

# 大学体育における「魅力ある授業づくり」試論

— 球技の授業における教材構成の基本原則 —

宮崎大学教育文化学部 鈴木 理

## A tentative theory to improve PE instruction in university: The constitutive principle for providing ball games as teaching material

Osamu SUZUKI

*Faculty of Education and Culture, University of Miyazaki*

### Abstract

Ball game is essentially a competition whose task depends on its objective and methods taken for such task-solving. From the perspective of game structure, this article presents the constitutive principle for providing ball games as teaching materials.

The author consulted previous studies and classified ball games into three categories: breakthrough games, target-shooting games, and base-running games. Breakthrough games are further divided into five sub-categories, based on the structure of defense and the corresponding method of breakthrough.

Based on the above, the author developed a curriculum map, which draws out the uniqueness of ball games.

Key Words : teaching physical education, teaching material, ball game, game structure

### 1. 緒言

周知のように、すべからく学校教育の役割は「社会の正規構成員」を準備することであって、大学もその例に漏れることはない。しかしながら、今日、「Education as Business」なる観点が国際的に隆盛してきたことにより、学習者は従来の「教授の対象」から「教育サービスの受益者」へと、その位置を移行しつつあるものと考えられる。このことは、学校が当該サービスの「提供者」として、「コストに見合ったベネフィットを上げていること」についての説明責任（アカウンタビリティ）を負うようになったことを意味する。

ここで、体育授業研究の分野では、このアカウンタビリティに応えうる授業について、次のような知見が

提出されている。曰く、いわゆる「学習者にとってのよい授業」は、「授業の基礎的条件」並びに「授業の内容的条件」を充足した二重構造をなしているということである（高橋，1992）。このうち「基礎的条件」とは、授業のマネジメント、学習の規律、授業の雰囲気など、目標、内容、方法の考え方や形式に関係なく、全ての授業に常に要求される条件である。それは、授業の円滑な運営に関わる条件であり、教師の教授技能によるところが大きい。この「基礎的条件」の上に、「内容的条件」が問われることになるのだが、それは、授業の目標や内容、教材や教具、学習過程や学習形態、教師の指導行動等の計画と適用などの条件である。そこには、授業に先立って採用される授業づくりの論理

が色濃く反映され、「何のために」「何を」「どのように」教え学ぶのかという、学習の中身が問題になる。

大学体育の場合、1授業時間が比較的長時間（たとえば1コマ90分など）で構成されている場合が多いこと、受講者は初等・中等教育における「社会的行動の学習」（マナー、エチケットなど）をおおよそ陶冶していること、並びに授業で多く取り上げられるスポーツについて予め一定程度のイメージを保有していること、等々が勘案されるので、「基礎的条件」よりもむしろ「内容的条件」の適否が重要な問題になると予見される。別言すれば、「何のために」「何を」教えようとするのかというロジックによって、授業中に発現する諸々の教師行動（「どのように」教えるのか）の適否が規定されると考えられる。

そこで本稿では、専ら大学体育の教育内容に焦点化して、授業づくりの方法と原理について試論を展開することにしたい。

## 2. 授業づくりの基盤：教材づくり

我々は、図1-1および図1-2を示されたとき、ルールの一部（特に「ローカルルール」が適用されている場合）、施設設備の整備状況、プレイヤーの体力・技術・戦術等のパフォーマンスレベル、ゲームの結果がもたらす社会的・政治的・経済的影響、等々について両者の間に大きな違いを見て取ることだろう。しかし、それ以上に、2つのチームが（人数は別として）1個のボールに係争物にして相手方のゴールを陥れることを競い合っている、という点を捉えて、両者とともに「サッカー」と認定するに至ると考えられる。このことは、「何がどうなっていれば『サッカー』と呼べるのか」という条件——それは「サッカー」という競争を成立させている仕組み（＝構造）によって生み出されている——について、我々の中に一定の共通了解事項があることを示している。いわば、その運動がそのような仕組み（＝構造的特性）をもっているからこそ、我々はその運動独特の面白さ（＝機能的特性）を得ることができるのである。

ところが、近年、「体育＝運動の教育」の考え方がメインストリームを形成し、スポーツそれ自体が学ぶべき対象と捉えられるようになったことにより、「スポーツ種目＝教材＝内容」のイメージが浸透し、その結果、内容と教材との相互関係が理解しにくくなる、という由々しき事態が発生している（岩田，1994，pp. 26-27）。例えば、「サッカー（種目）の授業で、サッカーのゲーム（教材）を行い、サッカー（内容）を教



図1-1 ゲームの写真①



図1-2 ゲームの写真②

える」という具合である。教育的配慮のもと、意図的・計画的な営みとして体育授業を実施するためには、教え学ぶべき価値を持った文化的内容（＝学習内容）と、教授＝学習活動の直接の対象（学習内容を習得するための手段）、すなわち教材とを、明確に区別する必要がある。併せて、これまで「教材」と呼び慣わされてきた既成のスポーツ種目は、教授学的には「素材」と呼ばれて然るべきである（岩田，1994，p.28）。

ここで、スポーツは必ずしも学校教育（授業）の中で教え学ぶことを前提に創られたわけではない、という点に注意を払う必要がある。すなわち、学習者は予めスポーツに動機づけられているわけではなく、また、一定程度の知識・技術を要するので、すべての学習者がすぐにスポーツの面白さを得られるわけではない。

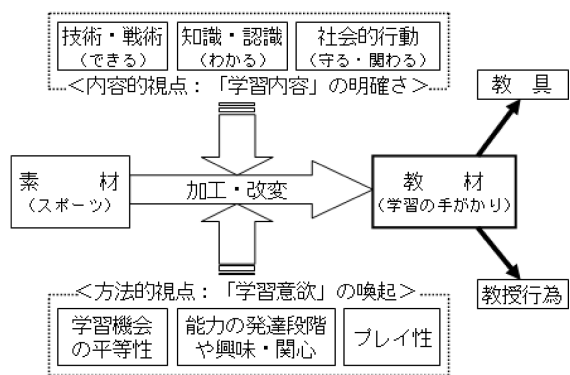


図2 体育の教材づくりのプロセス  
(岩田, 1994, p.31を一部修正して引用)

しかも、学習者は必ずしもスポーツの目的的な意味を理解しているわけではない。さらには、近代スポーツは根底に優勝劣敗の原理を反映している(岩田, 1994, pp.28-29)。それゆえ、体育授業に素材のままのスポーツを持ち込んでも、学習者がその文化的価値に接近することは容易ではないのである(例えば、バスケットボールで点数が全然入らない、ソフトボールで三振ばかり喫するなど)。

上記を踏まえた「教材づくり」(素材の教材化)のプロセスは、図2のごとく描かれている。素材としてのスポーツに、「内容的視点」並びに「方法的視点」から味付けを施し、言うなれば「面白くてためになる教材」を開発・適用することが求められるのである。

そこで以下、大学体育に多く取り上げられている球技に引き寄せて、教材づくりの基本的な考え方を展開することにしたい。

### 3. 球技の教材づくり序説

#### 3.1. 競争の目的・課題・方法

近年、球技の指導に関して、ゲーム中の攻め方や守り方、すなわち「戦術的行動」の特徴に基づいて種々の球技をグルーピングするという考え方(戦術アプローチ)が、国際的に支持されている(Dobler, 1989; 高橋, 1993; Griffin et al., 1997; 林・後藤, 1997; 佐藤・浦井, 1997; Mitchell et al., 2003)。

しかし、よく考えてみると、技術や戦術、つまり「どのような方法で競争を行うか」(競争方法)は、所与のものではない。その昔、人々が集まってまず初めに形成されたコンセンサスは、ボールを用いてどのような事柄を競い合おうとするのかという「競争目的」であると考えられる。そして、その競り合いを「十全に」進行し、面白さを得られるように、様々な秩序が

構成されるようになり、やがて、その「面白い世界」に誰もが参入できるよう、共通了承事項として「ルール」が作られるようになったと考えるのが自然である。そして、当該のルールに適った形で攻撃や防御を行うために、様々な技術や戦術、すなわち「競争方法」が確立されてきたと考えられる。したがって、「ゲームとは何か」を考えるためには、「競争方法」に先立って、「競争目的」と、そこから導出される「競争課題」に目を向ける必要がある。

まず、球技種目として成立しているあらゆるゲームは、①ボールを目標地点(ゴール, エリア, コート, 的など)に移動させること、または、②プレイヤーが目標地点(ホームベースなど)に移動すること、のいずれかを競争目的としている。

ここで、球技を「個人または集団がチームをつくり、攻防に分かれて1個の球体か球状あるいはこれに代わる物体を係争物にし、得点を競うスポーツ競争(または、競技スポーツ)」(稲垣, 1989)と捉える場合、ボールは不可両立目標物<sup>注1)</sup>として機能するので、それを持つ側は「Offense」、反対側は「Defense」と呼ばれ、ゲームの様々な構造的ディメンジョン(Redl et al., 1971)において両者が展開し、時には激しいコンフリクトさえ生ずる。具体的には、図3のごとく、Offenseがボールを移動させようと企てた場合、これに対抗するDefenseはボール移動を阻む「壁」(以下「防御境界面」と表記)を構成し、Offenseの試みを阻止しようとする。これにより、Offenseにとっては、Defenseがつくり出す防御境界面を突破することが、さしあたっての課題となる。こうして、Offenseの試みがDefenseからの妨害によって成否未確定となることが、ゲームを成立させる要因になっている。なお、誤解のないように断っておくが、ここで言う「防御境界面の突破」

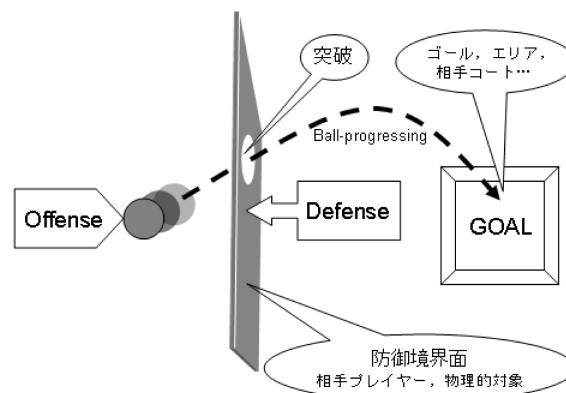


図3 防御境界面の突破

表1 ゲーム構造からみた球技の分類

カテゴリー名	突破型	的当て型	進塁型
競争目的	ボールを目標地点に移動させること		本塁への帰還
競争媒体	全体に1個	各自に1個	全体に1個
結果の未確定性の発生要因	防御境界面	ボール操作の困難	防御境界面*
競争課題	防御境界面の突破	的への接近	突破と進塁*

\* 進塁型においては、①打者が打球をフェアグラウンドに接地させることを試みる「一次ゲーム」と、②走者（打者走者を含む）が次塁への進塁を試みる「二次ゲーム」が組み合わされている。

とは、OffenseがDefenseを抜いていくという「プレイヤー自身の行為」ではなく、あくまで「Defenseの壁を突き破ってボールを前進させること」を意味している。

しかしながら、他方、ゴルフやボウリングのように、プレイヤー全員が1個ずつボールを持つことによって「攻防に分かれない」種目も実在する。これらのゲームでは、他者からの妨害ではなく、ボール操作自体が著しく困難であることによって、試技の成否が未確定となっている。

以上を勘案すると、球技では表1のごとく、「競争目的のタイプ」と「競争媒体の個数」の組み合わせによって、当該ゲームで「何が」「どのように」競り合われるのかが決定されると考えられる<sup>注2)</sup>。

### 3.2. 防御境界面の層構造化

ここで、「突破型」にカテゴライズされる種目について実際のゲーム場面を想起してみると、1回の防御境界面突破がただちに得点（＝競争目的の達成）に帰結するケースは稀であり、多くの場合、複数の防御境界面の突破を余儀なくされていると考えられる。そこで、Offenseの競争目的達成とDefenseによるその阻止に最も大きな影響を及ぼすと考えられる防御境界面を、特に「最大防御境界面」と呼ぶことにしよう。すると、Defenseが講ずる防御境界面は、この最大防御境界面を基準に何らかの「層構造」をなしていると見ることができる。そして、この層構造のタイプの違いが、種々のゲーム間におけるボール操作方法や身体操作方法の差異（制約）を生み出す要因になっているものと予見される<sup>注3)</sup>。

例えばサッカーの場合、Defenseは最大防御境界面であるオフサイドライン付近での防御に先行して、コート中盤ないし前線に予備的な防御境界面を構成し、ボールが自陣深く攻め込まれるのを回避しようとする。もちろん、オフサイドラインが突破されても、まださらにゴールキーパーがシュートを阻止する可能性は残る

が、これは、比較的大きなゴールへのシュートという「的入れ課題」に「結果の未確定性」を持たせるための味付けであって、通常のディフェンダーとは異なる意味合いをもつものと理解される。ちなみに、バスケットボールでは、OffenseがDefenseをかわしてノーマークになっても、なお「的入れ課題」それ自体が難しいので、ゴールキーパーは存在しない。

一方、ラグビーではOffenseとDefenseがオフサイドラインによって厳然と区分されるので、ボール保持者がDefenseとコンテストを行う地点が防御境界面の最先端となる。そして、その後方に補佐的な防御境界面が構成される。このような層構造は、バレーボールのそれときわめて類似している。唯一、攻防の区分線つまりネットが固定されているという点が違うだけである。実際、バレーボールでテンポの異なる攻撃を組み合わせたり、移動攻撃を仕掛けたりしてブロックをかわすプレイは、ラグビーでステップを踏んだりサインプレーを用いたりしてDefenseの壁をこじ開けるのと同じ「動きの形」をなしている。また、ラグビーにおけるフルバックのライン参加は、バレーボールで言えばバックアタックに相当すると考えられる。

以上の観点を採用すると、「突破型」は表2のごとく、さらに5つのサブカテゴリーに細分化される。なお、ここで「Carry」とは、プレイヤーがボールを手を持った状態で移動することを指している。また、「Pass」とは、プレイヤーが身体からボールを離脱させるすべての行為を指す。したがって、一般的に認知されているパスだけでなく、シュートという「ゴールへのパス」や、ドリブルという「自分自身へのパス」も含まれる。

こうしてみると、ラグビーとアメリカンフットボールを、あるいは最近普及しているタグ・ラグビーとフラグ・フットボールを、「陣取り型ゲーム」という一つのカテゴリーに括ってしまうことは、大きな問題を孕んでいると言わざるを得ない（鈴木ほか、2004b）。

表2 突破型ゲームの課題解決

種目別	ラグビー	アメリカンフットボール	サッカー バスケットボール ハンドボール	バレーボール	テニス 卓球 バドミントン
最大防御境界面	出現契機	ボールの位置を基準とするオフサイドライン	ダウンの度に設定されるスクリーンライン	オフサイドラインまたは最終防御ライン	ネットとアンテナによって規定されるボール通過面
	変動性	あり	なし	あり	なし
防御の層構造化の方向 <sup>*1</sup>	最大防御境界面の後方	最大防御境界面の前後	最大防御境界面の前方	最大防御境界面の後方	最大防御境界面の前方
突破の方法	Carry & Pass <sup>*2, *3</sup>	Carry & Pass <sup>*2</sup>	Pass <sup>*2</sup>	複数回の Pass <sup>*2</sup> による攻撃組立	防御と攻撃が一体化された Pass <sup>*2</sup>

\*1 Defense 側から見た方向を示す。

\*2 プレイヤーがボールを身体から離脱させるすべての行為を「Pass」と見なす。シュート（ゴールへの Pass），ドリブル（自分自身への Pass）も含まれる。

\*3 キックを用いる場合に限定される。

また、ネットを用いるゲームであっても、テニス、卓球、バドミントンとバレーボールでは、触球回数の制限に違いがあるが、それは相手コートへの返球の攻撃性や、相手からの攻撃に対する防御可能性への配慮によって生み出されていることも理解される。いわば、バレーボールでは「三段攻撃をすることになっているから…」ではなく、「三段攻撃には合理性があるから」用いられるのである。

### 3.3. 「束ねられた競争」としてのゲーム

ところで、現存する球技は「得点」という概念，すなわち、競争目的の達成回数を何らかの仕方でカウント（累積）し、そのゲームの最終的な勝者を決定するという考え方に従って進められる。その仕組みを理解するためには、サイコロを振って出た目に応じて駒を進めるといふ双六ゲームをメタファーとして用いることが有用と考えられる（鈴木ほか，2003）。

例えばバレーボールの場合（図4-1，図4-2），「ラリーポイント」と名付けられた盤上でサイコロが振られ（競争が行われ），これに勝利したチームは駒を一つ（1点）進めることができる。どちらかの駒が「25」のマスの到達すると「あがり」（セット）となり，両者とも一旦「ふりだし」に戻ってリスタートする（第2セット）。このような仕方でゲームを進め，先に「あがり」を3つ（3セット：5セットマッチの場合）揃えることに成功したチームが，そのゲームの勝者となるのである。

また，バスケットボールやサッカーなど，「時間制」（「クォーター」「ハーフ」など）の場合には，当該の

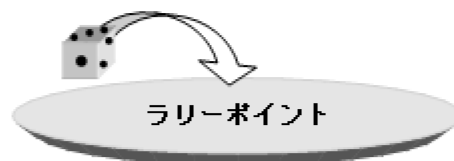


図4-1 バレーボールにおける競争

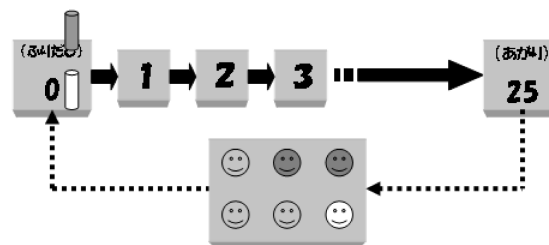


図4-2 バレーボール「双六」における駒の進め方

時間単位でひとまず得点をまとめ，これを最終的に合計して，多い方のチームが勝者となる。なお，バスケットボールにおいては，「ボールがリングを通過した」という事態は，その前提条件（フリースローや3ポイントシュートなど）に応じて1～3点に換算される。ラグビーにおける「1トライ5点」も同様である。

他方，野球やソフトボール等の「進塁型」の場合（図5-1）には，「バッターがランナーに転身する」というゲームと，「ランナーが次の塁に進塁する」というゲームが組み合わさって成立している。攻撃側は，「打席に立ってピッチャーと勝負する」というサイコ

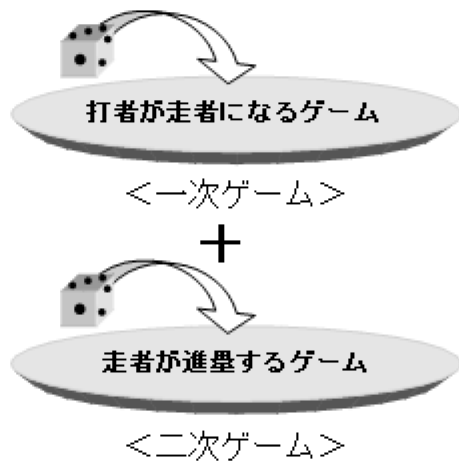


図5-1 進塁型ゲームにおける競争

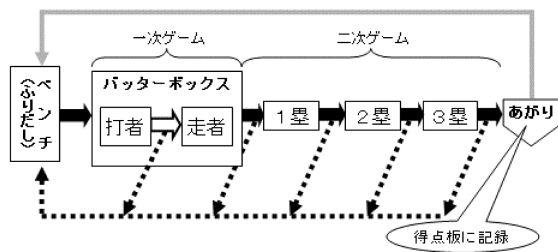


図5-2 進塁型「双六」における駒の進め方

口をまず振り、これに成功したら「走者として進塁を企てる」というサイコロを振ることができる。ここで、「打者として成功する」というのは、打った球がフェアグラウンドに接地することを指し（ホームランは、守備側が立ち入ることのできないフェアグラウンドにボールが接地したケース）、逆に「失敗」とは、三振またはフライやライナーを捕られてしまったケースである。また、四死球は、ピッチャーの引責によるゲームオーバーであり、バッターは一次ゲーム、二次ゲームとも免除されて一塁に進む。これらの（サイコロを振った）結果は、図5-2のような双六盤に反映される。なお、野球の場合には、「アウト」という競争結果を3つ束ねて「イニング」とし、原則的にこれが双方のチームに9つずつ束ねられた時点でゲーム全体が成立し、勝者が決定される。

上記の「束ねられた競争」という考え方は、球技を取り上げた体育授業を実施する際の、きわめて重要な視点となる（鈴木、2004a）。実際、1授業時間にバスケットボールのクォーターを4回消化することは不可能であるし、バレーボールのゲームを3セットマッチで行うことも現実的ではない。また、得点にしても、

バレーボールでラリーポイント制や25点制を堅守しなければならない理由はない。授業の受講者の人数や施設設備の条件によって、競争の束ね方を柔軟に行う必要がある。

#### 4. 「種目主義」を超越した球技授業の創造に向けて

以上の記述は、詰まるところ「球技『を』教える」ばかりでなく、「球技『で』教える」という観点に立つことの必要性を主張するものである。

「生涯スポーツ」という言葉は、我々体育人ばかりでなく、すでに一般市民の間にも広く浸透しているが、残念ながら、体育授業の現実には、その理念にはほど遠いと言わざるを得ない。例えば、「『生涯スポーツ』を志向してバレーボールの授業を行う」とは、現在流通しているルール（俗称「公式ルール」）に準拠して「生涯に亘って」バレーボール（俗称「正規のゲーム」）をプレイするよう仕向けることを意味しない。そうではなくて、「バレーボール」と（とりあえず）名付けられているゲームにおいて競い合われている事柄と方法を精緻に見つめ、その文化的価値や意義あるいは問題点を検討し、建設的・発展的に解決を図っていく姿勢と能力を涵養することを指している。すなわち、バレーボール「を」学習するとともに、バレーボール「で」（スポーツについて）学習するのである。

この点に思いを致すと、バレーボールの授業は、その多くが「生涯『スポーツ』」ではなく、せいぜい「生涯『バレーボール』」にしか結び付いていない（バスケットボール然り、サッカー然り、ソフトボール然り、テニス然り…）と言わざるを得ない。この現状を打開するためには、従来のいわゆる「種目主義」を超越した観点に立つことが、緊急の課題である。

上記を問題化した鈴木（2004c）は、図6のようなカリキュラムマップを提案している。横軸は「攻防の場面転換の複雑さ」であり、Defenseの存在しない「的当て型」、攻撃場面と防御場面が一定の約束に従って交代で訪れる「進塁型」、両チームの区分線が常に保たれる「攻防分離系」、そして、攻防入り乱れて展開する「侵入系」という並びになっている。また、縦軸は、「ボール操作の難しさ」を示し、ボールがプレイヤーの身体と一体になって持ち運ばれるタイプのゲームと、ボールを身体から離脱させる「パスゲーム」が区分されている。

こうした発想が示唆するのは、ゲーム構造——そのゲームがどのような仕組みで「結果の未確定な競争」

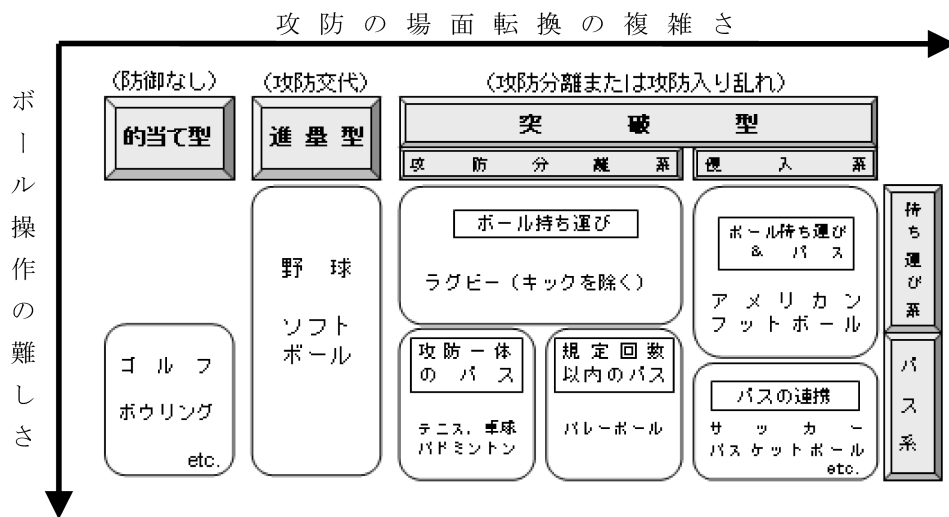


図6 ゲーム構造からみた球技の位置付け  
(鈴木, 2004c を一部修正して引用)

になっているのか——を踏まえて、種々のゲームの共通点と相違点，換言すれば「代表性・典型性」と「独自性」を認識することの重要性である。これによって、そのゲームは球技全体の中にどのように位置付き，一方ではそのゲームでしか教えられないこと，他方ではそのゲームに代表させて教えられることが，それぞれ浮き彫りになる。つまり、「球技『で』教える」というテーマに向けて一歩前進することが叶うのである。

## 5. 結 語

多くの学生にとっての「最終教育機関」である大学において，とりわけ体育・スポーツに関してどのような教育を保障するのか，それは大学体育連合にとって最重要にして最優先されるべき懸案事項である。この点にことさらの意識を向け，本稿では，体育科教育学の知見を援用しながら，特に学習内容の整備・再構成を念頭に置きつつ，授業づくりの方法と原理について試論を述べてきた。その要点は以下のごとく集約される。

第一に，体育授業で多く取り上げられるスポーツはあくまで「素材」であって，学習成果を生み出すためには，これに教育的な観点から加工・改変を施して「教材」へと作り替える作業が不可欠である。

第二に，球技の教材を構成する場合，ゲーム構造の観点から種々のゲームの共通点と相違点を把握することが肝要である。これにより，当該のゲームに「代表させて」教えられることと，「独自の内容」として教えなければならないことが浮き彫りになる。

ただし，球技を中心的な題材として取り上げている本稿の議論を，大学体育のあらゆる場面に汎用せよと主張することは適切ではない。例えば，フィットネスをテーマとする授業にあっては，球技のように外的に存在する事象ではなく，むしろ自己の身体の内側を深くまなざし，いわば「身体と対話すること」が志向されるであろう。また，スポーツの中には「競争」よりも「表現」や「達成」に重きを置くもの（例えば体操競技，スキー，あるいはロッククライミングなど）もある。

上記をひとまず措き，競争（ゲーム）を取り上げる体育授業の目指すべきところを端的に示すならば，「遊びを遊ぶことのできる人を育てる」ということである。長い歴史を経て制度化をみたスポーツは，もはや人々の手を離れ，いやそれどころか，人々を疎外することさえある。そのようなスポーツを再び我々の手に取り戻し，本来の趣旨である「遊び」を全うするためには，それを対象化して合理性と不具合を検討し，まさに「私たちの遊び・スポーツ」へと再構成する作業が重要である。そこには「教育」の介在が不可欠であり，その中心的な担い手として，大学体育に携わる我々は鋭意努力を重ねなければならない。

## 注

- 1) 相対する2人または2つのチームが1個のボールを媒体にして競り合いを展開する場合，一方がそのボールを保持する，すなわち攻撃を行うということは，他方（ボールを保持しない側）が防御を行うこ

とを意味する。つまり、これら二者間では、攻撃という目標が同時には存立（＝両立）し得ない。防御についても同様である。したがって、このようなゲームに用いられるボールは、相対する二者の目標を両立不可にするところの物理的対象、すなわち「不可両立目標物」ということになる。

2) 理論上、「プレイヤーが目標地点に移動すること」を「プレイヤー全員が1個ずつボールを持って」行うゲームも考えられる。たとえば、バスケットボールやサッカーのドリブルの要領で旗門をジグザグに通過して所定のゴールに移動する、という課題を競争的に実施することも可能である。しかし、それは「ゲーム」というよりは「レース」の色彩が濃い。そもそも、これらが制度化された球技スポーツとして成立している例は、学校体育はもとより、筆者の知る限りにおいても見あたらない。よって、本稿では除外している。

3) もし何も制約がなければ、Offenseの試みは常に成功するか、あるいは常に失敗するだろう。このように結果の未確定性が崩壊してしまうと、ゲームは成立しない。

## 文 献

- Döbler, H. (1989) Grundbegriffe der Sportspiel. Sportverlag: Berlin.
- Griffin, L. L., Mitchell, S. A., and Oslin, J. L. (1997) Teaching sport concepts and skills. Human Kinetics: Champaign.
- 林修・後藤幸弘 (1997) ボールゲーム学習における教材配列に関する事例的検討：小学校中学年期に配当する過渡的相乱型ゲームを求めて。スポーツ教育学研究17 (2) : 105-116.
- 稲垣安二 (1989) 球技の戦術体系序説。梓出版社：松戸 p.4.
- 岩田靖 (1994) 教材づくりの意義と方法。高橋健夫 (編) 体育の授業を創る。大修館書店：東京 pp.26-34.
- Mitchell, S. A., Oslin, J. L., and Griffin, L. L. (2003) Sport foundations for elementary physical education: A tactical games approach. Human Kinetics: Champaign.
- Redl, F., Gump, P., and Sutton-Smith, B. (1971) The dimensions of games. In: Avedon, E. M., and Sutton-Smith, B. (Eds.) The study of games. John Wiley & Sons: NY. pp.408-418.
- 佐藤靖・浦井孝夫 (1997) 「球技」の特性と分類に関する研究：中学校学習指導要領の分析を中心に。スポーツ教育学研究17 (1) : 1-14.
- 鈴木理・土田了輔・広瀬勝弘・鈴木直樹 (2003) ゲームの構造からみた球技分類試論。体育・スポーツ哲学研究25 (2) : 7-23.
- 鈴木理 (2004a) ソフトボールのゲーム構造からみた教材づくり論。体育授業研究7 : 57-65.
- 鈴木理・広瀬勝弘・鈴木直樹 (2004b) <陣取り型ゲーム>の教材構成に関する基礎的研究：タグ・ラグビーとフラッグ・フットボールの「棲み分け」について。スポーツ教育学研究第24回大会号 p.20.
- 鈴木理 (2004c) ボールゲームのカリキュラムをどう構成し、どう実施するのか。体育科教育52 (14) : 18-21.
- 高橋健夫 (1992) 体育授業研究の方法に関する論議。スポーツ教育学研究 特別号19-31.
- 高橋健夫 (1993) これからの体育授業と教材研究のあり方。体育科教育41 (4) : 18-21.

(平成17年6月11日受付)  
(平成17年9月13日受理)