

令和6年度剣道授業協力者養成講習会

授業で活用できる 簡易な攻防・試合 の紹介, 実践

福岡教育大学 本多 壮太郎

R6.10.19 (Sat) 於 アクション福岡

①手ぬぐいの端をもって



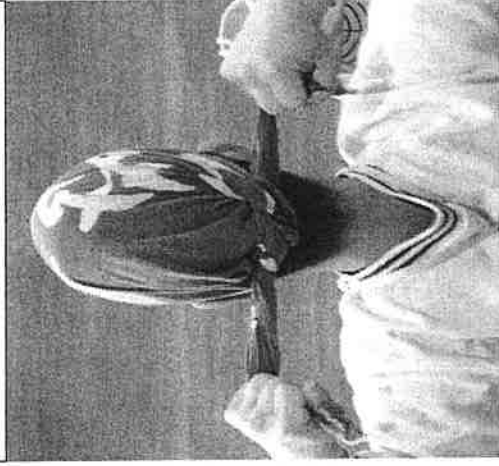
②前方から頭にかぶせる



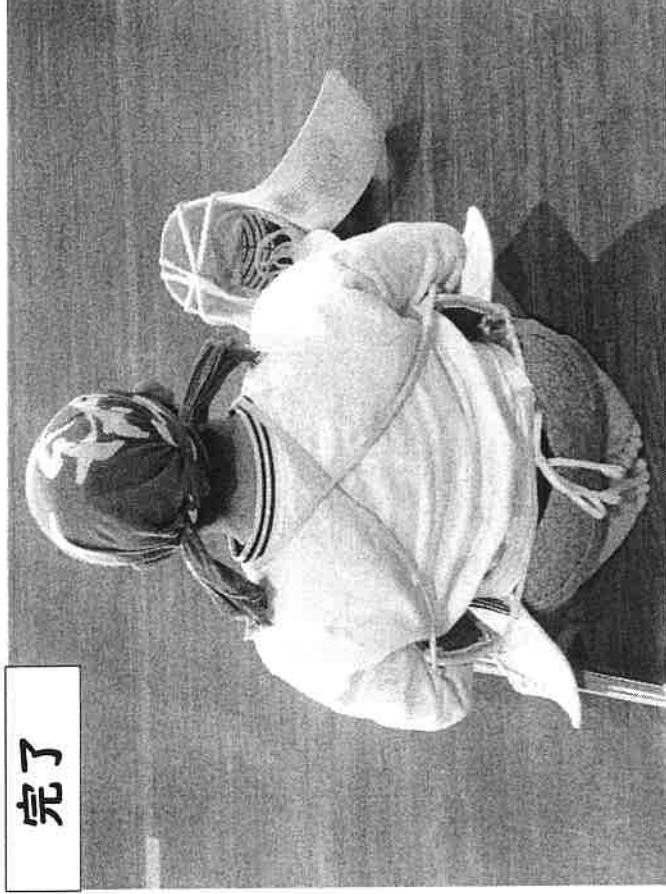
③頭部全体を覆って



④キュッと1度締めつけて結ぶ



完了





攻防・試合における工夫

- 攻防交代型（攻撃のみ、防御のみ）
- 自己審判「まいりました」→続行
- 相互審判「どうだ👍まいりました
or いやいや」→続行
- アダプテーションマッチ

攻防交代型の簡易な攻防 （30秒で交代）



攻防交代型の簡易な試合 ルール

- 試合時間は30秒。
- 防御側は打たれたと思ったら「まいりました!」と言って頭を下げる。
- 「まいりました!」の後は、直ちに構え合って攻防を再開。



攻防一体型の簡易な試合① ルール

- 試合時間は30秒
- 防御側は打たれたと思ったら「まいりました!」と言って頭を下げる
- 「まいりました!」の後は、直ちに構え合って攻防を再開



攻防一体型の簡易な試合② ルール

- 打ったと思ったほうは、竹刀を右斜め下におろして「うだ!」というジェスチャーを見せる
- ジェスチャーを見せられたほうは、自分も打たれたと思ったら「まいりました!」と言って頭を下げる。打たれてないと思ったら首を横に振る
- 互いのジェスチャーの後はすぐに次の攻防に入り、30秒間これ続ける



アダプテーション ゲーム(マッチ)を 取り入れた 剣道授業

アダプテーションゲーム

ゲームで負けたチームが自分たちのプレーをやすくしたり、相手のプレーを難しくしたりするルールを提案し、両チームで合意形成の上、全員が次のゲームに本気で取り組むために、自分たち向けに「適合(アダプテーション)」させるゲーム

誰とでも
熱く、楽しく
試合

「勝ち負け」
より
「試合」

「試合」
は
「試合い」

「試す」こと
を
「試みる」

「試した」
ことを
「振り返る」

50:50で誰もが熱く、楽しく

工夫や調整を行うことで、
参加者全員が楽しんだり、
達成感を味わったりすることができる

違いに応じた配慮の仕方がある
様々な違いを超えてスポーツを
楽しむ配慮をすることで、スポーツの
よりよい環境づくりに貢献できる

どうだった？
(過去→現在)

だから
どうする？
(未来)

授業では(でも)
部活動では(でも)
地域クラブでは(でも)

どうしたらいい？

知識：試合の行い方には、簡易な試合におけるルール、審判及び運営の仕方があること

(文部科学省, 2017, p.155)

習得

思考力, 判断力, 表現力: 体力や技能の程度, 性別等の違いに配慮して, 仲間とともに武道を楽しむための活動の仕方や修正の仕方を見つけること

(文部科学省, 2017, p.156)

育成

学びに向かう力、人間性等: 一人一人の違いに応じた課題や挑戦を大切にしようとする事

(文部科学省, 2017, p.164)

涵養