

# 3D を 2D に簡易化 アイスクリームバスケット

日田市立高瀬小学校 岩崎 敬

本校では、1年生から6年生まで、担任の先生と体育専科教員の私で体育の授業を行なっています。なかなか他校では真似のできない環境ではありますが、本校児童が「体育授業が好き」、とりわけ「ゲームやボール運動が好き」と言ってくれるために工夫していることがあります。それは各学年の発達段階に合わせて、意思決定要素を減らし、ゲームを2Dに簡易化していることです。

そこで今回は、高瀬小で実践している、「アイスクリームバスケット」について紹介します。



バスケットボールは子どもたちにとって楽しいし、できるとかっこいい。

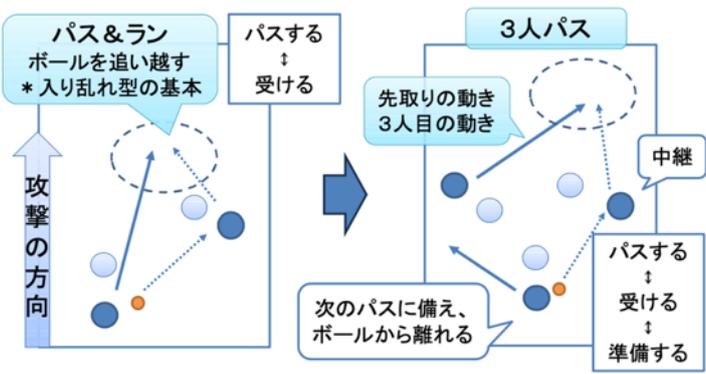
しかし、一部の運動のできる子ばかりが活躍して、上手になりたい子が、活躍できないこともある。

教材化が必要

~~誰一人取り残さない体育授業~~



ゴール型の知識=戦術(教えること)  
パスによるボール運びを教える:空間に行く



子どもたちも授業者も、動きを縦横の平面(2D)で伝えることが多い。だったら、実際の動きも高さを使わず、平面上の動きで学習した方が効果的ではなかろうか?

(2024.2 清水 日田ワークショップより)

## そのために「アイスクリームバスケット」で実践したルール

### <攻め>

- ①ドリブル無し。
- ②バウンスパスも頭上のパスも無し。(平面上の2Dのパスだけでボールを進める)
- ③ボールを前に進めてからのシュートの時だけ頭上(3D)もOK。

ゲームは3対3で、全員の素早い動きが必要となる。

相手がパスミス、シュートミスをしたときだけ攻守交代。その場のパスからリスタート。

### <守り>

- ①ボール保持者から1mは離れる。
  - ②攻撃側のパスが通らない場所に動く。(身体でパスコースを無くす。手でパスカットNG。胴体、頭部のカットはOK。)
- ・サッカーのハンドと同じルール。



段階的に手でのパスカットを認めていく。

- ・リストバンドをした片手でのカット可など。



※使用するボールは、キャッチしやすく身体にあたって痛くないものを使用する。(眼鏡の子はできるだけ外させる。)



「アイスクリーム」の意味は、ボールをアイスクリーム、プラスチック製コーンを食べるコーンに例えたところから。

# ボール運びの攻防 (4年生)



この連続写真は、  
単元後半で、片手の  
パスカットをOKに  
した様子です。



2D 限定のボール運びの中で、子ども  
たちは、「ボール保持者と自分との間  
に守備者がいないように移動」の動  
きを、自然に覚えていきました。

ゲームで休んでいる子がいないため、  
体力もついてきているように思います。



固定されたゴールで得点するのも楽しいのですが、  
仲間と協働して、動くゴールで得点するのも楽しいようです。

まだ集計中ではありますが、今年度の体力テストの結果も、本校は高い数値が出ています。その要因の一つに、体育授業で「どの子も参加できるように」と、工夫してきたことが要因になっているかもしれません。

## フロアサッカー



近年、多くの学校で取り入れられるようになったディスクを用いたフロアサッカー。考え方は同じで、ボールの動きを簡易化(2D化)してあげることにより、多くの子どもたちがプレイできるようになりました。

### <動きを2D化させる場面>

上空から撮ってみたいと思い、カメラ付きのドローンを使ってみた タブレット端末とWi-Fi接続



前任校で試したことも紹介します。ゴール型ゲームでドローンを飛ばしたり、二階席からWi-Fiでモニターに繋いだりしたことがありました。実際の動きを2Dで可視化させることによって、子どもたちの動きが良くなりました。



# 3Dの動きを2Dに簡易化

ゲームの簡易化として、大切なキーワードにしています。