

## 体 育 科

# 「ボールを持たないときの動き」に着目したハンドボールの授業 づくり

—第3学年における授業実践を通して—

中山 泉

## Development of lessons on Handball Focusing on “the motions of players without balls”

—Through Lesson Practice in Third Grade Elementary School—

Izumi Nakayama

This study aims to examine effectiveness and problems in developing classes of handball focusing on “the motions of players without ball” in third grade in elementary school. In practice of lessons, the researcher set an outnumbered situation such as three-to-one or three-to-two and allowed students to play games taking turn in offense and defense. In addition, the researcher provided two conditions: 1) the area where defense can move around is limited 2) the offense always passes the ball to two grid areas. The results suggest that in the games turning offense and defense, players without ball managed to move on their purpose since the directions of goals became clear. Moreover, the results reveal that the outnumbered games were effective for players without ball to find the space far from their defense in the grid areas where they could pass and shoot ball. (p.134-140)

### 1 問題の所在と研究の目的

現行小学校学習指導要領解説体育編（文部科学省，2008）において，小学校第3学年及び第4学年のゲーム（ゴール型）の技能の目標には「ゴール型ゲームでは，基本的なボール操作やボールを持たないときの動きによって，易しいゲームをすること」と記載されている<sup>1)</sup>。その中でも，とりわけ「ボールを持たないときの動き」を身に付けることが求められていると考える。それは，「ボールを持たないときの動き」が，投げる，蹴る，捕るなどの技能に関わらず，思考・判断する力が身に付き，ゴール型の運動に共通しうる動きであることが要因として考えられる。

一方で，ハンドボールを教材にした先行研究は

多数見受けられる。荒木（2014）は，ハンドボールの実践報告について，59もの実践を分析している<sup>2)</sup>。さらに，それらは1999年から2011年までのものであり，他にもまだ多くの研究報告がなされていることは容易に想像できよう。しかし，荒木（2014）は，大学生を対象に行ったアンケート調査より，ハンドボールを経験した学生が少なく，教材化するにあたって教師の知識が乏しいことが授業を行うことの困難さを招いていると述べている<sup>3)</sup>。また，子どもにとっても，「ハンドボールという競技を見たことがなく，イメージしにくいということが授業で行うことの障害になっていると考えられる」<sup>4)</sup>とも述べている。

以上，問題の所在について述べてきたが，本校においても，ボール運動（ゴール型）の研究はな

されてきているが、とりわけ低学年から中学年で  
のハンドボールの実践は報告されていない。

そこで本研究では、ボール非保持者の「ボール  
を持たないときの動き」に着目したハンドボール  
の授業づくりで行った手立てについての有効性と  
その課題について考察することを目的とする。な  
お、本稿においては、小学校第3学年における授  
業実践と子どもの学習ノートの記述から、検討し  
ていく。

## 2 教材について

### (1) 授業の手立てについて

ハンドボールは、仲間と協力しながら守備のい  
ない空間に攻め込み、相手のゴール前でチャン  
スを作って得点し、勝敗を競う運動である。また、  
攻守が入り乱れて動くため、特に攻撃側の判断が  
難しい運動でもある。そこで本単元では、1つ目  
の手立てとして、攻撃と守備を時間で区切り、攻  
守の入れ替えがないゲームを採用した。2つ目  
の手立てとして、守備が動くことのできる範囲を制  
限し、攻撃側が数的優位になるゲーム（アウトナ  
ンバー）を設定した。コートを手前で区切ってグ  
リッドを作り、攻撃は必ず2つのゾーンにパスを  
つなぐことを条件にした。これらから、比較的距  
離の短いパスを守備に邪魔されず余裕がある状態  
で投げたり捕ったりできるようにすることで、攻  
撃側の判断を容易にし、「ボールを持たないとき  
の動き」、つまりボール非保持者が守備のいない  
空間を見つけて、そこへ動くことをねらいとした。

### (2) コート

コートについては、比較的短い距離でパスがで  
きるように、図1のようなグリッドを作ったハー  
フコートでゲームを行うことにした。攻撃側は、  
ゾーン①をパスで経由してからゾーン②へ行き、  
シュートまでいくことを条件とした。また、シュ  
ートを打ったら必ずスタートラインから始めるこ  
ととした。守備側は、3対1のゲームの際には、グ  
リッドと関係なく動いてよいことにし、3対2の  
ゲームの際には、ゾーン①、ゾーン②とそれぞれ

のゾーンに1人ずつ守備が入るようにした。

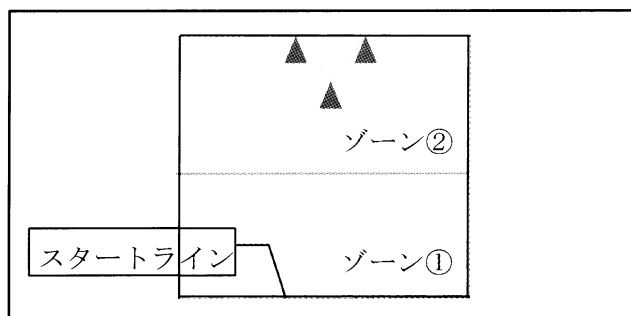


図1 コート図

### (3) ゴール

ゴールについては、図2にあるように、コーン  
をバーでつないだ三角形のものにした。これは、  
正面からだけでなく、サイドからのシュートをね  
らえるようにしたためである。また、子どもたち  
でも簡単に準備ができることもこのゴールの利点  
である。

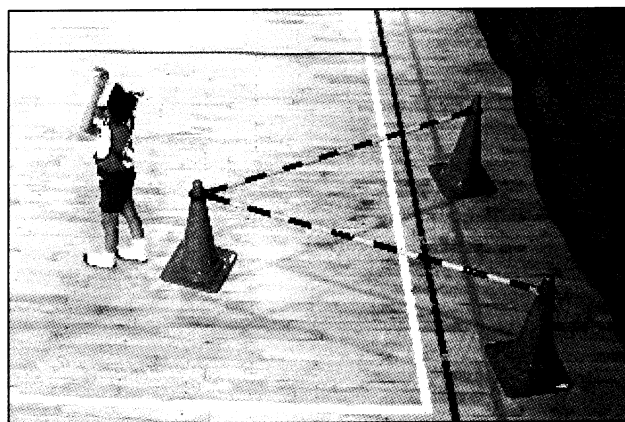


図2 三角形型のゴール

### (4) ボール

子どもたちの技能やボールへの恐怖心のことを  
考慮し、MIKASAのスマイルハンドボールの1号球  
を使用し、さらに空気を抜いて子どもたちがつか  
みやすいようにした。空気を抜いたことによって、  
捕り損ねた際にも遠くに転がらないようにした。

### (5) チーム編成

チームの人数は1グループを4人とし、常に  
コートの外からゲームを見ることが出来る状況  
を作った。単元の第2次から攻撃側に有利なアウト

ナンバーゲーム（3対1，3対2）を行った。

### (6) その他のルール

攻撃側はパスのみでシュートまで行き、ドリブルやボールを保持しながらの移動はなしとした。また、守備側が攻撃側への接触やボール保持者のボールカットはなしとし、パスカットや誰もボールを保持していない状況のカットはありとした。

## 3 授業の実践

### (1) 対象児

本研究では、広島大学附属三原小学校3年1組32名を対象とした。

### (2) 授業実施期間

授業は平成28年6月から7月にかけて実施した。

### (3) 単元について

本単元では、①パスをもらったりシュートを打ったりするために守備がいない空間を見つけて動くこと、②マークが外れた味方にパスをすることをねらいとした。第2次前半で3対1のゲームを行ったことで、守備のいない空間がコート上に多くあり、ボール非保持者がその空間でボールをもらうことができるようになって考えた。また、ボール保持者は空いている味方を見つけるとともに、守備に邪魔されることなく、確実にパスが出せるようになって考えた。第2次後半では3対2のゲームを行い、ゾーン①内でパスをもらい、ゾーン②にパスするため、ゾーン②にいるボール非保持者は、シュートをするために有効な空間でパスをもらう動きが身に付くと考えた。

### (4) 単元の目標

- 運動に積極的に取り組み、チーム内でアドバイスし合うことができる。また、ルールを守り、安全に活動を行うことができる。
- 「投げる」「捕る」の基本的なボール操作を習得し、守備がいない空間に走り込むことができる。
- 守備がいない空間を見つけ、空いている味方に気づくことができる。

### (5) 単元の計画

- 第1次 第1時 オリエンテーション
- 第2次 第1時 ドリルゲーム、メインゲームのルールの徹底
- 第2～3時 3対1のゲーム
- 第3～4時 3対2のゲーム
- 第3次 第1～2時 リーグ戦

### (6) 授業の実践

#### ①第1次 第1時 オリエンテーション

第1次においては、本単元における目標を確認し、ゴールの準備や片付け方などをチームごとで行った。一方で、「投げる」、「捕る」の基本的なボール操作を見とるために、2人組のパスや、シュート練習をした。また単元を通してドリルゲームとして設定している4対2の鬼ごっこを試しに行った。

#### ②第2次 第1時 ドリルゲーム、メインゲームのルールの徹底

第2次の1時間目においては、4対2の鬼ごっこおよび3対1，3対2のゲームのルールの確認、徹底を行った。4対2の鬼ごっこについては、図3で示しているように、①、②、③、④がボールを操作して逃げる方であり、自分のグリッド内しか動くことができない。そのため、空いている味方を見つけ、パスをする。①、②が鬼で、ボールを持っている人にタッチができ、鬼はコートを自由に動き回れることとした。

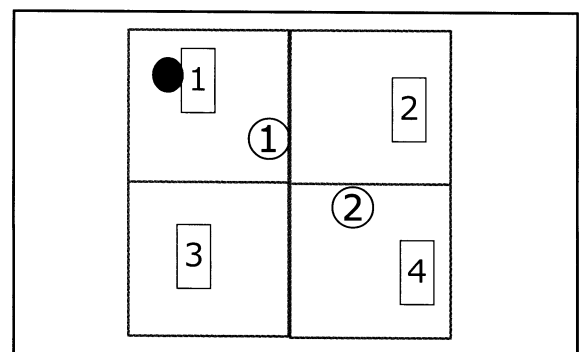


図3 4対2の鬼ごっこ

この4対2の鬼ごっこをすることによって、ボール保持者が空いている味方を見つけることが

できるようになると考えた。

また、3対1、3対2のゲームのルールについては、「2 教材について」において前述したとおりである。なお、この時点ではまだ3対1のゲームがメインのゲームになるため、3対2のゲームにおける守備の位置については話題に挙がっていない。

### ③第2次 第2～3時 3対1のゲーム

第2次の2時間目から単元を通して、教師用のホワイトボードに磁石を人やボールとして見立てて動かせるようにしてあるコート図を示した。子ども達には図4のように、それと同じものを、「作戦ボード」として各チームに渡した。さらに、チームで考えた動きが書くことのできる「作戦カード」として渡し、考えた動きを視覚的にも伝えられるようにした。また、【動きの確認】→【ゲーム1】→【アドバイスタイム】→【ゲーム2】→【アドバイスタイム】という流れをにし、【ゲーム1】での反省を【ゲーム2】で活かせるようにした。

3対1のゲームでは、守備のいない空間でボール非保持者がボールをもらうことができるようになることをねらいとした。また、ボール保持者は空いている味方を見つけ、確実にパスが出せるようになることをねらった。

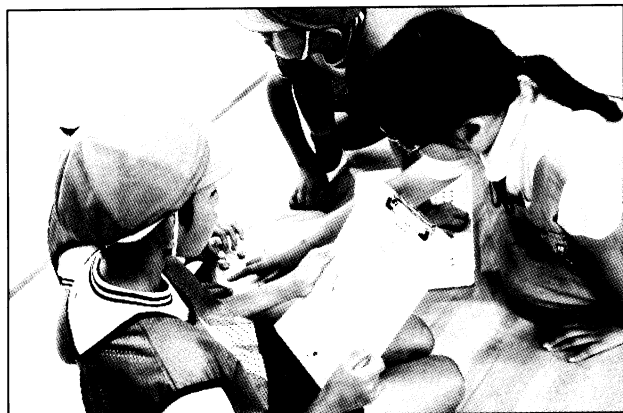


図4 作戦ボードと作戦カードを使って動きを確認する様子

学習を進めていく中で、最初はボール非保持者の1人もしくは2人ともがボール保持者に近づいてしまい、守備にボールをとられる場面が見られた。そこで、実際のコート上で子どもたちとゆっ

くり動きながら空間を確認した。すると、子どもたちから「ボールを持っている人に近づくと、守備も近づいてくるからボールがもらえない。だから守備から離れた場所でもらわないといけない」という考えが出てきた。このことをその場で合意形成をし、それから子どもたちはボールをもらう位置、つまり空間を意識するようになった。

また、4対2の鬼ごっこにおいて、図5で見られるように、ボール保持者が空いた味方にパスをすることについても、3対1のゲームの場面ではよく見られた。このことから、4対2の鬼ごっこでは、ボール保持者の判断する力が身に付くことが示唆される。

なお、この時点で、子どもたちの中から「守備が不利である」という考えや「守備の人数を増やしてほしい」という意見も挙げられたため、第2次後半の3対2のゲームに入ることとなった。



図5 4対2の鬼ごっこで空いている味方にパスを出す様子

### ④第2次 第3～4時 3対2のゲーム

第2次後半では3対2のゲームを行い、3対1のゲームと同様に攻撃側は、ゾーン①とゾーン②を経由してシュートに行くことを条件とした。守備側の条件としては、ゾーン①とゾーン②にそれぞれ1人を配置することとした。そうすることで、ゾーン②にいるボール非保持者は、単にボールをつなぐためではなく、シュートに行くために有効な空間でパスをもらう動きが身に付くと考えた。

子どもたちは最初、それぞれのグリッドを経由するという条件にすると、ボール非保持者がゾーン①とゾーン②にそれぞれ分かれてボールをもら

おうとしていた。しかし、それではボール非保持者が守備に守られることになり、ボールがうまくつながらなかった。そこで、「ボールをもらうためにはどう動いたらよいか」という学習課題が挙げられた。

すると、あるチームから「3対1のときみたいに、ゾーン①でも3対1をつくったらいいんじゃないかな。」という考えが挙げられ、図6のような位置取りをした。



図6 ゾーン①で3対1をつくる様子

このチームの動きをホワイトボードの図で説明するとともに、実際のコートでも再現することで、「ゾーン①だけではなく、ゾーン②でも3対1をつくったらいいんだ!」と発見する様子が見られた。しかし実際は、図7のようにゾーン①にボール保持者、ゾーン②にボール非保持者が2人の状況のため、守備と2対1の状況をつくっている。



図7 ゾーン②で2対1をつくる様子

### ⑤第3次 第1～2時 リーグ戦

第3次では、第2次後半と同様の3対2のゲームにおいて、自分たちで考えた動きをリーグ戦の

中で実際に動いていくことをねらいとした。子どもたちは互いにアドバイスをし合ってゲームをしており、グリッドの中で3対1を作り、なおかつゾーン②にパスを入れたらシュートを打つか、守備がボール保持者を守りに行けば、空いている味方を探し、また味方も声を出してボールを呼び込む場面が見られた。つまり、ボール保持者とボール非保持者の双方が、誰にシュートチャンスがあるかを考えていることがうかがえた。

一方で、攻撃には時間の制限があるにも関わらず、一度の攻撃でなかなかシュートまで行かない様子も見られた。これについては、「4 成果と課題」で述べることにする。

### (7) 子どもの学習カードの記述

ここでは、子どもが授業後に記述している学習カード内容について述べる。授業後の学習カードには、「①友だちへのアドバイスおよび友だちからもらったアドバイス、②本時の授業で工夫したことや頑張ったこと」を記述するようにした。さらに、単元終盤においては、上記に加えて「自分たちのチームのよい動き」を図示するようにした。本単元では、ボール非保持者が守備のいない空間を見つけ、そこに走り込むことをねらったのだが、子どもたちの意識は最初からそこにあるわけではなかった。図8はA児の単元中盤の記述である。

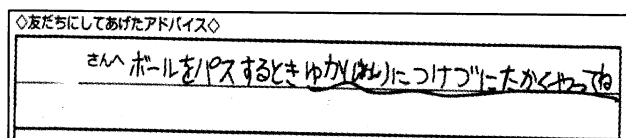


図8 単元中盤のA児の記述

A児の学習カードでは、「ボールをパスするときゆか(じめん)につけづ(ず)に高くやってね」という技能についての記述がある。A児のこの時間でのアドバイスは、ボール保持者の技能面に特化していることがうかがえる。しかし、図9の単元終盤の学習カードでは「守びの人がついてる人のもう一人ボールをもっていない人がゾーン①に動く」というように、ボール非保持者がどうやって動いたらよいかを考えられていることがうか

がえる。

本単元では、ボール非保持者が守備のいない空間を見つけることがねらいであったため、A児はゾーン①に空間を見つけ出していることが分かる。

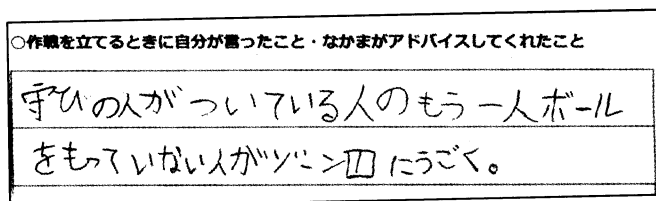


図9 単元終盤のA児の記述

一方、図10に示しているB児は単元終盤に「せめる時にボールをなげた人がうごいたほうがいいと思います。(自分もきお(を)つける)」と記述している。

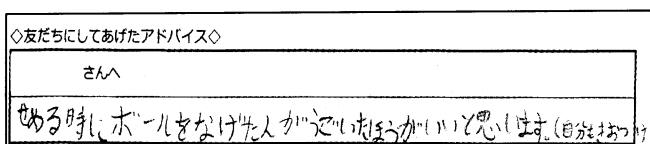


図10 単元終盤のB児の記述

C児についても、図11、図12に示しているように、「一人がボールをもっている時間を短くしてパスをつないでゴールする。ボールをわたしたらすぐに走る。」や「ボールをなげたらすぐにゾーン2に行くことをきをつけました。」と記述している。

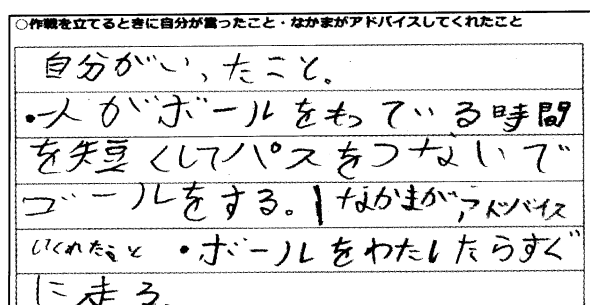


図11 単元終盤のC児の記述

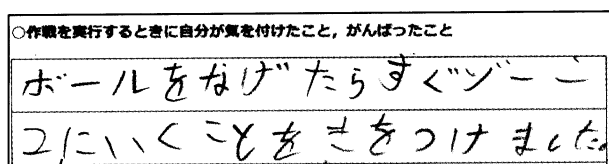


図12 単元終盤のC児の記述②

B児、C児の記述から、ボール保持者がボールをパスした瞬間から次のパスを受ける準備をしようとしていることがうかがえる。さらに、C児はボールを保持する時間を意識し、時間をかけることで守備に守られてしまうため、すぐにパスをつなごうとしていることがうかがえる。

#### 4 成果と課題

ここでは、本研究における成果と課題を述べていく。

本研究では、小学校第3学年におけるボール非保持者の「ボールを持たないときの動き」に着目したハンドボールの授業づくりで行った手立てについての有効性とその課題について考察することを目的とし、ボール非保持者の見つけた空間に動くことをねらった授業実践を行った。

成果について、まず、時間で区切る攻守交代制のゲームが有効であったか述べる。このゲームは、攻守の切り替えがないことから、ゴールの方向性が明確であり、攻撃はどこに向かって動くのか、守備は何を守ればいいのか子どもにとってわかりやすかったと考えられる。そうすることで、攻撃側に特化した学習においても混乱することがなかったことがうかがえる。

次に、第2次前半において、3対1のアウトナンバーゲームを採用することで、そこにもともとある空間がボール非保持者にとって見つけやすいと考えられる。また、ボール保持者にとっても、自分自身に余裕のある状態でパスができ、さらに守備に守られていない味方にパスを出すため、視覚的にもわかりやすいことがうかがえる。よって、3対1のアウトナンバーゲームは、ボール非保持者にとって空間を見つけて動くのに有効であったと考えられる。

最後に、第2次後半においては、3対2のアウトナンバーゲームを行った。グリッドを作り、守備の動く範囲を制限したことで、第2次前半を想起しながら学習することができた。グリッド内でも同じように空間を見つけて動き、「守備からは

なれる」をキーワードに学習を進めたことにより、周りから見ていても、そこにある空間に気付けたと考えられる。よりよいシュートチャンスを生むために、守備からはなれた味方にパスをし、シュートを打つ場面が多く見られた。

また、C児のように「早くボールをつなぐ」という意識は、いずれ高学年や中学生になった際に、速攻を学習していく際の素地になると考えられる。

一方、課題については、4対2の鬼ごっこを単元を通して行ったことにより、空いている味方を見つけ、パスをすることができるようになった姿は見られた。しかし、4対2の鬼ごっこは方向性がなく、その動きに慣れてしまったせい、3対2のゲームにおいてなかなかシュートに行かない様子が多く見られた。子どもたちはシュートに行くという目的ではなく、空いている味方にパスを出すことが目的になっていたことがうかがえた。前述したように、高学年や中学生になったときに、オールコートを使ったゲームでは、ボールを中継する意識は必要かもしれない。しかし、小学校第3学年という発達段階において、ボールをつなぐ意識を高めるということには疑問が残る。小学校3年生では、どんどんシュートを打ち込み、「シュートを入れるって楽しい」という意識をもたせることも重要なのではないかと考える。

加えて、場の設定について、コートが狭かったことが課題として挙げられる。三角形型のゴールを採用したならば、サイドを有効に使わなければならないが、今回のコートは横が狭く、サイドにボールがいったとしても守備がすぐ追いついてしまい、なかなかシュートチャンスにならないという場面も見られた。岩田(2006)は、「ゴール型」ゲームの中においては、「有効な空間に侵入し、ボールを保持する(シュートまで持ち込む)ことが、攻撃側の主要な戦術的課題になり、(中略)」<sup>5)</sup>と述べ、「シュートに結びつく有効な空間を子どもたちにとってわかりやすくすること」とも述べている<sup>5)</sup>。今後は、ねらった動きが表出し、さらにそれが子どもたちにとってわかりやすいものであるような場づくりについても工夫が必要である

う。

なお、本研究においては、数量的な質問紙調査の分析は行っておらず、客観的なデータからの考察ができていないため、研究方法についての課題も残る。

#### <注および引用・参考文献>

- 1) 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，p. 51，2008.
- 2) 荒木祥生・池田拓人：「ハンドボールの教材化に関する研究—小学校体育の授業実践例から—」，和歌山大学教育学部教育実践総合センター紀要，No.24，pp. 78-84，2014.
- 3) 荒木祥生・池田拓人：前掲書，p. 77，2014.
- 4) 荒木祥生・池田拓人：前掲書，p. 77，2014.
- 5) 岩田靖・西沢和彦・降旗春希：「小学校体育における中学年の侵入型ゲームの教材づくりとその検討—『V字型ゴールハンドボール』ゲームの修正とその成果に関する分析—」，信州大学教育学部紀要，No.118，pp. 21-31，2006.
- 6) 岩田靖・西沢和彦・降旗春希：前掲書，pp. 21-31，2006.
- 7) 米村耕平：「簡易化されたゴール型ゲーム教材の開発とその有効性」，『学校教育』，7月号，No.1175，学校教育研究会，pp. 14-21，2015.
- 8) 岩田靖：「ボール運動の教材を創る—ゲームの魅力をクローズアップする授業づくりの探求—」，大修館書店，pp. 35-36，2016.
- 9) 中山泉：「『ネットボール』を教材として用いた授業実践の一考察—第3学年『ボール運動(ゴール型)』の実践を通して—」，広島大学附属三原学校園研究紀要，第6集，pp.147-152，2016.