



Rising Beat

2025.10.25(sat) @ 宮内中学校



Skillとは？



Skillとは？

タイミングと動作によって起こる結果を、予測した行動である。**知性**と**感性**が必要な**クリエイティブ**な行動。

エディー・ジョーンズ【前ラグビー日本代表ヘッドコーチ】

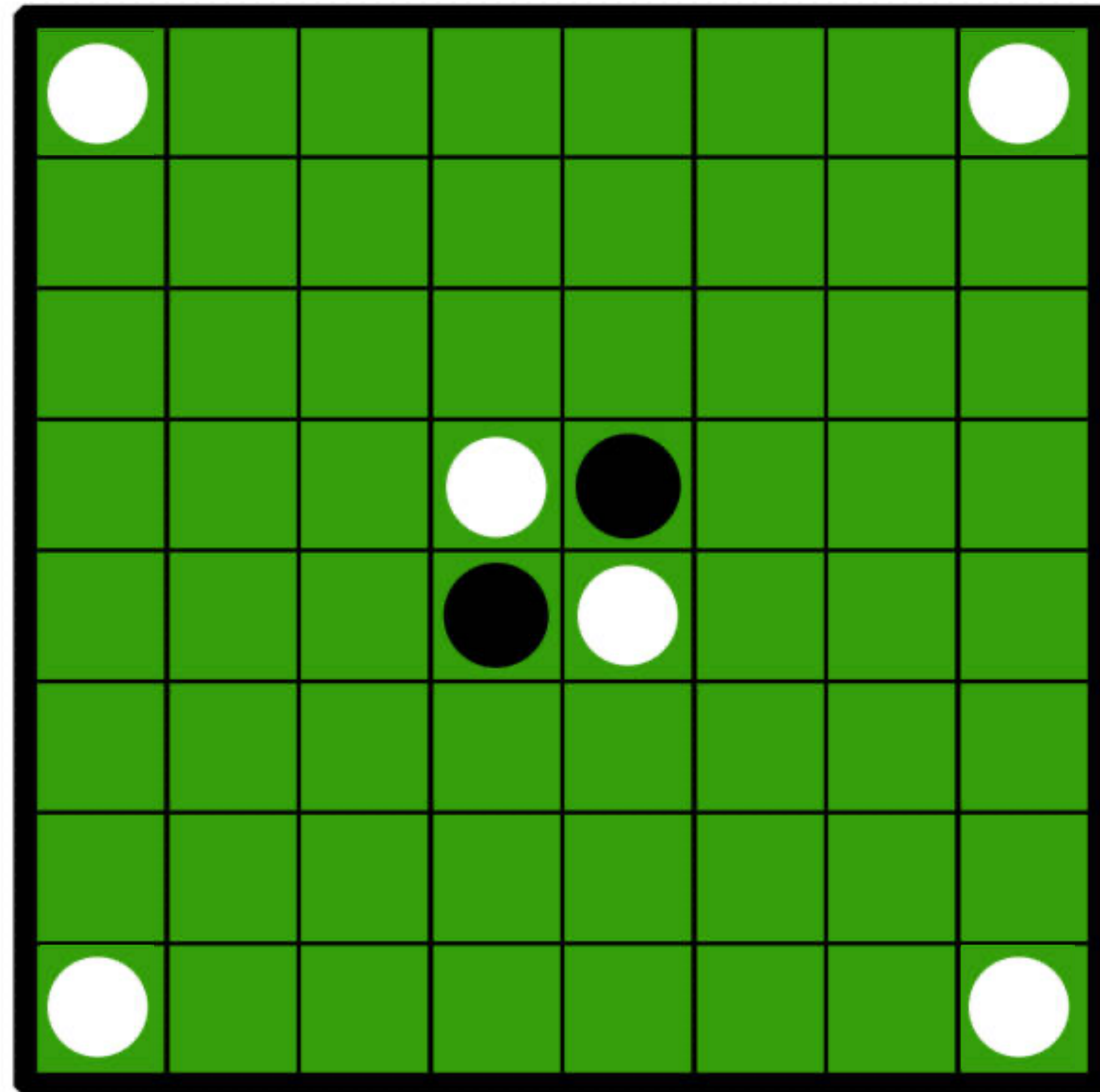
プレーするためのタイミングと正確な動きの習得

知性 + **感性**



「こうやったから、こうなる」

「こうなったからから、こうやる」



1 番強い場所

Rising Beat 2025.10.25(土)@宮内中学校



1 番強い場所



- 競技別メダル獲得数 -

レスリング	11個
柔道	8個
体操	4個
スケートボード	4個
バドミントン	2個
卓球	2個
フェンシング	5個
ブレイキン	1個
陸上	1個
競泳	1個
セーリング	1個
スポーツクライミング	1個
飛び込み	1個
ゴルフ	1個
近代五種	1個
馬術	1個

- 団体闘争競技の成績 -



サッカー（男子）	ベスト 8
サッカー（女子）	5位
ハンドボール（男子）	1 次リーグ敗退
ホッケー（男子）	本戦出場なし
ホッケー（女子）	1 次リーグ敗退
水球（男子）	1 次リーグ敗退
水球（女子）	本戦出場なし
7人制ラグビー（男子）	1 次リーグ敗退
7人制ラグビー（女子）	9 位
バスケットボール（男子）	1 次リーグ敗退
バスケットボール（女子）	1 次リーグ敗退

Rising Beat 2025.10.25(土)@宮内中学校

相手を感じる力

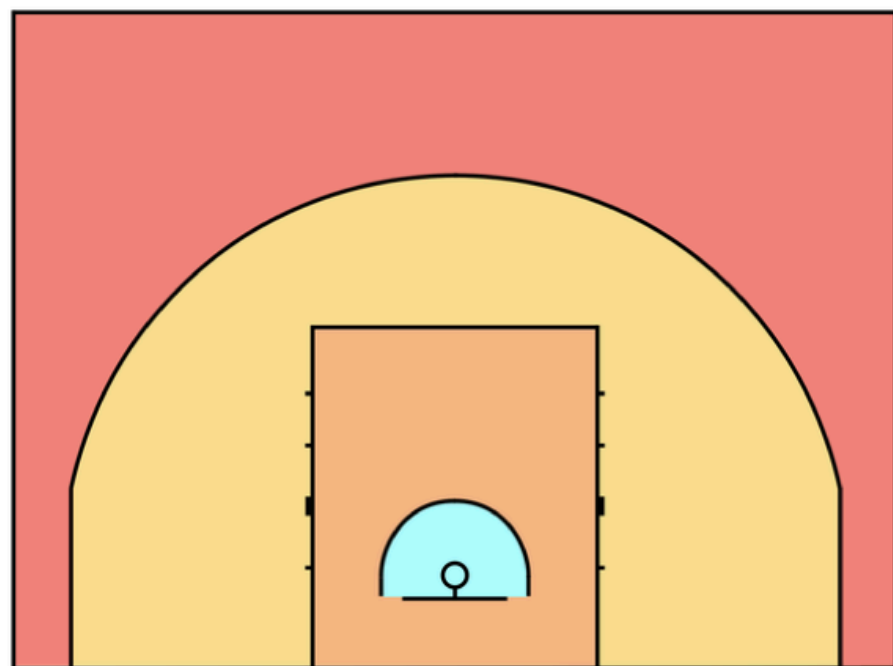




チャンスを
感じるスキル



危険を
感じるスキル



Area 1

Attak ～抜きに行く Skill～



Area 2

Development～行き詰まらない Skill～



Area 3

Finish～ブロックを避ける Skill～

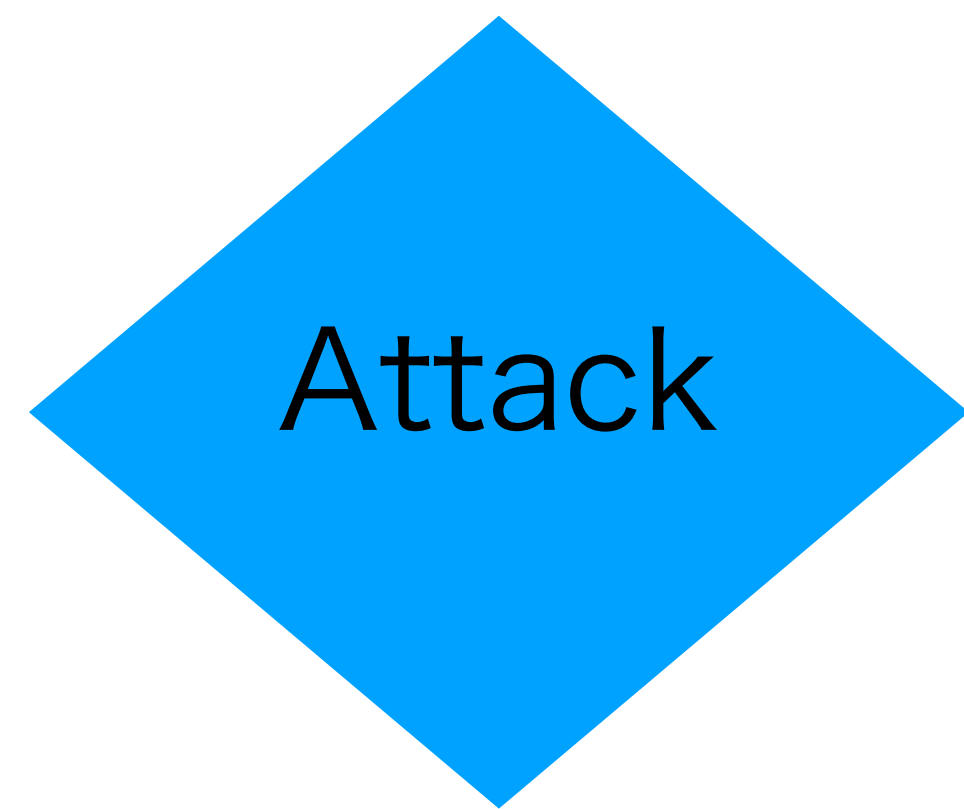


Rising Beat 2025.10.25(土)@宮内中学校

「Battle Early Hit First」



VS closeout



+

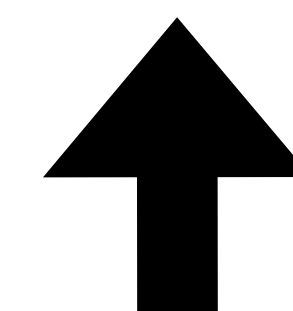


=

VS マイマン



抜けた
ついてきた
守られた



選べる

「Battle Early Hit First」

①抜けた

Jail

②ついてきた

Contact
Heavy foot

③守られた

Patch drag

※retreat、flips action

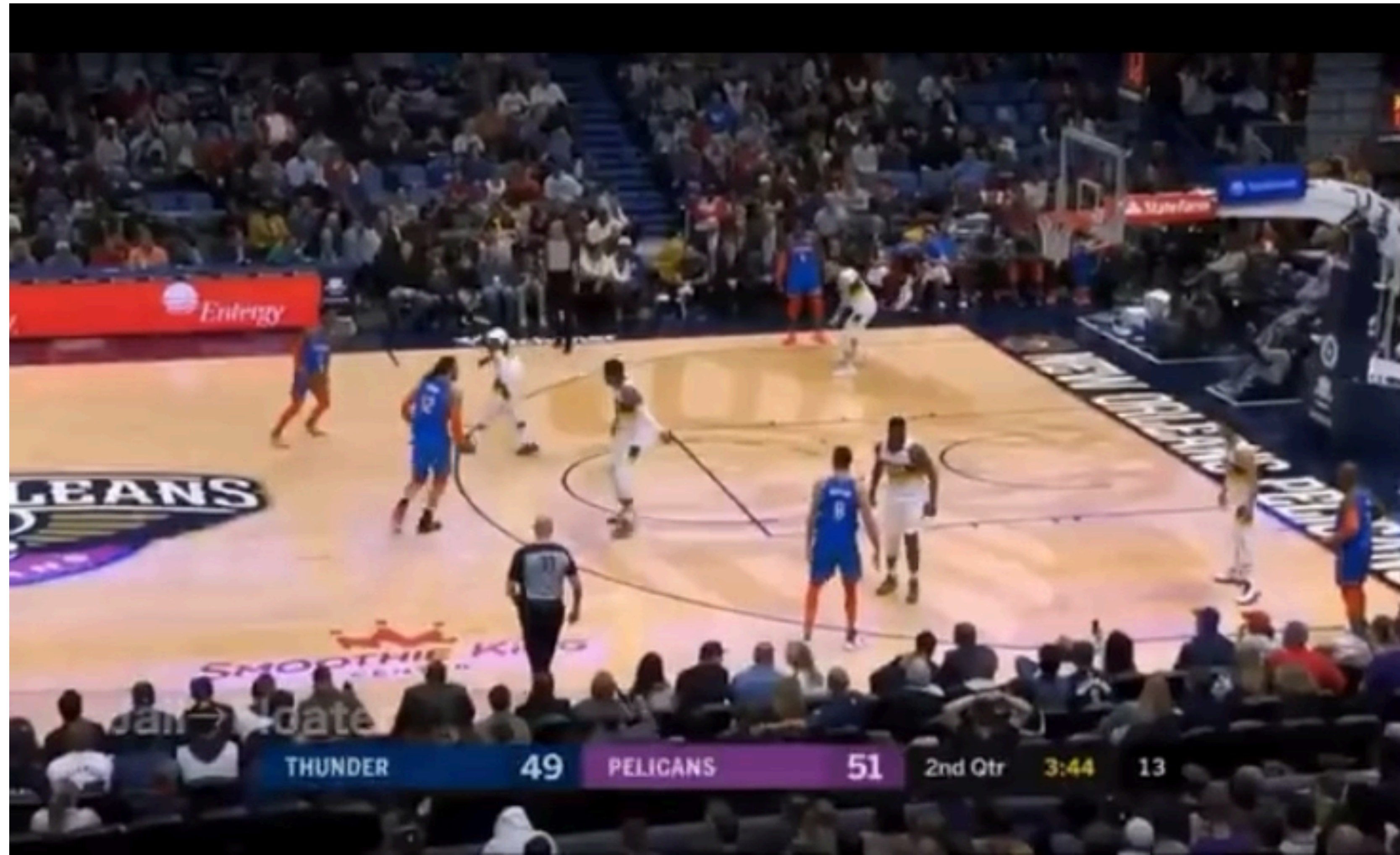
Rising Beat 2025.10.25(土)@宮内中学校

【Area2】 Development～行き詰まらないSkill～ Contact



Rising Beat 2025.10.25(土)@宮内中学校

【Area2】 Development～行き詰まらないSkill～ Jail

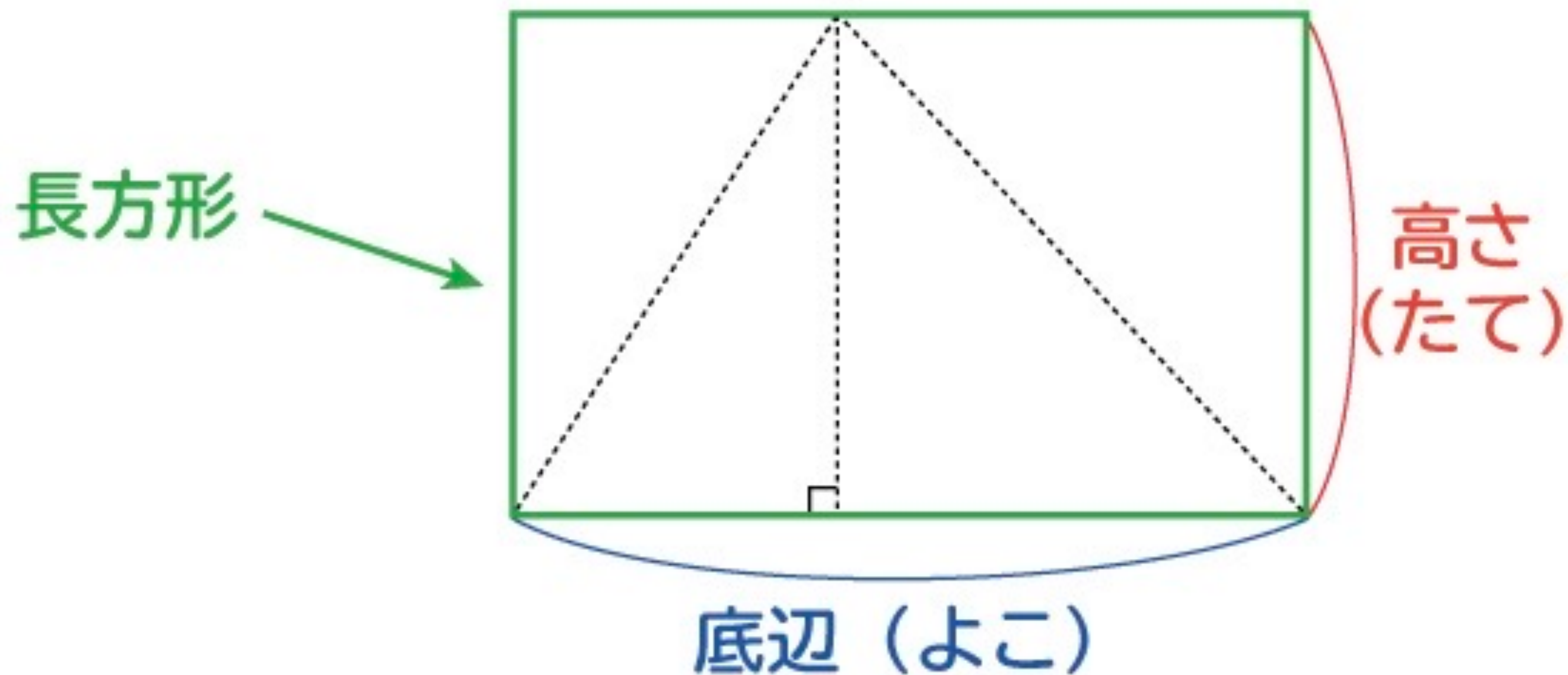


「できる」と「分かる」

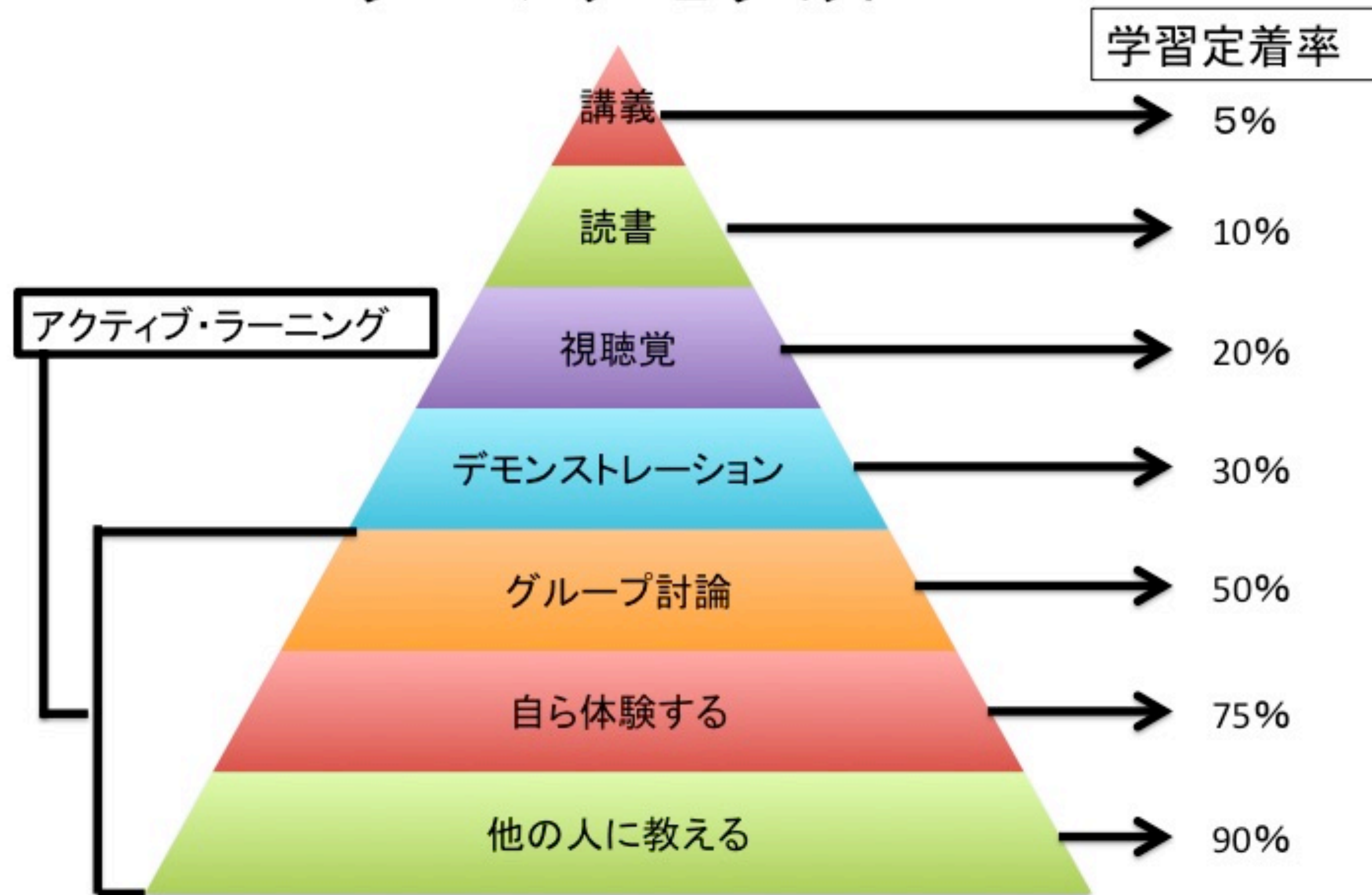
三角形の面積の求め方は？



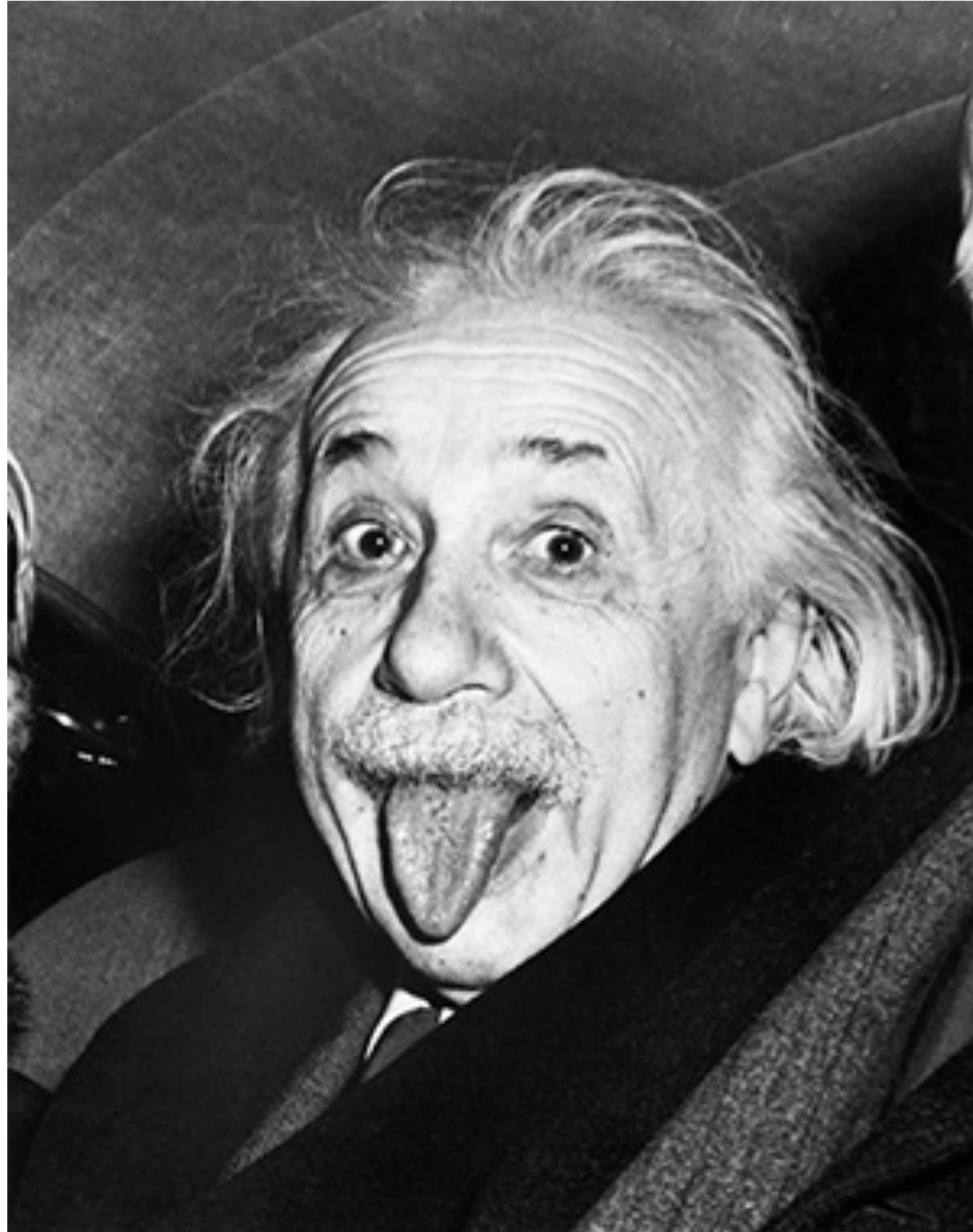
長方形の形が作れます。



ラーニング・ピラミッド



「できる」し「分かる」選手



アルバート・アインシュタイン

「6歳の子どもに説明できなければ、
理解したとは言えない。」