

1 日時 平成26年3月3日 月曜日 3時間目
 2 単元名 トライ!トライ!トライ! (タグラグビー)

3 単元の目標

- ゲームや練習を通して、進んでタグラグビーのゲームを楽しもうとする。 (関心・意欲・態度)
- ルールや攻め方・守り方を話し合っって考え練習をしたり、ゲームの作戦を立てたりする。 (思考・判断)
- タグラグビーの技術が身に付き、ゲームに生かすことができる。 (技能)

4 単元について

タグラグビーは、教師にも児童にもまだなじみの薄いボールゲーム(陣取り型ゲーム)である。コートの中で入り混じった両チームのメンバーが、タグをとられないように巧みに相手をおかわして走ったり、巧みにパスをつないだりして相手の陣地にトライ(クラウディング)して得点で勝敗を競い合うゲームである。鬼ごっこをベースにして、ボールを持って前に走ることが中心的なプレーの要素であるため、男女差や個人差が生まれにくく、よりスピーディな展開をしていくと、チームの全員がゲームに参加したという意識をもちやすい種目となる。ここが、今回の指導要領の改訂の中で、タグラグビーが導入された大きな理由である。

とは言っても、まだ積極的にタグをとりに行かなかつたり、ボールを持っても前に走らず、すぐにパスをしてしまう児童も必ず考えられる。こうした児童のいるチームには、コートの外空間での友好的で豊かな内容をもつ話し合いやコミュニケーションをもたせていく工夫も必要である。これは、ラグビーのもつ特色的な文化(アフターファンクション・ノーサイドの精神など)でもある。

現在、体育の学習には、3年生と5年生に取りあげられているが、低学年の「ボール運び鬼」を発展させたものであり、「ボールを持って走る」「相手をおかわして運ぶ」など、やさしい活動でゲームを行うことからはじめ、学年の発達段階に応じたルールやスキルを身につけさせていける種目である。また、短時間とはいえ、常に身体を動かしていること、瞬発的にスピードに乗って走ること、ボールのパスやキャッチ、相手を見て攻撃や防御をすることなど、多くのスキルが求められると同時に、そのスキルを身につけさせることのできる種目であるといっても良い。今回は、5年生という学年から、ルール作りの話し合いとチームの和をつくりながら、よりスピーディなゲームが展開されるように取り組ませたいと考えている。また、これを通して、社会体育の行う大会へ積極的に参加したいという意識やフェアプレーの精神についても学ばせていきたいと考える。

5 本時の学習 (8時間扱い 本時 4/8)

- (1) 目標 めあて1 攻め方や守り方、ボールのキャッチングやパスなどの練習内容をチームごとに話し合い、協力して進めることができる。
 めあて2 チームの作戦を立てて、楽しくゲームをすることができる。
 (2) 学習過程 →< 本時 >

学 習 計 画	学習活動・予想される児童の表れ	○どの子も分かるための手だて
1 タグ取りゲーム タグの取り方(1)	1 準備をし、準備体操をする。 2 前時を振り返る。	○ 準備運動を兼ねてタグ取り鬼をする。
2 一斉練習 DVD視聴 ゲーム (1)	3 めあて1を確認する	○ タグの取り方・コーリング・攻撃と防御のポイントを確認する。
3 攻撃・防御の練習 ゲーム1 (1)	めあて1 たくさん攻撃をするためには どうしたらいいのだろう。	○ パス回し・ランニング・キャッチングなどのキーワードを提示する。
4 攻撃・防御の練習 ゲーム2 (1)	4 チームごとに練習をする。 ○ 大きな声でパスをもらおう。 ○ 持ち替えなしパスを出そう。 ○ うまく相手をおかわそう。 ○ スピードをつけて前へ進もう。 ○ 確実にボールを捕ろう。	○ 練習の方法は、体育の学習を参照させたり、教師が助言したりする。 ○ 各チームの課題点やスキルのポイントは教師が適切に助言する。
5 ルール作り ゲーム3 (1)	5 めあて2を確認する。	
6 ルール作り ゲーム4 (1)	めあて2 練習の成果をゲームで発揮しよう。	
7 ゲーム5 作戦づくり ゲーム6 (1)	6 ゲームをする。 ○ 3分×3ゲームを行う。 ○ 反則は「ボールを前に落とさない」「ボールを前に投げない」とだよ。	○ 一つのコートに3チームが入り、1チームが審判を行う。そのため、ルールは簡単なものとし、ゲームがスムーズに流れるようにする。
8 ゲーム7 作戦づくり ゲーム8 (1)	7 本時の課題を振り返る。 ○ パスがうまくつながらない。 ○ 楽しくゲームができた。	○ チームごと反省会を開き、課題を明確にさせる。 ○ 得点結果や勝敗にこだわらず、練習やゲームの下底にける出来事を大切にさせる教師の評価をする。
9 トーナメントゲーム (1)	速いパス回しやトップスピードでボールをもらおうとたくさん攻撃ができる。	評価 攻め方を工夫して、ゲームに活かすことができたか。
	8 整理体操をし、片付けをする。	