

令和4年度
競技力向上対策事業中央講習会
チームワークでトライ
ラグビー

～戦略戦術を練って 楽しもう～

2022年8月16日(火) 9:00～11:30

徳島市 津田小学校

徳島県小学校体育連盟

徳島県ラグビーフットボール協会

タグラグビーの魅力

誰でも楽しめる

タグラグビーのよさ

■低学年の学習経験から発展させやすい運動

■どの子ども、いま持っている力で楽しむやさしい学習を導きやすい運動

■ゲームへの参加から豊富な運動量がもたされる運動

■個人差や男女差が顕在化しにくい運動



(公財) 日本ラグビーフットボール協会

タグラグビーティーチャーテキストより

徳島県のラグビー授業実施率

全国1位

88.9%

(公財) 日本ラグビーフットボール協会 普及育成委員会
2021年 徳島県協会・日本協会RDO情報交換会より

わたしたちの体育 (中・四国小学校体育連盟)

- 第1学年 宝とり鬼
- 第2学年 ボール運び鬼
- 第3学年 タグラグビー
- 第4学年 フラッグフットボール (楕円球の使用は共通)
- 第5学年 タグラグビー
- 第6学年 タグラグビー

ルールが難しい

ゲームの導入

学習のコンセプト

「鬼遊び〜ゲーム」に発展させていく過程で

■自分たちで

ルールや約束をつくる

■ゲームの目的がわかる

今日のゴール

タグラグビー

リーグ戦にチャレンジする

講習会のフロー

- 1 タグの取り扱い
- 2 ゲームの目的
- 3 ゲームの進め方
- 4 リーグ戦

ストレッチ

水分補給

感染対策

実技

ウォームアップ

サークルパス

STEP 1

タグの取り扱い

ペアタグ取り

姿勢を低くして
タグを横から取るぞ！



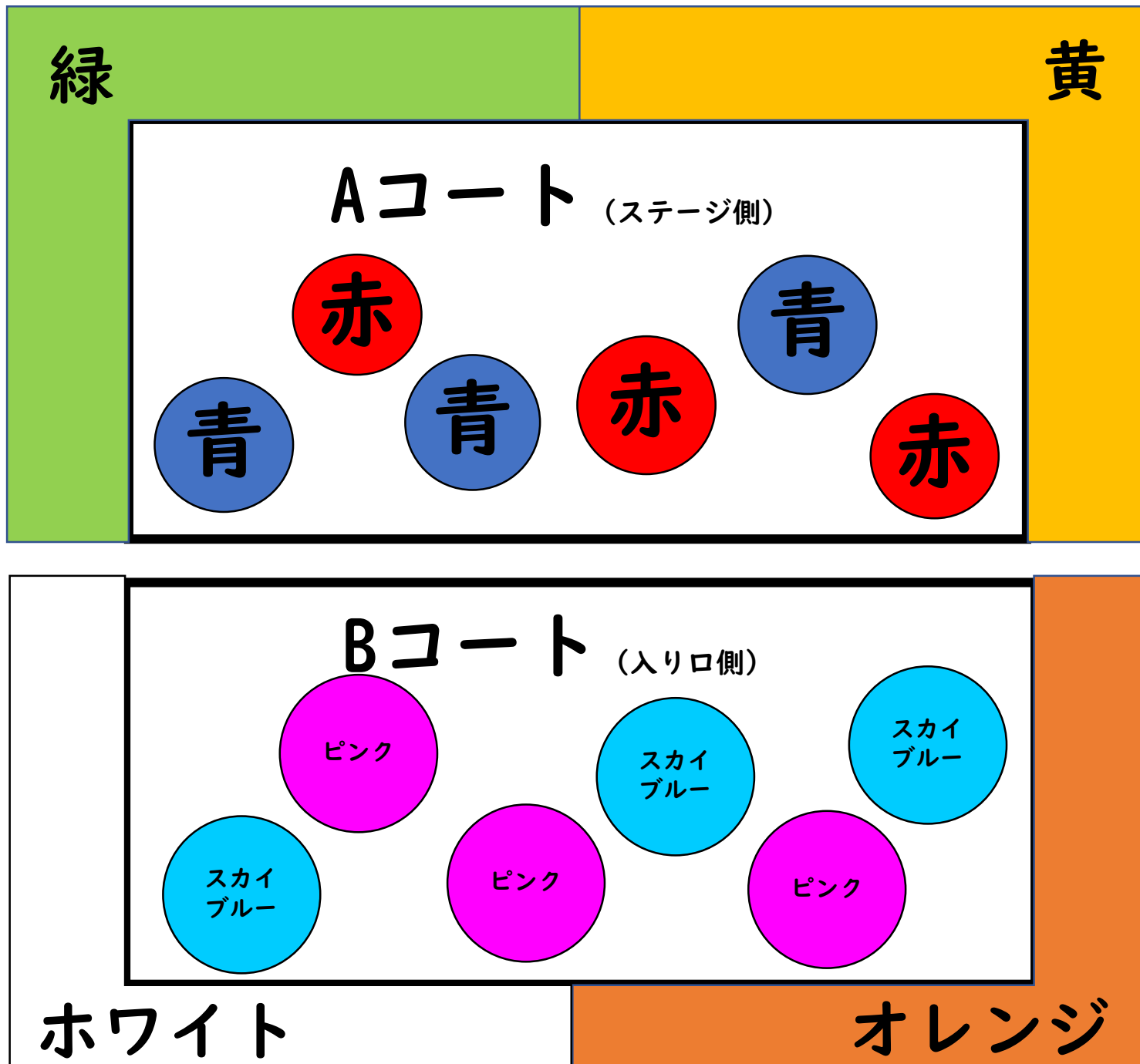
タグを取られない
ように動かな
きゃ！

タグ取り鬼

(とっいたら返す)



タグ取り鬼
(コート図)



タグの3原則

- 手で押さええない, 払わない
- タグコール
- 手渡しで返す

STEP2

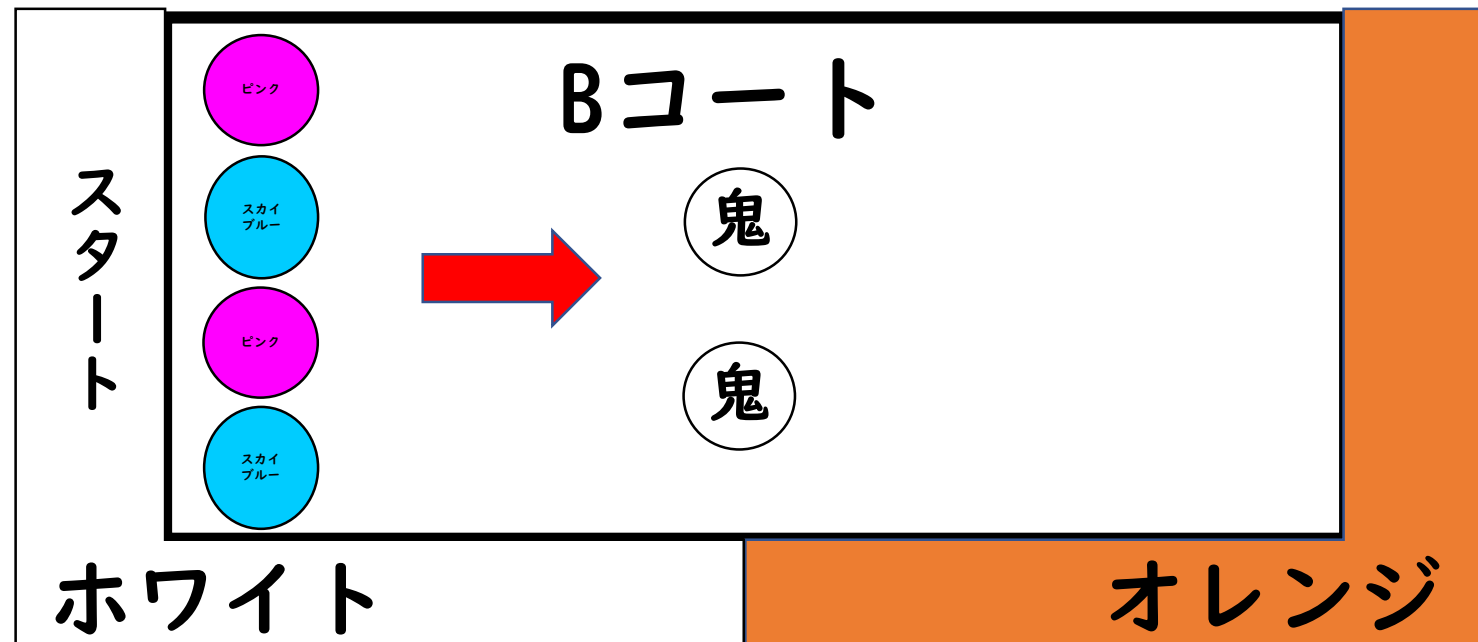
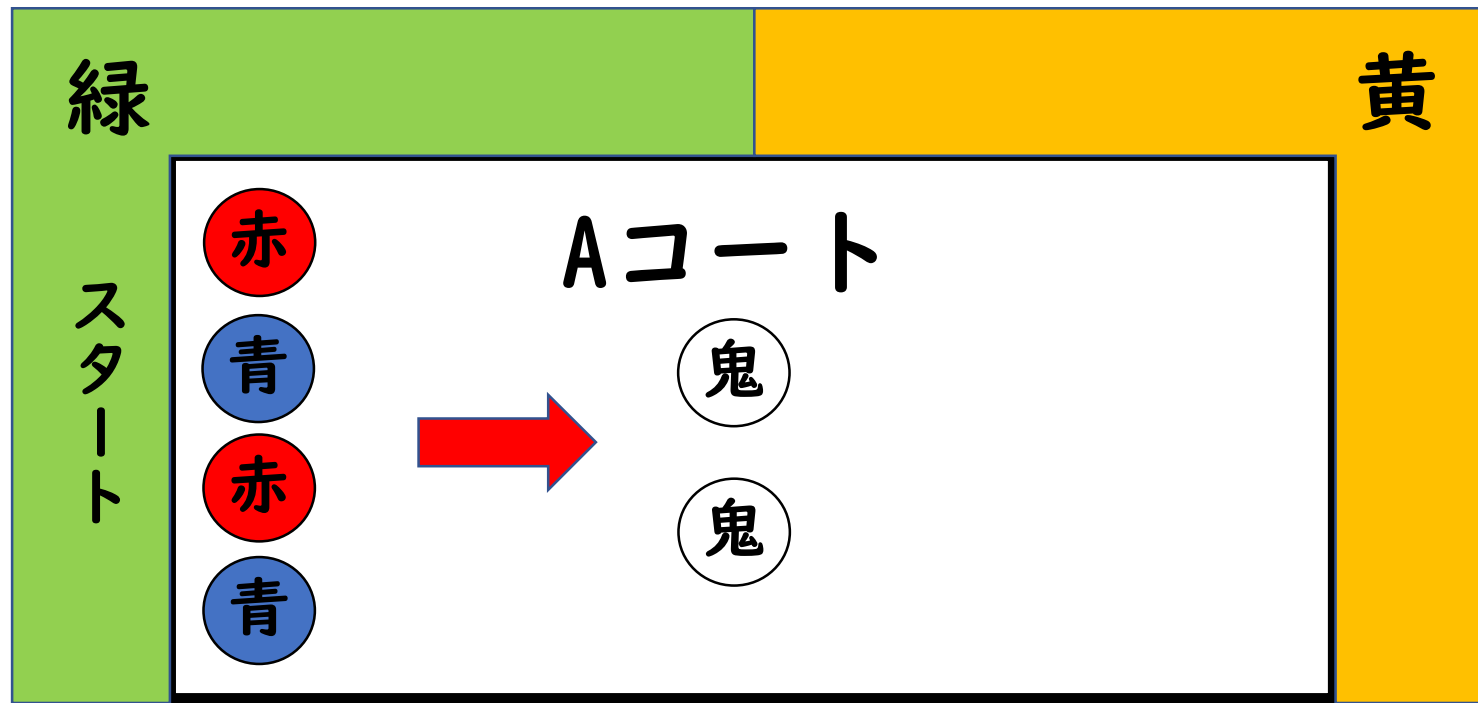
ゲームの目的

動きづくり

通り抜け鬼

(タグVer.)

通り抜け鬼
(コート図)

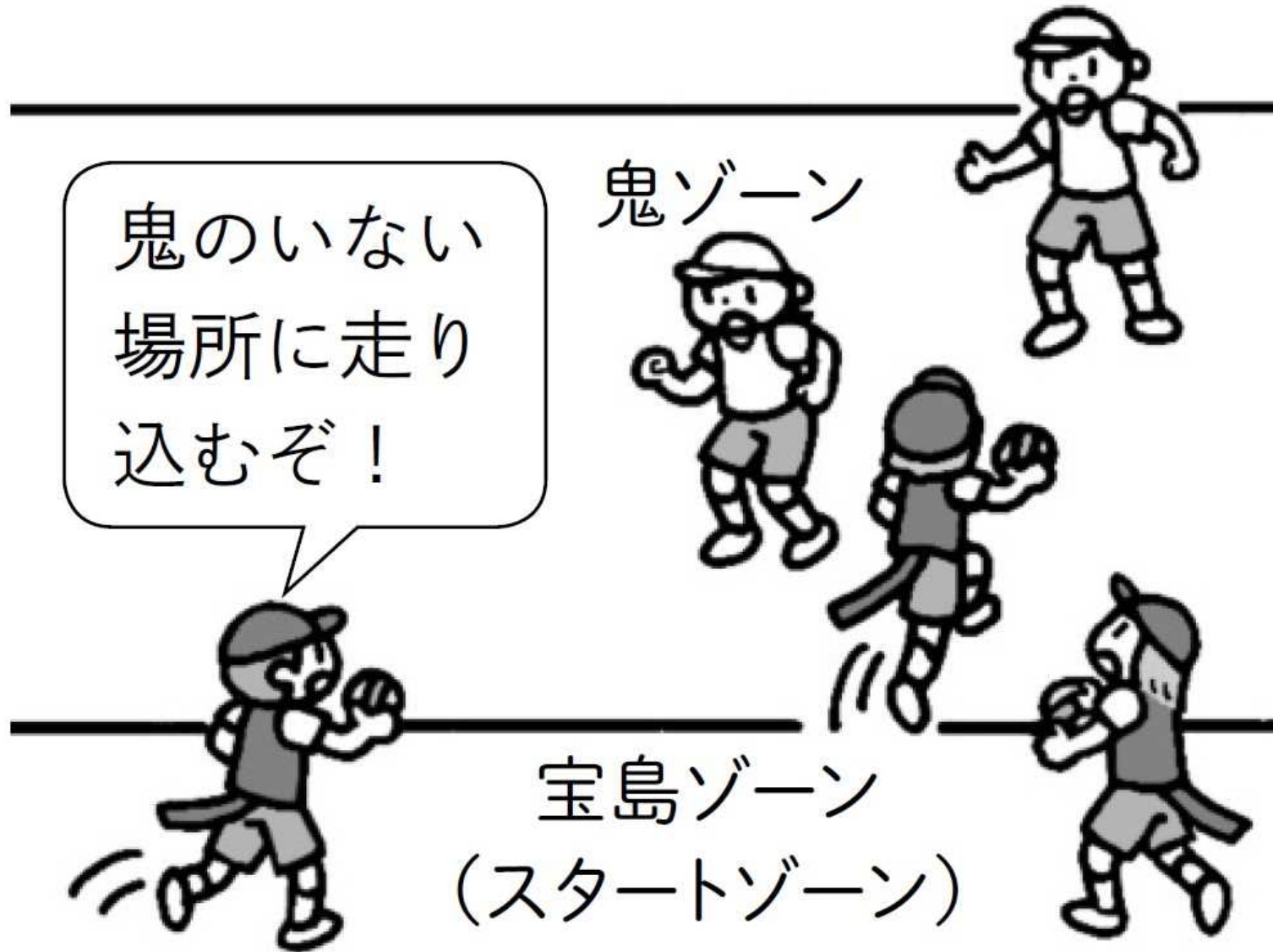


チーム対抗

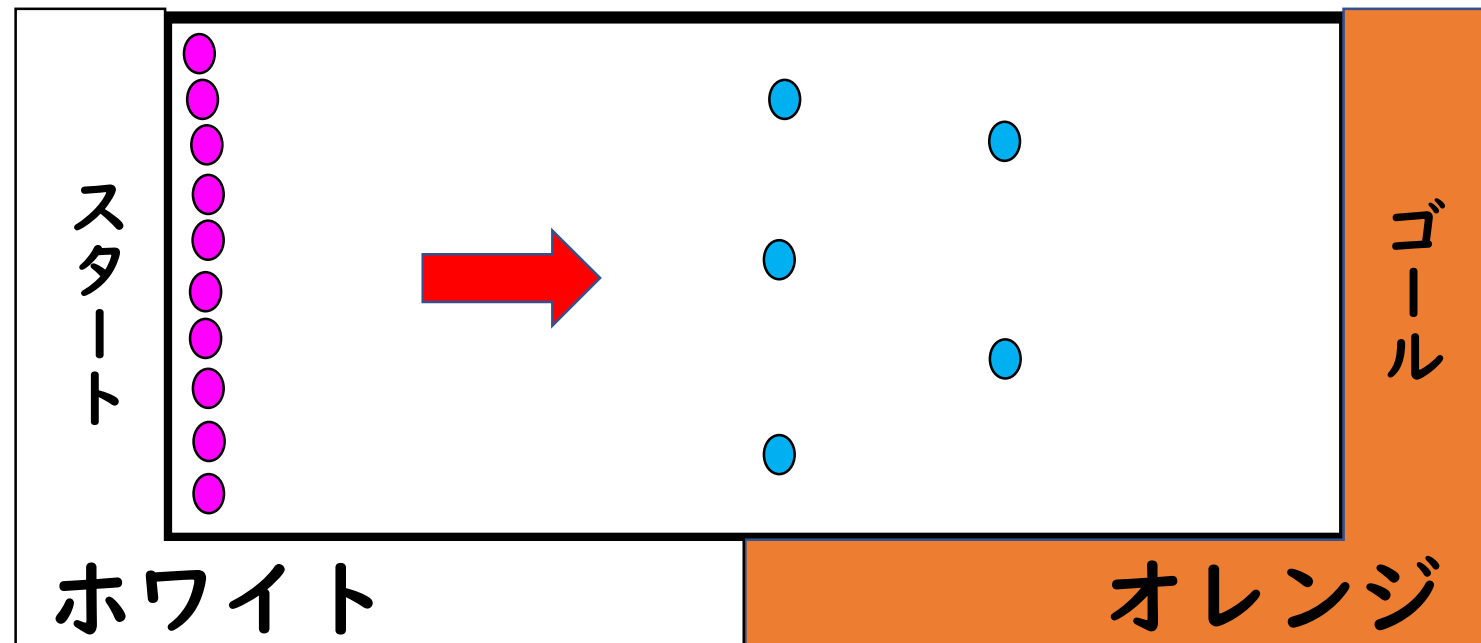
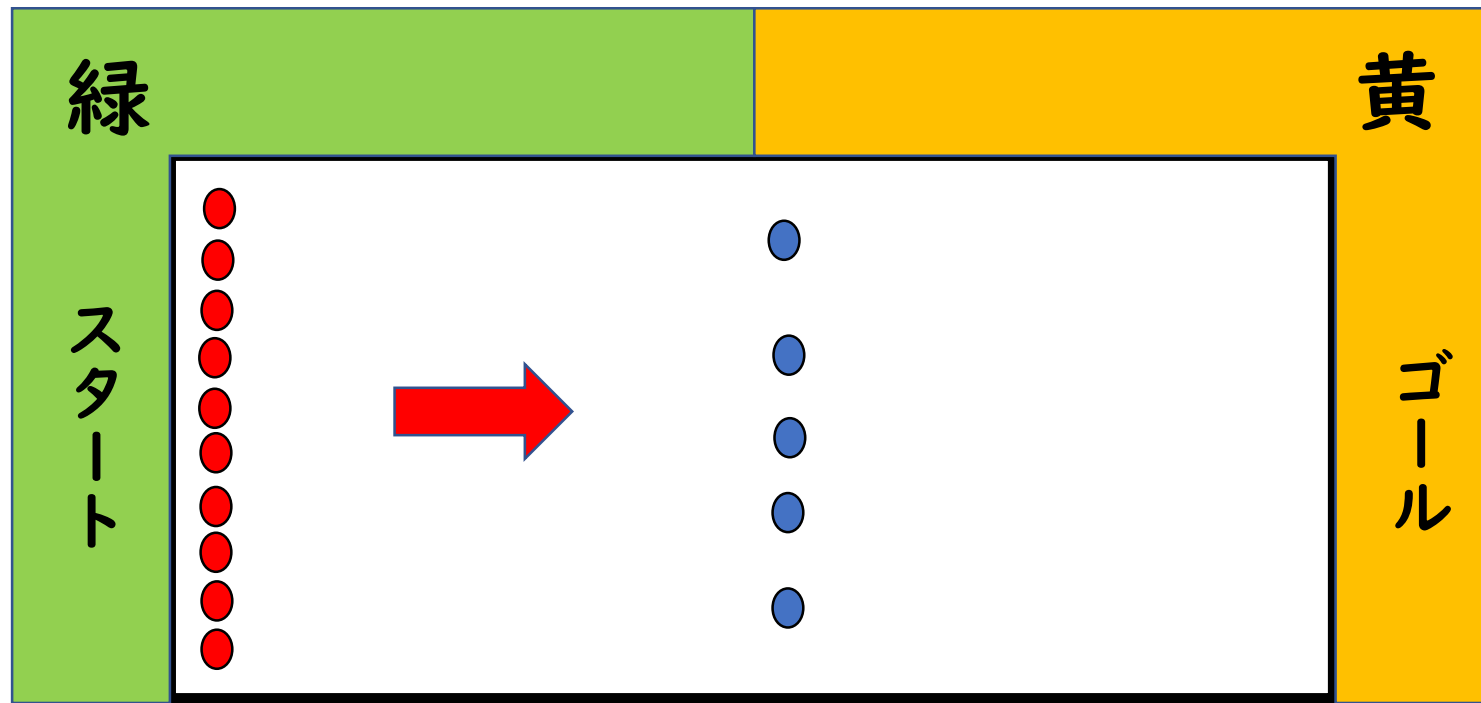
宝運び鬼

(≡タグラグビー)

船ゾーン（得点ゾーン）



宝運び鬼
(コート図)



STEP 3

ゲームの進め方

モデルゲーム

(基本ルールの確認)

ゲームの進め方

(1) センターラインに分かれて並び、ジャンケンをする。

(2) 攻撃側がパスをして、味方がキャッチしたらプレー開始

→ 「キャッチGO」

(3) タグを取られるまで走り，ゴールを超えたら1点（勝敗）

(4) 守備側はボールを持っている人のタグを取り「タグコール」
取った場所を示して手渡して返す。

(5) タグを取られた人は、味方に先にボールを渡してから，
タグをつけてプレーに戻る。

ゲームを支える4つの基本ルール

「前パス」・・・・・・・・・・スローフォワード

「待ち伏せ（パス邪魔）」・オフサイド

「卵パリーン」・・・・・・・・ノックオン

「線出」・・・・・・・・ラインタッチ

★タグ4回で攻守交替・・・・・・・・ターンオーバー

■飛び込み禁止（安全対策）

指導のポイント

- 「取られるまで走ろう」「取られたら渡そう」

*取られる前に投げる → 「取られても渡せばいいよ」

- 「ボールが先頭」 (双方, 両側に分かれて 守備側: 待ち伏せしない)

* 「ボールより前にいたらもらえないよ。ボールが先頭だよ」

* (タグが起きたら) 「タ〜グ！」 「パ〜ス！！」

- 「受けたらGO」

* 「待ち伏せはできないよ。」

STEP4

リーグ戦

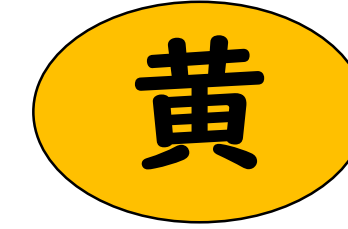
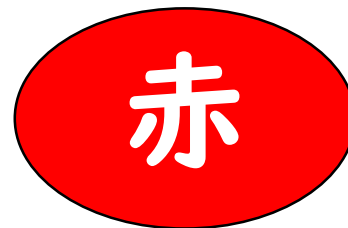
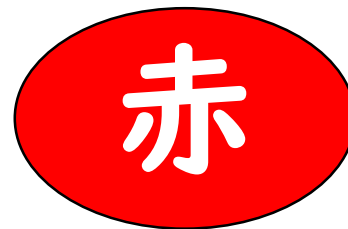
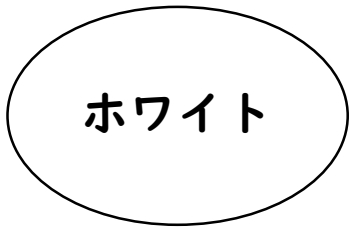
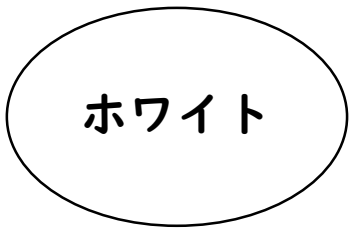
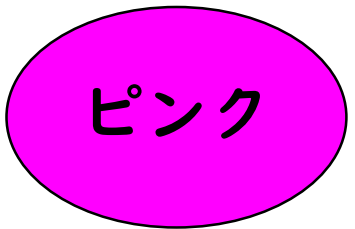
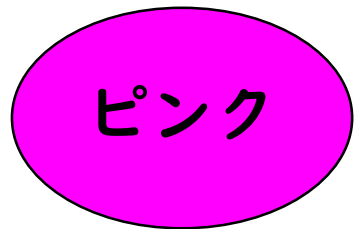
【得点交代制】

【リーグ戦

対戦表】

入口側

ステージ側



リーグ戦の進め方

■試合メンバー（5名）

- ・ 4人制（フィールドプレイヤー4名）
- ・ 得点係1名（得点交代制）

■5分ストレート（1分毎にコール）

■メンバーは各チームで相談

- ・ 全員出場できるように



めあて「指導内容」 今日のがんばること

「ボールが先頭をおぼえよう」

「タグをとられるまで前に進もう」

「すき間を走りぬけよう」

「ボールもらえるところを見つけよう」

「とられたらすばやく渡そう」

「連続でパスをつなごう」

振り返り

「鬼遊び〜ゲーム」に発展させていく過程で

- 自分たちで
ルールや約束をつくる
- ゲームの目的がわかる

実技の内容とポイント

① [タグの取り扱い] しっぽ取り鬼

★ポイント★ タグの3原則(押さえない・払わない, タグコール, 手渡し)を学ぶ

② [ゲームの目的] 通り抜け鬼 宝運び鬼

★ポイント★ ゲームの目的(相手陣にボールを運ぶ)を理解する

③ [ゲームの進め方] モデルゲーム

★ポイント★ ゲームの進め方・ルール・指導のポイントを理解する

③ [ゲーム] 学習深化…学びを生かしてゲームを楽しむ

★ポイント★ 付け加えルール【得点交代制】

(公財) 日本ラグビーフットボール協会

タグラグビーオフィシャルサイト



◆タグラグビーに関する情報がわかりやすく掲載されています。

https://www.tagrugby-japan.jp/?_ga=2.250588484.332457617.1660717066-59914227.1648889327