

# 豊かな感性を育てるスポーツライフの基礎をめざして

～コミュニケーションを基盤に～

保健体育科 田中哲也 小林佐知江 大垣直也

## 1. 主題設定の理由

運動を行うことは、生涯にわたって精神的・身体的に健康に生活していくために、必要不可欠なものである。しかし安全面や、テレビゲームの普及によって、小さいころから外で仲間と体を動かして遊ぶ経験が減ってきている。そのため、子どもの体力は低下し、それにともない、けがをする事が増加している。また、一人で遊ぶことが増えてきているため、他人とのコミュニケーションをとることが苦手な子どもが増えてきている。そして、運動不足に加え、偏った食生活、睡眠不足などにより、昔は成人病と呼ばれていた病気が、生活習慣病として子どもたちにも広まってきている。

子どもたちの取り巻く環境が悪化していく中、生涯にわたって、心身ともに健康に生活していくには、保健体育の授業を通して、健康・安全に生きていくために必要な身体能力や知識を身に付ける必要がある。また、体が一番発育・発達をし、精神的にも大きな成長をむかえる中学生期に、適切な運動を行うことによって健康的な体を作り、様々なスポーツに親しみ、技能を習得し、仲間と接することで、豊かな感性を育て、運動の楽しさを実感させていきたい。そのためには、自ら主体的にスポーツに取り組む必要がある。スポーツに取り組む要因は個々によってさまざまだが、本校の保健体育科は「自信」「自分にはできる・できそう」をキーワードにアプローチをしていきスポーツライフの資質を育てていきたい。

## 2. 実践の概要

スポーツライフの資質を育てるためには、運動への関心を持たせ、自ら運動する意欲につなげていかなければならない。

まず、それぞれのスポーツにおける、基本的な技能や、安全に対する知識を習得させる。次に自ら課題を設定し、挑戦していくことで、スポーツに対する興味・関心を高めていく。

自ら課題を設定し、挑戦するためには、「自分にはできる」という感情、自己効力感が大切である。保健体育におけるこの自己効力感を生み出す要素として①自分で実際にやってみて、②仲間の成功・失敗の様子を観察し、③自分にはできる能力があると励まされ、④苦手だと感じていた場面でもうまくできたことを実感し、⑤運動を実践していて楽しさを感じる、「運動、スポーツとの楽しい出会い」であると考えられる。この自己効力感を持たせるには、仲間の存在、「人との良い出会い」が重要であり、そこでは様々なコミュニケーションが図られる。この自己効力感を持たせるためのコミュニケーションによって、技術の向上や、そのスポーツに対する知識を深められる。そして「教え合い」や「伝え合い」の中で、さらなる語彙や表現力を獲得し、自分や他者の感情や思いを受け止めることができるようになると考えられる。

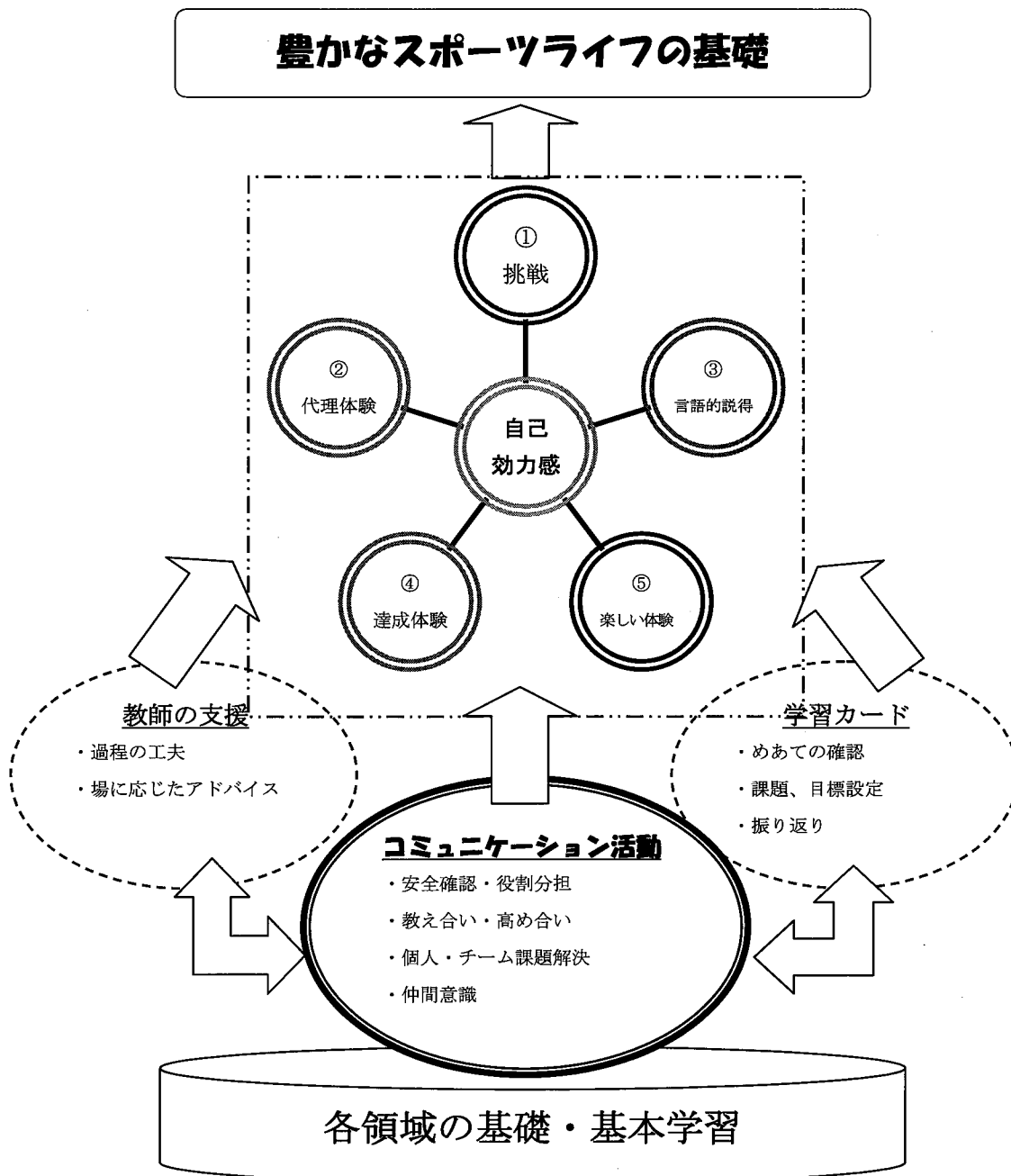
具体的には、③における「励まし(教える)」という場面において、②の仲間を観察し、どのような場面で失敗しているのかを知る。そして教えるには、自分がどのようにして体を動かし、その技能が成功しているのかに気づく必要がある。次に相手にわかりやすいように教えるには、どのような方法を用いたらよいのか。言葉を用いるのか、動きを見せることによって教えるのか、などを考えることで、そのスポーツ独特の動きや、特性などを深く知ることができる。

チームプレイにおいては、チームの目標をたて、その目標を達成させるには、お互いの能力を把握し、個人の

能力が生かされるようチームとしてどのような作戦をたてるのか、その作戦を達成するにはそれぞれ個人がどのような働きをすればよいのか、またはその作戦を達成するためには、どのような能力が必要か、など様々な場面でコミュニケーションを図ることにより、主体的にスポーツに取り組み、またそうなることによって、個人の能力が高まっていくものと考えられる。

本校保健体育科では、各学年において段階的な指導を考慮して授業体系を変えている。1年生では安全面、授業規律、基礎技能を重視し統一的に始動できるように男女共修を行っている。第2学年では、体力、能力を考慮して男女別修をおこなっている。これは、1年生で磨き上げた基礎技能の向上を目指し3年生につなげていくためである。3年生では、選択制にし、自分に責任を持って各競技に取り組み、3年間の集大成として取り組んでいる。自己効力感を大切にできるよう、生徒がそれぞれの能力に応じた課題設定し、仲間を考え実践し、その結果を振り返り、次につなげていけるような授業展開をしたいと考えている。

### 3. 研究構想



#### 4. 実践事例

### 保健体育科学習指導

〈授業者〉 田 中 哲 也

(1) 学年・組 第1学年C組 41名 (男子21 女子20)

(2) 単 元 球技 「バスケットボール」 ～チーム力向上バスケットボール～

(3) 単元の目標

- ① 基本的なボール操作の習得、的確な状況判断や空間に走り込むなどの動きによって仲間と連携した動きでゲームが展開できるようにする。
- ② バスケットボールの練習や試合に積極的に取り組むとともに、仲間との課題解決のための活動や勝敗を競うなどの楽しさや喜びを味わおうことができるようにする。また、フェアなプレイを守ろうとすること、分担した役割を果たそうとすることや、用具や施設の安全確認をし、けがの防止に留意することができるようにする。
- ③ バスケットボール（ゴール型）の特性や成り立ち、技術や集団技能の名称や行い方、関連して高まる体力や高め方、運動観察の方法を理解し、自己や仲間の学習課題を明確にし、課題に応じた運動の取り組み方を工夫できるようにする。

(4) 単元設定の理由

バスケットボールは相対する2チームが同一コート上において、味方が連携してボールを運びシュートして得点したり、相手のボールを連携して奪い攻めたりする「5人の全員攻防」の特質を備えているゴール型のスポーツである。また、味方と相手チーム全員の協同攻防が展開され、ゴールを中心とする「分極攻防の様相」が典型的に表れるところに特徴がある。

攻撃では相手が守りを固める前にシュートを打つ「速攻」と相手が守りを固めた後、守りを崩して攻める「遅攻」の大きく2つのパターンがあり、どちらもいかにフリーのシューターを生み出すかが課題となる。

防御では、地域を分担して守る「ゾーンディフェンス」と人を分担して守る「マンツーマンディフェンス」の大きく2つのパターンがあり、フリーのシューターを作らせないように守ることが課題となる。ゲームでは、これらの攻撃と防御の場面の切り替えが非常に多い内容となる。この刻々と変化する事態の中で、攻防の課題（＝グループ課題）をメンバー全員が理解し、互いのよさを生かし合い、いかにしてグループの課題を克服することが学習の柱となる。そのためには、技能のみならず、チーム内での共通理解、適切な判断、協力、積極性などが求められる。

中学1年生のバスケットボールの授業では、シュートやドリブル、パスの基本的な技能を習得し、ゲームの中で活用し展開していく。集団的スキルでは、サイドや空きスペースを有効に使うことに着目させ、「コートを広く使って攻める」効果的な動きを考えさせたり、防御からの攻撃の場面切り替えで、最短距離で素早く攻めるための「速攻ボールのつなぎ方」などの課題を中心にグループで取り組ませていく。効率良く攻めるには、攻め役だ

けではシュートが入らないことに気づかせ、つなぎ役、守り役も攻めに加わり全員で攻める場合もあることを理解させる必要がある。「どう動いて攻めるか」という連係動作をすること、守りについては、相手に簡単に攻められないために「どう動いて守るか」と言うことが重要なポイントとして習得させていく。そのためにはグループの作戦、課題、解決策を全員で考え、理解していく必要がある。自分の考えや作戦を相手が理解できるように伝えることや、理解できていない部分をグループに聞くことなど、場面が激しく入れ替わるゴール型のスポーツにおいてコミュニケーション活動がより必要になってくる。グループ内の理解度やコミュニケーションの深まりによって集団技能の向上が見ることが出来る。集団技能の向上は、個人技能も高め、グループ力（チーム力）の向上につながる。

### ○具体的な研究内容

大阪教育大学池田地区の「自立し協同する力を育む教育」を軸に保健体育科の研究テーマ「豊かなスポーツライフの基礎をめざして」を元に、保健体育科として学習カードや学習活動を工夫し個人とグループ（チーム）へのアプローチしている。個人では「自己効力感」をキーワードに学習を進めている。「自分にはできる」、「できそうな気がする」というような感覚「自信」を持たせるためである。そのプロセスには4つの情報源が必要と becoming。それは行動達成・代理体験・言語的説得・情動的喚起である。この4つの情報源を教科にあうように変換して個人学習カードの自己評価に当てはめ授業の振り返りに生かすことにした。

(表参照)

情報源	教科としての情報源	生徒へのアプローチ（学習カード）
行動達成	挑戦	新しいことや課題に挑戦したか ----- 新しいことができるようになったか
代理体験	観察	仲間を観察できたか
言語的説得	<u>コミュニケーション活動</u>	<u>仲間とコミュニケーションを深めたか</u> -----
情動的喚起	<u>励まし・応援</u> ----- 楽しさ	楽しいと感じることができたか

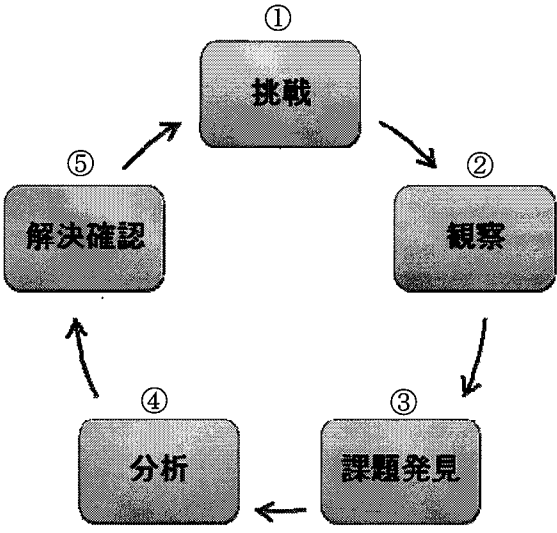
以上の項目を盛り込むことによって、学習活動中常に意識することができる。意識することによって自己評価の数値も高くなり「自信」つながると考えた。この項目を單元ごとに実施していくと、單元ごとの細かい「自信」につながり、その細かい「自信」が大きな「自信」につながり、スポーツ（全般）を実践していく「自信」につながると考えている。

個人学習カードにはもう一つ工夫点がある。それは確かな知識の獲得のためのスペースを設けている。授業や自ら獲得した知識、や気付いた点を各個人が工夫し自由に記入をしていくものである。書き方は自由だが3年生の質の高い学習カードを提示し参考にさせているので、工夫されているものが増えると考えられる。

グループでは「チームビルディング」をキーワードに学習を進めてく。「グループ」という言葉と「チーム」という言葉を明確に区別し、授業では「チーム」として学習活動を展開している。「チーム」という言葉を使うにあたり、生徒にチームの意義である「仲間が思いを一つにして、一つのゴールに向かって進んでゆける組織」を理解させ、チームの一員であることを強く思わせている。仲間の協調を通じてプラスの相乗効果を目指す、チームの努力は個々の技能の投入量の総和より効果的である、一人ひとりが掛け算でつながっているというイメージ

ジを持たせ活動させていく。このイメージを効果的に発揮するにはチーム学習カードの活用や学習活動の工夫が必要であると考え、チーム力向上のプロセスを学習カードや学習活動の工夫に当てはめ学習活動中に生かすことにした。

(表参照)

チーム力向上のプロセス	チームへのアプローチ (学習カードの内容) や学習活動の工夫
<ul style="list-style-type: none"> <li>● チームの一員として意識させる</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ チーム名や役割分担 (個人の責任はチームの責任)</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● 目標設定</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ チーム目標の設定</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● 学習活動のサイクル</li> </ul> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>① 挑戦・新しいこと (集団技能) などに挑戦させる活動。</li> <li>② 観察…客観的に観察させるためのデジタルビデオで撮影する活動。</li> <li>③ 課題発見…観察から他者視点で課題を見つける活動。 <u>メンバーの共通理解</u>に必要な書き出し。</li> <li>④ 分析…他者視点からの分析活動。</li> <li>⑤ 解決策確認…チーム内で解決策の思考及び<u>共通理解</u>する活動。</li> </ol> <p>約束事として</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ チーム内でお互いに敬意を払う。</li> <li>■ チームで行った活動の責任はチームの全員が負う。</li> <li>■ 改善すべき点があるのであれば全員で責任を負う。</li> <li>■ それぞれが出来ることをやる</li> <li>■ <u>共有すべき事をきちんと全員で話し共有する</u></li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● 活動過程、結果や記録の確認</li> </ul>	<p>振り返りの項目を以下の通りに設定</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◇ よかった点、継続していきたいこと</li> <li>◇ 問題や課題点</li> <li>◇ 改善策や新たにやってみようと話し合ったこと</li> <li>◇ チームの振り返り</li> </ul>

工夫点としては、観察、分析、振り返り活動などでは、デジタルビデオカメラや簡易のA3サイズのホワイトボードを各チームに与え活用させていく。視覚的に分かりやすく、コミュニケーションの題材が豊富になり、且つ、チームとしての情報が共有しやすく、内容もチーム力を向上させるものなので、授業に対する積極性や目的意識が高まっていくのではないかと予想される。

(5) 単元評価規準

関心・意欲・態度	思考・判断	技能	知識・理解
・自己の役割に責任を持って行動しながら、バスケットボールの特性に触れ、その楽しさ・喜びを味わいながら練習やゲームに積極的に取り組もうとする。	・個人やグループ課題の解決を目指して、作戦を立てたり、練習やゲームの中での動き方を工夫したりしている。	・人やボールの動きに合わせてパスを受けたり出したり、空間を活用したりすることができる。	・バスケットボールの特性や関連して高まる体力、ルール、審判の方法を理解している

(6) 具体的評価規準

関心・意欲・態度	思考・判断	運動の技能	知識・理解
①バスケットボールの学習に積極的に取り組もうとしている ②練習や試合でフェアなプレイを守ろうとしている。 ③分担した役割を責任を持って果たそうとしている。 ④仲間とコミュニケーションを深めようとしている ⑤仲間の学習を援助しようとしている ⑥健康や安全に留意しようとしている。	①ボール操作やボールを持たないときの動きなどを身につけているための運動の行い方のポイントを見つけている。 ②観察から自己やチームの課題を見つけている ③学習した練習や集団技能から自己やチームの課題に応じたものを選んでいく。 ④課題を解決するための方法を自己と他者の意見を踏まえて考えることができる。 ⑤学習した安全上の留意点を練習や試合場面に当てはめている。	①基本的なボール操作、ドリブル、パス、キャッチ、シュートができていく。 ②ストップ、ターンなどができている ③状況を把握し空間に走り込むなどの動きができていく。	①バスケットボールの特性や学習の進め方を理解している。 ②個人技能、集団技能の名称や行い方について学習した例を知っている。または具体例を挙げている。 ③個人技能や、集団技能の要点について理解し言語化できる。 ④バスケットボールに関連して高まる体力について、学習した内容を理解している。

(9) 本時の学習

①目標

- 安全に留意しながら、練習や話し合いに積極的に取り組もうとする。
- 課題解決のために必要な方法や工夫を考え、他者の意見を踏まえてより効果的な解決策を考えることができる。
- 基本的なボール操作や空間を有効に使うことができる。

②準備物 デジタルビデオカメラ、ホワイトボード各6・ピプス・タイマー1台・マーカー

③本時の展開 (第7時)

学習過程	学習活動および内容	指導上の留意点	評価の観点
はじめに	・学習準備 ・準備運動 ランニング・体操・筋トレ 個人課題練習 ・整列・挨拶	・安全に留意させ、積極的に行わせる。	i
チーム課題発見練習	・チーム練習 集団技能 3対2 3対3	・大きな声で挨拶させる。 ・チームの練習をビデオカメラで撮影し、客観的に見ることによって課題を確認させる。また、ボードも活用させる。	ii iii
チーム課題分析 解決策思考	・ビデオで確認 課題を取り上げる。 解決策を考える。	・発見した課題を解決するための手だてや練習を考え工夫させる。ボードに書き出し覚書や記録して全員が確認できるようにさせる。(共通理解)	i ii
チーム課題解決練習	・思考した練習や動きの実践		iii
効果の比較 検証	・チーム振り返り	解決策を実践したことによる効果やさらに出た課題などを比較、検証させる。	ii
おわり	・個人振り返り ・まとめ ・挨拶	・大きな声で挨拶させる	

(7) 指導計画：全10時間

	1次		2次		3次		
	1	2・3	4・5・6・7・8	9	10・11		
10	学習準備、チーム内健康観察出欠点呼報、ランニング5周、準備運動、ストレッチ、個人練習						
	出欠点呼、本時の学習内容の確認						
10	オリエンテーション 基本的な知識、技能 ・パス ・チェストパス(ストレー、パウ ンズ、フロート ・サイドハンド、ショルダーパス ・ジャンプストップ ・ストライドストップ ・シュート セットシュート、ステップシュ ート ランニングシュート(レイアッ プ) ・ストップ ・ストライド、ジャンプストップ ・ビポットターン	チーム課題発見練習 ・集団技能 ・ドライブインと「合わせ」・2対1 ・カットインプレイ ・ボストプレイ ・スクリーンプレイ ・ディフェンス -連攻	課題発見 練習試合	成果発表 (試合) リーグ戦			
20		チーム解決策思考	チーム解 決策思考	確認試合			
30	課題解決練習						まとめ
40	グループ振り返り						
50	本時の振り返り						

(8) 言語活動のマトリクス

課題を発見する	言語的コミュニケーション		非言語的コミュニケーション
	課題解決を考える	集団的スキル	
グループの課題を発見し、他者に理解できるように自分の言葉で説明する活動。	グループの課題を解決するための手立てを考え、他者に理解できるように説明し、グループ内での意見をまとめる活動。	グループ内での練習、試合における連携動作のコーチング活動。	グループや個人で考えたり、決めた動きを実践する活動。

知識獲得のフリースペース

知識・理解 (習得した知識や学習した内容を工夫して書きましよう。)  
ルールや行い方、名称など

The image shows a student's handwritten notes and diagrams for basketball knowledge acquisition. At the top, there are two diagrams of a basketball court. The left diagram is labeled 'ドライブインについて' and shows a player driving into the key. The right diagram is labeled 'カットインについて' and shows a player cutting into the key. Below these are several paragraphs of handwritten text in Japanese, explaining various basketball rules and techniques. The text includes terms like 'ドライブイン', 'カットイン', 'スクリーン', 'ディフェンス', 'ジャンプストップ', 'ストライドストップ', 'シュート', 'セットシュート', 'ステップシュート', 'ランニングシュート', 'レイアップ', 'ストップ', 'ストライド', 'ジャンプストップ', 'ビポットターン'. There are also some small diagrams and arrows pointing to specific parts of the court or player movements.

チーム力向上カード

### バスケットボールチーム力向上カード

C組 2班 チーム名「ホワイワーズ」

【仲間が思いを一つにして、一つのゴールに向かって進んでゆける組織】

メンバーと役割分担

役割	仕事内容	メンバー
キャプテン	チームをまとめる。出欠呼、体調確認等	
副キャプテン	プリントの記入等	
ビデオカメラ係	ビデオカメラの準備をする等	
ボール係	ボールを取りに行く等	
ピズ係	必要なピズを用意する等	
モニター係	他のチームの係と一緒に用意する等	
録音係(必要があれば)	チームに「枚用意する等	

チームの目標

声をかけ合い、団結力を高める!

チーム力を向上させるために

```

    graph TD
      実践 --> 解決課題
      実践 --> 課題
      課題 --> 課題発見
      課題発見 --> 分析
      分析 --> 解決課題
  
```

- チーム内でお互いに敬意を払う
- チームで行った活動の責任はチームの全員が負う
- 改善すべき点があるのであれば全員で責任を負う
- それぞれができることをやる
- 共有すべき事をきちんと全員で話し共有する

2月 2日 火曜

【良かった点・継続して行いたいこと】

【課題点や問題】

【振り返り】

【次回や前日にやっておこうと思ったこと】

【振り返り】

2月 2日 水曜

【良かった点・継続して行いたいこと】

【課題点や問題】

【振り返り】

2月 2日 木曜

【良かった点・継続して行いたいこと】

【課題点や問題】

【振り返り】

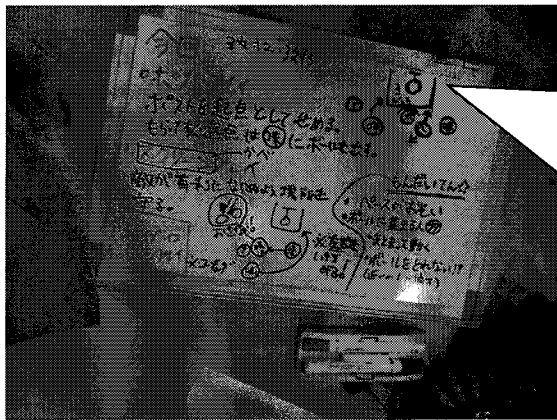
2月 2日 金曜

【良かった点・継続して行いたいこと】

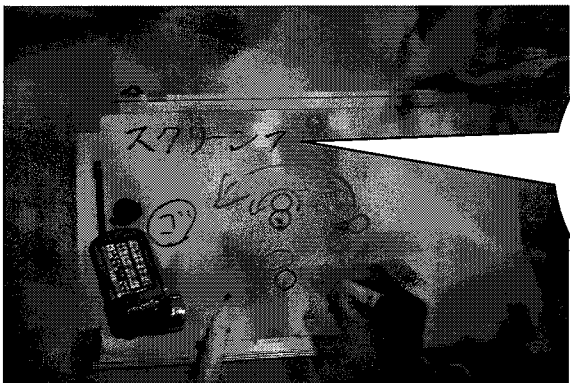
【課題点や問題】

【振り返り】

活動の様子



具体的な動きやプレーの特徴の確認や、チームの課題を明確に記されていて視覚的に分かりやすく共有しやすい。



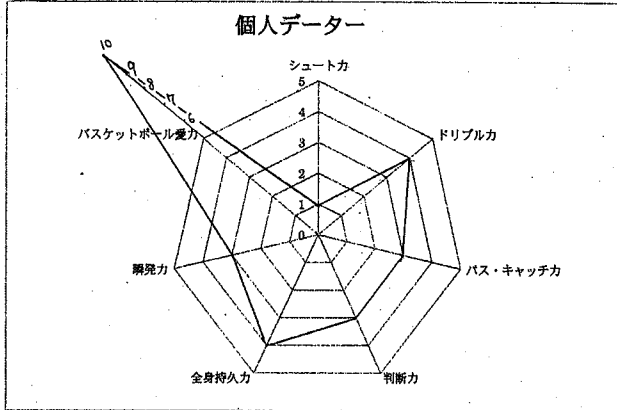
カメラを活用してチーム練習の動きの確認。



### 個人学習カード

自己分析から個人データの作成。チャートや数値化することによって個人目標設定がしやすい。

自己分析から課題を見つけ、チーム力向上に役立てよう。



個人データ項目	数値	自己・他者からの分析 (随時書き足していこう)
シューティング	1	いいポジションがとれない。ランニングシュートがとれない。
ドリブル	4	パスだけで回すことが無いが、独りにドリブルでドリブルを回すように。
パス・キャッチ	3	高い人に取られないようにパスをキャッチ。
判断力	3	ゴール付近近くで取らなければ、対応できないとミス。
全身持久力	4	コート内を走り回る体力はある。(ゲーム中)
跳躍力	3	パスを受ける時に、いい場所にすぐ走れない。
バスケットボール愛力	10	ドリブル、シュート、パスの練習もバス内、合同での試合も楽しんでる。これからもがんばるぞ!!

振り返り・自己評価	3・よくできた	2・できた	1・努力が必要
2月14日 自己の振り返り バスケットボールが大好きで、試合中、コートに居たいの気持ちでプレーしたい。ポイントが高いパスやシュート、ディフェンスの頑張りが好き。チームは、みんな仲良く頑張る。自分も頑張りたい。	①新しいことや課題に挑戦したか ②仲間を観察できたか ③仲間とコミュニケーションを深めたか ④新しいことができるようになったか ⑤楽しいと感じることができたか	③・②・① ③・②・① ③・②・① ③・②・① ③・②・①	合計点数 13
2月15日 自己の振り返り 試合中、コートに居たい気持ちでプレーしたい。ポイントが高いパスやシュート、ディフェンスの頑張りが好き。チームは、みんな仲良く頑張る。自分も頑張りたい。	①新しいことや課題に挑戦したか ②仲間を観察できたか ③仲間とコミュニケーションを深めたか ④新しいことができるようになったか ⑤楽しいと感じることができたか	③・②・① ③・②・① ③・②・① ③・②・① ③・②・①	合計点数 15
2月16日 自己の振り返り コートに居たい気持ちでプレーしたい。ポイントが高いパスやシュート、ディフェンスの頑張りが好き。チームは、みんな仲良く頑張る。自分も頑張りたい。	①新しいことや課題に挑戦したか ②仲間を観察できたか ③仲間とコミュニケーションを深めたか ④新しいことができるようになったか ⑤楽しいと感じることができたか	③・②・① ③・②・① ③・②・① ③・②・① ③・②・①	合計点数 14
2月17日 自己の振り返り 2vs1のポストプレイで、コートに居たい気持ちでプレーしたい。ポイントが高いパスやシュート、ディフェンスの頑張りが好き。チームは、みんな仲良く頑張る。自分も頑張りたい。	①新しいことや課題に挑戦したか ②仲間を観察できたか ③仲間とコミュニケーションを深めたか ④新しいことができるようになったか ⑤楽しいと感じることができたか	③・②・① ③・②・① ③・②・① ③・②・① ③・②・①	合計点数 14
2月18日 自己の振り返り コートに居たい気持ちでプレーしたい。ポイントが高いパスやシュート、ディフェンスの頑張りが好き。チームは、みんな仲良く頑張る。自分も頑張りたい。	①新しいことや課題に挑戦したか ②仲間を観察できたか ③仲間とコミュニケーションを深めたか ④新しいことができるようになったか ⑤楽しいと感じることができたか	③・②・① ③・②・① ③・②・① ③・②・① ③・②・①	合計点数 14
2月19日 自己の振り返り コートに居たい気持ちでプレーしたい。ポイントが高いパスやシュート、ディフェンスの頑張りが好き。チームは、みんな仲良く頑張る。自分も頑張りたい。	①新しいことや課題に挑戦したか ②仲間を観察できたか ③仲間とコミュニケーションを深めたか ④新しいことができるようになったか ⑤楽しいと感じることができたか	③・②・① ③・②・① ③・②・① ③・②・① ③・②・①	合計点数 13

自己効力感を教科に合うように当てはめてい

フリースペースの活用

### 5. 成果と課題

個人とチームのアプローチをはっきりさせたことによって教科として明確な目的意識を待った授業展開ができた。学習活動、分析、振り返りなどをデジタルビデオカメラ、ボードを活用することによって視覚的に捉えやすくなった。運動経験が少ない生徒や、動きのイメージが苦手な生徒にとっては個人の課題を確認しやすく、改善の手立てが立てやすくなった。自分の成長を実感できるようになれば、おのずと「できる」「できそう」といった感覚が生まれてくると感じた。チーム内でもチーム力を向上させようと活発なコミュニケーション活動が繰り返された。チーム全体のアドバイスと個人に対するアドバイスが発生し相乗効果による技能の向上が見ることができ積極的に生徒が取り組むことができた。課題点は集団技能の「よいプレー」の判断できないチームがあった。「よいプレー」の具体的な提示や指導者の積極的な声かけが必要だと感じた。

知識・理解 (習得した知識や学習した内容を大切な書きましよう。ルールややり方、名前など)

バス (ボールを味方に渡すこと) / シュート (ゴールにボールを入れること) / ディフェンス (相手チームのシュートを止めること) / ストール (相手のボールを奪うこと) / フィーディング (味方にパスを渡すこと) / スキールドリブル (速くドリブルすること) / スキープッシュ (速くパスを渡すこと) / スキープレー (速くプレーすること) / スキープレー (速くプレーすること) / スキープレー (速くプレーすること)

コート (試合が行われる場所) / キー (試合の進行を示すもの) / シュートライン (ゴールの両側にある線) / フリースローライン (ゴールの後ろにある線) / スリーポイントライン (ゴールの両側にある線) / キングコート (ゴールの真ん中にある線)

バスケットボールのルールややり方、名前など

バス (ボールを味方に渡すこと) / シュート (ゴールにボールを入れること) / ディフェンス (相手チームのシュートを止めること) / ストール (相手のボールを奪うこと) / フィーディング (味方にパスを渡すこと) / スキールドリブル (速くドリブルすること) / スキープッシュ (速くパスを渡すこと) / スキープレー (速くプレーすること) / スキープレー (速くプレーすること) / スキープレー (速くプレーすること)

コート (試合が行われる場所) / キー (試合の進行を示すもの) / シュートライン (ゴールの両側にある線) / フリースローライン (ゴールの後ろにある線) / スリーポイントライン (ゴールの両側にある線) / キングコート (ゴールの真ん中にある線)