

「改良版ボードボール」実践マニュアル

◆バスケットボール型のボールゲームに取り組みせるときに、次のようなことが気になっていたのですが、みなさんはそんな経験はないでしょうか？

それは、「ドリブル」という個人技能についてです。クラスの中には必ず何人かこの「ドリブル」の技能が優れている子がいたりします。地域のバスケットボールのチームに入ったりなんかすると、クラスの子どもたちとは歴然とした技術差が出てきます。そんな状態で、従来のルール通りのゲームに取り組みせると、一部の技術の優れた子どもたちが中心になって活躍するばかりで、そうでない（特にボール運動に苦手意識のある）子どもたちにとっては、ボールにさわる機会や運動量のとても少ない時間になってしまいがちです。

「ドリブル」という技術を制限することでこの課題を克服することが出来ないだろうか、ということで考えたのがこの「ボードボール」です。バスケットボール型ボール運動の導入として取り組んだり、個人技能の差が大きく出来てしまっている場合に苦手意識を持っている子どもたちでも、精一杯力を出させることが出来るものとして、高学年ではバスケットボールの代わりに取り組ませています。バスケットボール型のゲームを指導する上で「ドリブル」という技能を獲得させる機会を減らしてしまうのはいいかどうかはわかりませんが、以下のような形で取り組んでみました。

◇チーム編成

- ・教室での学習の際に使っている班を元につくる
- ・6つの班があったので、2つの班を合体させて3つのチームに分ける。
(極端に運動能力の差が出過ぎないように配慮は、教師が子どもたちに見えにくい形で行う)
- ・各班の中で1番～6番(最大人数に合わせた数)までの番号を決めさせれおく。人数の少ない班は2回参加する子を決めさせる。
- ・教師のほうでアトラダムに並び方を班ごとに指示する。
(例：Aチームの1班とBチームの3班は①-②-③-④-⑤-⑥、
Aチームの4班とBチームの6班は③-④-⑤-⑥-①-②の順という具合に)
- ・教師の指示で並んで出来たペアで協力して攻撃をする。
- ・結構手間はかかるが、こうすることで力の差のあるもの同士が協力せざるを得ない状況をつくらせたり、男子同士女子同士になりがちなペア編成を避けることが出来る。

①試合に向けての練習

- ・ボールを地面(床)につけることなく、パスを使って協力しながらシュートにつなげていく。
- ・一方のエンドライン上に足をつけた人がボールを持つところからスタートする。
- ・ボールを持っている人は動いてはいけない。
- ・パスを使ってボールを運びながら、反対側のエンドライン上にあるバスケットゴールに向かってシュートを打つ。
- ・ゴール背面のボードにだけ当たった場合は1点、ゴールのリングにも当たった

場合は2点、ゴールの中に入った場合は3点の得点がそれぞれ入る。

- ・途中でボールが床についてしまった場合は、スタートしたエンドラインまで戻ってからやり直す。
- ・シュートが決まった場合もスタートしたエンドラインに戻って2回目にチャレンジする。
- ・1分の間に何回でもチャレンジして得点を入れることが出来る。1分経過したら次のペアと交代して2回戦、3回戦と進んでいき、チームとしての得点を競う。
- ・待機しているチームから得点係を出させて、得点板等に得点を記録させていく。
- ・勝ち抜き形式で、負けたチームが待機しているチームと交代してゲームをしていく。ある程度、ボールを地面につけないでパスをつなげていくということに慣れてきたら、新しいルール加えたゲームに進める。

②試合形式のルール

- ・基本ルールは試合に向けての練習と同じ。
- ・対戦相手に対して、パスのじゃまをする選手を一人つくってお互いの相手チームの攻撃を妨害させる。(今後ディフェンスと呼ぶ)
- ・ディフェンスをする選手は、毎回交代してもいいし、同じ人が続けてやってもいい。ただし、自分が攻撃する順番の時にはディフェンスの役は出来ない。
- ・練習と同様に1分間は何度でも得点をねらうことが出来るが、時間が来ると次のペアと交代してチームとしての得点を競う。

③試合形式のルールの向上

- ・試合形式にすると、練習に比べて得点が急に少なくなる。ディフェンスに入る子どもは、各チームの中で運動技能の優れている子が出るが多かったので、相対的にディフェンスの動きの方が上回ってくるためにそういう結果になっていた。ここから、パスの工夫やボールを持っていない子の動き方を考えさせる方向での指導を考えていたのだが、なかなか攻撃がうまくつながらなかったで、次のようなルール上の工夫を加えてみた。

☆1回のパスについて、ワンバウンドまではパス成立として認めていく。

- ・実際のバスケットボール型のゲームの中で使われる「パス」という技術は、ほとんどが意図的にワンバウンドをさせる「バウンドパス」だということを教えてもらったので、このルールを加えることで、子どもたちの動きに変化や広がりが出てくるのではないかと考えた。
- ・こちらのねらい通り「バウンドパス」を使おうとする子も出てきたが、それ以上に、カットされたパスがワンバウンドした段階で「アウト」だったものが、まだ生きたボールとして使えることになったので、そのこぼれ玉をひろって、次の攻撃につなげていこうとする動きが見え始めた。結果的にチームとしての得点も少し増加するようになってきた。
- ・また、「ワンバウンド」が認められたために、人のいないスペースにパスを出して、そこに走りこんだ味方がワンバウンドしたボールを受けてシュートにつなげるというプレーが見られるようになって来た。

☆次の段階として、攻撃側の人数を3人に増やして3対1という状況をつくることも考えている。

※中学年～高学年でボール運動の導入として取り組む場合は以下のような方法もある

- ・ボールを使った個人遊び（例：空中に投げて3回手をたたいてからキャッチする、バスケットボードにボールを当てるなど）の課題をクリアしたもののから順番に1列に並ばせる（これによってボール運動の経験の程度を大まかに判断できる）
- ・並んだ順番を基準にして2人一組のチームをつくる（番号のつけ方の工夫でチーム間の力の差を少なくすることが出来る）
- ・2人一組のチームで、前回の試合に向けての練習の形式で得点を競わせる。
- ・こちらも勝ち抜き戦形式で進めていくが、30人のクラスなら15チームできることになるので、5連勝したチームが出てきたら、チャンピオンチームとして待機させて、次に5連勝したチームと対戦させるというような工夫があったほうがいいと考える。
- ・また、ある程度ボールの扱いが上達してきたら、教室の班やグループをベースにした編成方法を使いチーム対抗という形にした方が面白くなるだろう。