

ゴール型の下位教材としての鬼遊びに関する検討

－対人的戦術を誇張するスコープとシークエンス－

清 水 将*

(2016年9月30日受付, 2017年1月12日受理)

第1章 はじめに

学校教育においては、変化の激しいこれからの社会を生きるために、確かな学力、豊かな心、健やかな体という知・徳・体をバランスよく育てることが標榜されている。これらの知育・徳育・体育の三育は、分業モデルのように捉えられる嫌いもあるが、現行の学校教育の教科「体育・保健体育」では、体育だけを担うわけではなく、知・徳・体の全てを担い、総合的な学力の形成が期待されている。つまり、教科「体育」や「保健体育」では、発育発達のための運動や健康維持のための体力向上、及びその方法だけではなく、徳育・知育も含めた総合的な「体育的学力」を形成することが期待されているのである。現行の学習指導要領における体育の学力は、学習指導要領解説に、①技能（運動）、②態度、③思考・判断（知識、思考・判断）として示されるように、体力そのものを意味するものではなく、また、直接的に新体力テストの測定値につながる体力向上を期待しているものでもない。このような体育の学力観を実現するためには、身に付けさせるべき内容を含み持った教材を開発し、効果的な授業づくりがなされなければならない。教科書がない教科「体育」、「保健体育」の重要な課題であることはいまでもない。1964年の東京オリンピックを契機とした体力づくりや技能重視の体育への反省から、近年までは「楽しい体育」とよばれた児童生徒の楽しさを重視した授業がおこなわれてきた。しかし、現在では、「楽しい体育」が児童生徒の技能や体力の低下を招いたとの指摘もあり、その授業観の批判的検討からは、できること、わかること、かかわること等を大切に総合的な学力の形成を目標とした「もっと楽しい体育」が目指されている。従来からの「活動あって学びなし」と揶揄された授業を改善していくことが今日における喫緊の課題と考えることができる。

かつて体育授業の内容の中心は、体操であったが、戦後以降、民主的な態度の育成を目指して球技が導入されるようになった。現在では、授業の多くが、球技で構成されているといわれるが、わが国における球技の教材としての歴史は戦後以降であって、十分な研究成果の蓄積がなされているとは言いがたい。球技の授業は、全般的に低調であるという指摘が高橋（1999）によってなされているが、このような省察に基づき、現行の学習指導要領では、ゲーム、ボー

* 岩手大学教育学部

ル運動、球技領域（以下球技領域という）において、種目ではなくゴール型、ネット型、ベースボール型という3つ「型」の導入がおこなわれた。これは、特定の種目に固有な技能を教えるということではなく、各型に共通する内容を教えるという大きな転換がなされたことを意味している。これらの球技指導における新しいアプローチは、イギリスのラフバラ大学を端緒とし、アーモンドら（1986）のゲームクラシフィケーションやソープら（1986）のゲーム修正の論理を経て、アメリカにおいてグリフィンらの戦術アプローチとして現在に至っている。TGfU（Teaching Game for Understanding）のAIESEP（国際学校スポーツ・体育連盟）におけるSpecial Interest Group（SIG）の形成やオハイオ州立大学のワードら（2015）によるコンテンツマップ等の新たな研究成果も生み出されているが、世界各国で今なお球技指導の効果的指導法の模索と開発がなされており、結論を得るまでには、未だその途上にあるといわざるをえない。

学校体育において世界3大球技といわれるサッカー、バスケットボール、バレーボールであるが、これらは、児童生徒が簡単に習熟できるゲームではない。学校体育のために開発された歴史を持つバスケットボールやバレーボールという種目ではあるものの、現在では学校体育の枠を超えてルールが発展し、発育発達年代向けではなく、難しさを求めた大人のための競技へと変化を遂げている。当然ながら、大人向けの競技ルールを学校体育の授業に導入してもたやすく成果を生み出すことはできない。それぞれの種目を競技できるようになるためであっても、これら大人向けのルールを簡易化したゲームや易しいゲームを段階的に導入していくことが必要であることは、ソープ等のゲーム修正の論理で指摘されているところである。しかし、このゲーム修正の論理において指摘される発達適格的再現と誇張をどのようにすればよいのかという具体的なレベルの提案やその検証はおこなわれておらず、これらを明らかにして、どのような課題を誇張してどの順番でおこなうかというスコープとシークエンスを示すことは、球技領域の指導法を発展させるための重要な視点であると考えられる。本稿では、体育授業の多くを構成する球技領域のゴール型の指導のあり方を検討するために、その下位教材と考えられる鬼遊びを対象として、スコープとシークエンスを検討することを目的とする。

第2章 ゲーム・ボール運動の体系とゴール型の下位教材

現行の学習指導要領における球技領域では、ゴール型、ネット型、ベースボール型の3つの型が示されているが、その指導の順序については記載されていない。易しいものから難しいものへ配置する系統性からは、それぞれの型の困難度や容易さを検討することが球技指導のスコープとシークエンス検討の最初の課題と考えられる（図1）。

3つの型の順序性を検討すると、ゴール型は、集団の対戦が基本となることに対して、ネット型の多くが1対1（シングルス）や2対2（ダブルス）でおこなわれるのが特徴である。集団においては、戦術における役割行動が期待されるため、それぞれの役割に習熟することが求められ、その役割の選択という意味決定も求められることになる。習得すべき内容が多岐にわたれば、それだけ習熟に時間を要する。したがって、人数の観点からは、戦術的に課題が易しいのはネット型ということになる。攻守が分離され、相手にボールの操作を邪魔されないという点においても、直接ボールを奪い合い、入り乱れるゴール型よりも容易であり、ネット型の特徴は、ボール操作の難しさに焦点化されていると考えることもできる。ベースボール型は、

ゴール型の下位教材としての鬼遊びに関する検討

攻撃では、相手のいないところにボールを送り、守備を困らせるという個人の課題に対して、守備では集団が協力してボールをホームへ運ぶ(戻す)ことが課題となる。異なるそれぞれの課題の達成度を競うことがベースボール型の特性であり、個人の課題と集団の課題が平行するという構造から考えれば、

低学年	ゲーム	鬼遊び 逃げる、追いかける、 障地を取り合う	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 ○プレルボール	○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ようにしたゲーム プレイヤーの数、コート広さ、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 ○プレルボール	○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・ボール運動の体系 清水 (2015)

対戦が基本となるゴール型やネット型よりも課題が複雑であるということがいえる。3つの系統性ということでは、1対1がその基本となって集団の対戦へ発展させると考えるとすれば、ネット型からゴール型へ、そしてベースボール型へというシークエンスが考えられる。

ラケットを用いる攻守一体タイプのネット型に多いシングルの課題は、いかにボールを操作して相手に返球させないかが課題であり、相手に返球されない空間にボールを落とすボール操作と落とさずに返球する守備のため移動の競い合いとなっている。これに対して、ネット型のダブルスや連携タイプ、ゴール型においては、攻撃者のボールを持たないときの動きが発生する。攻撃者のボールを持たないときの動きには、ボールを受けるための動き(ボールをつなぎ、自らが攻撃をする役割)とボール保持者を邪魔しないための動き(ボール保持者から遠ざかり、直接的な攻撃参加をしない役割)があり、意思決定の際の選択肢は複雑になっていく。換言すれば、複数の役割を習熟することを基本とするゴール型の困難さは、1対1場面を設定して誇張すれば単純化することが可能である。1対1の攻防を設定し、攻撃者のボールを持たないときの動きを排除して、ボール操作とは異なる相手陣地への侵入という課題に焦点化させることによって、ゴール型の基本的課題を誇張することができると考えられる。1対1において個人的な戦術行動を向上させることができれば、その教材は、ゴール型の下位教材となりうる。ゴール型のゲーム場面と同様な状況を設定した1対1には、伝承的な遊びである鬼ごっこ(以下:鬼ごっこ)や武道を素材とした教材化があり、小学校低学年のゲーム領域に設定される鬼遊びが戦術達成力の向上に有効であることも明らかになっている(清水, 2011)。

ひとつのボールをめぐる攻守が展開されるゴール型やネット型では、戦術学習アプローチとしてボールを持たないときの動きが強調されている。集団型の種目においては、ボール保持者の直接的な守備のみならず、その連携(カバーリング)も必要となり、1人のボール保持者を連携して守る集団的戦術が用いられる。集団的戦術が用いられた守備を破るためには、攻撃者の集団的戦術としてボール保持者へのサポート等の攻撃の新たな役割も求められることになり、戦術的課題やその気づきは複雑になっていくが、1対1の場面を設定することで、ゴール型の戦術課題をボール保持者への守備に特化して単純化することができる(表1)。1対1では、

必然的に味方にパスするという選択肢を分離することができるので、ボールの投捕という技能の習熟という課題に関しても緩和することができる。ボール操作という動作レベルがネット型における基本的な課題とすれば、相手陣地への侵入を課題とした行動レベルを学ばせることがゴール型の基本的な課題となる。ゴール型においては、ボールの操作以外からの戦術的行動を指導内容と考えることも可能である。ゴール型の侵入という基本課題には、ボールの保持があるかどうかは重要ではなく、相手陣地に侵入できる技能や戦術を学ぶことが優先されなければならない。現行の学習指導要領では、ボールゲームによってシュートのようなボール操作とそれを守るものが学習内容となっていると考えれば、そこに共通するのは主に動作レベルの課題であり、それに対し

表1 ネット型とゴール型の比較

	ネ ッ ト 型			ゴール型
	シングルス	ダブルス	連携型	
主要な課題	返球の阻止		→	侵入
攻守(空間)	分 離		→	入り乱れ
攻守(時間)	交 互		→	交代・連続
守備の対象	コート		→	ゴール
ボール操作時の攻守	一 体	→	分離	→
ボールの争奪	なし		→	あり
人数	1対1	2対2	集団の対戦	→
役割分担	なし	あり		→
主な種目	テニス、バドミントン、卓球		バレーボール	サッカー、バスケットボール、ハンドボール

て鬼遊びは、ボールを持たないときの動きというよりも、行動レベルの戦術をどのように指導するかということになる。ボール操作に意識を向けずに相手陣地に侵入するという課題を行動レベルで誇張した鬼遊びの内容とその教材化を検討し、スコープとシークエンスを明らかにすることが本稿の課題である。

第3章 伝承的な遊び鬼ごっこの特徴と特性

鬼遊びとは、学習指導要領に示された用語であり、内容を含んだ授業として実施されることが期待されている。それに対して、鬼ごっこは、主に伝承されてきた遊びを指す呼称として一般的に用いられている。鬼遊びの授業では、残念ながら学習指導要領に記載された内容に即した授業がおこなわれているとはいいがたい状況が見られる。学習指導要領に示された体系的な学習内容を保証するためには、鬼ごっこの特性を活用して球技に必要な技能や戦術達成力を身に付けられるようにしなければならない。しかし、教育現場では、ゲーム領域に示された鬼遊びの授業であっても、何を学習内容とするかは明確化されずに、伝承的な遊びである鬼ごっこがそのまま実施されているのが実情である。小学校教師を対象とした調査(清水,2012a)では、鬼ごっこはウォーミングアップとして利用されることが大部分であり、ゲーム領域ではなく、体づくり運動領域として実施されていることも多いことも明らかになっている。

鬼遊びは、学習指導要領に低学年のゲーム領域の内容としてボールゲームとともに示され、中学年のゲーム領域、高学年のボール運動領域、中学校以降の球技領域へと続く3つの型の基本として位置づけられている。鬼遊びは、球技への系統的発展が期待されているのに対して、特に小学校低学年の授業では、鬼ごっこを運動量確保のために実施することがほとんどであり、

ゴール型の下位教材としての鬼遊びに関する検討

球技を学ぶ基礎として利用する視点が欠けているといわざるを得ない。鬼ごっこによって持久力や瞬発力、敏捷性の向上を意図することを否定するものではないが、体力は主要な目的ではなく、関連して高まることが望まれている。ゲーム領域としては、自分の身体操作や走る・止まるといった基礎的な運動能力の向上だけでなく、自分の行動を制御する戦術を学ぶことが球技の基礎としての学習内容ということになる。どうすれば鬼遊びというゲームにおいて相手に有利な行動をとれるかという戦術について、勝ち負けを繰り返しながらメタ認知的に思考・判断を重ね、自分の行動を意図して調整することができるように育てていくことが期待されているのである。

昨今わが国においても、ゴールデンエイジの重要性が指摘されているが、その到来のためにはプレゴールデンエイジの多様な運動経験が不可欠である。幼少期から低学年における適切な運動経験は、球技の技能のみならず、その後の成長に対しても非常に重要な役割を担っていると考えられる。伝承的な遊びである鬼ごっこは、様々なバリエーションを派生しながら世界各地で遊ばれており、時代・地域を越えて子どもたちが自然発生的に遊ぶのは、その中に普遍的なおもしろさを持っているからであろう。鬼ごっこは、走るという基本運動をもとにした遊びであり、運動によってストレスの解消や興奮等、人間の心を満足させる行為であるからと考えられる。しかし、遊びがそのまま教育とはならないように、鬼ごっこをそのまま授業に導入しただけでは、意図する教育内容を達成できるわけではない。目標追求活動である教育としての成果を上げるためには、学習内容を設定し、それに合わせた教材化がなされる必要がある。単なる体力向上を目指した活動だけでは、先に述べた「学びがない」状況が自然に改善されていくわけではない。

子どもの遊びの研究を概観すると、かこ（1986）によれば、カイヨワ（1974）の『遊びと人間』やホイジンガ（1973）の『ホモ・ルーデンス』のような古典以降、十分な検討がなされていないといわれている。伝承的な遊びである鬼ごっこは、加古（2008）によれば、特徴は5種類に類型化され、500種類の基本形があり、約2000種類あるという。鬼ごっこは、時代や地域による差異はあっても、基本的には鬼になった者とそうでない者（子）が逃げるという構造的特性をもっている。鬼や子の役割を演じる参加者が増えたとしても、「走る（追いかける）－逃げる」という関係が軸となって1対1の構造を持ち、ゴール型の構造と類似する。鬼ごっこの派生形としては、基本的な構造を踏まえて、隠れる・見つける要素を加えたり、安全地帯を設けて運動能力差を緩和したり、触れられる部分を制限して、「影踏み」、「しっぽとり」に発展させることがあげられるが、遠距離からのボールを用いた鬼遊びのように、走る・止まる等の基本的な運動課題に加えて、異なる運動課題が追加されてアレンジされることもある（渡辺，2009）。また、鬼ごっこには集団による対戦を基本構造とした遊びも存在する。集団が戦術を持つことによってチームとなり、チームの対抗戦となる対戦型の鬼ごっこである。捕まった仲間を救出するルール「集団鬼ごっこ（泥棒と刑事等）」や捕まった仲間を解放する行為を「缶を蹴る」という現実的な課題に置き換えた「缶けり」などの遊びもある。「集団型鬼ごっこ」では、「逃げる・追う」の関係の中に、「攻める・守る」の役割が導入された遊びもおこなわれており、ゴール型における課題と共通している点が見受けられる。

鬼遊びの機能的特性とは、単純な身体能力の競い合いとはならず、技術や戦術を駆使することによってその勝敗が確定的にならないことにあり、その競い合いに参加して、自らが勝利できることにおもしろさを感じることができることにある。鬼の目的は、子を捕まえることで

あるが、この関係性が絶対的なものであると、役割の交代がおこなわれず、遊びとしてのおもしろさを満たすことができない。役割が容易に交代されることによっておもしろさが保証されるので、遊ぶ（逃げる）範囲を逸脱することは禁止されることになる。当然ながら絶対に捕まえられない状態に閉じこめることは禁じられ、遊ぶ集団の中でおもしろさが保証されるようにルールの合意形成が図られることになる。能力差による関係性の固定や勝敗の確定性が見られる場合には、子どもたちの遊びは成立しない。勝つことができないのであればおもしろくないからである。能力差がある場合には、そのような場合であっても遊びが成立するようなルールの改変がおこなわれ、勝敗の未確定性の保障や役割の交代が容易にできるようにされる。子どもたちにとって、勝敗を競うプロセスとその結果は、価値が等しいわけではない。すなわち、勝利することによってゲームが終了することとゲームが拮抗して続くことのどちらがおもしろいのかという選択においては、当然ながらゲームが拮抗して続くことが選ばれるに違いない。勝敗の未確定性の保障によって競い合いや遊びが継続した方がおもしろくなることを経験的に学ばせることができれば、スポーツの楽しさの本質を味あわせることにもつながっていくことになる。鬼遊びでは走る・止まるといった基本的な運動能力に加えて、その組み合わせや発揮のタイミングを通してゲームとしての勝敗が決定していくので、最大筋力の発揮だけが勝ち負けを決める要素とはなり得ない。力の発現を調整する能力は、より高い次元の技能や思考・判断力の獲得ともつながると考えられ、このような能力を獲得していく過程を実感することにおもしろさを感じられるようにしていくことが授業に期待されているのである。

ところで、鬼ごっこでは、捕まった子が鬼になり、捕まえた鬼が子になるというように役割の交換が頻繁におこなわれれば、原理的に勝敗の決定はつかないことになる。この遊びが終了するためには、時間でやめるか、鬼が増えていって全員が鬼になることで終了するというように時間の設定が必要とされることにも特徴がある。このような遊びの中で重要な点は、鬼と子の役割は同様な価値を持っているということにある。かこ（1986）によれば、鬼遊びの起源は、洋の東西を問わず宗教的儀式にあるとされ、わが国においても中国から伝来したとされる追儼の儀式等に見られる。しかしながら、忌み嫌われる存在を鬼として払う儀式と子どもたちの遊びは異なるものであり、役割交換や時間・空間の制限、競い合いを楽しむという目的を持つことは、儀式とは異なり、スポーツの特徴に合致する。特定の子どもが特定の役割に固定されることのないようにルールをあらかじめ設定することは、教材化にあたっての最重要の配慮事項であろう。鬼ごっこは、大人に命令されてやるものではなく、楽しくおもしろいから自らおこなう遊びであり、このような遊びを教育の中に用いることは、ルールを守るという社会的態度の育成やおもしろさのためにルールをつくるという思考・判断へも発展していくことが考えられる。

鬼ごっこにおいてどのような能力が獲得されるのかという効果的な特性を考察すると、鬼の子を追いかけるという行動課題からは、走る・止まるということ以上に状況判断やそれに基づく適切な意思決定が求められる。相手の行動を先読みした戦術の選択が迫られ、戦術を達成するための身体操作が求められることになる。子の鬼から離れ、逃げるという行動課題からは、空間を把握する能力（スペーシングへの認知力）が必要とされ学ばれていくことになり、鬼が近接したときには、かけひきを用いて、自らの俊敏性（アジリティ）、瞬発力（パワー）の発揮やフェイント動作などの個人・対人的戦術行動とその達成力も身に付けていくことになる。関連して高まる体力としては、走力等の全身持久力の向上も考えられる。

第4章 鬼遊びの学習内容

現行の小学校学習指導要領に示される鬼遊びの学習内容は、「鬼遊びでは、一定の区域で、逃げる、追いかける、陣地を取り合うなどをする。」であり、解説には、「一人鬼、二人組鬼」、「宝取り鬼、ボール運び鬼」が例示されている。その学習されるべき内容を検討すると、「相手（鬼）にタッチされたり、自分のマーク（タグやフラッグ）を取られたりしないように、逃げたり身をかわしたりすること」からは、自分の身体操作（動作）を自在におこなうこと、「相手（鬼）のいない場所に移動したり、駆け込んだりすること」からは、空間を認知して戦術的に移動（行動）すること、「2・3人で連携して、相手（鬼）をかわしたり走り抜けたりすること」からは、集団的戦術によって空間を作り出して相手陣地へ侵入すること、「逃げる相手を追いかけてタッチしたり、マーク（タグやフラッグ）を取ったりすること」からは、相手の動きに反応して行動することが考えられる。すなわち、低学年においても、個人の動作や体力にとどまらず、個人や集団としての戦術が内容として示され、それらを達成するためには、思考・判断が必要とされ、意思決定と技能発揮（身体操作）という課題が設定されているのである。したがって、鬼遊びにおいては、体力の向上が主要な目標ではなく、体力は関連して高まるものとして授業で扱う必要がある。また、体を動かす楽しみに触れるといった目標にのみ傾注することのないように留意し、内容を検討してどのような学力を形成するかを捉え直すことが必要である。

現行の小学校の教科体育の学習指導要領における目標と内容は、技能と体力をあわせた身体能力、態度、思考・判断の3つから構成されている。学習指導要領解説に示される身体能力は、運動と技能として示されているが、技能には、個人の動作レベルのスキルだけでなく、戦術的な達成力も含められて考えられている。技能として示されているのは、技術である「かたち」を教えることよりも、技が身に付いた状態を目指しているからと捉えられよう。体育の授業においては、技を教えただけでなく、身に付けた状態にすることが求められており、できないことを子どもたちの責任に帰すことは避けなければならない。体力を付ける、対人技能・対人戦術を高める、集団的な戦術行動を導くといった身体能力に関する目標とは別に、先に述べたように体育の学力には、態度や思考・判断にかかるものがあり、身体接触や勝敗を教材として学ぶべき内容である社会的行動を導くことも必要である。単に教材としてのゲームを提供するだけでなく、体育の学力をバランスよく高めるためには、態度を育成するための授業をしつらえることや思考・判断を深める発問も準備して授業がおこなわれなければならない。競技における勝敗の受け入れは、勝利至上主義の弊害とも関係することになるため、競争において勝利を目指したとしても、結果としての勝者と敗者が優勝劣敗を意味するわけではないことを教える必要がある。勝敗に対する態度を形成することとしても鬼遊びは、重要な学習経験の場を提供している。筒井ら（2011）の実践では、身体接触の有効性へ着目したカパティの授業から作戦の高まりだけでなく、攻撃性の抑制、身体感覚の向上、思いやりの気持ちを持たせることができたことが報告されており、教材としての可能性が示唆される。

第5章 鬼遊びの教材化

ゴール型は、同数の守備者がいるため、守備者の間・スペース（破れ）を突くか、目の前の守備者を破って、相手陣地へ侵入していくことが課題のゲームである。ケルン（1998）によれば、

相手と直接対峙するものほど、戦術の意義が増すとされ、課題達成のためには、戦術を学ぶことが有効と考えられる。侵入する（攻める）こととそれを防ぐ（守る）ことに特徴があるゴール型において相手を破るとは、ゴールを守るために攻撃者とゴールを結ぶ線に立っている守備者の両足を結ぶ線（2人であればその2人を結ぶ線：ディフェンスライン）を突破して、相手陣地へ侵入することを意味する。スタートが一斉である個人競技とは異なり、球技では持っている能力をどのように発現するかということが重要になる。特に1対1場面では、適切な時間と空間を把握して、運動を発生させることができれば、勝敗の未確定性が比較的保障されるため、最大の力の発揮よりも「いつ・どこへ」動くかを思考・判断し、ふり返ることが学習の要点となる。球技の対人的な戦術とは、目の前の相手に勝つためにかけひきをするにある。かけひきは、語源のとおり進めることと引くことを駆使して相手を牽制し、自分の行動を優位に進めることを意味し、球技の場合には前後だけでなく、左右や上下にも牽制（フェイント）して相手を崩して破ることへとつながっていく。鬼ごっこにおける1対1は、対人的スポーツの技能に類似したかけひきという課題を持つ遊びなのである。例えば、1対1の対面した状態で相手の身体の特定の部位を先に触ることを競うゲームである「タッチ鬼」は、動作のかけひきを主としたゲームであり、易しい武道的なゲームの様相を持つ。同様にこれらの対面した1対1の状況を、動作から移動を含んだ行動のかけひきを課題とすれば、ゴール型の1対1場面と類似した状況を再現することが可能になる。

伝承的遊びである鬼ごっこをそのまま授業に用いても、教えるべき内容を含んでいるとは限らないので、教師が身に付けて欲しい内容を理解した上で、教材づくりをおこない、学習内容を積み上げていくことが球技指導に必要とされることになる。ゴール型の特徴は、集団の対戦が基本であるので、その中でチームの集団的戦術と1対1の関係をどう教えるかも重要である。チームのために自分が存在するということを教え、集団で役割遂行することによって戦術を達成し、成果に結びつけるためにはチーム対戦型の鬼遊びが教材になる。

ゴール型の学習内容は、ボール操作とボールを持たないときの動きに大別されているが、ボールコントロール（操作）が上手になれば、ゲームにおける1対1のパフォーマンスが高まるとは、限らない。1対1はチームの集団戦術の中のひとつの選択肢であり、クローズドスキルとしてのボールコントロール（操作）は、相手に対応した技能であるオープンスキルの1対1に直接的にはつながらないからである。相手を見て、状況を正しく判断し、適切な技能の発揮がおこなわれなければ、1対1の勝敗には結実しない。技能発揮に先立つ正しい意思決定と行動選択は、ボール操作よりも先におこなわれなければならない部分であり、これらの身体技能よりも先に位置づけられる認知を向上させることもオープンスキルが重視される球技において最優先されるべき指導事項と考えられる。

1対1において有効な技能は、ボール操作の技能よりも階層的に上位の概念であり、個人的な戦術といわれるレベルであると考えられる。したがって、小学校中学年以降のボール操作とボールを持たないときの動きで構成される戦術学習アプローチだけでは、1対1場面における対人的な個人戦術を効果的に向上させることは困難であることが予想される。小学校低学年に設定される鬼遊びにおいてどれだけかけひきに長けた子どもたちを育てるかということが重要であり、対人的戦術を学ぶために鬼遊びを有効に活用していくことが求められることになる。スキヤモンの発育発達曲線やマイネルの運動学においては、幼少期であっても神経系は成人と比較しても劣らずに発達しているとされ、即座の習得期が到来する前であるからこそ、正しい

認知による行動選択ができるように様々な状況下で多様な経験をさせる必要がある。

第6章 鬼遊びの系統性

現代に伝えられている伝承的遊びとしての鬼ごっこをかこ（1986）は、44種類を10類型で紹介している。その大部分は、1人とその他の子との対立によるルールであるが、はじめから2つの役割に分かれておこなう遊びは、集団鬼として分類している。伝承的遊びにおいては、「追う・逃げる」の関係が基本となっており、人数や役割の観点からみると、鬼といわれる役割は、基本的には少数であり、1人もしくは2人組であっても役割は変化しない。これに対して集団鬼といわれる遊びでは、2つの役割集団が存在し、集団が対等な関係でおこなわれる遊び（Sケン等）と異なる役割を交代する遊び（泥棒と刑事：ドロケイ等）があり、それぞれが攻防一体、攻防交代の様相を示している。小集団による鬼遊びを考えた場合には、1人が集団の相手を追いかけるタイプを基本として、次に集団で協力して鬼を追うタイプ、2つの集団で課題を競うタイプになり、人数が増えるにしたがって戦術が複雑になり、難易度が上がると考えられる。これらの基礎に位置づけられるのが、1対1の鬼遊びである。集団対集団を基本とするゴール型を簡単にするためには、1対1の場面を設定するのと同様に、鬼遊びにおいても1対1に場面を限定することによって初歩的な課題を誇張することができる。1対1の鬼遊びは、伝承的な遊びとしては多くは存在しないが、1対1で組み合わせることを基本とする武道的な要素が強調されることになる。相手の体の部位を触る易しい鬼遊び（タッチ鬼等）として教材化することができ、これらの組み合わせにより、形態からみた鬼遊びの系統性が示唆されることになる。

伝承的な遊びにおいては、鬼と子の関係性は、「追う・逃げる」の関係であるが、スポーツにおいては、「守る・攻める」という関係へと変化する。鬼ごっこでは、鬼から遠ざかる「追う・逃げる」関係が基本構造であることに対して、ゴール型では、目標へ侵入して近づく「守る・攻める」関係が基本となっている。鬼ごっこの動作としては、ゴール型に共通する要素があるが、ゲームの構造からは、鬼と子の関係は発展的に解消されるものではないため、球技の授業として教材化するには、「追う・逃げる」の関係を「守る・攻める」の関係へ早いうちに転換しなければならない。アウトナンバーの構造を持つ伝承的な遊びを教材化された鬼遊びに転換するためには、人数をそろえたイーブンナンバーゲームとすることで可能になると考えられ、これらの対立軸を用いてその関係性を示すことができる（図2）。すなわち、形態（人数）から考えられる鬼遊びの系統性は、1対

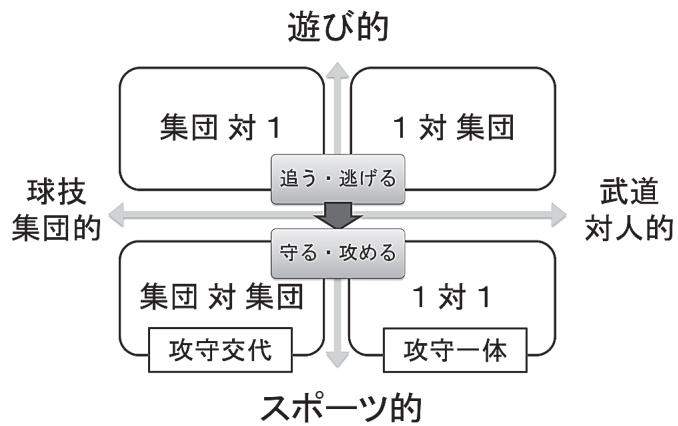


図2 鬼遊びの関係性

1の鬼遊びであるタッチ鬼、少人数集団において鬼が集団の子を追いかける逃げ鬼、少人数集団において協力して子を追いかけて集団戦術を用いる増え鬼、集団対集団において戦術を駆使して課題達成を競う集団鬼の順番となることが考えられる。

岩田（2005）によれば、球技のパフォーマンス要素は、一定のゲーム状況の中で「何をすべきなのか」についての戦術的気づきに基づいた意思決定とそれを実現する運動技能の発揮に大別されるという。バンカーら（1982）は、ゲーム指導の6ステージモデルを示しているが、その中において、戦術的気づき、適切な意思決定、技能発揮がパフォーマンスにつながるという流れが示されている。パフォーマンスを発揮するためには、適切な意思決定と技能発揮が必要であり、意思決定の選択肢が多いほどより多くの技能を習熟する必要があることがわかる。つまり、意思決定と技能の要素を限定し、必要な技能習熟を少なくすれば、低学年においても確実なパフォーマンスを発揮させるゲームをおこなうことができるとも考えられる。ある程度の技能が身に付かなければゲームができないのではなく、身に付いている技能を中心としたゲームによって、意思決定場面の学習をより早い段階で経験させることが、発育発達上の課題からも重要である。

先に述べた鬼遊びの関係性を考えると、1対1という最小の人数設定の中でも、攻守一体ではなく、攻守を交代させ、課題を攻めや守りに特化させ、できる限り意思決定の要素を単純化して容易なものから難しいものへ積み上げていくことが有効であると考えられる。攻守を分離することにより、それぞれの限定された役割が与えられることになる。主導権を持った側が攻め手であり、相手に対して対応し、素早く反応する側が守り手となる。この構造からは、守り手が相手の動作に対して素早く反応することが主要な課題となり、この課題の成否を交互におこなって競う攻守交代型が最も初歩的な状況設定と考えることができる。

このような「反応」型の教材を最初のステップとした次の段階は、攻め手と守り手の関係性は変えずに、攻め手の動作や行動の選択肢を増やし、守り手の正しい意思決定による行動選択を競うことが考えられる。正しい判断（意思決定）に基づく技能発揮が主要な課題となる「判断」型の教材である。特定の技術を習得するために繰り返しおこなわれるドリル形式の練習では、習得した技術をどの場面で発揮するかがわからず、パフォーマンスにつながらないことを示しており、技能練習には、認知が必要な場面を設定することが有効であると考えられる。高い技能を身に付けていなくても、正しい意思決定と行動選択ができれば達成可能な課題を用いた学習の重要性が示唆され、小学校低学年では、誰でも身に付けているもしくは身に付けることができる基礎的な身体操作による技能を正しい状況判断によって発揮できる課題を持つ教材が与えられる必要があり、鬼遊びはそのような教材化をはかることが可能である。この場合には、攻守があらかじめ決められていて、相手の多様な選択肢に適切に対応する場合と攻守が何らかの条件（ジャンケン等）により決定し、それに応じて決まった自分の役割を遂行するといったように課題達成までの条件設定が異なるものがある。

さらに進んだ段階として、攻めと守りという明確な役割分担ではなく、お互いが攻守一体の立場として同時に勝敗をかけひきによって競うタイプが考えられる。相手を破るためには、自分の身体や用具、ボールなどの操作だけでなく、相手の行動を意識する必要がある。対人的戦術とは、対峙した相手とどのようにかけひきをするかという手続き的知識と考えられ、空間と時間を自分に有利するための知識であり、そのような戦術を実現する力を身に付けることが授業において期待されている。自分が攻めるには、その動作が有効となる空間に侵入する必要が

あると同時に、相手の動作が届かない空間に位置するように退かなければならない。このような攻めと守りが調和した位置を占めることが「かけひき」を身につける最初の段階と考えられる。「かけひき」型の教材では、いつ（タイミング）・どこ（スペース）をどのぐらいの力（グレーディング）で攻めるか、または、自分から攻めるか、相手の攻める瞬間をとらえるかといった空間と時間のかげひきや戦術によって、勝敗の未確定性が保証されることが重要と考えられる。つまり、系統性からみた鬼遊びのバリエーションは、「反応、判断、かけひき」という認知的積み上げと「動作から行動へ」という身体操作の積み上げが考えられる（図3）。

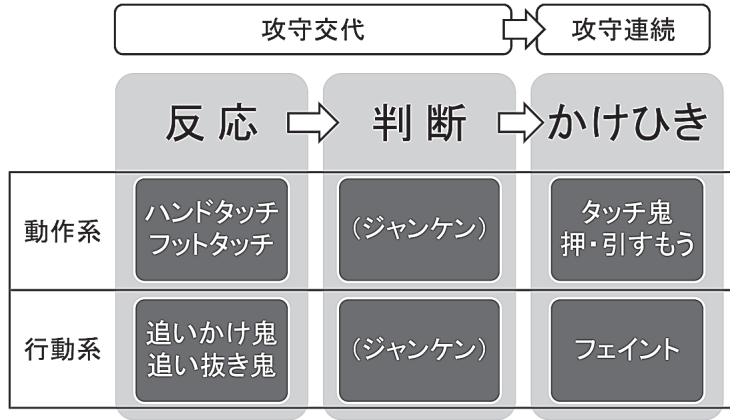


図3 対人的戦術につながる鬼遊び

第7章 鬼遊びにみられる対人的戦術と勝敗の未確定性

武道では、相手との接触がきっかけになって勝敗が決定する。決められた部位に先に接触すれば勝敗が決定する空手や剣道、フェンシングのようなものはいうまでもなく、柔道や相撲においても自分に有利な組み方で接触することが試合を優位に進める重要なポイントになることは明らかである。剣道における間合いは、高野（1920）によれば、敵と我（自分）との距離のことであり、自分の剣の及ぶ範囲をわが間、相手の剣の及ぶ範囲を敵の間として、お互いの円弧の距離を間合いとしている。対人的競技では、お互いに接触することのない間合いを確保すれば、当然ながら負けることはないが、勝つこともできないため、間合いを制することが勝敗を大きく左右する要素となる。間合いの制し合いとは、その間合いにどちらが先に入るか、入ってきた相手にどう対応するかということになる。鬼遊びにおいても、1対1の場合には、タッチするという動作よりも、お互いの間合いをどうとるか、教材としてはどのような間合いを設定するかが重要であり、運動能力よりも、適切な間合いを確保できる能力が勝敗を決定する要素となる。鬼遊びでは、遠い間合いをとれば勝敗は能力に左右されるので、対峙した双方がお互いに接触できる距離の間合いにおいて競わせることが勝敗の未確定性のためには重要である。間合いの制し合いが1対1にどのような影響を与えるかについては、間合いを限定した鬼遊びである「すり抜け鬼」が空間や相手との関係を認知させる教材として有効であることが検証されている（清水，2012b）。この「すり抜け鬼」では、ジャンケンによって鬼と子の役割を決定し、子が鬼の横をすり抜け、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した結果、離れた（3m程度）間合いでは、子の勝ちが統計的に有意だったのに対して、

腕一本程度の「握手の間合い」では、勝敗は同程度の確率であった。すなわち、握手の間合いでは、動作レベルで認知と反応ができれば、勝つことができ、正しい判断、意思決定の向上が期待できる。一方で間合いを広くとった場合には、空間を正しく把握し、行動選択できれば勝敗は確定的になり、戦術達成力を身に付けるためには、適当な空間（スペース）を確保する必要があることを理解するようになっていく。握手の間合いにおいては、子の勝つ可能性が低くなっているため、相手をすり抜けるために、時間差や左右のフェイントを利用するような動きも発生している。対人的戦術の学習すべき内容である間合いは、空間だけでなく、時間の概念も含む戦術を意識させることができると考えられる。

フェイントとは、マイネル（1981）によれば「相手にやろうとしている運動を分からせないようにし、誤った反応をさせようとするみせかけの動作」であるが、フィードフォワード制御を利用して、対峙した相手とのズレをつくり、それを大きくして、自分の技を効果的に用いることである。①条件をつけて（崩して）動きを制限する方法と②反応差を大きくしてズレをつくる方法があるが、いずれにしても自分から仕掛けて、相手を動かした後に隙を突くという段階的な技であり、フェイント単独では意味をなさない。相手の行動を前提とした個人的戦術を用いるときに初めて有効になるのである。

身体操作を主とする鬼遊びであれば、ボール操作ではなく、相手との関係に焦点化して、戦術を用いる状況を簡易化してつくりだすことができ、ゴール型に必要とされる対人的戦術を学ぶ誇張された教材として機能している。対人的戦術では、空間（間合い）が時間より先に「かけひき」され、自分に有利な空間を占めることで優位性を確保できる。間合いと相手の動きの理解が対人的戦術には不可欠であるが、対人的空間である間合いと集団的戦術の空間は異なる学習内容であり、それぞれを学習課題とする教材の必要性もあると考えられよう。

相手が構える（守る）以前に攻める、相手の構え（守り）を破る、相手を構え・守らせないで（攻めさせて・隙をついて）破るという戦術の選択には、相手への意識が働いているが、ボールや用具の操作は、自分自身に向かった意識であり、金子（2009）が指摘するように、コツとカンの反転化現象によって技能が高くないときには相手との関係よりもボールの操作に意識が集中するので、ゴール型の下位教材としては、相手への意識に誇張した教材が有効なのである。

オープンスキルが求められる球技のゲームや武道の試合においては、自らのパフォーマンスは最大限発揮できるように、相手のパフォーマンスに対しては、発揮されることを防ぐようにすることが試みられる。対人的戦術においては、間合いに入らなければ、お互いに接触することができず、勝敗を決することができない。したがって、必ずどちらかが先に間合いに入ることになるため、自ら先に間合いに入って相手に接触するか、間合いに入ってきた相手に先に接触するかのどちらかを選ばなければならない。特に相手の攻めを受けている状態である守りから攻めに転じる技術を準備することは、相手の技能が自分よりも上回っている場合には必須となる習得すべき内容である。球技や個人競技には、永井（2012）によれば、カウンターアタックといわれる戦術が存在する。カウンターとは相手に対して具体的な対抗手段を講じることであり、攻められたときに具体的な対処法を備えることが重要であることを意味する。通常は、攻めを「先に動作や行動を起こすこと」と捉えて、攻めることだけを教えるにとどまっていることが推察されるが、自分から攻めるだけでなく、相手を受けながら攻めることも含めて教え、戦術として相手に応じた行動を変化させることを経験させることも重要である。勝敗の未確定性を保証するばかりでなく、いくつかの選択肢の中から意思決定するという行為に導くことが

おもしろさを味あわせることになるからである。

間合いを制する個人的戦術の達成力を高めるには、相手の動きを察知し、それに応じる「かけひき」を身に付けることが重要であり、そのようなかけひきを必要とする教材を提供することが大切になる。全力の発揮を競い合うのではなく、今自分が持つ運動能力を状況判断に応じて適切に選択し、コントロールしたパフォーマンスにより勝敗が競われることが球技の個人的な戦術達成力の向上に必要とされているのである。最終的な段階としては、間合いの確保、対峙による戦術的な気づき、何をするかという意思決定、技能発揮の条件が満たされた場合に勝利が保障されるようなゲームが想定されるが、初期の段階では、特に間合いを限定し、勝敗の未確定性が確保されるよう配慮されたルールを設定した遊びをおこなわせることが大切であろう。

対人的な戦術に関しては、宮本武蔵の『五輪の書（火の巻）』に次のような3つの先の記述がある。「三つの先、一つは我が方より敵へかかる先、「懸（けん）の先」と云也。」亦一つは、敵より我の方にかかる時の先、是は、「待（たい）の先」と云也。又一つは、我もかかり、敵もかかりあふ時の先、「対（たい）々の先」と云。是三つの先也。」である。現在では流派により、その呼称や解釈に差があるといわれているが、ここでは、「懸の先」を相手が動作を起こす前に自分の動作を起こし、相手に反応させないで自分の技能発揮すること、「待の先」を対峙している相手が仕掛ける瞬間に先を取って自分が技を出すこと、「対々の先」を相手の技を受けながら相手の隙をつく応じ技を繰り出すことと捉える（図4）。カウンターアタックとは、攻めているときは守りに対しては十分な対応をとることができないため、相手を攻めさせてそこをつく戦術であるが、「待の先」と「対々の先」がこれに該当する。「対々の先」には、技能の優れた主導権のある相手の隙を突く場合と自分から相手を誘って隙をつくる場合がある。ただし、武道の場合には、お互いに攻め合う、仕掛けるので、かけひき型の鬼遊びであれば同様な状況の設定となるが、球技の場合には、役割は固定するので、相手への対応は想定しやすくなる。

鬼遊びにおける対人的な戦術達成力のためには、技能として間合いをとることも重要であるが、先といわれる攻める機会・タイミングを教え、それぞれに対応したカウンター、フェイントを利用したしかけ技、応じ技につながる攻守の「かけひき」のおもしろさを引き出す環境をデザインして体力（力・スピード）の発現ではなく調整によって相手を凌駕するおもしろさをつたえられるようにすべきであろう。そのためには、時間（機会＝局面）、空間（前後、左右、上下、遠近）、人間（スタンス、構えの有無）という3つの間をどのように利用するかということに誇張して、認知的な観点からの学習も大切にしていけることが重

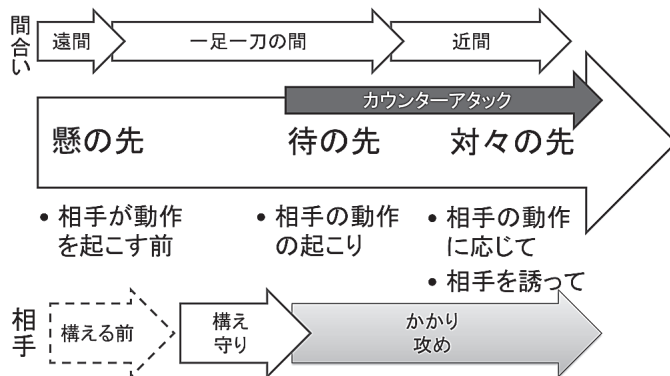


図4 先（せん）の考え方

要である。フェイントという技術習得のためには、スパーシングとグレーディングを焦点化し、左右、前後、上下のディレクションやテンポに関して相手の反応や動きを利用したすれ違いの動きであるカウンターを使うことができるように指導者が学習内容を捉えることが重要であると考えられる。

第8章 まとめ

学校体育でおこなわれる球技は、競技のルールをそのままおこなうのではなく、子どもたちに適した教材でおこなわれる必要がある。教材づくりにかかわるゲーム修正の論理における誇張の観点は、換言すれば球技指導において何を取り上げてどの順番でおこなうかというスコープとシークエンスを明らかにすることでもある。人数と課題の観点からは、ネット型からゴール型へのシークエンスが考えられるが、ゴール型は、集団対集団の対戦が基本であり、時間的・空間的に制約がないことから、プレイの自由度が高い反面、指導の道筋をシンプルにすることに困難を伴う。ゴール型の初歩的な下位教材としては、1対1の場면을誇張し、伝承的な遊びである鬼ごっこを教材化した個人的戦術を学ぶことのできる鬼遊びが有効であることが示唆された。

どんな相手に対しても勝敗の未確定性を確保できることに球技のおもしろさがあるが、それを味あわせるためには、相手の行動に応じて自らの行動を変化させる戦術を学ぶことが大切である。発育発達観点からもプレゴールデンエイジから学ばせていくことが重要と考えられ、その教材として鬼遊びの可能性が以下の点から明らかになった。

- 1) 1対1による相手陣地への侵入を基本構造とする鬼遊びはゴール型の下位教材になりうる
- 2) 鬼遊びの系統性として、反応・判断・かけひきの段階がある
- 3) 鬼遊びの戦術的課題は、動作レベルから行動レベルへと発展する
- 4) 握手の間合いの鬼遊びでは、勝敗の未確定性が確保される
- 5) 対人的戦術達成力には、間合い（距離：空間）と先（タイミング：時間）が重要な働きを示す
- 6) 対人的戦術達成力のためには、ボールや身体操作に先立つ戦術的気づきが重要であり、幼少期から学習することが重要である

ゴール型は、チームによる対戦が基本となるため、1対1の鬼遊びだけでなく、チーム対戦型の鬼遊びにより、集団の戦術を学ばせることも重要であり、今後は対戦型の鬼遊びに関するスコープとシークエンスの検討をおこない、学習内容を明らかにしながら、教材づくりをおこなっていくことが課題である。また、近年球技の指導プログラムで採用されることの多いアウトナンバーゲームであるが、ノーマークを探す状況判断力や認知面の向上の有効性は見いだされているが、通常のゲームはオープンナンバーでおこなわれるため、このふたつのゲームをどのように教えてつないでいくかについても検討を加えていく必要がある。集団の戦術において1対1をどのように調和させていくかということやパスとドリブルをいつ、何から教えていくべきかについても検討を加える必要があり、ボールを持った状態での1対1を含めたゴール型

ゴール型の下位教材としての鬼遊びに関する検討

の指導体系を明らかにすることを最終的な目標として、教材づくりと授業実践とともに研究を積み重ねていきたいと考えている。

引用文献

- Almond, L. "Reflecting on themes; A Games Classification", In Thorpe, R., Bunker, D. & Almond, L. *Rethinking Games Teaching*, Loughborough, University of Technology, 1986, pp.71-72.
- Bunker, D. et al. "A Model for the Teaching of Games in Secondary Schools", *Bulletin of Physical Education*, 1982, 18, pp.5-8.
- カイヨウ：多田道太郎・塚崎幹夫訳『遊びと人間』講談社，1974。
- グリフィン：高橋健夫他訳『ボール運動の指導プログラム』大修館書店，1999，pp. III - IV。
- 加古里子『伝承遊び考3鬼遊び考』小峰書店，2008，pp.45-46。
- かこさとし・永田栄一『鬼遊び』青木書店，1986，pp.41-181。
- 金子明友『スポーツ運動学-身体知の分析論-』明和出版，2009，pp.54-55。
- ケルン：朝岡正雄他監訳『スポーツの戦術入門』大修館書店，1988，pp.36-41。
- ホイジンガ：高橋英夫訳『ホモ・ルーデンス』中公文庫，1973。
- 岩田靖「技術指導からみた体育」友添秀則・岡出美則編『教養としての体育原理』大修館書店，2005，pp.70-77。
- 岩田靖「ゲーム修正の論理」高橋健夫他編著『新版体育科教育学入門』大修館書店，2010，p.60。
- 永井洋一『カウンターアタック [返し技・反撃の戦略思考]』大修館書店，2012，pp.i - vi。
- マイネル：金子明友訳『スポーツ運動学』大修館書店，1986，pp.232-236。
- 宮本武蔵：渡辺一郎校注『五輪の書』岩波文庫，1985，pp.81-84。
- 清水将「ゴール型球技の対人的戦術達成力に関する検討—小学校体育授業の鬼遊びに着目して—」『九州体育・スポーツ学研究』26 (1)，2011，p.66。
- 清水将「小学校体育ゲーム領域の鬼遊びに関する基礎的検討」『山口体育学研究』55，2012a，pp.11-18。
- 清水将「体育授業における対人的戦術に関する学習内容の検討」『九州体育・スポーツ学研究』27 (1)，2012b，p.76。
- 清水将「ゲーム・ボール運動の学習理論に関する基礎的検討—21世紀型能力を育成する球技指導プログラムのあり方を考える—」『岩手大学教育学部研究年報』第75巻，2015，pp.17-30。
- 高橋健夫他編『新版体育科教育学入門』大修館書店，2010，pp.48-53。
- 高野佐三郎『日本剣道教範』朝野書店，1920，pp.97-99。
- Thorpe, R., Bunker, D., & Almond, L. "A Change in Focus for the Teaching of Games", In Pieron, M. & Graham, G. (Eds.) *Sport Pedagogy: The 1984 Olympic Congress Proceedings*, Vol. 6. Champaign, IL. Human Kinetics, 1986, pp.163-169.
- 筒井茂喜・日高正博・原田尚幸・中村俊一・後藤幸弘「身体接触を伴うゲーム教材（カバティ）の教育的効果—2年生児童を対象として—」『兵庫教育大学教科教育学会紀要』第24号，2011，pp.9-16。
- Ward Phillip, Lehwald Harry & Yun Soo Lee "Content Maps: A Teaching and Assessment Tool for Content Knowledge". *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 86:5, 2015, pp.38-46.
- 渡辺敏明「『ボール運動』につながる運動遊びについて考える (2)」『小学校体育ジャーナル』52. 学習研究社，2007，pp.5-8。

清 水 将

<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。