

**幼稚園・保育園のわらい**

クラスのみんなと一緒に先生や友だちの話を聞いたり、自分の経験したことや考えたことを話したりする。 カリキュラム№.44 …考える子ども…

身近にある様々な材料や素材を使い、試したり工夫したりしながら作る。 カリキュラム№.7…考える子ども…


自分の経験したことやイメージしたことを絵に描いたり、粘土などさまざまな素材で表現したりする。 カリキュラム №.45…考える子ども…

**みんなでおばけやしきをしよう ～縁日ごっこの取組～** 7月 日居城野保育園

☆ **当日までの流れ** ☆

7月末に計画している縁日ごっこ。友達と共通の目的をもち、協力してやり遂げることがをねらいとし、年長児クラスの企画として、子ども達の話し合いから、おばけやしきをするようになった。

☆ **経過** ☆

活動の流れ	園児の姿 (○)	環境や援助 (◎)・読み取り (←□)
7月 第2週  ・グループ毎にどんなおばけにするか話し合う。	○「やりたい!」「楽しそう」とイメージを膨らませている。  ○グループ毎に「ガイコツ」「一つ目おばけ」「傘おばけ」などの意見がでる。 ○絵本を参考にしたり、オリジナルのおばけを考えたりし、イメージしたものを絵に描く。	◎絵本コーナーにおばけに関する絵本を並べる。 ◎どんなおばけを作りたいか、グループで話し合う時間を保障する。 ◎話し合いを見守りながら、アイデアを引き出すような言葉かけをする。 友達とイメージを共有し、表現することを楽しむようになってきている。
7月 第3週  ・おばけ作り ・看板作り  	○グループでガイコツや一つ目おばけ、お面を作る。 「〇色にしよう。」「えー、△色がいいよ。」とグループで意見がまとまらない。  「じゃあ、次に作るおばけを△色にしたら?」「わかった。いいよ。」グループ内で役割分担し、作業を進める。  ○看板作りで、手形をつけることに決めたが、男児は“怖いイメージ”女児は“カラフルに”と意見が分かれる。 「カラフルだと怖くないじゃん。」「やっぱり赤がいいよね。」 ○まず、赤い手形をつけてみる。「わあ、血みたいだ!」「赤だとおばけやしきっぽいね。」女児も納得し、全員のイメージが一致。仕上がりに大満足。	◎材料・道具を用意する。(カラーボリ、色画用紙、両面テープ、セロテープ、はさみ、クレヨン、のり、絵の具) ◎「みんなの使いたい色が違うね。どうしようか?」と投げかける。 自分の意見を押し通すのではなく、友達の意見も受け入れようとしている。 ◎「いい考えだね。」と譲り合った気持ちを認める。 ◎「どっちがいいかやってみたら?」と試してみることを促す。 話し合いだけではなく、試してみたことで視覚に訴え、イメージを共有することにつながった。
7月 第4週 ・配役を決めて、練習をする。	○おどかし方のアイデアがどんどん出てくる。 ○クラス内で練習してみると、「もっと怖い声を出すといいんじゃない?」「A君、出てくるの早いよ。」「あとを追いかけると怖いんじゃない?」などと感想が出る。	◎子ども達の意見に耳を傾け、工夫を認め、アイデアを引き出していく。 今までの生活経験から、意見がたくさん出てきた。
前日 (7/30) ・他クラスに招待状を渡す。  当日 (7/31) ・おばけやしき開店  ・終了	○「いいいよ明日だね。」とワクワクしている。  ○「頑張ろうね。えいえいおー!」と自然と気合が入る。 ○「B君、泣いてたね。」「もも組(未満児)は泣いちゃうからあまり怖くしない方がいいよ。」「這って出たらもっと怖いんじゃない。」等と年齢に応じて変化をつけていた。  ○「暑かったけど、楽しかった。」「面白かったね。」と友達や保育士とやりきった達成感を味わっていた。	◎楽しみな気持ちを受け止めながら、準備を進める。  ◎子ども達のワクワクドキドキの気持ちに共感し、一緒に楽しむ。  ◎頑張りを認め、楽しかった気持ちや達成感に共感する。

☆ **考察** ☆

行事や遊び等を通して、友達と共通の目的をもち、協力して取り組みを楽しむことで仲間意識が育っていく。このような経験を積み重ねていけるような環境の工夫が必要である。保育者は一人一人の声を聞き、認めたり、状況に応じてアドバイスをしたりし、子ども達の思いや考えをわかりやすく伝え、橋渡ししていくことで、イメージが共有され、主体的に遊びを展開していけるような状況作りに努めなければならない。

この事例では、保育室の絵本コーナーにあるおばけやしき妖怪のシリーズ本を子ども達が好んで見ていたこともあり、イメージしやすく、多くの発言や友達の意見を聞くことにつながった。子ども達の興味・関心に気づき、意欲を引き出した活動となった。「みんなで頑張って、楽しかった!」と達成感を味わい、満足した表情だった。

「面白い」「またやりたい」と意欲をもって遊びを展開していけるような環境を設定していくことが大切である。