

単元名 ゲーム「ゴール型ゲーム」 ～タグラグビー～

1 運動の特性

(1) 一般的特性

○手でのパスやランプレーによりボールを運び、守備者をかわしながら、コンビネーションでトライまでつなげていく陣取り型の運動である。

(2) 児童から見た特性

○ルールや作戦を工夫して、集団対集団の攻防によって競争することを楽しさや喜びを味わうことのできる運動である。

2 単元の目標

(1) 関心・意欲・態度

○運動に進んで取り組み、規則を守り仲よく運動したり、勝敗を受け入れたり、場や用具の安全に気を付けたりすることができる。

(2) 思考・判断

○ルールを選択したり、ゲームの型に応じた簡単な作戦を立てたりすることができる。

(3) 運動の技能

○手を使った基本的なボール操作や、パスやランプレーとボールを持たないときの動きによって、タグラグビーのゲームを行うことができる。

3 評価規準

観点	ア 関心・意欲・態度	イ 思考・判断	ウ 運動の技能
学具 習体 活の 動評 に価 お規 け準 る	①安全に注意しながら、練習やゲームに進んで取り組もうとする。 ②規則を守り、友達と励まし合って練習やゲームをしたり、ゲームの勝敗を受け入れたりしようとする。 ③用具の準備や片づけを、友達と一緒にしようとする。	①タグラグビーの行い方を知り楽しくゲームができる規則や練習方法などを選んでいる。 ②タグラグビーの特徴に合った攻め方を知り、簡単な作戦を立ててゲームに生かしている。	①パスやランプレーで攻撃したり、タグを取って守備したりすることができる。 ②ボールを持ったとき、ゴールに向くことができる。 ③空いている場所に移動したり、敵を引きつける動きができる。

4 指導計画と評価

	1	2	3	4	5	6	7	8
5 20 40	①集合・整列・挨拶		②用具準備と運動の場づくり			③めあての確認		
	<オリエンテーション> ○見通しを持つ ○試しのゲームを行いチーム作りをする	<ねらい1> ○やさしいルールのゲームで、パスをつないで攻める	<ねらい2> ○ルールや作戦を工夫してゲームを行う			<まとめ> ○まとめとしてトーナメント戦を行う		
	①学習のまとめ		②片づけ・整理運動		③集合・整列・挨拶			
評価	ア①	ウ②	ウ①	ウ③	ア③	イ①	イ②	ア②

5 指導の工夫

(1) 学習過程の工夫

○「ねらい1」では、ボール操作や動き方が身に付くゲームをそれぞれ「練習ゲーム1・2」として共通学習し、「ねらい2」では自分たちのチームの課題に応じて練習内容を選択できるようにする。

○「練習ゲーム1」では、主にボール操作の技能を、「練習ゲーム2」では、主に攻撃に関する技能とボールを持たないときの動きの技能を高める運動を取り入れるようにする。

(2) ルール・作戦の工夫

○「ねらい1」では、簡単なルールでゲームを行い、動き方の習得をめざす。「ねらい2」では、チームの力に応じてルールを選択させたり、作戦を工夫させたりする。

○作戦の例を資料として提示し、その動き方については「ねらい1」で共通学習させ、「ねらい2」ではチームの力に応じて選択させたり工夫を加えさせたりする。

(3) 用具の工夫

○ボールはラグビーボールや1号程度の大きさのドッジボールを使用する。

○タグは市販のものやひもなどで作成したものを使う。

4 年
No.98

- 1 単元名 タグラグビー
- 2 目標 学習の流れをつかむことができる。
- 3 展開 (1/8)

時配	学習内容と活動	指導・支援 (○) と評価 (◇)	用具・資料
	学習の流れをつかむこと		
8分	1 ねらいを確認する。		
	タグラグビー学習の進め方を知ろう		
	2 学習の流れをつかむ。	○模造紙に学習の流れを書いておき、説明していく。 ○練習ゲーム1の目的とやり方について図を使って説明する。 ・パスゲーム ・タグ取りゲーム ・ボールタッチ鬼 ○練習ゲーム2の目的とやり方について図を使って説明する。 ・通り抜けゲーム ・エンドゴールゲーム ○メインゲームであるタグラグビーの基本的なやり方を説明する。 ○チームやルールは試しのゲームを行ってから決定していくことを知らせる。 ○元になるチームはあらかじめ決めておく。 ○カードの記入の詳しい説明は次の時間に行う。 ○準備や片付けは役割を決めて、チーム内で協力しながら行わせる。	単元計画表 (掲示用模造紙) 説明図 (各ゲーム)
	<p>< 1時間の流れ ></p> <p>①練習ゲーム1をする。 ・3つのゲームを2分間ずつ行う。 ・ゲームの結果を記録用紙に記入して、伸びを確かめ合う。</p> <p>②練習ゲーム2をする。 ・チームの課題と今日の作戦と自分の役割を確認する。 ・課題に合ったゲームを選ぶ。 ・教え合いながら行う。</p> <p>③メインゲームをする。 ・タグラグビー ・ゲーム1 (4分) - 作戦 (2分) - ゲーム2 (4分) ・対戦相手は学習の前に決めておく。</p> <p>④まとめをする。 ・チーム内での話し合いをもとに、学習カードに、今日の反省と次の課題を記入する。 ・今日活躍した人を紹介する。</p> <p>⑤片付けをする。 ・協力して行う。</p>		
10	3 練習ゲーム1をする。 ○3種類のゲームのやり方を理解する。 ・パスゲーム ・タグ取りゲーム ・ボールタッチ鬼 ○結果の記録の仕方を知る。	○3種類のボール操作と動き方の技能に関する練習ゲームを説明する。 ・1回のゲームは1分間にする。 ・記録のさせ方を説明する。	ボール タグ 得点板
10	4 練習ゲーム2をする。 ○通り抜けゲームをする。(2分×2) ○エンドゴールゲームをする。(2分×2)	○練習ゲーム2のやり方を説明しながら行わせる。 ○簡単なルールでタグラグビーを行わせる。 ・サイドラインなし。ゴールエリアにボールを運んだら得点。 ・パスは両手で下投げ。前方にパスをしても良い。 ・タグを取ったら大きな声で「タグ」と叫ぶ。 ・タグを取られたら後ろにいる味方にパスをし、タグを付け直したらプレーにもどれる。	
10	5 メインゲーム(タグラグビー)をする。 ○簡単なルールでタグラグビーをやってみる。 ・1チーム5～6名。 ・ゲーム(3分) - 作戦(1分) - ゲーム(3分)で行う。	○ルール等をどうするか話し合わせる。 ◇学習の流れを理解している。 ◇次時の学習に、意欲的に取り込もうとする。	
7	6 チームとルールについて話し合う。 ○今日のゲームの結果から、チームを変更するかしないかを話し合う。 ○ルールについて話し合う。		

4 年
No.99

- 1 単元名 タグラグビー
- 2 目標 ボール操作の技能を身に付け、簡単な動き方を習得する。
- 3 展開 (2/8)

時配	学習内容と活動	指導・支援 (○) と評価 (◇)	用具・資料
	ボールを持ったら、ゴールの方に体を向け、ランプレーで攻撃すること		
5分	1 集合、整列、挨拶をする。	○素早い集団行動と元気な挨拶ができるようにする。服装や健康状態を観察により把握する。 ○役割ごと協力して行わせる。 ○準備が終わったチームには、キャッチボールなどでウォーミングアップを行わせる。 ○パス、ランプレーの技能ポイントに関する助言をする。 ・パス 相手の腹部をねらい、ボールを両手で下から投げる。 腕全体を使い、最後は指全体で押し出すようにして投げる。 両手でしっかりキャッチする。 ・ラン フェイントを使ってかわす ○上手にできている児童を賞賛する。	単元計画表 (掲示用 模造紙) 説明図 (各ゲーム) 得点板 タグ ボール フラフープ
	2 用具と場の準備をする。 ○得点板 ○ボール ○ボールを入れておくための輪		
10	3 練習ゲーム1を行う。(2分間ずつ) ○パスゲーム ○タグ取りゲーム ○ボールタッチ鬼 (2回戦) ○代表者が結果を記録用紙に記入する。		
5	4 ねらいを確認する。		
	やさしいルールของเกมでパスをつないで攻めよう		
	○チーム毎に課題と作戦と練習ゲーム2について確認する。	○学習する動き方(課題・作戦)について説明し練習ゲーム2の行い方を確認する。 ○身に付けさせたいランプレーの動きを発問からとらえさせ、「作戦」として与え、本時の課題として意識付ける。 ○課題とする動き方を中心に、積極的に助言する。 ○上手にできている児童を賞賛し、良いところを広める。 ○ゲームの結果を代表者に記録用紙に記入させる。 ○ルールを確認する。 ・トライインターセプトで攻守が変わる。 ・サイドラインなし。 ・両手の下投げならば前方にパスをしても良い。 ○良いプレーは賞賛し広める。 ◇ボールを保持したら、ゴールの方に体を向け、ランプレーで攻撃することができる。 ○学習カードに記入させる。 ○ルールやマナーなどの問題点を話し合いで解決させる。 ○チームごとに協力して行わせる。 ○けが等の確認をする。	
10	5 練習ゲーム2を行う。 ○通り抜けゲーム (4分×2) ・4分で攻守交代する。 ・タグを取られずにゴールエリアに入れば得点。 ・守備者は決められたゾーン内しか動けない。 作戦1：ランプレー作戦 課題1：ボールを持ったら前を向いて敵をかわして走り抜ける。		
10	6 タグラグビーをする。 ・ゲーム1 (4分) - 作戦 (2分) - ゲーム2 (4分)		
5	7 まとめをする。 ○チームの評価と自己評価を行う。 ○ルールなどの問題点を話し合う。		学習カード
	8 片付けをし、整理運動をする。 9 整列・挨拶をする。		

4 年
No.100

- 1 単元名 タグラグビー
- 2 目標 ボール操作の技能を身に付け、簡単な動き方を習得する。
- 3 展開 (3/8)

時配	学習内容と活動	指導・支援 (○) と評価 (◇)	用具・資料
	相手の動きに対応してタグを取ること		
5分	1 集合、整列、挨拶をする。	○素早い集団行動と元気な挨拶ができるようにする。服装や健康状態を観察により把握する。 ○役割ごと協力して行わせる。 ○準備が終わったチームには、キャッチボールなどでウォーミングアップを行わせる。 ○パス、ランプレーの技能ポイントに関する助言をする。 ・パス 相手の腹部をねらい、ボールを両手で下から投げる。 腕全体を使い、最後は指全体で押し出すようにして投げる。 両手でしっかりキャッチする。 ・ラン フェイントを使ってかわす ○上手にできている児童を賞賛する。	単元計画表 (掲示用 模造紙) 説明図 (各ゲーム) 得点板 タグ ボール フラフープ
	2 用具と場の準備をする。 ○得点板 ○ボール ○ボールを入れておくための輪		
10	3 練習ゲーム1を行う。(2分間ずつ) ○パスゲーム ○タグ取りゲーム ○ボールタッチ鬼(2回戦) *代表者が結果を記録用紙に記入する。		
5	4 ねらいを確認する。		
	やさしいルールของเกมでパスをつないで攻めよう		
10	5 練習ゲーム2を行う。 ○エンドゴールゲーム(4分×2) ・4分で攻守交代する。 ・ゴールエリアに入れば得点。得点しても4分間は攻守交代しない。 ・インターセプトされたらはじめからやり直す。 作戦1: パスプレー作戦 課題1: パスで敵をかわして攻める。相手のタグを取る。	○学習する動き方(課題・作戦)について説明し練習ゲーム2の行い方を確認する。 ○どのように動けばパスがつながるか発問して考えさせる。 ○課題とする動き方を中心に、積極的に助言する。 ○上手にできている児童を賞賛し、良いところを広める。 ○ゲームの結果を代表者に記録用紙に記入させる。	
10	6 タグラグビーをする ・ゲーム1(4分)ー作戦(2分)ーゲーム2(4分)	○ルールを確認する。 ・トライかインターセプトで攻守が変わる。 ・サイドラインなし。 ・両手の下投げならば前方にパスをしても良い。 ○良いプレーは賞賛し広める。 ◇パスを使い、ランプレーも生かして攻撃することができる。 ◇相手の動きに応じてタグを取ることができる。	
5	7 まとめをする。 ○チームの評価と自己評価を行う。 ○ルールなどの問題点を話し合う。 8 片付けをし、整理運動をする。 9 整列・挨拶をする。	○学習カードに記入させる。 ○ルールやマナーなどの問題点を話し合いで解決させる。 ○チームごとに協力して行わせる。 ○けが等の確認をする。	学習カード

4 年
No.101

- 1 単元名 タグラグビー
- 2 目標 ボール操作の技能を身に付け、簡単な動き方を習得する。
- 3 展開 (4/8)

時配	学習内容と活動	指導・支援 (○) と評価 (◇)	用具・資料
	ボールを持ったら、パスやランプレーを効果的に使って攻撃すること		
5分	1 集合、整列、挨拶をする。	○素早い集団行動と元気な挨拶ができるようにする。服装や健康状態を観察により把握する。 ○役割ごと協力して行わせる。 ○準備が終わったチームには、キャッチボールなどでウォーミングアップを行わせる。 ○パス、ランプレーの技能ポイントに関する助言をする。 ・パス 相手の腹部をねらい、ボールを両手で下から投げる。 腕全体を使い、最後は指全体で押し出すようにして投げる。 両手でしっかりキャッチする。 ・ラン フェイントを使ってかわす ○上手にできている児童を賞賛する。	単元計画表 (掲示用模造紙) 説明図 (各ゲーム) 得点板 タグ ボール フラフープ
	2 用具と場の準備をする。 ○得点板 ○ボール ○ボールを入れておくための輪		
10	3 練習ゲーム1を行う。(2分間ずつ) ○パスゲーム ○タグ取りゲーム ○ボールタッチ鬼 *代表者が結果を記録用紙に記入する。		
5	4 ねらいを確認する。		
	やさしいルールของเกมでパスをつないで攻めよう		
10	○チーム毎に課題と作戦と練習ゲーム2について確認する。 5 練習ゲーム2を行う。 ○通り抜けゲームかエンドゴールゲームを選んで行う。(4分×2) ・自分たちの課題に応じて行うゲームを選ぶ。 作戦1: 今までの中から選ぶ 課題1: 自分たちのチームの課題。	○自分たちの課題を話し合わせ、それに合ったゲームを選択させる。 ○身に付けさせたい動きを「作戦」として与え、本時の課題として意識付ける。 ○各チームが課題とする動き方を中心に、積極的に助言する。 ○上手にできている児童を賞賛し、良いところを広める。 ○ゲームの結果を代表者に記録用紙に記入させる。 ○ルールを確認する。 ・トライかインターセプトで攻守が変わる。 ・サイドラインなし。 ・両手の下投げならば前方にパスをしても良い。 ○良いプレーは賞賛し広める。 ◇空いているところに動いてパスをもらったり、敵を引きつけたりする動きができる。 ◇ボールを保持したら、パスやランプレーを効果的に使って攻撃することができる。	
10	6 タグラグビーをする。 ・ゲーム1 (4分) - 作戦 (2分) - ゲーム2 (4分)		
5	7 まとめをする。 ○チームの評価と自己評価を行う。 ○ルールなどの問題点を話し合う。 8 片付けをし、整理運動をする。 9 整列・挨拶をする。	○学習カードに記入させる。 ○ルールやマナーなどの問題点を話し合いで解決させる。 ○チームごとに協力して行わせる。 ○けが等の確認をする。	学習カード

4 年
No.102～104

1 単元名 タグラグビー

2 目標 チームの特徴が生かせるように、ルールや作戦を工夫してゲームを行う。

3 展開 (5～7/8)

時配	学習内容と活動	指導・支援 (○) と評価 (◇)	用具・資料
	タグラグビーやチームの特長に合った攻め方の作戦や規則、課題に合った練習方法を選ぶこと		
5分	1 集合、整列、挨拶をする。	○素早い集団行動と元気な挨拶ができるようにする。服装や健康状態を観察により把握する。 ○役割ごと協力して行わせる。 ○準備が終わったチームには、キャッチボールなどでウォーミングアップを行わせる。 ○パス、ランプレーの技能ポイントに関する助言をする。 ・パス 相手の腹部をねらい、ボールを両手で下から投げる。 腕全体を使い、最後は指全体で押し出すようにして投げる。 両手でしっかりキャッチする。 ・ラン フェイントを使ってかわす ○上手にできている児童を賞賛する。	単元計画表 (掲示用模造紙) 説明図 (各ゲーム) 得点板 タグ ボール フラフープ
10	2 用具と場の準備をする。 ○得点板 ○ボール ○ボールを入れておくための輪		
10	3 練習ゲーム1を行う。(2分間ずつ) ○パスゲーム (動きながら) ○タグ取りゲーム (コートを広くして) ○ボールタッチ鬼 (ボール2個, 2回戦) *代表者が結果を記録用紙に記入する。		
5	4 ねらいを確認する。		
	ルールや作戦を工夫してゲームを行う		
10	5 練習ゲーム2を行う。 ○通り抜けゲームかエンドゴールゲームを選んで行う。(4分×2) ・自分たちの課題に応じて行うゲームを選ぶ。 作戦1: 今までの中から選ぶか自分たちのオリジナル作戦 課題1: 自分たちのチームの課題	○自分たちの課題を話し合わせ、それに合ったゲームやルールを選択させる。 ○課題とする動き方を中心に、積極的に助言する。 ○上手にできている児童を賞賛し、良いところを広める。 ○ゲームの結果を代表者に記録用紙に記入させる。 ◇タグラグビーやチームの特徴に合った攻め方の作戦や規則、課題に合った練習方法を選んでいる。	
10	6 タグラグビーをする。 ・ゲーム1 (4分) - 作戦 (2分) - ゲーム2 (4分) ルール例 ----- ・パスは後方のみか前方も可か。 ・サイドラインから出たら攻守交代。 ・全員得点はボーナス点。	○ルールを確認する。 ・サイドラインあり。 ・選択したルールを確認 作戦例 ----- ・ランプレー作戦 ・パス作戦 ・中央突破作戦 ・サイド攻撃作戦 ・おとり作戦 ・交差作戦	
5	7 まとめをする。 ○チームの評価と自己評価を行う。 ○ルールなどの問題点を話し合う。	○良いプレーは賞賛し広める。 ○学習カードに記入させる。 ○ルールやマナーなどの問題点を話し合いで解決させる。 ◇協力して行おうとする。 ○けが等の確認をする。	学習カード
	8 片付けをし、整理運動をする。 9 整列・挨拶をする。		

4 年
No.105

- 1 単元名 タグラグビー
- 2 目標 学習したことを生かして、まとめのトーナメント大会を行う。
- 3 展開 (8/8)

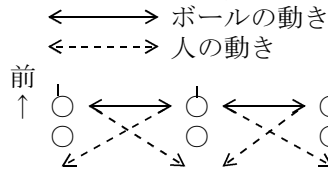
時配	学習内容と活動	指導・支援 (○) と評価 (◇)	用具・資料
	学習したことを生かして、まとめのトーナメント大会を行うこと		
5分	1 集合、整列、挨拶をする。	○素早い集団行動と元気な挨拶ができるようにする。服装や健康状態を観察により把握する。 ○役割ごと協力して行わせる。 ○準備が終わったチームには、キャッチボールなどでウォーミングアップを行わせる。 ○パス、ランプレーの技能ポイントを評価しながら行わせる。 ○上手にできている児童を賞賛する。	単元計画表 (掲示用模造紙) 説明図 (各ゲーム) 得点板 タグ ボール フラフープ
	2 用具と場の準備をする。 ○得点板 ○ボール ○ボールを入れておくための輪		
10	3 練習ゲーム1を行う。(2分間ずつ) ○パスゲーム(動きながら) ○タグ取りゲーム(コートを広くして) ○ボールタッチ鬼 (ボール2個, 2回戦) *代表者が結果を記録用紙に記入する。		
5	4 ねらいを確認する。		
	まとめのトーナメント大会をしよう		
10	○ルールを確認し、作戦を話し合う。	○全体でルールを確認させる。 ・パスについて。 ・得点について。 ○チームごとに作戦を確認させる。 ○チームの作戦や動き方について積極的に助言する。 作戦例 ----- ・ランプレー作戦 ・パス作戦 ・中央突破作戦 ・サイド攻撃作戦 ・おとり作戦 ・交差作戦	
	5 トーナメント1回戦を行う。 ・ゲーム1(4分)ー作戦(2分)ーゲーム2(4分) ・作戦タイムで、作戦の修正を行う。 ルール例 ----- ・パスは後方のみか、前方も可か。 ・サイドラインから出たら攻守交代。 ・全員得点はボーナス点。		
10	6 トーナメント2回戦を行う。 ・ゲーム1(4分)ー作戦(2分)ーゲーム2(4分) ・作戦タイムで、作戦の修正を行う。	○良いプレーは賞賛する。 ◇タグラグビーやチームの特徴に合った、攻めの作戦や規則を選んでいる。 ◇規則を守り、友達と励まし合ってゲームをしたり、勝敗を受け入れたりしようとする。	学習カード
5	7 まとめをする。 ○チームの評価と自己評価を行う。 ○表彰する。	○学習カードに記入させる。 ○表彰することで、全員のがんばりを賞賛し合う。	
	8 片付けをし、整理運動をする。	○チームごとに協力して行わせる。	
	9 整列・挨拶をする。	○けが等の確認をする。	

6 補助資料

【練習ゲーム1】主に、ボール操作の技能を高める運動。(2分ずつ、毎時間回数や得点を記録する)

①パスゲーム=2分間で何回できたかを記録する。

「ねらい1」では、並んで行う。「ねらい2」では、前方に走りながら行う。



- ・横にパスをしたら、パスをした方向(----->)へ動く。
- ・ボールは両手で下から投げる。

②タグ取りゲーム

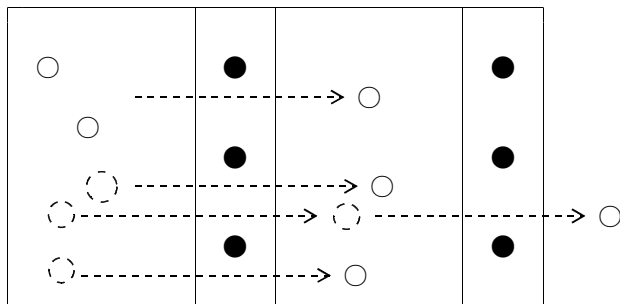
- ・コート内に2チームが入り、タグを取り合うゲームをする。たくさんとれた方が勝ち。
- ・「ねらい1」ではハーフコート、「ねらい2」ではフルコートで行う。

③ボールタッチ鬼

- ・コートに2チームが入り、鬼のチームはもう一方のチームの人をボールでタッチする。
- ・鬼はボールを持ったら動けない。
- ・逃げる相手をパスを回しながらタッチする。
- ・時間内に何人タッチできたかに挑戦する。
- ・コーナーに追い込むことがコツとなる。
- ・ボールは両手で下から投げる。前方に投げてよい。
- ・「ねらい1」ではボール1個。「ねらい2」ではボール2個で行う。

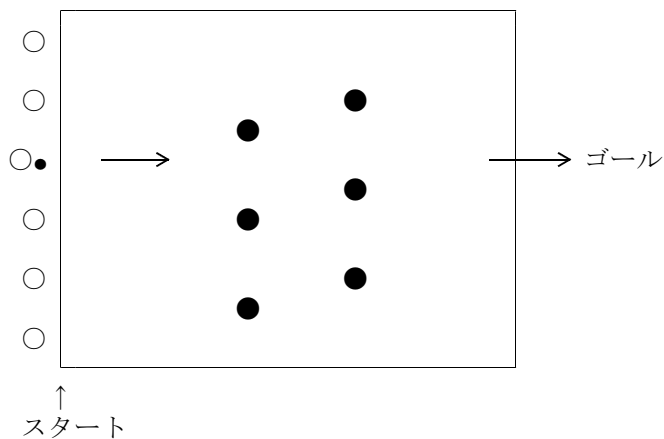
【練習ゲーム2】

「通り抜けゲーム」



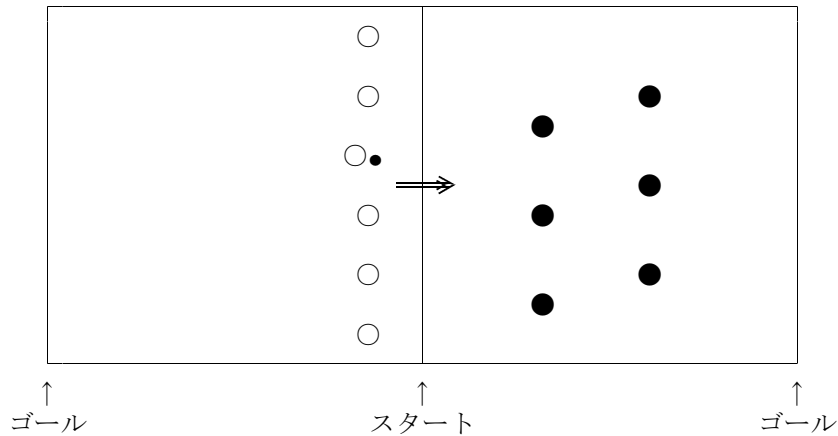
- ・タグを取られず通り抜けられたら得点
- ・チームで作戦を立て、協力して通り抜ける。
- ・4分で攻守交代する。
- ・ボールを持って走り、ボールにタッチされてもスタートに戻るようによい。
- ・タグを取られたら、返してもらい、付け直したらスタートエリアに戻る。

「エンドゴールゲーム」



- ・半分のコートで、タグラグビーを行う。
- ・タグを取られたら、後の味方に渡す。
- ・守備者は、ボールより前には行けない。
- ・インターセプトされたり、ラインから出たりしたら、はじめからやり直す。

【タグラグビー】



- ・「ねらい1」ではサイドラインなし。
- ・「ねらい2」ではサイドラインあり。
- ・トライが決まる，インターセプトする，サイドラインから出ると，攻守交代する。
- ・タグを取ったら，大きな声で「タグ！」と叫ぶ。
- ・取られたら，ボールは後方の味方に渡し，タグを付け直したら，ゲームに戻る。

[作戦例]

- ・ランプレー作戦 — ランプレーを中心に攻撃する
- ・パス作戦 — パスを中心に攻撃する
- ・中央突破作戦 — ランプレーで敵の間を突破して攻撃する
- ・サイド攻撃作戦 — 横へのパスやランを使って，サイドから攻撃する
- ・おとり作戦 — パスフェイントや声でのフェイントなどを使って攻撃する
- ・交差作戦 — パスをもらおうとする人2名がパスを受ける前に交差したり，パスする人と受ける人が交差したりして攻撃する
- ・オリジナル作戦 — チーム独自の作戦や上記の作戦の組み合わせ

7 学習カード

ラグビー学習カード 年 組 ()

日付	対戦相手	今日のめあて・作戦

練習ゲーム1								
	点	点	点	点	点	点	点	点
	点	点	点	点	点	点	点	点
	点	点	点	点	点	点	点	点

練習ゲーム2								
	点	点	点	点	点	点	点	点

メインゲーム								
点数	対	対	対	対	対	対	対	対
勝敗								

学習のふりかえり								
うれしかったことや感動したことがありますか。								
いままでできなかったことができるようになりましたか。								
わかったことや気づいたことがありますか。								
せいっぱいぜんりよくで運動しましたか。								
たのしかったですか。								
自分からすすんで学習することができましたか。								
何回も練習しましたか。								
友だちときょう力して、なかよく学習できましたか。								
友だちに教えたり、友だちを助けたりしましたか。								

「はい」 = ◎ 「どちらでもない」 = ○ 「いいえ」 = △