

－ 資 料 －

女子大生のタグラグビー指導者講習会受講における効果
－幼児・児童の指導方法の理解に関して－

古 田 貴美子 庄 司 圭 子

A Study of Effects on Women's College Students through Tag Rugby
Teaching Methods for Children:
Regarding Understanding Teaching Methods for Infants and Older Children

Kimiko FURUTA Keiko SHOJI

要 旨

幼児期に行われる鬼遊びと関連の深いボールゲームであるタグラグビーは、楽しく、短い時間でも運動量が豊富で、多様な遊び方がある。幼稚園教員や保育士等を目指す女子大生が、鬼遊びをタグラグビーの指導や体育の視点から捉えて指導法を学ぶ機会は今まではなかったが、指導力向上のために、小学校体育で行われるタグラグビーの指導方法を学んだ効果を確かめた。

平成26年8月に開催したタグラグビー指導者講習会を女子大生58名が受講した。受講後に尋ねた5段階の自己評価（達成度）は、タグラグビーやしっぽとり遊びとその指導について全ての項目で平均が4点以上だった。しっぽとり遊びの理解と子どもたち楽しさを伝えられるとの項目が4.6～4.8点の評価で、実際に動きながら学ぶ講習方法により、効果が高かったと推測する。また、技能以外にルールを守ることや仲間との協力など子どもたちに身に付けさせたい内容をも体感し理解していることがわかった。

キーワード：タグラグビー tag rugby 鬼ごっこ tag 遊び game
指導 coaching, teaching 自己評価 self-evaluation

1. はじめに

子どもの遊びは、運動の調整力、体力、思考力、人間関係など心身の発達のあらゆる部分に影響する。従来、子どもは幼少期から、様々な動きをする「鬼遊び」をよくしてきたが、最近では外遊びをしにくい事情もあり、子どもだけで工夫して遊ぶ機会は減少している。平成24年の文部科学省の幼児期運動指針¹⁾では、子どもの基本的な運動能力の低下が指摘された。遊ぶ場所、遊ぶ仲間、遊ぶ時間の減少が、幼児期以降の多様な動きの獲得や体力・運動能力に影響しているのは明らかである。同指針では、体力向上の基礎を培う幼児期において運動する機会

の保障に努めるよう通知された。幼児が主体的に体を動かす遊びの場と機会の確保は、幼稚園や保育所（園）、小学校が担う課題と言える。

幼稚園や保育所（園）でよく行われる鬼遊びの一つに「しっぽとり」がある。楽しさはもとより、短い時間でも運動量が豊富で、人数やスペースの変化によって多様な遊び方がある。本学幼児教育学科で教員や保育士を目指す学生は、遊びの指導を目的として、「しっぽとり」を中心とする授業作りを経験するが、これまでにスポーツや体育と結びつけ、その見地から指導法を学ぶ機会はなかった。

一方、スポーツの場では、「しっぽとり」が基本の動きを身に付けるために、またウォーミングアップを目的として活用されている²⁾。また、まさに「しっぽとり」と同じ運動と考えられるスポーツにタグラグビーが挙げられる。タグラグビーは小学校で教えるボールゲームの一つとして、平成20年施行の小学校学習指導要領解説に例示されるようになった³⁾。タグ＝しっぽとみなし、タグ取り鬼ごっこの運動が導入や準備運動として行われ、様々な動きを身に付けながら、タグラグビーへと発展させている⁴⁾。

そこで、遊びだけでなく運動として指導方法を学ぶタグラグビー指導者講習会を設け、受講した経験が遊びの指導にどのような効果をもたらすか確かめたいと考えた。指導力を身に付ける効果的な方法を確立するための資料を得ることを目的とする。

2. 方法

(1) タグラグビーについて

タグラグビーの特徴、ルールや遊び方については、日本ラグビーフットボール協会ホームページ⁵⁾や公式ブック⁴⁾に詳しく書かれているが、簡単に特徴を表す。

ゲームの特徴：陣取り型のボールゲームである

用具・準備：楕円のボール、タグベルト

- ルール
- 腰にベルトをまき、そのベルトの左右に2本の带状のタグ（リボン）をつける
 - 1. タックルをしてはいけない（身体接触を禁止）
 - 2. 相手のゴールラインの向こう側にボールを置くと得点になる（トライ）
 - 3. ボールを前に投げてはいけない、蹴ってはいけない（前進の方法はボールを持って前に走る、パスするときは横か後ろにいる味方に投げる）
 - 4. 相手の前進を止めるには、腰に付けたタグを取る

その他：鬼遊びの動きを含む運動であり、タグ取り鬼などタグを使ったたくさんのゲームができる

ラグビーとの大きな違いは、タックルすると反則になるところで、相手とぶつかる怖さがないことである。また、ラグビーと同じく、ボールより前に出るとボールをもらえない（オフサイド）、後ろにパスしないといけないので、ボールゲームに積極的に参加できない子どもでもボー

ルに触れる機会が多くなる。

(2) タグラグビー指導者講習会の開催

神戸女子短期大学 幼児教育学科と総合生活学科，神戸女子大学 文学部教育学科の教員から教職や保育士等を志望する学生に案内をし，参加募集を行った。講習会の詳細と参加人数は以下に示す通りである。

今回の指導者講習会の講師は，タグラグビーの認定指導員，地域スポーツクラブの指導者であり，また現役小学校教諭で授業のコントロールに長けている。講習会の流れは，学生たちが

表1 講習計画 ～タグを使った鬼ごっこ(しっぽとり)から通り抜け鬼(タグラグビー)へ～

- 〔ねらい〕 遊びの中で体感しながら「ルール」を身につける *勝ち負けあり
 〔準備物〕 タグセット 赤・青・黄・緑 各20セット *ベルトとタグ
 ビブス 赤・青・黄・緑 各20枚
 ボール 12～20個 できれば30個 *タグラグビー用 楕円球
 カラーコーン 2コート分 18×2 *エンドライン = 陣地

ゲーム名称	内容	ルールおよび到達目標
1. タグ取り鬼ごっこ 乱戦(個人戦)	<ul style="list-style-type: none"> 取ったタグの本数を競う A タグを取られたらアウト(コートの外に出る) B 自分のタグを取られても続行(タグの本数に含める) 	<ul style="list-style-type: none"> タグの付け方，扱い方 手でタグを押さえない 身体接触についての約束事 人の手をはらったり押ししたりしない
2. タグ取り鬼ごっこ チーム戦	<ul style="list-style-type: none"> チームに分かれる 相手チームのタグを取り，集めたタグの本数を競う 	<ul style="list-style-type: none"> 試合前のあいさつ 試合後のあいさつ チームで集合，作戦タイム
3. 通り抜け鬼 (ボール集め)	<ul style="list-style-type: none"> コートのエンドラインに置かれた相手のボールを自分のラインまで運んでくる(15球の分け方 各チーム7球，あとの1球はジャンケンで勝ったほうに) タグを取られたらやり直す 鬼が2人，子が4人 	<ul style="list-style-type: none"> ゲームを理解する 勝敗を受け入れる
4. 通り抜け鬼 (運びきり戦)	<ul style="list-style-type: none"> 自陣のエンドラインに置かれたボールを相手側に運ぶ(15球) タグを取られたら，その場でタグをもらって付け，また参加できる ボールが地面に落ちたり，相手に取られたりしたらスタートに戻る ボールを味方に渡してもよい 鬼が2人，子が4人 	<ul style="list-style-type: none"> ルールを理解する 攻めと守りを交替で行う
5. 通り抜け鬼 (2球)	<ul style="list-style-type: none"> 4と同じルールで，2球から始める 運びきったら，得点になる 得点したら攻守交替 	<ul style="list-style-type: none"> 得点をつける
6. 通り抜け鬼 (1球) ＝タグラグビー	<ul style="list-style-type: none"> スタートはボールをはさんで向き合う タグを取られたら，その場でボールを味方に渡す(パス) 相手がボールを落としたら攻守交替 運びきったら得点になり，攻守交替 	<ul style="list-style-type: none"> 『手渡しルール』 ボールが先頭のルール(オフサイド)を理解する

実際に授業を受けるように体感しながら、指導方法を学ぶように構成された。表1に講習会の流れを示す。

内 容：タグラグビー指導者講習会（小学校体育におけるタグラグビー指導入門）⁶⁾

日 時：平成26年8月20日（水） 15：00～16：30

場 所：本学ポートアイランドキャンパス体育館

指導者：タグラグビー認定指導員2名

参加者：短期大学生55名，大学生3名，現任教員5名 合計63名

（3）アンケート調査

タグラグビー指導者講習会当日に、受講生全員に対して質問紙を配布し、無記名での記入の後、回収した。受講以前の鬼遊び（しっぽとり）やスポーツ経験および体育やスポーツに対する考え方を尋ね、受講後の自己評価（達成度）や感想と比較できるようにした。主な質問内容と回答方法は次の通りである。

- 質問項目
1. 性別〈2件法〉，年齢〈2件法（16～20歳，21～25歳）〉
 2. 出身地，現住地，スポーツ経験（種目）〈自由記述法〉
 3. 体育に対する印象など〈5件法〉，好きな種目，苦手な種目〈自由記述法〉
 4. しっぽとり鬼，ボールゲームなど10種目の経験の有無〈2件法〉
 5. 受講後の自己評価10項目〈評定法・5段階〉
 6. 講習会の感想
 - ・印象に残った言葉〈自由記述法〉
 - ・自信のあること（できるようになったこと）〈自由記述法〉

3. 結果

（1）受講学生の体育に関する印象

指導者講習会を受講したのは、女子大生1年生～3年生58名と小学校教諭5名の計63名で、女子大生の受講者のうちアンケート回答者は53名、回収率91.4%であった。成長過程での運動経験は、出身地域に関係することが考えられるので、受講学生の出身地を表2-1に、幼少時から大学入学までのスポーツ経験を表2-2に示す。鬼遊びや球技の経験を質問した結果を図1に示す。また、学校での体育の印象についても尋ねた結果を図2に表している。一般の学

表2-1 受講学生の出身地

	人数（人）	割合（％）
兵庫県神戸市内	7	13.2
兵庫県内神戸市外	30	56.6
兵庫県外	16	30.2
県外（内訳）		
大阪府	5	
京都府	2	
鳥取県	2	
香川県	2	
奈良県	1	
石川県	1	
徳島県	1	
福岡県	1	
長崎県	1	

表 2-2 受講学生のスポーツ経験（5位まで）

種目	人数 (人)	種目	人数 (人)	種目	人数 (人)
《小学生》		《中学生》		《高校生》	
①バレーボール	10	①ソフトテニス・テニス	9	①バスケットボール	5
②水泳	8	②バレーボール	6	①ソフトテニス・テニス	5
③陸上	4	②バスケットボール	6	③ダンス	4
④バスケットボール	3	④バドミントン	4	④バレーボール	3
④バドミントン	3	④陸上	4	⑤バドミントン	2

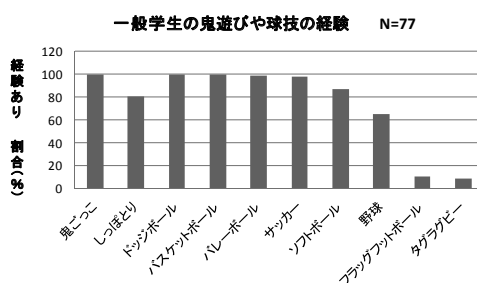
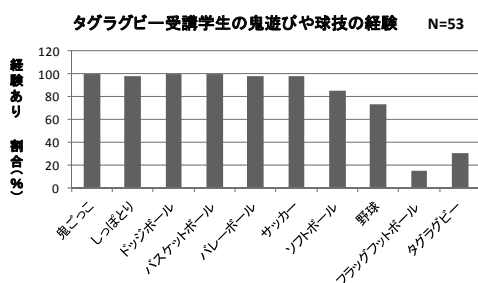


図 1 鬼遊びや球技の経験

生のスポーツ経験について確認するため、2014年9月に、教職を志望しない総合生活学科の女子学生77名に対してアンケート調査を行っている。その結果もまた図1、図2に示している。バスケットボールやバレーボールなどの球技の経験ありが受講学生、一般学生ともに、ほぼ100%なのに対し、タグラグビーの経験があるのは、受講学生が約30%、一般学生が約9%と経験者が少ないことがわかった。

受講学生のうち兵庫県内の出身者は約70%で、県外出身者が約30%であるが、近隣府県出身者を含めると9割が近畿地方出身であった。年齢差や地域差は小さく、そこに指導の効果の違いを見出すことは困難である。

小・中・高等学校での体育について、①好きだったか、②楽しかったかの質問に対する答えはよく似た結果を表した。5段階のうち好きな度合いが5（とても好きだった）と答えたのは、①②とも45.3%、4（好きだった）と答えたのは①が22.6%、②が24.5%で、ほぼ7割が、体育が好きで楽しかった経験を持っている。

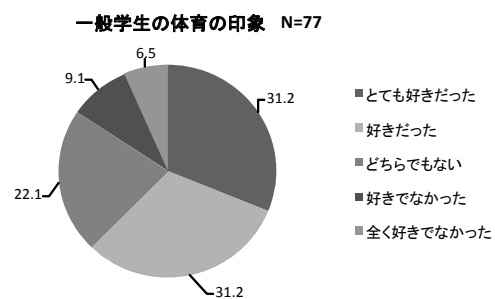
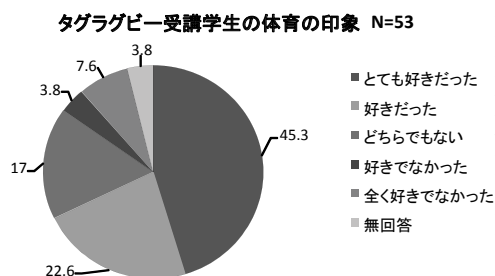


図 2 学校での体育の印象

一方、教員や保育士等志望ではない一般の学生に対して行ったアンケート結果は、①の質問に対して、5（とても好きだった）、4（好きだった）がともに31.2%、合わせて6割程度であった。また、2（好きでなかった）と1（全く好きでなかった）合わせて約16%であり、受講学生の方が、一般学生よりとても好きな割合が高く、好きでなかった割合は低い。スポーツに関心があり受講したいと思ったのか、教員や保育士等を志望する学生の特質なのかは明らかではないが、今回の受講学生は一般の学生に比べてスポーツを好む素地があると言える。

（2）受講後の自己評価

講習会受講後に、タグラグビーやしっぽとり遊びについての理解とその指導について達成度を問う質問をし、5段階で回答を得た。53名のうち2名が10項目の質問全て無回答で、質問の一部無回答者は3名だった。無回答者を除き、各質問に対する評価の平均点を表3に示す。最も平均点が高い質問項目は、②しっぽとり遊びが理解できた、の4.8点で、次が4.6点の④子どもたちにゲームの楽しさを伝えられる、最も低かったのは4.26点の⑦子どもに対して適切な声かけをすることができる、であった。②③④の質問項目では、5段階の5点を付けた学生がそれぞれ41人、36人、32人と非常に多いことがわかる。その他の質問でも5点を付けた学生が約半数おり、4点を含めると75%以上である。すべての項目について、おおむね良い自己評価であり、高い達成度を示している。

表3 受講後に行った自己評価（5段階）の平均点

質問項目	平均点
① タグラグビーが理解できた	4.37
② しっぽとりあそびが理解できた	4.80
③ 学齢に応じた指導方法があることを理解できた	4.62
④ 子どもたちにゲームの楽しさを伝えられる	4.60
⑤ 年齢・学年に応じた指導を工夫することができる	4.38
⑥ 指導時に大きな声が出せる	4.30
⑦ 子どもに対して適切な声かけをすることができる	4.26
⑧ 子ども相手の楽しい（好ましい）表情やしぐさができる	4.38
⑨ あいさつやルールの大切さを伝えることができる	4.48
⑩ 総合評価（自己の達成度）	4.39

図3に各質問の5段階の割合を示す。評価点の高い項目は、およそ90分の講習で身に付けることが可能な事項であり、低い項目は苦手または困難な事項といえる。体験して理解できたことは高い達成度を示したが、指導に関する事項、すなわち指導時に大きな声が出せるか、子どもに対して適切な声かけをすることができるかの質問には、できないと答えた学生が少数存在する。子どもへ働きかけなど指導の際に必要な技能の習得には、時間がかかることをうかがわせる。講習会の受講のみならず授業や様々な経験によって伸びる資質ともいうことができる。

しっぽとり遊びについて理解度が高いのは、すでに遊びの経験を持っていたことに加え、講習の間に楽しんだことの影響が大きいと考える。タグを付けて相手（個人戦）また相手チーム（チーム戦）のタグを取る鬼ごっこを実際に何通りか行ったが、ルールの工夫がしやすく、わかりやすい。ボールを使用して行うボール集め競争やボールを運ぶ通り抜け鬼も難しくはない

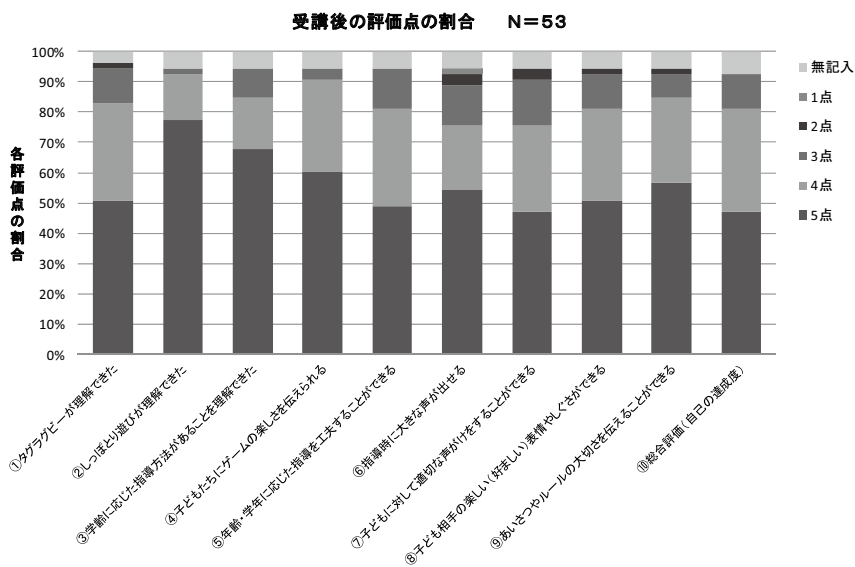


図3 受講学生の達成度（自己評価）

が、ラグビーの理解がしほより遊びの理解より低い結果が出るのは、ラグビーのルール「オフサイド」を理解するのが難しいためではないかと推測する。

(3) 体育が好きなら受講後の自己評価

体育の好き嫌いが受講の成果に関わりがあるのか確かめるために、体育の好きなら受講後の自己評価（総合評価）の点数を調べ、図4に示した。両方の質問に回答したのは48名であった。体育がとても好きと答えた22名のうち13名が評価点5点で、9名が4点と評価した。総合評価が非常に高いことがわかる。一方、体育が好きでなかったか全く好きでなかった学生の達成度を見ると、全員3点以上で、5点の学生もいる。体育が嫌いなのに評価点2点と1点がないことは、学生が講習を楽しみ積

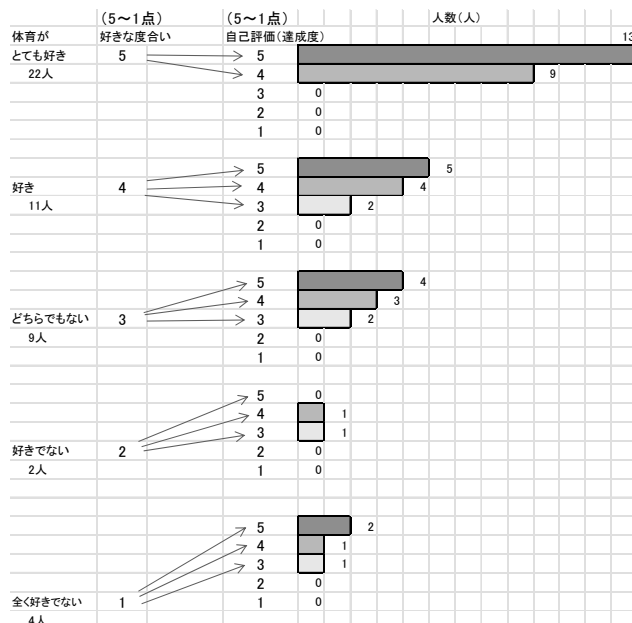


図4 体育が好きなら受講後の自己評価

極的に参加できたからであり、成果があったことを示している。

(4) 受講の成果

文部科学省 小学校学習指導要領解説 体育編³⁾には、運動領域において発達段階に応じた指導内容が明確に示されている。タグラグビーに関する内容は、ボール運動系の領域であるが、低学年の「ボールゲーム」「鬼遊び」から中学年、高学年の「ゴール型ゲーム」へと発展する⁷⁾。そして、集団対集団で勝敗を競うことに楽しさや喜びを感じ、仲間と協力して規則を工夫したり作戦を立てたりすることを学習する、とあり、その目標と内容は(1)技能、(2)態度、(3)思考・判断として記されている。受講学生が、この講習会においてできるようになったことの記述を目標の(1)(2)(3)に分類し、表4に示す。1時間余りの講習会なのでできるようになったことはほとんどが(1)の技能の部分であったが、(2)や(3)に属する、仲間との協力や作戦を考えたことも記述されていた。授業を受けたときに達成される目標が記述されたことにより、短い時間でも多くを学んだことがわかる。

表4の(2)態度の欄の記述には、『みんなと協力してルールを守ること』ができたとある。また、講習の中で一番印象に残った言葉の記述を表5に示すが、ルールの決め方や説明の順序に関する記述があった。ルールを理解することはゲームには必須である。一般的に、ルールを最初に知ってからゲームを開始するが、そうすると運動に取り掛かる前に時間がかかり、授業

表4 講習会でできるようになったこと(自信のあること)(アンケートの記述より)

No.	(1) 技能	(2) 態度	(3) 思考・判断
1	走り回ること	積極的に出来た	後ろからとる作戦が立てられた
2	走りきること	積極的に動く	
3	追う	声を出すこと	
4	立つ	人に伝える	
5	しっぽがたくさんとれた	仲間と協力できた	
6	しっぽがたくさんとれた	みんなと協力してルールを守ること	
7	タグを取ること		
8	とられないこと		
9	敵からのよけ方		
10	ボールを相手陣地に運ぶ		
11	ボールをゴールまで持っていく		
12	ボールをもらいにいく		
13	パス回し		
14	後ろに回りこみパスをもらうこと		
15	攻めができるようになった		
16	突撃		
17	腕の長さを生かしてタグを奪う		
18	俊敏になった(動きが)		
19	周りを見れる		
20	タグラグビーについて知れた		
21	しっぽの楽しさ		

〔参考〕 小学校学習指導要領解説 体育編目標と内容のうち該当部分
 第2節E ゲーム (1) 技能 (2) 態度 (3) 思考・判断
 第3節E ボール運動 (1) 技能 (2) 態度 (3) 思考・判断

表5 講習会の中で一番印象に残った言葉（アンケートの記述より 原文通り）

分類1	分類2	内容
講習内容	キーワード	楽しさ 楽しむ タグラグビー タグラグビー 体験で覚える
指導		順序・段階を踏んで教える
指導	子ども	年齢によって指導法が違う
指導	ルール	遊んでいく中でルールを作っていく 体験してからルールを決めてく 一度やってから説明・ルールをいう
指導	言葉掛け	チームの結果や出来に応じてかける言葉を考える
指導	教員の位置	子どもたちが見渡せるところにいる 端から全体が見渡せるようなところにいる
指導	道具	タンバリン
態度・姿勢		自分から行く 逃げる心
言葉	* * * * * *	しっぽとりは自分のを守るのではなく攻めることで味方が楽になる 取られても取りにいけばいい しっぽとってー いこう！どんどんいこう！ がんばれー！ 鬼のとき「8番頑張れ！」と言われた

中の運動量が少なくなる。今回の講習では、動きの中で約束を学んでいくような構成だったので、静止している時間が少なく、十分な運動量を確保できる。作戦を立てるためのチームの話し合いの時間が、運動の休止時間＝休憩であった。また、チームでの話し合いやあいさつも適時に行われ、子どもたちがルールを身に付けやすい方法を学ぶことができた。

4. 考察

学生自身が子どもと同じように運動しながら指導法を学ぶ講習会では、学生を幼児、児童、生徒の立場に置き換え、子どもの気持ちを推測することが可能である。タグラグビーに限らず様々な指導者講習会では、参加して楽しかったという感想を聞くことはあまりないが、今回は自由記述欄に、受講した学生の46.6%でアンケート回答者の約半数にあたる27名が感想を記入した。良かった、良い経験になったなどの感想を含め肯定的な評価は、受講学生の43.1%であった。そのうちの17名が、楽しかった、とても楽しかった、楽しさを学べたなどと述べている。しっぽとりやタグラグビーのおもしろさを実感した結果の率直な気持ちと言える。そして、2名だけが疲れたと記述したが、この疲れは、運動量の豊富さ⁴⁾に起因すると思われる。観察していると、1分間の短いゲームを繰り返し行ったことにより、意識しなくてもかなりの運動量を

こなしているように見えた。

講習を受けて、一番印象に残った言葉を聞いたところ、指導に関する内容やキーワードだけでなく、自分が講師から掛けてもらった言葉を記入した学生が多かった。自分を見てもらったということにうれしさを感じたことによると推測する。子どもも同様に感じると思われるので、教員や指導者が子どもをよく見ること、適切な声かけをすることの重要性がわかる。

5. おわりに

元々体育が好きで、楽しく感じていた受講学生には、実際に動きながら学ぶ指導法はよく合っていた。また、体育が好きでない学生であってもこの講習会が楽しかったと答えていることから、しっぽとり遊びから発展させたタグラグビーの指導者講習を受けることに意義があることが確認された。

指導者講習会受講後の自己評価により、受講の効果は高いと思われるが、指導に関して理解できたこと、比較的弱いこと、苦手と思われることが明らかになった。今後はその不足する部分について修得を助けるための方法を試みるとともに、指導案が作成できるかなど実践力を確かめたいと思っている。

指導の仕方により、遊びや授業の内容は大きく影響される。幼児、児童が楽しく運動を行うためには、指導者自身も多様な経験を積み、共に楽しむ気持ちを持つことが重要である。それが教員や保育士に必要な資質と考える。

謝辞

本研究で取り上げたタグラグビー指導者講習会において、兵庫県ラグビーフットボール協会の牧野友規氏は主講師として、オリジナルの「体感的に学ぶ」タグラグビー指導をしてくださいました。同じく講師の荒瀬俊彦氏は、学生に対して心に残る助言をしてくださいました。深く感謝致します。

引用文献

- 1) 文部科学省：幼児期運動指針 (http://www.mext.go.jp/a_menu/sports/undousisin/1319771.htm)
- 2) 佐藤善人：ACP（アクティブチャイルドプログラム）クリニック，Sports Japan, vol.7～15，公益財団法人日本体育協会（2014）
- 3) 文部科学省：小学校学習指導要領解説 体育編（平成20年8月）
- 4) 鈴木秀人：だれでもできるタグラグビー，（財）ラグビーフットボール協会・監修 公式ブック，小学館（2009）
- 5) 財団法人日本ラグビーフットボール協会：タグラグビーオフィシャルウェブサイト，(<http://www.tagrugby-japan.jp/>)
- 6) 牧野友規：小学校体育におけるタグラグビー指導入門（教員志望者対象講座テキスト）（2014）
- 7) 文部科学省：小学校体育（運動領域）まるわかりハンドブック，ゲームについて～鬼遊び

(http://www.mext.go.jp/component/a_menu/sports/detail/_icsFiles/afieldfile/2011/07/06/1306084_07.pdf)

参考文献

- 8) 奥田援史, 嶋崎博嗣, 足立正: 健康保育の科学, みらい (2006)
- 9) 文部科学省: 幼稚園教育要領解説 (平成20年10月)
- 10) 文部科学省: 体力向上の基礎を培うための幼児期における実践活動の在り方に関する調査研究報告書 (http://www.mext.go.jp/a_menu/sports/youjiki/index.htm)
- 11) 平成23年版神戸市小学校体育指導のてびき作成委員会編: 平成23年版神戸市小学校体育指導のてびき, 公益財団法人神戸市スポーツ教育協会 (2011)
- 12) 野村知子, 中谷孝子: 子どもの遊びとその環境, 保育出版社 (1999)
- 13) 小林倫子, 原田壽子: 運動あそびの基礎と展開, 不昧堂出版 (1996)
- 14) 阿部明子, 岩崎洋子: 現代保育選書13 幼児の身体活動, 文化書房博文社 (1996)
- 15) 無藤隆: 幼児教育の原則—保育内容を徹底的に考える—, ミネルヴァ書房 (2009)
- 16) 小川博久: 遊び保育論, 萌文書林 (2010)
- 17) 茨木惇輔, 京口和雄, 村野実, 本橋成彬: 完全図解 体育ゲーム大事典, 東陽出版 (1996)
- 18) 栗田憲昭, 小林利安, 小暮洋: ゲーム遊び百科, 学習研究社 (1996)
- 19) 子どものからだと心・連絡会議編: 子どものからだと心 白書 2011 (2011)
- 20) 奈良県ラグビーフットボール協会タグラグビー委員会: 奈良県タグラグビー指導者講習会 ～小学校体育等でタグラグビーを指導される先生方・スポーツ指導者のために～ (http://www.nara-rugby.com/school/h26/6_19_tag_kousyuu.pdf)
- 21) 立木正: 体育嫌いを生み出す原因に関する研究 —東京学芸大学学生の意識調査から—, 東京学芸大学紀要, 第5部門, 芸術・健康・スポーツ科学, 49: 191-201 (1997)