

1歩でも前へ！トッパゲーム（タグラグビー）

齋藤 祐一

1. 授業の主張

タグラグビーの楽しさはパスがつながる連続性にある。しかし、最初からそれを提示するのではなく、まずはみんながボールを持って走る楽しさを味わわせたい。そこで、技能面ではランプレーを中心に据え、必要に迫られた時点でパスの制限を緩和する。一方、態度面では、キャプテンがチームをまとめることを重視する。キャプテン（リードする者）にはフォローする者の存在が必要である。状況に応じて導いたり、補ったりする体験を通して、より一層学級としてのまとまりを高めていきたい。また、審判の判定がゲームの勝敗や、プレイヤーの充足感を左右するため、公正な判定技術の獲得を目指す。

2. 授業者の問題意識と手立て

(1) 子どもたちの実態と学びの履歴

①仲間同士の関わり合いを重視する学級集団

4年2組の子どもたちと共に生活をつくってきた期間は、3年生から数えて1年8ヶ月を過ぎようとしている。改めて考えてみると、子どもたちは4年2組で何を大切にしているのだろうか。それを知る手がかりとするために、以下に示した質問項目を用いて、簡単なアンケートをとった。

- | |
|---------------------------------------|
| Q1. あなたが4年2組で大切にしていることは何ですか？ |
| Q2. 4年2組のみんなが4年2組で大切にしていることは何だと思いますか？ |
| Q3. 先生が4年2組で大切にしていることは何だと思いますか？ |
| Q4. これから4年2組のみんなと大切にしていきたいことは何ですか？ |

Q1およびQ2から、子どもたちは「友だちを大切にしている」ことが明らかになった。友だちとは仲良くする対象であり、傷つけてはならないという意識を持っていることが見受けられた。

また、子どもたちは「先生は子どもたちと過ごす時間や、安全を大切にしており、子どもたちに立派に成長してほしいと願っている」と思っているようである。

そして、子どもたちがこれから大切にしていきたいことの多くは「笑顔を大切にすること」であった。そうするために、約束を守ったり、迷惑をかけないようにしたりする必要があると考えている。

これらから浮かび上がってくるのは、笑顔を大切にしている学級には友だちを大切にすることが不可欠だということである。そして、それをこれから大切にしていきたいと考えるということは、友だちを大切にしている学級環境はまだ完全には整っていないということも示唆していると言えよう。

②リードとフォローの明確化

子どもたちが笑って生活できる学級づくりを志向するにあたり、大切なのはお話をしたらきちんと聞いてくれる仲間がいることである。会話が成立するためには話し手と聞き手の両者が同時に存在しなくてはならない。両者がタイミングよく入れ替わることによってスムーズな会話が実現するのである。換言すると、自分は今、話し手なのか聞き手なのかという役割がはっきりしている状態である。

こうした役割の明確化を、リーダー（集団を導く人）とフォロワー（リーダーの仕事を補う人）の関係に当てはめ、日々の生活から意識させてき

た。朝の会から帰りの会まで1日の生活をリードする日直。明日の予定の書かれた連絡帳のチェックなどを行う班長。そうじのときに、ぞうきんで拭き始めるタイミングを指示するぞうきんリーダー。自分たちがやりたい活動を実現するために組織された各係活動などがそれにあたる。

更に、今年度からは毎週席替えを実施し、その度に班長を選出する仕組みを採用している。これによって集団を導く立場の難しさや面白さを一回でも多く味わってほしいと願っている。

しかし、生活実践的な部分だけでは、リードとフォローの明確化は図れない。授業においても、切実性を伴った役割分担が必要となる場面を演出する必要がある。

③同調することで発揮される力

跳び箱で台上前転の学習をしたときのことである。みんなが台上前転をできるようになったから、みんなで合わせてやってみようということになった。このとき、同じ方向からタイミングを合わせて跳んだり、半分ずつが逆方向から跳んだりしたのだが、不思議なことに1人で跳ぶよりも、皆で跳んだ方が上手に跳べた子が多かったのである。

このことから、子どもたちは同調することによって思わぬ力が出ることを直感的に学ぶことができた。子どもたちは一緒に動くだけでも相互に影響し合うのである。

(2) 子どもたちに育てたいことと具体的な手立て

①仲間の言葉に耳を傾けること

4年2組の子どもたちと出会ってからこれまで、人前でお話することは得意な子が多いという印象を持っている。活発に意見があがることは、一見とても盛り上がっていて良いことのように思える。しかし、自分が次の発言者となるために、我先にと「ハイ！ハイ！」と言うのはどうだろうか。本質的には仲間の意見を聞かずに自分の意見を押し通す行為に他ならないだろう。これは突き詰めて言うと直前の発言者に対して「お前は黙れ。」と暗に伝えることと同様である。それが「言葉をかぶせる」状態である。

齊藤和貴先生の校内研でも同様の話題が出たこともあり、子どもたちと「言葉をかぶせる」ということと共に、その反対に位置する「言葉をつなげる」ということについても考えてみた。「言葉をつなげる」というのはどういうことか。その問いに対する子どもたちの答えを拾いあげていくと、仲間の発言を踏まえて自分の意見を述べることにまとめることができた。つまり、言葉をつなげるためには、前提として仲間の言葉に耳を傾ける必要があるということである。

もちろん、「ハイ！ハイ！」と元気よく手を挙げるのが、「お前は黙れ。」に直結するとは思っていない。敢えてこのように強い出方をしたのは、言葉や行動には自分が思う以上の影響力を有するものだということを実感して欲しかったからである。

②「当たり前」の見直し

ある日の午後、日直が帰りの会を始めようとしたにも関わらず、いつまでも近くの友だちと話したり、遊んだりする姿が見られた。こういった場合、担任が一言「静かにするように。」と伝えれば良いのかもしれないが、そうはしなかった。「帰りの会も朝の会も、もうやめよう。」と伝えたのである。

すると、子どもたちは話し合いの時間を要求してきたので、それを了承した。その結果、朝の会・帰りの会のガイドラインを決め、新たに朝の会・帰りの会がスタートしたのである。

朝の会や帰りの会はスムーズにできて「当たり前」のことかもしれない。しかし、それが当たり前でないならば、いつでも揺り戻しをする必要があるのではないだろうか。そうやって、子どもたちは当たり前だと思っていることを指摘されることによって衝撃を受ける。その衝撃は子どもたちにとって事件と呼べるものになるだろう。事件が人を変えるのである。子どもたちにとって決して軽い負荷ではないかもしれないが、子どもたち自身がそれに取り組む価値があると考えられるものは、自ら掴みに行ってもらいたい。そういった姿勢を育てるためには、時として「当たり前」を見直しさせ

るということも必要だと考える。

③体育ノートと自学ノートへの継続的な取り組み

4年2組の子どもたちは3年生の頃から体育ノートと自学ノートに取り組んでいる。このねらいは大きく2点ある。1つは継続すること自体の重要性を子どもたちが実感することである。繰り返しは学習内容の定着において重要な意味を持つ。また、続けなければ続けるほど続けることは楽になることも続けなければ分からないことである。もう1つは新たな学習問題をノートから導くためである。授業中には授業者に見えなかったことや、聞き取り切れなかった意見を収集することで子どもたちの問題意識に寄り添った問いが生み出せる。

これらのために出来る限り丁寧にノートを見て、コメントを書き込んだり、丸つけをしたりしている。

(3) 4年2組の子どもたちが取り組むべき問題

①学級としての充足感を得るために、仲間にかかに伝え、仲間の思いをいかに受け取るか

授業者の考える4年2組の子どもたちが取り組むべき問題は、「学級としての充足感を得るために、仲間にかかに伝え、仲間の思いをいかに受け取るか」である。

充足感は快樂とは違い、それを得た瞬間から持続するものである。快樂のように一過性のものにしなないためには、ある程度の努力や、一定期間の継続が必要となる。ただし、惰性の継続では充足感は得られない。必要に応じてテーマの揺戻しを行う。そうして得られた充足感を学級のみんなと味わえるかどうかは次の活動への活力となると考える。学級として充足感を得るには、子どもたち一人ひとりが、「いつ、誰が、どうすべきか」という役割の明確化を意識できることが肝要である。例えば、話し手と聞き手、キャプテンとチームメイト、審判とプレイヤー、プレイヤー同士のように、状況によって期待される行動は変化する。そのときに取り組むべき行動が適切に選択できれば最善であるが、それは難しい。まずは、「この時、私は、〇〇すればいいのかな。」といった気づきや、気づけなかったときの失敗を次に生かそうとする姿を期待したい。

②タグラグビーとの関係

役割の明確化は、体育においてはゲームにおいて特に顕在化される。そして、タグラグビーはゲームに参加する者による判断が必要とされる場面が特に多い。ここに4年2組の子どもたちが取り組むべき問題の解決策があると考えられる。タグラグビーに夢中になって取り組むことによって、子どもたちは笑って生活できる学級の実現に近づくのではないか。タグラグビーを通して学んでほしいことは以下に記す。

3. タグラグビーを通して子どもたちに学んでほしいこと

(1) 鬼遊びからの発展(技能面)

タグラグビーは、ボールを手で持って前に走ることによってゲームに参加できるため、必要な技能が少なく、子どもにとって参加しやすいゲームである³⁾。そして、ボールを前に投げることができないことに特徴がある。ボールを持って走ることによって陣地を前に進めるので、陣取りゴール型に分類されるのである。

本実践では、子どもたちがとらえる面白さを「相手をお手あわしながら、陣地を前に進めていくこと」にあると考えている。相手をお手あわす方法としては、フェイントをかけたり、ジグザグに走ってみたりと様々な走り方でお手あわす方法が考えられる。一方、守る側はタグを取ることで、サイドラインから外に追い出すことによって攻める側の前進を止めることができる。このように相手をお手あわす動きは鬼遊びの動きと共通している¹⁾。ゆえに、鬼遊びからの意味の転換も容易である。なぜならば、ボールを持っているプレイヤー以外を鬼に見立てると、子どもにとって追いかける相手(または追いかける相手)が明確になるからである。つまり、自分は何に挑戦しているのかという競争課題が明確なのである。

それゆえ、攻撃は「いかにかわすか」、守りは「いかにタグを取るか」といった競争に没頭しやすいのである。本実践で、はじめのルールに「タグを取られるまでパスをしてはならない」というルー

ルを設けた意図がそこにある。守りが上達してくれば、1人ではゴールまでボールを運べないことが予想される。そのときに初めてパスの必要性が生まれるのである。それまでは、ボールを持って1歩でも前へ進むことの楽しさを味わわせたい。そうすることによって、タグを取られる前にパスを出す。受け取ったプレイヤーが前に走る。再びタグを取られそうになる。その前にパスを出すといったパスの連続性をみんなが楽しむことができる。

(2) ラグビースピリッツ (態度面)

タグラグビーの元になるラグビーフットボールには、ラグビースピリッツと呼ばれる理念がある。具体的にはノーサイドの精神、法 (LAW) の精神、レフリーリスペクト、キャプテンシー、アフターマッチファンクションなどを指す⁴⁾。今井は、ラグビースピリッツに関する先人の言葉を取り上げた上で、「ラグビーマンにとってのそれが、もはや信仰に近い、理想であることに気づくのである。」と述べており、その重要性が表明されている¹⁾。

また、タグラグビーにラグビースピリッツを取り入れることが、態度面の育成につながる可能性がある。特にアフターマッチファンクションについては、保健体育審議会答申においても人格形成、教育面で大きな意義を有していると指摘されている⁵⁾。ラグビースピリッツを意識することによって、紳士的な行い (正々堂々と言うべきか) がプレー中、そしてその前後に出現することが望まれる。このような紳士的な行いをすることがプレーに関わる全ての人にとって気持ちが良いものとなることを実感してほしい。そこで、本実践では、ラグビースピリッツを以下のように子どもたちに提示した。

- ノーサイドの精神
試合が終わったら敵味方無し。
- 法 (LAW) の精神
ルールは決められるもの。法は一歩進んで自ら守るもの。
- レフリーリスペクト
審判に敬意を払う。 = 審判がしっかりしていなくてはならない。

- キャプテンシー
キャプテンがみんなをまとめる。 = チームメイトがキャプテンを支える。
- アフターマッチファンクション
試合後に相手と健闘を称え合う = 相手の良いところを見つけてあげる。

(補足) 法の精神は、例えば審判の見えないところで相手の妨害になりそんなことをするなど、ルールぎりぎりのプレーをしないような状態を指す。

4. 単元の目標

- クラスの皆がボールを持って走る楽しさを味わえる方法を考え、ルールを調整したり、チームで意図的に動いたりすることによって、陣地を取り合うゴール型ゲームを楽しむ。
- いろいろな走り方によって、相手をかかわしながら陣地を前に進めていくことの面白さに気づき、グループで協力して学習をすすめる。
- 審判になった時は公平に判定できる。また、審判から受けた判定に正対し、適切に対応できる。

5. 本時に至るまでの経緯

(1) はじめのルールに「タグを取られるまでパスなし」を設定した意図

はじめのルールの1つに「攻めるときはタグを取られるまでパスなし」を設定した。これは、パスを受けてもすぐにパスしてしまうことを防ぐためである。逆に言えば、単元の目標にもある「クラスの皆がボールを持って走る楽しさを味わえる」ためである。

わざわざルールとして縛る最大の理由は、自分の走りに自信を持ってない子がいるからである。「皆がボールを持って走れるようにしよう。」と授業者が投げかければ子どもたちは素直にそれに応じるだろう。しかし、その時にパスをしても良いという選択肢が残っている場合、ボールを持って走ることに自信が持てない子はすぐに走ってみようと思うだろうか。

走ることに自信が無い子は真面目である。自分が走ることでチームに迷惑をかけたくないと思う

だろう。その真面目を逆手にとって、ルールで走らなければならない状況を用意することによって、ボールを持って走る楽しさ味わう段階に皆が進めるのである。

しかし、パスを制限することによって生じる弊害もある。タグを取られたときのみパスができ、そこからのパスはカットされないのでゲームを止めることができってしまう点である。このようにいちいちゲームを止めてしまうと、ラグビーの持つ連続性が損なわれる。仲間とパスをつなぐことができないため、工夫する余地も自然と制限される。

この点に関しては、ゲームを進めるに連れて守備の上達により、1人では突破できないという状況が生まれることを想定している。そういったパスの切実性が生まれる状況が来たときこそパスを導入するタイミングであると考ええる。

(2) 第1時・11月17日(水) オリエンテーション

①キャプテンの選出

第1時を始める前に、朝の会で7人のキャプテンを決めた。立候補者が意気込みを語った後、顔を伏せた状態で多数決が行われた。選ばれた7人は意外なことに4人が女の子だった。これまで体育のゲームをやるときには身体能力の高い男子が選ばれる傾向があった。それにも関わらず、このような結果となったことに担任として驚きを隠せなかった。

早速、昼休みにキャプテン達と各チームのメンバー決めを行った。流石に皆から信頼された面々である。好き嫌いで選ぶのではなく、純粹に勝つためにメンバーを決めていく。更に、授業者の助言があったとはいえ、人間関係にまで気を配ることができた。そして、キャプテンにはメンバーへの指示や、用具および場の準備があることも伝えた。こうして授業に臨む準備は整った。

②はじめのルールを試すゲーム

【はじめのルール】

4人対4人(男女2人ずつ)。／前後半それぞれ3分。／ゴールエリアまでボールを運んだら1点。／攻めるときはタグを取られるまでパスなし。ただし、守りのパスカットもなし。／守りは、ボールを持ったプレイヤーからタグを取ることで攻撃を止める。

／タグを取ったら「タグ!」と言う。／プレーに参加できるのはタグが2本のときだけ(タグを取ったら持ち主に返すまでプレーに参加できない、取られた方も受け取るまでは参加できない)。／攻守交替は、タグを3回取られるか(3タグ)、サイドラインから出るか、得点されたら行われる。／ゴール後は中央のラインからリスタート。3タグ及びラインから出た場合は、その場からリスタート。／タグを取ったら守りの人は5m後ろに下がる。／前パスと接触プレーは禁止。

第1時は主にルールの確認を行った。それを確かめるゲームは、雨天のため体育館で行った。昨年度も陣取りゴール型ゲームを学習した経験があったため、ルールの確認はスムーズに行うことができた。タグ取り鬼をした後に、時間を1分間×2とし、はじめのルールを試すゲームを行った。

昨年度行った陣取りゴール型ゲームは、各チームの攻撃回数が保障されており、1プレー終わった後に相談する時間もあった。しかし、今回行うゲームは時間制になっているため、素早くリスタートすれば攻撃チャンスが増えるようになっている。子どもたちにそのことを予め伝えておいたが、まだよくわからない子が多かった。

ちなみに、審判は授業者が行ったため、ジャッジで大きくもめることはなかった。

最後の振り返りで、パスを落としてしまったときには1タグ にしようということになった。

(3) 第2時・11月18日(金) はじめのリーグ戦Ⅰ

体育ノートの記述から、タグをとられないように手ではったり、ベルトの余りを出し放しにしたりするのは、つまらなくなるし危ないということを改めて確認した。

リーグ戦の1回目の終了後にタグの声を出すこと。自分からぶつかりに行かないことを確認した。

この時点ではサッカーやバスケットボールのように、前パスが無いのはわかっているけど、自分たちの攻撃になるとボール保持者よりも前に出てしまう子がいることや、前を走るボール保持者について走り、パスを受けようとしなないなど、まだ動き方がわからない子がいた。

振り返りでは、リスタートはパスから行われるため、ボールに触れてはいるが、持って走れなかったという子がいた。その事実を確認し、これで良いのだろうかと言った。

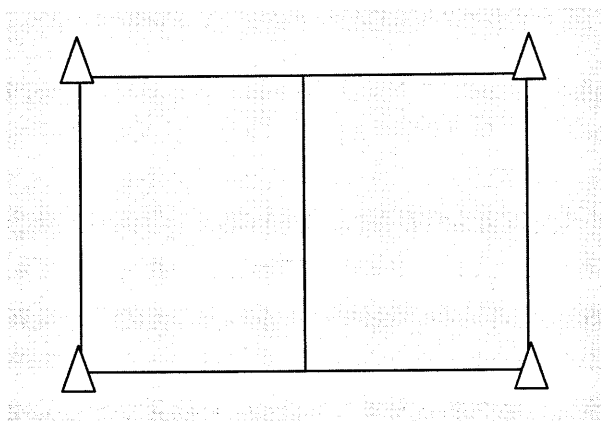


図1 コート図

30m×15mのコート。センターとサイドにラインを引き、四隅にコーンを置く。

(4) 第3時・11月22日(月) はじめのリーグ戦Ⅱ

前回の課題を念頭に置いた上で、ラグビースピリッツについてお話をした。より一層、審判の大切さを意識したように見受けられた。プレーの様子は、前回よりもボールを持って走る人を増やそうという意識があったため、一人ひとりが真剣になっている様子が伺えた。また、全体の得点数が増えたことからリスタートの高速化や、ジャッジでもめる回数が減少していることが読み取れる。

ゲーム後の振り返りで、もっとプレーしたいという子どもの思いを採り入れ、次回から前後半4分ずつにすることとした。

授業後の体育ノートには、以下のような記述が見られた。

「ボールをもって走るのはすごくにがてなのに、最後に1点入れられてうれしいです！(M.M)」 「タグをとれたのは初めてだったのでうれしかったです。今はチームがボールを回してくれるけど、いつか自分でとれるようにしたいです。(T.M)」 という言葉からわかるように、苦手だけど挑戦することで徐々に成功する場面も増えつつある様子や、

「みんなにボールが回っていたので、とてもうれしかったです。(S.M)」と、チーム全員の活躍を喜ぶ姿、そして「しんぱんはボールといっしょに走らないといけないから大変でした。(K.A)」といった審判の大変さを物語る言葉も見られた。

更に、「ぼくはノーサイドの精神とアフターマッチファンクションができていなかったのでこんどからはそれをしゅうせいしたいです。(Ta.H)」といったように、ラグビースピリッツを提示することによって、自己評価の視点のひとつとしている様子も見られた。

一方、ボールが回ってこないことに憤っている女の子がいた。「少し男の子が上から目線になっていたので、そこはいやです。(Ir.K)」しかも、彼女の言い分を見る限り、ボールを取りやすい位置に彼女は走りこんでいたようだ。これをチームメイトの男子はどのように受け止めるだろうか。

(5) 第4時・11月29日(月) はじめのリーグ戦Ⅲ

はじめのリーグ戦最終日。まだ勝ち星のないCチームについて。「Ir.Kさんがボールを取りやすい位置にいるにも関わらず、ボールが回ってこないのはなぜか？」という問いに対して、「ボールを持っている人の後ろを走る。」という答えが帰ってきた。それはよく分かっているようだが、実際のゲームではパスが取れても得点につながらない場面がよく見られた。

ゲームの後に、Cチームの話し合いを聞いてみたが、Ir.Kさんから「ボールを持っている人の後ろをついたのになぜパスをもらえなかったのか。」という問いの答えは聞かれなかった。

その後、キャプテンたちからコメントを聞いたところ、リスタートに関する話や、新しい作戦を立てたという話が上がった。後ろにいるにも関わらずパスがもらえない理由の1つとして、リスタートの方法に問題があると考えられた。攻守ともに準備万端になるまで待っていることが散見されたことからそれが伺える。そこでよりスピーディな試合展開に近づけるため、授業後、これまで「タグを取られたらすぐにパスを出す」というのが、

タグが1本の時でもできるのかどうか曖昧であったため、1本のとときにパスを投げられることを改めて確認した。

このとき、Y.Rさんから「タグを取られる前からパスをしたい。」という意見が出た。これには賛同する人が多いようである。A.Kくんは「タグを取られる前にパスすればもっと点を入れやすくなる。」と続けた。パスの導入については、このときに結論を出さず、本時に持ち越すこととした。

ちなみに、体育ノートには以下のような記述が見られた。

「タグをあまり取られないようにするにはどうすればいいんでしょうか?」と書いたM.Mさん。

ボールを持って走っている絵の上に「こんなになりたい」と書いたT.Mさん。

それぞれ上手になりたいという気持ちはある。本時では彼女たちの願いを生かしつつ、パスの導入について考えていきたい。

6. 学習の道筋

(1) 展開計画

配当時間数 10時間

子どもの学びの姿 (学習過程)		学び続ける姿と支える手だて		
段階	ゲームの内容と課題	問い・問題	子どもの気づき	教師の手だて
知る	○ためしのゲーム① ・はじめのルールでやってみよう。 ・準備の仕方や身だしなみの整え方を覚える。	・はじめのルールでみんなが楽しめるゲームになるかな?	・突破してゴールすると気持ちいいな。 ・ボールを落としたときはどっちのボールになるんだろう?	・ルールの確認は質疑応答を通して丁寧に行う。 ・タグがしっかり出ているか、タグベルトの先が垂れていないか気をつけさせる。
没入する	○はじめのリーグ戦②③ ・チームのみんながボールを持って走れるようにしましょう。 ・どこにいたらパスがもらえるかな?	・男の子も女の子もボールを持って走れるようにするためにはどうすれば良いかな?	・ボールを持って走りたいな。 ・審判の判定に文句を言わない方が良い。 ・守りの人は攻めの人に触れないから思い切り走れね。 ・急にカーブするような走り方をすればかわせるよ。 ・もっとプレーする時間を延ばしたい。 ・女の子は2点にすればいいんじゃないかな。 ・女の子にパスしてあげよう。 ・ボールを持っている人の後ろを走ると良いよ。	・キャプテンを中心に、素早く動いているチームを褒める。 ・ラグビースピリッツを提示し、より楽しいゲームにしようとする意欲を高める。 ・審判への意見はキャプテンからのみ受け付けることにする。 ・必要に応じて動き方の工夫を提示する。 ・自分たちのチームにはどんな練習が必要かを明確にしてから練習方法を提示する。 ・プレーについて困っている子の発言や体育ノートの記述を紹介する。
	○はじめのリーグ戦④ ・時間を延ばして、チームのみんなが何度もボールを持って走ろう。			
	○リーグ戦⑤⑥⑦ (本時⑤) ・1人で攻めきれない時に初めてタグを取られる前のパスを導入する。			
高める	○トッパゲーム大会⑧⑨⑩ ・ゲームの様相を見ながら、ノックオンなどのルールを相談の上で取り入れる。	・パスをつなげてトライするためにはどうすればいいかな?	・タグを取られる前にもパスできるようにしたい。 ・守りが厳しくても、パスをつなげば攻め込めるよ。	・ルール決めは自分たちにあったものになるよう、無理にルールを変えなくても良いことを伝える。

(2) 本時の学習

第4学年 体育科学習指導案

日 時：平成22年12月1日（水）第5校時

学 級：東京学芸大学附属世田谷小学校

第4学年2組 37名（男子19名，女子18名）

場 所：下校庭

授業者：齋藤祐一

①本時の目標

- ・ボールを持って思い切り走ったり，ボールを持っている人のタグを取ったりしてゲームを楽しむ。
- ・どうやったら仲間と協力できるかを考え，パスの受け取り方を工夫しながら意図的に攻める。
- ・楽しいゲームにするため，審判はボールの近くに行き，出来る限り公正な判定を目指す。

②本時の展開（5 / 10時間目）

	学習の流れ	予想される児童の活動・反応	手立て・留意点
0	1. 集合して挨拶をする。 ・前時のふり返りと本時のめあて（タグを取られる前のパスを取り入れるかどうか）を確認する。	・キャプテンの指示に従って，タグ等を身につけ，チームごとに整列する。	・キャプテンの指示に素早く反応しているチームを褒める。 ・タグベルト等が正しく身につけられているかチェックする。
3	2. 準備運動 ・ボール投げ折り返しリレー	・実際のゲームにどうやって生かすか考えて行う。	・予めキャプテンに練習方法を伝えておく。
10	3. 第1ゲーム Bチーム 対 Cチーム Dチーム 対 Eチーム Fチーム 対 Gチーム (審判：Aチーム)	・対戦の組み合わせを知る。 ・審判はボールの近くに動きながら判定する。 ・「ボールを持っている人の後ろを走ろう。」	・難しいジャッジの場合は助言する。 ・パスを受け取る工夫をしているグループがいるか探しておく。 ◆相手のタグを積極的に取りに行けたか。
20	4. 第1ゲームの振り返り <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">ボールを持っている人の後ろにいるのにパスが回ってこないのはなぜだろう？</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">パスをすぐ受け取るためには，ボールを持っていない人はどうすればいい？</div>		
	5. チームで作戦会議	・「後ろでも近くじゃないとだめ。」 ・「走りながらパスを取ればいい。」	・パスをする前から渡す人を決めておく方法もあることを伝える。
25	6. 第2ゲーム Aチーム 対 Cチーム Dチーム 対 Fチーム Eチーム 対 Gチーム (審判：Bチーム)	・第1ゲームのふり返りを生かして第2ゲームをする ・「○○くんが走るときは次に僕がボールを受け取って走るんだ！」	・タグを取られた後に素早く動いてボールを取りに行っている子を褒める。
35	7. チームのふり返り	・チームメイトの良かった動きや，他のチームの良かったところを振り返る。	・必要に応じて授業者が見つけた良い動きも紹介する。
40	8. 全体でのふり返り	・良いところだけでなく，困ったところも発表する。	◆より楽しいゲームにするために，グループや学級で対策を考えられたか。
45	9. 挨拶・片付け	・分担して片付ける。	

③評価

- ・チームで決めた攻め方や守り方に挑戦しながらゲームを愉しむことができたか。
- ・キャプテンを中心とした作戦会議で積極的に発言，または仲間の意見に耳を傾けていたか。

(3) チームのプロフィール

A チ ム (白黒)	△M.N (7) : キャプテン。暗号を考えるなど率先してリードしようとしている。
	N.Y (10) : スペースを見つけるのが上手い。作戦をチームメイトに上手く伝えてほしい。
	K.E (5) : 動き方に関する気づきが豊富。仲間にわかりやすく伝えて欲しい。
	Y.H (3) : 相手の良さに目が向くようになると良い。
	A.K (1) : パスをもらいに行くために後ろを走るのは思った以上に難しいことに気づいた。 ★M.M (9) : ボールを持って走ることに楽しさに気づき、もっと活躍したいと思っている。
B チ ム (黄)	☆△Ta.H (5) : キャプテン。そろそろ一人ではトッパできないことに気づいた。
	U.A (1) : 大きく回りこむように走るのが得意。彼の後に他のメンバーがついていけるかが問題。
	S.M (8) : 仲間の動きをよく見ているため、走り方の工夫に気づいている。
	T.Yu (6) : 負けてしまっても、チームに一体感があることに喜びを感じている。
	A.M (7) : 動き方のコツなど地道に覚えようとしている。もっと自信をもって走ってほしい。 T.T (10) : 作戦をちゃんと考えている。後は彼がチームにうまく受け入れられるかが問題。
C チ ム (橙)	△W.M (10) : 相手の良いところを見つけてチームの仲間に還元しようとしている。
	Te.H (1) : 彼が女の子を上手くプレーさせられるかどうかによってチームの成果が決まる。
	T.A (7) : 本人に悪気は無いのだが、プレーに夢中になり過ぎてリスタートが遅れてしまうことがある。
	Ir.K (3) : 改善点をわかっているのだが、動きが伴わないため、歯がゆい思いをしている。
	N.R (2) : ボールを持っている人の後ろにいたつもりだったが、後ろではなかったことに気がついた。
D チ ム (白)	△It.K (1) : キャプテン。試合になると真面目になれる良いチームだと思っている。
	K.A (2) : このチームの得点源。切り返しながら走るのが上手い。
	A.T (5) : 作戦をたてて、それを仲間に伝えるのが得意。
	S.A (7) : 女の子の中では1, 2位を争う駿足。パスを受け取る場所が分かればそれを生かせるはず。 Y.S (4) : 前時の後、欠席。

E チ ム (水色)	☆△Si.S (1) : キャプテン。タグを取られる前のパスを要求。理由は全員にボールが回るときもあるから。
	☆Y.R (2) : タグを取られる前のパスを要求している。
	☆A.K (3) : K.Kくんの進歩を喜んでいる。
F チ ム (赤黒)	S.R (4) : フェアプレイをすることを大切にしている。
	K.K (5) : ボールを避けていたが、チームのサポートにより、得点することができた。
	△H.R (10) : キャプテン。身体能力が及ばなくても、頭を使えば勝てると思っている。
	M.R (7) : ついついボール保持者より前に出してしまうことがある。動き方に気づけば駿足を生かせる。
	Y.T (6) : ボールをもらうためには後ろに居るだけでなく、近くにいるなどの工夫が必要だと考えた。
G チ ム (青)	K.T (8) : 守備が得意。リスタートの際に相手の動きをよく見ている。 ★T.M (5) : 今は仲間にサポートしてもらっているが、もっとスピーディに動けるようになりたいと思っている。
	△S.M (1) : キャプテン。チームの皆がボールに触れるように気を配っている。
	T.Yo (7) : 細かい動きで相手を翻弄するのが得意。動き続けることの良さを仲間に知らせて欲しい。
	Sa.S (8) : 走りは良い。サポートする動きが分かればなお良い。
	T.S (4) : チームメイトの話をよく聞くことが勝利への道だと考えている。チームに浸透させて欲しい。 W.N (11) : 相手の動きから弱点を見つけている。仲間に上手く伝えられるかが問題。

チーム名の下の () はゼッケンの色を、プレイヤーの名前横の () は番号を示す。また、各チームのキャプテンは、名前前に「△」を付した。そして、今後の学習につながってきそうな子については「☆」を、気になる子については「★」を付した。

7. 実践を振り返って

(1) タグを取られる前のパスの制限について

①攻め方と陣形の不一致

本実践では、苦手な子どももボールをもって走る楽しさを味わえることを意図して行った。タグを取られる前のパスを制限するルールを加えることにより、確かに苦手な子も持って走ることができた。

ところが、パスの制限により、子どもたちはボール保持者の斜め横を走っていた。ボール保持者がタグを取られたときに一番受け取りやすい場所は真後ろである。それにも関わらず、斜め横を走っていたのは、タグが取られるまでパスがこないことを子どもたちは分かっていたためと考えられる。

授業者としては、タグを取られてからのパスを素早く行うことによってスピーディーなゲーム展開になることを意図していたが、子どもたちの動きはそうはならなかった。

これは恐らく、ボール保持者の斜め横を走る陣形になってしまったことが原因である。斜め横を走る陣形は、パスを中心としたプレーの動きである。ここにランを中心としたプレーとの食い違いが起こっていた。

②守備の優位性と攻撃の連続性

その一方で、守備は有利になる。タグを取られる前のパスが無いので、ボールを持っている子しか見なくて良いからである。そのため、守備はタグを取りやすく、守備の面に喜びを見いだしている子もいた。

これらから、タグを取られる前のパスの制限によって、子どもたちは行けるところまでボールを持って走る楽しさと、守備におけるタグ取りの楽しさを味わうことができたが、攻撃面においては攻め方と陣形の食い違いが起こり、攻撃の連続性が損なわれてしまったと言える。

(2) ラグビースピリッツを通して学んだこと

ラグビースピリッツには「ノーサイドの精神」が掲げられている。これは子どもたちにとっては難しい。負けたら悔しいのは当然である。思わず相手チームに文句を言ってしまう場面もあった。

しかし、それは相手に対してというより、上手くできなかった自分に対してという面もあったのだろう。文句を言ってしまった子に、相手がいなければゲームもできないことを話すと、それ以上相手に不満を言う事はなかった。これは「法の精神」がゲームを通して養われていたからに他ならない。

このように、ラグビースピリッツは仲間との関わり合い方について、子どもたちに考える機会を与えてくれた。小学校の体育授業では競技スポーツのルールをなぞることが良いことだとは思わない。だが、そのスポーツの文化に触れることは決して無駄ではなかった。

(3) 見取りと手立てを反省的にとらえる

①学びの道筋を目に見える形で残す

今回はクラス全体の体育ノートという形で、授業者が単元の経過を記録したノートを用意した。単元後半には、各チームのキャプテンが作戦ノートを用意し、休憩時間を使って作戦を考える姿も見られた。このチームを価値付けすると、すぐに他のチームも真似をし始めた。チームの自主性を高める意味でも、もっと早めにこちらから提示し、単元当初から子どもたちに学びの道筋が目に見える形で残すようにすべきだった。

②見取りと手立てを合致させるために

子どもたちがゲーム中に困ったことを授業終盤の振り返りや、体育ノートから読み取り、子どもたちに質問として還元する形をとっていた。しかし、その見取りと手立てが合致していなかった面もある。

例えば、パスがもらえないとK.Iさんが訴えたとき、授業者はそれを打開する技術を提示して課題を乗り越えるよう促したが、タグ前のパスを解禁するといったルールを変更して乗り越えることも考えられた。

また、準備運動についても配慮が必要である。タグラグビーでは前方へのパスが禁止されるため、他のボールゲームとは違った動きが要求される。ゆえに、特性にあった準備運動が求められる。更に、単元が進むに連れて必要な準備運動も変わっ

てくる。そのタイミングを見逃さないようにしなければならない。

子どもたちがその時に何を解決したいのかを見取り、それを解決するための手立てを提示するためには、指導者が先人の知見を十分に吸収しておく必要がある。先行研究および先行実践の検討を重ねていきたい。

8. 参考・引用文献

- 1) 今井辰巳 (1973) 「ゲームスマンシップにおけるラグビー・スピリットについて—その思想的系譜と沿革—」, 『上智大学体育』 6, pp.1-23.
- 2) 内田雄三 (2006) 『鬼あそび・ボール遊びで多様な動きづくり』, 学事出版, p.45.
- 3) 齋藤祐一 (2009) 「タグラグビー『3年2組の陣取りゲームをつくろう!』」, 『東京学芸大学附属世田谷小学校研究紀要』 No.42, pp.289-298.
- 4) 鈴木秀人 (2009) 『公式BOOK だれでもできるタグラグビー』, 小学館, p.26.
- 5) 永友洋司, 勝田隆 (2009) 「外部指導者によるタグラグビー授業に関する事例研究～小学校における外部指導者導入とプログラムの評価～」, 『仙台大学大学院スポーツ科学研究科修士論文集』 vol.10, pp.53-60.
- 6) 保健体育審議会答申 (1997) 「生涯にわたる心身の健康の保持増進のための今後の健康に関する教育及びスポーツの振興の在り方について」

<http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/12/hoken/toushin/970901.htm> (2010年11月21日アクセス)