

4歳児 鬼遊び「助け鬼」 「知識及び技能の基礎」身体感覚の育成・10の姿「健康な心と体」
友達と遊ぶ楽しさ、やってみようとする気持ちが、力いっぱい運動する意欲へ
 いわしろさくらこども園 遠藤 知子

I 単元構成の工夫

前単元引っ越し鬼では、おおかみ役とこやぎ役にわかれ思い切り走ることを楽しんだ。本単元は、役割間で助け合いたいという子どもの思いから新たなルールを加え、友達を助けたり助けられたりする面白さを楽しみながら、走って逃げる、追いかける、身をかわす、よける、ガードするなど、自分の体をコントロールしつつ十分に動かすことができる。思いを伝え合いながらみんなで楽しんでいけるように遊びを積み重ね、友達の動きや言葉から、自分もやってみようとする気持ちを引き出し、力を発揮していけるようにする。

児童の実態

本園は自然豊かで園庭は広々としているが、移動には車が欠かせず家庭で歩く経験や運動する機会が少ないと思われ、体力がなく疲れやすい園児が多い。また、少人数学級なので限られた友達関係の中、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する園児もいれば、強い園児に遠慮して自分の気持ちを出せない園児もいる。

単元を通して育成したい子どもの姿

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自分なりに動き、体を十分に動かして力を発揮していこうとする姿

「単元構成の工夫」における○成果●課題

- 引っ越し鬼から助け鬼へと友達を助けたいという子どもの思いを大切に、新しいルールを丁寧に導入したことで、遊びのルールをみんなが理解することができ、面白さを感じ意欲が高まっていった。
- みんなでルールを作りながら遊びを積み重ねることで、様々な動きが出てくるようになり、友達の動きや言葉から刺激を受け、「自分もやってみよう」とする意欲につながった。
- 自分の思い通りにしたくてルールを守らない姿が繰り返し見られる園児もいたので、活動の様子に応じて問題提起をしたり、みんなで考える機会を作ったりして、友達との遊びが楽しくなるように関わり方や力関係を調整しながら進めていく必要がある。

単元の計画（総時間 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、興味をもって参加している。	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	・ルールがわかり、逃げたり、追いかけたり、助けたり、助けられ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) 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)
	感じる	・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。	問題点について自分なりに考え、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)
1/5 本時	考える	・遊びの中の問題点に対してどうすればよいの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。	
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。	意欲をもって友達と一緒に鬼遊びを楽しむ。 (①健康な心と体③協同性 ④道徳性・規範意識の芽生え)

II コーディネートの工夫

<本時のねらい> 助け鬼のルールがわかり、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。

学習活動・内容 (T主な発問C児童の反応)	
課題設定	<p>1 本時の学習課題を捉える。</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> <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>
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、連れていく、守るなどの動きをする。 ・こやぎは、逃げる、助ける、助けを呼ぶなどの動きをする。 <p>T:「〇〇くん逃げるの速いね!」 「いっぱい捕まえてすごい!」 「どうすればいいの?」 「そのコツみんなに教えて。」</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出す。 ・友達の話聞く。 ・ルールを確認し、新たなルールを作る。 <p>C(鬼): 捕まえたこやぎに抱き着いて、助け出さないようにしている。</p> <p>C(こやぎ): 鬼に抱き着か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いった!」</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>
振り返り	<p>3 本時の振り返りをする。</p> <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。</p>

<コーディネートの実際>	
課題設定	<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> <p>保育教諭も遊びに参加し、身をかかわしながら上手に逃げていく園児の動きを周りにいた他の園児に気付かせていった。</p> <p>T:「〇〇くん、頑張っている。」 「逃げるのが上手だね。」</p>
課題解決	<p>逃げるのが上手な園児の動きを認めていったが全体に広げる働きかけが足りなかった。</p>  <p>(2) 問題があれば話し合う。</p> <p>鬼になった子が10数えないでこやぎの家に入り、タッチしようとした。</p> <p>C(こやぎ): 10数えてないよ!</p> <p>C(鬼): 数えたよ! 心の中で。</p> <p>T: それでは聞こえないよ。声に出して数えてね。</p> <p>C(鬼): 1, 2, 3, 4・・・10</p> <p>主体的な遊びを削がないためにみんなでルールの確認はしなかったが、回を重ねていくと、トラブルにつながっていった。</p>

<コーディネートの改善>	
課題設定	<p>2 助け鬼をする。</p> <p>(1) 体を十分に動かしている園児のよさが見られた時には、鬼が変わるタイミングでみんなを集め、よい動きを紹介する。</p> <p>T: 〇〇くん、逃げるのが上手だったね。どうやって動くといいの?</p> <p>C: こうやるんだよ。と体を左右にコントロールしながら鬼をかかわす動きをする。</p> <p>T: 鬼の動きをよく見て右に左によけるんだね。みんなもやってみるとうまく逃げられるかもしれないね。</p>
課題解決	<p>体を十分に動かしている園児を取り上げ、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。振り返りにおいても、本時のねらいにそって園児の姿を賞賛し意欲を高めていく。</p> <p>(2) みんなで決めたルールを守らない姿が見られた。鬼が変わるタイミングで、みんなでルールの確認をしていく。</p> <p>T: さっき、おおかみは心の中で10数えてこやぎを捕まえようとしたけど、それはいいかな?</p> <p>C: だめ。</p> <p>T: どうしてだめなの?</p> <p>C: 聞こえないからわからない。</p> <p>T: そうだね。10数える時は、相手がわかるように声に出して数えようね。</p> <p>ルールをみんなで確認することで、共有のルールができ、みんなで遊ぶ楽しさにつながっていく。</p>

「コーディネートの工夫」における○成果と●課題

- 保育教諭も遊びの仲間に入り、楽しさに共感したり、一人一人の動きを認めたり励ましたりしたことで、意欲をもつ姿が見られた。
- 体を十分に動かしている動きを、他の園児へ広げる働きかけを行うと、自分もやってみようとする気持ちを持ち、一人一人の動きがよくなっていくと思われる。また、みんなの前で認められることで自信となり、さらに意欲が高まると思われる。
- 力の強い子が自分の思い通りにしようとする姿が見られ、周りの子は遠慮して自分の考えや思いを出せない事も考えられるので、話し合う場面では、どの園児も考えを出せるように力関係を考慮しながら援助していくことが必要である。