

障がい者もできるフラッグフットボールの プログラム開発に関する研究

加藤達郎¹⁾, 齊藤まゆみ²⁾, 松元 剛²⁾

The study of game characteristics and safeties of flag football for people with disabilities

Tatsuro KATO¹, Mayumi SAITO², Tsuyoshi MATSUMOTO²

Abstract

The purpose of this study was to clarify the game characteristics and safeties of the two flag footballs for people with disabilities. The flag footballs were modified to adapt people with physical disabilities (wheelchair pass game), and visual disabilities (rolled pass game). The data were obtained from games of flag football workshop in June 2011. The following results were obtained.

1. Peer supports promoted cross passes in the wheelchair pass games.
2. The wheelchair pass games were indicated low success rate.
3. There were contacts with players and fall to the ground in the wheelchair pass games.
4. Side movements related to high success rate in the ground pass games.
5. The rolled pass games were indicated high success rate.
6. There was no contact with players and fall to the ground in the rolled pass games.

These results were suggested that the rolled pass games provide successful experiences and safeties for the players, whereas, wheelchair pass games are needed more modifications to make safe environment and successful experiences for people with disabilities.

Key words: modified flag football games, tactical characteristics, safeties

1) 筑波大学大学院人間総合科学研究科体育学専攻

2) 筑波大学体育系

I 緒言

2011年の小学校学習指導要領解説の中でフラッグフットボールはゴール型球技の例示として掲載された⁵⁾。フラッグフットボールは「誰もが参加でき一人一人がゲームの中で重要な役割を果たすことができる」「誰もが容易に楽しめる」「成功体験を頻繁に得られる」などの特性を持っており、教育価値の高い教材として注目を集めている⁶⁾。特にフラッグフットボールに内在する戦術学習としての教材価値が認められ、各地の小学校で年々フラッグフットボールを行う学校が増えてきている^{3,4)}ものの、障がいがある児童・生徒がフラッグフットボールを行なった実践報告や研究はほとんどない。

多くの学校では障がいがある子どもや何らかの支援が必要な子どもが在籍しており、彼らが体育に参加するための工夫が求められている⁶⁾。そこで今回は、筑波大学体育専門学群開講の集中授業で行われた「フラッグフットボール指導法Ⅰ」の講義で実践されたプログラム内容に着目した。本授業は、一般財団法人日本フラッグフットボール協会(JFFO)におけるフラッグフットボール初級教育インストラクター資格制度と連携しながら、教育現場においてフラッグフットボールを指導できる人材育成を目指している。2010年度から開講され、2011年度より初めて「障がい者もできるフラッグフットボール」が講義内容に盛り込まれた。これは通常学級に在籍する障がいがある子どもへの対応が必要とされていることを示しており、事実、2009年に川崎市A小学校において、車椅子を使用している女児が参加する体育授業で、フラッグフットボール初級インストラクター資格を有する指導員が授業を行うケースがあった。

すべての子どもが体育に参加するために安全を保証することは重要なことである。フラッグフットボールは球技分類論におけるゴール型に属し、攻守のプレイヤーが同一のコート内に入り乱れる⁷⁾ため、相手や味方との接触が起こ

りやすく、強い衝撃を受ける事や転倒を伴う事に注意する必要がある。そこで本研究では、障がい者もできるフラッグフットボールのプログラム開発を目的として、それらに内在するゲーム特性と安全性について分析・検討を行った。

II 方法

1) 対象

対象は2011年6月に、「フラッグフットボール指導法Ⅰ」で行われた車いすバスゲームとグラウンドバスゲームに参加した受講者18名であり、全員健常者であった。受講者18名のうち17名はフラッグフットボールを経験、あるいは観戦したことがあったが、修正したゲームを行うのは皆初めてであり、障がいについて専門的に学んだ者はおらず、2名を除いて車椅子に乗るのも初めてであった。

2) プログラム内容

プログラムは車椅子使用者、および視覚に障がいがある人もできるフラッグフットボールに焦点を当て、80分間の授業で実践された。受講者は2つのグループに分かれ、一方は車椅子を使ったプログラム(表1)、もう一方はアイマスクを使用したプログラムを行なった(表2)。プログラムは2部構成で、前半は車椅子を使った移動やアイマスクを着けた状態での歩行・走行を行い、対象となる障がい者の移動動作を体験できるものであった。後半は受講生が実際に障がい者もできるフラッグフットボールのゲームを体験した。ゲームはJFFO指導テキストに掲載されている小学校高学年用ゲーム⁷⁾を、障がい者もできるように修正し(図1, 2)、それぞれ車いすバスゲーム、グラウンドバスゲームと名づけられた。車いすバスゲームでは車椅子の移動を自力で行う「補助なし」と、チームメイトに車椅子を押しってもらう「補助あり」の両方のゲームを受講者に体験してもらった。また、作成されたスポーツは障がいがある人だけ

表1 車椅子を使用したプログラム

0 - 10分	車椅子を使った移動（前進・後退、方向転換、段差を超える）
10 - 15分	車椅子に乗りながらパス練習（真っ直ぐパスや振り向きパス）
15 - 30分	車いすバスゲームの説明後に自力走行で車いすバスゲームを行う。
30 - 35分	補助者をつけて、車いすバスゲームを行う。

表2 アイマスクを使用したプログラム

0 - 15分	ベアを作り、ベアの1人がアイマスクをつけて歩行・走行体験をする。アイマスクを着けていない方が移動の補助をする。
15 - 20分	ベアでボールを転がし合い、キャッチボールをする。
20 - 35分	グラウンドバスゲームの説明後、グラウンドバスゲームを行う。

ではなく、障がいがない人も一緒にできるように配慮して作成されている。

3) データ収集

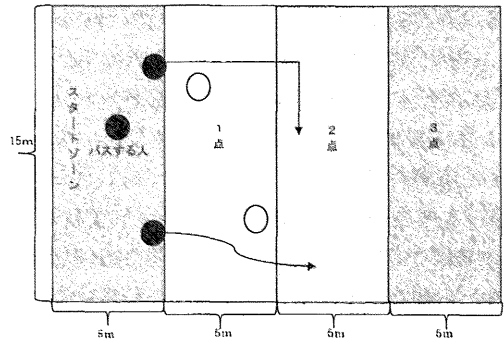
講義中に行われたゲームをビデオ撮影し、1プレイごとに、プレイの種類、プレイの獲得点、プレイヤー同士の接触、プレイヤーの転倒の4項目についてデータを収集し、松元 (2010)²⁾ の定義を基にコード化した。さらに収集したデータから各プレイヤーの役割行動を図式化し、車いすバスゲーム、およびグラウンドバスゲームに内在するゲーム特性と安全性の検討を行なった。対象となったプレイ数は車いすバスゲームで7プレイ（うち移動補助あり4プレイ）、グラウンドバスゲームで8プレイであった。

4) コード化の定義

①プレイの種類

タイミング・パス：ボールを取る人が交差することなく走り、ある一定のタイミングで前パスするプレイ。

クロス・パス：ボールを取る人が交差しながらパスコースを走り、前パスするプレイ。

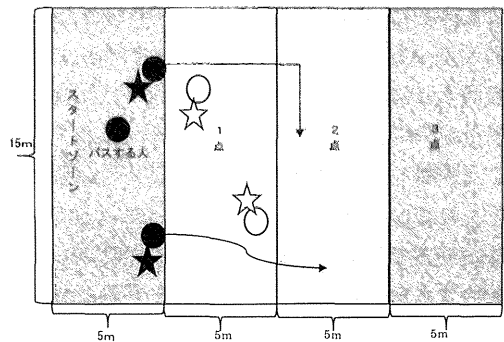


図の左から右方向へ攻撃をしているところ

●攻撃側の選手、パスを受ける選手

車いすバスゲーム
 攻めチームは、パスする人（1人）、パスを受け取る人（2～3人）に分かれ、作戦を立てて、スタートゾーンから得点ゾーンにパスを通す。選手はパスする人を除いて車椅子に乗り、フラッグを着けない。得点は選手がボールをキャッチした地点とする。パスを失敗した場合は0点。守りの人はスタートゾーンには入ることができない。1回戦につき3回攻撃したら、攻守交替を行う。

図1 車いすバスゲーム



図の左から右方向へ攻撃をしているところ

●攻撃側の選手 ○守備側の選手 ☆補助者

グラウンドバスゲーム
 攻めチームは、パスする人（1人）、パスを受け取る人（2人）に分かれ、作戦を立てて、スタートゾーンから得点ゾーンにパスを通す。パスを受け取る人には安全確保のために補助者がつく。同様に守備側（2人）にもそれぞれ補助者をつける。補助者は選手の移動の補助をする。QB以外の選手はアイマスクを着用する。QBの「ストップ」の合図でQB以外のすべての選手がしゃがむ。ストップ後、選手は補助者なしでしゃがみながら移動できる。ストップ後にQBがボールを転がし、そのボールを攻撃側が押さえればキャッチとみなし、得点が入る。ボールがコートの外に出たり、ディフェンス側が押さえたり、完全に停止した場合はパス失敗とみなす。パスを失敗した場合は0点。守りの人はスタートゾーンに入ることができない。1回戦につき3回攻撃したら、攻守交替を行う。

図2 グラウンドバスゲーム

②プレイの獲得点

プレイ成功時の獲得点はボールキャッチした得点ゾーンによって決定され、スタートゾーンに近い方から1点、2点、3点とした。なおプレイ失敗時は0点とした。

③プレイヤー同士の接触

プレイ中に何らかの接触が生じた場合を接触有、生じなかった場合を接触無とした。また接触が生じた場合、接触したときの状況をコメントとして記述した。

④プレイヤーの転倒

プレイ中にプレイヤーが転倒した場合を転倒有、転倒しなかった場合は転倒無とした。

Ⅲ 結果及び考察

1) 車いすパスゲーム

7プレイ中5プレイがタイミング・パス(71.4%)、2プレイがクロス・パス(28.6%)であった(図3)。クロス・パスは2プレイとも補助ありの場合にのみ観察された。これは車椅子を自力で操作した際、素早く方向転換を行うことが難しく、移動が直進的になり、結果としてクロスする動きが見られなかったと考えられる。一方で補助ありの場合、補助者による移動のサポートが素早い方向転換を可能とし、クロス・パスが行いやすくなったことが示唆された。

成功したパスは7プレイ中2プレイ(28.6%)であった(図4)。補助なし、補助ありともに1プレイずつパスが成功し、その獲得点は3点と2点が1回ずつであった。成功率に関して、松元²⁾が報告したフラッグフットボール大会のロングパス成功率が36.0%であったことから、28.6%という数字は一般的なフラッグフットボールに比べ、成功率が低かったことが分かった。対象者の多くがフラッグフットボールの経験者であることから、体育授業で子どもがプレイした場合はさらにパス成功率が下がるのが推測される。そのため取りやすいボールを使用

したり、キャッチのルールを変えたり(両手でボールを触れたらキャッチ成功など)といった修正がさらに必要である。

接触が見られたのは7プレイ中3プレイ(42.8%)であり、内2プレイが補助ありの際に起こった。接触は攻撃側の急激な方向展開したときに2度発生し、車椅子のフロント部分が別の車椅子を補助する補助者と接触するケースが1度あった。幸い選手や補助者に怪我はなかった。急激な方向転換は戦術行動の一つであり、オフェンスがディフェンスのマークを外す手段である。そのため、この動きを制限することはゲームの楽しさを制限することにつながる可能性がある。現時点では事前に急激な方向転換によって接触が伴いやすいことを選手に伝えておくことが重要であると思われる。

なお、ビデオ映像の検証結果から補助者がスピードのついた車椅子をコントロールできないことも原因の一つとして考えられた。

転倒は7プレイ中1プレイ(14.3%)で見られ、補助ありの際に発生した。状況として、急

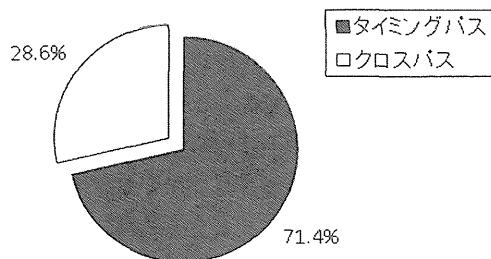


図3 車いすパスゲームのプレイの種類

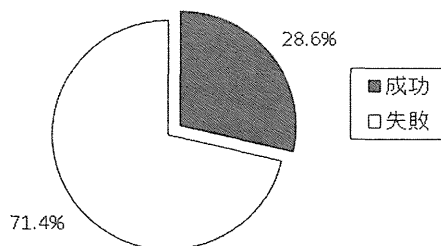


図4 車いすパスゲームのプレイ成功率

激な方向転換を行なった際に大きな遠心力が生まれ、選手の身体が車椅子の外に投げ出される形になり、そこにディフェンス側の車椅子が接触して転倒が起こった。今回は大きな事故に至らなかったが、身体に障がいがあり受身が取れない参加者であれば大きな事故も起こりうるだろう。安全面への配慮として、今後コートの縦幅を制限することでスピードの出やすい直進的な動きを減らすことや、補助者が事前に車椅子補助を練習してから行うことが挙げられる。

2) グラウンドパスゲーム

グラウンドパスゲームでは8プレイ中7プレイ(87.5%)がタイミング・パスであった(図5)。これは選手の移動に時間がかかりクロスまで到達しないケースが多く見られたことが要因に挙げられる。実際クロスにはなっていないが、左右の動きを使ってディフェンスのマークを外す動きが多く見られた。またオフェンス側が左右の動きを伴った場合、直進のみに比べてパス成

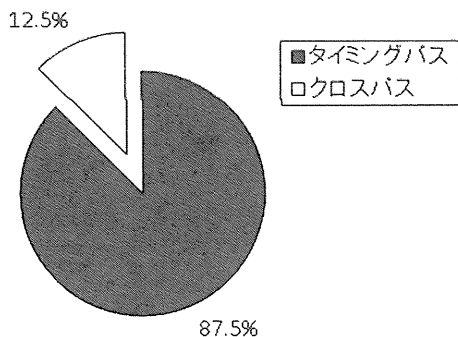


図5 グラウンドパスゲームのプレイの種類

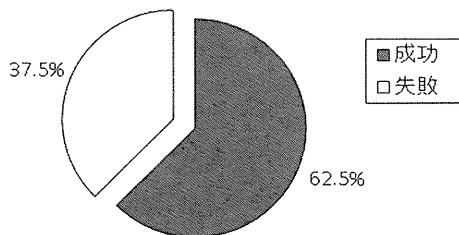


図6 グラウンドパスゲームのプレイ成功率

功率が高い傾向も見られた。これは縦方向の動きのみに比べて、ディフェンスがボールをカットしにくい位置関係を生み出したことが推察される。

成功したパスは8プレイ中5プレイ(62.5%)で獲得点はすべて3点であった(図6)。パス成功率は62.5%(8プレイ中5プレイで成功)と一般的なフラッグフットボールと比較してもショートパスと同程度の成功率(65.0%)であった。今回ほとんどの対象者が初めてアイマスクを着用したことを考慮すると、かなり高い確率で成功体験を獲得できることが示唆された。これは、今回設定したコートの広さが少し狭かったことと、得点ゾーンが広がったことが考えられる。今後、コートの広さや得点ゾーンの広さを変えることで3点を取る難易度を上げ、2点や1点といった得点ゾーンも有効に使えるようにルールを修正していくことでより戦術性を深められる可能性がある。なお、接触及び転倒はすべてのプレイで発生しなかった。

IV まとめ

本研究では障がい者もできるフラッグフットボールの開発を目的として、以下のことが示唆された。

- 1) 車いすパスゲームでは補助者を付けることで、クロス・パスが行いやすい。
- 2) 車いすパスゲームはプレイの成功率が低いいため、パスを成功させるための用具やルールの工夫が必要である。
- 3) 車いすパスゲームは接触や転倒が見られ、十分に安全が確保できなかった。そのため、コートの広さの工夫や補助者の練習が必要である。
- 4) グラウンドパスボールでは横方向への移動を用いることで、パスが成功しやすくなる。
- 5) グラウンドパスゲームはプレイの成功率が高かった。
- 6) グラウンドパスゲームは接触や転倒が見ら

れなかったため、安全性が高いゲームである。障がいがある子どもも健常児同様に通常体育に参加することが求められているが、教育現場ではまだまだ戸惑いや不安が多い⁸⁾。フラッグフットボールはそのスポーツ特性から障がいがある子どもも一緒にできる教材としての価値を有していると考えられる。しかしながら、有効性の確認や現場で指導できる指導者の育成は始まったばかりである。今回の授業実践が今後の障がい者もできるフラッグフットボールの指導者育成及び教材開発に寄与できれば幸いである。

V 文献

- 1) グリフィン・リンダ, 他(著), 高橋健夫, 岡出美則(監訳): ボール運動の指導プログラム 楽しい戦術学習の進め方, 大修館書店, 1999.
- 2) 松元剛: フラッグフットボールの競技特性に関する研究, 筑波大学体育科学系紀要 33, pp69-76, 2010.
- 3) 松村衛人: フラッグフットボールにおける戦術学習, 体育科教育 48(10), pp50-55, 2000.
- 4) 水谷雅美: 運動が苦手な子どもの意欲を高める授業実践の検討ーフラッグフットボールの実践を事例にー, 体育科教育 52(5), pp50-56, 2004.
- 5) 文部科学省: 学習指導要領, 東洋館出版社, 2008.
- 6) 文部科学省: 通常の学級に在籍する特別な教育的支援を必要とする児童生徒に関する全国実態調査, 2002.
- 7) 日本フラッグフットボール協会: フラッグフットボール指導テキスト, 日本フラッグフットボール協会, 2010.
- 8) 齊藤まゆみ: A 県小学校における障害のある児童の体育実施状況, スポーツ教育学研究(2), pp73-81, 2008.
- 9) 高橋健夫: 子どもが育つフラッグフットボール, 学習研究所, 2005.