

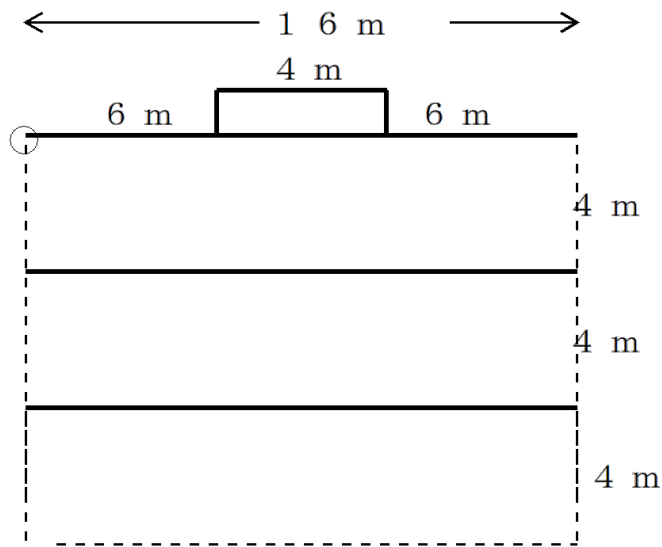
## 低学年の

### じゃまじゃまサッカーの指導のポイントについて

#### 1. じゃまじゃまサッカーバージョン I

##### ① コートとルール

- ・実線は書く。点線は書かない。
- ・ゴールはコーンにバーをつける



○印 : コーン

## 基本（バージョン I）ルール

- ・学習時間内は特別な事情がない限り、ボールを手では触らない。 ※B
- ・攻め3人、守り2人で、攻め全員ボール保持で行う（バージョンで変わる）。 ※A
- ・野球のようにイニング制で、先攻、後攻で4回の攻防を行う。 ※G
- ・1回の攻撃時間は1分30秒（可変更）
- ・スタートゾーン手前から攻撃をはじめ、じゃまゾーンを通り抜けてシュートゾーンでシュートする。（シュートゾーン以外からは無効） ※D
- ・時間内は何度でも攻撃でき、得点するか、 ※C  
ボールがコート外に出たら、スタートゾーン手前に戻り再スターとする。 ※B
- ・防御は、じゃまゾーンで守り、相手ボールを奪ったらコート外に蹴り出す。 ※E
- ・ボールが膝より高く上がったら、攻め直し ※F
- ・攻撃時は学習用ノートの◎、○、□の3人が出て、守りでは●と■が出る。 ※H

※A 小学校低学年でも運動経験の差は大きいのが今のクラス事情

・ボール1個でゲームをすると、経験者ばかりがボールに触れ、未経験者は触れない。ボール操作力は開くばかり！

- ・攻め全員ボール保持=2人のコンビネーションづくりのプレ学習
- ・幼年小低の発達の特徴は=神経系（頭脳・脊髄・視覚器）の発達

5歳で成人の80%、6歳で成人の90%



攻め全員ボール保持

サッカーに限らず、むかし遊びを含む

たくさんの運動の経験が必要

こんな時期に、基礎技術学習を考えているのは、

1990年以前の同志会の化石

※B 手を使わない。コート外に出てもスタート地点に戻れば再チャレンジできる。(時間制)

- ・失敗でトライ終了なら、未経験者はすぐに終わり、上達しない。



手を使わず、再チャレンジで、ドリブル力が上がる

※C 時間内は何度でも攻撃でき、

- ・ 初心者対応だけでなく、経験者の課題を与えている
- ・ 初めて成功した子も、上達への保障

※D 防御がいる ジャマゾーンを突破

- ・ 球技では、技術レベルの高、低に応じた攻防の駆け引きが存在する。



どんな技術レベルでも 駆け引きを楽しむ

経験者のボールを奪おうとすると、抜かれる！

- ・ 全員のドリブルシュート → 未経験で未熟な子もシュートにトライする権利があることを 暗黙の確認
- ・ サッカーにおけるドリブルの重要性
  - a ボールへの柔らかいタッチはキックやトラップ力の向上につながる
  - b 移動手段だけでなく、ボールのキープ力の向上に



対防御の駆け引き力を高める

※E 相手ボールを奪ったら、コート外に蹴り出す。

- ・初心者ほど、ボールを保持していると、自由に動けない。
- ・防御は、進路を塞いで立つだけで、ボールを奪える。



**初心者が最初に感じる 達成感！**

**※F** 膝より上の高さの禁止 → 経験者の浮き球使用禁止



- ・初心者の顔にボールが当たると恐怖感がうまれる。

**じゃまじゃまサッカーの楽しさを経験するまでは  
痛みを感じさせない。**

- ・経験者は浮き球を使わず、フェイントで抜く学習
- ・初心者は、フェイントで抜かれる体験をする **※D** 関連

**※G** 攻めチーム、守りチーム 交互に交代して

- ・連続したゲーム中の攻防の切り替えは、戦術学習を難しくする
- ・学習課題が明確化しづらい。

**※H** 学習用ノートの活用のねらい

- ・先攻、後攻の交代時間を短縮する。
- ・学習用ノートに学習活動を保障する仕込みがある。

## ② 学習ノートの仕込みとは

- ・先攻、後攻の交代時間(インターバル)の短縮化

### 学習時間の確保

- ・ゲームの出場ペア、トリオの偏りを防ぐ
- ・記録係りや線審係り等、係りを全員で分担

(オフサイドラインの移動などの認識は、審判係りや記録係りの方が認知しやすい)

- ・バージョンが進むと

攻めの「◎」「○」「□」

防御の「●」「■」

の仕事は異なってくる。

(表2) 学習用チームノート  
 班ノート ( ) 班 ( ) チーム  
 攻め

月 日  
 守り

	担当	◎	○	□	記録
1 回	人	A	B	C	D
	1点				
	2点				
	3点				
	4点				
2 回	人	C	D	A	B
	1点				
	2点				
	3点				
	4点				
3 回	人	B	A	D	C
	1点				
	2点				
	3点				
	4点				
4 回	人	D	C	B	A
	1点				
	2点				
	3点				
	4点				

1 回	●	A
	■	B
	線審	C
	審判又はK	
		D
2 回	●	C
	■	D
	線審	A
	審判又はK	
		B
3 回	●	B
	■	A
	線審	D
	審判又はK	
		C
4 回	●	D
	■	C
	線審	B
	審判又はK	
		A

感想・質問・アドバイスを書いて貼る

※ バージョンI、IIでは、シュート成功はすべて、1点(2点、3点、4点欄は空欄にしておく)

## 2. ボール操作力、身体操作力を高めるボール遊び

割愛！するが

留意点は大切

- ・低学年では、ボールの扱い方を紹介する程度
- ・**ボール操作遊びで上手くしようとはしない！**
- ・技を比較しない。(一部の児童ばかりほめると、ほめられない児童

「私は下手なんだ！」→嫌いになる)

- ・あくまでも、「じゃまじゃまサッカー」を楽しむための

ボール操作

- ・ボール操作はウォームアップ時に

## 3. 学習をすすめるうえで、

### ① 互いに理解し合う

- ・経験者・習熟者と初心者の受け止め方を把握

初心者：ボールは怖い。蹴り方も止め方もわからない。

習熟者への羨望、自分へのあきらめ

**習熟している子は放課後も練習してたんや！**

習熟者：グズグズするな！やる気あるんか！

**本当は、上手になりたいんや！**

互いの立場、気持ちを知り合う



② 初心者の中に、

「ボールを奪われたくない！」というおもいで、

・じゃまゾーンの入り口で防御と「にらめっこ」する子

上手くなるためには、相手に蹴り出されてもアタックして、ドリブルで帰ってくることで上手くなる！

③ 「じゃまじゃまサッカー」 2時間経過

シュート成功が「0」の児童がいる

チームリーダーは気づいていない



作戦