

# 球技に於ける学習活動の構造

— 指導法の仮説設定のために —

藤原 恭 一

まえがき

教育の方法を教材から出発して考えると言うことは、新しい教育の立場からは、必ずしも賛成出来ない。此の場合球技と言う表題で一応教材を呼んでいるが、単なる教材としてではなくて、学習内容としての活動の類型、乃至は活動様式として、学習活動に直接つながる意味に於て球技 Ball Games とした。したがつて、此処に於ける球技は、ボール遊び・ボール運動・各種々目の球技を含めた、運動群の総称であり、考察の立場としては、学習内容として又その活動様式としてこれをとらえ、ボール運動による学習活動の指導を、球技の特質と体育の目標及び児童の発達の特性の上に立つて、方法上の仮説を求めたいと言うのが、ねらいである。

## 一、体育の近代的意義と球技の位置

教育としての体育が、教育の一般目標と同様に、その時代の社会的要求に基いて目標が設定せられる面をもつならば、社会の形態は常に変化し、進展しつつあるから、これにともなつて、目標の上でも変遷があるのは当然である。目標の変化は此の意味で同時に要求の変化で

もある。要求の変化は体育の意味の変化でもある。此の立場から現代の体育が、どのような意味で教育の上から要求されているかを見定めて置く必要がある。

しかしながら此の要求も単に社会生活に必要な程度のものとして考えられる場合もあり、もつと根本的な立場乃至は高次な人間文化への貢献のための立場としての人間完成の要求もある。ここでは人間の基本的要求を云々することを目的としないが、要求そのものから見ても、最も根本的且つ基本的な要求から、二次的なもの、又その副次的なものへと、とりどりの次元が考えられる。マンフォードは「人類には生存と完成の二つの要求がある」(註一)と言つて居るが、その何れにしても、要求の立場を規定して考察する必要がある。私はここで近代の社会の体育への要求と意味を考へて球技の、体育としての学習活動に於ける位置を定めて置きたいと思う。

第一に走る、跳ぶ、投げる、懸垂する、……等の運動の基本能力についてであるが、これには次のような意味がある。一つには人間の身体発達の上から、完成への要求としての意味と、二つには社会に於ける

人間活動の必要性としての要求の意味をもっている。人間の身体的な機能の完成は、健康と相俟つて、基本的にそんなに意味が変ると言うことは予想出来ないが、これが社会生活の場で、どのような働きに役立つかと言うことになる、その意味は社会の変化によつて変つて来るかも知れない。例えば、手工業時代の生産の働きとして必要であつた体力は最早現代では多く機械に変わり、人は機械を操る技術をむしろ必要としている。又近代の交通機関の発達によつて、我々が徒歩で目的地に移動するよりもつと素晴らしいスピードでしかも直接徒歩能力に問題なく移動出来るようになって来た。此のような例からしても、運動の基本能力としての意味を考えると、これに対する要求の変化は体育に於ける近代の意味として再認識しなければならぬであらう。このことは体育の目標の上の変化となつて表われる可能性をもっている。しかし根本的に見て、如何に交通機関が発達したとて、走る力がなくともよいと言ふことはないのであるから、これはあく迄も目標の上での意味の変遷として受取られるべきであらう。前の例に於けるような事實は、逆に機械の発達や交通機関の進歩と言ふことが、我々の生活体験に於ける身体活動(大筋群活動)の領域を奪いつゝあることを示して居り、これは我々の全人的な人間完成の上から見て、一面不利な方向に進展して居るとも見られる。此のような意味からすれば、その基本的能力が直接生産のための能力でなくても、生活の中にこれ等の発達を促す活動がなければならぬのであるから、別な意味で重要さをもつと言ふことになる。これは目標上の意味の変化となる。

次に近代社会に於ける生活に於てはレクリエーションの要求が高

まつて居るが、レクリエーション活動の内容としての何ものかが近代生産様式では次第に失われつつある。そこで体育に於ても、創造する、よる、こびとか、煩雑な社会生活からの開放的な気分転換とか、身体活動による活動欲の満足とかの役割を直接的に果す意味が附加されて来ている。(註二)

次には、より望ましい民主社会の形成のための我々の集団行動の在り方を問題としなければならぬ。そしてそこからは体育に於ても多くの要求が含まれて居ることを発見することが出来る。身体活動を通しての人間関係として、どのようにあるべきかと言ふ課題として提示されるであらう。(註三)その他挙げればまだたくさん項目について論ずることが出来ると思うが、体育はこのように近代的な意義から新たな立場を、教育の場として打ち立て、方法の上からも再体制化されなければならぬ所に到達して来て居る。

此のような方法の進展を期待する限り、教材も、その意味と価値に於て再検討されなければならぬであらう。即ち目標の変化は、目標達成の手段としての教材の役割に対して新たな検討が加えられねばならぬことを要求するのである。

ここでは体育の目標そのものを論ずる余裕を持たないが、此のような拡大された目標、新たな意味からの目標に対して、球技に於ける学習活動を予想するとき、そこに期待出来るものは、身体活動に於ける民主的な人間関係と言ふことである。それは最初にも述べたように球技は多くゲームとしての活動であり、個人、個人はチームの一員として活動すると言ふ特色をもっているからである。したがつて球技に於

ける学習活動はこれからの体育指導に於ては、「身体活動を通じ民主的生活態度を育てる」「各種の身体活動をレクリエーションとして正しく活用することが出来るようにする」(註四)と言う目標に対して多く期待されることになるであろう。

此の意味からして、球技はチームとしての活動として考えるときに此のような教材としての役割の上から自ら位置を決定することになる。しかし球技は球技としての特性から体育の目標達成には自らそこに限界のあることを知らねばならない。それは身体機能に対する影響や、別な形式に於ける身体支配の能力や、安全に対する技術のためには、他のより適当な材料を求めなければならないからである。

而して体育の目標達成に好適な活動内容であるかどうかの評価や又方法への手掛や、その材料による目的達成の限度については、教材の性格をより明らかにすることによつて、その立場を見つければならないであろう。

註一、今村嘉雄抄訳「体育と民主的人間関係」(Developing democratic human relations through education, physical education and recreation

の基本的な観点) P. 3、参照

註二、前川峯雄・丹下保夫・体育カリキュラム及、レクリエーション参照

註三、四、小学校学習指導要領体育科編一九五三改訂版参照

## 二、球技の種類

球技(ボール遊び・ボール運動・スポーツとしてのボールゲーム等)の性格を明らかにするためには、色々の角度からこれを考察することが出来るであろう。即ち運動形式の面からその特性を見る立場もあり、

技術的な内容によつて分類をし、各グループとしての特質を明らかにする方法も生れるであろう。或いは又此の各々の種目について、歴史的な考察によつて、又球技の種目と国民性や地域的な特性と結びつけて、考えることも出来るであろう。しかし此処では学習内容としての球技を、具体的な学習活動との結びつき、と言う立場に於て次の二つの観点から、これを考えて見ることとした。即ち一つは活動の形式によつて、構成的な観点に立つて考察すること。他の一つは活動内容の面からの考察で、内容の発展的な観点を持つことである。此の両者は何れも学習活動の上に立つて、その手掛りを見出そうと言う意図の考察の態度である。

### (イ) 構成的観点に立つ考察

#### ——活動形式からの分類——

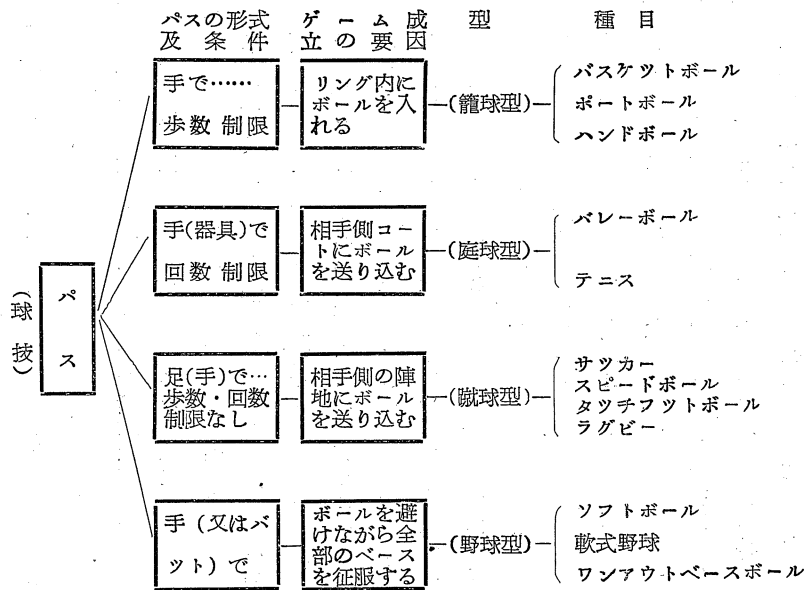
ここに一個のボールがあつたとする。子供は、このボールに対して、円い面白そうな、と言うことから、何等かの行動を開始すると思われ。その場合勿論子供のその時の状態によつて、即ちこれ迄の経験内容によつて、又は能力や興味の度合によつて、各行動の内容は異なるであろうし又環境の状態によつても異なるであろうが、此のボールに対して今迄の遊びの内容を変えて新たな活動が見られることについては、竹内虎士氏の研究にも挙げられて居る通りである。子供達は手で投げ。二人又は三人で転し合う。足で蹴つて遊ぶ、等色々の活動が予想出来るが、これは子供の本能活動とも見るべきボールに対する欲求を満足する所から出発し、過去の経験を生かして色々の活動をしているのである。そして最初は技術的にも幼稚であり、又活動様式も単純で

あろう。しかし実は此の活動様式の根本的な差異、即ち手で受け渡し、しながら色々の遊びをするか、足で蹴るか、小さいボールなら棒で打つて飛ばせるとか、言つたようなことは既にそれ自体ボール遊びの幾つかの型の基本的なものが見ることが出来る。そこに運動の形式より見た類型の基礎があると見られる。そして之に更にスポーツの構成的な意味の規則を与えることによつて、既成のスポーツとしてのボールゲームを構成することが出来ると言つて観方が成立する。スポーツとしての球技も歴史的にその発生を見れば、自然発生的な立場のものも見られるし、人為的な構成に待つものもあるが、どうして出来たと言ふことを説いて居るのではなくて、球技をよく理解するための一つの観点を求めて見たのである。

此のような観点から球技を考察すると、あらゆる球技の最も根本的な基礎的な活動様式は「パス」(ボールの受け渡し)に見られるはずである。即ち手で受渡しするか、足で蹴つて受け渡しするか、によつて先ず運動の第一次の類型が出来る。更に色々の条件を与えて見るとき、それによる活動の制限は独特の活動内容を構成し、そこに特殊な技術も生れるのである。此の意味で球技活動の原型をなすものはパスであると言ふことが出来る。そしてパスと言ふ形式及び内容は活動の中心として最終の段階迄の過程である。球技は形式的にも、技術的にも、パスで始つてパスに終ると言つても過言ではなからう。

此のような分類の仕方では球技の教材を整理して見ると第一図のような関係で成立する。即ち基本的な活動形式から出発して、活動に或る条件を与えて行けば、球技の型に到達する。そして此の類型を成立さ

第一図



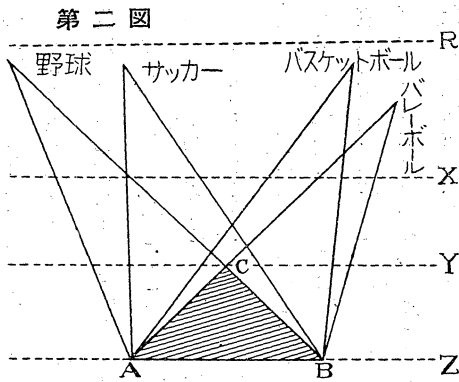
せる条件となるものは、此の球技の型なり、種目なりを構成している規程(規則)である。(これは基本的な競技規則と解すべきである。)  
此のような考察によつて我々は一般にスポーツを最も自然的な、本能的欲求に根ざした遊びを、最も興味的な、しかも人間の活動として望ましい活動に構成された幾つかの類型として眺めることが出来る。

そしてそのスポーツの競技規則はその類型を構成するための基本的な条件としての規則と、活動の展開によつて又その深化によつて自然に生起して来る規則のあることを知ることが出来る。

(ロ) 発展的立場からの考察

——活動内容からの分類——

前の考察が活動の形式から、球技の構成を発展的に見ると言う態度であつたのに対し、活動を技術的に又活動の主体である児童の発達の段階区分に応じて縦の方向に活動内容を主体とした観点からの考察である。



第二図のように三角形ABCの部分は、バレーボール、バスケットボール、サッカー、野球と何れの三角形にも共通な部分としての三角形である。どの球技にも共通な部分と言うことは、技術的な面からしても、又集団行動の在り方に於ても、内容的に見て、どの球技にも必要な、基礎的な要素を(それは未分化な状態として)含んで居ることを意味して居る。これは実際の活動として見たときには、完成されたバレーボールと言う型でもなく、バスケットボールとしての活動そのものでもなく、サッカーでもない、単なるボール遊びであるかも知

れない。しかし此のような過程があつて始めて、高次な、分化された特殊なスキル Skills を要するゲームが出来ようになるであろう。そのことは単に身体的な発育程度の上から文で解決出来ないものを、感じとることが出来る。体が大人であるからと言つて、此のような経験の過程のないものには、いきなりバスケットボールのゲームは非常に困難であると言う事実から見ても、このことに対する或る程度の裏付けが出来ると思う。

換言すれば身体的能力の面からも、技術的な熟練の面からも、未だ幼稚なもの活動は第二図に於ける、各々の三角形の頂点に近いようであり、総合的な立場で、どの球技にも基本となるような活動内容がむしろ必要であることを、こうした教材の研究の面からも見出すことが出来る。勿論これに必要な競技規則も簡単ですむということを、同時に表現して居る。しかし此の三角形ABCのある段階、即ち図に於けるY—Zの段階は最も基礎的な段階であるから、実際には小学校以前の児童のボール遊びや、小学校では一、二年生位の活動として見られる位のものであるから、普通の場合、もつと発達の進んだものの最初の過程はX—Yの段階あたりから始められるであろう。だから成人に近い人の最初の過程が必ず三角形ABCの段階から始まらなければならぬと言ふことの証言ではない。

X—Yの段階は、少し進んで、球技の型を形成し、バスケットボールの型として考えられる色々のゲームや運動が見られる過程として受取らねばならない。此の段階では技術面に於ても、ゲームの体制に

於ても、それによる活動のスリルに於ても、バスケットボールのもつそれと殆んど変らないようなものが感ぜられる運動群の過程と解されるが、未だ専門化された、競技としてのバスケットボールのようにまでは発展しない過程である。しかし私はこれがバスケットボール型のゲームとして、分類されるためには単に技術内容に共通なものがあると言ふことや運動の形式が似て居ると言ふこと丈ではなしに、ゲーム全体としての調子に於て、同じものがあることによつて、此の型としてくくられる意味もあると思う。

子供は簡易ベースボールをやつて居ても、大人の野球と同じ良さとスリルを満喫することの出来るのは、そのためであると思う。此の点で専門化された競技としての野球と此のX—Yの段階に於ける野球型の活動とは、移調性「Transponierung」〔註五〕があると見るべきであろう。此の意味に於て子供のボール運動が大人のスポーツと同様の価値をもち、又大人のスポーツが子供のボール運動と同様なレクリエーション的な内容として位置づけることが出来るのではなからうか。

此のような段階を経てR—X段階での競技種目としての球技に進展すると見るのである。勿論これと同様な過程によつて競技規則の進展も見られるのである。

これ迄の段階を児童の発達上の区分に結びつけて考えるならば、次のようになる。

Y—Z……幼稚園・小学校低学年、X—Y……小学校高学年、R—X……中学校・高等学校これは非常に大ざつばな結びつけであ

るが、もつと詳細な段階への結びつけの研究は、発達特性、個人差などの研究に待たなければならぬので、此処では仮説として提示する程度に留めたい。

註五、関計夫、ゲンタルト心理学参照

### 三、教材の要素分析

学習活動を有効にするためには、目標をはつきりすることが最も大切なことであるが、此の場合目標を一般目標として漠然と擱むと言うことも考えられ、これからもつと具体的な目標を導き出すと言うことも考えられる。目標は単に教師のものではなく、児童の学習のために、児童のものでなければならぬ。此の立場から学習内容として見るべき、教材の内容を明らかにして置かねばならぬ。

体育の教材は単なる体育の目標を達成するための材料と言う意味ばかりでなく、児童の活動自体でもあり得るので、レクリエーションの上から見ても遊びの上から見ても、身体活動の価値から見ても同時に学習内容になる立場ももっているのである。又運動教材は多く活動自体であるからその意味では教材を研究することは活動を研究することである。

此処で教材の要素分析と言うのは学習活動と言う立場から児童の学習に必要な程度に、その教材に含まれている活動の要素を或る単位に分析して分節化することである。そしてそれは言わば、その全体としての教材の活動内容の有機的な分節としての機能的な体制を見つけ出すことであり、単なる要素にばらすことではない。

#### (イ) 原型の発見

運動はその根元に掘り下げて見ると、動きの上で、それを形すくつて居る最も根元的な型があることが発見出来る。例えば、鉄棒運動に於ける「蹴上り」に対する振り、球技に於ける「パス」すも、に於ける「押し」と言つた如きものである。それはその運動の最も基本的な型であり、その運動の中心をなすものとして、最初の過程から最終の過程まで、貫いてゐる動きの形式である。言わば教材の骨又は髓である。細胞で言へば原形質に相当するものであり、その教材の動きの上では生命的な存在であると言えるのである。此のような意味で、此の原型を発見することは、活動の内容を深く研究して見ないと、出来ないし又なかなかはつきりしないこともあるが、その教材活動の本質を極めると言う上からは一つの重要な方法と見てもよからう。こうした考え方は教材を分析して活動の要素を発見することの最初の過程である。

#### (ロ) 教材の要素分析

前に述べたように教材の要素分析と言うことは、要素にばらしてしまふことではなくて、教材を通しての活動を児童の発達程度に応じて、或る単位に迄掘り上げてそれ等の相互間の関係を見つゝ言うことである。

例えば、バスケットボールにはそれを構成してゐる多くの基礎的な技術や活動の要素を含んでゐる。基礎的な技術としては、色々なパスの技術やドリブルの技術やシュートの技術があるし、ゲームとしての活動で大切な要素としては、マンツーマンの関係や、攻防の原理や、その他チームワークの態度や色々なものがある。勿論全体としてのゲ

ームに連関するものとして意味のあるもので、それを切りはなして見てもバスケットボールのゲームとして見たときには余り意味のないものとなつてしまふのである。しかし一方で又此のように基礎的な技術や活動の要素はゲームの構成要素として必要なものであるから、これを明らかにすることは非常に大切なことである。

このような要素は活動の要素であるから、児童の活動の上では一つの目標にもなる。教師の目標が多く体育の一般目標の分析による場合が多いのに対して、児童の目標は、活動そのものの中の目標である場合が多いから、此処で教材の要素分析によつて掴まれるようなものが児童の学習では直接的な目標になり易い面がある。そこでこれを教師の目標と如何に結びつけるかと言うことが指導上の大きな課題である。

#### (ハ) 要素学習

要素学習とは此の分析された要素と見らるべき活動の部分を取りたてて学習することであるが、球技では基礎技術の練習又は活動の一部を切り離して部分的に練習することになる。又事実この基礎的な部分練習も有効である。しかし部分練習で基礎的技術が上達したからと言つて直ちに全体の活動としてのゲームが上達してゐるとは限らない。

此の点について球技に於ては全習法が分習法よりすぐれた学習の方法であることも既に学習指導の上では常識となつてゐるけれども、全体的な活動が部分に支えられてゐると言うことから部分的な上達がなければ全体的な上達はあり得ないと言うこと。部分が部分として上達してもそれは全体として直ちに有効でないと、こうした関連の上

立つて尙問題は多くあるのである。

問題は此の要素を如何にして学習するかと言うことである。これには色々の方法があると思うが、第一に此の部分が全体に対する意味を失わないで学習されると言うことが大切である。全体に対する関連性を失わないためには全体の練習をして、その中から具合の悪い部分を抜き出して練習をすると言うこともあるであらうし、よくゲームの全体を知つていて、此の知識のもとに基礎的な練習を積んで行くと言うこともあるであらう。学習の場の工夫によつて、必然的に全体に関連する部分としての活動を予想することも出来る。

次に此の要素をそれ自体一つのまとまつた活動(ゲームとして)により学習すると言うことによつて次第に全体の活動に役立つ要素を学習して行くと言うことが考えられる。換言すれば此の要素の含んだゲームをすることによつて自ら全体の活動が容易に出来るような能力が学習出来ていると言つたことも考えられる。この原理は球技ではリードアップゲームの体制を作ることの出来る基礎の一つと見られるであらう。

又全体のゲーム中の一つの要素と見られるもので、切り離して学習しても意味のあるものもある。バレーボールに於けるサーブの如きはそれである。これはゲーム全体から見れば一つの部分的な過程であるが、部分でありながら部分として切り離しても、此の切り離して得た学習の効果は試合全体として有効である。しかしこれも実は程度の差であつて、全体(ゲーム)の活動としての意味を解して始めて独立した学習に意味があるであらう。

#### 四、学習活動の構造

球技の学習活動として、とり挙げて見たい項目について述べ、学習活動の望ましい構造の資料となるならば幸である。

##### (イ) チームとしての活動

球技の多くはチームゲームであるが、此処で論ずるチームとしての活動は、同時に集団としての行動様式になるから、チームと呼ばれるものの概念を明らかにせねばならない。

チームは陸上競技のリレーをする場合のチームのように、個人個人の活動が合計されて、一つの全体としての成績を作り上げるような場合のチームもあり、球技のゲームの過程のように一人一人の行動が、その瞬間瞬間に於て常に全体に於ける力動的な体制による有機的な機能の関係を發揮しつゝある場合がある。前者の場合はチームと言つても、その活動形式は競争と言う形で与えられ、これが全体の成績として合計される所に始めてチームとしての関係が成立するので、ゲームの活動のように常に全員が同時に活動し、同時にお互がお互としての変化の中にあるのとは少し異つてゐる。

此処でゲーム Games と競争 Contests との相違を見るならば、メーソンとミツツェルは次のような区別を与えて居る。即ち『競争は三つの重要な方法の上に於いてゲームとの相違点をもつてゐる。

その第一は競争に於ては相手の部分に対して参加者が侵害することはないがゲームに於ては彼のプランやプレーで以つて故意に侵害する。第二は競争に於ては戦術や欺瞞と言ふものはないがゲームに於ては全然予期出来ない位置によつて、戦術とか欺瞞とかが用いら



れる。即ち相手をうまく出し抜くとか又彼等をまどわすとかを本当に  
 そうしようと思つてやることはゲームの一部分であるからである。第  
 三には、競争に於ては若し或る位置に対して彼の移動についてそれを  
 選択しなければならぬとしても、極めて僅かである。しかしゲーム  
 はそのような機会とか、彼の選択に対しての予想的なことは非常に多  
 50。』(註六)

此のようにゲームに於ける対人関係は個人の直接の行動に於て、身  
 体的にも精神的にも学習活動として価値の高いと予想出来る多くのも  
 のを備えて居ることがわかる。それを如何に学習させるかと言うこと  
 は方法上の課題である。

チーム活動として的一般原則から導かれる仮説を設定するための条  
 件となるものを挙げるならば、

(A) チーム・メンバーについて。

一つの集団行動として成員間の各々の関連性を生かすとすれば、集  
 団の構造の簡単な過程から次第に複雑な過程に進んで行くのが良いと  
 言うのは常識であろう。此の構造の簡単など言うことの条件の一つ  
 に、その集団の成員の少ないと言うことがある。既成のスポーツに於  
 けるゲームが規則によつて、幾人で行うゲームであると言うことを示  
 して居ても、その通りの人員では必ずしも最初の過程で、うまく学  
 習が出来ないと言うことを意味する。即ちサッカーの一つのチームが  
 二名のメンバーから成立するゲームであるからとしても、最初の段  
 階では二名のチームで各々が有機的な行動をする、仕方はなかなか  
 むずかしいことである。又任務の分担(ポジション)の意識が自覚さ

れない限りは、チームの関係をうまく發揮することは無理である。此  
 処に学習の過程としては当然五人のサッカーか七人のサッカーが成立  
 しなければならぬと言うことが肯定されるであろう。

勿論これは児童の能力や興味と関連するから、どの過程で五人のサ  
 ッカーが必要であり、どれ位の発達過程では最早必要でないと言うこ  
 と、等の決定は実践的な場によつて決定されなければならないことであ  
 る。

とに角集団のメンバー(構成員)が少いと言うことは集団行動の在  
 り方を易くすると言う一般原則が此処でも成立するのではなからう  
 か。

(B) 規則について

集団には必ず規則 Rule がある。此の規則の性格に於ても、色々  
 の内容が考えられる。即ち所謂一般社会に於ける集団の規則もあれば、  
 スポーツに於ける、競技規則と言つた場合もある。一般の集団に於け  
 る規則はその集団の共同目標を達成するための、その成員の関係を組  
 織づけ、且つ統制して行く性質をもつて居る。スポーツに於ける規則  
 は、活動を規定する面では同じであるが、先ず最初、どのような活動  
 をするかと言うための規則が与えられ、その範囲内に於て活動をし勝  
 敗を争うと言う性格のルールから始まるのである。此の点について、  
 後藤岩男氏は、「スポーツの集団は自然発生的であるよりも、人工的に  
 作られたものである。だからスポーツの集団は人工的に作られた規則  
 の中に人為的に人々をはめこんだものであり、人工社会である。」(註  
 七)と言つて居るが、これは、スポーツに於ける最初与えられた規則、

逆に教材の立場から言えば、スポーツを構成して居る条件となる規則の性格である。しかし私は学習活動の方法の上から規則を、もう一つの性格、即ち最初はその活動に必要な最少限度のルールが与えられ、その後からは子供の活動の進展によつて自然発生的に生起して来るルールとしての性格である。最初から大人の活動に必要な複雑な規則は子供の初歩的な活動に対しては意味のないものであり無用なものである。それが、学習活動の進展に伴つて、次第に或る規則を加えなければ都合の悪い状態に直面して、加えられた規則こそ意味があるのである。このようにして規則がつくられ、これがチームとしての集団に附加されて行くことは、一般の集団に於ける自然発生的な規則と同様に、集団の進展に伴つて進化して行くと言う、規則の性格をもつのであり、この過程は民主的社會に於ける生活態度の学習として、球技の学習活動が意味をもつことにもなるのである。だから学習活動の上での球技の規則は、一般の集団の發展過程と同様に最初は簡単な規則を与えて、次第に規則を生み出し、これを児童の集団の規則として、児童のものとしての規則として、附加され、複雑化されて行くことが望ましいのである。

### (C) チーム編成の内部構造

学習活動としてのチームの編成の仕方は、二つの場合が考えられる。その一つは等質分団としてのチーム、即ち能力的に技術的に、大体同程度のもので、一つのグループを編成した場合、もう一つは異質分団、即ちグループ内には能力や技術に差のあるものが集つて居るが、各グループ間の能力は平均して居る。

而して此処で問題にしたいことは、これ等チームに於ける成員である、個人個人の間にはどのような關係が成立するかと言うことである。この内部構造を研究するのに参考となる意見としては、マックグレイとニッカーブッカーの研究がある。即ちAとBと言う個人個人の相互關係については、此のAがBから望ましい行為を得ることの出来る二つの方法があるとしている。その一つは「増加」に關したもので、即ちAがBに対する要求に対してBが応えることによつてBの欲しているものの幾つかが補える場合であり、他の一つの方法は「減少」に關するもの、即ちAがBに対する要求に対して、Bが応えないときはBにとつてマイナスになるような、言わばBが要求を満足させる手段をとり去らうと脅している場合であると言つて居る。「註八」

学習のためのチームを組織している場合の内部構造がこれと同様な關係で成立していると言うことは出来ないが、若し此のチーム内の子供社會（それが相当長い間チームの組織がその儘次の学習のために変らない場合）に於て此のような相互依存の關係がないとは言われない。運動に於けるチームは勝敗に關連して、その内部構造の在り方も考えることの出来る特色をもつて居る。即ちチームの活動は常に勝敗の危機にさらされながら、これに關連をもつ、つながりを成員間にもつて居ると言うことである。だから勿論活動の目標達成の過程には、先のAかBに対しての或る行動を要求する場合もあり得るが、此の場合の相互依存の關係はAとBの力のバランスがとれていない場合であるに、民主的な人間關係を求めようとする体育の学習としての活動として見た場合には、注意すべき幾つかの項目があるだろう。等質の

分団に於てはお互の力の均衡がとれている状態であるから、成員間に於ける相互依存には此のような、關係は成立しないであろう。

しかし私は何れにしても、異質分団の構造と等質分団の構造は、二つながら、我々の社会に於ける成員間の關係に於ける対比的な、類型と見られるから、何れの場合も、社会的集團の構造の類型として、此の各々に於ける關係での行動の仕方は、大切な学習内容となるのであると思う。

### (ロ) 仮説

これ迄色々述べて来たことは、球技の学習活動を考えるために、又球技の性格を学習と言う立場から明らかにすることであつた。又それは、球技の学習活動を考える場合の前提でもあるのである。

私達は球技の学習が常に全体的な立場のゲームを主体として活動をもつことの必要なことを認めて来たのである。しかし前にも述べたように発達の特徴からしても、技術的な体験の過程からしても、直ちに高次なゲームが出来るわけではないから、その前段階に相当するゲームを前の過程として持つことになる。それは又更にその前段階と考へられるゲームを持つことになると言う、その類型の球技の一連の進展過程としての体系を考へるのである。私達はそれをリードアップゲームと呼ぶとして、その自然的な発展過程を考へるのであるが、最も初歩的な段階のゲームから次第にリードアップされて行く過程には教材分析をして見た時の要素を考へると、初歩的な段階のゲームは最終段階のゲームと比較したときに、ある技術的要素が省略されて居るかもしれない。又それでこそ、ゲームが簡易になり学習が容易で、最初

の段階のゲームとしての意味があるのである。そして次第に此の要素が附加されて最終段階のゲームに到達すると見られる。

ここで私達は一つの疑問を持たねばならない。バスケットボールについての例で説明するならば、先ず教材分析によつて、バスケットボールのゲーム中、重要な学習活動の要素と思われるものを抜き出して見ると次のように示されると思う。

- (1) パス……バスケットボールの原型であり、最初の過程から最後の過程まで一貫した中心的な活動の型である。
- (2) 位置感……ゲーム活動中に於て自分の位置や相手の位置の状態を知る能力は非常に大切な要素である。活動が上手になれば、次第に活動中に於けるコート内の視野が拡大されて行くものである。
- (3) マンツーマンの原則……バスケットボールのゲームは此の一人対一人の活動の原則が基本である。
- (4) 攻撃防禦の原則……コート内に於て自分達の守るゴールに対して、又攻めるゴールに対して、その位置の上の価値は攻防の原則を決定する要素である。
- (5) シュートの技術……バスケットボールはシュートをしてカウントするゲームであるから勝敗を決定するための最重要な技術と見べきである。
- (6) ドリブル……これはパスに関連したことでもあるが、歩数制限をされていると言う此のゲームの性格から、パス以外の方法でボールを運ぶ方法として重要な意味をもつた要素と見なければなら

なり。

此のような分析をもとにして此の要素を順次附加して行くような一つの学習の進展を考えて見る。

- (1) パス練習……パスの方法は最初基本的に或る程度学習しなければならぬ。(此の場合は基本的なチェストパス)
- (2) パス競争……此の要領のパスを使つて競争をする学習が考えられる。競争の形をとるときは相手のプレーを直接浸すと言ふことがないから最初の段階として有効適切である。(目標は速かに、正確にパスすること。)
- (3) パス遊び……(1)(2)のパスは試合中に於けるパスの技術の練習としては貧弱であるので、数人のものの個有番号に従つて、ナンバーパスを自由に走り廻りながら行ふ。即ちナンバーの順にパスをするのである。  
(目標は試合中に使うパスに近いパスを練習すること。コート内に於ける位置感の修練)
- (4) パスゲーム……コート内で味方で何回か続けてパスが出来たら一点を得る。この過程は相手が居るからバスケットボールのゲーム中のパスと殆んど同様である。  
(目標はマンツーマンの原則を体得する)
- (5) ポートボール……パスゲームではゴールを攻める、守ると言う学習活動は出来なかつたが此処で始めて攻・防の原則の学習が附加される。(目標は攻撃・防禦の原則)
- (6) バスケットボール……これまでに学習出来なかつた技術はシュ

ートの技術であるから、此の要素が附加される。

此の例によつて、一応此の段階は要素的に見て次第に附加されて行く過程をもつた、しかもバスケットボールとしての幾つかの前段階のゲームや競争を持つた所から、此の各々のゲームはリードアップゲームの役目を果していると思われる。此の場合此のバスケットボールと言ふ最終段階としての全体的なゲームに対して、その前段階の各々のゲームが、バスケットボールと同じゲームの面白さや、活動の雰囲気やスリルを味わうことが出来るかと言ふ疑問である。即ち前の例に於けるパスゲームはバスケットボールに非常に近い形の活動であるがバスケットボールそのものではない。ポートボールはもつと接近してはい

るが、やはりバスケットボールの活動そのものではないからである。これは一般に全体に対する部分の状態を変えてしまえば、その全体に於ける、格調が維持されない。と言ふことが言えるからである。

そこでこのような球技の学習に於て、リードアップゲームに於ける活動形式は多少異つても、要素が次第に累加されて行くような一連の発展の仕方であつても、全体的な活動の状態に於て、バスケットボールとしてのそれと同様のものを、移調出来ると言ふ仮説を前提とするならば、バスケットボールの学習に於て、必ずしもバスケットボールそのものの縮図としての形でのみ学習しなければ、バスケットボールのような活動の学習は出来ないか？ と言ふことを解決することが出来ると思う。

それは技術的な面で見ても最初から今分析して得たようなバスケットボールの技術的な要素を一時に与えて活動するよりは、要素を省略

した形の学習から漸次要素を附加した、行き方の方が有効であると思われるからである。

我々は球技の活動に於ては一つの型の球技に於てそれに共通なような要素を幾分でも持つてゐる活動なら、その球技そのものを楽しんで居ると同様の満足を得ることが出来ると言う事実を認めねばならない。極端な例で言えば、バレーボールのパスと言う活動だけをバレーボールのゲームと同じような気持で楽しんでやつて居るし、バスケットボールのシュートだけを楽しんでやつて、あくことがないと言う事実を見るがこれは、その簡易な活動のそれが全体のゲームに対しては単なる部分でしかあり得ない活動であるが、それ自体又まとまつた楽しい活動であるからである。それが球技の特色であるかも知れない。鉄棒運動「逆上り」をするに必要な部分として懸垂屈臂と言うことがあつても、懸垂屈臂を切り離して練習したとて、「逆上り」に通ずるような、それ自体の興味はない。

だから私は球技に於てこそ、此のリードアップゲームの相互間に或る意味に於ける移調性を認めなければならぬし、そのような前提に於て、始めて学習活動に更に一つの類型を可能にすることが出来るのではないかと思う。

又そのことによつて、リードアップゲームのより有効な学習上の地位を裏づけすることになると思う。

註六、Mason and Michel: Active Games and Contests, 参照

註七、後藤岩男 体育の心理 参照

註八、日本体育指導者連盟訳 体育と民主的人間関係 参照