

作戦を考えるフラッグフットボールの学習 ーフラッグフットボールの実践を理解するためにー

研究部長 楠橋 佐利（豊能町立吉川小学校）

1. はじめに

大阪支部では、これまで多くのフラッグフットボール（以下「フラフト」）の実戦が行われてきました。しかし、理由はいろいろと考えられますが、①若い教師が増え、支部会員もフラフトを研究・実践していた世代から新しい世代に移行してきたこと。②現場（特に小学校）で、ボール運動領域教材が数ある中、新たな教材として取り入れられないこと（職場でのコンセンサスが難しい）、などが要因で、このところ「実践をしたことがない。」「実践検討に出てくるフラフト独特の『用語』がわからない。」といった声が聞かれるようになりました。そこで、実践をより理解するために、実践検討における話し合いに参加できるように、基本的な考え方やよく使われる用語などを紹介することにします。ただし、私自身は、実践経験はあるものの、専門に研究してきたわけでも何でもないので、まちがっている点や足りない点などは、これまでの研究・実践経験のある先生方に指摘してもらえれば幸いです。

2. なぜ、「フラフト」なのか

（1）フラフトはなぜ？

やや小難しい話になりますが、そもそもフラフトが再注目されてきた要因として「教科内容研究」があげられると思います。体育では、一般的に「バスケットボールをいかに上手に教えられるか？」ということに腐心してきました。これは、「バスケットボールを教える」という言い方になると思います。しかし、教科内容研究では、「バスケットボールで何を教えるのか？」ということに着目したのです。もう少し広く言えば、「ボール運動におけるゲームにおいて、何を教えるのか？また、それを教えるためには、どのような教材が適しているのか？」について考えられたことが大きな契機となりました。その中の一つとして「ボール運動教材は、『作戦・戦術』を学ぶことが大切である。」という考え方です。以下は、「なぜフラフトなのか？」について、自身が書いた文章です。

「その『作戦・戦術』を学ぶ際に、学習成果が確かめられる手だてとして『いかにして得点に結びつけたか』が重要である。しかし、サッカーやバスケットボールでは、

最も重要な空間であるシュートできる位置に入り込んだとしても、シュートが成功するとは限らない。また、このような攻防の入れ替わりの激しいゲームでは、動きながら自分の位置を確かめ、どう動けばいいかを瞬時に判断することが要求されるため、苦手な子どもたちはどうしてもゲームの中で活躍できない面がある。これらのことを解消し、誰もが楽しみながら『作戦・戦術』についてわかっていける教材としてフラフットボールが注目されてきた。」

蛇足ではありますが、ここに比較したサッカーやバスケットボールがフラフットよりも教材として劣っているということでは全くありません。それぞれが、現在の同志会でもしっかりとした研究に裏付けられた実践がなされていることは、支部会員の皆さんの周知の通りです。

(2)「フラフット」とは？

フラフットは、アメリカンフットボール（以下「アメフト」）を、プロテクターを着けず安全に楽しむために、腰に付けたフラッグを取ることをタックルの代わりにして行われるスポーツです。実は同志会では、フラフットは、「タッチフットボール」として1970年代から研究・実践されてきました。「再注目」と書いたのは、そのためです。当時は、ボール保持者の体にタッチすることでタックルの代わりにしていたため「タッチフット」と呼ばれていました。当時から「作戦・戦術」を教えるのに適しているのではないか、と言われていましたが、教科内容研究の波が起こった辺りから「適している点」について一定明らかにされてきました。やや羅列的ではありますが、自身は、次のような点が挙げられると考えています。

- ① ルールがわかりやすく（基本的なルール）、子どもたちでも自分たちの力量や実態に合わせて容易にルールを変えることができる。
- ② 攻撃、守備が分かれているので、攻防入り乱れるタイプのスポーツに比べて攻撃の仕方、守備の仕方を分けて考えることができ、子どもたちにとってわかりやすい。
- ③ 得点に必要なシュートがなく、ゴールのエリアにボールを持ち込むことで得点となるので、苦手な子どもでも得点に絡む動きをすることができる。
- ④ 基本のフォーメーション（作戦）を習得することで、誰もがゲームを楽しめ、さらにチームで発展させることができる。
- ⑤ あらかじめ作戦を立てて、それに従って動くことを求められるため、チームの一員として「自分は何をすればいいのか」が前もって把握できる。（チームへの所属感や仲間意識も芽生える）そのため、責任がはっきりすると同時にどんな役割で何のためにどう動くのかを意識してプレーできる。
- ⑥ 「ハドル」という打ち合わせの時間がワンプレーごとにあるため、次のプレーを確認し、動き方を把握しておくことができる。（毎回セットプレーになる）
- ⑦ 球技のランニング技術で必要なストップやチェンジオブペースが習得できる。

太字の項目は、フラフットの協会などでも小学校における教材価値として、お勧めのポイントに挙げられています。

3. 現在のフラフト実践

アメフトは、簡単に言うと、「陣取り合戦」です。いかに相手のエリアにボールを運んでいくかを競い合います。相手の陣地内にゴールがあり、そこにボールを持ったプレイヤーが入れば得点となります。ここ数年の支部実践におけるフラフトの進め方として大きく2つの選択肢があります。それは、①ゲイン（得点）制と②エリア得点制です。

①の「ゲイン制」は、

ももとのアメフトの「10ヤード（9.6m）を4回の攻撃（4回アウトになるまで＝4ダウン）で進む事ができたら、新たにもう4回の攻撃権が与えられる（フレッシュダウン）」というルールを踏襲したもので、「一定の攻撃回数（小学校の場合は3回が多い）で決められた距離を進んだら、さらに攻撃権が与えられ、ゴールエリアを目指す。（だいたい、攻撃は、 $10m \times 2 = 20m$ 程度で得点）」

というゲームの進め方です。

②の「エリア得点制」は、

アメフトのルールを参考にし、「約10mを3～4回の攻撃で進めばいいのだから、1回の攻撃で3m進んだら、『値打ちのあるプレー』として得点が与えられる。」というエリアごとに進んだ距離を得点化して作戦の値打ち付けをする。」

というルールです。スタートラインから3mを越えて進んだエリアを1点、6mを2点、10mを3点とするような形でゲームが進められます。

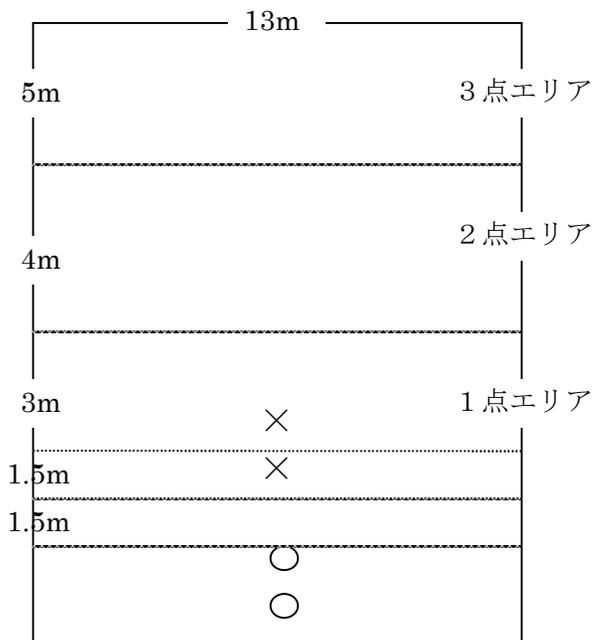
②のゲームの進め方が「作戦・戦術を教える」に特化した実践として脚光を浴び、一時期は、小学校におけるほとんどの実践が、この形で行われていました。また、フラフト協会も「小学校にお勧めの学習スタイル」としてオフィシャルページでもこのやり方を採用しています。①は、現在の大阪支部で見直されている進め方として、「そもそも陣取り合戦で、進んだ距離にこそ意味がある、という考え方のもとグループ学習プロジェクトを中心に広まりつつあり、現在のフラフトプロジェクトに引き継がれていると認識しています。また、最近の支部実践では、中村俊介先生は、エリア得点制で、田中宏樹先生は、ゲイン制とエリア制を組み合わせたルールで実践が行われています。それぞれ少しずつルールなども違います。

4. フラフトの実際

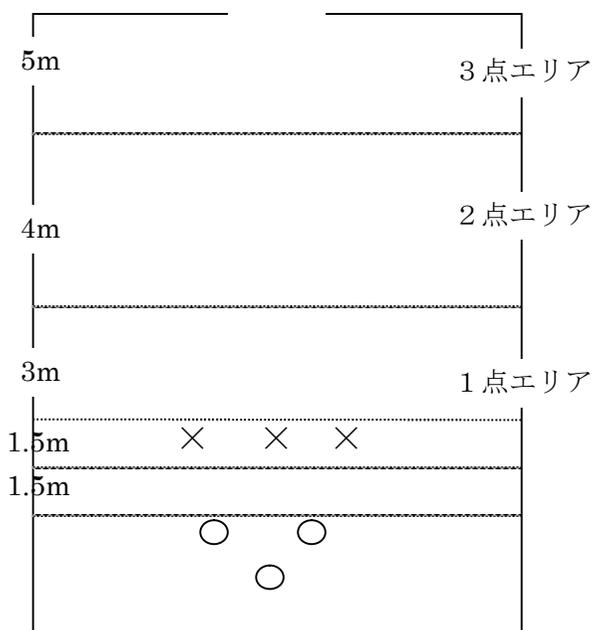
5～7は、自らの実践の経験に基づいたルールやコートなどを紹介しています。これは、2005年に行った実践がもとになっていますから、自身も少しずつ微妙に変えています。最近、スタートのラインより後ろで攻め（オフェンス）がフラッグを取られた場合「マイナス点」を与えています。また、特にスタート時の対面する攻めと守り（ディフェンス）の距離は、もう少しあけたほうがいいと思っています。

5. ルールとコート（自らの実践のものです。）

<コート> 2 : 2 のゲーム形式



3 : 3 (3 : 2) ゲーム形式



<ルール>

- ☆ 5~7人で一つのグループ。
- ☆ 2 : 2 のゲーム形式
 - ・ 男女のペアで、交代でQBをつとめる。（これが1回の攻撃）
 - ・ フラッグを取られた地点が得点の対象。
 - ・ 1グループ3チーム（3回）の攻撃を行い、合計点で競う。
- ☆ 3 : 3 (3 : 2) ゲーム形式
 - ・ 男女が必ず入った3人1組のチームを2つ作る。
 - ・ 3人全員が順番にQBをつとめる。（これが1回の攻撃）
 - ・ 1グループ3チーム（3回）の攻撃を行い、合計点で競う。要するに、3人各1回合計6回の攻撃の総得点で勝敗を競う。
 - ・ Oチームのボール保持者が、Xチームにフラッグをとられないようにしてポイントエリアにボールを持ち込むと得点になる。
 - ・ Xチームは、ボール保持者のフラッグを取ると交代。（できるだけ得点の少ないポイントエリアでフラッグを取る。）
 - ・ 2 : 2、3 : 3何れも攻め・守り共どのような配置（フォーメーション）をとってもよい。

☆宝とりやインベーダーゲームなどの「遊び」もこのコート工夫して使う。

6. 指導におけるポイント

(1) 授業時間を子どもたちの手で。

学習1時間の流れを基本的に固定。

- i. 準備運動（各チームごと）・・・5分
- ii. チーム練習（作戦・戦術の習熟）・・・15分
- iii. ゲーム（確かめのゲーム）・・・・・・20分
- iv. まとめ、整理運動・・・5分

①1クラス36名を基準とするなら、チームは全部で6チーム。キャプテンやコーチを立候補で募り、子どもたちと教師でチーム分けをする。授業の1時間の流れは自分たちが考えた作戦をチーム練習でメンバー全体のものにし、ゲームで確かめ修正する、というサイクルに。

②キャプテンやコーチが、その日の学習内容をチームのメンバーに話し、練習をリードする。ゲームは2コートを使い、それぞれのコートに1チームが審判としてつく。審判は、得点係、時計係、ライン係を6人（または5人）で分担して行う。

③コートをかくななどの準備やかたづけについても、チームが交代で受け持った。コートがかきやすいようにポイントを打っていたものの、初めはかくのに10分近くかかる。しかし、慣れてくるにしたがって、5分足らずでできるようになっていく。

(2) キャプテン・コーチ（キャプ・コー）会議

キャプ・コー会議は、平均1週間に1回程度。ここでは、全体でまた各チームで必要なことを話し合う。また、チーム内での揉め事もここで出し合って、解決の糸口を見つけるようにする。さらに、時間短縮のため対戦相手やどちらが先攻かなどをあらかじめ決めておくこと便利。実践の後半は、キャプ・コー会議を開かなくてもあらかじめ対戦相手を確認するためにキャプテン同士が打ち合わせをするようになっていくので、適時行う。

(3) 大きな授業の流れ

どこにどれ位時間をとるかは別として、大まかな学習の流れは、次のとおりである。

①実技オリエンテーション・・・フラフトの特徴を組み入れた遊びから学ぶ

しっぽとり→インバーダーゲーム（宝取り、宝運びゲーム）→王様インバーダー

②ランプレーの学習・・・クォーターバック（QB）やガードの役割への理解と実践

2：1，2：2，3：2など

③ランプレーから手渡しへ・・・QBからボールを受け取るプレー（攪乱作戦）を学ぶ

ランプレーの一つと考えていい。ディフェンスをだます作戦を取り入れることで攻撃優位に

④パスプレーの学習・・・パスプレーの特徴（効果とリスク）への理解と実践

パスプレーの優位性とリスクを理解した上で、どのようなパスをし、どのように使うかについて学ぶ。

⑤様々なプレーを駆使して、ゲームを優位に進める学習

7. フラグフットボール全体計画（低学年～高学年～中学校）

ゲームの形態	攻撃面での教える中身	守備面での教える中身
しっぽとり(個人→チーム) 王様しっぽとり	<ul style="list-style-type: none"> 相手のすきをねらって、すばやくフラッグをとる。 	<ul style="list-style-type: none"> フラッグをとられないように相手をかかわす。
インベーダーゲーム 王様インベーダーゲーム	<ul style="list-style-type: none"> 得点の仕方を知る。 敵をかかわして突破する。 	<ul style="list-style-type: none"> 得点されないように相手のフラッグをとる。
攻撃2：1守備(ランのみ) ※スナップバックなし	<ul style="list-style-type: none"> ガードの役割を知る。 敵からQBを守る必要性を知る。(作戦の必要性) ガードは、敵とQBの間に体を入れる。 QBの動く場所を意識的に作り出す。(作戦で) QBがあらかじめ走り込む場所を決めておく。 走り込む場所に向けてQBをきちんとガードすれば得点に結びつく。 	<ul style="list-style-type: none"> ガードをかかわしてQBのフラッグを取りに行く。
攻撃2：2守備(ランのみ)	2：1と同じ	<ul style="list-style-type: none"> 2人で組織的にポジションを取り、ガードをかかわしてQBのフラッグを取りに行く。 <li style="text-align: center;">↓ きちんと守備ができれば得点できない。
攻撃3：2守備(ランのみ)	<ul style="list-style-type: none"> 人数が増えたことにより、より組織的なガードの働きを中心とした攻撃の仕方を考える。 	2：2と同じ
攻撃3：3守備 「ハンドオフ」を取り入れる。	<ul style="list-style-type: none"> ハンドオフの仕方を学び、自分たちの作戦の中に取り入れる。(敵を欺く方法を取り入れ、作戦にふくらみを持たせる。) 	<ul style="list-style-type: none"> 3人で組織的にポジションを取り、ガードをかかわしてQBのフラッグを取りに行く。

<p>攻撃3：2守備（パスのみ）</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 3人の場合のパス攻撃のバリエーションを理解する。 ① QB1、ガード1、レシーバー1。 ② QB1、ガード0、レシーバー2。 ・ 相手の守備を予想して作戦を選択する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ レシーバーのマークの仕方を知る。（敵の間に入る） ・ 2人での守備のバリエーションをつかむ。 ① QBへのサック0、レシーバーへのマーク2。 ② QBへのサック1、マーク1。 ③ QBへのサック2、マーク0。 ・ 相手の動き方に合わせて、それぞれの動き方を考える。
<p>攻撃3：3守備（パス&ラン） ※ミニゲーム（仮称「タッチダウンゲーム」）</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 作戦を決めて、3人がその役割どおりに動く。 ・ 人数が同じになった場合（本来のボールゲームの形）を体験する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 人数が同じになった場合（本来のボールゲームの形）を体験する。
<p>攻撃4：4守備（パス&ラン）</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 作戦を決めて、4人がその役割（QBを守るのか、レシーブするのか、また、その人数割りはどうするのか、など）どおりに動く。 ・ 「ボール保持者をわからなくする」などの「裏をかくプレー」も織り交ぜながら、さまざまな作戦を考え、実行する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 相手の動き方をすばやく判断したり、予測したりして、それぞれの動き方を考える。 ・ 自分の役割（QBのフラッグをとりに行く、レシーバーをマークするなど）を把握し、全体の守備の陣形も含めてグループで考え、実行する。
<p>攻撃5：5守備 （フラッグフットボールゲーム）</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 時間や進んだ地域にあった作戦を選んで、実行する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 時間や地域、相手の作戦の予測などをもとに、その状況にあった守備を行う。

☆子どもたちの実態に応じて、どこにどれくらいの時間をかけるのか考える。ただ小学校～中学校までフラッグフットボールを系統的にやるかどうかは検討の余地あり。

8. よく使われるフラフト用語

○**ダウン** (ファーストダウン、セカンドダウン、サードダウン・・・)

4回攻撃の1回1回を「～ダウン」という。エリア得点制では、あまり使わない用語。

○**ハドル**…次の攻撃を決定・確認するためにプレートプレーの間にプレイヤーが寄り集まること。

○**クォーターバック (QB)**

「司令塔」と言われるポジション。パスを投げたり、渡したり、自分で走ったりという攻撃のスタートを基本的に行う。

○**ランニングバック (RB)**

ボールを持って走るポジションではあるが、パスキャッチやブロックも行う。

○**レシーバー**

パスプレーの際に、パスをキャッチするプレイヤー。

○**ガード** (オフENSEスガード+オフENSEライン+オフENSEタックル)

攻撃の際にボール保持者の走路(走る道)を作ったり、パスを投げるのをも守ったりする役割。

○**ブロック**…攻撃の際にボール保持者の走路(走る道)を作ったり、パスを投げるのをも守ったりする行為のこと。

○**サック (QB サック)**…パスを投げる前のQBにタックルすること。(フラフトの場合は、QBのフラッグを取りに行くこと)

○**スクリメージライン**

攻撃の開始地点を示すラインのこと(攻撃におけるスタートライン)

※ゲイン制では、1ダウンごとに進んだ地点にボールを置き、その先端から両サイドにゴールラインと平行にひかれた「仮想の線」であるため、スクリメージラインという。

○**ハンドオフ**

攻撃側がボールを受け渡す(手渡しする)こと。(同志会大阪では「スイッチ」とも言う?)

○**スナップ (バック)**

最初のボール保持者(センタープレイヤー)が、QBボールを出すこと。スナップすることでゲームがスタートする。

※センタープレイヤーの股の間からQBに渡すのが正式であるが、子どもたちは、この時点でボールを落としてしまうことが多いため、手渡しをしたりスナップをしないでかけ声だけでスタートする実践が多い。

○**ゲイン**…どれだけ進んだか。どれだけ敵地を獲得したかを数値で表すこと。

○**フレッシュダウン**…ゲイン制のゲームで、攻撃側が新たにファーストダウンを獲得(更新)した際に使う。(アメリカでは全く使われていない。日本での造語)

○**ファンブル**…ボールを落とすこと。落としたボールを守備側が獲得すると、攻撃権が入れ替わる場合もある。パスしたボールを落としても、それがキャッチされる前であるとみなされた場合は、ファンブルとはならない。(パス・インコンプリート)