

年中児 鬼遊び指導案（改善案）

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、**自分の気持ちを出せなかったり**、うまく言葉に**できずに**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、**ガードする**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、**1学期の終わりから「引っ越し鬼」を一斉活動で取り入れて遊びを積み重ね、無理なく助け鬼へとつなげていく。**友達と共通のイメージをもち、一緒に遊ぶ楽しさをより感じられるように、「**おおかみと七ひきのこやぎ**」のお話を取り入れ、**表現遊びをしてから鬼遊びを展開していくようにする。**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。**遊びの中の**トラブルの場面では、力関係を調整しながらどの園児も自分の思いを表現できるようにし、遊びのルールをみんなで作り自分たちの遊びとなっていくようにしたい。**

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 |
|------------------|-------------------|---|---|
| 前単元 引っ越し鬼 | わかる 楽しむ | ・おおかみと七ひきのこやぎのお話のイメージをもち、友達や保育教諭とやりとりを楽しむ。 ・おおかみから逃げたり、おおかみになって友達を追いかけたりすることを楽しむ。 | ・みんなで一緒に活動することを楽しむ。 ・友達と関わりながら、体を動かして遊ぶ楽しさを感じる。 （①健康な心と体⑨言葉による伝え合い⑩豊かな感性と表現） |
| 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 1/5 本時 | 楽しむ 感じる 考える | ・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。 ・友達の動きを見たり考えを聞いたりして、自分もやってみようとする。 ・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。 | 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） 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、**助けられないようにしよう**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。</p> <p>(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;"> <p>おおかみ(鬼)は、こやぎをいっぱい捕まえよう。 こやぎは、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。みんなで決めたルールを守って遊ぼう。</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、助ける時や捕まえる時にトラブルになることが予想されるので、園児の気持ちに寄り添いながらルールを確認し、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。</p> <p>(1) ルールを守って助け鬼をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・おおかみと七ひきのこやぎを全身で表現する。 ・おおかみ(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。 ・こやぎは、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。 <p>T: 「○○くん逃げるの速いね。」 「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。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分の思いや考えを話す。 ・友達の話を聞く。 ・ルールを確認し、新たなルールを作る。 <div style="border: 1px solid red; padding: 5px;"> <p>C(鬼): 捕まえたこやぎに抱き着いて、助け出されないようにしている。</p> <p>C(こやぎ): 鬼に抱き着かされているこやぎを助け出す。</p> <p>C(鬼): 「守っていたのに連れて行った」</p> <p>C(こやぎ): 「だって手を伸ばしていたから!」</p> <p>T: 「鬼が守る時はどんなふうに守るといいかな?」</p> <p>C: 「おおかみの家には入らない。」</p> <p>C: 「手を広げて守ればいい。」</p> </div> | 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、捕まった悔しさ、助けたり助けられたりしたうれしい気持ちに共感することで、遊びの面白さを感じ満足感がもてるようにする。</p> <div style="border: 1px solid red; padding: 5px;"> <p>◎体を十分に動かしている園児のよさが見られた時には、本時のねらいにそってみんなに紹介し、ねらう姿に近づけていけるよう、具体的な言葉や動きで伝えていく。</p> </div> <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> <div style="border: 1px solid red; padding: 5px;"> <p>◇助け鬼のルールがわかり、みんなで遊ぶ楽しさや遊びの面白さを感じながら、体を十分に動かして遊んでいたか。(動き・表情・発言)</p> </div> |
| 振り返り | <p>3 本時のまとめをする</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>おおかみ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。また、上手に体を使っていたり、体を十分動かしたりして、遊ぼうとする意欲をもつ。</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> <div style="border: 1px solid red; padding: 5px;"> <p>○振り返りにおいても体を十分に動かしたり、上手に使ったりしている園児の姿を取り上げ、意欲を高めていく。</p> </div> |

7 環境構成

