

集団遊び	題材名 「ジャンケンゲーム」	場所 遊戯室 時間
テーマ 友達と一緒に楽しく体を動かし、ルールを守って遊ぶ。		幼児 ○○ぐみ【5歳児】 指導者 ○○ ○○

1 クラスの実態

- 4月からの転入园児2名、5月・10月・11月から途中入园児3名を含む30名。
- 昨年度10月から3月まで耐震工事のため、3クラス合同で過ごしていた。このためクラス替えへの不安は親子共に少なかったようである。
- 進級当初は4歳児の時の印象から、友達への様々な思いをもっている様子が伺えたが、同じクラスになり一緒に生活をする中で、かかわりが増え一緒に遊ぶ姿が見られるようになってきている。
- ドッジボールや・鬼ごっこ・リレーなど体を動かし友達とかかわって遊ぶことを好む幼児、雲梯、鉄棒、跳び箱など運動遊具で自分の力を試したり「もっとできるようになりたい」と挑戦意欲をもって遊びに取り組んだりする幼児がいる。一方で、体を動かす経験の少なさや初めてのことに不安を感じるなどの思いから、今までに経験したことのある砂場遊び、だんご作りを好む幼児がいる。
- 運動会などの行事を経験し、クラスや集団としての仲間意識も高まってきている。
- 人前や友達同士で自分の思いを伝えることができる幼児も増えてきている。しかし、思いをうまく伝えることができず、我慢をしたり、強い口調で思いを伝えたりする幼児もいる。

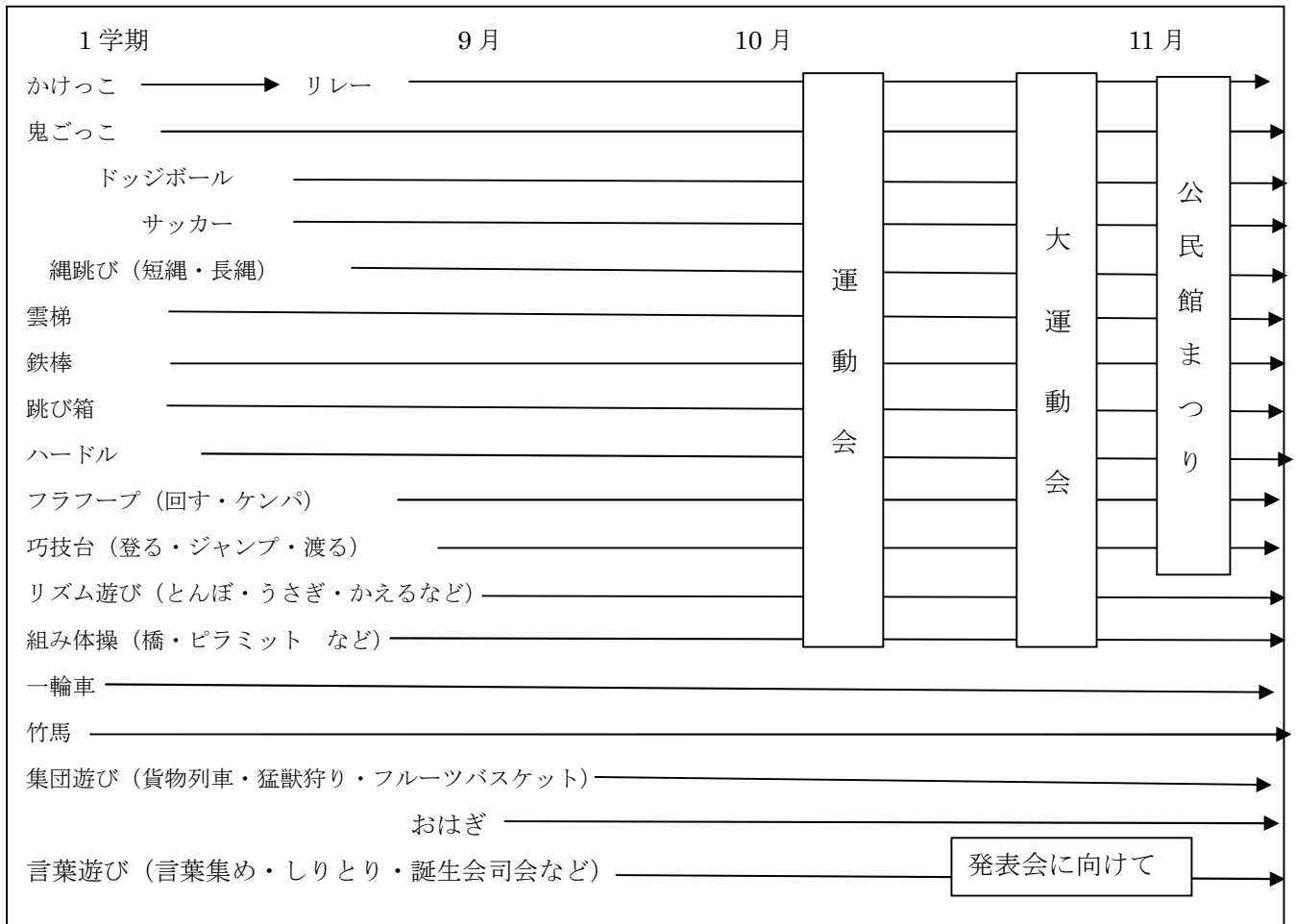
2 題材について

幼児の実態	題材について	指導の工夫
<ul style="list-style-type: none"> ○ 体を動かす遊びを好む幼児、体を動かすことに苦手意識をもっている幼児がいる。 ○ ドッジボールや鬼ごっこ、リレーなどのルールのある遊びを好む幼児が増えてきている。ルールを教え合う姿も見られるようになり、集団遊びの楽しさを味わっている。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 友達と一緒に体を動かす楽しさを味わうことができる。 ○ ルールのある遊びの楽しさを経験することができ、思いを伝え合うことで仲間意識がもてるようになる。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 教師が遊びに入り、ルールを知らせたり、互いの思いを伝える方法を一緒に考えたりする中で、友達と一緒に遊ぶ楽しさや体を動かす楽しさを伝えていく。 ○ 集団遊びを通して、ルールの理解やルールのある遊びの楽しさを知らせていく。 ○ 幼児同士でルールを考え、遊びの工夫ができるように声をかけたり、うながしたりしていく。

3 本時のねらい

- 友達と一緒に遊びながら、体を動かすことやルールのある遊びの楽しさを味わう。
- 友達と考えを出し合い自分たちで遊びを進めて行こうとする。

4 指導計画



5 準備物

- ・ カラー帽子
- ・ 短縄 (各自)

6 評価の観点

- ルールを理解し、ゲームを楽しんでいたか。
- 友達と一緒に遊ぶ中で、かかわりを楽しんだり思いを伝えたりできていたか。

7. 本時の流れ

時間	予想される幼児の活動	教師の援助	環境設定
9:30	○遊戯室に移動する ○ジャンケン汽車をする	<ul style="list-style-type: none"> ・教師の周りに集まるように声をかける。 ・今から「ジャンケン汽車」をすることを伝え、教師も一緒にする。 ・スピードを出しすぎたり、ふざけたりしないように安全面に配慮する。 ・ジャンケンの勝ち負けがわからない子どもには個別に声をかける。 ・ジャンケンをしている様子を見守り、ジャンケンする相手がいないなど困っている様子がないか見守る。必要に応じて仲立ちや援助をする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・CD・デッキ
9:40	○動物の大きさについて話をする	<ul style="list-style-type: none"> ・動物の大きさについて子ども達から話を聞く。 ・知っている動物の名前や大きさが話せる様に声をかける。必要に応じて周りの子どもに聞いたり知らせ合えたりできるように声をかける。 ・動物の絵カードをホワイトボードに子ども達に大きさの違いが解りやすく表示する。 	<ul style="list-style-type: none"> ホワイトボード 絵カード
9:50	○ジャンケンゲームをする ・動物を決める	<ul style="list-style-type: none"> ・今日のジャンケンゲームに出てくる動物を子ども達と一緒に決める。(大・中・小 一種類ずつ) ・いろいろな意見が出たときには、話し合いをし、決め方についても子ども達からの意見を聞き決める。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>〈表現内容例〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・かえる・・・脚を開きしゃがんで手について跳ぶ。 ・うさぎ・・・腕を伸ばし跳ぶ。 ・くま歩き・・・手を大きく回し、足をしっかり上げて歩く。 </div>	
	・表現の確認をする。	<ul style="list-style-type: none"> ・表現の仕方や泣き声で同じ仲間とジャンケンをするなど子ども達と話し合い、ルールを決めていく。 ・話し合いの中で、自分の思いを話したり、友達の思いに気づき受け入れたりできるように声かけをする。 	

<p>10:10</p> <p>10:15</p>	<p>・ゲームをする。</p> <p>○今日の振り返りをする</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・話の途中でも自分の思いを話し、人の話を聞けない様子が見られるときには本人の思いを受け止めながらも今話をしている人がいることを伝え、聞けるように促す。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>〈ルール〉</p> <p>同じ動物同士ジャンケンをする。</p> <p>勝ったら次の動物になる。</p> <p>ジャンケンに負けたらひとつ前の動物に戻る。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・ゲームの途中で、困った様子が見られたら必要に応じてその都度話し合ったり、個別に声をかけたりしながら楽しく遊びがすすめられるように援助していく。 ・一緒にゲームを行うことで、一人になっていないか、困っていないかなど見守り、子ども同士で声をかけ合えるよう、必要に応じて援助していく。 ・ジャンケンで負けることに、自分の気持ちが抑えられずにいる幼児には、思いを受け止め、気持ちに添い一緒に遊ぶことで、この遊びの楽しさが伝えられるようにする。 ・体調の変化に十分配慮をする。 ・今日の遊びについて子どもたち同士で伝え合う場をもつ。 ・たのしかった気持ちや次はじゃんけんにも勝って大きな動物に早くなりたいなど子どもの気持ちを受け止め、次回への期待がもてるように声をかける。 	
---------------------------	------------------------------------	--	--