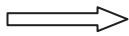
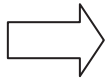


ゲームやリレーで負けると感じると、遊びを途中で放棄し、泣いたり怒ったりする。



- ・かんしゃくを起こさないように参加の仕方を考え、負けずに遊ぶ楽しさを味わえるようにする。
- ・事前にゲームのルールや遊び方を知らせるなかで、勝つことも負けることもあることを知らせる。
- ・勝ちたい、1番になりたいという気持ちを受け止め、頑張っている姿には誉める。
- ・かんしゃくを起こした時は早い段階でその場から離すなど、クールダウンさせる。

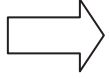



- ・認められることが増えてくると、少しずつ我慢ができるようになってくる。
- ・遊びの楽しさがわかってくると、かんしゃくを起こしてもその場から離れることの方が嫌で、またやりたいと戻ってくる姿も出てくる。

1番になることへのこだわりが強く、遊びや並ぶ順番などで1番になれないと怒って泣いたり、友だちに嫌がらせをしたりする。



- ・1番を意識させない声かけや並び方、移動の仕方などを工夫する。
- ・思い通りにならなかったことは「残念」と声をかけ気持ちを切り替える姿を見守る。



 **POINT**
4歳ぐらいになると勝敗がわかり、ゲームを楽しむようになりませんが、勝ち負けに対するこだわりが強いとゲームを楽しみません。最初に負ける経験をする、ゲームが嫌になったり、その場面がフラッシュバックしたいことがあります。まずは失敗感をもたせないことが大切です。

- ・1番へのこだわりが緩んでくる。
- ・泣いたり怒ったりしながらも、順番に並ぼうとしたり、気持ちを切り替える時間が短くなっていく。

ゲームあそびのためのひと工夫

* * * * *

* * * * *

〈ゲームやリレーを始める前に〉

〈リレーでは〉

〈ドッジボールでは〉

勝敗のないゲームを選び遊ぶ楽しさを味わう。
(変装ゲーム・ビンゴゲームなど)

自分のチームが負けていると走らないことがあるので、先頭を走らせる。

ルールが理解できなかつたり、ボールが当たるのを嫌がる場合、“ずっと外野にいてもいいなど” ○○ちゃんのルールを他児にも投げかけて了解を得、まずゲームに参加する楽しさを体感するようにする。

〈1回目の練習では〉

「腕を大きく振って走っていた」「足の動かし方が上手だった」など勝ち負けでない価値観で認めていく。

1回目は負けないようにする。