

単元名 **ボール運動(ゴール型)タグラグビー**配当時間 **8時間**

単元の目標 (1) ゴール型では、その行い方を理解するとともに、ボール操作とボールを持たないときの動きによって、簡易化されたゲームをすることができる。  
 (2) ルールを工夫したり、自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだりするとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができる。  
 (3) 運動に積極的に取り組み、ルールを守り助け合って運動をしたり、勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取組を認めたり、場や用具の安全に気を配ったりしようとする。

## 標準的な展開例

06100304\_001

| 学 習 活 動  | 留 意 事 項 など  |
|--|---|
| <p>1 タグラグビーのねらいと内容を理解し、学習の進め方について見通しをもつ。<br/>         ○学習のねらいや進め方を知る。<br/> <b>★状況に応じたラン・パス・フォローをしよう。</b></p> <p>○マナーや安全の運動の仕方について知る。</p> <p>○学習カードの使い方を知る。<br/>         ○チームを編成し、役割を分担する。<br/>         ○タグラグビーに関連した体ほぐしの運動をする。</p> <p>○試しのゲームをし、課題をつかむ。</p> <p>2～3 タグラグビーを基にした簡易化したゲームをする。<br/>         ○体ほぐしの運動をする。<br/>         ○ドリルゲームをする。<br/>             ・ボール運びリレーなど<br/>         ○ゲームの進め方を確認する。<br/>             ・ルール、マナー、対戦相手</p> <p>○チームの課題や作戦を話し合う。</p> <p>○第1ゲームをする。<br/>         ○反省し、練習をする。</p> <p>○第2ゲームをする。<br/>         ○反省しまとめをする。<br/>             ・課題、作戦、ルール、マナー</p> <p>4～7 チームに合った作戦を立て、ルールを工夫してゲームをする。<br/>         ○体ほぐしの運動をする。<br/>         ○ゲームの進め方の確認をする。<br/>             ・ルール、マナー、対戦相手</p> <p>○対戦相手とマナーやルールについて対戦相手と話したことを学級全体で確認をする。<br/>         ○チームの課題や作戦を話し合う。</p> <p>○第1ゲームをする。<br/>         ○反省し、練習をする。</p> <p>○第2ゲームをする。</p> <p>○反省し、まとめをする。<br/>             ・課題、作戦、練習、ルール</p> | <p>・陣地を取り合うゴール型のゲームであること特性を理解させる。攻守の交替は、ボールを持っているプレーヤーのタグを決められた本数取ることができれば交替。その本数はルールを決める中で実態に応じて決めていけばよい。</p> <p>・ボールを持っているプレーヤーのタグを取る時には「タグ！」を大きな声を出すことはマナーである。</p> <p>・1チーム5～8人、男女混合で編成する。<br/>         ・チームは4～8チームをつくる。コートは4チームで2コートあるとよい。</p> <p>・ラン、パス、フォローについて簡単なゲームを行う。<br/>         ・色々なチームと対戦することを知らせる。<br/>             ＜ルールやコートの例＞<br/>         攻撃側のプレーヤーを減らす、守備側のプレーヤーを制限する。コートの幅を狭くする<br/>         ・課題が立てられないチームには、話合いに教師が加わって助言する。</p> <p>・ゲームの結果から、チームの課題に合った動きができていないチームやまとまりのないチームに助言していく。<br/>         ・第1ゲームとは違うチームで対戦をさせる。<br/> <b>【評】</b> チームで協力してゲームをする活動を通して、「主体的に学習に取り組む態度」を評価する。</p> <p>・同じチームと2ゲーム行うこと知らせる。<br/>         ・相手チームとの話合いでマナーやルールの確認をする。必要に応じて学級全体でルールを工夫する。<br/>             ＜ルールの工夫の例＞<br/>         攻守交替になるボールを持っているプレーヤーのタグを決められた本数を変更するなど。<br/>         少なくすれば攻守交替が早くなるが、トライが決めにくくなる。</p> <p>・課題を立てられないチームには、話合いに教師が加わって助言する。<br/> <b>【評】</b> ゲームを通して、「知識・技能」を評価する。</p> <p>・ゲームの結果から、チームの課題に合った動きができていないチームやまとまりのないチームに助言していく。<br/>         ・第1ゲームと同じチームと対戦させる。<br/> <b>【評】</b> チームに合った課題をもって練習する活動を通して、「思考・判断・表現」を評価する。<br/>         ・練習の成果を確認させる。</p> |

- 8 タグラグビー大会を行う。
- リーグ戦やトーナメント戦で、タグラグビー大会を行う
  - 単元のまとめをする。

- ・チームに合った作戦を立てさせる。
  - ・チームでの話し合いや学習カードによる自己評価などをさせる。
- 【評】ゲームを通して、「知識・技能」を評価する。

### 【 備 考 】

ゴール型では、その行い方を理解するとともに、投げる、受ける、蹴る、止める、運ぶ、手渡すといったボール操作とボール保持者からボールを受けることのできる場所に動くなどのボールを持たないときの動きによって、攻撃側にとって易しい状況の中でチームの作戦に基づいた位置取りをするなどの「攻守入り交じった簡易化されたゲーム」や「陣地を取り合う簡易化されたゲーム」をすることである。

タグラグビーは、その中でも「陣地を取り合うゲーム」であるため、ボール操作のシュートが必要なく、ボールを持たないときの動きを身に付けさせやすい。ボールを持っているプレーヤーのタグを取ることがそのプレーヤーの動きを止めることになるので、タグを取ろうとすると身体接触をすることがある。そのため、安全管理のために「しっかりと爪を切らせておく」「ボールを持っているプレーヤーは、守り側のプレーヤーを避けるようにして進まなければならない」などのことを子どもたちにしっかり確認しておく必要がある。なお、タグラグビーでは、タグを取られたプレーヤーは決められた歩数の間で止まって味方にパスをしなければならない。このとき、味方へのパスは、守り側のプレーヤーにカットされたり邪魔されたりすることはないため、慌てることなく、確実に味方にパスをつなげることができる。それでも子どもたちは、ボールを持ってトライゾーンに向けて前進することは、タグを取られることになるため、タグを取られる前に味方にパスを出したくなってしまう。しかし、この単元では、タグを取られることを恐れることなく前進させていきたい。それは、タグを取られた後のパスは必ず味方につなげられることになり、ラグビーの精神である「自己犠牲」を味わわせることにつながるからである。授業ではその姿を称えていきたい。つまり、このタグラグビーでは「ALL FOR ONE, ONE FOR ALL」の気持ちを大切にさせられる単元であると考える。

＜運動が苦手な児童への配慮の例＞

- ・得点しやすい場所へ移動し、パスを受けてトライすることが苦手な児童には、トライをしやすい、空いている場所を確認させたり、ボールを保持した際に最初に守りの位置を見ることを助言したりするなどの配慮をする。
- ・ボール保持者とゴールの間に体を入れて守備をすることが苦手な児童には、仲間にゴールの位置を教えさせるようにするなどの配慮をする。