



Tokyo Gakugei University Repository

東京学芸大学リポジトリ

<http://ir.u-gakugei.ac.jp/>

Title	中学校の体育授業におけるタグラグビーに関する研究 : 「オフサイド」の難しさに着目して(fulltext)
Author(s)	小松,恒誠; 鈴木,秀人; 児島,里菜; 上野,佳代; 田島,新; 豊嶋,祐也
Citation	東京学芸大学紀要. 芸術・スポーツ科学系, 70: 91-98
Issue Date	2018-10-31
URL	http://hdl.handle.net/2309/150194
Publisher	東京学芸大学学術情報委員会
Rights	

中学校の体育授業におけるタグラグビーに関する研究

——「オフサイド」の難しさに着目して——

小松 恒誠*¹・鈴木 秀人*²・児島 里菜*³・
上野 佳代*³・田島 新*⁴・豊嶋 祐也*⁴

体育科教育学分野

(2018年6月29日受理)

KOMATSU, T., SUZUKI, H., KOJIMA, R., UENO, K., TAJIMA, A. and TOYOSHIMA, Y.: A Study on Tag Rugby in Junior High Schools' Physical Education Lessons: A Focus on the Difficulty of the "Offside" Rule. Bull. Tokyo Gakugei Univ. Division of Arts and Sports Sciences., 70: 91-98. (2018) ISSN 1880-4349

Abstract

The purpose of this study is to examine the reason why the "offside" rule is difficult for elementary and junior high school students. The earlier studies on Tag Rugby pointed out that the players in Tag Rugby will not have enough time to avoid violating the rule when the offside-line occurs. Because there are no breakdowns of Rugby Football in Tag Rugby. It can be thought that the difficulty of the offside rule is related with the existence or nonexistence of the breakdown.

The analysis conducted in this study is to measure the interval from when the offside-line occurs to the moment when the attacker passes the ball in both Tag Rugby and Rugby Football. It has made clear the following points.

- 1) The interval time of Tag Rugby is shorter than Rugby Football.
- 2) However the average time of Rugby Football by even excellent university players was approximately 2.85 seconds, the junior high school students only have 1.54 seconds in Tag Rugby.
- 3) 54.2% of junior high school students still play in offside positions after the offside-line occurs, because they can not return to the on-side area as soon as the offside-line occurs.

Consequently, one of the reasons why the offside rule is difficult for the students must be the very short interval which is a result of removing the breakdown from Tag rugby. This is exactly the point where the difference between Tag Rugby and Rugby Football.

Keywords: Tag Rugby, Offside Rule, Physical Education Lesson

Department of School Physical Education, Tokyo Gakugei University, 4-1-1 Nukuikita-machi, Koganei-shi, Tokyo 184-8501, Japan

要旨: 本研究の目的は、小学校や中学校の生徒たちにとって、タグラグビーにおけるオフサイドがなぜ難しいのかを明らかにすることである。先行研究を検討すると、タグラグビーではオフサイドラインが発生したのちに反則を犯さないためにプレーする時間的猶予があまりないと考えられた。なぜなら、タグラグビーにはラグビーのようなブレ

*1 東京学芸大学大学院 連合学校教育学研究科

*2 東京学芸大学 健康・スポーツ科学講座 体育科教育学分野 (184-8501 小金井市貫井北町 4-1-1)

*3 東京学芸大学附属小金井中学校

*4 東京学芸大学大学院 教育学研究科修士課程

イクダウンが存在しないからである。したがってオフサイドの難しさは、ブレイクダウンが存在するかどうかが関わっていると考えられる。そこで本研究では、ラグビーとタグラグビーについて、オフサイドラインが発生してから攻撃側がパスをするまでの時間を計測し、分析を行った。その結果、次のことが明らかになった。

- 1) その間隔はラグビーよりタグラグビーの方が短い。
- 2) ラグビーの大学トップレベルのチームでさえ平均で約2.45秒の時間がかかるのにもかかわらず、中学生たちには平均で約1.54秒しかない。
- 3) オフサイドラインが発生してからも54.2%の生徒たちはオフサイドポジションに留まっていた。なぜなら、オフサイドラインが発生してからすぐにオンサイドの位置に戻れなかったからである。

このように、なぜ子どもにとってオフサイドが難しいのかということの答えの一つとして、タグラグビーはブレイクダウンが排除されているために、オフサイドポジションからオンサイドポジションに戻るための時間がとても短くなっていることが考えられた。このことは、タグラグビーとラグビーの違いがどこにあるのかを如実に示している。

1. 問題の所在

1. 1 体育授業におけるオフサイド導入をめぐる

タグラグビーは、日本では1990年代から徐々に体育授業で教える運動として注目を集めだし、2008年に改訂された小学校学習指導要領解説体育編においてゲームとボール運動領域における「ゴール型」の運動として例示された(文部科学省, 2008, p.52)。そして、2017年3月に告示された小学校学習指導要領及び中学校学習指導要領解説保健体育編でも例示され(文部科学省, 2017a; 2017b)、小学校に加えて、中学校においても今後授業実践が行われていくことが予想される。本研究は、そうした動向も踏まえながら、日々の授業実践の一助となる知見の提出を目指したい。

体育授業におけるタグラグビーの指導に関する先行研究を概観すると、授業実践の報告(紺野, 1997; 黒川, 1999; 樺山ら, 1999, 山本ら, 2011)を除けば、タグラグビーの技術的な易しさに焦点をあてた研究(佐藤ら, 2007; 佐藤・鈴木, 2008a, 2008b)が中心になっている。その背景には、それらが「技術や解決すべき課題の相対的な易しさに小学校の体育授業で取り上げる意味を見出してきた」(鈴木, 2012)ことがある。

このように、タグラグビーはその技術的な易しさから注目されてきたといえる。つまり、タグラグビーは、バスケットボールやサッカーのようにボール操作時に複雑な技術が求められず、ただボールを持って走ればよいという易しさがあるからこそ、どんな子どもでも楽しめると考えられてきた。したがって、「ボールを持って走る」ということは、タグラグビーの特性にふれるためには欠かせない要素なのである。

指導書や実践報告をみると、体育授業において初めてタグラグビーを取り上げる際には、簡易化されたルールのもとで行うことが奨励されている。それは、

「はじめてタグラグビーをプレーする子どもたちが、授業の1時間めからすぐにゲームを楽しむことができる」(鈴木, 2009, p.34)ようにするためであると説明される。言い換えれば、子どもたちの学習が深まっていなければ、たとえ技術的に易しいといわれるタグラグビーであっても、いわゆる公式ルールのままではその運動の特性にふれることは難しいのである。

しかし、その簡易化されたルールのままでは授業を進めていくと、いつしか子どもたちが「ボールを持って走る」ことを妨げるプレーがみられるようになる。それは、「待ち伏せプレー」(佐藤ら, 2011, p.61)とよばれるプレーである。「待ち伏せプレー」とは、守る側のプレーヤーがタグ後のパスをもらう受け手の近くに待ち伏せ、その受け手がパスを受けた瞬間にタグを取ってしまうというプレーである。

このプレーが頻発しだすと、攻める側のプレーヤーがパスを受けてもすぐにタグを取られてしまい、「ボールを持って走る」プレーは抑制されてしまう。こうしたプレーは極めて合理的な守り方であり、簡易化されたルールのもとにおける子どもたちの学習が深まってきた証ともいえる。しかしその一方で、タグラグビーの特性にふれるために必要な「ボールを持って走る」プレーが抑制されてしまう。特に、運動が苦手な子ほど「待ち伏せプレー」の標的にされやすい傾向にある。そのため、「待ち伏せプレー」が頻発するようになった場合には、ルールについて検討する必要がある。

そもそも「待ち伏せプレー」が可能となってしまう原因には、オフサイドというルールが簡易化されることがあげられる。オフサイドとは、タグラグビーを開発したイングランドのラグビーフットボール協会(Rugby Football Union, 1996, p.8)によると、次のように説明される。

Off side only occurs immediately after a tag has been made.

In simple terms, once a tag has been made all defenders must make an effort to get back on their side of the ball and not deliberately stand offside blocking the pass or waiting for an interception. Off-side is penalized by awarding a free pass to the non-offending team.

オフサイドは、タグが起こった直後にのみ起こる。簡単に言えば、いったんタグが起こったら、全ての防御側はボールより自分たちのサイドに戻るよう努めなければならず、故意にオフサイドの位置に立って、パスをじゃましたり、パスを横取りするために留まってはならない。オフサイドは反則で、反則をしなかった側へのフリーパスが与えられる。(鈴木, 2012, p.8)

このオフサイドというルールを適用すれば、タグ後に防御側が進行方向に向かってボールより前に留まる「待ち伏せプレー」は反則となり、実質的に行うのは不可能となることがわかる。しかし、タグラグビーにおけるオフサイドは初学者である子どもたちにとって理解が難しく、体育の授業においては「タグをとられたプレーヤーがおこなう最初のパスは守る側のプレーヤーはとることができない」(鈴木, 2009, p.44)という簡易化されたルールを採用するよう推奨されている。そして、「体育の授業の場合は、このルールで最後まで行っても問題ないことが多い」(鈴木, 2009, p.44)ともされている。

だが、これまでの体育授業におけるタグラグビーの実践に関する研究は、主に初等教育段階を想定して行われてきた傾向がある。小学校期と比べてより合理的なものごとを考えられる中学校期では、「待ち伏せプレー」が早期から現れる可能性が高く、オフサイドを適用すべき段階に早々に至ってしまうことも考えられる。また、鈴木(2009)は、たとえ小学校期であっても「待ち伏せプレー」が頻発する場合には「オフサイドを厳格に適用する段階になった」(鈴木, 2009, p.44)と考えてよいと述べる。これらを踏まえると、体育授業におけるオフサイドの適用についてさらに検討することは意義があると思われる。

では、どのような観点から、中学校の体育授業におけるオフサイドの適用を検討すべきなのだろうか。先述のように、一般的にオフサイドは子どもにとって難しいといわれる。しかし、タグラグビーにおけるオフサイドがなぜ難しいのか、ということはこれまで十分に検討されていない。子どもにとってオフサイドがなぜ難しいのかを明らかにしなければ、有効な指導方

略を見出すことは困難であろう。

1. 2 「ハンバーガーラン」実践から考える難しさ

オフサイドの難しさを明らかにするうえで、佐藤ら(2011)の実践研究は重要な示唆を与えてくれる。佐藤ら(2011)は、オフサイドを子どもたちに理解させるために「ハンバーガーラン」という準備運動を次のように紹介している。

ハンバーガーランは、ボール保持者を境にして、他の子どもが前後で挟み込みながらランニングする運動です。タグラグビーでは、ボールを挟んで相手と味方に分かれるポジションをとることができれば、攻守が入り乱れないプレーが保障され、「面白さ」に触れやすいことを助言し、その動きを習得するために取り入れました。

(佐藤ら, 2011, p.61)

この「ハンバーガーラン」は、日本ラグビーフットボール協会も有効な準備運動としてホームページで紹介している(タグラグビーオフィシャルウェブサイト, 2018年6月4日閲覧)。上述のように、「ハンバーガーラン」は「ボールを挟んで相手と味方に分かれるポジションをとること」で「攻守が入り乱れないプレー」を保障しようというねらいのもとに行われる。確かに、「攻守が入り乱れないプレー」を保障することができれば、オフサイドの反則は減少するだろう。

しかし、この考え方はオフサイドというルールが守る側にタグを取った後に「攻守が入り乱れた」状態から「攻守が入り乱れない」状態になるようにプレーすることを課し、その結果「攻守が入り乱れないプレー」を保障しようとするものである点を見落としている。オフサイドの難しさを考えるときには、オフサイドが守る側に対して、「攻守が入り乱れた」状態から「攻守が入り乱れない」状態への移行を促すルールであることも勘案すべきなのである。

1. 3 「争奪」局面の排除から考える難しさ

さらに、オフサイドの難しさを考えるにあたって考えるべきことがある。鈴木(2012, p.4)は、タグラグビーについての理解は、原型であるラグビーから「タックルに象徴される身体接触を排除したノンコンタクトゲーム」であるという「表面的な原型との違いの把握」に止めるべきでないという問題意識のもとに、タグラグビーとラグビーの競技規則の異同を検討し、タグラグビーの特性について以下のように指摘している。

ラグビーにおける「争奪」の主要な局面を提供するコンタクト時及びスクラムやラインアウトやキックオフなどのゲーム再開時に行われるプレーがタグラグビーには存在していないことから、原型のラグビーにおける「争奪」局面が殆ど排除されたゲームということである。(鈴木, 2012, p.11)

ラグビーと比較した場合には、「タックル後のボール争奪の局面である所謂『ブレイクダウン (Breakdown)』がタグラグビーには存在しない」(鈴木, 2012, p.12)。この特性の違いは、タグラグビーにおけるオフサイドが、ラグビーと比べてより難しくなっていることを示唆する。

ラグビーの場合には、オフサイドラインの発生は、「タグをとる」というプレーに近づけて考えると「ブレイクダウン」の1つである「ラック」^{注1)}の成立に起因することが多い。タグラグビーと比べて、「ラック」という争奪局面が生まれることによって、守る側が「攻守が入り乱れた」状態から「攻守が入り乱れない」状態になるようプレーするための時間が、タグラグビーと比べるとある程度は長く保障されるといえる。

逆に、「ブレイクダウン」が存在しないタグラグビーには、オフサイドラインが発生してから攻める側がパスをするまでの時間が短く、ボールより自分たちのサイドに戻るための時間がラグビーと比べると長くは保障されない。したがって、相対的に守る側がオフサイドの反則を犯してしまう可能性が高まると考えられる。ここに、タグラグビーにおけるオフサイドの難しさがあるように思われる。

2. 研究の目的と方法

2. 1 研究の目的

上述のように、タグラグビーにおけるオフサイドの難しさは、オフサイドラインが発生してから攻める側がパスをするまでの時間がラグビーと比べて短いことに起因するのではないかという仮説が考えられた。これは机上の論理であるため実証される必要があるとともに、具体的な数値による指標が示されれば体育授業における有効な指導方略を考えるうえで有意義だと思われる。したがって、本研究ではオフサイドの難しさを明らかにするために、この仮説を検証することを目的とする。

2. 2 研究の方法

2. 2. 1 調査方法

本研究ではまず、中学校の体育授業(表1)において、単元の後半3時間で行われたオフサイドを適用したゲームで、タグ後から攻める側がパスをするまでの時間と、その間に子どもたちがオフサイドポジションからオンサイドポジションに移動できているかどうかを調査した。

なお、「タグ後からパスをするまでの時間」については、「攻める側がタグを取られた時から保持していたボールを放すまでの時間」とした。また、移動できているかどうかは、全員がオンサイドポジションにいるかどうかで判断した。また、タグが起きた瞬間が「攻防が入り乱れた状態」であったか、「攻防が入り乱れない状態」であったかを区分して集計した。

なお、タグラグビーのゲームに関係のない要因^{注2)}によって「タグ後からパスをするまで」に極端な停滞が発生した場合はデータに含めなかった。計測に関しては、筆者がビデオカメラで撮影した映像を再生し、市販されているストップウォッチを用いて行った。

また、ラグビーにおける「ラック」の成立に伴うオフサイドラインの発生から球が出るまでの時間については、嶋崎ら(2014)の「ラックからの球出し時間」に関する調査で報告されたデータを使用した。

2. 2. 2 比較対象について

嶋崎ら(2014)は、関東ラグビーフットボール協会主催の関東大学対抗戦における筑波大学ラグビー部の試合から「ラックからの球出し時間」について2010年、2011年、2012年の3カ年分を調査している。本研究では、2012年のデータを使用し、分析対象とした。

筑波大学ラグビー部は、日本の大学ラグビー界において強豪であり、2012年には関東大学対抗戦で優勝している。嶋崎ら(2014)は、優勝を逃した2010年(5位)、2011年(4位)と比べて、2012年では「早いラックからの球出しの比率が大きく増加した」(p.90)ことをあげている。つまり、筑波大学ラグビー部は「ラック」にかかる時間を極力減らすことで、守る側が「攻守が入り乱れた」状態から「攻守が入り乱れない」状態になるようにプレーするための時間を短くしようと試み、それが功を奏したと考えられる。

筑波大学ラグビー部のような日本の大学ラグビー界でトップレベルのチームの「ラックからの球出し時間」とタグラグビーにおける「タグ後からパスをするまでの時間」の関係を分析し、仮に後者が短ければ、タグラグビーにおけるオフサイドの難しさがより際立つと

考えられる。すなわち、オフサイドラインが発生した後を守る側が「攻守が入り乱れた」状態から「攻守が入り乱れない」状態になるようにプレーするための時間が短いという点においては、タグラグビーをプレーする子どもたちは大学のトップレベルと比しても難しい状況にあるといえるのである。

2. 3 分析の方法

本研究では、まず収集した「タグ後からパスをするまでの時間」にオフサイドポジションからオンサイドポジションに移動できていない割合をタグが起きた総数に対するものに加えて、タグが起きた瞬間に「攻守が入り乱れた状態」であった場合に限定した回数、「攻守が入り乱れない状態」であった場合に限定した回数に対してもそれぞれ算出した。

次に、時間ごとに「タグ後からパスをするまでの時間」を分類し、ラグビーと比較した。分類にあたっては、嶋崎ら(2014)が用いた「1秒(0秒～1.4秒), 2秒(1.5秒～2.4秒), 3秒(2.5秒～3.4秒), 4秒(3.5秒～4.4秒), 5秒(4.5秒～5.4), 6秒以上(5.5秒以上)」(p.87)の区分から「6秒以上(5.5秒以上)」の項目を取り除いた5項目で行った。したがって、「ラックからの球出し時間」(嶋崎ら, 2014, p.88)から「6秒以上(5.5秒以上)」の項目は取り除いて使用した。そして、各項目の比率の差についてFisherの正確確率検定を行った。

「6秒以上(5.5秒以上)」の項目を除去したのは、以下のような理由からである。「ラックからの球出し時間」に「6秒以上(5.5秒以上)」を要する時、攻める側による意図的な停滞プレーが起こっている場合が多

いと考えられる。しかし、そうしたプレーはタグラグビーにはその特性上発生しない。つまり、「6秒以上(5.5秒以上)」のデータはタグラグビーには起こりえないラグビー独特のプレーによって生まれたものであり、そのことによってタグラグビーには存在しない要因が分析に影響を与えてしまうと考えられる。

実際に、収集した「タグ後からパスをするまでの時間」のデータに、「6秒以上」に該当するものはなかったのに対して、嶋崎ら(2014)は総数の14%にのぼる51のデータを報告している。したがって、本研究ではラグビーの「ラックからの球出し時間」とタグラグビーの「タグ後からパスをするまでの時間」を比較するうえで、できるだけ条件をそろえるという意図のもと、「6秒以上(5.5秒以上)」の項目を取り除いた。

次に、1秒と2秒の分類を統合し「2秒以内(0～2.4秒)」という項目を設けた。そして、同様の分析を行った。なぜなら、嶋崎ら(2014)によると筑波大学ラグビー部が優勝した2012年では「2秒以内(0～2.4秒)」の比率が他の2カ年と比べて有意に高くなっていて、すなわち、その数値内で「ラックからの球出し」、もしくは「タグ後からのパス」ができるということは、有効な攻撃をするうえで重要な意味を持つと考えられたからである。つまり、守る側にとってみれば難しい状況が生まれやすい区分だと思われる。

最後に、「タグ後からパスをするまでの時間」の平均値を算出し、ラグビーとその大小を比較した。ラグビーの場合、1回ごとの「ラックからの球出し時間」のデータは記されていないので、分類ごとの最低値(「1秒(0秒～1.4秒)」では0、「2秒(1.5秒～2.4秒)」では1.5というように)と最高値(「1秒(0秒～1.4秒)」

表1 授業の詳細

時期	2018年4月から5月にかけて8時間扱いで実施した。
対象	東京都内K中学校1年生2クラス70名
授業者	実験校の都合上、2人の教師(教師Aが1, 2, 3, 4, 6時間目を教師Bが5, 7, 8時間目を担当)が1つの単元で入れ替わりながら授業を行った。両者ともにラグビーの競技経験はない。
単元の流れ	1時間目 オリエンテーション ①1チーム5人もしくは6人で6チーム編成。 ②ルールの確認(コートは縦30m, 横20m, 5人対5人)。どちらのクラスも日本ラグビーフットボール協会が作成した指導者のためガイドブックに示されているルールに基づいてゲームを行った。 ただし、単元の初めはオフサイドを簡易化し、また、ノックオン、タグの回数制限を適用しなかった。 2-3時間目 簡単なルールでタグラグビーを楽しむ ①準備運動 ②ゲーム(3コートで5分×3試合) ③振り返り 4-5時間目 発展的なルールでタグラグビーを楽しむ① ※タグの回数制限を5回に設定してゲームを行った。授業の流れは上とおおむね同様である。 6-8時間目 発展的なルールでタグラグビーを楽しむ② ※オフサイドを適用してゲームを行った。オフサイドの説明を行うこと以外に、ハンバーガーランなどのオフサイドに関わる特別な指導は行っていない。授業の流れは上とおおむね同様である。

表2 「タグ後からパスをするまでの時間」及び「ラックからの球出し時間」の分類

種目/秒		1秒	2秒	3秒	4秒	5秒	総数	2秒以内	平均
タグラグビー	度数	146	67	39	7	1	260	213	1.54
	比率	56	26	15	3	0	-	81	-
ラグビー(嶋崎, 2014)	度数	43	143	79	32	13	310	186	最低値 1.88 最高値 2.85
	比率	14	46	25	10	4	-	60	-
有意差		**ラグビー<タグ	**タグ<ラグビー	**タグ<ラグビー	**タグ<ラグビー	**タグ<ラグビー	-	**ラグビー<タグ	-

n.s.:p>0.05 *p<0.05 **p<0.01

では1.4, 「2秒 (1.5秒～2.4秒)」では2.4というように)をとって, 「ラックからの球出し時間」の平均値をそれぞれ算出し, 「平均球出し時間」という項目を設けた。したがって, ラグビーの場合には, 最低値から算出した平均値と最高値から算出した平均値を記した。

3. 結果及び考察

3. 1 結果

タグラグビーにおける「タグ後からパスをするまでの時間」とラグビーにおける「ラックからの球出し時間」を先述の分類にしたがって区分し, その比率の差を分析したものを示したのが表2である。なお, 結果の出力時に「平均球出し時間」は小数点第3位以下を四捨五入し, それ以外の項目の「比率」は小数点以下を切り捨てた。

表2が示すように, タグが起きた総数は260回で, 「タグ後からパスをするまでの時間」にオフサイドポジションからオンサイドポジションに移動できていない回数は142回で割合にすると54.2%であった。また, タグが起きた瞬間に「攻防が入り乱れた状態」であった回数は151回で, それに対する割合は94.7%であった。タグが起きた瞬間に「攻防が入り乱れない状態」であった回数は118回で, その中でオフサイドが発生したのは4回であり, 全体における割合は1.5%であった。

次に, タグラグビーにおける「タグ後からパスをするまでの時間」とラグビーにおける「ラックからの球出し時間」を項目ごとにその比率の差を分析すると全項目において有意な差が認められた。「1秒」と「2秒以内」ではタグラグビーが, それ以外の項目ではラグビーが有意にその比率が高かった。また, 「平均球出し時間」はタグラグビーでは1.54秒, ラグビーでは最低値を用いて算出した場合1.88秒, 最高値の場合2.85秒であった。

3. 2 考察

本研究の目的は, オフサイドが子どもにとってなぜ難

しいのか明らかにするために, 「オフサイドラインが発生してから攻める側がパスをするまでの時間がラグビーと比べて短い」という仮説に基づいて検証を行うことであった。分析の結果から, タグラグビーにおける「タグ後からパスをするまでの時間」はラグビーにおける「ラックからの球出し時間」と比べて短いと考えられた。それは, 「タグ後からパスをするまでの時間」の平均値1.54秒が最低値を用いて算出した「ラックからの球出し時間」の平均値1.88秒より低かったことがよく示している。

また, タグラグビーの場合には, タグ後から「1秒 (0秒～1.4秒)」の間にパスをする比率が56%ととても高く, そのことによって「2秒以内 (0秒～2.4秒)」において, ラグビーと比べて有意に比率が高くなっている。つまり, 筑波大学ラグビー部が優勝した要因の1つと考えられる「2秒以内 (0秒～2.4秒)」の「ラックからの球出し」の比率の高さと比しても, タグラグビーはその比率が高いのである。

このことから, タックル後の「争奪」の局面が排除されるというタグラグビーの特性が, いかにもラグビーとは違うゲーム様相を生み出しているかがわかるだろう。つまり, タグラグビーにおいては, よりスピーディーに試合が展開するようになっているのである。

したがって, 守る側はラグビーより短い時間, 平均でいえば1.54秒以内に「攻守が入り乱れた」状態から「攻守が入り乱れない」状態になるようにプレーしなければならないのである。それは, 大学トップレベルの筑波大学ラグビー部の「ラックからの球出し時間」に比しても短く, いかにも, タグラグビーにおいてオフサイドを犯さないことが難しいのかがわかる。それは, 「タグ後からパスをするまでの時間」にオフサイドポジションからオンサイドポジションに戻りきれない子どもがいるという場面が実に9割以上であるのに対して, もともとオンサイドポジションにいた場合のオフサイド発生率が全体の1.5%に過ぎなかったことも示唆している。

また, こうした結果がでたのは, オフサイドを取り入れてから間もない時間での調査であったことや, ディフェンスシステムが未組織であることも要因だと

考えられ、教師側から「攻守が入り乱れない」状態を保ったまま守れるような方法を教えることで改善されるかもしれない。

しかし、オフサイドという守る側にとって難しい課題が導入されたときこそ、子どもたちがその問題解決に向けて、作戦を考えるための契機となるのであって、そこで教師側から守り方を教えてしまうのは子どもたちのそうした活動を奪うことになってしてしまわないだろうか。そもそも、教師が守り方を教えたくなくなってしまふのは、オフサイドというルールがこれまでで明らかかなようにとても難しいものであって、ゆえに子どもたちが対応できていないからであろう。

だが、本研究が明らかにしたようにタグラグビーにおけるオフサイドは大変難しいものである。子どもたちが対応できないのも当然である。では、どうすればよいかを考えてみたい。もともとオフサイドはその難しさゆえに簡易化されてきた。しかし、そのルールは、あまりにも簡易化されすぎて「攻守が入り乱れた状態」から「攻守が入り乱れない状態」に移動するよう促す要素をあまり含んでいないと思われる。したがって、オフサイドに対応するための力がゲームの中で培われづらいといえる。

そこで、その簡易化されたルールからオフサイドを導入するまでもう一段階おくべきだと思われる。つまり、「攻守が入り乱れた状態」から「攻守が入り乱れない状態」に移動するよう促す要素を子どもたちが「今もっている力」で取り組めるような新たな簡易化されたルールについて検討する必要があるだろう。それは別稿に委ねたい。

4. まとめ

本研究の目的は、なぜオフサイドが子どもにとって難しいのか明らかにするために、「オフサイドラインが発生してから攻める側がパスをするまでの時間がラグビーと比べて短い」という仮説に基づいて検証を行うことであった。分析の結果から、タグラグビーにおける「タグ後からパスをするまでの時間」はラグビーにおける「ラックからの球出し時間」と比べて短いことが明らかとなった。

このことから、タックル後の「争奪」の局面が排除されるというタグラグビーの特性が、ラグビーと比べて、よりスピーディーな試合展開を促していると考えられた。したがって、守る側はラグビーより短い時間、平均でいえば1.54秒以内に「攻守が入り乱れた」状態から「攻守が入り乱れない」状態になるようにプレー

しなければならないのである。そこに、オフサイドの難しさは凝縮されており、有効な指導方略を考えるためのヒントがあると考えられた。

参考・引用文献

- 1) 樺山洋一・鈴木秀人・武隈晃 (1999) 「ボールゲーム」をめぐるカリキュラムの発展を目指して - 小学校におけるラグビー型ゲーム学習の可能性をさぐる - . 学校体育52 (12) : 52-58.
- 2) 紺野健 (1997) 作戦・戦術を考え競うタグラグビー. 体育科教育45 (3) : 46-48.
- 3) 黒川正紀 (1999) タグビーボール - ラグビー型教材の定着を目指して - . 学校体育53 (5) : 24-27.
- 4) 文部科学省 (2008) 小学校学習指導要領解説体育編. 東洋館出版社.
- 5) 文部科学省 (2017a) 小学校学習指導要領 (平成二十九年告示). 東洋館出版社.
- 6) 文部科学省 (2017b) 中学校学習指導要領 (平成二十九年告示) 解説保健体育編. 東洋館出版社.
- 7) 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ウェブサイト. <http://www.tagrugby-japan.jp/> (2018年6月4日閲覧)
- 8) Rugby Football Union (1996) TAG RUGBY. Rugby Football Union.
- 9) 佐藤善人・鈴木秀人・藤田勉 (2007) 小学校の体育学習におけるタグ・ラグビーに関する一考察 - バスケットボール型ゲームとの比較検討 - . 東京体育学研究33 : 7-11.
- 10) 佐藤善人・鈴木秀人 (2008a) 小学校におけるタグラグビーに関する一考察 - ポートボールとの個人技術をめぐる「やさしさ」の比較を中心に - . 体育科教育学研究24 (2) : 1-11.
- 11) 佐藤善人・鈴木秀人 (2008b) 小学校の体育授業におけるタグ・ラグビーに関する研究 - スローフォワードルールに焦点をあてて - . スポーツ教育学研究28 (1) : 1-11.
- 12) 佐藤善人・笠松具晃・鈴木秀人 (2011) いま持っている力で楽しむボールゲームの学習. 体育科教育59 (7) : 58-62.
- 13) 嶋崎達也・古川拓生・千葉剛・鷺谷浩輔・小柳竜太・中川昭 (2014) 筑波大学ラグビー部におけるラック様相の推移 - 2012年を2010年と2011年と比較して - . 筑波大学体育系紀要37 : 85-92.
- 14) 鈴木秀人 (2009) タグラグビーのルール. 日本ラグビーフットボール協会監修, 鈴木秀人編 だれでもできるタグラグビー. 小学館: 東京, pp.33-48.
- 15) 鈴木秀人 (2012) 派生的ボールゲームとしての「タグラグビー」に関する一考察 - ラグビーフットボールとの関連

点からの検討 - 体育科教育学研究28(2):1-14.

- 16) World Rugby. オフィシャルウェブサイト. <https://laws.worldrugby.org/?law=15&language=JA> (2018年6月14日 閲覧)
- 17) 山本洋平・山田達哉・中川怜香・佐藤善人 (2011) 授業実践から考えるラグビーの魅力. 体育科教育59(13):32-35.

注

注1) World Rugbyが示す競技規則によると, ラックは「プ

レーヤーが地面にあるボールを争奪すること」を目的として, 「各チームから少なくとも1名ずつのプレーヤーが接触しており, 立ったままの状態, 地面にあるボールに被さっていることで形成され, それと同時に「ラックの参加者の最後尾の足を通るゴールラインと平行なオフサイドライン」が発生する。

注2) 例えば, 子どもがタグを取られた後に転んだり, ルールについて口論したりして, パスが出るまで10秒以上かかるような場面が見られたので, それはデータとして収集しなかった。