

失敗する割合が高いのは、「腰の回転によって、スピードを加えたり、打つ方向を変えたりすることが技術的に難しいので、短期間に習熟しきれないところによるものと考えられる。

以上のことから、サーブは、弱いけれども、打ちやすい「アンダーハンド・サーブ」や「フロッター・サーブ」を学習内容として取り上げ、これにさらに習熟させて、成功率を高めることによって攻撃を含むパスラリー（パス・トス・スパイク）をゲームに展開させる必要があると考える。

(2) パス、トス、スパイク、ブロックの様相

観察結果によると、ゲームでプレーされた技能は、パス（オーバーハンド、アンダーハンド、ワンハンド）、トス（二段、三段）、スパイク（ダイレクト、二段、三段）、ブロックであった。図4は、これらの技能の総数に対するパス、トス、スパイク、ブロックの技能数の割合を学年別にまとめたものである。

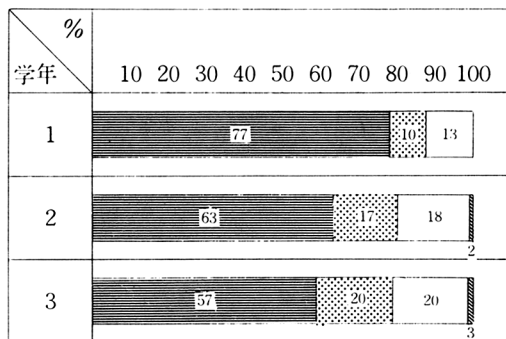
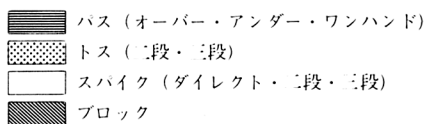


図4 パス、トス、スパイク、ブロックの様相1



これを学年別にみると、1年では、パスは77%と最も多くプレーされ、トスやスパイクのプレーは少なく、したがって、ゲームは、「パスによる返し合い」が多くなっていることがわかる。つぎに、2年では、トスを上げてスパイクをするプレー

が多くなり、わずかに、ブロックもみられた。

さらに、3年では、トスとスパイクのプレーの割合は、40%を占めるようになり、役割を決めて打ち合う傾向がみられた。

技能別にみると、パス＝レシーブは、オーバーハンド、アンダーハンド、ワンハンドでおこなわれ、そのなかでも、アンダーハンドでプレーされる割合が多い。つぎに、トスは、学年が進むにつれて、二段トス、三段トスをオーバーハンド、アンダーハンドで上げるようになり、そのなかでも、オーバーハンドで三段トスを上げる割合が多い。

さらに、スパイクは、ダイレクト、二段、三段のスパイクが打たれているが、なかでも、三段スパイクの占める割合が多い。ブロックは、2・3年で、トスをあげてスパイクをするようになるので、これを阻止するために、わずかではあるが、プレーされている。

図5は、プレーされた技能の総数に対するパス、トス、スパイク、ブロックの成功、失敗数の割合を学年別にまとめたものである。

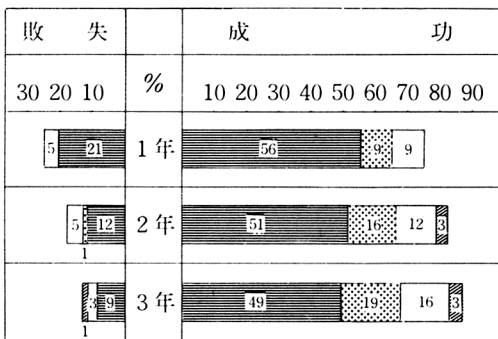
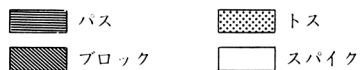


図5 パス、トス、スパイク、ブロックの様相2



これによると、ゲームでプレーされたパス、トス、スパイク、ブロックの総数に対する各技能の失敗数の割合は、おおよそ、1年では7対3、2年では8対2、3年では9対1となっており、学年が進むにつれて、パスなどの失敗率が減少していることがわかる。