

「“迂回”と“直進”で球技を考える」 ～『ゲーム構造論』の世界～

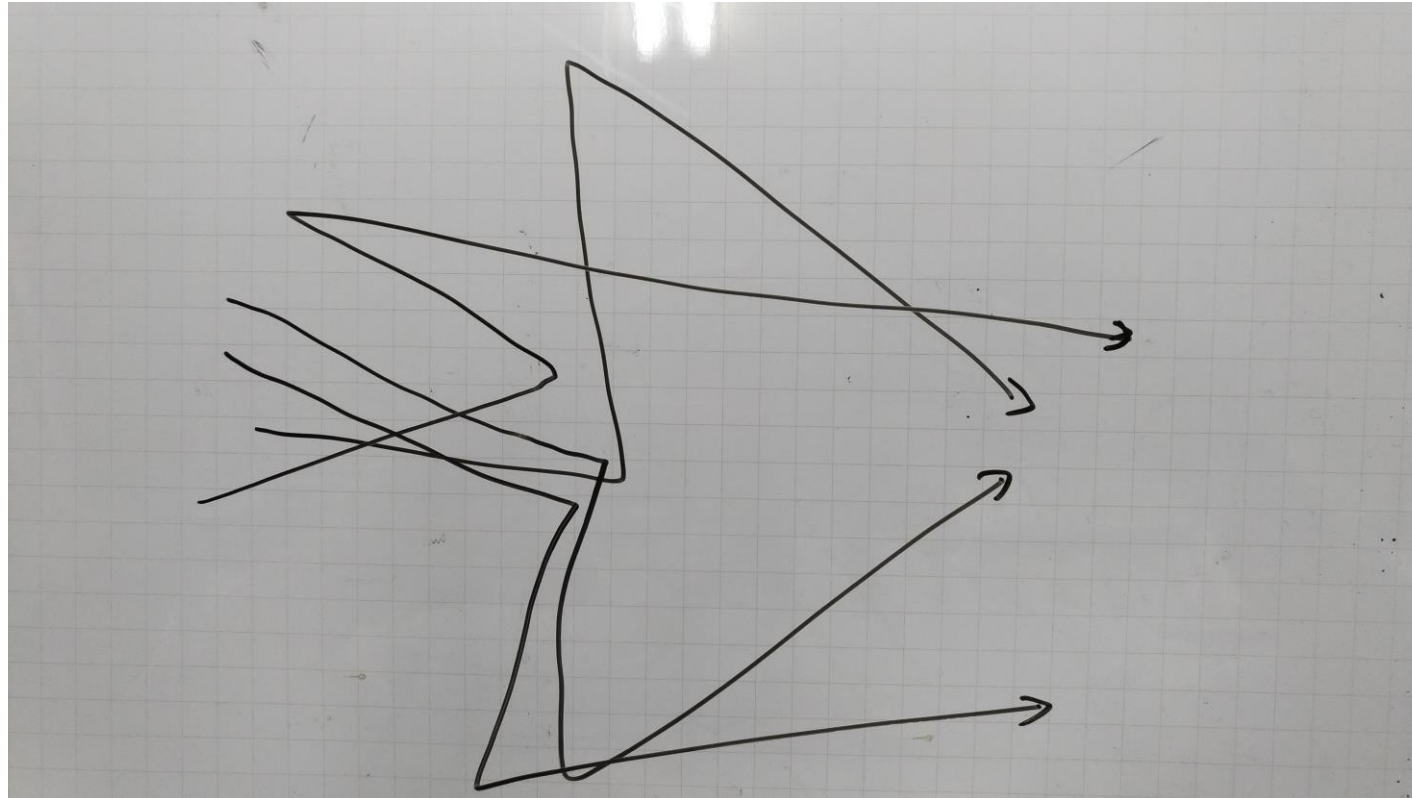
平成30年6月16日 愛知教育大学体育学会



本日のトピック

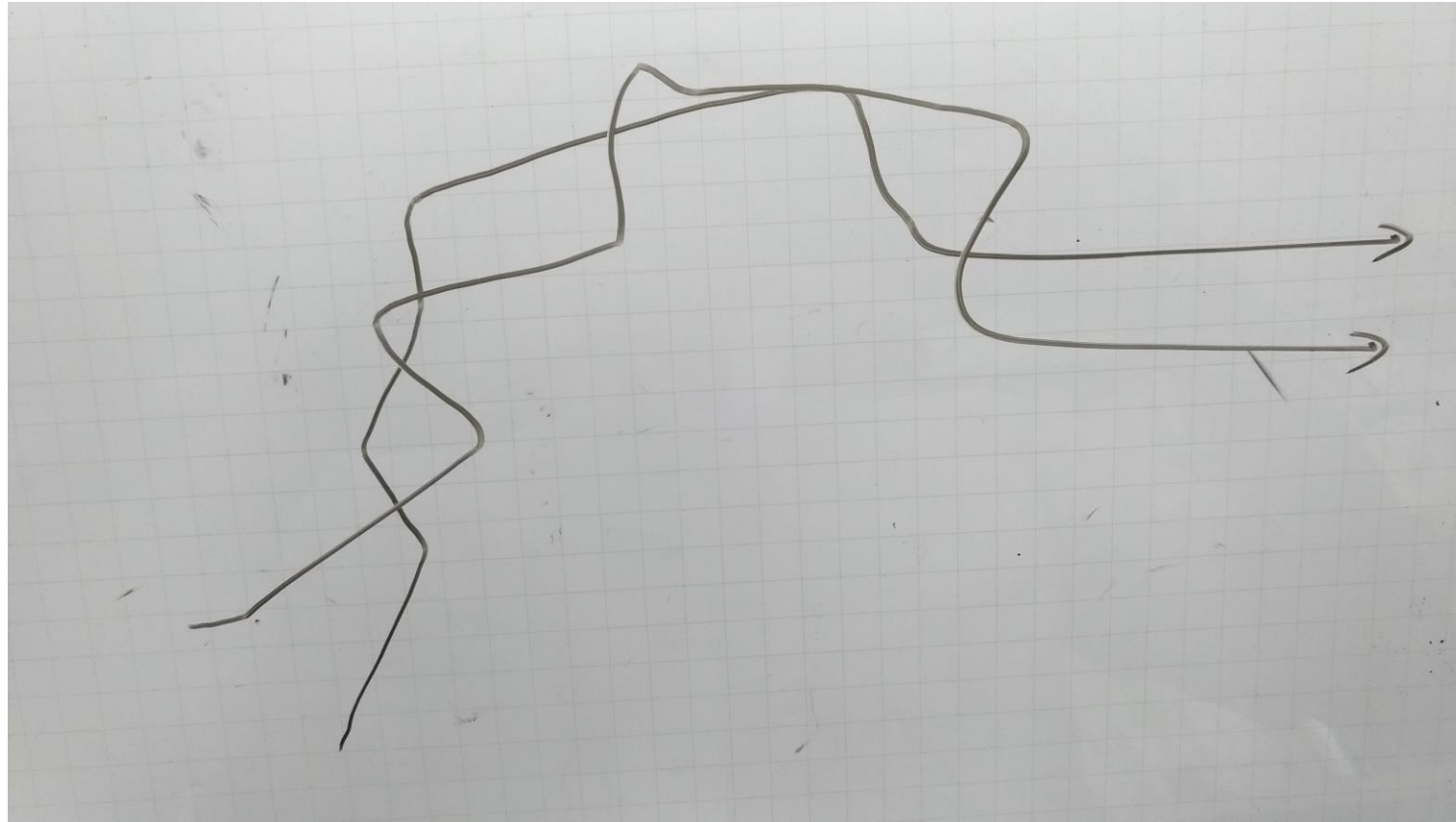
- ①ゲーム構造論とは？（迂回と直進の話）
- ②役割に着目した指導の話・評価の話
- ③体育の新しい系統性の話（タグラグ風フラッグフットに思うこと。時間があれば）

突然ですが、下記の図はどんな球技種目に見られるボール移動の軌跡でしょうか？

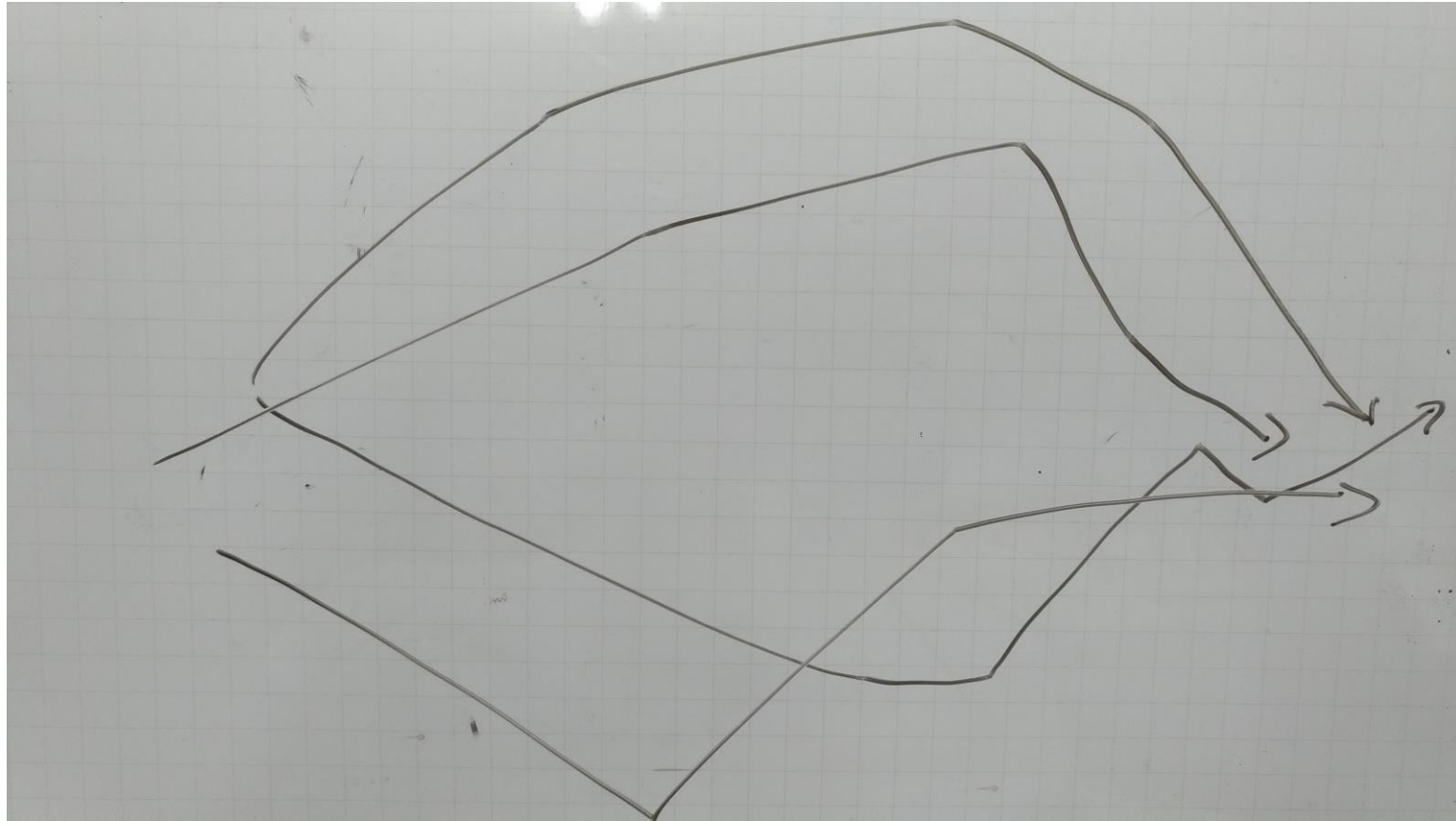


コートを上から
見えています！

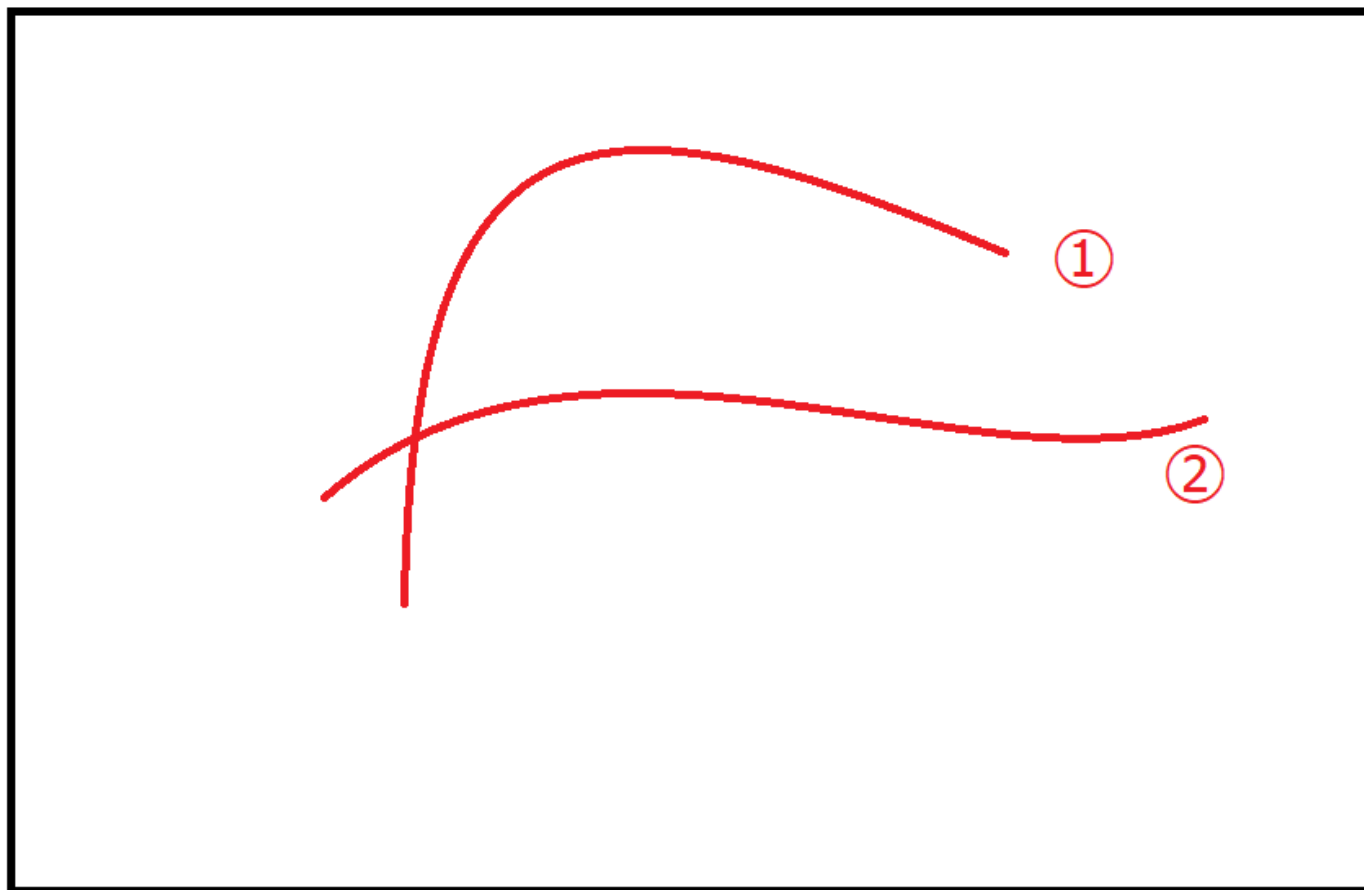
では次に，下記の図はどんな球技種目に見られるボール移動の軌跡
でしょうか？



では次に，下記の図はどんな球技種目に見られるボール移動の軌跡
でしょうか？



曲がったり（迂回），まっすぐ行ったり（直進）



球技は“迂回”と“直進”に満ちている！



体育実践を行う自分のために

- 色々な種目があるけれど、全部専門的に勉強しないと、体育での球技は教えられないか？
- いやいや、そもそも自分の専門種目なら、体育で教えられるのか？

「バスケットは、どう動いていいかわからない」

- 球技／バスケットの授業で未熟練者から聞いた言葉
- 動き方がわからないのか？
 - 名前のついた「動き」の学習（Vカット，Lカット，サポート、簡単なコンビネーションプレー）
- 人がゴチャゴチャしている（攻防が入り乱れている）からわからないのか？
 - ミニコートでの少人数ゲーム

どうしても問題の解決には至らなかった。



問題の所在

◆条件を緩和（修正）した状態で「動き」を教えても、メインゲーム（少し規模の大きなゲーム）に戻せない？



◆結局、人が増えたりコートが大きくなると、「動き方」がわからなくなる。

「本当に『動き方』がわからないのか」

問いの立て方の変更

- あるいは、「動き」として表現されているのは「何をしたらいいかわからない」という、学習者自身の行為目的（存在理由）ではないのか？



もしそうであるなら、学習者の判断の負担を減らしてみたらどうか？

競争の明確化

- ◆ 要するに、みんなで何をやればいいのかを明確にしてやったらどうか？

競争の明確化

◆実際にゲームを行うプレイヤーの目線に立つと...

① 相手方と（究極的には）何を競い合うのか？：競争目的



② 目的達成のため、具体的には何をすべきか？：競争課題



③ 実際のゲーム中、どのように課題解決されるのか？：競争方法

ということを、みんなにわかるようにしてやる必要がある。

みんな（先生も学習者も）分かるようにするために

- ◆ 種目を超えるためには、各種目で発達した**専門用語をなるべく廃すること**。
 - 一部の人にはよくわかる！一部の人にしかわからない,では困る。
- ◆ 人の働きかけに着目するのではなく、人の働きかけの結果として生じる「**ボール**」に着目すること。
 - 人の働きかけに着目すると、種目に個別の用語が割り当てられており、各種目の共通点が見えなくなる。

ボールゲームとは・・・ボール移動ゲームだ！



そこで、ゲームを簡単に把握するため“ゲームの構造”を考えました。

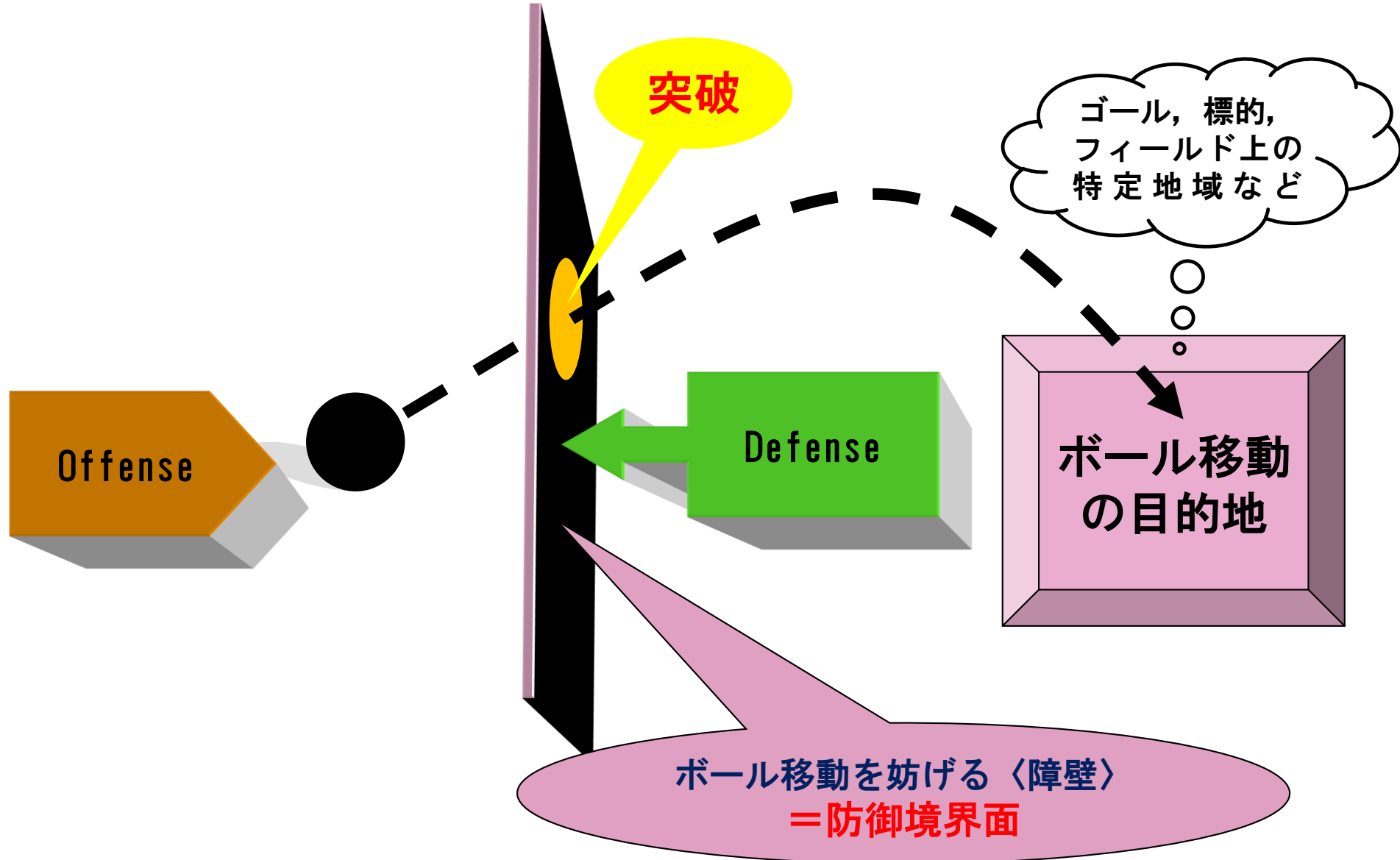


ボールゲームには . . .

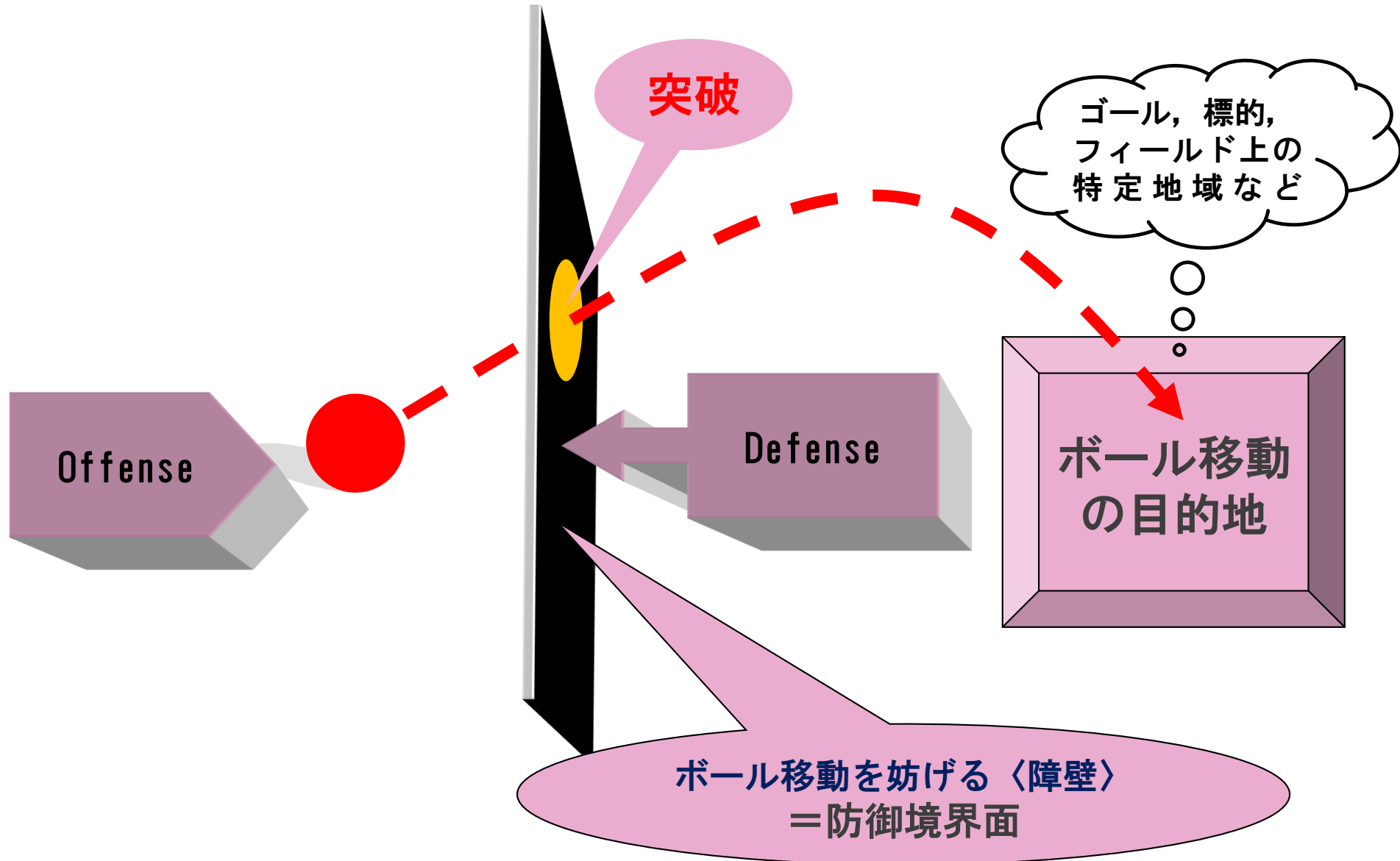
■ ボールを目的地（目標地点・空間など）に移動していく んだけど . . .

- ①そもそもボール操作が難しいので、ボールが目的地にいかないタイプ
- ②ボール移動を妨害する相手がいて、それを突破しないと目的地にいけないタイプ

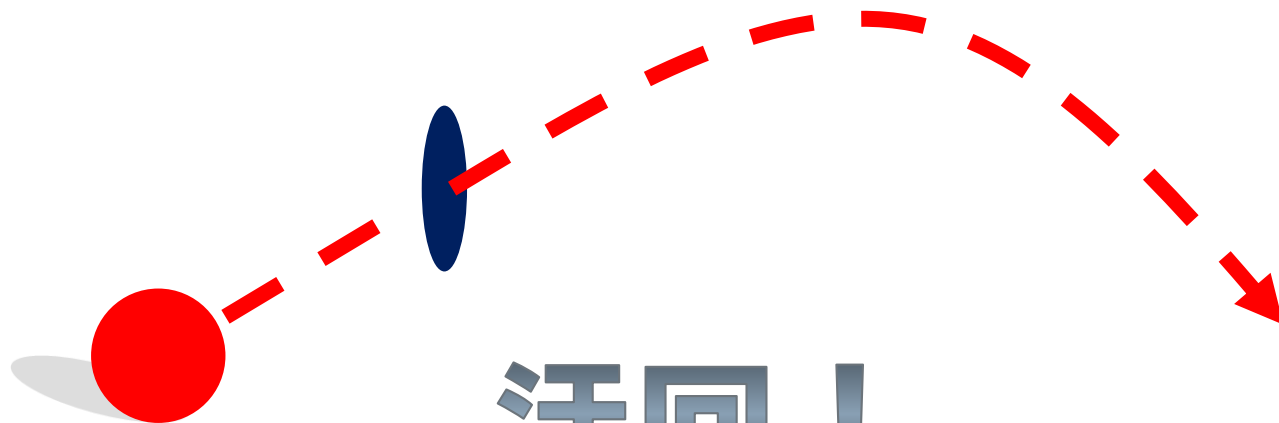
防御境界面の突破（さきほどの②のタイプ）



防御境界面の突破（の時に・・・）



こういう軌跡，なんて言いますか？



迂回！

要するに何をやっているか

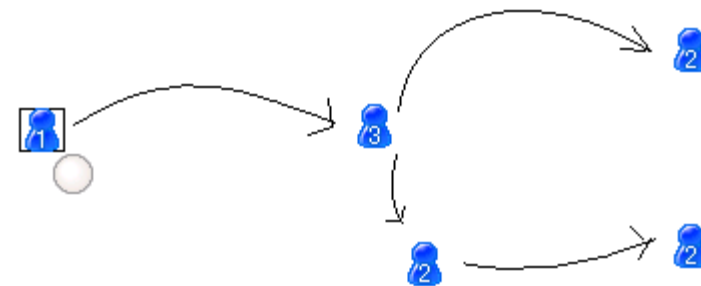
- ボールゲームは、「ボールを『こっちからあっちに移動する』」ということをやっている。
- ただし、防御（待ち受け局面）をしている者がいると、なかなか真っ直ぐに進めない
- ということは、「ボールを『こっちからあっちに移動する』ためには、仲間と役割分担（分業）して、程度の差こそあれ、「迂回（回り道）」をしているのである！
- 迂回が行き詰まった時は、迂回のやり直しをしなければ攻撃は継続しない。
 - （迂回 → 行き詰まり → 戻して(サポート) → 迂回)
 - ◇ボールを持っていないプレイヤーの立ち位置や役割の明確化
 - ◇防御の課題の明確化 → 相手を大きく（たくさん）迂回させること

さらに具体的に（要するに何をやっているか）

◇ボールを持っていないプレイヤーの立ち位置や役割の明確化

（守り）

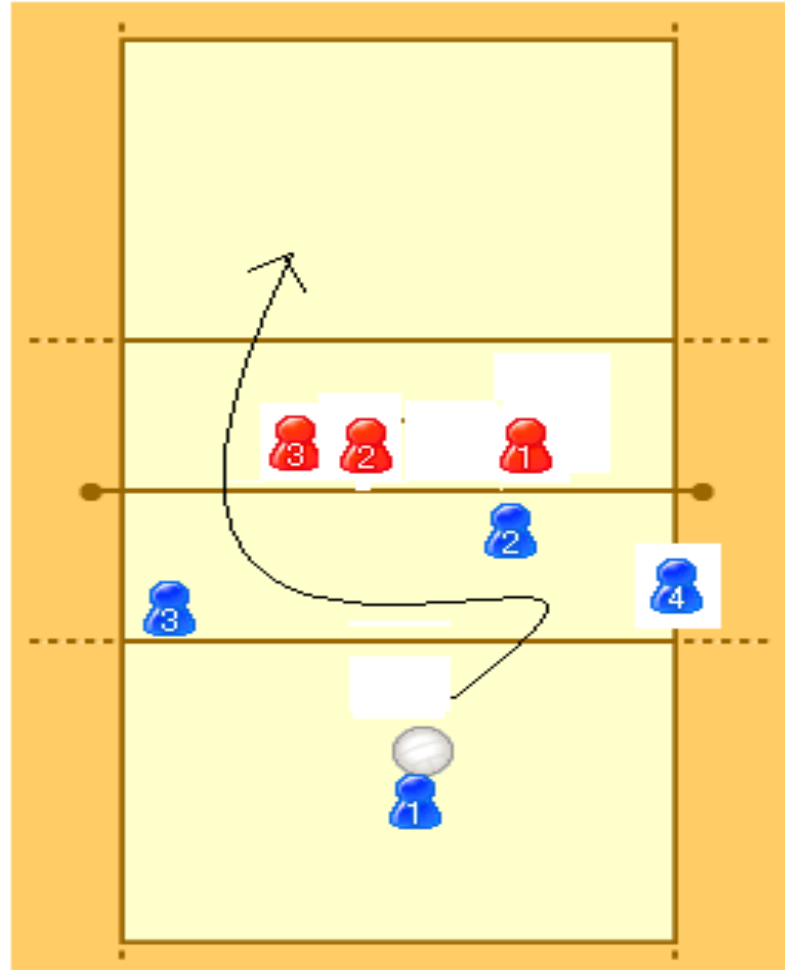
（攻撃）



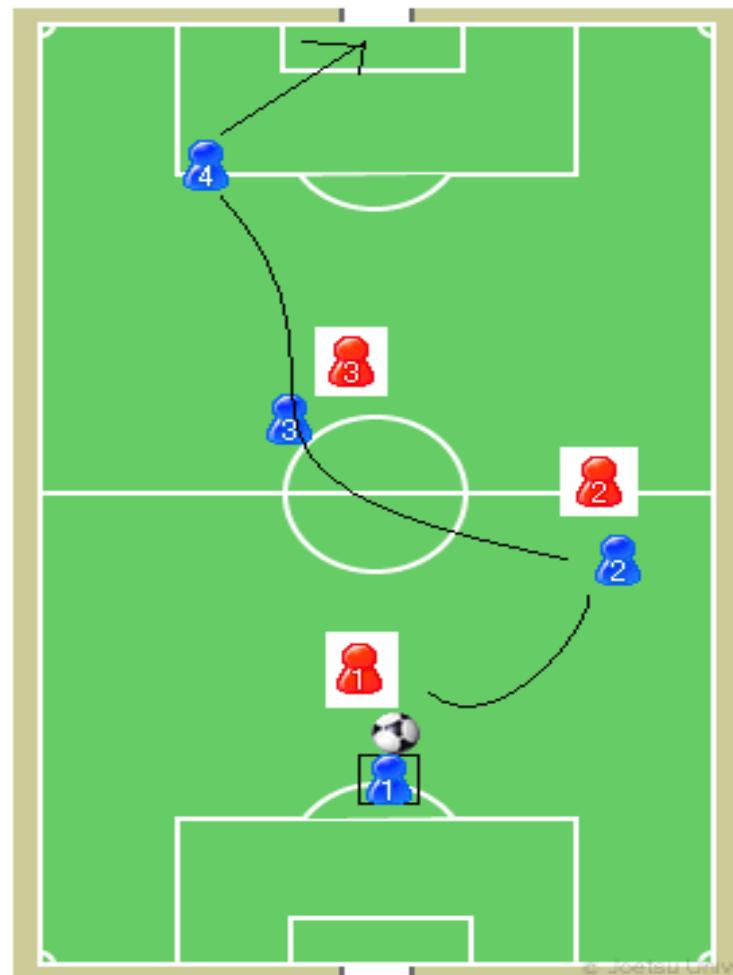
ロングパスの利点と欠点

“つなぎ”の重要性

さらに具体的に（ネット型の迂回例）



さらに具体的に（ゴール型の迂回例）



授業で使用した「迂回シート」

迂回記録シート オレンジ (月 日 時間目)
(チーム名: オレンジキッズ)

対戦相手()

チーム(攻撃記録・守備記録)
攻撃方向 (← ・ →)

パス... ————
ドリブル... ~~~~~

シュートを打った地点(O・X)
O...シュート成功
X...シュート失敗

迂回の記録

迂回と直進の基礎理論 まとめ

「迂回（回り道）」というアイデアを使う利点

- 教師、学習者の双方が、教材の基になっている正規のゲームに対する知識上の呪縛から逃れられる。
- 学習者は、集団で取り組む課題、要するにコートの中で何をやるかを把握しやすい（攻防ともに）。
- 各スポーツ種目間の共通項を把握しやすくなる？
(たとえば、ラグビーとバレーボールはなぜ大迂回が出現するの?)

○種目主義を超え、**タイプ（型）として教える**というのはこういうことではないでしょうか。

○今後、早急に考えていかなければならないことは、「（1つひとつの種目ではなく）**球技という文化**を教えるとはどういうことか」ではないか？

本日のトピック

- ① ゲーム構造論とは？（迂回と直進の話）
- ② 役割に着目した指導の話・評価の話
- ③ 体育の新しい系統性の話（タグラグ風フラッグフットに思うこと。時間があれば）

TGFU 理解のためのゲーム指導

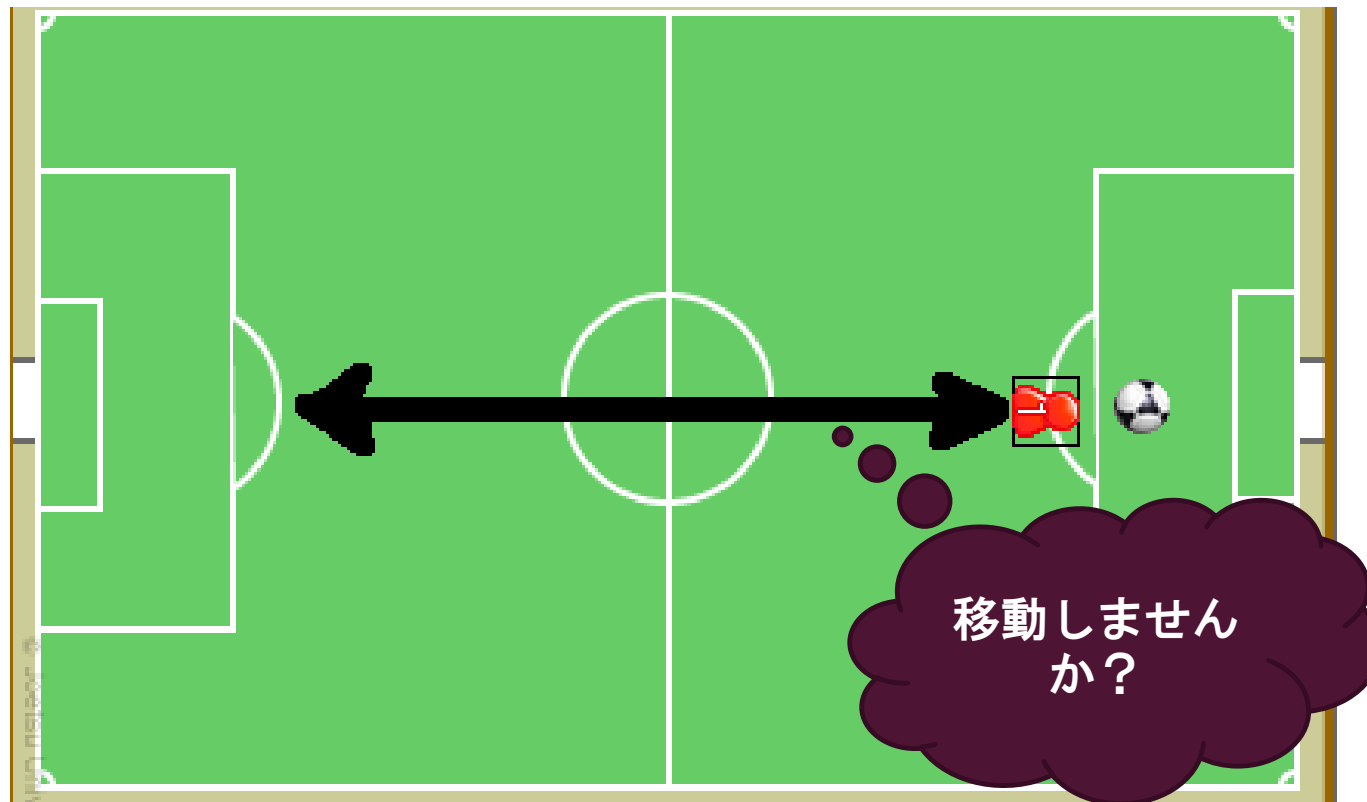
- “動き” を動きとして取り出して教える，ということが極めて困難であることがわかり，これ以降，ゲームの指導は，学習者が「自分がゲームの中で何をやっているか」の意味を理解することに向けられた。この指導の流れは，**T**eaching **G**ames for **U**nderstanding (**TGfU**)と呼ばれるようになった。

ちなみに・・・

- 私（土田）は、ボール運動・球技の学習は、
“動きづくり”ではなく、
“移動づくり” “関係づくり” だと思います。

人はゲームを理解する（どんなことが次に起こるか
わかる）と、**移動**します。

「攻撃」が終わると、「防御」が始まるなあ・・・



TGFU 理解のためのゲーム指導

ゲーム中心



- TGFUでは、修正された**ゲーム**（modified games）で、ゲームの原理（**戦術や判断・役割の原則**）を教えるようになった



戦術学習

南進ルート

■ オーストラリア

“Game Sense” “Play Practice”

- ①ゲーム中心, ②学習者中心 (learner-centred)
- 学習の**全体性** (holistic view of learning) を大事にし,
ゲームをスキルや技術, 戦術に分割しすぎない(Game Sense)
- 練習を遊びのように楽しく (play practice)

西進ルート

- アメリカ “Tactical Games Approach”
 - ・ ①ゲーム中心, ②学習者中心 (learner-centred)
 - ・ 学習課題の**誇張** (exaggeration) を大事にし, ゲームを必要に応じて**分割**する

日本は

- 日本はアメリカ経由ルートでやんわりと輸入？
学習課題の誇張（exaggeration）を大事にし，ゲームを必要に応じて分割する

「誇張」「分割」（こういう修正されたゲームを**タスクゲーム**といいます）

例：バスケットなら、**ハーフコート**の2対2（ボールキープゲーム）（Griffin, L: 戦術学習）

戦術的課題：攻撃空間を生み出すこと

中心的課題：パスコースを生み出すこと

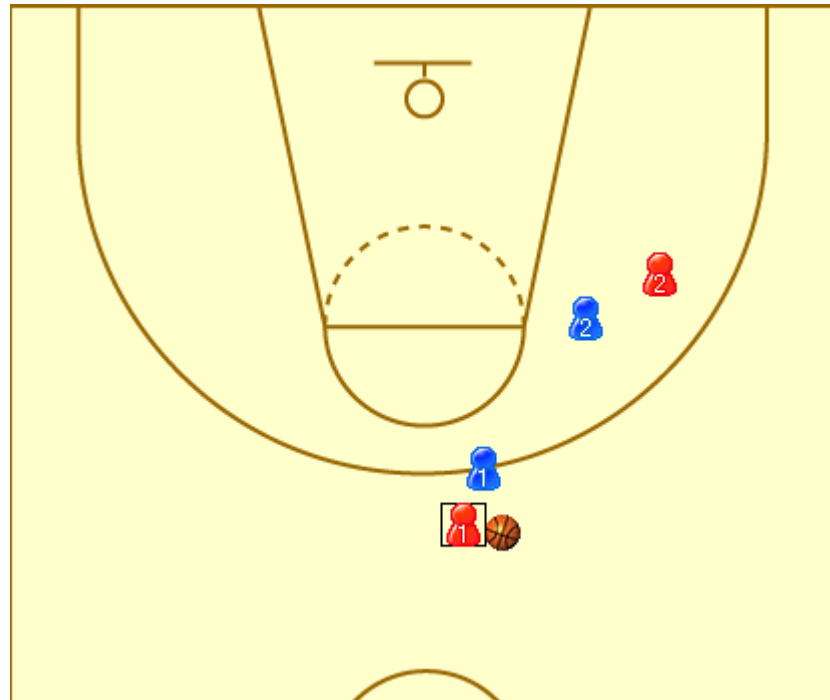
目標：ディフェンスをかかわすためにVカットやLカットを用いる。

条件：シュートを打つまでに**最低3回以上パスを続ける**。3回パスが続くと1点，フィールドゴールはすべて2点とする。

誇張（VカットやLカットが必要な状況が出るように）

米国式戦術学習は，日本では，部活の練習でやっていること！

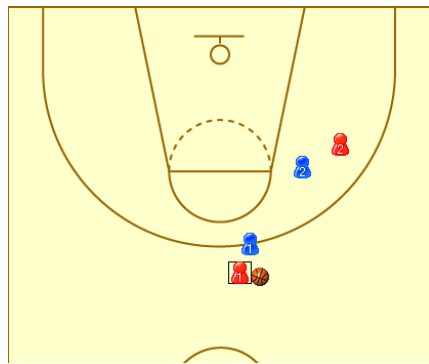
- 部活動では，効果があります！だからやっている（私も部活指導をしていた時は，当然やっていました）



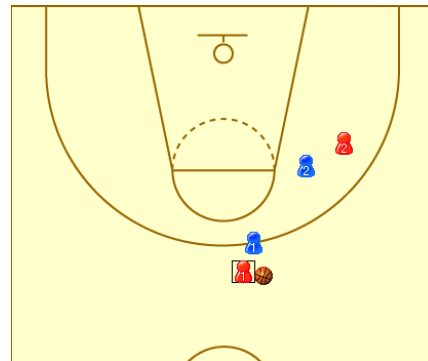
2対2のハーフ
コート
タスクゲーム

ハーフコートゲーム + ハーフコートゲーム ≠ フルコートゲーム

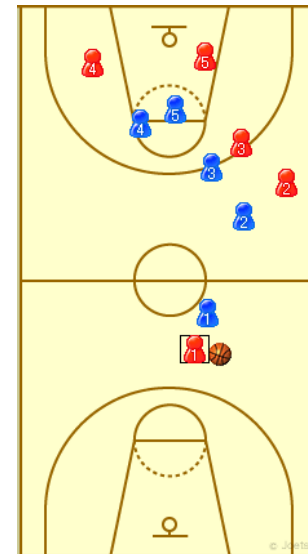
- コートを二分割とか四分分割してタスクゲームをして身に着けた動きは，体育では，フルコートゲームには反映されないことが多い。



+



≠

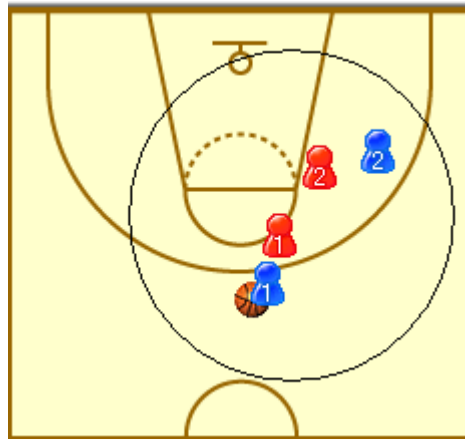


なぜ部活だと効果的で，体育だと難しいか

- 先ず，部活の子供たちは「フルコートゲームを知っている」分解する前のゲームを知っている子は，「分割されたゲーム」が，フルコートのゲームのどこを分割したか，理解している。

体育授業の学習者（未経験者）は

- そもそも、「何が」「どこが」「どこから」分割されたゲームか、わからない。



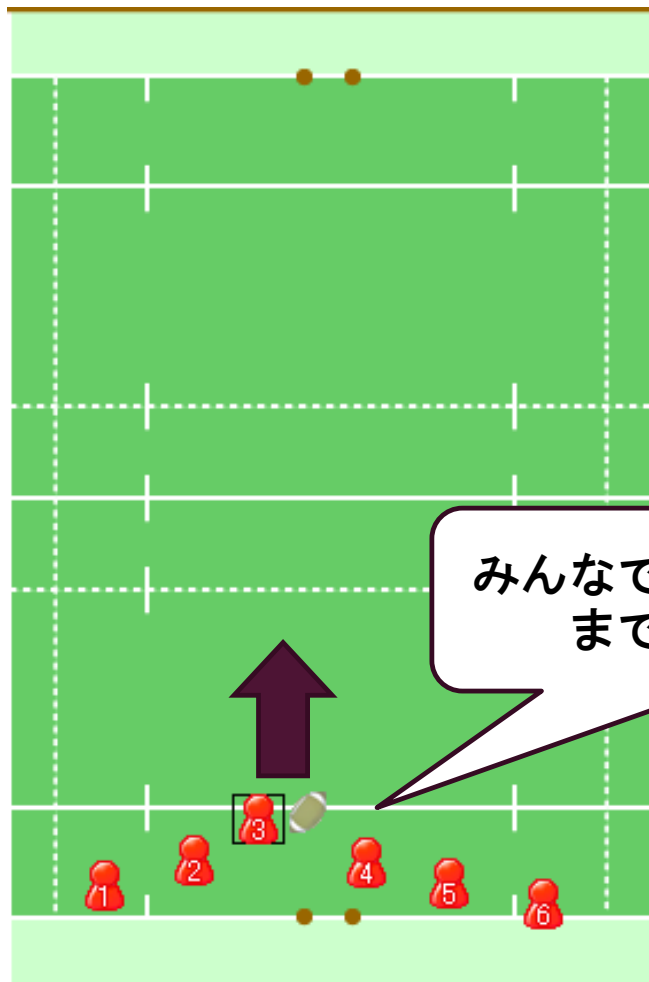
「ここらへんの練習するよ！」

「ここらへんってどこらへん？」

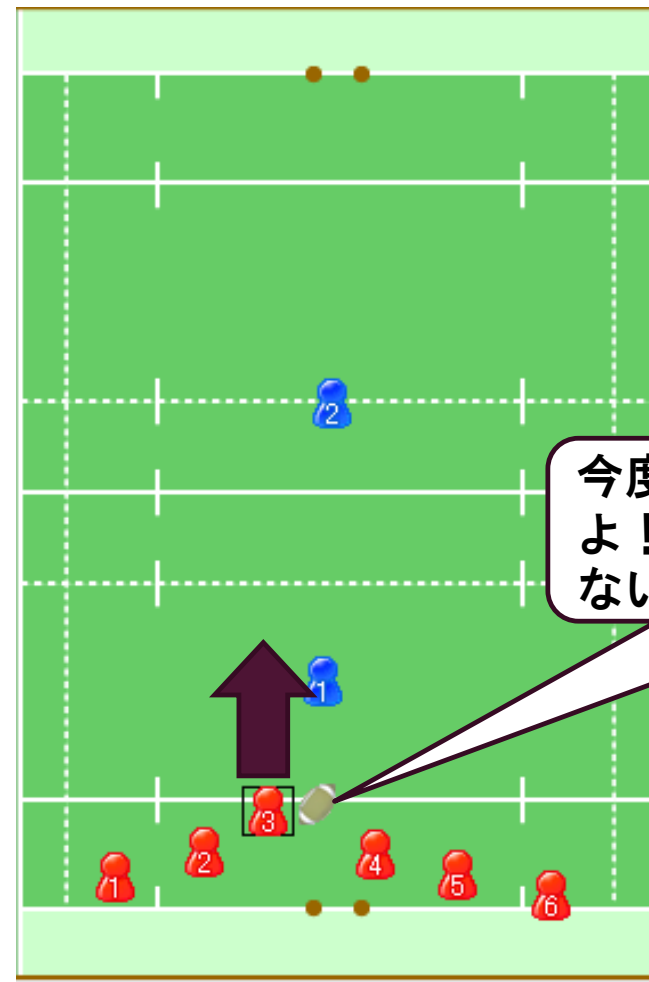
一方, GAME SENSE

- オーストラリアを中心に発達している Game Sense という考え方に基づく指導は、ゲームを修正するのは同じだが「攻撃」を中心に、あまりゲームを崩さない。

ラグビーのタスクゲーム



みんなでパスしながら向う
まで走るよ！



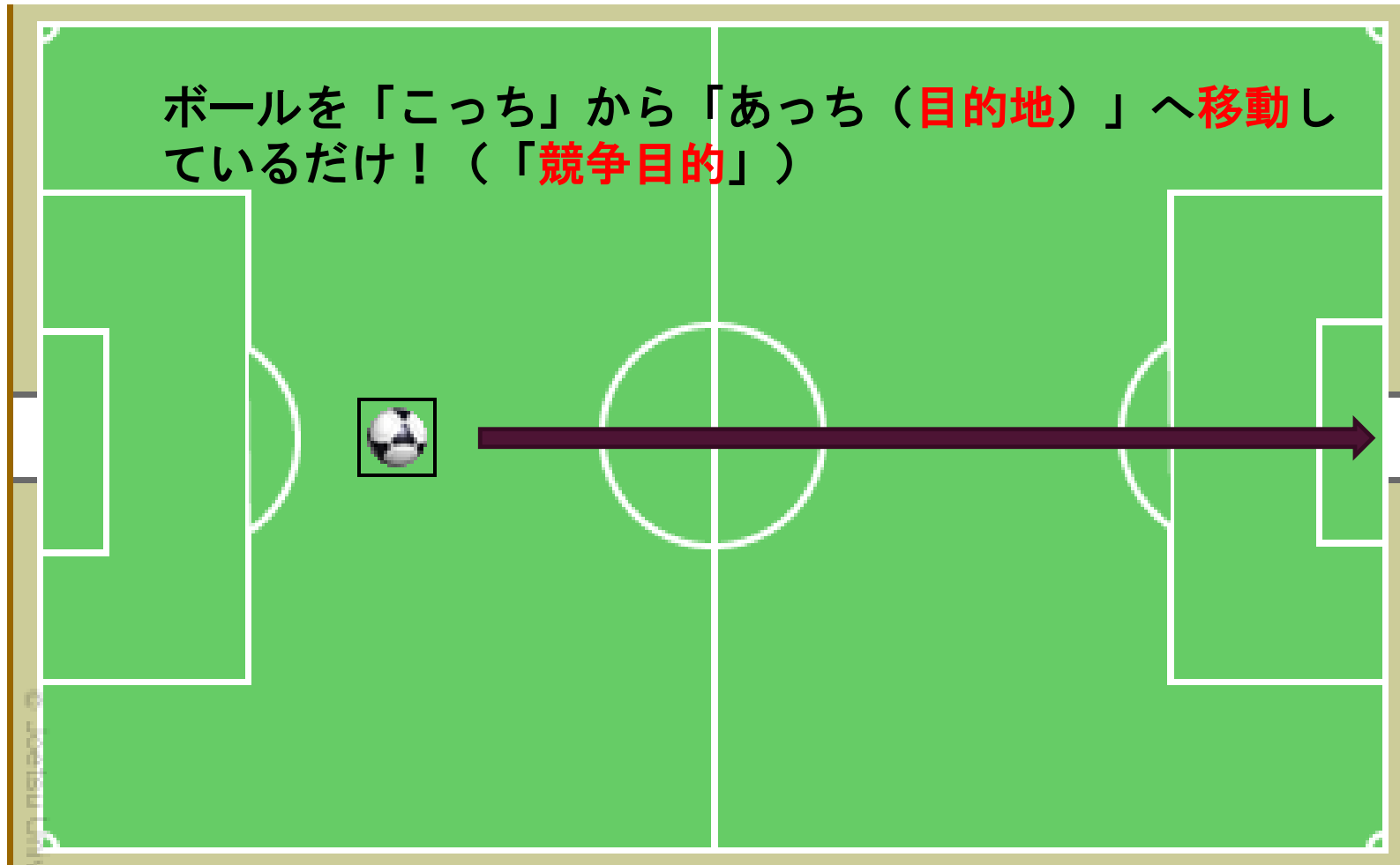
今度は途中で鬼が二人いる
よ！でも鬼は横にしか動け
ないよ

「ゲーム構造論」

- 2008年，鈴木理¹⁾らは，ボールゲームがボール移動ゲームであるという基本構造に着目し，各種のゲームをシンプルに捉える理論（「**ゲーム構造論**」）を発表した。

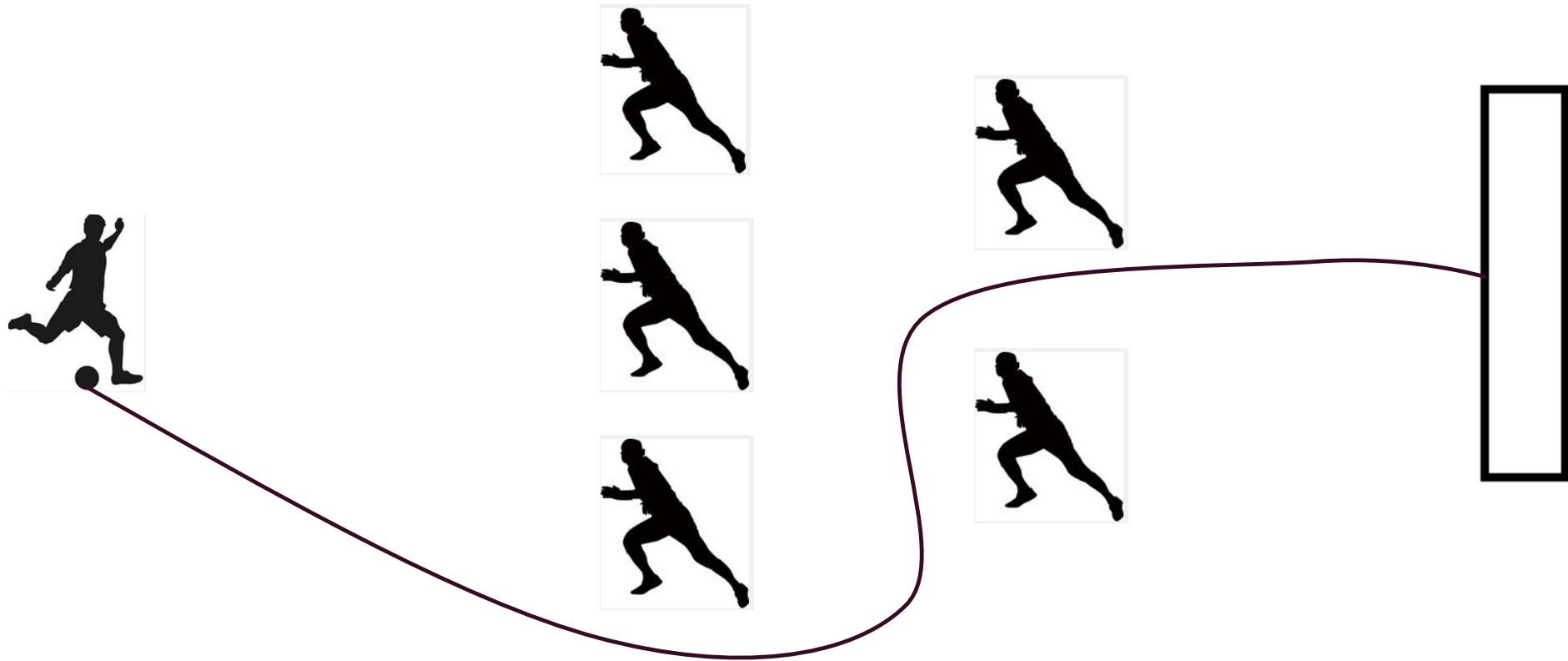
1) 鈴木理・廣瀬勝弘・土田了輔・鈴木直樹（2008）ボールゲームの課題解決過程の基礎的検討，体育科教育学研究，24(1)，1-11

ボールゲームの競争目的 . . .



目的地（ゴール）

「ゲーム構造論」で行為の意味を知る



「ゲーム構造論」に基づく（土田の）ゲーム指導では

- ゲームを分割→復元しない（××ゲームがいっぱい？）。
- ゲームの原初的で（その場での）自然な発展サイクルを使う。
- ゲーム内にある法則性・原理を扱う。
- スキルに関する機会均等主義を取らない（分業の中で多様な参加を認める。お仕事限定 “**内的簡易化**”）。
- 「見栄えのよいボールの扱いぶり」より「ゲームへの貢献やゲーム中の理解」を重視する。

ボールゲームは、ボール移動ゲーム



特別な事情がない限り、**まっすぐ**、**速く**運ぶのが自然
(方向) (速さ)

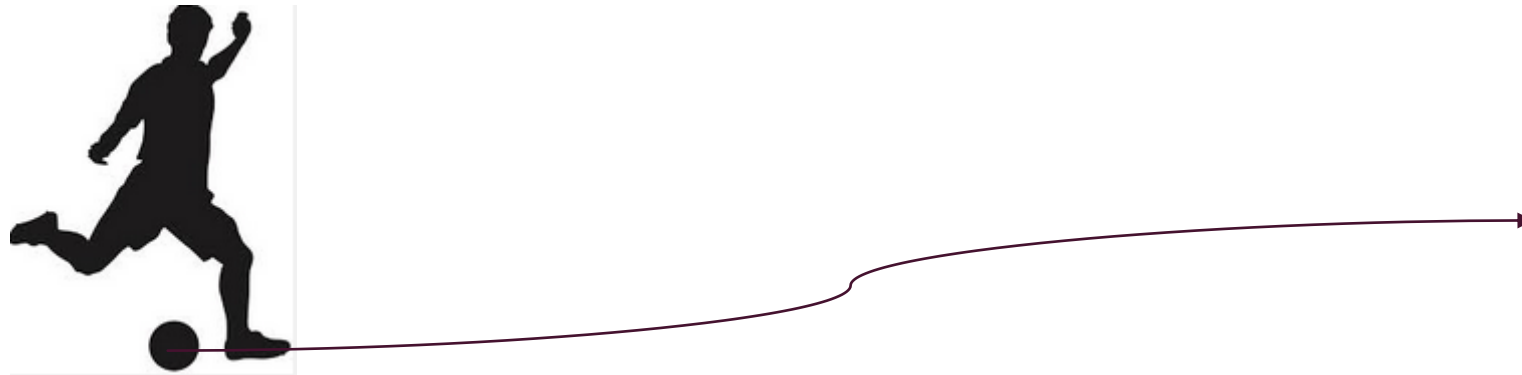
「方向」と「速さ」

- 「まっすぐ」「速く」ゴールに向かうボール
＝驚異的（攻撃的）

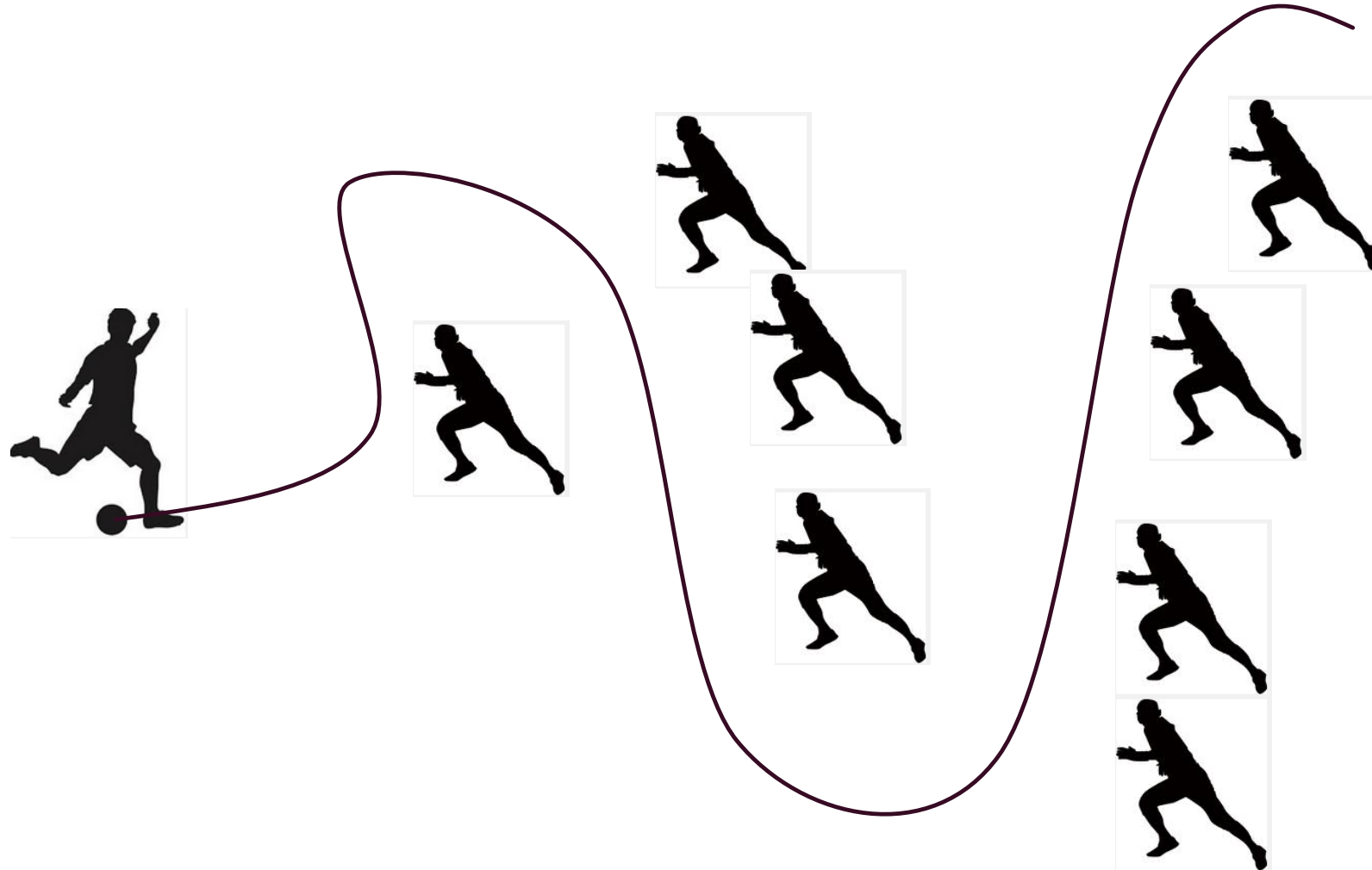


言い換えると・・・

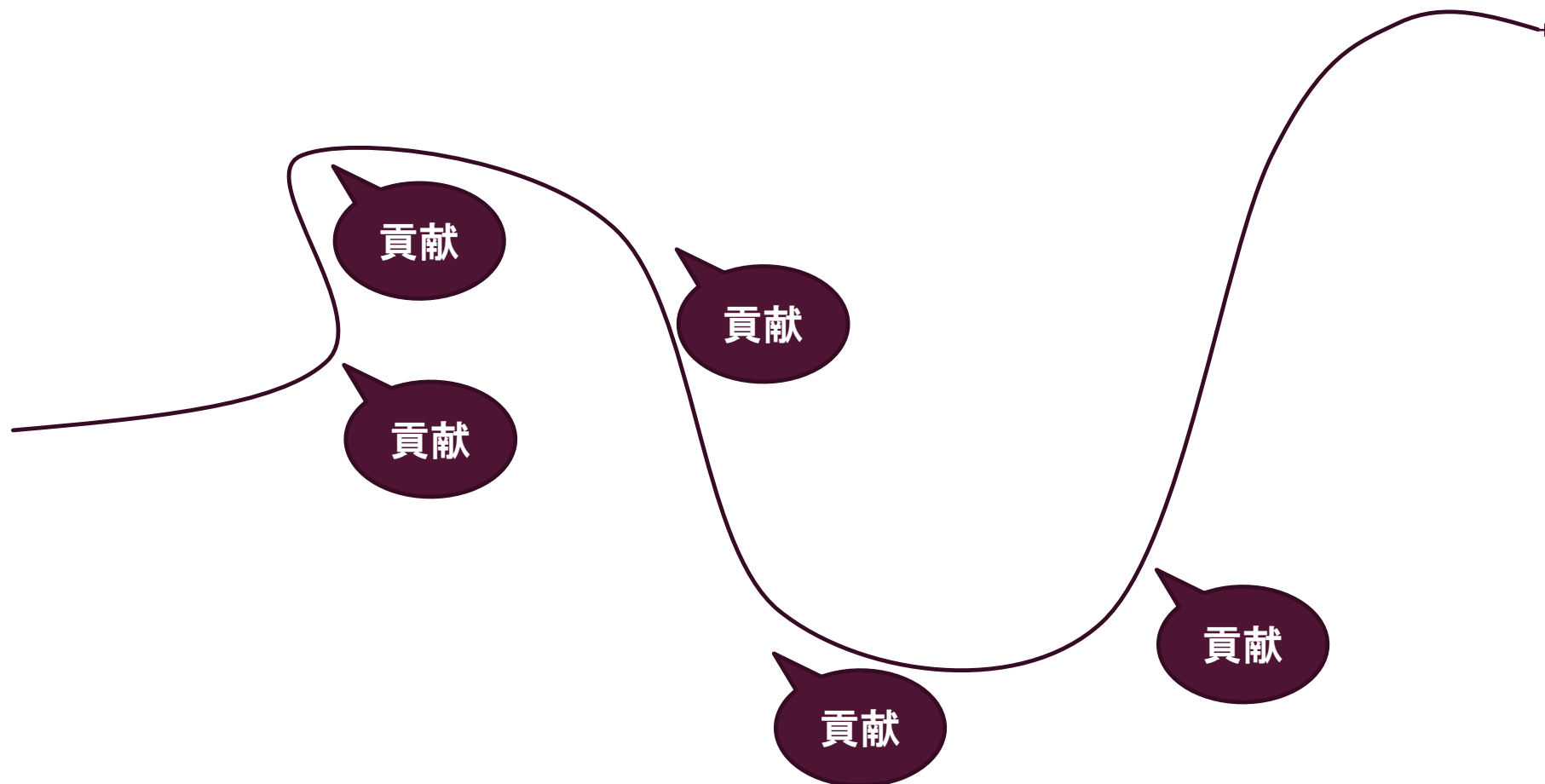
「攻撃」は、なるべく「まっすぐ」、「速く」。仕方ないときは効率のよい（直進に近い）迂回を目指す。



「防御」のほうは，なるべく「速さ」「方向」を減じる！



つまり、たくさん、あるいは大きく「迂回」させる



貢献しないでいる方が難しい？



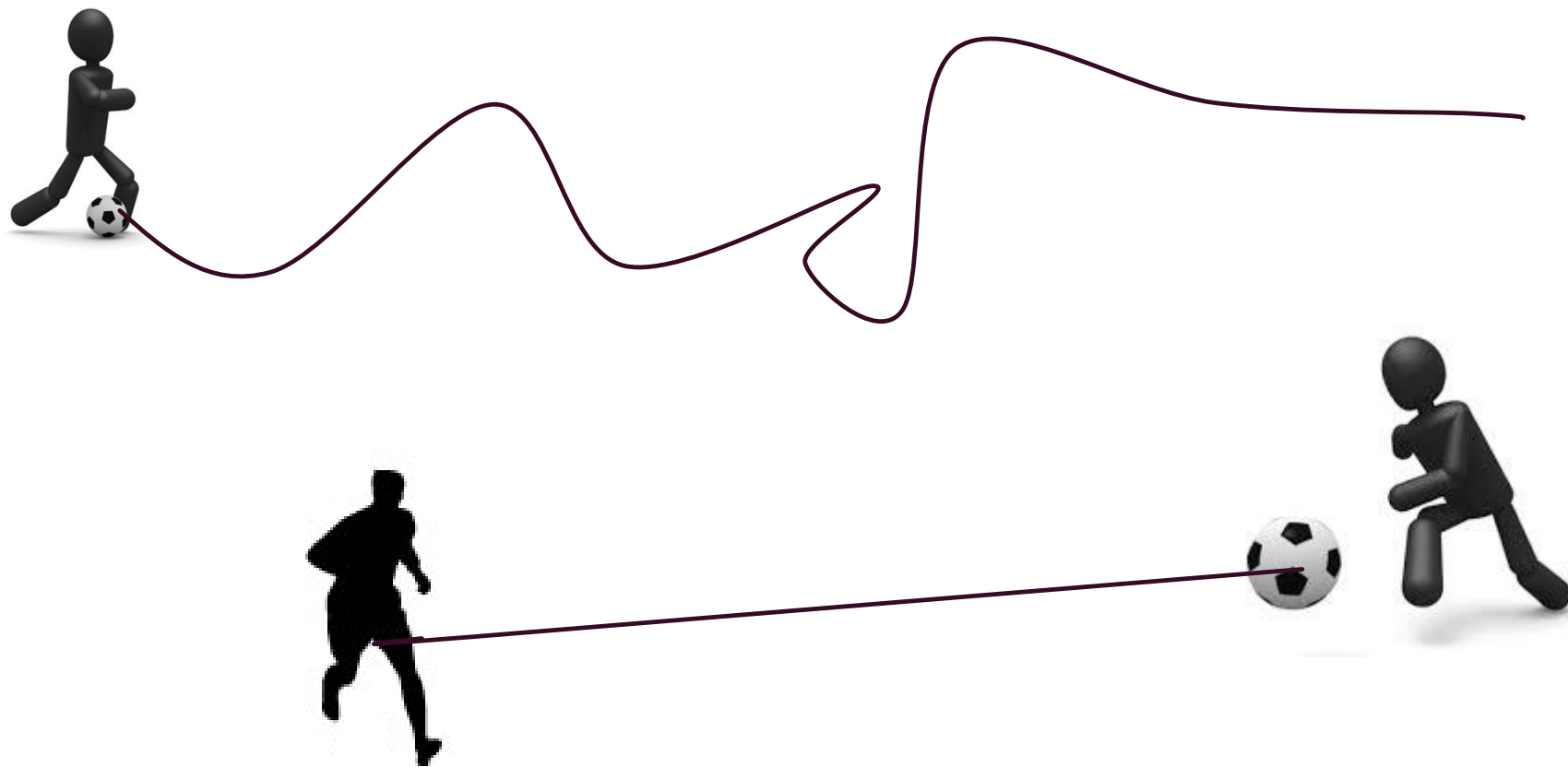
「攻撃の貢献」

- ボールとその周辺なので、これまでも十分観察されてきた（シュートとかパスとか）。
- **たいした理由もないのに、一人でドリブルする子は、「速く」「まっすぐ」の原則から言うと、望ましくないプレーです。そういう子は、いくら「ボールとお友達」でも、ゲームのスキルは低い！**

当然，評価は低くすべきです！

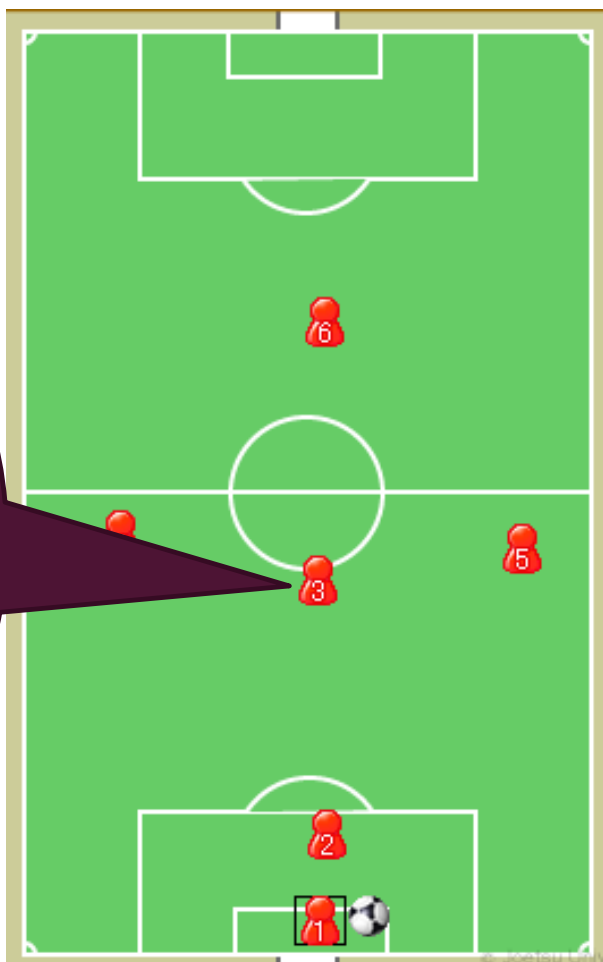
パスはドリブルよりボールの移動スピードが速い

ドリブルの場合、ボールの移動速度は人間の走速度を超えない！

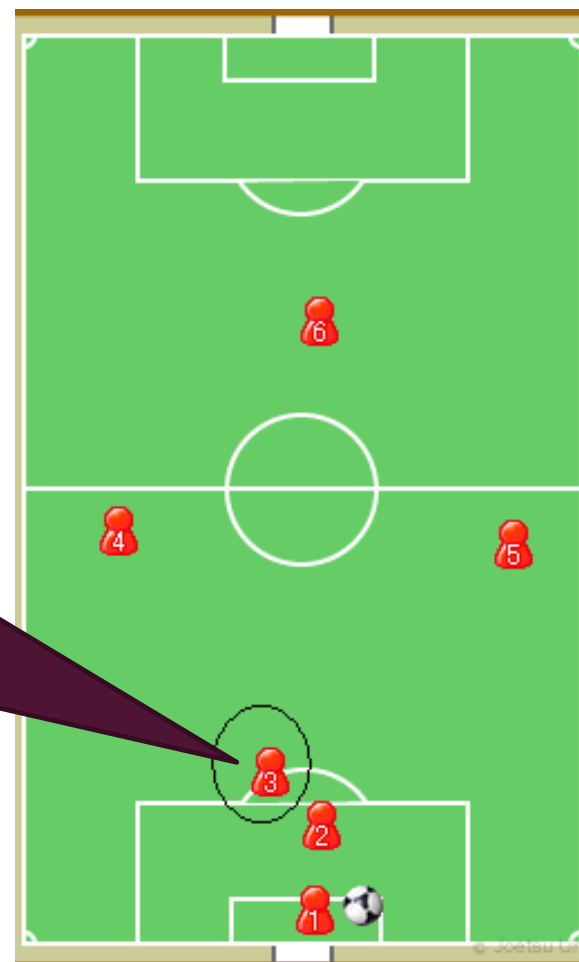


役割の取得と役割の変化に注目した評価

私はこのあたりで「**攻めと守り**」！



相手が強力だから、2だけでは守れない。ここで二人で**守りに専念**しなきゃ！



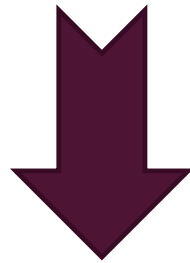
3の子は、場所も仕事も**変化**している。相手にあわせて変化できるということは、今の**ゲーム状況をよく理解**していることになる。

「役割」 ≠ ポジション

- ゲームは、今の自分たちで手におえる範囲でよい。よくTVなどで名前を聞く専門的な「ポジション」ではなく、「待ち伏せ」，「攻め」，「守り」，「中継」とかその程度の素朴な「役割」でいい。お仕事を限定し，判断の負担を減らす。
- 専門的で細分化された役割システムは，体育の素朴なゲームでは必要がない（意味が立ち上がらない）。

ボールゲームでは、どんな子がうまい子（スキルがある）？

- まず、ボールゲームは相手の都合でプレイ選択を変える「開放型スキル（open skill）」を必要とする（森先生の受け売りですが）。
- 「思考・判断」もスキルに含まれる。



- 体育のゲームのメンバーや状況にあわせて、**自分を変化させられる子が「うまい子」**

ボールゲームは「分業文化」

■ 役割取得（**専業**） → 役割変化（**兼業**）

このプロセスを**上達**としたらいかがでしょう？

役割の変化が熟達：正統的周辺参加論

* 役割変化にも、単なる**配置換え**（専業→専業）もあります。これは役割の取得の途上と考え、熟練者とは区別して考える必要があるかも。

* 超専業化も上達（熟達）ですよね。



年俸30億円近く？上手いよね？

本日のトピック

- ① ゲーム構造論とは？（迂回と直進の話）
- ② 役割に着目した指導の話・評価の話
- ③ **体育の新しい系統性**の話（タグラグ風フラッグフットに思うこと。時間があれば）

最近，こんなゲームをやっています。「タグラグ風フラッグフット：突破でGO!」



はじめは「パスをまわす」と学習記録に書いてくる学生が多いけれど・・・

- 「これってパスゲーム？」

20秒間でボールを目的地へ持ち運ぶだけのゲームです。
(最後は攻撃の連続性に気付く子も)



いわゆるタグラグビーのターンオーバー無しゲーム（1発勝負） 『タグラグ風フラッグフット』

- バスケットボールコートを使います。
- 基本的に5人对5人（男女混合）
- 要するに「突破」ゲームです。

毎年、後ろ手にボールを隠す作戦が出ます



ゲームの基本ルール（授業内で更新中）

表. 突破でGo!の基本ルール

攻撃法	ゲームは5人対5人を基本とする。
	ゴールラインから攻撃開始
	攻撃は 20秒以内 に相手敵陣のゴールラインに向けて攻める。ゴールラインの向こうに身体の一部がたどり着けば1点とする。
	攻撃は2回連続しておこなったら、攻守交代。
防御法	守るチームは、主に腰につけたタグを取ったり、正面に立ったりすることで相手のボール保持者の進行を妨害することができる。攻撃者に保持されているボールは直接奪わない。
	タグを取ったら、「タグ！」と叫んで全体に知らせる。
タグ（タグひもを取る こと）	タグをした人とされた人は、それぞれ①タグをした人はタグを取った本人に手渡しするまで、②タグされた人はタグをベルトにつけるまではプレーに参加できない（味方へのパスは先にしてよい）。
	「タグ取り」は、ボール保持者のみに許される。
	攻撃側はタグされたら、タグを取られた場所に戻り、3秒以内に味方にパスをする。この再開パスを防御はカットできない。
防御の反則	激しくぶつかる。
	ボール保持者以外へのタグ取り。

攻撃の反則	ボールより前に出て防御者にぶつかったら 攻撃者の反則 （単に前に出るのはよい）。
	立っているだけの防御者にぶつかったり 、走りながら手で防御者を払いのける。 （攻撃者は防御者に進行方向正面に入られたら接触を避ける。）
	前方へのパス （前パス）。
ゲーム停止	トライ（得点）を決める。
	ボールがラインから出る。ボール保持者の足が一部でもサイドラインに触れるか出る。
	転がったボールを防御者が保持する。
	攻撃が前パスの反則をする。
	防御者が再開パスのカットをする。
	身体接触の反則が起きる。
ゲーム停止後の再開方法	ゲームは継続せず、ゴールラインに向かい立ち新しいゲームを開始する。

ゲームの見た目は「**単純**」。学習内容（見えないもの）が「**豊富（複雑）**」。

○ボールの攻撃性（ボールの移動速度＝攻撃性） 速さ・方向（ゴール方向）

○防御の分散配置（ボールを隠す効果）

○欺きの原理。ボールを持たないダミーの動き）

○ボールを受けるための位置や動き（そこに居て意味あるの？）

○防御の層構造化

○スペースとは物理的な空間なの？（タグは取られちゃいけないの？）

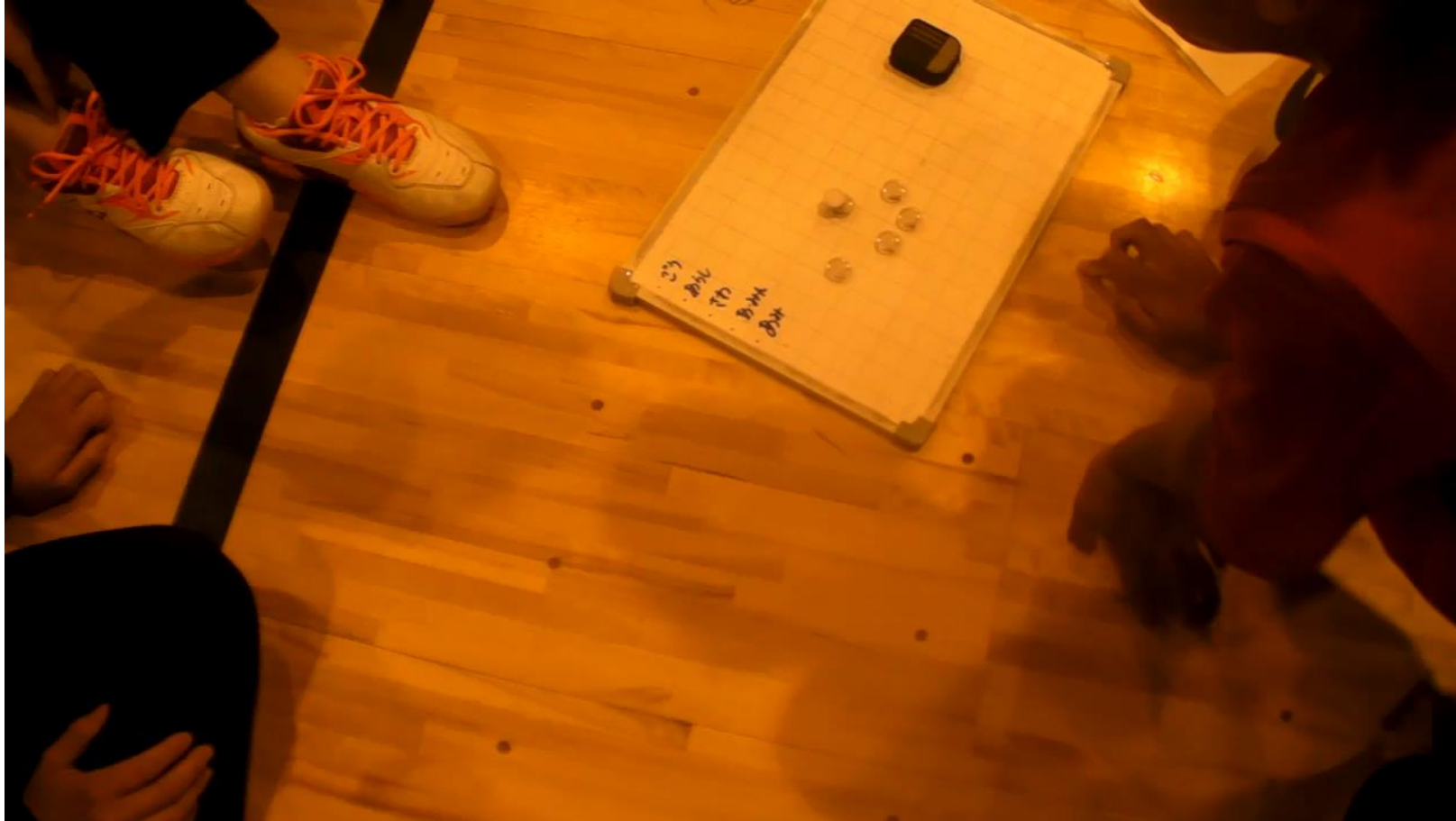
○分業のはじまり（誰がボール持っているか見てきて）（誰がいくの？○能力の原理competency principle）

○攻撃の連続性（そこでゲームは終わり？）

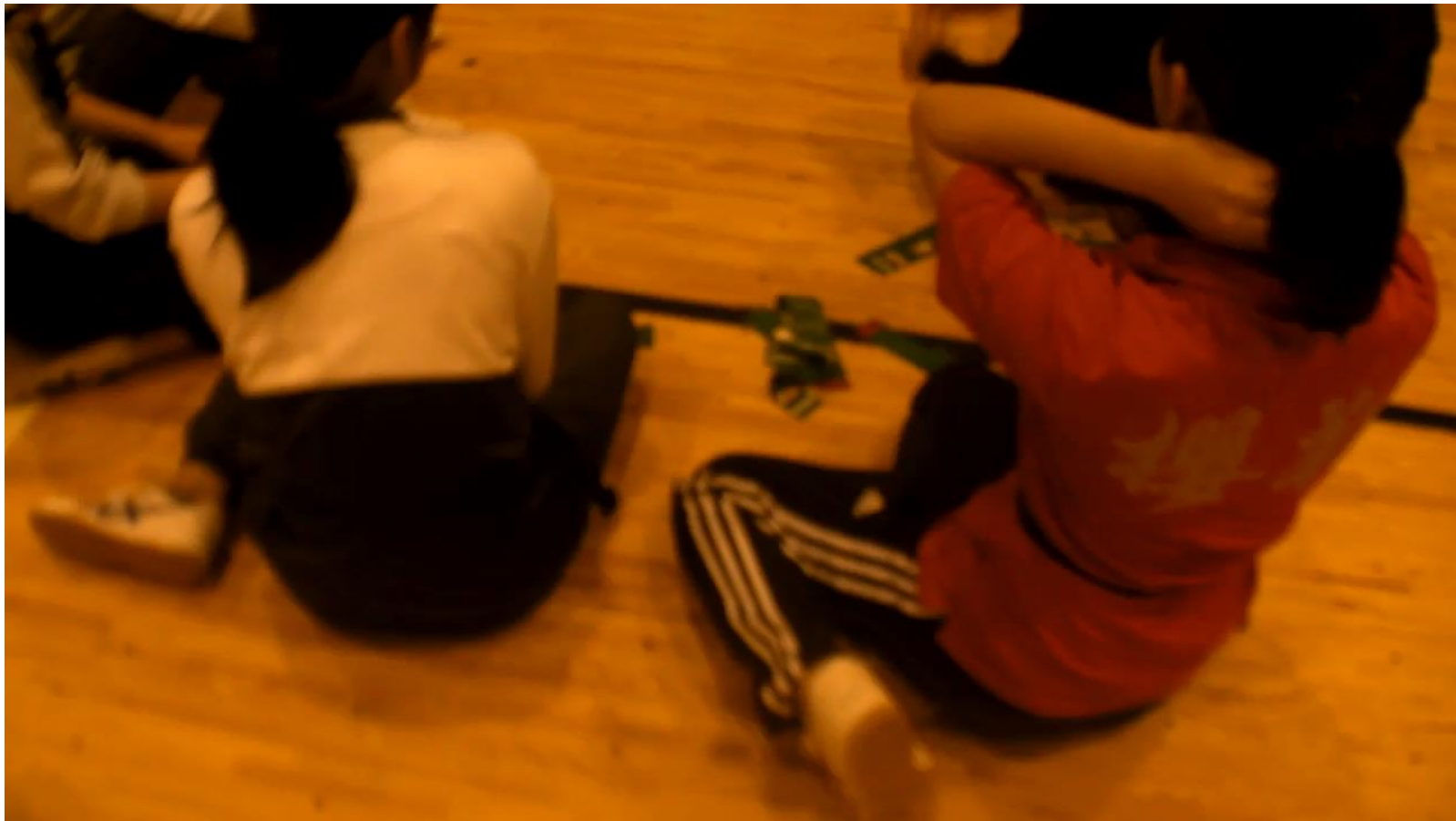
○指定対人防御（人が人を守ることの意味）

○作戦会議は分担会議？

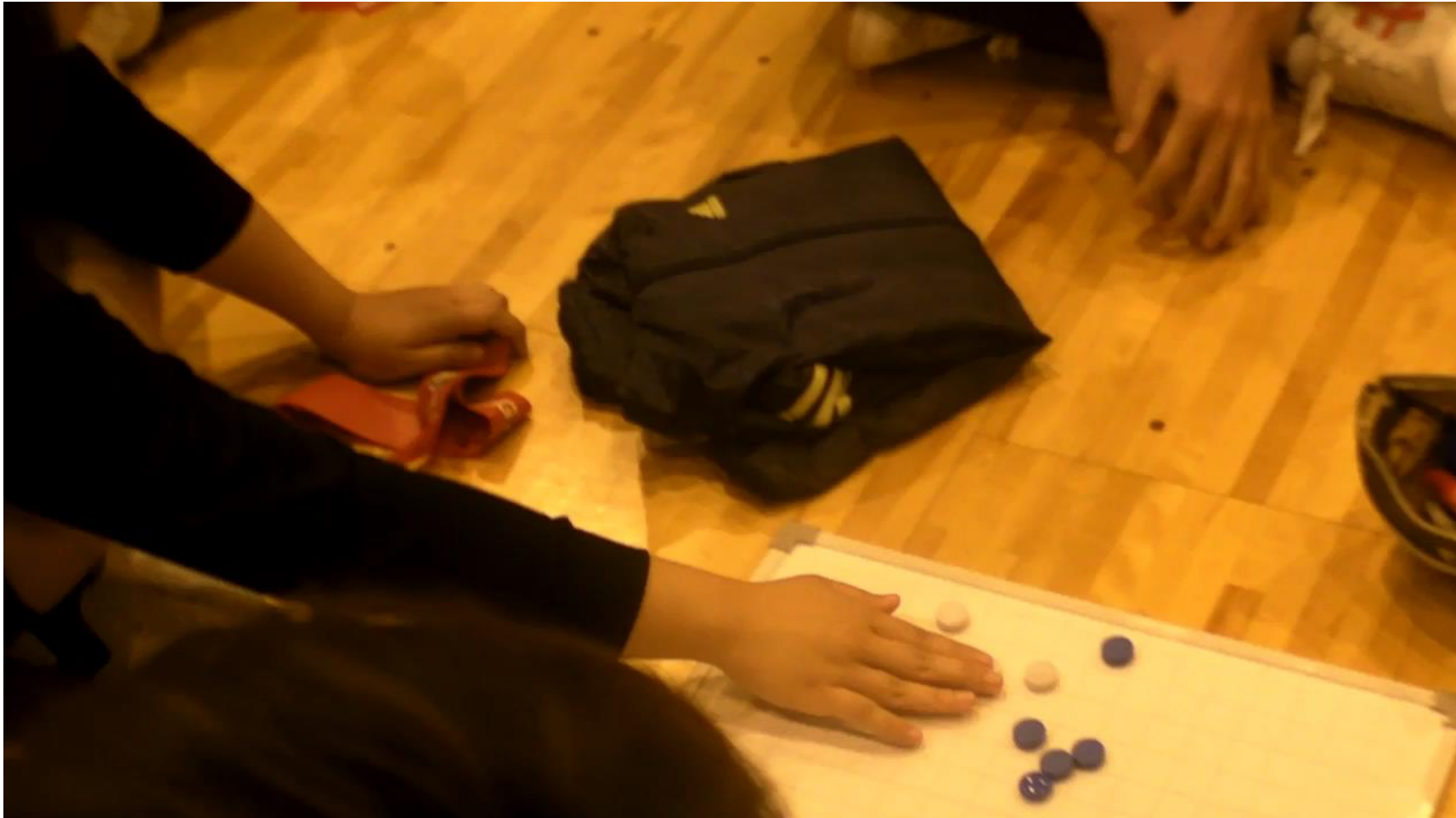
これってパスゲーム？持ったら前に・・・



横一列の守り→防御は層構造化したほうがいい？



パスは手渡しの方がいい？



「どう動いたらいいかわからなかった」

「結局，“動き”がわからないというより、何をすることが守ることなのか、自分のお仕事は何なのかがわからないのでは？」

学習記録

所属チーム 家政科のミタウ

1回目の授業（ガイダンスを除く）（5/24）

このあたりで（赤に囲み）書きしていた内容に気づいた

攻撃側からは、ボールをもち、いる人の前に出ない
ように気をつけているが、守り側からは、どう動いたらいいかわからなかった。

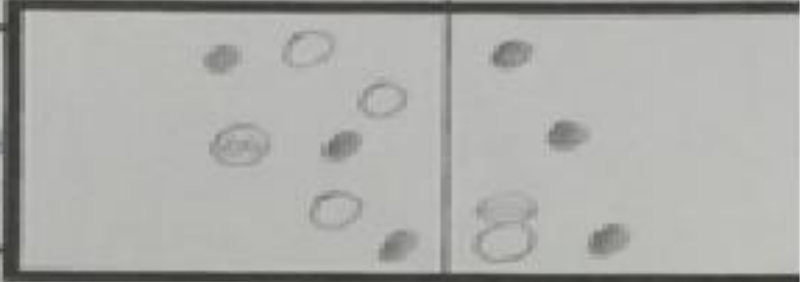
2回目の授業（5/31）

このあたりで（赤に囲み）書きしていた内容に気づいた

結局、“動き”がわからなかったというより、何をすることが守ることなのか、自分のお仕事は何なのかがわからないのでは？

コンクリートでどういうゲームをしようか
からか

攻撃方向⇒



攻撃方向⇒

防御の層構造化で第一線の人数を複数に

4/26
 41/26
 回目の授業

第一線を複数にするというのやと2もいって行った。相手も
 攻撃方向⇒思いつくスタートを

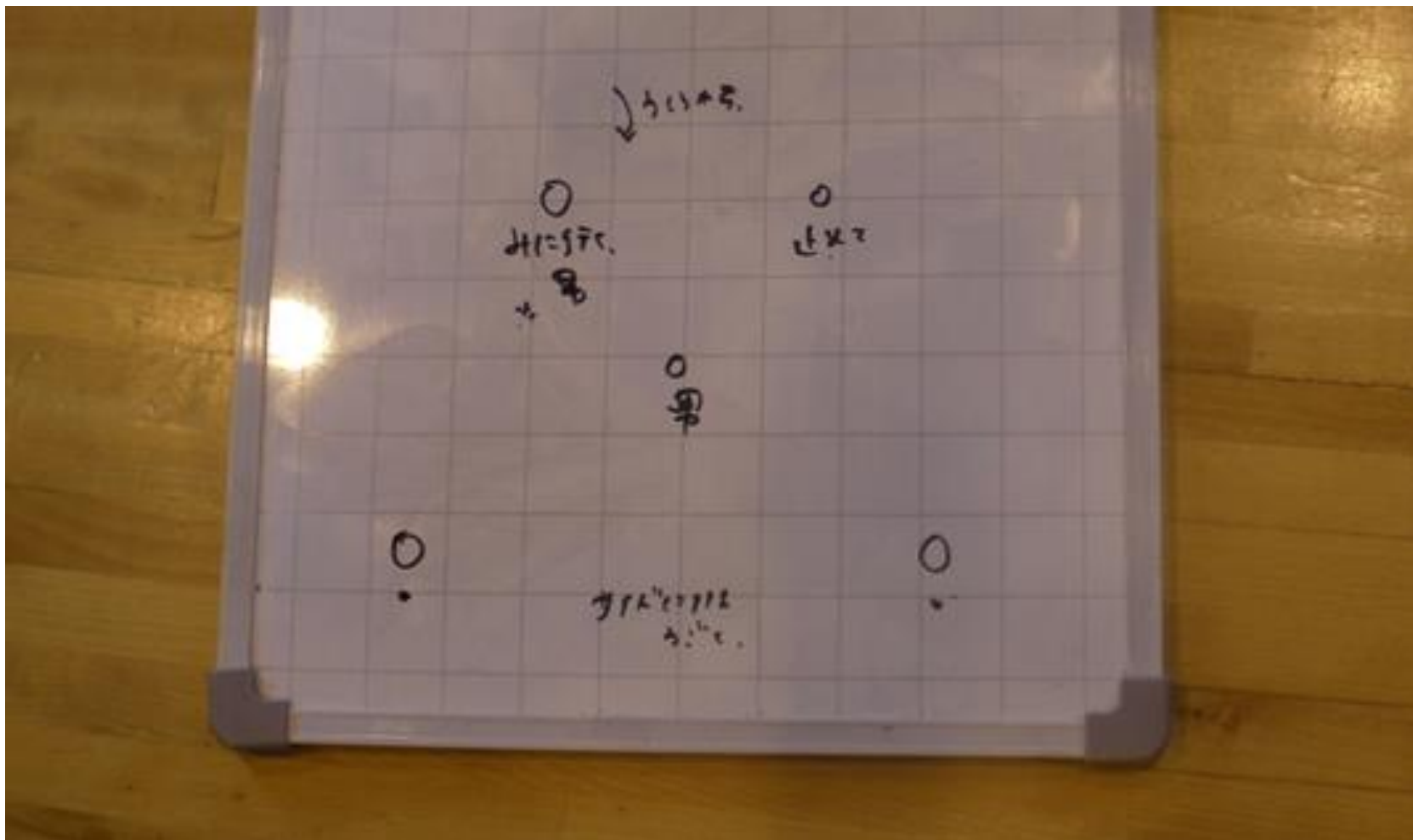
どのあたりで（右に図示）何をしていた？何に気づいた？

守備のとき女子が走りまわって、ボールを見つけ、預けられ
 た2人の間に立った。そのときボールを踢いた人のタゲを「ボール」
 後の欠点もあることに気づいた。
 攻撃はまずみんなボールを持つか？として、ボールを預かる
 人のウしろにウしろにしようとした。既受けたときには
 もう1人受けるべきだった。



高と
 の
 度
 手
 ら

“お仕事”が書いてある作戦板



体育学習の系統性

- 「単純」 → 「複雑」（目に見える現象，“動き” “（TVで見るような）戦術”
- 「単純」 → 「複雑」 → 「単純（深み）」 認知的理解も織り交ぜながら，深い学びへ

「できた！」から「分かった！」の多い体育に・・・

- 「ただ上手いだけの人」を無くしましょう。

理解を深める球技の授業に

- ご静聴ありがとうございました！

