

保育指導案

- 1 日時 平成29年10月18日(水) 9:30~10:30
- 2 対象児 5歳児 ほし組 男児14名 女児14名 計28名
つき組 男児15名 女児14名 計29名
にじ組 男児15名 女児13名 計28名 計85名
- 3 場所 園庭
- 4 活動内容 みんなでもっと楽しく遊ぼう!~木鬼をしよう!~
- 5 子供の姿と教師の願い

《子供の姿》

これまで各クラスで様々な鬼ごっこを経験し、鬼ごっこの楽しさを味わってきた。7月頃は自分の思いが優先され、みんなで考えた遊びのルールを守れない子供もいたが、友達と遊びながらだんだんとルールを守ると楽しいことに気付いてきている。9月には運動会を経験し、好きな遊びでは、木鬼やしっぽとり、助け鬼などをしながら、他クラスの友達とも一緒に遊ぶ姿が見られ、他クラスの友達と遊ぶ楽しさにも気付いてきている。教師と遊びたいという子供もいるが、子供たちだけで遊びを進めようとしている姿も見られ、友達を応援したり、助け合ったりしながら遊ぶようになってきた。しかし、自分たちで遊びを進めているのは、一部の子供たちだけである。

特に木鬼では、9月以降、他クラスの友達と作戦を話し合う姿や、これまでの経験を基に遊びを広げていく姿も見られてきた。このような姿から、木鬼はまだまだ遊びが発展していくと考える。

《活動について》

本時の活動は、「子供たちに共通の経験をさせたい!」、「子供たちのアイデアから、みんなでもっと楽しく遊ぶことができるという経験をさせたい!」という教師の思いから、3クラス合同で木鬼を行う。3クラスがルールを共通認識するために、追いかける人を「鬼」、逃げる人を「桃太郎」としている。友達が助けてくれたり、友達を助けたりすることで、友達を意識して遊ぶことができるようになる。

本時では木になった人を助ける人として、犬・猿・キジの「きび団子隊」を新しい要素として加えることでより友達を意識し、「友達を助けたい」という思いにつなげたい。また、子供たち自身が作戦を考え、一人では思い付かない作戦を考えたり、友達と共に実際に作戦を試してみたりすることは、みんなで遊びを進める楽しさを感じ、友達の話聞き、友達を意識したり認めたりすることにつながる。

事前にオリジナルの紙芝居を使って桃太郎の話をするので、木鬼に対して共通のイメージが持てるようにしたり、本時では、ペープサートを使いルールを共通認識することができるようにする(資料2参照)。また、①カラー帽子の白色(鬼)と色帽子(桃太郎、きび団子隊)でチーム分けをすること、②鬼は腰に雷ベルトを、きび団子隊は帽子にきび団子マークを付けることで、チームや役割が視覚的に分かりやすくなるようにする。

《環境構成と教師の願い》

子供たちが自分たちで遊びを進める楽しさを味わうことができるように、次の3点を工夫し、活動を進めていきたい。

- ①教師は一人一人の様子を見ながら、木になった友達に気付いていない子供がいれば個別に声をかけるなどして、友達の存在を意識することができるようにする。
- ②タイム場の広さや場所をコーンと白線を使って子供たちが決めることで、主体的に遊びに取り組む充実感や満足感を感じることができるようにする。作戦タイムには、教師も間に入り言葉をつなぐことで、子供たちがお互いの話を聞き合い、一人では思い付かなかった作戦に気付くことができるようにする。
- ③足の下をくぐったり、木や遊具を避けたり砂山を登ったりすることで、しっかり体を動かせるようにする。そのために、逃げるのが上手な子供に上手く逃げられるヒントを聞くなどして、全体に広めていきたい。教師は遊びの仲間として参加することで、走るのが苦手な子供やこれまで遊びに積極的に参加しなかった子供も、意欲を持って活動に参加できるようにする。

6 本日までの活動の経過

<p style="text-align: center;">ままとまった活動</p>	<p style="text-align: center;">見られた遊び</p>	
<p>○クラス対抗リレー(5月)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・学年全体で体を動かして楽しめる活動として行った。 ・まだ負けても悔しくない子供が多かった。 	<p>○リレーごっこ (5月)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・好きな遊びでもリレーをして遊ぶ姿が見られた。 ・年長だけでなく、年中も一緒に遊ぶ姿もあった。 	<p>○巧技台・平均台(7月)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「くぐる」「バランスをとる」などの様々な体の使い方が上手になってきた。 
<p>○くぐりっこ競争(9月)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・初めは足の下をくぐるのに苦戦していた子供も、何度も繰り返すうちに、素早くくぐれるようになってきた。 	<p>○くぐれるもの探し(9月)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・どの大きさならくぐることができるかを、自分なりに考えることができるように行った。 ・子供たちが自分で「これはくぐれるかな?」と見て、考えて、挑戦し、幼稚園の中にはたくさんのくぐれるものがあることを発見した。 	<p>○<遊友>フープリレー(6月)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・走るのが苦手な子供も、得意な子供に引っ張ってもらいながら「走るのが速い人ってこんな感覚なんだ!」という発見ができた。 
<p>【本時の活動】</p> <p>みんなでもっと楽しく遊ぼう！</p> <p>～木鬼をしよう！～</p>		
<p>○しっぽ取り(運動会)(9月)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・つき組のしっぽ取りを学年の遊びに広げて行く中で、子供たちと話し合っ、運動会の競技にすることを決めた。 ・クラスが入り交じってしっぽ取りをする中で、みんなで作戦を考え、他のクラスの友達と一緒に遊ぶ楽しさを味わうことができた。 	<p>○各クラスで鬼ごっこ(資料1参照)(5月～)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・各クラスで夢中になって様々な鬼ごっこをしてきた。 ・初めは教師がいないと遊びが始まらず、「逃げたい!」という思いからルールを守れない子供もいた。繰り返し遊ぶ中で、ルールを守って遊ぶ楽しさに気づき、子供たちだけで遊ぼうとする姿も見られる。 ・まずは鬼ごっこをとにかく楽しみ、少しずつ子供から出たアイデアを遊びの中に入れてながら、自分たちで遊びを作っていく楽しさを感じられるようになってきた。 	

7 本時の5領域との関わり

【本時の活動】 みんなでもっと楽しく遊ぼう！～木鬼をしよう！～				
健康	人間関係	環境	言葉	表現
内容(2) 木鬼をしながら体を十分に動かす。	内容(6)(8) 友達と楽しく活動する中で自分の思いを伝え、工夫したり、協力したりする。	内容(7) 身近な物や遊具に興味を持って関わり、考えたり工夫したりして遊ぶ。	内容(2)(4) 考えたことを自分なりに言葉で伝えたり、友達の話に注意して聞いたりする。	内容(3) 木鬼をする中で、感じたことを伝え合う楽しさを味わう。

8 本時のねらい

○友達と作戦を考え合い、自分たちで遊びを進める楽しさを味わう。

○体を十分に動かして遊ぶ楽しさを感じる。

9 本時の活動

○予想される子供の言葉

時間	予想される幼児の活動	◇教師の援助 ★環境の構成
9:30	○カラー帽子を被り, Sunsunroom 前に集合する。	★これまでの活動について, 写真を基に振り返り, ペーパーサートを使って, ルールを確認できるようにする。
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px auto; width: fit-content;"> みんなでもっと楽しく遊ぼう! ~木鬼をしよう! ~ </div>		
9:35	○ルールについて確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> ・タッチされたら木になる。 ・木になっても桃太郎チームが足の下をくぐったら復活できる。 ・タイム場には鬼は入れない。 </div>	★チームが分かりやすいように, 鬼は白帽子と雷ベルト, 桃太郎は色帽子, きび団子隊は色帽子ときび団子マークを付ける。 ★子供たちが話し合いながらタイム場の広さや場所を決めることができるように, コーンと白線を用意する。
9:40	○2チームに分かれる。 ・桃太郎(逃げる人)+きび団子隊(くぐって助ける人) ・鬼(捕まえる人)	◇同じチームが誰なのか迷っている子供には, 教師が個別に声をかけ, チームの違いに気付くことができるようにする。
9:45	○チームで作戦を考える。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> ○鬼 ・はさみうちをしてみよう! ・タイム場の見張りが必要? など </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> ○桃太郎 ・誰かがおとりになれば… など </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> ○きび団子隊 ・鬼が見てない隙にすぐくぐる! など </div>	★作戦タイム場所や広さを子供が決めることができるように, ブルーシートを用意する。 ◇作戦タイムでは, 必要に応じて教師も参加し, 言葉をつなぎながら, 自分の考えをチームの友達に伝えたり友達の考えを受け入れたりできるようにする。
9:55	○桃太郎チームはタイム場をつくる。	◇周りの様子に気が付いていない子供には, 周りの子供の動きや様子に目を向け, 木になった友達を助けたり, 鬼同士で声をかけ合ったりできるように, 必要に応じて声をかける。
10:05	○1回戦 ○全体で振り返りを行う。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> ・タイム場が大き過ぎて捕まえられない! ・きび団子隊の数が多い! など </div>	◇遊ぶ中で困ったことを出し合い, みんなで考え合うことができるように, 必要であればルールを変えたり, 鬼や桃太郎チームの人数を変えたりして, 子供たち自身が遊びのルールを作っていくことができるようにする。
10:15	○チームで作戦を考える。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> ・○○くん速かったね! ・あの作戦はうまくいったね! ・タイム場をどう使おうか… など </div> ○鬼はタイム場をつくる ○2回戦	◇変更になったルールや作戦に気付いていない子供には, 必要に応じて声をかけたり, 近くにいる子供に知らせたりすることで, みんながルールを理解し, 遊びが子供のものになるようにする。
10:25	○今日の活動を振り返る。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> ・作戦がうまくいった! ・みんなでやると楽しい! ・次はこうしたらいいんじゃない? ・次はタイム場なしでやってみよう! </div>	◇遊びの中で感じたことを全体で共有することができるように, 子供たちの中にある「みんなで遊ぶと楽しい!」という思いを言葉で返し, 自分たちで遊びを進める充実感や満足感に気付くことができるようにする。また, 次の活動で工夫したいことを考えることができるようにする。

10 評価の観点

- 友達と遊びを進めていく楽しさを感じていたか。
- 体を十分に動かして楽しんでいたか。

11 環境に込めた教師の思い



★視覚教材を使って考え合うことで、ルール
の共通認識をしてほしい。

★それぞれの役割を雷ベルトやカラー帽子やきび団子マークで視覚的に示すことで、自分の役割・友達の役割を認識してほしい。



★コーンと白線を使ってタイム場作りを子供たちで考え合い、工夫してほしい。



★木や遊具や砂山などの障害物を避けたり登ったりしながら体をしっかり動かしてほしい。



◆資料1 各クラスで経験した鬼ごっこ

教師の思いや願い

子供のつづやき

<p>にじ(木鬼)</p> <p>鬼ごっこが好きな子供が多いけど、同じ鬼ごっこばかり…。簡単で分かりやすいルール、しっかり体を動かせる新しい遊びはないかな…そうだ！木鬼で遊んでみよう！</p> <p>とにかく逃げる</p> <p>① 2チームで遊ぶ。とにかく逃げることに一生懸命。</p> <p>この前と違うチームでやりたい！</p> <p>② 子供のアイデアで、色別4チームに分ける。</p> <p>「タイムってやっていいの？」「くぐっている途中にタッチされたらどうするの？」「助けようと思ってもなかなか助けられない！」と困った様子。</p> <p>様々なチームでやりたい！</p> <p>③ タイムなしで4チームで遊ぶ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・友達を助けようとしている途中、鬼にタッチされても、くぐってもらった人は復活。タッチされた人は木になる。 ・木になった人はお相撲さんくらい足を広げる。 <p>「タッチしても木にならん人がいる。ルール守った方が楽しいんよ。」とルールの確認をしよう。</p> <p>「4チームじゃ多すぎて誰が同じチームかわからん！」「2チームの方がいい！」</p> <p>にじ組木鬼ルールを作ろう！</p> <p>④ やっぱり2チームですることになる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・木鬼はくぐれるから楽しい、くぐってもらえたら復活できるから楽しい。 ・ルールを守った方が楽しい。 ・コーンと白線…タイム場 <p>(好きな遊びの経験から)「タイム場を作りたい！」</p> <p>子供たちは道具の上をタイム場にしようとしているけど、少し危険だな～。</p> <p>タイム場を作りたい！</p> <p>⑤ コーンと白線を使って、自分たちでタイム場を作る。</p> <p>作戦を考え合い、実行してみたり…友達を助けたい！友達と一緒に考えたい！という姿が見られるように…</p> <p>友達を助けたい。作戦会議！</p>	<p>つき(しっぽ取り)</p> <p>新しいクラスで、友達と打ち解けるためにみんなで遊びたい！経験がある遊びがいいな…。そうだ！まず、しっぽ取りにしよう！</p> <p>① 個人戦でしっぽを取られたら終わり。</p> <p>すぐ終わる</p> <p>人のしっぽをたくさん取りたい！！</p> <p>② しっぽを取られたらカゴから取って復活！</p> <p>リレーごっこで4チームに分かれて遊んだ経験が活かしているな～！</p> <p>「同じチームよ！」と声をかけ合う。</p> <p>③ チームを決めてやろう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・同じチームからは取らない。 ・取られたらカゴから取って復活！ <p>「オレ、一人ていい！」取って一人チームになる。</p> <p>チームでやりたい！</p> <p>④ チーム戦</p> <ul style="list-style-type: none"> ・マットをタイム場にする。 ・取られたらマットに帰る。 <p>中でもしっぽ取りができる！今まで好きな遊びの時間にはやらなかった子がやるようになった。</p> <p>⑤ チーム戦</p> <ul style="list-style-type: none"> ・取ったしっぽを友達からもらったら復活できる！ <p>「しっぽを渡したい！」「ほくがわたした!!」という満足感。</p> <p>⑥ 学年でしっぽ取りをする(運動会に向けて)。</p> <p>学年で共通した経験ができたらいいなあ～！3クラスですと面白そう！いろいろな作戦も出てきそうだな！</p>	<p>ほし(助け鬼)</p> <p>子供たちが自信のある遊びのケイドロを発展させて、もっと友達に目が向くようにしたい。ルールは一緒だけど、助けることが大切な助け鬼に名前を変えよう！</p> <p>捕まったりたくない！</p> <p>みんな考えてよう！</p> <p>友達を意図</p> <p>友達を助けるのって嬉しい</p> <p>もっと友達を助けたい！</p> <p><ケイドロ></p> <p>① 2チームでする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分がやりたいチーム ・“自分が”逃げたい！捕まえない！ <p>「途中でいなくなったり、勝手にタイムをしたりする人がいる…」と困った様子の警察。</p> <p>② ルールをみんなで決める。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・タイム場を決める。 ・みんなで牢屋を決める。 ・タッチした人が牢屋につれて行く。 <p>③ 2チームに分かれ、自分がやりたいチームでやる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・よく周りを見ることができるようになる。 <p>「OOくんはこんなことしたよ！」「はさみうちされて捕まった！」友達の存在に気付く。</p> <p>段々友達に目が向くようになってきた！助けるための力が付いてきた！</p> <p><助け鬼></p> <p>④ 鬼と人チームで助け鬼をしよう！</p> <ul style="list-style-type: none"> ・捕まったら鬼ヶ島につれて行かれる。 ・助けるのが大切！ <p>鬼に捕まった友達をよく見るようになり、「助けたい！」と動く子供が増える。</p> <p>⑤ 鬼と忍者チームの2チームに分かれる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「鬼と戦うなら忍者がいい！」→昨年度の年長児への憧れ ・鬼ヶ島の見張りが必要！ <p>「すぐ捕まる…」と自信のない友達のために「こうやって走ったらいいよ！」「ほくがおとりになるよ！」と考えてあげる。</p>
--	---	---

みんなでもっと楽しく遊ぼう！～木鬼をしよう！～

◆資料 2 木鬼について

紙芝居「木鬼」～あらすじ～

これは「桃太郎」によく似ているけど少し違うお話。桃から生まれた桃太郎は不思議な力を使う鬼に会いに、道中で出会った犬、猿、雉と「きび団子隊」を組んで鬼ヶ島へ！鬼ヶ島についた桃太郎が鬼に近づくと、鬼が桃太郎に手を伸ばした。鬼の手が当たったその時、桃太郎は体が木のようにカチカチに固まってしまった！鬼には不思議な力があり、人間に触ると不思議な力で体が木のように固まってしまう。きび団子隊が桃太郎の元に駆け寄り、犬が桃太郎の足の間を通った途端、魔法が解け、桃太郎は再び動けるようになった！どうやら、誰かが足の間を通ると魔法が解けるらしい。きび団子隊と不思議な力を使う鬼はこれからどうなるのだろうか…。

～木鬼のルール～



① 鬼（追いかける人）が桃太郎（逃げる人）を追いかけます。



② タッチされたら両手足を広げて、木になって固まります。

きび団子隊はタッチされない。くぐって助ける役割。



③ 仲間の桃太郎やきび団子隊（くぐって助ける人）が木になっている桃太郎の足の下をくぐります。



④ くぐって助けてもらった桃太郎は再び遊びに参加することができます。