

ネット型の楽しさを存分に味わいながら投能力を伸ばす「ボンバーゲーム」の開発

熊本大学教育学部附属小学校教諭 西村正之

1. はじめに

高学年のネット型の授業を見ていて「どうして、もっと必死でボールを追いかけないのだろう」と思う事がよくあります。ひょっとすると子どもたちは、これまでにネット型の落とす／落とさせないという楽しさに出会わないまま、高学年で難易度の高いボールを弾いて行うネット型ゲームに取り組んでいるのではないのでしょうか。そこで、低学年のうちからネット型の楽しさに十分に触れつつ、投力をしっかり身に付けることができる教材「ボンバーゲーム」を開発しました。

2. 教材の概要

ボンバーゲームのルールおよびコート図は、表1、図1の通りです。単元の始めには、ルールの中でも最もシンプルな①～⑤だけを提示してゲームを行い、子どもたちがゲーム中に判定に困った場面を取り上げ、子どもと一緒に⑥～⑨のルールを付け加えていきました。

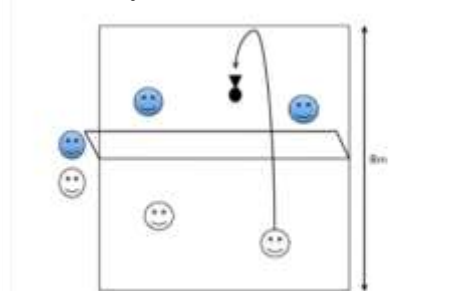


図1ボンバーゲームのコート

表1 ボンバーゲームのルール

- ① 1チームの人数は3or4名で、そのうち2名がプレーを行う。
- ② コートの広さは横7m×縦8mで、ネットの高さは170cm
- ③ ゲームを始める時は、ボンバーを投げる者が「レディー」と相手に声をかけ、「ゴー」と相手が返事したのを確認して投げ入れる。
- ④ 相手コートに落ちたら1点、ネットやアウトになったら相手側に攻撃権が移る。その際、相手側に点数は入らない。
- ⑤ 得点をした者と外に出ている者が交代する。
- ⑥ ネット代わりに20cm 間隔で張っている2本のゴム紐に少しでも触れたらネット
- ⑦ キャッチしたらその場から投げる。(歩けるのは2歩まで)
- ⑧ 投げるふりは、1回までで、3秒以内に投げる。
- ⑨ 判定に困った場合は、やり直し。

①オーバーハンドスローが自然と身に付く教具

このボンバーゲームは、ビニール袋製のボール(右写真)を使って行うネット型のゲームです。このボールは40cm×30cmのビニール袋に緩衝材(エコマザーM)を袋ごとに入れて結び、竹串で40カ所ほど穴をあけ、袋の下の両端の部分を中央に寄せてテープで貼りました。こうすることで形が球状で結び目の先が紐のように飛び出した爆弾(ボンバーゲームの名前の由来)のような形になります。この独特な形状のボール(以下ボンバーと表現)とネットの高さが絶妙に作用し、これまで指導が難しかったオーバーハンドスローを子どもたちが身に付けやすくなるというのが、この教具の最大の特徴です。ポイントになるのは紐状に飛び出した部分(以下しっぽと表現)です。子どもたちにこのボンバーを与えると、ほぼ全員がしっぽの部分を持って楽しそうに投げ始めます。初めは、腕をぐるぐる回して投げたり、下から上に放り投げたりする子どももいますが、170cmほどの高さのネットを確実に超えることが目標になってくると、腕を上挙げた状態から投げるようになります。その際、肘を下げた状態では全く飛ばないので自然と肘を上げて投げ始めます。



このボンバーゲームは、ビニール袋製のボール(右写真)を使って行うネット型のゲームです。このボールは40cm×30cmのビニール袋に緩衝材(エコマザーM)を袋ごとに入れて結び、竹串で40カ所ほど穴をあけ、袋の下の両端の部分を中央に寄せてテープで貼りました。こうすることで形が球状で結び目の先が紐のように飛び出した爆弾(ボンバーゲームの名前の由来)のような形になります。この独特な形状のボール(以下ボンバーと表現)とネットの高さが絶妙に作用し、これまで指導が難しかったオーバーハンドスローを子どもたちが身に付けやすくなるというのが、この教具の最大の特徴です。ポイントになるのは紐状に飛び出した部分(以下しっぽと表現)です。子どもたちにこのボンバーを与えると、ほぼ全員がしっぽの部分を持って楽しそうに投げ始めます。初めは、腕をぐるぐる回して投げたり、下から上に放り投げたりする子どももいますが、170cmほどの高さのネットを確実に超えることが目標になってくると、腕を上挙げた状態から投げるようになります。その際、肘を下げた状態では全く飛ばないので自然と肘を上げて投げ始めます。

②落とす／落とさせないというネット型の楽しみにどっぷりと浸る子ども

落とす／落とさせないというネット型の楽しみを低学年の子どもでも存分に味わえることを可能にしたのは、ボンバーの形状とその重さでした。投げやすさに関しては先に述べた通りですが、ゲームとしてのハラハラドキドキを可能にしたのはボンバーの落下速度です。開発当初は、ビニール袋に新聞紙を2枚、2枚半、3枚と入れて飛距離と落下速度を調整していましたが、数試合行っていくうちに新聞紙が押し固められて小

さくなりボンバーの飛びに変化が生じ、捕球しにくくなっていました。いつまでもふわっと落ちてくるようにできないかと考えている時に見つけたのがこの緩衝材でした。この緩衝材は、一度潰れても形状を復元しようとするのでいつまでもボンバーの形が維持され、遅い落下速度を保つことができます。そのため、攻防が単発で終わらず、子どもたちが滑り込むようにして地面ぎりぎりでキャッチするなどのフインプレーが続出し、ラリーが成立するようになります。この躍動感に満ちたゲーム展開こそが子どもたちを引きつけ夢中にさせるのです。

③安心して失敗できるルール

ルールに示したように、このボンバーゲームでは、投げたボンバーがネットに掛かったりコート外に出たりしても相手側に得点が入ることはなく、攻撃権だけが相手側に移行することになっています。このルールによって子どもたちは失敗を恐れることなく思い切って投げることができるようになります。

④動きを客観的に見る機会をつくるローテーションシステム

低学年の子どもたちにとって、自分の動きを客観的に分析することは非常に難しいことです。しかし、守備位置や構え、どこに投げるかということについては、このゲームの中で子どもたち自身に気付かせていきたいと考えます。そこで、1チームの人数を3名とし、得点をした子どもとコート外の子どもが入れ替わるようにしました。こうすることで、コート外の子どもは、自分と交代してもらえるように、空いているスペースを見つけて攻撃することや落とされないように守備位置を調整することなど一生懸命に味方にアドバイスするようになります。

3. 授業の実際

小学校2年生34名を対象に授業を行った時の単元の流れを簡単にお伝えいたします。(全8時間)

①1時間目 オリエンテーション

必要最小限のルールを伝えてゲームを行いました。

②2・3時間目 簡単な作戦を考える

2・3時間目は、ルールの確認や付け足しを行うと同時に、簡単な作戦を考えながらゲームを行わせていきました。すると「ネットぎりぎり作戦」や「投げるふり作戦」など様々な作戦を考えつきました。次時からは作戦を成功させるためのコツを考える学習を行います。

③4時間目 ねらった方向に足を踏み出して投げる

「左右の空いたスペースに投げたいと思っているにもかかわらず、ボールがコート中央に飛んでしまうのはどうしてだろう」という問いから学習を始め、踏み込み足の方向の大切さに気付く事ができました。

④5時間目 素早く動くための構え

左右に投げられたボールを落とすたくないという思いが強くなり、素早く動き出すための構えについて考える学習をしました。

⑤6・7時間目 キャッチしたボンバーをできるだけ早く投げ返す

守備力がわずかに上がっただけで、これまでに通用してきた左右に投げ分ける攻撃が効かなくなってきました。そこで、ある子どもが発した「素早く投げ返せば、相手が戻ってくる前に落とせるよ」という言葉をもとに、捕球動作から投動作の素早いつなぎ方について考える学習をしました。

⑥8時間目 ボンバーゲーム大会

最後は、これまでの学習を生かして総当たりのボンバーゲーム大会を行いました。

4 終わりに

常に子どもたちを夢中にさせる事ばかり考えて授業を構想していますが、このボンバーゲームは、全ての子どもを夢中にさせる事ができる教材だと思います。今後、投能力の育成にもどれほどの効果があるのかという事を検証していきたいと思います。

