

戰術遊戲——籃球課程之應用

陳婷婷 臺北市立大學運動教育研究所研究生

前 言

籃球運動是典型的團體競賽項目，在場上戰術多變、攻守劇烈，在場下同儕間必須不斷地溝通。且在林書豪效應下，籃球運動成了許多國小學童相繼參與的運動項目之一。籃球項目是典型的團體競賽項目，也是一需要具備豐富戰術的項目，而在團體競賽項目中，每個人都能扮演好自己所適合的角色並適時的發揮戰術作用，將可以大為提升整體戰力。

在過去教學經驗中，學生在學習運動技能時，在面對重複性高的基本動作練習，學生更熱衷於進行比賽。但許多學生在動作技巧與能力尚未成熟時，在面臨複雜性高的遊戲競賽，往往得不到教師所希望達成的教學目標，甚至因為挫折感強烈，開始對此項運動項目沒有信

心，最後就選擇放棄。亦有學生即便在擁有了技巧和能力，但對於戰術知識不甚了解，就學生而言造成他們徒勞無功的學習。

學生最有效學習知識的方式則是透過遊戲、經驗、發現及探索，在戰術遊戲模式中，讓學生直接體驗，不僅結合了學生對比賽的興趣，亦促進學生勝任遊戲操作所需的技能與戰術知識，達到相輔相成的境界。

本文試以提出一籃球課程的戰術遊戲模式之教案，期以學生都能透過遊戲的方式對籃球運動更加了解和喜愛。

戰術遊戲模式是甚麼？

戰術遊戲模式是從英國的理解式教學（teaching game for understanding, TGM）的遊戲教學概念演變而來的（Bunker & Thorpe,

1982)，兩者皆認同遊戲在所有的體育課程中所扮演的重要角色，而戰術遊戲模式的組織核心就是戰術。戰術遊戲模式是以一連串，有程序的發展適性遊戲（比賽）與類似比賽的學習活動為基礎，這些比賽主要讓學生解決戰術性的問題。

戰術遊戲模式的基本原理（Griffin, Mitchell, & Oslin, 1997），首先，讓學生的積極動機是為對比賽與遊戲形式的興趣與興奮，再者，學生在遊戲中所增加的理解能讓他們成為運動場上的先驅，並可以減少他們在參與及決策方面對教師的依賴性，第三，學生可以將前一場比賽中所理解和操作的技能，轉移至下一個適合的比賽中。

戰術遊戲模式的特色（Griffin, Mitchell, & Oslin, 1997）如下：1. 讓所有的學生都能參與戰術遊戲模式所設計之簡易的遊戲模式。2. 透過遊戲的學習，學生可自主性的學習動作技能，並讓學生保持高度的學習動機。3. 在遊戲過程中，教師協助學生理解比賽，使學生成為會思考的參與者。4. 讓學生以他們可理解的技

能來學習，並將比賽過程中所習得之戰術或策略運用至其他相關項目中。5. 戰術遊戲模式是認知上的學習，強調對先備知識的理解。

戰術遊戲模式在課程內容設計上必須以「戰術性問題」為基礎，而非技能，也要盡可能依據學生年齡及程度來簡化遊戲的形式，但要同時確保此內容具備高度的真實性，其中應包含與正式競賽遊戲規則相似的要素。

戰術遊戲模式中採用了四大類型的學習課題：遊戲形式、處境技巧、調整改良遊戲與正式競賽遊戲規則。各種類型的課題均有各自的任務講解及結構，但所有的課題皆以學生針對戰術性問題的解決方案為中心。

戰術遊戲在籃球課程上的應用 ——以國小學生籃球課說明之

首先，在戰術遊戲模式大多採用直接教學法，學生需要具備充分的專注力才能從此模式中受惠。接著，在不同戰術中，教師所設計第一項的學習活動都採遊戲形式，從簡單的遊戲

形式開始，逐漸增加深度、複雜度，教師從中分析學生的戰術知識及能力，並確認學生理解上的落差和需要再多著墨練習的技巧。

依 Griffin (1997) 所提，將 TGM 介入體育教學中，其主要活動流程如圖 1：

- (一) 準備活動：教師在一開始上課時，可將學生舊知識及先備經驗引導出，並說明本課程重點，將兩者連結，強化學生對戰術及技能的應用，產生連貫性，及戰術中最重要的遷移概念。
- (二) 遊戲 / 比賽型式：此階段的主要目標就是在遊戲中提供挑戰給學生，不斷給予練習機會，使學生具備決策問題的能力。
- (三) 戰術意識：在停止上階段的遊

戲後，針對遊戲中的問題，開始對學生進行提問，並利用「該做甚麼？」、「如何去做？」等概念運行之。

- (四) 任務執行：運用各種不同方法幫助學生在技能發展上所需的技巧，並在結束後進行討論。
- (五) 遊戲 / 比賽型式：在上階段中，經過技能練習及討論後，學生再將討論結果應用至第二次的遊戲中。透過再一次的比賽，讓學生更了解比賽中所需運用的技能、戰術以及如何將兩者結合於實際比賽過程中。
- (六) 綜合回饋：教師可以先請小組討論並分享他們的內容，教師亦可針對表現優秀的小組給予正面回饋。

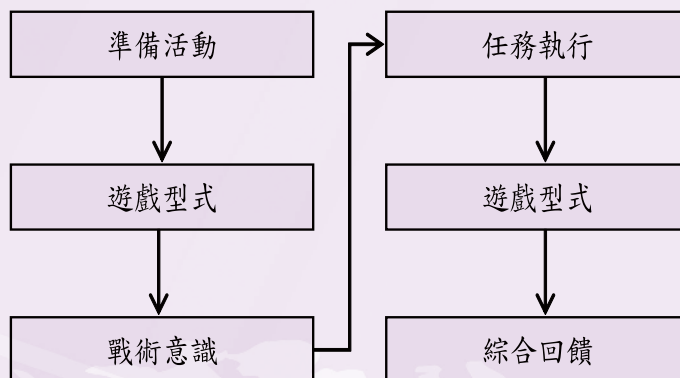


圖1 教學活動流程

在國小學童在學習籃球活動項目時大都以興趣培養為基礎，因此不會教授太過困難的籃球技巧，多以下列四項戰術為主：

- (一) 進攻時，避開防守員，並保護球；
- (二) 運球時的閃躲及應變能力；
- (三) 投籃位置的選擇；
- (四) 發球時，進攻者與防守者的角色。

教案設計——籃球課程

一、猴子偷球

(一) 課程

1. 3 人一組，2 人持球進攻，一人當猴子防守。
2. 持球者必須持球 3 秒後將球傳出去，持球者不可持球跑或運球。
3. 防守者以不犯規為前提，干擾持球者持球和傳球，被抄截者當猴子進行抄截。

(二) 戰術討論

教師：持球者如何保護手中的球？

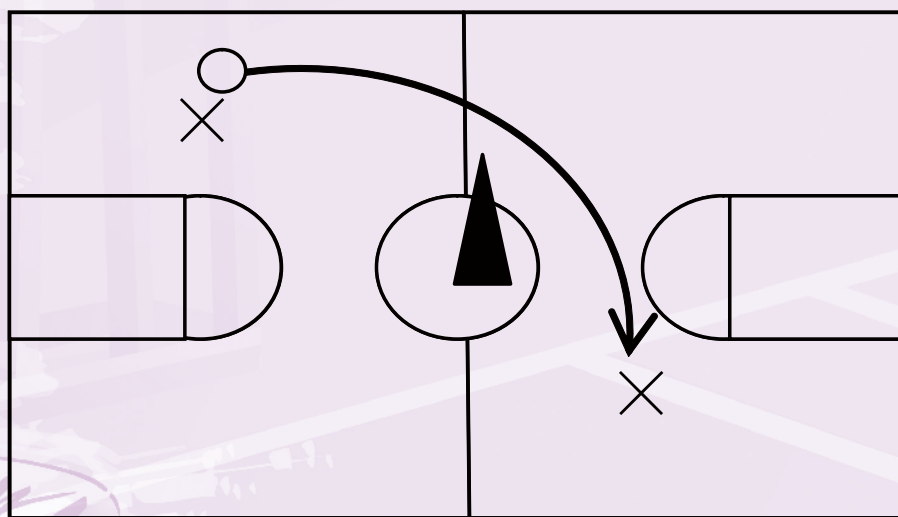


圖2 猴子偷球 (×：持球者 ▲：防守者 →：傳球路線)

二、相向閃躲運球

（一）課程

1. 全班平均分成六小組
2. 每組一顆籃球，並依路線將球運至對面，之後傳給排頭後就繞至隊伍後面。
3. 行進中遇到敵隊時可以去抄別隊的球

的球

（二）戰術討論

- （1）教師：剛剛發生甚麼事？
- （2）教師：運球過程中，球為何被抄走？
- （3）教師：你要怎麼做才能不讓抄到球？

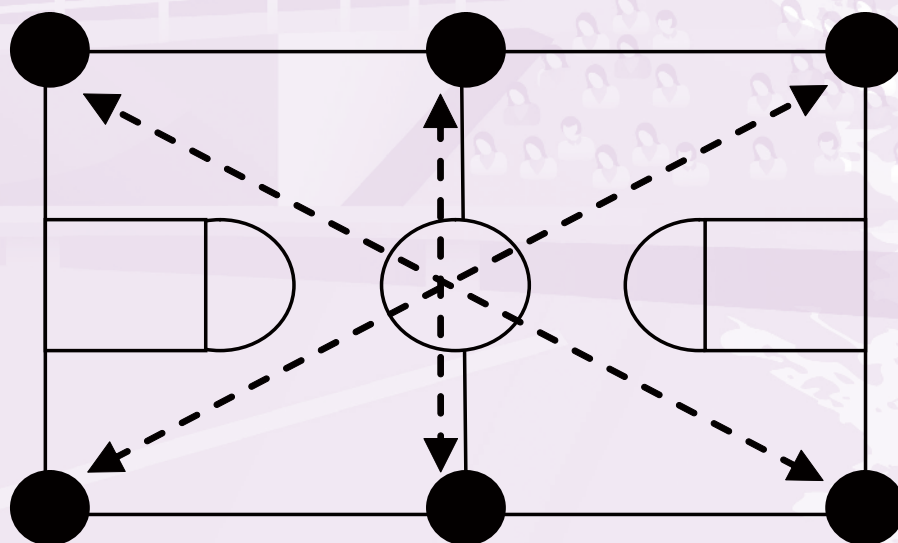


圖3 相向閃躲運球

三、投籃位置的選擇

（一）課程

1. 2 人一組，一次上場兩組，教師站在罰球線，將球拋向籃板，搶到籃板球者為進攻方，另一組為防守方。
2. 進攻隊員要設法避開對方的防守

在籃下投籃，防守隊則要設法防止對方投籃。

3. 進攻隊員投籃出手後則攻防兩方再次爭搶籃板球，搶到者為進攻方，直到其中一隊率先在籃下投進為勝者。

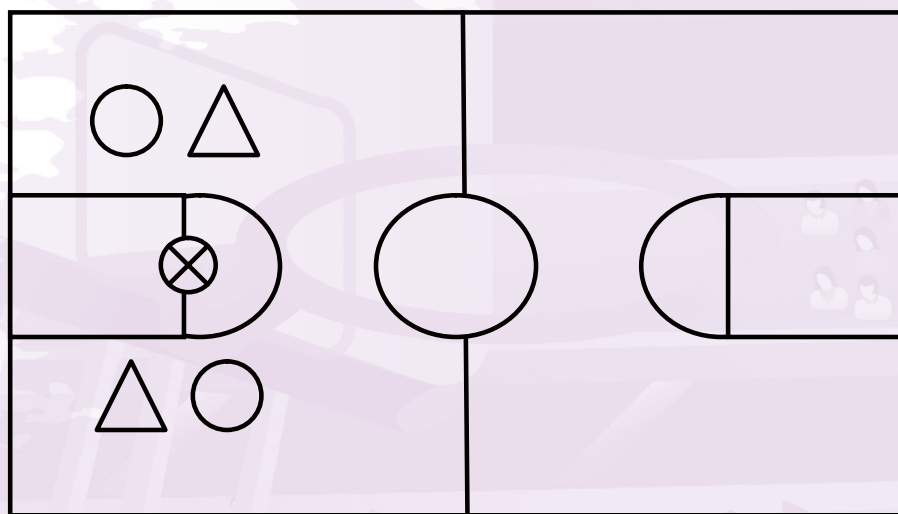


圖4 ○：A組隊員 △：B組隊員 ⊗：教師

（二）戰術討論

1. 教師：在甚麼情況下會選擇投籃？
2. 教師：在甚麼情況下會將球傳給隊友？

四、發球時，進攻者與防守者的角色

（一）課程

1. 3 人一組，開始時的位置如圖 4 所示。
2. 防守者要盡可能不讓進攻者接球，並做出 deny 動作。

3. 欲接球之進攻者，朝防守者向內壓縮，做 V-cut，以利接球。
4. 在界外傳球者，必須同時觀察接球者與傳球者的所在位置進行傳球。

（二）戰術討論

1. 教師：如何防守擺脫防守球員去接應隊友傳球？
2. 教師：欲接球者應該如何跑位接應？或如何拉開空間？
3. 教師：防守者該如何注意進攻者及隊友動態？

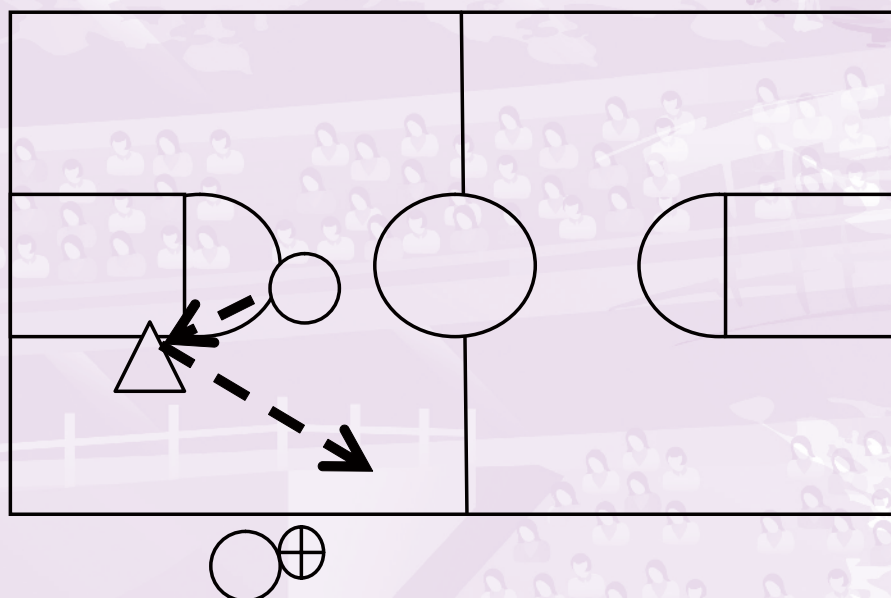


圖5 ○：進攻者 △：防守者 ⊗：球

結語

籃球運動是在技巧、戰術與同儕關係都具有多變化的運動，學生從戰術遊戲模式課程中學習籃球運動，教師鼓勵學生於比賽及遊戲中進行與執行戰術決策能力，有效促進戰術知識的發展，不僅可以提升戰術遊戲中決策能力，更重要的是，在過程中學生必須不斷與同儕進行溝通，可以讓學生從中學習接納不同意見及尊重他人的想法，進一步亦可促進學生在團體中之同儕關係。如此的課程設計，除了可以

帶給學生諸多好處外，同時也可使教學者換個方式進行教學，並可從學生的反應中得到許多不一樣的構想，有利於教學者在其他項目教學上的思考。

參考文獻

- Bunker, D., & Thorpe, R. (1982). A model for the teaching of game in secondary schools. *Bulletin of Physical Education*, 18(1), 5-8.
- Griffin, L. L., Mitchell, S. A., & Oslin, J. L. (1997). *Teaching sport concepts and skill: A tactical games approach*.