

[研究論文]

学校体育におけるゴール型（陣取りゲーム）の カリキュラムづくりに関する検討

— タグラグビー・ラグビーの「12年間の学び」に焦点化をして —

廣 瀬 勝 弘

要 旨

本研究は、学校体育において、「12年間の学習」の見通しを前提として、「ゴール型・陣取りゲーム」に求められる学習内容の再検討を行うことを目的とした。小学校と中学校で目標とされるタグラグビーのゲーム様相及びその差異、中学校・タグラグビーと高校・ラグビーとを繋ぐ、学習の接続について焦点化を行い、考察を実施した。その結果、効果的な体育授業の構成には、「ゴール型における攻防の仕組みの差異」および「陣取りゲームの攻防の詳細」についての教師の理解が必須であることが明らかになった。加えて、「12年間の陣取りゲームのカリキュラムの試案」の提示を行った。

I 研究の背景

平成 29 年 6 月及び 7 月、文部科学省より、改訂小学校学習指導要領解説体育編・中学校学習指導要領解説保健体育編が、それぞれ公示された（文科省、2017）。そこでは、現行の指導要領解説と同様、校種を越えた小中高 12 年間における指導すべき領域内容の系統性が示された。その内容を詳述すると、教科体育では、全ての領域内容に関して「小学校 1 年生～4 年生」「小学校 5 年生～中学校 2 年生」「中学校 3 年生～高校 3 年生」の 3 つのステージに取りまとめて提示され位置づけられており、ボールゲーム系学習は、下記の領域構成として整理されている（文科省、2017）。

小学校 1・2 年生：ゲーム領域 [ボールゲーム・鬼遊び]

小学校 3・4 年生：ゲーム領域 [ゴール型ゲーム・ネット型ゲーム・ベースボール型ゲーム]

小学校 5・6 年生：ボール運動領域 [ゴール型・ネット型・ベースボール型]

中 学 校：球 技 領 域 [ゴール型・ネット型・ベースボール型]

高 学 校：球 技 領 域 [ゴール型・ネット型・ベースボール型]

戦後、ボールゲーム系領域は、一貫して「種目名」によって学習すべき内容が示されていたが、上記の通り、現行では、学習内容を示すであろう代表的な「3つの類型（二重下線）」

で提示されている。各類型の内容を個別に詳細確認を進めると、これまで「ゴール型」に含まれる「陣取りゲーム」は、「小学校（タグラグビー・フラッグフットボール）」「高校（ラグビー）」のみが示されており、中学校における内容が空白部分となっていた。つまり、このことは、厳密には学習内容の系統性が保たれていないことを意味するといえ、現在、高校の体育授業においてラグビーの授業実践報告事例が極端に少ない実態の一因を示すものであると考えられる。2008年改訂の学習指導要領では、小学校においてタグラグビーの取り扱いが可能となり、これまでも実践報告が数多く行われ、実践上の課題提起が行われている（山本ら、2011・栗木、2015・日本ラグビー協会、2009・佐藤・鈴木、2008a・佐藤・鈴木、2008b）。これらの先行研究の多くは、教師の実践上の課題や児童・生徒の単元における習熟過程を検討したものに終始しており、内容の系統性に関する提起は見当たらない。加えて、若干ながらではあるが、身体接触を取り入れた体育の授業研究も報告されているところである（筒井ら、2016）。

ところで、今回の改訂学習指導要領解説において特筆に値することは、ボールゲーム系領域ゴール型において、中学校での「陣取りゲームの取り扱い（タグラグビー）」が初めて可能になったことである（文科省、2017）。このことは、ゴール型・陣取りゲームの内容として、これまでの小学校（タグラグビー）・高校（ラグビー）を繋ぐための「空白部分の補填」を意味するといえる。近年、学校における授業づくりにおいてカリキュラムマネジメントが志向される中、この「空白部分の補填」を研究対象とすることは、「ボールゲーム系領域の学習内容の体系化」を進めるためには必須課題であると考えられる。

そこで、本研究では、小中高校12年間の学習の見通しを前提として、「ゴール型・陣取りゲーム」に求められる学習内容の再検討を行うことを目的とする。前述の先行研究を踏まえ、小学校と中学校で目標とされる「タグラグビーのゲーム様相」及びその差異、「中学校・タグラグビー」と「高校・ラグビー」とを繋ぐ、学習の接続について焦点化をして考察を行い、「12年間の〈陣取りゲーム [タグラグビー／ラグビー]〉の学習過程（全体構想）」の試案提示を行うこととする。

Ⅱ 「ゴール型・陣取りゲーム（タグラグビー／ラグビー）」の系統性に関する検討

1. 「ゴール型」における「攻防の仕組み」の差異

学習指導要領解説に示される「ゴール型」という表記は、文字通り、ボール争奪に勝ち得た側が「ボールをゴールに入れること＝得点」が目ざされるゲーム群といえよう。すなわち、「ゴール」「ネット」「ベースボール」という表記は、学習者が目に見える活動を端的に理解するための象徴的内容であるといえる。象徴的内容であるが故に、実際の授業づくりや実践場面では、「ボールをゴールに入れること」という成果に向けた途中経過が曖昧にされることになり、教師にとっては「ボールゲーム系学習は難しい」という声が出され、その結果、実践場面

では児童生徒は放任されていることが、実情としてあげられる。

ボールゲーム系学習において、「学習者はゲームの中で何を争っているのか」ということを基点として、鈴木ら（2008）は、数多くのボールゲーム種目に対応する課題解決過程を明らかにし、その対決状況のタイプとその発展位相について整理している。この中に含まれる、学校体育における「ゴール型」を示すであろう、「2つの対決状況」のタイプを詳述すると下記の通りである。

1. 混在型：

「競争目的：ボールを目的地に移動すること」

「競争課題：突破+的入れ（＝ゴール）」

「解決方法：送り出し（＝パス）」…サッカー・バスケットボールなどのゴールゲーム

2. 分離型：

「競争目的：ボールを目的地に移動すること」

「競争課題：突破（＝相手防御面を突き破る）」

「解決方法：持ち運び（＝ランニング）」… タグラグビーなどの陣取りゲーム

上記、〈混在型〉〈分離型〉は、競争目的が「ボールを目的地に移動すること」、すなわち、ゴールに類する形状のもの（場所）に入れる（運ぶ）ことが共に目指されることは同義であるが、そのための「競争課題」と「解決方法」に差異がある故に、試合中にフィールド外からゲームを観察した場合に、その様相に違いが生じることとなる。一般的に、〈混在型〉の種目であるサッカーやバスケットボールでは、攻防の選手らは入り乱れる状況となり、例えば、サッカーでは「ゲームでは〈中盤の戦い〉が重要視される」と言われるように、ボールを保持する選手が自身の周囲360度からの防御行動を回避するために、送り出し（＝パス）を駆使し、防御側の最終ラインの突破を図り、その突破が達成された後に、的入れ（＝ゴール）課題に対峙することとなる。つまり、〈混在型〉は、競争目的を達成するためには、そのための課題が2段階で設定されていることを意味するといえる。

一方、〈分離型〉の種目であるタグラグビー・ラグビーでは、攻防の選手らは、防御側が構成するであろう防御面に対して、互いに向き合う形で位置取る状況となり、例えば、タグラグビーでは、ボールを保持する選手が自身の前方（眼前）180度からの防御行動を回避するために、持ち運び（＝ランニング）を駆使し、防御側の防御ラインの突破を図り、その突破の達成が繰り返されることで、ボールの位置取りを前進させることができる。このことを、一般的には「陣地を進める」と言い表し、〈分離型〉種目を「陣取りゲーム」と定義づける主たる理由であるといえる。

鈴木ら（2008）の提起した〈混在型〉〈分離型〉は、「ボールを目的地点（ゴール）に移動をする」という同じ競争目的であっても、この両者にはゲーム様相に明確な違いがあると言える。学習指導要領解説で規定されている「ゴール型」の意味内容を解釈する際には、

若干ながら注意をすることが必要であろう。つまり、ゴール型に位置づく種目の中に含まれる「陣地を進める（陣取りゲーム）」種目群は、攻防が明確に分離することを前提としたルールの中でのゲーム学習が効果的であることが示唆されるのである。

具体的には、競技のラグビーでは、キックを活用しながら陣地を進めることが行われるが、学校体育において活用するルールとしては、「キック使用は不可」とする方向性が、陣取りゲームを系統的に学習することを手助けすることになると考えられる。つまり、キックを活用し安易にボールを前進させることは、「攻防共にボールの前ではプレイができない＝分離する」という「状況の一時的解消＝オフサイドの発生」を意味し、学習者である選手が「新たに攻防を分離し位置取るための時間が必要となる＝オフサイドの解消」、言い換えるならば、「〈分離型〉の状況復帰」という追加学習が発生することとなるため、学習がより複雑化するといえる。

なお、「陣取りの仕組み」に関わって、タグラグビーの学習での実践的な課題として常に取り上げられることは、「パスを前に投げてはいけないこと（ルール：スローフォワード）」に対する指導の難しさである（佐藤・鈴木、2008b）。攻防が分離しているゲームであれば、攻撃側の「タグ後（防御側の成功）のパス」は、「後方の味方を探した後の、やさしいパス」を可能とするといえる（佐藤・鈴木、2008a）。なぜならば、〈分離型〉故に、前述の通り、防御側は、タグ後にボールの位置を越えた相手陣地で待ち受けることができないために、「攻撃側の再攻撃（連続突破）が保証」されているからである。

このことを、効果的に実施するための身体操作として考えられることは、「タグ後、即座に攻撃方向（サイド）に対して後方に向きを反転させ、自身よりも後ろに位置取る味方を探すこと」である。つまり、陣取りゲームとは、「ボール保持をする選手は、攻撃方向に向かって、眼前180度を活用し、ランニングによってボールを前進させ、前進が阻止された（タグが取られた）場合には、攻撃方向（サイド）に対して後方180度の味方を活用するゲーム」であるといえる。つまり、攻撃方向（サイド）に対して後方180度に向きを変えた味方への送り出し（＝パス）は、選手から捉え直すと味方と相対するために、「前へのパス」であることが理解されよう。「陣取りゲーム（タグラグビー・ラグビー）は、後方へのパスが難しい」という、これまでの難題は、対決状況の理解を通じた、合理的かつ合目的な課題解決の手段を再検討することから、容易に解決されることといえる。

また、今回の改訂を受け、中学校体育授業の実施を念頭に置き、タグラグビーの指導内容について詳細な検討を加えた早坂（2018）の考察によると、中学校の球技領域ゴール型の記載内容は、タグラグビーのゲーム原理を的確に言い表すことができず、改めて整理を行い提起することが必要であると詳述している。このことの意味することは、本項で詳細に考察を加えた課題解決過程の差異から対決状況に違いが見られることに起因していると考えられる。つまり、学校体育において、「ゴール型」の学習内容を検討するにあたり、〈ボールを運び的入れ課題

を有する種目」と「陣地を取る種目」の差異化を図ること〉は、今後、ゲーム教材を検討する際の重要な要件であると示唆されよう。

2. 「身体接触の学習」の位置づけと安全面の確保

タグラグビーにおいて、「相手のタグを取るという行為」は、ラグビーにおける「防御側のタックル成功」を意味している (Liddiard, 2014)。このことは、一般的に危険とされるラグビーの身体接触場面を、簡易な手段に代えることで安全面を確保しているといえるが、一方では、ボールゲーム学習で最も大切な内容である「ボール争奪場面が存在しない」ということをも意味している。このボール争奪を重要なテーマとして、「派生的ゲーム (タグラグビー)」と「原型ゲーム (ラグビー)」との相違点を精緻に検討することは、学習内容の検討には不可欠な観点といえよう (鈴木, 2012)。

なお、ラグビーにおける身体接触に関わる学習内容を検討するにあたり考慮すべき事項は、その学習すべき内容に差異 (「直接的身体接触 (例: 相手と直接対峙してコンタクトを行うこと)」と「間接的身体接触 (例: モール・スクラムなど味方の身体を通して相手とコンタクトを行うこと)») が存在することである。この2種類の学習内容は、学校体育において、他の領域・種目では代替学習が困難であるといえ、主としてラグビーのみで学習可能な内容であり、独自性といえる部分である。特に、「間接的身体接触」の学習から得られるであろう効果は、非常に大きいものであると推察される。筒井ら (2016) の研究は、この点を考察対象として含み、その効果に関して言及している。

例えば、学校体育において目標となる身体接触を含む学習として考えられることは、「立ちながらのボール争奪 (ラグビーでは「モール」と言われる)」である。攻防相互に3名以内にて、頭部と目線を上げながら、ボール争奪を実施、前進を図る行為であれば、安全面の確保を維持することができるといえる (山田ら, 2004・古川ら, 2006・山田, 2008・松尾ら, 2017)。

加えて、身体接触を含む学習において留意すべき事項は、競技ラグビーではタックル時に事故発生が多いため (日本スポーツ振興センター, 2013)、学校体育では「タックル無し」、すなわち「防御はホールド (立ち姿勢で相手を掴まえて保持する) までのルール実施」に留めることは、安全面を確保するためには大切な要件であるといえる。よって、このような場面では、タックル後のボール争奪が発生しないため、つまり、「ラック (地面にあるボールを攻防互いに立ち姿勢で争奪する)」は扱わないことが事故回避のための必須条件といえよう。例えば、前述の「立ちながらのボール争奪 (モールゲーム: 「おしくらまんじゅう遊び」)」は、「中学校・体づくり運動領域」を活用しながら、単元 (7時間) での授業実施の可能性が模索されることで、高校のラグビー授業への円滑な接続が期待される。

Ⅲ 「学校体育のラグビー授業」における目標となるゲーム様相

1. 「小学校のタグラグビー」と「中学校のタグラグビー」のゲーム様相とその差異

タグラグビーの学習では、相手防御面の「突破を行う」という競争課題を解決するために、「ボールを持ち運ぶ＝ランニング」という手段が目標とされる。したがって、小学校では主に「ボールを両手で持ち」「相手防御面を突破する」ことが、中学校では「味方との連携を活用しボールを受け渡し」「相手防御面を連続的に突破する」ことが、それぞれ目標とされるゲーム様相といえよう。

可能であれば、中学校で実施するゲームでは、タグラグビーの発展ゲームである「タッチラグビー（両手で相手をタッチすることで防御成功＝タグ行為と同義）」を行うことを提起したい。ここでは、相手を掴まえるための「身体の向け方／応じ方」の学習を行うことができ、将来的には、高校の授業において「防御はホールド（立ち姿勢で相手を掴まえて保持する）ルールでの実施」を目標と位置づけることの基礎的学習を行うことができると考える。

2. 「高校のラグビー」のゲーム様相（技術・戦術・ルールを含む）

高校では、小・中学校の学習を踏まえ、「ホールド防御」による簡易な身体接触（「立ちながらのボール争奪＝モール有り）を含むゲームの実施／展開を目標となるゲーム様相として目ざしたい。ゲームにおいて、「ホールド防御」で円滑に実施することができれば、前述した「間接的身体接触」に関わる学習を展開することができる。加えて、セットプレイとして、ゲームの再開場面で「スクラム（可能ならば攻防各5名参加）」を実施することで、同じく「間接的身体接触」の学習場面が創出でき、他のボールゲームでは得られないことのない効果的な学習が展開されることが期待される。身体接触を含むことにより、ゲーム場面において、攻防それぞれが、相手に対して、身体を「どのように向け」「どのように接近するのか（＝間合いを保持するのか）」という、ボールを持たない時間の動き方が、非常に重要な学習内容となるであろう。

Ⅳ 「12年間の〈陣取りゲーム〔タグラグビー／ラグビー〕〉の学習過程（全体構想）」試案

表1は、前章までの考察内容を踏まえ、小中高の12年間の陣取りゲームの学習過程（全体構想）を試案として取りまとめ整理したものである。小中高、各校種別に、「領域」「単元時間数（目安）」「種目」「目標となるゲーム様相（攻撃時）」「ゲーム参加人数／フィールド（目安）」「攻撃の学習内容」「防御の学習内容」「ゲーム教材づくりにおける留意点」に沿い、学習の系統性を考慮しながら提示を行った。

表1 「12年間の〈陣取りゲーム [タグラグビー／ラグビー]〉の学習過程（全体構想）」試案

校種	対象・領域	単元 時間数 (目安)	種 目	目標となる ゲーム様相 (攻撃時)	ゲーム参加人数・ フィールド(目安)	攻撃の学習内容	防御の 学習内容	ゲーム教材づくりに おける留意点
小学校	中学年・ ゲーム 高学年・ ボール運動	5～8 時間	タグラグビー	中学年：突破 (1名にて実施) 高学年：突破 (味方を活用)	中学年： 4名(チーム) 高学年： 5名(チーム) 20～30m×30～40m	「急 発 進」 「急 停 止」 「急 転 回」	「並 ぶ」 「広がる」 「顔上げる」	フィールド上における、「絶対ゼロ点」(金子,2009)の身体感覚の習得。主に「定位感」「気配感」。
中学校	球 技	5～8 時間	タグラグビー (タッチラグビー)	連続突破	5～6名(チーム) 20～30m×30～40m	「急 発 進」 「急 停 止」 「急 転 回」 「タッチされた 味方への接近」	「並 ぶ」 「広がる」 「顔上げる」	ゲーム実施時における、「情況投射化身体知」(金子,2009)の習得。主に「付帯 伸長化身体知」。
	【体づくり運動】	【3～7 時間】	【モールゲーム】	【立った姿勢による ボール争奪】	【1～3名(チーム)】	【頭を上げてボール 保持】	【頭を上げて身 体保持】	
高校	球 技	12～15 時間	ラグビー (ホールド)	ボール争奪有り (モール形成)： ※スクラム：攻防 共に各3名 まで参加可能 ※キック活用なし	10名(チーム) ※スクラム：攻防 共に各5名参加 にて実施。中学校 時にモールゲーム を既習の場合に限 る 30～40m×40～50m	「相手防御の並 びを崩すことを 志向した意図的 行動」	「相手攻撃に 対して安全かつ 密着した防 御身体操作」	ボール争奪時における、「情況投射化身体知」(金子,2009)の習得。主に「徒手 伸長化身体知」。

小学校では、タグラグビーを採用し、「目標となるゲーム様相（攻撃時）」は「突破（1人あるいは味方を活用）」であり、「攻撃の学習内容」は「急発進・急停止・急転回」である。ゲーム場面において、攻撃側は、ボールを受け取りランニングで前進を図り（「急発進」、防御側にタグを取られた場合には「急停止」を実施、その後、即座に「急転回」（180度後方に、身体の向きを変える）を行い、味方にボールを送り出し（＝パス）、ボールの位置＝陣地を前進させることが目標とされる。授業における「急発進・急停止・急転回」の実施では、当然ながら、安全面に留意をするために、全力で実施することを控える指導を目指したい。つまり、相手をおかしゴールを目標とする疾走の動きを合理的に実施するためには、意図的に緩急を伴う走りが効果的であることを学習させたい。なお、攻防は、「相互隠蔽性の原理」（廣瀬、2010）に支配されるが故、互いを補完しながら機能するために、「防御の学習内容」は、「並ぶ・広がる・顔上げる」と位置づけられることができる。具体的には、攻撃を容易に突破させないよう、味方同士で横に「並び」「広がり」、攻撃側のタグを獲得するために「顔を上げる」ことが目標とされる。さらに、「ゲーム教材づくりにおける留意点」として提起できることは、まず、フィールド上における「絶対ゼロ点」（金子、2009、pp.197-198）の身体感覚の習得が取り上げられる。「絶対ゼロ点」の身体感覚とは、ゲーム参加者自身の方向や位置などの感覚が、ゲーム遂行中、ぶれることがないという身体感覚のことである。小学校期においては、この「絶対ゼロ点」の身体感覚の習得は、ボールゲーム系学習だけに限らず、全ての領域の学習の

基盤になるものとする。特に、「定位感（例：ゴールの方向・場所がいつでも身体が了解可能である）」「気配感（例：自分の後方に味方の支援を感じる感覚）」（金子、2009、p.200）などは、タグラグビーを実施するなかで学習者が獲得したい力量であるといえる。

中学校では、タグラグビー（タッチラグビー）を採用し、「目標となるゲーム様相（攻撃時）」は「連続突破」であり、「攻撃の学習内容」は「急発進・急停止・急転回」に加え、「タッチされた味方への接近」である。「急発進・急停止・急転回」は、小学校と同様であるが、タッチラグビー実施の際、「タッチされた味方への接近」は大切な学習内容となり得ると考える。「目標となるゲーム様相（攻撃時）」である「連続突破」を意図的に実施するためには、タッチ後への味方の支援が必須条件となりえるからである。このことは、高校におけるラグビー授業での掴まった味方への即座な支援行動に繋がるものと考えられる。「防御の学習内容」は、小学校同様、「並ぶ・広がる・顔上げる」と位置づけられることができる。「ゲーム教材づくりにおける留意点」として提起できることは、ゲーム実施時における「状況投射化身体知」（金子、2009、p.217）の身体感覚の習得である。ゲーム状況の中で、「連続突破」を実施することを目指す攻撃側は、常にゲームを先読みしながら参画することが必須となるが、ゲームに没頭し対応することができる身体感覚が「状況投射化身体知」と言われるものである。特に、「付帯伸長化身体知（例：間接的身体接触から獲得される身体感覚）」（金子、2009、p.219）は、モールゲーム（押しくらまんじゅう）で獲得することが可能であると考えられる。なお、表1には、中学校・体づくり領域を対象として、7時間単元として、モールゲームの実施を位置づけている。その設定意義については、前述の通りである。

高校では、ラグビー（ホールドラグビー）を採用し、「目標となるゲーム様相（攻撃時）」は「ボール争奪有り（モール形成）※キックの使用はなし」であり、「攻撃の学習内容」は「相手防御の並びを崩すことを志向した意図的行動」である。キックの使用がないために、「攻防が分離すること」が確保されている。それ故、防御側は、相手を掴まえるための効果的な行動を味方と共に協働しながら実施する必要が発生する。並ぶことで防御面を構築することはもとより、その防御面を維持し、相手を掴まえることが目指される。一方、このような防御側の行為を、攻撃側は意図的に崩す、すなわち、容易に相手に掴まらないよう「防御の隙間」に走り込むことによって、意図的に「〈防御の扉〉を左右に開閉すること（＝〈扉〉の1つひとつを防御選手に見立て、その隙間に走り込むことで防御選手を寄せる行為を実施すること）」を志向し、味方との協働が目指される。「ゲーム教材づくりにおける留意点」として提起できることは、中学校と同様に「状況投射化身体知」（金子、2009、p.217）の身体感覚の習得であるが、特に、前述した味方との協働で防御面を構築するような行為には、「徒手伸長化身体知（例：複数で防御行動を実施する際に離れて位置取っているにも関わらず、互いに手を繋いでいるかのように防御面を構築しているような身体感覚）」（金子、2009、p.220）の獲得が必須であると考えられる。

V まとめと今後の課題

本研究は、小中高校12年間の学習の見通しを前提として、「ゴール型・陣取りゲーム」に求められる学習内容の再検討を行うことを目的とした。前章までの考察を通じて、「ゴール型における攻防の仕組みの差異」「陣取りゲーム攻防の仕組み」について整理及び確認をすることができた。加えて、「12年間の〈陣取りゲーム [タグラグビー／ラグビー]〉の学習過程（全体構想）」試案作成を行い、カリキュラムづくりを志向するための道しるべを提示することができた。

本研究の考察から明らかとなった、「ゴール型における攻防の仕組みの差異」「陣取りゲームの攻防の仕組み」についての理解を援用し、まずは、これまでの先行実践事例の再検討を進めることが必要であると考え。加えて、タグラグビー・ラグビーの学習において、身体接触を導入する時期やその内容に関して深く言及した先行研究は見当たらず、当該内容の方法についての提起を確認することができる（山本ら、2017・R. Light et.al, 2015）。今後は、「身体接触の学習を導入するための方略」について検討を進めることは急務な課題であると考えられる。

学校体育では、当然ながら「陣取りゲーム（タグラグビー）を学習すること」が目的ではなく、「陣地を進めることの仕組みを学習すること」が大切な要件であることは言うまでもない。今後は、本研究において導出した視点から、「陣取りゲームの攻防の仕組み」にクローズアップした効果的な実践の取り組みを期待したい。加えて、表1にて試案として提示を行った「12年間の陣取りゲーム [タグラグビー／ラグビー] の学習過程（全体構想）」を基点として、体育授業が展開され、学習者である児童・生徒が〈陣取りゲームの面白さ〉に出会うことを強く期待したい。

引用文献

- 古川拓生・竹村雅裕・中川昭（2006）ラグビー競技におけるタックルプレーの様相について．筑波大学体育科学系紀要，29：71-75.
- 早坂一成（2018）前期中等教育（中学校第1学年及び第2学年）におけるタグラグビーの指導法と普及に関する考察，名古屋学院大学教職センター年報，第2号：55-63.
- 廣瀬勝弘（2010）ボール運動・球技の授業はどのように展開されるのか？．鈴木直樹ら著，だれもがプレイの楽しさを味わうことのできるボール運動・球技の授業づくり，教育出版，68-79.
- 金子明友（2009）スポーツ運動学，明和出版.
- 栗木伸昭（2015）「前へ，フォロー，ずらし」で，全員トライ！タグラグビーの実践，体育科教育 63（1）：62-65.
- Liddiard, Jane（2014）TAG RUGBY 2nd edition, BROOMSBURY
- 独立行政法人日本スポーツ振興センター学校災害防止調査研究委員会（2013）学校の管理下における体育活動中の事故の傾向と事故防止に関する調査研究——体育活動における頭頸部外傷の傾向と事故防止

の留意点 —, 日本スポーツ振興センター

松尾博一・山田幸雄・増地克之・松元剛 (2017) アメリカンフットボールにおける Heads Up Tackling (HUT) 指導プログラムがタックルの安全性およびパフォーマンスに与える影響, 体育学研究, 62 (2) : 665-677.

文部科学省 (2017) 小学校学習指導要領解説体育編, 東洋館出版社

文部科学省 (2017) 中学校学習指導要領解説保健体育編, 東山書房

日本ラグビー協会監修 鈴木秀人編著 (2009) だれでもできるタグラグビー, 小学館.

Richard Light, John R. Evans, Stephen Harvey, Rémy Hassanin (2015) *Advances in Rugby Coaching: An Holistic Approach 1st Edition*, Routledge.

佐藤善人・鈴木秀人 (2008a) 小学校体育授業におけるタグ・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.

佐藤善人・鈴木秀人 (2008b) 小学校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.

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.

鈴木理・廣瀬勝弘・土田了輔・鈴木直樹 (2008) ボールゲームの課題解決過程の基礎的検討, 体育科教育学研究, 24 (1) : 1-11.

筒井茂喜・日高正博・後藤幸弘 (2016) 身体接触を伴う運動「タッチフットボール」の教育的効果 — 小学校5年生児童を対象として —, 日本教科教育学会誌 39 (2) : 91-102.

山田睦雄・奥脇透・原田繁・草野修輔・陶山鉄雄 (2004) ラグビーフットボール タックルによる頭頸部外傷発生の予防対策. 日本臨床スポーツ医学会誌, 12 (4) : 101.

山田睦雄 (2008) タックルのケガを防ぐ. ラグビークリニック Vol.15, ラグビーマガジン別冊冬季号, ベースボールマガジン社, 54-59.

山本巧・藤森啓介 (2017) ラグビーのトレーニング — 戦術アプローチに基づく練習プログラム —, 大修館書店.

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タグラグビーの魅力, 体育科教育 59 (13) : 32-35.