

きりん組 鬼遊び指導案

研究テーマ

友達とつながりをもちながら集団の中で自己を発揮しようとする幼児の育成

単元を通して育成したい子どもの姿

皆で作ったルールを守り、友達とのかかわりを楽しみながら自分の得意なことを発揮していく姿

1 単元名 「鬼遊び 助け鬼のルールを加えた開戦ドン」

2 単元の見目標

- (1) ジャンケンの勝ち負けや、共通の遊び方の楽しさがわかりルールを守って遊ぶ楽しさを味わう。
[知識及び技能の基礎]
- (2) 皆がルールのある遊びを楽しむために友達と考えを出し合い、いろいろな考えや思いがあることに気づき、受け入れながら自分たちで遊びを進めるとともに様々な動きに挑戦しようとする。
[学びに向かう力、人間性等]
- (3) 新しいルールを加えるごとに自分の役割を考え、自分の得意な動きを発揮しながら意欲的に体を動かす。
[思考力、判断力、表現力等の基礎]

3 単元について

本学級の幼児は、みんなで取り組む楽しさや力を合わせて目標に向かう楽しさを感じてきている。しかし、その中で、自分の意見を言える子もいれば自分の意見を通そうとする子、うまく思いを伝えられず相手の意見に流されてしまう子もみられる。

鬼遊び『開戦ドン』は、ジャンケンで勝敗が決まる遊びでジャンケンの勝ち負けによって追いかけるか逃げるが決まる。力の強い幼児も捕まることがあったり、逆に力の弱い幼児が捕まえることができたりする遊びなので、自分の思いを出せる幼児、出せない幼児どちらにも自己発揮のチャンスが出てくると思われる。また、そこに助け鬼の要素を入れ、捕まった幼児が遊びの中に復活できるチャンスを加える。仲の良い友達だけでなくそれ以外の友達を助けたり、助けられたりする機会が出てくることで友達の関わりが広がるのが期待できる。友達の良さに気付いたり、自分の得意な分野で力を発揮したりすることで自信につながるようにしていきたい。遊びの中でトラブルが見られた時は葛藤体験を味わったり、自分の思いを受け入れたりできるような話し合いの時間を確保し、一人一人が集団の中で友達とつながりを持ち、その中で自己発揮していけるような関わりを目指したい。

- 第一次では「共通の遊び方を確認する」ことで、みんなでルールを守って遊ぶ楽しさを感じられるようにする。
- 第二次では共通の遊び方が定着しルールを守って遊ぶ中で生じる小さなトラブルにより「葛藤体験」や「折り合いをつける」経験ができるよう、みんなで話し合う機会を作って遊べるようにしていく。
- 第三次では、遊びの中で、いろいろな役割が出てくるので、「自分の得意な動き」を表現し自信につなげられるようにしていく。

4 単元計画（全9時間）

次	時	・学習活動（目指す子どもの姿）	※評価規準
一	1 2	・ 初めに必ず誰かと1回はジャンケンすることや負けたら相手の陣地に連れて行かれるなど遊び方のルールを確認し、共通のルールを守って遊ぶ。	※ ジャンケンの勝ち負けによる共通のルールを理解し、遊んでいるか。 [知識及び技能の基礎]
二	3 4 5 6	・ ジャンケンに負けても素速く自分の陣地に戻れば捕まらないルールを一緒に考えて加えていく。ジャンケンの勝敗、逃げる、追いかけるなど瞬時に考えて遊ぶ。 ・ 繰り返し遊ぶことでいろいろなトラブルが出てくる。どうしたらいいのか一緒に考えみんなでルールを決めていく。	※ 共通のルールを守り遊ぶ楽しさを感じているか。 ※ トラブルの葛藤の中で折り合いをつけ相手の思いも受容しつつもその中で自分の考えや思いを出しながら粘り強く挑戦し遊ぼうとしているか。 [学びに向かう力、人間性等]
三	7 8 本時 9	・ 新しく加わった助け鬼のルールを踏まえさらに新しい動きを考え、意欲的に体を動かして遊ぶ。 ・ 遊びの中で自分の得意な動き(逃げる・捕まえる・助ける・守るなど)を発揮しながら遊ぶ。	※ 自分の得意な動きを表現し遊んでいるか。 [思考力・判断力・表現力等の基礎]

5 本時の研究の視点

【視点1】学びを自分事として捉え自己発揮する指導の工夫

- 作戦会議においてホワイトボードを活用して「逃げる」「捕まえる」以外にも「助ける」「守る」などの多様な動きの役割に気づき、自分の考えを可視化できるようにする。
- 幼児の発言に対して質問したり聞き返したり確かめたり言葉を補ったりして、自分の考えを自覚し動きをイメージできるように援助する。

【視点2】多様な動きの必要性に気づき遊びの連続の中で友達との繋がりを深める援助の工夫

- 共通のルールのもと遊びを繰り返す中で、幼児と話し合いながら段階的に新しいルールを加えていき、

