

小学校体育授業のためのタグラグビー教材の開発

長谷川悦示*・中川 昭*・古川拓生*・竹村雅裕*・嵯峨 寿*

Developing Tag-rugby Modified Games for Elementary School PE

HASEGAWA Etsushi*, NAKAGAWA Akira*, FURUKAWA Takuo*,
TAKEMURA Masahiro* and SAGA Hitoshi*

1. タグラグビーの有効性と授業実践の課題

平成20年小学校学習指導要領の改訂に伴い、ボール運動は「ゴール型」、「ネット型」、「ベースボール型」に大きく分類された。「ゴール型」の代表的なものには、従前からバスケットボールやサッカー、ハンドボールの種目が例示に取り上げられていたが、第3学年及び第4学年、第5学年及び第6学年「ゴール型」のなかに、タグラグビーが初めて例示として提示された。

タグラグビーは「手でボールを持って走る」ことができるという他のゴール型のボール運動にない特性があり、得点方法もインゴールにグラウンディングするというものである。また、タグラグビーでは、ラグビーにある接触プレーのタックルを禁止する代わりに腰につけた帯状の札「タグ」を取ることで、相手の攻撃を阻止することができるように安全性も配慮されている。これらの特徴からタグラグビーは、バスケットボールやハンドボールのように手でドリブルをしたりシュートをしたりする必要がないという点で、またサッカーのように足でボールをコントロールしたりシュートをしなくてよいという点で、ゲーム参加にあたって多くの技能を必要とせず、技能レベルにかかわらずほとんどの児童にとって参加しやすい「ゴール型」のボール運動であるといえる。

タグラグビーの運動教材としての有効性を検証したいくつかの先行研究がある。例えば、今崎⁸⁾は小学校におけるラグビー型教材の有効性に関してパス、トライ、インターセプトといった観点から検証し、作戦作りや戦術学習を教える教材として適していると述べている。また、原⁴⁾、川畑⁹⁾、安中¹²⁾、横須賀¹³⁾らはラグビー型教材の授業内で発揮され

るボールを扱う能力の変化に関してパス、ラン、トライ、キャッチングという観点から検証し経験年数や単元の進行、学年の進行に伴ってパフォーマンスが向上すると述べている。さらに藤井²⁾は「サポート」という観点からボールを持たないときの動きに関する研究をおこない、ラグビー型教材ではバスケットボールやサッカーに比べて、ボールを持っていないときにどう動いたらよいかということ学習するために有効な教材であると述べている。そして橋本⁶⁾はタグラグビーにおけるサポート行動の推移と状況判断能力の推移に関して検証し、タグラグビーはゲームから疎外されるような児童を生み出しにくく、誰でも比較的簡単に楽しむことのできる教材であるといえると述べている。

このようにラグビー型教材の有効性を示す実践例はあるが、タグラグビーが小学校学習指導要領解説に例示されたのは今回が初めてで、バスケットボールやサッカーのような馴染みのあるスポーツに比べると児童にはまだまだ認知されていない。また、教える教師側も自身に実技経験がなくラグビー型教材のルール理解や教材作りが困難という理由から、実際の小学校体育授業において広く普及しているとはいえない。

また上述の研究対象の授業では高学年の5、6年生を対象に日本ラグビー協会¹¹⁾が推奨する「5対5フルコートでの正規ルールでのタグラグビー」が取り上げられている。そうした実践では、タグラグビー特有のルールである「スローフォワード」「ノックオン」「オフサイド」を理解させる有効な指導法が教師に提供されておらず、結果として児童に大きな誤解や混乱をもたらしている実態が述べられている。

例えば、「ボールを受け取っても前に走ろうとせ

* 筑波大学体育系
Faculty of Health and Sport Sciences, University of Tsukuba

ずに、タグを取られまいとして後ずさりしてしまう。」「ボールを受け取っても、相手が接近してくると、すぐにボールを味方にパスしてしまう。」「ボールを持って前に前進して、ランニングパスをしても味方がそれを落球(ノックオン)してしまう。」「ボールを持った者が前に走らないため、味方が前方に残ってしまい、そこにパスを放ってしまう(スローフォワード)。」などのゲームの容態が報告されている。

またタグラグビーの指導をみると、中・高学年にもかかわらずラグビー特有の走りながら後方にパスをする「ランニングパス」の練習を授業の始めに指導する傾向がある。投げる技能と同時に走りながらの捕球する技能も必要とするため、正確なパスができず、また落球も頻発する。それが一因となってゲーム中にボールを持って前方に走らず、すぐにパスをするという習性が学習されてしまっているという懸念もうかがえる。

2. 戦術学習モデルによる指導法の開発

今後、タグラグビーが学校体育授業で広く実践されるためには、さまざまな学校の施設条件にも適用可能で、実技経験のない教員や児童にとっても取り組みやすいタグラグビーのゲーム教材の開発が必要である。

本リサーチグループでは、国際的なボール運動指導のムーブメントとなっている TGfU (Teaching Game for Understanding) による Griffin ほか³⁾ の戦術学習モデルを参照して、各学校の施設・用具や学級規模に応じた「条件づけられたゲーム教材(modified game)」の開発と授業展開を積極的に提案し、考案したゲーム教材を実際の小学校で実施される校内授業研究に適用・実施して有効性の検証をすすめてきた^{1,5,6,10)}。

そこで本報告では、平成 24-25 年度に実践した小学校中学年での実践の概要と今後の課題について報告する。

3. 平成 24 年度の中学年用のタグラグビー教材開発と検証授業

まず、平成 24 年度に実施した実践研究^{5,10)} の概要を報告する。

(1) 対象授業

平成 24 年度の授業研究では、9/26～10/12 の期間に東京都 S 小学校の 4 年生 1 クラス(28 名、6 チーム)を対象とした計 8 回の授業(初回はゲーム無し)を実践した。授業は教職 6 年目の女性教員で、タグラグビーは初めての実践であった。

(2) タグラグビー教材開発

単元を通して、「ボールを持ったら前に走ること」が強調され指導された。単元前半 4 時間まではゲーム形式を 5 対 5 の正規ルールを基本とするゲームを用いた¹⁰⁾。その場合、学校グラウンドの大きさを考慮すると 1 面コートしかとることができず、正規ルールにしたがい「攻守交替制」(ボールを相手に奪われるごとに攻守が入れ替わるシステム)で実施された。

図 1 のように、①コート数は 1 面、②コートの広さは縦 40m 横 20m、ゲーム時間は 3 分。④ゲーム人数は 5 人、⑤レフリーは教師がおこなう、ゲームのない子どもはタッチジャッチまたは観戦、⑥ルールは以下に示す通りである。

- a. 攻撃側はセンターラインから味方へフリーパスをして開始。
- b. タグを取られたら後ろにいる味方にパスをしなければならない。
- c. タグを取られた人は自分のタグを返してもらうまではゲームに参加できない。
- d. インゴールにボールを運び、グラウンディングすればトライ。
- e. 次の場合は攻撃が終了し、ア)についてはセンターラインから、イ)～カ)についてはそれが起こった地点から、相手チームボールでゲーム再開、つまり攻守交替制とする。
 - ア) トライを取る、
 - イ) タグを 4 回取られる、
 - ウ) タッチに出てしまう、
 - エ) ノックオンをする、
 - オ) パスがスローフォワードになる、
 - カ) その他の反則(タグが付いていないなど、攻撃側の反則)
- f. タグ後にインゴールに入ってしまった場合トライラインから 5m の地点から再開。
- g. 得点に関して、トライは 1 点、授業の終わりに前半と後半の得点を合計する。

チームの得点 = (前半のトライ数) + (後半のトライ数)
- h. 守備側はセンターラインから 5m よりも後退した場所からタグを取りに行く。
- i. タグを取ったら大きな声で「タグ!!」と言う。
- j. 取ったタグはすぐに相手に返す。
- k. タグが起こった場合、守備側の人は全員、タグをした場所よりもトライゾーン側に一度後退するか、タグを取りに行っている守備側の味方に追いつ越されてからでないとい次のタグを取りに行つてはいけない。オフサイドのペナルティとなる。

1. ペナルティをした場合、守備側はそれが起こった地点から5mよりも後退した場所からタグを取りに行く。また攻撃側はタグ0の状態からの再開になる。

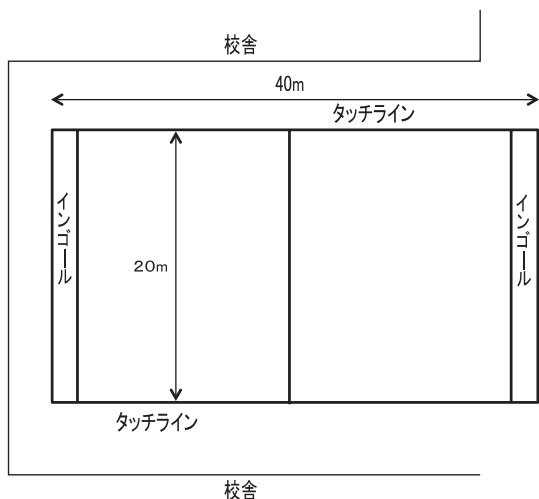


図1 1面コートグラウンド使用図

一方、単元後半3回については、担当教諭と協議して、多くの児童にゲーム参加の機会を増やしたいといねらいから、1面コートを中央で分割して、2面コートでのゲームとすること、また、両コートの攻撃方向を一方向に定めて「攻守タイム制」(一定時間ごとに、一方のチームが攻撃、反対のチームが守備とするシステム)で実施した。

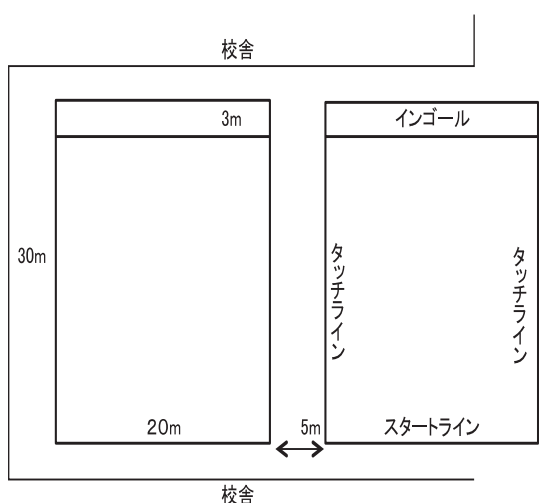


図2 2面コートグラウンド使用図

図2のように、①コート数は2面、②コートの広さは縦30m横20mで、③ゲーム時間は3分。④ゲーム人数は5人、⑤レフリーとタッチジャッチ、得点係はゲームのないチームが行い、⑥1コートとの

ルールが異なるのは、以下に示す通りである。「+」は追加の手立て・ルールを示す。

- a+. 攻守タイム制で行い、3分間で攻撃のチームは攻め続け、守備のチームは守り続ける。
- e. 次の場合は攻撃を終了しスタートラインまで戻り、「タグ0」の状態から攻撃を再開する。
 - ア) トライを取る、
 - イ) タグを4回取られる、
 - ウ) タッチに出てしまう、
 - エ) ノックオンをする、
 - オ) パスがスローフォワードになる、
 - カ) その他の反則(タグが付いていないなど、攻撃側の反則)
- g+. トライをした児童は、白帽子から赤帽子にかぶり直す。
- g. 得点に関して、前半ゲームではトライの合計をそのまま得点としたが、後半ゲームではトライを1点とし、毎授業の終わりに前半と後半の得点を合計し、さらにチームの中の赤帽子の数(トライをした人数)を掛けて、点数を出すようにした。

$$\text{チームの得点} = \{(\text{前半のトライ数}) + (\text{後半のトライ数})\} \times (\text{チーム内の赤帽子の数})$$

(3) 児童のゲームパフォーマンス分析

以下の手順でゲームパフォーマンス分析をして2つのゲーム形式での成果を比較した。

①攻撃側がボールをキャッチしてから、タグされた後のパスやノックオン等でボールを手放すまでを1つの「プレー」とし、②フリーパスによって攻撃が開始されてから、攻撃が終了するまでの1つの攻撃のまとまりを「ユニット」とした。③そのうえで、個々の児童のプレーを、トライやタグ、パス等の観点で分析した。④これらにより1面コートゲームと2面コートゲームでユニット数、プレー数、子どもの触球数と赤帽子数(トライをした数)、タグ取得数の変化を比較検証した。⑤また、トライと攻撃パターンとの関係について分析した。ここでは「タグを取られる前のパス」と「タグを取られた後のパス」が、ゲーム中にどの程度出現して、それらの組み合わせによる攻撃パターンのトライ成功率を検証した。

この実践研究からは、次の3つの主な結果が得られた。

- (1) 2つのゲーム形式の比較(運動時間とゲーム内容)
 - 前半はラグビー協会が推奨する1面コートゲームを実践したが、ゲーム中に活動は2チームで、残り4チームはタッチジャッチかゲームを観戦した。一

方、サイズは半分であるが2面コートゲームは4チームがゲームに参加したためより豊富な運動時間が確保された。

ゲーム内容をみても、2面コートゲームでユニット数は1.72倍、プレー数は2.1倍に増加した。また一人一人の触球数、タグ取得数、トライ人数も有意に増加していることが明らかになった。

(2) 攻守タイム制と役割行動

2面コートゲームは攻守タイム制で時間内に同一方向に何度も攻撃を継続するルールであり、児童には取り組みやすい教材となった。加えて、他の2チームはレフリーや得点係を務め、全員が何らかの役割を持って参加することができた。2面コートゲームでは攻撃が一方であったため、ゲーム運営や審判を児童にさせることができ、教師は十分に学習をモニタリングすることができた。

(3) トライとパス、バックランとの関係性の検証

全ユニット(337回)を攻撃スタイル別に分類してトライ成功率を比較した。その結果、①タグを取られるまで前に走る(走ろうとする)プレーまたはその繰り返しによる攻撃(248回)のトライは118回(47.6%)、②タグを取られるまで前に走る攻撃とタグを取られる前のパスを組み合わせた攻撃(51回)のトライは13回(25.5%)、③攻撃の中にバックランが混入してしまった攻撃(38回)のトライは9回(23.7%)だった。

以上の結果からは、小学校中学年のタグラグビー授業のゲーム形式はコートサイズ、攻守方法を工夫することが適切であるということが実証された。

小学校中学年の体育授業でトライ経験を多くの児童に経験させるには、タグを取られるまで前に走り(走ろうとし)、タグを取られたらパスをすることの繰り返しを学習させる教材が求められる。これについては、ゲームではタグされる前にパスすることを制限するルールなどが有効であると考えられる。

なお、この実践研究については、ニュージーランド・オークランド大学での開催されたAIESEP 2014国際会議において口頭発表された⁵⁾。

4. 平成25年度での中学年のタグラグビー検証授業とパフォーマンス分析

次に24年度に長谷川⁵⁾が提案したタグラグビーのゲーム教材を用いて、小学校3年生を対象に実践した検証研究の概要を述べる。

(1) 研究対象

9/4～9/24の期間に東京都H校小学3年生1クラ

ス(24名、6チーム)の計8回の授業を対象とした。授業者は教職6年目の女性教員で、タグラグビーの指導は初めての実践であった。前半の3回は主に簡単なボール操作やボール運びゲームを行い、後半4回はリーグ戦で最終回はトーナメント戦を行った。授業映像の撮影は、グラウンド正面の校舎2階テラスから、2つのコートをそれぞれ1台のカメラで撮影した。

(2) タグラグビー教材

長谷川⁵⁾の小学4年生を対象とした攻守タイム制のタグラグビーのゲームを小学3年生の授業で実践した¹⁾。発達差を考慮してゲーム人数は4年生の5対5から3年生では4対4としたが、4年生同様に学習課題として「ボールを持ったら前方に走ること」を強調した。特に、「ボール保持者は守備にタグを取られたら、止まって落ち着いてフリーパスをする」つまり「タグを取られるまでパスができない」ことを指導することで、安定したパスキャッチとプレーの継続ができるように配慮した。

また、4年生の実践で採用した「オフサイドルール」(k,l)については、注意するにとどめ、ペナルティとはしなかった。

(3) ゲームパフォーマンスの分析

ゲームでのユニット数とプレー数、触球数、タグ取得数、さらにサポート数を分析し、平成24年度の先行研究の結果と比較した。

この実践について、まずは、攻守タイム制ゲームの実際を検討した。

(1) 攻守タイム制ゲームの実際

「プレーユニット数」はゲーム3分あたりで4.9回、「プレー数」はゲーム3分あたり平均13.4回であった。先行研究の4年生ではそれぞれ5.4回と14.9回であった。「触球数」をみるとすべての児童がボールに触れる機会が保証できており、ゲーム3分あたり一人平均3.7回で、4年生の2.8回を上回っていた。これはゲームが4年生では5対5に対して、3年生では4対4であったことが影響したと推察できる。「タグ取得数」はゲーム3分あたり一人平均1.5回で、4年生でのそれは1.9回であった。

(2) トライにつながった攻撃スタイル

最終的にトライにつながった攻撃スタイルに着目して検討すると以下の点が明らかとなった。

①「攻撃の終わり方」をみると「トライ」が60%と最も多く、次いでタッチラインを割る「タッチ」13%、4回タグを取られる「4タグ」11%であった。本ゲーム教材は成功体験を保証していたといえる。

②「フリーパス成功率」は71.4% (282/395回)であったが、失敗数の113回のうち30回はスタートのフリーパスであったため、これを除くと連続プレーの中の成功率は77.2%となった。先行研究の4年生のフリーパス成功率は85.9%であった。

③単元全体のゲームでの一人当たりの「サポート成功率」は88.9%と高かった。また最初のゲームでの成功率81.7%に対して、最終の5回目のゲームでは96.8%に向上し伸び率は1.18倍であった。チームごとをみてもすべてのチームが最終ゲームでは9割以上のサポート成功率に達していた。

④「ランニングの種類」を「前方ラン」と「スワープラン」、後方にあとずさりする「バックラン」に分類したところ、ランニング(449回)のうちそれぞれ62.0%、31.8%、6.2%となり、「前方に走ること」や「大きく回り込んで追い抜こうと走ること」は、小学3年生であっても易しいものであった。

⑤「スワープラン」(129回)のうち「トライにつながったもの」は40回(31.0%)で、この数値は「前方ラン」からのトライの88回について高かった。また「前方に進んでタグを取られた」69回(53.5%)、「タッチ」は8回(6.2%)、「後退してしまったもの」は6回(4.7%)となり、約8割以上のスワープランは前方に進むことができた。しかし、スワープランに対するサポートをみるとボール保持者のスピードに追いつかない児童がみられ、その後のフリーパス失敗は25.6%で、サポートの容易な前方ラン後のフリーパス失敗19.6%と比べて高かった。

以上の結果からは、攻守タイム制のタグラグビーのゲーム教材は、3年生についても先行研究の4年生と比べてもほぼ同程度のプレーが実現できていたことが明らかとなった。3年生にはより少人数のゲームが児童のプレー参加を促進した。

「ボールを持ったら前方に走ること」を強調したことで、トライの成功率やサポート成功率も高く、バックランは単元を通して減少した。3年生にもスワープランは相手ディフェンスをかわす有効なランニング方法であったが、その指導の際にはサポートをより意識させる必要であった。

5. 今後の課題

平成24-25年については、学習指導要領にある中学年3・4年生に適用可能なゲーム教材開発と検証授業を進めてきた。あわせて対象となった小学校では低学年1・2年生を対象とした「鬼遊び教材」に、タグラグビー型ゲームを考案して実践を進めてきた。内容としては、宝取りゲーム(トレジャーハン

ター)と宝運びゲーム(トレジャーキャリアー)である。いずれもタグラグビーとほぼ同じ広さのコートを使用して、前者は、タグを腰につけた児童が、コート内の守備をかわして、相手陣地にある宝を取りに行くというゲームである。後者は、タグを腰につけた児童がそれぞれ宝(ボール)を持って、コート内の守備をかわして、相手陣地に宝を運ぶ(トライする)というゲームである。どちらも攻守タイム制を採用して、一定時間内にどれだけ得点を取れるかを競うゲームとなっている。

こうしたタグラグビー型鬼遊びは、すでに3つの小学校で単元計画され実施された。授業を担当した教員からは、ボールを持って自由に走れることからの技能レベルの児童も参加でき、仲間同士での動き方の工夫もみられ児童の意欲の高さについて報告を受けている。

リサーチグループとしては、タグラグビー型鬼遊びから攻守タイム制タグラグビーゲーム、そして正規タグラグビーゲームとつながる指導手引きを作成して、タグラグビーの魅力を広く学校体育に広められるように、実践現場の教員と協力しながら引き継ぎ研究を推進していきたい。

文 献

- 1) 藤井俊希(2015)小学校中学年のタグラグビー授業におけるゲームパフォーマンスの検討. 筑波大学体育専門学群卒業論文.
- 2) 藤井豊康(2001)小学校におけるラグビー型ゲームの有効性をサポートの観点より検証. 筑波大学体育専門学群卒業論文.
- 3) Griffinほか(高橋健夫・岡出美則監訳)(1999)ボール運動の指導プログラム-楽しい戦術学習の進め方-,大修館書店,東京.
- 4) 原 雅宜(1990)小学校におけるラグビー型ゲームで発揮される子ども達のゲーム能力の変化に関する考察. 筑波大学体育専門学群卒業論文.
- 5) 長谷川悦示(2013)小学校中学年を対象とするタグラグビーゲーム教材に関する授業実践研究, 日本体育学会第64回大会, 立命館大学.
- 6) Hasegawa, E. & Okade, Y.(2014) A 'lesson study' to create a tag-rugby modified game for elementary school in Japan. AIESEP 2014 World Congress, University of Auckland, Auckland, New Zealand
- 7) 橋本恵一(2003)タグラグビーにおける子ども達のゲーム能力の変化に関する考察. 筑波大学体育専門学群卒業論文.
- 8) 今崎克也(1998)小学校のラグビー型教材の有

- 効性に関する検証. 筑波大学体育専門学群卒業論文.
- 9) 川畑貴寛 (2000) 小学校のラグビー型ゲームにおける経験者と未経験者のゲーム能力の変化に関する考察. 筑波大学体育専門学群卒業論文.
 - 10) 中村総一郎 (2013) 小学校中学年のタグラグビー教材の開発に関する研究. 筑波大学体育専門学群卒業論文.
 - 11) 日本ラグビーフットボール協会. タグラグビーオフィシャルウェブサイト. <http://www.tagrugby-japan.jp> (2012.12.13 閲覧)
 - 12) 安中裕勝 (2000) 小学校のラグビー型教材におけるゲームパフォーマンスの変化に関する考察ーキャッチングの視点から. 筑波大学体育専門学群卒業論文.
 - 13) 横須賀功明 (1998) 子どもの視点から見たラグビー型教材の有効性についての検証. 筑波大学体育専門学群卒業論文.