

# 特性を存分に味わい、その運動の特性を語り合う授業づくり～子ども達の実態にあった教材を手作り～

安曇野市立徳高西小学校 清水 克哉

## I. 研究の概要・テーマ設定

「動いて楽しい」だけ?  
「友達と関わり楽しい」だけ?

**子ども達が特性を味わい  
子ども達が成長を感じる体育**

① 特性を知る (素材)  
② 使用する教具 (子どもに合わせる)  
③ 学ぶ内容 (戦術的課題)

**教材**

① 攻守一体プレイゲームの特性とは何か?  
素材となる運動の楽しさ、難しさを洗い出す。つまりはその運動がもつ特性を味わえるようにする。

② 使用する教具は子ども達に合っているか?  
子ども達にゲームを合わせる(道具・コート)。ルールはゲームが面白くなるため、特性から外れないようにする。

③ 学ぶ内容(戦術的課題)はどこにあるのか?  
子ども達がこの運動で学ぶべきこと、目標を設定する。学ぶべきことは、その運動の特性であり、学ぶことが明確になると、子どもが学ぶこと、指導することが分けられる。

**ネット型 攻守一体プレイゲーム 素材「テニス」**

## II. 研究の実践

① 攻守一体プレイゲームの特性とは何か?

ネットを挟んで相手と向かい合い、様々な打球を打ち、いかに相手を意のままに動かして翻弄し、相手コートに球を落とすこと。相手の特徴を分析して攻撃パターンを考えたり、相手や自分のチームの特徴を考えて作戦を考えたりすること。

② 使用する教具は子ども達に合っているか?

① キャッチからの下手両手投げOK! スピーディーな展開でも状況判断が容易!!  
② ネット高: 100cm エンドライン左右方向→80cm 球域 up! 多様な攻撃/バターン/ハラハラドキドキ!  
③ 広すぎ\*適度なコートサイズ! & 運動従事時間確保!  
④ 扱いやすいボールの選定ダブルバウンドテニスのボール。小さい。キャッチが容易なボール!

③ 学ぶ内容(戦術的課題)はどこにあるのか?

① 「取りづらさ」の視点を増やす  
相手がいない所 → ボールの速さ 返球のタイミング 相手の居場所 相手の重心  
② 自分だけの必勝パターン作り! 相手を意のままに動かし、得点する!!!

**教材完成!!! キャタックテニス  
「キャッチ&アタック」**

## III. 授業の実践

(1) キャタックテニスとの出会い

「ワンバウンドしてからキャッチ」ができず、直接キャッチ

3年生のコロコロバレー (連係プレイゲーム)  
「相手と相手の隙間」「コートの端」をねらっていたなあ!

コートの中真ん中にある相手に素直に返球する子どもは少ない  
相手から離れたところをめがけて投げている

制球力不足だが、相手がとりづらい所=コートの端!  
第一時においてすでに、攻守一体プレイゲームの特性を味わい始めている子ども達

ネット(高さ1m)のはるか上を通り、ボールが床につくまでかなりの時間を要し、相手は簡単に捕球しており、決定打などはならずラリーが長く続いていた。そのため、コート外に出てしまうケースが多くあった。ゲームを終え、ゲームを振り返ると、相手が取りづらいところに返球すれば得点が取れそうだと子どもたちは考え、単元目標が「相手が取りづらい所にボールを投げて、得点を取ろう」と決まった。

## III. 授業の実践

(2) 「相手の取りづらい所」が醸成され、より具体的な思考へ

低く投げたい!

ネット下通過・コート中ほどでバウンド  
低いボール意識up! → 保持時間長!

低く!速く!線ギリギリ!

返球ボールの速さ  
返球ボールの高さ

## III. 授業の実践

(3) 「攻めは守りから、守りは攻めから」【攻守一体】を味わう

真ん中に戻ると、どこのボールでも取りやすい!

最強ポジション

「相手が最強ポジションに戻る前に低く速くギリギリに投げる」

攻守一体の面白さ味わう

ボールを投げた後、最強ポジションにもどり、得点をふせよう!

前時までと違い、ボールを保持している時間が短くなり、コートを動き回っている時間が長くなったため、激しいゲーム展開になった。ゲームのレベルが高くなったことを楽しんでいる子どもが多くなった。

## III. 授業の実践

(4) 攻守一体プレイゲームの醍醐味 必勝パターンを考える

「相手を左に動かし、最強ポジションに戻ろうとする相手とは逆の方の左側にボールを投げると、体重が右にかかっているのでボールはとれない!」

多くのチームは必勝パターンOK!  
喜び合う姿が急増!

自分の必勝技のせいで点が取れなくて、とても申し訳なかった。前より全然楽しくなったと思う。必勝技がだめなかな。ペアの友達が少し怒っていたかも。だからもっといいやり方考えよう。

自分のストレスロングシュートでたくさん点を取れたけど、1点差で負けちゃってくやしかった。めっちゃくちゃつめた!ペアの友達と協力して考えられて楽しかった。

## III. 授業の実践

(5) リーグ戦で今までの学びを生かす 楽しい体育!

必勝技を使って点を取りたい! 友達とハイタッチしたい!

今までの学習を出し切りたい!

応援したい! 楽しい! やりたい!

次時

1点差や2点差、同点の試合が多くあった。得点をとると、ハイタッチをし、互いに喜び合う姿が多く見られた。どの子どもも笑顔でプレーをしている。また、左右に相手を振る攻防にとまらず、前後で揺さぶるプレーが多数出現してきた。

前々時の反省を活かし、よりよい必勝パターンを実践した緑色のペア。思うように必勝パターンで得点ができ、表情はにこやかだった。両ペア共に、振り返りの場面で、コート図を用いながら、良かった点・課題点を互いに伝合っていた。

## III. 授業の実践

(5) リーグ戦で今までの学びを生かす

白色ペアは作った必勝パターンの「ちょこんとボール」(何度かラリーをして後方に相手を追いやってから、ネットギリギリにちょこんと返球する作戦)で得点をする、両手を突き上げガッツポーズを決めた。考えてきた必勝パターンで得点できた事を教師が認める声かけをすると、その子はうれしそうな表情をしていた。

ラリー① ラリー② ラリー③

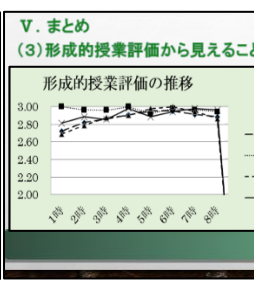
## V. まとめ (1) 単元の振り返り 子ども達は何を思ったか

児童感想1  
自分がこんなに楽しめる体育があったなんて、5年生になってやりたいなあ。(中略) 最後の時間はボールも速いし近くに相手のボールも入っていて成長したと思う。楽しかった。必勝パターンもいいものを書き残されてよかった。

児童感想2  
(前略) チームの仲間と話し合っどやうって点が取れるかを相談してたくさん点が取れるようになった。ペアの友達が私がミスをしたときにすぐに点を取って来てくれてさっさとコートに帰って来てくれた。勝つとペアの友達と喜び合えた。休み時間と一緒に練習できて楽しかった。す〜とやっていたい。(中略)

(2) 作戦板を使いたくなる体育

**作戦板を与えてはいけない!  
作戦板を使いたくなるような授業を仕組み**



子ども達はキャタックテニスを肯定的にとらえていることが分かった。こうなった要因として考えられるのは、キャタックテニスという教材が、子ども達にマッチしていたからだろう。また、高い値で推移している理由として、単元前半には、ネットが1mと高いため、左右の攻防が多くなり、エンドラインとサイドラインギリギリのところをめがけて返球していた子ども達。単元後半にネットの高さが80cmと低くなると、ネット際にも投げやすくなったことに気が付き、左右への攻防に加え、前後への返球も加わり攻撃パターンが増えた。そして、得点を取るまでの道筋、必勝パターンを考える学習へとつながった。つまり、攻守一体プレイゲームの神髄を学ぶことになる。第一時から第8時まで子ども達は、攻守一体プレイゲームの特性を味わい続けていた。特性を味わい続けているからこそ、「楽しい!!!」と「もっとやりたい!!!」と思い、「もっとこうなりたい!!!」と願いを持ち、「ねえねえ!聞いて!!!」と考えたことを話し合わずにはいられないキャタックテニスになったのだろう。