

I はじめに

高学年の児童にバスケットボールのゲームを行わせるとボール保持者がボール処理に戸惑ったり、敵のすぐ横でパスを要求したりする等の様相を呈することが多々見受けられる。この要因としては、

- ・技能レベルにあった戦術を学んでいない。
- ・ボール保持者と非保持者の関係がうまくとれない。
- ・空いたスペースの効果的利用ができない。

等の理由が考えられる。

文部科学省も平成 20 年改訂の小学校学習指導要領⁸⁾において、ボールを持たないときの動きを明記し、「ズレを創る⁴⁾」ことの必要性を強調した。しかし、「ズレを創る」ことは容易なことではなく、低学年から系統的に指導しなければ身に付きにくい。

そこで本研究では、まず、攻撃に関する戦術^{注 1)}を分類・整理するとともに、難易度を設け、児童の技能レベルに応じた攻撃戦術を明らかにしようとした。次にバスケットボールの攻撃戦術の系統的な指導を企図し、戦術課題が頻出するように仕組みられた課題ゲームを選定し、学年ごとの単元計画の中に配置しようとした。

II バスケットボールにおける攻撃戦術の分類・整理と難易度の設定及び発達段階との関係

1. 目的

攻防相乱型シュートゲームであるバスケットボールは、プレーヤーがコート内を自由に移動し、攻防を繰り返すゲームであるため、多くの攻撃戦術が存在し、児童の発達段階を考慮すると、全ての攻撃戦術を習得することは難しい。すなわち、バスケットボールの攻撃戦術を発達段階に応じて教えていくことが大切であり、このことは各学年の教育内容の明確化につながる。

ところで、バスケットボールの戦術には、「集団戦術」と「グループ戦術」の 2 通りある⁵⁾とされる。すなわち、「集団戦術」とは、コート上のプレーヤーがその時々編隊を組み、タイミングを合わせて攻撃、ないし防御をするときのシステムのことであり、攻撃の速さや攻撃手段によって速攻法、マン・ツー・マンオフense、ゾーンオフenseに大別することができる。一方、「グループ戦術」とは、2～4 人のプレーヤーの攻防の協力関係のことで、パスワーク、カットイン、ポスト、スクリーンのプレイパターンで大別することができる。

したがって、集団戦術では攻撃の速さと防御に対応した攻撃手段で、グループ戦術ではプレイパターンで分類・整理すると、関わる人数や各プレーヤーの動き方等の複雑さに応じて難易度が存在する。そこで、バスケットボールの攻撃戦術が実践できるように、分類・整理した攻撃戦術に難易度を設定していくことにする。

さらに、児童・生徒の発達段階に応じたバスケット

ボールの指導を行うために、難易度を設定した攻撃戦術を小・中・高の学校種別に当てはめた上で、小学生レベルで身に付けさせたい攻撃戦術を明らかにしようとした。

2. 方法

(1) 攻撃戦術の分類・整理

小学生から一般競技者までの幅広い年齢層と技能差を考慮して選んだ 5 冊のバスケットボールの専門書^{1, 9, 12, 13, 14)}を対象に攻撃に関する戦術を抽出し、以下の手順と視点で分類する。

① 集団戦術なのかグループ戦術なのか

② 集団戦術においては攻撃の速さと防御に対応した攻撃手段で、グループ戦術においては各プレーヤーのプレイパターンを基にして

③ ②で分類したものを集団戦術においては、攻撃人数や攻撃パターンで、グループ戦術においては、ボール保持者と非ボール保持者との関係手段を基にして

なお、抽出した戦術はプレーヤーの動きとボールの具体的な動きを矢印で示すとともに簡単な説明文をつけた図にして整理することにした。

(2) 攻撃戦術の難易度設定と発達段階との関係

(1)で分類・整理された攻撃戦術を中島¹¹⁾が報告した技能レベルに当てはめ、難易度を設けた。

次に、設定した攻撃戦術の難易度を発達段階に応じて、小学生レベル・中学生レベル・高校生レベルに設定した。また、小学生レベルの攻撃戦術を詳細に検討するためにまず、L. グリフィンの提案する「フレームワーク^{注 2)}」を小学生レベルに改変した。

さらに戦術的課題と戦術的複雑さのレベルとの関係を L. グリフィンの提案した「戦術的な複雑さのレベル⁷⁾」を用いて明らかにした。ただし、これは児童にとって難しい内容があるので、児童の実態に応じ、改変したものを用いることにした。

(3) バスケットボールにおける攻撃戦術の系統の明確化

上記 (1) (2) の結果を踏まえて「攻撃戦術の系統図」を作成し、攻撃戦術の難易度と発達段階、戦術行動の系統を明確にする。

3. 結果

(1) 攻撃戦術の分類・整理

対象とした専門書からは 91 の攻撃戦術が抽出された。これらを視点ごとに分類した結果 (図 2 参照) は以下の通りである。

○ 集団戦術は 24、グループ戦術は 67 に分けられた。

○ 集団戦術は「速攻法」(7)、「マン・ツー・マンオフense」(14)、「ゾーンオフense」(3) に大別された。さらに、攻撃人数や攻撃パターンで分類すると、「速攻法」は、攻撃人数 2～4 人の速攻(4)、攻撃人数 5 人の速攻(3)の 2 つに

分類され、「マン・ツー・マンオフェンス」は、フリーランスオフェンス (4)、パターンオフェンス (4)、未分類 (6) の3つに分類された。さらに「ゾーンオフェンス」は、3-2ゾーンに対しての攻撃 (1)、2-3ゾーンに対しての攻撃 (1)、1-3-1ゾーンに対しての攻撃 (1) の3つに分類された。

- グループ戦術は、「パスワーク」(14)、「カットイン」(6)、「ポスト」(3)、「スクリーン」(44)に大別された。さらに、各プレーヤーのプレイパターンで分類すると、「パスワーク」は、簡単なシュート (2)、ディフェンスを避ける (4)、ディフェンスをかかわす (6)、シールからのシュート (2) の4つに分類された。

「カットイン」は、ディフェンスをかかわして切れ込む (6) のみとなり、「ポスト」は、ポストマンの利用 (3) のみであった。

「スクリーン」は、ボール非保持者同士の基本的なスクリーン (4)、ボール非保持者同士の Cutter オプションスクリーン (3)、ボール非保持者同士のスクリーナーオプションスクリーン (3)、インサイドスクリーン (7)、アウトサイドスクリーン (7)、ドリブラーがスクリーナーの場合のドリブルスクリーン (8)、ドリブラー以外がスクリーナーの場合のドリブルスクリーン (4)、トライアングルプレー (8) の8つに分類された。

(2) 攻撃戦術の難易度設定と発達段階との関係

攻撃戦術の難易度設定においては、まず、少人数で行う「グループ戦術」での基本的な動き方ができていないと集団での戦術的な動きはできないという理由から、「グループ戦術」を基本的な戦術、「集団戦術」を発展的な戦術として位置付けることにした。つまり、集団戦術の方がグループ戦術よりも難易度が高くなるように設定した。

次に集団戦術における攻撃戦術の難易度設定については、戦術内容を比較して各プレーヤーの動きの複雑さによる判断やバスケットボール経験のある学生への聞き取り調査の結果から、「速攻法」、「マン・ツー・マンオフェンス」、「ゾーンオフェンス」の順に難易度が高くなるように設定した。

さらにグループ戦術における攻撃戦術の難易度設定については、中島¹¹⁾が報告した内容を参考にを行うことにした。

図1は、中島が状況判断場面で行われたプレイパターンをバスケットボールで用いられる戦術行

動とパス回数を観点に類型化し、技能レベルを吟味して序列化した6段階、15のプレイパターンである。

この中島の報告を採用すると、グループ戦術の技能レベルは「パスワーク」、「カットイン」、「ポスト」、「スクリーン」の順で難易度が設定できると考えられた。

また、攻撃人数や攻撃パターンで分類した集団戦術やプレイパターンで分類したグループ戦術の各攻撃戦術の難易度については、図2に示すようにシュートに至るまでの技術や攻撃戦術の複雑さを基に設定した。

さらに中島¹¹⁾は、小学生レベルで実行できるのはグループ戦術であり、「パス2~3回でドリブル・フィード・パスワーク・カットイン・ポストのプレイパターンである」ことを示唆した。一方で、「パスワークからポストのプレイパターンは小学生に求められる状況判断場面を解決する方法の中でも、高い状況判断能力を必要とするもの」であると述べている。

これらのことから小学生から高校生までの各レベルの教育内容としての攻撃戦術を次のように設定できると考えられた。

- 小学生レベル (パスワークとカットインに関する戦術行動)
- 中学生レベル (パスワーク、カットイン、ポスト、ボール非保持者同士のスクリーンまでの戦術行動)
- 高校生レベル (パスワーク、カットイン、ポスト、スクリーンプレーに関する戦術行動)

次に、小学生レベルの戦術行動と考えられた「パスワーク (14)」と「カットイン (6)」について戦術的な複雑さを明確にする必要がある。

表1は、L.グリフィンの提案する「バスケットボールに見られる戦術的複雑さのレベル」を小学生用に改変したもので、前述した「パスワーク」「カットイン」の20の戦術行動をL.グリフィンの提案する「ボール保持」、「ゴールへの攻撃」、「攻撃時の空間の創出」、「攻撃時の空間の利用」の4つの戦術的課題と戦術行動の複雑さに応じた3つのレベルで整理したものである。

その結果は次のようになった。

- レベル1は、『ゴールへの攻撃』として「ミートシュート」、「リバウンド&シュート」、「キャッチ&ショット」と『攻撃時の空間の創出』として「Vカット」、「Lカット」の合計5つの戦術行動。
- レベル2は、『ボール保持』として「ステップバック」、「ゴールへの攻撃」として「ギブ&ゴー」、「ステップ・アウェイ&フロントカット」、「ステップ・ツー・ザ・ゴール&バックカット」、「キャッチ&ドライブ」、「攻撃時の空間の創出」として「フレイアカット」、

| パス回数 | ドリブル | フィード | パスワーク | カットイン | ポスト | スクリーン |
|------|------|------|-------|-------|-----|-------|
| 2回 | | | | | | |
| 3回 | | | | | | |
| 4回 | | | | | | |

[] 技能レベル1 (3種類) [] 技能レベル2・3・4 (8種類)
[] 技能レベル5・6 (11種類)
 技能レベル7は全てのプレイパターン (15種類)

【図1 バスケットボールの状況判断場面に現れる人とボールの動きとそれを可能とする技能レベル】(文献11より抜粋)

「カールカット」の合計7つの戦術行動。

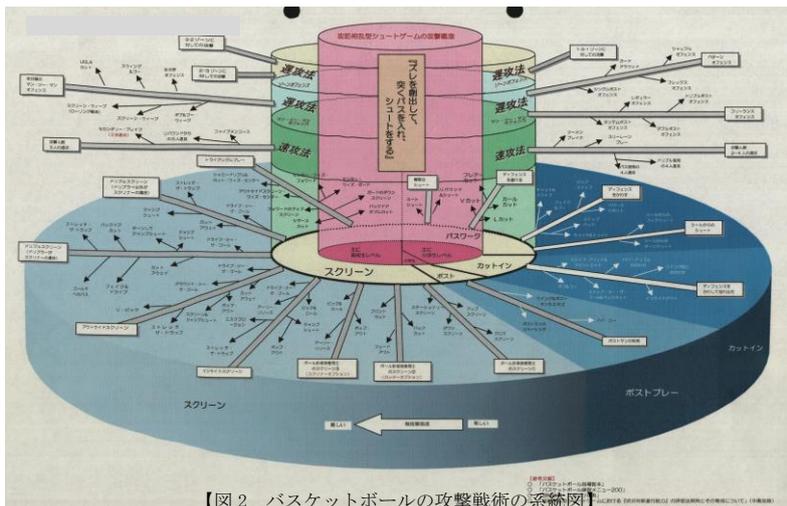
- レベル3は、『ボール保持』として「ジャブステップ」、「リバースピボット」、「ゴールへの攻撃」として「ウイング同士の合わせ」、「インサイドアウト」、「パワードリブルの合わせ」、「フェイク&ゴー」、「シールからのターンシュート」、「シールからのフックシュート」の合計8つの戦術行動。

(3) バスケットボールにおける攻撃戦術の系統の明確化

図2は、分類・整理した攻撃戦術の系統性（難易度も含む）が明確になるように、バスケットボールの攻撃戦術の系統図として作成したものである。攻撃戦術の基礎となるグループ戦術を土台とし、発展的な戦術となる集団戦術を土台の上に立つ柱として表した。そして、攻撃戦術の基となる概念を「ズレを創出して、突くパスを入れ、シュートする」とし、グループ戦術については、「パスワーク」を基準として時計回りに「カットイン」「ポスト」「スクリーン」と戦術的に易しいプレーから難しいプレーになるように表した。また、ボール保持者と非保持者との関係手段で分類した項目は太線で表し、そこから伸びる矢印は分類した項目に関連する戦術行動を表すようにした。また円の内側から外側に向かうにつれて戦術行動の難易度が上がるようにした。一方、集団戦術（速攻法や遅攻法）については、上方に向かうにつれて技能レベルが高くなるように表した。また、中心から伸びた太線が攻撃人数や攻撃パターンで分類した項目を表し、そこから枝分かれした矢印は攻撃時の攻撃戦術を表すようにした。さらに内側から外側に向かうほど、攻撃時の攻撃戦術の難易度が上がるように表した。

【表1 バスケットボールに見られる戦術的複雑さのレベル(小学生用に改変)】

| 戦術的課題 | 戦術的複雑さのレベル | | |
|---|---------------------------------------|---|---|
| | I | II | III |
| <攻撃> ◆ボール保持 ◆ゴールへの攻撃 | ◆ミートシュート ◆リバウンド&シュート ◆キャッチ&シュート | ◆ステップバック ◆キブ&ゴー (ストリートカット) ◆ステップ・アウェイ&フロントカット ◆ステップ・ツ・ザ・ゴール&バックカット ◆キャッチ&ドライブ | ◆ジャブステップ ◆リバースピボット ◆ウイング同士の合わせ ◆インサイドアウト ◆パワードリブルの合わせ ◆フェイク&ゴー ◆シールからターンシュート ◆シールからフックシュート |
| ◆攻撃時の空間の創出 | ◆Vカット ◆Lカット | ◆フレアーカット ◆カールカット | — |
| ◆攻撃時の空間の利用 | — | — | — |



【図2 バスケットボールの攻撃戦術の系統図】

III バスケットボールの「課題ゲーム」の選定と単元計画への位置付け

1. 目的

IIでは、戦術行動に難易度を設定し、発達段階に応じた系統を明らかにした。しかし、技術が未熟な児童期において、攻撃戦術を習得させるのは容易ではない。そこで本章では、小学生レベルの戦術行動を発達段階に応じて習得させるためにバスケットボール型教材の選定及び単元計画への位置付けを行っていく。

後藤ら²⁾は、攻防相乱型のゲームでは基礎・基本技術をゲームから取り出して学習させるよりも、ゲームを通して行う方が有効であることや個々の技術を系統的に学習する意味の理解が充分でない児童期においては、これらの技術や運動課題をゲームを通して学習させる方が、楽しさ感覚能力との結合を図る上からも意味があるとしている。

すなわち、戦術の課題が頻出するように仕組みられた「課題ゲーム」を単元の中に位置付けることが必要である。バスケットボールの課題ゲームは、多くの文献に数多く作成・紹介されているが、その選定においては以下の点に配慮して行うこととした³⁾。

- ① 学習課題が頻出する仕組みがある。
(教育内容の指定、地理的分離要素を入れる等)
- ② ゲーム人数が少ない。(最小単位は4人)
- ③ 固有の運動特性を損なわない。
- ④ 技能の個人差が吸収される仕組みがある。

また、技術習得を企図したドリルゲーム等の技能習得の時間を1単位時間の中に準備しておくことも必要であると考えられる。さらに、課題ゲームやドリルゲーム等を位置付けた単元計画を示すことは、体育授業の学習指導を得意としない教師にとって指導の一助となり、教育現場にとっても有益な知見となるであろう。

2. 方法

(1) 学年別課題ゲームの選定

課題ゲームを扱った教育論文^{2,6,10)}から学習内容や発達段階、前述した設定基準を基に各学年2つの課題ゲームを選定した。

(2) 「課題ゲーム」を取り入れた単元計画案の作成

- 1単位時間内に課題ゲームとドリルゲーム等の活動を位置付ける。
- 主となるゴール型ゲーム教材を「ねらい1」と「ねらい2」の後に行い、課題ゲームを通して得られた技術や攻撃戦術が生かせるようにする。

3. 結果

(1) 学年別課題ゲームの選定

図3は、小学生レベルの戦術行動が児童の発達段階に応じて身に付けられるように設定した課題ゲームを1年生から6年生まで配列するとともに各ゲーム等を一覧にしてまとめたものである。

すなわち、攻防分離型から過渡的相乱型を経て攻防相乱型になるように、

- ・1年生、「的当てボール」「ターゲットボール」
 - ・2年生、「キャッチボールⅠ・Ⅱ」
 - ・3年生、「ラインポートボール」「サイドマン付きラインポートボール」
 - ・4年生、「過渡的相乱ラインポートボールⅠ・Ⅱ」
 - ・5年生、「ビッグゴールバスケットボールⅠ・Ⅱ」
 - ・6年生、「過渡的相乱バスケットボールⅠ・Ⅱ」
- というゲームを配列した。

活動を進めていく上でのルール⁶⁾に関しては、「一次ルール」「二次ルール」^{注3)}を設定した。

さらに、課題ゲームの効果を最大限に引き出すための留意点として、①学習課題、②課題を頻出させる手立て、③技能が未熟な児童への配慮、④ルールの工夫、⑤地理的分離の要素を明記した。

(2) 「課題ゲーム」を取り入れた単元計画書の作成

バスケットボールゲーム様のゲーム戦術は難しく、それらについての知識の少ない小学校の教師にとっては指導上、困難な点も多い。そこで、指導を容易にするために、課題ゲームやドリルゲーム等を位置付けた学年ごとの単元計画書を作成した。これには1単位時間の授業の流れやドリルゲーム等の基本技術の習得、課題ゲームをどこで扱うかを示した。また、指導者が児童に課題意識をもたせて活動させることができるよう、各課題ゲームの課題や教育内容、ゲーム説明等を記した。さらに、ドリルゲームを扱う学年にはドリルゲームを図解で説明した。

IV おわりに

- (1) バスケットボールの攻撃戦術を分類・整理した結果、91が抽出され、それらは集団戦術24、グループ戦術67とに大別された。

【図3 バスケットボール型教材における学年別課題ゲームの選定】

- (2) 集団戦術の24は「速攻法」7、「マン・ツー・マンオフェンス」14、「ゾーンオフェンス」3の戦術行動に分類された。一方、グループ戦術の67は「パスワーク」14、「カットイン」6、「ポスト」3、「スクリーン」44の戦術行動に分類された。

- (3) 攻撃戦術の難易度設定と戦術行動の系統を明らかにすることができた。また、これらの結果を踏まえて、小学生レベルの戦術行動として「パスワーク」「カットイン」の2つが導き出された。

- (4) 課題ゲームを先行研究の示した基準や学習内容、発達段階に基づいて各学年2つずつ選定した。

- (5) 体育授業の学習指導を得意としない教師にとって指導の一助となるように、課題ゲームやドリルゲーム等を位置付けた学年ごとの単元計画書を作成した。

今後は、研究で得た結果の検証を重ねていくことが課題である。

注

- 1) 「勝つための工夫で、その有効性が経験的に認められた動きの定式⁴⁾」であり、バスケットボールの攻撃戦術とは、「ズレを創り、突くパスを入れシュートすること」。
- 2) 適切な戦術的課題を特定したり、分類したりできる理論的枠組みのこと。
- 3) 「一次ルール」とは、ゲーム独自の面白さを保障する規定的なルールのことで、基本的に「ルールを成立させるもの」である。「二次ルール」とは、一次ルールに加えてゲームを行うことにより、作戦の深まりと広がり期待されるルールで、ゲームをより楽しむためのものである。

引用・参考文献

- 1) 浅見敏雄・宮下充正・渡辺融(1984), 現代体育・スポーツ体系, 講談社, pp. 160-171
- 2) 後藤幸弘・古賀秀和・松本靖(2006), 課題ゲームを中心とするバスケットボールの特性に触れる学習過程, 兵庫教育大学研究紀要, 138, 139
- 3) 後藤幸弘・松田聡・田中譲(2009), サッカー型『課題ゲーム』の批判的検討, 兵庫教育大学研究紀要, 191, 192
- 4) 後藤幸弘・上原慎弘(2012), 内容と架構する保健体育科教育論, 晃洋書房, pp. 201-209
- 5) G. シュテラー・I. コンツァック・H. デブラー・唐木國彦(1993), ボールゲーム指導事典, 大修館書店, p. 180
- 6) 本多弘子(1999), ボールゲームにおける児童のうごきを高める工夫について, 兵庫教育大学大学院学位論文, p. 55
- 7) リンダ.L. グリフィン・高橋健夫・岡出美則(1999), ボール運動の指導プログラム, 大修館書店, pp. 9-16, pp. 54-56
- 8) 文部科学省(2009), 小学校学習指導要領解説(体育編), 東洋館出版社, pp. 22-85
- 9) 森村義和(1997), みてわかるバスケットボール, 西東社, Pp. 246
- 10) 中西充宏・窪田眞希人・後藤幸弘(2001), バスケットボールの特性に触れさせる児童用課題ゲーム教材の開発, 日本スポーツ教育学会第20回記念国際大会論集, 486
- 11) 中島友樹(2012), 攻防相乱型シュートゲームにおける「状況判断遂行能力」の評価法開発とその育成について, 兵庫教育大学大学院学位論文, pp. 21-24
- 12) 日本バスケットボール協会(2002), バスケットボール指導教本, 大修館書店, pp. 164-211, pp. 220-255
- 13) 日本バスケットボール協会(2004), エンデバーのためのバスケットボールドリル, バースボールマガジン社, pp. 58-98
- 14) 小野秀二(2011), バスケットボール練習メニュー200, 池田書店, Pp. 239