

## [体育・保健体育]

## 集団ゲーム (遊び) における「多様な動き」の 評価の在り方の一考察

— チームにおける子どもの役割に着目して —

木本 高志\*

### 1 はじめに

子どもの体力の二極化や慢性的低下傾向の問題に対して、現行の小学校学習指導要領解説体育編<sup>1)</sup>より、これまで高学年から実施されていた「体づくり運動」が、全学年で行われるようになった。新たに位置付けられた低・中学年では、心身の発達特性から、「体力を高める」ことよりも「多様な動きや感覚を味わう」ことが重視されている。「多様な動きをつくる運動 (遊び)」<sup>2)</sup>では、低・中学年それぞれで基本となる動きを示し、それらを統合的に、もしくは組み合わせで「多様な動き」としている。つまり、「多様な動き」とは、「ある1つの動きを取り出して教えることではない」のである。高橋ら<sup>3)</sup>は、「教師指導のもとで、様々な動きをアラカルト的に指導するという方法に陥りやすい」ことを危惧し、子どもが主体的に「多様な動き」を身に付けていくことができるような課題や場の設定の重要性を述べている。先行研究では、子どもが自らの動きを生み出したり、工夫したりするために、様々な課題や場の設定による実践が散見された<sup>4)5)6)</sup>。

自身も、これまでの実践において、教材・教具やルールなど工夫し、どの子どもも参加しやすい集団ゲーム (遊び) を考え、仲間と共に運動の楽しさを味わいながら「多様な動き」を身に付けていくことを目指した試みを行ってきた。しかし、いろいろな集団ゲーム (遊び) を積極的に取り入れ、仲間と共に夢中になって体を動かす子どもの姿を見ることができたのだが、子どもが仲間とのかかわりの中で「多様な動き」を「どのように身に付けたのか、何をもとに子どもの学びを評価すべきか」については苦慮してきた。個々が「アスレチックのような共通した設定での課題」や「集団での演技や組み体操」などに取り組む際は、一人一人がどのように動きを工夫しているかで評価することができた。一方で、集団ゲーム (遊び) では、その時の他者 (ゲームによっては味方であり、対戦者) との関係や状況によって、必要な動きが異なる。「行い方の例」に示されている「伝承遊び」の代表例である「鬼ごっこ」のような集団ゲーム (遊び) では、鬼の近くでフェイントをかけるなどの駆け引きをする子もいれば、なるべく鬼から離れることで捕まらないようにする子もいる。両者とも、「鬼ごっこ」という集団ゲーム (遊び) に参加しており、「捕まえる・逃げる」という課題に取り組んでいる。レイヴ<sup>7)</sup>らは、実践共同体において、参加の仕方が多様であることを示し、どの参加の仕方でも獲得される技能や知識は相互作用的であることを「正統的周辺参加」として述べている。したがって、「鬼ごっこ」で鬼の近くで駆け引きをする子のみを「参加している」と捉えるのではなく、鬼から離れて周辺の参加をしている子が十全的な参加へと参加の仕方を変えていく文脈を教師は見ていかななくてはならないのである。しかし、ややもすると鬼に近い所で駆け引きをしている子どもの動きにばかりが「多様な動き」として捉えられ、個々の運動に対する思考や身体能力が影響し、結局は「できた・できない」に終始した評価になっていたのではないだろうか。

このように、集団ゲーム (遊び) を通して「多様な動き」を身に付けることを意図した授業において、「いま・ここ」の子どもが自他との関係によって変化する状況の中でつくり出す「多様な動き」を、つまりは子どもの「学び」をどう見取り、「何を・どのように」評価するのかが、自身の新たな課題となった。

### 2 主題設定の理由

「いま・ここ」の子どもの学びを見取るために、土田<sup>8)</sup>は、ボール運動系の学習内容を基本構造に基づき整理し、熟練者から未熟練者まで全ての子どもがゲームの中で十全、あるいは周道的に「意味ある参加」ができるゲームを設定し、さらにチームの中での役割 (貢献の仕方) に着目し、構成主義に立った授業づくりの重要性を述べている。このような

\* 上越市立春日小学校

十全的、あるいは周縁的に参加ができるゲームを考える際、子どもの休み時間に遊ぶ姿が思い浮かぶ。子どもはその時集まった仲間と楽しめるルールをつくり出し、「いま・ここ」での遊び方を工夫しながらその遊びに没頭している。

また、チームの中で役割が発生するという事は、チームで共通理解が成され、分業する必要性が生じたからだと考える。デュルケム<sup>9)</sup>は、個々に担う役割が変化していくことは、それぞれのよさを活かした分業が発達し、より複雑な連携へとつながっていくとしている。つまり、集団ゲーム（遊び）における役割とは、「いま・ここ」の子どもの「できること」が認められ、チームの中である機能を与えられた、もしくはその子が獲得したものなのである。そして、この役割の変化は、個人の「できること」が増え、仲間と連携した「できること」が増えていくということになる。

それならば、多様な参加が保障されたゲーム（遊び）を設定し、その中でチームでの作戦や役割の変化のプロセスを追うことで、子どもが「多様な動き」をどのようにして身に付けていったかを見取ることができるのではないだろうか。

### 3 研究の目的

本研究では、集団ゲーム（遊び）の中で子どもが「多様な動き」を身に付けていくプロセスを、役割の変化に着目することで、見取ることができるかどうかを明らかにすることを目的とした。

### 4 研究の方法

本研究では、以下の方法で仲間とかかわり合いながら「多様な動き」を身に付けていく子どもの姿を明らかにしていくことを目指した。

#### (1) 多様な参加が保障されたゲーム（遊び）の手立て

##### ① 発達段階に応じたルールの適正化

集団でゲーム（遊び）を行うには、一定のルールが必要であり、その共通理解を基盤にゲームが成立し、仲間と共に運動を楽しむことになる。ただし、子どもにとってルールが複雑過ぎると、ゲームを成立させることそのものに意識が向かい、安易にルールを変更し過ぎると、何を競争しているのを見失ってしまうことが危惧される。

そこで、子どもの発達段階に応じた単純明快な基本のルールを教師から提示すると共に、子どもがそのゲーム（遊び）をより楽しめるように、実際にゲームを行う中でルールの追加や変更ができるようにしていった。そうすることで、子ども自身がルールを確立することにより、自分たちにとって魅力あるゲームの中で、「多様な動き」をつくり出すようにした。

##### ② ゲームの傾向が生まれるチーム編成

多様な参加の仕方が保障された集団ゲーム（遊び）では、個々の思考や運動能力の差異が無くなるのではなく、認められるものである。したがって、「いま・ここ」の子どもたちによって、ゲーム（遊び）における具体的な状況はその都度異なる。

そこで、異質集団によるチーム編成を行い、複数名で機能分業する役割構造の基礎を育むことにした。互いの長所を活かしたり、連携したりするなど、チームで工夫する必然性を生み、仲間と共に運動することの面白さを感じやすいようにした。また、作戦タイムを意図的に設け、個々の気付きや考えを交流しながら、ゲームでの動きを考えるようにしていく。そうすることで、自らがつくり出す「多様な動き」がゲーム（遊び）に反映されることにより、よりゲーム（遊び）を楽しむことができるようにした。

##### ③ 動きの深まり・広がりを促す用具の工夫

集団ゲーム（遊び）の中で「多様な動き」をつくり出す子どもの姿を求めていくため、ゲーム（遊び）を学習活動の中心に据える。ただし、多様な参加が保障されても、チームや個々の意図がゲーム（遊び）に反映されないと傾向が生まれず、対策を立てる必然性が生まれない。また、対策は、自分で体験可能なものから選ばれる。したがって、ゲーム（遊び）の中で自分ができることが多いほど、対策のバリエーションが増える。つまり、子どもはゲームをもっと自分の思うようにしたいと願い、「多様な動き」をつくり出していくのである。

そこで、ゲーム（遊び）を成立させるために最低限求められる「動き」の難易度を下げ、個々の動きの深まりと広がりを促していく。そうすることで、どの子も自分の考えた対策を具現し、存分にゲーム（遊び）を楽しむ中で「多様な動き」をつくり出していくようにした。

## (2) 子どもの意図を確認するための手立て

チームでの作戦や個々の役割の変化には、その理由がある。したがって、「いつ・なぜ」その作戦や役割が変化したのか、子どもの意図を確認する必要がある。また、作戦や役割とは、「いま・ここ」の子どもが具現可能なものから選ばれる。作戦や役割が複雑で高度なものになっていくということは、子どもの動きが高まったからである。

そこで、教師が子どもの思考や判断を把握できるように、意図的に確認する場を設ける。また、単元全体を通してどのように作戦や役割が変化していったのか、そのプロセスを記録し、子どもにフィードバックできるようにした。そうすることで、子どもの作戦や役割に応じて「動き」を工夫していくプロセスを明らかにすると共に、子ども自身がメタ的に「動き」を捉えることができるようにした。

## 5 実践の概要と考察

本研究は、N県N市S小学校の4学年32名に対して、平成23年4月に行った体づくり運動「みんなで転がせ！サイコロゲーム」の学習実践（全6時間）をもとに、考察を行った。

### (1) 題材について 「サイコロゲーム」

本題材は、サイコロ<sup>10</sup>（1辺15cmの立方体、対面同色・計3色）を使った集団ゲーム（遊び）である。参加人数の3倍の数のサイコロを並べ、一定時間内（本実践では1セット2分×3セット）に、サイコロの上面が自分のチームの色になるようにして、その数を競っていく。多数のサイコロを広範囲（ミニバスケットボールコート約2.5倍）に並べるので、自分たちの色に揃えるために有効な動きや作戦を考えることに加え、豊富な運動量が期待される。本実践では、1チーム10または11名、計3チームで対戦した。

また、サイコロは、段ボール製のため安全であり、子どもが安心して扱うことができる。ルールが単純明快であり、使用するサイコロを子ども自身で作成することなどから、子どもがいろいろな動きのイメージをもちやすく、ルールや場の工夫がしやすい題材であると考えられる。

### (2) 教師の指導の構えについて

本実践では、ゲームを学習活動の中心に据え、「いま・ここ」の状況の中で子どもが作り出す「多様な動き」を大切にしたい。サイコロゲームのルールは、先述したような基となるルールを教師が予め設定しておき、子どもが実際にゲームに参加する中で修正できるようにしておき、毎時間確認する。

また、ゲームや作戦タイムの様子を映像で記録し、学習カードの記載をもとに、そのゲームや時間におけるチームでの作戦や役割を把握し、子どもの思考を探った。なお、教師からは、「いかにしてゲームで勝つのか」との問いかけと、子どもの作戦や役割・プレイの意図の確認に止めた。そうすることで、「いま・ここ」の子どもにより主体的な学びを見取るようにした。

### (3) 授業の実際と考察

教室でのサイコロ作りでは、作りながら友だちといろいろな遊びを提案し合う子どもの姿が見られた。サイコロが出来上がると、子どもたちは早速「遊んでみたい」となり、まずは自由に活動する時間を設けた。子どもは、サイコロを手や頭に積んでバランスを取る・走るなど、サイコロの感触（操作性）を確かめていた。そして、チームに分かれ、試しのゲームを行うことにした。

#### ① 「役割を遂行するための動きをつくり出す子ども」

先第1～2時の学習では、教師が設定した基本のルールをもとに、試しのゲームを行った。

まず、子どもたちは、サイコロが広範囲に並べられているため、個々にサイコロを転がすだけではゲームで勝つことができないと考えた。そこで、担当する範囲を分担する作戦を立て、それぞれが自分の範囲の責任を担うようにした。つまり、配置分担によって子どもが役割を取得したのである。

この配置分担前は、コート全範囲のサイコロが転がす対象であったため、場合によっては長い距離を走る必要があった。そのため、図1左のように、「走る→止まる→しゃがむ→立

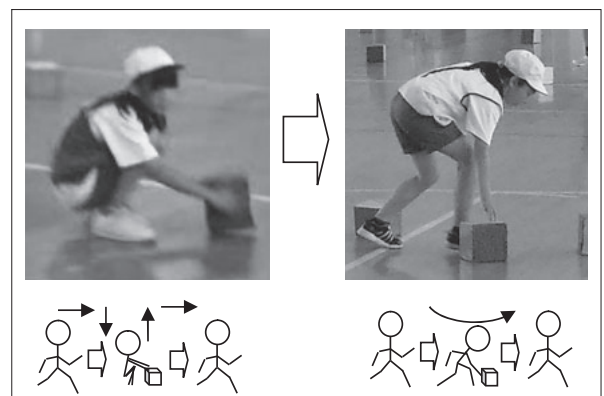


図1 「移動」と「用具の操作」を統合させ、スムーズな動きをつくり出す子ども

つ」動きと、サイコロを「両手で持つ→回す」操作を別々に行われることが多かった。しかし、活動範囲が限定されると、サイコロ間の距離が近くなり、「移動」とサイコロを「操作」するテンポが必然的に速くなった。そこで、子どもは「膝を柔らかく使い、走りながら体を上下動させる」ことでサイコロを転がすようになった(図1右)。「しゃがむ→立つ」動きが「体の上下動」に代わると、子どもはより移動しながらサイコロを転がすようになり、サイコロを転がす際も「片手で転がす」「指先にひっかける」など、巧みな操作になり、体の上下動が最小限に抑えられていった。

さらに、距離が近い複数のサイコロを同時に転がそうと考え、両手で2つのサイコロを操作したり、サイコロを自分の近くに寄せて一斉に転がそうとしたりする動きが見られた(写真1)。このように、子どもは配置分担によって獲得された役割を遂行するために、別々で単純だった動きを統合し、連続性・同時性のあるスムーズな動きへと洗練させていったと考える。

また、この試しのゲームを通して、子どもから「互いのプレイを邪魔し合いたい」という考えから、「こおり鬼」のアイデアが出された。そして、チームから鬼を1名ずつ選出し、鬼に捕まると仲間が触れるまでその場から動けず、サイコロを転がすことができないようにルールを修正した。これは、子どもにとって基本となるルールが容易であり、より対戦相手との競い合いを求めたためだと考えられる。

## ② 「役割変化の中で動きを工夫する子ども」

前時のルール修正を受け、第3時から「こおり鬼」の要素が追加され、各チームから鬼役が1名ずつ出た。しかし、広いコートに分散している相手を1名で捕まえることは容易ではなかった。鬼役のAさんは、「一生懸命に走って捕まえても、すぐにその人が復活する(味方に助けられる)から、ただ疲れるだけだった。1試合2分はきつい。」と話していた。

そこで、Aさんのチームでは、「コートの手前まで追い詰めてから捕まえる」、「捕まえなくても、コートの手前に相手を追いやり、サイコロを転がすことを邪魔すればよい」などの意見が出された。すると、Aさんはまずゆっくりと相手に近づき、コートの手前へと追い込んだら両手を広げ、小刻みにサイドステップを使い、一定の距離を保ちながら相手の動きを抑えるようになった。ゲーム後、Aさんにこの作戦の効果を聞いてみると、「無駄がなくなった気がするし、無理に捕まえるより相手を邪魔することができていたと思う。これなら2分間鬼役ができる。」と話し、ゲームの様子をその場で再現するかのようにサイドステップをやってみせ、その効果を嬉しそうに説明していた。Aさんのチームは、「相手を捕まえる」という鬼の機能に「相手の動きを抑える」という新たな機能を加えたのである。

さらに、こうした鬼役の新たな機能の追加によって動きが工夫されていくことに合わせ、鬼に捕まらないように主に2つの対策を立て始めた。

1に、鬼に捕まらずサイコロを転がすために、その場で「止まる」動きを少なくするようにした。これまでは直線的に最短距離で次のサイコロへ向かい、サイコロの正面で止まった後に面を変えていた(図2・左)。しかし、反復横跳びのよう「サイドステップ」を使い、素早い切り替えしを行ったり(図2・中)、サイコロの間を滑らかスラロームしながら走り抜けたり(図2・右)と、体のバランスを保ちながら移動するようになった。この移動する動きに合わせ、サイコロを転がす際は、サイコロに近い側の手の指先をひっかけるように使って転がす操作も行うようになった。

2に、鬼の動きとサイコロを同時に見ることは難しいと考え、ペアを作って互いの状況を把握し合い、声を掛け合うことを考えた。すると、顔を上げながら移動したり、バランスを保ちながら進行方向と反対へ体を反転させたりしながら、ペアの動きを見つつ、自分もサイコロを転がしたり、移動したりするようになった(写真2)。



写真1 複数のサイコロを同時に転がそうとする子ども

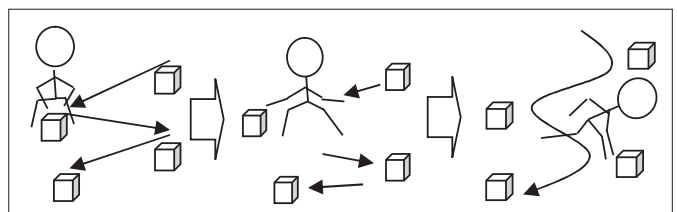


図2 効率的なコース取りと動きの変化



写真2 ペアの状況を確認しながら移動する子ども

その他、鬼に捕まらないために、体を左右に振ったり緩急をつけたりした「フェイント」や鬼の手が伸びてきた瞬間に「体をひねる」などの動きの工夫が見られた。また、作戦タイムでは、これまで輪になって話し合う姿が多かったが、実際にサイコロを使い、体を動かしながらチームで互いの動きを教え合ったり、真似し合ったりと、仲間と共に動きを工夫する姿が見られた。

このように、ルールの修正によりその役割に求められる機能が変化することに合わせ、子どもたちはより動きを工夫し、洗練させていったと考える。

また、第4時を終え、Bさんから「高得点のサイコロを作りたい」という意見が出された。その理由として、Bさんは「負けそうな状況でも、一発逆転を狙えると、最後までスリルがあって楽しくなると思うから。」とのことだった。そこで、子どもたちからは、「高得点のサイコロは、今までよりも大きなものがよい」とし、ビッグサイコロを作ることになった。Bさんを中心に休み時間に希望者が集まり、1辺が1mで、5点（通常のサイコロは1点）のビッグサイコロを作成した。なお、子どもからは、基本はこれまで通り「通常サイズのサイコロを転がし合う面白さを残したい」とし、「ビッグサイコロは終了20秒前から1人1回のみ転がすことができる」ことを条件として付け加えた。

こうして、時間の経過によるゲームの駆け引きが加わり、よりチームごとの作戦の必要性が増していったと考える。

### ③ 「相手や状況に応じた役割を考えながら動きをつくり出す子ども」

ビッグサイコロのルールが加わり、チームごとの作戦タイムも活発になった。各チームの作戦や個々の動きの傾向がより明確になっていった。こうした相手の傾向に合わせ、それぞれのチームに対応した作戦や役割が出てきた。

まず、Cさんのチームは、できるだけ多くの仲間でビッグサイコロを自分たちの色にしようとし、より鬼に捕まらない方法を考えた。そこで、足の速いCさんは、自分のペアが他チームの鬼に追いかけられ始めたことを確認すると、鬼の後方を一定の距離を保ちながら走り、捕まった後にすぐ助けに向かうことができるようにした。特に、鬼に気付かれないように、脚部を柔軟に使うことで床に足底を接地させ、足音が出ないように工夫していた。しかし、このCチームの作戦に気付いた鬼役の子どもたちは、Cさんのチームの前方にいるペアを追いかけているふりをして、突然方向を変え、スピードを上げて後方の子を捕まえるようにした。さらに、この鬼の動きを逆手に取り、あえて足の速い子が鬼の注意を引くために足音を立てて走り、囿になることでペアが捕まらないようにしていた。この時間のCさんの学習カードには、「最初は、味方を追いかける鬼がいたら、忍者みたいに静かにバレないように走っていた。でも、だんだん作戦がバレてきたから、わざとドンドンと音を立て、自分が囿になった。最後まで逃げきれたので、よかったです。」と記されていた。走ることに自信があったCさんにとって、チームのために囿という役割を担いつつ、鬼に「捕まる・捕まらない」ことに面白さを感じながら、多様な動きを身に付けていったと考える。

次に、運動に苦手意識があるDさんは、「ビッグサイコロを狙わず、通常のサイコロのみを転がす」役割を担いたいことをチームに提案した。その理由は、「皆が転がしに行くビッグサイコロを自分が転がすことは難しいが、その隙に手薄になった通常のサイコロをたくさん転がしたい。」とのことだった。ただし、そのためには、Dさんは終了20秒前に鬼に捕まっていない必要があった。そこで、Dさんは、ゲーム序盤はコートにポジションを取り、自分の背面に鬼が来ないようにしようと考えた。Dさんは主に「バックステップ」や「サイドステップ」を用いることで、常にコートの全体が見渡せるように移動する工夫をしていた。Dさんにこうした動きの工夫を聞いてみると、「特に意識して動いてはいなかった。でも、鬼ごっこの時も端にいると捕まりにくいから。」と、これまでの鬼ごっこ（遊び）の経験を話した。この時間のDさんの学習カードには「ビッグサイコロを作るとなった時、本当は怖そうに嫌だった。でも、今日の先生との話をみんなが聞いていて、みんなが褒めてくれて嬉しかった。」と記されていた。運動に苦手意識があり、ビッグサイコロが加わることに不安があったDさんだったが、「皆がビッグサイコロに集中する」という傾向が見えたからこそ、自分にできる役割を見つけ、そのための動きを工夫することができたのではないかと考える。なお、このDさんの学習カードを確認した後、あらためて子どもたちにビッグサイコロの追加について聞いてみた。すると、Dさんと同様に怖いと感じていた子が数名いたことが分かった。そこで、Dさんに許可を取り、不安を感じていた子どもたちに「Dさんのように通常のサイコロを狙う方法もある」ことを話すと、「それなら自分にもできるかも」とし、Dさんの動きを参考にしようとしていた。

また、「皆が限られた短い時間内にビッグサイコロを狙う」ことにより、最後は敵味方が入り乱れる中でビッグサイコロを押し合うような展開になることを子どもたちは認識した。そこで、それぞれのチームで「いつ」「誰が」「どのように」してビッグサイコロを転がすことが有効かを考えるようになった。特に、クラスでも力持ちの2名がいるEさん

らのチームに対して、対策が取られるようになった。Fさんのチームは、「残り20秒になる前にEさんら力持ちの2名を鬼が狙う」ことで、「ピックサイコロを転がさせない、もしくはゲームの中で常に追いかけることで疲れさせる」対策を立てた。Gさんのチームは、「Eさんらの力に負けないように、体を半身にして低く重心を取り、できるだけたくさん的人数で押す」ことを考え、作戦タイムで練習をしていた。先述したDさんのチームは、Dさんの考えた「通常のサイコロをより多く狙う作戦の方が確実に得点できる」とし、今まで以上に「通常のサイコロを狙う役割の人数を増やす」対策を立てた。これだけEさんらを意識した対策が出てきたことは、子どもがゲーム全体の傾向に合わせ、互いの特徴を理解できていたからだと考えられる。

このように、子どもたちは相手や状況に応じた対策を立てる中で、自らの動きを工夫することができた。

## 6 まとめ

### (1) 成果

本研究では、ゲームで使用したサイコロ作りから始め、運動する前からいろいろな遊びを想起していたため、ゲームを遊びのような感覚で捉えていた。さらに、実際にゲームに取り組む中でルールを修正することで、運動の苦手な子どもにとっても取りかかりやすい「遊び」になった。だからこそ、休み時間の子どもたちの遊びのように、「いま・ここ」の自分たちにとって魅力あるルール、すなわち多様な参加の仕方が保障されたゲーム（遊び）になったのである。

これまで自身が苦慮してきた仲間とのかかわりの中で子どもが「多様な動き」をどのように身に付けたのか、何をもとに評価すべきかについては、ゲームの中で生じる子どもの役割変化が大きな手がかりとなった。特に、ルールの修正を境に、ゲームの傾向が変化し、それに対応した子どもの役割の変化が見られた。集団ゲーム（遊び）における役割とは、チームの中での「貢献の仕方」である。そのゲームで勝つためには、子どもが互いの特徴を理解し合い、個々が工夫することが欠かせない。そして、そのゲームにおける子どもの役割変化のプロセスには、その子の動きが統合・洗練されていくプロセスが内在している。つまりは、子どもの「学び」のプロセスの証なのである。

このように、多様な参加が保障されたゲーム（遊び）の中で、子どもがルールを確立し、役割を変化させていくプロセスに着目することで、子どもが「多様な動き」を身に付けていく姿を見取ることができた。

### (2) 課題

本研究は、全6時間の中で「こおり鬼」と「ピックサイコロ」の2つがルールに加わり、ゲームの様相に大きく影響し、不安を感じた子どもがいた。子どもの多様な参加を保障しつつ、「魅力ある集団ゲーム（遊び）とは何なのか」、「どの程度ルールを修正する余地を設けるか」については、今後の課題として残った。

しかし、本研究は、今日の授業改善の課題の1つである「指導と評価の一体」と関連性があると考えられる。本研究の成果や課題をもとに、今後もさらなる追試を重ねていく。

## 注および引用・参考文献

- <sup>1)</sup> 文部科学省「小学校学習指導要領解説体育編」東洋出版、2008年、1～14pp、22～27pp、40～44pp、61～64pp
- <sup>2)</sup> 前掲「小学校学習指導要領解説体育編」の「体づくり運動」において、低学年では「多様な動きをつくる運動遊び」、中学年では「多様な動きをつくる運動」として示されている。本研究では、中学年を対象にゲームを行ったが、遊びの要素が大きく、低学年の内容とも関連性のある題材だと考え、「ゲーム（遊び）」という表記にした。
- <sup>3)</sup> 高橋健夫、野津有司「小学校学習指導要領の解説と展開体育編」教育出版、2008年、11p、16～17pp、23～28pp
- <sup>4)</sup> 神家一成「体力を高める運動75選」、東洋出版、2008年、89～94pp
- <sup>5)</sup> 体育授業実践の会「10分で分かる！体育授業のコツ・小学校中学年」学事出版、2008年、28～29pp
- <sup>6)</sup> 竹垣雅彦「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－」教育実践研究第15集、2005年、121～126pp
- <sup>7)</sup> ジーン・レイヴ、エティエンヌ・ウェンガー著、佐伯胖訳「状況に埋め込まれた学習－正統的周辺参加－」産業図書、1993年、1～20pp、71～105pp
- <sup>8)</sup> 土田了輔「学校体育におけるボールゲームの指導論－学習内容の開発研究－」星雲社、2011年、57～61pp、130～161pp
- <sup>9)</sup> E.デュルケム著、井伊玄太郎訳「社会分業論（上・下）」講談社、1989年、上95～126pp、下48～58pp、下268～273pp
- <sup>10)</sup> 本研究で使用した立方体は、本来の「サイコロ」のように采の目（1～6までの数字）はない。ただし、本実践では、教具の1つの呼称であり、子どもが「サイコロ」と命名した経緯も踏まえ、便宜上「サイコロ」と表記した。