

いわき市立高坂小学校タグラグビー実施案 NO1

○日時 平成26年2月25日(火)、26日(水) 2時間

○対象 1年生 2年生

○1・2年生のタグラグビーについて・・・タグラグビーの動きづくりとしての鬼遊び

今回は、タグラグビーへのつながりを意識した鬼遊びという視点で授業を構成します。タグラグビーのボールを持って自由に走り、それを相手が追いかけるという動きは、鬼遊びの「走りながら逃げる一追う」という動きととても似ています。鬼遊びに夢中になる中で自然とタグラグビーにつながる技能を身につけ、3年生以降のタグラグビーへの学習に抵抗なく入っていくことができます。

○今回の授業の実際

単元全体(6時間)の1時間目と2時間目の授業を実施します。単元のねらいは下記の通りです。

- (1) 相手をうまくかわしたり、つかまえたりして楽しく鬼遊びができる。
- (2) ルールを守って仲良く鬼遊びを行い、勝敗を素直に認めることができる。
- (3) 相手に勝つための作戦を立てて、協力して鬼遊びができる。

◆単元計画

時	1	2	3	4	5	6
ねらい	ねらい1 ・相手をかわしたり、つかまえたりして鬼遊びを楽しむ ・ルールを守って鬼遊びを楽しむ			ねらい2 ・勝敗を認め、相手に勝つための作戦を考えながら鬼遊びを楽しむ		
学習活動	○ タグのつけ方や取り方 1 ウォーミングアップ 2 タグ取り鬼をして遊ぶ ・個人対抗→タグの色別 ・仲間分けゲーム ・2人組 ・チーム対抗タグ取り 3 宝とり鬼をして遊ぶ ・ロブザネスト ・チーム対抗宝取り 4 学習のまとめと反省			1 宝運び鬼をして遊ぶ (DF=先生) 2 宝運び鬼をして遊ぶ (DF=友だち) ・ゲーム ・作戦タイム ・ゲーム 3 学習のまとめと反省		

いわき市立高坂小学校タグラグビー実施案 NO2

○日時 平成26年2月25日(火)、26日(水) 2時間

○対象 3年生 4年生

○3・4年生のタグラグビーについて・・・自由に走れる＝ラグビーの魅力

前方へのパスができないといったラグビー特有のルールを意識させすぎず、まずは、ボールを持ったらタグを取られるまで自由に走れることを経験させます。

また、各チームにコーチがサポートに入り、適宜、つなぎ役を行うなど、「うしろへのパス」へのスムーズな移行を促すようにしてゲームを経験させます。

○今回の授業の実際

単元全体(6時間)の1時間目と2時間目の授業を実施します。単元のねらいは下記の通りです。

- (1) ボールを持って、トライを目指して自由に走ってプレーできる。
- (2) タグされた場合は、味方にパスし、ボールをつなぐことができる。
- (3) ルールを守ったり、作戦を理解したり、友だちと協力してタグラグビーができる。

◆単元計画

時	1	2	3	4	5	6
ねらい	ねらい1 ・トライを目指して、自由に走ることができる ・パスを使って、プレーを継続できる			ねらい2 ・ルールを守ったり、作戦を理解して、協力してプレーできる		
学習活動	○タグのつけ方や取り方 1 準備運動 ・ロブ ザ ネスト ・タグ取り鬼(個人・チーム) ・金魚のふん ・宝運びゲーム(爆弾運びゲーム) 2 約束練習 3 タグラグビーのゲーム(4対4) ・ボールを持ったら前に進む ・パスをしたら後ろへまわる ・トライした選手は、交代する ・ゲーム → 反省タイム → ゲーム 4 反省			1 準備運動 2 作戦の提示 3 ゲーム1 4 作戦タイム 5 ゲーム2 6 まとめ(振り返り)		

いわき市立高坂小学校タグラグビー実施案 NO3

○日時 平成26年2月25日(火)、26日(水) 2時間

○対象 5年生 6年生

○今日のタグラグビーについて・・・タグラグビーの魅力

タグラグビーは、前方へのパスができないといったラグビー特有のルールが特異なだけで、ボールを持ったら走る。守るときはタグを取るといったルールが単純であることを理解させます。子どもの実態に応じてルールを工夫することを楽しめるようにします。

○今回の授業の実際

単元全体(6時間)の1時間目と2時間目の授業を実施します。単元のねらいは下記の通りです。

- (1) パスやランを使うなどして、チームで協力しながらトライを目指してプレーできる。
- (2) 作戦を理解し、実践・反省を繰り返しながら、ゲームを楽しむことができる。
- (3) ルールを守ったり、動きを工夫したり、友だちと協力してタグラグビーができる。

◆単元計画

時	1	2	3	4	5	6
ねらい	ねらい1 ・パスとランを活用して、ゲームを楽しむ ・チームで協力しながらプレーできる			ねらい2 ・作戦の実行と反省を繰り返すなど、友達と協力してプレーできる ・工夫した動きを取り入れてプレーできる		
学習活動	○タグのつけ方や取り方 1 準備運動 タグ取り鬼、円陣パス、金魚のふん 約束練習 2 タグラグビーのゲーム(5対5) ・ボールを持ったら前に進む ・パスをしたら後ろへまわる ・「ノックオン」を適用する ・「タグ4」で攻守交代 ・「オフサイド」は実態に応じて採用 3 作戦タイム 4 ゲームをする 5 反省			1 準備運動 2 作戦の提示(教師から) 3 練習 4 ゲーム1 5 作戦タイム めあてと工夫した動きの確認 6 ゲーム2 7 まとめ(振り返り)		