

## [体育・保健体育]

# ラグビーにおける攻守の楽しさを実感できる学習過程の検討

—子どもの動きと意識の変容を通して—

龍池 雄人\*

## 1 問題の所在

平成28年12月21日に開催された中央教育審議会の109回総会において取りまとめられた答申では、現行学習指導要領の成果として「運動やスポーツが好きな児童生徒の割合が高まったこと、体力の低下傾向に歯止めが掛かったこと」等を挙げている一方で、「運動する子供とそうでない子供の二極化傾向が見られること」等の課題が示された。この答申を踏まえて平成29年に告示された新学習指導要領では、高学年のボール運動における内容の取扱いにラグビーやフットボールが明記され、中学年のゲームにおける内容の取扱いでは陣地を取り合うゲームを取り扱うものとされている<sup>1)</sup>。つまり、陣取りゴール型のボールゲームが新学習指導要領で目指す「体育や保健の見方・考え方を働かせ、課題を見つけ、その解決に向けた学習過程を通して、心と体を一体として捉え、生涯にわたって心身の健康を保持増進し豊かなスポーツライフを実現する資質・能力<sup>2)</sup>」の育成につながりやすい運動だと考えられるのである。

陣取りゴール型のボールゲームの中で代表的なものは、「ラグビー」と「フットボール」である。これらの種目が多く実践されてきている理由としては、ドリブルやシュートを必要としないという技術的なやさしさが挙げられる。その中でも、ラグビーのもつやさしさについて、小学校3年生を対象にポートボールと比較した佐藤・鈴木の研究では、『得点動作とボールを保持しての移動動作だけでなく、「難しい」とされてきたパス動作も、実はラグビーの方がポートボールよりも「やさしい」こと』が明らかとされている。<sup>3)</sup>したがって、ラグビーは運動経験が少なく、運動技能が成熟していないためにサッカーやバスケットボールを楽しむことができない児童にとっても運動の楽しさを感じることができるスポーツであると言える。

確かに、ラグビーのもつやさしさによってどの児童も攻撃に参加しやすく、ボールを持って進んだりトライしたりすることで達成感やチームへの貢献感を得やすいだろう。しかしながら、攻撃が他の種目と比べてやさしいことにより、攻撃に成功する（トライする）機会が多くなるということは、守備の局面が難しくなっていると考えることができる。つまり、運動を苦手としている児童にとっては守備時に相手に抜かれて何度も失点することで楽しめない児童がいることも考えられるのである。したがって、ラグビーの学習を通して運動の楽しさをより深く感じるために、攻守の両局面で楽しさを感じ、ゲームの中での達成感やチームへの貢献感を得られるような学習過程や指導の工夫が必要と考えられる。

## 2 研究の目的

ラグビーにおいて、これまでに明らかにされてきた攻撃のやさしさ<sup>4)</sup>により、誰にとってもトライを取るなどの攻撃の局面における楽しさを感じやすいことは明らかである。その一方で、守備の局面では「ボールを持つ人のタグを取る」という攻撃を止めるためにすべきことが頭では分かっているながらも、実際に走ってくる人のタグを取ることは決して容易なことではない。それは、ボールをキャッチすることやボールを持って走るといった攻撃で求められる技能と比べ、守備で求められるタグを取ることに類似した動きの経験が少ないからであろう。したがって、攻守の両局面における楽しさを感じるためには、攻撃だけに特化するのではなく、守備の経験を数多く積むとともに、そのコツを共有することが必要であろう。そこで本研究では、攻撃の楽しさに加え、タグを取ることなどの守備の楽しさを実感し、達成感やチームへの貢献感を得るための学習過程について検討することを目的とする。

\*新発田市立中浦中学校

### 3 研究の方法

#### (1) 期間

平成29年11月14日（火）～12月1日（金）

#### (2) 対象

N県S市N小学校 6年生24名（男子14名、女子10名）

#### (3) 検証方法

ワークシートを用いて、毎時間の授業後における児童の個人内評価を集計し、学級全体の意識の変容を記録する。また、事前アンケートにおいて「ボール運動があまり好きでない」と回答した児童を中心に、記述による気付きから意識が変容した要因を考察することで、タグラグビーの攻撃と守備の楽しさを実感することができる学習過程について検討する。

### 4 研究の構想

#### (1) ミニゲームをウォーミングアップと守りのコツの発見の場とする

1対1や2対2のミニゲームをウォーミングアップとして全員が同時に行うことで、短時間で体を温めることができるとともに、相手を抜くことやタグを取ることをコツを発見することを目指す。そして、ここで見つけたコツを共有することで個々の技能も習熟させていくことができるだろう。

また、ミニゲームを行う中で、攻撃では「ボールを持ったら走ること」、守備では「タグを取りに行くこと」を徹底することによって、その意識づけを図る。この意識があることで、全員が積極的にメインゲームに参加することができ、プレーする機会が増加する。その結果として、技能の習熟にもつながりタグラグビーの攻防の楽しさを感じることを期待する。

#### (2) ゲームを中心とした学習を積み重ねる

ボールゲームにおいて、全く同じ状況は2度とやっこない。したがって、作戦を立てていても必ずしも想定していた通りのプレーができるとは限らない。そのため、自分自身で的確に状況判断を行いながらよりよいと思われるプレーを常に考えながら動くことが求められる。そして、自分で判断して動いた結果として、得点できたり攻撃を止められたりしたときに、より大きな喜びを感じてさらに主体的な学習へとつながっていくと思われる。

状況を判断してよりよいプレーを選択する力を育てるためには、言葉で聞いたりプレーを見たりするよりも、実際にゲームの中で体感することが有効であろう。そこで、ゲームを中心とした学習を積み重ね、教師や友達の声を聞きながら状況判断をして動く経験を数多く積ませていく。また、そこで得た気付きをホワイトボードに記録して共有できるようにすることで、友達の気付きを自分で試しながら学習を深めていく姿を期待している。

#### (3) 全員が意欲的にゲームに参加できる環境づくり

学習指導要領において「ゴール型では、ボール操作とボールを持たない時の動きによって、簡易化されたゲームをすること」とされており、「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、実態に応じたボール操作で行うことができ、プレイヤーの人数、コート広さ、ネットの高さ、塁間の距離、プレイ上の制限、ボールやその他の運動用具や設備などを修正し、児童が取り組みやすいように工夫したゲーム」だとされている。そこで、全員が意欲的にゲームに参加してトライをしたり、タグを取ったりすることができるように以下の目的で環境を設定した。

##### ① プレイヤーの人数

ア 3対3のメインゲーム

ゲームの人数が減少することで、ボールやタグに触れる経験が増加し、学習意欲の向上につながる。

##### ② コートの広さ

ア コートの横幅を狭くし、縦20m×横10mのコートでゲームを行う

横幅を狭くすることで守備がしやすくなり、守備の楽しさを実感できる。また、攻撃においても突破が難しくなり、仲間と協力する必要感を得られるため、攻守の両局面における学習意欲の向上につながる。

図1 学習カード

### ③ プレイ上の制限

ア 単元開始当初（1・2時間目）はノックオンの反則を取らないこと

ボール操作を苦手とする児童にとって、ボールを前に落としてはいけないというノックオンの反則は、学習意欲の低下につながる事が考えられる。しかし、ノックオンを反則としない場合、ノックオンによって転がったボールが守備の間を抜け、トライできてしまう状況が生まれかねない。この状況では、タグラグビーの特性が失われる可能性もある。佐藤ら(2008)によれば、学習経験を重ねるごとにパスミスは減少していく<sup>5)</sup>という。そこで本授業では、2時間目までノックオンの反則は取らないこととした。

イ タグを4回取ったら攻守交代とすること

タグの回数による攻守交代があることで、積極的にタグを取りに行く姿が期待でき、守備における学習意欲の向上につながる。

ウ インターセプトは禁止とすること

守備のオフサイドを防止し、攻撃側がパスを成功させやすくするためにインターセプトを禁止とした。

### ④ 運動用具

ア ドッジボールを使用すること

長尾らの研究<sup>6)</sup>によると、楕円のボールではなく、円形のドッジボールを使用することで、どのようにボールを進めトライするか意識が向くことや、女子の運動有能感が上昇することが報告されている。そこで、本授業においてもラグビーボールではなくドッジボールを使用することとした。

イ タオルで作った大きなタグを使用すること

タオルで作った大きなタグを使用することでタグが取りやすくなる。このことによって、守備における学習意欲の向上につながる。

## 5 単元指導計画

全ての児童がタグラグビーにおける攻守両面の楽しさを実感するため、以下の単元指導計画に沿って学習を進めた。

第1次 個々の技術を高めるとともに守備の局面に重点を置くことで、ボール操作を苦手としている児童も守備の局面における個人的な達成感やチームへの貢献感を得ることを目指す。

第2次 チームとして攻防することに重点を置き、チームの中での自分の役割を意識しながら学習を進めることで、より大きな達成感やチームへの貢献感を得られるように指導していく。

第3次 これまでの学習のまとめとしてリーグ戦を行う中で、勝敗を受け入れて敵味方関係なくお互いをたたえ合う「ノーサイドの精神」も身に付けることを期待する。

次		第 1 次			第 2 次			第 3 次	
時間		1	2	3	4	5	6	7	8
授業の 流れ	0分	準備	1 vs 1	1 vs 1	1 vs 1				
	5分	1 vs 1		2 vs 2	2 vs 2	3 vs 3	3 vs 3	3 vs 3	リーグ戦 3 vs 3
	10分		2 vs 2						
	15分	3 vs 3		3 vs 3					
	20分		3 vs 3		3 vs 3				
	25分	3 vs 3		3 vs 3					
	30分		3 vs 3		3 vs 3				
	35分	3 vs 3		3 vs 3					
	40分		3 vs 3		3 vs 3				
45分	片付け&ふり返り								

## 6 研究の実際

### (1) 第1次の様相

体育館をバドミントンコートのライン等を使用して12個に分割し、24人が全員同時に1対1や2対2のミニゲームを繰り返し行った。ミニゲームを通して、攻撃と守備の両局面における個々の技術の向上が見られるとともに、相手を抜

く経験やタグを取る経験を数多く積むことができ、どの児童も喜んだり悔しがったりしながら楽しんでいった。第1次に  
おける児童の気付きとしては、以下のようなものが記述されていた。

**【攻撃】**

- ・左右のフェイントを入れると抜きやすい。(児童C)
- ・タグを取りにきたときにスピードを上げると取られにくい。(児童D)

**【守備】**

- ・タグに近い方手で取ると守りやすい。(児童E)
- ・自分から取りに行くと抜かれてしまうから、いつでも動けるようにして待っていると良い。(児童F)
- ・加速した後だとタグを取れないので、近づいておく方が良い。(児童G)

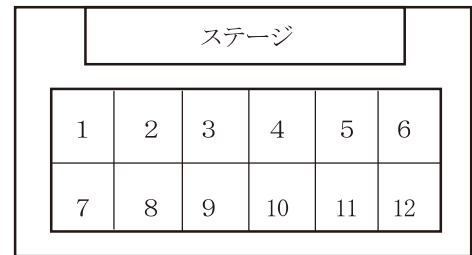


図2 コート配置図

また、3対3のゲームの中では、オフサイドやスローフォワードの反則が度々あったり、自分がどう動けば良いのかわからず戸惑ったりしながらも、どの児童もトライをしたりタグを取ったりすることができた。しかし、守備の間に走ってきた時に、守備側がゆずれ合うような形で抜かれてしまう失点のパターンがどのチームでも多く見られた。そこで、どのようにして守ったら失点を防ぐことができるかを話し合った結果、「誰がタグを取るのか、どう動いてほしいのかの声をかけ合うこと」「横一列に並んで隙間をできるだけなくして守ること」が大切だと気付いた。

(2) 第2次の様相

第2次では、チームとしての攻防に重点を置いて学習を進めた。守備の局面では、第1次に気付いた「誰がタグを取るのか、どう動いてほしいのか声をかけ合うこと」「横一列に並んで隙間をできるだけなくして守ること」を学級全体として目指し、単独突破が徐々にできなくなることでタグ発生後のパスが多く生まれるようになっていった。また、攻撃の局面では単独突破が減少したことで、「タグの取られ方」や「タグ発生後のパスをどうするか」に思考が向かっていった。

児童の気付きとして記述されていたものは以下の通りである。

**【攻撃】**

- ・守備をしている2人の間に走って行ってタグを取られると良い。(児童H)
- ・タグを取られる直前にパスをすると良い。(児童C)
- ・コートの端の方でタグを取られたら、反対側に思い切りパスをすると良い。

**【守備】**

- ・タグを取れなくても、コートの端に寄せていく良い。(児童F)
- ・攻撃が後ろに下がって、みんなが前に出て行くとパスが出せなくなる。(児童I)
- ・自分がタグを取らない時は、他の人をよく見る。(児童G)



写真1 話し合いの様子

これらの振り返りを基に、「攻撃が数的有利な状況をどうしたらつくれるか(防げるか)」「1対1で抜くことができるスペースをどうつくるか(防ぐか)」を中心に、ホワイトボード上で動きをイメージしながらチームで作戦を立てて学習を進めた。第1次において、ゲーム中に自分がどう動けば良いかがわからず戸惑っていた児童も、作戦を立てる際に動きをイメージすることができて積極的にゲームに参加できていた。そして、1単位時間を通してほとんど運動していたため、「疲れた」「暑い」といった声も多く上がり、これまでのボール運動ではあまり動くことができなかった児童も汗だくになって活動する姿が見られた。

(3) 第3次の様相

第3次では、これまでに学習したことを踏まえた8チーム総当たりのリーグ戦を行った。「ノーサイドの精神」について再度確認した上でリーグ戦に入り、リーグ戦終了後には全チームに賞状を与えた。結果的には、全勝のチームも全敗のチームもなく、どのチームも勝ち負けの両方を経験し、うれしい思いも悔しい思いも持つこととなった。1勝しかできなかったチームの児童は、その1勝の相手が優勝チームで最終戦だったこともあり、「1勝しかできなかったけどすごくうれしい」と話していた。また、最小失点のチームの児童は、失点が少なかった理由を「みんなで声をかけ合いながら心を合わせて動けたから」と話すなど守備の局面における楽しさも感じている様子が見られた。

## 7 結果と考察

### (1) 学級の傾向

児童のワークシートにおける質問は次の4つである。

- ①楽しく活動できたか
- ②声をかけ合い、協力して活動できたか
- ③積極的に攻撃できたか
- ④積極的にタグを取りにいったか

この結果を「よくできた=4」「できた=3」「あまりできなかった=2」「できなかった=1」としてカウントした際の学級全体の平均値が右のグラフである。

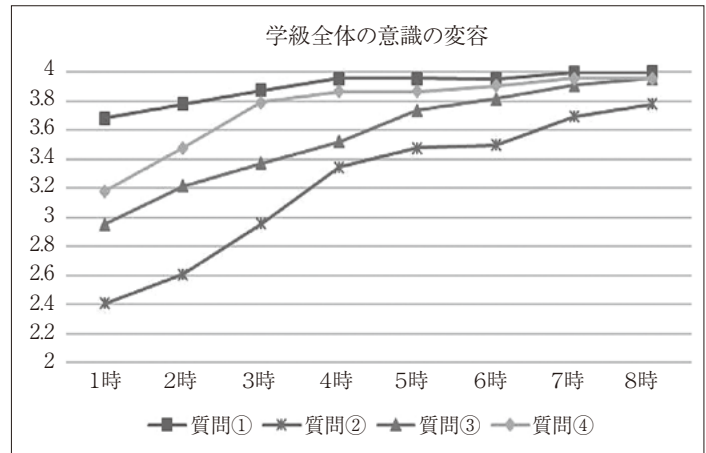


図3 質問に対する学級全体の回答平均値の推移

質問①については、単元開始当初から高い値であり、

その後も4に近い値で推移している。このことは、タグラグビーという運動種目が運動経験や技能に関わらず、誰でも楽しむことができるスポーツであるということに改めて示していると考えられる。また、ミニゲームなどのゲームを中心とした学習過程により、個々の児童がゲームの中でボールに触れ、得点したりタグを取ったりする経験を数多く積むことができたため、児童にとってタグラグビーの面白さを感じることができる学習につながったと考えられる。

質問②については、第1時から第3時にかけて大きく数値が向上している。つまり、個々の動き方の学習であった第1時から、3対3のメインゲームを何度も経験していくことで、「声をかけ合うこと」や「協力すること」の必要感を児童がもち、プレー中の意識が個からチームへと変わっていった結果であると考えられる。

質問③の数値は、第1時から学習を重ねるごとに向上している。この変化は「ボールを持ったら走る」という意識が浸透するとともに、第2次の学習において攻撃時の動き方をイメージできたことが理由として考えられる。さらに、少人数のゲームを繰り返したことによって、全員が相手を抜いて前進したりトライしたりする経験を積むことができたことも、攻撃の楽しさを感じて積極的に攻撃することにつながったと思われる。

質問④は第1時から第4時にかけて大きく向上している。この背景には、守備に重点を置いた第1次の学習において、守備における自分の役割を理解することができたり、作戦を考えたりしたことがあると思われる。特に、第3時までのゲームにおいて、譲り合うことが失点に直結することを実感し、積極的にタグを取りに行くことの必要感をもって学習に参加できたことが大きな要因となっているものと思われる。

### (2) ボール運動があまり好きでないと答えた児童の振り返り

#### ① A児の考察

A児は、ボール操作が得意ではないため、ボール運動があまり好きではないと回答していた。第1時と第6時は欠席のため、全6時間の学習における自己評価は右表の通りである。また、質問③における評価が大きく変化した第3時と第4時の振り返りの記述は以下のようなものであった。

表1 A児の質問に対する回答

時	1	2	3	4	5	6	7	8
質問①	-	3	4	4	4	-	4	4
質問②	-	2	2	3	3	-	3	3
質問③	-	2	2	4	4	-	4	4
質問④	-	3	4	4	4	-	4	4

#### 【第3時】

「ボールを持った時に目の前が空いていたら思い切り走れば良いと言われたので、やってみたら1回トライできてうれしかった。」(児童A)

#### 【第4時】

「この前と同じようにやったら何度もトライできたけど、ぶつかってしまうこともあったので気を付けたい。」(児童A)

この振り返りから、A児は第2時と第3時では「どう動けば良いのか分からない」ため、積極的に攻撃することができなかったと考えられる。また、アドバイスを受けた後、実際にプレーすることでその有効性を実感できたことがA児にとって大きな成功体験となり、その後の学習意欲の向上につながった。ゲームの中でプレーする機会を保障することが、成功体験を生むことへとつながるため、ゲームを中心に進める学習過程が攻撃と守備の楽しさを実感することができる学習につながったものと考えられる。

## ② B児の考察

B児は、ボール操作が得意ではないことと何をすれば良いかわからないことを理由として、ボール運動が好きではないと回答していた。振り返りでは守備に関する記述が多く見られ、以下のような気付きと感想をもっていた。

表2 B児の質問に対する回答

時	1	2	3	4	5	6	7	8
質問①	3	3	3	4	4	4	4	4
質問②	2	2	2	3	3	3	3	3
質問③	3	3	3	3	3	3	3	4
質問④	2	3	4	4	4	4	4	4

## 【第2時】

「タグを取りにいこうとすると抜かれることも多かったので、次は抜かれないようにタグを取りたい。」(児童B)

## 【第3時】

「いつでも動けるような姿勢で待つことを意識してみたら少し抜かれにくくなった。でも、まだライン際を抜かれてしまうので、次は気を付けたい。」(児童B)

## 【第4時】

「ライン際に隙間を作らないようにしたら、相手が止まったりラインから出たりすることが多くなったので、今日は上手に守れたと思う。」(児童B)

## 【第5時】

「みんなで一列になって守れていると、点を取られにくかったのでこれからも意識していきたい。」(児童B)

この振り返りを見ると、攻撃を止める手段が「タグを取る」だけでなく「ラインから出す」こともあるということに気付き、守備における技術の成長を実感できたことを読み取ることができる。B児は、自分の課題（ライン際を抜かれてしまうこと）に気付き、その対策（隙間を作らない）に取り組んだ結果、成功体験を積んだことの達成感や攻撃を止められたことによる貢献感を得た。守備に思考が向いているのは、単元開始時に守備に重点を置いた学習をしたことと、ボールを持つ人のタグを取るという自分のすべき動き方が分かりやすいことが要因として考えられる。

また、「タグを取ること」や「相手の動きに合わせて動くこと」といった個人の技術が向上し、「みんなで1列になって守る」というチームでの動き方まで思考が広がっている。これは、多くの守備機会を得たことで試行錯誤しながら学習を深められた結果であろう。

## 8 結語

本研究の目的は、タグラグビーの攻撃と守備の楽しさを実感することができる学習過程について検討することであった。児童の振り返りを見ると、ゲームの中での経験を通して攻守の両面において個人の技術とチームにおける戦術的な気付きが生まれた。そして、その気付きをゲームの中で再検証することで成功体験を積み、攻撃と守備の両局面における楽しさを実感することができた様子が読み取れた。これは、プレイヤーの人数を少なくすることで学習機会を保障し、ゲームを中心に学習を進めたことが有効に働いた結果であった。今回実践したゲームを中心とした学習過程は、タグラグビーの攻撃と守備の楽しさを実感することに一定の効果があったと考えられる。

しかし、3人という人数では攻撃や守備における作戦の幅が狭くなってしまった。さらなる学習の深まりを生むために、人数を多くしたゲームも取り入れることが必要である。少人数でのゲームを中心とした学習過程に加え、単元の終末では5人や6人でのゲームまで発展させることによって、タグラグビーの攻撃や守備の楽しさをより深く実感させることができるように改善することが、今後の課題である。

## 〈引用文献〉

- 1) 文部科学省『小学校学習指導要領解説 体育編』東洋館出版社, 2017年
- 2) 文部科学省『小学校学習指導要領』東京書籍, 2017年
- 3) 佐藤善人・鈴木秀人「小学校体育におけるタグ・ラグビーに関する一考察-ポートボールとの個人技術をめぐる「やさしさ」の比較を中心に-」『体育科教育学研究』No.3(2), 2008年, 1~11 pp
- 4) 同上論文3)
- 5) 佐藤善人・鈴木秀人「小学校の体育授業におけるタグ・ラグビーに関する研究-スローフォワードルールに焦点をあてて-」『スポーツ教育学研究』No. 28(1), 2008年, 1~11 pp.
- 6) 長尾健太・中村浩崇・榊原潔「小学生のタグラグビーにおけるボールの形状に関する研究」『上越教育大学研究紀要』No.34, 2015年, 257~263 pp