



相手と対峙する動きの指導に関する研究  
-幼小中をつなげる学習内容-

メタデータ	言語: jpn 出版者: 宮崎大学教育文化学部附属教育協働開発センター 公開日: 2014-04-07 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 三輪, 佳美, 竹内, 理代, 野邊, 麻衣子, 高橋, 武大, 西田, 英司, 外園, 武志, 相星, 貴洋, 馴松, 郁美, 日高, 正博, Miwa, Yoshimi, Takeuchi, Riyo, Nobe, Maiko, Takahashi, Takehiro, Hokazono, Takeshi, Aiboshi, Takahiro, Narematsu, Ikumi メールアドレス: 所属:
URL	<a href="http://hdl.handle.net/10458/5800">http://hdl.handle.net/10458/5800</a>

## 相手と対峙する動きの指導に関する研究

－ 幼小中をつなげる学習内容 －

三輪佳見<sup>1)</sup> 竹内理代<sup>2)</sup> 野邊麻衣子<sup>3)</sup> 高橋武大<sup>3)</sup> 西田英司<sup>4)</sup>  
外藪武志<sup>4)</sup> 相星貴洋<sup>2)</sup> 馴松郁美<sup>4)</sup> 日高正博<sup>5)</sup>

### Zur Ausbildung der situationsbedingten motorischen Handlungsfähigkeit im Schulsport

Yoshimi MIWA, Riyo TAKEUCHI, Maiko NOBE  
Takehiro TAKAHASHI, Eiji NISHIDA, Takeshi HOKAZONO  
Takahiro AIBOSHI, Ikumi NAREMATSU, Masahiro HIDAKA

#### I. はじめに

平成19年8月に「言語力育成協力者会議」が、学習指導要領の各教科等の見直しを検討する際に特に留意することとして、「知的活動に関すること、感性・情緒等に関すること、他者とのコミュニケーションに関すること」を挙げている(6)。また、文部科学省が設置した「コミュニケーション教育推進会議」の平成23年8月の報告によれば、「子どもたちは気の合う限られた集団の中でのみコミュニケーションをとる傾向が見られる」、あるいは「コミュニケーションをとっているつもりが、実際は自分の思いを一方向的に伝えているに過ぎない場合が多いなどの指摘がある」という(9-2頁)。さらに、日本経済団体連合会の調査では、企業が学生に対して求める資質や能力のなかで「コミュニケーション能力」はトップにランクされている(10-4頁)。

これらの報告等の背景には、子どもたちのコミュニケーション能力の低下傾向への危惧が存在しており、コミュニケーション能力の育成は喫緊の教育課題であるといえる。

そもそもコミュニケーションは、「言語的コミュニケーション」と「非言語的コミュニケーション」の2種類に区別される(11-22頁)。なかでも「非言語的コミュニケーション」は、言語的コミュニケーションよりも多くの情報を伝達しているといわれている<sup>注1)</sup>。ヴァーガスによれば、ジェスチャーや表情等の身体の動きから情報を得て、相手の考えていることや感情を読み取っているのだという(13-15頁)。すなわち、身体の動きを媒介としてコミュニケーションが成立しており、「身体的コミュニケーション」ともいえる。

「身体的コミュニケーション」は、スムーズな対人関係や人混みの中を歩けるようになるこ

---

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

4) 宮崎大学教育文化学部附属中学校

5) 宮崎大学教育文化学部

と、さらには適切なパーソナルスペースの確保等の生活場面において求められる重要な能力であると考えられる。この能力を私たちは普段の生活のなかで獲得してきており、相手の身体の動きから情報を得て適切に処理・判断をし、それに基づいて行動する訓練を無意識的に行っている。

一方、スポーツのなかでは、こうした「身体的コミュニケーション能力」を逆手に取る動きである「フェイント」を用いて、自分に有利な状況を作り出そうとする場面が多くある。しかし、相手に先んじた動きがうまく行われなければ、フェイントには引っかかってこない。すなわち、多くのスポーツ場面では、対峙した相手の「身体的コミュニケーション能力」を発揮させるために、相手に先んじた適切でスムーズな動きが求められるのである。また、相手の「身体的コミュニケーション」の裏をかこうとするフェイントと、そうされまいとする相對峙した2人のせめぎ合いは、体育科ならではのコミュニケーション能力の育成にも寄与するものと考えられる。

## II. 相手と対峙する動きの指導をめぐる問題

スポーツにおいては、しばしば他者の動きをよく見ることが大切であるといわれる。飛んでくるボール、味方や敵のプレーヤー<sup>注2)</sup>に合わせて動かなければ良いプレーはできない。しかし、「よく見た」ために、かえってできなくなることもある。この「見た」というのは、「見せられた」と表現した方が適切であろう。「まったく違った動きをして」相手に誤った判断をさせようとする見せかけの動作はフェイントと呼ばれる(2-234頁)。

フェイントを使ったプレーとしては、サッカーやバスケットボールのようなゴール型のゲームにおいて、オフENSプレーヤーが、ディフェンスプレーヤーの右に行くに見せかけて反対側を抜いたり、パスを出すと見せかけてシュートしたりするプレーが例として挙げられる。フェイントの場合、こうした動きをどのように行うかがオフENSプレーヤーの課題である。

前者のオフENSプレーヤーがディフェンスプレーヤーの右に行くに見せかけるフェイントは、ディフェンスプレーヤーが自分の右に来ると先読みするぐらい本物らしく動かなければならない。しかし、反対に体重を移す動きが大きすぎて方向を切り返すのが遅れると、たとえフェイントによって相手が判断を誤ったとしても、次の本来の動きに相手は対応できてしまう。

フェイントを成功させるためには、見せかけの導入動作を明確に行うだけでなく、それに続く、つまり実際に行うプレーの導入動作を小さくして、相手にディフェンスの準備の時間を与えないようにすることが必要である(3-42頁~43頁)。

また、個人戦術としてのフェイントと同じような意味のプレーは、複数のプレーヤーが関わる状況でも可能である。フェイントに類似した意味をもつ集団的戦術の例として、バレーボールの「時間差攻撃」が挙げられる。「時間差攻撃」は、複数のプレーヤーが攻撃に参加し、ネットの方へ向かって、時間的なずれを作って助走するプレーである(12-S. 429, 321頁)。最初に、クイック攻撃のタイミングで走り込んでくるプレーヤーが「おとり」になり、相手ブロッカーに誤った先読みをさせる。そして、後から続いて走り込むプレーヤーが、ディフェンスが脆くなった状況でスパイクを打ち込むのである。

このプレーが成功するために、それぞれのプレーヤーに求められる能力について、セッターを例にして述べることにしよう。文字どおり「時間差攻撃」においては、2人、あるいはそれ

以上の人数のプレーヤーが、時間をずらして異なる位置に走り込んでくる。ここで、誰が本当に打ってくるのか敵に先読みさせないようにするために、セッターは走り込んでくる各プレーヤーに応じた異なる種類のトスを敵にわからないように小さな動きで上げられなければならない(4-74頁)。

このように複雑で難しいスポーツに求められる技能を、学校体育の授業において、どの程度まで、どのように育てられるか検討することが必要である。

### Ⅲ. 相手と対峙する動きの授業実践の事例

#### 1. 幼稚園における指導事例

##### (1) 年長児の実態を把握する鬼遊び

複数の先行研究に基づいて、宮丸は走運動の発達を次のようにまとめている。「2歳では走運動での安定性が、3歳では安定性と目標まで走ることが、4歳から走運動の方向変換のコントロールが身につき、5～6歳では全力での疾走、自由な走運動技能の使用、走と跳との結合など、基本的な走技能がかなり習熟される」(5-91頁)。

そこで、年長児18名を対象に、相手と対峙してどのように動けるか実態を把握するために、鬼にタッチされないようにして決められた方向へ移動するという「宝運び鬼1」(図1)を行ってみることにした。

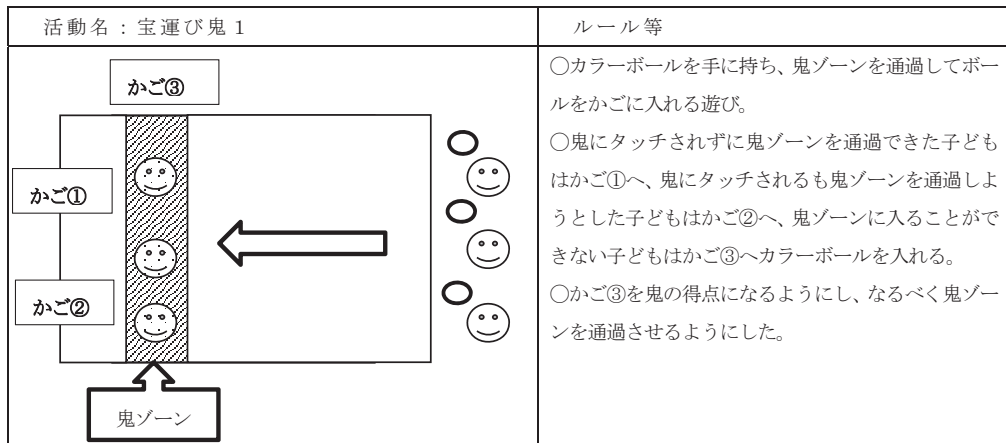


図1 宝運び鬼1

制限時間を設けずに行うと、鬼ゾーンの手前で躊躇して止まってしまう子どもがおり、なかなかゲームが進まなかったため、「20秒以内に鬼ゾーンを走り抜ける」というルールを付け加えた。このルールで実施した結果、走って移動する範囲を左右に広げる子どもが多く見られた。このなかで方向を変えることによって鬼を振り切り、空いたスペースを走り抜ける子どもがいた。また、目の前の鬼に対して、行くと見せかけてタイミングをずらしたり、左(右)に行く動きをして反対方向に切り返したりするフェイントを使って通過する子どももいた。さらに、

仲間が左右に大きく動いて鬼を揺さぶっているときに、空いているスペースを見つけて走り抜けていた。言い換えれば、個人の動きで相手をかかわすのではなく、複数でディフェンスの壁を突破していく戦術である。

しかし、一方には鬼ゾーンの中に走り込めない子どもがいた。また鬼の動きにも技能差があり、走ってくる子どもの動きに応じて動こうとする子ども、棒立ちのままあまり動かない子どもがいた。

このように、子どもによって対応の仕方はさまざまであり、相手と対峙する動きを引き出すためには、子どもが相手をより意識するような場を設定すればよいのではないかと考えられた。

## (2) 1対1で対峙する鬼遊び

走るスピードで鬼を振りきるのではなく、向き合う鬼をフェイントでかわす動きを引き出すために、走っていく子どもと鬼ゾーン内の子どもの人数を同数にし、さらに鬼ゾーンを増やすことによって、相手と対峙する場面を多くつくった(図2)。

この鬼遊び(宝運び鬼2)を7回実践したところ、回数を重ねるごとに、鬼の対応力が向上し、鬼ゾーンを通過することがだんだん難しくなっていった。走っていく子どもは鬼を左右に揺さぶってかわそうとするが、鬼が同じ方向についてくるため空きスペースをなかなか作ることができず、鬼ゾーンを通過するのに時間がかかっていた。

鬼をかかわることができた子どもの動きとしては、まず「宝運び鬼1」のときと同じように、左右に大きく動き、反対方向に素早く切り返すことによって鬼を振り切り、空いたスペースを走り抜ける動きが挙げられる。次に、フェイントを使った動きであるが、左(右)に行く動きをして反対方向に切り返すという点では同じだが、鬼に対して横向きではなく、身体正面を向けたままサイドステップのような動きが見られるようになった。

一方、フェイントを使って鬼をかかわそうとするが、うまくできない子どももいた。この子どもは、鬼に対して横を向いたまま前(鬼から見て横)に行くと思せかけてタイミングをずらそうとしたが、見せかけの動きも小さく、フェイントが読まれてしまい鬼ゾーンを突破できなかった。

サイドステップのような動きによるフェイントを教師が紹介することによって、フェイントを使おうとする子どもが増えた。しかし、鬼の対応力も向上したため、すべての子どもがうまくいくわけではなかった。またサイドステップを素早くできるのは、鬼遊びを好んでよく行っている子どもであった。

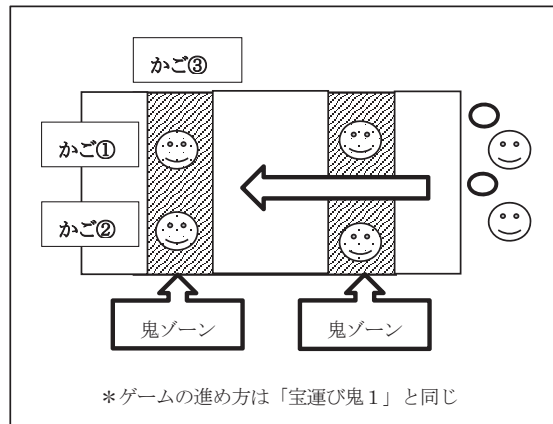


図2 宝運び鬼2

(3) 複数で相手と対峙する鬼遊び

個人で鬼と1対1で対峙する動きについて述べてきたが、「宝運び鬼2」において、1人の子どもが、仲間の動きに鬼がつかれているあいだに空きスペースを見つけて突破した。このように複数で対峙する動きは「宝運び鬼1」でも見られた。

そこで、「宝」を運ぶ側が鬼に対して数的優位の「宝運び鬼3」(図3)を2回実践した。鬼にタッチされずに通過できた子どもは、鬼と対峙したときにサイドステップの動きでフェイントを用いたり、素早く方向を切り返したりすることがうまくなり、空きスペースをつくり走り抜けていた。

また、数的優位の条件で実施することによって、鬼がもう1人の仲間に注意を向けている隙に走り抜けるという子どもが1人から6人に増えた。このように鬼だけでなく、仲間の動きも見て、自分の置かれている状況を判断し、走り抜ける方法を選択するという戦術学習ができるようになった。

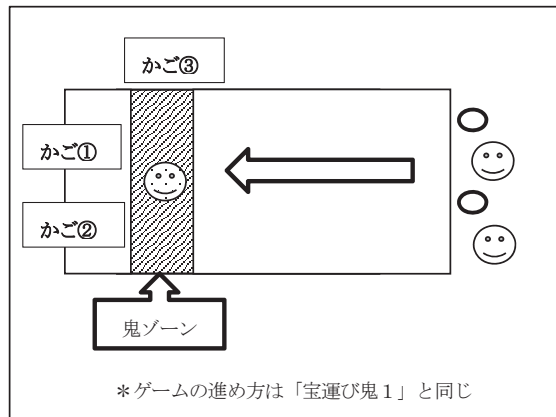


図3 宝運び鬼3

2. 小学校低学年の指導事例

(1) 低学年児童の実態

「鬼遊び」は、低学年の子どもに人気の遊びの1つである。高鬼や色鬼など、多様な鬼遊びをしながら、鬼に捕まらないための動きを自然に行っている。つまり、鬼から逃げたり身をおかわしたりする動きは、体育の授業で学習する以前に、遊びのなかで無意識的に行っている子どもが多い。しかし、鬼から遠く離れた所で動かずに逃げ切ろうとする子どもも見られるため、すべての子どもが経験している動きとはいえない。ゲーム領域の「鬼遊び」において、鬼に捕まらないように逃げたり身をおかわしたりする動きを学習することは、中学年以降のボールゲーム、とくにゴール型を学習するために重要である。

本指導事例で取り上げる第2学年の児童(男子17名、女子17名)は、第1学年のゲーム領域で「鬼遊び」を学習してきた子どもたちである。第1学年の「鬼遊び」の学習をとおして、「突然移動スピードを上げる」、「左右にジグザグに走る」、「弧を描くように回り込む」といった鬼をおかわす動きが見られた。このなかで鬼の不意を突くように、スピードを出したり、左(右)から反対側に切り返したりする動きは、フェイントを用いたかわし方といえる。子どもも、「いきなりスピードを出す」、あるいはジグザグに走る動きを「かわす(雷)」と言い表しており、1年生段階で、鬼に捕まらないためにフェイントが有効であると感じ学習できることが明らかになった。

しかし、授業においてすべての子どもがフェイントを用いて相手をおかわす動きを習得したわけではない。そこで第2学年では、「逃げる、身をおかわす」動きを意識しながら学習を進めることにした。

## (2) 指導計画

第2学年のゲーム「鬼遊び」の指導計画は表1のとおりである。実施した「宝運び鬼」の進め方は前述の幼稚園とほぼ同じであるが、人数の条件を変えることにした。初めの「宝運び鬼①」は、フェイントに対する必要感を高めるために1対1で行うようにした。

フェイントを理解し、意識しながら鬼遊びをできるようにした後で、複数で行う「宝運び鬼」へ発展させることにした。苦手な子どももいることを考えに入れ、攻撃側に数的優位性を与えた(3対2の宝運び鬼②)。そして、最後は鬼ゾーンを2つに増やし、1つ目のゾーンでは攻撃側に数的優位の条件(鬼2人に対して攻撃3人)を与え、2つ目のゾーンでは攻撃側と鬼が同数(3対3)になるという宝運び鬼③を設定した。

表1 小学校低学年単元指導計画

時間	内 容
1	オリエンテーション ○いろいろな鬼遊びを楽しむ。 増え鬼、手つなぎ鬼、子取り鬼、 ネコとネズミ、しっぽ取り鬼
2	宝運び鬼①を行う。
3	○攻守入り交じり型の鬼遊び(しっぽ取り鬼) ○宝運び鬼①【(攻)1対1(鬼)】
4	宝運び鬼②を行う。
5	○攻守入り交じり型の鬼遊び(しっぽ取り鬼) ○宝運び鬼②【(攻)3対2(鬼)】
6	宝運び鬼③を行う。
7	○攻守入り交じり型の鬼遊び(しっぽ取り鬼) ○宝運び鬼③【(攻)3対2と3(鬼)】
8	鬼遊び大会を行う。
9	○これまでに学んだいろいろな鬼遊び ○宝運び鬼③

## (3) 実践結果と考察

第1時に多様な鬼遊び(増え鬼、手つなぎ鬼、子取り鬼等)を行い、そのなかから相手をかかわす動きを見つけ出すようにはたらきかけた。子どもは、「1回右に行って」や「だまして」というようなフェイントを意味する言葉をワークシートに記述していた(資料1)。さらに、子どもにこの言葉の意味を動きも交えながら説明させることによって、学級全体でフェイントについて共通理解を図った。

第2時から、「宝運び鬼」をメインゲームとして学習を進め、フェイントをゲームの中で使えるかどうか試してみることにした。まず、フェイントに対する必要感を高めるために、鬼と1対1で対峙する「宝運び鬼①」を設定した。子どもたちは、第1時で気づいたフェイント(1回左(右)に行って、鬼をだまして右(左)に行く)を、積極的にゲームで試みていた。しかし、左に行くで見せかけるフェイントで鬼をかかわしたつもりが、右へ方向を切り返す動きが遅く、鬼に簡単についてこられて突破できない子どももいた(写真1)。これに対して「止まらずに一気に行く」とワークシートに記述している子どもがおり、クラス全体で紹介したところ、子どもたちのフェイントがスピード感をもった動きに変化していった。

第3時では、授業の導入段階で、「どうやって動いたら、しっぽを取られずにゴールできるの?」と問いかけ、実際にフェイントを使って走れるという子どもに示範させ

資料1 子どものワークシート

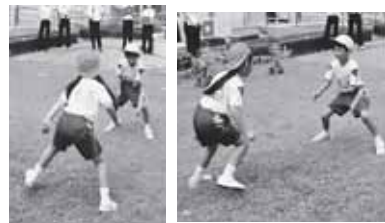
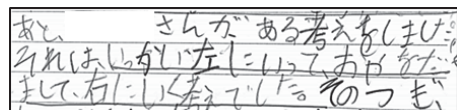


写真1 フェイントが成立しない子ども



写真2：左方向にフェイントをかけて右を突破する子ども

たところ、写真2のように見事に鬼を振り切った。

授業の終わりに子どもたちにゲームでフェイントについて聞いてみると、クラス全員34人がフェイントを試み、そのうち29人が成功したと答えた。

第4時からは、オフェンス側を数的優位（（攻）3対2（鬼））にして、宝運び鬼を行った。攻める人が複数になったことで、1人で鬼をかかわす動きから、複数で鬼をかかわす攻め方が生まれた。たとえば、1人が「おとり」となって先に走り出し、残りの2人が鬼のいないスペースに走り込んでゴールするというような攻め方である。1対1のゲームでは見られない、複数で見せかけの動きを鬼に仕掛けるという集団でのフェイントが見られた。第6時からの宝運び鬼③（鬼ゾーンが2つに増える）でも、同様に集団でいかに鬼にフェイントをかけるかということを考えながらゲームを行う子どもたちの姿が見られた。

低学年においては、無意識的に行っていたフェイントを、子どもの気づきや動きの観察などで理解させ、ゲームのなかで必要感をもって実践を繰り返させることで、多くの子どもが身につけられることが明らかになった。

### 3. 小学校中学年の指導事例

#### (1) 中学年児童の実態

ゴール型ゲーム「タグラグビー」はラグビーを簡易化した運動である。子どもにとってなじみがあるとはいえないが、対峙する相手からタグを取られないために身をかかわす動きが必要になる。このような動きは「鬼遊び」と似た動きであり、タグを取り合うことを楽しみ、個人差はあるものの1対1の局面でどのようにして相手から身をかかわすかについては理解しており、実際にそのように動ける子どもも多い。しかし、2人以上で連係<sup>注3)</sup>して相手をかかわすという動きを身につけている子どもは少ない。複数の味方と複数の敵をかかわすための動きを学習することは、高学年以降のゴール型ゲームの内容へ発展させるために重要である。

本指導事例の対象者は、第4学年の児童（男子17名、女子17名）である。3年生のときにゴール型ゲームとして「ポートボール」を学習している。この授業において、「敵がない場所（スペース）を見つける」といった、ボールを持たないときの動きの重要性について気づいている子どもも少なからずいた。しかし、実際のゲームでは、スペースを見つけて走り込んでパスをもらうというような動きは難しく、個人プレーになってしまうこともあった。したがって、チームで相手をかかわすような動きは、まだ習得できていない。



## (2) 指導計画

そこで、本授業ではボール操作の易しい「タグラグビー」をさらに簡易化したゲームを行うことによって、複数で敵をかわす動きを学習できるように、以下のような指導計画を作成した(表2)。

表2 小学校中学年単元指導計画

はじめ		なか
第1時	第2～3時	第4時
オリエンテーション ○タグを使つての鬼遊びを楽しむ。 ・チーム編成 ・タグベルトとタグの付け方の説明 ・ネコとネズミ ・タグ取り鬼	宝運び鬼 ※1対1 ○1対1でのかかわす動きを見付け、実践する。 ・タグ取り鬼 ・宝運び鬼(チーム戦) 1対1 ※鬼ゾーン1つ	ルールの確認 ○タグラグビーの基本的なルールを知る。 ・ルールの確認 ・試しのゲーム
なか		
第5～6時	第7時	第8時
タグラグビー ※2対2 ○2対2でのかかわす動きを見付け、実践する。 ※第5時→鬼ゾーン1つ ※第6時→鬼ゾーン2つ ・ゲーム(1タグー1点) ※作戦タイムあり	タグラグビー ※2対2、鬼ゾーン2つ、1回の攻撃時間20秒 ○短い時間の中でスペースを生み出すための連係したかわす動きを考え、実践する。 ・ゲーム(1タグー1点) ※作戦タイムあり	タグラグビー ※3(攻)対2(守)、鬼ゾーン2つ、1回の攻撃時間20秒 ○スペースを生み出すための連係したかわす動きを考え、実践する。 ・ゲーム(1タグー2点) ※作戦タイムあり
なか		おわり
第9時	第10時	第11～12時
タグラグビー ※3(攻)対2(守)、鬼ゾーンなし、1回の攻撃時間40秒 ○ゾーンがない中で、スペースを生み出すための連係したかわす動きを考え、実践する。 ・ゲーム(1タグー2点) ※作戦タイムあり	タグラグビー ※3(攻)対2(守)、鬼ゾーンなし、コート広さ1.2倍 ○ゾーンがない中で、スペースを生み出すための連係したかわす動きを考え、実践する。 ・ゲーム(1タグー2点) ※作戦タイムあり	『「レッツ トライ!!!」ピースカップ』 ○3(攻)対2(守)で6チーム総当たり戦を行う。 ・ゲーム(1タグー2点) ※作戦タイムあり

## (3) 実践結果と考察

第2～3時の宝運び鬼では、1対1で敵をかわす動きについて学習した。どのように動けば相手をかかわすことができるか考えさせながらゲームを行うと、クラスの半数を超える子どもが、「左に行くと見せかけて右へ!」という動きをゲームで実施できたと答えた。このように1対1で相手と対峙する場面では、教師による特別な指導がなくても、相手をかかわすためにフェイントを使うという動きが、多くの子どもに身についている。

そこで、複数で関係して相手をかかわすという動きに学習を進展させるために、第5～6時にはタグラグビーを行った。ゲーム前に作戦タイムと練習の時間を設定し、関係してかわす動きを考えるようにさせた。ゲーム状況が複雑になりすぎないように2対2で対峙するように少人数で行ったが、数的優位性がないため、攻めあぐねて鬼ゾーンの前で止まってしまう子どもがいた。さらに、パス等のボール操作が入り難易度が高くなってしまったため、関係して相手をかかわす動きを引き出すことが十分にできなかった。

こうした問題を踏まえて、第7時は攻撃時間に3分間という制限を設け、時間内に何回トライできるかを競い合わせるようにした。攻撃時間を設定し、無駄な動きをなくす必要性を感じさせたことによって、仲間と協力して素早く相手をかかわそうとする子どもの姿が見られた。第6時と比較してみると、第7時の得点が大幅に増えた(表3)。

表3 第6時と第7時の得点の比較

チーム名	第6時得点	第7時得点
チームA	12点	26点
チームB	15点	30点

さらに第8時では、相手にタグを取られた場合の減点を大きくした。そのかわりに、オフェンスの人数を1人増やし、3対2という数的優位な条件を攻撃側に与えた。このようにルールを変更したのは、タグを取られてはいけないという切迫性を高めることによって、子どもが仲間と関係して動くことをより必要であると感じ、しかも数的優位という関係しやすい条件なので、多様な関係の動きを引き出せるのではないかと考えたからである。

実際にゲームを行ってみると、写真3のように、ボール保持者のすぐ後ろを味方がサポートし、ボールを渡すと見せかけるフェイントを入れて同時に二手に分かれて走り出し相手をかかわすという動きが発生した(写真3)。また、別の子どもの日記には、異なる方向から走ってきた2人が敵の前で交差してかわすという異なる動きも記されていた。



写真3 二手に分かれて相手をかかわす

第9時では、ディフェンスゾーンを無くしディフェンスの子どもが自由に動けるようにした。ある子どもから「攻撃が難しくなる」という言葉が聞かれた一方で、「うまく動けばスペースが広くなる」と考える子どももいた。実際にゲームを行ってみると、第8時以上に関係した動きが見られるようになった。たとえば、写真4は3人が異なる方向に走り出して敵をかかわそうとしたがうまくいかず、ボール保持者が敢えてディフェンスの方に走って引きつけることによってスペースを作り、そこに走り込む味方にパスを出し突破したのである。前時までは2人での関係が多かったが、このようにスペースを自ら作り出したり、関係する人数を増やしたりするという複雑で難しい動きが発生した。



写真4 敵(白帽子着用)を引きつけ反対側のスペースにパスして突破

それぞれ約1.2倍にした。子どもたちにスペースを作ったり見つけて動いたりする機会が増えることを期待して講じた手立てである。しかし、単に客観的な空間の広がりだけでは、子どもの動きに大きな変容が生じることはなかった。

#### 4. 中学校の指導事例

##### (1) 中学生の実態

中学校学習指導要領解説保健体育編には第1学年及び第2学年における球技（ゴール型）の学習内容が、「攻撃を重視し、空間に仲間と連携して走り込み、マークをかわしてゴール前での攻防を展開できるようにする」と示されている（8-84頁）。この技能のうち、「ボール操作」に関しては内容が以下のように例示されている（8-84頁）。

- ・ゴール方向に守備者がいない位置でシュートをすること。
- ・マークされていない味方にパスを出すこと。
- ・得点しやすい空間にいる味方にパスを出すこと。
- ・パスやドリブルなどでボールをキープすること。

また、もう1つの「空間に走り込むなどの動き」については次のとおりである（8-84頁）。

- ・ボールとゴールが同時に見える場所に立つこと。
- ・パスを受けるために、ゴール前の空いている場所に動くこと。
- ・ボールを持っている相手をマークすること。

「空間に走り込むなどの動き」の内容のうち「ボールとゴールが同時に見える場所に立つこと」と「パスを受けるために、ゴール前の空いている場所に動くこと」に関しては、これまで「タスクゲーム」が多く実践されている。

一方、「ボールを持っている相手をマークすること」については、このディフェンスによって、ボール保持者がパスを出せず、ボールを長く保持したままで、空間に走り込んだ仲間を生かせないという場面が、授業実践のなかで多く見られる。こうした問題を解決するためには、ボール保持者がディフェンスをかわしてパスを出さなければならず、このプレーの遂行に「フェイント」技能の獲得が有効であると考えられる。

##### (2) 指導計画

学校体育の球技（ボール運動）の授業でフェイントを取り上げることが困難である理由として、相対する敵だけでなく、難しいボール操作が同時に求められることが挙げられる（3-44頁）。したがって、このボール操作が容易でなければ、相手と対峙しフェイントを意識することはできない。

そこで、本指導事例では中学校第1学年の生徒を対象とし、ゴール型のボールゲームのなかでは比較的ボール操作がしやすい「ハンドボール」の授業を実践することにした。ハンドボールは、サッカーのように足ではなく手でボールを操作するというだけでなく、バスケットボールと比べても、ボールを保持したまま動ける歩数が多く、片手でボールを扱えることから、ボール操作が易しいと考えられる。さらに、ボール自体も素材をやわらかくて小さいもの<sup>注4)</sup>を使用し、ボール操作の条件を緩和した。

フェイント技能の向上に関しては、単元前半に、「ジグザグ走」や「サイドステップ鬼ごっこ(鬼も逃げる人もサイドステップで移動)」などのボールを使わない課題をとおして、フェイントに繋がる動きの習得を図った。そして、単元「なか」の時間に、「四角パス」(図4)、「フェイントシュートゲーム」(図5)を取り入れ、ディフェンスにマークされるという条件のもとでパスやシュートができるようになるための練習を行った。そして、ハーフコートで3対3を実施し、オールコートの6対6のゲームへと発展させた。

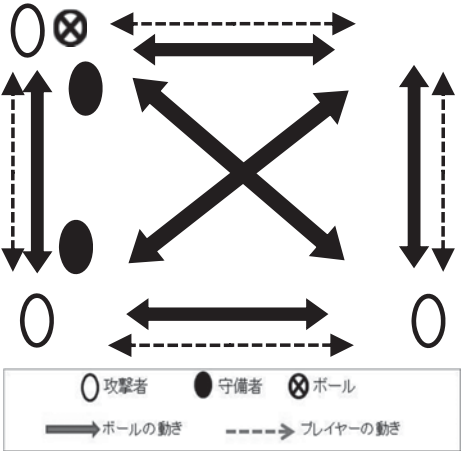
動 き	ルール等
	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ディフェンスについていない仲間にパスを出せるように、フェイントをかけてパスすることを目的として行う。</li> <li>○一辺4mの正方形を設け、オフェンスは4つの角でパスをもらう。</li> <li>○オフェンス3人、ディフェンス2人とし、1分間でパスが回る回数を数える。</li> <li>○ボール保持者はディフェンスにカットされないようにパスを出す。</li> <li>○フェイントをかける動作の動きを意識させる。</li> <li>○ディフェンスにはボールを積極的にパスカットするように伝える。</li> </ul>

図4 四角パス

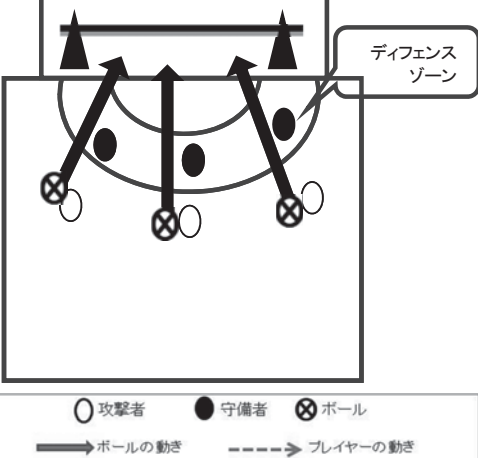
動 き	ルール等
	<ul style="list-style-type: none"> <li>○マークされていても、フェイントをかけてシュートできるようにすることを目的とする。</li> <li>○オフェンスとディフェンスの1対1のシュートゲーム。</li> <li>○ゴールラインを3mとし、フリースローライン4.5mとの間をディフェンスゾーンにする。</li> <li>○ディフェンスは手と足だけ動かし、移動はしない。</li> <li>○オフェンスはディフェンスゾーンに入ってはいけない。</li> <li>○1分間で攻守交代する。</li> <li>○シュートが決まった本数と、カットした本数を競う。</li> </ul>

図5：フェイントシュートゲーム

ゲームのなかでは、スピードのある走る動きで相手をおかわすのではなく、フェイントの技能向上に特化させるため、コートをお狭くすること、オープンナンバーにすること、同等の体力・技能レベルの人へのマンツーマンディフェンスをおすることなどを取り入れた。

### (3) 実践結果と考察

まず、単元1時間目に試しのゲーム(6対6)をお行ったところ、教師が予想していたとおり、ボール保持者はパスをおせず、ボールをお長く保持し続けることが多く見られた。このような問題が生じた主要な要因として、ボールをお持たない人が空間にお走り込まないことが挙げられる。しかし、ボール保持者の投げる技能(投げ方のバリエーション、コントロールの正確性、スピードの有無)と身体のお動き(ボールキープやフェイント)にも問題がある。

そこで、はじめにお相手の動きをお見て動く「ジグザグ走」や「サイドステップ鬼ごっこ」、次に「四角パス」「フェイントシュートゲーム」をお計画どおりお行うことにした。

実施した結果、ハーフコート3対3のゲームにて、フェイントをお使ったプレーが見られるようになった。授業後の調査では、ゲームでおフェイントがお成功したのは11人(27.5%)、フェイントはお成功しなかったが意図的に試みた生徒は23人(57.5%)であった。フェイントがおできるようになったことによつて、オープンナンバーのゲームにおおいても、ボール保持の時間は短縮されパスもおつながることが多くなった。それに伴つてシュートの機会が増え、さらにシュートの際もおフェイントをお使つて決めるといった場面が多く見られた。これまで球技をお苦手としている生徒からも、「相手をお騙してシュートをお決めることができ、気持ちよかつた」、「球技でお初めてゴールがお決まつてうれしかつた」という意見がお聞かれた。つまり、球技がお得意ではない生徒でも、フェイントをお駆使することによつてディフェンスをおかわしシュートをおすることができ、運動する喜びをお味わえることが明らかになった。

しかし、全員がおうまくフェイントをお使つてプレーできるわけではない。たとえば、運動がお苦手な生徒には、せつかくフェイントでおディフェンスをおいったんおかわしても、続けてお行う投球の導入動作がお大きく、結局はお対応されてしまうという問題が生じた。フェイントをお成功させるためには、本物の動きのように見せかけて相手に誤つた判断をおさせるだけでなく、続く運動の導入動作をお抑制して、相手にお対応する時間をお与えないように小さな動きでお実施できることが必要である(3-44頁)。

また、この動きがお他のゴール型の種目におお同様にできるようになるかは保証されていない。そのため、今後お体つくり運動、球技や武道の領域におおいて、フェイントなどの相手にお対峙する動きをお継続的に指導していくことが必要である。

## IV. 結語と展望

本研究でお取り上げた対峙する相手をおかわすための動きは、とくにゴール型のボールゲームにおおいて、ディフェンスの壁をお突破してゴールなど定められた場所におボールをお運び得点するためにお不可欠である。しかし、サッカーやバスケットボールのようなゴール型をお代表する種目におおけるボール運びには、相手ディフェンスや味方オフェンスの動きをお読みながらドリブルやパスをお行うという極めて高度な技能がお求められる。そうだからおといつて、難しいドリブルやパスのボール操作技能をおまずお身につけようとすると、相手にお対峙するゲームへと学習をお進めることが

なかなかできない。

一方、中学校学習指導要領解説では、第1～2学年のゴール型の学習内容として、攻撃に関してはマークをかわすこと、守備に関しては「ボールを持っている相手をマークする」ことが示されている（8～84頁）。つまり、「 $\hat{\text{目方}}=\text{前}$ 」に向かって」走る直進走（1～221頁）だけでなく、横に走る側進走や「後ずさりして走る後退走、さらに前後左右の方向を一気に反転して走る反転走」（1～223頁）の技能が求められる。

そこで本研究では、幼児期からどのような教材で指導を始め、児童期にどのように発展させていくと、中学校のゴール型の球技においてボールを操作しながら相手と対峙できるようになるか考察を進めてきた。その結果、鬼をかわして走り抜ける方向が決められている鬼遊びを幼児に実施すると、サイドステップのような横への移動から、方向を反転させたり、フェイントをかけたりする動きが発生した。また、複数で攻めていく状況では、鬼が別の子どもに注意を向けている隙について走り抜けるという動きも見られた。

小学校低学年では、幼児と同じ鬼遊びを実施するなかで、高速で走りながら方向を切り返す動きが発生した。さらに、中学年で簡単なボール操作を加えられた。最後に中学1年生では、フェイントでディフェンスをかわしてパスやシュートするプレーを実施することができた。

以上の指導事例に基づいて、学習レディネスに適合した課題を提示すれば、発達段階に応じた相手と対峙する動きを発生させられることが明らかになった。中学校第3学年以降の公式に近いルール、たとえばイーブンナンバーでゲームを行うには相手と対峙できる能力が必要である。この能力を育てるための系統的な指導の検討に際して、本研究の指導実践が有効な知見となりうるであろう。

## 注

- 1) ヴァーガスはバードウィステルの研究を引用して、二者間の対話におけるメッセージは、言語的手段によって35%が、残りの65%は話しぶり、動作、ジェスチャーなどの非言語的手段によって伝えられると述べている（13～15頁）。
- 2) 中学校学習指導要領解説では「プレイヤー」あるいは「プレイ」と表記されているが、本稿では原則として小学校学習指導要領解説に合わせることにした。
- 3) 中学校学習指導要領解説では「連携」と表記されているが、本稿では原則として小学校学習指導要領解説に合わせることにした。
- 4) 女子にはミカサ製ハンドボール1号球（人工皮革、円周49.5～50.5cm、重量約150g）、男子には女子と同じボールの2号球（人工皮革、円周54～56cm、重量約180g）を使用した。

## 文献

- 1) 金子明友：身体知の構造、明和出版、2007
- 2) マイネル, K. (金子明友訳)：スポーツ運動学、大修館書店、1981
- 3) 三輪佳見：「見せかける」フェイント、体育科教育 第64巻 第12号、大修館書店、2014
- 4) 三輪佳見：集団によるフェイント、体育科教育 第65巻 第1号、大修館書店、2015
- 5) 宮丸凱史：幼児の走技能、体育の科学、第33巻 第2号、1983
- 6) 文部科学省：言語力育成協力者会議、言語力の育成方策について（報告書案）【修正案・反映版】、

- [http://www.mext.go.jp/b\\_menu/shingi/chousa/shotou/036/shiryo/07081717/004.htm](http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chousa/shotou/036/shiryo/07081717/004.htm) (参照日2016年1月6日)、2007
- 7) 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
  - 8) 文部科学省：中学校学習指導要領解説保健体育編、東山書房、2008
  - 9) 文部科学省：コミュニケーション教育推進会議、審議経過報告の取りまとめ、[http://www.mext.go.jp/b\\_menu/houdou/23/08/\\_icsFiles/afieldfile/2011/08/30/1310607\\_2.pdf](http://www.mext.go.jp/b_menu/houdou/23/08/_icsFiles/afieldfile/2011/08/30/1310607_2.pdf)(参照日2016年1月6日)、2011
  - 10) 日本経済団体連合会、新卒採用（2014年4月入社対象）に関するアンケート調査結果、[https://www.keidanren.or.jp/policy/2014/080\\_kekka.pdf](https://www.keidanren.or.jp/policy/2014/080_kekka.pdf) (参照日2016年1月6日)、2014
  - 11) 大橋理枝・根橋玲子：コミュニケーション論序説、放送大学教育振興会、2012
  - 12) Stiehler,G.u.a.：Sportspiele. Sportverlag, 1988（唐木國彦監訳、ボールゲーム指導事典、大修館書店、1993）
  - 13) ヴァーガス,M.F.（石丸正訳）：非言語コミュニケーション、新潮選書、2011