

# 発達障害のある児者を対象とした 「タグラグビー」における支援方法に関する事例的検討 ーゲームプランと局面的戦術の統合的観点からー

佐々木 全\*  
(2018年2月14日受理)

Zen SASAKI

A Case Study on the Method of Support for People with Developmental Disabilities  
in "Tag Rugby" : Through the integration of bird's-eye tactics and focal tactics

## 要約

本稿では、発達障害のある児者を対象としたタグラグビーの活動における支援方法に関して、実践場面で開発された具体的な内容とその効果の一端を明らかにすることを目的とした。

そのために本活動の活動実施記録を収集した。ここから参加者の活動の様子と支援の意図や支援の効果の記述を照合し支援方法として抽出し、逸話として記述した。また、ここでは支援方法としてのゲーム全体の流れ（「ゲームプラン」）とその中にある局面における戦術（「局面的戦術」）に着目し、ある参加者を事例としてその逸話を報告した。

戦術をもって支援したことによって参加者のプレーの習熟があった。このことは、タグラグビーの文脈に即した支援の形式であり、障害特性に基づく支援というよりも、参加者のプレーヤーとしての適性や志向、そして心的過程に基づく「ナチュラルサポート」といえた。今後、支援方法の効果について、多角的に検証される必要がある。

## I はじめに

発達障害のある児者を対象とした地域の支援活動は、親の会や大学等の臨床活動の一環として位置づけられ、展開されることがある<sup>1) 2)</sup>。岩手県においても同様の事例があり、いくつかの市町において有志の市民団体が活動の提供をしている。その活動内容では、SSTなどの訓練と放課後や休日における余暇活動そのものの充実を目指した内容がある<sup>3)</sup>。例えば、佐々木らが運営する市民活

動（以下、本活動と記す）は後者を志向しタグラグビーに取組んでいる<sup>4) 5)</sup>。

タグラグビーとは、ラグビーの簡易普及版であり、年代や性別問わずに楽しめるスポーツである<sup>6)</sup>。タックルなどの接触プレーを排除し、その代替となる守備プレーとして攻撃側の選手のタグ（腰につける帯状の用具）を獲ることが象徴的である。

また、平成20年度の小学校学習指導要領において、体育の種目としてタグラグビーが例示されたことを機に授業実践及び研究が増えてい

\* 岩手大学大学院教育学研究科

る。CiNiiで「タグラグビー」をもって検索すると53編の論文や学会発表抄録がヒットした(2017.4.1.閲覧)。その大部分が体育授業にかかわる内容であり、授業実践研究<sup>7)</sup>や学習者のルール理解や技能の習熟や運動量に着眼した基礎的研究<sup>8)</sup>を含んだ。それ以外では、対象者に独自性があるものとして、大学生を対象とした大学授業や指導者講習会に関する実践研究や一般の児者対象として学校以外の場でタグラグビーを実施したスポーツの普及活動としての実践研究が各2編あった<sup>9) 10)</sup>。活動の目的に独自性があるものとして、不登校予防を目的とした活動としてタグラグビーを題材にした実践的研究や、脳性麻痺等による軽度運動障害のある児に対する理学療法の一環として取組まれたスポーツ教室の取組の一部にタグラグビーが含まれた実践研究、学校教育における必修クラブや総合学習の実践報告が各1編あった<sup>11) 12) 13)</sup>。一方で、発達障害を対象とし、その余暇活動を活動の目的としたものは、佐々木らによる実践研究のみであった。これは対象と活動の目的において極めて独自性の強いものといえた。

つまり、佐々木らが運営する活動においては、支援方法の開発と蓄積について自らの実践の中で追究する必要がある、その取組みがすすめられていた。ここで得られた支援方法は、参加者と共にプレーをする支援者によって適用されるものであり、タグラグビーにおける一般的な戦術のレパトリーに包括される内容といえた。これらは、参加者個人の特性(運動機能、志向、認知等を含む)に即して開発されており、役割分担によって参加者一人一人が確かに遂行できる内容に従事することを基本とし、その必然的な結果として、参加者一人一人がチームワークを確かに担うことができた。なお、参加者の心的過程に着目し、知識技能の熟練や志向の変化に応じて役割分担やプレー内容、支援方法が調整されることを前提とし、かつ実際に調整されていた<sup>14)</sup>。

また、支援方法は、支援方法は局面的な戦術のレパトリーとして報告されることが多かった。しかし、ゲームは局面の総和で構成、展開されて

いるわけではなくゲーム全体の流れの中に局面を適切に位置づけてこそ活きるものである。このような大局的な発想を「ゲームプラン」と称し、支援の三観点「コト・モノ・ヒト」におけるコト(活動内容・展開)に位置づく支援内容として論ずる試みがなされた<sup>15)</sup>。

本稿は、その流れの中に位置づくものであり、本活動における支援方法としての「ゲームプラン」とその中に位置づけられた局面的戦術を統合的に論ずるものであり、「ゲームプラン」と局面的戦術の具体的な内容とその効果の一端を明らかにすることを目的とする。

## II 方法

研究の方法は、本活動における実践とそれに基づく考察である。そのために本活動にかかる資料として、タグラグビーを導入した2007から2016年度の活動実施記録を収集した。これには、運営事務の記録ファイル、活動の計画、支援者の事前事後ミーティングの記録、活動場面を撮影した静止画および動画、毎回の活動を記録した会報、公表されている実践報告論文等があった。これらの資料から、参加者の活動の様子と支援の意図や支援の効果の記述を照合し支援方法として抽出し、逸話として記述した。

### 1 活動の概要

活動は月1回、年12回である。9:30に集合し、ウォーミングアップ、チーム練習を経てゲームを行い11:45に解散する。

本活動の参加者は、2017年3月現在、小学生(5名)、中学生(4名)、高校生(3名)、成人(4名)であった。年長者はいずれも小学生の頃からの継続的なかわりがある。参加の契機は専門機関や学校、親の会などから筆者に相談、紹介がなされたことによる。

支援者は、筆者及び有志の大学生7名であった。いずれもタグラグビーの競技経験は本活動以外にはなかった。支援者は共にプレーをしながら参加者の心的過程に留意しつつ支援をする。また、本

活動では性別や年齢、立場を問わずプレーを共にしている。参加者3名と支援者2名をもって1チームとし、赤、黄、青、緑をシンボルカラーとする全4チームを編成した。チームは原則固定だが、参加者の在不在状況によってはチーム編成を調整した。

なお、タグラグビーの実施においては先行研究<sup>16) 17) 18)</sup>を参考にしつつ、部分的に独自にアレンジを加えた。

①1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く。前方にパスを出すと「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。獲ったタグはその地点に置く。獲られた相手はそれを拾いあげ付け直してからプレーに戻る。

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。なお、タグを獲られた回数は「タグ1」「タグ2」「タグ3」「タグ4」「タグ5」と称する。

⑤得点した場合や「タグ5」の場合のみ攻守交代する。

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、参加者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。参加者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回とみなす。発展的なルールとして「タグの直後のゲームの再開は、一連の攻撃プレーの流れを中断せずに実施してよい」などがある。

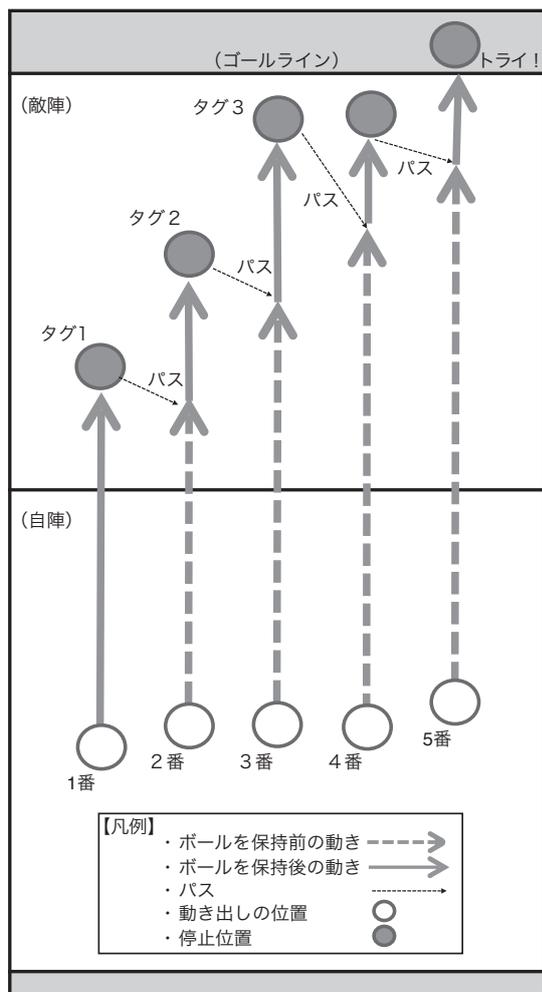
⑦会場は、体育館であり、コートサイズは借用

する会場によって異なるが、縦25メートル程度、横10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。

## 2 「ゲームプラン」と局面的戦術の記述方法

タグラグビーにおける「ゲームプラン」と局面的戦術の記述に際しては、便宜上次のような記述方法を用いる。

まず、5人のプレーヤーは、ゴールエリアを目指し横並びしたときに左から順に1～5番とそれぞれ称した。これを用いて本活動において定型とされているゲームプランの内容について記したのが図1である。攻撃の開始は、1番がボールを保持し前進することから始まる。そこから2番にパスが出され、2番から3番、3番から4番、4番から5番へとパスが出される。このような順次のパスは、前進しながらなされる。プレーヤーは直進するがボールはコートの左サイドから右サイドに移動することになる。最右翼の5番にボールが渡ったときにトライすることが理想型である。このようなゲームプランの内容を「1-2-3-4-5」と表記する。パスによるボールの流れに即してプレーヤーの番号を連ねている。また、ゲームプランの一部に位置づく局面的戦術について抽出する際には、その局面を「4-5」などと表記する。これは4番と5番のプレーヤーのコンビプレーをであること、並びにボールの動き意味する。さらに「4-(5)-1」のように括弧付きにした場合には、4番のプレーヤーが5番のプレーヤーへパスをするフェイクをして1番にパスをしたことを意味する。



※守備プレイヤーの表記は省略。

図1 定型のゲームプラン

### 3 倫理的配慮

本活動に関する研究発表等については、毎年度始の参加・登録の意思確認時及び必要が生じた随時に参加児者の保護者の了承を得た。

## Ⅲ 結果

ゲームプラン「1-2-3-4-5」におけるプレイヤーの役割分担とその根拠を記す。参加者は、1番、3番、5番をそれぞれ担当し、支援者は2番と4番を担当した。各プレイヤーの要領は次の通りである。

1番は、ボールを持って左サイドを駆け上がる。この時、できるだけ敵陣深くまで進攻したい。タグを獲られたところで、素早く2番にパスをする。

2番は、1番からのパスを円滑に受け取るよう、

距離やタイミングを調整しながら1番を追走する。パスを受けた後は、守備を引きつけながら進攻したい。タグを獲られたところで3番にパスをする。

3番は、2番からのパスを円滑に受け取り、勢いそのままにトライできるように加速しながら駆け込みたい。タグを獲られた場合には、素早く4番にパスをする。

4番は、守備を引きつけることで5番をフリーの状態にしたうえでパスを出したい。

5番は、4番の動きに合わせて右サイドの空きスペースに駆け込み、パスを受け取り、トライしたい。

このような各プレイヤーの役割分担によって、定型とされているゲームプランが進行する。この流れの中で、各役割を担うプレイヤーにおける個人の特性（運動機能、志向、認知等を含む）や守備の対応などの諸条件から局面的戦術のレパートリーは産みだされる。その具体例について、以下に記す。

なお、1番と5番は、ゲームにおける状況判断やそこでの最適プレーの選択・実施という臨機応変さ、いわゆる「オープンスキル」を発揮しにくい参加者に分担しやすい役割である。特に5番は、走力を問わず、短距離を駆け抜けることを主たるプレー内容とする。そのため、トライを決めるというチームの目的と自身のプレーの目的が完全に一致することからも初心の参加者には適していると考えられていた。以下では、この5番を務めた参加者に注目して記述した。

### 1 「4-5」における局面的戦術

5番を務めたシュン君（仮名、小学3年生）の逸話である。シュン君は、ボールの扱いが不得手であり、特に捕球時にはボールから目をそらしがちであったため、ボールを取りこぼすことも多かった。また、ボールを持った後にはどうしたらよいか判断がつかず、不用意に相手の守備に囲まれることがあった。本来のシュン君は明朗で積極的であり、トライを決めることを強く願っていたが、プレーでは不安を感

じ、消極的になりがちだった。また、タグを獲られると感情をあらわにしたり、呆然としたりしてプレーが中断しがちだった。

支援者は、シュン君のプレーにおいて「ボールを運ぶ仲間を追走し、パスを受けてトライを決めてほしい」と願った。そこで、以下の支援方法を講じた。すなわち、①5番の役割を担う。②仲間（ここでは4番の支援者）との間隔や加速するタイミングを予め確認、打ち合わせておく。③支援者は、タグを獲られた直後にボールを差し出して構え、シュン君が駆け込むべきコースを誘導する。④パスは手渡し（ハンドオフパス）とし、シュン君が自分で支援者の手からボールをとりあげるようにする。⑤必要に応じて、駆け出しの合図としての声かけを行う。⑥上記プレーをチーム戦術として、仲間との連携における流れの中に位置づける。具体的には、左サイドを攻め上がる仲間の動きに連動し、右サイドでの捕球とトライを目指すことにした。この局面的戦術を図2に示した。

戦術が奏功し、シュン君は、初回から自分からボールに関与しトライを決めた。このことで、プレーの手応えを得て、持ち前の積極性が発揮されるようになった。トライの成功時には支援者とハイタッチをして喜び合った。また、タグを獲られトライを阻まれた場面でも、支援者の励ましを受けたり、リスタートのパスをしようと自ら奮起したりして、繰り返し同じ戦術でトライを目指した。その同日中に、シュン君の捕球技能の習熟も進んだ。そのことに対応し、ハンドオフパスは、次第にボールを軽く宙に浮かせるようなパスとし、短距離でのパスへと形態を変化・発展させていった。このことは、シュン君の駆け込む速度を上げる促しとなり、戦術上でも有効だった。この局面的戦術を図3に示した。

さらに、守備プレーヤーが戦術を読み、この戦術を封じ始めたことをきっかけに、シュン君はパスを受けるための走路を変えるようになった。このことは、支援方法②によって支援者がシュン君の走路を誘導したことをきっかけとし、そのアレンジとして得られた。この局面的戦術を図4に

示した。



図2 [4-5] におけるハンドオフパス

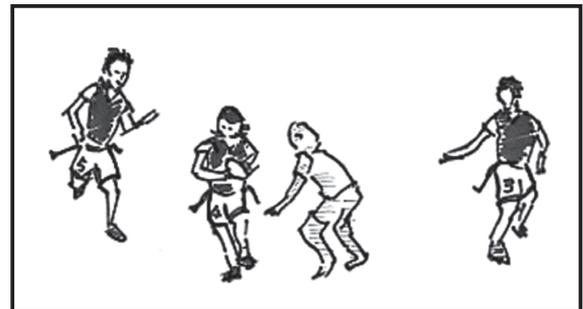
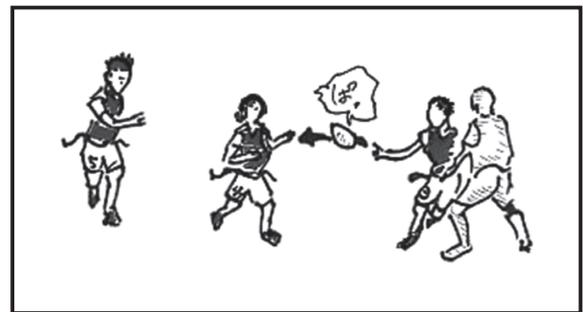


図3 [4-5] における短距離のパス

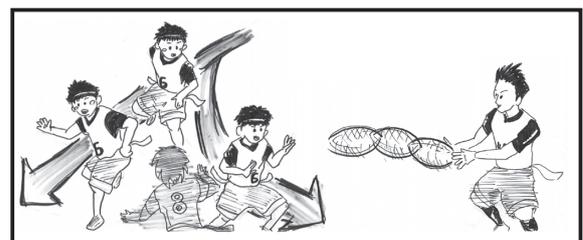


図4 [4-5] における走路の選択とそれに応じたパス

## 2 「4-5」でトライできなかった場合の局面的戦術

5番がタグを獲られた場合、その後の展開をするためには、その時点で「タグ4」以下でなければならない。1番から3番までは「タグを獲られてからパスを出すこと」を原則としている。これは、前進すること自体を目指す役割であり、前進することに躊躇しないための支援方法であった。したがって、「4-5」において、4番の支援者がタグを獲られる前に5番にパスすることが必要であり、シュン君の走る速度、捕球のタイミングや位置などを共有可能な習熟が実施条件といえた。これは、1番から3番までにパスが回る間に4番と5番のプレーヤー同士が駆け出しのタイミングなどを確認し声をかけるなどによって整えられた。

前述のシュン君の逸話である。ゴールラインの前にタグを獲られたシュン君は、一瞬茫然とするが、4番の支援者が声をかけリスタートのパスを要求すると、それに応じた。4番の支援者がそのままトライを決め、「シュン君、ナイスアシスト！タグの後にもプレーはつながっている。タグを獲られることは失敗ではない」と伝えた。このことを布石として、以下の局面的戦術が開発された。

### (1) 「4-5-4-5」

4番からのパスを受け加速したものの、ゴールラインの前にタグを獲られたシュン君は、タグを付け直した後に4番へのリスタートのパスを出す。パスを受けた4番は捕球と同時にやや左に向けて進行する。守備プレーヤーが駆け寄る結果、守備プレーヤーとシュン君の距離が離れる。ここで4番は5番のシュン君にパスをし、シュン君がゴールエリア右隅にトライを決めた。この局面的戦術を図5に示した。

### (2) 「4-5-4-3」

4番からのパスを受け加速したものの、ゴールラインの前にタグを獲られたシュン君は、タグを付け直した後に4番へのリスタートのパスを出す。パスを受けた4番は捕球直後に立ち止まる。そこに守備が詰め寄ると4番からのパスが中央スペースに投げられた。そこに駆け込んだ3番のセイヤ君（仮名、20代）が勢いそのままにゴールエリア



図5 「4-5-4-5」によるトライ

中央にトライを決めた。この局面的戦術を図6に示した。また、このアレンジとして、4番の背後から3番のセイヤ君がボールをかすめ取るようにして飛び出しトライを決めるといふ、図7のような局面的戦術もあった。

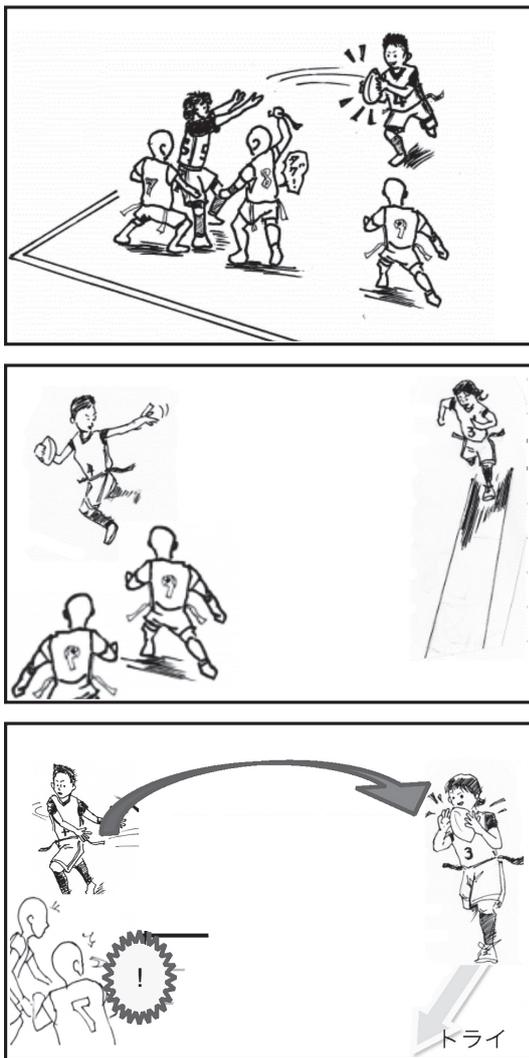


図6 「4-5-4-3」によるトライ



図7 ゴール前至近距離での「4-5-4-3」によるトライ

### (3) 「4-5-4-1」

4番からのパスを受け加速したものの、ゴールラインを前にタグを獲られたシュン君は、勢い余ってゴールラインを踏み越えていた。しかし直後の4番の呼びかけに応え、駆け込んだ4番にパス

を出す。4番から逆サイドへのロングパスその先で、サイドライン際に飛び込み捕球し、勢いそのままにトライを決めたのは1番のカズキ君（仮名、中学2年）だった。この局面的戦術を図8に示した。

この戦術のアレンジとして「4-5-4-(3)-1」があった。ゴールラインを前にタグを獲られたシュン君は、勢い余ってゴールラインを踏み越えていた。しかし直後の4番の呼びかけに応え、駆け込んだ4番にパスを出す。4番が中央スペースに3番のセイヤ君を手招きすると、守備プレイヤーが一斉に警戒した。4番のパスは、3番のセイヤ君の頭上を越える逆サイドへのロングパスだった。1番のカズキ君が駆け込みながら捕球し、勢いそのままにトライを決めた。守備プレイヤーはボールの行方を仰ぎ見るしかできなかった。

### (4) 「4-5-4-(1)-5」

ゴールラインを前にタグを獲られたシュン君は、タグを付け直した後に4番へのリスタートのパスを出す。4番は逆サイドに駆け込むカズキ君をめがけてロングパスをする動作を中断した。4番に駆け寄ろうとした守備プレイヤーは、踵を返すべく急ストップをしたところだった。ボールは背後のシュン君にトスされた。シュン君はそれを捕球し、二歩駆け出しトライを決めた。この局面的戦術を図9に示した。

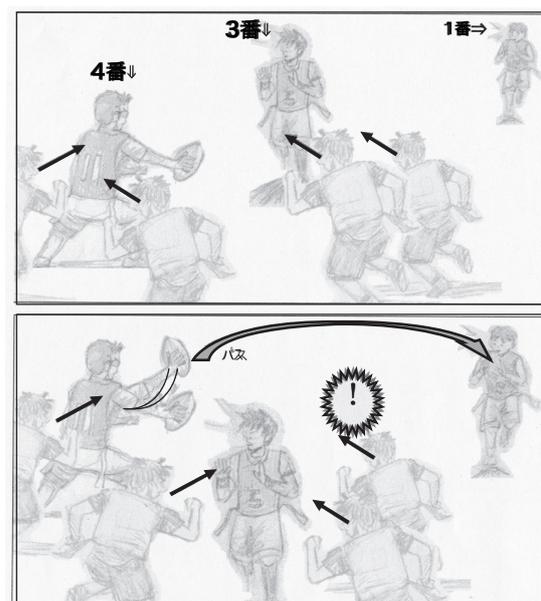


図8 「4-5-4-(3)-1」によるトライ

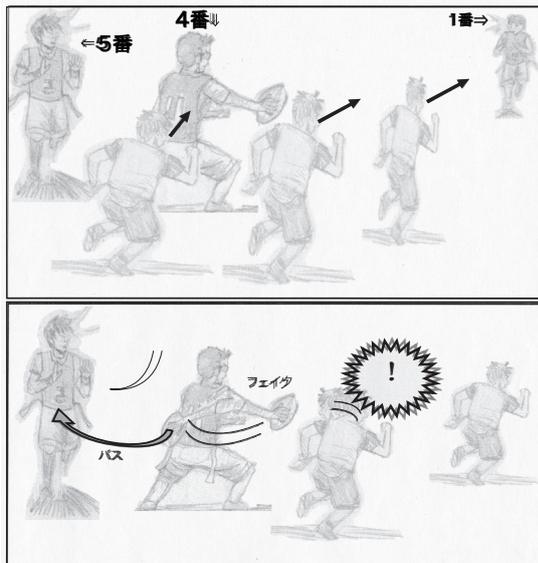


図9 「4-5-4-(1)-5」によるトライ

#### IV 考察

##### 1 「ゲームプラン」と局面的戦術の効果と好循環の生成

本稿では、支援方法としての「ゲームプラン」と局面的戦術の具体的内容の一端を示し、両者を統合的に論じた。その上で「ゲームプラン」と局面的戦術の効果として以下の内容を考察した。

プレーでは、状況判断と最適プレーの選択・実施という臨機応変さ、いわゆる「オープンスキル」が求められる。シュン君をはじめとする参加者は、これにかかる認知と行動にて種々の困難さを各々の程度に有する。ラグビーに不慣れな段階ではオープンスキルの発揮はしにくい。むしろ、局面的戦術として、限定的な内容をもってプレーすることにした。いわば、スキルをクローズ化した。その結果として、プレーにおける成功率も向上し、シュン君の捕球技能の習熟も進んだ。支援者からのパスの仕方について着目すると、当初多用したハンドオフパスは、次第にトスに変わり、短距離でのパスへと形態を変化・発展させていった。

シュン君の捕球前の心的過程に着目すると、当初、4番の支援者が掲げたボールを目がけて駆け込んでいたが、次第に守備プレーヤーをかわすための走路の選択や、4番の支援者からのパスの出

所を予想して駆け込む、いわゆる「合わせ」の判断や動作が習得、発揮されていった。

このような一連の展開は、シュン君の駆け込む速度を上げる促しとなり、戦術上でも有効だった。このことは、一旦クローズ化したスキルのオープン化といえる。このオープン化は支援者によって意図的に進められるようにも見えるが、参加者自身の変化が先行する場合もあるだろう。例えば、シュン君の捕球技能の精度が上がったことによってパスの速度やタイミングのバリエーションを増やすということである。

プレーの成功率が向上したことで、シュン君の不安・消極的であった心境は、安定・積極的なものに好転し、技能の習熟との好循環が生成された。当然ながらシュン君のプレーはチームプレーの一翼を確実に担うことでもあった。

以上のように支援方法を戦術として位置づけたことは、ラグビーの文脈に即した支援の形式であり、障害特性に基づく支援というよりも、参加者のプレーヤーとしての適性や志向、そして心的過程に基づく「ナチュラルサポート」といえ<sup>19)</sup>。

ナチュラルサポートは、支援の個別化であると同時にチームにおける調和的な存在意義の確立にも寄与する。ナチュラルサポートは、特定の参加者のプレーが未熟ゆえに講じられるのでは決してなく、参加者一人一人のプレーの成功のために講じられた支援であり戦術である。その成功はチームプレーの成功であるといえ、所属チームにおいて、参加者一人一人が適材適所にて有機的に力を発揮した証でもある。このような理解と成功体験の共有、蓄積があればこそ、チーム内では参加者相互の承認が得られるだろう。

##### 2 今後の課題

第一に、他の参加者に対する支援方法についての実践報告である。これは支援方法のレポーターとしての価値があるだろう。例えば、結果の記述中に登場した1番や3番の役割を務めた他の参加者における心的過程とラグビーに対する取組の変化である。また、5番の局面的戦術を用い

た他の参加者への適用事例があれば、本稿で取り上げた支援方法の検証事例となるだろう。

第二に、支援方法の多角的な検証である。本稿並びに先行文献においては、支援方法が戦術のレパートリーとして報告されている。これらは、本活動において経年的に繰り返し用いられ、時には必要に応じて他の複数の対象者に適用したり、別の市民団体が取組むタグラグビーにおいても適用したりする中で、支援者は逸話的に有効性を確認している<sup>20)</sup>。しかし、この有効性については、ゲーム分析<sup>21)</sup>などスポーツ研究分野における手法などによる多角的な検証が必要だろう。

第三に、支援方法の伝達・共有・活用の手立ての開発、検証である。支援方法については、支援者間によって共有され、実践への適用することが目指されている。そのための有効な手立ての開発が必要であろう。実は、先行研究ではこのための手立てについての開発がなされている。具体的には、伝達共有可能な表現形式として「マンガ形式」を開発し、それに対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<sup>22)</sup>。また、「マンガ形式」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などが試行、提案されている<sup>23)</sup>。これらについて実践的な効果の検証が必要だろう。

### 謝辞

ご理解ご協力くださった関係の皆様へ深く感謝申し上げます。

### 付記

本稿は、日本LD学会第25回大会における発表内容<sup>23)</sup>に加筆、再構成したものである。

### 引用文献

1) 木谷秀勝 (2008) 発達障害児への地域・家族

支援の可能性を探る—長門市の発達障害児親の会「ブルースター」の活動から—。山口大学教育学部副教育実践総合センター研究紀要, 26, 147-155.

2) 加藤義男 (1993) : 学習障害 (LD) 児の現状と課題に関する一考察—通所指導教室の実践を通して—。岩手大学教育学部研究年報, 53, 1, 123-138.

3) 佐々木全 (2012) : 発達障害児(者)に対する「本人活動」における運営実態—岩手県内8グループを対象としたアンケート調査から—。はなまき軽度発達障害児の教育と生活を支援する会, 年報花童・風童, 8, 27-41.

4) 佐々木全・加藤義男 (2010) : 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11報) —単元「タグラグビー」における実践的検討—。岩手大学教育学部附属教育実践センター研究紀要, 9, 175-190.

5) 佐々木全・伊藤篤司・今野文龍 (2016) : 発達障害児に対する放課後活動「A ct.」の実践報告—実践の意義と持続可能な運営のための工夫—。岩手大学教育学部研究年報, 89-103.

6) 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。

7) 長谷川悦示・中川昭・古川拓生・竹村雅裕・嵯峨寿 (2015) : 小学校体育授業のためのタグラグビー教材の開発。筑波大学体育系紀要, 38, 123-128.

8) 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相違点からの検討—。体育科教育学研究28(2), 1-14.

9) 八百規和・丸山裕司・西村一帆 (2008) : 大学体育における生涯スポーツの可能性について—タグラグビーを用いた戦術学習を通して—。ウエルネスジャーナル, 4 (1), 49-55.

10) 兼村祐介 (2013) : 部活動における地域貢献活動の取り組み—児童館でのタグラグビー教室の開催—。論文集「高専教育」36, 587-592.

11) 梅園晋吾・新井肇 (2013) : 不登校予防のため

- めの学級における「居場所」づくりに関する実践的研究：タグラグビーによる相互作用的達成感の獲得を目指して, 生徒指導研究, 23・24, 3-20.
- 12) 中野綾子 (2014): 軽度発達障害を持つ児童のスポーツ教室を通して, スポーツを通しての児童への身体的効果, 精神的効果, 社会的効果への期待, Suppl(第50回日本理学療法学会大会抄録集), 42(2), 1027.
- 13) 都甲由紀子・林由花・水谷絵里子・村田祐造 (2015): タグラグビーを題材とした体験学習教材の開発と教育実践: ものづくり技術立国にふさわしい総合学習. 大分大学教育福祉科学部研究紀要 37(2), 241-256.
- 14) 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.
- 15) 佐々木全 (2016): 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—. 岩手大学教育学部附属教育実践センター研究紀要, 16, 261-273.
- 16) 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.
- 17) 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—バ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> (Retrieved 2014.3.27.)
- 18) 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.
- 19) 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.
- 20) 佐々木全・名古屋恒彦 (2014): 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18報) —単元「タグラグビー」における, 支援方法としての「活動内容及び展開」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, 203-213.
- 21) 神奈川県立スポーツセンター (2015): ゲーム分析プログラム(バスケットボール編). <http://www.pref.kanagawa.jp/cnt/f370361/> (2015.3.15. 閲覧).
- 22) 前掲論文14).
- 24) 佐々木全・名古屋恒彦 (2014): 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・活用二市する表現形式」の検討, 14, 423-433.
- 23) 佐々木全 (2016): 発達障害のある児者を対象とした「タグラグビー」における支援方法開発～心的過程に着目した戦術によるナチュラルサポートをめざして～. 日本LD学会第25回大会(東京) web 論文集, <https://jald-sens.org/entry/login.aspx> (2016.11.18. 閲覧).