

23. 5. 16 支部研究部に伝えたいこと

「じゃまじゃまサッカー高学年以降」

選択 1. オールコートでの学習へすすむ

攻防の切り替え学習を経て、守りを意識した攻め方

2. 文化学習 オフサイドの疑似体験学習

3. サッカー（ラグビー）文化の根底にある人間像

ピッチに立った全員が、今何をする（3つ以上の選択肢から）
を考える能力を育てる学習

参考 アメフトは、監督 ⇒ QB ⇒ 全員の仕事

戦術決定は監督、状況に応じた戦術変更はQBのみ

1. 「じゃまじゃまサッカー」からオールコートのゲームへ
なぜ、「攻防の切り替え」学習が必要か

① 攻防入り乱れる球技 では

攻めから防御、防御から攻めへの切り替えができなければ、
素早い逆襲によるドリブルシュート場面を表出して、
基礎技術を活用することができない。

階層システム（2000年版）では、

(B) ノーマーク地点にボールを持ち込み シュートする」

(Bア) 左右前方へのスルーパス(初期レベル)で攻める」

(Bア1) ポム4・6地点（ゴール前左右）への走り込みと、それへのパス・シュート

(Bア2) ポム4・6地点へ走り込んだ味方にパスを出す動きから、ドリブル突破（初期フェイント）」

(Y) 攻防の切り換えを素早くし、ゴール前を固める

(Yア) フロアバランス（攻めにおける逆三角形、守備における三角形）を意識した攻防の切り換え

(Yア1) 味方がボールを保持しているときや、敵のボール保持者をマークしているとき、
次の者は、サポートする位置に入る

(Yア2) 味方がボールを奪われたら、一人が敵ボール保持者をマークし、その間に他の者は戻る

(Yイ) ゴール前で相手をフリーにさせない」

(Yイ3) ゴール前において、敵ボール保持者からゴールを死角にして立ち抜かれぬ距離を保つ

(Yイ4) パスコース4・6地点に走り込もうとする敵をマークする

(C) 数的優位を創り出し速攻で攻める

(Cア) 味方がボールを取ったら、相手に守る余裕を与えず速攻で攻める

(Cア1) ノーマークのときは、そのまま攻め上がりシュートまたはパス・シュート

(Cア2) 味方がボールを保持すれば重要空間に攻め上がる

(Cア3) 速攻で3対2, 2対1ヲ創り出し、フリーで4・6地点に走り込んだ味方にパス

(Cア4) フリーで4・6地点に走り込む

(X) マンツーマンの厳しいマークやサポートで、重要空間を守る

(Xア) 相手の攻撃をスローダウンさせる

(Xア1) 相手のボール保持者の進路上で、抜かれない間隔を保ちながら、相手の動きに合わせて徐々に後退する

(Xイ) 攻め・中盤・守りの任務分担 (ポジション)とサポートで重要空間を守る

(Xイ2) パスコースに走り込もうとする敵をマークしつつも、(Xア1)が抜かれた時のカバーをする

② じゃまじゃまサッカー教材の特性

- ・ 攻めチームは攻撃のみ、防御チームは守りのみに専念するゲームである。
- ・ 防御チームが相手ボールを奪ったら、コート外に蹴り出す。(逆襲ではない)
- ・ 攻めチームは、守りについて考えずに攻めに専念する。

図 2

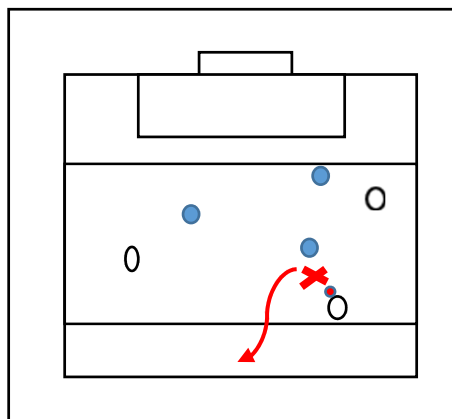
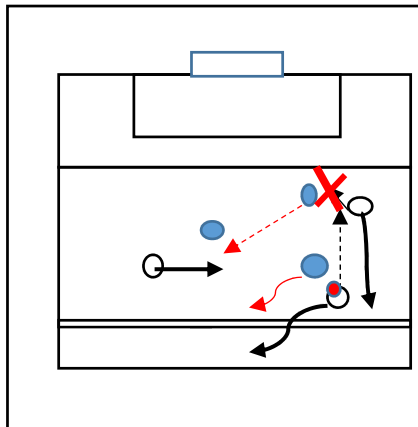


図 1



オールコートで、相手にボールを奪われる

- ・ 図 1 のように、トップの位置にいる味方がボールを奪われたとき、
 - 白チームは、相手ボール保持者の進路を塞ぎ、時間稼ぎをする。

その間に他の者も防御態勢へ。

- 青チームもパス、ドリブルで攻め上がる。

ポジション的には、このような動きも可能である。

- ・ 図2のように、三角形の底の位置でボールが奪われたとき、
 - 青チームは、単独ドリブルでゴール前に迫ることができる。
- 前に防御がない状態で、パス相手を探す必要もない。

オールコートで、攻めにおけるパスコンビネーションや、防御の内線・内角防御技術を活用したゲームを展開するには、

攻撃時⇒ ボールを奪われたら、相手の逆襲をとめる
防御時⇒ ボールを奪えば、直ちに攻めに転じる

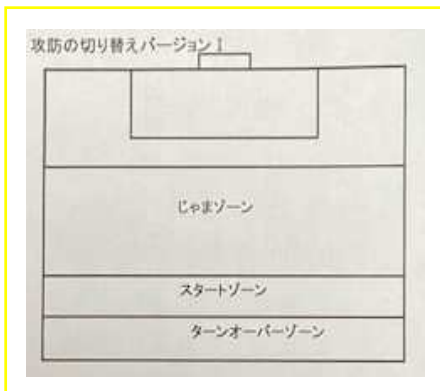
ポジション取り

2. じゃまじゃまサッカー 攻防の切り替えバージョン I

「バージョン I」は、

攻撃時⇒ ボールを奪われたら、相手の逆襲をとめる
防御時⇒ ボールを奪えば、直ちに攻めに転じる

これに 気付かせるゲームである



- ・ コート：「図3」の通りで、スタートゾーンの手前は、ターンオーバーゾーンである。
- ・ 「攻め3人守り2人+キーパー」
- ・ 1回の攻撃時間は1分30秒
- ・ 攻めチームはじゃまゾーン内からもシュートすることができる。
- ・ 守りは「じゃまゾーン」内で守る。

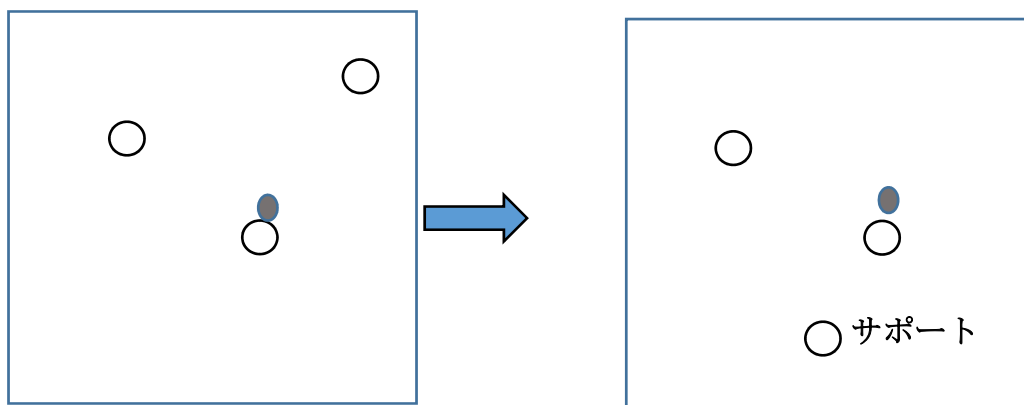
防御が相手ボールを奪ったとき

- ドリブルやパスで反対方向に向けて攻めることも出来る。
- 味方がボールを保持している時は、じゃまゾーン抜けて、スタートゾーンやターンオーバーゾーンに入ることが出来る。
- ドリブルかパスでボールをターンオーバーゾーン内に持ち込み、足でボールを押さえると、**守りチームの得点**
- 本来の攻撃チームが、奪われたボールを奪い返したときは、ゲームストップして、攻め直し。
- 守りチームの得点、攻めチームの得点、ボールがコート外に出たときは、本来の攻撃チームの攻撃から始める（攻撃時間が残っておれば）

攻め側よりも 防御側の方が
得点し易い ねらい

攻めチームのポジションが

サポーターを置くようになれば

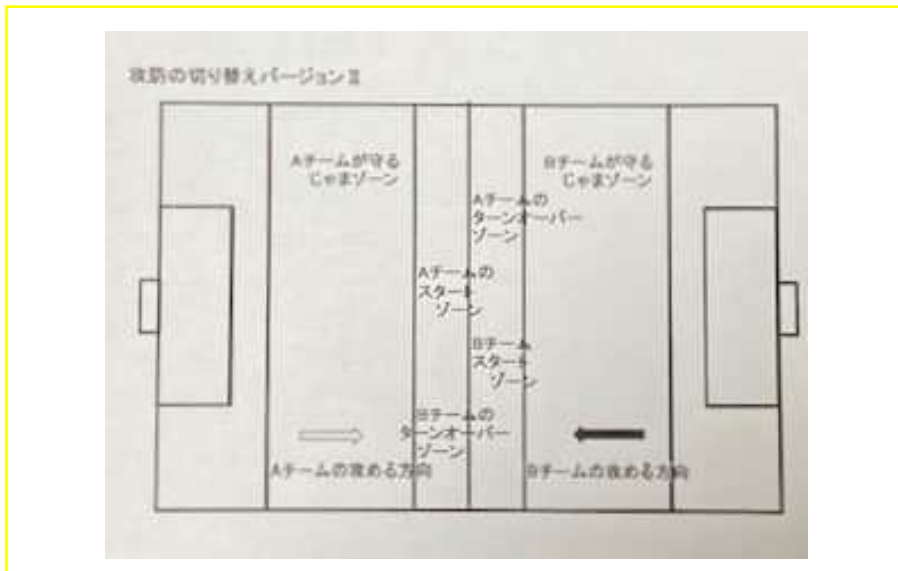


攻防の切り替えバージョンⅡの学習段階へ

「バージョンⅠ」で、逆襲を警戒してボール保持者にサポートを付けだした頃に、このバージョンに移行する。

ア コート：2つの「じゃまじゃまサッカー」のコートをくっつけた形である。

2. 「攻防の切り替えバージョンⅡ」



イ ルールとゲームのすすめ方

- a) 攻めチーム4：守りチーム3＋キーパー
- b) ルールは「攻防の切り替えバージョンI」とほとんど同じであり、異なる点は、守りの側がボールを確保したとき、「バージョンI」では、「ターンオーバーゾーン」にボールを運び込めば、守りチームの得点となったが、「バージョンII」では、**守りチームが自チームのスタートゾーンにボールを持ち込んだときには、一時的に守りチームに攻撃権が与えられるのである。**
- c) 守りチームが自チームのスタートゾーンにボールを持ち込めば、**審判が「ターンオーバー」と、宣告する。**
- d) 審判の宣告があると、今までの攻めチームは、1人がキーパー（予め決めておく）に、他はディフェンスになり、自陣の「ジャマゾーン」に入り守る。
- e) 審判の宣告があると、攻撃権を得たチームは素早く、味方キーパーにバックパスを行う。
- f) キーパーがボールを確保すれば、キーパーも攻めに加わることができる。
- g) どちらかが得点するか、ボールがコート外に出たときは、本来の攻撃チームが攻撃を再開する。
- h) ゼッケンの色でポジションを意識させる。
 [例、トップ：赤、 ハーフ：青、 サポーター（またはK）：緑]
4人の人数配分はチームに委ねる
 一般的には、攻め 3+1 (S)
 守り 3+1 (K)
攻めにサポーターを置くことで、守りの連携が良ければ、バックパスの活用もあり得る。
- i) 攻撃チームは、心電図をとる（ターンオーバー後の攻めは除く）。