

ゴール型へ接続する対人的戦術を内容とした鬼遊びの研究 —小学校低学年ゲーム領域の「すり抜け鬼」の実践—

清水 将*

(2016年2月12日受理)

Sho SHIMIZU

Study on Tag for Interpersonal Tactics to Goal-type Ball Game

— The practice of one-on-one tag in the area of elementary school games —

1. はじめに

現行学習指導要領の体育では、小学校だけでなく、中学校・高等学校の保健体育も含めた12年間の体系が示された。全国体力・運動能力、運動習慣等調査の結果から指摘された体力の低下や積極的に運動する子どもとそうでない子どもの二極化等の課題に対して、幼児教育との接続を図りながら、生涯にわたって運動に親しむ資質や能力を形成するために、指導内容の発達段階を踏まえた明確化と確実な定着を図る観点からの系統性が重視されたのである。従前の小学校学習指導要領に示されていた「基本の運動」は、高学年への系統性が見えにくいという指摘から、領域別に当該学年で身に付けさせたい具体的な内容を示すことになった。

一方で、小学校の学習指導要領におけるゲーム領域は、従前と変わらずに低学年・中学年で領域が構成され、高学年のボール運動、中学校・高等学校の球技へ接続が図られている。しかし、「バスケットボール型ゲーム」、「サッカー型ゲーム」、「ベースボール型ゲーム」のように種目が明示されていた中学年の内容は、新学習指導要領では、種目固有の技能ではなく、攻守の特徴や「型」に共通する動きや技能を系統的に身に付けるという

視点から「ゴール型」、「ネット型」、「ベースボール型」という3つの型に整理して示されることになった。領域の変更はなかったものの、内容の例示においては、型ベースの指導という大きな変更がおこなわれたのである。

このように、系統性が重視されたボール運動系において低学年に示された鬼遊びとボールゲームが、中学年からの3つの型にどのように発展するかについては、実践のレベルにおいても十分な検証がなされていないわけではない。鬼遊びは、ゴール型の侵入・陣取り型への発展や攻守入り乱れ型の発展は考えられるものの、学習内容からネット型やベースボール型へ学習の発展を図るのは困難である(図1)。また、中学年からのゴール型、ネット型、ベースボール型の系統的な配列についても十分な検討がおこなわれたとはいえ、研究の蓄積と検証が不可欠である。

ゲーム、ボール運動領域は、授業の多くの時間が配当され、子どもたちに人気の領域である。しかし、何を身につけ、何ができるようになったのかという21世紀に求められる学力の観点からは、十分なアカウントビリティが果たされているとは言いがたいのが現状である。「活動あって学びなし」もしくは、「単なる楽しさ経験にとどまって

*岩手大学教育学部

低学年	ゲーム	鬼遊び 逃げる、追いかける、 陣地を取り合う	ボールゲーム 簡単なボール操作と簡単な規則 きまり 学級の約束ごと			
		○一人鬼、二人組鬼 ○宝取り鬼、ボール運び鬼	○ボール遊び(投・蹴り) ○ボール投げゲーム ○ボール蹴りゲーム			
中学年	ゲーム	易しいゲーム：児童が取り組みやすいように工夫したゲーム 簡単なボール操作で行える、比較的少人数で行える、身体接触を避ける 規則＝みんなが楽しめるように児童が工夫した易しいゲームの行い方				
		○フラッグフットボール ○タグラグビー	○ハンドボール ○ポートボール	○ラインサッカー ○ミニサッカー	○ソフトバレーボール ○ブレルボール	○キックベースボール ○ティーボール
高学年	ボール運動	簡易化されたゲーム：ルールや様式を修正し、学習課題を追求しやすいようにしたゲーム プレイヤーの数、コートの広さ、プレー上の制限、ボールその他の運動用具など、ゲームのルールや様式の修正 ルール＝ボール運動種目の一般化された公式ルールを基にしたもの				
		○フラッグフットボール ○タグラグビー	○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 ○ブレルボール	○ソフトボール ○ティーボール
ボール操作		(侵入・陣取り型)	(攻守入り乱れ・ゴール型)		(攻守分離・連携)型	(攻守交代型)
		ゴール型 シュート・パス・キープ			ネット型 サービス・パス・返球	ベースボール型 打球・捕球・返球
ボールをもたないときの動き 空間・ボールの落下点に走り込む、サポート、マーク						

図1 ゲーム・ボール運動の系統性

いる」との指摘も多くなされている。ゲーム・ボール運動、球技の学習内容を明らかにしていくことは、体育によって何ができるようになるのかを示すことでもあり、教科の存在意義を示す観点からも喫緊の課題といえよう。

学校現場における鬼遊びの取り扱いは、学習内容を身に付けさせるというよりも、主運動につながるためのウォーミングアップとしての扱いが多いことが明らかになっている(清水, 2012)。授業においておこなわれている鬼遊びは、伝承的な遊びをベースとして従前の基本の運動もしくは体づくり運動的におこなわれている実践が多く、伝承的な遊びを素材としながらボール運動や球技を見通して、内容を身につけさせるために教材化された実践例は決して多くはない。低学年の鬼遊び・ボールゲームから中学年のゴール型や他の型への系統性については学習指導要領解説体育編においても十分な例示がない部分であり、鬼遊びの学習内容を明確化し、それを身に付けさせる教材開発が求められているのである。

対人的戦術の「何を、いつ、どこで、どうやって学ぶか」という学習の道すじを明らかにするこ

とは、球技を学ぶカリキュラムにおいても大きな課題となっている。ボール運動や球技においては、ボール操作やボールを持たないときの動きに焦点化された研究報告はあるが、相手との関係に基づいた戦術決定の暗黙知である「カン」を育てる教材づくりの研究は少ない。対人的戦術は、武道における研究は見られるものの、球技についてはあまり焦点が当てられていないのである。

相手との関係性に基づいて最適なものの変化する技能は、「オープンスキル」と呼ばれている。ゴール型球技の1対1場面での「オープンスキル」を学習内容とした鬼遊びの実践は見られない。そこで本研究では、ゴール型や武道に必要とされる対人的戦術における空間と時間に関する相手との戦術やかけひきを経験的に学ぶ下位教材として、「すり抜け鬼」を実施し、その有効性を検証した。対人的戦術の手続きの知識を明らかにし、オープンスキルといわれる技能を向上させる学習内容の明確化とその過程を明らかにすることを目的とする。

2. 方法

○対象者

- ・I県F小学校6年生 N =37 (M=19・F=18)
- ・実施時期：2012年9月

○教材「すり抜け鬼」の手続き (図2)

・特定のペアを作成し、ジャンケンの勝者 (子) が敗者 (鬼) の横をすり抜ける。タッチされずにすり抜ければ子の勝ち、タッチすれば鬼の勝ちとする。次の2つの条件設定において実施し、勝敗を記録する

- ①握手の間合い (腕一本程度)
- ②一步下がった間合い (3m程度)

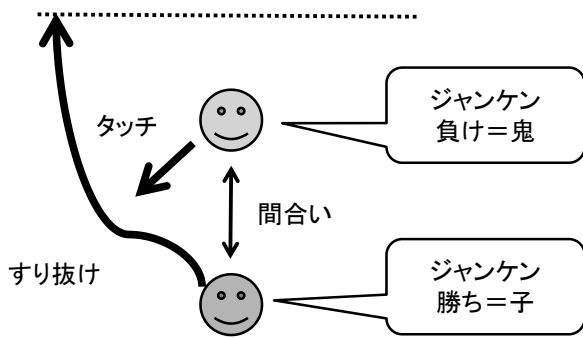


図2 すり抜け鬼

○統計処理

得られた各51回のデータに対して、直接確率計算をおこなった。有意水準は5%に設定した。

3. 結果と考察

握手の間合いでは、鬼と子の勝ち数 (鬼:25、子:26) はほぼ等しく、勝敗の未確定性が確保されたが、一步下がった広い間合いでは、鬼と子の勝ち数 (鬼:19、子:32) に有意差 ($p=0.046$) が生じた (図3)。

子どもたちのふり返りからは、勝敗の要因を運動能力とは異なる点で捉えている記述が見られた (表1)。

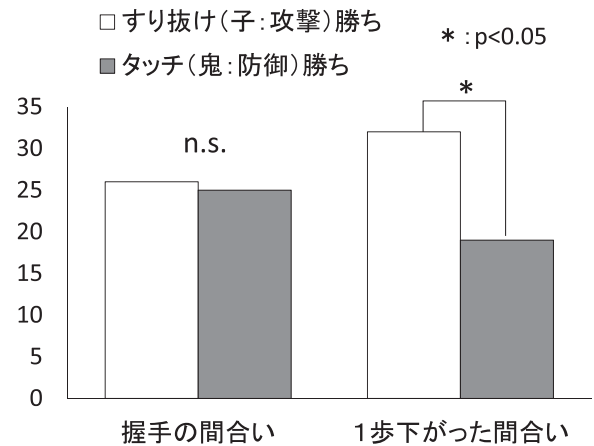


図3 間合いによる勝ち数の比較

表1 子どもたちのふり返り

- ・走るの速くないがタッチできた。
- ・(間合いが) 広いと頭を使える。
- ・(間合いが) 狭いとタッチできる。
- ・広い距離だと足の速さは関係ない。
- ・相手との間隔を広く取ると勝てた。
- ・横に走って間合いをあけるとよい。

鬼遊びでは、自分の身体操作や運動能力だけがゲームの勝敗を決定するわけではなく、相手との関係性が勝敗に対する非常に重要な要因になっている。同じような行動であっても、その方向が適切でなければ有効な動きにならない。どれだけ動いたかよりも相手に対応し、それぞれ目的に合った方向に動いたかが重要になる。鬼遊びは、通常逃げる子と追う (捕まえる) 鬼との関係で成立する。逃げる子には、反応してくる相手をかかわす戦術が求められ、捕まえる鬼には相手の行動にいかに対応し、もしくは先読みして行動するかが勝敗を決定する要素となる。子の逃げる動きは、ゴール型のボール保持者の行動に類似するが、ボール保持者である攻撃者は、相手が反応する前に行動することが最も有利な戦術であり、その次は完全な防御をする前の状況で相手を反応させないこと、相手を崩して反応できなくすること、反応している相手であっても運動能力で圧倒することが

勝利への戦術となる（図4）。個人種目のような運動能力の最大パフォーマンスを競う競技とは異なる戦術が必要であり、意識は自分だけでなく、相手へも向ける必要がある。相手への意識によってなされる思考・判断は、小学校の学習指導要領に示された他の領域にはないゲーム・ボール運動に固有な学習内容と考えることができる。対人的なスポーツや武道では、攻撃と防御という2つの局面が中心にゲームが展開されるが、その中でも防御は、個人的種目の競争にはない概念であり、この特徴を学ばせることがゲームの学習内容であり、意義といえよう。

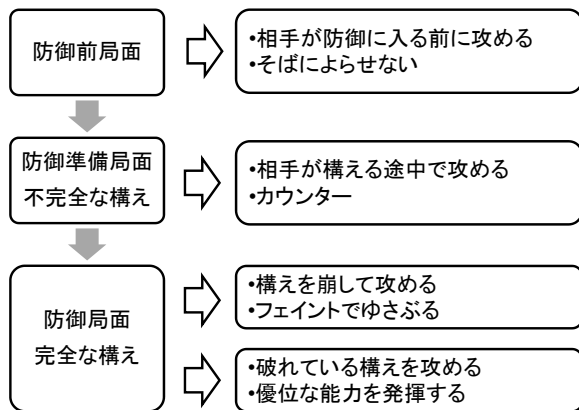


図4 ゴール型のボール保持者の個人戦術

戦術論の古典であるクラウゼヴィッツ（1968）の戦争論においては、防御は「攻撃を待ち受ける」という特色を持つと説明されている。したがって、最も有効な攻撃は、防御をさせないで攻めるということになり、攻撃を待ち受けさせない、防御する前に攻めるということが最も優先される戦術になる。ゴール型球技の中でも、トランジションタイプといわれる攻防の切り替えがある種目においては、この点に着目した速攻といわれる戦術が選択されることも多い。攻防の局面の前の相手が防御する前の局面を攻めるということになり、攻撃の局面は自分たちの条件だけでなく、相手の状況によって細分化されるのである。クラウゼヴィッツの防御の考え方によれば、防御には攻撃的要素があり、防御されることは攻撃されることに等しいと考えなければならない。リスクを最小限にす

る観点からも相手が防御する前の速攻は、非常に有効な戦術となるのである。攻撃的な防御は、ゴール型球技の特徴である。防御者がボール保持者に反応的に守るのではなく、防御者が主導権を持って積極的にボール保持者を防御する（ボールを奪いに行く）ことがゴール型球技では戦術上よく用いられることにも現れている。防御者を自由にさせればさせるほど攻撃を受けることに等しい状態になり、ボールを保持する能力に自信のない子どもであれば、ボールを早く手放して攻撃権を放棄する現象が生じることになる。相手からの攻撃を受けたくないというボール保持者の心理から考えると、攻撃的防御の有効性が明らかになり、攻撃が常に有利とはならないことがわかる。ボール保持者の攻撃の意図・目的が明確ではない場合には、防御が有利になるのである。鬼遊びは、ゴール型の防御における攻撃的要素を身に付けさせる基礎的な下位教材となりえるといえよう。

攻撃の戦術については、剣道をはじめとする武道の「先」の考え方が参考となる。宮本武蔵の五輪の書・火の巻（渡辺一郎校注、1985）には、「三つの先、一つは我方より敵へかかるせん、けんの先といふ也。亦一つは敵より我方にかかる時の先、是は、たいの先といふ也。又一つは我もかかり、敵もかかりあふ時の先、体々の先といふ。是三つの先也。いづれの戦初めにも、此三つの先より外はなし。先の次第を以て、はや勝つ事を得る物なれば、先といふ事、兵法の第一也。」とあり、戦術の類型として武道の対峙場面とゴール型球技の1対1の場面に類似の点が見られる。三橋（1975）によれば、先は、現象面と内容面の2つでとらえられるといわれている。宮本武蔵の述べる3つの先は、現象面から、「けんの先」を「先々の先」、「たいの先」を「後の先」、「体々の先」を「相打ち」としてとらえるとともに、内容面からは、先々の先を「よみ」、後の先を「条件反射」として整理している（図5）。これらは、対峙した場合の時間に着目した戦術論であるが、クラウゼヴィッツの防御の理論である「攻撃を待ち受け」させないためには、空間的に回避することも有効な戦術

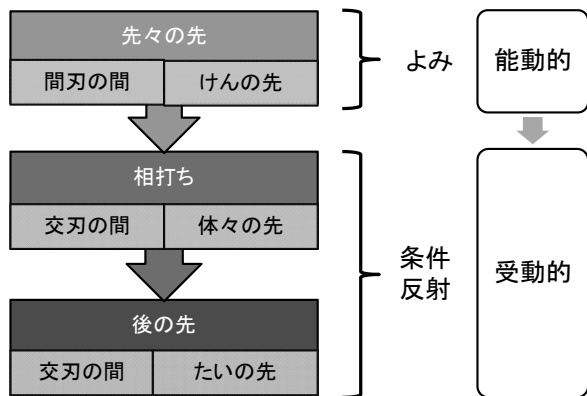


図5 武道における「先」の考え 三橋(1975)

と考えることができ、「先」の考え方に空間である「間」もしくは「間合い」を加えて考える必要がある。

剣道では、空間的な間合いに関しても、「一足一刀の間」、「遠間」、「近間」という3つの間の考え方があり、武道では対峙して攻防一体の構えを取るため、防御をどのように破るかという観点からの戦術となる。剣術でいう必勝の間合いとは、相手の攻撃は届かず、かつ自分の攻撃は有効である距離であり、双方が攻め入れない遠間（間刃の間）からかけひきによって必勝の間合いをとることが達人の技量である。球技においては、対峙する時間は短く、このような必勝の間合いをかけひきする戦術は有効ではないため、触刃の間や交刃の間といわれるようなお互いに攻撃ができる間合いにおける戦術を用いて勝敗を決することになる。

鬼遊びにおける1対1の状況に先や間合いをあてはめて考えると、最初に自分の有利な間合いの制し合いがおこなわれ、次に攻防一体の間合いで優劣を競うことが目的となる。鬼遊びの対人的戦術は、武道のような攻防一体による勝敗ではない。攻撃と防御によって目指される行動（目的）が異なるため、そのまま武道の戦術を適用することはできない。たとえば、お互いの攻撃が届かない状態である遠間は、鬼遊びや球技においては、攻撃の有利、防御の不利な状態を意味する。鬼遊びや球技の1対1では、最初に間をとり、相手に防御させないことが最初の選択肢となり、空間（間合

い）が時間より先にかけひきされる。空間において有利な状況をつくったとしても、相手その間合いを詰めてきた場合には、相手の防御が完全になる前の時機に、勝敗を競うことが攻撃側の有利を導くことになる。相手が防御して攻撃を待ち受けている場合には、その防御を可能な限り崩して攻めることが有利になると考えられる。広い間合いでは、チェンジオブディレクションといわれる空間を利用したフェイントやチェンジオブペースといわれる時間を利用したフェイントが発生し、戦術を利用する動きが見られるようになった。

鬼遊びでは、個人の運動能力に差がある場合には、条件が付くほど能力差が勝敗に結びつくので、戦術を用いて能力差をできる限り解消することが求められる。すなわち、鬼遊びやゴール型球技の個人戦術とは、能力差を攻撃では有利に、防御では無効化するために用いられなければならない。能力差に基づく勝敗が確定的で、負ける可能性が高くなれば子どもたちの意欲は低くなることが予想される。授業においては勝敗の未確定性を保証し、能力差があっても勝つことができる状況を設定した教材を提供することができなければ、よい授業はつくれな。すり抜け鬼を子どもたちに自由におこなわせると、能力差が勝敗に結びつく遠い間合いを選択するため、勝敗が確定的になりやすい。この間合いを解消するために、攻撃、防御できる間合いとしてお互いが握手できる距離である握手の（狭い）間合いを採用した結果、運動能力による勝敗の確定性は回避することが可能となったのである。ジャンケンの結果による役割の正しい認知と適切な行動選択（反応）という手順を加えたため、「よみ」や「条件反射」という経験による学習の優位性に対しても勝敗の未確定性を保証する状況を作り出すことができたと考えられる。

すり抜け鬼は、相手との関係を焦点化して、「カン」の発揮が求められる状況を簡易化することができ、対人的戦術を学ぶ教材として有効である。握手の（狭い）間合いでは、認知と反応が勝利に結びつき、正しい判断、意思決定の向上が期待で

きるのに対して、広い間合いでは、空間把握と身体操作が勝敗の確定要素となり、戦術や作戦の達成力の向上が期待できると考えられる。

学習指導要領においては、3つの型の系統性について順序性が示されているわけではない。球技の構造を比較した場合に、ネット型はゲームの展開上、時間が不可逆的でゲームの見通しが理解しやすい。それに対して、ゴール型は攻撃と防御だけでなく、攻撃的な防御や消極的な攻撃の要素がある。攻撃と防御は必ず交代するわけではなく、展開の順序性が非常に複雑になっている。ゴール型は、子どもたちの判断すべき状況が多く、適切な行動選択に対する意思決定の過程が複雑にならざるをえない。ゲームを構成する人数の観点から考えても、ネット型が1対1からゲームが可能なのに対して、ゴール型は基本的にチームとチームの対戦になる。すなわちネット型では、ボールと相手の状況への対応が中心となるが、ゴール型では味方との連携も必ず考えなくてはならないのである。複雑なゴール型を簡易化するためには、武道の状況にならい、1対1の状況をつくるのが有効と考えられるが、武道とは異なる構造であることに留意して教材化を図る必要がある。武道における1対1は攻防一体であるが、ゴール型における1対1は攻防分離であり、攻防を交代させる1対1の鬼遊びがゴール型の基礎となるのと考えられる。

攻撃と防御の役割が分割されているということから考えると、ゴール型の1対1では、時間と空間の2つの視点から戦術を学ぶことが必要である。すり抜け鬼では、ゴール型の戦術と同様に、①状況判断、②意思決定、③技能発揮の手順で適切な行動をとることが勝敗に結びついている。空間的・時間的に相手との関係を適切に認知する必要があるすり抜け鬼は、「カン」を身に付けさせる教材として有効であった。ゴール型に必要とされる対人的戦術達成力の獲得のためには、ボール操作とは別な学習内容が必要となる。相手と対峙する場面では、自己の身体能力を把握した上で、どのように攻めるか（作戦）、相手の動きにどう

対応するか（戦術）という意思決定がなされるので、これらを学ぶ教材として鬼遊びが有効になる。対人的戦術の達成力獲得のためには、自分の身体操作によって相手を「破る」ことを重視した「カン」を働かせる必然性のある教材が重要であることが示唆された。

4. まとめ

小学校学習指導要領のゲーム領域の内容である鬼遊びからゴール型に接続させるための教材として「すり抜け鬼」を実施した結果、運動能力ではなく、時間と空間に関わる戦術によって勝敗が決定する状況をつくりだすことができた。「すり抜け鬼」は、ゴール型の基礎的な教材として有効であり、以下のことが明らかになった。

- 1) 武道やゴール型の相手と対峙する対人的戦術では、相手に勝つために、空間と時間に関する「かけひき」が必要であり、空間を制することが優先される。
- 2) 「すり抜け鬼」において勝敗の未確定性を確保するためには、腕1本程度の狭い距離（間合い）で対峙することが有効である。
- 3) 間合いの変化は、球技におけるスペース（空間）認知能力の向上につながる。

対人的戦術には間合いと相手の動きへの反応が不可欠な要素である。対人的空間である間合いは、集団的戦術に求められる空間とは異なる学習内容と考えられ、幼少期から経験をさせていくことが球技のカリキュラムとして重要と考えられる。ゴール型におけるボール保持者のゲーム・パフォーマンス向上には、ボール操作（コツの発揮）とは異なる「相手を破る」（カンの発揮）ことが内容とされる教材が有効であることが示唆された。

相手との関係において自分の位置や動きを変化させることが対人的戦術であり、これらを経験的に学習した結果が「カン」としてオープンスキルの技能に集約されると考えられる。これらの系統性を明らかにすることが今後の課題である。

文献

- クラウゼヴィッツ・篠田英雄訳(1968)戦争論下.
岩波文庫.
- 三橋秀三(1975)先々の先と後の先についての一
考察, 武道学研究8(1), pp.1-4.
- 宮本武蔵・渡辺一郎校注(1985)五輪の書. 岩波
文庫.
- 清水将(2012)小学校体育ゲーム領域の鬼遊びに
関する基礎的検討. 山口県体育学研究(55),
pp.11-18.
- 高野佐三郎(1920)日本剣道教範. 朝野書店.

〈付記〉

本稿は、科学研究費補助金（挑戦的萌芽研究、
課題番号15K12625）による研究成果の一部であ
る。