

● 優秀賞

低学年の子どもでもゲームをつくりあげていける —低学年のバスケットボール型ゲームを通して—

山形県山形市立第五小学校 おお た ま り こ 太田真理子

1 はじめに

高学年でボール運動（サッカー、バスケットボール）を指導すると、大抵ボールにくっついていたり、技能の優れた子がボールを独占したりで、ゲームの楽しさを味わえない子どもが出てくる。それは、それぞれの運動の特性に応じたゲーム感や技能などが育っていないことが原因として考えられる。バスケットボールなどのゲームは、ゲームをつくっていく感覚や、それに伴う「投げる」「捕る」などの技能がある程度身につけている必要がある。

このような技能やゲームをつくっていくゲーム感覚、そしてチームの子どもたちの互いの信頼関係などの社会性を育てていくには、低学年からの系統立てた積み上げが必要である。

この実践は、1～2年までに、子どもの意識を大事にしていきながら、遊びの中から技能を高め、ゲームをつくりあげていくための手だてを明らかにしようとして取り組んだものである。

2 まず最初に、技能を伸ばそう

(1) 宝とり鬼（1年：ゲーム 鬼遊び）

1年生で、初めてボールゲームに入る前に、鬼遊びを十分に経験させるようにした。単元としての鬼遊び自体のねらいは、「一定の区域内で、追いかける、逃げるなどをして簡単なルールをもとにして楽しくゲームができる。」ことである。宝とり鬼は、コートのエ

ンドラインからスタートして、コート内にいる守り（鬼）の間をかい潜りながら中央にある紅白まり（宝）をとって、反対側のエンドラインにある箱（宝箱）に入れることを繰り返しながら、宝の多さを競って楽しむ遊びである。これは、鬼遊びの中でも、より単純な動き方で技能差や経験差に関係なく楽しめ、しかも遊びの中でやる鬼ごっこよりは、遊び方がルール化されている。

この学習を通して、子どもたちは「攻め方」「守り方」といった動きを習得し、攻守交代型（一方通行）のゲームの仕方を学んだ。個人としては、守りのいないスペースを見つける視野がだんだん身についていき、守りからタッチされないように逃げる身のかかわり方も体得していった。また、小学校の体育学習で初めて、ルールをつくりあげていくことや、簡単な作戦をチームで相談するなどの学びの経験を積んだ。

(2) こおり鬼

子どもたちが、幼稚園のころから大好きだった鬼遊びである。攻守入り乱れ型（一人鬼）で、鬼も逃げる方もスピードとスリルが味わえる。また、展開に偶然性があるところも魅力的である。休み時間など、男女関係なく集団遊びをし、いまだに人気がある遊びとなっている。このこおり鬼の魅力は、鬼からタッチされてしまうと、動けなくなる（こおる）というルールにある。これがあることで、逃げるほうは、鬼の動きをより注意深く見て、鬼のいないスペースに動いたり、瞬時に身を

かわしたりするような動きを身につけていかなければいけないという必要感に迫られる。

(3) 2つの鬼遊びからトレジャーボールへ

① シュートの楽しさを味わわせること

バスケットボール型ゲームの楽しさは、シュートの楽しさを味わうことである。それを、2年間を通してたくさん経験させて、投げる感覚を身につけさせることをねらった。まず、

ゲームで使用するゴールの大きさ・高さを、子どもの実態に合うように、高さ180cm、90cm四方枠の箱型ゴールを製作した。(写真1)

また、大きさや重さなどの異なる3種類のボールをチームに10個準備し、子どもたちが自分の能力や手の大きさに合わせて投げやすいボールを選べるようにした。

そして、ゲームに入る前に準備運動を兼ねたボール遊びの時間を設け、教師のまねをしてボール操作をして一緒に遊んだり、高さの異なる的や、絵つきの段ボール箱に的当てしたりして遊ぶ時間を毎時間確保した。その際、軽快な音楽を流して体育館内を楽しい雰囲気にし、夢中で遊べるような環境をつくった。



●写真1／箱型ゴール



●写真2／火の玉ボール



●写真3／的当て



●写真4／ボールつき



●写真5／ボール投げ



●写真6／ボールキャッチ



●写真7／シュート練習



●写真8／ボール交換

①「火の玉ボール」(写真2) ②鬼の絵に向かっている当て(写真3) ③ボールつき(写真4)
 ④1m毎にテープを張って、遠くから投げる(写真5) ⑤ボールキャッチ(写真6) ⑥シュートボックスへのシュート練習(写真7)
 ⑦2人組でボール交換(写真8)の7つのコーナーを設けた。はじめは、なかなかボールが手につかず、ボール操作もままならなかった低位の子どもも、回数を重ねていく毎に、「投げる」「捕る」などの技能が高まってきた。また、はじめは一人遊びだけだったのが、どこまで長くボールをついていけるかとか、的の中心に何回命中するかなど競争が生まれ、友達と関わりながら自分たちで遊びをつくっていく姿も見られるようになった。

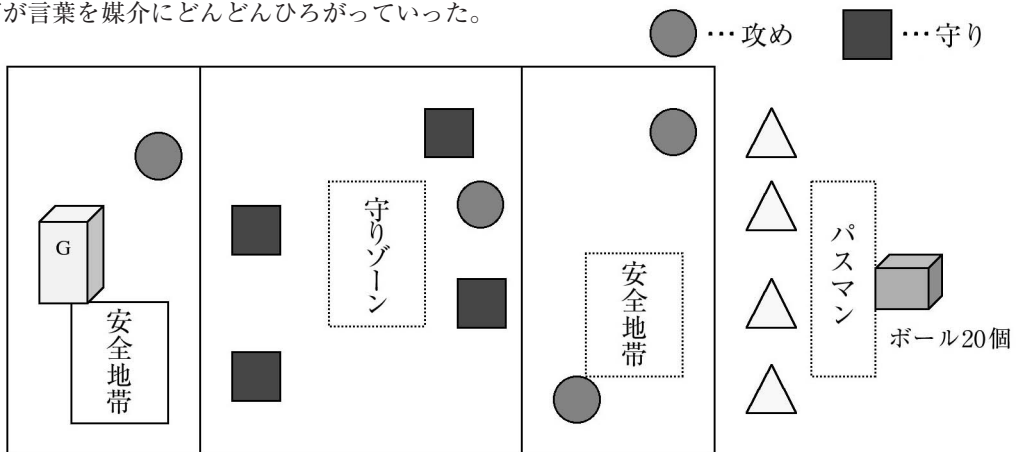
また、動きを客観的にとらえられるように、学習カードに「聞こえてきたよ！ボールのことば」という欄を設け、投げる動作を言語化させていった。子どもたちから出てきた言葉を掲示しながら、投げる感覚を共有して習熟を図った。例えば、一人の子どもが「ふわっとシュートしたら、はいったよ。」といったその言葉は、教師の説明よりも、聞いている子どもたちにとって投げ方のイメージができやすいと思われた。そして、「○○ちゃんが言った通りにふわっと投げてみたら、やっぱり入ったよ。」というように、投げるイメージが言葉を媒介にどんどんひろがっていった。

②ゲーム化へ（1年～どんなゲームにしようかな）

この単元のねらいは、「投げる感覚を身につけること」と「攻防のゲーム感を身につけること」の2つに設定した。「投げる感覚」は、毎時間の前半10～15分をあてて、音楽が流れる中ボール遊びをすることで、身につくようにした。「ゲーム感覚」は、ゲームを通していく中で自然に身につくようにした。それは、鬼遊び（宝とり鬼、こおり鬼）のルールをそのまま取り入れ、タッチされたらこおるというルールを設定すると、ボールを持って動けなくなるので、パスをしなければならぬという必然性が出てくるからである。また、ボールを持ったら、タッチされないようにゴールに近づかなければならない。当然、相手の動きを見ながら自分も動かなければならないことから、ゲームの中でいきる動きの感覚が身についてくるのである。

最初に設定したルールは、次に示した通りである。

- ①ボールをゴールに決めたら1点
- ②ボールは手で扱う
- ③パスマンからパスを受ける
- ④守りからタッチされたら、止まる
- ⑤安全地帯には、守りは入れない
- ⑥たくさんシュートしたチームの勝ち



● 図1／トレジャーボール1年 コート図

③ルールを変えながら、自分たちのゲームをつくりあげていく

前述したように、どうしても必要な「もとなるルール」だけを与え、毎時間の終末に、ゲームをして困ったことや不満、もっと楽しくなるにはといった観点から話し合いをもち、ルールを加えたり、変更していったりした。

子どもたちから出た主な意見とルールの変容は以下に示した通りである。

(2教時目)「タッチされたところがゴールの近くだったから、シュートしたかった。」という意見から、「タッチされたら止まるけど、そこからシュートしてもいい」

「1回シュートして入らなかったら、もうシュートしてだめなの?」という質問に「コートからボールが出なかったら、何回でもシュートしていい」というルールが追加した。

(3教時目) 守りの動きも高まってきて、攻めが守りゾーンを突破できない場面が出てきたため、どうすれば突破できるのだろうと話し合ったところ、「ボールを持たない人がゴールまで走って行って、その人にパスすればいい」「パスマンからもらったパスをまたパスマンに返してもいい」というパスに目を向けるようなアイディアが出てきて、ルールに追加した。このルールが出たことで次の時間からは守りゾーン前でにらみ合ってゲームが停滞する場面が少なくなり、ゲーム全体にスピード感が出てきた。

(5教時目)「タッチされなくても、パスしていい」というルールが加わり、動きやパスに更に素早さが出てきた。

(6教時目)「遠くにパスしたいけど、こおって足が動かせないからできない。」という意見から、「こおっても、パスするときは1歩だけ足を踏み出していい。」というルールが追加した。

このような経過を経て、最終的に決まったルールは以下ようになった。

①ボールをゴールに決めたら1点。

②ボールは手で扱う。

③ボールはパスマンからもらう。パスマンにボールを戻してもいい。

④守りからタッチされたら止まるが、そこからシュートしたり、パスしたりしていい。
タッチされなくても、パスしていい。その
とき、足を1歩だけ踏み出していい。

⑤安全地帯には、守りは入れない。

⑥たくさんシュートしたチームの勝ち。

⑦シュートは、コートからボールが出なかったら何回してもいい。

このように自分たちがプレーしやすいようにルールをつくりあげることによって、子どもたち一人ひとりのシュートやパスなどの投技も高まり、ボールをもってひたすら走るといった単純な動きから、パスのできる味方を探したり、守りのいない場所に動いたりとして1年生なりにゲーム様相も高まっていった。これは、「タッチされたらこえる」といういわば「ラグビー型」のルールを、バスケットボール型ゲームの入門期で取り入れた工夫によって、引き出されてきた高まりではないかと思われる。

そして2年生へ

3 | 2年生でねらったこと

(1)攻めと守り

2年生では、攻守交代型ボールゲームから、攻守入り乱れ型へとゲーム様相を高めていくことを第1のねらいに教材化を図った。後は1年生でやったルールを引き続きやることで、1年生と2年生の学習に連続性があり、しかも「ちょっぴり難しくて、ワクワク感のあるゲーム」をねらいながら、意欲の持続に努めた。

1年生では、攻守分離・攻守交代型ゲームを通して、単純なルールのもと、攻め方と守

り方を分割した形で学んだ。しかも、一方向への攻めであったこと、安全地帯があり、攻守入り乱れる区域が少なかったことなど、単純な動き方からゲーム感が段階的に身についていった。

2年生では、1年生で育ったゲーム感の上に立ち、攻守混合で入り乱れた中での動き方の向上をねらった。3年生からのバスケットボール型ゲームに入ることを考えると、2年生のうちに攻守入り乱れ型のゲームを経験させておきたいといった指導者の願いもあってのことである。ゲームに入って、ゴールが対面に2つあるコート上での身のこなしなど、はじめは戸惑いを見せていた子どもたちも、だんだん攻防の切り替えに素早さが出てきて、攻守入り乱れ型でないと味わえないスリル感を楽しんだ。

また、手だての一つとして、体育館の壁に大判用紙を掲示して、子どもたちから出た成功した動きを書き込みながら、攻めと守りが入り乱れる中でのよい動きを広め、状況にあった動きや判断の感覚が習得できるようにした。

守りでは、鬼遊びで経験した、鬼になって追いかける「後追い」といった守りにつながる動きの経験が、2年生になっても生かされている場面があった。「後追い」の動きは、子どもの発達段階からしてごく自然な動きで、これを十分に経験しておくことで、次の動き、つまりより効果的な守り方である「先回り」に気づいていくのである。事実、トレジャーボールの学習が進んでいくと、たくさんタッチしたほうが勝ちにつながるという作戦に気づき、一人ひとりを後ろから追いかけていく効率の悪い守り方から、「先回りして待ち構える」といった、相手の動きを予想しての守りに気づく子どもが出てきた。相手の動きを予想するといった思考と動きの高まりは、これからの様々な学習にも生かされていくはずである。

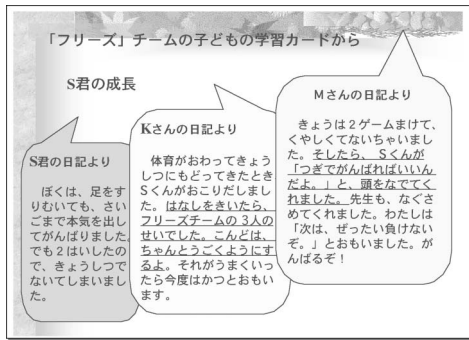
(2) パス技能の伸長

1年生のときには、遠くへ投げようとするときに両手を使って、下手投げをする子どもが多かった。つまり、片手で思い切り投げる経験がないということである。それが、2年間の学習を通して、全身を使って思い切り片手投げができるようになっていく。ゲームを通して「近くへ・遠くへ・上方へ・やさしく・強く」など様々なボールの投げ方を経験しながら、「どう投げるとできる」といった体の使い方もわかってきているのではないだろうか。また、1年生では、ボールを持ち運ぶことが主な攻撃の手段だったのが、「タッチされたらこおる」というルールから、各チームでパスを使った攻撃を考えるようになってきた。2年生になると、サイドから逆サイドへのパス、守りの上の空間を利用した頭越しのパスなど、相手の動きを見ながらパスを有効に攻撃の中に取り入れるようになっていく。ルールに合わせた作戦の高まりと、それを実現できる個々の動き（スキル）の高まりの両面を実感した。

4 | 社会性が育った子どもたち

2年生のゲームの中では、毎日のように泣いたり、けんかしたりといった子どもたちの姿があった。それは、勝敗を競い合うといったボールゲームに熱中している姿でもあり、自己中心的であるといった低学年の発達から見ても、当然のことと思える。

しかし、そういった衝突に出くわしたとき、それをうやむやにせず子どもたちに解決策を求めていくと、子どもたちは解決しようと一生懸命に考え、答えを出してくれる。そして、みんなで決めたことだから大事にしようという意識が生まれ、子どもたちのゲームに対する意欲が螺旋階段のように高まり、そこに学びが生まれてくる。そういった学習場面が、ボールゲームの中にはあるように思う。



S男は、衝動性・他動性のある子で、思うようにならないとすぐ周囲に乱暴するようなところがある。その子の日記である。「泣いてしまった」とあるが、ふてくされて周囲に八つ当たりしているような状態だった。

同じ日、同じフリーズチームのK子がこんなことを書いていた。K子は、一人でふくれているS男に話しかけ、不満を聞いてあげていたのである。

それから何日かして、S男は負け試合でもふてくされることはなかった。そして、くやしくて泣いているM子の頭をなでてあげるといったわりの態度をみせてくれたのだ。

今回、セルフジャッジを基本としながらも、審判や得点係なども輪番で全員に経験させた。このおかげで、次にボールけり遊びの授業をしたときには、教師の手を借りることなく、自分たちで学習を進めることができた。審判や得点係などを全員が経験したことは、これからのゲーム学習にも生かされていくのではないかと期待できる。

友達との関わりがベースになって子どもたちの学びが成立し、質を高めていくのは、ゲーム学習の特徴の一つでもあるといえる。勝敗をめぐる泣いたり、喧嘩したりしたときに、話し合いながら折り合いをつけていった経験は、今の子どもたちにとって貴重な体験であったと思う。

そして、そういった経験の一つ一つが、子どもたちに自主性と思いやりの心を身につけ

させ、将来的に人とよりよく関わり合い、ルールを重んじる真摯な精神が育っていくものと思われる。そうあってほしいと願っている。

全身を使って勝った喜びや、負けた悔しさを表現しながら、子どもたちはゲーム学習に陶酔し、精一杯自己表現をしていく。教師は、そこで学びあいのマナーや、ルールを尊重するといった支援を通して、生き方につながっていくメッセージを子どもたちに伝えていかなければならないのである。

5 低学年から中学年へ

1, 2年生では、鬼遊びからボールゲームへと連続させた単元構成で、段階的に攻めと守りのゲーム感が育ってきた。また、一人ひとりがボールに数多く触れることで、投げる感覚も身につけてきている。

3, 4年生になると、1, 2年生で身につけた投感覚と、攻守入り乱れた中での動きの感覚（ゲーム感）をもとに、「バスケットボール型ゲーム」へと発展していく。そこでねらっていくものは、攻守混合型ゲームの中で、ドリブルの技術を教材の中に組み入れた攻撃と、速くもどって守るといったスピード感であろうと考える。5, 6年生での「バスケットボール」に近づけていけるような作戦の立て方（戦術）も育てていきたいと考える。

低学年で取り組んだ実践を通して、中学年から高学年への技能と集団の高まりを表にすると、表1のようになる。

	身につけさせたい動き・技能	集団の高まり	身につけさせるための手だて
1 2 年	・投げる感覚（シュートのおもしろさ・パスの必要性に気づく・ボールコントロール） ・捕る感覚 ・攻めや守りのゲーム感 ・視野の広がり ・簡単な作戦	・自分中心の動きから、他の子を意識した動きへ。 ・一人では勝てないという意識から、協力しなければいけないという意識へ。	・シュート中心のゲームの教材化 ・魅力的なとボールの数の確保 ・攻守分離、攻守交代型ゲームによる「攻め方」「守り方」の習得 → 攻守混合型ゲームへといった段階を追った指導 ・投感覚の言語化 ・単純なルールから始め、自分たちに合ったルールを積み上げていく指導過程
3 4 年	・方向を決めてのパス、シュート・ドリブル ・空いている所を見つける視野 ・作戦 ・守り（人・場所） ・攻め⇄守りの切りかえ	・ゲームでの役割分担と、敵や味方の動きを見て、自分の動きを求める。	・ドリブルを加えたゲームの教材化 ・1つのボールをめぐる攻めたり、守ったりする攻守混合型ゲーム ・パスやドリブルを有効に使う、相手チームにあわせるなどの作戦を高める支援
5 6 年	・勝つために必要な技能の向上 ・（個人・集団） ・攻防の速さ ・作戦の高まり	・タクティクス（戦術）の深化	・1つのボールをめぐる攻め、攻防が連続するゲーム「バスケットボール」 ・チームを意識した組織立てた作戦への支援

●表1