

令和4年度 研究紀要

# 心・体が育つ保育をめざして

— 幼児期の運動遊びを通して —



高知大学教育学部附属幼稚園

## はじめに

おかげさまで本園は、創立74年目を迎えました。広い敷地にはクスノキやイチョウの大木をはじめ、四季を通して草花や昆虫などの生き物が育ち、築山や伐採木を利用したアスレチック、大小の砂場など、たくさんの遊び環境に恵まれています。そのような中で、「たくましい心と体を持ち、根気よくやり遂げる子ども」、「好奇心や探求心を持ち、よく考え、のびのび表現する子ども」を目指す子ども像として掲げています。

世の中が、新型コロナウイルス感染症の影響を受けて3年目となりますが、従来のように自由な生活を展開できないもどかしさは残っております。子ども達の成長・発達への影響も、まだ計り知れないものがありますが、そのような現状でも子ども達は、様々な環境に興味を持ち、友だちや先生と関わりながら、元気いっぱい毎日の生活を楽しんでおり、日々の成長には目を見張るばかりです。

令和4年度の研究テーマは、子ども達が主体的に運動遊びを楽しめるような保育を創造したいと考え、「心・体が育つ保育をめざして一幼児期の運動遊びを通して一」として、教育・研究を進めてまいりました。具体的には、「多様な動きを引き出すための環境構成の工夫」に視点をおいて、現代の社会状況の中では獲得しにくい運動能力や、本園の環境そのままでは保障しづらい動きなどを、日頃の遊びの状況から教師が把握し、それらを改善できるよう環境構成の工夫を意識しながら、日々の保育を行ってきました。本書では、その道筋について、勉強会で行った文献の読み合わせや教材研究の取り組み、公開保育の事前研修・事後研修、各クラスの公開保育の記録などをまとめ、研究の成果と課題を報告いたします。ご覧いただいた幼稚園、保育所、認定こども園の皆様の保育の場や、様々な研修の場でご活用いただき、忌憚のないご意見を頂戴できれば幸いです。

令和5年1月21日開催の公開研究発表会では、コロナ禍の状況を鑑み、対面とオンライン配信を併用してのハイブリッド型としました。分科会での公開保育は、予め日頃の子どもの運動遊びの様子を録画した動画視聴とさせていただきます。分科会助言は、年間を通して研究保育のご指導をいただいた全国幼児教育研究協会顧問岡上直子先生、高知県幼保支援スーパーバイザー有田尚美先生、同アドバイザー山本美和先生に、司会進行は、高知大学教育学部幼児教育コース玉瀬友美先生、同三ツ石行宏先生、同竹内日登美先生にお願いしました。午後からの座談会は、「心・体が育つ幼児期の運動遊びとは」をテーマとし、昨年度に引き続いて運動遊びのご指導をいただいた公益財団法人日本スポーツ協会吉田繁敬先生、徳島大学大学院中塚健太郎先生、高知大学教育学部矢野宏光先生、同幸篤武先生をお迎えして行っております。

最後になりましたが、本研究を進めるにあたり、上記の先生方をはじめ、たくさんの先生方にご指導、ご助言をいただきました。ここに深く感謝申し上げ、お礼の言葉と代えさせていただきます。

令和5年1月

高知大学教育学部附属幼稚園  
園長 川 俣 美砂子

# 心・体が育つ保育をめざして —幼児期の運動遊びを通して—

## 目 次

はじめに

I	研究の概要	2
1	研究の動機	2
	(1) テーマ設定の理由	2
	(2) 多様な動きを経験することの必要性について	2
2	研究の目的と方法	3
	(1) 研究の目的	3
	(2) 研究の方法	3
3	研究の経過	4
II	研究の内容	6
1	幼児期の運動遊びに関する勉強会	6
	(1) 文献の読み合わせ	6
	(2) 本園の運動遊びで大切にしたい子どもの発達と指導のポイントの確認	7
2	公開保育・研究協議を通して	9
	(1) 公開保育の実施にあたって	9
	①教材研究の取り組み —教師が協同的に学ぶための工夫—	9
	②事前研修から事後研修までの流れ	9
	(2) 観察時の記録方法の工夫 —事実を拾う力を高めるための工夫—	11
	(3) 公開保育及び研究協議の実際	14
	①3歳児クラス もも組	14
	②4歳児クラス うめ組	22
	③5歳児クラス はと組・さくら組	32
3	運動遊びの現状の捉え直し（園内マップを活用して）	42
	(1) 運動遊びの視点からの園内環境の見直し	42
	(2) 教師のまなざしの変化による環境構成の工夫	43
	(3) 取り組みの成果と今後の展望	45
III	研究の成果と課題	48
1	多様な動きを引き出すための環境構成の工夫について	48
2	心・体が育つ運動遊びについて	50
IV	今後に向けて	51

巻末資料

アクティブ・チャイルド・プログラム（ACP）を用いた保育実践の取り組みについて	53
-----------------------------------------	----

# I 研究の概要



# I 研究の概要

## 1 研究の動機

### (1) テーマ設定の理由

本園では、「たくましい心と体をもち、根気よくやり遂げる子ども」、「好奇心や探求心をもち、よく考え、のびのびと表現する子ども」を目指す子ども像に掲げ、心身ともにたくましい子どもを育む保育を目指しており、その理念の下、心と体を思いきり動かして遊ぶ楽しさや、自分の力を試したり挑戦したりする楽しさ、友達と関わり合いながら遊ぶ楽しさなどを味わってほしいと考えている。

一方で、子どもを取り巻く社会の現状は、そのような経験が減少していることが指摘されている。「幼児期運動指針」(平成24年3月 幼児期運動指針策定委員会 文部科学省)においては、現代社会の利便性が運動の機会を減少させていることや、子どもを取り巻く大人の意識が身体活動を軽視していることにも警鐘を鳴らしている。また、都市化、少子化などによる生活様式の変化が、子どもの遊ぶ場所、遊ぶ仲間、遊ぶ時間の減少を招いていることも指摘しており、様々な社会的な要因により、子どもの体を動かして遊ぶ機会の減少が明らかにされている。

そのような状況の中で、幼稚園や保育所、認定こども園に対しては、運動遊びを保障するための環境づくりや、運動遊びの機会を保障することなどが求められている。本園には、年少、年中、年長棟にそれぞれの前庭があり、そこでは各学年の発達に応じた運動遊びが展開されている。また、園舎の西側には全学年が共有している広い園庭があり、大きな築山や、滑り台、階段、雲梯などがついている総合遊具、ブランコ、鬼ごっこなどができる空間があるため、広さや高さ、起伏や遊具などを生かした様々な運動遊びを経験することができる。

一方で、園庭が広いことで遊びが分散してしまい、子ども同士が刺激を受け合って遊ぶ機会の保障が難しかったり、運動が苦手な子どもが苦手な遊具を避けて遊ぶ様子も見られたりしていた。また、毎年行っている体力測定の結果を見てみると、「走る」については年齢に応じて走る速さが速くなるという結果が出たが、「投げる」については、3歳児から5歳児にかけて顕著な上達が見られないという結果が出ていた。これらのことから、前庭や園庭に恵まれていながらも、その環境をうまく使えていないことや、運動遊びに関する経験を十分に保障できていない子ども達がいること、多様な動きの中でもあまり経験できていない動きがあるということなどの課題が見えてきた。

そこで、広い園庭環境の中でも、教師が一人一人の子どもの運動経験を把握したり、保障したりすることができるようになることを願い、今年度の研究を「**幼児期の運動遊び**」に焦点を当てることとした。そして、全ての子ども達が、主体的に運動遊びを楽しめるような保育を創造したいと考え、研究テーマを「**心・体が育つ保育をめざして ―幼児期の運動遊びを通して―**」とした。

### (2) 多様な動きを経験することの必要性について

「幼児期運動指針」では、多様な動きの必要性について「幼児の心身の発達の特性に留意しながら、幼児が多様な運動を経験できるような機会を保障していく必要がある」こと、また、「一人一人の幼児の興味や生活経験に応じた遊びの中で、幼児自らが体を動かす楽しさや心地よさを実感することが大切である」としている。さらに「幼児が楽しく体を動かして遊んでいる中で、多様な動きを身に付けていくことができるように、様々な遊びが体験できるような手立てが必要となる」と述べており、運動遊びにおいて、多様な動きの経験が必要であることが示されている。

そこで、本研究では、運動遊びの中でも「多様な動き」に着目し、「多様な動きを引き出す環境構

成の工夫」を視点におき、現代の社会状況では得られにくい動きや、本園の現在の環境だけでは保障しづらい動きなどを把握し、多様な動きにつながる環境とその構成について検討していった。

## 2 研究の目的と方法

### (1) 研究の目的

幼児期の運動遊びにおいて、多様な動きを引き出すための環境の構成と実践の振り返りを行い、多様な動きにつながる環境構成の工夫について検討する。

### (2) 研究の方法

#### ①幼児期の運動遊びについての勉強会の実施

幼児期の運動遊びについて、全教員が共通理解を図るために、また、本園の運動遊びで大切にしたい視点や方向性を確認するために、資料や書籍の読み合わせを実施した。(P 6 掲載)

#### ②全教員による教材研究の実施

研究を進めるにあたって、本園では公開保育を実施しているが、今回は公開保育当日の保育観察に加えて、1週間前に事前研修を実施した。その中では、公開保育を実施するクラスの運動遊びの様子を写真などで共有するとともに、公開保育者が目指したいと考えている運動遊びや悩みなどを全教員で共有し、意見を出し合いながら教材研究を一緒に行った。(P 9 掲載)

#### ③公開保育及び研究協議の実施

事前研修で行った教材研究に基づき、公開保育を実施した。また、公開保育後には、実践の検証をするための研究協議を行った。

#### ④事後研修の実施

研究協議によって明らかになった内容を、次の実践につなげて検証するために、③の1週間後～10日後に事後研修を実施した。その際、外部講師による指導・助言もいただき、協議内容を客観的に振り返る機会も設けた。

#### ⑤運動遊びの現状の捉え直し(園内マップを活用して)

本園で様々な展開している運動遊びの全体像を共有するために、園内マップを活用して、各学期の運動遊びの種類や内容、心の動きを把握することとした。いつ、どこで、どのような遊びが展開され、その環境では、どのような心と体の動きが見られているのかをマップに書き出し、一覧化した。

(P 42 掲載)



### 3 研究の経過

〈月ごとの研究内容〉

月	研究内容
4 月	<ul style="list-style-type: none"> <li>・研究テーマの設定</li> <li>・アクティブ・チャイルド・プログラム（ACP）の取り組みの方向性の確認</li> </ul>
5 月	<ul style="list-style-type: none"> <li>・5歳児さくら組 事前研修</li> <li>・5歳児さくら組 研究保育（公開保育及び研究協議）</li> <li>・吉田先生によるACPの実技指導</li> </ul>
6 月	<ul style="list-style-type: none"> <li>・5歳児さくら組 事後研修（岡上先生による助言）</li> <li>・指導案及び記録の様式について検討</li> <li>・園内マップによる運動遊びの記録（1学期分）</li> <li>・4歳児うさぎ組 ミドル保育者研修フォローアップ発展コースに係る公開保育及び研究協議（岡先生による助言）</li> <li>・3歳児もも組 事前研修</li> <li>※吉田先生によるACPの実技指導</li> </ul>
7 月	<ul style="list-style-type: none"> <li>・3歳児もも組 研究保育（公開保育及び研究協議）</li> <li>・3歳児もも組 事後研修 1</li> <li>・3歳児もも組 事後研修 2（岡上先生による助言）</li> </ul>
8 月	<ul style="list-style-type: none"> <li>・運動遊びに関する勉強会 1</li> <li>・運動遊びに関する勉強会 2</li> <li>・研究の取組や方向性についての確認</li> </ul>
9 月	<ul style="list-style-type: none"> <li>・研究紀要、公開研究発表会についての検討</li> <li>・2学期以降のACPの取組についての確認</li> <li>・5歳児はと組 事前研修</li> <li>・5歳児はと組・さくら組 公開保育（岡上先生による助言）</li> </ul>
10 月	<ul style="list-style-type: none"> <li>・5歳児はと組・さくら組 研究保育（公開保育及び研究協議）</li> <li>・5歳児はと組・さくら組 事後研修 1</li> <li>・4歳児うめ組 事前研修</li> <li>・4歳児うめ組 研究保育（公開保育及び研究協議）</li> <li>・4歳児うめ組 事後研修 1</li> </ul>
11 月	<ul style="list-style-type: none"> <li>・5歳児はと組・さくら組 事後研修 2（岡上先生による助言）</li> <li>・5歳児うめ組 事後研修 2（岡上先生による助言）</li> </ul>
12 月	<ul style="list-style-type: none"> <li>・幼児教育のあゆみ 検討</li> <li>・研究の成果と課題の整理</li> <li>・研究紀要まとめ</li> <li>・研究発表会に向けての打ち合わせ</li> </ul>

#### 【ご協力いただいた講師】

- ・岡上直子先生：公益社団法人 全国幼児教育研究協会顧問
- ・吉田繁敬先生：公益財団法人 日本スポーツ協会
- ・岡健先生：大妻女子大学 教授

（都築）

## Ⅱ 研究の内容





## Ⅱ 研究の内容

### 1 幼児期の運動遊びに関する勉強会

#### (1) 文献の読み合わせ

幼児期の運動遊びについて研究するにあたり、教職員がテーマに向かって取り組むためには、幼児期の運動遊びの在り方や指導のポイントなどについて、全教員で共通理解をしておく必要があると考えた。そこで、以下の文献について読み合わせを行って各自の学びを出し合い、本研究において大切にしたい部分を確認することとした。

#### 【読み合わせを行った文献】

- ・「幼稚園教育要領解説」文部科学省 平成30年
- ・「幼児期の運動指針」文部科学省 平成24年
- ・「幼児期における運動発達と運動遊びの指導」杉原隆／河邊貴子 編著 ミネルヴァ書房  
平成26年
- ・「幼児期の体づくり」弘前大学教育学部附属幼稚園 平成27年8月
- ・「幼児期の体づくり—多様な動きに着目して—（2年次）」弘前大学教育学部附属幼稚園  
平成28年10月
- ・「幼児期の体づくり—健やかな心の育ちに着目して—（3年次）」弘前大学教育学部附属幼稚園  
平成31年3月
- ・「仕掛け学 人を動かすアイデアの作り方」松村真宏 著 東洋経済新報社 平成28年
- ・「心と社会性を育む運動遊び —非認知能力を高めるためには—」春日晃章 幼児教育じほう  
令和4年8月
- ・「楽しく遊んで体づくり！幼児の運動あそび」吉田伊津美 編著 チャイルド本社 平成27年

読み合わせを行う際には、各文献の担当を決め、“幼児期の運動発達”や“多様な動き”“指導のポイント”などに関する部分を報告し合った。重要なポイントと思われる部分は付箋に書き出して模造紙に貼り（写真1-1）、最後は書き出された付箋を基に、各年齢における運動発達の特徴や今後の保育実践で重視していきたいところ、多様な動きの捉えなどについて協議を行った。



写真1-1 勉強会で作成した模造紙

(2) 本園の運動遊びで大切にしたい子どもの発達と指導のポイントの確認

文献の読み合わせによって確認した、“運動遊びで大切にしたい子どもの発達と指導のポイント”は以下の通りである(表1-1)。

表1-1 運動遊びで大切にしたい子どもの発達と指導のポイント(勉強会にて作成)

3歳		4歳		5歳	
発達観	指導のポイント	発達観	指導のポイント	発達観	指導のポイント
3歳から4歳動きに「力み」や「ぎこちなさ」が見られる	体のバランスを取る動き 体を移動させる動き	4歳～5歳全身のバランスを取る能力が発達する	イメージを引き出したりふくらませたりする言葉かけの工夫	過剰な動きが少なくなり、動き方が上手になっていく	より複雑な動きの遊びや様々なルール ex) 鬼遊び
「おおかみさん今何時」などが合っている	何度も繰り返すことに面白さを感じることができるとような環境の構成	身近にある用具を使って操作する動きを経験する	縄跳び・ボール・リズム遊び・大人の真似	それまでの知識や経験を生かして工夫する	遊びの特性を把握する
3歳は高鬼や色鬼は難しい	多様な動きが経験できるようにする	ケイドロ	用具などを操作する動き	満足するまで取り組む	人数合わせや勝つための工夫・相談
ごっこ遊びが大好き	好きなものになりきって遊べるような言葉かけや動きに共感する	自分達のルールやきまりをつくることに面白さを見出す	園庭にある遊具を遊びに取り上げる	全力で走ったり、跳んだりすることに心地よさを感じる	
	環境を少しずつ変化させていく必要がある		何かになったつもりのごっこ遊びとして取り上げる	遊びを発展させる	
	幼児一人一人の動きを十分に見る		幼児と一緒にルールをつくる	基本的な動きの組み合わせができるようになり、取り組む	
	巧技台のような遊具を使った遊びは十分に注意する		発達や人数に合わせて場の広さ、遊具の種類や使い方を工夫する	5歳～6歳友達と力を合わせたり役割を分担したりして遊ぶ	
			一人一人の動きや発達、遊び方を十分に把握する	友達と共通のイメージをもって遊ぶ	
				目的に向かって集団で行動する	

**【その他、確認したこと】 ※付箋より抜粋**

- ・ブランコやマットは経験が少ない。
- ・同世代の友達や集団との交流が不可欠である。
- ・全体的な心身のバランスが大切である。
- ・楽しく脈絡のあるものにする。
- ・子どもの自己決定が大切である。
- ・苦手意識をもっている幼児も安心して取り組めるように工夫する。
- ・特定の部位が繰り返し同じ負荷を受けないように行う。
- ・幼児が興味をもって遊びに自発的に関わられるかどうか。幼児の必要感に基づき、自発的に展開されるものとする適切な頻度や強度の運動を行う。
- ・運動遊びを含む様々な遊びにふれられるようにする。
- ・心と体の調和をとりながら、健康な生活が営まれていくことに留意する。
- ・幼児の興味や能力に応じた遊びにする。
- ・いろいろな経験を通して幼児自らが積極的・主体的に選択して遊ぶことが大切である。
- ・自信・意欲・期待感・必要性・自発的のキーワードが大切である。
- ・“自分の体を大切にする”という気持ちが、友達のを気遣うことにつながる。
- ・日頃から体を動かす→穏やかに持久力や心肺機能を高めることにつながる。
- ・生活の自立が運動指針とリンクしている（クラス会でも伝える）。
- ・心と体は切り離すことができない。

これらのことを念頭におきながら、運動遊びの内容や環境構成を考えることを、全体で確認をした。

(都築)

## 2 公開保育・研究協議を通して

### (1) 公開保育の実施にあたって

#### ①教材研究の取り組み —教師が協同的に学ぶための工夫—

これまでの公開保育は、公開保育を実施し、その後、保育や今後の環境構成や援助について協議をしていた。そこでは、子どもの見方や環境の工夫等についての意見が出され、多様な視点から公開保育について検討することができていた。公開保育者にとっても、子ども理解や今後の手立てについて新たな視点をもつ機会となり、教材観を広げたり保育観を見つめ直したりすることにつながっていた。

教材観については、昨年度の研究で、子どもが主体性を発揮できるような実践や適切な援助を行うためには、教材観を明確にもつことが重要であることを確認しており、どのようにして教材観を明確にしていくのかということが課題となっていた。そこで、今年度は教材研究の方法を工夫し、教材についての理解をより深めていくこととした。

そのため、今年度は、事前研修を公開保育の取り組みに位置づけた。公開保育前の子どもの姿の共有を通して、個々の子どもの育ちを理解するとともに、運動遊びに関する教材のあり方についても話し合い、教材研究をする場となるようにした。これにより、教材研究によって得られた気づきや、多様な視点からの意見を公開保育に生かすことができるようになった。

実際の事前研修では、対象クラスの子どもの写真や記録などを使って説明し、それについて全教員が意見を出し合い、公開保育者の思いを大切にしながら、子ども理解や今後の取り組みなどについて検討していった。いろいろな意見が出されることで、教材についての捉え方にも広がりが見られ、環境構成などについてのアイデアが次々と出てくる場ともなっていた。

その結果、みんなで一緒に考えることができる安心感を得られたり、他者から子ども理解の視点を得たり、どのような意図の下で環境が用意されているのかを保育を観察する教員が理解することで、観察時の視点が明確になったりするなどの効果が得られた。さらに、各環境や教材などについて、どんな動きが引き出されているか、今後どのように扱っていくのかなどを、日常の保育のなかでも自然と確認するようになり、教材研究が日常的な営みとなってきたと感じている。

#### ②事前研修から事後研修までの流れ

事前研修から事後研修までは、次のような流れで実施した。

- ①事前研修
- ②公開保育に向けての教材準備
- ③公開保育
- ④事後研修1（観察記録の取りまとめと分析）
- ⑤事後研修2（記録に基づいた振り返り） ※岡上先生による指導・助言

それぞれの段階で実施したことは以下のとおりである。

### ①事前研修

公開保育者が、対象クラスの子ども達の運動遊びに関する姿を写真や動画等で記録したものを持ち寄る。それに基づいて教材研究を行い、今子ども達が楽しんでいることや経験していること、今後経験させたい動きや、そのために必要な環境構成について協議を行った。

### ②公開保育に向けての教材準備

公開保育で取り入れる教材の準備は、公開保育者が中心となって行ったが、教材の選択や作り方などについては、教員間で相談をしたり、一緒に作ったり用意したりするようにした。特に公開保育の前日は、他学年の教師も集まって、アイデアや工夫を出し合いながら教材作りと環境構成を行った。

### ③公開保育

事前研修1に基づいて作成した指導案を基に、環境を構成し、運動遊びに関する保育を実践した。また、公開保育での子どもの姿を記録する際には、観察する者のなかで、記録する環境や園児の担当を決め、分担して記録シートに観察した内容を記入した。

### ④事後研修1（観察記録の取りまとめと分析）

保育を観察した者が記録した内容をデータ化し、それを取りまとめたものを使いながら、どのような動きが引き出されたのか、何を楽しんでいたのか、どのような学びがあったのかなどを確認した。また、今後の手立てについても出し合い、環境構成の質の向上を目指した。

### ⑤事後研修2（記録に基づいた振り返り）

公開保育について、担任が記録にまとめ（P18、P26、P36参照）、それに基づいて意見を出し合った。また、岡上先生に助言者として入っていただき、各年齢の運動遊びで見られた姿について、発達に関する視点や各年齢で大切にしたい経験などについてアドバイスをいただいた。研修の最後には、公開保育を通して得られた成果と課題の整理を行い、今後の保育で大切にしていきたいことを全員で確認した。

(2) 観察時の記録方法の工夫 —事実を拾う力を高めるための工夫—

これまで、公開保育における子どもの姿の記録の仕方については、個人に任されていた。保育のねらいや研究のテーマに視点をあてて記録を取ることを心がけていたが、研究協議で意見を出し合う際に、子どもの姿（事実）と、その姿を教師がどう捉えたか（解釈）が混在してしまい、子どもの姿に基づく協議をしているつもりでも、教師の主観に偏った協議になっているのではないかという不安があった。

そこで今回は、研究協議がより子どもの姿に基づいたものとなり、より客観的な捉えができるように、観察の方法と記録シートを工夫することにした。公開保育の際には、保育内容や環境構成の状況に応じて、観察する視点や記録シートの様式を変えて子どもの姿が捉えやすくなるようにした。以下はそれぞれの公開保育の記録シートである。

【もも組（3歳児）、うめ組（4歳児）の記録シート】

複数の環境が用意されていたため、環境ごとに観察者を決めて、その環境で見られた子どもの姿を時系列で記録シートに順次書き出していった（表2-1、表2-2）。

表2-2 うめ組（4歳児） 記録シート

表2-1 もも組（3歳児） 記録シート

各環境での子どもの姿 長椅子の場所 記録者：矢田	
観察者	子どもの姿（問いかけや声かけ、動き、声かけ、反応、表情、視線、姿勢、服装、道具の扱いなど）
	長椅子の上をカエルジャンプで勢よく跳びながら進む。
	L時の途中から長椅子に跳び乗って、そこからジャンプする。
	ウニ・カエル・ウサギ・テトラノオサウルスなどいろいろな形を覚えて動くのを楽しむ。
	「カエルさん」と言いながらジャンプする。
	巧技台の切れ目から長椅子へダイレクトにジャンプする。
	ネコになって長椅子を渡る。
	前足と後ろ足で互い違いに跳びながら進む。
	長椅子の上を走って渡る。
	長椅子から中央のピンクのマットに両足跳びをする。
	長椅子の上をはいはいで渡る。
	巧技台の上から水色のスポンジマットに横っ跳びする。
	長椅子の上をギャロップのように跳ねながら走って渡る。
	L時の前半は歩き、後半は走って勢いをつけ、スポンジマットにジャンプする。
	赤ちゃんのカニになって、腰をついて長椅子の上を歩く。
	先生を真似てカニになるが、転ずかしさもあり、手は下向きで歩く。
	先生とカニになって、カニカニジャンプをする。（ジャンプは前向き）
	先生と手をつないで、片足を長椅子の下につきながら歩く。
	先生のカニを見て「違うよ！」と言って普通に歩き、巧技台の上からジャンプする。
	長椅子の上におもちゃの車を走らせる。（片付けの話の後）

各環境での子どもの姿 【針山地獄】 記録者：藤戸・中山			
氏名	生年月日	回数	特徴的な姿、印象的な姿、他児との違いが見られた姿など
1		5	跳ぶ→またで、とげを触ってみる 平均台からそのまま1つ目のとげを跳ぶ、両足ジャンプ
2		5	ゆっくりまたで、 平均台から1つ目のとげを跳ぶ→走り跳び、両足跳び
3		4	跳ぶ、またで、1歩ずつ止まりながら跳ぶ
4		1	ゆっくり止まりながら跳ぶ
5		2	またで
6		15	跳ぶ、はずむように跳ぶ、またで→両足一両足、平均台から1つ目のとげを跳ぶ、友達がいなくなつてから平均台を走り勢いをつけて跳ぶ→走りながらまたで（1回目目はふらつく、2・3回目目はスムーズ）
7		3	はずみながら跳ぶ
8		4	跳びまたぎ×2、ゆっくりまたで
9		3	ゆっくり跳ぶ、ゆっくりまたで
10		2	跳びまたぎ
11		4	走ってきて、 <b>〇</b> がするのを先生の横で身を乗り出して見る→両足1歩をきをつけて小さく飛び越した。①次、平均台より両足ジャンプで1つ目をとぶ→両足ジャンプ→またで跳ぶ ②友達を見て針山を動かす 特徴 見て真似る（取り入れる）、繰り返しては少
12		4	①、②次、またで後ジャンプする ③平均台から1つ目をジャンプ、両両足とび
13		1	左足が先、またで跳ぶ
14		欠席	
15		0	先生がするのを横からじつと見る→1つ目の前に立つが、友達が来るなどしてすぐできる状態ではなかった→横を離れる
16		1	左足が先のみまたで跳ぶ→1足で倒すとび越した後には杖が気になり動かす、触って確かめる
17		5	①平均台からジャンプ→ゆっくりまたで②、③を見る→勢いよく走って平均台よりジャンプ、左前→リズムよく飛び越す ④友達の両足とびを見るが、左前のみまたで跳ぶ→左前→右前 ⑤平均台からジャンプ、近くには先生に「見て」と声をかける 特徴 平均台よりジャンプ、様々な足の運び方をみる。
18		5	①右前、左足をそろって跳く、狭く間に跳ぶ ②前の友達を見る→ゆっくりまたで→両足とびまづ ③後ろ足を強く踏む、背こらない ④立ち幅跳びのように両足とび ⑤またで→両足とび、腰カックン→両足とび 特徴 またで跳ぶしほごこちない、両足とびの方が得意
19		7	ふらつと来て通り過ぎようとするが、友達が次々としたので目をとめる。「わー！」と一言言って、納得したような表情で跳ぶ ①前の人が終わるのを待って始める。右前、ゆっくり下りまたで ②ゆっくりまづ→勢いをつけて ③ゆっくり ④平均台よりジャンプしたそうにして、ゆっくり下りる→少し早く、リズムよくできて、ジャンプして両足 ⑤両足の先を触る→ゆっくりまたで ⑥平均台より勢いよくジャンプ→ゆっくりまたで ⑦左前→右前→右前 特徴 空体にきこらない、小さな変化を察知、通りの情報をキャッチしづらい
20		6	①左足で飛び越す ②平均台よりジャンプ→リズムよく→ ③両足とび、途中で前後の友達を見る ④左足ジャンプ ⑤両足とび→左前、またで 特徴 安定感がある、様々なやり方をみる

【はと組・さくら組の記録シート】

4チームに分かれた集団活動であったため、各チームの観察者を決めて、そのチームで見られた子どもの姿を時系列で記録シートに順次書き出していった（表2-3）。

表2-3 はと組・さくら組（5歳児） 記録シート

各チームの子どもの姿 【緑チーム】 記録者：島村	
面見名	子どもの姿（例：思いきり引く、〇〇を応援する、つなぐ持ち方、つぶやき、表情等）
	後ろの端で、背後を気にしながらロープを引く。一生懸命。「さくら組のパワーや」
	他のチームへの応援の声出ない。「緑いっぱい勝ったよー」と、知らせしてくれる。
	力いっぱい応援する。赤チームが勝つと、[ ]、[ ]とタッチする。
	緑チームが勝つと、「勝ったよー」と知らせしてくれた。
	虫捕り仲間の、[ ]が勝つと、自分のことのように喜ぶ。
	「はと組の人は強い人がいっぱいおるのに、さくらが勝った」と、満足そう。
	欠席
	一生懸命に参加している。自分の力を出しきっている。対戦の間に、腹筋して鍛える。
	他のチームが勝負している時に、[ ]にちょっかいを出す。
	全体の話を聞いてない。最後脱下をはきながら、「ぼくたち強いね」と満足そうだった。
	他のチームが勝負している時に、筋トレ、トレーニングをしている。
	他の組の応援しない。人の話を聞いてない。
	自分のチームが勝つと、「勝ったよー」とうれしそうに報告してくれる。
	力を合わせる。思いきり引く。引き方うまい。両手で引く。チームワークよい。
	とても年長らしいゲーム。簡単に何回も楽しめる。集中して、取り組んでいる。
	全員参加している。はと組も最後まで諦めない。
	数を気にする。年長さんらしい。どうにか勝とうと知恵をしぼる。
	対戦チームを、よく聞いている。

このように、観察の対象を決めて記録を分担することにより、各環境、各チームでの子どもの姿がより多く詳細に集まった。そして、観察対象を限定することで、視点が焦点化され、子どもの姿をより丁寧に見取ることができ、一人一人の子どもの動きに違いがあることや、観察時間の中でも子どもの動きが変化していく様子を捉えることができた。また、今後の手立てについて協議した際には、「次はこんなことしてみたいね」「やろうやろう」という雰囲気が生まれ、教員間での合意形成が図られやすくなっていた。

これらのことから、子どもの姿の事実が記録シートによって捉えられ、またそれを教員全員で共有することで教員の思いが同じ方向に向かい、納得できる手立てが生まれやすくなったと考える。

(都築)



## 公開保育及び研究協議の実際

### 3 歳児 もも組





### (3) 公開保育及び研究協議の実際

#### ①3歳児クラス もも組 「動物島へ冒険ごっこ」

【7月5日(火) 公開保育指導案】 ※一部抜粋

もも組 21名

担任：藤戸綾香、補助：本田史子、岡林雅子

#### 1 この頃の運動遊びの様子と教師の願い

運動遊びでは、バランスボード、長椅子、巧技台、マットをテラスに並べていると、繰り返しコースを通して、バランスをとって渡ったり、カラスやヘビ、ネコ、クマなどの動物になりきって、手を上下に動かしたり、床をはったり、四つん這いや四つ足になったりしながら進んでいくことを楽しんでいる。最後には、動物のイメージでポーズを決めて巧技台でジャンプするなどして降りている。

「幼児の運動遊び」(吉田伊津美編著)の基本的な動き(46種類)を参考に子どもの動きを見てみると、冒険ごっこでカンガルーや鳥、飛行機になりきって、巧技台(1段)から「跳ぶ」、三輪車で「こぐ(乗り物を動かす)」、砂遊びで「掘る」「すくう・かける」、6月中旬から出したスポンジ積み木で「積む・載せる」「運ぶ・動かす」「支える」「かつぐ・持つ・持ち上げる・降ろす」、冒険ごっこの中でワニやヘビになりきって「はう」などの動きが誘発されたが、動きの繰り返しの頻度に個人差があることが分かった。今回の研究保育では、これらの動きの中から「跳ぶ」「はう」動きに加えて、普段あまり見られない「くぐる」「またぐ」「転がる(揺れる)」などの動きを誘発できるように環境を構成していきたい。

また、新たに仕掛けた環境や援助を通して、子ども達が今までしてこなかった多様な動きをしたり、動きのバリエーションを増やしたりしてほしいと願っており、それらから身体感覚の育成や芸術表現のための基礎的な技能の獲得が期待できると考えている。

#### 2 教材研究をどのように生かしたか

教材研究では、写真付きの幼児理解資料を元に教職員で協議した(図2-(3)-1)。その中で出された意見を元に以下のような環境を準備するとともに、この時期子どもの発達に合わせた保育をしたいと考えている。まずは、経験の少ない動きが誘発されるよう、ゲームボックス(「くぐる」)、ゴム付のペットボトル(「またぐ」「跳ぶ」)、巧技台1段分の高さ(床と並行)にしたはしご(「またぐ」「渡る」「つかむ」)を置くことにした。数日前

に子どもの動きから生まれたダンゴムシ島(「転がる(揺れる)」)に加えて、カニカニ島を作ることによって普段あまりやっていない横歩きの動きも引き出したい。

また、同じ動きでもバリエーションが広がるようにしたい。例えば、ただ「渡る」だけではなく、バランスボードの間を少し広げて配置することで跳びながら渡ったり、「跳ぶ」動きでも、カエルやウサギ、小鳥、カンガルー、飛行機などの動物

図2-(3)-1 幼児理解資料



<b>出てきている動き</b> 子ども待ちではできにくい動きを入れるのはどうか ・平面から勾配、バランスボールの間をあげる ・参加率が高まる ・難易度がある 子どものやっていることのちょっと先を提案	<b>個人差がある</b> 選べる環境やコース ・自分のペースで遊べる イメージをつけて、なりきって(カエルジャンプ) ・教師の役割
<b>今やっている動き</b> ジャングルジム、太鼓橋 個人差があったが、他の子どもの影響をうけて、できる子どもたちも増えてきた	<b>「渡る」の深い</b> ビームと平均台とは違いがあるのではないか。 どれくらいの発達なのか、どの程度できるのかを見てみる

事前研修の記録

(生き物) や乗り物をいくつか載せたイラストカードをスタート地点に貼ったりしておくことで、子ども達の様々なイメージを引き出し、低く(小さく)跳ぶ、高く跳ぶ、遠くに跳ぶなどの多様な跳び方を子ども達が面白がれるようにしたい。

また、3歳児の発達段階を考慮すると、ごっこ遊びの要素を楽しむことも考えられるため、ストーリー性が生まれるよう、「冒険ごっこ」と名付けて子ども達を誘っていきながら、緑のバランスボードをワニに見立てて目玉やしっぽを付けたものを置き、音楽をかけて冒険の楽しい雰囲気づくりを試みたい。

### 3 ねらい(○)・内容(■)

○動物島への冒険ごっこでイメージした動物になりきって体を動かしながら、いろいろな動きをする楽しさを味わう。

■はしごやゲームボックス、ダンゴムシ島やカニカニ島を通して、「またぐ」「くぐる」「転がる(揺れる)」、横歩きなど今まであまりやっただことのない動きを試みる。

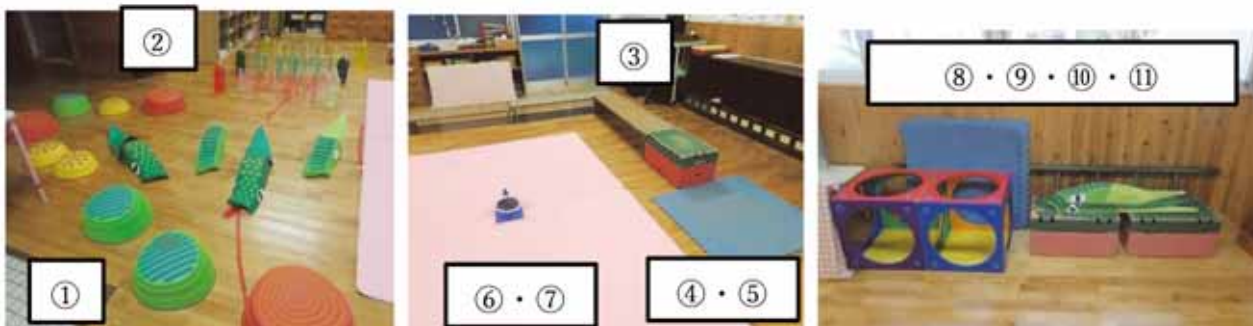
■繰り返しアスレチックコースを進みながら、「歩いて渡る」「跳びながら渡る」「はって渡る」、「高く跳ぶ」「低く跳ぶ」「遠くに跳ぶ」など同じ動きでもいろいろなバリエーションで体を動かす。

■動物(生き物)になりきって、自分で思いついた動きや鳴き真似をしたり、友達の動きを真似したりする。

### 4 用意した環境と環境構成

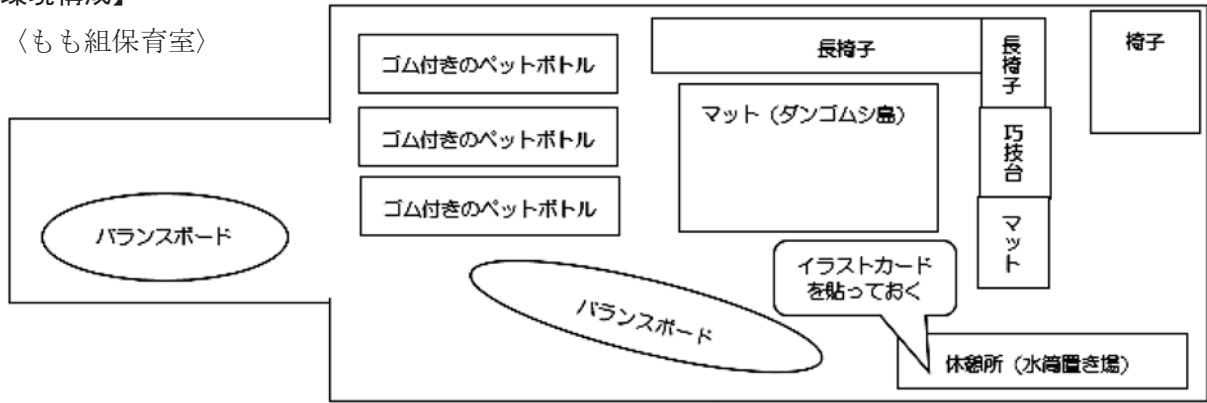
#### 【環境】

- ①バランスボード20個程度
- ②ゴム付のペットボトル3セット
- ③長椅子3つ
- ④巧技台1段分
- ⑤青マット1枚
- ⑥マット2枚
- ⑦ダンゴムシのイラスト付きカラーコーン
- ⑧はしご(巧技台1段分の高さ)
- ⑨ゲームボックス2つ
- ⑩巧技台
- ⑪青マット2枚 ※⑧～⑪は後で出せるように隅に用意しておく。



【環境構成】

〈もも組保育室〉



【意図と配慮】

- ・動物（生き物）になりきって「はう」「跳ぶ」などの多様な動きを面白がったり、子ども達が動物をイメージしたりしやすいように「どうぶつじま」と書いた紙にワニやヘビ、うさぎなどの動物のイラストをいくつか載せて、スタート地点に貼っておく。
- ・「転がる（揺れる）」動きが経験できるよう、小さなカラーコーンにダンゴムシのイラストを貼ったものを置き、ダンゴムシ島を作っておく。
- ・音楽をかけて冒険の雰囲気をつくることができるようにCDデッキにCDを用意しておく。
- ・気温が高くなることが予想されるため、ゴール付近にレジャーシートを敷いて、水筒置き場を用意し、休憩所をつくっておく。また、ゴール地点はスタート地点の近くにおき、ゴールしてもまたすぐにスタートできる環境にすることで繰り返し楽しむことができるようにする。



5 遊びの展開

時間	活動の流れと子どもの姿	環境構成	教師の援助
9:15	<p>○冒険ごっこに出発する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・どんな動物（生き物）になるか考える。</li> <li>・バランスボードでバランスをとりながら渡る。</li> <li>・間が空いたバランスボードを跳びながら下に落ちないように進む。</li> <li>・長椅子の上をワニになりきってはって進む。</li> <li>・ダンゴムシになって、マットの上を転がったり、丸くなって揺れたりする。</li> <li>・ゴム付きペットボトルのゴムをまたいだり、その上を跳んだりする。</li> </ul>	<p>〈保育室〉</p> <p>※環境図は上記参照。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・冒険の雰囲気の曲を流す。</li> <li>・いろいろな動物のイメージを引き出せるよう、「今日もいろいろな動物（たくさん動物）に会いたいね」などと声をかける。</li> <li>・けががなく安全に遊べるように、冒険の約束として、「まわりをよく見ることを伝える。</li> <li>・怖がりの子も数名おり、「冒険しよう」と言うだけで、不安な様子になる子もいるため、「動物島に冒険に行こう」「どんな動物に会えるかな。楽しみだね」などと温かい雰囲気子どもを誘う。</li> </ul>

時間	活動の流れと子どもの姿	環境構成	教師の援助
9 : 45	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲームボックスの中をくぐる。</li> <li>・はしごをまたいだり、棒をつかみながら四つんばいで渡ったりする。</li> <li>・休憩所で水分補給をしたり、休憩したりする。</li> <li>・冒険ごっこを繰り返す。</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>・カニカニ島でカニになりきって横歩きをする</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・子ども達が新しい物を見てやってみたくなるよう、子ども達の動きに合わせてはしごとゲームボックスの環境を補助教諭と一緒に足していく。(安全のため、はしごとゲームボックスは見やすい位置に配置する。)</li> <li>・子ども達がはしごをまたいだり、渡ったりすることに慣れてきたら、片方に半分の段を追加し、傾きをつけて少し難しくする。</li> <li>・自分で選んだ好きな動きを楽しんだ後、横歩きの経験が繰り返しできるように、途中で「ぼくはカニカニ島からきたカニカニの王様。仲間がみんないなくなったから、寂しいんだ。みんな仲間になってくれる？ここをカニカニ島にしてもいい？」などとカニのイラストを貼った小さなコーンを置いて、カニカニ島を作る。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・補助教員（2名）には、安全面のため巧技台とはしごの様子を見てもらう。また、不安がっている園児がいれば、その子が安心して活動できるように傍についてもらう。</li> <li>・子どもと楽しさを共有したり、子どもが動きを真似してみたりしたくなるよう、「仲間になってくれてありがとう。うれしいカニ。カニカニ、カニカニ」などと言いながら、動きを一緒に面白がる。</li> <li>・子どもの動きを面白がりながら、「○○カラスちゃんは大きな羽を動かしているね」「赤ちゃん子猫さんが歩いているよ」「○○（子どもの名前）クマさんは強そうだね」などと声をかけることでイメージをふくらませながら多様な動きを引き出せるようにする。</li> <li>・同じ動きでもバリエーションが生まれるよう、「飛行機みたいに速いね」「小さなかわいいうさぎさんがびよんびよん跳ねてるね」「さすが！大きなカンガルーさんのジャンプは空まで届きそうだ」などと声をかける。</li> <li>・適宜水分補給や休息をとれるよう、ゴールした子を中心に教師が声をかけていく。</li> </ul>



【公開保育 記録】 ※一部抜粋

上記の指導案で実施した際の記録は以下のとおりである。

実際の子どもの姿

子どもの姿	経験できた動き
<p><b>はしご</b> (床に置いた状態)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・棒と棒の間を駆け足で通る</li> <li>・両足ジャンプで通る</li> <li>・丸い棒の上を渡る</li> </ul> <p>(1段の巧技台で高さを付ける)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・その棒をつかみながら渡る</li> <li>・またいで渡る</li> <li>・2つまたぎをする</li> </ul>	<p>渡る 跳ぶ</p> <p>渡る またぐ</p>
<p><b>ゲームボックス</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ボックスのなかに入る ・入って座る ・上に座る</li> <li>・ボックスを動かす (運ぶ)</li> <li>・横から入って上に顔を出す ・上にのぼる ・上に寝そべる</li> </ul>	<p>入る 運ぶ のぼる</p>
<p><b>カニカニ島 (カニカニの王様が出てきた後の長椅子&amp;巧技台)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・手をピースにして、カニになって渡る</li> <li>・カニのポーズでジャンプする</li> </ul>	<p>渡る 跳ぶ</p>
<p><b>バランスボード</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ゆっくり渡る ・小走りで渡る ・手でバランスをとりながら渡る</li> <li>・両足ジャンプで渡る ・片足ずつ交互にリズムよく渡る</li> <li>・ワニの舌を触ってみる ・ワニの位置を動かす</li> <li>・ワニの背中を避けて両足で跳ぶ</li> <li>・頭の上で両掌をひらひらさせて、ウサギになりきって両足で跳ぶ</li> </ul>	<p>渡る 跳ぶ バランスをとる</p>
<p><b>ゴム付きのペットボトル</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・はう ・へびになりきる</li> <li>・くぐる</li> <li>・跳ぶ ・手をつないで跳ぶ ・片足ずつ跳ぶ ・慎重に跳ぶ</li> <li>・またぐ</li> <li>・倒れたペットボトルを直す</li> </ul>	<p>はう くぐる 跳ぶ またぐ</p>
<p><b>長椅子&amp;巧技台</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・そのまま歩いて渡って、跳ぶ</li> <li>・ウサギやカエルなどの動物になりきって跳びながら渡る</li> <li>・ネコやワニ、ティラノサウルスになりきり、体を動かしながら渡る</li> <li>・ギャロップのように跳ねながら走って渡る</li> <li>・長椅子では動物になりきり、巧技台では立ちあがり、跳ぶ</li> </ul>	<p>跳ぶ 渡る 跳ぶ</p>
<p><b>マット</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・寝転がる</li> <li>・ウサギ・へび・カエル・ハサミムシになって体を動かす</li> </ul>	<p>転がる 揺れる 跳ぶ</p>

【考察】 ※下線部は実際の子どもの動きや今後に向けた改善案

### (1) 新しい環境構成の工夫について

#### ①はしご

はしごでは「またぐ」「渡る」「つかむ」を誘発したいと考えていた。はしごを床に置いて準備している際に次々と子どもが寄ってきて渡ることを面白がり始めた。その棒の上をバランスをとって立って渡ったり、両足ジャンプをしたりする姿を見て、高さ



をつけるのでできない動きで、今後経験させたい少し高度な動きなのではないかと思ったため、教師のその時の判断で巧技台の高さをつけることをすぐには行わなかった。

その結果、その上を渡りたいと考えた子どもは高さがついてもその上をつかんで渡る姿につながったと考える。「またぐ」動きを経験させれば、すぐに高さをつけるか、他の環境構成が必要であったと考える。

#### ②ゲームボックス

ゲームボックスでは「くぐる」を誘発したいと考えていた。入ったり出たりして「くぐる」動きが数多く経験できるのではないかと考えていたが、入り込むことが楽しかったようである。4つに数を増やしてコースに組み込んだり、4つをトンネルのようにつなげて置いたりすることで、今回よりも「くぐる」動きを増やせるのではないかと考える。

#### ③カニカニ島

カニカニ島のねらいにある「横歩き」はカニのイメージで教師が引き出したいと考えていたが、カニ＝横歩きではなく、手をチョキにする姿が多くあった。長椅子が細長いので、横歩きしやすいのではないかと思い、カニカニ島にしようと考え、そこから誘っていった。しかし、平面で「散歩しよう」と誘っていくと、もっと経験できる人数や回数が増えたのではないだろうか。また、多様な跳び方につながってほしいと願い、教師がやった横向きジャンプは、その後ほとんど続かなかった。こんな跳び方がある、やってみたいと跳び方を知るきっかけにはなったと思うが、今の発達段階では難しいのではないかと感じた。

### (2) その他の場所

バランスボードでは「(バランスをとって)渡る」、ゴム付きペットボトルでは「跳ぶ」「くぐる」「またぐ」、長椅子&巧技台では「渡る」「はう」「跳ぶ」、マットでは「転がる(揺れる)」を誘発できるのではないかと考えていた。その中でも、「跳ぶ」や「渡る」は多く見られたが、その他の動きはあまり見られなかった。その原因の一つとして、今回は横歩きも含めてあまりやったことのない6つの動きを誘発したいと考えていたが、今振り返ってみると、誘発したい動きが多すぎたのではないかと考える。教師が多く動きを一度に把握することに難しさを感じたところもある。そのため、ねらいとする引き出したい動き(46種類の動き)については1つの活動では3つ程度に焦点化して、その他の動きを面白がりながら、何度も回数を重ねて行った方が経験する回数や人数がより増えたのではないかと考える。

### (3) その後見られた多様な動き ※下線部は新しく見られた動き

#### ①当日の午後

- ・昼食を食べた子からどうしてもはしごをやりたいという声上がり、はしごを出す。体を横に向けて横渡りをしたり、片方に腰かけたままおしりを滑らしたりするなど、少人数でゆっくり遊ぶ時間と環境があることによって新しい動きが増えたように感じた。午前中に出た、2つまたぎを真似している姿もあった。



- ・昼食が終わって室内にスペースができたので、はしごを広い場所に移動させ、ゲームボックス、巧技台を追加して出した。巧技台の所では横跳びやくるっと一回転して跳ぶこと、自分のポーズをとって跳ぶことを楽しんでいた。



#### ②2日後

- ・ゲームボックスを2つ追加して計4つを、穴の開いていない面を上にしてつなげ、コースの間に入れてトンネルのように環境構成すると、そこをくぐったりその上を渡ったりする姿があった。そのゲームボックスとはしごが楽しく、巧技台の所はとぼして、その2つを何度も繰り返し楽しんでいた。



### (4) 事後研修を受けて

- ・引き出したい動きを意識しすぎて、様々な新しい動きを十分に面白がることができなかった。子どもの挑戦する気持ちを大事にしながら、教師は子どもから出た動きと一緒に面白がったり、新しい動きを紹介したりすることで様々な動きの経験ができるようにしていきたい。
- ・3歳児7月の段階での巧技台1段分のはしごは危険であった。安心できる高さ（はしごを地面に置いた状態）にするなど、年齢や発達に合った環境構成にすることが大切である。
- ・今までの動きを繰り返し楽しめるよう、同じ環境も残しつつ、研究保育であり出なかった動きを引き出すために、置いてある環境の位置を変えてみたり、新たな環境（トンネル等）を出してみたりして、日を追うごとに一部環境を変えていった。子どもの姿を受けて、環境を工夫することで、多様な動きの経験の保障へとつながったと考える。

(藤戸)

# 公開保育及び研究協議の実際

## 4 歳児 うめ組





## ② 4歳児クラス うめ組 「忍者修行」

【10月18日（火） 公開保育指導案】 ※一部抜粋

うめ組 20名

担任：島村吏香、補助：福田咲夏実

### 1 この頃の運動遊びの様子と教師の願い

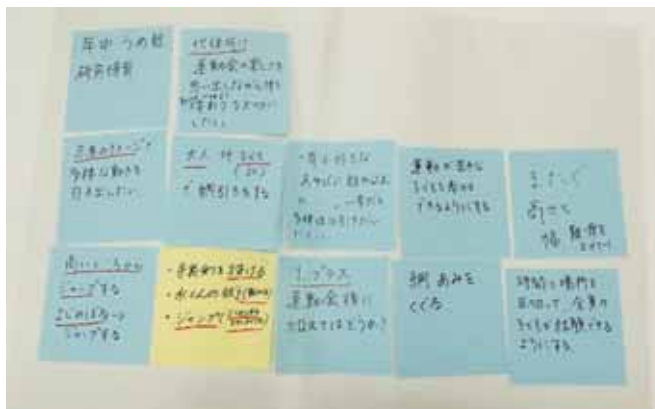
1学期には、クラスで新聞紙ボールを落とさないように回していくゲームを楽しんだ。みんなでドキドキ感を味わったり、「○○ちゃんもっと上！」などと声をかけ合ったりして、力を合わせて取り組む姿も見られていた。ボールを落ちないように、手でまわす⇒足でまわす⇒靴下をぬいでまわすなど、子ども達から出たアイデアで、くり返し楽しむ姿が見られた。また、子ども用の椅子をつなげて、その中をはって通るとい遊びを楽しんだりした。矢印を貼った長椅子を部屋の中に置くと、その上を何回も跳び、中には、両足ジャンプで跳ぶ子どももいた。保育室の壁から助走をつけて、一人ずつ跳ぶことを楽しんでいて、繰り返すなかで仲間と一緒に跳ぶことを楽しむようになり、「行くで！」とかけ声をかけたり「お茶飲むよー」などと、声をかけ合ったりする姿も見られた。友達がいることで、勇気を出して思いきってジャンプをする面白さに気付くとともに、仲間意識がさらに高まっているようだ。

2学期からは、忍者のイメージで平均台渡りや、トンネルくぐり、丸太のコースで、バランスをとりながら進んだり、高い所から飛び降りる動きを自由な雰囲気なかで楽しんだりしてきた。運動会に向けては、築山から走り降りてリレー形式で、バトンをつなぎながら走ったり、年長児のリレーを応援する姿から走りたいという気持ちがふくらんで、かけっこをしたりする姿につながっていた。体を動かす遊びは、今までの経験や個人差にも左右されるが、やってみたいという自分の気持ちを大切に1つだけのコースではなく、自分で選んでチャレンジできるコースで、運動遊びの経験を増やしながら、様々な身体の動きを体験してほしいと願っている。また、友達の動きを見て真似をしたり、自分とは違うやり方があることにも気付いたりしてほしいと願っている。

### 2 教材研究をどのように生かしたか

忍者修行をする中で、平均台渡りや、高い所から飛び降りることを、初めから出来ない、怖いと思っている子どもが何人かいたので、経験してほしい動きのコーナーに、個別に声をかけ誘った。初めは、気乗りしない様子だったが、教師が手をつないで一緒に進むと、今までの表情とは違い、手に力が入っているもの前に進もうとする姿が見られ、少し勇気が出たようだった。また、一緒にやっていた友達の言葉からも刺激を受け、切り株の上から下に敷いてあるマットをめがけて飛ぶことが出来るようになった。できたという成功体験から、自分から、「もう1回やりたい」と、忍者修行に面白さを見出して次から次へと挑戦し、楽しむようになった。

運動会の競技では、水の中をイメージしてマットの上を転がりながら進んだり、敵に手裏剣ボールを投げて倒したりするなど様々な動きを取り入れてきた。子ども達は、やる気満々で忍者修行をし、登る、跳ぶ、



事前研修の記録

転がる、またぐ、くぐる、投げる、引っ張るなどの動きに挑戦してきた。

これらのことを踏まえ、教材研究では、運動会で経験した忍者修行を引き続き楽しみながら「またぐ」を引き出すための新しい環境をプラスしたり、子どもから出た動きを取り入れたりして忍者修行を展開していくことを確認した。また、一人一人の子ども達がもっているイメージの世界も大切に、雰囲気づくりを行っていきたいと考えた。

### 3 ねらい (○) ・内容 (■)

○忍者になって、いろいろな修行に挑戦する面白さを味わう。

○友達と応援し合いながら様々な動きを考えたり、やってみたりすることを通して、友達と一緒に体を動かす楽しさを味わう。

■敵の陣地まで勇気をもって進んだり、手裏剣ボールを投げて悪者を倒したりする。

■自分とは違う友達の動きに気付き、真似たり新しい動きを考えたりする。

### 4 用意した環境と環境構成

#### 【環境】

①忍者の巻物

②忍者からの荷物

(手甲が入っている)

③忍者の手甲

④頭手裏剣、足手裏剣

(ポールの下をくぐる、上を飛び越える)

⑤滝行 (くぐる)

⑥悪者忍者倒し

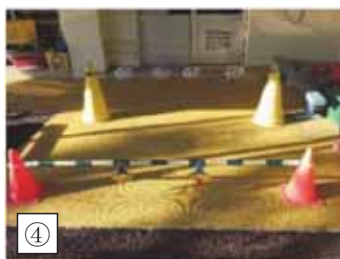
⑦すいとんの術

⑧針山地獄

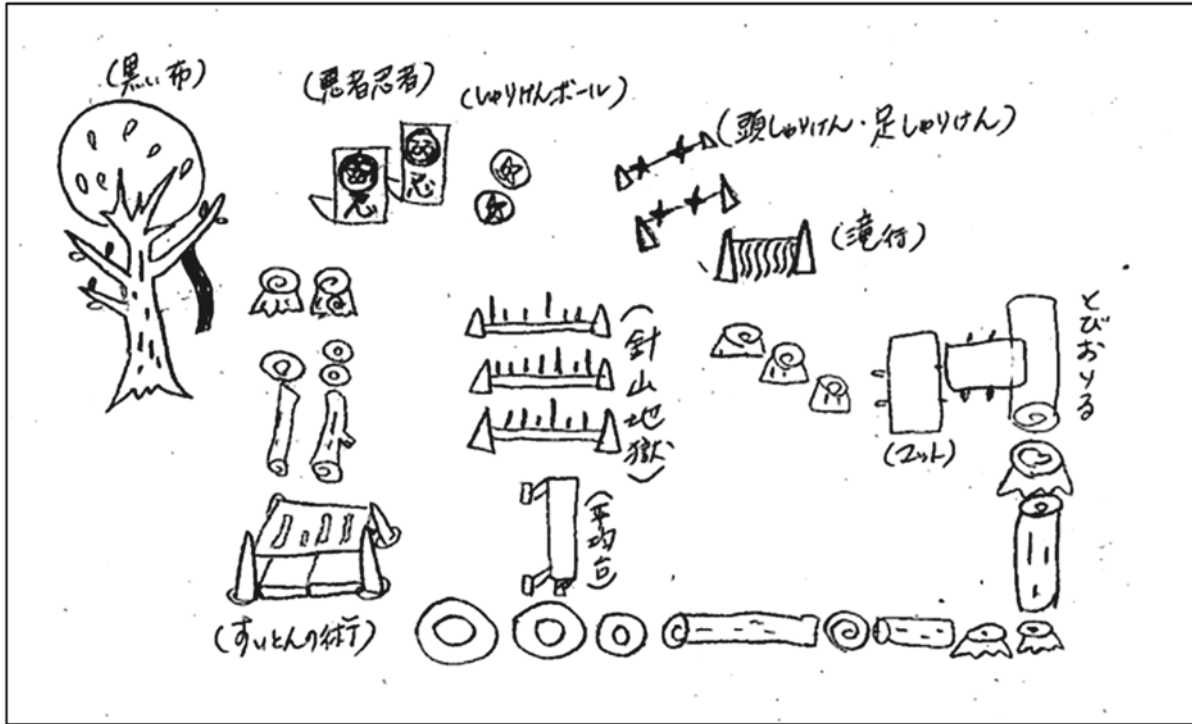
⑨忍者の絵

⑩黒い布

(黒い細長い不織布を木にくくりつけている)



【環境構成】 園庭



【意図と配慮】

- ・ 忍者のイメージをふくらませて遊びを楽しむことができるように、忍者にまつわる名前やイメージにつながりそうな環境を用意する。
- ・ いろいろな修行ができるようにマット、平均台、バランスボードなどを、子ども達が運びやすい所に置いておく。

5 遊びの展開

時間	活動の流れと子どもの姿	環境構成	教師の援助
9:15	<p>○保育室に集まる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 運動会を経験して、楽しかったことや、うれしかったことをみんなで話す。</li> </ul> <p>○忍者からの手紙と荷物が届いたことに気づき、わくわく、ドキドキする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 荷物の中身を見て、ほしいなと思う。パワーアップした忍者の手甲をして、今までよりも強い忍者になった気分になる。</li> </ul> <p>○手甲をしたことで、忍者修行をしたい気持ちが高まり、戸外へ行く。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 楽しかった運動会を思い出し、みんなで話ができるような雰囲気をつくる。</li> <li>・ 忍者修行のイメージで様々な動きを楽しめるよう、イメージを誘発する教材を準備する。(写真①～⑩参照)</li> </ul> <p>〈園庭〉</p> <p>※環境図は上記参照。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 忍者のイメージがふくらむようにBGMを流す。</li> <li>・ 子ども達のイメージで修</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 運動会を思い出してイメージをふくらませながら話ができるようにし、子ども達の気付いたことや、楽しかったことをクラスのみんで共有する。</li> <li>・ 教師がドキドキしながら手紙を読む姿を見せることで、子ども達の何だろう、やってみたいといったわくわく感がふくらむようにする。</li> </ul> <p>・ 登園後すぐに気持ちが向かず、外へ一緒に行きたがらない子がいれば、友達の様</p>


時間	活動の流れと子どもの姿	環境構成	教師の援助
9 : 45	<ul style="list-style-type: none"> <li>・修行の道具を自分達のイメージに合わせて運んだり、増やしたりして修行場をつくる。</li> <li>・丸太のコースを慎重に進んだり、高い所から思いきりジャンプしたり、思い思いの修行に挑戦する。</li> <li>・悪者忍者を、手裏剣ボールで倒して前に進んで行く。</li> <li>○新しい修行の針山地獄をやってみようとする。</li> <li>・針に刺さらないように慎重にまたいで通る。</li> <li>・どんな感じで通ればよいか友達の動きを見て取り入れる。</li> <li>○様々なコースに挑戦し、自分が前よりも強くなったような気分になる。</li> <li>・何回も何回も修行を楽しむ。</li> <li>○お茶を飲みながら、友達の動きを見たり、休憩する。</li> <li>・思い思いのコースを進みながら忍者修行をする。</li> <li>○今日の忍者修行について、みんなで話をする。</li> <li>・どんなことが楽しかったか、もっとおもしろくするにはどうすればいいかななどの意見を聞く。</li> <li>・引き続き忍者修行につなげることができるように期待をもたせる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>行場を一緒につくることで、自分達で遊びをつくる楽しさや、イメージに合わせて場をつくる楽しさを味わえるようにする。また、そのことが好きな遊びの時間の遊びにつながるようにする。</li> <li>・給水所を修行場の近く(年中棟西側)に設定することで、友達の動きを見ながら休んだり、給水したりできるようにする。</li> <li>・修行場の近くの座れる場所を選んで集まり、落ち着いて話を聞いたり、発言したりできるようにする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>子を見せたり、忍者グッズを確認したりして、自分で気持ちの調整が図れるよう補助教員が関わる。</li> <li>・今までになかった修行に慎重になる子どもがいたら、手助けをしたり、声をかけたりして挑戦の後押しをする。</li> <li>・教師も楽しそうに忍者修行に参加しながら、子ども達の心と体の動きを近くで感じ取れるようにし、子ども達が楽しんでいることを言葉で伝えたり、一緒に楽しさを共有したりする。</li> <li>・子ども達のすばやい動きや、面白い動きをみんなに知らせ、挑戦したい気持ちや新しい動きを考えたりできるようにする。</li> <li>・十分に楽しめたところを見計らって声をかけ、みんなが集まって今日の修行について話ができるようにする。</li> <li>・遊び終わった子ども達の表情をよく見たり、発言を聞いたりし、どの動きやコーナーで満足感や達成感を味わうことができたかを読み取っていく。</li> </ul>

【公開保育 記録】 ※一部抜粋

上記の指導案で実施した際の記録は以下のとおりである。

実際の子どもの姿

子どもの姿	経験できた動き
<p><b>滝行</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・くぐる。</li> <li>・上からまたいで通る。</li> <li>・「やっぱり、水のシャワーはいいなー」と言いながらくぐる。</li> <li>・友達の言葉（上記）に答えて、「うん、気持ちいいねー」と浴びたり舐めたりする真似をする。</li> <li>・くぐらずに、棒の上を乗り越えようとする。1回目は難しくて下からくぐるが、2回目以降は他の物（頭手裏剣など）も含めて、「全部またげー」と言って上からまたいで通っていた。アレンジしたい様子。</li> <li>・「楽しいなー、これ！」と言いながらくぐる。</li> </ul>	<p>くぐる またぐ</p>
<p><b>黒い布</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・触ろうとジャンプする。</li> <li>・加減して引っ張る。</li> <li>・引っ張るときに加減ができずに布が外れる。</li> <li>・ひっぱって外す。</li> <li>・手を伸ばしてつかむ。</li> <li>・ひっぱる。</li> <li>・「これはなんだ?」「これって何だろう?」「ゆらすためのものか?」 タイヤを持ってきて触ろうとするが届かない。「もう1個タイヤが必要だ」 2個目を重ねる。届かない。3個目で届いた。「山の方にもあるのか?」</li> </ul>	<p>じっと観察する ジャンプする つかもうとする ひっぱって外す 手を伸ばしてつかむ ひっぱる  手を伸ばしてつかむ つかんだまま揺らす</p>
<p><b>針山地獄</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・初めは慎重にまたぐ子どもが多かった。</li> <li>・ジャンプして通る。</li> <li>・両足跳びで跳び越える。</li> <li>・「針にさわると毒がまわるよ」とイメージの世界を友達に知らせる。</li> <li>・ゆっくり跳ぶ。</li> <li>・弾むように跳ぶ。</li> <li>・針を触る。</li> <li>・友達の様子を見る。</li> <li>・跳ぶ、またぐ、1歩ずつ止まりながら跳ぶ。</li> </ul>	<p>またぐ 針に刺さらないように慎重にまたぐ 急いでまたぐ 跳ぶ さわらないように進む  1歩ずつ止まりながら跳ぶ</p>

子どもの姿	経験できた動き
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 跳ぶ→またぐ、とげを触ってみる。 平均台からそのまま1つ目のとげを跳ぶ、両足ジャンプする。</li> <li>・ 跳ぶ、はずむように跳ぶ、またぐ。 →両足→両足、平均台から1つ目のとげを跳ぶ、友達がいなくなつてから平均台を走り勢いをつけて跳ぶ。→走りながらまたぐ。(1回目はふらつく、2・3回目はスムーズ)</li> <li>・ 左足が先のまたぎ越し→足で倒す。 とび越えた後に教材が気になり動かす、触って確かめる。</li> <li>・ ふらっと来て通り過ぎようとするが、友達が次々しだしたので目をとめる。「わー…」一言言って、納得したような表情で並ぶ。</li> <li>・ 前の人が終わるのを待って始める、右前、ゆっくり丁寧にまたぐ。</li> <li>・ ゆっくり2つ→勢いをつけてまたぐ。</li> <li>・ 平均台よりジャンプしたそうにして、ゆっくり下りる→少し早く、リズムよくできて、ジャンプして喜ぶ。</li> <li>・ 剣の先を触る→ゆっくりまたぐ。</li> <li>・ 平均台より勢いよくジャンプ→ゆっくりまたぐ。</li> <li>・ 左前→右前→右前でまたぐ。</li> </ul>	<p>ゆっくりまたぐ はずみながら跳ぶ 両足ジャンプ 平均台を走り勢いをつけて跳ぶ 走りながらまたぐ</p> <p>ゆっくり止まりながら跳ぶ</p>
<div style="display: flex; align-items: flex-start;"> <div style="flex: 1;"> <p><b>すいとんの術</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 水中を息を止めて進んでいくイメージでくぐる。</li> <li>・ リズムよく横転のスピードをつけて回転する。</li> <li>・ 前転する。シートを上に入れて前転する。</li> <li>・ 転がる。寝転がり上を見る。(シート越しの空を楽しんでいた?)</li> <li>・ きれいに転がる。コロコロコロコロ。</li> <li>・ 「今の内に」転がる。 入る前に軽くジャンプしリズムをつけて入る。</li> </ul> </div> <div style="flex: 1; text-align: center;">  </div> </div>	<p>くぐる 転がる 前転 シートを上に入れて前転 大波です。大波が来たぞと言って揺らす</p>

## 【考察】

### (1) 新しい環境構成の工夫について

#### ①針山地獄

針山地獄では、「またぐ」動きを誘発したいと考えていた。針については、教材研究の時点で、画用紙、スチロール、不織布と様々な針を作って試してみたが、耐久性に欠け、最終的には大判の色紙で針を作ることにした。また、マウンテンポールの差し込み部分が、くるくると回ってしまうのでテープで固定することにした。

慎重にゆっくりと「またぐ」動きを想定していたが、針が低かったためか、ほとんどの子どもが、いろんな跳び方にチャレンジしていた。また、平均台と近かったこともあり、平均台を渡り終わると、一つ目の針山地獄を跳び越す姿も見られた。また、友達の動きをじっと見て同じようにまたいでみようとする姿もあった。「針、痛そう」「ドキドキする」というイメージから慎重にやってみようとする子どもや、「針なんて怖くない!」「行くぞ!」と勇気をもってやろうとするなど、様々な心の動きが見られた。今回は、マウンテンポールを使ったが、子どもが針のついたポールをくるくる回したり、倒れてしまったりしたので、積み木に固定するなど安定性のよいものに替えてみてはどうかという意見もあった。一方で子どもが自由に動かしてコースを作るには手軽に動かせないで、よりよい方法を検討するとともに、物を大事に扱うことにもつなげていきたい。今回は、三本を縦に並べて連続3回ジャンプをして通ることが多かったが、横並びに三本を置いて、自分で高さを選んで通ることができるようにしてみてもよかったのではないかと考える。

#### ②滝行

「くぐる」動きを誘発したいと考えていた。ほとんどの子どもが「くぐる」で通っているなかで、滝の上を乗り越えて通る子どももいた。また、「やっぱり、水のシャワーはいいなー」「うん、気持ちいいねー」と自分なりのイメージをふくらませてシャワーを浴びるふりをしたり、それを真似たりする子どもがいた。姿勢を落とさずくぐらないと、滝に見立てたバーが倒れてしまうので、よりスムーズに通れるように倒れにくい工夫をする必要があると考える。

#### ③黒い布

忍者のイメージがふくらむようにと、木からぶら下げたが、「ジャンプする」「手を伸ばす」「つかむ」の動きも誘発されるのではないかと思いを様子を見ることにした。ほとんどの子どもが忍者修行に気持ちが向くなかで、「これはなんだ?」「揺らすための物か?」などと、黒い布に気付いた一部の子どもが、タイヤを運んで来て触ろうとしていた。タイヤの上に乗って個数を調節する様子が見られたり、ある程度、忍者修行を楽しんだ後で、黒い布に気持ちが向いて、切り株の上から手を伸ばしながらジャンプしたりする姿も見られた。黒い布は、雰囲気づくりとともに子ども達の動きも誘発していた。

### (2) その他の修行の環境について

すいとんの術の環境では、ただ横になって転がるというよりも、忍者の軽やかな姿をイメージし、飛び込み横転のような、勢いをつけて水の中に飛び込んでいく姿が見られた。また、水の中のマットの上に寝転がり静止し、シート越しの空を見上げて、雲の動きや、空の色を見る姿もあった。中には、前転でシートの中に入って行こうとする子どももいた。入口だけでも今までのシートの高さより10cm～15cm上げると、また違った動きが出るのではないかと考える。また、水に見立てたシートの端と端を持ち、「大波です。大波が来たぞ」と言って友達と一緒に揺らす姿が見られた。このことから、

年中は、イメージの世界のなかで、動きにつなげていこうとする姿が見られるようになることがわかった。

### （３）事後研修を受けて

導入の忍者からの手紙、小包が修行の気持ちを高める環境となっていたことがわかった。年中は、イメージの世界が中心なので、わかりやすく、親しみやすい表現を取り入れると子ども達の中に、すっと入っていくのではないかと考える。

今回のような、何回でも挑戦できる忍者修行は、繰り返すうちに洗練化し、やっているうちにわかってくる。「やってみたい⇒くり返す⇒夢中になる」という具合である。

忍者修行の一つ、悪者忍者を倒す（手裏剣ボールを投げる）でも、「火花に当てたら倒れるぞ」とつぶやいたり、何回か投げて的のよい位置に気づいたりしている。また、投げ方も、両手投げ、下に叩きつける、上から投げると様々な動きが見られた。自分なりにやってみる、友達の動きを見る、友達の動きを真似する、と工夫する様子があった。

子ども達の中には、まだ忍者のイメージが引き継がれていて、日頃の遊びの中でも忍者の歌を歌ったり、手甲を折り紙で作って身につける姿がある。これからも、引き続き、子ども達のイメージの世界を大切にしながら、運動面でも、心の面でも、子どもの気持ちに寄り添いながら、保育を展開していけるようにしたい。

（島村）







## 公開保育及び研究協議の実際

### 5 歳児 はと組・さくら組



### ③5歳児クラス はと組・さくら組 「ドーナツつな引き」

【10月3日（月） 公開保育指導案】 ※一部抜粋

はと組 15名 さくら組 15名

担任：都築郁子・大西美玲、補助：松本志保

#### 1 この頃の運動遊びの様子と教師の願い

同学年の2組は、好きな遊びや集団遊び、降園活動などに一緒に取り組んでいる。

好きな遊びでは、主に運動遊びが好きな子ども達が中心となって友達を誘い、氷鬼やバナナ鬼、ケイドロといった鬼ごっこを楽しむ子ども達が多く、追いかけたり捕まえたり、鬼から逃げたりすることを楽しんでいて、走り方にはスピード感があり、遊ぶ範囲を園庭の広範囲に広げて縦横無尽に駆け回って遊ぶ様子が見られた。

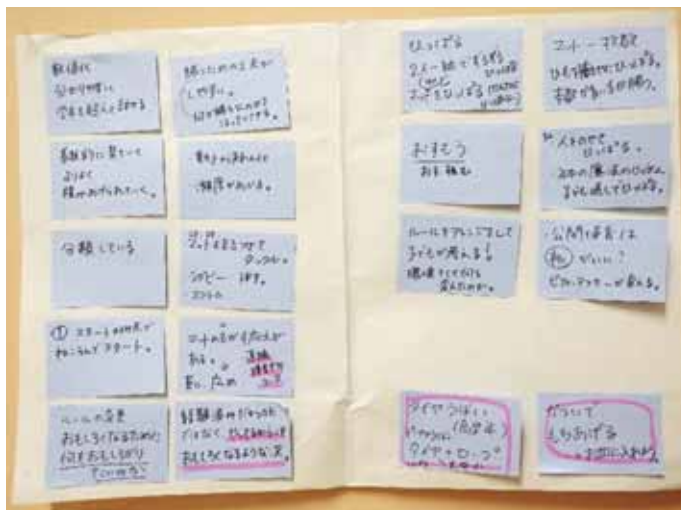
また、長縄を繰り返して楽しむ子ども達もおり、回っている縄に入り込んで跳ぶ入り込みや、挑戦したい回数を宣言して跳ぶ郵便屋さん、友達と一緒に跳ぶといった姿が見られていた。軽やかに繰り返して跳ぶ姿からは、リズム感も感じられた。

一方で、好きな遊びの時間においては、運動遊びが苦手な子どもが自ら運動遊びに参加する姿がなかなか見られなかった。そのため、教師がその子ども達を遊びに誘い、一緒に楽しむとともに、鬼ごっこであれば“走る”“追いかける”、長縄であれば“両足で1回ずつ飛ぶ”、縦揺れする長縄を蛇に見立てて“跳び越す”などの動きを取り入れ、取り組みやすい遊び方を探りながら支援してきた。少しずつ自ら参加する姿が見られるようになってきており、集団遊びへの積極的な参加と合わせて、できる限りの運動遊びの保障に取り組み、思い切り身体を動かして遊ぶ楽しさを味わってほしいと願っていた。

#### 2 教材研究をどのように生かしたか

5歳児の今の育ちを踏まえながら、多様な動きを引き出す環境を検討するにあたって「幼児期における運動発達と運動遊びの指導」（杉原隆／河邊貴子編著）の運動パターンを参考にして、園内の運動遊びに関する環境でどのような動きが保障されているのかを確認した。その結果、35の動きのうち、25の動きについては園の環境や保育内容で経験できることが分かった。一方で、十分経験できていない動きもいくつかあり、その一つが「引く」であった。今回はこの「引く」の動きに着目し、この動きを引き出すための環境を工夫することとした。

事前研修では、運動会の競技に取り上げられることが多い「綱引き」を工夫するとよいのではないかと、という意見が挙がった。1本のロープを両方から引き合うスタンダードな綱引きではなく、「数本のロープを引っ張り合って、たくさん集めたチームが勝ち」というゲームはどうか。「タイヤにロープをつけて引っ張り合う競技にするとよいのではないかと」というアイデアが出された。また、ロープの引っ張り合いだけだと、転倒するなどのケガにつながりやすいが、タイヤなら引っ張る手応えもあり、転倒には



事前研修の記録

つながりにくいこと、タイヤの大きさや数に変化をもたせれば、運動遊びが苦手な子どもも引っ張るロープを選んで意欲的に取り組むことができるのではないかと、などの意見を検討し、今回はタイヤを使った綱引きを行うとともに、楽しい気持ちで運動遊びに取り組めるように、タイヤをカラフルに塗ってドーナツに見立て、ドーナツを取り合う競技「ドーナツつな引き」を行うようにした。

### 3 ねらい(○)・内容(■)

- 自分の力を出しきって、力いっぱいロープを引っ張る楽しさを味わう。
- 友達と一緒にロープを引っ張ったり、友達を応援したりする楽しさを味わう。
- チーム対抗で、「ドーナツつなひき」をする。
- ドーナツ(タイヤ)のついたロープを力いっぱい引く。
- 友達のチームを応援したり、友達の動きを見てよい方法を考えたりする。

### 4 用意した環境と環境構成

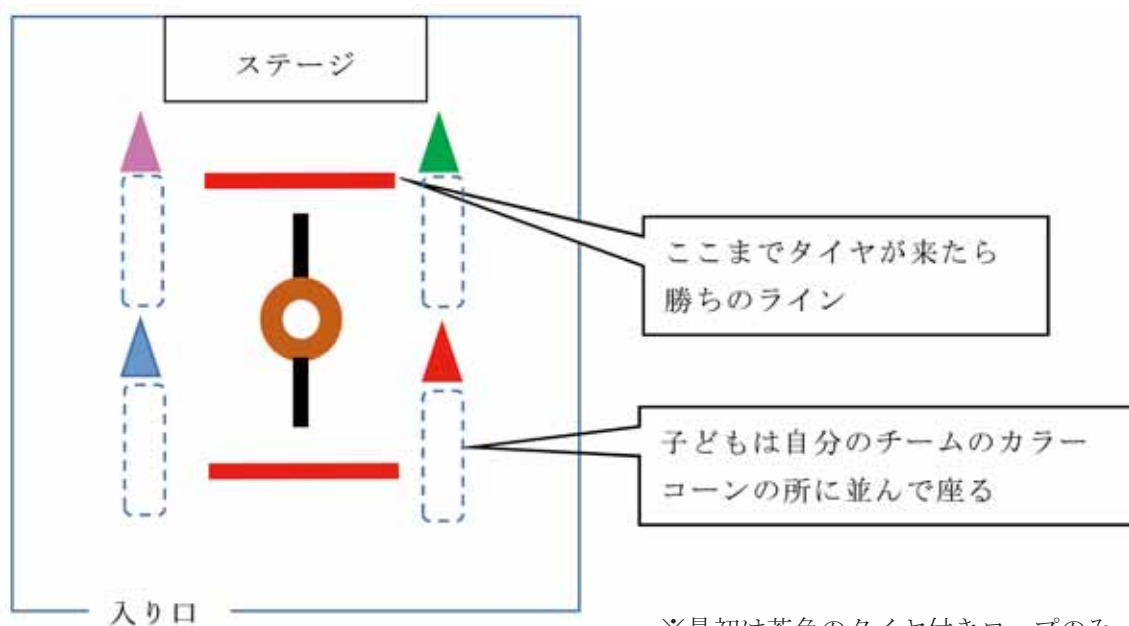
#### 【環境】

- ・茶色のタイヤ付きロープ  
(タイヤは1個：チョコドーナツ)
- ・黄色のタイヤ付きロープ  
(タイヤは2個：バナナドーナツ)
- ・ピンク色のタイヤ付きロープ  
(タイヤは3個：イチゴドーナツ)
- ・カラーコーン(4色)：各チームが座って待機する場所



※別日に園庭で撮影したもの

#### 【環境構成】 遊戯室



※最初は茶色のタイヤ付きロープのみ準備しておく。

【意図と配慮】

- ・どのタイヤを引くかを選択する際に、重さや個数について考える機会をつくるために、タイヤは1個、2個セット、3個セットのものを用意した。
- ・見立てる楽しさが活動への参加意欲を高めるのではないかと考え、タイヤのことは「ドーナツ」と呼ぶようにした。1個は茶色（チョコ）、2個は黄色（バナナ）、3個はピンク（イチゴ）で塗っておき、それぞれのセットを同一色にした。
- ・摩擦による怪我を防止できるよう、ロープに2か所の結び目を作り、滑り止めにした。
- ・ロープは子ども達の手で握りやすいように太めのロープにした。
- ・タイヤをどこまで運んだら勝ちなのかが分かるように、両端に赤いテープでラインをつけておく。
- ・友達がロープを引っ張る姿を横から見たり応援したりできる位置を待機場所にする。
- ・用意したタイヤ付きロープは、初めはタイヤ1個のものを使い、徐々にタイヤの数を増やして、重さや数の違いによって遊びがだんだんと楽しくなるようにする。

5 遊びの展開

時間	活動の流れと子どもの姿	環境構成	教師の援助
11:10	○遊戯室に集まる。 ・みんなで「こんなことこんなことができますか」をする。	〈遊戯室〉 ※環境図は上記参照。	・「こんなことこんなことができますか」では、自分の体を制御したり、保持したりする動き、リズムに合わせて体をコントロールする楽しさが味わえるように、ジャンプや手拍子、片足立ちなどの動きを取り入れる。
11:15	○ドーナツつな引きの説明を聞く。 ・教師の話聞き、ゲームのルールを知る。  ○チームに分かれて、ゲームをする。 ・呼ばれたチームから順番に、チーム対抗でゲームをする。 【ゲームをする子ども】 ・ロープをめぐって走り、ロープをつかんで思いきり引っ張る。 ・友達の動きをまねしてロー	・落ち着いて話を聞くことができるように、また自分で考えて座れるように、チーム別のコーンを立てて置き、そこに座れるようにする。 ・どのタイヤを引くかを選択する際に、重さや個数について考える機会をつくるために、タイヤは1個、2個セット、3個セットのものを用意しておき、最初は1個のものを使う。 ・状況に応じてマイクを使って説明する。	・力強く引く楽しさ、友達と力を合わせる楽しさが味わえるように、「力いっぱい」「仲間と」などのワードを入れながらルールを説明する。  ・ロープを持つ場所がなくて引っ張れなかった子どもがいた時には、その子どもが同じチームの友達にそれを伝えて参加しようとするかを確認する。2回目までは様子を見守り、自分やチームの力で乗り越えられる機会につなげる。 ・参加しようとしていない子どもには、

時間	活動の流れと子どもの姿	環境構成	教師の援助
11:40	<p>ブを引っ張る。</p> <p><b>【応援する子ども】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 友達のチームに「がんばれ」などの声援を送る。</li> <li>・ ゲームを終えて戻ってきた友達に「やったね」「次頑張ろう」など、ねぎらいや励ましの言葉をかける。</li> <li>・ 友達の遊ぶ姿から、どうやったら勝つことができるかを考える。</li> </ul> <p>○ 2回戦をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ さっきと違うチームで対戦をする。</li> </ul> <p>○ 3回戦をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ ドーナツが増えて喜ぶ。</li> <li>・ ドーナツの数で勝敗が決まることを知り、2個のドーナツを引っ張りに行く。</li> <li>・ 自分に近い所のドーナツを引っ張りに行く。</li> <li>・ 今まで引っ張れなかった子どもが引っ張る。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ タイヤの数を増やし、重さに対する手応えがより感じられるようにするとともに、遊びを面白くする工夫があることに気付くことができるようにする。</li> </ul>	<p>誘う声掛けはしつつ、見て学ぶ機会も保障するために、無理やりに参加はさせないようにする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ まずは、「引く楽しさ」がどんどん味わえるように、ゲームの展開はテンポよく進める。</li> <li>・ 勝ち負けの面白さだけでなく、応援をすることを通して、友達の存在を大切に思う気持ちが大きくなるように、応援する姿にも視線を送り、「パワーが出るね」「うれしいね」などの声をかける。</li> <li>・ いざこざが起きた時には、T2が関わり、全体で共有した方がいいと思われる場合は、落ち着いて話ができるように、活動の区切りを見つけて共有の時間をもつ。</li> <li>・ チームのなかでどのような気付きや工夫が出ているのかを見ていき、勝ち負けにこだわって真剣に遊ぶ気持ちや、友達と相談することの面白さなどに共感したり、必要に応じて、子ども同士で共有できる場をつくったりする。</li> </ul>

【公開保育 記録】 ※一部抜粋

上記の指導案で実施した際の記録は以下のとおりである。

実際のこどもの姿

子どもの姿	経験できた動き
<p>① 4色のカラーコーン</p> <p>これまでの集団遊びでチームごとに分かれて座る経験があるので、子ども達はスムーズに自分のチームのカラーコーンに移動し、ゲームに参加していた。</p> <p>また、応援する時には、自分のチームの所から友達がロープを引いている様子を横から見て、「がんばれ」と応援する姿があった。</p> <p>② タイヤ付きロープ</p> <p><b>青チーム</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・片手で引っ張る。</li> <li>・腰を落として縄を引っ張る。</li> <li>・腰が落ちるが立て直す。</li> <li>・腰を落として引いているが、後ろに人がいるので狭そうに腕を曲げて引っ張る。</li> <li>・何かを叫びながら引っ張る。</li> <li>・後ろを向いて引っ張る。</li> <li>・負けたのが悔しいのか、三角座りでうづくまる。</li> <li>・人数を指を指しながら数える。「どっちも7人で」</li> <li>・「一人だけ多くてもあんまり変わらん。一人多かったけどあっちの方が強かった」</li> <li>・勝ったら友達とハイタッチをする。</li> <li>・他のチームの対戦を拍手をして応援する。</li> <li>・「引っ張る時、足をぺったりくっつけて引っ張る。さっきやってみた。」</li> <li>・Tに「力入りやすかった？」と聞かれ、うんとうなずく。</li> <li>・忍者すわりでスタートし、1番に一つのロープをつかんで引っ張る。</li> </ul> <p><b>ピンクチーム</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・友達と体が重なるような状態で引く。</li> <li>・ロープのどこを持つのがなかなか決まらず、教師の誘導に従って持つ。</li> <li>・手を叩きながら応援する。</li> <li>・相手チームに引っ張られ始めると、姿勢をキープして持つ。</li> <li>・友達の様子を見ながら引く。</li> <li>・腰を落として踏ん張って引く。</li> <li>・相手チームに引っ張られ始めると仲間を見る。</li> <li>・反応が速く、前を向いて引っ張る。</li> <li>・ロープを脇に抱えるようにして引っ張る。</li> <li>・引っ張っている時に足が開いている。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・チームの所に座る。</li> <li>・自分のチームの所に戻る。</li> </ul> <p><b>【引く】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ロープの上から両手でつかんで引っ張る。</li> <li>・ロープの上と下から両手でつかんで引っ張る。</li> <li>・片手でつかむ・握る・引っ張る。</li> <li>・引っ張られる。</li> <li>・腰を落とす。</li> <li>・足で踏ん張る。</li> <li>・力の動く方に体を動かす。</li> <li>・力が入らない？</li> <li>・ロープを脇に抱えるようにして引っ張る。</li> </ul>

子どもの姿	経験できた動き
<ul style="list-style-type: none"> <li>・対戦相手の方（反対の方向）に向けて引く。</li> <li>・負け続けたためか、緑対赤の対戦の時、青チームは手をたたいて応援していたが、ピンクチームは両手を後ろに投げ出して眺めていた。</li> </ul> <p><b>緑チーム</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・後ろの端で背後を気にしながら一生懸命引く。</li> <li>・赤チームが勝つと、友達とタッチをする。</li> <li>・仲良しの友達が勝つと、自分のことのように喜ぶ。</li> <li>・対戦の間に腹筋をして鍛える。</li> <li>・他のチームが勝負をしている時に友達にちょっかいを出す。</li> <li>・引き方がうまい子どもが多い。</li> <li>・最後に「僕たち強いね」と言う。</li> <li>・「はと組の人は強い人がいっぱいおるのに、さくらが勝った」と嬉しそうに言う。</li> </ul> <p><b>赤チーム</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・片方の手で引く。</li> <li>・勝って喜ぶ。</li> <li>・体を大きく後ろに傾ける形でしっかり引く。</li> <li>・勝ちたい気持ちがあつのつて仲間のことを考える余裕がなくなっている。</li> <li>・緑チームの友達とハイタッチをして喜びを共感している。</li> <li>・引いてはいるが力を込めるのが難しそう。</li> <li>・ロープを持つ手から体全体へつないで引く感覚で、力を込める感じが出てきた。</li> <li>・片手で持って引いたり、何度も持つ場所を変えたりする。</li> <li>・対戦中に手を放し、ウロウロする。</li> <li>・持とうとする場所を他児に断られ、引くのをやめる。</li> </ul> <p><b>その他</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・全員が参加し、自分の順番が来ると、ロープのところに走って行ったり、友達の時には大きな声で応援したりする子ども達が多かった。</li> <li>・「チョコドーナツ、イチゴドーナツ」という見立てを口々に発しており、タイヤを「ドーナツ」に見立てることを受け入れて楽しんでいた。</li> <li>・ロープの持ち方は、きちんと脇に挟むような持ち方、上からもつ、片手持ち、両手を広げてもつ、ロープの端をもつ、などの持ち方が見られた。</li> <li>・スタート前にロープをむやみに引っ張る子どもはおらず、ゲームがスタートしてから勢いよく引く。</li> <li>・どうすればいいのかを考えて、教師や友達に言いに来る姿が見られた。</li> <li>・チーム内の子ども同士で声を掛け合う姿はあまり見られなかった。</li> <li>・「人数が違うから負ける」という子どもが3、4人いた。実際は人数が少ないチームが勝ったりしており、それがわかると不思議そうな表情をしたり、人数調整したいという声は上がらなくなった。</li> <li>・摩擦によるけがは発生しなかった。</li> </ul>	



## 【考察】

### (1) 環境構成の工夫について

#### ①タイヤ付きロープについて

綱引きが始まると、両方のチームがロープを引き合う様子が見られて、ロープにタイヤを付けたことで、ロープに重みが生じて、ロープを持った時に手からすりぬけることがなくなり、引きやすさが生まれたと考える。

また、ロープに付けたタイヤのことを、「ドーナツ」と呼んで見立てを楽しんだり、この日以降の日常の遊びの中でタイヤを運んだり、ペンキで色付けしたタイヤでドーナツ屋さんをしたりするなどの姿が見られており、見立てのイメージを取り入れたことや、タイヤをペンキで色付けしたことで、イメージをふくらませて面白い姿が引き出されたと考える。

タイヤの個数を変えたロープを用意したことで、どのタイミングで、どれをねらうか、どれを取れば勝てるか、引き分けになるかなどを考える姿があり、数量に着目して遊びを楽しむ様子が見られた。一方で、このことが遊びに複雑さをもたらし、友達と一緒に同じ目的をもって取り組むという姿にはつながりにくくなったという課題が残った。



#### ②遊戯室について

今回は遊戯室でこの遊びを行ったが、ロープを引っ張った時に最後尾の子ども達が壁にぶつかりそうになり、思い切り引っ張れない場面が多く見られたため、この環境では狭すぎて力いっぱいロープを引っ張る楽しさが味わいにくくなることが分かった。初めて遊びに取り組む環境としては、声も行き届きやすく集中しやすいという点ではよかったが、遊びを思いきり楽しむためには、広さのある運動場がよいと考える。

### (2) 「引く」という動きの誘発について

「引く」ための動きとして、まず「ロープを持つ、握る」という動きがあり、脇に挟むような持ち方、上から持つ、片手持ち、両手を広げて持つ、ロープの端を持つ、など、多様な持ち方が見られた。また、しっかり持つこと、握ることができた子ども達は、体を斜めにしてロープを引く姿が見られ、誘発したかった「引く」動きを経験できていたが、うまく握れなかった子どもは、片手で引いたりすぐにしりもちをついたりしていた。このことから、「引く」動きを誘発し、「引く」楽しさを味わうためには、子ども達一人一人の「ロープを持つ」動きを教師が確認して、声かけや支援をする必要があることが分かった。

### (3) 心の育ちについて

ねらいにあげていた「友達と一緒にロープを引っ張る楽しさを味わう」については、繰り返し活動

をするなかで、仲のよい友達に「あのドーナツを取ろう」と耳打ちする姿が見られていたが、多くの子どもは、誰かと相談したりすることなく、各自が考えて動く、という姿が見られていた。耳打ちをして取り組んでいた子どもは、普段から運動遊びが好きな子ども達だったので、初めての遊びでもその遊びの特徴や必要な動き、勝ち負けを判定するルールに対するイメージを感じ取る力や、それを自分の動きに反映させる力があったために、そのような行動が引き出されたのではないかと考える。一方で、多くの子ども達にとっては個々の動きのみとなっていたことから、「友達と一緒に」という気持ちは生まれにくかったことが分かる。この遊びには「持つ」「引く」「勝ち負け」「個数」など複数の要素が含まれているため、共通のイメージがもちにくくなり、5歳児の遊びとしては複雑過ぎたと考えられる。そのため、このねらいを達成するためには、要素を減らし、例えば「引く」「勝ち負け」のみに要素を絞り、1つのタイヤ付きロープを全員が持つところから遊びをスタートして「勝ち負け」を争うなどの活動にしていくとよいのではないかと考える。

一方で、自分がゲームに参加していない時には、ゲームをしている友達を応援する姿が多く見られていたことから、ゲームをする子どもと、応援する子どものチームに分けたことで、その姿が引き出されたと考える。また、応援する子どもの待機場所を、ゲームがよく見える位置にしたことも応援する姿を引き出したと考える。全員が参加する活動だけでなく、参加するグループと参観するグループに分ける活動も入れたことで、友達の姿から刺激を受けたり応援したりする経験につながったと考える。

#### （４）事後研修を受けて

事後研修で、「集団活動のなかでドーナツつなひきをするだけで、『引く』の動きを十分経験することになるのだろうか。繰り返し取り組み『引く』の動きを楽しんだり洗練化されたりするためには、好きな遊びの環境にも入れていくとよいのではないか」という意見が出された。

そこで、「引く」動きが引き出される環境についていろいろな工夫を出し合い、園庭に元々あった大きなタイヤに長いロープを結びつけて園庭に置いておくことにした。大きなタイヤを選んだ理由は、数人の子ども達が集まると運べるぐらいの重さの大きなタイヤを使うことで、手応えが生まれたり、友達と声をかけ合って「引く」動きを楽しんだりすることができると思ったためである。

子ども達は、大きなロープ付きタイヤを置いた日から引っ張り始めた。一人ではなかなか動かないので、自然と近くにいた子ども達が集まってきて、5～6人で引っ張る姿が見られるようになった。また、タイヤの上に乗る子ども達も出てきて、ロープを引っ張るだけではタイヤが動かなくなると、ロープの反対側から押す子ども達が出てきて、『引く』だけでなく、『タイヤに乗る』『腰を落として押す』の動きも誘発されていた。この遊びはその後何日か続き、12月に入っても思い出したように引っ張って遊ぶ様子が見られている。集団活動では、スピード感のある展開のなかでじっくり『引く』が味わいにくかった様子が見られたが、この遊びでは一人一人がロープをしっかりと握り、腰を落として『引く』姿があり、誘発しなかった動きをじっくり経験する機会が保障されていたと考える。心の育ちの面では、子ども達が集まってきて一緒に引くことで、



タイヤの重みが軽くなることを実感し、力を合わせることの楽しさやうれしさを味わうことができた  
と考える。また、集団活動の時とは違い、年中児や年少児も一緒に集まって遊ぶ経験となり、いろ  
ろな友達とかかわって遊ぶ楽しさにもつながった。人とかかわる楽しさや喜び、力を合わせることの  
効果や面白さを味わうことができたと考える。

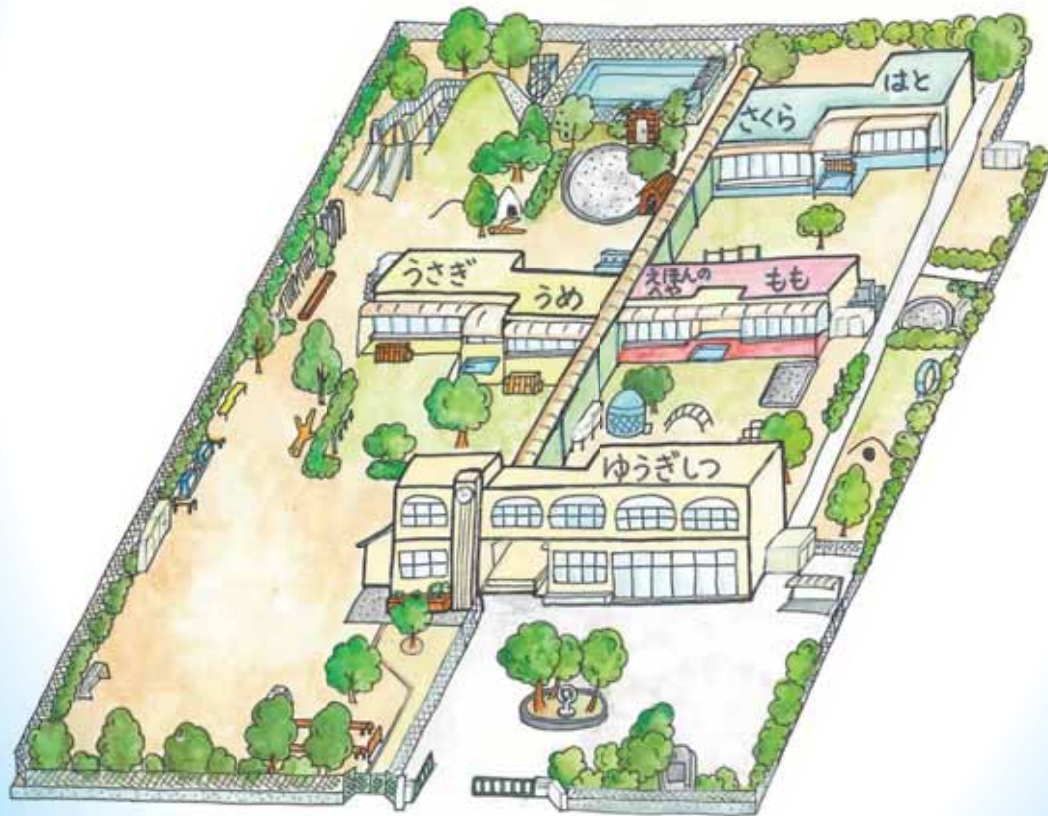
#### (5) その他に確認できた変化について

- ・年中児が、園庭にあったタイヤを手押し車に乗せて運ぶ姿が見られるようになった。今まではタイヤを使って遊ぶ姿は見られなかった  
ので、タイヤを使った綱引きを目にした経験したりしたこと  
で、タイヤという遊具が身近になり、遊びに取り入れられ始めた  
と考える。
- ・園庭に置いたタイヤ付きロープでは、主に年中児がタイヤに関わっ  
て遊んでいた。年長児よりも年中児の発達に合った環境だと言え  
るのではないかと。年長児にとっては難易度が低かったと考えられ  
る。「引く」という動きに加えて、ゲーム性などの要素が入ると  
楽しめるのかもしれない。
- ・運動会当日に行ったドーナツつな引きでは、A児が、自分が引っ張っているロープだけでなく、B  
児が一人で引っ張っていたロープに気付いて、指をさして、A児に「C君あっちを引っ張って」と、  
B児のロープを引っ張るように伝えている。自  
分のロープだけでなく、友達の様子も目に入り、  
どうすればいいのかを考えて動いており、勝ち  
負けへの意欲や協力する必要性に気付いており、  
視野の広がりを感じる姿であった。B児は、一  
人でタイヤに向かっていき、引きずられても教  
師が止めに入るまでロープから手を離さなかつ  
た。気持ちの強さ、逞しさ、粘り強さを感じさ  
せられる姿であった。



(都築)

# 運動遊びの 現状の捉え直し



### 3 運動遊びの現状の捉え直し（園内マップを活用して）

#### （1）運動遊びの視点からの園内環境の見直し

今年度からの研究主題である、「心・体が育つ保育をめざして—幼児期の運動遊びを通して—」に基づき、これまで事例の持ち寄りや研究保育などを行ってきた。そのなかで、運動遊びの現状をより具体的に捉えるために、園内マップ（図3-1）を活用して、主に子ども達の運動遊びに着目し、よく見られる動きを記録することとした。以下に、その方法の詳細を述べる。

まず、園内マップに、4月から見られている運動遊びを、3色の付箋（桃色：遊び名、水色：見られる動き、黄色：保育上望ましくないが子どもが欲している動き）に書き出して貼った（図3-2）。それをまとめて一覧化したものが次ページの表3-1である。その際、多様な動きに加えて心の動きも捉えていくために、「しゃがんでダンゴムシを捕まえる」など、運動遊びのみに限定せず、体の動きが見られていることは書き留めていくようにした。また、ブランコから隣のブランコに縄ばしごのように渡る、廊下にある太い支柱にしがみついて登るなど、望ましくはないがよく見られる動きも記述し、子どもが欲している動きはどんなものなのかを探っていくようにした。

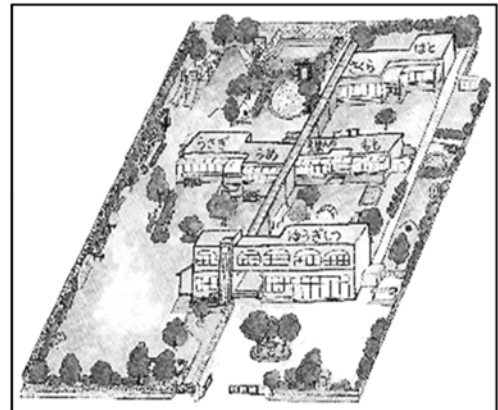


図3-1 園内マップ

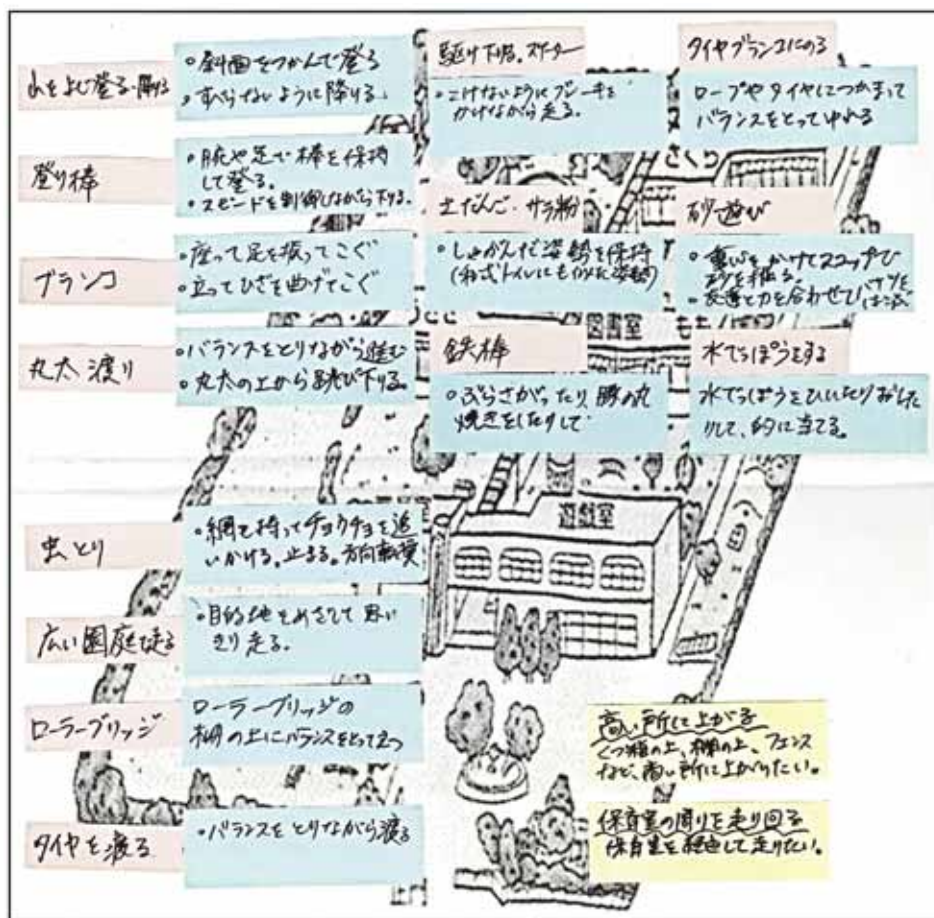


図3-2 園内マップ活用の実例

表3-1 各場所による動きの記録

場所	遊び	体の動き	心の動き
築山	山をよじ登る・降りる	斜面をつかんでよじ登る	上まで登りたい
		滑らないように降りる	滑って転ばないように降りたい
	かけ降りる	転ばないようにブレーキをかけながら走る	速く降りれて（走れて）ドキドキする
	スケーターに乗る		スピードが出て面白い
登り棒	登る	腕や足で棒を保持して登る スピードを制御しながら降りる	手先や足の指に力を入れると少しずつ登れる 落ちないように少しずつ力を抜いて降りよう
ブランコ	ブランコをする	座って足を振って漕ぐ 立って膝を曲げて漕ぐ	足を伸ばしたり縮めたりするとよく漕げる
丸太渡り	丸太を渡る	バランスをとりながら進む 丸太の上から飛び降りる	落ちないようにバランスをとって進む 高い所から跳ぶと気持ちいい
土だんご さら粉	土だんごを作る さら粉を作る	しゃがんだ姿勢を保持 膝を曲げ、腰を落とした格好	(集中しているので保持が気になっていない状態)
鉄棒	鉄棒をする	ぶら下がったり、豚の丸焼きの姿勢	鉄棒につかまると揺れて気持ちいい
タイヤブランコ	タイヤブランコに乗る	ロープやタイヤにつかまってバランスをとって揺れる	フワッと浮いて行ったり来たりして面白い
砂場	砂遊び	重心をかけてスコップで砂を掘る	スコップに力を入れたらたくさん掘れる
	水遊び	友達と力を合わせて水の入ったバケツを運ぶ	せーので力を合わせると重たいバケツが運べてうれしい
年中前庭	水鉄砲をする	水鉄砲を引いたり押ししたりして水を入れる、的に当てる	水が飛び出て面白い 思った所に飛ぶとうれしい
園庭	虫取りをする	網を持ってちょうちょを追いかける、止まる、方向転換する	動きを目で追って何とか捕まえない
	走る	目的地を目指して、思い切り走る	ゴールめざして速く走りたい
	ローラーブリッジに乗る	橋の上にバランスをとって立つ	細い橋の上に上手に立ってみたい
	タイヤを渡る	バランスをとりながら渡る	こけたりよろけたりせずに渡りたい
	望ましくないが欲している動き	高い所に上がる ・靴箱の上、棚の上、フェンスなど、高い所に上がる 保育室の周りを走り回る ・保育室を経由して走る	高い所がどんな感じか上がってみたい ぐるっと回って元の所（保育室）に帰れるのが面白い

## (2) 教師のまなざしの変化による環境構成の工夫

各担任が作成した子どもの心や体の動きの園内マップを見合ったところ、以下のような意見が出された。

- ・全学年で園内マップを使用して子どもの体の動きを見たことで、園庭の同じ場所でも学年ごとに見られる遊びが違っていたり、同じ遊びでも遊び方や遊びの規模が異なっていたりすることがよくわかった。
- ・3歳児から5歳児への発達の流れを視点に運動遊びを捉えることができるようになったと考えられる。例えば、3歳児や4歳児では、教師が中心となって進めたり、遊びの一員となったりしている遊びでも、5歳児では、教師がいなくても友達と一緒に進めていくことができる遊びが増えていることが確認できて、年齢による子どもの姿の変化をより意識する機会となった。
- ・園内マップの活用によって、子どもの遊びや動きを丁寧に捉える機会が生まれた。子どもの遊びの様子を丁寧に見取り、一人一人に必要な学びや経験の内容を読み取ることで、今経験していることや、これから経験してほしいことが以前よりも具体的になり、子どもがより楽しさや意欲を感じられる環境を構成しようという意識につながった。
- ・このように、教師一人一人が園全体を意識して遊びを考えるようになり、教師同士で確認し合いながら環境構成をするようになった。これは子どもの学びや経験を着実に積み重ねられる状況を組織的につくっていかうとしている姿であり、教師のまなざしの変化によるものであると考える。

## 園内マップ活用事例

### 【「しっぽ取り遊び」の環境の工夫】

11月初め、鬼ごっこなどの走ったり追いかけたり逃げたりする遊びについて、4歳児を中心に、遊びの様子を見たり、教師も遊びに参加したりして遊びの状況を探ってみた。すると、園内マップの記録から遊び場所の範囲が園庭全体（写真3-1）に広がっており、区切られた範囲がないことがわかった。しっぽ取りの遊びも、園庭の思い思いの場所で行っていたので、教師は、“ここがしっぽ取りの場所”という明確な遊び場のイメージが園庭にできることで、やりたい子どもが集まりやすく遊びがより楽しくなるようにと願い、しっぽ取りで遊ぶ場所をつくることにした。

その際に考慮したのは、園庭のなかでも子ども達の行き来が多い場所を選んだ、ということである。そうすることで、しっぽ取りの遊びの様子が目に入りやすく、他の遊びをしても興味をもって見たり、楽しそうな遊びを見つけて参加したいと思ったりすると考えた。実際に選んだ場所は、子ども達の動線と重なっているブランコ前の空間で、遊びの範囲を白線ラインマーカーで四角く描いた（写真3-2）。また、子ども達の動線と重なっていることを考慮して、ブランコ前の花壇の前や、向かい側の室外機の前は、子ども達が行き来できるように1m程空けておいた。



写真3-1 これまでの鬼ごっこの範囲



写真3-2 教師が提案したしっぽ取りの場所

そこに子ども達を誘ってしっぽ取りを始めると、お互いの姿が見えやすく、遊びの展開もこれまでよりも速くなり、子どもの動きや歓声で楽しそうな雰囲気が生まれた。横を通ったり、ブランコに乗ったりしている子ども達が、友達の遊びを眺める姿が多く見られるようになるとともに、楽しそうな雰囲気に誘われて、今までしっぽ取りをしたことがない子どもや、3歳児、5歳児と一緒に遊び始めるようになった。子ども達が入れ替わりながら、しっぽ取りは繰り返し行われ、子ども達にとってその場所が、“楽しいしっぽ取りの場所”になっていったと感じた。

その後も、子ども同士で相談しながら遊ぶ範囲を広げたり狭めたり、ルールを増やしたり減らしたりして遊びは続き、四角の線としっぽがあれば、“しっぽ取りが始まる”という場所として定着していった（写真3-3）。また、同じ場所を活用して5歳児がドッジボールを始めるようになり（写真3-4）、新たに自分達でアレンジして遊ぶ姿も見られるようになった。このような姿は、この空間が楽しい遊び場になるというイメージが子ども達に浸透していったからだと考えられる。



写真3-3 5歳児のしっぽ取りの様子



写真3-4 四角の場所を活用したドッジボール

### (3) 取り組みの成果と今後の展望

園内マップを活用して運動遊びの現状を捉え直したことで、以下のような成果が得られた。

- ・保育中や保育後の立ち話のなかで、教師同士が運動遊びに関する園庭環境の工夫などを話題にするようになった。例えば、鬼ごっこの遊ぶ範囲は各学年でどれくらいの範囲が丁度よいか、遊びの進め方やルールの取り入れ方などはどうしているか、異年齢が混ざって遊んでいる場合はどのような環境がよいのか、などが話題となり、その話に基づいて環境の工夫を考えるようになった。
- ・発達の違いをより意識するようになったことで、各学年や個人の運動発達に応じながら、多様な動きを引き出したり、程よい難しさを感じながら楽しんだりするための工夫を考えるようになった。その取り組みの結果、個々の力量に応じた遊びを展開しやすくなり、いろいろな子ども達が遊びに参加するようになった。異年齢の交流も促され、5歳児が3歳児や4歳児に遊び方を教えるなど、全学年の遊びに変化をもたらし、異年齢間での伝承も図られた(写真3-5)。
- ・各教師が、子どもの集まりやすい場所や運動遊びの様子、子どもの行き来の様子を丁寧にみることで、子どもの交流が生まれやすい場所を運動遊びの場所を選ぶことが増えた。
- ・毎週一回定期的に行っている学年会(写真3-6)においても、日々の遊びの様子から、子どもの動きや経験させたいことについてなど、個々の子どもの経験の差を補っていくための集団遊びの計画がより具体的になった。また、今の時期のこの遊びなら、この範囲がよいのではないか等の環境構成について、教師が具体的なイメージをもって準備することができるようになった。そして、他学年の担任や補助教諭などに分かりやすく説明し、共に準備することができるようになった。



写真3-5 3歳児のしっぽ取りの様子



写真3-6 学年会の様子



子どもが生き生きと体を動かして繰り返し遊ぶ姿は、教師にとって喜びと手応えがあり、次の環境構成の工夫や意欲につながっていく。反対に、思うように子どもが楽しんでいなかった時には、基本に立ち返って対策を練り、環境の再構成をするという、よい循環ができてきている。

教師が、子どもの心と体が育つ保育を目指して、日々園内の環境を工夫していることは、お便りやドキュメンテーション等を通して保護者にも発信している。保護者からは、子どもの経験や成長、また、環境構成の重要性への気付きなどの返信が寄せられている。

今後は、各時期の発達に必要な経験や、子どもから出てきてほしい動きを念頭におきながら保育を行い、子どもの姿や発達に応じた環境構成を工夫するという循環を継続していきたい。そして、子どもの動きや遊びを分類しながら、多様な動きが引き出されているかの確認等を行うとともに、全ての教師が共有でき、手応えの得られる実践へとつないでいくためのデータベースをつくっていきたい。

(矢田)



### Ⅲ 研究の成果と今後の課題

### Ⅳ 今後に向けて



### Ⅲ 研究の成果と課題

#### 1 多様な動きを引き出すための環境構成の工夫について

##### (1) 教師が残す環境と変化させる環境を見極める

本研究では、子どもの多様な動きを引き出すために、子ども理解をベースに教材研究を重ね、「これはきっと子ども達が楽しんでくれるはず」「新しい動きを引き出してくれるはず」という思いを込めて環境構成をしてきた。そこでは、当然ながら、子どもにぴったりだったと思う環境もあれば、そうではなかったと思われる環境もあった。その理由を考えたり、次の手立てを考えたりする中で気付いた環境構成のコツは、残す環境と変化させる環境を見極める、ということである。

3歳児の実践では、バランスボードやゲームボックス、はしごなど複数の遊具を用意した。その中には子どもが繰り返し楽しんだものもあれば、経験してほしかった動きが出なかったり、遊んでみると思った以上に危険な環境となっていたりすることもあった。そこで担任は、今までの動きを繰り返し楽しめるよう、同じ環境を残しつつも、新たな環境を出していきながら、日を追うごとに環境を少しずつ変化させていった。そうすることで、経験してほしかった動きが見られるようになったり、思いもよらない新しい動きを引き出したりすることにつながった。

教師は、子ども理解に努め、子どもの育ちを願って環境を用意するが、多くの場合、よかった面ばかりでなくよくなかった面もある。また、子ども達の心身は日々発達し、毎日少しずつ変化をしていくため、今日はたくさん遊んだと思った環境が、次の日にはあまり遊ばなくなった、ということもある。

そういった日々の変化に応じていくためには、環境も変化させていく必要があるが、たとえ「今日の環境では思ったような姿を見せなかったな」と感じた場面でも、全ての環境を一度に変化させるのではなく、子どもの遊ぶ姿を見つめ、その姿から、残す環境と変化させる環境を見極めながら再構成を継続していく、ということが大切なのではないかと、という気付きに私達は至った。そうすることで、絶えず変化する子どもの思いや育ちに応えられる環境に少しずつ近づいていくのではないかと考える。

また、最近の本園の保育の中では、子ども達が運動遊びで見せた姿を教師が見取り、その場で必要な環境が何かを考え、新しい環境を用意してみると子ども達がとても楽しんで遊び始めた、ということが起きている。このような、子どもの姿を見取る力や、即時的に対応できる力は、子どもの姿と環境に向き合い、よりよい環境を目指して少しずつ再構成を積み重ねてきた中で育まれてきた力だと感じている。

##### (2) 子どもの心を動かすイメージが多様な動きを引き出す

幼児期の子ども達にとって、運動遊びは心身の発達を促す大切な遊びであるが、それを支える環境に目を向けると、動的な動きを直接的に引き出す環境と、体を動かしたくなるような心の動きを引き出す環境があるのではないかとと思う。

4歳児の実践では、新しい動きを引き出すために、「忍者」というイメージを子ども達と共有し、「針山地獄」という環境を用意した。「針山地獄」は、またいだり、ジャンプをしたりする運動用具「マウンテンポール」に、黒い画用紙で「針」の形をしたものをたくさんつけたものである。子ども達は、「忍者」や「針山地獄」のイメージを大いに楽しみながら、運動遊びに取り組んだ。もし何のイメージもなく、何の装飾もないサーキットのような環境だけだったとしたら、躍動的な動きやうれ

しそうな表情、繰り返し楽しむ姿は引き出されにくかったのではないかと考える。

一方で、教師の「この動きをしてほしいから」という願いの下で用意された環境の中には、子ども達のイメージとはかみ合わなかったものもあった。しかし、それに気付けたことで、子ども達がイメージする世界をもっと大切にしようという思いに至ることができた。子ども達の思いや育ちに応えていくために、今後も子ども達の中に広がるイメージに丁寧に寄り添い、心と体の動きを引き出す環境を創り出していきたい。

### （３）好きな遊びの中で経験を積み重ねられるように

５歳児になると、積極的に集団活動に取り組めるようになり、仲のよい友達と群れて遊んだり、クラス全員、学年全員で一つの遊びを楽しんだりする時間が増えてくる。しかし、集団活動での子ども達の姿を観察してみると、一人一人の動きや姿にはそれぞれ違いがあり、全員が楽しんでいるような雰囲気を感じられても、なかには十分に経験できていない子ども達がいる場合もある。

５歳児の実践では、「引く」という動きを経験させたいという願いの下で実践した「ドーナツつなひき」で、「引く」という動きのなかにも、いろいろな「引く」が見られることが分かった。うまく引くことができている子どももいれば、できていない子どももいた。この違いをそのままにするのではなく、「引く」がうまく経験できなかった子ども達が「引く」を楽しめるようになり、「引く」のがうまい子ども達もより「引く」の動きを楽しむことができるようになり、取り組んだことが、『好きな遊びの中でも「引く」を経験できる環境をつくる』ということであった。具体的には、好きな遊びで「引く」を生み出す環境をつくるために教員間でアイデアを出し合い、大きなタイヤにロープをつけたものを用意した。アイデアが思いついた時には、私たち大人も子どもと同様に「早くやってみよう」という気持ちになった。実際に子ども達は、つくった環境でよく遊び、教師の予想をこえて、異年齢で遊んだり「タイヤに乗る」「タイヤを押す」という新しい動きも見られたりするようになった。また、集団活動では、他児の勢いにおされて消極的だった子どもが、好きな遊びの中では腰を落として力いっぱい引く姿なども見られるようになった。タイヤを園庭に常に置くことで、運動遊びが苦手な子ども達をいろいろなタイミングで誘うこともできるようになった。

いろいろな運動遊びを経験するためにも、集団活動の場を活用することは必要であると考え。しかし、取り組み方や興味関心の在り様には個人差があるため、運動遊びを楽しんだり、挑戦しようとしたりする姿や心身の発達の促進につなげられるよう、集団活動での経験を好きな遊びの中でも保障していけるような環境をつくるのが大切である。

### （４）本研究による教師の変化

研究テーマを「幼児期の運動遊び」に決めてから、運動遊びや環境構成のあり方について協議するようになった。最初は園内研究や公開保育を通しての協議が中心となっていたが、次第に、日常的な保育の中で環境について相談したり、運動遊びを楽しむ子どもの姿を共有するようになり、また、他の教師が行っている環境構成に目が向くようになり、声をかけてねらいを確認したり、写真や動画を撮り合ったり、他学年でアレンジした環境を用意したりするようにもなった。研究テーマを共有することで、教師のまなざしが重なり、一つの環境にも複数の教師がかかわるようになり、環境構成の工夫にも勢いが生まれたのだと考える。うまくいくかどうかというより、どうすればもっと楽しくなるか、どうすればどの子どもも楽しめるようになるかを一緒に考え、「まずはやってみよう」という実践と「次はこうしてみよう」という改善が自然に繰り返されるようになった。それに

じるように、子ども達の姿が活気づいていき、私たちが教師としての喜びや充実感を味わうことにもつながっていった。

さらに、環境の変化がもたらす影響についても鋭く捉えられるようになった。「縄跳びを、前庭でやるのと広い園庭でやるのでは、子どもの姿が変わりました。走り跳びが増えたんです」「園庭のリレーでは気付かなかったけど、遊戯室のリレーでは子ども達がこんなことに気付きました」など様々な報告が教師間で聞かれるようになった。同じ遊びでも、環境を変化させることで子どもの学びが変化することに気付く姿が見られている。

このような変化は、運動遊び以外の場面でも見られており、本研究が、様々な場面での環境構成に豊かさをもたらすきっかけになったと感じる。それは最終的に、子ども達の豊かな経験や、楽しい園生活につながっていると実感するとともに、本研究の一番の成果であると考えている。

## 2 心・体が育つ運動遊びについて

今年度、運動遊びに着目し、研究を重ねるなかで、私達が繰り返し問い直してきたことがあった。それは「子どもが何を楽しんだのか」という点である。

研究テーマを念頭に置いて子どもの姿の観察や分析をしていると、子どもが見せる動きに着目し、「あんな動きができるようになった」「あの動きを引き出すためにはどうしたらよいか」というような協議が中心となっていた。しかし、3歳児の公開保育の事後研修で、岡上先生より「どんな動きを引き出せたのかも大切だけど、子どもから生まれた動きを教師が面白がったり、子どもが何を楽しんだのか、何を学んだのかということを考えたりすることも大切」という助言をいただき、その場にいた教員がハッとすることがあった。

幼児期の運動遊びは重要で、多様な動きを経験することも、多様な動きができるようになることも、子ども達の身体的発達を促すことにつながっていくと考える。そして、それは目に見える形で教師が理解することができる。しかし、そこで子ども達が何を感じ、何を楽しみ、何を学んだのか、ということは、目に見えるものではないので、子ども達の姿を通して理解しようとしなければ見落としてしまうだろう。

運動遊びを研究テーマにしたことで、子どもの動きを丁寧に見取る機会が生まれ、改めて一人一人の運動発達の違いや、環境構成を工夫する面白さに気付くことができた。本研究を通して私達が培った力を今後も磨き続けていくとともに、「子ども達は何を楽しんでいたんだろうね」「この遊びで何を学んだと思う？」と、目には見えない子どもの心の在り様を、これからも自分達に問い続けていきたいと思う。



(都築)

## IV 今後に向けて

### 1. 実践の継続

本年度の研究を通して、これまで本園の課題であった園庭の活用方法などを全教員で問い直し、様々な挑戦を行ってきた。そのなかで子ども達により変化をもたらしたのもあれば、思ったほどの手ごたえのなかったものまで様々あるが、一人一人の教員が主体的に課題解決に向けて取り組み、成果や課題をその都度他の教員と共有していた姿が何よりうれしく、継続してほしいと願うものである。幼児期の教育で大切にしている、遊びを通した総合的な指導では、つかんだと思った方法も、その時々の子どものよって合ったり合わなかったりするし、場の構造が変われば配置などが異なってくる。本年度の実践をそのままそっくり繰り返すというわけにはいかないのである。

今後も、子どもの内面を含む姿に合わせて教材を選び、環境を構成し、子どもと共に保育を創る姿勢を大切にしつつ、以下のことに取り組んでいきたいと願う。

- ・子どもとの保育の中で発見した課題は、一人でも多くの教員（補助教諭を含む、以下同様）と共有する。
- ・課題解決へのアイデアを言葉にして、他の教員の力やアイデアももらって実践する。
- ・実践を通して、子どもの学び（経験していること）を読み取り、次の育ちを願い教材を研究する。

また、新年度になって教員体制が変わっても、これらの協働する態勢、仲間と共に創る保育を目指していきたい。その上で、幼児期における運動遊びの取り組みについて、以下のことにも継続的に取り組んでいきたい。

- ・子どもの運動遊びの様子や体力測定の結果から、子どもの実態把握を丁寧に行う。
- ・実態に基づく経験してほしい動きや楽しみたいことを念頭に保育を構想する。
- ・幼児期の運動遊びの重要性とその実践方法について、保護者や小学校教員へ伝え、共有する。

### 2. 新しいことへの挑戦と振り返り

昨年度から取り組み始めたアクティブ・チャイルド・プログラム（ACP）は、これまでの取り組みに加えて新しい学びを、と始めたものである。ついついこれまでの経験値から保育を考えていなかったか、子どもとより楽しみながら取り組める方法はないのか、全教員で模索するなかで大学との連携事業で取り組むチャンスももらい、教員の新たな学びとして挑戦したものである。自分達のものにするにはまだまだ日が浅く、モデルとしてお見せするには至っていないが、目の前の子どもに合わせながら、子ども達が楽しんで運動遊びができるように、また、ひとつの遊びから様々なバリエーションを生み出せるようになることを目指して、各教員が実践力の向上を目指して日々努力している。この姿そのものが、幼児一人一人を育てているのだろうと思う。

園のこれまでの取り組みを大事にしつつ、新たなものに挑戦できる教員や組織でありたい。そして、その挑戦のなかで子どもの豊かな学び（本年度は特に多様な動きを面白がること）につながっているのかを問い、子どもの姿からその実践を振り返りたい。新たな挑戦を試みてくれた教員に心から拍手を送りつつ、ACPの取り組みを進化させていくことをここに願う。

令和5年1月

高知大学教育学部附属幼稚園

副園長 中山美香



## 巻末資料

### アクティブ・チャイルド・プログラム（ACP）を用いた保育実践の取り組みについて

本園では、昨年度より本プログラムを踏まえた実践を取り入れてきました。

本プログラムの普及・啓発プロジェクトに携わっている吉田繁敬先生をお招きして、実際に実践する様子を見せていただいたり、教員の実践を見ていただいて指導・助言をいただいたりするなどして、子ども達が楽しんで運動遊びに取り組むことができるような指導の工夫をしているところです。今回は、各学年の実践の中から、年長組の実践例をご紹介します。

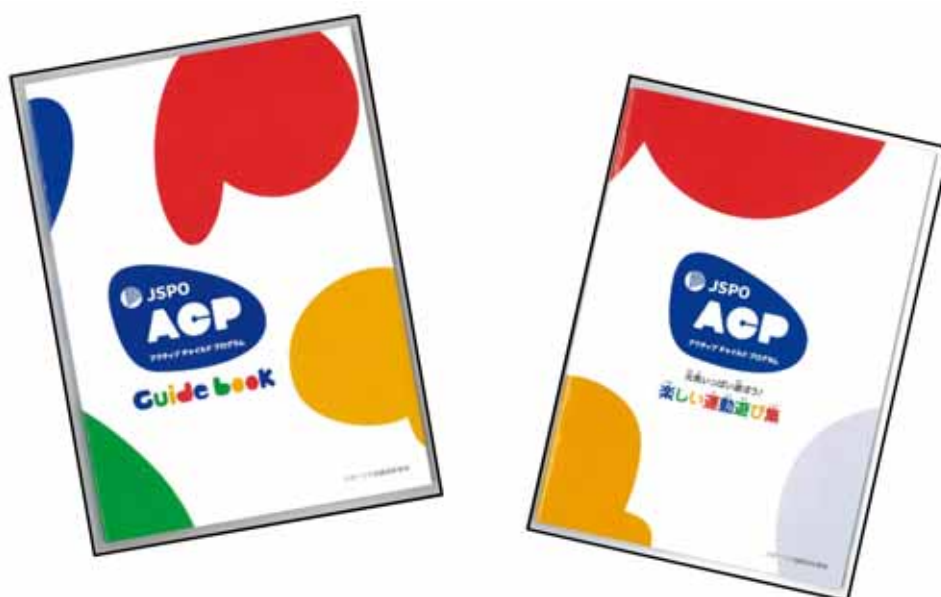
#### アクティブ・チャイルド・プログラム（ACP）とは

子ども達が楽しみながら積極的に体を動かせる。それがアクティブ・チャイルド・プログラム（ACP）です。日本スポーツ協会は、子どもが発達段階に応じて身につけておくことが望ましい動きを習得する運動プログラムとして、アクティブ・チャイルド・プログラムを開発しました。以来、主に次の4つのテーマについて、実際の指導現場への普及を図っています。

- 子どもの体力・身体活動の現状や、からだを動かすことの重要性
- 多様な動きを身につけることの重要性や動きの質のとらえ方
- 遊びプログラムの具体例として、運動遊びや伝承遊び
- 身体活動の習慣化を促すアプローチとして、ポイントや実践例

子どもの身体活動量の低下や運動離れは、すでに幼児期から起こっていると考えられています。日本スポーツ協会では、「幼児期からのアクティブ・チャイルド・プログラム」をとりまとめ、安心して幼児を指導できる活動プログラムの提供や情報発信にも努めています。

※J S P Oホームページより





しっぽとり

実施時期：令和4年4月下旬

場 所：遊戯室

ね ら い：しっぽを取られないよう逃げたり追いかけたり思いきり走る楽しさを味わう。

【展開案】

遊びの時間	環境構成	教師の援助
<p>＜まねっこ遊びをしよう＞</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>教師「年長さん」</li> <li>子ども「なんですかー？」</li> <li>教師「こんなことこんなことできますか？」という掛け声に合わせて教師の動きを真似する。</li> <li>ジャンプ</li> <li>回転しながらジャンプ</li> <li>片足バランス</li> </ul> <p>＜しっぽとりをしよう＞</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>しっぽとりのルールを確認する。</li> <li>しっぽを付けるクラスとつけないクラスに分かれて対戦する。</li> <li>しっぽを付けていない子どもが、しっぽを付けている子どもを追いかけてしっぽを取る。</li> <li>笛の合図で終了し、何本取れたか、1回もしっぽが取られなかったかなどを聞く。</li> <li>感じたことや考えたことを伝え合う。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>【しっぽとりルール】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>片方のクラスが一人1本しっぽを付ける。</li> <li>しっぽを取られたら復活することができる。</li> </ul> </div>	 <ul style="list-style-type: none"> <li>約1分間×4セット</li> <li>長さがそれぞれ違う布製のしっぽを30本用意する。</li> <li>1つのかごの中に30本の復活しっぽを用意する。</li> </ul>  	<ul style="list-style-type: none"> <li>教師に注目が向いているかどうか確認し、子どもの気持ちや視線が逸れている時には、「年長さん」と何度か繰り返して呼び、注目が集まるまで呼び続ける。</li> <li>片足バランスや、上半身と下半身が違う動きなどを取り入れ、体幹やバランス感覚、頭と体を働かせながら楽しく取り組むことができるように工夫する。</li> <li>思いきり走ったり、逃げたり、かわしたり相手の動きを見てしっぽを取られないように自分なりに考えて動いたりなど、試しながら遊ぶことができるように複数回行うことを子ども達に伝えておく。</li> <li>走る、かわすなどの動きをねらうため、しっぽを付けるチームと付けないチームに分かれて行う。教師はなるべく子ども達の動きが止まらないようにリズムよく展開し、運動量を増やしていくようにする。</li> <li>しっぽを取られても復活することができるように、復活しっぽを用意しておき、すぐに遊びに参加できるようにする。</li> <li>しっぽを取られることが嫌だったり、追いかけることが怖がったりする子どもには、教師が守ったり、手を繋いで走ったりして、楽しい雰囲気を大切にする。</li> <li>最後に集まった時に、しっぽを取られないように、しゃがんだり、回ったりして工夫している子どもの姿を認めたり発表したりして、次につながりそうな工夫点を共有する。</li> </ul>

【実際の展開】

実際の子どもの姿	経験できた動き
<p>(活動中)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>しっぽをたくさん取りたくて真剣な表情で走る。</li> <li>しっぽを取られないようにひたすら前だけ見ながら人と人の間や隙間を駆け抜ける。</li> <li>しっぽを取ると嬉しくて「よっしゃ」と声を出して喜ぶ。</li> <li>後ろから狙って取ろうとする。</li> <li>相手に気付かれないようにそっと近寄る。</li> <li>しっぽが上手く付けられず、教師に「付けて」と言う。</li> <li>急いでしっぽを付ける。</li> <li>しっぽが付いているか何度も手で確認をする。</li> <li>しっぽがついているかどうか時々手で確認する。</li> <li>しっぽを子ども同士で付け合う。</li> </ul>	<p>○走る</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>思いきり走る。</li> <li>人をよけながら走る。</li> <li>友達を見ながら走る。</li> <li>急に曲がったり、止まったり急に走りだしたりする。</li> <li>まっすぐ走ったり、カーブして走ったりする。</li> <li>姿勢を低くして走る。</li> </ul> <p>○よける・かわす</p>

実際の子どもの姿	経験できた動き
<ul style="list-style-type: none"> <li>・しっぽを上手く付けることができずに困っている友達を見つけると付けてあげる。</li> <li>・しっぽを取られて泣いたり怒ったり、すぐに気持ちを切り替えることが難しい。</li> <li>・しっぽを付けずに手に持ったまま走る。</li> <li>・足が速く、しっぽがなかなか取れない友達の様子を目で追い、取れるタイミングをねらう。</li> <li>・先生のしっぽをめがけて、一目散に走る。</li> <li>・友達とぶつからないように上手くかわしながら走ったり、走りながら友達の様子を見たりする。</li> <li>・友達の足の速さを知っていて、取れそうな友達のしっぽをねらう。</li> <li>・しっぽが取りたくて友達を押してしまい、喧嘩になる。</li> <li>・しっぽがついていないまま走っている友達に気付いても、自分のことで必死で伝えられない。</li> <li>・笛が鳴ってもしっぽを取り、友達から指摘をされる。</li> </ul> <p>(活動後)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・運動好きの子どもは友達と誘い合って引き続き戸外でしっぽとりをする。</li> <li>・「疲れたー」と、室内で製作や積み木でゆったりと静の遊びを楽しむ。</li> <li>・しっぽを使ってねごっこを楽しむ。</li> </ul> <p>(好きな遊びでの様子)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・しっぽを手に持って逃げたり、取られてもしっぽを付けないまま走り続けたりしていたため、ルールの共通理解を図るためトラブルや困ったことが起きた時にはその都度話合ったり確認をしたりした。</li> <li>・取れないゾーン（安全地帯）を作ることで、運動が苦手な子どもも不安が和らぎ、やってみようとする姿が見られた。</li> <li>・チームに分かれて合計のしっぽの数を競うルールにしたり、異年齢の友達が仲間入りするとバランスよくチーム分けをしたりしていた。また、チームが一目でわかるように帽子の色も工夫をしていた。</li> <li>・3歳児は5歳児が遊んでいる姿をじっくりと見たり、応援したりすることを楽しんでいった。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・取られそうになると、体の向きを変えてしっぽを隠そうとし、背を向けないようにする。</li> <li>・取られそうになると回ったり、サイドステップをしたりする。</li> <li>・コート隅に立ったり走ったりすることでしっぽを取られないような位置や場所を自分なりに考え、選ぶ。</li> </ul> <p>○しやがむ</p>

### <考察>

ACPでのしっぽとりは、活動量を増やすことと、“走る”動きをねらって取り組んだ。実際に取ったり取られたりというスリルを味わうというよりは、自分の力を出し切って走ったりかわしたりする姿がよく見られた。活動をきっかけに保育室の前庭にしっぽを置いておくと、自然にしっぽとりが始まり、子ども同士で楽しむ姿が見られるようになり、ACPでの活動が遊びの動機付けとなった。好きな遊びの時間に楽しんでいたしっぽとりは、何本も腰にしっぽを付けて友達に追いかけられることを楽しんだり、しっぽを付けるだけで思わず走り出したくなったようで前庭を駆け回ったりしていた。また、室内では保育室にある大型積み木でしっぽを付けてネゴっこが始まった。教師がネズミになって登場すると「キャー」と言いながら逃げ、子ども達のイメージを大切に遊ぶことで自然と運動量も上がっていった。



11月中旬頃には、好きな遊びの時間に異年齢でしっぽとりを楽しむようになった。しっぽを取られたくない思いからしっぽを手で押さえて逃げたり、ズボンに深く入れたり、相手の体を押さえて強引に取ったりして、勝負にこだわるあまりトラブルになることも多かった。困ったことや思いの食い違いがあった時には、その都度子ども達同士で考えたり相談し合ったりできるよう声をかけ、互いの思いを整理したりつないだりして丁寧に関わるようにした。ACPでは運動量を増やすことをねらっていたため、じっくりと話し合ったり相談したりする時間をとることが難しかったため、好きな遊びとの往還によって心と体の育ちがバランスよく保障できるよう心がけていった。

同じ遊びであっても、活動のねらいと、それに応じた環境構成が大切である。集団活動と好きな遊び、戸外と室内、平面と傾斜のある場所など、子ども達にどのような力が育っているのか、育ってほしいのかを確認しながら環境の再構成を行うことが大切であると感じた。こうしたPDCAサイクルを基に、今後も計画的に保育に取り組んでいきたい。

(大西)

## ボール投げゲーム

実施時期：令和4年5月下旬～6月下旬

場 所：遊戯室

ね ら い：新聞紙ボールに親しみをもち、自分なりにいろいろな投げ方を試しながら遊ぶ。

### 【展開案】

遊びの展開	環境構成	教師の援助
<p><b>&lt;新聞紙ボールで遊ぼう&gt;</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・1人1個新聞紙ボールを持つ。</li> <li>・新聞紙ボールを自分なりに自由に投げたり、触ったりする。</li> <li>・頭の上まで投げてキャッチする。</li> <li>・ボールを投げて1回手を叩いてキャッチする。</li> <li>・ボールを投げて2回手を叩いてキャッチする。</li> <li>・ボールを投げて何回手を叩いてキャッチできるかに挑戦する。</li> </ul>	<p><b>【6月下旬】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・新聞紙ボール (30個)</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>・新聞紙のできたボールを1人1個配り、触ったり、投げたり、キャッチしたりして、新聞紙ボールに親しめるようにする。</li> <li>・どうすれば高くボールを投げることができるかを考えたり、気付いたりすることができるように、友達のよいところを伝えたり、教師がお手本を見せたりする。</li> <li>・気付いたことや感じたことを伝え合う機会を設ける。</li> </ul>
<p><b>&lt;ボール投げゲームをしよう&gt;</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・はと組とさくら組に分かれてボール投げをする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・新聞紙ボール (60個)</li> <li>・仕切り (当初は子どものへその高さくらいの仕切りを用意する)</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ルールをすぐに理解できる子どももいれば、繰り返して遊ぶことから、初めからルールにこだわるのではなく、子どもから意見が出たりトラブルが起きたりした時に考えを出し合ったりする経験を大切にする。</li> </ul>
<p><b>【ボール投げゲームのルール】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>①自分の陣地にあるボールを相手の陣地に投げ込む。</li> <li>②自分の陣地に残ったボールの数が少ないチームの勝ち。</li> <li>③ボールを投げる時は1個だけとする。両手を使ったり複数個をまとめて投げたりはしない。</li> <li>④1分×2セット行い、勝敗を発表する。</li> </ol>	<p><b>【6月上旬】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・高さを自由に変えることができる仕切りを用意した。</li> <li>・前回より仕切りを高く設定した。</li> <li>・子ども対教師、子ども対保護者(参観日)、1年生対年長組(幼小交流活動)など、対戦相手のバリエーションを増やした。</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>・投げ方や投げる場所など、子ども達なりにどうすればよいか考えることができるように、すぐに教えるのではなく一緒に悩んだり見守ったりする。</li> <li>・子どもから疑問点や困ったことなどが出た時には、子ども同士で考えたり、意見を出し合ったりすることができるように全体で共有する時間をとる。</li> <li>・下から投げたり横から投げたり投げ方やフォームなど、子どもによって様々であることから、お手本になりそうな子どもや教師の投げ方を一緒に見て考えることができるようにする。</li> <li>・ボールを数える時には、数に触れる貴重な機会として捉え、子ども達の学びや気付きを見守りながら子どもの思いや考えを受け止めていく。</li> </ul>
<p><b>【事前に知らせておくこと】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>①相手の顔や危険な場所はねらわない。</li> <li>②真ん中の仕切りに触わったり、寄りかかったりしない。</li> </ol>		

## 【実際の展開】

実際の子どもの姿	経験できた動き
<p>(遊び始め)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・見つけたボールを手当たり次第に相手の陣地に向かって投げ込む。</li> <li>・上からや下から、横投げなど、様々な投げ方を試す。</li> <li>・ボールを投げることを急ぐあまり、ボールがネットを越えない。</li> <li>・投げた後のボールの動きを確認しないまま、次のボールへとすぐに走っていく。</li> <li>・勝負にこだわるあまり両手にボールを持って2個同時に投げたり、まとめて拾ったりする。</li> <li>・終了の合図の笛が鳴っても投げ続け、相手のチームから指摘をされて、ルールを確認する。</li> </ul> <p>(遊び終盤)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ボールの大きさが手のひらサイズだったため、上から投げる方法が一番投げやすいことに気付き、自然に投げ方が定まってくる。</li> <li>・ルールが共通理解されていき、守ろうとしながら取り組む。</li> <li>・負けたチームの子どもが泣いたり、怒ったりする姿が見られるようになる。</li> <li>・勝負にこだわり始めると「人数が少なかったから負けた」と人数に気付くようになる。</li> <li>・教師が「作戦会議をしよう」と声をかけ、円になってどうすれば勝てるのか考えるきっかけを作ると、「人がいないところへ投げよう」「遠くへ投げたらいい」などと意見が出る。</li> <li>・友達に「ここらへんは僕ね」と投げる場所を分担する。</li> <li>・ボールを遠くまで投げることができる子どもは後方から、距離が伸びない子どもは前方で投げる。自分が投げるボールの飛距離に合わせて、投げる位置を変えるようになる。</li> <li>・友達に「そのボールお願い」などと声を掛け合うようになる。</li> <li>・なるべく遠くへ投げようとしたり、人がいないところをねらって投げたりする。</li> <li>・自分がねらった場所に投げようとしたり、投げ終わった後のボールの行方を確認したりする。</li> <li>・残り時間が少なくなると、走ってボールを取りに行く。</li> <li>・真ん中の仕切りが高くなることで難易度があがるため、仕切りの変化によって継続的に楽しむ。</li> <li>・様々な相手（保護者、教師、一年生）と戦うことで、勝ったり負けたりする経験を味わう。</li> </ul>	<p>○投げる</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・上から投げる。</li> <li>・拾ってすぐに前を見て投げる。</li> <li>・自分の投げた後のボールを目で確認する。</li> <li>・人がいない所をねらって投げる。</li> <li>・しゃがんで投げる。</li> <li>・遠くへ投げようと仕切りの近くまで行って投げる。</li> <li>・人に当たらないように投げる。</li> <li>・座ったまま投げる。</li> <li>・ジャンプして投げる。</li> </ul> <p>○走る</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ボールがある所をめがけて走る。</li> </ul> <p>○しゃがむ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・仕切りよりも低い姿勢で拾ったり投げたりする。</li> <li>・しゃがんでボールを取りに行く。</li> </ul> <p>○よける・かわす</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ボールが顔や体の近くに飛んでくるとよけたりかわしたりする。</li> </ul>

## <考察>

“投げる”動きの経験を保障するためには、広さや安全確保（周りに人がいない、落下物の危険がないかどうかなど）の配慮が必要であり、日頃の保育で取り入れていくことに難しさを感じていた。また、日常生活において、様々な場面で「投げてはいけない」ということの方が多く、“投げる”動きの経験が減少していることを懸念していた。5歳児で2学期後半からよく見られるドッジボールでは、子どもにとって適切なボールの大きさや硬さ、コートなどの環境構成について、ルールのある遊びを子ども達同士で相談しながら遊びを進めていくための心の揺れ動きなどについては話題になるものの、“投げる”動きについて議論することは少なかった。本園では、大学との連携教育プログラムの取り組みにおいて、保健体育の大学教員による体力測定を毎年行っている。そのなかでも“投げる”という動きに関しては年少から年長までの3年間の計測結果にあまり変化がないということが明らかになった。ACPにおけるボール投げゲームでは、思う存分投げる経験を保障するとともに、1個しかボールを持たないというルールの設定によって自然にフォームを獲得できる遊びであった。また、新聞紙で作ったボールは、安全で、誰もが安心して活動を楽しむことができた。

ボール投げゲームは、1か月間毎週2回実施し、繰り返し楽しむ中で、子ども達が人数の違いに気付いて、チームの仲間の数を確認するようになった。また、勝敗のある遊びを積み重ねていくことで、勝った嬉しさや負けた悔しさを何度も経験し、次第に友達が泣いたり怒ったりすると、互いに励まし合ったり思い合ったりする姿も見られるようになった。継続的に取り組むことで、教師も自然と遊びの難易度や対戦相手などにバリエーションを付けるようになり、子ども達の経験の幅を広げることができたと考える。（大西）





### ご指導いただいた先生

全国幼児教育研究協会顧問 岡上直子先生

### 研究同人

川 俣 美砂子	中 山 美 香	藤 戸 綾 香	矢 田 崇 洋
島 村 吏 香	都 築 郁 子	大 西 美 玲	本 田 史 子
岡 林 雅 子	福 田 咲夏実	蓼 原 恵里奈	野 本 晴 菜
松 本 志 保	中 城 亜 紀	梶 原 佑 佳	

### 研究協力者

近 藤 啓 二	山 本 里 奈	廣 瀬 賢 二
鎌 倉 正 子	黒 田 沙 織	

## 心・体が育つ保育を目指して

— 幼児期の運動遊びを通して —

令和4年度

発行日 令和5年1月

編集・発行 高知大学教育学部附属幼稚園

郵便番号 780-0915 高知市小津町10-26

TEL 088-822-6417 FAX 088-822-6412

ホームページ <http://www.kochi-u.ac.jp/kinder/>