

ゴール型ボールゲームにおける「オニごっこ」の役割

田中 雅人¹⁾

A study on the role of “Tag play” in the goal-type ball game

Masato Tanaka¹

Key words: goal-type ball game, tag play

**(Bulletin of Department of Physical Education, Faculty of Education,
Ehime University, 10, 29-34, October, 2018)**

キーワード：ゴール型ボールゲーム、オニごっこ

1. はじめに

2020年から施行される小学校学習指導要領(文部科学省, 2017)では, 体育の目標を生涯にわたって心身の健康を保持増進し豊かなスポーツライフを実現するための資質・能力を育成することとし, 基本的な動きや技能を身に付けることの必要性を示している。また, 各学年における体育の内容は表1に示した通りである。さらに, 第1・2学年, および第3・4学年のゲームと第5・6学年のボール運動の内容は, ゴール型, ネット型, ベースボール型に分類される(表2)。こうした分類は, ボールゲームをゴール・ボール型ゲーム, 打ち返し型ゲーム, 投・打球型ゲーム, 球送り・的当て型ゲームに分類したシュティラー(1993)や侵入型, ネット型・壁型, 守備・走塁型, ターゲット型に分類したグリフィンら(1999)と同様, ボールゲームで用いられる戦術に基づくものである。学習指導要領では, 各学年で身に付けるべき力が示されているが, 技能に関する内容は表3に示した通りである。第1・2学年のボールゲーム, 第3・4学年のゴール型ゲーム, 第5・6学年のゴール型では, on the ball skill と off the ball movement の2つが求められている。on the ball skill とは, ボールを投げる, 受ける, 蹴ると

いったボール操作に関わる技能で, off the ball movement はボールを受けたり, スペースを作るために移動する, あるいは相手の攻撃を防ぐためのポジションに移動するといったボールを持たない動きに関わる技能である。ボールゲームでは, ゲーム中にボール操作に関わる時間は少なく, ボールを持たない動きに費やす時間が圧倒的に多い。したがって, ボール操作の技能を高めるとともに, ボールを持たない動きの質を高めることによって, ゲームパフォーマンスを向上させることができる。第1・2学年では, 身に付けるべき技能として, 鬼遊びでの逃げる, 追いかける, 陣地を取り合う力が示されている。鬼遊びがこうした位置づけをされているのは, オニごっこの中に, ボールゲームに役立つ要素が多く含まれているからである。

オニごっこの特徴について, 日本体育協会(2015)は, 「目標となる相手がいることで, 単調な走る動きだけでなく, かわしたり止まったり, 方向を変えたりするなど自分の動きをコントロールします。このことは, 全身の動きを促進し, 連続動作の習得につながります。また, 相手や状況に合わせた動きをすることは, 身体的な能力だけでなく予測する能力や状況判断を促します」と述べている。また, 日本サッカー協会技術委員会(2005)は, オニごっこには, 1) こどもたちが楽しめる「遊び」, 2) いろいろなステップワーク「動き」の要素がある, 3) 自分からの動きと反応し

1) 愛媛大学教育学部
〒790-8577 愛媛県松山市文京町3番

1. Faculty of Education, Ehime University,
Bunkyo-cho 3, Matsuyama-shi, Ehime,
〒790-8577, Japan

での動きがある，4)「観る」ことの意識づけができるようになる，5)いろいろな駆け引きができるようになる，6)協力するという要素がとり入れられている，7)判断する能力を養うことができる，8)ボールなし，ボールありなどいろいろなバリエーションをオーガナイズできる，といったボールゲームにつながる重要な要素が含まれていることを示している。さらに，島田(2008)は，オニごっこには，相手との駆け引きや味方への協力などサッカーに必要なさまざまな能力を養う要素が含まれていると述べている。

そこで，本研究では，オニごっこのねらい，あるいは身に付くと考えられる力を明らかにし，ボールゲームにつながるオニごっこの特徴を検討する。

表1. 各学年における体育の内容

領域	第1・2学年	第3・4学年	第5・6学年
A	体つくりの運動遊び	体つくり運動	体つくり運動
B	器械・器具を使つての運動遊び	器械運動	器械運動
C	走・跳の運動遊び	走・跳の運動	陸上運動
D	水遊び	水泳運動	水泳運動
E	ゲーム	ゲーム	ボール運動
F	表現リズム遊び	表現運動	表現運動
G	—	保健	保健

表2. 各学年におけるボール運動の内容

	第1・2学年	第3・4学年	第5・6学年
ゲーム	ゲーム	ゲーム	ボール運動
ボールゲーム	ゴール型ゲーム	ゴール型	ゴール型
鬼遊び	ネット型ゲーム	ネット型	ネット型
	ベースボール型ゲーム	ベースボール型	ベースボール型

表3. 各学年で身に付けるべき力

学年	各学年で身に付けるべき力
1・2	次の運動遊びの楽しさに触れ，その行い方を知るとともに，易しいゲームをすること ア. ボールゲームでは，簡単なボール操作と攻めや守りの動きによって，易しいゲームをすること イ. 鬼遊びでは，一定の区域で，逃げる，追いかける，陣地を取り合うなどをすること
3・4	次の運動の楽しさや喜びに触れ，その行い方を知るとともに，易しいゲームをすること ア. ゴール型ゲームでは，基本的なボール操作とボールを持たないときの動きによって，易しいゲームをすること イ. ネット型ゲームでは，基本的なボール操作とボールを操作できる位置に体を移動する動きによって，易しいゲームをすること ウ. ベースボール型ゲームでは，蹴る，打つ，捕る，投げるなどのボール操作と得点をとったり防いだりする動きによって，易しいゲームをすること
5・6	次の運動の楽しさや喜びを味わい，その行い方を理解するとともに，その技能を身に付け，簡易化されたゲームをすること ア. ゴール型では，ボール操作とボールを持たないときの動きによって，簡易化されたゲームをすること イ. ネット型では，個人やチームによる攻撃と守備によって，簡易化されたゲームをすること ウ. ベースボール型では，ボールを打つ攻撃と隊形をとった守備によって，簡易化されたゲームをすること

2. 調査1

2-1. 目的

オニごっこのねらい，あるいは身に付くと考えられる力を明らかにする。

2-2. 方法

1) 調査対象者

大学生26名とした。

2) 質問紙の作成

2つの質問項目について，自由記述方式で回答させた。質問項目は，「1) 今までにやったことのある(あるいは，知っている)オニごっこの名前とやり方を書いてください」，「2)「オニごっこのねらい(あるいは，身に付くと考えられる力)を箇条書きで書いてください」とした。

3) 手続き

質問紙を調査対象者に配布し，その場で回答させたのち回収した。

2-3. 結果と考察

オニごっこのねらい，あるいは身に付く力について，得られた回答をKJ形式で集約した。同じ内容の記述をひとつにまとめた結果，31項目が抽出された。次に，31項目に対してグループ編成を行ったところ19項目に，さらに，グループ編成を繰り返したところ，「体力」「思考力」「対人能力」の3項目に集約することができた(表4)。「体力」は，走力，瞬発力，持久力などのエネルギー系体力と敏捷性，巧みさなどのサイバネティクス系体力，および精神的な体力で構成されていた。「思考力」は，察知力，予測力，判断力，作戦力などで構成されていた。「対人能力」は，協調性，チームワーク，コミュニケーション力，表現力などで構成されていた。

こうした分類は，JFAキッズドリル(日本サッカー協会技術委員会，2005)のガイドラインに示されているオニごっこに含まれるいろいろな動き，観る，判断する，協力するといった要素と同様のものであった。また，幼児期からのアクティブチャイルドプログラム(日本体育協会，2015)で示されている動きのコントロール，予測する能力や状況判断といった鬼遊びの特徴とも一致してした。

表4. K J法による集約

I	II	III
走る力		
走力	走力	
脚力		
瞬発力	瞬発力	
持久力	持久力	
投能力	投能力	体力
フットワーク	フットワーク	
敏捷性	敏捷性	
体幹	体幹	
身体の使い方	身体の使い方	
根性	根性	
視野		
周辺視野	察知力	
周りをみる力		
危険察知		
予想する力	予測力	
想像力		思考力
判断力	判断力	
状況判断能力		
作戦	作戦力	
戦略		
思考力	思考力	
考える力		
協調性		
仲間と協力する力	集団活動能力	
協力する力		
チームワーク		対人能力
コミュニケーション力	コミュニケーション力	
楽しむ力	楽しむ力	
表現力	表現力	
アイスブレイク	アイスブレイク	

3. 調査2

3-1. 目的

オニごっここのねらい、あるいは身に付くと考えられる力の因子構造を明らかにし、オニごっこの種類による違いを検討する。

3-2. 方法

1) 調査対象者

男32名、女13名、計45名 (25.7±10.8歳) とした。

2) 質問紙の作成

調査1の結果に基づいて、24項目を作成した(表5)。性別、年齢を尋ねたのち、「オニごっこをすることによって身に付く力」として各項目がどの程度あてはまるのかを「5.よくあてはまる」～「1.全くあてはまらない」の5段階で評定させた。なお、対象としたオニごっこは、[こおりオニ]、[けいどろ]、[しっぽ取り]の3種類とし、各オニごっこで用いるコートの大さき、人数、時間は、表6に示した通りである。

3) 手続き

質問紙を調査対象者に配布し、その場で回答させたのち回収した。なお、回答が2種類のみであった場合も有効とした。

表5. 調査2で用いた項目

1	走力	13	想像力
2	脚力	14	判断力
3	瞬発力	15	作戦能力
4	持久力	16	戦略を立てる力
5	フットワーク	17	思考力
6	敏捷性	18	考える力
7	バランス能力	19	協調性
8	巧みな動き	20	協力する力
9	精神力	21	チームワーク
10	周りをみる力	22	コミュニケーション力
11	察知する力	23	楽しむ力
12	予想する力	24	表現力

表6. コートの大きさ・人数・時間

対象	コートの大さき	人数	時間(分)
けいどろ	20m×20m	20人(2組に分かれる)	4
こおりオニ	20m×20m	20人(オニ4人)	2
しっぽ取り	20m×20m	20人	2

3-3. 結果と考察

1) 因子構造

24項目のオニごっこで身に付く力を変数として、因子分析(主成分法・promax 回転)を行った。固有値1.0以上を基準として、因子を抽出し、因子負荷量が0.45以上の項目に対して解釈を行ったところ、4つの因子が抽出された(表7)。累積寄与率は69.4%で、第1因子(寄与率35.4%)は、因子負荷量の高い順に「協調性」「協力する力」「チームワーク」「コミュニケーション力」「作戦能力」「戦略を立てる力」の6つ、第2因子(寄与率20.2%)は、「走力」「脚力」「フットワーク」「敏捷性」「持久力」「瞬発力」の6つ、第3因子(寄与率7.9%)は、「予想する力」「考える力」「周りをみる力」「察知する力」「巧みな動き」「思考力」「判断力」の7つ、第4因子(寄与率5.9%)は、「バランス能力」の1つ項目で構成されていた。そこで、第1因子を【協調性】、第2因子を【体力】、第3因子を【判断力】、第4因子を【平衡性】とした。

調査1では、「体力」「思考力」「対人能力」の3項目に集約されたが、因子分析においても、おおむね同様の結果が得られた。また、「巧みな動き」は第3因子【判断力】に含まれたが、身体的な動きの巧みさよりも、予測や判断といった認知スキルの優位性から導かれる巧みさとしてとらえられたと考えられる。また、第2因子【体力】には、「走力」「脚力」「瞬発力」「持久力」のエネルギー系体力と「フットワーク」

「敏捷性」のサイバネティクス系体力の両方が含まれていた。なお、第4因子【平衡性】はサイバネティクス系体力に分類されると考えられるが、第2因子には含まれず独立した因子となった。

表7. 因子構造

	F1	F2	F3	F4
協調性	協調性	0.953		
	協力する力	0.905		
	チームワーク	0.887		
	コミュニケーション力	0.879		
	作戦能力	0.813		
	戦略を立てる力	0.708		
体力	走力	0.847		
	脚力	0.826		
	フットワーク	0.804		
	敏捷性	0.792		
	持久力	0.759		
	瞬発力	0.706		
判断力	予測する力		0.839	
	考える力		0.678	
	周りをみる力		0.673	
	察知する力		0.665	
	巧みな動き		0.569	
	思考力		0.534	
平衡性	判断力		0.482	
	バランス能力			0.792
寄与率	35.4	20.2	7.9	5.9

2) オニごっこで身に付く力

因子分析の結果、いずれの因子にも含まれなかった4項目（「精神力」、「想像力」、「楽しむ力」、「表現力」）を除く20項目の平均値と標準偏差を示した（表8、図1）。オニごっこの種類による違いを検討するために分散分析を行った結果、第1因子【協調性】を構成する6つの項目すべてにおいて有意な差が認められた。Tukey-Kramer法による多重比較を行ったところ、いずれにおいても[しっぽ取り]の値が他よりも低く、[しっぽ取り]ではチームでの協力が他のオニごっこほど求められていないことが明らかとなった。また、「協調性」、「チームワーク」、「作戦能力」においては、[けいどろ]が[こおりオニ]よりも高い値を示した。これには、[けいどろ]が多数対多数のチームによる対戦形式であることが影響していると考えられる。第2因子【体力】を構成する項目においては、「瞬発力」を除いて差が認められず、オニごっこの種類に関わらず体力の向上が期待されていることが明らかとなった。第3因子【判断力】では、「考える力」と「思考力」において、[けいどろ]が他よりも有意に高い値を示した。【協調性】を構成する項目と同様に、チームによる対戦であることが要因として考えられる。

因子分析の結果を参考に、オニごっこで身に付く力を《エネルギー系体力》、《サイバネティクス系体力》、《判断力》、《協調性》の4つの力にまとめた（表9）。それぞれを構成する項目の平均値を4つの力の得点とし、さらに、その平均値と標準偏差を求めた（表10、図2）。分散分析を行った結果、《判断力》と《協調性》に有意な差が認められた。多重比較を行ったところ、《判断力》では[けいどろ]が[しっぽ取り]よりも高い値を示し、《協調性》では[けいどろ]が他よりも高い値を示した。

表8. オニごっこの種類による違い (1)

	けいどろ(a) (N=35)		こおりオニ(b) (N=36)		しっぽ取り(c) (N=37)		F df=2/105	
	M	SD	M	SD	M	SD		
協調性	4.5	0.56	4.0	0.89	3.1	0.89	30.7 **	a>b>c
協力する力	4.6	0.81	4.2	0.92	3.0	1.08	27.2 **	a>c, b>c
チームワーク	4.7	0.54	3.9	0.92	2.8	0.90	46.2 **	a>b>c
コミュニケーション力	4.5	0.56	4.1	0.82	3.1	0.97	27.6 **	a>c, b>c
作戦能力	4.6	0.61	3.9	1.01	3.3	0.91	18.7 **	a>b>c
戦略を立てる力	4.5	0.61	3.8	1.12	3.4	0.90	14.1 **	a>b, a>c
走力	4.5	0.74	4.5	0.56	4.6	0.55	0.1	
脚力	4.4	0.69	4.5	0.61	4.5	0.56	0.5	
フットワーク	4.3	0.59	4.4	0.60	4.5	0.61	0.3	
敏捷性	4.3	0.84	4.3	0.86	4.4	0.65	0.2	
持久力	4.2	0.80	4.2	0.87	4.2	0.85	0.0	
瞬発力	4.2	0.77	4.6	0.61	4.6	0.55	3.4 *	c>a
予測する力	4.4	0.55	4.0	0.86	4.0	0.91	2.6	
考える力	4.3	0.58	3.7	1.04	3.5	0.96	8.0 **	a>b, a>c
周りをみる力	4.7	0.54	4.5	0.77	4.4	0.69	1.1	
察知する力	4.3	0.63	4.3	0.58	4.2	0.89	0.2	
巧みな動き	4.1	0.80	4.1	0.80	4.4	0.76	1.6	
思考力	4.3	0.52	3.6	0.93	3.5	0.80	10.7 **	a>b, a>c
判断力	4.4	0.65	4.3	0.61	4.1	0.74	3.1	
バランス能力	3.6	0.95	3.2	0.86	3.3	0.88	1.7	

*p<.05 **p<.01

表9. オニごっこで身に付く力

エネルギー系体力	走力
	脚力
	持久力
	瞬発力
サイバネティクス系体力	敏捷性
	フットワーク
	バランス能力
	巧みな動き
判断力	思考力
	予測する力
	周りをみる力
	察知する力
協調性	判断力
	協調性
	協力する力
	チームワーク
	コミュニケーション力
作戦能力	

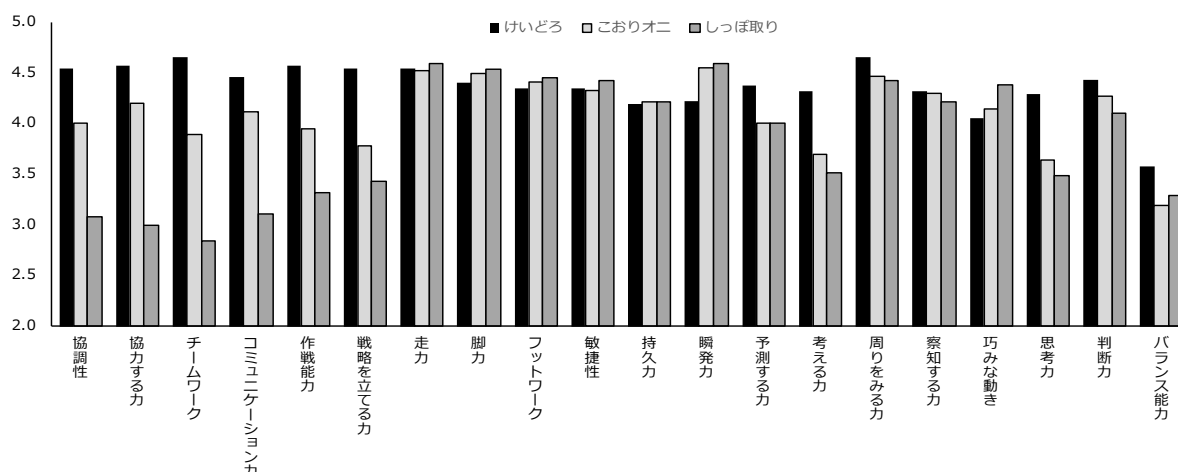


図1. オニごっこの種類による違い (1)

表10. オニごっこの種類による違い (2)

	けいどろ(a) (N=35)		こおりオニ(b) (N=36)		しっぽ取り(c) (N=37)		F df=2/105
	M	SD	M	SD	M	SD	
エネルギー系体力	4.3	0.62	4.5	0.53	4.5	0.50	0.6
サイバネティクス系体力	4.1	0.56	4.0	0.55	4.1	0.51	0.4
判断力	4.4	0.44	4.1	0.56	4.0	0.58	4.5 * a>c
協調性	4.6	0.51	4.0	0.79	3.1	0.76	42.0 ** a>b>c

*p<.05 **p<.01

ティクス系体力は、幼少年期以降のボールゲームにおける技能の習得を左右する重要な力である。本研究の結果では、エネルギー系体力の方が、サイバネティクス系体力よりもやや高い値を示していたが、コートの大さき、時間、人数などを変更することにより、敏捷性や協応性の向上をねらいとしたオニごっこを工夫することができると考えられる。

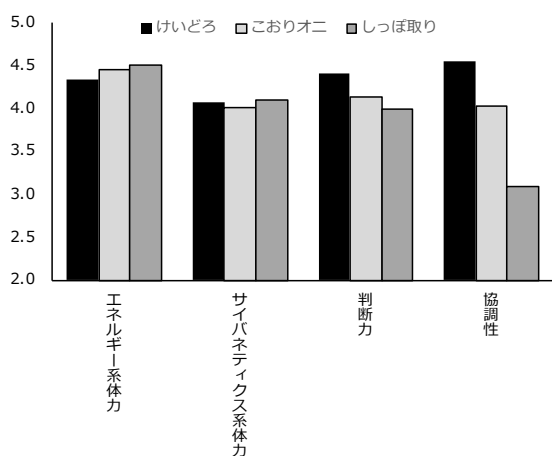


図1. オニごっこの種類による違い (2)

ボールゲームでは、ボールを操作する技能だけではなく、味方や相手の位置、あるいはボールの位置に応じて状況を判断する力が求められる。状況判断過程について、中川 (1984) は、選択的注意、状況認知、予測、プレー決定の4つの下位過程で構成されるとしている。すなわち、ゲーム状況のどこを観て、状況をどのように理解し、どのような予測をするのかといった判断が、プレーの良し悪しを決定する。変化する環境に合わせてプレーしなければならないオープンスキルの要素が強いボールゲームにおいては、判断力を養うオニごっこは、非常に重要な役割を担っている。また、1人対1人のオニごっこ(「ねことねずみ」, 「しまオニ」など)と複数オニのオニごっこ(「こおりオニ」, 「増えオニ」など)では、求められる判断力は異なるが、いずれにおいてもボールゲームにおける個人戦術につながると考えられる。なお、「けいどろ」のような多数対多数のオニごっこでは、特に、作戦能力、チームワーク、コミュニケーション力といった協調性が求められる。複数のプレーヤーが関わるボールゲームでは、グループ戦術やチーム戦術がゲームパフォーマンスを向上させるために重要であるが、オニごっこには、こうした戦術的な機能も期待できる。さらに、ボールを使ったオニごっこ(例えば、ボールを保

3) ボールゲームにつながるオニごっこ

スキヤモンの発育曲線によると、脳や神経系などの神経型の発育は、7歳で95%に達するとされている(日本スポーツ協会, 2018)。したがって、神経型の発育と関連性の深い、敏捷性、平衡性、協応性といったサイバネティクス系体力は、幼少年期に高めておくことが必要である。体力は、オニごっこで身に付く力のひとつとしてとらえられているが、特に、サイバネ

持していると捕まらないなど)を工夫することにより、ボールゲームにおける状況判断に類似した環境を作り出すことが可能である。

ゴール型のボールゲームには、ディフェンスラインの突破(ノーマーク)、数的優位の形成(アウトナンバー)や空間的優位の形成(オープンスペース)といった、共通する戦術が存在する。オニごっこは、ボールゲームに必要なステップワークや素早い身のこなしなどの動きの習得だけではなく、状況判断力やグループ戦術・チーム戦術の基礎となる認知スキルを習得するために有効な「遊び」であり、指導者には目的に応じてオニごっこをオーガナイスできる力量が求められる。

4. まとめ

本研究では、オニごっこのねらい、あるいは身に付くと考えられる力を明らかにし、ボールゲームにつながるオニごっこの特徴を検討した。結果は、以下の通りである。

調査1では、自由記述に基づいて得られた結果をKJ法形式で集約したところ、「体力」「思考力」「対人能力」の3項目に分類することができた。

調査2では、オニごっこで身に付くと考えられる力の因子構造を明らかにし、オニごっこの種類による違いを検討した。因子分析を行ったところ、4つの因子が抽出され、第1因子を【協調性】、第2因子を【体力】、第3因子を【判断力】、第4因子を【平衡性】とした。また、オニごっこの種類によって、身に付く力に違いが生じることが明らかとなった。オニごっこは、ボールゲームに必要な動きの習得だけではなく、状況判断力の基礎となる認知スキルを習得するために有効な「遊び」であり、目的に応じて鬼ごっこをオーガナイスできる力量が求められる。

文献

- グリフィン・ミッチェル・オスリン：高橋健夫・岡出美則監訳(1999) ボール運動の指導プログラムー楽しい戦術学習の進め方ー。大修館書店：東京。
<Griffin, L. L., Mitchell, S. A., and Oslin, J. L. (1997) Teaching sport concepts and skills. Human Kinetics Publishers, Inc.>
- 文部科学省編(2017) 小学校学習指導要領。文部科学省：東京, pp.123-136.
- 日本サッカー協会技術委員監修(2005) JFAキッズドリル。日本サッカー協会：東京, p.52.
- 日本スポーツ協会編(2018) スポーッリーダー兼スポーッ少年団認定員養成テキスト。日本スポーツ協会：東京, p.149.
- 日本体育協会編(2015) 幼児期からのアクティブチャイルドプログラム。日本体育協会：東京, p.49.
- 島田信幸監修(2008) 考える力を伸ばす ジュニアサッカー練習メニュー200。池田書店：東京, pp.54-55.
- シュティラー：唐木國彦訳(1993) ボールゲーム指導辞典。大修館書店：東京。
- 田中雅人(2006) ボールゲームにおける状況判断をどう教えるか。体育科教育, 54(6) : 24-27.
- 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 : 53-60.
- 田中雅人(2004) 認知スキルの獲得ーボールゲームに必要なスキルー。豊田一成編著 体育・スポーツのサイコロジ。アイオーエム：東京, pp.133-159.
- 田中雅人(2003) ボールゲームに求められる認知スキル。愛媛大学教育学部保健体育紀要, 4 : 103-112.