

「側線のボール運び」の指導上の事例について

—攻撃の全体像を冒頭に示す単元計画作成のために—

松 本 真 埼玉大学教育学部身体文化講座

キーワード：側線のボール運び 攻撃の全体像

1. はじめに

これまで、ゴール型球技、特にバスケットボールで、「側線のボール運び」(図1)という戦術学習から単元に入る提案をしてきた。

この「側線のボール運び」から入る戦術学習は、これまでのボールの慣れの運動、個人技の習得、部分練習、ゲームという個別、部分、全体という一般的な流れ、一般的な系統的な指導プロセスとは異なる考え方による。

これまでの考え方は、教員が単元計画を作るの

が容易である。つまり、個を組み合わせるように計画を作っていく、最後に全部合わせてゲームという形をとるので、論理的で明快なプロセスを作ることが可能になる。つまり、教員にとって、非常に計画を立てやすい論理的な思考のプロセスであると言える。

この考え方では、最終的な全体像は、個や部分の組み合わせによって作られるもので、そこに、チームのオリジナリティが作り上げられると考えられている。言い換えれば、最終的にチームがどのようなになるのかは、最後にならないとわからないため、最初から提示することや推測することはできないし、するべきではないと考えられている。これによって、子供の自由な発想と対話する力を伸ばすことができるとしている。これらの思考プロセスは、平成29年度3月に公示された学習指導要領¹⁾に沿う内容であり、今後多くの教員が志向することが予想される。

しかし、このプロセスは、最初に全体像が提示されないために、特に初心者、初級者にとって、最終的なイメージが把握できなく、何を学ぶのかが明確でなくなる。また、教員にとっても最終的な形がどのようなになるのか明確ではなく、難しい指導を要求される。特に、ゴール型球技の指導

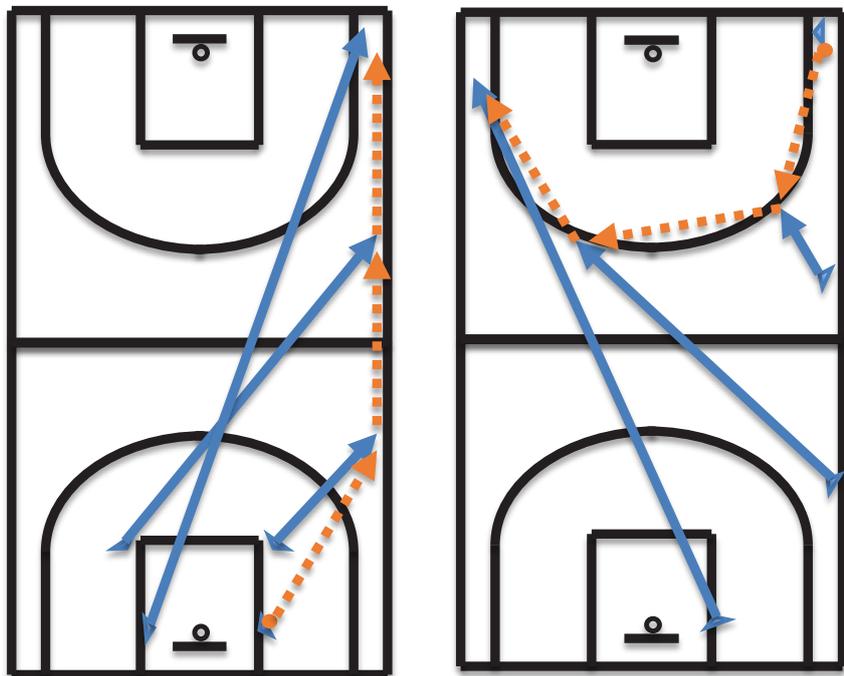


図1

を不得意にしている教員にとっては、授業が迷走する要因になる。これらのことは、これまでのゴール型球技の指導・学習でなかなか上手くいかなかった要因であると考えられる。

一方で、「側線のボール運び」から、つまり、全体像を最初に提示する戦術学習において、単元計画を作ることが難しい。少なくともこれまでのような考え方では、作ることができない。

大きな理由として、まずは、全体的な戦術を「側線のボール運び」という形から行い、課題が出てきたら、その課題を克服するような部分練習を行うという形式をとるからです。そのため、課題となるところがどのような部分なのか、なかなかわかりにくいという問題がある。そのため、従来のように単元計画自体を順序立てて立案することが不可能になってしまう。

しかし、「側線のボール運び」を続けていくと、問題となる共通した現象があることに気がつく。残念ながら、一つではないが、少なくとも3か4のパターンに絞ることができる。

筆者の「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」²⁾においては、「側線のボール運び」という全体像を示すということと、全体像を運用するときの問題点を指摘するにとどまっている。しかし、「側線のボール運び」を学校教育の教材として取り入れることを念頭に入れると、この論文で指摘していることでは抽象的で解りにくく捉えられてしまう恐れがある。バスケットボールに対する知識が多くなく、また、側線ボール運びを実践したことがないという指導者、教員では、特に運用上の問題がわかりにくく、想像すらできない状態になる可能性がある。そこで、今回は、授業を担当する教員向けに、具体的な単元計画を立てるためのよくある現象を提示するという観点で本論を進めていく。

そこで、「側線のボール運び」をゲームで実践しようとするときにどのような現象が起こるのか、さらに、どのような時に、どのような現象が起こるのかを抽出する。そして、それに対してどのような解決策と部分練習をすれば良いのかの考え方とともに提示する。また、このように単元計画を考えると、対象となる児童・生徒の実態を把握しながら、どのような問題となるプレーが出るのかを想定することが可能となる。仮に、その想定が外れたとしても、出発点が「側線のボール運び」という一つであるので、選択肢が無限に広がることなく、次の選択肢は限定されるので修正をすることも比較的容易になると想定される。

一方で、戦術学習と言いながら、個人技能について全く触れないわけではない。そもそも、戦術学習を成功させるときに、戦術学習でよく出現する個人技の習得は欠かせないものである。そこで、「側線のボール運び」を主としながら、個人技をどのように単元の中でどのような意味があり、どのように取り扱い習得させていくのということにも言及する。そして、これらのことが最終的に「側線のボール運び」から入るバスケットボールへの深い理解へとつながると考える。

2. 本論

戦術学習という観点から、「側線のボール運び」を単元の導入時から行うことによって、ゲームの全体像をつかむことが可能になる。ボール非保持者、特に経験ない生徒がボール非保持者になった時、何をやれば良いのか明確になる。このような、今までの学習方法ではできなかった成果がある。しかし、その一方で、「側線のボール運び」をやっているのに問題となること、もしくは「側線のボール運び」をやっているからこそ問題点が出てくることがある。

その代表的なものを五つ取り上げてみたい。

2-1 最初のアウトレットパスが出なく、ボール保持者がドリブルを選択してしまう

このような状況（図2）のようなパスを出さずコート中央をいきなりドリブルで進む現象は、「側線のボール運び」をする時によく出現するプレーである。原則として良くないプレーであり、解決しなければならないプレーである。最初にこの現象が起きる理由を列挙する。

一つは、最初にボール保持者となった生徒が経験者である場合である。経験者はゲームの中で守備をしながら、ボールを奪う能力も高いことが多い。具体的に、リバウンド、ルーズボール、ドリブルカット、パスカットなどである。また、エンドラインからのスロー

インの際に、最初にボールを受けることも多い。経験者ということで、チームの中で信頼度が高く、どうしても、最初の状況でボールは集まってしまう。また、パスを出す方も無意識に最も信頼できる生徒にパスを出してしまう。エンドスローイン、サイドスローインの時にパスを出す人は、パス以外のプレーができないので、どうしてもこのような心理になってしまうことは容易に想像できる。

そのような状況になると、最初にボール保持者となった経験者は、自分自身にとって最も信頼できるプレーの選択として、ドリブルという選択肢が入ってくる。

また、全く逆の状況も考えられる。最初にボール保持者となったのが全くの未経験者であると、逆にボール保持した瞬間にドリブルをついてしまうことが多い（図2）。

これは、ボール保持者の個人技として、シュート、パス、ドリブルがあるが、この三つの技術の中で、最も簡単に取り組める技術がドリブルだからである。シュート、パスは、ある程度の距離を投げなければならず、筋力、技術がそれなりに最初からいるが、ドリブルは、目の前にボールを落とし、それを上から突っただけで成立し、ほとんど筋力、技術がいらぬからである。つまり、初心者にとって最も選択しやすいボール保持者の個人技がドリブルであり、このことを指導者が認識しないと闇雲に生徒にドリブルを禁止することになり、かえって戦術的なプレーを制限してしまう。

「側線のボール運び」に対する不理解も要因の一つになる。「側線のボール運び」を実施するときに、最初のドリブルとして空動きという守備をつけないで形だけ追うことを行う。この空動きの際に、最初のアウトレットパスを受ける位置が非常に高い位置（ゴールに近い）になっていることがある。この要因としては、無意識に自分の次に出すパスを短くしたいと考えて、ボール保持者から離れるように高い位置に行く。

もう一つは、バスケットボール経験者の中には、速攻を出すためには、最初のアウトレットパスを高い位置に出すことを考えているためである（図2）。高い位置でパスを受け取れるとそのまま、

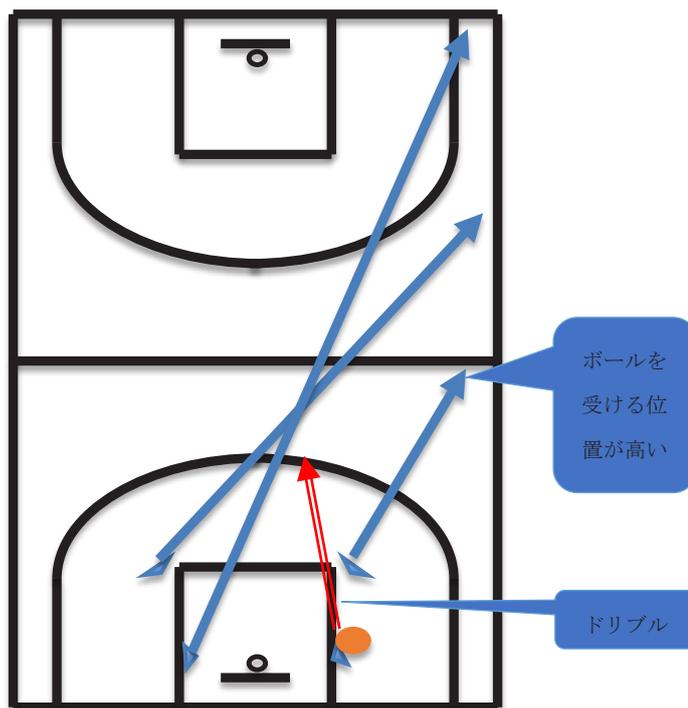


図2

速攻という形になり、比較的簡単に得点を取ることが可能になる。付け加えて、ボールを受ける生徒は、よりゴールの近いところで受け、得点を取りたいと考え、このような高い位置でボールを受けることも見受けられる。

これらの理由により、空動きの段階で最初のアウトレットパスが高い位置になっていると、そのままゲームに入っても、アウトレットパスを受ける人が高い位置に行ってしまう。結果として、最初にボール保持者となった人が孤立した状態（パスを出せない状態）になり、ドリブルを選択することになる。

このドリブル先行の状況に陥ったときは、最初にやるべきは「側線のボール運び」の空動きである。その際、最初のアウトレットパスの意味を十分に理解させ、低い位置で受けさせるようにする。つまり、ボールを保持したら、まずは、最初に安全にボールを動かすことが大切になり、「側線のボール運び」を行う上での大切な第一歩となることを十分に理解させる。

もう一つは、ドリブルなしの簡易ゲームを行う。これによって、パスによってゲームを進めることの有効性を確認させる。ただし、この簡易ゲームには注意点がある。この簡易ゲームはパスをつなぐ練習ためのドリルとしては大変に有効であるが、こればかりしていると、ドリブルを解禁した時に、ドリブルを全く選択しなくなる。そこで、あまり、長い期間このドリルをやることはお勧めできない。つまり、全員が「側線のボール運び」に忠実に動いているときには、コートの中のスペースができるために、中央へドリブルをすることが正しいプレーとなる。そのため、授業のドリルではパスで繋いでいるが、勝負の関わったゲームでは、ドリブルを選択することが多くなる。指導者としては、非常に悩ましい状況になる。しかし、このことは「側線のボール運び」という共通のイメージから出発するこの戦術学習がチームによって多様性を生み、思考力、判断力そして対話を生み出す要因になると考えられる。

2-2 サイドライン際にボール非保持者が移動しようとするときに、ボール保持者がサイドライン際をドリブルで進み、ぶつかりそうになる

この問題となるプレーは、「側線のボール運び」を行うときに、非常に多く出現してくる。

ゲームを行うと守備をする選手は、まずは、ゴールを守ろうとするので、ゴールに向かって戻ろうとする。そうすると、コートの中の中央付近に守備が集中していくので、必然的にコートのサイドライン際にスペースができる(図3)。

「側線のボール運び」は、そのスペースを利用しようとするものである。そのため、サイドライン際にスペースがあることを見つけやすく、それは、ボール保持者にとっても同様で、そのスペースにドリブルをしてしまう(図4)。

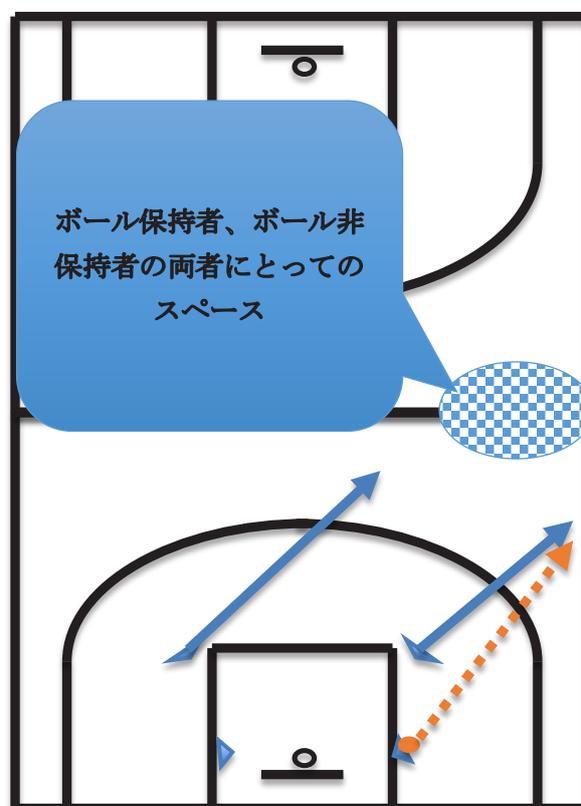


図3

特に、ボール非保持者が遅れてサイドライン際に入ってきたときに、前にスペースがあると考え、ドリブルをしてしまう。その際に、ボール保持者がドリブルで同じポジションに入ろうとしているために、ボール非保持者は遠慮して動くことをやめてしまう。

この問題は、このような状況のから出現してくると考えられる。生徒たちに対する注意点としては、いくつか考えられる。

先にも触れたように、ボール保持者に、ボール保持者の個人技の優先順位を確認させる。つまり、ドリブルは最後の選択肢であり、まずは、シュート、パスを狙う。特にボール運びの時には、シュートという選択肢が

なくなるので、まずは、パスを選択するようにする指導を行うことが大切です。

もう一つ、ボール保持者には、「側線のボール運び」において、サイドライン際ではなく、コートの内側へ向かうコースがあることを教える。

ボール非保持者がサイドライン際へどんどん走っていくので、結果として、コートの中央部分に大きなスペースができる。そして、サイドライン際にパスができない状況であれば、コート中央部分のスペースに二人目の守備がいることがほとんどなく、ドリブルで進むことができる(図5)。この中央部分へのドリブルは、「側線のボール運び」のオプションとなるプレーではあるが、プレーの幅を持たせる良いプレーになることが多い。ちなみに、この状況の時にボール保持者にドリブルを禁止することは良い指導ではないと考える。

ここで、ボール非保持者の個人技能について触れる。「側線のボール運び」を行う際に、まずは、なるべく早くにサイドライン際に行くことを考える。その際に、速く走ることを教えることは良い指導ではないと考える。コート内は長く走ったとしても20メー

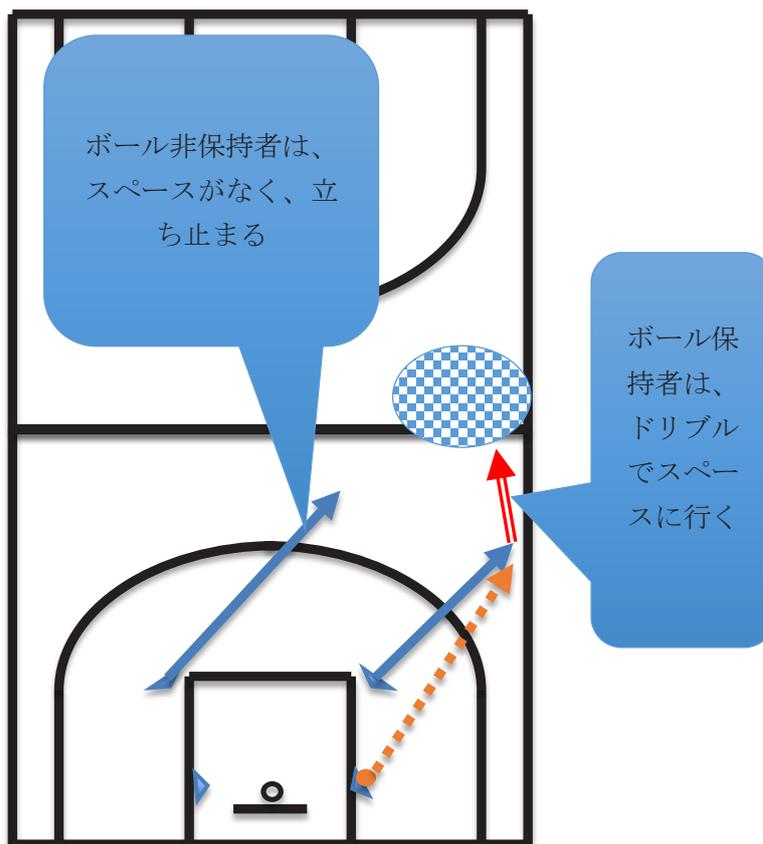


図4

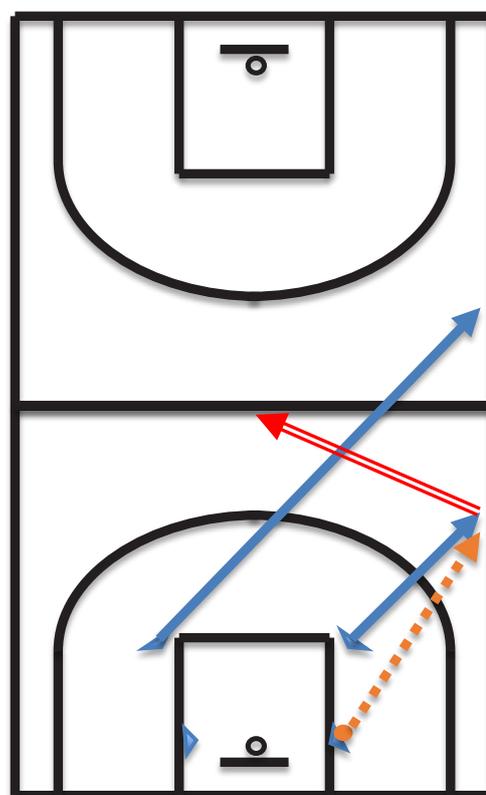


図5

トルくらい、通常は5メートルくらいの距離である。これくらいの距離では走力の差はそれほどつかない。逆に、全速力で走ることになり、コート内を自在に走ることができなくなる。つまり、まっすぐに走りたくても味方や敵が入り乱れているコート内は、走るコースを変えて人を避ける必要がある。そして時には止まる必要があるからである。それくらいなら、自らの全速力の7割、6割くらいで走り（いつでも曲がれる速度）、コート内を自在に走れた方が良い。

それでは、早くサイドライン際に到達するためには（コート内を速く走るためには）どのようにすれば良いのか。結論から言うとフライングをすれば良い。つまり、予測によって早くスタートをすれば、早くサイドライン際に到達することが可能となる。ここで言う予測は、単なるギャンブルスタートではない。「側線のボール運び」を根拠として、次にチーム全体がこう動くだろうという予測である。そのため、「側線のボール運び」の経験を積み積むほどこの予測の当たる確率が上がるようになる。

ボール非保持者が予測でスタートしても状況によっては、ボール保持者とサイドライン際でぶつかりそうになることはある。この状況では、優先権としてボール非保持者にあり、ドリブルをしようとする人を邪魔して良いと指導する（図6）。

これを躊躇していかなくなると、ゲームが進むにつれて、「側線のボール運び」を共有するということが薄れ、そもそも、なぜ、「側線のボール運び」をチーム全体のやり方、戦術として共有したのかということが消えてしまう。チーム全体として「側線のボール運び」をやる以上、サイドライン際へボール非保持者が優先であることを確認させる。

また、チーム全体の攻撃を考えた時に、ボール保持者の前方に味方をいかに増やすのかということが攻撃の一つの狙いである。それによって、ボール保持者のプレーの選択肢が増えて、攻撃がやりやすくなる。そのため、ボール非保持者の動きが優先であるという約束事は、守らなくてはならない（図7）。

チーム全体で戦術を行うといことは、

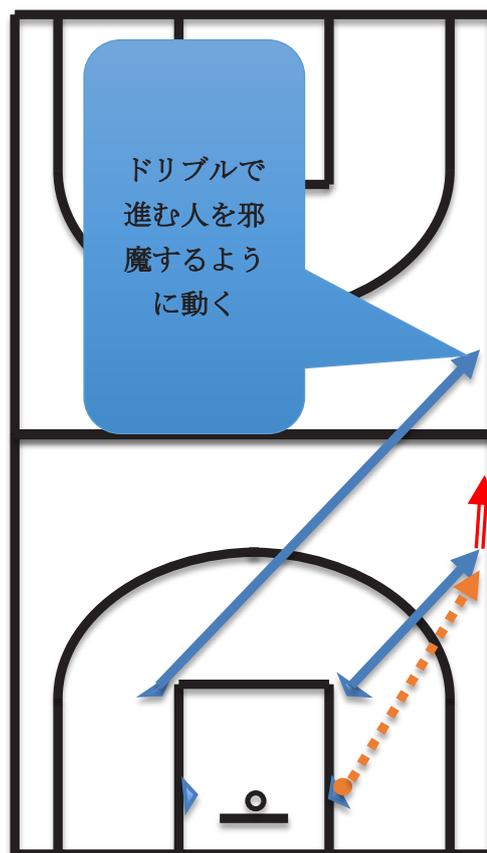


図6

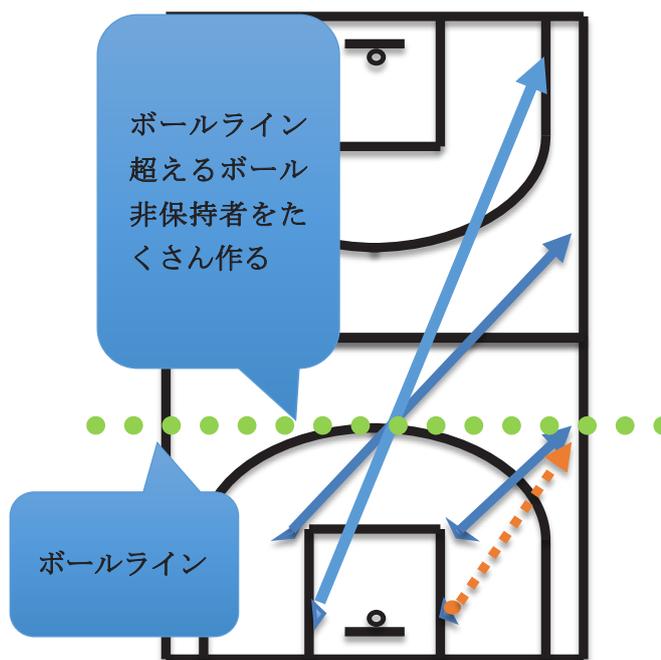


図7

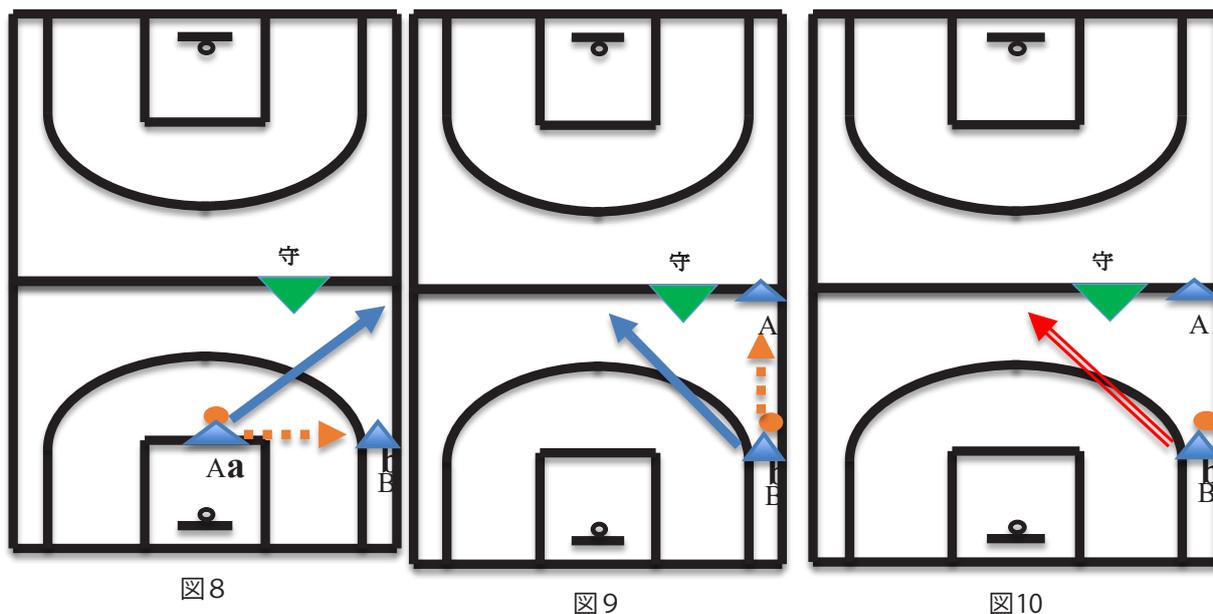


図8

図9

図10

チーム一人一人のやることを明確にしていく、約束事を全員で守るということである。チームとしてこの問題を安易に妥協することは、根底にある「側線のボール運び」を否定し、戦術学習を拒否することを意味する。つまり、戦術学習の第一歩は、チーム全体の約束事を守るということであることを認識させる。

このような問題を意識し、より良いプレーにするための部分練習は、変形の2対1が良いと考えられる。

「側線のボール運び」の一部を切り取ったようなポジションをとる(図8)。そして、攻撃Aが攻撃Bへパスを出し、サイドライン側へ動くことから始める(図8)。攻撃Bは、サイドライン側へ動いた攻撃Aにパスを出すか(図9)、コート中央部へドリブルで進むか(図10)選択をする。そして、2対1の状況でパスかドリブルで攻める。このドリルをゲームで生かすためのポイントは、最初の攻撃をする人がクロスして動くことを徹底させる。もう一つは、スタート地点を図のような位置にして、2対1で攻めるスペースを長くとってあげることです。この部分が短いと最後の攻撃自体が難しくなりすぎてしまい、2対1の練習にならなくなる。

また、「側線のボール運び」から切り取ったこのドリルは、結果としてパス&ランの基本を学ぶのに良いドリルとなり、今後出てくることになるハーフコートオフェンスにも使えるドリルとなる。

2-3 ボール非保持者がコートを斜めに動かずに、ゴールにますぐ進み、最も最速で得点を狙いに行く。(ボール保持者が、サイドラインまで動ききれないこととの関連)

攻撃する時に、ゴールまでの最短距離を走り、そこへパスが行けば、非常に簡単に得点することができる。この戦術は、バスケットボールにオフサイドがないために非常に古くからある戦術である(図11)。

単元の最初の段階でこのような動きから得点を狙い出したら、禁止すべきである。このプレーは、成功すれば最も簡単に得点がとれる、誰でも思いつくプレーである。そのため、最もシンプルな戦術として実施される。しかし、この戦術には、連動性が乏しい。つまり、その後の戦術的な発展性にかける。しかも、パスが通れば良いし、通らなければダメというハイリスクハイリターンな

戦術である。小学校などで足が速いバスケットボール経験者がいると比較的に成立してしまうので、注意が必要である。

このシンプルな戦術が、厄介なのは、前述のようにバスケットボールの戦術として正しいということである。ミニバスケットボールでは、今でも主戦術として採用しているチームがある。しかし、戦術的な面から考えると、その後の発展が乏しいために、あまり、良い戦術とは言えない。この戦術を採用するチームを抑えることは、非常に簡単であるというのが大きな理由です。つまり、ディフェンスが一人戻れば、この戦術を潰せるからです。しかも、長いパスが難しく、先に走った人が止まってボールをキャッチすることが多くなる。そうすると、少しディフェンスが遅れても追いつくことができ、そこからディフェンスを破るためには、少し高度な技術を要するからでもある。実際に、バスケットボールをやる年齢（経験年数）が上がり、レベルが高くなればなるほど、この戦術は、主として採用するチームはなくなる。

生徒や初心者に教える戦術は、発展性があるもので、なおかつ、それ以外の戦術に応用がきくものが良いと考える。

この戦術がよく出てしまうもう一つの状況は、「側線のボール運び」にチーム全体が慣れた状態の時です。ボール非保持者がサイドライン際に散るために、コートの中央部分に大きなスペースができ（図12）、そのスペースを、ボール非保持者が早い段階でゴールに向かって走ると、この戦術が成立する。このような場合、戦術的な正しさは先ほどよりも増します。しかし、ハイリスクハイリターン戦術であることには変わりなく、戦術として、そのあとの発展性が乏しい。また、「側線のボール運び」のプロセスでこの戦術を取られ、成功しないと他の人、サイドライン際に開き、スペースを作る動きをしたボール非保持者の徒労感が大きく、チームのモチベーションを下げる要因になってしまう。そもそも、クラスで共有しようとしている側線ボール運びのコンセプトから大きく外れるということです。

このような悩みは、指導者として、生徒にチーム戦術とは何かということを学ばせる非常に良い機会であると考えます。チーム戦術を正しく行くと、時に二者択一的な状況が存在し、原理論的に考えるとどちらでも良いとことになります。しかし、そうであると戦術的な意図が表現できなかつ

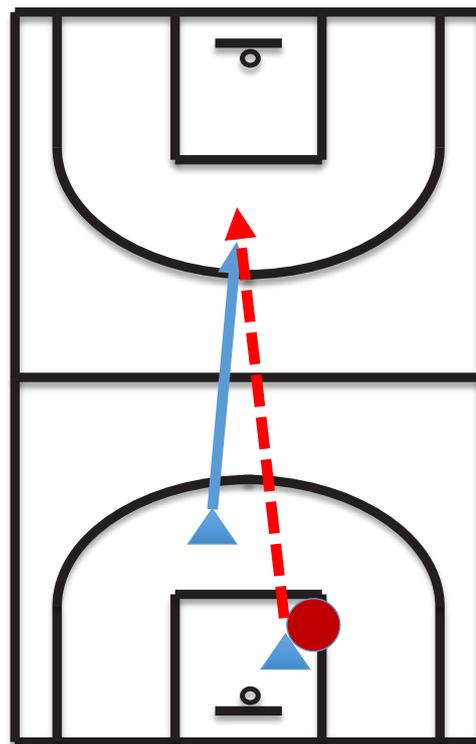


図11

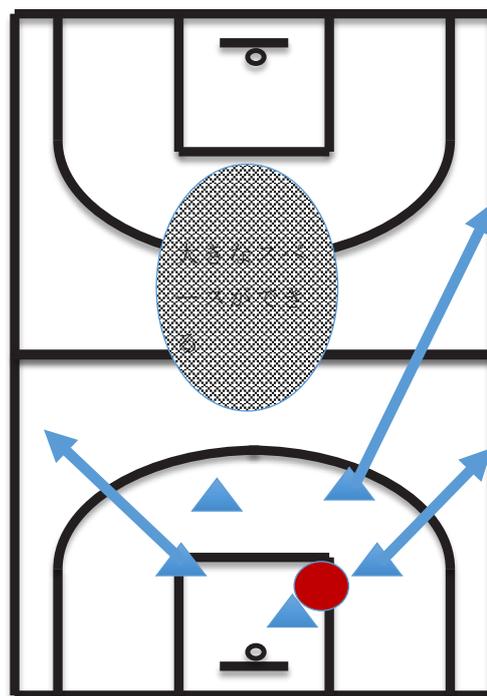


図12

たり、指導者の意図（哲学）が正確に表現できなかつたりする状況が出現する。この時こそ、指導者の意図（哲学）を明確に発揮する場である。当然のことながら、生徒たちとの対話は必要であるが、原則的に指導者が妥協してはいけない場面である。チーム戦術を実行することの難しさであり、厳しさを示している。

2-4 「側線のボール運び」にこだわる余りにサイドライン際に注意が向き過ぎて、ボール運びの途中でボールを奪われる。

このような現象が起きること自体、ベストではないにしても良い現象である。このこだわりが問題点を明確にし、どのようにプレーしたら良いのかの指針を与えてくれるためであり、指導者側の指導を忠実に実行しようとした結果である。その上で、「側線のボール運び」の有効性を認識してもらうためにも、結果としてミスになったプレーへの解決の指針を示さなければならない。

問題解決の一つ目として、コートの中、センターラインへ目を向けさせる。「側線のボール運び」の狙いの性質上、コートのサイドライン側に攻撃は集まる。結果として、コートのセンター部分にスペースができる。その知識を生徒に与えて、空いているセンター部分のスペースを使うことを示唆する。その際に、真ん中への目を向けさせるのは選択肢の二番目であり、まずは、最初は、サイドライン側へ視線を持って行かせることを強調する（図13）。

サイドラインに注意が向きすぎるとタイミングを逸してパスコースが無くなり、孤立することがよくある。問題解決の二つ目として、無理にパスをせず、ボールキープして、最悪の場合、オーバータイム（5秒オーバータイム：ボールを持って何もできなくなった状態で5秒たつと相手ボールになる）でもよい。ボールをキープするのが大切。少し慣れてきたら、ピボットをする（最初は、トラベリングでもよい）。この状況でピボットができるようになると飛躍的に上手になる。

このような状況の時に、ボール保持者が何もやる事が無くなり、明確な意図もなくドリブルをするプレーが最もよくない。この現象もよく起こるもので、必ず注意が必要である。

このような状況の時に、少し、無理でもサイドライン際の味方にパスを出してみることも良いプレーにつながる。そのためには、レシーバーがミートという技術を使い、ギリギリのボールをキャッチすることである。ミートとは、レシーバーがボールへ迎えに行くようにキャッチすることで、ボールをキャッチする位置が変わるようにすることです。守備の方からするとキャッチする位置が変わるために、パスカットがしづらい、もしくは、守備の反則になってしまうために、積極的な守備がやりにくくなる。

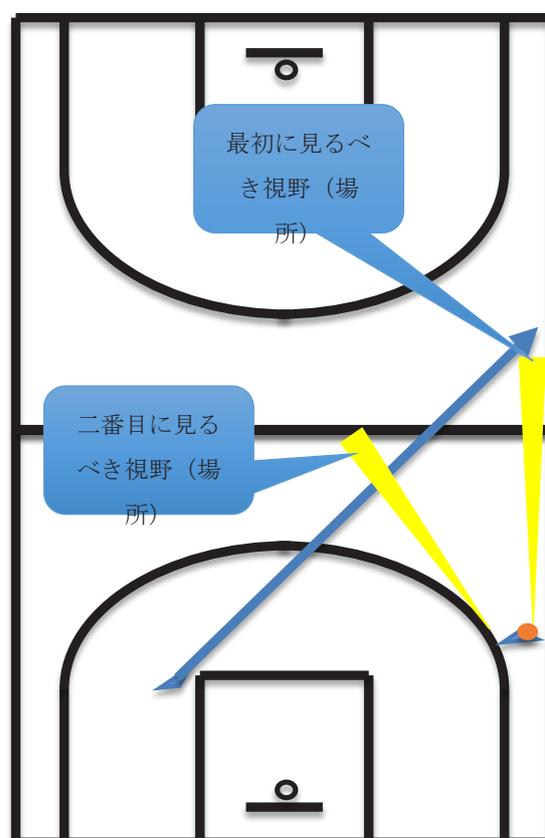


図13

2-5 「側線のボール運び」の単元の中での個人技の扱い

2-4の最後に触れたピポッド、ミートのように、問題となる現象を解決しようとするところには、必然的に個人技へ言及することになる。また、2.2で触れたボール非保持者の個人技能に関しても、全体の戦術があるからこそ出てくる話であり、走るということだけに焦点を当てては、このような考えには至らない。つまり、戦術を先に教えるやり方の大きな長所は、戦術の中で本当に必要な個人技を明確にし、習得することを戦術が要求するようになることである。個人技、特に攻撃の個人技は、非常に多種多様であり、その全てを習得することは難しい。ましてや学校の授業という限られた時間の中で全てを取得することは不可能である。そのため、どの個人技を習得するのか選択をする必要があり、その選択の基準が戦術にある。そして、戦術学習を支えるための最低限の個人技を習得させることによって、戦術と個人技の密接な関わりを学ぶことになる。

当然のことながら、単元の最初は、ボールの持ち方、パスの仕方、シュートの仕方などに触れる必要がある。しかし、これらの個人技を習得するまで待つのではなく、すぐに戦術的な学習へ入って行くべきである。ここでは、「側線のボール運び」ということになるが、この攻撃の全体の中にシュート、パスが入っていて、結果として戦術を学ぶための練習が個人技能の練習にもなっている。「側線のボール運び」から入る学習のメリットは、本当に必要な個人技だけを抽出できるということと、戦術の中での個人技の意味を知らながら習得できるという点にある。したがって、習得した個人技がゲームの中で生きないという、これまでの部分から全体へという学習過程で頻繁に起きていた現象が、起こりにくくなる。

3. まとめ

ゴール型球技であるバスケットボールの単元計画を「側線のボール運び」という攻撃の全体像を最初に提示する方法は、先に指摘した通り、従来のやり方とは異なり、単元計画自体を立案しにくい。そこで、「側線のボール運び」を実践した際によく出てくる現象を抽出して提示することをした。これにより、単元計画作成のための目安はできたと考える。

しかし、教員の教え方、導き方によって、出てくる現象が変わってくる。また、その時の生徒の状態によっても変わってくるのが予想される。そのために、今後このような現象を数多く出し、教員側の引き出し（戦術メモリー）を増やしていく必要がある。

最後に、注意してほしい点について言及する。本論では、単によく出てくる現象を抽出し、解決策を提示するだけでなく、そのような現象がなぜ出現してくるのかということにも言及している。ゲームで出てくる現象には、それなりの理由がある。特に、生徒たちの心情に関わるような理由、背景には十分に注意を向けていく必要がある。「側線のボール運び」のような教員側が最初に全体像を提示するやり方は、最終的に生徒たちに攻撃の型を強要するために、その際の生徒たちの揺れ動く気持ちには最新の注意を払い、その部分に十分に留意する必要がある。このような子供達の心情に配慮を必要とすることが攻撃の全体像から入るゴール型球技指導の特徴であるかもしれない。

注

1) 平成29年度3月公示 学習指導要領 文部科学省

2) 「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～」(教育

科学)『埼玉大学紀要(教育学部)』第61巻 第2号 pp.15-26.

「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2～実践からの事例を元にして～」(教育科学)『埼玉大学紀要(教育学部)』第62巻 第2号 pp.83-95.

参考文献

学習指導要領(2017) 文部科学省

松本 真(2012)「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～」『埼玉大学紀要教育学部(教育科学)』第61巻 第2号 pp.15-26.

松本 真(2013)「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2～実践からの事例を元にして～」『埼玉大学紀要教育学部(教育科学)』第62巻 第2号 pp.83-95.

(2017年10月31日提出)

(2017年11月18日受理)

Examples of teaching “Move the ball down-court to sideline”

MATSUMOTO,SHIN

Faculty of Education, Saitama University

Abstract

In teaching a basketball it was clearly understood that it is effective for teaching from the whole image of offence. But it was difficult to planning unit system. Because it couldn't be logically construct from whole to part. From whole to part, the example must have been changed in games. The essay is a purpose that select the examples and propose basic concepts.

Keywords: The whole image of offence, Move the ball down-court to sideline