

**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 (3)**
—攻撃の中盤局面を担うプレイ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
(2020年2月21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 for the Player who Plays the Middle Stage of the Attack

要 旨

本研究では、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、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、この中から攻撃の中盤局面を担うプレイヤーに着目し、そのプレーの様子と支援の意図や支援の効果の記述を照らし局面的戦術として記述した。これによれば、中盤局面を担うプレイヤーでは、他のポジションに比してプレー内容に自由度があり、これを担う個人の特性と相まって多様な様相を示した。このことは同時に、このプレイヤーにパスを出したり、パスを受けたりする役を担う支援者における、支援としてのプレー要領も多様であることを意味した。

Key Words: 発達障害, タグラグビー, 戦術

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事業は、親の会など有志の市民団体や大学等の研究者の臨床活動の一環として展開されることがある。このような支援事業について、その内容のレポーターとしては、保護者並びに本人に対する相談や訓練の場の提供^{1) 2)}、余暇活動の提供^{3) 4)}などがある。

この中でも発達障害のある児者を対象とした。余暇活動を提供しようとする支援事業の一例に、タグラグビーに取り組む有志の市民団体がある⁵⁾。

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。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（腰につける带状の用具）を獲ることが象徴的である。

また、2008年公示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る。CiNiiで検索ワード「タグラグビー」とすると72編の論文や学会発表抄録が挙げられた。ただし、重複して挙げられた3編を除いた実数は69編であった（2019.8.15.閲覧）。この内容の多くは、体

* 岩手大学大学院教育学研究科

育授業に関わるものであり、これは44編あった。また、ラグビー自体の理論研究や、地域貢献活動、大学生を対象とした教育などへの援用が13編あった。発達障害者を対象としたラグビーの実践研究は12編あり、いずれも佐々木らによる一連の実践研究であった。ここでは、支援方法の開発について報告された。ここでの支援方法は「ナチュラルサポート」と称され、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、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をもってプレーすることが基本方針とされた。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という。また、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^{6) 7) 8)}。ここで開発された支援方法は、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、そもそも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ていた。このようなゲーム全体の流れを決定する大局的な発想は「ゲームプラン」と称され、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、「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、攻撃の初動、すなわち「序盤局面」を担うプレーヤー（通称「1番」）と、最終的にトライを決めること、すなわち「終盤局面」を担うプレーヤー（通称「5番」）に着目されていた^{9) 10)}。

本稿はこれらに続くものであり、「中盤局面」を担うプレーヤーを対象とする。その上で、発達障害のある児者を対象とした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。

II 方法

研究目的のために、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、ここから攻撃の中盤局面を担うプレーヤー（通称「3番」）に着目し、そのプレーの様子と支援の意図や支援の効果の記述を照合し逸話として再構成し記述した。

なお、収集した資料は、参与観察において作成した逸話記録、本活動においてラグビーが導入された2007から2019年度上半期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면을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、20XX年4月現在、小学生1名、高校生4名、成人5名の計10名であった。年長者はいずれも学齢期から継続的に参加していた。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の範疇で理解されていた。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経緯に由来した。

支援者は、筆者及び有志の7名（教員や大学生等）であった。支援者における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

表1 タグラグビーの実施要領

-
- 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、横または後方に行く。前方にパスを出す「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。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する。
 - 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、攻撃チームの反則（スローフォワード、サイドラインを踏み越えること、タグの装着不備など）や、パスの失敗などは、その位置からのパスをもって攻撃プレーを再開する。ただしいずれも「タグ」1回とみなす。発展的なルールとして「タグを取られた直後には、途切れないパスワークが進行する限りはゲームを止めない」などがある。
 - ⑨ 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12メートル程度である。コート両側長辺がサイドライン、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。
-

況によって編成およびチーム数を調整した。また、タグラグビーの実施においては表1に示した要領に拠った。これは一般的なタグラグビーの実施要領¹¹⁾をもとに、独自のアレンジを加えたものである。

2 ゲームプランと局面的戦術の記述方法

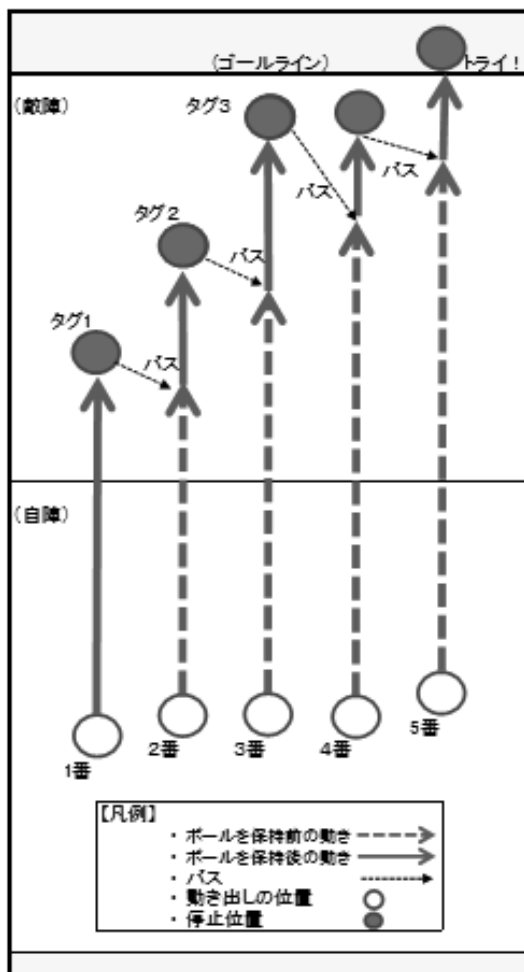
タグラグビーにおけるゲームプランと局面的戦術の記述に際しては、独自に作成した「戦術コード」と称する表記方法及び要領に基づいた¹²⁾。加えて、事例における戦術の実施状況の説明においては、必要に応じて支援者同士が支援方法を共有するために開発された「マンガ形式」¹³⁾によって図示する。これは視認性を重視した情報ツールである。

さて、戦術コードについて例を挙げ説明する。5人のプレーヤーが敵陣のゴールラインに向かい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。序盤の局面は、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番にパスが出される。中盤の局面では、2番から3番、3

番から4番へとパスが出される。終盤の局面では、4番から5番へとパスが出され、5番がトライを決める。このゲームプランの進行におけるこのパスワークは、プレーヤーが順次前進しながら実施される。それによって、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。これを図1に示した。

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。丸囲みの番号はトライを決めたことを意味する。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して記述する際には、その局面を「4-⑤」のように表記する。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偽装して1番にパスをしたことを意味する。

なお、2番と4番のプレーヤーには、パスワークを円滑に進めるための調整が求められることから、基本的には支援者が担った。



※守備プレイヤーは省略。

図1 定型ゲームプラン「1-2-3-4-5」

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・登録の意思確認時や、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

以下では、3番プレイヤーについての逸話を挙げる。逸話の記述に際しては、次の4点を含めた。すなわち、「役割の設定の根拠としてのプレイヤーの特性」「役割の内容としてのプレーの目標」「役

割の遂行の要領及び支援方法」「プレーの様相すなわち結果及び支援の評価」である。

1 事例1 ヒカルさん(20代, 男性, 仮名, ASD)の「1-2-③」「1-2-3-4-⑤」

(1) 役割の設定の根拠としてのプレイヤーの特性

そもそも、ヒカルさんは走力があり、捕球および投球などボールコントロールの技能は円滑だった。一方で、ボールを持つとゴールに猪突猛進するプレースタイルであり、そこでは、即興的な状況判断や動作をすることはほとんどなく、タグを獲られると、情緒的に落胆し思考と動作が停止する、いわば「茫然自失の状態」に陥りがちだった。当初、ヒカルさんは、1番を担った。ここでは、トライを狙うことがプレーの第一選択肢ではなく、タグを獲られることを前提とするゲームプランが採用された。これについてヒカルさんは少々不満気味であった。加えて、タグを獲られた後のパスが遅れがちであり、チームワークの不調要因にもなった。そこで、持ち前の走力とトライに対する強い志向を発揮しやすい3番の役割を考案した。

(2) 役割の内容としてのプレーの目標

役割の内容は、2番からのパスを駆け込んで受け、その後には、第一選択肢としてトライを狙うこと、また、第二選択肢として、タグを獲られた後の4番へのパスを出すこと、である。この円滑な遂行がプレーの目標とされた。第一選択肢としてトライを狙うことは、攻撃の中盤局面でトライを狙うということであり、いわゆる速攻といえた。これは、守備プレイヤーの攪乱を誘発する可能性があり戦術的にも有効であると考えられた。

(3) 役割の遂行の要領及び支援方法

役割の遂行のために、チーム練習の場面で予めプレー内容を打ち合わせ、一連の動きの反復練習を行った。

まず、パスを受ける要領を定型化した。具体的には、ヒカルさんが駆け込むタイミングや位置の定型化であり、これは、ヒカルさんにパスを出す2番(支援者)の位置取りや声掛けのタイミングを可能な限り定型化することであった。併せて、

ヒカルさんが加速した状態で捕球できるよう、駆け出しのタイミングを4番（支援者）が合図することにした。

次いで、捕球後の第一選択肢はコート中央付近にトライすることを確認した。実は、このことは、ヒカルさんが捕球後にゴールに向かってコート縦断的な移動を促進するものであった。ヒカルさんは、守備を避けることを過度に意識するあまり、コートを横断的に移動しがちであった。これは、その後の戦術の円滑な展開を阻害してしまいがちであり、これを予防する意図もあった。この戦術は「1-2-③」である。

さらに、相手守備にタグを獲られた直後には、4番へのパスをすることを確認した。ここでもパスを出す要領の定型化を図った。これは、ヒカルさんがパスを出す4番の位置取りや声掛けのタイミングを可能な限り定型化することであった。併せて、ヒカルさんがタグを獲られた直後に「茫然自失の状態」にならないよう、「パスを出せばトライの失敗はチームワークの失敗にはならない」「出すべき時、出すべき仲間にパスを出せないことがあれば、トライとチームワーク二重の失敗になる」との説明によって、タグを獲られた直後のパスへの着目や動機を喚起した。その上で、ヒカルさんのパスを受けた4番が5番へのアシストをし、チームとして最終的にトライを決める場面を示し、ヒカルさんのパスがチームに貢献している旨を、ハイタッチを交え繰り返しフィードバックした。この戦術は定型のゲームプラン「1-2-3-4-⑤」である。

(4) プレーの様相すなわち結果及び支援の評価

この結果、ヒカルさんは自らの役割を堅実に遂行した。この様子のうち「1-2-③」においては、ヒカルさんと2番スタッフとの距離や守備プレイヤーの位置によって、2番の脇を通過するコースを選択し、ハンドオフ（手渡し）のパスを受けてトライを組めるなど、アレンジを加えることもあった。

当初は、トライできずにパスをした場面では、その直後にチームメイトがトライを決めたとして

も、複雑な表情で首をかしげながらハイタッチに応じていたが、活動回を重ねるごとに、トライとパスいずれのプレーにおいても笑顔でハイタッチに応じる様になった。

2 事例2 ダイゴさん（成人、男性、仮名、ASD）の「1-2-(3)-4-(5)-③」「3-4-(5)-③」

(1) 役割の設定の根拠としてのプレイヤーの特性

そもそも、ダイゴさんは走るのが遅く、走りながらの捕球および投球などが苦手であった。そのことに起因し、ボールを持つと駆け出すや否や相手守備に取り囲まれ、慌てるあまり、あらぬ方向にパスを出してしまうことが多く、プレーに対する不全感や憤りをあらわにしがちだった。当初、ダイゴさんは5番を担い、定型のゲームプラン「1-2-3-4-⑤」における定型のパスを受けることに熟練し、トライを決めることを大いに喜んでいた。そこでは、持ち前の大柄な身体が十分に生かされた。ダイゴさんにラストパスを出す4番（支援者）いわく、「標的が大きいからパスが出しやすい」「どんなに高いパスでも捕球してくれる」とのことだった。また、活動回を重ねるごとに、チームの勝敗を気にかけ、戦術を提案したり、チームを鼓舞したりするなどの姿が見られた。ここでは、チームプレーを俯瞰して考えられており、プレーにおいてもリーダーシップを発揮し活躍したいようであった。

そこで、ゲームプランを俯瞰して考えられる資質や熟練したアシストパスの捕球技術を発揮しやすく、物理的にもチームの中心であり、チームリーダーの象徴でもある3番の役割を考案した。

(2) 役割の内容としてのプレーの目標

役割の内容は、予めゴール前に駆け込んで位置をとり、4番からのパスを受け、その後には、第一選択肢としてトライを狙う。攻撃の中盤局面で積極的にトライを狙う速攻は、守備プレイヤーの攪乱を誘発する可能性があり戦術的に有効であると考えられた。

また、第二選択肢として、タグを獲られた後の

セットプレーにおいて、3番のダイゴさんが4番にゲームを再開するパスをだし、ゴール前でリターンパスを受けてトライを狙うことである。ここでは、4番から5番へのパスを偽装し、3番のダイゴさんへのパスを出すことで、守備プレイヤーの虚を突くことになり、戦術的に有効であると考えられた。

(3) 役割の遂行の要領及び支援方法

定型の戦術であれば、3番のダイゴさんは2番からパスを受けるところだが、その走力では、2番からのパスを受けた地点では、ゴールまでの距離がありすぎて、守備プレイヤーに捕捉されてしまいがちだった。

そこで、まずは、1番が駆け出すのと同時に、ゴール前に定めた「ポスト」と称する定位置を目指して駆け出すことにした。「ポスト」からゴールまでの距離は、ダイゴさんの歩幅で一歩程度とした。ダイゴさんがポストに入るタイミングは、2番は4番にパスを出すこと調整される。4番がパスを受けて1～2歩前進したところで、ダイゴさんは「ポスト」に到達する。このタイミングで、4番からのパスを受け、トライをねらうことにした。この戦術は「1-2-4-(5)-③」である。

このとき、支援者は、ダイゴさんには、ボールの動きを把握しながら、できるだけ早く「ポスト」に移動するよう伝えた。併せて支援者は、このプレーを「Dポスト」と命名し、「Dポストで攻めよう」などと声をかけ、ダイゴさんのプレーに対する意識を喚起した。

次に、上記の展開によってダイゴさんがパスを受けたとしても、守備プレイヤーにタグを獲られた場合やパスを取り損ねた場合には、セットプレーとして、ポストに位置をとるダイゴさんから4番へのパスでゲームを再開することにした。4番は、自身にダイゴさんの横にいる守備を引きつけ、ダイゴさんにリターンパスをする。ダイゴさんは、4番の動きに合わせて体の向きを変え、捕球しトライをねらう。ここでは、短距離で速いパスを受ける必要があったため、4番の動きにダイゴさんが自らの体を正対させるような動作の確認

をした。また、支援者は、このプレーを「Dターン」と命名し、「Dターンで攻めよう」などと声をかけ、ダイゴさんのプレーに対する意識を喚起した。この戦術は「3-4-③」である。

(4) プレーの様相すなわち結果及び支援の評価

この結果、ダイゴさんは、この役割を堅実に遂行した。この様子「1-2-4-(5)-③」「3-4-③」について、図2、図3にそれぞれ示した。当初は、あるいは、毎回の活動においてもゲームの開始直

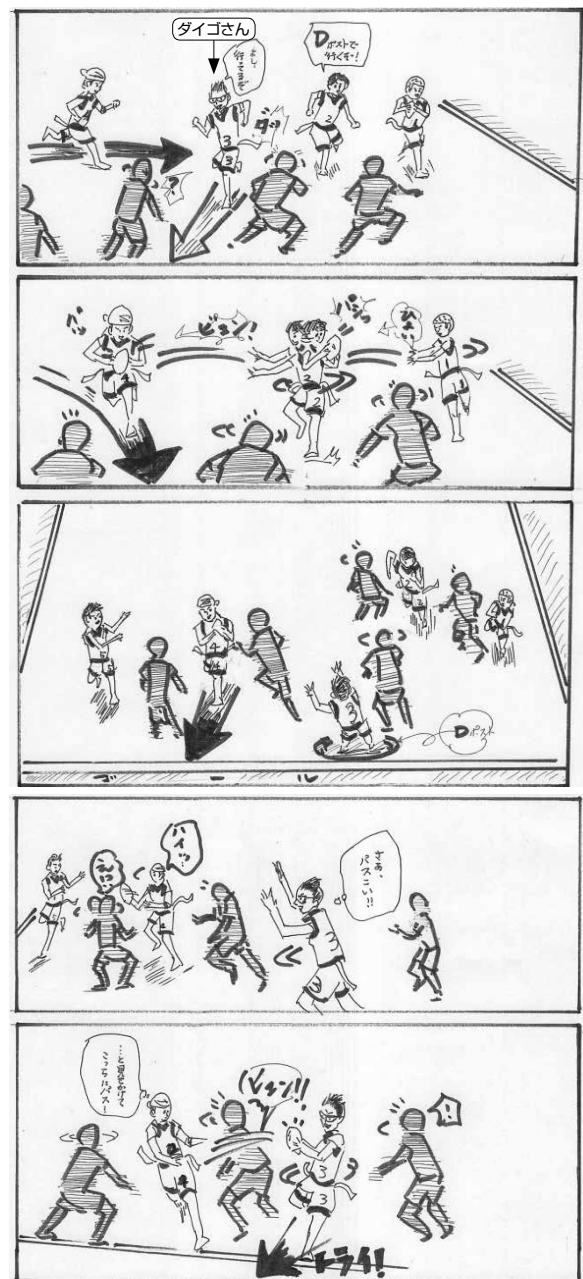


図2 「1-2-4-(5)-③」



図3 「3-4-③」

後には、パスを捕球しきれず落球することがあるが、繰り返すなかで動作が円滑になり、確度よくトライを量産した。その際「1-2-4-(5)-③」において、守備プレーヤーにタグを獲られたとしても、これよりも確度の良いセットプレー「3-4-③」があることで、タグを取られた直後やボールをもったときにも慌てぶりはなくなり、余裕のある心理状態でプレーをするようになった。また、セットプレー「3-4-③」では、逆サイドへのパスによる同展開「3-2-③」も使い分けて実施することができるようになった。

3 事例3 カイトさん（高校生、男性、仮名、ASD）の「1-2-3-①」「1-2-3-4-⑤」

(1) 役割の設定の根拠としてのプレーヤーの特性

そもそも、カイトさんは走力があり、ボールの扱いや戦術の理解にも秀でていた。中学3年生頃から、自らが守備陣内に駆け込みそこからパスを出すというゲームメイクに興味を持ち始めてい

た。これまで支援者が担っていたゲームを作る役割を担うことを勧めるとそれに対して意欲を示した。

そこで、持ち前の走力とゲームメイクするパスを発揮しやすい3番の役割を考案した。

(2) 役割の内容としてのプレーの目標

役割の内容は、敵陣の中ほどで2番からのパスを受け、駆け込み、守備の状況を見極め、両側を並走するチームメイトへのアシストパスをすることである。

(3) 役割の遂行の要領及び支援方法

カイトさんが守備の状況を見極め、パスを選択できるよう、1番、2番、4番、5番がいずれもパスを受けられる位置を並走することと、守備によって足止めされないようなスピーディーな展開を意図した。具体的には、1番と2番のコンビネーションの一つである「パスエンドラン」¹⁴⁾の実施に見せかけ、1番が2番にパスを戻すのではなく、1番からのパスを受けた直後、3番にパスを出す。これによって、左サイドの1番と2番がともにタグをつけた状態のまま、加速して並走できる。この局面では右サイドの4番、5番も駆け出している。この状況によって、カイトさんのパスの選択肢が確保されることになった。なお、「パスエンドラン」については、「1-2-①」として図4に示した。

(4) プレーの様相すなわち結果及び支援の評価

この結果、カイトさんは、役割を堅実かつ柔軟に遂行した。当初は、1番と2番による「パスエンドラン」の偽装として守備プレーヤーの虚を突くことになり、「1-2-(1)-3-①」がよく決まった。この様子を図5に示した。

しかし、守備陣が1番と2番側の空間に3人を配置しこれに対応し始めると、必然的に4番と5番側の空間に展開のチャンスとなった。この戦術は定型のゲームプラン「1-2-3-4-⑤」やその亜型が実施された。そもそも、どのプレーヤーもタグを獲られない状態のなかで、カイトさんからのパスが展開されるのは、戦術的にも非常に優位な状況といえた。

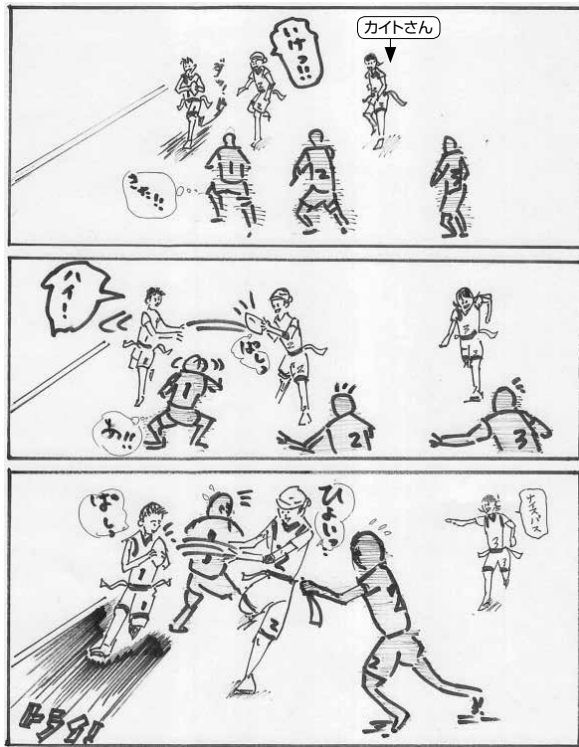


図4 「1-2-①」

IV 考察

本研究では、ゲームプランと局面的戦術の具体的な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り扱おうとする試みであった。その上で本研究では、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、攻撃の中盤を担う3番のプレーヤーに着目し、その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。

実践場面で開発された具体的な支援方法は、プレーヤーたる参加者の特性に応じて「局面的戦術」として開発された。このような戦術の開発自体が、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の形式をとる「ナチュラルサポート」であるとする主張に基づいている。そして、この実施にともなうプレーの成熟は、反復と調整（アジャスト）の結果であり、随時の局面での工夫（ア



図5 「1-2-(1)-3-①」

レンジ) によって局面的戦術の亜型が産出されることもあった。

定型のゲームプラン「1-2-3-4-⑤」において、3番の位置づけは序盤と終盤をつなぐ中盤の役割であった。しかし、事例では、中盤にあって3番がトライを狙うという、いわば速攻をゲームプランとして、局面的戦術が開発されていた。これによって、守備プレーヤーは3番への警戒を強めざるを得ず、必然的な結果として、4番5番への警戒は分散され弱体化する。これは戦術的に有効であった。また、3番のプレー内容の特性は、1番と5番に比して自由度が高く、同時にブ

レーヤーの状況判断やそれに即した最適プレーの選択・実施という「オープンスキル」の様相を呈して、多様な局面的戦術のレパートリーが得られた。このことは、同時に3番にパスを出す2番と、3番からのパスを受ける4番を担う支援者の要領も多様であることを意味した。

今後の課題として、次の2点を挙げる。

第一は、攻撃における局面的戦術の理論化である。これまで、本校を含む一連の研究においては局面的戦術の事例を蓄積してきた。これらの具体的な実践内容から帰納的に理論を抽出することができれば、ラグビー実践の普及に寄与することができよう。このことの導入として「オープンスペースの構築と消去」をキーワードとした球技スポーツの統一戦術理論がある¹⁵⁾。これによれば、攻撃においては、戦術目的たる得点のために、オープンスペースを利用すること、創り出すことが戦術目標とされる。これを防ごうとする守備においては、オープンスペースを使わせないこと、創らせないことが戦術目標とされる。オープンスペースには「空間的オープンスペース」「時間的オープンスペース」「心理的オープンスペース」があり、それぞれ①地域的間隙、②時間的間隙、③心理的間隙の概念を反映するという。

本稿で挙げた事例中にある3番がトライを狙うという速攻は、オープンスペースの創出と利用としての説明ができる。戦術の内容である、3番を含めたチーム内でのパス交換とそれに伴うプレーヤーの移動は、「空間的オープンスペース」「時間的オープンスペース」を得ようとするものであり、守備プレーヤーの注意の分散を誘発することで「心理的オープンスペース」を得ようとするものである。このような観点に即した戦術の記述は、局面的戦術の実施過程における戦術の意図やプレーヤー個々の状況判断やそれに即した最適プレーの選択・実施の様相を描き出しやすくなる。そこでは、個々の攻撃プレーヤーと守備プレーヤーの主観的な体験を描き出すことにもなり、これは、戦術の有効さの理論的な説明のみならず、プレーヤー個人の認知の様相を、プレーの文脈に

即して明らかにすることにもつながる。ひいては、支援方法の開発や洗練に寄与するだろう。

第二は、守備における局面的戦術の事例の開発と蓄積である。無論その先には理論化がある。本稿を含む一連の研究においては攻撃プレーへの着目がほとんどであった。実践上、攻撃と守備の発展は相互に依存する面がある。攻撃の戦術の開発や発展があるならば、それに対応する守備の戦術の開発や発展がある。

謝辞

本研究及び実践に対し、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。

文献

- 1) 阿部美穂子・小淵隆司・木戸口正宏・戸田竜也・小林麻如・安澤恵美 (2017) : 発達障害のある子どもとその家族への支援に関する学生の意識変容—大学における地域貢献プロジェクト「おひさまクラブ」での実践を通して—。北海道教育大学釧路校研究紀要, 49, 93-104.
- 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・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.
- 4) 中澤幸子 (2018) : 知的障害児・発達障害児の支援に関する実践的研究—大学生による余暇活動の企画運営より—。山梨障害児教育学研究紀要, 12, 82-90.
- 5) 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「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.
- 6) 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.
- 7) 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.
- 8) 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.
- 9) 佐々木全 (2019) : 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—攻撃の初動を担うプレイ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—. 岩手大学教育学部附属教育実践センター研究紀要,19,131—143.
- 10) 前掲8)
- 11) 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.
- 12) 前掲9)
- 13) 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.
- 14) 前掲論文9)
- 15) 佐藤陽治・久保田秀明・岩嶋孝夫・西村覚・岩本淳・梅林薫 (2003) : 球技スポーツ戦術の一般化及び統一理論. 学習院大学スポーツ・健康科学センター紀要 11, 27-46.