

ゲーム構造に依拠した球技の学習内容について

— 突破型ゲーム種目に着目して —

廣瀬 勝弘

(2005年10月18日 受理)

On the Content of Study of Ball Games Based on Game Structure

HIROSE Katsuhiko

要 約

本論では、ゲーム構造に依拠して、教材づくりにおいて具体的に反映させるための学習内容抽出の試みを行った。特に、小学校において扱う中心的な種目群である、突破型ゲーム種目を対象として、教材体系を位置づけるため、2つの指針提示を行った。①教師に求められるゲーム構造の理解においては、Ⅰのタイプである「最大防御境界面の前方」に層構造化されている種目とⅡのタイプである「最大防御境界面の後方」に層構造化されている種目の差異を、教師が理解し授業づくりを行うことの必要性が示唆された。②突破局面を運動経過のレベルで構造化することは、実際に教材体系を行うため、またカリキュラムづくりの指針にもなる重要な課題であることが示唆された。

キーワード：球技，ゲーム構造，教材体系

1. はじめに

現在、学習指導要領（以下、指導要領と表記する）見直しの議論が展開されている。それは、平成15年12月に一部が修正された事項に基づいて行われているといえる。すなわち、「指導要領に示す基礎的・基本的な内容の確実な定着を図る」「個に応じた指導を充実する」「指導要領に示していない内容を加えて指導する際には、各教科の目標や内容の趣旨を逸脱したり、指導生徒の負担過重となったりすることがないようにしなければならない」ということが前提となっている。この前提を体育科に引き寄せて考えてみるならば、これまで体育授業の中では、運動を楽しむことができさえすれば問題視されなかった技能習得を、運動の苦手な子どもにも確実に保証しなければいけないということになると考えることができる。

さらに、中央教育審議会・初等中等教育分科会・教育課程部会「健やかな体を育む教育の在り方に関する専門部会」では、「初等中等教育修了の段階で、すべての子どもたちが身に付けているべ

きミニマムは何か?」ということについて審議検討が行われている(文部科学省, 2005)。そこでは, 子どもたちが身につけているミニマムを, 「身体能力」「態度」「知識, 思考・判断」の3つの柱で捉え直している。特に, 身体能力については, 子どもたちに必要な身体能力の要素として, ①「短時間に集中的に力を発揮する身体能力」, ②「持続的に力を発揮する身体能力」, ③「柔軟性を発揮する身体能力」, ④「巧みに身体を動かす身体能力」の4つに分類整理を行っている。この議論は, 当然ながら, 教育(学校)の, 社会(親)に対するアカウンタビリティの維持によるものであると考えられる。そのためには, 体育授業で達成しなければいけない目的や内容を, 容易なかたちで国民に示す必要が求められるだろう。特に, 体育科の場合, 学習内容を明確に示すことは, 切迫した課題であると考えられる。なぜならば, 指導要領では, これまで一貫して領域・種目名を提示することを学習内容と置き換えてきた経緯があるからである(岡出・浦井, 1997)。つまり, これらの議論の根底には, 授業実践レベルで, 学習内容が曖昧な状態で行われているという現状があると考えられている。現在, 行われている各議論が, 授業論レベルにおける学習内容の明確化を目指す, 意味ある提言内容になることを期待したい。

さて, 本研究で対象とする球技領域(本論では, 小学校における「ゲーム」領域・「ボール運動」領域, 中学校・高等学校における「球技」領域, 全てを含み「球技」と表記することとする)の学習内容は, 現行指導要領では表1のように位置づけられている。

表1 現行指導要領の学習内容(球技領域)

校種 領域・内容	小 学 校			中学校・高等学校
	1年・2年	3年・4年	5年・6年	
学習内容 (括弧内は領域名称)	【ゲーム】 ボールゲーム (ボール遊び) ・鬼遊び	【ゲーム】 バスケットボール型ゲーム サッカー型ゲーム バレーボール型ゲーム ベースボール型ゲーム	【ボール運動】 バスケットボール ハンドボール サッカー ソフトバレーボール ソフトボール	【球技】 バスケットボール ハンドボール サッカー ラグビー(高校) バレーボール テニス・卓球・ バドミントン ソフトボール

小学校中学年において, 「○○型ゲーム」と表記されているのは, 現行指導要領において改訂された点である。この表記は, 戦後一貫して種目名を提示することで球技の学習内容としてきた経緯から考えると大きな改訂であったといえる。既に, ドイツのノルトライン・ヴェストファーレン州の指導要領においては, 球技は「ゲーム(Sportspiele)」という内容で一つに括られている(Ministerium für Schule und Weiterbildung, Wissenschaft und Forschung des Landes Nordrhein-Westfalen, 1999)。そこでは, 学ぶべき重要な課題として, ゲーム原理やゲーム構造を学習する, 球技固有な

動きを学習する、ルールを守りゲームを行う、戦術的な動きの練習を行い球技の基礎形態を学習する、等があげられている。そして、これらを学習するために、バドミントン、テニス、バスケットボール、ハンドボール、サッカー、ホッケー、等を採用してよいとされている。したがって、ここでは予め学習する種目が規定されているのではなく、球技領域に欠かせない内容を学習するための種目を、教師が選択するようにしているのである。この方面の努力は、欧米では早い時期から開始されており、近年、その成果は「戦術アプローチ」の考え方に集約されている（Bunker,D., & Thorpe, R. 1982；Griffin,L.L, Mitchell,S.A, & Oslin,J.L.1997）。わが国の指導要領が前述した内容表記を採用したことも、「戦術アプローチ」の考え方が少なからず反映されているとみてよいだろう。したがって、現行指導要領の表記は、従来の「種目優先」の立場から「内容優先」の立場への移行を示唆するものであると考えることができる。

内容優先で球技の学習内容を考える場合、「球技全体を俯瞰する物差し（分類基準）」を持つ必要がある。それは、当該種目をゲームとして存立させている競り合い場面に着目し、ここで求められる判断ならびに行動の仕方などの戦術的課題解決を学習内容の中核に据えようとする考え方である。これを可能にするためには、「〇〇型ゲーム」のもとになっている種目において、どのような仕組み（構造）で競り合いが発生しているのかを特定しておくことが不可欠となる。筆者等は、これまでの代表的な球技の分類論を検討し、ゲーム構造に依拠した分類論試案の提示を行った（鈴木・土田・廣瀬・鈴木、2003）。そこでは、ゲーム構造に依拠し、球技を3つのタイプに分類し提示した。しかしながら、提示した3つタイプについて、個別かつ詳細なゲーム構造の提示、また、教材づくりへ向けた具体的な指針提示をすることには至らなかった。

そこで、本論では、球技全体を俯瞰する物差し（分類基準）をゲーム構造に依拠しながら、教材づくりにおいて具体的に反映させるための学習内容抽出の試みを行うこととする。特に、小学校において扱う中心的な種目群である、突破型ゲーム種目を対象として、教材体系を位置づけるための指針提示を行いたい。

2. ゲーム構造に依拠した球技の分類

球技のゲーム構造を明らかにするための基礎となったのは、「ボールゲームとは、明確な達成目標をもち、途中経過がどうなるか定かでない（＝「結果の未確定性」）競技形式によって行われる運動遊技の一類型である。それらは、国内あるいは国際的に遵守を義務づけられたルールに従い、個人対個人、もしくはチーム対チームにより一定の時間内に勝敗が決せられる。ゲーム理念は、互いに奪い合う1個のボールをゴールあるいはマークの中に送り込むこと、敵陣内にあるボールを的が返球できないようにすること、ゴールポストに達しないように敵を押しよけること、もしくは敵より先にボールをベースに触れること、あるいはその種目独自のターゲットにボールを当てること、である。結果はゴールあるいは得点として記録される。成功をもたらすゲーム行為には、高度な調整能力、協調能力、特殊な技術習熟、行為規整のための精神的習熟、行動を自制できる積極的な性

格特性が結びついている」というデブラー.H (1993) の球技の概念規定である (括弧内は筆者による)。この概念規定からわかることは、プレイヤーの視点に降り立って球技を考えた場合、本人が他者 (あるいは相手チーム) と凌ぎを削るのは、彼らを競争へと向かわせる課題 (競争課題) の解決であって、得点ではないということである。得点とは、その課題を解決したという結果証明にすぎないのである。いずれにせよ、当該行為の目的が「競い合いに勝つ」という仕方で達成されるべきものであるとき、我々はその営みをゲームと呼ぶことができる。

そこで、競争目的の特徴 (つまり「ゲーム理念」) に着目しながら球技全体を俯瞰してみると、次の2つのタイプに識別することができる。

- a. ボールを何らかの仕方で目標地点 (相手方のゴール, エリア, コート, あるいはターゲットなど) に移動させることを目的とするゲーム
- b. ボール操作を契機にプレイヤーが目標地点 (ホームベースなど) に移動することを目的とするゲーム

また、競り合い場面に用いられるボール (不可両立目標物) の個数に注目したところ、次のような分類が可能となった。

- x. 1個のボールに係争物とするゲーム
- y. プレイヤー全員に1個ずつボールが与えられるゲーム

これらを組み合わせることによって、ゲーム結果の未確定性ならびに競争課題が明確になり、表2にあるように3つのタイプに球技種目が分類されることとなった。

表2 競争目的からみた球技の分類論

カテゴリー名称	突破型ゲーム (a-x)	的当て型ゲーム (a-y)	進塁型ゲーム (b-x)	
ゲームの名称	サッカー, バスケットボール, アメリカンフットボール, ラグビー, バレーボール, テニス	ゴルフ ボウリング	野球 ソフトボール	
競争の目的	ボールを目標地点(空間)に移動させること		本塁を陥れること	
ボールの個数	1個	プレイヤーの人数分	1個	
結果の未確定性の発生要因	ボールを保持しない防御側による妨害	ボール操作の困難性	1次ゲーム	ボールを保持しない防御側による妨害
			2次ゲーム	ボールを保持した防御側による進塁の阻止
競争課題	防御境界面を突破すること	ボールを的に接近させること	1次ゲーム	防御境界面を突破すること
			2次ゲーム	次塁に進塁すること

まず、「突破型ゲーム (a-x)」であるが、事項以降にて詳細に検討を加えるため、ここでの説明は割愛する。ゴルフ、ボウリングに代表される「的当て型ゲーム (a-y)」は、いずれも「各プレイヤーが1個ずつのボールを用いて」得点 (goal) を目指すゲームである。目標物は、ホールやピン等の物理的対象 (ターゲット) である。なお、これらのゲームは攻防に分かれることなく実施されるが、ボール操作そのものが著しく困難であり、100%の確率でターゲットに命中させることはほとんど不可能である。したがって、現実的な課題は、プレイ毎にボールをターゲットに近づけていくことになる。野球に代表される「進塁型ゲーム (b-x)」は、一次ゲームとして「ピッチャー対バッター」のゲームがあり、このゲームに勝った場合にのみ、二次ゲームである「次塁への進塁」が許される、という二重構造になっているゲームである。具体的には、ピッチャーが三振を取る、バッターがフェアグラウンド内に打ち返すが、守備側がノーバウンドでボールを保持したり、一塁に攻撃側が到着するまでにフェアグラウンド内に接地したボールを攻撃側が一塁に達する迄に送球した等の場合、守備側の一次ゲーム勝利となる。また、四死球は、守備側の一次ゲーム放棄を意味し、バッター (攻撃側) は、一塁に進塁し、二次ゲームに進むことができる、ということである。もちろん、攻撃側は、フェアグラウンド内に打ち返している間に、次塁へボールが送球されなければ、次々に進塁を試みる事が可能である。攻撃側が塁上にプレイヤーを出した場合は、二重構造のゲームが同時進行で行われることになるため、より一層、結果の未確定性要素が高まり、ゲームそのものの面白さが増すこととなる。

また、組合せを検討するにあたり、理論上「b-y」という組合せ (例：プレイヤー1人ひとりがボールを保持しながら目標地点に移動するゲーム) について考えることができるが、このゲームが制度化されている事例は見当たらないため対象から除外した。

3. 突破型ゲームのゲーム構造

本論では、突破型ゲームに着目し教材体系の指針提示を行うことから、詳細にそのゲーム構造について説明を加えることとする。これに該当するのは、サッカー、バスケットボール、ハンドボール、アメリカンフットボール、ラグビー、テニス、バレーボールなど、いずれも「1個のボールを用いて」目標地点に運び込むと得点 (goal) となるゲームである。得点 (goal) の具体的な方法は、ボールを扱う側 (攻撃側) が、物理的対象にボールを入れる、ラインで区画された空間にボールを持ち込む、ネットを隔てた相手方コートにボールを入れる等、様々であるが、攻撃側が防御をかいくぐってボールを移動させようとする点は共通していることになる。

デブラーHの概念規定にある「結果の未確定性」は、攻撃側のボールを持ち運ぶ試みは、ボールを保持しない防御側によって妨害されるために、引き起こされることになる。ここで、妨害の主たる要因は、防御側の行為 (インターセプト、レシーブ、タックル等) である。これらは、常に「ボール移動を阻む防御壁」として機能する。本論では以下、便宜的にこれらを総称して「防御境界面」と呼ぶこととする。

攻撃側にとっては、この防御境界面を突破することが得点 (goal) を得るための不可欠の課題となる。この課題は、小学校低学年の子どもたち、また、Jリーグに所属するサッカー選手等、当該種目を行う、全てのレベルのプレイヤーが直面する課題といえる。

3.1. 最大防御境界面の取り扱い

突破型ゲームに位置づく種目にゲーム性を持たせる絶対的な条件は、ゴールに向けてボールを進めることを阻む防御壁となる「防御境界面」の存在であると考えられる。突破型ゲームでは、攻防が絶えず入れ替わりながら様々なゲーム状況が展開される。そこでは、攻撃側および防御側の各プレイヤーは、瞬時にそれぞれの役割を遂行しようとするが、一般的にその仕方は、フォーメーション等として、予め決められている。よって、プレイヤー各自がその役割を遂行することにより、チームとしての動きが現れることになる。例えば、ラグビーの防御場面では、複数人が同時に同じスピードで防御行動を開始し、ボールを保持する攻撃者の「ゴールに向けてボールを進めること」を阻もうとする。他の突破型ゲーム種目においても、防御者あるいはネット等の物理的条件によって「壁=面」が形成され、「ゴールに向けてボールを進めること」が必ずしも攻撃側の思惑どおりに展開されないようになっている。逆に、攻撃側にとっては、その面を突き破ることが競争課題となる。

この「壁=面」は、基本的に防御者の位置取りやボールの位置などにより決定づけられることとなる。攻撃側は、ここでの競り合いを成功裡に展開することによって、ゴール獲得の可能性を増していく。他方、防御側にしてみれば、当該の競り合いに敗れることは、場合によってはゴールを失うに等しいほどの意味をもつことになる。

しかしながら、実際のゲーム状況においては、ボールを保持することになった最初の攻撃者がただちにそのボールを用いてゴールを獲得するというケースは稀である。多くの場合、複数の防御境界面をかいくぐって、また種目によっては他の攻撃者との連絡を経て、ようやくゴール獲得が叶うと考えられる。しかも、それら複数の防御境界面は、攻撃側の突破を阻む上で、それぞれ異なる機能を果たしていると考えられることができる。

そこで、ゴールの成否に最も重要な影響を及ぼすと思われる防御境界面を「最大防御境界面」と

表3 突破型ゲームでの「最大防御境界面」の取り扱い

		サッカー	バスケットボール ・ハンドボール	アメリカンフット ボール	ラグビー	バレーボール ・テニス
最大防御 境界面	名 称	オフサイドライン	防御の最終ライン	スクリーメージライン	オフサイドライ ン	ネット
	決定方法	防御プレイヤー の位置	防御プレイヤーの 位置	ボールの位置	ボールの位置	—
	変動・固定	変動	変動	固定	変動	固定
突破の方法		パス	パス	持ち込む, パス	持ち込む, パス	パス

呼ぶことにする。攻撃側がこの最大防御境界面をどのように突破するのかということが、突破型ゲームで最も重要な競争課題となるものと考えられる。表3は、突破型ゲームの代表的な種目別に、最大防御境界面の位置ならびに取り扱いについてにまとめたものである。

3.2. 防御境界面の層構造化

表4 防御境界面の層構造化のイメージ

方向	種目	層構造化のイメージ
I. 最大防御境界面の前方	サッカー バスケットボール ハンドボール	
II. 最大防御境界面の後方	ラグビー バレーボール テニス	
III. 最大防御境界面の前後	アメリカンフットボール	

※2重の実線で囲まれた部分は、「最大防御境界面」を、楕円で囲まれた部分は、予備的・補佐的な「防御境界面」を表す。

突破型ゲームにおいて、最も重要な競争課題は、最大防御境界面を挟んだ攻防である。代表的な事例は、サッカーにおける「最終ラインの攻防」「スループスが最終ラインの裏に出た」などの、「最終ライン」がこの攻防に該当する。しかし、ゲーム自体はその競り合いだけで成立しているわけではない。防御側は、最大防御境界面の前後で複数の予備的・補佐的な防御行動を行うことにより、容易に最大防御境界面を突破されないよう努力する。すなわち、防御側にとって最大防御境界

面がゴールを阻止するための最終局面となる場合には、その前局面で予備的な防御行動を行うことにより、最大防御境界面における負担の軽減が図られる。他方、防御側にとって最大防御境界面がゴールを阻止するための最初の局面となる場合には、もしもそこでの突破を許したとしても、その後の局面でなおゴールを免れるために、補佐的な防御行動を行うことが可能となる。

表4にあるように、サッカー、バスケットボール、ハンドボールでは、防御側から見ると、移動する最大防御境界面（オフサイドライン・最終防御ライン）の前方に防御の層構造化がみられる。ラグビーでは、防御側から見ると、変動する最大防御境界面（オフサイドライン）の後方に防御の層構造化がみられる。バレーボール・テニスでは、固定された最大防御境界面（ネット）の後方に防御の層構造化がそれぞれみられる。アメリカンフットボールでは、防御側から見ると、固定された最大防御境界面（スクリメージライン）の前後に防御の層構造化がみられる。

このように、突破型ゲームでは、種目によって最大防御境界面の位置移動の有無や取り扱いに差異があるものの、共通して、最大防御境界面の前後に複数の防御境界面が層構造化して存在することが認められる。つまり、最大防御境界面の突破をめざして攻防が行われると同時に、その前後の層においても攻防が行われていることになる。

3.3. 防御境界面の発生過程とその順序性及び発展性

突破型ゲームは、最大防御境界面の位置取りと層構造化の方向から、大きく3つのタイプになることが理解される（表4）。ここでは、Iのタイプである「最大防御境界面の前方」に層構造化されている種目であるサッカー、バスケットボール、ハンドボールなどについて考えてみたい。

これらの種目を、新たに子どもたちに取り組ませた場合、多くの実践では、いわゆる「団子状態」が発生し、1つのボール争奪に敵味方関係なく全員が参加する状況になることは周知の事実である。つまり、この状態では防御境界面は発生しておらず、突破を試みるためには、敵味方に関係なく強引に前進するより方法がなくなる。前進ができないボール保持者は、困惑状態から誰もいない場所へボールを放棄する場合も多くみられる。

防御境界面の発生には、まずもって、ボール保持者（攻撃側）と防御側の対応関係の構築がその前提になると考えられる。その対応関係の構築がゲームの中で生起された場合、ゴール方向へボールを運ぶ意図した動き（パスを含む）がボール保持者に発生することとなる。1人で突破行動を完結させ、シュート局面を創り出すことができるようになる。いわゆる「ワンマンプレイ」の発生である。この状況では、最初の防御境界面が最大防御境界面と同義であると考えられる。この動きに対応する防御側は、複数人で突破を試みる1人のボール保持者に対応することを目指すこととなる。この局面において、複数の防御境界面が発生することになり、ボール保持者は、突破行動が容易に行うことができない状況に陥ることとなる。

Iのタイプの種目（サッカーやハンドボール）では、突破行動の後に、相手ゴールの前に位置取るゴールキーパーを避け、シュートを行い得点をするのが課題として残される。つまり、ゴール

キーパーと対峙するために、何度も突破行動を実施し、攻撃側の最前方に位置づく最大防御境界面の突破を目指すことが、究極的なゲーム課題となる。この最大防御境界面を突破する手続きが、攻防する2つのチームによって、相対する方向で行われるため、あたかも「攻防が入り乱れる」状況になる。このタイプのゲームを「攻防入り乱れ型」や「侵入型」と表記されることがあるが、これらは、この突破行動に関わる防御境界面の発生過程の結果の状態を言い表しているものだと考えられる（高橋，1993：Griffin,L.L, Mitchell,S.A, & Oslin,J.L. 1997）。

攻防する2つのチームが同時多発的に、ワンマンプレイを阻止するべく防御境界面を層構造化してゆくと、それぞれの最大防御境界面を挟む、予備的・補佐的な防御境界面は、互いのゴールを挟み縦に長く位置づく。その後、シュートやパス等の個人技術の向上、グループでの戦術行動による突破行動の習熟により、互いの最大防御境界面は、特に最大防御境界面（オフサイドライン）が移動するサッカーでは、互いのゴールから離れ、位置づくこととなる。つまり、予備的・補佐的な攻防は、狭まったオンサイドであるフィード内の中で、緊迫感を持ち、かつ短い時間の中でプレイヤーの意思決定が求められる状況の中で行われることとなる。

4. 突破型ゲーム種目の教材体系化のための指針提示

本項では、特に小学校における球技の授業づくりに求められる教材体系化のための指針提示を、前項までの内容を考察しまとめることとする。

4.1. 教師に求められるゲーム構造の理解

球技の授業を創る体育教師（特に小学校教師）には、本論で提示したゲーム構造の理解が求められよう。突破型ゲーム種目が多く位置づく学校体育の中では、前章で詳細に検討したⅠのタイプである「最大防御境界面の前方」に層構造化されている種目は、層構造化の順序性と発展性を考慮すると難易度が高いと考えられる。一方、Ⅱのタイプである「最大防御境界面の後方」に層構造化されている種目（ラグビーに代表される）は、攻撃側にとって最大防御境界面の位置取りが、防御側にとって自陣ゴールから一番遠くに位置取るゲームになる。つまり、攻撃側にとって「一番最初に突破する防御境界面」が、防御側にとって「攻撃側に最も突破されたくない防御境界面」、すなわち最大防御境界面となるという図式になる。これは、突破型ゲームの競争目的・課題を、攻撃・防御側それぞれの中に、明確かつ容易に意図的に含み込み「結果の未確定性」を保証することを可能としている。

Ⅱのタイプの種目は、Ⅰのタイプの種目より、易しいゲーム教材であることが、ゲーム構造からも捉えることができる。

近年、タグラグビーやフラグフットボール（前パスなし）というゲーム教材が、授業実践で注目を集めている。これらのゲームは、ゴールの仕方が「ボールを持ち運ぶのみ」であるため、ボール保持者のシュートを必要とする他の突破型ゲーム種目に比べ容易であると考えられる。よって、

これらのゲーム教材は、突破型ゲームにおいて教材価値が高いと評価され、多くの実践が展開されていると考えられる(鈴木・廣瀬・鈴木, 2003)。

小学校において、球技領域の教材体系化の試みを行うためには、Ⅱのタイプの種目群で突破行動の目的と課題を学ばせ、Ⅰのタイプの種目群に移行することが必要であろう。サッカー、バスケットボールを突然提起したところで、子ども達は困惑するだけである。中学年で実施される、「サッカー型ゲーム」や「バスケットボール型ゲーム」の内容については、授業づくりを実施する教師が詳細にゲーム構造と子どもの技能を処方する授業計画が求められる。

4.2. 突破局面を運動経過のレベルで構造化する

教材を体系化するためには、明確な目的と内容を付加する必要がある。突破型ゲームでは、防御側との対応関係により「防御境界面の突破」がゲーム課題となる。授業論レベルでは、突破局面を構造化することから教材づくりが目指されることとなる。つまり、突破局面の教材化を目指すためには、運動経過のレベルで詳細に検討することが求められる。ボール保持者個人で突破するためには、どのような動き方や身体操作が必要か。また、ボール保持者と味方で実施する有効な突破行動は、どのように構造化することができるのか等、この部分を明確にすることが球技の学習内容の整理ならびに教材体系化へ向けた指針であると考えられる。

5. まとめと今後の課題

現在、指導要領改訂へ向け、球技領域においても、学習内容を明確にする必要性が必然的に高まっている。本論では、ゲーム構造に依拠して、具体的な教材づくりに反映させるための学習内容抽出の試みを行った。特に、小学校において扱う中心的な種目群である、突破型ゲーム種目を対象として、教材体系を位置づけるための指針提示を行った。

球技は、「技術」「戦術」が「個人レベル」「集団レベル」「チームレベル」で階層化し捉えられているために、学習内容を位置づけるためには困難が生じる(ケルンJ. 1998)。これまでも、漫然とゲームを実施していたのみの授業や、パス回数・ボール接触回数をカウントすることに終始する授業が散見された。本論では、このような授業からの脱却と改善を目指し、球技領域を観察評価し、授業者自らが教材体系を行うための指針を、ゲーム構造を明らかにする中から若干ながら提示することができた。

①教師に求められるゲーム構造の理解においては、Ⅰのタイプである「最大防御境界面の前方」に層構造化されている種目とⅡのタイプである「最大防御境界面の後方」に層構造化されている種目の差異を教師が理解し、授業づくりを行うことの必要性が示唆された。また、②突破局面を運動経過のレベルで構造化することは、実際に教材体系を行うため、またカリキュラムづくりの指針にもなる重要な課題であると考えられる。また、これまでに我が国で提示されている数多くの球技の授業実践事例を、本論の立場から再検討し、分類・整理することから、実践的な知見が見出されること

が期待される。この点については今後の課題としたい。

文献

- Bunker,D., & Thorpe, R. (1982). A model for the teaching of games in secondary schools. *Bulletin of Physical Education*, 19, 27-31.
- デブラー.H他：唐木國彦監訳（1993）ボールゲーム指導事典. 大修館書店. 1-12.
- Griffin,L.L, Mitchell,S.A, & Oslin,J.L. (1997). *Teaching sport concepts and skills*. Champaign, IL., Human Kinetics.
- ケルン.J著：朝岡正雄・水上一・中川昭監訳（1998）スポーツの戦術入門. 大修館書店. 14-30.
- Ministerium für Schule und Weiterbildung, Wissenschaft und Forschung des Landes Nordrhein-Westfalen (Hrsg.). (1999). *Richtlinien und Lehrpläne für die Grundschule in Nordrhein-Westfalen*. Ritterbach: Verlag. 26-27.
- 文部科学省（2005）「初等中等教育修了の段階で、すべての子どもたちが身に付けているべきミニマムは何か?」。
http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo0/toushin/05091401.htm
- 岡出美則・浦井孝夫（1997）運動領域論. 竹田清彦他編著, 体育科教育学の探究, 大修館書店. 44-45.
- 鈴木理・土田了輔・廣瀬勝弘・鈴木直樹（2003）ゲーム構造からみた球技分類試案. *体育・スポーツ哲学研究* 第25巻第2号. 7-23.
- 鈴木理・廣瀬勝弘・鈴木直樹（2004）＜陣取り型＞の教材構成に関する基礎的研究－タグラグビーとフットボールの「棲み分け」について－, *スポーツ教育学研究*第24回大会号：20
- 高橋健夫（1993）これからの体育授業と教材研究のあり方. *体育科教育*41(4)：18-21.