

鬼遊び

【役の変化を楽しみながら友達と体を動かして遊ぶ楽しさを感じる姿・ルールを一つ加えることで意欲的に体を動かす姿】をイメージした保育

とうわこども園 安齋 紀子

1 本單元における夢中になって遊ぶ姿

時間	場面	学習活動(夢中になって学んでいる姿)	資質・能力等 ①～⑩幼児期の終わりまでに育ってほしい10の姿
1～2	わかる	<ul style="list-style-type: none"> お面を使い、鬼遊びの簡単なルールのイメージをもち、友達や保育教諭とのやり取りを楽しんでいる。 鬼遊びの簡単な歌を歌ったり、合図を聞いて友達と一緒に逃げたりして楽しんでいる。 	<ul style="list-style-type: none"> みんなで一緒に活動することを楽しむ。 体を動かして遊ぶ楽しさを感じる。 ①健康な心と体 ⑩豊かな感性と表現
3～7	わかる 楽しむ	<ul style="list-style-type: none"> ルールがわかり追いかけて逃げることを繰り返して楽しんでいる。 保育教諭や友達の動きや言葉を聞いて自分なりに体を動かす楽しさや快さを感じている。 	<ul style="list-style-type: none"> 遊びのルールが分かりおもしろさを感じる。 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 ⑨言葉による伝え合い 保育教諭や友達の動きに関わって自分なりに体を動かす楽しさを感じる。 ①健康な心と体 ②自立心
本時 4 / 5	表現する	<ul style="list-style-type: none"> 友達の動きや言葉を聞いて自分なりに体を動かす楽しさや快さを感じている。 保育教諭の動きを真似てみたいと思い、一緒に鬼役になり友達と追いかけることを楽しんでいる。 鬼役、逃げる役のイメージを自分なりの動きで表現して遊んでいる。 	<ul style="list-style-type: none"> 同じ物(お面)を身につけ、保育教諭の真似をして動いてみながら体を動かして遊ぶ。 ①健康な心と体 ⑩豊かな感性と表現 自分なりにこんなふうにしてみたいと思ったことを保育教諭の援助を受けながらやってみようとする。また、自分でやってみようとする楽しさを感じる。 ①健康な心と体 ②自立心 ⑩豊かな感性と表現
8～10	発揮する	<ul style="list-style-type: none"> みんなと同じ場所で鬼遊びをすることに楽しさを感じたり自分なりに動いたりして、満足感をもっている。 	<ul style="list-style-type: none"> 保育教諭や友達に関わって動いたり自分なりに体を動かしたりする。 ①健康な心と体 ②自立心

2 本時における研究の視点

視点Ⅰ【見方・考え方を働かせながら学びを自分事として捉える指導の工夫】

① 最小限のルールにポイントをしばりルールを理解しやすくし共有できるようにしていく。

○保育教諭は鬼役が分かりやすいようにお面を付ける。合図を聞いて逃げるところはドキドキやワクワク感が味わえるようにゆっくり歌うなど曲調を変えながら遊ぶようにする。



ク感が味わえるようにゆっくり歌うなど曲調を変えながら遊ぶようにする。

○ 保育教諭の動きを真似て見たくなるように動きを大きく演じ、楽しめるようにする。



② ルールを一つだけ加えることで遊びの変化を楽しみ意欲的に体を動かす楽しさにつなげていく。

○ 繰り返し遊ぶ中で同じ動きだけでは単調になってくるので、1つ新しい動き「追いかける」を加えることを提案する。



視点Ⅱ【学びの連続性につながる振り返り】

<振り返りの視点>

- ①良かったところ
- ②頑張っていた姿
- ③次にどんなことをしたいのか

<振り返りから>

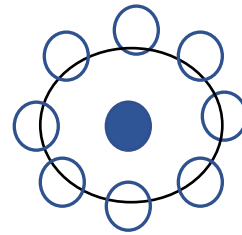
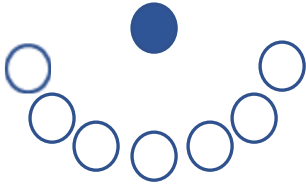
・せんせい、わたし、どうだった？
 ・にげるのじょうずだったでしょ！
 ・おにをよくみてて、にげたんだよ。
 ・つかまらないように、かくれたんだよ。
 ・にげるとき、くるっとしたんだよ。 など
 捕まらないで逃げられた子、鬼になって捕まえた子など、どのような気持ちだったのか、子どもたちから言葉を引き出した。言葉にならないところは、保育教諭が思いを押し測りながら丁寧に言葉をつなぐとともに、よかったところなどを具体的な言葉で伝えた。

★【本時のねらいに基づいた活動の場づくりの工夫】

<始め ・ 終わり> ● 保育者 ○ 幼児

<活動時>

場所 遊戯室



4 考察【○成果 ●課題と改善策】

【視点Ⅰ】

- ルールが視覚的にもわかるように保育教諭がお面をつけたことで鬼役であるとすぐにわかり、3歳児なりのルール理解につながった。
- 保育教諭も遊びに加わり、良かった動きなどを認めてあげることで鬼に捕まらないように逃げようとする意欲につながった。
- ルールを1つ加えたことで、「逃げる」動きだけでなく「追いかける」動きの楽しさや刺激を感じ、意欲的に体を動かすことへつながっていった。
- 最小限のルールにポイントをしばらく伝えたものの捕まるのが嫌だなどの理由で遊びだせない子どもみられた。逃げる範囲が限られるよう活動場所を遊戯室にした。視野が限られることで鬼役の動きや友達の多様な動きが目に入り、遊び方の理解につながっていった。捕まるのが嫌で混ざれなかった子ども、友達が鬼に捕まった後もまた遊び始めている様子や楽しそうに逃げて遊んでいる様子が目に入り、遊びに入ることができたと思われる。環境構成の工夫や一人一人にあった援助の大切さを感じた。

【視点Ⅱ】

- 新たに、捕まらないように逃げている子の良かった動き、追いかけている子の良かった動きを言葉で伝えることで鬼遊びのいろいろな役をやってみようという姿につながっていった。
- 捕まらないように鬼をよける動きや、捕まらないように隠れている子、捕まるのが怖い子など幼児の動きを目的を持って丁寧に見取り一人一人のしぐさや、表情、つぶやき、発した言葉や動きなどを見逃さず、保育教諭が共感し、言葉にして園児に伝え

ていくことが大切である。今後も子どものしぐさやつぶやきなど言葉にならない思いをくみ取り、援助やねらいにあった環境構成をしていきたい。

【その他】

- 年間を通して意図的に鬼遊びを取り入れたことで、3歳児なりにみんなで思いきり体を動かして遊ぶ楽しさにつながった。
- 幼児の発達段階や個人差に目を向け、年間の遊びの連続性を見直すなど、年齢ごとに育みたい資質・能力を育てるために、ねらいを明確にし、短期的、長期的な計画を立て、実践し、改善を繰り返して、PDCAサイクルをまわしていくことが大切であると感じた。



実際の指導案はこちらへ