

楽しいタグラグビーゲーム

1 タグを使ったゲーム

- 手つなぎタグとり
- 円形タグとり
- タグとりへび
- 牛馬ゲーム 陣地へ逃げる。敵へ攻める。じゃんけん勝負
- タグとり鬼 色対抗 個人戦 じゃんけん エリア
- タグとりリレー
- 一方通行タグとり
- グループ手つなぎタグとり
- 1対1タグとり
- コースタグとり

2 ボールを使ったゲーム

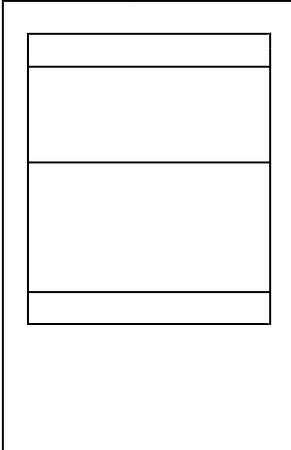
- ボールかタグかゲーム
- 一列ボールリレー 上下横 手・足
- 折り返しリレー
- ボールタッチゲーム
- パスリレー
- ボール集めゲーム パスなし パスあり
- パスグリッドリレー
- 円形パスまわり 内側 外側 ランニング
- ハイパン円形移動
- ボール体まわし 首 おなか 足

3 コートを使ったゲーム

- ゴールライン対抗タグとりゲーム 三角じゃんけんゲーム
- 四方向一斉タグとりゲーム
- ボール運びゲーム
- 通りぬけ点ゲーム(初心者)・幼児用)
- 通りぬけ線ゲーム
- 通りぬけエリアゲーム
- 三角じゃんけんゲーム
- クロスパス斜め走りレー
- タグラグビーハーフコートゲーム
- タグラグビー 歩いて! かけ足で! 走って!

1 タグを使ったゲーム

1 - 手つなぎタグとり(2人1組)



ルール

2人組で向かい合ってあいさつをした後、握手をして左手を頭上に挙げる。
 笛の合図で、相手のタグをとって「タグ」と言って頭上に先に挙げる。
 タグとりが一緒の場合やタイムオーバーの場合は引き分け。
 必ず、タグでなく相手の目を見ながらタグをとる。
 目を見ながらタグをとることを強調する。目を見ないと頭がぶつかりケガをすることが多い。

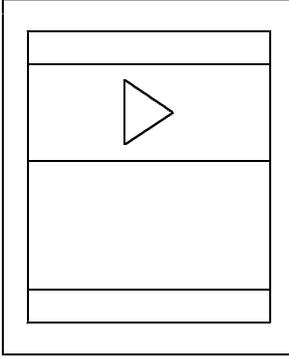
勝 敗

- ・ 時間内にタグを取り、「タグ」と言って頭上に先挙げたら勝ち。

レベルの変化

- ・ なし

1 - 円形タグとり(4人1組)



ルール

四人組で1人が鬼となる。
3名が手をつなぎ、鬼が一番奥の人のタグを取ったら勝ち。
3名は手を離したら負けとなる。
奥の人のタグをとって頭上に挙げ「タグ」と言ったら勝ち。
手をつないでできた円の中を通過してタグをとったらダメ。

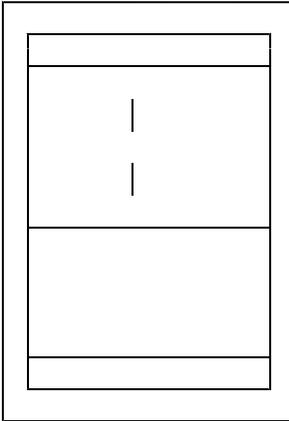
勝 敗

・ 一番奥の人のタグをとったら勝ち。

レベルの変化

・ なし

1 - タグとりヘビ(4人1組)



ルール

鬼と向かい合って3名が一行に並ぶ。
鬼が一番後ろの人のタグをとって「タグ」と言って頭上に挙げたら勝ち。
一番鬼に近い人は両手を広げてじゃまをしても良い。
列になっている人の手は肩または腰に置く。

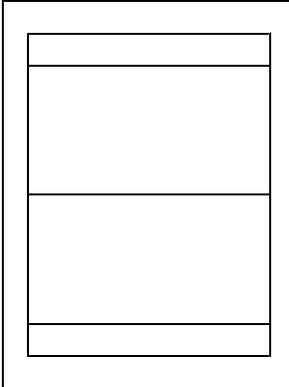
勝 敗

・ 一番後ろの人のタグをとったら勝ち

レベルの変化

・ 列を長くしたり，短くしたりする。

1 - 牛馬ゲーム1 (2人1組) 自分のゴールへ逃げる。



ルール

牛と馬を決めて2人組で向かい合ってあいさつをする。
握手をした状態での距離で，手を離し体勢をとる。
自分が走る方向を指さし，事故防止のために目標を確認する。
言われた方が自分のゴールへ逃げる。
言われなかった方は，逃げている人のタグをとる。

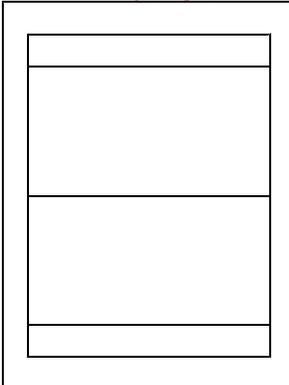
勝 敗

・ ゴールまで逃げ切って勝つか，またはタグをとった方が勝ち。

レベルの変化

・ 最初は歩いて，かけ足と徐々にスピードを出させる。

1 - 牛馬ゲーム2 (2人1組) 相手ゴールをめざして走る。



ルール

牛と馬を決めて2人組で向かい合ってあいさつをする。
握手をした状態での距離で，手を離し体勢をとる。
走る方向は相手ゴール。隣との間隔を3m以上はとる。
言われた方が相手ゴールをめざす。
言われなかった方はタグをとる。
走る方向を確認して目標を決める。

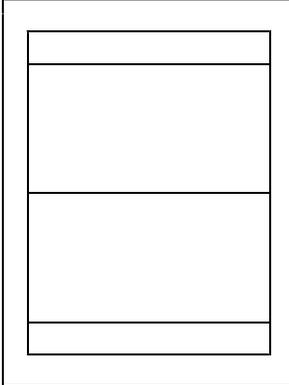
勝 敗

・ ゴールまで逃げ切って勝つか，またはタグをとった方が勝ち。

レベルの変化

・ 最初は歩いて，かけ足と徐々にスピードを出させる。

1 - 牛馬ゲーム3 (2人1組) ゴールをめざして走る。



ルール

2人組で向かい合ってあいさつをする。
握手をした状態での距離で、手を離し体勢をとる。
走る方向は2人で決める。
じゃんけんで勝った方が逃げる。
じゃんけんで負けた方はタグをとる。
走る方向を確認して目標を決める。

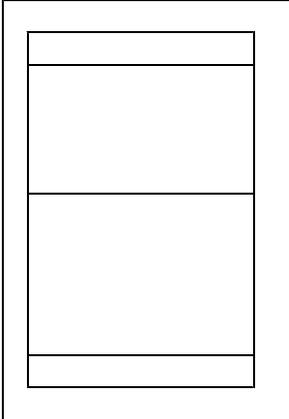
勝 敗

・ ゴールまで逃げ切って勝つか、またはタグをとった方が勝ち。

レベルの変化

- ・ 最初は歩いて、かけ足と徐々にスピードを出させる。
- ・ 相手ゴールに向かって走る方法もできる。

1 - タグとり鬼:色対抗 (コート半分で20名程度が限度)



ルール

コート半分に20人程度入り鬼ごっこをする。
色ごとにタグを取り合う。
タグを2本までしかとれない。2本とったら逃げる。
タグをとったら、とれていない同じ色の見方に渡しても良い。
たくさんとる子どもが限定されるので1人2本まで。

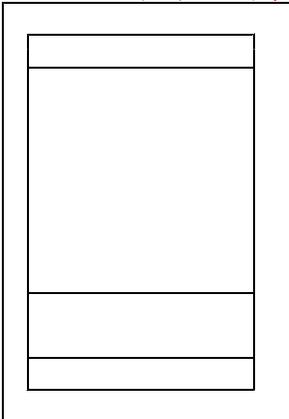
勝 敗

- ・ 最後までタグをとられずに逃げ切った人が勝ち。
- ・ チャンピオンは自分のタグが付いて人のタグを2本とった人。
- ・ タグの取れる本数を限定する方がみんなが楽しくできる。。

レベルの変化

- ・ 最初は歩いて、かけ足と徐々にスピードを出させる。

1 - タグとり鬼:個人戦 (コート半分で20名程度が限度)



ルール

コート半分に20人入り鬼ごっこをする。
タグを2本とって逃げまわる。
タグは2本までしかとれない。

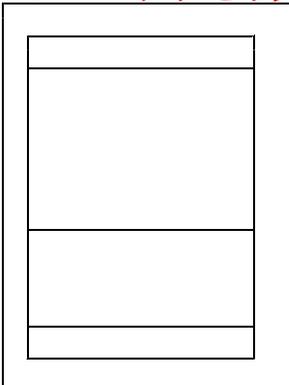
勝 敗

- ・ 最後までタグをとられずに逃げ切った人が勝ち。タグ4本
- ・ タグが合計3本が2位 タグ合計2本が3位

レベルの変化

- ・ 最初は歩いて、かけ足と徐々にスピードを出させる。

1 - タグとり鬼:じゃんけんゲーム (コート半分で20名程度が限度)



ルール

コート半分に20人程度入り鬼ごっこをする。
左手を頭上に挙げ「グー」「チョキ」「パー」に分ける。
自分の勝てる相手のタグをとり、見方にしていく。

例 「グー」は「チョキ」を捕まえることができ、「チョキ」は捕まったら「グー」になり「チョキ」を追いかける。
左手で自分が何かをはっきり示しておく。

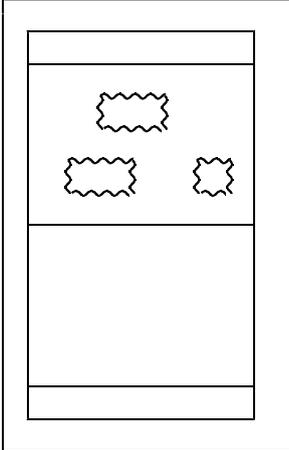
勝 敗

- ・ タイム制で一番多いチームが勝ち。
- ・ 一番少ないものもよく逃げきったと言うことで2位

レベルの変化

- ・ 最初は歩いて、かけ足と徐々にスピードを出させる。

1 - タグとり鬼:エリア (コート半分で20名程度が限度)



ルール

コート半分に20人程度入り鬼ごっこをする。
色ごとにタグを取り合う。
タグを2本までしかとれない。2本とったら逃げる。
タグをとったら、とれていない同じ色の見方に渡しても良い。
エリアを設けて、休憩所をつくる。休憩所には鬼は入れない。
ただし、エリアには決まった時間しか入れない。
たくさんとる子どもが限定されるので1人2本まで。

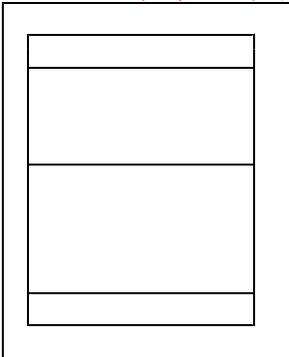
勝 敗

- ・ 最後までタグをとられずに逃げ切った人が勝ち。
- ・ チャンピオンは自分のタグが付いて人のタグを2本とった人。
- ・ タグの取れる本数を限定する方がみんなが楽しくできる。。

レベルの変化

- ・ 最初は歩いて、かけ足と徐々にスピードを出させる。

1 - タグとりリレー(チーム対抗)



ルール

チームを作り、お互い向かい合ったチームの一人が出てくる。
お互いタグの取り合いをして、勝ったら次の者と替われる。
連続負けた場合は、次の者を助っ人として呼ぶことができる。
その場合は2対1での勝負となる。二人のチームが勝った場合は、助っ人だけが残り、また1対1の試合をする。
タグのやり取りをきちんとさせる。。

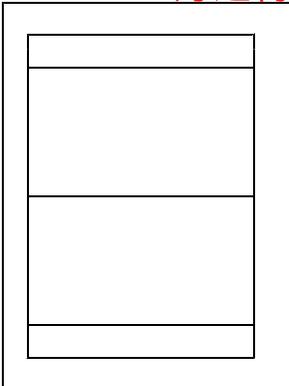
勝 敗

- ・ 早く全員が終わったら勝ち

レベルの変化

- ・ なし

1 - 一方通行タグとり



ルール

まずは攻守を決める。
攻撃側は相手のゴールをめざして走る。途中止まると負け。
守りは止まっても良いが、前進のみでタグをとる。

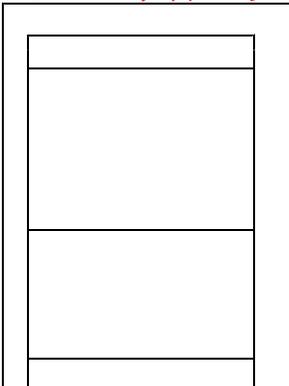
勝 敗

- ・ 全員が1回ずつやり、タグをたくさんとっていた方が勝ち。

レベルの変化

- ・ 最初は歩いて、かけ足と徐々にスピードを出させる。

1 - グループ手つなぎタグとり



ルール

コート半分に20人程度入り鬼ごっこをする。
最初、鬼は2~3人。鬼は捕まえた手をつなぐ。
3人目を捕まえたら、最初の鬼が離れて、また1人の鬼となり、新たに捕まえて2人になる。
必ず、手をつないで動く。
逃げている人が鬼にぶつかったら鬼になる。

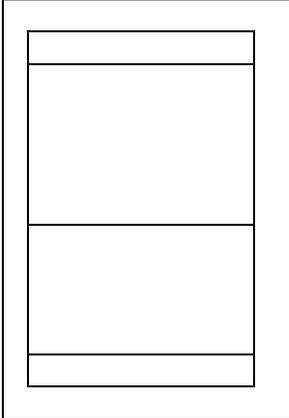
勝 敗

- ・ 最後までタグをとられずに逃げ切った人が勝ち。

レベルの変化

- ・ 最初は歩いて、かけ足と徐々にスピードを出させる。

1 - 1対1タグとり



ルール

2人組を作り、タグの取り合いをする。
手つなぎタグとりと違い、手を離れた状態でタグを取り合う。
タグを1本とったら、次は逆の手でタグをとる。
相手の目を見ながらとらないと頭がぶつかることがある。

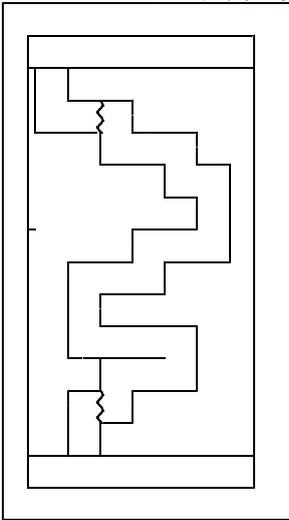
勝 敗

- 両手とも相手のタグをとったら勝ち。

レベルの変化

- 最初は、1本とっても勝ちとする。次に2本。

1 - コースタグとり(チーム対抗)



ルール

コースをつくる。
1コースに2チーム入り、順番に1人ずつ出てきてタグをと
りあう。
タグをとって勝ったら前に進む。
タグをとられた方は大声で「助けて」と叫び、次をスタート
させる。
タグの受け渡しをきちんとしてから次を呼ぶ。
タグの受け渡しが終わるまで次はスタートできない。

勝 敗

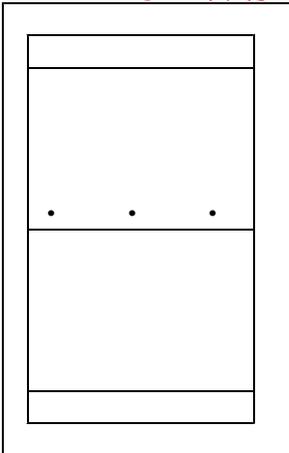
- 相手近くのゴールラインへ先に着いた方が勝ち

レベルの変化

- 最初は歩いて、かけ足と徐々にスピードを出させる。

2 ボールを使ったゲーム

2 - ボールかタグか(2人1組)



ルール

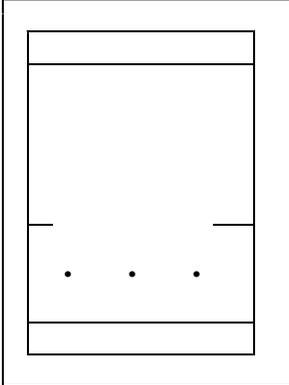
二人の間にボールを置く。
合図でどちらかがボールをとって陣地のゴールに持って行く。
ボールを持った人のタグをとる。
お互い目を見ながら動きを感じ取る。

勝 敗

- タグをとられずにゴールへボールを持って行けば勝ち。ただし、タグをとられた負けとなる。

レベルの変化

2 - 一列ボールリレー(チーム対抗)



ルール

チームごとに一列になり、前から後ろへボールを渡していく。
ボールの渡し方は、股・頭上・体の左右などいろいろな渡し方
でつないでいき、また後ろから前に戻ってくる。
ボールの持ち方をきちんと指導する。
遊びとして、寝ころんだり、足でやったりすることも可能。

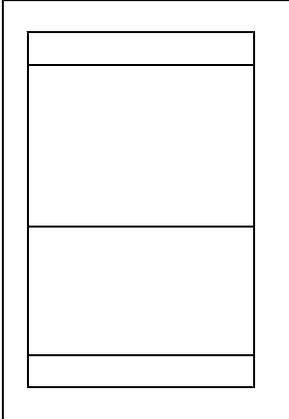
勝 敗

- ・ ボールが早く戻ってきたら勝ち。
- ・ 戻ってきたチーム全員で「トライ」と叫ぶことでまわりに順位を知らせる。

レベルの変化

渡す工夫をすることが大切。

2 - 折り返しリレー(チーム対抗)



ルール

チームごとに列を作り、1名ずつスタートしつないでいく。
目標をまわってきたら、ボールをパスをしてつないでいく。
次の者がボールをキャッチできない場合は、パスを出した
者が、転がっているボールを取りに行く。

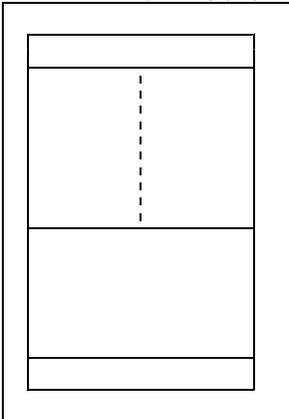
勝 敗

- ・ 最後の者が最初にスタートした者へボールをパスして、全員が「トライ」と言ったら勝ちになる。

レベルの変化

- ・ パスの仕方や列の作り方、障害物などがあるとおもしろい。

2 - ボールタッチゲーム



ルール

1 / 4 のコートに約 20 名が入り、鬼 2 人にボールでタッチ
されるゲーム
ボールを持っている鬼は動くことができない。しかし、ボ
ールを持っていない鬼が動き、ボールでタッチする。
ボールでタッチされた人は鬼になり、鬼が増える。
鬼がボールを落としたら、落とした人とパスを出した人が
鬼になり最初から行う。

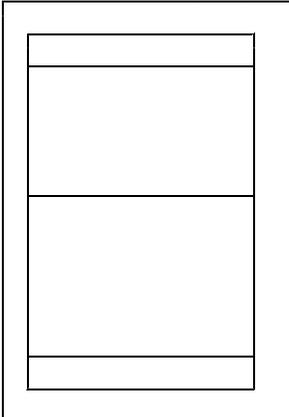
勝 敗

- ・ ボールにタッチされずに最後までに残った人が勝ち。

レベルの変化

- ・ タッチされた人が外に出て待つ方法もある。
- ・ 鬼が増えるたびにボールを増やす方法もある。

2 - パスリレー(チーム対抗)



ルール

各チーム 2 列になり、二人ずつパスしながらコーンをまわっ
てリレーを行う。
いくつか関所を設けてその場所ではパス練習をする。
止まったのパスとか、走りながらのパスとか、いろいろなパ
スの課題を与えることが大切。

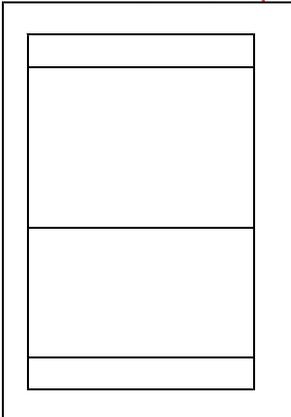
勝 敗

- ・ チーム全員が終わって「トライ」と全員が叫んだら勝ち。

レベルの変化

- ・ いろいろなパスの仕方があるので課題を与えるときにレベルを
考えて実施すると良い。

2 - ボール集めゲーム(チーム対抗)



ルール

4色のグループに分かれ、リレー方式で1人1個ずつボールを陣地に運んで来て、最初に3個そろったら勝ち。
ボールを取りに行く人と次に人だけが立つことができる。
応援しているチームが勝つことが多いのできちんとすわって応援をさせる。
ボールが中央になくなくなったら敵の場所からとってくる。
ボールを取りに来る人のじゃまをしてはいけない。

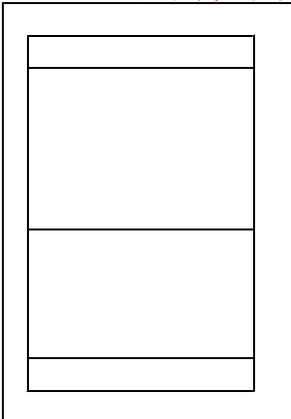
勝 敗

・ ボールが最初に3個揃ったら勝ち。

レベルの変化

- ・ ボールの数を1個ずつ減らしていくと3個集まりにくい。
- ・ 人数が多い場合は、二人でとりに行かせることも出来る。

2 - パスグリッドリレー(チーム対抗)



ルール

4人1組を4カ所にわかれてボールをパスしながら移動する。
最初の人があるボールを隣の人へパスしたらその場所へ移動する。
パスをもらった人は隣へパスをしてその場所へ移動する。
ボールを追いかけるようにしてまわっていく。
ボールをこぼした場合は、パスをした人がとりに行く。

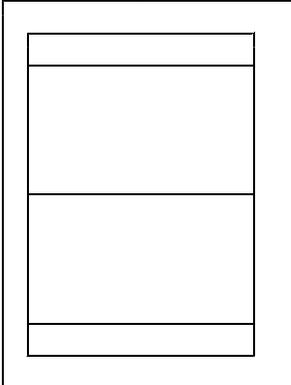
勝 敗

・ パスを全員で20回したら「トライ」と言って中央に集まってすわったら勝ち。

レベルの変化

- ・ 大人数である場合は、ボールの数を4個まで増やし4カ所一斉に移動させる全員が終わった勝ちという。各チーム対抗の試合もできる。

2 - 円形パスまわし(チーム対抗)



ルール

チームごとに円形になり、隣の人へボールをパスをしながらまわしていく。
全員でボールを目で追いながら20まで数える。
ボールをまわしていく。

勝 敗

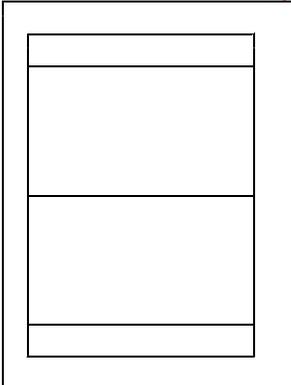
最後に20になったらボールを持っている人とその他の人も中央に集まり「トライ」と言ってすわる。

パスミスをしていても続きで数えていく。

レベルの変化

- ・ 最初は内側を向いているが、なれてきたら外側を向いて行う。
- ・ 走りながら、走る方向とは逆にボールをまわしていく。

2 - ハイパス円形移動(チーム対抗)



ルール

チームごとに円形になり、全員がボールを持った状態でボールを頭上にあげる。
ボールが上がっているとき隣へ移動してそのボールをとる。
これを全員が数えながら20回終わったらその場所に「トライ」と言ってすわる。
ボールを落としても継続して数える。

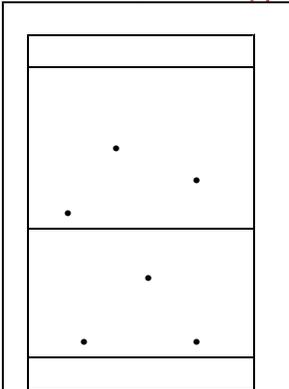
勝 敗

・ 最初に「トライ」と言ったチームが勝ち

レベルの変化

- ・ 一斉にボールをまわす方法もある。
- ・ ボールを2個にしたり、パスやキャッチ方法を変えたりする。

2 - ボール体まわし



ルール

1人で1個のボールを持ち。
合図で自分の体（足首・太股・腰など）のまわりをボールでまわす。
落としたりしたら継続して数える。

勝 敗

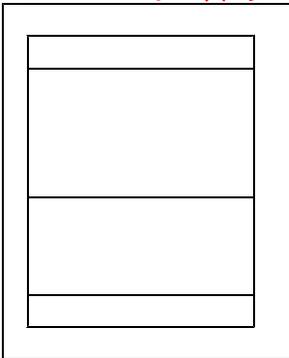
・ 決まった回数を上手に早く決まった回数だけまわしたら勝ち

レベルの変化

・ 体の難しい場所に挑戦させていく。首、股など

3 コートを使ったゲーム

3 - ゴールライン対抗タグとりゲーム



ルール

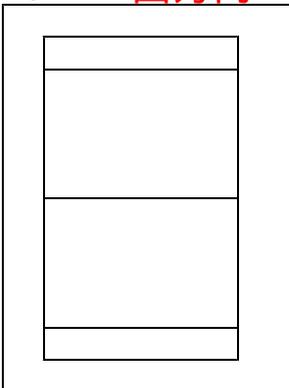
コートの中の半分を使う。加速するので注意する。
2チームが攻守に別れてゴールラインに並び一斉に相手ゴールに向かって走る。攻撃側はボールを持つ。
すれ違う際に守りは、ボールを持っている人のタグをとる。
前進と斜め方向への走りはOKだが、横や後ろに下がると反則となり失格になる。

勝 敗

・ タグをとられずにゴールに入った人の数と守りのタグをとった人の数で勝敗を決める。
二人以上のタグをとった人は失格となる。

レベルの変化 なし

3 - 四方向一斉タグとりゲーム



ルール

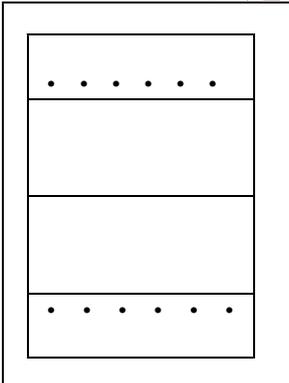
コートの中の半分を使う
4チームが2チームずつ攻守別にわかれ、一斉に正面のチームのラインをめざして走る
ボールを持っている攻撃側は、タグをとられずに向かい側まで走る。
途中、止まったりさがったりしてはいけない。
ボールを持っていない守りは、ボールを持って走ってくる人のタグをとって向かい側まで走る
途中、止まったりさがったりしてはいけない。

勝 敗

・ タグをとられなかった人とタグをとった人の数で勝敗

レベルの変化 なし

3 - ボール運びゲーム



ルール

2チームにわかれ、自分たちのゴールにあるボールを相手ゴールに置いてくる。
ボールを持っている人がタグをとられたら、その場でタグを返してもらい、タッチラインの外から自分のゴールへボール持って帰る。
ボールを持って行くか、タグをとってボールを置かせないかはチーム内で役割を決める。途中、役割が変わっても良い。

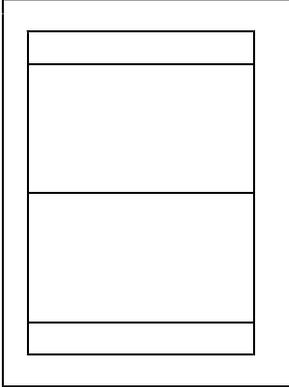
勝 敗

・ タイム制で時間になったとき、ボールの少ない方が勝ち。

レベルの変化 ボールの数を操作する。

・

3 - 通りぬけ点ゲーム(初心者及び幼児用)



ルール

2チームに分かれ、攻撃側はボールを持って相手ゴールに入れば点数が入る。

ゴール近くに得点板を置いて点数を自分で入れさせる。

守りは、フラフープなどを使い自分の守る場所を決めてそこか動かずに相手のタグをとる。タグをとられた者は、タグを返してもらい最初からやり直す。

とったタグはその場で返す。

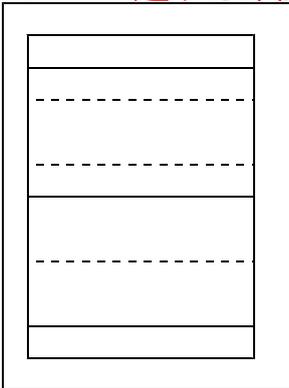
勝 敗

・ タイム制で点数が多い方が勝ちとなる。

レベルの変化

・ タグを全部とられるまでは走れる条件も可能だが、とったタグを置く場所を設定しないといけない。

3 - 通りぬけ線ゲーム



ルール

2チームに分かれ、攻撃側はボールを持って相手ゴールに入れば点数が入る。

ゴール近くに得点板を置いて点数を自分で入れさせる。

守りはコート内に線を引き、その線上を自由に左右に動きながらタグがとれる。

線から1歩まではOK だがそれ以上は反則となり、タグをその場で返す。

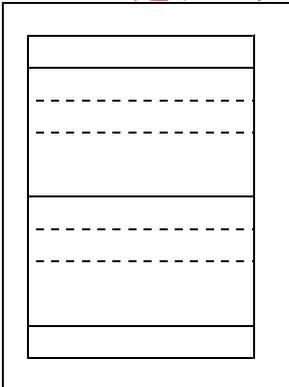
勝 敗

・ タイム制で点数が多い方が勝ちとなる。

レベルの変化

・ タグを全部とられるまでは走れる条件も可能だが、とったタグを置く場所を設定しないといけない。

3 - 通りぬけエリアゲーム



ルール

2チームに分かれ、攻撃側はボールを持って相手ゴールに入れば点数が入る。

ゴール近くに得点板を置いて点数を自分で入れさせる。

守りはコート内に動けるエリアを設ける。その中を自由に動きながらタグがとれる。

エリアから出てタグをとった場合は返す。

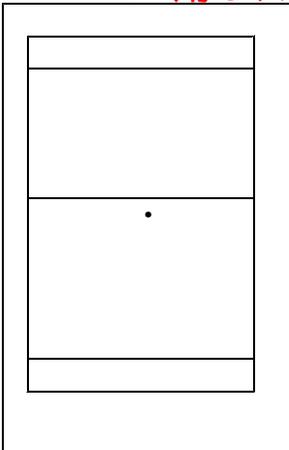
勝 敗

・ タイム制で点数が多い方が勝ちとなる。

レベルの変化

・ タグを全部とられるまでは走れる条件も可能だが、とったタグを置く場所を設定しないといけない。

3 - 三角じゃんけんゲーム



ルール

コートセンターにいる二人がジャンケンをして、勝った方が相手ゴールめざして攻める。

勝った方は味方を中央に呼び寄せ、ボールを持って攻める。

ジャンケンで負けた方は、相手がボールを触るまで動くことはできない。また、動けてもゴールの左右のどちらか一方しか動けない。

攻撃側が有利になる状況をつくる。

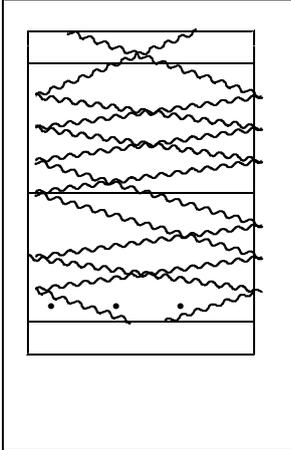
タッチから出たり、ボールを前に落とししたり投げたりしたら攻撃が終わる。

勝 敗

タイム制でどちらが点数を多く入れたかで勝敗を決める。

・
レベルの変化 なし

3 - クロスパス斜め走リレー



ルール

各チームが2列になり、2人ずつスタートする。1人はボールを持って、お互いにタッチラインの近く来たら跳ね返ったようにして反対側のタッチラインへ向かって走っていく。

2人がタイミングを合わせ、ゴールまで最低4回以上クロスパスをしながら進んでいく。

ゴールまで行ったら逆に又クロスパスをしながら戻ってくる。

ボールがバトンの代わりになる。

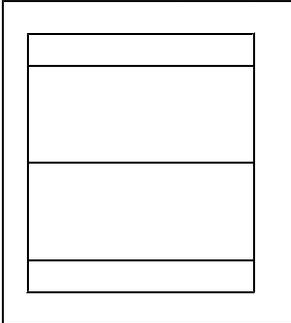
勝 敗

・ 全員が終わったら時点で順位が付く。

レベルの変化

- ・ 最初はゆっくり歩いて、徐々にスピードを上げて行う。
- ・ 鬼をコート内にいれる。

3 - タグラグビー-halfコートゲーム！



ルール

普通のタグラグビーの試合と同じだが、守りのスタートが陣地のゴールラインからになる。半分のコートだけを使用する。

4人制で最初のスタートだけが間をあける。

攻守の交代は、前へボールを投げたり落としたり、タッチラインの外へ出た場合である。タグの受け渡しが悪い場合は攻撃を有利にしてあげる。

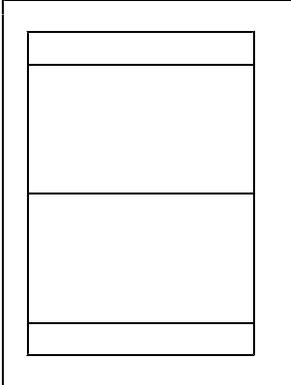
勝 敗

・ タグの回数で攻守の交代はしない。トライで勝敗が決まる。

レベルの変化

・ 最初はゆっくり歩いて、次第にスピードをあげる。

3 - タグラグビー-2 歩いて！ かけ足で！ 走って！



ルール

攻守の間を5m

児童の歩数で約7歩程度あける。

攻守の交代は、前へボールを投げたり落としたり、タッチラインの外へ出た場合である。タグの受け渡しが悪い場合は攻撃を有利にしてあげる。

勝 敗

・ タグの回数で攻守の交代はしない。トライで勝敗が決まる。

レベルの変化

・ タグの回数で攻守の交代をする。