

2017. 10. 10.

同志会球技指導における諸問題

船富 公二

1. はじめに

同志会の球技指導のあり方についての私の思いを、フリーに述べる機会を与えて頂いたことに深く感謝いたします。

8月13日にスポーツ図書館の成瀬先生からメールを頂いた。その末尾に「せっかくの山梨大会だったのに、アメリカンフットボール博物館のことは全く話題になりませんでしたね。ちょっと残念です。」という文言があった。

私も次のような返信をおくった。

「① KEEP (注1)のことは余り知らないのでしょうかね！今の同志会はアメフト（フラフト）を戦術学習の道具としてしか見ていないのかも知れません。「たのスポ」のアメフト企画をフラッグフット分科会の方々が記憶していないのは、いろんな意味で残念です。

私は文化研究の過程で、イングランドの上流階級がどんな思いで FA、RFU を世界に発信したのか、またその今日的意義も考えています。そして、アメフトについても大統領まで関わった意味も考えました。

しかし、ポール・ラッシュ博士は、純粋に日本を愛し、青年たちに農業とアメフトを教え導いたのも事実です。

これらの事実を知ることは、何れは豊かな教科内容、教育実践を生むと思うのですが、文化

を文化として先ず観る姿勢が不足しています。……。」

成瀬先生からの再度の返信には、「……山梨での『フラッグ・フットボール分科会』、当然ポール・ラッシュ博士や博物館が話題になると思っていました、掠りもしませんでしたね。子ども学校の一団が横を通り過ぎたくらいです。過日の私たちの「訪問記」もあれっきりで、『私も行った』『興味を持った』…という話はサッパリありません。船富さんの言う通りです。……。」

2013年の秋に成瀬先生と武藤さんと3人で、山梨県の清里にあるアメフトの父＝ポール・ラッシュの記念館を訪れたことがある。「アメリカンフットボールとフラッグフットボール」特集(注2)の編集で困っていた私を助けるための清里訪問であった。ここでは詳しく述べることができないが、成瀬先生はこれを「訪問ルポ アメフト博物館」として、同号の「たのスポ」に記載されている。

※(注1) Kiyosato Educational Experiment Project = 清里教育実験計画のこと。アメフトの父といわれるポール・ラッシュ博士が、戦後日本の民主的復興と若者の自立のためには「教育と食の安全」が不可欠と考え、山梨県清里に実験場を開き酪農を中心にした高冷地農業とアメリカンフットボールを教え導いた。

※(注2)「たのしい体育スポーツ」2014年3月号、川口智久論考、船富公二学習ノートは「対」にてお読み頂きたい。

2. 問題Ⅰ アメフト系球技について

① アメフト系スポーツの教材化のメリット

アメフト系スポーツ（フラッグフットボール）の教材化の最大のメリットは、ダウン制によるゲームストップによって、

- a) 攻撃ごとに作戦と任務分担を相互に確認出来ること、
- b) プレー直後に直前のプレーの総括ができることである。

攻防が同一コート内に入り乱れる球技において、その都度の作戦と各自の仕事分担が明確なことは、初心者が一番まずく「今何をすれば良いか」が、わかることである。そして、仕事の出来具合も明確で、動き出すタイミングや方向やスピードなどの学習課題も認識し易い。

他にも学習課題に応じたルールづくり（特に得点付与の方法を変えること）が容易であることもあげることができる。

同志会では、宮城女川大会よりフラッグフットボールをバスケットボールなどとともに戦術学習の最適教材として位置づけるようになった。

② アメフト系球技の特徴

先にも述べたダウン制とそれに伴うゲーム停止も特徴のひとつであるが、総じていうなら、このスポーツのルールには「目的達成（勝利）のための徹底した合理主義」が貫かれていることである。

ツーブラトンシステムといって攻・守それぞれを専任のチームが受けもち、チーム内の各ポジションも専門化している。

クォーターバック（QB）には肩が強くパスコントロールが優れていて機動性があり状況判断力に優れた者、ワイルドレシーバー（WR）には走力があり捕球力に優れていて長い腕と大きな手の持主が選ばれる。

オフライン（前の5～6人）は、頑丈な体躯の者が担当し、相手の突進を受けとめることに専念するポジションである。球技の選手でありながら、このポジション練習ではボールに全くさわらないのもこのスポーツの特徴といえる。

勝利への合理主義はこれだけではない。監督の背後には、コンピューターを駆使して情報の収集・分析をするスタッフがひかえており、彼らからその情報が逐一監督に伝えられる。情報をもとに監督はメンバーチェンジを行ったり、ヘルメットに無線ランを装着しているQBに指示や作戦を伝えるのである。

③ アメフト教材化の過程における私の苦悩

古い話になるが、同志会に入会以前から生活指導等では問題解決学習を取り入れていた私にとって、入会から間もなくして知ったタッチフットボール（注3）はこの学習を体育や球技学習ですすめるうえで格好の教材と思った。それで、タッチフットボールを教材として校内研修に取り組んだり、タッチフットボールクラブ（4～6年）を作ったりした。

その際、この球技の機能分化（ポジション固定）は、子どもの全面発達を目指す教育の理想とは相容れないとも思った。

学習前にはアメフト系のスポーツの特徴であるダウン制（ゲームストップ）のメリットとともに機能分化の問題点を説明し、ツーブラトンシステムは使わず、QBをはじめ他の

ポジションも交代制にしたのである。

しかし、チーム内でどんなに分析・総合を繰り返しても、その作戦の成功は特定の児童が QB のポジションにいるときに限られ、判断力に優れ走力のある子にいたっては、作戦が失敗しても単独でタッチダウンやフレッシュダウンをすることさえあった。

今のように、プレ学習として「インバーダーゲーム」を取り入れたり、「2：2」のコンビネーション学習から始めたのではなく、初めから2人のゲームでスナップバックと QB サックありのゲームだったので難しかったのも事実であるが。

アメフト系スポーツの特徴であるポジションの固定＝能力、個性に応じた任務分担制には、子どもの全面発達を願う私の考えとは相容れないからといって、「未熟な児童にも QB をさせ、失敗を繰り返す」ことは、結果として、子ども達に「適材適所の任務分担の方が素晴らしい」と思わせることになるのではないかと、当時はかなり悩んだのである。

以降、私の球技実践はサッカーを中心に進めることになったのである。

④ 文化研究の視点から考える

教科内容研究以前の同志会ならば、教材に対する評価を「技術」論中心で良かったが、今は、はたしてそれだけで良いのか？「スポーツを文化として」捉えるかぎり、「文化」はそれを享受する人々に反作用として何らかの影響を与えるはずである。それぞれのスポーツには、それを創造した人々の「おもい」「願い」が息づいており、我々はそれに感化されるのである。我々教師がアメフト系の球技を「戦術学習」教材として与えたとしても、受

け取る子どもたちは、それを入り口としてアメフト文化の本質にも触れることになる。

個々の同志会員がアメフト系の実践を進めるという次元の問題ではなく、同志会としてこの球技を扱うかぎり、その全容は捉えておくべきではないか。

⑤ アメフトの底に流れる思想

アメリカ合衆国の政治・経済・文化を長く牛耳ってきたのは、「WASP」(ホワイト・アングロ・サクソン・プロテスタント)(注4)であり、共和党の中枢を占めていた人々である。

彼らは、自然界の法則、生存競争＝「弱肉強食」の原理を人間社会にあてはめた「適者生存」(社会進化論)を信奉し、「最強で効率のよい組織が市場を独占するのは、自然の法則にかなっており、市場独占はアメリカ経済の発展に寄与できる」と自負し、政治上の放任主義(＝弱者の救済は、生存に適していない人間や組織を増やすことになり、社会的経済的発展を阻害し、国の不利益になる。)を主張したのである。

アメリカ合衆国には現在においても医療保険制度(共済制度)はなく、底辺層には厳しい生活環境を強い続けている。アメリカ的民主主義はあくまでも WASP 内における民主主義なのである。

アメフトは、エール大学やハーバード大学の学生をはじめとする現在では IVY (アイビー) リーグに所属する大学(注5)の学生によって開発された。かつて、このアイビー各校は WASP の子弟の高等教育機関だったのである。

ラグビーのルール変更からアメフトを創り出してきた歴史と、アメリカ経済の急速な発展から独占資本の誕生、アメリカの海外進出といった一連の時期と重なるだけでなく、どちらも WASP のヘゲモニーのもとに進められたものである。

戦術上においても「目的への合理性」においても、資本主義社会の「最高峰」といってもよいアメフトには、すでに述べたような特権階級 WASP の思想が息づいているのである。そして、アメリカ合衆国の世界に向けた文化的思想的戦略の一翼を担ってきたのである。

※(注3)ボール保持者の動きを止めるタックルの代わりに、今はボール保持者のフラッグを取るようになってきているが、当時はボール保持者の背中を両手でタッチしていた。

※(注4)たのスポ2014年3月号「学習ノート」参照

※(注5)たのスポ2014年3月号「学習ノート」参照

3. アメリカの対日「文化政策」

① 60年代の日本社会の変化

1960年以降、アメリカの対日文化政策により、これまでの日本的な生活習慣や風習、地域共同体的文化は、古い体質、「封建的」「家父長的」(注6)体質として批判され、アメリカ的「合理主義」的文化が日本に入ってきた。それは、急激な工業化の動きと相まって当時小学校高学年から中学生だった私の記憶にも残るものであった。

a) 映画＝勸善懲悪的な単純な筋で歌舞伎の舞の延長的な殺陣であったが、リアリティなアメリカ映画に取って代わった。日本映画で

は「椿三十郎」「七人の侍」といったグロテスクな殺陣が人気を呼び、以降「ヤクザもの」「ポルノ」などに活路を見出そうとした映画会社が多くなった。

当時、私が不思議に思ったのは、「日活」映画では、高級自動車を乗り回し、女学生の注目の的でイケメン学生を主人公にした映画が多く作られ、彼らはいつもアメフト選手であったことである。

b) 大都市近郊の町村では、農地が公営住宅に代わり、急激な人口増加とともに「地域共同体」は崩れ、「村祭り」も下火になり、私の街では「だんぢり」を曳航する集落がなくなった。(注7)

② 日本企業の舵(かじ)きり

このようにアメリカ文化の影響を受けながらも、高度経済成長期の日本は、「会社のために働けば、会社は労働者が退職するまでの面倒を見る」ことが当たり前であった。

アメリカは60年当初からそれを「日本企業の家父長的体質」として批判していたのである。

90年代のバブル崩壊で窮地にたった大企業は、「成績主義」(労働に応じた収入＝適者生存)へと舵を切り、中高年層への退職勧告(終身雇用制の廃止)や青年労働者の非正規労働者化(共済制度への企業負担の放棄)を押し進めた。

「家父長的」要素を残しつつも「ゆりかごから墓場まで」「社会保障制度」のある「ヨーロッパ型」から、「適者生存」「弱者切り捨て」のアメリカ方式へと舵を切り、現在のような「格差社会」を創り出している。

③ 先行していた「人づくり政策」＝「期待される人間像」

「終身雇用制」であった60年代においても、「能力主義」に基づいた教育文化政策がすすめられていたのである。

中央教育審議会（中教審）は、1966年に「期待される人間像」（注8）を含む後期中等教育（高等学校等）に関する答申を行った。

答申は、「上級学校への進学をめざす教育を重視するあまり、個人の適性・能力の自由な発現を妨げて教育の画一化をまねくことは、民主主義の理念に反するばかりでなく、個人にとっても社会にとっても大きな不幸であることを、深く反省しなければならない。」

「教育の内容および形態は、各個人の適性・能力・進路・環境に適合するとともに、社会的要請を考慮して多様なものとする。」ことを打ち出したのである。

要約すると「すべての高校生を大学へ進学させる必要もなければ、高校生全員に大学進学を前提にした教育を受けさせる必要もない。高卒で就職する者は、全教科を学ぶ必要はなく、就職後に役立つ訓練をさせる方が企業にも本人にも役に立つ。そのために高校教育を全教科履修型から今もある工業科、商業科以上の多様な学校を創る(分岐型化)ことが望ましい。」と、答申したのである。以降高校の多様化、専門学校化が進められた。(注9)

そして、今日では豊かさを享受できるのも貧しいのも「自己責任」とされ、学校教育においても、教養の豊かさより「一つのことに秀でること」の大切さだけが強調されるまでになっている。

④「生存権」を主張できない「日本人」

日本においては、アメフトよりベースボールやバレーボール、バスケットボールの方が一般民衆に深く浸透している。このスポーツも、アメフトほどではないが、機能分化はされているし、メンバーチェンジの思想、事細かな部分にまで監督の指示が徹底される点でも共通している。

これらのスポーツへの馴染みが深くなればなるほど、「成績の悪い者は交代させる」「監督の指示に従う。ゲームがはじまれば余計なことは考えずにQBに従う。」「与えられた仕事を黙々とこなす。」このような考え方、過ごし方が当たり前になってくる。

そして、現在の若者たちは、プレー場面だけでなく、実生活においても「能力主義」的な「生活観」を持ち始めている。

「上司（社長）の指示に従い、頭脳のある者が社の方針、技術の開発などに携わり、筋力・体力に秀でている者は言われた通りの肉体労働に専念し、与えられた仕事をこなすためには残業もやむを得ない。業績が悪ければ、据え変えられても仕方がない。」今の企業内はこの論理で貫かれている。

この論理には「生存権」の観点が完全に欠如している。

オリンピックや「冠大会」で「日の丸・君が代」に疑問を持つ者が減っただけでなく、「生きる権利を主張しない、できない」風潮がまかり通っているのが今の日本の現状である。そして、カリスマ的超人の出現に救いを求める傾向を強め、「ポピュリズム」高揚の温床と化している。

アメリカ生まれのスポーツが持つ文化性（＝「勝利至上主義的合理主義」、「適者生存」「自然淘汰」「政治上の放任主義」＝「規制

緩和)の浸透は、私たちの骨の髄まで腐らせようとしている。

※(注6) 家父長制(かふちょうせい)は、家長権(家族と家族員に対する統率権)が男性たる家父長に集中している家族の形態。「父権制」と訳されることもある。古代ローマに、その典型を見ることができる。日本の明治民法において、家長権は戸主権として法的に保証されていた。

※(注7) 60年代の高度成長期に日本全国の「祭り」が衰退するが、80年代に入って復活している。復活の原因が未だ解明されていないが、岸和田祭りのように廃れなかった祭りがTV放映されるようになったのがきっかけ、という説もあるが、説得力に欠ける。

※(注8) 「期待される人間像」=「愛国心」教育と「能力主義」教育が柱になっている。

※(注9) 分岐型化は、1961年(昭和36年)6月に学校教育法の一部改正により高等専門学校(高専)が創設されたころから始まっている。

4. 問題Ⅱ 子どもの発達と球技指導

① 低学年分科会の研究動向について

2016年に統合された小学校分科会の同年基調提案には、各分科会の近年の研究について低・中・高別にまとめている。

低学年分科会では、「近年、教材では、ボール運動(シュートボール)と器械運動(マット運動)の研究を中心に取り組んできています。その中で、この時期に育てたい力として『基礎的運動感覚』が注目されてきました。その育てたい能力は、①身体支配能力(姿勢制御、予測判断、リズム・スピードコントロール)②道具の支配(操作)能力、③空間支配能力の3つとしています。」と、述べている。

シュートボールと器械運動の研究を前提にして、その中で「基礎的運動能力」を育てるというのは、低学年期という発達年齢の特殊性を考慮すれば本末転倒であるように思えてならない。

なぜなら、低学年期の児童の発達の特徴は、幼年期とともに、「神経系」の発達が他の分野の発達に比べて著しいことである。言い換えれば、この時期の体育科の課題は「神経系」の発達を促すあらゆる運動経験を積ませることと言って過言ではないのである。

この時期の児童にとっては、器械運動や陸上運動、ボール運動だけでなく、「固定施設」を使った遊びや「昔遊び」などの様々な身体活動が必要なのである。

ボール運動においても「プレ・球技」の体験期と位置づけ、「色々な持ち方で走る」、「色々な投げ方をする」、「色々な受け方をする」だけでなく、「手を使って色々な方法でボールをつく」「手以外の部位でボールをとめたり、運んだりする」、「足先や甲、かかとで蹴る」「足裏でボールをつく」……

これらを練習ではなく、ゲーム化して、楽しく「遊ぶ」ことが大切であると思うのである。

何故、「シュートボール」と「マット運動」の研究を中心に取り組んできたのか? 不思議でならない。

② 何故、2教材中心になったのか?

同年同分散会では実践報告者がシュートボール実践を報告している。

その実践のねらいを

「近年の小学校低学年分科会でのシュートボール研究では、『低学年でもコンビネーションプレーの学習ができるか』という研究課題

が立てられ、実践が行われてきた。」

「それらの研究に基づき、『パス→シュートのコンビネーションプレー』を最終的に学習することを目標にした授業を計画しようと考えました。」と、述べている。

小学校低学年期の児童に「パス→シュートのコンビネーションプレー」=球技の基礎技術の学習をさせるために、球技ではシュートボールに絞っているのである。「サッカーはボール操作が難しい」から敬遠されているのである。

③ 発達階梯への分科会編成の意味は

同志会の研究大会における分科会編成は、教材別、問題別であったが、2000年の中標津大会より発達階梯を基本としたものに変更された。その理由の2番目に、「今の急激な子ども達の成長環境の変化をみた場合に教材別の分科会だけでは収まりきれない課題、『生活課題』や『発達課題』をも射程に入れた実践研究の必要性…」と述べられている。

『生活課題』や『発達課題』をも射程に入れた実践研究が、どうして『低学年でもコンビネーションプレーの学習ができるか』という研究課題が立てら…」れることになるのであろうか。

小学校「低学年から高学年までの」児童の発達の筋道や子どもを取り巻く環境から「学習課題」を導き出さなければならないはずである。

④ 「ラグバス」(=中間項) が生まれた過程

1960年代の研究活動、「中間項」教材の開発や球技の「技術的特質」論「基礎技術」論が生まれた経過について、瀬畑四郎氏は「

…今までなら概ね『基礎技術(今の基礎技術ではない=引用者コメント)』として大切なパスから入ることになっていた。しかし…、子どもが好きであろうと嫌いであろうと一方的な教師の計画で指導されてきた。私達はそこでまずランニングシュートから入ったら良いのではないかと考えた。…基礎技術と試合とを結んでいた今までの系統の中に、子どもの喜びを十分満たすことができ、しかもそのスポーツ文化を短時間で合理的に獲得出来る技術(練習法)があるのではないかと…。…これを中間項という言葉で言い現そうとした…。…」

また、荒木豊氏は、1962年8月7日のワークショップ技術指導分科会において、「現在のバスケットボールがオリンピック主義的で能力主義的なものであり、子どもの喜びを高める体育学習を疎外している。」と指摘し、5項目の新ルールによる実践を報告している。

特に重要なのは、

- 1項「ボールを持って走っても良い。」
 - 2項「基礎技術としてはシュートを中心に行う。」
 - 5項「フリースローは最も確率の高いゴールから2～3mとする」
- というもので、これによって「だれでも得点に参加できる喜びが生まれ」、「…だれもがチームに…発言力を」もち、「『やった』という満足感が」もて、「スクリーンプレー…」などが「楽にできる」と報告した。

そして、「ラグ・バス」(注10)は、バスケットボールの「本質を持ち、楽しめ、やることによって上達する」という「中間項」の3条件を満たしたものであると言及した。

2項目の「基礎技術としてはシュートを中心に行う。」というのは、後の「球技の技術的特質」論、「基礎技術」規定へと研究が進むことを示唆したものであった。

⑤「基礎技術」は最初に教える教材という「固定観念」

このように、同志会は発足当初から、客体（スポーツ文化）と学習教材の間に、子どもの「実態や思い」を常に考慮しながら結びつけてきたことが伺える。

そして、「技術的特質」論、「基礎技術」論が生まれ、先代の「叢書」が発刊された。

そのなかで、「基礎技術」を次のように規定している。

1項：運動文化の特質を失わない範囲に、単純化した最小単位の技術。

2項：最初から練習し、最後（ゲーム）まで質的に発展し高められていくような内容をもった技術。

3項：技術習得に際しては、だれもが必ず体験し習得しなければならない技術。

4項：学習過程においては、ある程度の運動量をもち、児童・生徒が興味をもって、しかも容易に習得できるような技術。

しかし、その後の研究において、球技指導では、「基礎技術」は2項の「最初から練習し」と、3項の「だれもが必ず体験し習得しなければならない技術」という表記を「機械的」「固定的」に受け止め、現在に至っても小学校低学年から基礎技術学習に取り組みしているのではないかと、推測できるのである。

そして、2000年の発達階梯を基本とした分科会編成になった以降もその姿勢が変わっていないのである。

サッカー分科会だけが、子どもの発達段階に応じた教科内容を示してきたのである。

⑥ 球技の「基礎技術学習」は中学年で

私は、1999年の兵庫舞子大会サッカー分科会に「サッカーの階層システム」を文書提案し、翌年中標津大会サッカー分散会には正式に提案し、2005年の関近ブロック集會に「じゃまじゃまサッカーの教材的価値の検証・クラス全員がサッカーが大好きになった2年生のサッカー学習」の実践を報告した。

階層システムとその教材「じゃまじゃまサッカー」では、基礎技術学習を「中学年」の学習課題とし、「低学年」では「プレ学習」期としている。低学年期に「基礎技術学習」を扱わないのは「サッカーはボール操作が難しい」からだけではない。

階層システムの「子どもの発達・指導上の留意点」の中学年の項で、「小学校中学年期は、具体的な事実に基づきながら、あらかじめ予想をたてて、物事にとりかかることができる(計画・仮説)。また、結果から、言葉を思考手段として、一般化・抽象化できるようになる(「分析・総合」的の把握が可能になってくる)。この力を付けるためには、絶えず現実と対比させ具体物をイメージ化させながら学ばせることが大切である。」と述べ、中学年期の児童の発達段階を考慮して「基礎技術学習」が発達の「最近接領域」である旨を指摘しているのである。

子どもの発達の視点からは、サッカーに限らず、他の球技においても中学年期を「基礎技術学習」の履修時期とすべきなのである。

また、低学年期を「プレ学習」として「じ

やまじまサッカー全員ボール保持」バージョンとしたのには、私なりの、子どもの「生活課題」・「発達課題」の捉え方に対する対処法でもあったのである。

※(注10)バスケットボールで、ドリブル操作やトラベリングルールが難しいために、一番楽しいはずの「シュートをする」場面に持ち込めない。そこで、スポーツ文化のルールと子どもの要求をつなげるのに「中間項」として「ボールをもって走ってもよい」ゲームを考え出したのである。ラグビーのようにボールを持って走るバスケットボールだから、「ラグ・パス」、ハンドボールには「ラグ・ハンド」と名づけた。シュートボールは「ラグ・ハンド」のルールを初心者の認識を考慮して、コートやゴールの形を児童の実態に応じて変えることができるように工夫されたもので、これも「中間項」と言えるかも知れない。

5. 「じゃまじまサッカー全員ボール保持」に込めた「思い」

① 全員にシュートの権利を与えたい

ボール操作が不得意そうな児童がボールを拾うと、チームメートが横から「ボール、ボール」と手を出してきたが、その子はそのまま相手に向かってボール投げた。しかし、相手の子は、いとも簡単にボールをキャッチした。すると、ボールをもらえなかったチームメートが「チェ！何してるの！ボール、くれないからや！」と、失敗を責めた。以降、その子はボールを拾ってもチームメートにボール渡すようになった。

ドッジボールでよく見る光景である。教師の目の届かないところでは、ボール操作が未熟な児童には「シュートの権利がない！」(注11)なのである。これでは未熟な子はうまく

なりようがない。

球技学習では「どの子にもシュートの権利があり、みんなが上手くなる」ことを保障する仕込み（徳目でなく）が必要だと思った。

② 小学1児の技術差の主因は家庭環境

休日の公園や遊び場で子どもの姿を見なくなって久しい。外で遊ばずにエアコンの効いた部屋でファミコンゲームに興じているらしい。その一方で、鞆（袋）を提げて自転車や電車で学習塾や習い事に通う姿を目撃することが多くなった。

休日の学校には入れないことや道路事情の変化で路地遊びができなくなったこと、公園でのボール遊びの禁止など、自由に遊べる場所がないこともこの傾向に拍車をかけている。

神経系の発達の著しいこの時期を逃せば取り返すことができない幼年・小学校低学年期の児童が、家庭内にこもって「ゲーム遊び」に興じているのである。

スポーツ塾通いの児童との差は開くばかりである。

球技学習でも、「神経系」の発達を促す遊び、楽しみながらボール操作ができるように組み込みたい。しかも、未熟な児童も習熟した子も楽しめる（学習課題がある）ようなゲームやルールが必要だと考えた。体験初期には、遊びの面白さを満喫させること、決して恐怖感を与えないことにも留意した。

③ 子どもは好きなことには工夫も凝らす

ある年のサッカーが大好きな5年生たち、「低学年が遊ぶ時間帯でのサッカー遊びは禁止」の決まりを破る気はないが、「ボール蹴

りはしたい！」と前々から思っていたらしい。

中庭の片隅に一辺3m程度の「田」の字とその中央に円を描いた。「天下大名遊び」(注12)をするのかなあと思いきや、手を使わずに「天下大名遊び」を始めたのである。この場所、このボールスピードなら、「黙認され」と判断したのだろう。

まず、「好き」になる。ゲームが楽しいと感じさせれば、子どもは自ら動き出す。

(※注11) ドッジボールで相手を当てようとする行為は最終行為であり、他の球技のシュートに匹敵する。ドッジボールで自由に当てる行為が許されないのなら、他の球技においてはシュートをする権利がないのと同じこと。

※(注12)「田の字」の小さい四角に一人ずつ入り、天下(將軍)がボールを自陣にワンバウンドさせて、向かい側相手(町人)に向けてアンダーでボールを打つ(サービス)。町人も自陣にバウンドしたボールを残り3人の誰かに打ち返す。打ったボールが中央の円に入ったり、コート外に出たらアウト。これを手を使わずに(足、太もも、胸、おでこ)行うのである。子ども達は遊びながら、「手以外の使用」にあったルール(ボレーやリフティングOK)に変えて楽しんでいた。

6. 「思い」を「じゃまじゃまサッカー」のルールにどう反映させたか

① 色々なドリブルの効能

「サッカーのボール操作力や身体操作力の向上にはリズム変化の伴うドリブルが良い。」という考えは、1988年の山梨・石和大会の実践報告当時からもっていた(注13)。足の色々な部分を使ったボールへの柔らかないタッチには、キックやトラップの要素が含まれている。そしてドリブルで前後左右に移動する行為は、両脚間の重心移動だけでなく足

裏の細かな重心移動(足の指の付け根、かかと、足の内側、外側など)を伴い身体バランス力を養う。

これに「防御」を抜く場面設定でゲーム性を持たせることにした。

② 全員がシュートを試みるゲーム設定で、誰でもシュートが当たり前に

一般のゲームのように一つのボールでは、触球数は一部熟達者に限られ、全員にドリブルシュートの機会を与えることができない。そこで、攻め全員にボールをもたせることにした。

これで、「全員がボール保持で防御を抜いてドリブルをしながらゴール前にボールを持ち込みシュートする」という大枠が決まった。

③ 未熟な児童も上達するための新ルール

経験者は簡単に防御を抜き去りシュートを決めることができるが、初心者は未熟な防御が相手でもボールを奪われるから、ボール操作も上達しない。

初心者も経験者も上達するように、新ルールを決める。

- 1項 学習時間内は手でボールに触れない。
- 2項 ゲームは時間制。時間内なら何点でも取れる。失敗しても何度でもトライできる。
- 3項 防御は相手のボールを奪ったら、コート外に蹴り出してよい。
- 4項 ベースボールのようにインニング制、先攻後攻制を取り入れる。

これで、初心者でも攻め(守り)に専念できて、ボールをコート外に蹴り出されても、時間内の再アタックを試みるために、急いでドリブルで戻ってくる。チームメイト(記録

係等)もチームの総合点アップのために「早く戻っておいで！」と声援をする。

経験者には、得点を重ねることを楽しむ子、強い守りとの勝負を楽しむ子など、それぞれが楽しむことができるはずである。

④ ブロック例会での指摘から新ルール

泉州ブロック例会で『攻め5：守り3』攻め全員ボール保持」の「ドリブル突破」ゲームを行った。

攻めはシュートチャンスと思えばどこからでもシュートを試みる。防御にとっては、1人ないし2人をマークしているのに、横からボールが飛んでくる。

実技後の討議では、「恐くて守れない！」「危険である」「初心者の顔にボールが当たれば・・・サッカーが嫌いになるのでは」等の指摘を受けて、新ルールの追加を決める。

新ルール

5項 防御エリアを決めて、攻めは防御エリアを突破してからシュートする。(エリア3分割へと進む)

6項 意図的な浮き球は禁止。

⑤ 「じゃまじゃまサッカー」は楽しく遊びながら上達できる教材

このゲームが生まれた経過からもわかるように、ボール操作・身体操作の向上を子どもが楽しく学びながら(遊びながら)進める教材である。ただゲームを繰り返すだけでも、楽しく、結果としてボール操作、身体操作は上達し、空間認識も高まる。

しかし、一人もれなくみんなが楽しめて向上するためには、グループ学習など学習過程も大切である。また、教え合い、学び合いを

組織することで、「教える側」の児童が「わかり直す」場面も表出する。

また、ボール操作法の発達は適当な時期にその方法を伝えることで、ボール操作力は飛躍的に高まり、「攻防の駆け引き」も質的な変化が生じるはずである。

※(注13)石和大会には、「ドリブルシュートとその守り」をテーマにした実践報告をしている。

7. まとめ

アメフトに込められた「アメリカ文化」の特質＝「徹底した合理主義」と「適者生存＝弱者切り捨て」思想と日本社会との関わりについてと、低学年体育のあり方について述べてきた。

では、我々はどうすれば良いのか？

まず、同志会としてアメフトの「素晴らしさ」とともに「弱者切り捨て」をはじめとした「能力主義的」思想を広く発信する必要がある。

特に、プレー場面だけでなく、「企業の労務管理」や「国の人づくり政策」など現実社会にも活用されていることへの警鐘は鳴らすべきである。

次に学校現場では少なくとも「中等教育」の場で、実技と併行して、「スポーツの内なる文化」、ラグビー(サッカー)とアメリカンフットボールについて比較学習を組むなど、未来のスポーツ文化を展望する機会が必要であるように思う。

また、文化性を扱った学習が難しい小学校段階では、アメフト型スポーツのデメリットを考慮するなら、扱うべきでないと考える。

球技の戦術学習、基礎技術学習の入門に適しているなどのメリットは、他の教材を活用するか新たに「戦術教材」を創ることも可能

ではないかと思うのである。

そして、小学校低学年においては、「生活課題」と「発達課題」から、再度学習内容を考え直してほしいと思うのである。

一つのスポーツを習っている者が他のスポーツは全くできないことなんて以前はなかった。「神経系」の発達を促すカリキュラムの実践が急務なように思う。たのスポ2016年3月号「球技の感覚づくりハンドブック」は、このような「思い」から編集したものである。

最後に、「バスケットボール」「ハンドボール」におけるドリブルを含むボール操作は、サッカーのドリブルほどではないにしても（サッカーのドリブルにはボールキープも含まれる）、やはり大切であるように思う。「シュートボール」「ラグ・パス」「ラグ・ハンド」は、初心者に「基礎技術」学習を学ばせるのに適しているが、反面、「神経系」の発達が著しい小低児童の発達を阻害するというデメリットが潜んでいることを鑑み、教科内容、教材選択を今日の課題に引き寄せて、一考願いたい。