

# フラッグフットボールにおける戦術アプローチによる 簡易化されたゲームの有効性と課題

## Problems and the Validity of Simplified Games through the Tactical Approach of Flag Football

森 一弘  
Kazuhiro Mori

キーワード： フラッグフットボール 簡易化されたゲーム 戦術学習 ボール操作  
ボールを持たないときの動き

### I. はじめに

小学校学習指導要領 解説 体育編に示されたボール運動領域の技能は「ボール操作」及び「ボールを持たないときの動き」から構成されている。具体的には、「ボール操作」はシュート・パス・キープ（ゴール型）、サービス・パス・返球（ネット型）、打球・捕球・返球（ベースボール型）など、攻防のためにボールを制御する技能である。「ボールを持たないときの動き」は、空間・ボールの落下点・目標（区域や塁など）に走り込む、味方をサポートする、相手のプレーヤーをマークするなど、ボール操作に至るための動きや守備にかかわる動きに関する技能である。（文部科学省，2008）

この2つの技能構成が指導要領に登場した背景には、体育授業において「ボール操作」に注目が集まり、シュートの技術を高めるとして、バスケットボールの授業では、フリーシュートを30本入るまで練習させたり、二人で向かい合ってチェストパスを繰り返させたりという場面が多く見られた。その練習で身につけた技術を活用させるためにゲーム実施すると、練習してきた技術を使う以前にどこに動けばいいのか、誰にパスをすればいいのかかわらないという根本的な原因が出現してきた。（グリフィンら，1999；近藤ら，2008）言い換えれば、ゲームで使えない技能の練習に時間を費やし、肝心のゲームを楽しむことを子どもたちから奪い取っているということである。

このような問題に対して研究が進み、グリフィンらが実践した戦術アプローチによるゲーム理論が我国でも広まった。この理論はボールゲーム理解のためには、ボール操作の技術、ボールを持たない動き、状況判断の3つの要素が必要であるとしている。ボールゲームでは大半の時間がボールを持たない動きであり、この動きを学習させることは重要なことである。ボール操作の技能が低いためにゲームに参加できない子どもにも、ゲームの中で役割を考えさせ、そして、役割を持たせることでゲームに参加できる度合いが増えてくる。（足立ら，2013）このことは、体育授業における学力保証につながり「体育でどんな力をつけたのか。何を学んだのか。」を明らかにすることになる。次期、学習指導要領改定に向けた議論の中にも「21世紀型能力」として、「何かを知っている」ということに留まらず、それを活用して「何ができるようになるか」という汎用的で応用が効く能力が求められている。これは、学習指導要領の示し方も指導内容を示す「内容スタンダード」から子どもたちが到達する姿を示す「パフォーマンス

マンス・スタンダード」に変わっていくことを示唆している。(友添, 2014)

戦術的アプローチを活用し「ボールを持たないときの動き」に焦点を当てた授業実践で「ゴール型」のなかでも陣取りのボールゲームは、ボールを持って自由に走ることができインゴールに走り込むだけで得点となることから「易しいゲーム」だとされている。また、「上手な子、得意な子」と「下手な子、苦手な子」が共に存在するクラスにおいて、バスケットボールやサッカーを楽しめない子が増加している状況を改善することに「陣取りゴール型」のボールゲームが貢献すると期待されている。(佐藤, 鈴木, 2008)

本稿では、ゴール型の中に例示されたフラッグフットボールにおける戦術アプローチによる簡易化されたゲームの有効性と課題点を明らかにしていく。

## II. 学習指導要領が示す指導内容

戦術的アプローチに関して学習指導要領では、「集団的技能」という名称でチーム戦術やグループ戦術を位置づけていた。2008年の改定により小学校・中学校・高等学校での段階においてゴール型等の「型」というカテゴリーで技能が示された。ここでは、種目固有の技能ではなくそれぞれの「型」に共通すると考えられる「ボール操作」「ボールを持たないときの動き」が明示された。このことによりゲームの中でボールを持たない人の動きに焦点があたり、ボールゲームにおける戦術的課題を学習内容の中心とした「戦術学習」が学校現場で盛んに実施されるようになった。

ゴール型の具体的な指導内容としては、攻撃側にとって易しい状況の中で、投げる、受ける、止める、運ぶといったボール操作によって、ボールを保持する人からボールを受けることのできる場所への動きやチームの作戦に基づいての位置取りを身につけて得点をするをを目指すものである。高学年では、攻撃側プレーヤー数が守備側プレーヤー数を上回る状況をつくり出したり、守備側のプレーヤーの動きを制限したりすることにより、攻撃しやすく、また得点が入りやすくなるような簡易化されたゲームをすることで作戦を生かしやすくできるとされている。

(文部科学省、教師用指導資料)

表1 学習指導要領「ゴール型」ボールゲームの技能内容

	3・4年	5・6年
ねらい	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。	簡易化されたゲームでボール操作やボールを受けるための動きによって攻防をすること。
ゲーム	(ア) コート内で攻守入り交じって、ボールを手や足で操作したり、空いている場所に素早く動いたりしてゲームをする。 (イ) ゴールにシュートをしたり、陣地り取り合っ得点ゾーンに走り込んだりするゲームをする。	(ア) 投げる、受ける、蹴る、止める、運ぶといったボール操作をしたり、ボール保持者からボールを受けることのできる、所に動いたりして、攻守入り交じったゲームができるようにする。 (イ) 攻撃側にとって易しい状況の中でチームの作戦に基づいた位置どりや、ボール操作によって得点できるようにする。
ボール操作	(ア) 投げる、受ける、蹴る、止める、運ぶといったボール操作をしたり、ボール保持者からボールを受けることのできる、所に動いたりして、攻守入り交じったゲームができるようにする。 (イ) 攻撃側にとって易しい状況の中でチームの作戦に基づいた位置どりや、ボール操作によって得点できるようにする。	近くにいるフリーの味方にパスを出すこと。 相手にとられない位置でドリブルすること。
ボールを持たないときの動き	ボール保持者と自分の間に守備者がいないように移動すること。	ボール保持者と自分の間に守備者を入れないように立つこと。 得点しやすい場所に移動し、パスを受けてシュートなどをすること。 ボール保持者とゴールの間に体を入れて相手の得点を防ぐこと。

このように戦術的内容が明確に位置づけられているが、指導要領の「ボールを持たないときの動き」を各校種でみていくと、容易で単純な動きから複雑で難解な内容へと線形的に積み上がっている。ボールゲームの複雑な動きを段階的に習得させ、「ゲーム」の質を向上させようという意図が見える。(宗野ら、2014)

ここで、指摘しておかなければならないことは、「ボールを持たないときの動き」という戦術的アプローチに焦点が当たっているが、表1からも読み取ることができるが、ボール操作が非常に難しい内容になっていることである。例えば、5・6年のボール操作の一つに「相手にとられない位置でドリブルすること」とある。この技能習得のためには、ゲームの中で繰り返し操作活動を練習するか、この技能を切り取って繰り返し練習するかどちらかであろう。しかし、現状ではボール操作の具体的で有効な示唆をしたものがない。この問題を指摘しておく必要がある。

一方で、「ゲーム」全体から部分に切り分けた「個人的技能」「集団的技能」を繰り返し練習し積み重ねても「ゲーム」に反映されないことは、すでに1960年代の先行研究から指摘されている。(宗野ら、2014)

### Ⅲ. フラッグフットボールのゲーム様相と「ボールを持たないときの動き」

小学校学習指導要領の改訂により、ボール運動の領域を「ゴール型」「ネット型」「ベースボール型」となり、従来の種目主義から、学習内容の類似性に着目した分類となった。同年6月には小学校学習指導要領解説体育編が発行された。解説では、2学年ごとのまとまりで具体的な技能について例示された。ゲーム・ボール運動領域においては、「ボール操作」及び「ボールを持たない動き」から構成され、「ボールを持たない動き」は「ボール操作」と同様に強調されている。(文部科学省、2009)

特に「ゴール型の運動」は、他の運動に比べ「ボールを持たない動き」が複雑で、技能的にやさしい運動を子どもたちに提供する必要がある。そのための小学校学習指導要領解説体育編に「フラッグフットボール」が例示の一つに示された。このフラッグフットボールは、1900年代にアメリカで誕生し、NFLが主催する国際大会も開催され、日本も2000年に開催された第1回大会から参加しているリ克雷シヨンスポーツである。

フラッグフットボールには、次のような利点がある。(高橋、2010)

- 鬼遊びの延長で楽しめる。
- プレーヤーの全員が役割を持って参加できる。
- みんなで協力して成功する「集団的達成」の喜びが得られる。
- 効果的に戦術学習を進めることができる。
- 他のボール運動の「ボールを持たない動き」に転移する能力を身につけることができる。
- 最大限、知性を発揮できる。
- 心と体の一体化できる。

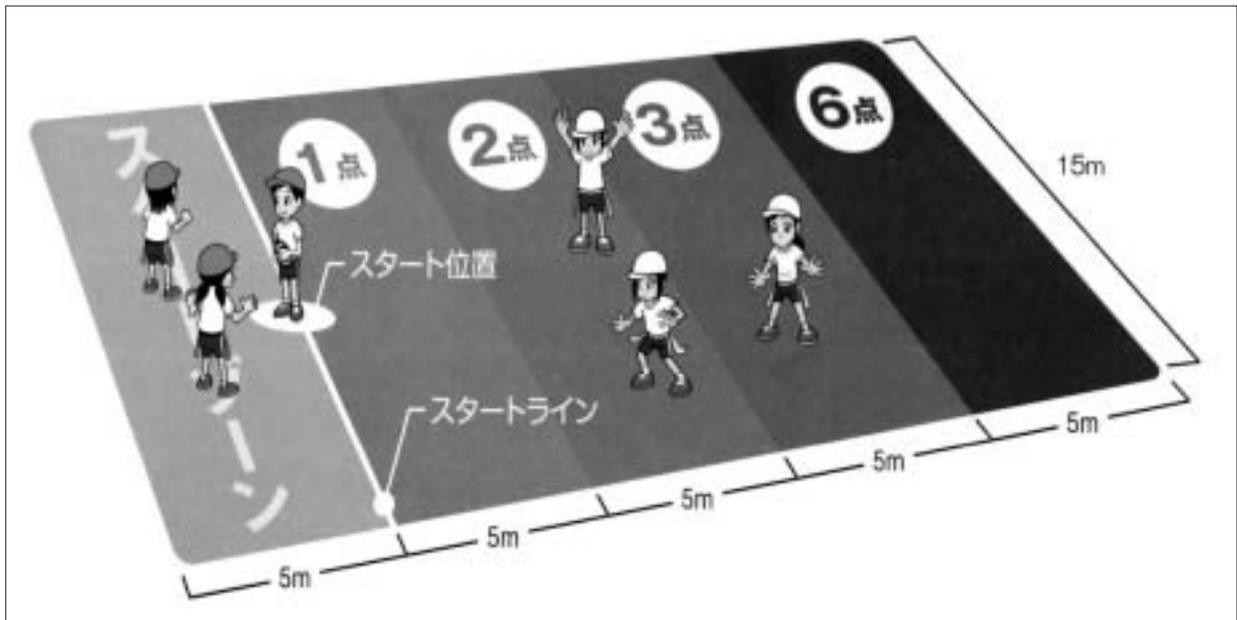
この利点から発達段階に応じた学習内容が読み取れる。低学年の子どもたちにみられる客観性に欠ける、自己中心性、具体性が強い、などの特徴がある。さらに頭の中だけで考えるより体を動かしたり、実際に物に触れたりしながら考えていく方がうまくいく。(塩見、1993) 具体的には、ボールゲームにおいて、ボールを保持すると自分勝手にゴールめがけて一人で進んで行く場面が多く見られる。(内田、2006) そしてゲームの様相は、自然とボールに群がり「お団子」状態になる。したがって、発達段階を踏まえながら、学習する内容を理解させるように体系立てて教えていく必要がある。このことは、子どもの運動発達の段階とゲームの様相を踏まえて「ボール操作」と「ボールを持たない動き」の技能を向上させる必要があるということである。ゲームの様相と「ボール操作」に含まれる

投・捕の運動発達の特徴については明らかになっているものの（丸井・佐藤，2008）、小学生の運動発達の段階とゲーム様相を踏まえた「ボールを持たない動き」の特徴については明らかにされていないことが現状である。

#### IV. 簡易化されたゲームの構成

指導要領では、3・4年生の「易しいゲーム」とは、簡単なボール操作で行える、比較的少人で行える、身体接触を避けるなど、児童が取り組みやすいように工夫したゲームとある。5・6年生の「簡易化されたゲーム」とは、一般化されたゲームを基に児童の発達段階を踏まえ、プレーヤーの数、コート広さ、プレー上の制限、運動用具や設備など、ゲームのルールや様式を修正し、学習課題を追求しやすいようにしたゲームをいう。

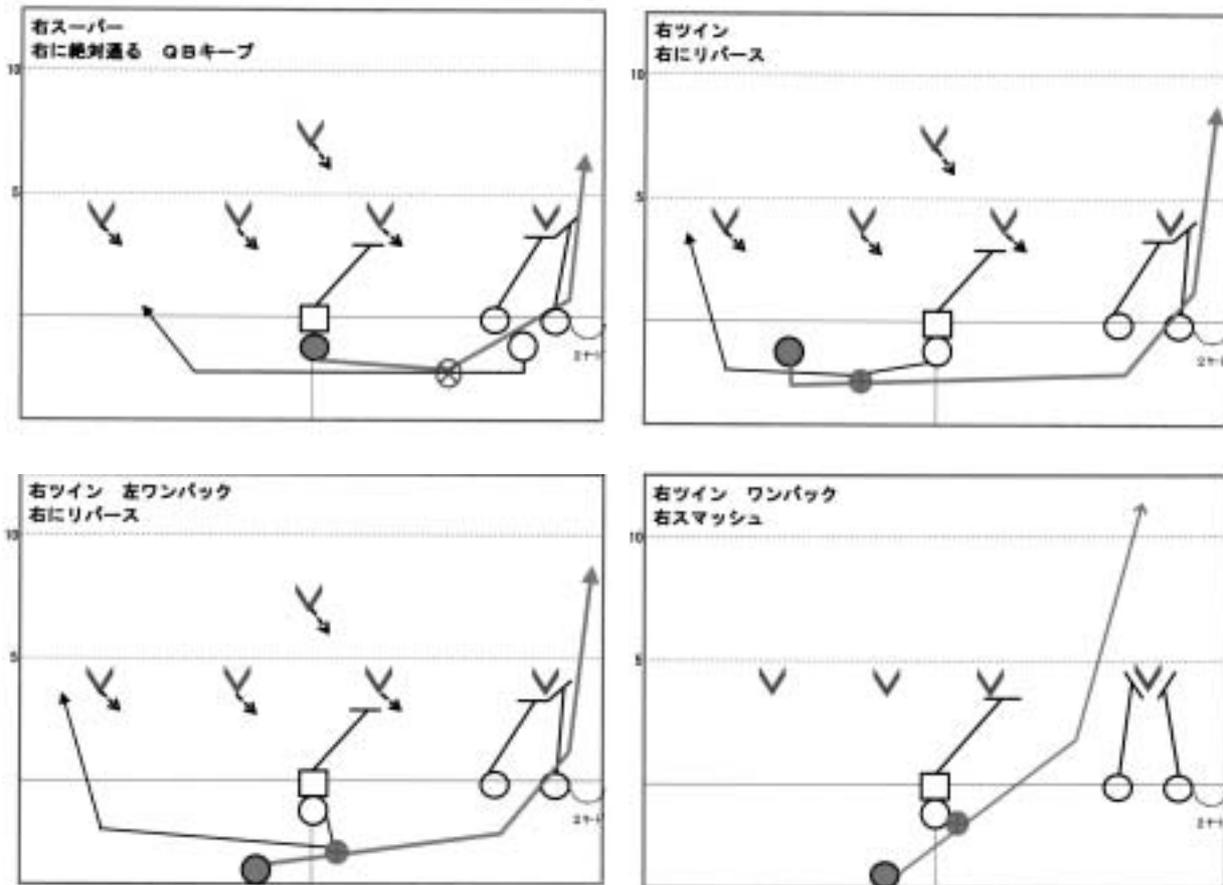
このことをもとに、フラッグフットボールで「簡易化したゲーム」の一つとして一般財団法人日本フラッグフットボール協会が示した下のゲームをもとにしながら体育授業で扱った。対象は6年生39名のクラスである。授業では、この簡易化されたゲームを行うにあたり、準備運動を兼ね、フラッグ取り、ハンドオフの動き、フェイクの動き、ブロック、投げ方などを指導しながらゲームを実践した。



（日本フラッグフットボール協会 指導テキスト2011より）

授業時間、クラスの人数など物理的な条件もあり5対5のイーブンでゲームを行い、勝敗を決定することになった。このゲームは、攻撃側のチームは、スタートゾーンからスタートし、ハンドオフや後ろパス、ブロック、フェイク、前パスなどのランプレーやパスプレーを組み合わせ、高得点をめざす。守備側のチームはプレーが始まるまでは2点ゾーンより後ろのゾーンに居なければならない。プレーが始まった後、ボールを持ったプレーヤーが守備の選手にフラッグを取られたり、サイドラインから出たりした地点のゾーンの点数が、攻撃側の得点となる。パスを失敗したら0点となる。3回の攻撃で攻守を入れ替わり、互いに2回ずつの攻撃で終了とする。

この授業で子どもが考えた、攻撃の作戦を紹介する。



子どもたちは、上記のような作戦を考えた。特徴的なことは、ラン攻撃が中心であり、その理由は、パスが上手に投げることができない、上手に捕ることができない、ということであった。この4つの作戦は、全国レベルの大会においても筆者が見てきたものであり、戦術学習で「どうすれば、ボールを前に運ぶことができるのか。」という課題に対して、相手をブロックする役割、ボールを隠す動き、ボールを運ぶ役割などの動きを考え作戦を組むことができた事例である。

次は実際ゲームで活用できたかといえば、

「敵が思うように動きをしないで作戦がうまくいかなかった。」

「ハンドオフ（受け渡し）のタイミングがうまくいかないでボールを落としてしまった。」

「敵が走るのが早く、すぐにフラッグを取られた。」

などのふりかえりが出された。

この事実から、2つの点が明らかである。

一つは、「ボールを持ったときの動き」「ボールを持たないときの動き」を考えていく思考作業は明らかに有効である。一方で考えた作戦がそのままゲームに活用できるのかといえば、活用できるときもありそうでないときもある。ということである。ゲームを切り取って考えていくことの限界を示しているものと言える。

もう一つは、「ボール操作」の問題である。子どもたちは思考を働かせ作戦を考え、一生懸命にゲームに取り組んでいるが、指導要領が求めるボール技能に達成には、程遠いものがある子どもたちの実態があった。

このように、ボール操作の意図がゲームの様相において刻一刻と変化し、攻撃側と守備側のせめぎ合いにおいて

変化していくことが明らかである。このことは、ゲーム様相の有り様は、連続性を持って変わりゆくことを示唆している。(鈴木ら, 2010)

## V. おわりに

本稿においては、「簡易化されたゲーム」の有効性と課題点を明らかにすることであった。有効性ということでは、「簡易化されたゲーム」において「戦術学習」としてのアプローチがセットで指導されることにより、子どもたちの思考面の高まりが期待されるものである。

簡易化されたゲームを実施するだけでは、これまでの種目を教えることになり、なんら新規性を持った指導にならないことは明らかである。子どもにとってみても、言われたルールを言われたようにこなすだけの授業となり、体育科が求める「生涯にわたって運動に親しむ資質や能力の基礎を育てる。」ことにはつながらない。

また、「簡易化されたゲームは」は、一般的なスポーツとしてのルールを用いたものより子どもたちは「楽しさ」を味わうことができる。それは、自分たちが考えた作戦を実践することでたくさんの得点を取れることが可能になったからである。競い合うという、体育の楽しさの要素を満たすことができるからである。

課題点としては、「ボールを持たないときの動き」を考えることはよくできるが、実践していくときに「今」、自分が、持っている「ボール操作」の技能が作戦とはかけ離れたものであり、作戦が遂行できないという状況が起こることである。また、ゲームを一般化していくときにも、自分が持っている「ボール操作」の技能が低いために、その種目もっている運動の楽しさそのものを味わうことができない状況を作り出しているということである。授業の中でも子どもたちから出たが、「パスがうまくできないから、ラン攻撃にした。」この言葉が全てを物語っているのではないだろうか。

文部科学省 教師用指導資料には、目指す児童として次のような文言がある。

- \* フリーになる動きでパスを受けたから、シュートを決めることができました。
- \* ルールを守って、みんなで助け合って、ゲームができたから気持ち良くプレーができました。
- \* 得点が入りやすくなるためのルールをみんなで選んだので、シュートが増えて楽しくゲームを進めることができました。

このような姿を求めているのであるが、現場の教師は、体育の技能構成の「ボール操作」についてどうすればいいのか疑問と疑念を持ちながら、日々授業で、もがいているのが現状であろう。このもがきを解消するためには、「ボール操作」の技能を発達段階と照らし体系化する必要がある。しかし、この作業をおこなうことで、どの子どもにも適切な「ボール操作」の技能が身につくとは限らない。そこで、小学校体育としては、「簡易化されたゲーム」を楽しむためにどうあるべきかを第一義に考え実践していくことが必要ではないだろうか。小学校体育は、あくまでも「今持っている技能」をフル活用し、戦術的な思考面の高まりをねらいにした教育内容・活動でいいのかもわからない。

こう書きながらも、子どもたちが、自分が思うように「ボール操作」ができ、各種目を楽しめる姿を求めていきたい。よって、今後、研究で明らかにしたいことは、「ボール操作」「ボールを持たないときの動き」という技の構成の関連性と、各種目の特性を、子どもたちに味わうことができるような指導のあり方を検討である。

## 参考文献

グリフィン, ミッチェル, オスリン (1997): 高橋健夫・岡出美則監訳 “ボール運動の指導プログラム.楽しい戦術

学習の進め方.” 大修館書店 (1999) :東京 〈Griffin, L. L., Mitchell, S. A., Oslin, J. L. Teaching Sport Concepts and Skills: A Tactical Games Approach. Human Kinetics: Champaign,IL.〉

近藤智靖, 平野崇, 鈴木麻友美, 藤木雄太, 鈴木加奈, 出井雄二. (2008) “小学校バスケットボール授業における戦術プログラムの有効性の検証.” 白鷗大学論集, 23(1): pp.107-123.

足立匠, 宮崎明世, 三木ひろみ. (2013) “ゴール型に共通するサポートを学習するための教材の効果.” スポーツ教育学研究 32.2 : pp.1-14.

友添秀則. (2014) “「資質・能力」論は教育・体育をどう変えるか” 体育科教育. (8): p.9

城間修平, 大嶽真人. (2012). 球技における運動空間問題の研究手法試論. 研究紀要, (84), 85-93.

佐藤善人, 鈴木秀人. (2008). 小学校の体育授業におけるタグ・ラグビーに関する研究. スポーツ教育学

文部科学省 (2009) 小学校学習指導要領解説体育 編. 東洋館出版社

鬼澤陽子 (2010) ゴール型ゲームの教材づくり・授業づくり. 高橋健夫・岡出美則・友添秀則・岩田靖編. 新版体育科教育学入門. 大修館書店. p.188.

内田雄三 (2006) ホボールを使わない「ボールゲーム」. 体育科教育 54(6): 36-39. 吉永武史・高橋健夫・岡出美則

松元剛・鬼澤陽子 (2004) フラッグフットボールの授業におけるサポート行動の有効性. 筑波大学体育科学系紀要 (27): 71- 79.

文部科学省 (2011) 小学校体育 (運動領域) 丸わかりハンドブック. 高学年

一般財団法人 日本フラッグフットボール協会 (2011). フラッグフットボールはじめての小学校授業 - 指導テキスト -