

バスケットボールにおける攻撃の全体像を示す指導法と運用

実践からの事例を元にして

松本 真 埼玉大学教育学部保健体育講座

キーワード: 攻撃の全体像、運動形式、実践

1. 序論

1-1 はじめに

バスケットボール型の球技を授業で取り上げるときに、具体的に何を教えるべきなのかが不明確なところがある。球技構成する個人技能については、ある程度教えることができるが、戦術的な側面を含む全体的な動きをどのように教えるのかとなると困ってしまう教員が多い。

昨今では、このような現状に対して、戦術的な面に注目して、ボール非保持者の動きについて言及することが多い。しかし、指導するという観点では、十分な具体性を持っているとはいえない。現状では、ボール非保持者の動きだけに着目して、その動きを個別に教えてしまうために、ゲームの中でいつ使うのか分からなくなっている。

なぜ、このような事態に陥っているのかというと、バスケットボール型の集団球技をどのように考えるべきなのか、という観点が明確でないことが挙げられる。このような問題を考察するために、バスケットボール型の集団球技の根本的な構造と性質を言及する必要があるが、拙者の過去の論文、「『スポーツ戦術の基礎研究： 構造論的視点から』『埼玉大学紀要教育学部（教育科学）』第56巻第1号 pp.225-231.」「『集団球技における運動形式の捉え方 ～バスケットボールを事例にして～』『埼玉大学紀要（教育学部）』第58巻第2号 pp.43-54.」「『新学習指導要領におけるゴール型（ボール運動）の捉え方 ～バスケットボールを事例にして～』『埼玉体育スポーツ科学』第5巻 pp.23-32.」等によって、不十分ではあるが明らかにした。

さて、原理論的な考察によって、抽象的な概念に焦点を当て、一定の成果が得られたが、体育学は、常に実践を求められる分野でもあり、また、この側面は忘れてはならないことであるとも考えている。そこで、概念から具体的な方策へと考察のベクトルを向けていきたい。それが実際に人間を相手にしている現場の指導者、教員にとって有益であると考え。

そこで、現象面での具体的なバスケットボールの指導を想定し、具体的な攻撃の全体像を示すことにする。そして、その具体的な全体像を教え、運用する際に、どのようなことに注意すべきかを、実践に即して論述する。

このことが、バスケットボールを指導する上での一つの指針となることを目指す。

1-2 バスケットボール型球技の認知度

バスケットボールにおける攻撃の全体像を示すことの背景を社会的な認知度という観点で示す。

なぜ、このような観点到に注目しなくてはならないのかという、スポーツを教えるとき、特に、学校の中の教科体育で教えるときに、子供たちが、どの程度そのスポーツに対して知識があるのか、

もしくは、認識をしているのかを知ること重要になるからである。つまり、授業や指導を始める上での出発点をどの位置に設定するのかということと関わってくるからである。

バスケットボールという競技が日本という文化圏において、どの程度認知されているのかということである。このことを、同じアメリカで生まれ日本に輸入された野球との対比で考える。野球は、日本文化に深く根付いている。そのため、野球に対する認知度が、かなり高い。人間関係の在り方としてキャッチボールの比喻を使うことが多いが、そこにバスケットボールのパス交換を使うことはない。このことは、日本人の常識の中に大人はキャッチボール程度できるものであるという暗黙の認識があることを示している。

それに対して、バスケットボールは、そこまでの社会的な認知度がない。そのために、野球においては、教える必要がほとんどない競技の全体像を、バスケットボールにおいては、最初から教えていかなければならない状況がある。

1-3 バスケットボール方球技の特性

バスケットボールの種目特性として、戦術的な多様性による、導入の難しさがある。

バスケットボール型の攻撃の全体像、つまり、戦術的思考に基づいた一連の流れについての考え方が多様であり、教師や指導者がどれを選択したら良いのかが難しい。そこで、特に、学校現場では、生徒に対して、どれでも選択して良いとし、グループごとに作戦、戦術を練って、やらせるという方策をとることで解決をすることがある。後者については、教師側が難しい立場に立たされる可能性がある。つまり、生徒の選択した戦術のすべてについてある程度の知識が必要になるからである。元々バスケットボールを専門として関わった教員なら可能かもしれないが、一般的な教員は、特に小学校の教員は、全ての教科を担当しなければならないという実状があり、大変に困難なことである。そこで、教師側が戦術を選択することになるが、前述の通りどれを選択したら良いのか、また、そもそもどのような戦術、やり方があるのかも不明なこともある。

そこで本論では、このような問題を解決するためにも、拙者の方で一つの戦術、つまり、攻撃の全体像を提示して、その実施の仕方などについて言及することで、指導の現場で困っている指導者への一つの指針を与えられればと考えている。

再度確認しておくが、ここで紹介するやり方は、絶対的に正しいものでも唯一のものでもなく、多様性の中の一つの選択肢である。また、拙者が選択したわけであり、それなりの根拠は存在するが、究極的には個人の主観、直感に従っているものである。

2. 本論

2-1 実際の全体像

(1) ねらい

バスケットボールにおける具体的な事例として本論で示すのは、攻撃の全体像である。

一般的に攻撃のやり方というと、防御からボールを奪った瞬間からのファーストブレイク（一次速攻）、セカンドブレイク（二次速攻）のやり方の提示、そこから続くハーフコートオフENSEのやり方の提示である。

しかし、本論では、最初の目的として、つまり、最も標準的で初心者にも解りやすい全体像として、ボール運びからハーフコートオフェンスにスムーズに入れるかということを目的に提示する。これは、全員に共有してもらわなければならない全体像であり、最も頻繁に出現するプロセスを具体化したものである。当然のことながら、この全体像によるやり方を狙いながら、ファーストブレイクのチャンスがある時には、そのチャンスを狙う。

この全体像の狙いは、どのようなところにあるのかを明確にする。生徒たちには、バスケットボールの知識を与えずにゲームをさせると、コート中央部に人が固まる現象が起る（図1で示した場所）。

このコートの中心部に集まる現象を引き起こす要因は、ボール非保持者がどのように動けばよいのか解らずに、攻守の切り替えが遅れるためにおこる。つまり、守備から攻撃にかわったときに、ボール保持者が攻撃に移っているのに、ボール非保持者が攻撃にすぐに移行できずにボール保持者を追いかける形になり、追いつく前に攻撃が終わる。同様に、攻撃から守備でも同じことが起こる。そのために、ハーフライン付近に人がたまることになる。

また、攻撃も守備も知識を与えなければ常に本能的にゴールへ向かうようになる。すると、今度は、サイドライン付近を全く使用しなくなり、ゴールとゴールを結んだライン上に人がたまることになる。このような状況から、図1のような場所へ人がたまるようになる。体育授業では、この状況を打破することが最初の課題となり、これから提示する攻撃の全体像は、この状況を打することを目的としている。

さらに提示する攻撃の全体像では、ボール運びの際にパスでボールを運んで欲しいという狙いがある。生徒に何も知識を与えないで、ボール運びをさせるとボール運びのもう一つのやり方であるドリブルをすることが多くなる。これは、ドリブルという個人技能がボールを目の前に落とすだけで可能になる簡単な技術であることが一因である。このプレイを許してしまうと、結果として、ドリブルが上手な子供だけの競技になってしまう。そこで、教師側が、パスでボールを運ぶという意図を示すために、攻撃の全体像を必要とすることになる。

また、ドリブルの技能が高い生徒がいるとチームとして最も簡単なボール運びドリブルでボールを運ぶようになるため、その生徒に頼ることになる。チームとしては、簡単に成立するが、逆に考えると、そのような人が居ないときに全くボールが運べなくなり、基本的な攻撃の全体像が崩壊することになる。

また、ボール非保持者の動きを覚える時に、パスを主体としたバスケットボールの方が、より、覚え易いと考えられるからである。

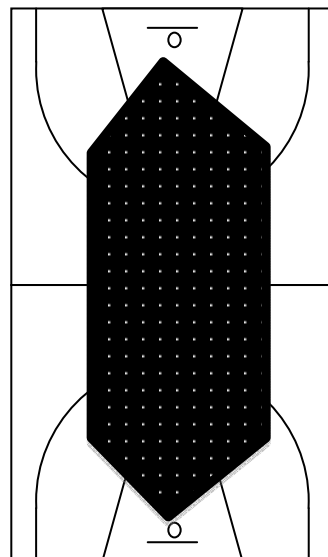


図 1

(2) 具体像について

これらの基本的な狙いを踏まえて、具体的な全体像を提示する。

図2.1で提示するように、防御から敵のシュートが外れ、リバウンドボールを保持したところから始まる。そこから、リバウンドを奪取したサイド、図2.1であれば右側に他の三人がサイドライン際に図のように走り、順番にパスを受けて、コーナーまでボールを運ぶ。これにより、コート中央に攻撃陣が集まることを防ぐことができる。

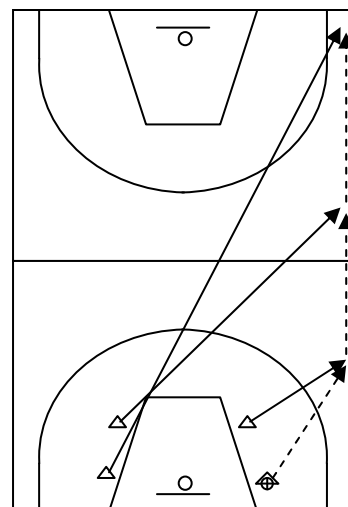


図 2.1

そして、図2.2のように3ポイントシュートライン上にポジションをとり、順番にパスを回していく(4アウトのポジション)。これにより、攻撃陣が、リングの近辺に集まりやすい傾向を回避することができる。最後のシュートは、いろいろなバリエーションが可能であるが、最初は3ポイントシュートが良いと考える。シュートまでのもう一動きをしなくてすむ。そして、生徒たちに対して、リングから遠くてもシュートを打ってよいというメッセージにもなる。生徒たちはシュートを外すことを怖がってよりリングの近くへ移動して、シュートを打ちたがる傾向がある。その生徒に対して、遠くからシュートを打っても良いということを認識させること、また、シュートが届かない生徒に対しては、届かなくてもリングに対して方向さえ合っていれば良いとしてアドバイスを送る。実際、少し練習をつめば、リングに届くようになることが多い。もう一つのアドバイスの仕方がある。それは、シュートは、最終的に味方への予測不能なパスになることがある。つまり、リバウンドを味方が捕ってくれば、良いということである。

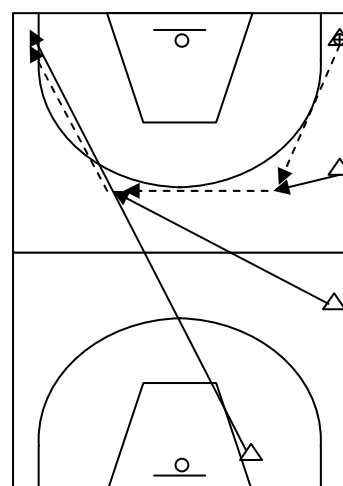


図 2.2

この全体像は、図の通り、4人で構成されている。バスケットボールは5人でプレイするものであるのに、なぜなのか。もちろん、5人での攻撃の全体像を示すことは可能である。しかし、5人の動きを示してしまうと一人一人動きが固定化されて、全体像の通りに推移しなかったときに混乱を招きやすいと考えるからである。4人にして一人少ない人数で全体像をつくることによって、柔軟性を持たせたいという狙いもある。この柔軟性は、バスケットボール型のスポーツには非常に大切な要素である。この柔軟性を保証する意味でも、一人少なくして余裕を持たせ、一人が間違ったり、解らなくなったりしても穴埋めできるようにしてある。それに、5人で決まったプレイをするのは、かなりの訓練を必要とするため、初期段階では採用するのは、そぐわないと考える。

さて、この具体的な事例を提示することのメリットの一つに、実践した結果、出現する現象に一定の傾向が出てくることである。それは、出発点が同じであるために、これは当然の帰結である。そこで、次にその良く出現する現象をまとめて提示し、考察していく。

2-2 実践時の現象

(1) 空動き

上記の理念と具体的に提示した攻撃の全体像を実践してみて、諸問題、良く出る場面を提示するが、最初の段階として、ディフェンスをつけないで、全体像の型どおり動く練習をする。このような練習を以下、空動きと称するが、それについて概観する。

攻撃の全体像を決めて、最初にドリルとして取り組むことは、この動きを図2.1～2.2の通りに動いてみることである。机上の問題を実践するための第一歩である。その際に、注意しなければならないのは、図で示したもの、つまり、二次元で示したものを実践する（三次元）に移すためには、訓練が必要である。そのため、指導の際に常に図で示すのであれば、最初は上手く行かなくとも、常に図から出発して、実際に動けるようにしてあげることが大切である。

さて、この空動きは、単に動きを覚えるだけでなく、コートを広く使う感覚、そして、パスをするためのタイミング等を覚えるためのドリルでもある。

実際にやらせてみると、最初のボール運びの時に、サイドライン際に人がポジションし、ボールが移動するはずであるが、実際には、なかなかそうはいかないものである。

空動きをやらせた時に、よくある悪いパターンは、図3で示したような形になり、コーナーまでボールが行かない状態である。これには、いくつかの原因が考えられる。

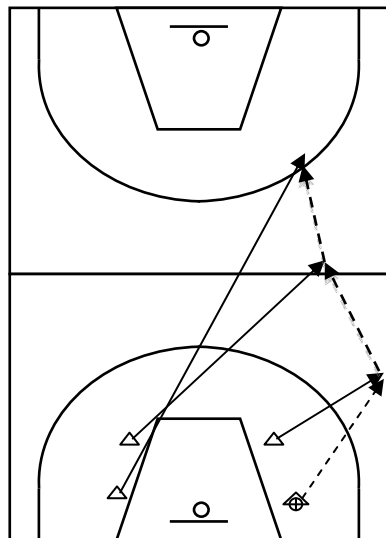


図 3

- ・ ボール非保持者が、二次元の図で示したポジションが、実際のコート上でよくわかっていない。つまり、コート内での自分の位置が把握されていない。
- ・ ボール保持者がいつパスを出すのか、タイミングが解っていない。全体像に合わせる、相手に合わせるということができていないことと、パスをつなぐということは、一定のリズムでパスがつながると考えているためである。
- ・ ボール非保持者がボールを見ながら走ってしまうためである。そのため、ボール保持者がパス出しくなってしまう。

これらの原因を考慮しながら、空動きの際に以下の点を注意しながら実施させ、正確に行えるようにする。

- ・ ボール非保持者は、ボールを見ないで自分が行くべきポジションに行く。ポジションに入ってからボール保持者を見る。また、走りはじめの最初の3歩は、がんばって走り、目的につくまでは（中間走）7割ぐらいの力で走っても良い（いつでも方向が変えられるように）。
- ・ ボール保持者は、レシーバーがポジションに入るまでパスを出さない。また、パスを出す時に、基本通りに足を踏み込んでパスをする。そうすることによって、パスを止められるようになる（ここでは、触れていないが、チェストパスの基本である）。

上記の点を注意し、この全体像の動き方を正確に行わることが大切である。その結果として、ただ単に、動き方を覚えるだけでなく、コートを広く使うこと知ってもらふ。さらに、自分の感覚ではなく、他人や全体像のタイミングに合わせてプレイすること、つまり、パスを出すタイミングを自分以外の要素にあわせることを覚えてもらふ。そして、ボール非保持者の走り方を覚えてもらふこと、つまり、視野の持ち方とバスケットボールをゲームする上でのがんばり方（全力で走ることが必ずしも良いとは限らない）を覚えてもらふことも大切である。

(2) ゲーム形式での問題点

空動きがある程度できるようになったら(完璧でなくてよい)、守りをつけた実践へと移行する。その際、いきなり本格的な5 on 5のゲームに取り組ませる。

一般的には、いきなり、5 on 5を実施するのではなく、1 on 1、2 on 2というように、単純なものから複雑なものへというように段階を踏んで最後の5 on 5を実施すべきであるという。しかし、本論のように、全体像を示すということは、5 on 5に対して明確な課題(タスク)を与えているため、当面は部分的な課題に対するドリルは必要ないと考える。また、背景のところで触れたように、バスケットボールに対する認知度の低さから来る知識不足を考慮すると、なるべくバスケットボールのゲーム自体がどのような形で行われるのかに、最初に触れていた方がよいと考えたためである。

そこで、5 on 5のゲームで問題となったことを、いくつか挙げてみる。これは、先ほどから触れているように、認知度の低さと、もう一つ、具体的な指導をする際に、どのようなことが起こるのか全く知識がないより、いくつかの事例の知識があった方がよいと考えるからである。当然のことながら、この通りの事例がどのような場合でも起きるとは限らない。

1. 空動きをした後でも、何をすべきなのか迷い、結果として、動けない。
2. ボール保持者が、まずは、ドリブルから入る。
3. ボール保持者がパスコースがないと判断して、ドリブルをはじめてしまう。
4. ボール非保持者が、ボールを見てばかりで、走れなくなる。
5. ボール保持者が、ドリブルで動き出してから、ボール非保持者が動き出す。
6. ボール保持者が、誰かにパスをしてから、ボール非保持者が動き出す。
7. ボール非保持者が、自チームがボールを保持した瞬間にゴールに向かってまっすぐ走ってしまう。
8. ボール保持者がドリブルでチームの先頭を走ってしまう。残りの4人が後からついていく形になる。
9. シュートチャンスが解らずに、シュートチャンスにシュートをしなくなる。
10. ボール保持者がドリブルでキープしながら、味方が動くのを待つ。特に、チームがバランスよくポジショニングをしている時に、このプレイをすること。
11. ボール非保持者が自分の動きを無駄だと思って動かなくなる。
12. パスが出せるからといっていつどのような状況でもパスを出してしまい、ボール非保持者の動きを止めてしまう。

(3) 解決のための指針

さて、ここで列挙した問題点の内容について要因を探る。1～12まで列挙したが、それぞれにかかわり合っている部分があり、どのような要因でこの問題が出現したのかを明確に分類することは不可能であるが、それでもこれらの問題の背景となる要因について、そして、問題解決のための示唆にも触れていきたい。

最初に挙げた1の要因は、空動きという攻撃の全体像の型の扱い方を知らないことが要因である。ゲームをすると当初考えていたこと(型通り)とは、異なることが起きる。むしろ、その通りになることの方が少ないと言える。しかし、上手く行かないからといって、その度にやり方を変えていくと、バスケットボール型の球技のもっと最初の問題点に立ち戻ってしまう。つまり、攻撃で何をやったか解らない、特に、ボール非保持者の混乱を招くという問題点である。攻撃の全体像を示すということは、このような問題点を解消するとともに、バスケットボールに対する共通なイメージ

を共有することであった。このことを繰り返すことは、永遠に終わらない負のサイクルにはまり込むことになる。まずは、空動きをやらせる時には、強制力を持って、生徒にやらせる必要がある。やらせてみてどのようになったのかを生徒に感じさせることが大切である。全体像を共有することは出発点が一緒であるために、そこから出現する現象、後記するようにプレイも一定の傾向を有している。そして、出現する現象の傾向が一定であるので、それに対するプレイも対応しやすくなる。

この空動きをやらせないと次につながらないということは、問題点の9にも関わる。シュートチャンスが解らないということは、ある面で空動きを忠実に実施していないということである。そのために、いつシュートチャンスがくるのか解らないのである。空動きは、単なる動きだけでなく、シュートチャンスがいつくるのかを示している。また、空動きにおける最後のシュートバリエーションを増やすことで、そのシュートチャンスに対する知識を増やしているのである。このことは、バスケットボールにたいして知識が不足している生徒には特に有効である。

次に、2の状況である。これは、バスケットボールを何の予備知識もなく行わせると頻繁に出現してくるプレイである。先に触れてように、ドリブルという技能が持つ簡便さと、空動きの徹底とも関わる問題であるが、もう一つは、バスケットボールのプレイする上で、最初に、シュートを狙う、次にパス、そして、ドリブルという一般的な選択順を知らないために、起ることであり、その知識を与える必要がある。さらに、5.8.の状況を打破することと関係づけて、この問題に取り組む必要がある。ボールを保持した瞬間にドリブルを始めてしまう、また、ボール保持者が何をするのか見ながらボール非保持者が動き出すことも絡んで悪循環に入ってしまう。

このような問題に対して、一般的に見解としては、ボール保持者の前に味方が居ないと相手に守られやすくなる。つまり、攻撃の手段がドリブルだけになり、攻撃が単調になり、最終的には攻撃にならなくなることを確認する必要がある。では、どのように、ボール保持者のまえに味方を配置すれば良いのか。攻撃の考え方を見直すことである。一番簡単に攻撃ができるのが、守りよりも速く、ゴールに迫り守りの人数がそろわないうちに攻撃をしてしまうこと（速攻）である。しかし、このような攻撃は、ゲーム中にそれほど多くない。そのため、このようなプレイを重視する必要は無い。どのように考え方を变えるのか。ボールは早く進まなくても良いが、ボール非保持者が、ボール保持者を超えて、攻撃するゾーンへ移動することが大切である。そうすると、ボールの移動は一見遅くても、また、守りの人数が、そろっていても、攻撃することができる。このように、考え方を变える必要がある。

また、バスケットボールの攻撃に対する認識として速い攻撃は、相手の人数がそろっていても成立することを確認すべきである。この部分の誤解が一般的な認識となっていて、結果として攻撃を難しくしているのではないとも考えられる。

次に、3についてである。3起る要因としては、空動きが解っていないために、どこにパスコースができるのか理解していない。そのために、ボール保持者の見るべき場所が解らなくなるためである。結果として、やることなくドリブルになってしまう。バスケットボールにおいてボール保持者の視野、特にその広さは大切である。しかし、誰もが最初から視野を広く持てるわけではない。また、視野の広さを要求すると生徒たちは、立ち止まってすべてを見ることに専心してしまい、プレイが遅くなる。視野の確保は、まず、最初に何処を見るのかということが大切になり、その示唆を与えるのが攻撃の全体像である。そうすれば、結果的に、見る場所がどこから見れば良いのという選択が可能になる。

次ぎの4についても3と同様なことが言える。ボール保持者が何をやるのかを確認してから走ろうとするからである。これは、5のドリブルをするのを待ってからボール非保持者が動き出す、6のパスが出てから動き出すということと同様な問題点であると考えられる。一つにはやはり、空動きの意味が解っていないことがある。もう一つは、バスケットボールというゲーム全体に対する考え方である。空動きという攻撃の全体像は、ある種の理想的な形を示しているが、その通りにやろうとしすぎて、このような4.5.6.のような状態に陥る。また、バスケットボールは、ボールを手で扱うために、ミスが起きにくいと考えられていることも要因の一つであろう。バスケットボールに限らず、この種のボールゲームは、ミスがつきものであるために、常にベストプレイを求めるといっても、より良いプレイ、良いプレイでも良いとする考え方をすべきである。ベストプレイをもとめること、それは、いくつかの選択肢の中の唯一のプレイを求めることであり、それが、攻撃全体を難しくしてしまう。良いプレイでも良いとすれば、プレイの選択肢が広がる。また、ミスはよくあることであるということの示唆も大切になる。

さて、このような示唆は、一見、空動きを徹底させるということと矛盾をすることになる。しかし、ゲームにおいて大切なことは、まずは、動き出しを速くすること、動きを止めないことである。そのために、まずは、生徒の判断の負担を減らすためにも、ベストプレイではなくても良いことと、空動きを忠実にやってみるという相矛盾するようなことをやらせるべきである。最終的に、この矛盾がバスケットボール型ゲームの醍醐味の一つになると考える。

次に7の現象である。ボール非保持者がゴールに向かって真っすぐ走ってしまう。まず、前提としてボール保持者を追い越して走るということは、良いプレイである。一人抜け出して、ワンマン速攻が成立する状況であれば、非常に有効な走り方である。しかし、ゴールに真っすぐ走るため、先に示した、図1のように結果的にコートを広く使えなくなってしまう。この動きは、空動きのように、コーナーへ走るか、真っすぐ走ったとしても、すぐにコーナーに出るという動きに変えていく必要がある。ここには、かなり慣れを必要とする状況判断を要する。そのために、やはり空動きの通りに動きなさいと示唆する方がより良いと考える。

次は、10のケースである。この状況は、空動きでの形式がゲームの中でもできるようになってきた時に起る。空動きで提示するポジションは、非常にバランスの良いポジションであるために、逆に考えると、守備側にとってもバランスが良くなる。そのために、逆に攻撃がしにくくなる。このような場合は、図4のように、ボール非保持者が動いてバランスを崩すように動いてあげると攻撃がしやすくなる（パスアンドラン）。

この状況ができる要因として、もう一つ想定できる。ボール保持者がバスケットボールの経験者、熟練者であった場合、他の非熟練者が彼に頼ってしまい、動かなくなるという状況である。この場合も、図4のように、この熟練者に、パスを出して、ボールからは離れるように動き、結果的に攻撃のバランスを崩して、攻撃をしやすくなるように、アドバイスを送る。このような熟練者に対するアドバイスは、授業においては、非常に大切になる。ゲームでの問題点の5の状況は、熟練者が絡んだ時にも起るケースです。熟練者が、誰かがドリブルをした時に、その彼が困らないようにという配慮からドリブルの後ろからついていく状況である。結果として、これも全体的な動きを消してしまい、良くない動きとなってしまう。熟練者に対して、空動きの通りに動くようにアドバイスが必要となる。

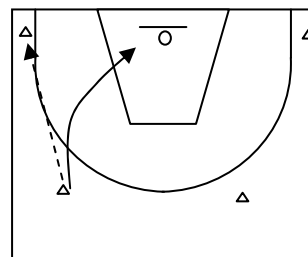


図4

最後に、12のような場合である。パス&ランを基本として、パスを出そうとする意識があるが、出す場所が空動きの場所とずれ先に示した図3の要な状況になると、二つの問題が起きる。

一つは、パスを受ける側が、いつパスがくるのか解らなくなるので、ボール保持者を見ながら走るようになってしまう。これにより、ボール保持者は、いつでもパスが出せるために、すぐにパスを出してしまう。結果的に、コートの内側にボールが入ってしまい、コートを広く使うという当初の目的が達成されなくなってしまう。

パスが内側に入ってしまう、もう一つの問題点はパスを出した後に、パスを出した多人の走るコースがつぶれてしまい、どこへ走ったら良いのか解らなくなり、結果として走れなくなってしまう。図5.1のように中途半端な場所にパスを出すと、図5.2のように、パスを出した人が、二つの方向へ見いけるように見えるが、どちらに行くにしてもボール保持者がスペースをつぶしてしまい、動きにくい状況を作り上げている。

12のこのような状況を作り出す背景は、ボール保持者がプレイに対して、自信がなく早く味方にパスを出したいという心情もあるように思われる。攻撃の全体像の空動きとスペースの問題（作り方）を教えることでかなり解消され则认为る。

(4) 良いレイブの典型例

攻撃の全体像を実践することによって、型通りに実践できなくても、型通りしようと試みることで出てくるいくつかの典型的な良いプレイ（オプションも含む）がある。ここでは、その典型例をいくつか紹介する。ただし、ここで挙げた典型例だけでシュートまでいくと限らなく、シュートにつながる良いプレイという側面である。

全体像のように、サイドライン際をパスでつないだ時に、防御がサイドラインによっていか、少なくとも、防御の視野がサイドラインの方向に向くと、コートな中央に、防御がいない状態か、意識が向かない状態ができる。その合間をついて、図6のように、コートの中央を走ってきた選手にパスをして簡単なシュート（理想は、レイアップシュート）に持っていく。

このプレイは、サイドライン際をボール運びすると、典型的にできるシュートへのパターンである。授業レベルでは、ボール運びが上手いけば、このパターンでほとんどシュートまで持っていける。

サイドライン際でのボール運びから、3ポイントライン際を逆サイドに展開して、シュートで終わる。3ポイントライン際を逆サイドに展開することは、防御の向きが変わる（一番かわって180°）ために、防御にとって、自分のマークマンを見失うことが多くなり、

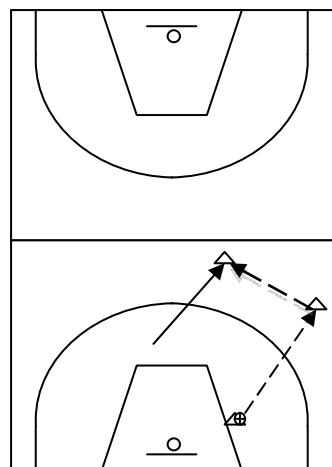


図 5.1

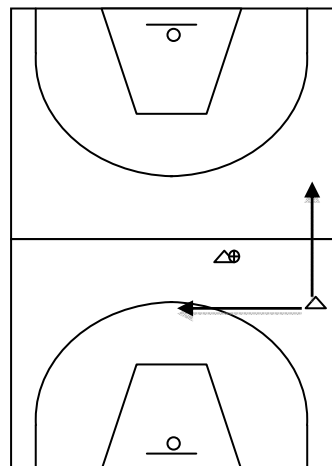


図5.2

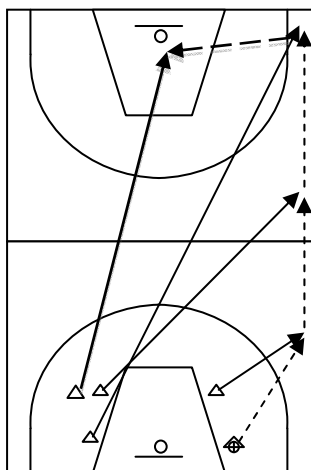


図6

シュートで攻撃が終わりやすくなる。

これは、攻撃の空動き通りである。上記のパターンとこの空動きの通りの動きで、シュートまで持っていけると、チームがリズムに乗ってプレイできるきっかけになる。

空動きの通りに、サイドライン際でボール運びをしようとする、
防御側もここへのパスをカットしようと狙いだす。サイドライン際
にボールがあるので、仮にカットされても、コートの外に出て、も
う一度自分たちのボールから始められるメリットもある。それと同
時に、最初のパターンで触れたように、コート中央にスペースがで
ることになる。このコート中央へドリブルをして、進むことが容
易になる。そして、オーバースペース（3on2 など攻撃の人数が多い
状態）へ持ち込むことが可能となる。この形になれば、シュートま
で持っていきやすくなる。ただし、このオーバースペースの攻め方
も教える必要がある。防御が少ないといっても一瞬のことであり、
誰もがシュートを打てるが故に、誰もシュートを打たなくなるとい
う現象が起きやすい。その時に、どこで、シュートを打ってよいの
か教えておく必要がある。

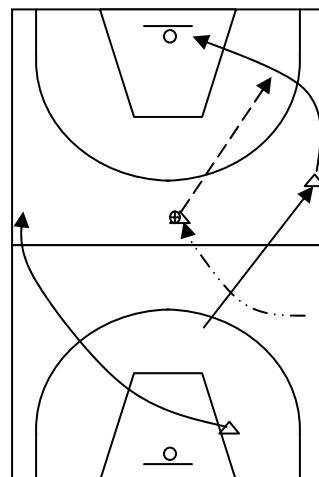


図7

リバウンドから、ボール運びの際に、リバウンドをとった人か
らパスアウトをしたサイドと逆のサイドに走ってしまった時に、
慌てて、ボール運びをしているサイドに走るプレイがある。この
プレイは、コートを斜めに横切ることになり、その動きが結果と
して、良いプレイになるので、推奨すべきである。

サイドスローインなど、リバウンドからボール運びがなく、い
きなりハーフコートオフェンスに入る時に、3ポイントライン際
でボールを回すことができるが、ただまわしているだけになって
しまうことが多々ある。そこで、誰でも良いので、パスを出した
人が、そのまま、ゴールに向かって走るプレイは、非常に良いプ
レイである（パスアンドラン）。このプレイは結果として、シュ
ートに結びつかなくても良い。

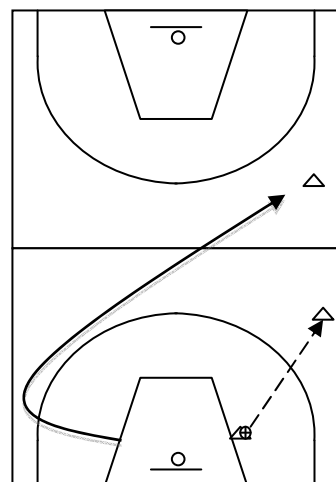


図8

上記のようにパスを回すことができるということは、攻撃のポジションのバランスが良いとい
うことである。しかし、これは、守りやすいということでもある。このバランスを崩して、攻撃しや
すい状況を作るという意味で、良いプレイである。このようなプレイはバスケットボール型の球技
において、大変重要なプレイであり、指導する側としては見逃してはいけないプレイである。一見
無駄に思えるプレイであるが、これを続けることによって、攻撃に流動性が生まれ、活性化する。
そのために、チャンスを継続的に作ることができる。

本論で提示した攻撃の全体像は、4人で行うとなっている。バスケットボールの5人で行う者で、
後一人はどうするのかという問題がある。先にも触れたように、五人で攻撃の全体像を作ると、自
分の役割が固定されているように考えて、非常に窮屈になってしまったためである。しかし、最後の

人の役割もある。それは、センターというポジションのプレイヤーである。ハーフコートの位置としては、台形の周辺でプレイをして、攻撃のときに、唯一のゴールに背を向けて、たってプレイをするプレイヤーです。このプレイヤーを使ったプレイは、本論では、言及しないが、将来的なことを考えると、台形周辺で一人プレイをする人を作ることが良いことになる。

そこで、外回りからセンター（ポストプレイヤーとも言う）へボールが入れることができると、良いプレイの前兆であると考えべきである。

上記のような典型的なプレイは、この全体像を実践させるときに、指導者が把握する必要がある。つまり、このような事前の知識が、仮に、プレイが最終的に成功（シュートを決める）に至らなくても、評価することが可能となる。生徒達もそれによって、どのプレイが良いのかという判断が可能となると考える。

最後に、良いプレイの前兆としてもっとも、見逃してはいけないのが、型通りやったときに、ボール保持者より先行して、コーナーまで走った人間である。コーナーまで走ったとき、その途中で味方がボールを奪われることがある。多くの場合、走って損した、次に走るのをやめようかなと考える。そして、次の機会では走らなくなると、攻撃の全体像が崩れてしまう。そこで、一見無駄と思われる状況になっても、がんばって走った人間に注意を向けて、声かけをしなければならない。コーナーまでいく、つまり、ボール保持者よりも先に行くことは、この攻撃を成功させる最大のポイントである。ここを何が何でも子ども達にやらせなければならない。

3. まとめ

上記のように、バスケットボールの攻撃の全体像がなぜ、大切であるのか、また、どのように運用していくのか言及した。本論では、特に、その運用のポイントを具体的に例示した。特に、全体像を実施するための注意点等を具体的に提示し、実際の指導の助けになれば、と考えている。

最後に、このように、攻撃の全体像を示すやり方は、なかなか成果でないものです。可能ならば、学年をまたがって実践してもらった効果があると思います。バスケットボール型のチーム事例の根幹となるチーム全員が同じイメージを共有するというのが最初であり、このことが少し時間を要するからです。

最後に、本論が実際の指導に役立つことを祈る

(2012年 3月 31日提出)

(2012年 5月 18日受理)

A Way of Teaching a Total Offence in Basketball

MATSUMOTO, Shin

Faculty of Education, Saitama University

Abstract

This essay purposed to show how we take care of the total offence.

The typical games of basketball had contained a difficult problem, which teachers didn't have been able to teach players without ball well. Up to the present, they had taught ways of move to play without ball. But they couldn't have performed them in games. Therefore, from a different angle, it had been suggested a way of the total offence that shows from first ball possession to shout. In Japan, specially, ideas of basketball didn't have spread over Japanese, oppositely, ideas of baseball had. For reason of these situations, we would need a way of the total offence.

Key words : total offence, motor form, practice,