

学校体育におけるドッジボールの教科内容に関する一考察

廣瀬 勝弘〔鹿児島大学教育学部(保健体育)〕・村上 成治〔大阪教育大学〕
栗原 武志〔園田学園女子大学〕・森 博文〔京都女子大学〕

A Study of the Contents of Learning of Dodgeball in Physical Education Class

HIROSE Katsuhiko · MURAKAMI Seiji · KURIHARA Takeshi · MORI Hirofumi

キーワード：学校体育，ドッジボール，ゲーム構造，対決情況

1. 問題の所在

ドッジボール(Dodgeball:「dodge」とは「ひらりとかわす」の意味)は、子どもたちに最も人気のある種目の1つである。特に、小学校では、体育授業をはじめとして、休み時間などに、ドッジボールを通じて、子どもが積極的にボールと戯れる姿が見られる。さらには、ドッジボールは、民間が主催する全国大会が存在するほど幅広く実施されている。このことから、学校体育において、ドッジボールという種目は、確たる位置づけがなされていると言えるであろう。

さて、2008年3月に小学校学習指導要領(以下、指導要領と表記する)が改訂された。今回の改訂では、近年の体力低下に対応する目標が設定されているが、重要な改訂ポイントは、「指導内容の明確化・体系化」である。小・中・高校の12年間の学びを、「4-4-4」という、4年間の3つのまとまりとして捉え、校種を渡り指導内容の構成整理が目指されている。

ボールゲームに関する領域(ゲーム・ボール運動・球技の各領域)では、はじめの4年間(小学校1年生~4年生)では、主に基本的なボール操作を中心とした個人的な技術習得が目指され、次の4年間(小学校5年生~中学校2年生)では、これまでに習得した個人的な技術を用い、主に友だちと協働しながら、指導要領に示されるボールゲームの各類型(ゴール型・ネット型・ベースボール型)の基本的な課題解決の達成が目指され、終わりの4年間(中学校3年生~高校3年生)では、各類型における代表的な種目の課題解決の達成が、それぞれ目指されている。

これまで学校体育では、サッカーやバスケット

ボールに代表されるように、具体的なスポーツ種目名を優先させることを通じ、指導内容や方法を提示してきた。1998年指導要領において、「○○型ゲーム」という表記の登場以来、スポーツ種目にとらわれない、「内容」を優先した授業づくりが志向されていることは周知の通りである。しかし、本論で対象とするドッジボールについて考えてみると、指導要領解説では例示種目として位置づけられてはいるが、確たる学習すべき内容について、また、その系統性については言及されていないといえる(文部科学省、2008)。

そこで本論は、ドッジボールをボールゲームの「競争課題」「指導内容の系統性」という観点から捉え直し、小学校の体育授業における、ドッジボールの教科内容の提起を目指すことを目的とする。

2. ゲーム学習の系統性を踏まえたドッジボールの位置づけ

まず、指導要領解説における、ドッジボールの位置づけについて確認をする。表1は、指導要領解説ゲーム領域より、ドッジボールの記載を含む例示部分を、低学年・中学年を対象として、その内容の系統性を検討するべく抽出作表したものである。

ドッジボールは、低学年の[ボール投げゲームの例示]の箇所に記載されている。低学年から中学年への学習の連続性を考慮するならば、低学年における、ボール投げゲームの「的当てゲーム」「シュートゲーム」、ボール蹴りゲームの「的当てゲーム」「シュートゲーム」は、中学年の「ゴール型ゲーム」へ、それぞれ繋がると推察される(矢印参照)。

表1 ドッジボールに関連する低・中学年のゲーム領域の内容系統

1・2年生	3・4年生
<p>[ボール投げゲームの例示]</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ボールを転がしたり、投げたりする 的当てゲーム ○的当てゲームの発展したシュートゲーム ○ボールを転がしたり、投げたりする <u>ドッジボール</u> → ? <p>[ボール蹴りゲームの例示]</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ボールを蹴って行う的当てゲーム ○的当てゲームの発展したシュートゲーム ○ボールを蹴って行う<u>ベースボール</u> 	<p>◇ゴール型ゲーム [例示]</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ハンドボール、ポートボールなどを基にした易しいゲーム (手を使ったゴール型ゲーム) ○ラインサッカー、ミニサッカーなどを基にした易しいゲーム (足を使ったゴール型ゲーム) ○タグラグビーやフラグフットボールを基にした易しいゲーム (陣地を取り合うゴール型ゲーム) <p>◇ネット型ゲーム [例示]</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ソフトバレーボールを基にした易しいゲーム ○プレルボールを基にした易しいゲーム <p>◇ベースボール型ゲーム [例示]</p> <ul style="list-style-type: none"> ○攻撃側がボールを蹴って行うゲーム ○手やラケットなどでボールを打ったり止まったボールを打ったりして行うゲーム

また、低学年のボール蹴りゲームの「ベースボール」は、中学年の「ベースボール型ゲーム」へ繋がると推察される（矢印参照）。一方、低学年の「ドッジボール」に焦点をあて、学習の連続性について考えるならば、中学年の内容に直接的に繋がる箇所が見あらず、その位置づけが不明瞭であるといえる。ドッジボールのゲーム場面において、ボール保持側は、一般的には敵である相手にボールを当てること目指されるため、中学年の「ゴール型ゲーム」に繋がると言えるかもしれない。あるいは、各チームは2つのコートに分かれて位置づくため「ネット型ゲーム」に繋がると言えるかもしれない。いずれにしても、その位置づけは曖昧であることは明白であるといえよう。

一般的にドッジボールは、ボールを捕ったり投げたりする、あるいは、相手が投じるボールに当たらないように「かわす」という基本的な個人技能の習得が目標されるゲーム教材である（深見, 2008）。近年、ゲーム学習は、戦術を基盤とする学習であると言われている（戦術学習と称される）。つまり、それは、習得した技術を、学習者自身の状況判断を通じて、どのように使うのかという意思決定の向上が目標された学習であるといえる。

では、ドッジボールは、単に、個人の投げたり、捕ったり、かわしたりする技能を習得することの

みを目指したゲームなのだろうか。学校体育で常時実施され、子どもたちが熱中没頭している種目であるため、そのようなことはないと考えられる。当然ながら、ドッジボールにおいても、状況を判断するべく戦術的課題が存在しなければならないだろう。しかし、これまで種目名称を優先としたボールゲームの授業づくりにおいては、ドッジボールという名称があまりに偉大過ぎたためか、その戦術的課題を改めて捉え直すことは見過ごされた傾向があったといえよう。改訂指導要領の課題に応えるためにも、ドッジボールの戦術的課題及びその内容の系統性を明確にすることは、不可避であると考えられる。

3. ドッジボールで学習すべき教科内容

戦術的課題を明確にするためには、「ボールゲームで争っていることは何か? (=競争目体の問いかけ)」という基本的な問いからスタートしなければいけない。筆者ら（2003）は、この競争目的からボールゲームを捉え直し、サッカーやバスケットボール、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、テニスなどの種目が、層構造化された相手の最大防御境界面を突破することに共通課題がある「突破型ゲーム」という分類提示を行った（図1は単純モデル）。

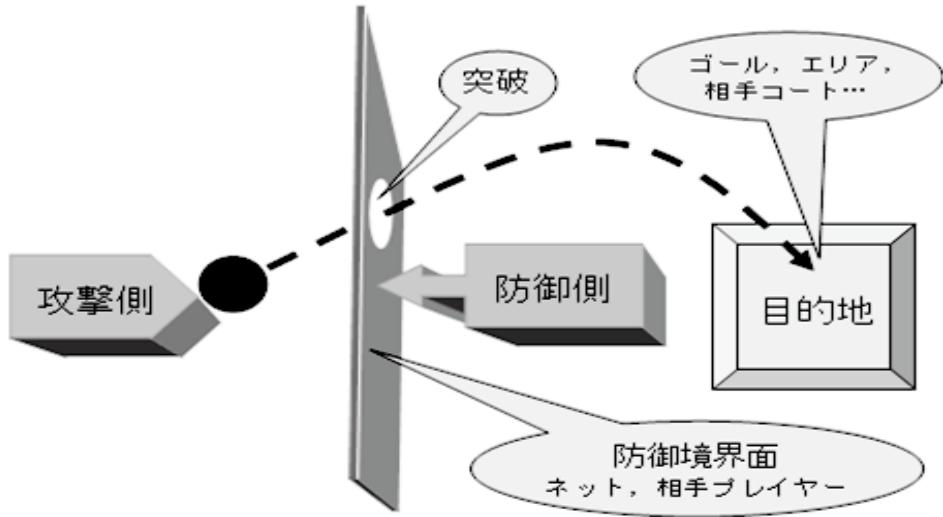


図1 突破型ゲームの単純モデル

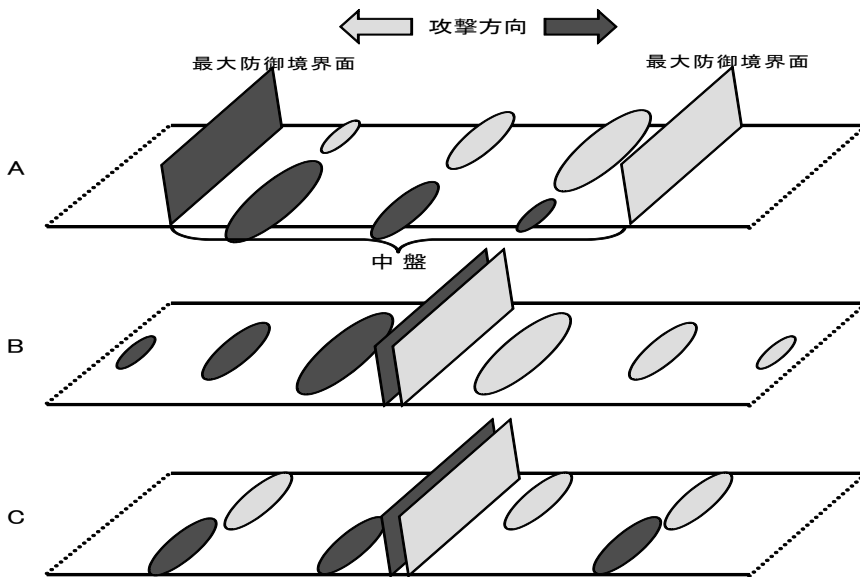


図2 突破の課題解決における対決情況モデル

学校体育で実施されるボールゲームの多くは、目的地点であるゴールやエリアにボールを運ぶことが最終的な目的になる。しかし、その前に攻撃側にボールを容易に運ばせないこと企図した防御側によって意図的に構成された防御境界面を「突破」することが、攻撃側にとっては、その当該

ゲームを解決するための第一の課題になることが理解される。

さらに、筆者(2006)は、攻防における「突破する-させない」関係性から、ボールゲームにおける対決する情況モデルを提示した(図2は代表的な3つのタイプ)。この3つのタイプでは、図

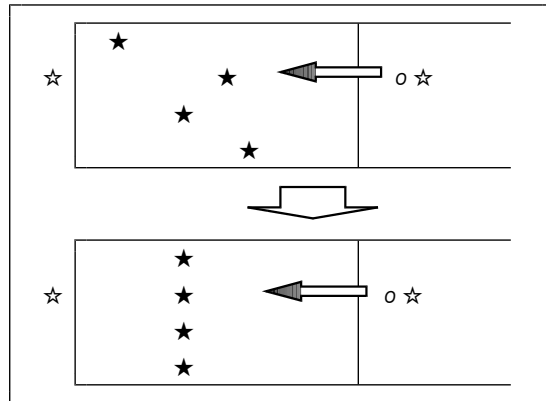


図3 ドッジボールにおける「突破を巡る攻防」の変容
(☆; 攻撃側 ★; 防御側 ○; ボール を示す)

2の中における長方形で示された面である最大防御境界面（防御側にとっては最も相手に突破をされたくない場所）を巡る攻防が、学習すべき対象、すなわち「核」になると考えられる。

つまり、学校体育で実施される多くの種目においては、この「突破を巡る攻防」が学習すべき最重要課題になると考えられる（たとえば、サッカーにおけるオフサイドラインを巡る攻防やハンドボールにおける6mラインを巡る攻防などに代表される）。

以下、図2の対決情況モデルを参照に、ドッジボールで学習すべき内容の検討を進めることとする。

ドッジボールでは、ボールを保持した攻撃側は、相手にボールを当てること（ぶつけること）が最大の目標とされる。一方、ボールを持てなかった防御側は、攻撃側が投じるボールに、当てられないように逃げるか、あるいは、攻撃に転じるためにボール奪取（キャッチ）が目指される。前述した「突破を巡る攻防」から捉え直すならば、当初は点在して位置づいていた防御側（★）は、成功裡にボール奪取を行うためには、攻撃側（☆）が投じるボールに対して正対し向き合い（防御面を構築）、ボールの突破の阻止（＝ボール奪取）を目指すことになる。一方、攻撃側は、防御面を構築した防御側に対してボールを投げ当てること、投げ当てられない場合であっても、相手コート後

方に位置づく味方にボールを受け渡し、攻撃を継続することが目指される（図3参照）。

つまり、ドッジボールで学習すべき内容とは、指導要領で示される、ボールを投げたり蹴ったりすることを柱とした個人技術の習得が第一に考えられる。さらに、「突破を巡る攻防」から戦術的課題を捉えるならば、防御側は、攻撃側が投じるボールを突破させないよう「防御面の構築」が目指され、攻撃側は、その「防御面の突破（相手に当てる、あるいはボール通過）」が、それぞれの学習すべき内容として考えられることとなる。

この「防御面の構築」「防御面の突破」は、それぞれゴール型・ネット型における、攻防毎に設定される学習すべき最重要課題と同義であると考えられる。つまり、内容の系統性という視点からドッジボールを捉え直すならば、低学年から中学年の「ゴール型ゲーム」さらには、「ネット型ゲーム」に繋がる内容であると規定することができるであろう。このように考えるならば、ドッジボールという運動教材の価値は、これまで以上に広がる可能性があると考えられる。

4. ドッジボールの戦術的課題を含むゲーム事例

本章では、前述したドッジボールの戦術的課題を過不足なく含むゲーム事例の紹介を行う。これは、授業実践者として長く小学校教師として数多

□ 「ぬきっこボール蹴り」

● 1方向からの「ぬきっこボール蹴り」

☆

☆

☆ ○

☆

○

★

★ ○

○ ★

★

《ルールとゲームの進め方》

- ・攻撃側は1人ずつボールを蹴る
- ・ゴールラインを越えたら1点
- ・守備は足や手を使ってブロックする
- ・攻撃側が全員蹴り終わったら攻守を交代する

● 2方向からの「ぬきっこボール蹴り」

☆

☆ ○

★

○

★

★

★

○ ☆

○ ☆

《ルールとゲームの進め方》

- ・攻撃側は前後に分かれ1人ずつボールを蹴る
- ・センターラインを越えたら1点
- ・その他のルールは、「1方向」と同じ

□ 「タマゴ割りサッカー」

☆ ○

☆ ○

★

★

★

★

○ ☆

☆

《ルールとゲームの進め方》

- ・攻撃側は1人ずつ両側から交互にボールを蹴る
- ・タマゴを割ったら（通過したら）1点。センターラインや手の届かない高さを通過した場合には得点にならない。
- ・守備は手や足を使ってブロックする。
- ・3分または5分で攻守交代をし、得点の多いチームが勝ち

図4 林恒明の提案するゲーム事例
 (☆；攻撃側 ★；防御側 ○；ボール を示す)

くの授業実践を展開し、我が国において「体育授業の名人」と言われる林（2010）が提案するゲーム事例である。林自身は、数多くの自身の著書などにおいて、このゲームを紹介しているが、攻防別に学習すべき内容として「防御面の構築」「防御面の突破」ということを規定はしていない。その意味では、改めて攻防別に内容を捉え直すことを通じ、林の提案するゲーム事例の教材価値を再考したいと考える。

図4は、「ぬきっこボール蹴りゲーム（1方向・2方向）」「タマゴ割りサッカー」という2つのゲーム事例を紹介したものである。

「ぬきっこ蹴りゲーム；1方向」では、攻撃側(☆)

はボールを蹴り、防御側(★)の間を通過させ、ボールがその後方に位置づくゴールラインを越えることを学習課題としている。つまり、ボールが相手防御のブロックをかいくぐり突破させることが、攻撃側の達成すべき課題となっているといえる。

さらに、「ぬきっこ蹴りゲーム；2方向」では、両方からのボール通過と阻止が攻防別に課題として要求されることになる。ゲーム場面では、防御側(★)は、ボールを通過させないために、積極的な「防御面の構築」が目指されることとなる。これは、前述したドッジボールのゲーム状況から捉え直した課題と類似したものといえよう。

「タマゴ割りゲーム」では、防御側(★)は、タマゴ状の決められたエリアの中で「防御面の構築」を目指し、攻撃側(☆)の蹴り出すボール通過の阻止を課題とする。

これらのゲームは、それぞれ蹴りゲームであるが、戦術的課題は前章において考察した、ドッジボールの戦術的課題である「防御面の構築」「防御面の突破」で構成されていることが理解される。林は、「個人のボールを蹴る力量向上を目指す」という個人技能の習得に特化するゲーム教材であると説明しているが、各ゲームを、戦術的課題から捉え直すならば、ドッジボールで学習すべき不可欠な課題が包含されていることが理解される。

5. まとめ

本論では、小学校で最も人気のある種目であるドッジボールに焦点をあて、戦術的課題を明確にすることを通じ、その内容把握と系統性について考察を行った。

ドッジボールは、一般的に「投げる」「捕る」「かわす」など個人技能の習得に特化したゲーム教材であると捉えられている。しかし、競争目的が何であるのかという基本的な問い直し、及び、対決状況モデルから考察を行うことを通じ、攻防別に学習すべき内容の抽出を行った。それは、攻撃側にとっては「防御面の突破(ボールを通過させることを目指して、相手にボールをぶつけること)」であり、防御側にとっては「防御面の構築(相手が投じるボール通過をさせないことを目指して、ボールを保持すること)」であった。

さらに、上記課題を含み、林が提案するゲーム事例の再検討を通じて、ドッジボール学習に繋がる新たなゲーム教材考案のための視点提示を行うことができた。

内容を優先し、かつ、系統性までも考慮し、教科としての内容設定を行わなければいけないことは、教師にとっては、非常に困難なことであると考えられる。ボールゲームを捉えることは容易なことではない。本論で提起した「突破を巡る攻防」という新たな視点から、ボールゲームやこれまでのゲーム教材を捉え直すことから、新たな知見を

見出すことができるのではないだろうか。この点については、今後も継続して検討を加えていきたいと考える。

引用文献

- 深見英一郎(2008)米国におけるドッジボールの教材価値、『体育科教育』, 第56巻第10号, pp62-65
- 林恒明(2010)サッカー遊び、『別冊 体育科教育「新しいボールゲームの授業づくり」』, 第58巻第3号, pp16-19
- 廣瀬勝弘(2006)系統性を考慮した授業づくりを、『体育科教育』, 第54巻第6号, pp14-18
- 文部科学省(2008)小学校学習指導要領解説 体育編
- 鈴木理・土田了輔・廣瀬勝弘・鈴木直樹(2003)ゲームの構造からみた球技分類試論, 体育・スポーツ哲学研究25(2): 7-23.
- 鈴木直樹・鈴木理・土田了輔・廣瀬勝弘・松本大輔(2010)「ボール運動・球技の授業づくり」教育出版