

体育の学習内容としてのターゲット型ボールゲームに関する一考察†

長澤 光雄*

秋田大学教育文化学部

スポーツや体育関連資料をもとにして、体育の学習内容としてのターゲット型ボールゲームに関し検討をした。そして、ボールゲームを適切に4類型化すると、ゴール型、ネット型、ベース型、ターゲット型となった。ターゲット型のゲーム理念を考察すると、自己決定の重要性、ボール等を送り出す正確性、そして数を競うことと考えられる。このボールゲームの特性には、比較的軽運動であり、結果に対する洞察力が必要とされ、セルフジャッジが可能で、安全性が高いことがあげられる。

このように4類型化した場合、体育の学習内容には、ターゲット型ボールゲームが含まれていないことになる。ターゲット型のゲーム理念と運動特性を踏まえると、学習内容として価値があることが明らかとなった。ただし、比較的軽い運動が主体であることから、体力向上効果は直接には期待できない。

キーワード：体育の学習内容、ターゲット型ボールゲーム、ゲーム理念

1. 研究目的および方法

2002年4月、学校週5日制が日本において完全実施される。それに合わせ、内容を3割削減したとされる1998年(平成10年)改訂の、新学習指導要領が小・中学校で実施される。この学習指導要領にはいくつかの特徴があるがそれを踏まえ、体育の学習内容としてターゲット型ボールゲームを導入することに関し、いくつかの検討を試みる。

ターゲット型ボールゲームはゴルフやボウリングが代表的であるとされるが、その日本国内における評価はあまり高くはない。そのような環境であることから、体育の教育実践における資料は限られている。しかし、逆にその教育的意義について検討すべき時期にきていると考え、近年の体育スポーツ関係資料を参考に、体育の学習内容とする際の諸課題について検討を進める。

2. 考察

2-1 スポーツ界におけるターゲット型ボールゲーム

2001年8月、秋田県でオリンピックの競技種目以外のスポーツで世界一を競う、国際総合スポーツ大会、第6回ワールドゲームズが開催された。今回実施された公式競技には、大会名と共にスポールボール等、知名度の極めて低い種目が多く含まれていた³⁾。また、従来はスポーツとは考えられていなかったビリヤード等の競技も含まれていた。

この大会の26競技156種目の中でボールを使用したのは、ビリヤード4種目、プールスポーツ4種目、ボウリング3種目、ファウストボール、コーフボール、ローラースケーティング(ホッケー)、ラグビー、新体操(ボール)の8競技16種目であった。このうちビリヤードとプールスポーツ、ボウリングの計3競技11種目は、ボールを目標に当てるなど正確性が求められる競技としての特徴を持っていた。また、ボールではなくプラスチック製の円盤を投げて、ゴルフと同じように18ホールをまわるフライングディスクの、ディスクゴルフが2種目含まれていた。この種目もゴルフと同様に、ディスクを正確に投射することが求められる競技特性を持っていた。

2002年1月22日受理

† A Study of Target Ball Games as the Contents of Physical Education

* Mitsuo NAGASAWA, Faculty of Education and Human Studies, Akita University, Akita

ワールドゲームズが第二のオリンピックとか、競技会の説明にオリンピックを例にすることにも象徴されるように、最も代表的国際総合スポーツ大会はオリンピックである。その実施種目は、2000年のシドニー大会で28競技300種目であったが、目標にボールを正確に送る競技は含まれていなかった。

オリンピックに引き続き同会場を使用して、障害のある人々が参加する国際総合スポーツ大会パラリンピックには、シドニー大会で18競技が実施された。その中にポッチャという聞き慣れない競技があるが、これは重度脳性まひ者が参加し、目標にボールを正確に送る特徴を持った競技であった。

ウィンタースポーツの国際総合スポーツ大会である冬季オリンピックは、2002年にアメリカ合衆国のソルトレークシティで開催された。その実施種目は、7競技78種目であるが、カーリングは目標にストーンを正確に送る特徴を持った競技であった。

このように、国際総合スポーツ大会の種目を比較すると、知名度に反比例するように、ボール等を正確に送る特徴を持った競技が多く含まれることに気付く。また、スポーツに最も縁遠いと思われる重度脳性まひ者が参加できるポッチャは、ブルスポーツのベタンク、カーリングと類似点が多い。その類似点は、それぞれ数人でチームを組み、順次目標をねらい、相手チームより目標に近いボールやストーンの数が得点となる。そこでは正確性と共に、相手チームとの駆け引きが勝敗の重要な要素となる。身体を自由に動かすことが困難な重度脳性まひ者が、チームの一員としてプレイできるスポーツとして、ポッチャの存在は、スポーツ・フォア・オールを実現する今日の社会で大きな意義を持つと考えられる。

2-2 体育におけるターゲット型ボールゲーム

教科体育について調べると、小学校の新学習指導要領では、第3学年・第4学年すなわち中学年のゲーム領域はバスケットボール型ゲーム、サッカー型ゲーム、ベースボール型ゲームで構成されている⁹⁾。この領域は第5学年・第6学年すなわち高学年のボール運動の領域、さらには中学・高校の球技領域につながる導入的領域と考えられる。そして、従来のポートボールのような特定種目を示すことから、〇〇型ゲームと表し、類型化されたボールゲームの特性に応じた学習が促されることを期待している¹⁰⁾。内容が削減された指導課程において、特性に応じた学習

が促されるためには、類型化は自然な成り行きと考えられる。

球技あるいはボールゲームは、様々な観点から類型化されている。ボールを使用するから球技あるいはボールゲームと呼ばれるが、シャトルコックを使用するバドミントンも、一般的に球技に含まれると考えられている。例えば、中学校の球技領域は5分類された4番目に、テニスと卓球に並んでバドミントンが示されているごとくである⁹⁾。この様にボールを使用しないながら、その特性が他のボールゲームに類似した種目を含め、ボールゲームの類型化の例を探ることにする。

小学校高学年のボール運動の領域を解説して、ゴール型のゲームとしてバスケットボールとサッカー、ベースボール型のゲームとしてソフトボール、ネット型のゲームとしてソフトバレーボールを示し、ここでも各ゲームの類型化のとらえ方が示されている¹¹⁾。

中学校の球技領域は、前述のように5分類されアからオまで示されているが、その根拠は中学校学習指導要領解説保健体育編には示されていない。しかし、小学校のボール運動の類型化に従えば、アのバスケットボールとハンドボールは、手を使って攻防を組み立てるゴール型のボールゲームと考えられる。イのサッカーは足を使うゴール型。ウのバレーボールはネットに区切られたコートの中で、集団で攻防を組み立てるネット型のボールゲームと考えられる。前段でも触れたエのテニス、卓球、バドミントンは個人あるいはペアで攻防を組み立てるネット型。オのソフトボールは攻守を規則的に交替し合い、一定回数内で得点を競い合うベースボール型のゲームと考えられる。このような類型化は、ゲーム理念に基づくもので、同様の例が他にも見受けられる。

例えば、Belka (1994) がアメリカ合衆国の教員の研修用図書としてまとめた「子どものゲーム教育、原題 TEACHING CHILDREN GAMES」の中でゲームは、鬼ごっこ型 (Tag Games)、的当て型 (Target Games)、ネット・壁型 (Net and Wall Games)、侵入型 (Invasion Games)、守備型 (Fielding Games) と5分類されている¹⁾。また、グリフィン他 (1999) がボール運動の授業づくりのために著した「ボール運動の指導プログラム」の中でゲームは、侵入型、ネット・壁型、守備・走塁型、ターゲット型と4分類されている²⁾。さらに、岡出 (2000) の「イギリ

スのゲーム理解のための指導論」で、侵入型、ネット／壁型、フィールディング／走塁型、的当て型と4分類されている¹⁷⁾。

これらを総合して、ゲーム理念に基づいてボールゲームを類型化を行ってみることにする。すると、侵入型とも呼ばれるゴール型、壁を使用する種目を含めたネット型、ベースボール型とも呼ばれる守備型、そして的当て型と4種に類型化することが考えられる。この類型化はゲーム理念に基づいてはいるものの、ゴールやネットなどゲームで使用する象徴的な器具によって呼称されていることに気付く。そこで、守備型ゲームで使用する象徴的な器具のベース、的当て型ゲームで使用する象徴的な存在のターゲットを用い、ボールゲームをゲーム理念に基づいて類型化すると、ゴール型、ネット型、ベース型、ターゲット型の呼称によって類型化することが妥当であると考えられる。

2-3 ターゲット型ボールゲームの特性

ここで、このターゲット型と類型化されるボールゲームの特性やゲーム理念について検討する。この類型の代表的ボールゲームは、ゴルフやボウリングであることは研究目的の項で触れたが、この両競技は、個人でプレイすることが基本となる。国別対抗など団体で競技する場合も、多くが個人の成績の集計によって成績が定まる。ゴルフはホールアウトするまでの打数の少なさ、ボウリングは倒したピンの多さで成績が定まる。求められる技能は、どちらも正確にボールを送り出すことである。ボウリングの場合は、各フレームの第1投はポケットをねらって同一の投球が必要である。それに対し、ゴルフでは各ホールの距離や高低差、障害となる樹木や山、あるいは池や砂を敷いたバンカーなど、環境によって求められるショットが異なる状況下で正確性が必要である。どちらも成績が数字で表されるので、ベストスコアやアベレージ、ゴルフではハンディキャップの場合もあるが、技量が数量的に把握できる。

それに対し、国際総合スポーツ大会の種目を検討したときに触れた、ポッチャ、カーリング、ペタンクは個人でプレイすることも可能であるが、数人でチームを組み、一人が2ないし3投し、それを繰り返して競技をする。相手チームより目標に近いボールやストーンの数が得点となる。そのため、先に投げられたボールやストーンをはじき出したり、後か

らはじき出されないような位置に置いたり、最後に有利になるよう空けておいたり、投げ動作の正確性を基礎として、はじいた後を予測する洞察力と、それを踏まえたチームワークが求められる。それぞれ手で送り出すが、ポッチャに参加する重度脳性まひ者は、雨どいのようなランプスを傾斜させてボールを送り出す。送り出す動作は正確性を求められるが、単純である。

以上のように、ターゲット型のボールゲームではボール等を正確に送り出すことと、それを繰り返す、数を競う共通性が存在する。これらの共通性から、ターゲット型ボールゲームの特徴や特性を考察すると、まず始めに正確な運動の遂行があげられる。正確な運動の遂行であっても、ボール等を正確に送り出すことであり、体操競技や飛び込み競技のように、身体動作の外見の正確さが求められているわけではない。体操競技や飛び込み競技は空中で回転等をして、着地で静止したり、入水でしぶきが上がらない姿勢をとることが採点されて、高い得点となるので、外見上正確な身体運動の遂行が求められている。それに対し、ターゲット型ボールゲームの正確な運動の遂行は、対象物あるいは用具であるボール等を正確に送り出すことであり、その結果は運動の実践者にも客観的に把握できる。

客観的に結果が把握できるのは、静止したボールの位置や倒れたピンの数によるからである。他の類型のボールゲームでは、移動中の身体やボールの位置等がルールに適合しているのか、あるいは違反しているのか判定が必要で、一過性であるため審判員の存在が必要となる。ターゲット型ボールゲームでは、プレイ後ボールやピンは停止し、結果が再確認できるので、公式競技では中立な立場の審判員を必要とするが、本質的には審判員を必要とせずセルフジャッジが可能となる。

ゴルフでは18ホール、ボウリングでは10フレーム等のように、ターゲット型ボールゲームではプレイが繰り返される。その繰り返される全プレイに正確性が求められることから、運動の再現性が求められる。陸上競技の投てき種目や距離を競う跳躍種目も、試技が3回から6回繰り返されるが、繰り返された試技の中で最も良いパフォーマンスが評価され順位が決定される。そこでは運動の再現性よりも、最高パフォーマンス発揮のための努力が求められることになる。運動の再現性は努力の集中より、努力の分

散により一定のペースあるいは強度を守ることで、達成される可能性が高いのである。

ペースあるいは強度を守ることは、運動による傷害が発生する可能性が低いと考えられる。ゴルフの場合はボールの硬さ、飛球速度、打具であるクラブの長さ、その硬さ、広大なゴルフ場環境による偶発性が危険である。しかし、他のターゲット型のボールゲームでは、ペースあるいは強度を守ることと、プレイするエリアが比較的狭いことから、極めて安全性は高い。

ゴルフ場におけるプレイは偶発性があり、成績にもそれに起因する偶然性が影響する場合がある。しかし、他のターゲット型のボールゲームでは、偶然によって成績が左右される可能性が低い。ボウリングでは複数のピンが離れて残り、スペアが期待されにくいスプリットの状態になった場合、不運と考えることがある。しかしこれもプレイヤー自身の第1投の結果であり、フックボール等でカーブを付けてポケットの位置に高い速度で投げ込まれた場合、スプリットになりにくいし、1投ですべて倒すストライクにもなる可能性が高いのである。偶然によって成績が左右される可能性が低いことは、努力が結果に結びつきやすく、目標達成の期待感も高くなると考えられる。

正確性と再現性を求めプレイのペースあるいは強度を守ることは、運動強度が低くなることが考えられる。かなりの距離を徒歩で移動しなければならないゴルフを含め、多くのターゲット型ボールゲームは軽運動ととらえられている。

Belka (1994) はターゲット型ゲームの戦術 (strategy) を以下のように示している。すなわち、少ない試技で多くの成果を得ようとするか、多くの試技で堅実な成果を得ようとするか、期待する成果と自己の技能と状況を分析することである¹⁾。このような自己決定場面は、他の種類のボールゲームや日常生活における様々な状況でもしばしば発現することである。しかし、ターゲット型ボールゲームでは、ペースを守ることと同様に、特別な場合を除きプレイ開始の時期をプレイヤー本人に委ねている。このことから、期待する成果と自己の技能と状況を分析する自己決定のための、十分な時間が確保できるのである。そのような特性により、自己決定場面の重要性がターゲット型ボールゲームの特性の一つと考えられる。

プレイ開始の時期がプレイヤー本人に委ねられていることは、競泳や陸上競技の走種目等は、出発合図に運動開始を適合させる努力が重要になることと対照的である。他の種類のボールゲームでは、対戦相手のプレイや、バスケットボールのジャンプボールでは審判の動作に、対応させてプレイしなければならない。したがって、多くのプレイが他律的であるのに対し、ターゲット型ボールゲームは自律的である。

自律的であることは、プレイ中のマナーが強調されることにつながっている。特にゴルフはその服装はじめ、飲食・喫煙、そしてプレイに関し多くの守るべきマナーが存在する。他のターゲット型ボールゲームでも不文律があって、成文化されていないが他のプレイヤーや相手のプレイヤーに、不快な思いをさせないことが求められている。これは他の種類のボールゲームでは、対戦相手の安全を考慮しルール化されていることに比較し、道徳的であり、友好的であり、相互理解を深める可能性が高いと考えられる。

以上から、ターゲット型のゲーム理念を考察すると、自己決定に基づき、正確にボール等を送り出し、数を競うことと考えられる。そして、ターゲット型と類型化されるボールゲームには以下の特性があると考えられる。それは、比較的軽運動であり、ペースあるいは強度を守ることと、プレイ後を予測する洞察力とが必要とされ、セルフジャッジが可能で、安全性が高く、マナーが求められ自律的であること等である。

また、一部のこの種類のボールゲームには、技量が数量的に把握でき、プレイ後を予測する洞察力を踏まえたチームワークが求められ、偶然によって成績が左右される可能性が低い特性が認められる。

ペタンクやディスクゴルフ等、この種類のゲーム種目を紹介する書物等では、これらをニュースポーツあるいはレクリエーションスポーツとして扱い、レクリエーションあるいは生涯スポーツとしての普及を期待する場合が多い。このように行うことが楽しく、比較的少人数でゲームができる、身近なスポーツであることも特性の一つと考えられる。

これらのゲーム理念や特性と類似点を持つプレイは、他の種類のボールゲームにも多く見られる。例えば、ゴール型ボールゲームのバスケットボールにおけるフリースローとラグビーのトライ後のゴールキックは、そのプレイヤーの自己決定に基づき正確

にボールを送り出ことが求められる。同じくゴール型のサッカーでは、防御するキーパーは存在するものの、ペナルティーキックで自己決定に基づき正確にボールを送り出ことが求められる。ベース型ボールゲームの野球やソフトボールは、ピッチングからプレイが開始される。このときのピッチャーのプレイは、バッターと対峙しなければならない要素が加わるものの、ターゲット型と類似したプレイをしていると考えられる

2-4 体育科学習内容の取捨選択

体育の学習内容は時代の影響で変化する。第2次大戦後の日本では、平和な民主的社会的形成者を育てるレクリエーション重視の体育から始まった。続いて、高度経済成長時代はそれを支える労働力の供給源と、東京オリンピックにおける外国選手との体力差から、体力づくりの体育に移行していった。その内容に対する子どもの拒否反応を反省し、新指導要領にも引き継がれている運動の特性にふれる楽しい体育に移行した⁴⁾。また、新指導要領では現代の成熟社会における価値観の多様化する中で、精神面における体育の効果も期待する、心と体の体育が2002年4月から実践されようとしている¹⁶⁾。そこで、今回の指導要領改訂によって変更された、ボールゲームあるいは球技の学習内容の取り扱いについて検討を試みる。そのことによって、体育の学習内容がどのように取捨選択されているかを明らかにする。

心と体の体育が示された背景には、学級崩壊、不登校、いじめ、薬物乱用、非道な犯罪等、子どもたちに様々な問題が生じていることがあげられる。そしてこの呼称の由来となった変更点は、かつて体操と呼ばれていた領域の名称を体づくり運動とし、その中に体ほぐしの運動が取り入れられたことがまずあげられる⁸⁻¹⁰⁾。体ほぐしの運動は体のみに限らず、心を解きほぐすこともねらいとした運動である。また、小学校の保健領域に心の発達に関連する内容が含まれ、配当学年も高学年だけであったものが、中学年まで拡大され、全体の授業時数も約20時間から24時間に増加している。このような時代背景を踏まえた変更に加え、小学校のボール運動の領域は前節でも触れたが4種目の中から、3の学習内容を学ぶことに増加している⁹⁾。

従来ゴール型の2種目だけであったこの領域が、ネット型とベース型からの選択を含め、3に増加し

図1 体育の学習内容としてのボールゲームの類型

*本文中はボールゲーム運動と記述 **1を選択

学校	学年/教科	領域	学習内容の運動	類型	
小学校	低学年	ゲーム	ボールゲーム*	ターゲット型	
	中学年	ゲーム	バスケットボール型ゲーム サッカー型ゲーム ベースボール型ゲーム	ゴール型 ゴール型 ベース型	
	高学年	ボール運動	バスケットボール サッカー ソフトボール** ソフトバレーボール	ゴール型 ゴール型 ベース型 ネット型	
中学校		球技	{	バスケットボール** ハンドボール サッカー バレーボール テニス** 卓球 バドミントン ソフトボール	ゴール型 ゴール型 ゴール型 ネット型 ネット型 ネット型 ネット型 ベース型
高等学校	保健体育科	球技	バスケットボール ハンドボール サッカー ラグビー バレーボール テニス 卓球 バドミントン ソフトボール	ゴール型 ゴール型 ゴール型 ゴール型 ネット型 ネット型 ネット型 ネット型 ベース型	
			バスケットボール ハンドボール サッカー ラグビー バレーボール テニス 卓球 バドミントン ソフトボール 野球 ゴルフ	ゴール型 ゴール型 ゴール型 ゴール型 ネット型 ネット型 ネット型 ネット型 ベース型 ベース型 ターゲット型	

たことは、3割削減の方針の下、ほとんどの運動領域が削減された中で異例の措置であった。中学の球技領域は5分類8種目、高校の球技領域は9種目で構成され、これらのうちから2を選択することとされ、従来と変更はなかった。従来と変更がなかったことは、内容の3割削減と、授業時数の105時間から90時間への減少の中で、相対的には増加したととらえることができる^{12,13)}。さらに、各指導要領の補足事項である内容の取り扱いが示されている。ここでは、小学校のボール運動領域において、3種目目

との入れ替えが条件とされるが、中学・高校の球技領域においても共通して、地域や学校の実態に応じて、その他の運動についても履修させることができることが示されている。このことは、楽しい体育として運動の特性にふれる学習を充実させていく意図と、現在の生涯スポーツ環境を考慮したボールゲーム重視の意図がうかがわれる。

このような意図を踏まえた上で、これらの領域の各学習内容の例示を検討すると、次の点が明らかとなる。ボールゲームを4種に類型化した場合、小学校のボール運動および中学・高校の球技の学習内容には、ターゲット型ボールゲームが含まれていないことになる。ただし、高等学校の専門教育に関する教科の一つである体育科では、球技を示す科目のスポーツⅡに、ゴルフが示されている¹⁰⁾。また、小学校第1学年・第2学年すなわち低学年のゲーム領域のボールゲーム運動¹¹⁾は次のように示されている。すなわち、ボールを転がしたり、投げたり、蹴っての的当てゲームや、その的当てゲームの発展したシュートゲームである¹²⁾。高等学校の体育科は専門教育に関する教科の一つで、体育・スポーツの能力に優れ、これに興味や関心のある生徒の能力を一層伸長し、高度な運動技能を習得できるようにするとともに、体育・スポーツの振興発展に寄与することのできる人間の、育成を目指して設定した教科である⁷⁾。このように発展的段階と、小学校低学年の初歩的段階にターゲット型あるいはそれに類似のボールゲームが示されていることになる。

このボールゲーム運動は、未分化なターゲット型ボールゲームを学ぶ基礎的学習内容と、位置づけられていると考えられる。例示された運動も、前述の通りシュートゲームとされ、一般化しているスポーツ種目とは異なったものである。また、学習内容削減のため、低学年の基本の運動の領域に含まれていた用具を操作する運動が縮小され、その中からボール遊びが削除された。この基本の運動領域のボール遊びは、ボールを右手や左手で続けてつく運動と、投げ上げて捕球する運動が例として示されていた⁹⁾。これらの例と共に、将来行うバスケットボールやサッカーの、基礎的技能を向上させる目的を持っていた。その目的をもたない運動として、このボールゲーム運動は位置づけられている。基礎的技能の向上を目的としても、かつて多く実践されていた基礎練習としての動作の繰り返しではなく、ゲーム性すなわち

競争的内容を含めている。楽しい体育の本質が運動の特性にふれることであり、小学校のボール運動の特性は、集団対集団で勝敗を競うことが中心で、中学・高校の球技は個人対個人、または集団対集団で勝敗を競うことが中心とされている。このような競争の重視が、現在の体育の学習内容の採用の特徴であることが知られている^{14), 15)}。

競争ではなく達成を目指したパスの連続遊びは、蹴鞠や羽根つきとして日本の伝統的球技に見られるが、体育の学習内容としては含まれていない。伝統的遊びにはそれぞれ受け入れられる要素があるはずであり、パスの継続も楽しいはずであるが、含まれていない。ただし、現在の体育の学習指導では、子どもの主体性や技能、発達段階を尊重し課題別学習や、様々な場における学習が取り入れられている^{6), 7)}。その課題や場を、競争に重点を置いたり、達成に重点を置いたりする実践例が見られる。たとえば、バレーボールでゲームを中心に学習を進める競争の場と、パスの連続回数を増やす達成の場を設ける例である。スポーツが体育の学習内容の中心とされる中で、競争を伴わない球技の実践が現場では取り入れられているのである。このような競争を伴わない球技は、現在の体育の学習内容には含まれていないが、現場では取り入れられているので、今後採用される可能性は考えられる。

専門教育に関する教科の体育科で採用されているゴルフは、教科体育の中で唯一のターゲット型ボールゲームである。ただし、前項で触れたが、危険性を含め特別な要因が多く、一般の体育の学習内容とするには解決しなければならない課題が多いと考えられる。

指導要領の補足事項である内容の取り扱いで、その他の運動を加えることができるとされていたが、小学校においてはハンドボールなどその他の運動であることが示されている。中学・高校の球技の場合はその他の運動とされ、何を取り入れても全く制限はないと解釈できる。このような制限の撤廃はダンスや武道の領域にも見られ、新指導要領の特徴の一つである。したがって、ターゲット型ボールゲームの導入も地域や学校の実態に応じていけば、支障がないこととなる。

2-5 ターゲット型ボールゲームの学習内容としての価値

前項のように、球技領域やボール運動領域で何を取り入れるべきか制限はないと解釈できるようになり、体育の学習内容を取捨選択するよりどころについて明らかにする必要性が生じた。取捨選択のよりどころは、地域や学校の実態など環境の要因が大きいと考えられるが、その学習内容の価値も重要な要因であると考えられる。そこでこの項では、ボールゲームの検討により、ターゲット型ボールゲームの学習内容としての価値を明らかにする。

小学校低学年のゲーム領域の、ボールゲーム運動に示されたシュートゲームは、基礎的技能を向上させる目的を持っていた。そのため、未分化なゲームを内容としていたが、完成されたあるいは一般化されたボールゲームを指導することの方が、妥当と考えられる。生涯にわたるスポーツ実践を通じ、明るく豊かな、そして健康な生活を実現するために、教科体育で求められる課題は、スポーツ文化の享受があげられる。その中で、授業時数の削減、内容の精選がされていることを踏まえれば、小学校低学年の学習内容であっても、可能な限り文化として確立あるいは一般化しているスポーツ種目の方が妥当と考えられる。ただし、その発達段階を踏まえると、高速、長大、複雑な要素を含む、オリンピック種目などは適さないことは明らかである。前章で検討したように、ターゲット型ボールゲームにはワールドゲームズに採用されているように、国際競技連盟や国際ルールが確立されている競技があった。その上、身近で、洞察力が必要とされ、セルフジャッジが可能で、安全性が高く、マナーが求められ自律的である等、教育の内容としてふさわしい競技が存在する。また、基礎的技能を向上させる目的を持っていたとしても、単調な運動の繰り返しなど子どもの実態にそぐわない内容は避ける方針が示されていることから、一般化しているスポーツ種目の方が妥当と考えられる。したがって、シュートゲームであっても、サッカーのペナルティーキック合戦、バスケットボールにおけるフリースローコンテスト、ラグビーのトライ後に行われるゴールキック合戦、その他ボールゲームの一部を指導すべきであろうと考えられる。

導入段階である小学校低学年のゲーム領域に限らず、同じ種類の作戦や技能は転移することを考慮すると、ターゲット型を指導することも意義があると考えられる。ボールゲームの重要性は、学習指導要領に反映され、扱いが広がっている実態は前述した

が、4類型されて、欠けた部分があることは矛盾と考えられる。同じ種類の作戦や技能は転移することだけでなく、他の種類のボールゲームの中にも類似点を持つプレイがあることから、それらの学習や実践において、内容の深まりに貢献することも考えられる。

ターゲット型ボールゲームは生涯スポーツにも有用であり、国民に対する普及度も高い実態がある。余暇活動の統計として公表されている総理府(1998)の、社会生活基本調査によると、行動者率のトップがボリングであった。また、男子の3位にゴルフがあげられ、上位5位までに2のこの類型に属するボールゲームが含まれている¹⁹⁾。他の運動は散歩や水泳で、他のボールゲームは上位5位までに含まれていない。この実態からも、学習内容として価値があると考えられる。

安全性はゲームを評価する場合重要な観点で、ゴルフを除きターゲット型ボールゲームの安全性が高いことは前述の通りである。ただし、この種類のボールゲーム導入の際に注意しなければならない点は、ギャンブルと類似行為が行われる場合があることを指摘できる。ゴルフではチョコレートと称して金銭のやり取りが行われたり、ビリヤードによる賭けも映画や小説のテーマにもなっている。この賭けの要素は楽しみを増加する付随的価値と理解することが、体育科学習内容として採用の前提と考えられる。

今回の学習指導要領改訂方針の最初に、豊かな人間性や社会性の育成があげられていたが⁸⁻¹⁰⁾、高齢化社会において老人や障害者の理解はその重要な点であり、パラリンピックに採用されているボッチャは、それに答える体育の学習内容と考えられる。障害を持つ子どもたちとの交流学习の促進にも、ターゲット型ボールゲームの果たす役割は大きいことが考えられる。

中川(2000)はラグビーの教材的価値を、プレイの自由性や戦術性が他の球技にないことと、技能の上達が認められ、ゲームでのプレイに対する満足度の向上、等を根拠としている¹⁶⁾。この根拠をターゲット型ボールゲームに当てはめた場合、全くそん色なく当てはまると考えられる。それぞれ独自のプレイの自由さがあり、戦術において他の球技にない独自の点があり、成績の向上に技能の発達が求められる点は、前述の通りである。

ターゲット型ボールゲーム導入の際に注意しなけ

ればならない点は、ギャンブル性の排除と共にもう一点指摘できる。それは、身近な運動であることの背反で、運動が軽い場合が多く、体育の文化的側面と共に、重要視しなければならない発達刺激としての機能的側面に欠ける点である。体育は、体力の向上と健康の保持増進機能が期待され、その効果は運動量と関連している。最大限の体力向上効果を期待した場合、ターゲット型ボールゲームは比較的軽い運動が主体であることから、適切さを欠いている。ただし、年間90時間の新指導要領の時間数では、いかなる運動種目においても、その時間内で最大限の効果を期待することは困難である。したがって、体育の授業時間以外の運動実践において、この目的達成が期待されるのである。その点で、身近な運動である特性は、体育の授業以外において実践を促すことであろう。

3. 結論

スポーツや体育関連資料をもとにして、体育の学習内容としてのターゲット型ボールゲームに関し検討をした。

そして、ボールゲームを4類型化すると、ゴール型、ネット型、ベース型、ターゲット型とすることが妥当であった。

また、ターゲット型ボールゲームの特性は、比較的軽い運動で、ゲーム結果に対する洞察力が必要とされ、セルフジャッジが可能で、安全性が高いこと等があげられる。さらに、ゲーム理念としては、自己決定に基づいてプレーをし、正確にボール等の用具を送り出し、そして打数やピン数、これらの数を競うことと考えられる。

ターゲット型ボールゲームを体育の学習内容として導入することは、多くの効果が期待される。それは、生涯スポーツに有用で、豊かな人間性や社会性の育成に貢献するスポーツ・フォア・オールの実現が期待されることである。さらに、他の運動にくらべ戦術の中の自己決定場面の重要性が高く、複雑化している現代の社会に生きる力をはぐくむ可能性が高いこと等である。

ターゲット型ボールゲームを学習指導する場合、留意しなければならない点がある。それは、この類型のボールゲームには賭けの要素が含まれることがあるが、楽しみを増加する付随的価値と理解することが、体育科学習内容として採用の前提と考えられ

る。またもう一点は、体力の向上にはあまり効果が期待できない運動の軽さである。この類型のボールゲームの特性から、体育の授業以外の運動実践が増加することにより、体力向上の効果は期待することになる。

注) 実際の記載は「ボールゲーム」であるが、表題でも用いた一般のボールを用いるスポーツの総称であるボールゲームと紛らわしいので、ここでは運動を付加して「ボールゲーム運動」とした。

参考文献

- 1) Belka, David E. (1994) TEACHING CHILDREN GAMES. Human Kinetics Publishers. USA
- 2) グリフィン, リンダ L. (1999) ボール運動の指導プログラム. 大修館書店. 東京
- 3) 国際ワールドゲームズ協会 (2001) 第6回ワールドゲームズ公式プログラム. 秋田ワールドゲームズ2001組織委員会. 秋田
- 4) 久保健他 (1991) 小学校中学校体育教育. 中央法規出版. 東京
- 5) 文部省 (1989) 小学校指導書体育編. 東洋館出版. 東京
- 6) 文部省 (1991) 中学校保健体育指導資料指導計画の作成と学習指導の工夫. 東山書房. 東京
- 7) 文部省 (1996) 小学校体育指導資料新しい学力観に立つ体育科の授業の工夫. 東洋館出版. 東京
- 8) 文部省 (1998) 小学校学習指導要領. 大蔵省印刷局. 東京
- 9) 文部省 (1998) 中学校学習指導要領. 大蔵省印刷局. 東京
- 10) 文部省 (1999) 高等学校学習指導要領. 大蔵省印刷局. 東京
- 11) 文部省 (1999) 小学校学習指導要領解説体育編. 東山書房. 東京
- 12) 文部省 (1999) 中学校学習指導要領解説保健体育編. 東山書房. 東京
- 13) 文部省 (1999) 高等学校学習指導要領解説保健体育編. 東山書房. 東京
- 14) 長澤光雄 (1996) 体育の学習指導における競争の工夫の分類. 秋田大学教育学部研究紀要教育科学第49集 pp1-9
- 15) 長澤光雄 (1998) 体育の学習指導における競争の扱いに関する一考察. 体育科教育学研究第15巻

第2号 pp1-8

- 16) 中川 (2000) 女子大学生の教材としてのラグビーの価値. 筑波大学体育科学系紀要第23巻. 筑波大学体育科学系. pp99-109
- 17) 岡出美則他 (2000) イギリスのゲーム理解のための指導論. 筑波大学体育科学系紀要第23巻. 筑波大学体育科学系. pp21-35
- 18) 高橋健夫他 (2002) スポーツ教育に向けて, いま学校体育がなすべきこと. 体育科教育第50巻第1号. 大修館書店. pp10-17
- 19) 総理府 (1998) 平成8年社会生活基本調査報告書. 総理府. 東京

Summary

Target ball games as the contents of physical education was studied based on the literature of sports and physical education. Ball games were grouped into four categories of goal, net, base, and target games. The concept of target ball games includes the importance of decision making, accuracy in sending balls, and competing with numbers. The characteristics of these ball games are relatively light exercise, a need for insight into play results, the possibility of self-judgment, and safety.

Of these four categorized ball games, target games are not included in subjects of physical education. Considering their concept and characteristics, target ball games are valuable for teaching physical education. However, these games are relatively light exercise and do not contribute to developing children's physical strength directly.

Key Words : Contents of Physical Education, Target Ball Games, Concept of Games

(Received January 22, 2002)