

第3・4学年 体育科学習指導案

令和3年10月26日（火） 校庭

1 単元名 「みんなでトライ タグラグビー」（ゴール型ゲーム）

2 運動の特性

(1) 一般的特性

- 陣取りの楽しさを味わうことができる運動である。
- 相手をかかわして得点したり、相手のタグを取ったりできると楽しい運動である。
- ボール操作が比較的に簡単なため、どの子も楽しく取り組める運動である。
- 他の球技を比べると、単純で簡単な作戦がうまくいきやすい運動である。
- タグという用具を身に付け、身体接触がないので、安全に取り組める運動である。

(2) 児童から見た特性

タグラグビーの楽しさや喜びを感じる要因	タグラグビーを遠ざける要因
<ul style="list-style-type: none">・トライを決められたとき・守備をかかせたとき・協力してトライを決めることができたとき・タグを取ることができた時	<ul style="list-style-type: none">・トライが決められないとき・すぐタグが取られてしまうとき・接触をして怪我をしたり、怖さを味わった時

3 児童の実態

(1) 知識及び技能

低学年でのボールゲームでは、簡単なボール操作や攻めと守りの優しいゲームをすることについて学習し、ボールを狙ったところに投げたり、捕球したりすることができるようになってきた。しかし、捕球することに関して個人差が大きく、ボールを怖がってしまう様子が見られる。鬼遊びでは、逃げる、追いかける、陣地を取り合うことについて学習し、鬼にタッチされないよう、速く走ったり、急に曲がったり、身をかわしたりすることができるようになってきた。休み時間も、そのような動きで鬼遊びをしたり、鬼のいない場所を目掛けて走ったり、少人数で連携して鬼でない人にタッチしたりする様子も見られる。しかし、こちらも個人差が大きく、俊敏に動くことができる児童とそうでない児童とで二極化が見られる。

(2) 思考力、判断力、表現力等

低学年での鬼遊びでは、少人数で連携して鬼をかわしたり、相手をつかまえたりする工夫を考え、友達同士で伝え合う姿が見られた。ボールゲームでは、友達のよい捕球の動きを見付け、「ボールの正面に立っている」「胸と腕で受け止めている」など発表し、自分の動きに取り入れようとする様子が見られた。友達のよい動きを見付けようとする姿は、他の単元でもよく見られる。

(3) 学びに向かう力、人間性等

本学級の児童は、運動に進んで取り組み、誰とでも仲よく運動しようとする様子が見られる。学習で使用する用具の準備や片付けも友達と一緒に協力して行おうとすることもできる。その一方で、技能と同様に運動への意欲も二極化が見られる。また、時折勝敗を受け入れられず、ゲーム後に相手や相手チームにきつい言葉をかけてしまうことも見られるため、正々堂々とゲームをすることの大切さや、ゲーム後には相手を称えることの大切さの指導が今後も必要である。

なお、本単元に関わる児童への意識調査の結果は次ページ、以下の通りである。

①おに遊びは好きですか。	とても好き (名) どちらかと言えば好き (名) どちらかと言えば好きでない (名) 好きでない (名)
②それはどうしてですか。(自由記述、複数回答可) 【好きの理由】 逃げきれると楽しいから 走るのが好きだから 逃げるのが楽しいから 足が速くなるから 逃げたり追いかけてたり2つのことを楽しめるから いろいろな種類の鬼遊びがあるから 追いかけられるとときどきするから みんなでやるのが楽しいから 【どちらかと言えば好きの理由】 楽しいけれど、疲れるから 疲れるけど逃げ切れるとうれしいから 捕まるのはこわいけど、逃げているときは楽しいから	
③ボールを使った運動は好きですか。	とても好き (名) どちらかと言えば好き (名) どちらかと言えば好きでない (名) 好きでない (名)
④それはどうしてですか。(自由記述、複数回答可) 【好きの理由】 キャッチできたら気持ちがいい、うれしいから 投げるのが楽しいから いろいろな種類のボール遊びがあるから ゲームに勝つとうれしいから ボールを投げて当たったり点数が入ったりするとうれしいから ボールを蹴るのが楽しいから 高く遠くに投げられるとうれしいから 【どちらかと言えば好き】 自分のねらった方向に行かないから 投げるのは好きだけど蹴るのは苦手だから 【どちらかと言えば好きでない】 キャッチが苦手だから なかなかねらった方に行かないから 捕るのがこわいから	
⑤タグラグビーの授業は楽しみですか。	とても楽しみ (名) どちらかと言えば楽しみ (名) どちらかと言えば不安 (名) 不安 (名)
⑥それはどうしてですか。(自由記述、複数回答可) 【とても楽しみ】 先生からタグラグビーの話聞いて楽しそうと思ったから 初めてやるから ゲームをするのが楽しみだから 友達と触れ合えるから ボールを持って走ることができるのがいい タグを取るのが楽しそう 【どちらかと言えば楽しみ】 難しそうだけど、慣れたら楽しそう ルールが分かれば楽しそう	

鬼遊びに関しては、追いかけることよりも逃げることに興味や関心が高いことが分かる。タグラグビーにおいても、守備をかいくぐって攻めることに楽しさを感じる事が予想される。ボール遊びに関しては、好きな理由も好きでない理由も、捕球に関するものがやや目立った。また、狙った方向になかなか投げられないことに苦手意識をもっている児童も見られる。ボール操作の技能の補充は必要だと考えられる。タグラグビーに関しては、初めての単元ということもあり、おおむね意欲は高いようである。しかし、ルールに関して不安をもつ児童も見られるようなので、簡易化された、分かりやすいルールにするといった配慮が必要である。

4 教師の指導観

(1) 知識及び技能

陣を押し広げ、トライする特性や楽しさに触れさせるため、攻めについて重点的に指導したい。そのために鬼遊びとのつながりや陣地を取り合うタグラグビーの特性を考え、「ボールを持ったから、タグを取られるまで前へ走ろう」ということを、単元初めの第2時に指導し、その後も単元を通して指導する。また、チームで協力して陣を進めるために、ボールを持っていない時の動き(ボールを捕球しやすい後方近くで三角の陣を作り、サポート体制を整えること)を第3時で指導する。その後、空いているスペースを見つけて陣を進めたり、鬼遊びでの経験を想起させながら、相手をおかして陣地を広げたりしていく動き(カットイン、スワープ、チェンジオブペース等)を教師から児童に紹介し、第4時、第5時で指導する。なお、低学年でのボールゲームでの実態を踏まえ、感覚づくりの運動でボール操作に関わる運動を継続して行う。

(2) 思考力, 判断力, 表現力等

勝つために、どうすれば陣を押し広げ、トライできるのかを考える指導を重点的に行いたい。そのために、ゲームの前半と後半の間にチームで話し合う場を設け、得点を取るための工夫を話し合う場を設ける。タグラグビーに慣れてくると予想される単元後半の第6、7時では、簡単な作戦を選んで攻めたり、考えたことを友達に伝えたりする場を設けるようにする。また、ゲームを楽しく行うためのルールや工夫の仕方を児童と話し合い、クラス全体でルールを考えながら学習を進めていく。

(3) 学びに向かう力, 人間性等

タグラグビーに進んで取り組み、どの児童にもトライしようとする態度を育てるとともに、勝敗を受け入れ、ゲームをした相手に敬意をはらうことを重点的に指導したい。そのため、どの児童にもトライをしようとする意欲をもたせることをねらって、ルールや場を工夫する。1トライ目は通常より多い得点、3対2などの攻めの数的優位（チーム数は4チームで、1チーム4人とする）、攻めの機会の確保のための時間制による攻守交代などの工夫をする。また、ゲーム前とゲーム後の挨拶を確実に行わせ、授業終了時の挨拶でも、ゲームをした相手に称賛の拍手を送る場を設けるようにする。

5 単元の目標

- (1) ゴール型ゲーム（タグラグビー）の行い方を知るとともに、易しいゲームをすることができるようにする。 【知識及び技能】
- (2) 規則を工夫したり、ゲームの型に応じた簡単な作戦を選んだりするとともに、考えたことを友達に伝えることができるようにする。 【思考力, 判断力, 表現力等】
- (3) 運動に進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲よく運動したり、勝敗を受け入れたり、友達の考えを認めたり、場や用具の安全に気を付けたりすることができるようにする。 【学びに向かう力, 人間性等】

6 単元の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
①タグラグビーの行い方について言ったり書いたりしている。	①攻めを行いやすいようにするなどの規則を選んでいる。	①ゲームに進んで取り組もうとしている。
②ボールを持ったときに、ゴールに体を向けることができる。	②ボールを持っている人と持っていない人の役割を踏まえた作戦の工夫を、友達に伝えている。	②規則を守り、誰とでも仲よくし、ゲームの勝敗を受け入れようとしている。
③ボールを持っているときの動き方を工夫して、ボールを前に運ぶことができる。		③用具などの準備や片付けを友達と一緒にいき、場や用具の安全を確かめている。
④ボール保持者からパスを受けられる位置に移動することができる。		

7 単元の計画

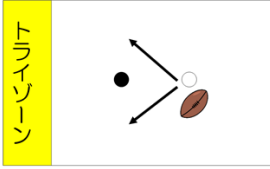
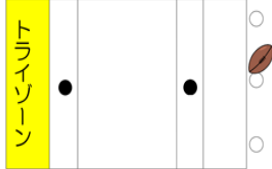
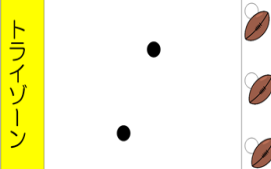
(1) 領域の取り上げ方

学年／運動	第1学年	第2学年	第3学年	第4学年	第5学年	第6学年
ボールゲーム	16時間	18時間				
鬼遊び	11時間	11時間				
ゴール型ゲーム			15時間	15時間	14時間	15時間
ネット型ゲーム			6時間	6時間		7時間
ベースボール型ゲーム			6時間	6時間	7時間	

(2) 領域の内容と目指す動き

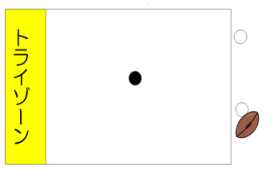

学年	内容	目指す動き
1 2	ボールゲーム 鬼遊び	<ul style="list-style-type: none">○ねらったところに緩やかにボールを転がしたり、投げたり、蹴ったりして、的に当てたり得点したりすること。○相手コートに緩やかにボールを投げ入れたり、捕ったりすること。○ボールを捕ったり止めたりすること。○タグを取られないように、逃げたり身をかわしたり速く走ったり、急に曲がったりすること。○相手のいない場所へ移動したり、駆け込んだりすること。○連携して、相手をかわしたり走り抜けたりすること。
3 4	ゴール型ゲーム	<ul style="list-style-type: none">○ボールを持ったときにゴールに体を向けること。○味方にボールを手渡したり、パスを出したり、シュートしたり、ゴールにボールを持ち込んだりすること。○ボール保持者と自分の間に守る者がいない空間へ移動すること。
5 6	ゴール型	<ul style="list-style-type: none">○近くにいるフリーの味方にパスを出すこと。○相手に捕られない位置でドリブルすること。○ボール保持者と自分の間に守備者が入らないように移動すること。○得点しやすい場所へ移動し、パスを受けてシュートすること。○ボール保持者とゴールの間に体を入れて守備をすること。

(3) 指導と評価の計画 (8時間扱い) 本時は○印 5/8

時	1	2	3	4	
ねらい	タグラグビーの基本的な行い方を知り、友達と協力して準備や片付けをして、安全に運動しよう。	ボールを持ったら前に走ろう。	パスを受けられる位置に移動して、サポートの力を高めよう。	相手のいないところを見つけて、ボールを前に進めよう。	
指導内容	・タグラグビーの基本的なルール ・学習の進め方・約束 ・準備の方法 ・感覚づくりの運動の行い方	・易しいルールでのゲームの行い方 ・ボール持ったときのランの仕方 ・守備でのタグを取る動き	・ボールを持っていない時の動き ・パスの出し方 ・守備でのタグを取る動き	・空いているスペースを見つけてボールを運ぶ動き	
学習過程	1 集合、整列、挨拶をする。 2 準備運動をする。 《オリエンテーション》 3 単元の学習内容と本時のねらいを確認する。 4 タグラグビーの基本的なルールを確認する。 5 学習の仕方や進め方に見通しをもつ。 ・学習過程、1時間の流れ ・学習の約束の確認 ・用具や準備の確認 ・学習カードの記入の仕方 6 感覚づくりの運動の仕方 ①ねことねずみ ②円陣パス回し ③金魚のランニング ④外向きでの円陣パス回し 7 試しのゲームを行う。 ・ハーフコートの3対2 ・時間制による攻守交代 ・守備ゾーンなし ・前半3分後半3分 ※「タグ」「トライ」と声に出して言うようにする ※タグを取られるまでボールを持って前に進めることを確認 ※タグを取ったら相手にタグを手渡し、完了するまでゲームに参加できないことを確認 ※タグを取られたら、3秒以内3歩以内でパスすることを確認 8 片付けを行う。 9 学習のまとめをする。 ・カードへの記入 ・ねらいに沿った振り返り ・次時の学習の予告 10 整理運動、挨拶をする。	3 感覚づくりの運動を行う。 ・ねことねずみ ・円陣パス回し 4 前時の振り返りと本時のねらいを確認する。 5 パワーアップタイムを行う。「通りぬけゲーム①」 通りぬけゲーム①  ・1人でボールを持ち、攻め ・守備ゾーンなし ・1対1 ・タグを取られたら終わり ・1人3回行い、何トライできるか ※攻めのときは、後ろに下がらずに、思い切って前に進むよう助言する。 6 メインのゲームを行う。	3 感覚づくりの運動を行う。 ・円陣パス回し ・金魚のランニング 4 前時の振り返りと本時のねらいを確認する。 5 パワーアップタイムを行う。「通りぬけゲーム②」 通りぬけゲーム②  ・3人のうち1人がボールを保持して攻め ・守備ゾーンあり ・3対1対1 ・タグを取られたらパス ・4回行い何トライできるか ※常にボール保持者のななめ後ろや横にいるよう助言する。 6 メインのゲームを行う	3 感覚づくりの運動を行う。 ・円陣パス回し ・金魚のランニング 4 前時の振り返りと本時のねらいを確認する。 5 パワーアップタイムを行う。「通りぬけゲーム③」 通りぬけゲーム③  ・3人がボールを保持して攻め ・守備ゾーンなし ・3対2 ・タグを取られたら最初から ・3分間で何トライできるか ※空いているスペースを具体的に助言する。 6 メインのゲームを行う	
評価計画	知・技	①	②	④	③
	思・判・表				
	態	③		①	
	方法	観察・学習カード	観察・学習カード	観察・学習カード	観察・学習カード
	場面	5・8	5・6	5・6	5・6

時間交代制による攻守交代について
 ①攻撃 (1セット目・3分)
 ②守備 (1セット目・3分)
 後半に向けた工夫の話し合い・3分
 ③攻撃 (2セット目・3分)
 ④守備 (2セット目・3分)

・ハーフコートの3対2
 ・トライかタグ3回でメンバー交代
 ・時間制による攻守交代
 ・守備ゾーンなし
 ・ノックオンの場合、最初から再スタート
 ・タグ3回で最初からスタート
 ・個人の1トライ目は10点、それ以降は1点

時	⑤	6	7	8	
ねらい	相手をかかわすための動きを工夫して、ボールを前に進めよう。	攻めを行いやすいようにするための規則を選ぼう。	作戦を考え、自分の役割をふまえてゲームをしよう。	友達と励まし合い、ノーサイドの心を大切にして、ラグビー吉田カップをしよう。	
指導内容	・相手をかかわすための走り方や動きの工夫の仕方	・規則の工夫の仕方 ・新しいルールでのゲームの行い方	・タグラグビーの特徴に合った作戦を知ること ・作戦を選ぶこと ・作戦に応じた動きを行うこと	・規則を守ること ・友達と励まし合うこと ・勝敗を受け入れること ・学習の振り返り	
学習過程	1 集合、整列、挨拶をする。 2 準備運動をする。				
	3 感覚づくりの運動を行う。 ・外向きでの円陣パス回し ・金魚のランニング 4 前時の振り返りと本時のねらいを確認する。 5 パワーアップタイムを行う。「通りぬけゲーム③」 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px auto;">通りぬけゲーム④</div>  <p>・2人のうち1人がボールを保持して攻め ・守備ゾーンなし ・2対1 ・タグを取られたらパス ・2回タグを取られたら終わり ・3分間で何トライできるか</p> <p>※相手をかかわすための工夫した動きを称賛する。</p>	3 感覚づくりの運動を行う。 ・外向きでの円陣パス回し ・金魚のランニング 4 前時の振り返りと本時のねらいを確認する。 5 攻めを行いやすいようにするための規則を話し合う。 6 パワーアップタイムを行う。「通りぬけゲーム④」 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px auto;">通りぬけゲーム④</div>  <p>・3人のうち1人がボールを保持して攻め ・守備ゾーンなし ・3対2 ・タグを取られたらパス ・3分間で何トライできるか</p>	3 感覚づくりの運動を行う。 ・外向きでの円陣パス回し ・金魚のランニング 4 前時の振り返りと本時のねらいを確認する。 5 パワーアップタイムを行う。「作戦おためしゲーム」 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px auto;">ゲームの流れ ・ハーフコートの3対2 ・2分半を1セットとし、2セット行ったら攻守交代 ・守備ゾーンあり ①作戦を選ぶ ②攻撃2分半(1セット) ③作戦の見直し ④攻撃2分半(1セット)～攻守交代～ ⑤作戦を選ぶ ⑥守備2分半(1セット) ⑦作戦の見直し ⑧守備2分半(1セット)</div> <p>※時間制による攻守交代を行うことで、どちらのチームにも、作戦を試す機会を確実に設ける。 ※攻撃を2セットに分け、作戦を見直しながらよりよい作戦を考えられるようにする。</p>	3 本時のねらいを確認する。 4 ラグビー吉田カップを行う。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px auto;">総当たりのリーグ戦 ・ハーフコートの3対2 ・トライかタグ3回でメンバー交代 ・時間制による攻守交代 ・守備者は守備ゾーンのみ ・ノックオンの場合、最初から再スタート ・タグ3回で最初からスタート ・個人の1トライ目は10点、それ以降は1点</div> <p>※今まで学習してきたことをいかしてゲームが行えるよう助言する。 ※チームで作戦を立て、声をかけ合いながらゲームができるよう助言する。 ※勝敗を受け入れ、相手を称えることができている様子を称賛する。</p>	
	6 メインのゲームを行う。	7 メインのゲームを行う。 ※選んだ規則を取り入れて行う。	6 メインのゲームを行う。		
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">・ハーフコートの3対2 ・トライかタグ3回でメンバー交代 ・時間制による攻守交代 ・守備ゾーンなし ・ノックオンの場合、最初から再スタート ・タグ3回で最初からスタート ・個人の1トライ目は10点、それ以降は1点</div>		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">時間交代制による攻守交代について ①攻撃(1セット目・3分) ②守備(1セット目・3分) 後半に向けた工夫の話し合い・3分 ③攻撃(2セット目・3分) ④守備(2セット目・3分)</div>		
	7 片付けを行う。	8 片付けを行う。	7 片付けを行う。		
	8 学習のまとめをする。 ・カードへの記入 ・ねらいに沿った振り返り ・次時の学習の予告	9 学習のまとめをする。 ・カードへの記入 ・ねらいに沿った振り返り ・次時の学習の予告	8 学習のまとめをする。 ・カードへの記入 ・ねらいに沿った振り返り ・次時の学習の予告		
	9 整理運動、挨拶をする。	10 整理運動、挨拶をする。	9 整理運動、挨拶をする。		
	評価計画	知・技 ③	①	②	②
		思・判・表			
		態			
	方法 観察・学習カード	観察・学習カード	観察・学習カード	観察・学習カード	
	場面 5・6	5・7	5	4	

8 本時の学習と指導（5／8時）

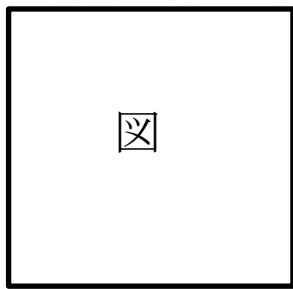
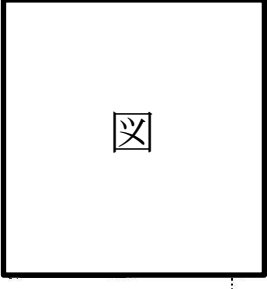
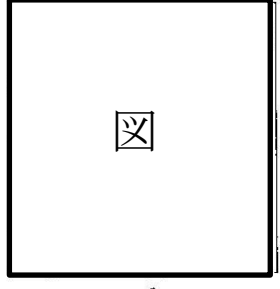
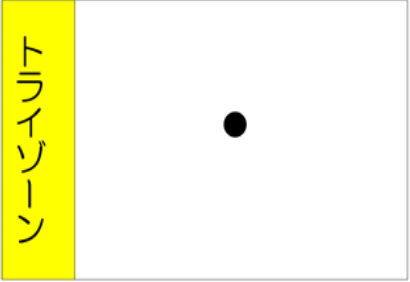
(1) ねらい


ボールを持っているときの動き方を工夫して、ボールを前に運ぶことができるようにする。〈知識、技能〉

(2) 準備

- ・学習掲示物 ・学習カード ・デジタルタイマー ・得点板 ・ホイッスル ・ラグビーボール
- ・ビブス ・タグベルト ・タグ

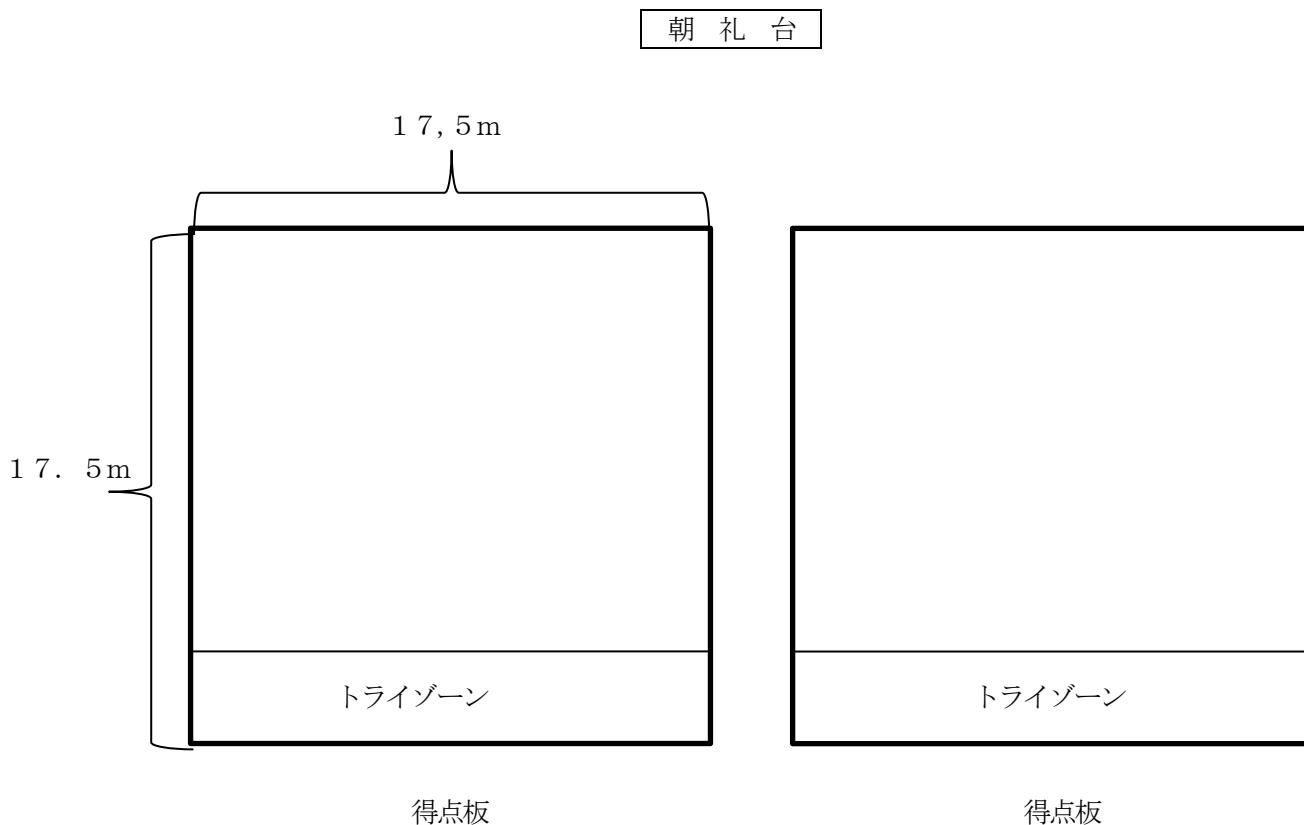
(3) 展開

段階	学習内容・活動	指導上の留意点（○指導 ◆評価規準）
導入 5分	1 集合、整列、挨拶をする。 2 準備運動をする。	○素早く集合・整列できるように声かけし、気持ちよく学習が始められるようにする。 ○児童の健康状態を確認し、安全に運動が行えるよう、身支度を整える。 ○本時で特に使う部位である足を重点的にほぐすことができるよう声かけする。
展開 30分	3 感覚づくりの運動を行う。 ・外向きでの円陣パス回し ・金魚のランニング 4 前時の学習を振り返り、本時のねらいを確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> 相手をかかわすために動きを工夫して、ボールを前に進めよう。 </div> 〈工夫した動きの例〉 <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;">  <p>カットイン</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;">  <p>スワープ</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;">  <p>チェンジオブペース</p> </div> </div> 5 パワーアップタイムを行う。 「通りぬけゲーム④」 <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="background-color: yellow; padding: 5px; writing-mode: vertical-rl; text-orientation: upright;">トライゾーン</div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 10px; margin-left: 10px;">  </div> </div>	○相手の胸の高さに向かって投げるよう声かけする。 ○パスを送ってくる人に体を向け、両手でキャッチするよう声かけする。 ○三角形の形を保つよう声かけする。 ○前時に相手のいないところに進もうとしてもなかなかできず、タグを取られてしまったことがあったなどの振り返りをもとに、ねらいを立てるようにする。 ○相手をかかわすために、どんな動きの工夫をすればよいか考えさせ、児童の発言をもとに、カットインやスワープ、チェンジオブペースなどを児童に分かりやすい言葉に置き換えて紹介する。 ○ゲームの中で、相手をかかわす動きを工夫している児童を具体的に称賛する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <ul style="list-style-type: none"> ・2人のうち1人がボールを保持して攻め ・守備ゾーンなし ・2対1 ・タグを取られたらパス ・2回タグを取られたら終わり ・3分間で何トライできるか </div>

	<p>6 メインのゲームを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ハーフコートの3対2 ・トライかタグ3回でメンバー交代 ・時間制による攻守交代 ・守備ゾーンなし ・ノックオンの場合、最初から再スタート ・タグ3回で最初からスタート ・個人の1トライ目は10点 それ以降は1点 	<p>時間交代制による攻守交代について</p> <p>①攻撃（1セット目3分） ②守備（1セット目3分） 後半に向けた工夫の話合い3分</p> <p>③攻撃（2セット目3分） ④守備（2セット目3分）</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ゲームの前と後に相手に敬意を払って挨拶することができよう声かけする。 ○トライすることへの意欲が高まるよう、得点のルールを工夫する。 ○パワーアップタイムでの相手をかかわす動きをしている児童を具体的に称賛する。 <p>◆ボールを持っているときの動き方を工夫して、ボールを前に運ぶことができる。（観察）【知識・技能】</p> <p>△努力を要すると判断される状況（C）の児童への手立て</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「フェイントをしよう」「スピードを変えよう」「大きく回ろう」などの具体的な声かけをする。 <p>◎十分満足できると判断される状況（A）の児童の具体的な姿</p> <ul style="list-style-type: none"> ・相手をかかわすための動きを工夫してボールを前に運んでいる。
<p>整理 10分</p>	<p>7 片付けを行う。</p> <p>8 学習のまとめをする。</p> <p>9 整理運動、挨拶をする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○分担、協力して素早く片付けができるよう声かけする。 ○本時のねらいである、相手をかかわす動きを工夫できたかという視点で振り返りができるよう、振り返りの前に再度ねらいが何であったかを確認する。 ○よく使った部位を十分にほぐさせる。 ○次時の予告をし、意欲を高める。 ○挨拶の前に、再度、ゲームをした相手と互いに拍手を送り合う場を設けることで、相手への敬意を払うことができるようにする。

9 資料

(1) 場について



(2) 用具やルール、チーム編成について

- ラグビーボールはゴム製の3号球で、若干空気圧をゆるくする。
- タグは見えやすいようにするために、ゼッケンの色と異なる色にする。
- トライゾーンに走りこんでボールを置けば得点。個人の1トライ目は10点、2トライ目以降は1点。
- スローフォワードは最初から再スタート。
- 捕球を苦手とする実態を考慮し、ノックオンは単元の初めの方は反則とせず、拾って再スタート。単元が進み、慣れてきたら反則とし、最初から再スタート。
- タグを取ったら「タグ」とコールし、手渡しで返す。タグの返却が完了するまでゲームには参加できない。
- タグを取られたら、3秒以内か3歩以内でパス。
- チームでタグを3回取られたら最初のラインから再スタート。
- パスはタグを取られたら行う。ボールを持ったらランのみとする。
- タッチラインから出てしまったら、その地点からフリーパスで再開。
- オフサイドはゲームに慣れてきたら紹介し、実態に合わせて適用していく。
- 4年生1人、3年生3人の4人チームを4つ編成する。3対2などの時は、タグ3回かトライの時にメンバー交代をする。

(3) 学習カード

時	めあて	ひょうか ◎ ○△	めあての振り返り	先生から
1	タグラグビーの基本的な行い方を知り、友だちと協力してじゅんぴやかたづけをして、安全に運動しよう。			
2	ボールを持ったら前に走ろう。			
3	パスを受けられるいちにどうして、サポートの力を高めよう。			
4	相手のいないところを見つけて、ボールを前に進めよう。			

	よくできた◎ できた○ もう少し△	1時間目	2時間目	3時間目	4時間目
1	きまりをまもって、友だちとなかよく運動できた。				
2	安全に用具のじゅんぴ、かたづけができた。				
3	友だちと協力して、れんしゅうやゲームができた。				

時	めあて	ひょう か ◎ ○△	めあてのふり返り	先生から
5	相手をかかわすための動きを工夫して、ボールを前に進めよう。			
6	せめを行いやすいようにするためのきそくをえらぼう。			
7	作せんを考え、自分の役わりをふまえてゲームをしよう。			
8	友だちとはげまし合い、ノーサイドの心を大切に、ラグビー吉田カップをしよう。			

	よくできた◎ できた○ もう少し△	5時間目	6時間目	7時間目	8時間目
1	きまりをまもって、友だちとなかよく運動できた。				
2	安全に用具のじゅんぴ、かたづけができた。				
3	友だちと協力して、れんしゅうやゲームができた。				

