

ゴール型球技の単元計画作成のための試案

— 攻撃の全体像を手掛かりにしながら —

松 本 真 埼玉大学教育学部身体文化講座

キーワード：攻撃の全体像、単元計画、スペース

1. はじめに

バスケットボールなどのゴール型球技を単元で扱うと多くの教員が難しさを感じる。それは、単元計画を個人技、部分練習、そしてゲームという手順で立てると、最初に習得を目指した個人技、部分練習がゲームの中で全く生きないという問題である。

学習指導要領のボール運動に関する記載内容もこのことを助長していると考えられる。体育の各学年の目標及び内容のボール運動に関する記述を概観して見ると、第1学年及び第2学年では、「ボールゲームでは、…簡単なボール操作と攻めや守りの動きなどのボールを持たないときの動きによって、コート内で攻守入り交じって…簡単な規則で行われる易しいゲーム」¹⁾、第3学年及び第4学年では、「その行い方を知るとともに、基本的なボール操作とボールを持たないときの動きによって、ボールを手や足でシュートしたり、空いている場所に素早く動いたりする易しいゲーム」²⁾、第5学年及び第6学年では、「その行い方を理解するとともに、投げる、受ける、蹴る、止める、運ぶ、手渡すといったボール操作とボール保持者からボールを受けることのできる場所に動くなどのボールを持たないときの動きによって、攻撃側にとって易しい状況の中でチームの作戦に基づいた位置どりをするなどの攻守入り交じった簡易化されたゲームや陣地を取り合う簡易化されたゲーム」³⁾とある。ゲームを成立させるために各学年で常に簡易化されたゲームを推奨するとともに、ボールを扱う個人技を要求していると読み取れる。また、教員が単元計画を立てるときにこの考え方の方が単元計画を立てやすいことも一因と思われる。

また、バスケットボールの典型的な指導書の目次をみると、第1章～第3章までコーチングの基本について、第4章1対1のオフENSE&ディフェンス、第5章コンビネーション・オフENSE&ディフェンス、第6章ファーストブレイク、第7章チームオフENSE、第8章チームディフェンス、⁴⁾という順で記載がある。書籍にする都合上このような順序で記すしかなかったことは推測される。しかし、この目次順を概観して、直感的に指導順として個人技、部分練習、そしてゲームという順序が想定されてしまう。

上記のように、積み上げでは上手くいかない問題を解決するために、攻撃の全体像を戦術として教えるという筆者が提案する⁵⁾図1のような「側線のボール運び」からの展開がある。

この提案は、これまでの指導法が、個人技、部分的な戦術練習に重きが置かれ過ぎていて、戦術の全体像を把握するところまでに至っていないことに対するものである。そして、このような思考過程の背景には、個人技、部分練習を積み重ねて行くことによって最終的な全体戦術が出来上がるという楽観的な考え方があるためであることが考えられる。

しかし、前述のようにこのような発想でゲームを行うと、個人技、部分練習の積み上げとしてゲー

側線のボール運び

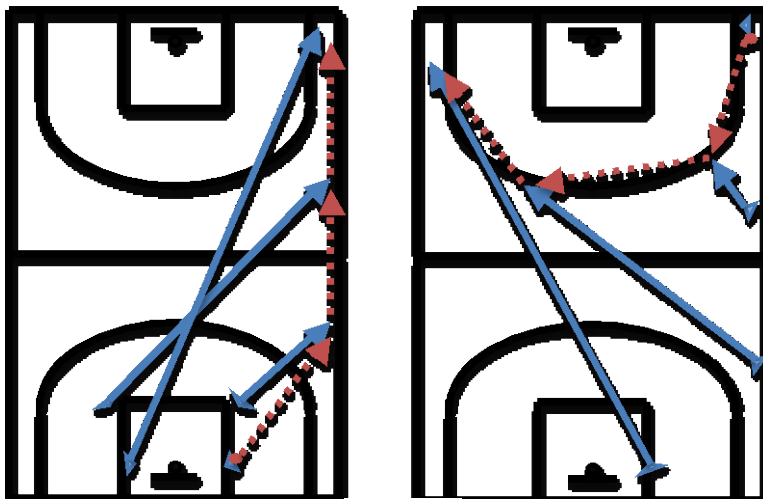


図1

ムが行われることは、ほとんどなく、意図したゲームとは全く異なるゲームが目の前に展開されることになる。ゲームを何回もこなして行けば、ゆくゆくは意図した展開になるとも考えられるが、限られた授業回数を考慮に入れると、現実的はない。また、本当に意図したゲームの様相になるとの保証もない。この問題点は、最終的な全体像を指導者、生徒が把握していないことが問題であると考え、「側線のボール運び」を最終的な目標にすることによって解消すること

とを意図したものである。よく考えてみれば、バスケットボールの個人技や部分戦術は、ゲームそのものから切り取るような形であるもので、ゲームとの密接に関わりがあるはずです。しかしながら、全体からの個を切り取るとその関係性までもが断ち切れ、全く独立した別個の存在である様相を示すことはよく知られている。そのため、常に全体を意識することが重要となる。「側線のボール運び」のような全体像を示すことは、常に、ゲームの状況を意識し、戻ることができるという意味においても、大変に意義のあることである。

さて、このような「側線のボール運び」は、十分に意義があるし、授業レベルで考えるのなら、高等学校レベルまで十分に通用すると考える。その一方で、これだけで良いとも言い切れない。「側線のボール運び」はもう少しひろい意味での攻撃の全体像、全体的な戦術の一部である。そして、教員は、さらに広い攻撃の全体像を知る必要がある。別の言い方をすれば、指導者側の教養としても現在教えていることの先の姿、発展した姿を知っておく必要がある。つまり、「側線のボール運び」を導入とするバスケットボールの戦術の全体像を指導者は理解する必要があるということである。バスケットボールに対する深い理解を促すことになる。ここまで知識として知り、単元を「側線のボール運び」だけを念頭におきながら計画を立てれば、授業の内の特定のチームだけが単元計画の目標を達成し、その先にまで進めようとしたときに、指導者側が困らないという面もある。しかし、指導者の球技に対する教養を深めるという意味合いの方が強いかもしれない。

ここで、この広い意味での攻撃の全体像を理解するために、本論では、「スペース」といキーワードを中核において考察する。球技において、「スペース」とは、コート広く使うのか、狭く使うのか問題となる。一般論として「スペース」を広く使えた方が良いとされる。つまり、「スペース」をキーワードに広い意味での攻撃の全体像を把握することを目的とする。

さらに、戦術を狙い通りにするための部分、そして、部分練習、個人技の方策についても触れ、最終的に、これらの部分練習、個人技が戦術を支えていることを確認するとともに、球技において、部分練習、個人技と全体の戦術との密接な関わり方を確認することも目的とする。

そして、ゴール型球技の単元計画を作成するときの考え方の根拠の一つとなることも目的とする。

2.1. コートの幅を広く使う：「側線のボール運び」の再考

最初に、この「スペース」という観点で「側線のボール運び」を捉え直してみる。ボールを所有した瞬間に、ボール非保持者がサイドライン側に走るように設計されている。「側線のボール運び」を導入として取り入れる一つの理由に、バスケットボール非熟練者の無意識の行動がある。それが図2で示すように、これから、攻撃に攻め上がる時もゴールに向けて走る。守備側も守ろうとするゴールに向かって走る。このような無意識に動く傾向がある。つまり、攻撃も守備も同じゴールに向かって走るため、コートを広く使えていないということになる。戦術指導が行われない状況でゲームを実施すると、コートの中央付近に人が固まる状況が起きる。このことが戦術的な広がりやを狭めて、全く発展性がなくなってしまう。このような初期状態でよく起こるゲーム様相を戦術的な指導がやりやすくするために、「側線のボール運び」というモデルを作ったと言える。

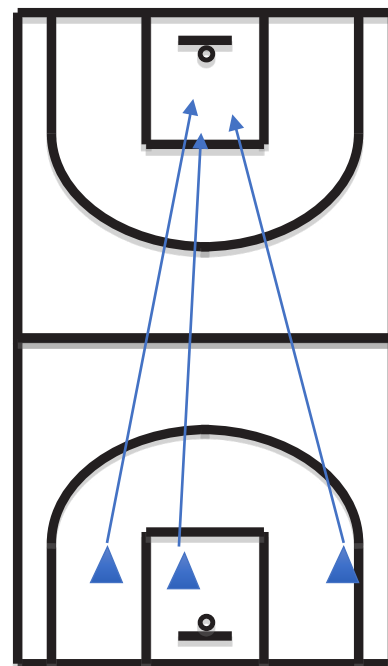


図2

さて、「側線のボール運び」を「スペース」という観点で考察すると、まずは、コートの横幅を広く使うためのものである。実際のゲーム状況で、「側線のボール運び」をやらせる時に、「マイボールになった瞬間にとりあえず近くのサイドラインに行きなさい」と助言する。その時には、どちらか片側にだけ人が寄るということは考えにくく、両サイドに人が広がることが多くなることを考えると、自然とコートの幅の広く使うことになる。

2.2. コートの縦のスペースを広げる

「側線のボール運び」を実施させると、ボール保持した時に、何をすべきかが明確になりあまり迷わず動き出すことが可能になる。さらに上記のようにコートの幅を広く使うことが可能になる。しかし、実戦をしてみると少し、問題が出てくる。コートの幅を広く使えるのだが、図3のようにコートの中央（センターライン付近）に集まるようになる。つまり、コートの縦幅を広く使えていないということである。バスケットボールは、サッカーを代表とするフットボール系のゲームとは異なり、オフサイドを禁止するルールがないためコート中央に密集を作る必要はない。むしろコートに散らばった方が、スペースができるために、攻撃がしやすくなる。そこで、いかにコートの縦幅を広く使えるようにする戦術が必要になる。このような戦術的な狙いを達成させることは、少し高度な戦術的な要素が入ってくる。その一つが役割分担の明確化である。「側線のボール運び」では、役割分担をあえて明確にしないようにして、初めての人にも取り組みやすくする狙いがある。しかし、役割分担をしないで戦術を考えることには限界がある。戦術的な動きを学ぶということは役割分担を受け入れるということでもある。

バスケットボールでの役割分担を考えると大きく分けて、二つある。ボール保持をした時に、ボールを運ぶ人（ガード）とボール保持者に先行して先に走る人（フォワード、センター）に分けることができる。この分類の仕方では、ボールは運ぶ人の方が技能を要求されるために、何人にする

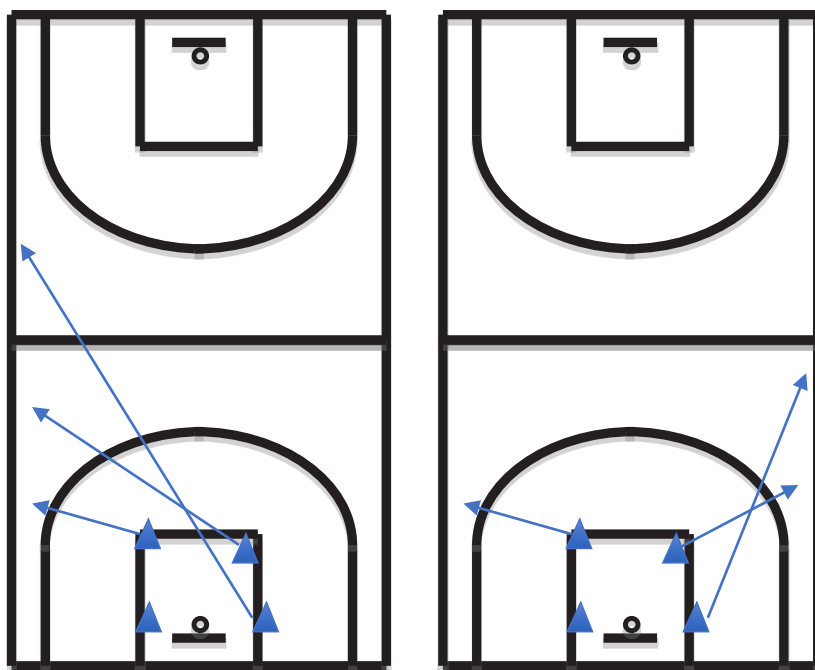


図3

のかということが問題となる。本論では、ボール運びを二人、走る人を三人という配分を採用する。ボール運びを一人にすると、基本戦術全体が比較的シンプルになり、チーム戦術のボール運びの部分が非常に簡単になる。しかし、ボール運びを担当する人に高い技能と経験を要求する。競技スポーツの世界でも、優秀なボール運び（ガード）がいれば、非常に簡単にチーム戦術を構築できるので、採用する場合がある。逆にボール運びを三人にすると、個人

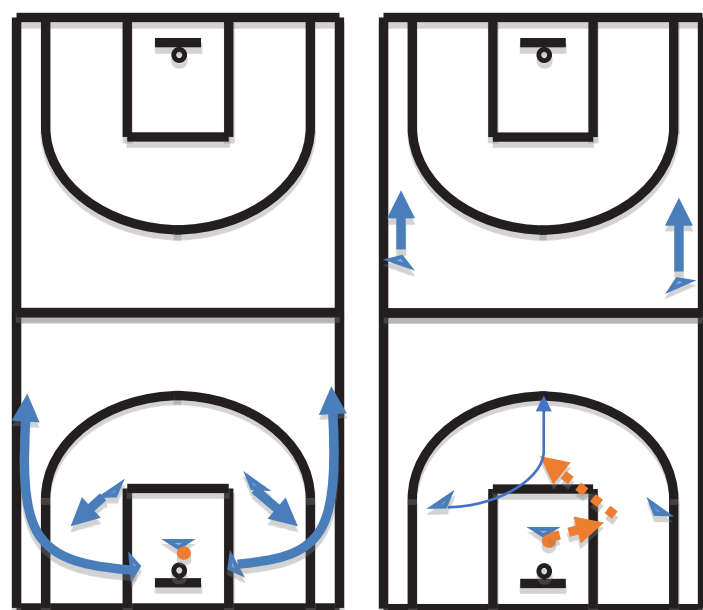


図4

技能はそれほど必要となれないが、ボール運びの部分の動き（戦術的）の部分が非常に難しくなる。従って、この間をとって、ボール運びを二人とした。

図4のようにセンターがリバウンドを保持したら、フォワードは、すぐにサイドラインに広がり、そのままサイドライン側を駆け上がる。フォワードがいなくなったボール保持者の横のスペースにガードがボールを受けに行く。センター（ボール保持者）がどちらかのガードにパスアウトする。パスが来なかったガードが内側に向かって（スクエアカット）ボールを受けに行く。このガードがボールを受けたら、センターラインをドリブルで運び、先行しているフォワードと3メンを作る。

このスクエアカットからの3メンを作るボール運びにはいくつかのポイントがある。

一つは目は、自チームがボール保持したら、ガードはボールを受けに行くために、本来の攻撃する方向からこの動きのように逆走しても良いのでパスを受けに行く。

攻撃の考え方の中に最初のアウトレットパスは、図5のように、より高い位置（ゴールに近い位置：センターラインの近辺）で受けて、早い攻撃で簡単に点を取ることを目指すものもある。この考え方の通り、高い位置でアウトレットパスを受けることができれば、簡単に得点をする事可能になるが、この最初のアウトレットパスの難易度が非常に高く成功することが少ない（守りやすい）。また、このアウトレットパスを狙うあまりリバウンドを取りボールを保持した人が相手に囲まれて

ボールを失う危険も孕んでいる。リバウンドを保持した人は保持した瞬間が相手にボールを奪われる危険があり、すぐにボールの場所を動かす必要がある。その時に、すぐにドリブルをして移動するという選択がもっとも危険であり、また、チーム戦術としてもその後のプレーを滞らせる要因となることが多い。そのために、アウトレットパスを確実に行う必要がある。そこで、攻撃の流れと逆に方向に動き、確実にボールを受

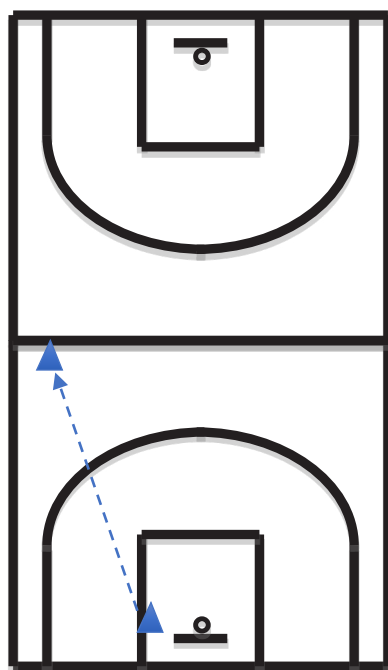


図5

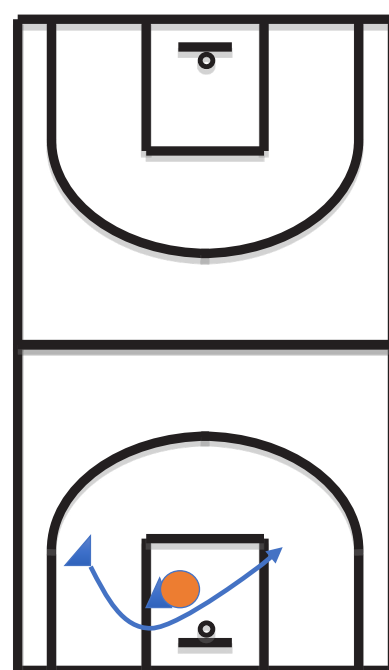


図6

けることが重要になる（逆走するガードを守ることは大変に高度な戦術的な判断と守りの選手に高い能力を要求する）。また、アウトレットパスができそうもない時に図6のように手渡しパスでガードが受けても良い。

図4のように上手くいかない時、つまり、スクエアカットした人にパスが入らなかった時に、作られてスペースへドリブルをしてセンターラインを駆け上がる（図7）。このパターンが実際には、よく出現する。逆に言うとスクエアカットをした選手にパスが入るとそのまま早い攻撃、速攻につながり、比較的簡単にシュートに持っていける。

さて、スクエアカットした選手にボールが入らない時に、ドリブル以外にもう一つ選択肢がある。

図8のように、スクエアカットした選手がそのままサイドラインまで走っていき、サイドライン側でボールを受ける。先にサイドライン側を走っていたフォワードは、戻るようにしてボールをガードからボールを受ける。この運び方は、最初に触れた「側線のボール運び」と同様な形となる。つまり、戦術的な関連性が出て、生徒にとって戦術の全体像が明確になる関連性が出現することになる。

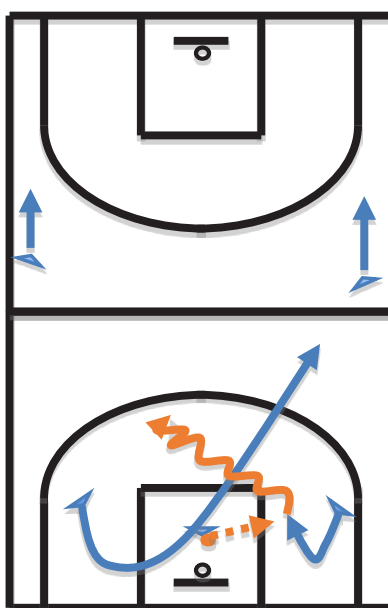


図7

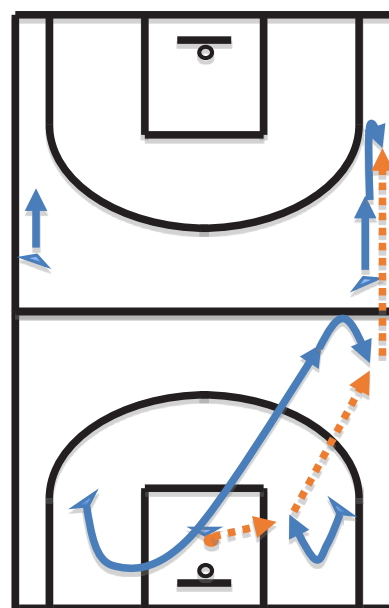


図8

2.3. 広げたスペースの使い方

さて、コートの幅を広く、そして、縦の長さを広く取るように、ボール運びの際に戦術的に型を提供している。この先は、どのように考えるのかということが問題となる。スペースを広く取るとそれだけでプレーがしやすくなり、十分に攻撃をすることができる。しかし、さらにボール運びのバリエーションを増やし、様々な状況に対応できるようにする。それは、広く空けたスペースを積極的に利用することです。

下記に空いたスペースを使う典型的なボール運びを紹介する。これまでのボール運びとは想定している状況が異なり、シュートを入れた状況からのエンドスローインからのボール運びを想定している。

先にも触れたように、ボール運びには、2人と3人が考えられる。ここでは、2人でボール運びをする状況で考える。

シュートを入れたら、エンドスローから攻撃が始まる。図9のようにボール運びをしない3人（フォワード、センター、フォワード）は、自軍の攻める方にあるエンドラインに向かって走る。この動きによって、コートの中心部に大きなスペースを作る。ボール運びの2人は、ボールを入れる選手とそれを受ける選手に別れ、空けてもらったスペースを利用しながらボールを運ぶ。

まず、ボール運びの2人のうち、エンドラインからボールを出す人は、もう1人にボールを出した後、ボールラインを超えてから斜めに動き、縦にパスコースを作る。図9では、そこへパスを出すことによって、ボールを運ぶ。図10のように、斜めに動いた味方が空けたスペースを利用してドリブルでハールラインを超え、ハーフコートオフENSに入ることができる。しかし、ハーフ

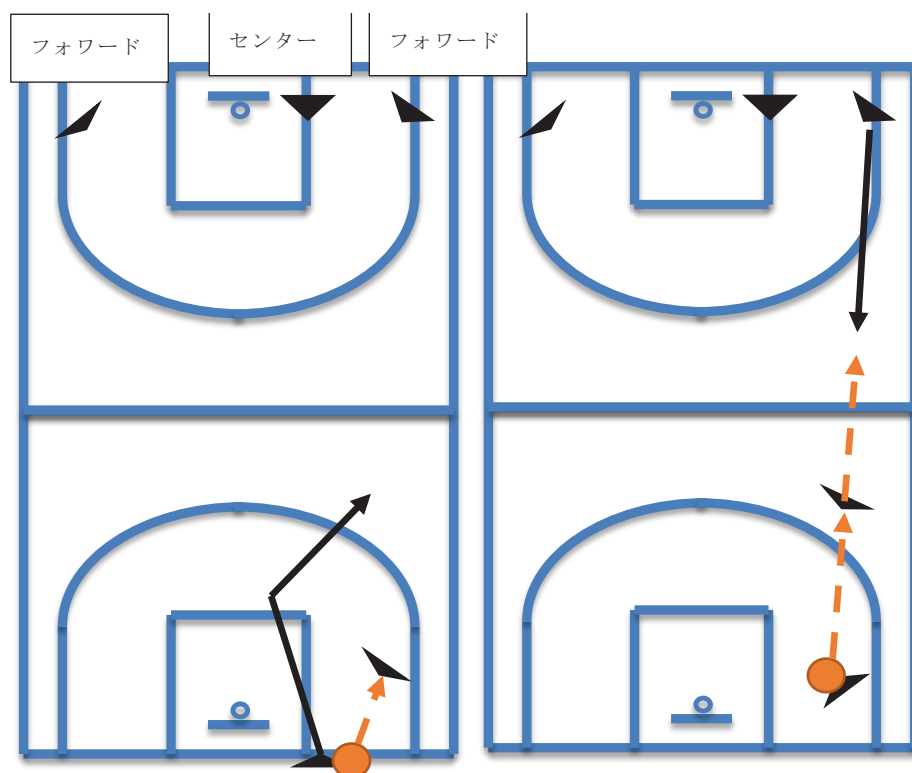


図9

ラインをドリブルで超えることが難しい場合（守備がドリブルに対するトラップを狙っている時など）は、フォワードがハーフライン付近に戻り（通称：フラッシュと呼ばれる動き）ガードからボールを受ける。

ハーフラインを超えながら、図11のように、2ガードが交差するようにポジションへ入り、4アウトからのハーフコートオフENSへとスムーズに入れる

ようにする。

このように、スローインからのボール運びのパターンをいくつか想定して行くことでボール運びがトラブルなくスムーズに行く道筋をあらかじめ示してあげることが大切である。この部分がうまく行くとそのままハーフコートオフenseにスムーズに入れることが多く、ハーフコートオフenseの成功率を上げ

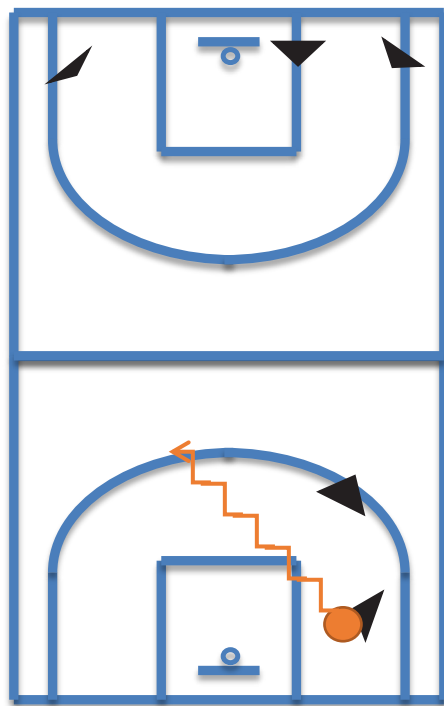


図10

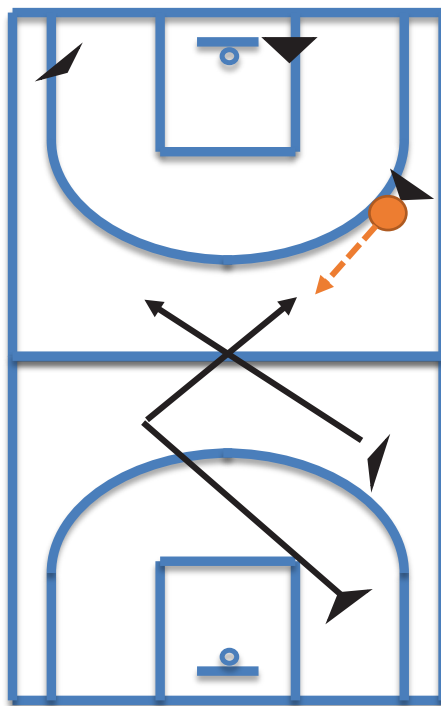


図11

ることができる。違う観点からみると、ボール運びからハーフコートオフenseにスムーズに入れるとその後は、練習通りのことができるということである。

一方で、守りはこの部分をスムーズに生かせないように様々な方法で、手立てをしてくる。典型的な一つの手立てが図12のように、受けにくるフォワードへのパスカットを狙う、もしくはパスを通させないようにオーバーディフェンスをする（通称：ディナイディフェンス）ことによって、ボール運びでのトラブルを狙う手立てである。ここでパスカットなどされると簡単に相手のゴールに近い所でボール失うことになり、安易に得点を許すことに繋がる可能性が高い。攻撃側としては絶対に避けなければならない。

このようなディフェンスへの対処方法としては、図13に示すようなプレーが有効になる。フォワードにボールが入らない時に、センターがボールをセンターライン付近に受けに行き、ガードからボールを受ける。それからフォワードがゴー

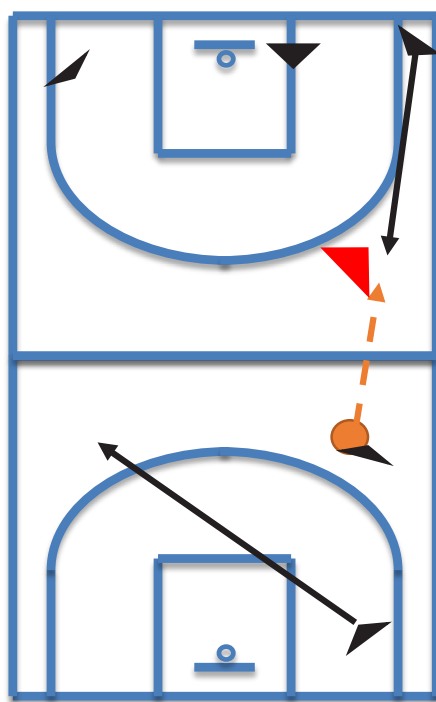


図13

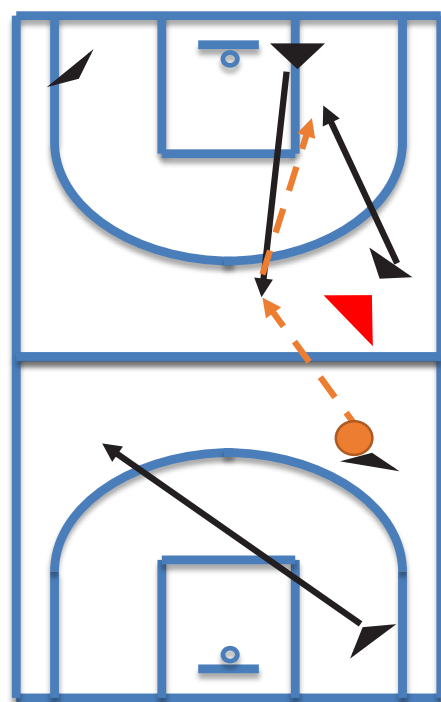


図12

ルに向かって走り、ボールを受けて簡単なシュートへと持ち込むという通称「バックドア」と呼ばれるプレーです。ここまでボール運びの典型的な事例として理解し、知識として持っておくとほぼどのような状況に対しても対応が可能となってくる。

3.1. 全体から部分へ

ここまでボール運びについてスペースという観点で概観してきた。コート横のスペース広く使うことから、今度は縦のスペースを広げ、さらに空けたスペースを積極的に使うという一連の流れである。このように攻撃の全体像を一つの型として捉え、習得することによって多く状況に対応することができる。しかし、それだけでは、実際のゲームの中でプレーすることは難しい。

このような攻撃の全体像を機能させるためには、攻撃に対する部分的な考え方と動き方、それを成立させるための個人技が必要となる。このことを上記で紹介し、展開しているボール運びの事例で触れて行く。

全体像は、あくまでも典型的な例を提示したもので、実際のゲームではその通りいかないことが多い。全体像を単なる型として考え、その通り動かねばならないとすると、まさに一般論的に流布しているところの型通りとなり、極めて不自由なものとして選手たちに立ち現れる。しかし、この型によってできた状況に対応しようとする、そこに必要な部分的な戦術や個人技の必要性が明確になる。

このことを考えるためのベースとなる考え方がある。バスケットボールにおいて攻撃が絶対的に有利で有り、正しい攻撃をされた時には守備は全く機能しないということである。バスケットボールの現行のルールでは、攻撃が圧倒的に有利になっている。1891年にネイスミスがバスケットボールを誕生させた時に、室内でできる新たなフットボールとして身体接触を禁止し、攻撃がオフサイドをすること容認したことによる。この特性が、他のフットボール系の球技とは異なり、多くの得点が生まれる要因となっている。

このことを念頭に、部分的な要素を考察する。図9のようにフォワードにパスをつなごうとした際にパスコースを封じられ、ボール運びが困難になった。その時に、図12,13で示したようなバックドアというプレーを成立させるための重要な要素を考えてみる。非常に重要な大切なことは、タイミングです。センターがセンターライン付近に出て来る。このタイミングがフォワードが受けられないと判断した時にセンターが動くのだが、早過ぎてもセンターライン付近のスペースを潰し、遅すぎると守備に先読みされてセンターへのパスを封じられてしまう。このタイミングは、本論で示したような図では、表現できない部分であり、実際にやって見ないとわからないものである。また、タイミングの重要性が認識できずに、やり方自体が間違えであると判断してしまうことがあるが、戦術学習をする際の大きな間違えとなる。つまり、このタイミングの問題に気がつくのかどうか戦術学習をする時に大切なポイントになる。

また、フォワードやセンターが上がって来る場所も、相手の守備や状況などによって若干異なる。さらに、上がり方もまっすぐ上がるのか、守備の後ろを回るのかなど、状況によって異なる。

攻撃の全体像をゲームの中で機能させるためには、このような部分についての知識と動き方が必要となるし、そのために練習も必要になる。

3.2. 部分から個人技へ

それでもゲームで機能しない時がある。その際に初めて個人技に着目するようになる。上記のボール運びにおいては、ボールへのミートという技術が重要になる。このボールへのミートという技能は、パスのレシーバーがボールに飛びついてレシーブすることにより、最初にいた場所と異なる場所でボールをレシーブすることになる（多くの場合はボールに近づくように動く）。この個人技は、能動的に攻撃をする時にも使えるし、それは極めて有効な個人技である。一方で守備にやること（攻撃の全体像）を予測されて自分へ向かってくるパスをカットされそうになった時にこのボールミートを使って、守備がパスカットのために出てこようとしているコース（スペース）に体を入れて守備の邪魔をするようにパスをキャッチし相手のファールにしてしまうことができる。

上記では、ミートというレシーバーの個人技について触れたが、パスを出すパサーについても戦術を成功させるための個人技がある。バスケットボールの代表的なパスにチェストパスがある。このチェストパスの基本を教える時に、片足を一步踏み出してパスをしろとある。この基本を忠実に行うことで、パスカットされそうなディナイディフェンスをされた時に、パサーが足を出す動作をしている最中にパスを出す動作を途中で止めることができる。それによって、パスカットされることを事前に防ぐことができる。さらに、この時に、前述のバックドアを部分戦術として使用することで得点のチャンスにすることができる。

ここで示した一連の流れ、つまり、全体から部分、個人技という流れは、ゲームをやる上で必要な全体像、攻撃の全体像があるからこそ、部分戦術が生まれ、最終的に個人技が必要となるというメカニズムの一つを明示したことになる。

4. 従来の戦術学習の再検討～戦術と個人技の価値づけ～

ここまで事例を検討しながら考察を進めると、従来の戦術学習の問題点が明確に浮き彫りになってくる。

従来のゴール型球技の単元計画において、グループ学習を設定し、各グループに作戦（戦術）を考えさせることで思考・判断をさせることを狙いとしていた。しかし、子供達が各グループで考える作戦は、考えた作戦が成功しないなら次の作戦へ、それも成功しないならさらに次の作戦へというように、先へ先へと考えがちになる。つまり、終わりの見えない思考パターンになってしまう。本論では、スペースをキーワードに攻撃の全体像を示したが、「側線のボール運び」だけを考えれば、先に進んだという形にはなるが、上記に示した形でほぼ完結している。このことは何を意味するのかというと、戦術学習とは与えられた型（自分たちで考えた型）、やり方をいかに上手くこなすのかということに焦点が当たることです。上手くいかないからといって新しいことを考えるのではなく、上手くいかない要因を探り、そのために臨機応変に対応したり、個人技の習熟度をあげることで戦術を熟成させるのである。

上記の全体像からの戦術学習は、まさに、この熟成させることを狙ったものであり、きわめて有効に戦術学習を行える方策である。

さらに、従来の戦術学習に対する考え方を再考する必要があることがわかる。戦術学習が一つがダメなら次へと先に進ませることよりも、自分たちで考えた戦術であれ、与えられた戦術であり、

その戦術を使いこなし、自分たちもののものにできるまで身に付けることの方が大切であること。それは、個人技があり、そして部分戦術、最終的な戦術というように、積み上げて行くイメージではないことを意味している。この従来のイメージの背景には、個人技が基礎で最後のゲーム全体の戦術が応用であるというイメージがある。しかし、前述のように個人技にも戦術が要求しなければ、出現しない側面があり、また、戦術も個人技でこれくらいはできるであろうという想定が入り込んでいる。つまり、個人技と戦術は、等価であり、両方とも基礎であると考えられる。この考え方が戦術学習の単元計画を作る上で重要な要素になるのではと考えている。

5. まとめ

戦術学習をする時に、攻撃の全体像を最初に示し、その習熟を図ることを第一に考えると一定の成果があることがわかっている。さらに本論で示したように、攻撃の全体像を「側線のボール運び」という最初に提示した型だけでなく、「側線のボール運び」を含むさらに大枠の攻撃の全体像をスペースというキーワードで提示した。その結果、攻撃の全体像を理解することが結果的に「側線のボール運び」をより深く理解することが可能になる。さらに全体像から部分へをどのように考えるのか、さらに部分から個人へとどのように考えるのか一例を示すことによって、全体像とのつながりを明確にするものであり、部分、個人技が全体像から乖離したものではないことを明らかにした。従って、本論を根拠の一つにしながら、ゴール型球技の有効な単元計画を作成することが可能になる。特に、全体像を先に示すことで懸念されるどのようにその先に進んでいくのかということに対して、一定の道筋をつけることが可能となったと考える。

最後に、本論で示したことは、体育の原義的な意味を考慮してもこのような考え方が良いと考える。体育は、自らの身体を動かすということが根本的で原義的な課題である。本論のように、戦術から個人技のへと思考のベクトルが移行し、戦術の要求によって、自らの身体を動かすという思考に進むということは、まさに球技においても体育の原義に最終的に触れていると考えることができるのは極めて有意義な示唆を含むことがわかる。

注

- 1) 文部科学省 小学校学習指導要領（平成29年告示）解説体育編 平成29年7月 p.62.
- 2) 同上書 p.101.
- 3) 同上書 p.144.
- 4) 大修館書店 バスケットボール指導教本 日本バスケットボール協会 2002年
- 5) 松本 真 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, 2012年 他参照。

引用文献

文部科学省 小学校学習指導要領（平成29年告示）解説体育編 平成29年7月
大修館書店 バスケットボール指導教本 日本バスケットボール協会 2002年
松本 真 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, 2012年

(2018年10月31日提出)

(2018年11月16日受理)

A consideration planning a unit of Basketball lessons

Starting the entire structure of game or offence

MATSUMOTO, Shin

Faculty of Education, Saitama University

Abstract

This paper is aimed that we reconsider a basic concept of basketball when we are planning a unit of basketball lessons. Efforts thus far, it is taught that basketball lessons procedure is as follows: individual skill, a part of game and game. But in reality this way is not taught well. Changing a way of thinking, it is taught that it is as follows: game, a part of game and individual skill. In short, we must teach the entire structure of game or offence and know it. Therefore, it is attempted to show this structure in detail. It is possible to show three tactics: first use a court spread side, second a court spread long, and third a court open space of spread. And it is showed by a major cases example “back door” and individual skill in the entire structure of game. As a result this argument it is came as a logical consequence to be equal value of entire structure of tactics and individual skills. It is expected to make effective planning a unit of basketball lessons.

Keywords: planning a unit of basketball lessons, the entire structure of game, space,