

ネット型ゲームにつながるボール投げゲームの提案

1 はじめに

高学年で行われるソフトバレーボール等の多くの授業で、棒立ち状態のボールを見送る子供の姿を見かけることがある。本来、「相手コートにボールを落とすか自コートに落とさせないか」の「攻防のおもしろさ」が運動のおもしろいコト（楽しみの中心）であるにも関わらず、それに夢中になれない子供たちは、おもしろいコトを共有できていない。当該学年の授業で、おもしろいコトの共有を図ることができるような問いや環境設定を行うことが肝要であるが、低学年から中学年、高学年へと系統的な学びが保証されていないことも一要素ではないだろうか。

そこで、ボール投げゲームのねらいである投動作を身に付けながら、「ボールの落下点に移動する」「オープンスペースを見つけて攻撃する」「自陣の空いた空間をカバーする」といったボールをもたないときの動きや戦術的な状況判断を学ぶことができる教材として「ボンバーゲーム」が開発された。（西村 2015）

2 教材・教具の概要

ボンバーゲームは、ビニール袋に緩衝材や新聞紙を入れた手作り教具（以下、ボンバー）を使用する。ルール及びコートについての概要は表1のとおりである。球状で、「しっぽ」のように飛び出した形をしていることから、ボンバーゲームと名付けられた。このボンバーを使用することで「(1) 肘があがる」「(2) ラリー数を増大させる」の2点が期待できる。

(1) 肘があがる

初めてボンバーを手にした子供たちの多くは、しっぽの部分を持って投げ始める。ぶんぶん振り回したり下手投げで投げたりと、様々な投げ方をする中で、170 cm程のネットを思うように超えていかないという壁にぶつかる。すると、次第にオーバーハンドで投げるようになり、必然的に肘を上げ始める。教師からの情報提供なしに、自然と肘が上がってくるのがこの教具の特長である。

(2) ラリー数を増大させる

軽くて柔らかく、落下速度を遅く保つことができるボンバーは捕球もしやすい。飛んできたボンバーを確実にキャッチしようと両手で抱き込むように捕球する子供もいれば、地面ぎりぎりのところで滑り込んでキャッチする子供、ボールを夢中になって追いかけ片手でキャッチする子供など夢中になってゲームを楽しむ姿が見られる。

捕球範囲が広がることでゲームが途切れることが減り、連続した攻防が可能となる。そのことで、守備位置が崩れてできたオープンスペースをねらって投げるといった戦術的な状況判断を行う必然性が子供たちに生まれ、課題解決を図ろうとする。

表1 ボンバーゲームのルール

- ① チームの人数は3～4名で、そのうち2名がプレーを行う。
- ② コートの広さは縦8m×横7mで、ネットの高さは170cm。（子供の状況を見て変更する）
- ③ ゲームを始めるときは、ボンバーを投げる人が「レディー」と相手に声をかけ、「ゴー」と相手が返事をしたのを確認してから投げ入れる。
- ④ 相手コートに落ちたら1点、ネットやアウトになったら相手側に攻撃権が移る。その際、相手に点数は入らない。
- ⑤ 得点した人と、外に出ている人が交代する。
- ⑥ キャッチしたらその場から投げる（歩けるのは2歩まで）。
- ⑦ 投げるふりは1回までとし、捕球後はすぐ（3秒以内）に投げる。
- ⑧ 判定に困ったときはノーカウントでやり直し。

