

<実践報告>

小学校体育におけるボールゲームの教材開発

井浦 徹 松本市立清水小学校
 岩田 靖 信州大学教育学部スポーツ科学教育講座
 竹内隆司 長野市立吉田小学校

Considerations on the Development of Teaching Materials for
 Ball Games in Elementary School Physical Education

IURA Toru: Shimizu Elementary School, Matsumoto City

IWATA Yasushi: Education of Sport Sciences, Faculty of Education, Shinshu University

TAKEUCHI Takashi: Yoshida Elementary School, Nagano City

研究の目的	小学校低学年の「ゲーム領域」において、「鬼遊び」とともにその内容構成の柱となっている「ボールゲーム」に関する学習内容の検討を通して、新たな教材の開発を試みることに。特に、中学年以降の「ベースボール型」ゲームへの発展可能性を視野に入れることを中心的なコンセプトとした。
キーワード	ボールゲーム ベースボール型 判断
実践の目的	小学校低学年段階での、プレイ状況の「判断」を含み持ったベースボール・タイプのゲーム教材の開発を前提に、実際の授業の中で立ち現れる課題が子どもたちにとって解決可能なものとして位置づきうるのかに關した実践的な検討を試みることに。
実践者名	井浦徹（第一著者と同じ）
対象者	長野県松本市立清水小学校2年生（30名）
実践期間	2008年12月
実践研究の方法と経過	2008年3月改訂の学習指導要領およびその解説にみられる小学校・中学校における「ゲーム・ボール運動・球技」領域の考え方を受けとめつつ、新たな教材開発を試みた。とりわけ、ベースボール・タイプのゲームにおける守備側の「判断」的側面の挿入が重要な視点として位置づけられた。なお、この実践は、松本市・塩尻市・安曇野市・東筑摩郡・木曾郡から構成される「五郡市共催体育学習公開授業」において発表されている。
実践から得られた知見・提言	本実践で取り組まれた教材「あつまりっこベースボール」は、攻撃側によってフェアゾーンに投げ出されたボールの状況に応じてアウトを取る場所の選択とそれによる行動を強調したものであるが、単元展開において、「いかに早くアウトをとるか」という課題解決に向けて、子どもたちにとって実現可能な学習がもたらされたと考えられる。

1. はじめに

新学習指導要領（2008）において、小・中学校の体育・保健体育におけるボール運動・球技の内容編成に大きな変化がみられた。それは、「ゴール型」「ネット型」「ベースボール型」といったゲームの類似性に着目した学習内容の明確化とその発展が意図されたところに表れている。この背景には、とりわけ欧米圏を中心に共通理解がみられ始めているボール運動の戦術的行動に基づく分類論的発想の影響があるのは間違いない。

さて、このようなボール運動の変化に加え、これまで小学校低・中学年における「基本の運動」「ゲーム」という領域構成が改められたことが学習指導要領改訂の一つのポイントとなっている。これによって、従来の「ゲーム」領域は高学年の「ボール運動」に発展していくものとして明確に位置づけ直されることとなった。

これらの流れの中で、特に低学年におけるゲーム領域の内容をその後の学習にどのように橋渡ししていくのかということが新たな実践研究の課題となっていると言える。本稿では、低学年段階のゲーム領域を構成する「ボールゲーム」と「鬼遊び」のうち、中学年以降の「ベースボール型」ゲームに発展していくボールゲームの内容に対応した新たな教材づくりと、その実践について報告したい。

2. 「ベースボール型」ゲームへの発展を意図したボールゲームの学習内容の検討

2.1 学習指導要領における「ボールゲーム」についての解釈

以下の表1は、2008年3月に改訂された小学校及び中学校学習指導要領におけるゲーム・ボール運動・球技領域の内容構成の枠組みである。

表1 学習指導要領に示されたゲーム・ボール運動・球技の内容構成

	学年段階	領域	内容構成		
			ボールゲーム		鬼遊び
小学校	低学年	ゲーム			
	中学年		ゴール型ゲーム	ネット型ゲーム	ベースボール型ゲーム
	高学年	ボール運動			
中学校	1～2年	球技	ゴール型	ネット型	ベースボール型
	3年				

これにみるように、小学校中学年以降は「ゴール型」「ネット型」「ベースボール型」の3類型で内容の大枠が示されることになった。これらは、ボール運動・球技の分類論的発想を基盤としており、それらの分類枠を特徴づける戦術的構造が学習内容として強調されたことを意味していると言ってよいであろう（渡邊 2008）。

ここで、小学校学習指導要領の第1学年及び第2学年における「ゲーム」領域の内容は以下のように示されている。

- (1) 次の運動を楽しく行い、その動きができるようにする。
- ア ボールゲームでは、簡単なボール操作やボールを持たないときの動きによって、的に当てるゲームや攻めと守りのあるゲームをすること。
- イ 鬼遊びでは、一定の区域で、逃げる、追いかける、陣地を取り合うなどをすること。
- (2) 運動に進んで取り組み、きまりを守り仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、場の安全に気を付けたりすることができるようにする。
- (3) 簡単な規則を工夫したり、攻め方を決めたりすることができるようにする。

(1) は「技能」、(2) は「態度」、そして (3) は「思考・判断」の内容である。この低学年段階では「ボールゲーム」と「鬼遊び」が取り上げられているが、本稿で対象としているのはこのうちの「ボールゲーム」についてである。

小学校学習指導要領解説体育編（文部科学省 2008）では、「ボールゲーム」について以下のような記述がなされている。

- ボールゲームとは、簡単なボール操作の「ボール遊び」と簡単な規則で行われる「ボール投げゲーム」、「ボール蹴りゲーム」をいう。「ボール投げゲーム」、「ボール蹴りゲーム」では、次のようなゲームをする。
- (ア) 物やマークなどの的に向かってボールを投げたり蹴ったりする的当てのボール遊びで、個人対個人、集団対集団で競争するゲームをする。
- (イ) 攻めと守りを交代しながらボールを投げたり蹴ったりするゲーム（攻守交代のベースボール型ゲームに発展）、及び攻めと守りが入り交じりながらゴールにボールを投げ入れたり蹴り入れたりするゲーム（ゴール型ゲームに発展）をする。

なお、「ボール投げゲーム」、「ボール蹴りゲーム」の例示として次のような事項が掲げられている。

- [ボール投げゲームの例示]
- ボールを転がしたり、投げたりする的当てゲーム
 - 的当てゲームの発展したシュートゲーム
 - ボールを転がしたり、投げたりするドッジボール
- [ボール蹴りゲームの例示]
- ボールを蹴って行う的当てゲーム
 - 的当てゲームの発展したシュートゲーム
 - ボールを蹴って行うベースボール
 - ・ねらったところに緩やかにボールを投げたり、転がしたり、蹴ったりすること。
 - ・ボールを捕ったり止めたりすること。
 - ・ボールが飛んだり、転がったりしてくるコースに入ること。
 - ・ボールを操作できる位置に動くこと。

このうち下段に示された 4 点が、強調されるべき学習内容としての「ボール操作」（前者 2 点）と「ボールを持たないときの動き」（後者 2 点）の技能である。これらが「ボール投げゲーム」や「ボール蹴りゲーム」としての形式の中で学習される必要がある。ただし、ここに掲げられている例示の中で、「攻守交代のベースボール型ゲームに発展」していくものは「ボールを蹴って行うベースボール」であるが、実のところ、「型」と「ボール操作」（投げる・蹴る）を対応させる必要はない。これはまさに「例示」なのであって、ボールを投げることによるベースボールを構想してもよいのである。この点についての学習指

導要領の柔軟な解釈は大切なポイントであろう。

2.2 「並びっこベースボール」の発想に学ぶ

ここでは、ベースボール型ゲームに発展していく低学年段階のボールゲームの教材開発が課題であるが、筆者らはベースボール型ゲームの戦術的な骨格を「走者が速いか、守備側の共同作業が速いかを特定の塁上で競い合っていること」（竹内ら 2006, 竹内ら 2008）として捉えている。このことを前提とした「ゲーム状況の判断と技能」が抽出されるべき学習内容の柱とされるべきであろう。先にみたように、学習指導要領では「技能」としての「ボール操作」と「ボールを持たないときの動き」が取り上げられているが、それらの前提になる「ゲーム状況の判断」をここでは加えて大切にしたい^{註1)}。

さて、「並びっこベースボール」（山本 1986）という特に小学校の低学年を対象にした教材はよく知られている。このゲームでは、攻撃はボールを打ったら（あるいは蹴ったら）標旗まで走って帰り、守備はボールを捕球し、一定の場所に整列することでアウトにするという単純明快なルールが採用されている。そのため、ボール操作（送球）の習熟に関係なく楽しむことができる。このゲームに子どもたちが夢中になることは筆者らも熟知しており、その意味では捕球してアウトにする面白さを提供してくれるベースボール・タイプ（攻守交代系）のゲームの原型のような位置にある教材として大いに評価できると言ってもよいであろう。しかしながら、このゲームの守備行動には、実はベースボール型ゲームの中軸とも言える「どこでアウトにするのか」に関するゲーム状況の「判断」的要素が欠落している。そこで、このゲームのよさを前提としながら、中学年段階での発展を構想したのが「並びっこベースボール」の修正版であった（宮内ほか 2001, 岩田ほか 2009）。ランナーをどこでアウトにするのかについての判断を学習内容の中心に位置づけ、守備側はランナーを先回りした塁に集まってアウトにする形式を採用したゲームである。

ここでは、低学年段階でも有効に機能するような「判断」の対象を学習課題として設定したい。そこで、特に守備側の判断に基づいた「協同的プレイ」を強調するために、次のような教材づくりー「あつまりっこベースボール」を構想した。

3. ボールゲームの教材づくりー「あつまりっこベースボール」

以下に、守備側の「協同的プレイ」に向けて、「いかに早くアウトにすることができるのか」についての判断の選択肢を「アウトを取る場所」として設定した「あつまりっこベースボール」について説明したい。

【あつまりっこベースボール】

このゲームでは、攻撃側から投げられたボールを守備側が捕球し、全員が3つのアウトゾーンのうちの一つを選択して集まることと、攻撃側のボールを投げた走者が進塁してより多く得点することを競い合う。守備側は、捕球したボールの位置に応じてアウトにするゾーンを判断し、より早く集まることが課題となる。また、攻撃側は、守備側が捕球しにくく、また集まりにくい場所を考えてボールを投げ、アウトになるまでより速く、より多く進塁することが課題となる。

表2に、ここで構想した単元教材「あつまりっこベースボール」のルールの大要を示しておく。

表2 「あつまりっこベースボール」のルールの大要

ゲームの人数： 5対5（人）
コート： 塁間8～12m（学習の進展に応じて調整）のダイヤモンド（コート図参照）
用具： ボール（スポンジボール/投げするのに適切な大きさのもの）、アウトゾーン用のカラー・カゴ（3色/赤・青・緑）、ベース4枚、得点板
【ルール】
《攻撃》
・フェアゾーン（90度）にボールを投げ入れる。ゾーンに入らなければファウルとなり、やりなおし。投げ入れたら走者となる。
・各塁上には攻撃側のプレイヤー（○塁マン）が立ち、走者はベースを踏む代わりに、塁上に立った人にタッチしていく。立つ人はローテーションで交代。
・走者がアウトになるまで進塁できたところが得点（1塁で1点、2塁で2点、3塁で3点、ホームで4点。ここまででアウトにならなければ、さらに1塁で5点…というように加算する）。
・チームの全員（5人）がそれぞれ攻撃したら攻守交代。メンバーの総得点がチームのスコアとなる。
《守備》
・内野3人（塁間をよりも前）・外野2人（塁間よりも後ろ）
・内野のプレイヤーは、外野に抜けたボールを処理することはできない。
・攻撃側によって投げ出されたボールを捕球し、3箇所におかれたアウトゾーンのいずれかに全員が集まることによってアウトを取ることができる。その際、全員が輪になって手をつなぎ、「アウト～！」と言ってしゃがまなくてはならない。
・フライを直接捕球した場合も、同様にアウトを取らなければならない。
・ボールが外野に抜けた場合には、捕球した外野プレイヤーはアウトゾーンに集まらなくてもよい（次の表3の【ルール②】）。

このゲームでは、攻撃側のボール操作をフェアゾーンへのボールの投げ入れとしている。通常、ベースボール・タイプのゲームではバッティング（打撃）の形式をとるが、「投能力」の低下が指摘されている今日、「投」に関する身体経験の蓄積の意味からこの方式を積極的に採用した。

守備側では、「いかに早くアウトを取れるか」を課題としたが、先の中学年における「並びっこベースボール」（修正版）のように、打撃されたボールの方向や距離、またランナーの走塁状況からランナーの先回りする塁を判断するのは課題性がやや高いと考えられたため、投げ入れられたボールの状況によって、より早く守備側プレイヤーが集まりうるアウトゾーンの選択という方式による「協同的プレイ」を設定した。

なお、「並びっこベースボール」とともに、守備側プレイヤーが一定の場所に集まる形式をとっているのは、すべての子どもに「ゲーム状況の判断」に加わる機会を保障するとともに、集団的達成の面白さや喜びの世界に誘い込みたいからである^{注2)}。

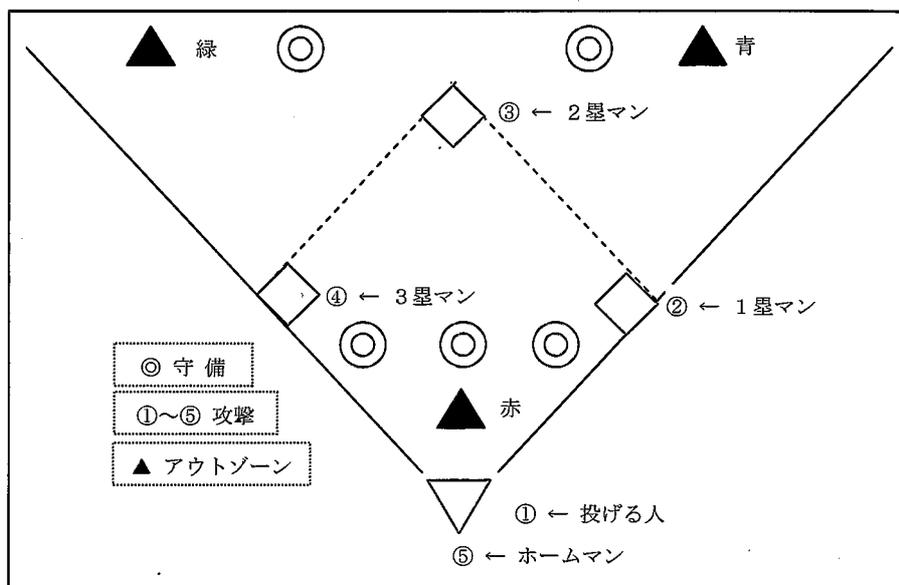


図1 「あつまりっこベースボール」のコート

4. 単元構成の概要と学習展開

4.1 単元構成

単元はおよそ次のように構成した。7時間扱いである。ここでは、実際に展開された時間構成について記述しておく(表3)。

表3 単元構成の概要

第1時	第2時	第3時	第4時	第5時	第6時	第7時
オリエンテーション	【ステップ①】 ゲームを理解し、早くアウトにするにはどうしたらよいかを考えながらゲームをしよう。			【ステップ②】 対戦相手に合わせた攻撃や守備を考えてゲームをしよう。		
ゲームを知る	【ルール①】 内外野ともに守備側のプレイヤーは全員アウトゾーンに集まる。		【ルール②】 攻撃側によって投げられたボールが外野に抜けた場合、捕球したプレイヤーはアウトゾーンに集まらなくてもよい。			

授業では6チーム編成、グラウンドに3コートを設定して、すべての子どもが同時にゲームに参加できるようにしている。ゲームは、各コート2イニングで、合計得点を競い合うようにして進めた。

なお、単元展開の中で、特に守備側の課題である「早くアウトにするにはどうしたらよいか」に関わって、およそ次のような問題が設定されていくであろうと予想し、その解決が学習指導過程のポイントになるものと考えた。

- ①走者との競争. 塁を進ませないためにはどうする?
- ②集まるアウトゾーンをどこにするのか迷ったときにはどうする?
- ③投げられたボールが前や後ろにきたらどうする?
- ④ボールを捕ったら投げたらいいか, 走ったらいいか?
- ⑤アウトを取るためにいつ動き出したらいいか?

また, 単元の前半では毎時, 以下のような単元教材の下位に位置づく「練習ゲーム」を取り入れている.

○攻撃側はボールの投げ入れを練習し, 守備側はできるだけ早くボールを捕球して, どのアウトゾーンがいいのか判断して動く練習ゲーム.
・攻撃側と守備側に分かれて 90 秒間ずつ行う.
・攻撃側は順番にリレー形式で, 守備側が捕球しにくいボールをたくさん投げる.
・守備側は捕球したボールをアウトゾーンに置かれたカラー・カゴの中に入れる.
・90 秒後にカゴに入れられていないボールの数を競う.

4.2 学習展開の実際

ここでは, 展開された単元プロセスにおける各時間の教師の見取りと子どもたちから発せられた反省, それらに基づいて生まれてきたゲームの課題についてその概略を表 4 に示しておきたいと思う.

表 4 単元展開における教師の見取りと子どもたちの反省・課題意識

第 1 時	教師の見取り	【ゲームを知る】 ゲームのルールの説明後, 試しのゲームを行った. 守備側に「アウト!」と言われるまで走り続けるという攻撃側のルールや行動の理解は概ねできていた. ただし, 守備側のプレイでは, できるだけ早くアウトにするという意識よりも, どこに集まるかで戸惑っていた.
	反省・課題	「走って集まれた」という声があったが, どこに集まるのかに関わって, 「早く集まるために声を出そう」「どこに集まるのかアウトゾーンのカゴの色を言おう」といった課題が最初から現れた.
第 2 時	教師の見取り	【早くアウトにするにはどうしたらいいのか】 子どもたちは声を出し合わないとバラバラに動いてしまって早くアウトにできないことに気づいた. また, 「早く, 早く!」「走って, 走って!」という声が出始め, 「まかせた」「俺がいく」「おねがいで」といった捕球とアウトゾーンへの駆け込みの役割行動がとれるチームがでてきた.
	反省・課題	「カゴの色を言うことができた」「ボールをしっかり止めることができた」との反省が聞かれた. 2 人でボールを捕りに行ったり, 無駄な動きがあるので, 「守備での声掛けを大切にすること」, また, 「アウトゾーンで手をつなぐのを早くしよう」という課題が出てきた.
第 3 時	教師の見取り	【ボールを捕り行く人に声をかけよう】 子どもたちは, 役割行動に目を向けて, 誰がボールを捕りに行くのか, 誰が集まるのかについて考えていた. また, チームのメンバーの力を考えて, 内野 3 人, 外野 2 人の守備のポジションを工夫し始めるようになった.
	反省・課題	「今まで〇〇君が一人で声をかけていたけれど, みんなで声を出せるようになった」「友だちの声を聞いてからカゴの色を言っていたけれど, 今日自分ですぐ早く言えるようになった」というように, 子どもたちそれぞれが守備の判断に参加できるようになってきたことが発せられた. その中で, 「遠くまで

		ボールを捕りに行ったときに、待っている時間がもったいない」といった問題へも気づきもたらされ、新たな課題意識となった。
第4時	教師の見取り	【走ったらいいか、投げた方がいいのか】 ボールが外野に抜けたときは、捕球した人は集まらなくてよいというルール変更を行った。それによって、ボールが遠くに抜けたとき、ボールを投げたり、ころがしりするチームと、これまで通り走って持ってくるチームがあった。前者ではより早くアウトにできるようになったとともに、送球・捕球ミスによってさらに相手に得点を与えてしまう場面も出てきた。
	反省・課題	ルール変更による課題が明らかになったが、攻撃側から投げ出されるボールに対応するために、「できるだけ早くボールのところに行くために、投げだされるボールをよく見る」ことが大切だとする意見が寄せられた。そこで、守備側は「いつ動き出せばよいのか」ということも早くアウトを取るためのポイントとして共有された。
第5時	教師の見取り	【いつ動き出したらよいのか】 できるだけ早くアウトにするために、子どもたちは投げ出されるボールに注目するようになった。守備の際、棒立ちのような姿勢だった子どもたちが膝を曲げた構えをとるようになっていった。投げるのが上手な相手のとき、どのように守りのポジションをとったらいいのか、教師からもアドバイスを出していった。
	反省・課題	「バウンドしないでボールを捕るように動けた」「投げた瞬間に動けるように、ボールをよく見るようにした」「〇〇君のときは、もっと後ろで守らなければやられてしまう。絶対に体の前でボールを止められるような位置に動く」といったように、ボールの状況や相手を想定した守りの仕方が課題として強く意識されていた。
第6時	教師の見取り	【相手に合わせて守備を変える】 攻撃側の相手に応じて守備の位置どりをしっかり考えるようになった。特に、遠くまで投げることができる相手のときには、できるだけ後ろに守って、体の前でボールを止めることや、早く動き出すことをポイントにして活動していた。
	反省・課題	「投げようとするときに、右か左かどちらにボールがいきそうなのかわかってきた」といった子どもの感想にも表れているように、守りの場面でのボールに対する集中や判断のよさなどの観点が大いに意識化されるようになった。
第7時	教師の見取り	【声・ポジション・構え】 最後の試合。ゲームの中での迷いがなく、スムーズな動きがとれるようになっていた。
	最後の感想	<p>《单元末の子どもたちの感想から》</p> <p>「あつまりっこベースボールでうまくなったのは、声を出すところです。はじめはあまり声が出なかったので動けませんでした。声を出そうと思ってボールをよく見たら、声を出せるようになりました。声が出せるようになったら早く動いてみんなでアウトを取ることができてうれしかったです」</p> <p>「はじめはボールに向かっていくことはなかったけど、今はボールに向かっていくことができるようになりました。カゴの色も言えなかったけど、今はちょっと小さな声だけれど自分で色を言えるようになりました」</p> <p>「守備の位置を考えずにいたけど、それを考えるようになったら、今までたくさん点をとられていた〇〇くんを2点におさえることができてうれしかったです」</p>



写真（ホーム後方からのボールの投げ入れ：走塁と守備行動）

5. おわりに

本実践では、小学校中学年以降の「ベースボール型」ゲームに発展していく「ボールゲーム」のあり方の一端を探究した。筆者らは、「ベースボール型」ゲームの特性の中心を、「走者が速いか、守備側の共同作業が速いかを特定の塁上で競い合っていること」として捉える中で、低学年では、ランナーの走塁に関する状況に対応した守備の行動を学習する前段階として、「いかに早くアウトをとるか」に焦点を当てた判断に基づく選択的行動をクローズアップする教材づくりが可能であり、また子どもたちの能力に相応しいであろうと考えた。

「あつまりっこベースボール」は、攻撃側からフェアゾーンに投げ出されたボールの状況に応じて、アウトを取る場所の選択とそれによる行動を強調しようと意図した教材である。単元展開において、「いかに早くアウトをとるか」（相手の得点をいかに最小限にとどめるか）という課題に向けて、およそ解決されるべき具体的問題として立ち現れてくると予想された事柄が、実際、子どもたちの課題意識として現実化したと言える。それらは、①走者との競争。塁を進ませないためにはどうする？、②集まるアウトゾーンをどこにするのか迷ったときにはどうする？、③投げられたボールが前や後ろにきたらどうする？、④ボールを捕ったら投げたらいいか、走ったらいいか？、⑤アウトを取るためにいつ動き出したらいいか？、といった問題であった。本実践を通して、これらが子どもたちにとって解決可能なものであり、また、実現可能なプレイの対象となりうるものであることが示唆されたと言える。

注

注1) ボール運動（ゲーム）における状況の判断（ゲーム中での意思決定）の重要性については、岩田（2000）、岩田ほか（2009）を参照していただきたい。また、従来、我が国におけるベースボール型ゲームの教材づくりにおいて、この「判断」的側面が学習内容を構成する大切なポイントとして意識化されてこなかったことについては、滝澤ほか（2004）において分析されている。

注2) この点については宮内ほか(2002)において詳述されているので、併読していただければ有難い。

文献

- 岩田靖, 2000, ボール運動・球技の教材づくりに関する一考察―「課題ゲーム」論の「戦術中心のアプローチ」からの再検討, 体育科教育学研究, 17(1), pp.9-22
- 岩田靖・竹内隆司・大野高志・宮内孝, 2009, 学びを深める教材づくり・第17回・もっと楽しいボール運動⑥―修正版「並びっこベースボール」の教材づくり, 体育科教育, 57(10), pp.66-71
- 宮内孝・河野典子・岩田靖, 2001, 小学校中学年のベースボール型ゲームの実践―ゲームの面白さと子どもの関わり合いを求めて, 体育科教育, 49(4), pp.52-55
- 宮内孝・河野典子・岩田靖, 2002, 小学校中学年のベースボール型ゲームの実践―ゲームの面白さへの参加を保障する教材づくりの論理を中心に, 体育授業研究, 5, pp.84-91
- 竹内隆司・岩田靖, 2006, 小学校体育における守備・走塁型ゲームの教材づくりとその検討―特に, 守備側の戦術的課題を誇張する視点から, 信州大学教育学部附属教育実践総合センター紀要・教育実践研究, 7, pp.81-90
- 竹内隆司・岩田靖・大野高志, 2008, 小学校体育における「守備・走塁型」ゲームの教材研究―「意図的・選択的な判断に基づく協同的プレイ」の探究, 長野体育学研究, 15, pp.9-23
- 滝澤崇・岩田靖, 2004, 体育におけるベースボール型ゲームの教材づくりの傾向と課題―「戦術中心のアプローチ」の視点からの分析, 信州大学教育学部附属教育実践総合センター紀要・教育実践研究, 5, pp.101-110
- 山本貞美, 1986, 「並びっこベースボール」の実践, 体育の科学, 36(12), pp.984-988
- 渡邊彰, 2008, 新学習指導要領に対する現場の質問7つ, 体育科教育, 56(6), pp.24-27
(2009年7月28日 受付)