

1. 単元「フラッグフットボール」

2. 目標

- ・ゴールまでの残りの距離に応じて、適当な作戦を選択することができる。(わかる)
- ・作戦の意図を理解して動き、ボールをできるだけ前へ運んでいくことができる。(できる)
- ・有効な作戦について意見を交わし、お互いの意志を確認し合いながらゲームに取り組むことができる。(伝え合う)

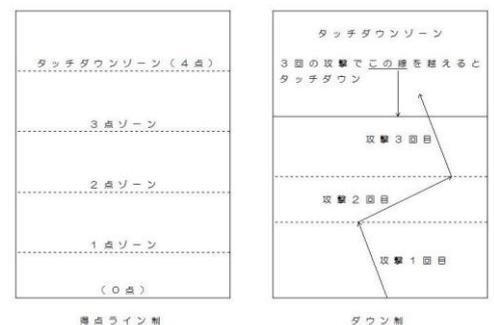
3. 対象 6年生

4. 単元について

フラッグフットボール(以後フラフト)は、アメリカンフットボールを気軽に、誰もが安全に楽しめるように開発されたスポーツである。アメフトのような激しい身体接触の代わりに、腰につけた2本のフラッグを取り合うようになっている。フラフトの持つ特質として、次の4点が挙げられる。①シュートやドリブルといった特別に習熟の必要な技術が必要でない。②攻撃と守備の機会がはっきりと分かれているので、「得点に関わる空間へどのようにしてボールを運ぶか」ということを学びやすい。③一回の攻撃ごとに作戦タイムが設定され、「効果的な作戦を選択し、実際に試し、結果を分析する」という作戦・戦術の学習を展開させることができる。④ほとんどの子どもが経験していないため、みんなが同じスタートラインに立ち、学習を進めることができる。これらの特質をふまえ、「フラフトを学習する」のではなく、「フラフトで何を学習するのか」ということに視点を置いた、教材化が必要である。

児童は、4年生でラン・スイッチ(手渡しパス)のフラフトを学習している。ボール保持者をどのように守りながら、ボールを前へ進めていけばよいかということについては、一定の理解・習熟が見られる。そこで、本実践では、「インターセプト」のルールを含めたパス攻撃を取り入れた。「インターセプト」とは、守備がパスカットした場合に、攻守が入れ替わり、スタートゾーン(これがタッチダウンゾーンとなる)をめがけてその守備が攻撃(ランのみ)するというものである。このルールにより、無謀なパスの乱用は避けられ、「攻守の切り替え」が生まれることを期待している。

得点形式を右に記した。4年生時には「得点ライン制」で学習したが、今回は、3回の攻撃でタッチダウンゾーンへボールを運ぶと得点が入る「ダウン制」を取り入れた。これは、「自分の陣地を、少しでも前方広げていく」というアメフト本来の「陣取り」の姿であり、進んだ距離を感覚として捉えられ、だんだんゴールに近づいていくという達成感、攻守の緊張感が得られる。また、「残りの距離に応じた作戦の選択」という学習の機会も生まれる。



作戦については、10種類の作戦カード(ラン2、スイッチ4、パス4)をこちらから提示する。それぞれ自分が最初のボール保持者(QB)のときの作戦を2つ選び、グループ練習の際には、その選んだ作戦の練習をする。また、単元後半には、白紙の作戦カードを渡し、グループで有効な作戦を考える機会も作っていく。各グループには、ペアとなる兄弟グループを設定する。お互いのグループの動きや作戦を観察し、ゲームに出ない児童をコーチとして「作戦通りに動いていたか、作戦は有効だったのか」について、ゲームを見る目を養っていきたい。

5. 指導計画(全12時間)

1	2・3	4	5・6	7・8・9	10	11・12
オリエンテーション	2:2のゲーム	パスの習熟	3:2、3:3のゲーム	3:3のゲーム	フラフト大会	学年フラフト大会
・ルール説明	(ラン・スイッチのみパスなし)	・ボールの投げ方	(ラン・スイッチ・パス)	(ラン・スイッチ・パス)	に向けて	・他クラスとの交流
・準備の仕方	・ルールや準備の仕方の確認	・ボールの受け方	・兄弟チームでゲーム	・全グループのリーグ戦	【教室】	・自治的な大会運営
・ノートの書き方	・QBの役割や動きの確認	・パスのルール	(本時)			
【教室】	・カードの役割や動きの確認		グループ練習(作戦の練習・パスの習熟)		※実行委員を組織して企画・運営	

6. 本時案

(1)ねらい

- ・パス作戦の動き方を理解し、その通りに動こうとする。
- ・残りの距離に応じた、効果的な作戦を選択することができる。

(2)展開

学習活動	教師の支援や指導上の留意点
<p>1. コートの準備、準備運動</p> <ul style="list-style-type: none"> ・役割に分かれて、コートの準備をする。 ・グループごとに、準備運動をする。 <p>2. グループでパス練習</p> <p>①その場でキャッチボール</p> <p>②走りながらボールを受ける練習</p> <p>3. パスの作戦の確認</p> <ul style="list-style-type: none"> ・グループごとに、コートで実際に動きながら、一人ひとりの動きを確認する。 <p>4. 兄弟チームで3:2、3:3のゲーム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・前半は3:2(守備が1人少ない)ゲームとし、パスを中心にした攻撃で攻める。 ・パスで攻められたときの守り方を考える。 ・1回のプレイごとに、兄弟チームの攻撃・守備について、それぞれアドバイスする。 ・後半は、守備を増やして3:3とし、ラン・スイッチ・パスの3つの作戦を効果的に使いながらのゲームを行う。 <p>5. 整理運動・次時の予告</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・一人一役の役割で、スムーズに準備ができているか確認する。 ・フラッグを取るときに痛めてしまうことがあるので、手首をしっかりと伸ばしておくように指示する。 ・ボールの投げ方・受け方について確認する。 ・走りながら受けるときには、体をパスの出し手の方に向けるようにすると受けやすいことを助言する。 ・それぞれが自分の動きを理解できているか確認し、必要であれば、教師もグループに入って指導していく。 ・作戦通りに動いているか、同じグループのゲームに出ていないメンバー(コーチ)に確認させる。 ・守備側も、効果的に守れているか、コーチに確認させる。 ・投げ手、受け手の技能に合った作戦を選択しているかを、コーチや兄弟チームに確認させる。 ・インターセプトのルールが理解できているか、確認する。 ・次回から、3:3でのリーグ戦を行うことを知らせる。

7. 評価の視点

- わかる・・・まず「様々な作戦の意図を、理解しているか」を評価する。そして、ゲームの中で「残りの距離・攻撃権数に応じた作戦を選択しているか」「コーチとしてゲームの結果の分析ができているか」ということを評価していく。
- できる・・・「作戦の通りに動き、ボールを少しでも前に運ぼうとしているか」について、個々の動きを観察する。そしてさらには「守備の動きに応じて、臨機応変に対応しているか」ということも、見ていきたい。これは、ゲーム様相から見ると、「作戦の無視」と紙一重なところではあるが、作戦を遂行する上での、相手の守備状況による緊急な計画変更というものも、各種ボールゲームでは求められる。6年生では、そこまで評価の対象とするべきだと考える。
- 伝え合う・・・同じグループや兄弟チームのゲームを観察し、「結果の分析から、効果的なアドバイスができているか」ということを評価する。

(ふるかわむねはる／奈良市立鳥見小学校)