

ボール運動領域におけるゴール型ゲームの系統的指導

三輪 佳見¹⁾ 竹内 理代²⁾ 中倉 信博³⁾ 渡瀬 善和³⁾

Zur systematischen Sportspielausbildung im Sportunterricht

Yoshimi MIWA Riyo TAKEUCHI
Nobuhiro CHUKURA Yoshikazu WATASE

I. 問題の所在

平成20年1月の中央教育審議会の答申において、学習指導要領等の改善が示され、体育科では、この答申の趣旨を踏まえて、「生涯にわたって運動に親しむ資質や能力の基礎を培う観点を重視し・・・中略・・・児童の発達の段階を踏まえ指導内容の明確化を図ること」や、「指導内容の確実な定着を図る観点から、運動の系統性を図る」といった改訂の方針が立てられた^(4-5頁)。

そのなかで小学校のボール運動領域は、「種目個有の技能ではなく、攻守の特徴（類似性・異質性）や「型」に共通する動きや技能を系統的に身に付けるという視点から種目を整理し『ゴール型ゲーム』、『ネット型ゲーム』及び『ベースボール型ゲーム』で構成」^(4-7頁)された。また、中学校の球技領域も、「攻防を展開する際に共通して見られるボール操作などに関する動きとボールを持たないときの動きについての学習課題に着目し、その特性や魅力に応じて、相手コートに侵入して攻防を楽しむ『ゴール型』、ネットをはさんで攻防を楽しむ『ネット型』、攻守を交代して攻防を楽しむ『ベースボール型』に分類」された^(5-10頁)。

それぞれの型については、「ゴール型は、コート内で攻守が入り交じり、手や足などを使って攻防を組み立て、一定時間内に得点を競い合うこと、ネット型は、ネットで区切られたコートの中で攻防を組み立て、一定の得点に早く達することを競い合うこと、ベースボール型は、攻守を規則的に交代し合い、一定の回数内で得点を競い合うことを課題としたゲーム」と定義されている^(4-18頁)。

ところで、こうした改訂の背景には、高橋によれば、「生涯スポーツの実現がめざされる時代になって」、学校体育が「多種多様なボールゲームを教材として導入する方向へと変化」したことにより、ボールゲームでは何を学ばせるのか学習内容が問題視されるようになったことが

¹⁾ 宮崎大学大学院教育学研究科

²⁾ 宮崎大学教育文化学部附属幼稚園

³⁾ 宮崎大学教育文化学部附属小学校

あるという^(9-151頁)。そこで、多様なボールゲーム・球技種目を「ボールをもたない動き」の類似性に着目して3つの型に分類し、「ある種目を学習すれば、身につけた能力が他の種目に転移する」^(9-152頁)ように内容が考えられ、ボール運動系や球技領域における技能は、「ボール操作」及び「ボールを持たないときの動き」で構成されるようになった。具体的には、「『ボール操作』はシュート・パス・キープ（ゴール型）、サービス・パス・返球（ネット型）、打球・捕球・送球（ベースボール型）など、攻防のためにボールを制御する技能」であり、「『ボールを持たないときの動き』は、空間・ボールの落下点・目標（区域や塁など）に走り込む、味方をサポートする、相手のプレーヤーをマークするなど、ボール操作に至るための動きや守備にかかわる動きに関する技能である」^(4-18頁)。

学習指導要領解説では、このように技能をとらえたとうえで、小学校中学年では「易しいゲーム」、高学年では「簡易化されたゲーム」、中学校第1学年及び第2学年では、「基本的なボールや用具、バット操作と仲間と連携した動きで攻防を展開できる」^(5-83頁)ゲームを行い、「第3学年においては、高等学校への接続を踏まえ、生涯にわたって運動を豊かに実践することを目指して、主に、身に付けた技能や動き等をより高めたり・・・中略・・・攻防や動きの様相を高めて・・・中略・・・簡易化されたルールの制限を次第に正規に近づけるなどして試合をしたり」^(5-25頁)するというように、ゲームの発展性について述べられている。しかし、「易しいゲーム」や「簡易化されたゲーム」といっても、具体的にどのようなゲームを教材として授業を実践すればよいかは、未解決の問題である。

そこで本研究では、ゴール型ゲームを取り上げ、小学校における指導の起点を幼稚園の実践からとらえ、さらに中学校へとつなげるゲームの系統的発展を発生運動学の立場から考察し、学校体育に有効な基礎資料を提供することを目的とする。

Ⅱ. ゴール型ボールゲームの指導に関する構造体系的問題認識

1. ボールゲームの指導に関する運動学的問題認識

上で述べたように、小学校学習指導要領解説では、「ゴール型は、コート内で攻守が入り交じり、手や足などを使って攻防を組み立て、一定時間内に得点を競い合うこと」と定義されている^(4-18頁)。しかし、「ゲームはどうあるべきか」と具体的なゲーム像を問いかけられたときに、明確に「こうでなければならない」と答えられるであろうか。それにもかかわらず、たとえば「こうでなければバスケットボールとはいえない」とどこかで思っていないだろうか。この思い浮かべたことが、部活動のレベルで行っている、いわゆる公式に近いルールで行うゲームを唯一正しいと考え指導したら、一般的な児童や生徒はもちろんできるはずがない。

このように指導内容であるゲームが鋳型化されると、できない子どもに対して、ゲームの部分を切り取り、部分を別々に訓練し全体を組み立てようとする、金子がモザイク化と呼ぶ思考枠組みに陥りやすい^(2-116頁)。もちろん、部分に分けること自体がすべて否定されるわけではなく、分け方が問題なのである。段階指導として分けて行われる習練課題がゲームに発展していくものなのかどうか、部分と全体の関係、つまり分習されたことが「ゲーム全体のなかでどのような関わり合いをもっているのかの関係分析が不可欠の内容である」^(2-119頁)。

松元によれば、「ボールを争奪し、ボールを保持して、ゴールを目指す」ことが、ゴール型ゲームの基本的理念（ゲームの基本的戦術課題）であるという^(3-11頁)。また、このゴールを目指す

ためには、鈴木が述べているように、ボールを持ったプレーヤーが自分で防御をかわして前進したり、ボールだけを前進させたりしながら、「防御側が構成する複数の〈壁〉(＝防御境界面)を順次突破しなければならない」^(8-60頁)のである。

このようにゴール型ゲームの持つ意味から離れてしまわず、ゲームの構造に基づいて習練体系をつくっていかなければならない。学習指導要領解説においても、学習内容としての技能が「ボール操作」だけではなく、「ボールを持たないときの動き」、つまり空間・ボールの落下点・目標に走り込む、味方をサポートする、相手のプレーヤーをマークするなど、ボール操作に至るための動きや守備における動きに関する技能で構成されるようになった^(4-18頁)。

2. ボールゲームの習練体系

ところで、ゲームができない子どもたちは、そもそもボール操作を苦手としていることが多い。すると、まず「基本ができなければならない」と判断し、ボール操作技能の向上が図られる。たとえば、ゴール型ゲームでは、パスが大切な技能であり、パスができるための投げ方や捕り方が、キャッチボールのような形態で練習されるのである。

しかし、このような方法で投げたり捕ったりする技術力を高めても、ゲームで活かされずに終わってしまう。それはシュティーターらが指摘しているように「技術は目的、経済的に運動を遂行することであるが、ボールゲームではそれぞれのゲーム状況における戦術課題の解決とつねに結びついている」^(7-35頁～36頁)のであって、「ボールゲームにおける技術と戦術は・・・中略・・・互いに独立した二つの要因として競技力構造に組み込まれているのではなく、統一した技術的・戦術的競技力要因として一体化している」^(7-36頁)からである。

また金子も同様に、技術力を発生論の立場から「現時点でもっとも有効な〈図式技術〉を私の動感身体で思うままに駆使できる能力」^(1-224頁)、戦術力を「競技会における選手ないしチームの行動の仕方」である戦術や、「競技を有利に展開するための比較的長期にわたって行われる戦略」を「有効かつ適切に遂行できる動感身体知」と定義したうえで^(1-225頁～226頁)、「相手と味方の状況に関わりながら、『こう動こう』と思っても、私の動感身体がそれに見合った技術力に支えられていなければ、生きた戦術力」にはならず、「反対に、技術力を駆使しても、状況も読めずに動いたのでは意味」がないと、技術力と戦術力の統合的な競技力について述べている^(1-226頁～227頁)。

それにもかかわらず、指導現場ではボール操作の技能の向上を図るようなことが、なぜ、はじめに分けて行われるのだろうか。金子によれば、「戦術力と技術力は一方が前景に出れば、他方は背景に沈み、それらは現れと隠れの相互隠蔽の原理に支配される」という^(1-227頁)。つまり、ゲーム中に相手や味方の状況に意識が向けられるためには、ボールを自在に扱えなければならないのであり、たとえば、ドリブルはボールの動きにほとんど注意を向けなくてもできることが必要なのである。反対に、ドリブルが苦手な子どもは、ボールの動きを読んで自分のからだを動かすことで精一杯であり、周りの状況に意識を向けられない。

このように、戦術と技術を統合した競技力という認識の必要性を認めつつも、その指導の難しさを克服するためにはどのようにしたらよいのであろうか。シュティーターらによれば、「ゲーム技術の訓練は、基礎訓練の開始時からすでに一步一步戦術の訓練に結びつけていくようにしなければならない」^(7-51頁)のであり、そうした指導は「初歩的なゲーム技術の訓練において適当な小ゲームを選べば、最初から戦術的意図を実現させることができる」^(7-52頁)という。し

たがって、学校体育でボールゲームを指導する場合にも、技術と戦術が一体になっていて、児童・生徒の技能にも合っており、しかもゴール型ゲームの特性を備え、さらに系統的に発展する可能性をもったゲーム教材を開発しなければならない。

Ⅲ. ボールゲームの指導に関する事例的考察

1. 幼稚園における指導事例

(1) 実践課題の設定の意図

幼稚園では小学校でのボールゲーム指導の起点を確認することを意図して、年長児（32名）を対象に、指導を実践した。小学校学習指導要領解説体育編によれば、低学年におけるゲーム領域の内容は、ボール操作が中心的内容のボールゲームと、相手（人）とのかかわりに主眼が置かれる鬼遊びに分けられている。そこで、幼児にも「ボール操作」と「ボールを持たないときの動き」を分けて指導した。そのさい、幼児が楽しみながら一つのことに集中して取り組めるように、また教師が動きの発生や実態をより把握できるように留意して実施した。

まず「ボール操作」については、投げることを取り上げた。ただし、はじめはボール投げそれ自体ではなく、投げるのと類似した動きを楽しみながら経験できるように紙鉄砲遊びを行った。次に、この紙鉄砲の動きを活かして、幼児が興味をもってボール投げを繰り返せるように、目標物「的」を作成し、的の大きさや高さを様々に用意・設置した。そして、その的に向かって幼児の手のひらと同じくらい大きさのボールを片手で投げるというゲームを実施した。的は、大きさ（①38cm×244cm、②38cm×61cm、③54cm×75cm）や高さ（70cm～250cm）の異なるものを多数（①2個、②10個、③4個、合計16個）用意した。さらに、異なる投げ方、たとえば両手によるオーバーヘッドスローやアンダーハンドスローの動きを発生させようと考え、子どもたちがよく「まりつき」に使用している大きめのボールも用意し実践してみた。

一方「ボールを持たないときの動き」については、相手をかかわす動きの促発を意図して指導を実践した。ただし、幼児にもわかりやすいゲームにする必要があり、これまでに実践してきた「しっぽ取り」を、少し形を変えて実施することにした。幼稚園で行う「しっぽ取り」は、単にしっぽを取られないように、鬼から逃げ回るだけである。そこで、ゴール型ゲームにおいてよく見られる、ボールを保持したままディフェンスを突破していくのと類似した状況をつくるようにゲームを考えた。まず、長さ12m、幅7mのコートを準備し、スタートとゴールを設定することにより、移動する方向を定める。しっぽに見立てたタオルをつけてスタートして走るのだが、ゴールまでにはスタートラインから3mのところ、さらに3mの間隔をあけた2か所に1.5m幅の鬼ゾーンを設ける。それぞれの鬼ゾーンには5～6人の鬼がおり、この鬼が「しっぽ」を取りにくる。しっぽを取られずにゴールに達することができたら得点というゲームをすることで、他者（人）の動きを意識する、つまり相手（鬼）をかかわしながら走る経験ができることと仮定した。

これら2つの遊びを幼稚園の段階では別々に実践・指導することで、いろいろな投げ方で目標に向けて投げることも、また、相手の動きを意識し、相手をかかわすために、足の運びや身のこなしを変えて走ることが経験でき、小学校低学年の指導につながっていくのではないかと考えられる。

(2) 実践結果と考察

① 「ボール操作」に関する実践

はじめに、楽しみながら投げる動きを改善するために紙鉄砲遊びを行った。力いっぱい腕を振り下ろして鳴らそうとすることにより、投げるのと類似した動きが見られた。ボール投げの経験が多い子どもや運動遊びが好きな子どもは、上手に鳴らすことができていたが、要領がつかめなかったのか、全く鳴らすことができない子どももいた。

つぎに、実際にボールを投げる的当てについて記述する。まず高い的に当てようとする幼児の動きであるが、ボールをつく遊び（まりつき）に適した大きさのボールを使うと、3名は片手で投げていたが、他の子どもたちは両手で持って投げた。両手投げのほとんどの子どもが下から腕を振り上げるようにしてボールを投げ上げて的をねらっていた。的の高さが約2mであったため、その高さまで投げられる幼児は7～8名ほどで、野球遊びや運動遊びを得意とする男児だった。また、高く投げ上げようとして、的の方向ではなく、頭上に投げ上げてしまう子どももいた。

子どもの投げ方に着目すると、1m～2mくらい助走して、ジャンプしながら投げる子どももいたが、高い的に向かって投げる時は、ほぼ全員がジャンプしながら投げていた。顔の前からや胸の前からボールを放り出す投げ方も見られた。しっかりと的を見ながら投げてはいたが、この投げ方で的に届く子どもはいなかった。時間が経ち、繰り返し投げていると、高い的に届く子どもが増え、力強く投げられるようになっていた。一方、手のひらサイズの小さなボールを使って同じように的当てを行うと、ボールが軽いためか、片手で的に届く子どもが増えた。

二つめの自分のからだの高さくらい的に当てる場合では、大きめのボールをオーバーヘッドスローのように、両手で持って上から投げる子どもが多かった。その他には、両手で持って顔の横から、つまりショルダーズローのような投げ方が見られた。運動遊びが得意な子どもは、片手で力強く投げていた。小さいボールのときは、全員片手で、的に上手に当てていた。こちらも時間が経つにつれ、からだ全体を関与させて上手に投げるようになった。

最後に地面に貼ってある的に当てる場合であるが、大きめのボールを使うとオーバーヘッドスローのように両手で持ちながら頭の上から振り下ろすように投げていた。下に投げつける経験がほとんど無かったようで、なかなか的に当たらない子どもが多かった。小さいボールの時も、コントロールが難しかったようで、的に当たるようになるまでに時間がかかった。

今回の活動を通して、思っているところにボールを投げられない子どもが多いという実態がつかめた。ボールを投げる経験が少ないのだろう。また、ボールに合わせて両手で投げたり、片手で投げたり、さらに、顔の横から投げたり、頭の上から投げたりと、いろいろな投げ方を経験できた。時間が経つにつれ、的に当たるようになっていたため、普段からボールを投げる遊びができるように、しかも、いろいろなボールを使って遊ぶ経験をたくさん味わわせることの必要性を感じた。

② 「ボールを持たないときの動き」に関する実践

はじめに、かわす動きを習得するための予備的な運動として、並べられたコーンに当たらないように走るジグザグ走を行った。運動遊びが得意な子どもは、コーンの近くを走り、スピードも速かったが、運動遊びが苦手な子どもは、コーンを大きく回っていた。

つぎに行った「しっぽ」を取られないように突破するゲームでは、はじめの2～3回は、ほとんどの子どもが鬼のいないところを見つけて素早く駆け抜け、しっぽを取られることはなかつ

た。回を重ねるごとに、鬼が手を広げて待つようになり、何人かが、向かい合って横に走り、鬼を意識しながら徐々に左右に動いたり、足を交差させたりしながら走る動きが出てきた。さらに、最後の方に残った子どもに対しては、鬼がしっぽを取ろうとして、相手に合わせて左右に動くようになった。7回目あたりからは、鬼全員が手を広げて待つようになり、互いに相手を意識して動く姿が多く見られたが、それと同時に鬼にしっぽを取られる子どもも増えた。

運動遊びが得意な子どもは、相手の動きをよく見てかわす動きをしていたため、鬼にしっぽを取られることはないし、逆に鬼になったときは、しっぽを取っていた。それに対して、運動が苦手な子どもは、ただ真っ直ぐ走ってしっぽを取られてしまうし、鬼になっても、走り抜けた子どもの後をワントempo遅れて追いかけるという感じで、全く取ることはできなかった。しかし、回数を重ねたり、友だちのよいところを取り入れたりする中で、相手の動きを見て対応することが増えてきた。運動遊びが得意な子どもからは、活動後に「ジグザグに走った」や「鬼が横にいったときに走った」など、意識して相手をおかわしているという感想を聞くことができた。

③ 2つの実践を通して

「ボール操作」に関しては、目標物に合わせてボールの投げ方を変える様子が見られた。また、ボール遊びの楽しさにも触れ、自由に子どもが好きな遊びを選んで行う時間でも、自発的にボール遊びをする姿が見られるようになった。今後のボール運動につながる良い経験ができたように思う。

また「ボールを持たないときの動き」の実践では、相手を見て動いたり、足を交差して動いたり、横に動いてフェイントをかけながら相手をおかわして「突破」したりするという動きが見られるようになった。

これら2つの実践を行ったことで、幼児のボール操作の幅も広がり、そして相手の動きに応じて自らのからだの使い方を変える動きが見られるようになった。これらのような遊びを幼児期に経験しておくことで、小学校入学後のボール運動の学習へとつながっていくと考えられる。

2. 小学校における指導事例

子どもは運動欲求や憧れをもつ気持ちが強く、単元のはじめにおいて、どのように学習内容を紹介するかが重要である。ボールゲームの指導では、まず一般化された公式ルールによるゲームを視聴することによって、その運動の特性と醍醐味にふれさせ、つぎに、子どもの実態をより明確に把握するために試しのゲームを行う必要がある。また、子どもの「できるようになりたい」という気持ちは、「これ位まではできそうだ」と感じられる見通しから生まれる。しかし、そう感じられるレベルは個別的であり、単元目標としてどのようなゲームを設定するかが重要である。そこで、小学校における授業実践は、この点に留意し、子ども全員がゴール型ゲームの特性にふれられるように、簡易化したゲームを指導することにした。

(1) 中学年における授業実践

① 子どもの実態

中学年の授業は3年生を対象に行った。これまでにボール遊びやボール投げゲームを経験していた。ボールゲームに対する関心は高いが、技能面は、これまでの運動経験の差から個人差が見られる。既習内容のボール遊びやボール投げゲームにおいては、強く投げることや的確に

らって投げる等の面白さを実感している。しかし、正確にすばやく味方にパスする（投げる）ことができない、あるいはパスされたボール（飛球）を捕れないという子どもが予想以上に多かった。またボールを持たないときの動きやそれらの必要性を理解して身に付けている子どもは少ない。さらに、高まった技能がゲームのどのような場面で活用できるのか理解している子どもも少ない。

② 指導過程

低学年からの系統性を考えると「鬼遊びゲーム」と「ボールゲーム」を融合したゲームに発展させていく必要がある。つまり、相手をかかわすような他者とのかかわりにおける、いわば「ボールを持たないときの動き」と、「ボール操作」が統一的に行われるゲームである。しかし、前述のような子どもの実態を踏まえると、どのようなゲームから指導を始めるか慎重に検討しなければならない。小学校学習指導要領解説には、中学年では「易しいゲーム」、つまり「簡単なボール操作で行える、比較的少人数で行える、身体接触を避けるなど、児童が取り組みやすいように工夫したゲーム」⁽⁴⁻⁵¹⁰⁾が例示されている。このように、発達の段階に応じて児童が取り組みやすく、しかも学習目標となる動きの習得に結び付くようにしたゲームを教材として準備することが重要である。

すでに述べてきたように、幼稚園生でも走りながら相手をかかわすような動きができる。したがって、ボールを持ち運ぶことは小学3年生であれば十分可能であろう。それでは「持ち運ぶ」ことの発展として、ドリブルはどうであろうか。ドリブルを取り入れると、子どもたちはボールをつくことだけに注意を向けてしまい、相手にどのように応じるかというような戦術的な課題性が失われてしまう。

そこで、子どもの実態とゴール型ゲームの持つ意味を踏まえて、パスプレーでボールを運ぶポートボールに近いゲームを学習目標とした。しかし、飛球を捕れない子どもが多いことから、まずネット型ゲームの要素を取り入れた1対1の「ワンバウンドゲーム」から指導を始め、ディフェンスがない状況でバウンドさせたボールをパスし、その正確さと速さを競うゲーム「ワンバウンドパスゲーム」、さらにディフェンスが入り、パスをもらえ空間への移動が必要となるパスゲーム「パス・パスゲーム」へと発展するような指導計画を立てた（表1参照）。

表1：中学年の指導計画

段階	主な学習活動及び学習内容	教師のかかわり	具体的な評価規準
生み出す (1)	<p>1 本単元の学習について話し合う。</p> <p style="text-align: center;">< 1時間 ></p> <p>○試しのゲームによる課題把握</p> <p>○学習計画の設定</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>パス名人になり、パス・パスゲームを楽しもう。</p> </div> <p>○学習のきまりの理解</p>	<p>○ 楽しく取り組むことができる目標ゲーム(4対3)を提示し、試しに行くことで、自分やチームの課題を把握することができるようにする。</p> <p>○ どうすれば得点力を上げられるかを話し合うことで、パスのためのボール操作やボールを持たないときの動きを身に付ける必要性を実感できるようにする。</p>	<p>○ 目標ゲームに関心をもち、パスのためのボール操作やボールを持たないときの動きを身に付ける必要性を実感している。</p> <p style="text-align: right;">(関・意・態)</p>

<p>挑 む (4)</p>	<p>2 技能を高めるための練習をし、高まった技能を活用する。 < 4 時間 > ○ 捕球する技能 ・ワンバウンドゲーム ・ワンバウンドパスゲーム (3対0) ○ 味方にパスを出す技能 ・マスパスゲーム ・パスアンドランゲーム (3対1) ○ パスをつなぐために移動する技能 ・パスゲーム (2対1) ・パスゲーム (4対2) ○ 高まった技能の定着 ・ワンバウンドゲーム ・マスパスゲーム ・パスゲーム (2対1) ・パス・パスゲーム (4対3) ・チームで選択したゲーム</p>	<p>○ 毎時間、基本ゲームの後に発展ゲームをすることで、高まった技能が目標ゲームに近い局面で活用できるようにする。 ○ 技能が高まっている子どもには共通の言語で賞賛することで、他の子ども達も意識して練習できるようにする。 ○ 技能が高まっていない子どもには、工夫した教具を提示したり段階的な指導をしたりすることで、技能の高まりと達成感を実感できるようにする。 ○ 3つの基本ゲーム後、目標ゲームを行うことで、チームとしてさらに高めたい技能や定着したい技能を捉え必要な練習に取り組むことができるようにする。</p>	<p>○ 課題に応じた技能を体感したり、コツを見つけたりしている。(思考・判断) ○ 動きながら捕球することができる。(技能) ○ 捕りやすいパスを味方にすることができ。(技能) ○ 守備者がいない場所に移動してパスを受けることができる。(技能) ○ チームの課題を把握し、チーム力を高めるために必要なゲームを選択することができる。(思考・判断)</p>
<p>生 か す (3)</p>	<p>3 パス・パスゲームを楽しむ。 < 3 時間 > ○ 試しのゲームのVTR視聴 ○ パス・パスゲーム(4対3) ○ 単元のふりかえり ○ パス・パスゲーム(4対4)</p>	<p>○ 試しに行った目標ゲームのVTRを視聴したうえでゲームを行うことで、目標ゲームの中での技能の高まりを実感できるようにする。 ○ 既習内容を示したキーワードを参考にして作戦を立てることで、高まった技能を意識して目標ゲームの中でも活用できるようにする。 ○ 攻守入り交りのパス・パスゲーム(4対4)を行うことで、難しさを体感し、さらに技能を高める必要性をもつことができるようにする。</p>	<p>○ 技能の高まりを感じながら目標ゲームに進んで取り組んでいる。(関・意・態) ○ 既習内容を示したキーワードを参考にして作戦を立てることができる。(思考・判断)</p>

はじめに行った「ワンバウンドゲーム」は、写真1のように2人がわずかな高さに設置された細い棒で分かれて向かいあい、自陣にバウンドさせて相手側に返球する。そして返球されたボールを落とさないように競うゲームである。このゲームによって、触球の機会が増え、楽しみながら「捕る」技能を高めることができた。



写真1：ワンバウンドゲーム

つぎに、「ワンバウンドパスゲーム」を行い、パスをつなぐために移動が必要になるパスゲームを2対1から始め、最終的には図1のような4対3のゲームへと発展させた。ボール保持者はボールの持ち運びもドリブルも認められていないため、他の子どもが、相手のいないパスをもらえる空間に動かなか

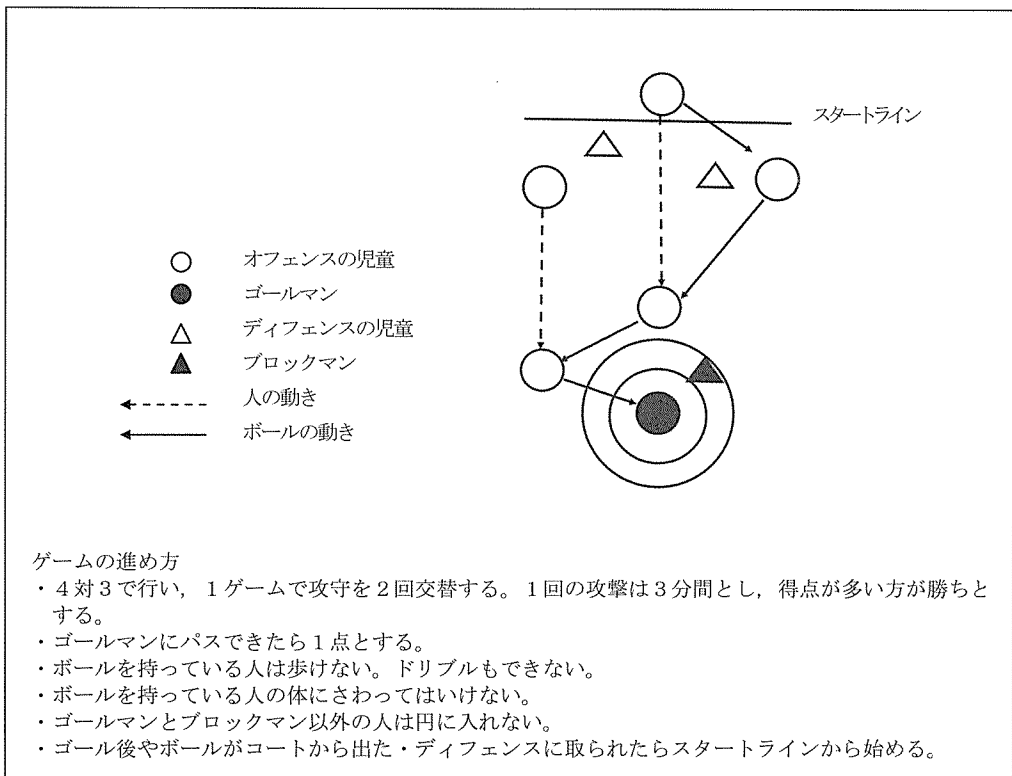


図1：パス・パスゲーム（4対3）

ればならない。またシュートについては、ポートボールと同じように、ゴールは人、つまりゴールへパスをすれば得点できる。ただし、ゴール役の子ども（ゴールマン）の前に1人防御役（ブロックマン）を置き、ここでもシュートできる空間を見つける課題を設定した。しかも、シュートできる場所は360度あるため、中学年の児童でも比較的攻めやすい条件でゲームを行った。

以上のように指導を進めていったところ、「ワンバウンドゲーム」「ワンバウンドパスゲーム」で、ボール操作（捕る、投げる）の学習を行ったことで、指示しなくても最後のゲーム（図1のパス・パスゲーム）の中で意図的にバウンドパスを使用し、しかも捕る・投げるミスが少なかった。

また、パスの出しかたについては、味方が立って静止したまま来るボールを待つて受けるのではなく、その立っている周辺の空きスペースにボールを投げる、つまり、ボールを持っていない者を空きスペースへ走らせて受け取らせるように変わっていった。他方、パスを受ける児童にも、手を出してパスを求める（ターゲットハンド）というボールを持たないときの動きが多く見られた。

このような学習をとおして、さらにボール保持者がフェイントをかけることやボールを持っていない者がボール保持者と自分との間にディフェンスがいないように移動することの大切さを理解し、パスが多く成功するようになった。

(2) 高学年における授業実践

① 子どもの実態

これまでにポートボールを中心にゴール型ゲームを経験しており、ボール運動に対する関心は高い。そこで、試しのゲームとしてポートボールを実施したところ、次のようなことが明らかになった。まず、ボール操作については、投げる、捕る技能の個人差が大きかった。また、ドリブルの技能は全体的に低く、ゲームを展開するのにほとんど役に立っていなかった。反対に、ボールゲームを得意としている子どもが、自分独りで強引にドリブルによる突破を試み、簡単に突破に成功して得点するという場面も見られた。

他方、ボールを持たないときの動きについても個人差が大きかったが、全体的には子どものサポートプレー、ディフェンスはほとんど機能していなかった。このようなことは男子よりも女子に多く見られ、特に4～5名は全く動かない、というよりは、どのように動けばよいのかが分からず動けないようであった。

さらに、児童間に運動習得や技能向上にかかわる共通の言語は存在せず、会話がゲーム展開に対応したものとなっていない。

② 指導過程

中学校への学習のつながりを踏まえて、第5学年のボール運動（ゴール型）として、フラッグフットボールを実施することにした。この種目を取り上げたのは、アメリカの人気スポーツ（アメリカンフットボール）ということもあるが、まず突破しようとする相手のタグを取るので、本研究の幼稚園児対象の実践で行った「しっぽ取り」を応用できることがあげられる。次に、ゴール型ゲームであるにもかかわらず、攻撃と守備が完全に分離し、攻撃のたびに攻め方を話し合う機会が保証されており、しかも1回のプレー中に前方へのパスは1回だけに限られている⁽⁶⁻⁹⁾ことから、どこに走りこんだらよいのかといったボールを持たないときの動きをより意識した学習が展開できると考えられたからである。

しかし、前述のような子どもの実態を考えると、学習指導要領解説にも述べられているように、フラッグフットボールのさらに「簡易化されたゲーム」⁽⁴⁻⁷³⁾を工夫する必要がある。中学年の実践とは異なり、同じパスプレーでも、ノーバウンドのパスを取り入れ、しかもランプレーによるゲームとパスプレーを分離したゲーム「フェニックスボール（FB）」、さらに、このゲームを楕円形のボール（以降「ラグビーボール」と表す）を使って行う「スーパーフェニックスボール（SFB）」へと発展していくような指導計画を立てて実践した（表2）。

この最終的なゲームで子どもたちがパスを使えるようにするため、さらに易しいパスゲームから指導をはじめた。ボールは手のひらの大きさに馴染み、柔らかく、恐怖心も抱かないソフトハンドボール1号^(注1)を使用した。そして、触球の機会を増やすことも意図して、2対1という少人数のパスゲームを実施した。子どもたちには3人が「一直線にならない」をキーワードに、つまりパスの受け渡しをする2人の間にディフェンスが入らないような位置取りを意識させた。ボールが扱いやすく、投げたり捕ったりしやすいこともあり、パス交換もはじめより速くなっていった。

パスの技能を高めたうえで、本単元のメインゲームとして「フェニックスボール」を実施することにした。このゲームは体育館の半面を1つのコートとして使い、さらに、図2に示すように、そのなかで2つに分けられ、異なる攻め方によって陣取りを行う。一つめは「ランプレー」とし、4対4で受け渡しを行った後、タグを取られないようにしてセンターラインまでボールを運ぶ（得点は半分のところまで運ぶことができたなら1点、センターラインまで運べたら2点）。二つ目の攻め方は、「パスプレー」で、センターサークルからのパスとパスを受けた人のエンドラインまでのランによってボールを運ぶゲームである（パスが通ったら1点、さらにタグを取られずにエンドラインまで運べたら2点）。

ランゲームに関しては、動きの素早い児童にボールを渡して、突破を試みるチームが多かった。予想に比べて多様な攻め方は出てこなかったが、タグを取られないようにステップでかわす動きが高まった。

パスプレーでは、「投げる」「捕る」のボール操作が簡単にできるようになり、動きながらパスをもらうことができるようになった。このように、動きが高まるにつれて、子どもたちから「ラグビーボール」を使って本格的にやってみたいとの声が多くなり、段階的に使用することにした。しかし、同じころにはディフェンスの技能も向上し、パスを出す人もらおうとする人の間に入り、パスコースが消されていった。攻撃のみならず、守りもボールを持たないときの動きが高まり、しかも、ラグビーボールに変わったことから、ボールを投げたり捕ったりするボール操作が難しくなった。したがって、パスをもらうために選べる空間も狭くなり、ボールを持たない動きが制限され、得点がなかなか入らない状態になった。このようなゲーム展開は意図するものと異なり、ボール操作の技術力をより慎重に考えて指導を進める必要性が浮き彫りになった。

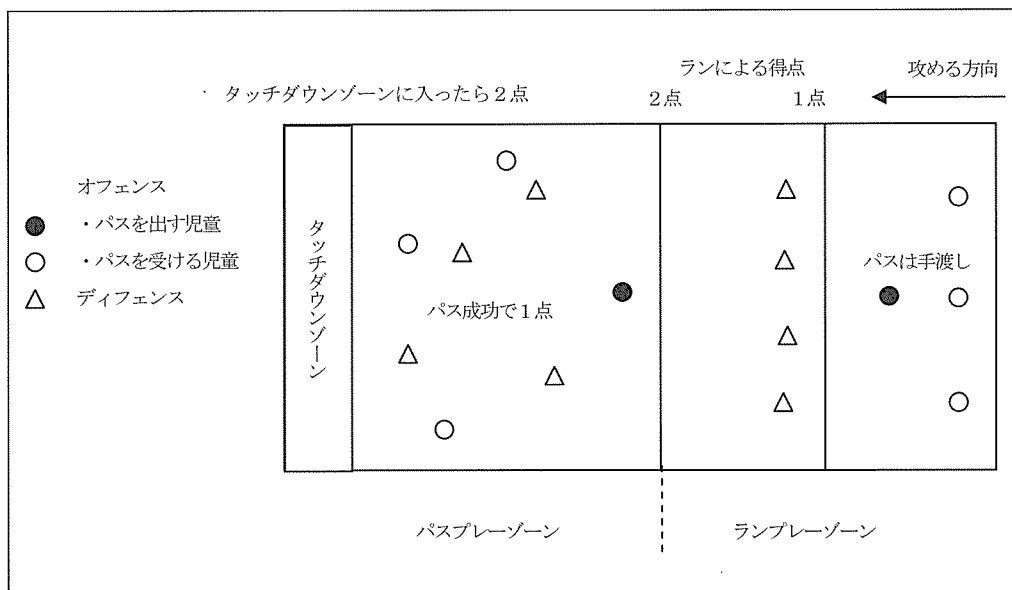


図2：フェニックスゲーム（4対4）

IV. 結語

高橋が述べているように、ボールゲームの授業において、「ただ単に子どもたちの現在のあ
る力で自発的な活動を繰り返すだけでは、能力は高まらず、発展的・継続的な実践は望めない」
のであり、「単元計画の重要な作業は、メインのゲーム（単元教材）を選択することと、このメ
インゲームの下位にどのようなドリルゲームやタスクゲーム（単位教材）を適用するかを決定
すること」である^(9-156頁)。そのために、本研究では具体的にどのようなゲームを教材として適
用すれば子どもたちの技能が継続的に高まっていくのか、ゲームの系統的な指導について実践
的に考察を進めてきた。

まず、ボールゲームの技能（競技力）は技術力と戦術力が統一されたものであり、どちらか
一方を絶縁的に高めても技能の向上が望めないことを確認した。つぎに、子どもたちの実態を
踏まえて、ゴール型ゲームの競争目的や競争課題を備えた「易しいゲーム」「簡易化したゲー
ム」を検討し指導計画を作成した。この計画に沿って授業を実践することによって、子どもた
ちのボールゲームの技能、つまりボール操作とボールを持たないときの動きを一体的に向上さ
せることができた。

しかし、今回の実践的研究では横断的に異なる学年の児童が対象となっており、同じ児童が
経年的にどのように変容するかということは取り上げていない。ボールゲームを系統的・発展
的に指導していくうえで、さらに有効な資料を提供するためには、縦断的なアプローチが必要
であり、今後に残された課題である。

注

- 1) ミカサ製HRVN 1-Yを使用した。重量は約140g

引用・参考文献

- 1) 金子明友：身体知の形成（上），明和出版，2005
- 2) 金子明友：身体知の構造，明和出版，2007
- 3) 松元剛：ゴール型ゲームにおける「戦術学習」の意味と価値，体育科教育，第57巻第11号，大修館書店，2009
- 4) 文部科学省：小学校学習指導要領解説体育編，東洋館出版社，2008
- 5) 文部科学省：中学校学習指導要領解説体育編，東山書房，2008
- 6) 日本フラッグフットボール協会：2010年度版 フラッグフットボール 公式競技規則，
http://www.japanflag.org/pdf/download_rule01.pdf
- 7) シュティラー，G.他著，唐木國彦監訳，長谷川裕他訳：ボールゲーム指導事典，大修館書店，1993
- 8) 鈴木理：ボール運動・球技では何を学ぶのか？；鈴木直樹他著「ボール運動・球技の授業づくり」
55-67，教育出版，2010
- 9) 高橋健夫：新しいボールゲームの授業づくり，高橋健夫他編著「体育科教育別冊 新しいボールゲー
ムの授業づくり」，大修館書店，151-157，2010