

## 豊かな感性を育むゲームの授業

### 1 ゲームで感性を育むとは

体育科におけるゲーム領域は、一定のルールのもとに集団で運動し、勝敗を競うという特性をもつ。子どもは「何とかして勝ちたい」という強い思いをいろんな手段や方法で実現させようとする。ルールや判定をめぐる意見の対立が生じるのも、そのための必然的な姿であろう。

ゲームで感性を育むとは、このような意見の対立をお互いに納得して解決するとともに、ゲームをよりおもしろくするためにルールや作戦を工夫し、さらに楽しく魅力のあるゲームを創り出していくことができる授業であると考えている。こうした授業の中で、子ども達自身が「価値あるもの」を自分の体を通した実感と納得をともなあって受けとめながら、「うまくなった」「やってよかった」「またやりたい」と心の底から言える満足感や達成感を味わうことを期待している。

### 2 実践事例 第2学年 ゲーム領域「ねずみのしっぽとり」

#### (1) 実践にあたって

子ども達のゲームに対する願いは次のようであった。

事前のアンケート調査より（男子19名 女子20名 計39名）

「これからやっていく体育のゲームは、どんなゲームにしたいですか？」	
なかよくする（なかよしになる、けんかをしない）ゲーム	31名
楽しいゲーム	24名
一生懸命がんばるゲーム	12名 ※ 自由回答。複数回答可。
反則をしないゲーム	12名 ※ 回答の多かった順に4つのみ掲載

こうした子ども達の願いを満たすことを基本に据え、次のようなやり方及びルールを考案した。（初等教育63号にも掲載）

#### (2) 単元、やり方及びルールについて

本ゲームは、1チーム10人ずつの2チームに分かれ、一定時間内に相手チームからどれだけたくさんしっぽを取ったかを競い合うゲームである。自分のつけているしっぽの数よりしっぽの少ない相手ねずみにタッチしたら、しっぽをもらうことができる。チームで力を合わせて相手ねずみを追いかけて、逃げたりするところにこのゲームの楽しさがある。

<やり方>

- ① 赤・白・青・緑の4チーム（1チーム10人ずつ）が2チームずつに分かれ、相手チームから宝を取り合い、12分間でどちらがたくさん宝を取ったかで勝敗を競う。

<宝の取り方>

- しっぽの少ない相手ねずみにタッチする。
- 相手のねずみのほらあな（障地）に入り込む。
- 自分のほらあなに足をつっこんで相手ねずみにタッチする。  
（しっぽの数は無関係で）

- ② 各色ごとに、親ねずみ5人、子ねずみ5人に分かれ、前半を親ねずみ、後半を子ねずみが宝を取り合う。前半の結果をそのまま後半に引き継ぐ。前後半各6分。

- ③ ゲーム開始までに、各チームの親ねずみと子ねずみで、それぞれ10本しっぽを分けておしりにつけておく。しっぽは必ず一人1本から3本までとする。

誰が何本つけるかは、チームで相談してきめる。（10本を5人で分ける。）

- ④ 自分のチームのほらあなには、宝（玉入れの玉）を10個おいておく。

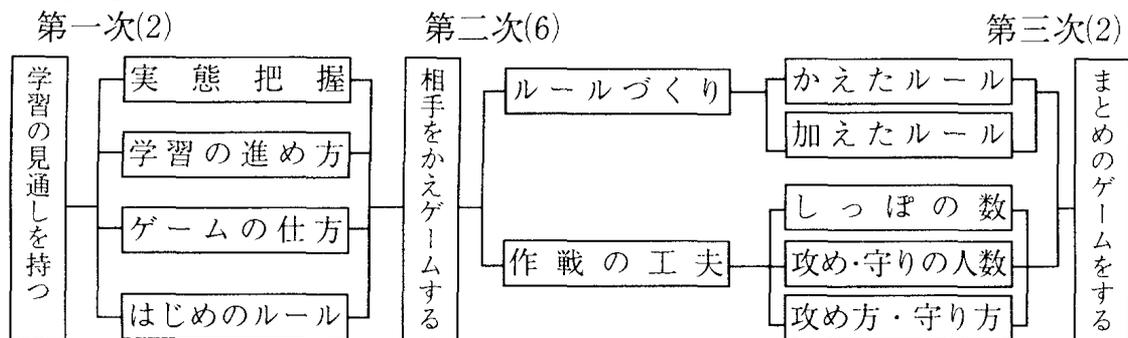
<ルール>

- ① 次の時は出直しといって、自分のほらあなに一度帰ってこなければならぬ。また、出直し中の相手ねずみにはタッチしても勝負はできない。
- ・相手にタッチしたり、されたりして、ひとまず勝負が終わったとき。
  - ・宝をもらって自分のほらあな（障地）に帰るまで。
- ② 押したり、たたいたり、つまずかせたりしてはいけない。

(3) 指導目標

- ① 互いに教え合い、助け合って、なかよくゲームをすることができる。
- ② 相手チームからしっぽを取る方法を工夫してゲームをすることができる。
- ③ 相手や障地にすばやくタッチしたり、逃げたりすることができる。

(4) 指導内容と計画



(5) 基本的な学習過程と主な支援の手だて

学習過程

支援活動1 < 単元全体のめあて設定の場 >

・・・第二次 第1時

第一次で学習の見通しを2時間かけて理解させた後、このゲームをどんな

学習活動	指導・支援活動
1 準備運動をする。 鬼遊び	1 ゲームへの期待感を持たせ、すばやく動くことができるようにするために、鬼遊びを行わせる。
2 チームの作戦を確かめる。 新しいルール チームの工夫	2 新しいルールを確認した後、前時にたてた作戦を確かめさせる。  作戦を確認し終わったチームから、陣地づくりとしっぽをつけさせ、ゲームの準備をさせる。
3 ゲームをする。 1回目のゲーム 作戦タイム 2回目のゲーム	3 ◎ゲーム中は、次の点から子どもにも言葉かけをする。  ・トラブルは、できるだけ自分達でうまく解決できる方法を見つけること。  1ゲーム8分で、2ゲーム行う。作戦タイムは、子どもの要求に応じて設ける。
4 ゲームを振り返る。 よかったこと こまったこと 次時チームの作戦 全体に発表	4 ◎よさへの気づきを友達に伝えるために、なかよしタイムの中で友達のよかったところや謝りたいことを伝え合う。  みんなで話し合いたいことは、発表し、みんなで考え合う。  ゲームを振り返り、チームの次時の作戦を話し合う。  ◎教師が気づいたよさを子どもに発表する

めあてにして取り組んでいくか、子ども達と話をしながら次のように決定した。

共通のめあて  
楽しいねずみのしっぽとりにしよう!

単純でわかりやすいものになったが、このめあてをもとにして、毎時間の終末に振り返りをさせ、「楽しい」とはどういうことなのかを考えさせることにした。時間を追うごとに、ゲームの持つ楽しさに気づく段階から、ルールや作戦を工夫する楽しさに気づく段階、さらに、勝ち方や負け方を問題にして、勝敗を超越した楽しさに気づく段階に近づいていくことを見通し、

楽しさの質にこだわらせたいと考えた。

支援活動2 < トラブルが起こった時の支援 >

・・・第二次 第3時

授業の終末に「こまったこと」を発表させる時間を設け、基本的に以下の考えに基づいて、子どもと教師が話し合いによって解決するという方法をとった。

- みんなで意見を出し合い考え合うことによって、トラブルをみんなの問題としてとらえさせる。
- 教師の都合ではなく、子どもの納得を大切にする。
- 審判はつけず、セルフジャッジとし、解決のしかたを学ばせる。
- ルール化すべき問題か、相手の状況や気持ちを理解することで解決できる問題かを整理する。ルール化すべて問題は、誰もがわかり、誰もが認めるという点をふまえてルールをつけ加えることにする。

ゲームを始めて3時間目に、「こまったこと」として、次のような発言があった。

C：「私が赤組の宝を取ろうと思って、赤組のほらあなに足をいれたら、そこに赤組のAくんがいてほとんど同時にタッチをしてきました。それで、私はよくわからなかったから出直しにしようねと言ったら、Aくんはジャンケンをして決めようと言ってきたので、どちらで決めるか言い分が食い違ってけんかになりました。」



<きわどい瞬間……>

T：「こういう時にはどうやって決めたらいいですか。」

C：「ジャンケンがいい！」「出直しのほうがいい！」どちらも半々ぐらいの子どもが言い合った。

T：「自分の考えにわけをつけ加えて言える人がいますか。」

C：??? 特別理由はなかったようである。「どっちでもいいんじゃない?」

T：「どちらでもいいのなら先生がきめてもいいですか。」

C：「いいです。」

T：「では、よくわからないことが起こった時は出直しにすることにします。」

C：拍手。(納得～承認)

このような過程をふみながら、よりわかりやすく、より楽しめるルールができていった。また、お互いに気持ちよくゲームをするための言動や態度のあり方に触れた確認がなされていった。



<みんなで考え合う>

支援活動3 <楽しいゲームとはどんなゲームかを考え合う場>

・・・第二次 第6時

ゲームを始めて6時間目に「こまったこと」として、次の発言があった。

C1：「Bくんは、自分のチームが勝ったからといって、やったあ！と言って喜んでいました。ぼくは負けたのでいやな気持ちになりました。」

T：「Bくんに気持ちを聞いてみようね。」「Bくん、聞かせてくれますか。」

B：「ぼくは、やっと今日勝てたのでとても嬉しくなって、ついやったあ！と言ってしまいました。(涙ぐむ)」

T：「みんなは、Bくんの気持ちがわかりますか。」

C2：「だれでも勝った時は嬉しくて、やったあ！と言うと思います。勝ったのに喜ばないのは変だと思います。」

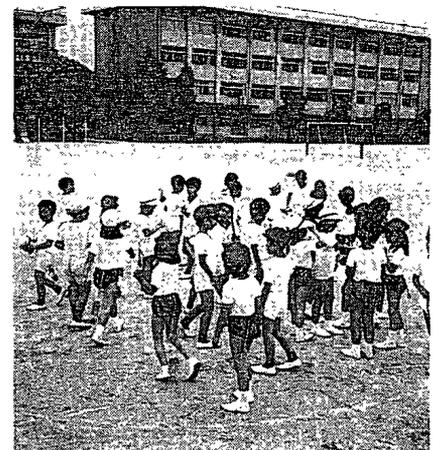
T：「勝った時に大きな声を出して喜ぶのはいいことなのでしょうか、悪いことなのでしょうか。」

C3：「負けても一生懸命がんばったんだからそれでいいと思います。勝っても一生懸命がんばっていないんだったら、あまり意味がないと思います。」

この後、C1がBのところへ近づき握手を求めた。BはC1と握手をした。他の子ども達は、その様子をじっと見つめ拍手をした。次時の初めに、ある子どもが「ゲームが終わったら、勝っても負けても握手をしたらいいと思います。」と発表した。そこで、握手をする時間を設け、その時間の中で、友達に謝りたいこと、励ましたいこと、よかったことなどを自由に言い合える時間として位置づけることになった。

ゲーム後の握手の時間は名前がなかよしタイムと決まった。なかよしタイムでは、ハアハアと息を切らしながら、「またがんばろうね」「さっきはごめん」「次はがんばれよ」などといった声が交わされ、その後の「こまったこと」の発表が少なくなっていた。

自他の満足感・達成感を味わい合うとともに、勝敗を超えてお互いを認め合おうとする姿が見られた。





<手をつなぐのもつけ加えたよ！>      <どうやってほらあなに入ろうかな？>

(6) 本ゲームに対する子どもの印象（単元終了後のアンケートより）

① ねずみのしっぽとりはどんなゲームだと思いましたか？

選択回答（複数選択可）

	男	女	全
みんながなかよくなるゲーム	13	15	28
みんなが楽しめるゲーム	14	11	25
みんなが力を合わせないと まくいかないゲーム	10	9	19
わくわくするゲーム	9	8	17



その他の欄に書かれた自由記述による回答は、次のようなものが見られた。

楽しいゲーム（2名）／盛り上がるゲーム／どんどんおもしろくなるゲーム／みんながうまくやれるゲーム／みんなの気持ちを一つにまとめるゲーム／心を合わせるゲーム／みんなで力を合わせればうまくできるよになるゲーム／なかよくできるゲーム／友達ができるゲーム等。

② ねずみのしっぽとりを「やってよかった」と思いますか？

この問いに対しては、39名全員が「やってよかったと思う」と答えた。

その理由を自由に記述させると、次のような回答が見られた。

複数の子どもに回答があったものは、おもしろいゲームだったから（10名）／楽しめるゲームだったから（4名）／みんながなかよくなるゲームだから（4名）／みんなが楽しくわくわくできるから（3名）／楽しいから（2名）／であった。

「やってよかった」という思いがどういうものから出てきたのかをさらに

具体的に次の点から整理し、検討を加えてみたい。(ここでは、授業後に印象に残ったことを自由記述する「しっぽとり日記」の記述をもとにする)

○ 子どもは、何にこだわったか

子ども達は、自分の思いや感情を素直に自由に「しっぽとり日記」に書いてくる。低学年の子どもの記述から、こだわったものを見取るのは困難であるが、おおよそ印象に残っているであろうものを次の5点に絞ってその割合を時間を追って探ってみた。

(「楽しかった」「やってよかった」「またやりたい」という記述とその理由が明確に述べられているもののみを抽出した。)

	2時間目	6時間目	12時間目
勝敗 (勝った, 負けた)	8	22	19
宝をとった, とられた	11	14	15
ルール, トラブルやその解決方法	2	23	0
一対一の攻防	3	8	6
自分の動き方の工夫や作戦の工夫	6	19	10

<記述の概要>

- 2時間目…勝敗, 宝をとった・とられた, という事実のみの記述が多い。  
 どうしたら勝てるか, どうしたらもっとおもしろくなるかという視点からのものは少ない。
- 6時間目…勝敗へのこだわりの記述及び, ルール, トラブルやその解決方法に関わるものが多い。勝つための自分の動き方の工夫や作戦の工夫についてのものが多い。
- 12時間目…勝敗や宝をとった・とられたことの記述は依然多い。大きく変わった点は, ルール, トラブルやその解決方法に関わるものがなくなり, 一生懸命やったこと, 力いっぱいがんばったこと, 友達や他チームのよさへ着目した記述が多かったことである。

3 考察

授業後のカードや単元終了後の子ども達の反応から, ゲームの楽しさの質や中身を探ってみた。そこにはいろいろな思いが存在していると思われた。勝敗, 友達と力を合わせることができた喜び, なかよくできた満足感, 次のゲームで楽しいことが起こりそうな期待感, ルールや作戦を工夫してゲームに生かすおもしろさなど, さまざまな思いが入り混ざって「楽しかった」と

答えるのであろうと考えられる。

子ども達がとらえた「価値あるもの」を学習の経過を追いながら見てみると次のような関連が見られるように思われる。

- (1) ゲームにおける子ども達のこだわりの着目点は、勝敗あるいは勝敗に直接的に関わる要素（本ゲームでは宝がとれたこと・とれなかったこと）に対して、単元を通して終始強かった。
- (2) 勝敗への強い関心を持ちながら、単元中期には、ルールや判定に対するこだわりが強くなり、トラブルの解決方法についてのことが問題意識にのぼっていた。同時に、勝つための工夫に着目したものも増加した。
- (3) 単元後期には、勝敗へのこだわりを持ちながらも、ゲームの中身を問題にしており、ただ勝つだけでは価値として満足できないことや、負けても自分が納得できる内容であること（低学年では一生懸命がんばること、なかよくすること）に対して高い評価をしているようであった。

#### 4 成果と課題

成果としては、以下の点の有効性をある程度確認できたことである。

- (1) ゲームを開発するにあたっての4つの視点。
  - ・難しい技能を必要としないこと
  - ・この活動に自由性があること
  - ・ルールやチームの作戦の工夫の仕方に多様性があること
  - ・スリルと緊張感が連続すること
  - ・チームでの協力が要求されること
- (2) 共通のめあて「楽しいしっぽりをしよう」を設定し、ゲームの質にこだわらせたことは、勝敗以外の価値にも着目していく視点となったこと。
- (3) トラブルが起こった時の支援における、前述の4つの視点。

次に課題について述べたい。本実践では、作戦を工夫してゲームをよりおもしろくする手だてについては触れていないが、中学年におけるゲームではこの点をより重視した支援をしていく必要があると考えている。作戦を工夫する上で、本ゲームのやり方やルールは、子どもにとっては少し複雑であったと思われる。検討していきたい。

(川中 昌樹)