

「5年生のフラッグフットボール」

牧野満（奈良・下田小）

1. 実践のねらい

久しぶりに5年生を担当することになり、3学期にフラフトの実践を行った。実践を始めるにあたり、次の3つのことを実践で試してみようと思った。

<1>寒さの克服

寒い冬の時期に行うので、できる限りハドルの時間（記録の時間）を少なくしようと一番に考えた。フラフトの致命的な欠点は、ゲームが連続しないことだ。その上記録やハドルで体が冷えきってしまう。最終的には運動場でのグループノートへの記録は行わず。作戦表（それぞれのQBが活躍できるカード）をだけを用いてそれを元にゲームをしようと思った。

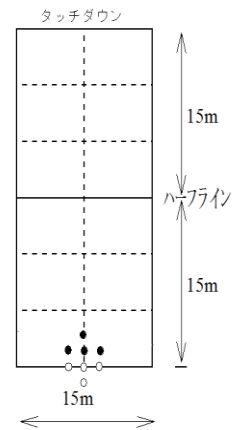
<2>戦術・戦略の学習に重きを置く

フラフトの教える内容を作戦・戦術・戦略とした場合、多くのフラフト実践は、作戦・戦術に重点を置いた実践が多いのではないと思う。わかる内容を突き詰めると3対3を最終形とするが、戦術・戦略を楽しむためには、ダウン制と4対4は欠かせないと思う。3対3までの学習は4対4のゲームを楽しむための下位のゲームとして位置づけた。

<3>ランとパスの併用

従来はラン→パスという流れでその必然もなく教えていたが、ランとパスを併用して教えることにした。その場の状況判断でパス、ランの選択をさせることが、戦術、戦略を教えることにつながると考えるからである。

フラフトのコート



①まではハーフコート
②からはオールコート
※大まかなルールとしては②以降は、3回以内の攻撃でハーフラインを越えれば、更に3回の攻撃ができる。このメンバーチェンジはしない。間

2. 目標

- ①「ラン」「パス」の戦術を学び、意図的なフラフトの攻撃ができる。
- ②状況に合った作戦を選択して、各自が動くことができる。
- ③メンバーの特性に応じた作戦を立て、協力した攻撃ができる。

3. 実践経過（全18時間）

	ゲーム様相	学習内容など
最初から最後まででリーグ戦	①インベーダーゲーム	ボールの数を減らしていく
	②王様インベーダー（4：4）	最終は4：4にするため
	③2：1ラン	左右・フェイント左右の4つのラン作戦
	④2：2ラン	・事前の作戦合意の必要性に気づく。
	⑤2：1パス「キャッチゲーム1」	・正確なパス、正確なキャッチを目指す。
	⑥2：1パス「キャッチゲーム2」	・投げ手・受け手の意思疎通を図る。
	⑦2：2パス	
	⑧3：2パス（パス+ラン）	・状況によってラン有り認める。
	⑨3：2ラン・パス	・ゲイン制（進んだ地点から次の攻撃が始まる）
	⑩3：2スイッチ	・4つのパターン（スイッチ左右、スイッチダミー左右）
	⑪3：2ラン・パス・スイッチ	
	⑫3：3ラン・パス・スイッチ	・ダウン制（ハーフラインまで達したら3回の攻撃）
	⑬4：4ダウン制	試しの4：4→グループの課題を知る。
	⑭攻めの作戦づくり	QBが成功できる作戦を作る
	⑮～⑰4：4ダウン制	
	⑱まとめ	フラフトの授業を振り返る。

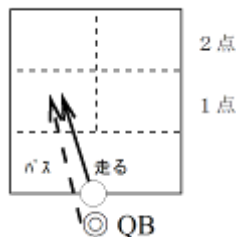
①～④ 従来のフラフト実践によくある流れなので省略。

⑤⑥2：1パス「キャッチゲーム」

「キャッチゲーム1」

<やり方>

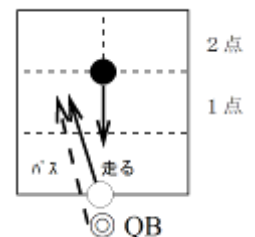
- ・（QB－レシーバー）の同じペアでの攻げきを3回連続で行う。
- ・4通りのパス（右ロング、左ロング、右ショート、左ショート）で、どこでもらうのかを予め決めておく。
- ・2チームで競い合い、合計 点の多い方が勝ちとする。（ロングパス－2点、ショートパス1点）
- ・10秒以内にパスをする。



「キャッチゲーム2」

<やり方>

- ・ディフェンスを加える。
- ・笛の合図があれば、QBは守りにタオルを取られないようレシーバーにパス。
- ・レシーバーはノーバウンドでパスを取ったら「キャッチ!!」とさけび、その地点で止まる。取った地点によって、1点、2点と決まる。（ロングパス－2点、ショートパス1点）
- ・ディフェンスは、タオルを取りに行ったり、パスの妨害をしたりする。
- ・ボールを落としたり、カットされり、タオルを取られたら点数にならない。



「パス」を教える上で大切なことは、「どこに投げる＝どこでもらう」がわかっていないと作戦は成功しない。漠然と「パス」を導入するのではなく、作戦につながるようなものでなければ意味がないと考え。「キャッチゲーム」を取り入れた。これはボールを取ることが目的なので、本当は守りは必要ない。しかし、この後で2：2をするとすれば、QBが余裕でボールを投げるのではなく、時間的に余裕のない所でのパスをさせようという意図から、ディフェンス一人を置くことにした。この守りは、ひたすらQBサックに行く。少しの時間的余裕を確保するために、10mの所が適当だった。



⑦「2：2パス」は教える中身があるのか？

「キャッチゲーム」でパスの作戦（4カ所の投げる場所＝受け取る場所）を教え、パス成功率が上がったのにも関わらず、「2：2パス」となると全く生かされない。QBは時間のない中、慌ててパスしないといけない上に、パスする味方（レシーバー）にはもう一人のディフェンスがついている。そんな状況の中でのパスなのでほとんど通らない。ここで何を教えるのだろうか？もっと作戦を練って・・・という意見もあるだろうが、それにはかなり練習する時間が必要だ。或いは、ラン攻撃を併用させてというやり方もあるだろう。しかし、ここでは正確な「パス」を教えたいので、この実践では2：2は不要の時間だったように思える。

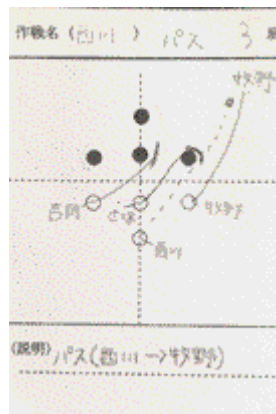
⑧「3：2」ランとパスの併用

パスを教える中で、状況によってはランも有りということにした。レシーバー2人にディフェンスが2人がマークして、QBが走れる状況である。この場合は、パスするよりもQBがそのまま走った方が進むことができる。その場の状況を見て、QBの咄嗟の判断をさせようと考えた。しかし、実際はそうではなかった。パスではなく始めからランを選択してプレイする場面がたくさん見られた。また、個人プレイで上手に抜いて得点を重ねるチームが幾つかあった。パスを教えようとしているのに、ランの学習になってしまっていた。これは、前時の「2：2」で、パスは通りにくいという負の意識付けをしたためだったと思う。やはり「パス」は「ラン」と切り離して教えるべきなのだろうか？

⑬「4：4」以降

何をわからせたいのか？というよりもダウン制のゲームのおもしろさ（作戦選択のおもしろさ）を知ってもらおうと思ったので、⑮時間目以降は、グループノートは運動場に持って行かず、作戦カード（12cm×8cm）だけ持ってゲームに臨ませた。5人グループなので5通りの作戦ができる。それぞれのカードには、誰がその作戦に出て、どこに誰がいてどう動くのかが書かれている。プレイごとに作戦カードを見て、残りの距離と相談しながら、見合った作戦を選択する。（同じ人の作戦ばかりにならないようにすることの指示が一方では必要である。）

プレイが終わったら、ゲームを観察していた残り1人（1チーム5人なので）の所に集まり、すぐに次の作戦を5人で選択する。時間もかからず、すぐにプレイを開始することができた。また、作戦を取捨選択して行き、成功しない作戦は作り替えて行った。



4. 実践を終えて

「フラフトは寒い」という素朴な子どもの声に応えようと思い始めた今回の実践だった。そのためには、記録の時間を最低限に抑えることを第一に考えた。「4：4」以降はグループノートも運動場に持って行かず、作戦カードだけを持ってゲームに臨んだ。一回一回のプレイの反省を記すモノがないのだが、それでも十分ゲームを行うことができた。ゲーム中は、作戦の反省を一つ一つのプレイ後にするわけだが、それは、一人一人の動きがどうなのか？という判断よりは、作戦そのものが適不適かという子どもの判断に変わって行ったように思える。ダメな作戦をボツにして新しい作戦を考える。少しでも成功できる作戦を考えることができた。また、ダウン制を用いることによって、確実なランでタッチダウンを狙ったり、距離の残る場合は一発逆転のパスを用いたりして、得点できるための有効な作戦を考えることができた。

一方で実践上の課題も残る。子どもの用いた作戦の多くはラン、スイッチだった。パスが危険と思ったようでなかなか選択しなかった。これは「2：2パス」で余りにもパスは危険だと感じたようである。パスとランを併用して教えることが果たして良いのかどうなのか？答えを見い出せていない。

最後に。多くのフラフト実践は3人までだが、私はずっと4対4にこだわってきた。4人がいると、チーム全体で攻撃、守備をしている感じになる。（みんなで攻めて、みんなで守る）「わからせることが多すぎて、何を教えたのか分からない」という批判もあるが、戦術を中心に教えることを第一に考えると4対4も有りではないかと思うのである。

