとしたが、ショットが上手くいかなかったときは 印をつけてください。

例) 相手ペアがサイド・バイ・サイドにいるときに四隅に打った。

相手ペアがいるところにそのまま打った。 ×

相手ペアがサイド・バイ・サイドにいるときに四隅に打とうとしたが、ネットにひっかかった。

・スマッシュを打った場合は **S** をつけてください。空振りのときは **力** をつけてください。サーブは **サ** をつけてください。

・ラリーが止まったところに線を引いてください。得点した場合は 印、失点した場合は **x** 印を点の欄につけてください。

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
A																														
B																														
点																														
	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
A																														
B																														
点																														
	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
A																														
B																														
点																														

試合結果

ちゃんと打とうとしていたか率(と と S の回数 / 空振りを除いた打った回数)

名前	得点		名前	得点
		V S		
ペア			ペア	
		対		
点			点	

A	/	B	/
----------	---	----------	---

試合分析(勝った要因や負けた原因を分析してください)

9 課題練習カード

課題練習カード

班 ペア氏名 _____ .

ゲーム分析からみた二人の課題は何ですか？

その課題を解決するためにはどうすれば良いですか？

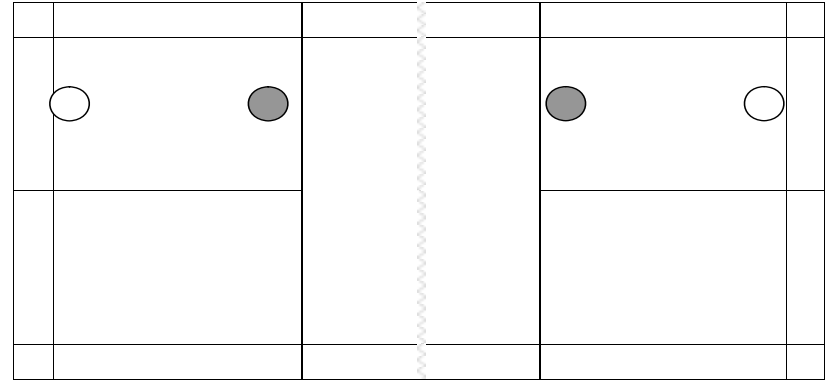
その課題を解決するための練習方法は？

(1) パートナーとの動きの調整

トップアンドバックの練習

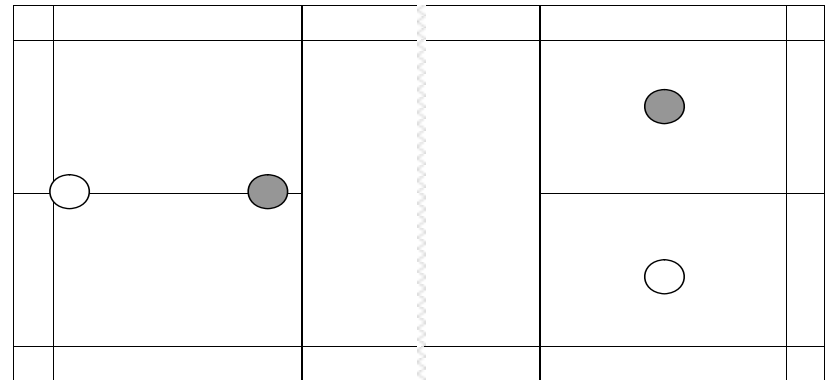
半面でトップアンドバックのフォーメーションでの2対2のドライブを使っての試合

- ・ラリーを続けながら、前衛は積極的にカットができるように！
- ・ドライブが上手くいかないときは、普通のショットを使ったラリーでも良い。



トップアンドバックとサイドバイサイドの練習

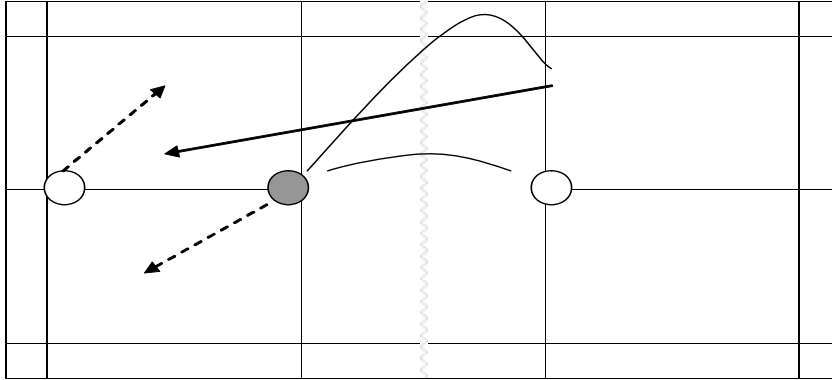
全面でトップアンドバックは攻撃の練習（スマッシュ・プッシュ・ドロップ）を行い、サイドバイサイドは守備の練習（レシーブ・ロブ・ハイクリア）を行う。



(2) パートナーとの動きの調整

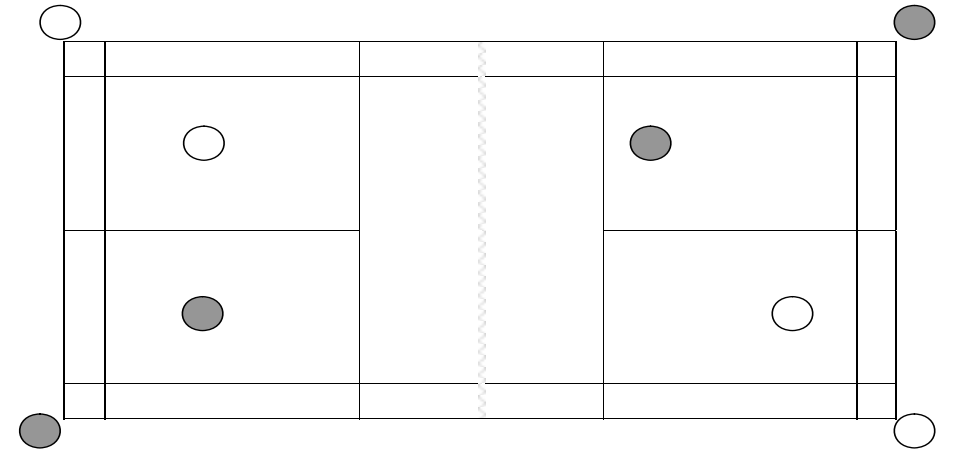
トップアンドバックとサイドバイサイドの切り替え練習

トップアンドバックのポジションから、相手コートの浅めにロビングを入れ、素早くサイドバイサイドに移動し、相手のスマッシュをレシーブする。



トップアンドバックとサイドバイサイドの総合練習

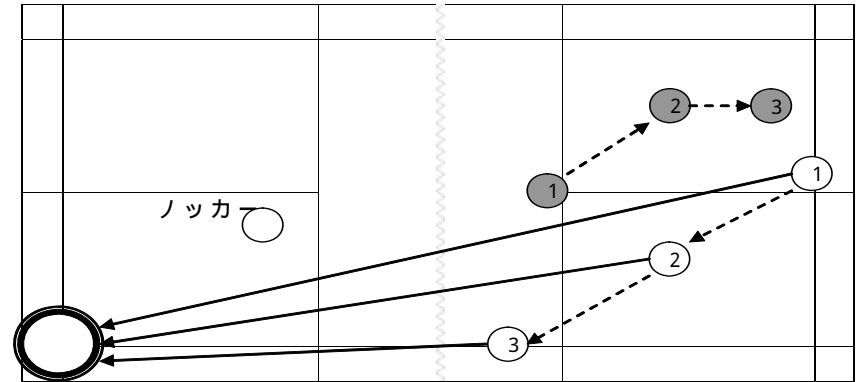
トップアンドバックとサイドバイサイドの切り替えを、自チームのレシーブによって判断できるように、審判の位置の人が声で指示をする。時にはゲームを止めて確認できると良い。



(3) パートナーとの動きの調整

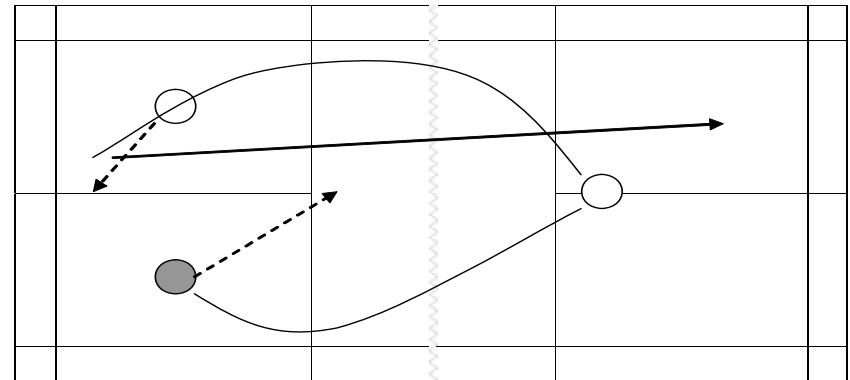
攻めのパターン作りの練習

トップアンドバックの位置に入ります。ノッカーは、
、
の位置へ続けてノックします。これをスマッシュ、
ハーフに移動してからスマッシュ、
プッシュで、
返球します。このときパートナーはペアの動きに合わせて、対角に移動していきます。



サイドバイサイドとトップアンドバックの切り替え練習

サイドバイサイドのポジションからシャトルを相手コートのショートサービスライン付近に打ち、素早くトップアンドバックの位置に移動し、あがったロビングに対して声をかけあってスマッシュを打つ。

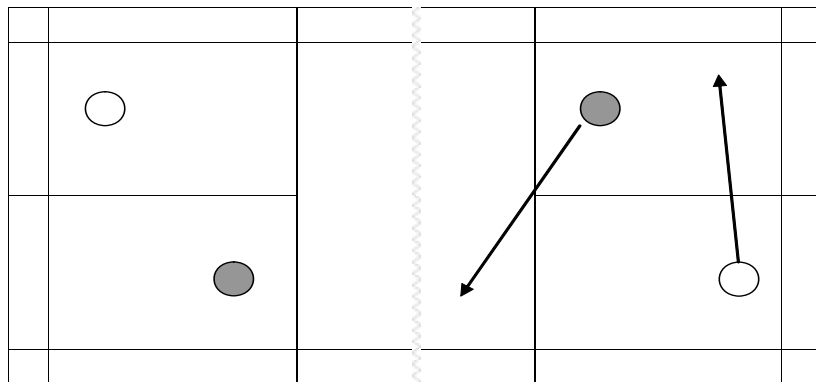


(4) フットワーク

対角に動くフットワークの練習

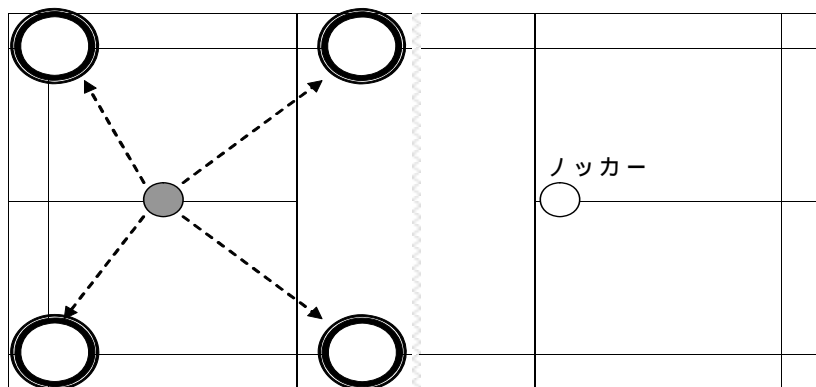
ペアの動きに合わせて、対角にすばやく動きましょう！

- ・サイドバイサイドでもペアが少し前気味のときは のように後ろに下がろう！
- ・ のようにペア ● の動きに合わせて対角に移動する。
- ・ペアは自由に色々動き回ってみよう！



フットワークの練習

ノッカーは四隅に狙ってノックをする。レシーバーはレシーブしたあと、必ず中央に戻り次のシャトルを捕りにいくようにする。



10 グッドポイントカード(記入後)

班員から見たあなたのグッドポイント

組 番

ハイクリアで遠くに飛ばせるなと思いました。

ドライブやバックハンドでのサーブが上手なところ。練習の時の声のかけ方が上手く、楽しいところ。

打ちづらいところに打ってくる。

ペアにならなかったけど、ちよくちよくナイスショット打てた！ けっこうシャトルが遠くに飛ぶし、勢いが良いと思います。

こっちがスマッシュを打つ時、うまく上に羽根を上げてくれた。北條さんがスマッシュを打ったときも自分のいない場所にすばやく打っていたと思う。

グッドポイントカード（記入後）

班員から見たあなたのグッドポイント

組 番

普通に上手いと思った。いきなりスマッシュを決めるのがいいと思った。

すごく俊敏性もあるし、勉強になりました。

あたしが下手でも、ちゃんとカバーしてくれる。全体的に上手かった。

ハイクリアやバックハンドが良く飛んでいる。

ドロップがネット際にきれいに落ちていく。スマッシュがきれいに入る。

11 アドバイスカード（記入後）

班員からあなたへのアドバイス

1班 組 番

試合をするときに、パートナーと声のかけ合いができてなくて、連携が上手くいっていないので、そこが上手くいければ試合でも点につながると思います。

スマッシュ・プッシュがとても速くてすごかった。ただ、もっとヘアピンも使わないと前への対応力が弱まると思う。足をずっと動かすと、すぐシャトルのところへ動けるから、それも意識するといいは。

前より別人のようです。前も十分上手でしたけど、前よりさらに狙えるようになって、とにかくミスも少ないし、技も豊富だし、マルチに上手だと思います。

ネット際ではとても上手いと思う。あまり球を追いつぎないので、お互いのことを考えられると、もっとうまくなると思う。

アドバイスカード（記入後）

班員からあなたへのアドバイス

組 番

打つ能力があると思うので、きちんとしたフォームで打てば、更に良くなると思う。

前へのミスが多いのは、多分足を踏み込んで、かかとから踏み込まないから体がいらついで打点がずれてしまうからだと思います。でも、A君はオーバーストロークのミスが少なから、そこをもっと磨くと良いですよ。

前より全然1球1球大事に打てるようになったし、落ち着いてきてサマになってきたと思う。とにかく動きが機敏で、きっとどんな球でも拾えるようなっちゃうんだらうなと思いました。

スイングが早くて良いです。慌てず打てればすごくうまくなると思います。あとは、打ったあとすぐ戻るように素早く動ければ良いと思います。

12 試合予定表

本日の試合（Aコート）グラント側

	(左側) 試 合 (右側)	練習 (B・Cコート)
1回戦	2班 vs 3班	1班
2回戦	1班 vs 3班	2班
3回戦	1班 vs 2班	3班
4回戦	3班 vs 2班	1班

班の中で男子ペアを2組・女子ペアを2組作ってください。
A (男)・B (女)・C (男)・D (女)ペアの4組です。
試合時間は3分間。男女男女の順番で行います。

Aペア名 (男) · Bペア名 (女) ·
Cペア名 (男) · Dペア名 (女) ·

		試 合	審判・分析	調 整	意思決定・技能発揮
左 側	1 試合目	Aペア	Bペア	Cペア	Dペア
	2 試合目	Bペア	Cペア	Dペア	Aペア
	3 試合目	Cペア	Dペア	Aペア	Bペア
	4 試合目	Dペア	Aペア	Bペア	Cペア
右 側	1 試合目	Cペア	Dペア	Aペア	Bペア
	2 試合目	Dペア	Aペア	Bペア	Cペア
	3 試合目	Aペア	Bペア	Cペア	Dペア
	4 試合目	Bペア	Cペア	Dペア	Aペア

A対C、B対D
の対戦です。