

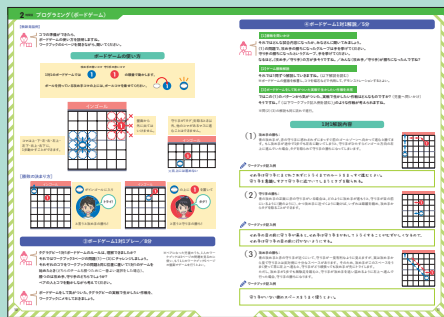
本授業の導入にあたって

本教材の特徴

タグラグビーは戦略とチームワークが重要なスポーツです。しかし、実技中に戦略を考えるのは、子どもたちにとっては難しいもの。一方ボードゲームは、ターンごとにゆっくり考えられること、盤全体を俯瞰して見やすいことから、戦略を考えるのうってつけです。この授業のために開発されたAIソフト「プログラグビー」を使うことで、子どもたちは、プログラミングの重要な要素であるシミュレーションを体験し、戦略的な思考を育むことができます。



児童用ワークブック



教師用指導の手引き

本教材は各授業に対応した記入式のワークシートで構成されています。児童用ワークブックのワークシートに、実技授業で気がついたこと→プログラミング授業で気がついたこと・考えた作戦→実技授業で作戦を試してみても気がついたことを記入させながら授業を進めてください。授業進行における具体的な展開や発話例は、本書（教師用指導の手引き）に記載しておりますので参考にしてください。

【本授業のねらい】

タグラグビーは、戦略性の高いスポーツです。ゲームの戦略を立てて、それを仲間と共有するには、全体を俯瞰し、各局面で最善の手を選択し、それを言語化してチームで合意形成する必要があります。そのような方向へ児童を導くためには、プレーの要素（前に進む、ボールをパスする等）を数量として扱い、シミュレーションを行うことで答えを導くプログラミング的思考が役に立ちます。本授業では、タグラグビーとプログラミングを交互に学ぶことで、ゴール型ボール競技の「思考力、判断力、表現力等」を高めることに重点を置き、走ることやボールを扱うことが苦手な児童でも積極的にゲームに参加し、運動への関心・意欲を高めることができるようにすることを目標としています。

【単元の目標】

- 友だちと意見を交換して、積極的に練習やゲームに取り組むことができる（学びに向かう力、人間性等）
- プログラミング的思考を活用して、効果的なチームの作戦を立てることができる（思考力、判断力、表現力等）
- チームで協力してゲームを進めることができる（知識及び技能）

【評価基準】

学びに向かう力、人間性等	①進んで運動に取り組む、友だちと協力して運動しようとしている。 ②積極的にペア・チームの人と協力し、意見を出し合いながら作戦を立てることができている。 ③他のチームのゲームのよいところ・悪いところを積極的に観察・分析している。 ④チームがより勝てるように、進んでチーム内で声かけをしている。
思考力、判断力、表現力等	①タグラグビーの特徴に合った攻め方を知るとともに、簡単な作戦を立てている。 ②ボードゲームやAIの試合の流れを分析し、それに応じた作戦を考えている。 ③ボードゲームやAIの状況と実際の試合を結び付けて考えることができています。 ④人数やコートの大さきによって有効な作戦が違うことに気がついて、どうすればよいか試行錯誤することができている。 ⑤試合を見ながら、チームのうまくいっているところ・うまくいっていないところを分析し、作戦を立てることができている。
知識及び技能	①ボールを持って前に進むことができる。 ②味方に正確にパスをすることができる。 ③タグを取り、相手の前進を妨げることができる。 ④パスをもらいやすい位置を見極め、パスを受けることができています。 ⑤チームで協力して考えた作戦を、実戦に落とし込むことができています。 ⑥チームで協力して、攻めやすいスペースを作ることができています。

【本授業の展開】

本授業はタグラグビーとプログラミングを交互に学ぶことで、ゴール型ボール競技の「思考力、判断力、表現力等」を高めることを目的とした授業構成となっています。

※実技の時間を十分にとりたい場合、プログラミング授業を総合的学習の時間にあてて、体育6時間と総合2時間というカリキュラムを組むことも可能です。

	全6時間 の場合	全8時間 の場合	展開
体育 (実技)	1時間目	1時間目	1対1、2対2のトライ対決からタグラグビーの基本的動きを理解し、 作戦を考えられるようにする ■1対1トライ対決 ■2対2トライ対決
プログラミング (ボードゲーム)	2時間目	2時間目	タグラグビーボードゲームを使い、 1対1と2対2のゲームで勝てる作戦を考える ■ボードゲーム1対1プレー ■ボードゲーム1対1解説 ■ボードゲーム2対2プレー ■ボードゲーム2対2解説 ■ボードゲームと実技のタグラグビーの違いを押さえる
体育 (実技)	3時間目	3時間目 4時間目	3対3、5対5のトライ対決でタグラグビーのチームプレーを体験し、 体験を元に作戦を考えられるようにする ■3対3トライ対決 ■5対5トライ対決
プログラミング	4時間目	5時間目	タグラグビーAIソフト「プログラグビー」を使い、 5対5のゲームで勝てる作戦を考える ■AIプレーヤーの動きを分析する ■タグラグビーAIの動きの基本になる、5要素を理解する ■タグラグビーAIソフト「プログラグビー」を使い、試合での必勝方法を見つける ■次の授業の試合で使う作戦を考える
体育 (実技)	5時間目	6時間目 7時間目	5対5のトライ対決で、考えた作戦を実戦で生かす ■5対5トライ対決
体育 (実技)	6時間目	8時間目	5対5のトーナメント戦で、考えた作戦を実戦で生かす ■トーナメント戦

※本文中では、全6時間の場合で説明します。

タグラグビーの細かいルールについては、日本ラグビーフットボール協会のタグラグビーオフィシャルウェブサイトを参考にしてください。
<https://www.tagrugby-japan.jp/education/05.html>

【プログラミング教育について】

2020年度からの新しい学習指導要領では、小学校でのプログラミング教育が必修となりました。本授業では、2時間目にボードゲームを使ったアナログなプログラミングを行い、その気づきを3時間目の実技で確認し、そののち4時間目にコンピュータ（AI）を使ったプログラミングを体験する構成になっています。

ボードゲームやパソコン・タブレット画面上のプログラムと、実際のタグラグビーの体験をつなぎ合わせることで、プログラミング体験が経験となって子どもたちの身につくように設計されています。また、手続きを学ぶだけでなく、プログラミングの重要な要素である「シミュレーション」を体験させることで、より深いプログラミング的思考の育成につながるよう工夫されています。

【プログラグビーAIソフトの動作環境】

●対応OS:Windows 8・10 / MacOS/iPadOS ●対応ブラウザ:Google Chrome / Safari(iPad)

※対応する端末であっても動作を保証するものではありません。環境や設定等でご利用いただけない場合があります。

1対1、2対2のトライ対決からタグラグビーの
基本の動きを理解し、作戦を考えられるようにする

【本時のねらい】

- 前にパスしない、待ち伏せタグをしないなどの、タグラグビーの基本的なルールを理解する。
- どうすればトライができるか、タグが取りやすいか、意識しながらプレーできるようになる。

準備物

- コーン／マーカー
- タグラグビーボール
- タグ
- タブレットなどの動画を撮影できるもの(※なくてもよい)
- 児童用ワークブック 2ページ
- 筆記用具

【評価基準】

学びに向かう力、人間性等	進んで運動に取り組み、友だちと協力して運動しようとしている。
思考力、判断力、表現力等	タグラグビーの特徴に合った攻め方を知るとともに、簡単な作戦を立てている。
知識及び技能	ボールを持って前に進むことができる。 味方に正確にパスをすることができる。 タグを取り、相手の前進を妨げることができる。

【学習の展開(45分授業)】

時間	学習活動	指導内容	準備物
10分	①準備運動	指示ゲームなどの準備体操を行い、児童の体をほぐす。	
3分	②コートと道具準備	■1対1トライ対決用のコートの四隅と、ゴールラインにコーンを置く。 ■チームごとにタグを児童に配布する。	●コーン／マーカー ●タグ
15分	③1対1トライ対決	1対1トライ対決のルールを元に「攻め手はトライをする」「守り手はタグを取る」といった、タグラグビーの基本的なルールを説明する。	●タグラグビーボール ●(タブレット)
15分	④2対2トライ対決	■パスやオフサイドなど、複数人でのプレーの際に必要なルールを中心に、2対2トライ対決の説明をする。 ■どうしたらパスがうまくできるようになるか、声かけを行う。	●タグラグビーボール ●(タブレット)
2分	⑤ワークブック記入	次回ボードゲームの授業につながる効果的な学習になるよう、活動の振り返りを行う。1対1・2対2トライ対決の実技を通して気がついたことを、ワークブックに記入するよう指示する。	●児童用ワークブック ●筆記用具

①準備運動／10分

【教師発話例】

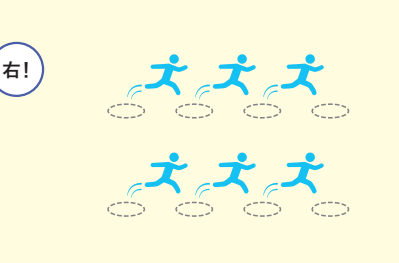


今日の体育ではタグラグビーをします。
ゲームをする前に、まずは準備体操をしましょう。
(指示ゲーム以外の準備運動で行ってもよい)

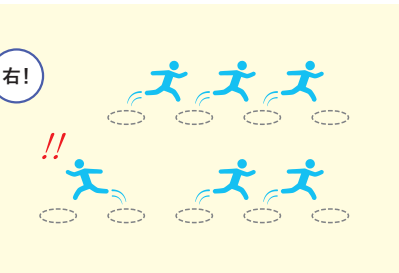
指示ゲーム

- ◎スタンバイ:授業開始時の要領で整列。
- ◎手順:教師の「前」「後ろ」「右」「左」「立って」「しゃがんで」の指示に従い、全員一緒に1歩ずつジャンプして動く。動いた後、前後左右に列の崩れがないかを意識させる(「立って」「しゃがんで」の指示のときはその場で行う)。

慣れてきたら発展編として、「前」と言ったら後ろに、「後ろ」と言ったら前に動くというように、教師の指示と逆の動きをするというルールで行う。
- ◎ポイント:教師の指示をしっかりと「聞く」こと。
→今後行うチームプレーで味方の声を聞く練習。



「右」と言われたら全員右へ1歩ジャンプする。



指示と違うことをしないよう注意する。

②コートと道具準備／3分

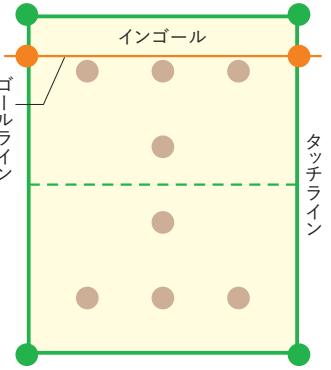


みなさん、タグをつけてください。
(教師はコート準備)

- コート準備:
- 縦10m×横8mを目安にコートの四隅にコーンを置く。
 - ゴールラインの位置にコーンを置く。
 - 攻め手・守り手のスタート位置にマーカーを置く。



「●色」のコーンの置いてあるラインの向こう側をインゴールと言います。ボールを持ってインゴールに入ることをトライと言い、得点となります。



縦10m×横8m程度

③1対1トライ対決／15分



それでは早速、1対1のトライ対決をやってみましょう。
トライというのはサッカーの得点と一緒です。
タグラグビーの場合は1トライ1点です。
トライのときは地面にボールをつけてください*。

※体育館で行う場合
体育館でボールを床につけると、体が前方につんのめってしまって危ないことがあります。このため、体育館ではボールを持った攻め手がタグが残った状態でゴールラインを越えれば、ボールを床につけなくてもトライとします。



1対1なので、守り手はボールを持っている攻め手のタグを取ってください。
このゲームでは、タグを取られた時点で負けになりますので、攻め手はタグを取られないようにトライをしてください。

1対1ルール

【スタート前】

プレイヤーは真ん中に
向かい合って立ちます。

攻め手

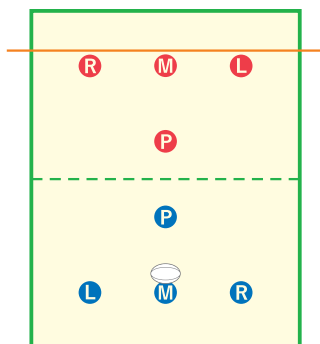
【ゲームの始め方】

- ①教師:「右」「左」「真ん中」と指示を出す。
- ②(教師が「右」と指示を出した場合)
攻め手M: 攻め手Rにボールを手渡す。
攻め手R: 攻め手Mからボールを受け取る。
攻め手P: 攻め手Rのところへボールを受け取りに走る。
守り手P: 守り手Rのところへ走っていきタッチをする。
- ③攻め手P: トライするため走る。
守り手P: 攻め手Pのタグを取るために走る。

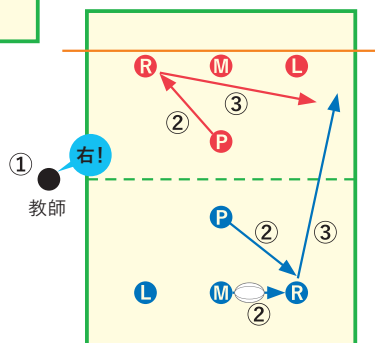
※攻め手P、守り手Pはチーム内で順番に交替する。

※最初に教師が「左」と指示を出した場合は、攻め手Mは攻め手Lにボールを手渡し、「真ん中」と指示を出した場合は、攻め手Mは走ってきた攻め手Pに直接ボールを手渡す。

※攻め手Pと守り手Pによる1対1の対決です。
他のプレイヤーは補助的な役割をします。



- プレイヤーP以外の攻め手チーム・守り手チームは、それぞれ3か所のマーカーのところに立ちます。
- ※守り手チームはゴールライン上に立つ。
- 攻め手チームは、中央のプレイヤーMがボールを持ちます。



よくあるプレー例

- ボールを受け取ってから、止まらずにまっすぐ前に走り抜けるとトライしやすい。
- ボールを受け取ってから、敵の方に走ってしまうとタグを取られやすい。
- ボールを受け取った後、敵の正面に止まってしまうとトライしづらい。
- 敵の動きを止めるとタグが取りやすい。

※指導のポイント

1対1の段階では「こうした方がいい」の声かけはせず、児童が自分たちでどのようにしたらいいかを、考えさせるように注意してください。
指導によってうまくプレーができるようになることより、子どもたちが自分で考えて行動できるようになることが重要です。答えを与えるのではなく、考える力を伸ばすことを意識して指導するとよいでしょう。

④2対2トライ対決／15分



次は2対2でトライ対決をやってみましょう。2対2からはパスができるようになります。ただし、タグラグビーではボールを前に投げられません。パスを受けるプレイヤーは、ボールを持っている人の横か後ろにいるようにしてください。そして、守り手は、タグを取ったときは「タグ!」と声をあげてください。2回タグを取られたらトライ失敗になりますので、次の人と交替してください。

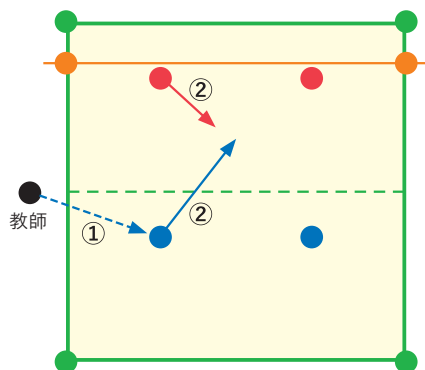
2対2ルール

【スタート前】

- コート幅を変更します。ゴールラインは同じ。縦10m×横10mを目安に横に広がります。
- スタート時点では教師がボールを持ちます。

【ゲームの始め方】

- ①教師: 攻め手プレイヤーにボールをパスする。
- ②攻め手: トライするために走る(途中パスも可)。
守り手: タグを取るために走る。



縦10m×横10m程度

2回程度ゲームをしたら、一度止めてルールを説明しましょう。

【タグを取った後の動きの説明】

→取ったタグを返してからでない、守り手はゲームに戻ってはいけません。



(児童にゆっくり動きをやらせながら)

守り手がタグを取りました。タグを取られた攻め手はパスをしました。タグを取った守り手は、そのままゲームに戻ってはいけません。必ず取ったタグを返してから、ゲームに戻ってください。

【オフサイドの説明】

→攻め手がタグを取られた後のパスのとき、守り手はタグを取られた人のいるラインよりも後ろ(ゴール側)にいないとオフサイドになる。



(児童にゆっくり動きをやらせながら)

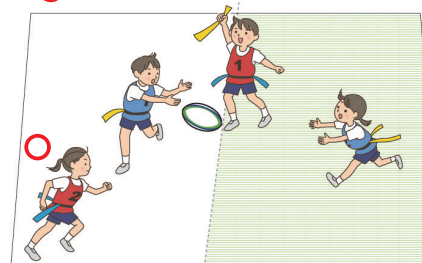
守り手が攻め手のタグを取りました。このとき、もう一人の守り手がパスカットをしようとすると、オフサイドになる可能性があります。ということかという、タグを取られた人のいるラインより守り手が後ろ(ゴール側)にいないとオフサイドになります。とは言いながらも難しいと思いますので、攻め手がタグを取られた後のパスのとき、守り手はパスの受け手の前で待ち伏せやパスカットをしてはいけない、ということ覚えておいてください。

※指導のポイント

オフサイドでどこまで戻るかを説明するのは難しいので、攻め手がタグを取られた後のパスのときに、「守り手は待ち伏せやパスカットをしてはいけません。」と伝えるとよいでしょう。以下のことが伝われば十分です。

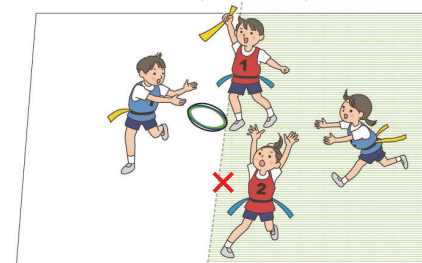
- 待ち伏せタグ禁止
パスを受け取りそうな人の近くで待って、パスを受けた瞬間にタグを取るのは禁止。
- パスカット禁止
パスカットしようとして、攻め手の進路を妨害するのは禁止。

○ ディフェンス



※攻め手(青)が右側から左側へ攻めている。

✕ ディフェンス(オフサイド)



※指導のポイント

- 両手を使って相手の取りやすいパスをするよう、児童に声かけをしてください。
- どうしたらパスが受け取りやすいか考えるよう、児童に声かけをしてください。

⑤ワークブック記入／2分



最後に、今日のゲームで気がついたことをワークブックの2ページに記入しておきましょう。

ワークブック
記入例

今日やったゲームの中で、気づいたことを記録しておきましょう。

① 1対1のゲームで、成功、または失敗したのはどんなときですか?

	せめ手	守り手
成功	トライまで止まらずに走っていったとき。	せめ手の前にびったりついたとき。
失敗	守り手の前に行っちゃったとき。	せめ手の前まで追いつけなかったとき。

② 2対2のゲームで、成功したのはどんなときですか?

せめ手	守り手のマークが外れたとき。
守り手	マンツーマンでディフェンスができていたとき。

③ 2対2のゲームでパスをするとき、どんなことに気をつけましたか?

パス相手	パス相手が取りやすいように上から投げないようにした。
------	----------------------------

タグラグビーボードゲームを使い、
1対1と2対2のゲームで勝てる作戦を考える

【本時のねらい】

- 試合の状況を俯瞰的に考えられるようになる。
- タグラグビーの攻めではスペースを活用することが有効だということ、パスをする場合は守り手を十分に引き付けてからパスするとよいということ、守りではマンツーマンの形になると守りやすいことに気がつく。
- ボードゲームで気がついたことを、実戦の作戦に落とし込むことができるようになる。

準備物

- 1時間目の授業で撮影した1対1と2対2ゲーム時の動画(※なくてもよい)
- はさみ
- 磁石などコマのかわりになるもの(※なくてもよい)
- 児童用ワークブック 2～5ページ
- 筆記用具

【評価基準】

学びに向かう力、人間性等	積極的にペア・チームの人と協力し、意見を出し合いながら作戦を立てることができている。
思考力、判断力、表現力等	ボードゲームの試合の流れを分析し、それに応じた作戦を考えている。 ボードゲームの状況と実際の試合を結び付けて考えることができている。

【学習の展開(45分授業)】

時間	学習活動	指導内容
5分	① 前回授業の振り返り	前回体育の授業で行った1対1と2対2の動画を見ながら、よかったプレーやうまくいかなかったプレーを振り返る。
5分	② ボードゲーム1対1のルール解説	ボードゲームの使い方を解説する。また、ボードゲームの準備として、ペアで使うコマをはさみで切っておくよう指示する。
8分	③ ボードゲーム1対1プレー	■ペアで1対1のボードゲーム例題にチャレンジするよう指示する。 ■ボードゲームから気がついた勝ち負けの法則を、ワークブックに記入しておくように指示する。
5分	④ ボードゲーム1対1解説	1対1のボードゲーム例題でどんな試合展開になったか、及びゲーム展開から気がついた実戦時に使いたい作戦をクラスで共有する。
2分	⑤ ボードゲーム2対2のルール解説	ワークブックを使い、1対1のボードゲームにはなかったパスのルールなど、2対2ゲーム用の追加ルールを解説する。
8分	⑥ ボードゲーム2対2プレー	■ペアで2対2のボードゲーム例題にチャレンジするよう指示する。 ■ボードゲームから気がついた有効なパスのタイミングなど、勝ち負けの法則をワークブックにメモしておくように指示する。

時間	学習活動	指導内容
10分	⑦ ボードゲーム2対2解説	2対2のボードゲーム例題でどんな試合展開になったか、及びゲーム展開から気がついた実戦時に使いたい作戦をクラスで共有する。
2分	⑧ ボードゲームと実技の タグラグビーの違いを押さえる	ボードゲームと実技のタグラグビーの違いをワークブックに記入させる。

【教師発話例】



今日はタグラグビーボードゲームを使って、
1対1と2対2のトライ対決で勝てる
作戦を考える授業をします。

【児童の動き例】



ボードゲームを使って作戦を立てる前に、
まずは前回のタグラグビーゲームの
振り返りをします。動画を見てみましょう。

(動画視聴後、児童へ問いかけ)

どうですか？

攻めでは、どんなときにうまくトライできて、
どんなときにできなかったでしょうか？

また、守りではどんなときにうまくタグが取れて、
どんなときにタグが取れなかったでしょうか？

※指導のポイント

動画視聴中に一時停止をしながら

■このプレーのどこがよかったかな？

■このプレーはどうして成功しなかったのかな？

などと問いかけてもよいです。

※振り返りは動画を使わずに進行してもかまいません。



動画視聴

※動画を視聴させない場合は前回授業の
1対1ゲームを思い出しながら考える。



気がついたことを発表



ワークブック記入例

① 前回授業の振り返り／5分

1時間目の授業をふり返ろう

どんなときにうまくいって、
どんなときにうまくいかなかったでしょうか？

1対1のとき

- ・せめ手は一直線に走るとトライしやすい。
- ・守り手はせめ手と対面すると守りやすい。
- ・守りのとき、ぶつかるのがこわくて積極的に出られなかった。

2対2のとき

- ・せめ手は守り手を引き付けてからパスするとよい。
- ・マンツーマンディフェンスが効果的。
- ・田中くんとペアのときはいつもうまくいった。

② ボードゲーム1対1のルール解説／5分



では今度は、ボードゲームを使って
タグラグビーのゲームで使える作戦を
考えていきましょう。

ボードゲームはペアで行いますので、
隣の席の人とペアを組んでください。

ペアを組めたら、ワークブック5ページの
下にあるプレーヤーコマ4つと、
ラグビーボールコマ1つを切り取ってください。

コマは1ペアにつき1セットあればいいので
どちらか片方のコマセットを切って
使ってください。



隣の席の児童とペアを組む

ペアのどちらかのワークブック
5ページのコマをはさみで切り取る。



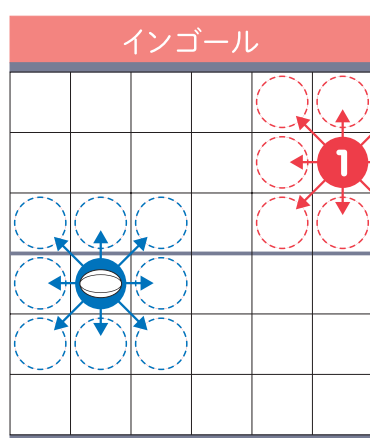
【教師発話例】



コマの準備ができれば、
ボードゲームの使い方を説明しますね。
ワークブックの4ページを開きながら、聞いてください。

ボードゲームの使い方

攻め手の青いコマ 守り手の赤いコマ
1対1のボードゲームでは ① ② の順番で動かしします。
ボールを持っている攻め手コマの上には、ボールコマを乗せてください。



盤面から
外に出ては
いけません。

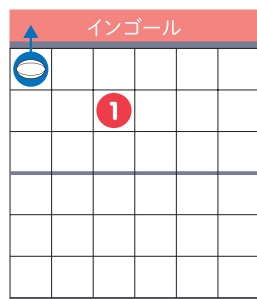
守り手が「タグ」を取るとき以
外、他のコマがあるマスに進
むことはできません。



×右上には進めない

コマは上・下・左・右・左上・
左下・右上・右下に、
1歩動かすことができます。

【勝敗の決まり方】



がインゴールに入り

トライ!

と言うと攻め手の勝ち!



の上に ① を置いて

タグ!

と言うと守り手の勝ち!

③ ボードゲーム1対1プレー／8分



タグラグビー1対1ボードゲームのルールは、理解できましたか?
それではワークブック3ページの問題(1)～(3)にチャレンジしましょう。
それぞれのコマをワークブックの問題と同じ位置に置いて1対1のゲームを
始めたとき(どちらのチームも勝つために一番よい選択をした場合)、勝つのは攻め手、守り手のどちらでしょうか?
ペアの人とコマを動かしながら考えてください。



ボードゲームをして気がついた、タグラグビーの実戦で生かしたい作戦を、
ワークブックにメモしておきましょう。

④ ボードゲーム1対1解説／5分



【1】勝敗を問いかけ

それではどんな試合内容になったか、みなさんに聞いてみましょう。
(1)の問題で、攻め手の勝ちになったグループは手を挙げてください。
守り手の勝ちになったというグループ、手を挙げてください。
なるほど。(攻め手/守り手)の方が多そうですね。/みんな(攻め手/守り手)が勝ちになったんですね?

【2】ゲーム勝敗解説

それでは1問ずつ解説していきますね。(以下解説を読む)
※ボードゲームの盤面を板書し、コマを磁石などで代用して、デモンストレーションするとよい。

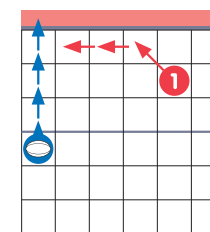
【3】ボードゲームをして気がついた実戦で生かしたい作戦を共有

ではこの(1)のパターンから気がついた、実戦で生かしたい作戦はどんなものですか?(児童へ問いかけ)
そうですね。「(以下ワークブック記入例を読む)」のような作戦が考えられますね。

※問(2)(3)の解説も同じ流れで進行。

1対1解説内容

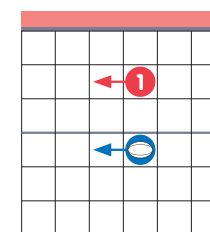
- (1) 攻め手の勝ち:
青の攻め手が、赤の守り手に惑わされずにまっすぐ前のゴールゾーンへ向かって進むと勝てます。
もし攻め手が途中で1歩でも左右に動いてしまうと、守り手がひたすらインゴール方向の左上に進んでいた場合、タグを取られて守り手の勝ちになってしまいます。



ワークブック記入例

せめ手は守り手にまどわされずにトライまでのルートをまっすぐ進むとよい。
守り手を意識しすぎて守り手に近づいてしまうとタグを取られる。

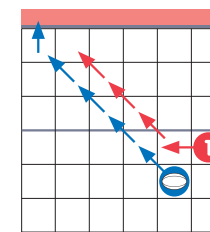
- (2) 守り手の勝ち:
青の攻め手の正面に赤の守り手がいる場合は、どのように攻め手が進もうと、守り手が目の前にいるように(鏡のように)、かつ攻め手に近づくように動けば、いずれは距離を縮め、攻め手からタグを取ることができます。



ワークブック記入例

せめ手の目の前に守り手が来ると、せめ手は守り手をかわしてトライすることがむずかしくなるので、
せめ手は守り手の目の前に行かないようにする。

- (3) 攻め手の勝ち:
青の攻め手と赤の守り手が近くにいて、守り手が一見有利なように見えますが、実は攻め手から見て守り手とは反対側に十分なスペースがあります。そのため、攻め手がこのスペースをうまく使って常に左上へ進むと、守り手がどう頑張っても攻め手が先にトライします。
ただし、攻め手が1歩でも無駄足を踏むと、守り手が攻め手を追い詰めるように左上へ進んで行った場合、守り手の勝ちになります。



ワークブック記入例

守り手がいらない側のスペースをうまく使うとよい。

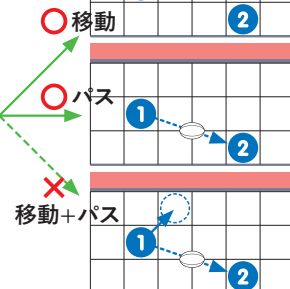
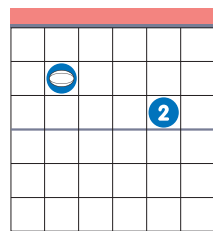
⑤ボードゲーム2対2のルール解説／2分



続いて2対2のゲームにチャレンジしましょう。
基本的には1対1と同じルールですが、2対2独自のルールがありますので紹介しますね。
ワークブックの4ページの下半分を見てください。

2対2のボードゲームの使い方

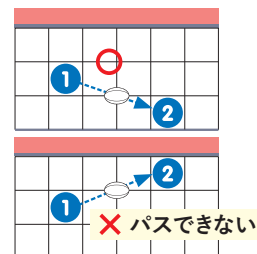
- 2対2のボードゲームでは
1 1 2 2
の順番で動かします。
- 2対2のボードゲームでは
パスができます。



ボールを持っている
プレイヤーの番になったら、
移動するかパスをするか、
選択できます。

移動とパスは同時に
できませんので
注意してください。

実技のタグラグビーと同じで、
ボールを持つプレイヤーより
前にいるプレイヤーに、
パスをすることはできません。



⑥ボードゲーム2対2プレー／8分



ワークブック3ページの問題(4)～(6)にチャレンジしてみましょう。

⑦ボードゲーム2対2解説／10分



【1】勝敗を問いかね
それではどんな試合内容になったか、みなさんに聞いてみましょう。
(4)の問題で、攻め手の勝ちになったグループは手を挙げてください。
守り手の勝ちになったというグループ、手を挙げてください。
なるほど。(攻め手／守り手)の方が多そうですね。／みんな(攻め手／守り手)が勝ちになったんですね？

【2】ゲーム勝敗解説

それでは1問ずつ解説していきますね。(以下解説を読む)
※ボードゲームの盤面を板書し、コマを磁石などで代用して、デモンストレーションするとよい。

【3】ボードゲームをして気がついた実戦で生かしたい作戦を共有

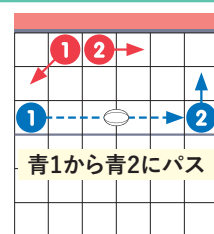
ではこの(4)のパターンから気がついた、実戦で生かしたい作戦はどんなものですか？(児童へ問いかね)
そうですね。「(以下ワークブック記入例を読む)」のような作戦が考えられますね。

※問(5)(6)の解説も同じ流れで進行。

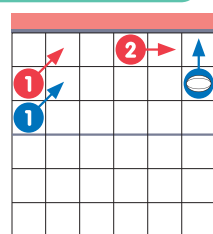
2対2解説内容

(4) 攻め手の勝ち:

パスを受けることになる青2のコマはボール方向に進まないで、守り手のいないスペースを保つようにすると、パスを受けた後、ゴールまで守り手から逃げ切ることができます。



青1から青2にパス



青2はスペースを使って逃げ切りができる

トライ!



ワークブック記入例

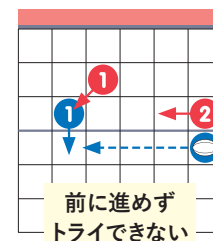
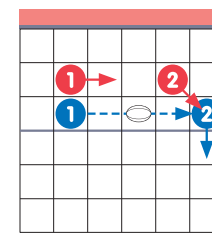
ボールを持っていないチームメート(青2)のまわりにスペースがある場合は、パスするとよい。

(5) 守り手の勝ち

(攻め手が勝てない):
守る側は、守るべき相手を各々決めて、離れすぎない(スペースを作りすぎない)ようにすると、攻め手のトライを防げます(パスが何度でも許される場合はずっと勝敗がつかない状態になることもあります)。



赤1は青1を、
赤2は青2を守る



前に進めず
トライできない



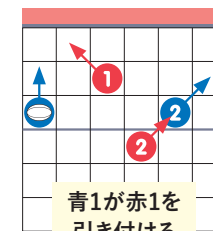
ワークブック記入例

守り手は自分が守ろうとする相手からはなれすぎないようにするとよい。

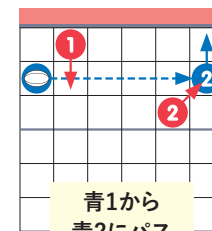
トライ!

(6) 攻め手の勝ち:

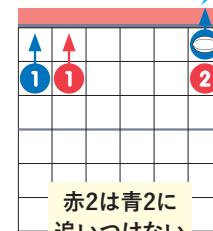
青1のコマが赤1のコマを引き付けておいてから青2のコマにパスをすると、赤1のコマは青1のコマを守り、代わりに赤2のコマが青2のコマを追いかけてますが間に合わず、青チームはトライできます。



青1が赤1を
引き付ける

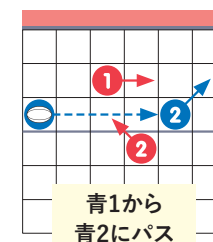


青1から
青2にパス



赤2は青2に
追いつけない

もし青1のコマが青2のコマにすぐパスをしてしまうと、青2のコマが赤1のコマにマークされた結果、タグを取られ、赤チームの勝ちとなります。



青1から
青2にパス



赤2が青1、
赤1が青2をマーク



青2は赤1に追いつかれ
タグを取られる

タグ!



ワークブック記入例

- ・せめ手はぎりぎりまでボールを持ち、守り手を引き付けてからパスをした方がよい。
(守り手を引き付け、パスの相手に十分なスペースを作る)
- ・守り手は、せめ手の動き次第で守る相手を変えるとよい。

⑧ボードゲームと実技のタグラグビーの違いを押さえる／2分



それでは最後に、ボードゲームと実際に体育でやったタグラグビーとで、
違うところをワークブックの3ページの一番下の欄に書いておきましょう。
また、ボードゲームでうまくいったプレーを、実際のタグラグビーで試す様子をイメージトレーニングしておきましょう。



ワークブック記入例

ボードゲームと実技のタグラグビーで、ちがうのはどんなところでしょうか？

- ・足の速さは、実際には一人ひとりちがう。
- ・実際のきょりは、横1歩やたて1歩に対してななめ1歩の方がかなり長い。
- ・実際は全員同時に動いており、フェイントなどにより相手の動きが完全には予測できない。
- ・実際はパスが長ければ長いほど、失敗したりパスの間に動きが変わったりする。
- ・タグは3回までできる(タグ1回ではせめがあまりに不利である)。
- ・すばしっこくて、一人ではマークしきれない人がいる。
- ・タグに失敗することがある。
- ・体力がと中で落ちて、足の速さなどが変わることがある。

3対3、5対5のトライ対決でタグラグビーのチームプレーを体験し、体験を元に作戦を考えられるようにする

【本時のねらい】

- どこがうまくいかなかったのか、児童自身で気がつけるようになる。
- 他のチームのプレーを見て、なにがうまくいっていないか、複数人でのトライ対決ではどんなプレーが有効か、考えるくせをつける。

準備物

- コーン／マーカー
- タグラグビーボール
- タグ
- タブレットなどの動画を撮影できるもの(※なくてもよい)
- 児童用ワークブック 6ページ
- 筆記用具

【評価基準】

学びに向かう力、人間性等	進んで運動に取り組み、友だちと協力して運動しようとしている。 他のチームのゲームのよいところ・悪いところを積極的に観察・分析している。
思考力、判断力、表現力等	人数やコートの大さきによって有効な作戦が違いうことに気がついて、 どうすればよいか試行錯誤することができている。
知識及び技能	ボールを持って前に進むことができる。味方に正確にパスをすることができる。 パスをもらいやすい位置を見極め、パスを受けることができている。 チームで協力して考えた作戦を、実戦に落とし込むことができている。

【学習の展開(45分授業)】

時間	学習活動	指導内容	準備物
	事前準備	児童に授業開始前にタグをつけておくよう指示する。	●タグ
3分	①準備運動	体をほぐすための準備運動をする。	
3分	②コートと道具準備	3対3用のコートの四隅とゴールラインにコーンを置く。	●コーン／マーカー
19分	③3対3トライ対決	■タグの回数(3回)やコート幅など2対2トライ対決からの変更点を伝える。 ■ボードゲームから学んだ2対2トライ対決のコツが、3対3でも通用するか試させる。 ■3対3トライ対決をしながら、タグラグビーの試合の細かいルールを伝える。	●タグラグビーボール ●(タブレット)
18分	④5対5トライ対決	■タグの回数(4回)やコート幅など3対3トライ対決からの変更点を伝える。 ■5対5でトライ対決を行う。	●タグラグビーボール ●(タブレット)
2分	⑤ワークブック記入	■次回プログラミングの授業につながる効果的な学習になるよう、活動の振り返りを行う。 ■チームプレーを通して気がついたことを、ワークブックに記入するよう指示する。	●児童用ワークブック ●筆記用具

事前準備

※授業開始前にタグをつけておくよう児童に指示してください。

①準備運動／3分

②コートと道具準備／3分

※1時間目の流れと同様に①②を進行してください。

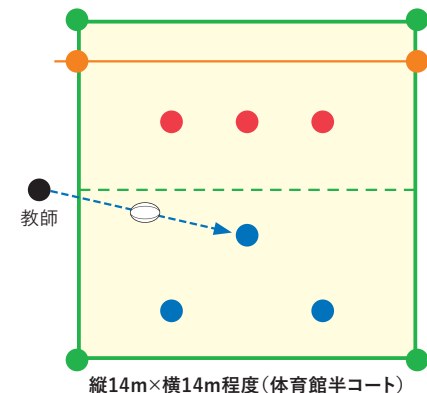
③3対3トライ対決／19分



今日は3対3のゲームをします。
2時間目で考えた2対2用の作戦を意識して動いてみましょう。
3回タグを取られたら、攻め手と守り手を交代します。
2対2と同様に、先生がパスをしたらスタートです。

※指導のポイント

タグを取ったら順に「タグ1!」「タグ2!」「タグ3!」と声をかけてください。
また、児童に次の点を気をつけるよう、指導してください。
■待ち伏せタグとパスカットをしないようにすること。
■攻め手は360度回ってはいけないこと。
■タッチラインから出してしまうと、相手ボールになるので注意すること。



縦14m×横14m程度(体育館半コート)

④5対5トライ対決／18分



続いては5対5のゲームをしましょう。
今度は4回タグを取られたら、攻め手と守り手を交替します。
フリーパスから試合スタートです。

よくあるプレー例

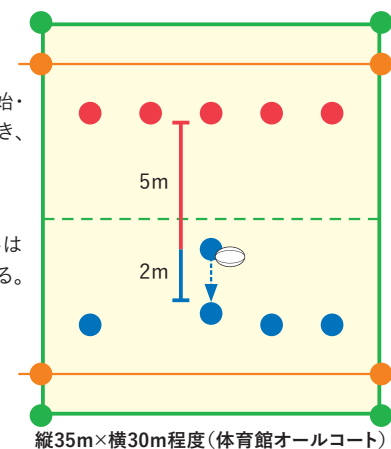
- ボールを持っている攻め手が後ろに下がってしまう。
- パスの回数が増えて後ろに下がってしまう。

※指導のポイント

この時点では「タグを取られるのを恐れず、前に行った方がよい」のような正攻法を伝えることはせず、児童から自発的に出てくる気づきを大切にしてください。
4時間目に行うプログラミング授業の中でも触れる内容のため、本授業内では児童が「前に進むことが大切」と気がついたときのみ、発言を拾うようにしてください。

フリーパス(試合開始・再開時のパス)のとき、守り手はボールより5m下がる。

フリーパスの受け手はボールから2m離れる。



縦35m×横30m程度(体育館オールコート)

⑤ワークブック記入／2分



最後に、今日のゲームで気がついたことをワークブックの6ページに記入しておきましょう。



ワークブック記入例

① ゲームの中で気づいたこと、考えた戦略、結果、考察などを書きましょう。

3対3のとき、守り手が2人いるところに走っていくと、せめ手のチームメイトがフリーになりやすい。

② うまくいかなかったことは、どんなことでしょうか？

どこにパスしていいかわからなくて、もたもたしていたら守り手に囲まれた。

タグラグビーAIソフト「プログラグビー」を使い、5対5のゲームで勝てる作戦を考える

【本時のねらい】

- AI対戦でも実戦でも、タグを取られることを恐れず、前に行くことが大切だということを理解する。
- AI対戦でも実戦でも、攻め手は守り手との距離を意識し、敵をある程度引き付けてからパスをすることが大切だと理解する。
- タグラグビーAIソフトでのシミュレーションを通して、5対5のゲームで勝てる作戦を考えられるようになる。

準備物

- 3時間目の授業で撮影した5対5ゲーム時の動画(※なくてもよい)
- パソコンやタブレット(2人につき1台あると望ましい)
- 児童用ワークブック 6～9ページ
- 筆記用具

【評価基準】

学びに向かう力、人間性等	積極的にペア・チームの人と協力し、意見を出し合いながら作戦を立てることができている。 他のチームのゲームのよいところ・悪いところを積極的に観察・分析している。
思考力、判断力、表現力等	AIの試合の流れを分析し、それに応じた作戦を考えている。 AIの状況と実際の試合を結び付けて考えることができている。 人数やコートの大きさによって有効な作戦が違うことに気がついて、 どうすればよいか試行錯誤することができている。
知識及び技能	(パソコンやタブレットを使ったソフトの基本操作ができる。)

【学習の展開(45分授業)】

時間	学習活動	指導内容
5分	①前回授業の振り返り	前回体育の授業で行った5対5の動画を見ながら、よかったプレーやうまくいかなかったプレーを振り返る。
5分	②授業準備	AIソフト「プログラグビー」を立ち上げるよう児童に指示する。
7分	③AIプレイヤーの動きを分析する	AI同士の対戦を見ながら、攻め手と守り手それぞれにどんなプレー傾向があるか分析させる。
8分	④タグラグビーAIの動きの基本になる、5要素を理解する	プログラミング作業前に、タグラグビーにおけるプレー要素を分解し、そのプレー要素がAIとどう関連して動いているのか、ワークブックを用いて解説する。
17分	⑤タグラグビーAIソフト「プログラグビー」を使い、試合での必勝方法を見つける	プログラグビーを使って、攻め手チームの動きの基本になる3要素をプログラミングし、どうすれば強くなるのか試行錯誤しながら、試合における必勝の法則を見つけさせる。
3分	⑥次回の授業の試合で使う作戦を考える	AIでシミュレーションしたことを生かして、実戦用の作戦を考え、ワークブックに記入させる。

【教師発話例】



今日はタグラグビーAIソフト「プログラグビー」を使って、5対5のゲームで勝てる作戦を考える授業をします。

【児童の動き例】

①前回授業の振り返り／5分



プログラグビーを使ってプログラミングをする前に、まずは前回のタグラグビーゲームの振り返りをします。動画を見てみましょう。
(動画視聴後、児童へ問いかけ)
どうですか？
攻めでは、どんなときにうまくトライできて、どんなときにできなかったのでしょうか？
また、守りではどんなときにうまくタグが取れて、どんなときにタグが取れなかったのでしょうか？

※指導のポイント

動画視聴中に一時停止をしながら
■このプレーのどこがよかったかな？
■このプレーはどうして成功しなかったのかな？
などと問いかけてもよいです。
※振り返りは動画を使わずに進行してもかまいません。



動画視聴

※動画を視聴させない場合は前回授業の5対5ゲームを思い出しながら考える。



気がついたことを発表



ワークブック記入例

3時間目の授業をふり返ろう

どんなときにうまくいって、どんなときにうまくいかなかったのでしょうか？

- ・せめ手はかたまらずに広がると、パスが通りやすくうまくいきやすい。
- ・せめのとき、人が多くて思わず前にパスしてしまった。
- ・守り手はマンツーマンで守るとぬかれにくい。
- ・守り手がボールにむかると、せめ手が有利になる。

②授業準備／5分



では、プログラグビーを立ち上げましょう。まずはインターネットで「プログラグビー」で検索してください。「タグラグビーAIソフト(プログラグビー)」と出てきますので、そこをクリックしてページを開いてください。

タグラグビーAIソフト(プログラグビー)URL
<http://steams-jp.com/tagrugby>



2時間目では、ボードゲームを使ってタグラグビーの作戦を考えましたが、今回はタグラグビーの動きをシミュレーションできるAIソフトを使って作戦を考えます。



基本の動きはボードゲームと変わりませんが、AIソフト独自のルールがあります。ワークブック6ページの黄色の欄に書いてある追加ルールを読んでおきましょう。



インターネットで「プログラグビー」で検索してAIソフトのページを開く

プログラグビー

※検索しても見つからない場合は、左記のURLから直接アクセスできます。

プログラグビーのルール

(基本はボードゲームと同じ)

- トライできればせめ手の勝ち、4回タグを取れば守り手の勝ち。
- せめ手プレイヤーはボールより前に行けない。
- 遠くへパスをする場合、パスの成功率は下がる(遠すぎる場合は、そもそもパスできない)。

【プログラグビーAIソフトの動作環境】

●対応OS:Windows 8・10 / MacOS / iPadOS ●対応ブラウザ:Google Chrome / Safari (iPad)
※対応する端末であっても動作を保証するものではありません。環境や設定等でご利用いただけない場合があります。

③ AIプレイヤーの動きを分析する／7分



それではAI対AIの試合を見て、どんな攻め方・守り方をしているか分析しましょう。

プログラグビーの画面を見て攻め手を「AI」、守り手を「AI」にし、速さが「低速」になっていることを確認したら、「設定」ボタンをクリックしてください。すると、AI対AIの試合が始まります。



※児童が勝手にボタン操作をし、元の状態がわからなくなったときはブラウザの更新ボタンをクリックさせてください。初期状態に戻ります。



試合を見ながらAIの攻め方と守り方について気がついたことを、ワークブックの7ページに記入しておきましょう。

(試合を見始めて2分経過後、児童へ問いかけ)
まずは攻め手の攻め方で気がついたことを教えてください。
それでは、守り手の守り方について、気がついたことを教えてください。



気がついたことを発表



ワークブック記入例

せめ手 これがって どんどん後ろに下がってしまっている。

守り手 守り手みんながボールを持っているプレイヤーのところに集まっている。



では今度は、このプログラグビーAIの行動の仕組みを学びます。
AIは何を基準に動いているのか、AIの裏側をのぞいてみましょう。
ソフトの「解せき」ボタンをクリックしてください。



「解せき」ボタンをクリックすると、何が表示されましたか？

そうですね。「数字」が出てきますね。ではAIは、どんな数字のマスを選んで行動していますか？

そうですね。AIも自分で考えて一番「大きい数字」のマスの中から、次の一手になる動きを決めているのです。

それでは、ワークブックにそれぞれ「数字」「大きい数字」と記入しておきましょう。

では、問題の盤面のとき、AIは次にどう動くでしょうか？ マスに○をつけてください。

(児童の解答を待つ)

正解は一番大きい数字のところになるので「3」のマスですね。

ですので、このAIの次の行動は、3のマスにいるプレイヤーへのパスになります。



数字が出てきました。
大きい数字のマスを選んでます。



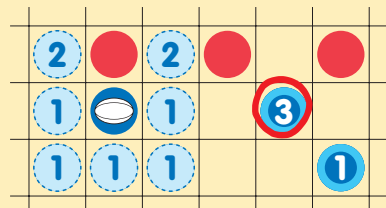
ワークブック解答例

解せきボタンをクリックすると何が表示されましたか？

数字

AIは一番 **大きい数字** のマスの中から次の一手になる動きを決めている。

正解



時間があったらワークブックのチャレンジ問題もやってみてください

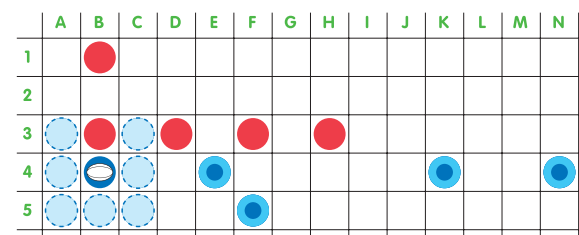


では、もしみなさんがAIなら、問題の盤面のときに次の一手はどうしますか？

(回答する児童を指名して)

どうして、この手にしようと思いましたか？

なるほど。(安全なところにパスを通したい／まず前に進みたい)と思って、この一手にしたんですね。



Kの4にパスします。すぐパスしないと、守り手にタグを取られると思ったからです。

④ タグラグビーAIの動きの基本になる、5要素を理解する／8分



このタグラグビーAIの攻め手は、解析して出てくる一番大きい数字の中から次の一手を決めているとわかりましたね。では、この次の一手を決める数字の大きさは、どうやって決まっていると思いますか？



実はこの数字は「〇〇したい」という5つの「気持ちの強さ」で決まるのです。
ということで、まずはワークブック8ページの一番下の行の空欄に「気持ちの強さ」と「数字」と記入しておきましょう。



ワークブック解答例

上の5つの **気持ちの強さ** によって
解せきしたときに表示される
数字 が変わる。



またソフトを使って説明しますので、更新ボタンをクリックして設定をリセットしてください。

それでは、その5つの気持ちについて説明しますね。

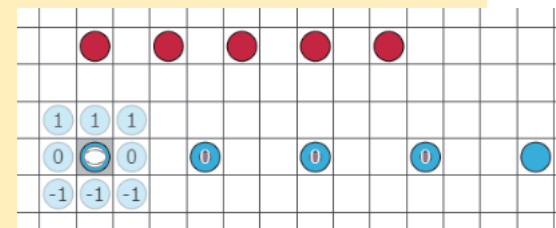
(うまくPCで表示されない場合は、ワークブック8ページの同図で説明しても可)



タグラグビーAI(攻め手)が動きの基本にしている5つの要素

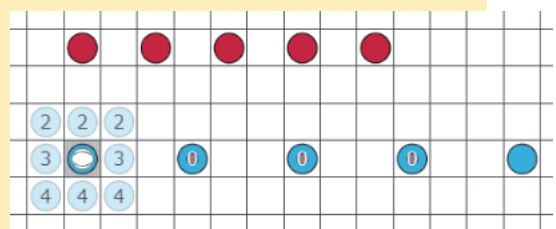
1つ目のAの要素は「前に行きたい気持ち」です。

まず、目もりのAの気持ちを1、他を0にして解析ボタンをクリックしてみてください。パスの数字は0、前方のマスの数字が1になりましたね。
このようにAの目もりを大きくすると、「前に行きたい気持ち」が強く反映された数字になります。AIは、この中で一番大きい数字である1の、どれかのマスへの移動を選択します。
※この表示される数字は、前進するときの歩数を表しています。



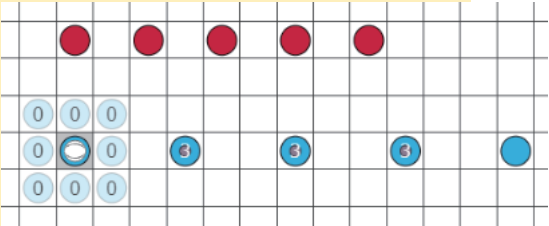
2つ目のBの要素は「守り手からのきりが遠いほど良いという気持ち(相手からにげたい気持ち)」です。

次に2つ目のBの「守り手からのきりが遠いほど良いという気持ち(守り手からにげたい気持ち)」について説明します。
目もりのBの気持ちを1、他を0にして解析ボタンをクリックしてみてください。前方のマスの数字が2、後ろのマスが4になりましたね。
このようにBの守り手から逃げたい気持ちだけを強くすると、AIは4のどれかのマスへの移動を選択します。
※この表示される数字は、守り手からボールを持っている攻め手までの歩数を表しています。



3つ目のCの要素は「守り手からのきょりが遠い人(せめ手)にパスしたいという気持ち」です。

目もりのCの気持ちを1、他を0にして解析ボタンをクリックしてみてください。今度は移動できるマス全てが0、パス相手になる攻め手のマスが3になっていますね。
 このようにCの「守り手からのきょりが遠い人(せめ手)にパスしたいという気持ち」だけを強くすると、AIは3の誰かへのパスを選択します。
 ※表示される数字「3」は、パスできる攻め手から守り手までの歩数を表しています。遠すぎるチームメートには、そもそもパスができないようにAIが設定されているので、パスが可能な攻め手の中からパス相手を選択します。



4つ目のDの要素は「守り手からのきょりが近いからパスしたいという気持ち」です。

5つ目のEの要素は「できるだけきょりが近い人にパスしたいという気持ち」です。

※この後に行うワークでは、このDとEの気持ちの強さの設定は1で固定してください。

⑤タグラグビーAIソフト「プログラグビー」を使い、試合での必勝方法を見つける／17分



では「プログラグビー」の設定でA、B、Cの気持ちの強さを変えて、どうすれば攻め手チームが強くなるか、より勝てそうな方法を見つけましょう。

「プログラグビー」の操作について説明しますね。



プログラグビー

試合の速さはここで調整できます。

せめ手

守り手

速さ

設定

解せき

攻め手を「AI」、守り手を「AI」に変えて設定ボタンをクリックしてください。

A (前に行きたい気持ち) : 0

B (守り手からのきょりが遠いほど良いという気持ち(相手からにげたい気持ち)) : 0

C (守り手からのきょりが遠い人(せめ手)にパスしたいという気持ち) : 0

D (守り手からのきょりが近いからパスしたいという気持ち) : 1

E (できるだけきょりが近い人にパスしたいという気持ち) : 1

「ABCDEの気持ちの強さ」は盤面の右にある目もりで、調整できます。
※DEの数字は1に設定して動かさないでください。

目もりを調整すると、勝利数は自動的に0に戻ります。

設定

A=0、B=5、C=0、D=1、E=1に設定したときにどうなるか、
 A=0、B=0、C=5、D=1、E=1に設定したときにどうなるか、ワークブック9ページの表に予想と結果を書きましょう。

ワークブック記入例

A	B	C	D	E	せめ手 勝利数	守り手 勝利数	試合の様子
0	5	0	1	1	0	5	予想: 守り手からにげてばかりいる。 結果: ボールを持ったせめ手が後ろにどんどん下がっていく。
0	0	5	1	1	0	5	予想: 守り手を引き付けていいパスができると思う。 結果: パスの失敗が多く、とても弱い。

今度はA、B、Cの目もりを5以下の数字に自由に設定して、試合のシミュレーションをしてください。

どんな戦略にすると勝率が高くなるか、試しながら目もりを設定してみてくださいね。

1試合ごとに試合の考察や結果をワークブックに記入しながら、進めてください。

(教室を見回り、児童の様子を確認後)「結構勝っているよ!」という人は手を挙げて先生に教えてください。

試合シミュレーション別記入例

※勝ち負けの傾向はあくまで確率的なものですので、全く違う結果になることもあります。

A	B	C	D	E	せめ手 勝利数	守り手 勝利数	
Aの値が一番大きく、Bの値も大きいとき							
5	4	1	1	1	20	9	前に進みつつ、守り手が近づいてきたらにげるかパスをするのでトライまで行きやすい。
5	3	1	1	1	20	4	
すべて1にしたとき							
1	1	1	1	1	20	5	バランスよく判断していて、前に進みつつ、守り手が近づいてきたらにげるかパスをするのでトライまで行きやすい。
AやBの値が他の値に比べて大きいとき							
1	2	1	1	1	0	10	全然前に進まない。後ろでうろうろしているうちにタグを取られてしまう。
2	1	1	1	1	11	12	前に進もうという気持ちはかり強く、守り手がいる場所につこんでタグを取られてしまう。

できるだけ前に行こうとする強い気持ちを持ち、かつ守り手が近づいてきたら積極的にパスをするとよさそうですね。

前に行きたい気持ちよりも逃げたい気持ちが強くなってしまうと、とても弱くなります。

また、前に行きたい気持ちだけが強くても、少し弱くなってしまうです。

※(A=1、B=1、C=0)も非常に強いのですが、C=0は「パスを全くしない方がよい」というわけではありません。

隠れたD、Eの要素でパスも考慮しています。ただ、パスに頼るよりは、(守り手とうまく距離をとりながら)できるだけタグを取られることを恐れず、前に前に進もうとする方が往々にしてよい結果となります。特にCを考慮すると、遠い攻め手仲間にパスしがちで、パス失敗の危険性が高くなります。逆にロングパスの成功率が高まれば、結果は変わってくる可能性もあります。

※ここでは気持ちの強さの比で見えています。

よって、Bの数値を3から4に変えるより、1から2に変える方が試合結果が大きく変わります(Aの数値が同じ場合)。

⑥次回の授業の試合で使う作戦を考える／3分

最後に、シミュレーションの考察を参考にして、次の実技の授業で使えるような作戦を考えて、ワークブック9ページの一番下の空欄に記入しましょう。

ワークブック記入例

- ・守り手を引き付けるために、タグを取られることをおそれず前に行く。
- ・タグを取られた後では、守り手が近くにいない人にパスを出すようにする。

20

21

5対5のトライ対決・トーナメント戦で、考えた作戦を実戦で生かす

【本時のねらい】

- 「作戦を考える→実戦→作戦を考える」を繰り返し、考えながら戦術的にプレーできるようになる。
- 俯瞰的にチームの状況を見られるようになる。

準備物

- コーン／マーカー
- タグラグビーボール
- タグ
- タブレットなどの動画を撮影できるもの(※なくてもよい)
- 児童用ワークブック 10～11ページ
- 筆記用具

【評価基準】

学びに向かう力、人間性等	チームがより勝てるように、進んでチーム内で声かけをしている。
思考力、判断力、表現力等	試合を見ながら、チームのうまくいっているところ・うまくいっていないところを分析し、作戦を立てることができている。
知識及び技能	パスをもらいやすい位置を見極め、パスを受けることができている。 チームで協力して考えた作戦を、実戦に落とし込むことができている。 チームで協力して、攻めやすいスペースを作ることができている。

【学習の展開(45分授業)】

時間	学習活動	指導内容	準備物
	事前準備	児童に授業開始前にタグをつけておこう指示する。	●タグ
3分	①準備運動	体をほぐすための準備運動をする。	
3分	②コートと道具準備	5対5のトライ対決(もしくはトーナメント戦)用のコートの四隅とゴールラインにコーンを置く。	●コーン／マーカー
39分	③5対5トライ対決・トーナメント戦	■4時間目に立てた作戦を意識して、5対5の対戦を行う。試合後には必ず分析シートを使って、作戦会議を行うよう指示する。 ■その後も作戦会議を繰り返し、改善を重ねながらプレーするよう指導する。	●タグラグビーボール ●(タブレット) ●児童用ワークブック ●筆記用具 ※コピーした分析シート(右ページ)

③5対5トライ対決・トーナメント戦／39分

※指導のポイント

- チームは8人程度を1組にして試合に出ない児童をアナリストとしてください。アナリストは分析シートの記入と動画の撮影を行います(撮影は任意)。アナリストや出場メンバーは試合の前半・後半で交替するようにしてください。
- 試合時間は10分(前半5分・後半5分)
- 試合後はチームで分析シート(と動画)を見ながら、作戦会議を行うよう指示してください。

※児童用ワークブックの11ページにも2試合分の分析シートがついていますが、たくさん試合を行う場合は、右ページのシートをコピーして使用してください。

[分せきシート]

試合形式	3対3	5対5	相手チーム 出場者	
自分のチーム 出場者			アナリスト	
試合の中で(よかった／悪かった)場面の図			試合の中で(よかった／悪かった)場面の様子	
考察: 次の試合で生かしたい作戦				

試合形式	3対3	5対5	相手チーム 出場者	
自分のチーム 出場者			アナリスト	
試合の中で(よかった／悪かった)場面の図			試合の中で(よかった／悪かった)場面の様子	
考察: 次の試合で生かしたい作戦				