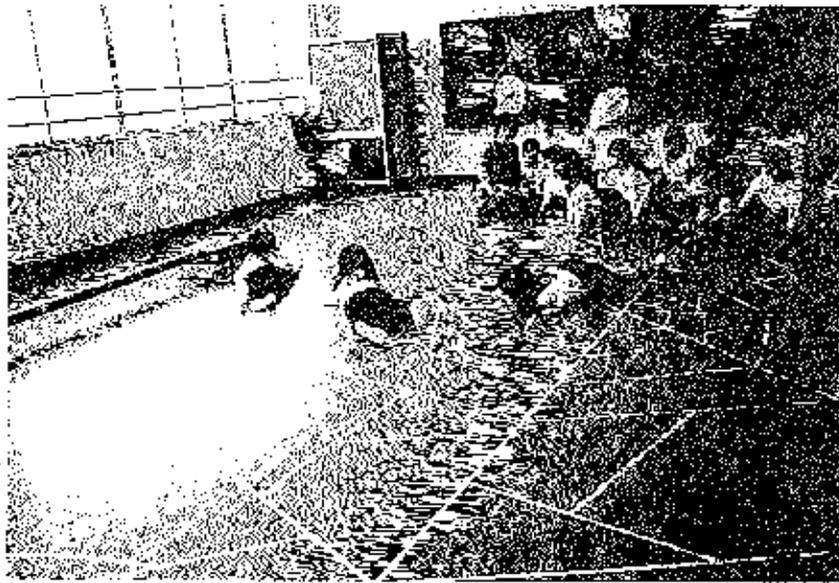


平成14年度財団法人ミズノスポーツ振興会助成による

幼児の運動遊びの実践・実証研究



研究者 高岡第一学園幼稚園教諭・保育士養成所
教授 石沢宣子

共同研究指導者 お茶の水女子大学 名誉教授 松本千代栄

共同研究実践幼稚園

高岡第一学園附属第一幼稚園

” 附属第二幼稚園

” 附属第三幼稚園

” 附属ひばり幼稚園

” 附属第五幼稚園

1. 研究課題

幼児の運動遊びの実践・実証研究

2. 研究期間

平成14年4月1日～平成15年3月31日までの1年間

3. 研究目的及び研究計画

<研究目的>

幼児の生活の中心は遊びにある。遊びを通して、様々な能力を獲得し、成長発達している。しかし、現代社会における諸事情により、幼児期の特性を生かした子ども本来の遊びが保障されているとは言えない。また、ほとんどの幼児は幼稚園や保育園で集団生活をしているが、保育現場での対応も明確ではないと思われる。

本研究では、身体動きを楽しんで体験する機会を多く設けることにより、子ども本来の遊びの姿を取り戻し、自主、創造、協調性を含む運動遊び、表現遊びを取り上げ、その事例を通して総合的な保育の在り方を再検討したい。

<研究計画>

豊かなイメージと期待感をもたらす環境づくりを検討し（固定遊具・移動遊具等を）、年次別（3歳児、4歳児、5歳児）運動遊び、表現遊びの実践をすすめ、実践事例をもとに総合的な幼児教育の在り方の試案を提出する。

<研究内容>

- 1 運動体験により獲得した動きの事例を分類する。
 - 2 個の特性を大切に、集団の中で展開することにより育つものは何かを考察する。
 - 3 個の特性と共に、共有するイメージから生まれる表現力や心情を考察する。
 - 4 イメージを共有する遊びの中で園具・遊具とのかかわりを考察する。
- 上記の視点から考察したことを基に、総合的な保育の在り方を再構築する。

はじめに

幼児の運動遊びの実践事例を縦軸に、A（身体表現遊び）、B（遊具・器具を使った運動遊び）、C（個人による運動遊び）、D（集団による運動遊び）に分ける。また、A（身体表現遊び）を3つの視点から捉える

- (a-1)・・・いろいろな運動の経験、発見、工夫を通したもの
- (a-2)・・・自分の興味・関心のあるものを表現する活動を通したもの
- (a-3)・・・音楽を感じながら身体表現を行い、リズムに乗った動きを通したもの

幼 児 の 運 動 遊 び の 実 践 事 例 表

	年少児（3歳児）	年中児（4歳児）	年長児（5歳児）
A 身体表現遊び	<p>(a-1)</p> <p>①ボールになって遊ぼう(VTR)</p> <p>②新聞紙で遊ぼう</p> <p>(a-2)</p> <p>③動物になって遊ぼう</p> <p>④雪ん子になって遊ぼう</p> <p>(a-3)</p>	<p>(a-1)</p> <p>⑤魔法の棒で遊ぼう(VTR)</p> <p>(a-2)</p> <p>⑥かえるになって遊ぼう(VTR)</p> <p>⑦動物になって遊ぼう</p> <p>⑧しずくちゃんになって遊ぼう(VTR)</p> <p>(a-3)</p> <p>⑨クリスマス！クリスマス！(VTR)</p> <p>⑩雪になって遊ぼう</p>	<p>(a-1)</p> <p>⑪ポーズ遊びをしよう</p> <p>(a-2)</p> <p>⑫蜘蛛になろう(VTR)</p> <p>⑬雪になって旅しよう</p> <p>(a-3)</p> <p>⑭フォークダンスをしよう</p> <p>⑮ジャックと豆の木の遊びをしよう(VTR)</p>
B 遊具・器具を使って遊ぶ	<p>①ウルトラマンになって遊ぼう</p> <p>②アンパンマンになって遊ぼう</p> <p>③みつばちマーヤになって遊ぼう</p> <p>④かたつむりのツムツムになって遊ぼう(VTR)</p>	<p>⑤カエル忍者になって遊ぼう</p> <p>⑥にんまる・じゃんまるの国で遊ぼう</p> <p>⑦ぎろろん山へ行こう</p> <p>⑧虫めがね王国で遊ぼう</p> <p>⑨かえるの国で遊ぼう</p> <p>⑩30匹のネコになって遊ぼう</p>	<p>⑪宇宙ステーションで遊ぼう(VTR)</p> <p>⑫ロボット広場で遊ぼう(VTR)</p>

	年少児（3歳児）	年中児（4歳児）	年長児（5歳児）
C 個人による運動	①固定遊具で遊ぶ	①固定遊具で遊ぶ ②ケンパで遊ぼう(VTR) ③縄で遊ぼう(VTR)	①固定遊具で遊ぶ ④オリエンテーリングをしよう
D 集団による運動遊び	(泉遊び) ①子ヤギになって遊ぼう ②こぶたになって遊ぼう	(鬼遊び) ③しっぽとりをしよう(VTR) ④サイコロ鬼をしよう	(ゲーム) ⑤オセロゲームをしよう ⑥王様ジャンケンをしよう ⑦オセロゲーム大会をしよう (鬼遊び) ⑧変形丸鬼をしよう (ボール遊び) ⑨転がしドッジボールをしよう ⑩はさみドッジボールをしよう ⑪クラス対抗サッカー大会をしよう ⑫友達と遊ぼう

Aの実践事例・・・15例

Bの実践事例・・・12例

Cの実践事例・・・4例

Dの実践事例・・・12例

合計43の事例をもとに研究内容を横軸として5つの項目に分けて考察する。

各項目は

1. 運動技能に関して体験するもの（動きの事例）
2. 運動能力に関して育つもの
3. 個人差を見失わずに共有するイメージから生まれる心悟、表現力（発想、感覚、感性）に関するもの
4. 集団の中で展開することによる人とのかわりに関するもの
5. その他（他の領域との関連について）

事例 A(a-1) 1. ボールになろう (第二幼稚園 年少児 ひよこ組 男10名 女9名 2月)

ねらい ボールになって身体全体で表現することを楽しむ

活動について

幼児が身近な環境にかかわり「見たり聞いたりしたこと」「経験したこと」「想像したこと」を身体の動きで表現するようになるにはどのような援助や環境が必要かを探ることを前提に、日頃ボールで遊んでいる姿から「ボールになろう」と呼びかけた。

◎動きを引き出す手だてとしてボールを題材に予想される動きのイメージをあげる

ふくらむ つく ける 投げる 落ちる 止まる 転がる ★抽身視の姿
★他児の姿

ふくらむ(柔らかく・固く)

○ボールに空気を入れるのを見る
「シューシュ、だんだんふくらんできたよ」
「こんなに太っちゃになったよ」

「うちちゃんボールとっても固そう」

★「ワッー」と歓声が上がる
身体を反り返らせ固く丸い状態表現する

★四つん這いになり後ろ足片方あげる
★しゃがんでいる体勢から次第に伸びて手足を大きく広げる
★保育者の言葉ににっこり笑い、今まで以上に身体の動きや顔の表情を固そうにする

つく(小さく・大きく)

○片手でついたり、両手でついたりして弾み方の強弱をみせる。
「小さく、弾んでいるよ。」
「バーン！」と強く弾んでいるよ。
「すごく高く弾んでいるね」

★身体全体を小さく丸め繰り返し早く弾んで跳ぶ

★身体を反り返らせ頭上に高く跳ぶ
★より高く弾もうとする

投げる 落ちる (低く・高く・速く)

・低く、高く投げる

○床に弱く強くたたきつける
・「上から落ちてきたよ」

★「すごーい」と驚く
★小さく丸まっている体勢から身体を大きく反り返らせる

★「バーン、バーン」と大きくはねる
★大きく弾む動きから次第に小さく弾む

転がる(ゆっくり・早く)

○両手でコロコロと転がす
・「坂道をコロコロ転がっているよ」

★床に手をつき何回も回転する
★前転を繰り返す

止まる

○動いていたのがピタッと止まる
・「あれっ、石ころにぶつかったよ」

★「ボールさん、お休みしてるね」と身体を小さく丸め静止する。

考察

- ・ボールに多くかかわって遊んだ経験から、ためらわずに自分なりのポーズや動きをスムーズに見つけ表現できたのではないか。
- ・へこんだボールに少しずつ空気が入り、ふくらむ様子を目の当たりに見たことが大きな刺激につながり、自然と身体が動き出したようである。
- ・保育者に認められたことにより、見てもらった喜びから表現したい気持ちが高まり幼児一人ひとりの表現が出てきたように思う。

	① 運動技能に関して 体験するもの (動きの事例)	② 運動能力に関して 育つもの	③ 共有するイメージから生 まれる心情に関するもの や表現力(発想、感覚、 感性、きらめきなど)	④ 集団の中で育つもの (人とのかかわりに 関するもの)	⑤ その他 (他の領域との 関連について)
A 身体 表現 遊び a-1	つく 投げる 転がる 止まる 弾む 縮む(小さく) 伸びる(大きく)	体支持力 平 衡 性 巧 緻 性 臨 応 性 敏 捷 性	ボール膨らんでいく驚き ボールから身体を反り返 らせ固くて丸い状態を工 夫する 「パーンパーン」と口ず さみながら弾もうとする 頬を膨らませ顔の表情も 固そうにする	友達の弾む動きを まねて一緒に繰り返 返し遊ぶ 転がってぶつかわ ったことが楽しい	

事例A(a-1)2. 新聞紙で遊ぼう (第五幼稚園 年少児 たけ組 男14名 女12名 11月)

ねらい

新聞紙を洋服や布団、魔法の絨毯にして見立てたり、ちぎったり、まるめて投げたりして身体を使って楽しく遊ぶ

活動について

晴れた日にどんぐりや落ち葉など、秋の自然に触れ遊んだところ、葉っぱの大きさや色、量、形に興味を示した。また、葉が風に舞って落ちる様子を見て、自分で葉を拾い集め、投げてはくるくる落ちてくる様子をたのしんでいた。雨の日が続き、身体で表現することで開放感をもたせたい。

新聞紙で遊ぼう

○見立てる

- ・身につける・・・服、スカート、マントなど
- ・新聞を読む様子・・・お父さん、お母さん、おじいさん、おばあさんなど
- ・ふとん・・・寝る、かぶる、小さくなって隠れる
- ・魔法のじゅうたん・大きな新聞紙に何人乗れるかな？新聞紙をだんだん小さくして何人乗れるかな？

○ちぎったり、破いたりする

- ・破る音の感触を楽しむ
- ・破れる感触を味わう
- ・縦長く破る・・・へび、ひもに見立てる
- ・細かくちぎる

○投げる

- ・ちぎって投げる
- ・保育者と一緒に友達にかけあう
- ・細かく切った新聞紙を保育者にかけてもらう
- ・落ちる様子をみたりくるくる舞って表現する・・・落ち葉、雪に見立てる
- ・ビニール袋に入れて投げる



考察

昼食が終わったあと、しばらくして全員が集まり、保育者から新聞紙をもらう。日頃家庭で見慣れているが何をするのだろうとワクワクしている。洋服に見立てると、中央に穴をあけ、首をだして嬉しそうにしている。マントに見立てると思わず走り出す。かぶって隠れたり、2～3枚の新聞紙を糊でくっつけ大きなじゅうたんに見立てると全員の幼児がその上に乗り、大空をフワフワ飛ぶ感覚を味わった。半分に折ったり、またその半分に折ったりしてだんだん小さくしていくことで乗れる人数も限定され、最後には一人でも片足になって乗っていた。新聞を破る感触は年少児にとって、とても気持ちのいい音のようである。細長く破った破片をへびに見立てニョロニョロと動かしている。保育者が用意した細かく切った新聞を子供達の頭の上からかけてやると大喜び。自分でも拾ってはかけ「雪が降ってきたと」大騒ぎになった。十分に満足した頃、小さなビニール袋に破片を詰めゴムで止めてやると小さなボールになり投げ合って楽しんだ。

	① 運動技能に関して体験するもの (動きの事例)	② 運動能力に関して育つもの	③ 共有するイメージから生まれる心情に関するものや表現力 (発想、感覚、感性、きらめきなど)	④ 集団の中で育つもの (人とのかかわりに関するもの)	⑤ その他 (他の領域との関連について)
△ 身体 表現 遊び a-1	走る(新聞紙を身につけて) 縮こまる 跳ぶ 寝転がる 片足で立つ 飛び上がる 腹這いで水平になる ポーズをとる 投げる 受ける くるくる舞う	敏捷性 平衡性 瞬発力 体支持力 柔軟性	新聞を読む家族の様子を思い浮かべるじゅうたんに乗って大空へ出発 ドキドキワクワクする 新聞紙に隠れてドキドキ・・みつからないよ 吹雪のような新聞紙を浴びて「わっ!きれい」「つめたーい」 散る様子に驚きと感動で歓声をあげる くるくるくるくる舞って倒れる 雪や落ち葉に見立てる 音や感触を味わう	空飛ぶじゅうたんにみんなで乗ろうと誘いかける 新聞に隠れている友達を探す	環境とのかかわり(雪) 人とのかかわり(ファッション)



事例A(a-2)3. 動物になって遊ぼう

(第三幼稚園 年少児 0歳組 男12名 女9名 11月)

ねらい 動物の動きの特徴に気づき、なりきって遊ぶ

活動について

遠足で、キリン、ペンギン、サルなどを間近で見たり、ウサギ、ヒヨコなどを抱っこしたりしたことから動物に興味を持ち、ごっこ遊びの中でネコになったり、歌や曲に合わせて動物になったりして楽しんでいた。ビデオや絵本、図鑑を見てそれぞれの動物の特徴に気づきながらイメージをもって動物になっていた。そこで、子ども達が個々に動物になって動いたり、鳴いたりしてなりきって遊ばせたい。

動物になって遊ぼう

ファミリーパークの地図を見る・・・どんな動物がいたか思い出す

動物になって遊ぶ

- ・動物になって歩いたり餌を食べたりする
- ・いろいろな動物になって遊ぶ
- ・友達の動物と一緒に遊ぶ

☆ネコになって遊ぶ

- ・座ってくつろぐ
- ・歩く
- ・身体をなめる
- ・鳴く
- ・爪をとぐ
- ・威嚇する

☆キリンになって遊ぶ

- ・首を伸ばす
- ・歩く
- ・餌を食べる

☆クマになって遊ぶ

- ・歩く
- ・立ち上がる
- ・水浴びをする
- ・餌を食べる
- ・穴に入ったり出たりする
- ・吠える



☆ペンギンになって遊ぶ

- ・歩く
- ・走る
- ・泳ぐ
- ・水浴びをする
- ・餌を食べる

☆ダチョウになって遊ぶ

- ・走る
- ・歩く
- ・首を動かして立つ

☆トラになって遊ぶ

- ・歩いたり休んだり
- ・じっと見つめる
- ・しっぽをふる
- ・吠える

考察

数日前より、ビデオや絵本を保育者や友達と見ながら動物たちの特徴を話し合ったり、動きを真似ていた。ファミリーパークの地図を見て、個々の動物に対するイメージを持ちそれぞれになりきって遊んでいた遊びの中で保育者も一緒に動くことでいろいろな動きがでてきた。保育者が用意した地図の中の動物が4本足の動物に偏った感がありペンギンの動きだけが疎だっていたように思う。

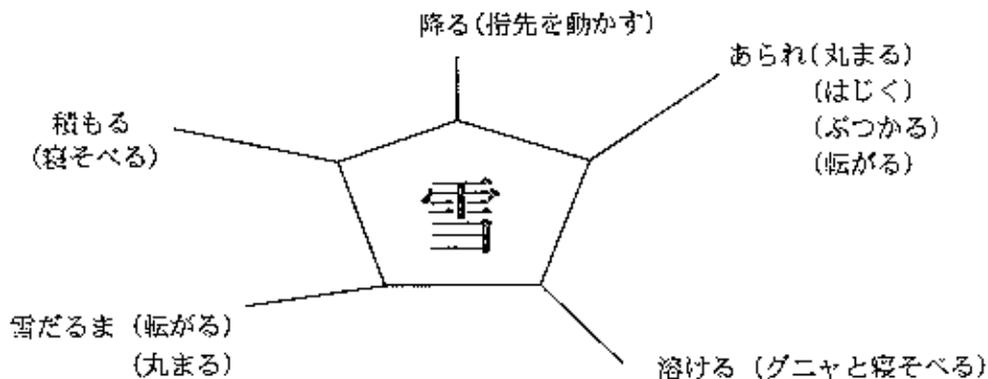
	① 運動技能に関して体験するもの (動きの事例)	② 運動能力に関して育つもの	③ 共有するイメージから生まれる 心情に関するものや表現力 (発想、感覚、感性、きらめき など)	④ 集団の中で育つもの (人とのかかわりに 関するもの)	⑤ その他 (他の領域との 関連について)
A 身体 表現 遊び a-1	歩く(それぞれの動物になりきり) 手足を伸ばす 這う 四つん這いになる 転がる	柔軟性 平衡性 巧緻性 協応性 リズム感	それぞれの動物になりきりイメージを広げる。動物園で見たクマは穴ぐらから出たり入ったりしたことを思い出し、教室のスモッグとバックがかけてある所へ行き「穴ぐらだ」といって出入りしている。 ペンギンのとても急がしい動きを楽しそうに友達と楽しんでいるキリンが高い木の枝を食べる様子や前足を左右に大きく開いて地面の草を食べる様子を表現している 動物の特徴ある鳴き声を大いに楽しんでいる	先生や友達の動きを真似る 動物言葉(鳴き声)でおしゃべりをする	環境とのかかわり (動物園を思い出して地図をみて確認している)



事例 A(a-1) 4. 雪ん子になろう (第二幼稚園 年少児 ひよこ組 男10名 女9名 2月)

ねらい 先生や友達と一緒に、雪やあられになって表現することを楽しむ。

〈予想される動きのイメージ〉



	動きを引き出す手だて	★抽出児の姿	★他児の姿
雪	<p>○雪で遊んだ経験を一人一人聞いてやり、雪のイメージを膨らませる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「きれいな雪だね。」と一人一人の表現を認める。 ・「たくさん雪が積もったね。」 	<p>★「キラキラ」「チラチラ」と口ずさみながら体を上下させ、指先を動かす。</p> <p>★うつ伏せになりたくさん降り積もった雪を表す。</p>	
あ ら れ	<ul style="list-style-type: none"> ・「空から小さくて固いあられが降ってきたよ。」 ・「すごい固そうだね。」と共感し、一緒に動く。 ・「あたると痛そうだね。」 	<p>★身体を小さく丸め、手をかたくにぎり「コンコン」と小さく跳びはねる。</p> <p>★「コンコン」と何人も集まり、小さなあられを表現する。</p> <p>★小さく跳びはねる動きからしだいに大きくはずむ。</p> <p>★嬉しそうにより固そうなあられになって保育者にぶつかってくる。</p>	
水	<ul style="list-style-type: none"> ・「ぼかぼかあったかいお口様だよ」 ・「だんだん溶けてきたよ。」 ・「触ってもいい?」「あれ!水になってる。」 	<p>★「グニャグニャ」と身体をくねらせ手足を少しずつ伸ばしていく。</p> <p>★「ベチャベチャ」といって床に寝そべる。</p> <p>★「いいよ」と嬉しそうに寝そべる。</p> <p>★「ベチャベチャ」「ベチャベチャ」と保育者に触ってもらうことを喜ぶ。</p>	

考察

- ・雪がたくさん降り積もった園庭で保育者や友達と一緒に遊んだ経験から楽しかった気持ちがスムーズに再現され、雪の表現へとつながったように思われる。
- ・「固そうだね」「触ってみようかな」などと幼児の身体に触れ、共感することで喜びを味わい、周りの幼児も認めてもらおうとより意欲的に表現する姿が見られた。
- ・一人一人の表現を受け止め共感することの大切さを痛感した。

	① 運動技能に関して体験するもの (動きの事例)	② 運動能力に関して育つもの	③ 共有するイメージから生まれる 心情に関するものや表現力 (発想、感覚、感性、きらめき など)	④ 集団の中で育つもの (人とのかかわりに 関するもの)	⑤ その他 (他の領域との 関連について)
A 身体 表現 遊び a-2	転がる 弾む 丸くなる 手指を動かす 腹ばいになる 跳ぶ 小走り	・柔軟性 ・平衡性 ・協応性	・「キラキラ」「チラチラ」と降り落ちる雪 ・「バタッ」とうつ伏せ ・「コンコン」と小さく跳びはね回いあられ ・小さく跳びはねる動きから大きくはずみ、より固いあられを表現 ・「グニャグニャ」とくねらせ溶けていく雪 ・「ペチャペチャ」「ペチャペチャ」と水になって溶けた雪	・「コンコン」と何人も集まりあられが増える ・「あたると痛そう」固そうなあられになって保育者にぶつかってくる ・「ペチャペチャ」と保育者に触ってもらうことを喜ぶ	環境とのかかわり (自然事象)

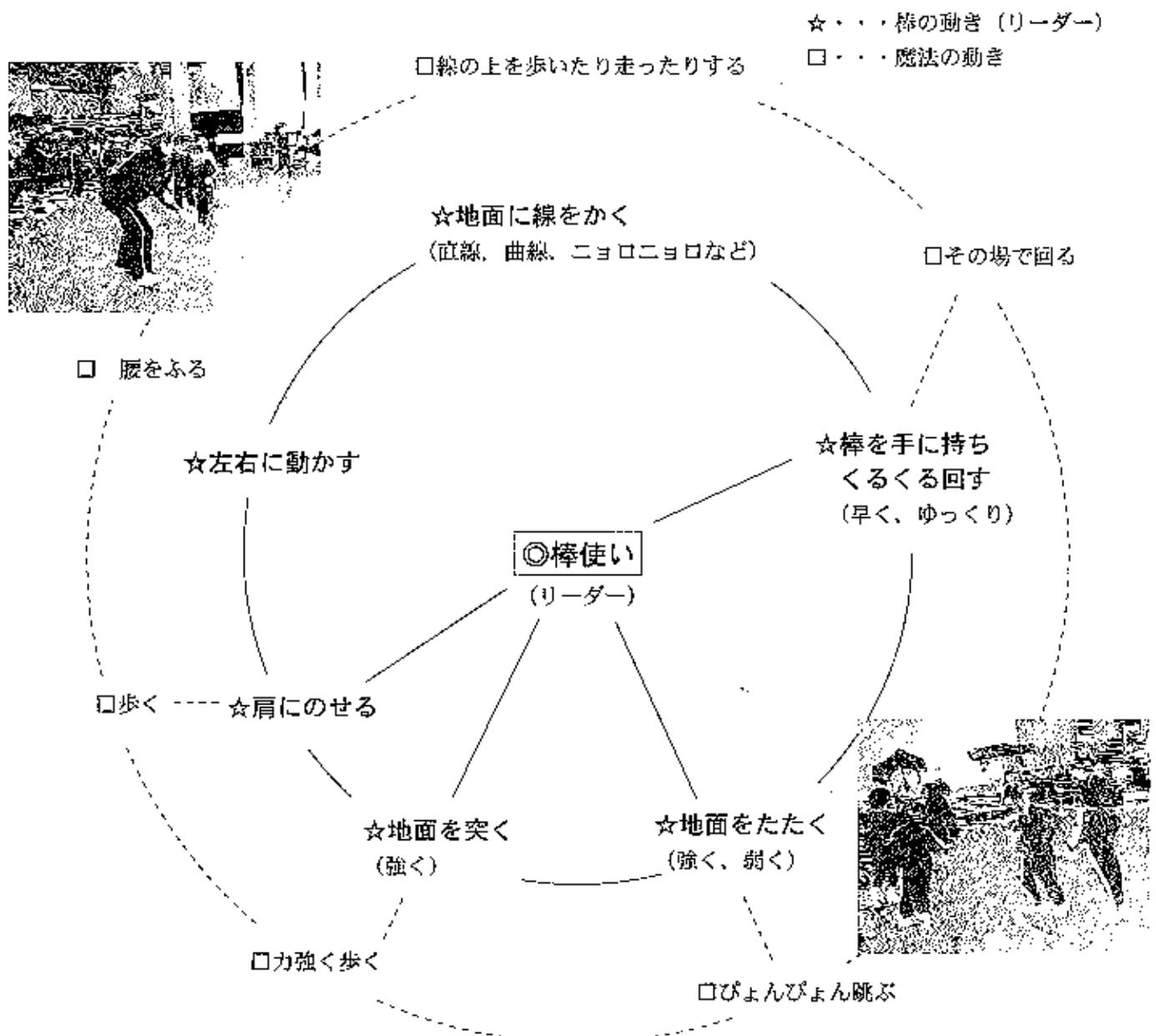
事例A(a-1) 5. 魔法の棒で遊ぼう (第五幼稚園 年中児 いちよう組 男17名 女16名 11月)

ねらい 魔法の棒の動かし方を変えたり、魔法の動きを楽しんだりする

活動について

戸外遊びの時、園庭で拾った魔法の棒を持って地面をはわせたところ、走ったり、歩いたりして後ろについてきた。そのうちに「棒、ほしい」「私もやりたい」という幼児がでてきた。このことをきっかけに、棒の合図でいろいろな動きができないか、動きのパターンをみつけられるように働きかけた。

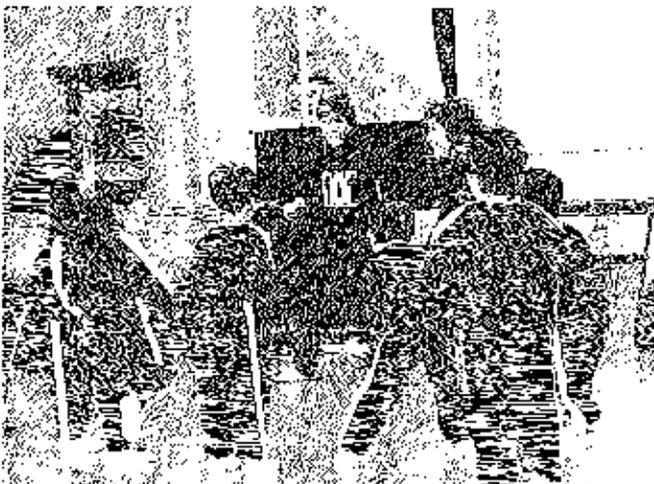
予想される幼児の動き



考察

- ・交代で誰でもがリーダーになれることから、どの幼児も楽しむことができた。
- ・繰り返し遊ぶ中で、動きのパターンがだんだん多くなってきた。
- ・幼児一人一人が魔法の棒を持つことで、いろいろな動きを誘発し表現する喜びが増したようである。

	① 運動技能に関して体験するもの (動きの事例)	② 運動能力に関して育つもの	③ 共有するイメージから生まれる 心情に関するものや表現力 (発想、感覚、感性、きらめき など)	④ 集団の中で育つもの (人とかかわりに 関するもの)	⑤ その他 (他の領域との 関連について)
A 身体 表現 遊び a-1	走る 歩く 跳ぶ 回る 転がる 腹をふる 手を振り上げる 手を回す	柔軟性 平衡性 協応性 リズム感 速度感 強弱感	リーダーになって魔法をかけるのが嬉しい 棒の魔法にかかって動くのが楽しい 友達と違う魔法をかけよう 友達と一緒に魔法を使おう	交代で棒使いになる 順番をまつ 棒使いの合図や指示に従う	



事例 A(a-2)6.かえるになって遊ぼう(第二幼稚園 年中児 かなりや組 男15名 女13名)

ねらい 先生や友達と一緒に卵からおたまじゃくし、かえるになるまでを表現することを楽しむ

活動について

卵からおたまじゃくし、かえるになるまでの変態の様子を保育室で観察している。保育者がその様子をペープサートで見せると卵を見て「ぶどうみたい」と話したり、その場でかえるになって飛び跳ねたりした。「卵ちゃん、おいで」の誘いかけに横向きや上向きになって寝転がり、両足を頭上にのせるなど自分なりのイメージでいろいろな卵の表現を楽しむ姿がみられたので、遊戯室にビニールテープで池を作り水の音や田舎風景、かえるの鳴き声のBGMを用意してかえるの表現遊びを楽しませたい。

予想される動きのイメージ

揺れる

卵

丸まる

手足がはえる

チョロチョロ泳ぐ

草を食べる

おたまじゃくし

しっぽがなくなる

跳ぶ

泳ぐ

餌を食べる

かえる

ケロケロ鳴く

じっとかまえる

準備と環境

- ・ペープサート
- ・池(ビニールテープ)
- ・草(画用紙)
- ・石(巧技台)
- ・タンポポの葉(色画用紙)
- ・効果音

	動きを引き出す手だて	★抽出児の姿	★他児の姿
卵	<p>ペープサートを見る</p> <ul style="list-style-type: none"> ・卵、おたまじゃくし、蛙になって動き出す様子を見て、イメージをふくらませる 	<ul style="list-style-type: none"> ★「ぼく、田んぼで卵見たことあるよ」と話す ★「ぶどうみたい」「種みたい」と興味を示す ★気持ちが高ぶり、手足を動かす 	
	<p>池に誘う</p> <ul style="list-style-type: none"> ・水が流れる音を流す(BGM) ・「卵ちゃんおいで！」 ・「柔らかそうな卵ちゃん触ってみよう」 ○卵の柔らかさ、形、動きなど一人一人の表現を認める 	<ul style="list-style-type: none"> ★すぐに池に入り、横向きで寝転がる ★「ムニョムニョ」と小さく揺れる ★上向きに寝転がり、両足を頭上にのせる ★腹這いになり身体を反り返らせる 	

ビデオ撮影

<p style="writing-mode: vertical-rl;">おたまじゃくし</p>	<p style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 2px;">おたまじゃくしになる</p> <p>○保育者も一緒に動きながら泳いだり、手や足がでる様子認める</p> <p style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 2px;">タンポポの葉を出す</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「おいしそうなおちそうをもってきたよ」 ・保育者もおたまじゃくしになりきって一緒に食べる ・「おいしいね!と一緒に食べ合う 	<p>★腹這いになり「すーい、すーい」と気持ちよさそうに泳ぐ</p> <p>★手足を大きく広げ、ダイナミックに泳ぐ</p> <p>☆「タンポポの葉っぱだ」と集まってくる</p> <p>☆一枚のタンポポの葉に何人もの頭を寄せ合い集まってくる</p> <p>★おたまじゃくしになりきって口をもぐもぐと動かす</p>
<p style="writing-mode: vertical-rl;">かえる</p>	<p style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 2px;">かえるのお面を出す</p> <ul style="list-style-type: none"> ・かえるの鳴き声の音を流す ・おたまじゃくしからしだいにかえるになっていく頃を見計らい、お面、石などの環境を整える ・「Hちゃんのかえるさん、とても元気がいいね」 	<p>★鳴き声をまねて跳びはねる</p> <p>★お面をつけ、よりいきいきと跳びはねる</p> <p>☆石の上でじっとかまえる</p> <p>☆石の上から跳び降りる</p>

考察

- ・小さな観察ケースから大きな水槽へと移したことで、小さな動きもはっきりと見ることができ、生き物をかわいいと思う親近感が次第に高まっていったように思う。その中でおもしろい動きや変化を自分なりに感じることができ、イメージがしやすかった。
- ・卵からおたまじゃくし、かえるに変身したときに効果音やお面などの環境を整えたことで、よりその気になることができ、表現したい気持ちが高まったようである。

	① 運動技能に関して体験するもの (動きの事例)	② 運動能力に関して育つもの	③ 共有するイメージから生まれる心情に関するものや表現力 (発想、感覚、感性、きらめきなど)	④ 集団の中で育つもの (人とのかかわりに関するもの)	⑤ その他 (他の領域との関連について)
<p>A 身体表現 遊び a-2</p>	<p>跳ぶ 走る 寝ころぶ 泳ぐ 飛び降りる 転がる</p>	<p>体支持力 平衡性 巧緻性 協応性 敏捷性 柔軟性</p>	<p>生き物をかわいいと思う親近感 卵、おたまじゃくし、かえるの変化を不思議に思う 「ムニョムニョ」と柔らかさを言葉で表す おたまじゃくしになりきって口をモグモグ動かす</p>	<p>何人もの頭を寄せ合いタンポポの葉を食べる様子から友達と一緒にになりきって遊ぶことが楽しい ケロケロと友達とうれしそうに鳴き声ごっこを楽しむ</p>	<p>環境との関わり (自然、動植物) 感性と表現 (音楽的活動 …BGM)</p>

事例 A(a-2) 7. 動物になって遊ぼう (第三幼稚園 年中児 ろば組 男9名 女15名)

ねらい 友達と一緒にいろいろな動物に変身しよう

活動について

簡単な曲を聞かせたところ「ぞうさんみたい」「今度はうさぎさんだ」と自分なりに表現を楽しんでいる。そこで遊戯室の広い場所で友達と一緒にいろいろな動物になって変身遊びを楽しませたい。

動物になって遊ぼう

☆保育者と一緒にまねっこまねっこ

- ・大きくなったり小さくなったり
- ・手足を伸ばしたり、縮めたり
- ・身体を揺らしたり転がったり

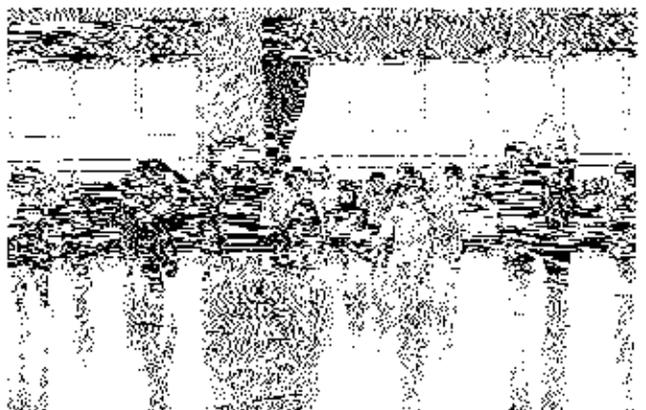
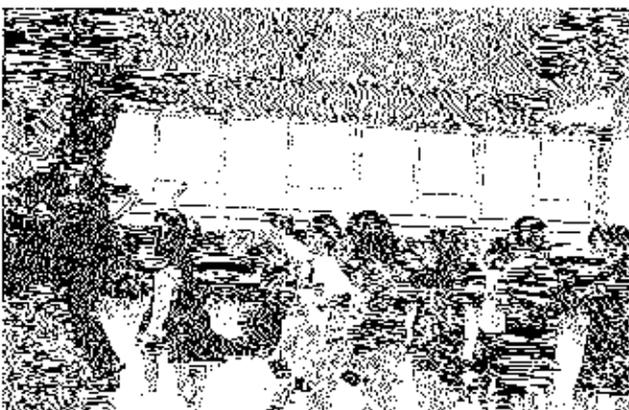
☆動物に変身

- ・森に散歩に行く
- ・木・岩・草に隠れている動物をみつけ、その動物に変身
(見つけた動物の特徴をあげ、なりきるような言葉をかけてもらう)

例えば

- うさぎ・・・両手をあげ、跳びはねる
- ぞう・・・手を左右に動かしゆっくり歩く
- りす・・・早歩きで、ちょこちょこ動き回る
- さる・・・上下、手を顔の近くにもってきて跳びはねる

- ・曲に合わせて動物になって動く
- ・曲の変化に気づいてそれぞれの動物になる
(強弱、速度の違いを聞き分ける)



考察

幼児自身が音を聞き分けながら、身体全体を使って動きを楽しんでいた。個々の子供達の想像によって、一つひとつの動きが違って、他児への動きの参考になったり、刺激になったりしているような動きがでてきた。なかなか動き出せない幼児も他児の動きを目で追いながら心の中で楽しむことができたのではないかな。

	① 運動技能に関して体験するもの (動きの事例)	② 運動能力に関して育つもの	③ 共有するイメージから生まれる 心情に関するものや表現力 (発想、感覚、感性、きらめき など)	④ 集団の中で育つもの (人とかかわりに 関するもの)	⑤ その他 (他の領域との 関連について)
A 身体 表現 遊び a-2	跳ぶ 走る 歩く 四つん這いになる 腕をひねる 身体をねじる	筋持久力 協応性 瞬発力 柔軟性 平衡性 巧緻性	それぞれの動物のイメージを しぐさや動きで表す 木や岩や草にどんな動物が隠 れているかワクワクしながら 見つけ出す ぞうの鼻で水をくむ様子を 得意げに表す りすの木の実を食べる様子を 友達に見せ合い早く食べる方 法を知らせる	友達動きを真似る 動物になりきって 対話している	感性と表現(音楽 的活動ピアノに合 わせて動くまた、 音の高さを聞き分 けどの動物かイメ ージしながら動き を工夫する) 環境とのかかわり (木や岩、草など 動物の住みかを 想像する)



事例A(a-1) 8. しずくちゃんになろう (第二幼稚園 年中児 かなりや組 男15名 女13名)

ねらい いろいろなしずくになって丸まったり揺れたりしながら身体全体で表現することを楽しむ。

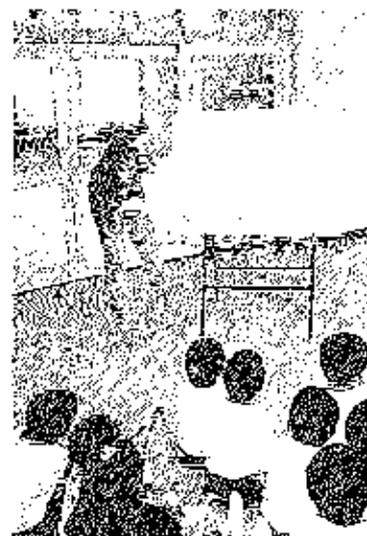
活動について

雨上がりの園庭に出たところ、ジャングルジムや回旋塔についているしずくをじっと見つめたり、指先や手のひらにのせる姿がみられた。保育者も一緒にそっと手のひらにのせ揺れ動く様子や伸びたり縮んだり、流れ落ちる様子を楽しんだ。そこで興味をもっているいろいろなしずくになって身体全体で表現することを楽しませてやりたい。

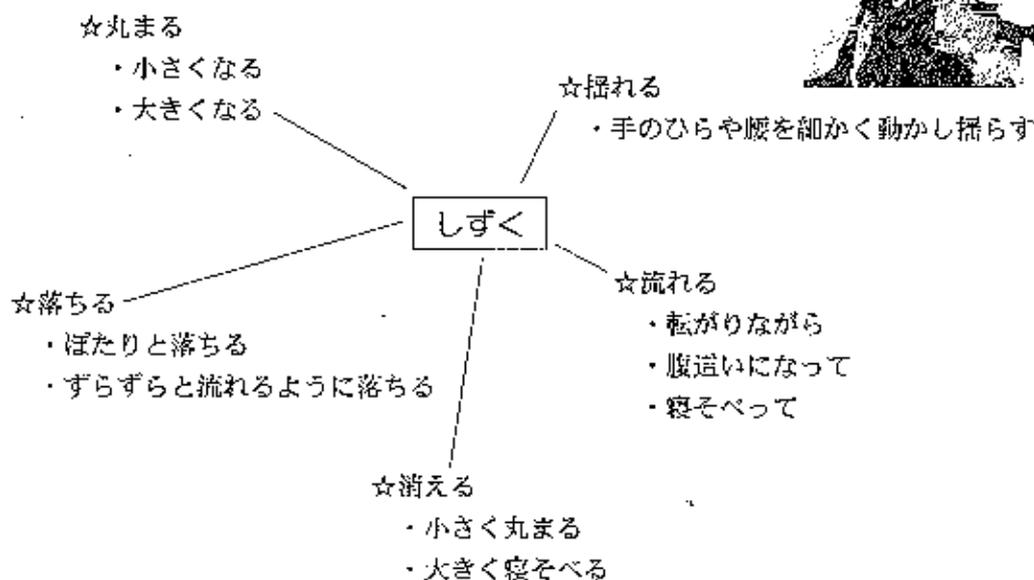
しずくちゃんになろう

☆保育者の話を聞く

- ・パネルシアターを見る (園庭で見つけたしずくの様子を思い出す)
- ・自分の描いたしずくのお面をみつけかぶる



しずくちゃんになる



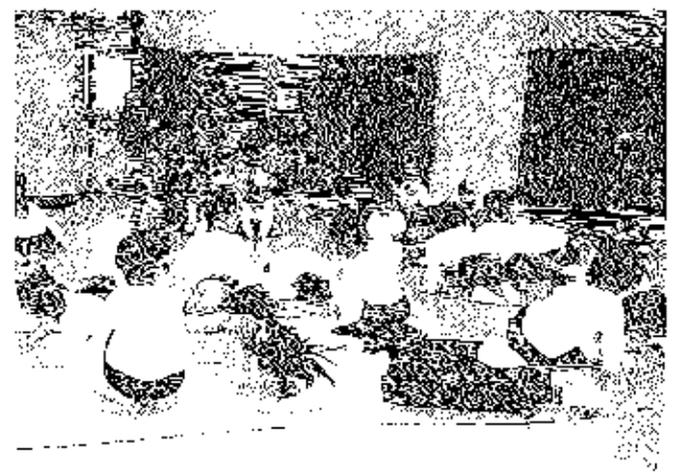
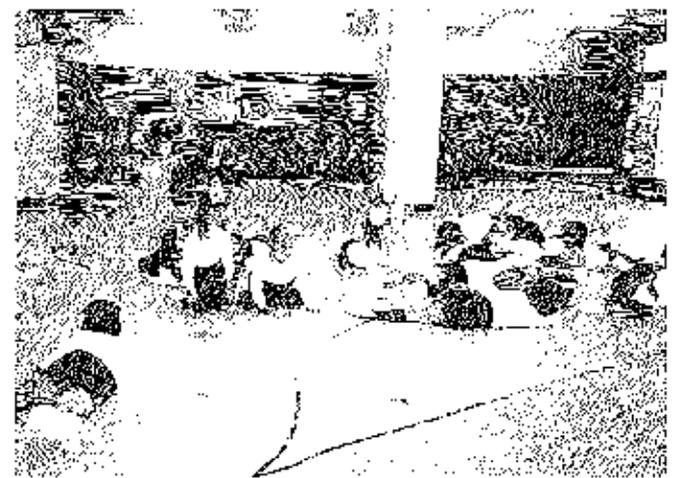
☆保育者の周りに集まる・・・楽しかったしずくちゃんの表現をみんなの前で再現する



考察

園庭に出て見つけたしずくの様子から、しずくちゃんになって身体全体で表現できた。実際に見て、触った体験からしずくの形や揺れ動いて流れる様子を一人一人のイメージで再現していた。保育者が一人一人ゆらゆら動いているしずくやゆっくり落ちるしずくの動きを認めたことや動きに適した曲を流したことでしずくになりきる姿がみられた。

	① 運動技能に関して体験するもの (動きの事例)	② 運動能力に関して育つもの	③ 共有するイメージから生まれる心情に関するものや表現力 (発想、感覚、感性、きらめきなど)	④ 集団の中で育つもの (人とのかわりに関するもの)	⑤ その他 (他の領域との関連について)
A 身体表現 遊び a・2	跳ぶ 走る 歩く 四つん這いになる 転がる 上下運動	筋持久力 協応性 瞬発力 柔軟性 平衡性 巧緻性	しずくになりきって嬉しそうに跳びはねる 流れ落ち消えていく寂しげな表情で悲しそうに寝そべる 「ポチャン」「ブルブル」「ベチャ」と落ちる、揺れる、消えるしずくを感じたイメージで話す揺れ落ちる様子を柔らかく身体全体で表現する	友達の様子を真似る自分なりの動きを保育者に認めてもらうことでよりしずくになりきろうとしているすてきな動きを友達から拍手をして認めてもらう	感性と表現(音楽的活動ピアノに合わせて動く) 絵本「しずくの冒険」を見る 環境とのかかわり(自然事象)



事例 A(a-3) 9. クリスマス! クリスマス! (第一幼稚園 年中児 きく組 男11名 女13名)

ねらい クリスマスの日を楽しみに待ちながら、クリスマス雰囲気の中で歌ったり、踊ったりして遊ぶ

活動について

子供達を楽しみにしているクリスマスは、12月に入ると毎日、歌を歌ったりクリスマスにちなんだ絵本を読んだり、プレゼント袋を作ったり、フォークダンスを踊ったりといろいろな経験の中から気持ちを高めている。本日は年中児にふさわしい「トナカイのクリスマス」という曲で楽しく踊ることと小麦粉粘土でクリスマスケーキを作り小クリスマスパーティを楽しみたい。

クリスマスソングを歌う

椅子を輪にして座る

- ・「うさぎ野原のクリスマス」をみんなで歌う
- ・「あわてん坊のサンタクロース」を歌う

☆「トナカイのクリスマス」の曲に合わせてリズムカルに踊る

- ・トナカイ役は輪の中央に立ち大きな袋を持ち円周をリズムカルに踊る
- ・子供達は椅子に座って手拍子や簡単な振りをつけてトナカイの袋を順番に受け取る

♪トナカイのクリスマス
今夜はあなたの出番です
～4回繰り返す～
間奏32拍
♪繰り返す♪



小麦粉粘土でクリスマスケーキを作る

直径10cmほどの見本ケーキを用意

- ・小麦粉粘土をもらう(白、赤、緑、黄、橙)
- ・好きな形に土台を作り、その上に好きなデコレーションをする
- ・モールのローソクを3本付けケーキの完成

小クリスマスパーティのはじまり はじまり

- ・できあがったケーキを囲んでパーティする
- ・「クリスマスの歌が聞こえてくるよ」の歌を歌う



考察

「トナカイのクリスマス」の曲は鈴の音や心地よいメロディーに、どの幼児もすぐに馴染むことができ、また、トナカイが大きな袋を持ってプレゼントを配るという空想の世界に入り込み、自分が受け取った袋＝トナカイになって、リズムに合わせて遊ぶことができるので楽しい活動になった。(ハンカチ落としをもっとわかりやすく展開した活動である。)

また、小麦粉でケーキを作る活動も続けて行ったが、前々日に餅つきを経験していたので粘土をこねることが楽しくてたまらない様子。それぞれが思いの形を作りその上に色の粘土でデコレーションをした。リズムカルに踊ったあとだったのでケーキ作りも鼻歌交じりで熱中している。ケーキを前にテーブルの上でピアノを弾くまねをしたり、足ふみながら歌をうたいクリスマスにワクワクしている様子が見えた。

	① 運動技能に関して体験するもの (動きの事例)	② 運動能力に関して育つもの	③ 共有するイメージから生まれる 心情に関するものや表現力 (発想、感覚、感性、きらめき など)	④ 集団の中で育つもの (人とのかかわりに 関するもの)	⑤ その他 (他の領域との 関連について)
A 身体 表現 遊び a-3	歩く 走る スキップする リズムに 合わせる 手拍子を打つ	柔軟性 敏捷性 協応性 リズム感	クリスマスを楽しみに待つ サンタクロースがトナカイと 一緒にプレゼントを配るのを 想像する トナカイがたくさんきてプレ ゼントを配ることを空想する クラス全体で一緒に遊ぶ喜び を知る	プレゼントを渡す友 達を選ぶ 同じ人にプレゼント がわたらないように 気をつける 友達のとナカイの動 きを見る	感性と表現(音楽的 活動、造形的活動) 環境とのかかわり (季節の行事に関 心を持つ)



事例A(a-3)10. 雪になって遊ぼう ~リズム遊び, 変身遊びを通して~

(第二幼稚園 年中児 つばめ組 男19名 女15名)

ねらい		友達と一緒に雪をイメージして、いろいろな形や動きを楽しむ。	
〈予想される動きのイメージ〉		<ul style="list-style-type: none"> ・ちらちらと降る雪 ・地面に積もった雪 ・かまくら ・雪合戦 ・ソリ 	
動きを引き出す手だて		幼児の姿	
1人	<p>リズム遊び(ピアノの音)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・体を動かす楽しさが味わえるように弾き方を工夫する。 <p>ピアノの効果音(変身)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「『雪』に変身」 ・「わあーきれいな雪いっぱい降ってきたね」 幼児なりの動きを認める。 <p>リズム遊び</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・速さや強弱に合わせて歩く。 ・リズムに合わせてスキップやケンパをする。 ・曲に合わせて蝶やカエルになって動く。 ・変身のポーズをする。「何に変身するのかなあ〜」 ・手を上に伸ばしてキラキラと星のように動かす。 ・手を上下に揺らしたり、しゃがんだりして降っている様子を見せる。「先生、見て」 ・変身をやめピアノの音に合わせて動く。 ・友達を見つけて2人組になる。 	
2人	<p>ピアノの効果音(2人組)</p> <p>ピアノの効果音(変身)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「2人で『雪』に変身」 <p>・「風が吹いているみたい」</p> <p>ピアノの効果音(変身)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「『雪で作れるもの』に変身」 ・「上手に考えたね」 「暖かそう、先生入ってみようかな」それぞれの作った形に声を掛け他児にも知らせる。 <p>リズム遊び</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・「えー2人でゆき〜?」顔を見合わせて考える。 ・1人で行っていた時のように、二人の手を合わせて、キラキラと星のように動かしたり、上下に揺らしたりする。 ・手をつないでひらひらと蝶の様に動かしながらそーっと歩く。 ・二人で話をしながら作れるものや形を考える。 ・雪だるま…「ねえ、僕下になるから上に乗ってね」 ・かまくら…体を丸めてくつつく。 …「こうやってしよう」頭の上で手をつなぎトンネルを作る。 …手を床につけ小さいトンネルを作る。 ・雪山…二人でくっついてしゃがむ。 ・友達とバイバイをして再び1人になって動く。 ・友達を見つけて3人組になる。 	
3人	<p>ピアノの効果音(3人組)</p> <p>ピアノの効果音(変身)</p> <p>「3人で『雪で作れるもの』に変身」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「いろんな坂ができたね。どの坂もおもしろそうだなあ」 ・「わあ〜楽しそう」 ・イメージも膨らみ友達と楽しく表現している姿に共感する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・すぐに何を作るか話し合う。 ・かまくら…二人でかまくらを作り、一人は中でしゃがむ。 ・滑る坂…長くつながって寝そべる。 …坂になるように三人で高さを変えてつながる。 …壁に足を高く付けて坂を作る。 ・雪合戦…「今ねえ〜、雪合戦しとるがいぜ」雪玉を投げたり作ったり、よける真似をする ・雪山…床に座って手で真ん中に雪を集める動きをする。 ・ソリ…「先生乗っていいよ」一人の子の背中に座る。 …三人で縦にくっついてしゃがみお尻を動かして前に進む。 	

考察

- ・繰り返しリズム遊びや変身遊びを取り入れてきたことで、いろいろな形や動きなど、発想豊かに考えることができたり、友達と表現方法を工夫したりする姿につながってきていると思われる。
- ・一人ではなかなか表現できなかった幼児も、仲良しの友達と一緒に表現することで、話し合いながら共通のイメージを持って楽しく表現できる姿へとつながったようである。

	① 運動技能に関して体験するもの (動きの事例)	② 運動能力に関して育つもの	③ 共有するイメージから生まれる 心情に関するものや表現力 (発想、感覚、感性、きらめき など)	④ 集団の中で育つもの (人とのかかわりに 関するもの)	⑤ その他 (他の領域との 関連について)
A 身体 表現 遊び a-3	<ul style="list-style-type: none"> ・歩く ・走る ・とぶ ・スキップ <p>リズムに 合わせる</p> <ul style="list-style-type: none"> ・動きの表現 	柔軟性 協応性	<ul style="list-style-type: none"> ・リズム(音)に合わせて動くことを楽しむ ・友達作りを楽しむ ・友達と一緒に表現をする(安心感) ・イメージしたことを伝え合う 	<ul style="list-style-type: none"> ・友達と形や動き表現方法を考える 	環境とのかかわり (自然事象)

事例A(a-1) 11. ポーズ遊びをしよう (第三幼稚園 年長児 くま組 男9名 女16名)

ねらい 手足を伸ばしたり、曲げたりして様々なポーズを身体全体で表現する

活動について

雨が降る日が続くと身体を動かして遊ぶことが多少減るので、身体全体を使って遊ぶと楽しいのではないかとポーズ遊びをする。

準備するもの

- ☆保育者から話を聞く
 - ・大きなパッチンカメラを見る
 - ・写真を撮るときのポーズを話し合う
 - ・保育者がいろいろなポーズを紹介
 - ・箱からポーズカード取り出し、そのポーズをすることを聞く

☆いろいろなポーズに挑戦 (保育者や友達がひいたポーズをする)

- *元気なポーズ
- *悲しいポーズ
- *景色を眺めるポーズ
- *いねむりポーズ
- *赤ちゃんポーズ
- *サッカーをしているポーズ
- *二人組ポーズ
- *動物ポーズ

- ☆保育者に大きいパッチンカメラで写真をとってもらう
- ☆折り紙でパッチンカメラを作る
 - ・二人で写真を撮りっこする (ポーズカードのポーズを撮る)
 - ・グループになってグループ毎のポーズをつくり他のグループに撮ってもらう

考察

クラス写真を撮ったときは「動かないように」「こっちを見て」などと写真屋さんから言われていたので、保育者がもってきた大きなパッチリカメラに関心がありポーズカードを見せてポーズをとることがしげんにできた。ポーズカードを見てするポーズはそれぞれが見たことを動きで表しているの思い思いのポーズになる。折り紙でパッチリカメラを折って二人組でのポーズ遊びはかなり工夫が見られ個性的である。ポーズが維持できないような動きを考えるので転ぶ幼児も出てきた。グループではグループの特徴をだそうとリーダーらしき子が指示して楽しんでいる

	① 運動技能に関して体験するもの (動きの事例)	② 運動能力に関して育つもの	③ 共有するイメージから生まれる心情に関するものや表現力 (発想、感覚、感性、きらめきなど)	④ 集団の中で育つもの (人とのかかわりに関するもの)	⑤ その他 (他の領域との関連について)
A 身体表現遊び a-3	伸びる(大きく) 小さくなる 寝ころぶ 腕立て 蹴る(足を大きく振り上げる) 両手を上下、左右に動かす 中腰姿勢	体支持力 平衡性 巧緻性 協応性 調整力	キャラクターをイメージし動きを工夫する バランス感覚を保つため 我慢する グループ毎の違いを強調する パッチリカメラのシャッター音を楽しむ 個々のポーズを楽しむ	友達と二人だけのポーズを楽しむ グループ意識が芽生え動きの違いをだそうとする カメラマンになったりモデルになったりを楽しむ	感性と表現(造形折り紙)

事例A(a-1) 12. 蜘蛛になろう (第二幼稚園 年長児 はと組 男13名 女10名 1月)

ねらい

蜘蛛になって歩いたり、糸を張ったり、獲物を捕ったりして遊ぶ。友達と一緒に身体表現を楽しみながら蜘蛛に興味をもつ

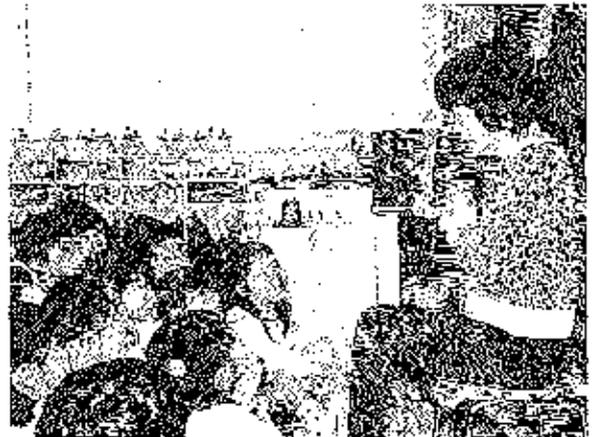
活動について

園外保育で近くの二上山に登る途中、木漏れ日を受けキラキラ光る蜘蛛の巣を発見。蜘蛛の大きさや緻密に張っている蜘蛛の巣の美しさに興味を示した。そこでその好奇心をとらえ、さらに図鑑で調べたり、テレビ番組「虫の世界」で蜘蛛の様子を見た幼児達のお話を聞いたりしながら蜘蛛の生態に関心を持たせ、さらに保育者が絵本「くも・・・作 新宮 晋」を読み聞かせることにより（実際には絵本に文字は一行もない。）自分なりの蜘蛛を表現させたいと思った。

二上山へのハイキング（蜘蛛の巣発見）

虫の図鑑から蜘蛛について関心を持つ
テレビ番組「虫の世界」を見た友達から蜘蛛の事を聞く

絵本「くも」をみんなで見る（共通のイメージ）



☆風に乗って糸を張る

- ・縦糸を張る
- ・横糸を張る

蜘蛛のイメージ

☆糸の上を這う

- ・這う
- ・四つん這いで
- ・ゆっくり、素早く

☆獲物を待つ

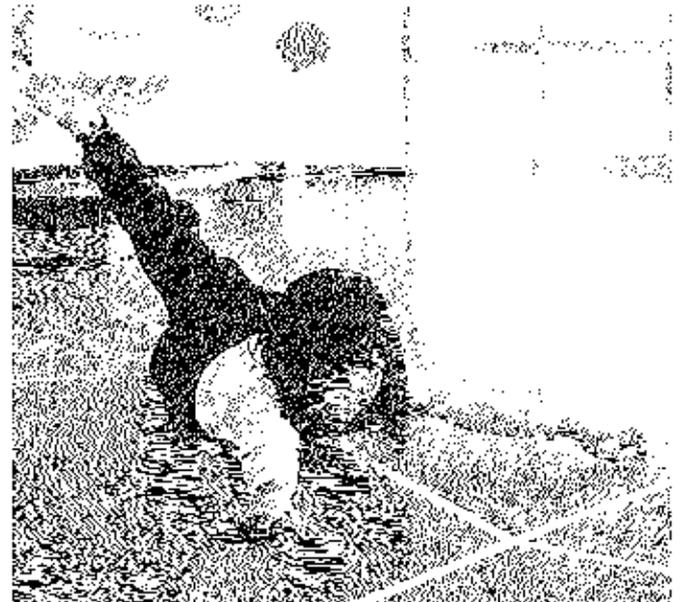
- ・じっと息を殺して待つ

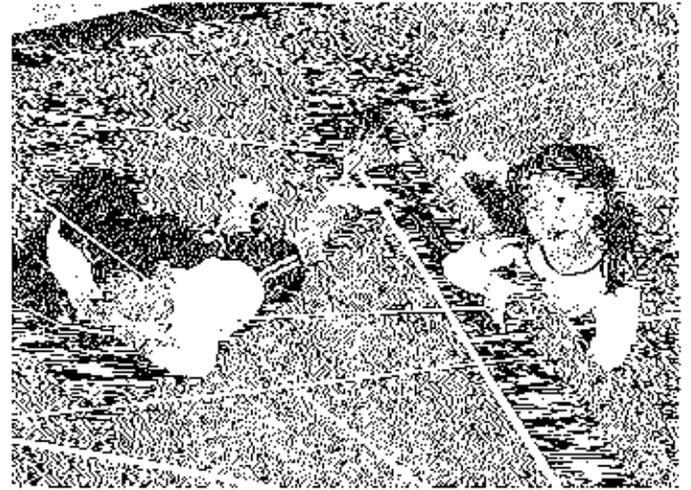
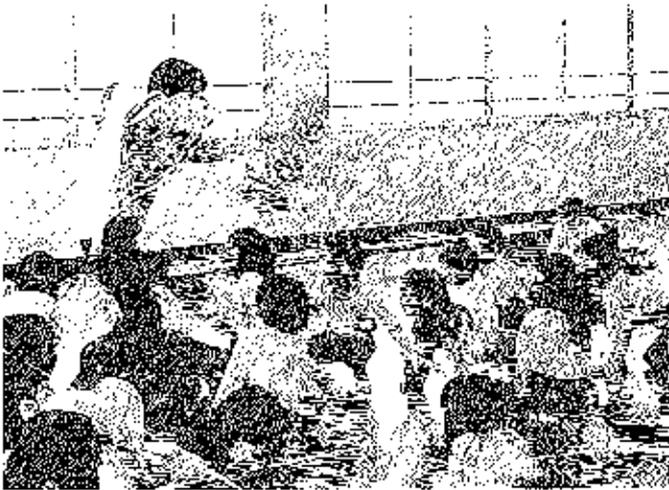
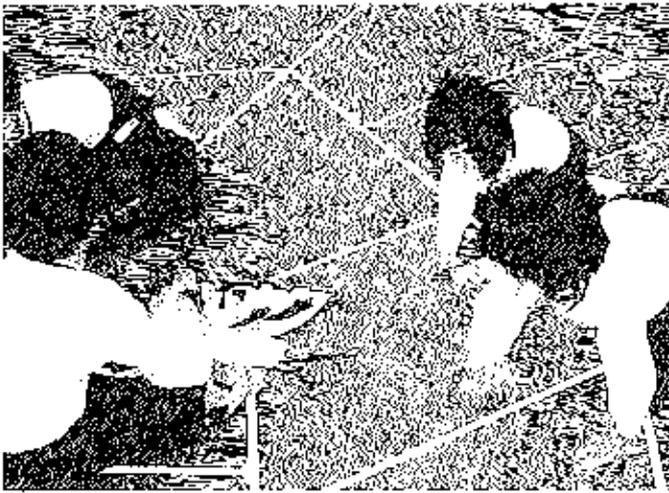
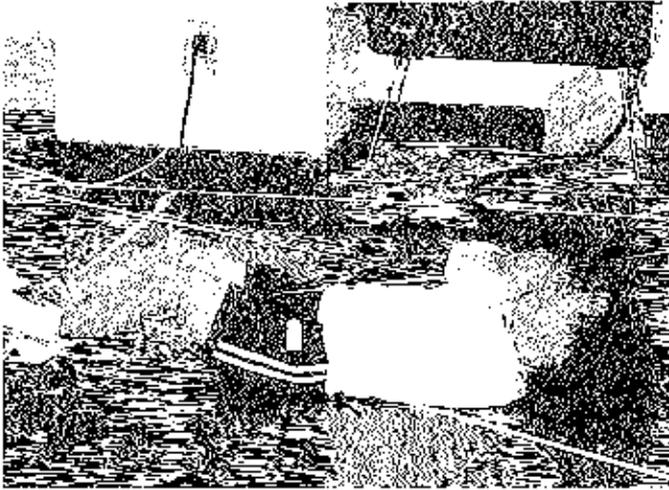
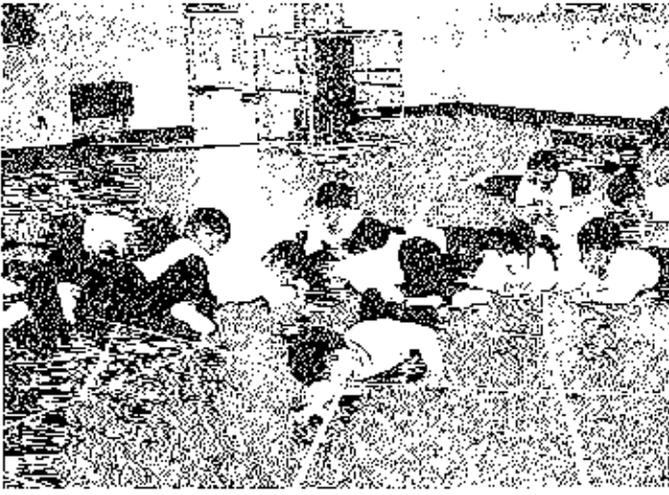
☆獲物を食べる

- ・獲物を糸で巻きつけながら食べる

☆獲物を捕らえる

- ・パッと網をかける
- ・糸で獲物をクルクル巻く

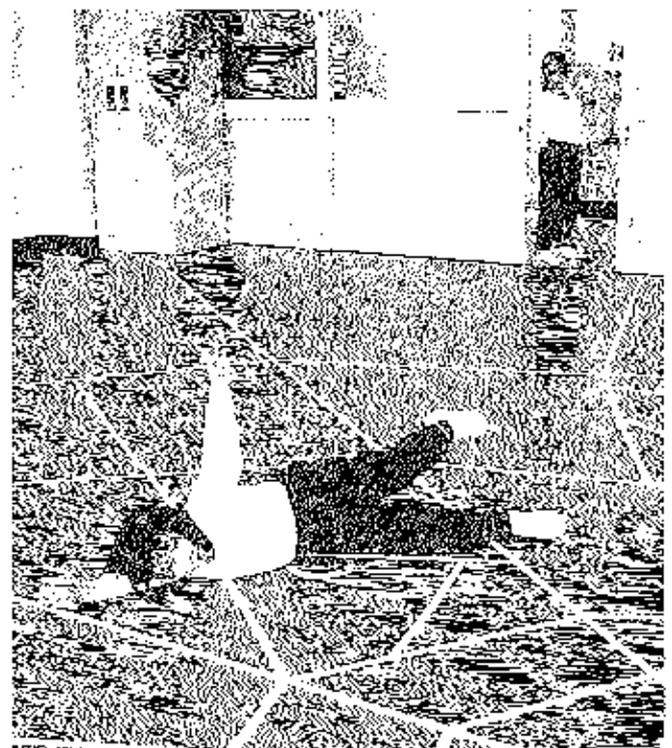
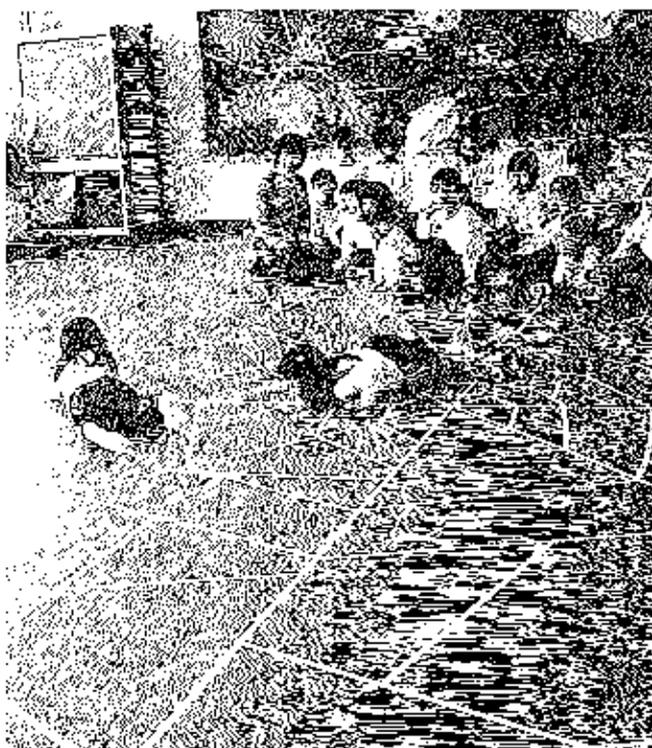




考察

遠足で行った近くの山にはあちこちに蜘蛛の巣が張り巡らされており、きらきら光っている巣に興味を持ち次々と巣のある場所を報告に来た。中には蜘蛛を捕まえたり、巣に引っかかったりして大騒ぎ、その場で蜘蛛だといって友達を追いかけたりして興奮さめやらずの日が続いたので蜘蛛の表現遊びが出来ないかと思った。夜行性である蜘蛛の生態に関しての知識はわずかで、表現するイメージも乏しいのではないかと予測し図鑑の内容を紹介。又テレビで蜘蛛のを見たという幼児達に詳しく話してもらった。さらに絵本を見せたところ言葉が一行もない絵のみの蜘蛛の様子が心に残ったのか一言も発しない。共通のイメージを持つことができたのだろうか。プレイルームに床一面蜘蛛の巣をビニールテープで引いたところ蜘蛛になりきって糸を渡りはじめた。ネバネバする糸とそうでない糸を感じながら上手く移動する。糸を出して巣を作る動きや糸を出して獲物を包み込んでしまう動き、獲物がかかるまでじっと構えて待つ動きなど蜘蛛になりきっている。中でも蜘蛛は気持ち悪いと避けていた女児2～3人が張り切って作り物の蛾に飛びかかり丸め込んで食べていたのが迫力もありおもしろかった。蜘蛛の動きのリズムパターンを形成する姿が3～4人みられた。

	① 運動技能に関して体験するもの (動きの事例)	② 運動能力に関して育つもの	③ 共有するイメージから生まれる心悟に関するものや表現力 (発想、感覚、感性、きらめきなど)	④ 集団の中で育つもの (人とのかわりに関するもの)	⑤ その他 (他の領域との関連について)
A 身体表現遊び a-3	伸びる 小さく丸まる 歩く(横歩き) 這う 飛び込む 構えてじっとする	体支持力 平衡性 巧緻性 協応性 敏捷性 柔軟性 リズム感	獲物がかかるまでじっと待つ 獲物が糸にかかったら一気に糸をかけ捕らえる 巣っぱの後ろでじっと待つ ネバネバしない縦糸を張ってからネバる横糸を張る	友達と一緒に糸を順番に移動する 小さい蛾は分け合って、大きい蛾(保育者)はみんなで襲って食べたりして仲間意識がみられる	環境との関わり (自然、動植物) 感性と表現(音楽的活動…BGM言葉 葉(絵本の世界)



事例 A(a-2)13. 雪になって旅をしよう (第二幼稚園 年長児 ほと組 男 17名 女 13名)

ねらい 雪や氷をイメージしながら表現することを楽しむ。	
〈予想される動きのイメージ〉	
<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">舞い落ちる</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">ふぶく</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">とける</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">凍る</div> </div>	
	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;">動きを引き出す手だて</div> <div style="width: 50%;">☆抽出児の姿</div> <div style="width: 5%;"></div> <div style="width: 45%;">・他児の姿</div> </div>
雪	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">話し合う</div> <ul style="list-style-type: none"> ・ 幼児の言葉を大切に受け止めながら、雪のイメージを引き出す。 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 10px;">ピアノの効果音</div> <ul style="list-style-type: none"> ・ 「フワフワ雪やチラチラ雪がいっぱいね。」 フワフワと舞い散る雪やスーと降る雪など一人一人の表現を認める。
ふぶき	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">強い風が吹く</div> <ul style="list-style-type: none"> ・ 「ピューピュー冷たい風さんだよ。」 ・ 「凄いい吹雪だね。」
雪	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">風がやむ</div> <ul style="list-style-type: none"> ・ 「いっぱいフワフワ雪さんが幼稚園のグラウンドに降ってきたよ！」
水	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">太陽</div> <ul style="list-style-type: none"> ・ 「ポカポカあったか〜い太陽だよ。」 「雪がどんどんとけちゃった！」
氷	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">冷たい風</div> <ul style="list-style-type: none"> ・ 「ピューピュー冷たい風さんだよ。」 固まっている身体に手を触れながら「あっ 冷たい〜！氷だね。」と共感する。
	<ul style="list-style-type: none"> ・ 降りしきる雪の様子を窓から見る。 ・ 「雪って結晶なんだよ。」 ・ 「雪ってね 高〜い天上から旅して地面に降ってくるよ。」 ☆「いろんな風によって、いろんな所旅してくるよ。」 ・ 「強〜い風の日もあるよ。」 ☆両手を横に広げ、ゆっくり上下しながら部屋中をまわる 「フワフワフワいろんな所旅しよう。」 ・ 「スー。」と両手を横に広げ、首をやや上に上げ上体を伸ばして部屋中を走り回る。 ・ 両手を上にあげキラキラさせながら、上下にしゃがんだり立ったりする。
	<ul style="list-style-type: none"> ☆激しく身を上下左右に動かしたり、グルグル回ったりする。 ・ 両手を体の前でクルクル回しながら、激しく身体を上下に動かす。「ふぶきだー。」
	<ul style="list-style-type: none"> ☆「フワフワフワー。」 ・ 「スー。あっ 幼稚園のグラウンドだ！あそこに降りよう。」 ☆「そうしよう。」フワッと床の上で膝を抱え込みしゃがむ。 ・ 床の上に小さくうずくまる。
	<ul style="list-style-type: none"> ☆「あったか〜い あったか〜い とけちゃう。」 床の上に腹這いになって寝ころぶ。 ・ 2〜3人の友達と集まって手をつなぎ、腹這いになって寝ころぶ。 ・ 腹這いのまま両手は頭上で、両足をくっつけピーンと伸ばす。
	<ul style="list-style-type: none"> ☆「バリッ！」腹這いのまま片手片足を上げ、ピタリと止まる。

考察

- ・窓から降りしきる雪を見ながら、子供達の会話（知識、思いなど）のやり取りの場を大切にすることで一人一人の雪に対するイメージを引き出したり、高まらせたりすることができたのではないかとと思われる。
- ・空から降りしきる雪の様子を見たり、雪や氷に触ったり遊んだりした楽しい経験が心（不思議さ、感動など）に残り、表現する姿につながったと思われる。

	① 運動技能に関して体験するもの (動きの事例)	② 運動能力に関して育つもの	③ 共有するイメージから生まれる心構に関するものや表現力 (発想、感覚、感性、きらめきなど)	④ 集団の中で育つもの (人とのかかわりに関するもの)	⑤ その他 (他の領域との関連について)
A 身体 表現 遊び a-2	走る (小走りで) 飛び上がる 倒れる 小さく丸まる 寝転がる 腹這いになる 二人組で回る 三人組で回る 四人組で回る	柔軟性 平衡性 協応性	<ul style="list-style-type: none"> ・「フワフワフワ」と天から舞い散る雪 ・「スーッ」とゆっくりと降る雪 ・「ふぶきだー」と激しい動きで表す ・「スーッあそこに降りよう」と地面に着地する様子を膝を抱え込んでしゃがみ表現 ・「あったか〜い。とけちゃう」床の上に腹這いになって寝ころんで表現 ・「バリッ」腹這いのまま片手片足を上げピタリと止まり固まる様子を表現 	<ul style="list-style-type: none"> ・2〜3人の友達と手をつなぎ雪を表現 	<ul style="list-style-type: none"> ・ピアノの効果音 ・強い風が吹く ・風がやむ ・太陽 ・冷たい風

事例A(a-1) 14.フォークダンスをしよう(第五幼稚園 年長児 まつ組 男11名 女18名)

ねらい 「ねこバス」の曲に合わせて楽しく踊る。踊りの振りを覚え、友達と一緒に踊る。

活動について

鼓隊の先生とリズム遊びをしたことで、友達同士でリズム遊びをしたり、曲に合わせてうたったり、踊ったりしている姿がみられる。遠足も近づいてきたので子供達が親しんでいる曲に合わせてフォークダンスをして遠足日にみんなで楽しめるようにしたい。

☆保育者の話を聞く

- ・遠足の話聞く
- ・お母さんと一緒にフォークダンスをすることを知らせる

☆ねこバスの曲を聴く

- ・2人一組になる
- ・保育者のお手本を見ながら一緒に踊る
- ・保育者の歌に合わせてゆっくり踊る
- ・曲に合わせて踊る



- | | | |
|---|--|--|
| <p>① ♪手を腰の横で回す
ねこのポーズで 左右1回ずつ
右へ3歩進み手拍子1つ
左へ3歩進み手拍子1つ</p> | <p>② ♪なべなべそこぬけ1回する
膝をたたく4回
手をたたく4回
ばんざいをする</p> | <p>③ ♪右足をだして 戻す
右足をだして 戻す
右へ8歩進む</p> |
|---|--|--|

考察

二人組で踊ることが楽しくて仕方がないようである。動きをはっきりと示し、フレーズ感をとらえさせて踊ることを心がけるようにした。「なべなべそこぬけ」の時は二人が同じ方向でないと回れないことを知らせたのでうまくできた。前の人の肩に手を置いて歩くときは1フレーズ(16呼吸)ずつ止まることを何回か知らせた。間奏を踊るときは歌の部分と違うことをはじめに話しておくことが大切。好きな曲だったので喜んで踊っていたようだ。

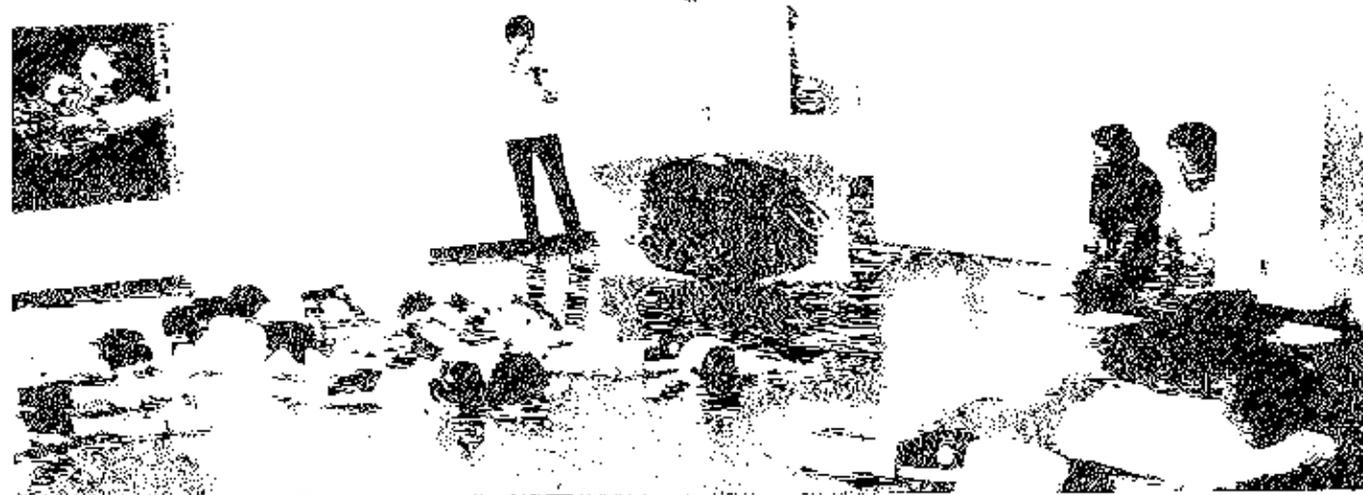
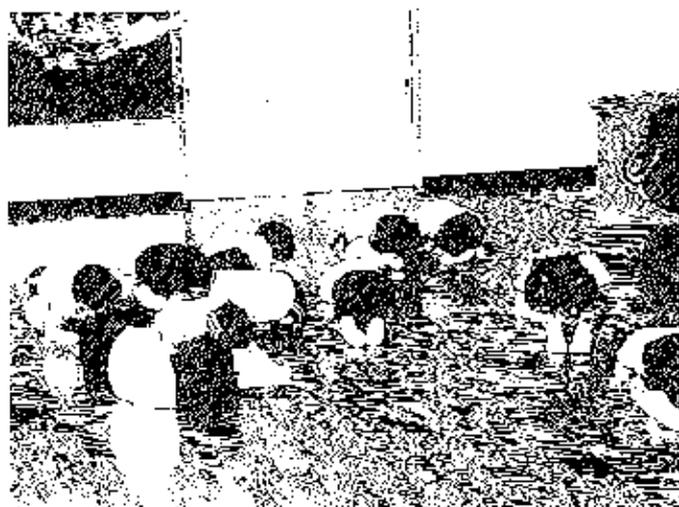
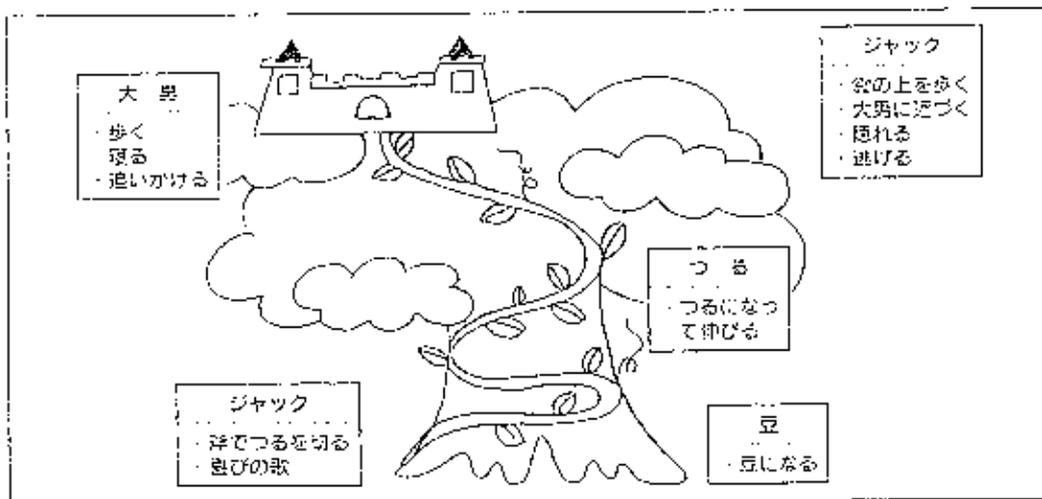
	① 運動技能に 関して体験 するもの (動きの事例)	② 運動能力に 関して育つ もの	③ 共有するイ メージから 生まれる心 情に関する ものや表現 力(発想、感 覚、感性、 きらめきな ど)	④ 集団の中で 育つもの (人のかかわ りに関する もの)	⑤ その他 (他の領域と の関連につ いて)
A 身体表現 遊び a-3	歩く スキップす る 二人組で歩 く 二人で回転 する	リズム感 柔軟性 表現力 巧緻性	音楽に合 わせて踊る ことで明 るく楽し い気持ちに なる。曲 を聞いて、 自分なり のイメージ を持つ 明るい曲・ 活発に動 く 暗い曲・ 静に動く 速いリズム 、ゆったり した感じ 優しい感 じ、 激しい感 じなど感 じる	友達と手 をつなぐ ことにより 親近感が 増す グループ 毎に踊り 仲間意識 が芽生え る 友達作り のきっかけ になる	手具や小 道具の利 用により さらに 楽しい活 動になる。

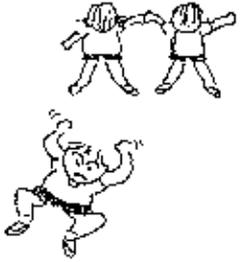
事例 A(a-3)15. ジャックと豆の木の遊びをしよう(第二幼稚園 年長児 ほと組 男13名 女10名)

ねらい 「ジャックと豆の木」の登場人物になりきって、物語を楽しむ音楽に合わせてそれぞれの場面を身体で表現する

活動について

紙芝居や絵本を通して「ジャックと豆の木」のストーリーに十分親しんでいる。そこでお話の場面場面に簡単な効果音を用意したところ、音に合わせて大男や、ジャックになりきって遊びだした。大男にみつからないようにテーブルや鍋など隠れる場所を準備して「ジャックと豆の木ごっこ」を楽しませたい。



	動きを引き出す手だて	幼児の姿	音の刺激による動きの誘発
豆	「ジャックと豆の木」のエプロンシアターそれぞれの場面に適した曲		
	☆ 曲を流しイメージを膨らませる ・ パツと豆をまく ☆ 伸びるような効果音「雲の上まで伸びたね」	小さいよ ・ パツと空間に広がり 小さく丸くなる ぐーんと天まで伸びるよ	
つる	☆ 浮遊感のある曲「わっーいい気持ち!」「フワフワしているね」	・ 両手をあわせ豆から目が出てグングン伸びる動きをする フワフワしている 両手広げつま先立ち、揺れて動く	
	☆ 重々しい曲「あっ大男が帰ってきたぞ」「A男君の大男強そうだな」	・ 大またでドスンドスンと大きな音をたて、怖そうに歩く	
大男	☆ たてごとの子守唄「なんだか、眠くなってきたぞ」	わ〜 いい気持ち ・ 床に横たわって、眠そうな表情をして眠る	
	☆ 小さい音でゆっくりとした曲「しっー見つからないように」	そっーと見つからないように ・ 忍び足でゆっくり歩く	
ジャック	☆ 瞬間的に緊迫感のある音「テーブルに隠れよう」	ドキッ! ・ 素早くテーブル、鍋、カップの後ろに隠れる	
	☆ 大きい音「大変だ 見つかった 逃げろ」	大変だ! ・ 大男に捕まらないよう一目散に走って逃げる	

	<p>☆アクセントのある力強い音 「大男が追いかけてくるぞ 頑張れ」</p> <p>☆楽しい曲 「やったー大男を倒したぞ」</p>	<p>早く！なかなか切れないぞ</p> <p>・「エイ！エイ！」と力強く斧を 何度も振りかざしながら太いつるを 切る</p> <p>やったー</p> <p>・大男を倒したことを喜び合い、 友達と保育者と一緒に踊る</p>
--	---	--

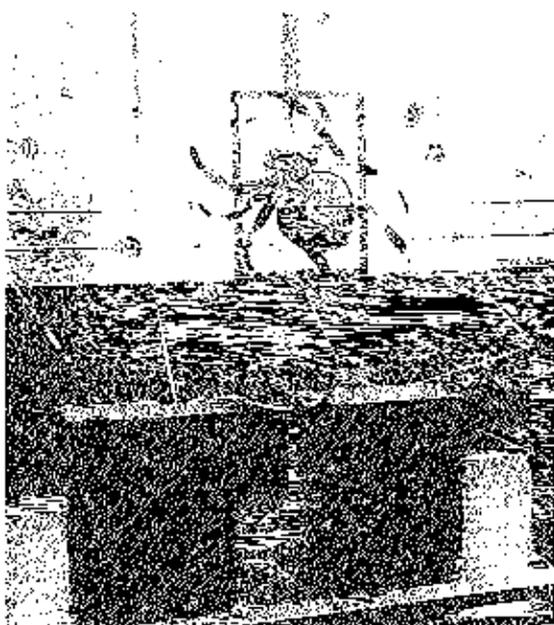
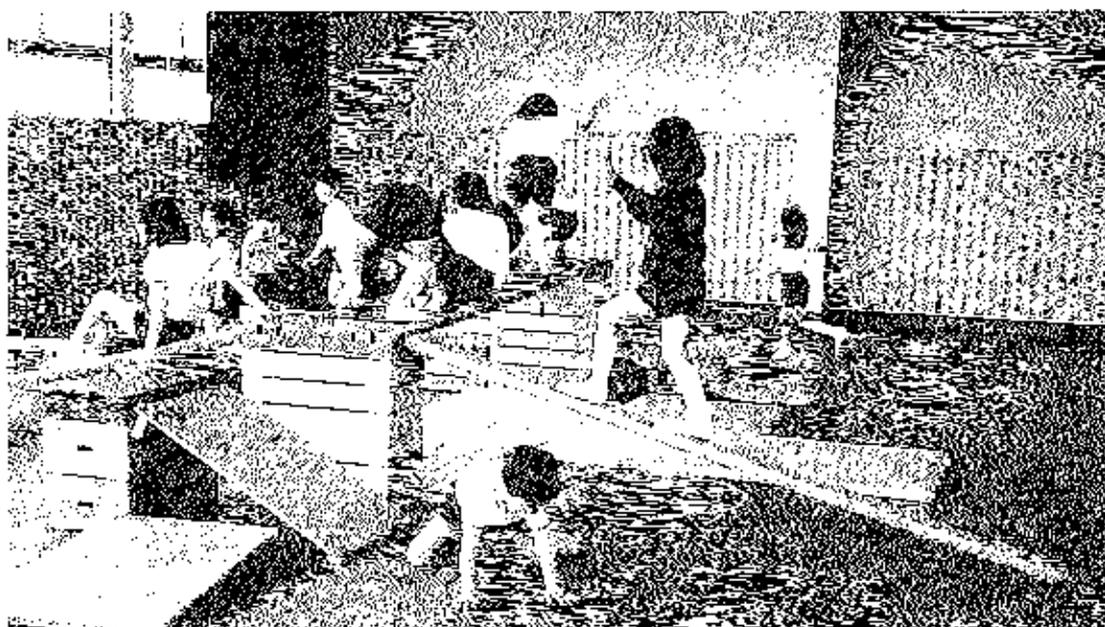
環境 ・エプロンシアター ・隠れる場所（テーブル、コーヒークップ、鍋）
・MD（場面場面の雰囲気のでる曲や音響）

考察

- ・お話の場面のイメージがふくらむように、効果音を用意したことで登場人物により近づき表現意欲を刺激したようだ
- ・いろいろな身体表現の経験と、お話の世界に入り込めるような環境構成、保育者の言葉がけが「つるになってヒュルヒュル伸びる」「強い大男になって歩く表現」「ジャックになってそーと歩いたり、斧で力強くつるを切ったりする」動きへとつながったのではないか
- ・浮遊感のある曲では4～5人が集まって手をつなぎ腹這いになって寝ころびフワフワと浮いている雲を表現したり、ジャックになってつるを切る場面ではみんなが集まり力を合わせているなど、お互いに刺激し合っている姿がみられた。

	① 運動技能に関し て体験するもの (動きの事例)	② 運動能力に 関して育つ もの	③ 共有するイメージから生まれ る心情に関するものや表現力 (発想、感覚、感性、きらめき など)	④ 集団の中で育つもの (人とのかわりに 関するもの)	⑤ その他 (他の領域との 関連について)
A 身体 表現 遊び a-3	伸びる 小さく丸まる 歩く 寝る 逃げる 隠れる くるくる回る スキップする	体支持力 平衡性 巧緻性 協応性 敏捷性 柔軟性 リズム感	点をイメージして小さくなるつる になって天まで伸びよう 雲の上はフワフワして気持ちいい 見つからないようにそーと 歩こう しまった！みつかった！ 早く逃げ出さなくては 逃げる・見つかるま追いかけこ はスリルがあって楽しいな 思いっきり木を切れば助か るもんね やった！大男を倒したぞ、 うれしいな	友達と一緒に走り 回りながら隠れる 友達と一緒に手をつ ないでポッカー 雲を作る	環境との関わり (自然、動植物) 感性と表現(音楽 的活動・・BGM 言葉(絵本の世界)

B. 遊具・器具を使った運動遊び



事例 B - 1

16. ウルトラマンになって遊ぼう (第三幼稚園 年少児 こじか組 男8名 女12名)

ねらい ウルトラマンになって跳んだり、踊ったりポーズをとったりして遊ぶ

活動について

ウルトラマンの曲をかけるとビームを出すポーズをしたり、積み木から飛び降りたりして、ウルトラマンになって遊ぶことを楽しんでいる。ウルトラマンのお面を作ったときにはとても喜び登壇してすぐにお面をかぶってウルトラマンになっている姿が見られた。そこで今回は友達と一緒にジャンプしたり、踊ったり、怪獣を倒したりしてウルトラマンになって遊ぶことを楽しませたい。

ウルトラマンになって遊ぼう

☆ウルトラマンのペープサートを見る

☆ウルトラマンになって遊ぶ

- ・岩から飛び降りたり、山に登ったりトンネルをくぐったりする
- ・友達と一緒にジャンプしたりポーズをとったりする

【山】(跳び箱+マット)

- ・登ったり、滑り降りたりする
- ・頂上でポーズをとる



【岩】(巧技台+マット)

- ・飛び降りる
- ・遠くまで飛び降りる
- ・飛び降りてポーズする

曲に合わせて踊ったり、走ったりする

怪獣を倒して遊ぶ

- ・怪獣に向かってビーム光線ピストルをうつ
- ・スペシウム光線を出すポーズをとる
- ・怪獣をたおしたことを喜ぶ

- ・ウルトラマンが岩から飛び降りたり、山に登ったりする話を聞く
- ・お面をかぶる

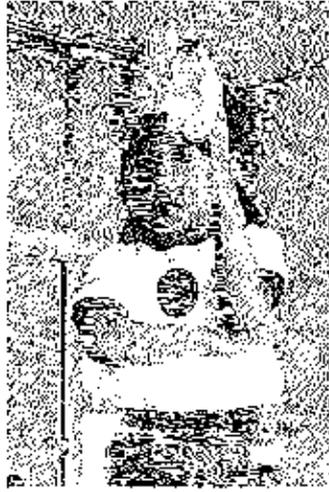
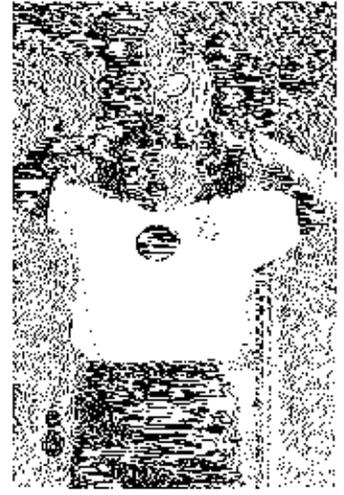


【トンネル】(プラポイント)

- ・横や上から入ったりくぐり抜けたりする



ウルトラマンになって楽しかったことを友達や先生に話す



考察

○ウルトラマンのお面をかぶったことや胸にマークをつけたことで、ウルトラマンになって遊びたい気持ちがあり、山や岩から飛び降りるときには「シュワッチ!」「エイ!」「トゥ!」等とかけ声をかけながらウルトラマンになりきって遊ぶ姿が見られた。

○ウルトラマンの血を流したことで、楽しい雰囲気遊ぶことができ、曲に合わせてウルトラマンのポーズを友達と一緒に喜んでいた。

○飛び箱にマットをかけた岩は、よじ登ったり、飛び降りたり 滑ったりといろいろな動きができこの遊びに適していたと思う

	① 運動技能に関して体験するもの (動きの事例)	② 運動能力に関して育つもの	③ 共有するイメージから生まれる 心情に関するものや表現力 (発想、感覚、感性、きらめき など)	④ 集団の中で育つもの (人のかかわりに 関するもの)	⑤ その他 (他の領域との 関連について)
A 身体 表現 遊び a-2	走る 手を上下させる バランスをとる 中腰になる 前傾姿勢になる いろいろな ポーズをする 曲に合わせて 拍子をとる	平衡性 リズム感	カッコいいウルトラマンになり きる楽しいウルトラマンの とおきのポーズを考えいろいろ やってみる 友達のポーズに刺激される	友達の動きをまねる 一緒にウルトラマン になって怪獣を倒す	かけ声を工夫する (言葉) お面を製作する (造形的表現)
B 遊具 器具を 使った 遊び	飛び降りる よじ登る 滑る くぐる 狭い穴を 通り抜ける	瞬発力 筋力 巧緻性 スリル感	高いところから飛び降りる 快さ遠くに飛び降りるときの ドキドキ感 手を大きく振ると 遠くに飛べるよ	友達と一緒にとぶ	曲が流れている ことでウキウキ と楽しく活動する (音楽的表現)



事例B-2

17. アンパンマンになって遊ぼう (第二幼稚園 年少児 ひばり組 男8名 女10名 6月)

ねらい アンパンマンになって運動遊具に親しみ身体を動かして遊ぶことを楽しむ

活動について

園生活に少しずつ慣れ、園庭では固定遊具(太鼓橋)によじ登ってみたり、玄関脇の滑り台で滑ることや高いところからジャンプすることを繰り返し楽しんでいる。そこで大好きなアンパンマンになって巧技台やマットを使って友達と一緒に遊ばせたい。

・アンパンマンからあひる組さんに「アンパンマンの国に遊びにおいで」とお面とマントを添え招待状が届いた

アンパンマンの国(遊戯室)へ行く

準備するもの

アンパンマンのお面

アンパンマンメドレーの曲

トンネルをくぐってアンパンマンの国で遊ぶ

①とんがり山<跳び箱+マット>

- ・飛び乗り小間を越える
- ・ゆっくり登って降りる

②一本橋<平均台>

- ・保育者と手をつないで渡る
- ・一人で渡る
- ・走って渡る

③ピョンピョン谷<巧技台+プラポイント>

- ・保育者と一緒に跳ぶ、両足で跳ぶ、片足で跳ぶ

④アンパンマンのジャンプ台<プラポイント>

- ・一人で跳ぶ、保育者と跳ぶ

⑤穴あき橋<はしご+マット+巧技台>

- ・四つん這いになって手足を上手に使って渡る

⑥雲の滑り台<滑り台+マット+巧技台>

- ・滑る、腹這いになって滑る

⑦アンパンマンの丘<ビニールテープ>

- ・ゆっくり休む

バイキンマン登場

- ・バイキンマンを見つける
- ・バイキンマンを追いかける
- ・アンパンチで攻撃する

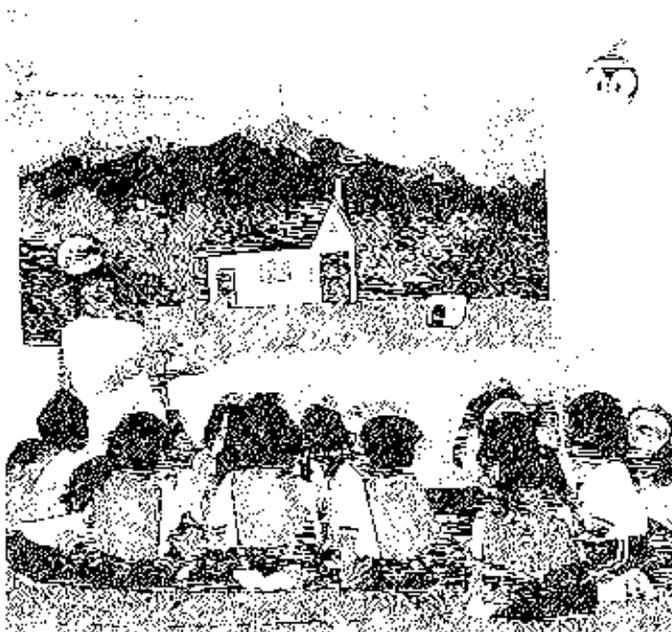
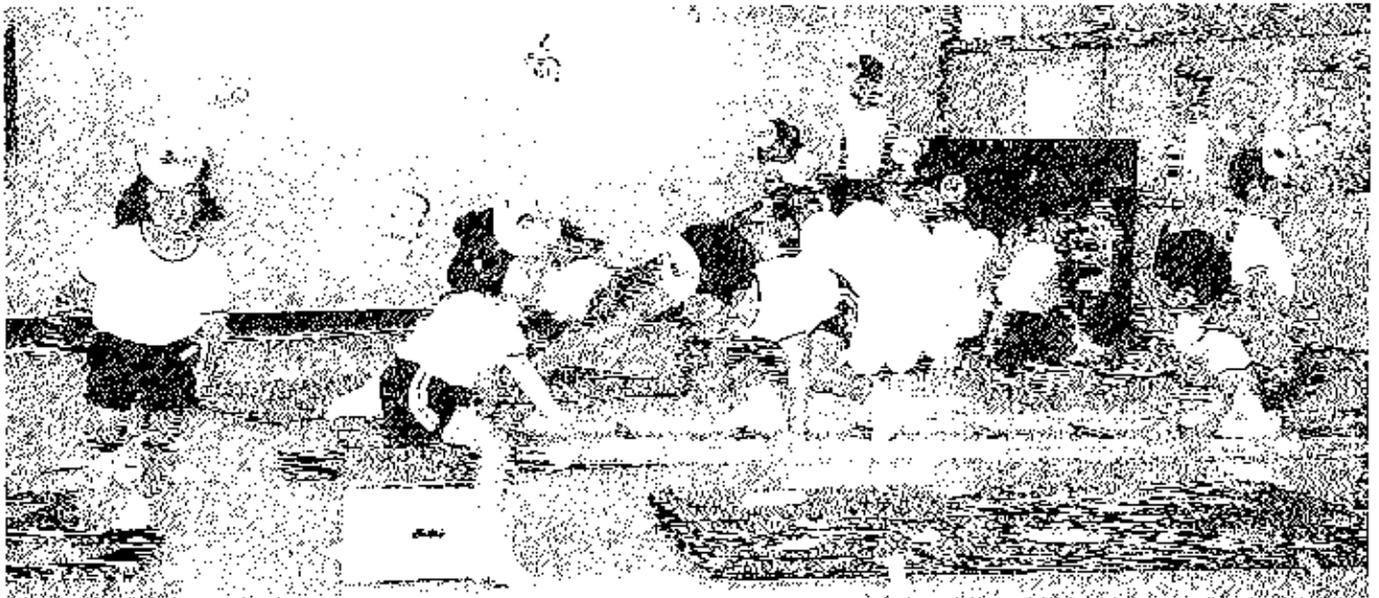
繰り返し遊ぶ



考察

お画、マントをつけることで自然にアンパンマンになることができ、入り口のトンネルをくぐりぬけると一斉に一本橋や雲の滑り台などで遊び始めた。アンパンマンの国の遊具の設定は強いアンパンマンをイメージしながら、どの幼児も十分に遊び込める環境であった。

	① 運動技能に関して体験するもの (動きの事例)	② 運動能力に関して育つもの	③ 共有するイメージから生まれる 心情に関するものや表現力 (発想、感覚、感性、きらめき など)	④ 集団の中で育つもの (人とかかわりに 関するもの)	⑤ その他 (他の領域との 関連について)
B 遊具 器具 を使った 遊び	一本橋を渡る ジャンプ 台を跳ぶ はしごを渡る 滑る	柔軟性 平衡性 瞬発力 柔軟性 協応性 スピード感	アンパンマンの国は楽しい 一本橋を渡るのはちょっと怖い 雲の上は高くて何でも見える	保育者や友達と同じ 遊具で遊ぶ 友達と同じ遊び方を 模倣する	アンパンマンの 曲にのってリズム ミカルに動く (音楽的表現) お話を聞く(言葉)



事例B-3

18. みつばちマーヤになって遊ぼう (第二幼稚園 年少児 あひる組 男12名 女10名 6月)

ねらい マーヤになって友達と一緒に遊具に登ったり、くぐったりしながら楽しく遊ぶ

保育者の話を聞く
・みつばちの国の話を聞く
・帽子をかぶりみつばちになる

「ぶんぶんぶん」の歌を歌いながら遊戯室へ行く

準備するもの

移動遊具、ゴム、のどかな田園風景を思わせるようなBGM、絵本、お蜘蛛、花などのかざり

みつばちマーヤになって遊ぶ

①トンネル<段ボール>

- ・四つん這いで通る
- ・中で座って休む



②坂<滑り台+ビーム>

- ・座って滑る
- ・腹這いで滑る
- ・かけおりる
- ・かけ登る



③谷<巧技台+はしご>

- ・両手を使って渡る
- ・立って渡る
- ・はしごの間を渡る

④山<巧技台+マット>

- ・登ったり降りたりする
- ・上からとぶ
- ・上で座る、寝ころぶ

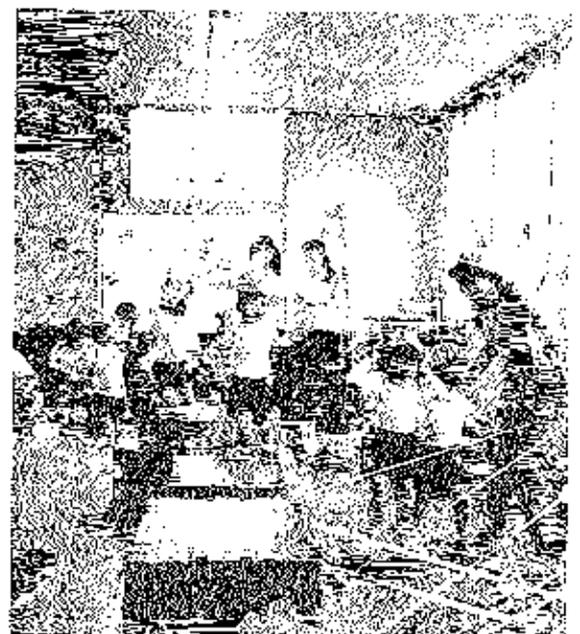


くまんばちの登場 (保育者)

- ・子ばちの針でつつく
- ・追いかける
- ・剣でたたく
- ・怖がったり泣いたりする

⑤くもの巣<巧技台+ゴム>

- ・ゴムに向かって走る
- ・またぐ
- ・くぐる
- ・ゴムを伸ばす
- ・くもがいるので近づかない



⑥お花畑<積み木>

- ・触る
- ・積み木の上に乗る
- ・密をすうまねをする

考察

みつばちマーヤのお話からマーヤになってお母さんを捜しに旅に出る。途中お花畑で道草したり、勇気を出してゴムでできたくもの糸をくぐったりしている。保育者が熊ん蜂に変身して現れると一斉に攻撃しだした。音響もガラリと変えたためにびっくりしたようだ。保育者が元に戻ると「お母さーん!」と安心して群がる様子から三歳児の物語で遊ぶ姿が十分みられた。お花の蜜を美味しそうに吸ってみつばちになりきっていた。

	① 運動技能に関して体験するもの (動きの事例)	② 運動能力に関して育つもの	③ 共有するイメージから生まれる 心情に関するものや表現力 (発想、感覚、感性、きらめき など)	④ 集団の中で育つもの (人とのかかわりに 関するもの)	⑤ その他 (他の領域との 関連について)
A 身体 表現 遊び A-2	みつばちの表現 両手を広げ走る 蜜を吸う様子 剣で戦う様子	平 衡 性 リズム感 柔 軟 性 協 応 性	みつばちマーヤになって嬉しい お母さんを探しに行こう 「くも」は怖い 美味しそうなお花の蜜を吸おう 谷を渡るのがちょっと怖い くまんばちがでてきてびっくり、 でも剣でやっつけようお母さんに 会えて「ああ! 嬉しい」と 大喜びする	保育者や友達の動き を真似る お花の蜜が美味しい と友達を誘う くもの巣を渡るとき 怖がる友達の手をひく	お母さんを探 す旅に出る(環境 とのかかわり) 物語の世界(音楽) 田園風景の音響 (音楽的活動)
B 遊具 器具 を使 った 遊び	走る はしごを渡る 登る 飛び降りる くぐる 滑る	瞬 発 力 速 度 感 巧 緻 性 ス リ ル 感 平 衡 性 協 応 性 筋 持 久 力 瞬 発 力 脚 巧 性 平 協 応 性	山や谷を友達と一緒に登ったり、 飛び降りたりして楽しいな 坂の上り下りはスピードが あっておもしろいよトンネルを くぐったら 「わっ!みつばちの国だ」	友達と一緒に遊具に 親しむ 友達の遊び方を 真似る	



事例 B - 4

19. かたつむりになって遊ぼう (第三幼稚園 年少児 男12名 女9名 6月)

ねらい かたつむりになって身体を動かし、先生や友達と一緒に楽しく遊ぶ

活動について

園生活にも慣れ自分でしたい遊びを見つけて遊ぶ姿が見られる。戸外遊びの時、木の根元でかたつむりを見つけ一緒に「かたつむりの歌」を歌ったり歌に合わせて踊ったりして遊んだ。そこで紙芝居「かたつむりのツムツム」を読んだところかたつむりになって案内を這って動いたり、角をだすまねをしてかたつむりへの興味が高まってきた。さらに紙芝居のストーリーからイメージをふくらませているかたつむりになって友達と一緒に遊ぶ楽しさを味わわせてやりたいと思い環境を設定した。

先生の周りに集まって話を聞く

・「かたつむりのツムツム」のパネルシアターを見る
・お面と殻をつける

あじさい広場へ行く

・廊下を渡り別の保育室へ行く

入り口 あじさいひろば

1番地 <ビニールシート、エアークッション>

- ・集まる ・四つん這いになる
- ・周りを見渡す ・角をだす

かげのみち<段ボール>

- ・くぐる ・這う ・隠れる ・友達と話す

2番地 <カセット>

- ・歌を歌う
- ・歌に合わせて踊る

3番地<ビニールシート、エアークッション>

- ・転がる ・寝そべる ・かえるのおじさんに話しかける
- ・這う

4. 5番地<鉄棒、スズランテープ>

- ・くぐる
- ・雨に触れる

6番地<食べ物、にんじん、きゅうり、りんご>

- ・お弁当を食べる
- ・友達と一緒に食べる
- ・モンシロチョウに話しかける

7. 8. 9番地<平均台、マット>

- ・四つん這いで渡る



- ・ 腹這いで渡る

10番地<滑り台、巧技台、マット>

- ・ 階段をのぼる
- ・ 景色を眺める
- ・ 坂道を滑る

繰り返し遊ぶ

☆雷が鳴る

- ・ あわてて葉っぱの中に隠れる
- ・ 葉っぱの陰やトンネルに隠れる

好きな場所で繰り返し遊ぶ

かたつむりになって自分の部屋へ帰る

- ・ 殻をとる
- ・ お面をとる



考察

かたつむりの「ツムツム」のパネルシアターはツムツムがお母さんとあじさい10番地までハイキングに行くお話です。1番地から10番地までいろいろな出来事に出会います。かえるのおじさんに会ったり、雨に降られたり、雷が鳴って急いで葉っぱの下に隠れるなどの場を設定したことでお話の中にすぐに入り込めたようである。保育室からあじさい1番地までの移動もかたつむりになっている。トンネルをくぐったり、フワフワの草の上で寝転がったり、運動遊具を見立てて楽しく遊ぶことができた。途中雷が鳴って大慌てで隠れる様子は年少児らしい。天井から大きな葉っぱが降りてきて雨宿りができるようにしておくで大喜びで葉っぱの下に集まってきた。かたつむりになってゆっくりゆっくり動く様子からかたつむりになりきって表現しているのだと思う

	① 運動技能に関して体験するもの (動きの事例)	② 運動能力に関して育つもの	③ 共有するイメージから生まれる 心情に関するものや表現力 (発想、感覚、感性、きらめき など)	④ 集団の中で育つもの (人とのかわりに 関するもの)	⑤ その他 (他の領域との 関連について)
B 遊具 器具 を使った 遊び	這う 寝ころぶ 飛び上がる 平均台をはって 渡る 歩いて渡る 滑る よじ登る かけおける 転がる くぐる かくれる	敏捷性 平衡性 柔軟性 リズム感	かたつむりの曲に合わせゆっくり 歩く雷の音に驚く 雨の音に喜ぶ 1番地から10番地までを楽しみ ながら歩くかえるのおじさんに会 うと挨拶できる フワフワの草の感触を楽しむ トンネルの窓から外の景色を見て 楽しむ	友達と一緒に移動す るのが楽しいし遅い 友達を待たせてあげる 滑り台の順番を待つ ことができる 一緒になって隠れる	環境とのかわり (自然・雨動植 物) 感性と表現(造形 ・かたつむり の殻を作る 音楽・曲に合 わせて歌う)

事例 B - 5

20. カエル忍者になって遊ぼう (第五幼稚園 年中児 うめ組 男 17名 女 16名 6月)

ねらい 跳んだり、ぶら下がったり、隠れたりして身体を動かしながら忍者の修行を楽しむ

活動について

チャイルドブックの「あまがえると忍法対決」の話を聞いて、いろいろカエルの動きに興味を示したことから近くの田んぼまでカエルを捕まえに行き親しみをもって関わった。そこでカエル忍者になってカエルの表現を楽しみ十分身体を動かし遊ばせたい。

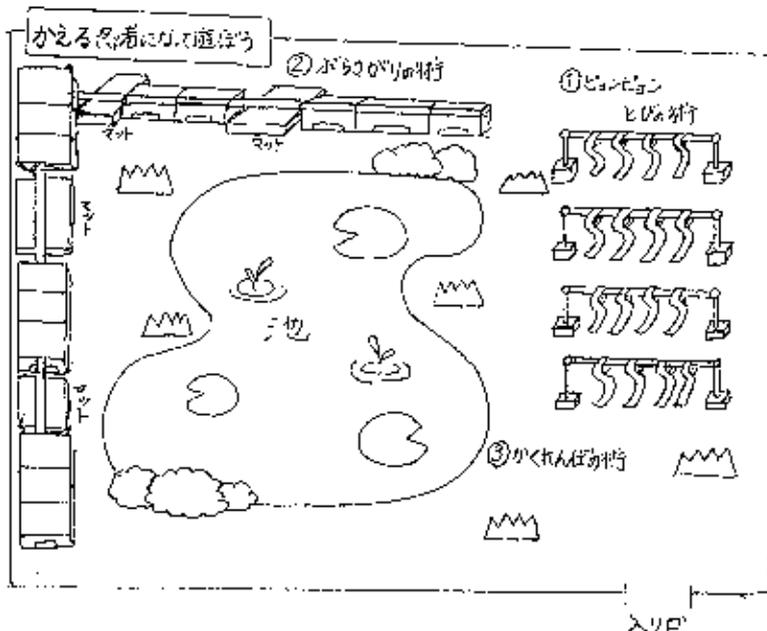
園庭の固定遊具で遊ぶ ————— 好きな遊び ————— だんご虫、はさみ虫、カエルを捕まえる

チャイルドブックジュニア「あまがえると忍法対決」を見る

- ・本の中のカエルの動きを見る
- ・カエル忍法について話し合う
- ・カエル忍法を覚える
- ・カエルのお面を作る

カエル忍者になって遊ぼう

カエルのお面、見えないシートを
もって集まる



☆カエル忍法大王様からの巻物で
忍法の確認をする

☆修行の森へ行く (遊戯室)

- ・カエル忍者の先生と修行の森へ行く
- ・池の周りでカエル忍者の先生の話聞く

修行開始

・カエル忍法の先生の術を見る
①ビョンピョンとびの術<ゴム>

- ・いろいろな高さから跳ぶ
- ・反対側から跳ばないようにする

②ぶらさがりの術

- ・ビームに手と足でつかまる

③すいすい泳ぎの術

- ・手と足を曲げたり、伸ばしたりする

ザリガニに見つからないように隠れる

ザリガニ登場

④かくれんぼの術

- ・しゃがんで見えないようにシートを頭からかぶる

繰り返し修行する

カエル忍者の先生のところに集まる

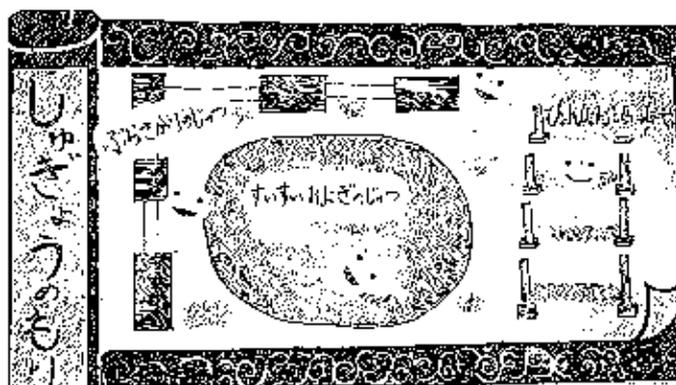
カエル忍者認定証をもらう

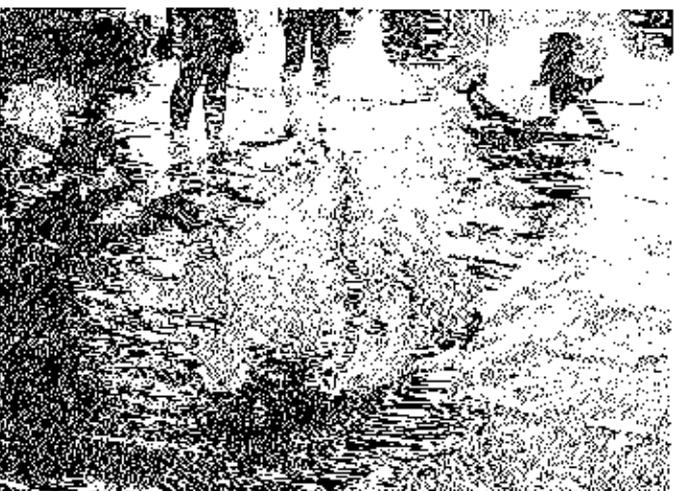
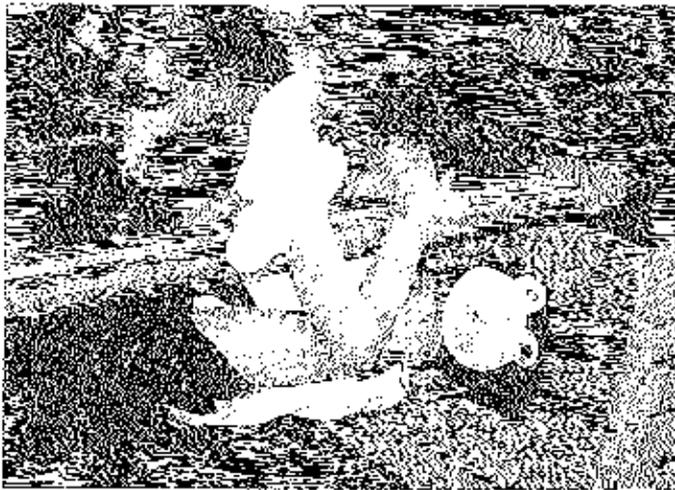
- ・楽しかったこと
 - ・難しかったこと
 - ・怖かったところ
- 修行したことを話す

考察

チャイルドブックの忍者に興味を持ち、教室内でいろいろなポーズをとったり、窓枠につかまり「ぶらさがりの術」といって得意になったりしていたので遊戯室に忍者修行の場を設定した。子供達は遊戯室にいくまでにかなり興奮しケロケロ、ゲゲゲと泣いたりしながら移動する。ゴムをびよんびよん跳ぶ「びよんびよん跳びの術」では連続して跳ぶことを見せ合ったり、「ぶらさがりの術」では腕と脚でしっかりビームをかかえ、落ちないように、また10数えることを考え出したりして修行を積んでいる。身体を支えることが十分できない友達には2～3人で持ち上げてあげたりしている。十分遊び込んだ頃ザリガニの登場を予測する音響を用いたところ素早くシートをかぶり小さくなり身動きしなくなった。あまり見事なので遊び終わったあと、忍者認定証を渡したら教員間は首にかけて遊んでいた。運動遊具をいろいろなものに見立てて遊ぶことは遊具に親しむことからより積極的に関わりながら遊ぶことができるようだ。

	① 運動技能に関して体験するもの (動きの事例)	② 運動能力に関して育つもの	③ 共有するイメージから生まれる心情に関するものや表現力 (発想、感覚、感性、きらめきなど)	④ 集団の中で育つもの (人のかかわりに関するもの)	⑤ その他 (他の領域との関連について)
B 遊具器具を使った遊び	跳ぶ ぶら下がる 泳ぐ まねをする 隠れる 身体を支える 持ち上げる	敏捷性 腕力 巧緻性 リズム感 体支持力 脚力	いろいろな忍者のポーズをとり見せ合うびよんびよん跳ぶ、跳び方の違いを見せ合うビームにぶら下がるとき数を数えることを考案する ぶら下がれない友達には脚だけかければいよと助ける 透明なナイロンシートをかぶり丸くなることで安全だと思う	ビームにぶら下がれない幼児には友達同士が身体を支えてあげ何とかつかまらせようと助ける 上手にぶら下がっている友達をほめる ザリガニに見つからないよう動作の遅い友達には手を引いて一緒に隠れる	環境とのかかわり(自然) 人のかかわり(忍者修行) 言葉(絵本) 音響に関する反応





事例B - 6 21. にんまる・じゃんまるの国へ行って遊ぼう

(第五幼稚園 年中児いちょう組 男17名 女16名)

ねらい 忍者になって、跳んだり、くぐったり、ぶら下がったりして楽しく遊ぶ

活動について

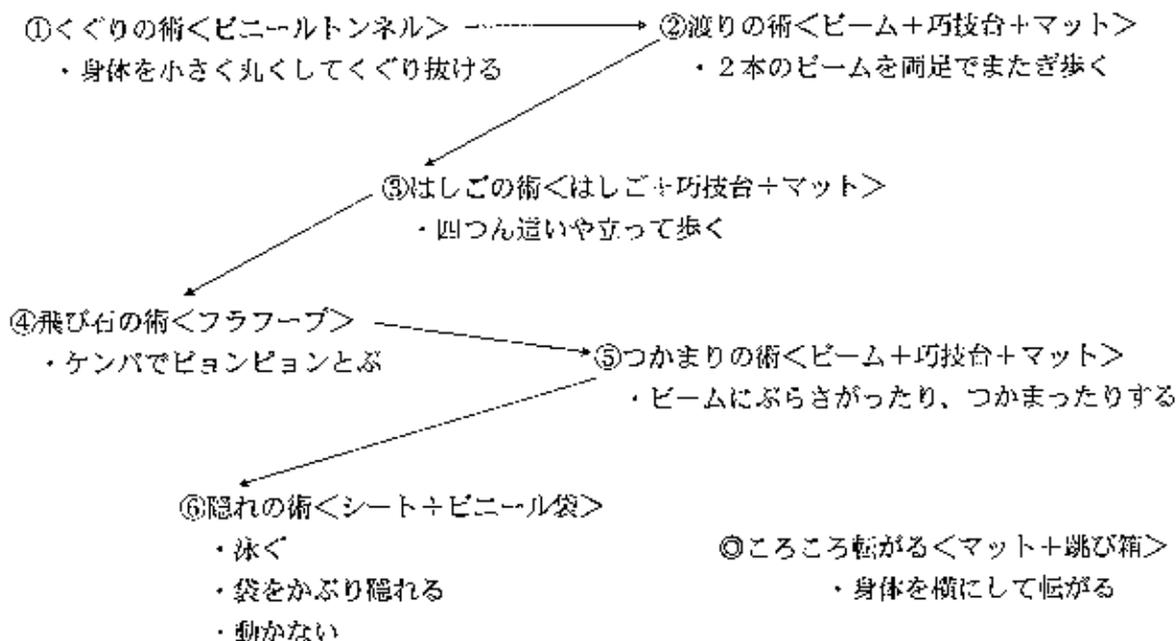
忍者の紙芝居を読んだところ非常に興味を示した。術について関心が高く何かといえば〇〇の術という会話が聞こえてきた。そこで忍者の国を設定し、跳んだり、ぶら下がったりしていろいろな術を使う面白さを味わわせたい。

忍者の紙芝居 (興味・関心) ————— 忍者の巻物発見! ————— にんまる・じゃんまるの国で遊ぼう
(いろいろな術を知る)

にんまる・じゃんまるの国へ行く支度をする

保育者と一緒ににんまる・じゃんまるの国を一回り

◎手裏剣を投げる 鬼の人形



好きな場所で遊ぶ

突然大きなカミナリのような音 (太鼓)

鬼がきた! 池の中に隠れる (隠れの術)

◎手裏剣で鬼を倒す

繰り返して遊ぶ

考察

子供達は忍者の服を着るにより、より忍者になりきり廊下をヒタヒタと忍び足で歩き、それぞれの修行場では「忍法」といいながら楽しむことができた。友達同士で「頑張れ」「すごいね」という声をかけながら協力していた。ちょっと怖いけど忍者なんだから挑戦しようという意欲が感じられた。

	① 運動技能に関して体験するもの (動きの事例)	② 運動能力に関して育つもの	③ 共有するイメージから生まれる 心情に関するものや表現力 (発想、感覚、感性、きらめき など)	④ 集団の中で育つもの (人とのかかわりに 関するもの)	⑤ その他 (他の領域との 関連について)
B 遊具 器具 を使った 遊び	くぐる 渡る またぐ 四つん這いで 歩く ぶら下がる 掴まる 転がる 投げる ケンパー跳び	平衡性 敏捷性 瞬発力 持久力 柔軟性 腕力 脚力 集中力 リズム感	静かに歩こう 術の前に「忍法」と声をかけよう 素早く動く順番を待つ くもの巣は術に関係ないので 近づかない・・・(保育者は修行で はなく遊びの場として設定した) ・・・ゴムで遊ぶのがおもしろい ことに気づき徐々に集まる	励まし合う 思いやりを持って 術の修行をする	言葉(絵本を読む) 音楽的活動 (BGMを工夫 する・・・反応)



事例 B-7 22. ぎろろん山へ行こう (第二幼稚園 年中児 つばめ組 男16名 女13名 6月)

ねらい 友達と一緒に移動遊具を使っていろいろな跳び方や登り方、渡り方を楽しむ

活動について

移動遊具を使って遊んだところ、滑り台では滑る・かけ降りる・ジャンプする、ビームで這う・後ろ向きに這う・歩く、はしごでは四つん這いで這う・歩くなどの姿がみられた。そこで今回は幼児の大好きな「ぎろろんやまと10匹のかえる」のお話の中で移動遊具を山や谷に見立て、遊具といろいろなかかわり方を楽しませたい。

絵本「10匹のかえるシリーズ」を見る

- ・パッチンがえるを作り遊ぶ
- ・オタマジャクシを取りに行く
- ・かえるのお面を作る

保育者からぎろろん山のお話を聞いたり、地図をみたりする
かえるになってぎろろん山に向かう

巧技台で遊ぶ



ぎろろん山で遊ぼう

好きな場所で遊ぶ

①川 (飛び石、橋)

<ブラポイント>

- ・両足とびで渡る
- ・ケンパーで渡る

<平均台>

- ・川に落ちないように渡る

②谷 (はしご、丸太橋)

<はしご>

- ・手を使い四つん這いで渡る
- ・手を使わずにバランスをとって渡る

<ビーム>

- ・またいで前に進む
- ・バランスをとって立って渡る

③崖 (草のクッション)

<マット>

- ・遠くに跳ぶ
- ・タンブリンをたたいて跳ぶ

④くもの巣 <ゴム>

- ・ゴムの隙間をくぐる
- ・身体をそらして通り抜ける

⑤山 (急な坂)

<滑り台>



・巧技台側から上がり滑り台を滑ったり、ロープを使いマット側からよじ登る

ザリガニ登場

ザリガニをやっつける

ザリガニ退場

- ・ザリガニ（作り物）発見
- ・石ころ（新聞ボール）を拾いザリガニに投げる

ぎろろん山に到着

しゃっきり茸を見つける

- ・しゃっきり茸を採る



考察

「10匹のかえるシリーズ」のお話から、9匹のかえるが病気の兄弟を救う薬を求め旅に出る。川を下り、谷を登り、ちょっぴり高い崖からも勇気を出してジャンプしたり、ゴムでできたくもの巣をくぐったりする。保育者がザリガニになって登場すると力を合わせて一緒に戦ったりした中で、「しゃっきり茸」を見つけると「ヤッター」と歓声をあげ大喜びし、とても満足そうであった。物語の中で遊ぶことにより高くジャンプしたり、友達と声をかけ合う姿がみられた。

	① 運動技能に関して体験するもの (動きの事例)	② 運動能力に関して育つもの	③ 共有するイメージから生まれる心情に関するものや表現力 (発想、感覚、感性、きらめきなど)	④ 集団の中で育つもの (人とのかかわりに関するもの)	⑤ その他 (他の領域との関連について)
B 遊具 器具 を使った 遊び	跳ぶ くぐる バランスをとる 滑る ロープで渡る (ぶら下がる) 投げる 押す 引っ張る	瞬発性 協応性 柔軟性 敏捷性 協応性 柔軟性 平衡性 協応性 柔軟性 平衡性 協応性 体支持力 腕力	兄弟をたすけようとする思いやりをもつ(ストーリーから) 崖から飛び降りるのはちょっと怖いけど試してみよう くもの巣にタッチしないで渡れるかな・・・(棒を使ってよければ渡れるよ!) みんなでしゃっきり茸を探しに行くんだから橋を渡るのが苦手な仲間には手をかしてあげよう ぶら下がり気持ちいいよ	友達と一緒にしゃっきり茸を探りにいくことにより仲間意識が芽生える 途中、困難な場所では助け合う できなかった動きが友達を見てできるようになった	言葉 人とのかかわり 環境とのかかわり

事例 B - 8

23. 虫めがね王国で遊ぼう (第三幼稚園 年中児 らくだ組 男11名 女9名 6月)

ねらい 友達や先生と一緒に跳んだり、くぐったりしながら、虫めがね王国で遊ぶことを楽しむ

活動について

室内では巧技台を組み合わせて遊ぶことを楽しむ姿がよく見られる。また戸外では虫めがねを使ってだんご虫や蝶、おたまじゃくしを探して捕まえたり、虫の仕組みを見て観察したりなど虫にとっても興味を持っている。そこで、虫の世界をイメージした中で、のびのびと身体を動かしながら遊ぶことを楽しませたい…

指導計画

好きな遊びをする

- ・虫探しをする
- ・虫の仕組みを見る
- ・虫めがねで観察する

巧技台・平均台などで遊ぶ

- ・ビニールテープで作った円を跳ぶ

- ・双眼鏡を作る
- ・園庭にでて、双眼鏡で遊ぶ

虫めがね王国で遊ぼう

準備する物

案内図 招待状
双眼鏡

保育者の話を聞く

- ・虫めがねの話を聞く
- ・虫めがねの王国から、招待状が送られてきたことを聞く
- ・招待状の中の案内図を見る

虫めがねの王国に向かう

- ・2列になって移動 (遊戯室)
- ・双眼鏡をのぞいたりして虫めがねトンネルを探す

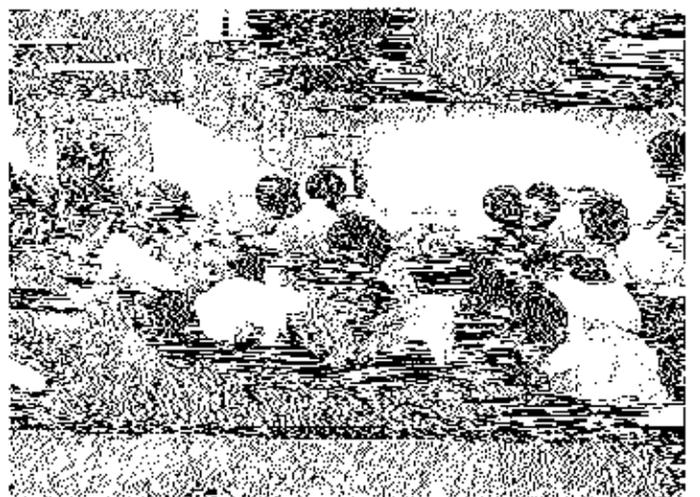
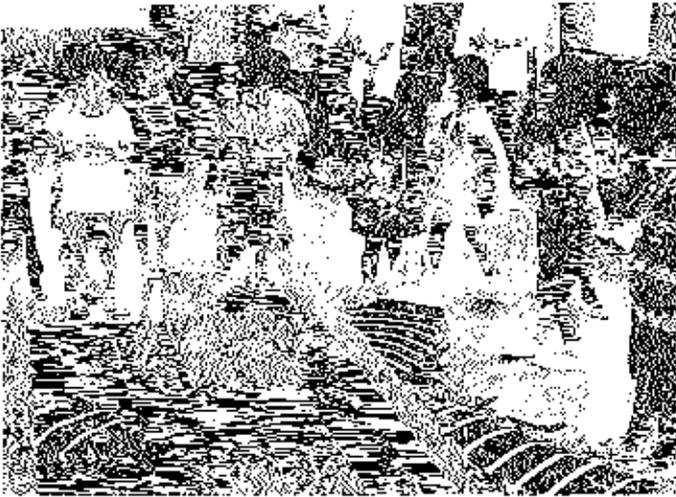
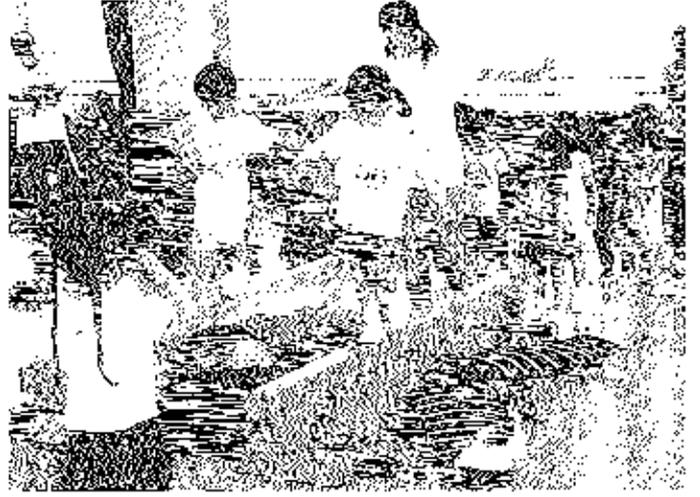
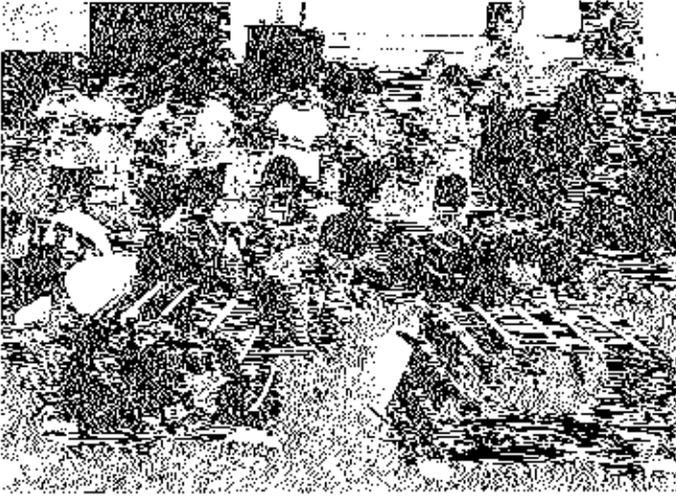
虫めがねトンネルをくぐる

- ・案内人の後から一列でトンネルをくぐる
- ・みんなが揃うまで待つ
- ・双眼鏡で周囲を見渡す
- ・虫めがね王国の簡単なきまりを聞く

虫めがね王国で遊ぶ

- ・はじめは案内人(保育者)と一緒に王国を一回りする
- ・友達と一緒に順番にまわって遊ぶ
- ・自分の好きな所で遊ぶ
- ・繰り返し遊ぶ



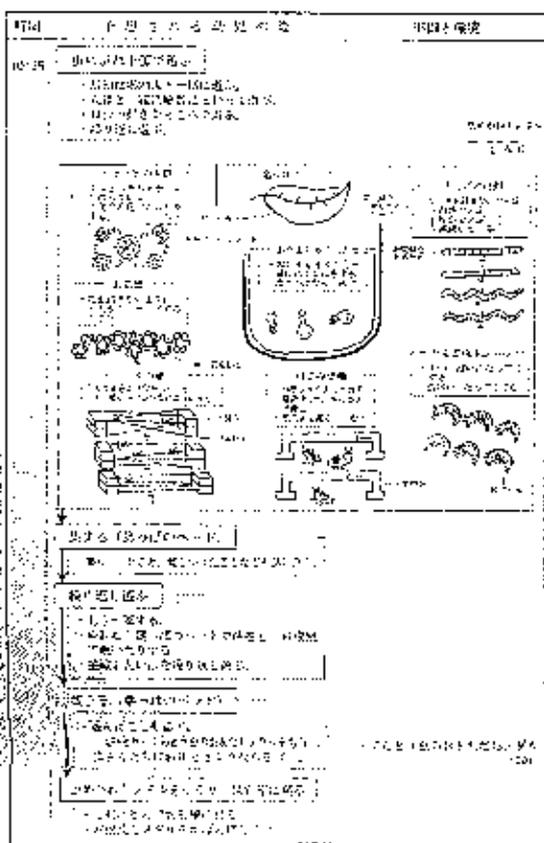


考察

招待状や大きな虫めがねをくぐったら「虫めがね王国」に入れるという導入は幼児の興味をひき、ワクワクとした期待感をもて良かったと思われる。

興味ある身近な虫が大きくなっている虫の世界の環境に幼児達は大喜びで、はじめは保育者の後について遊ぶ子が多かったが、しだいに自分の好きな虫の場所で繰り返し跳んだり、くぐったり、渡ったりして遊びを楽しむことができた。また、何回も遊ぶうちに「次は、片足で跳んでみよう。」など、遊びを工夫する姿も見られた虫をイメージしたいろいろな環境の中で幼児達は、その環境に触れ合いながらイメージをもって十分に身体を動かして遊べたように思う。

	① 運動技能に関して体験するもの (動きの事例)	② 運動能力に関して育つもの	③ 共有するイメージから生まれる心情に関するものや表現力 (発想、感覚、感性、きらめきなど)	④ 集団の中で育つもの (人とのかかわりに関するもの)	⑤ その他 (他の領域との関連について)
B 遊具器具を使った遊び	跳ぶ (両足とび) (片足とび) (片足連続とび) トンネルをくぐる (四つん這い) ゴムひもをくぐる 平均台を渡る	瞬発力 柔軟性 平衡性 脚力 バランス	虫と一緒に遊べてたのしいな こんなに大きなミミズはちょっと気持ち悪い はさみ虫も不気味 てんとう虫はかわいいな 葉っぱのベットは気持ちがいいな てんとう虫の上でケンパ遊びができるよ	はさみ虫がいるから平均台が渡れない友達の手をひく おたまじゃくしからかえるに変身しようよ。お花畑で一緒に遊ぼう ミミズをふんだらだめよ今度園庭で虫さがしをしようねどこが一番おもしろいかと話し合う	環境とのかかわり(自然/虫・植物・虫めがね)



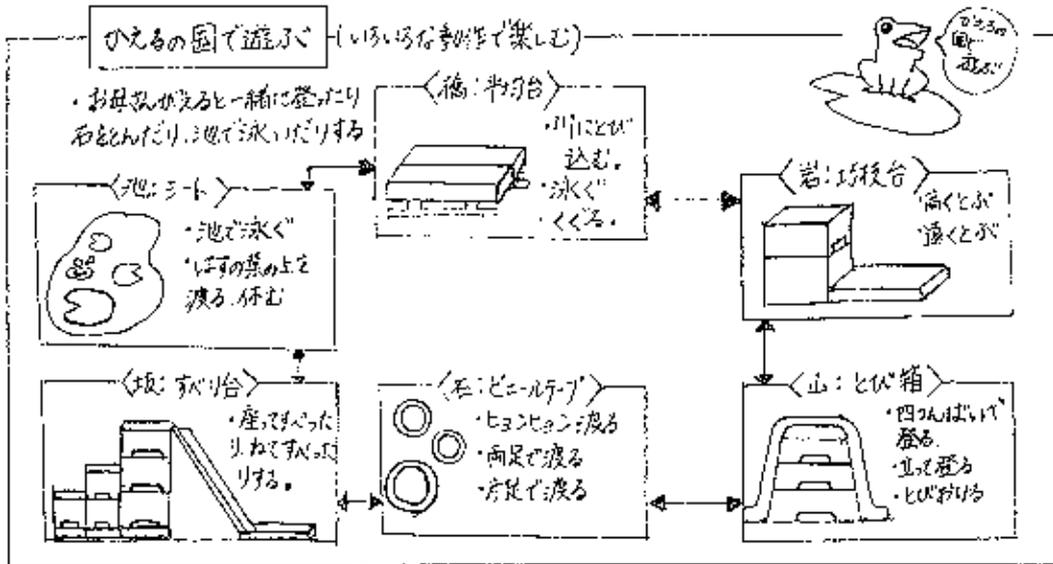
事例 B - 9

24. かえるの国で遊ぼう (第五幼稚園 年中児 いちよう組 男17名 女16名 6月)

ねらい かえるになって跳んだり泳いだりして身体を十分に動かしながら楽しく遊ぶ

- ・お母さんがえると一緒に登ったり、石を跳んだり池で泳いだりする

かえるの国で遊ぶ



①橋<平均台>

- ・川に飛び込む
- ・泳ぐ
- ・くぐる

②岩<巧技台>

- ・高くとぶ
- ・遠くとぶ
- ・飛び降りる
- ・よじ登る

池<シート>

- ・池で泳ぐ
- ・蓮の葉っぱの上で休んだり、渡ったりする



石<ビニールテープ>

- ・ビョンビョン渡る
- ・両足とび
- ・片足とび



坂<すり台>

- ・座って滑ったり
- ・寝て滑ったりする

山<飛び箱>

- ・四つん這いで登る
- ・立って登る
- ・飛び降りる

考察

園庭でかえるをみつけ興味深そうに見たり、捕まえようとあとを追ったりしている。また紙パネでピョンピョンがえるをつくったりして跳びはねていたことから、かえるの遊び場を遊具などで設定してみた。幼児達は跳んだり、泳いだり、くぐったりしながら蓮の葉の上でケロケロと泣きながら休んだりしている。遊具を利用したの運動体験でいろいろな遊び方を知ることができた。かえるになるというイメージを持つことにより跳んだり、泳いだり、登ったりする事が楽しいと実感したようだ。

	① 運動技能に関して体験するもの (動きの事例)	② 運動能力に関して育つもの	③ 共有するイメージから生まれる心情に関するものや表現力 (発想、感覚、感性、きらめきなど)	④ 集団の中で育つもの (人とのかわりに関するもの)	⑤ その他 (他の領域との関連について)
B 遊具器具を使った遊び	跳ぶ 登る 滑る くぐる 泳ぐまねをする 渡る 飛び降りる よじのぼる	脚力 柔軟性 平衡性 腕力 巧緻性	かえるになって何して遊ぼうかな。かえるだからピョンピョン跳べるよ蓮の葉っぱで -休みケロケロって泣くよね グワグワと泣くよ ゲゲゲゲゲと泣くよ 田んぼへ行って鳴き声きけばいいよ	友達と一緒にになってかえるになりきり楽しむ	環境への関わり (自然) ことば(泣き声) 感性と表現 (音楽的活動)



事例B - 10

25. 30匹のねこになって遊ぼう (第三幼稚園 年中児 らくだ組 男11名 女16名)

ねらい ねこになって運動遊具に関わりながら身体を十分に動かして楽しく遊ぶ

活動について

巧技台を組み合わせて遊んだところ、とても楽しく遊んでいた。太鼓橋はゆっくりであるが一人で渡れたり平均台もバランスをしっかりとりながら歩いている。そしてまた遊びたいという声が多く聞かれた。そこで「11匹のねこ」のお話を取り上げ、お話のイメージを共にしながら、運動遊具を組み合わせた環境で楽しく遊ばせたい。

30匹のねこになって遊ぼう

「11匹のねこ」からの手紙を受け取る・・・魚を倒すための方法を知る。

ニャゴニャゴ島へ行く (遊戯室)

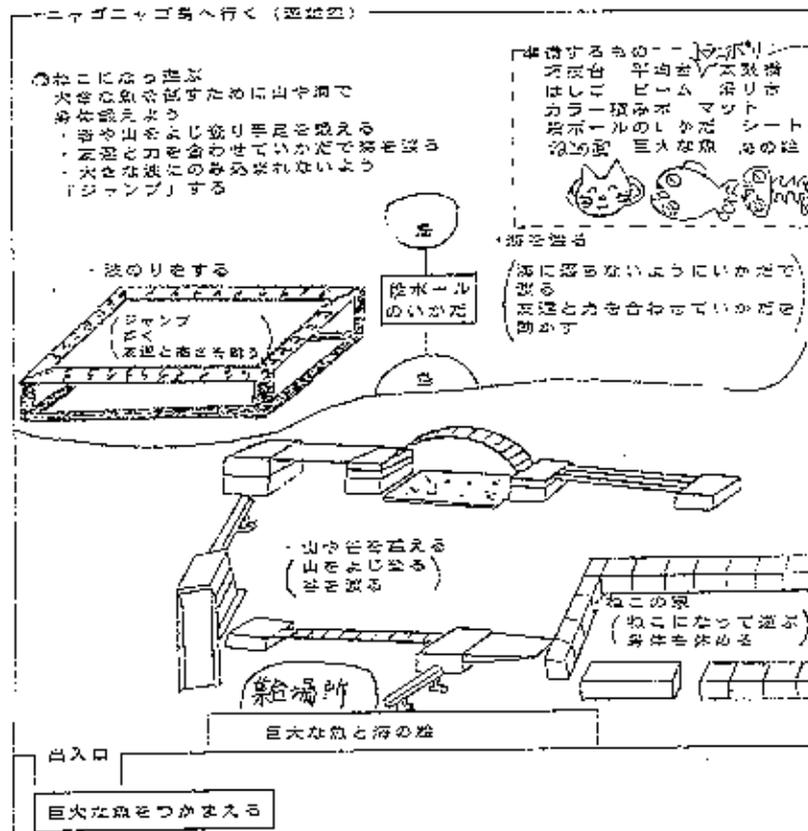
◎ねこになって遊ぶ

大きな魚を倒すために山や海で身体を鍛えよう

- ・岩や山をよじ登り手足を鍛える
- ・友達と力を合わせいかだで海を渡る
- ・大きな波に飲み込まれないよう「ジャンプ」する

準備するもの

巧技台 平均台 太鼓橋 はしご トランポリン
 ビーム 滑り台 カラー積み木 マット シート
 段ボールのいかだ ねこの面 巨大な魚 海の絵



巨大な魚をつかまえる

- ・魚を見つける
- ・寝ている魚が起きないようにみんなで「こもりうた」を歌う
- ・みんなで力を合わせ巨大な魚をつかまえる
- ・つかまえた魚を食べてお腹いっぱいになったら山や海で繰り返し遊ぶ

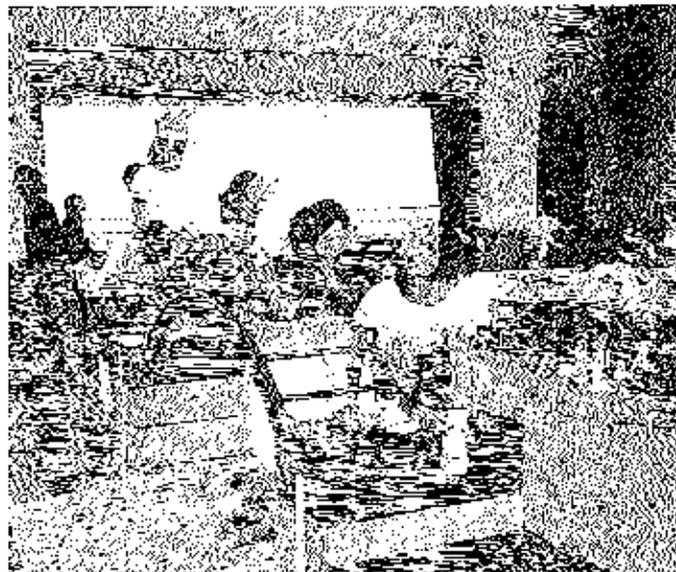
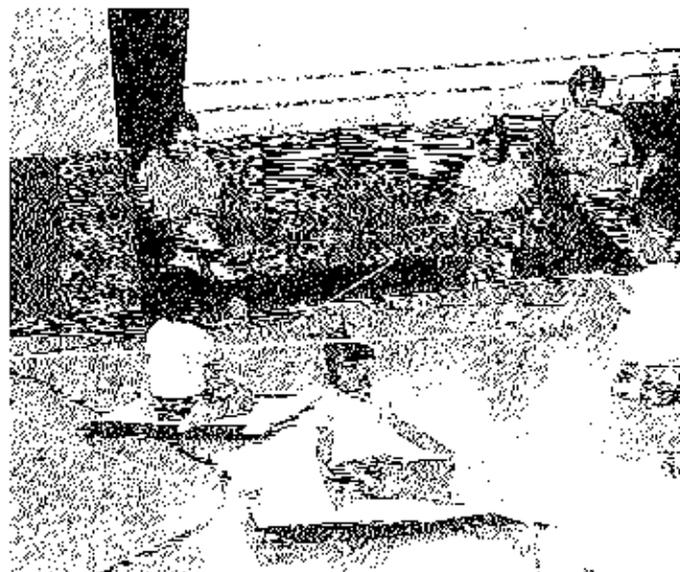
ねこになって、楽しかったことや魚をつかまえたことなど話し合う



考察

- ・「11匹のねこ」のストーリーに合わせた環境を築えたことにより冒険心や仲間意識をもって繰り返し遊べた。
- ・日頃より巧技台や滑り台、平均台などの遊具を使って遊んでいるが、今回は「身体を鍛えよう」という遊びの目的が持てたことでより身体を動かして遊ぶ姿が多く見られた。

	① 運動技能に関して体験するもの (動きの事例)	② 運動能力に関して育つもの	③ 共有するイメージから生まれる心情に関するものや表現力 (発想、感覚、感性、きらめきなど)	④ 集団の中で育つもの (人とのかかわりに関するもの)	⑤ その他 (他の領域との関連について)
B 遊具 器具 を使った 遊び	歩く とぶ よじ登る 引く すべる バランスをとる	瞬発力 筋維持力 柔軟性 平衡性 協応性	いろいろな遊具に挑戦する 大きな魚をつかまえて喜ぶ お話のイメージを高める いかだで海を渡る時の ドキドキワクワク感を味わう 「こもりうた」を歌うとき 魚が起きないように歌う	海を渡る時、友達を助けたりして協力する ねこ言葉の挨拶をして会話を楽しむ	人とのかかわり 自然(海、波)の様子を思い出す 言葉(ねこ語) 歌をうたう



事例B-11 A(a-2)

26. 宇宙ステーションで遊ぼう (第二幼稚園 年長児 男13名 女10名 12月)

ねらい

宇宙をイメージしながら(無重力状態)身体全体で表現することを楽しむ
友達と一緒に力を合わせて、宇宙ステーションを作ったり、そこで遊んだりする

活動について

よいこの学習の宇宙についての内容にとっても興味を示した。幼稚園まつりでは「宇宙ステーション」をテーマに宇宙で遊ぶ自分を紙粘土やペットボトルを利用して作り、宇宙ごっこに対する興味が高まった。そこで今回は幼児が興味をもった宇宙のイメージをたいせつにしながら移動遊具を使った宇宙ステーション作りや遊びを楽しませたい

予想される動きのイメージ

月刊誌「よいこの学習」を見る

準備する物

宇宙服 設計図 酸素ボンベ
カラー積木 大型積木 巧技台
滑り台 マット シンセサイザ

宇宙人スパイキーからのメッセージを聞く

☆宇宙山ロケット発射(ロケットに乗る)

- ・シートベルトをしめる
- ・カウントダウンをとる
- ・発進する
- ・ガタガタゆれる
- ・左右にゆれる

宇宙のイメージ

☆宇宙基地に着く

- ・宇宙を歩く(フワフワ、ジャンプして)
- ・泳ぐように無重力状態で移動

☆宇宙ステーションを作る

- ・スパイキーから届いた地図をみる
- ・地図を見ながら友達と一緒に移動遊具を組み合わせる

①カラー積木・大型積木
(宇宙基地)

②はしご

- ・手を使い四つん這いになって渡る
- ・立って渡る

③滑り台

- ・滑る
- ・滑り台からかけ降りる階段からジャンプする
- ・滑り台の上でポーズをとってからかけ降りる

④ビーム

- ・またいで越える
- ・バランスをとりながら渡る

宇宙服を着る

酸素ボンベを作る



宇宙ロケットに乗って地球に帰る

考察

宇宙人スパイキーから宇宙ステーションを作ってほしいとメッセージが届く。ペットボトルで作った酸素ボンベとカラービニール袋で作った宇宙服を着用し宇宙ロケットに乗り込みカウントダウン。発射の瞬間や上昇、下降の様子を楽しむ。また、宇宙基地に着くと宇宙の無重力状態を表現する。スパイキーから送られてきた設計図を見ながら移動遊具を使って組み合わせながら宇宙ステーション作りを楽しむ。できあがった宇宙ステーションでしばらく遊ぶ。くぐったり、滑り降りたり、渡ったり飛び降りるなど「身体が軽くなる」をイメージしながら遊ぶ。宇宙というイメージと大好きな遊具でたくさん遊んだ先行経験が土台となり、友達と一緒に協力して宇宙ステーションを作り、さらに再構成する。仲間意識を育てる五歳児に適した活動である

	① 運動技能に関して体験するもの (動きの事例)	② 運動能力に関して育つもの	③ 共有するイメージから生まれる 心情に関するものや表現力 (発想、感覚、感性、きらめき など)	④ 集団の中で育つもの (人とのかかわりに 関するもの)	⑤ その他 (他の領域との 関連について)
A 身体 表現 遊び a-2	無重力状態で 歩く 宇宙船に乗る ポーズをとる 4～5人で手をつなぎ空から 浮遊しながら 降りる様子	平衡性 リズム感 柔軟性 協応性 動きの工夫 (身のこなし)	フワフワして変な感じ (ウフフの気分) 足がとられてしまうよ ロケットで発射・上昇・下降 の瞬間をイメージし身体を 揺らす、奇声をあげて大喜び 座ると腰が浮く感じ 身体をうつぶせに床につけ 上下しながら楽しむ	クラス全体で宇宙に 行くことを楽しむ 友達と手を取り合っ て宇宙遊泳を楽しむ	酸素ボンベの作成 (造形的表現) 宇宙のイメージ (自然…環境との かかわり)
B 遊具 器具 を使った 遊び	歩く 走る バランスをとる 滑る 滑り降りる 渡る	柔軟性 平衡性 巧緻性 瞬発性 協応性 スピード感 集 中 力	設計図と同じ宇宙ステーション ができて満足 両側から渡ってきた者は出会い 頭でじゃんけんして譲り合う 突然異様な音が聞こえたので急 いで隠れる(ドキドキ)	移動遊具を友達と協 力して組み立てる 遊びのルールを話し 合う ステーション作りの イメージの統一を確 かめる	

VTR



事例 B - 12

27. ロボット広場で遊ぼう (第三幼稚園 年長組 きりん組 男9名 女15名 7月)

— ロボット合体ゲーム —

ねらい イメージを広げながらロボット広場を工夫して作り友達と一緒に遊ぶ

活動について

ロボットゲームや絵本を読むことでロボットに興味を持った。ロボットを合体して遊ぶロボット合体ゲームをしたところ、みんな喜んでロボットになったりして楽しむ姿がみられた。そこで今回はみんなでロボット広場を作り上げ、その中でロボット合体ゲームをしたり、ロボットになったりして友達と一緒に遊ぶ楽しさを味わわせたいと思う

ロボット広場で遊ぼう — ロボット合体ゲーム

ロボット広場 (遊戯室) に移動する

遊び方

ゲームの遊び方を話し合う
各ポイントの遊び方を確認する

- ①動物川渡り ②ロボおぼけやしき ③お花橋渡り
④ジャングル ⑤ポヨヨンジャンプ ⑥ケンパー

ロボット合体ゲームをする
各グループごとに回る順番が記入された紙をもらう
グループで最初に行くポイントを確認してスタートする

●各ポイントを渡る

- ・スタートラインから一人ずつ始める
- ・一人がポイントを越えるまで次の人は待つ
- ・途中で落ちたらその場から再びやり直す
- ・グループ全員がクリアするまで待つ
- ・グループで指令箱から指令書を出して見る

●ロボットカードを探す

- ・指令書の問題を見て答えを考える
- ・自分のグループのロボットカードを探す

●見つけたカードをボードに貼る

- ・次のポイントに行く

- ①グループで6つのポイントを渡る
- ②ポイントをクリアしたらカードをボードに貼る
- ③8枚のカードを集め、ロボットを合体させる
- ④グループごとにロボットの動きをして、OKカードをもらう

ロボットの動きをしてOKカードをもらい貼る

ロボットを合体したグループからボードの前に集まる

- OKカードをもらうには最後の指令があることを聞き、指令書、をもらう
- グループごとに指令に従いどんな動きをするか相談する
- 1つのグループがロボットの動きをする
- 3つのグループは何をしているか考える
- 正解がでたOKカードをもらいボードに貼る



ロボット広場で遊ぶ — ロボット合体ゲーム —

ロボット広場（遊戯室）に移動する。

- ゲームの遊び方を話し合う。
○各ポイントの遊び方を確認する。
- ①動物川渡り ②ロボおぼけやしき ③お花橋渡り
④ジャングル ⑤ボヨヨンジャンプ ⑥ケンケンパー

ロボット合体ゲームをする。

- グループごとに回る順番を書いた紙をもらう。
○グループで最初に行くポイントを確認してカードする。

○各ポイントを読む。

- ・スタートラインから1人ずつスタートする。
- ・1人がポイントを超えるまで次の人は待つ。
- ・途中で落ちたらそこから始める。
- ・全員がクリアするまで待つ。
- ・グループで指令箱から指令書を出して見る。

○ロボットカードを探す。

- ・指令書の問題を見て答えを考える。
- ・自分のグループのロボットカードを探す。

- 見つけたロボットカードをボードに貼る。
・次のポイントに行く。

< 遊び方 >

- ①グループで6つのポイントを読む。
- ②ポイントクリアしたらロボットカードをボードに貼る。
- ③8枚のロボットカードを集め、ロボットを合体させる。
- ④グループごとにロボットの動きをして、OKカードをもらう。

ロボットの動きをしてOKカードをもらい貼る。

○ロボットを合体したグループからボードの前に集まる。

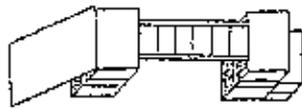
- OKカードをもらうには最後の指令がある事を聞き、指令書をもらう。
○グループごとに指令に従いどんな動きをするか相談する。

○1つのグループがロボットの動きをする

○8つのグループが何をしているのか答える

○正解がでたらOKカードをもらいボードに貼る

ロボットを合体させる



④ジャングル
(巧技台・はし)
・巧技台に登りはしを渡る



②ロボおぼけやしき
(トナレはし・巧技台・飛び台)
・トナレをくぐりはしに登り飛び台



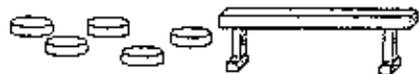
⑤ボヨヨンジャンプ
(トランポリン)
・トランポリンを5回とぶ



①動物川渡り
(ビーム、巧技台、スト)
・2本のビームを挟み
3本のストにのり渡る

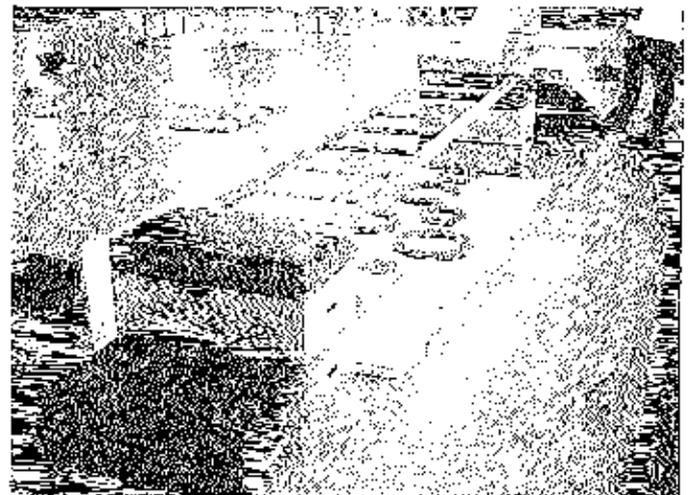


⑥ケンケンパー
(79ポイント)
・ケンケンパをする



③お花橋渡り
(積み木・平均台)
・積み木をとり平均台を渡る

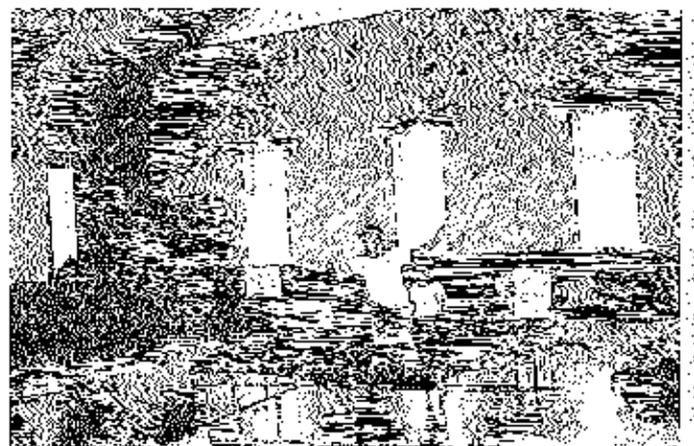
集合地点
・ロボットに
なると書く



考察

自分たちで作り上げたロボット広場だったので、みんなで楽しんで遊ぶことができた。一つ一つのポイントを自分なりの考えで渡ったり、くぐったりし、友達と一緒にしたり応援してもらったりしたことで普段より活発に身体を動かす姿も見られた。ロボット広場で遊んでいるというイメージから、喜んでロボットカードを集めて合体させたりロボットになりきって表現して楽しんでいた。

	① 運動技能に関して体験するもの (動きの事例)	② 運動能力に関して育つもの	③ 共有するイメージから生まれる 心情に関するものや表現力 (発想、感覚、感性、きらめき など)	④ 集団の中で育つもの (人とかかわりに 関するもの)	⑤ その他 (他の領域との 関連について)
A 身体 表現 遊び a-2	歩く 止まる 倒れる	ロボットの 動きの表現 リズム感 巧緻性	ロボットになりきる 知っているロボットの動きを 思い出しながらギクシャクと した動きを工夫する	友達と話し合いうご きを考える 友達の動きを見て何 をしているロボット か考える	
B 遊具 器具 を使 った 遊び	バランスをとる よじ登る 滑る ぶら下がる くぐる 跳ぶ 渡る	平衡性 瞬発力 腕力 体支持力 巧緻性	2本のビームをまたいだり、ぶ ら下がったり、いろいろな渡り 方を考える はしごの渡り方をいろいろな動 物に見立て渡る	上手くできない友達 を応援したり、待っ てあげたりしてグル ープで協力する	



ねらい 一人一人好きな運動遊びをする

活動について

朝、一番に登園した子ども達が好きな遊びをしている様子や、園庭で遊んでいる時、固定遊具はとても人気がある。おとなしく順番を待っている様子や、ブランコや滑り台を滑っている顔は生き生きしている。そこで、固定遊具で遊んでいる様子から、さらに楽しい遊びに発展出来るよう観察してみたい。

☆ 登り棒

- ・よじのぼる
- ・降りる
- ・滑り降りる
- ・隣の棒に足をかけてたつ



☆ 雲梯

- ・のぼる
- ・手でぶら下がる
- ・足をかけてぶら下がる
- ・降りる
- ・飛び降りる



☆ ブランコ

- ・こく
- ・揺れる
- ・押す
- ・揺する

☆ 滑り台

- ・滑る
- ・駆け下りる
- ・腹這いで滑る
- ・寝て滑る

☆ ジャングルジム

- ・よじのぼる
- ・くぐる
- ・わたる
- ・降りる
- ・飛び降りる



☆ 鉄棒

- ・回る
- ・足をかけて回る
- ・とびのる
- ・逆上がりをする
- ・足かけ逆上がり

考察

園庭にある固定遊具は一人ひとりの遊びであるが、一人孤立して遊んでいてもおもしろくない。友達とこんな事が出来ると見せあったり、競争したりすることで楽しい遊具になるのではないか。固定遊具をある物に見立てることで活発に遊べるようだ。例えば、ジャングルジムにドクロマークの旗を立ててやるだけで海賊船になり、園庭が大海原になり、草や花が魚になり風は嵐になったり大波になったりとドラマチックに遊べる。また、登り棒に色両用紙で葉っぱをつけてみることで、ジャングルのサルになり軽快にのぼりおりができた。ブランコなどは一緒に乗り込むことで宇宙船のイメージが出てきた。また、友達に押しってもらうことで親近感がわくようだ。

	① 運動技能に関して体験するもの (動きの事例)	② 運動能力に関して育つもの	③ 共有するイメージが生まれる心情に関するものや表現力 (発想、感覚、感性、きらめきなど)	④ 集団の中で育つもの (人とのかかわりに関するもの)	⑤ その他 (他の領域との関連について)
C 個人による運動遊び	<p><鉄棒・ジャングルジム・登り棒・ブランコ・滑り台・雲梯など></p> <p>のぼる おりる よじのぼる 飛び降りる くぐる 渡る こぐ 回る</p>	<p>敏捷性 瞬発力 平衡性 筋力 体支持力 巧緻性 腕力 脚力</p>	<p>ジャングルジムを海賊船に見立てる</p> <p>登り棒をのぼるときキャツキャツとサル語で話しながら会話する</p> <p>雲梯の下は海だ、下にサメがいると怖がる</p> <p>鉄棒の逆上がりの時、「日本」と体操選手をイメージしている</p>	<p>遊具を交代する</p> <p>一緒にイメージを共有して遊ぶ</p> <p>順番を待つ事ができる</p>	<p>感性と表現(歌う)</p> <p>言葉(いろいろな会話を楽しむ)</p>



事例 C-2 ケンパ遊びをしよう

(第五幼稚園 年中児 いちよう組 男17名 女16名 11月)

ねらい ケンパのマークの組み合わせや跳び方を工夫しながらケンパ遊びを楽しむ

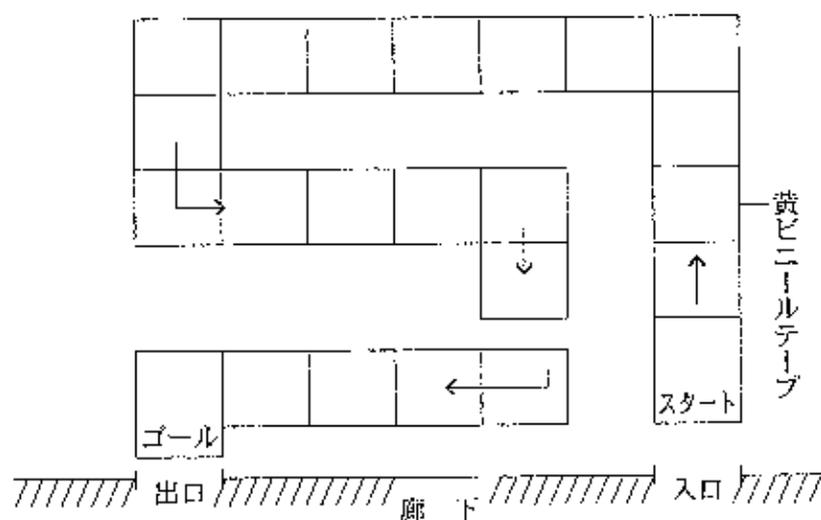
活動について

室内でケンパの線を設定し、跳び方を示してやると、ケンパのマークや跳び方に興味を持ち、繰り返しかかかって遊んだ。はじめは、いろいろなマークの組み合わせで跳んでいたがだんだん物足りなくなってきた。そこでこれまでとは違ったマークを取り入れて遊ぶとおもしろいケンパになることを知らせたところ、子供達からも新しいマークがでてきている組み合わせのケンパがクラス中に広まった。晴れた日には、自分たちで線を引いて自発的に遊ぶ姿が見られた。今回、雨の日が続いたので室内でケンパ遊びができるようにした。

予想される幼児の活動

☆ケンパの線を使ってマークを作る

あらかじめ縦の線（黄）をひいておく
ビニールテープを十分用意する



(予想されるケンパのマーク)



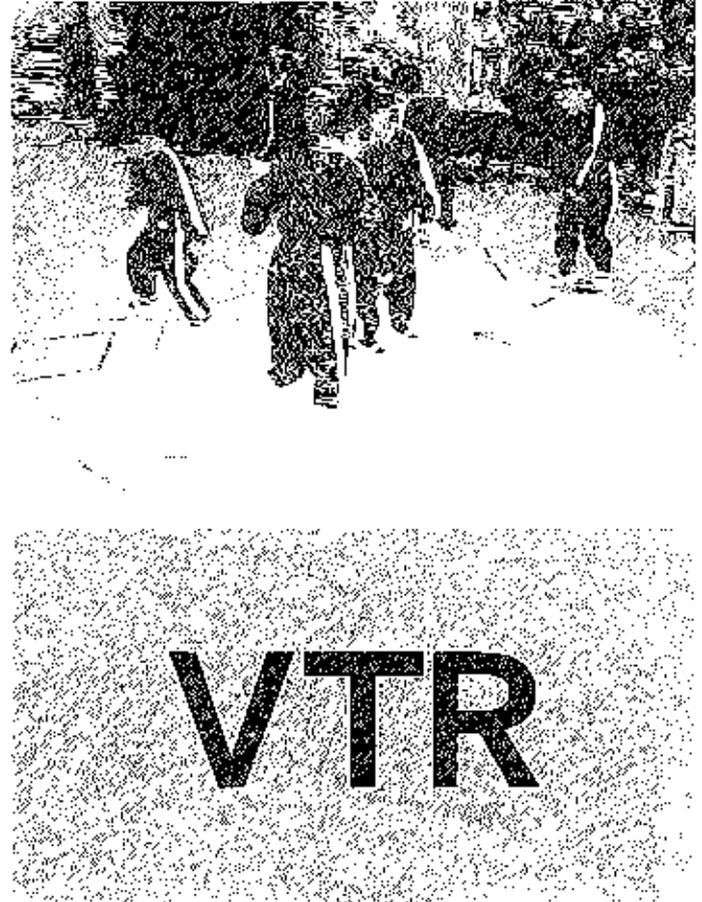
☆スタートからケンカパーでマークの面を跳んで進む

繰り返し遊ぶ

考察

ケンパケンパ ケンケンパの跳び方をもとに、これと違った跳び方が見つけられるよう働きかけてきた。跳び方のマーク作りはビニールテープを用いて自発的に作っていた。しかし跳んで遊ぶときは、前の子のあとを後ろの子がドンドン飛び始めたため混雑したり、同じ跳び方がいくつも続いたりした。このことから、リズムカルに跳ぶ空間を保障するとともにマークの並べ方を工夫する必要がある。大人（保育者）が予想する跳び方とは全く違う跳び順がありそれぞれの思いで跳んでいることが分かった。

	① 運動技能に関して体験するもの (動きの事例)	② 運動能力に関して育つもの	③ 共有するイメージが生まれる心情に関するものや表現力 (発想、感覚、感性、きらめきなど)	④ 集団の中で育つもの (人とのかかわりに関するもの)	⑤ その他 (他の領域との関連について)
A 身体表現遊び	跳ぶ 遠くへ跳ぶ 跳び続ける 方向を変えながら跳ぶ 身をかかず	脚力 筋持久力 平衡性 協応性	ケンパのリズムに合わせてやってみたい ケンパのマークをたくさん考案した。 素早く跳べるようになりたい 友達が早く一回りするのがうらやましい 全部ケンケンでしてみよう	友達のやり方をまねてみた ここまで早くおいでと待ってあげる	造形 (マーク作り)



事例 C - 3

縄で遊ぼう

(ひばり幼稚園 年中児 そら組 男9名 女5名)

ねらい 縄の上を歩いたり、跳んだりしながら、先生や友達と一緒に縄遊びを楽しむ

活動について

寒くなると、保育室や廊下などで縄遊びが始まった。年長組の子供達は園庭や廊下などを元気に縄でびよんびよん跳び回っている。それに刺激を受け縄を持って回してはいるが上手くできない。そこで縄跳び遊びに入る前段階として縄遊びを設定した。

場所 遊戯室

☆保育者の前に集まる

- ・ 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. . . . と順に数字カードを見せる

①縄で数字をつくる

- ・ 二人組で縄をつなぎ(1)をつくる . . . 1本橋に見立てその上を歩く
- ・ (2)をつくる 曲がった道に見立て歩く
- ・ 順番に数字をつくっていく

②縄で輪をつくる

- ・ その中に入って「お母さん座り」「お父さん座り」などする
- ・ 笛の合図で輪の中に入ったり、出たりする
- ・ 輪の中に入り「前」「後ろ」「横」などへ移動する

③縄を半分に分け二人で持ちリズム遊びをする

- ・ 「おせんべやけたかな」のわらべ歌にあわせリズムカルに跳ぶ

♪おせんべ おせんべ 焼けたかな
焼けたかどうだか ひっくりかえそ♪

- ・ 「ひっくりかえそ」で180度 ジャンプして向きを変える、

～繰り返し遊ぶ～

④保育者を中心に周りに集まり、保育者の回す縄を踏まないように縄の上をジャンプする

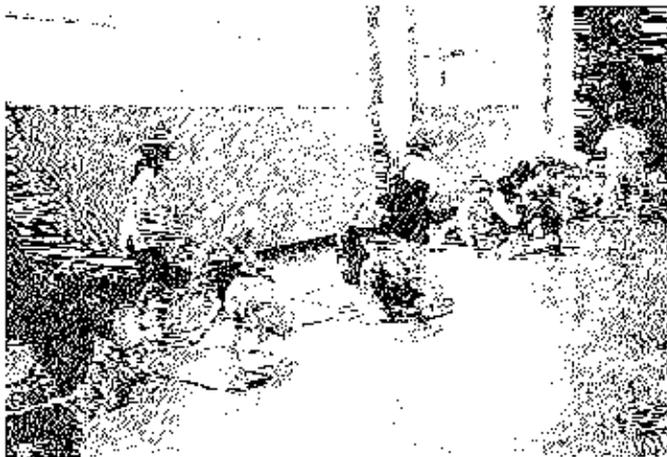
- ・ 号令「ヘリコプター発射、3・2・1・ゴォー」で縄を回す . . .
. 縄にあたるとグループから抜ける

～繰り返し遊ぶ～

⑤ひとりひとり好きなとび方で遊ぶ

- ・ 走りながら跳ぶ
- ・ その場で前回り跳びをする
- ・ 後ろ跳びに挑戦する

	① 運動技能に関して体験するもの (動きの事例)	② 運動能力に関して育つもの	③ 共有するイメージか生まれる心情に関するものや表現力 (発想、感覚、感性、きらめきなど)	④ 集団の中で育つもの (人とのかかわりに関するもの)	⑤ その他 (他の領域との関連について)
C 個人による運動遊び	歩く(縄の上) 跳ぶ(左右、前後、飛び上がる) リズムカルに)	敏捷性 平衡性 巧緻性 瞬発力	一本橋を渡る時、川の下にサメがいるなど楽しみながら慎重に渡る わらべ歌にあわせフレーズに合わせて調整する ヘリコプター発射の号令をワクワクしながら言う 何とか連続跳びができないかと工夫する	わらべ歌に合わせて跳ぶ友達のために縄を持つ 号令をみんなで合せようとする 友達の様子を見る	感性と表現(わらべ歌を歌う) 環境とのかかわり(数を数える)



事例C-4

オリエンテーリングをしよう

(ひばり幼稚園 年長児 ほし組 男7名 女9名)

ねらい パルキューの存在を意識しながら、クイズに挑戦したり、園内周辺の自然の中で教師や友達と楽しく遊んだりする

活動について

親子遠足で大島絵本館に行き、保育者や友達と館内探検をした時、「絵本の妖精のパルキューがいるかもしれない」と保育者が投げかけたことで、探検ごっこが盛り上がり『パルキュー』という架空の人物が子供達の心に印象深く残ったようである。その後も「花瓶が倒れたのはパルキューの仕業だ」「クイズを出しているのは、もしかしてパルキューかも」「暗いところが好きなんだ」「いたずらするから怖い」などと、一人一人が頭の中でイメージをふくらませたり、友達同士で想像したことを言い合ったりしてパルキューの存在を意識し続けていた。

ある日、クラス全員の大切な物（クレパス、時計、七夕飾り、はさみ等）が盗られ、パルキューの仕業だと話し合っていたところ、パルキューからメッセージ入りのテープが届いた。そのテープをみんなで聞いてみると、大切な品物を取り戻すためのヒントが入れられており、3つのグループに分かれて仲間と一緒に力を合わせて大切な物を取り戻すオリエンテーリングに出かけることとなった。

<メッセージの内容>

- ①グループの友達と力を合わせ勝手に
ひとりで行動しない
- ②クイズに答える
- ③各ポイントの指令に従う
- ④シールを貼る
- ⑤次のポイントを示した紙が入った
封筒の中を見る
- ⑥5ポイントをクリアする



<パルキューから届いた物>

- 地図・クリアカード・マジック
1. 番目のポイントを示した紙

グループの友達と考えを出し合ったり、協力したりして大切な物を取り戻しに行く

- ・ポイントを示した紙や地図を見て、ポイントの指令の看板を探す
- ・クイズに挑戦し、答えをクリアカードに記入したり、指令通りの物を見つけたりする
- ・クリアカードにシールを貼り、次のポイントや指令の看板を探しに行く

<ポイント① 不思議神社>

- ・木がたくさん立っていて少し薄暗くヒンヤリしている。

*クイズ：背中に黒い巣のある虫は？

- ・「わかった、テントウムシや」とカードに答えを書く。

*指令：虫を一匹ゲットしろ！

- ・水たまりの中に虫がいないか探す。

<ポイント② ニワトリ小屋>

- ・キウイ畑の下で何羽ものニワトリが放し飼いにしている。

*クイズ：ヤゴが大きくなると、どんな虫になるか？

- ・「あった、看板あったよ」と看板を見つける

*指令：ニワトリにコケッコーと挨拶しろ

- ・ニワトリが歩いているのを見つけ「コケッコー」と大きな声でいう

<ポイント アジサイ道>

- ・川沿いに、いろんなアジサイが咲いていたり、道端にたくさん草花が生えている。

クイズ ジ・ウ・ド・よ文字並びに変えると生き物になるよ。

指令 アジサイの葉っぱを一枚ゲットしろ

- ・「川があってアジサイの葉っぱ取れない」
- ・「ようし、俺、取れるよ」と手を伸ばしてとる

ポイント 石の広場

広い空き地でドラム缶やいろんな色や形の小石がたくさん転がっている。

クイズ ドラム缶の数は何個あるかな

- ・「こんなの簡単や。1.2・・・」と広い空き地を走りながらドラム缶を数える。

指令 きれいな石を一個とパッタを一匹ゲットしろ

ポイント 早川公民館

幼稚園の近くにあり見慣れている。前にお地蔵さんがある

クイズ おしりに電気がついている虫はなあに

指令 お地蔵さんに手を合わせお願いしろ

- 「大切なものがみつかりますように」と手を合わせお願い事をする。

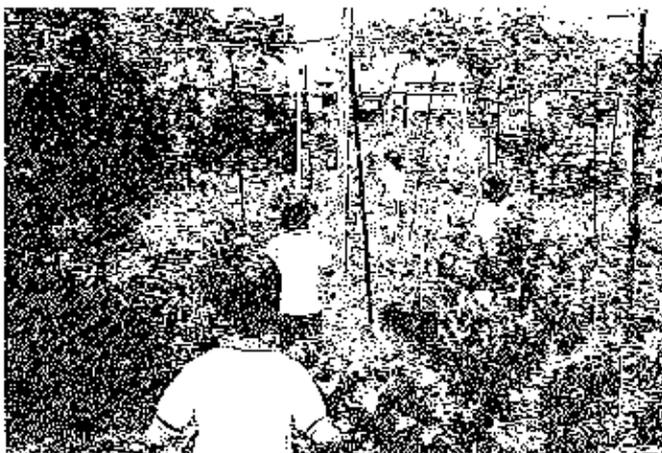
ゴール 早川公民館

到着したグループから、クリアシールに書いてある文字を並び変え、大切なものが隠されているありかを解説する。

- ・クラスの友達全員で大切な物を見つけ出す

「こっち、こっちバルキューの箱あったよ」

「みんなで、運ぼうぜ」と大切な物を見つけ出し喜ぶ



考察

グループの仲間と一緒にポイントをクリアしながら大切な物を取り戻すという意識とともに自然環境の中で歩きながら、いろいろな物を発見することの楽しさを感じているようだ。オリエンテーリングの場が幼稚園の近くで、何度か散歩をしてよく知っている場であることから意欲的に取り組むことができたアジサイを取るときに川があって取れない時、手を伸ばして取ることもできた。ニワトリをみて挨拶したり、ドラム缶の数を何回も数えなおしたりとひとすじなわではいかない散歩であったが、仲間同士で力をあわせたことによりスムーズにポイントをクリアできたのだろう。

	① 運動技能に関して体験するもの (動きの事例)	② 運動能力に関して育つもの	③ 共有するイメージが生まれる心情に関するものや表現力 (発想、感覚、感性、きらめきなど)	④ 集団の中で育つもの (人とのかかわりに関するもの)	⑤ その他 (他の領域との関連について)
C 個人による運動遊び	歩く 走る スキップして歩く	持久力 敏捷性 巧緻性 協応性	アジサイの葉を取ってあげるといふやさしさ、思いやり 自然の中を探検しながら歩く楽しさ ドラム缶を数える方法をいろいろ考える 虫を取る集中力	友達と一緒にクイズや指令に従い協力する 友達を待つということを自覚する	環境とのかかわり(自然) 数値に関して 小動物に関して 言葉(クイズ)



事例D-1 子ヤギになって遊ぼう

(第一幼稚園 年少児 さくら組 男14名 女10名)

ねらい 「森の小径」の歌に合わせ、オオカミに見つからないよう逃げたり隠れたりして遊ぶ

活動について

「むっくりくまさん」や「あぶくたった」などの集団遊びに興味を持ち、保育者や友達と手をつないで歌に合わせて動作や言葉を楽しむようになり、次第に逃げたり追いかけたりしながら遊べるようになった

遊びの背景

4/25 「むっくりクマさん」をして遊ぶ

5/10 「あぶくたった」をして遊ぶ

5/20 「オオカミと七匹の子ヤギ」のお話で遊ぶ

5/25 子ヤギのお面をつくる

子ヤギになって遊ぶ

子ヤギの面をかぶり、ヤギのお母さん（保育者）の話を聞く

森の小径の環境（草、家など）

①友達と手をつなぎ、円周上を
「森の小径」の歌に合わせて
子ヤギになって遊ぶ

②オオカミになった保育者を囲
み遊ぶ

①②とも子ヤギは言葉をかけ合う

③ ⑦で子ヤギは家に逃げる

～繰り返し遊ぶ～

④オオカミの役を保育者と変わる

～繰り返し遊ぶ～

♪森の小径の歌

森の小径 散歩に行こう

オオカミなんか 恐くないよ

「オオカミさ～ん オオカミさ～ん」

① 今起きたところだよ

② シャツを着たところだよ

③ スポンをはいたところだよ

④ 上着を着ているところだよ

⑤ 靴をはいているところだよ

⑥ 帽子をかぶるところだよ

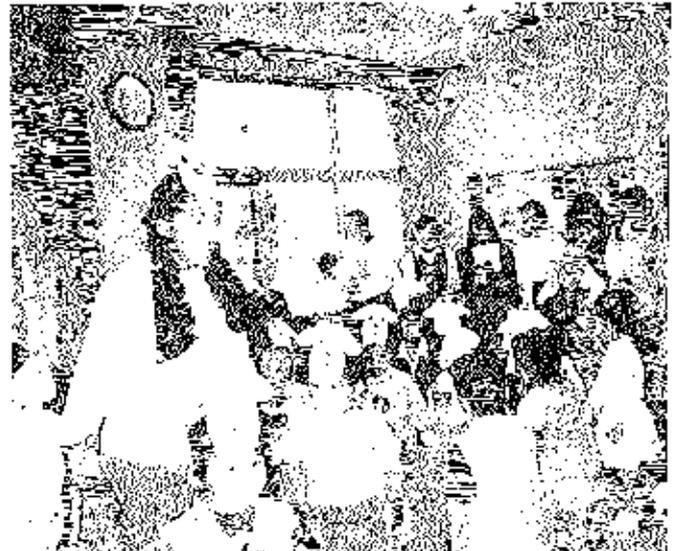
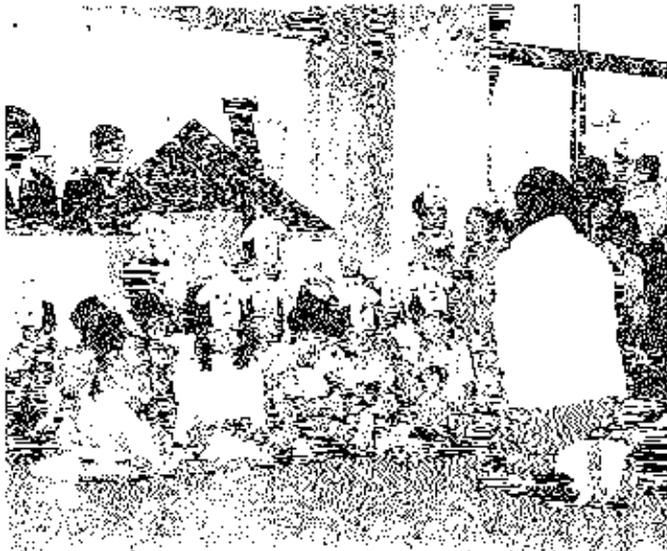
⑦ 子ヤギを食べるぞー



考察

友達と手をつなぎ、繰り返されるオオカミの変化をドキドキしながら最後の瞬間までこらえ、大急ぎで逃げ帰るスリルを十分楽しむことができた。歌う声もはじめは大きいがだんだん小さくなっていくのが子供達の心の変化だろう。

	① 運動技能に関して体験するもの (動きの事例)	② 運動能力に関して育つもの	③ 共有するイメージが生まれる心情に関するものや表現力 (発想、感覚、感性、きらめきなど)	④ 集団の中で育つもの (人のかかわりに関するもの)	⑤ その他 (他の領域との関連について)
① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳ ㉑ ㉒ ㉓ ㉔ ㉕ ㉖ ㉗ ㉘ ㉙ ㉚ ㉛ ㉜ ㉝ ㉞ ㉟ ㊱ ㊲ ㊳ ㊴ ㊵ ㊶ ㊷ ㊸ ㊹ ㊺ ㊻ ㊼ ㊽ ㊾ ㊿	歩く リズムに合わせる 走る(逃げる、追いかける) 身をかかわす	敏捷性 瞬発力	歌の展開やリズムを楽しむ お互いの動きを意識しながら追いかけて楽しむ 掴まらないように身のかわり方を工夫する オオカミに掴まりそうになると泣く オオカミは怖い	楽しんで役を交代する 誰とでも手をつなぐことができる	感性と表現(歌う) (造形・お面づくり)



事例D-2 こぶたになって鬼遊びをしよう

(第一幼稚園 年少児 ばら組 男7名 女13名)

ねらい 「三匹のこぶた」のお話に親しみながら、先生や友達と鬼遊びを楽しむ

活動について

「むっくりくまさん」や「あぶくたつた」を通して友達とかかわり、一緒に遊ぶ楽しさが少しずつわかってきた。そこで好きな絵本の中から「三匹のこぶた」を題材に鬼遊びを楽しませたい

「三匹のこぶた」をパネルシアターで見る

- ・おおかみとこぶたのやりとりをする

こぶたのお面をつける

- ・お母さんぶたの周りに集まる
- ・どんなお家を作ったらいいか思い出しながら話す



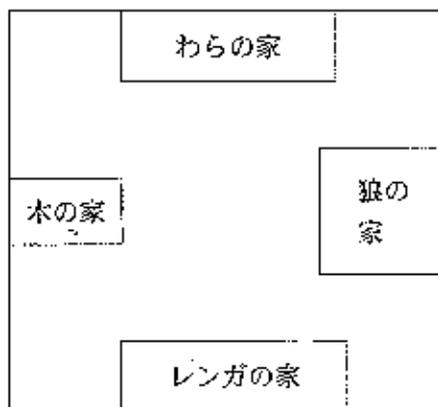
お母さんぶたと一緒におうちの場所を確認する

- ・わらの家を見に行く
 - ・木の家を見に行く
 - ・レンガの家を見に行く
- お母さんぶたと一緒にそれぞれの家を見に行き入ってみる。自分で出入りする

こぶたになって鬼遊びをする

- ・お母さんぶたが買物も行き、おおかみが出てくる
—— ことばのやりとりを楽しみながら ——
「1, 2, 3, ふー！」の合図で逃げる
- ・わらの家に逃げ込む
- ・木の家に逃げ込む
—— おおかみにつかまらないように逃げる
- おおかみにつかまったらおおかみのお家に入る
- ・レンガに逃げ込む
—— 逃げなくてもいい ——

(繰り返し遊ぶ)



考察

絵本「三匹のこぶた」のストーリーをよく理解していないと、順次、それぞれの家の中に逃げこむことができな。最終的な結果だけを強調すると、おおかみから逃げることの楽しさが半減し、絵本という教材を取り上げた意味も薄れてくる。

したがって絵本に親しみながらいかに子供達がこぶたになりきって遊ぶことができるかが重要になってくると思う。

	① 運動技能に関して体験するもの (動きの事例)	② 運動能力に関して育つもの	③ 共有するイメージが生まれる心情に関するものや表現力 (発想、感覚、感性、きらめきなど)	④ 集団の中で育つもの (人とのかかわりに関するもの)	⑤ その他 (他の領域との関連について)
日集団による運動遊び	<p>◎走る</p> <ul style="list-style-type: none"> ・逃げる ・つかまえる <p>◎身をかかわす</p> <ul style="list-style-type: none"> ・前後 ・左右 	<p>◎瞬発性</p> <p>合図を聞いて動くことができる</p> <p>◎敏捷性</p> <ul style="list-style-type: none"> ・早く走る ・鬼につかまらないよう、よく見て逃げる 	<ul style="list-style-type: none"> ・こぶたになって逃げることにより「助かってよかった」と自分も、もちろん友達も助かったという安心感が出てくると同時につかまらないように走ることができたという自信も出てくる ・こぶたになることで話のストーリーを理解することができ、絵本のおもしろさがわかってくる ・想像力が豊かになり、自分達で遊びを進めていくことができる 	<ul style="list-style-type: none"> ・先生や友達との関係が広がったり、またこれがきっかけとなり友達とのつながりも出てくる 	<ul style="list-style-type: none"> ・逃げる、つかまえるという鬼あそびの基本的なものができてくるので鬼あそびの楽しさがわかってくると思う



事例D-3 しっぽとりをしよう (第三幼稚園 年中児 らくだ組 男11名 女16名)

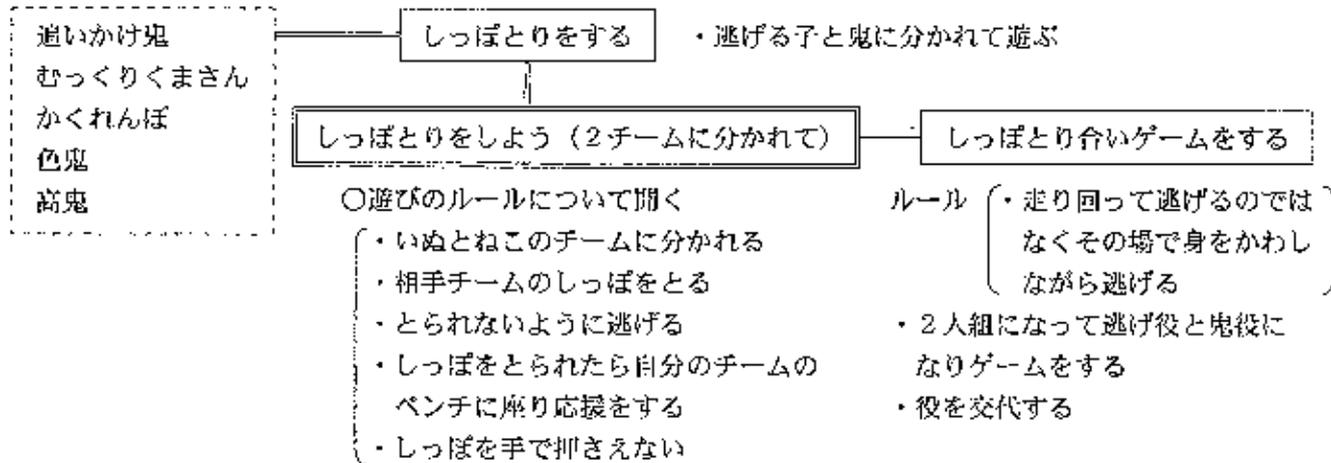
- ねらい
- ・相手にしっぽをとられないように素早く逃げたり、相手のしっぽをとったりして遊ぶ。
 - ・友達や先生と一緒にしっぽとりを楽しむ。

活動について

・鬼ごっこは、幼児たちの大好きな遊びのひとつで繰り返し遊んでいる。「しっぽとりをしよう」と誘いかけると以前にも遊んだ経験があったことから喜んですることができた。しかしその逃げ方は、ただ走り回るといふ姿が多かったので、身のかかし方を教えたところ少しずつ鬼の動きを見ながら身をかかわることができる子が増えてきた。

そこで2チームに分かれて、どの子もしっぽを取ったり、とられないように逃げる楽しさを味わわせたいと思った。

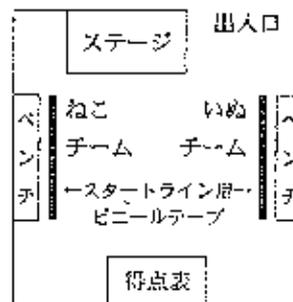
全体計画



準備する物

- ・しっぽ (長さ50cm)

環境

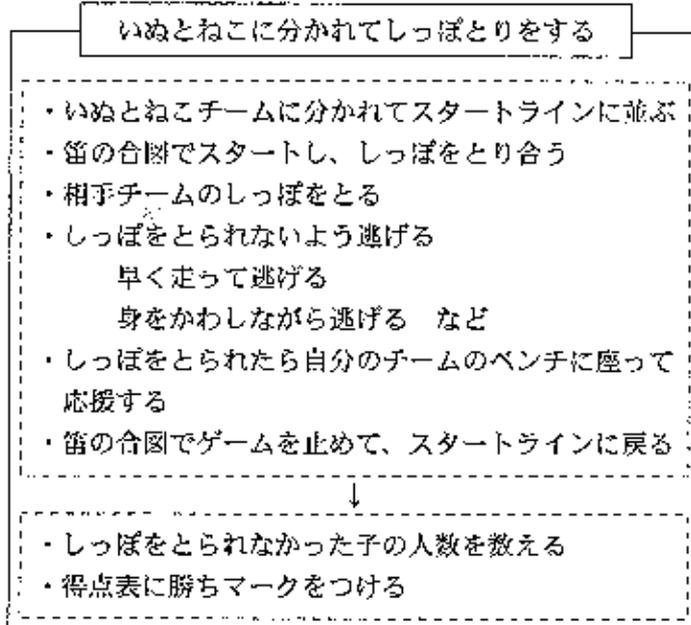


- 14本 黄緑テープ
- 14本 オレンジテープ
- ・クラス帽子 黄緑色
- オレンジ色

- ・チーム表示用看板

- ・得点表

	1	2	3



遊びを繰り返す

話し合いをする

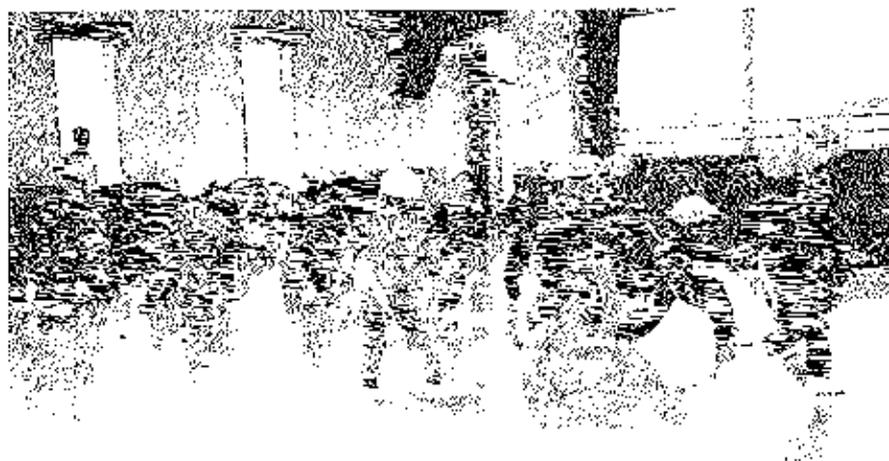
(楽しかったこと、上手な逃げ方などについて)



考察

- ・始めに2人組になってのしっぽとり（逃げまわらず、その場で身をかかわして動くルール）をしたことで鬼におしりを見せないように動いたり、ジャンプをして身をひるがえず方法を考えたりなど幼児なりにしっぽをとられないように工夫をする姿や相手の動きをよく見て遊ぶ姿が見られるようになった。2チームに分かれてのしっぽとりでもただグルグルと走り回って逃げる姿から相手を見ながら逃げたり、しっぽをとったりする姿になってきた。
- ・いぬとねこに分かれてのしっぽとりでは、しっぽや帽子で色分けして行ったことでより自分のチーム意識が生まれ“なんとか勝とう”と一生懸命に相手のしっぽをとる子やしっぽをとられてしまった子も自分のチームを応援しようとする姿も見られ、楽しむことができたようだ。

	① 運動技能に関して体験するもの (動きの事例)	② 運動能力に関して育つもの	③ 共有するイメージが生まれる心情に関するものや表現力 (発想、感覚、感性、きらめきなど)	④ 集団の中で育つもの (人とのかかわりに関するもの)	⑤ その他 (他の領域との関連について)
D 集団による運動遊び	<ul style="list-style-type: none"> ・走る ジグザグに 走る 逃げる ・身をかわす (前後左右) ・追いかける 	敏捷性 スピード 柔軟性、平衡性	<ul style="list-style-type: none"> ・鬼にしっぽをとられないようにしよう (スリル感) ・相手チームに勝とう (競争心) ・しっぽをとられない様にはおしりをみせない ・早く走って逃げよう 	<ul style="list-style-type: none"> ・自分のチームの為にがんばろう!! 	

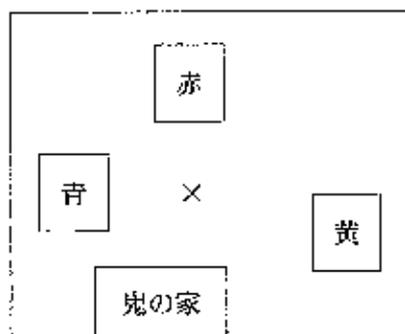


ねらい サイコロの目を見て、素早く逃げたり捕まえたりすることができる

活動について

友達とかけっこしたり追いかけっこをしていたので、クラス全体で追いかけっこをしたところ、逃げたり追いかけたりすることを楽しむことができ「またしたい」「鬼になりたい」という言葉が聞かれた。しかし中には鬼を見ないで走り回ったり、鬼になっても近くにいる幼児を捕まえられなかったりと、鬼遊びの楽しさを味わえない幼児もいる。そこで今回はサイコロ鬼を通して、ルールを守って逃げたり捕まえたりして友達と一緒に遊ぶ楽しさを味わわせてやりたい。

サイコロ鬼をしよう



X・・・鬼の立つ位置

準備するもの

サイコロ 1個

帽子

笛

先生の話を開く

- ・赤、青、黄色の場所を確認する
- ・ルールを開く
 - サイコロの目を見る
 - サイコロの出た目と同じ場所に逃げる
 - 鬼に捕まったら鬼の家に入る
- ・サイコロの色と逃げる場所の確認をする

教師が鬼になりサイコロ鬼をする

- ・サイコロの目を見て出た目と同じ場所に逃げる
- ・鬼に捕まらないよう素早く逃げる
- ・捕まったら鬼の家に入る

数回続けたあと、教師の周りに集まる

- ・捕まらなかった幼児に拍手する
- ・鬼に捕まらないようにするにはどうしたらいいのか話し合う
- ・鬼の交代について話し合う

幼児が鬼になりサイコロ鬼をする

(鬼の幼児)

- ・帽子をかぶる
- ・サイコロを転がす
- ・出た目の色を言う
- ・逃げる幼児を追い捕まえる

(逃げる幼児)

- ・出た目の場所へ逃げる
- ・素早く逃げる
- ・捕まったら鬼の家に入る

(捕まった幼児)

- ・逃げている友達を応援する

鬼を交代して繰り返し遊ぶ

考察

サイコロ鬼を何度か経験して、逃げたり、捕まえたりすることを楽しむ幼児が増えてきた。

中には、鬼になりたくないと言って泣いてしまう幼児もいたが、鬼遊びの経験を重ね、より楽しい鬼遊びができるように心がけたい。

	① 運動技能に関して体験するもの (動きの事例)	② 運動能力に関して育つもの	③ 共有するイメージが生まれる心 措に関するものや表現力 (発想、感覚、感性、きらめき など)	④ 集団の中で育つもの (人とのかかわり に関するもの)	⑤ その他 (他の領域との 関連について)
D 集団による運動遊び	走る 追う 逃げる 捕まえる 身をかかわす	敏捷性	捕まえよう 逃げよう どうしたら捕まえることができるか(逃げるができるか)	鬼遊びを通して 友達とのかかわりが広がる	

事例D-5 オセロゲームをしよう (第二幼稚園 年長児 きじ組 男13名 女9名)

ねらい | カードを素早くめくるおもしろさを味わう | ルールを守りゲームを楽しむ

ルールについて話を聞く

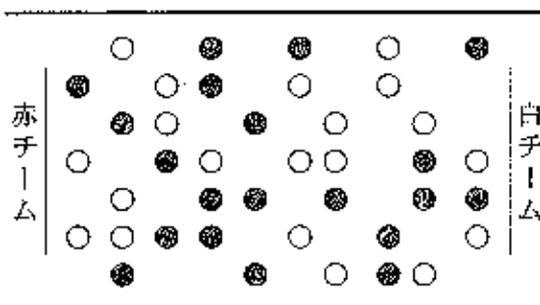
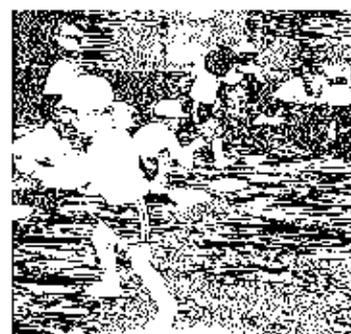
ゲーム開始

- ・赤白チームに分かれスタートラインに並ぶ
- ・自分のチームのカードを並べる
- ・笛の合図で相手チームのカードを裏返す
赤チーム——白を赤に裏返す
(白チーム——赤を白に裏返す)
- ・笛の合図でスタートラインに戻る
- ・カードの数を数える
- ・勝敗を決める

繰り返し遊ぶ



準備するもの
オセロの絵くじ
赤白帽子
笛
オセロカード
(赤40枚 白40枚)
得点表



考察

2チームに分かれ、自分のチームの色のオセロカードが多い方が勝ちである。

人数とオセロの枚、空間の広さ、チームの力関係がポイントとなる。ゲーム数を重ねる度、勝つ為の作戦が生まれたりチーム意識も高まる。徐々に空間を室内から戸外へと広げるとよりゲームが楽しめる。ルールが簡単でチーム意識の育つ5才児ならではの活動である。

	① 運動技能に関して体験するもの (動きの事例)	② 運動能力に関して育つもの	③ 共有するイメージが生まれる心 情に関するものや表現力 (発想、感覚、感性、きらめき など)	④ 集団の中で育つもの (人とのかかわりに関するもの)	⑤ その他 (他の領域との 関連について)
り 集団による運動遊び	走る めくる	瞬発性 敏捷性	相手チームの後ろに回り、オセロをひっくり返す 両手で2枚同時にひっくり返す 相手チームより早くオセロをひっくり返す	作戦を立てる	

事例D-6 王様ジャンケンをしよう (ひばり幼稚園 年長児 男11名 女12名)

ねらい ジャンケンの勝敗を楽しみながら友達とかかわって遊ぶ。

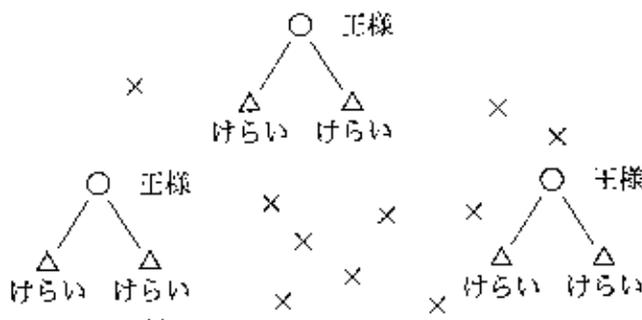
活動について

ジャンケン陣取りと、ジャンケンいす取りなどジャンケンを取り入れた遊びを喜んでする姿が見られる。幼児達の好きなジャンケン遊びに、はしご、トンネルなどを加えて、自分達で迷路を作り、勝ち負けを楽しみながら友達と一緒に遊ぶ楽しさを味わわせたい。

王様ジャンケンをしよう

- 島やはしご、トンネルを置いて迷路を作る。
- 役を決める。

- | | | | |
|-----|---|--------------|-----------------|
| 町の人 | } | ひばり島でジャンケン | |
| 王様 | | カードをもらう | |
| けらい | | 自分の島へ行き冠をかぶる | |
| | | | 自分の島へ行き三角帽子をかぶる |



王様ジャンケンをする

(町の人)

- ジャンケンカードを持って、はしごトンネルなどの迷路を通り、島へ行く。

(王様・けらい)

- 島の前に座り、町の人に来るのを待つ。

(町の人)

- ジャンケン① けらいとジャンケンをする
- 勝つ 王様とジャンケンができる。
 - 負ける 別の島へ行く。

(けらい)

- 町の人とジャンケンをする。
- 勝つ 「別の島へ行け」と言う。
 - 負ける 「王様とジャンケンしてもよい!」と言う。

ジャンケン② 王様とジャンケンをする。

- 勝つ シールをもらう。
- 負ける カードに×が書かれる。

(王様)

- 町の人とジャンケンをする。
- 勝つ カードに×を書く。
 - 負ける シールを渡す。

- いろいろな迷路を通り、別の島へ行く。
- 新しい島のけらい・王様に挑戦する。

- 町の人に来るのを待ち、来たらジャンケンをする。

5つの島のシールが集まったら大王様(教師)より金メダルがもらえる。

役を交代して繰り返し遊ぶ

考察

- ・グループごとに島作りをしたり、迷路の道に障害物（はしご・トンネルなど）を置いたりする時に「こっちに置こう。」「ここの方がいいよ。」と友達と相談しながら設定していく姿が見られ自分達で環境を作っていくことをとても楽しんでいました。
- ・町の人になりいろいろな島へ行く時に、どの道へ行こうか考え、はしごやトンネルなどの障害物を通ることを楽しみ、はしごは立って渡ったり、手をついて渡ったりとそれぞれの工夫が見られた。
- ・けらいに勝たないと王様に挑戦できないルールがわかっているので負けた時にはとてもくやしがりながらも次の島へ行き、友達とジャンケンすることを楽しんでいました。また役を交替することで、いろいろな役になったのジャンケンを楽しむことができた。

	① 運動技能に関して体験するもの (動きの事例)	② 運動能力に関して育つもの	③ 共有するイメージが生まれる心情に関するものや表現力 (発想、感覚、感性、きらめきなど)	④ 集団の中で育つもの (人とのかかわりに関するもの)	⑤ その他 (他の領域との関連について)
D 集団による運動遊び	<ul style="list-style-type: none"> ・バランスをとる（はしご） ・くぐる（トンネル）（鉄棒） ・ケンパでとぶ（プラポイント） 	平衡性 柔軟性	<ul style="list-style-type: none"> ・ジャンケンに勝ってうれしい ・負けてくやしい ・どの道が近いか考える ・いろいろな道に挑戦しよう ・渡り方を考える 	<ul style="list-style-type: none"> ・何回も挑戦し、ジャンケンをする ・いろいろな役になってジャンケンをする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・自分達で遊びの場を設定する

事例D-7 オセロゲーム大会をしよう

(第三幼稚園 年長児 ぞう組 男12名 女17名)

ねらい みんなで考えたルールを守り友達と一緒にオセロ大会を楽しむ。

活動について

ト字鬼や、ドンジャンケン、オセロゲームなど、ルールのある遊びをクラスのほとんどの幼児が喜んで遊んでいた。遊び込んでいくにつれ、遊び方を工夫したり、ルールを付け加えたりして遊びが楽しめるよう友達と話し合う姿も見られた。その中でもオセロゲームには、とくに興味をもち、自分達でゲームをすすめ、遊びをより楽しくして遊びたい幼児の思いを汲み取りオセロゲーム大会をしようと提案したところ、対戦表など必要なものを作ったり、おもしろルールを決めたりした。

オセロゲーム大会をしよう

話を聞く

- ・オセロゲーム大会の進め方を話し合う
- ・おもしろルールカードの話をする
- ・くじ引きをしてチームを決める
(4チーム)
- ・対戦表をみて、対戦の順番を知る

(遊戯室)



- (おもしろルール) オセロゲームをもっと楽しくするルールを話し合い付け加える
- ・手をつないでする — チームの人と2人組になり、手をつないだまま(走る、ひっくり返す、相手をひっぱり動かす)オセロゲームをする。
 - ・スタートラインをかえる — スタートの位置を変えてオセロゲームをする (走る、はう、ひっくり返す)
 - ・3回まわってスタートする — スタートラインでも3回まわった後にオセロを(まわる、走る、ひっくり返しに行く、ひっくり返す)
 - ・ハイハイをして動く — 四つばいになったまま動きオセロゲームをする。(はう)
 - ・足でめくる — 手をつかわず足だけを使ってオセロをひっくり返す。(走る、歩く、とぶ、足でひっくり返す)
 - ・ラッキーナンバー — オセロゲームをした後、ラッキーナンバーをゲット(走る、ひっくり返す)していたチームにプラス5枚が加わる。

がんばるんるん体操をする

オセロゲームをする

- ・オセロを並べる
- ・おもしろルールカードを見る
- ・笛の合図でオセロをひっくり返す
青チーム→赤を青にひっくり返す
赤チーム→青を赤にひっくり返す
- ・笛の合図でやめ、元の所へ戻る
- ・各色のカードを集める
- ・数をかぞえて勝敗を決める

(交替する)

審判をする

- ・おもしろルールカードを選ぶ
- ・スタートの笛を吹く
- ・60秒後にストップの笛を吹く
- ・オセロの数をかぞえ勝敗を言う
- ・対戦表(2)に勝ち負けの印を付ける

応援する

- ・応援席に座ってゲームを見る
- ・応援する
- ・休息をとる

表彰式をする

- ・順位を決める
- ・ペンダントをもらう

(準備物)

- ・オセロ各色 20枚
- ・笛
- ・キッチンタイマー
- ・対戦表 1, 2
- ・チーム別 カラー帽子
黄 8 オレンジ 8
緑 8 紫 8
- ・おもしろルールカード
- ・ペンダント

(対戦表1)

- ① 1 vs 2
- ② 3 vs 4
- ③ 1 vs 4
- ④ 3 vs 2
- ⑤ 1 vs 3
- ⑥ 2 vs 4

(対戦表2)

	1	2	3	4
1				
2				
3				
4				

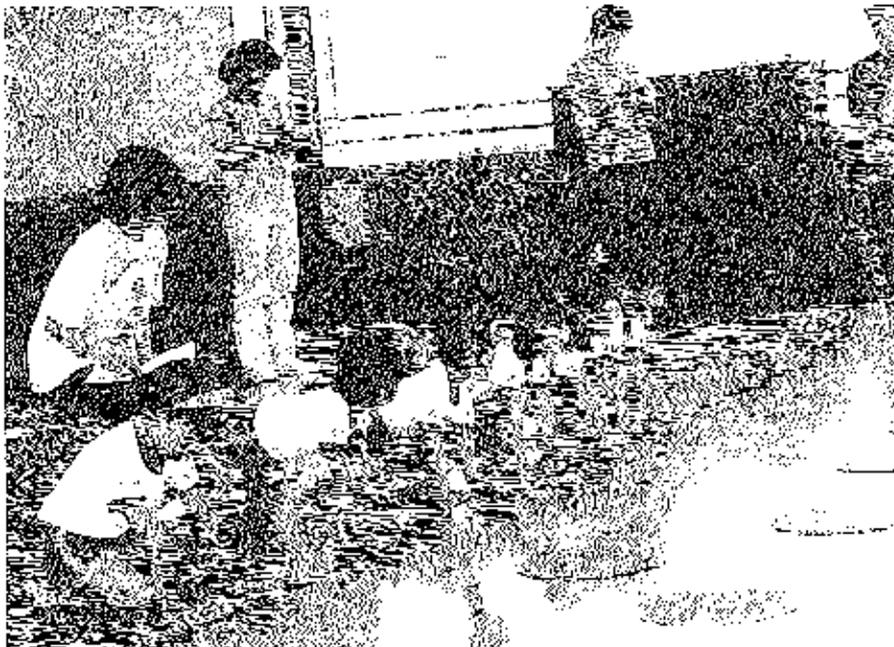
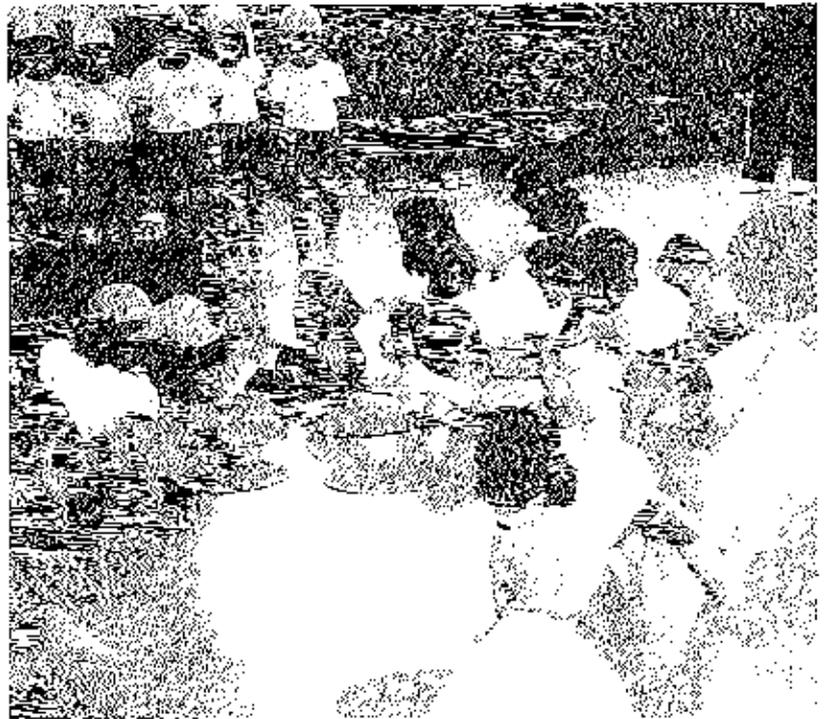
3かいまわ
てスタート
オスる



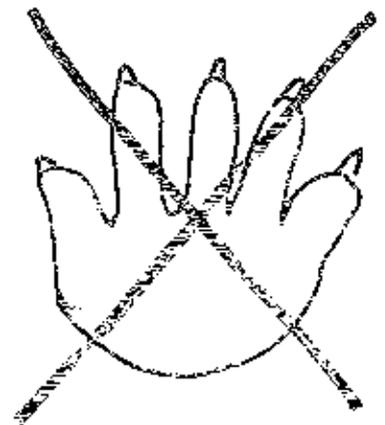
ハイハイが
すすむ



ておっかいで
オセ回を
うらがえす



ておっかい
で
うらがえす。



考察

・オセロゲーム大会をより楽しくする為に、みんなで考えたおもしろルールは、ゲームに変化をつけながら遊びを進めたことで、幼児達もより興味を持ち同じチームの友達と考えを出し合ったり、力を合わせたりしながら大会を盛り上げていくことが出来たと思われる。

・色々なルールを付け加えてゲームをする中で、一枚でも多くひっくり返そうとする意欲から体全体を素早く動かしたり手足をうまく使ったりしながら動くことができた。

	① 運動技能に関して体験するもの (動きの事例)	② 運動能力に関して育つもの	③ 共有するイメージが生まれる心情に関するものや表現力 (発想、感覚、感性、きらめきなど)	④ 集団の中で育つもの (人とのかかわりに関するもの)	⑤ その他 (他の領域との関連について)
D 集団による運動遊び	走る めくる はう バランスをとる まわる	・瞬発力 ・協応性 ・スピード	・勝ってうれしい ・負けてくやしい ・頑張ろう ・どうしたらたくさんめくれるか考える	・友達のチームを応援する ・作戦を話し合う ・チームで交替して審判をする	・自分達で大会をすすめる



事例D-8 変形丸鬼をしよう (第五幼稚園 年長児 さくら組 男16名 女11名)

ねらい 遊び方を工夫して、友達と一緒に丸鬼を楽しむ (・素早く逃げる ・鬼に捕まらないよう
円の形や場所を工夫する ・鬼は協力して捕まえる)

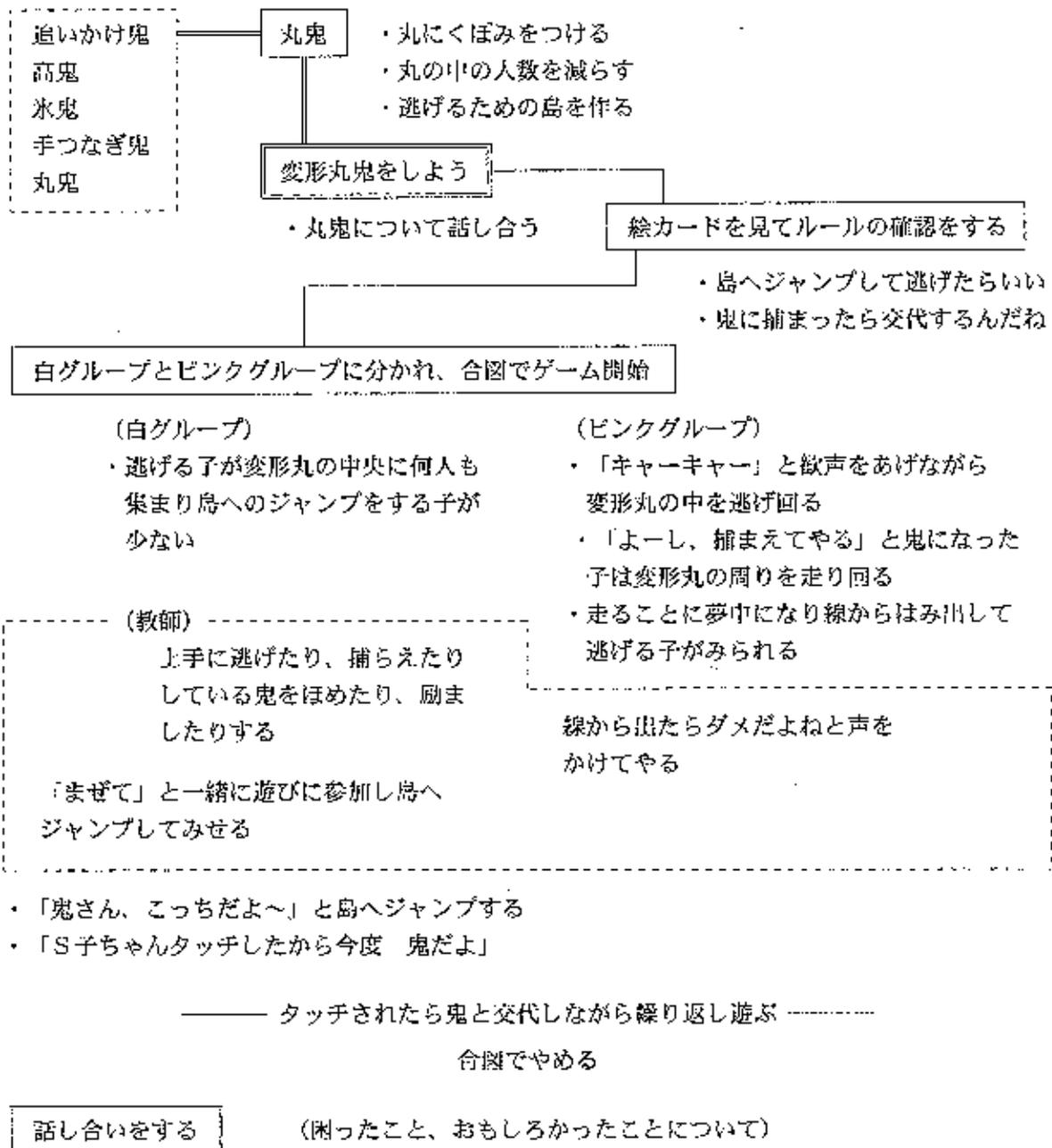
活動について

鬼ごっこは、どの子も興味を示し「高鬼」「氷鬼」「丸鬼」など数人で繰り返し遊んでいる。そこで年中のときからよく遊んでいた丸鬼をみんなでルールを考えながら遊ばせたいと思う。この遊びを通して友達と遊ぶおもしろさやかかわりを広げたい。

鬼遊び年間計画	学期	1	2	3
---------	----	---	---	---

- ・丸鬼
- ・高鬼
- ・はじめの一步
- ・ねことねずみ
- ・ドンジャンケン
- ・宿かえ鬼
- ・ジャンケン鬼
- ・開戦ドン

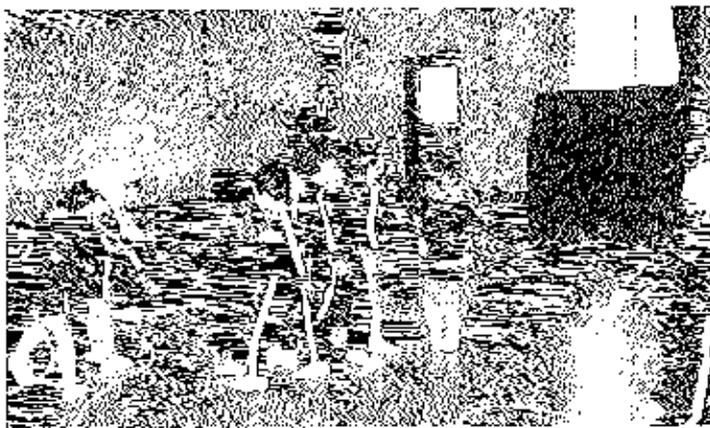
全体計画



考察

- ・逃げ場所としての島作りは、幼児から出たアイデアだったので、ルール説明の時に島へジャンプしながら逃げてもいいことを伝えるととても興味を示して喜ぶ子が多く見られた。
- ・2グループに分けたことによって変形内を逃げる子の人数が少なくなり、動きまわりやすかったようだ。白グループは、女の子が多かったためか、捕まらないよう変形内の中央あたりにたまりがちで、鬼が捕まえられず遊びが停滞しがちだった。教師が遊びに参加して島へのジャンプする方法を知らせると遊びに活発さが見られるようになり逃げることを楽しむようになった。
- ・遊びを進めているので十分に把握しきれず、後の話し合いでは、ゲーム中の幼児のトラブルがよく聞かれた。

	① 運動技能に関して体験するもの (動きの事例)	② 運動能力に関して育つもの	③ 共有するイメージが生まれる心 情に関するものや表現力 (発想、感覚、感性、きらめき など)	④ 集団の中で育つもの (人とのかかわりに関するもの)	⑤ その他 (他の領域との 関連について)
D 集団による運動遊び	<ul style="list-style-type: none"> ・走る ・身をかかわす (前後左右) ・手をのぼす 	瞬発力 敏捷性 柔軟性 平衡性	<ul style="list-style-type: none"> ・鬼に捕まらないかなとスリル感を味わう ・鬼から逃げることをより楽しむために島を作る 	<ul style="list-style-type: none"> ・鬼同士協力して友達を捕まえる 	



事例D-9 転がしドッジボールをしよう

(ひばり幼稚園 年長児 つき組 男10名 女17名)

ねらい 素早くボールをあてたり、ボールにあたらないよう逃げたりする

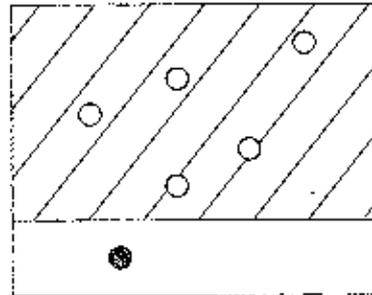
活動について

- 5 mからの的に投げ入れる ----- 男児4~5人
- 3 m " ----- 男児、女児2~3人
- 2 m " ----- 女児

昼食後、ボールを持ってのあて遊びをしている。ボールを投げることが下手な幼児は、足をそろえて腕だけで投げているので遠くまで届かない。そこで投げ方の指導をすると上手に投げれるようになった。

インベーダー転がしドッジをする

- ・ ④保育者が転がすボールにあたらないように斜線内を逃げる
- ・ ボールにあたった幼児は斜線外に出て応援する(ボールを2個にする)
- ・ ボールにあたらなかった幼児に拍手する



- ・ わざとあたろうとする幼児がいる
- ・ 壁や遊具にさわって遊ぶ
- ・ ボールにさわらないがうれしそうである

----- 何回か繰り返す -----

- ・ ○ボールにあたらないよう上手く逃げれるようになる

転がしドッジボールをする

- ・ 5 mの円の中に幼児たちが全員入り、円の外から保育者がボールを転がす。ボールにあたらないよう逃げる
- ・ ボールにあたった幼児は応援席につく

広い場所から狭い場所に移ったので上手く逃げれない
円からはみだして逃げる幼児が多い
友達の後で隠れて逃げる幼児もいる
ボールを見ないで逃げている

- ・ ○幼児が鬼になる(鬼3人)

(鬼)

ボール転がしあてる
鬼同士ボールを取り合いっこする
転がすボールに勢いが無い

(逃げ手)

円の中を素早く逃げる
あたったら応援席について友達を応援する

楽しくゲームをするにはどうしたらよいか話し合う

- ・ ボールをしっかり転がす
- ・ 鬼の位置(範囲)を決める
- ・ 5 mの円では狭い6 mにする c t c.

考察

インバーダドッジをして、うまく逃げる事ができるようになったので、転がしドッジボールをした。今まで広い場所を逃げていたのでボールにあたらなかったが、狭い空間でのドッジボールは逃げるのが難しい。ボールをよく見て逃げればあたらないことを実践をとおして実感している。ボールをあてる幼児はよく人の動きを見て転がすことを知ったようである。

	① 運動技能に関して体験するもの (動きの事例)	② 運動能力に関して育つもの	③ 共有するイメージが生まれる心情に関するものや表現力 (発想、感覚、感性、きらめきなど)	④ 集団の中で育つもの (人とかかわりに関するもの)	⑤ その他 (他の領域との関連について)
D 集団による運動遊び	走る 身をかかわす (小さくなる) (とび上がる) 投げる 転がす	敏捷性 協応性 腕力 巧緻性	ボールにあたらないように逃げるスリル感を味わう ボールを持っている人の動きに注視する 逃げる相手の予測をして転がすようにする	友達と一緒に楽しむ	



事例D-10 はさみドッジボールをしよう

(ひばり幼稚園 年長児 つき組 男10名 女17名)

ねらい わらってボールを投げたり、ボールの動きを見て逃げたりする

活動について

ボール遊びが好きで「ころがしドッジボール」など、友達を誘って楽しんでいたのでさらに逃げることや身をかかわして遊ぶ楽しさが増すようスピード感のある投げるドッジに発展させ、ルールを守って友達と遊ぶことを楽しませたい。

はさみドッジのルールを聞く

(逃げ手)

- ・ 鬼の投げるボールにあたらないように逃げる
- ・ 陣地から出ない

(鬼)

- ・ ボールを投げて逃げ手にあてる
- ・ 陣地から出ない

(鬼の交代)

- ・ ボールにあたったら鬼になる
- ・ ボールであてたら逃げ手になる

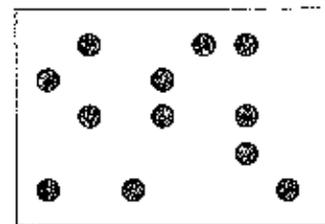
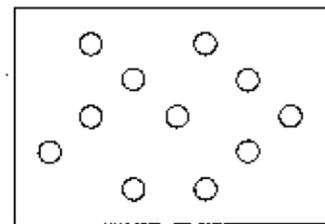
鬼を決める

はさみドッジボールをする

- ・ 鬼2人と逃げ手に分かれる

準備するもの

- 帽子 (4)
- ボール (2)
- 笛



(鬼)

陣地内の逃げ手に
ボールをあてる
ねらって投げる
力一杯投げる
ボールを拾ってすぐ
投げる

(逃げ手)

ボールにあたらない
よう逃げる
走って逃げる
ボールをよく見て
よける
しゃがんでよける

鬼と逃げ手の交代

(鬼)

- ・ あてたら逃げ手になる

(逃げ手)

- ・ あてられたら鬼になる

帽子を渡す

考察

一人でのボール遊びから、グループでのボールゲームにとっても期待して、始める前から張り切っていた。はじめは、投げる力のある幼児を鬼にしたので、スムーズにゲームが展開した。最後まで、逃げた幼児は得意そうに身をかわすことを友達に見せている。そのうち、鬼になりたがる幼児も出てきて、あてるおもしろさを楽しんでいる。

	① 運動技能に関して体験するもの (動きの事例)	② 運動能力に関して育つもの	③ 共有するイメージが生まれる心情に関するものや表現力 (発想、感覚、感性、きらめきなど)	④ 集団の中で育つもの (人とのかかわりに関するもの)	⑤ その他 (他の領域との関連について)
① 集団による運動遊び	走る 身をかわす 投げる	走力 敏捷性 巧緻性 瞬発力	ボールにあたらないよボールをよく見よう 高いボールはしゃがむといいよ 低いボールはジャンプすればいい ボールにあたったらどうしよう	チーム同士の助け合い グループ意識が生まれる	



事例D-11 クラス対抗サッカーゲームをしよう

(第一幼稚園 年長児 こすもす組 男7名 女13名)
つつじ組 男8名 女12名)

ねらい グループ毎に協力してサッカーを楽しむ。また、隣のクラスとの対抗戦を楽しむ
友達と作戦を考えあったり、応援したりして、ゲームを楽しむ

活動について

ワールドサッカー大会が開催されたことで、子供達はボール遊びの中でもサッカーに強い関心をもつようになった。登園した子供から園庭に出てボールを蹴ったりしている。幼児サッカー大会なども開催され、ますますサッカーが盛んになりクラス全体が簡単なルールを理解している。そこで隣のクラスを誘ってサッカーゲームをすることになった。

2クラスが集まりグループ毎（1チーム5名）に座り順番を決める

☆男子

黄チーム：緑チーム
青チーム：黄チーム
緑チーム：青チーム

★女子

赤チーム：青チーム
緑チーム：ピンクチーム
赤チーム：緑チーム
青チーム：ピンクチーム

サッカーゲームをする

応援する

- ・試合前の挨拶
- ・キーパーはゴール前で立つ
- ・ボールを蹴ってゴールにシュートする
- ・コートから出たボールは審判員（保育者）の指示に従う
- ・ボールをもらったら仲間をみつけパスする
- ・ゲーム時間は5分

交代してゲームを続ける

- ・勝敗表を見る
- ・勝ったチームに拍手する

考察

一つのクラスだけでゲームをしていたので、隣のクラスとの対抗戦には期待とちょっぴり不安があり、はじめはとても騒がしくルールの確認に時間がかかった。ゲームを続けていくうちにグループ毎のまとまりもできて、パスを見逃すことも少なくなった。中にはグループにいただけで満足している様子であったり、どうしても勝ちたいと頑張りすぎる幼児もいる。男女別にしたが男子は男子のゲームに、女子は女子のゲームに関心をもって応援していた。

- ・男子チームは、杯の大会でチームを組んだメンバーがそのまま遊び仲間となり、日頃からサッカーを楽しんでいる。一人一人の良さを認め合いながら自分達でポジションを決め、勝つための作戦を練ったり声をかけ合いながらボールを回すなど得点に結びつけようと積極的にボールにかかわっていた。
- ・女子チームは体力が増し、ボールに対する集中力、ラインぎわまであきらめず追いかける根気強さが見られるようになった。どの子もルールをよく理解できていることで、トラブルもほとんど見られず、審判の指示にもすばやく反応し、ボールを回すことができたと思われる。

	① 運動技能に関して体験するもの (動きの事例)	② 運動能力に関して育つもの	③ 共有するイメージが生まれる心情に関するものや表現力 (発想、感覚、感性、きらめきなど)	④ 集団の中で育つもの (人とのかかわりに関するもの)	⑤ その他 (他の領域との関連について)
D 集団による運動遊び	走る 蹴る 受ける 投げる	敏捷性 平衡性 巧緻性 瞬発力	早くパスしないと取られるよ 相手チームがいない方へパスしよっと こっちこっちと見方に声をかける ルールのある遊びをみんなで工夫する	グループの意識が強くなる 自分のクラスが勝つと共に喜ぶ	

ねらい 気の合う友達と目的を持って自分たちの遊びを進める

活動について

気の合う友達と遊ぶ中で、自分の考えを出したり相手の気持ちを感じ取ったりすることや、遊びのルールを守ることにより楽しい遊びが展開することを知ってもらいたい。また、目的に応じて遊具や用具、素材を選択し、遊びを楽しくすることを知ってもらいたいので、いろいろなルールのある遊びが友達と繰り返し遊べるような場を用意していきたい。

気のあった友達と、遊びを進めていく

いろいろな素材に興味を示し
自分なりに工夫して遊ぶ

ルールのある集団遊びをする

- ・ジャンケン汽車ぼっぼ
- ・フルーツバスケット
- ・ジャンケン陣取り
- ・しっぽとり
- ・かくれんぼ

- ・転がしドッジボール

身近な自然に親しむ



予想される幼児の遊びと環境の構成



保育室

- ・どのように遊びを進めて行きたいのか探りながら援助していく
- ・幼児が作り出した遊びでの発想や工夫を認め遊びを盛り上げる

運動場

砂場

- ・用具や手を使って砂や水の感触を十分味わいながら遊ぶ姿受け止める

サッカー

- ・保育者も一緒に遊びながらゴールできた喜びを共感する

- ・幼児それぞれの遊びの続きをしようとする姿を認める
- ・友達と共通の目的をもって取り組んでいる姿を認め、必要に応じて相談にのったり、アドバイスをする
- ・自分の思いを話したり、友達の話の聞いたりして遊びの工夫をしている場面をとらえ、より遊びが楽しくなるよう援助する
- ・トラブルが生じた場合はできるだけ自分たちで解決できるよう見守り必要に応じて仲立ちする
- ・なかなか遊びに参加できない幼児には遊びに入るきっかけ作りをしていく

サッカー遊びの仲間達

- ・ボールをもって園庭でサッカーを始める
- ・2チーム（Jチーム5人）に分かれる（黄色の帽子チーム、青色の帽子チーム）
- ・保育者の審判で始める

トラブル発生！①・・・グラウンドが広すぎてきりがない

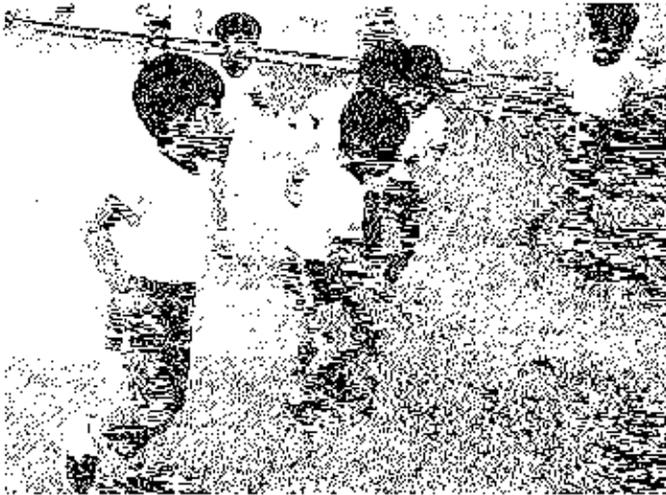
保育者 白線引きでコートをつくる

トラブル発生！②・・・青チームばかり点数が入る

保育者 チームメンバーの入れ替えを促す

トラブル発生！③・・・ボールが柵を越え田んぼに飛んでいった

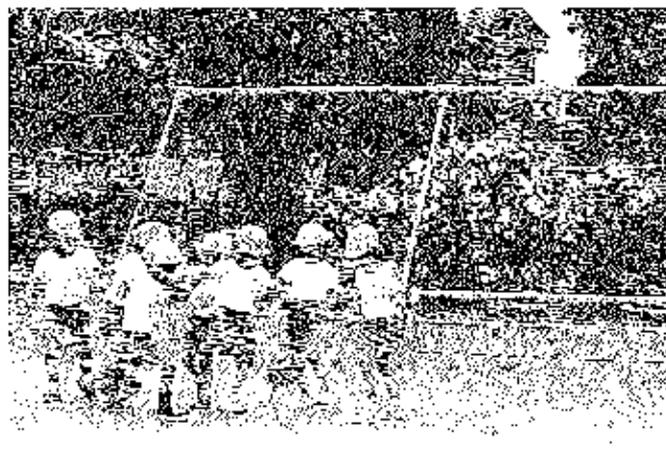
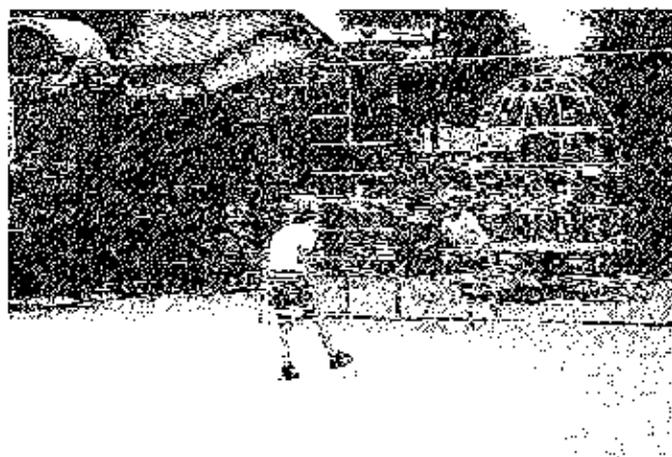
子供達 急いで柵越えしボールを



考察

登園まもなく当番活動を終えた子供達はそれぞれ好きな遊びに入っていた。保育室では積木で遊んだりお絵かきしたり、ままごとをしたりして遊んでいる。砂場ではトンネル作りに夢中の子供がいる。園庭ではボールを蹴っている子供に仲間が数人集まってサッカーをしようと言うことになった。人数が同じになるように友達を誘ってサッカーが始まったが、はじめの合図をしてほしいとやってきた。途中でトラブル①②③と発生したがその時々には子供達の様子を見て対処した。園庭を越え田んぼにボールが飛んでいったとき、素早くボールを取りに行ったが、その時、柵を越える面白さを知ったようである時々休みを入れるよう指示した。

	① 運動技能に関して体験するもの (動きの事例)	② 運動能力に関して育つもの	③ 共有するイメージが生まれる心情に関するものや表現力 (発想、感覚、感性、きらめきなど)	④ 集団の中で育つもの (人とのかかわりに関するもの)	⑤ その他 (他の領域との関連について)
D 集団による運動遊び	走る 蹴る 身をかかずよじ登る 飛び越える 飛び乗る	持久力 敏捷性 巧緻性 協応性 柔軟性	ボールは早くパスした方がいい ラインを引いてコートをはっきりさせよう ゴールの場所が同じでないので交代してほしい 田んぼにボールが飛んだ「大変だ」「早く取りに行かなくては」「柵を乗り越えるのは簡単簡単」	グループ意識が芽生える 下田地の作戦に耳をかす 自分の思いを受け入れてもらう	環境とのかかわり(自然) 数量に関して(点数表)



まとめ

附属幼稚園の教育課程の中から望ましい運動遊びの活動例を基に運動遊びを展開し、豊かなイメージと期待感をもたらす環境づくりを検討し実践した結果をもとに考察する。

A（身体表現遊び）

A（身体表現遊び）から育つ内容を考慮して（a-1）いろいろな運動の経験、発見、工夫を通しての表現遊び、（a-2）自分の興味・関心のあるものを表現する表現遊び、（a-3）リズムにのった動きを通しての身体表現に分けて考察することにより、遊びの展開や指導のポイントに見通しがもてた。また、保育者は活動から予測される動きのイメージを図式化して実践することにより、活動の発展、展開を楽しむ余裕がもてる。幼児は見たこと、考えたこと、イメージしたことなど実感したことにより、遊びの中で鮮明に表現することができる。題材の様子を表したり題材を動きで表したりすることができるのは、心情が動きを活発にしているとともに動くことで思いや考えが湧き出てくるのではないだろうか。心の動きがそのまま運動になりそれ以上の工夫もするようになる。題材から広がるイメージは他の領域と深くかかわり、その経験が動きを豊富にさせている。

B（遊具・器具を使った運動遊び）

移動遊具で遊ぶとき、ただ遊具を組み合わせて遊ぶことより、共通のイメージ（ひとつの物語等）を持つことで友達と一緒にその世界に入ることができる。日頃、何気なく利用している運動遊具も、物語の世界に入ると山になったり、谷になったりして、活動も活発になる。挑戦する意欲も増し、友達と協力する姿も見られる。絵本（物語）の世界に入り跳ぶ、走る、くぐる、渡る、飛び上がる、飛び降りる、回る、ぶら下がる、降りる、転がるなど、いろいろな運動を体験することにより、想像する心と動きを主体的にひろげることができるといえよう。

C（個人による運動遊び）

一人一人が（C-①）固定遊具などで自由に遊んでいてもいろいろな運動体験ができる。それが友達とかかわりながら行うことで、より楽しい遊びになることを知る。例えば太鼓橋にぶら下がったりその上を渡ったりするとき、下に川が流れているとかお話を作りながら友達と遊んだり、ジャングルジムに髑髏のマークを描いた旗をつけるだけでジャングルジムが海賊船になり、園庭全体が海であり、風は嵐になったり向こう側のブランコや滑り台が敵になったりして子どもたちのイメージはどんどん膨らんでいく。また（C-③）縄跳びなど一人で跳ぶことも楽しいが友達と組んでリズムカルに動くことができたり、（C-②）ケンパ遊びも友達と跳んでいる様子からリズムを感じたり、新しい跳び方の発見や工夫につながる。（C-④）のオリエンテーリングも幼稚園の近所にある神社までの散歩コースにいくつかの仕掛け（＝クイズ）があることで単なる散歩も友達と一緒に考えたり、見つけたりすることで、ワクワクドキドキ感を味わい、共に喜びを持つことができることから、一人一人の運動も仲間同士で行うことに個性をいかしつつより楽しさも増大する。

D (集団による運動遊び)

幼児期に集団で行う運動遊びとして鬼遊び、ゲーム、ボール遊びを取り上げた。集団による運動遊びは、はじめての社会的行動として、意味をもっている。とりわけ、保育者の識見と支援は重要である。(D-⑧)変形丸鬼では、保育者の働きかけが、子どもの姿から、その場、その場に応じて無理なくあらわれている。保育者は年間計画の中から子どもの発達段階にあわせ、全体計画を見通している。集団遊びでは友達と動きまわることにより機敏性や判断力が養われ、仲間作りをすることで、自主性の芽生えもでてくる。また、遊びをすすめていくうちに、ルールの理解もよくなり、遊びに工夫がみられるようになる。このことは、「人とのかかわりをもつ力を育成する」ことにつながる。(D-⑤) (D-⑦)のオセロゲームはカードをめくるゲームであるが(D-⑦)はカードをめくるまでの条件が複雑になっている。この時期の集団遊びのルールは子ども同士から生まれたルールなのでその集団ならではのルールになる。共通のルールとして成立するものもあるが必ずしもそうではない。同じ幼稚園内でも集団ごとにルールが変わることを理解しておく。

総合的な保育の在り方を求めて

幼児が運動遊びを行う動機は、動きたい・知りたい・試したい・うまくなりたい・強くなりたい・友達と一緒に遊びたいという欲求を充足させるために行うのである。運動遊びを通して子どもたちは運動能力以上に心育、知識、人とのかかわり、環境とのかかわりなど、たくさんのことを学び発見している。身体的活動により、からだづくり(感覚、器官、脳、内臓、皮膚、血管、筋肉、骨、姿勢)、動きづくり(身のこなし、素早く動く、続けて動く、手、足の動き)運動の発展がみられ、それにともなう精神的活動として仲間づくり、喜び・楽しみ作り、創意工夫、約束事づくりなどが育ち、動きから知的能力を、知的能力から動きの発展をと相互に深く関係して成長発達している。いわば、成人の社会生活と等しい。個性を生かし、社会的人間として、人と関わり、社会を育む行動を体験する場であるとみられよう。このことから、保育者は運動遊びを展開するとき、絵本、音楽的活動、造形、自然事象の観察、動植物からの刺激など他の領域へも多くの影響をあたえることを理解し、①五感を通じた直接体験、感動体験を生かす。②環境を生かす。③一人一人を生かす。④友達を生かす。等、幼児が主体的に生活する中で豊かな感性や表現力を育む援助を惜しまない“総合的な見通し力をもったカリキュラムと保育の実際の研究”が必要となると考察された。

追記

本研究は（社）日本女子体育連盟の推薦により（財）ミズノスポーツ振興会から研究助成を受けまとめることができました。このような機会をいただいたことに対して大変有り難く思っております。ありがとうございました。

また、お茶の水女子大学名誉教授 松本千代栄先生にはこれまで直接、間接にご教示・啓発を賜りましたが、今回幼児の運動遊びの実際を見ていただき現場での適切なご助言・ご指導をいただきましたこと、研究・教育の両面にわたり深く感謝申し上げます。

この研究により、幼児の運動遊びは成人の社会生活と等しい体験をする場としてその価値を再認識し、ひいてはこの研究の意義（重要性）を十分に生かす取り組みを続け幼児の運動遊びに一石を投じることができれば幸いです。

研究者 石沢宣子

研究指導助言者 松本千代栄先生（お茶の水女子大学名誉教授）

共同研究実践者

附属第一幼稚園 ○干場和子 柴田郁子 西野倫子 木森みゆき 西田尚代 中田祥都桂
吉澤正人 塚原千恵 鳥 早苗 窪田礼子

附属第二幼稚園 ○奥田美代子 小林孝子 柳瀬明美 床サユリ 北本由香里 吉村歩美
向島景子 山下志津穂 大島美智子 鈴木友子

附属第三幼稚園 ○大浦敦子 窪田裕美子 堀 幸枝 井端延吉 古村枝里 早戸真寿美
市山智慧美 西田真母 堀田久美子 芳里美佐子

附属ひばり幼稚園 ○能町敏子 橋本文子 杉本修吾 谷口貴代 小竹里美 玉井美紀
澤田典子 楠原順子

附属第五幼稚園 ○長沢 忍 中田千津子 古谷友子 佐賀かおり 村内優美子
中尾容子 尾崎恵利子 高田優子

（○印、各幼稚園代表研究者）

参考資料として その1

運動技能(動きの事例)について

- ・歩く・・・立って、四つん這いで
・・・渡る
- ・走る・・・まっすぐに
・・・ジグザグに、追う、逃げる
- ・跳ぶ・・・高く、遠く
・・・跳び続ける
・・・方向を変えながら
- ・まわる・・・つかまってまわる
- ・よじのぼる・・・手だけで
・・・手と足で
- ・ぶらさがる・・・手だけ
・・・足だけ
・・・手と足で
- ・押す、引く・・・急に押す、引く
・・・押し(引き)つづける
- ・支える・・・手だけ
・・・手と足で
- ・くぐる、這う・・・動きながら
・・・その場で
- ・転がる・・・前後に転がる
・・・横に転がる
- ・バランスをとる・・・動く場所で
・・・不安定な姿勢で
- ・身をかわず・・・前後左右に
・・・上下に
- ・投げる、転がす・・・遠くへ
・・・的にあてる
- ・つく
- ・蹴る・・・速くに
・・・的にあてる
- ・とる
- ・まわす
- ・すべる
- ・動きの表現・リズムに合わせる

運動能力について

- ・瞬発力
- ・筋持久力
- ・平衡性
- ・柔軟性
- ・協応性
- ・敏捷性
- ・スピード感(速度感)
- ・循環器系の持久力

【教育課程】三歳児

年組	内容	目標	内容	目標	内容	目標
年中	<p>(1) 別荘に遊ぶわくわくした動物の下で可能限りの声を出る。</p> <p>(2) 祭典や舞臺遊び、他を求めた思いやりを育てる。</p> <p>(3) 遊具で遊ぶとき長柄杓がたたく音を出す。</p> <p>(4) 豊かに遊ぶことや創造性を養い、進んで大勢で遊ぶ能力を育てる。</p> <p>(5) 社会生活に必要な言葉や態度を身につける。</p>	<p>一週(4・5月)</p> <p>二週(6・7・8月)</p> <p>三週(9・10月)</p> <p>四週(11・12月)</p> <p>五週(1・2月)</p>	<p>園庭やホール等</p> <p>【自分の意思を話すことができる場】</p> <p>友達と一緒に遊ぶこと</p> <p>友達と一緒に遊ぶこと</p> <p>園庭やホール等</p> <p>遊びに集中し興味を維持していく時期</p>	<p>① 別荘に遊ぶわくわくした動物の下で可能限りの声を出る。</p> <p>② 祭典や舞臺遊び、他を求めた思いやりを育てる。</p> <p>③ 遊具で遊ぶとき長柄杓がたたく音を出す。</p> <p>④ 豊かに遊ぶことや創造性を養い、進んで大勢で遊ぶ能力を育てる。</p> <p>⑤ 社会生活に必要な言葉や態度を身につける。</p>	<p>① 別荘に遊ぶわくわくした動物の下で可能限りの声を出る。</p> <p>② 祭典や舞臺遊び、他を求めた思いやりを育てる。</p> <p>③ 遊具で遊ぶとき長柄杓がたたく音を出す。</p> <p>④ 豊かに遊ぶことや創造性を養い、進んで大勢で遊ぶ能力を育てる。</p> <p>⑤ 社会生活に必要な言葉や態度を身につける。</p>	<p>① 別荘に遊ぶわくわくした動物の下で可能限りの声を出る。</p> <p>② 祭典や舞臺遊び、他を求めた思いやりを育てる。</p> <p>③ 遊具で遊ぶとき長柄杓がたたく音を出す。</p> <p>④ 豊かに遊ぶことや創造性を養い、進んで大勢で遊ぶ能力を育てる。</p> <p>⑤ 社会生活に必要な言葉や態度を身につける。</p>
年少	<p>(1) 遊具で遊ぶとき長柄杓がたたく音を出す。</p> <p>(2) 祭典や舞臺遊び、他を求めた思いやりを育てる。</p> <p>(3) 遊具で遊ぶとき長柄杓がたたく音を出す。</p>	<p>一週(4・5月)</p> <p>二週(6・7・8月)</p> <p>三週(9・10月)</p> <p>四週(11・12月)</p> <p>五週(1・2月)</p>	<p>園庭やホール等</p> <p>【自分の意思を話すことができる場】</p> <p>友達と一緒に遊ぶこと</p> <p>友達と一緒に遊ぶこと</p> <p>園庭やホール等</p> <p>遊びに集中し興味を維持していく時期</p>	<p>① 別荘に遊ぶわくわくした動物の下で可能限りの声を出る。</p> <p>② 祭典や舞臺遊び、他を求めた思いやりを育てる。</p> <p>③ 遊具で遊ぶとき長柄杓がたたく音を出す。</p> <p>④ 豊かに遊ぶことや創造性を養い、進んで大勢で遊ぶ能力を育てる。</p> <p>⑤ 社会生活に必要な言葉や態度を身につける。</p>	<p>① 別荘に遊ぶわくわくした動物の下で可能限りの声を出る。</p> <p>② 祭典や舞臺遊び、他を求めた思いやりを育てる。</p> <p>③ 遊具で遊ぶとき長柄杓がたたく音を出す。</p> <p>④ 豊かに遊ぶことや創造性を養い、進んで大勢で遊ぶ能力を育てる。</p> <p>⑤ 社会生活に必要な言葉や態度を身につける。</p>	<p>① 別荘に遊ぶわくわくした動物の下で可能限りの声を出る。</p> <p>② 祭典や舞臺遊び、他を求めた思いやりを育てる。</p> <p>③ 遊具で遊ぶとき長柄杓がたたく音を出す。</p> <p>④ 豊かに遊ぶことや創造性を養い、進んで大勢で遊ぶ能力を育てる。</p> <p>⑤ 社会生活に必要な言葉や態度を身につける。</p>

【三歳児の活動計画】

【教育課程】 五歳児

原目標	(1) 発見にあたりし経験の下で可視性の成長を促す。 (2) 家庭を回し、他を重んずる感じを育む。 (4) 豊かな想像や創造性を育む。 (5) 社会生活に必要の習慣を身に付ける。	(2) 想像で遊ぶくまの気持ちや行動を察し、 (3) 豊かな想像や創造性を育む。 (4) 豊かな想像や創造性を育む。	(5) 社会生活に必要の習慣を身に付ける。	(6) 社会生活に必要の習慣を身に付ける。	(7) 社会生活に必要の習慣を身に付ける。
年間目標	(1) 発見にあたりし経験の下で可視性の成長を促す。 (2) 家庭を回し、他を重んずる感じを育む。 (3) 豊かな想像や創造性を育む。	(1) 発見にあたりし経験の下で可視性の成長を促す。 (2) 家庭を回し、他を重んずる感じを育む。 (3) 豊かな想像や創造性を育む。	(1) 発見にあたりし経験の下で可視性の成長を促す。 (2) 家庭を回し、他を重んずる感じを育む。 (3) 豊かな想像や創造性を育む。	(1) 発見にあたりし経験の下で可視性の成長を促す。 (2) 家庭を回し、他を重んずる感じを育む。 (3) 豊かな想像や創造性を育む。	(1) 発見にあたりし経験の下で可視性の成長を促す。 (2) 家庭を回し、他を重んずる感じを育む。 (3) 豊かな想像や創造性を育む。
期	一期 (1・2月)	二期 (3・4月)	三期 (5・6月)	四期 (7・8月)	五期 (9・10月)
種別	遊んで遊ぶ経験の振り返り	家族に話を聞いてみる	家族関係を築く	家族関係を築く	家族関係を築く
内容	(1) 発見にあたりし経験の下で可視性の成長を促す。 (2) 家庭を回し、他を重んずる感じを育む。 (3) 豊かな想像や創造性を育む。	(1) 発見にあたりし経験の下で可視性の成長を促す。 (2) 家庭を回し、他を重んずる感じを育む。 (3) 豊かな想像や創造性を育む。	(1) 発見にあたりし経験の下で可視性の成長を促す。 (2) 家庭を回し、他を重んずる感じを育む。 (3) 豊かな想像や創造性を育む。	(1) 発見にあたりし経験の下で可視性の成長を促す。 (2) 家庭を回し、他を重んずる感じを育む。 (3) 豊かな想像や創造性を育む。	(1) 発見にあたりし経験の下で可視性の成長を促す。 (2) 家庭を回し、他を重んずる感じを育む。 (3) 豊かな想像や創造性を育む。
実施方法	遊んで遊ぶ経験の振り返り	家族に話を聞いてみる	家族関係を築く	家族関係を築く	家族関係を築く
評価	発見にあたりし経験の下で可視性の成長を促す。 (2) 家庭を回し、他を重んずる感じを育む。 (3) 豊かな想像や創造性を育む。	発見にあたりし経験の下で可視性の成長を促す。 (2) 家庭を回し、他を重んずる感じを育む。 (3) 豊かな想像や創造性を育む。	発見にあたりし経験の下で可視性の成長を促す。 (2) 家庭を回し、他を重んずる感じを育む。 (3) 豊かな想像や創造性を育む。	発見にあたりし経験の下で可視性の成長を促す。 (2) 家庭を回し、他を重んずる感じを育む。 (3) 豊かな想像や創造性を育む。	発見にあたりし経験の下で可視性の成長を促す。 (2) 家庭を回し、他を重んずる感じを育む。 (3) 豊かな想像や創造性を育む。