



サッカー馬鹿の「球技プロ運営」

◇ 船富 公二 ◇

1987年の支部大会（富田林）後に球技プロを立ち上げ、2019年8月に活動を終了するまで33年間の、主に「サッカーの指導」についての研究を続けてきました。

この間、研究内容を支部例会の議題として吟味頂くこともありましたが、概ね支部研究とは別に球技プロ独自の研究を全国大会サッカー分科会の討議に付しながら深めてきたと言えると思います。私個人としては、中川さんや出原さんとの「意見交換」が「励み」となりましたし、古希を迎えた今も英米の文化研究を続けるエネルギーを頂いたと感謝しております。

1. 「2:0」を「練習形態の1つ」と捉え直し、全国研究部から呼び出される

①88年山梨石和大会サッカー分科会 (kick off32号参照)

この研究大会には4本(?)の実践報告があり、船富は、初歩的な課題発見学習として「ドリブルでゴールへ迫る。シュートを防ごうとする防御に対し、逆サイドの味方への斜め前パス(フォワードパス)を送り、パス受けからのシュート」(=「2:1」)の実践を報告しました。そして、広島のエリスは、ゴール

前を9つのグリッド(サッカー分科会では後にポムと呼ぶ)に区切り、逆襲(速攻)を想定して「攻め2対防御1(+K)」の攻めを7秒間で完結する学習を仕組んだ報告をしました。

この2本の実践の共通点は、叢書の基礎技術「1. バックパスから始める。2. 攻め2人のコンビネーションパスからのシュート=『2:0』」とは異なり、フォワードパスからの学習であり、防御1人を加えた『2:1』での学習を行ったことです。コンビネーション学習をすすめる上で防御の存在は欠かせないという認識でした。

そして、分科会のまとめとして「サッカーの基礎技術を『2人のコンビネーションパスからのシュート』という表現に絞り、『2:0』は『2:1』、『2:2』などと同じ学習形態である。」と、全国研究部に提出しました。

大レクの最中、円卓の場に、全国研究部から『基礎技術』にかかわる文言の削除の指示が届きました。分科会の大半が実行委員会室(=全国研究部)に入り、1時間余の論議も平行線で終わりました。

基礎技術のことを「2:0(2ゼロ)」と今も呼びますが、「防御との駆け引きからの2人のコンビネーションパス・シュート」は暗

黙の了解となっています。

②私にとってのプレリウド(子どもの認識を大切にす)

1) 1981年のリレー実践では、「子どもは『バトンを受ける側が全力で走ったら、バトンを受け取れない。』と思っている。」ことを発見して、武藤さんの「GO」マーク鬼ごっこが生まれたこと。子どもの認識が大切なんだ！と思いました。

2) 泉州ブロック例会で信貴サッカー実践のビデオ：「相手ゴール前でシュートコースが空いているのに、パス相手を探している子ども！」の映像を観て、「パスのためのパスになっている！」

3) 小3のサッカー実践！児童に防御のイメージをもたせるためにゴール前に防御の代わりに「コーン」を置いて「2:0」練習。ボール保持者Aがコーンの前でBに向けて蹴ったボールが「コーン」に当たり、その後Bに届く。Bは何の躊躇もせずシュート決める。AもB万歳をして喜ぶ！小3には、半具象物ではわからないのか！→「初心者には『見えない防御』はわからない。」

2. 支部研究とドッキングした唯一の実践

① ゲーム様相の発展表からサッカーの「階層表」へ

石和大会後のプロジェクト会議で、佐藤善治氏の「技術学をめぐる諸問題」(運動文化研究4号)の輪読会を行い、「ボールゲームズの階層構造」に出会いました。山本まあさんの「ゲームの様相の発展をこの階層構造に当てはめたら！」の提言から、サッカーの「階

層表づくりがはじまりました。

90年の高知大会には、初期レベルの「階層表」を提案しました。ゲームの様相発達を考慮した「戦略」を1段階から5段階まで示し、それぞれの段階を「戦術」「フォーメーション・ユニット」「エレメント」という階層に分けたものでした。

② 支部教育課程研究「チョトならべてみた表」「教育内容の配列表」とドッキングした山本雅行実践(5・6年)

支部研究から出された実践への課題

(ア)なかまをどうすればうまくなるかが、わかり、できる。(技術性)

(イ)みんながうまくなるための練習計画、反省ができる。(組織性)

(ウ)みんながうまくなるための方法をさぐろうとする。というものでした。

山本は、この実践を始めるに当たって、当初は「階層表」なり「ゲーム様相の推移表」を児童に示して、今の課題を見つけ出させようと考えていました。しかし、会議では、「表」は隠して、児童に掴み取らせることになりました。

「心電図」をはじめ、多くのゲーム分析方法を駆使した実践が始まりました。

③ 2年間、88時間(教室含む)の実践

実践の内容は、出原氏編集の『教科内容』研究と授業改革＝「体育実践に新しい風を」(大修館書店)に記載されています。

「88時間！？昔だからできた！」と思われる人もいるかも知れませんが、昔でも無理です。なぜ出来たか！？は、次回につづく。

③ なぜ、2年間、88時間もできたのか

この実践は、単に「88」時間ではなく、6年生の冬休みに宿題として「サッカーのボール操作練習」をさせています。私学を受験する児童もいたはずですが、「よくもまあ保護者が黙っていたなあ？」と思うのです。

子どもたちは、「ゲーム様相の発展表」やサッカーの「階層表」もなく、「問題解決学習でみんながうまくなる」ために、教え合い学び合いながら一步一步学習をすすめます。そして、自他の成長に確信を深めながら、この学習活動が大好きになっていきます。そんな子どもたちの成長する姿が見て取れたから、保護者は静観してくれたのかもしれません。もちろん、保護者や児童との「合意形成」を大切にされた平素からの「学級づくりの実践」の積み上げがあったから為し得たと思います。だから、山本さんは「88時間」に「胸を張る」のです。

④ ゲーム分析手段が不十分であった

しかし、その一方で、「なぜ88時間も要したのか？」も問われなければならないと思います。

その主要な原因は「学習課題や学習方法」を児童に「掴み取らせる」ためのゲーム分析手段がわれわれ「球技プロ」に確立していなかったことです。心電図、ボール軌跡図などのゲーム記録だけでは見えないことも多く、またゲーム中の資料が詰まっているビデオは(給食中に視聴・分析させたが)資料が多すぎて焦点化しづらかったのです。

⑤ ゲーム記録の分析・疑問点を絞り込み、ビデオで観察！

「分析手段」の開発研究を進めながら、「階層表」づくりを進めることになります。

そして93年の女川大会に、山本実践後の課題を引き継ぎ、船富が6年生を対象に『授業の自主運営』と『問題解決学習から作戦づくり』への実践を女川大会のサッカー分科会に報告します。しかし、同志会では出原さん提唱の「教科内容研究」に入っていきますから、以降は大阪支部球技プロと全国サッカー分科会の独自(?)研究となります。

この実践の概要は、たのスポ1994年12月号に記載されています。

児童に掴み取らせる学習の前提となるゲーム分析(現時点における学習課題の把握)の方法として、心電図などのゲーム記録と結果との矛盾(ex.パス成功率が高いのに、シュート機会数や得点数が他のチームより劣っている!何故?等)を拾い出し、焦点化してビデオ観察で確かめる方法を試行しました。これによって、チームの課題だけでなく、個人の課題も浮き彫りにすることができました。(皮肉にも88年当時全国研究局にいた堀江さんから「良い実践」と評価されたことも覚えています。)

3. 「階層システム」のしくみ

球技プロの集団討議を基本に研究を進めました。ここでは、その研究における私の「立場」、「思い」を中心に述べることにします。

① ゲーム様相から学習課題を引き出す

ゲーム様相の発展の原動力は「攻め」技術と「防御」技術の相関関係(=攻め技術

が優位なときには、防御技術の向上を要求し、防御技術が上回れば攻め技術の向上を促しながら、ゲームの質が発展する。）と、捉えました。習熟者が単独ドリブルで得点を挙げている状態で、パスからの攻めをさせても、彼はパスからの攻めを本音で納得しません。未熟な児童も「防御が居なければドリブルで攻め上がる」程度にまで高まらなければ、「ボール操作に自信がないからパスをする」ことになります。

習熟者の単独シュートの成功率が低下し始めたとき、「パス」が戦術課題になってきます。

「階層表」では 1 段階 (A) 攻め：ドリブル突破、2 段階 (X) 防御：ドリブラーの進路を塞ぐ (初期の内線防御)、3 段階 (B) 攻め：防御を引きつけてからのスルーパス or フェイントからのドリブル突破、4 段階 (Y) 防御：ボール保持者とパス受け者のマーク (内線防御と内角防御) ……のように攻防技術の相関関係を横軸としています。

② 縦軸の上半分は技術・戦術の階層

93 年以降、縦軸の階層の配置に改良を重ねました。上から a)「ゲームの様相」、b) 様相から導き出される「課題」、c)課題に対応した「戦術」、d)戦術に関わる「コンビネーション」、e)コンビネーションを成すための「身体操作・ボール操作 (技術の要素)」・学習者の「認識」を上部の構造と関連させながら配置しました。

③ 縦軸の下半分には私の「教科内容研究」観を反映させている

e)「身体・ボール操作、認識」の下に、

f)「対象学年」、g)「子どもの発達と指導上の留意点」、h)「学習形態」を低学年 (1・2 段階) や中学年 (3・4 段階) に配置しました。そして、高学年 (5・6・7 段階) には、それに加えて i)文化的側面の学習課題、j)技術的側面と文化的側面の統一、という層を付け加えました。

4. 「階層システム」の観点

① 初心者基礎技術学習を押しつけない

サッカーの「階層システム」づくりは、88 年の山梨石和大会の叢書の「基礎技術 (=防御抜きのバックパスからはじめる)」批判の考え方を発展させたものです。

「ボールを保持すれば、先ずシュートを考え」、①ゴールに向かって突進する。進路に防御が居なければそれも可能です。②防御に進路を塞がれたときも 100%パスではなく、抜くことも選択肢になればならないと考えています。サッカー経験者は①のドリブルは得意でしょうが、大半の児童は苦手です。だから、ドリブル突破が学習課題になります。防御の課題は②のボール保持者の進路を塞ぐことです。

② 学習者の発達年齢に応じた技術的課題や学習形態を考慮している

サッカー分科会以外の球技分科会では、低学年から「基礎技術」学習を学習課題としています。そのために、バスケットボールやハンドボールの「トラベリング」禁止ルールを省き「ラグ・パス」、「ラグ・ハンド」(シュートボールもこの流れの球技)として、「2:0」学習を行っています。フラ

ッグフットボールでは、スナップバックの削除(=クォーターバック、サックの除去)でコンビネーション学習を導入しています。これらは、1960年代の「系統性研究の『申し子』」で、80年代以降の発達研究を反映されていません。

③ 幼年から小低の子どもの発達特性

スキヤモンの発達曲線によると、神経系の器官(頭脳、脊髄、視覚器)は5歳で成人の80%、6歳で90%まで発達すると言われています。この時期の運動経験は無数の神経回路の形成を促し、高度の身体操作力を獲得させるのです。1960年当時としては画期的であった中間項(ラグバスなど)は、子ども発達課題の視点から見直されるべきものです。

④ 中・高学年の発達特性から

子どもは、9歳の節を前後して、低学年期の遊びなどの多くの経験やそれに伴う認識(感性的認識)を総合して(帰納法)、理性的認識を培うと言われています。

また、高学年では、中学年期の発達の上に、「演繹的」な思考が可能になると言われています。

「階層表」では、中学年で「基礎技術」を学び、高学年では戦術学習やスポーツの文化面の学習の導入期と考えています。

5. スポーツを文化として捉える

「教科内容研究」が提起された頃は、私なりに十分に整理した論理を展開することができませんでした。「階層表」では、「戦術学習は2つ以上の球技で学ばなければ……」

というものでした。

その後、たのスポ 2012年7・8月合併号の編集趣旨(かぜ)で、「……教科内容研究自体には問題性はないが、その根幹であるスポーツ文化研究に問題があったのではないか?『サッカーを文化として丸ごと捉え直す』必要があるのではないか。」と述べ、球技を中心に以下のように持論を発信してきました。「近代スポーツ=サッカーの誕生の社会的背景」(2012.7・8 たのスポ)、 「アメフト誕生時のアメリカ社会(政治・経済・思想)」(2014.3 たのスポ)、全国サッカー分科会の研究報告(2016,2017) (「じゃまじゃまサッカー」等は次号で)

① 「スポーツを文化として捉える」とは「スポーツ文化」というのは「文化」である限り、他の文化と隔絶した存在であるはずがありません。その時代の生産関係や経済、政治、芸術などから影響を受けながら、ときには反作用として影響を与えながら発展してきたはずです。

同志会でもこれまでもスポーツの歴史的考察は先人達の手でなされてきました。ハードルの歴史を追体験させる石谷実践(大阪)は有名です。サッカーでもルールの変遷、戦術の変遷などが研究されてきました。また、近年では科学技術の発達がスポーツの技術・戦術に与える影響などの研究もされているようですが、「文化」として総合的な視点からの研究はまだまだ不十分と言えます。

「教科内容研究」として「スポーツを文化として捉える」のであれば、「スポーツ」を客体として見つめ直す必要があります。こ

の研究で見えてきたことを述べると長くなりますので、支部ニュース先月号本稿末に挙げた4つの拙稿とキックオフ 46号「同志会球技指導の諸問題」を参考文献に挙げておきます。

6. 「じゃまじゃまサッカー」は「階層表」の実践指導版

① 辻実践「……まとあてサッカー」

「サッカーの階層システム」の実践研究は、1997年蒲郡大会に辻佳枝氏の「2年生のサッカーあそび～まとあてサッカー」からはじまりました。コートのゴール前を切り取り、「攻め全員ボール保持のドリブルまと当てゲーム」です。

i 低学年の発達課題である「神経系の器官の発達を促すあそび」とii「サッカーにおけるドリブルの重要性 (a サッカーにおけるボールのキープ形態、b 足先での柔らかなボールタッチはキックやトラップの感覚づくりにつながる)」とiii「ボール操作が未熟な児童の上達には攻め全員ボール保持が最適」という思いが基本にありました。

黒井氏がよく言われていた「低学年ではドリル学習による習熟よりゲームを楽しみながら学ぶことが大切」という考えと、3年以降の基礎技術「防御との駆け引きからの2人のコンビネーションパス・シュート」学習を展望していますから、防御を付けたゲームになりました。

② 未習熟者対応としての時間制

じゃまじゃまサッカーへの一連の学習の流れの中には、楽しみながらボール操作

力や身体操作力を高めるゲームもありますが、すべて時間制を採用しています。全員に一律の回数のトライを試ませると、未熟な子はすぐに失敗してトライを終了しますから、技能差は益々広がります。時間制は未熟な子への配慮からはじめました。

③ 「じゃまじゃまサッカー」のゾーン設定は安全性から

蒲郡大会後の泉州ブロック例会「攻め全員ボール保持・まとあてサッカー」において、このゲームの危険性が指摘されました。当時は「攻め5人がドリブルで3人の防御を突破しながらシュート」するゲームでした。シュートゾーンなどもなく、本人の判断でシュートをしていました。ドリブラーAをマークしていたBに、斜め前方からシュートをしたCのボールが当たったのです。

安全策として、i シュートは防御を抜いてから、ii そのためには防御が下がりすぎない→じゃまゾーンとシュートゾーンを区切る必要がある。iii 初心者の意志でスタートさせるために防御が前に出すぎない→防御が入れないゾーンをつくる。じゃまゾーンの前をスタートゾーン、じゃまゾーンのゴールよりをシュートゾーンとして、1段階では防御の入れない領域としました。

④ この教材の素晴らしさを知ること

「じゃまじゃまサッカー」をはじめると、当初には予想もしていなかったこの教材の素晴らしさが次々とわかってきました。

i 未熟な子のボールはすぐにコート外に出ますが、ドリブルでスタートゾーンに戻り再スタートを試みる場面が続出し、ボール

操作・身体操作の学習効果をあげている。
ii 未熟な児童が最初に歓声をあげるのは、シュート成功ではなく防御で相手ボールを蹴り出す場面であったこと。iii 「1:1」での攻防の駆け引きがそれぞれのレベルに応じた質で何度も表出していること。iv 「防御がない今がチャンス！」やドリブル突破の際のキックの強さやコース（斜め）取りの認識（初期の時空間認識）を育てる。
v 「じゃまゾーン」の幅を上げると、内線防御者と内角防御者のコンビネーションが生まれてくる。vi 「オフサイドバージョン」学習をはじめると、防御の位置や動きがよく見えるようになる。vii 全バージョンを通して、線審係の仕事で時空間認識が育つ。

⑤ 東條さんがはじめた「ボール2個」バージョン

「ボール3個（攻め全員ボール保持）からボール1個」への移行では、ほとんどの児童がストレスを感じていましたが、モールステップとしての「攻め3人ボール2個」バージョンを入れることによって、学習の進み方がスムーズになり、また2人のボール保持者に「ドリブル突破かパスか」の選択を迫る機会ができました。

最後に、「じゃまじゃまサッカー」の実践研究から、「階層表」の修正箇所がたくさん出て来ました。（未整理）

7. 「じゃまじゃまサッカー」全国デビューと、その後の研究

① 2005年 関近ブロック集会

当時は、戦略戦術学習には、「不確実性の多いサッカーよりも1)手を使う球技、2)

ゲームが止まる球技＝フラッグフットボールの方が適している」といわれ、全国大会サッカー分科会の参加者の減少傾向がづいていたころでした。

しかし船富は、次の3点をもとに「じゃまじゃまサッカー」は幼年・小低に最適な教材と主張しました。それは、「1)神経系（当時は、巧緻性と言っていた）の発達が著しい幼年・小低期の子どもには色々な運動体験をさせることが大切であること。2)キック力の弱い低学年、地面を転がるボールは、恐怖感が少ないだけでなく浮き球の処理がないためボール操作も容易なこと。3)『じゃまじゃまサッカー』は球技指導が初めての教師でも教えることが出来る教材であること。」

そして、それを検証した実践を2005年の関近ブロック集会に報告しています

② 検証実践の特徴

この実践の目的は、1)「この教材を楽しみながら学ぶことで、身体操作やボール操作力が向上し、中学年からの技術学習への伏線の体験ができることや、2)球技経験のない教師でも実践できることを確かめることでした。そのために、私（担任）からの指導は、極力控えるように心がけました。学習中の班の学習ノート（児童の感想・アドバイス等）に対する私の「思い」も児童には明かしませんでした。

実践報告の書き方も工夫しました。実践報告の本文中に毎時の学習の様子解説と班の学習ノートのすべてを記し、子どもの認識の変化を読者に肌で読み取って頂くようにしました。児童に明かさなかった私の

「思い」はコメントとして (○) で囲いました。通常の報告で「児童がこんなに教え合った」と述べても、実証したことにはならないと思ったからです。

実技は全部で 14 校時分ですが、その中には、準備作業や後片付けも含まれています。2 年生が児童だけでコートを描くのですから、初期の頃は 20 分もかかりました。

③ その後の研究

階層システムに基づいた中学年以降の教材づくり、実践づくりに入りますが、私は大阪大会（奈良）以降の数年間「じゃまじゃまサッカー入門講座」の担当で全国大会サッカー分科会を離れます。その間、山梨大会の林実践から学んだゴール前を 9 つのポムに分割したコートを使った「じゃまじゃま基礎技術バージョン」や「じゃまじゃまサッカーによるオフサイドの疑似体験学習」などにも取り組みました。

「いつになったらオールコートのゲームへ進むのか！」と、いう全国の要請(?)もありました。それには、

山本さんは「クワトロ (4 人)」のシステム、コンビネーションからオールコートの学習を展望し、船富は入門講座のなかで、「内線防御と内角防御の守りのコンビネーション＝「つるべの関係」と「攻防の切り替え」を結合する」といったそれぞれの私案を提案していました。しかし、高学年を担任する機会の少なさから、実践として深めることが出来ませんでした。

8. 文化学習から「お祭りフットボール」実践へ (たのスポ 2015.11.参照)

① お祭りフットボールの実践

球技プロでは、サッカーの技術指導と並行してサッカーの文化研究にも取り組んでいましたが、そのなかで管（枚方）さんによる「お祭りフットボール」実践が行われました。この実践への契機は次の通りです。

i サッカーの魅力や特質は「戦略・戦術・コンビネーション」だけでない、もっと深く広いのではないか!?

ii 6 年生が、初めて学習体験した「じゃまじゃまサッカー」によって、サッカーへの印象が良くなり、男女を問わず休み時間にサッカー遊びをするようになった。

iii 休み時間のサッカー遊びは、30 人ほどでボール 1 個。ゲームは密集、ボールに触れない、ボールを追って走るだけ、多くのプレーは偶然・偶発的!なのに、楽しそうに眼をキラキラさせながらプレーに夢中!……「先生、おれ中学校に行ったらサッカー部に入る。」と、言ってくる子も。

iv それまで、「うまくなることでサッカーを楽しめる!」と信じていたが、「技術的にどんなに未熟でも、ゴールなどほぼできなくても、子どもは熱中・没頭出来るんだと知った。この休み時間の子どもの姿こそ、サッカーを教材として教える意味があるのではないか!」と感じた。

② 管さんの実践への「思い」

フットボールは、「基本的なボール操作」や「個人戦術」、「状況判断」などが「でき」なくても十分に楽しめるスポーツではないか?!…同志会のゴール型球技の特質論 (面白みの中心はシュート＝「コンビネー

ションを含むシュート) に対し、フットボールにはもっと奥深いものがあるのではないかと管さんは、驚きと期待を持ったようです。先人達の功績を評価することは大切だが、「鵜呑み」にせず、子どもの実態を通して絶えず見つめ直すことが大切ではないでしょうか。

③ 「お祭り」という言葉に込めた意味

i) 子どもたちは、「お祭り」という言葉にプラスのイメージをもち、「うきうき、ワクワク」感を持っている。こんな授業をしたい。ii) イングランド中世の宗教的・祭事的で娯乐的フットボールの追体験をさせたい。…二重の意味が込められていました。

④ ルールと実践の概要

手も足も使える。→ i) 手でボールを持っているときに相手にタッチされたらパスをする。ii) ボールを脚で触っているときはタッチされてもかまわない。iii) 危険な行為は禁止。担任はビデオ係で審判はなし。…もめ事はジャンケンで済ませるようになる。

・当初は「14:14」のゲームをしていたが、子ども達から「密集でもたのしめるために人数を減らしてほしい。」と要望も出て「7:7」のゲームにする。学年体育(クラス対抗?) では「14:14」のゲームを継続する。

・「パスできてうれしい」といった感想も出る。

・相手の行為に怒りだす子がいたが、中世のころのゲームを説明し、「相手があって、はじめてゲームを楽しむことができる。」ことを理解すると「相手を尊重する姿勢」も

出てきた。

⑤ 全国大会サッカー分科会参加者で「お祭りフットボール」の実技体験をする

基本的には管実践のルールを踏襲しながら、ボールやゴールもそれぞれの地域によって異なっていたので、i) 宮城松島大会では、重いボール(古いサッカーボールに穴を開けて5枚のTシャツを入れる)を使って試しのゲームを行い、ii) 熊本支援東京大会では、木々の根っこが張り出した林をゲームの場を選んで行った。(大阪大会でも行われたであろうが、ニュース担当で分科会に出ず)

(重いボール)

・5枚のTシャツが、意外に重い。蹴ったボールが転がらずシュート成功と思ったが、ボールのスピードが失速し、ゴール手前で止まる。

・上手投げでは味方に届かず、自然と両手でボールを抱えてラグビーのパスのような投げ方を採用することになった。

・広いグラウンドでありながら、オープンスペースよりゴール正面での半密集状態の継続がゲーム様相であった。

(重いボール・林でのゲーム)

・たくさんの木の根がキックの機会を奪い、ボールを抱えたランプレーが中心となった。

・ゴールが太い木の幹としたが、手による走りながらのシュートは意外に決まらない。

・出っ張った根っこに脚を引っかける。根っこを踏んで足首を痛める。

直ぐに密集になり、ボールをゴール前にまでなかなか持ち込めず、シュートを試みてもなかなか成功しない。直ぐに息があが

って（年老いた私）苦しいが、楽しい！
と、ゲーム後寝転んで、疲労感を共有した。

⑥ 球技プロでの討議

管：「3度のどの実践でも、こどもたちは、得点できなくても、ボール操作がおぼつかなくても、楽しんでいた。」

プロジェクト員：「フットボールの特質（＝面白みの中心）にかかわるねえ！」

管：「お祭りフットボールから、サッカーのようなゲームに発展することを期待していたが、ゲーム様相としては、手の使用が中心でラグビーのようになっていくようだった。」

船：「ラグビー校で、フットボールを成文化（ルール化）して、ラグビーのように発展したのが自然な流れではないか。19世紀中葉のパブリック・スクールの様子、イートン校のラグビー校への対抗意識（ラグビー校のルールとは真逆のルール＝手の私用の禁止ルールの採用）が、サッカーを誕生させた。と、考えられるのでないか。」

9. 最後に一言＝「88時間山本実践の評価＝平田氏のコメントについて」

「体育実践に新しい風を」において、山本実践の評価を担当したのは、平田和孝氏（東京）であった。彼のコメントは、i) 学習初期のこどもたちが、コンビネーションプレーによるシュート」を考え、現実とのズレに苦しむとき、「団子にならないためにはどうしたらいいか」「作戦をいかすには何が大切か」といった問いがあったなら」（同p138～139）ii) 「後期の授業では、『階層システム』の第3段階からスタートしてい

るが、ここでは、4段階の内容を『わかった』こととし、第3段階からスタートというチグハグさは否めず、三角形や日なた・日かげ論とグリッド空間の関係が逆転している……」。iii) 「まとめにかえて」で、「バスケットボールの井上実践のように、戦略・戦術（作戦）が最もはっきりしているアメリカンフットボールの代表的な作戦・フォーメーションプレーをわかる授業を仕組むほうが……戦略・戦術を全面にだす授業になると思われる。」と展開している。

サッカー分科会では、「系統の一人歩き＝『2:0』がゲームに生きない」問題に正面から取り組み、教え込みを排し、「系統を隠して掴み取らせる授業」、「団子をくぐらせる」＝「一人がパスに気づいたからといっても全員の認識ではない」……を重視してきた。このことを全く理解していない人物にコメントされたのである。また、「ii」についてであるが、子どもから「三角形」などの表現が出てきたからといって、4段階の認識や技術ではないのである。「攻め技術と防御技術の相関関係」とう弁証法的捉え方の説明は私の文書を読んでおればわかるはずである。「iii」確かに戦術学習の初期には「アメフト」は活用できるでしょう。しかし、スナップバックを割愛したルール（攻めが有利）はいつまで続けるのですか？管理されたスポーツマンを大量生産するおつもりですか？と言いたい。

この執筆直後に（女川大会）フラッグフットボール分科会を新設している。山本実践のコメントーターに彼を抜擢したこと自体「教科内容研究」を推し進めたい意図も伺えるのである。