

# ベースボール型のボール運動で活用できる 出塁進塁等のゲーム状況を記録する方法の検討

田淵 風雅 (京都教育大学)

## 1. 研究の背景と目的

これまでのベースボール型ボール運動では、本塁まで戻ってきた人数が「得点」という形で記録されてきた。しかしルール上の得点だけでは、ゲームを終えたときにどのようなゲーム状況だったのかを、正確に振り返ることができない。本研究では、ベースボール型のボール運動系の授業で活用するために、野球で用いられる公式のスコアブックを参考に、出塁進塁等のゲーム状況を簡便に記録できる方法を検討し作成することを目的とした。

## 2. 作成と記録方法

記録を残す視点として、打者何人が打席に立ったのか、1ゲームで何回出塁することができたのか、何塁までは進塁することができたのか、といったことがわかるようにゲームを記録していくことが必要であると考えた。これらの視点と野球で用いられる公式の「スコアブック」をもとに、Excel を用いて記録シートを作成した。

授業時には記録シートを印刷し、鉛筆等で書き込んでいく。記録方法は大きく分けて、出塁・アウト・進塁・チェンジがある。出塁した時は「○」、アウトになった時には「×」を用いる。塁上にいるランナーは誰かの打撃がないと進塁することはできないことから、進塁した際には打順の数字を用いて、誰の打撃により進塁したのかわかるようにした。体育授業においてはあまり出現する可能性がないと考えられる本塁打についても、「☆」を用いることとし、進塁を重ねたことによる得点なのか、本塁打による得点なのかを識別できるようにした。攻撃が終了し、チェンジしたときは「▲」を用いる。これらのゲームの安打や進塁等のゲーム様態を、あらかじめ用意してある各塁を表す枠内に記録していく。なお、個人やインングごとの集計欄も設けることとした。

## 3. 本研究の成果と今後の課題

この記録シートによって、ゲームの様態を記録していくことができ、得点以外にも様々なゲーム状況がわかるようになった。右図には、記録シートの記入例の一部を示した。なお、紙面の都合3人・3インングの表記となっているが、実際は9人9インングまで記録することができるようになっている。また、個人やチーム集計欄も省略している。

凡打: × 安打: ○ 本塁打: ☆ 進塁: 数字 チェンジ: ▲

名	1表	2表	3表
①打者 山田	○ <sup>3</sup>	×	○ <sup>2</sup>
②打者 高山	×	×	☆
③打者 田中	○	×	▲

図 完成した記録シートの記入例

1 回の表の攻撃について見てみると、①番打者の山田さんがシングルヒットで出塁、②番打者の高山さんは凡打で1アウト、③番打者の田中さんがシングルヒットで出塁、そのヒットで①番山田さんが一塁から三塁まで進塁したことを記録している。

同様に、2 回の表の攻撃は、三者凡退でチェンジ。3 回の表の攻撃は、①番山田さんがツーベースヒットで出塁した後、②番高山さんが本塁打を打って、2人が本塁まで到達したこととなり、ルール上、2得点したことを示している。

以上のように、これまではルール上の得点しか記録として残すことができなかつたために、同じ2点であってもどのように得点したのかわからなかつた。しかし、本研究で作成した記録方法を用いることによって、出塁や進塁の状況も記録できるようになり、ゲームを振り返る際の重要な参考資料とすることができるようになったと考える。

今後、学校現場のベースボール型の授業において実際に活用し、児童・生徒・教師にとっての利便性や、ゲーム様態の振り返りへの有効性という観点から検討する予定である。また、紙ベースの記録用紙ではなく、タブレットなどデジタル機器を使用したデジタル化についても検討しなければならない。