

バレーボールの意欲を高める戦術を扱った授業の検討

吉田有希*・安井 仁**

鳥取大学附属中学校 保健体育科

*E-mail: yyoshida@fuzoku.tottori-u.ac.jp

**E-mail: yasui-st@fuzoku.tottori-u.ac.jp

Yuki YOSHIDA, Hitoshi YASUI (Tottori University Junior High School) : Study of classes dealing with tactics to increase motivation to play volleyball

要旨 — バレーボールではゲームにおいて「意図的なセットを経由した攻撃のラリー」が展開されることにより、バレーボールの本質的な楽しさを知ることとなる。攻撃の基本リズムは三段攻撃であるが、現状は技能が未熟であったり、ミスを恐れたりして意識的にボールが経由する人数を減らすなど三段攻撃に至らない場合がほとんどである。それを解決するために三段攻撃を攻撃パターンとする思考を促すルールを考案した。この授業実践を行ったところ、生徒の攻撃面に対する理解が深まった。

キーワード — ラリー, 三段攻撃, 本質的理解

Abstract — The charm of volleyball is in the “attack rallies” in the games. Although the basic rhythm of attacks is produced by 3 player set and spike offence, in most cases the three-fold offence is not attained because students tend to lessen the number of players for fear of making mistakes or because they lack skills. To solve this problem, we devised a rule to urge students to consider that three-fold offence is the normal attack pattern. Class practice incorporating the new rule showed that it is effective and increased students’ understanding of attack methods.

Key words — rally, 3 player set and spike offence, normal attack pattern

1. はじめに

1.1 問題の所在とねらい

バレーボールは、1チーム6人の選手がコート上でネットをはさんで相対し、ボールを打ち合って得点を競う競技である。連携プレーの中で意図的なセットを経由した攻撃のラリーが展開されることや自己のチームや相手チームの特徴を踏まえた作戦を立て、その作戦を実行して得点を競うところに楽しさがある。オリンピックの種目であったり、ワールドカップが開催されていたりするため知名度の高いスポーツである。大会の様子がテレビで中継されることもしばしばあり、学習前から試合の雰囲気やある程度のルールを知っている生徒は多数存在する。中学校学習指導要領1)には『球技は「ゴール型」「ネット型」「ベースボール型」から構成さ

れ、個人やチームの能力に応じた作戦を立て、集団対集団、個人対個人で勝敗を競うことによる楽しさや喜びを味わうことのできる運動である。』とあり、その中でもバレーボールは「ネット型」にあたる種目で、『第1学年及び2学年の「基本的なボール操作や仲間と連携した動きでゲームが展開できるようにする」ことをねらいとした学習を受けて、第3学年では「作戦に応じたボール操作で仲間と連携してゲームが展開できるようにする」ことを学習のねらいとしている。』とある。これまでの授業で行った試合では、ネットをはさんでボールが行き来し、ラリーが続く場面は多々見られたが、内容としてはバレーボール部やボール操作が上手な生徒だけが動き回ってボールをつないでいたり、ミスを減らすためにボールが経由する人数を意識的に減

らしたりしてラリーが続くというものがほとんどだった。本来の三段攻撃をするための技能も戦術的思考や役割行動も学習されない。授業の中でバレーボールを学習できる時間数は年間10時間前後である。この程度の時間数では、バレーボールのイメージがあったとしても、実際のルールの中で思い通りにボールを操作し、試合を楽しみ、ねらいを達成することは容易ではない。しかし、その中でボールの操作技能を向上させていくことだけに終わらず、バレーボールの本質的な楽しさを体験し、戦術的思考や役割行動も学習させたい。さらにそうすることで他のスポーツでも「連携」「戦術」「仲間との協力」などを意識して取り組むことができるようになることにつながると考えられる。

1.2 バレーボールにおける「やりくり」

そこで本校の研究のキーワードである「やりくり」が必要になってくる。バレーボール本来の楽しさを味わうことができる授業の環境作りが教える側の「やりくり」で、その中で仲間とどう連携するのか、戦術はどう組み立てるのか、経験値やモチベーションの異なる仲間とどう協力していくのかを考えるのが生徒の「やりくり」である。

2 研究方法

2.1 調査対象

本研究の対象は、2017年6月、10月実施の球技「ネット型」バレーボール（全10時間）を受講した第3学年AB組の生徒女子35名である。

2.2 生徒の状況について

全対象者が1,2年生の授業でバレーボールを経験している。その中に小学校でスポーツ少年団に所属していた、中学校でバレーボール部に所属しているという生徒が数人いる。生徒の能力は二極化しており、ボール操作技能の差は大きい。球技が好きで得意である、得意ではないが好きであるという生徒が大半を占めているため、意欲的に授業に取り組む。また、「バレーボールは好きですか」という事前アンケートに

よると約80%の生徒が「好き」「どちらかというが好き」と答えた。なぜ好きかという理由は、「試合で勝ったらうれしいから」や「みんなで盛り上がるから」などの理由が多く、バレーボールの本質的な楽しさである「意図的なセットを経由した攻撃のラリー」や「チームで作戦を立て、それを試合の中で実行して得点すること」に楽しさを感じている生徒は少ないと考えられる。

2.3 研究方法

昨年度と今年度第1時のオーバーハンドパス、アンダーハンドパスの技能調査をもとに、技能が均等になるようにチームを組み、表1に示す計画で授業を行った。その中でも、「意図的なセットを経由した攻撃のラリーが展開される」「自己のチームや相手チームの特徴を踏まえた作戦を立て、その作戦を実行する」ことに焦点を当てた本時（第3時）のメインゲームの中での生徒の動きと、授業内での発言について分析し、「意図的なセットを経由した攻撃のラリーが展開される」「自己のチームや相手チームの特徴を踏まえた作戦を立て、その作戦を実行する」ための動きがどこまでできたかや生徒の思考の変化、授業のあり方について検討する。

表1 学習計画 (全10時間)

時	学 習 活 動
1	オリエンテーション アンケート調査・技能調査 ドリル練習の説明・練習 (10時まで毎時)
2	メインゲームの説明・練習
3	メインゲーム *本時 3/10
4	(縮小コート3対3)
5	リーグ戦1
6	(縮小コート3対3)
7	新チーム編成・リーグ戦2に向けて 練習タイム
8	リーグ戦2
9	(縮小コート4対4) (通常コート6対6)
10	スキルテスト アンケート調査

2.3.1 本時メインゲームのルール

メインゲームで「ファーストキャッチバレー」を行う。主なルールは表2のとおりである。

表2 ファーストキャッチバレー主なルール

○コート	バトミントンコート
○ネット	1m80cm
○人数	3対3
○サービス	レシーバーが相手コートのレシーバーに両手投げで投げ入れる。
○触球回数	3回で相手コートに返す プレーヤー3人は、1回ずつしか触ることはできない 1本目はキャッチ(またはワンバウンドキャッチ)とする

2.3.2 メインゲーム ルールの意図

1チームを5人とし、コートに入る人数を3人とする。コートに入らない2人のうち1人は

ローテーションによってコートに入る選手(交代待ち)とし、もう1人は試合を撮影する記録係とする。(記録係は1試合ごとに交代とする。)コート外の選手や記録係を作ることによって、プレーせずに試合を見た人からの意見や映像により自分達の動きを可視化し、客観的に分析できるようにする。コート内の3人は「レシーブトス(セット)―アタック」の役割を担う。サービスは両手でコートに投げ入れる。これにより、サーブレシーブがセッターに返りやすくなる。サーブレシーブは、ボールの落下点を予測して動き、サーブのコースや威力によりボール操作も変えていかなければいけないので大変難しい。サーブだけで大量の点が入ったり、セッターに返すのが難しいため、意図的にそのまま相手コートに返したりするのを避けるためである。その後のラリーでは、レシーバーはキャッチ(またはワンバウンドキャッチ)をして、ボールをセッターに送る。セッターはアタッカーにトスを上げる。コート外の2人とも協力して、返す早さや場所を考えながら攻撃をすることを考えさせるゲームである。1, 2年生で積み上げてきたボール操作技能でも意図的なセットを経由した攻撃のラリーが展開されたり、チームで作戦を立て、それを試合の中で実行することができたりするようなゲームルールになるように配慮した。

2.3.3 単元における指導・支援

3年時での授業計画として、最終的(本単元の後半)には、高等学校への系統性を踏まえ、実際のバレーボールのルール(または、それに近い形)でゲームをさせる。それに向けて単元の前半は練習や試合の中で、1, 2年生で学習してきたことを思い出せたり、生かせたりするような場面を設定する。ボール操作の向上は大切ではあるが、それだけを目指したスキルトレーニングになってしまわないように、段階的にねらいを明確にして、活動に取り組みせる。それぞれのポジションにおける役割の意識やポイント、連携プレーに必要な動きや様々な戦術をこちらが教え込むのではなく、生徒が試行錯誤し

ながら見つけ出していく活動になるように支援していく。

2.3.4 単元における別プラン

本研究の対象第3学年AB組の生徒女子35名と同クラス（体育クラスは別クラス）第3学年AB組男子34名は、同じ目的で次のような活動をしている。

チームは技能が均等になるように6チームを編成する2コートに3チームずつわかれる2チームはサーブを打ち、残り1チームが三段攻撃で返球する。コートは通常の6人制バレーボールコートを使用し、ネットの高さは中学生女子の2m15cmとする。サーブを打つ方は、どこをねらって打てばよいのかを考える。受ける方は、意図的なセットを経由した攻撃が展開されるよう返球する。コートに入らない生徒もアドバイスをを行う。前衛・後衛の役割や失敗したときのカバーなど、意図のない返球にならないよう1本1本確認しながら行う。

女子クラスとは違い、ラリーの中でアタックやブロックが見られる。攻撃の基本である3本目を打って返す（返したい）という生徒が多いため、その精度を上げるためにどのような連携や作戦が必要なのかを考えさせる活動にしている。このように目的は同じであっても生徒の実態が異なるため、実態に合わせた活動を考えることが大切であると考えられる。

3 結果と考察

3.1 メインゲーム 生徒の動き

3.1.1 サーブカット、トス、アタック

サーブカットは高い確率でセッターに返球できていた。そのため、ミス警戒して意図的にそのまま相手コートに返す姿はほとんど見られなかった。これは通常のサーブではなく、サーブは両手でコートに投げ入れるというルールにしたため、1、2年時のドリル練習や試合の中で身につけたアンダーハンドパスの技能で十分に対応することができたと考えられる。

トスはオーバーハンドパスを使ってトスを上げる姿が多く見られた。1本目のサーブカット

が安定してセッターの役目をする人の位置に返ってくるが多かったためと考えられる。また、アンダーハンドパスを使うよりもオーバーハンドパスの方がボールをコントロールしやすいという意識がこれまでの練習を通して感じられているからであると考えられる。しかし、ルール上、1本目のレシーバーにはトスを上げることができないため、1本目が上がっている最中に残りの1人の位置を確認して、さらにその位置にアタックができるよう正確にトスを上げるのは難しく、トスを上げることはできるが、どこに上げる、どのような高さや速さで上げるということを踏まえて意図的に上げられたトスは少なかったように感じた。

そのことにより、3本目を返すアタッカーは、トスを待つというより、上がったトスを打ちに行く（返しに行く）といった姿が多く見られた。その中でも技能が高い生徒は、作戦を意識して打つ位置や速さを考えて攻撃することができていた。全体としては三段攻撃の最後は打って返すという意識が高まり、多くの生徒がどうしても打てない時以外は、アタックで返していた。これは課題を意識して取り組んでいた生徒が多かったこと、またネットの高さが低く、ジャンプをしなくても十分にアタックで返すことのできる高さだったこと、そして、3人の中で2人目までプレーすると残りは自分だけとなり、準備しやすかったためだと考えられる。そのため、昨年度は一部の生徒しか見られなかったアタックに挑戦する姿が多く生徒に見られた。

全体を通して、「三段攻撃はレシーブトスアタックで構成される」という理解が深まり、実行に移す生徒が増えた。これは段階的にひとつ進んだ成果だと考えられる。しかし、上記でも述べた通り、攻撃へつなげる際にうまくいかないことも多く、ルールの見直しやさらなる技能の向上の必要性を感じた。また、1チーム3人で、1人1回しかボールに触ることができないというルールで行うと、役割は分かりやすいが攻撃の幅（レパートリー）はかなり狭くなる。また、前衛、後衛の指定がないため、ポジションの役割や動き方を学ぶことはできない。グリ

フィン2)らは、バレーボールの三段攻撃の概念を「バレーボールでトスを上げるには、アンダーハンドパスやオーバーハンドパス、ヒッティングといったボール操作の技術が必要である。見逃されることも多いが、これらの技術に関わる『触球に関与しない時の動き』には、

- ・動き出し（妨害されない空間をつくること）
- ・ポジションチェンジ（新しいポジションにつくこと）
- ・サポート（チームメートをバックアップすること）
- ・追跡（ボールのあとを追って動き、ボールをコートに落とさないこと）

がある。レセプションをしない選手はチームメートをサポートすべきであるし、失敗したパスを追ったり、次のプレーのためのポジションチェンジを準備したりしなければならない。返球されたボールを直接パスしない選手がこれらのことを行わなければならない。これらを教えられれば、触球に関与しない時の動きは生徒の気づきやパフォーマンスを最大限向上させることができるであろう。このことから、単元を通してフリーボールやレセプションのような戦術的概念を教えることになるであろう。」

と述べている。このことを踏まえると3回のうち、1回ずつしか触れないルールでは、1本目に触球したプレーヤーが3本目に触れることはないため、サポートしよう、追跡しようという意識は生まれにくくなってしまう。触球しないプレーヤーの動きをどのように意識させるかの工夫も必要である。

本来のルールと大きく違うルールにしてのぞむ場合、どこまで何を学ばせるか、足りない部分をどのように補っていくのかを考えることを明確にし、段階的に学習課題を設けて実行していくことが大切である。

3.2 生徒の思考（発言・作戦ボードより）

各チームで考えた作戦を表3にまとめた。生徒の考えた作戦を見てみると、作戦ではなくルールの確認や個々のプレーにおいて意識すること（気をつけること）もあがっている。また、

則田・平田3)は、攻撃と防御に関して「攻撃とは防御を崩して得点をあげることである。どのように崩すかが攻撃の戦術なのである」と述べているが、防御（相手）を意識しない作戦も多く見られた。

表3 各チームで考えた作戦

【攻め】に関する作戦
<ul style="list-style-type: none"> ・セッターにあげやすいボールを返す ・セッターに1本目を返す ・アタックを後ろに打つ ・アタッカーがコート後ろ側に待つ ・角をねらって打つ ・相手のあいているところをねらって打つ ・強打ばかりではなく、弱く打つ
【守り】に関する作戦
<ul style="list-style-type: none"> ・守りは後ろぎみに構える ・セッター以外の人が後ろに構えてレシーブしなかった人が打つ ・両サイドにレシーバーが構える。真ん中にボールがきたら動いてとる
【その他】
<ul style="list-style-type: none"> ・プレーする前に声を出してとる

4 おわりに

「ファーストキャッチバレー」のゲームを取り入れることにより、チーム内で役割が決まり、セッターを経由し、3本目はアタックで攻撃するという型のラリーが展開されるようになった。これは、生徒の実態に合わせたルールでゲームを展開した成果だと言える。これは、現在身につけている技能や知識をやりくりし、学びを深めたと考えられる。「できる」をつないで「できる」を増やすという考え方である。しかし、自己のチームや相手チームの特徴を踏まえた作戦を立て、その作戦を実行するという面においては、相手チームの状況や特徴を踏まえずに作戦を立てたり、頭では分かっているが技能が伴わなかったり、作戦を実行してうまくいかなかったときのフォローができなかったりと、不

十分な点が目立った。今後、支援の必要性や内容の吟味、試合における特別ルールの改善はさらなる研究と実践の積み重ねで明らかにしていく必要がある。

最後に今回の取り組みで、連携したプレーによる三段攻撃によるラリーで試合が展開されるというバレーボール本来の楽しみを体験できたことは、今後、他のスポーツにもつながると考えられる。さらに様々なスポーツの本質を知ったうえでそのスポーツを楽しむことは、生涯にわたってスポーツを楽しむことにつながると考えられる。

引用・参考文献

- 1) 文部科学省 (2008)
「中学校学習指導要領 解説 保健体育編」
- 2) リンダ・L・グリフィン他 (1999)
「ボール運動の指導プログラム楽しい戦術学習の進め方」
- 3) 平田信也 (2005)
「ボールゲーム共通の学習内容がみえてきた！」
「たのしい体育・スポーツ」3月号