

バレーボール独自の楽しさと児童がその楽しさに触れるための技術の検討 — ルールの変遷を手がかりにして —

Examination of Volleyball's Unique Fun and Techniques for Primary School Pupils to Experience the Fun : Using the Transition of Rules as a Clue

毛 笠 祐 々* 筒 井 茂 喜**
KEGASA Yuyu TSUTSUI Shigeki

本研究の目的は、バレーボール独自の楽しさと、その楽しさに触れる上で最も重要となる技術について検討することを目的とし、バレーボールの誕生から現在に至るまでのルールの変遷を考究した。

その結果、バレーボール独自の楽しさとは、互いのチームが相手から返球されてきたボールをボレーによって、「拾って、繋いで、返す」ことをくり返すラリーにあると考えられる。また、児童がその楽しさに触れるために最も重要となる個人技術は、パス及びレシーブ技術と考えられた。

キーワード：バレーボール、楽しさ、ルール、パス、レシーブ

Key words : volleyball, fun, rule, path, receive

I. はじめに

昨年、ある市の体育科研究授業の事後検討会（公開された授業は6年生のバレーボールであった）で小学校におけるバレーボールの指導法を巡って次のような話し合いが行われた。

授業者：「バレーボールの楽しさは、三段攻撃、つまり、スパイクにあると考えます。しかし、小学校児童にとって、アンダーハンドやオーバーハンドによるレシーブ、トスは習得が難しい技術です。だから、2回までのボールキャッチを認め、最後のスパイクを楽しめるようにしました。つまり、攻撃に特化したバレーボールです。」

参観者：「守備がしっかりとしているからこそその攻撃ではないでしょうか。レシーブ、トスが難しいからと言って、レシーブをキャッチにするのはどうかと考えます。まずは、レシーブ力を身につけ、それからスパイクを学習するべきではないかと考えます。」

その後、授業者の考えに賛成する者、反対する者の両方から活発な意見が出された。しかしながら、それらの意見は、キャッチを認めるか否かという方法論に関わるものであり、この討議の核心である「バレーボールの楽しさ」についての意見は交わされず、結局、話し合いは平行線のまま結論を見出すことなく終わった。

バレーボールは、大正15年の「学校体操教授要目」の改正によって、学校教育に初めて取り入れられた（朽堀、2000）。進藤（2003）は、小学校・中学校・高校においてバレーボールが戦前・戦後を通じて体育科の代表的な「運動教材」として位置づけられていたとしている。しかし、小学校についてみれば、バレーボールは昭和33年の小学校学習指導要領（文部省、1958）から例示

されなくなった。このように小学校の体育教材からバレーボールが例示されなくなったのは、児童にはバレーボールの基礎技術であるパス・トス・サーブに用いるボレー技術の習得が難しいことが背景にあったと指摘されている（松平ら、1974）。

ところが、平成10年の小学校学習指導要領（文部科学省、1998）において、5・6年生のボール運動にネット型ボールゲームとしてソフトバレーボールが位置付けられた。ソフトバレーボールが導入された背景には、平成2年に日本バレーボール協会の傘下としてソフトバレーボール連盟が設立され、小学校体育教材としてバレーボールを取り入れるように全国的に指導普及活動を展開していたこと、児童の発達段階に合ったボールの開発やルールの工夫など、ソフトバレーボールの教材化に向けた数多くの実践研究が積み上げられたことがあるとされている（朽堀、2000）。

文部科学省（2008）によると、ネット型ゲームとは、ネットで区切られたコートの中で攻防を組み立て、一定の得点に早く達することを競い合うゲームのことであり、「操作しやすいボールを用いたり、ボール操作についての制限を緩和することを通して、連係プレーによる攻撃やそれに対応する守備がしやすくなるように簡易化されたゲームをする。」と表記されている。その具体例として、ソフトバレーボールやプレルボールを基にした易しいゲームが示されている。

高橋（1994）は、ネット型ボールゲームはバドミントンやテニスなどの「攻守一体型」と、バレーボールやプレルボールといった「連係プレイ型」に分類されている。「連係プレイ型」は比較的人数が多い学級でもゲームが実施できる上に、仲間と連係・協力するこ

* 洲本市立五色中学校

令和2年7月10日受理

** 兵庫教育大学大学院教育実践高度化専攻小学校教員養成特別コース 教授

とが求められる状況が頻出することから、小学校における実践が数多く報告されている（小野ら, 2002 鎌田ら, 2005 荻原, 2010）。しかし、鎌田ら（2005）は、「連係プレイを要求するネット型ゲーム独自の面白さを提供している授業は今のところ非常に少ないと言ってよいだろう。」と述べ、ボレー技術の習得の困難さが仲間と連係した意図的な攻撃の実現を難しくしていると指摘している。すなわち、児童がバレーボール独自の楽しさを味わえない要因の一つに、ボレー技術習得の困難さがあると考えられる。

このボレー技術習得の困難さを解決し、バレーボールの楽しさに触れる指導法として、関野（2013）は、バレーボールにおける児童の興味はスパイクにあるとし、スパイク技術の習得に焦点を当てた指導を提案している。具体的には、ボレー技術を緩和したキャッチルールを取り入れたバレーボールを行うことで、バレーボール独自の攻撃方法である三段攻撃を実現する指導である。

また、荻原（2010）も関野と同様にキャッチルールを取り入れたバレーボールを行うことで、バレーボールの楽しさを味わうことができるとしている。

しかし、児童にとって、その習得が難しいとしても、素手によるボレー技術はバレーボール独自の技術であり、その習得を目指さない授業をバレーボールの授業と呼んでいいのであろうか。また、バレーボール独自の楽しさとは何であろうか。ボレー技術の習得を求めないバレーボールの授業において児童はバレーボール独自の楽しさに触れることができるのであろうか。

そこで、本研究は、バレーボール独自の楽しさを明らかにするとともに、児童がその楽しさに触れる上で最も重要となる技術について検討することを目的とした。

II. バレーボール独自の楽しさについて

バレーボール独自の楽しさとは何であろうか。

先行研究を概観すると、バレーボールの楽しさは大きく2つの観点から捉えられている。すなわち、「レシーブ・パスによって、ラリーが続くことにバレーボールの楽しさがある」とする考え（豊田ら：1980, 武隈：1987）と、「トス・スパイクのコンビネーションによって、得点を

とることにバレーボールの楽しさがある」とする考え（等々力：1980, 高橋ら：1982, 竹田ら：2002, 合田ら：2008, 荻原：2010, 関野：2013）であり、それぞれの観点からの実践研究がなされ、その有効性について報告されている。

ところで、今現在、人々の間で親しまれているそれぞれのスポーツには、他のスポーツでは味わえない独自の楽しさがあり、その楽しさがあるが故、他のスポーツに吸収されたり、消滅したりすることなく発展し続けているといえる。これは、バレーボールについてもいえることである。バレーボールが1895年にウィリアム・G・モーガンによって考案されてから120年以上にわたって発展し続けているのは、他のボールゲームや他のネット型ボールゲーム（例えば、テニス、バドミントンなど）では味わえないバレーボール独自の楽しさが存在しているからといえる。

そもそも、そのスポーツを形作っているのは、そのスポーツにおけるルールである。このようなルールについて、古屋（1956）は「スポーツのルールは、種目別スポーツの個性や伝統を守りつつ、他方、常にスポーツ社会やこれを取り巻く一般社会の変貌に対応しつつ、時代変遷を続けてきた」と指摘している。すなわち、スポーツのルールは、社会や文化に適合したものや、人々に求められるものに変化しており、スポーツはルールを改善することで、安全を保障し、誰もが平等に、技術や戦術などの優劣を競い合う機会を得られるように発展してきたといえ、ルールがそのスポーツを形づくり、独自の楽しさを保障していると考えられる。

このように、そのスポーツの楽しさを保障しているのはルールであり、人々はルールを継承、改善することによってそのスポーツ独自の楽しさを追求し、より高めてきたのである。そこで、バレーボール誕生の歴史を紐解き、誕生から現在に至るルールの変遷をみることでバレーボールがもつ独自の楽しさを考究することとする。なお、バレーボールがもつ独自の楽しさをより明確にするために同じネット型ボールゲームであるバドミントン、テニスとの比較を行った。

表1は、水谷（1995）、鶴木（2012）、鈴木（1971）の

表1. バレーボール、テニス、バドミンントンの誕生の経緯の比較

競技名	直接の考案者	考案または協会設立の年代	誕生の経緯
バレーボール	ウィリアム・G・モーガン	1895年（考案）	中高年層の男性が楽しめるボールゲームとして誕生した。コート中央をネットで区切ることで相手との身体接触をなくし、安全性を高めるとともに、運動量を軽減した。また、多人数で行えるように素手でボールを打ち合うことにした。
バドミントン	不明	1893年（協会設立）	バドミンントンの誕生に直接的影響を与えたのは、イギリスの貴族たちが社交の場で行っていたバドルドア・アンド・シャトルコックであった。1893年にイギリスでバドミントン協会が設立され、統一ルールが制定された。
テニス	ウォルター・ウィングフィールド	1873年（協会設立）	現在のテニスに直接的につながる球戯は、1874年にウィングフィールドが考案し、スフェリスティックと名付けた別名ローン・テニスとされている。1875年に後のオールイングランドクローカー・アンド・ローンテニス・クラブがローンテニスの統一ルールを作り、1877年に第1回ウィンブルドン選手権大会が開催された。

文献をもとに、バレーボール、バドミントン、テニスの誕生の経緯と年代等についてまとめたものである。

水谷 (1995) によると、バレーボールは、1895年、アメリカ・マサチューセッツ州のホリヨーク市のYMCA 体育部長ウィリアム・G・モーガンによって考案された。当時のアメリカは、アメリカンフットボール、ベースボール、バスケットボールなどのボールゲームが、スポーツとして次第に芽吹いてきた頃であった。しかし、これらのボールゲームは身体接触、運動量の点から、モーガンが体育指導を行う中高年層の男性には不向きであった。そこで、モーガンは、中高年層の男性が楽しくプレイできる新しいゲームを考案することとした。新しいゲームは、相手との身体接触をなくし安全なものにするためコートにネットを吊ることで区切ることとした。ネットを吊ることで運動量もバスケットボールに比べ大きく軽減された。また、モーガンは限られた場所で同時に多人数がボールを打ち合うことはできないかと考え、両チームが同じ人数であれば人数の制限をなくした。さらに、多人数が同じコートに入るために、安全面を考え打具ではなく素手で打ち合うことにした。これにより、道具が不必要な経済的ゲームになった。このようにして、考え出されたのがバレーボールである。

鶴木 (2012) によれば、バドミンントンの誕生に直接的に影響を及ぼしたのは「はねつき遊び」の一種であるイギリスの貴族たちが社交の場で行っていたバドドア・アンド・シャトルコックとされている。1893年にイギリスでバドミントン協会が設立され、統一ルールが制定され、打ち続けることを楽しんだバドドア・アンド・シャトルコックは、その楽しみを拡げるために、エリアを限定し、得点を取り合うものへと変化し、現在の競技としてのバドミントンが形づくられた。

テニスの起源について、鈴木 (1971) は、B.C500年頃にローマで行われていた一つのボールを手を使い2人で交互に壁に打ちつけ、その返球を相手に打たせて勝敗を競い合うハンドボールやハンドボールの壁の代わりに中央に土を高くし、柵を置いて2人が向かい合い互いにボールを打ち合うように発展した La Pannel が発展してテニスになったのではないかという説があるが、テニ

スの起源的球戯については明瞭にわかっていないとしている。現在のテニスに直接的につながる球戯は、1874年にウィングフィールドが考案し、スフェリスティック (ローン・テニス) と名付けられたものである。その後、ローン・テニスはイギリス、アメリカの有閑階級を中心に広まった。そして、1875年にオールイングランドクローケー・アンド・ローンテニス・クラブがローンテニスの統一ルールを作り、1877年に第1回ウィンブルドン選手権大会が開催された。これを機に、世界中でテニスの大会が行われるようになり、現在に至っている。

以上のように、バレーボール、バドミントン、テニス誕生した年代は近い。しかし、テニス、バドミントンはその起源に直接的な祖先や類似したゲームがあり、自然発生的に生まれたものが発展したスポーツである。一方、バレーボールは既存のゲームを参考にして人為的に作られたスポーツである。また、バドミントン、テニスは貴族階級の余暇時間を楽しむものとして生まれているが、バレーボールは、労働者階級の中高年層の男性が楽しめるスポーツとして生まれたところに違いがある。

表2は、「バレーボール6人制競技規則書 (日本バレーボール協会審判規則委員会, 2010)」、「日本バドミントン競技規則 (日本バドミントン協会, 2018)」、「わかりやすいテニスのルール (川廷, 2014)」をもとに、バレーボール、バドミントン、テニスにおけるルールを「ネットの高さ」「試合人数」「コート大きさ」「味方とのパス交換」の観点からまとめたものである。表3に示すように、いずれのゲームもネットを挟んでの攻防を繰り返しているため、相手との身体接触が起こることはない。すなわち、ネットを挟むルールが、安全にプレイし、得点を競い合うことを保障しているといえる。また、ボール又はシャトルをキャッチするのではなく、ボレーによって操作するところに共通の特徴がある。すなわち、ボレー技術は、ネット型ボールゲームに共通する楽しさを保証しているルールと考えられる。

しかし、「ネットの高さ」は、選手を目線と同程度かそれより低い位置に設定されているバドミントン、テニスに比べ、バレーボールは選手を目線より高い位置に設定されている。

表2. バレーボール、バドミントン、テニスにおけるネットの高さ、コート大きさ等の比較

	ゲーム様式	ゲーム人数	ネットの高さ (成人)	コートの大きさ	パス交換 の有無
バレーボール	6人制	6人	一般男子: 2.43m 一般女子: 2.24m	18m×9m	有
	9人制	9人	一般男子: 2.38m 一般女子: 2.15m	一般男子21m×10.5m 一般女子18m×9m	
バドミントン	シングルス	1人	1.524m ネット中央部の高さ	13.4×5.06m	無
	ダブルス	2人		13.4×6.1m	
テニス	シングルス	1人	0.914m ネット中央部の高さ	23.77m×8.23m	無
	ダブルス	2人		23.77m×10.97m	

表3. バレーボール, バドミントン, テニスにおけるネットの高さの変遷

バレーボール	1869年	1900年	1916年	1923年	1947年	2019年
	1.83m (モーガンが指導した生徒の平均身長)	2.29m	2.44m	2.13m (女子のネットの高さ)	男子: 2.43m 女子: 2.24m	6人制 一般男子: 2.43m 一般女子: 2.34m
バドミントン	1898年	1901年から1908年				2019年
	1.524m	変更なし				1.524m
テニス	1874年	1875年	1877年	1878年	1880年	2019年
	1.42m	1.21m	0.99m	変更なし	0.91m	0.914m

* ネットの高さは、いずれもネット中央部の高さである。
また、バレーボールの9人制は日本のみ実施されている種目であるため、考察の対象から外した。

表3は、水谷(1995)、鶴木(2012)、G・クリニッチ(1978)の文献をもとに作成したバレーボール、バドミントン、テニスの「ネットの高さ」の変遷をまとめたものである。表に示すように、バレーボールの「ネットの高さ」は、モーガンが担当した生徒の平均身長から始まり、ルール改正ごとに高くなり、現在の2.43m(一般男子)に至っている。モーガンが考案した当時の高さとは比べ約60cm高くなっている。

なぜ、バレーボールのネットは高くなってきたのであろうか。このネットの高さの変化の背景には何があるのだろうか。水谷(1995)は「バレーボールは、男性や女性、子供たちが楽しむことができるゲームをめざしてルール改正が行われてきた」と述べている。すなわち、このネット高さの変化は、男性だけではなく、女性や子供も楽しむことができるボールゲームをめざした結果と考えられる。では、ネットが高くなると、プレーにどのような影響を与えるのであろうか。当然、ネットが高くなると、その分、高い軌道の返球になるであろう。これに加え、強打によるスピードボール、いわゆるスパイクは難しくなるであろう。つまり、強打によるスピードボールを用いた攻撃を抑制し、高い軌道の返球を促すルール変更と考えることができる。言い換えると、モーガンがバレーボールの誕生に込めた思い、「中高年の男性が楽しめるボールゲーム」を具現化するルールであり、強打によるスピードボールは中高年の男性や女性、子どもが楽しむスポーツ、バレーボールには馴染まないと考えられてきたのであろう。そして、この考え方は、バレーボールが発展していく中においても、ずっと守り続けられていると捉えることができる。

一方、バドミントンの「ネットの高さ」は、1898年にネットの中央部の高さを5フィート(1.524m)と決めてから、現在のルールにおいても同じ1.524mである。また、テニスは、1874年に1.42mと決められてから、徐々に低くなり、現在は0.914mとなっている。

バドミントンに統一ルールが制定されたのは、モーガンがバレーボールを考案した年代とほぼ同時期である。モーガンが「ネットの高さ」を決める際に参考にした教室の生徒の平均身長1.83mと比較すると約30cm低いも

のであり、1.524mは、当時の欧米成人男性の胸の上部あたりの高さと推察される。このネットの高さは選手にとっては、前述したようにバレーボールに比べ強打によるスピードボールをねらいやすいといえるであろう。また、テニスは初めの規定から徐々に低くなり、6年後には約50cm低くなって現在の高さとはほぼ同じの0.91mとなっている。この0.91mをバドミントン同様にモーガンの担当した生徒の平均身長と比較すると約1/2の高さであり、当時の欧米成人男性の腹部あたりと推察される。すなわち、テニスはバドミントン以上に強打によるスピードボールをねらいやすいといえ、「ネットの高さ」を約50cm低くしたのは、強打によるスピードボールを促すためと捉えることができる。

また、前述した表2に示すように、バレーボールはテニスやバドミントンと比べ、コートが狭いにもかかわらず、試合人数が最も多く、その結果、コート内の1人当たりの面積が狭い。このことは、バレーボールは他の2競技に比べ、求められる運動量が少なくなることを意味している。ここにも、モーガンのバレーボールに込めた思いが表れていると考えられ、試合人数を多くすることで一人当たりの運動量を抑制するルールと捉えることができる。

さらに、バレーボールは、バドミントン、テニスにはないチーム内でのパス交換が認められており、味方のミスカバーすることができる。

これに加え、前述したコートの広さに比べ、試合人数が多いということは選手間の距離が近くなることを意味している。すなわち、試合人数の多いこと及びパス交換が認められているというルールは、味方のミスしたボールをカバーし、「拾って、繋いで、返す」という動きを生み出しやすくしていると解釈できる。

また、バレーボールの誕生からずっと変わらないルールがある。それは、素手を使ってのボレーによるボール操作というルールである。このことは、ボレーというルールがバレーボール独自の楽しさを保障する上で最も重要なものと先人たちが認めてきた証であり、キャッチではなく、ボレーだからこそバレーボール独自の楽しさが生み出されていると捉えることができる。すなわ

ち、ボール操作技術が未熟な中高年男性、女性、子どもにとって、ボレーによるボールコントロールは非常に難しく、ねらったところに打ち返すことがなかなかできなかったと考えられる。したがって、まわりの者には味方がボールをうまくコントロールできないことを前提にしたプレーが求められることになり、味方のミスしたボールをチームみんなで「拾って、繋いで、返す」という意識を生み出すことにつながったと考えられる。また、この味方のミスをカバーし、チームみんなでボールを「拾って、繋いで、返す」という動きは、チームの一体感を高めたと推察され、これはモーガンがバレーボールに求めたレクリエーションとしての親和的なボールゲームの具現化につながっているといえるであろう。

以上のようにルールの変遷からみたバレーボール独自の楽しさとは、自コートに飛んできたボールをボレーによって弾くことで互いのチームが「拾って、繋いで、返す」ことをくり返すラリーを楽しむことにあると捉えることができる。この点については、水谷（1995）が、「モーガンはネット越しに打ち合う回数が増えて、面白いのではないかと考えて、大きめのボールを片手でも両手でも自由に打てるようにした」と指摘していることから、モーガンが考案した「バレーボール」とは、本来、「相手とのラリー」を楽しむ競技として生まれたものであり、庶民が老若男女を問わず、一つのボールを「拾って、繋いで、返す」ことを楽しむものであったことが窺われる。

モーガンが考案してから、120年以上経た現代のバレーボールは、技術・戦術が発展したことにより、強打によるスピードボール、いわゆるスパイクを中心とした攻撃的なボールゲームへ、その姿を変えてきた経緯がある。しかし、現在においても「拾って、繋いで、返す」バレーボール独自の楽しさに触れる瞬間を垣間見ることができる。例えば、小学校の校庭で円陣バレーボールに興じる児童は、友だちがレシーブし易いボールを返すことに注意を払い、ボールを繋ぐことに熱中している。友だちがレシーブをミスしたら、近くの子どもがカバーし、拾って、繋ぐ姿に歓声を上げている。また、バレーボール女子日本代表が、アメリカ代表の強打を「拾って、繋いで、返す」姿に、観客は歓声を上げ、選手は躍動する。そこには、選手・観客を巻き込んだ一体感が生まれ、バレーボール独自の楽しさを纏った空気が流れていると感じる。

Ⅲ. バレーボール独自の楽しさを保障する技術の検討

前述したようにバレーボール独自の楽しさとは、「拾って、繋いで、返す」をくり返すラリーにあると捉えることができた。この楽しさに触れるためには、バレーボールの個人技術を身につける必要があることは言うまでもない。

バレーボールの個人技術にはパス、トス、レシーブ、スパイク、ブロック、サーブがあり、これらは、それぞ

れに主たる目的があり、人はその目的によって技術を選択し使っている。

では、バレーボール独自の楽しさに触れる上で最も重要となる個人技術は何であろうか。

個人技術は、その目的によって、攻撃技術と防御技術の2つに大きく分けることができる。

攻撃を目的とした個人技術はスパイクとサーブである。どちらの技術も、相手コートに向け、打つ技術であり、相手コートにボールを落とすことや、相手の弾いたボールがコートの外に出ることを狙った技術である。そのため、バレーボール独自の楽しさと捉えた「拾って、繋いで、返す」ことを繰り返すラリーを困難にする技術といえる。また、スパイクを引き出す技術であるトスも同様に「拾って、繋いで、返す」をくり返すことを困難にする攻撃技術といえる。

一方、防御を主たる目的とするレシーブは、スパイクによって相手から返球されてきたボールを弾くことで、そのスピードを緩め、上方向にボールを上げる技術、つまり拾う技術であり、パスは味方にボールを繋ぐ技術である。

また、相手のスパイクによるスピードボールを緩め、味方のレシーブを行いやすくする技術、ブロックも「拾って、繋ぐ」ための技術という側面を持っている。しかし、現代のバレーボールにおけるブロックは、相手スパイクのコースを読み、的確にスパイクを弾いて相手コートにボールを落とすことを主たる目的とした技術であり、「拾って、繋いで、返す」ことを繰り返すラリーを阻害する面が強いと考えられる。これに加え、前述したように、ボレー技術の習得が難しいバレーボールにおいては、中学1年生でもスパイクをねらえるトスが上がるものがほとんどなく1試合当たりのスパイク技術の使用率は4.3%で、ブロック技術の使用率は0.3%という報告がみられる（高橋ら、1985）。したがって、中学1年生以上にバレーボールの技能が未熟と考えられる小学生は、ブロック技術を必要とする場面はほとんどないと推察される。

以上のことから、児童がバレーボール独自の楽しさである「拾って、繋いで、返す」ことをくり返すラリーにとって最も重要となる技術は、パス、レシーブ技術といえる。前述した豊田ら（1980）は、初心者にはアンダーレシーブからの指導で、まず、ラリーが続く楽しさを味わわせることが有効であるとしている。本研究の結果は、豊田らと同様に、バレーボールの技術が未熟な児童には、パス、レシーブ技術の習得をめざした授業がバレーボール独自の楽しさに触れさせる上で有効なことを示している。

このように考えると、「Ⅰ. はじめに」で紹介した体育科研究授業の事後検討会での授業者の「バレーボールの楽しさは、三段攻撃からのスパイクにあると考えます。」という発言はバレーボールという運動素材に対する教育的価値の捉え方および児童の実態把握が浅いと言わざるを得ないであろう。また、ボレー技術の習得を

目指さないキャッチバレーは、バレーボール独自の楽しさに触れることを拒否する指導といえる。小学校児童におけるボレー技術習得指導法の解明こそが教師が目を向けるべきことといえるであろう。

IV. まとめ

本研究は、バレーボール独自の楽しさをルールから考究し、児童がその楽しさに触れる上で最も重要となる技術について検討した。その結果、以下のことを得た。

- ・ ルールの変遷からみたバレーボール独自の楽しさとは、互いのチームが相手から返球されてきたボールを「拾って、繋いで、返す」ことをくり返すラリーにあると考えられる。
- ・ バレーボールは、選手の見線よりも上にネットを設置することで強打による攻撃を抑制している。また、試合人数を多くすることで、コート内における選手一人あたりの面積を狭くし、運動量を抑制している。さらに、試合人数の多さは、選手間の距離が近くなることを意味しており、これに加え、味方とのパス交換を認めることで互いのミスのカバーする動きを生み出しやすくしている。
- ・ バレーボール独自の楽しさ「拾って、繋いで、返す」ことをくり返すラリーを具現化するための最も重要となる個人技術は、パス及びレシーブ技術と考えられた。

文 献

- 古屋正 (1956) スポーツ・ルールの法的意義に関する研究, 体育学研究 2 (2), pp.85-89
- G・クリニッチ (1978) 虫明亜呂無訳, テニス 500 年, 講談社, p.27
- 合田大輔, 小林真紀, 岡本昌規, 高田光代, 藤本隆弘, 三宅理子, 三宅幸信 (2008) みんながスパイクを打てるバレーボールの授業—トスに重点を置いたパターン練習を中心として—, 広島大学附属中・高等学校中, 等教育研究紀要, 54, pp.217-228
- 萩原朋子 (2010) ネット型ゲームの教材づくり・授業づくり, 新版体育科教育学入門, 大修館書店, p.197
- 鶴木千加子 (2012) バドミントンのルール変更 (2006 年) にみられるスポーツ史的意味, スポーツ史研究, 25, pp.29 - 41
- 鎌田望, 斎藤和久, 岩田靖, 北村久美 (2005) 小学校体育におけるネット型ゲームの教材づくりに関する検討, —連携プレイの実現可能性からみたアタック・プレルボールの分析—, 信州大学教育学部附属教育実践総合センター紀要, 教育実践研究, 6, p.111-120
- 川廷尚弘 (2014) わかりやすいテニスのルール, 成美堂出版, pp.16-17
- 公益財団法人 日本バドミントン協会 (2018) 競技規則, pp.1-2
- 松平康隆, 豊田博, 大野武治, 稲山壬子, 島津大宣 (1974) 現代スポーツコーチ全集バレーボールのコーチング,

- 大修館書店, pp.89-420
- 水谷豊 (1995) バレーボールその起源と発展, 平凡社, pp.36-126
- 文部省 (1958) 昭和 33 年小学校学習指導要領, pp.210-245
- 文部科学省 (1998) 平成 10 年小学校学習指導要領, 東山書房, pp.79-80
- 文部科学省 (2008) 小学校学習指導要領解説 体育編, 東洋館出版, pp.18-74
- 小野和彦, 岩田靖 (2002) 小学校体育におけるネット型ゲームの授業実践—攻守一体プレイ型の教材づくりと授業成果の検討—, 信州大学教育学部附属教育実践総合センター紀要, 教育実践研究, 3, pp.77-86
- 財団法人 日本バレーボール協会審判規則委員会 (2010) バレーボール 6 人制競技規則, 日本バレーボール協会, pp.18-27
- 関野智史 (2013) 小中高の連携によるネット型ゲームの一貫指導の提案—バレーボールを軸として, 体育科教育, 61 (5), pp.38-41
- 進藤省次郎 (2003) バレーボール初心者に対するパスの技術指導, 北海道大学大学院教育学研究紀要, 89, pp.53-72
- 鈴木正 (1971) テニスの起源と発達について, 一橋大学研究年報 自然科学研究, 13, pp.1-93
- 高橋建夫, 広瀬裕司, 米田博行, 増田辰夫, 上野佳男 (1982) バレーボール教材の初心者指導の方法に関する比較研究 (II), 奈良教育大学紀要, 31 (1), pp.85-105
- 高橋建夫, 上野佳男, 米田博行, 増田辰夫 (1985) バレーボールの授業研究その 2, 体育科教育, 33 (5), pp.74-78
- 高橋健夫 (1994) ゲームの授業を創る, 体育科教育, 42 (2), pp.12-18
- 竹田唯史, 北村優明 (2002) 生涯学習へ発展する体育授業の試み—ソフトバレーボールの指導を例として—, 北海道浅井学園大学生涯学習研究所紀要, 2, pp.119-129
- 武隈晃, 東屋敷塚, 和田義文, 米盛加奈 (1987) バレーボールの学習過程に関する実証的研究, 鹿児島大学教育学部研究紀要, 人文・社会科学編, 39, pp.127-148
- 等々力賢治 (1980) バレーボール教材の指導法—守備中心の練習と攻撃中心の練習の比較— 1, 筑波大附高研究紀要, I, pp.29-35
- 朽堀申二 (2000) 小学校学習指導要領にみるバレーボール型ゲームの導入をめぐる, バレーボール研究, 2 (1), pp. 1-10
- 豊田博, 吉沢久雄 (1980) バレーボールの指導法に関する研究—中学女子初心者に対する導入法の実験的研究—, 東京大学教養学部体育学紀要, 3, pp.1-13