

中学年または高学年の指導計画 全6時間

|     |           |                 |  |   |      |   |
|-----|-----------|-----------------|--|---|------|---|
| ねらい | オリエンテーション | ためのゲーム          | ねらい1                                   |   | ねらい2 |   |
| 時間  | 1         | 2               | 3                                      | 4 | 5    | 6 |
| 内容  | 学習準備      | タグ取り鬼<br>ためのゲーム | ゲーム①リーグ戦（全チームと総当たり）<br>②対抗戦（力のあったチームと） |   |      |   |

| 段階        | 時間    | 学習活動   | 指導内容   |       |       |       |       |      |   |   |   |        |   |   |   |
|-----------|-------|--|--|-------|-------|-------|-------|------|---|---|---|--------|---|---|---|
| オリエンテーション | 1     | <p>1. DVD「みんなでトライ」を視聴する。</p> <p>2. チーム編成をする。<br/>※リーダー決めのみ</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>チーム力を均等に分けることは、大変難しい作業だ。子どもたちに経験の無い運動なら、なおさらだ。大切なのは、<u>子ども一人一人がこのチームで頑張ろうと思えるもの</u>にすることだ。安易なくじ引き等ではなく、チームリーダーを決め、担任とリーダーで原案を作り、それをクラスみんなに承認してもらい手続きが必要だと思う。尚、<u>学習中にチームの編成を変えることはしない。</u></p> </div> <p>※後日、帰りの会などを利用してチーム発表とクラス承認を行う。</p> | <p>○ゲームの概要を、子どもたちにつかませる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・タグラグビーとは？</li> <li>・はじめてプレイする時の基本的なルール。</li> <li>・体育授業での試合様相。</li> </ul> <p>○<u>チーム力がほぼ均等</u>になるように、子どもたちと話し合って（合意形成）チーム編成をさせる。<br/>※1チーム4名～6名で、偶数チーム数が適当</p> <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <tr> <td>クラス人数</td> <td>16～24</td> <td>24～32</td> <td>32～40</td> </tr> <tr> <td>チーム数</td> <td>4</td> <td>6</td> <td>8</td> </tr> <tr> <td>準備コート数</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> </tr> </table> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p>○試合は4名対4名ですが、子どもたちの出場機会を少しでも多くするために、できるだけ<u>ギリギリの人数でチーム編成する</u>。例え欠席が出て、他チームからの補充や対戦人数を減らすなどして対応できる。学習が深まり、攻め方・守り方を学習課題とするためには、一人一人の十分なゲーム理解が不可欠だ。</p> </div> <p>※チーム名や試合前のかけ声を子どもたちが決めると、活動が盛り上がる。</p> | クラス人数 | 16～24 | 24～32 | 32～40 | チーム数 | 4 | 6 | 8 | 準備コート数 | 2 | 3 | 4 |
| クラス人数     | 16～24 | 24～32  | 32～40  |       |       |       |       |      |   |   |   |        |   |   |   |
| チーム数      | 4     | 6  | 8  |       |       |       |       |      |   |   |   |        |   |   |   |
| 準備コート数    | 2     | 3  | 4  |       |       |       |       |      |   |   |   |        |   |   |   |
| ためのゲーム    | 2     | <p>1. ラグビー（陣取りゴール型）の特性を知る。</p>   | <p>○子どもにラグビー（陣取りゴール型）の特性を説明し、運動が苦手な子でも楽しめる種目であることを理解させ、学習意欲を高める。</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>・<u>誰でも得点するチャンスがある！</u><br/>←バスケットボールやサッカーのようにシュートする必要が無く、<br/>広いゴールラインに走り込めば得点（トライ）できます。</li> <li>・<u>ボールを持って、自由に走って前進することができる！</u><br/>←ドリブルしなくていい。ボールを持って走れば楽しめます。<br/>←前へのパスが禁止されているのは、ボールを持って走って前進する競技だからです。</li> <li>・<u>ボールを持っている相手の前進を止めるには、<br/>腰についでいるタグを取る！</u><br/>←本当のラグビーはタックルをするが、タグを取るなら安全に誰もが楽しめます。</li> <li>・<u>タグを取られたら、速やかに味方にボールをパスする！</u></li> </ul> </div>   |       |       |       |       |      |   |   |   |        |   |   |   |

2. タグ取り鬼ごっこをする。

**ルール**

○誰のタグを取ってもいい。  
 ※教師のタグも取っていい。

○タグを取ったら1点  
 相手に手渡しで返したら1点。

○タグを取ったら、  
必ず「タグ」のコールをする。

○時間内に合計何点取れるかを競う。  
 ○場外（コート外）に出ない。

**安全指導**

○周囲の状況に気をつける。  
 ※慌てての正面衝突など

○タグの取り方  
 タグを握りに行くのではなく、相手の腰を平手で叩くようにしてから取る。  
 ※突き指防止

※準備物

- ・コート（縦20m×横10m程度）  
 ※ライン無しでマーカーでもOK
- ・ボール（多少空気を抜く）
- ・タグ&ベルト・ゼッケン
- ・得点板・タイマー・リーグ戦星取表

3. ためしのゲームをする。

**ルール**

○試合開始と得点後は、  
 中央からフリーパスでスタート。

○反則後は反則が起こった場所から  
 フリーパスでスタート。  
 （攻守交代となる反則）

○前にパスを出す。  
 ○コートの外に出る。  
 （危険な行為）

○相手にぶつかってはいけない。  
 （得点）

○ゴール内にボールを持ち込む  
 ※飛び込み、滑り込み禁止

○タグを取られても、ゴールラインから3歩以内なら得点。※急に止まるのは危険

※ルールに慣れるために、時間いっぱい同じチームと試合を続ける。

○ゲーム中、タグを取って手渡しで返す行為に慣れるとともに、安全でルールに沿ったタグの取り方を指導する。

- ・競技（1分以内）を3セット行う。
- ・コートは、クラス人数によってタグラグビーコート1又は2コートの広さを使い、ラインの内側でプレーすることを意識させる。
- ・教師は全体を見渡せるコーナーに立ち、移動しない。
- ・どの子も得点できるように、教師のタグも取らせる。  
 （セット終了ごとに）
- ・集合し得点確認。教師が0点から順番に得点を発声し、自分の得点が言われたら座らせる。
- ・ゲームの動きにつながるように、子どもの動きを修正する。

**予想される修正点**

○タグのコールをしない。(お黙りタグ)

○タグを手渡しで返さないで、投げ捨てる。(メンコタグ)  
 ←点数を確認した際、奇数点の子どもに注意。

○相手の手を押さえてタグを取る、又は取らせない。  
 (プロレスタグ)

○タグをつける位置が腰からずれて、  
 前後になっている。(ふんどしタグ)

○自分のタグを押さえて逃げる。  
 (ダンシングタグ) ※踊っているように見える。

○ゲームして、タグラグビーの実際を知る。

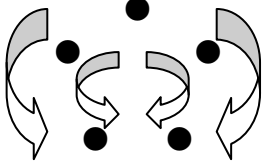
- ・対戦の組合せとコートを決める。
- ・1組をモデルケースとして、教師主導でゲームを行わせ、理解したチームから、自分たちでゲームを始めさせる。
- ・子どもたちだけでゲームを楽しめるよう、セルフジャッジのためのコールサインを教える。  
 ①前パス②出た※タグのコールも合わせて再確認します。
- ・ゲームスタートのフリーパスを教師が行い、チーム全員にボールを持って走る経験をさせたいです。

**留意点**

○ボールを持ってもすぐパスをして、走らない子ども。  
 →タグはアウトではない事を再度知らせ、自信を持って走れるように声をかける。

○前にパスしてしまう子ども。  
 →ボールを挟んで双方に分かれること、ボールを持っている仲間の背中が見える場所に立つことを指導する。

○タグを取られて、ボールを投げ捨てる子ども  
 →パスの猶予時間が3秒もあることを確認する。

|                                 |   |  |   |
|---------------------------------|---|--|---|
| た<br>め<br>し<br>の<br>ゲ<br>ー<br>ム | 2 | 5. 本時のまとめと次時の予告  | <p>○本時のまとめと、次時から総当たりリーグ戦で試合を行うことを告げます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲームの進め方やルールの確認を行う。</li> <li>・チーム名の入ったリーグ戦星取表を見せ、子どもたちの学習への意欲を高める。</li> </ul>   |
| ね<br>ら<br>い<br>1                | 3 | <p>1. 学習の準備をする。</p> <p>2. 本時の学習の確認をする。</p> <p>3. 準備運動を兼ねたを練習する。</p> <p>4. 第一試合を行う。</p> | <p>○チームごとに、分担された準備を行わせる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・コート・ボール・コート（縦20m×横10m程度）</li> <li>※ライン無しでマーカーでもOK</li> <li>・ボール（多少空気を抜く）・タグ&amp;ベルト・ゼッケン</li> <li>・得点板・タイマー</li> </ul> <p>○準備物の確認をさせる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・まず、子どもの目でチェックさせ、足りない部分を教師が指摘する。</li> </ul> <p>○対戦相手と試合場所の確認をさせる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・総当たりリーグ戦を行う。</li> <li>・1試合7分程度（前後半無し）が適当。</li> <li>・メンバーチェンジは、<b>得点した人と交代</b>する。</li> </ul> <p>○ゲーム中の動きにつながる準備運動をさせる。</p> <div data-bbox="288 927 1433 1267" style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px;"> <p style="text-align: center;"><b>円陣パス</b></p>  <ul style="list-style-type: none"> <li>・チームで円を作る。</li> <li>・まず、内向きでパスで回す（右回り、左回り）</li> <li>・次は、外向きでパスを回す。（右回り、左回り）</li> </ul> <p>※前を向いて後ろにパスをする時、両手で下から振り子のようにすると投げやすいことに気づかせたい。<br/>回数を決め、チーム間で競争させても面白い。</p> </div> <p>○対戦表に応じて試合を行わせる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・試合前には、チームで作ったかけ声をかける。</li> <li>・準備ができたコートから、それぞれ試合を始める。</li> <li>・試合時間（7分）は各コートのタイマーで計る。</li> <li>・審判無し（セルフジャッジ）でゲームを行う。</li> <li>・得点した人が、得点板を動かす。</li> </ul> <div data-bbox="261 1525 1433 1955" style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px;"> <p style="text-align: center;"><b>試合中の指導（マナー）</b></p> <p><b>○判定のトラブル</b></p> <p>基本的にリーダー同士での話し合いで解決する。特に問題が多いのが、得点場面やコートを出たか出ないかだ。ここは、子どもたちにはフェアプレーの精神を学ばせるチャンスなので、安易にジャンケンで決めるのは避けたい。（決め方例）</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・一番近くにいた、守備側のプレイヤーの判断に従う。</li> <li>・プレーのやり直しをする。</li> </ul> <p><b>○危険なプレー（接触）</b></p> <p>狭い間を強引に突破したり、タグを取るために相手に突進したりして、接触してしまう子どもが出る可能性がある。誰もが楽しくプレーできる環境作りのために、注意したいポイントだ。</p> </div> |



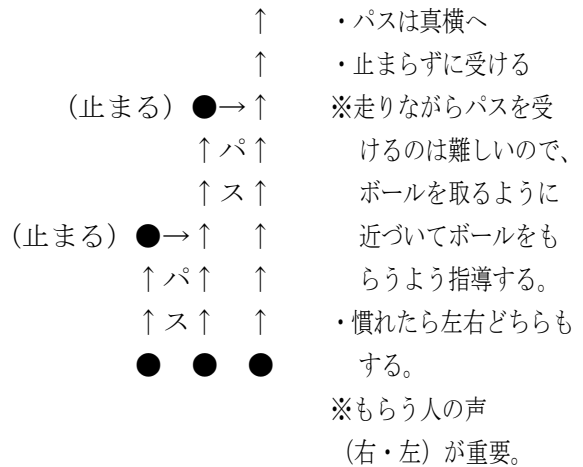
|       |     |   |   |
|-------|-----|---|---|
| ねらい 1 | 4   | <p>4. 第一試合を行う。</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;"><b>試合中の指導Ⅱ①</b></p> <p><b>○パスカットを狙う子ども</b></p> <p>本来ボールより相手側に回り込むと、オフサイドという反則だが、タグ後のパスはカットしないという共通理解をして、パスがつながりボールが動くゲームへと導く。</p> </div> <p>5. 試合の反省を行う。<br/>6. 第2試合を行う。<br/>7. 学習のまとめをする。<br/>8. 学習の片付けをする。</p> | <p>○前時に同じ。</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;"><b>試合中の指導Ⅱ②</b></p> <p><b>○試合出場機会は確保されているか。</b></p> <p>メンバー交代を強られるチーム(5~6名)では、いつも同じ子が初めの控えに回るケースがある。チームで平等になるよう、子どもに声をかける。</p> <p><b>○チームの誰もが、ボールを持って走る楽しみを体験できているか。</b></p> <p>自信の無い子どもは、ほとんどのボールゲームで後ろに下がりすぎてパスがもらえないが、タグラグビーはそこが実はいいポジションになる。ただ、仲間のパスが雑だとゲームが継続せず、みんなにボールが回らない可能性がある。そこで、チームの運動の苦手な子にファーストパスを持たせて走らせるようにアドバイスをおくる。最初に走る子が相手を引きつけ、できたスペースを2番手、3番手で攻めると得点チャンスが広がるし、パスを受け取るより、投げる方が簡単で自信が無い子にもできやすい。</p> </div> <p>○前時に同じ。<br/>○前時に同じ。<br/>○前時に同じ。<br/>○前時に同じ。</p> |
| ねらい 2 | 5・6 | <p>1. 学習の準備をする。<br/>2. 本時の学習の確認をする。<br/>3. 準備運動を兼ねた練習をする。</p>   | <p>○前時に同じ。<br/>○前時に同じ。<br/>○円陣パス又は自分たちの作戦に応じた練習をさせる。<br/>・ゲーム理解の早い子どもたちは、いろいろなアイデアを持ち寄って作戦を考えはじめる。ここは、その練習の時間に当ててもいい。<br/>・あまり勝てないチームへの指導<br/>勝てない理由にもいろいろあるが、多くはパスを後ろで待ってもらっていることが原因だ。せっかく前進してもパスを大きく後ろに返すことで、また元に戻ってしまう。そこで、下記のような修正練習をさせる。</p>   |

「作戦は自分達で考えるから  
面白いのだが・・・」

リーグ戦で連戦連敗では「頑張れ！」と、いくら励まして、自分たちの努力が結果に出ないと、子どもたちの意欲はだんだん下がってしまいます。これはそんなチームを救うための作戦事例で「秘密の作戦」です。自分たちだけの特別な作戦という言葉だけでも、子どもの意欲は復活すると思います。

- 4. 第一試合を行う。
- 5. 試合の反省を行う。
- 6. 第二試合を行う。
- 7. 学習のまとめをする。
  
- 7. 学習の片付けをする。

リレーパス作戦



- 前時に同じ。
- 前時に同じ。
- 前時に同じ。
- 前時に同じ
- ・最後の時間は、タグラグビーの授業の感想（楽しかったこと、頑張ったこと、できるようになったこと等）や頑張っていた人・チームを子どもに発表させる。
- 前時に同じ