

1 単元名 タグラグビー

2 運動の特性

(1) 一般的特性

相手をかかわしながら走ったり、味方とパスをつないだりしてゴールエリアまでボールを運び、得点を競い合うことが楽しい運動である。

(2) 子どもからみた特性

省略

3 仮説と学習の手立て

(1) 市教研体育部の研究仮説

子どもが健康的な生活を送ったり、運動に意欲的に取り組んだりするための様々な学習の手立てを工夫すればよいだろう。

(2) 学習の手立て

〈手立てⅠ〉

運動の特性を十分に検討した上で、子どもの願いを大切に学習の道すじを工夫すればよいだろう。

① 動きを伝え合うための時間

子どもたちは練習や試合を通して、得意な動きや、試合で役に立つ動きを身に付けていく。そこで、チーム内でお互いに、タグを取られない動き方や、つながりやすいパスの出し方などを伝え合う時間を設けた。動きのポイントなどお互いに伝え合うことによって、個人の動きのバリエーションが増えたり、その動きをチームで共有したりすることで、チーム力の向上や作戦を考えていくことにもつながると考えた。

② ルールの工夫

ねらい①ではタグラグビーのルールに親しませるために、簡単なルール子どもたちと一緒に選択し、ゲームを楽しむことをめざした。そして、ねらい②では子どもがルールを選択してゲームを行い、そのルールを生かした作戦をチームで考えていけるような道すじとした。

〈手立てⅡ〉

一人一人の能力に応じた学習を進めるための手立てを工夫すればよいだろう。

① ルールの工夫

ほとんどの子どもがタグラグビーを経験していない、経験の少ない子どもの誰もが楽しく活動できるようにするためには、みんなが理解でき、わかりやすいルールが必要である。はじめの段階では、タグラグビーの特性を考えた上での易しいルールを設定していく。

最初のルール

- ・ゲームの人数は4人。
- ・時間は前後半5分間。
- ・ボールを持ち、タグを取られずに相手のゴールラインを越えれば1点。
- ・「スローフォワード」…ボールを前にパスしてはいけない。

- ・パスカットはなし。
- ・攻撃中、相手に自分のタグをとられたら、3秒以内、3歩以内にパスを出す。
- ・タグを取ったプレーヤーはそのタグを返すまで、タグを取られたプレーヤーはそのタグを腰につけるまでゲームに参加できない。
- ・ディフェンス側の身体の接触は、反則となり、その場からのフリーパスで再開する。
- ・キック、ダイビングは禁止とする。
- ・得点するか、ボールを持った選手がサイドラインから出るか、ボールを地面に落としてしまったら、攻守交代。近くのタッチラインからフリーパスで試合再開。
- ・オフサイド（タグを取ったらその人より前にいてはいけない）

工夫したルール

- ・パスカットあり
- ・ノックオン（ボールを前に落とす）してもプレーを続ける
- ・全員得点制
- ラッキーマン制

② 作戦カードの活用

ウォーミングアップや、ねらい①の試合の中で、相手をかわしたり、パスをうまくつないだりする様々な動きが生まれてきたときに、考え出した動きを「かわす動き」「取る動き」「守る動き」の3つに分けたカードに記入していく。考え出した動きをカードに記入することにより、子どもが自信を持ってその動きを試合の中で活用したり、ねらい②での作戦に生かしたりしていけるようにしたい。また試合で役立つよい動きなどは、全体に掲示し動きを考えるための参考となるようにした。

4 学習のねらいと道すじ

(1) 学習のねらい

- 友達と協力して、安全に気を付け楽しく練習や試合に参加することができるようにする。
- 試合で役立つ動きを考えたり、友達に教えあったりできるようにする。
- 簡易化されたゲームで、ボール操作やボールを受けるための動きによって、攻防をすることができるようにする。

(2) 学習の道すじ（本時6/7）

時数	1	2	3	4	5	6（本時）	7
	オリエンテーション	ねらい① ルールに慣れながら、 ゲームをして楽しむ。			ねらい② チームに合ったルールを選び、チ ームにあった作戦で、ゲームをし て楽しむ。		
関・意・態	○	○		○	○		○
思・判			○			○	○
技能		○	○			○	

5 評価規準（おおむね満足できる状況）

運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能
<ul style="list-style-type: none"> <li>・得点する楽しさや喜びに触れることができるよう、進んで取り組もうとしている。</li> <li>・ルールやマナーを守り、友達と助け合おうとしている。</li> <li>・用具の準備や片付けで、分担された役割を果たそうとしている。</li> <li>・運動する場を整備したり、道具を安全に使用したりすることに気を配ろうとしている。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゴール型のゲームの行い方を知るとともに、易しいゲームを行うためのゲームの規則を考えたりしている。</li> <li>・チームの特性を考え、チームにあった作戦や練習を考えている。</li> <li>・チームに合ったルールを選んだり考えたりしている。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・相手にタグを取られないようにパスやランで攻めたり、相手のタグを取って守ったりすることができる。</li> </ul>

6 学習活動と支援（本時6/7）

は じ め	<p>1 オリエンテーションをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○タグラグビーの特性について理解する。</li> <li>○学習のねらいと内容を理解し学習の進め方について見通しを持つ。</li> <li>○安全に楽しく学習を進められるように、ルールを確認する。</li> <li>○タグラグビーの基本的な動作を理解する。</li> <li>○準備運動をする。</li> <li>○最初のゲームをする。</li> </ul>	
な か	<p>1 学習の場をつくる。</p> <p>2 準備運動。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・タグ取りゲーム</li> <li>・ボール運び鬼</li> <li>・円形パス</li> <li>・1対1トライ合戦 など</li> </ul> <p>3 ねらい①を確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; text-align: center; padding: 5px; margin: 10px 0;">                     ルールに慣れながら、ゲームをして楽しもう。                 </div> <p>4 チームごとに個人のめあてを確認する。</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>○タグを取られないようにフェイントを使って動く。</li> <li>○ボールを両手でしっかりとキャッチする。</li> <li>○チームで声を掛け合って守る。</li> </ul> </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○チームで協力して道具を用意するよう助言する。</li> <li>○正確にパスを出すことだけでなく、声を出すことも助言する。</li> <li>◇タグを取られないようにフェイントを入れながら動いている。 【運動の技能】</li> <li>◇正確にパスを出したり、キャッチしたりできる。 【運動の技能】</li> </ul>

5 ルールの確認。

6 第1試合をする・(5分×2)

- ゲームの人数は4人。
- 時間は前後半5分間。
- ボールを持ち、相手のゴールラインを越えれば1点。
- ボールを前にパスしてはいけない。
- 相手に自分のタグをとられたら、3秒以内にパスを出す。
- タグを取ったプレーヤーはそのタグを返すまで、タグを取られたプレーヤーはそのタグを腰につけるまでゲームに参加できない。
- ディフェンス側の身体の接触は、反則となり、その場からのフリーパスで再開。
- キック、ダイビングは禁止。

7 試合の中で出てきたよい動きを全体で確認する。

8 第2試合をする (5分×2)  
対戦相手は変える。

9 チームごとに学習を振り返る。

- △△さんの走り方をみんなでまねしてみよう。
- 守るときには声を掛けあったほうがいいね。

10 学習のまとめをし、整理運動をする。

- 自分のめあてを達成できたか。
- 友達と協力できたか。
- ルールを守って安全に学習できたか。
- パスを出したり、トライしたりできたか。
- ルールとよかった動きについて振り返る。
- 良い動きはカードに描く

1 学習の場を作る。

2 準備運動。

- ・タグ取りゲーム
- ・ボール運び鬼
- ・ランニングパス など

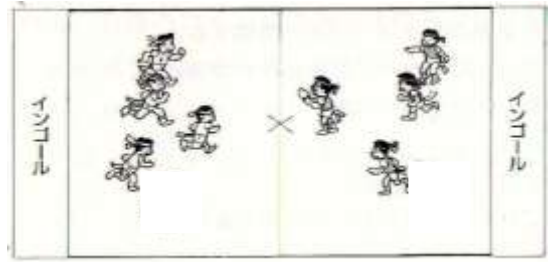
3 ねらい②を確認する。

攻め方や守り方を工夫して、チームに合った作戦で、ゲームをして楽しもう。

4 チームごとに個人のめあてとチームのめあてを確認する。

○ゲームのルールをしっかりと確認しておく。

○クラスで決めた共通のルールを掲示して確認できるようにする。



○ゲームの様子を確認し必要に応じて称賛・助言をする。

◇よい動きや、守り方など作戦板を使って確認し、次の試合に生かそうとしている。

【思考・判断】

◇ルールを守って運動しようとしている。

【関心・意欲・態度】

○作戦カードを活用し攻撃に有効な動きや、守りのよい動きを全体で共有する。

○学習カードの項目にそって反省するよう助言する。

○作戦に生きるルールを考えていくように助言する。

○チームで協力して道具を用意するよう助言する。



なか

- 見方が取りやすいようなパスを出す。
- 全員得点ができるように、パスをつなぐ。
- △△作戦を使って、守る。

## 5 試合に向けて練習する。

### 【予想される練習】

攻めの時

- ランを中心とした動き
- ランが得意なプレーヤーにボールを集め、カットインやダミーパスを使って攻める。

○パスを中心とした動き

- クロスやとばしパスなどを使い、タグを取られる前にパスをつないで攻める。

守りの時

- マークマークディフェンス
- 足の速い相手を決まった人がマークする。
- 水平ラインディフェンス
- 全員が横一列に並んで守る。

## 6 第1試合をする。(5分×2)

- ルールをお互いのチームで決める。

### 工夫したルールの例

- ・ノックオンしてもプレーを続ける。
- ・全員得点、ラッキーマン制

## 7 チームで話し合い、どんなプレーがよかったか確認し、よい動きなどを伝え合う。

反応例

- 相手が水平ライン作戦で守っているから、○○さんの、急にスピードを変える動きが使えるね。
- 相手チームの○○さんは足が速いから、ぴったりとくっついていて△△さんの守りも真似したいね。

## 8 第2試合をする。(5分×2)

- 試合1と同じチームと試合をする。

## 9 チームごとに学習を振り返る。

- ・チームの特徴を生かした動きが組み立てられたか。
- ・作戦に合った練習ができたか

- 作戦板を使いチームの特徴や個人の技能を生かした動きを組み立てることを助言する。
  - 動きにあわせた練習ができるよう助言する。
  - ◇チームの特徴を考え、動きを考えている。
  - ◇試合で使う動きを考え練習に取り組んでいる。
- 【思考・判断】
- ◇チームのために声を掛け合いながら意欲的に練習に取り組もうとしている。【関心・意欲・態度】
  - ラン中心の攻めはボールを持たない味方の動きを意識させ、ディフェンスのいないパスのもらいやすい位置を考えさせる。
  - パス中心の攻めは相手を引き付け、キャッチの得意な人へパスをつなげられるように助言する。
  - ルールやマナーを守ってゲームを進めているか確認する。

- 必要に応じて、助言や称賛する。

- 次の試合に向けて、チームに合った動きになるよう助言する。
  - ◇相手チームの特徴を考え、攻めや守り方を考えている。
- 【思考・判断】
- よい動きはカードにかきとめるように、助言する。



- 相手の動きを考えて、チームの動きをより深く考えさせるため、同じ相手と試合をする。
- ◇ゲームの中で、相手をかわしたり、相手のタグを取ったりすることができる。

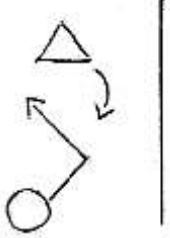

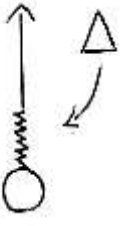
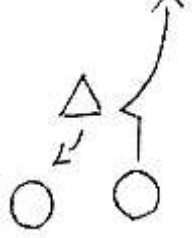
【運動の技能】

- よい動きがあれば取り上げ全体で確認する。
- 学習カードの項目にそって反省するよう助言する。

	<p>1 0 学習のまとめをし、整理運動をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・自分のめあてを達成できたか。</li> <li>・チームのめあてを達成できたか。</li> <li>・友達と協力して楽しく学習できたか。</li> <li>・パスを出したり、トライしたりできたか。</li> <li>・ルールとよかった動きについて振り返る。</li> <li>・良い動きはカードに描く</li> </ul> <p>1 1 後片付けをする。</p>	<p>○学習カードの項目にそって反省するよう助言する。</p> <p>○作戦に生きるルールを考えていくように助言する。</p> <p>○安全に気を付けて友達と協力して片付けができるよう助言する。</p>
<p>お わ り</p>	<p>学習を振り返る。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○友達と協力しながら、ルールを守って安全にタグラグビーを楽しむことができたか。</li> <li>○タグを取られないように走ったり、味方に取りやすいパスを出したりすることができたか。</li> <li>○試合で役立つ動きを考え、それを友達に伝えることができたか。</li> <li>○ボールを持っていないとき、味方がパスの出しやすい位置に動いていたか。</li> </ul>	

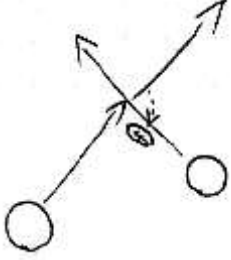
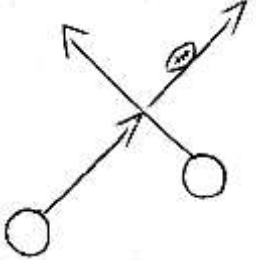
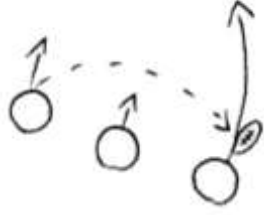
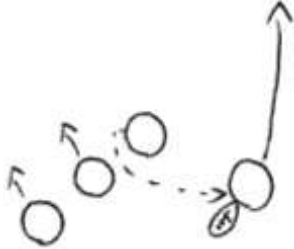
子どもたちが考えるであろう動き

個人の動き

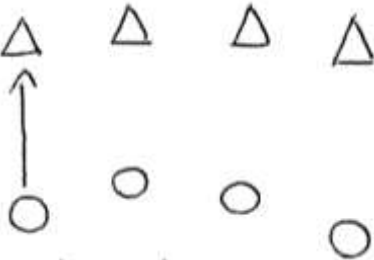
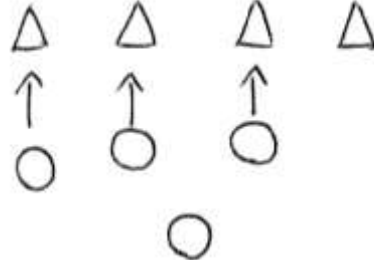
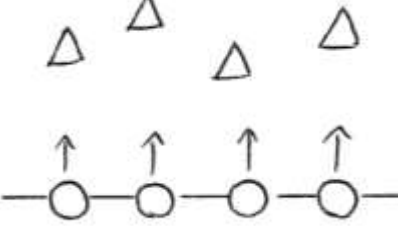
 <p><b>カットイン</b> 走る方向を急に変えて相手をかわす。タッチラインの近くに追い詰められたときに有効</p>	 <p><b>スワープ</b> 大きな弧を描くようにして相手を振り切る。外側に走れるスペースがあるときに使う。</p>	 <p><b>チェンジオブペース</b> 走っているスピードを急に変えて相手を振りきる。</p>	 <p><b>ダミーパス</b> 隣の味方にパスをするふりをして相手を惑わし、パスをしないまま走り抜ける。</p>
---	--	--	--

チームでの動き

攻め方の例

 <p><b>クロス</b> クロスして走る2人がパスをすれ違いざまに渡して攻撃の方向を変える。</p>	 <p><b>ダミークロス</b> クロスする動きはするが、パスはせず、相手を惑わせる。</p>	 <p><b>とばしパス</b> すぐ隣のプレイヤーをとばしてマークの薄い外側のプレイヤーにパスをする。</p>	 <p><b>ブラインド</b> パスすると見せかけた側と反対の狭いサイドにパスをする。</p>
--	--	---	--

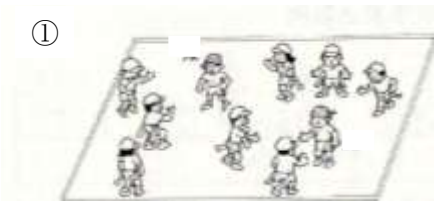
守り方の例

 <p><b>マークマーク</b> 足の速い相手を決まったプレイヤーがずっとマークして守る。</p>	 <p><b>フルバック</b> 後方に一人残って守備をする。後ろの守りが厚くなる半面、前が一人足りなくなる。</p>	 <p><b>水平ライン</b> 全員が横一列に並んで守る。列がでこぼこにならないように守るのがコツ。</p>
---	--	--

## 運動の感覚を養うための運動

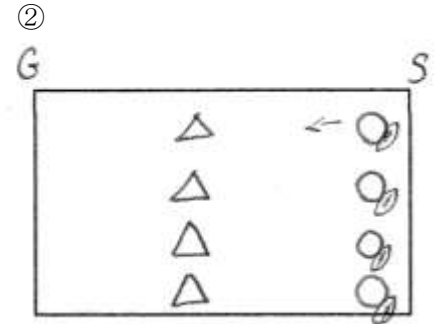
### ① タグ取りゲーム

20m×15mのコートの中に8人～10人が入り、お互いにタグを取り合う、個人戦。



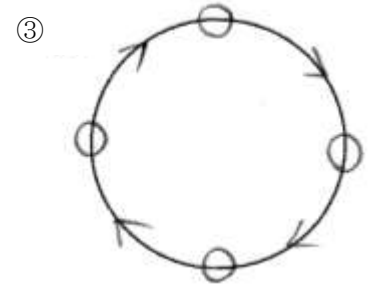
### ② ボール運び鬼

4人（5人）のチーム戦。20m×15mのコートの端から、攻めるチームが一人一個ずつボールを持ち、反対側のゴールにボールを運ぶ。守りのチームは、コート内で、攻めてくる人のタグを取り、ゴールを阻止する。タグを取られた人は、タグを返してもらい、始めのスタート地点からやり直す。2分間で攻守交代。



### ③ 円形パス回し

30秒間でお互いにパスを回す。両手下投げを基本とする。



### ④ ランニングパス

- ボールを持ち、走りながら止まっている人にパスを出す。
- ボールを持ち、止まった状態で動いている人にパスを出す。
- お互いに走りながらパスを出す。



### ⑤ 1対1トライ合戦

ボールを持った側はトライを、守る側はタグを取ることを競う。トライかタグになったら次のプレイヤーがスタートする。

