

平成 18・19 年度 福岡市教育委員会研究指定

研究発表会要録

研究主題

心豊かでたくましい幼児の育成
－運動遊びを通して－



平成 19 年 10 月 10 日(水)

福岡市立内野幼稚園

研究主題

心豊かでたくましい幼児の育成 —運動遊びを通して—

I 研究の概要

1 主題設定の理由

(1) 幼稚園教育の今日的課題から

現在、我が国においては、少子化、核家族化、都市化、情報化などの経済社会の急激な変化、人間関係の希薄化、大人優先の社会風潮など、家族や地域社会の教育力の低下などの課題が挙げられている。

また、平成17年1月28日に出された中央教育審議会答申「子どもを取り巻く環境の変化を踏まえた今後の幼児教育の在り方について」において、運動能力の低下や学びに対する意欲・関心の低下が挙げられている。生活を便利にしてきたことで社会全体の食生活や睡眠が乱れ、体を動かす機会が減ってきたこと、体力の衰えや肥満の増加など、多くの問題点が指摘されている。

幼児期は、生涯にわたる人間形成の基礎が培われる極めて重要な時期である。幼児が自分を取り巻く様々な環境とかかわる中で、いろいろな体験や経験を通して、意欲的、主体的に興味や関心をもって遊びを展開していくことは、生きる力の基礎を培うことにつながると言える。

特に、幼児が体を動かすことを喜び、友達と一緒に楽しく運動遊びをする体験を十分に積み重ねていくことで、心身ともにたくましい幼児を育て、豊かな人間性を育みたいと考えた。

幼稚園教育要領の領域「健康」にも次のように明示されている（表-1）。

表-1 幼稚園教育要領 領域「健康」ねらい

- (1) 明るく伸び伸びと行動し、充実感を味わう。
 - (2) 自分の体を十分に動かし、進んで運動しようとする。
 - (3) 健康・安全な生活に必要な習慣や態度を身に付ける。

(2) 幼児の実態から

① 一日の遊びの流れから

本園の幼児は、比較的戸外での遊びを好み、晴天時は、ほとんどの幼児が園庭での遊びを楽しんでいる。しかし園庭は狭く、幼児が思い切り体を動かして遊ぶ環境としては不十分である。

そこで、戸外では遊んでいるが、幼児の遊びの内容や動きの面で問題点はないか、園庭を十分に活用しているかという視点で、幼児の遊びの実態を把握することにした。

幼児が主体的に運動遊びにかかわる姿を観察し、遊びの内容・遊びの時間についてまとめたのが次の図-1である。

図-1 一日の遊びの流れの記録（平成18年4月）

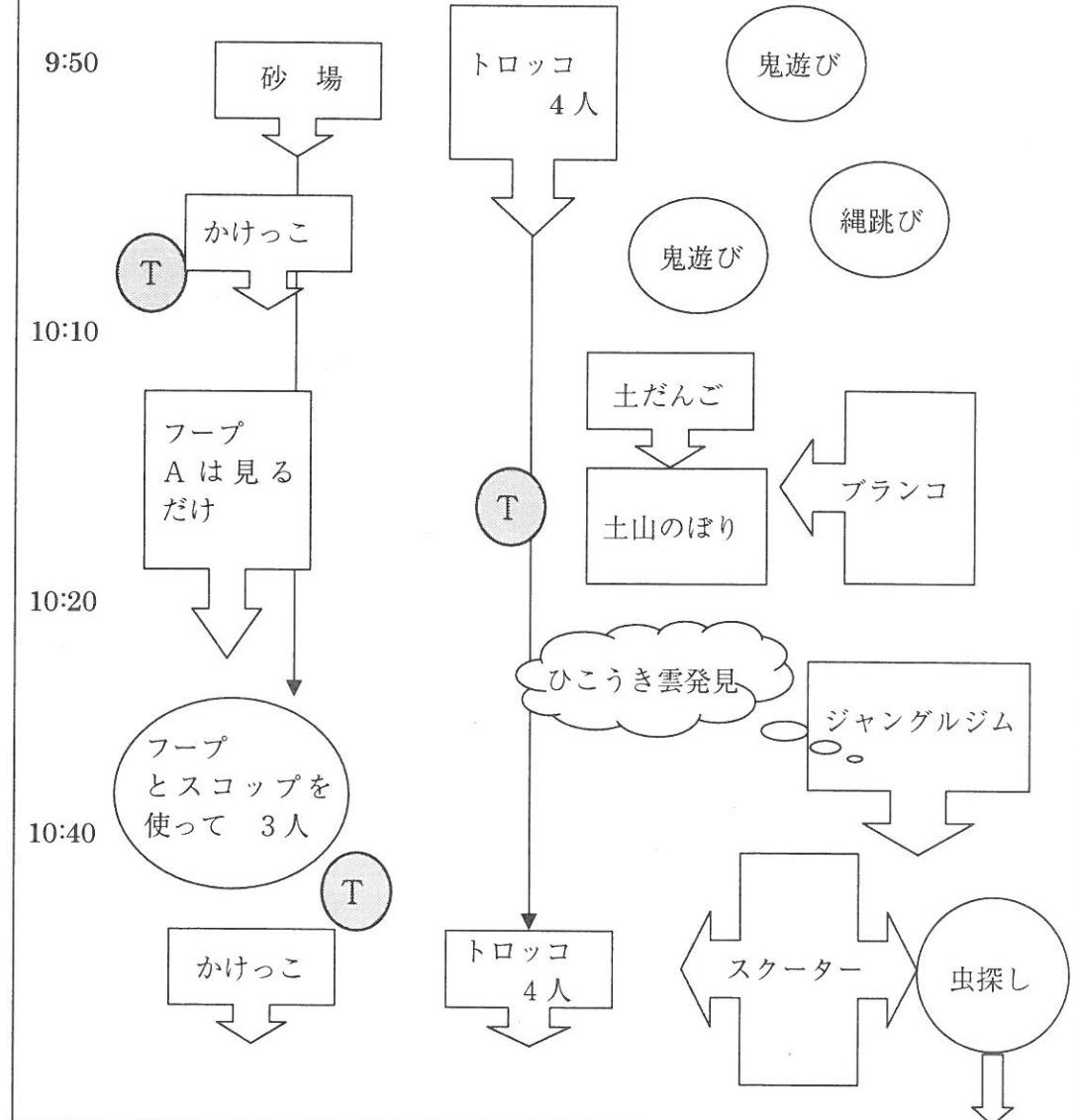


図-1から、次のようなことがわかる

- ほとんどの幼児は友達と一緒に戸外での遊びを楽しんでいる。
 - 砂場や土山での静的な遊びが多い。
 - 鉄棒、ブランコ、スクーターなどの遊具での遊びが多い。
 - 一日中、同じ遊具で遊び、他に目が向かない幼児がいる。
 - 教師のかかわりが少なく、明日を見据えた意図的・計画的な教師のかかわりまでには至っていない。

これらのことから、自由遊びの中で幼児の選択だけに任せていたら、活動体験が偏り、遊びの広がりや豊かさを求めるることはできないと考えた。

② 運動遊びにかかるわる幼児の姿（平成18年4月 教師による評価）から

P 2 表-1のねらい「(2) 自分の体を十分に動かし、進んで運動しようとする。」特に視点をあて、「(1) 明るく伸び伸びと行動し、充実感を味わう。」「(3) 健康、安全な生活に必要な習慣や態度を身に付ける。」も踏まえながら、本園では幼児が運動遊びにかかる姿を評価するための視点を5段階に分けて設定した(表-2)。段階が上がるごとに幼児は主体的に運動遊びに取り組んでいくことになる。

表-2 運動遊びにかかる姿(平成18年4月作成)

- 1 友達の遊びを傍観する。
- 2 誘われれば、遊びに入る。
- 3 自分から進んで遊ぼうとする。
- 4 困難なことにぶつかっても、あきらめないで遊ぼうとする。
- 5 友達と協力して遊ぼうとする。

これらの視点で、教師が、幼児の実態を把握すると次のような結果になった。

表-3 運動遊びにかかる姿(平成18年4月；担任観察)

幼児の姿	4歳児	5歳児
1 友達の遊びを傍観する。	3人	0人
2 誘われれば、遊びに入る。	6人	9人
3 自分から進んで遊ぼうとする。	6人	10人
4 困難なことにぶつかっても、あきらめないで遊ぼうとする。	0人	2人
5 友達と協力して遊ぼうとする。	0人	0人

* 4歳児15名、5歳児21名中

表-3のように特に、5歳児の4月において「4 困難なことにぶつかっても、あきらめないで遊ぼうとする幼児」「5 友達と協力して遊ぼうとする幼児」は学級の約1割であった。主体的に運動遊びにかかる幼児はある程度育っていると言えるが、友達と協力して遊ぶところまでには、まだ至っていない。

③ 幼児の生活アンケート調査(平成18年5月)から

平成18年5月に実施した「幼児の生活アンケート調査」によると、

- 就寝時間が遅い幼児が多い。
- 遊ぶ場所が自宅に限られている。
- 自家用車での登園が多く徒歩で登園する幼児が少ない。

など、家庭においても生活習慣を見直したり、体を動かして遊ぶ経験を増やしたりすることが必要であることがわかった。

そこで、幼児が繰り返し遊びを楽しむくなるような運動遊びの場を増やし、教師が意図的に遊びをすすめていくとともに、家庭や地域においても望ましい生活が送れるように連携を強めていきたいと考えた。

④ 幼児の生活の中から(平成18年5月)

幼児の生活の中では、次のような気がかりな点があげられる。

- 姿勢が悪い。
- 同じ姿勢をある一定時間保つことができない。
- すぐに「疲れた」と言う。
- 平らなところでつまづく。
- ブランコをこげない。
- スキップができない。
- ドアのノブが回せない。

これらのことばは、幼児の自制心や耐性、発育や体力と関係が深いことが予想される。

(3) 本園の研究の経過から

本園では、平成16・17年度、「一緒に遊びたい仲良しの友達づくり」について研究をすすめてきた。幼児の友達関係を豊かにするための環境の構成や教師のかかわりに視点をあて、「友達と一緒に遊ぶことによってより充実する活動」「一緒に遊びたい仲良しの友達関

係づくり」にふさわしい遊びを検討していった。

運動量の多い戸外での集団遊びの中から「鬼ごっこ」を選択し、友達と一緒に楽しく遊ぶ経験を積み重ねた結果、自由遊びの時間に「鬼ごっこ」が流行り始め、友達と一緒に遊ぶ姿が増え、仲良しの友達づくりに大変有効であることがわかった。

そこで今年度は、これまでの研究を少し広げ、遊びの基盤となる運動遊びに視点をあて、幼児が体を動かして遊ぶ心地よさを味わい、主体的に遊びに取り組むようになるための環境の構成や教師の援助について研究をさらに深めていきたいと考えた。

2 研究主題の基本的な考え方

(1) 主題についての考え方

ア 「心豊かで」とは

幼児期は、生活や遊びといった直接的・具体的な体験を通して、情緒的・知的な発達や社会性を養い、人としてよりよく生きるために基礎を獲得する時期である。

特に、自発的な活動としての「遊び」において、「体を使い、集団活動を楽しむこと」「体を使って遊ぶことが楽しいという気持ちを育てる」という大切な時期である。

そこで、本研究では、運動遊びを通して、一つの遊びができるようになった喜び、自信やさらなる挑戦意欲を生み出し、幼児自身が体を動かしたくなるような気持ちを、いかに高めていくかということを大切にし、幼児の心(興味・関心・意志・意欲・感情・情緒など)が豊かになることを目指していきたいと考える。

イ 「たくましい幼児」とは

- ◇ 情緒が安定し、主体的に活動している姿
- ◇ いろいろな体の動きができる、没頭して遊び込んでいる姿
- ◇ 友達と一緒に遊びを楽しむ姿
- ◇ 友達と一緒に遊ぶことで、思いやりの心をもっている姿

この4つの姿と考える。

(2) 副主題についての考え方

○ 「運動遊び」とは

本研究では、幼児のいろいろな遊びの中の一つであり、体の活動を伴った遊びであるととらえている。また、幼児の自発的な活動であり、幼児自身が楽しいと感じ、活動 자체に喜びを感じることが大切になってくると考える。

3 研究のねらい

心豊かでたくましい幼児を育てるために、運動遊びに視点をしづり、幼児が主体的に遊びにかかる、繰り返し楽しんだり、友達と一緒に遊んだりすることができるような教師のかかわりを検討し改善を図る。

4 研究の内容と方法

(1) 研究の内容

幼児が、運動遊びに積極的に取り組むことができるようになるための具体的な教師のかかわりとして次の5点を明らかにする。

ア 運動遊びにおける教育計画の見直し

イ 幼児が主体的に運動遊びにかかることができるような環境の構成の工夫

ウ 幼児が繰り返し遊びを楽しめるよう教師の援助の工夫

エ 幼児の体力向上を目指した取組
オ 家庭との連携

(2) 研究の方法

ア 運動遊びにおける教育計画の見直し

- 運動遊びにおける年間計画表の作成（4歳児、5歳児別）
- 園庭の遊具の分析

イ 幼児が主体的に運動遊びにかかわることができるような環境の構成の工夫

- 園庭図の活用
- 移動式遊具を使って
- 固定遊具の見直し

ウ 幼児が繰り返し遊びを楽しむことができるような教師の援助の工夫

- 保育記録の工夫
- 計画的・積極的な援助の工夫
- 心の育ちを大切にする援助の工夫

エ 幼児の体力向上を目指した取組

- 園全体での活動（わくわくタイム）の導入
- 体力測定結果の分析

オ 家庭との連携

- 親子で楽しむ活動の見直し
- 家庭と一体になった取組

5 研究の計画

○ 1年次（平成18年度）

- ・ 研究主題、研究の内容、方法について共通理解を図る。
- ・ 幼児の生活アンケート調査を行う。
- ・ 幼児の遊びの実態を把握し、これまでの保育内容の課題を明らかにする。
- ・ 運動遊びをするための環境の構成について協議を重ねる。
- ・ 体力測定を実施する。（10月、1月）
- ・ 幼児が主体的に運動遊びにかかわったり、繰り返し楽しんだりする姿を分類し、段階的にとらえる。
- ・ 運動遊びを中心とした遊びの年間計画表を作成する。
- ・ 園庭の遊具を分析する。

○ 2年次（平成19年度）

- ・ 前年度の研究の成果と課題から、本年度の研究課題を明らかにする。
- ・ 年間計画の見直し、修正をする。
- ・ 運動遊びを繰り返し楽しむための教師の援助について協議を重ねる。
- ・ 体力測定を実施する。（5月）
- ・ 幼児が主体的に運動遊びにかかわることができた姿を整理し評価する。
- ・ 研究発表会の資料を作成する。
- ・ 研究発表会を実施し、研究主題にそった研究保育を行うとともに、研究の成果を問う。
- ・ 2年間の研究の成果および課題を明らかにし、次年度の研究につなぐ。

II 研究の実際

1 年間計画表の作成

(1) 運動遊びにおける年間計画表の作成

幼児が繰り返し遊びを楽しみたくなるような運動遊びの場を増やし、教師の意図的な計画を進めていくために、運動遊びにおける年間計画表を作成した。（P9表-5①、P10表-5②）

年間計画表を作成するにあたり、次のことに留意した。

- 4・5歳児別に作成し、発達の過程やねらいを明らかにする。
- 遊びの内容を「主体的に取り組む活動」「園・学級全体で取り組む活動」「家庭との連携」の3点で分類する。

本研究においては、この年間計画表を具体的な教師のかかわりの目安とし、その方法においては、幼児の実態に合わせて活用し、実践を積み重ねた。

(2) 園庭の遊具の分析

P9、P10の表-5①②運動遊びにおける年間計画表をもとに、園庭の遊具の実態を把握した。

表-4①②は、園庭の遊具を「固定遊具」と「移動式遊具」とに分類し、主な動きや数量についてまとめたものである。

表-4① 固定遊具(平成18年7月)

名 称	主 な 動 き	数 量
ブランコ	こぐ（座って・立って）、ゆれる	4基
ジャングルジム	のぼる、くぐる、おりる、つかむ、たつ、わたる	6段
すべり台	すべる、のぼる	1基
鉄棒	まわる、たつ、ぶらさがる、さかだちする、くぐる、つかむ	3基（高さ違い）
のぼり棒	よじのぼる、つかむ、ぶらさがる、わたる	1基 ＊平成19年5月設置
砂場	ほる、はこぶ、つむ	

表-4② 移動式遊具(平成18年7月)

名 称	主 な 動 き	数 量
マルチパネ	つむる、はこぶ、もぐる、よじのぼる、おりる	パネル部品
巧技台	わたる、のぼる、おりる、ぶらさがる、とぶ	ピンク大23 小11 布製ふた3 ふた9 はしご2 ウィング2 一本橋6 すべり台2
跳び箱	とびおりる、とびのる とびこす	4段 1 5段 3 踏切板 4
平均台	わたる	2
ホッピング	とびはねる	6
バランスボール	のる	大3 中3

名 称	主 な 動 き	数 量
スクーター	のりまわす	5
フープ	転がす, とめる, まわす, くぐる, 輪を回して跳ぶ, つかむ なげる, もつ, ささえる	小 5 1 中の小 2 1 中 7 輪投げ用 1 2 大 2 0
ボール	ける, けりとばす, なげる, なげあげる, つく, わたす	小 1 4 ビーチ 1 中 1 野球用 7 大 1 サッカー 1 個人持ち
綱引き用つな	ひく, ひっぱる	子ども向け 2 大 1
トンネル	もぐる, くぐる	2
トロッコ	うごかす, はこぶ	5
すずわり	あてる, なげあてる, ぶつける	1 対
玉入れ	なげいれる	1 対
だるま運び	はこぶ, わたす	1 対
パラバルーン	もぐる, ふる	1
バスケットゴール	なげいれる, あてる	1
野球用バット	うつ, うちあげる, うちとばす	1
太鼓ネット	よじのぼる, よじおりる ぶらさがる	1
トランポリン	ジャンプする	1
とびなわ 長とびなわ	とぶ, ふる	3
短とびなわ	とぶ, ふる	個人持ち
竹ぼっくり 竹馬	のる, あるく	個人持ち
マット	まわる, ころがる	大型マット 1 ビニール製 3 カラー 2 薄いもの 1
ゆらゆら橋	わたる, ささえる (身体保持)	1 基

＜考察＞

- 運動遊びにおけるねらいを位置付けたことで、教師が目安をもって援助することができた。園の指導計画の中に具体的に位置付けていきたい。
- 移動式遊具をいつ、どのくらいの量、どこに準備したらよいのかなど、月・週計画を立てる上で参考になった。

表-5① 運動遊びにおける年間計画表 (4歳児)

発達過程の 度いく時期	1期(4~5月)		2期(6~7月)		3期(9~10月)		4期(11~12月)		5期(1~3月)		
	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3
友達との遊びや教師との触れ合いを通して、幼稚園生活に親しんでいく時期	友達どかかわり合って遊ぶ楽しさを知っていく時期	友達どかかわり合って遊ぶ楽しさを知っていく時期	友達どかかわり合って遊ぶ楽しさを知っていく時期	友達どかかわり合って遊ぶ楽しさを知っていく時期	友達どかかわり合って遊ぶ楽しさを知っていく時期	友達どかかわり合って遊ぶ楽しさを知っていく時期	友達どかかわり合って遊ぶ楽しさを知っていく時期	友達どかかわり合って遊ぶ楽しさを知っていく時期	友達どかかわり合って遊ぶ楽しさを知っていく時期	友達どかかわり合って遊ぶ楽しさを知っていく時期	友達どかかわり合って遊ぶ楽しさを知っていく時期
ねらい	・教師や友達どかかわり、ふれあいながら安心感をもつ。 ・園の道具に興味をもち、自分から遊び。	・户外で進んで遊ぶ楽しさを味わう。 ・友達と一緒に遊ぶ楽しさを味わう。	・户外で思い切り体を動かして遊ぶ楽しさを味わう。 ・友達と一緒に遊ぶ楽しさを味わう。	・户外で思い切り体を動かして遊ぶ楽しさを味わう。 ・友達と一緒に遊ぶ楽しさを味わう。	・户外で思い切り体を動かして遊ぶ楽しさを味わう。 ・友達と一緒に遊ぶ楽しさを味わう。	・户外で思い切り体を動かして遊ぶ楽しさを味わう。 ・友達と一緒に遊ぶ楽しさを味わう。	・户外で思い切り体を動かして遊ぶ楽しさを味わう。 ・友達と一緒に遊ぶ楽しさを味わう。	・户外で思い切り体を動かして遊ぶ楽しさを味わう。 ・友達と一緒に遊ぶ楽しさを味わう。	・户外で思い切り体を動かして遊ぶ楽しさを味わう。 ・友達と一緒に遊ぶ楽しさを味わう。	・户外で思い切り体を動かして遊ぶ楽しさを味わう。 ・友達と一緒に遊ぶ楽しさを味わう。	・户外で思い切り体を動かして遊ぶ楽しさを味わう。 ・友達と一緒に遊ぶ楽しさを味わう。
主 題	・固定遊具で遊ぶ…年間を通して取り組む ・ブランコ(すわりこぎ、立ちこぎ)・登り棒(しがみつく、のぼる、おりる) ・前まわり、ブタの丸焼き、ぶらさがり(くんせい)	・トロッコ(押す、ひく、運ぶ) ・スクーター(押して歩く、直線を乗る) ・フープ(ころがしつこ、フラフープ、電車ごっこ、バスごっこ)	・竹かっぽん(一人で乗る、まっすぐ歩く、コースを歩く) ・短縄(身につけて遊び、まわして遊び、前回し、走り跳び) ・ボール(玉入れ、ころがしつこ)	・砂・土・水で遊ぶ(型抜き、山つくり、トンネルつくり、温泉つくり、だんごつくり、しゃほん玉、色水遊びなど)	・大型遊具で遊ぶ ・マルチハーネス(迷路、よじ登る、よじ降りる、くぐる、すべる)	・大型遊具で遊ぶ ・マルチハーネス(迷路、よじ登る、よじ降りる、くぐる、すべる)	・大型遊具で遊ぶ ・マルチハーネス(迷路、よじ登る、よじ降りる、くぐる、すべる)	・大型遊具で遊ぶ ・マルチハーネス(迷路、よじ登る、よじ降りる、くぐる、すべる)	・マルチハーネス(迷路、よじ登る、よじ降りる、くぐる、すべる)	・マルチハーネス(迷路、よじ登る、よじ降りる、くぐる、すべる)	・マルチハーネス(迷路、よじ登る、よじ降りる、くぐる、すべる)
主 題	○ 固定遊具で遊ぶ…年間を通して取り組む ・ブランコ(すわりこぎ、立ちこぎ)・登り棒(しがみつく、のぼる、おりる) ・前まわり、ブタの丸焼き、ぶらさがり(くんせい)	○ 小型遊具で遊ぶ ・トロッコ(押す、ひく、運ぶ) ・スクーター(押して歩く、直線を乗る) ・フープ(ころがしつこ、フラフープ、電車ごっこ、バスごっこ)	○ 短縄(身につけて遊び、まわして遊び、前回し、走り跳び) ・ボール(玉入れ、ころがしつこ)	○ 砂・土・水で遊ぶ(型抜き、山つくり、トンネルつくり、温泉つくり、だんごつくり、しゃほん玉、色水遊びなど)	○ 大型遊具で遊ぶ ・マルチハーネス(迷路、よじ登る、よじ降りる、くぐる、すべる)						
主 題	○ お茶をのみに ・おおさきばあさん ○ プール遊び(浮輪で浮く、水中を歩く) ○ 川遊び(水中を歩く、水かけっこ)	○ コースタイム (固定遊具めぐり)	○ アイダトイダ (駅伝)	○ TRY体操	○ 1等賞体操	○ 手のひらを太陽に 勇士りんりん	○ 鬼のパンツ 鬼のパンツ	○ ダッシュタイム (マラソン)	○ 長縄(へびとび) ・大波小波	○ なかなかまほい 花いちもんめ	○ ぱよんびょんターム (マラソン+單輪とび)
主 題	○ おねがいしつこ ○ おふねがぎつちらこ ○ お川遊び(浮輪で浮く、水中を歩く)	○ わらべ歌遊び(なべなべ)	○ お茶をのみに ・おおさきばあさん ○ プール遊び(浮輪で浮く、水中を歩く) ○ 川遊び(水中を歩く、水かけっこ)	○ いつせんどうか お川遊び(水の中を歩く、水かけっこ)	○ おおかみさんなど						
主 題	○ 遠足でのふれあい遊び	○ 竹かっぽんつくり	○ 学習会「こどものからだと健康」	○ 運動会での親子競技	○ 親子オーラリー	○ 親子で体を動かして遊び(保育参観)	○ 親子で体を動かして遊び(保育参観)	○ フォーカダンス(タロチカ、マイムマイムなど)	○ 講話「健康な体を作る食事について」	○ 講話「健康な体を作る食事について」	○ 講話「健康な体を作る食事について」
主 題	○ 親子リ遊び	○ 親子リ遊び	○ 親子リ遊び	○ 親子リ遊び	○ 親子リ遊び	○ 親子リ遊び	○ 親子リ遊び	○ 親子リ遊び	○ 親子リ遊び	○ 親子リ遊び	○ 親子リ遊び

表一五② 運動遊びにおける年間計画表（5歳児）

発達過程の 年齢に応じた友達と遊びを楽しむよ うになる時期	6期(4~5月)			7期(6~7月)			8期(9~10月)			9期(11~12月)			10期(1~3月)		
	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3	1	2	3	
ね ら い	・年長になつた友達と遊びを楽しむよ うになる時期	・いろいろな遊びを楽しみ、自分の目的をもつ て、意欲的に活動に取り組むよう になる時期	・友達と一緒に遊ぶことを楽しむが、から友達 関係を広げていくよくなる時期	・自分のかたちで、友 達と一緒に遊びを楽しむが、のびの ・自分の力を發揮しながら、のびの ・自分のかたちで、友 達と一緒に遊びをする。	・友達と一緒に遊ぶを楽しむが、から友達 関係を広げていくよくなる時期	・自分のかたちで、友 達と一緒に遊びをして楽しむが、のびの ・友達と一緒に遊びをするが、から友達 関係を広げていくよくなる時期	・自分のかたちで、友 達と一緒に遊びをして楽しむが、のびの ・友達と一緒に遊びをするが、から友達 関係を広げていくよくなる時期	・自分のかたちで、友 達と一緒に遊びをして楽しむが、のびの ・友達と一緒に遊びをするが、から友達 関係を広げていくよくなる時期	・友達と一緒に遊びをして楽しむが、のびの ・友達と一緒に遊びをするが、から友達 関係を広げていくよくなる時期	・友達と一緒に遊びをして楽しむが、のびの ・友達と一緒に遊びをするが、から友達 関係を広げていくよくなる時期	・友達と一緒に遊びをして楽しむが、のびの ・友達と一緒に遊びをするが、から友達 関係を広げていくよくなる時期	・友達と一緒に遊びをして楽しむが、のびの ・友達と一緒に遊びをするが、から友達 関係を広げていくよくなる時期	・友達と一緒に遊びをして楽しむが、のびの ・友達と一緒に遊びをするが、から友達 関係を広げていくよくなる時期		
主体的に 取り組む遊び	○固定遊具で遊ぶ ・ブランコ(すわりこぎ、立ちこぎ、二人乗り) ・登り棒(のぼる、おりる) ・ジャングルジム(のぼる、くぐり抜ける、横に渡る、おりる) ・鉄棒(全身支 持、前まわり、足ぬきまわり、しりあがり、ブタの丸焼き、ぶらさがりけんすい) ・トロッコ(押す、ひく、運ぶ) ・スクーター(押して歩く、曲線を走る) ・フープ(まわす、とぶ、ころがす、電車ごっこ、バスごっこ) ・短縄(前回し、竹馬(一人で乗る、高さや距離への挑戦、障害物への挑戦) ・ボール(的当て、投げてとる ○砂・土・水で遊ぶ(型抜き、さらさら砂つくり、山づくり、トンネルつくり、だんごつくり、リレー(走る) ○鬼遊び(追いかけ鬼 高鬼 水鬼 色つき鬼 手つなぎ鬼 だるまさんがころんだ) ○大型遊具で遊ぶ ・巧技台(一本橋、はしご渡り、ジャンプなど) ・マルチパネル迷路遊び)	○小型遊具で遊ぶ ・トロッコ(押す、ひく、運ぶ) ・スクーター(押して歩く、曲線を走る) ・フープ(まわす、とぶ、ころがす、電車ごっこ、バスごっこ) ・短縄(前回し、竹馬(一人で乗る、高さや距離への挑戦、障害物への挑戦) ・ボール(的当て、投げてとる ○砂・土・水で遊ぶ(型抜き、さらさら砂つくり、山づくり、トンネルつくり、だんごつくり、リレー(走る) ○鬼遊び(追いかけ鬼 高鬼 水鬼 色つき鬼 手つなぎ鬼 だるまさんがころんだ) ○大型遊具で遊ぶ ・巧技台(一本橋、はしご渡り、ジャンプなど)	○大型遊具で遊ぶ ・巧技台(一本橋、はしご渡り、ジャンプなど)	○大型遊具で遊ぶ ・マルチパネル迷路遊び)	○大型遊具で遊ぶ ・巧技台(一本橋、はしご渡り、ジャンプなど)	○大型遊具で遊ぶ ・マルチパネル迷路遊び)	○大型遊具で遊ぶ ・巧技台(一本橋、はしご渡り、ジャンプなど)	○大型遊具で遊ぶ ・マルチパネル迷路遊び)	○大型遊具で遊ぶ ・巧技台(一本橋、はしご渡り、ジャンプなど)	○大型遊具で遊ぶ ・マルチパネル迷路遊び)	○大型遊具で遊ぶ ・巧技台(一本橋、はしご渡り、ジャンプなど)	○大型遊具で遊ぶ ・マルチパネル迷路遊び)	○大型遊具で遊ぶ ・巧技台(一本橋、はしご渡り、ジャンプなど)	○大型遊具で遊ぶ ・マルチパネル迷路遊び)	
家庭との連携	○わらべ歌遊び(なべなべ) ○遠足でのふれあい遊び	○わらべ歌遊び(なべなべ) ○遠足でのふれあい遊び	○学習会「こどものからだと健康」 ○親子川遊び	○運動会での親子競技 ○親子ウォーキング	○講話「健康な体を作る食事について」	○親子で体を動かして遊び(保育参観) ○親子で体を動かして遊び(保育参観)	○親子で体を動かして遊び(保育参観) ○親子で体を動かして遊び(保育参観)	○親子で体を動かして遊び(保育参観) ○親子で体を動かして遊び(保育参観)	○親子で体を動かして遊び(保育参観) ○親子で体を動かして遊び(保育参観)	○親子で体を動かして遊び(保育参観) ○親子で体を動かして遊び(保育参観)	○親子で体を動かして遊び(保育参観) ○親子で体を動かして遊び(保育参観)	○親子で体を動かして遊び(保育参観) ○親子で体を動かして遊び(保育参観)	○親子で体を動かして遊び(保育参観) ○親子で体を動かして遊び(保育参観)	○親子で体を動かして遊び(保育参観) ○親子で体を動かして遊び(保育参観)	

2 環境の構成の工夫

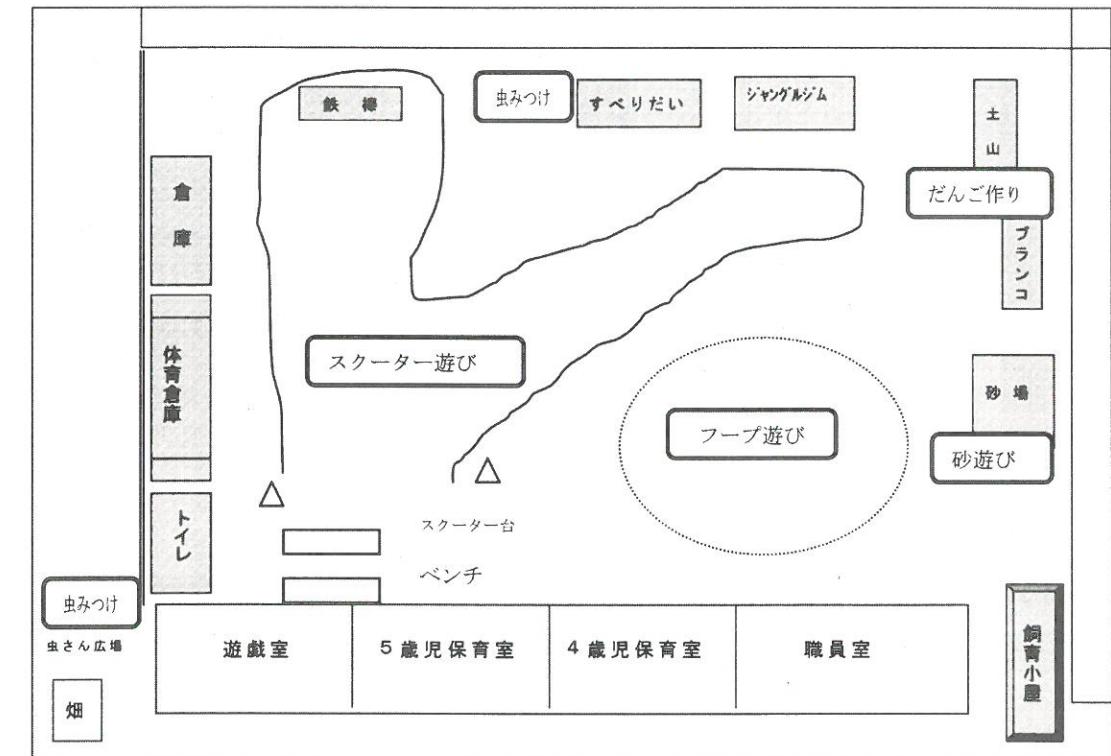
(1) 園庭図の活用

本園の狭い園庭を有効に活用し、幼児が繰り返し運動遊びを楽しめるように、園庭図を活用して幼児の活動を振り返り、次の日の保育につなぐようにした。

① 5月第1週の園庭図(図-2)

4月は、砂場での遊びや固定遊具、トロッコなどで遊ぶ幼児が多く、園庭中央付近があまり活用されていなかった。そこで、スクーターを用意すると、興味をもった幼児が集まってきて遊び始めた。砂場付近では、年中児が遊んでいるので、ぶつからないようにスクーターのコースを白線でひいた。また、フープはスクーターのコースの横で4歳児の多くが遊んでいる砂場の近くで行うようにし、友達同士が刺激を受けやすいうように工夫した。

図-2 園庭図（平成19年5月）

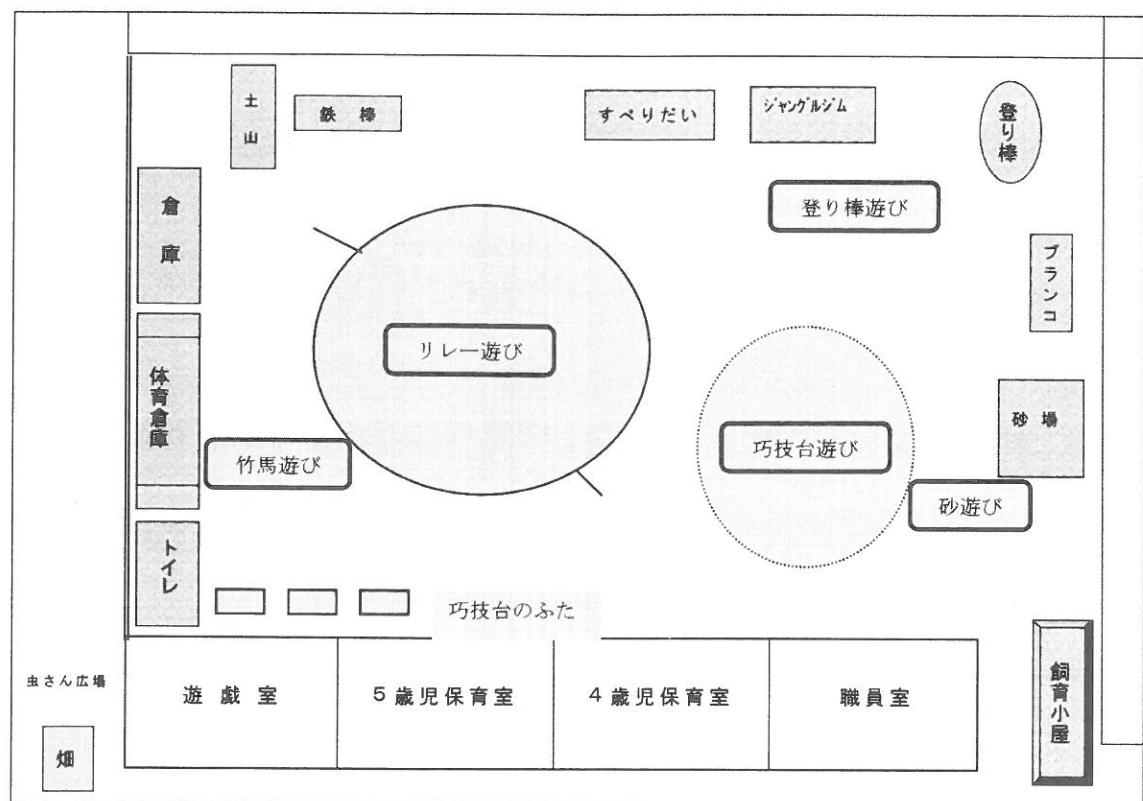


② 7月第1週の園庭図(図-3)

5歳児では、6月に親子で作った竹馬に上手に乗れるようになった幼児が、長い距離乗ることを目標にして遊ぶようになった。また、6月末から友達と一緒にリレー遊びを楽しんでいた。そこで、登園してきた幼児からすぐに竹馬遊びができるように、5歳児保育室前に出発点となる巧技台のふたを置いた。

竹馬遊びにしばらく取り組んだ後、リレー遊びが始まる時に園庭中央付近に小さめにトラックラインをひくようにした。4歳児は、保育室前の木陰付近で巧技台を使って遊ぶ場を確保した。砂場で遊んでいる幼児の目に入りやすく、4歳児は巧技台の場と砂場とを行き来しながら遊びを楽しむことができた。

図一3 園庭図（平成 19 年 7 月）



<考察>

- 園庭図に幼児の活動を書き入れていくことによって、「幼児が繰り返し運動遊びを楽しむことができるよう、狭い園庭を有効に活用する」という視点で遊具の配置や遊具の数を考えていくことができた。

(2) 移動式遊具を使って

【事例1】

友達と一緒に、竹馬のコースを作って遊んだ事例

平成 18 年 10 月 10 日～11 月 17 日 5 歳児

① 期のねらいと内容（関連する部分のみ抜粋）

- 自分で活動を選び、楽しんで取り組もうとする。
 - ・ 戸外で全身を十分に動かし、挑戦しながら運動遊びを楽しむ。
- 全身を十分に動かして、運動遊びに挑戦する充実感を味わう。
 - ・ 友達と競ったり、力を合わせたりして、体を十分に動かす。
- 友達と共にしながら、力を合わせて遊ぶ楽しさを味わう。
 - ・ 共通の目的をもって、友達と一緒にルールをつくったり、決めたりして遊ぶ。

② 遊びのきっかけ

10 月 7 日（土）の運動会の発表で、全員が竹馬に乗ることができるようになった。運動会後も、高さを高くしてみたり、距離を長く乗ったりなどひとりひとりの幼児が自分の目標に向かって挑戦を続けていた。そこで、バー・踏み切り板・フープなどを、より難しい技に挑戦できるように提示してみた。

③ 活動の展開

月/日	幼児の活動	◇環境の構成 ☆援助 *教師の意図
10/10	<ul style="list-style-type: none"> ○ 竹馬に乗れるようになったばかりの B, C, D をはじめ、8 人ほどの幼児が竹馬コースに挑戦し始める。 ○ 踏み切り板（坂道）を登ったり、バーをまたぎ越したりして、落ちないでコースを行く（資料-1）。 	<ul style="list-style-type: none"> ◇ 踏み切り板（坂道）・バーを竹馬乗りの障がい物として置く。 * 全員が竹馬に乗れるようになったので、さらにいろいろな技に挑戦してほしい。
10/11	<ul style="list-style-type: none"> ○ 昨日の竹馬コースの途中で、E が挑戦したらお金（砂）を渡している姿が見られた。 ○ E・F は、コースをクリアした友達にスタンプを押すことを楽しんだ。また、スタンプを押してもらうことをめあてに、竹馬コースに挑戦する幼児が 12 名に増えた。 	<ul style="list-style-type: none"> ◇ 引き続き、竹馬コースで遊べるように、障がい物を少し出しておく。 ☆ E の発想を生かしながら、竹馬コースをクリアしたら、スタンプを押すことを提案する。 * 自分が挑戦した回数が目に見えることで、意欲をもってほしい。友達とのかかわりを広げてほしい。
10/17	<ul style="list-style-type: none"> ○ 天気が悪い日や、行事がある日のぞいて、コースをつくりかえながら、登園直後の時間に竹馬遊びを楽しむ。 ○ 友達が遊んでいる様子を見て、あまり積極的に竹馬にかかわっていなかった G, H, I もコース遊びに取り組み始める。 	<ul style="list-style-type: none"> ◇ コースの終わりの所に、スタンプを押す場所となる台を用意する（資料-2）。どの子にも、わかりやすく、取り組みやすいように場所を設定した。 資料-1 竹馬での障害物コース 資料-2 スタンプを押す幼児 * 自分たちで場づくりを工夫してほしい。 ◇ 踏み切り板と巧技台を組み合わせて、低い階段をつくり、コースの中に組み入れる（資料-3）。 資料-3 場づくりを楽しむ

11/1	<ul style="list-style-type: none"> ○ Jが、テラスの階段を竹馬で登り降りし、「階段でもできる」とうれしそうに話す。 	<p>☆ 自分に合ったやり方でやってよいことを伝える。(竹馬・ケンケン・走るなど)コースをクリアしたら、スタンプを押すことができるよう、スタンプとカードを準備する(資料-4)。</p> <p>* 挑戦する意欲が高め、友達とのかかわりを広げたい。</p>
11/16	<ul style="list-style-type: none"> ○ コースがより難しくなるように、階段・フープ・くねくね道などをつくって、挑戦していたが、距離が長くなるようにトラックの線を利用して、1周するコースをつくる。 	
11/17	<ul style="list-style-type: none"> ○ 年長児の楽しそうな姿に惹かれて、年中児も竹ぼっこりでコースに挑戦したり、竹馬に乗れるようになった幼児がでできたりする。 	<p>資料-4 スタンプカードをつくる</p>

④ 保育の振り返り

ア 教師の環境の構成と援助

- 運動会までに、年長児全員が竹馬に乗れるようになり、運動会では大勢の方に竹馬乗りを披露して、大きな自信をつけた。そこで、障がい物をおいて、今までより少し難しい技にも挑戦できるように場を設定して幼児と共にやってみることにした。
- 竹馬のコースに挑戦するばかりではなく、坂道をクリアした人にお金(砂)を渡している姿が見られたことから、カードをつくってスタンプを押していくことを提案した。
- 竹馬は、一人一人の技術に差があるので、最初の頃は障がい物のあるコースとなるコースを準備した。

イ 幼児の心の動きと体の動き

- 運動会で竹馬乗りを披露し、「乗れた」という自信から、もっと難しい技に挑戦してみたいという気持ちが芽生えたのであろう。障がい物を竹馬で「またぎ超す」、坂を「のぼる」、コーナーポストを「よけながらくねくねと歩く」などは、相當に竹馬を乗りこなすことができないと可能にならない。少しずつ、自分の技術が進歩することでさらに、難しいことにも挑戦してみようという意欲が高まったのであろう。

ウ 反省・考察

- 竹馬のコースに挑戦することに加えて、できた時に自分のカードにスタンプを押すということが、励みになって何度も挑戦する姿が見られたのではないか。ともすれば竹馬は、自己挑戦的な遊びに終わってしまいがちであるが、コースをつくって、友達と一緒にすることによって、集団での楽しい遊びにもなりうることがわかった。
- 園庭が狭いために、友達同士刺激は受けやすい。11月も半ばになると、自然に年中・年長児が入り交じて遊ぶ姿が見られるようになった。今回のコース遊びではそれぞれの発達段階に合わせて、走ったり、ケンケンで行ったり、竹ぼっこりで行ったり、竹馬で行ったりした。しかし、コース遊びに興味がもてない幼児に対しての援助や環境の構成を十分に行うことができなかつたことが課題である。

【事例2】

移動式遊具を活用して、園庭中に遊びが広がった事例

平成19年5月16日～6月8日 5歳児

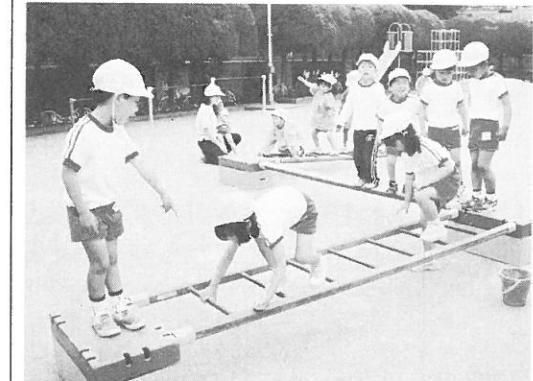
① この時期のねらいと内容(関連する部分のみ抜粋)

- 自分の力を発揮しながら、伸び伸びと体を動かして遊びを楽しむ。
 - ・ 砂遊びや泥遊び、遊具を使った遊びなど、全身を使って遊ぶ。
- 友達の遊びに興味や関心をもち、自分の思いや考えを出し合いながら遊ぶ。
 - ・ 気の合う友達と思ったことや考えたことを伝え合って遊びを広げていく。

② 遊びのきっかけ

新入園児も園生活に慣れてきた時期に、昨年遊んだ巧技台を提示した。年中児の時遊んだことを思い出した幼児が場づくりをしてさっそく遊び始めた。

③ 活動の展開

月/日	幼児の活動	◇環境の構成 ☆援助 *教師の意図
5/16	<ul style="list-style-type: none"> ○ K, Lが巧技台を出して、組み立て始める。 ○ 一本橋、はしご、踏み切り板を組み合わせてコースを作る。 ○ Lの「スタートはこっちよ」の声で、並んで渡り始める(資料-5)。 ○ 身体を動かすことに消極的な新入児Mが意欲的に取り組み、長時間遊んだ。 	<p>☆ 今年度初めて出すので、安全面で注意すること・低めに組み立てる話をし、幼児と共に組み立てる。</p> <p>◇ 「次は、何をつなごうか」と幼児に確認しながら、場づくりをしていく。</p> <p>* 自分達で考えを出し合いながら、主体的に場づくりができるようになってほしい。</p> <p>◇ スタートがわかるように、赤いコーンに「スタート」と書いて置く。</p> <p>* だれが入ってきてても、スタート地点がわかりやすいだろう。</p> 
5/17	<ul style="list-style-type: none"> ○ Lを中心に、昨日よりも「高くしたい」「長くしたい」という思いで組み立て始める。 ○ 一本橋の丸い面を上にしたり、最後にすべり台を付けたりする。 	<p>☆ 昨日に加えて、すべり台を提示したり、一本橋に両面あることを知らせたりする。</p> <p>* 場を変化させながら、いろいろな身体の動きを楽しんでほしい。</p> <p>☆ 幼児と共に場づくりをし、いろいろな渡り方を試してみる。</p> <p>* 教師の動きを真似て、やってみる幼児がい</p>

	<ul style="list-style-type: none"> 最初は、一方通行で遊んでいたが、場が長くなつたため、両側から渡り始めるようになる。Nの発案でじゃんけんをして、負けた方が降りることになる。 	<p>るだろう。</p> <p>☆ 両側から来た時に、どうするか見守っていたら、昨年遊んだへびじゃんけんを思い出したようだ。教師もルールにしたがって楽しに遊ぶ。</p> <p>* 自分達でより楽しくなるようにルールを考えながら、遊んでほしい。</p> <p>☆ 高くなったので、安全面から下にマットをひく。</p> <p>* 高くなつたことで、新たな動きに挑戦してほしい。</p> <p>☆ 教師も後ろ向きに渡つてみたり、かにさんになって渡つてみたりする。</p>
5/18	<ul style="list-style-type: none"> 体育倉庫から砂場のほうに向かって長い場づくりをする。「高くしたい」という思いから大きいほうのピンクの箱3段を組み立てる。 後ろ渡りや、かにさん渡りなどいろいろな渡り方に挑戦して遊ぶ。 	<p>☆ 高くなつたので、安全面から下にマットをひく。</p> <p>* 高くなつたことで、新たな動きに挑戦してほしい。</p> <p>☆ 教師も後ろ向きに渡つてみたり、かにさんになって渡つてみたりする。</p>
5/24	<ul style="list-style-type: none"> 登園時にゆらゆら橋をみて、O, K, N, Pがさっそく渡つて遊び始める。 Oが、先週遊んだ「巧技台を出して」と要求してくる (資料-6)。 	<p>◇ 新たな環境として、色をぬりかえたゆらゆら橋を園庭中央に置いておく。</p> <p>☆ ゆらゆら橋を渡つている幼児に「何かつないでみない?」と投げかけてみる。</p> <p>* ゆらゆら橋とつながったコースをつくることで、より多くの幼児がゆらゆら橋にかかわって遊ぶのではなかろうか。</p>  <p>資料-6 園庭中央のゆらゆら橋</p>
6/4	<ul style="list-style-type: none"> 巧技台の数が足りなくなり、フープも加えてゆらゆら橋から1周するコースをつくり、繰り返し遊び始める。 マルチパネを提示すると、さっそくL, Oが並べ始め、迷路遊びになつた。園庭中央にあるゆらゆら橋や隅の方にある土山にもつながっている。足りない部分は、フープをつないで、とんで渡るようにしていた(資料-7)。 	<p>☆ 年中児も入ってきて遊び始めたので、スタートがどこなのかOたちに確認しながら、一緒に遊ぶ。また、年中児が渡れない場面では、「年中さんには難しそうだよ」と声をかける。</p> <p>* 遊びに来た友達がみな楽しく遊べるような場づくりを考えてほしい。</p> <p>◇ 場づくりをして遊ぶ楽しさをさらに味わえるように、マルチパネやフープを提示する。</p> <p>* 容易に並べ替えができるマルチパネで、園庭中を使って遊んでほしい。</p>

		 <p>資料-7 マルチパネやフープでコースをつくる</p> <p>☆ 固定遊具にもつないで、場を広げているL, Oの姿を認め、一緒にコースを回つてみる。</p> <p>* 楽しい場づくりができていることが感じられるようにしていく。</p> <p>☆ 「他にもいいコースはないかな」と促してみる。</p> <p>* いろいろな場で遊んでいる友達とかかわりをもつてほしい。</p> <p>☆ たくさんの友達がたのしく遊べるようになるとを考えながら場づくりを工夫しているLを認めていく。</p> <p>☆ 「いいコースができたね」と周りにいたNやQを誘つて花を見ながら「お花見コース」を渡つていく。</p> <p>☆ たこやきを食べながら、体を動かすことが苦手なR, Sをコース遊びに誘つてみる。</p>
6/8		<p>○ L, O, N, Kがマルチパネとフープを使って場づくりを始める。</p> <p>○ Lは、登り棒、すべり台、ブランコ、ジャングルジム、鉄棒などの固定遊具や、虫取りをしているむしさんひろばにもフープを伸ばしていけるようにしていった。</p> <p>○ Oは、「花を見て歩くお花見コースができるよ」と花壇のそばにフープを並べていく。</p> <p>○ 土山でたこやきやさんをしていたH子, T子のそばまで来ると、「食べに来てください」と言われ、たこやきやさんまでコースをつなぐ。</p>

④ 保育の振り返り

ア 教師の環境の構成と援助

- 巧技台を提示したことによって、たくさんの友達と同じ場でかかわりながら遊ぶことができ、自分達で場を組み替えながら遊ぶことができた。また、固定遊具では教師の真似をしたり、できない動きを楽しんだり、ルールを生み出したりしながら遊ぶことができた。
- 園庭中央にゆらゆら橋を置いたことで、ゆらゆら橋とつないだコース遊びすることができ、狭い園庭を有効に使うことができた。

イ 幼児の心の動きと体の動き

- 園庭中に場が広がつたことにより、他の遊びをしている幼児の目にも入り、「やってみたい」という気持ちがわき、試してみる幼児がでてきた。
- いろいろな種類の場があるため、「後ろ向きに渡る」「カニさん渡りをする」「またいで渡る」「四足で渡る」「手放しで渡る」など自分なりに渡り方を工夫する姿が見られた。

ウ 反省・考察

- 園庭が狭いため、移動式遊具をどのように配置するかということが幼児の様々な

体の動きを引き出すポイントとなる。発達段階を考慮しながら、体を動かすことが苦手な幼児も「やってみたい」と思えるような魅力的な環境を探っていきたい。

- 十分に遊びこむと、片付けも積極的に行う姿が見られた。日々の遊びを充実させ、満足感が得られるようにしていくことが大切である。

(3) 固定遊具の見直し

幼稚園における固定遊具へのかかわりは、年度当初は多いものの、次第に他の遊びへと興味が広がってくるとかかわりが薄くなる傾向にある。そこで、幼児が主体的にかかわりたくなるように環境を工夫することによって、固定遊具での遊びがどのように変化していくのかを追ってみた（平成19度設置された登り棒を中心に）。

① 登り棒

平成19年度5月に、登り棒が設置された。これまで、本園の固定遊具では、「よじのぼる」という動きを出すことができなかった。登り棒が設置されたことで新たな動きが生まれされることとなった。設置された当初は、ものめずらしさから約80%の幼児が取り組んだが、すぐにはできるようにならないことから、だんだん取り組む数が減ってきた。そこで、幼児が自らかかわりたくなるように、次のようにステップを踏みながら、環境の工夫をした。

ア 目標となる線を引く（資料-8）。

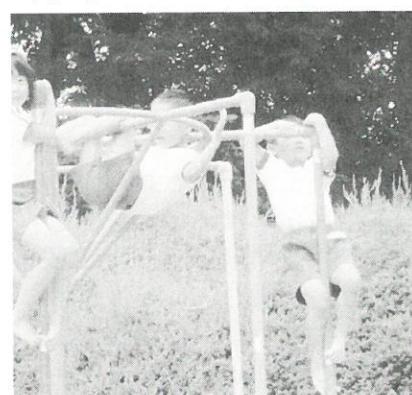
- ・ 白色、銀色、金色の線を登り棒全部に同じようにひくことで、友達同士で比較することができる。
- ・ 1番上まで登ると「金メダル」というように、色を変えたことで自分なりのめあてをもって取り組むことができる。



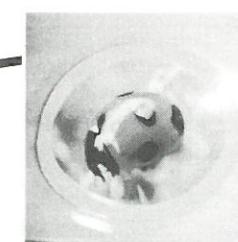
資料-8 目標の線をめざして登る幼児

イ 登り棒の1番上の横棒部分に、幼児の身近にいる昆虫の写真（8種類）を貼る（資料-9, 10）。

- ・ さらに、上まで登りたいという挑戦意欲が出る。



資料-9 写真を見る幼児

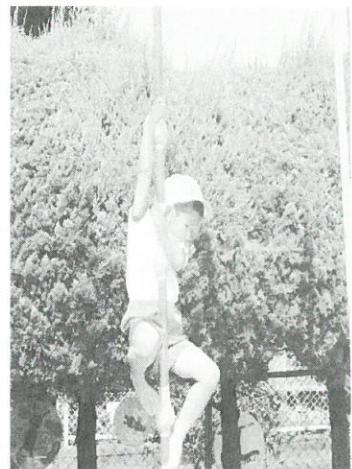


資料-10 昆虫の写真

ウ 登るための足がかりになるように、こぶを付ける（8本中2本）。

- ・ 自分の力だけではなかなか登ることができない幼児が、こぶ（桃色：35cm間隔、橙色：45cm間隔）を付けたことで足がかりとなり、やってみようとする（資料-11）。

上記のような環境の工夫によって、1学期末までに年長児で64%の幼児が、年中児でも23%の幼児が自分の力で1番上まで登ることができるようになった。

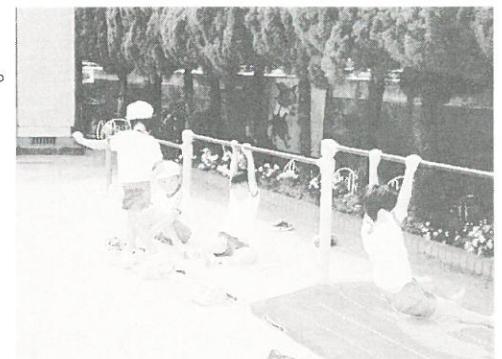


資料-11 足がかりを利用して登る

② 鉄棒

ア 鉄棒の下にカラーマットを引く（資料-12）。

- ・ 視覚的に目に付く。
- ・ マットが引いてあると安心感があることで、かかわる幼児が増える。

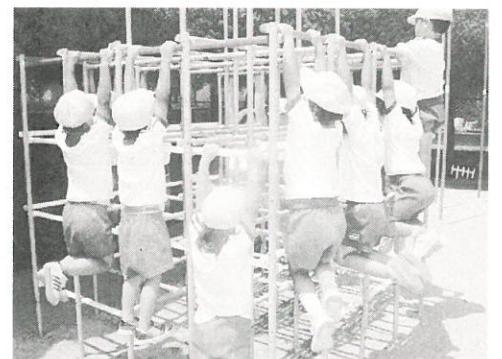


資料-12 鉄棒で遊ぶ幼児

③ ジャングルジム

ア 色をぬる。

- ・ 視覚的に目に付く。
- ・ 「赤いところを手で持って、ぶら下がろう」など、幼児同士で遊んでいても共通認識がしやすい（資料-13）。



資料-13 赤いところを手で持とう

④ ブランコ

ア ロープを下げる（資料-14）。

- ・ 「ぶら下がる」動きができる。
- ・ 昼食後、ブランコの腰板をロープに取り替えるようにする。



資料-14 ロープにぶら下がる

3 教師の援助の工夫

(1) 保育記録の工夫

「子ども達の遊び方と経験を記録し、さらに必要な経験・遊びを考え保育の方向性を導き出し、明日の環境構成に活かしていく」という視点で見直しを行った。

<従来の週日案>

曜	30日(火)
行事	
幼児の活動	○長縄跳び(a, b, c, d, e, f, g, h) ○砂遊び(i, j, k)(l, m, n) ○鉄棒(o, j, d, f)
絵本	おさるのジョージゆめをみる
歌	大きな古時計
反省	○昨日に引き続き、cが長縄跳びに意欲的である。今日は、友達二人や三人と一緒に跳ぶといううれしい姿も見られた。fとeは二人で21回も跳ぶことができ互いにとても喜んでいた。一緒に遊ぶよいきっかけとなってくれればと願う。oが、鉄棒の上に立って横に伝わって歩くというむずかしい技に挑戦した。それをみてjやd, fも挑戦し始めた。友達からの刺激が大きい。

<見直した週日案>

曜	13日(水)
行事	
幼児の活動	○登り棒 <目標となるテープを付ける>(p, q, r, s, t, u, v, w, x, y, z) ○竹馬(p, s, q, a) ○砂遊び(b, c, d, e)
絵本	しづくのぼうけん
歌	ともだちさんか
反省・考察	○登り棒に目印となる金銀白の色テープをはっていたところ、すぐに気付き、取り組んだのがp, x, tである。pは1番上まで登り、くもの巣のようになったところで、ひとやすみしていた。金のテープにさわったので「金メダルだよ」とうれしそうであった。目標になる目印があると、「あの線までやってみよう」という気持ちが芽生えるようだ。 ○竹馬は、簡単に乗れるようにならないため、取り組む幼児はまだ少ない。
明日の環境構成	竹馬の出発点になる巧技台のふた目標になる線

_____ : 教師の援助（環境構成）

_____ : 幼児の行動

_____ : 幼児の達成感

【改善点1】

「反省」の欄を「反省・考察」とし、ねらいに添って幼児の遊びの内容や遊びの中の課題を書いていく。また、教師の援助→それによって起こった幼児の行動→行動から生じた幼児の達成感に下線をひき、明確にしていくことによって、幼児が遊びのどこにおもしろさを感じているのかを探っていくことができ、援助の方向性が見えてくる。

【改善点2】

「明日の環境の構成」の欄を設けることによって、今日の保育から明日の保育につないでいく視点を明確にする。

例えば、P20の日案の中の「登り棒」で見てみると、資料-15のように目標をもてるようすることで「やってみよう」という気持ちがわいてくることがわかった。

そこで「竹馬」の遊びでも、出発点になる巧技台のふたに加え、目標となる白線を出発点から2mのところと4mのところに引いてみた。すると、予想通り竹馬の遊びでも白線を目標にして、取り組む姿が見られた（資料-16）。



資料-15 目印を付けた登り棒への取組



資料-16 竹馬の挑戦ライン

(2) 計画的・積極的な援助の工夫

教師のかかわりにおいては、環境の構成のみならず教師の計画的・積極的な援助がより必要となってくる。

【事例1】

鬼遊びを通して幼児が主体的に体を動かして楽しんだ事例

平成18年9月～11月 4歳児

① 期のねらいと内容（関連する部分のみ抜粋）

- 戸外で思い切り体を動かして遊ぶ楽しさを味わう。
 - ・ 運動的な遊びに興味をもち、思い切り体を動かして遊ぶ。
- 集団で遊んだり、活動したりする楽しさを味わう。
 - ・ 目的をもって協力し合って遊ぶ。

② 遊びのきっかけ

2学期に入り運動会の練習が始まったことで友達とかかわる機会が増えた。競技「かけっこ」の練習を行うことで、友達と一緒に走る楽しさを感じるようになった。すると、かけっこが追いかけっことなり、追いかけっこへと変わっていった。そこで、ルールを提示してみたところ、遊びが広がり始め、次第に自分たちで楽しむようになった。

③ 活動の展開

月/日	幼児の活動	◇環境の構成 ☆援助 *教師の意団
9月 第4週	<ul style="list-style-type: none"> ○ T, U, Vが追いかけっこを始める。役割がはっきり決まってない状況で互いに捕まえ合う。 ○ 互いに追う役、逃げる役を決めるようになる。同じ役で、最後まで遊ぶ。 ○ 追う、逃げることの両方を楽しむようになる。また、自分たちで役割の交代ができるようになる。 	<p>☆ 3人がどの役をしているのかを教師が尋ねることで、お互いの役割を把握できるようにした。</p> <p>* 役割がはっきりすることで「追う」と「逃げる」の一つの動きに集中してほしい。</p> <p>☆ Tが追う役をずっとしたいと言い、UとVと衝突するようになった。そこで、Vが交代する案を出してくれたので、早速、TとUに提案する。</p> <p>* 交代することで、「追う」「逃げる」の両方の動きを楽しんでほしい。</p>
10月 第1週	<ul style="list-style-type: none"> ○ W, X, Y, Zも参加するようになる。Xをみんなで追いかけ、捕まえると役が交代する。 ○ 数人で協力し合いながら捕まえるようになる。展開が早くなる。 	<p>☆ Xが走るのが速いので、なかなか捕まえられないでいた。どうやったら捕まえられるのかを子どもたちと話し合う。</p> <p>* あきらめないで最後まで「追う」楽しさと捕まらないで「逃げる」楽しさを感じてほしい。また、友達と協力して遊んではほしい。</p>
10月 第3週	<ul style="list-style-type: none"> ○ Zが、「高鬼」をしたいと要求してくれる。A, Bも参加する。 	<p>☆ Zが「高い所に逃げると捕まらないんだ」と提案したのを伝える。教師が参加することで、ルールを確認する。</p> <p>* ルールのある遊びの楽しさを知ってほしい。また、ルールを考え出す楽しさも感じてほしい。</p>
11月 第1週	<ul style="list-style-type: none"> ○ 年長児も参加して、大人数になる。しかし年中児は、途中でやめてしまう子が増える。 	<p>☆ 人数が多いことで、鬼が誰なのかが分からなくなる。また、追いかけてもらう回数が減り、刺激がなくなる。そこで、捕まえられると帽子の色を変えることを提案する。</p> <p>* 友達と追うことで協力する楽しさを感じてほしい。大勢に追われることで逃げる楽しさを感じてほしい。</p>
11月 第4週	<ul style="list-style-type: none"> ○ Cも参加するようになる。帽子の色がみんな変わると、すぐにEがみんなを集め話し合うようになる。 ○ Xを中心として、鬼ごっこが1種類から2, 3種類へと変化するようになる。 ○ U, C, Y, Zが自分たちで友達を集めて、鬼ごっこを始めるができるようになった。また、長時間持続して遊びが続くようになった。 	<p>☆ 他にも「色つき鬼」や「氷鬼」があることをZやY, Aが教えてくれる。そのことを教師が提案する。</p> <p>* たくさんの鬼ごっこを知ることで、鬼ごっこへの興味が深まってほしい。鬼ごっこを通して友達と長時間かかわる楽しさを感じてほしい。</p> <p>☆ 子どもたち中心で進められるように、教師は途中から参加する。子どもたちの考えに合わせる。</p>

* 自分たちで始める自信や楽しさを感じてほしい。
考えを出す楽しさを感じ、自分の考えに自信をもってほしい。

④ 保育の振り返り

ア 教師の環境の構成と援助

- 鬼遊びに集中できるように、砂場の道具は、子どもからの要求がない限り必要以上に出さないようにした。
- 竹馬用に出している巧技台のふたにも、竹馬が一段落すれば逃げることができるよう場所を変えた。
- 鉄棒にぶら下がることも高い所に逃げていることとして認めた。
- 幼児の動きを見ながら、ぶつかることのないようにテーブルの場所をその都度移動するようにした。
- 「追う」「逃げる」の両方の楽しさを参加している子ども全員が味わえるように、教師も時々参加して、意図的に追い、逃げるようにした。

イ 幼児の心の動きと体の動き

- カラフルな鬼ごっこを経験することで、友達より早く走りたいという欲求が芽生えたようだ。教師とかけっこをすることで、後ろから追われる喜びを感じるようになった。繰り返し遊ぶことで、友達からも追われることを楽しむようになった。
- 「高鬼」と逃げるとところが限られることで、鉄棒やジャングルジム、巧技台などの上に逃げるようにになった。「走る」も「速度を変えて走る」「友達や障がい物をよけながら走る」、鉄棒でも「ぶら下がる」だけでなく、「前回りをする」「尻上がりをする」「豚の丸焼きをする」「鉄棒の上に座りジャンプして降りる」「鉄棒の下をくぐりぬける」をして、鬼が来るのを楽しみながら待っていた。巧技台においても、巧技台から「ジャンプする」巧技台を「ジャンプして渡る」という動きをしながら鬼遊びを楽しむことができた。

ウ 反省・考察

- 毎日の遊びの中で、幼児の提案を捉え、周知することで「こんなのもあるよ。」と自分の意見を言う機会が増えた。それを繰り返し遊ぶことで、ルールも幼児で決め、自分たちで始めることができるようになった。また、追う、逃げるを何度も経験することで高度な動き（前回りをする、尻上がりをする）にも興味をもち、挑戦するようになった。教師は、幼児の発達段階を考慮し、幼児の様子を受け止めながら、新しい技の提示など環境の再構成をしていく必要がある。



資料-17 鬼遊びの提示



資料-18 5歳児と一緒に

【事例2】

イメージをもって、友達と遊びを繰り返した事例

平成19年7月13日 4歳児

① 時期のねらいと内容（関連する部分のみを抜粋）

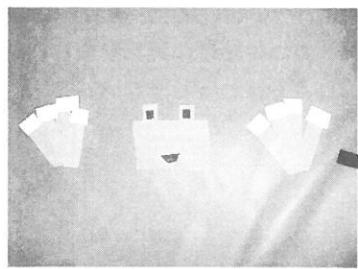
- 戸外で進んで遊ぶ楽しさを味わう。
 - ・ 戸外で身体を動かして遊ぶ楽しさを十分に味わう。
- 友達や教師と触れ合い、一緒に遊ぶ楽しさを味わう。
 - ・ 友達や教師と触れ合い、一緒に遊ぶ楽しさを味わいながら集団生活になじむ。
- 友達に親しみをもち、一緒に遊ぶ楽しさを味わう。
 - ・ 友達とかかわり合いながら遊ぶ。

② 遊びのきっかけ

園生活にも慣れて行動範囲も広がり、興味をもつ対象も広がった。友達の名前も覚え、役割を決め、なりきって遊びを楽しむようにもなった。しかし、動きが発展せず遊びが長続きしない。そこで、固定遊具や移動式遊具を提示の仕方を工夫することで幼児が遊び始める姿が見られた。

③ 活動の展開

月/日	幼児の活動	◇環境の構成 ☆援助 *教師の意団
7/13 雨	<ul style="list-style-type: none"> ○ 「カエルの手だよ」と自分の手とマットに貼ってある手を重ね合わせ、にっこりと微笑むD。それを見ていたEが「こっちにも手があるといいね」とマットと中心を指さす。Dがそこに向かって「ケロケロ」と声に出しジャンプして「ここ、ここ」とシールに手を合わせ、Eと教師に教える。 ○ Fが来て、Dに続いて「ぴょん、ぴょん」と声に出しジャンプする。「こんなこともできるよ」とEがカエルの顔と頭を合わせて前回りをする。「私もできるよ」とD、Fも続いて遊びCが「カエルがひっくりかえった！」と前回りをして仰向けになって喜ぶ。 ○ 前回りやしゃがんで飛びはねて遊び始める。 ○ Fが「ひっくりカエル！」と飛びはねて喜び、前回りをして「ひっくりカエルだよ」と教える。Dがそれを見て「すごい」と驚く。 	<ul style="list-style-type: none"> ◇ 青と緑のマットを保育室に敷いておく。 * 雨の日でも体を動かす楽しさを味わってほしい。 ☆ 緑のマットで回ったり、寝ころんだりして遊び始めたので、手の位置がわかるように手の形にしたビニールテープを貼る。幼児の要求で後からマットの中心にも手の形を貼る。 ☆ 「カエルさんがぴょんぴょんとジャンプしているよ」「手とマットの手がごつんごしているね」と言葉をかける。 * 動きに気づいてほしい、興味をもってやってみてほしい。 ◇ 手の形をカエルに見立てて遊び始めたので、カエルの顔を手の形の間に貼る。 * カエルの顔に気づいてイメージを深めてほしい。 ☆ 「カエルがひっくりかえる！」とビックリしたように言葉をかける（資料ー19）。



資料-20 ひっくりカエル

- 青いマットでは、巧技台からジャンプして遊ぶ。そして、緑のマットで前回りをしたり、飛びはねたりする。

- 一本橋を好きな動きで渡る。Gが指をチョキにして、しゃがんで渡る。
- 後から真似して幼児が渡る。しゃがんで渡ったり、立って渡ったりする。



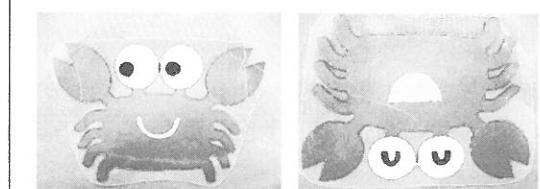
資料-21 カニさん渡り

- ◇ 巧技台、一本橋を提示する。
- ☆ 緑のマットの場と青いマットの場の動きがつながるといろいろな動きを楽しみながら遊べるのではないかと思い、巧技台と一本橋を出す。

- ☆ 「カニさんみたいにしゃがんでチョキチョキしているよ」とGの動きを周りの幼児が気づくように言葉をかける。

* 動きの特徴に気づいてほしい。

- ☆ 「カニさんがたくさん来たよ」「みんな落ちないで渡れるかな」



資料-22 カニのカード

- ◇ カードを用意しておく。

- ☆ 自分たちで好きなところに貼り、イメージを楽しめるようにする。

- * 個々がもっているイメージが具体的に表現できるようなカードを用意したほうが、動きやすいのではないかだろうか。

- ☆ 「カニさんの向きが変わったよ」「落ちるかと思ったけど大丈夫だったね」と教師が驚き、他の幼児が気づくように言葉をかける。

- ☆ 「どうしてカニさんの向きが変わったのかな？」と尋ねるとG、Hが「だってこっちはこっち、あっちはあっちだもんね」とカードを指しながら2人で教えてくれる。

- * 気付きを大事に受け止め、周りの幼児も気づいてやってみてほしい。

<ul style="list-style-type: none"> ○ 「(向きを変えても) 落ちなかつたよ」と得意げに一本橋の上からFが言う。 「落ちてほしかったな」とサメになっていた幼児たちが残念そうに言う。しかし、またじっと一本橋の上を見る。 ○ 片付けになると幼児たちで率先して巧技台を運ぶ。「ぼくはこっちを持つね」「誰か一緒に持ってくれないかな?」とマットを運ぶ。「力持ちだから重たくないね」「そこ危ないよ」と年長児がいなくても自分たちで片付けることを楽しむ。 	<p>☆ 「カニさんたち上手に渡っていたからね。落ちなくて残念だったね。でも、よく見てないと誰か落ちるかもよ。」</p> <p>* カニの動きに興味をもちながら、かかわる楽しさを味わってほしい。</p> <p>☆ 危ないところがないか確認し、幼児だけできることは見守る。「みんな力持ちだね。先生がいなくても運べたね。」と幼児を認め、一緒に喜ぶ。</p>
--	---

④ 保育の振り返り

ア 教師の環境の構成と援助

- カードやビニルテープを提示することで友達と同じイメージをもち、動きを楽しみながら遊ぶことができた。イメージを膨らませながら動きの変化も楽しむことができたようだ。

- 幼児の動きの真似だけでなく、鳴き声や様子を言葉にすることで周りの幼児も興味をもって集まってきた。幼児のイメージがより具体的に友達に伝わり、真似しやすいようである。

イ 幼児の心の動きと体の動き

- カードを提示することで、カードの動きをそのまま真似することができ、「やってみよう」という意欲がわき、試してみる幼児が出てきた。友達が集まるで友達の動きにも興味をもち、真似して遊び、友達と会話を楽しむようになった。

- いろいろなカードを提示することで、カードと同じ向きに動いたり、ポーズを取ってみたりして遊ぶようになった。立って渡る・しゃがんで渡る・途中から向きを変えて渡る・四足で渡る・両手をつき背中を丸めて渡る・ジャンプしながら渡る・両手で前向きにぶら下がる・両手で後ろ向きにぶら下がるとカードをもとに幼児が主体的に遊ぶ姿が見られた。

- 年中児が中心になって楽しむことで、年中児が率先して巧技台の片付けをするようになった。今まで年長児や教師が手伝うとそのまま任せてしまっていたが、「僕たちも手伝う。」「重たくないよ。だって力持ちだもん。」と友達と協力して片付けるようになった。

ウ 反省・考察

- 言葉のかけ方で幼児の動きが違うことに気付くことができた。動きを上手く引き出すためにはどのような言葉がよいのか、常に考えておく必要がある。言葉が多くても幼児が教師の言葉に反応するだけになってしまい、自分たちで考える場面が少なくなってしまう。

動きや心を的確にとらえ、幼児が気付き楽しみ、自分たちで遊びを広げていくことができるような援助を心がけていきたい。

- 「こんな動きが出てきたらいいな。」と教師の願いが強すぎて求めてしまうことがあった。発達段階を考えると段階を考慮して援助が必要な幼児もいる。先を急ぎすぎないように年中児の発達段階を把握し、遊びを充実させるためにも必要な援助や環境の再構成を探っていく必要がある。

(3) 心の育ちを大切にする援助の工夫

教師のかかわりにおいては、より細やかな個別の対応が求められる。一人一人の幼児の願いを受け止めながら、集団へつなぐ教師の援助が必要になる。

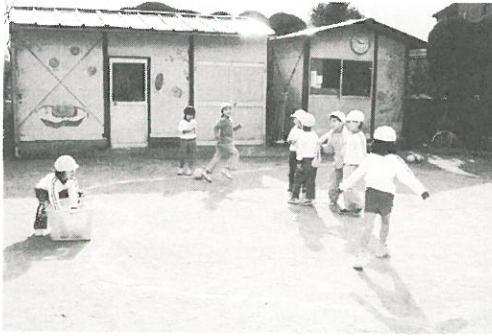
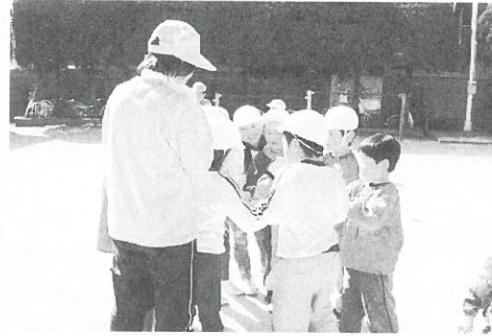
【事例 1】

個の心の育ちから集団の育ちへとつなぐ教師の援助の事例

平成 18 年 4 月～平成 19 年 3 月 5 歳児

I は運動遊びが好きである。しかし、自分の思い通りに遊びを進めようとする傾向があるため、友達とのトラブルが絶えない幼児であった。教師は、I が周りの幼児に受け入れられ、共に遊ぶ楽しさを味わうことができるようになってほしいと願い、援助を行っていた。

月	幼児の活動	教師のとらえ・願い・援助
4～5月	<ul style="list-style-type: none"> ○ 鬼ごっこに夢中になるが、自分が鬼につかれそうになると、自分の気持ちを抑えることができず、遊びが中断する。 ○ 長なわとびで跳ぶ回数を競い合いながら遊ぶ。自分がたくさん跳ぶことができると喜ぶが、少ない回数でひっかかると気持ちの切り替えができず、待っている友達がいるのに、自分がまたしようとする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・自分の思い通りに遊びを進めたいのだろう。「I、足が速いからなかなか追いつかないよ」など I が得意に思っていることを認める言葉かけを行う。 ・一緒に跳ぶ回数を数えながら、I のがんばりを認めていく。そして、周りの友達と共に「I、〇回も跳べたね」と喜ぶことで、友達に受け入れられる喜びを感じられるようにする。
6月	<ul style="list-style-type: none"> ○ サーキット遊びでは、自分が作った場は自分のものという意識が強く、他の友達が入ってくると、使わせようとしないこともあった。 ○ 竹馬には、すぐに乗れるようになり喜んでいた。友達にもこつを教えていた。 	<ul style="list-style-type: none"> ・たくさん友達が寄ってくると、自分がする時間が短くなるために、友達を入れようとしているのだろう。I が作ってくれたコースは楽しいね。みんなもおもしろそうに遊んでいるよ」と I を認める言葉かけを行う。 ・「できた」という満足感が、友達へのやさしさにつながる。「I が教えてくれるから、友達もがんばっているよ。ありがとう」と言葉かけを行う。満足感や達成感をたくさん味わえるように、様々な場面で認めていく。
9月	<ul style="list-style-type: none"> ○ リレーやかけっこに意欲的に取り組む。リレーでは、自分が気に入った友達（足が速い幼児）を自分のチームに集めようとする。リレーで自分のチームが負けると、怒ったり、まじめにやらなかつたりする。 ○ 忍者体操の組体操は、今までやったことのないものなので、最初のうちは興味をもって取り組んでいた。力を合わせないとできないものだったので、I なりにがんばっていた。 	<ul style="list-style-type: none"> ・足が速いことを得意に思っている I。満足感をえる大きなチャンスである。しかし、やはり自分が 1 番にならないと満足できない。 ・友達と力を合わせないとできない組体操をとり入れた。I を受け入れてくれる友達とペアを組むようにした。運動会当日、友達と力を合わせて組体操を成功させることができた。「本当の忍者みたい

		だったよ」と力を合わせてがんばったことを認める言葉をかける。
10～11月	<ul style="list-style-type: none"> ○ 竹馬のコース遊びに取り組む。コースをクリアできたらもらえるスタンプカードを目標にして何度も繰り返し挑戦する姿が見られた。しかし、障害物を踏み越えられなくても、やりなおさないなどルールを守らない場面も見られた。 ○ あてっこボールに誘うと、喜んで参加してきた。しかし、自分にボールがまわってこなかったり、当ったりすると、我慢ができずにゲームを中断してしまう。 	<ul style="list-style-type: none"> ・高さを高くしてもらった竹馬が自慢で、一生懸命に竹馬コースに挑戦している。「高い竹馬でも、難しいコースを行けるんだね」とがんばりを認める。 ・目先のスタンプカードだけにこだわるのではなく、本当に「できた」という満足感を味わってほしい。 ・ルールのある遊びの楽しさを味わってほしいと願って、遊びに誘う。
12月	<ul style="list-style-type: none"> ○ 中あて（ボール遊び）では、大勢の友達と一緒にある程度まで楽しく遊ぶことができた。しかし、自分が当たると、「当ってない」と抗議する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・最後まであたらないで残りたいという強い思いがあったのだろう。大勢の友達と一緒に遊ぶことはできたが、その中でルールを守って遊ぶ楽しさを味わわせる。
1～3月	<ul style="list-style-type: none"> ○ 中あて（ボール遊び）では、自分が当たると自分から外野に出ることができるようになった。外から中にいる友達に当てることを喜んでいる。 ○ 野球では、最初自分の思い通りにルールを決めて遊んでいたが、続けるうちに少しづつ友達のことも考えながらルールを考えるようになってきた。遊びに入って来た年中児には、優しく教えてやる姿も見られた。 	<p>資料-23 友達と一緒に中あてを楽しむ I</p>  <p>資料-24 ボールを投げる順番を決める児童</p>  <ul style="list-style-type: none"> ・友達と一緒に遊ぶ楽しさがわかるようになったのだろう。「I、当たったら、すぐ外野に出ることができるようになったね」と心の葛藤を乗り越えてルールを守って遊んでいるIを認める。 ・打つのがとても上手なので、「よく飛ぶね」としっかりと認めていくようにした。友達からも「I、ホームランだ」と認められたことでIの心に余裕ができ、年中児にやさしく接することができた。

<反省・考察>

- 幼稚園で、友達と一緒に遊び、「自分ががんばってできた満足感」「それを教師や友達から認められる喜び」を繰り返し経験することによって、Iの心も安定し、少々の困難は乗り越えられる力となっていましたのではないかと思われる。
- Iにとって、広い户外で体を動かす「運動遊び」は、心を開放させたり、友達とのかかわりを広げたり深めたりするのに有効な遊びであると考える。適度な抵抗感のある遊びを取り入れたり、ルールのある遊びを取り入れたり、小集団での遊びから、少しづつ大きな集団での遊びへと広げていったりしたことが、Iの心の育ちにつながったと思われる。

4 体力向上を目指した取組

(1) 園全体での活動の導入

遊びへのきっかけづくり、幼児の体力の向上をねらいとした園全体で活動の場を設けた。可能な限り毎日繰り返し実施できるようにし、「わくわくタイム」として定着するように計画した。

おもな内容は、下記にあげるものである。活動の中で幼児的好む音楽を流し、曲のテンポを感じながら、7～10分間楽しく活動できるように工夫した。

■ 「ダッシュタイム」 平成18年12月～平成19年1月（12回実施）

歩く（2分）	走る（4分）	歩く（4分）
--------	--------	--------



資料-25 みんなで歩くの楽しいね



資料-26 お家の人たちの前で走る

■ 「ぴょんぴょんタイム①」 平成19年2～3月（29回実施）

短縄（4分）	走る（4分）	歩く（2分）
--------	--------	--------



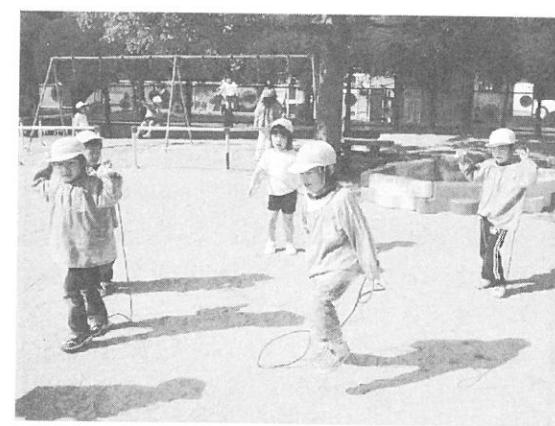
資料-27 走る前に跳び縄になれる

■ 「ぴょんぴょんタイム②」 平成19年3月（4回実施）＊4歳児は7回実施

短縄（4分）	跳び縄で歩く・走る	歩く（2分）
--------	-----------	--------



資料-28 跳び縄で歩く・走る



資料-29 跳び縄を使った遊びが増える

■ 「ダッシュタイム」 平成 19 年 4 ~ 5 月中旬 (11 回実施) * 4 歳児は 8 回実施

歩く (2分)	走る (4分)	歩く (4分)
---------	---------	---------



資料-30 5歳児がモデルとなる

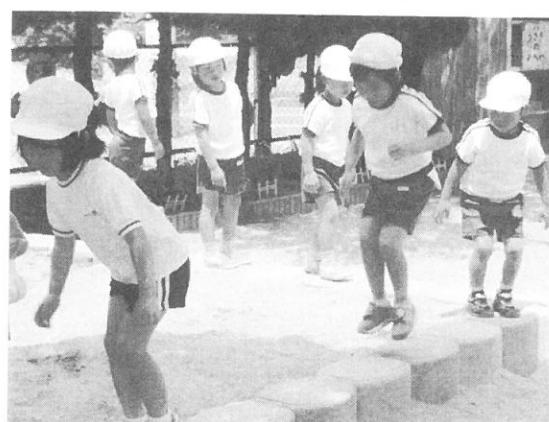
■ 「コースタイム①」 平成 19 年 5 月中旬～6 月 (23 回実施)

4歳児

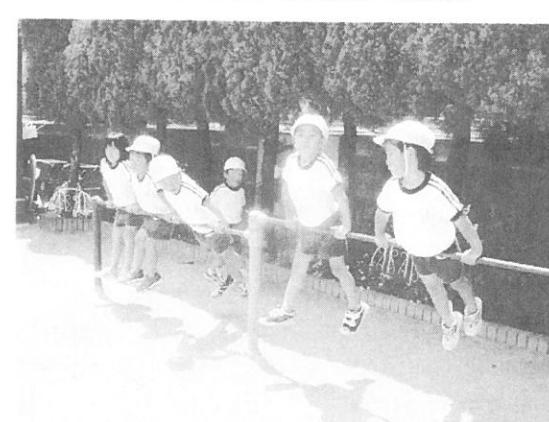
両足跳び	足交互通	ジャングルジムぶらさがり	すべりだい	ゆらゆらばし
------	------	--------------	-------	--------

5歳児

ジャングルジム渡り	すべりだい	ゆらゆらばし	てっぽう	両足跳び	腕立て
-----------	-------	--------	------	------	-----



資料-31 砂場の縁で両足跳び



資料-32 鉄棒で体を支える

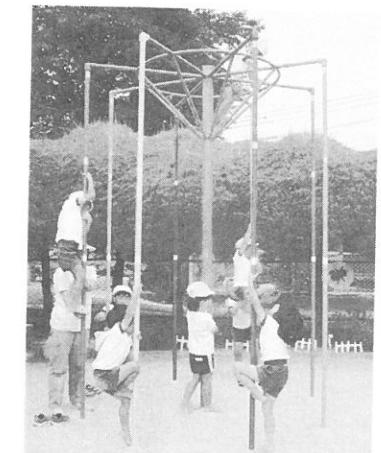
■ 「コースタイム②」 7 月 (6 回実施)

4歳児 コースタイム①に、「ボールめがけてジャンプする」「登り棒にしがみつく」が加わる。

5歳児 コースタイム①に、「ボールめがけてジャンプする」が加わり、「両足跳び」が「足交互跳び」に変わる。



資料-33 足交互跳びをする幼児



資料-34 登り棒にしがみつく幼児

■ 「ぐるぐるタイム (駅伝)」 平成 19 年 9 月～10 月 (18 回実施予定)

たすきリレーで走る (7分)	スキップ (1分)
----------------	-----------



資料-35 チームに分かれてのたすきリレー

(2) 体力測定結果の分析

幼児の体力を客観的にとらえるために、25m走・ボール投げ・立幅跳び・握力を測定した。記録そのものは、全員伸びている。これが自然発達的に伸びたものなのか、体を動かして遊んだことが有効に働いたもののかを考察するために、福岡市内の幼児の体力測定を行った結果と比較してみた (25m走、ボール投げの比較を記載；表-6、7)。

表-6 個人の体力の伸び (25m走)

		25m走			
		5歳時	測定結果	6歳時	測定結果
1	J	6.3	④	5.5	⑤
2	K	7.8	①	6.2	②
3	L	6.4	③	5.7	④
4	M	7.3	①	6.3	①
5	N	5.8	⑤	5.5	⑤
	平均	6.72	②	5.84	③

表-7 個人の体力の伸び (ボール投げ)

		ボール投げ			
		5歳時	測定結果	6歳時	測定結果
1	J	7.5	④	10.5	④
2	K	5	②	8	②
3	L	6.5	③	10	④
4	M	8	④	10	④
5	N	8	④	9.5	③
	平均	7	③	9.6	③

伸びがみられた測定結果

*測定結果より

- 25m走を見ると、J・K・Lの3人は5歳の時より、6歳の時の方が福岡市の幼児の体力測定結果よりも上がっている。これは、J・K・Lの走力が、運動遊びを経験したことによって伸びたものと考えられる。走力に関しては、毎日行っているわくわくタイムが有効に働いていると思われる。
- ボール投げに関しては、記録自体は伸びているものの、測定結果との比較では落ちている幼児もいる。

<反省・考察>

- 片づけ後の10分間を利用することで、毎日の「わくわくタイム」が子どもたちの中に定着した。時期や内容を考慮し、活動に変化をもたらすことによって、興味や関心が持続していった。
- 幼児が自分の周回数を意識したり、跳び縄をコントロールしながら活動する姿が見られた。主体的に活動する姿へと変化していったと言える。
- 日常の遊びの中でも、跳び縄を持ち出して遊ぶことが多くなった。昼食後の遊びが、鬼遊びだけではなく、縄跳びも人気の遊びの一つとなる。
- 平成19年5月に実施した体力測定では、「25m走」がどの幼児も伸びを見せた。走力だけではなく、肩関節の柔軟性が高まったのではないかと予想される。
- 跳び縄を使って走る活動を特に楽しむことができた。ステップをおって計画をすすめていったが、より楽しくかかわることのできる工夫をさらにしていかなければならぬ。
- 全員で楽しみながら取り組んだことによって、自分からは体を動かして遊ぶことが少ない幼児の遊びの広がりにつながった。

福岡市内の幼児の体力測定結果 (25m走)	
5歳児	6歳児
① 6.9~	① 6.2~
② 6.7~6.9	② 6.0~6.2
③ 6.4~6.6	③ 5.9~5.9
④ 6.0~6.3	④ 5.6~5.8
⑤ ~5.9	⑤ ~5.5

5 家庭との連携

(1) 親子で楽しむ活動の見直し

幼児が幼稚園で過ごす時間は限られている。そこで、多くの時間を過ごす家庭においても親子で体を動かして遊ぶことを楽しむことができたら、幼児の運動遊びへの興味・関心が高まり、運動能力の向上に一助となるであろうと考えた。

保育参観時に、親子での活動を取り入れ、一緒に楽しむ機会を増やした。

(平成18年度11月と1月実施、平成19年度11月と1月実施予定)



資料-36 親子でアイーダアイダを踊る



資料-37 フープをくぐるゲーム



資料-38 ジャンケン遊び



資料-39 一番好きな遊びをお家の人と一緒に



資料-40 みんなでダッシュタイム

(2) 家庭と一体になった取組

① 学習会の実施

子どもの健康を考える上で参考になる「食育」や「かみ合わせ」について学習会を実施し、健康についての意識を高めてもらう。



資料-41 かみ合わせの学習会

② 「歩く」機会の見直し

10月に実施した親子ウォークラリーを機に、11月を「歩こう月間」として親子で取り組んでもらう。その際、元気アップカレンダー（11月のみ）を配布し、親子で歩いて活動ができた時は、シールを貼るようにした。



資料-42 毎年10月に実施するウォークラリー



資料-43 地域の草花を親子で探して歩く

<反省・考察>

- 幼児は、お家の方と一緒に体を動かして遊ぶことを楽しみにしていた。特に、運動会で踊ったことがある「アイーダアイダ」は、自分達が「お家の人に教えるんだ」とはりきっていた。陣取りゲームやへびじゃんけんなどのルールのある遊びも、より楽しさが増した。
- 保護者へのアンケートによると親子で体を動かして遊ぶという企画は、とても楽しかったという声が多くいた。親子で歩いて登園することを意識的に努力する姿が見られた。
- 楽しく体を動かして遊ぶためには、安定した心と体が必要である。生活リズムや食生活も大きく影響していることを改めて感じた。



資料-44 親子で歩いて登園

III 研究のまとめ

1 成果

- 運動遊びにおける年間計画表を作成することで、教師のかかわりを具体化することができ、幼児の実態と照らし合わせながら、幼児が楽しむであろう遊びを選択することができるようになった。
- 環境の構成において、常に遊具・用具・場に着目して準備することができるようになった。幼児の活動の姿を想定して、必要な遊具の数や場づくりなどを工夫していくかなければならない必要性を改めて感じた。また、園庭図の活用により、4歳児、5歳児の発達段階を考慮しながら、狭い園庭を有効に使うことを心がけることができた。
- 教師の援助において、計画的・積極的な援助を工夫していく中で、幼児がどんなことに興味をもち、どのようなことを考え、どんな工夫をしているのかに着目し、その場に応じた言葉かけをするように心がけることができた。

- 園全体での取組（わくわくタイム）が幼児の生活に定着し、毎日、無理なく体力づくりをする機会を設けることができた。固定遊具の取組や跳び縄の導入などによって、日常の遊びにおいても主体的に取り組む姿が見られるようになった。

- 保護者と一緒に活動する場をつくることによって、体を動かすことの大切さを知つもらう機会となった。幼児が歩いて登園することの大切さや戸外遊びの重要性を理解してもらうことができた。

2 課題

- 運動遊びにおける年間計画表が、より細やかな計画になるように、運動能力の発達や指導上の留意点などを含めながら付加・修正していきたい。
- 幼児は、つくられた場で遊ぶことは好むが、自らの考えを出して場づくりをすることが少ない。運動遊びを通して、考えたり、試したり、工夫したりして遊ぶことができるよう、遊びのイメージの深まりを意識しながら、教師のかかわりを工夫していきたい。
- 「走る」を中心にして、体力の向上を図ることができた。しかし、遊びの中で「投げる」経験が少ないので、その力を十分に伸ばすことができていない。今後、遊びの中で計画的に取り組んでいきたい。
- 小学校教育との連携・接続を強化・改善していくために、幼児が共通の目的に向かって協力工夫する「協同的な学び」の姿を充実させていきたい。

