

ボールゲームの授業

上越教育大学保健体育分野

土田了輔

1. ボールゲームの学習内容

従来、我が国における体育授業のボールゲーム単元では、態度、姿勢、楽しさ等、教材に潜在する文化的側面より、学習に取り組む学習者の内面ばかりが評価の対象とされてきた。これは、戦後、体育にボールゲームが導入された経緯が集団学習による「民主的態度の形成」に向けられていた点に少なからず起因している。しかし、欧米では既に「戦術アプローチ」という枠組みで、ボールゲームの文化的価値（ゲーム様相の歴史的発展史）に着目した指導が提案されている。

戦術アプローチとは、ゲーム発展の様相を、戦術（ゲームの傾向を把握して対策を講じる）を通して、ゲーム中でのプレイヤーのパフォーマンスを高める指導法を指す。この指導法は、スポーツの世界では一般的であるが、我が国では、主に、課外活動（部活）や社会体育等、高度に組織化されたいわば「公式ゲーム」を指向する団体により実施されてきた。

しかし、我が国では、未熟練者のゲーム様相（ゲームにおける対決状況の変化）発展プロセスに対する指導方法の研究が停滞しており、

高度な個人技能 = 高度に組織化された「公式ゲーム」の戦術

という図式から抜け落ちる部分の指導法が、未開拓であった。実は、この傾向は、世界的にもある。

鈴木ら¹は、この傾向が、プレイヤーの視点に立ったゲームの分類論、構造論の欠如にあるとして、従来のボールゲームの分類論を批判し、新たな論を展開した。また、ゲームにおいてプレイヤーが解決すべき課題は、ゲームのタイプによるばかりではなく、プレイヤーの熟練度に起因する「対決状況」にも依存するという、ゲーム構造論を展開中^{2,3}である。

今回の授業で重視したい点は、戦術的思考（ゲームの傾向把握と対策立案）の獲得である。し

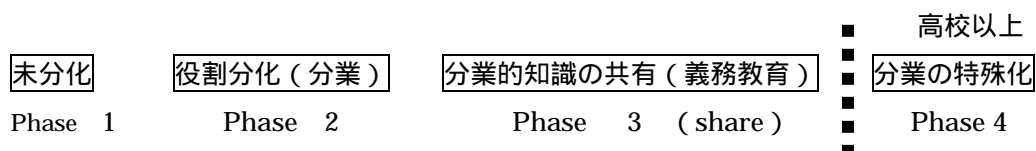
¹ 鈴木理，土田了輔，廣瀬勝弘，鈴木直樹：ゲームの構造からみた球技分類試論，体育・スポーツ哲学研究，25-2，7-23(2003)【原著：日本体育・スポーツ哲学会】

² 鈴木理，廣瀬勝弘，土田了輔，鈴木直樹：ボールゲームの課題解決過程の基礎的検討，投稿中。

³ Fundamental examination of task-solving process in learning ball games (2008) AAHPERD, National Convention and Exposition (April 8 - 12, 2008) in partnership with Southern District AAHPERD and Texas AHPERD. 発表予定。

しかし、従来、種目毎に高度に発達した戦術的思考をなぞるのではなく、未熟者であっても、「この種のゲーム（～型ゲームという表記）」は、どのような構造を持ち、どの点に着目すれば、ゲーム発展が期待できるか、という知を、学習者が実践を通して獲得することを狙った課題解決学習を展開したい。

学習のプロセスは、ゲーム発展に依拠して、下のように考えている。



特に、Phase 2の**役割分化**は、授業中で聞かれる**未熟者の声**を重視したバスケの授業で、いわゆる「バスケ嫌い」の学習者に、「バスケの何が嫌いか」を問いかけると、

「どう動いていいかわからない」

という答えが返ってくる。当初、この答えに対して「動き方」を教えれば、この問題が解決すると考え、バスケのゲームの中でボールをもらうための動きである、V cut, L cut等を指導した。しかし、この「動き方」が、未熟者の苦手意識を解消するには至らなかった。

しかし、解答は、ボールゲームの発達史の中にあつた。問題は「動き方」を教えるのではなく、混沌としたゲームの対決状況の中で、自分がやるべき**役割を発見する**（ゲーム中での選択肢を減らしてやる）ことにあることに気づいた。

ボールゲームは、プレーヤーが1つずつボールを持つ「的当て型ゲーム(ゴルフ、ダーツ等々)」を除き、多くは、複数プレーヤーによる共通目標の達成が課題である。これは、必然的に**分業**を予定する。なぜなら、シュートという行為は複数人ですることは不可能であり、シュートという攻撃の**最終局面までの課題を、複数人で分担して解決することこそ**、ボールゲーム(鈴木らの分類でいうところの**突破型ゲーム**)の本質だからである。

つまり、混沌とした対決状況(おそらくボールの奪い合い)の中で、自分がやるべき役割を見つけ、それに専念することから、**ゲームへの有効な参加**を実現し、ゲームの俯瞰的全体像を把握する、というアプローチこそ、バスケ嫌いの「どう動いていいかわからない」への回答であったのである。

しかし、義務教育の中では、ボールゲームという文化を可能な限り総合的に獲得してもらうことが目指されるべきである。よって、分業的知識をいかに共有(シェア)するか、ということが学習の中で保証されるべきである。そこで、この問題を解決するために、本授業では、土田が考

案した「チーム内ゲーム (scrimmage)」という指導オプションを用いて、個々が自分の役割を中心に獲得した戦術的思考を持ち寄り、学習集団の中でシェアするという形態を取る。

従来は、教師の側が、ボールゲームの機能的特性（学習者から見た特性）を、「敵対する2チーム間による戦い」と捉えてきた。しかし、この捉えは、学習者である児童が、実際にボールゲームをどのように実施しているかという詳細な調査に基づくものではなく、スポーツに対する、大人の既成観念でしかなかった。

土田は、小学校の休憩時間における集団的遊戯活動に着目し、2年半の参与観察⁴を実施した。その結果、児童は、ボールゲームを、「敵対する2チーム間による勝負」と捉えているのではなく、多くの場合、「単一遊戯集団内によるゲーム(scrimmage)」と捉えていることが判明した。単一集団を2つにすることによる scrimmage は、勝敗を決する戦いという性質にはなりにくい。その証拠に、児童の scrimmage は、審判がない、勝敗に固執しない、などの性質を持つ一方、戦術的思考は発達する⁵。

従来の体育授業では、最終的にリーグ戦、トーナメント戦という形で、「チーム間ゲーム」をすることで、学習してきた内容を確認する作業をおこなっていたが、この方法では、勝敗が目指されるあまり、熟練度の低い学習者が有効にゲームに参加することが難しかった。

しかし、チーム内ゲームというオプションは、いわゆる練習ゲームを中心とする考え方なので、学習集団間で戦うことのみを、あまり重視しない。

授業の最終目標は、自分たちが獲得した戦術的思考を屈指して、「いま・ここにある」ゲームの局面（対決情況）を自分達で操作できるようにすること、である。

⁴土田了輔：小学校の休憩時間における児童の集団的遊戯活動に関する基礎的研究，体育・スポーツ哲学研究，29-2，(2007)掲載決定。

⁵土田了輔，笛木寛：小学校の休憩時間における児童のハンドベースボールに関する基礎的研究，上越教育大学研究紀要，26，171-181,(2007)。

授業（バスケット、バレー）において共通する課題設定

ゲーム中での分業の促進と知識のシェア

学習集団への課題設定

最大防御境界面を基準として・・・

- 1) 何人なら守れる？（誰が守りに専念する？）、
何人で攻める？（誰が攻めに専念する？）
（分業論への誘い）
- 2) 君は何をやる人？ 僕は何をやる人？

バスケットボール型ゲームの授業案

(対決状況に着目して)

「用語の説明」

防御境界面 = ボールの移動を阻む障害。プレーヤーによる防御行動やネットなどの物理的障害も含む。従来は防御「線」などと表現されてきたが、バレーなどの立体的な防御も意識して、「面」と表現した。また、プレーヤー以外のネットなどがボール移動の障害になることも考慮して「境界」と表現した。

最大防御境界面 = 防御境界面は、一般に層構造化する。その中で、相手のゴール正否に最も大きく影響を及ぼすと考えられる境界面を、最大防御境界面と呼ぶことにする。

戦術的思考 = 傾向と対策（ゲームの傾向の把握と対策の検討）のことである。ただし、高度に組織化し、発達した、「名称がついた技術・戦術」を検討することのみを指すわけではない。例えば、技能が未熟練の学習者がシュートを打つと、ゴール付近のイージーシュートしか入らない。よってゴール付近を最小人数で守ろうという検討がなされれば、それは戦術的思考と言える。

従来の体育授業では、「名称がついた技術・戦術」という、歴史的経緯を経て高度に発達した専門的知識にばかり注目が集まり、未熟練の学習者の対決状況に寄り添ったゲーム発展が、当該ゲームのゲーム構造に基づいて検討されることが少なかった。この点が、体育における球技指導の学習内容の貧困さの原因になっていた。「ダンゴ状から横長、縦長」といった程度の様相変化はわかっているが、ゲーム様相の変化、ゲーム発展の原理は示されていないことが多かった。

バスケットボールの場合、熟練者によるゲームでは、守るべきゴールに最も近い場所に強力な防御境界面が出現し、それを突破してくるプレーヤー（ボール）に対して、予備的な防御境界面が前方に出現する。相手のシュートが高確率になればなるほど、ゴール付近の防御境界面が強固でないと、ボールの突破（シュート）を阻むことはできない。よって、最大防御境界面は、まずゴール付近に配置されねばならない。この最大防御境界面を突破されれば、あとは攻撃側のシュート行為の正確性という「的入れ課題」のみがゴールの正

否に影響する（ゴール付近でのノーマークシュート）。

・ 最大防御境界面の人数を限定できる場合（技能未習熟者）

技能未習熟者が多くいるゲーム状況では、高確率のシュートがなされるのはゴール付近に限られる。そのため、ゴール付近を防御する者の人数をいかに減らすことができるか、という気付き（戦術的思考）が、ゲーム発展の端緒となる。

熟練者による「公式ゲーム」を見過ぎていると、ゴールから離れた位置からのシュート（3点など）が高確率で入る（3点なら35%～50%、2点なら70%前後）様相が見られることから、防御者の人数が減らすことは不可能となる（つまり5人で守って5人で攻めるゲーム）。

おそらく、未熟練者によるゲームであれば、ゴール付近に2名、ないし1名の防御者がいれば、相手のシュート確率を減じることが可能であると考えられる。そこで、あとの余剰人員をどのように機能させるか（分業）が重要になる。

あらゆるボールゲームは、速攻がもっとも効率のよい得点の取り方である。なぜなら、速攻とは、防御者が防御する陣形を整える前に攻撃行動をすることを指すからである。「ゆっくり1本！」というセットオフENS（整攻）は、落ち着いて攻撃を立て直す際には使用可能であるが、基本的には、相手が守陣形を強固にしてしまうところを攻撃するのは、難しい。

そこで、体育授業のバスケットボール型ゲームは、速攻を出すことを課題としたい。速攻の最も原初的な方法は、待ち伏せする攻撃者に対するロングパス戦法であろう（戦術的思考）。ドリブルよりパスによるボールの移動のほうが速いが、速攻でパスを使うには、事前にプレーヤーが前方配置されていなければこれは実現できない。熟練者と未熟練者が混在する体育授業で、熟練者が一人でドリブルし、一人で得点する、そして他の者はゲームに参加できないという、特殊な分業が生じるのは、攻撃の前方配置がないためである。この攻防分離配置は、この点を解消する有効な手だてとなる。

全員で守って全員で攻めるという対決状況では、待ち伏せということができないが、最大防御境界面の人数が減らすことができれば、余剰人員を待ち伏せ等の攻撃専門員として活用できる（戦術的思考：サッカー型攻防分離）。

また、攻防分離が実現すると、コートの中盤（攻防が入り乱れて最もボール保持が難しい局面）の人数が減少し、この局面でのボール移動という、体育授業の单元内では実現不可能な技能向上（パスフェイク、突破型ボール突き出し等）を期待しない

でも、ボールを前方に進めやすくなる。つまり、[解決不可能な課題を解消した対決状況を設定できる](#)。

速攻によるゴール付近のシュートが失敗した場合、次にセットオフENSEを教えるのではなく（解決不可能な課題）、もういちどゴール付近でシュートするチャンスはないか？と問い、シュートの機能を見直すことをお勧めする。すなわち、オフENSEリバウンドを期待するのである。

ボールゲーム全体の学習内容

ここで、サッカーとバスケの共通点と相違点の学習が可能となる。両者はもともと全く同じゲームの基本構造を持っていながら、熟練者の対決状況では、どうして異なるゲーム様相が見られるのかを考えることができる（ゲームの基本構造の把握 ボールゲームの最大の学習内容）。

バスケットボールは、パス（ボール送り出し）と、ドリブル（ボール持ち運び）では、防御の層構造化の対策が異なる。相手に高いパスを出させるような防御をする場合（ゾーンディフェンス）、あらかじめパスコースを遮断することにより、ボールが直線的に到達しない範囲が生じる。よって、その範囲に人員を配置せず、残されたパスのコースのみを集中的に防御する。これはプレスディフェンスという防御法、ならびにゾーンディフェンスでよく生じる考え方である。しかし、相手がドリブルによってボールとともに突破を試みた瞬間、それまでパスコースを遮断していた防御者は、ドリブルの突破コースに位置を修正する動きが必要となる（ヘルプ、シェルディフェンスと言う）。

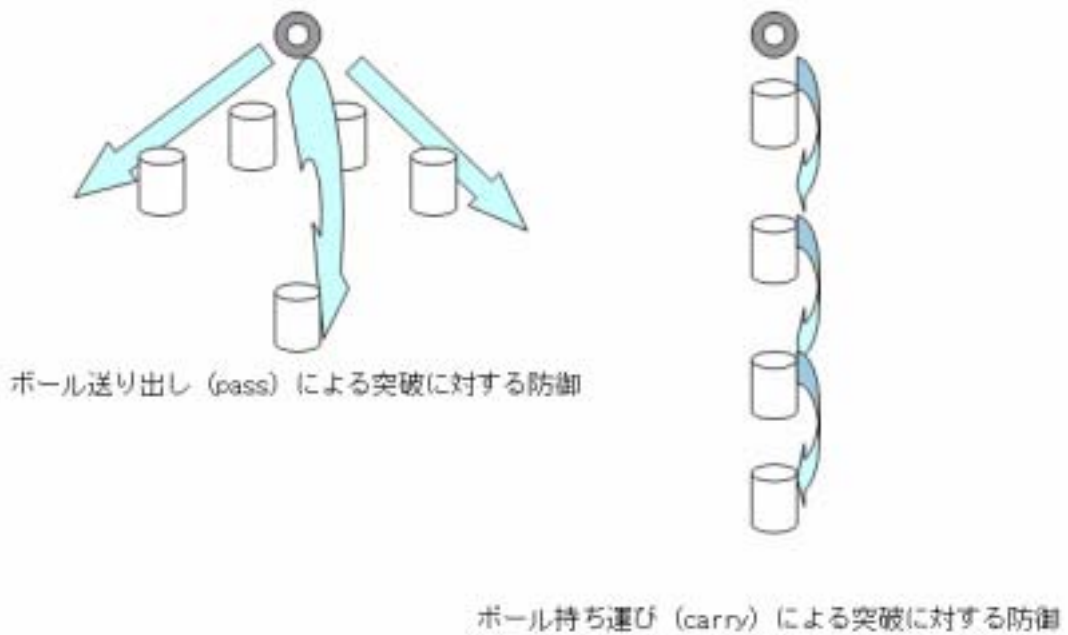


図1．突破のタイプによる防御境界面の発達
 (相違点は、突破に対して縦に重なる層構造が発生するか否か)

* この授業提案のコンセプトは、日本大学・鈴木理，鹿児島大学・廣瀬勝弘，埼玉大学・鈴木直樹の各氏とともに実施しているボールゲームの指導に関する一連の研究成果に基づき，特にバスケットボール型ゲーム用に土田が監修したものです。

バスケットボール型ゲームの評価項目チェックリスト

1) 成果

- ・ 「技能」技能の伸び
ゲーム中の controlled pass (パスフェイクを含む)(*)
- ・ 「思考・判断」戦術的思考の発達(ゲームに対しての傾向と対策)
学習記録の記載内容(傾向と対策への言及)(*)
発言(提案)

2) 意欲・関心

- 積極的な提案
学習記録の記載内容(取り組みへの意思表示)

3) 学び方

- 自主的学習態度

4) 協力

- 相手(チーム内外)への敬意
用具の準備,片付け

(*)は,この授業で特に重視したい項目.