

第6学年 体育科学習指導案

1. 単元名「タグラグビー」

2. 運動の特性

(1) 一般的特性

タグラグビーは、陣取りゴール型のボールゲームである。相手を交わしながらボールを持って走ったり、パスをつないで得点を競い合ったりすることが楽しい運動である。また、作戦や役割を考えることでより楽しさが深まる運動である。

(2) 子どもから見た特性

A. 楽しさの体験状況

子どもたちは、昨年度5年生のときに初めて「タグラグビー」に出会っている。本単元が2度目という経験である。事前のアンケートにより、体育が好きであると全員が答えている。これは、体を動かすことが好きであること、友だちと協力して運動をすることが好きであることが理由である。また、どんなボール運動が好きかを問うとタグラグビーが17名、バスケットボールが2名、ハンドベースボールが1名という結果になった。なぜタグラグビーが好きなのかという理由からは、トライができるからが14名、タグを取られないと走り続けられるからが3名という結果であった。昨年度から学級レクリエーションでもこのタグラグビーを行ってきたため、子どもたちがよりタグラグビーに身近さを感じているということが分かる。学習以外でも楽しめるという開放感があり、そのことで普段から休み時間等でも体を動かすための楽しさや意欲をもてる姿が期待できると考えられる。

B. 技術の習得状況

5年生時にタグラグビーを経験しているが、前に投げることを反則としていたために全員のタグラグビーに関する意識は高く、相手を抜いてトライをとりたいという意欲も高い。タグを取りに行く守りに関しても積極的に前に出てとろうとしている姿が多く見られた。しかし、タグを取る際に声だしをしている子どもとただ単にタグを取ることをしている子どもがいて学習中に微妙な判定の誤差があり、声だしがあるなしでもめることもあった。また、ボールを前に落とすことは5年生時に反則とならなかった。そのことで試合がスムーズに進むと考えていたからである。しかしながら、そのことで子ども達の中から疑問が生じ、前に大きくはじけばいいのではないかという作戦も出始めていた。そこでボールを落とすことも反則の1つとしてはいいのではないかという意見が5年生の単元終了時に子どもたち自身の話し合いでまとめられている。

C. 学び方に関する学習経験の状況

6年生時においては、体育学習の際にめあてを確認するために学習の最初に自分で確かめをし、自分のめあてを立て、場を工夫しながら進めてきた。しかし、学び方に関し配慮を要する子どもは、自分のめあては立てることができるが、チームの中では、自分のめあてを達成できたかを確認することができずにただ単に過ごすこともある。

ボール領域の学習をまだ経験していないが、リレーの学習において、チームノートを活用し、立てた作戦がどのような効果があったのかを振り返らせることによって、次の作戦をどのように立て直すことが必要かということに結びついてきた。しかし、自分がめあてを達成できたか、チームとしてめあてを意識して学習を進めたかという点においては、不十分である。

一方で、全員で協力して練習にはどのような準備がいるかを話し合ったり、進んで後片付けを行ったり、失敗した友達を励ます声の掛け合いの姿も見られ始めている。

3. 学習を進めるにあたって

本単元では、子ども達が、タグラグビーの新しいルールに従い、チームで作戦を立てることにより作戦が得点につながったり、守りからどのように攻めるかを考えながら、進んで意欲的に活動できたりすることをねらいとしている。そのために、以下のような手だてをとってみることにする。

- ・子ども達に新しいルールを導入するために、単元導入時にラグビーの試合のビデオを見せる。その際には、明らかに前に落としている場面と分かる状態のビデオを提示し、その後のルール作りの話し合いで前に落とす反則を採用する提案を行う。

- ・チームの力がなるべく均等になるように、ボール運動を得意とする子どもや学習リーダー・生活リーダーと話し合い、その後クラス全体でチーム力を考慮しながら、グルーピングを行う。

- ・子ども達が、ルールやゲームの進め方に慣れるように新しいルールや既習のルール・学習計画を教室に掲示しておく。また、毎時間の準備がスムーズに行くように、役割分担や試合の対戦相手を掲示しておき、子ども達が見通しが持てるようにしておく。

- ・新しいルールで前に落とす反則（ノックオン）や攻撃側がタグを4回取られたら相手チームに攻撃権が変わることといった初めてのルールがあるので、単元導入前にボールになれるような楽しいゲームを仕組むことで楕円形のボールの楽しさを味わえるようにしたい。

- ・めあて1では、「ボールを落さずにできるだけ前に走ること。」「ボールを持っている相手のタグをできるだけ取る。」ということを中心に声かけをしていく。めあて2では、できるだけ相手を引きつけてパスをしたり、ステップしたりとチームのめあてに沿った作戦ができるようにチームノートを活用させたい。単元を通して、子ども達同士の声かけや協力している姿を取り上げ賞賛し、お互いが、楽しく励ましあう態度を身につけさせたい。

- ・チームでの話し合いが、充実するために、コミュニケーションタイムを設定し、チーム内でお互いが何でもいえるような雰囲気作りに努める。また、攻め方・守り方・練習方法の工夫においては、それぞれチームの必要に応じて、提示していく。（情報ボードの設定）

- ・めあての持たせ方においては、うまく立てていない子どもには、個別に助言することで毎時間後に今日の自分が立てためあてが達成できたかを振り返らせる時間をきちんと取りたい。また、子ども達がゲームへの意欲が持続、増進していけるようなノートへの助言をしていきたい。

4. 学習のねらいと道すじ

(1) 学習のねらい

新しいルールやゲームの進め方に慣れ、作戦を立てて、タグラグビーを楽しませる。

(2) 学習の道すじ

めあて1 新しいルールで、いろいろなチームにちょう戦して楽しもう。

めあて2 練習や攻め方、守り方を工夫して、対戦したいチームにちょう戦して楽しもう。

本単元での主な支援

- 単元導入時に、新しいルールに対して興味もてるようなラグビーのビデオの活用。
- チームの力の差が均等になるような子どもたちによるグループ作りと助言。
- チーム内での話し合いが充実するような時間（コミュニケーションタイム）の設定。
- 攻め方、守り方、練習方法の仕方のヒントとして、情報ボードの設定。
- 作戦が立てやすく、振り返りがしやすいノートの工夫。
- 意欲が持続、増進できるように、個人に対するノートへの助言。

ルール

- 1 チーム 5 人（4 対 4 での試合で途中交代）
- 1 試合 6 分（前半 6 分・後半 6 分）
- ゲームの開始と得点の後は、コートの中真ん中からフリーパスでスタート。
- パスは真横か後ろの人のみにできる。
- コートの外にボールが出た時は、出た所から相手チームが両手でフリーパス。
- 得点は、ゴールラインを超えて、相手のインゴールにボールをついたら 1 点。（トライと叫ぶ。）
- 反則の後は、相手チームのボールで（その場から）で反則したチームは 3 歩程度下がる。
- 反則は、スローフォワード（前に投げる）、ノックオン（前に落す）を中心とする。
- タグを取られたら「タグ」と叫ぶ。（タグを上上げる－相手に渡す－プレイに参加）
- タグと言うコールを言わずにプレイした時は、そのままプレイを継続するか、その場から再開する。
- タグを取られたら、3 歩（3 秒）以内にパスを出す。（タグをつけたらプレイに参加）
- 試合開始、反則、タッチラインから出た時の開始は、相手チームが 5 メートルはなれる。

タグラグビー『秋の陣』イン

1. 学習計画

1 時間目	2 時間目	3 時間目	4 時間目	5 時間目	6 時間目
オリエンテーション	<p>(めあて1) 新しいルールで、 いろいろなチームにちょう戦して 楽しもう。</p> <p>※ タグラグビーの新しいルールに 慣れて楽しもう！ ※ 自分たちのチームの力を知ろう。</p>		<p>(めあて2) 練習やせめ方・守り方を工夫して、対戦 したいチームにちょう戦して楽しもう。</p> <p>※相手チームにあった作戦を工夫してみよう。 ※チーム全員が全力で試合にのぞめるように 作戦を工夫しよう！</p>		

2. タイムスケジュール

① 準備・体をほぐす・全体で確認 10分

- コートの準備をグループでする。

ラインマーカ・ストップウォッチ (コートで1つ)・得点板 (2コ)

・ラグビーボール・タグベルト・タグ

- 準備が終わったコートから、グループで準備運動をし、ハンドリングをする。
- 前の時間のゲームをふりかえって、今日の試合の作戦を考え、練習をする。
- 全体でのめあての確認をする。

② ゲームⅠ 5分ー2分ー5分

③ ゲームⅡ 5分ー2分ー5分

④ 今日のゲームをふりかえってみよう 5分

自分のめあてやチームの作戦をふりかえってみよう。
次のゲームで全員がかつやくするためには…。

⑤ 学習のまとめ 5分

全体で学習のめあてをふりかえってみよう。
協力して後片付けをしよう。

楽しくプレーするための大事なやくそく・マナー

- ① 準備や片づけは、みんなで協力して行おう。
- ② ゲームの始めと終わりには、あいさつをしよう。
(よろしくお願ひします! ありがとうございました!)
- ③ 最後まであきらめずに、力いっぱいゲームをする。
- ④ ミスした友だちや相手をけなしたり、やじをとぼしたり、もんくをいったりしない。
- ⑤ 相手にぶつかったり、服をつかんだりするなどの^{らんぼう}乱暴なプレーをしない。

はじめのルール

1. 4人対4人でゲームをする。
2. 試合時間 5分ー2分ー5分
3. タグを取ったら『タグ!』と大きな声で言う。
4. タグを取られたらすぐにパスをする(3歩3秒以内)。
5. タグを取ったら返すまで、取られたらつけるまでプレーできない。
6. 前にパスをしては行けない。(スローフォワード)
7. 前にボールを落としては行けない。(ノック・オン)
8. 4回タグを取られたら攻めと守りを交代する。(4タグ)
9. ゴールラインをこえて、相手のインゴールにボールをついたら、1点。(『トライ』と言おう。)
10. タッチラインから外に出たときは、出たところから相手チームがスローインをする。
11. ゲーム開始と得点のあとはコート中央から1パスをしてスタート!

タグラグビー『秋の陣』

《個人学習カード》 6年1組 番 ()

チーム名
メンバー

できた…A だいたいできた…B あまりできなかった…C できなかった…D

	日にち	学習内容	自己評価
第1時	/	自分のめあて	①楽しかったか () ②ルールが分かってきたか () ③チームワークは ()
		今日の学習で	④トライできたか (回)
第2時	/	自分のめあて	①楽しかったか () ②ルールが分かってきたか () ③チームワークは ()
		今日の学習で	④トライできたか (回)
第3時	/	自分のめあて	①楽しかったか () ②ルールが分かってきたか () ③チームワークは ()
		今日の学習で	④トライできたか (回)
第4時	/	自分のめあて	①楽しかったか () ②作戦がうまくいったか () ③チームワークは ()
		今日の学習で	④トライできたか (回)
第5時	/	自分のめあて	①楽しかったか () ②作戦がうまくいったか () ③チームワークは ()
		今日の学習で	④トライできたか (回)
第6時	/	自分のめあて	①楽しかったか () ②作戦がうまくいったか () ③チームワークは ()
		今日の学習で	④トライできたか (回)

タグラグビー『秋の陣』

《チームノート表》

チーム名	
第 時	月 日 ()

今日のチームのめあて

【試合予定】

	出場メンバー		相手チーム	コート
ゲーム 1	前半		VS	
	後半			
ゲーム 2	前半		VS	
	後半			

作戦など

【試合結果】

	点数	勝敗	トライした人【回数】
ゲーム 1	(自分) VS (相手) VS		
ゲーム 2	(自分) VS (相手) VS		

今日の MVP () 理由

<タグラグビー対戦表>

	Aコート	Bコート
第1時	オリエンテーション	
第2時	A-B	C-D
第3時	A-C	B-D
	A-D	B-C
第4時	【対抗戦】 キャプテン会議で、自分たちが 対戦したいチームを決める。	
第5時		
第6時		

5. 学習の指導と計画（全6時間）

配時	1 時間目		
タイプ	A（学び方に関してチームで解決できる）	B(学び方に関しておおよそチームで解決できる)	C (学び方に関し配慮を要する子どもがいるチーム)
主 点 本 な 目 時 支 標 の 援 と 重	学習全体の見通しをもち、これからタグラグビーを楽しんでやろうという意欲をもつことができる。		
	<ul style="list-style-type: none"> ○学習計画表の提示で見通しをもたせる。 ○ビデオ視聴で新しいルールの確認をして、タグラグビーをやってみたいという興味をもてるような準備運動や慣れの運動を準備する。 		
1 0 2 0 4 0	<p>1. タグラグビーの新しいルールを知る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 5年生や6年生での学級レクでのタグラグビーでよかった点や困ったことを聞く。 ○ 既習のルール，新しいルールをビデオで確認する。 <ul style="list-style-type: none"> ・チームの人数，反則，タグ取りの回数 <p>2. ラグビーボールに慣れる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ ラグビーボールを使い，体を動かし，慣れるための運動で楽しむ。 <p>3. 学習の進め方を知る。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;">めあて タグラグビーの新しいルールを知り，学習の計画を立てよう。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ○ ねらいと道すじを知る。 ○ 学習ノートの使い方を知る。 ○ 場づくりについて知る。 <p>4. 学習の見通しをもつ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ グルーピング（5人の4チーム） ○ めあてのもち方 ○ 準備・片付けの分担 <ul style="list-style-type: none"> ・コート，ゼッケン，得点板，ボール，タグ，タグベルト，ストップウォッチ <p>5. 学習のまとめと後片付けをする。</p>		
学び方	<ul style="list-style-type: none"> ○ 単元計画を提示したボードを見て，説明を聞くことで学習全体の見通しをもつ。 ○ チームのメンバーで新しいルールを確認したうえで新しい作戦などを工夫してゲームを進められるようにチームのめあてを持ち，第2時からの試合につなげる。 		

配時	2時間目・3時間目																																										
タイプ	A			B		C																																					
本時の 主な 支援 の 重点 目標と	○ゲームのルールや進め方を理解している。 ○見つけた動きを使って、ゲームを楽しんでいる。																																										
	○ 場に応じて攻め方・守り方のヒントカードを提示し、チームで行いたい動きをもたせ、活動を見守る。 ○ 良かった点やうまくいかなかった点を次の試合に生かせるように話し合いをさせる。			○攻め方・守り方のヒントカードを提示し、自分が行いたい動きをもたせる。 ○ 良かったところやうまくいかなかったところをはっきりさせて話し合いをさせる。		○新しいルールをチームで理解できるように準教科書・ヒントカードを活用させていく。 ○ 上手にコミュニケーションタイムタイムを取れるように声かけをしていく。																																					
10	1. 学習の準備とめあての確認をする。 ○ 協力して、グループで安全に場作りをする。 ○ グループで準備運動をする。 ○ 本時のめあてを確認する。			1. 学習の準備とめあての確認をする。 ○ 協力して、グループで安全に場作りをする。 ○ グループで準備運動をする。 ○ 本時のめあてを確認する。		1. 学習の準備とめあての確認をする。 ○ 協力して、グループで安全に場作りをする。 ○ グループで準備運動をする。 ○ 本時のめあてを確認する。																																					
	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td colspan="7">めあて1</td> </tr> <tr> <td colspan="7">新しいルールで、いろいろなチームにちょう戦して楽しもう。</td> </tr> </table>							めあて1							新しいルールで、いろいろなチームにちょう戦して楽しもう。																												
めあて1																																											
新しいルールで、いろいろなチームにちょう戦して楽しもう。																																											
20	2. グループで練習をする。 ○ ハンドリングゲーム ○ 作戦を実際に使って練習してみる。			2. グループで練習をする。 ○ ハンドリングゲーム ○ 作戦を実際に使って練習してみる。		2. グループで練習をする。 ○ ハンドリングゲーム ○ 簡単な作戦を使って練習してみる。																																					
	3. タグラグビーの試合をする。			3. タグラグビーの試合をする。		3. タグラグビーの試合をする。																																					
40	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td></td> <td>2時間目</td> <td colspan="2">3時間目</td> </tr> <tr> <td>Aコート</td> <td>A-B</td> <td>A-C</td> <td>A-D</td> </tr> <tr> <td>Bコート</td> <td>C-D</td> <td>B-D</td> <td>B-C</td> </tr> </table>				2時間目	3時間目		Aコート	A-B	A-C	A-D	Bコート	C-D	B-D	B-C	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td></td> <td>2時間目</td> <td colspan="2">3時間目</td> </tr> <tr> <td>Aコート</td> <td>A-B</td> <td>A-C</td> <td>A-D</td> </tr> <tr> <td>Bコート</td> <td>C-D</td> <td>B-D</td> <td>B-C</td> </tr> </table>			2時間目	3時間目		Aコート	A-B	A-C	A-D	Bコート	C-D	B-D	B-C	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td></td> <td>2時間目</td> <td colspan="2">3時間目</td> </tr> <tr> <td>Aコート</td> <td>A-B</td> <td>A-C</td> <td>A-D</td> </tr> <tr> <td>Bコート</td> <td>C-D</td> <td>B-D</td> <td>B-C</td> </tr> </table>			2時間目	3時間目		Aコート	A-B	A-C	A-D	Bコート	C-D	B-D	B-C
		2時間目	3時間目																																								
Aコート	A-B	A-C	A-D																																								
Bコート	C-D	B-D	B-C																																								
	2時間目	3時間目																																									
Aコート	A-B	A-C	A-D																																								
Bコート	C-D	B-D	B-C																																								
	2時間目	3時間目																																									
Aコート	A-B	A-C	A-D																																								
Bコート	C-D	B-D	B-C																																								
○ ゲーム前半と後半の間、ゲームⅠとゲームⅡの間にコミュニケーションタイムを設ける。			○ ゲーム前半と後半の間、ゲームⅠとゲームⅡの間にコミュニケーションタイムを設ける。		○ ゲーム前半と後半の間、ゲームⅠとゲームⅡの間にコミュニケーションタイムを設ける。																																						
5. 学習のまとめと後片付けをする。 ○ 協力して、グループで後片付けをする。 ○ 学習ノートを使い、活動を振り返る。			5. 学習のまとめと後片付けをする。 ○ 協力して、グループで後片付けをする。 ○ 学習ノートを使い、活動を振り返る。		5. 学習のまとめと後片付けをする。 ○ 協力して、グループで後片付けをする。 ○ 学習ノートを使い、活動を振り返る。																																						
学び方	○ コートやルールを工夫してゲームを進めることができ、友だちと楽しみながら練習やゲームを行うことができる。			○ 自分のめあてをもち、友だちと協力しながらゲームを進めることができる。		○ 自分のめあてをもち、友だちに励ましの声かけをすることで次にチームとして大事な作戦が何かを考えることができるようにする。																																					

配時	4 時間目・⑤時間目（本時）・6 時間目		
タイプ	A	B	C
本時の 主な 支援 目標	○チームで簡単な作戦を立てたり，教師が紹介した作戦，練習方法を使ったりしてゲームを楽しんでいる。 ○役割を分担し，安全に気をつけてゲームをすることができるようにする。		
	○ 学習カードを活用しながら，どんな攻め方や守り方がチームにとって有効であったかを考えさせる。	○ 場に応じて攻め方・守り方のヒントカードを提示し，チームで行いたい動きをもたせる。 ○ 良かった点やうまくいかなかった点を次の試合に生かせるように話し合いをさせる。	○ 場に応じて攻め方・守り方のヒントカードを提示し，自分が行いたい動きをもたせる。 ○ 良かったところやうまくいかなかったところをはっきりさせて話し合いをさせる。
10 20 40	1. 学習の準備とめあての確認をする。 ○ 協力して，グループで安全に場作りをする。 ○ グループで準備運動をする。 ○ 本時のめあてを確認する。	1. 学習の準備とめあての確認をする。 ○ 協力して，グループで安全に場作りをする。 ○ グループで準備運動をする。 ○ 本時のめあてを確認する。	1. 学習の準備とめあての確認をする。 ○ 協力して，グループで安全に場作りをする。 ○ グループで準備運動をする。 ○ 本時のめあてを確認する。
	めあて2 練習や攻め方・守り方を工夫して，対戦したいチームにちょう戦して楽しもう。		
	2. グループで練習をする。 ○ チームで考えた作戦を意識してどのような場面で作戦を使うかを考える。	2. グループで練習をする。 ○ チームで考えた作戦を意識してどのような場面で作戦を使うかを考える。	2. グループで練習をする。 ○ 作戦を実際に使って練習してみる。
	3. タグラグビーの試合をする。 ○ ゲーム前半と後半の間，ゲームⅠとゲームⅡの間にコミュニケーションタイムを設ける。	3. タグラグビーの試合をする。 ○ ゲーム前半と後半の間，ゲームⅠとゲームⅡの間にコミュニケーションタイムを設ける。	3. タグラグビーの試合をする。 ○ ゲーム前半と後半の間，ゲームⅠとゲームⅡの間にコミュニケーションタイムを設ける。
めあて1の結果から実力が同じくらいのチームどうして試合を行う。			
4. 学習のまとめと後片付けをする。 ○ 協力して，グループで後片付けをする。 ○ 学習ノートを使い，活動を振り返る。	4. 学習のまとめと後片付けをする。 ○ 協力して，グループで後片付けをする。 ○ 学習ノートを使い，活動を振り返る。	4. 学習のまとめと後片付けをする。 ○ 協力して，グループで後片付けをする。 ○ 学習ノートを使い，活動を振り返る。	
学び方	○ ゲームのルールや規則を正確に理解し，自分の動きを考えながらゲームを楽しむことができる。	○ コートやルールを工夫してゲームを進めることができ，友だちと楽しみながら練習やゲームを行うことができる。	○自分のめあてをもち，友だちと協力しながらゲームを進めることができる。