

## [体育・保健体育]

「発達適合的再現」及び「誇張」を視点とした  
「ベースボール型」ゲームの単元開発

古川 勝哉\*

## 1 問題の所在

平成20年の学習指導要領の改訂に伴い、小学校体育科中学年における「ゲーム」領域の内容の示し方が「具体的な運動種目名+型」から「型」に、高学年における「ボール運動」領域では「具体的な運動種目名」からゲームが属する「型」にそれぞれ変更され、その型に共通した技能や戦術能力を育むことを目指すようになった。この変更の背景として、欧米圏を中心としたボールゲームの戦術を中核としたゲーム分類論が共通理解され始めてきたこと、限られた時数の体育授業で世界各国に存在する数え切れないほど多くのボールゲームの中からどの運動種目を取り上げればよいのか、その選択の理由を明確に述べることができなくなってきたことなどが考えられる。

数ある背景の中で一番大きな背景は、種目主義の反省によるものであると考える。「楽しい体育」と相まって、学習指導要領に示されている運動種目自体を教えればよいという種目主義から、「ボール運動ではゲームをしていけばよい」という風潮が学校現場に広がったのである。一方で、単元開発や教材研究が全くなされてこなかった訳ではない。中学年「ベースボール型ゲーム」<sup>1</sup>として単元開発された「並びっこベースボール」またはそれから派生した類似のゲームは、全国的に数多く実践された例として挙げられる。この「並びっこベースボール」は、守備の一人が打球を捕球した後、捕球地点に他の守備が整列する速さと、打者がベースに到着する速さを競い合うゲームである。しかし、このゲームは、「ベースボール型ゲーム」の問題点として指摘されていた運動量不足やルールの難しさを緩和することはできたが、送球したり味方が投げたボールを捕球したりする技能や、走者をどこでアウトにするか判断したり、打者・走者と守備が直接競争したりする面白さを欠いた全く別のゲームになってしまった。このように、子どものためを思いルールを修正したり技能を緩和したりすることが、逆に子どもがそのゲームの学習内容を獲得することや本質的な面白さを味わうことを阻害してしまうというパラドックス的な問題を浮かび上がらせることになったのである。また、バットの代わりにテニスラケットを使うなど用具の工夫のみに重点が置かれ、ゲームの本質的な面白さを損なわないようなゲーム修正を中核とした実践は少ない。

以上、小学校体育科における「ゲーム」領域及び「ボール運動」領域の変更の背景を探ると、ボールゲームでは、「種目＝教材＝学習内容」という構図が生まれ、教材と学習内容とが明確に区別されにくくなり、何を教えるのか、何を学ぶのが曖昧であるという問題が生起してきたことが分かる。

## 2 研究の目的

上記の問題を考えるに当たり、イギリスにおけるゲームの学習指導論 (Teaching Games for Understanding) の「ゲーム修正論 (modification of games)」が指針となる。Thorpe & Bunker (1986) は、「ゲーム修正論」の中で、「発達適合的再現 (representation)」と「誇張 (exaggeration)」が、ゲーム修正において主要な視点となり、この視点からの修正によって子どもたちに相応しいゲームが創造されるとしている。ゲーム修正の視点としての「発達適合的再現」とは、大人のためのゲーム (full game) をゲームの本質的な面白さを損なわないようにしながら、子どもの身体的・技能的レベルに合わせて、プレーヤーの人数やコート、用具などを工夫しゲームを修正することである。しかし、発達適合的な視点によってゲームを修正し、身体的・技能的な課題を易しくしたとしても、ゲームにおける状況判断の難しさという課題は解決できない。そこで、「誇張」の視点が重要になってくる。「誇張」とは、複雑なゲーム状況の判断の対象を焦点化したり、その選択肢を軽減させたりすることを通して、戦術的課題をクローズアップし、子どもにとって分

\* 上越市立中郷小学校

かりやすいゲームに修正するというのである。小学校学習指導要領解説体育編「ゲーム」領域及び「ボール運動」領域でも、「易しいゲーム」「簡易化されたゲーム」「工夫したゲーム」づくりが強調されており、子どもの身体的・技能的発達段階に応じて、ゲームを修正することの重要性が述べられている。これらのことから、「発達適合的再現」と「誇張」を視点とすることで、それぞれの「型」のボールゲームで学ぶべき内容が明確になり、ボールゲームの面白さを引き出すゲームが創出できるのではないかと考えた。

そこで、本研究の目的を、「発達適合的再現」と「誇張」を視点とし、系統性と競争課題を明確にした「ベースボール型」ゲームの単元を提案するとともに、「ベースボール型」ゲーム<sup>ii</sup>の教材的可能性を探ることとする。

なお、本研究では、学習指導要領で明記されているボールゲームのうち、「ベースボール型」ゲームを研究対象とした。「ベースボール型」<sup>iii</sup>は、従前より「学校の実態に応じて取り扱わないことができる」（小学校学習指導要領解説体育編）となっていて、実践の積み重ねが少なく研究が立ち後れているからである。

### 3 研究の内容と方法

本研究では、第3学年及び第6学年における「ベースボール型」ゲームを研究対象として、以下の内容と方法で実践を行い、研究目的の達成を図る。

#### ○ 「発達適合的再現」を視点としたゲームの工夫

子どもの身体的・技能的発達段階を考慮しながら、プレーヤーの人数、コート、用具、ルールなどを工夫する。また、子どもが用具を自己選択したり、子ども同士、教師と子どもの話し合いによってルールを決めたりすることができるようにする。

第3学年及び第6学年における「ベースボール型」ゲームの実践を通して、用具やルールなどについての妥当性を子どもの動きや発話などから比較・検討する。

#### ○ 「誇張」を視点とした競争課題の明確化

「ベースボール型」ゲームは、「ゴール型」、「ネット型」に比べゲーム構造が複雑である。「ベースボール型」ゲームは、「ボールを打つ／打たせない」一次ゲームと、「打者（走者）と守りが次の塁に到着または送球するまでの速さを競う」二次ゲームとで構成されている、いわゆる「二重構造のゲーム」になっているのである（2008鈴木）。そのため、初めて「ベースボール型」ゲームを学習する第3学年においては、ゲームを通してゲームの二重構造が理解できるような競争課題を提示すること、第6学年では、様々な状況でプレーの判断ができるような競争課題を提示することが重要になってくる。

そこで、「ベースボール型」ゲームのゲーム構造を手掛かりとして、競争課題を明確にしたゲームを実践し、その有効性について場面分析的な手法を用いて検証する。ここで言う場面分析的な手法とは、授業における子どもの動き、表情、発話、作戦を観察し、それを基に分析する手法である。

#### ○ 子どもの学びから「ベースボール型」ゲームの教材的可能性を探ること

小学校学習指導要領解説体育編では、第3学年及び第4学年の「ベースボール型ゲーム」の内容が、「ボールを蹴る、打つなどにより攻撃したり、捕る、投げるなどにより守備をしたりして、攻守を交代するゲームをする。全力で走塁し、得点がとれるようなゲームをする」と明記されている。また、第5学年及び第6学年の「ベースボール型」の内容は、「止まったボールや易しく投げられたボールを打ったり、インニングの終了の仕方を工夫したりして攻守交代が繰り返し行えるように簡易化されたゲームをする」と明記されている。前述のようにボールゲームの内容が「型」として示され、具体的な内容は、授業者に委ねられている部分が大きいため、子どもに何を教えるのか、子どもが何を学ぶのか、具体的に示されていない。

そこで、実践で見られた子どもの姿から「ベースボール型」ゲームの教材的価値や可能性を探る。

### 4 研究の実際

2011年5月～6月、F小学校第3学年及び第6学年において「ベースボール型」ゲームの実践を行った。

(1) 第3学年「ベース ゴール」(全10時間)の実践

① 単元の構想

[1 単位時間=45分]

	第一次 (1～2時間)	第二次 (3～6時間)	第三次 (7～10時間)
学習活動	○ボールを思い切り打ったり、投げたりしよう ・ボールを打ったり、投げたり捕ったりするゲームをつくり、楽しむ。	○「1ベース ゴール」を楽しもう ・チーム内で、ルールや作戦を工夫しながら、自分たちに合った「1ベース ゴール」をつくり、楽しむ。	○「2ベース ゴール」を楽しもう ・チームでつくった作戦を実行しながら、いろいろなチームと「2ベース ゴール」の攻防を楽しむ。

野球 (full game) では、打球の方向や走者の位置などの状況によって、プレーヤーが素早く判断し、正確にプレーすることが要求される。また、専門用語が多いことやルールが複雑であることから、日頃、野球に親しんでいない子どもにとって野球のルールを理解することはかなり難しい。「ベースボール型」ゲームを初めて学習する第3学年の子どもにとっては、「発達適合的再現」及び「誇張」の視点からゲームを修正する必要が生じてくる。

そこで、まず、ベースの数を1つにし、なおかつそのベースをフィールドの中央に配置する。そうすることで、守備側にとっては、どこで捕球しても走者が比較的自分の近くを走ることになるのでアウトにしやすい。打者 (走者) にとっては、打ったら1塁ベースを経由し本塁に戻ってくる (ゴールする) という単純な動きになる。

次に、1塁ベースを2つにした「2ベース ゴール」を行う (図1)。打者は走者をどのようにして本塁に返し得点するか、守備はどのようにして相手の得点を阻止するかという味方のプレーヤーと協働しなければ課題を解決できない必然性生まれるようにゲームを修正する。

第3学年の子どもの発達段階を考慮し、ティーに置かれたボールを打つこととした。ティーは、水道管の保温材を適当な長さ (ボールが子どもの腰の高さになる位) に切り、布ガムテープを巻いて補強したものを、2リットルのペットボトル (水を入れたもの) のキャップ部分にさして使用する。ティーは、ペットボトルから外れ易く作ってあるため、テニスラケットのような大きなバットでボールとティーを一緒に打ったとしても、抵抗なくバットを振り抜くことができる。バットは、プラスチック製バット (2種類)、子ども用テニスラケット、クリケット用ラケットの4種類を用意し、子どもが自分でバットを選択できるようにした。グリップにはグリップテープを巻き、子どもの手になじむようにした。ボールは、直径約9cmのよく弾み柔らかいスポンジ素材のものを使用した (写真1)。

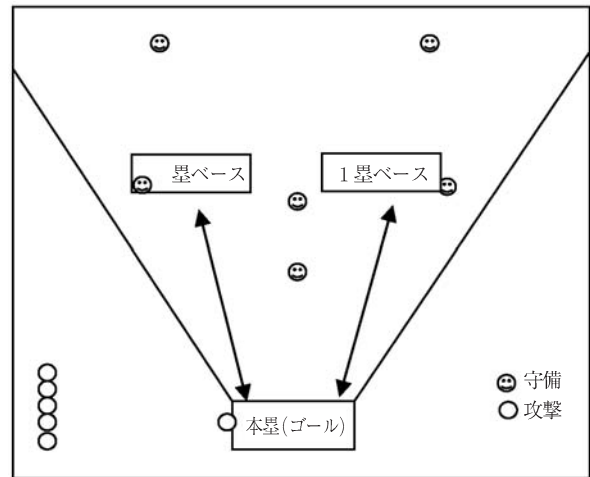


図1 「2ベース ゴール」



写真1 自作のティーと4種類のバット

② 実際の概要

第一次では、ホームランゲーム (ティーに乗せたボールを遠くまで打つゲーム) などボールを打つ簡単なゲームや、的当て (狙った場所にボールを投げ当てるゲーム) などボールを投げる簡単なゲームをつくり楽しんだ。ボールを打つゲームでは、思い切りバットを振り抜きボールを打つ爽快感を味わっている姿が見られた。また、「いち、にー、さーん」と声を出してバットを振るタイミングをはかったり、スタンスの向きをいろいろ変えたり、ボールのどこを叩けばよいか試行錯誤したりしながら、ボールを遠くへ運ぶ技能を獲得していった (写真2)。

第二次では、打者 (走者) と守備が対決する (本塁を陥れる、またはそれを阻止することを競い合う) 「1ベース ゴール」を楽しんだ。ルールは、打者がボールを打った後、1塁ベースまでタッチされずに行くことができたなら1点、1塁ベースを経由し本塁に生還すると2点。守備側は、打球を捕球し走者にタッチするか投げ当ててアウトにする。フォースアウトあり。打者一巡で攻守交代。残塁はなしのルールでゲームを行ったが、子どもから要望が出て「1塁

ベースに残留してもよい」というルールに変更した。

ゲームを重ねるにつれ、打球の飛ぶ方向や落下地点の傾向を把握し守る場所（ポジション）を決めたり、捕球のミスが多いことからカバーをしたりするチームが現れた。また、打順を工夫したり、守備のいない所を狙ってボールを打ったりする作戦を考えるチームが見られた。さらに、チーム内ゲーム（1つのチームを2つに分けて行うゲーム）を行うことで、お互いにアドバイスしたり、作戦を共有したりする姿が見られた。子どもはゲームを楽しみながら、ボールを打つ、捕る、投げる技能を獲得することができた。1塁ベースと本塁のみを設置することによって、守備側と攻撃側の両者にとってゲーム状況の判断の対象やプレーの選択肢が減り、「ベースボール型」ゲームの二重構造を理解することができたと子どもの姿から考えられる。

第三次では、ゲームを発展させ、1塁ベースが2個あるゲーム「2ベース ゴール」を行った。2個あるベースは、どちらも1塁ベースなので、どちらか一方を経由して本塁に戻れば得点となる。1塁ベースを2個にすることによって、打者は、守備隊形を見たり、走者の有無を考えたりして、打つ方向や打球の落とし所を決めたり、打球から遠い方の1塁ベースを選んで走ったりする姿が見られた。走者は、打者が打ったときに必ずしも進塁しなくても良いので、打球の状況（方向、飛距離）、自分の走力、相手の守備力を総合的に判断し、進塁する姿や塁に留まる姿が見られた。一方、守備では、打者によって守備の隊形を変える作戦（強打者の時は後ろの方を守るなど）をとるチームが多くあった。また、ゲームを重ねるに従い、中継プレーや、投げ当てが外れたときのカバーをあらかじめフィールドの外に配置するチームや、打球の状況、打者や走者の走力、自分の守備力（投げる力、捕球の技能など）から、どこでアウトにすることができるか判断し、プレーする姿が見られた。

### ③ 考察

個人の技能やチームによって出現の時期は多少異なるが、活動で見られた子どもの動きや作戦をまとめるとおおよそ表1の通りである。

【表1 第二次、第三次で見られた子どもの動きや作戦】

	攻撃側	守備側
第二次	<ul style="list-style-type: none"> <li>・強打者を最後にする、一人おきに強打者を置くなど打順を工夫する。</li> <li>・守備のいない所をねらって打つ。</li> <li>・バントなど出塁することを考えてバッティングをする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・守る場所（ポジション）を決める。</li> <li>・投げ当てが外れたときのカバーを最初からフィールドの外に配置する。</li> <li>・本塁から見て左方向の守備を多くする。</li> </ul>
第三次	<ul style="list-style-type: none"> <li>・走者の位置（どちらの塁にいるか）を考慮し、打球の方向や落とし所を考えて打つ。</li> <li>・走者を生還させるようなバッティングする。</li> <li>・打球の方向と飛距離を考え、進塁するかどうか判断する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・強打者の時は後ろの方を守るなど、打者によって守備の隊形を変える。</li> <li>・大飛球のときは中継する。</li> <li>・打球の方向と飛距離からどこでアウトにするか判断する。</li> <li>・打球の捕球や送球されたボールのカバーをする。</li> </ul>

このような子どもの動きや作戦から、進塁の原理を理解するとともに、攻撃側にとっては「本塁を陥れる」、守備側にとっては「本塁を陥れられることを阻止する」という競争課題を子どもが自分たちの課題として明確にとらえ、協働して解決に向かっていったと判断できる。

打ったらバットを放り投げて必死に走る姿、真剣な眼差しで相手の動きを見て本塁を陥れようとしている子どもの姿、相手と直接対決するゲームの中で、狙った所へ打つことができるか/できないか、アウトになるか/セーフになるかといった狭間を往来し、どきどきわくわくしている子どもの姿から、子どもは「ベースボール型」ゲームの面白さを十分に味わうことができたと考えられる。



写真2 打ち方を試行錯誤する子ども

## (2) 第6学年「三角ベース」(全8時間)の実践

## ① 単元の構想

[1単位時間=45分]

	第一次(1・2時間)	第二次(3～6時間)	第三次(7・8時間)
学習活動	○ボールを打ったり、投げたりするゲームを楽しもう ・ボールを打ったり、投げたり捕ったりするゲームをつくり、楽しむ。	○様々な状況の「三角ベース」を楽しもう ・チーム内でルールや作戦を工夫しながら、様々な状況(下記①～③)に応じたプレーをする。 ① 満塁からのゲーム ② 走者1塁からのゲーム ③ 走者2塁からのゲーム	○「三角ベース」を楽しもう ・チームでつくった作戦を実行しながら、いろいろなチームと「三角ベース」の攻防を楽しむ。

第6学年のゲームでは、1塁、2塁、本塁を配置し、味方が投げたボールを打つことにした。バットとボールは、第3学年の実践と同じものを用意した。3アウト制にして、その他の細かなルールについては、ゲームを行いながら子ども同士で話し合い決めることとした。

第6学年の子どもは、「ベースボール型」ゲームの構造、つまり進塁の原理を理解している。しかし、打球の状況、打者や走者の走力、自分の守備力、走者の位置などから、自分のプレーを素早く判断することはまだできていない。そこで、満塁(走者1・2塁)の状況から開始するゲームを行う。この状況からプレーを開始することによって、攻撃側(走者)は、必ず進塁しなければならない。守備側は、どこで走者をアウトにしてもよいことになる。打球を捕球したら、近い塁または走者でアウトにすればよいのである。1打者ごとに走者をリセットし、常に満塁の状況からゲームを開始する。

次に、走者1塁から開始するゲームを行う。このゲームでは、先ほどのゲームに比べアウトにできる場所(本塁)が1つ減ることになる。「近い塁または走者」ではなく「アウトにできる所」で、相手をアウトにしなければならなくなり、プレーが制限されることになる。

さらに、走者2塁から開始するゲームを行う。守備側は、より複雑なプレーの判断が要求されるようになる。攻撃側(走者)は、打球の状況や守備の能力を判断して、「進塁しない」という選択肢が増えることになる。これらゲームは、チーム内ゲームで行い、お互いに教え合ったりアドバイスしたりできるようにする。

三次では、走者なしからのゲームをチーム間で行う。

## ② 実際の概要

第二次では、チームで状況を確認し合いながらゲームを楽しむ姿が見られた。最初は、「行け!」「ストップ!」などのチームメイトの声掛け(判断)に従ってプレーをしたり、走者がいなくても捕球したら一番近い塁に走ったり送球したりしていた子どもが、どこでアウトにできるか自分で考えるようになっていった。

ゲームを重ねるにつれ、打球が2塁側に数多く飛んでいることに気付いたチームがあった。そこで、そのチームは、2塁側の守備の人数を多くした。しかし、打者がそれを見て1塁側を狙うようになったので、最終的にはフィールドをまんべんなく守る隊形をとるようになった。但し、打者によって守備位置を前後に動かしたり、2塁側に守備の技能が高い子どもを配置したりするような工夫が見られた。また、守備の技能が高い子どもは、捕球した場所に一番近い塁で走者をアウトにするのではなく、相手の得点を阻止するために本塁でアウトにしようとする姿も見られた。攻撃側は、走者を進塁させることを考えて送りバントをしたり、アウトカウントや走者の位置を考えて打つ方向や打球の落とし所を決めて打ったりしていた。

## ③ 考察

第6学年の実践で見られた走者の状況と攻撃及び守備の戦術の変化をまとめたものが表2である。

【表2 走者の状況と攻撃/守備の戦術の変化】

走者の状況	攻撃側	守備側
① 満塁からのゲーム	・方向は考えず、強く打つ。	・打者の技能に応じて守備位置を変える。
② 走者1塁からのゲーム	・送りバントをする。 ・1塁方向をねらう。	・本塁以外の近い所でアウトにしようとする。 ・フォースアウトにしようとする。



③ 走者2塁からのゲーム	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 2塁方向に強く打つ。</li> <li>・ 1塁方向をねらう。</li> <li>・ アウトカウントを考えて打つ。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 得点されないように、本塁でアウトにしようとする。</li> </ul>
④ 走者なしからのゲーム	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 刻々と変わる状況に応じて打球の方向や落とし所を考えて打つ。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 刻々と変わる状況や打者の技能に応じて守備位置を変える。</li> </ul>

このように、徐々にプレーの判断が複雑になる状況の中でその判断自体を楽しんでいる子どもの姿、戦術を次々と考える子どもの姿から、第6学年では、「誇張」を主軸にしたゲームを提示することによって、競争課題が明確になり、「ベースボール型」ゲームを楽しみながら、学習を深めることができると考える。

## 5 成果と課題

「野球」という既存のfull game, 難しい専門用語, 複雑なルールを教えるのではなく、「本塁を陥れること」という明確な「競争課題」の提示と発達段階に応じたゲームの修正を中核とした本研究の成果を次の4点にまとめる。

- 「ベースボール型」ゲームにおいて、「発達適合的再現」と「誇張」の両方の視点からゲームを修正することによって、「ベースボール型」ゲーム本来の面白さを損なうことなく、学習内容を確実にかつ楽しく学ぶことができる。
- 「ベースボール型」ゲームを初めて学習する第3学年の子どもでは、1塁ベースと本塁だけを設定したゲームから始めることによって、「打者がボールを打った後、1塁ベースを経由して本塁（ゴール）を目指す」という進塁の原理を理解することができるようになる。
- 第6学年の子どもでは、主に「誇張」の視点からゲームを修正し、段階的に競争課題を示していくことにより、自分で状況を判断しプレーすることができるようになる。
- 打者（走者）と守備が次の塁に到着（送球）されるまでの速さを競う二次ゲームにおいて、相手をどこでアウトにするか判断したり、次の塁を陥れる（相手を突破する）／陥れることを阻止する（突破を阻止する）といった攻守の作戦を考えたりすることは、「ゴール型」のゲームと共通点があり、戦術や技能が転移する可能性がある。一方で、「ベースボール型」ゲームは、他の「型」にはない「進塁すること」を学習することができる唯一の教材である。このことから、「ベースボール型」ゲームは、教材的価値が非常に高いと判断できる。

今後は、それぞれの「型」特有の面白さを存分に味わうことができるゲームを子どもに提供しつつ、他の「型」のゲーム修正の仕方について検証していくことが課題である。

### [参考・引用文献]

- 文部科学省『小学校学習指導要領解説 体育編』2008年
- 岩田靖『体育の教材を創る』大修館書店, 2012年
- 加藤泰樹他『体育の見方, 変えてみませんか』学習研究社, 2009年
- 鈴木直樹他『ボール運動・球技の授業づくり』教育出版, 2010年
- 土田了輔『分業に基づき関わりと理解を促進するボールゲームの戦術アプローチの開発』2012年

### [脚注]

- i 『小学校学習指導要領解説体育編』（2008年）中学年「E ゲーム」領域「ウ ベースボール型ゲーム」を指す
- ii 「ベースボール型ゲーム」と「ベースボール型」の総称
- iii 『小学校学習指導要領解説体育編』（2008年）高学年「E ボール運動」領域「ウ ベースボール型」を指す