

# 「側線のボール運び」を系統的に実践する方策について

## —— 小学校～高等学校 ——

松本 真 埼玉大学教育学部身体文化講座  
佐藤彩弥 所沢市立小手指中学校  
長谷部佑太 さいたま市立沼影小学校  
清水勇人 熊谷市立江南北小学校  
松川佳瑚 埼玉大学教職大学院教育学研究科専門職課程

キーワード: ゴール型球技、「側線のボール運び」、系統性、実践

### 1. はじめに

#### 1-1 背景 ～ゴール型球技指導の問題点～

学校体育の中でバスケットボールを行うと子供達は「楽しい」・「面白い」と一定の評価を受ける子供達に人気の教材である。これには、バスケットボール自体が持つ面白さがある。これは、バスケットボールだけではなく、体育の教材として扱う球技全般について当てはまることである。

しかし、楽しめる子供たち、つまり得意な子供たちだけが楽しんでいて、そうでない子供達にとっては、「面白くない」「つまらない」という評価も常に一定数ある。子供たちが多様であることを考えれば、このような現実は致し方ないことであるとも考えられるが、教員としては、このように考える人数をいかに減らしていくのかということが大きな課題である。

そこで、苦手な子供たちが何とかゲームに関われるようにと考えた。ゴール型球技のゲームを観察してみると苦手な子供たちは、「ボールの扱いに慣れていないという面」と「ボールを持っていない時に、動きがわからない」という二つの面がある。ボール扱いについては、慣れに時間がかかりかかるために、学校の授業という場を考えた時に、かなりの時間を必要とすることが明白である。一方で、ボールを持たないときの動きは、歩く、走る、止まる、曲がることができれば誰でも可能である。そのため、学習指導要領（平成29年公示）においても、小学校第3学年及び第4学年の内容にゲームの項目の中で、「ゴール型ゲームでは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、易しいゲームをすること」(p.147.)と採り上げて、ボールを持たない子供達でもゴール型球技に入り込みやすいようにしたと考えられる。つまり、小学校中学年からボールを持たない動きについて内容に含めていることは、ボールを持たない動き自体が非常に簡単であり、誰でもできるということの認識があり、それゆえにこれが低年齢から動きを教えるべき内容として扱われているとも言える。

しかし、この仮説の通りに教えることは困難である。確かに、ボール非保持者は、走る、ジョキング程度ができれば、可能であると考えられる。しかし、ゲームの中でのボール非保持者をやろうとしてもなかなか動けない。これは苦手な子供だけでなく、ボール扱いが得意な子供達にとってもボール非保持者の動きをすることは難しい。さらに、ボール非保持者の動きを教員が教えようとするときに、単独の動きを教えることは可能であるが、ゲームの中での動きを教え、指摘しようにも困難なことが多い。現実的には、ごく一部のバスケットボールを専門とする教員以外は、ほとんど教えられない。

## 1-2 戦術の全体像について ～ゴール型 球技指導の提案～

そこで、ボール非保持者の動きも含めた動き方を一つの型として、「側線のボール運び」を提示した(図1)。この「側線のボール運び」は、攻撃の全体像を示している。その中に、ボール非保持者の動きを具体的な動きとして示している。そして、「側線のボール運び」は、チームとしてどのように攻撃をするのかという共通認識もしくはイメージであると言って良い。そして、「側線のボール運び」という共通認識があるために、ゲーム中でのボール非保持者の動きが明確になり、実際のゲームに

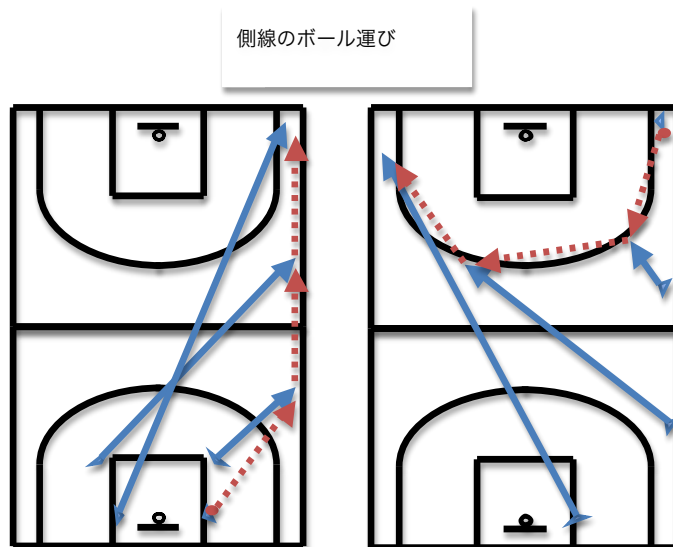


図 1 側線のボール運び

においては、さらに単純化した動きとして、実施することが可能になる。具体的にはチームがボール保持したら、ボール非保持者はとりあえず、自分が今いる近くのサイドラインに走っていく、行こうと思った場所に人がいたらその先に動くというようになる。これによって、ボール非保持者がゲーム中に「やるべきことがわからない」とコートの中で途方に暮れることを極力少なくすることが期待されるのである。

ここで提示した「側線のボール運び」は、ボール非保持者動きの戦術的な動き、思考の出発点になる。そして、ボール保持者、ボール非保持者を含めて全員がゲームに参加することが可能になる。

このようにボール非保持者の動き、または、チーム戦術の基礎を学ばせることに有用な「側線のボール運び」を習得するためには、「側線のボール運び」の空動き、つまり、ディフェンスをつけない状態での動きの練習が必要になる。日本の伝統的な用語では「型」の練習となる。この型を繰り返すことで動きを覚えていく。さらに、ゲーム中に一瞬で反応できるようにする。

一方で、「側線のボール運び」の空動き、そのものが難しいと感じ、すぐにはできない可能性がある。実際、体育免許取得を目指す学生でも、この動きをすぐに、できない学生が少なからず存在する。これは、コートの中で、指示された場所に正確に動くということが訓練を必要とする動きであることを示している。そのため、訓練と経験を必要とする。

そこで、学校現場での導入には一定の工夫が必要であると考え。その工夫は、年代によっても異なる。実際にどのようなものがあるのか、小学校中学年、小学校高学年、中学校、そして、高等学校でそれぞれに指導経験のある4人の教員に示唆してもらうことにする。

## 1-3 具体的な指導法について ～提示のねらい～

ここに、4名の私見をここに挙げる。それぞれがそれぞれの立場で「側線のボール運び」までの作り方を考察している。

それぞれに、対象年齢を想定してもらうことで差異がどのように出るのか、また、同じことはどのようなことなのかということ考察して行く。それによって、この「側線のボール運び」のポイントを帰納的に炙り出すことができるのではと考えている。

4名は、それぞれ自分がもっと身近で得意とする学校種について言及してもらった。小学校中学年では、「側線のボール運び」のような決まった型を行うための準備段階と位置付けて、具体的な単元計画に触れてもらった。その際、現場ならではの、学習指導要領と関わりについての意識についても言及してもらった。

小学校中高学年においては、「側線のボール運び」をより具体的に実践するための方策を提案してもらっている。



中学校においては、小学校から進級しこの年代の特殊性、生活指導の関連にも触れている。

高等学校においては、さらに具体的に進めている。より戦術的な部分を強調することになっている。

なお、それぞれの著者の論点と個性を尊重し、できる限り原文をそのまま提示する。

## 2. 小学校中学年の試案（長谷部）

表 1 小学校中学年の単元計画

| 時  | 1                                    | 2   | 3 | 4 | 5   | 6 | 7 | 8          |
|--|--------------------------------------|---|---|---|---|---|---|------------|
| 学習内容   | オリエンテーション                            | ねらい1<br>全員でボールをつなぐ方法を見つけよう。   |   |   | ねらい2<br>チームで考えた作戦を考えてゲームを行おう。<br>(側線の型を元に)  |   |   | バスケットボール大会 |
|  | ・単元のねらい<br>・フェアプレイ<br>・慣れの運動の<br>行い方 | 慣れの運動<br>・シュート練習<br>・ペアでのシュート練習（ハーフコート）   |   |   | 慣れの運動<br>・シュート練習<br>・チームでのシュート練習（オールコート）  |   |   |            |
|  | ・試しのゲーム<br>・体育ノートの<br>書き方            | タスクゲーム（ハーフコート）<br>3対1（2対1）  |   |   | タスクゲーム+チーム練習（オールコート）<br>(作戦を考え、練習)  |   |   |            |
|  |                                      |  ねらい1の動きをしている児童やチームを見つけ、全体でねらいの動きを共有する。(タスクゲーム時やゲーム時) *フリーズが多い |   |   |  ねらい2に着目。作戦がうまくいったチームを紹介。(実際に見せる) また、どんな練習をしていたかも見せて確認する。<br>*5時間目以降はフリーズ少なく |   |   |            |
|  |                                      | 3対2ゲーム<br>(アウトナンバーゲーム)  |   |   | 3対3ゲーム  |   |   |            |
| 振り返り・整理運動等   |                                      |   |   |   |   |   |   |            |
| *体育ノートでは、単元2~4時間目は、ねらい1について考えたことを記述。5~7時間目はねらい2について考えたことを記述。 |                                      |   |   |   |   |   |   |            |

### 2-1 設定の理由

小学校学習指導要領（平成29年告示）解説の中学年のゴール型ゲームで「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、コート内で攻守入り交じって、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及び陣地を取り合って得点ゾーンに走り込むなどの易しいゲームをすること」と明記されている。また、例示では「ボール保持者と自分の間に守るものがない空間に移動すること。」と示されている。

高学年のゴール型では「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取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をすること。」と明記されている。また、例示では「ボール保持者と自己の間に守備者が入らないように移動すること。」や「得点しやすい場所に移動し、パスを受けてシュートなどをする。」と示されている。

これらのことから、中学年では高学年との系統性を考え、単元前半に、ねらい1「全員でボールをつなぐ方法を見つけよう」、単元後半に、ねらい2「チームで考えた作戦を考えてゲームを行おう」を設定する。単元前半では、全員でボールをつなぐ方法を見つけていくことを通して、空いている場所に素早く動く大切さを理解させることをねらいとする。単元後半では、ねらい1で学んだことを元にした作戦をチームで考え、ゲームでトライ&エラーを繰り返して行う。繰り返し行っていくことで、ゲームで得点を取るためには、いかにボールを持っていないときの動きが大切かを理解させていくことをねらいとする。(表1を参照)

## 2-2 学習内容

### (1) 慣れの運動

慣れの運動では、必ず最後にシュートを入れる。通常、パス練習を見ている際、パスを回して終えている状態が多い。しかし、ゲームにつなげていくためには、シュートが必要である。そこで今回の慣れの運動では、パスを出した後、再度ボールを受けてシュートをする。などパス練習でも最後が必ずシュートで終わるような約束事にする。

### (2) アウトナンバーゲーム (攻撃3、守備2)

アウトナンバーゲームはフラットな場所から始めることが多いが、今回は攻撃する側のみにゲームを始める際の立ち位置を示してから行う。こうすることで、児童に斜めに走ること(スペースを作る動き)を意識化させることができる。そして、パスを出した後やボールをもらう際に、どこにどう動けばいいのかが明確になり、側線型を意識しながらゲームを行えるのではないかと考える。また、教師は上手にパスを回してゴールをしていたチームを見つけ称賛し、その様子

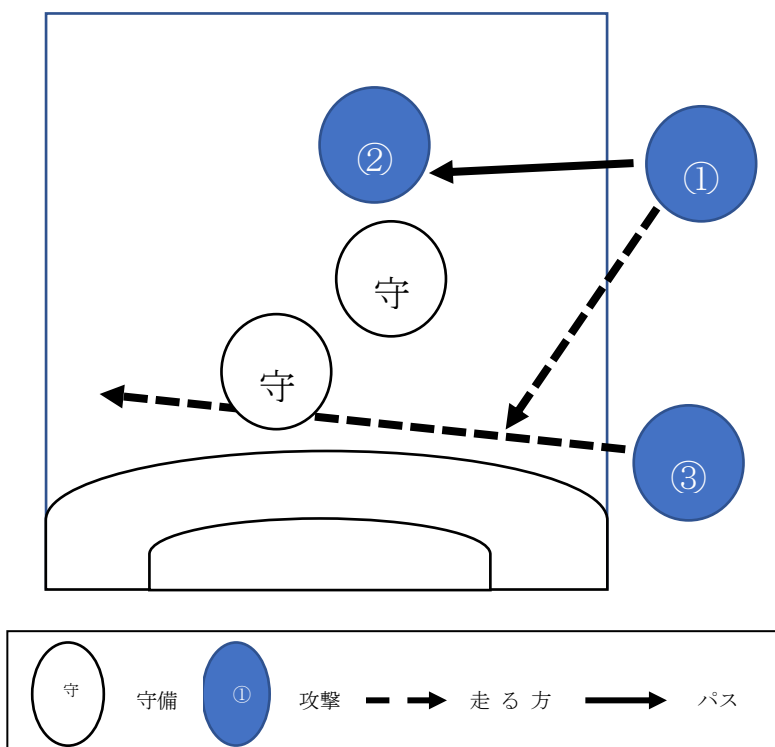


図 2

を全体で実際に見て確認する。そうすることで、ボールを持っていないときの動きのイメージを全体で共有することができる。(図2を参照)

中学年で「側線型」の意識化を図るために、コートのはきは、高学年で使うコートに比べ、横を狭くし、縦を長くする。

### 3. 小学校高学年の試案（清水）

「側線のボール運び」を習得して活用するために、小学校高学年の2学年で実施するバスケットボールの単元計画を考えた。これまでバスケットボールを実践するにあたり、特性として考えてきたことは、シュートをする（決める）、パスをつなぐ、ドリブルでボールを運ぶということであった。ボールをもたないときの動き方についても指導し、思考させてきた。しかし、ボール運動ゴール型の特性である「コート内で攻守が入り交じる」というゲームの中で、ボールをもたないときの動きを教師自身がど

のように捉え、評価してきたかと聞かれると、明確に答えることは難しいと感じた。なぜならば、ゲームの中には様々な場面があり、児童も「今の動きはボールをもたないときの動きとして良い動きだったのか」と明確に判断することは難しいからである。また、教師もすべての動きを見取って評価することは難しいと感じた。様々な「困難さ」を和らげるために、「ボールをもたないときの動き」を側線の動きという「型」として明確にすることで、チーム内や兄弟チームで

表 2

5年生・・・型を知り、習得を中心とする単元計画

| 1   | 2  | 3  | 4 | 5                        | 6  | 7                        | 8 | 9             |             |
|---|--|--|---|--------------------------|--|--------------------------|---|---------------|-------------|
| オリエンテーション①<br>・試しのゲームから単元デザイン→側線のボール運びの必要感→メインゲームのルール<br>ICTの活用実態把握 | オリエンテーション②<br>・慣れの運動の仕方<br>・ドリルゲームの仕方（側線の） | 整理、準備運動（チームごと）、ねらいの確認<br>慣れの運動（ボール操作を中心に）  |   |                          |  |                          |   |               |             |
|   |  | パワーアップタイム（全体指導）<br>・シュート、パス、ドリブル<br>・側線の動き |   | ドリルゲーム<br>・シュート or パスゲーム |  | ドリルゲーム<br>・シュート or パスゲーム |   | 〇〇小バスケットボール大会 |             |
|   |  | ドリルゲーム<br>・シュート or パスゲーム<br>・側線のボール運びゲーム   |   |                          | パワーアップタイム（チーム練習）<br>・シュート、パス、ドリブルなど身に付けた技能を生かし、練習の選択 |                          |   |               |             |
|   |  | メインゲーム<br>・側線の動きをメインゲームのルールに生かす：ラインパス      |   |                          |  |                          |   |               | ICTの活用伸びの確認 |
| 振り返り、整理運動   |  |  |   |                          |  |                          |   |               |             |

6年生・・・習得した型を活用する単元計画

| 1   | 2  | 3 | 4 | 5               | 6 | 7  | 8 | 9             |
|---|--|---|---|-----------------|---|--|---|---------------|
| オリエンテーション<br>・試しのゲームから単元デザイン→側線のボール運びの必要感<br>ICTの活用実態把握 | 整理、準備運動（チームごと）、ねらいの確認<br>慣れの運動（ボール操作を中心に）& ゲームの動き方を中心に |   |   |                 |   |  |   |               |
|   | パワーアップタイム（全体指導）<br>・シュート、パス、ドリブル<br>・側線の動き             |   |   | ICTの活用課題発見      |   | 課題解決に向けて（兄弟チーム練習）<br>・作戦のための練習を選択<br>作戦の練習 |   | 〇〇小バスケットボール大会 |
|   | ドリルゲーム<br>・シュートゲーム<br>・側線のボール運びゲーム                     |   |   | ルールの見直し<br>課題発見 |   |  |   |               |
|   | メインゲーム①<br>・側線の動きをメインゲームのルールに生かす：ライン                   |   |   | 課題解決に向けて        |   | メインゲーム②<br>・ラインパスから内容の改善                   |   |               |
| 振り返り、整理運動   |  |   |   |                 |   |  |   |               |

も動きの良さを子供同士が見取り、肯定的に声をかけ、フィードバックすることができると考えた。教師の立場でも、同じことが言えるはずである。(表2を参照)

以上のようなことを踏まえた、単元計画の学習活動の内容について示す。

### 第5学年

試しのゲームをタブレット等で撮影し、自分たちの動きを客観的に知る。コート中央に集まってしまう、敵も味方もボールに集まってしまう様子を知り、側線の動きを習得するための必要感をもたせたい。その児童の思いを中心に単元計画のデザインを行い、単元計画につなげていく。

- ・パワーアップタイムでは、身に付けさせたい知識・技能を全体で練習したり、チームで選んで練習したりできるように設定する。
- ・ドリルゲームでは、シュートゲームでシュートを打つ(決める)楽しさを、回数を記録しながら味わい、側線のボール運びにつながる空動きである「側線のボール運びタイムアタック」で決められた位置までどのくらいのタイムで移動できるかを計測するなどゲーム形式で行う。
- ・メインゲームでは、ドリルゲームで行った側線の動きを落としし込めるように、ラインバスケットを行う。これはコート外のスペースにフリーマンの味方がいてサイドから攻めることができる。また、自分たちのスペースならば入ってプレーできるといったルールで行う。

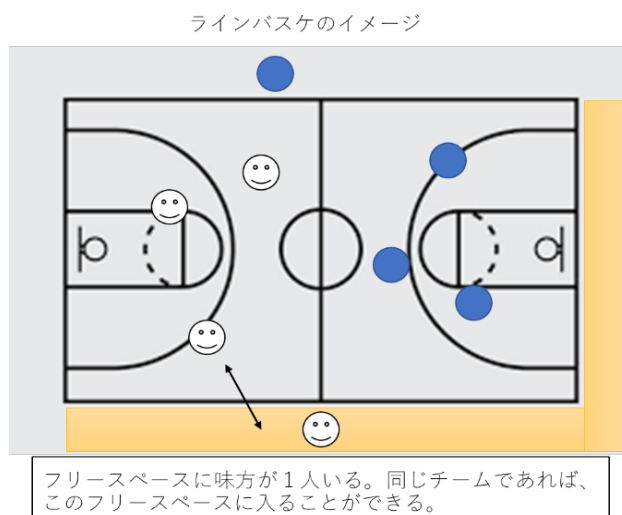


図 3

### 第6学年

試しのゲームをタブレット等で撮影し、自分たちの動きを客観的に知る。ゲームの中ではボールを中心に人が動いてしまうので、「試合に勝つために、ボールを持っていないときは、どのように動けば良いのか」を考えさせ、5学年で学んだ側線の動きを活用するための必要感をもたせたい。その児童の思いを中心に単元計画のデザインを行っていく。

- ・単元前半は、第5学年との系統性を考え、同じように授業を進めていく。その中でメインゲームについてのルールを見直すこと、ゲームに勝つために自分たちのチームの課題を考えること、その課題解決に向けて練習を選択し取り組むことなどを行う。
- ・メインゲームでは、中学校との接続を考え、フリーマンのいるラインバスケットからフリーマンのいないバスケットのルールへと変更していく。(図3を参照)

## 4. 中学校の試案（佐藤）

### 4-1 中学校体育の実態からみた、側線のボール運びの有用性

本私案では、中学1年生での球技（ゴール型）バスケットボールの実践を想定している。筆者が中学校での実践において、側線のボール運びという「型」を扱うことが有効であると考えた理由は大きく2点ある。

1点目は、中学校の体育の授業の年間を通した流れである。特に、中学校入学からの流れを踏まえると、球技の単元において「型」を教え込むことはスムーズであると考えられる。筆者がこれまで赴任した中学校は、いずれも2校の小学校から生徒が入学してくる。クラスごとに行われていた小学校の体育の授業とは違い、2クラスもしくは3クラスが合同で体育の授業を行う。安全かつ円滑に授業を進めていくためにも、年度当初のオリエンテーションでは、授業の約束事を確認したり、集団行動を学んだりする活動が必須である。特に1学期中は、規律・集団行動を徹底することを、さまざまな領域の学習内容と並行して行っていく。

筆者が想定したこの球技の単元は、年間計画で2学期中ごろに行うものとしている。1学期に体づくり運動、陸上競技、水泳といった個人で行う領域を経験し、中学校入学後、初めての集団で行う領域という想定である。入学後から、体育授業におけるきまりや約束事、言い換えれば「型」を学んできているため、バスケットボールの攻撃の「型」を教えるということは自然な流れで生徒たちに受け止められるのではないかと考えた。

2点目は、体育の授業における球技の性格である。中学校では、どのスポーツ種目においても個人差が非常に大きい。体力、能力、経験などがかなりあり、バスケットボールはその筆頭ともいえる。小学校からミニバスケットボールをやっている生徒、ゴール型球技（サッカー、ラグビーなど）をやっており、戦術理解に長けている生徒もいる一方で、コートの中に入るとどう動いたらよいかかわからない生徒やボール操作で手いっぱいになってしまう生徒もいる。これらの実態を前に、ただ「空間に走り込む」というポイントだけで攻撃を学習すると、十分に知識・技能の学習内容が身につかない可能性がある。したがって、攻撃の「型」を学習することは有効だと考える。

補足ではあるが筆者の指導経験から、攻撃の「型」を学習することは、運動・スポーツを苦手とする女子に非常に有効ではないかと考える。男女共修が進められている今、少なくなっている事例ではあるが、女子のみでゲームを行った場合、コート内の生徒がボールの動きと一緒にコート内を行ったり来たりする現象がしばしばみられる。一方、練習の様子などをみると、教師やチーム内のリーダーが伝えた内容を真面目に遂行する傾向がある。したがって、前述の現象を減らすためにも、後述したように発現してほしいゲーム中の動きを教え込むことは有効だと考える。

#### (1) 中学校学習指導要領の取り扱い

中学校学習指導要領（平成29年度告示）解説 保健体育編では、E 球技〔第1学年及び第2学年〕の内容を以下のように定めている。

##### (1) 知識及び技能



次の運動について、勝敗を競う楽しさや喜びを味わい、球技の特性や成り立ち、技術の名称や行い方、その運動に関連

ゴール型球技 技能の例示

| ボール操作  | 空間に走り込むなどの動き  |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>ゴール方向に守備者がいない位置でシュートすること</li> <li>マークされていない味方にパスを出すこと</li> <li>得点しやすい空間にいる味方にパスを出すこと</li> <li>パスやドリブルなどでボールをパスすること</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>ボールとゴールが同時に見える場所に立つこと</li> <li>パスを受けるために、ゴール前の空いている場所に動くこと</li> <li>ボールを持っている相手をマークすること</li> </ul> |

して高まる体力などを理解するとともに、基本的な技能や仲間と連携した動きの中でゲームを展開すること。ア ゴール型では、**ボール操作と空間に走り込むなどの動き**によってゴール前での攻防をすること。例示されている動きを(表3)に示す。

これらを踏まえて、側線のボール運びという攻撃の「型」を教材として取り扱うことは有効だと考えられる。

## (2) 単元計画私案

中学校1年生で8時間相当の授業を想定し、単元計画を作成した(表4参照)。男女共修で行い、バスケットボール経験者・未経験者ともにいるものと想定する。

## 5. 高等学校の試案 (松川)

表 3

表 4

単元計画私案

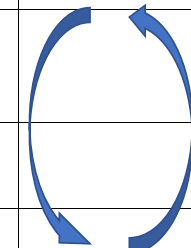
| 時 | ねらい   | 主な学習活動                                       | 指導の留意点  |
|---|---|--|---|
| 1 | 型を知る  | オリエンテーション<br><br>① オフェンスの「型」を知る<br>② 側線バスゲーム | <ul style="list-style-type: none"> <li>チーム分け(能力差ができるだけ均等になるよう配慮する)</li> <li>兄弟チームを作る(ゲーム中の記録、学び合い活動等を一緒に行っていく)</li> <li>側線のボール運びの説明(全体像をつかむ)</li> <li>側線のみを何人であげれば早くボールを運べるのか(チームの状況により、人数を変えられるようにする。タイムを計測して試行錯誤する)</li> <li>どんな順番に並ぶのがよさそうか(役割を固定する)</li> </ul>  |
| 2 | 型を覚える   | ③ 曲線バスゲーム                                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>側線のバスゲームで決まった順番で曲線に並ぶ</li> <li>パスからのカットイン・シュート</li> <li>試しのゲーム</li> </ul>  |
| 3 |  | ④ 側線→曲線のつなぎかたを身に付ける<br>⑤ 役割を固定した試しのゲームをする    | <ul style="list-style-type: none"> <li>役割を固定してドリル練習をする。</li> <li>反対サイドからの動きを練習する。</li> <li>試しのゲームを行う。</li> </ul>  |
| 4 |   | ⑥ 役割を流動的にしたゲーム・ドリルをする                        | <ul style="list-style-type: none"> <li>役割を意識せずにゲームを行ってみる</li> <li>役割が流動的になったときの課題を見つける。</li> <li>課題を踏まえ、役割を流動的にしたドリル練習をする。</li> </ul>   |
| 5 | ゲームの中で試す  | ⑦ ゲームで「型」を活用する                               | <ul style="list-style-type: none"> <li>ゲーム中、何回側線のボール運びができたか→できない理由は何だったか</li> <li>・ディフェンスがいたから、まっすぐは運べない、右 or 左に進むのが読まれてしまう、</li> <li>☆ディフェンスがしっかり守っていることはどこかに欠がある</li> <li>・真ん中あく</li> <li>→それをクリアするためのアイデアを考える</li> <li>(例)</li> <li>・なかあげ作戦・三答の1ミリ作戦・おとり作戦</li> <li>・斜めライン作戦・ドリブルうまい人がドリブル作戦</li> <li>・ポストマン作戦 など</li> </ul> |
| 6 |   | ⑧ 課題を解決するための練習をする                            | <ul style="list-style-type: none"> <li>チームとしての作戦を決める(もとの型をアレンジする)</li> <li>・必要に応じたパス練習(バスケ経験者から「チェストパス」などの提案)</li> </ul>  |
| 7 |   | ⑨ 学んできたことを活かしてゲームをする                         | <ul style="list-style-type: none"> <li>・チームの作戦をゲーム中に使うことができたか、兄弟チームとともに考える</li> </ul>   |
| 8 |   | ⑩ 学びの価値づけをする                                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>・まとめ、振り返り</li> <li>側線のボール運びの学びの価値づけをする。</li> </ul>   |



表 5  
側線のボール運び単元計画（高等学校）

|           |                     | 1          | 2 | 3 | 4         | 5 | 6 | 7         | 8 | 9 | 10       | 11  | 12 |
|-----------|---------------------|------------|---|---|-----------|---|---|-----------|---|---|----------|-----|----|
| オリエンテーション | 健康観察・本時のねらいの確認・準備運動 |            |   |   |           |   |   |           |   |   |          |     |    |
|           | 映像確認                | ボール操作の反復練習 |   |   |           |   |   |           |   |   |          |     |    |
| ゲーム①      | ボール操作<br>シュート練習     | 側線のボール運び①  |   |   | 側線のボール運び② |   |   | 側線のボール運び③ |   |   | チームごとの練習 |     |    |
|           |                     | ゲーム②       |   |   |           |   |   |           |   |   | リーグ戦     |     |    |
|           | 整理運動・学習の振り返り・次時の確認  |            |   |   |           |   |   |           |   |   |          | まとめ |    |

### 側線のボール運び①

- ・エンドラインからスタート（5人同じスタート位置から）
- ・走って1つのコーンに1人つく
- ・パスをしたら対角のエンドラインに向かって走る
- ・全員がエンドラインを越えたらゴール
- ・タイムアタックで競争形式にする

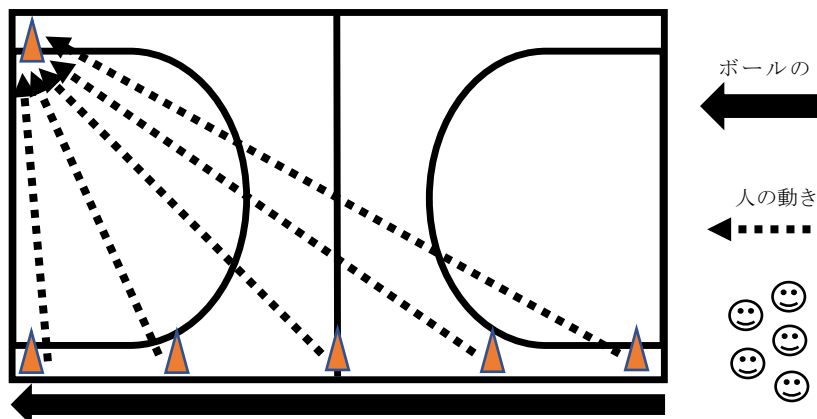


図 4

### 側線のボール運び②

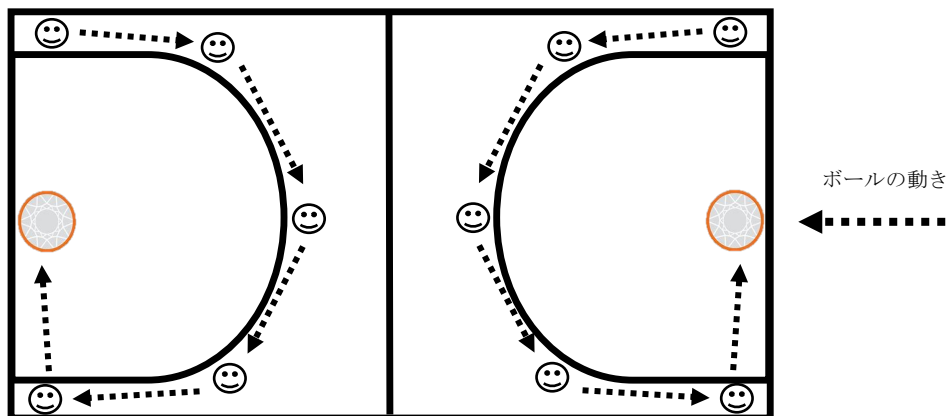
- ・3Pラインに並んでパスを回す
- ・最後の人がシュート
- ・5人全員が1回ずつシュートを打ち、入った本数が得点となる（どのエリアでも1点）

### ゲーム①・リーグ戦

・5人 vs 5人

### ゲーム②

- ・オーバーナンバー
- ・ハーフコートでスタートはサイドラインから



### 側線のボール運び③

- ・側線のボール運び①のように側線でパスを繋げる
- ・側線でパスを繋げた後は側線のボール運び②のように3Pライン上に向かって走る
- ・側線でのボール運び②のように3Pライン上でパスを回して最後の人がシュートする

### 設定理由

小学校、中学校の体育の授業でバスケットボールを経験していると考えられるため、シュートやパスなどの基本的な動作や基本的なルールなどの知識・技能は身につけていると仮定する。そのため、単元の全時間を「側線でのボール運び」に焦点を当てて進めたいと考える。

1時間目では試しのゲームを行う。試しのゲーム内では自由にプレイさせ、その様子を映像に収める。その映像を見返す際には、ボール保持者ではなく非ボール保持者やコート全体のスペースなどに注目し、得点したシーンや得点できなかったシーンを振り返る。その時には、「サイドライン際まで広く使えたから守備が守りづらかった」や「攻撃側が近くに密集していたから、前にボールを運べなかった」などと、「側線でのボール運び」に繋がるような視点からの解説を入れ、「側線でのボール運び」が有効的な攻め方であると理解させる。それを理解させた上で側線でのボール運び①～③に取り組めるようにする。

側線でのボール運び①で大切なことは、サイドライン上でパスを回した後に「コートを斜めに走る」という動きである。片側のサイドライン上まで使っても、そのまま前に走ってしまうと攻撃側が密集し、コートを広く使っているとは言えないからである。①でコートを縦に広く使ったら、側線のボール運び②では横に広く使うことを意識させる。また、シュートが打てる状況であったらどのような形でも良いのでシュートを打つことを意識させる。そのため、シュートフォームにはこだわらずに3Pラインからシュートを打たせる。側線のボール運び③では、①と②を繋げて行ない、より実践に近い形でボールを運ぶことを意識させる。

ゲーム②では「側線のボール運び」の動きを意識させるため、「攻撃が始まったらサイドラインに向かって走れ」という指示を出す。その時に、1人がドリブルで攻め上がらないように注意する。守備側が「側線のボール運び」に対応した守備をしてきたら、攻撃側に「真ん中が空いている」というアドバイスをし、「側線のボール運び」から派生した攻撃まで繋げられるようにする。

このように1つの型を軸にして派生させることで、生徒が自分たちオリジナルの作戦を思い付きやすくなるのではないかと考える。

## 6. まとめ

### 6-1 小学校中学年

「側線のボール運び」の型を、目指すための前段階として学習指導要領に依拠しながら、ボールをつなぐ、という観点でドリルを構築している。そのために、ノーマークを見つけやすいオーバーナンバーゲームとは出発点を変えて提案している。

この出発点を変えることは、大きく二つの利点があると考えられる。一つ目は、ゲーム状況により近くなる。ゲームではコート中央でボールを保持する状況は多くない。したがって、ボールの位置を変えることによって、コート上での見える景色を実際のゲーム状況に近づけることが可能になる。

もう一つは、出発点をコート中央に置くと、ゴールを目掛けて直線的な動きが多くなる。これは、オーバーナンバーであっても非常に守りやすくなる。ボールの出発点をサイドライン側に動かすことによって自然とコートを真横、斜めへの動きが出現しやすくなる。これは、「側線のボール運び」でのコートを斜めへの動きに繋がると考える。

また、「側線のボール運び」を具体的に提示していないが、少なくとも教員の中に明確なイメージを持っていることが伺える。この共通認識が引き継がれていることが何よりも重要である。

### 6-2 小学校高学年

「側線のボール運び」のような「型」を教える重要性について、触れながら、バスケットボールのようなゴール型球技の単元で用いられてきたフリースペースを応用する展開を見せている。従来のようにサイドラインだけではなく、エンドラインにフリースペースを作ることによって、「側線のボール運び」に近いボールの動きが出てくることが予測される。

さらに、エンドライン側のフリースペースがシュートへの直結する動きになる。このフリースペースは、単なるタスク・ドリルではなく、実際のゲームにも使える考え方である。小学校の教材で取り上げる「ゴール型球技」では、サッカー、ハンドボールなどと異なり、バスケットボールは、ゴールの裏にスペースが存在し、ここをうまく活用することがコートを広く使うことになり、戦術的な幅を広げ、そして、多くのシュート機会を作り出すことになる。ポートボールやセストボールもゴールの位置を工夫すると同じような状況を作り出すことができる。その意味で、バスケットボールだけではなく、他のゴール型球技に応用することが可能になる。

また、タブレット使用を積極的に推奨している。自分自身がプレーをしている姿を客観的に観ることに対する経験を積むという側面と、「側線のボール運び」という明確なイメージに対して自分がどのようになっているのかという認識ができることが大切になる。このイメージがないとただ単に自分がプレーをしている姿を見るというだけになってしまう。その意味でも大切な経験である。

### 6-3 中学校

中学校になると学校の中で規律も重視されてくる。多くの生徒は、高等学校に進学するが、義務教育の最後という意味で社会に出た時の規律を守るという面が強調される。このような流れの一部として「側線のボール運び」を位置付けることも可能になる。そして、集団になった時には、一定のルールが出来上がり、それを最低限守ることで集団、チームが機能していくというこ

とを学ばせるのにかなり有益であると考え。また、生徒間のバスケットボールに対する習熟差が大きく出る。なんとなく自然に行わせるとバスケットボールに習熟した生徒が提案し、その生徒中心のものになって行く可能性が高くなる。他の生徒にとっては、あまり面白くない状況が生まれる。このような事態を防ぐためにも「側線のボール運び」のような戦術を与え、実行させることによってバスケットボールを習熟している生徒にとっても学びがある状況を作り出せると考える。さらに習熟度の低い生徒にとっては、コートの上でやることがわからないという状況をなくし、ボール非保持者として動くことが可能になる。

そして、オフェンスがクラス全体で同じ動きをすることでディフェンスが先読みをして対応してくることが容易に想像できる。その時に、型から外れていくこと予想して単元計画に記されていることは、まさにこの年代の特徴と考えられる。

また、中学校世代は、学習規律などが重んじられ、同時に生活指導をするために、さまざまな学校のルールを守らせるという側面が出てくる。その際に単にルールを守るというのではなく、そのルールの意味を理解して動くということを学ばせるということのアナロジーとして「側線のボール運び」は活用できる可能性を持っている。

#### 6-4 高等学校

小学校・中学校での積み重ねを想定しながらも「側線のボール運び」をより正確に行うことを目指す。それと同時に、シュートについての言及があることが特徴である。シュート自体は、小学校からある。しかし、高校生の年代では、シュート機会が増大することが予想される。身体能力が高くなることと「側線のボール運び」を習熟していくことでシュートまでのプロセスの精度が上がるためである。

また、高校生世代になると、ルールからの逸脱による自由に憧れを抱く世代でもあり、球技においても同様な感覚を持つことが多い。そこで、筆者が言及する通り、何も決めないで自由にやらせてみるということもたいせつになると考える。その結果、ゲームを行うとかなり不自由になるという現実、そして、複数人で集まってプレーするには、最低限のルールが必要になることを自覚させる機会になる。

#### 6-5 総括

本論では、4人の筆者に「側線のボール運び」を共通認識として指導を考察してもらった。理想論ではあるが、バスケットボールのようなゴール型球技では、小学校から高校まで共通のイメージで指導をして行くことが望ましい。大きな理由として、特に、攻撃の戦術的な動きは、学ぶのに大変な時間がかかるということ。また、同じイメージでありながら、生徒たちの成長によって、学ぶ内容が異なってくるために、「側線のボール運び」に対する認識が熟成されていくことも期待される。それとともに、昨今、教育現場で活用が進められているICTの活用にも大いに役立つと考える。球技を教材とした体育授業においては、タブレットなどICTの活用はかなり以前から行われてきた。しかし、時として、ただ、ゲームの映像を見るだけになって、何が問題なのか、改善点は何なのかということが曖昧になる傾向にある。一つのやり方を提示し実践してもらうことによって、この曖昧さがなくなる傾向にあることも期待できる。

このような観点から、共通のイメージを持ち続けることの重要性に気がついてもらえると本論を執筆した意味があると考え。

## 7. 今後の課題

今後は、実践例をもっと増やして行き、「側線のボール運び」へのアプローチの方法論とその後の展開を増やして行くことである。実践例の積み重ねが多くが発見を呼び今後のバスケットボールだけではなく、ゴール型球技全般に及ぶことが期待される。

### 謝辞

本紀要は、教職大学院の授業をする過程で受講している先生方に、私の突飛な提案に答えてもらうという形で執筆協力をしてもらいました。

教職大学院での講義の中で議論をしている時に、私のような実践経験の乏しいものにはない現場からの大いなる示唆が溢れていて、大変に刺激的なものになりました。これを何とか形にできないかと考えて、先生方には無理をお願いした次第です。大変にありがとうございました。

### 参考文献

小学校学習指導（平成 29 年 3 月 告示） 文部科学省

(2023年9月30日提出)  
(2023年11月7日受理)

# **The Considering a Practical Plan to a Whole Image of Offence “Offence Entry from Sideline”**

**MATSUMOTO, Shin**

Faculty of Education, Saitama University

**SATOU, Ayami**

Tokorozawa Municipal Kotesashi Junior High School

**HASEBE, Yuta**

Saitama Municipal Numakage Elementary School

**SHIMIZU, Hayato**

Kumagaya Municipal Kounankita Elementary School

**MATSUKAWA, Keigo**

Graduate School of Education Saitama University

## **Abstract**

This paper gives specific practical examples on how to teach “Offence Entry from Sideline” in ball games of goal type. Writes in this paper are elementary, junior high and high school in field experience. They present specific practical unit plans to teach “Offence Entry from Sideline”. This paper packed with knowledge of physical education site.