

# ボールゲームの原点からの出発

## —第2学年「ネット型ゲーム&ワンバウンドボールの利用」—

今村昌禎

### 1. はじめに —1つのボールからの出発—

体育の授業で行われやすいボールゲームというのは、もうすでにルール、コートや使用するボールなどがある程度決まっています、子どもの実態に応じて少し改良していくことが多い。これでは、ボールゲームの本質や特性をあまり考えない授業に陥りやすい。そこで、今回は『1つのボールでどのようにみんなで楽しもうか?』という原点から出発して、子どもたちと寄り添いながらボールゲームづくりをしていこうと考え取り組んだ。

取り組みの中に、研究テーマ「自立に向かう子どもたち」をめざし、体育科における3つの子どもたちの姿：①運動へのこだわり、②友だちとのかわり、③生活への広がりを意識しながら、次のような子ども像を掲げて実践していくことにした。

#### —めざす子ども像—

みんなが楽しめるようにゲームを自ら創り出したり、ボールを扱う（弾く・ワンバウンドボール）コツを見つけだしたりすることにより、友だちとの関わりや運動へのこだわりを大切にしながら運動に楽しく取り組むことができる子ども。

### 2. 実践の概要 —自分たちでボールゲームをつくろう（ネット型ゲーム）—

#### (1) 本單元までの取り組み ～実態とルールやコートの工夫～

##### 【第1学年】

- ① ならびボール1（＝ティーボール）5時間 [9月]
  - ◇ コートの必要性和得点化の工夫のルールが生み出された。
  - ◇ アウトかセーフかの判断でトラブルが相次いだ。
- ② いっぺんゲーム（＝ボール運びゲーム）7時間 [9・10月]<教育実習生による授業>
- ③ ハンバーガーゲーム（＝たまごわりサッカー）8時間 [2・3月]
  - ◇ 少し教師主導型で授業を進めてしまったために、ルールやコートの工夫はあまり見られなかった。得点化の工夫しか生み出されなかった。

##### 【第2学年】

- ① ならびボール2（＝キックベースボール）10時間 [6・9月]
  - ◇ 「ドッジボールでみんなで楽しめるゲームをつくろう」という呼びかけからスタートした。
  - ◇ ならびボール1のパターンで、ボールを打つのではなく、けて楽しむゲームに変化した。
  - ◇ 個人に応じて3種類のボールから選んでできるようなにした。
  - ◇ 勝敗が最後まで分からないようにして楽しむために、「大逆転コース」を設けた。
  - ◇ アウトかセーフかははっきり判断できるようにするために、コート内にベースを1つ置き、そこで判断できるようにした。
- ② ころがしドッジ<早朝活動+PTC活動> [10月]
  - ◇ 当てられた人はその時点でゲーム終了になってしまっていたが、再びゲームに参加できるようなルールを生み出した。
  - ◇ ボールの動きの楽しさから、ドッジボールとアメリカンフットボールの2つを使用するよ

うに考えつき変えた。

## (2) 単元について

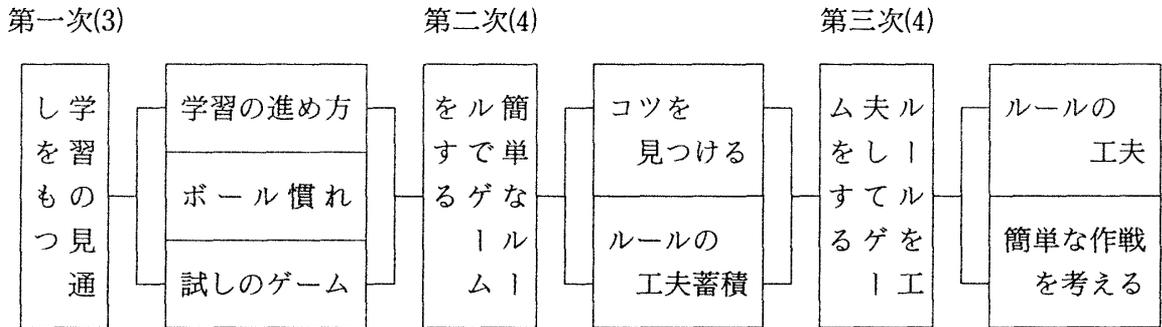
ネット型ゲームは、ネットを挟んでチームでまとまってゲームをすることができ、友だちとの関わりが深まり、協力する態度が高まってくる。集団対集団で勝敗を競うことから、勝敗について公正な態度や集団性を養うことができる。

ワンバウンドのボールの利用により、簡単なルールや技能で、誰でも楽しめることができる。いろいろな工夫を取り入れることもでき、子どもの実態に応じたゲームにしやすい。

## (3) 指導目標

- ① みんなが楽しめるように、ルールやコートなどを変えたり、選んだりしてゲームを楽しむことができるようにする。
- ② ルールを守り、安全に気をつけてゲームを行い、勝敗の結果を巡って正しい態度や行動がとれるようにする。

## (4) 指導内容と計画 (11時間)



## 3. 実践でのこだわり ー自立に向かう子どもたちの姿：「三つの『り』」からー

### (1) 運動へのこだわり ～遠心型学習モデルのゲームに～

#### ① 遠心型学習モデル

低学年における今までの学習モデルは、決まったゲームの構造・技術・ルールが中心にあって、それに子どもを引き寄せていくこと（求心型学習モデル）が多かった。

しかし、子どもの主体性・関心意欲などを大切に考えると、子どもを中心に据えて、子どもの興味関心・実態にそって進める学習モデル（遠心型学習モデル）を大切にしていきたい。低学年のうちから子どもと一緒に、自分たちに合った、自分たちみんなが楽しめるゲームを創り出そうという姿勢を大切にしていきたい。このことにより、運動への自分なりのこだわりを持つようになり、主体性を培い、中学年の体育学習に結び付けたい。

#### 【授業づくりのポイント】

ア 子どもの実態を見てスタートルールを提示した後、子どもと一緒にゲームづくりをする。

(ルール、場づくりなど)

イ 基本形をくねらい1>で行い、みんなが楽しめるようにするためのルールや場づくりの考えを蓄積する。創り出したいくつかのパターンのルールなどを対戦するチームどうしで選択しながら、くねらい2>で行う。

#### ② 手で弾く&ワンバウンドボール

低学年におけるボールを扱う技術として、「投げる」「捕る」「ける」「転がす」「打つ」ことはしてきたが、「はじく」という技術を利用しながら、ゲームに取り組むことが少なかった。今回はこの「はじく」という技術をゲームを通して習得していき、中・高学年の「ミニソフトバレー」へと結び付

けていきたいと考えた。

その際、ノーバウンドのボールを弾くことは、完全に技術を習得していない者にとって、大変難しいことである。そこで、ワンバウンドしたボールなら、勢いも半減し、扱うのも簡単になる。それから、ボールが落下した地点に応じて体を動かしたり、さらに、落下地点をある程度予測しながら動いたり、ボールの動きに応じて体を操作する技術も習得することができるであろう。

～【授業づくりのポイント】～

- ア ボールを弾く
  - イ ラリーを続けることができる
  - ウ 相手チームが弾けないようにする
- コツを見つけだす。

3つのコツを授業の中で見つけだし、授業の中で発表し合ったり、学習カードに書き込んだりしながら、自分なりのこだわりを築き上げていく。

(2) 友だちとのかかわり ～ネット型ゲームの特性を生かして～

「みんなが楽しみ合えるゲームを創ろう」と子どもたちに投げかけ、ゲーム作成中に生じた問題、課題を話し合いで解決して、共に楽しみ合おうという姿勢を大切にします。

低学年の子どもたちは、やる気は旺盛であるが、あまりにも勝敗にこだわり過ぎて、ゲーム中にトラブルが生じてしまう。子どもたちの実態からも、次のような特性をもつネット型ゲームは適していると思われる。

- ◇ ネットを挟んだそれぞれ確立した空間でのプレーのため、トラブルが生じにくい。その上、ルールなどの工夫もしやすい。
- ◇ 「ボールを弾く」「ラリーを続ける」という基本的な技術から、チームで考えた作戦まで実行しやすい。
- ◇ チームでの練習や作戦の話し合いなどから、友だちとのかかわりが深まり、協力する態度が高まる。
- ◇ 集団対集団で勝敗を競うことから、勝敗についての公正な態度や集団性を養うことができる。

～【授業づくりのポイント】～

- ① 異質集団のチームづくり（3人または4人×10チーム）
- ② 兄弟チームで練習体制づくり
- ③ 楽しいゲームづくりのための学習カードの利用【資料1】

◇ ゲーム後に気づいた楽しい点・問題点を記入し、次のゲームづくりに役立てる。

(3) 生活への広がり ～生活に生かせる簡易性ゲーム～

今回の学習で創り上げたボールゲーム又は簡単にしたゲームが、学校生活の休憩時間や家庭生活でも遊べるようなものにしていきたい。

自分たちが『みんなが楽しめるゲームづくり』をすることが、休憩時間や家庭生活での遊びのルールづくりなどに反映していけば、基本的な考えが定着したことになるであろう。

～【授業づくりのポイント】～

- ① 簡単にコートづくりができる用具の工夫（ハードル）
- ② 休憩時間でも使えるように用具の環境づくり

【資料 I : 楽しいゲームづくりのための学習カード (第三次使用)】

**ワンバウンドゲーム ( )**

1. へんしんルールをえらびましょう。～あい手チームと 話し合って きめよう～

(1)とく点へんしん ①H-FAB113&114 【コート幅4m】 ②L100×250(25×10)200 ととら、B5276、27-A00000 と(25×25)1000、【コート幅4m】	(2)かえし方へんしん ①かえし方 ②F-A00000(10×5、40×40) L100×250 ③かえし方	(3)ハードルへんしん ①ハードル ②ハードル ③ハードル ④ハードル ⑤ハードル
--	--	--

2. ゲームの 記ろくをしよう。

たいせんあい手	チーム		チーム	
	1 ゲーム目	2 ゲーム目	1 ゲーム目	2 ゲーム目
へんしん ルール (25×25 OF 113)	(1)(2)へんしん→①② (2)かえし方へんしん→①② (3)H-FAB113→①②③④⑤	(1)(2)へんしん→①② (2)かえし方へんしん→①② (3)H-FAB113→①②③④⑤		
作 せ ん				
	自 分	あい手	自 分	あい手
と く 点				
	点	点	点	点

3. みんなが楽しめるように へんしんルールを 考えよう。 (百ばや 四で)

(1)とく点へんしん (2)かえし方へんしん (3)ハードルへんしん (4)コートへんしん

4. みんなでもりかえりをしよう。

よくできた=◎、できた=○、もうすこし=△

1	楽しくゲームができたかな	◎ ○ △
2	チームの みんなと たすけあって できたかな	◎ ○ △
3	あい手の チームと なかよく できたかな	◎ ○ △
4	ルールや 作せんを 考えたかな	◎ ○ △
5	じゅんぴ・かたづけ名人に なれたかな	◎ ○ △

5. 先生へのメッセージ

4. **子どもたちの反応** —ゲームを楽しむコツとルール見つけ—

(1) **学習の見通しを持つく第一次>**

① **スポンジボールとの出会い**

ア **スポンジボールの感触をつかむ**

- ◇ 手でボールを弾くことができにくい子が多く、ボールを押さえ付けながら投げるようになってしまっていた。
- ◇ 手でボールを弾ける子も、2人組の相手が捕球しやすいように弾いてワンバウンドさせることは難しかった。

イ **ボールの特性を生かせるゲームを考える**

- ◇ タイヤを的にして転がして当ててゲームをする。
- ◇ タイヤを的にして弾いて当ててゲームをする。
- ◇ バasketゴールに投げ入れてゲームをする。
- ◇ 地面の線を真ん中にして、テニスのようにボールを弾き合ってゲームをする。など

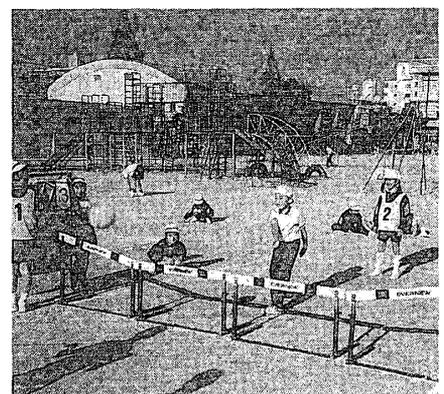
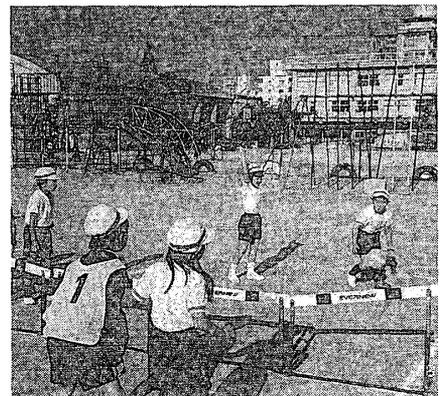
② **ボール慣れ**

ア **ボールを弾くコツを見つけたそう**

- ◇ 指先でなく、手のひらでボールを弾く。
- ◇ 弾く反対の手で、ボールを下から支える。
- ◇ 下から腕を振り上げながらボールを弾く。(上から×)
- ◇ 弾く手は、パーかグーがいい。チョキはだめである。
- ◇ 腕だけ振るのではなく、からだ全体を使うといい。

イ **ボールを弾き続けるコツを見つけたそう**

- ◇ 上からではなく、下からボールを弾く。(→「下からうつ」)
- ◇ 下から弾いて、小さな山のような柔らかいボールにする。(→「山なりボール」)
- ◇ 相手との距離を考えて、中腰になって構えて待つ。(→「構えて待つ」)



(2) 簡単なルールでゲームをする<第二次>

① 弾き続けるコツを見つけだそう ((1)の②のイに付け足す)

- ◇ 2人と2人で対面してゲームをするとき、いろいろなボールに対応しやすいように、立つ位置を前と後ろに分かれる。(→「前後作戦」)
- ◇ ボールから目を離さずプレイし続ける。(→「パッチリ作戦」)
- ◇ 「いくよ」「〇〇さん」とプレイが続くように声をかけ合う。(→「声かけ作戦」)

② 相手チームが弾けないコツを見つけだそう

- ◇ 低いボールをうつ。
- ◇ ネットの近くにちよつとうつ。
- ◇ 相手のいないところにうつ。

③ みんなが楽しめるルールを見つけだそう『変身ルール』

— スタートルール —

1. ワンバウンドしたボールを相手コートに弾き返す。
2. ネット（ハードル4台）をはさんでチームが分かれ、何回続いたかで得点化して、勝ち負けを決める。  
(ハードルの上をボールが通った回数を得点とする)
3. ワンバウンドさせるのなら、1人何回でも弾くことができる。
4. 同じコートの人にワンバウンドさせて、何回もパスすることができる。

第二次の学習を終えた段階で、考えついた新しいルールの考えを出し合い、『変身ルール』と称して、3つの変身の種類に分けた。

ア とく点へんしん

- (ア) 今までどおり (ハードルの上を通った回数を得点化し、多いチームを勝ちとする)  
[コート線はない]
- (イ) ミスしなかったら得点で、10点先にとったら勝ちとする。兄弟2チームの合わせた得点で勝ち負けを決める。(対戦型)  
[コート線はある]

イ かえし方へんしん

- (ア) 今までどおり (何回弾いて返してもいい、1人でも2人でも)
- (イ) チームで順番を決めてうつ。
- (ウ) チームみんながうってから、相手コートに返す。

ウ ハードル(ネット)へんしん

[ア] 今までどおり    [(イ) 高くする]    [(ウ) ギザギザ]    [(エ) でこぼこ]    [(オ) へび]

上から見て

(3) ルールを工夫してゲームをする<第三次>

① ルールの選択状況 (単位：%)

ア 得点へんしん		イ 返し方へんしん		ウ ハードル(ネット)へんしん			
(ア)	2 2. 2	(ア)	4 4. 4	(ア)	5. 5	(エ)	2 2. 2
(イ)	7 7. 8	(イ)	0	(イ)	5. 5	(オ)	3 3. 4
		(ウ)	5 5. 6	(ウ)	3 3. 4		

◇ 上の表から分かるように、基本的な力をつけるために行ったラリーを続けて得点化するゲームから、本来のネット型ゲームのやり方へと子どもたちの興味は移行していった。

- ◇ ボールの返し方は、そのときの状況によって自由な回数で返せるルールと、2人が必ずボールに触ってから返すルールと半々の採用であった。
  - ◇ ハードル（ネット）は、見た目のハードルの形にこだわっていただけのようで、プレイ自体の楽しさと結びつけて選んでいたようではなかった。
- ② ゲームの様子
- ◇ ボールを弾く技術の習得の差は大きかった。最後まで自分のイメージしたようにボールを弾くことができなかつた子どもが2割ぐらいいた。逆にもうボールの動きを読んで、事前に動き、巧みにボールを弾き返している子どもも1割ぐらいいた。
  - ◇ みんなが楽しめるようにとルールを工夫したところで、まだボールを弾く技術が全体的にまだ習得され切っていないためか、みんなでゲーム（ボール操作）を楽しむ域に達するのは難しかった。
  - ◇ ゲームを進めていくうちに、トラブルが生じ、細かなルールが必要となってきた。その時は、まだ子どもたちどうしではなかなか解決することができず、教師が入って、トラブルから細かなルール作りをしていく必要があった。

## 5. 実践のふりかえり ―低学年における体育学習者づくり―

### (1) ゲームづくり

「低学年の子どもたちと教師が一緒になってボールゲームを創り出していけるのか？」という不安を持ちながら実践してきた訳だが、子どもたちの様子を見てみると自信がわいてきた。教師がしっかり考えたゲームを子どもたちに与えると、もうその枠からなかなか脱出する柔軟な考えや動きが出てこないのではないだろうか。むしろ、教師が考えを小出しにしながら子どもと寄り添ってゲームを創っていく姿勢を大切にしていくと、ゲームの原点を子どもたちも意識しながら楽しむことができたように思われる。ただ、時間が多少かかるので、年間計画を十分に立て実践していく必要がある。

### (2) ネット型ゲーム

ネット型ゲームの特性を生かして、ルールや作戦・練習の工夫がしやすく、ネットを挟んでのプレイのためトラブルも生じにくかったことから、低学年に応じたゲームの種類であったように思われる。ワンバウンドボールのゲームであったが、中高学年のミニソフトバレーの前段階としてのゲームとして意義あるものと考えられる。

### (3) ボールを弾く技術の習得

今回の実践をするまでに、ボールを弾くという技術を習得する場面を作らなかったために、技術の未習得のためにゲームを楽しめない子どもがいた。ゲームを楽しもうと自主的に練習していたが、時間的に無理であった。1学年からボールゲームの系統性をよく考え、「弾く」などのボール操作の技術の習得の場を基本の運動の中に設ける必要がある。

今回スポンジボールを使用したがる、もう少し弾きやすく、動きがスローになるような子どもの実態に応じたボールの開発する必要もある。

## 6. おわりに ―創り出す喜び―

今回、37人の子どもたちと創り上げてきたゲームは、「パシンパシゲーム」と命名された。子どもたちの柔軟な発想やこだわりに感銘できた実践となった。37人の子どもたちと、実践のヒントを与えてくれた東京学芸大学の細江文利教授に感謝したい。