

間合いを中核に据えたゴール型ボール運動の系統化

— 4つのカンの統合としての間合い形成に着目して —

なぜ体育に「カン」という視点が必要なのか

体育科では、「運動の楽しさ」や「喜び」が重視されている。しかし、楽しさは単に「できた」「勝てた」といった結果から生じるものではない。ボール運動では相手との関係の中で動きが状況に適合したとき、器械運動ではタイミングや体の使い方がつながったときに、身体的な手応えが生まれる。ここに共通するのは、「状況に応じて身体をどう動かすかを判断し、調整する力」である。本研究では、この力を「カン」と捉える。

4つのカンの統合と「間合い」

4つのカンは個別に働くのではなく、運動場面の中で同時に関係し合いながら働く。その統合として現れるのが「間合い」である。間合いとは、単なる距離ではなく、「触れるか・触れられないか」という関係を手がかりにした身体的判断である。

ボール運動において子どもは、俯瞰的に空いているスペースを見ていない。目の前の相手との関係の中で、「今なら触れられる」「ここは危ない」といった感覚をもとに動いている。この判断の背後には、スペース・タイミング・重心・力加減という4つのカンが統合的に働いている。

4つのカンとは何か

運動場面において、状況や他者との関係の中で身体の動きを選び取り、調整する力を「カン」と捉え、次の4つに整理する。

スペースのカン・相手や味方、空間との位置関係を捉える感覚。
どこに動けばよいか、どこが有効な場所かを感じ取る力。

タイミングのカン・動く「いつ」を捉える感覚。
仕掛ける・待つ・合わせるといった時間的な判断に関わる。

重心のカン・身体のバランスや体勢を感じ取る感覚。
安定・崩し・切り返しなどの動きを支える。

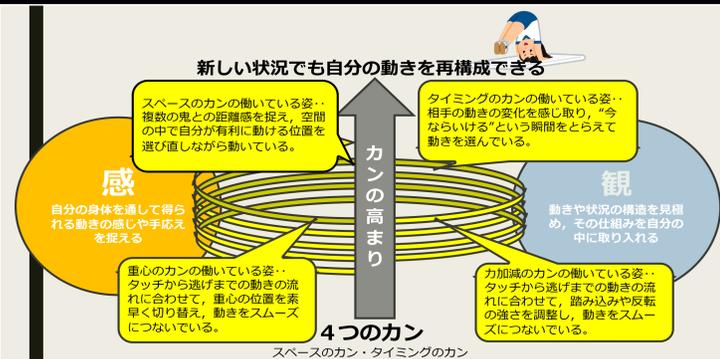
力加減のカン・力の強弱や方向を調整する感覚。
速さ・大きさ・押す／引くなどの動きの質を左右する。

間合いを育てる教材としての鬼遊び

間合いは、特別な競技場面だけで育つものではない。その基盤は、基礎的な運動遊びの中で育まれる。鬼遊びでは、「触れる／触れられない」の関係が常に生じる。子どもは追う・逃げる応酬の中で、自然と間合いを感じ取り調整している。この過程で、スペース・タイミング・重心・力加減という4つのカンが統合的に働く。しかし、その気づきは必ずしも自覚的とは限らない。だからこそ鬼遊びは、間合いを学ぶ出発点となる教材である必要がある。

カンを育てる「感」と「観」の往還

カンは、単なる経験の積み重ねではなく、「感」と「観」の往還を通して高まっていく。「感」とは、動きの中で得られる手応えや違和感など、身体を通して捉えられる気づきである。一方「観」とは、その手応えを言葉にしたり、他者や映像を手がかりに捉え直したりすることで、動きを理解する見方である。感と観を行き来しながら動きを捉え直す過程が、カンを高める上で重要である。教師は、振り返りや対話を通してこの往還を支える。



間合いへの気づきを深める教材としてのカバディ

鬼遊びは、間合いを身体で感じ取る基盤をつくる教材である。しかし、鬼遊びでは間合いの判断が直感的に行われることが多く、その気づきが必ずしも自覚されるとは限らない。そこで本実践では、「触れる／触れられない」の判断がより明確に求められる運動として、カバディ型のゲームを位置づけた。カバディでは、「今なら触れられるか」「ここで踏み込むと触れられるか」といった判断が連続して問われる。このため子どもは、間合いを強く意識しながら動くことになる。本実践は、こうした経験を通して、子どもが間合いを感じ取り調整する力を育むことをねらいとした。

ルールとストーリー

昔々あるところに桃太郎がいました。鬼ヶ島にはオニたちが守る宝があり、それを手に入れるために桃太郎はオニの陣地に入り込んでいきます。桃太郎は旅の途中で「キビダンゴ」を食べ、パワーアップしてしっぽが生え、オニと渡り合える力を手に入れました。そのしっぽをオニに引っかかれると力を失ってしまいます。鬼は元々臆病で自分から手を出すことはしませんが、宝を取られた瞬間に、反撃をします。

桃太郎・鬼にタッチ（宝をとる）して逃げると1点。
鬼・桃太郎にタッチされた後、桃太郎のしっぽを引っかかると、

第1時

2対2で実施。「鬼にタッチして逃げよう」を課題とした。子どもは鬼との距離を確かめながら、「どのくらい近づけば届くか」「いつ仕掛けると触れられないか」を試していた。触れる・触れられないのあいだの距離の中で、間合いを身体で探る姿が見られた。



タッチして逃げられる間合いはこれぐらいかな。

タッチしてすぐ逃げられる姿勢って??



第3時

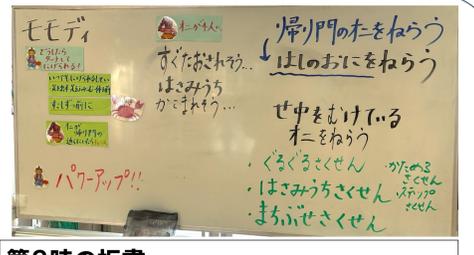
鬼を4人に増やす。重心を低くすることが分かってきたからこそ、「姿勢が高い相手はタッチしやすい」と捉える姿が見られた。また、複数の相手との間合いを捉えながら、「今ならいける」というタイミングを判断し、思い切って踏み込む動きも増えていった。ここでは、重心・スペース・タイミング・力加減に関わるカンが同時に働き、間合いを捉える姿が見られた。

第2時

「どうしたらタッチして逃げられるか」を考えた中で、「重心を低くすると逃げやすい」ことを共有した。「カニを捕まえるように」という言葉を合言葉に、低い姿勢で近づき素早く離れる動きが増えた。ここでは、重心のカンを働かせながら間合いを調整する姿が見られた。



目の前の相手との間合いを捉えながらも、他の鬼の動きや重心の崩れを逃さないようにしている。



第3時の板書
1対1の間合いが自動化され、徐々に複数の鬼が見えるようになってきて、作戦のような考えが出てきた。

第4時

守備側も「どうすればタグを取れるか」を考える。手を繋いで動きを鬼同士で位置を調整し、回り込んで帰り門をふさぐなど、連携して間合いを操作しようとする姿が見られた。

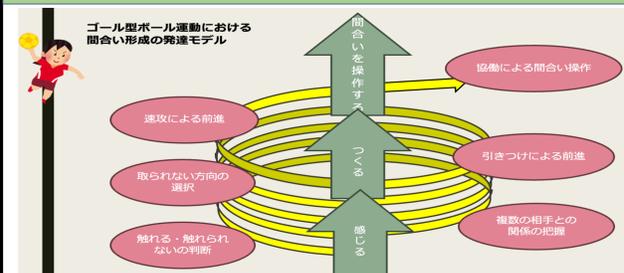


鬼同士が手をつないだり回り込んだりする姿も、桃太郎との有利な間合いをつくろうとする動きである。逃げ道をふさぐ位置に入り直したり、動き出す瞬間を選び直したりする中で、間合いを感じ取り調整する姿が見られた。

第5時

モモディ大会。攻守ともに、相手を引きつける、誘い出すなど、自ら間合いをつくろうとする姿が増えた。状況に応じて動きを選び直す様子が見られた。

ゴール型ボール運動における間合い形成の発達モデル



本図は、子どもの具体的な姿をもとに、ゴール型ボール運動における間合い形成の発達過程を仮説的に整理したものである。

成果と課題

本実践を通して、「間合い」を育てる視点として4つのカンを整理することが有効であることが示唆された。また、子どもの姿をもとに間合い形成の発達過程を図式化することができた。さらに、4つのカンという見取りの枠組みは、子どもの動きや判断を多面的に捉え直す手がかりとなり、授業を振り返る視点としても有効であった。一方で、この枠組みを具体的な授業設計や評価方法へどのように落とし込むかは今後の課題である。また、「間合い」および4つのカンの視点が他の運動領域においても妥当なのかについては、さらなる実践と検討が必要である。