

全員で楽しめる体育ゲーム

～小規模校の体育を楽しもう！～



はじめに

体育やその他の時間を利用してゲーム（スポーツ的な）を行う機会は、学校生活のなかでけっこう多い。その際、私たち教員が悩んだり困ったりすることに、子どもたちの運動能力差（体力差）がある。みんなが楽しそうに動き回っているなか、運動の苦手な子やキライな子が、ポツンと突っ立っているのを見るときほどつらいことはない。

運動が苦手である、ということは、子どもたちの日常の学校生活において、ずいぶん大きな意味を持つ（マイナス面において）。たとえば、計算や漢字が苦手、という場合、直接そのことについて他人から責められるということはまずないだろう。しかし、こと運動面に関して言えば、苦手な子はそのことについて他人から（時には友人からも）、かなり責められるのである。

その理由は…

そこで、力の有無や技術の巧拙にそれほど関係なく、しかも離島・僻地の小規模校によく見られる異学年の「合同体育」等においても全員が楽しめるゲームはないだろうか、と考えてみた。

1、かくれんぼドッチボール

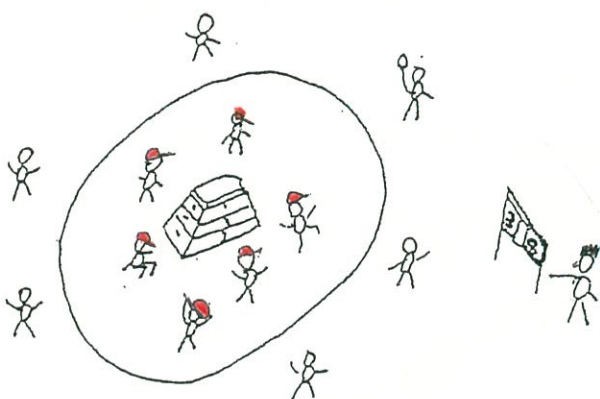
◎ 円形、または四角形のコート

◎ 使用する用具類

- ・ ドッチボール
- ・ とび箱（4段程度）
- ・ 得点板
- ・ ストップウォッチ

◎ 主なルール

- ① コートのなかにとび箱を置く。（身を隠すため）
 - ② 時間制（2～3分）で、攻守を交代。（4イニング程度）
【審判（タイマー）が重要な力を握る。ときには「教育的不正」も！】
 - ③ 守備側は、当てられても「退場」はない。
 - ④ 当てると攻撃側が得点、ボールをキャッチすると守備側が得点。
 - ⑤ 最後まで当てられずに逃げ切った子には、5点のボーナス点を与える。
- ※ ボールを2個にすると、高学年でもスリルがある。
- ※ 教職員や保護者を交えて行うことも可能。



◎ 実施してみて

ドッチボール自体はきわめてポピュラーな遊びだが、そのままでは能力差・体力差がもろに出てしまうゲームでもある。特に、開始直後に当てられた子は、あっという間に事実上「ゲームオーバー」状態となってしまう。実につまらない。

（「生き返り」の弊害は…）

しかし、かくれんぼドッチの場合、当てられても退場がないため、最後までゲームに参加している実感がある。また、ボールが怖くて、とてもキャッチなんかできない子でも、とび箱の陰に隠れることができるので安心感がある。さらに最後まで逃げ切ることによってボーナス点をもらい、チームに貢献することができる。

→そのことのもたらす意義！

（スコア例）

チーム	1	2	3	4	ボーナス点	総得点
カンムリワシ	8	6	8	5	10	37
ヤマピカリヤー	5	7	6	5	15	38

※ 赤字は攻撃点（当てた得点）、黒数字は守備点（キャッチした得点）

※ ボーナス点は、5点×逃げ切った子の数

⇒ この場合は「2度の守備で逃げ切った」子の数がボーナス点の対象となる

※ ヒーローは多い方がいい！

2、コーンバスケット

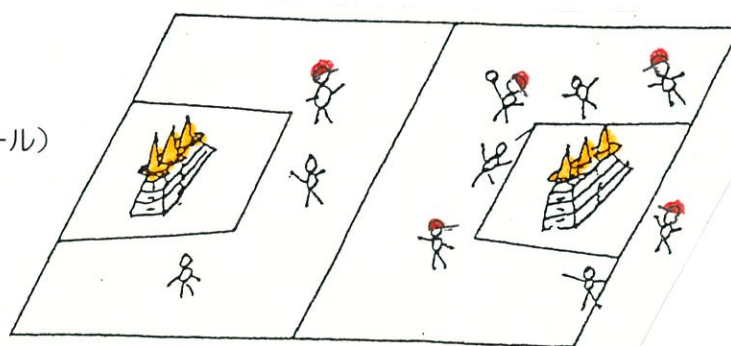
◎ バスケットコートを使用

◎ 使用する用具類

- ・ バスケットボール（ドッチボール）
- ・ とび箱（3～4段の2組）
- ・ カラーコーン（3×2組）

◎ 主なルール

- ① 1チーム5、6人程度
- ② リングにシュートするのではなく、とび箱上に置かれたカラーコーンにボールを当て、倒したコーンの数を得点とする。
- ③ とび箱周囲のペナルティーエリア内に入ってはならない。
- ④ 体育館全面を使い、アウトボールなしのノンストップで行う。
（もちろん体育館の広さや、他学級との兼ね合いもあるが…）
- ⑤ 得点後は、コーンを戻し、エンドラインからのスローインで再開。
得点したチームは、センターラインより下がって、スローインを待つ。



◎ 実施してみて

- ・ 高いリングだとなかなかシュートが入らない子でも、小さな力で点数を稼ぐことができ、主役になれる。
- ・ カラーコーンが吹っ飛ばさまが小気味よく、全員が乗ってくる。
- ・ 低・中学年は、バスケットボールへとつながり、高学年はハンドボール的な動きになってくる。(スカイプレー、など)

◎ 「全員参加」を求めて考えられること

- ・ 保持しているボールを奪うことやドリブルカットの禁止。
- ・ 低学年のシュート得点を2倍にする。(3本倒れたら一挙に6点！)
- ・ チームの全員が得点を決めたら、最後にボーナス点。
- ・ 各自の初得点を2倍にする。
- ・ 低学年のダブルドリブルやトラベリングは、ある程度、大目に見る。
- ・ 相手のシュートは、止めるものではなく、打たすもの！



※ 非力な子が、タイミングよく3点(または6点！)を獲得したりすると、みんなの歓声が上がりゲームが大いに盛り上がる。逆に体力に自信のある「スーパースター」が、カー杯投げてもわずか1点の時など、敵・味方とも思わず笑いがもれ、全体が和やかになる。

◎ 部活経験者とそれ以外の子の差

高い場所にあるリングにボールを入れる、ということは低・中学年の子どもたちにとってはかなり難しいこと。高学年にしても部活(ミニバスケット)経験の有無で、その技術に大きな差が生じる。バスケット単元の難しさはおそらくその辺りにあると思われるが、シュートを入れる(得点する)という喜びを多くの子どもたちに味わってほしいと思う。(ふつうのバスケットの場合、シュートを試みることさえ遠慮する子は実に多い。)

さらに言うと、バスケットやサッカー、ベースボール系などの単位では、教員(担任)の関与がとても重要な単位だということ。

時々、「私は何もしなくても、部活の子どもたちがリードしてやってくれてるから大丈夫(楽ちゃん)！」という声を聞くことがあるが、これほど無責任な発言はない。「部活の子がちゃんとリードする…」のウラ側にあるものを、私たち教員はしっかりと認識しなければならない。

あえて言うと、

- ※ 部活の子は、大体において「チャンピオンスポーツ」派
- ※ 運動のできる子は、できない子の気持ちなんてまずわからない
- ※ 担任が努力しないで、授業ができるわけがない

→ トラブルが起きると、「部活の子」のせいにしてはいないか！

- ※ はつらつとした部活の子(専門家)に対し、何も言えない多くの子どもたち！

担任がすべての責任を負って授業に臨むことで、子どもたちから強い信頼が得られる。

3、ワンバウンド ベースボール

◎ 野球のベース配置と同じ

※人数によっては、三角ベース

◎ 使用する用具類

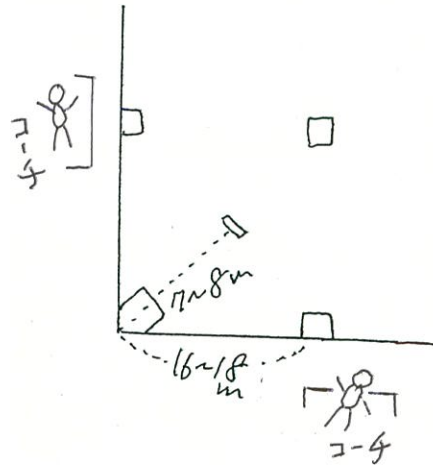
- ・ テニスラケット
- ・ テニスボール（柔らかいボール）
- ・ ベース

◎ 主なルール

- ① 野球とほぼ同じだが、フライやライナーの捕球の際、ワンバウンド後の捕球でもアウトとなる。（もちろん直接捕球もアウト）
- ② ピッチャーは下手で投げ、バッターはテニスラケットで打つ。
→ ピッチャーは、「打ちとる」ではなく、「打ってもらう」役目。
- ③ スピーディーに進めるため、ストライクゾーンを広くとる。
（ひざから頭まで、ラケットが届く範囲、など。四死球はなるべくナシにする。）
- ④ 体育館で行う場合、壁に当たって落ちてくるボールは、ノーバウンドとみなす。
- ⑤ 盗塁、離塁はナシ。
- ⑥ ランナーにボールを当ててもアウトにできる。
- ⑦ エラーによる進塁は、「1ベース」まで。（リセット感覚をなくすため）
- ⑧ タッチアッププレーの確認をしっかりと！（1・3塁「コーチ」のおきかた）
→ 実はこれが、多くのトラブルの元！
- ⑨ 担当が、しっかりとスコアをつけてやること。

◎ 実施してみて

- ・ 野球系の苦手な女子でも、ヒットが打てるし、アウトがとれる。
 - ・ 普通ならヒットコースでも、ワンバウンド捕球までアウトになるので、あきらめず最後までボールを追いかけるようになる。
 - ・ グラブやバットといった、女子や低学年の子にとって扱いにくい用具は一切不要。
 - ・ 1塁と3塁コーチにチームの「実力者」をおき（特に3塁）、トラブルを防ぐ。
→ タッチアッププレーの際、コーチの指示に従うことを徹底。
→ コーチはわかりやすい指示をすることが求められる。
 - ・ 特に、女子やルールに疎い子がランナーになった場合、本人個人の「力」よりも、コーチの判断や力量がカギをにぎることを認識させる。（チームプレー！）
- ※ ラケットを投げ出さないような工夫（配慮）が必要か。
→ 1mくらいのひもつきにするとか…



◎ ベースボール系の難しさ…担任の役割

特に女子に「野球感覚」がないこと。ボールにバットが当たらない、捕球ができない、タッチアッププレーがわからない…。この3つを解決してあげれば、女子も野球を楽しむことができる。

- ① テニスラケットを使用する（面を垂直に！）
- ② ワンバウンド捕球でOK
- ③ 難しい判断は3塁コーチ、または一塁コーチ（実力者たち）に任せる

⇒ 担任による「実力者」への働きかけが重要となる！（互いの信頼感も）

この3点に配慮すれば、問題は大体解決できるのではないだろうか。

最後に付け加えるならば、「順番抜けかし」という問題がある。自分の打順がきても気づかず（あるいは気弱さで）、次の人が打席に立ってしまうこと、これほど寂しいことはない。それを防ぐため、担任は（たとえ自分が野球オンチだとしても）、スコアをしっかりとつけてあげなければならない。

その際注意することは、プロ野球的なスコアは必要ない、ということ。誰が塁に出て、誰がアウトになり、誰がホームに入ってきたか、これだけでいい。（例示します）

おわりに

すべてのゲームにいえることは、担任や子どもたち自身が自分たちで臨機応変にルールを変えていけばいい、ということ。運動の苦手な子も率先して飛び出していける環境づくりが大切だと思う。

ひとにぎりのスーパースターのみが脚光を浴び続けるのではなく、誰でも主役になれるゲーム、誰でも楽しめるゲームづくりが、今、求められているのではないだろうか。

チャンピオンスポーツだけがすばらしいのではない。普通の子が、普通に楽しくできるスポーツ…。

仲間や友人から責められることを恐れ、スポーツがキライになった子が実に多くいることを私たちは知らねばならない。

【付】 ・並びっこベースボール … 全員の運動量確保に最適！



ワンバウンドベースボール スコア (例)

チーム	1	2	3	4	5	6	7	計
カントリワシ								
ヤマネコ								

【カントリワシ】

打順	1	2	3	4	5	6	7
ただひろ							
やすのり							
りえ							
のぶひこ							
あゆみ							
きんや							
ゆか							
ひでとし							
たかとき							

【ヤマネコ】

打順	1	2	3	4	5	6	7
まさあき							
あきこ							
そうき							
しんや							
まゆみ							
たかし							
さとこ							
たくみ							
あやの							

※ 土曜の午前中、いっしょに授業づくりを楽しみませんか！

時間 10：00～11：30

会場 新 沖縄県教育会館 4F ホール（大道小となり）

※ 講座内容の変更もあり得ます。最新の支部情報をご覧ください。

- ① 4／23（土）…（関連教科等、以下同じ）総合学習

【復帰をどう教えるか！】：本土へ行くのにパスポートが必要だった時代
～究極の選択、独立？ アメリカへ編入？ 日本へ復帰？～

- ② ⇒ 器材不良のため後日開催



- ③ 8／6（土）… 自由研究・図工・社会科・ものづくり

【まが玉づくり】：卑弥呼も身につけていた？！
～だれでも45分でまが玉がつかれる！～



- ④ 9／3（土）… 体育・学級レク

【全員で楽しめる体育ゲーム】⇒ 実技ではありません！
～体力差・能力差に関係なくみんなでスポーツを楽しもう！～

- ⑤ 10／29（土）… 総合学習・平和教育

【戦争マラリア】：八重山、もうひとつの沖縄戦
～てっぽうの弾で死んだ者はひとりもない…～



- ⑥ 11／5（土）… 社会科・平和教育

【憲法とわたしたちの暮らし】：誰がそれを決めるのか
～「先生、おねがい！ 通知表をなくして！」～

- ⑦ 12／3（土）… 社会科・平和教育

【不発弾をどう教えるか】：いまだに続く「沖縄戦」
～幼稚園児を巻き込んだ大惨事！～



- ⑧ 1／21（土）… 社会科・平和教育

【明治の新しい国づくり】：黒船とオスプレイ
～ペリーが率いた海兵隊員、やっぱり沖縄で事件を起こしていた！～

- ⑨ 2／18（土）… 環境教育・理科・生活科

【校庭一周、グルメの旅】
～校内の食べられる植物をさがそう！～

