

タグラグビー（第3学年）

運動の特性

タグを取られないようにボールを手でもって相手をかわしたり、パスをつないだりしながら、ゴールまでボールを運ぶことが楽しいゲームである。守備側は、いかに進ませないか、パスをつながせないかに楽しさを感じるゲームである。

1 単元の見通し

技能	・パスやボールを持たないときの動き、ゴールをさせない動きによって、簡単なゲームをすることができるようにする。
態度	・ルールを守って楽しく仲良く運動したり、勝敗を受け入れたり、場や用具の安全に気をつけたりできるようにする。
思考・判断	・攻め方や守り方を工夫したり、チームのよさを生かしながら簡単な作戦を立てたりすることができるようにする。

2 2年間を見通した評価計画「ゴール型ゲーム」

	3年生		4年生	
	評価規準	具体的な児童の姿	評価規準	具体的な児童の姿
技能	・片手や両手でボール操作することができる。 ・コートの中を動き、味方を見つけてパスしたり、シュートしたりすることができる。 ・敵のタグを取ることができる。	○片手や両手でパスやキャッチ、シュートをしている。 ○ボールをキャッチしやすい所や味方のいる所を見つけてパスをつないでいる。 ○敵の動きを見ながらタグを取っている。	・目的に応じて、片手や両手でボール操作することができる。 ・コートの中を動き、味方を見つけてパスしたり、シュートしたりすることができる。 ・ゴールを阻止するためにタグを取ることができる。	○相手の捕りやすいボールを投げている。 ○空いている所を見つけて動いたり、パスを回してシュートチャンスを作ったりしている。 ○相手の動きをよく見てタグを取っている。
態度	・友達と協力し合い、進んで取り組もうとしている。 ・ルールやマナーを守り、勝敗を素直に受け入れようとしている。 ・安全面に気をつけて用具の準備や片付けをしようとしている。	○積極的に友達のよいプレーを見つけている。 ○ルールやマナーを守り、試合前後の挨拶をきちんとしている。 ○友達と協力して準備や片付けを行っている。	・友達と協力し合い、進んで取り組もうとしている。 ・ルールやマナーを守り、勝敗を素直に受け入れようとしている。 ・安全面に気をつけて用具の準備や片付けをしようとしている。	○仲間のよさを認め、励ます声をかけている。 ○審判の指示に従い、勝敗を素直に認めている。 ○声を掛け合い、協力して準備・片付けを行っている。
思考・判断	・みんなが楽しめるようにルールを工夫しようとしている。 ・チームや個人のよさを生かした簡単な作戦を考えようとしている。	○よりゲームが楽しくなるような意見を発表している。 ○チームで話し合った作戦を振り返っている。	・自分の課題を意識し、目的をもって練習に取り組もうとしている。 ・チームの特徴を生かした簡単な作戦を立てようとしている。	○個人やチームの課題をとらえて練習や試合に取り組んでいる。 ○チームのめあてが達成できたかを毎時間きちんと振り返っている。

3 学習過程（全7時間）

	知る・試す			慣れる・広げる			深める		
時	1	2	3	4	5	6	7		
学習過程の工夫	ルールを知る			パスしてトライする			作戦を生かしてゲームを楽しむ		
	集合・整列・挨拶・ウォーミングアップ（準備運動を含む）								
	①オリエンテーション ②鬼遊び ③ゲーム（攻守交代制・ドッジボール使用）	①パス練習（ラグビーボール使用） ②ゲーム	①パス練習 ②ゲーム（攻守混合）	①M ゲーム〈1〉 見取り（タブレット端末とチームカード） ②T 作戦タイム・練習 ③M ゲーム			①リーグ戦		
	振り返り・整理体操・挨拶・片付け								
ゲーム設定の工夫	・既習の鬼遊び「宝運びゲーム」と関連させ、新しいゲームに対する抵抗感を減らす。 ・最初は、簡単なルールにしてゲームに親しみやすくする。 ・ボールの種類：ドッジボール（第 1 時間目）→ラグビーボール（第 2 時間目以降） ・ラグビーボールで両手下手投げ練習。キャッチしやすくする。 ・ボールの数：1 人に一つ→チームに一つ。徐々に減らしていく。 ・攻守交代、守備ゾーンを作り、得点チャンスを増やす。			・攻守混合、守備ゾーンなしのルールに慣れる。 ・振り返りカード、見取りカードでパスからトライの流れを意識できるようにする。		・メンバーのポジションを意識できる準備運動を行う。 ・兄弟チームを作り、タブレット端末で撮影し、作戦タイムに自分のチームの良いところや課題を見つけられるようにする。 ・励ましの言葉や助言を掲示し、作戦作りに役立てる。（きらきら言葉・ぐんぐん言葉） ・試合開始・終了時のあいさつの徹底をはかる。（ノーサイドの精神）			・チームの特徴を生かしながら、パスを得点につなげるようにする。 ・声をかけ合い、最後までゲームを楽しむようにする。 ・本単元の楽しかったことを振り返り、次のボールゲームに期待をもつようにする。
	ここがねらい！ 鬼遊びの発展ゲームとして、新しいゲームを楽しみながらルールに慣れさせる。			ここがねらい！ ・パスをつないで得点につなげる楽しさを味わわせる。 ・チームの良いところや課題を見つけさせる。		ここがねらい！ ・勝ち負けにかかわらず、最後までゲームを続けさせる。			ここがねらい！ 今までに立てた作戦を生かし、ゲームを最後まで楽しませる。

教師の指導・助言

(○評価規準に達していない児童 ◎評価規準以上の児童)

観点	学習状況	だれに	助言例
技能	ボール運び	個人	○両手で下から優しく投げよう。 ○ボールが山の形になっているかな。 ○パスしたい相手を見て投げよう。 ○相手の胸にボールが届いたかな。 ○卵を渡すように丁寧にパスをしよう。 ◎相手が次のパスを出しやすいように考えているところに投げているね。
		個人	○仲間の声をよく聞こう。 ○近くにいる仲間にパスしよう。
		個人	○取られたタグを気にしないで、すぐに味方を探そう。 ○味方に声をかけよう。
		チーム	○「○○さん、パス！」と、仲間に声をかけよう。 ○チームの声を聞いてパスする方向を決めよう。
		チーム	○味方のいる所を見つけてから投げよう。
		個人	○ボールを持った人より後ろを走ろう。 ○ボールを持った人を先頭に三角形を作っているかな。 ○ボールを持った人を先頭に三角を作って動こう。
		個人	○ボールの来る方に体を向けよう。 ○両手を前に出すといいよ。 ○両手で胸に抱くようにキャッチしよう。
		個人	○敵のいない所を見つけて走ろう。 ○敵をかわす走り方には、どんな走り方があるかな。 ○パスを受けられる場所に動こう。 ◎走るスピードを変えてゴールに近づいているね。
	守備	個人	○ボールを持っている人の後ろに回ろう。 ○相手の動きをよく見て走ろう。
		個人	○相手とゴールの間に立つよ。
		個人	○相手が早くタグをつけたら、早くゲームに戻れるよ。
		チーム	○タグを取った後も、ゲームは続いているよ。ボールの動きに合わせよう。

態度	規則が守れない	勝敗が受け入れられない	個人	◎悔しくても最後のあいさつまで、きちんとできる人は立派だね。
		得点差が出るとあきらめてしまう	個人	○点数は楽しみの一つ。ゲームにはほかに楽しいことがいっぱいあるよ。得点だけにこだわっていたらつまらないね。
	励まし合えない	友達の失敗を責める	個人	○「ドンマイ」「次、がんばろう」と言ってあげると、友達は嬉しいね。 ○自分だったら、どんな言葉をかけてほしいか考えてみよう。 ○マイナスな言葉では、元気が出ないよ。
		認め合いが見られない	チーム	○友達のいいところを見つけると、チームに元気が出るよ。 ○「いいね。」「ナイス、パス!」、ゲームが楽しくなる言葉をたくさん見つけて使おう。
		個人プレーが多く、チームとしてのまとまりが感じられない	チーム	○一人の力では、敵に向かうのに限界があるよ。チームで動くことを考えよう。 ○みんなが楽しめるように、お互いの思いをきちんと聞き合おう。 ○仲間のよいところをたくさん見つけよう。
	安全が守れない	準備や片付けができない	チーム	○役割分担を決めてやろう。 ◎友達の手伝いもできる人は、出際がいいし、優しいね。
思考・判断	作戦を工夫できない	立てた作戦がゲームに生かせない	チーム	○作戦名声をかけ合いながら、ゲームをしていこう。
		お互いの意見を聞き合えず、作戦がまとまらない	チーム	○お互いの良いところを見つけよう。 ○うまくできなかったところを解決できるアイデアはどれかな。
		改善策を考えることができない	チーム	○チームでできていたところはどこかな。 直すところはどこかな。 ○タブレット端末を見て気付いたことは何か。いい動きはあったかな。
		具体的な場面を思い出してチームの振り返りができない	個人 チーム	○前と比べて、うまくいった（うまくいかなかった）ことは何か。 ○うまくいった（うまくいかなかった）のは、なぜかな。