

高機能広汎性発達障害児に対する「エブリ教室」の教育実践に関する報告 (第21報)

— 単元「タグラグビー」における支援方法としての「ゲームプラン」と「チーム経営」の検討 —

佐々木 全*

(2016年3月3日受理)

Zen SASAKI

A Practical Study of "Eburi Class" for Children with High Functioning Pervasive Developmental Disorders

(21)

— Through the Implementation of "Tag Rugby Football" in the Curriculum —

I 問題と目的

筆者らは高機能広汎性発達障害等^{注)}のある小学生を対象としたエブリ教室を開催している(佐々木, 加藤, 2011¹⁾). その目的は参加児にとっての休日生活の充実である。

エブリ教室では、その活動内容としてタグラグビーを設定した。このような活動内容の設定によって、エブリ教室のねがいとして掲げた「休日生活の充実」がタグラグビーにおいて具体的なねがいとなる。すなわち、「休日生活の充実」は「タグラグビーに熱中して取組んでほしい」と具体的に、①攻守それぞれのプレーにおいて目的的にプレーすること、②その過程では自分の力を存分に発揮して首尾よく、そしてチームとしての連携よくプレーすること、③プレーの成功と失敗に伴う葛藤をも含め、プレーの成果をチームメイトと共に分かち合うことをねがう。

さらに、活動内容をタグラグビーにおけるプレーとして特定することで、一人一人の参加児のねがいはより具体的になる。例えば「攻撃プレーでは、パスを受けてすぐにサイドライン際を駆け抜

けてトライを決めてほしい」である。また、ねがいの具体化によって、支援の手立ての具体性と実効性が問われる。ここで考案された支援の手立てを、筆者らを含むスタッフ集団が共有、蓄積、研磨していくことが実務上必要となる。

そこで、筆者らは、スタッフによる支援の内容や方法について、実践によって得られた知見を整理することを試みはじめた。ここで筆者らスタッフは、ねがいを実現すべく、参加児一人一人に対する個別化・具体化された支援方法を講じたが、その支援方法は、活動内容としてのタグラグビーの一般的な戦略の検討に包括されるものであった。すなわち、タグラグビーに熱中すること自体を活動の目的として位置づけたときに、その支援内容及び方法は、あくまでもタグラグビーとしての自然さと必然さを伴う「ナチュラルサポート」であった(佐々木, 伊藤, 名古屋, 2012²⁾; 佐々木, 今野, 名古屋, 2013³⁾).

また、この研究テーマの追及過程において筆者らは、派生的に以下の3つのテーマを得た(佐々木, 名古屋, 2015⁴⁾). すなわち、①スタッフ間で伝達、共有可能な情報として活用しやすい表現形

* 岩手大学教育学部

式の検討, ②局面的な戦略を有効化するための支援(ゲームプラン)の明確化, ③チーム経営の方法の明確化である。

①については, 試合局面において適用する戦略として蓄積された支援方法をスタッフ間で共有すべく, 伝達共有可能な表現形式として「マンガ形式」を開発し, それに对照した心的過程と支援方法との関連を示した概念図「トータルな因果モデル」の併用を提起した(佐々木, 伊藤, 名古屋, 2012⁵⁾; 佐々木, 今野, 名古屋, 2013⁶⁾; 佐々木, 名古屋, 2015⁷⁾). また, 「マンガ形式」の内容については, 筆者らは, その有効性について, スタッフによる話し合いの逐語録を主たる資料として検討を行い, 「マンガ形式」が, 口頭説明や実技演習と有機的・相補的関連させながら運用することを重視した(佐々木, 名古屋, 2015⁸⁾).

②については, 局面的な戦略を実施可能にするための前提条件としての予備的かつ有機的な展開戦略を「ゲームプラン」と称して想定した。つまり, 蓄積された支援方法は, 「試合の局面において適用できる戦略」ではあったが, 局面の総和でタグラグビーのゲームを構成し展開するわけではなく, スタッフが「試合の局面において適用できる戦略」を適切に構成し展開する大局眼を発揮する必要がある。これは, 現時点で, スタッフ個々の経験知に委ねられており, 現時点で暗黙のものであるが, これを明確化することでよりよい支援に資するだろう。

③について, 「ゲームプラン」には, チームの構成員の特徴やプレーの志向性等に応じた役割分担, その遂行における個別的支援などの要素を含む。このことは, 「チーム経営」ともいえ, ゲーム展開を円滑に行うことと, チーム内でのコミュニケーションの成立などの要素も, 実践上重要かつ必要である。これらは, 現時点で, スタッフ個々の経験知に委ねられており, 現時点で暗黙のものであるが, これを明確化することでよりよい支援に資するだろう。

そこで, 本稿では, ②と③に着眼し, 「ゲームプラン」と「チーム経営」の方法について, その

具体的な内容と効果を明らかにすることを目的とする。

II 方法

研究の方法は, エブリ教室における実践とそれに基づく考察である。以下の手順で「ゲームプラン」と「チーム経営」の内容を分析し, その効果を明らかにする。

- ① エブリ教室において, オーソドックスな「ゲームプラン」と「チーム経営」の事例(Aチーム)を挙げる。
- ② Aチームの「ゲームプラン」について, その展開に資するスタッフの認知, 行動内容について分析し明らかにする。
- ③ Aチームの「チーム経営」について, チームの構成員の役割分担の内容やその根拠について分析し明らかにする。
- ④ 上記で得られた知見を援用した事例(Bチーム)を挙げ, ②と③における分析内容の検証を試みる。

ここで用いる資料は, 2007~2014年度のタグラグビーの実践記録である。これには, 活動の計画及び実践に関する構想, スタッフの事前事後ミーティングの記録を記した第一筆者の実践記録ノートや「エブリ通信」と称して活動実施後に発行している保護者宛の報告文書, 記録写真をも含んだ。

なお, エブリ教室におけるタグラグビーの概要(2013年度の活動にて例示)を以下に記した。

参加児は盛岡市内およびその近隣地域在住であり, 高機能広汎性発達障害等の診断があるか, その疑いがあるとされる。また, 相談支援機関や親の会等関連団体からの紹介である。2013年度現在, 15名の参加登録があった。この内訳は9人の対象児(男女比=7:2)とそのきょうだい(高機能広汎性発達障害ではない小学生を含む)が6名(男女比=4:2)であった。

活動では, 4チームを編成し, それぞれ赤, 黄, 青, 緑をシンボルカラーとした。また, 各チーム3名の参加児と2名のスタッフでの構成を原則と

した。スタッフは、筆者を含めた現職教員有志、大学院生や大学生有志、計9名であった。ただし、年間の活動を通じてはスタッフの参加には流動的な面があり、各活動回4～8名程度での活動となった。児童の参加も同様に流動的なことがあり、チーム編成や試合の実施形態を柔軟に企画し再編成した。

活動は月一回第3土曜日午前または午後2時間程度を原則とし、盛岡市近隣の体育館を借用して開催した。2013年度は8回実施した。ウォーミングアップの後、チーム練習を経てゲームを行う。

なお、タグラグビーの実践においては先行研究等を参考にした（鈴木, 2009⁹⁾ 永友洋司, 勝田隆, 2009¹⁰⁾；木内誠, 2012¹¹⁾；杉田, 2010¹²⁾）。概略は次の通りである。一部、エブリ教室独自のルールを用いている。

- ① 1チームを5名で編成する。プレーヤーは、タグを腰の両側につける。
- ② 攻撃では、ボールを持ってゴールラインを踏み越える「トライ」と称するプレーで得点となる。
- ③ パスは、横または後ろにいる味方に行う。前にパスを出すと「スローフォワード」という反則になる。
- ④ 守備では、ボールを持っている相手のタグを獲る「タグ」と称するプレーで相手の進行を止める。タグを獲られたプレーヤーは、その位置から味方にパスを出してプレーを再開する。
- ⑤ 得点した場合やタグを5回連続で獲られた場合、ルーズボールを獲られた場合などには攻守交代する。
- ⑥ その他、ゲームの細部においては、会場の物理的な制限や、参加児の様子に合わせてタグラグビーの競技としての独自性を損なわない程度にルールの変更やアレンジを施した。参加児の様子に合わせたルールの変更には、不慣れさに応じた軽減的で配慮的な変更もあれば、プレーの成熟に応じた発展的な変更も含んだ。例えば、配慮的なル

ールとして「タッチラインを踏み越えた場合、その位置からのパスを持って攻撃プレーを再開する。ただし「タグ」1回とみならず」、発展的なルールとして「タグやトライの直後のゲームの再開は、攻撃側のプレーヤーの判断で即座に（プレーを中断せずに）実施してよい」などがある。

- ⑦ 会場は、体育館のバスケットボールコートを使用する。サイズは借用する会場によって異なるが、縦30メートル程度、横20メートル程度である。コート両側長辺がタッチライン、短辺がゴールライン、中央をハーフウェイラインと称する。また、自チームが守るべきゴールラインからハーフラインまでのエリアを自陣、ハーフラインから自チームが目指すべきゴールラインまでのエリアを敵陣と称する。これらは正式な競技とは異なる独自のものである。

Ⅲ 結果

1 Aチームにおける活動事例

Aチームは、児童3名、スタッフ2名（S1, S2）で編成した。児童は、久志君（仮名, 5年生）、佳月さん（仮名, 5年生）、広海君（仮名, 4年生）である。

本稿では、攻撃場面に注目し記述する。攻撃場面は二つの局面に分類できた。すなわち、ボールを自陣から敵陣に運ぶまでの「第一局面」、敵陣内から得点を狙う「第二局面」である。Aチームにおける攻撃の一連を図1に、各局面の概要を図2～図5に示した。これらによると、「第一局面」では、自陣からの攻撃開始場面において、S1が自陣からボールキャリアを務める広海君にパスを出しプレーが開始される。その後、広海君がコート3分の2ほど進んだところ、コートの左よりで広海君がタグを獲られる。この時点で、相手守備陣形は広海君への対応のためにコート左に寄っている（図2参照）。

「第二局面」は、広海君からのリスタートのバ

局面	プレーの流れ	プレーヤーの動き				
		広海君	S1	佳月さん	S2	久志君
第一局面	(攻撃の開始) 自陣から敵陣へボールを運ぶ。	・自陣でパスを受け敵陣、中央から右サイドよりを駆け上げる。 ・タグを獲られ、立ち止まる。図2中(イ)の地点。	・広海君へのパスを出す。図2中(ア)の地点。 ・「行け〜！」と声援を送りながら追走する。 ・「広海君、パス！」と声をかける。	・広海君と速度を合わせながら、右サイドライン際を駆け上げる。 ・広海君の位置に合わせて自らも立ち止まる。図3中(ウ)の地点。	・久志君と並走しながら、広海君と速度を合わせるよう声をかける。	・広海君と速度を合わせながら、左サイドライン際を駆け上げる。
	(攻撃の再開:リスタートパス①) 右サイドでトライを狙う。	・S1へパスを出す。 ・タグをつけ直し次のチャンスに備える。	・パスを受け、すぐに右サイド香月さんへパスをする。 ・「行け〜！」と声援を送りながら追走する。 ・「香月さん、パス！」と声をかける。	・パスを受け、ゴールライン目指してかけあがる。 ・タグを獲られ、立ち止まる。図3中(エ)の地点。	・久志君の左側に立ち、パスの受け渡し(中継)がしやすいような位置に着く。	・左サイドライン際、定位置に着きパスを待つ。図4中(オ)の地点。
第二局面	(攻撃の再開:リスタートパス②) 左サイドでトライを狙う。	・位置に着き、次のプレーに備える。	・パスを受け、すぐに左サイドS2へパスをする。 ・広海君の位置取りを促す。図4中(カ)の地点。	・S1へパスを出す。 ・タグをつけ直し次のチャンスに備える。	・パスを受け、久志君に渡す。	・パスを受け、ゴールライン目指してかけあがる。 ・タグを獲られ、立ち止まる。図4中(キ)の地点。
	(攻撃の再開:リスタートパス③) 中央でトライを狙う。	・駆け出し、パスを受ける。図5中(ケ)の地点。 ・トライを決める。	・広海君に駆け出しの合図を送る。	・位置に着き、次のプレーに備える。	・「久志君、パス！」と声をかける。 ・パスを受け、右サイドに踏み込み、守備を引きつけ、中央の広海君にパスをする。図5中(ク)の	・S2にパスをする。 ・タグをつけ直し次のチャンスに備える。
	(攻撃の終了=守備への移行)	・自陣の守備位置に着く。	・自陣の守備位置に着く。	・自陣の守備位置に着く。	・自陣の守備位置に着く。	・自陣の守備位置に着く。

図1 Aチームにおけるプレーの進行図

スを、駆け寄ったS1が受けることから始まる。S1は、左サイドの佳月さんに素早くパスを出す。佳月さんはすぐに守備が手薄なタッチライン間際を駆けあがる。しかし、ゴールエリア手前2メートル付近でタグを獲られる。この時点で、相手守備陣形はコート左に一層寄っている(図3参照)。

追走していたS1がすぐに香月さんからのリスタートパスを受け取り、右サイドにロングパスを出す。予め左サイドライン際にポジションを取っていたS2が受け取り、そのキャッチングと一連の動作で左タッチライン際にいる久志君に手渡しのごとき至近距離パスを出す。久志君は5メートルばかりの距離を一気に駆け抜けトライを目指す。しかし、ゴールエリア目前でタグを獲られる。このとき、相手守備陣形は一部がコート右に寄っている(図4参照)。

間髪入れずに、S2が久志君からのリスタートパスを受け取り、コート中央の広海君にパスをする。広海君は、中央の守備の乱れを突いてトライを決めた(図5参照)。トライの直後には、S1の呼びかけで、Aチームのメンバーは自陣に駆け

戻り守備陣形を整える。

このように、いくつかの局面的な戦略を組み合わせ、アレンジをしながら、タグを5回獲られるかトライを決めるまでの攻撃「第二局面」が繰り返されることになる。

2 「ゲームプラン」の展開に資するスタッフのプレー内容

上記したAチームのプレーの様子に基づいて、局面的な戦略を実施可能にするための前提条件としての予備的かつ有機的な展開戦略、すなわち、「ゲームプラン」としての、スタッフのプレー内容を抽出する。

(1) S1のプレー内容

S1のプレー内容として次の7点があった。すなわち、①自陣からボールキャリアを務める広海君にパスを出すこと、②タグを獲られた広海君からのパスを受けること、③左サイドの佳月さんにパスを出す、④タグを獲られた香月さんからパスを受けること、⑤右サイドの久志君にロングパスを出すこと、⑥タグを獲られた久志君から、S2

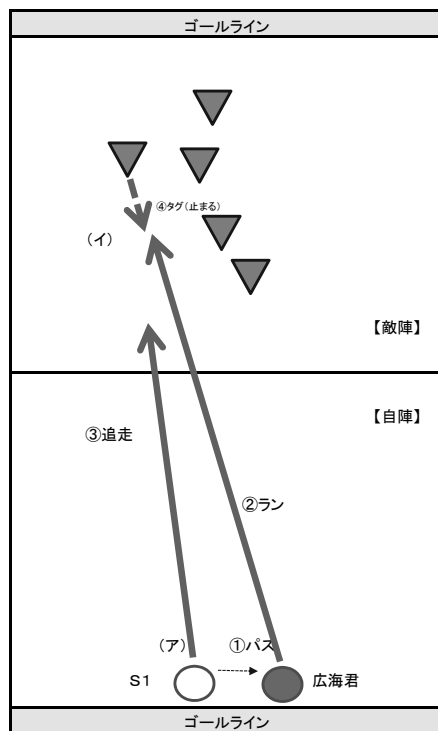


図2 第一局面(自陣からの攻め上がり)

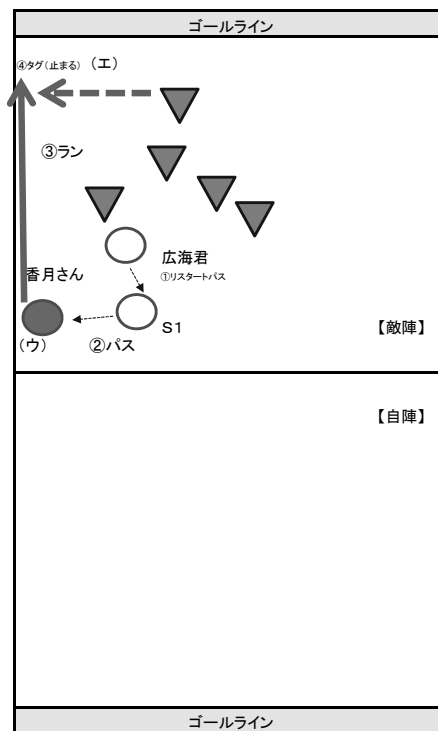


図3 第二局面①(左サイド攻撃)

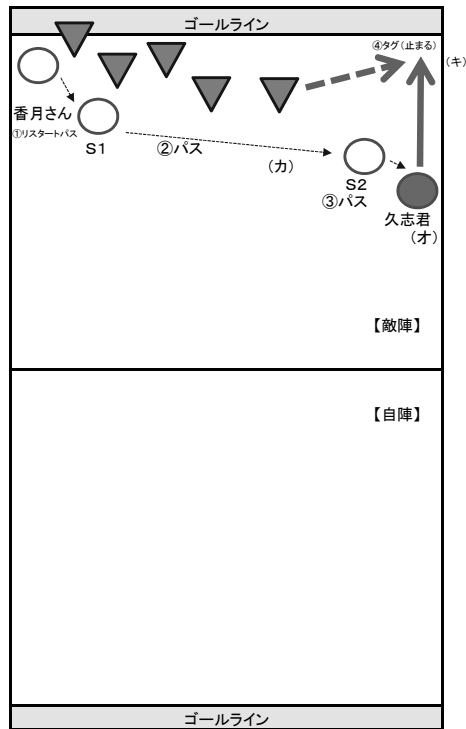


図4 第二局面②(サイドチェンジによる右サイド攻撃)

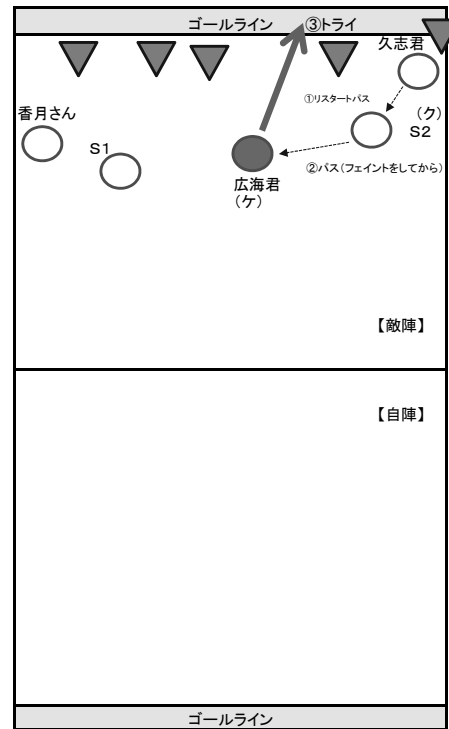


図5 第二局面③(中央突破)

を經由してパスを受けること。⑦中央の広海君へのパスを出すこと、⑧攻撃の終了時に守備のスタートを促すこと、である。

①は攻撃の開始、②と④と⑥は攻撃の再開(リスタート)である。また、③と⑦は攻撃プレーの展開であり、ゲームメイクである。また、⑧は攻守の切り替えである。すなわち、S1は攻撃プレーに関する一連の進行を担当し、ゲームプランの遂行を実質的に担っている。

ここでは、チームの児童がいかに自分の役割をスムーズに遂行できるかを認知する必要がある。例えば、児童からのリスタートパスは、戦略上素早く正確に実行されることが望ましい。そのためにS1は、タグを獲られた児童が、直後にパスを出しやすいように、かつ、パスを受けた直後に、次なる攻撃をスムーズに展開できる位置でパスを受ける必要がある。

(2) S2のプレー内容

S2のプレー内容として次の3点があった。①久志君とペアで動き、第二局面での攻撃に備えた位置取りをすること、②左サイドS1から久志君

へのロングパスを中継すること、③タグを獲られた久志君からパスを受けること、④中央のS1にパスを出すこと、である。

①は、ボールを持たない状態での予備的なプレーであるが、このようなプレーはタグラグビーのみならず、あらゆる球技において重要なポイントになることは言うまでもない。この時、単に久志君の位置を決めるのではなく、S2自身がパスの中継をしやすい位置を特定することも必要である。②は、久志君の捕球技術をカバーするためのプレーであり、戦略上素早く正確に実行されることが望ましい。久志君とのコミュニケーションが重要である。また、③、④は攻撃プレーの展開であり、ゲームメイクである。

S1との役割の違いは、S2が久志君とのコンビプレーに重点を置いている点である。

3 「チーム経営」の実務に資するスタッフや児童の役割分担の内容

上記したAチームのプレーの様子に基づいて、「チーム経営」の一端である児童の役割分担の内

容を抽出し、その分担の根拠及び役割遂行に資する支援の内容を記す。

なお、役割分担は、チームのメンバー一人一人の適性や、エピソードを根拠としたが、この判断は、筆者らの経験則であり、経年的な取り組みの中で徐々に生成されたものだった。

（1）広海君の役割分担の根拠と、支援方法

広海君は、意欲的であり、走力もあった。負けず嫌いでトライを阻まれたときには、プレーを中断するほどに強く悔しがった。チームの戦略の理解については部分的、断片的であり、技術的には、ゲーム展開中の流れの中でパスを捕球することが苦手な様子があった。

そこで、持ち前の戦略の走力を活かし、思い切りよく、目的的にプレーをする姿をねがった。役割分担は、ボールキャリアとして敵陣深くを目指してボールを運ぶことにした。このプレーでは、捕球技能が問われない。また、トライを狙いその失敗によって過度に悔しがるというリスクを遠ざける意図もあった。タグをとられた後には、S1が迅速にパスを要求し展開することをし、タグを獲られたということをやむを得ないことよりも、プレーの次なる展開に注意を向けやすいようにした。

なお、これらの取り組みが定着するにつれて、広海君が直接トライを狙うプレーも試みた。具体的には「第二局面」でボールが広海君の手元に回るような戦略をレポートリーとして追加した。これは物理的にゴール間近であり、成功率が高いプレーだった。パスも短い距離で広海君の正面に届くような方向付けがなされやすく、捕球しやすかった。何よりトライへの意欲が喚起され、思い切りよく取り組み成功率が高まった。

（2）佳月さんと久志君の役割分担の根拠と、支援方法

佳月さんと久志君は、共に意欲的であり、ルールやチームの戦略の理解はスムーズだった。ラグビーの経験年数の違いから、幾分佳月さんには心理的な余裕があったものの、二人には共通点が多かった。パスに対する捕球動作に不安を抱えており、また、パスを受けた後のプレーでは、相

手守備に詰め寄られることを予想し切迫感を抱くようで、動きだしを躊躇したり、急いでボールを取りこぼしたりすることがあった。このようなプレーの失敗を気に病み落ち込んだり不安感を強めたりすることがあった。

そこで、持ち前の戦略の理解力を活かし、思い切りよく、目的的にプレーをする姿をねがった。また、ボールを持ってからのプレーにおける切迫感が少なくすむように、捕球してからゴールまで短距離を走るプレーを計画した。なお、そのような局面において、トライの成功率を高めるためには、逆サイドからのロングパスによる展開が望ましいこともあった。その局面においては、スタッフが、ボールキャリアの進む速度に合わせて、適切な位置を守る位置を示したり、ロングパスを中継し、それぞれの捕球技術でキャッチしやすい短いパスを行ったりすることにした。

二人とも、自分のプレーがトライにつながったり、トライできずとも次なる展開の布石としての効果があったりすることを経験する中で、トライへの意欲が一層喚起された。

4 Bチームにおける活動事例

（1）チーム編成と、攻撃プレーの概要

Aチームでは、三人の参加児のプレーを二人のスタッフがつなぎ合わせることで、チーム経営がなされた。ここで得られた方法論的な知見をもとに、Bチームを参加児童のみで編成し、ゲームプランを構想、チーム経営を実施した。

また、Bチームの編成上の留意点として、スタッフに代わりリーダーシップを発揮できる高学年のメンバーを中心とし、スタッフによる心理的、技術的なサポートをそれほど要さず、積極果敢なプレースタイルで走力があり、かつ、互いに気兼ねなくプレーできそうな顔ぶれを選抜した。

具体的には、一輝君（仮名、6年生）、雅史君（仮名、6年生）、隼人君（仮名、5年生）、沙希さん（仮名、3年生）、響汰君（仮名、1年生）である。

ただし、監督役のスタッフがプレーの前後及び要所で助言や励ましの声をかけることにした。

局面	プレーの流れ	プレーヤーの動き				
		沙希さん	隼人君	一輝君	響汰君	雅史君
第一局面	(攻撃の開始)					
	自陣から敵陣へボールを運ぶ。	<ul style="list-style-type: none"> ・自陣でパスを受け敵陣へ左サイドを駆け上がる。 ・タグを獲られ、立ち止まる。図中7(イ)の地点。 	<ul style="list-style-type: none"> ・沙希さんを追走する。 ・「沙希さん、パス！」と声をかけ、駆け寄る。 	<ul style="list-style-type: none"> ・コート中央を駆け上がる。 ・沙希さんの位置に合わせて立ち止まる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・コート中央やや右寄りを駆け上がる。 ・沙希さんの位置に合わせて立ち止まる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・沙希さんへのパスを出す。図7中(ア)の地点。 ・コート左サイドを駆け上がる。 ・沙希さんの位置に合わせて立ち止まる。
第二局面	(攻撃の再開:リスタートパス①)	<ul style="list-style-type: none"> ・隼人君へパスを出す。 	<ul style="list-style-type: none"> ・パスを受け、すぐに中央の一輝君へパスをする。図8中(ウ)の地点。 	<ul style="list-style-type: none"> ・パスを受け、ゴールライン目指してかけあがる。図8中(エ)の地点。 		<ul style="list-style-type: none"> ・左サイドライン際、定位置に着きパスを待つ。図10中(ケ)の地点。
	中央でトライを狙う。	<ul style="list-style-type: none"> ・その場に控え一輝君の動きを見る。 	<ul style="list-style-type: none"> ・タグを獲られ、立ち止まる。図8中(オ)の地点。 ・響汰君を手招きする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・タグを獲られ、立ち止まる。図8中(オ)の地点。 ・響汰君を手招きする。 		
	(攻撃の再開:リスタートパス②)		<ul style="list-style-type: none"> ・響汰君と同時に駆け出し、パスをもらう振りをする。図9中(カ)の地点。 	<ul style="list-style-type: none"> ・駆けだし、至近距離を通過する響汰君にボールを手渡す。 ・タグをつけ直し次のチャンスに備え 	<ul style="list-style-type: none"> ・駆け出し、一輝君の脇を通過する。図9中(キ)の地点。 	<ul style="list-style-type: none"> ・すれ違いざまにパスを受け、ゴールライン目指して駆け上
	中央でトライを狙う。		<ul style="list-style-type: none"> ・「響汰君、パス！」と声をかけ、駆け寄る。図10中(コ)の地点。 	<ul style="list-style-type: none"> ・タグを獲られ、立ち止まる。図9中(ク)の地点。 	<ul style="list-style-type: none"> ・タグを獲られ、立ち止まる。図9中(ク)の地点。 	
	(攻撃の再開:リスタートパス③)	<ul style="list-style-type: none"> ・隼人君へパスを出す。 	<ul style="list-style-type: none"> ・パスを受け、左サイドに向けて切り込む。 ・雅史君に向けて山なりのパスを出す。図10中(サ)の地点。 			<ul style="list-style-type: none"> ・隼人君へパスを出す。
(攻撃の終了=守備への移行)		<ul style="list-style-type: none"> ・自陣の守備位置に着く。 	<ul style="list-style-type: none"> ・自陣の守備位置に着く。 	<ul style="list-style-type: none"> ・「ディフェンス、戻って！」と声をかける。 	<ul style="list-style-type: none"> ・自陣の守備位置に着く。 	<ul style="list-style-type: none"> ・自陣の守備位置に着く。

図6 Bチームにおけるプレーの進行図

Bチームの攻撃の一連を図6に、各局面の概要を図7～図10に示した。これらによると、「第一局面」では、自陣からの攻撃開始場面において、雅史君が自陣からボールキャリアを務める沙希さんにパスを出しプレーが開始される。その後、沙希さんがコート3分の2ほど進んだところ、コートの左よりでタグを獲られる。この時点で、相手守備陣形は沙希さんへの対応のためにコート左に寄っている（図7参照）。

「第二局面」は、沙希さんからのリスタートのパスを、駆け寄った隼人君が受けることから始まる。隼人君は、中央の一輝君に素早くパスを出す。一輝君はすぐに守備が手薄な中央に攻め入る。しかし、ゴールエリア手前2メートル付近でタグを獲られる（図8参照）。しかし、すぐに、響汰君を手招きする。響汰君は一輝君の脇を駆け抜ける際に手渡しでパスを受け、勢いそのままにトライを狙う（図9参照）。響汰君は、ゴール直前にタグを獲られるとすぐに、振り返り、隼人君にリスタートパスを出した。隼人君は、中央から左サイドに向けて駆け出す。守備陣がそれに対応しよう

と慌てて左サイドに密集したとき、隼人君から右サイドのゴール前に向けて山なりのパスが出された。雅史君はそれに併せて駆け込み、トライを決めた（図10参照）。

トライの直後には、一輝君の呼びかけで、Bチームのメンバーは自陣に駆け戻り守備陣形を整える。

（2）「ゲームプラン」の展開に資する児童のプレー内容

Bチームでは、「ゲームプラン」の展開に資するプレー内容を、三人の児童で分担した。以下では、そのプレー内容と役割分担の根拠を記す。

○雅史君

雅史君は、自陣からボールキャリアを務める沙希さんにパスを出すことを担当した。これは、攻撃を開始する役割である。実際は、沙希さん、一輝君、響汰君の三人のいずれかを選びパスをすることにしていた。

雅史君は、積極果敢なプレースタイルであり、走力や捕球動作に優れ、得点力もあるが、ボール

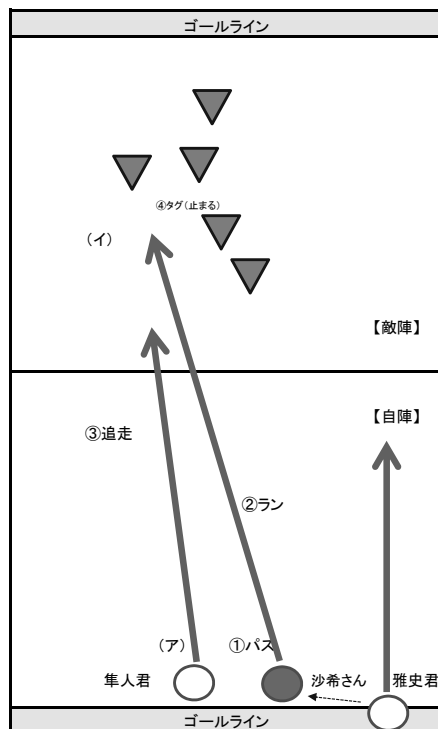


図7 第一局面（自陣からの攻め上がり）

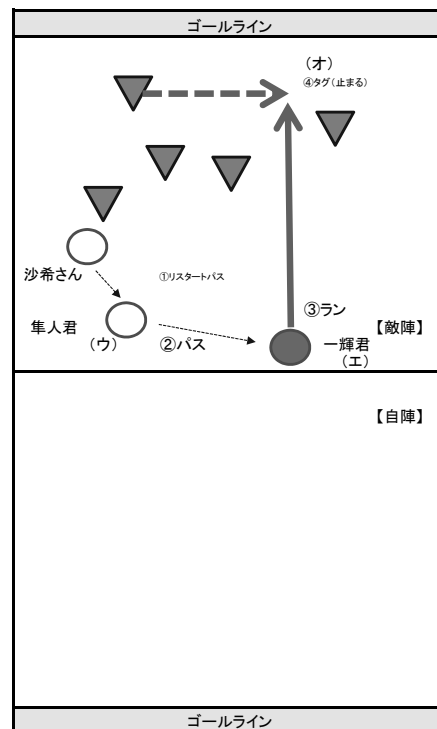


図8 第二局面①（中央への攻撃）

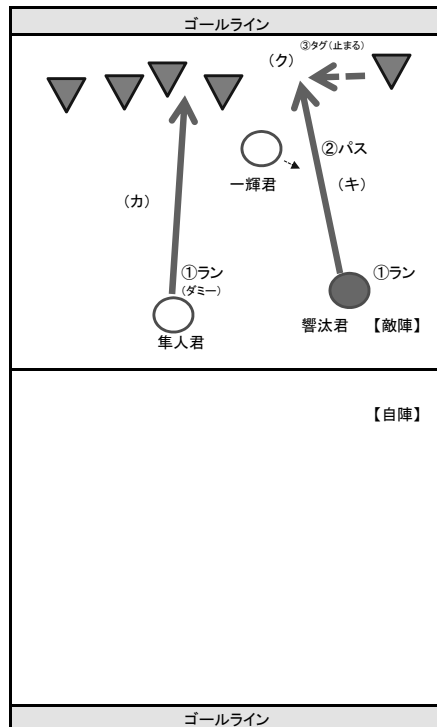


図9 第二局面② (中央への反復攻撃)

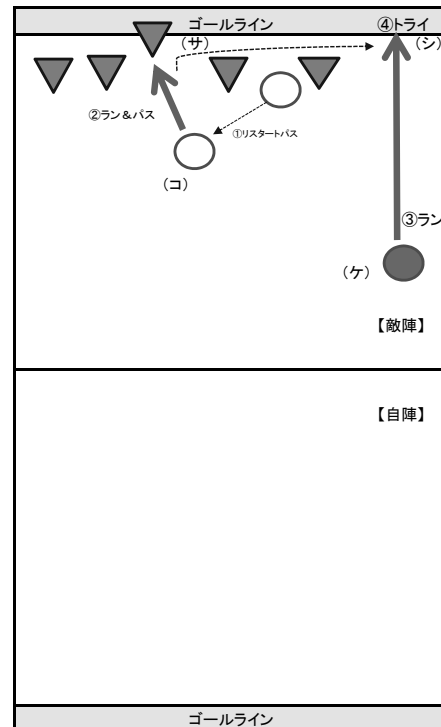


図10 第二局面③ (サイドチェンジ、右サイド突破)

を長く持ちたがる傾向があった。Bチームとして、できるだけ多くのメンバーがボールに触れるように、メンバー一人一人がプレーに参加している実感を持てるようにしたいというスタッフのねがいがあった。また、スタッフが一緒にプレーしていれば、プレーの参加率が低くなってしまった児童への対応が可能だが、児童のみのチームでは、それがしにくいいため、始めからそうならないような手だてが必要だと考えた。

そこで、攻撃の開始時に雅史君がボールに触れることは、ボールに触れたいという彼自身の欲求を一時的にでも満たすことだった。また、パスの相手は、沙希さん、一輝君、響汰君の三人のいずれかを選ぶことにしていた。このことで、自分がゲームの進行について大きな影響を与えているという実感を持ち、士気を高めた。それは、次の局面でいかにしてパスを受けるかということ、すなわち、ボールを持っていない時のプレーの工夫、意欲へとつながった。

○一輝君

一輝君は、第一の役割として、敵陣に切り込み、

タグを獲られた後にリスタートのパスを出すことを担当した。

一輝君はタグを獲られると過度に悔しがり、プレーを中断してしまいがちだった。そこで、タグを獲られたことを悔やむよりも、その次の展開に注意を向け、前向きに取り組めるようにと考え、「敵陣に持ち込みゲームメイクをしてほしい」とスタッフから伝えた。もともと、一輝君は、リーダーシップがあり、自分の力を発揮することに意欲的であった。チームの攻撃の中心的な役割を担えることが一輝君の喜びにもなり、タグを獲られた後にパスを出すというプレーを前向きに取り組むようになった。その中で、仲間を呼び寄せてパスをするという、リスタートのプレーが考案され使われるようになった。

一輝君の第二の役割として、攻撃の終了時に守備のスタートを促すことがあった。これによって、一輝君自身がゲームの展開を注視し、リーダーシップを発揮する機会となった。

○隼人君

隼人君は、タグを獲られた沙希さんと響汰君か

らのリスタートパスを受けること、そこから攻撃を展開することを担当した。すなわち、隼人君は攻撃プレーに関する多くの進行を担当し、ゲームプランの大部分の遂行を担っている。

そもそも隼人君は、プレーの理解や技術において秀でていた。特に、的確な状況判断によってトライに結びつくような位置に走り込み、パスを受けたり、自らボールを持って切れ込んだりして活躍していた。監督役のスタッフは、隼人君に対して、児童のみのチームでゲームメイクするようなプレーをしてほしい旨を伝えた。自分のプレーを我慢し、仲間にパスをするのでは、フラストレーションも生じるし、本来の隼人君のプレーが生かされないと考え、隼人君には、「自分で得点を狙うからこそ、相手守備が自分に集中し、仲間に良いパスも出せる」と伝え、そのプレースタイルを変えるのではなく、プレーのレパートリーを広げるという発想を勧めた。従順な人柄であることもあり、隼人君はこれを受け入れた。

プレーの実際では、隼人君がリスタートパスを受けやすい位置を確認し、ボールキャリアを追走するように促した。また、沙希さん、響汰君は、隼人君への信頼もあり、リスタートのパスを隼人君に向けて出すことがすぐに定着した。隼人君は、攻撃プレー中に必ずボールを持ち、ゲームメイクをし、時に自ら得点を挙げた。

（3）「チーム経営」の実務に資する児童の役割分担の内容

上記したBチームのプレーの様子に基づいて、「チーム経営」の一端である児童の役割分担の内容を抽出し、その分担の根拠及び役割遂行に資する支援の内容を記す。

○沙希さんの役割分担の根拠と、支援方法

沙希さんは、意欲的であり、走力もあった。チームの戦略の理解については部分的、断片的であり、技術的には、ゲーム展開中の流れの中でパスを捕球することが苦手な様子があった。そこで、持ち前の戦略の走力を活かし、思い切りよく、目的的にプレーをする姿をねがった。

そこで、役割分担をボールキャリアとして敵陣深くを目指してボールを運ぶことにした。このプレーでは、捕球技能が問われない。また、タグをとられた後には、隼人君が迅速にパスを要求し展開することをし、それに応じてパスを出すことで、自分が攻撃の展開の起点となっているということの理解を促した。

沙希さんは、積極的に敵陣に切り込み、タグを獲られると間髪いれぬ素早さで隼人君へのパスを実行し、チームの連続攻撃に寄与した。

なお、ゲームの展開によっては、第二局面において、右サイドに位置取りパスを受けてトライを決めるなどのプレーも実行した。

○響汰君の役割分担の根拠と、支援方法

響汰君は、意欲的であり、走力や捕球動作に優れ、小柄な体で相手守備を小気味よくかわしてトライを決める突破力を持っていた。一方で、年齢的に、チームとしての戦略の理解は断片的だった。そこで、持ち前の走力や捕球の正確さを活かし、思い切りよく、目的的にプレーをする姿をねがった。そこで、第二局面では、自由な判断でパスを受け、トライをねらうことにした。また、タグをとられた後には、隼人君が迅速にパスを要求し展開することをし、それに応じてパスを出すことで、自分が攻撃の展開の起点となっているということの理解を促した。

響汰君は、積極的に敵陣に切り込み得点を挙げたり、タグを獲られた直後には、素早く隼人君の姿を捜しパスを実行し、チームの連続攻撃に寄与した。

なお、ゲームの展開によっては、第一局面において、敵陣にボールを運ぶ役割も担い、走力を存分に発揮し、相手守備が陣形を整える前に攻め入るといった効果的なプレーを見せた。

IV 考察

1 「ゲームプラン」に関する検討

筆者らは、局面的な戦略を実施可能にするための前提条件としての予備的かつ有機的な展開戦略

を「ゲームプラン」と称して想定した。ここでは、攻撃プレーの開始、再開、展開、攻守の切り替えの4つの局面をいかにして連続的に展開するかということが重要であった。

そこで、「ゲームプラン」が必要だった。例えば、スタッフがパスをするという直接的なプレー、捕球が苦手な児童のためにパスを中継するというような代替プレーがあった。さらに、パスの受け手となるスタッフ自身が、児童のパスを受けやすいように、換言すれば、児童にとってパスを出しやすいように位置どったり、パスの受け手となる児童がパスを受けやすいように、そのための最適な位置どりやタイミングを促したりした。また、ここでは、スタッフのゲーム全体の流れを構想したり見通したりする戦略眼とチームメイトの児童との意思疎通が欠かせない。

2 「チーム経営」に関する検討

エブリ教室には、多様な適性、志向を有する児童が参加している。役割分担がない状況では、児童もスタッフも、即興的で見通しのもてない攻撃展開になり、児童のプレー、参加状況は受身的だった。

そこで筆者らは、児童がそれぞれに自分の持つ力を発揮すること、それがチームとして有機的に機能しあい、互いがチームに貢献する存在としてプレーができればよいと考えようになった。児童の多様な適性と志向がどのようなプレーに向いているのか、それがプレーにおける役割分担として試行錯誤によって開発され現在の役割分担に至った。「チーム経営」はこの役割分担の最適化を追求する営みでもある。

3 Bチームの実践的価値

Bチームは、児童だけで編成した「独立チーム」であった。そこでは、「ゲームプラン」の遂行をリーダー児童がその役割として実行することにした。また、「チーム経営」では、Aチームと同様、各児童に漏れなく役割分担がなされた。これによってBチームは、安定的なプレーをし、快進撃を

見せた。これは、Aチームで用いられた「ゲームプラン」と「チーム経営」の内容を転用したものであり、その妥当性を裏付けるものといえるだろう。

4 今後の課題

今後の課題として、次の3点を挙げる。

①「ゲームプラン」と「チーム経営」の内容についてのレパトリーの開発、習得、蓄積である。これは、スタッフが体験的・実践的に学びとり理論化したい内容である。

②児童とスタッフ間のコミュニケーションである。ゲームプランにおける、スタッフと児童のコミュニケーションの内容や方法について本稿では触れていない。ここには、戦略を共通理解するためのコミュニケーションや、プレーに対するモチベーションや、興味関心を発揮するための情緒的サポートとしてのコミュニケーションがあると思われる。これらが、どのような形態、内容でなされ、どのような成果と結びついているのかを明らかにしたい。

③Bチームの成果と意義である。Bチームの実践的価値は多様にして重要である。具体的な成果として、児童間でのコミュニケーションが深化したり、リーダーシップが発揮されたり、新しい戦略が開発されたりするなどがあった。

注釈

注) 高機能広汎性発達障害とは、「知的障害を伴わない広汎性発達障害」という意味である。すなわち、「自閉症スペクトラム障害」以前の用語で、知的障害を伴わない自閉症（いわゆる高機能自閉症）、アスペルガー障害、特定不能の広汎性発達障害包括する概念である。

なお、エブリの会では、参加児の障害名、診断名の有無や内容よりも支援のニーズを重視している。そのため、「高機能広汎性発達障害等」として「等」を付した表記をしている。

なお、筆者らの一連の研究における診断名（障

害名)の表記については、近年の趨勢をふまえて適語を使用すべく、その内容と使用開始のタイミングを目下検討中である。

文献

- 1) 佐々木全,加藤義男(2011):高機能広汎性発達障害児・者への支援の取組み(2)―「エブリの会」,1998年から2010年までの経緯―岩手大学教育学部附属教育実践センター研究紀要,10,203-210.
- 2) 佐々木全,伊藤篤司,名古屋恒彦(2012):高機能広汎性発達障害児に対する「エブリ教室」の教育実践に関する報告(第15報)―参加児の活動経過及び心的過程の変遷に着目したタグラグビーにおける支援内容と方法の検討(1)―,岩手大学教育学部附属教育実践センター研究紀要,11,233-242.
- 3) 佐々木全,今野文龍,名古屋恒彦(2013):高機能広汎性発達障害児に対する「エブリ教室」の教育実践に関する報告(第17報)―参加児の活動経過及び心的過程の変遷に着目したタグラグビーにおける支援内容と方法の検討(2)―,岩手大学教育学部附属教育実践センター研究紀要,12,243-255.
- 4) 佐々木全,名古屋恒彦(2015):高機能広汎性発達障害児に対する「エブリ教室」の教育実践に関する報告(第19報)―参加児の活動経過及び心的過程の変遷に着目したタグラグビーにおける支援内容と方法の検討(3)―,岩手大学教育学部附属教育実践センター研究紀要,14,409-421.
- 5) 前掲論文2)
- 6) 前掲論文3)
- 7) 前掲論文4)
- 8) 佐々木全,名古屋恒彦(2015):高機能広汎性発達障害児に対する「エブリ教室」の教育実践に関する報告(第20報)―タグラグビーにおける支援内容と方法の「伝達・共有・活用に資する表現形式」の検討―,岩手大学教育学部附属教育実践センター研究紀要,14,423-433.
- 9) 鈴木秀人(2009):公式ガイドブック だれでもできるタグラグビー,小学館.
- 10) 永友洋司,勝田隆(2009):外部指導者によるタグラグビー授業に関する事例研究～小学校における外部指導者導入とプログラムの導入～,仙台大学大学院スポーツ科学研究科修士論文集,10,53-60.
- 11) 木内誠(2012):小学校体育授業におけるタグラグビーの指導に関する研究―パスの戦術的知識に着目して―,順天堂大学大学院スポーツ健康科修士論文, <http://library.sakura.juntendo.ac.jp> (2014.3.27.閲覧)
- 12) 杉田正樹(2010):教育のツールとしてのタグラグビー,人間環境学会「紀要」,14,17-32.