

## 体 育 科

# だれもが楽しむことができるボール運動を目指して

## —「キンボール」の授業づくりを通して—

湯 浅 理 枝

### 1 はじめに

ボールを扱うゲームは学校体育の中で時間的に多くの時間を占めている。また、チームでかかわり合いながら運動したり、得点を競い合ったりという観点からもボールゲームの時間は子どもたちもとても積極的に学習に参加していると感じる。しかし、ボールを扱うゲームは、ボール扱いの上手い一部の子どもが活躍して勝敗が決まったり、ゲームが進んでいったりしがちである。このことを反省し、「だれもが運動を楽しむことができる授業」「自分の力を十分に発揮し、仲間と一体感を感じることができる授業」を創造することが大切であると考えた。

平成20年度発行の学習指導要領解説体育編で、ボール運動系の領域は、低・中学年を「ゲーム」高学年を「ボール運動」で構成している。<sup>1)</sup> また、中・高学年では、「ゴール型」「ネット型」「ベースボール型」に分類することがうち出された。様々な開発されてきた運動に対し、学習内容をはっきりさせ、どの子どもも課題をもち意欲的に学習できるようにするねらいをもって技能面では「ボール操作」と「ボールを持たないときの動き」という新しい視点が見えた。したがって小学校低学年段階では、中・高学年の「ゴール型」「ネット型」「ベースボール型」のボール運動へ系統的に進んでいくために身に付けなければならない技能をしっかりとつけていくことが必要だと考えた。

低学年の技能の目標である「簡単なボール操作」として考えるのは、『ボールをキャッチしたり、レシーブしたりすること』である。「ボールを持たないときの動き」としては、『ボールの落下

点(空間)に入ること』である<sup>2)</sup>。つまり、「ボール操作」に至るまでの動きにかかわる技能であるといえる。

そこで、本研究主題である「だれもが運動を楽しむことができる授業」を創造するには、子ども一人ひとりがボール運動に必要な「簡単なボール操作」を習得することが不可欠であるということが見えてきた。そのために、まずはボール操作に至るまでのボールの落下点(空間)を予測してその空間に入り込むという『空間認知力』の育成が重要であると考えた。低学年の子どもがボールに対して恐怖感を抱かず、楽しみながら「空間認知力」を育成していくことのできる、ボールの落下点を予測しやすく子どもたちが互いにかかわり合いながら活動できるという教材を開発したいという思いが膨らんでいった。そこで、その思いを適えることができるであろう「キンボール」というボールゲームを教材として授業づくりを行いたいと考え、サブテーマを設定した。

### 2 研究の仮説とその具体的方策

今回の研究を推進していくにあたり、次のような仮説を立てて進めていく。

#### (1) 【仮説】

「ボールの落下点を予想する」という空間認知力に焦点をあて、友だちとかかわり合うことに必然性をもたせたキンボールという教材で学習を行うことは「簡単なボール操作」の技能向上につながり、誰もが運動を楽しみ活躍することができるであろう。

この研究仮説を具現化するために、次のような方策を考えた。そして、仮説が有効だったかどうかを子どもたちの活動の様子や一言ワークシートなどをもとに検証することで、本研究の有効性を明らかにしていく。

## (2) 【具体的方策】

### ① かかわり合う場の設定

滞空時間が長く、大きくて軽いボールを使用するボールゲームを選択することで、落下点を予測しやすく、ボールを扱うだけでかかわり合いが必然的に生み出されるようにする。

ボール操作につながるボールを持っていないときの動きである空間認知力を育成するために、教材を選択していく。今回は「落下点を予測し入り込んでキャッチする」ことに焦点を当てているので、落下点が予測しやすいボールとして「キンボール」を選択した。直径が1メートルほどあるが素材がソフトバレーボールと似ており、軽量で滞空時間が長い。子どもたちの体よりずいぶん大きいので、一人ではヒットしたり、キャッチしたりすることが難しい。そのため、仲間と協力して活動するということが必然的に生まれ、コミュニケーションをとることで、工夫してよりよい方法を模索しながら活動できるようにする。

### ② 単元構成の工夫

単元の流れを習得場面、活用場面におけることで、スモールステップで技能を向上させていき、子どもたちの運動感が高まるようにする。

単元の前半の習得場面では手で直接キャッチすることが難しいので、フラフープにキンボールを入れるという活動でボールの落下点に入るということを習得させる。後半の活用場面は前半で習得した「ボールの落下点に入る」という技能を活用してゲームをしていきながら、キャッチの人数に変化を加えること、フラフープでのキャッチから

手でキャッチをすることというように運動の質を上げていく。スモールステップで経験を積んでいき、「キャッチできるようになった」という実感を子どもたちが得ることができるようにする。

### ③ 言語活動によるコツの共有化

キンボールのゲームをするにあたっては、「落下点を予測してボールの下に入り込んでキャッチする」という課題を子どもたちがより意識することができるようなルールに変更する。また、ボールを落とさないようにするための動き（コツ）を表す合言葉作りを子どもたちとともに行い、共通認識を図る。

実際にゲームを行っていく単元後半の活用場面では、「ボールを落とさないためには」ということをキーワードに活動を行っていきたいという意図から、得点に関してのルールを以下のように本来のキンボールのルールとは異なるものに変えていく。

〈本来のキンボールの得点のルール〉

- キャッチとヒットを繰り返している間にボールを落としたチームは0点。その他のチームには、1点ずつが与えられる。



〈1年2くみ スマイルキンボール〉

- ボールを落とさずキャッチするたびに1点ずつ得点が増えていく。落としたチームはたまっていった得点がリセットされ0点。その他のチームはボールが繋がった数だけの点が与えられる。

得点を競うこともボールゲームの面白さの一つである。多くの得点を得るために、ボールを落とさないようにする、という意識をもつことで、チームで協力してボールの落下点に入るという動きを積極的に行い、身に付けたいキャッチの技能が習得できるであろうと考えた。また、その動き（コ

ツ)を言語化し、チームや学級で共有することで、さらに良い動きを見つけて共有していくという意識につなげることができるようにする。

### 3 実践例

#### (1) 単元

「1年2くみ スマイルキンボール」

#### (2) 授業実施学年

第1学年2組

#### (3) 授業実施時期

平成24年11月～12月

#### (4) 単元について

キンボールは1チーム4人、3チーム同時にプレーし、ヒット（打つ・跳ね上げる）やキャッチを繰り返し、大きなボールをおとさないようにしながら得点を競うゲームである。本単元では、小学校1年生の実態に合うようにルールを工夫した。1チームの人数も3人とし、1人はコートの外でアドバイスをする役割とした。また、本来ならばコートの中の有効空間を見つけ、そこをねらってヒットしたり、キャッチしたりを繰り返すが、本単元ではキャッチをすることに焦点を当てているので、できるだけ回数を多くキャッチとヒットを繰り返すことで得点を重ねていくことにした。このことで、たくさんの得点を得るためにボールを落とさないという意識が生まれ、ボールの落下点を見つけるという空間認知力を高めていくことをねらっている。

#### (5) 児童について

本学級の子どもたちは、ボールをキャッチしたりヒットしたりというゲームを学習することは本単元が初めてである。休憩時間の過ごし方をみても男子はサッカー、女子は鬼遊びが中心でボールをキャッチするという経験は非常に乏しい。事前調査（平成24年9月10日実施、32名）の結果、ソフトバレーボールをキャッチする動作において、まっすぐ自分の前に飛んできたボールをキャッチできる（30名）、ボールの落下点に入ってキャッチできる（13名）であった。このことか

ら、飛んできたボールをキャッチするには、ボールの落下点を予測して体を落下点に素早く入れて、ボールを受けるといった感覚を養っていく必要があることがわかる。

#### (6) 指導にあたって

単元を通じて、キンボールに慣れたりボールをヒットする感覚を養うことを目的に、キンボールを転がしたり跳ね上げたりする動作を中心としたリードアップゲームを行う。第1次では、習得の場面として、2対2を基本としてフラフープにキンボールを入れるというゲームを行う。相手チームと向かい合った状態で、相手チームのヒットしたボールの落下点を見つけて、その落下点にフラフープを入れてキャッチすることを意識させる。第2次は、活用場面としてコートの大さを広げ1チーム3人で3チームが同時にプレーするというコンペティションゲームを行う。ここでは、必ずしも向かい合った状態ではなく飛んできたボールに対しても落下点に素早く入るといった空間認知力を高めることとフラフープではなく手でキャッチするので、ボールを捕球するという簡単なボール操作という技能の向上を図る。その際、1チームの人数を増やすという変化に対し、3人がどのように協力したら素早くボールの落下点に入り、ボールを落とさずにキャッチすることができるかという集団での動きについても目を向けさせるようにする。

#### (7) 単元の目標について

- キンボールに進んで取り組み、きまりを守り友だちと仲良く運動することができるようにする。
- 相手チームからヒットされたボールの落下点を見つけたり、落下点に素早く入ったりすることができる方法を考えることができるようにする。
- ヒットやキャッチといった個人技能を習得し、チーム内で協力しながらゲームをすることができるようにする。

#### (8) 学習計画

第1次 キンボールはおともだち！・・・1時間

第2次 2人くみでキャッチ&ヒット・・・2時間

第3次 レベルアップ！3人くみで

キャッチ&ヒット・・・3時間

・ためしのゲームでちからだめし(1時間)

・3人でさくせんをたてて、

キャッチ&ヒット(2時間)

#### 4 授業の実際

##### 【具体的方策①】

##### 「かかわり合う場の設定」についての実際】

第1次の「キンボールはおともだち」で初めてキンボールに出会った時、子どもたちはその大きさとショッキングピンクの色をみて、「まるで気球みたいだね」「太陽みたい」などとつぶやき、非常に興味をもった。大きく軽いボールを怖がる子どもは一人もおらず、顔に飛んできて避けることなく両手をいっぱい広げて受け止めようとしていた。

ボールをヒットする(跳ね上げる)ときにも2人で息を合わせて持ちあげなければならないので、「せーの」という声かけが自然とできていた。持ち上げた後、しっかり顔を見合わせながら、タイミングを合わせてヒットするようにしていた。

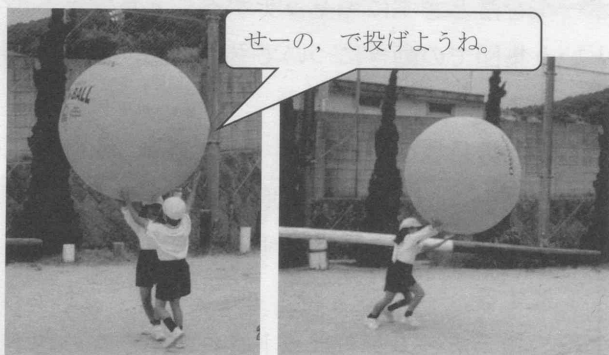


図1 キンボールを扱う子どもたちの様子

ボールはヒットするとふんわり上がって、ゆっくり落ちてくるので、子どもたちはボールの落下点に2人で入ることはすぐにできるようになった。しかし、落下点には入ることができても、キャッチすることはボール操作の技能が未熟なためであったり、落下点の真下に入ることができていな

かったりということが原因で上手くいかないという場面が多く見られた。

##### 【具体的方策②】

##### 「単元構成の工夫」についての実際】

単元前半の第2次「2人くみでキャッチ&ヒット」では、第1次での子どもたちのキンボールを扱う様子から、落下点にしっかり入ることを確実に習得しなければ、その次の簡単なボール操作は難しいと感じた。したがって、第2次が、「ボール操作につながる、ボールを持っていない時の動きの習得」単元後半の第3次で「身につけたボールの落下点に素早く入り込むという技能を活用し、簡単なボール操作の習得」と「ボールをもっていない時の動きの質の向上」と位置づけることとした。

第2次では、図1の右側の写真のように、ほぼ落下点は予想しているものの真下に入ることが出来ていないので、キャッチが難しいという課題を解決するために、落下点にフラフープを入れ、そのフラフープの中にキンボールをスポッと入れるという活動を行った。落下点の真下にフラフープを入れることができた時には、フラフープの中にボールが収まる瞬間、「スポッ」という音がするようになってきた。子どもたちの感想にも「フラフープの中にボールが吸い込まれるみたいに入るようになってきてうれしいよ」という感想が多く見られるようになった。

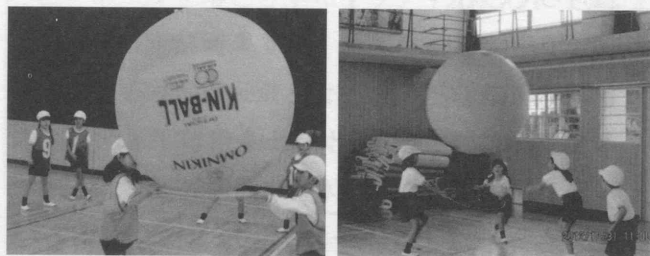


図2 第2次の子どもたちの活動の様子

活用場面である第3次では、フラフープでキャッチをしていたことから、手でキャッチすることにして、ボールをキャッチするというボール操作の技能習得を目指した。また、併せてペアで

の活動を3人での活動へと人数に変化を与え、動きの質を高めるように仕組んだ。

3人で活動することとなり、コートもバドミントンコートからバスケットボールコートへと広げた。ボールをヒットする際にも3人でボールを扱うということで、今までとはヒットの仕方を変えなければならなくなった。そこで、子どもたちは2人がボールを支え、1人がボールに向かって飛びこむようするというようにヒットする方法を考え、実行していた。この方法はウルトラマンが飛び上がる時の動きに似ているということから子どもたちは「シュワッチ」と名付けていた。

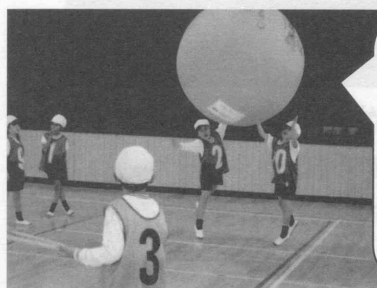


図3 ペアでのヒットの仕方

タイミングを合わせ2人がボールを押し出すようにヒットしてい



図4 3人組でのヒットの仕方

3人の時は、ボールの下を打ち上げて、体いっぱい使ってヒットしていた。

キャッチの場面では、第1次で習得した「ボールの落下点の真下に入る」という動きを活用し、手でキャッチすることにした。第1次でのフラフープを使った活動でも、子どもたちはボールの真下に入った時に2人が向かい合う位置にいないとボールを安定してキャッチすることができないということに気づいており、全体で共有している。そこに、新しい3人目が加わるので、よりボールを安定してキャッチすることができるポジションを考えるように促した。子どもたちが考えていたポジションは図5のようなものであった。

今までと同様にペアの2人は向かい合う形でボールの落下点に入り、2人が落下点に入ったところで3人目がボールを安定させる役目になるというものである。

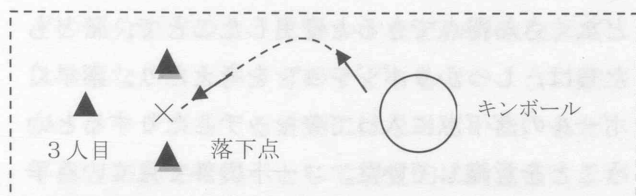


図5 子どもたちの考えた3人目のポジション

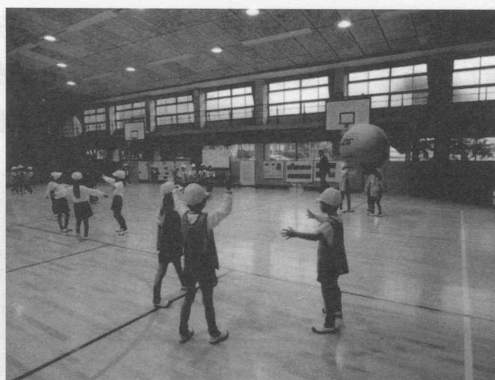


図6 ゲームでのポジションの様子

このポジションを考えた理由を尋ねたところ、「おにぎりの形で守ると、もし前の2人が前に出すぎていても3人目のおにぎりのてっぺんの人が支えられるよ」や「3人目のおにぎりのてっぺんの人は2人が動いた後から動かないと2人のじゃまになるかもね」などと答えていた。

とんできたキンボールに対して3人目が向かい合うように、そしてキンボールから一番遠い位置に立っておくことで、前の2人がキャッチする役割、3人目がキンボールの勢いを殺しながら安定させる役割があると考えていた。

3人目が増えたことで、最初は戸惑いもあったが、何度かキャッチの失敗を繰り返すうちに、各チームで話し合いをして試行錯誤を繰り返し、だんだんとキャッチ出来るようになっていった。また、1人増えたことで息を合わせてキャッチできた喜びはペアでのときよりさらに膨れ上がり、ハイタッチをしながら喜ぶ姿も見られた。



### 【具体的方策③】

#### 「言語活動によるコツの共有化」の実際

第3次で行ったゲームでは、「1年2くみ スマイルキンボール」オリジナルのルールで行った。得点のルールをたくさんキャッチが続けば続くほどたくさん得点できると変更したことで、子どもたちは、しっかりポジションを考えたり、素早くボールの落下点に入ってキャッチしたりするという意識をしていた。コートの外で見ている子どもも、「もっと前だよ」とか「もう少し広がって」などアドバイスする姿が見えた。

的確なアドバイスをするために、チームのみんなに伝わる言葉作りをしようとするのが自然な流れとなり、子どもたちの中からたくさんの動きのコツを表す言葉が生まれた。

表1 子どもたちの集めた動きのコツを表す言葉

	子どもの言葉	表す意味
ポジション	かに	ペアの2人が向かい合うこと。
	おにぎり	3人になったときのポジション。
	大きなおにぎり	守備範囲を広げる。
キャッチ	両手をひろげる	守っているときの構え。
	バンザイ	キャッチの瞬間の両手の動き。
	目はボール	落下点を予測するためにボールをしっかり見る。
ヒット	シュワッチ	3人の時のヒットの仕方。しっかりボールに体重をのせる。
	トンネル	3人の時のヒットの時に2人のボールの支え方。ヒットする人が通しやすいようにしておく。
	トンネル通りぬけ	ヒットするときに出るだけボールを遠くに飛ばすことができるようにボールに勢いをつけるためのコツ。

これらの言葉をチームや学級で交流し、掲示してまとめておくことで、しっかり共有することができた。アドバイスの声かけにも自然とこれらの言葉が出てきてすぐに動きにつながっていた。また、これら以外にも、擬音を使って、自分たちの動くスピードを表してチームで共通認識しながら活動している子どもたちもいた。



図7 合言葉や作戦ボードを使いながら説明の様子

## 5 考察

### 【具体的方策①】

#### 「かかわり合う場の設定」について

子どもたちは、導入段階からキンボールに興味をもち、すぐに持ち上げようと飛びついて行くような様子であった。しかし、すぐに1人では扱えないということに気づき、友だちに声をかけて一緒に持ち上げるようになっていった。ペアの2人それぞれが、右手や左手の役割となり息を合わせないとキャッチできないということに必然的に気づき、声を自然とかけ合うことにつながっていた。

また、ソフトバレーボールと同じような素材であるキンボールは低学年の子どもでも容易に扱うことができる重さであった。また、跳ね上げるとふんわりとした軌道を描くことから、落下点を予想しやすく、落下点に入れなかった子どもはいなかった。さらにペアで動くということで、友だちを模倣することでコツをつかんでいけたのだと考える。かかわり合いながら活動することにより、子どもたちはボールの落下点に素早く入り込むというキャッチの技能習得につながった。

### 【具体的方策②「単元構成の工夫」について】

単元の流れを習得場面、活用場面に分け、習得場面では「ボールの落下点の真下に入る」というボール操作に至るまでのボールを持たないときの動きに焦点を当てて活動した。フラフープを用いて、フラフープにボールがスポッと入ったら落下点を予測して、動くことができたという成果が目に見えたり、体感できたりする経験を積んだことで、子どもたちの中で「できた」という運動感が得られていたのだと考える。

活用場面では、人数が増えてヒットの仕方に変化を加えなければならなくなったが、自分たちで工夫しながら活動することができ、上手くいった方法を共有することにつながっていた。キャッチの場面も落下点の真下に入ることはしっかりと習得していたので、手でキャッチするときは大きく手を広げ、ボールを体全体で受け止めるようにするというボール操作の技能が自然と身に付いていったのだと考える。また、ペアでもきちんとキャッチできるという経験をしっかりと積んだことで、3人に人数が増えた時には、ポジショニングを考え、より確実にキャッチできる方法に子どもたちが視点をもって活動することにつながったのだと考えられる。

### 【具体的方策③

#### 「言語活動のよるコツの共有化」について】

単元全体を通して、「ボールを落とさないようにキャッチする」という課題を意識させるためにキンボールのゲームでのルールを「ボールをキャッチするたびに得点が増えていく」というように変更したことで、常に子どもたちの視点は「落とさないようにキャッチをする」ことからぶれることがなかったのだと考えられる。また、キャッチとヒットを繰り返していくたびに得点が増えていくので、相手がキャッチしやすいようにヒットする時も意識していた。ヒットする側も、相手が落下点に入りやすいようにということを考えることによって、ボールを持ってない時の動き（落下点に素早く入り込むという動き）の習得にもつな

がっていた。

「ボールを落とさないようにキャッチする」という課題を学級全体、チーム全体で意識していたことで、自然と合言葉がたくさん生まれた。1年生ということで、比喩を使ったものが多く、体のどの部分をどのように動かすなどの明確な言葉にはならなかったが、どの子どももどのように動かないイメージがもてる言葉にはなっていた。また、写真とあわせて掲示として視覚的に訴えることができるように残していったことで、学級全体で共有することにつながった。共有した言葉を使って、チームで声をかけ合うことによって、ボールを持っていない時の動きをしっかりと意識して動くことができるようになったのだと考える。

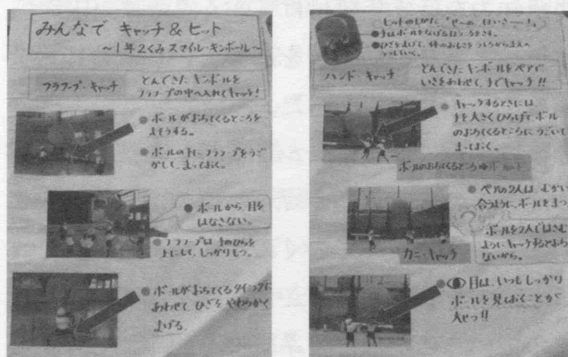


図8 動きのコツを示した掲示

しかし、本来のキンボールのおもしろさは、コートの中に得点が得られる有効空間、つまり相手の守りの隙を見つけてそこにヒットすることである。空間認知力育成という視点からも相手コートの有効空間を見つけることは非常に重要であると考えられる。今回の実践では、ノーバウンドでボールを落とさないことに焦点を当てて単元を組み立てたが、得点を得るために相手の守備の有効空間を見つけしていくという視点でも単元を組み立てていくことも必要ではないかと考えられる。

## 6 終わりに

今回の研究では「だれもが楽しむことができるボール運動を目指して」という大きな目標を立て、空間認知力の育成に焦点を当てて進めていった。

だれもが楽しむことができるようにするためには、基本となる技能の習得が必要不可欠である。その基本的な技能の習得のために、ボールの落下点を予測するという空間認知力を視点に、子どもたちと活動をしていったことで、少しずつ低学年における「ボールを持っていない時の動き」の大切さが明確になっていった。得点をとるために、相手のコートの有効空間を見つけたり、味方と連携しながら空間を創出したりすることも空間認知力として重要であることはよくわかる。しかし、「ボールを操作」することができないと、攻撃であっても守備であっても組み立てることはできない。だからこそ、基本となるボール操作、そこに至るまでの動きが大切となってくる。「個」のレベルの空間認知力を低学年で付けておくことが、中学年、高学年へと系統的に学習を進めていくために必要であることを改めて感じた。

今後は、このキンボールで習得した技能が中学年、高学年のネット型やゴール型のボール運動にどのようなつながっていくのか、型に応じて、キンボールの学習でも、どこに視点を当てて活動を仕組んでいくのかなど、系統性を明確にしながら教材を開発していくことが重要だと考える。

#### <参考文献>

- 1) 文部科学省：「小学校学習指導要領解説（体育編）」pp. 7, 2008, 東洋館出版社.
- 2) 前掲書1), pp. 32-34