

ネット型ゲームの2D化 ～カーリングバレー～

日田市立高瀬小学校 岩崎 敬

小学校体育のネット型ゲームでは、学習指導要領解説に示されているように、児童の発達段階に応じて「易しいゲーム」や「簡易化されたゲーム」を工夫することが求められています。

<中学年：ネット型ゲーム>

[例示]

- ソフトバレーボールを基にした易しいゲーム
- プレールボールを基にした易しいゲーム
- バドミントンやテニスを基にした易しいゲーム
- 天大中小など、子供の遊びを基にした易しいゲーム

<高学年：ネット型ゲーム>

[例示]

- ソフトバレーボールやプレールボールを基にした簡易化されたゲーム
- バドミントンやテニスを基にした簡易化されたゲーム

一方、実際の授業では、ボール操作や判断の難しさから、運動が苦手な子どもでさえもラリーが途切れ、気まずい雰囲気生まれる場面が見られます。本人は意欲的に取り組んでいるにもかかわらず、ゲーム構造そのものが学習を難しくしているのではないかと考えました。

ネット型ゲームが難しくなる要因を、私の経験から

①ボール操作の難しさ

②意思決定の多さ

③考える時間の短さ

と考えるようになりました。



ソフトバレーボールを例に、具体的に述べます。

① ボール操作の難しさ

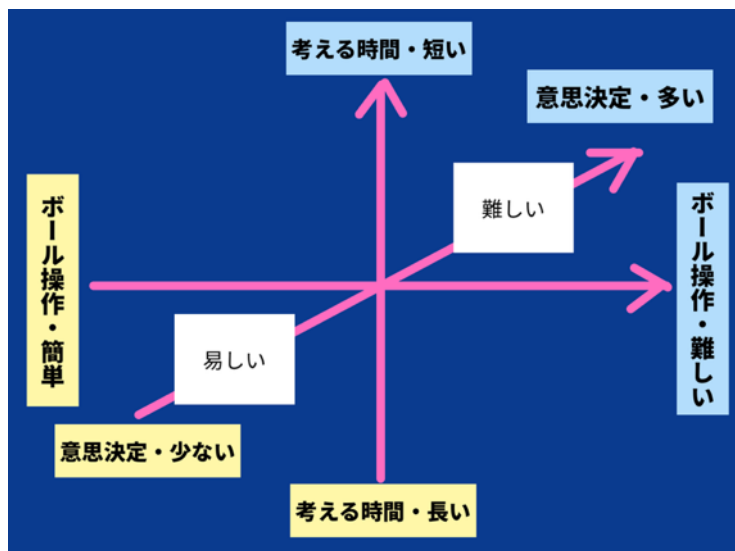
スポーツクラブで経験のある子どもであっても、オーバーハンドパスやアンダーハンドパスはすぐに習得できるものではなく、ボールコントロール自体に高い難しさがあります。

② 意思決定の多さ

「ボールを誰に返すのか」「仲間に返すのか、相手に返すのか」「仲間の誰に、どのように返すのか」「相手のどこに返すのか」など、瞬時に判断しなければならない選択肢が非常に多いと感じています。

③ 考える時間の短さ

ボールが落ちるまで、あるいは指定されたバウンド数までのわずかな時間の中で、判断と動作を行う必要があります。



実践した「カーリングバレー」は、カーリングとバレーボールの要素を組み合わせたゲームで、ディスク型のボールを用い、止める・送るといった比較的単純な操作で進めます。これにより、判断の数を減らし、児童が落ち着いて考えながらプレイできる時間を確保することをねらいました。

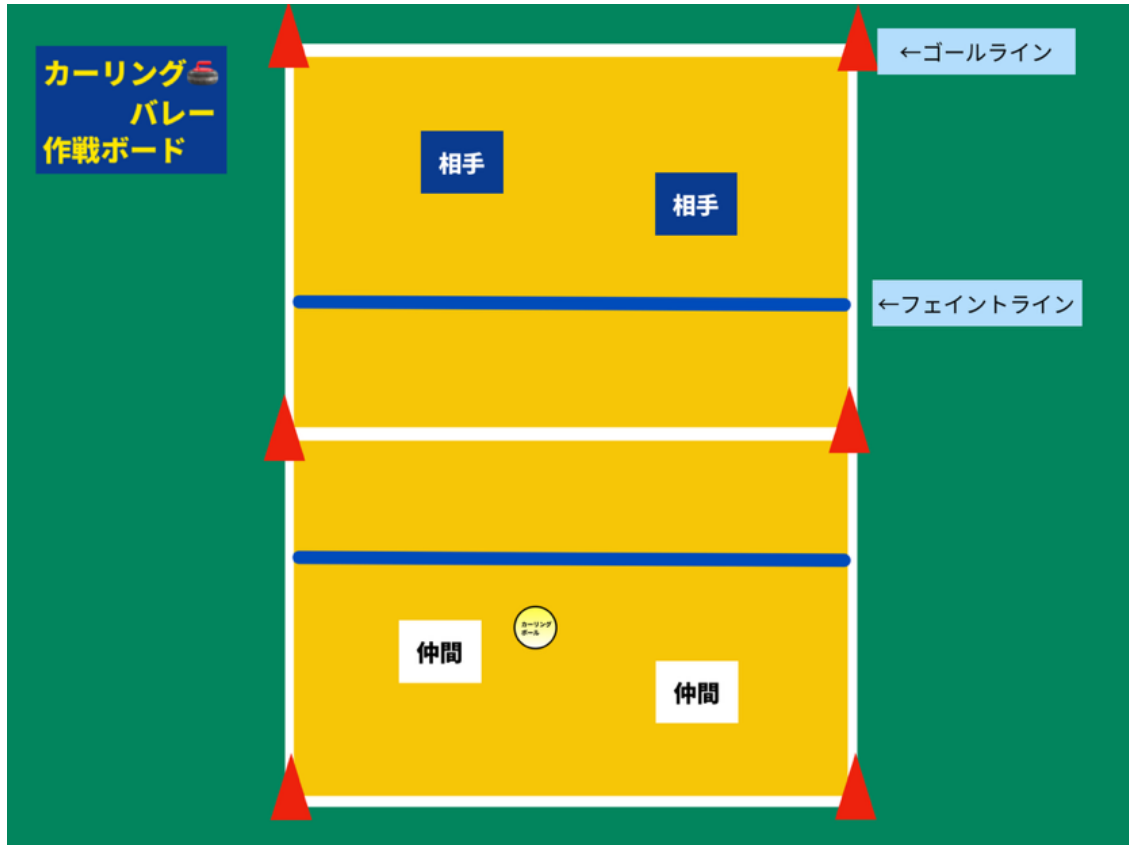


使ったボールはフットホッケー用の
ディスク型ボール



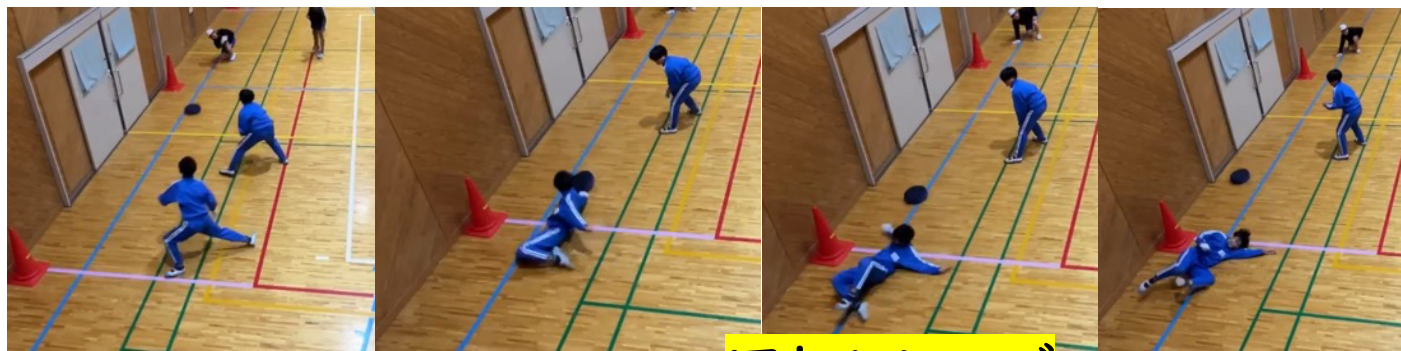


安全対策として、全員軍手をはめさせ、軍手以外ではボールをさわれないルールに



今回の得点方法は2つ

- ① ゴールラインを越える。 ②フェイントラインに乗せる。



回転レシーブ



トス



回転アタック



スライディングレシーブ

床上でプレイするため、他のネット型ゲームに無い、巧みな動きを身につけていった子もいました。

カーリング🏏バレーの特徴

ボール操作

簡単
(止めるか、パスするかぐらい)

意思決定

ダブルスで3回目に返球とすると
意思決定事項は少なくなる

考える時間

無制限
(ただし速く攻めた方が有利)

子どもたちは仲間と関わり合いながらゲームを楽しみ、徐々にスピーディーな攻防へと発展していく様子が見られました。

2D化(平面化)したカーリングバレーは、ネット型ゲームに親しむための下位教材として、また単元導入段階における有効な学習活動であると感じています。