

# 小学校1-4年生のゲーム環境整備 ～ JFAスモールサイドゲームの展開

JFA スモールサイドゲーム ガイドライン

JFA Small Sided Game (JFA SSG) Guideline

July 11, 2023

Japan Football Association

**JFA**



# 子どもたちのサッカー

## 楽しみの中の真剣勝負



July 11, 2023

© JFA/PR

# 子どもたちのサッカー

---

若年層のゲーム形式

世界中で試行錯誤

唯一絶対のゲーム形式 ???

子どもたちが自分たちで自由にサッカーを楽しむ

そのような環境が少なくなっている

大人が、社会が、子どもたちの健全な成長に関わらなければならない

# 子どもたちのサッカー

---

2003年から始めたJFAキッズプロジェクト

U10（小学校4年生）での8人制サッカーを推奨

（当時はまだ、U12（小学校6年生）年代では11人制サッカーが主流）

JFAは2011年からU12（小学校6年生）年代の試合を8人制に変更

この変更には様々な意見があり賛否両論

現状はほぼ定着し8人制による一定の効果

U10（小学校4年生）年代以下でのゲーム形式が U12（小学校6年生）年代と同じ

ゲームの様子はU12（小学校6年生）年代とは違う

「ゴールまで遠く、シュートの機会が少ない」

「ボールに多くの人が集まり、ボールをうまく扱えない」

「直接プレーに関われない人が多くいる」

# よくある光景

<8/1(土) 練習試合>

① 9:10~9:40 (1年)	_____	_____
(主: _____)		
② 9:45~10:05 (2年)	_____	_____
(主: _____)		
③ 10:10~10:45 (5年)	_____	_____
(主: _____)		
④ 10:50~11:20 (1年)	_____	_____
(主: _____)		
⑤ 11:25~12:00 (2年)	_____	_____
(主: _____)		
⑥ 12:10~12:45 (5年)	_____	_____
(主: _____)		
⑦ 12:50~13:25 (3年)	_____	_____
(主: _____)		



**「スモールサイドゲームは賛成です。  
フェスティバルでやってますよね。競技ではないですから。」  
と言う、指導者の方が多いです。**

**「スモールサイドゲーム」は、子どもたちにとって、勝ち負けを楽しむ「真剣勝負の場」です。**

**そして、そこにはお互いに了解しているルールがあります。  
「タッチラインを出たか出ないかはセルフジャッジ」、「一人がプレーできる時間を制限する」、  
「全員がプレーする機会を作る」などのルールの中で純粋に勝ち負けを競うのです。**

**それは、競技ではないですか？**

**それこそが、子どもたちにとって、適切なそして必要な、競技・ゲームではないですか？**

**その競技・ゲームを提供できていないのは、指導者のマインドの問題です。**

## **各年代での心身の特性とゲーム**

**年齢や個人の特性によって体力、認知、運動能力は違います。**

**年代やレベルに応じたプレーを十分に経験させる。**

**少しでも早く完成させようとするのではなく、それぞれの状態や、それぞれの速度で上達する変化を、包容力を持って見守ることが大切です。  
各年代で経験すべきことがゲームの中で十分に発揮できているのかが、ゲーム形式を考える一つの基準です。**

# 各年代での心身の特性とゲーム

※ このページ以降は、意図的に「U-○」という表記を使っていません。「○歳以下をすべて含む」という誤解を招かないように、幼児、小学校○年生という表記に統一しています。

こどものサッカーの世界はだんだんと広がっていきます。



U-6

## 自分とボール

はじめのうちは、自分とボールだけの関係です。とにかくボールは自分のものとして追いかけて続けます。



U-8

## 自分と相手とボール

次に自分をじゃまする相手という存在が現れます。自分のボールを取りにくるのはみな相手。相手も味方もわかりません。



U-10

## 自分と味方みんなでプレー

そしてチームとして、味方となるグループと相手となるグループがわかりはじめます。



## チームの中の自分 チーム対チーム

チームでチームを相手にするということがわかってくると、チームの中の存在としての自分が理解できるようになります。

# 各年代での心身の特性とゲーム

## 幼児

そのために、

- ・一度にプレーする人数を少なくする
- ・スペースと時間を与える
- ・ゴールまでの距離（ピッチサイズ）を考える必要がある。

### 心身の特性

- ・ 自己中心的
- ・ 自分の興味によって動く
- ・ 好奇心が旺盛
- ・ 喜怒哀楽をストレートに表現
- ・ 動きはぎこちない

### ゲームの様子

- ・ 自分とボールだけの関係
- ・ ボールに人が集まる
- ・ 個人でゴールに向かってボールを運ぶ

### ゲームでのねらい

- ・ 自分が攻めるゴールを意識できる
- ・ ボールをゴールに向かって蹴ったり、運ぼうとしたりする
- ・ 味方と相手を区別できる
- ・ 相手に対応しながらプレーできる

# 各年代での心身の特性とゲーム

## 小学校1・2年生

そのために、

- ・一度にプレーする人数を少なくする
- ・スペースと時間を与える
- ・ゴールまでの距離（ピッチサイズ）を考える必要がある。

### 心身の特性

- ・体を動かすことへの意欲が高い
- ・基本的動作の獲得
- ・言葉の理解が進み、他人とのコミュニケーションができるようになる
- ・大人への依存

### ゲームの様子

- ・個の力で突破しようとする
- ・パスを試みるが、不正確
- ・パスを受けようとする（サポートが見られる）
- ・ボールを中心とした守備（その結果、ボールに集まる）

### ゲームでのねらい

- ・味方と協力しながらボールを前に運ぶ
- ・味方と協力しながら相手と対応する
- ・サポートの距離（ボールから離れる）を意識する
- ・シュートへの意識を高める

# 各年代での心身の特性とゲーム

## 小学校3・4年生

そのために、

- ・一度にプレーする人数を少なくする
- ・スペースと時間を与える
- ・ゴールまでの距離（ピッチサイズ）を考える必要がある。

### 心身の特性

- ・ 抽象的思考の発達
- ・ 子ども同士の仲間集団の形成
- ・ 個性に芽生え
- ・ 身体バランスの安定と運動技能の向上

### ゲームの様子

- ・ 味方も使いながら、個の力で突破しようとする
- ・ 意図のあるパス
- ・ 意図的なサポート
- ・ 味方と協力したボールを中心とした守備

### ゲームでのねらい

- ・ 複数の味方と意図的に協力しながらボールを前に運ぶ
- ・ 複数の味方と意図的に協力しながら相手と対応する
- ・ 適切なサポートの距離
- ・ シュートへの過程を意識

# 各年代でのゲームルール

	幼児	小学校1・2年生	小学校3・4年生
人数	3対3 GKなし	4対4 GKなし	5対5 GKあり
ピッチサイズ	20m×10m	25m×15m	35m×25m
ゴールサイズ	幅2m×高さ1m (コーン・バーゴールでも可)	幅2m×高さ1m (コーン・バーゴールでも可)	幅3m×高さ2m (フットサルゴール)
ペナルティエリア	—	—	縦6m×横15m (ゴールポストから6m) ※ゴールエリアはなし
ボール	3号球 (軽量ボールなど)	3号球	4号球
ゲーム時間	5分×2	5分×2	7分×2
1日最大出場時間	30分	40分	60分
リスタート	ドリブルイン・キックイン	ドリブルイン・キックイン	ドリブルイン・キックイン スローインも徐々に導入
得点後のスタート	ゴールラインから	ゴールラインから	ゴールラインから
ゴールキック	ゴールラインから ドリブルイン または キックイン 相手は少なくとも3m離れる	ゴールラインから ドリブルイン または キックイン 相手は少なくとも3m離れる	ゴールラインから ドリブルイン または キックイン 相手は少なくとも3m離れる
オフサイド	適用しない	適用しない	適用しない
フェアプレー	促進する	促進する	促進する

# ピッチマネージャーの配置・役割 = 審判は配置しない

ゲームは子どもたちのもの。  
大人（ピッチマネージャー）の役割は、子どもたちがサッカーのゲームを安全に、健全に、安心してプレーできる環境を作ること。  
子供たちの成長は、サッカーが促してくれます。

## ピッチマネージャーの配置

- ・小学校4年生以下のミニサッカーには、各ピッチにピッチマネージャーを配置する
- ・ピッチマネージャーは、高校生年代でも十分に機能する

## ピッチマネージャーの役割

- ・それぞれのピッチでのスムーズな運営
- ・セルフジャッジの仲裁
- ・プレーに対する肯定的なフィードバック・励まし
- ・フェアプレーの促進
- ・時間・交代・得点の管理
- ・配球
- など

# ピッチマネージャーの配置・役割【発展】

指導者の関わり方で変わる

<p><b>【レベル1】</b> 安全に 公平に</p>	<p>① これから行うゲームの参加選手を確認／選手交代の対応 ② タイムキーパー（全ピッチで一斉開始・終了の場合もあり） ・開始前に作戦会議の時間を取る（ゲーム形式が変わる場合など） ・ゲーム開始を知らせる ・ゲーム終了を知らせる ③ ゲーム中は基本的に見守る ・選手交代の対応 ・子どもたちのセルフジャッジをうまく促す ・ケガの対応等／欠員が出たら代わって参加 ④ 次にを行うゲームへの誘導 ※高校生等指導者でなくてもOK</p>
<p><b>【レベル2】</b> よりスムーズに</p>	<p>③ ゲーム中、積極的に見守る ・プレーが継続しやすいようにボールの準備・配球に気をつける ・フェアプレー推進 ・肯定的なフィードバック・励まし</p>
<p><b>【レベル3】</b> より楽しくなるように</p>	<p>[ゲーム状況や選手の様子を観察した介入] チーム力が拮抗するように、またより多くの選手がプレーに関われるように、リスタートの方法を変更する。</p>
<p><b>【レベル4】</b> よりうまくなるように</p>	<p>[シンクロコーチングによる積極的な介入] 両チームの選手に対して、気づきやうまくプレーするためのヒントを与える。</p>

## 8人制との比較

---

① ゲームの様子

② プレーデータ

③ 選手アンケート



July 11, 2023



①ゲームの様子 小2 8vs8



①ゲームの様子 小2 4vs4

## 8人制との比較 ②プレーデータ

### 小学校1・2年生

ゲーム形式	プレー回数	ドリブル数	シュート数	ゴール数
8vs8 (GKあり)	8.6	2.2	0.5	1.2
4vs4 (GKなし)	17.9	4.6	2.9	3.0

### 小学校3・4年生

ゲーム形式	プレー回数	ドリブル数	シュート数	ゴール数
8vs8 (GKあり)	11.9	3.6	1.0	2.4
5vs5 (GKあり)	18.7	6.4	3.4	4.8

(1試合1人当たりの平均)

(1試合平均)

- プレー回数は増える
- ドリブル回数は倍増
- シュート数は小1・2で6倍、小3・4で3.5倍に
- 得点（ゴール数）は倍増

# 8人制との比較 ③選手アンケート

⑧

なまえ： \_\_\_\_\_

がくねん： \_\_\_\_\_

① たのしかった？

○をつける →	5	4	3	2	1
	とてもたのしかった	すこしたのしかった	ふつう	あまりたのしくなかった	ぜんぜんたのしくなかった

② たくさんうごけた？ はしれた？

○をつける →	5	4	3	2	1
	とてもできた	すこしできた	ふつう	あまりできなかった	ぜんぜんできなかった

③ たくさんプレーできた？ ボールにさわれた？

○をつける →	5	4	3	2	1
	とてもできた	すこしできた	ふつう	あまりできなかった	ぜんぜんできなかった

④ みかたときょうりよくできた？

○をつける →	5	4	3	2	1
	とてもできた	すこしできた	ふつう	あまりできなかった	ぜんぜんできなかった

## 8人制との比較 ③選手アンケート

- 設問 ①たのしかった？  
②たくさんうごけた？ はしれた？  
③たくさんプレーできた？ ボールにさわれた？  
④みかたときよりよくできた？

回答 5 とても 4 すこし 3 ふつう 2 あまり 1 ぜんぜん

### 小学校1-4年生

ゲーム形式	①	②	③	④
8vs8 (GKあり)	4.75	4.33	4.00	3.87
4vs4 (GKなし)				
5vs5 (GKあり)	4.82	4.77	4.50	4.42

### ● 全項目で向上

July 11, 2023

## 8人制との比較 ゲームの様子





July 11, 2023

## 地域・都道府県FA調査：小学1-4年生のゲーム環境について

- 47都道府県FA + 8地域FA = 計55FA に対して調査
- 回答あり 49FA  
回答なし 6FA (5県FA・1地域FA)
- 関東・関西・四国・九州の地域FAを除き、対象となる主催事業開催あり
- 回答 428事業 (平均8.7 / 最大174 : 東京)  
→ 対象学年・○人制が明確である390事業より以下の数値を抽出

	8人	7人	6人	5人	4人	3人	計
小4	153 / 84%	3	15	10 / 5%	1	1	183
小3	104 / 63%	8	25	28 / 19%	1	0	166
小2	69 / 50%	5	25	39 / 28%	2 / 1%	1	141
小1	51 / 47%	3	15	37 / 34%	3 / 3%	1	110

※「小4以下」は小4・小3・小2・小1それぞれにカウント

July 11, 2023

ゲームは子どもたちのもの。

どんな年代でも、みんなが楽しめる、  
拮抗したゲーム環境を創出しよう！

まずは、  
「年代に応じた、より適切なゲーム形式」に  
取り組む、変えるところから。

July 11, 2023





**Thank you.**

July 11, 2023