

ゲーム様相の発展過程に基づいたバスケットボールの指導計画の考案 —吉井の「初心者に対する速効的指導法」を手がかりに—

森 勇示

愛知教育大学保健体育講座

Teaching Basketball based on the Development Process of the Game Aspect — Using Yoshii's Method for Beginners —

Yuji MORI

Aichi University of Education

Key words: 体育授業, バスケットボール, ゲーム様相

1. はじめに

今日、球技の授業をゲーム中心の学習過程で計画する考え方は教師の間で広く定着している。それは生涯スポーツ理念に基づく学習指導要領の主旨を具現化したものでもある。その中にはいくつかの実践上の問題があり、これを解決するために戦術学習が近年では多く採用されるようになった。戦術学習はBunkerらを端緒とし¹⁾、ゲーム中心の学習の中で生徒の戦術的な意思決定を保障するものである。この学習指導の在り方は「戦術アプローチ」²⁾と称して「技術アプローチ」に配置されるようになった。これは、それまでの技術練習の成果をゲームに活かす学習過程が技能差を顕著にし、一部生徒しかゲームでプレイできない問題を克服する意味があった。すなわち戦術理解がゲームでの集団的技能発揮を可能にし、技能差を吸収するというものである。それでも戦術アプローチを意図したいくつかの事例に、その学習過程が、技術を易から難、基礎から応用、単純から複雑へ序列化したに過ぎないものを見かける。これは指導者が戦術が発展していく過程を十分に理解していないものと考えている。戦術が発展していくとゲームの様相も変わる。すなわち戦術の変化はそのまま、ゲーム様相の発展過程に影響する。

高田は昭和40年代に既にサッカーの教材づくりで、ゲーム様相の発展過程という考え方を採り入れている。それは「1. 密集型のゲーム, 2. 帯状型のゲーム, 3. 広域型のゲーム」の3段階で示される。この考えに基づいて高田は「ゲームを主体にして指導するには、まずゲームそのものを研究することだ。子どものゲームを調べ、そこからゲームと技術の関連を明らかにしていかなければならない。」と述べ、子どもの実態と教師の指導過程を合致させることの重要性をうたっている³⁾。サッカーのゲーム様相の発展過程をふまえた体育授業の考え方は、瀧井のゲームの位相^{註1)}にも示されている⁴⁾。そこでは、子どもの心身の発達をレディネスととらえるだけでなく、サッカーのゲーム位相の発達も考慮する必要があることを述べている。本稿ではこのようなゲーム様相の発展過程に注目し、バスケットボールの授業づくりについて考えたい。

バスケットボールのゲーム様相の発展過程は吉井の「技術の発達段階の考察」がその端緒になると思われる⁵⁾。吉井は体育授業におけるバスケットボールの指導について、ゲーム様相の発展過程に基づいた「初心者に対する速効的指導法私案」を提示している。本稿の目的はこの私案を検討し、そこから考案したバスケットボールの授業アイデア

アを提出することである。また、それがいわゆる「侵入型」球技^{注2)}の指導法に示唆を与えることも意図し、上述した球技指導の実践上の問題を克服する方法の提示にもなると考えている。

2. 吉井のバスケットボールのゲーム様相の発展過程

吉井はナショナルチームの監督をはじめ様々なチーム・選手を指導し、多くの指導理論を著した。その中で技術の発達史について考察している。それは技術の発達をゲームの様相から推察しているので、そのままゲーム様相の発展過程も示していることになる。その過程は初期には「攻防の対立による攻防法の発達過程について」と題して7段階に区分していたが、後に「技術の発達段階の考察」として10段階に細分化している⁶⁾。その要約を表1に示す。

吉井によれば、これらの段階はバスケットボールの誕生から今日までの攻撃と防御の争いによる相乗的な発達の結果になる。そして、それはバスケットボール競技の構成的技能のすべてを示し、技能を習得する順序にもなると述べている。

3. 吉井の「初心者に対する速効的指導法」

吉井は授業におけるバスケットボールの指導は初心者に対する指導と同様に考え、「初心者に対する速効的指導法私案」として、その著書「バスケットボール指導全書1」（以下、指導全書）に示している⁷⁾。なぜ「速効的」なのか。吉井は体育の授業の特徴から以下のように述べている。

小・中・高校の体育の授業の対象となる生徒は、年齢によって、また個人によって相当の技術差があるが、それでもなおバスケットボールの初心者の段階にあると見なすことができる。それゆえに、授業におけるバスケットボールの指導とは、このような初心者を対象として、1回45～50分の授業を週3回、それを学年で3～4週間、計10回前後の授業で指導の成果をあげなければならないというところにその特徴がある。（指導全書pp132-133）

すなわち、初心者の段階にある生徒が限られた指導時間内で成果を出すために「速効的」指導法が必要になることを述べている。

表1「技術の発展段階の考察」

段 階	要 約 （ゲーム様相）
第1段階	攻撃・防御未分化の段階。「ボールの追いかっこ」の段階。ボールの争奪に関心があり、基礎体力に優れた者が勝者になる。敵味方は意味をもたない。
第2段階	敵味方が認識されてくる。初歩のボールキープ力（攻撃の基礎技術）が優れた者が勝者になる段階。
第3段階	攻撃・防御の分化。フル・コートの「プレッシング対人防御法」がみられる。「人の追いかっこ」の段階。
第4段階	ボールキープ力が勝敗に影響する段階。攻撃者に振り離されない力やボールキープ力が争点になる。
第5段階	初歩的な「パス・ワークプレイ」や「攻撃的なフットワーク（フェイント）」が有効な攻撃になる段階。
第6段階	パスワークやフェイントで防御が破られないように後退防御法、マスディフェンスがみられる段階。その防御は無意識的協力防御である。
第7段階	セットされた攻撃。あるいは速攻法で防御が後退する前に攻める段階。フォーメーション・プレイやパターン攻撃を使う段階。
第8段階	パターン攻撃を組織的な防御で守る段階。意識的協力防御法の使用。協力の良否が勝敗に影響する。
第9段階	第7・8段階の相乗的争いの段階。現在のバスケットボールの技術的到達点。
第10段階	未知の基礎技術の使用。今までのバスケットボールのルールが画期的に改訂されたことで生じる様相。

（吉井四郎「バスケットボール指導全書1」pp30-35の内容を筆者が要約）

3-1. 指導内容

吉井は初心者に対する指導の最低目標を以下のよう考えている。

指導の対象が如何に初心者であっても、それがバスケットボールの指導であるからには、指導しているものが「単なるボール投げ」であったり、「単なるおにごっこ」であってはならない。それらは、あくまでも「バスケットボール的な」、「ボール投げ」であり「おにごっこ」でなければならない。

「バスケットボール的」とは、それが「チームゲーム」であり、「攻撃と防御が分化している」ことであり、攻防のあいだに常に「せり合い」があるということである。

「バスケットボール的なゲーム」ができるために、最小限必要な指導内容は、具体的にいえば「技術の発達段階」における第四段階までに含まれている内容、すなわち攻撃と防御が分化する契機となる「ボールのキープ力」であり、あいていたらいつでも「シュートしようとする態度」である。初心者の指導とは、第四段階までの諸技能をマスターし、第五、第六段階へ挑戦するまでの段階であるといえるのである。(指導全書p134)

体育授業で第4段階までの技能習得と第5・6段階に挑戦するということは、現行の学習指導要領に照らしてみるとどうか。学習指導要領解説書(小・中・高等学校、体育・保健体育編)の球技・ボール運動の解説では「作戦を生かしたゲームができるようにする」という共通の記載があり^{8) 9) 10)}、中学校・高等学校で「速攻、セットオフフェンス、マンツーマンディフェンス、ゾーンディフェンス」などの使用が例示されている。この例示には第7・8段階に含まれると考えられる「セットオフフェンス」があるが、体育授業での使用は難しいと予想される。

では、第4段階から第5・6段階までに含まれる技術の具体的な指導内容は何か。吉井はこれを「ボールキープ力」の指導と「何をすればよいか」の指導に二分している。

「ボールキープ力」の指導で扱う技術はパス、

ドリブル、ショット、及びフットワークの個人技能と、ピボット、ボールの動かし方^{注3)}の初歩的な対人技能である。

「何をすればよいか」の指導は攻撃側のボール所持者と非所持者への指導と防御者への指導に二分される。ボール所持者には「ボールを持ったらゴールに向く」習慣づけと「そのままシュート、またはドリブルシュート」「あいている人へパス」という判断の必要性を述べている。ボール非所持者には、まず「逆をつく」ことが基礎的な動きであり、加えて「ボールの方へパスにミートする動き」と「防御者を出し抜くゴールの方への動き」の指導が必要だと述べている。また、防御者はボール所持者・非所持者へマークする原則的なポジションと構えについて述べている。ボール所持者に対してはゴールライン^{注4)}に位置取り、ショットさせない且つ相手に抜かれない間合いをとる。非所持者に対してはボールと自分のマークする相手が見える位置・構えをとることである。

これら「ボールキープ力」の指導内容は個人がボールや身体をどう動かすかという「How to」の内容であり、「何をすればよいか」は「What to」の内容として「戦術アプローチ」の考え方と一致している^{注5)}。

ここまでする吉井のいう「バスケットボール的なゲーム」ができるために必要な最小限の指導内容である。では、なぜ第5・6段階が授業で挑戦する内容になるのか。それは集団的技術の指導についての見解から考えられている。集団的技術の中で防御については、各個人が基礎技術さえ習得していれば(第4段階)、5人が固まるだけで「無意識的協力防御態勢」になることから問題視をしていない。ところが、攻撃の集団的技術を成功的に発揮する困難さを以下のように述べている。

攻撃の集団的技術は、個人の力の協力の仕方であらかじめ計画した合理的方法を持つことは望ましいことであるが、攻防のせり合いの場において、あらかじめ計画した合理的方法を効果的にプレーしうる限界は、それに対するカウンター能力(逆をつくことの能力)の大小によって決定される。それゆえに、カウンター能力のまだ低いと考えられる初心者を対

象として指導しうる集団的技能とは、その場面、場面において、各個人が適切にプレーすることが、結果的には合目的なプレーの連続の仕方（チーム・オフense）として現れるというような性格のものでなければならないと考える。

すなわち、合理的な「速攻法」や「ポスト・プレー」を指導し、それをゲームに再現するように求めても、生徒は決してそれを効果的にプレーすることはできないであろう。（以下略）（指導全書p141）

ここでは、「カウンター能力」の成熟が計画的なプレーの成就に影響すると考えられている。それはゲームの中の瞬時の判断能力であり、個人の感覚的な反応も含む。競技選手は多くの練習経験の中で、その能力が培われるものの、授業の中の生徒には難しい。したがって、授業における攻撃の集団的技能は例え、計画しても成功的に発揮されることは困難になるものと予想される。

筆者は体育授業で作戦が機能しない場合、その理由がここにあると感じている。すなわち教師が期待する作戦が攻撃の集団的技能の発揮になるとき、相手防御によって想定外の対応を余儀なくされる場合に不履行となるのである。このことは、競技としてのバスケットボールでも相手が準備したオフenseパターンを成功させないために、意図的にディフェンスを変化させる戦術を使うことがしばしば起こりうることで同様の事である。

それでも第5・6段階に見られる技術には、「パスワークプレー」や「フェイントプレー」などの攻撃的技術^(注6)と、「後退防御」や「マスディフェンス」などの防御技術^(注7)がある。授業の中でここまでの段階に挑戦するとは、このような技術が見られたらそれは水準の高いゲームになるものと考えられる。

3-2. 指導方法

吉井は指導方法について、一般的事項と体験的な方法を考えている。一般的事項は、ねらいに応じた指導をすることや能率的な指導を表し、また、安全で生徒が意欲的に学べることができる工夫の重要性を述べている。これはバスケットボールに限らず、体育の指導の一般的な留意事項でもある。

これとは別に体験的な方法では、プレイの成功体験が指導の成果につながることを考え、「少人数・短時間のゲーム」を重視している。

成功体験について、

指導者が、ゲーム中に生徒にプレーしてもらいたいと考えている技術やプレーをいかに繰り返し指導しても、生徒は必ずしもそれに比例してプレーするとは限らない。生徒がゲーム中にプレーしようとするものは、指導者から指導されたもので、それをプレーすれば、それがただちにゲームの勝利に役に立つと感ずるものであり、そしてそれによる成功の体験をもつもののみである。（指導全書pp139-140）

と考え、ドリル^(注8)の工夫において成功の体験をもたらすことが必要であると述べている。

さらに、なぜ「少人数・短時間のゲーム」なのか以下のように説明している。

（前略）バスケットボールの攻防は、最終的に5:5でなされるとしても、5人でプレーするとき使用するほとんどの技術やプレーは、3人でもプレーできるものであり、その上に初心者で、ボールのキープ力が貧弱で、ゲーム中に何をすべきかを知っていることの少ないものにとっては、より多人数の攻防では互いのプレーを味方同士でじゃまし合ったり、または何もすることなしにただコート上にいるという結果になりやすいからである。

授業においてゲームのために配当した時間を少人数のチームでゲームすれば、各チームがゲームできる時間はそれだけ少なくなる。（中略）しかし、5分を短時間に区切って1分間ずつ5回とか、どちらかのチームが一つゴールするまでとかに区切ってゲームするという方法をとれば、ゲームの様相はより内容の豊富なり激しいものとなり、時間は半分でもその運動量において、より多い、より効果的な練習になるものであることを知らなければならない。

（指導全書p140）

すなわち、集団的技能は3人で成立すること、人数が多いことがかえって味方をじゃましプレイをしづらくさせ、かつ消極的な生徒を生み出すと

考えている。このことは巧い子が活躍して、ボールにさわれない子がいるなどの体育授業での球技指導の問題としてよく聞かれることである。

ただし、少人数にするには、指導するねらいに応じた合理性が必要であると考ええる。例えば1:1のゲームでは必然的にパスは使用できない。あるいは2:2のゲームをドリブル禁止の条件で行えば、パスは誰にするか迷うことはなくなる。そこで求める技術的課題が何かによって人数も決定されるべきであると考ええる。

3-3. 私案からのまとめ

吉井の私案をまとめ、事項の授業づくりの視点としたい。

①必要な最小限の技術の指導

パス、ドリブル、ショットのボールコントロール。相手を振り離す・振り離されないフットワーク。初歩的なボールキープのためのピボット、ボールの動かし方。ピボットはルールに基づいた動き方でもある。

②「何をすればよいか」の指導

「ボール所持者は何をすればよいか」の指導としてショット、ドリブルショットを考える。空い

ている人を見つけたらパスをする。

「ボール非所持者は何をすればよいか」の指導として、相手の「逆をつく」ことを基本に、ゴールへ向かう動きと、パスにミート^{注9)}する動き。

「ディフェンスのポジションと構え方」の指導としてボール所持者・非所持者へのポジション・構え方をゴールラインによって理解するようにする。

③能率的な指導

成功体験のできるドリルの工夫。ボールやゴールの数を勘案し人数を適切に配置するドリルの工夫。

④少人数・短時間のゲーム

課題となる集団的技能に応じた合理的人数の決定。成功体験のできるゲームの工夫。

⑤攻防が分化する段階までを目指す

攻撃では「パスワークプレイ」、「フェイントプレイ」を使用する段階を、防御は「後退防御」「マスディフェンス」を無意識的協力防御として使用する段階を目指す。

4. バスケットボールの授業づくりの考案

第3項のまとめから考案したバスケットボールの授業の学習過程と学習内容を図1に示す。

段階	第1段階 ボールの追いかけてこの段階	第2段階 敵味方を認識する段階	第3段階 人の追いかけてこの段階	第4段階 防御を振り離そうとする段階	第5・6段階 意図的に連携する段階
ゲーム様相					
特徴	ボールの奪い合い。身体能力や体格に優れた者がボールを支配する。攻防未分化の段階。	ドリブラーは止められるまでパスを意識しない。ボールから離れる動きをする者とそれをマークする者。	フルコートにわたって自分の相手をマークする。ボールをもちう動きをしてもパスが通りにくい。	ボールをもちう動きに気づく。ディフェンスがバスケットをねらう。フェイントプレイの出現。	フェイントプレイ(方向転換)やパスワークプレイ(空いている人を見つけてパスを出す)で連携。フルコートのマークをやめてディフェンスは後退する。
	本能的バスケットボール 学習されていないゲーム		経験的バスケットボール 合理性に気づくゲーム		認知的バスケットボール 連携を意図するゲーム
学習過程	ゲームで使用する最小限の「ボールコントロール」「ボディコントロール」を習得する。		「何をすればよいか」原則的なプレイを知る・経験する。		チームの意図を確認し、ゲームで実践する。
学習内容	初歩的な技能 a ボールを投げる捕る b その場でドリブル c ランニングジャンプ		「何をすればよいか」(タスクゲーム) ⑧ ルースボールから1:1 ⑪ フルコート2:2 ⑨ ゴール下1:1 ⑫ 2:2パッシングゲーム		意図的な連携(タスクゲーム) ⑫ ハーフコート3:3 ⑬ ゾーンオフense 4:4
	ボールコントロール ① 3:1パス ② ドリブルリレー ③ 3pt ライドドリブル ④ ショット競争 ⑤ ドリブルショット競争		ボディコントロール ⑥ ドリブル・ストップ・ピボットパス ⑦ サイドステップ1:1		

図1 バスケットボールゲーム様相の発展過程からみた学習過程(瀧井(1988)の図を参考に筆者が作成した図)

図1ではゲーム様相の発展過程のうち、第5・6段階までを示し、それぞれの段階を推察しゲームの特徴として表した。また2段階ずつまとめ、ゲームの質的な差異を3つの過程で象徴的に表した。

4-1. 3つの学習過程

「本能的バスケットボール」とは、ボールの奪い合いが多く激しく行われることが、ほとんど反射的にボールに向かうようなゲームになるだろうという意味で「本能的」と表した。また、それは戦術的な意味で「学習されていないゲーム」と称することとした。

「経験的バスケットボール」とは、複数回のゲームを経験する中で自然に気づいたプレイの認識をもつことを意味している。成功的な経験が再現されると、一定の合理性に気づくであろうということで「合理性に気づくゲーム」とも称した。

「認知的バスケットボール」とは、それまでの無意図的にプレイしていたゲームが試行的な認知的行為に換わることを意味している。また、それが個人の意図に終わるのでなく、集団の連携をとまなうことがあると考え「連携を意図するゲーム」と称した。

上記3つの過程にねらいを付した。

「本能的バスケットボール」では、ゲームで使用する最小限の技術が習得されることをねらいとしている。ただし、個々の技能の習熟までは望まない。ゲームで試行的に使用することを期待している。最小限の技術はバスケットボール的な動きとして、ゲーム参加を保障するものであり、それはまた、その後のゲームの質を向上させるために不可欠なものになると考えている。

「経験的バスケットボール」では、「何をすればよいか」の原則的なプレイを知ることと経験することをねらいとした。これは合理性に気づく過程として、単に「どう動けばよいか」の知識情報を与えることも考えられるが、知っているだけでできる者と成功の経験によってできる者がいるだろうということを想定して、このようなねらいとした。それは運動の概念的な図式が言語から形成されることと運動経験から形成されることとして区分した考えによるものである。

「認知的バスケットボール」では意図的なプレイによる集団の連携をねらいとした。ここからが作戦を立案し、それを遂行する過程だと考えている。作戦の定義にもよるが、単にプレイ意図を作戦とは考えず、チームゲームである以上、集団の連携に意図をとまなう作戦と考えている。連携をねらう過程をここで期待する。

4-2. 具体的学習内容

① 3:1パス

ねらい；ディフェンスをはずすパスを経験する。

やり方；オーバーヘッドパスで相手の図上を抜くか、バウンスパスで足下を抜く。回数や時間を決めて交代する。

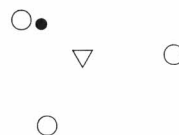


図2 3:1パス

② ドリブルリレー

ねらい；密集を抜け出すためのドリブルを経験する。サイドラインで待つ味方へのパスは手渡しとする。これはドリブルのミスがボールのつき方にあるのではなく、ボールをつかむという、ドリブル後の処理にあることが多いので、つかむことの習熟も期待している。

やり方；サイドライン間をドリブルでリレーする。往復回数を決めてリレーで競争する。4人1組くらいで1チーム。

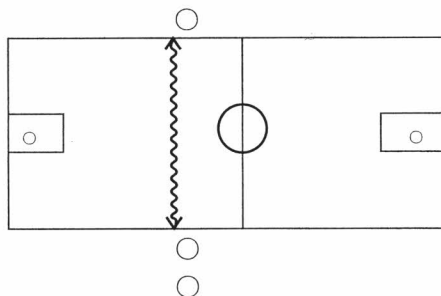


図3 ドリブルリレー

③ 3ptラインドリブル (スリーポイントライン)

ねらい；身体の側面でドリブルすることを体験する。相手の正面にボールがあると捕られてしまう

ので、これを防ぐために側面でのドリブルを用いる。

やり方；3ptラインに沿ってドリブルで進む。その際、ボールはゴールと反対側でつく。ゴール側は通常相手ディフェンスがいる位置になる。衝突防止のため「右側通行」などと決めて行う。

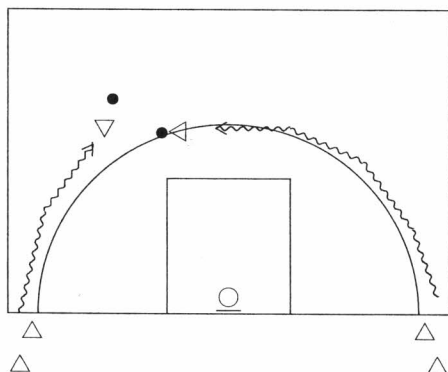


図4 3ptラインドリブル

④シュート競争

ねらい；シュートの投げ方を指導した後にチーム対抗で行い、試投する頻度を高める。

やり方；フリースローラインからシュートし、自分でリバウンドを取り、待っている味方にパスするという循環をする。時間を決めて行う。

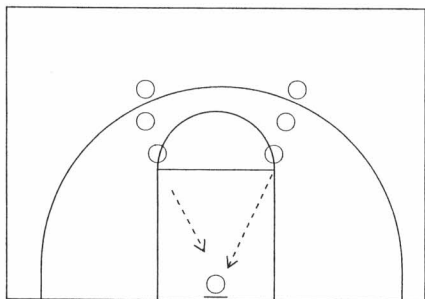


図5 シュート競争

⑤ドリブルシュート競争

ねらい；ドリブルシュートのやり方を指導した後にチーム対抗で行い、試行する頻度を高める。

やり方；センターラインからドリブルシュートする。リバウンド後はシューター側に並び、シューターはリバウンドに並ぶという循環をする。各チームのボール数と時間を決めて行う。

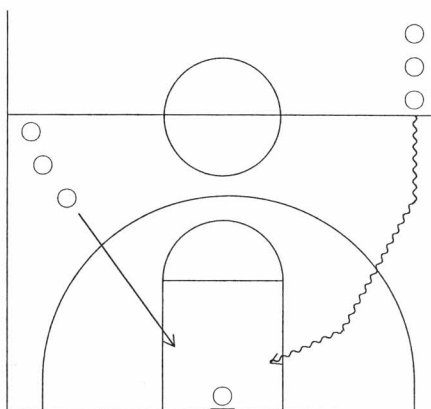


図6 ドリブルシュート競争

⑥ドリブル・ストップ・ピボットパス

ねらい；ストップとピボットを経験する。「トラベリングは3歩まで許す。」などのルール緩和は有効ではない。ルールに則った動き方を意識することなく感覚的に習慣化させる。

やり方；ドリブルで進み、ストップし、ピボットをして並んでいる味方にパスを返す。ドリブルは2ドリブルくらいが適当。

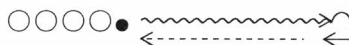


図7 ドリブル・ストップ・ピボット・パス

⑦サイドステップ1：1

ねらい；相手を振り離す「逆をつく」動きを経験する。オフェンスがボールをもらう動きとして推奨されることを知る。

やり方；1：1で向き合い、ラインに沿って片方が逃げ、もう一方が追いかける。両者ともサイドステップを使う。相手の逆をつくため、方向転換を頻繁に鋭く行う。時間を決めて交代する。(20秒くらいが適当)



図8 サイドステップ1：1

⑧ルーズボールから1：1

ねらい；ボール所持者は「何をすればいいか」という指導として、「ボールを捕ったら、まずゴールに向く。そしてシュートをねらう。」ということをも原則的なプレイとして理解し、体験する。ディ

フェンスにハンズアップ^{注10)}を求め、ファウルにならないシュート阻止の方法を理解させる。

やり方；フリースローラインに並び、合図でエンドラインをタッチして折り返す。両者の間にルーズボールを転がし、拾った方がオフェンスになり、もう一方がディフェンスをする。時間をかけずにシュートに至ることを強調する。(3秒以内が適当)

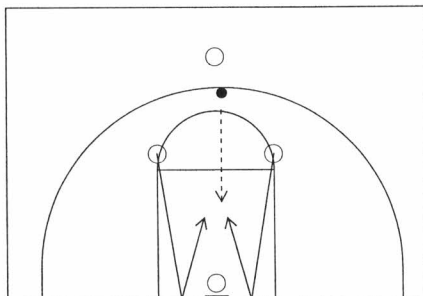


図9 ルーズボールから1：1

⑨ゴール下1：1

ねらい；リバウンド後すぐにシュートを構えねらうことと、ハンズアップでファウルせずにシュートを阻止することを理解し、経験する。

やり方；ゴール下で前後に並び前者がバックボードにボールを当て、後者にリバウンドボールを捕らせ、すぐに1：1をする。シュートまで時間をかけないことを強調する。(3秒以内が適当)

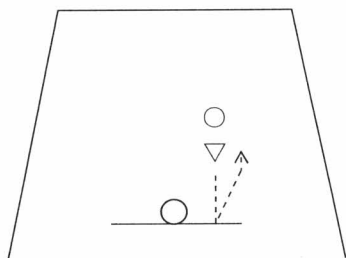


図10 ゴール下1：1

⑩2：2パッシングゲーム

ねらい；オフェンスの基本的な動き「フェイントプレイ」（フットワークによって相手を振り離す）でボールをもらうことを経験する。また、ディフェンスにマークされた状態でパスを通すことを経験する。ボール非所持者は「何をすればよいか」を理解するとともに、ディフェンスは「何をすればよいか」というポジション取りの利・不利に気づかせる。

やり方；ハーフコート内で2：2でパスを回す。時間を決めて交代する。ディフェンスがパスカットしたらすぐにオフェンスにボールを返し、時間まで続ける。

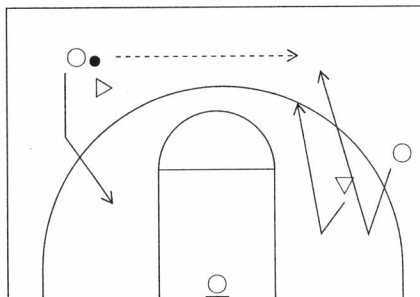
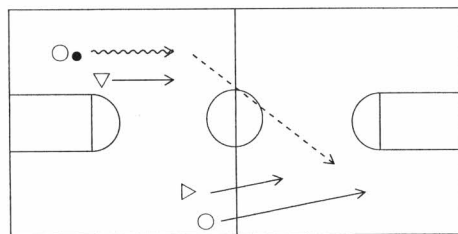


図11 2：2パッシングゲーム

⑪フルコート2：2

ねらい；ボール所持者・非所持者は「何をすればよいか」を総合的に学ぶ。このゲームが速攻法の基本になることも理解させる。

やり方；フルコートで2：2のゲームをする。センタージャンプで開始。中断後はルールに則って再開。2ゴール先取（水準によっては1ゴール先取）または1分で終了する。ドリブルすべきかパスすべきかの判断をコート内外の者がしながら、指示もさせる。



ゴールヘダッシュするボール非所持者にパスをしている。

図12 フルコート2：2

⑫ハーフコート3：3

ねらい；フェイントプレイやパスワークプレイなどの意図的なオフェンスの動きを総合的に学ぶ。また、ディフェンスのポジション取りの合理性に気づかせる。ディフェンスにパスカットを禁じたゲームをすると、マンツーマンディフェンスの様相が定着し、習熟する可能性が期待できる。オフェンスはカットインプレイやポストプレイを意図的に使用したりすることもできる。

やり方；ハーフコートで3：3のゲームをする。スタートゾーン（センターサークル）のパスで開始。

ショット成功またはディフェンス側のボール奪取で攻守交代。

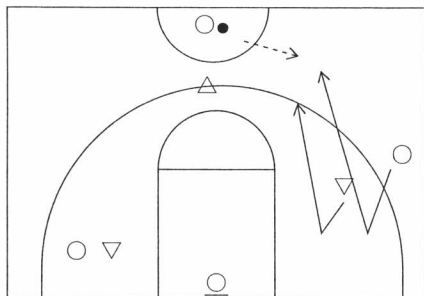


図13 ハーフコート3:3

⑬ゾーンオフェンス4:4

ねらい；意図的な攻防を総合的に学ぶ。ゾーンディフェンスを知り，経験することでゲームで利用できる可能性をもたす。ゾーンオフェンスがバスワークプレイ中心になることを経験的に理解する。

やり方；ハーフコートで4:4のゲームを行う。ハーフコート3:3のやり方に準ずるが，ディフェンスは図のように4人でボックス型・ダイヤモンド型のゾーンを組む。

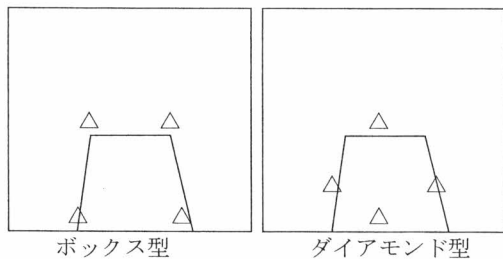


図14 ゾーンオフェンス4:4

以上の内容はゲーム様相の発展過程に対応させた学習過程の中に位置づくものである。もちろん，この内容が単に単元計画の中に含まれているだけで効果的な授業になるとは限らない。授業成果は教師と子どもとのやりとりが影響したり，子どもの実際の動きを即時的に評価したりして計画を修正することなどからもたらされる。また，吉井のいう「能率的な指導」についての具体的なアイデアは示していない。それは教師個々が工夫する授業マネジメントであると考え。したがって，ここではその詳細と具体は示していない。それは施設や用具，そして子どもの人数によって教師が決定するものである。

この他に、学校段階の影響を考えると上記内容はどうなるのか。吉井は本稿第3項の指導内容について以下のように述べている。

以上の指導内容は，その指導がたとえ最もレベルの低い小学生に対しても，その指導が少なくともバスケットボールの指導であるからには必要なものであると同時に，その対象がよりレベルの高い高校生，あるいは大学生であっても，ほとんど変える必要がないものとは私は思っている。

なぜならば，このうえにより高度の指導を新たに加えることによってできるゲーム展開よりは，同じ指導内容の諸技能の習熟度を高める指導に努力することが，よりバスケットボールらしい展開ができて，しかもバスケットボールの真の面白さを体験することができるようになるからである。(指導全書p138)

以上の吉井の見解からバスケットボールの授業を考案する要点として，次のようなことが考えられる。まず，学習者のほとんどをバスケットボールの初心者であるとみなすと，学校段階によって学習過程を変える必要はほとんどない。各段階で同様な学習過程になるならば，その指導内容も同様になると考えられる。次に，そのような学習過程を踏まえた指導を計画すれば，体育授業で期待される作戦の遂行，すなわち集団的技能の意図的な出現が期待される。

5. おわりに

これまで「技術アプローチ」の考え方による球技の指導計画では，技術の順序性（易から難，基礎から応用など）が学習過程に反映されていたのではないと思う。それはそのまま技能差を助長し，結果として「巧い子が活躍し，消極的な子はボールにさわれない」という教師の悩みを生み出してきたものと思う。「戦術アプローチ」はこの問題を克服する点で注目されてきたと考えられる。それでもなお，戦術学習さえできれば上記問題はなくなると考えるのは早計である。いくつかの実践の中には教師が子どもに戦術を問い，それを課題とするゲームをするものの，技能水準が合わず，期待通りのゲームにならない授業を見かけ

る。それは戦術の発展過程にも関係するゲーム様相の発展過程に教師が気づかず、戦術だけを教えるようにしているに過ぎない。例えば、サッカーでサイド攻撃からセンタリングを上げることを要求する授業や、バレーボールでははじめから三段攻撃を求める授業など、子どもにとってその前段階のゲーム経験がない授業がある。子どもは教師の要求に応じて、求める戦術を使おうとはするが、結果的に違う形で勝利するゲームになっている。戦術は勝利の手段であり、それを学ぶことが最終の目的ではない。この極めて当然のことに留意しないと、「技術アプローチ」の問題が再浮上してしまうのである。

6. 文献と注

- 1) 岡出美則 (2004) 「ボールゲームを体育で学ばせる意義」『体育科教育』第52巻14号大修館書店pp14-17
- 2) リンダ・L・グリフィン他、高橋健夫ら訳 (1999) 「ボール運動の指導プログラム 楽しい戦術学習の進め方」大修館書店
- 3) 高田典衛 (1967) 「子どものための体育科教育法」大修館書店pp178-194
- 4) 瀧井俊郎 (1988) 「学習の適時性に合ったサッカーの内容」学校体育41巻12号 日本体育社pp23-28
- 5) 吉井四郎 (1969) スポーツ作戦講座1バスケットボール」pp76-81
- 6) 吉井四郎 (1986) 「バスケットボール指導全書1」大修館書店pp29-35発達段階
- 7) 同上書pp132-141 速効的指導法私案
- 8) 文部省 (1999) 小学校学習指導要領解説体育編p78
- 9) 文部省 (1999) 中学校学習指導要領解説保健体育編pp44-45
- 10) 文部省 (1999) 高等学校学習指導要領解説保健体育編pp46-47

注1 瀧井はサッカーのプレイ構造の発達を「ゲーム位相」の発達と表し戦術史に対応させている。この考え方は本稿のゲーム様相の発展過程と同義になると考えられる。

注2 球技分類論の区分。バスケットボールやサッカーなど攻防2チームがボールを奪い合いゴールを目指す形態の球技を表す。

注3 「ボールの動かし方」とは専門的にはボールプロテクションをいう。これはボールを相手にとられないための構え方を意味する。相手がボールを奪いに来ることに反応して、その都度構えを変えてボールを動かすことになる。

注4 ゴールラインとはボールを持っているプレイヤーとゴールを結ぶ線を意味する。防御者がゴールラインに立つことはシュートを防ぐ基本的な位置を占めることになる

注5 Bunker,D & Thorp,R (1982) A Model for the Teaching of Games in Secondary Schools. Bulletin of Physical Education 18;pp5-8 の図に示されている。

注6 とともに吉井がいう用語。「パスワークプレイ」はマークされていない味方を見つけ、そこにパスを通してシュートチャンスをつくること。「フェイントプレイ」はフットワーク（主として方向転換）を用いて相手防御を振り離し、シュートチャンスをつくることである。

注7 「後退防御」はハーフコートディフェンスともいう。防御者がコート全域で守るのでなく、自陣内まで戻って守ることをさす。「マスディフェンス」は初歩的なチームディフェンスを表す。すなわち、味方をカバーする動きが防御に見られることである。

注8 一般的に競技のバスケットボールでは練習をしばしばドリルという。

注9 パスの受球者がボールをもらうべく、ボールの方向へ動くことをミートという。

注10 ハンズアップとはディフェンスが手を挙げてシュートやパスを阻止する構えをいう。