



「遊びと学びの手引き」

～保育園・保育所・幼稚園・こども園から
小学校への連続性のある育ちと学びを目指して～

保育園・保育所・幼稚園・こども園編 小学校編

第3版

入間市
子ども未来室事業



「遊びと学びの手引き」の活用にあたって

1 保育園・保育所・幼稚園編

(1) 活用期間 12月から翌年3月中・下旬

(2) 対 象 翌年4月の入学予定幼児(6歳児)

(3) 内 容

①「生活」「遊び」「学び」「ほん」「うた」の5つの内容になっています。

②「生活」「遊び」「学び」は、これまでの園(所)での生活や遊びの中で、培われてきたことを、小学校生活へなめらかに移行できるように、12月頃から入学前までに活用してください。

③ひとつの目安として実施の月を入れてありますが、各施設・学校で実態に合わせて計画に位置づけてください。

④「ほん」「うた」は幼児期にふれさせたい日本文化としてのなつかしい「昔ばなし」「童謡」「唱歌」をあげましたので、慣れ親しんでほしいと思います。

⑤ここにあげてある事項を全てやらなければいけないということではありません。この内容に似ていること、アレンジしたこと、発展させたこととして活用してもらえると、さらに活用の幅が広がります。実態に即して展開されることを期待しています。

(4) 活動例

①1日の生活のどの場面で使えるか、そのチャンスを生かして、実践してください。

②「ほん」「うた」は、朝のあいさつの後、昼食の前(後)、お迎えを待つ時間帯などにも実践できます。

③曜日を決め、毎日この5つの中の1つをやるなど、1日の生活時間帯に位置づけ、1週間単位でチャレンジしていく等、いくつかの方法が考えられます。

2 小学校編

- (1) 活用期間 4月～5月下旬
- (2) 対 象 入学した1年生(6歳児)
- (3) 内 容

①「生活」と「学習」の2項目に分かれています。

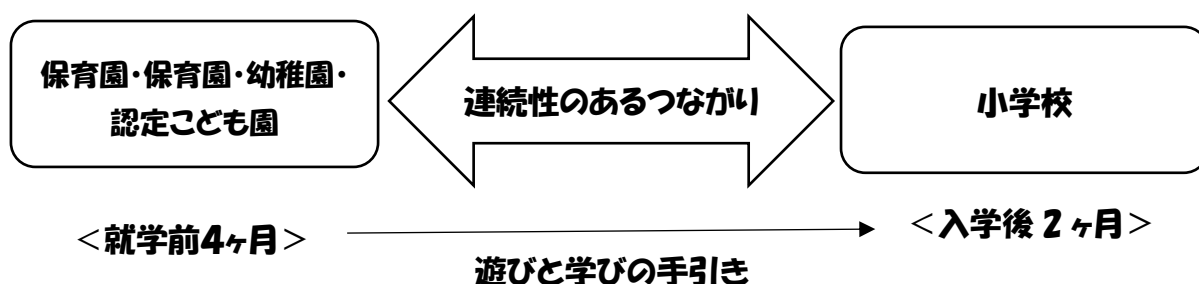
②「生活」は、これからの小学校・中学校9年間の学校生活の基礎基本となる事項をあげてあります。チャイムで次々と各学習時間が展開されること、学習時間と休み時間があること、給食のこと、掃除のこと、トイレのこと等生活していく上でかならず行われることをあげてあります。

③「学習」は、教科の内容ではなく学習を支える基本的事項です。たとえば、筆箱の使い方、机の上の整理の仕方、順番の待ち方、話の聞き方等です。

④ここにあげている事項を全てやらなければいけないということではありません。この内容に似ていること、アレンジしたこと、発展させたこととして活用してもらえると、活用の幅が広がります。実態に即して展開されることを期待しています。

(4)活動例

- ・学校、学年で入学当初の計画を立てる際、「こんなふうに指導しよう」というときの資料にしてください。
- ・実際の生活の中で、その場面に応じて部分的に扱ったり、自分の実践の確認として活用したりしてください。



子どもの発達過程

区分 ねらい		おおむね 3 歳	おおむね 4 歳	おおむね 5 歳	おおむね 6 歳
健康	○健康な心と体を育て、自ら健康で安全な生活をつくり出す力を養う。 ①明るくのびのびと行動し、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。	【運動機能の高まり】 ・基礎的な運動能力が育つ(歩く、走る、跳ぶ、押す、引っ張る、投げる、転がる、ぶら下がる、跨ぐ、蹴るなど)。 【基本的な生活習慣の形成】 ・食事・排泄・衣類の着脱など基本的な生活習慣の自立。 ・「何でも自分でできる」意識の育ち	【全身のバランス】 ・全身のバランスがとれるようになり、運動量も増加する(片足跳び、スキップなど)。 ・手先が器用になる(ひも通し・結び、はさみの扱い)。 ・異なる 2 つの行動を同時にやる。	【運動機能の高まり】 ・運動機能が伸び、大人が行う動きがほとんどできる。 ・集団遊びなどで活発に体を動かし自ら挑戦するようになる。 ・手先の器用さが増す(つまむ、結ぶ、ぞうきんを絞る) ・援助により鋸などの用具が使える。 【基本的な生活習慣の確立】 ・起床から就寝までの生活ができる。 ・1 日の流れを見通し次の行動をとる。	【巧みな全身運動】 ・身体的な成熟と機能の発達(全力そう、跳躍など自信のある活動)。 ・全身運動がなめらか(ドリブルで走る、跳び箱、竹馬が可能)。 ・細かな手の動きが進む。
	人間関係	○他の人々と親しみ、支え合って生活するために自立心を育て、人と関わる力を養う。 ①幼児施設生活を楽しみ、自分の力で行動することの充実感を味わう。 ②身近な人と親しみ、関わりを深め、愛情や 信頼感を持つ。 ③社会生活における望ましい習慣や態度を身に付ける。	【友だちとの関わり】 ・場を共有し、それぞれが独立し遊ぶ平行遊び。 ・他の子どもの模倣。 ・遊具を仲立ちとした関わり。 ・遊具遊びによる決まりや順番を覚える。	【葛藤の経験】 ・自分と他人との区別、自我の形成、自意識を持つようになる。 ・思い通りに行かない不安やつらいと行った葛藤の経験 【自己実現と他者の受容】 ・自己を十分に発揮し、他者と協調して生活することの大切さを学ぶ。 ・主張をぶつけ合い合意していく経験を通して社会性や自己肯定感、他者を受容する感情を学ぶ。	【仲間の中の人としての自覚】 ・大人に頼らずに、自分たちの力で解決しようとする。 ・仲間が必要であることを実感し自分への自信と友だちへの親しみや信頼感を高める。 ・他人の役に立つことをうれしく感じたり仲間の中の一人としての自覚を持つ。
環境	○周囲の様々な環境に好奇心や探求心を持って関わり、それらを生活に取り入れていこうとする力を養う。 ①身近な環境に親しみ自然とふれあう中で、様々な事象に興味や関心を持つ。 ②身近な環境に自分から関わり発見を楽しんだり、考えたりし、それを生活に取り入れようとする。 ③身近な事象を見たり考えたり、扱ったりする中で物の性質や微量、文字などに対する感覚を豊かにする。	【ごっこ遊びと社会性の発達】 ・「ぼく」「わたし」という自我。 ・家族、友だち、先生などの関係が分かる。 ・周囲への関心や注意力、観察力の伸長。	【身近な環境への関わり】 ・水、砂、土、草花、虫、樹木など身近な自然環境に興味を示す。 ・手足を使い、見たり触れたりしながら、物や動植物の特性を知り、関わり方や遊び方を体得。 ・認識力や色彩感覚を育み、心の安定や喜びをもたらす。	【目的のある集団行動】 ・物事を射比する能力が育ち、時間や空間などを認識する。 ・目的を持った行動ができる。 ・仲間の存在がますます重要になる。楽しく活動するために、役割を果たし、決まりを守る大切さを実感する。	【環境への積極的な関わり】 ・社会事象や自然現象、文字などへの興味、関心が深まる。 ・ごっこ遊びが発展した集団遊び。遊びの複雑化。

言 葉	○経験したことや考えたことなどを自分なりの言葉で表現し、相手の話す言葉を聞こうとする意欲や態度を育て、言葉に対する感覚や言葉で表現する力を養う。 ①自分の気持ちを言葉で表現する楽しさを味わう。 ②人の言葉や話などをよく聞き、自分の経験したことや考えたことを話し、伝えあう喜びを味わう。 ③日常生活に必要な言葉が分かるようになると共に、絵本や物語などに親しみ、先生や友だちと心を通わせる。	【言葉の発達】 ・語彙数が急激に増加。 ・話し言葉の基礎ができる（「おはよう」「ありがとう」）。 ・知的興味や関心の高まりで「なぜ」「どうして」の質問が多くなる。 ・生活に必要な言葉がある程度わかり、したいこととしてほしいことを言葉で表す。	【言葉の発達】 ・自己主張する。 ・様々な言葉に関心を持つ。 ・経験したことや思っていることを話したりして、言葉で伝える楽しさを味わう。 ・保育士等や友達の話の聞いたり、話したりする。	【思考力の芽生え】 ・集団活動の中で、言葉による伝達や対話の必要性が増大する。 ・自分の思いや考えを伝える力や相手の話を聞く力を身に付ける。 ・納得できない事への反発、言葉による調整する力が芽生える。 ・様々な機会や場で活発に話したり、保育士等や友達の話に耳を傾ける。	【思考力と自立心の高まり】 ・自ら言葉を使い、文字を書いたり読んだり、社会事象や自然現象、文字などへの興味、関心が深まる。 ・自分の経験したこと、考えたことなどを言葉で表現する。 ・人の話を聞いたり、身近な文字に触れたりしながら言葉への興味を広げる。
表 現	○感じたことや考えたことを自分なりに表現することを通して、豊かな感性や表現する力を養い、創造性を豊かにする。 ①いろいろなものの美しさなどに対する豊かな感性をもつ。 ②感じたことや考えたことを自分なりに表現して楽しむ。 ③生活の中でイメージを豊かにし、様々な表現を楽しむ。	【模倣遊び】 ・イメージを広げてごっこ遊び。 ・大人の行動や日常の経験を取り入れて再現。 ・予想や意図、期待を持って行動。 ・絵本に登場する人物や動物と自分を同化。 ・ごっこ遊びや劇遊びに発展。	【想像力の広がり】 ・物語を自分なりについたり、不思議さ、おもしろさを味わったりして遊びを発展。	【豊かな感性による表現】 ・自分の気持ちをわかりやすく、表現したり、相手の気持ちを聞く力が育つ。 ・言葉によって共通のイメージを持った遊びができる。	【表現することの楽しさ】 ・ダイナミックな表現と共に細やかな制作をするなど、様々な方法で材料や用具を工夫して表現する。 ・表現しようとする意欲の高まり。

子どもの発達過程に基づいた年間指導計画

内容		区分	おおむね 3 歳	おおむね 4 歳	おおむね 5 歳	おおむね 6 歳
健康 人間 関係 環境	【基本的生活習慣】 ①先生や友だちとのふれあい。 ②遊びの中で体を動かす ③戸外遊び ④様々な活動に親しむ。 ⑤生活のリズムを身に付け楽しんで食事 ⑥身の回りの清潔、衣類の着脱、食事、排泄を自分でする。 ⑦生活の場を整え、見通しを持って行動 ⑧病気の予防などに必要な活動 ⑨安全に気をつけて行動する。		椅子の座り方 遊具遊び・砂場遊び・ どろんこ遊び くつの履き方	・おいかけっこ・かくれんぼ ・お箸の使い方 ・衣服の着脱、食事、排泄の仕方 ・給食時のテーブルふき、配膳、当番活動 ・うがいができる。 ・手を挙げて横断歩道を渡る。	「はないちもんめ」 ・汗ふき、衣服の調節、野菜を摂る。	・自分の身の回りのことは自分でできる。 ・基本的生活習慣の大体が身に付いている。 (・かけっこ)
			スプーン・フォークの使い方 荷物の片づけ 手洗い・歯磨き・トイレの使い方 階段の上り下り	・「貸して」「入れて」「いいよ」「どうぞ」「ありがとう」などの言葉かけ。 ・友達を意識しながら仲良く遊べる。 「すわりっこゲーム」 「押しくらまんじゅう」 「ハンカチ落とし」 「じゃんけん列車」	「椅子とりゲーム」 「宝探し」 「震源地」 ・ゲームのルールを守り、協力して遊べる。 「リレー」「警ドロ」 「かくれんぼ」 「ドンじゃんけん」 「とおりゃんせ」 「フルーツバスケット」 「ドッジボール(ころがし・その他)」	・友達と一緒に遊んだり生活したりできる。 「ドリブルシュート」
			「あぶくたつたにえたつた」			
環境	①聞く、見る、ふれる、嗅ぐ、味わうなどの感覚の働き ②好きな玩具や遊具に興味を持つ。 ③自然の大きさ美しさ、不思議さに気付く。 ④物の性質や仕組みに興味関心を持つ。 ⑤季節による自然や生活の変化に気付く。 ⑥自然の事象に関心を持ち、遊びや生活に取り入れる。 ⑦動植物への親しみ、いたわり、大切さ、生命の尊さ。 ⑧物を大切にする。 ⑨身近な物、遊具に興味を持ち考え試す。 ⑩日常生活の中で、数量や図形などに関心を持つ。 ⑪簡単な標識や文字などに関心を持つ。		・ボール遊び (蹴る、転がす) ・散歩に出かける (色々な事象を見聞きする) ・虫探し ・楽しく食事をする	「コマ回し」 「水遊び、どろんこ遊び」 ・お花を大事にする ・昆虫の観察	「カルタ・すごろく」 ・色水遊びを楽しむ ・昆虫や動物の世話をする 食事の大切さを知る ➡(野菜作り・クッキングなど)	➡ いろいろな仕事で社会のルールに気付く ・人の物と自分の物との区別ができ、物を大事に扱える。

言葉	①応答的な関わりや、自ら言葉を使おうとする。 ②ごっこ遊びの中で、言葉のやりとりを楽しむ。 ③言葉や話に関心を持ち、聞いたり、話したりする。 ④したこと、見たこと、聞いたこと、味わったこと、感じたこと、考えたことを言葉で表現する。 ⑤経験したいこと、してほしいことを言葉で表現したり分からないことを尋ねたりする。 ⑥話を注意して聞き分けるように話す。 ⑦生活の中で必要なことが分かり使う。 ⑧親しみを持ってあいさつする。 ⑨言葉の楽しさや美しさに気付く。 ⑩体験を通してイメージや言葉を豊かにする。 ⑪文字などで伝える楽しさを味わう。	「おかあさんごっこ」 「おままごと」 ・かんたんなあいさつができる。 ○「桃太郎」	「しりとり遊び」 「こぶたたぬききつね」 ○「舌切り雀」 ○「花咲じいさん」 ○「でんぐのうちわ」 ○「こぶとりじいさん」 「おーちたおちた」	・カルタ遊び 「伝言ゲーム」(単純) ○「おむすびころりん」 ○「かぐや姫」 ○「かもとりごんべえ」 ○「つるのおんがえし」 「猛獣狩りに行こうよ」 「絵描き歌」(動物)	「しりとり遊び」 ・自分の名前が呼ばれたら返事ができる。聞かれたら自分の名前をはっきり言える。 ○「力太郎」 ○「かさこじぞう」 ○「はなさきやま」 ○「さるかに合戦」 ○「一寸法師」 ○「一休さん」 「絵描き歌」(数字) 「文字とりゲーム」
表現	①水、砂、土、紙、粘土などで楽しむ。 ②歌ったり、手遊びをしたり、リズムに合わせて遊ぶ。 ③音、色、形、手触り、動き、味、香りを楽しむ。 ④イメージを豊かにする。 ⑤感動したことを伝え合う楽しさを味わう。 ⑥感じたこと、考えたことなどを音や動きで表現したりかいたり作ったりする。 ⑦素材や用具に親しみ工夫して遊ぶ。 ⑧歌ったり簡単なリズム楽器を使う楽しさを味わう。 ⑨書いたり、つくったりし楽しみ、使ったり飾ったりする。 ⑩動きや言葉で表現したり演じて遊んだりする。	・ごっこあそび(劇遊びなど) ♪「げんこつやまのためいきさん」 ♪「ぞうさん」 ♪「むすんでひらいて」 ♪「かたたたき」 ♪「ももたろうさん」 ♪「犬のお巡りさん」	泥だんごづくり 山づくり 「クレヨンのお散歩」 ・発表会ごっこ(劇・合奏など) ♪「シャボン玉」 ♪「ゆうやけこやけ」 ♪「かわいいかくれんぼ」	・雑材遊び 「いくつかな？」 ♪「もしもしかめよ」 ♪「おもちゃの兵隊さん」 「えつくり」 「鉛筆のお散歩」 「いっぽんばしわたれ」 「だるまさんがころんだ」	ぴかぴかだんごづくり ♪「どじょっこふななっこ」 ♪「たきび」 ♪「カナリヤ」 ♪「十五夜お月さん」 ♪「犬のお巡りさん」 ♪「やぎさん郵便」 「1分はどのくらい？」 「自分の名前を書こう①②」

幼児期の終わりまでに育ってほしい姿⇒もうすぐ1年生

一

	項目	内容	子どもの姿チェック欄 ○できる△もう少し		
ア	健康な心と体	幼児施設の生活の中で、充実感をもって自分のやりたいことに向かって心と体を十分に働かせ、見通しをもって行動し自ら健康で安全な生活をつくり出すようになる。			
イ	自立心	身近な環境に主体的に関わり様々な活動を楽しむ中で、しなければならないことを自覚し、自分の力で行うために考えたり、工夫したりしながら、諦めずにやり遂げることで達成感を味わい、自信をもって行動するようになる。			
ウ	協同性	友達と関わる中で、互いの思いや考えなどを共有し、共通の目的の実現に向けて、考えたり、工夫したり、協力したりし、充実感をもってやり遂げるようになる。			
エ	道徳性・ 規範意識の芽生え	友達と様々な体験を重ねる中で、してよいことや悪いことがわかり、自分の行動を振り返ったり、友達の気持ちに共感したりし、相手の立場に立って行動するようになる。また、きまりを守る必要性がわかり、自分の気持ちを調整し、友達と折り合いをつけながら、きまりをつくったり、守ったりするようになる。			
オ	社会生活との 関わり	家族を大切にしようとする気持ちをもつとともに、地域の身近な人と触れ合う中で、人との様々な関わり方に気づき、相手の気持ちを考えて関わり、自分が役に立つ喜びを感じ、地域に親しみをもつようになる。また、幼児施設内外の様々な環境に関わる中で、遊びや生活に必要な 情報を取り入れ、情報に基づき判断したり、情報を伝え合ったり、活用したりするなど、情報を役立てながら活動するようになるとともに、公共の施設を大切に利用するなどして、社会とのつながりなどを意識するようになる。			

力	思考力の芽生え	身近な事象に積極的に関わる中で、物の性質や仕組みなどを感じ取ったり、気づいたりし、考えたり、予想したり、工夫したりするなど、多様な関わりを楽しむようになる。また、友達の様々な考えに触れる中で、自分と異なる考えがあることに気づき、自ら判断したり、考え直したりするなど、新しい考えを生み出す喜びを味わいながら、自分の考えをよりよいものにするようになる。			
キ	自然との関わり 生命尊重	自然に触れて感動する体験を通して、自然の変化などを感じ取り、好奇心や探求心をもって考え言葉などで表現しながら、身近な事象への関心が高まるとともに、自然への愛情や畏敬の念をもつようになる。また、身近な動植物に心を動かされる中で、生命の不思議さや尊さに気づき、身近な動植物への接し方を考え、命あるものとしていたわり、大切にする気持ちをもって関わるようになる。			
ク	数量や図形、 標識や文字など への関心・感覚	遊びや生活の中で、数量や図形、標識や文字などに親しむ体験を重ねたり、標識や文字の役割に気づいたりし、自らの必要感に基づきこれらを活用し、興味や関心、感覚をもつようになる。			
ケ	言葉による 伝え合い	先生や友達と心を通わせる中で、絵本や物語などに親しみながら、豊かな言葉や表現を身につけ、経験したことや考えたことなどを言葉で伝えたり、相手の話を注意して聞いたりし、言葉による伝え合いを楽しむようになる。			
コ	豊かな感性と表現	心を動かす出来事などに触れ感性を働かせる中で、様々な素材の特徴や表現の仕方などに気づき、感じたことや考えたことを自分で表現したり、友達同士で用言する過程を楽しんだりし、表現する喜びを味わい、意欲をもつようになる。			

月	生 活	ページ	遊 び	ページ	学 び	ページ
12	手洗い・うがいをしよう	1	とおoryんせ	5	しりとりあそび	9
	歯を磨こう	2	はないちもんめ	6	しりとりすごろく	10
	衣服のきちんとした身支	3	あぶくたった	7	カレンダーってどんなも	11
	上手な顔洗い	4	おにごっこ	8	クレヨンのおさんぽ	12
1	もちもののせいをしよ	13	いっぽんばしわたれ	18	いくつかな？	22
	くつのはきかた・くつのそろえかた	14	あんたがたどこさ	19	1分はどのくらい？	23
	あいさつのしかた	15	転がしドッジボール	20	すごろくあそび	24
	おはしのもちかた	16	ドリブルシュート	21	えかきうた	25
	おはしのつかいかた	17	* * *		しりとりあそび	26
2	生活のリズムを整えよう	27	猛獣狩りに行こうよ	31	カルタ遊び	35
	朝ご飯を食べよう	28	おーちたおちた	32	いすの座り方	36
	ごめんね、いいよ	29	絵づくり	33	伝言ゲーム	37
	おやつのと리카た	30	じゃんけん列車	34	文字とりゲーム	38
	* * *		* * *		時間について知ろう	39
3	帰りの時間	40	おしくらまんじゅう	44	えんぴつのお散歩	48
	好き嫌いをしない	41	だるまさんがころんだ	45	自分の名前を書こう①	49
	規則正しい食事	42	ハンカチ落とし	46	自分の名前を書こう②	50
	トイレの使い方	43	遊びのルールを作ろう	47	春をさがそう	51

感性に働きかける	う た	ページ	月	9	ゆき	18
	むすんでひらいて	1	ゆりかごの歌	10	やまびこごっこ	19
	ことり	2	犬のおまわりさん	11	うれしいひなまつり	20
	ぞうさん	3	やぎさんゆうびん	12	七つの子	21
	桃太郎	4	どじょっこふなっこ	13	おさるのかごや	22
	シャボン玉	5	うさぎとかめ	14		
	ゆうやけこやけ	6	かたたたき	15		
	かわいいかくれんぼ	7	お正月	16		
	げんこつやまのたぬき	8	豆まき	17		

豊かな心を育む	ほ ん					
	ねずみのすもう	花さかじいさん	金太郎			
	一休さん	かぐや姫	かさこじぞう			
	さるかに合戦	かもとりごんべい	花さき山			
	桃太郎	つるのおんがえし	くもの糸			
	こぶとりじいさん	おむすびころりん	わらしべ長者			
	てんぐのうちわ	力太郎				

保育園・保育所・幼稚園・こども園

チェックシート

月	工 伯	遊 び	日	学 び	学んだ日
12	手洗い・うがいをしよ	とおりゃんせ		しりとりあそび	
	歯を磨こう	はないちもんめ		しりとりすごろく	
	衣服のきちんとした身	あぶくたった		カレンダーってどん	
	上手な顔洗い	おにごっこ		クレヨンのおさんぽ	
1	もちもののせいをし	いっぽんばしわたれ		いくつかな？	
	くつのはきかた・くつのそろえかた	あんたがたどこさ		1分はどのくらい？	
	あいさつのしかた	転がしドッジボール		すごろくあそび	
	おはしのもちかた	ドリブルシュート		えかきうた	
	おはしのつかいかた	* * *		しりとりあそび	
2	生活のリズムを整えよう	猛獣狩りに行こうよ		カルタ遊び	
	朝ご飯を食べよう	おーちたおちた		いすの座り方	
	ごめんね、いいよ	絵づくり		伝言ゲーム	
	おやつのと리카た	じゃんけん列車		文字とりゲーム	
	* * *	* * *		時間について知ろう	
3	帰りの時間	おしくらまんじゅう		えんぴつのお散歩	
	好き嫌いをしない	だるまさんがころんだ		自分の名前を書こう①	
	規則正しい食事	ハンカチ落とし		自分の名前を書こう②	
	トイレの使い方	遊びのルールを作ろ		春をさがそう	

	う た	学んだ日		学んだ日	学んだ日
感性に働きかける	むすんでひらいて		月		豆まき
	ことり		ゆりかごの歌		ゆき
	ぞうさん		犬のおまわりさん		やまびこごっこ
	桃太郎		やぎさんゆうびん		うれしいひなまつり
	シャボン玉		どじょっこふなっこ		七つの子
	ゆうやけこやけ		うさぎとかめ		おさるのかごや
	かわいいかくれんぼ		かたたたき		
	げんこつやまのたぬき		お正月		

	ほ ん		
豊かな心を育む	ねずみのすもう	花さかじいさん	金太郎
	一休さん	かぐや姫	かさこじぞう
	さるかに合戦	かもとりごんべい	花さき山
	桃太郎	つるのおんがえし	くもの糸
	こぶとりじいさん	おむすびころりん	わらしべ長者
	てんぐのうちわ	力太郎	

コピーしてお使いください。

※生活面については、保護者にも再確認を家でおこなうよう協力を願う。

< ねらい >

- ◎ 手を洗うことの大切さと手の洗い方を知り、身に付ける。
- 手を清潔にし、自分の体を大切にする。

< 活動 > (2年間の生活ですでに身に付いているので)昼食の前に指導

子どもの活動	保育士・教師の働きかけ等
① どうして食べる前(部屋に入ったら)に、手を洗うのかを考える。 ・ 汚いばい菌が体の中に入ってしまうから ・ 気持ち悪いから ・ 他のものに汚れがついてしまうから ② 手やのどにもばい菌がついている様子(絵本、模型、ビデオ又はパネルシアターで単純化して示す等)を見る。 ③ 手洗い・うがいの大切さを知らせる。 手洗い・うがいをしないで、食べ物をつかんで食べたらどうなるかを考える。 ・ 病気になってしまう ・ おなかが痛くなる ・ 食べられない	○ 給食を前に、いつもしていることはあるか考えさせる。 ・ 自分の手の様子を観察させる。 ○ 手洗い・うがい後もその仕方によってはばい菌がついていることや洗わない手は色々な種類のばい菌がついていることを説明する。 ○ 手洗い・うがいの大切さ、必要性に気を付けさせる。
④ 「手の洗い方」①から⑩までを見てまねをする。 ・ 爪は短く切ってあるかな。 ①水で両手をよくぬらす ②石けんを手にとって泡立てる ③手のひらを合わせてごしごしする ④手の甲もごしごしする ⑤指の先と爪の間もごしごしする ⑥指の間もごしごしする ⑦親指をぐりぐりする ⑧手首もぐりぐりする ⑨水で流してきれいなタオルで拭く ⑩蛇口の向きを確認する	
⑤ 実際に手洗い・うがいをするとともに、日常の手洗い時にも再確認する。 ⑥ いつも今日のように手洗い・うがいをするように心がけさせる。	○ 手洗い場に移動し、実際に行う。その都度声かけして個人指導を行うことで、より確実にしていく。 ○ きれいな手で楽しく上手な食事をすると楽しいことを伝える。 ・ 清潔なタオルにするには、毎日新しいタオルに変えること ・ コップの用意

(健康、人間関係)

※2年間の生活の中で虫歯予防データとともに指導し、家庭とも連携しているので確認活動とする。

< ねらい >

- ◎ 歯を清潔にし、口内環境を整えることを身に付ける。
- 食後の歯磨きを習慣づけることにより、虫歯を無くし歯を大切にする。

< 活動 > 昼食の前に指導

子どもの活動	保育士・教師の働きかけ等
①歯を自分で磨いているかふりかえる。	○歯を磨いている自覚があるかを確認する。 ・ 自分で磨いている(朝・夜) ・ 手伝ってもらって磨いている ・ 磨いてもらっている
②どのように磨くと歯にとってはいいのか考える。	○全部の歯に行き届くとよいことに気づかせる。
③歯の磨き方を知る。	○具体物を使って歯の磨き方の大体を知らせる。 ・ 歯の前、上、裏 ・ 歯ブラシの持ち方 ・ すすぎ方、回数
④みんなで一緒に歯の磨き方をまねる。	○指で歯磨きのまねをする。 ・ 楽しく、リズムよくさせる。
⑤いつの今日のように歯磨きをするように心がけさせる。	○きれいな歯は、「健康づくりの1歩である」ことに気づかせる。

メモ

(健康、人間関係)

※制服については確認活動をし、家庭と連携し指導(個別)をする。

※幼稚園でこの活動をする場合は、その日は私服を着用する、もしくは着せ替えパネル人形等の教材の準備が必要。

< ねらい >

◎ 自分の衣服を一人できちんと着られる。

○ ボタンや上着を衣服の中に入れることが上手にでき、整った気持ちのよい身支度ができる。

< 活動 > 朝の指導

子どもの活動	保育士・教師の働きかけ等
①今朝どのように身支度をしたのかを思い出す。	○いつも身に付けている衣服だが、自分で衣服を身につけているのかを確認する。
②衣服の順番や襟が整っているか、上着が出ているか、靴下があがっているか、裏返し・前後ろになっていないかを自分自身で確認する。	○衣服を自己点検させる。 襟、袖、シャツだし、裏返し、前後ろ、ずり落ち、チャック・ボタンのかけ忘れ等
③鏡で自分の姿を見て、身支度をきちんと整える。	
①鏡の前で、自分の姿を映す 確認する ②確認したところがきちんとなっているか鏡を見て ③乱れがあるところは直す	
④保育所にくる支度を自分でしてみる。	
ア 上着を脱ぎ、自分のフックに掛ける。	
イ 掛けた上着を着るために取りに行く。	
ウ 自分の席で上着をきちんと着る。靴を取りに行き肩に掛ける。	
エ あごにゴムを掛け帽子を掛ける。	
オ 上着、靴、帽子の乱れはないかもう一度目で確認する。	
⑤保育所の自分の席に着いたら、決められた場所に収納する。	
ア 帽子を決められた場所に置く。	
イ 靴を決められた場所に置く。	
ウ 上着を脱ぎ、フックに掛ける。	
エ スモッグを着る。両腕を通した後に、首を入れる。	

点

(健康、人間関係)

< ねらい >

- ◎ 毎朝の習慣の1つとして洗顔を身に付ける。
 ○ きれいに顔を洗う洗い方を知り、すがすがしい朝のスタートを切る。

< 活動 > 朝の指導

子どもの活動	保育士・教師の働きかけ等
①今朝、自分がやっていることには、どんなことがあるか、ふり返る。 ②顔を洗ってきたかをふり返る。 ・ 昨日の汚れは付いていないか。 ・ 目やにや食べたものがついていないか。 ・ 生き生きとした顔になっているか。 ③顔を洗うとどんないいことがあるか考える。 ・ 気持ちがさっぱりする。 ・ きれいになる。 ・ がんばれる。 ④顔の洗い方をその場でやる。 ⑤どのように洗うといいのかを考えてもう一度洗ってみる。 *イラスト・掛け図の活用 ア 両手を合わせて水をためる形をとる。 イ 両手で顔を洗う。あごから額に向かって上下させて洗う。 ウ もう一度両手に水をためて顔に持っていき、指先で目の周り、鼻の周り、口の周りをこすって洗う。 エ もう一度、ア・イを行う。 *実際に水道のある所へ行ってみてやらなくてよい。水なしで洗い方を理解させたい。	○朝の食事、排便、挨拶、着替え、体操、お手伝い、歯磨き、顔洗い 等 ○寒い時期なので、朝、顔を洗わずに登園している幼児もいると思われる。朝、顔を洗ってきた幼児をほめたい。 ○1日の朝の始まりをきれいな顔でスタートさせたい。 ・ 顔を洗って初めて朝が始まる感覚をわか らせたい。 ○ただ、両手に水を入れて顔をこするのではなく、目の周り、鼻の周り、口の周りを指先できれいにすることを分らせる。
⑥きれいになった顔を確認かめ、髪もとかす。	○鏡できれいになった顔を確認させ、身だしなみの基本とさせる。

☆ とおりゃんせ ☆

< ねらい >

- ◎ 鬼に捕まらないように、歩き方を考え、みんなで歌って楽しむ。
- ◎ みんなと一緒に遊ぶことができる。

- 1 じゃんけんをして、2人の鬼を決める。
- 2 2人は手をつないで向かい合い「とおりゃんせ、とおりゃんせ」と歌う。
- 3 他の子は列になり「ここはどこの細道じゃ」と歌いながら、手をつないでいる子に聞く。
- 4 手をつないでいる子は、「天神様の細道じゃ」と答える。
- 5 他の子は「ちっと とおしてくだしゃんせ」と歌いながらくぐっていく。
- 6 ふたりは、「ご用のない者 とおしゃせぬ」と歌う。
- 7 列の先頭の子は、「この子の七つのお祝いに お礼をおさめに参ります」と歌いながらくぐる。
- 8 「いきはよいよい 帰りは怖い こわいながらも」と歌いながらまわる。
- 9 「とおりゃんせ とおりゃんせ」で、2人はあげていた手を下ろして次の鬼を捕まえる。
- 10 つかまった人が、鬼の片方の人と交代する。

* ロンドン橋の遊びと似ている。

メモ

(言葉、健康、人間関係)

☆ はないちもんめ ☆

< ねらい >

- ◎ 歌を掛け合いながら、グループで相談して協力しながら楽しむ。
- ◎ みんなと一緒に遊ぶことができる。

- 1 2つのグループに分かれる。それぞれ横に並び、手をつないで向かい合う。
♪「もーんめ、もんめ、はないちもんめ」と歌い出す。
- 2 歌うときは、相手に向かって8歩前進する。「あの子がほしい。…相談しよう」と両組とも寄り合って、相手の中から誰を取るかを決める。
- 3 指名された2人の子は「じゃんけん」で相手と勝負する。負けた子は相手の組みに入る。
- 4 続けて、勝った組みから「かってうれしい、はないちもんめ」と歌う。
- 5 2～4を繰り返し、歌が終わったら両組とも初めと同じようによりあって、次に呼び出す子を決める。(残りが一人だけにならないよう、同じ子が残らないよう配慮する。)

*いろいろな子どもを知る機会になる。名前を言われたとき、その子どもの表情から子どもの気持ちを理解できる。

メモ

(表現、健康、人間関係)

☆ あぶくたった ☆

< ねらい >

- ◎ 言葉のリズムを楽しむと共に言葉を連想しながら楽しむことができる。
- ◎ みんなと一緒に遊ぶことができる。

- 1 全員手をつないで輪になる。鬼を一人取り決め、鬼は輪の中に目隠しをして座る。
♪「あぶくたった、煮え立った」歌にあわせて、鬼の周りを回る。
- 2 ♪「煮えたかどうか、食べてみよ、ムシャ、ムシャ、ムシャ」止まって鬼の頭の上で食べるまねをする。♪「まだ煮えない」
- 3 再び、初めのように歌いながら回る。♪「もう煮えた」で鬼を少し離れた所に座らせる。「戸棚に入れて、鍵を開けて、ガチャ、ガチャ、ガチャ」
- 4 鬼でない子ども達は家の中を想像し、言葉どおりに動作化し、表現する。
「おうちに帰って、ご飯を食べて、ムシャ、ムシャ、ムシャ」「お風呂にはいつて、ゴシ、ゴシ、ゴシ」「お布団しいて、ねーましょ」(簡単な動作もつけて)
- 5 みんなが寝たら、鬼が出てきて、
鬼「とん、とん、とん」子ども「何の音？」
鬼「風の音」 子ども「あーよかった。」
鬼「とん、とん、とん」子ども「何の音？」
何回か、この問答を繰り返す。
- 6 鬼「〇〇の音」で、子ども達は逃げ回る。
(ライオンやおばけなど、怖いものなら何でもいい。)

*〇〇の音は、子ども達に想像させた言葉を入れて遊ぶ。動作はみんな で考え、大きな動作をさせる。

(言葉、健康、人間関係)

☆ おにごっこ ☆

< 活動 > 色鬼の例

様々なおにごっこがあると思われる。ここでは色鬼を取り上げ展開する。

1 先生の合図で集合する。

2 色鬼をすることを知らせる。

ルール…初めは簡単なルールのみにし、子どもたちのアイディアでルールを増やしていく。

《 遊び方の例 》

①誰か一人が鬼になる。

みんなで：「鬼さん、鬼さん何の色」

②鬼は「赤！」という。(いろいろな色の名前を言う)

③他の友だちは赤い物にさわる。

④鬼は赤い物にさわっていない子どもを追いかける。

⑤タッチされた子どもが、次の鬼になる。

※幼児が共通理解できるまでは一緒に行い、楽しさに気づけるように関わる。

※ルールがわかりやすくなるように絵カードなどを準備する。

※ルールを守れない子どもについては、話し合いを持ってルールの確認をする。

しりとりあそび（言葉、環境、人間関係）

※3月の「えんぴつのお散歩」と関連させて扱うことも可。

＜ねらい＞

- ◎ しりとりカード作り楽しみながら、言葉を豊にし、言葉に興味を持つことができる。
- しりとり遊びをする中で、言葉のおもしろさを知る。

＜留意点＞

- ・子ども達がひらがなに興味を持っていること。
- ・文字を書く経験をしていること。

＜活動＞

子どもの活動	保育士・教師の働きかけ等
①「あ」から「ん」の50音の文字カードを広げる。	○興味深く、文字が重ならないように広げる。
②好きな文字を1つ選んで、その文字から始まる言葉を考えられるように絵カードを見せる。	○絵と言葉の関係に気づかせる。自分の文字から始まる絵があつたら、発表させる。 ・音声のしりとりを絵に表し、それを文字にすることで、音声と文字の一致を体感させたい。
③考えた言葉を発表したり、カードに絵を描いたりする。	○ことばのおもしろさを味わわせる。 知らないことばが出てきたら、音に出して言わせる。
④「こぶた」「たぬき」「きつね」「ねこ」の絵カードを並べる。	○しりとりになっていることに気づかせる。
⑤自分が選んだカードの文字をスタートにして、しりとりをつくる。	○最後の文字に注目させる。
⑥ <u>みんなの前で発表する。</u> →はずかしいので、言葉のおもしろさに気付いたところでまとめとする。	○例えば、「私は、とり、りす、すずめ、めだかとかんがえました。」

*文字カードは、簡単に文字のみを書いたもの、絵カードはカルタの絵、英語の単語の絵など既製品を活用したい。

(しりとり)すごろく

(言葉、環境、人間関係)

< ねらい >

- ◎ 互いの思いやイメージを出し合い、自分たちのすごろく作りを楽しむ。
- ゲームの中で言葉遊びを楽しみながら言葉の数と具体的な数の意味と量的な数を体感する。

< 留意点 >

- ・ 友だちと一緒に同音遊び、同頭語遊び、しりとり遊びなど言葉遊びを楽しませる。
- ・ カルタやすごろくなどお正月遊びを楽しみ、数や言葉に関心を持たせたい。

< 活動 >

子どもの活動	保育士・教師の働きかけ等
①すごろく作りに意欲を持たせるため、すごろく遊びの話をする。	○大きな用紙を準備する。作りたいコースのイメージを自由に言わせる。
②3、4人のグループで作る以外にも、クラスで1枚をつくることも可。グループで互いの意見を出し合う。	○グループの意見を発表したり、クラスでどんなものにしていくか投げかけたりする。
③グループ毎の発表をする。	○子ども達のイメージをまとめるために、出てきた意見に共感したり、ほめたりする。
④みんなですごろく作りをする。ひとりひとりが自分の分担を描く。	○手分けして仲良く描かせる。 ○切り抜く。
⑤できたすごろくをほめ、みんなでゲームを楽しむ。	○大きな1枚のクラス用に貼り付ける。
ルール： ア さいころではなく、しりとりですること。 イ 言葉の数で前に進むこと。自分の名前を書く。 ウ 自分の場所に自分の目印の物を置く。	
⑥順番を守り、時間が来るまで遊ぶ。 ・ 後々の生活の中で自由に遊んでいく。	○たくさん進みたい子どもの気持ちを大切に、言葉の数は一緒に声に出して数え、1つ1つ確認するようにさせ、長い言葉でたくさん進めることに気づかせる。

*すごろくはクラスで1枚ではなく、小グループでの遊びにしてもよい。

(言葉、環境、表現)

< ねらい >

- ◎ カレンダーを見て楽しみながら、数のならびや曜日のならびに目を向ける。
- 数字や曜日に関心を持たせる。

< 留意点 >

- ・新しい年を迎えるに際し、新しいカレンダーに関心をもたせる。

< 活動 >

子どもの活動	保育士・教師の働きかけ等														
①新しいカレンダーを見て、改めてどんなものかを知る。 ②12月のカレンダーを見て1月は何日から始まるのかの理由を知る。 例 <table><tr><td>日曜</td><td>月曜</td><td>火曜</td><td>水曜</td><td>木曜</td><td>金曜</td><td>土曜</td></tr><tr><td>29</td><td>30</td><td>31</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr></table> ③1週間が7日間と意識させるために、日曜日から土曜日までを用紙の上に置かせ、確認し貼る。 ④日曜、月曜、火曜、水曜・・・、1週間を理解し、始まりの「1」を貼る。 ⑤次の数字を正しく並べられたら順々に数字を貼る。	日曜	月曜	火曜	水曜	木曜	金曜	土曜	29	30	31	1	2	3	4	○新しいカレンダーを見せる。 ○あらかじめ、1～31までの数字カード・曜日カード(貼付用)を用意しておく。 ○12月の31日と1月1日がつながっていることに気づかせるようにカレンダーの数字を並ばせる。 ○楽しかった1年間の思い出して、カレンダーをなぞり、また新たな1年を楽しく過ごそうねと言葉がけをする。 ○1週間が7日間であることに気づかせる。 ○1週間の歌を歌ってみるのもよい。 「月曜日 笑ってる…」 ○出席ノートを活用するとよい。 ○日曜日の下に「1」が来ないことを理解させる。数字は前の月の続きから始めることに気づかせる。 ○曜日の並びは変わらず固定されるが、数字は続きになる。 ○週・月・年をまたぐという意味を知る。
日曜	月曜	火曜	水曜	木曜	金曜	土曜									
29	30	31	1	2	3	4									

*数字が貼り終わったこどもは、月にあった絵を描かせる。全て終了した子どもの作品は掲示し、達成感を味わわせたり、作製意欲を高める。

クレヨンのおさんぽ
(環境、表現)

< ねらい >

- ◎ 固定した色のみだけでなく、いろいろな色に親しむ。
- 1つ1つの点を打つことにより集中して取り組む。

< 留意点 >

- ・線で描いた動植物の絵のプリントを活用したい。

< 活動 >

子どもの活動	保育士・教師の働きかけ等
①クレヨン(クレパス)のふたを開け、それぞれが色の名前を声に出して読んでみる。	○よく使う色、あまり使わない色があることに気づかせながら、楽しく言わせる。
②本時はプリントに描いてある絵に、点、点・・・で色を付けいくことを知る。 →12月の季節に合わせた絵	○本時は色をぬるのではなく、点、点・・・で色をおいておくことを知らせる。 ○活動の手順を実際に色をつけながら、やってみせる。「てんてんてん・・・」と声に出して楽しくやってみせる。
③実際に点で色を付けていく。 楽しい音楽に合わせて、 リズムカルに打つ。	○クレパスの色を全部使うことを条件にする。 ＜例＞・てんを20打ったら、違う色にする。 ・部分、部分で色分けをする。 ・クレパスの順に色をつける等
④仕上がったら、余白にかたつむりに似合う絵を描かせる。	○色のそれぞれの美しさに気づかせたい。

*仕上がったら、余白に絵を描かせる。全て終了した子どもの作品は掲示し、達成感を味わわせたり、作製意欲を高める。

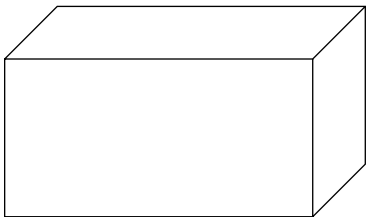
＜ ねらい ＞

- ◎ 持ち物を整理すると気持ちがいいことや次に使う時、使いやすいことに気づく。
- 整理整頓の方法が分かる。

＜ 留意点 ＞

- ・ロッカーの中やフック、引き出し、机の中などにもふれたい。

＜ 活動 ＞

子どもの活動	保育士・教師の働きかけ等
①自分のロッカーの中はどうなっているのか見直す。 ②ごちゃごちゃしていないか、はみ出していないかを見る。  ③元通りに戻すことを基本行動とすることを知る。 <u>（先生のお手本を見る）</u> →まず自分で整理させ、自ら考えさせる機会をつくることも大切にしたい。 ④自分のロッカーを整理して片づける。	○自分のロッカーの中を見て、使いやすいか、わかりやすいかを考えさせる。 ○見た目によいか、丁寧に保管されているかを考える。 ○どんな入れ方だったら使いやすく、見やすいかを箱をロッカーに見立ててやってみる。 ○箱もの…きちんとふたが閉まっている。 衣類…まるめずにたたむ。 形が不定型な物…空間を活かすように入れる。 ○きれいに整頓できた子はほめ、ポイントを紹介し、なかなかできない子の参考とさせる。 ○片づけたロッカーを見させ、使いやすい、持ち物がわかりやすい、気持ちよいという体験をさせる。

＊自分が使っている他の場所も整理するような気持ちにさせる。

メモ

昇降口、靴箱（環境、健康）

＜ ねらい ＞

- ◎ くつを気持ちよく、はいたり脱いだりするにはどうしたらよいかに気づく。
- 整理整頓の方法が分かる。

＜ 留意点 ＞

- ・靴箱にきちんと収まっているかを見直す。

＜ 活動 ＞

子どもの活動	保育士・教師の働きかけ等
①今、自分のはいている上履きを見る。	○かかとを踏まず、正しくはけているかを見る。 ○隣同士で右、左の間違ひはないかに気づかせる。 ○安全面を中心に考えさせる。
②なぜ、かかとを踏んだり、右左取り替えてはいてはいけないのかを考える。	○自分の靴箱に入っているか、そのほかどうなっていたらきれいに見えるかを考える。
③靴箱のくつがどうなっているか、見に行ってみる。 ・靴箱の縁に揃える。 ・中央に置く。	
④どういう置き方がふさわしいのかを知る。	○すぐにくつを取り出せるように置く。 ・見て気持ちよいように置く等、気づかせる。 ○先生の演示も効果的である。
⑤実際に自分のくつをおいてみる。	○見本通りに置けているかを確認する。
⑥くつのはき方について実際にやってみる。 ・くつを静かに地面に置き、床に座ることなく立ってはく。 ・かかとをくつの中に手を使ってしっかり入れる。	○床に座ってはかない。片方だけはいて、片一方を手を持って出て行かない。 ・放り投げてくつを置かない。かかとを踏んだままで行かない。等に気づかせる。
⑦毎回くつのはきかた、置き方に気をつけるようにする。	○日常的に本時に学んだことを実践する。 ・靴のかかとを揃えたときに、自分の心もそろふことにも気づかせる。

< ねらい >

- ◎ 気持ちのよい挨拶をすることにより、仲良しになれることに気づく。
- 挨拶の仕方を学ぶ。

< 活動 >

子どもの活動	保育士・教師の働きかけ等
①朝の挨拶をする。「おはようございます。」	○「おはようございます。」と声に出して言わせる。
②今朝、この挨拶を他のどの場所でしたかを思い出す。	○朝、家の人に挨拶したかを確認する。 ・みんなで挨拶をするばかりではなく、個人対個人であるものに気付く。
③基本的な挨拶の仕方を知る。	○あくまでも基本的であるので、必ずこの方法に縛られることはない。 ・正面をむいて ・止まって ・相手の顔を見て ・「 <u>おはようございます</u> 」といいながら（ <u>言ってから</u> ） <u>腰から礼</u> をする。
④隣同士でやってみる。 ・初めから止まって ・歩いてきたときに止まってやってみる。	○1 つずつ確認しながらやらせる。
⑤朝、教室に入るときの場合を考える。 ・ドアを開ける。 ・その場で「おはようございます」中に入る。	○対象となる人物が特定されなくても、朝、教室に入るときには挨拶をしてから教室に入ることを習慣づけたい。
⑥朝以外の挨拶も同様に行うことに気付かせる。	○日常的に挨拶の習慣化を図る。

* 普段から自然にかけあうあいさつも大切にしていかななくてはと思う。

メモ

(環境、健康、人間関係)

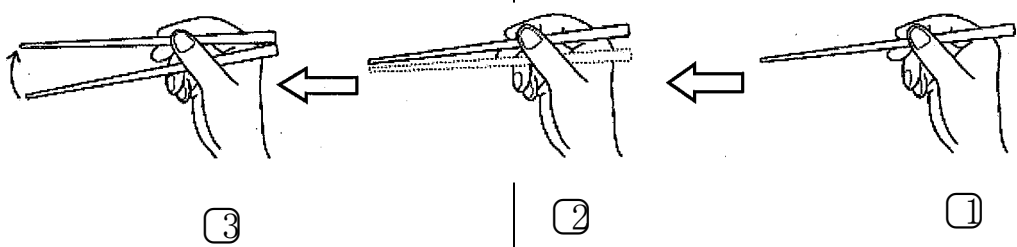
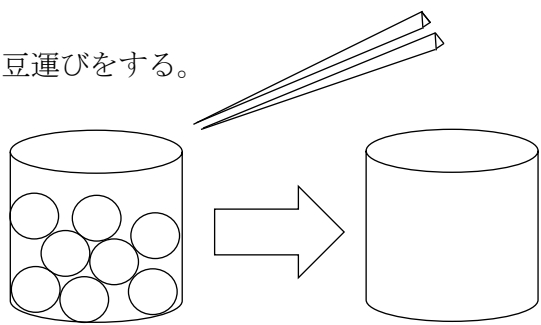
※基本は家庭で。集団で行うことで自他の違いに気付き、うまく使えていなかった幼児の練習、または意識付けのきっかけとなる活動とする。

< ねらい >

◎ はしに興味を持ち、正しい持ち方を知る。

○ 3 食事のマナーを知る。

< 活動 > あらかじめ、家から「はし」を持ってくる。

子どもの活動	保育士・教師の働きかけ等
① 箸を鉛筆握る要領で 1 本だけ持つ。 ② あと 1 本の箸を指の間に入れ、箸の持ち方の掛図と同じようにする。  ③ 豆運びをする。  左から右のカップへ 右から左のカップへ * 二人組で見ている子が応援者になったり、判定者になったりと工夫したい。	○ 鉛筆を持っている掛図と自分の持ち方を見比べさせ、同じように持てたかを確認させる。一人一人の確認 ○ 友達同士でも見合って、正しい持ち方にする。 ○ 豆が入っているカップは片方の手に持たせてもよい。 ○ 空のカップを持ってやってもよい。 ○ 落ち着いて取り組ませる。豆が転がりやすいので、落ちてしまったら、途中でもやめて豆を拾わせてから再開させたい。 * 豆が難しい実態の場合は、スーパーボールのような箸に引っ掛かりやすいものに替える。 ・ 正しい箸の持ち方を見せ合う。 ・ 上手な子を認めてあげる。

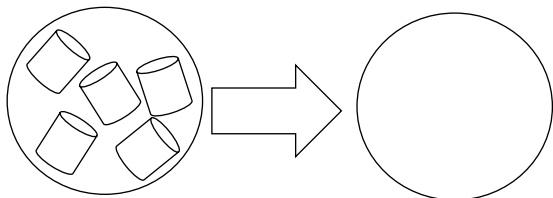
姿勢、方法（環境、健康、人間関係）

※ゲーム等ではなく、全体で確認するのもよい。個人または家庭で。

＜ ねらい ＞

- ◎ おはしの持ち方・使い方を知る。
- 正しい食事のあり方を学ぶ。

＜ 活動 ＞ 昼食の前又は、保育中等食事と切り離れた扱いも可。

子どもの活動	保育士・教師の働きかけ等
①お箸を使って「マシュマロ」を左から右に移すゲームをすることを知る。  ②箸の持ち方を知る。 ③2 拍子の歌にあわせてお箸を動かしてみる。 ④ゲームをする。 ・ 2 つの入れ物(紙で折った箱などを利用)を用意する。 ・ マシュマロ(約 10 個)が入っている片方から、空の箱に移す。 ・ 落とさないようにゆっくり丁寧に運ぶ。	○お箸を正しく使うと、きれいに早く食べ物を運べることに気づかせる。 ○教師が演示をする。 ○持てたら、箸を動かしてみさせる。持てることと動かすことは別なので、動かせるかを確認する。 ○「かめさん」「おもちゃの兵隊さん」などに合わせる。 ○特に競争はしない。 ・ 今回は運ぶ対象物を大きめにした。そしてお箸が食い込むものを考えたが、よくできそうな子へは豆類を用意しておいてもよい。 ・ 早くできた子へは、もう一度行わせる。 ・ 途中で落としてしまう子へは、親指・人差し指・中指で持つお箸を確認させる。

* 本時だけで正しい持ち方ができるようにはならないと考える。手や指の動きが活発になるこの時期に手遊びを組み合わせ、箸を楽しく使うきっかけ作りをする。

☆ いっぽんばし わたれ ☆

ドンジャンゲーム ドンジャンケン

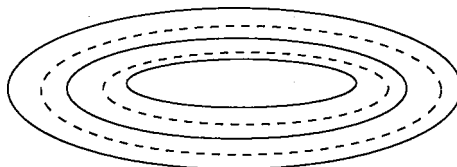
< ねらい >

- ◎ じゃんけんに負けた子どもは、自分のチームにいち早く知らせ、相手チームの子がこちらに来ることを遅らせるように、チーム内で協力させる。じゃんけんに勝った子は、早く相手側に走る。
- 個人のじゃんけんの勝ち負けや、走り方の早い遅いを非難しないで、チームとしての意識を高めさせる。

< あそびかた > チームの人数はそれぞれに対応。ここではとりあえず2チームに分かれる。

- 1 2組に分かれる。
- 2 いっぽんばしの両端にAチーム、Bチームに分かれる。
- 3 「用意ドン」で各組の先頭が、相手チームめがけて走り始める。
- 4 相手に出会ったら、相手と両手を合わせて止まり、じゃんけんをする。
- 5 勝った人はそのまま進み、負けた人は後ろを向いて手を挙げ合図を送り、自分のチームの後ろに回る。
- 6 負けチームの次の人はスタートラインから走り始める。
- 7 先に相手の陣地に着いた組が勝ちとなる。

*一直線の他に、ジグザグやうずまきなどの形が考えられる。



*自分のチームの子が走っているときは、応援したり自分が走るときは、一生懸命走ったりさせる。チームとしての意識を高めさせ、協力することの大切さや、協力する喜び、チームの一員としての自覚を体験させたい。

(環境、健康、人間関係)

☆ あんたがたどこさ ☆

< ねらい >

- ◎ 歌にあわせてボールをついたり、体を動かしたりして、友だちと一緒に遊ぶ楽しさを味わう。
- リズミカルに行える感覚を養う。

< あそびかた 1 ボール >

- 1 歌いながらボールを地面に上下につく。
- 2 ♪ あんたがたどこさ の、「さ」でボールを両手で取ったり、足の下にくぐらせたり、片方の足でボールを通したりして遊ぶ。
♪ あんたがたどこさ ひごさ ひごどこさ くまもとさ くまもとどこさ
せんばさ せんばやまには たぬきがおってさ それをりょうしが
てっぼうでうってさ にてさ やいてさ くってさ
それを このはで ちょういとかぶせ ♪

< あそびかた 2 手つなぎジャンプ >

- 1 2人で向かい合って手をつなぎ、その場で歌にあわせて跳ぶ。
- 2 歌詞の「さ」で足を開く。

< あそびかた 3 「さ」もどり >

- 1 4～5人で手をつないで、円形になる。
- 2 足は肩幅に開き、歌のリズムに合わせて右方向に横ギャロップで回る。
歌詞の「さ」で左へ一歩戻る。

☆ ころがし ドッジボール ☆

「ころがし」でなくてもよい

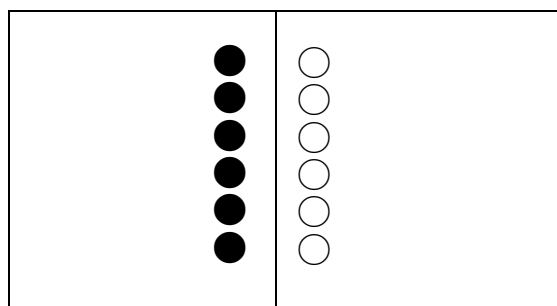
< ねらい >

- ◎ 2 チームに分かれてルールを守り、ゲームをする。
- ルールを守り、みんなと仲良く楽しく参加できる。

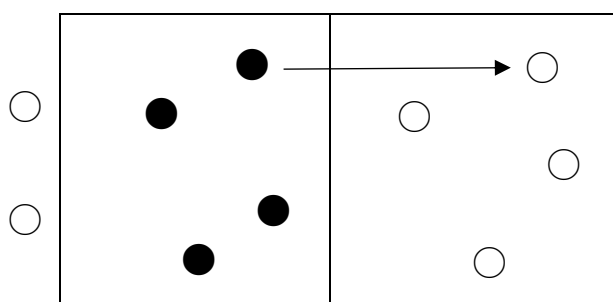
< ルール >

- 1 1 チームは 6～7 人とする(実態に応じて増減する)。
- 2 1 チームの中で、内野と外野(1～2 人)に分かれる。
- 3 両手でボールを持ち、相手チームに向かってボールを転がし、相手チームの者に当てる(片手でも地面にボールをつけていけばよしとする)。
- 4 当たった者は外野へ出る。当たった者は内野に入る。
- 5 内野が 0 になったら終了。又は時間を決めて行うものよい。

< あそびかた >



- 1 センターラインに整列する。
- 2 「よろしくお願いします」とあいさつをする。
- 3 ルールを確認する。ボールは投げないで転がすこと。
- 4 審判の判断に従うこと。
- 5 チームリーダーのじゃんけんでボールの所有チームを決める



- 1 外野が当てたら内野に。
内野が当たったら外野に。
- 2 外野の人数が多くなったら、最初からいた外野は内野に。

△ △ △ △ △ △

3 チームの場合は、ボール係にしてもよい。

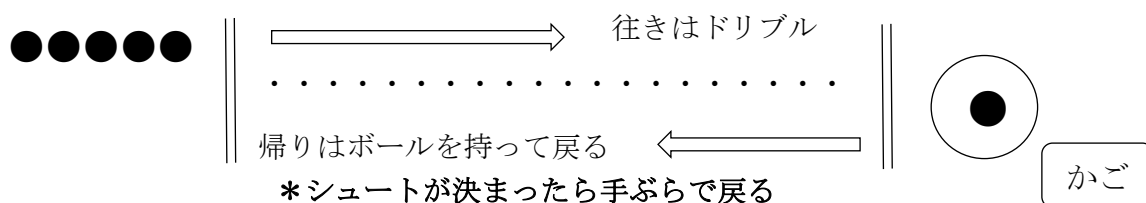
☆ ドリブル シュート ☆

< ねらい >

- ◎ ねらって投げたり、キャッチしたり、声を掛け合い工夫して楽しむ。
- ルールを守り、みんなと仲良く楽しく参加できる。

< あそびかた >

- 1 チームをつくる。チームはクラスの数に応じて何チームでも可能。
- 2 各チームの中から、1人ボールをキャッチする人を決め、地面の円の中に立つ(キャッチしたボールを入れるかごを横に置く)。
- 3 6～7メートルくらい離れたところにスタートラインを引き、ボールをキャッチする人と向かい合って、各自ボールを持って一列に並ぶ。
- 4 スタートの合図で順番にドリブルで進み、シュートラインより台の上の人にボールを投げる。キャッチできたボールは、横のかごに入れる。
- 5 全員が一度ずつ投げた後、受け止めたボールの数が多いチームが勝ち。



＜ ねらい ＞

- ◎ 拍手した数を数唱し、その数人間の数(具体物)に置き換え、数と具体物の一致を楽しむ。
- ゲームを通して数に親しませる。

＜ 活動 ＞

子どもの活動	保育士・教師の働きかけ等
①教師の手拍子の数を数える。大きな声に出して数える。 ②ゲームについて知る。 ・教師がたたく手拍子の数を数える。 ・教師の指示を聞き取り、行動に移す。 ・声を掛け合い、手拍子の数の人と手をなぎ輪になり、座る。 ③実際にゲームをやる。 ・試しのゲーム ・なれたら本番を繰り返す。 ④まとめのゲームをする。 ア このまま終わりにする。 イ 最後の数を利用して、他のゲームをして終わる。	○「ナンバーコール」ともいわれる。 ・リーダーの拍手の数を数え、その人数で集まる。 ○簡潔に説明する。 ・実際にモデルを通して理解させる。 ・絵図を使うとよい。 ○初めは手拍子の数を最後までよく聞かせる(声に出して、あるいは黙唱でも実態に応じて)。 ○端数が出ないように指示を出す。もし端数が出る場合は、その子ども達で手をつながせる。 ◎ア いろいろな友だちと仲良くできたことを確認させるとともに数字と実際の数と一致したことをほめる。 ◎イ 大きく2つの輪(グループ)にして 〔ネズミと猫〕 前向きの輪から背中あわせの輪に変身など

＊「ナンバーコール」はいろいろなときに活用できる遊びである。応用して数多く体験させたい

< ねらい >

◎時刻、時間に興味や関心を持ち、1 分の長さを当てて楽しむ。

○ゲームを通して時間や時刻に親しむ。

< 活動 >

子どもの活動	保育士・教師の働きかけ等
①先生の近くに集まる。1 分の時間の長さを知ることが聞ける。	○1 分の長さを体や目、運動等で体感させる。1 分を数字だけでなく、時間の流れでつかむ。
②1 分間の時間分だけ(音楽に合わせて)歩く。1 分たったと思ったら、座って待つ。	○担任は1 分間の時間を計る。1 分たったら、太鼓や笛で合図する。
③今度は、教室の後ろから一斉に前に向かって歩く。1 分たったと思ったら、その場に座って待つ。	○1 分間の長さを目で(長さで)確かめさせる。ごく普通に歩かせる。一斉でなく、半分に分けて相手方を見させる方法も良い。1 分たったら、太鼓や笛で合図する。
④先生と一緒に 60 回手拍子を打つ。	○1 分間の長さを数でとらえさせる。 担任は1 秒に1 回手を打つ。
⑤いすに座り、目を閉じて「1 分間」たったらと思った時に立ち上がる。	○担任は、黙って1 分間長さを測り、1 分たったら合図を送る。
⑥1 分の時間、時計の見方、時間の概念などに気付かせたい。	○「ちょっと待って」と言わず、「何分待って」と言ってみることも体験させたい。

＊「待つ」時の具体的な目安にさせるとよい。

＊短い時間も試してみると楽しい。

メモ

1 から 50 までの数に慣れる

(環境、表現)

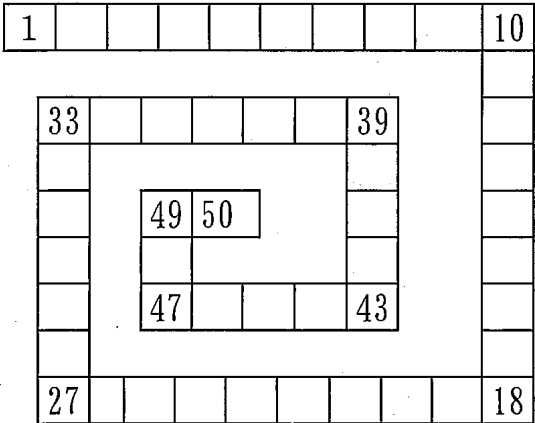
< ねらい >

◎ 1 から 50 までの数に慣れる。

※50 までの数は子どもの実態に合わせて。

○ 数字と実際の体験の数を一致させることにより、数への関心を高めさせる。

< 活動 >

子どもの活動	保育士・教師の働きかけ等
①すごろく遊びをすることを知る。 ②机に大きく書いたすごろくを広げる。 ・すごろくはどのようなものでもよい。 	○さいころを振って自分のコマを前に進ませる遊びであることを知る。 ○実際に担任が実演してやってみせる。 ○5～6 人グループを作り、遊ぶ。 ①Aがさいころを振る。出た目だけ自分のコマを前に進ませる。 ②次にBが①と同じようにおこなう。 ③順番におこなっていく。 ④角に来て止まったら、次の人が指示をする。 *この指示は、あらかじめ例示して選べるようにしておく。 例えば、 ・先生と握手を 1 回する ・縄跳びを 10 回する ・手を 18 回たたく ・片足ケンケンを 27 回する ・ケンパ 10 回 3 セットを 3 回する ・「サンキュウ」と 1 回言う ・手でグー、パーを 43 回やる ・47 歩自由に歩く ・先生に勝つまでじゃんけんをする ・50 回先生に肩たたきをしてもらう

絵文字と数字がつながり、リズムカルに歌って楽しむ。
(環境、表現)

< ねらい >

◎ 数量と数字の形の一致を、歌を使って覚えさせる。

○ 数唱と数字の一致を図る。

< 活動 >

子どもの活動	保育士・教師の働きかけ等
①「数字の歌」を聞く。	○担任は、自分流に歌う。
②担任といっしょに歌う。 すうじの1は なあに こうばのえんとつ すうじの2は なあに おいけのがちょう すうじの3は なあに あかちゃんのおみみ すうじの4は なあに かかしのゆみや すうじの5は なあに おうちのかぎよ すうじの6は なあに たぬきのおなか すうじの7は なあに こわれたラッパ すうじの8は なあに たなのだるま すうじの9は なあに おたまじゃくし すうじの10は なあに えんとつとおつきさま	○担任が初めのフレーズを歌い、後のフレーズを子どもたちが歌うなど変化をつける。 <工夫の例> ・半分に分け、掛け合いで歌う。 ・「すうじの1は」の数字の部分を指で表して歌う。 ・「工場のえんとつ」の部分で、歌い終わったら、空に大きく数字を描く。 ・「すうじの10はなあに」順番が下がってくるように歌う。 ・すうじの1は なあに 工場のえんとつ <u>モクモク</u> と、つけたしていく。 ・数字絵がある場合は、絵を見ながら。
③1～10の数字カード等を作る。	○発展として、 ・数字カードやペープサートをつくる。 ・数字を使った絵を描く。 (どんなものに見えるかな?)

< ねらい >

◎いろいろなしりとり遊びがあることを知り、楽しむ。

○本や図鑑、実物を見て語彙を獲得する。

< 活動 >

子どもの活動	保育士・教師の働きかけ等
①どんなしりとり遊びがあるか、発表し合う。	○今までの生活の中の経験から、しりとり遊びをやったことを自由に話させる。
②いろいろなしりとりがあることを知る。 ・どうぶつしりとり ・たべものしりとり ・なんでもしりとり	○何しりとりをやるかを話し合い、1つを決める。 話し合って1つに決めるときは、担任は司会役をし、話をまとめていくお手本を見せる。
③たべものしりとりをする。 おしるこ→こんぺいとう→うめぼし→ しいたけ→ケーキ→きなこ→コロケ	○ルールを決める。 ・たべものを次々に言っていく。 ・答えられなかったら、「パス」をする。 ・「パス」を3回言ったら、ワンポーズを披露する。 ・その子ども(ワンポーズ)から始める。
④どうぶつしりとりをする。 ねこ→コアラ→ラッコ→コヨーテ→ 鉄砲魚→おこじょ	○途中で言葉に詰まる子どもがいたら、ヒント(図鑑、本、実物等)を紹介する。
⑤まとめをする。	○子どもたちの様子から次のしりとりに移った方がよい頃を見計らい次に移る。 ○この他、いろいろなアレンジやヒントを与え、広がりを持たせ楽しませる。また、興味深く行う。 ○途中で詰まってしまう子どもには、特に配慮をし、助けるようにする。

< ねらい >

◎ 生活の中での「5つの時間」が分かり、生活リズムを作るためにも朝ご飯をしっかり食べることを意識させる。

○ 3回の食事をきちんととる。

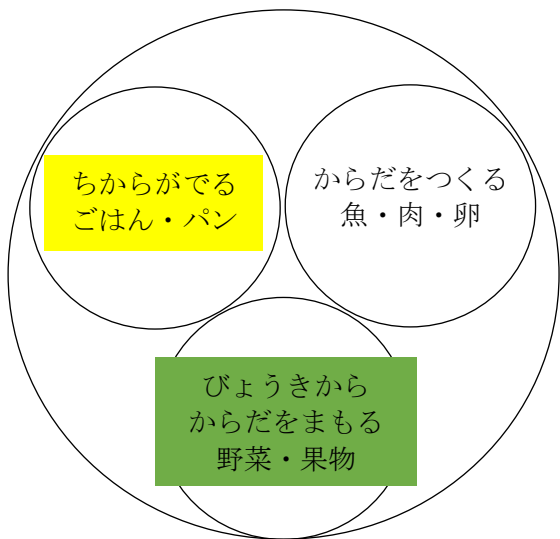
< 活動 >

子どもの活動	保育士・教師の働きかけ等
①生活リズムの絵を見せ、何を示しているか聞く。 起床→朝食→昼食→夕食→就寝	○それぞれの絵を用意しておく。自分たちの生活時間であることに気付かせる。 ○この5つが生活の区切りになっていることで行動もまた素早くなっていることに気付かせる。
②絵に関する「あいさつ」を聞く。 ア 朝のあいさつ イ 朝ご飯の時 ウ 昼ご飯の時 エ 夜ご飯の時 オ 夜寝るとき	○あいさつもまた生活時間の区切りになっていることに気付かせる。 ア 朝 : おはようございます イ 朝ご飯 : いただきます ウ 昼ご飯 : いただきます エ 夜ご飯 : いただきます オ 夜寝る : おやすみなさい
③3食食べることの大切さを話す。 ・朝ご飯 ・昼ご飯 ・夕ご飯	○朝ご飯は1日の始まりで、元気の元を作る。 昼ご飯は午前中働き、午後に向けての活力を得る。 夕飯は疲れを栄養で補い明日への活力とする。
④寝ること(睡眠)の大切さを話す。	○睡眠を取ることで元気を取り戻す。また、体を休養させることでより身体の成長を促すことなどを伝える。
⑤5つの時間の意味を順に伝える。	○1日の元気は、睡眠と朝ご飯から始まる。元気に動けることは休息して回復した体であることと同時に、エネルギーを蓄えるために必要であることを伝える。

< ねらい >

- ◎ 朝ご飯を食べることの大切さが分かり、朝ご飯を食べようとする。
- 「3つのなかま」が分かり、食べ物に興味を持つ。
- 自分の体を大切にする。

< 活動 >

子どもの活動	保育士・教師の働きかけ等
①朝、食べてきたものを思い出す。 ・自由に発言する。 ・順番に発言する。 ・挙手して発言する。 ②「3つのなかま」の表で、何を食べてきたかを確認める。  ③朝ご飯の大切さを知る。 ④朝ご飯がんばりカードを知る。	○朝食べてきたものを思い出させながら、食べてきた絵カードを貼っていく。 おいしい食べ物を上げることで競い合わないよう注意する。 ○黒板に貼ってある食品を表の中に当てはめてみる。 ○プリントを用意し、食べてきたなかまにシールを貼る。 例えば、黄色から順にシールを貼り、貼られたものに気づかせる。 色分け 例 黄色：力が出る 緑色：病気から体を守る 白色：体をつくる ○朝ご飯の大切さ「1日の元気の元」 ・朝ご飯を食べないと… <元気が出ない。力が出ない。体温が上がらず動きが悪い。いらいらする。集中できない。> ○1週間に1度カードに記録することを伝える。

< ねらい >

- ◎ 自分の失敗を素直に謝ることができる。
- 謝った友達を許すことができる。

< 活動 >

子どもの活動	保育士・教師の働きかけ等				
①先生の話聞く。 「くまさんが、積み木で街を作って遊んでいました。そこへ、きつねさんが走ってきて積み木にぶつかり、ばらばらにしまいました。せっかく作った積み木の町なのに、くまさんは、とてもがっかりしてしまいました。」 ・ くまさんは、かわいそう。 ・ きつねさんは、いけないね。	○先生の話				
②こんな時には、どうしたらよいか考える。 < きつね > ・ あやまる。 ・ 「ごめんね」と言った方がいい。 ・ 「ぶつかってごめんね」と言う。 ・ 「ごめんね」と言って一緒に直してあげる。 < くま > ・ 許してあげる。 ・ 「いいよ」と言う。 ・ ちゃんと謝ったら、許してあげる。	○故意でなくても、自分の行為を反省して謝ることの大切さに気づかせるようにする。 ○理由をつけたり、心から反省する気持ちが伝わる意見などよい気づきを大切にする。				
③きつねさんとくまさんになって、実際に演じてみる。 <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 30%;">きつね 役</td><td>真剣な顔で 「ごめんね」</td></tr> <tr> <td>く ま 役</td><td>ふつうに 「いいよ」</td></tr> </table>	きつね 役	真剣な顔で 「ごめんね」	く ま 役	ふつうに 「いいよ」	○くまの立場では、相手の誠実な行為を広い心で許してやることの大切さにも気づかせるようにする。
きつね 役	真剣な顔で 「ごめんね」				
く ま 役	ふつうに 「いいよ」				
※くまときつねのお面をつけるなど工夫して役割分担をするとよい。	○どんな謝り方がよいか、先生が演じる様子を見せる。 ・ 怒ったように「ごめんね」 ・ にこにこしながら「ごめんね」 ・ 真剣な顔で「ごめんね」				
④「ごめんね」「いいよ」が気持ちよく言えるようにしよう。	○相手を思いやり、よい謝り方や許容の言葉が言えるようにする。 ○心を込めた言い方でできるようにする。 仲良く生活できるように励ます。				

< ねらい >

- ◎ おやつを食べ過ぎずに、考えて選ぶようにする。
- 「3つのなかま」が分かり、食べることに関心を持たせる。

< 活動 >

子どもの活動	保育士・教師の働きかけ等
①4本のジュースを見る。 A 炭酸飲料(コーラ味) B 炭酸飲料(オレンジ味) C スポーツ飲料 D 乳酸菌飲料 ※パネルシアターで説明するのもよい。	○飲物なので興味関心が高いと思われる。しかし中には全く飲んでない子どももいるので配慮を要する。 飲んだとき、どんな味であったかを思い出させる。
②ジュースは「なぜおいしいのか」を聞く。 ・すうーっとするから ・あまいから ・つめたいから	○なぜおいしいのかを考えさせる。それが「甘さ」であることに気付かせる。 ○「おいしい」は、「あまい」ということに結びつくように説明する。
③1日の砂糖摂取量について考える。 ・大人はスティックシュガー5g×4本 ・子どもはスティックシュガー5g×3本	○甘いから、おいしいからといって、たくさん甘い食べ物を取っていいのかを考えさせる。
④4本のジュースに含まれる砂糖の量を当てるクイズをする。 スティックシュガー5gに換算すると、 A 炭酸飲料(コーラ味)・・・11本 B 炭酸飲料(オレンジ味)・・・12本 C スポーツ飲料・・・・・・・・6本 D 乳酸菌飲料・・・・・・・・3本	○砂糖の摂取量が多くなると、空腹感が満たされ、他のものが食べられなくなる。 ・おやつの上手なとり方 時間を決める 食事に影響しないように菓子袋のまま食べないで、分けて。 我慢も必要。
⑤ジュースを飲み過ぎない工夫は何かについて話し合う。	○お茶など砂糖が入ってない飲物にするなど。

* 保育所では、歯科衛生士が歯みがき指導の時に話してくれる。

甘いおやつの中にはお茶がよい。

(環境、健康、人間関係)

☆ 猛獣狩りに行こうよ ☆

< ねらい >

◎ 自然に数を意識して、友だちを集めてグループになって楽しむ。

< あそびかた > クラスみんなで

「おかいものにいこうよ」「遊園地に行こうよ」などのアレンジも可能

- 1 リーダーを1人決める。
- 2 クラスのみんなは、リーダーの言うことの仕草や言葉をそのまま真似る。
- 3 「アッ アッ アッ」のところは、いかにも猛獣を見つけたように、表情豊かにあちこちを指さす。
- 4 最後にリーダーが動物の名前を言う。
- 5 動物の名前の文字数と同じ数だけ友だちを集める。
- 6 集まったら座る。

最後に残った人(複数ならじゃんけん)が、次のリーダーになる。

ドンドコ ドンドコ ドンドコ ドン

ドンドコ ドンドコ ドンドコ ドン

ドンドコ ドンドコ ドンドコ ドン

ドンドコ ドンドコ ドンドコ ドン

猛獣狩りに行こうよ

猛獣狩りに行こうよ

猛獣狩りに行こうよ

猛獣狩りに行こうよ

ライオンなんか怖くない

ライオンなんか怖くない

大蛇なんか怖くない

大蛇なんか怖くない

だって鉄砲持ってるもん

だって鉄砲持ってるもん

槍だって持ってるもん

槍だって持ってるもん

友だちだっているもん

友達だっているもん

アッ(どこかをさして)

アッ(どこかをさして)

アッ(違うどこかをさして)

アッ(違うどこかをさして)

アッ(違うどこかをさして)

アッ(違うどこかをさして)

ライオン！

☆ おーちたおちた☆

< ねらい >

◎ 友だちの動作をまねしながら、言葉遊びを楽しむ。

< あそびかた > クラスみんなで

- 1 リーダーを1人決める。
- 2 リーダー「おーちた、おちた」・・・手拍子を打つ。
- 3 子ども 「なーにが、おちた」・・・手拍子を打つ。
- 4 リーダー「雷がおちた、ドカン」・・・ドカンのところで、両手でおへそを隠す。
「リンゴがおちた、ストン」・・・ストンのところで、両手で頭を抑える。
「まんじゅうがおちた、パクッ」・・・パクッのところで、両手で食べるしぐさをする。
- 5 子ども ドカン、ストン、パクッのところでリーダーと同じ動作をする。
＊リーダー役がわざと間違った動作をし、子どもたちがつられないように正しい動作をするようなやりかたもおもしろい。
＊リーダー役を交代してみんなでするもの楽しい。

＊みんなにリーダー役をさせることにより、声を出してみんなを動かすことを体験させたい。同時に、リーダーの指示に従って動く楽しさも味わわせたい。

メモ

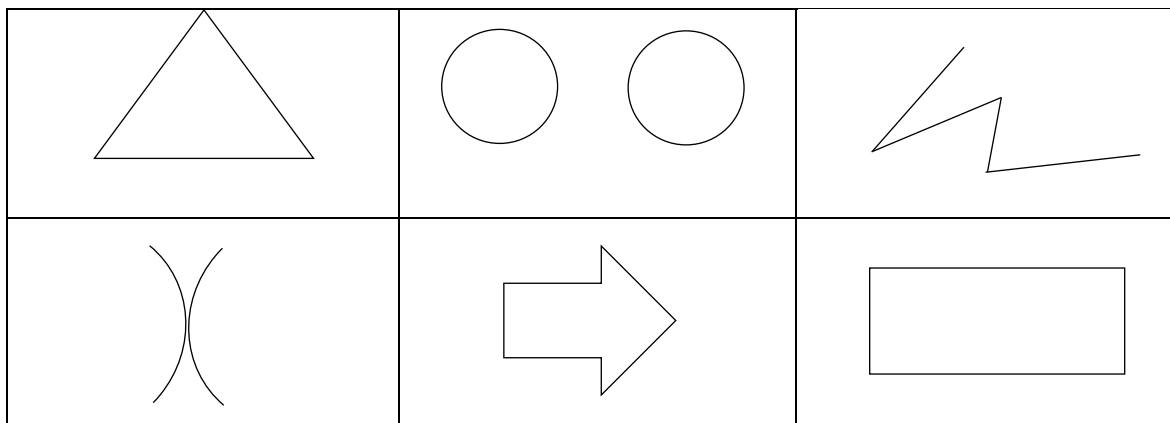
☆絵つくり☆

< ねらい >

◎ 絵を描き出す手がかりを初めから提示しておくことにより、想像をふくらませながら、楽しんで絵遊びができるようにする。

< あそびかた > クラスみんなで

※好きな画用紙を選んで、続きを楽しみながら描き進める。



など、思いつくままの絵図の画用紙を与える。また、全員に同じ絵図でもおもしろい。

- 1 担任は、あらかじめ子どもの人数分だけ、描きかけの画用紙を用意しておく。
- 2 子どもたちは、自由に続きが描けそうな画用紙を選ぶ(全員同じ場合は配布する)。
- 3 続きをどんな風にしようか考える。描いているうちに何かの形が現れてくる場合もあるので、とりあえず続きの線を描かせるのもよい。
何に見えるかをみんなで話し合ってから描かせると、描きやすい。
- 4 線描きができた次は、色を付けさせる。
- 5 同じ絵図で描かせた場合は、一人一人が描いた絵について簡単に説明させるとその違いが分かり、さらに楽しめる。

*友達の真似をしてもよい。完成したものの違いを職員が見つけ、ほめると絵に自信がつき、発想がふくらむ。

☆じゃんけん列車☆

< ねらい >

- ◎ じゃんけん勝ちすすんでいく楽しさを味わう。
- 友だちの肩にふれることにより、連帯感を持たせる。
次第に連なる友だちとの仲間意識を強める。
- 自分のグループのリーダー(じゃんけん勝ち先頭になっている人)を応援する。

< 遊び方 >

- 1 音楽に合わせて各個人が自由に歩き回っている。
- 2 音楽が止まったら近くにいる友だちに声をかけ、じゃんけんをする。
- 3 負けた人は勝った友だちの後ろに回り、勝った人の肩に両手を置きつながる。
- 4 再び音楽に合わせて自由に歩く。
- 5 音楽が止まったら、近くにいる友だちに声をかけ、じゃんけんをする。
- 6 負けたチームは勝ったチームの後ろにつながる。
- 7 再び長い列になって、歩く。

以上を繰り返す。

- 8 途中で人数が少ないチームを見つけたら、同じ人数の対決させるように調整する。極端に人数が少ないチームが最後まで残らないように配慮する。

※最終的に1列になったら勝ちだが、必要ない。

※場合によっては調整はいらない。自らの考えを大切にする。さらに列の長さが極端になったことに気づかせ、それはゲーム上どうなのかということへの気づきに繋が
り、さらに、ゲームの再考に繋がったらよい。

- 9 最後にじゃんけん勝ちした人が「じゃんけん列車のチャンピオン」になる。
- 10 チャンピオンの列車を紹介し、みんなで「おめでとう」と喜ぶ。

*その列車のまま、帰りの会をしたり、お話をしたりとその後の活動に展開できる。

(環境、表現、人間関係)

< ねらい >

- ◎ 文字に親しませ、ゲーム化によって自然に文字の獲得ができるようにする。
- 文字と絵が結びつくようにする。

< 活動 >

子どもの活動	保育士・教師の働きかけ等
①カルタとりをすることを知る。	○カルタは、事前に自分の幼稚園、保育所(園)で作ったカルタや入間市のカルタなどが考えられる。
②カルタとりの準備をする。 ・グループに分かれる。 ・取り札を並べる。 ・取り札を囲むように座る。	○カルタとりの遊び方を理解できていない子どものために、一度練習をする。 <ルールの決め方> ・お手つきをする(間違っただうカードを取ってしまった)。 → 次は休んでゲームを見る。 ・同じカードに何人かの手が乗った。 → じゃんけんで決める。
③各グループ、読み上げられた最初の文字や絵を手がかりにカルタを取る。	○1 度目は担任が読み札を読み、各グループに取らせる。 ○0 枚の子どもがいないか途中で聞き、その子たちで戦わせることも必要。
④ゲームを終えたら、自分が取ったカードの枚数を数える。	○たくさん取った子どもはほめ、少なかった子どもには励ます。
⑤もう一度やる。	○時間の関係でもう 1 回できる場合は、取り組んでみる。グループのメンバーを替えて取り組むのもよい。

*カルタとりをやっている中、じゃんけんで負けてとれなかった子ども、なかなかうまくいかない子のために配慮して、工夫をすることが大切である。

*座り方が悪い子は体全体のバランス感覚が悪いので、バランス遊びを取り入れるとよい。

(環境、表現、人間関係)

< ねらい >

- ◎ 正しい椅子の座り方について学び、安全に落ち着いて生活できるようにする。
- 正しい基本的生活習慣を身に付ける。

< 活動 >

子どもの活動	保育士・教師の働きかけ等
①いろいろな椅子があることを知る。	○家庭や学校の椅子のほとんどは、4本脚の椅子であることに気付かせる。 まるいす・キャスターつきいす 4本脚のいす・ソファの脚なし 折りたたみ式のパイプ椅子
②自分の椅子にいつも座っているように座る	○きっと正しく座ると思われるが、隣どうしで見合う。 ○悪い例を示し、どうして悪いのかを考えさせる。 →不安定でけがの原因 ・浅く腰をかける ・椅子の2本脚足で前のめり ・椅子の脚に自分の足をからみつける。
③安全な座り方を考える。 ・椅子の奥深くに腰を下ろす。 ・足を床に正しくおろす。 ・背筋を伸ばす。	○幼稚園・保育所(園)での椅子は4本脚で背もたれがある椅子と思われる。 ○ピンポイントの言葉かけとして、椅子の真ん中にシールをはり、「おしりの穴をシールに合わせてみよう」も楽しんでできるようになる。
④全員で正しい座り方をやってみる。 ・確認事項は上記の3点 ・机との距離は、握り拳1〜2つ分。 ・手は膝の上	○正しい座り方で座れば、長い時間座りやすいし、学習等しやすい事を知らせる。
⑤椅子の入れ方、椅子のひき方、椅子の立ち方についても学ぶ。	○椅子の入れ方、椅子のひき方、椅子の立ち方等ここで指導する。

(環境、表現、人間関係)

< ねらい >

- ◎ 聞いた話の内容を正しく伝えることをねらうが、楽しくゲーム化して行う。
- 自分が聞いた話を友だちに伝えられた喜びを味わう。

< 活動 >

子どもの活動	保育士・教師の働きかけ等
①場面設定を知る。 「今から宝島に行く。そこには、宝がたくさんある。間違えないでいけるかな。」(より身近でイメージしやすい題材とする) ②あらかじめ考えたいいくつかのチームに分かれ、ルールを知る。 <ルール> ・耳元で ・ささやく ※周りに聞こえないように。 ・紙に書いたり、手に書いたりしない。 ・1 番目の人が担任から聞き、最後の人はみんなの前で発表する。 ③1 回目のゲームをする。 ・伝言を知る。 ・チーム内で伝える。 ・チームの最後の方は、前に出て発表。 ・全員が発表した後は担任が正しい答えを発表する。 例「明日、宝島へ行くので、リュックと水筒を持っていく。帽子をかぶり運動靴で行く。」 ④チーム内の並び順を替えて 2 回目のゲームをする。 例「明日の朝 8 時に、保育所前の茶畑に集まる。宝島の地図と、ライトを渡す。」 ⑤全部覚えるにはどうするとよいのか考える	○場面設定は子どもたちの実態や状況で工夫したい。必要は、伝えたいような内容にしたい。 ○1 チームが 1～5 人になるようにする。 ○担任は短い文章を用意し、かかれた用紙を見せながら耳元でささやき伝える。 ○担任は話がどのように伝わるのか、チームを観察する。 ○担任の解答に合わせて、絵図カードで示すのもよい。 ○担任の解答に合わせて、絵図カードで示すのもよい。 ○大事なことは指を折りながら話を聞くなど考えさせる。

(環境、表現、人間関係)

< ねらい >

- ◎ 文字に親しませ、ゲーム化によって自然に文字に関心を持てるようにする。
- ルールに従い友だちと楽しく遊ぶことができる。

< 活動 >

子どもの活動	保育士・教師の働きかけ等
①大きい文字カードを丸く並べる。 カードが一箇所に固まったり、重なったりしないように並べる。 ②遊び方を知る。 ・音楽がなっているあいだ、カードの周りを普通に歩く。 ・音楽が止まったら、近くの文字カードを取る。 ・カードを持って、残ったカードの回りにみんなで丸くなって座る。 ・順番に「カードの文字を読む」(実態から、次に「その文字から始まる言葉言う」) ・全員終わったら、カードを並べる。 ・再び、音楽に合わせて行う。 ルール ▲好きなカードの前で止まらない。 ▲同時にカードを取った時はじゃんけんをする。 ③1 回目を行う。 ④繰り返し行う。 ⑤みんなで片付ける。	○大きい(なければカルタのような小さいものでもよい)文字カードを見せてゲームの方法を知る。 ○実際に担任がやりながら、説明をゆっくりする。 ➡単にその文字を読ませるだけでもよい。 ○動きと視覚を十分に働かせる。 ○取ったカードを使って近くの子どもたちで、言葉を作ってもよい。

(環境、表現、人間関係)

< ねらい >

- ◎ 生活の中で、めやすとなる時間に気付く。
- 時間によって、次の行動に移ることを理解させる。

< 活動 >

子どもの活動	保育士・教師の働きかけ等
①1 日は時間の流れにのって過ぎていくことを理解させる。 *1 日の中でどんなことをしているのかな。 朝：起床、歯磨き、洗面、排便等、身支度、朝食 昼間：幼稚園・保育所(園)の生活遊び、製作活動等、昼食 夜：入浴、着替え、食事、歯磨き、自由時間、就寝	○朝・昼間・夜というおおざっぱな把握はあると思われるが、その間に細かく時間があり、その時間によって行動していることを子どもの言葉で理解させたい。
②部屋に時計があることに気付き、何のために時計があるのかを考える。	○時計に意識を向けたい。 ・時計は今の時刻を生活に伝えるもの ・活動の終了や開始を表す ・みんながこの時間によって行動する ・待ち合わせができる など
③大まかな時間に関心を持つ。 朝：起床、食事、登園、登所 昼間：昼食 夜：入浴、食事、就寝	○時計の針に目を向けて、1 日の時計の周りと生活の行動を対応させる。
④起きてから寝るまでの針の動きを確認する。	○大体、7 時から 7 時までを目安に起床、食事、就寝などの時刻をみんなで確認し、短針と長針が動くことを知らせる。

基本的生活習慣の確認① (環境、表現、人間関係)

< ねらい >

◎ 1日の生活をふり振り返り、自分の身の回りを片づける。

○ みんなで1日の終わりを落ち着いた雰囲気楽しく過ごす。明日も元気になる気持ちを持たせる。

< 活動 >

子どもの活動	保育士・教師の働きかけ等
①お帰りの支度をする。 <例> ・自分の荷物を持ってくる。 ・身支度を整える。 ・自分の場所で待つ。 ②先生のお話や友だち話を聞く。 《話を聞く約束》 ☆話している人を見て聞く。 ☆黙って聞く。 ☆途中で口を挟まない。 ☆友だちにちょっかいを出さない。 《話す約束》 ☆みんなの方を向いて話す。 ☆ふざけない。 ☆自分の思っていることを話す。 ☆ゆっくり、はっきり話す。 ③みんなで楽しく歌う。 ・今週の歌や、振りつけのある歌、好きな歌、など ④帰りのあいさつをする。 ・担任の顔を見て「さようなら」 ・次に礼をする。 ・顔を上げて、再び顔を合わせる。	○1日を終わりにすることの雰囲気作りをする。 ・帰りの支度については、それぞれの施設の内容とする。 ○荷物がきちんと自分の所にあるか、確認したい。 また、自分の周りにゴミが落ちていないか点検させたい。 ○お話を聞くときの約束をしっかり守らせる。 ＊太字の部分は、守らせたい。 ○大きな声までとは言えなくても一生懸命に話す態度を育てたい。 ○各施設での取組になると考えるので、バリエーションをつけて取り組みたい。 ○あいさつの仕方を身に付ける。 担任の合図で、帰るが、教室から掛けだして飛び出ない工夫が必要。 毎回、この習慣をつけておきたい。 あいさつは、きちんと身に付けさせたい。

< ねらい >

- ◎ 食べ物に対する興味関心を持たせる。
- 好き嫌いなく何でも食べられることは、健康な生活を送れるということにつながることに気付かせる。

< 活動 >

子どもの活動	保育士・教師の働きかけ等
①今日の給食について話し合う。 ②3つのグループに分けられるか試してみる <ハンバーグとサラダとご飯> ③にんじん、ブロッコリーも食べられるか考える。 ④好きなハンバーグばかり食べたら体はどうなるのかを考える。 ・だめ。 ・太っちゃう。 ・血がきれいでなくなる。 ⑤担任の嫌いだった野菜が好きになった経験を聞く。	○今日の献立名を言わせる。 ○2月の生活の「朝ご飯を食べよう」を参照 献立の例は実態に合わせて考える。 ○献立を分解してみる。 ○色の濃い野菜は体の調子をよくすることを伝える。 ○苦手な野菜でも少しずつ食べるところから好きになるように努力させる気持ちを持たせる。 ○担任の経験談を話す。誰でも健康な体作りのためには、努力をしていることを分らせる。同時にバランスのよい食生活に気付かせる。

(健康、環境、人間関係)

< ねらい >

◎ 1 日に 3 回の食事をして体にとって規則正しい習慣をつける。

○ 決められた時間内に食事ができるようにする。

※各施設の実態に合わせご活用下さい(45 分の設定です)。

< 活動 > 給食(お弁当)の前に

子どもの活動	保育士・教師の働きかけ
①時間に気を付けながら食事を知ることを知る。 ・各班(グループ)を作る。 ②給食の準備をする。 ア 手洗いをする(12 月 No. 1 参照)。 イ 身支度をする(12 月 No. 3 参照)。 ・給食着を着る。 ・帽子をかぶる。 ・マスクをする。 ウ 担当になっている品を配る。 エ 自分の給食は、自分で並んで用意する *各施設の実態に応じて ③給食をいただく。 ア あいさつをする。 イ 食事をする。 ④片付けをする。 ア 当番は前に立って片付けの様子を見守る。 イ 特に割り当てがない子は自分のグループの周りのゴミ拾いをする(各施設の実態に応じて)。 ウ あいさつをする。	○準備(20 分)、食事(20 分)、片付け(5 分)などの一連の流れの中で食事することを伝える。 ○時間を意識して行動することを伝える。 ○ハンカチは自分のポケットに入れておくようにさせたい。 ○当番の子ども、待っている子どもの約束をしっかりとさせたい。 《当番の子ども》 ・ほこりを立てないように着替えさせる。 《待っている子ども》 ・手洗いは、各教室の約束に従って静かに待つ。 洗った手を汚さないように気を付けさせる。 ○給食を作ってくださった方への感謝の気持ちを伝えたい。きちんとそろってからあいさつをさせる。 ○同じ品を続けて食べないようにさせ、3 角食べの指導をしたい。なぜ 3 食食べるのがよいかを話す。 ○グループの中で楽しく食べさせたいが、おしゃべりに夢中にならないようにさせる。 ○グループの中で同じ食器を重ね、代表の 1 人が元のかごに片付ける。 各施設での実態があるので、基本的には準備・食事・片付けの一連の流れがあるということを理解させたい。

基本的な生活習慣の確認③

(健康、環境、人間関係)

< ねらい >

- ◎ 排泄の前・最中・後をきちんと自分でできるようにする。
- みんなが使い、集団の場であるので、後の人が気持ちよく使えるようにする。
- ※保護者には、和式トイレの使用機会を作るように協力依頼する。
- ※排便の習慣は、なるべく朝すませて学校に登校するような習慣にする。

< 活動 >

子どもの活動	保育士・教師の働きかけ等
①トイレの使い方について知る。 (1) トイレに行くとき (2) トイレの行き方 (3) 見本を見る ②トイレの使い方を確認する。 (1) 上履きから履き替える。 (2) 使用する便器に行く。 (3) 用を足し、流す。 (4) 手を洗う(石けんで)。 ※男子はズボンやパンツを下までおろさないで排尿するように練習する(家庭への協力依頼)。	○ トイレに行きたくなった場合の生き方について振り返る。 【活動中にトイレに行きたくなった場合】 ・ 黙って立って、担任の先生のそばに行く。 ・ 小さな声で「トイレに行ってもいいですか」と言う。 ・ 先生の指示に従ってトイレに行く。 【トイレの行き方】 ・ 先生の許可が出たら、静かに後ろのドアから出てトイレに行く。 ・ 用を済ませたら、静かに後ろのドアから入り、自分の席に戻る。 ○ 代表の子どもにやってもらう。あるいは隣同士で先生役・子ども役となり、やらせてもよい。 《男子》 ・ 便器の前の方に構える。 ・ 小便を便器の外にこぼさないようにする。 ・ 用を足したら、ボタン(レバー)を押して水を流す。 《女子》 ・ 便器の前の方に構える。 ・ ペーパーは2～3巻き程度に切り無駄に使わない。 ・ 用を足したら、レバー(ボタン)を押して水を流す。 ○ 必ず手を洗うことを伝える。この後ポッケにあるハンカチ等で手を拭かせ、またハンカチ等をポッケにしまうことが一連の動作として大切である。

(環境、表現、人間関係)

< ねらい >

- ◎ おおぜいの子どもたちと体を触れあって遊ぶことができる。
- からだが自分の思うようにならなくとも我慢し、ルールを守って仲良く遊ぶ。

< 活動 >

子どもの活動	保育士・教師の働きかけ等
①「おしくらまんじゅう」を知ることを知る	◎まずは、おしくらまんじゅうの歌を歌う。 ♪おしくらまんじゅう、おされてなくな！
②ア 初めは、4～5人が背中合わせになり、腕を組んで円陣になる。 イ 人よりやや大きめの円の中で、 ♪おしくらまんじゅう、おされてなくな！と言いながらおしりで押し合う。 ウ 円から出ないように遊ぶ。 *何回かチームを替えて遊ぶ。円から出たら抜けていくルールにしてもよい。	◎初めは、4～5人で押し合うことを楽しませる。押す力加減に気を遣わせる。 相手のことを考えながら遊ばせたい。 ※けがをしやすいため、地面や周りの安全面に配慮する。 ○慣れてきたら、鬼をつける遊びに移行していく。
③「おしくらまんじゅう」の準備をする。(1チームは10人ぐらいがよい) ・グループに分かれる。 ・子どもが立って、できる限り手を伸ばした長さを半径にした円を描く。 ・鬼に決まった子どもは円の外に出る。(1～2人)他の子は円の中。 ・鬼にさわられたら、円の外に出る。	<ルール> (発展的な扱い) ○・②の遊びと同じように、力加減をしながら、押し合う。 ・鬼は円の外を走って、手が円の中の子どもの体に触れたら、1人取ったことになる。取られた子どもは鬼になる。 ・どんどん鬼が増えていく。最後に残った子が勝ちとなる。 ◎時間の関係でもう一回できる場合は、取り組んでみる。グループのメンバーを替えて取り組むのもよい。
④各グループ、仲良く楽しみながら遊ぶ。	○「痛い!」「足踏むなよ!」など不満が出てくると思われる。どう注意したらよいか気づくとよい。そして、みんなで遊ぶ楽しさを味わわせたい。
⑤夢中で遊ぶ楽しさを味わう。	○2人以上で遊ぶ楽しさを味わわせる。

(環境、表現、人間関係)

< ねらい >

- ◎ 鬼がゲームをリードし、他の子どもたちがそれに従うことの楽しさを味わう。
- よく見たり、よく聞いたりすることの緊張感を味わうのもよい。
- 多くの友だちと一斉に遊ぶことができる。

< 活動 >

子どもの活動	保育士・教師の働きかけ等
①「だるまさんがころんだ」を知ることを知る ②試しの「だるまさんがころんだ」をやる。 ・鬼が「だるまさんがころんだ」と言い終わったときに動かないでそのままのポーズで止まる。 ③担任が鬼になり、第1回をやってみる。 ④ 子どもが鬼になり、再びやってみる。 ⑤ やってみての感想を話し合う。 ・子どもの言葉で素直な感想を発表し合う	◎「だるまさんがころんだ」の遊び方を、身振り手振りを交え伝える。 <遊び方> ・鬼は1人。後ろ向きになり、手で目をかくす。他の子どもたちは10メートルくらい離れたところから「初めの一步」といいながら、鬼の方へ一步踏み出す。 鬼が後ろを向いて「だるまさんがころんだ」と言っている間に、鬼に近づく。 鬼が振り向いたとき、ぴたりと止まらなければならない。体の動きを鬼に見られたらアウト。繰り返す。 全員が捕まると鬼の勝ちで、最初に捕まった子が次の鬼になる。 一方、誰かがうまく近づいて鬼の体にタッチすると鬼の負けになり、鬼をもう一度やることになる。 ◎鬼の作戦を披露して、次の鬼の参考になるようにしたい。 ・「だるまさんがころんだ」を言う。 スピードに変化を持たせる。 ・後ろを振り向くふりをする。 ・不安定なポーズで止まった子どもをずっと見つめる。 など ○鬼にアドバイスしながら、楽しくやりたい ○1人以上で遊ぶ楽しさを味わわせる。クラスの連帯感や、みんなで1つの指示に従う「和」を感じさせたい。

(環境、表現、人間関係)

< ねらい >

- ◎ 自分にハンカチが落とされるのではないかという期待感やワクワク感を味わわせる。
- ハンカチを落とされた子どもは、みんなから注目を浴び、その存在感を示す。
クラスの一員であることの大切さを学ばせたい。

< 活動 >

子どもの活動	保育士・教師の働きかけ等
①「ハンカチ落とし」を知ることを知る。 ②試しの「ハンカチ落とし」をやる。 <ルール> ・座っている子は後ろを向かない。 ・手を後ろに出していない。 ・鬼は一周する内にハンカチを落とす。 ③担任が鬼になり、1回目をやってみる。 ④子どもが鬼になり、再びやってみる。 ⑤やってみての感想を話し合う。 ・子どもの言葉で素直な感想を出し合い、共有する。	◎担任は「ハンカチ落とし」の遊び方を、身振り手振りを交え伝える。 <遊び方> ・鬼を1人決め、ハンカチを持たせる。 ・鬼以外の子どもは全員内向きの輪になってしやがむ。後ろを向いてはいけない。 ・鬼はハンカチを持って輪の外側を走って周り、誰かの後ろにハンカチを落とし、そのまま走り続ける。 ・落とされた子どもは手探りでハンカチを拾い、すぐに鬼を追いかける。鬼はその落とした子どもにタッチされると鬼になるので、逃げる。 ・逃げながら一周し、ハンカチを落とされた子どもの席に座る。 ・ハンカチが落とされたのに気がつかずに一周してきた鬼にタッチされたら、その子が鬼になる。 ◎鬼の作戦を披露して、次の鬼の参考になるようにしたい。 ・ハンカチを落としたい子どもの後ろに来て、スピードを落とさずに走ったり、反対に、落とさない子の後ろでゆっくり走ったりする。 ○鬼にアドバイスしながら楽しくやりたい。 ○1人以上で遊ぶ楽しさを味わわせる。クラスの連帯感や、みんなで1つの指示に従う「和」を感じさせたい。

(環境、表現、人間関係)

< ねらい >

- ◎ 自分の思いを伝えたり、友だちの意見を取り入れたりしながら、みんなが楽しく遊べるルールをつくる。
- ルールを守ることの大切さや仲間で協力することの楽しさに気づく。

< 活動 >

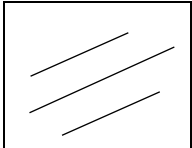
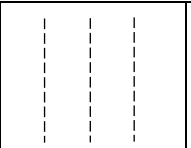
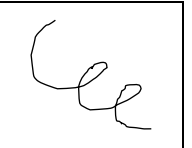
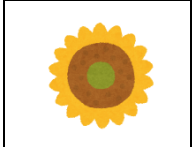
子どもの活動	保育士・教師の働きかけ等
①「じゃんけん列車」のルールを作り、もっと楽しいゲームにすることを知る。 ・最初にじゃんけんに負けた子はじゃんけんが1回しかできない。 ・ゲームの最後までじゃんけんで参加したい。 ②みんなが楽しめるルールを考える。 <ルールの例> ・自分の後ろに人が増えたら、その人たちとじゃんけんで何を出すのか相談する。 ・先頭と同じ手を列車のグループ全員が出す。 ・そろわなかったら負け。 ③つくったルールで遊ぶ。 <遊びの様子> ・同じチームの友だちに「グーを出すって言ったよ」と注意される子 ・先頭の子どもが仲間にじゃんけんをつたえているところを他のチームに見られてしまうチーム ④チームで協力して楽しく遊ぶ ・相手に見えないように決める。 ・チームの1人1人に確かめる。 「今度はパーを出すよ。」	○これまでクラス全員で楽しく遊んでいた「じゃんけん列車」をしようと誘いかける(2月遊びNo.4)。 ○子どもの声を取り上げて、みんなが楽しめる遊びのルールづくりにつなげる。 ◎先頭の1人がじゃんけんをするのではなく、みんなも関わって楽しめるようなルールになるように一緒に話し合う。 ○自分の考えを出し合い、友だちの意見を取り入れながらルールを作っていくようにする。 ○じゃんけんの出し方でもめているチームには、他のチームを参考にさせて気付かせる ○相手に分からないように仲間全員にじゃんけんの出し方を伝えるように話し合わせる ○良いアイデアに気付いた子どもの意見を採り上げ、みんなに紹介する。 ○子どもたちが楽しそうに遊んでいる姿を見て、また今度もみんなで遊ぶことを約束する。

(環境、表現、人間関係)

< ねらい >

- ◎ えんぴつの正しい持ち方を知り、持てるようにする。
- えんぴつで文字を書いたり線を引いたり、楽しむことができる。

< 活動 >

子どもの活動	保育士・教師の働きかけ等
① 小学校入学が迫った話を聞く。 ② 用意されたえんぴつで実際に持ってみる。 ③ 正しく持った手を隣同士、先生と確認し合う。 ④ 指先を確認する。 ⑤ 配布されたプリントに鉛筆で書く。       ※楽しくすることが大事 ⑥ 自分のマークを考えて、鉛筆で書く。 ⑦ 書き上がったら、担任に出す。	○いよいよ小学校入学が近くなってきていること。学校は楽しいことがいっぱいあること。鉛筆を使って文字を書いたりすることが多くなる事を話す。 ○事前に用意された鉛筆を見せる。一体どの ように持つと文字を上手に書けるのかをやらせてみる。 ○鉛筆の持ち方の絵図を使用したり、1人1人が近くで見たり確認したりできるようなプリントを用意したい。 ○親指・人差し指・中指のある場所を確認する。 ○直線、斜め線、螺旋など腕を使って自由に 書かせ、鉛筆に慣れさせる。 ○間違ってもその線をいかして、作業を続けさせる。(消しゴムは使用しない) ○名前を書くという前に、自分のマークを描かせ、他のものと識別する。   

※筆圧を考えて、4 B 等柔らかい鉛筆を使用するとよい。

(環境、表現、人間関係)

< ねらい >

◎ 自分の名前が文字に表せることを知る。

○ 1つの音が1つの文字に対応していることがわかり、自分の名前の文字をまねて書くことができる。

< 活動 >

子どもの活動	保育士・教師の働きかけ等
①自分の名前を文字に表すことを知る。 ②自分の名前が何文字か、名前を言いながら指を折って数える。 ※一音一字に気付かせ、身近な言葉を何文字になるか、ゲーム感覚で遊ぶ。 ③名前のお手本を机の上に置き、声に出しながら一字一字を指と声で確認していく。(2～3回) いる ま と も いる ま と も ... なぞる 指書き なぞる 指書き ④お手本をなぞってみる。(2～3回) 1回 ⑤お手本を鉛筆でなぞってみる。	○前回の鉛筆の持ち方を思い出し、正しく持てることを確認する。 ○担任は活動の見本を見せる。 ア 自分の名前が何文字か名前を言いながら指を折って数える。 イ 名前のお手本を机の上に置き、声に出しながら一字一字を指と声で確認していく(2～3回)。 ※一音一字に気付かせる。 ウ お手本をなぞってみる(2～3回)。 エ お手本を鉛筆でなぞってみる(2～3回) これらを順番にやっていくことを知らせる。 ※子どもたちの実態に合わない場合には、「自分の名前を読む」ことに替える。 ※まず、指導者がしっかり正しく知っていないと教えられない。 ○人差し指でゆっくり「止め」「はね」「はらい」をさせる。 ※姿勢に注意させる。 ○えんぴつをしっかり持たせるが、あまり強く持たせると、線が引きづらくなる。適度な強さで書かせたい。少々はみ出したりしても気にしないようにさせる。

(環境、表現、人間関係)

< ねらい >

- ◎ 1つの音が1つの文字に対応していることが分かり、自分の名前の文字を書くことができる
○ 文字に関心を持つことができる。

< 活動 >

子どもの活動	保育士・教師の働きかけ等
①自分の名前を書く準備をする。 ア 手(汚れていたら洗う) イ 姿勢 ウ プrintの位置 ②昨日のおさらいで、名前をなぞって書いてみる。 ③お手本を下敷きに、上に紙を置き、写し書きをする。 ④清書の紙に書いてみる。	○自分の名前を書くことを知らせる。 書く前の準備をする。 ア 手が汚れていないか。 イ 正しい姿勢で座っているか。 ・グー(おなかと机のグー1つ) ・ペタ(足を床に着ける) ・ピン(背中を伸ばす) ・サッ(左手をおく) ウ 文字を書こうとしているところが体の真ん中に来ているか。 ○①指でなぞらせる ②えんぴつでなぞらせる ○ゆっくりなスピードで書かせる。 1回書いたら、間違いがないか担任に確認してもらってから、次に書くようにさせたい。字形や細かいところは直さずに大きな間違いのみを指摘し、基本的に励ますようにする。 ○書くことを楽しませる。 (間違いはその都度個別に知らせる) ※子どもたちの実態に合わない場合には、「自分の名前を読む」ことに替える。 ○きれいな紙に、清書させる。

< ねらい >

◎ 身近にある自然に触れ、季節の違いを感じることができる。

< 活動 >

子どもの活動	保育士・教師の働きかけ等
①園庭の木々や葉っぱの様子はどうなっているか観察する。	○見つけたものを発表してもらうことを伝え、興味を持たせる。
②発見したものを教えあう。 ※生き物でもよい。	○発表してもらった発見を種類別にする。このとき、動物を発見する幼児もいるかもしれない。生き物の様子について、よく話を聞く。
③発表された自然をみんなで確認し、興味・関心を持つ。	○さらに、新たな発見があるかもしれないので、子どものつぶやきに耳を傾ける。
④秋や冬の様子と比べてみる。	○事前に、採集しておいたドングリやまつぼっくり等を例示し、今、この季節に落ちているかどうか比べさせる。 木々の葉っぱの様子を観察させ、冬には葉っぱがあったかどうかと比較させるとよい。 ※事前に撮影しておいた写真や実物の利用。 ミニ図鑑があれば活用するとよい。
⑤これから自然の様子はどうなっていくかについて触れ、関心を持たせる。	○日々、成長していく自然の姿を知らせ、外に出たときに観察してみるよう意欲付けを図る。

*環境を残す(わざと雑草を残す。園庭の中は、なるべく自由にさわれるスペースを確保する)。

あたたかい風、雲の動き等、体感できる自然に気づかせるのもよい。

雑草と観賞用の植物の線引きを行っておく。

観察したものをじっくり見るため、バケツ、あみ、虫かご、シャベル等の道具を準備するとよい。