

単元名 ゲーム(ゴール型ゲーム)タグラグビー

配当時間 9時間

- 単元の目標 (1) ゴール型ゲームでは、その行い方を知るとともに基本的なボール操作とボールを持たないときの動きによって、易しいゲームをすることができる。
 (2) 規則を工夫したり、ゲームの型に応じた簡単な作戦を選んだりするとともに、考えたことを友達に伝えることができる。
 (3) 運動に進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、友達の考えを認めたり、場や用具の安全に気を付けたりしようとする。

標準的な展開例

03100207_001

【準備等】 タグラグビーボール、学習カード、カラーコーン、タグセット（タグと腰ベルト）、ゲームベストなど

学 習 活 動	留 意 事 項 など
<p>1 ゴール型ゲーム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。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○学習のねらいや進め方を知る。 ★チームに合った作戦を選び、ルールを工夫してゲームを楽しもう。 ○マナーや安全の運動の仕方について知る。 ○学習カードの使い方を知る。 ○チームを編成し、役割を分担する。 ○タグラグビーに関連した体ほぐしの運動をする。 ○試しのゲームをする。 <p>2～4 簡単なルールで、タグラグビーを基にした簡易化したゲームをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ゴール型ゲームに関連した体ほぐしの運動をする。 ねことねずみ、タグ取り鬼、ボール運びリレーなど ○ゲームの進め方を確認する。 <ul style="list-style-type: none"> ・ルール、マナー、対戦相手 ○第1ゲームをする。 ○全体で振り返り、ルールを整える。 ○第2ゲームをする。 ○反省しまとめをする。 <ul style="list-style-type: none"> ・ルール、マナー <p>5～8 チームに合った作戦を立て、ルールを工夫してゲームを楽しむ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○体ほぐしの運動をする。 ○ゲームの進め方の確認をする。 <ul style="list-style-type: none"> ・ルール、マナー、対戦相手 ○対戦相手とマナーやルールについて話し合う。 ○チームの課題や作戦を話し合う。 ○第1ゲームをする。 ○反省し、練習をする。 ○第2ゲームをする。 ○反省し、まとめをする。 <ul style="list-style-type: none"> ・課題、作戦、練習、ルール <p>9 タグラグビー大会を行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○リーグ戦やトーナメント戦で、タグラグビー大会を行う 	<ul style="list-style-type: none"> ・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。この単元では、タグの取り方や取られたら止まることをしっかり押さえておきたい。 ・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。 ・1チーム4～7人、男女混合で編成する。 ・チームは4～8チームをつくる。コートは4チームで1コートあるとよい。 ・ラン、パス、フォローについて簡単なゲームを行う。 ・色々なチームと対戦することを知らせる。 ＜ルールやコートの例＞ 守備側のプレーヤーを少なくする。コートの幅を狭くするなど。 ・ゲームの内容を受けて、学級全体でルールを整えていく。 ・第1ゲームとは違うチームで対戦をさせる。 ・第1ゲームとは違うチームで対戦をさせる。 【評】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。 ・同じチームと2ゲーム行うこと知らせる。 ・相手チームとの話合いでマナーやルールの確認をする。必要に応じてルールを変更していく。 ＜ルールの工夫の例＞ 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。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 ・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。 【評】ゲームを通して、「知識・技能」を評価する。 ・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。 ・第1ゲームと同じチームと対戦させる。 【評】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。 ・練習の成果を確認させる。 ・チームに合った作戦を立てさせる。 チームでの話合いや学習カードによる自己評

○単元のまとめをする。

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 】

ゴール型ゲームでは、その行い方を知るとともに、基本的なボール操作とボールを持たないときの動きによって、コート内で攻守入り交じって、ボールを手や足でシュートしたり、空いている場所に素早く動いたりする易しいゲーム及び陣地を取り合って得点ゾーンに走り込むなどの易しいゲームをすることである。

タグラグビーは、「陣地を取り合うゲーム」であるため、得点を決めるためには、シュートではなくボールを持ってトライゾーンに走りこむことで得点となる。そのためボール操作であるシュートやドリブルの必要がない。ボールが扱いにくいようであればボールをクッションやぬいぐるみなど扱いやすいものに変えることも必要である。守り側は、ボールを持っているプレイヤーのタグを取ることでそのプレイヤーの動きを止めることができるので、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、しっかりと爪を切らせておくことが必要である。また、ボールを持っているプレイヤー側にも守りのプレイヤーを避けるようにして進まなければならないことを安全管理のために子どもたちにしっかり確認しておく必要がある。

【運動が苦手な児童への配慮の例】

- ・パスを出したり、シュートをしたりすることが苦手な児童には、ボールを保持する条件を易しくするとともに、ボールを保持した際に周囲の状況が確認できるように言葉がけを工夫するなどの配慮をする。
- ・ボール保持者と自分の間に守る者がいない空間に移動することが苦手な児童には、守る者の位置を見るように言葉がけを工夫するなどの配慮をする。