

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		
失敗		

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

③ 2対2のゲームでパスをするとき、どんなことに気づきましたか？

1 1時間目の授業をふり返ろう

どんなときにうまく行って、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

2対2のとき

2 ボードゲームで作戦を考えよう

タグラグビーボードゲームを使って、タグラグビーの作戦を考えます。



ゲームの準備をしよう！

- ① 4ページのルールを読みましょう。
- ② と隣の人とペアを組みましょう。
- ③ 5ページにあるコマを、はさみで切り取りましょう。
※コマはペアにつき1セットあればよいので、どちらかのコマセットを切って使ってください。
- ④ ペアを作り、切り取ったコマを5ページのボードにならべて、ゲームを始めてください。
- ⑤ ボードゲームを通じて気がついた作戦をメモしましょう。

次の状態から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たくをした場合)、勝つのはせめ手、守り手のどちらでしょう？ 勝つ方に○をつけましょう。※青いコマがせめ手、赤いコマが守り手です。

(1) **インゴール**

せめ手 守り手

(2) **インゴール**

せめ手 守り手

(3) **インゴール**

せめ手 守り手

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書きましょう。

次の状態から2対2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たくをした場合)、勝つのはせめ手、守り手のどちらでしょう？ 勝つ方に○をつけましょう。

(4) **インゴール**

せめ手 守り手

(5) **インゴール**

せめ手 守り手

(6) **インゴール**

せめ手 守り手

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書きましょう。

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？

タグラグビーボードゲームのやり方

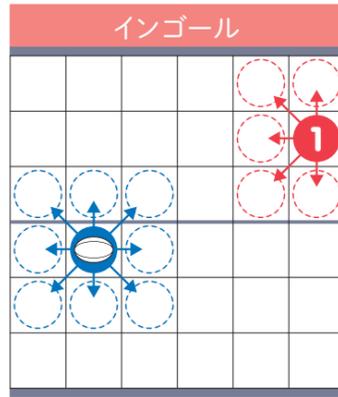
1対1のルール

① → ① の順番で動かす。

コマの動かし方

ボールを持っているせめ手コマの上には、ボールコマを乗せる。

上・下・左・右・左上・
左下・右上・右下に
1歩動かすことが
できる。



ばん面から外に出るはいけない。



守り手が「タグ」を取るとき以外、
他のコマがあるマスに
進むことはできない。

せめ手の勝ち

勝敗の決まり方

守り手の勝ち



ボールが
インゴールに入り
「トライ！」
と言う



ボールの上に
「1」を置いて
「タグ！」
と言う

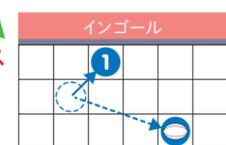
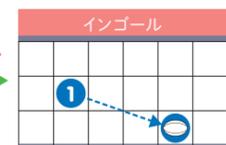
2対2のルール

① → ① → ② → ② の順番で動かす。

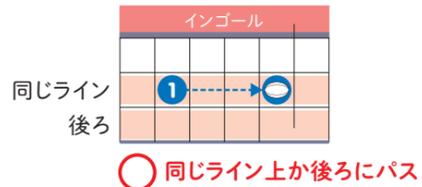
ボールを持つせめ手の順番では、
コマを動かすか
パスするかどちらか
1つの動きができる。



移動
パス
移動+パス



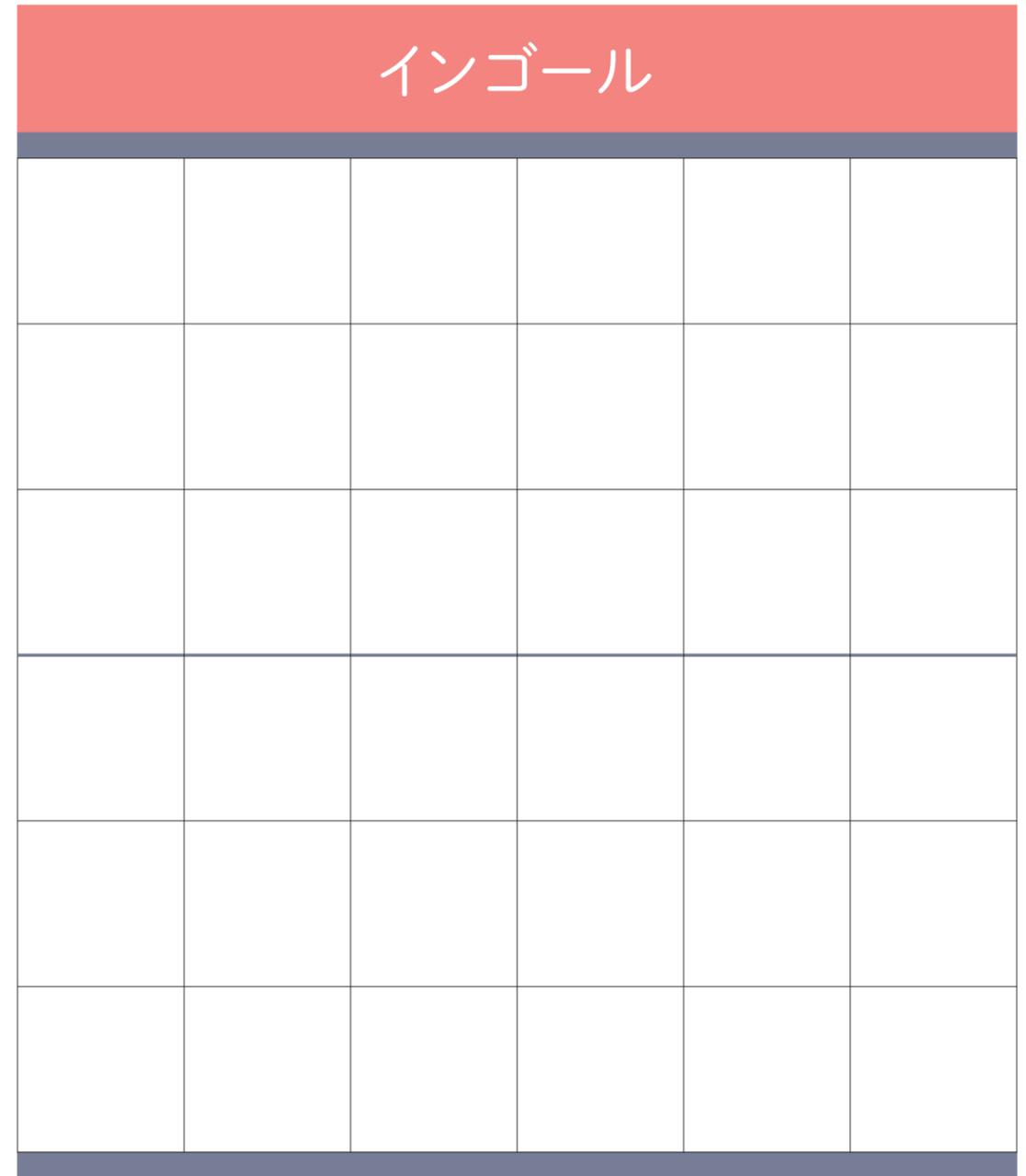
パスは、ボールを持つせめ手と
同じライン上か、後ろにいる
せめ手にしかしてはいけない。



[タグラグビーボードゲームツール]

2時間目の授業で使用します

ゲームボード



コマ コマは切り取って使おう



今日やったゲームのことを記録しておきましょう。

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。

② うまいかなかったことは、どんなことでしょうか？

① 3時間目の授業をふり返ろう

どんなときにうまく行って、どんなときにうまくいかなかったのでしょうか？

② AIを使って作戦を考えよう

タグラグビーAIを使ってタグラグビーの作戦を考えます。



まずはタグラグビーソフト「プログラグビー」を開こう！

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)。

AI対AIの試合を見て、どんなせめ方・守り方をしているか分せきましょう。

せめ手 AI ▼ 守り手 AI ▼ 低速 ▼ 設定 解せき

- ① せめ手をAI、守り手をAIにする
- ② 設定ボタンをクリックする

せめ手

守り手

タグラグビーAIの行動のしくみを学びましょう。

せめ手 AI ▼ 守り手 AI ▼ 低速 ▼ 設定 解せき

解せきボタンをクリックする

解せきボタンをクリックすると何が表示されましたか？

AIが一番 のマスの中から次の一手になる動きを決めている。

問題

右のばん面のとき、せめ手のAIは次にどう動く？

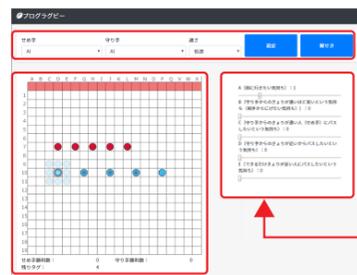
- 移動できるマス
- パスできるせめ手(チームメート)

2	●	2	●	●
1	●	1	3	
1	1	1		1

チャレンジ問題

キミならどう動く？
ばん面に丸をつけよう。

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
1		●												
2														
3	●	●	●	●	●	●		●						
4	●	●	●		●						●			●
5	●	●	●			●								



下の5つの要素のうちA、B、Cの強さを変えて、
どうすれば強くなるか、より強くなる方法を見つけてみましょう。

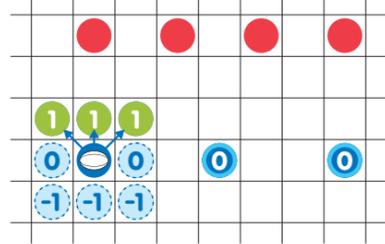
先生の指示にしたがって、「せめ手」「守り手」を変えて設定ボタンをクリックしてください。

目もりを動かすと、5つの気持ちの強さが調整できます。

タグラグビーAI(せめ手)が動きの基本にしている5つの要素

Aの要素 前に行きたい気持ち

〈Aの強さのみ1、他は0にしたとき〉

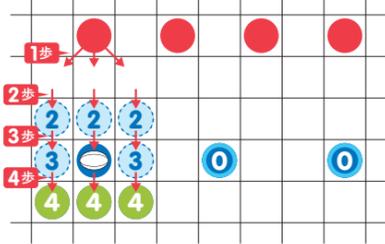


1歩前進。
AIはこのどちらかへの移動を選たく!

表示される数字は、前進時の歩数。

Bの要素 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)

〈Bの強さのみ1、他は0にしたとき〉

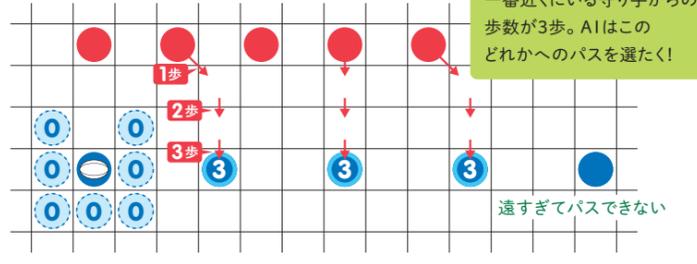


守り手からの歩数が4歩。
AIはこのどちらかへの移動を選たく!

表示される数字は、守り手からせめ手までの歩数。

Cの要素 守り手からのきりが遠い人(せめ手)にパスしたいという気持ち

〈Cの強さのみ1、他は0にしたとき〉



一番近くにいる守り手からの歩数が3歩。AIはこのどちらかへのパスを選たく!

遠すぎてパスできない

表示される数字は、守り手からパスできるせめ手までの歩数。
ただし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設定されている。

Dの要素 守り手からのきりが近いからパスしたいという気持ち

Eの要素 できるだけきりが近い人にパスしたいという気持ち

上の5つの によって解せきしたときに表示される が変わる。

D = 1、E = 1 は固定してやってみましょう。

A	B	C	D	E	せめ手 勝利数	守り手 勝利数	試合の様子
以下の数字で設定したときにどんな試合になるか、予想と結果を書きましょう							
5	0	0	1	1	0	12	予想: とにかくみんなで前に行く(パスしない)。 結果: 守り手にかこまれてボールをとられてしまう。
0	5	0	1	1			予想: 結果:
0	0	5	1	1			予想: 結果:

A、B、C に5以下の数字を入れて、シミュレーションした試合の様子を書きましょう

							結果・考察
			1	1			結果・考察
			1	1			結果・考察
			1	1			結果・考察
			1	1			結果・考察
			1	1			結果・考察
			1	1			結果・考察

上記でわかったことや、次の体育授業の試合で使うための作戦を書きましょう。



ねえねえ、ラグビーやバレーボールなどでは、試合を見てチームや試合の様子を分せきする「アナリスト」っていう人がいるのを知ってる？

知ってるよ！

作戦会議のときに、パソコンやタブレットを持って参加している人だよ！



そうそう！今日の試合ではわたしたちもアナリストになって、試合の様子を動画にとったり、分せきシートを使って試合の分せきにもチャレンジしてみようよ！

分せきシート記入例

気になった試合場面の
上から見た様子を、
●や→を使って図に書こう。

左に書いた
図の様子の
説明を書こう。

試合形式	3対3	5対5	相手チーム 出場者	高木、木村、村岡、岡田、田島	
自分のチーム 出場者	田中、佐藤、山田、田村、川本		アナリスト	安西	
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		
			ボールを持つ人が守り手2人の真ん中に走っていき、守り手2人の注意をひきつけていた。		
考察: 次の試合で生かしたい作戦 守り手が2人前にいるときは、2人の間を目指して走り、守り手を2人ひきつけてからパスをするとトライできそう。					

試合を分せきして考えた、次の試合で使いたい作戦を書こう。

[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					