

中学年での実践例

はじめてタグラグビーを学習する3年生の授業 佐藤善人(元・東京学芸大学附属大泉小学校、岐阜聖徳学園大学)

■はじめに ～不安の解消とやさしいルールづくり

タグラグビーをすることを児童に話したときに、ラグビーと聞いて「痛そう」「怖い」といった反応が返ってきました。初めて学習する児童にとって、タグラグビーは危険なスポーツという印象をもつようです。しかしルールを確認する際に、接触プレイの禁止について説明し、タグラグビーは痛くなく安全なスポーツであることを伝えると児童の不安は解消されていきました。タックルをしない代わりにタグを取ることで相手の攻撃を止められることを伝え、他のボールゲームを得意とする児童のタグを苦手な児童が取る楽しさがあることも併せて助言したことで、タグラグビーに対する児童の意欲は大きく膨らみました。

安全面の不安を取り除くことと同様に、第一時から児童が今もっている力でゲームを楽しむために、やさしいルールからスタートすることは大切なポイントです。そのため、ノックオンやタグを取った回数によって攻守交代をするなどといった発展的なルールは適用しませんでした。ただし、前方へのパスを認めるとタグラグビーの面白さを壊すので、スローフォワードは初めから反則して実践をスタートしました。

■ボールを抱えて自由に走る！走る！走る！

タグラグビーの一番の魅力は、何と言っても「ボールを抱えて自由に走れる」ことです。初めてタグラグビーを学習する中学年児童には、この魅力を存分に味わわせたいと考えました。そのために「ねらい1」において、下の2つの合言葉を児童に提示しました。

合言葉①：ボールを持ったら、タグをとられるまで前へ走ろう

合言葉②：パスをしたら、ボールを持っている人の後ろへまわろう

(1)合言葉①について

タグラグビーは陣取り型のゲームです。相手陣地深くまでボールを運びインゴールに走り込むことで得点となります。しかし、ゲームを始めると、タグを取られていないのにパスを出したり、ボールを持ったまま後ろへ下がってしまったりする児童の姿がみられます。これは、タグを取られてしまうことへの恐怖心から起こる行動です。

合言葉①「ボールを持ったら、タグをとられるまで前へ走ろう」を意識してゲームをすることで、児童はパスをすることよりも、インゴールを目指して懸命に走ることを大切にプレイするようになります。そして、「ボールを抱えて自由に走れる」というタグラグビーの一番の魅力を味わうようになります。ところが、合言葉①を口頭のみで指導していても、すぐにはめざす姿は生まれません。できるだけ早く児童がボールを抱えて走るようになるためには、準備運動の工夫が必要となります。

児童は初めて楕円球を扱います。また、ほとんどの児童は、ボールを前方へ投げてはいけない(スローフォワードルール)という制約のあるボールゲームを経験したことはないと思います。金魚のフンや円陣パスといった準備運動を行うことで、ボールを持ったら前方へダッシュしたり、



ボールを両手で下から後ろや真横に投げたりする運動経験の獲得を目指しました。その結果、単元の早い段階でボールを抱えて走り回り、タグを取られてから後方の仲間へ

鬼遊びと類似した動き

パスをするプレイができるようになりました。

ボールを抱えてタグをとられないように走ることで、相手をかかわず動きが自然に生まれてきます。また、タグを取って攻撃を止めようと、相手の動きに合わせて守るようにもなります。これらの動きは鬼遊びでみられる動きと類似しています。児童は低学年の時に鬼遊びの学習経験を持つため、単元当初から巧みな動きを用いてゲームをすることができました。これらのことから、鬼遊びとタグラグビーのつながりを考えると、中学年で初めて扱うボールゲームとしての大きな可能性を実感しました。

(2)合言葉②について

スポーツ少年団や休み時間の校庭で、バスケットボールやサッカーのゲームをたくさん経験している児童にとっては、「ボールを持っている仲間よりも前へ走る」という動きが身体に染みついている場合があります。そのため、単元の始めにはボールをパスした途端に、いわゆる速攻のようにゴールラインに向かって全力疾走する児童の姿がみられました。また、ボールを持っていた自分より前に仲間がいると思わずパスをしてしまう児童もあり、スローフォワードを誘発してしまうことも少なくありませんでした。

これらのことから、ボールを持っていない児童は、ボールを持っている児童の背中が見える位置でプレイすることが大切であると考え、合言葉②「パスをしたらボールを持っている人の後ろへまわろう」を提示しました。合言葉②を用いて指導することで、ボールを持っている児童はタグを取られてもすぐにパスができ、安心して走り回れるようになりました。また、ボールを持っている児童の後ろを走ることで、ボールを持っていない児童はパスをもらうチャンスを自らつくり出すことができるようにもなりました。ここでも金魚のフンや円陣パスは、合言葉②を実行するための運動経験を得る重要な準備運動となりました。

これまでに述べたように、バスケットボールやサッカーのようにドリブルでボールを運ばなくてよい運動特性をもつタグラグビーのよさを最大限に活かすために、初めてタグラグビーを学習する中学年では、ボールを抱えて自由に走ることを指導して、ランニング中心のゲームからスタートするとよいと思われます。もちろん、いつパスをしてもよいのですが、まずは鬼遊びのように自由に走り回り、タグを取られてからパスをすればよいことを強調することで、タグラグビーの面白さを1時間目から味わうことができるのです。

■自分の動きを工夫して走る！走る！走る！

ボールを抱えて自由に走り回ることができるようになると、相手はそれを止めようとディフェンスを工夫するようになります。例えば、足の速い相手をマンツーマンで守ったり、二人で一人の相手を守ったりします。このような工夫された守りを破るには攻め方の工夫が必要になり、「ねらい2」においては自らの攻めの動きを工夫することが学習の課題となります。

小学校におけるタグラグビーの個人による工夫された動きには、カットイン、スワープ、チェンジオブペース、ダミーパスなどがあります。これらは、児童の動きの中から自然に生まれてきます。児童の動きの中から生まれたものは教師が全体の場で認め、学級の財産とすべきです。しかし、教師が期待した動きが児童の姿から生まれてこない場合は、学習資料として教師から提示することが必要です。こういった指導により、児童の動きは



より工夫され、ゲームを楽しめるようになります。

工夫した動き(スワープ)

個人の動きが工夫されてくると、中学年であってもパスを使った連係プレイを用いるグループが出てきます。そういったグループのよさは認めつつ、まずはランニング中心のゲームを十分楽しむように指導することが大切です。急いでパス中心のゲームに移行すると、タグを取られる前に慌ててパスをするなどといったボールゲームを得意としない児童がみせる自信のないプレイを生むことにもなります。

■単元計画

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|------|----------|---|---|---|---|--------------|
| 学習計画 | 学習計画を立てる | ねらい1 今できる動き方で タグラグビーを楽しもう。 《鬼遊びの延長としての動き》 ボールを持ったらトライを目指して走る ボール保持者のタグを取りに行く | | ねらい2 工夫した動き方を加えて、みんなで攻めたり、守ったりしてタグラグビーを楽しもう。 《個人で相手の守りを破る動き》 カットイン、スワープ、 チェンジオブペースなどを使って攻める | | 学習を ふりかえる |

| | 学習の流れと児童の主な活動 | □指導 ■評価 |
|------------------------|--|---|
| は じ め 15 分 | <p>○ねらいや道すじを知り、見通しをもつ。 「楯円球は初めてだけど、楽しみだな」 「ボールを前に投げてはいけないルールは、少し不安…」 「ラグビーってタックルとかがあって痛そう」</p> <p>○グループと役割を確認する。 5人(6グループ)、男女混合、グループ間等質、グループ内異質、役割分担</p> <p>○学習の進め方やルールについて話し合う。 〈主なはじめのルール〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・タグを取ったら手を上にかざし、大きな声で「タグ!」という。タグを取られた児童はすぐに止まってパスを出す。出せないときは相手のフリーパスとする。 ・前にボールを投げてはだめ。(スローフォワードルール) ・接触プレイは禁止。(相手のフリーパス) ・コートは3面設定する。 <p>○ボールやタグを使った様々な準備運動に慣れる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・タグ取り鬼 ・円陣パス ・金魚のフン ・ボール集め競争 など | <p>□給食の時間や休み時間等を利用してDVDを見せたり、低学年での鬼遊びを思い出させたりして、意欲を高める。</p> <p>□ねらい1、ねらい2を示し、学習の見通しを持たせる。</p> <p>□接触プレイは禁止されており、安全なボールゲームであることを確認する。</p> <p>□ノックオンやタグの回数制限を加えず、やさしいルールから始める。</p> <p>□ルールやゲームの動き方について困ったことがあれば、全体の場で話し合っって解消していくことを指導する。</p> <p>□ボールを持ったらトライを目指して自由に走ればよいことを確認する。</p> <p>■タグラグビーのゲームを楽しもうという思いをもつことができたか。</p> <p>■ルールやゲームでの動き方がイメージできたか。</p> |



円陣パス

ねらい1

ルールやチームのメンバーに慣れ、今できる動き方でタグラグビーを楽しもう。

な

か

30分

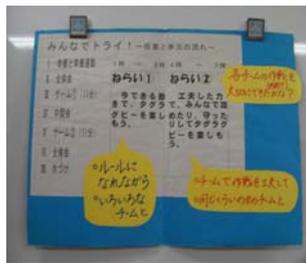
・

45分

×

2

- 準備と準備運動をする。
- 全体会でめあてを確認する。
- 〈合い言葉①〉
ボールを持ったら前へ走る
- 〈合い言葉②〉
パスをしたら後ろへ回る



- 作戦タイム①で個人とグループのめあてをもつ。
- 「ボールを持ったら、トライを目指して全力で走るぞ！」
- 「□□君のタグを取りたいな」
- ゲーム①をする。
 - ・リーグ戦を行う
 - ・前後半5分、計10分で行う
- 作戦タイム②でよさや課題を確認する。
- ゲーム②をする。
- ふりかえりを行い、次時への方向づけをする。
 - 「ルールに慣れてきたよ」
 - 「どんどんパスが回ってきて楽しい」
 - 「ふんわりしたパスが来るから取りやすい」
 - 「タグを取れば相手の攻撃を止められるなんて、面白い」
 - 「はじめはスローフォワードが多かったけど、ボールを持った人が前へ走ってくれるから、減ってきたよ」
 - 「私のグループは全員がトライできたよ」
 - 「どう動いたら、もっとトライできるかな？」
 - 「□□君のトライを抑えるにはどうしたらいいだろう？」

- 係が準備をスムーズに行えるように助言する。
- 全体会でマナーやルールで困っていることについて出し合い、その都度確認する。
- 主体的に準備運動やゲームを進めるように助言する。
- ボールを持ったらトライを目指して、タグを取られるまで走ることを指導する。
- 二つの合い言葉を常に意識してプレイできるように、教師だけでなく、仲間からも声かけをさせる。
- 友達のよい動きを見つけて積極的にまねをしていくように助言する。
- 個別に課題がある児童について、重点的に指導する。
- タグをとられるまで、トライを目指して走ることができたか。
- 相手の攻撃を止めるために、積極的にタグを取りに行けたか。
- 動きのイメージをもって思い切りプレイすることができたか。
- 困っていることを作戦タイムやふりかえりの時間に話し合い、グループや学級で対策を考えることができたか。

ねらい2

工夫した動き方を加えて、みんなで攻めたり、守ったりしてタグラグビーを楽しもう。

45分

×

2

- 準備と準備運動をする。
- 全体会でめあてと個人の工夫した動きを確認する。

- ルールやマナーについて必要に応じて助言したり、確認したりする。

・
35
分

○作戦タイム①で個人とグループのめあてをもつ。

「僕は、スワープを使って攻めてみるよ」

「私は、カットインを使ってみるね」

「足の速い□□くんは僕がマークするよ」

○ゲーム①をする。

・対抗戦を行う

・前後半6分、計12分で行う

ゲームの様子

作戦タイムの様子



○作戦タイム②でよさや課題を確認する。

「カットインで相手を抜いたよ」

「私は、スワープを試してみるね」

「□□くんのタグはなかなか取れないよ。二人でマークしよう」

「◇◇さんはチェンジオブペースを使っているね。私も真似をしてみよう」

「ボールを持っている人のすぐ後ろをついこう。そしたら、もっとパスがつながって得点できるよ」

○ゲーム②をする。

〈工夫した個人の動きの例〉

カットイン

スワープ

チェンジオブペース



○ふりかえりを行い、次時への方向づけをする。

「スワープがきれいにきまって、守りをかわしたよ」

「ミスがなくなってきて、どんどんパスが回るね」

□実態にあった準備運動を教師が提示し、共通して行う。

□児童だけで動きの工夫に気づくことには限界があるため、資料を提示したり、他のグループのよさを紹介したりして、児童の動きのバリエーションを広げていく。

□工夫された動きを口頭で紹介するだけでは、児童の力にならないと思われる。教師の指示のもとに具体的に動いてみたり練習する時間を確保したりする。

□ゲームでつまづいている児童やグループがないか観察し、そのつまづきに応じて指導する。

□勝ちにこだわるあまり、暴言を吐いたりラフプレイをしたりしていないか観察し、適宜指導する。

□作戦タイム②を形式的に行っているチームには、その必要性を説明し、実際に動いてみたり、練り直したりするように助言する。

□学んだよい動きや守り方をやってみようとしていたり、うまくできていたりする個人やグループを認め、全体に紹介する。

□ゲームで生まれた成果と課題を明らかにし、次時に向かうふりかえりができるよう助言した。

■めあてとしている個人の工夫した動きを用いて積極的に攻めることができたか。

| | | |
|------------|--|--|
| | 「たくさんトライできるようになったけど、相手の攻撃が止められないなあ。どうしたらいいのだろう」 | ■仲間と教え合いながら、個人の動きやゲームの質を高めるように努力できたか。 |
| まとめ 10分 | ○単元の反省をする。 「個人での工夫した動きがいろいろできるようになってよかった。高学年になったら、グループの仲間とのコンビプレイで攻めてみたいな」 「どれだけタグを取っても相手の攻撃を止められないね。タグを4回取ったら攻守交代するルールでやってみたいな」 「他のボールゲームではなかなか得点できないけど、タグラグビーでは私でもトライできたからうれしい」 | □単元をふりかえり、よい動きや学習の姿を認め合うことで本単元を価値づけ、次單元への方向づけをする。 ■自分や仲間の学習の姿をふりかえり、伸びや課題を確認したり次單元への意欲をもったりすることができたか。 |

■実践をふりかえって

単元を通して運動を得意とする児童もそうでない児童も、タグを取ろう取られまいと、鬼遊びのように走り回って楽しむことができました。このような動きがみられた理由としては、鬼遊びとのつながりを考えて実践したこと、ランニング中心のゲームからスタートしたことが挙げられると思います。

特に運動を苦手とする児童に対して、「ボールを持ったら、タグをとられるまで前へ走ろう」という合言葉を用いて指導したことは効果的でした。タグラグビーでは、パスをもらってすぐにすべきことがパスやドリブルではなくボールを抱えて走ることなので、児童にとってはやさしいボールゲームとして受け入れられたようです。

今回の実践では、個人による工夫された動きはたくさん見られましたが、複雑な連係プレイは殆ど見られませんでした。はじめてタグラグビーを行う3年生に対しては、タグを取られた後のパスを連続してつなげてトライを目指すことを「ねらい2」のめあてにすべきだと感じました。

単元当初は、スローフォワードが何度かみられましたが、金魚のフンなどの準備運動を実施することでスローフォワードは減少しました。前方へのパスを禁止するタグラグビーのゲームに早く慣れるためにも、教師の指導性は発揮されるべきでしょう。また、ギャングエイジと呼ばれる時期なので、ゲーム中に勝敗やプレイをめぐるトラブルが起こることがありました。はじめて行うゲームでもあるため、単元を通じてルール指導やマナーの徹底の必要性があると思います。