

「鬼遊び 開戦ドン」

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

とうわこども園 安齋 紀子

1 題材によせる保育者の思い

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一方で、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少なくない。「鬼遊び 開戦ドン」は、ジャンケンの勝ち負けによって追いかけるか逃げるかが決まる遊びなので、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、捕まった幼児が遊びに復活できるように助け鬼の要素を取り入れることで、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ため、友達とのかかわりも広がることが期待できる。友達のよさに気付いたり、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するとともに、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、友達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にかかわっていきたいと考える。



逃げられないよ
うに誰が守る？

私守る
よ！

- ② 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した。



C: 2人で助けに行くのはどう？

T: なるほど！2人で助けに行ったらどうかなだって。どう？

視点II

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つながりを深める援助の工夫

2 保育の実際

視点I

学びを自分事として捉え自己発揮する指導の工夫

- ① 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した。



はじめは、ジャンケンして追いかけたり追いかけられたりを楽しんだ。

誰か助けて～



助けに行くよ。

次第に幼児と話し合いながら助け鬼の要素を加え、助けたり助けられたりの役割分担からチームとしての遊びを楽しめるようにした。

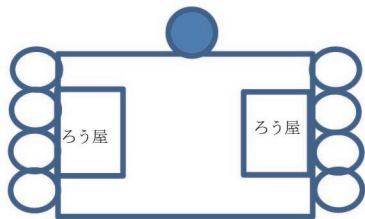
② 捕まった時にはどうしたらいいか、逃げられないようにするにはどうしたらいいか、遊びを繰り返しながらその都度振り返り、守ったり助けたりする動きなどを周りに知らせ、チームが勝つための方策を考えさせていった。



<活動後の振り返りの様子>

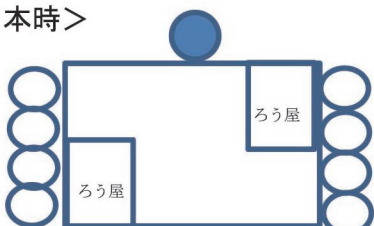
③ 本時のねらいを具現するため、より守りやすく助けやすくなるように環境を再構成した。

<前時>



鬼に捕まった幼児が待つ場所を真ん中にして遊ぶ。

<本時>



捕まった子を助ける幼児の動き、逃げる幼児の動きがぶつからないように位置を変える。

● 保育者 ○ 幼児

3 子どもの変容から見た成果と課題

(○成果●課題)

【視点Ⅰ】

○ ホワイトボードで考えを可視化することで自分の動きを具体的にイメージするとともに、チームのことを考える姿が見られるようになった。

○ 作戦会議では、保育教諭が幼児の発言を聞き返したり確認したりすることで周りの幼児にも伝わりやすくなり、具体的な動きにつながるイメージをもつことができた。

● 意見を言える子だけでなく、なかなか発言できない子が少しでも意見を言えるようにと作戦会議に少し時間をかけすぎてしまった。作戦会議の時間を短くして、もっと遊ぶ時間を確保し回数を増やして試行錯誤したり工夫したりする機会を多くしていきたい。

【視点Ⅱ】

○ 小さな成功体験を見逃さず、その都度振り返りで頑張っている姿を周りにも知らせながら関わったことで少しずつ自信につながっていき、いろいろな動きに挑戦しようとする姿が見られた。

○ いろいろな動きの中で自分の得意な動きをどれか一つは選択して遊ぶことができていた。小さな成功体験を認めてあげることで他の動きにも挑戦しようという意欲につながっていったように思われる。

○ みんなで勝とうという意識やチームとして役割分担によるつながりが見られ、振り返りにおいて「〇〇ちゃんが助けてくれて嬉しかった」「〇〇ちゃんがみんなに守ってと言っていたので守るのを頑張った」など友達のよさを認め合う姿がみられた。

● 振り返りにおいて、友達の思いに気付き「今度は僕が行くから守ってね。」「私が変わるね。」など役を交換したり互いにやりたいことを具現しあえたりできるよう、一人一人の動きを捉え個の思いを全体に投げかけたり共有したりしてチームの関係性をさらに築いていけるような援助のあり方を工夫したい。



実際の指導案はこちらへ▶