

## 小学校段階におけるサッカー型ボールゲームに必要となる個人技術の習得状況 —小学校2, 4, 6年生を対象として—

### Acquisition Status of Personal Skills Required for Soccer Type Ball Games at the Elementary School Stage : Case of 2nd, 4th, and 6th Grade Elementary School Students

筒井 茂喜\* 岩本 和樹\*\*  
TSUTSUI Shigeki IWAMOTO Kazuki

本研究はゴール型ゲームの「戦術の系統」に対応した小学校段階で必要なサッカー型ボールゲームの個人技術を検討するとともに、児童の個人技術の習得状況を調査し、小学校におけるサッカー型ボールゲーム授業のより一層の充実に向けた基礎的知見を得ることを目的とした。すなわち、先行研究を整理検討することで、ゴール型ゲームの「戦術の系統（攻撃面）」を見出し、小学校段階で求められるサッカー型ボールゲームの個人技術を「トラップ」「ドリブル」「キック」と捉えるとともに、これら個人技術の習得状況を小学校2年・4年・6年生を対象に調査した。その結果、目標とする方向にボールを動かして運ぶドリブル技能において有意な学年差及び性差がみられた。

キーワード：サッカー型ボールゲーム、戦術の系統、個人技術、習得状況、小学校段階

Key words : soccer type ball game, tactical system, personal skills, acquisition status, elementary school stage

#### I. はじめに

ある市の体育授業研究会における小学校5年生のサッカーの公開授業の事後検討会でのことである。授業者は、戦術学習を中核に据えた授業を構想し、実践したが、その戦術を実行するための個人技能の未習得児童が多く、また、個人技能の指導を試みたが思うように技能が伸びず、戦術学習が計画したようには深まらないまま今日の授業を迎えたことを話した。その後、多くの参観者から、同様の悩みが打ち明けられた。

岩田（2012）は、小学校におけるサッカーの授業において児童が戦術を実行できない原因の一つとして、個人技能の低さを指摘している。

チャナデイ（1967）は、「技術は単独に存在しうが、戦術は技術と切り離しては考えられず、技術水準を超えた戦術は無に等しい」と述べている。

これらのことは、戦術と個人技能は表裏一体であり、個人技能が低いと実行できる戦術が制限されることを示している。後藤（2012）は、ゲームの本質を「勝つための工夫を楽しむ」と述べているが、個人技能が低い児童は戦術に関する学習内容が限定され「勝つための工夫を楽しむ」ことが十分にできないといえる。

ところで、平成20年の学習指導要領から、小学校3年生から高等学校までの球技領域の内容が、これまでの種

目名の列挙から、「ゴール型」、「ネット型」、「ベースボール型」の3類型で整理された（文部科学省、2008）。

これは、ボールゲームにおける戦術や技能を種目固有のものではなく、攻守の特徴（類似性・異質性）や「型」に共通する動きや技能を系統的に身につけるという視点から整理されたものである（佐藤、2009）。

このことは、種目主義の脱却を意図した改革といえ、教師はそれぞれの型に共通する知識、技術を認識した上で、教育内容を明確にし、素材としてのスポーツを教材として再構成することが求められたことを意味する（筒井ら、2010a）。

ではなぜ、それぞれの「型」に共通する動きや技能を系統的に身につけることが求められるようになったのであろうか。

それは、それぞれの「型」における動きに関わる教育内容は類似しており、ある種目を学習すれば、その動きに関わる教育内容が他の種目に転移すると考えられるからである（高橋、2009）。例えば、ゴール型ゲームに共通する動きや技術を身につけることで、バスケットボールの学習が初めての児童・生徒であっても、動きの原則がわかり、学習がスムーズに進むことが期待される。

後藤ら（2002）は、サッカーを対象にゴール型ゲームにおける共通する戦術を導出して、それらを共通する動

\* 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

令和3年4月12日

\*\* 三田市立志手原小学校

きとしている。田中（2006）も同様にゴール型ゲームに共通する戦術があることを見出ししている。また、北山ら（2005）は、サッカーを対象にして、ゴール型ゲームにおける攻撃の「戦術の系統」について報告している。筒井ら（2010a）は、バスケットボール、ハンドボール、サッカーを対象に、それらに共通する動きを導出し、ゴール型ゲームにおける「戦術の系統」を提案している。

これらのことは、ゴール型ゲームにおける動きとは戦術のことであり、ゴール型ゲームには、共通する戦術が存在し、その戦術を系統的に教育できることを示していると考えられる。

一方、サッカーにおける個人技術の指導については、サッカーのドリブルとリフティングの学習の順序性を検討したもの（山崎ら、2008）、サッカーのリフティング能力と個人技能、ゲームパフォーマンス並びに楽しさの関係を検討したもの（後藤ら、2005）や個人技術指導のテキスト（佐藤、2014）などがみられる。

しかし、「戦術の系統」に着目し、小・中・高校の各段階で習得させるべき個人技術を検討したものは、管見の範囲では見当たらない。すなわち、ゴール型ゲームの「戦術の系統」に対応した小学校段階で必要なサッカーの個人技術は検討されておらず、また、小学校段階で求められる個人技術の習得状況も管見の範囲では見当たらない。

そこで、本研究は、ゴール型ゲームの「戦術の系統」に対応した小学校段階で必要なサッカーの個人技術を検討するとともに、児童の個人技術の習得状況を調査し、小学校におけるサッカー型ボールゲーム授業のより一層の充実に向けた基礎的知見を得ることを目的とした。

## II. 研究方法

研究の手順として、まず、先行研究を整理検討することで、ゴール型ゲームにおける「戦術の系統」を検討する。次に、これらの戦術を実行するために必要なサッカーにおける個人技術を明らかにし、小学校段階で必要となる個人技術の習得状況を調査する。

### 1. ゴール型ゲームにおける戦術の系統

ゴール型ゲームにおける「戦術の系統」を検討した研究としては、松本ら（2001）、後藤ら（2005）及び筒井ら（2010a）の研究がある。そこで、これらの研究成果からゴール型ゲームにおける戦術の系統を整理検討することとする。

松本ら（2001）は、サッカーワールドカップイタリア大会の決勝トーナメント16試合及びN市の小学生サッカークラブチームの大会における決勝トーナメント16試合を対象に試合で出現した全シュートについて、ボール獲得時からシュートに至る人とボールの動きのパターン

を分析・類型化した結果、「戦術（攻撃面）の系統」は、「①ドリブル→②スルーパス→③オーバーラップ→④ワンツリーターンパスプレー→⑤ポストプレー→⑥スクリーンプレー」に整理されたとしている。

後藤ら（2005）は、ゴール型ゲーム、ネット型ゲーム、ベースボール型ゲームのすべてを対象に、「戦術（攻撃面）の系統」を検討し、ゴール型ゲームの戦術を「ズレを創って突く」とまとめている。「ズレ」とは、ゴール（味方）と自分との間に守りを置かない動きのことである。「突く」とは、自分よりもゴールに近い位置にいる味方へのパスであり、いわゆる「縦パス」のことである。この「縦パス」は、前述した松本らの「スルーパス」「ワンツリーターンパス」「ポストへのパス」と同様のパスのことである。したがって、後藤らの示すゴール型ゲームの「戦術（攻撃面）の系統」は、「ゴール（味方）と自分との間に守りを置かない動き」に始まり、次に前方のプレイヤーへの「スルーパス」、そして「ワンツリーターンパス」、最後に「ポストへのパス」にまとめられる。

筒井（2010a）は、前述したように、バスケットボール、ハンドボール、サッカーを対象に、ゴール型ゲーム「戦術（攻撃面）の系統」を検討した結果、その系統を「パス（シュート）コースを創る」動きの習得から「スペースをみつけて攻める」動きの習得、「スペースを創る」動きの習得にまとめている。

「パス（シュート）コースを創る」とは、自分と味方（ゴール）との直線上に守りを置かない動きのことである。「スペースをみつけて攻める」とは偶然できたスペースをみつけて攻める動きのことである。

「スペースを創る」とは意図的にねらってスペースを創る動きのことである。また、「スペースを創る」は、「ボール保持者がスペースを創る」、「ボール非保持者がスペースを創る」、「ボール保持者と非保持者が連動してスペースを創る」の3つに分類している。さらに、「ボール保持者がスペースを創る」には、「ドリブルでディフェンスを抜いてスペースを創る」、「ドリブルでディフェンスを引きつけて逆サイドにスペースを創る」の2つを挙げている。

「ボール非保持者がスペースを創る」は、「ボール非保持者がディフェンスを引きつけてボール保持者の前方にスペースを創る」「ボール非保持者がディフェンスをブロックし、ボール保持者の前方にスペースを創る」の2つを挙げている。

「ボール保持者と非保持者が連動してスペースを創る」は、「ワンツリーターン」、「ポストプレー」、「スクリーンプレー」の3つを挙げている。

以上のように、松本ら、後藤ら、筒井が示すゴール型ゲームの「戦術（攻撃面）の系統」は類似したものである。そこで、これら先行研究の知見を整理し、まとめた

ものが表1に示すゴール型ゲームの「戦術（攻撃面）の系統」である。表に示すように、ゴール型ゲームの「戦術（攻撃面）の系統」を3つの一般戦術「シュート・パスコースを創る」「スペースをみつけて攻める」「スペースを創る」で示している。また、「シュート・パスコースを創る」から「スペースを創る」へと戦術は高度になっていく。また、それぞれの戦術ごとに教育内容としての戦術的意味を示している。これらに加え、ゴール型ゲームの内、昭和22年告示の学校体育指導要綱から平成10年告示の小学校学習指導要領解説体育編において例示として最も多く取り上げられているサッカー、次に多く取り上げられているバスケットボール、そして次に多くみられたハンドボールのそれぞれで使われている具体的な戦術行動を示している。

## 2. サッカーにおける個人技術の分類

表2は、サッカーにおける個人技術の分類を示したものである。個人技術の分類は、「体の姿勢」、「ボールの位置」、「使用部位」、「シュートコースの有無」、「トラップの有無」、「パスの対象」、「使用する個人技術」の観点に習得難易度を加味し作成したものである。

「体の姿勢」は、「頭部が下、足部が上」、「頭部が上、足部が下」に分類している。

「ボールの位置」は「空中」、「地面」に分類している。

「空中」は、さらに「頭部より上」、「頭部」、「頭部より下、重心まで」、「重心から下腿部まで」、「足部」に分類している。

「使用部位」は、「頭部」、「胸部」、「大腿部」、「足部」に分類している。

「足部」はさらに、「外側」、「内側」、「甲」に分類して

いる。

「シュートコースの有無」は、「シュートコースが有る」、「シュートコースが無い」に分類している。

「トラップの有無」は、「トラップが有る」、「トラップが無い」に分類している。

「パスの対象」は、「ゴール」、「自分」、「味方」に分類している。

「使用する個人技術」は、「体の姿勢」、「ボールの位置」、「使用部位」、「シュートコースの有無」、「トラップの有無」、「パスの対象」の6つの観点で分類された内容に当てはまるものを示している。なお、個人技術の習得難易度の順位は、サッカー指導教本（大石ら、1980：Charles, 1996：Gero, 2002）に示されている個人技術の指導内容を参考に、ボールの位置及び使用身体部位を加味して判断した。

以上のようにして検討した結果、最下部にある「スローイン」が最も容易に習得ができ、次は「トラップからのキック」であり、上部に上がる程、習得難易度が高くなる様に「個人技術の分類」は整理された。

## 3. 戦術に対応した小学校段階で必要となるサッカーの個人技術の検討

前述したように、ゴール型ゲームの「戦術の系統（攻撃面）」は、「パス・シュートコースを創る」から「スペースをみつけて攻める」を経て、「ボール保持者がスペースを創る」、「ボール非保持者がスペースを創る」及び「ボール保持者と非保持者が連動してスペースを創る」とまとめられた。

また、筒井（2010b）は、4・5年生を対象にしたゴール型ゲームでの児童の動きを調査し、「ボール保持者が

表1. ゴール型ゲームにおける戦術（攻撃面）の系統

戦術	各競技における戦術の呼称			戦術の意味
	バスケット	ハンドボール	サッカー	
シュート・パスコースを創る	・フエイント ・フットワーク・ピボット			・ゴール（味方）と自分との間の直線上に守りを置かない動き
スペースをみつけて攻める	・パスワークプレー		・スルーパス ・オーバーラップ	・守りが手薄なところをみつけて攻める動き
スペースを創る	ボール保持者が創る	・ドリブルで守りをぬく ・ドリブルインからの逆サイドへのパス		・ドリブルで守りをぬいてスペースを創る動き ・守りを引きつけて逆サイドにスペースを創る動き
	ボール非保持者が創る	・ブロックプレー ・守りを引きつけるポジション移動		・守りの進路を防ぎ、ボール保持者のシュートコースを創る動き ・シュートエリア内に移動することで守りを引きつけ、ボール保持者のシュートコースを創る動き
	ボール保持者と非保持者が連動して創る	・リターンパスプレー ・ポストプレー ・スクリーンプレー		・味方へのパスによって、守りの視線や位置を動かす、それを利用してシュートコースを創る動き

表2. サッカーにおける個人技術の分類

技術	観点	体の姿勢	ボールの位置		使用部位		シュート コース の有無	トラップ の有無	パスの 対象	使用する個人技術	習得 難易度 の順位								
ボレー	観点	体の姿勢	ボールの位置	使用部位	シュート コース の有無	トラップ の有無	パスの 対象	使用する個人技術	習得 難易度 の順位	足部が上、 頭部が下	空中	頭部より下、 重心まで	足部	外側 甲	無い	無い	味方	キック	76
										外側 甲	有る	無い	ゴール	キック	75				
										外側 甲	有る	無い	ゴール	キック	74				
										外側 甲	有る	無い	ゴール	キック	73				
										頭部より上	頭部	無い	無い	味方	ヘディング	72			
										有る	無い	ゴール	ヘディング	71					
										無い	無い	味方	ヘディング	70					
										有る	無い	ゴール	ヘディング	69					
										胸部	無い	無い	味方		68				
										有る	無い	ゴール		67					
										頭部より下、 重心まで	足部	外側 内側 甲	無い	無い	味方	キック	66		
												内側 甲				キック	65		
												外側 内側 甲	無い	有る	味方	トラップからのキック	63		
												内側 甲				トラップからのキック	62		
												外側 内側 甲	有る	無い	ゴール	キック	61		
												内側 甲				キック	60		
												外側 内側 甲	有る	無い	ゴール	キック	59		
												内側 甲				キック	58		
												外側 内側 甲	有る	有る	ゴール	トラップからのキック	57		
												内側 甲				トラップからのキック	56		
																トラップからのキック	55		
												大腿部	無い	無い	味方		54		
												有る	無い	ゴール		53			
												重心から 下腿部まで	足部	外側 内側 甲	無い	無い	味方	キック	52
														内側 甲				キック	51
														外側 内側 甲	無い	有る	味方	トラップからのキック	49
														内側 甲				トラップからのキック	48
														外側 内側 甲	有る	無い	自分	ドリブル	46
										内側 甲						ドリブル	45		
										外側 内側 甲	有る			無い	ゴール	ドリブル	44		
										内側 甲						キック	43		
										外側 内側 甲	有る			無い	ゴール	キック	42		
										内側 甲						キック	41		
										外側 内側 甲	有る			有る	ゴール	トラップからのキック	40		
										内側 甲						トラップからのキック	39		
										外側 内側 甲	有る	有る	ゴール	トラップからのキック	38				
										内側 甲				キック	37				
										足部	足部	外側 内側 甲	無い	無い	味方	キック	36		
												内側 甲				キック	35		
												外側 内側 甲	無い	有る	味方	トラップからのキック	34		
												内側 甲				トラップからのキック	33		
												外側 内側 甲	有る	無い	ゴール	トラップからのキック	32		
内側 甲				キック	31														
外側 内側 甲	有る	無い	ゴール	キック	30														
内側 甲				キック	29														
外側 内側 甲	有る	有る	ゴール	キック	28														
内側 甲				トラップからのキック	27														
				トラップからのキック	26														
地面	足部	裏	無い	無い	自分	フェイント	25												
		外側 内側 甲	無い	無い	自分	フェイント	24												
		内側 甲				フェイント	23												
		外側 内側 甲	無い	無い	味方	フェイント	22												
		内側 甲				キック	21												
		外側 内側 甲	無い	無い	味方	キック	20												
		内側 甲				キック	19												
		裏				キック	18												
		外側 内側 甲	無い	有る	自分	トラップからのフェイント	17												
		内側 甲				トラップからのフェイント	16												
		外側 内側 甲	無い	有る	自分	トラップからのフェイント	15												
		内側 甲				トラップからのフェイント	14												
		外側 内側 甲	無い	有る	味方	トラップからのキック	13												
		内側 甲				トラップからのキック	12												
		外側 内側 甲	有る	無い	ゴール	キック	11												
		内側 甲				キック	10												
		裏				キック	9												
		外側 内側 甲	有る	有る	自分	トラップからのドリブル	8												
		内側 甲				トラップからのドリブル	7												
		外側 内側 甲	有る	有る	自分	トラップからのドリブル	6												
		内側 甲				トラップからのドリブル	5												
		外側 内側 甲	有る	有る	ゴール	トラップからのキック	4												
		内側 甲				トラップからのキック	3												
						トラップからのキック	2												
キャッチ	観点	体の姿勢	ボールの位置	使用部位	シュート コース の有無	トラップ の有無	パスの 対象	使用する個人技術	習得 難易度 の順位	頭部が上、 足部が下	手	味方	スローイン	1					

スペースを創る」動きには、「ドリブルでディフェンスを抜いてスペースを創る」、「ドリブルでディフェンスを引きつけて逆サイドにスペースを創る」の2つともみられたとしているが、一方、多くの児童では「ボール非保持者がスペースを創る」及び「ボール保持者と非保持者が連動してスペースを創る」動きはみられなかったと報告している。この理由として、小学生はボールゲームの経験が少なく、ボール保持者の視点で戦術行動を考えることはできるが、非保持者の視点で考えることは、まだ難しいと考えられるとしている。すなわち、小学校段階におけるゴール型ゲームに必要な個人技術は、「パス・シュートコースを創る」から「ボール保持者がスペースを創る（“ドリブルでディフェンスを抜いてスペースを創る” “ドリブルでディフェンスを引きつけて逆サイドにスペースを創る”）」動きを実行するための個人技術の習得が求められると考える。

では、これらの戦術を実行するために必要な個人技術は何であろうか。

「パス・シュートコースを創る」から「ボール保持者がスペースを創る」動きの内、最も難易度が高い動き、「ドリブルでディフェンスを抜いてスペースを創る」ためには、味方からのパスを止める「トラップ」技術、ディフェンスを抜くための「ドリブル」技術が必要である。

「ドリブルでディフェンスを引きつけて逆サイドにスペースを創る」ためには、味方からのパスを止める「トラップ」技術、ディフェンスを引きつけるための「ドリブル」技術、味方にパスを出す「キック」技術が必要である。

したがって、「ボール保持者がスペースを創る」戦術を学習するためには、「トラップ」、「ドリブル」、「キック」の個人技術が必要と考えられる。

具体的には表2で示すボールが地面にある状態での技術、習得難易度の2～4の技術、5～8の技術及び9～11の技術、12～14の技術、19～21の個人技術の習得が必要最低限求められると考える。

#### 4. 個人技術の習得状況調査

本項では、前項で検討したゴール型ゲームの「戦術の系統」に対応した小学校段階で必要となるサッカーの個人技術、すなわち、「トラップ」「ドリブル」「キック」の習得状況を調査し、児童の個人技術の実態を検討した。

##### (1)方法

###### ①対象児童

対象児童は、兵庫県下のT市立N小学校の第2学年(N=37, 男子15名, 女子22名), 第4学年(N=48, 男子21名, 女子27名), 第6学年(N=49, 男子26名, 女子23名)の計134名(N=134, 男子62名, 女子72名)の児

童である。

###### ②調査期間及び測定者

調査は、平成27年11月上旬の2日間で行った。なお、測定者は大学院生であった。測定までに、測定方法についてリハーサルを行い熟練した状態で調査を行った。

###### ③測定方法

###### i) トラップ

ボールを足元に止める技術である「トラップ」技能の程度をみた。この技術は、試合においては、素早く正確に行うことが求められる。そこで、測定は図1に示すように、5m離れた位置から測定者が、非軸足に向かって半径50cmの円内に秒速5m<sup>注1)</sup>で転がしたボールを児童が円外に出さずに止めた回数及びボールに触れてから止めるまでの時間を計測した。試技は5回行い、記録は、「成功回数」、「合計タイム<sup>注2)</sup>」とした。写真1は測定の様子である。

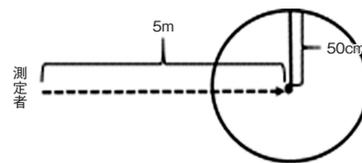


図1. トラップ技能の測定の場合



写真1. トラップ技能調査の様子

###### ii) 直線ドリブル

前のスペースにボールを運ぶ技術である「直線ドリブル」技能の程度をみた。この技術は、試合においては主に速攻で使われることが多い。そこで、測定は図2に示すように、児童が「ドリブル」でスタートしてから20m離れたゴール地点でボールを止めるまでの時間を計測した。試技は2回行い、記録は、「合計タイム<sup>注2)</sup>」、「最高タイム(よい方の記録)」とした。写真2は測定の様子である

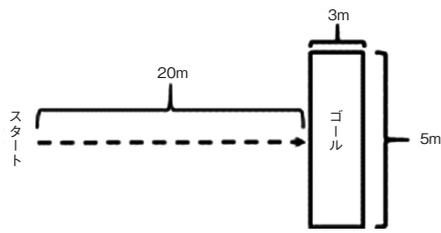


図2. 直線ドリブル技能の測定の間



写真2. 直線ドリブル技能の測定の様子

iii) 8の字ドリブル

守りを抜く技術として「8の字ドリブル」技能の程度をみた。この技術は、試合では守りをぬくためのものであり、素早い方向転換とスピード調整が求められる。そこで、測定は、図3に示すように児童が3m離れた位置にある2つのコーンに対して、8の字ドリブルを30秒間行い、得点ラインを通過する回数を計測した。試技は2回行い、記録は、「2回の合計回数」及び「最高回数（よい方の記録）」とした。写真3は測定の様子である。

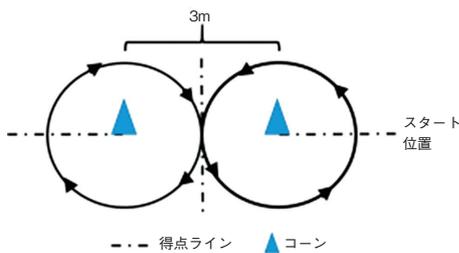


図3. 8の字ドリブル技能測定の間



写真3. 8の字ドリブル技能測定の様子

iv) インサイドキック

パス技術である「インサイドキック」技能の程度をみた。この技術は味方へのショートパスで主に用いられるものであり、正確性が求められる。そこで、測定は、図4に示すように5m離れた的をねらって、児童にインサイドキックを行わせ、的に当たった回数を計測した。的の高さは30cmに設定し、試技は5回行った。記録は「的中回数」とした。写真4は測定の様子である。

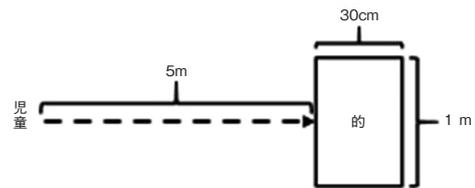


図4. インサイドキック技能測定の間



写真4. インサイドキック技能測定の様子

v) インステップキック

パス及びシュート技術である「インステップキック」技能の程度をみた。この技術は主に味方へのロングパスおよびゴールへのシュートで用いられるものであり、正確性と距離が求められる。そこで、測定は、図5に示すように20m離れた長方形の的をねらって、児童にインステップキックを行わせ、的に当たった回数を計測した。試技は5回行い、記録は「的中回数」とした。写真5は測定の様子である。

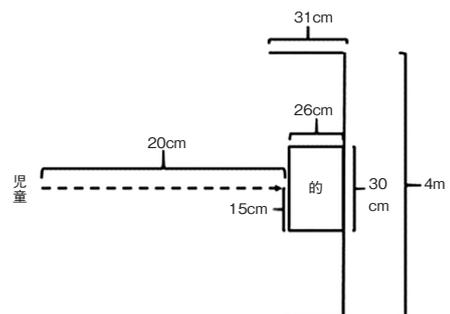


図5. インステップキック技能測定の間



写真5. インステップキック技能測定の様子

### 5. 統計処理

各測定項目における学年差、性差の検定には一元配置の分散分析を行った。検定には SPSS Ver.24.0を用い、有意水準は5%未満とした。

## III. 結果及び考察

### 1. トラップ

表3は、「トラップ」の学年別の成功回数及び合計タイムの平均値を示したものである。

各学年の成功回数の平均値は、いずれの学年も4.7回以上であり上限である5回に近い値であった。また、成功回数及び合計タイムともに学年間で有意な差はみられなかった。

表4は、学年別の成功回数及び合計タイムの男女間の比較を示したものである。

成功回数は、4・6年生の男女間に有意な差はみられなかったが、2年生の男女間に有意な差がみられた。多重比較を行った結果、女子よりも男子の方が高い値であった。一方、合計タイムは、いずれの学年においても男女間で有意な差はみられなかった。

これらの結果から、動かない状態で自分に向かってくるボールをすばやく止めるトラップ技能は学年間に顕著な差はなく、比較的高いレベルの技能を身につけていると推察される。また、低学年にみられた性差は中・高学年になるにつれて男女間の平均値の差は小さくなり、有意差もみられない。したがって、低学年男子は女子に比べ日常的にボール遊びに興じており、その経験値の違いが調査結果に影響を与え、その後、学習を積み重ねた中・高学年では性差が小さくなっていく傾向を示すと推察される。

表3. トラップの成功回数と合計タイムにおける学年間の比較

学年	成功回数(回)		合計タイム(秒)	
	M±SD	F値	M±SD	F値
2年	4.8±0.5	2.466 ns	3.3±10.4	0.872 ns
4年	4.8±0.6		4.2±9.0	
6年	4.8±0.7		2.0±4.9	

表4. トラップの成功回数と合計タイムにおける学年別男女間の比較

学年	成功回数(回)		F値	合計タイム(秒)		F値
	男子	女子		男子	女子	
	M±SD	M±SD		M±SD	M±SD	
2年	5.0±0.0	4.6±0.7	4.541 *	3.3±10.4	5.2±13.2	2.046 ns
4年	4.8±0.5	4.6±0.6	1.132 ns	4.2±9.0	5.6±10.9	1.438 ns
6年	4.7±0.5	4.9±0.3	2.212 ns	2.0±4.9	2.6±5.4	0.596 ns
						*p<05

### 2. 直線ドリブル

表5は、「直線ドリブル」の学年別合計タイムの平均値及び最高タイムの平均値を示したものである。合計タイム及び最高タイムともに、学年間に有意な差が認められ、多重比較の結果、いずれとも6年生が2・4年生に比べ速いタイムであった。また、2年生と4年生の間には有意な差はみられなかったが、平均値はいずれも4年生が速いタイムであった。

表6は学年別の合計タイム及び最高タイムの男女間の比較を示したものである。いずれの学年においても合計タイム及び最高タイムともに女子に比べ男子の平均値は速いものであり、4年生では有意な差がみられた。また、4・6年生では、最高タイムにおいて女子に比べ男子が速いタイムであった。

以上のことから、ボールを真つすぐにドリブルで運ぶ直線ドリブル技能は高学年ほど高い傾向にあると推察された。また、低学年では男女間での顕著な差はみられないが、中学年以降、女子に比べ男子の方が直線ドリブル技能は高い傾向にあると考えられた。

表5. 直線ドリブルの合計タイム及び最高タイムにおける学年間の比較

学年	合計タイム(秒)		最高タイム(秒)	
	M±SD	F値	M±SD	F値
2年	34.3±25.7	8.213 ***	12.7±3.4	14.129 ***
4年	30.7±14.0		13.1±6.3	
6年	20.8±6.3		8.7±1.8	
				***p<001

表6. 直線ドリブルの合計タイム及び最高タイムにおける学年別男女間の比較

学年	合計タイム(秒)			最高タイム(秒)		
	男子	女子	F値	男子	女子	F値
	M±SD	M±SD		M±SD	M±SD	
2年	26.8±7.8	39.4±31.0	2.220 ns	11.9±3.0	13.2±4.0	1.200 ns
4年	23.1±7.3	36.6±15.3	13.756 ***	10.3±3.2	15.3±7.3	8.544 **
6年	20.4±8.2	21.3±2.9	0.265 ns	8.2±2.1	9.3±1.1	5.167 *
				*p<05	**p<01	***p<001

### 3. 8の字ドリブル

表8は、学年別の「8の字ドリブル」の合計回数及び最高回数の平均値における学年間の比較である。合計回数及び最高回数のいずれにも学年間に有意な差がみられた。多重比較をした結果、合計回数及び最高回数のいずれにおいても6年生が最も速い値で、次いで4年生、2年生の順であった。

表9は学年別にみた合計回数及び最高回数の平均値における男女間の比較である。いずれの学年にも男女間に有意な差がみられ、女子に比べ男子が多い値であった。

以上のことから、ドリブルで方向を変えながらボールを前方に運ぶ8の字ドリブル技能は学年が進むにつれて高まると推察された。また、低学年の段階から、女子に比べ男子の方が高い技能を有していると考えられる。

表8. 8の字ドリブルの合計回数及び最高回数における学年間の比較

学年	合計回数(回)		最高回数(秒)	
	M±SD	F値	M±SD	F値
2年	12.3±4.1	17.790 ***	7.1±2.2	17.781 ***
4年	15.9±6.2		8.9±3.3	
6年	20.1±6.2		11.0±3.3	
				***p<.001

表9. 8の字ドリブルの合計回数及び最高回数における学年別男女間の比較

学年	合計回数(回)			最高回数(秒)		
	男子	女子	F値	男子	女子	F値
	M±SD	M±SD		M±SD	M±SD	
2年	14.7±5.0	11.5±2.9	6.161 *	8.2±2.7	6.3±1.5	7.410 **
4年	20.3±6.0	12.5±3.6	31.209 ***	11.2±3.2	7.0±1.9	31.884 ***
6年	23.2±5.8	16.6±2.9	19.021 ***	8.2±2.1	9.3±1.1	20.516 *
				*p<.05	**p<.01	***p<.001

### 4. インサイドキック

表10は、インサイドキックの的中回数の平均値における学年間の比較である。平均値は6年生が最も高く、次いで4年生、そして2年生であったが、学年間には有意な差はみられなかった。

表11はインサイドキックの的中回数における学年別男女間の比較である。いずれの学年においても男女間に有意な差はなかった。

以上のことから、足元に置いたボールを足部の内側を使って真すぐに蹴り出すインサイドキック技能は低・中・高学年ともに学年間及び男女間の技能差は顕著なものではないと考えられる。しかしながら、味方への

ショートパスであるインサイドキックの的中率がいずれの学年も60%未満であり、実際の試合においてはパスミスが多く生まれると推察される。不正確なショートパスの多発は、戦術行動に多大な制限を与えると推察される。

表10. インサイドキックの的中回数における学年間の比較

学年	的中回数(回)	
	M±SD	F値
2年	2.3±1.2	3.227 ns
4年	2.5±1.2	
6年	2.8±1.4	

表11. インサイドキックの的中回数における学年別男女間の比較

学年	的中回数(回)		
	男子	女子	F値
	M±SD	M±SD	
2年	2.3±1.3	1.7±1.1	2.065 ns
4年	2.7±1.2	2.3±1.1	0.963 ns
6年	2.9±1.5	2.7±1.3	0.023 ns

### 5. インステップキック

表12は、インステップキックの的中回数の平均値における学年間の比較である。学年間には有意な差がみられなかった。

表13はインステップキックの的中回数における学年別男女間の比較である。4年生において男女間に有意な差がみられた。

以上のことから、足元に置いたボールを20m先に真すぐに蹴り出すインステップキック技能は学年間に顕著な差はないものと推察される。また、男女間の技能差は中学年においては顕著なものであったが、低・高学年には顕著な技能差はないと考えられる。ただ、的中率はいずれの学年も50%未満であり、前述したインサイドキック以上に低いものであった。インステップキックは、主に速攻時のロングパスに使用する技術であり、速攻における戦術行動に制限を与えると考えられる。

表12. インステップキックの的中回数における学年間の比較

学年	的中回数(回)	
	M±SD	F値
2年	2.1±1.2	1.101ns
4年	2.3±1.2	
6年	1.9±1.3	

表13. インステップキックの的中回数における学年別男女間の比較

学年	的中回数(回)		
	男子	女子	F値
	M±SD	M±SD	
2年	2.1±1.2	2.1±1.3	0.000ns
4年	2.7±1.3	1.9±1.1	5.699 *
6年	1.9±1.4	2.0±1.2	0.379 ns
			*p<.05

今回の調査結果から、有意な学年差及び性差がみられなかったのは、トラップ技能、インサイドキック技能、インステップキック技能であり、直線ドリブル技能、8の字ドリブル技能には有意な学年差及び性差がみられた。学年差及び性差がみられなかったトラップ技能は、今回の調査では動かずに止まっている状態で足元に向かってくるボールを止めることを課題とした。また、インサイドキック及びインステップキック技能は、足元に置いたボールを動かない目標に向かって真っすぐに蹴り出すことを課題とした。一方、直線ドリブル技能及び8の字ドリブル技能は、自分も動きながら目標とする方向にボールを動かすことを課題とした。すなわち、自分もボールも動いている状態で個人技能の発揮を求められるプレーにおいて技能差が顕著になるといえる。

攻守が入り乱れた状態でゲームが進むゴール型ゲームの場合、試合では常に自分も味方も相手も、そしてボールも動いた状態でのボール操作技能が求められることを考えると、「I. はじめに」で述べた「児童の個人技能が思うように伸びないために戦術学習がなかなか深まらない。」という現場教師の悩みの背景には、人とボールが流動的に動く中で、発揮できる個人技術（トラップ、パス、キック）の習得が低学年段階から十分に指導されていない現状の裏返しといえるであろう。とりわけ、女子に対する指導の充実が求められる。

また、試合において多用されるインサイドキック技能が高学年になってもあまり向上していない状況は、前述

したように戦術行動の制限につながるものであり、インサイドキック技術の習得に対する指導の工夫も求められるであろう。

#### IV. 終わりにかえて

本研究の結果から低学年段階からゴール型ゲームの「戦術の系統」に基づいた指導の重要性が再認識されるとともに、低学年の学習内容に人とボールが流動的に動く中で発揮できる個人技術（トラップ、パス、キック）の習得及び中・高学年の学習内容に試合で多用するインサイドキック技術の習得を位置づけることが、中・高学年における戦術学習での学びの深まりを促すと考えられる。すなわち、小学校段階において、戦術を系統的に学ぶことができる教材配列、また、人とボールが動く中で個人技能を発揮する場面が頻出するゴール型ゲーム教材の工夫、インサイドキック技術の習得を促す指導の充実が必要となってくる。これらに加え、当然のことであるが、教師の指導力の向上が求められるであろう。しかしながら、この教師の指導力に関して、危惧することがある。教師自身にゴール型ゲームを指導するための知識・技術は十分に身につけているのであろうか。という不安である。

体育指導に自信がない若手教諭を対象にした自主的に開かれている体育研修会を取材した新聞記事(朝日新聞, 2015)には、「自分に運動経験がなく、指導の引き出しがない。」と不安を口にする若手教諭の言葉が紹介されていた。子どもにおける運動の二極化が指摘されて久しいが、教師の中にも運動経験の少なさから自分自身にできない運動が多くあり、自分の運動指導に自信が持てない者が増えているのではないであろうか。

ゴール型ゲームの指導に関する教師の知識・技術の習得状況調査を今後行う必要があると考える。

#### 注

- 1) ボールを転がす速度(秒速5m)は、インサイドキックで5m離れた地点にいる人に向かって蹴ったボールの速度を測定し、パスの速度として「遅すぎない」と判断した主観的速度とした。主観的速度の判断者は、サッカー未経験者2名、サッカー経験者1名の計3名の大学院生であった。
- 2) 合計タイムは、2回の試技、それぞれに要した時間の合計である。

#### 附記

本研究に関わる個人技能調査、写真撮影及び論文への写真掲載については、事前に学校長、保護者に研究の趣旨、方法及び個人情報への配慮等を説明し、承諾を得ている。

## 文 献

- 朝日新聞 (2015) 小学校体育の今(上) - 運動の教え方, 教えて -, 10月18日, 朝刊, 13面
- Charles Hughes (辻浅夫, 京極昌三 共訳, 1996), サッカー勝利への技術・戦術, 大修館書店, pp.21-34
- Gero Bisanz, Norbert Vieth (田嶋幸三監訳, 今井純子訳, 2002), 21世紀のサッカー選手育成法, 大修館書店, pp.78-99
- 後藤幸弘, 藤田宏, 日高正博, 本多弘子 (2002) 範例学習に依拠した中学校体育科における選択制授業モデルの提案 - 攻防相乱型シュートゲームを対象として -, 兵庫教育大学研究紀要, 22, pp.28-31
- 後藤幸弘, 高橋 潤, 長井 功 (2005) サッカーのリフティング能力と個人技能, ゲームパフォーマンスならびに楽しさの関係 - 中学生男子を対象として -, 兵庫教育大学研究紀要, 26, pp.125-137
- 後藤幸弘, 北山雅央 (2005) 各種ボールゲームを貫く戦術 (攻撃課題) の系統性の追求 - 勝つことの工夫を学習できる一貫カリキュラムの構築に向けて -, 日本教科教育学会誌, 28 (2), pp.61-70
- 後藤幸弘 (2012) 内容学と架橋する保健体育科教育論, 晃洋書房, p.44-46
- 岩田靖 (2012) 5年生・もっと楽しいボール運動②: センターリング・サッカー, 体育の教材を創る, 大修館書店, pp.114-150
- 松本靖, 後藤幸弘 (2001) サッカーの攻撃戦術体系試案, 一技能レベルの異なるゲームに現れる戦術行動の分析から -, 実技教育研究, 15, pp.49-58
- 文部科学省 (2008) 小学校学習指導要領解説 体育編, 東洋館出版社, p.7
- 大石三四郎, 中村安蔵 (1980) 図解サッカー上達法, 成美堂出版, pp.24-214
- 佐藤 靖 (2009) ボール運動・球技では何こそ教え学ばせるべきか, 体育科教育, 57 (4), 大修館書店, pp.10-14
- 佐藤慶明 (2014) 体育授業のためのサッカーテキスト, 大阪産業大学論集人文・社会科学編, pp.75-81
- 高橋 健夫 (2009) こう変えなければならない「ボール運動・球技の授業」, 体育科教育, 57 (4), 大修館書店, pp.15-19
- 田中雅人 (2006) ボールゲームにおける戦術と学習, 愛媛大学教育学部保健体育紀要, 5, pp.54-55
- チャナディ (竹腰重丸, 村岡博人訳, 1967) チャナディのサッカー - 技術・戦術編 -, ベースボール・マガジン社, pp.5-11
- 筒井茂喜・後藤幸弘 (2010a) 児童を対象とした攻防相乱型シュートゲームの「課題ゲーム」開発と学習過程, 兵庫教育大学教科教育学会紀要, 23, p.7-15
- 筒井茂喜 (2010b) 小学校における攻防相乱型シュートゲーム「課題ゲーム」開発とその有効性の検討 - 戦術的認識及び集団的技能の観点から -, 兵庫教育大学大学院特定の課題についての学習の成果, pp.49-59
- 筒井茂喜 (2017) ゴール型ゲームの「知識を構造化する」, 体育科教育 66 (6), 大修館書店, pp.17-21
- 山崎有希, 芹澤博一, 下田新, 後藤幸弘 (2008) サッカー初心者者の学習指導に関する基礎的研究 - 2・4年生児童を対象にしたドリブルとリフティングからの指導について -, 兵庫教育大学教科教育学会紀要, 21, pp.54-63