

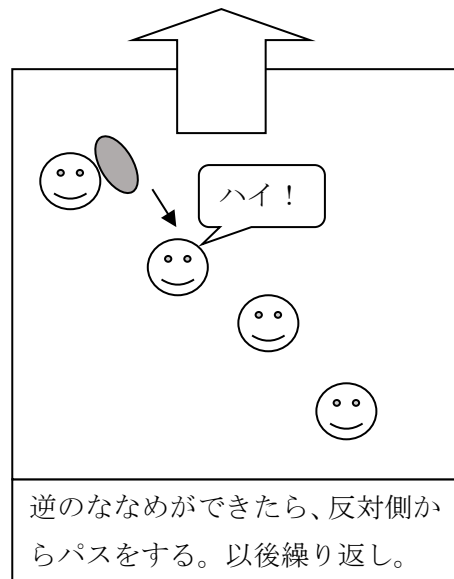
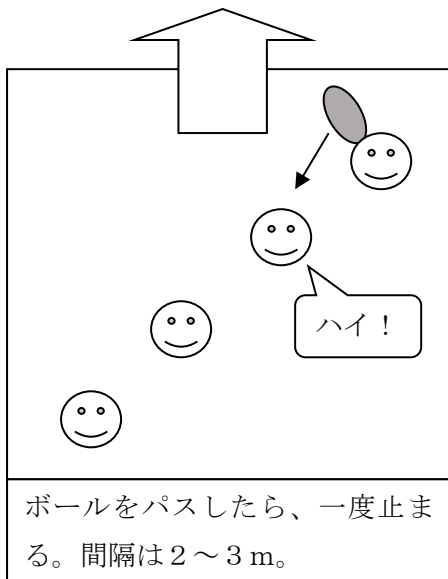
種目	タグラグビー	準備運動・ドリルゲーム
----	--------	-------------

【ポイント】

前にパスをしてはいけないというラグビーの特性は、子どもたちにとって経験が少なく、理解に時間がかかってしまう。簡単に行える準備運動やドリルゲームを反復して行うことでラグビーのルールに慣れることが大切になってくる。

①ランパス

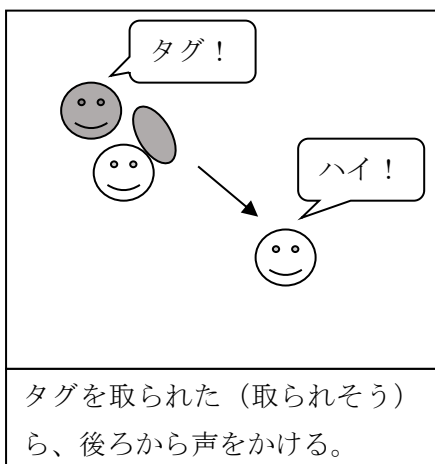
チームでななめの列に並び、一定の進行方向に走る。先頭がボールを持っている状態で、次の人のかけ声が聞こえたら後ろにパスを回す。パスを出した後は一度止まり、端にボールが渡った時に逆のななめになるまで待ち、反対側からパスを出していく。これを繰り返しながら進む。



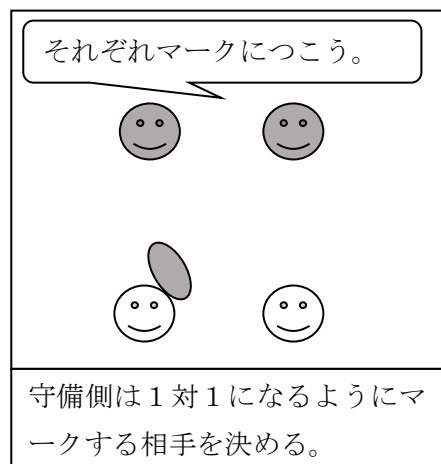
②2対1、2対2

ボール操作にある程度慣れてきたら、ディフェンスを置いて相手がいるときのボール操作の練習を行う。2対1は主に攻撃側の練習として、2対2は守備側のマンツーマンのマーク練習にもつながっていく。

2対1

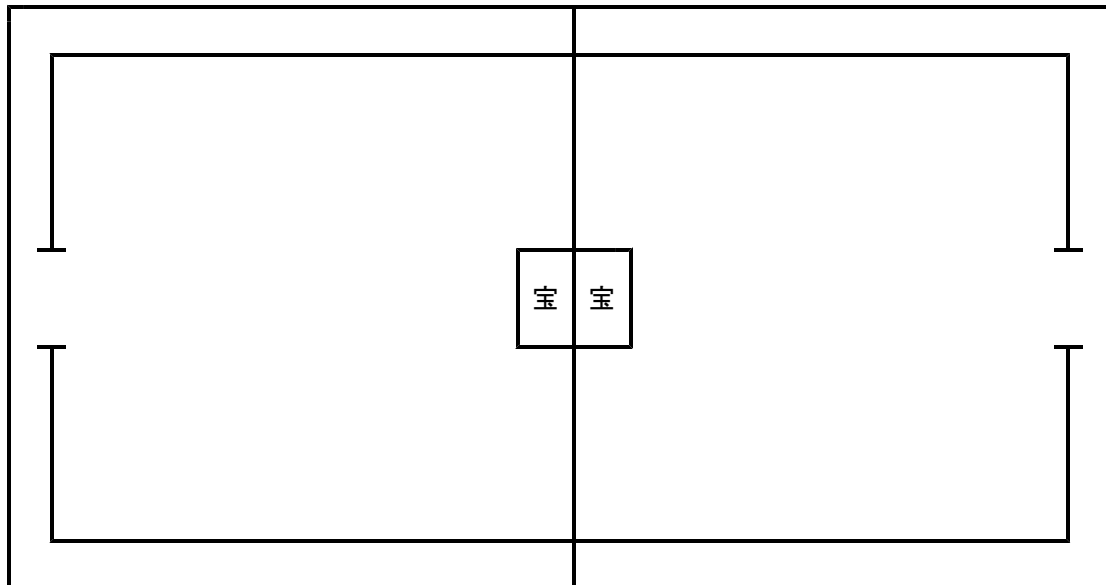


2対2



種目	タグラグビー	準備運動・ドリルゲーム
----	--------	-------------

【ポイント】



○ コート

- ・ 人数やルールに合わせて、コートの大きさを決める。
- ・ 1チーム10～15人の対戦で、5m×10m位がおもしろい。
- ・ 内側の通路の幅はだいたい50cmで、入り口は幅1m位。
- ・ 宝をかこむ四角は、1辺1m位の正方形。

○ ルール

- ・ 相手コートの宝をうばう（四角の中をふむ）か、相手全員のタグを取ってしまったチームの勝ち。
- ・ 自分のコートに全員が入っている状態からゲームを始める。
- ・ 相手のコートに攻めていくときは、相手コートの外側の通路を通して入り口から入らなければならない。
- ・ 相手にタグを取られたり、コートや通路の線を踏んだり踏み越したりしたらコート外に出る。
- ・ タグラグビーと同じように、両腰にタグをつける。自分のタグを手で押さえたり服で隠したりすることはできない。
- ・ 自分のコートの中に攻め込んできた相手も、タグを取れば外に出せる。
- ・ コートも大きさや形を色々と工夫してみるとよい。

種目	タグラグビー	準備運動・タグの取り合いゲーム
<p>【ポイント】</p> <p>○タグラグビー初級編</p> <p>楽しみながらタグに慣れる！！</p> <p>準備運動としてのタグ取り</p> <p>① 1人タグ取り</p> <p>両手を挙げてからスタート。</p> <p>笛の合図で、両手で両方のタグを取り、両手で高く掲げて『タグ！』とコールし、再びつけ直し、すぐにその場に座る。その速さを競う。</p> <p>② 2人対抗でのタグ取り</p> <p>2列に並び、お互い向かい合い、右手どうしで握手する。この時、絶対に手を離さないように注意をする。笛の合図で左手で相手のタグをとる。</p> <p>次に、握手する手を変えて（左手）、プレーする。</p> <p>③ 全員対抗でのタグ取り</p> <p>プレーヤーをコートの中に入れる。次に指導者が指令を出す。</p> <p>※指令A（体を動かす）→1.大きく手を振り、歩く前進・後退 2.スキップ 3.ジャンプ (全員同じ動きが出来たら指令Bを出す)</p> <p>※指令B（タグ取り）→1.タグの色 2.男女 3.服装（ビブスの色や長袖・半袖など） 4.髪型（肩より長い・短いなど）</p> <p>司令に該当するプレーヤーは逃げ、その他のプレーヤーは追いかける。この時、指導者は「ぶつからない！転ばない！コートから出ない！」などの注意を促す。</p> <p>※子どもたちが慣れてきたら、「○○の赤色のタグ！」など2つ以上の指令を組み合わせる。</p>		

《目的》
タグの感触に触れる。

《目的》
動きのあるタグをとる。

《目的》
運動を行いながら、瞬時に聞いたことを考え、判断し、次の行動に移す。

種目

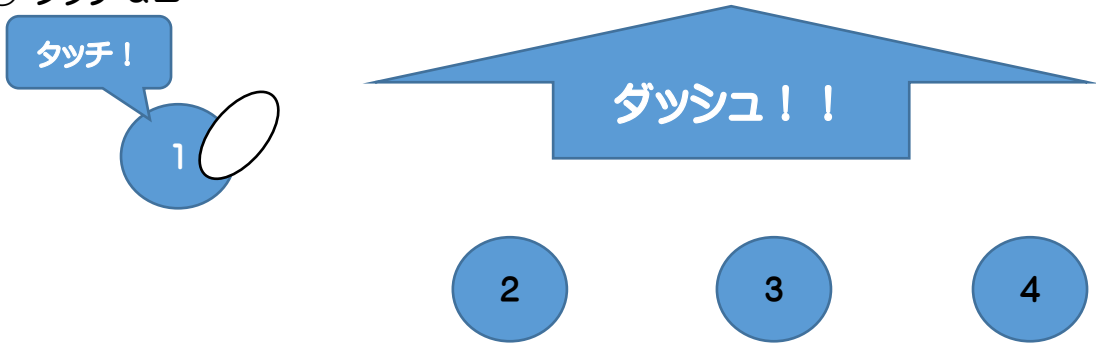
タグラグビー

準備運動

【ポイント】

ラン(走り)による得点獲得の価値を高めたり、作戦の幅を広げ自信を付けたりする事ができる。タグラグビーの特性である、ゲームが止まらないところに注目し、つぎの攻撃を意識したボールを持たない児童の動きにめりはりを付けることでチーム全体の意識を高めたい。

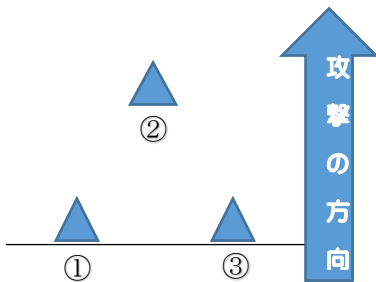
① タッチ & ゴー



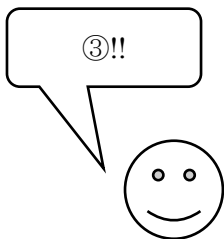
各チームで攻撃のラインを作る。1のハーフがボールを足元に置き、ボールに手を触れた瞬間にラインを作っている2・3・4がダッシュで飛び出す。誰かが飛び出し過ぎるのは×。ボールに触れる前に飛び出すのも×。それぞれのポジションをローテーションで入れ替えながら、誰がどのポジションに行っても早く攻撃ができるようにする。

「ボールタッチ」→「投げるふり」→「パス」→…段階を付けて工夫することができる。

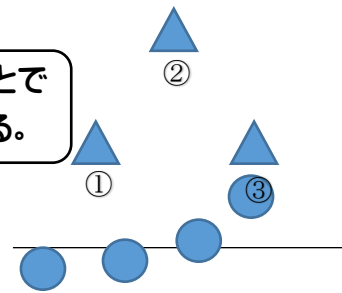
② クイックセット



- ・ マーカー (コーン) をセット。
- ・ ラインの後ろに並ぶ。
- ・ 教師の言う番号のところをポイントにして素早く攻撃のラインを作る。
- ※ 各チームによってどのようにマーカーを配置するか工夫する。マーカーの数はどのチームも固定し、教師の言う番号に対応できるようにしておく。
- ※ 番号が難しい場合は、マーカーの色などで区別すると分かりやすい。



繰り返しセットする練習を重ねることで
次の攻撃に対して素早く準備できる。



ポイントの位置によってラインを作る方向が変わる事を意識させたい。

種目	ラグビー	準備運動・パスキャッチング
----	------	---------------

【ポイント】

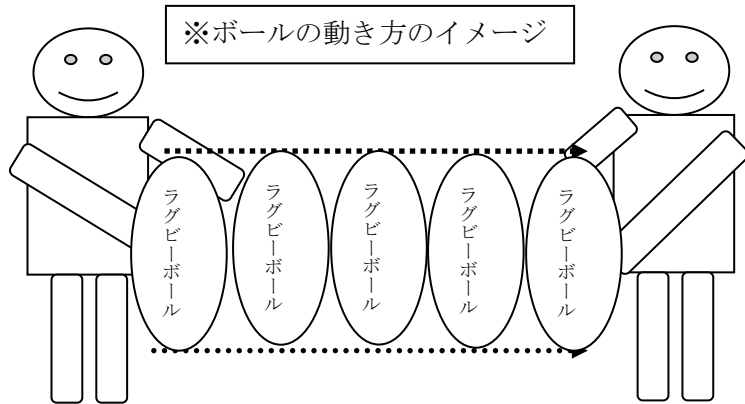
楕円球の正しいパスの方法と、相手を取りやすいパスの仕方が身につく。
楕円球の正しい取り方（キャッチング）が分かる。

①ラグビーボールをパスする方法

《正しいボールの動き方》

◎相手に取りやすいボールをパスすることが大切！ 正しいボールの動きは、回転せず、ボールが縦のまま、動くこと！

（右図参照）



《パスの仕方》

1 ボールを縦にして、ボールのふくらんでいる所よりやや上部分を包むように両手で持つ。

（※図の印部分を持つ＝写真①参照）

2 写真②のように構えて、小指から順に押し出す様にボールを、相手の胸をめがけて離す。

※ボールが離れたらグーの形になるように

パスのコツ！！

投げ終わった後に、両手をパスした方向に差し出すようにする。そのことにより正確なパスができるようになる。

※この投げ方が基本の投げ方。

その他に、ボールを回転させるスクリューパーパスというものもあるが、まずは、基本の投げ方を身につけよう！

《ボールの取り方（キャッチング）の方法》

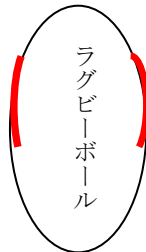
◎ボールが縦のまま動くと、キャッチングもスムーズになる。（※だからパスが大切）ボールを取る時は、胸の前で両手を広げて、ボールをキャッチングする。

そのことをハンズアップと言う。（写真③④参照）

パスされたボールを両手で挟むように取ると、ボールを落とす原因に繋がる。

ハンズアップを意識しよう。

写真①



写真②



写真③



写真④



※脇を締めるのもコツ！

種目	ラグビー	楕円球に慣れるための準備運動
----	------	----------------

【ポイント】

楕円球に楽しみながら慣れる。

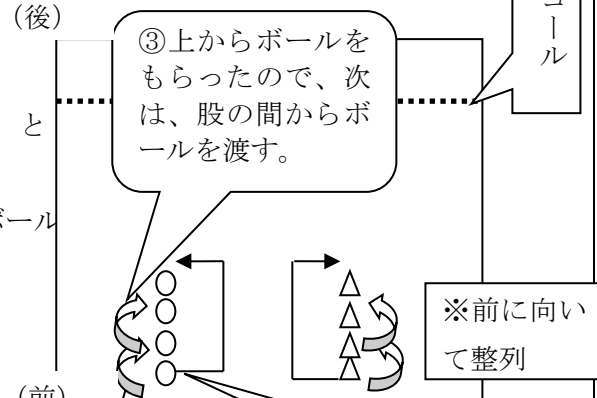
1 ボール送りリレー

1列に並び、ボールを上（頭の上）・下（股の間）と交互に後方に送る。

ボールを送ったプレイヤーは列の後ろに並び、ボールを決められたゴールまで運ぶ。

（右図参照→①②③の繰り返し）

※上下以外に、右左、上下左右など工夫できる。



【ポイント】

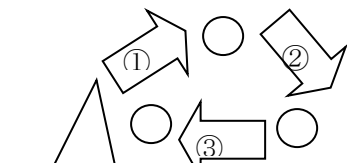
- ・列の児童が『上・下・右・左』など声を出しながら活動させるとよい。
- ・『ボールを落とさないように』と声かけするとよい。

→ラグビーボールのどこを持てばよいか分かる。

2 円陣パス（3人から10人程度） ※徐々に人数を増やす。

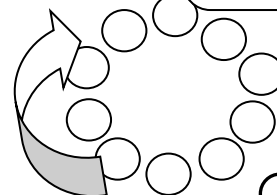
まずは、3人で、三角形を作り、パスを時計回り、反時計回りで行う。そして、人数を増やして、最終的には、何秒間で何回ボールを回せたかなど競い合っても良い。

同じように、ボールを回す。
※慣れていけば、間隔を広げても良い。
また、外向きで行くと、ボールを後ろに渡す感覚が付きやすい。



時計回りでボールを回す。※反時計回りでもよい。

※徐々に人数を増やしていく。



→キャッチングしやすいボールの渡し方につながる。

【ポイント】

最初は、縦のマーカの距離は2～3m程度で良い。

3 横パス（4人～5人程度）

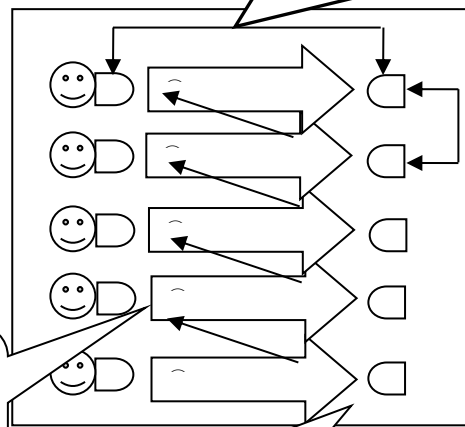
マーカ8～10個用意する。

一方のマーカに並び、①はもう一方のマーカに向かって歩く。もう一方のマーカに着くと、②にパスをする。（右図参照）

※スムーズにいきだしたら、スピードを

上げて良い。ボールを持つと前に行く感覚を養う。

②ボールを受け取ると、①と同じように、マーカまで行き、隣にパスをする。以降、その繰り返し。



①がマーカに着くと、②にボールをパスする。

【ポイント】
横のマーカの距離は1m程度で

※ポイント

ボールを落とすと反則になるので、円陣パスも横パスも、ノーバウンドで相手に取りやすいボールをパスすることが大切！！
そのため、初めは近距離で練習して慣らすと良い。

種目	タグラグビー	準備運動・ドリルゲーム・作戦ボードの活用
----	--------	----------------------

【ポイント】

子どもたちは、試しのゲームを行っても、すぐにパスを出してしまったり、タグを取られないように逃げ回って前に進めなかったりすることが多い。

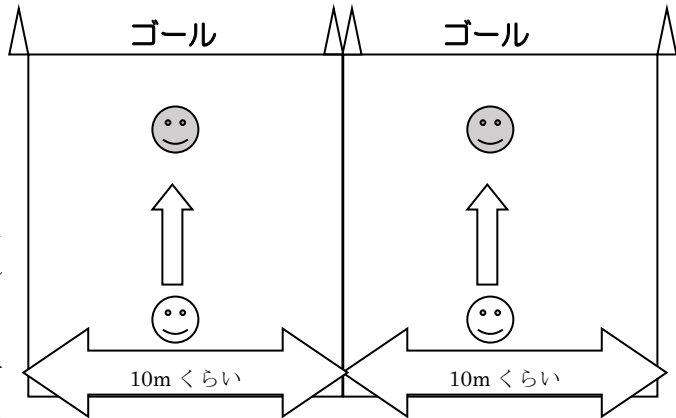
そこで、様々なステップを使ったり、スピードの変化をつけたりしながら、**ボールを持ったときには自分からゴールに向かって進む意識**をもたせることを指導の重要項目とした。

→「ボールを使った1対1」

通常のゲームコートを半分に区切り、長辺を進行方向として1対1を行う。

しっぽ（タグ）を取られずにゴールまでたどり着けば1点とする。慣れてきたら、秒数を区切り、より積極的にゴールをめざそうとする意欲を高める。

本単元中、各授業の最初に繰り返し行うことで、自分から攻撃を仕掛けるという意識を継続するのに役立った。

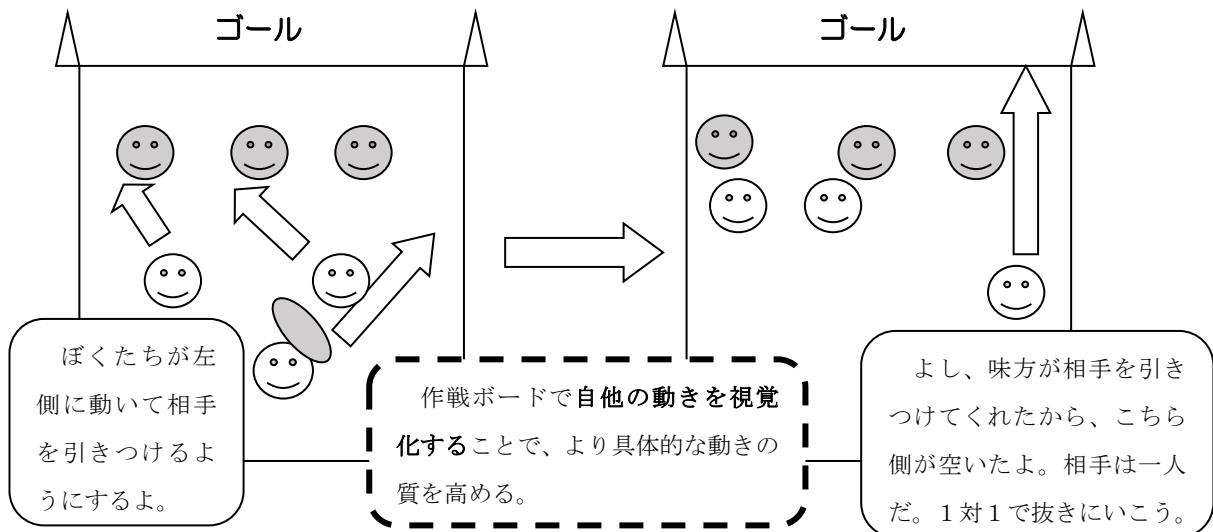


→「作戦ボードの活用」

各チームに1枚ずつ作戦ボード（A4サイズの市販のもの）を渡し、名前入りのマグネットを動かしながら、自分たちの動きの確認ができるようにする。子どもたちの中から出てくる作戦には、1対1を生かせるような動きが多く見られた。



子どもたちの実際の動きから ～「おとり作戦」～



種目	タグラグビー	準備運動
----	--------	------

【ポイント】

(1) ボールコントロール (2人でボール1個)

2人1組になって交替しながら

- ・ボールを両手でもち、首、腰、膝の周りで1周させる。
(図1)

- ・足をあげて膝の下を8の字を書くようにまわす。
(図2)

2人で背中合わせになり (1m間隔)

- ・足を肩幅より大きく開き、両手で上から体を反らせながら手渡しパス。つぎに、両手で股の間から手渡しパス。
(図3)

- ・足を肩幅ぐらいに開き、体をねじって両手で手渡し。
(図4)



最初はゆっくりと行い、慣れてきたら時間内の回数を競争するなどできるだけ速く行わせる。

(2) 2人組でボールをパスする

(2～3m間隔)

- ・2人正対して足を肩幅より大きく開き、股の間からパス。

どんなふうにもってパスをしたらいいか2人でいろいろ試してみる。

- ・左足を前に1歩出して、体の右側からボールをスイングしてパス。
- ・右足を前に1歩出して、体の左側からボールをスイングしてパス。

ラグビーボールは、バスケットボールのように両手で胸からパスしたり、ドッジボールのように片手で投げたりしてもかまわないが、基本的には、1 ボールの太い部分を両手でもつ。

2 時計の振り子のように両手をスイングする。3 相手の胸の高さに狙ってパスする。

ボールのキャッチは、1 ボールをよく見る。2 両手でボールの太い部分をキャッチする。

3 うまくキャッチできない子は、胸と腕で抱えるようにキャッチしてもかまわない。

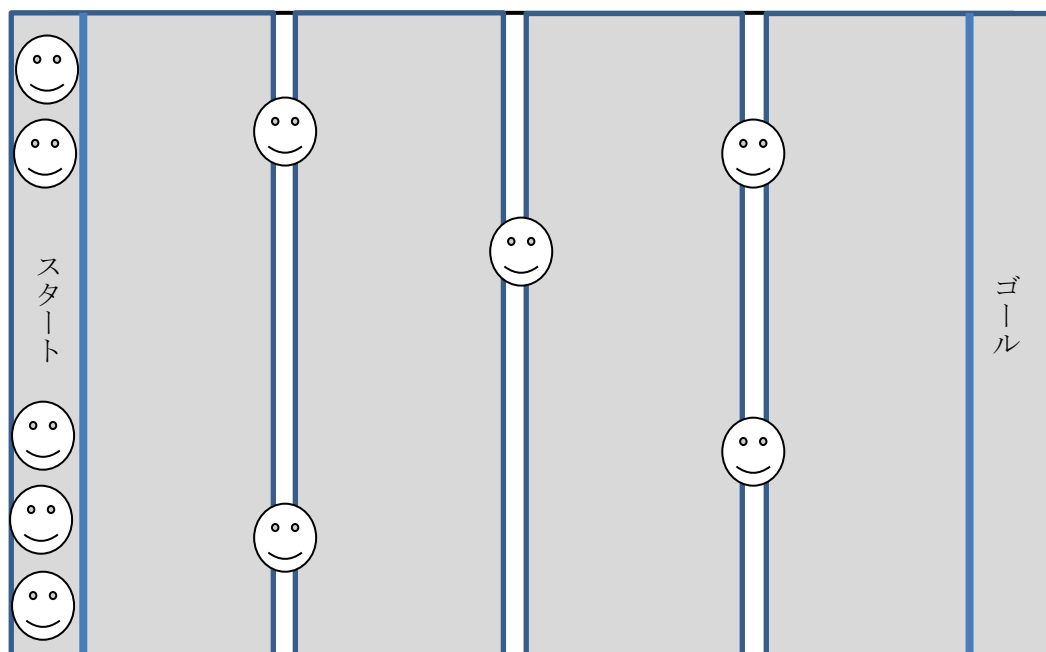
種目	タグラグビー	ドリルゲーム
----	--------	--------

【ポイント】

攻めと守りを分け、攻めの際には前へ前へと走り抜ける意識をもたせる。また、作戦タイムを設けることで、友だちと協力（相手を引きつけ空間を作るなど）する良さを感じ取らせたい。

ストレスれすり抜けゲーム

- 人数… 1 チーム 5 人程度
- 用意するもの… タグ、赤白帽、カラーコーン
- 時間… 1 ゲーム 1 分 30 秒～ 2 分
- コート大きさ… (例) 縦 10m、関所はスタートラインから 5 m 間隔で引く



【ルール】

- ① 攻チームは、タグをつけ、陣地からスタートする。
- ② 守チームは、関所に 1 人か 2 人ずつ入る。(守のラインは 3 本)
守りの子どもは、関所のライン上しか動けない。
- ③ 守ラインで 2 本ともタグを取られたらアウトで、外に出る。
- ④ ゴールにたどり着いた時のタグの数が点数になる。
2 本ともあれば 2 点、1 本なら 1 点。
- ⑤ 攻守を交代する。

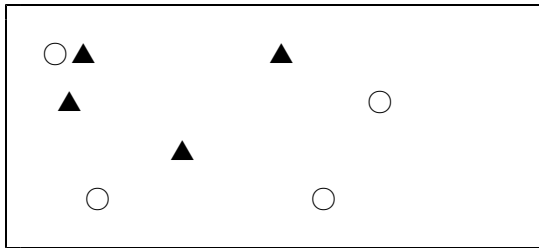
時間を制限し、残ったタグの数を点数にすることで、前に攻める意識を持たせたい。

種目	タグラグビー	準備運動・ドリルゲーム
----	--------	-------------

【ポイント】

個々の児童の動き作りから集団としての動き作りへと、ゲームにつながる準備運動・ドリルゲーム

step1 「しっぽとりゲーム」

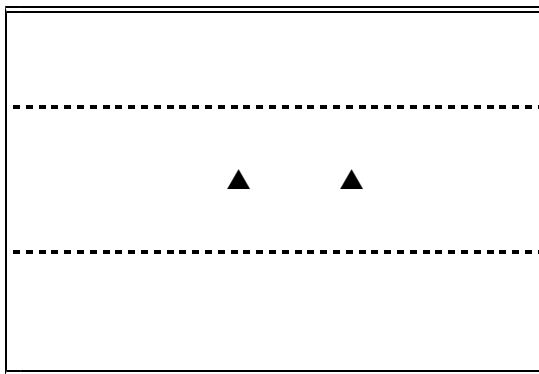


【動きづくり】

- ・30秒内に何本のタグをとれるかを競う。
- ・タグをとられた児童はコート外に出る。
- ・攻守を交代して行う。

step2 「インバーダーゲームⅠ」

タッチダウンライン



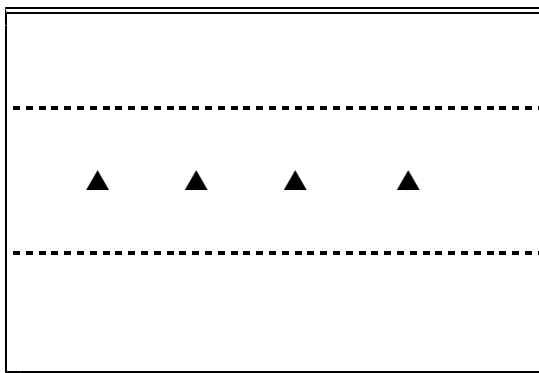
【ドリルゲームⅠ】

- ・1分以内に何点とれるかを競う。
- ・1人1人の児童がボールを持ち、守りをかいくぐってタッチダウンラインを超えれば得点。
- ・タグをとられた児童はスタートラインからやり直す。
- ・攻守を交代して行う。
- ・徐々に人数を増やす。

スタートライン ○ ○

step3 「インバーダーゲームⅡ」

タッチダウンライン



【ドリルゲームⅡ】

- ・1分以内に何点とれるかを競う。
- ・攻撃側のチームは1個のボールを持ち、守りをかいくぐってタッチダウンラインを超えれば得点。
- ・タグをとられた児童はボールをパスしなければならない。
- ・ボールは前にはパスできない。
- ・攻守を交代して行う。

スタートライン ○ ○ ○ ○

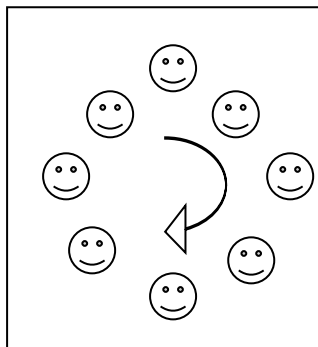
種目	タグラグビー	準備運動
----	--------	------

「いろいろなパス」

【ポイント】

体をボールになじませる。

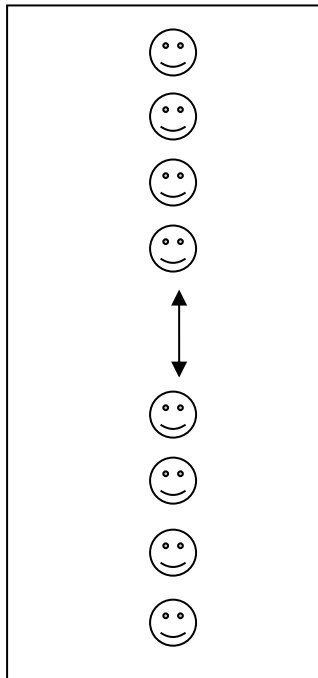
○時計回り→反時計回り（内側、外側向き）



- ・体を素早く投げる方向に向ける。
- ・指を広げ、両手でボールを挟むようにする。
- ・ボールを抱きかかえないようにする。

円になり、○回回すのに何秒かかったか。
3分間で何回回せるかを競う。

○2組に分かれパスをする。



- ・相手の胸に投げる。
- ・下からできるだけ回転のない球を投げる。
- ・相手の方に体を向けて投げる。
- ・パスをしたら、相手の列の最後尾に走ってつく。

2組の間の距離を変える。

（5 m、10 m、15 m）

○分間に何回パスできたか。

○回パスするのに何秒かかったか。

種目	タグラグビー	準備運動・ドリルゲーム
----	--------	-------------

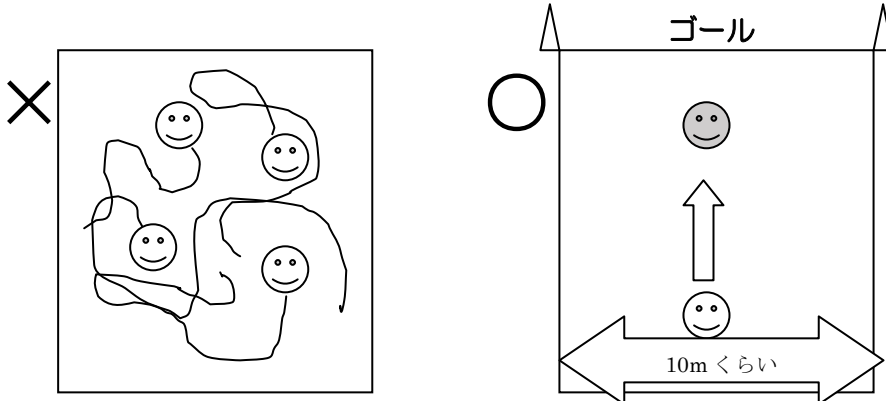
【ポイント】

子どもたちは、タグを取られまいと必死に逃げ回って前に進めないことが多い。(特に初期)

「実はタグが取られた時こそチャンス!」という発想の転換を促すことと、前へ前へ走り進む意識をもたせたい。

→ 「対戦しっぽ取りゲーム」

コートの中で自由にしっぽ取りをするのではなく、

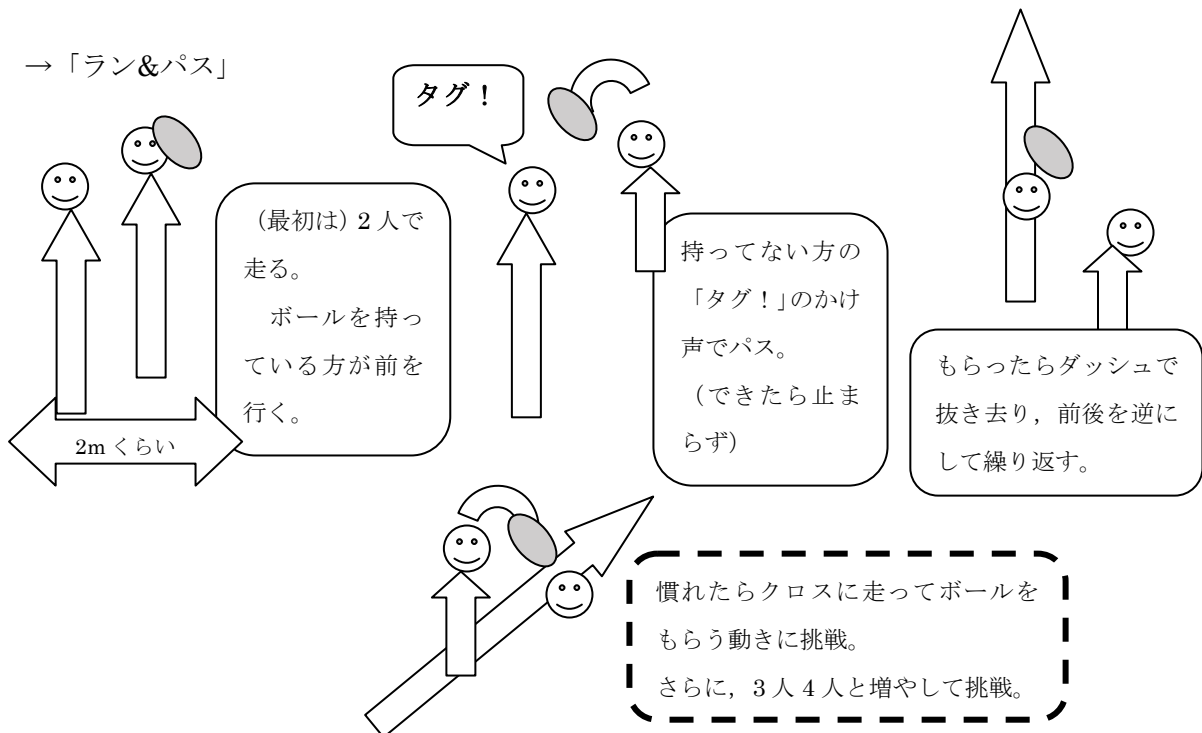


1対1, 1対2など, 少人数で対面式のしっぽ取りをする。

しっぽ(タグ)を取られず向こうのコートにたどり着けば勝ち。

逃げる側だった子は, 追いかける側の列に並び, 追いかける側だった子は逃げる側の列に並び, 両方を練習する。

→ 「ラン&パス」



種目	タグラグビー	準備運動・ドリルゲーム
----	--------	-------------

〔ポイント〕

・試合中に大きい声で「タグ！」と言えないとタグを取られたと気付かないことが起こる。
練習初期からタグを取るときには大きい声で「タグ！」と言わせるようにする。

タグ取り鬼ごっこ



- 準備運動として行う。
- 自分のタグを全て取られても、友達のタグを取り続ける。
- ×わざと体に当たったり、体にふれて傷つけたりすることがないように接触する場面には気をつけるように助言する。

4人組

○3人（守備）と1人（攻撃）に分かれ、3人組の最後尾のタグを取る。

【攻める人】

・2人の守備をよけて、左右からタグを取りに行く。

【守る人】

- ・3人が縦になり、最後尾の人がタグを付ける。
- ・肩に手を置くことで、ラインをつくる。



4人組で

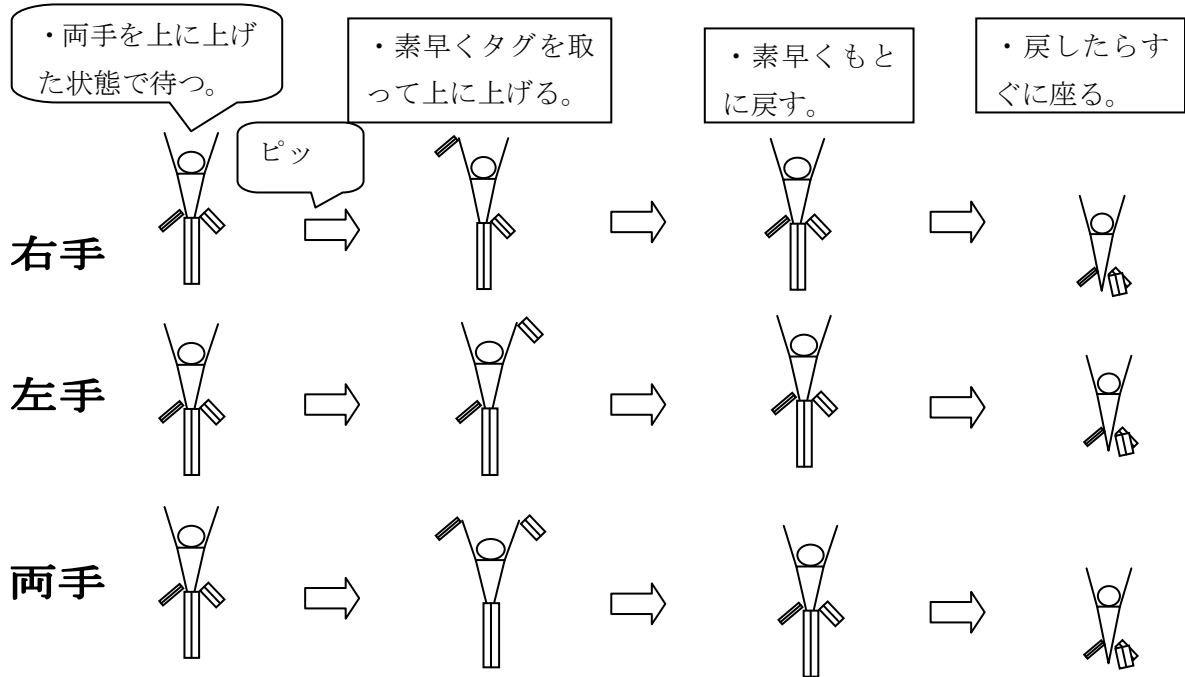


- 4人でボールをパスする。
- 【前後にボールを送る】
 - ・両手で楕円形のボールを投げ、相手が捕りやすいコースを考える。
- 【フェイントを入れる】
 - ・前の2人組がパスを出す際にはさみの刃のように後ろの2人組と交差し、後ろへパスを出す。
 - ・タグを取られないように、サインを出してパスの方向や順序を考える。

種目	タグラグビー	準備運動
----	--------	------

【ポイント】

1. 1人準備運動（タグ取り）



○両手を上に挙げた状態でスタート。

○笛の合図でできるだけ早く自分のタグを取り「タグ！」とコールして座る。

2. 2人準備運動（タグ取り）

○2人組になり向かい合って並ぶ。

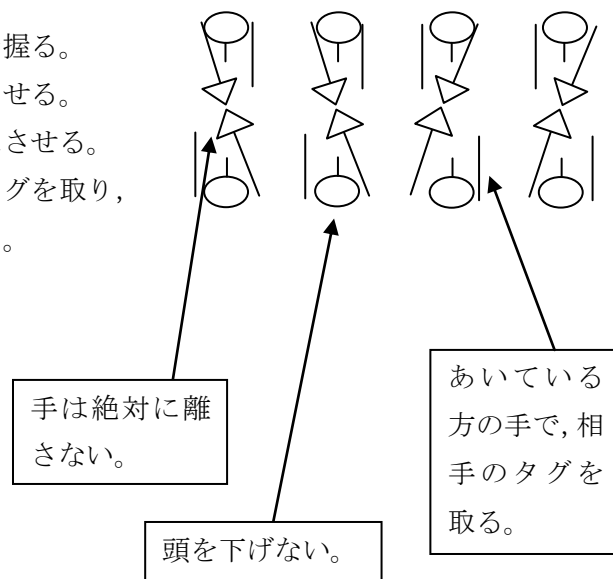
○同じ手（右手と右手又は左手と左手）を握る。

※この時、絶対に手を離さないようにさせる。

※頭を下げての取り合いはしないようにさせる。

○笛の合図であいている方の手で相手のタグを取り、
取ったらすぐに「タグ！」とコールする。

○逆の手も行う。



種目	タグラグビー	ドリルゲーム
----	--------	--------

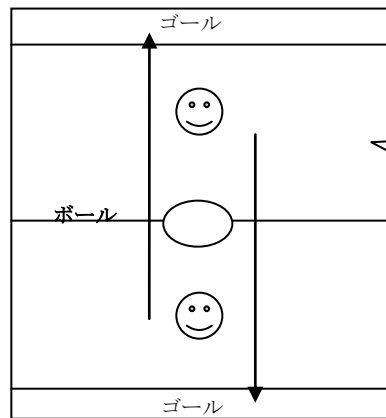
【ポイント】

子どもたちは、とにかくボールのあるところに集まったり、一直線にゴールに向かったりすることが多い。しかし、タグラグビーに限らず、ボール運動はその場の状況判断がとても大切になってくる。相手と自分の位置関係を見極めて、最善の動きができるようにしていかななくてはならない。そのためにドリルゲームなどを通して、体育的な思考力を育成していく必要がある。

○「ボール・タグゲーム」

1対1で行うドリルゲーム。コートの中真ん中にボールを置き、それぞれ3mずつ下がる。「スタート」の合図でどちらかがボールを取り、自分のゴールへ走る。ボールを取らなかった人は追いかけてタグを取りに行く。

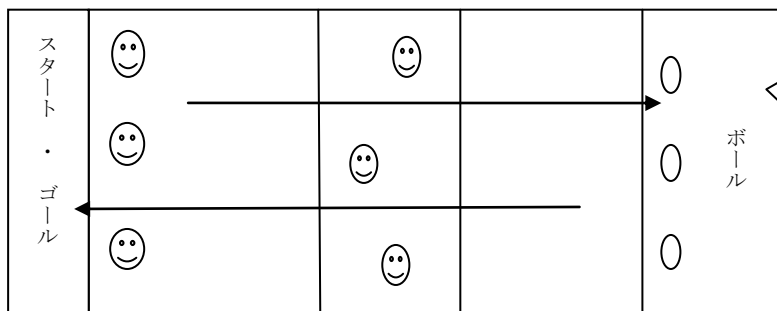
タグを取られずにゴールまで行けるか、相手のタグを取ったら勝ち。ボールを取るか、タグをねらうか、その場の状況判断が重要になってくる。



相手や自分の動き、位置関係を見て、ボールをねらうのか、タグをねらうのか判断することが重要！

○「3対3のボール運び鬼」

3対3で行う。鬼の動ける範囲はコートの中真ん中4mぐらいに設定する。まずはその鬼ゾーンをタグを取られないように通り抜け、その先にあるボールを取りに行く。ボールを取ったら、そのままスタートした位置まで帰ってくる。(パスはできない。それぞれ1人、1つのボールを取って帰る。) タグを取られた人は、コート外に出る。3人のうち、1人でもボールを持って帰れたら勝ち。自分以外の5人を見ながら、どう判断して動けるかがポイントになる。また、このゲームは一度鬼ゾーンを通り抜けても、もう一度ボールを取って戻らなければいけない。鬼は一方だけだけでなく両方向に目を向けなくてはいけない。またそのように攻撃側が仕向けていくこともチームの戦略といえる。



自分以外の5人を見て、どのように動くときよいか考えることが重要！

種目	タグラグビー	準備運動・ドリルゲーム
----	--------	-------------

【ポイント】

単元の導入の段階でタグの取り扱いに慣れるために行う。

- タグの感触に慣れる練習（チームで対抗戦を行う）

両手を挙げてスタート。笛の合図で自分の両方のタグを取り、高く掲げて「タグ！」コール。再び付け直し、その場に座るまでの速さを競う。

- 動いているタグを取る練習（1対1で行う）

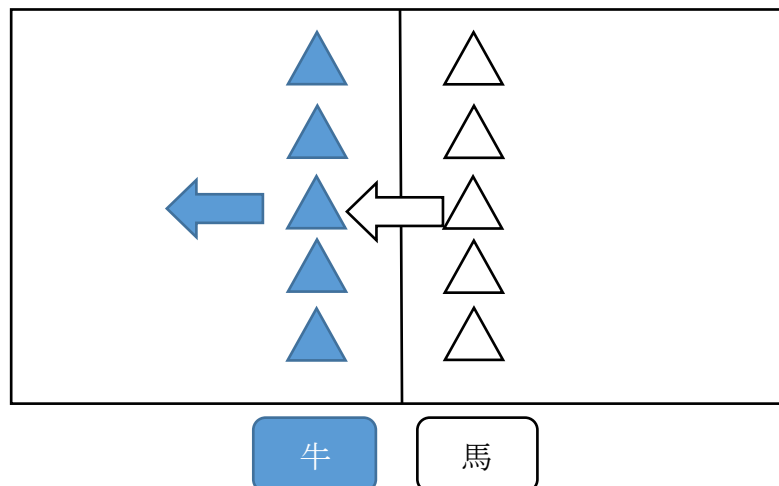
2列に並びお互い向かい合う。右手（左手）で握手をする。この時、絶対に手を離さないように注意をする。笛の合図で相手のタグを取り合う。頭を下げての取り合いはやめさせる。

- 動いているタグを取る練習

2人組をいくつか作り、片方が「牛」、もう一方が「馬」になる。牛と馬それぞれ1列に並び、向かい合い、握手をして挨拶する。握手をした距離で手を離し、たがいの目を見る。

ゲームに入らない1人が「うーーーーー」と声を出しながら「牛！」か「馬！」とさげふ。言われた人は自分のゴールへ逃げる。言われなかった人は追いかけてタグをとる。ゴールまで逃げきるか、タグをとったら勝ちとなる。合図をする人は、時々、「うーーーーー、うさぎ！」などを言うと、逃げる人も追いかける人もちょっと混乱しておもしろい。

例：牛の場合



種目	タグラグビー	ゲーム
----	--------	-----

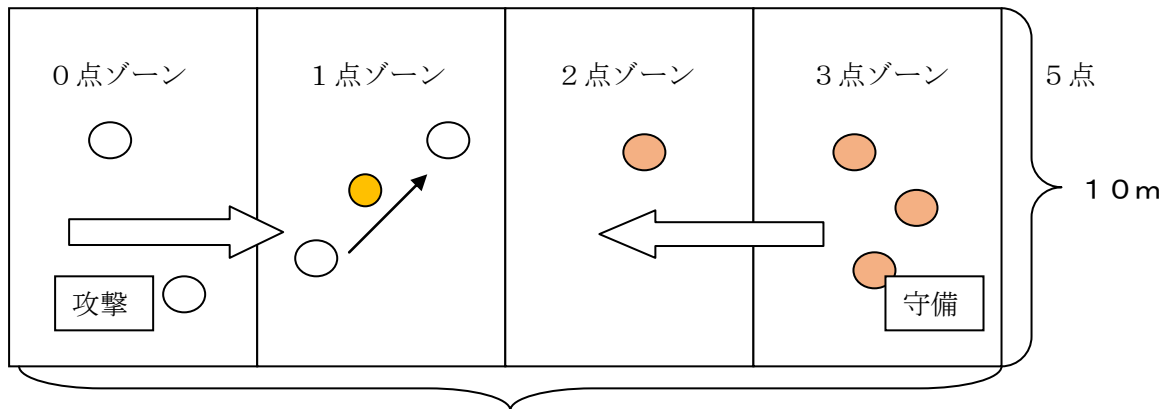
一般的なタグラグビーのルールでは、前方へのパスがないため、以下のようなことが課題となる。

- ・タグを早い段階で取られることが多く、得点が入りにくいため、学習意欲が低下する。
- ・横や後ろ、手渡しのパスだけでは、前方に進む意識が生まれにくい。

これらの実態を踏まえて、児童と話し合い、ルールを以下のように変更し学習を行った。

【ポイント】

20 m



【ルール】

20 m

- ・一度にコートに出られる人数は、最大4人とする。(場合によっては、守備の人数を1人少なくし、攻撃側が数的優位になるようにする。)
- ・攻撃チームは、タグを取られないようにしながらボールを持って進む。
- ・パスは前方へのパスも可にする。ロングパス、バウンドパス、ノーバウンドパス、手渡しのパスができるが、ボールを転がしてはいけない。
- ・スタートは、お互い向かい合って、コートの両端のラインの外側から笛の合図で始める。
- ・5回攻めたら、攻撃と守備が入れ替わり、それを2セット行う。2セットの合計得点の多いチームの勝ちとする。

得点について

- ・攻撃チームは、①タグを取られた場合、タグを取られた場所までの点数が得点になる。
- ②ボールを持ってラインを出た場合、コート内でボールを持って進んだゾーンまでの点数が得点になる。
- ③ボールをパスカットされた場合、最後にパスを投げた人のいたゾーンまでの点数が入る。

これにより、ボールを持って走る動きに加えて、以下の動きも見られるようになった。

- 前方へ走り込んでパスをもらう動き
- 空いているスペースに走ってパスをもらう動き
- フェイントから走って守備をかわし、得点を挙げる動き

また、ロングパスの有効性にも気付き、多種多様な攻撃ができるようになった。

種目	タグラグビー	ドリルゲーム
----	--------	--------

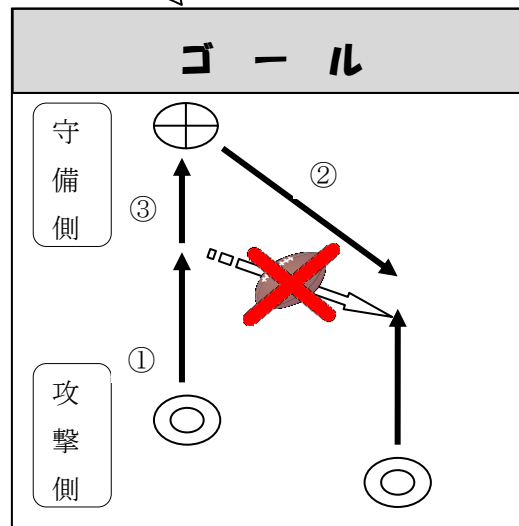
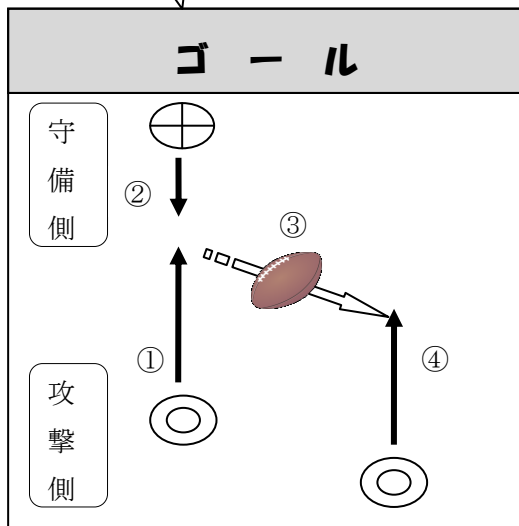
【ポイント】

タグラグビーの初期の段階では、タグを取られてからパスを出すプレーが多く、攻撃の流れがとぎれてしまう。その結果、前に進めていないことが多い。そこで、タグを取られる前にパスを出すプレーがスペースを生かし、前に進むことに有効であるという意識をもたせたい。

○ (2対1)

A: 攻撃側を2人、守備側を1人とし、攻撃側のボールを持っているプレイヤーは、守備側のプレイヤーを引きつけて、味方にパスを出す。

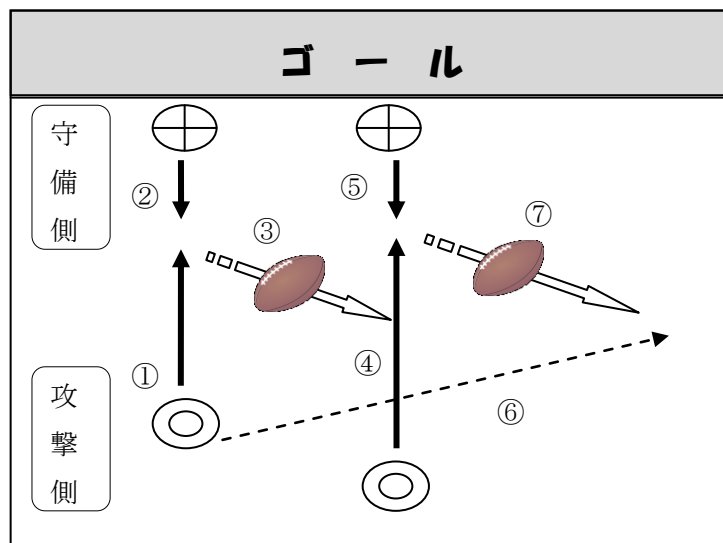
B: 慣れてきたら、守備側はボールをパスすることを予測して攻撃側のボールをもらう方にディフェンスにいたり、攻撃側のボールを持っているプレイヤーは、守備側の動きを判断してダミーパスをして、スペースの空いたところを前進したりする。
(クロスやダミークロスなどの攻撃方法もある)



○ (2対2)

攻撃側を2人、守備側も2人とし、攻撃側のボールを持っているプレイヤーは、守備側のプレイヤーを引きつけて、味方にパスを出す。

パスを出した後、パスを渡した味方の背後をまわり、パスをもらう。



種目	フラッグフットボール タグラグビー	準備運動・パスゲーム
----	----------------------	------------

【ポイント】

子どもたちは、スペースを意識せずにパスを出したりもらったりすることが多い。(特に初期)
また、パスを出した後にその場で留まってしまい、次の受け手として動き始めるまでに時間がかかってしまう。

動きながらパスを出したり、もらったり、パス後にすぐに動き出すことで、攻撃側のスペースを生み出したり、迅速に攻め込んだりできる意識を持たせたい。

→「移動式ゲーム」

【場の準備】

運動場や体育館全体に3～4mごとにランダムに円(直径1m程度 or ケンステップ)を用意する。一斉にゲームをする。

【ルール】

2対2を基本として、人数は目的に合わせて変更する。

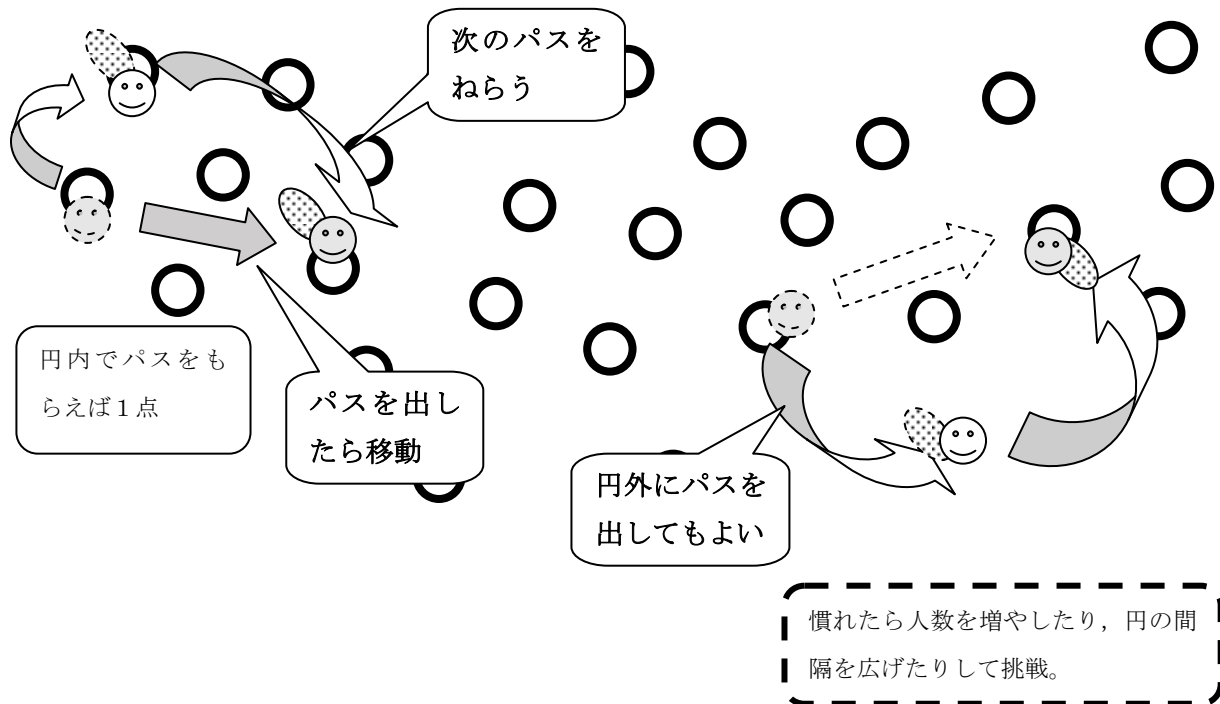
円の中でパスを受け取ると1点。どの円を利用してよい。

連続して同じ円でボールを受けても得点にはならない。パス毎に必ず異なった円でパスをもらう。

得点は円内でパスを受け取った場合のみだが、円の外でもパスを継続することができる。

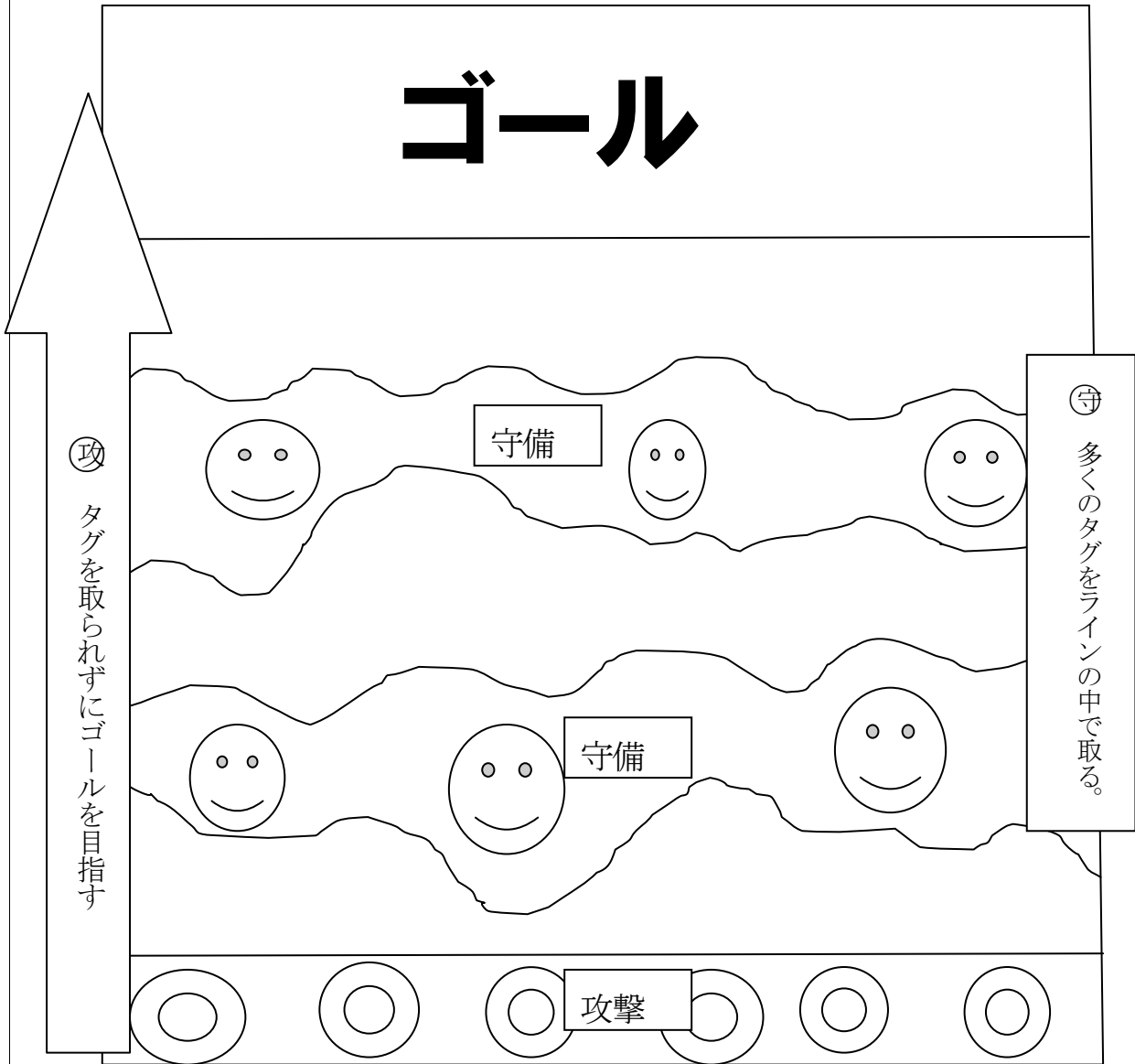
ゲーム時間は3分から始め5分にのばしていく。

守備はパスカットやパサーの前で壁を作り、ディフェンスする。



種目	タグラグビー・フラッグフット	ドリルゲーム
----	----------------	--------

【ポイント】



- ① 2チームに分かれタグを2本つけておく。(同数)
- ② 攻撃側はタグを取られずゴールに走りきる。
- ③ 守備側は多くのタグを取る。
- ④ タグの運べた本数を得点とする。