

小学校・第4学年

体育

「みんなが楽しいフラッグフットボールをしよう」  
ゴール型ゲーム「みんなが楽しいフラッグフット  
ボールをしよう！」

山形県天童市立天童中部小学校

高橋 豊

### 1 はじめに

本実践は、クラスの子どもたちの実態を踏まえ、  
フラッグフットボールの運動特性を通して、「体  
育の学習としての課題解決をするために」「学校  
研究『課題に向かって思考し続ける子どもの育  
成』」「学級経営の充実」の3つの視点から授業を  
つくりたいと考えた。

### 2 ゲームの概要

☆ 1チームは、4名。ゲームの際は、攻め4人、  
守り3人。守りは、ハドル中に必ずメンバーを  
入れ替える。1回戦は、4回（後に3回に変更）  
ずつ攻め合い、合計点数で勝敗を決める。

★ コートは、横15m。縦は、5mごとに「スタ  
ートゾーン」「1点」「2点」「3点」のゾーン。  
フラッグされた、ラインから出た、ボールを落  
とした所が、攻めの点数になる。

☆ ハドルは、20秒。30秒経ってもスタートでき  
ないときは、0点。

★ 攻めは、《ラン》《スタートゾーン内の後ろパ  
ス・ハンドオフ・横パス》ができる。1回だけ  
認められている前パスは、技能面を考慮し、今  
回は行わない。

☆ 攻めの反則は「フラッグを手で押さえる」「ハ  
ドルを時間内に終えない」「意図的に相手を押  
さえる、ぶつかる、たたく、押す」→0点。守  
りは、「意図的に相手を押さえる、ぶつかる、  
たたく、押す」→3点。「意図的」としたのは、

子どもたちは少しの接触プレーも「ぶつかつ  
た」と訴えが多く、考えるポイントの一つに  
するため。

### 3 実践から

(1) 体育の学習としての課題解決をするために

課題：◆まだ本当に「楽しい」と感じていない。  
◆ボールを自由にコントロールできな  
い。ボールを持っていないときの動き  
◆なかなか活躍できない子がいる

授業後の感想を見ると、全員が「楽しかった」  
と答えていた。「ゲームに勝った（26名）」「自分  
が3点取った（24名）」と回答の他に、「友だちが  
3点取った（21名）」にも楽しさを感じるようにな  
った。

得点するためには、一人一人の役割や動きが重  
要になり、「自分はどう動くのか」をしっかりと考  
えてから、プレーしていた。そのため、ボールを  
中心に動いたり、何をしていいのかが分からず、  
立ち尽くしたりする姿は、ほとんどなかった。

しかし、スナップ・ハンドオフ・フェイク・ブ  
ロックの4つの技能が中心だったが、3点を取る  
ためのプレーに至るまでの技能の習熟が難しかっ  
た。

【まだ動き方も技能も伴っていない状態】

- ハンドオフ、フェイクの際の  
ボールを隠す動き
- タイミング

指1週

☆技能のポイントの確認  
☆タイミングの重要性  
☆互いに見合うことの大切さ

【対陣し、個人の能力で点数を取ろうとする状態】

- 守りの上達→相手の動きを見  
てから走るコースを探す動き
- 何をブロックするのか

指1週

☆3点=走り抜ける・スピード  
☆コースをつくるブロックの動き  
☆仲間を信じる・攻め30秒制限

【走り抜ける動きが多くなった状態】

- スピード感のあるプレー
- 作戦によるチームの力の差

指1週

☆作戦や動き、技能に課題のある  
チームを中心に支援

## (2) 学校研究を踏まえて

課題：◆課題づくりの力をさらに高める  
◆課題解決をあきらめたり、頼ったりせず、自力で解決する。  
◆思っていることを伝えられない

- 紙の上で考えた作戦を、実際のゲームで試し修正しながら学習に取り組んだ。その中から、点数が取れるプレーが自然に精選されていき、大会では、1つの作戦からバリエーションを変えろという動きが多かった。
- ハドルが、子どもたちの中で少しずつ重要な役割を果たすようになり、リーダー的な子を中心に、短時間で作戦の確認していた。また、教室での話し合いはじっくりゲームを見つめ直す時間として有効だった（ビデオも活用した）。
- 考えた作戦と自分（たち）の技能の差が大きく、なかなかうまくいかないことがあり、子どもたちもその難しさを感じていた。またチームの作戦ではなく、最終的には個の力に頼る作戦にこだわっているチームがあった。



## (3) 学級経営の充実

課題：◆Q-Uから見えるクラスの現状・集団の中の個の現状を踏まえて  
◆より高い学級集団をめざして

- Q-Uの結果や日常生活を考慮し、リレーションを高めるためにグループづくりをしたので、グループで様々な課題が生じたが、その度に学んでほしいことを考えさせるように働きかけることで、リレーションが高まった。
- 学級の日常生活の中でよくある、「間違っ**て**ぶつ**か**った＝ぶつ**か**って**き**た」「じゃれ合**っ**ている中で頭を**ポ**ンと**し**た＝た**た**か**れ**た」という

ことについて考えさせるために、反則を「意図的に」（悪質な接触は反則）という言葉で考えさせるようにした。その言葉を視点に、プレーを考えることで（特に審判）、次第に子ども同士のトラブルが少なくなった。

ある日の朝自習の時間に、それぞれのチームで作戦会議を行っていた。あるチームが、男女分かれて作戦会議をしているのに気づいた。そのチームを集め、話を聞いた。女子2名は、無言のまま。男子の1人が、「何となく…」と答えた。

このチームは、2時目から、女兒たちが「動いてくれない。」「二人で遊んでいて練習できない」と訴えがあった。その気持ちが、そうさせたのだろうと考えた。女兒に「それで本当にいいの？」と尋ねると涙を流した。そこで、「4人」という意味や2人に学んでほしいことを一緒に考えた。

その後、練習中にも教え合いや笑い声が聞こえるようになった。そして、男児が3点取ると、自分が点数をとった以上に跳びはねて喜んだ。

## 3 おわりに

本実践は、3つの視点から授業づくりを行った。授業後、子どもたちからは、「もっとやりたい」という声がたくさんあった。子どもたち自身も、これらの課題を解決しながら、「みんなが楽しいフラッグフットボール」をめざした結果だと思う。今後は、系統立ててフラッグフットボールの学習を行い、今回の実践では取り上げなかったパスプレーなどを取り入れ、より高い課題で、心と体の一体化を図っていきたい。



## 《参考文献》

フラッグフットボール指導ガイド2013

（日本フラッグフットボール協会）