

パス&ランでタッチダウン！

～ゴール型ゲーム～

柳井 友裕

場 所 運動場

1. 日 時 平成22年2月13日（土）（10：00～10：45）
2. 学年・組 第4学年西組（40名）
3. 研究課題

自己認識させる場面を意識的に授業に取り入れることが、フラッグフット型のゲームにおける「ゴールにつながる空間の理解」を深めることに有効であるか検証する。

4. 授業づくりの視点

（1）教材分析

本単元「パス&ランでタッチダウン！」は、フラッグフットボール型のゲームを基にしたゲームであり、フラッグフットボールは「ゴール型ゲーム」に位置づけられる運動である。ゴール型のゲームはその特徴から「ボールを争奪し、攻守入り乱れて、ゴールを目指し合うゲーム」とされ、その「いかにしてゴールに近づくか」がゴール型ゲームで最も論理的思考力が問われる課題であると考えられる。ゴール型ゲームとして、新学習指導要領では「ハンドボール」「バスケットボール」「サッカー」「ラグビー」「フラッグフットボール」などが例示されており、これらはまず「ゴール」局面で分類することができる。「フラッグフットボール」や「ラグビー」のように敵陣に深く入り込み、ラインを越えれば得点になるものと、「ハンドボール」「バスケットボール」「サッカー」のようにゴールが設けられていて、そこにシュートしてゴールがきまれば得点になるものに分類される。

「ゴールにつながる空間の理解」は「ボール運び」局面にかかるものであり、その深化を図る上では、「ゴール局面」においてシュートなど技能面において多くを求めないという点、また「ボール運び」局面において、ドリブルなどの技能を必要としない点で、「フラッグフット」や「ラグビー」の方が「バスケットボール」などと比較して適した教材であると言える。また、「フラッグフット」と「ラグビー」においては、前者が1回ごとにプレーが止まるのに対し、後者は攻守が連続的に交代するスポーツであるという特徴が見られる。

「ゴールにつながる空間の理解」は、プレーの成功と失敗の積み重ねによって深まっていく。本校が掲げる自己認識力も「目標設定」→「活動設定」→「結果の分析」→「改善・保持」のサイクルで育成されていくとする。目標を設定し、相手や自分たちの能力などから作戦を考え、プレーの結果から成功あるいは失敗の要因を分析し、作戦を変更したり、必要な練習を考えたりしていくことを繰り返し何度も行う中で学習が深まってくる。したがって、「フラッグフット」と「ラグビー」を比較した場合、1回毎にプレーが止まり、

結果の分析が可能な前者の方が今回の「ゴールにつながる空間の理解」を達成することにおいて向いている教材と言える。

従来のフラッグフット型ゲームが、ランプレー中心であったのに対し、ファーストプレーをパスに限定したところに本ゲームの特徴がある。「ゴールにつながる空間」を見つける上で、走りながらそれを見つけることは難しいのではないかと考える。パスを出すクォーターバックはフリーの状態で見渡すことができ、作戦上決めてある「空間」へ走り込むレシーバーへパスを出す。

つまり、パスプレーを基本に据え、ファーストプレーとしては、ランを用いない。コート上をグリッド線で区切り、相手陣のエンドラインを越えなくても、一定の距離を前進すれば得点できるようにする。すなわち、「ゴールにつながる空間の中で、フリーでパスが受け取れる場所」に走り、パスされたボールをキャッチ（タッチ）すればその時点で得点化される。もちろんキャッチした後、ランでエンドラインを越えればさらに得点できるようにもして（ゲームⅡ）、短いパスでもランを加えることでプレーの幅を広げることができるようにする。

（２）児童の実態

コミュニケーション能力が論理的思考を育む土台となる。5月に行った折り返しリレーにおいては、チームでバトンパスのスタートのタイミングを見合ったり、コーンの回り方を話し合っただけで作戦を立てたりして、チームとしてまとまりを持って臨めるチームが多くあった。一方で、協力して話し合いができなかったために自分たちがイメージするプレーに至らなかったチームも見られた。

ボール運動系では、10月にベースボール型ゲームである「集まりっこベースボール」を行った。この学習では、守りの配置から空いているスペースを見つけて作戦を立てる論理的思考力と、正確にボールを投げたり、捕ったりする技能の習得を目指して取り組んだ。取り組む中で、攻撃側として守備側の配置を考えて、どこのスペースを狙ったら一番得点しやすいのかを考えたり、守備側として攻撃側の意図を先読みした守りの配置や作戦を考えたりして、攻守双方での論理的思考を働かせている場面が多く見られた。しかし、技能面では、ボールを正確に投げられない、キャッチできないという問題も見られた。また、チームでのコミュニケーションでは、リーダーやコーチを中心にまとまって作戦ボードを使って自分たちで意見を出し合いながら話し合いができているチームが多く見られるようになったが、全員が自分の考えをしっかりと主張し、それがチームの作戦として生かされるといったところまでは至らなかった。

（３）指導にあたって

本単元では、自己認識をさせる場面を意図的に設定することによって「ゴールにつながる空間の理解」の深化を目指す。本校体育科においては、この「自己認識」する力を「わかる できる 見通せる」力と捉えている。本単元での「わかる」は、「ゴールにつながる空間、つまりフリーになってボールを受けられる場所がどこなのかがわかる」ことであり、「できる」は、「フリーにパスを受けられるスペースを見つけたり、作って走りこむことができたりする」ことであり、「見通す」は、「考えたことができるように次に何をどのように改善したり、選択したりすればよいかが見通せる」ことである。

本単元「パス&ランでタッチダウン」の特徴と児童の実態を踏まえ、この「わかる できる 見通せる」力の育成を図っていくための手立てについて3点述べる。

① ゲーム・ルールの工夫

先述したように、本校が目指す自己認識力は「目標設定」→「活動設定」→「結果の分析」→「改善・保持」のサイクルで育成される。はじめから高度な内容を目標に掲げて練習しても、結果の分析もできないのはもちろん、その後の改善・保持に行き着かないことは容易に考えられる。したがって、簡易化されたゲームからスタートし、段階的に複雑な条件を付け加えていくことで、ゴールにつながる空間が「わかり」、パスできるスペースを作るための作戦を立てることが「できて」、その結果を分析して改善・保持するなど次の段階を「見通せる」ようになると考える。

本単元では、3対1・3対2とアウトナンバー状態を意図的に作り出すことにより、オフェンス側が攻撃しやすい状況にする。段階的に人数を増やしていくことにより、論理的思考を育んでいく。コート上に人数が少ないときは「スペースに見つけてフリーになる」ことがめあてとなるが、人数が増えた場合には「パスをもらえるスペースを協同して作る」ことが必要となってくる。毎時間最後にレクチャータイムを取り、この戦術面での高まりを支えていきたい。

また、パスプレーを採用したことにより、ランプレーで必要とされなかったボールを「投げる」「受け取る」能力が必要となってくるという課題も新たに出現した。

これについては、「投げる」側については、ワンバウンドや転がしてもよくしたり、「受け取る」側については、ボールに「触れる」だけでも得点できるようにするなど、技能的なハードルを下げることで利用できる空間を広げたり、「転がした方が投げるよりパスが通りやすいかも」と児童が新たな工夫を生み出したりすることも期待したい。

② コミュニケーション能力の育成

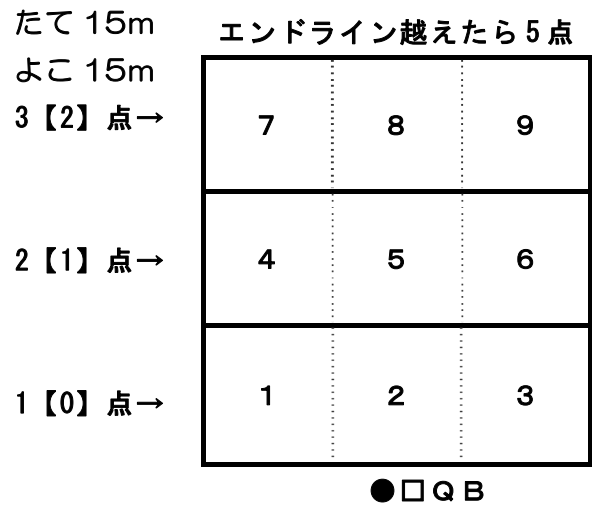
自分たちに必要な練習や作戦を考えたり、互いに意見を出しあったりする活動を通じて論理的思考力を育成していこうとするとき、その土台となるのは個人、またチームとしてのコミュニケーション能力である。これまでの児童の実態から、このコミュニケーション能力に課題が見られた。これに対する手立てとして、まず第一に、役割はローテーションで回し、全ての児童が全ての役割を体験できるようにする。児童がそれぞれの役割を全て経験し、それぞれの立場でのプレーを理解することで相互理解を深めていければと考える。第二に、リーダーに求められる資質とは何かも児童が考え、チームを構成する前に児童のリーダー観に基づいた人選をする。技能面だけではなく、チーム全体のことをしっかりと考え、まとめていける児童を育成し、そのリーダーの元で全員が自分の考えを主張し合えるチーム作りを目指していきたい。

また、児童間のコミュニケーションを支援するために、作戦板や観察記録を活用する。客観的な事実なしに、今のプレーがどうしてうまくいったのか、反対にどうして失敗したのか分析も不可能であるし、次の改善点も正確なものとは言えない。個人・チームとしての学習の履歴をしっかりと取るために観察記録係を置き、その記録を元にプレーの分析を行い次の活動に見通しをもって臨めるようにしていく。ゲーム間のミーティングタイムで、相手の動き、自分たちの動きを観察した記録が、「ゴールにつながる空間」を見つけること

や、相手の動きを先読みしたプレーにつなげていけるようにする。4年生段階がどのような記録であれば役立つのか観察記録の内容についても検証していく。

***フットボール型ゲーム「パス&ランでタッチダウン！」の説明**

- ☆『パス&ラン！』の主なルール
- ・ファーストプレーはパスのみ。
 - ・レシーバーはパスすることはできない。
 - ・QBは自陣エンドラインからパスをする。
 - ・レシーバーはボールをキャッチした後エンドラインに向けて走ることができる。(ゲームⅡ)
 - ・QB, レシーバー, 審判, 観察係のローテーション。5人での場合, QB→レシーバー①→レシーバー②→審判→観察係
 - ・ボールは, ハンドボール1号球
 - ・1人全ての役割を経験した5回で攻守交代
 - ・作戦タイムを取った後2回戦を行う。
 - ・ゲームⅠとゲームⅡでは得点を変える。【】内は, ゲームⅡの得点。

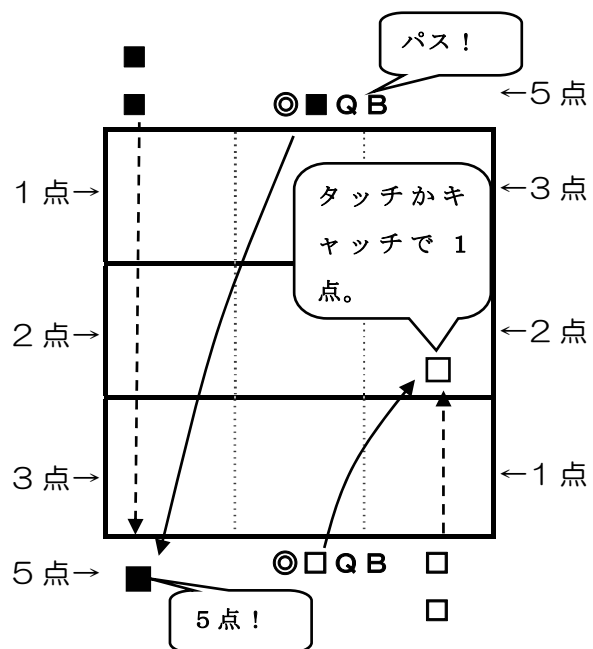


③ ドリルゲーム・タスクゲームの工夫

相手をかわしたり、走ったりする基礎的な動きを身に付けるために、「3カウントしつぽ取りゲーム」設定した。また、ボールを「パス」して「キャッチ」すること、また、スペースに入り込む動きの習得を図るために、「スピードパス&キャッチ」ゲームを設定する。ゲームをⅠとⅡに分け、Ⅰでは、スペースに直線的に入り込む動きの中で基本的なパス&キャッチの技能の習得と目指す。Ⅱでは、バックしたり、横に移動したり、斜めに移動したりする動きを付け加えて、スペースに入り込む動きの多様化を図る。

***ドリルゲーム「スピードパス&キャッチ」ゲームの説明**

- ☆『スピードパス&キャッチ』の主なルール
- ・ペアチームでコート of 左右サイドを使う。
 - ・QBが投げたボールをノーバウンドでキャッチかタッチできたら、その場の点で得点できる。
 - ・制限時間(1分間)で何点得点できたかを競う。
 - ・左右両サイド実施する。
 - ・ゲームⅠでは、直線的な動きのみ。
 - ・ゲームⅡでは、バックの動き、横の動きを付け加える。



タスクゲームでは、3対1の場面を設定し、レシーバー2人に対し、ディフェンス1人のメインゲームよりもオフェンス有利の状況で、自分たちが考える作戦を試し戦術理解を深めることができるようにする。

***タスクゲーム「今だ そこへ パスだ！」ゲームの説明**

☆『今だ そこへ パスだ!』ゲームのルール

- ・ペアチームで行う。
- ・ゲームⅠ・Ⅱともにオフェンス3人対ディフェンス1人のゲーム。
- ・ゲームⅠでは、ランなしパスのみ。ゲームⅡではパスをキャッチした後ランを付け加えることができる。
- ・ゲームⅠでのディフェンスの位置は5番のグリッド。ゲームⅡでは、ディフェンスの位置は自由に置くことができる。

以上のようなドリルゲーム、タスクゲームを設定し、ボール操作に関わる技能面や戦術理解に関わる思考面の高まりをメインゲームにつなげていけるようにしていく。

6. 本時について

(1) 目標

チームで協力してチームの特徴に応じた作戦を実行し、その結果から改善策を選択したり、個人で役割に応じたタッチダウンを目指した動きができたります。

(2) 展開 (本時 6/8)

かまえる
のぞむ

学習活動	指導上の留意点・教師の支援	評価の観点
<p>1. 体ほぐしの運動</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ダッシュ (Change of pace) <p>2. ドリルゲーム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・3カウントしっぽ取りゲーム ・スピードパス&キャッチゲーム 	<ul style="list-style-type: none"> ○ ウォームアップを兼ねて、ゲームに必要な基礎的な動きを取り入れ、授業に生かせるようにする。 ○ 3カウントしっぽ取りゲームでは、相手をフェイントしてかわす動きと、空いているスペースを見つけるという課題をもって取り組ませる。 ○ 必ず、一つ得点の高いエリアに足を踏み入れてからバックしてキャッチするルールにして、バックや斜めバックの動きを身につけられるようにする。 ○ できるだけたくさんの得点を上げるためには、どのエリアでパスを受けた方が 	

ひらく

ふかめる

ふりかえる

<p>3. ポイントタイム ・QB視点で、パスをするタイミングについて。</p> <p>4. タスクゲーム ・「今だそこへパスだ！」3対1ゲーム</p> <p>5. メインゲーム① 3対2</p> <p>6. ミーティングタイム</p> <p>7. メインゲーム② 3対2</p> <p>8. 振り返りタイム ・チームで振り返り</p> <p>・全体で振り返り</p> <p>9. レクチャー</p>	<p>よいのか、グループで考えて取り組ませる。</p> <p>○これまでの「フリーになれたレシーバーにパスをする」では、パスが成功しないことが多いことを確認し、「パスを受けるレシーバー」と「もらうグリッド」、「何秒後か」を決めてQBはボールを投げるようにすることで、パスの成功率を上げられることを理解させ、タスクゲームで取り組めるようにする。</p> <p>○プレイヤーが共通の意識を持ってゲームに臨めるように、「レシーバー①が5（秒後）に6（グリッド）」と分かりやすい言葉で作戦を伝え合うようにする。</p> <p>○ゲームの進め方、審判、得点などの役割分担を確認する。</p> <p>○ワンプレー毎にミーティングタイムを取り、QBの指示で次のプレーの作戦を決め、共通認識させる時間とする。</p> <p>○5プレーで攻守交代とし、ローテーションによりチーム全員が全ての役割を経験できるようにする。</p> <p>○記録を元に、成功したプレーと失敗したプレーの原因を考え、ゲーム②で行うプレーを選択、もしくは、新しく改善したプレーを話し合わせるようにする。</p> <p>○ミーティングタイムで出された意見をプレーで試していくように助言する。</p> <p>○記録を元に、これから使えそうなプレーを選択し、次回に向けてのプレーの見通しを持てるようにする。</p> <p>○チームとして、うまくいったことや作戦を全体で交流するようにする。</p> <p>○第1の作戦ができないときの第2の作戦を考える必要性を伝え、次回に見通しを持てるようにする。</p>	<p>【関心・意欲・態度】 グループで協力して、一人ひとりが自分の役割を果たそうとしている。 (観察・学習カード)</p> <p>【思考・判断】 作戦を考えたり、観察記録から改善策を選択できたりする。 (観察・作戦カード)</p> <p>【技能】 正確にパスできる。スペースに向けて走ったり、ボールをキックしたりすることができる。 (観察・学習カード)</p>
---	---	---

<参考・引用文献>

- 1) 「子どもが育つフラッグフットボール」(日本フラッグフットボール協会 学習研究社 2005)
- 2) 「体育科教育 第57巻5号」(大修館書店 2009)
- 3) 「体育科教育 第57巻11号」(大修館書店 2009)
- 4) 「小学校学習指導要領解説 体育編」(文部科学省 2008)