

# 年中児 鬼遊び指導案

## 1 単元名

「助け鬼」

## 2 単元の目標

- 遊び方がわかり、体を十分に動かしながらルールに沿って遊ぶ楽しさを感じる。(知識・技能)
- 友達と一緒に遊ぶ中で、思ったことや考えたことを動きや言葉で表現する。(思考・判断・表現)
- 友達の動きを感じながら、みんなで遊ぶことを楽しみ、自分もやってみようとする。(主体的に取り組む態度)

## 3 単元構成の意図

本園は、山間部の農村地域にあるため、外出は車が欠かせず歩く経験や運動する機会が少ないと思われる。自然豊かで園庭は広々としているが、4歳児の中には、散歩に行くと坂道をうまく歩けない園児やすぐに疲れてしまう園児が多い。また、園児数7名の少人数のクラスなので、限られた友達関係の中で、力関係が明確になりつつあり、自分の思いを強く通そうとしたり、自分の気持ちをうまく言葉にできないと泣き出したりする姿も見られる。

本単元は、走って逃げる、追いかける、かわす、よけるなど体を十分に動かしながら遊ぶことができる鬼遊びである。遊びの中で友達を助けたり助けられたりすることの面白さを感じながら、自分もやってみようとする力を発揮して遊ぶことを目指したい。

本単元の指導に当たっては、保育教諭も園児と一緒に鬼遊びを楽しみながら、園児の取り組む姿をそれぞれに認めていくことで、体を十分に動かして遊ぶ楽しさを感じ、自分なりの動きを出しながら力を発揮していけるようにする。また、友達を助けたり、助けられたりする喜びや満足感に共感していくことで、みんなで遊ぶ楽しさや快さを味わえるようにしていきたい。

## 4 単元の計画（総時数 10 時間）

時	場面	学習活動（夢中に学んでいる姿）	資質・能力
1～2	わかる	保育教諭の話聞いてやってみて、助け鬼のルールを知り、興味をもち参加している。	遊びのルールがわかり面白さを感じる。 (①健康な心と体 ⑨言葉による伝え合い)
3～7	楽しむ	・ルールが分かり、逃げたり、追いかけたり、助けたりすることを楽しむ。 ・友達を助けようと頑張ったり、友達を助けて満足したり、助けられて喜んだりする。	遊びのルールに沿って、体を十分に動かして遊ぶ。(①健康な心と体 ④道徳性・規範意識の芽生え)
1/5 本時	感じる 考える	・遊びの中の問題点に対してどうすればよいか自分なりに考えて話したり、友達の考えを聞いたりしている。	友達との関わりを喜び、自分にできそうなことをやってみようとする。 (②自立心)(③協同性) 自分の考えを話したり、友達の考えを聞いたりする。(⑥思考力の芽生え⑨言葉による伝え合い)
8～10	発揮する	自分なりに動いたり、友達を意識して動いたりし、力いっぱい運動する。	意欲をもって鬼遊びを楽しむ。 (①健康な心と体③協同性 ④道徳性・規範意識の芽生え)



単元を通して育成したい子どもの姿

みんなで遊ぶ活動に喜んで参加し、助け鬼のルールにそって動く面白さを感じ、友達を捕まえよう、捕まらないように逃げよう、友達を助けようと自分なりに動き、体を十分に動かして力を発揮していく姿

5 本時のねらい

(裏面)

助け鬼についてのルールがわかり、友達と一緒に遊ぶ楽しさや鬼遊びの面白さを感じながら、体を十分に動かして遊ぶ。

6 学習過程

	学習活動・内容 (T 主な発問・C 児童の反応)	時間	○指導上の留意点 ◎研究主題に迫る手立て ◇評価
課題設定	<p>1 本時の遊びを捉え、活動への意欲をもつ。 (1) 前時の活動を思い出し、基本的なルールと、前時に問題になったことを確認し、活動への意欲をもつ。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>オオカミ(鬼)は、子ヤギをいっぱい捕まえよう。 子ヤギは、捕まらないように頑張って逃げよう。勇気を出して友達を助けよう。</p> </div>	5	<p>○遊ぶ前に、みんなでルールを確認する。前時に問題になることとして、助ける時のルールが守られないことが予想されるので、園児の気持ちに寄り添いながら確認し、本時の活動への意欲を高めていく。</p> <p>◎ ルールの理解に個人差があるので、みんなが理解できるように、ボードを使って視覚的にもわかるようにする。</p>
課題解決	<p>2 助け鬼をする。 (1) ルールを守って助け鬼をする。 ・オオカミと7匹の子ヤギを全身で表現する。 ・オオカミ(鬼)は、追いかける、捕まえる、連れて行く、守るなどの動きをする。 ・子ヤギは、逃げる、助ける、手をつないで走る、助けを呼ぶなどの動きをする。 T: 「○○くん逃げるのが速いね。」 「いっぱい捕まえたね。すごい!」 「どうすればいいの?」 「そのコツみんなに教えて」など</p> <p>(2) 問題があれば、話し合う。 ・自分の思いや考えを話す。 ・友達の話聞く。 ・ルールを確認し、新たなルールを作る。 T: 「○○君、どうして怒ったの?」 C: 「タッチしたのに、逃げていった。」 T: 「どうすればいいかな。」 C: 「タッチされたら、オオカミの家に入るんだよ。」「オオカミが家に連れていけばいい。」 T: 「それ、いい考えだね。」</p>	20	<p>◎ 一人一人の姿をよく見て、一生懸命活動している姿や、張り切っている姿を認め、体を動かして遊ぶ楽しさを感じられるようにし、自信へとつなげていく。また、友達を捕まえた喜びや、逃げられた悔しさ、助けたり、助けられたりしたうれしい気持ちに共感し、遊びの面白さを感じ、満足感ももてるようにする。</p> <p>◎ 動きがいい園児を取り上げて、どのようにするとよいのかみんなの前で教えてもらい、他の園児もやってみようとする気持ちももてるようにする。</p> <p>○ ルールを理解できない園児には、一緒に動きながらルールを伝えていき、繰り返し体験することで理解できるようにしていく。</p> <p>○ 問題が起きたら、場合によっては遊びを中断してみんなで話し合い、ルールを確認したり、新たなルールを作ったりしていけるように、問いかけたり、共に考えたりし、園児が自分達で思いを伝え合い活動を進めていけるようにする。</p> <p>◇ みんなで助け鬼を楽しみ、自分なりに力を発揮して遊んでいたか。(動き・表情・発言)</p>
振り返り	<p>3 本時のまとめをする</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>オオカミに捕まらないように頑張って逃げた、友達をいっぱい助けて楽しかったなど、園児が力いっぱい運動して楽しかった気持ちを表したり、友達を助ける、助けられるなどして満足した気持ちを表したりする。</p> </div>	5	<p>○ それぞれの園児の姿を認めることで、満足感をもたせていく。鬼を頑張ったことや、友達を助けたり助けられたりした時のうれしい気持ちに共感して、助け鬼の楽しさや身体を動かして遊ぶことの快さを感じられるようにし、次回に期待をもたせていく。</p>

7 環境構成

