9月25日（日）11:30／202教室

小学校高学年段階におけるフラッグフットボールに関する戦術的知識の特性について

○松元 剛（筑波大学）、岡出 美則（筑波大学）、中川 昭（筑波大学）

ゲームパフォーマンスは、児童、生徒の知識の影響を受けすることが指摘されている。しかし、体育の授業等における指導の根拠を提供するデータの蓄積は乏しい。そこで小学校5年生および6年生における、フラッグフットボールの作戦立図に関する戦術的知識を明らかにすることとした。日本フラッグフットボール協会による作戦コンクールに応募のあった5年生21プレイ、6年生30プレイを対象に、複数の専門家により分析項目および基準を設定したうえでプレイを分析した。いずれの学年においても、目的を持って作戦を立案していた。バスブルの特徴として、守備を引きつけてスペースを創出する動きが見られる。またランプレイにおいては、守備を防御（ブロック）する役割を持たせているもの、クォータック（QB）が直接ボールを持ちました走りこむケースが多い。守備側の役割を認識しうる展開を予測しているものもあるが、状況設定が曖昧なものが多く、指導の必要性を感じ取される。なお今回の調査より、5年生と6年生の間において戦術的知識に関する大きな違いは見受けられず、この2学年を一括のU12として集団的に捕らえていくことの方向性が考察された。

9月25日（日）11:45／202教室

タグポイント・ラグビーの試案と実践

○田中 弘之（鳴門教育大学大学院芸術・健康系教育部）

小学校の体育授業におけるタグ・ラグビーとそのルールを改変したタグポイント・ラグビーの比較から、ルール変更がゲームに及ぼす影響を検証し、タグポイント・ラグビーの教材としての可能性について検証した。両ゲームにおいて、歩数、触球数、トライ数、タグ数の測定項目から分析した運動量やゲームへの参加度の関係に有意差はなく、運動が苦手な子どもでも参加することができるというタグ・ラグビーの特性は、タグポイント・ラグビーにおいても失われなかった。さらに、タグポイント・ラグビーでは、タグ・ラグビーよりもチーム構成員のゲーム時における歩数の標準偏差が有意に減少し、プレーヤーの運動量の偏りを少なくした。また、クォーターオーバー成功率やゲーム経験回数とゲーム形態の変化との関係などから、第1学年の子どもたちはタグポイント・ラグビーのゲーム特性を理解するには至らないが、第6学年の子どもたちはゲーム経験とともにそれを理解できることが推察された。以上のような結果から、タグポイント・ラグビーは、タグ・ラグビーがもつ教材としての良好さを損うことなく、将来の7人制ラグビーフットボール競技への導入の役割を果たす可能性が示唆された。

9月25日（日）12:00／202教室

視覚障害児のサッカー導入における練習教材に関して

―抽象的運動と具体的運動に着目して―

○松原 真弓（筑波大学附属視覚特別支援学校）

視覚障害児でなければ誰でもできる、バス、シュート、ドリブルが視覚障害児には難しい。「足でボールを触れる」、「ボールと一緒に動く」という予備のための練習教材により感覚を養い、身体でボールを感じボールを見つけることから始まっている。佐藤は、メルボ＝ボンティの「抽象的運動」と「具体的運動」の視点から、初心者に対して、できない一方から自分の身体の動きに意識を向けなければならない抽象的な運動を要求するのではなく、動きかれた感覚を体感できる具体的な運動課題を設定するべきであると述べている。サッカーの基本といえる「止める」であるが、児童はなかなかボールへ動けず、足を出せない。手で「捕る」よりはるかに難しく、いくつ、どこに、どんなふうに足を出すかわからないような抽象的な空間での動きはとても難しい。また、ボールに触れられなければ遠近感も伸展作用も働きず、止める動きを捉えることができない。そこで、「動いているボールを足で止める」という課題の習得に向け、より具体的な態度で臨む練習教材を考えていくこととした。その実践例をもとに、練習教材について発生運動学的立場から検討した。

—213—