発達障害のある児者を対象とした「タググラグビー」における支援方法に関する事例的検討（2）
－攻撃の初動を担うプレーヤーに関するゲームプランと局面的戦術の統合的観点から－

佐々木　全*

（2019年２月15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 on the Player who is Responsible for the Initial Attack

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，本活動における参与観察及びその記録並びに動画等の活動の実施記録を収集し，この中から攻撃の初動を担うプレーヤーに着目し，そ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記述した．その結果，戦術として有効であった支援は，そもそもプレーヤーたる参加者の特性に応じて開発されたものであった．それによってプレーの習熟とプレー内容の発展を促した．それとともに,戦術のアレンジやアジャストによって亜型や発展型が新たに開発されることもあった．また，戦術は他参加者へ適用される可能性もあり，戦術の開発は特定の参加者個人の特性に端を発しつつも，その適用の対象が拡大されることがあり，これは戦術のユニバーサル化といえた．

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[1)2)]．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おり，その一例に，タググラグビーに取組む市民活動（以下，本活動と記す）がある[3)4)5)6)]．

タググラグビーとは，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[7)8)9)10)]．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．

タググラグビーに関する実践及び研究において，発達障害のある児者を対象とし，その余暇活動の提供を目的としたものは，現在の所，佐々木らによる本活動の実践研究報告のみであった．ここでは，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り，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，タググラグビーにおける一般的な戦術のレ

＊岩手大学大学院教育学研究科

パー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．ここでは，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[11)12)13)]．

また,支援方法は,局面的な戦術のレパー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，展開されているというよりも，ゲーム全体の流れの中で局面が生じていると考えられる．このようなゲーム全体の流れを想定する大局的な発想を「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はじめた．その一試行として，実践上「定型」とされたゲームプランにおける特定の役割を担うプレーヤーに着目し，そのプレーの様相及び支援の要領を事例的に検討したものがある．ここでは，ゲームプランにおいて最終的にトライを決めることを想定した役割のプレーヤー（通称「５番」）に着目した[14)]．本稿はそれに続くものであり，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．特にも本稿では,攻撃場面の初動を担うプレーヤー（通称「１番」）に着目する．

Ⅱ　方法

研究の方法は，本活動における参与観察及びその記録並びに動画等の活動の実施記録を収集し，ここから攻撃の初動を担うプレーヤーに着目し，そ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逸話として再構成し記述した．これを資料とし，攻撃場面の初動を担うプレーヤーの事例に着眼し，そ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た．

収集した資料は，参与観察において作成した逸話記録，本活動においてタグラグビーが導入された2007から2017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．

1　本活動の概要

活動の頻度は月１回,年12回の開催である．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,201X年３月現在,小学生（１名），中学生（３名），高校生（３名），成人（６名）であった．年長者はいずれも学齢期からの継続的なかかわりがある．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．また,診断の有無や受診歴の有無,種類は様々であるが，ほぼ全員についてその状態像はASDの範疇で理解可能であった.このことは,本活動がそもそも知的障害のないASDのある児者の支援グループとして開始されたという経緯に由来した[15)]．

支援者は,筆者及び有志の大学生７名であった．支援者におけるタグラグビーの競技経験は本活動以外にはなかった．支援者は参加者と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編成を調整した．

なお，タグラグビーの実施においては下記の要領に拠った．これは従来のタグラグビーの実施要領をもとに,独自のアレンジを加えたものである．

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．
⑤ 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．
⑥ 得点した場合や「タグ５」の場合のみ攻守交代する．
⑦ １ゲームは10分間とし，大型タイマーをもって表示した．
⑧ 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．
⑨ 会場は，体育館であり，コートの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としての記述方法「戦術コード」

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，「戦術コード」と称する便宜的で独自に作成した次の表記方法及び要領に基づいた．

まず，５人のプレーヤーが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記している．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．

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．また，事例や逸話の記述に際しては，その主旨を損なわない

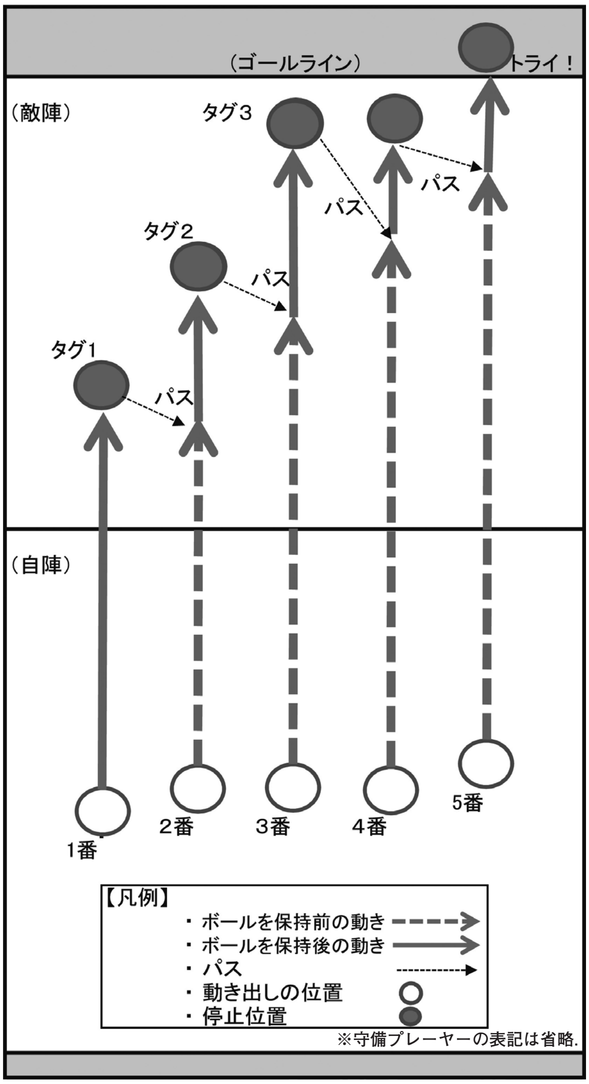

図1　定型のゲームプラン

範囲で，個人が特定されないよう記述の一部に加工を施した．

Ⅲ　結果

1　定型のゲームプランと５番の位置づけ

定型のゲームプラン「1-2-3-4-5」における各プレーヤーの要領については次の通りである．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．

攻撃場面の序盤，１番プレーヤーは，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番プレーヤーにパスをする．

２番プレーヤーは，１番プレーヤー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番プレーヤーを追走する．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番プレーヤーにパスをする．

３番プレーヤーは，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番プレーヤーにパスをする．

４番プレーヤーは，守備を引きつけることで５番プレーヤーをフリーの状態にした上でパスを出したい．

５番プレーヤーは，４番プレーヤー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．

このような各プレーヤーの役割分担によって，定型のゲームプランが進行する．この流れの中で，各プレー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が開発される．

さて，役割における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」を発揮しにくい状況にある参加者に分担しやすい役割である．特にも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し，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．これに対して１番は，当初ボールを持つことや走力を発揮することに対する意欲旺盛な参加者に分担しやすい役割といえた．

以下では，１番プレーヤーについての逸話を挙げる．なお，逸話の記述に際しては，次の３点を含めた．すなわち，①役割の設定の根拠としてのプレーヤーの特性，②役割の内容としてのプレーの目標，③役割の遂行の要領及び支援方法，④プレーの様相すなわち結果及び支援の評価，である．

2　事例1　シンジさん（20代，男子，仮名，ASD）の「1-2」

（1）局面的戦術「1-2」の典型

そもそも，シンジさんには運動が苦手という自認があり，また，即興的な状況判断や動作をすることは苦手であった．端的な例では，オープンスペースに駆け込みパスを受けるなどの即興的な状況判断や，緩急をつけたり相手守備をかわす動作を交えたりして走ることや捕球の動作は難しかった．このことによって，プレーに対する不安や迷いを持ちやすかった．

そこで，1番プレーヤーとして役割分担をし，それを遂行することをめざした．ここでのプレー内容は，サイドライン際にボールを持ちこみ，タグを獲られた後に2番プレーヤーにパスをすることである．この特定内容について，次の要領を強調して伝えた．すなわち，①サイドラインに向かって直線的に走ること．②タグを獲られることがパスの合図であること．③タグを獲られないことを考えるのではなく，サイドライン際，しかもできるだけ敵陣深くまで進んだ位置で，相手守備プレーヤーにタグを獲らせると考えること，④パスは必ず2番プレーヤーにだすこと，である．

このために，2番プレーヤーに支援者を配置した．シンジさんのパスの方向やタイミングは，2番プレーヤーの位置取りや声掛けのタイミングによって可能な限り定型化した．

この結果，シンジさんは，堅実に役割を遂行した．この様子を図2に示した．即興的な状況判断を要さないこと，定型のプレーをすることが，一点集中しやすいシンジさんの特徴と相まって，プレーに対する不安や迷いからの開放をもたらしたようでもあった．また，自分のパスによって後続のゲームプランが進行しトライが決まると笑顔を見せるようになった．しかし，駆け出しの速度が上がり切らないうちにタグを獲られるために，ボールの進みが不足気味であった．そこで，スタート位置を2メートルほど下げ，加速してから敵陣に踏み入ることにし，進攻の距離を稼ぐようにした．

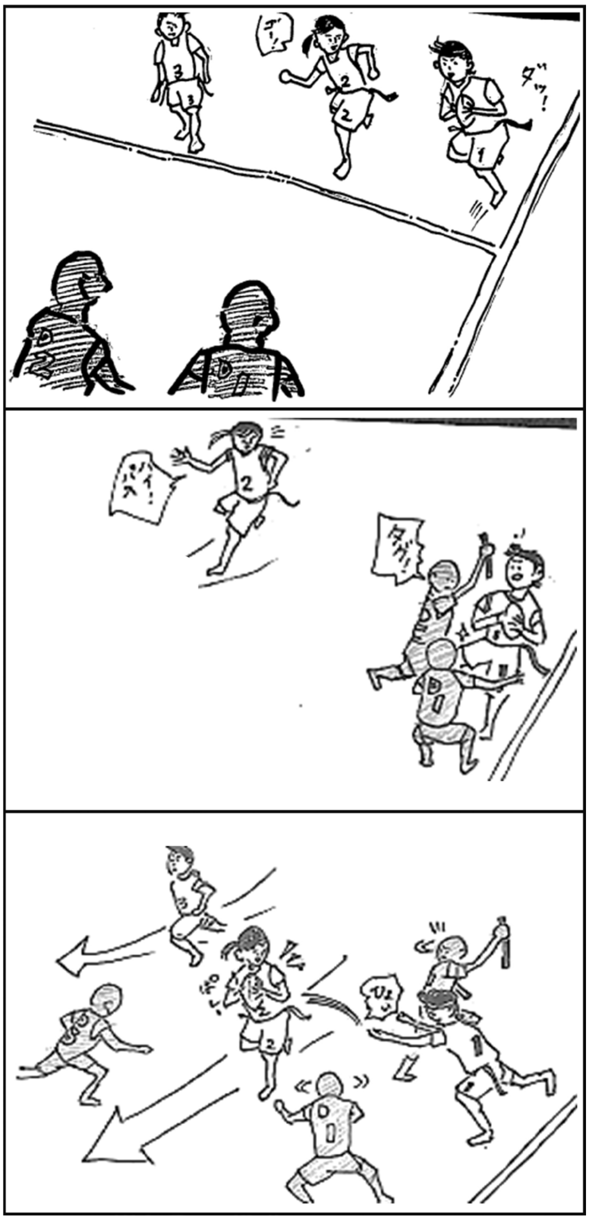

図2　「1-2」の典型

（2）局面的戦術「1-2」における位置交換を交えた亜型

1番のプレーに慣れたシンジさんは，徐々に相手守備の動きなどについて警戒するようになった．これは，周囲の状況に対する認知の拡大によるものであった．換言すると心理的なゆとりが得られたと見えた．しかし，結果的に，シンジさんは自分に迫る守備プレーヤーに対して警戒心を強め，直進を躊躇い，立ち止まったり横に走路を求めたりする様子が見られ始めた．

そこで，シンジさんが，自らの走路を横にそれ

て２番プレーヤーの走路で相手にタグを獲らせる戦術を開発した．その際，２番のプレーヤーは，シンジさんと交差して１番の走路に入り，そこでパスを受けることにした．つまり，１番プレーヤーと２番プレーヤーの位置が入れ替わることになる．シンジさんには，プレー内容について，次の要領を強調して伝えた．すなわち，①一旦は左サイドラインに向かって直線的に駆け出すこと．②相手プレーヤーの前で右側コースを変えること．③二人目の相手プレーヤーの前で速度を落とし，タグを獲らせること．③直後に，左サイドライン際に駆け込む２番のプレーヤーにパスを出すことである．

図3　「1-2」における位置交換を交えた亜型「スイング」

このために，２番プレーヤーに支援者を配置した．その上で，シンジさんには，この戦術の呼称を，走路を横に振るイメージから「スイング」とした．一方，従来のサイドライン際を直進する戦術を「ストレート」と呼称することにし，シンジさんと支援者の間で，両者を意図して使い分けることにした．このことで，守備プレーヤーに気圧されて走路を変えているという消極的・受動的なプレーの選択ではなく，チームのゲームプランとして，シンジさん自身の積極的・能動的なプレーの選択という認識を暗に促した．

この結果，シンジさんと支援者の間では，攻撃プレーの始動時に，戦術の選択がなされ，効果的に遂行され，間もなく戦術のレパートリーとして定着した．この様子を図３に示した．

3　事例２　シュウ君（高校１年，男子，仮名，ASD）の「1-2」

（1）局面的戦術「1-2」におけるハンドオフパスを用いた亜型

シュウ君は，運動面においてはシンジさんに類似の状況であった．対照的だったのは，ボールの操作として投球動作が苦手であり，そのパスは弱々しく制球が定まらなかった．また，タグを獲られまいと過度に警戒し，相手守備に迫られると，横方向への走路変更をしがちであった．このことはチームとしてのデメリットになった．つまり，ボールを前に進められないこと，他のプレーヤーの進路をふさいでしまうこと，ゲームプランの展開に混乱をきたしてしまうことであった．

そこで，プレー内容について，次の要領を強調して伝えた．すなわち，①サイドラインに向かって直線的に走ること．②タグを獲られることがパスの合図であること．③パスはせずに両手で掲げること，それを２番プレーヤーが駆け込み掠め取ること．これは手渡しによるパス（ハンドオフパス）である．

このために，２番のプレーヤーに支援者を配置した．２番プレーヤーは，当初シュウ君の真横を並走し，シュウ君が横方向に向かわないよう，暗

に走路を塞いだ．シュウ君が確実にライン際を駆け出したことを確認して，自らの速度を落とし，シュウ君がタグを獲られた直後に加速し，ハンドオフパスを受けた．

この結果，シュウ君は，ライン際に走路をとって駆け込むことが定着した．ハンドオフパスは，シュウ君にとっての心地良い成功体験となったようで，ユニークな作戦名が付けられ，より意欲的に遂行されるようになった．この様子を図４に示した．

図4　「1-2」におけるハンドオフパスを用いた亜型

（2）局面的戦術「1-2」に追加されたサイドチェンジパスによる発展型

シュウ君は，「1-2」におけるプレーに習熟しはじめると，２番プレーヤーにパスを出した後には，タグを拾い上げ自陣に戻る動きが見られ，プレーに対する物足りなさを感じ始めたようだった．

そこで，４番プレーヤーからのリターンパスをうけてトライを目指すことにした．この戦術内容について，次の要領を強調して伝えた．すなわち，①パスを出した後で素早くタグをつけ直し，再度ゴールに向かって走ること．②直ぐにタグを付け直せるよう，タグを獲られるときには速度を落とすこと．これによって，タグを獲られた後にタグの位置まで戻るという動作のロスがなくなる．③４番プレーヤーの動きに注目してロングパスへの対応を心づもりをすること，である．

このために，２番プレーヤーは，シュウ君にタグを付け直すことを声掛けによって促した．また，４番プレーヤーからのロングパスはカズキ君の懐に収まりやすいよう制球された．具体的には，シュウ君は，山なりの緩やかな送球に対しては，慎重に捕球しようとするあまり，かえってぎこちない動作となりボールを取りこぼす傾向があったため，駆け込むカズキ君の速度に合わせて鋭い送球を行った．このことで両手の間に挟まるように収まった．この様子を図５に示した．

この結果，シュウ君は，序盤のプレーの後に，終盤のトライを目指して，サイドラインを駆け上がることを繰り返すようになった．また，ロングパスの対応についても，習熟した．

そもそも，この戦術は，定番の戦術の進行によって一端は右サイドに展開されたボールがオープンとなった左サイドに戻される，いわゆるサイドチェンジを用いるものである．これには，５番でタグを獲られそこからのリスタートによる「1-2-3-4-5-4-①」や，５番プレーヤーを囮にしてサイドチェンジする「1-2-3-4-(5)-4-①」などがあった．これらは，５番のプレーヤーにかかる局面的戦術を報告した先行研究で報告されたものであった[16]．

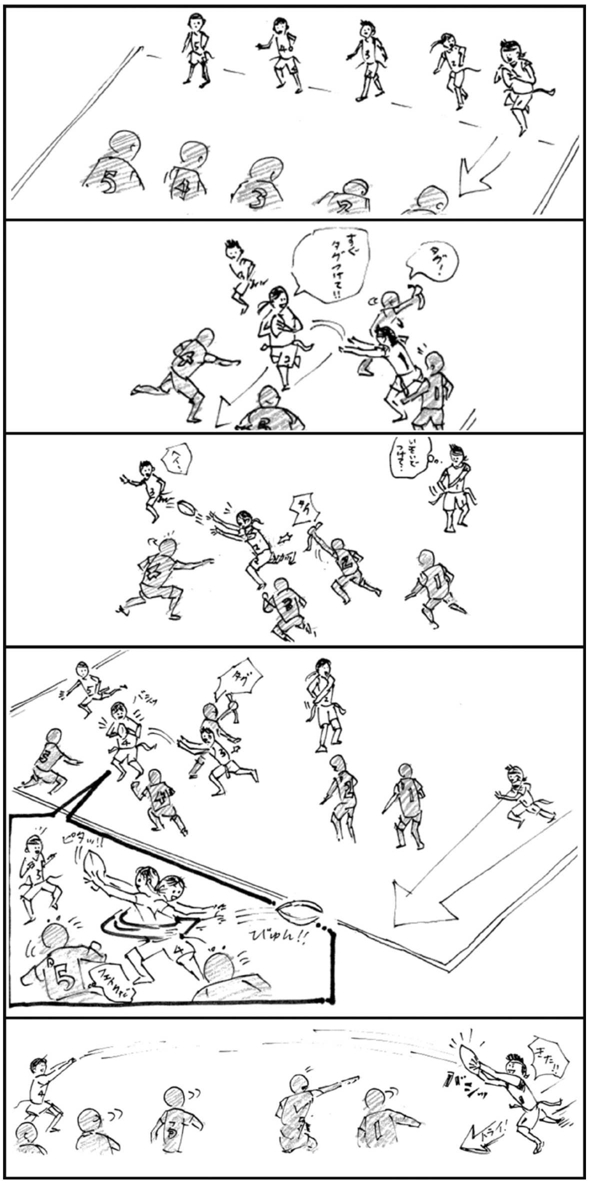

図5　サイドチェンジパスによる発展形「1-2-3-4-(5)-①」

4　事例3　リョウ君（成人，男子，仮名，ASD）の「1-2」におけるパスエンドランを用いた亜型

（1）「1-2」におけるパスエンドランを用いた発展型「1-2-1-3」

そもそも，リョウさんは走力があり，序盤の進攻において距離を稼ぐことができた．しかし，タグを獲られることに対しては，活動に参加を始めた中学生のころから根強い抵抗があった．参加当初は，タグを獲られる都度，自罰的な言動や苦悩の表情を見せた．しかしその都度，リスタートのパスの必要性やその実施によって得られる戦術的価値を説明したり，成功を確認しあったりすることで，抵抗は徐々に軽減しているようではあった．

一方でライン際に駆け込み，追走する2番のプレーヤーへ円滑にパスを出すことは，リョウさんにとっては，技術的に容易な内容であり，結果的に，それはプレーにおける物足りなさを感じることにもなった．また，同時にタグを獲られたことの不快感が残りがちのようだった．

そこで，リョウさんが一旦はタグを獲られずに守備を抜く戦術を開発した．具体的には，2番のプレーヤーが並走し，リョウさんは，守備プレーヤーが自らに駆け寄った直後，すなわちタグを獲られる直前に2番プレーヤーにパスをする．そのままライン際を駆け抜け，守備プレーヤーが2番のタグを獲ったところで，リターンパスを受ける．リョウさんには，プレー内容について，次の要領を強調して伝えた．すなわち，①守備はボールを持ったプレーヤーのタグを狙うわけだから，タグを獲られるのが嫌ならボールを放せばいい．②2番プレーヤーにパスをしたらそのままボールを持たずに手ぶらで守備を抜く．③リターンパスをうけさらに前進すること，である．

このために，2番プレーヤーに支援者を配置した．その上で，リョウさんには，この戦術の呼称を「パスエンドラン」と伝えた．当初リョウさんは，2番プレーヤーへのパスのタイミングを計れず守備に接近し過ぎてタグを獲られることがあった．2番プレーヤーは，相手守備プレーヤーがリョウさんに対する初動を開始した直後に「ハイ！」と声をあげパスを要求することにした．リョウさんはこれに応じて適時にパスをし，守備プレーヤーの横をすり抜けリターンパスを受けた．このとき，2番プレーヤーは，タグを獲った守備プレーヤーの背後を通すリターンパスをすることを要領とした．つまり，1番プレーヤーから2番プレーヤーのパス交換は，相手守備プレーヤーの眼前でなされ，2番プレーヤーから1番プレーヤーへのリターンパスは，守備プレーヤーの背後でなされる．

この結果，リョウさんは，守備プレーヤーを抜き去ることの心地良さを覚え，リターンパスを受

けた後に勢いそのままにトライを決めた．徐々に守備の対応がなされ，ゴール前でタグを獲られる

図6　パスエンドランを用いた発展形「1-2-1-3」

ことが増えた．しかし，その際には追走した3番のプレーヤーへのパスによってその後の有効な展開を導いた．この様子を図6に示した．このことで，リョウさんのプレーに対する満足となり，タグを獲られたことの不快感が一層和らぎ，チームメイトに対して「ナイスパス」と声をかけたり，ハイタッチをかわしたりする姿が見られ始めた．

（2）「1-2」におけるパスエンドランを用いた発展型「1-2-3-①」

リョウさんはパスエンドランをすべく，2番プレーヤーにパスをし，サイドライン際を駆け上がったが，2番プレーヤーの動作の狂いからリョウさんへのリターンパスはなく，苦肉の策で，2番プレーヤーから3番プレーヤーにパスが出された．3番のプレーヤーのタグを獲るべく守備プレーヤーが追いすがった．3番プレーヤーからサイドライン際を走るリョウさんへのアシストパスを受けリョウさんはトライを決めた．この様子を図7に示した．

この戦術は即興的に開発されたが，中盤からの速攻として，ゲームプラン上極めて有効であったためにその後にレパートリーとして定着した．2番プレーヤーを起点として，リョウさんにリターンパスをするか，3番プレーヤーを経由してリョウさんにパスをするのかという戦術のバリエーションを得た．この戦術では，リョウさんがタグを獲られないために，リョウさんにとってはサイドライン際を駆け上がる動機にもなった．

5　その他の事例　ゲームプランにおける戦術レパートリーの適用の拡大

基本戦術としての典型「1-2」は複数の参加者や状況に適用され，その中でアレンジやアジャストが試みられ，その結果として亜型や発展型が開発されてきた．その内容について，以下に記す．

（1）典型「1-2」の他参加者に対する適用

典型「1-2」について，上記とは別の参加者に適用された事例として，カズキ君（小学校5年，男子，仮名，ASD）の逸話がある[17]．カズキ君は，タグラグビーの勝敗及び一つのプレーの成否に対

図7　パスエンドランを用いた発展形「1-2-3-①」

して執拗な言動があった．例えば，タグを獲られると必要以上に悔しがりプレーを中断し「どうして獲るんだよ」などと他罰的な言葉を発した．また，ボールを保持したがり，オフザボール（ボールを保持しない状況）では「なんでボールをよこさないんだよ」などと不平不満を吐露しがちだった．また，技術的には，粗大運動やボールの操作において不器用さがあった．パスなどの投球動作もぎこちなく，ボールを保持することへの意欲は高いものの，捕球動作について苦手であり落球しがちだった．

そこで，典型「1-2」の戦術を提案し，タグを獲られることがプレーの失敗ではないという価値観の理解，ボールを保持するプレー場面の保障，捕球技能を一先ずは要さないなど技術面への配慮，チームワークの一端を自分が担っていることの実働とその結果としての理解が得られることをめざした．2番プレーヤーである支援者は，カズキ君がタグを獲られた心理的動揺よりもパス動作に注目し実行しやすいよう適時に「カズキ君，パス早く！」と促した．パスの成功に対しては「ナイスパス！」などと声をかけるようにした．

この結果カズキ君は自分のプレーがチーム戦術を後続しトライに至ることがわかると，自分がその攻撃の起点となったことに誇らしさを感じた様子だった．これに伴いタグを獲られた後の心理的な動揺はなくなり，仲間がトライを決めると諸手を挙げて喜びを表現した．

（2）パスエンドランの他参加者に対する適用

パスエンドランについて，アキオ君（19歳，男子，仮名，ASD）の逸話がある．アキオ君は，戦術の理解があり，送球の精度もよかった．ライン際に駆け込み，追走する2番プレーヤーへ円滑にパスを出すことが定着し，心理的なゆとりが見られるようになった．しかし，結果的に，それはプレーにおける物足りなさを感じることにもなった．そこで，パスエンドランを用いて，戦術の拡大を図った．この結果，当初，アキオ君はパスをした直後に立ち止まる癖があったが，何度かシミュレーションをして改善し，プレーを成功させるように

なった．自らのプレーにレパートリーが増えたことで，戦術を取り扱うという知的好奇心が喚起され，支援者と戦術についての話し合いをするなど，プレーの楽しみを拡大したようだった．

（3）２番の役割分担の他参加者に対する適用

役割分担について，ユウジ君（高校３年，男子，仮名，ASD）の逸話がある．これまで支援者が担っていた２番の役割をユウジ君が担うことにした．前出のシンジさん（20代，男子，仮名，ASD）とのコンビで攻撃の起点となった．具体的には，シンジさんが「スイング」からライン際にパスを出すことにあわせて，ユウジ君がライン際に駆け込みパスを受けて持ち前の走力を駆使してゴール直前まで駆け込み，逆サイドへのロングパスを出すなどのプレーを担った．

（4）ゲームプランにおける定型戦術の適用

定型戦術「1-2-3-4-5」を右サイドから開始したゲームプランの逸話がある．これは，表記上「5-4-3-2-1」とされ，単なる左右反転のプランである．前述のプレーヤーによって編成されたチームにおける実施事例を挙げる．このチームは，左から順にアキオ君，支援者A，支援者B，ユウジ君，シンジさんを配置した．そのゲームプランの展開を以下に記す．

まずは，左サイドからの攻撃を開始した．すなわち「1-2-3-4-5」である．１番のアキオ君は，２番の支援者Bとのパスエンドランを試みた．左サイドでリターンパスを受け取ったアキオのタグを相手守備プレーヤーが獲った．アキオはコート中央に駆け込んだ３番の支援者Bにパスをした．支援者Bは捕球直後に４番のユウジ君にパスをした．ユウジ君はゴール直前でタグを獲られるが，右サイドラインに走り込んだ５番のシンジさんに向けて腕を伸ばし軽くボールを浮かせた．シンジさんは捕球してそのままトライを決めた．

次に，右サイドからの攻撃を開始した．すなわち「5-4-3-2-1」である．１番のシンジさんは，「スイング」してコートの内側に切り込んだ．右サイドライン際のスペースに，２番のユウジ君が駆け込みパスを受けた．そのタグを相手守備プレーヤーが二人がかりで獲った直後，中央スペースに駆け込んだ３番の支援者Bにパスをした．支援者Bの左には４番の支援者Aが併走していた．相手守備プレーヤーはそこへのパスを既に警戒していた．そこで支援者Bは，支援者Aの頭上を越えるマウンテンパスを左サイドライン際へ放ると，１番アキオ君が駆け込み捕球，勢いそのままにトライを決めた．

左右それぞれからの攻撃の初動をゲームプランとして意図的に用いることで，相手守備の対応をかわしたり，ウィークポイントを突いたりすることが期待できよう．ただし，これは，複数のプレーヤーが１番と５番の二つの役割を担えることが条件である．

Ⅳ　考察

本稿では，攻撃の初動を担うプレーヤーに着目し，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逸話として記述した．ここではゲームプランと局面的戦術の具体的内容を統合的に論じた．その支援方法としての効果を確認した．戦術として有効であった支援は，そもそもプレーヤーたる参加者の特性に応じて開発されたものであった．それによってプレーの習熟とプレー内容の発展を促した．それとともに，戦術のアレンジやアジャストによって亜型や発展型の開発されることもあった．これらの戦術の開発は，それ自体が活動の目標であるプレーの成功をめざす支援方法であり，その性質は，あくまでもタグラグビーのプレーそのもの形式をとることからナチュラルサポートであるとする主張[18)19)20)]が支持されたといえよう．

また，戦術は他参加者への適用される可能性もあり，戦術の開発は特定の参加者個人の特性に端を発しつつも，その適用の対象を拡大すること，すなわちユニバーサル化されることもあった．

さて，本研究ではゲームプランと局面的戦術の具体的内容を統合的に論じた．このことは，局面的戦術のみを切り出して記述した先行研究の反省

に基づく改善あるいは補完であり，実践場面をより現実的に取扱おうとする試みであった．実践場面における，チームプランおよび局面的戦術の記述および検討をより現実的に取扱うことが必要であろう．そこで，特定のチームの，1ゲームを事例とし，そのゲームプランの全容における局面的戦術の適用にかかる計画，実施，評価，改善の循環的駆動の様相を明らかにすることが必要だろう．

また，支援方法を蓄積し活用をするためには，支援方法の内容の系統性や参加者の特性との適合要領などが明確であればよい．そこで，一人の参加者を事例とした長期的で時系列的なプレー内容及び戦術内容の変遷を明らかにすることによって，支援方法として用いられた戦術のアレンジやアジャストによって開発された亜型や発展型の内容についての系統及び参加者の特性との適合の様相を明らかにすることが必要だろう．

さらに，一つの戦術について，複数の参加者への適用事例の比較検討によって，支援方法としての戦術の有効性及び参加者の特性との適合の様相を明らかにすることが必要だろう．

なお，そこでは，ゲーム分析[21)22)]等のスポーツに関する学問領域の内容や方法に関する知見と対照させて理論構築を進める必要があるだろう．

謝辞

ご理解ご協力くださった関係の皆様に深く感謝申し上げます．

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・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.

4）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「Act.」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，75，89-103.

5）佐々木全(2017)：発達障害児を対象としたタグラグビーにおける安全対策－岩手県A市のインフォーマルな支援グループにおける取組－，岩手大学教育学部研究年報，76，63-75.

6）佐々木全・伊藤典子・今野文龍(2018)：発達障害児とその保護者に対する支援活動の意義と持続可能な運営のための工夫－岩手県A町の支援団体を事例として－．岩手大学教育学部研究年報，77，151-162.

7）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.

8）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.

9）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.

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）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.

12）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.

13）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.

14）佐々木全(2018)：発達障害のある児者を対象とした「タググラグビー」における支援方法に関する事例的検討－ゲームプランと局面的戦術の統合的観点から－．岩手大学教育学部附属教育実践センター研究紀要，17，1-10.

15）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.

16）前掲論文 14）

17）佐々木全(2017)：発達障害のある児者を対象とした「タググラグビー」における支援方法開発～攻撃プレーにおける戦術によって取組が好転した事例～, 日本 LD 学会第26回大会（栃木），web 論文集.

18）前掲論文 11）

19）前掲論文 12）

20）佐々木全(2016)：発達障害のある児者を対象とした「タググラグビー」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.

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）佐藤陽治・梅林薫・羽田雄一(2013)：球技戦術の一般化のためのゲーム分析及び記録保存．学習院大学計算機センター年報，135-138.