

テーマ「集団遊び」

みんなで遊ぼう！

伝承遊びを中心に

ねらい

世代を越えて受け継がれてきた伝承遊びを通して、仲間とのコミュニケーション能力、約束やルールを守る規範意識、遊びを工夫し考える創造性、仲間とともに楽しむ共有感を培う。

主な活用場所

保育所、幼稚園

主な対象者

3、4、5歳児

はぐくみたい生きる力の基礎

自我の芽生え・社会性の芽生え、自分も他人も大切にする心、
外の世界への積極性・学びへの意欲

内容

集団活動による伝承遊びの効果とその効果を得るための配慮

伝承遊びを中心とした遊びの展開

異年齢で楽しむ遊びの展開

<伝承遊びとは>

こどもの遊び集団の中で自然発生的に生まれ、こども社会のつながりの中で、昔から受け継がれてきた遊びである。

現代社会におけるこどもを取り巻く社会環境の変化は、こどもの遊び場の減少、直接体験の減少、家族の基本的機能の低下、地域コミュニティや人間関係の希薄化といった課題をもたらしている。幼児期に「伝承遊び」を経験することは、現代社会におけるこのような課題を克服する手立ての一つである。

伝承遊びの数々は、その基本となるものはあるが各地域で少しずつ遊び方が違う。これは、遊びながらこども同士、あるいはそこに大人がかかわりながら相談し合い、知恵を出し合って、その地域にふさわしいもの、遊びがより楽しめるものになっていったからであり、その過程自体が「遊び」として楽しめるのである。様々な伝承遊びの中から、「オニごっこ」を取りあげ、遊びの楽しさを味わいながら、自己を表出したり、友達の思いに耳を傾けたりして、友達と交流する楽しさを味わう。「オニごっこ」は、追いかけて捕まえようとする者と、逃げて脱出しようとする者とが競い合うところに楽しさがある。このようなオニごっこは、多種多様な形で昔から私たちの遊びの中で伝えられ、その楽しさを誰もが共有してきている。どんなときでも、どんな所でも、そこに集団があれば手軽に楽しめる素朴な遊びである。

【指導】東大阪大学教授 吉岡 眞知子

集団活動による伝承遊びの効果

コミュニケーション能力

意見を言う 意見を聞く 人前で大きな声で話す 意思表示をする

ルールを守る規範意識

ルールを守って遊ぶ ルール違反をこどもに教える ルールの必要性を知る

工夫し考え創造する力

遊び方を工夫する 新しい遊び方を見つける 遊び方を友達に伝える

意欲

再挑戦する 負けたくない がまんをする 集中して遊ぶ

集団意識の芽生え

応援する 味方を守る いたわる 友達を意識する 仲間意識をもつ

効果を得るための配慮

保育所や幼稚園をはじめとする各施設や地域で伝承遊びを実践するにあたり、伝承遊びの特性を生かした展開方法を工夫する必要がある。この点を配慮することにより、それぞれの遊びが本来もつ魅力をこどもたちが十分に味わうことができる。

ひとつの遊びが「できるようになる」ことが主目的ではなく、その遊びを通して「人と人がつながり、互いを認め合う人間関係をはぐくむこと」が遊びの目的である。実践にあたり、遊びのポイントとして次の6点を挙げる。

1. 少人数集団（5～10人）

こどもが遊びを展開する中で、友達と意見を出し合って工夫し、友達の表情を見ながら、いたわり、悔しさ、我慢する気持ちが生まれ、遊びの喜びや楽しさが共有できる。

互いの声や表情が伝わる人数として、少人数（5人～10人程度）での遊びが効果的であり、遊びの中で人間同士の繋がりができてくる。

2. 異年齢集団による効果

伝承遊びは地域の中で広がり、地域の中で遊ばれてきた遊びで、こども同士で展開できる遊びである。かつて、そこは異年齢のこどもたちの集まりの場であり、異年齢のこどもたちが遊ぶ場面では、教えたり教えられたりという関係があった。その中で、年上のこどもの姿にあこがれたり、また、年下のこどもへのいたわりや優しさの気持ちが芽生えたりして、人間関係がはぐくまれていく。

保育所や幼稚園でも、異年齢での遊びの機会を通して、自然な形でこどもたちが遊びをつないでいく関係をつくることが期待できる。

3. 話し合いの機会

遊びの中で、チームで勝ちたいという勝負にこだわる場面は当然出てくる。このようなときは、こどもたちにとって知恵や工夫を出し合うことのできるよい機会であり、こども同士の話し合いの場である。遊びの中でこのような機会は当然生まれてくると思われるので、その機会を大事にしていく必要がある。

4. 遊びに適したスペース

遊びによって、使用するスペースは異なるであろうが、おおむねどこでもできることが基本である。広い場所が必要というのではなく、オニごっこにおいても遊びに適した広さがあれば、逃げ回り、すぐつかまるかもしれないという思いやスリルが湧いて楽しさが増すのである。

また、友達の声（オニの声、指示の言葉、逃げる者の声）を互いに聞きつつ楽しみが増してくるのであり、そのためにも遊びに適したスペースを考慮したい。

5. 遊びの継続（回を重ねる）と再挑戦

こどもは、繰り返し遊びながらその遊びの楽しさや魅力を感じていく。繰り返し遊ぶ中で、新しい発見があり、新しい楽しみも湧いてくるのである。また、遊ぶ相手が変わるだけで楽しみ方も異なってくるし、さらに遊びの楽しさが増す。

身近に遊びがイメージできるように、相手を変えたり、遊び（教えるのではなくこどもたちの発想を待ちつつ）を工夫したりしながら、繰り返し遊ぶことが大切である。さらに、勝ち負けのある遊びは、再挑戦の機会を設けることで、こどもたちの意欲も高まり、主体性の芽生えをはぐくむことにつながるのである。

6. リズム、表現

遊びには歌やリズムが伴ったり、静止や動きの場面がはっきりしていてリズム感があったり、声のかけ合いや問いに対する答えの場面があったりと、声や身体や言葉で表現できる場面が多い。

そのため、遊びの中でこどもたちは存分に自己表現を楽しむことができるのである。

遊びを通して、自分らしさが発揮できる機会であり、リズムや表現を生かした遊びの展開ができるような配慮が必要となる。

あぶくたった

(プログラムを実践した幼稚園の取り組み内容)

【遊び方】

人数は5人～。場所は広めのところがよい。

オニを決めオニのまわりを回る。

オニに近づき、「ムシャムシャムシャ」

と食べる身ぶりをする。

オニを円の外に運ぶ。

オニ以外の子どもが言葉を言い、身ぶりをする。

オニと子どもが問答のかけ合いをする。

オニが「お化けの音」などと言ったら、

オニ以外の子どもが逃げる。

オニに捕まった子どもが次のオニになる。

あぶくたった にえたった にえたかどう
だかたべてみよ ムシャムシャムシャ
まだにえない(もうにえた)

とだなにしまっておきましょう
おうちにかえって
ごはんをたべて
おふるにはいって
さあねましょう

トントントン なんのおと?
(かぜのおと) あーよかった
トントントン なんのおと?
(おばけのおと) きゃーにげる!



【遊びのねらい】

友達と一緒に追いかっこを楽しみ、存分に体を動かして遊ぶ。

繰り返しのかけ声を楽しみ、言葉に対する感覚や言葉で表現する力を培う。

集団でルールのある遊びを楽しむ。

【この遊びを楽しんだ子どもたちの年齢と普段の姿】

3 歳児

運動会のリズム遊びで追いかっこをした経験から、「オニごっこ」というルールの遊びをするきっかけができてきた。個人差があり、ルールを理解するまでには至らない子どももあり、「逃げる、追いかける」の行動を楽しんでいた。

【遊びの展開】

運動会でのリズム遊びをきっかけとして、「逃げる」「追いかける」楽しさを知る。

「あぶくたった」の歌を楽しむ。

繰り返しのかけ合いを楽しむ。

「あぶくたった」の簡単なルールを知る。

ゲームを通して友達と一緒に体を動かして遊ぶ楽しさを味わう。

【遊んでいるこどもの様子】

かけ合いの場面で、友達の言葉を聞き、一人一人がセリフや表現の仕方を工夫しながら楽しんでいる様子が見られた。追いかけ合うだけでなく、考えて言う、聞いて逃げるかどうか判断する、という姿が3歳児なりに見られた。

オニが言う言葉をみんなで静かに聞く間、ドキドキしながら待つことが集団としての楽しさの要素になっているようで、繰り返し遊ぶことを好み、時間があると、子どもから「あぶくたったしよう」と言ってくるようになった。

追いつ追われつしながら、走って遊ぶ様子が見られた。

【遊びの効果】

友達と一緒に遊び方を工夫し、提案しながらつくりあげる体験ができる。

大きな声で自己表現をしていく力を養うことができる。

友達を意識し、友達と一緒に遊ぶ楽しさを感じることができる。

遊びが「楽しかった、またやりたい」という意欲をはぐくむことができる。

簡単なルールに従って遊ぶ楽しさを味わうことができる。

だるまさんがころんだ

(プログラムを実践した幼稚園の取り組み内容)

【遊び方】

人数は5人～。場所は広めのところがよい。

じゃんけんなどでオニを決め、オニは木や塀の方を向く。

他の子どもはオニから 10～20m離れたスタートラインから、「はじめの第一歩！」と言って前進する。

オニは「だるまさんがころんだ」と言ってから振り向く。

他の子どもは、オニが「だるまさんがころんだ」と言う間に、オニに近付き、オニが振り向くと同時に立ち止まる。

オニは動いている子どもを見つけたらその子どもの名前を呼び、手をつなく。

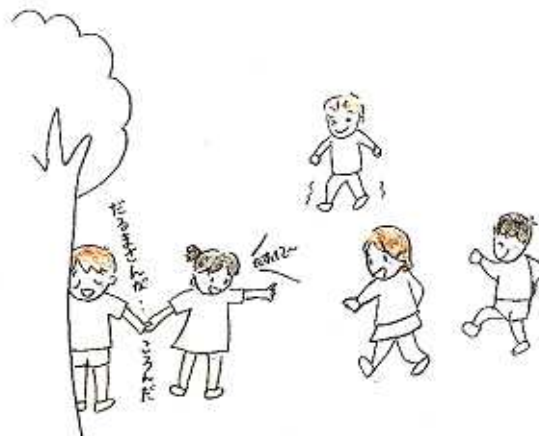
つかまった子どもはオニと手をつないでみんなの助けを待つ。

オニに捕まらない子どもが「切った」と言って、オニに捕まった子どもの手をはらって全員逃げる。

オニは10数えてから「ストップ！」と合図をかけ、みんな立ち止まる。

オニは3歩だけ動くことができ、誰か一人にタッチする。

タッチされた子どもが次のオニとなる。



【遊びのねらい】

リズムカルに声をかける楽しさを味わいながら、「静止」と「活動(動き)」の調和を楽しむ。

約束やルールを知り、友達や先生と一緒に遊びを楽しむ。

遊びに集中する態度を養う。

【この遊びを楽しんだ子どもたちの年齢と普段の姿】

4 歳児

集団で遊ぶ楽しさや、クラスで力を合わせてがんばろうという意識が芽生え始めている。がんばっている友達を応援し、互いに励まし合う姿が見られるようになっている。

ルールや約束は、繰り返し伝えることで理解できるようになっている。

【遊びの展開】

遊びと遊びの間に、みんなで話し合いながらルールを理解していく。

オニの役割やオニを決める。

【遊んでいるこどもの様子】

「だるまさんがころんだ」というかけ声が終わり、オニが振り向いたとき、静止するスリルを楽しんでいる。

オニ役の友達に近付き、オニ役もそうでない者も互いに接近することの楽しさやスリルを味わっている。

【遊びの効果】

一定のルールに従って友達と一緒に遊び、ルールを守る必要性を感じることができる。

相手を意識しながら集団で遊ぶ楽しさを培う。

オニになることで、大きな声で言葉をかけ相手に伝えようとする気持ちを養うことができる。

『遊びの発展』 ~だるまさんが ~

ルールは「だるまさんがころんだ」と一緒です。オニは、「だるまさんが」のところに、いろんな言葉を入れます。オニ以外の方は、の真似をしなければなりません。《電話をかけた、笑った、泣いた、ごはんを食べた など》

オニの方は、動作のところを大きな声でゆっくりはっきり言ってあげましょう。

おいもオニ

(プログラムを実践した幼稚園の取り組み内容)

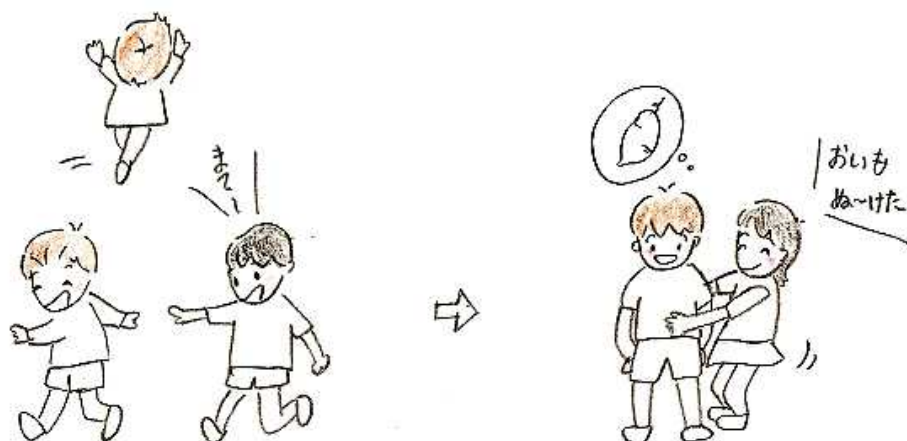
【遊び方】

人数は6人～。多いときはオニを複数にしてもよい。

ルールは氷オニと同じだが、捕まったこどもはその場から動かず「おいも」に変身した状態で止まる。

オニ以外のこどもにおいもを引き抜いてもらえると、また逃げるができる。

オニが全員捕まえるか、制限時間がきたら終了する。



【遊びのねらい】

戸外で思う存分体を動かして遊ぶこちよさを味わう。

ルールや約束事を守ることの大切さを知る。

集団の中での自分の役割を理解し、自ら考え判断し、オニごっこを楽しむ。

季節に応じた題材(イモ、果物、氷など)に変身することで、イメージをもって遊びを楽しむ。

【この遊びを楽しんだこどもたちの年齢と普段の姿】

4歳児

秋の季節を取り入れた歌遊び「どんぐりきのこおいも」を楽しみ、その継続としてオニごっこの「氷オニ」を季節感のある「おいもオニ」に変えて遊ぶことを話し合う。

【遊びの展開】

氷オニをして遊ぶ。ルールを知り、はじめは教師がオニになって遊ぶ。数人がオニになり、ルールや約束を守りながら、仲間を助けたり助けられたりする。季節に応じて、氷オニからおいもオニに変えて遊ぶ。友達にタッチするのではなく、おいもにちなんで、おいもを引っこ抜くというルールに変化させて遊ぶ。はじめは、オニにタッチをされ、すぐにおいもオニが終わってしまったが、オニ＝チャンピオンにしたことで、オニから一生懸命逃げようとする姿が見られ、「次は絶対にチャンピオンになるぞ！」という強い気持ちが見られてきた。大勢で遊んでいると、保育者としては、おいもになったこどもや助けたこどもなど、個々の役割が把握しにくい。そこで、こどもと話し合い「オニを 3 名決め、オニにタッチされるとその場でおいものポーズで静止し、3 名が残るまで続けて遊ぶ」という工夫をすることで、個々のこどもの状況を把握できるようになった。

【遊んでいるこどもの様子】

おいもオニに親しみ、クラスの友達と一緒に遊ぶことを楽しんでいた。ルールを理解するまでは、おいものポーズをすることがうれしい様子だったが、繰り返し遊ぶにつれ、オニに捕まらないように必死になって、逃げ回る姿が見られてきた。また「次は、チャンピオンになりたい」という気持ちをもって遊ぶようになり、繰り返し集中して遊んでいる。逃げる場所を考え、自分の体力に合ったように適度に休憩している姿も見られた。

【遊びの効果】

個人で楽しむ遊びから、友達を誘って遊ぶようになり、友達と一緒に思いっきり身体を動かして遊ぶ楽しさを味わうことができ、集団遊びの楽しさを知ることができる。様々なオニごっこに興味を示すようになり、自然な形で異年齢のこどもを誘うなど、遊びを発展していくことができる。普段の生活や遊びの中での人間関係の広がりへとつながっていく。遊びを重ねるに従い、「助かっているこども」を応援し、チャンピオンになったこどもに対して自分のことのように喜び、他者を思う気持ちが高まってくる。

人間ちえの輪

(プログラムを実践した幼稚園の取り組み内容)

【遊び方】

人数は6人～。

リーダーを一人決め、リーダー以外は手をつないで輪を作る。

リーダーは輪の外で目を閉じ、他のこどもは手をつないだまま、輪をねじれさせる(腕の上をまたいだり、手の下をくぐったりなど)

「元に戻せないだろう」と思うくらいこんがらがったら、リーダーを呼ぶ。

リーダーは、「ここくぐって」「ここまたいで」などと指示を出しながら、輪を元に戻していく。

輪が元通りになったらゲーム終了。

リーダーを交替する。



【遊びのねらい】

多くの友達と手をつなぎ、互いのぬくもりを感じつつ集団意識を高める。

互いに声をかけ合い、意見を出し合い、友達の考えを受け入れることの大切さを知る。

達成感をみんなで味わう。

遊びの不思議さ、楽しさを味わう。

【この遊びを楽しんだこどもたちの年齢と普段の姿】

5歳児

日ごろから「話し合い」の機会を様々な活動を通し取り入れている。

当番の活動内容、ゲーム遊びのチーム編成、組体操の名前など、こどもたち同士で話し合い決めていく中で、自分の意見を言うことや周りに分かりやすく伝えることができるようになってきた。また、友達の意見を聞こうとする姿勢も芽生えてきている。

【遊びの展開】

リーダーを決めず、みんなで考えながら、からまった輪を解くようにした。グループを6人から8人、12人などと増やし、挑戦する気持ちを高めていく。少人数グループの6人や8人では、回を重ねるごとに友達とのやりとりも上手くなり、ちえの輪が解けることの喜びを感じ、互いに意見を言い合いながら取り組んでいた。さらに挑戦したい意欲も湧いてきていた。

12人グループになると、手をつなぐだけでも困難であったが、4、5回挑戦しているうちに、ちえの輪を解くことができた。人数が多くなると全員に声が届きにくく、話し合いが難しいようである。

24人の多人数になると、上手く手をつなげず輪が複数になったりした。また、早めに解けたところのこどもは遊びだし、ゲームとして進まなくなる。

【遊んでいるこどもの様子】

普段の生活の場では、あまり意見を言うことの少ないこどもがリーダーシップをとって活躍し、逆に普段リーダー的なこどもが聞き役に回ったりして、日ごろと違うこどもの姿を見ることができ、成長を感じた。

「解く」ことを目的としたゲームでは、自分の思いだけでは進まないことも経験し、友達の意見を聞きながら遊びを進めることの大切さや必要性を感じ取っているようであった。「しゃがんで」と指示する場面では、全員が指示を聞きしゃがむようになり、周りを見て行動を考えるようになってきた。

【遊びの効果】

回数を重ねることで、中心になるこどもが出てきたり、一人の意見に全員が耳を傾けたりする姿が増え、相手の話を聞く、受け入れる、協力するという経験ができる。

大勢のグループになると達成することが難しいと思いつつ、「やってみたい」という意欲が高まる。

普段聞く側に回るこどもが活躍し、それぞれの個性が新たに発見でき、クラス全体で積極性が芽生える。また、リーダー性を発揮する意識ではなく、普通に「ここ、くぐって」「まわってみるわ」と相談し合い、自分の気づきを相手に伝えようとする意識が芽生える。

竹の子オニ

(プログラムを実践した保育所の取り組み内容)

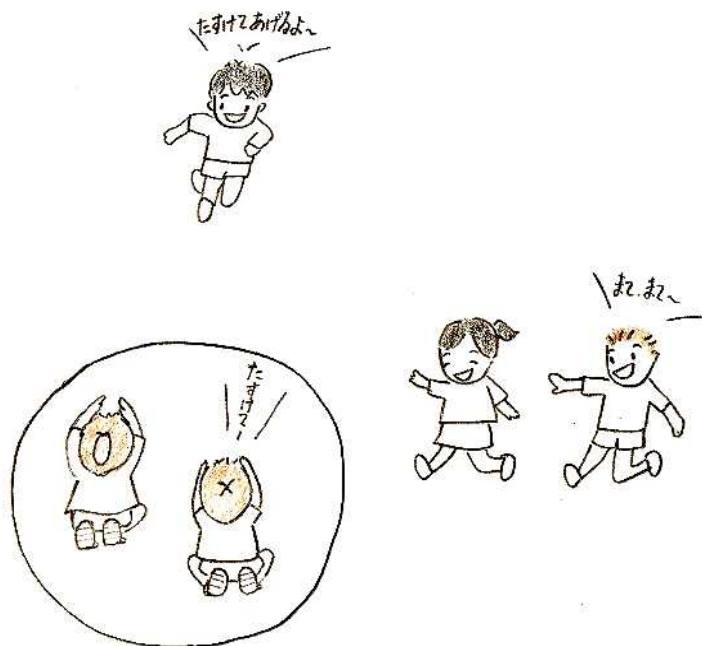
【遊び方】

人数は6人～。多人数で遊ぶときはオニを複数にする。

ルールは氷オニと同じだが、捕まったこどもはオニの陣地(4～5m四方の円)に入り、「竹の子」に変身した状態で止まる。

オニ以外のこどもに竹の子を引き抜いてもらえると、また逃げるができる。

オニが全員捕まえるか、制限時間がきたら終了。



【遊びのねらい】

体を存分に動かし、集中して遊びを楽しむ。

遊びの中で作戦を考えたり、遊び方を变化させたりなどの工夫によって、遊びの意欲を高める。

【この遊びを楽しんだこどもたちの年齢と普段の姿】

5 歳児

多くのこどもは集団で遊ぶより、数名のこどもで遊ぶことが多い。

【遊びの展開】

遊び方やルールの理解に個人差があるので、一人一人が把握できるように丁寧に説明する。

はじめは、15分程度を目安に遊び時間を設定する。

自分がオニかどうか分からずにいるこどももいるので、遊び始める前にルールを再確認し、遊びが楽しめるように様子を見ながらルールを変えていく。

ルールを少しずつ変えていくことにより、変化が出て遊びを楽しむこどもが多くなる（一方で、ルールを変更するとすぐには理解できないこどももいることから、最低限度のルール変更にしておく必要がある）。

オニ役を複数の人数のグループで交代しながら行うため、オニ役の決め方をこどもたちに考えるよう促すと、こどもたちで意見を出し合い遊ぶようになる。

【遊んでいるこどもの様子】

オニを意識せず、ただ逃げ回るだけのこどももいるが、オニグループで竹の子を引き抜かれないように守るなど、チームで役割を考えているところもあった。

終わると、「やりたい」と残念がるこどもが増えてきた。

一人のリーダー的なこどもに刺激され、積極的に意見を言うこどもが増えてきた。

リーダーがいないグループは作戦も立っていないためすぐに逃げられてしまうが、リーダー的な存在ができているグループでは役割があり、守る方法も決められており楽しそうであった。

【遊びの効果】

自分たちで話し合い、作戦を立てて役割分担をするなど、チームで協力することの大切さに気付くことができる。

オニごっこ以外の集団遊びに「みんなでしよう」と誘っても、以前は集まらなかったが、集まるようになるなど、大勢の友達と遊ぶことでより楽しさが増してくることに気付くようになる。

異年齢で楽しむ 氷オニ

「あそび集団」が地域社会から消失した現代において、集団活動が可能な保育所・幼稚園における「異年齢グループでの遊び」を通して、お互いの存在を認め合いながら、仲間とともに遊ぶ喜びを感じる取り組みを紹介する。

(プログラムを実践した保育所の取り組み内容)

【遊び方】

人数は6人～。多いときはオニを複数にしてもよい。

ルールはオニごっこと同じだが、捕まったこどもはその場から動かず凍った状態で止まる。

オニ以外のこどもにタッチしてもらえると、氷が解けてまた逃げるができる。オニが全員捕まえるか、制限時間がきたら終了となる。



【遊びのねらい】

戸外で存分に体を動かし、遊びを楽しむ。

自分たちで相談しながら簡単なルールをつくり、遊んだり工夫したりすることにより、楽しさが増すことを感じる。

異年齢のこども集団で遊ぶことにより、相手を意識し尊重したり、いたわったりする心が芽生える。

【こどもたちの年齢と普段の姿】

3, 4, 5歳児の異年齢集団3グループ

所庭で5歳児がドッチボールをして遊んでいるところに、4歳児が加わり一緒に遊ぶ姿が見られる。また、4歳児がおだんごをつくっているところに3歳児が加わるなど、自然に異年齢集団で遊ぶ姿が見られるようになっている。

【遊びの展開】

異年齢集団3グループに分かれ、「氷オニ」を基本に自分たちでルールを考え、「氷オニ」に代わる遊びの名前を考える（名前を考えることで、遊び方のイメージが湧き、共通認識をもつことができた）

・グループ・・・「かたタッチ、うでタッチオニごっこ」

（味方のこどもに、肩や腕をタッチされると復活できる）

・グループ・・・「トンネルオニごっこ」

（味方のこどもに、股をくぐられると復活できる）

・グループ・・・「こちょこちょ氷オニごっこ」

（味方のこどもに、くすぐられると復活できる）

それぞれのグループで考えた遊び方を、みんなで楽しむ（共有する）。グループごとに交代で遊び、残りの2グループは遊びの順番を待ちながら、他グループが遊んでいる様子を見る。

遊び終わった後、こどもたちで感想を話し合い、遊びの楽しさを共有する。

【遊んでいるこどもの様子】

オニに体をタッチされて静止しないこどもがいると、遊びの順番を待っているこどもに、「ずるいよ」「ルール守り」と指摘され、静止するようになった。

保育士に教えられるよりも、5歳児に促され、ルールに従い遊ぶ姿が見られた（こども同士で遊びが展開され楽しんでいる）

オニにタッチされたこどもが3歳児であれば、5歳児が脇をくすぐる代わりに後ろからそっと抱きしめる姿が見られた。

【遊びの効果】

ルールづくりのときから5歳児が3歳児を思いやったり、遊びの中でルールを教えたりする姿が見られた。また、3歳児は5歳児の姿から学ぼうとする姿勢が見られ、異年齢集団での学び合いとなる。

異年齢集団での遊びを通して、クラスが離れていても相手を意識し、普段の生活の中でも相手を意識し気遣う気持ちが培われる。

3歳児の中には、クラスの中で集中して遊ぶことができないこどもがいるが、5歳児と一緒に遊ぶことにより集中して遊ぶ経験が得られる。

テーマ「集団遊び」

四季を感じる季節行事

主な活用場所

保育所、幼稚園

主な対象者

3、4、5歳児

ねらい

こどもたちの季節感を感じる心と情緒をはぐくみ、生活に潤いと夢をもたらす。

各家庭では、行われることが少なくなった四季折々の伝統行事を、保育所や幼稚園などの集団生活の場で受け継ぎ、実施していくことを通して、こどもたちに移り行く季節を楽しむ心を培う。

はぐくみたい生きる力の基礎

自我の芽生え・社会性の芽生え、基本的な生活習慣の育成、
外の世界への積極性・学びへの意欲、自分も他人も大切にできる心

内容

お正月（年末年始）、節分、桃の節句、端午の節句、七夕、お月見、冬至など、季節の移り変わりを実感できる行事の由来について知り、生活に取り入れる。
保育所や幼稚園での活動を通して、新しい季節の訪れを友達と楽しむ取り組みや、家庭にも取り入れられ、地域と協同した取り組みについて紹介する。

日本の四季と行事

暮らしの中で長い間受け継がれてきた季節行事は、今日のように都市化や少子化がすすんだ中で、こどもたちにとって、季節の節目と四季の巡りを感じることができるとともに、世代から世代に伝えられ親しまれてきた暮らしの文化に接する大切な機会である。

こうした行事には、はなやかな年中イベントとして定着しているものだけでなく、地味ながら季節感をより感じさせるものがあり、また、それぞれの由来や行事の内容に、暮らしについての先人の願いや知恵が含まれている。

核家族化がすすんだ中では、こどもたちが年間を通してさまざまな季節行事に出会い、仲間と一緒に楽しむ機会として、保育所や幼稚園などでの取り組みへの期待が高まっている。

保育所や幼稚園での取り組みを通して

季節ごとの行事は年間の緩やかなリズムを刻み、地域の人々との心を結び、保育所・幼稚園等での有効な取り組みとなっている。飾り物をつくる、食べ物をいただく、お話しを聞くなどはこどもにとって、興味ある心躍る体験と同時に、それは“人が会う”ことであり、これからも“人はつながっていく”ことを感じるときでもある。しかし、家庭を取り巻く環境の変化により、各家庭ではできにくくなった今、保育所や幼稚園などで行うことは、こどもたちの育ちにとって節目を知り、心に刻み込む大切な体験となっている。

【指導】愛知東邦大学教授 古市 久子

お正月(年末年始)

由来など	<ul style="list-style-type: none"> ・正月は1年の始めにその年の豊作と家族の繁栄を見守る「年神（正月神）」を迎えて祝う行事として受け継がれてきました。もともとは「立春」の頃が正月であり、年の始めに春の訪れがもたらす生命の誕生と更新を喜び祝う意味がありました。「明けましておめでとうございます」も、年が明け新しい春を迎えて芽が出てくる（芽出度い）ことを感謝するあいさつに由来します。 ・しめ飾り、門松、鏡餅、お雑煮、お年玉なども、新年を迎えた生命力の更新にかかわるものとされていました。また、数え年では正月を迎えて歳をとるということも、1年に1度新たに生まれ変わるという意味があり、歳をとることはおめでたいこととされています。
主な遊びなど	たこあげ、はねつき、こままわし、福笑い、すごろく、かるた など



手作りのかるたで遊ぼうね！



秋に収穫した米のわらを使って、しめなわをつくる



たこ たこ あがれ

【ワンポイント！】

日本が西暦を採用したのは明治6年で、それまで立春の頃が正月だったのが、現在の1月1日に早まり、「旧正月」の伝統は薄れていきました。中国、韓国、ベトナムなどの東アジア諸国では、今日も「旧正月」を盛大に祝う風習が受け継がれています。

節分

由来など	<ul style="list-style-type: none">・節分とは、もともと季節の分かれ目の意味で、かつては立春、立夏、立秋、立冬の前日を指しましたが、しだいに年の始まりである立春の前日だけを言うようになりました。立春が年の始めであったことから、節分は旧暦の大晦日でもあり、1年をしめくくるとともに、新しい年が病気やわざわいのない年になるようにと願いをこめる日とされてきました。・節分の豆まきは、豆に宿った穀物の生命力がわざわいを追い払うと考えられたことに由来します。鬼を追い払うというストーリーは、古代中国の儀式が伝わったものですが、同時に日本古来の考え方には「祖先の霊が鬼の姿になって子孫を守ってくれる」という考え方もあり、一般的な「鬼は外、福は内」だけでなく、「福は内、鬼も内」と豆をまく地方もあります。
主な遊びなど	豆を入れる三宝づくり、豆まき、鬼の面づくり など



元気なこどもになろうと話し合いました



まめまきをしました

【ワンポイント！】

- ・「祖先の霊が鬼の姿になって子孫を守ってくれる」という考え方は、東北地方のナマハゲなど全国各地の風習に見られます。
- ・鬼を追う払う古代中国の儀式は遣唐使によって伝えられ、飛鳥時代の706年に発生した飢饉と疫病を封じる儀式として始められたとされています。

ひなまつり(桃の節句)

由来など	<ul style="list-style-type: none"> ・もともと日本各地には、農耕に先立ち村中そろって山野に出て、桃に代表される季節の花の下で宴を開いて自然の生命力を授かるという風習がありました。そこに中国から伝わった3月の最初の巳(み)の日に水辺で身を清める風習が結び付き、3月3日に紙の人形にわざわいを移して川や海に流す「流しびな」の行事が始まりました。 ・ひなまつりが女の子のすこやかな成長を祈る行事として、ひな人形を飾る行事となるのは、江戸時代に京都の公家の風習が江戸に伝わってからで、「うれしいひなまつり」の歌で歌われているような飾りびなが全国的に普及したのは明治以降のことです。それまでは、その土地でつくられる土人形などを使ったひなまつりが一般的でした。
主な遊びなど	手作りひな人形づくり など



ひな人形をつくりました



ひなまつりの話を聞きました

【ワンポイント!】

ひなまつりの菱もちの白・緑・薄桃は、それぞれ白酒、草もち、桃の花を象徴し、かつての山遊びでの宴のなごりとされています。また、「白い雪がとけ、緑の草がめばえ、紅い花がさく」ことを表し、この3色のお菓子を食べることで自然のエネルギーを受け取ってすこやかに成長するよとの願いが込められているとも言われています。また、菱の実が子どもの命を救ったという古いインドの説話にちなんで、菱もちを飾るようになったとの言い伝えもあります。

こどもの日(端午の節句)

由来など	<ul style="list-style-type: none"> ・ 5月の最初の午(うま)の日に厄払いをする中国伝来の風習と、田植えに先立って早乙女が菖蒲やよもぎを屋根にふいた小屋で身を休めながら田の神を迎える行事が結び付いたのが端午の節句の起こりです。 ・ 鎌倉・室町時代になると、「菖蒲」が「尚武」に通じるとのことから次第に男子中心の行事に変わり、江戸時代には桃の節句に対応して男の子の健康と出世を祈る節句となりました。 ・ 昭和23年に定められた祝日法(国民の祝日に関する法律)によって、端午の節句の5月5日が「こどもの人格を重んじ、こどもの幸福をはかるとともに、母に感謝する日」として「こどもの日」に定められ、全てのこどもたちのすこやかな成長を願う祝日となりました。
主な遊びなど	手作りこいのぼりづくり など



地域のつどいで泳がせるため、みんなでこいのぼりを製作



気持ちよさそうに泳いでいます

【ワンポイント!】

こどもの日が制定される前から、地域社会の子ども組(若者組に入る前のこどもたちの年齢集団)が、大人の見守りのもとで地域の祭りを準備から片付けまでを行ない、若者や大人を見習って地域社会の一員として必要な知識や自覚を身につけていくという営みが、5月5日を中心に各地で行われていました。こうした伝統も、こどもたちのすこやかな成長を願うこどもの日の背景にあることを、今日あらためて注目したいものです。

七夕

由来など	<ul style="list-style-type: none">・ 7 月 7 日の七夕は、稲作以前の畑作の収穫祭、遠来の水の神の衣を織る棚機女（たなばたつめ）の信仰、旧暦の盆（7 月 15 日）を迎える準備と、中国の牽牛・織姫の伝説などが混ざり合ってきた行事です。竹竿に糸を吊るして星に願いをかける風習も中国から伝わりました。・ 江戸時代の寺子屋の普及とともに、短冊に詩歌を書いて笹に吊るして軒先に立てる風習が広がりました。また、短冊に字を書けば字が上達するとか、一年間使った布を笹に吊るすと裁縫が上達するなど、技芸の向上と結びついた行事ともなりました。
主な遊びなど	笹飾りづくり、短冊書き など



大笹に飾りつけをしました



ペーパーサートで七夕のお話を楽しみました

【ワンポイント！】

- ・ 稲作以前の畑作の収穫祭から、星と天の川など、時間的・空間的に大変スケールが大きい行事で、アジア各地でもそれぞれの発展を遂げています。
- ・ 現在の七夕は梅雨の季節ですが、旧暦の7月7日は梅雨明け後の時期で、星もよく見えました。そうしたこともあって、国立天文台が平成13年から旧暦に基づく「伝統的七夕の日」を公表しています。（ちなみに平成21年は8月26日）

お月見(中秋の名月)

由来など	<ul style="list-style-type: none"> ・十五夜のお月見は、旧暦の 8 月 15 日に月を鑑賞する中国から伝わった風習と、秋の収穫を感謝し豊作を祈る祭りが結び付いた行事とされています。 ・暦が普及する以前から、農事は月の満ち欠けに基づいて進められてきました。そうした中で、昔の人々は、満ち欠けを繰り返す月に生命の根源を感じ、また満月を豊饒のシンボルと考えてきたと思われます。 ・今日のお月見でも、団子や餅、サトイモ、ススキなどを供える背景には、太古からの農耕と月の運行の切っても切れない関係があると言えます。
主な遊びなど	月見団子づくり、すすきの飾りつけ など



「お月見とは…」豆知識を展示



【ワンポイント！】

- ・旧暦では7月から9月までが秋とされたので、8月が「中秋」と呼ばれました。また、月の運行を基本とした暦でしたので、毎月15日が満月でした。
- ・旧暦8月15日は、中国では「中秋節」で家族そろって月餅を食べ円満な生活（満月がその象徴とされる）を祈る日であり、朝鮮半島では「秋夕（チュソク）」と呼ばれ、祖先を偲ぶとともに相撲や伝統的な遊びなどを行う大切な行事とされています。

冬至

由来など	<ul style="list-style-type: none"> ・ 1年で最も昼が短く夜が長い日が冬至で、北半球では毎年12月22日前後にあたります。この頃から寒さも本格的になり、冬を乗り越える備えとして、栄養の豊富なかぼちゃを食べたり血行を促進する柚子湯に入ったりするなどの風習が行われてきました。 ・ 同時に、冬至を過ぎれば日が長くなっていくので、太陽の生命力が復活し始める日とされ、「一陽来復の日」と呼ばれています。古代の暦では冬至が1年の起点として重視されていました。
主な遊びなど	かぼちゃ料理、柚子湯 など



ゆずのにおいって
どんなにおい？



みんなでゆずの足湯！
気持ちいいね



ししゆずだよ！

ゆずっているんな種類
があるんだね

【ワンポイント！】

- ・ 16世紀にカンボジアから伝えられたかぼちゃは、感染症に対する抵抗力をつける栄養素（体内でビタミンAになるカロチン）をもつうえに保存がきくことから、江戸時代中期以降、冬至にかぜと中風の予防として食べる風習が普及しました。柚子にも新陳代謝を活発にする成分とビタミンCが豊富で、これらを摂り入れた風習には合理的な根拠があります。
- ・ 冬至を太陽の再生の起点とする考えは世界各地に共通しており、クリスマスももともと古代ヨーロッパの冬至を祝う民間信仰が後にキリスト教に取り入れられたものとされています。

テーマ「表現とコミュニケーション」

演劇の手法を活用した

表現とコミュニケーション

ワークショップ

ねらい

こども一人一人の自分らしい表現を大事にし、自分の表現に自信をもつことで楽しみながら思いきり表現できるようになる。

自分の表現を人に見られることを経験し、また、他者（友達）の表現を見ることによって、他者の表現を大事にする気持ちが芽生える。

主な活用場所

保育所、幼稚園

主な対象者

5 歳児

はぐくみたい生きる力の基礎

自分も他人も大切にする心、自我の芽生え・社会性の芽生え、外の世界への積極性・学びへの意欲

内容

みんなで舞台をつくる

これから一緒に活動する舞台づくりをリーダー・こどもたちの共同作業で行う。

自己紹介と名札付け。ユニット（１）「宇宙人になろう！」

こどもたち一人一人の名前を読みあげて、名札を体に貼っていく。リーダー・アシスタントとの１対１のコミュニケーションの始まり。

ユニット（２）「たまごから生まれてみよう」

こどもたち一人一人が段ボール（たまご）から出てくることにより、生まれるということを疑似体験する（暗いところから明るいところに出ることで、普段の光景が違ったものに見える）。

ユニット（３）「舞台の上で変身してみよう」

こどもたちが舞台の中で、自分のなりたいものに変身する。まわりの友達は観客としてそれを見る（演じること、見ることへのアプローチ）。

ユニット（４）「物語に挑戦してみよう」

一人一人のなりたいものを登場人物としたストーリーをみんなでつくる（共同作業の始まり）。みんなでつくったお話を、実際に舞台上で演じる。

【指導】劇団あなざーわーくす主宰（演出家） わたなべ なおこ

～実践へのメッセージ～

【こどものすこやかな育ちを願って】

現在、OECDが行っているPISA調査でも、最も中心の課題とされる「グローバルコミュニケーションスキル」(=異なる文化や価値観を持った人と、上手く交流し、問題に対応していく能力)を身につけるには、演劇を初めとする集団での身体表現活動が非常に有効だとされています。

演劇教育の基本的な考え方は、インプット(感じ方や考え方)はバラバラでいい。でも人間は集団で生きていくのだから、アウトプット(表現の手法)は、集団で共有できなくてはならないというものです。

個性と集団性の調和、自由と責任という考え方は、幼児期から少しずつ習得していくべきものです。演劇は、それを楽しみながら身につけさせることができる人類共有の財産です。

ぜひ、この財産を使って、こどもたちのコミュニケーション能力を高めていっていただければと願っています。

劇作家・演出家

大阪大学コミュニケーションデザイン・センター教授

平田 オリザ



みんなで舞台をつくろう



みんなで注目！
何がでてくるかな？

たまごから生まれてみよう
舞台に登場！



演劇の手法を活用したワークショッププログラム

【演劇ワークショップのねらい・期待される効果】

人とは違う自分なりの表現が認められる体験をすることによって、模倣ではない自分の表現を他人に見せることに自信がもてるようになる。

友達との共同作業の中で、同じ目標（自分たちの劇をつくる）に向かって協力し合うことで、仲間との共有感、達成感を感じる。

「現実」と「現実でないこと」の違いを理解した上で、現実ではない自由な世界を楽しむことができる。

自分の表現が人にどう伝わっているか、人の表現を見て何を伝えているかを考えることによって、伝えることの大切さに気付く。

【ワークショップ実施にあたっての留意点】

講師たちが子どもたちと仲良くなり信頼を得ることで、子どもたちが安心して表現できる環境をつくる。

初めてのことに楽しみながら参加できるよう、ワークショップの進め方に配慮やサポートをして、できるだけ恥ずかしさや不安、恐怖感、緊張感などのストレスがない状態を維持する。

まず一人一人のそのこどもらしい表現を大事にすることからスタートし、自分の表現に自信をもつことで楽しみながら思いきり表現できるようになる。

言葉（セリフ）だけではない、身体や声を使った表現を大事にする。

演劇を自分たちで一から創作していく作業、創作プロセスを大切にする。

個人の表現活動から徐々に複数での創作活動に移行し、個人の考えや希望を伝え合い、アイデアを出し合ったりしながら参加者同士で物事を決定していけるようにする。

自分（たち）の表現を観客にどう見せたいか、また何を伝えたいのかを意識できるようにする。

保幼小で連携して行う際には、年齢で区別するのではなく、両者が交じり合う「かわり」を特に大切にする。

初回では上記 ～ に焦点を当てたプログラムを組み、これまでの保育・教育活動で培ったものを生かして、演劇表現をのびのびと楽しめるような時間となるよう配慮することが必要である。

【実施概要 - 展開例】

- ・実施回数 : 3回(1回2時間程度(休憩含む))
- ・参加人数 : 約20~30人
- ・指導者 : リーダー(1名)、アシスタント(2名)
- ・内容 : 保育所及び幼稚園3か所(うち1か所は幼小の連携により5歳児と小学1年生で実施)での実践結果(詳細は別冊資料編に収録)をもとに、「具体的なプログラムの流れ」、「こどもの様子などに関する保育者の気づき」、「実践にあたってのねらい、かかわりの留意点など」を取りまとめて紹介する。

現場での実施の際は、それぞれのユニットを取捨選択して組み合わせるなど、こどもたちの状況や時間設定などに応じて構成する。

- 参加者の服装** : 動きやすい服装であればどんなものでもよい。
- 準備するもの** : 椅子(こども用でも大人用でもどんな形でもよい)
段ボール箱(こどもの身体がすっぽり入るくらいのもの)
養生テープ(色つきのもの・何色でもよい)
名札用の布ガムテープ(できれば白色)
名前書き用のペン(ポスカなどのアクリル製または油性マジック・何色でもよい)
ボール(やわらかいもの)

『3回シリーズの流れ(ユニット組み合わせのイメージ)』

第1回

- ・「宇宙人になろう!」(こどもたちとの自己紹介)
- ・「たまごから生まれてみよう」(一人一人の表現を受容する)
- ・「舞台上で変身してみよう」(自分以外の他者を演じる体験)

第2回

- ・「たまごから生まれてみよう」
- ・「舞台上で変身してみよう」
- ・「物語に挑戦してみよう」(自分の表現したいものを考える体験)

第3回

- ・「たまごから生まれてみよう」
- ・「物語に挑戦してみよう」
- ・「発表会」(自らの表現を人に見られる体験、他人の表現を見てどう感じるか考える体験)

ここでは5歳児と一部小学1年生を含めての全3回の展開例を掲載しているが、導入部でのコミュニケーションづくりの方法など個々の手法は、時間設定や展開の工夫により、3、4歳児でもさまざまな活動場面で活用できる。

【プログラム】

『開始前～あいさつ』

布ガムテープでこどもたちの名札をつくり、リーダー・アシスタントは、自分の体に貼り付けておく。養生テープで空間にラインを引き、舞台と客席の境界をつくっておく。

あいさつと自己紹介

リーダー、アシスタントの自己紹介、演劇ワークショップで行うことの説明と注意点を伝える。

・(例)「わたしたちは宇宙人です。今日は楽しくみんなとゲームをしたりしながら演じることを楽しみたいと思います。でもしたくないと思う人は、無理にする必要はありません。」

リーダーたちは、体に貼ってあるこどもたちの名札を一枚ずつはがしながら読みあげ、舞台にあがってきたこどもの服の胸あたりに貼り付け、握手する。



『かかわりの留意点など』

「舞台と客席」の空間づくりについては、こどもたちと一緒に準備作業をすることで、リーダーたちとの距離が近くなるとともに、身体の動きを伴う簡単な作業をすることで、集中力を高め緊張をほぐす効果があるため、開始前に自然にそうした時間がもてるようにする。

こどもたちが少し緊張しているようだったので、まったく初対面のリーダーたちに対して興味をもってもらうため、あえて「宇宙人」という自己紹介にした。

自分の名札がどこに貼られてあるのか、読みあげる前に自分の名札を確認する時間をつくる。そのことで自分の名前が呼ばれることに対する興味を高め、舞台にあがって人前に出ることへの抵抗をなくすように配慮する。

名札を一人ずつに貼ってコミュニケーションを取る手法については、2回目以降、ある程度こどもとの距離が縮まっている場合には、簡略化してその他の表現活動の時間を多めにとるなど工夫する。

演劇ワークショップを始めるにあたっておさえておくこと

《舞台と客席の空間の違い》

舞台は「演技を見せる」場所、客席は「演技を見る」場所

《演技って何?》

演技とは、舞台の中で自分でない何か「変身」すること

ユニット(1)『宇宙人になろう!』～キャッチボールで自己紹介～

椅子を一脚、舞台上に置く。この椅子は宇宙人の椅子で、これに座った人は宇宙人になり、自分が指名した人にボールを投げるというルール。

まず宇宙人の椅子にリーダーが座り、宇宙人になったリーダーは子どもたちのうちの誰か一人の名前を呼んで、ボールを投げる(転がす)。

リーダーからのボールを受け取った子どもはリーダーと入れ替わり、宇宙人の椅子に座って宇宙人になる。

宇宙人になった子どもは、椅子の上でボールをもち、他の子どもを指名して、その子どもにボールを転がす。

ボールをもらった子どもは、宇宙人の子どもと交代して椅子に座り、自分が宇宙人になる。

リーダーは、宇宙人になった子どもについて、どんな宇宙人が、みんなに伝える。(つるっとした宇宙人、ぴかぴかした宇宙人など)



『保育者の気づき』

一人ずつ違う言葉で(つるっとしていますねなど)表現され、自分は何を言ってもらえるかをとても楽しみにして待っていた。

小学生がすばやくボールを拾って椅子に走っていく姿を、5歳児は「すごいなあ」という様子で見ている。(幼小での実施時)

『ねらい、かかわりの留意点など』

子どもたちとのやりとりを楽しみながら、顔と名前を覚えることができる。

宇宙人という「役」になって接することで初対面の子どもたちとの距離を縮める。子どもたち一人一人と会話し、質問することで、その子どもがどういう子どもなのかを知る。一人で人前に立って話をするのはとても緊張して自分らしさが発揮しづらいものだが、それをここでは宇宙人という役になることでなるべくストレスなく舞台にいられることと、リーダーとの会話形式で話をするのでその子どもらしさが出るようにフォローしていく。

分かりやすく聞き取りやすい言葉で会話するよう配慮する。

ユニット(2)『たまごから生まれてみよう』

こどもたちは客席に座り、リーダーたちは舞台に立つ。

段ボール箱を舞台に置き、その中にアシスタントが入る。「この四角いたまごの中に何かいるぞ？あ、動いた！あ、たまごから何か生まれたぞ」

段ボールを持ちあげて開けると中からアシスタントが飛び出しポーズをとる。(こどもたちは、ポーズをとれなくてもしゃがんだ状態から立つだけでよい)

リーダーが「この不思議なたまごから生まれてみたい人、いますか？」と問いかけ、手を挙げたこどもの中から一人、もしくは二人を指名する。指名されたこどもは舞台にあがる。

こどもは段ボールの中で小さくしゃがみ、リーダーは段ボールの外側からノックしたり軽くゆすったりして、外の世界と中の世界の違いを感じさせる。

リーダーが段ボールを開けると、こどもはたまごから生まれる(とんだりはねたり様々なポーズで段ボールから飛び出す)



『保育者の気づき』

段ボールの中に自分が入ったら何ができるか、どう見えるかについて、自分を客観視してイメージしている様子が伺えた。

どんな表現でも認められる場と感じており、段ボールに入ったまま動いたり音を出したりなど、自由に表現ができていたと思う。

『ねらい、かかわりの留意点など』

段ボールから飛び出すとき、こどもがはねたりなど工夫をするので、その状況をリーダーが面白く説明する。また、こどもたちは、箱の中という暗いところから明るいところに出ることで、普段の光景が違ったものに見えることを感じる。

途中で、段ボールの中にこどもが入っている状態のときに、他のこどもたちを呼び、段ボールを叩かせた。中のこどもが怖がっている状況を説明し(想像させ)て、次からはそっとさわってあげましょと説明した。

段ボールを開けたときのこどもの様子を全て「そのこどもの表現」として認め、こども一人一人の生まれ方に感想を述べるようにする。

「たまごから生まれる」プログラムは、2回目以降はストーリー性のある状況設定をしてこどもの表現の幅を広げるなど、同じ手法でも活動を積み重ねることが大切である。

ユニット(3)『舞台の上で変身してみよう』

【1】変身あてっこクイズ

四角い舞台の周りを囲んでみんなで座る。

リーダーが今からすることの説明を行う。「この四角の中は舞台、みんなが座っている四角の外は客席です。この四角い舞台の中に入ると、もう自分ではありません。自分じゃない何かに変身します。舞台の外に出るともとの自分に戻ります」言葉で説明したことをリーダー、アシスタントがデモンストレーションし、見本を示す。リーダーたちが舞台の中で何に変身したのかを、クイズ形式で子どもたちが当てる。

【2】変身してみよう

舞台の中で、子どもたちが一人ずつなりたいたいものに変身する。

慣れてきたら、リーダーが舞台の中の人に質問をする。「おなかがすいているのかな?」「誰を待っているのかな?」「今、何をしてるんだろう?」など。その受け答えに合わせてアシスタントが舞台に入り、即興で相手役を演じる。



『保育者の気づき』

照れてやりたがらないだろうと思っていた子どもや、普段表現が苦手な子どもが、手を挙げて、変身したものになりきっていた。

子どもの表現していることを、言葉でナレーションするだけで一つの物語となり、同時に観客も引き付けられていくものなんだと感じた(子どもたちが集中して見ている)。

『ねらい、かかわりの留意点など』

一人で舞台に立つことが難しそうなおどもにはアシスタントと一緒に入ってサポートしたり、「一緒にやりたいお友達と複数人で変身してみようか」と提案する。それも難しい場合は無理強いせず「客席で『見る』こともとっても大事なことからよく見てあげてね」と声かけするよう配慮する。

子どもたちになじみのある動物を題材にしたり、逆にわざと判断が難しい微妙な表現にするなど、舞台を「見る」こと、人によって見え方が違うことに意識が集中できるよう配慮する。

ユニット(4)『物語に挑戦してみよう』

リーダー、アシスタントで創作の手順を実際に見せながら、短いお話をつくって発表する。

グループ分け。こどもたちを3つのグループに分ける。それぞれのグループにはリーダー、アシスタントが一人ずつ入る。

グループ内で自分が変身したいもの(演じる役)を発表し合い、画用紙に書き出していく。みんなのなりたいものが出揃ったら、場所(物語の設定)を決めていく。

どんなことが起きるか、またどんなことをしたいかを聞いて、話をつくっていく。話はまとまっていなくても、大まかな流れができていればよい。

実際に演じてみる。ここまで決まったことを元に実際に舞台の上で動いてみる。

リーダー、アシスタントがナレーター役になり、こどもたちが動きやすいように配慮していく。

グループでつくった話にタイトルを付ける。

創作したお話の発表



『保育者の気づき』

今まで他のこどものしていることを同じように真似ていたこどもが、初めて自らの演技をしていた。

5歳児女児が小学生女子チームに入ったが、小学生は5歳児が上手く劇の中に登場できるよう配慮してアドバイスしていた。(幼小での実施時)

『かかわりの留意点など』

「やりたくない」と言うこどもには絶対に無理強いしないようにする。しかし、迷っていたり、してみたそうなそぶりを見せるこどもには、リーダーから「やってみない？」と折をみて何度か誘うようにする。

なりたい役が見つからないこども、舞台に立つことに抵抗があるこどもも、してみたいという思いはあるので、そういうこどもに対しては効果音を出す役を割り当てたり、タイトルにそのこどもの名前を入れるようにするなど、舞台に立つこと以外でも劇に参加できる方法があるんだよ、ということを伝えていく。

ユニット(5)『発表会』

ユニット(4)の発表時と同じ3チームに分かれて、同じ話を演じるか、新しい話をつくって演じるかを含めて相談の後、練習、発表。

一回目の発表が終わった後、リーダーから演技に対するアドバイスをする。

観客の前で演じる。

観客へのあいさつ。観客の感想を聞く。



『保育者の気づき』

アドバイスをもらい、一人一人に「見せる」という意識がより一層高まった様子だった。実際、演技方も全く違った。

ふくろう役のこどもが、話が始まると声を潜めたり、最後の鳴くところでは大きく鳴いたりして、全体の流れに合わせていた。

小学生のしっかりとしたリアルな演技の一挙手一投足を、5歳児は食い入るように見ていた。(幼小での実施時)

『観客(保護者)の感想』

恥ずかしがりやだけど、手を挙げて一生懸命に演技していた。

親が思っていたのと違った我が子の一面が見られた。

穏やかに自分の意見が言えていることに感動した。

『かかわりの留意点など』

発表という大きなイベントがあるため、こどもたちも若干不安や緊張を感じているようだったので、前回と同じパターンで始めることで、こどもたちが余裕をもって参加できるよう配慮した。

劇づくりの流れは前回と同じであること、最初の発表は観客なしで自分たちだけであることなど、今後の流れを事前にこどもたちに説明した。チーム分けも前回と同じにして、こどもたちが少しでも発表しやすくなるよう配慮した。

一回目の発表が終わった後、アドバイスをする際に、「ここでこうすればもっと観客によく伝わる」「ここがはっきりしてなかったので観客に伝わらなくて残念」というように、観客からの視点を入れた内容にした。

観客の意見を聞くことで、自分たちの演技が観客にはどう見えていたのか、何を感じたのか、伝えたいことが伝わっていたかを各々がフィードバックできるよう配慮した。



資 料

資 料

1 策定経過

【平成19年度】

- ・学識経験者()をアドバイザーとする「就学前児童健全育成プログラム内部検討委員会」の実施
- ・就学前児童生活実態アンケート調査の実施
- ・幼稚園や保育所などにおける試行事業の実施
- ・有識者講演会の開催
- ・中間報告書の作成

愛知東邦大学教授 古市 久子 / 大阪教育大学教授 高橋 登

(有識者講演会内容)

回	テーマ	講師
1	表現とリズム	愛知東邦大学教授 古市 久子
2	乳幼児期の食育 ～「食を通じて育む」未来～	食育・料理研究家 坂本 廣子
3	タッチセラピーによる 親子の心身の健康と絆づくり	整体師 梁 壽枝
4	伝承遊びとこどもの心	聖和大学短期大学部教授 中川 香子
5	親子の絆を育むために何が必要か - こどもの 成長と子育ての文化を知る	NPO法人エイジコンサーンジャパ ン主任研究員 平塚 儒子
6	演劇とこどもの創造性	劇作家・演出家・大阪大学教授 平田オリザ
7	親子の愛着の形成 「健康な家族アメリカ」 運動より	東京福祉大学名誉教授 ヘネシー澄子
8	みんなで創るこどもの未来「健康のための生 活リズム」	早稲田大学教授 前橋 明

(講師の肩書きは実施時)

(試行事業実施機関)

ふれあい遊び	市立旭地域子育て支援センター (森小路保育所)	ふれあい	市立福島地域子育て支援センター (海老江保育所)
	市立瓜破北幼稚園		市立三国保育所
	市立城東幼稚園	調理体験	市立泉尾幼稚園
	市立西大道保育所		市立磯路保育所
			市立大正保育所

【平成20年度】

- ・外部有識者等による「就学前児童健全育成プログラム策定委員会」の設置・開催
- ・幼稚園や保育所などにおけるフィールドワークの実施

(平成20年度フィールドワーク指導講師・実施機関一覧)

テーマ	講師	実施機関
愛着形成 養育者との	相愛大学准教授 中西利恵	私立安治川保育園
		市立生魂幼稚園
		市立西大道保育所
		市立茨田第2保育所
		市立港地域子育て支援センター(八幡屋保育所)
の育成 基本的 生活習慣	大阪総合保育大学教授 大方美香 四天王寺大学准教授 毛受矩子	私立大阪成蹊短大附属こみち幼稚園
		市立北中道幼稚園
		私立花園和敬学園
		市立両国保育所
		私立地域子育て支援センターのびのび(都島第二乳児保育センター)
食	大阪市立大学准教授 春木敏 帝塚山学院大学准教授 谷川賀苗 吉本優子	市立泉尾幼稚園
		私立東平幼稚園
		私立長池幼稚園
		市立西九条保育所
		私立松の実保育園
絵本	大阪女学院大学教授 加藤映子 大阪河崎リハビリテーション 大学准教授 高瀬敏幸 大阪樟蔭女子大学講師 神村朋佳	私立赤川幼稚園
		私立光源寺幼稚園
		市立住吉幼稚園
		市立茨田第1保育所
		私立都島乳児保育センター
私立地域子育て支援センターメリーゴーランド (メリーガーデン保育園)		
集団遊び	東大阪大学教授 吉岡真知子	私立大開幼稚園
		市立真田山幼稚園
		市立新北島保育所
		私立波除学園
I ショ ン ミ ュ ニ ケ 表 現 と コ	演出家・劇団「あなざーわー くす」主宰者 わたなべなおこ	私立新生保育園
		市立日本橋小学校・日本橋小学校付属幼稚園
		市立平野東保育所

(フィールドワーク以外の協力機関)

食	私立風の子保育園	市立東中本保育所
---	----------	----------

2 大阪市就学前児童健全育成プログラム策定委員会議委員名簿

	氏 名	役 職 名
座 長	古 市 久 子	愛知東邦大学人間学部教授
座 長 代 理	高 橋 登	国立大学法人大阪教育大学教育学部教授
委 員	泉 千 勢	公立大学法人大阪府立大学人間社会学部教授
委 員	下 川 直 子	大阪市立子育ていろいろ相談センター所長
委 員	園 田 雅 春	国立大学法人大阪教育大学教育学部教授
委 員	戸 田 清 三	社団法人大阪市私立幼稚園連合会会長
委 員	新 平 鎮 博	大阪市健康福祉局医務監兼保健所保健主幹 兼こども青少年局子育て支援部保健主幹 兼市立総合医療センター小児内科副部長
委 員	本 田 久 美 子	社団法人大阪市私立保育園連盟常務理事

本 市 関 係 者	青 谷 操	大阪市立常盤幼稚園長 (大阪市立幼稚園長会会長)
本 市 関 係 者	笹 尾 公 三	大阪市立日本橋小学校長 兼日本橋小学校付属幼稚園長
本 市 関 係 者	中 島 美 智 子	大阪市こども青少年局子育て支援部副参事 兼担当係長(大阪市立十三保育所長)
本 市 関 係 者	松 村 紀 代 子	大阪市立愛珠幼稚園長 (大阪市立幼稚園教育研究会会長)

(会議開催経過)

第 1 回	平成 2 0 年 6 月 3 0 日	第 4 回	平成 2 0 年 1 2 月 1 日
第 2 回	平成 2 0 年 9 月 5 日	第 5 回	平成 2 1 年 1 月 1 6 日
第 3 回	平成 2 0 年 1 0 月 2 0 日	第 6 回	平成 2 1 年 2 月 2 5 日

本プログラムの策定にあたり、お力添えをいただきました有識者の方々に深く感謝申し上げます。

< 氏名五十音順・敬称略 >

大阪府立大学教授	泉 千 勢
大阪総合保育大学教授	大 方 美 香
大阪女学院大学教授	加 藤 映 子
大阪樟蔭女子大学講師	神 村 朋 佳
食育・料理研究家	坂 本 廣 子
大阪市立子育ていろいろ相談センター所長	下 川 直 子
大阪教育大学教授	園 田 雅 春
大阪河崎リハビリテーション大学准教授	高 瀬 敏 幸
大阪教育大学教授	高 橋 登
帝塚山学院大学准教授	谷 川 賀 苗
エニーファミリークラブ	徳 永 和 美
社団法人大阪市私立幼稚園連合会会長	戸 田 清 三
聖和大学短期大学部教授	中 川 香 子
相愛大学准教授	中 西 利 恵
大阪市健康福祉局医務監	新 平 鎮 博
大阪市立大学准教授	春 木 敏
劇作家・演出家・大阪大学教授	平 田 オリザ
NPO法人エイジコンサーンジャパン主任研究員	平 塚 儒 子
愛知東邦大学教授	古 市 久 子
東京福祉大学名誉教授	ヘネシー 澄子
社団法人大阪市私立保育園連盟常務理事	本 田 久美子
早稲田大学教授	前 橋 明
四天王寺大学准教授	毛 受 矩 子
東大阪大学教授	吉 岡 眞知子
帝塚山学院大学准教授	吉 本 優 子
整体セラピスト・NCTMB・CIMI	梁 壽 枝
演出家・劇団「あなざーわーくす」主宰者	わたなべなおこ

なにわっ子わくわく未来プログラム

平成 21 年 3 月発行

発 行 者 大 阪 市
編 集 大阪市こども青少年局企画部企画担当
電話 06 - 6208 - 8153
FAX 06 - 6202 - 7020
イラスト協力 阿部 善枝、伊藤 祥子、西岡 有紗
二出川 佳史

