

また、パス、トス、スパイク、ブロックの各プレー総数に対する失敗プレー数の割合（失敗率）は、パスが最も高く、なかでも、アンダーハンド・パスが高くなっている。

以上のことから、攻撃を含むパスラリーをゲームに展開させるには、最も多くプレーされ、失敗率の高い「アンダーハンド・パス＝レシーブ」に習熟させ、この技能の成功率を高めることが一つの方法と考えられる。

2・3年では、トスを上げてスパイクをするプレーが多くみられるので、トスやスパイクに習熟させ、これらの技能の成功率を高めることも必要と考える。

(3) 返球の様相

観察結果によると、ゲームでプレーされた返球の仕方は、「一本目をパスによる返球」「パス・パスによる返球」「パス・パス・パスによる返球」「ダイレクト・スパイクによる返球」「パス・スパイクによる返球」「パス・トス・スパイクによる返球」「ブロックによる返球」とバラエティーに富んだものであった。

図6は、これらの返球の仕方のプレー総数に対する、それぞれの返球の仕方のプレー総数の割合を学年別にまとめたものである。

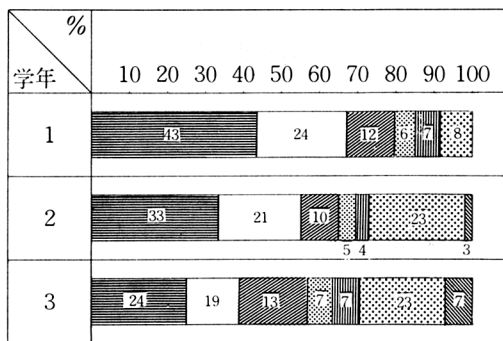
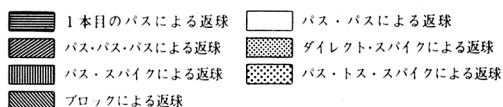


図6 返球の様相 1



これを学年別にみると、1年では、「1本目をパスによる返球」が43%と最も多く、ついで、「パス・パスによる返球」が24%となっており、これらの二つの返球の仕方が全体の67%を占めていることがわかる。一方、「パス・パス・パスによる返球」や「パス・トス・スパイクによる返球」などの攻撃的な返球の占める割合が少なくなっている。つぎに、2年では、「1本目をパスによる返球」や「パス・パスによる返球」の占める割合が減少し、攻撃的な「パス・トス・スパイクによる返球」が24%と多くなっている。3年では、「1本目をパスによる返球」が、さらに減少し、「パス・パスによる返球」や「パス・スパイクによる返球」が、わずかに増えていることがわかる。

図7は、返球の仕方のプレー総数に対する、それぞれの返球の仕方の成功、失敗数の割合を学年別にまとめたものである。

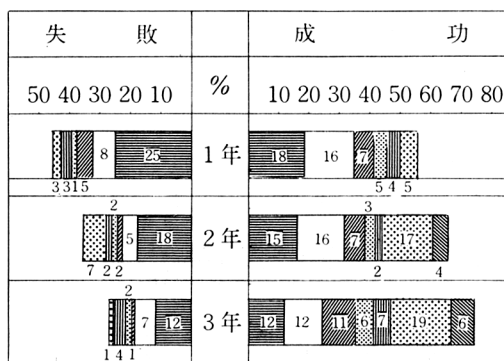
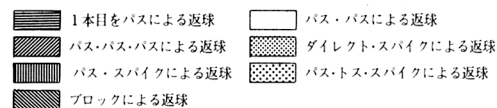


図7 返球の様相 2



これによると、返球の仕方の成功プレー数に対する失敗プレー数の割合は、おおよそ、1・2年では6対4、3年では7対3となっており、学年が進むにつれて、返球の仕方の成功の割合が高くなっていることがわかる。以上のことから、

- ① 1年では、「パスによる返球」が多くプレーされている。
- ② 2・3年では、「パスによる返球」から「パ