

I はじめに

サッカーのゲームをしていると、多くの児童が1つのボールに群がり団子状態ができる。そんな中で児童は、ただ闇雲に前へボールを蹴り出そうとし、たまたま集団の外へ蹴り出されたボールに追いついた児童がシュートを放つ。

また、集団から離れ、ぼつんと立ち尽くす児童がいることも気になっていた。ボールが自分の足元に転がってきて蹴りに行こうともせず、逆にボールから逃げるような動きをする。

ボールに群がって団子状態になる児童と、団子状態に入っていけない消極的な児童という2つの問題は、一見正反対にも見えるが、実は「戦術的な動きが分かっていない」という共通した原因があるように思える。

これまでのボールゲームの授業では、技能習得のための反復練習の後にすぐ正規のルールに近いゲームを行うことが多かった。しかし、そのような学習の流れでは、戦術的な動きが身に付いていないため、とにかく自分でボールを触りに行こうとし、団子状態ができる。また一方では、攻防相乱型の速いゲーム展開の中でボールが転がってきてどこにどう蹴ればよいかわからないため、ボールに近づこうとしない児童が出てくる。

そこで、他のプレーヤーと一定の距離を保つことによってスペースが創られ、そのスペースへ走り込むことによってパスがもらえるという戦術的な動きを児童に学習させる必要がある。このような戦術的な動き方が分かるようになれば、どちらの問題も解決されるのではないかと考えられる。

団子状態の解消については、これまでも先行研究がなされており、宮前は、作成した課題ゲームを通して小学校第3学年の児童の団子状態を解消させ、多くの児童が係わった連携的なプレーを取得させることができたとしている⁵⁾。同じような問題意識をもって目の前の児童の課題解決を試み、それなりの成果は上がっている。しかし、他学年における指導とはつながっておらず、対象とした学年での取組にとどまっている。小学校第6学年において「戦術」と「技術」を駆使した攻防相乱型のゲームを児童全員で楽しむためには、第1学年から計画的・段階的な学習を進めていく必要があるように思う。

一方、スポーツの楽しみ方には、「する」「観る」「支える」の3つの立場からのかかわり方がある。実際にサッカーを「して」楽しむためには、戦術的な思考力・判断力やボールを操作する技能などが必要になる。そのことに加えて、サッカーの試合を「観戦して」楽しんだり、チームを「支え」たり、大会を「運営し」たりするためには、戦術的・専門的な知識とともに、サッカーの歴史やその社会的な背景といった文化についての知識があると、更に楽しめるようになる⁹⁾。

そこで本研究では、まず、サッカー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まれた課題ゲームを選定して学年ごとの単元計画の中に配置しようとした。次に、技能面だけでなく、文化としてのサッカーについても学習していくことで学びが豊かになるよう、総合的な学習の時間とも関連させた単元計画を作成しようとした。

II サッカーの「課題ゲーム」の選定と単元計画への位置付け

1. 目的

ゴール型ゲームは、ゲーム展開が非常に速く、しかも、攻防入り乱れる中で常にゴールの位置に加えて刻々と変化するボール、味方、相手といった多くのものを把握しなければならぬ特有の難しさがある。なかでも脚でボールを操作するサッカーは、他のゴール型のゲームよりも技術的に難しく、高学年でいきなり攻防相乱型のゲームをさせても戦術的な高まりを期待することは難しい。

後藤ら¹⁾の述べている通り、攻防相乱型ゲームの学習においては「課題ゲーム」を取り入れることが有効であるものと考えた。そこで、低学年から戦術行動が頻出するような「課題ゲーム」を意図的に配列し、段階的に戦術的な技能を学習することができるような単元計画を作成することにした。

サッカーの「課題ゲーム」は、これまでも多く開発・提案されている。なかには、後藤らが指摘しているように、問題点のあるゲームが見られるため、選定が必要である。2009年までに報告されている「課題ゲーム」については、後藤らが収集・検討を行っている。2009年以降に報告された「課題ゲーム」については、後藤らと同じ観点で批判的に検討する。

2. 方法

(1)2009年以降に各誌で報告された課題ゲームの批判的検討

①「課題ゲーム」の収集範囲

後藤らと同じ「楽しい体育の授業 (明治図書)」、「体育科教育 (大修館)」、「スポーツ教育学研究 (日本スポーツ教育学会)」、「体育科教育学研究 (日本体育科教育学会)」の計4誌で報告されている「課題ゲーム」のうち、ボールを脚で操作するものを対象とした。後藤らの研究が2008年12月までに発刊されたものを対象としていたため、今回はいずれも2009年1月から2017年3月までに発刊されたものを対象に収集した。

②批判的検討の観点

収集したゲームを、後藤らと同じ以下に示す6つの観点から検討した。

- (i) 課題が明記されているか。
- (ii) 課題が頻出する仕組みになっているか。
- (iii) 技能の個人差が吸収される仕組みになっているか。
- (iv) ゲーム人数やコートの大さは適切か。
- (v) 発達段階 (学年) との適合性はみられるか。
- (vi) 有効性の検討方法は妥当か。

③問題のある「課題ゲーム」の改変

修正すれば良くなると考えられた「課題ゲーム」については、批判的検討の視点に基づき改良を試みた。

(2)「課題ゲーム」を取り入れた単元計画の作成

完成度が高いと評価された、または修正して良くなった「課題ゲーム」を各学年に配列し、単元計画を作成した。

配列の並びは、「課題ゲーム」で頻出する戦術行動が難易度の易しいものから順に学習されるようにした。戦術行動の難易度については、松本らの研究で明らかになってい

表1 問題点のある「課題ゲーム」の分類

観点	問題の有無	
	あり	なし
①課題が明記されているか	2 1	2 7
②課題が頻出するような仕組みになっているか	3 6	1 2
③技能の個人差が吸収される仕組みになっているか	1 9	2 9
④ゲーム人数やコートの大さは適切か	1 6	3 2

るように、「ドリブル、スルーパス、オーバーラップ、ワンツー、ポスト、スクリーン、さらに、これらを使用したセンタリングからのシュートの順になる」ものとして考えた⁵⁾。

ゲーム形式については、先行研究²⁾によって有効性が報告されている通り、攻防分離型から過渡的相乱型を経て攻防相乱型へと移行・発展させることとした。

3. 結果

(1)対象誌に掲載されていたゲーム数

「楽しい体育の授業」(※2009.1-2012.3の入手なし)では60冊に23個、「体育科教育」(※2009.57(5)の入手なし)では104冊に24個、「スポーツ教育学研究」では17冊に1個、「体育科教育学研究」では17冊に0個の計48個の「課題ゲーム」がみられた。

(2)問題点のある「課題ゲーム」の分類

批判的検討の観点別に問題点を分類したところ、表1のようにまとめられた。

(3)「課題ゲーム」の批判的検討と改良例

①問題点が見られたが改良できた「課題ゲーム」の例

(i)サイドマンつきフリーシュートサッカー I

元のゲームは「フリーシュートサッカーゲーム⁽²⁵⁾」と名づけられたゲームである。

課題は明示されていなかったため、作成者の意図を『フリーシュートゾーンでパスを受けてシュートしよう』と推察した。

このゲームは、ゲーム人数は4人と適切で、守備のときには3人になることから攻撃側に数的優位を保障することができる仕組みになっている。また、ゴール前には守備側に妨害されないフリーシュートゾーンが設けられているため、誰でも安心してシュートを打つことができるようになっていく。しかし、フリーシュートゾーンはディフェンスラインを突破した位置にあるため、ゾーン内で待つからパスを受けることが多くなり、そのためディフェンスの裏に走り込んでのパスを受けるプレーが生じしにくくなると考えられる。作成者のねらいが「全員シュートをめざす」ということからこのようなルールになっているのであろうが、シュート場面に至るまでの戦術行動の課題が頻出するような仕組みが必要である。

また、同じねらいから全員がゴールを決めたら5点追加されるというルールになっているが、勝敗を分けるような大きな5点が追加されるかどうか最後の1人にかかってくる場面も出てくると想定される。そうなれば、1人の児童に対する責任が重くなり、苦手な児童にとっては大きな精神的負担にもなりかねない。これらを踏まえ、改良したゲームを図1に示した。

シュート場面に特化することをねらいとしているのではないため、課題を『防御者の裏に走り込んで得点しよう』に変更した。

ルール改良の1点目は、フリーシュートゾーンとサイドゾーンを設置したことである。それぞれのゾーンに1人ずつプレーヤーを置くことで、攻撃時に5対3の数的優位が

3年「サイドマンつきフリーシュートサッカー I」

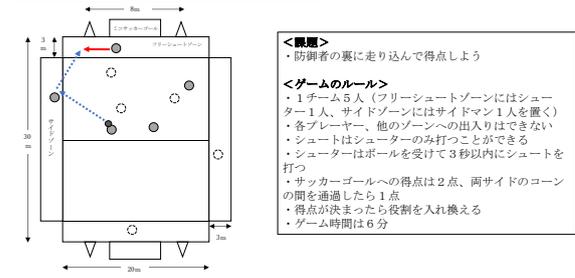


図1 サイドマンつきフリーシュートサッカー I

表2 学年別サッカー型「課題ゲーム」配列

学年	課題ゲーム	ゲーム形式	ゴールの形式	ねらいとする戦術行動
1年	ドリブルシュートゲームI	分離	GZ	(単純な縦パス)
	ドリブルシュートゲームII	分離	GZ	
2年	グリッドパスゲームI	分離	BG	(単純な縦・横パス)
	グリッドパスゲームII	分離	BG	
3年	サイドマンつきフリーシュートサッカーI	過渡	GZ・BG	スルーパス
	サイドマンつきフリーシュートサッカーII	過渡	GZ・BG	スルーパス
4年	フリーシュートサッカーI	過渡	GZ・BG	スルーパス
	フリーシュートサッカーII	過渡	GZ・BG	オーバーラップ
5年	ゾーンゴールサッカーI	過渡	GZ・G	ワンツー
	ゾーンゴールサッカーII	過渡	GZ・G	ワンツー
6年	フリーゾーンサッカーI	過渡	G	ポスト
	フリーゾーンサッカーII	過渡	G	
全学年	サッカー鬼ごっこ	相乱	なし	ドリブル

分離：攻防分離型 過渡：過渡的相乱型 相乱：攻防相乱型
なし：ゴール不使用 G：通常ゴール BG：ビッグゴール GZ：ゴールゾーン（ゴールマンへのパス）

保障される仕組みになっている。また、後方からゴール前のシューターにボールを送るパスがスルーパスの動きにつながるかと企図している。なお、このゲームを発展させた「サイドマンつきフリーシュートサッカーII」では、特定のシューターを置くのではなく、フリーシュートゾーンに向かって蹴り出されたボールに他のプレーヤーが走り込んでパスを受けるようなゲームになっている。実際にスルーパスの動きが頻出する仕組みである。

2点目は、「全員がゴールを決めたら5点」というルールを削除したことである。このゲームを発展させた「サイドマンつきフリーシュートサッカーII」では、作成者の意図も残しつつ、苦手な児童への精神的負担も軽減されるように「それぞれの児童の最初のゴールは1点追加された得点になる」というルールを付け加えた。このことにより、同じ児童ばかりでなくすべての児童がフリーシュートゾーンに走り込む動きを体験することを狙っている。

(4)「課題ゲーム」を取り入れた単元計画の作成

批判的検討及び改良を行った「課題ゲーム」の中から、各学年において学習させる戦術行動に適したゲームを表2のように選定し、それらを取り入れた単元計画を作成した。これには、1単位時間の授業の流れや基本技能を習得させるためのドリルゲーム、その時間で取り扱う「課題ゲーム」を示した。また、指導者がその「課題ゲーム」でどのような課題をもって取り組めばよいのかが分かるよう、ゲームの課題や教育内容、ゲームの説明等を記した。

III 文化としてのサッカーの授業プログラムの作成

1. 目的

サッカーの面白さは、単にゴールの多さや試合の勝敗だけではないし、ゲーム中の技術や戦術も面白さの一部分でしかなく、その背後にこそ教えるべき内容がある。これまで、学校体育では技術学習や戦術学習にばかり意識が向か

い、サッカーを文化として総合的に教え、学ぶということ
はあまりされてこなかった。「豊かに生きる」ために生み
出され、発展してきたサッカーという文化が内包している
価値を、学校教育として子どもたちに学ばせることには意
義があると考えられる。そこで、サッカーの歴史的・文化的な
背景や変遷といったものの中から、どのような教育的価値
があるかを選定し、児童の生活場面や学校体育での課題、
または他教科での学習内容といったものと文化としての
サッカーを関連づけた総合的な学習の時間の授業プロ
グラムの作成を試みた。

2. 方法

(1) 教育内容の指定

以下の項目について、先行研究⁸⁾や関連書籍^{7) 9) 10)}、
インターネットサイト等から指定しようとした。

① サッカーの歴史・変遷

(i) サッカーの起源

(ii) サッカーの変遷

(iii) ボールの変化

② サッカーと人権

(i) JFA の理念

(ii) 日本 (JFA) が所属する AFC (アジアサッカー連盟)
の処罰事例

(iii) 日韓の国際問題

(iv) かつてのフットボールのルール

③ サッカーの組織と世界への広がり

(i) オリンピック参加国数

(ii) FIFA (国際サッカー連盟) の組織

(iii) FIFA 加盟国数

(iv) サッカーの競技人口 (成人男女別、未成年者別)

(v) FIFA の社会活動

(vi) サッカーの広がり背景

④ サッカーワールドカップ

(i) サッカーワールドカップ開催国

(ii) サッカーワールドカップ開催条件

(iii) 開催の流れ

(iv) ワールドカップを支えているもの

(2) 授業プログラムの作成

教育内容の指定を行い、第3学年から第6学年までの授
業プログラムを作成した。

3. 結果

(1) 教育内容の指定

① サッカーの歴史・変遷

サッカーは、もともと儀式や祭りの意味で行われていた
ものが変化し、スポーツへと発展していったものである。
古代人の中には、球形の物体を太陽に擬して畑の上や森の
中を転がし、作物の豊穰を祈る習慣をもつものがあり、フ
ットボールの起源はこのような「祈り」の行為からきてい
るという。フットボールが近代サッカーへと変化していく
中で、そのルールや用具にも意味があつて何度も変化して
きている。最近でも、サッカーの競技規則は毎年のように
改正されている。既存の公式ルールにとらわれる必要はな
く、自分たちが遊びの中で行うスポーツ・ゲームも目的や
生じた問題に応じて工夫し、変化させてもよいということ
に気づくことができる。

② サッカーと人権⁴⁾

サッカーは、味方プレーヤーだけでなく、相手プレー
ヤーは当然ながら、他にも審判やサポーターなど、様々な
ものによって支えられている。試合をするにしても、相手が

いないと試合はできないし、勝負の世界であっても、お互
いを尊重し合うことが大切である。尊重するということ
は、お互いが気持ちよくプレーできるということであり、そ
こに国どうしや個人の問題を持ち込まないことが重要であ
る。しかしながら、例えばロンドン五輪で韓国の選手が「独
島 (竹島) は我々の領土」と書かれたメッセージボードを
掲げるなど、問題も起きている。

サッカーには、「選手がピッチで倒れていたら、倒れて
いるのが相手チームの選手であってもボールをもってい
るチームは外にボールを蹴り出してプレーを止め、その選
手のけがの確認を優先する。そして、負傷した選手が搬出
されるなどして試合が進行されると、スローインでは相手
にボールを返す。」というようなやり取りが見られる。サ
ッカーにおけるフェアプレーの精神である。

かつてのフットボールには細かいルールはなく、荒々し
く、怪我も絶えなかったが、安全で親しまれるように、ル
ールが整えられていった。また、地域によって異なるル
ールで行われていたフットボールは、他校と交流試合を行
う際、同じルールでゲームが行われるように、チームの代
表者どうしによるルールのすり合わせが行われていた。

スポーツのルールやマナーについて学習することを通
して、スポーツにはもちろん、社会にもルールがあるが、
なんのためにあるのかということに気づかせることができ
る。

③ サッカーの組織と世界への広がり

FIFA に加盟している組織数は多い。ここまでサッカー
という1つのスポーツが世界に広まったのは、サッカーを
生み出したイギリスという国が世界に先駆けて資本主義
国になり、強力な植民地支配を進めていったという背景が
ある。イギリスが多くの国や地域を支配する中で大きな影
響力をもつようになり、それがサッカーが広がるきっかけ
の1つになっている。ただサッカーが「みんなに受け入れ
られやすく、楽しいものであったから」という単純な理由
だけではなく、歴史的な理由もあるのだということを児童
にも知ってもらいたい。

④ サッカーワールドカップ

大きな世界大会が、どのような流れで開催され、頂点が
決められるのかということには知らない子どもも多い。サ
ッカーワールドカップが予選リーグも含め、どのような仕組
みで代表国が選ばれ、優勝が決まるのか、詳しく探らせた
い。また、開催にあたっては、プレーヤーだけでなく、審
判やサポーター、スポンサーといった様々な立場の人々が
大勢いて成り立っている。自分たちで「木脇小ワールドカ
ップ」を開催するためには何が必要で、どんな準備をして
いかなければならないのかを考えさせたい。

(2) 授業プログラムの作成

第3学年から第6学年における総合的な学習の時間を
想定し、サッカーの文化的な内容をテーマにした学習プロ
グラムを作成した。

第3学年では、サッカーの起源であるフットボールにつ
いて、当時はスポーツとしてではなく、「祈り」や「儀式」
といった意味をもった行事であったことや、そこから意味
がどのように変化していったのか、またその過程でボール
やゴールといった用具がどのように変化していったのか
を学習していく。そこから、自分たちで行うスポーツや遊
びは、決められたルールや用具で行うのではなく、自
分たちの課題や目的に応じて変化・工夫していてもよい
ものであるという視点を持たせていく。

第4学年では、サッカーを行うために必要な周りの人々

の存在に焦点を当て、スポーツを楽しむためには周りの人々を大切に、尊重していくことの必要性について考えていく。更に、昔行われていたフットボールのルールやそのゲームの様相等を取り上げることで、暴力の問題やルールの意義についての考えを深めていく。その中で、学校や社会のルールにも意義があり、みんなが気持ちよく生活するためにはルールを守ることが大切であることにつなげる。

第5学年では、FIFAへの加盟数から見た組織の大きさやサッカー人口の多さから、いかにサッカーが世界中の人々に愛好されているのかを知り、どうしてサッカーはそこまで世界中に広まったのかを考えていく。その際、単純にサッカーのゲーム的な特徴による理由にとどまるのではなく、イギリスという国の歴史的な背景にまで視点を広げ、サッカーという文化への理解を更に深めていく。

第6学年では、自分たちで「木脇小サッカーワールドカップ」を開催することを目指して学習を進めていく。開催するにあたって必要なものを考え、これまでに学習してきたことも手掛かりに、どのようなルール・用具を使って、どのような方法で大会を行うのかということ計画していく。これまでの学習の総まとめとして、実際に木脇小サッカーワールドカップを企画・実施するところまでを計画している。

小学校での3年間を通してこのような学習を行うことで、国際理解や人権、福祉といった様々な内容を総合的に深めていくことができるように計画した。体育の学習と並行して進めることで、スポーツを単なる技術や戦術の習得に終わらせてしまうのではなく、文化としての学びも深めていくことができると考える。

IV おわりに

本研究では、サッカーを楽しむことのできる児童を育成するための学習プログラムを作成した。具体的には、「課題ゲーム」を批判的に検討・選定し、それらを取り入れた体育科の授業の単元計画の作成、および総合的な学習の時間でのサッカーの文化的な学習を行うプログラムの作成に取り組んだ。

今後は、この研究で作成した授業プログラムを実践しながら、「課題ゲーム」の再検討・修正を加えていき、より効果的なゲームにしていくことが課題である。また、総合的な学習の時間については、サッカーの文化的な学習を行うことで、人権、平和、福祉、国際理解といった様々なテーマにもせまることができると考えられるので、その教育的価値を理解してもらうとともに、実際に取り扱いやすい授業展開・学習資料を開発していくことが必要である。

引用・参考文献

- 1) 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第35巻, pp. 181-194.
- 2) 林修・後藤幸弘 (1995) ゲーム領域における教材(学習課題)配列に関する事例的検討—攻防分離型から攻防相乱型への移行・発展の有効性—, 第2回スポーツ教育筑波国際研究会論集, pp. 55-66.
- 3) 日高正博・後藤幸弘 (2004) 「バウンドボールゲーム」から「ドッジボール」を経て「新しいゲーム」を創る総合的な学習—「分かりの深まり」から見るプログラムの適合性—, スポーツ教育学研究第24巻第2号, pp. 87-103.
- 4) 日高正博・後藤幸弘 (2009) 「スポーツと平等」をテーマにした総合学習—不平等性解消のための学習としてスポーツを取り上げることの有効性—, スポーツ教育学研究第28巻第2号, pp. 25-41.
- 5) 松本靖・後藤幸弘 (2001) サッカーの攻撃戦術体系試案—技能レベルの異なるゲームに現れる戦術行動の分析から—, 実技教育研究第15巻, pp. 49-57.

- 6) 宮前千代乃 (2012) サッカーにおける「だんご状態」を解消するための課題ゲームの作成と有効性の検証—3年生児童を対象とした授業を通して—, 長崎大学教育学部卒業論文
- 7) 中村敏雄 (1994) メンバーチェンジの思想—ルールはなぜ変わるか—, 平凡社, Pp. 254.
- 8) 渡部慎一 (2014) オリンピックや国際的なスポーツ大会に関する授業プログラムの作成, 宮崎県教育委員会派遣研究生報告書
- 9) 吉田文久編 (2009) 中村敏雄著作集第8巻—フットボールの文化論—, 創文企画, pp. 222-223, Pp. 335.
- 10) 吉田文久 (2014) フットボールの原点—サッカー、ラグビーのおもしろさの根源を探る—, 創文企画, Pp. 159.

研究対象ゲーム出典論文

【1】楽しい体育の授業

- (1) 赤井正臣 (2014) 8, pp. 28-29. (バスケットゲーム)
- (2) 安座間直樹 (2015) 8, pp. 42-43. (グリッドサッカー(横), グリッドサッカー(縦))
- (3) 千葉雄二 (2013) 12, pp. 42-44. (2対2シュートゲーム)
- (4) 妹尾真吾 (2016) 3, pp. 64-65. (ダイヤモンドキッカー)
- (5) 黒岩奈穂子 (2016) 9, pp. 64-65. (ダイレクトシュート)
- (6) 松山美貴也 (2015) 8, pp. 14-15. (フリーゾーンを設定したラインサッカー)
- (7) 大貝浩蔵 (2014) 1, pp. 14-15. (ハンデ戦)
- (8) 大木航太 (2016) 7, pp. 16-17. (名前なしのゲーム)
- (9) 折田聡 (2016) 10, pp. 16-17. (アウトナンバー・サッカー(フリーゾーンつき), 3on1ゲーム)
- (10) 折田聡 (2015) 7, pp. 56-59. (フリーゾーンサッカー①, フリーゾーンサッカー②, グリッドパス(4対1), グリッドパス(2対1))
- (11) 須甲理生 (2017) 2, pp. 20-21. (ゴール型サッカーにおける簡易化されたゲーム)
- (12) 富宅剛太 (2015) 8, pp. 28-29. (アウトナンバー・サッカー)
- (13) 上川晃 (2014) 11, pp. 46-48. (ハードルサッカー)
- (14) 白田豊秋・澤田浩 (2016) 11, pp. 64-65. (サッカー型ゲーム)
- (15) 八城佳 (2016) 10, pp. 14-15. (ハーフグリッドサッカー, ゾーンゴールゲーム)
- (16) 米山忍 (2016) 10, pp. 64-65. (ハンドトラップ両面サッカー)
- (17) 吉田高史 (2017) 2, pp. 26-27. (ディスクサッカー)

【2】体育科教育

- (18) 馬場智哉 (2009) 57 (11), pp. 16-19. (トライアングルパスゲーム, グリッドパスゲーム, サークルパスゲーム, 4対4のゲーム)
- (19) 林恒明 (2010) 58 (3), pp. 16-19. (ひよこサッカー)
- (20) 堀邊英明 (2010) 58 (3), pp. 80-85. (オールコート5対5, 4対4+フリーマン)
- (21) 片峯孝一郎 (2014) 62 (5), pp. 52-56. (フットビー, じゃまじゃまサッカーII)
- (22) 加藤智博 (2012) 60 (8), pp. 64-67. (メインゲーム)
- (23) 清本勝政 (2014) 62 (11), pp. 44-47. (4 : 1, 6 (3+3) : 3)
- (24) 小島大樹 (2014) 62 (10), pp. 28-31. (パノラマゴール)
- (25) 小松元樹 (2015) 63 (6), pp. 52-56. (フリーシュートサッカーゲーム)
- (26) 黒原貴仁 (2015) 63 (2), pp. 36-39. (第3時間目以降のメインゲーム)
- (27) 三浦清司 (2009) 57 (4), pp. 32-33. (ゲット・ザ・コーンI, ゼット・ザ・コーンII)
- (28) 三浦清司 (2009) 57 (13), pp. 巻頭. (4対4+GKフリーマン)
- (29) 長坂祐哉 (2013) 61 (7), pp. 68-71. (名前なしのゲーム)
- (30) 岡田光靖 (2010) 58 (3), pp. 74-79. (カルテットサッカー, ゴールゲーム, スペースゲーム)
- (31) 酒本絵梨子・堀美歌 (2011) 59 (6), pp. 42-46. (キープゾーンサッカー)
- (32) 横井和浩・北垣内博・岩田靖 (2014) 62 (10), pp. 32-36. (スライドボール・サッカー)

【3】スポーツ教育学研究

- (33) 足立匠・宮崎明世・三木ひろみ (2013) 32 (2), pp. 1-15. (メイン(ボール有)ゲーム)