

新版

# 遊びの指導

乳・幼児編

公益財団法人  
幼少年教育研究所  
[編著]

同文書院



新版

# 遊びの指導

乳・幼児編

公益財団法人  
幼少年教育研究所  
[編著]

同文書院

[編集代表]

関 章信 (公財) 幼少年教育研究所理事長  
福島めばえ幼稚園園長

[企画]

関口 準 (公財) 幼少年教育研究所理事  
東京福祉大学大学院教授  
明昭第一、第二幼稚園園長

峯 岩男 (公財) 幼少年教育研究所理事  
ひさみ幼稚園園長  
立正大学非常勤講師

志村雄治 (公財) 幼少年教育研究所理事  
白山幼稚園園長  
鎌倉女子大学非常勤講師

辻 澄枝 (公財) 幼少年教育研究所理事  
元・聖徳大学幼兒教育専門学校講師

兵頭恵子 (公財) 幼少年教育研究所理事  
元・富士見幼稚園主任

安見克夫 (公財) 幼少年教育研究所理事  
東京成徳短期大学教授  
板橋富士見幼稚園園長

高橋かほる (公財) 幼少年教育研究所理事  
聖徳大学准教授

柴崎正行 (公財) 幼少年教育研究所理事  
大妻女子大学教授

小林研介 (公財) 幼少年教育研究所理事  
春竜幼稚園園長  
佐野短期大学非常勤講師

[編集委員]

兵頭恵子 前掲  
【総括】

鈴木 隆 (公財) 幼少年教育研究所評議員  
立教女子学院短期大学教授  
同上附属幼稚園天使園園長

大澤 力 (公財) 幼少年教育研究所評議員  
東京家政大学教授  
【自然・環境】

米野苑子 (公財) 幼少年教育研究所監事  
元・立正大学教授  
【造形】

安見克夫 前掲  
【言葉】

田澤里喜 (公財) 幼少年教育研究所研究員  
玉川大学助教  
東一の江幼稚園教務主任  
【音楽】

小川哲也 (公財) 幼少年教育研究所評議員  
【コンピュータ】  
川崎ふたば幼稚園園長

柴崎正行 前掲  
【障碍児の遊び】

## はじめに

遠く「遊び」を紐解くと、人類と祖先と同じくする類人猿においては、「鬼ごっこ」や「じゃれあい」などの「遊び」の見られることが、その野生種の生活群を観察している動物学者によって報告されています。

人間の歴史においては、はやく古代エジプトで「綱引き」や「力くらべ」などで遊ぶヒトのすがたが壁画に描かれています。わが国では、絵巻物はもとより、平安時代の後白河法皇によって編まれた『梁塵秘抄』に、「遊びをせんとや生まれけむ 戯（たわむ） れせんとや生まれけむ 遊ぶ子どもの声きけば 我が身さえこそ動（ゆる） がるれ」とあります。また、オランダの歴史学者ホイジンガーは、その著『ホモ・ルーデンス』の中で、「人間は遊ぶ存在である」という有名な言葉を残しています。

さて、教育者の間では、「子どもの遊びは、学びである」といいますが、これは教育実践上、なにかに直結した、すぐにどこかで役に立つ、といったことではありません。子どもの遊びは千差万別です。

乳児の場合、おかれた環境に飽きることなく働きかけようとするのが遊びです。幼児の場合も同様で、足の発達によって自ら求める場所に出かけては、環境に関わろうとして遊ぶ姿が見られます。遊びとは、子どもの心を揺さぶるような多彩な経験の数々なのです。子ども達が遊びの中で出会う体験から、驚きと喜びを感じて、そこから新しい関心がめばえ、自ら探求していく態度につながるということです。遊びを通して、「なぜだろう」「どうして」と、不思議に思う事象に心を寄せたり、友達との間に葛藤を生じたりする中から、育ち学び合うことが、幼児期以降の学びや人間性の基礎を育むことにつながっていきます。

我々大人にとっては、子どもの遊び興じる様子から、いまこの子は何を楽しんでいるのだろうか、と子どもの内面の充実に想像を巡らすこと、『梁塵秘抄』同様に、非常に刺激的な知的興奮に恵まれる一瞬であるともいえるでしょう。というのも、子どもは遊びを通して、身体的・心理的・知的に、そして人と関わることによって社会性など、多くのものを獲得しているのです。最新の脳科学では、手やからだを動かして遊んでいるそのときに、子どもの脳が活性化している、ということが証明されつつあります。

さて、このように子どもにとって、遊びが非常に大事であるにもかかわらず、現実に遊びを保証する環境はどうでしょうか。子どもの環境は「三間（仲間・空間・時間）」と言われますが、これら「三間」の減少により、子どもにとっての豊かな環境は消失し、遊びが伝承しにくい環境になっています。あらためて見渡せば、この「三間」を保証する場所こそが幼稚園・保育園である、といっても過言ではないでしょう。

このようなことから今回、幼少年教育研究所では、保育現場での遊びの伝承を願い、保育者の智恵として、遊びのおもしろさや楽しさを伝えるべく、新版『遊びの指導』を編集しました。

本書は、第1部の理論編と第2部の実践編による構成となっています。

理論編では遊びと健康・運動・自然・言葉・造形活動・音楽・人間関係など、各分野との関係について展開し、また子どもの生活と遊びについて、子どもの視点と遊び、および保育との関係、障碍児と遊びなど、多様な視点からとらえています。子どもの発達と遊びについて詳しく述べてありますので、遊びそのものを系統立てて理解していくうえでも大きな助けとなることでしょう。

実践編では発達年齢を軸とした縦断的事例、領域を軸とした横断的事例を柱としてまとめ、以下のような特色を持っています。

- ①幼稚園・保育園という現場を見据えたうえでの「遊び（身近な題材・身近な環境）」を提案。
- ②0～5歳児までの生活する子どもの、身体精神的発達に即応した「遊び」の提案。
- ③春夏秋冬それぞれの季節にふさわしい「遊び」の選択。
- ④とくに伝統を大事にした「遊び」を含む342項目、バリエーションを含めれば約1,000種類。

したがって、保育を担当する現場の先生方はもちろん、これから保育者を目指す方々も、子どもの生活を豊かにする屋内外での遊びを網羅した本書をご活用いただいて、実践的に展開していただければ幸いです。

2009年 春

関 章信

新版

# 遊びの指導

乳・幼児編

## 目次

### 【本書を利用する方へ】

- 本書は、第1部の理論編と第2部の実践編によって構成されています。
- 実践編では、保育の現場ですぐに役立つよう、「健康・運動」「自然・環境」「造形」「言葉」「音楽」「コンピュータ」「障害児の遊び」の領域を軸として、数々の遊びを配列しています（①参照）。
- 掲載されている遊びは、全部で342項目、バリエーションを含めると約1,000種類にも及びます。
- それぞれの季節にふさわしい遊びが選択できるよう、頁の両端に、「春」「夏」「秋」「冬」「通年」のインデックスが付けてあります（②参照）。
- 子どもの発達にあった遊びが選択できるよう、アイコンで該当年齢を表示しています（③参照：濃い赤色の年齢が該当年齢ですが、薄い赤色の年齢でも、保育者の配慮や工夫によって行なうことが可能です）。

[上記の季節や年齢は、目安として示したもので。地域の実状や子どもの発達にあわせて、ご利用ください。]

③

該当年齢  
0 1 2  
3 4 5  
歳児

**14 大好きな虫探し**

虫を見つけて捕る楽しさばかりでなく、図鑑で調べたり饲养をとおして知的好奇心が育ちます。興奮としてならないのは、虫探しをとおしての仲間関係の育ちと深まりです。

**【ねらい】**

①アリやダンゴムシなど小さな虫を探すことで、子ども自身が気持ちを安定させていく。  
②虫が住んでいる場所（見つかる場所）の情報を交換しながら友達関係を深める。  
③虫の名前、種類、生態などを調べながら自然への興味・関心を育てる。  
④捕った虫を入れる容器をつくったり、飼育する容器を仲間と工夫する。

**【準備・環境づくり】**

①園内の土台の隣など。園庭の生け垣、花壇や草むら。  
②テントウムシ、チョウチョ、トンボなどが流れ育ちやすい植物を植える。ツルバラ、百日草、ホウセンカ、ニンジン、サンショウウ、クチカシ、ブドウアなど。  
③抜いた雑草を園庭の隣にこんもりと積んでおく（ダンゴムシ、コロギなどのすみかになり集まってくれる）。  
④空きスチローの容器やボリパケなど、水をためておけるものを用意する（アメンボやトンボが集まってくれる）。

① 自然環境  
② 夏

牛乳パック ティッシュペーパー空き箱 ラップをほった窓

●虫を入れるかごは入れやすいこと、逃げにくいことがポイント。  
●捕った虫の「死」をとおして愛護という心の育ちにつ

## 目次

はじめに	i
目次	iii

## 第1部 理論編

●遊びと健康・運動	2
東京学芸大学名誉教授 近藤 充夫	
●遊びと人間関係	4
鶴見大学名誉教授 松樹 素道	
●遊びと環境・自然	6
電気通信大学名誉教授 滝沢 武久	
●遊びと言葉—「ことば遊び」を中心	8
国立国語研究所名誉所員 村石 昭三	
●造形活動と遊び	10
十文字学園女子短期大学名誉教授 林 健造	
●遊びと音楽	12
(元)東洋英和女子大学教授・育英短期大学教授・道灌山保育福祉専門学校講師 早川 史郎	
●遊びを子どもの視点から捉える	15
東京福祉大学大学院教授・明昭第一、第二幼稚園園長 関口 準	
●遊びと保育	17
(元)川村学園女子大学教授 角尾 和子	
●遊びの環境と子どもの探求	19
国立教育政策研究所名誉所員・(元)放送大学教授 永野 重史	
●遊びと怪我	21
日本女子大学教授 岩崎 洋子	
●障碍児と遊び	23
大妻女子大学教授 柴崎正行(解説)◆じゅうじょうなかはら幼稚園教諭 植草祐美(事例提供)	
●「遊び」を評価する観点	25
関西福祉大学学長 岸井 勇雄	
エッセイ 理論から実践へ	27
●仏教保育の旗の下に幼保一元化—改めて「家族」を考える—	27
明福寺ルンビニー学園幼稚園園長 福井 豊信	
●あるバッタ騒動—子ども達の生活圏について—	28
初音丘幼稚園園長 渡邉 真一	

## 第2部 実践編

■健康・運動	31
◆春 ◆	
① 魔法のじゅうたん	32
小鳩幼稚園園長 福澤 幹也	
② 色 鬼 (いろおに)	33
東京純心女子大学専任講師 石沢 順子	
③ みんな鬼	34
立教女学院短期大学教授・附属幼稚園天使園園長 鈴木 隆	
④ 肩たたきゲーム	35
玉川大学准教授 宮崎 豊	
⑤ 龍巻	36
東京福祉大学短期大学部教授 溝口 武史	
⑥ マット怪獣をやっつけろ!	37
小鳩幼稚園園長 福澤 幹也	
⑦ 鉄棒遊び	38
文教大学専任講師 高井 和夫	
⑧ 遊びランド—遊具を使って—	39
文教大学専任講師 高井 和夫	
⑨ ゆりかご (マット遊び)	40
文教大学専任講師 高井 和夫	
⑩ 手つなぎ鬼	41
明昭第一、第二幼稚園養護教諭 佐藤 孝良	
⑪ 靴とり	42
明昭第一、第二幼稚園養護教諭 佐藤 孝良	

12	どろけい	43
	東京純心女子大学専任講師 石沢 順子	
13	とび降りる	44
	文教大学専任講師 高井 和夫	
◆	夏 ◆	
14	木 鬼 (きおに)	45
	明昭第一, 第二幼稚園養護教諭 佐藤 孝良	
15	フルーツバスケット	46
	白山幼稚園園長 志村 雄治	
16	縄とび (基本形)	47
	植竹幼稚園主事 福島 豊	
17	洗濯物ゴシゴシゲーム	48
	立教女学院短期大学教授・附属幼稚園天使園園長 鈴木 隆	
18	郵便屋さん	49
	植竹幼稚園主事 福島 豊	
19	ジャンケン縮み	50
	宮澤 真理	
20	お花が咲いた	51
	宮澤 真理	
21	モーターポート	52
	宮澤 真理	
22	缶蹴り	53
	江川幼稚園主事 石渡 宏之	
◆	秋 ◆	
23	赤ずきんちゃんごっこ	54
	立教女学院短期大学教授・附属幼稚園天使園園長 鈴木 隆	
24	オオカミさん, いま何時?	55
	明昭第一, 第二幼稚園養護教諭 佐藤 孝良	
25	ボールとりゲーム	56
	江川幼稚園主事 石渡 宏之	
26	高 鬼 (たかおに)	57
	江川幼稚園主事 石渡 宏之	
27	ひょうたん鬼	58
	白山幼稚園園長 志村 雄治	
28	しっぽ取り	59
	まどか幼稚園園長 町山 芳夫	
29	ドンジャンケン	60
	東京純心女子大学専任講師 石沢 順子	
30	中当てドッジボール	61
	植竹幼稚園主事 福島 豊	
31	トンネル (くぐる)	62
	文教大学専任講師 高井 和夫	
32	新聞遊び	63
	玉川大学准教授 宮崎 豊	
33	ゴキブリ鬼	64
	立教女学院短期大学教授・附属幼稚園天使園園長 鈴木 隆	
34	くっつき鬼 (3人島鬼)	65
	明昭第一, 第二幼稚園養護教諭 佐藤 孝良	
35	開戦ドン	66
	東京純心女子大学専任講師 石沢 順子	
36	ネコとネズミ	67
	東京純心女子大学専任講師 石沢 順子	
37	進化ジャンケン	68
	小鳩幼稚園園長 福澤 幹也	
38	ドッジボール	69
	まどか幼稚園園長 町山 芳夫	
39	リレー	70
	白山幼稚園園長 志村 雄治	

④〇 ごろごろ	71
宮澤 真理	
④① 落ちないように	72
文教大学専任講師 高井 和夫	
④② 腰縄引き	73
江川幼稚園主事 石渡 宏之	
◆ 冬 ◆	
④③ ダルマさんがころんだ	74
東京純心女子大学専任講師 石沢 順子	
④④ 氷 鬼 (こおりおに)	75
東京福祉大学短期大学部教授 溝口 武史	
④⑤ リスさんのひっこしゲーム	76
玉川大学准教授 宮崎 豊	
④⑥ ハンカチ落とし	77
白山幼稚園園長 志村 雄治	
④⑦ ことろ ことろ	78
まどか幼稚園園長 町山 芳夫	
④⑧ お手玉	79
江川幼稚園主事 石渡 宏之	
④⑨ まりつき	80
江川幼稚園主事 石渡 宏之	
④⑩ 指相撲	81
白山幼稚園園長 志村 雄治	
◆ 通年 ◆	
④⑪ ボールころがし	82
金沢ふたば保育園副施設長 鈴木 敦	
④⑫ 高い高い（受動的運動）	83
金沢ふたば保育園副施設長 鈴木 敦	
④⑬ 坂道のぼりークマさん歩き	84
金沢ふたば保育園副施設長 鈴木 敦	
④⑭ なにが入っているのかな	85
金沢ふたば保育園副施設長 鈴木 敦	
④⑮ ひっこし鬼	86
明暦第一、第二幼稚園養護教諭 佐藤 孝良	
④⑯ ジャンケンぽんぽんゲーム	87
立教女学院短期大学教授・附属幼稚園天使園園長 鈴木 隆	
④⑰ 変身歩き	88
宮澤 真理	
④⑲ 鬼ごっこ（鬼遊び）	89
文教大学専任講師 高井 和夫	
④⑳ からだ遊び（やまとやいっけん）	90
立教女学院短期大学教授・附属幼稚園天使園園長 鈴木 隆	
④㉑ ワン・ニヤン・ブー	91
玉川大学准教授 宮崎 豊	
④㉒ 基地づくり	92
植竹幼稚園主事 福島 豊	
④㉓ 自動販売機	93
東京福祉大学短期大学部教授 溝口 武史	
④㉔ 猛獣狩りに行こうよ！	94
小鳩幼稚園園長 福澤 幹也	
④㉕ 王様ジャンケンゲーム	95
玉川大学准教授 宮崎 豊	
④㉖ 棒つかみ	96
玉川大学准教授 宮崎 豊	
④㉗ 大波小波	97
植竹幼稚園主事 福島 豊	
④㉘ サッカー	98
小鳩幼稚園園長 福澤 幹也	

⑯ 引き相撲	99
江川幼稚園主事 石渡 宏之	
<b>■自然・環境</b>	101
◆春◆	
① 風と遊んで風を感じる	102
宮前幼稚園園長 亀ヶ谷 忠宏	
② 野原で楽しむ草花つみ	103
前野保育園園長 曽根田 寛	
③ 花びら集めと花びら遊び	104
まごと幼稚園園長 佐々 昌樹	
④ オタマジャクシを飼う	105
みどりこ園園長 田中 真知子	
⑤ 花を生ける・アレンジする	106
まつぶし幼稚園園長 若盛 正城	
⑥ クヌギの雄花序(おかじょ)遊び	107
ひさみ幼稚園園長 峯 岩男	
⑦ ザリガニ釣り	108
中野幼稚園副園長 長瀬 薫	
⑧ カイコを飼って遊ぶ	109
みどりこ園園長 田中 真知子	
⑨ 稲をつくって食べる	110
子どもの園プラムハウス園長 田中 由利子	
⑩ 夏の草花遊び	111
ひさみ幼稚園園長 峯 岩男	
⑪ 耳を澄まして、木の音を聞く	112
東京家政大学教授 大澤 力	
◆夏◆	
⑫ 水と遊んで、水を感じる	113
第一蒲田保育園 高崎 加奈	
⑬ みんなで楽しむ洗濯遊び	114
宮前幼稚園園長 亀ヶ谷 忠宏	
⑭ 大好きな虫探し	115
福島めいえ幼稚園園長 関 章信	
⑮ 種から育てて遊ぶ	116
福島めいえ幼稚園園長 関 章信	
⑯ カタツムリを飼って遊ぶ	117
前野保育園園長 曽根田 寛	
⑰ 絞って混ぜて、草花の色水遊び	118
聖徳大学短期大学部准教授 落合 進	
⑱ 時計を分解する	119
立花愛の園幼稚園園長 濱名 浩	
⑲ おいしい梅シロップづくり	120
第一蒲田保育園 高崎 加奈	
⑳ 川わたり冒険	121
(元)磯部幼稚園副園長 豊田 順子	
㉑ おいしく楽しいサラダパーティ	122
子どもの園プラムハウス園長 田中 由利子	
㉒ 夜空を見上げて、星探し	123
十文字学園女子大学講師 二宮 穩	
㉓ きれいでおもしろい草木染め	124
白梅幼稚園園長 橋本 希義	
㉔ おもしろい石遊び	125
(元)磯部幼稚園副園長 豊田 順子	
◆秋◆	
㉕ みんなで楽しむ落ち葉集め	126
ひさみ幼稚園園長 峯 岩男	
㉖ きれいな葉っぱのお皿づくり	127
十文字学園女子大学講師 二宮 穗	

㉗	ひっつく実探し・くっつく実遊び	128
	ひさみ幼稚園園長 峯 岩男	
㉘	サツマイモのつる遊び	129
	(元)磯部幼稚園副園長 豊田 順子	
㉙	楽しいサツマイモ掘り	130
	わせだ幼稚園理事長 石田 高幸	
㉚	みんなで暖か、落ち葉たき	131
	まこと幼稚園園長 佐々 昌樹	
㉛	木の実拾い・小枝集め	132
	まるやま幼稚園理事長 加藤 輝夫	
㉜	おもしろオブジェづくり	133
	(元)磯部幼稚園副園長 豊田 順子	
㉝	木の実のアクセサリーづくり	134
	聖徳大学短期大学部准教授 落合 進	
㉞	つくって食べるスイートポテト	135
	わせだ幼稚園理事長 石田 高幸	
㉟	自然物を使ったお弁当づくり	136
	ひさみ幼稚園園長 峯 岩男	
㉟	いろいろ楽しい球根植え	137
	みどりこ園園長 田中 真知子	
㉑	五感を使う落ち葉のなかの宝探し	138
	ひさみ幼稚園園長 峯 岩男	
㉒	こすり出す落ち葉の絵	139
	ひさみ幼稚園園長 峯 岩男	
㉓	保育室でできる水栽培	140
	みどりこ園園長 田中 真知子	
◆	冬 ◆	
㉔	春の芽さがし	141
	わせだ幼稚園理事長 石田 高幸	
㉕	外で元気に影踏み遊び	142
	聖徳大学短期大学部准教授 落合 進	
㉖	寒さを楽しむ氷づくり	143
	まつぶし幼稚園園長 若盛 正城	
㉗	つくって遊ぶ影絵	144
	わせだ幼稚園理事長 石田 高幸	
㉘	霜柱をつくって遊ぶ	145
	立花愛の園幼稚園園長 濱名 浩	
㉙	雪のブロック工作	146
	東明幼稚園副園長 中村 正真	
㉚	みんなで楽しむあぶり出し	147
	みどりこ園園長 田中 真知子	
◆	通年 ◆	
㉛	みんなで一緒に楽しい散歩	148
	前野保育園園長 曽根田 寛	
㉜	小さな動物と遊ぶ	149
	前野保育園園長 曽根田 寛	
㉝	砂遊びと水遊び	150
	聖徳大学准教授 高橋 かほる	
㉞	泥だんごづくり	151
	ひさみ幼稚園園長 峯 岩男	
㉟	楽しい野菜づくり	152
	子どもの園プラムハウス園長 田中 由利子	
㉟	シャボン玉を飛ばそう	153
	和光幼稚園主任 赤間 正子	
㉑	上手に隠して、すばやく探す棒隠し	154
	東京家政大学教授 大澤 力	
㉒	大好きな木登り遊び	155
	ひさみ幼稚園園長 峯 岩男	

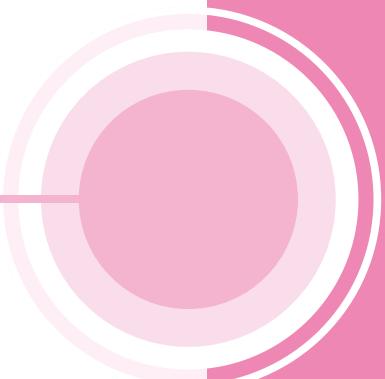
⑤4 みんなで楽しむ探検ごっこ	156
東京家政大学教授 大澤 力	
⑤5 竹ポックリつくり	157
まつぶし幼稚園園長 若盛 正城	
⑤6 手づくり紙皿こま遊び	158
龜戸幼稚園 山内 加代子	
⑤7 花びらで遊ぶ花占い	159
和光幼稚園主任 赤間 正子	
<b>■造形</b>	161
◆春◆	
① 紙で遊ぶ—新聞紙遊び—	162
横浜隼人幼稚園園長 水越 美果	
② お面遊び	163
宮前幼稚園教務主任 菊地 君江	
③ しゅっぽつしんこう—線遊び—	164
(元) 市川市立信篤幼稚園 戸田 広美	
④ 小麦粉粘土遊び	165
聖徳大学准教授 高橋 かほる	
⑤ 手形スタンプ	166
堀山女子学園大学教授 磯部 錦司	
⑥ ローラー遊び	167
香竜幼稚園園長 小林 研介	
⑦ 剣づくり	168
徳風幼稚園園長 水谷 田賀子	
⑧ ハンバーガーをつくって遊ぶ—切る・破る・まるめる・折るなどを生かして—	169
(元) 立正大学教授 米野 苑子	
⑨ 飛ばして遊ぶもの	170
堀山女子学園大学教授 磯部 錦司	
⑩ 鯉のぼり製作—折り紙や絵の具で遊ぶ—	171
新潟中央幼稚園園長 今湊 良敬	
⑪ ピンゴゲーム—つくって遊ぼう—	172
(元) 立正大学教授 米野 苑子	
◆夏◆	
⑫ シール遊び—サクランボの木をつくろう—	173
キンダー保育園園長 海和 宏子	
⑬ 変身遊び	174
聖徳大学准教授 高橋 かほる	
⑭ 魚つり—魚つりごっこに使うものをつくる—	175
宮前幼稚園教務主任 菊地 君江	
⑮ ぬたくりフィンガーペインティング	176
徳風幼稚園園長 水谷 田賀子	
⑯ スタンプ遊び	177
みどりこ園園長 田中 真知子	
⑰ ボディペインティング	178
宮久保幼稚園園長 吉原 正実	
⑱ 絵の具遊び	179
まきば幼稚園園長 粕谷 多賀子	
⑲ 和紙染め—染めて遊ぶ—	180
(元) 富士見幼稚園主任 兵頭 恵子	
⑳ 製作遊び (1人)—ふわふわクリームのケーキづくり—	181
東明幼稚園園長 中村 正真	
㉑ 観察画 “ピーマンを描こう”	182
福島めばえ幼稚園主任 伊藤 ちはる	
㉒ デカルコマニー—合わせ絵を楽しむ—	183
堀山女子学園大学教授 磯部 錦司	
㉓ にじみ絵—どうなっていくのかな—	184
川口南幼稚園園長 新井 衣乃	

24	七夕の飾り	185
	(元) 市川市立信篤幼稚園 戸田 広美	
25	プラネタリウムづくり	186
	十文字学園女子大学講師 二宮 穎	
26	石で遊ぼう「○○みたい！」	187
	向南幼稚園園長 田中 泰行	
27	泥粘土で遊ぼう	188
	中瀬幼稚園園長 井口 佳子	
28	切り絵	189
	横浜隼人幼稚園園長 水越 美果	
◆	秋 ◆	
29	新聞紙で遊ぼう	190
	川口南幼稚園園長 新井 衣乃	
30	ブロック遊び	191
	帽山女学園大学教授 磐部 錦司	
31	ドングリ遊び—つけて遊ぶ—	192
	中瀬幼稚園園長 井口 佳子	
32	何を入れて遊ぶ？	193
	(元) 立正大学教授 米野 苑子	
33	かなづちトントン遊び	194
	(元) 富士見幼稚園主任 兵頭 恵子	
34	描いて遊ぶ—一段ボール片にきれいな模様—	195
	中瀬幼稚園園長 井口 佳子	
35	立つものをつくろう	196
	鶴居幼稚園園長 今井 恵子	
36	迷路ごっこ	197
	あけぼの幼稚園園長 安家 周一	
37	やきものづくり—七輪を使って—	198
	ときわぎ幼稚園園長 村田 忠次郎	
38	お話の絵	199
	中瀬幼稚園園長 井口 佳子	
39	絵本づくり—つくって遊ぶ—	200
	(元) 立正大学教授 米野 苑子	
40	段ボール遊び	201
	宮前幼稚園教務主任 菊地 君江	
41	縫いとり—糸と針で縫い遊び—	202
	(元) 富士見幼稚園主任 兵頭 恵子	
42	ぬいぐるみつくり	203
	(元) 富士見幼稚園主任 兵頭 恵子	
43	模様遊び（木工遊び）	204
	まきば幼稚園園長 粕谷 多賀子	
44	お店屋さんごっこ	205
	呑竜幼稚園園長 小林 研介	
45	お化け屋敷ごっこ	206
	宮前幼稚園教務主任 菊地 君江	
46	落ち葉遊び	207
	みどりこ園園長 田中 真知子	
47	森をつくろう	208
	鶴居幼稚園園長 今井 恵子	
48	ステンドグラス—光を生かした飾り—	209
	(元) 立正大学教授 米野 苑子	
49	共同製作	210
	福島めばえ幼稚園 田中 ゆかり	
50	紙版画—貼り絵感覚でつくって遊ぶ—	211
	新潟中央幼稚園園長 今湊 良敬	
◆	冬 ◆	
50	おひな様—つくって・飾って—	212
	久我山幼稚園園長 野上 秀子	

第1部

---

理 論 編



# 造形活動と遊び

林 健造

## 1. 幼児の遊びと分類

幼児にとって遊びは生活それ自体、真面目なものである。遊びをとおして幼児は生活し成長する。遊びをとおして自己のパーソナリティを発達させ社会適応の能力を発達させていくものである。

遊びとは何かとか、分類になるといろいろ問題も多い。ここではその代表的なものとして、ピアジェとカイヨワのものを基に造形遊びと結びつけて考えてみよう。

### (1) ピアジェの分類

ピアジェは遊びを「機能的遊び」(実践的遊び)と、「象徴的遊び」(シンボル的遊び)と「ルールのある遊び」(規則的遊び)とに分類している。

#### ①機能的遊び

最初に表れる乳幼児の反射的行動(吸う、声出し、足をふるなど)を基にし、新しい感覚運動を獲得するが、このような自ら獲得する感覚運動機能をあくまで機能的快楽のために行なうのが機能的遊びであり、2歳頃を最盛期として次第に減少する。

#### ②象徴的遊び

ものが眼の前にはないが、以前遊んだ経験などを頭のなかに浮かべる(心像)ことができるようになると、石をつかまえてお魚だといったり、小さい石をアメ玉だよと食べるふりをする。いわゆる「ごっこ」といわれるものと同様で、幼児の遊びの中心となるものである。

#### ③ルールのある遊び

象徴的遊びは、5、6歳以降、次第にルールのある遊びにその席をゆずる。これはかなり青年になってから遊びをとおして遊びの主要な形式となる。それはこの遊びが社会化された遊戯的活動であるからだという。

### (2) カイヨワの分類

カイヨワは、「遊びと人間」のなかで、「いろいろな可能性を検討した後で、競争、偶然、模擬、めまい(眩暈)の4つの役割のどれが優勢であるかによって、遊びを以上の4つの主要項目に区分すること」を提案している。

これらの基本類型にカイヨワは、アーゴン(ギリシャ語、競技)、アレア(ラテン語、サイコロ遊び)、ミミクリー(英語、物まね)、イリンクス(ギリシャ語、渦巻)という名称を与え、これを「基本的カテゴリー」とした。

#### ①アーゴンとアレア

##### ●アーゴン(競争)

必ず一定の資質(スピード、耐久力、強さ、技、器用さ)などを対象とする争い。

●アレア(偶然)は、アーゴンとは正反対に遊ぶ人からの力がまったく及ばない世界を基礎とし、相手に勝つより運に勝つ人といった方がよい。

#### ②ミミクリーとイリンクス

##### ●ミミクリー(模擬・擬態)

幻想のなかに身をおき、架空の環境のなかでの活動である。子どもの場合は、シンボル的な遊び(象徴的遊び)という形式で現われる。

##### ●イリンクス(めまい・眩暈)

めまいの追求を基礎とする遊びである。

以上の基本カテゴリー、つまり競争、運、模擬、めまいは単独でとは限らず組み合わせても起こるが、競争とめまいなどは結びつくことはない。

#### ③パイディアとルドウス

カイヨワは前記の4つに加えてパイディアとルドウスという一対の概念(騒ぎからルールへ)を入れている。遊びが発展してルールのあるものに発展するが、やはり遊びの源泉は根本的自由であると述べている。

幼児期の遊びの分類もピアジェの機能的遊び、象徴的遊び、ルールのある遊びを横軸にし、カイヨワの「競争」「偶然」「模擬」「めまい」を縦軸に表を描き、実際の幼児の遊びの実体をあてはめていけば遊びの分類表ができるよう。

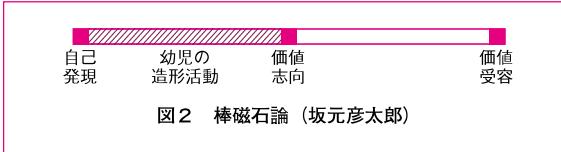
## 2. 造形活動と遊び

幼児の造形活動は、10歳前後を境に大きく2分される特徴がある。幼稚園を主にする表現と小・中学校を主にする表現が大きく異なる特徴を持っている。これはまさに親子が同じ形で発達する哺乳類の形よりも、オタマジャクシからカエルに変わる両棲類の発達とよく似ていることに注目すべきである(図1)。したがって始めに、わが国幼児教育界の先達である坂元彦太郎氏の幼児の活動の諸相と発達とを独特の図で発表しているものを手がかりとしよう(図2)。

棒磁石を横にしたような線上の一方の極を自己発現、一方を価値受容の極とし、その間にいろいろな幼児の諸

1歳	知的リアリズム	10歳	視的リアリズム	15歳
スクリブル	♀	♂	頭足人・基底線・レントゲン画 陰影・遠近法 *(知っていることを描く)	*(見るように描く)(林)

図1



活動をはめていくというユニークな発想である。

自己発現とは、自分自身のなかにあるものを、自力で外に表す、たとえば幼児がとんだりはねたりして自然に遊んでいる姿をいう。これに対し、価値受容とは、大人によってつくられた文化財に接し、価値を受けながら自らを伸ばしていくような活動をいう。たとえばTVとか絵本をみて楽しむという活動を指す。

造形活動や音楽活動などは、自己発現と価値受容の中間に、価値志向という場を設け、いわゆる造形表現や音楽表現という活動はおよそこのあたりに位置するといふ。造形活動の全貌は、自己発現から価値受容までの幅広い活動であるが、好きな絵を描く活動から、外から与えられた課題や材料の制約のある活動に至るまでを含めて価値志向の活動であると述べている。

幼児の造形活動の実態は、ほとんどが遊びとして行われることが多い。幼児の遊びのなかでもとくに「造形遊び」のしめる幅は広い。

### 3. カイヨワと造形遊び

この幼児の造形遊びを、先述のカイヨワの遊び4種の分類、これに「解放と忍従」を加えた6分類に照合してみることは大いに意義のあることである。

#### (1) アーゴン（競争）

絵の場合は、算数と違って多答文化「答えが1つでない世界」であるので勝った負けたはみられないが、工作の分野になると粘土や積み木を高く積むとか、1枚の紙を誰がいちばん長い紙に切れたかを競い合うことにより、造形意欲をかり立てる場面はたくさん考えられる。

たとえば、図3のような色紙を上下からはさみを入れ誰がいちばん長いかを競うこの課題のおもしろさは、いちばん弱気で慎重な子どものほうが長くなるところがおもしろい。

#### (2) アレア（偶然）

幼児造形活動のほとんどはこの活動である。幼児は満1歳頃、いわゆる「立っち」（完全直立歩行）ができるようになり、前肢が手として独立して使えるようになると、盛んに母指対向性の特色を生かして手を使い、手の動きを痕跡の偶然の形に興味を示し、次第になぐりがきの行動をはじめる。粘土の塊も手で叩いているうちにおせんべいになったり、転がしているうちにお団子になったり。保育者のなにみたい？の誘導によって人や車や動

アーゴン		どちらが長い おだんごつみ	競争	バイディア		ペインティング	解放
アレア		なぐりがき	偶然	ルドウス		ケン玉	忍従
ミミクリー			模倣	補		太陽	くる目
イリンクス		ブランコ	めまい	補			グルリンバ

図3 カイヨワと造形遊び



絵の具による10歳以前の幼児のなぐりがき（スクリブル）—3歳頃—

物が次々生まれる喜びなどはすべてこの活動である。

このときのなぐりがき（スクリブル）でも、心が解放されている絵と、小さく不安感があり抑圧の多い絵の区別を見分ける視点は大事である。（写真参照）

#### (3) ミミクリー（模倣）

造形活動の狙いが1人ひとりの創造力の開発という視野からはこの模倣はさけたいのだが、しかしカイヨワのいうミミクリーは、他人の絵をまねることよりは、幻想のなかに身をおきその人や動物になりきる、いわば変身遊びが中心で、ごっこでママ役になったり、仮面をかぶり鬼になったりするのは子どもは大好きな遊びである。

最近の変わった現象では、ままごと遊びでパパやママのなり手がないという。結局いちばんなりたいものは、ワンちゃんやネコちゃんのようなペットだという。なんとも悲しい現代世相の反映であろうか。

#### (4) イリンクス（めまい）

幼児は軽いめまい現象を好む。高い高いやブランコは

る。障礙児が自ら取り組んだ遊びには、その子どもの思いが表現されている。その心を理解していくには、植草先生のように、その子どもの起こした行為を積極的・肯定的に受け止め、その遊びのなかからその子どもの表現している思いを理解しようとする姿勢が大切となる。

#### 4. モノを媒介にして人とかかわっていくこと

障碍児の遊びはモノを扱うことが多く、モノを自由に扱うことでの自らの思いを表現している。遊びにかかる大人は、そこに表れた思いを理解し、そのモノを介して子どもの思いに応えようとしていくことが大切となる。

障碍児が示す能動性がモノであっても、そのモノを媒介

とした人とのかかわりを大切にすることで、障碍児は自分の思いを理解してくれる人の存在に気づくことができる。繰り返しモノを扱うなかで、自らの思いを表現することに自信をもち、また、モノに表された思いを他者が肯定的に受け止め、理解してくれることで、障碍児は安心して身近な人とのかかわりをもてるようになるであろう。

このように遊びの理解を重ねることで、そばにいる人を安心し信頼できる存在であると感じができると思われる。安定した信頼関係を基盤として、いきいきとした生活が送れることは、健常児も障碍児も同じであると言えよう。

(柴崎：大妻女子大学教授・植草：じゅうじょうなかはら幼稚園教諭)



## 「遊び」を評価する観点

岸井 勇雄

### 1. 保育における評価の特性

評価とは、善悪、優劣などの価値を判定することである。ソーンダイクが、「存在するものはすべて量として存在する。だからすべて測定できる」として以来、数量化することが評価であるような誤解も生まれたが、何を測定し、それをどう読むかという価値観を伴う見識や、測定困難なものに対する洞察力等がいっそう重要であることを忘れてはならない。

特に保育における評価は、高度の専門性を必要とする。国の研究指定を受けたある公立幼稚園で、同席した教育委員会の指導主事が、その日の指導計画の「ねらい」の1つに、「気の合った友達と仲よく遊ぶ」とあったのをとがめて、「気の合わない友達と仲よく」でなければ教育ではないと叱責した。幼児教育については素人（しろうと）と見受けたので、将来誰とでも仲よくできる人になるためにこそ、気の合った友達と遊び込んで、「お友達っていいものだ、仲よくするって素晴らしいことだ」という原体験を十分に貯め込むことが幼児期には何よりも大切で、その逆を強制したら、人間嫌いを育てることにもなりかねない、という話をして認識を改めてもらったことがある。

「原体験」とは「一生の人格形成に大きな影響を与える初期の体験」のことである。生涯学習体系を樹木にたとえれば、知識・技能の系統的な学習を中心とする学校

教育は上に向かって伸びる「幹」であり、その成果を支える幼児教育は、深く張らなければならない「根」に該当する、いわば原体験学習が中心なのである。知識・技能は測定可能である。しかし原体験の質や量は測定し難い。目に見える幹の育ちと異なり、土のなかにあって目に見えない根の育ちを見ていく力が保育のプロには求められるのである。

エリクソンは、人生の各時期にはそれぞれ固有の心理・社会的危機があり、それを乗り越えたとき、子どもは人格の力を獲得し、次の段階に進む原動力を得るとした。私は次のように認識している。

乳児期の発達課題は、人間やこの社会に対する「愛情」と「基本的信頼感」を身につけることである。これは、泣いて訴えるたびに、裏切ることなく優しく声をかけられながら授乳やおむつの交換をしてもらう赤ちゃんらしい生活が365日繰り返されるなかで、無自覚的に達成される。

幼児期の発達課題は同じく「愛情」「基本的信頼感」がより自覚的に達成されることのほか、自分で考え、自分で行動し、自分で責任を持つ「自立感」、自分で自分をコントロールする「自律感」、そして初めてすることはなかなかうまくいかないが、何度もやると少しづつ上手になるという自信の「有能感」を身につけることである。これらはすべて、「遊び」を中心とした幼児期らし

## 第2部・実践編

1

# 健康・運動

## ③みんな鬼

該当年齢  
歳児  
0 1 2  
3 4 5

みんなが鬼でみんなが逃げる。あっという間に終わってしまうスピード鬼ごっこです。でも、アレンジしてみると、いろいろな楽しみ方が味わえます。短時間でできる遊びは、ウォーミングアップにも利用できます。

### 【ねらい】

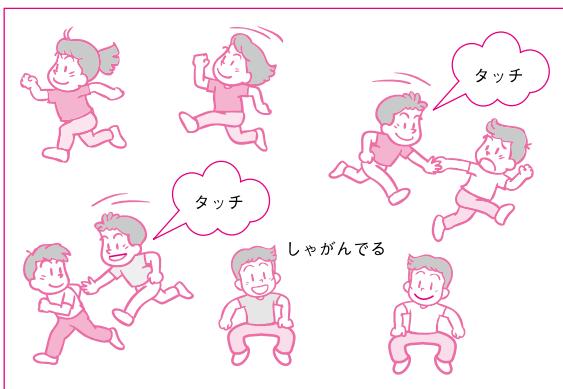
- ①のびのびとからだを動かす楽しさを味わう。
- ②ルールを守って遊ぶ楽しさを知る。
- ③追う・逃げるという動きのなかで敏捷性や走力、持久力を養う。
- ④からだを思い切り動かす心地よさを味わう。
- ⑤遊びに必要なルールや約束ごとを知り、みんなで守ろうとする。

### 【準備・環境づくり】

とくに必要なものはない。ルールをよく理解できるように説明することが必要となるので、説明の仕方に工夫をする（実際に子どもに動きを見せながら説明するなど）。

### 【遊び方・プロセス】

- ①全員が鬼となり、また全員が子となる。誰もが鬼なので誰からも逃げなければならないが、誰をつかまえてもよい。



- ②誰かにつかまったら（タッチされたら）アウトとなり、その場に座る。

- ③誰が最後まで残るかを競う。

### 【援助のポイント】

あっという間に終わる鬼ごっこ。タッチする際にどちらが先にタッチしたかなどでトラブルになることが多い。こうしたトラブルも遊びの中の重要な経験であるので、保育者は子どもと一緒にどうすればよいかを考えるようにしたい。しかし、子どもの年齢や発達段階によって、自分達では解決できなかったり、遊びの楽しさを感じられなくなる場合もある。こうしたときには保育者がリードし解決したほうが効果的なこともあるので、解決方法を考えておくとよい。たとえばジャンケンで勝負をつけるとか、引き分けで両者逃げるなど。

### 【バリエーション】

あっという間に終わってしまうので、以下のようなバリエーションも楽しい。

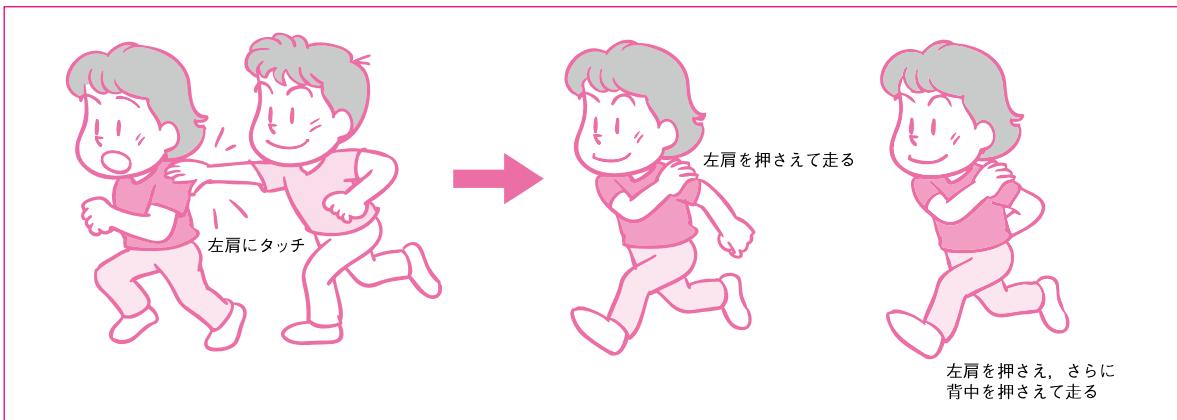
#### ①3度タッチ

1度タッチされてもまだアウトにならず、タッチされた場所を図のように手で押さえて走れば逃げることができる。さらに2度目のタッチも同様に、もう一方の手でタッチされたところを押さえて走る。3度目のタッチでアウトとなる。

#### ②復活タッチ

タッチされてアウトになって座っている子どもを、まだアウトになっていない子どもがタッチしたら生き返ることができること。

本当に短時間で終わる鬼遊びなので、ちょっとした時間調整やウォーミングアップなどに行うこともできる。



## 14 大好きな虫探し

該当年齢

0	1	2
3	4	5

歳児

虫を見つけて捕る楽しさばかりでなく、図鑑で調べたり飼育をとおして知的好奇心が育ちます。見落としてならないのは、虫探しをとおしての仲間関係の育ちと深まりです。

### 【ねらい】

- ①アリやダンゴムシなど小さな虫を探すことで、子ども自身が気持ちを安定させていく。
- ②虫が住んでいる場所（見つかる場所）の情報を交換しながら友達関係を深める。
- ③虫の名前、種類、生態などを調べながら自然への興味・関心を育てる。
- ④捕った虫を入れる容器をつくったり、飼育する容器を仲間と工夫する。

### 【準備・環境づくり】

- ①園舎の土台の隙間など。園庭の生け垣。花壇や草むら。
- ②テントウムシ、チョウチョ、トンボなどが訪れ、育ちやすい植物を植える。ツルバラ、百日草、ホウセンカ、ニンジン、サンショウ、クチナシ、ブッドレアなど。
- ③抜いた雑草を園庭の隅にこんもりと積んでおく（ダンゴムシ、コオロギなどのすみかになり集まってくる）。
- ④発砲スチロールの容器やポリバケツなど、水をためておけるものを用意する（アメンボウやトンボが集まつてくる）。

### 【遊び方・プロセス】

- ①虫を見つけても捕れない子どもは、保育者に捕ってほしいと身振りや言葉で依頼し訴える。
- ②アリやダンゴムシ、テントウムシを捕まえては入れる容器やビニール袋など、保育者に要求する。
- ③見つけたアオムシや自宅から持ってきたクワガタやカブトムシの幼虫を飼育しようとする。
- ④友達と虫の名前、種類、生態などを図鑑で調べたりする。

### 【援助のポイント】

年少児は同じ虫であっても、年度のはじめには自分より小さいものを見たり触れたりして安定する。学期が進み環境に慣れてくると、仲間との共通の遊びとして虫探しに興味を示す。年中児は仲間に對して優位性を示したくてたくさん捕まえたり、自宅からカブトムシを持ってきたりする。年長児が、仲間と共同で飼育したりするために持ってくるのとは違うところである。

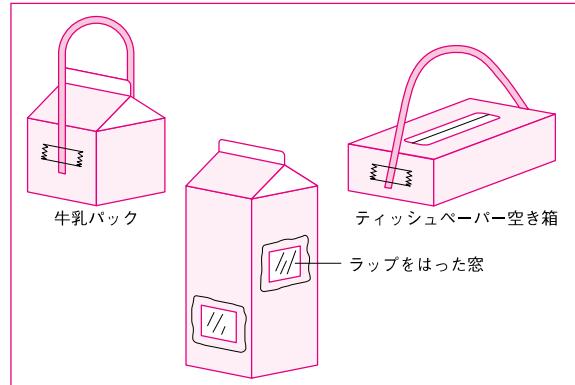
また、年少児の好む虫と年長児の好む虫の種類は異なる。年少児はアリやダンゴムシなどの小さな虫を好み、年長児の好むカブトムシ、クワガタなどは自分で触れられないため怖がったりする。

このように、ひとくちに虫といつても、時期、年齢、発達によって子どもの興味の示し方が違うので、保育者

としては、この発達の違いを押さえて、環境を構成したり言葉かけをしたりしていく援助が大事である。

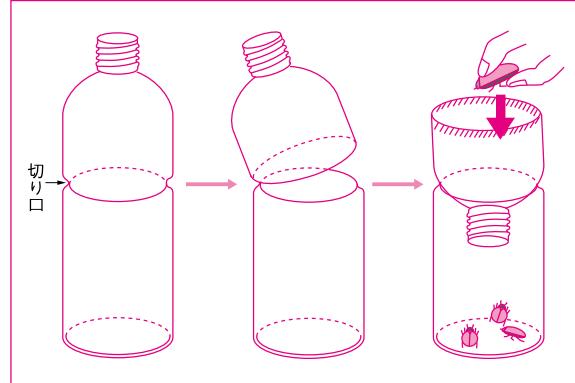
### 【バリエーション】

#### ＜かんたん虫かごづくり＞



- ①虫を入れるかごは入れやすいこと、逃げにくいことがポイント。
- ②捕った虫の「死」をとおして愛護という心の育ちについて、子ども達と一緒に考えてみよう。
- ③オタマジャクシの飼育観察。
- ④アオムシ・イモムシ・カブトムシの幼虫からの飼育。

#### ＜ペットボトル虫かご＞



ペットボトルのカットは、年長児なら自分で切ることができ。切り口でひっかいたり傷つけないよう、ビニールテープなどで切り口を巻いておく。

#### ＜野菜に集まる虫＞

野菜を育てることで、そこに集まつてくる虫を観察しよう。害虫か、害虫を食べてくれる虫かなど、生物の生態系に关心を持つきっかけにもなる。

# ③1 ドングリ遊び —つけて遊ぶ—

該当年齢  
0 1 2  
3 4 5  
歳児

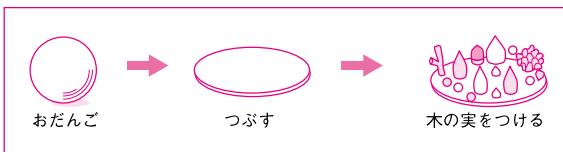
ドングリには、見つける喜びと拾う楽しさがあります。子どもが手に握るのにちょうどよく、少し工夫するとさまざまな遊びができる、子どもにとって魅力的な木の実です。

## 【ねらい】

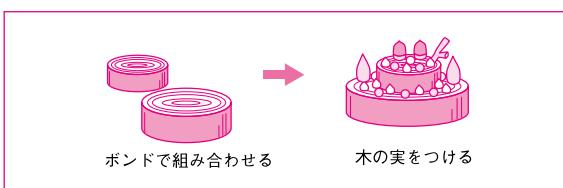
- ①季節を感じながら、拾う楽しさを味わう。
  - ②ドングリの種類を知り、興味・関心を深める。
  - ③ドングリから新たな遊びを発見し、工夫して遊ぶ。
- 【準備・環境づくり】**
- ①ドングリがどこに落ちているか、周辺環境や子どもと散歩に出かける場所を把握しておく。
  - ②園庭やテラス、室内に遊べる場所を設定する（つける遊びでは、机でつけたほうが落ち置いてできる）。
  - ③3歳児…粘土、土粘土、はにわ粘土など（単純にさして遊ぶことのできる素材が好ましい）。
  - ④4歳児…輪切りにした木、枝など。ボンド。
  - ⑤5歳児…枝（なるべく曲がっていない枝を選ぶ）。ボンド、麻ひも。

## 【遊び方・プロセス】

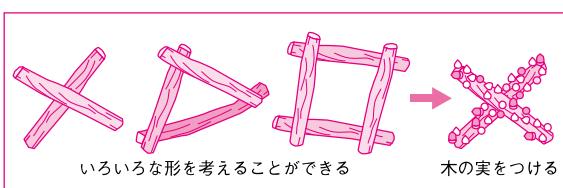
- ①3歳児…土台の粘土を、お料理のようにおだんごづくりする。おだんごができたら、手のひらでたたいて少しつぶす。土台ができたら、木の実をさして遊ぶ。



- ②4歳児…輪切りした木などをボンドでつけて、土台をつくり、木の実をつけていく。



- ③5歳児…枝をボンドや麻ひもなどで組み合わせ、工夫して土台をつくる。十字型、三角型、星型など枝を組み合わせることで、いろいろな形をつくることができる。立体的な土台に、木の実が落ちないように考えながらつけていく。

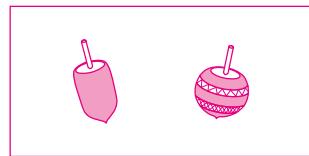


## 【援助のポイント】

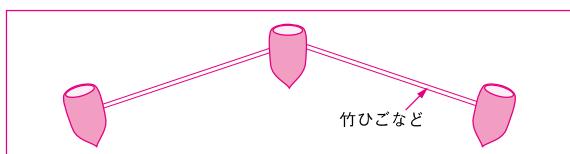
- ①ドングリは自然素材なので、素手で拾い、感触を知ることが大事である。それから、形を変化させて遊ぶことが望ましい。
- ②3~4歳児の遊びは、何かに見立てる（ケーキなど）と楽しくつけることができる。枝も立体的に工夫してつくれるように、ボンドの使い方などを伝える。他にも拾い集めたマツボックリや小枝、木の実なども。家庭に協力してもらい、豆類なども一緒につけると、種類も増えて楽しくつけることができる。
- ③ドングリから出てくるゾウムシや出てきた穴なども、子どもに興味・関心が持てるようにする。

## 【バリエーション】

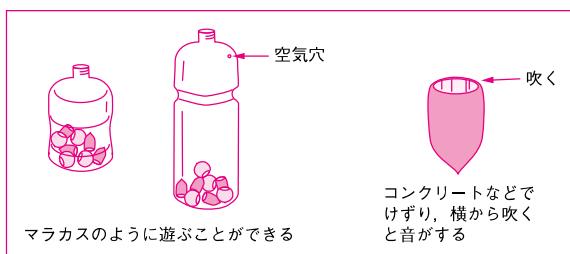
- ①ドングリコマ：色をつけると、まわしたときの楽しさだけでなく、自分のコマという愛着が持てる。



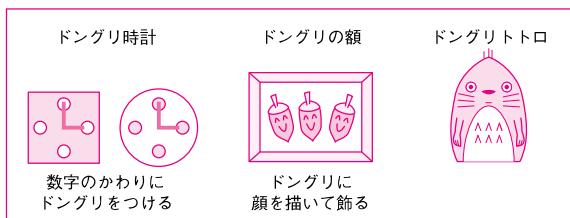
- ②やじろべい



- ③音遊び：ペットボトルに入れるときは、空気穴をあけておく。



- ④ドングリアート



## 12 花いちもんめ

該当年齢  
歳児  
0 1 2  
3 4 5

花いちもんめは子ども達が大好きな伝承遊びのひとつです。ジャンケンをするドキドキ感や、好きなお友達を呼ぶ楽しさを味いながら、友達関係を広げていくことができる遊びです。

### 【ねらい】

- ①保育者や友達と手をつなぐことで安心感を持つ。
- ②友達の名前を覚える。
- ③友達や保育者と一緒に歌をうたいながらからだを動かす楽しさを味わう。

### 【準備・環境づくり】

室内でも戸外でも遊ぶことができるが、室内の場合には大きく動けるよう広いスペースをとることが必要である。戸外の場合にはあらかじめ石拾いなどしておくといい。周りに危険なものがないかを確認し行う。

### 【遊び方・プロセス】

- ①2グループに分ける（6～10人くらいで行うとよい。しかし多い人数でも十分に楽しむことができる）。
- ②次のような歌に合わせて遊びを進める。

A：ふるさとまとめて 花いちもんめ（第1グループが前進、第2グループが後退）以下繰り返し

B：もんめ もんめ（第2グループが前進、第1グループが後退）

A：花いちもんめ

B：隣のおばさん ちょっと来ておくれ

A：鬼がいるから 行けないよ

B：座布団かぶって ちょっと来ておくれ

A：座布団ぼろぼろ 行けないよ

B：おかまかぶって ちょっと来ておくれ

A：おかま 底抜け 行けないよ

B：あの子が欲しい

A：あの子じゃ わからん

B：その子が欲しい

A：その子じゃ わからん

B：相談しよう

A：そうしよう

- ③グループごとに円陣をつくって誰をもらうか相談する。決まったら1人指名する。

A・B：決～まったく！！

A：～ちゃんが欲しい 花いちもんめ

B：～ちゃんが欲しい 花いちもんめ

- ④ジャンケンをする

A・B：ジャンケンポン

- ⑤負けた子は勝ったグループに入り、歌を繰り返す。その際、最初の下線部分を下のように変える。

A：勝ってうれしい 花いちもんめ

B：負けて悔しい 花いちもんめ

※歌は地域によって違いがある。地域ごとの歌を楽しむようにすること。

### 【援助のポイント】

- ①はじめは歌をうたうことから始め、十分に歌に親しんでから遊びを知らせる。
- ②歌が長いと感じる場合には省略してうたい、慣れてきたら少しずつ長くしていく。

隣のおばさん ちょっと来ておくれ  
鬼がいるから 行けないよ  
あの子が欲しい  
あの子じゃわからん  
相談しよう  
そうしよう

- ③遊びが進むと、友達と勢いをつけて前進したり後退したり、ときには転んだり引きずられたりすることを楽しみ始めるので、怪我がないよう注意していく。

- ④友達を指名するときには、同じ子どもの名前が続いてしまうこともあるので、なるべくたくさんの子どもの名前を呼んでいけるよう、遊びのなかで保育者が提案していく（それをルールとはしない。みんなが楽しく遊べるように、自然に誘導していく）。

### 【バリエーション】

歌詞を替えることで、イメージがふくらんでいく。

♪鬼がいるから行けないよ

→子ども達がイメージする怖いものを当てはめていく。

♪座布団かぶって～

→怖い物を防ぐものを考え当てはめていく。



## 17 どれに当たるかな？ (的当てゲーム)

該当年齢  
0 1 2  
3 4 5  
歳児

的当ては保育者でもハラハラドキドキのゲーム。当たったときは子どもも大喜び。身体バランスを養ったり、集中力につけるだけでなく自信にも繋がります。

### 【ねらい】

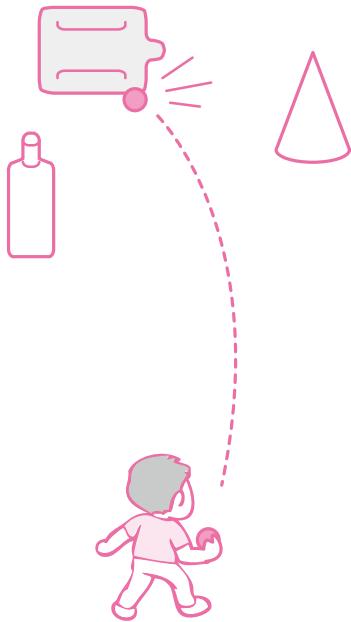
- ①ボールをころがしたり、投げたりすることにより全身の筋肉の発達を促す。
- ②ボールを投げることにより、身体バランスを養う。
- ③的を狙うことにより、注意力や集中力を養う。

### 【準備・環境づくり】

- ①的になるもの（当てるもの：コーンや空き缶・水が入ったペットボトルなど）。
- ②カラーゴムボールなどのやわらかいボール（発達に合わせて大～小）。

### 【遊び方・プロセス】

- ①最初は床をころがして的に当てる。
- ②ボールが投げられる子どもには、コーンや空き缶などの的に向かって投げて当てる。



### 【援助のポイント】

- ①最初は手のなかに入るくらいの小さなボールや大きな的など、当たりやすいものから始める。
- ②投げるものに音が出るものを使うと興味を持ちやすい。
- ③周囲に人がいるときは投げない、順番を守って投げるなどの安全面を子ども達が理解してから行う。

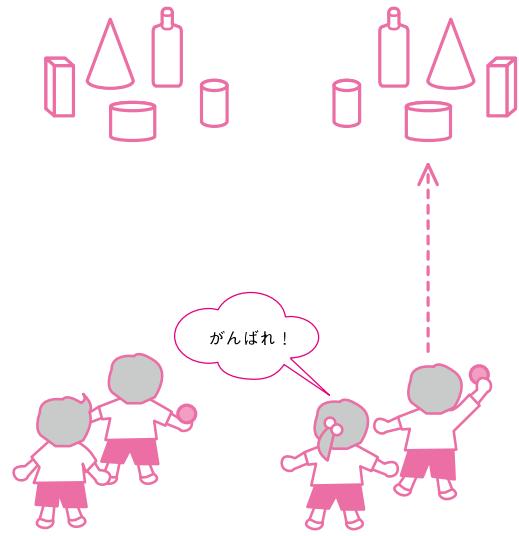
### 【バリエーション】

- ①床にきちんところがせるようになったら、1か所に的

を集めて、ボーリングのようにしてもよい。

- ②何人かでチームを組んで順番に倒していくこともできる。

#### バリエーション② ボーリングゲーム



- ③ボールをある程度投げられるようになったら、何人かでチームを組み、何かを怪獣に見立てて倒す「怪獣退治ごっこ」などに発展させてもよい。

- ④保育者が的（鬼）になり、少し動くことにより、「動く的当て」に発展させてもよい。

#### バリエーション④ 動く的に当てる

