



# 学生デザインのゲーム Game Creation Unit



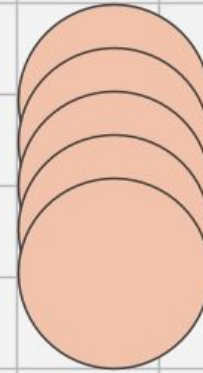
リンダさんの体育教室



# フォーカス標準

2.6

スピンまたはリバウンドの要素、指定された攻撃および防御スペース、ペナルティシステム、およびスコアリングシステムを使用したチームゲームを開発および教える。

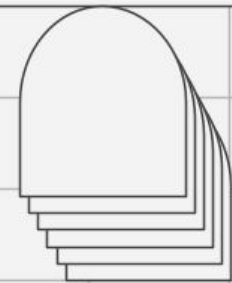
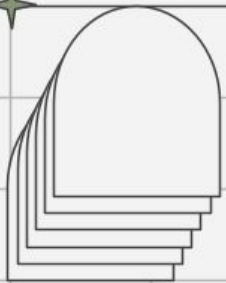


# 学生がデザインしたゲームとは何ですか？



定義上、体育で生徒が設計したゲームは、生徒が教師が提示する特定の制限内で自分のゲームを作成、整理、実装、練習、および改良するプロセスです。

これらのゲームは、生徒の興味を高めるための主要なツールと見なされており、教師が設計したゲームよりも多くの興味をもたらすことが多いと示唆する人もいます。





開発中  
操作スキル



## 操作スキルのタイプ

操作スキルとは、生徒が手、足、またはその他の体の部分でオブジェクトを処理するスキルです。操作スキルは、スポーツスキルの開発の基本です。



印象的	(バット、ラケット、その他の道具を振るなど)
投げる	(ボール、ディスク、またはその他のオブジェクト)
蹴る	(ボール、または他のオブジェクト)
ボレー	(手、足、またはラケットを使って、他の人と前後にボールまたはオブジェクト)
キャッチ	
ドリブル	(手/フィート)



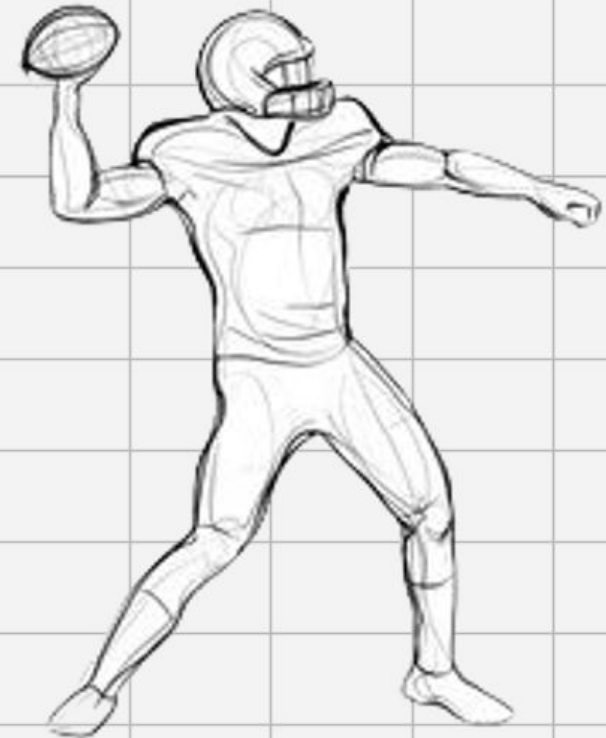
# スキル1: サッカーを投げる

グリップ: ひもの指 (ピンク、リング)  
(ピンク、リング、ミドル)

肘を上げます。

反対のステップ :( 体重を移すために非支配的な足でステップする)

フォロースルー。



## スキル2: ボールをキャッチ



### キャッチ (肩越し、ウエストの下)

ピンキーが一緒に

ボールを体に持ち込む

### キャッチ (ウエストの上)

親指と人差し指と一緒にダイヤモンドを作ります。

体にゆっくりとボール。

## スキル3: ボールを蹴る

ボールの横にあるノンキックの足

ボールの真ん中に接触する

足の内側 (甲) を使用する

フォロースルー: キックの足がターゲットに到達するように





## スキル4:トラップ/ボールを受け取る(足)

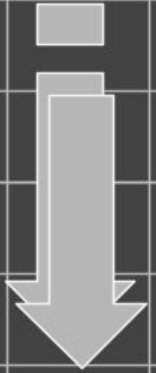


ボールに目を離さないでください。

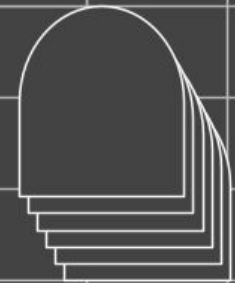
ボールを受け取る足を選択します :(これはディフェンダーの位置によって異なります)。

つま先を上に向けて片足でボールを受け取ります (足首をロックし、足の内側)。

ボールを止めないでください。代わりに、次のアクションのために準備します: ショット、ドリブル、パス、またはプレッシャーから離れてプレーする。



# ゲームを作成するための概要





## ゲームを作成するための概要: グループ



01

### グループ:

4~6人の学生で構成され、学生が混在している必要があります。ミックスは、学生を取り入れ、あなたのグループが包括的であるすべての社会的グループを代表していることを確認することに基づいています。このため、1人のグループメンバーを選択し、残りのグループはランダム化されます。

02

### メンバーの貢献:

グループの各メンバーは、少なくとも1つのルール、1つのスキル、および1つの機器を提供する必要があります。



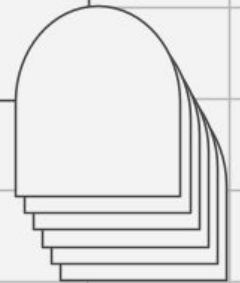


# すべてのゲームには4つの特徴があります



## 1. すべてのゲームに目標がある

ここでの目標は勝つことではありませんが、プレイヤーが特定のエンドポイントを達成するためにスキルを使用する状況に関連しています。バドミントンでは、シャトルが対戦相手のコートに着陸したときに、そのエンドポイントが到着します。その結果、バドミントンプレイヤーに必要なスキルは、ネットを越えて、対戦相手がシャトルを返すことができないポイントまでシャトルを打つことです。





## すべてのゲームには4つの特徴があります



### 2. すべてのゲームにルールがある

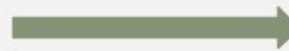
2番目に必要な条件は、ゲームにルールが必要であることです。これらのルールは、目標を達成する方法についての説明と定義の両方のフレームワークを提供します。説明的なフレームワークはゲームとその機器のセットアップを説明し、ルールはどのようなプレイ手段が必要で許可されているかを説明します。たとえば、バレーボールでは、ルールは



#### 裁判所の測定

ネット、その高さ、使用されるボールの種類。

バレーボールの明確なフレームワークは、ボールが地面に触れることを許可されておらず、ネット上でボールを送るために3回のヒットが許可されていることです。





## すべてのゲームには4つの特徴があります



### 3. すべてのゲームに制限があります

ゲームには、プレイ中に許可されないものに関するルールも含まれます。ほぼすべてのゲームには、目標を達成するためのより効率的な方法よりも効率の悪いルールが含まれています。最も論理的で最も簡単な解決策が利用できない場合があります。

サッカーを例にとってみましょう。私たちのほとんどは、ボールを蹴るよりもゴールに投げる方が簡単だと同意するでしょう。しかし、もしそうなら、サッカーはサッカーでなくなり、ハンドボールになります。



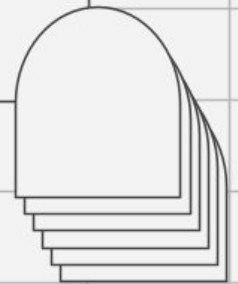


## すべてのゲームには4つの特徴があります

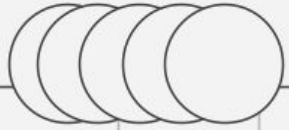


4.ゲームはプレイヤーによるルールの受け入れを必要とします

ゲームを正当化するために必要な4番目の条件は、ルールの受け入れです。すべてのプレイヤーが同じルールのセットから操作し、これらに同意しない限り、ゲームは存在できません。合意されたルールをめぐる論争のために、クラスのゲームはどのくらいの頻度で故障しますか？



例



スパイクボール



Catchoo



グッドミントン

