

## [体育・保健体育]

## 仲間とかかわりあい、楽しく力いっぱい活動する子供を目指して

- 1年「おにあそび」ゲーム みんなで楽しめるチーム対抗の「おにあそび」の実践から -

竹垣 雅彦\*

## 1 研究の動機と目的

豊かなスポーツライフは、健康な日常生活を営むために必要な資質として、現在欠かせないものとなっている。スポーツは、趣味として、健康増進の手段として、人々とのコミュニケーションの場などとして、生涯スポーツとしてのあらゆる場面での効果が期待されているからである。

しかし、子供たちの現状を見ると、加齢されるに連れ、運動に興味をもち活発に運動をする者とそうでない者との差がはっきりとする二極化が進んでいる。また、運動に積極的に参加する者であっても、トータルな身体能力を身に付けている子供が少なくなったと言われている。

新潟県の児童生徒を見ると、体位が全国トップクラスであるのに対し、体力は最下位レベルという実態がある。本県の教育課題の一つとして、体位に見合う体力の育成が求められている。

県では、子供たちを取り巻く環境、生活様式が大きく変化した今日にあっては、体力は自然に身に付くものではなく、積極的に身に付けさせるべきものであるとして体力向上の重要性を説いている。実際に昨年度から各学校に体力テストの実施を義務付け、体力向上のための様々な取組を求めている。

現在1年生の児童を担任している。男子16名、女子16名、計32名の学級である。「学校で一番好きな教科は何ですか。」と尋ねると、13人の子供が「体育」と答えた。普段の生活の様子を見ても、「先生、今日の体育何をするのですか。」と、朝から尋ねてくる子供が多くいる。また、休み時間の様子を見てもグラウンドや体育館へ行き、身体を使って遊んでいる子供がほとんどである。

しかし、一方では運動が好きではなく、毎日のように教室で静かに本を読んでいたりと、絵を描いていたりする子供も見られる。このように、1年生の段階においてさえ、運動に対する好き嫌いがはっきりしており、運動に対する取組も個人により大きな差があり、運動に対する二極化が見られる。そこで、低学年から体力の向上を目指した指導を行い、生涯にわたって運動に親しんでいく基礎を培っていく必要を感じている。

体力に対する認識の低い低学年児童にとっては、日常生活における運動遊びの定着が体力の向上につながると考える。その実現には、体育授業が重要な役割を担うことになる。子供たちが体育授業を通して、身体を思いっきり動かすことの心地よさや楽しさを十分に味わうことで、その学習内容が日常生活における運動遊びにつながるからである。

そこで、子供たちに、体育に関するアンケートを行った。その結果、28人の子供が「体育が好き」と答えた。好きな運動を聞いてみると、「ドッジボール」や「かけっこ」や「サッカー」などがほとんどであった。子供たちが一般的によく遊ぶ「おにあそび」はあまりあがってこなかった。

「おにあそび」が好きかどうかを聞いてみると、17人の子供が「好き」と答えた。しかし、10人の子供が「好きではない」、5人の子供が「どちらでもない」と答えた。その理由を聞いてみると、「疲れる」「ルールがおもしろくない」「足が痛くなる」「友達とけんかになる」という答えが返ってきた。

「おにあそび」の運動の特性は、一定の区域や簡単なルールを決め、追いかける、逃げるなどの素早い動きを行いながら、友達と一緒に遊んだり、勝敗を競ったりすることができる楽しい運動遊びである。また、仲間とかかわりあいが多く、互いに助け合ったり、認め合ったりすることのできる運動遊びでもある。

アンケート結果から考えられることは、子供たちの中には、この「おにあそび」の特性を十分に味わうことができていない者が多くいるということがうかがえる。

そこで、子供たちが「おにあそび」の運動の特性を十分に味わいながら仲間とかかわりあい、楽しく力いっぱい活

\* 長岡市立表町小学校

動できることを研究の目的として取り組むことにした。

## 2 研究の内容と方法

対 象	第1学年 男子16名, 女子16名, 計32名
実施時期	平成16年 7月
時 数	全6時間
単元名	「おにあそび」(ゲーム)

子供たちが、「おにあそび」の特性を十分に味わいながら仲間とかかわりあい、楽しく力いっぱい活動できることを願い、以下の3点を研究内容に設定し、取り組むことにした。

### (1) 子供たちが熱中し、力いっぱい身体を動かすことのできるゲームの工夫(研究内容1)

運動の資質や能力を高めるためには、「体を思いっきり動かすことの心地よさや楽しさ」を感じさせる必要がある。そのためには、運動量を確保したり、様々な運動に積極的に取り組んだりする活動を取り入れていく必要がある。

そこで、本単元では子供たちがゲームに熱中して身体を力いっぱい動かすことができるようにゲームを工夫する。そのため、ねらい①では仲間の協力関係を取り入れた「おにあそび」を展開する。具体的には、「しっぽとり」「たすけおに」「たからおに」などを行う。「おにあそび」には、様々なバリエーションがあり、身体を力いっぱい動かすことができる利点がある。

### (2) 子供たちが遊びのきまりやルールをつくることを体験し、自ら運動を考えたり、工夫したりする場の設定(研究内容2)

子供たちが、自ら学び、自ら考える力を育成するために本単元では、子供自らが仲間とかかわりあいながら運動を「つくる」経験をし、自らの運動の課題を解決する力を付けさせていく。

きまりやルールを「つくる」ことを通して、自分たちがきまりやルールに合わせるのではなく、自分たちにあったきまりやルールをつくり、いろいろな可能性を見出すことができるようにする。

ねらい①で行った様々な「おにあそび」の経験を生かし、ねらい②の「ねことねずみ」では、きまりやルールを自分たちの実態により近いものになるように考えさせ、運動を「つくる」楽しさを味わわせることができると考えた。

### (3) 仲間や自分の心の動きに気付く場を工夫し、友達のよさを感じられるような場の設定(研究内容3)

#### ① 励まし合い、高め合っているグループづくり

1年生の発達段階を考えると、まだ、自分中心に物事を考える傾向が見られる。ドッジボールを行うと、自分が投げたい一心で、友達へ大きな声を上げ、パスを強く要求したり、仲間同士でボールの取り合いが発生したりすることもある。仲間と仲良くするというのを考えた際、自分のことだけでなく、全体のことも考えられるようにしていく必要がある。

小学校生活の導入期である1年生の現段階では、仲間とかかわりあいながら行うことによって、よりよいかかわり方を学べるよい機会だと考えた。子供たちがかかわりを通して、社会的行動(ルールやマナー)を学習するとともに、集団が共通した課題をもつことにより、相互に教え合ったり、助け合ったりしながら課題解決に取り組むことができるようにしていきたい。

そこで、友達のことを考え、励まし合いながら高め合っているグループを編成するために普段の生活班(8人)で組む。そうすることで、体育授業で学習した内容を体育授業だけでなく休み時間にも一緒に練習し、助け合い、励まし合える関係をつくることを期待できると考えた。

#### ② 自分や仲間の心と体の振り返りができる場の設定

1年生の1学期(7月)という時期は、「ひらがなの学習」がやっと終了した段階である。カードを作成し、書く作業を多くすると、運動量が少なくなったり、文字が思い浮かばなく、自分の思いを十分に表現できなかつたりする場合も多々見られる。

そこで、話すことをメインにし、運動後に友達のがんばっていた場面や様子をお互いに紹介し合える場を毎時間設定する。そうすることで、友達のよさに気が付いたり、友達の動きを自分たちの中にも取り入れようとしたりする素地が培われると考えた。

### 3 研究の実際

#### (1) 単元全体の構成図

次	時	学習の様子 ○学習活動 ・子供の意識	教師の支援★
1	1	<p><b>オリエンテーション 「おにあそび」のやり方を知る。</b></p> <p>○「おにごっこ」をして遊ぼう。 ・身体を動かすのは楽しいなあ。 ・「おに」をやってみたいなあ。 〈場を工夫して楽しみたい。〉</p> <p>○他の「おにあそび」をする。「こおりおに」「おにふやし」などを行う。 ・もっと楽しい「おにあそび」はないかな。</p>	<p>★「おにごっこ」の簡単なルールを示し、仲良くできるように助言する。</p> <p>★小学校に入学する前にやったことのある「おにあそび」を導入する。</p>
2	2 3	<p><b>ねらい1 仲間と協力する「おにあそび」を楽しむ。</b></p> <p>○「たすけおに」をチームで協力して行う。 ○「しっぽとり」をチームで協力して行う。 ・友達と協力してしっぽを多くとるぞ。 ・助けてくれる友達がいると、うれしいね。 〈仲間ともっといろいろな「おにあそび」を楽しみたい。〉</p> <p>○「たからおに」をチームで協力して行う。 ・いろいろな「おにあそび」があるんだね。 ○「しっぽとり」のルールを考える。 ・どんなルールがあるといいかな。 〈もっと多くの「おにあそび」をして、友達と遊びたい。〉</p>	<p>★仲間と協力する「おにあそび」を紹介し、簡単なルールを教える。</p> <p>★友達とどんな協力をしたのか振り返ることにより、仲間の存在に焦点を当てる。</p> <p>★どんなルールがあると、もっと遊びが楽しくなるのか考える時間を保障し、実際に試してみる。</p>
3	4 5 6	<p><b>ねらい2 友達とルールを工夫しながら「おにあそび」を楽しむ。</b></p> <p>○「ねことねずみ」の簡単なルールを知り、実際にやってみる。 ・同じチームの友達をしっかり作戦を立てないといけないなあ。</p> <p>○「ねことねずみ」で自分たちにあったルールを考えて行う。 ・「ねこ」の人数をどうしたらいいかな。 ・運ぶチーズにブルーチーズを入れて、ボーナス点を付けよう。 〈仲間と自分の活躍を分かち合いながら、楽しみたい。〉</p> <p>○自分たちが作った「ねことねずみ」をみんなで楽しく取り組む。 ・グループのみんなで協力したい。 〈いろいろなルールでも、「おにあそび」を楽しみたい。〉</p>	<p>★全員が楽しむことができるように、ルールがつけられているか助言する。</p> <p>★コート図を用意し、作戦を具体的に考えやすいように配慮する。</p> <p>★友達の活躍を紹介し合う場面を保障し、友達のよさを認め合う雰囲気作りに努める。</p>

#### (2) 子供たちが熱中し、力いっぱい身体を動かすことのできるゲームの工夫（研究内容1）

1次では、小学校入学前に行っていた「おにあそび」を行った。まず、「おにごっこ」を行った。すると、「おに」の役の子供は、力いっぱい身体を動かし、みんなを追いかける様子が見られた。逃げる役の子供も捕まらないように、力いっぱい走っていた。しかし、時間が経つに連れて、「おに」にわざと捕まろうとする子供が見られるようになってきた。事前アンケートによる「ルールがおもしろくない」という状態が見えてきた。そこで、「おにふやし」や「こおりおに」を行い、子供たちが力いっぱい身体を動かすことができるようにした。すると、喚声を上げ、楽しむ姿が見られるようになってきた。

2次では、仲間と協力して取り組める「おにあそび」を行った。チームを決めて、「たすけおに」や「しっぽとり」「たからおに」を行った。チームは、32人を2チームに分け、16人ずつの試合を行った。

いろいろな「おにあそび」を行ったことにより、休み時間にも友達同士で誘い合い、実際の遊びの中にも取り入れていく様子が見られたり、教師に「先生、次の体育の授業は、どんな『おにあそび』をするの？」などと聞いてきたりするなど大変興味をもって取り組んでいく姿が見られた。

また、「しっぽとり」では、しっぽを取られないようにコートの中を懸命に走る姿が多く見られた。そして、回数を重ねるに連れ、同じチームの友達と相談し、相手を挟み撃ちにしようと作戦を立て実行する姿が自然に見られるようになってきた。また、しっぽを取られた同じチームの友達を助けようと、相手に見つからないようにそっと近づいていき、助けることに喜びを感じている様子も見られるようになってきた。

3次では、「ねことねずみ」を行った。（図1）

「ねことねずみ」は、「ねずみ」が「ねこ」にタッチされないように宝を宝入れまで、時間内に何個運ぶことができたかを競うゲームである。「ねこ」にタッチされた「ねずみ」はスタート位置まで戻り、もう一度宝を運ぶことに挑戦するルールである。1回戦終了すると、攻守交替し「ねこ」と「ねずみ」が入れ替わるようにした。

ルールを理解すると、「ねずみ」の子供は、「ねこ」にタッチされないように、フェイントを使ってうまく「ねこ」の間をすり抜けたたり、「ねこ」が他の「ねずみ」に気を取られている間に進んだりする動きが見られるようになってきた。

一方、「ねこ」の子供は「ねずみ」の動きを良く見て、その動きに付いていけるように観察しながら守る様子が見られるようになってきた。3分間程度のゲーム時間でも息が上がるくらいの運動量があり、どの子も汗を掻きながらも、楽しそうに取り組む姿が見られた。

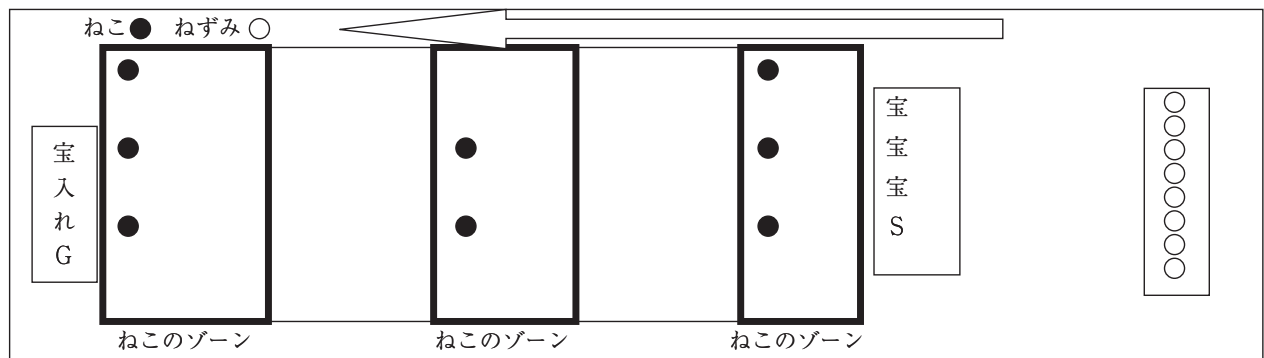


図1 「ねことねずみ」のコート図

(3) 子供たちが遊びのきまりやルールをつくることを体験し、自ら運動を考えたり、工夫したりする場の設定 (研究内容2)

2次の「しっぽとり」の場面で子供たちは、自分たちで自分たちに合ったルールを「つくる」体験をした。子供たちが考えたルールは、自分たちが体験した「たすけおに」のルールである「捕まった友達を助けることができる」というものを「しっぽとり」に取り入れた。取り入れてみると、1回目にやった「しっぽとり」よりも子供たちの掛け声が多くなり、動きが多くなる様子が見られた。事前のアンケートで「体育を好きでも嫌いでもない」と答えたAさんも「ルールを自分たちでつくっていけるのが楽しい。もっといろいろなルールをつくって楽しいゲームにしたい」と答えるようになってきた。

3次では、子供たちは「ねことねずみ」のルールを改善していった。

表1 はじめに子供たちに示したルールと子供たちが改善していったルール

はじめに子供たちに示した「ねことねずみ」のルール

- ・ 8人対8人のチーム対抗で行う。
- ・ 「ねこ」チームはねこのゾーンに入り、「ねずみ」を通さないようにする。
- ・ 「ねずみ」は、「ねこ」にタッチされないように制限時間内にチーズ(紅白玉)を運ぶ。
- ・ 「ねこ」にタッチされた「ねずみ」は、スタートラインに戻ってまた行く。
- ・ 1回戦が終わると、「ねこ」と「ねずみ」を交代して行く。
- ・ チーズを多く運べたチームの勝ち。
- ・ 一つのねこのゾーンには、最高で4人までしか入れない。

子供たちが改善していった「ねことねずみ」のルール

- ・ 制限時間は音楽を流し、終わりの時間が分かるようにする。時間は3分にする。
- ・ 一発逆転が可能になるようにブルーチーズを用意し、一つの得点が5点になるようにする。
- ・ 「ねこ」は、ねこのゾーンに体が入っていれば、手を伸ばして「ねずみ」にタッチしても良い。
- ・ ブルーチーズは、見ていてははっきり分かるように大きなボールを使う。

子供たちは、回数を重ねるに連れて自分たちに合ったルールは何か考え、アイデアを出していった。最終的には、上記の4つのルールが加わった。(表1)

活動後に、子供にルールをつくっていた感想を聞いてみると、資料1のような返事が返ってきた。運動を「つくる」楽しさを味わうことができたようだ。

## 資料1 ルールをつくっていった子供の感想

ぼくは、「ねことねずみ」でブルーチーズのアイデアは、本当にいいなあと思いました。「ねこ」になっているときに、ふたりの「ねずみ」を見ていてどちらを見ていいのかわからなくなりました。ブルーチーズがあると、ブルーチーズの「ねずみ」を見ていてタッチすればよいことに気が付きました。このルールは、本当にいいなあと思いました。

## (4) 仲間や自分の心の動きに気付く場を工夫し、友達のよさを感じられるような場の設定（研究内容3）

## ① 励まし合い、高め合っているグループづくり

事前の子供たちの実態である「友達とのかかわり方は広く浅いもので、お互いを認め合うような経験があまりない」を改善していくために、2次ではチームで3次では固定したグループで行う「おにあそび」を取り入れた。取り入れたことにより、2次では、子供たちの会話の中に「助けてくれてありがとう」「ありがとうって褒めてもらえてうれしかった」というような声が多く聞かれるようになった。

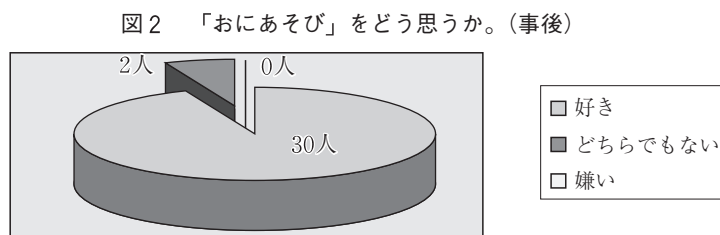
また、3次では生活班のグループということもあり、普段のかかわりも多くあった。そのため、同じグループの友達と休み時間に誘い合い遊ぶ姿が多く見られた。遊びの中で『ぼくが「ねこ」を誘き出している間にうまく逃げてね』『ブルーチーズをまず運ぼうね』などという会話が自然となされ、友達のよさを認め合える場面が見られるようになってきた。

## ② 自分や仲間の心と体の振り返りができる場の設定

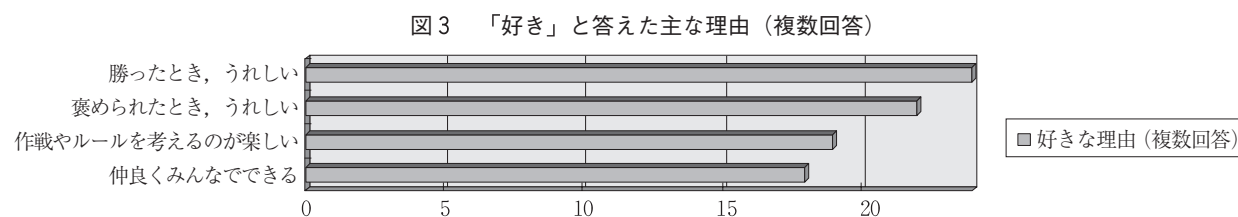
毎時間、授業の最後に自分や仲間の動きで良かったことを振り返り場面を設定した。そのことにより、「Bさんたちがやっていた作戦を今度は、わたしたちもやってみたい」「Cさんのフェイントがとてもうまかった」などというようにお互いの動きを称賛したり、真似して取り入れたりしようとしたりする姿が見られるようになってきた。

## 4 実践の考察

単元終了後にも事前と同様に子供たちが「おにあそび」をどのように思うか意識調査を行った。すると、図2のような結果が得られた。



「好き」と答えた子供の理由を見ていくと、図3のような結果が得られた。この結果を見ると、友達とのかかわりあいがかうまくいき、褒められることや作戦やルールを考えることで好きになってく様子がうかがえる。



上記の子供の変容から、本研究の目的である子供たちが「おにあそび」の楽しさを十分に味わいながら仲間とかかわりあい、楽しく力いっぱい活動できることは、おおむね達成されたといってよいと考える。

そこで、研究内容と方法が、目的達成にどのように作用したかについて考察する。

## (1) 研究内容1について

子供たちは、この単元を通して、様々な「おにあそび」を体験した。この体験を通して、単に「おにあそび」といっても様々なものがあり、ルールを改善すればいろいろな楽しみ方があることを理解した。そして、休み時間にも「おにあそび」を行う姿から体を思いっきり動かすと心地よいことや楽しさを十分に味わうことができるようになった。

た。

### (2) 研究内容2について

事後の調査を見ると、子供たちは「おにあそび」が「好き」な理由の3番目に「作戦やルールを考える楽しさ」をあげている。また、活動中の子供の表情を見ても、実に生き生きと友達と話し合いながら、作戦やルールを考えていた。様々なルールをつくることを通して、いろいろな可能性を見出すことができたことに楽しみを見出していった。

### (3) 研究内容3について

#### ① 励まし合い、高め合っているグループづくりについて

3次では、固定された生活班のグループで「ねことねずみ」を行った。そのため、休み時間にも練習したり、作戦を立てたりして遊ぶ姿が見られた。その中で、友達同士で声を掛け合い、励まし合う雰囲気を作ることが自然にできるようになった。

また、事後の調査を見ると「好き」な理由の2番目が「友達から褒められたとき、うれしい」であった。4番目には、「仲良くみんなのできる」があがってきた。つまり、共感的に受容してもらえる環境がとても重要な要因であるということが言える。今回は、毎時間ごとに行った友達のよさを発表しあう音声言語による認め合いが、うまく効を奏したといえるだろう。

#### ② 自分や仲間的心と体の振り返りができる場の設定について

3次では、4つのグループをつくり2試合を同時に行ってきた。そのため、子供たちは常に試合を行って動いているという状態であった。活動後の振り返りで対戦相手の動きを見て、「フェイントを取り入れよう」「ねこの人数をまねしよう」という相手のよさを発表する声は、上がってきた。しかし、冷静に友達の動きを観察し自分の動きに取り入れようとするには、すこし無理があった。チーム数を増やし、試合を観察する中でみんなの動きを取り入れさせようと配慮する課題が残った。

## 5 おわりに

事後のアンケートで「おにあそび」がどのように思うかを尋ねたとき「どちらでもない」と答えた子供が2名いた。その理由を見てみると、「やっているときは楽しいけれど、負けたときはくやしい」という内容であった。学年の発達段階を考えると、勝敗にこだわることもよく理解できる。勝敗がつくのは当たり前のものであり、互いに一生懸命にやることができたことを称えあうことが大切だということを教え、勝敗の結果を素直に認める態度を培う指導が必要だということが分かった。この点を今後の課題としていきたい。

## 6 引用・参考文献

池田延行、村田芳子「体育科の授業と評価 2年」、教育出版、2002年

神戸市教育委員会「神戸市小学校体育指導のてびき 研究編」、2002年

杉山重利、高橋健夫、細江文利、池田延行編「新学習指導要領による小学校体育の授業 3学年」大修館書店、2000年

杉山重利、高橋健夫、細江文利、池田延行編「小学校体育の授業 考え方・進め方」大修館書店、2000年

新潟県教育委員会「未来のにいがたを担う子どもたちの体力づくり ガイドライン」、2004年9月

松田恵示、山本俊彦「かわりを大切にしたい小学校体育の365日」、教育出版、2001年

文部省「小学校学習指導要領解説 体育編」、東洋館出版社、1999年

文部省「小学校体育指導資料—新しい学力観に立つ体育科の授業工夫」東洋館出版社、1995年