

実践のひろば

楠橋佐利

作ろう！ 作戦！！ やってみよう！

フレッジフットボール!!!

1. はじめに

「わたしたちは、今日フレッジフットボールの学習を終えました。初めてフレッジフットボールの事を知った時は、「しつぽとり」からはじめました。「インベーダーゲーム」をやった時は。これは、どういう意味があるんだろうと思っ

ていました。でも、フレッジフットボールで『ラン』や『ハンドオフ』『パス』など、いろいろなやり方が入れば入るほど、どういうスポーツかがわかってきて、どんどん楽しくなってきました。『ハンドオフ』が入ってから、初めて負けて、みんなでうまくいくように作戦をねりなおしました。リーグ戦の前は、20分休みや昼休みも練習しました。わたしは、このきかいは、友だち関係の事でもすごくいいきかいだったんじやないかなと思いました。みんなで一つの事にがんばるということで協力できるし、何よりも前までしゃべらなかつた子とも、かかわりがあるからしゃべれるようになったからでした。わたしは、このきかいのおかげでBさんと、少

しだけどしゃべれるようになりました。これからも今回のように、授業の中で友だちづくりができたなら、友だちがつくりやすくなるんじゃないかな、と思いました。」

少し長い引用になったが、かつて、5年生対象にフレッジフットボールの実践を行った時に一人の児童が書いた感想文である。フレッジフットボールには、この感想文にあるような魅力が存在する。簡単に言えば、作戦づくりがゲームに反映されやすく、その「作戦づくり」をめぐってチーム内で多くのコミュニケーションが生まれ、結果として子どもたち同士の関係が深まっていく。これまでにフレッジフットボールの学習をして、そう感じたことは一度や二度ではない。しかし、これはあくまで副次的な現象であって、フレッジフットボールは、「作戦・戦術」を学ぶ教材であると考えている。体育で、特にボール領域の教材の中において、「作戦を考える」ということをよく口にするが、まず「作戦」という言葉が先行し、中身の伴わない学習内容になっていることが多い。フレッジフットボールは、掛け値なしに「作戦・戦術」を教え

る教材として意義ある教材であるといえる。その理由は次の通りである。

フレッジフットボールは、作戦づくりがゲームに反映されやすく、その「作戦づくり」をめぐってチーム内で多くのコミュニケーションが生まれ、結果として子どもたち同士の関係が深まっていく。これまでにフレッジフットボール（以下「フラフト」）の学習をして、そう感じたことは一度や二度ではない。しかし、これはあくまで副次的な現象であって、フラフトは、「作戦・戦術」を学ぶ教材であると考えている。体育で、特にボール領域の教材の中において、「作戦を考える」ということをよく口にするが、まず「作戦」という言葉が先行し、中身の伴わない学習内容になっていることが多い。フラフトは、掛け値なしに「作戦・戦術」を教える教材として意義ある教材であるといえる。その理由は次の通りである。

2. なぜ、フレッジフットボールなのか

フラフトは、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、腰に付けたフレッジ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ある。ボール運動（ゴール型）のゲームでは、「作戦・戦術」を学ぶ際に、学習の成果を確かめる手だてとして「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、得点できるとは限らない。また、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、誰もが楽しみなながら「作戦・戦術」について「わかる」教材としてフラフトが注目されてきた。

フラフトが、「作戦・戦術」を教えるのに適しているのは次のような点である。

- ① ルール（基本的な）がわかりやすい。また、子どもたち自身が、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 攻撃と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る。
- ③ 他のゴール型ボールゲームと違い、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
- ④ 基本の動き（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「動き」を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」という短い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。

さらにフラフトは、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、ゴール型ボールゲームに必要な技能（運動感覚）をも身につけることができる教材である。

3. 教材について

フラフトのルールが簡単とはいえず、見た事もないスポーツを教材として扱う場合、皆が同じスタートラインから始められるという利点はあるものの、「イメージがわからない」という弱点もある。VTRなどを見せてイメージづくりをすることも大切であるが、ルールも「作戦・戦術」を学ぶという点に特化し、さらに簡略化することが求められる。そこで、同志会兵庫支部のフラッグフットボールの実践から学び、大阪支部会員がいる多くの学校で行われている教材にそって学習を進めていくのが効果的であると考えている。さらに、学習の入り方をフラフトにつながる「遊び」から入ることで、ルールや学ぶ中身にも徐々に近づいていけるような進め方を紹介していきたい。ルールとコート、進め方の基本は、次の通り（図1参照）である。

（ルール）※35〜40人のクラスを想定して

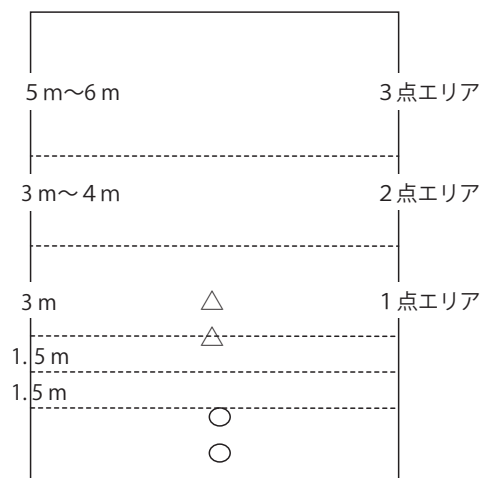


図1

6〜7人で一つの6グループ。（クラスの人数次第）

☆3対3（3対2）ゲーム形式

・男女が必ず入った3人1組のチームを2つ作り、1つのグループとする。

・3人全員が順番にクォーターバック（以下QB）をつとめる。

※このQBは、アメフトでいう元来のQBではないが、「スナップバック」を省略し、

し終えた状態からゲームスタートするため、はじめのボール保持者を「QB」と位置づける。

・3人各1回QBを務め、合計6回の攻撃の総得点で勝敗を競う。

・○チームのボール保持者が、△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。

- ・ △チームは、ボール保持者のフラッグを取る
- と1プレー終了(得点させない事を目的とするが、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)。
- ・ 攻めも守りもどのような配置 (フォーメーション)をとってもよい。

◎ローテーション制とポジション制

アメフトは、ポジション制である。NFLにおいて、46人も出場できるという。アメフトを教材化したフラフトとはいえ、教える中身は、「作戦・戦術」である。したがって、子どもたちには、その動きを学び、作戦・戦術を理解するという意味で、役割を固定すべきではない。それぞれの役割を知る必要がある。ポジションには、得手不得手もあるが、その不得手が作戦・戦術に深みや広がりを与える場合もある。

◎ダウン制

アメフトは、4ダウン制である。「4つのアウト(ダウン)をとられるまでに10ヤード(約9・6m)進むと、新しい攻撃権(フレッシュダウン)が与えられる。本教材では、「ダウン制」を用いず、1回の攻撃で進んだ距離に得点を与えるというルールで行っている。アメフトは、4回攻撃権があるというものの、3回で10ヤード近辺まで進むことができれば、4回目の攻撃は、フレッシュダウンをあきらめ、キックによりできるだけ相手陣地に進んでおく作戦が使われている。要するに3回の攻撃で、9m以上、10m近く進むことを目的とし、そのための動きを「戦術」として採用しているのである。そこ

から考えた時、1回の攻撃でおよそ3m進むことができたなら、ひとまずその戦術は成功したと考えるのである。そこで、3m進んだら1点、6mなら2点、10m進めば3点と、その戦術の値打ちを得点化することにより、攻撃で、10ヤード中どこまで進んだのかを測る必要がない上に、広いコートも必要なくなる。

4. 学習の進め方

(1) 体育遊びから、ゲームへ

体育遊びは、できるだけフラフトのコートの形状を変えずに、最小限のルール変更を行うことで、子どもたちが違和感なくゲームになじむことをねらったものである。それぞれの遊びのルールと目的は、次のとおりである。

① しっぽとり、インベーダーゲーム

しっぽとりは、二つのチームに分かれて、お互いのしっぽを取り合うゲームである。学級あそびなどでも十分にできる。目的は、「しっぽのとり方やとられずに逃げる動きになれる。」「しっぽのとり方、逃げ方に慣れる。」さらに、インベーダーゲームは、決められたしっぽとりゾーンに入り、そこを通りぬけようとした者のしっぽをとる。相手チームは、そのゾーンを走り抜けることで得点を得るゲームである。(図2)これには、「空いている空間について、そこへ走りこむことがわかり、できる」という目的が、しっぽとりの目的に加わることになる。

② 王様インベーダー(図3)

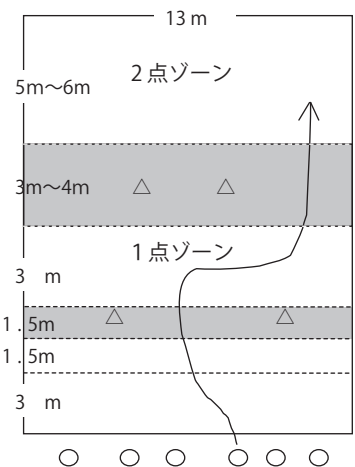


図2

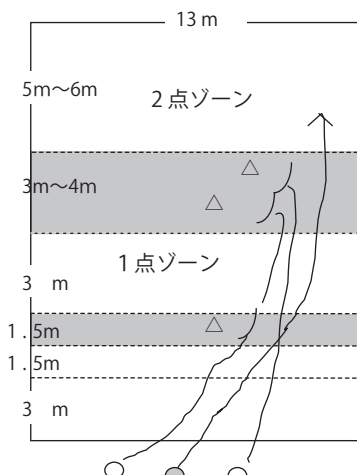


図3

「チームで空いている空間を作り、そこを走りぬけることができる。」「王様を守る動きを通して、初歩的なガードの仕方を学ぶ。」

王様インベーダーは、3人一組で1人がボールを持ち(王様)、ほかの2人が王様のフラッグを取られないように守りながらエンドゾーンを目指すというゲームで、フラフトの「QBを守る(ガードする)」という動きにつながる。

これは、ディフェンスが限られた範囲内でしか動くことができなため、王様（将来のQB）がディフェンスの横を走りぬける時に、王様を守る役割（ガード）の子どもが「どの場所ですつディフェンスの通り道をふさぐか」で得点できるか否かが決まってくるためである。尚、王様は、必ず全員が経験をする。※インベーターゲームや王様インベーターは、「体育遊び・ゲーム ワンダーランド」（いかだ社）で紹介されているやり方にアレンジを加えて行ったので、参照していただきたい。

（2）ゲームは「3対2」から始める（遊びの導入でよりスムーズに）

フラフトのプレーは、大きく「ランプレー」と「パスプレー」にわけられる。そこで、遊びから入った後の授業は、まず動き方を学ぶことを目的として「ランプレー」の学習から始める。「王様インベーター」で、ディフェンスが入っていたじゃまゾーンを取り除いて、どこでもしつば（以下フラッグ）がとれる形で行われるのが基本のゲームである。（図1とルール参照）この進め方だと、フラフトのルールを知らない者でも、遊びの延長からスムーズにゲームに移行できる。流れとしては、小人数から入るのが望ましい。それは、作戦を立てる上でもわかりやすく、作戦カードをたくさん作って実際にはその作戦どおりにできない、という矛盾に陥らずにすむからである。また、フラフトは、ボール保持者が得点エリアにボールを持ちこむこと

で得点できるため、攻撃側のメンバーがボール保持者を守る「オフフェンスガード（以下ガード）」という存在が必要になる。他のゴール型ボールゲームにはない役割なので、授業の早い段階で慣れておくことが必要である。

① 3対2（2対1） ↓ 3対3

【目的】

- ・ 3人での攻撃における一人ひとりの役割を理解する。
- ・ QBの守り方（ガードの仕方）をチーム全員で確認する。
- ・ 数的優位を利用して作戦を考え、うまくいくかどうか確かめる。

まだ、ガードの動きが十分とはいえなくても、それぞれのチームのランプレーにおける動き方をできるだけ早く確立させる。3対2では、ディフェンスに対してその動きを止める働きをする役割が2人であるため攻撃はしやすくなる。攻撃側が数的優位であるにもかかわらず、作戦が成功しないことが多いと、改めて、ガードは、QBを守るためどのように動けばよいのかについて子どもたちに考えさせられる。ここで時間があれば、2対1を導入しガードの動き方を確かめるとよい。また、成功・失敗それぞれのプレーのビデオ等から実例を見せて、「QBが、勝手に走る方向を変えたり、勝手にフェイントをかけても、前を守っているガードには分らない」ことや「ガードは、ディフェンスの前立つのではなく、QBに走るスペースができるように守る（道をつくる）ことが大切。」等の

ことに気づかせたい。そこで「ガードも走りながら守ること」「QBもガードの走るスピードに合わせて走ること」「お互いが走るコースやスピードをあらかじめ打ち合わせておくこと」等の確認をすることが大切である。さらに、「相手手をかわす動きとしてのフェイント」も作戦の中に組み入れることも可能である。子どもたちの中からフェイントの動きが出て来た時に、タイムリーにVTR等を見せることがきっかけとなる。

（3）「作戦カード通りに動く」ことにこだわらない

（2）と関わって小人数から行うことで初歩的な段階では作戦カードが必要なくなる（QBは、右か左の端を走り抜ける。ガードは、走る道をつくる）。また、失敗した後で分かる事柄から作戦を作っていくやり方も認めた方が、より成功する作戦を生んでくのではないか、と思われる。

（4）ランプレーとパスプレーの中間項としての「ハンドオフ」

ハンドオフというのは、簡単にいえば、「手渡しパス」のことである。QBが、味方とすれ違いざまにボールを手渡しするのである。やり方は、前もってVTRを見せ、イメージをつくらせておくことよい。また、子どもたちを使って、実際に動きながらの説明もわかりやすい。ハンドオフをする目的は、「相手をだますこと」に

あり、そのためには「だれがボールを持っているかを、一瞬わからなくする」ことが重要である。作戦づくりは、動きながら進めるとよい。子どもたちは、時には運動場で頭を寄せ合いながら相談したり、チームを2つに分けてゲームを行ったりと工夫しながら時間を過ごすはずである。

◎ 3対3（ハンドオフあり）の目的

・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。
・今までの成功した作戦を確認し、3対3で使える作戦を考え、練習する。

攻撃側の数的優位はなくなるが、ハンドオフを取り入れたことで作戦にバリエーションができ、実践では、うまく相手をだまして大喜びする姿も見られ、「ハンドオフ」のおもしろさは子どもたちに受け入れられ、作戦作りや動きの練習をより生き生きと行うようになった。

(5) パスプレーを取り入れる

① 3対2（パスのみ）

【目的】

・パスを「投げる」、「受ける」に慣れる。
・ディフェンスの後ろの空間に走り込み、パスをもらうことの有効性を知り、パスプレーの作戦を考える。

子どもたちは、パスプレーをやりたいがる。ボールを持ったら、すぐにキャッチボールをはじめ、パスプレーの作戦を考えようとす。しかし、フラフトの原則的な動き方を学習しないう

ちに考えた作戦は「絵に描いた餅」になりがちである。ランプレーで「ガードの役割」や「空いているスペースに走りこむ」ことを学び、ハンドオフで「右に行く」と見せかけて左に行く「渡すと見せかけて渡さない」というような「かけ引き」を学んだ後にパスプレーを取り入れる方が、これまでの動き方が生かせるからである。

また、パスプレーを考えるため、初めディフェンスは、必ずQB（一般的にパスを投げる者）のフラッグをとりに行くルールにする。こうすれば、QBにフラッグを取りに来られるというプレッシャーが生まれ、QBがどのように動けば受け手（レシーバー）が受ける位置まで行く時間を稼げるかを考えることができるし、残りの二人の内どちらがレシーバーとなり、誰がQBをガードするか、等の打ち合わせが重要になる。レシーバーは、前に来たディフェンスの後ろの空間に入り込み、パスを確実にもらう練習、またQBは、確実にパスがわたるようにレシーバーの技能に合わせたボールを投げる練習などをする。この時点で、チームの準備運動の中にパス練習を入れるようにすればよい。

② パス練習&3対2作戦づくり

【目的】

・今までの作戦の中で、有効な作戦を確認する。
・ランプレーやパスプレーを織り交ぜ、さまざまな作戦を使ってゲームを進めるための練習を行う。

ここからは、3対2でランとパスを織り交ぜたゲームに入る。3対2のゲームは、ランとパ

スどちらのプレーを行うか選択肢を増やし攻撃側が達成感を味わえる。また、数的優位を利用してパスプレーの動きを整理することもできる。また、パスプレーは、失敗した場合のリスクが大きいことにも気づいていく。パスプレーに関しては、ディフェンスが2人になったことで、プレーへの対応がしやすくなる。また、攻撃側は、ボールの扱いの難しさも感じるようだが（楯円のボールの場合）。ボールに慣れるということでは、習熟の時間が必要である。実際に動きながらチームの作戦をまとめていく作業がチーム練習の中心となる。

(6) ゲームで作戦を確認しよう

3対3チーム練習&ゲーム

【目的】

・3対3で使えるラン&パスプレーを確認し、修正などを加えて練習する。
・整理した作戦が、ゲームで使えるか確かめる。
・リーグ戦に向けての作戦の整理を練習やゲームを通して行う。

3対3のゲームに向け、作戦を整理していく。実践では、パスプレーにも少しずつなれてきて、ボールを投げるのが得意な子どもたちばかりでなく、女子がQBの時でもパスプレーを使った作戦を練習しているチームもいづらかあった。聞いてみると、「意表をつく作戦」ということであった。ここが、「作戦・戦術に深みを与える」部分である。3対3になったことで、ディフェンスが有利になる。そこで、相手の動きを

かわすため、チームの今まで使ってきた作戦に必要な修正を加え、それをゲームで試す、さらに修正を加える、という時間が必要である。習熟期間といえる。実践では、どのチームも、頭を寄せ合い、打ち合わせをする姿が多く見られた。また、休み時間もほとんどのチームが作戦の練習をするようになった。

5. 学習を子どもたちの手で

もちろん教師は、指導する立場にあるが、授業自体は、子どもたちが主体となって進めるようにしたい。そのために必要なことについて触れておく。

- (1) 一時間の学習の流れをつくる
 - i. 準備運動（各チームごと5分）
 - ii. チーム練習：十五分
 - iii. ゲーム：20分（初めは、ここ25分以上かかっていた。）
 - iv. まとめ、整理運動：5分

(2) キャプテン・コーチ（キャプ・コー）会議をおこなう

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。キャプ・コーが、その日の学習内容をチームのメンバーに説明し、練習をリードする。また、授業前には必ず、その日のチーム練習の目的や内容を確認すること、時間短縮のためにゲームの対戦相手やどち

らが先攻か等、ゲームコートの確認など、簡単な打ち合わせをする。

その他、審判、得点係、時計係、ライン係等を分担して行う。コートをかくことや、準備・かたづけについても、チームが交代で受けもつ。コートがかきやすいようにポイントを打っておけば、はじめはかくのに時間がかかっても、慣れてくるにしたがつて、手早くできるようになる。

6. 子どもたち自身で評価を

「作戦・戦術を考える」ことを教育内容とするフラフトでは、授業の中で大切な動きを振り返りながら学習を展開していくという進め方が重要である。できれば毎時間、VTRをとっておきたい。学習は、毎時間同じサイクルで行うので、教師にその時間ができるはずである。

(1) リーグ戦のベストプレー賞を子どもたち自身が選ぶ

VTRからベスト3を選ぶ。選んだプレーには、その理由を書く。自分たちのプレーから、これまでの学習を振り返るだけでなく、お互いのよい点を見つけることや「どのような動きが値打ちがあるのか」を再確認することがねらいである。

(2) 自分たちのプレーの中で特にうまくいったと思われる作戦について、再度作戦図にする

実践では、ほとんどの子どもたちが、自分たちの動きをしっかり覚えており、作戦図にかけていた。この時間をとったことで、子どもたちの「わかる」を再評価できた。

7. おわりに

実践の課題点はいくつかあるが、誌面の都合上絞って書きたい。詳しくは、同志会大阪支部のホームページの資料等もご覧いただきたい。攻撃をより質の高いものにするためには、防御（ディフェンス）の質を高めなければならない。実践では、「作戦を考える」事にウェイトをおいたため、ディフェンスの指導については段階的に教えられたとはいえない。しかし、実践のグループノートには、ディフェンスについての記述が多くあったことから、ディフェンス学習をしつかりと位置づけるための検討が必要であると思われる。これからの実践にゆだねたい。

（くすはし さとし／大阪・豊能町立吉川小学校）