

[体育・保健体育]

子どもの主体性が生きるボール運動の単元開発

- 第6学年「保内小タグラグビー2010」の実践を通して -

三村 陽子*

1 はじめに

「先生、男子が全然パスを回してくれません。」「女子はルールが分からないから、男子だけの試合にして下さい。」

試合が終わるやいなや、子どもたちが不満を訴えに来る。得意な子にしかパスを出さない子、コートの中にいるだけでボールに近づこうとしない子…。技能の個人差、男女差が大きい高学年の子どもたちに、ボール運動を通して運動する楽しさや仲間と力を合わせる喜びを感じさせるにはどうしたらよいか、私の体育の学習における大きな課題であった。

その課題を解決するために、これまでも工夫を加えながら実践してきた。例えば、「ソフトバレーボール」では、相手に返すまで何回触ってもよい、サーブはどこでもよいなど、ルールを緩和してゲームを行った。すると、サーブの失敗が減ったり、ラリーが続いたりして、より多くの子どもがボールに触れることができた。しかし、逆にバレーボールの経験者がとまどう姿が見られたり、男子のなかにはバレーボールに対する先入観が強く、興味を示さず、ゲームや練習に消極的な姿が見られたりした。また、「サッカー」では、センターラインを斜めに引きコートを変形させたり、プレーできる場所を制限したりという工夫を加えゲームを行った。すると、技能の高い子のドリブルばかりではなく、パスが増え、より多くの子どもがボールに触れることができた。しかし、男子の速いパスに女子がうまく合わせられず、がっかりする場面が見られた。いずれの実践も、既存のスポーツのイメージが強く、それを払拭する手だてが少なかつたことから、ゲームをする上でとまどいが見られた。また、ルールの変更が教師側からの提案だったために、子どもたちの必要感が乏しく意欲につながらなかったと考える。

そこで、学級の子どもたちにとってあまりなじみのないスポーツ、「タグラグビー」を教材として取り入れようと考えた。ラグビー・タグラグビーの経験者は学級にはいない。そのため、技能の差が少なく、既存のルールにとらわれずに工夫を加えることができると考えたからである。自分たちが考えたルールでゲームを楽しむ「保内小タグラグビー2010」の学習を通して、運動することの楽しさや、仲間と協力する喜びを感じさせたいと考えた。

2 研究の目的と方法

本研究は、ボール運動「タグラグビー」において、子どもが主体的に学ぶために教師のどのような支援が有効であったかを検証する。その方法として、ワークシートや授業観察から、子どもの発言や行動を把握・分析し、主体的な学習姿勢や学習意欲向上の変容について明らかにしていく。

3 研究の構想

(1) 「保内小タグラグビー2010」のルールづくり

学習指導要領では、ボール運動は「簡易化されたゲーム」で「運動の楽しさや喜びに触れ、その技能を身に付ける」ことを目標としている。「簡易化されたゲーム」とは、「ルールや形式が一般化されたゲームを児童の発達の段階を踏まえ、プレーヤーの数、コートの広さ（奥行きや横幅）、プレー上の制限（緩和）、ボールその他の運動用具や設備など、ゲームのルールや様式を修正し、学習課題を追究しやすいように工夫したゲーム」とある。

そこで、日本ラグビーフットボール協会が示す「タグラグビー 初心者のためのルール」を参考にし、子どもたちと話し合いながら、子どもの実態を第一に考えた独自のルールを以下の方針でつくることにした。

* 三条市立保内小学校

- ・ルールは、分かりやすく平易な言葉を使う。
- ・タグラグビーの特性である、楕円形のボールを使うことやスローフォワードのルールは変更しない。
- ・ゲームを通して、問題点が出てきたら子どもたちと話し合い、ルールの見直し・修正をする。
- ・チームが協力することで得点が伸びたり、いろいろな子が活躍したりするような支援を加えていく。

(2) 子どもの意見を生かした単元づくり

6学年は単学級で36名の子どもが在籍している。素直で明るく男女の仲がよい集団である。基本的には体を動かすことが好きな子どもが大半で、運動の技能も高い集団である。だが、ボール運動の技能や経験は、個人差・男女差がある。また、学習や生活の上では教師が与えた課題に素直に取り組む子どもが多いが、やらされている気持ちを強く感じる子どもおり、その子どもたちの活動の意欲は乏しい。

単元を全8時間とし、学習の流れは子どもたちの意見を大切にしながら進める。基本の確認や必要な技能を身に付けさせるため、最初の2時間は教師が考えた学習内容で活動する。そして、子どもの学習意欲を向上・持続させることをねらって、早い段階からゲームを取り入れる。ゲームを通して感じたことや考えたことをその後の学習につなげる。また、子どもの思いや願いを把握するために、ふり返りの時間を確保し、子どもと話し合いながら学習を進める。

4 単元計画 (全8時間)

次時	第1次 1・2	第2次 3・4	第3次 5・6・7・8
◇ め あ て ・ 主 な 活 動	◇タグラグビーの特徴を知り、学習の見通しをもつ。 ・タグラグビーのやり方のイメージをもつ。 ・学習計画を立てる。 ・タグやボールを使った、簡単なゲームを行う。 ・基本のルールを決める。 ・チームを作る。	◇ゲームをする。 ・準備運動をする。 ・ゲームをする。 ・ゲームをふり返る。 ・ルールを見直す。	◇新たなルールでゲームを行う。 ・攻めや守りの作戦を立てる。 ・ゲームをする。 ・ゲームをふり返る。 ・紅白戦を行う。
● 留 意 点	●基本の確認や必要な技能を身に付けさせるため、教師主導で学習を進める。 ●ルールは子どもたちの話し合いで決める。そのための時間を十分とる。 ●チーム編成は、子どもたちの話し合いで決めるが、男女混合・チーム間等質を条件とする。	●実際のゲームを通して、問題点や必要な技能を明らかにする。 ●必要ならば、ルールの見直しをする。	●必要に応じて、攻めや守りの例を示す。 ●チームが協力することで得点が伸びる支援をする。

5 研究の実際

(1) 第1次の様相

① 「私にもできるかも。」

～自信を付けた『タグとり鬼』～

楕円形のボールにタグ、目新しい教材に子どもたちは興味を示し、タグラグビーへの意欲はすぐに高まった。まず、タグを取るという技能を身に付けさせるため、『タグとり鬼』で練習することを提案した。体育館の半面を使い、赤白対抗で行った。相手チームのタグをとれるが、相手チームからもタグをとられるというルールにした。タグを2本とられたらアウトになるが、同じチームの仲間からタグをもらったら復活できることにした。そうすることで、ゲームをしている間、運動

学習の実際の流れ (第1次)

	0	15	30	45 (分)
1時	DVD視聴	タグとり鬼	円陣パス	学習計画 づくり
2時	タグとり鬼	円陣パス	ボール集め 競争	ルールづくり チーム分け

が途切れることがなくなり、味方を助けようとする姿が見られると考えたからである。

「逃げるー追う」という「鬼ごっこ」に似た動きでなので、子どもたちはすぐにやり方を理解し、進んで活動していた。中でも、普段自ら動こうとしないN児の活躍が目立った。相手の動きを見ながら逃げたり、走る方向を急にえたりして工夫していた。タグをとる本数も多く、同じチームの友達を何人も助けていた。

その後、チームで円陣パスの練習をした。ボールを両手で下から投げることを徹底し、30回パスしたら全員が中央に集まってボールを高く掲げ「トライ」と言う。初め、恥ずかしさからか「トライ」の声は小さかった。そこで、チームごとに「トライ」の速さを競わせた。すると、パスを速く回そうと夢中になり、自然とトライの声も大きくなってきた。

〔N児の感想〕

タグとり鬼が楽しかった。両手でパスするのもすぐにできた。簡単で楽しかったから早くゲームがしたい。

〔他の子どもの感想〕

- ・楽しそうのでやる気が出た。
- ・簡単にできて楽しかった。
- ・ボールをパスするのが大変そう。

② 「やっば、ゲームでしょ。」

～子どもがつくる学習計画とルール～

1時、導入として「みんなでトライ！タグラグビーガイド」（新潟県ラグビーフットボール協会普及委員会作成のDVD）を視聴し、タグラグビーのイメージをつかませた。そして、ルールも学習内容も自分たちが決めることを提案した。すると、「ゲーム、ゲーム。早くゲームしようよ。」と男子の大半が言ってきた。そこで、2時は、ルールづくりとチームづくりを行い、3時からは、ゲームを中心に学習を進めることにした。

2時ではルールを決める話し合いをした。ルールを決めるときには①パスは横か前に出す、②安全にプレーすることを条件にした。この2点はタグラグビーの特徴を失わないために必要なことと考えたためである。

ルールを決めるときには、子どもたちがイメージしやすい平易な言葉を使って表現するようにした。タグラグビーの性質上、「トライ」「タグ」「フリーパス」という言葉は使うことにした。「スローフォワード」という言葉は、子どもたちに馴染みが薄く、覚えにくいと考え使用しなかった。学級で考えたルールは右の通りである。

(2) 第2次の様相

① 「Hさんみたいにしてみよう。」

～ルールを確認した初めてのゲーム～

準備運動代わりに「タグとり鬼」をし、学級で決めたルールの確認をして、実際にゲームを行った。ルールを確認しながらのゲームになると予想し、ゲームの時間を十分にとった。コートは体育館の半面を使用し、2試合同時に行うようにした。球技の経験が多い男子が進んで審判を引き受けた。男子も女子も入り交じって、敵のタグをとろうとする姿が見られた。

ボールを持ったタグをとられるまで走ることができるのはタグラグビーの特性だが、大半の子どもたちはボールをすぐにパスしたがった。今ま

学級で考えたルール

〔ルール1 得点方法〕

- ・ゴールエリアにボールを置くと1点。(トライ)
そのとき、チーム全員で「トライ」と言う。

〔ルール2 パス〕

- ・ボールは前に投げない。ボールは蹴らない。

〔ルール3 タグ〕

- ・ボールを持っている人がタグを取られたら、すぐにパスをする。取られたタグをベルトに付け直してからプレーに戻る。
- ・タグを取ったら大きな声で「タグ」と言う。取ったタグは相手に手渡しで返す。

〔ルール4 フリーパス〕

- ・ゲームの開始や、得点後の再開はフィールド中央のフリーパスから始める。ボールがフィールドから出た場合はその場所のフリーパスで再開する。

〔ルール5 禁止〕

- ・危険なプレー（接触・滑り込みなど）はしない。

学習の実際の流れ（第2次）

	0	15	30	45 (分)
3・4時	タグとり鬼 ・ ルールの確認	ゲーム①	ゲーム②	ゲームの ふり返り ・ チーム内 意見交換
				まとめ ・ 次時の 確認

で経験したゴール型ゲームでは、ボールを持って走ることはルール違反になることが多かったためではないかと思う。その中で、H児の動きが素晴らしかった。H児は、ボールをパスされると、相手をかかわしながらゴールを目指すことができた。H児は普段、鬼ごっこや追いかけごっこのような遊びを好み、学級ではおとなしい男子のグループに入っていた。運動技能も特別高いというわけではない。友達の1歩後ろでパスを待ち、あとは得意な鬼ごっこの要領でゴールを目指す。体育の時間にそれほど注目を浴びることのなかったH児がこの日のヒーローだった。そこで、同じチームの子にH児の動きを紹介させた。教師からもどんな動きがよかったのか、説明を加えた。すると、子どもたちから、「Hくんのように、ボールをパスされたらゴールを目指して走ればいいんだ。」「私もやってみたい。」などの声があがった。H児のチームでは、そのような動きを「作戦H」と名付け、次回からみんなでやってみようと言っていた。

また、普段ワークシートにはあまりたくさん書くことのないH児がタグラグビーの学習では、感じたことをたくさん書いていた。このことから、活動に対する意欲の高さを感じた。

② 「女子にもパスを出せばいい。」 ～友達の動きを分析した話し合い～

①で述べたH児のようなすぐにタグラグビーが楽しめる子だけでなく、なかなか楽しさを感じられない子もいた。普段、バスケットボールやドッジボールで遊ぶことの多いO児もその1人である。O児はルールを決める話し合いや円陣パスなどの練習に進んで参加していなかった。そのため、ルールをしっかりと理解しないまま、ゲームに参加していた。

また、O児は休み時間を一緒に過ごしているような、特定の男子にしかパスを出さなかったため、パスの相手を選んでいる間にタグをとられたり、パスカットされたりして、思ったようにゲームを進めることができなかった。そのため、ゲームの途中からO児は、「つまらない、つまらない。」と大きな声で訴えてきた。

3時のゲームをふり返る場面で、O児に何がつまらないか説明させた。すると、「ルールが分からないし、トライも決められないから。」と答えた。これに対し別のチームの男子から、「OさんはNさんにしかパスを出そうとしていなかった。後ろに女子がいたのに。」と、パスの相手を選んでいたことを指摘された。同じチームの女子からも同様の意見が出た。そこでO児に、「次の時間は、よい動きをしていた人を見つけて自分と比べてごらん。」とワークシートに書く内容を助言した。文章にまとめることによって、自分をふり返るとともに、タグラグビーの特性にも気付くことができると考えたからである。

4時では、O児は友達の動きを見てタグをとることや、ボールを持ったらゴールを目指して走ればいいことは理解した。しかし、女子がボールを持つと、男子にパスするよう命令したり、自分から女子にパスしたりせず、自分中心でゲームを進めようとする態度は、この時点では変わらなかった。

③ 「パスが上手になりたい。」 ～子どもの欲求を次時の課題に～

ボールを持ったらゴールをめざして走りトライを決める子が増え、ゲームはどうにか形になってきた。しかし、パスがうまくいかずボールを落としてしまったり、前に出して反則をとられたりする場面はあまり減らなかった。そこで、子どもたちにゲームでの問題点を聞いたところ、「パスがうまくいかない。」「ボールを落としてしまうとゲームが中断して面白くない。」などが挙がった。「勝つためにパスが上手になりたい。」と大半の子が感じていた。そこで、「パスの上達」を次時の課題にしようと提案した。

〔H児の感想〕

今日は、ボールを渡されたら落とさないようにしました。トライをしようと思ったら勢いがよくてぶつかりそうになりました。トライが決まってうれしかったです。今日は、攻めばかり考えていたから、次は守りも考えたいです。

〔O児のふり返りカードから〕

いい動きをしていた人は2人います。

1人目はAさんです。次々に相手のタグをとっていました。冷静に判断していました。ほくだったらどう動くか相手に見破られてしまうと思いました。もう1人はNくんです。何人にも囲まれてタグをとられそうになっていました。でも、かわして最後にはトライをしました。トライできたけど単独行動は危険だなと思いました。

(3) 第3次の様相

学習の実際の流れ（第3次）

① 「私もトライできた。」

～パス上達タイム～

上達のための方法は、教師が提示した。『三角パス』（ボールを持った人が前を走り、後ろの2人にパスを出す。パスを受けたら先頭を交代する。）でのパス練習や、『1対1』や『2対1』（2対1ならば必ずぬけられることを体感する。）でのゴール合戦を行った。

「パスの上達」と、練習の目的が明確だったので、子どもたちは進んで練習していた。とくに、技能に自信がなく、ボールを持ってすぐにパスしてしまう女子が進んで体を動かしていた。そして、初めてトライを決め、とても喜んでいた。

	0	15	30	45 (分)
5時	タグとり鬼	パス上達タイム 三角パス・1対1・2対1		計画・ ルール の見直し
6・7時	チーム力 アップタイム		ゲーム	チーム内・ チーム間 意見交換
8時	作戦タイム	紅白戦（オールコート）		まとめ

〔パス上達タイムの感想〕

- ・前にパスしなくなった。全員がトライした。
- ・2対1ならトライできることが分かった。
- ・今日みたいな遊びっぽいゲームの方が楽しかったです。試合の時は、ボールをパスされると心配ですぐに他の人にパスしてたと思いました。

② 「全員がトライしよう。」 ～ルールの修正～

2次のゲームでは、トライを決める子の偏りも目立ってきた。それとともに、攻撃がワンパターンになったり、チームの得点力にも差が出てきた。タグラグビーの楽しさはなんと言ってもトライを決めることである。その楽しさをより多くの子に感じさせたいと考え、5時の話し合いで、『得点できるのは1人1点』というルールを付け加えることを教師が提案した。子どもたちから「1人1点ではつまらない。全員が得点したら2点目を入れてもいいことにしよう。」という意見が出た。そこで、右のルールを付け加えることにした。

このルールを加えたことにより、足の速い子だけにたよらず、タグをとられるまで前進しようとする子どもが増え、得点の順番を工夫するチームも出てきた。攻撃のパターンが多様になり、ゲームが白熱していった。

付け加えたルール
得点できるのは1人1回。ただし、全員が得点したら2点目を得点できる。

③ 「チームで練習する時間が欲しい。」 ～チーム力アップタイム～

ルールの追加により、全員が得点をあげる工夫がゲームの中で見られるようになった。そこで、実際にゲームで成功したパターンを学級全体に紹介したり、攻撃や守備のパターンを整理して例示したりした。2次で「つまらない。」を連発していたO児が、自分のメモ帳にタグラグビーの作戦を書いていた。O児のタグラグビーに対する意欲の高まりを感じることができた。

〔O児の考えた作戦〕

- (攻め) ・敵に背中を見せないでタグをとられないようにする。
・パスを何回もして敵を混乱させる。
- (守り) ・かべを作って前に進ませないようにする。
・マンツーマンにしてパスされた人のタグをすぐとる。

6時では、作戦を考えてゲームをしたが、あまりうまくいかないチームがほとんどであった。そこで、7時はチームで練習する時間を多くとることにした。チームの仲間と、楽しそうにパスの練習をしたり、作戦がうまくいくと歓声があがったりした。

〔7時終了時の感想〕

- ・マークマークの作戦がうまくいった。
- ・ダミーパスができなかった。けど楽しかった。
- ・チームの人たちの動きが見えてきて、パスする回数が増えた。

④ 「Kさんすごいね。」 ～学級がひとつになった紅白戦～

「Kさんすごいね。Aさんに勝ってトライしたよ。」「あんなに速く走るKさん初めて見たよ。速かったね。」

ゲームを見ていた子どもたちが、興奮気味に報告してきた。運動が苦手な、他の球技では一度もボールに触れずにゲームを終えてしまうことの多いK児が、運動能力が高いA児に競り勝ちトライを決めたのである。その時、同じチームだけでなく、相手チームの子どもたちもK児の活躍を喜んでいて、練習した作戦がうまくいき、メンバーとハイタッチするチームや、「負けたけれど作戦がうまくいったね。」と声を掛け合うチームもあった。仲間と協力する楽しさを感じている姿がたくさん見られた。

6 成果と課題

学習をふり返っての子どもたちの評価は右のようであった。楽しかった理由として、「仲間と協力したこと」「上達したこと」「自分に自信がついたこと」などが挙げられた。「仲間と協力したよさ」を記述している子どもは12人おり、「タグラグビー」の学習を通して多くの子どもが、仲間と協力する楽しさを感じることができた。また、楽しみながら技能の向上も図られたととらえることができる。成果として以下の5点が挙げられる。

[学習をふり返って] 36人中

- ・とても楽しく活動できた…30人
- ・楽しく活動できた … 6人
- ・楽しく活動できなかった…0人

- ・初めて取り組むボール運動だったので、既存のルールにこだわらず、子どもがルールをつくる楽しさを感じることができた。
 - ・ルールや学習内容について話し合う場を大切にすることで、子どもの思いや願いを生かすことができ、学習意欲の向上や持続につながった。
 - ・ゲームを単元の早い時期から取り入れることで、子どもが必要な技能に気付き、それを身に付けたいという意欲をもつことができた。
 - ・タグラグビーの特性を生かしたことで、技能の差を減らし、仲間との協力を促すことができた。
 - ・ルールの修正により、仲間との協力を促し、好ましい人間関係をつくることにつながった。
- 一方、課題としては次のことが挙げられる。
- ・他のチームのゲームを見ているとき、一部の子どもが審判をするだけで大半の子の役割がなかった。子どもの主体性ということを考えれば、必要な役割を考えさせる支援が必要だった。

7 終わりに

「保内小タグラグビー2010」の後に行われた児童会行事「六送会」では、話し合いで「自分たちらしい出し物をしよう。」といった発言が聞かれ、前例にこだわらずに内容を決めようとしていた。また、練習の合間に、「もっとこうしたらいい。」と助言し合ったり、道具の出し入れを男女が協力して行ったりする姿も見られた。タグラグビーで培われた力が生かされた場面である。

今後、体育に限らず、仲間と協力する楽しさや互いに高め合う喜びを感じることができる単元を開発し、主体的に学ぶ子どもを育てていきたいと思う。

〈引用・参考文献〉

文部科学省 「小学校学習指導要領解説体育編」(平成20年)

鈴木英人 「だれでもできるタグラグビー」(小学館, 2009年)

日本ラグビーフットボール協会 「初心者のためのルール」<http://www.rugby-japan.jp/future/tag/2004/tag-rule.html>