

# とうきょう すくわくプログラム活動報告書

施設名	西亀有三丁目保育園
施設所在地	東京都葛飾区西亀有3-31-9
法人名	HITOWAキッズライフ株式会社

## 1. 活動のテーマ

<テーマ>

ゲーム遊び

<テーマの設定理由>

(テーマに関する子どもの興味関心、園の特色など)

ゲーム類が少なく、ルールにのっとって遊ぶ機会が少なかった。ルールがわからないからやらないと  
の子ども姿、すぐにけんかになるなど遊びこめていない状況があった。

遊ぶを通してルールを守、ルールがあるから面白い遊びの経験が不足していた。様々な遊びへの欲求  
のある子どもたちに対し、様々な経験をさせられていないもどかしさ、カードゲームや盤ゲーの中で  
葛藤を通し、ゲーム遊びの楽しさの共有、もっと遊びたいにつなげていく。

## 2. 活動スケジュール

【子どもの観察とスタッフの意識統一】

・子どもの様子を観察し、現在の子どもの様子を見て話し合いをする。

【カードゲームを購入する】

・12月末からカードゲーム、ゲーム類を増やし、日常的に保育の中でおろし、子どもたちの遊びの  
様子を観察する。

・保育士の中にはゲームによってルールが浸透していないため、昼礼の時間やクラス間交流を利用し  
ルールの浸透、ゲームの内容を把握する。

・保育士が遊んでみた中で楽しさを共有する。

【ルールがわかるまで一緒にあそぶ。子どもたちからの意見を取り入れる】

・1月 子どもたちが遊びこめていないゲームやけんかになりやすいゲームについて子どもの様子  
観察からの課題を子どもたちに投げかけてみる。

・子どもたち自ら、遊びの中でうまくいかないことについてのどうするのが良いか意見を募る。話し  
合ってみる。

### 3. 活動のために準備した素材や道具、環境の設定

(活動のためにどのような環境を設定したか、準備した素材や道具)

・かるた 子どもの好きなもの、身近なもの、現在興味の高いものが題材になっているものを用意する。

年齢、興味関心、認知に関わる複数のカードゲーム、ゲーム類を用意し、さまざまな経験ができるようにする。

・保育士と一緒に遊ぶ機会を数多く持てるよう、遊びの中で大人がいることが多いテーブルをゲームのコーナーとする。

パークレクサス・ラトルアンドロール (ブルー) ラトルアンドロール (レッド) ・恐竜メモリーカード・きょうりゅうひらがなかるた・恐竜かるた・反対ことばカード・スティッキー・どうぶつかるた・おさるのジョージスリーヒントゲーム・ハリガリ・ハリガリジュニア・はやいぞ電車かるた・3つのヒントで学ぶどうぶつカード・たのしいのりものかるた・ラベンスバーガーファストメモリー・たべものかるた・乗り物大集合かるた・ラベンスバーガービーグルメモリー・ハバ キャッチミー・生活図鑑たべものかるた

### 4. 探究活動の実践

<活動の内容>

**【子どもの観察とスタッフの意識統一】**

スタッフが子どもたちの様子を観察し、どんな活動をするのか意見を出す。カードゲームや他のゲームを使用し、楽しむことを大切にしながら、認知力を培い、ルールがある面白さに気づけるよう遊びを繰り返せるよう環境と作ることを確認した。

**【ゲーム類を購入する】**

カードゲームでは子どもたちが好むカルタを身近なもので年齢の応じて楽しめるよういくつかの種類を購入する。乗り物、食べ物、恐竜など今、好きなものを豊富にそろえる。幼児向けには言葉の面白さや認知力のついていくものを選ぶ。ゲーム類はルールがわかりやすいもの、年齢の幅が広く遊べるものを選択する。

**【ルールがわかるまで一緒に遊ぶ】**

誰かが知っているという事にとどまらないよう、ルールを知らない人は昼礼後にわかる人とルールを共有する機会を設ける。カルタは読み手が必要なため、遊ぶテーブルを決め、保育士が他の遊びを見ながら何度も読んであげられるようにしていく。また、ルールのわからない子どもがいるとトラブルになりがちのため、遊びが途切れがちにならないようテーブルを決めて、援助しやすいようにしていく。

楽しくなってくると交替が出来ず、いつまでも遊べない子どもが出てくることが予想される。時間を区切る。(時計を示す。タイマーを使用する) 順番を明確にしてあげる。

**【繰り返し遊ぶ、もっとやりたい】**

何度も遊びたくなるよう、保育士はルール説明だけでなく、子どもと一緒に遊ぶ。何が楽しいのか子どもの気づきを大切しながら、場合によっては保育士が面白さに気づけるよう言葉にしたり、繰り返しや継続が楽しくなるよう働きかける。

<活動中の子供の姿・声、子供同士や保育者との関わり>

(活動の内容、活動中見られた子どもの姿、保育者との関わり等)

【カードゲーム・ボードゲームを購入する】

様々なゲームをおろしてみる。子どもたちにルールを説明しながら遊んでいく。

ゲームによって起こるトラブルや最後まで遊べないなどの様子を観察していく。すべて大人が解決してしまうのではなく、子どもたちが考える、話し合う機会を設けていく。

【ルールがわかるまで一緒に遊ぶ】

個人差があるため、一緒に遊ぶ。入るメンバーも入れ替わる。また理解している子と理解に時間がかかる子どもがいるため、一部の子どもがわかった時点で大人が抜けることでルールがわかる子と理解しきれいていない子とでトラブルになりやすい。勝ちたいとの気持ちからカードを集めてしまうことも起きる。

【繰り返し遊ぶ もっとやりたい】

大人と一緒に遊び、ゲームが成立することで、終わるとすぐにまた「まだやる」「もっとやる」と繰り返していく。勝ちたいと思っている子、カードを沢山集めたいなど、ゲームの中ではっきりした目的を持っている子どもはじっとカードを見つめ、見まわし、カードの中身を把握しようとする。また、保育士の順番を促す声や手の動きなどをじっと追い、余念がない。次に出るカードの中身を予想したり、期待する気持ちから言葉が少なくなることもある。

共有



## 5. 振り返り

<振り返りによって得た先生の気づき>

ゲーム類は以前から少しはあったが、保育士がルール把握できていないと子どもの手の届くところにおいていなかった。また、カードゲーム類はけんかになりやすい、散らかっても片づけない、なくなりやすいなど保育士がネガティブなイメージが強く積極的におろしていなかった。

子どもたちがルールを守れないという見方から、ルールのある遊びを日常的に楽しむ機会を多く持つことで、遊びたいからルールを守るという姿に変わっていくことを子どもたちの姿から学ぶ。

子どもたちは最初は自分自身が使い続けたいため交替のルールを守らない、勝つために手段を択ばない、ルールを守らずカードを集めるなどの姿があった。毎日遊び続けることで、次が待てるようになり、ルールを守ることががまんが必要だが、自分の葛藤を超えて友達と一緒に遊ぶ経験となる。特にかるたとりやスリーヒントゲームではその都度、自分との葛藤、(つい手が出てしまう、もっと欲しいから一度手にしたカードを手放なせない)を繰り返しながらこらえて頑張る姿があった。あまりにもスピードに差がある子がいる時には、様子を見計らって、メンバーを限定することもあった。様々な経験も大切だが、その子自身がゲームは楽しいと感じられる、その子自身のゲーム中の達成感を感じられるようにした。勝ち負けがあるからこそ楽しいが、たまに勝てるだけでも子どもはゲームを継続する子の方が多かった。鬼ごっこやいす取りゲームのように体を動かして遊ぶルールのある遊びと並行して、日常的に室内遊びの中で様々なルールある遊びを用意することは、順番を守る、自分の番を待つ、人の行動をまじかで見、見ながら〇〇する、数を数える、話を最後まで聞くなど様々は要素が含まれていることを子どもたち様子から学んだ。

今後は、偶然性の高いゲームをもっと用意し、勝敗の行方が子どもの能力の差や経験の差に頼らない物をもっと増やすしていきたい。様々な種類のあるゲームを系統的、発達年齢、認知の度合いにより豊富に楽しめるようにし、人と関わって遊ぶゲームの楽しさを沢山経験させていきたい。