事例3:「みんなで増え鬼しよう!」 5歳児(11月)

幼児期の終わりまでに育ってほしい姿(10の姿) との関連

●健康な心と体

2自立心 ❸協同性

6思考力の芽生え

②言葉による伝え合い

これまでの姿

- ・秋の運動会が終わった時期から、「○○鬼しよう」と友 達や保育者を誘い合って遊ぶ姿が多くなってきた。捕 まらないように逃げたり、スリルを楽しみ、わざと近 寄ったりして遊んでいる。
- ・仲間が多くなると鬼を一度に決められず困ってしまい、 いざこざになることもある。

◎ねらい○内容

- ◎集団遊びを楽しむことで、思い切り体を動かす心地よさや、自分たちで作戦を考えて遊びを進める 楽しさを味わう。
 - ○全力で追いかけたり機敏に逃げたりし合って、繰り返し体を動かして遊ぶ。
 - ○ルールのある遊びを楽しむ中で、自分の気持ちを伝えたり、相手の言葉を聞いたり受け入れたりする。
 - ○友達同士アイデアを出したり作戦を立てたり、声を掛け合ったりして遊ぶ。

遊びの様子(番号:10の姿との関連)

だんだん鬼が増えていくと、鬼同士で早く全員 捕まえきろうと**❸②**「C君をつかまえよう」「はさ みうちにする?」と誘ったり受け入れたりするよ うになった。また、D児も粘り強く逃げる足の速い ⑥C児を何とか捕まえようと、「こっちからいくか ら、そっちおねがい」と自ら声を掛け、近くの友達 を誘う様子も見られた。

- ●逃げる側のC児も鬼の動きをよく見ており、 タッチされそうになると、体を反らしたり方向転換 をしたりして、相手の動きを見て機敏に体を動か して逃げることを繰り返し楽しんでいた。ついに
- ❷D児たちがすばしっこいC児にタッチすることが できると、満足そうに「C君にタッチできた!」と 声を上げた。同時に、❷タッチはされたが最後ま で残ったC児も「最後まで残ったよ」と、保育者に 嬉しそうな表情で伝えていた。
- ●2思い切り駆け回った幼児たちは、「みんな」 タッチできた。もう一回やろう!」と集まって鬼決 めをして、何度も繰り返し遊んでいた。

架け橋期のカリキュラムとの関連 (遊びの中で経験させたいプロセス)

相談する

役割を見付ける

友達と協力する

何度も挑戦する

教え合う 話し合う

集団が広がる

共通の目的を見出す

満足感を味わう 自分の力を発揮する

遊びや生活の

折り合いを付ける

役割分担をする

身体をいっぱい使う

友達の考えを取り入れる

競い合う

失敗しても諦めない

ルールを考える

探究することを楽しむ

★環境の構成

○保育者の関わり

★年長児が思い切り体を動かして鬼遊びできる よう、年少児の昼食準備の時間など、安全な園 庭の使用時間を教職員で打ち合わせておく。

○保育者も一緒に鬼遊びに参加し、集団で体を 動かして遊ぶ楽しさを味わえるようにしたり、鬼 になって捕まえるための作戦を出し合ったりし ながら、言葉等でつないでいく。



○幼児が工夫した動きや作戦のよさを言葉にし て伝えながら、満足感や充実感につながるよう、 楽しさに共感していく。

○思考力の芽生え

追いかけられるスリルを楽しみ、 捕まらないためにはどう動けば よいか考え、相手の動きに合わせ、 工夫して体を動かしている。

④道徳性・規範意識の芽生え鬼ごっこのルールを確認したり、
行動を振り返る事で、ルールがあることのよさに気付くことができている。

遊びや学びのプロセス(10の姿)

●健康な心と体

増え鬼のルールを理解 して、友達と一緒に繰 り返し思い切り体を動 かして遊ぶ楽しさや心 地よさを感じている。



2自立心

鬼に捕まらないため にはどうしたらよい かを考え工夫しなが ら、最後まであきら めずにやり遂げよう としている。



②言葉による 伝え合い

思っていること を伝えることで、 相手が思って いることが分 かり、どうした ら良いか考え ることが ている。



❸協同性

鬼になって友達を追いかけて遊ぶ中で、 工夫して一人でも多く捕まえるために、 協力してほしい友達に目的や方法を提 案したり受け入れたり、足の速い友達 にタッチする作戦を考えて伝え一緒に 実現したりしようとしている。

小学校教員の気付き

- ◆鬼遊びを楽しむことを通して、**自分** たちで考えた作戦を伝え合いながら、 ルールを確認したり折り合いを付けた りしている。小学校でも体験的に学ぶ 発達段階を考え、自分たちで考える時 間を確保しながら指導したい。
- ◆鬼同士で全員タッチしようと、同じ目的に向かって遊ぶなかで、体を動かす心地よさだけでなく、友達と協力する楽しさも生まれてきた。共通の目的をもって取り組める子供主体の環境を作っていきたい。



保護者への発信ポイン人

◆子供たちが夢中になって遊ぶ「鬼遊び」のなかには、「走る」「逃げる」といった身体的な発達だけではなく、作戦を考えたり、友達との折り合いをつけたり、あきらめずやり遂げたりするなど、生きる力の土台となる「非認知能力」が育っていることも伝えていきましょう。