

かかわり合いを大切にした運動感覚づくり ～「跳び箱忍者になりきろう」「2Aじゃまじゃまサッカー」から～ 北端 一喜

低学年の体育の授業で、楽しく運動感覚を身に付けさせるには、まず、「できる」ことが大切だと考える。しかし、ただ「できる」のではなく、そこには「わかる」という認識・理解が必要であり、「わかる」ことをサポートするはたらきをもつ「かかわる」ということも必要になってくる。本研究では、「できる」「わかる」へつなげるための「かかわり合い」を生かした2つの授業実践（「跳び箱忍者になりきろう」と「2Aじゃまじゃまサッカー」）から、子どもたちが運動感覚を身に付けていった例を挙げて、学びの質の高まりを検証していきたい。

キーワード：「わかる・できる・かかわる」・スポーツオノマトペ・じゃまじゃまサッカー・作戦タイム

1. かかわり合いとは

体育学習では、個人のため学習や個人的に習得する学習になりがちである。そこで、「かかわり合い」を大切にしながら運動感覚づくり・ゲーム学習に取り組めないだろうかという思いから、今年一年体育の授業研究を進めてみようと考えた。

体育学習における「かかわり合い」とは、課題がわかり、できるようになるために不可欠なものだと考えている。お互いに見合い、教え合うかかわり合いの中で、運動や技のコツ・ポイントがわかり、「できる」「わかる」へとつながっていくはずである。お互いにできることを教え合ったり、できないことを聞き合ったりする「かかわり合い」こそが、楽しく体育授業を進めていくカギになると考えたからである。

「跳び箱忍者になりきろう」では、お互いにかかけ声をかけ合い、「2Aじゃまじゃまサッカー」では、作戦を考えるという「かかわり合い」を取り入れることによって、それぞれの運動感覚を身に付けさせることを考えた。

2. 運動感覚を身に付けるための手立て

まず、「跳び箱忍者になりきろう」（跳び箱遊び）では、『スポーツオノマトペ』（「声」を出すことにより、①指導時に効果を発揮する情報伝達機能 ②運動のパフォーマンスの調整・持続に効果を発揮する運動制御機能）を取り入れた。これは、お互いの試技の場面で、見合いながらかけ声をかけさせるもので、跳び箱に跳び乗ったり、跳び箱から跳び降りたり、跳び越したりする時の音を言葉でイメージして、その言葉をかけ合うのである。このことにより、跳び箱遊びの単元で身に付けておきたい「踏み切り感覚」や両膝を柔らかく使った「着地感覚」などが捉えられると考えた。

また、「2Aじゃまじゃまサッカー」では、『作戦タイム』を設け、コンビネーションを活かした攻めのパターンを話し合う「かかわり合い」を取り入れた。このことにより、より得点に結びつくようなパスやボールを持たないものの動きがイメージできると考えたのである。

このように「かかわり合い」を授業に取り入れることで、器械運動（跳び箱）の運動感覚や、ボール運動（ゲーム）でのボールを持った動き・ボールを持たない動きを、子どもたちがどのように身に付けていったかということを検証していく。

3. 授業の実際

それでは、実際授業をどのように進めていったかを次に述べたい。


まず単元構成を考える上で、授業の最後にはどのような力を子どもにつけさせたいのかということをも明確にもつことは大切である。

また、単元に入る前に、子どもたちはどのような思いや願いをもって、授業に取り組みたいのかということを知ることも大切だと考え、授業のはじめにアンケートを採り、集計しながら、教師のもつ「つけさせたい力」と子どもの実際を相互に生かした単元構成にしようと考えた。

3. 1. 「跳び箱忍者になりきろう」

ここでは、楽しく跳び箱遊びに取り組みせながら、両足踏み切りと両膝を柔らかく使った着地、着手から両肩を前に出す体重移動（開脚跳び、台上前転につながる動き）を身に付けさせたいと考えた。

そこで、以下のようなアンケートを採った。集計もその中に記入しておく。（図1）

とびばこ “にんじゃ” アンケート	
	1) とびばこあそびをしたことが（ある・ない） ある…22人・ない…8人
	2) 「にんじゃ」って、どんなイメージ ・刀を持っている ・かっこいい ・強い ・すばしっこい ・身軽 ・走るのが速い ・手裏剣 ・屋根を飛び越える など
	3) とびばこあそびは楽しいイメージが（ある・ない） ある…27人・ない…3人
	4) とびばこあそびはこわいイメージが（ある・ない）

ある…12人・ない…18人

- 5) とびばこ“にんじゃ”でやってみたいことは？
- ア) とびばこからかっこよくとびおりたい (20人)
 - イ) ちゃんとしたとびかたがしたい (25人)
 - ウ) きれいにとびたい (25人)
 - エ) 高いだんをとびたい (25人)
 - オ) とびばこの上でまえまわりが (17人) してみたい
 - カ) きれいにちゃくちしたい (21人)
- (※複数回答可, ○の数)
- 6) そのほか
とびばこ“にんじゃ”でおもうこと

図1：アンケートとその集計

上記のようなアンケート集計を踏まえて、実際単元の流れをどのように組んでいったのかについて述べていく。

子どもたちには跳び箱遊びの経験があるものの、意外と跳び箱は怖いと感じている子が多いことがわかった。しかし、きれいに跳んだり着地したり、高い段を跳びたかったりという思いが強いこともわかった。

そこで、「かけ声」を媒体にし、お互いに見合い、教え合う「かかわり合い」を大切にしながら、忍者になりきって、身軽に、すばしっこく跳び箱遊びに取り組んでいけるような単元構成にした。

<両膝を柔らかく使ったの着地感覚づくり>

「忍者になって、かっこよく着地するときには、どんなことに気をつけたらいいかな？」の問いかけに、子どもたちから、「音をさせない。」という意見が出た。そして、お互いにかけて合う着地の言葉を「サッ」という音に決めて、跳び箱からかっこよく跳び降りることに取り組んだ。この時、より楽しく活動できるように、跳び箱から跳び降りた後、素早く体を回転させて、手裏剣や刀で戦うまねも取り入れた。その時のかけ声は「サッ」(跳び降り)→「クルン」(回転)→「シュッ」(手裏剣を投げる)である。

このかけ声をお互いにかけて見合う中で、ある子が、「膝を真っ直ぐ伸ばしたら、音が大きくなって。」と気づき、そこから、「膝を少し曲げて、柔らかくしたらいい。」ということが発見した。それを全体場で共有し、練習していくと、全員が音の小さな着地ができるようになった。まさしく、「かかわり合い」から「わかり」、「できる」ようになった一例である。

<両足踏み切りと腕支持の感覚づくり>

両足踏み切りは、「トン」という言葉をかけ声

にして取り組んだ。ちゃんと「トン」と一回の音で踏み切れているか、「ドン」と大きな音になっていないか、また「ト、トン」と二回踏み切りの音が聞こえないかということに注意しながら、お互いに見合うことで、ほとんどの子が両足踏み切りができるようになった。しかし、なかなか一回の踏み切り(両足踏み切り)ができない子に対しては、踏み切り板までに、「グー、パー」「グー、パー」とケンケンの要領で踏み切れることをアドバイスした。そうすることで全員両足踏み切りができるようになった。

腕支持感覚では、実際に横跳び越しと開脚跳びに取り組みながら身に付けるようにした。ここでは、両足踏み切りの音「トン」と両手着手の音「タン」(軽く台上に両手を着いて肩を前方に出しながら体重移動をする)、両足着地の音「サッ」を連動させながら、かけ声をつくり、お互いに跳び箱の横でかけ声をかけ合った。(図2)

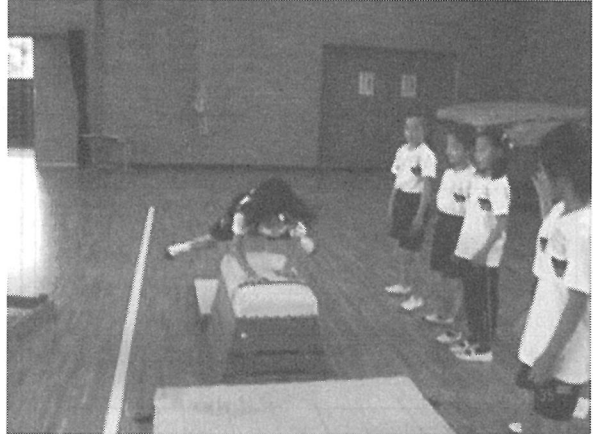


図2. かけ声をかけ合いながらの開脚跳び

<腕支持した後の逆さ(回転)感覚づくり>

これは台上前転という技で、中学年からの跳び箱運動の領域に入ってくる。しかし、重心を「逆さ」にしても、あまり怖さを感じない低学年の時にこそ触れておきたい感覚だと思い取り入れた。

台上前転の場合、踏み切りから腕支持し、自分の頭よりおしりを高く持ち上げなければならない。そこでこの感覚を掴むために、走ってきてからの踏み切りではなく、あらかじめ跳び箱に両手を着いた状態から、「トン、トン」と踏み切り板の上で二回踏み切ることにした。ここで重視したのが、「トン、トン」という踏み切りの音の二回目にアクセント(強く)をつけて勢いよく踏み切り、おしりを頭より高く上げるようにしたことである。一連の台上前転の音のイメージは、「トン、トン」(手を着いたままの踏み切り)、「クルン」(跳び箱の上での前回り)、「サッ」(両足着地)である。これをお互いに声をかけ合いながら、台上前転に取り組んだ。

3. 2. 「2Aじゃまじゃまサッカー」

ここでは、誰もがゴールをする楽しさを味わいながら、足での簡単なボール操作とボールを持たない動きを身に付けたり、協力してゴールを決めるための作戦を考えたりすることを最終目標とした。

そして、「跳び箱忍者になりきろう」と同様に子どもたちの思いや願いをアンケートで掴みながら、単元構成を考えた。(図3)


2Aじゃまじゃまサッカーアンケート	
 1) あなたは「サッカー」がすきですか？ きれいですか？ (すき・きれい)	
すき…25人	きれい…5人
●主な理由・蹴るのが好き・楽しく勝負できる・シュートしてゴールが決まったら楽しい・シュートして勝ったら面白い・ボールを追いかけているときが楽しい など	●主な理由・ルールがわからない・あまり上手くない・押されたり、転かされたりするから など
2) あなたは「サッカー」で、どんなところが おもしろいとおもいますか？	
・蹴ったり、ボールを奪ったりするところ・得点が入るのが面白い・ゴールするところ・シュートとドリブルで抜くところ・チームワークでがんばっているところが面白い・蹴るのが面白い など	
3) あなたは「2Aサッカー」で、どんなことに チャレンジしてみたいですか？	
・ボールをゴールに入れたい・みんなで試合・一発ゴールにチャレンジしたい・走りながらうまく蹴る・ボールを奪うのをがんばりたい など	

図3：アンケートとその集計

では、実際アンケートをもとに単元計画をどのように組んだかを下の表で示す。(表1)

第1次<個人技能の習得を中心に、 ボール蹴り遊びの延長でサッカーを楽しむ>	
(1時)	単元の見通しを持つ(意識調査とチーム分け、練習方法)
(2時)	個人技能の習得①(簡単なボール操作)と2対2ゲーム
(3時)	〃 (〃)と2対2ゲーム
(4時)	〃 (〃)と2対2ゲーム
(5時)	個人技能の習得②(じゃまじゃまドリブル)とゲーム
(6時)	〃 (〃)2対2ゲーム
(7時)	〃 (〃)2対2ゲーム
第2次<コンビネーションを活かして ゲームづくりを工夫する(作戦を考えながら)>	
(8時)	コンビネーションの習得①(パス回しを重点的に)と 攻めの作戦を考えながらの2対2ゲーム
(9時)	コンビネーションの習得②(壁パスを重点的に)と

攻めの作戦を考えながらの2対2ゲーム (10時) コンビネーションの習得③(ワン・ツーを重点的に) と攻めの作戦を考えながらの2対2ゲーム	
第3次<コンビネーションを活かして、 リーグ戦を計画し、楽しむ>	
(11時)	リーグ戦①(攻めの作戦を立て、ゲームを楽しむ)
(12時)	〃 ②(〃)
(13時)	〃 ③(〃)順位決定と表彰

表1：じゃまじゃまサッカーの単元計画表

まず、単元構成を個人技能の習得期とコンビネーションにつながる発展期の二段階に分けて計画した。これは、簡単なボール操作を身に付けておかなければ、パスやボールを持たない動きへとつながりにくいと考えたからである。

そこで個人技能の習得期には、柔らかくボールを操作できるように、ワンバウンドリフティング、ボールタッチ、じゃまじゃまドリブル(小さいコートでドリブルしながら、友だちのボールをコート外に蹴り出す)の3つを中心に組み込んだ。

そうして、発展期には、実際ゲームで活かせるコンビネーションプレーとして、色んなバリエーションのパス練習に取り組んだ。このパス練習で学習したコンビネーションプレーを入れながら、各チームで作戦を考え、リーグ戦形式でゲームを行ったのである。

この作戦タイムでは、ボールを持った子がどこにパスを出し、ボールを持たない子がどこに動くかということを図で表しながら作戦を考えていた。ここでは、前時までの作戦を活かしながら「ここにパス出したらいいんじゃないか。」や「守りを引きつけてからパスを出そう。」などの考えが生まれた。



図2. 作戦カードに書き込む姿

このような「かかわり合い」によって、ボールを持った子とボールを持たない子の動きをはっきりと認識することができた。

4. 各単元の考察

2つの単元では、子どもの思いをアンケートで掴みながら、それぞれの最終目標に向けて取り組みを進めてきた。「かかわり合い」を大切にしたい、『スポーツオノマトペ』や『作戦タイム』が、どのように学習効果を高めたかを子どもの学びから

考察していく。

4. 1. 「跳び箱忍者になりきろう」

ここでは、「かかわり合い」をもたせるために、お互い試技の時にかけ声（『スポーツオノマトペ』）をかけ合いながら授業を進めた。アンケートにもあったように、子どもたちの中には跳び箱に対して、怖さがあったり、上手く跳びたいという欲求があったりした。それで、跳び降りたり、跳び越したりする時の音のイメージを言葉として表し、お互いにかけて合うことで、勢いがついたり、励みやヒントになったりして、それぞれの運動感覚を身に付けることができた。

また、跳び箱から跳び降りる時のイメージを「サッ」という言葉で言い表すことで、「膝を柔らかく使ったら音せえへんで。」という子どもの発見が生まれたり、「トン」という踏み切りの音では、お互いに「今の一回に聞こえたよ。」とか「今のトットンって二回聞こえたなあ。」などの教え合う場面も見られるようになった。

かけ声を媒体に見合い、教え合うかかわりを通して、楽しく跳び箱遊びに取り組むことができた。

4. 2. 「2Aじゃまじゃまサッカー」

ここでは、「かかわり合い」をもたせるために『作戦タイム』を設け、ボールを持った人と持たない人の動きをシミュレーションしながら話し合った。そうすることで、ゲーム中シュートの局面までいくにはどのように組み立てればいいのかを、一人ひとり認識することができた。

また、作戦タイム中攻め方を考えている時に、「どこに動いたらええかわからん。」という友だちの声に対しても、「作戦カード」の図で一生涯説明したり、身振り手振りでわからせようとしていたりする姿が多く見られた。

そして、個人技能の習得期で簡単なボール操作を身に付けたり、色んなパス練習でコンビネーションプレーを学んだりしたことで、作戦のバリエーションが広がり、ゴールすることを意識しながらゲームに取り組めるようになった。ゲーム中に、作戦の意図を友だちに指示したり、応援したりする姿も、『作戦タイム』がもたらした効果である。

子どもたちは、本単元に入る前に比べ、ワンバウンドリフティングやボールタッチの回数も倍近く増えた。そして、みんながシュートを放ち、ゴールできる喜びを味わえたことで、どの子も「サッカーが好きになった。」と振り返りカードに書いていた。

5. 成果と課題

『かかわり合いを大切にしたい運動感覚づくり』というテーマで2つの実践例を振り返ってきたが、「かかわり合い」を生かすための『スポーツオノマトペ』も『作戦タイム』も、運動感覚やコツを掴むためには非常に効果的であった。

「跳び箱忍者になりきろう」では、台上前転を三段の高さから始めてしまい、もう少し子どもの実情を考えていかなければならないという課題も残ったが、かけ声（『スポーツオノマトペ』）によって、お互いに見合い、教え合いが上手くはたらき、器械運動（跳び箱）に必要な感覚をほぼ身に付けることができた。

「2Aじゃまじゃまサッカー」では、コンビネーションプレーを活かせるような作戦を考えることができた。そして、サッカーのおもしろさの一つ「シュートしてゴール」を全員が味わうことができたのが成果である。

前時までの作戦を振り返りながら攻め方を考えることで、子どもたちはゴールへ結びつけるための動きをたくさん見つけることができた。ただ、その作戦が理解しにくい子どもに対しては、簡単な攻めをパターン化して、こちらから提示していくことで、もっと作戦が簡素化し、わかりやすいものになったのではないかという意見も、研究協議会の時にいただいた。

一方課題としては、子どもたちの振り返りやまとめの作文にもあったのだが、コンビネーションを活かした作戦がイメージできても、なかなか実際のプレーに結びつきにくいことが挙げられる。個人技能の習得時間との兼ね合いもあるが、作戦面以外で、パスを成功させるコツやポイントを子どもたちが自ら考えていくような「かかわり合い」も必要だと感じた。

終わりに、今年度の2つの実践で得た成果と課題を踏まえて、更に「かかわり合い」を大切にしながら、子どもたちに種々の運動感覚を身に付けさせる実践を深めていきたい。

参考文献

学校体育研究同志会(2005年8月号)「たのしい体育・スポーツ」

藤野良孝著『スポーツオノマトペ なぜ一流選手は「声」を出すのか』小学館、2008年