

## 高学年での実践例

### 中学年でタグラグビーを学習した6年生の授業 山口市立良城小学校 大庭紀之

#### ■ はじめに～2度めのタグラグビーの学習にあたって

本学級の子ども（39人、特別支援学級2人を含む）たちは、本単元が6年生になって初めてのボール運動の学習でした。これまでの学習で、グループで練習の場を工夫したり、アドバイスをしたりすることを学んできています。

本単元に入る前の事前アンケートでは、ボール運動が好きな子どもが多く（28／39）、理由としては、「勝つと嬉しい」「得点が入ると楽しい」「自分のめあてができる嬉しい」などがあげられました。しかし、技能面で特別な技能が必要なため、どうしても個人差が出てしまい、「ボールが上手に投げられない」「強いボールが打てない」「ドリブルをするのが難しい」「シュートがなかなか入らない」「ねらったところへボールを運ぶことができずに作戦を有効に遂行することが難しい」と感じている子どもたちも多かったようです。

このような子どもたちは、特別な技能を必要とせず、今もっている力で、誰にでも得点できる可能性があるボール運動の楽しさを味わわせることで、よりボール運動を楽しめる子どもが育つと考えました。

子どもたちは4年生の時に一度、タグラグビーの授業を経験しています。その時に、ほとんどの子どもたちが得点を挙げ、ボールを抱えて走ればいい『やさしいボール運動』である、タグラグビーのよさを実感し、楽しさを感じています。そのような子どもたちに高学年としてさらに、タグラグビーを楽しんでほしいと考えました。先に課題としてあがった、『作戦の遂行』がタグラグビーの場合、○ボールを抱えて走れること ○リスタート時は相手に邪魔されないこと から作戦の実行が容易です。

そこで、4年時の学習を発展させながら、「自分のチームの特徴に応じた作戦を立て、チームの作戦に基づいた位置どりやボール操作によって得点できるようにする」ことをねらいとして授業を展開していきました。

#### ■ 授業の実際（1～2時間目）

##### ① オリエンテーション

子どもたちは、4年生の授業でタグラグビーを経験しています。そこで、オリエンテーションでは、ラグビー協会から出されているDVDを使用し、4年生時に経験したタグラグビーのイメージを思い出させながら、誰もが基本のルールや学習の進め方が共通に理解できるようにし、ゲームに対する興味をもつことができるようにしました。

そしてチーム作りに入りました。ゲームにおいてチーム作りは大切な要素の一つであると思います。いつも同じチームが勝ったり、逆に負けてばかりだったりすると楽しくありません。勝敗の未確定性を保てるように、チーム間は力が同じに（等質）、チーム内は男女が混じるように（異質）作りました。その際チーム力を高めるためにも、チームは最後まで変えないことを子どもたちに告げ一緒にチーム作りを行いました。

本学級は39人でしたので、6チーム（1チーム6～7人）にわけました。チームごとに役割を決め、仕事の内容について確認しました。

その後、学習のねらいや進め方、学習カードの記入の仕方、



図1 円陣パス

準備の仕方等を確認しました。残った時間が少しかったので、円陣パスを行いました。

4年生時に経験していたので、ほとんどの児童が下から両手でやさしいパスをすぐにすることができました。次の時間から準備のできたチームごとに円陣パスを準備運動として行っておくように指示を出しておきました。

2時間目は、コート等の準備ができたチームから円陣パスをしていました。そして、タグラグビーに必要な動きである、タグ取り鬼、ボール集め競争、三角パスを行いました。楕円形のボールを楽しそうに触り、上に投げて取ったり、パスしたりする姿が多く見られました。

一度経験しているのでゲームの仕方をみんな理解しており、2チームを代表としてジョグ程度の速さでゲームの仕方・ルールを確認し、その後全チーム試しのゲームを行いました。

授業後のアンケートで、ボールに触れなかった子どもは一人もいませんでした。全員が「楽しかった」「次が楽しみ」の項目に○をつけていました。チームの中には試合開始時に円陣を組み掛け声をかけているチームもありました。素晴らしいことなので、価値付けて、その後全部のチームが掛け声をかけて試合に臨むようになりました。



がんばるぞ、おおー！

## ② 活動1（3～5時間目）

活動1では、子どもの今もっている力で、総当たり戦のゲームを行いました。ドリブルやシュートといった難しい技能を必要とせず、ボールを持って走ればゲームができるため、技能差が少なく、今もっている力で、誰にでもできる易しいゲームを楽しむことから学習をスタートしました。総当たり戦の初日（本単元3／10時間目）は、意欲を持って今後の授業に取り組んでほしいので、ノックオン、オフサイドなどのルールを緩和することで、反則によるゲームの中断を少なくしたり、心理的な不安を軽減したりして、だれもが積極的にゲームに参加し、ボール運動の楽しさを味わうことができるようにしました。この日（2試合）だけで、クラスの半数以上の児童（39人中23人）がトライをあげることができました。タグラグビーの魅力を実現化できた証拠だと考えます。

今回の授業は既に4年生時に一度タグラグビーを経験している児童が対象です。そこで、よりタグ・ラグビーの持つ魅力を味わってほしいと考え、今回の授業は作戦面に重きを置きました。ルールについては、作戦をチームで重点的に考えられるように、児童の実態を見ながら試合後に話し合いを行い、変更・追加していきました。その際に、児童から意見等が出なかった場合は、教師サイドから作戦面が重点的な学習内容になるように話し合いをリードしていきました。

子ども達は、やはり得点をあげることが楽しいので、DVDでみた攻め方や、教師サイドから提示しておいた攻め方の例示から、自分たちでできそうな攻め方を選んだり、考えたりして試合を行っていました。4時間目からは、準備運動が終わったチームから、空き缶を利用した作戦ボードを活用し、自分のチームの特徴を生かした作戦を考えたり、みんなで作戦を理解したりしようとする姿が見られました。

考えた作戦には名前をつけさせ、チームの宝物にしていきました。そしてよい動きや作戦はみんなの前で紹介し賞賛することで価値付け、クラスの中に広めていけるように心がけました。



どうやって攻めるかな？

活動1で総当たり戦のリーグ戦を行い、5時間目には全チームが5試合終わりました。チームを均等に作ったつもりですが、やはり差ができてしまいました。この時点で1勝（0勝2分け2敗）もできていないチームが1つありました。そのチームから、活動2で対戦したいチームを選ばせました。自分たちが勝てそうなチームに対戦を申し込み、申し込まれたチームが承諾すると次時から対戦することを確認しました。

活動1終了の時点でトライをあげた子どもは、39人中36人でした。作戦面を学習内容にしたかったため、ルールに早くからノックオンを取り入れたことなどの影響で、運動が得意でない子どもがまだトライできないでいました。

### ③ 活動2（6～8時間目）

教師は、まだ勝てないでいるチームとトライをあげていない子どもに積極的に関わるようにしました。勝てないでいるチームには、守り方の工夫をアドバイスしたり、攻め方のポイントをアドバイスしたりしました。試合中も動き方や効果のあった攻め方について、積極的に声掛けを行いました。トライごとに試合に出ている子どもも歓声を上げ、チームが一体となっている姿を看取ることができました。結果は見事初勝利をあげ、男女関係なくチームのみんなで手を取り合い喜んでいました。その陰で、負けたチームは早速反省を始め、次は勝てるように話し合いを真剣にしていました。

トライをあげていない子どもには、動き方を指示したり、自信を持てるように賞賛の声かけをしたりすることを中心に個別指導を行いました。7時間目までに全員がトライをあげることができました。初めてトライをあげた児童はその日の学習ノートに「やっとトライをあげることができた。なかなかトライができない私に、チームのみんなが応援をしてくれた。運動が得意な〇〇くんが、俺の後ろについてこい。タグを取られたら、ななめに走って来たらいい。パスを少し遠目にするから。と言ってくれた。何度かチャレンジしたときついにその時がきた。ボールをもらってとにかく前に走った。トライ、トライという声が聞こえる。ボールを置いた。トライだ。ついにやった。運動が苦手な私がトライだ。嬉しい。・・・（以下略）タグラグビーの授業がもっとあればいいのに。」と綴っていました。読んでいる私の方が嬉しくなりました。

この頃になると、わざとタグを取らせるなどの作戦やタグを取られる前に味方にパスをつなげるなど動き方も高度になってきました。続けて勝つチームもなく、勝ったり負けたりと試合もよりスリリングなものへ変容してきました。



トライめざして走る走る！



男の子にだって負けないよ

#### ④ 活動3（10時間目：タグ・ラグビーフェスティバル）

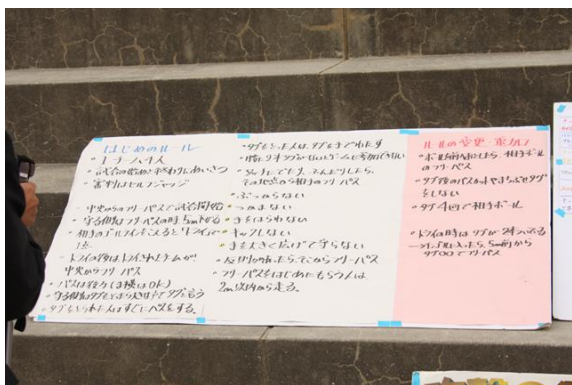
子ども達で計画・準備を行い実施しました。開会式では選手宣誓を行い、主催者挨拶として私が挨拶を行いました。活動2まではセルフジャッジで行っていましたが、大会ということで審判などの役割も決めていました。タグラグビーのまとめとして子ども達は楽しめたようでした。

#### ⑤ 単元全体を通して

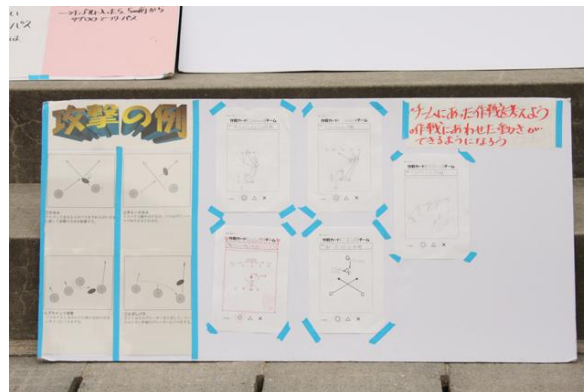
本単元では審判をセルフジャッジにしました。学年やねらいによっては、審判をつけたり役割分担をしたりすることも大切だと考えます。しかし今回は、子どもたちがゲームに出場する機会をできるだけ確保し、自分で自分のプレイを判断し、フェアプレーでゲームを楽しむ子どもを育てたいと考えセルフジャッジで行いました。

6チームが3コートに分かれて同時に試合を行ったことで、1日に各チームが2試合行えました。タッチラインから出たか出ないかもめたこともありましたが、試合に出ていない子ども達が公平に審判役を行ったり、お互いにはっきりしていたときには、自主的に申告したりと、ゲームを楽しむために自然とフェアプレーになっていきました。

運動場にはルールの変化や今までの作戦を常に掲示し、子どもたちが学級全体のよさとして共有できるようにするとともに、子どもたちがルールや作戦を工夫するときの参考になるようにしました。



掲示を見てルールを確認



いろいろな攻め方の例

#### ■実践をふりかえって

今回の実践は、4年生時に一度タグラグビーを経験した6年生のものです。そこで、作戦に重点を置き早い段階からルールを少し厳しくしていった結果、作戦や動き方は大変高度なものとなり、レベルの高い試合が展開されるようになりました。けれどもそれ故、タグ・ラグビーの最もよい点である、『やさしさ』が少し薄れたようにも感じました。運動が得意でない児童にとって果たして本当に楽しめるやさしいゲームであったかどうか、反省の余地があります。




やはり最も大切なことは「今、目の前にいる子どもを見る」という事です。子どもの実態に合わせ、ゲームを作っていくことこそ教師の役割だと考えます。子ども達が違えば、今回と同じような計画でもよいかもしれませんし、逆に難しすぎるかもしれません。これからさらに実践を積み重ねていきたいと思います。

■ 単元の計画（全10時間）と本時案

時間	学習活動	教師の指導□と評価■
1 2	<p><b>オリエンテーション</b></p> <p>◇ボールやタグに慣れよう</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ねらいや学習の道すじを知る。</li> <li>・チーム（チーム間等質、チーム内異質）を作り、役割、準備物を確認する。</li> <li>・基本のルールや学習の進め方について話し合う。</li> <li>・ボールやタグを使った準備運動になれる。</li> <li>・試しのゲームをする。</li> </ul>	<p>□DVDを使って、学習の進め方やゲームの仕方を説明し、次時から自分たちで学習が進められるように、計画や役割を確認する。</p> <p>■タグラグビーに意欲をもち、学習の進め方やゲームの仕方がわかる。</p>
3 4 5	<p><b>活動1</b></p> <p>◇今もっている力で簡単なルールでタグ・ラグビーを楽しもう（リーグ戦）</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・準備運動をする。</li> <li>・ゲーム1をする。</li> <li>・作戦タイムをする。 ゲーム1をふり返り、ゲーム2につながるように話し合いをする。</li> <li>・ゲーム2をする。</li> <li>・チームでの反省 次時にどのようなプレイがしたいか、今日のルールはどうであったかなどについてふり返る。 学習カードに記入する。</li> <li>・まとめ 全体でみんなが楽しめるためのルールの変更や確認をする。</li> </ul>	<p>□準備表、対戦表やゲーム計画を掲示し、スムーズに準備やゲームが進行できるようにする。</p> <p>□今もっている力でゲームが楽しめるように、ボールをもったらパスをせずまず前に走る。タグを取られたらパスし、ボールの後ろ（ボールをもっている人のおしりが見える位置）に回ることを意識できるように声かけをする。</p> <p>□みんなが楽しめるために、ルールを毎時間確認し、子どもの実態に即したルールを作る。</p> <p>■今もっている力で、ゲームを楽しむことができる。</p>
6 7 8 9	<p><b>活動2</b></p> <p>◇チームに応じた作戦を立てて、ゲームを楽しもう。（対抗戦）</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・チームタイム（作戦会議・練習）をする。 チームのめあてと個人のめあての確認をする。</li> <li>・チームの作戦や課題に合わせて、練習をする。 例：1対1トライ合戦、クロス攻撃、ロングパス &amp; キャッチ、</li> <li>・ゲーム1をする。 同じぐらいの力のチームや対戦してみたいチームとゲーム1（前半）、ゲーム2（後半）を行う。</li> <li>・作戦タイムをする。 作戦を考え直したり、アドバイスをしあったりする</li> <li>・ゲーム2をする。</li> <li>・チームでの反省をする。 作戦のふり返り（有効性、修正、次時にむけて）を行う。 学習カードに記入する。</li> <li>・まとめ 作戦が成功したチームやいいプレーを紹介し、クラスの財産とする。</li> </ul>	<p>□ねらい①でつかんだ自分のチームの特徴をもとに作戦を立てることができるように助言する。</p> <p>□作戦や、練習方法の参考になるように、いくつかの作戦例や練習例を示しておく。</p> <p>□よい動きがつかめていないチームには指差ししながらよい動きを教えたり助言したりすることで、よい動きのイメージをつかむことができるようにする。</p> <p>□話し合い活動が停滞しているチームには、有効だった作戦やよかった動き、改善点などの話題を提供し、活発な話し合いができるようにする。</p> <p>□同じ相手とゲームをすることで、自分たちの作戦のよかった点、相手の作戦のよかった点をふり返り、次のゲームに生かす。</p> <p>□チームの作戦に名前をつけたり、うまくいった作戦には○をつけて自分たちのチームのよい作戦としてカードに記録を蓄積したりすることで、作戦に対する意識を高める。</p> <p>■チームの作戦をもとに、進んで楽しく練習やゲームに取り組んでいる。</p>
10	<p><b>活動3</b></p> <p>◇ タグラグビーフェスティバルを開こう。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・開会式を行う。</li> <li>・チームタイム（作戦会議・練習）をする。</li> <li>・トーナメント戦を行う。</li> <li>・表彰式を行う。</li> </ul>	<p>□マニュアルを用意したり、実行委員を組織したりして、子どもたちの手で運営できるように励ます。</p> <p>■みんなと協力して、タグラグビーフェスティバルに取り組んでいる。</p>

## 5 本時案 (8/10)

- (1) ねらい 自分のチームの特徴に合わせた作戦を考え、チームの作戦に合わせた個人の動きを高めることができる。
- (2) 準備 タグ・ラグビーボール、タグ、腰ベルト、ゼッケン、ストップウォッチ、得点板、カラーコーン、学習カード、作戦板
- (3) 展開

学習活動・内容・子どもの意識の流れ	教師の指導○と評価◆
<p>1 学習の準備をして、チームごとに準備運動を行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・コート準備</li> <li>・タグラグビーに合わせた準備運動</li> </ul> <p>2 チームの作戦と個人のめあてについて話し合い、チーム練習を行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・チームの作戦と個人のめあて</li> </ul> <div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 10px;">  <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; margin-left: 10px;">             足の速い人がいるから、ロングパス作戦はどうか？         </div> </div> <div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; margin-right: 10px;">             パスをもらうふりの人も大事なね。         </div>  </div> <div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; margin-left: 10px;">             動きを確認しながら、みんながロングパスができるように練習しよう。         </div> </div> <p>3 作戦の工夫をしながらゲームや練習を行う。</p> <p style="margin-left: 20px;">前半 8分</p> <p style="margin-left: 40px;"> </p> <p style="margin-left: 20px;">ゲームの振り返り・練習</p> <p style="margin-left: 40px;"> </p> <p style="margin-left: 20px;">後半 8分</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・作戦の有効性</li> <li>・作戦の修正</li> <li>・作戦に必要な技能</li> </ul> <p>4 今日の学習について振り返る</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・作戦の有効性</li> <li>・個人の高まり</li> <li>・次時の対戦相手の決定</li> </ul>	<p>○音楽にあわせて活動するようにし、心と体をほぐせるようにする。また、時間の使い方が自分たちで分かるようにする。</p> <p>◆チームの作戦をもとに、進んで楽しく練習やゲームに取り組んでいる。【関心・意欲・態度】(学習カード・観察)</p> <p>○チームのめあてと個人のめあてがうまくかみ合っているチームを取り上げて賞賛することで、めあてを意識したゲームができるようにする。</p> <p>○対戦表やゲーム計画を掲示し、スムーズにゲームが進行できるようにする。</p> <p>○活動①でつかんだ自分のチームの特徴をもとに作戦を立てることができるように助言する。</p> <p>○作戦や、練習方法の参考になるように、いくつかの作戦例や練習例を示しておく。</p> <p>○よい動きがつかめていないチームには指差ししながらよい動きを教えたり助言したりすることで、よい動きのイメージをつかむことができるようにする。</p> <p>◆ボールを受けやすい位置(おしりが見える位置)に動いてフォローし、状況に応じてパスやステップなどして攻撃することができる。【技能】(観察)</p> <p>○話し合い活動が停滞しているチームには、有効だった作戦やよかった動き、改善点などの話題を提供し、活発な話し合いができるようにする。</p> <p>○同じ相手とゲームをすることで、自分たちの作戦のよかった点、相手の作戦のよかった点を振り返り、次のゲームに生かす。</p> <p>○チームの作戦に名前をつけたり、うまくいった作戦には○をつけて自分たちのチームのよい作戦としてカードに記録を蓄積したりすることで、作戦に対する意識を高める。</p>