

第6章 資料編

1. 乳児のあそび

0歳から2歳の時期は、人間の成長のなかで最も変化が大きい時期ですが、発達には個人差があります。子どもの発達を月齢・年齢で判断せず、一人ひとりにあった保育を心がけましょう。

		遊 び	玩 具
0 歳	0 月 3 ヶ月 未満	<ul style="list-style-type: none"> 音の出る玩具を色々な方向から鳴らす 明るい色の玩具を目で追う ベッドに玩具をつるす 	モビール、オルゴールメリー、 ベッドメリー、 起き上がりこぼし、ガラガラ、 でんでん太鼓、ボール、 布やタオル地の人形、回転木馬、 ロディ、鈴など
	3 ヶ月 6 ヶ月 未満	<ul style="list-style-type: none"> 寝返りを促す遊び ぎっこんぱったん ジャンプ遊び お話し遊び 伝承遊び (いない いない ばあ、あがりめ さがりめ、ちょち ちょち あわわなど) 	
	6 ヶ月 9 ヶ月 未満	<ul style="list-style-type: none"> 紙を破る遊び リボンを引き出す遊び 穴にボールを落とす遊び いないいないばあ 飛行機ブーン ハンカチ遊び 伝承遊び (一本橋 ちょち ちょち、むすんでひらいて、あたま かた ひざ ポン、にらめっこなど) 	引き車、押し車、木馬、 起き上がりこぼし、太鼓、 でんでん太鼓、鈴、マラカス、 木琴、ラッパ、ホイッスル、 オルゴール、積み木、お手玉、 ボールなど
	9 ヶ月 1 歳 未満	<ul style="list-style-type: none"> ものの出し入れを楽しむ遊び やり取り遊び ボールの転がしっこ トンネルくぐり 追いかけてっこ 山登り 伝承遊び (まてまて、ころころたまご、ぶーぶーぶーなど) 	
1 歳	1 歳 6 ヶ月	<ul style="list-style-type: none"> お絵かき まねっこ遊び ブランコ・すべり台 伝承遊び (さかながはねた、とうさんゆびどこでしょ、おべんとうばこのうたなど) 	形合わせ、型はめ、型落とし、 重ねコップ、ひも通し、シール、 小麦粉粘土、水性サインペン、 クレヨン、人形、ぬいぐるみ、車、 ままごと道具、おんぶひも、 タオル、押し車、引き車、木馬、 三輪車、ビーチボール、積み木、 お手玉、Bブロック、 モノブロック、マグネット、太鼓、 ラッパ、カスタネット、 タンバリン、マラカス、木琴など
	6 ヶ月 1 歳 7 ヶ月 未満	<ul style="list-style-type: none"> ボール遊び 粘土遊び シール遊び 手遊び 再現遊び 水遊び 伝承遊び (ゲー チョキ パーでなにつくろう、げんこつ山のためきさん、いっぴきののねずみなど) 	

2歳	2歳 6ヶ月 ～ 2歳 7ヶ月	<ul style="list-style-type: none"> • 手指の操作をともなう遊び（はさみで紙を切る、洗濯ばさみを留める • 立ったりすわったり • 伝承遊び（ゆっさ ゆっさ、あーぶくたった、むっくりくまさん、どのたけのこがでぶちやんかな、こぶたがみちをなど） 	<p>小麦粉粘土、水性サインペン、折り紙、積み木、お手玉、ジュニアブロック、ひも通し、型はめパズル、重ねコップ、三輪車、フープ、すべり台、平均台、はしご、鉄棒、人形、ぬいぐるみ、車、ままごと、タオル、エプロン、おんぶひも、手提げ袋、ペープサートなど</p>
	3歳 未満 ～ 2歳 7ヶ月	<ul style="list-style-type: none"> • わらべ歌遊び • 砂場遊び • 汽車ポッポ • リボンの追いかっこ • 電車ごっこ • 平均台のボール転がし • すもうごっこ • 伝承遊び（ライオン狩りに行こうよ、ぞうさんのさんぽ、はないちもんめ、ねことねずみなど） 	



———— 2. 幼 児 の あ そ び ————

伝承遊び

～伝承遊びは遠い昔に暮らした子どもたちと

はるかな未来に生きる子どもたちをつなぐものである～

- 鬼ごっこやかくれんぼ、けん玉やこま回しなどに代表されるような昔から子どもたちに親しまれ、伝えられてきた遊びのことを「伝承遊び」とよびます。
- 伝承遊びの良さは集まった人数や場所に合わせて何をして遊ぶのか、どうすればみんなで楽しめるかについて、子ども同士で相談しながらルールを決めるなどの工夫ができることにあります。
- 伝承遊びには全身を使うものが多く、成長期の子どもたちには欠くことのできない大切なものです。歩く、走る、跳ぶなど、基本的な運動能力を身につけることができます。また、規範の順守、敵味方に関係なく人を思いやる心などの社会性も伝承遊びを通して学ぶことができます。

集団遊び（道具を使わないもの）	わらべうた	指あそび・手あそび
<ul style="list-style-type: none"> ・鬼ごっこ ・おしくらまんじゅう ・だるまさんがころんだ ・かくれんぼ ・パイナップルじゃんけん ・大根ぬき ・影ふみ ・陣地とり ・じゃんけん列車 	<ul style="list-style-type: none"> ・かごめかごめ ・とおoryんせ ・花いちもんめ ・ことしのぼたん ・あぶくたったにえたった ・竹の子一本おくれ ・あんたがたどこさ 	<ul style="list-style-type: none"> ・おせんべ焼けたかな ・ずいずいずっころぼし ・子どもと子ども ・ちゃつぽ ・げんこつ山 ・一本ぼし
集団遊び（道具を使うもの）	手合わせうた	絵かきうた
<ul style="list-style-type: none"> ・ハンカチ落とし ・ケンパー ・缶けり ・ゴムとび ・大縄とび ・しっぽとり ・中あて 	<ul style="list-style-type: none"> ・もしもしかめよ ・おちゃらかホイ ・アルプス一万尺 ・お寺の花子さん ・みかんの花 ・桃太郎 ・茶摘み 	<ul style="list-style-type: none"> ・へのへのもへじ ・3ちゃんが ・コックさん ・タテタテヨコヨコ ・ピエロ ・きんぎょ ・たこ入道

～遊びの例～

<p>鬼ごっこ</p> <p>幼少期の身体的、運動的発達の特徴からも、ふさわしい運動遊びのひとつです。</p> <p>目標とする相手がいることで、単調な走る動きだけでなく、かわしたり、止まったり方法を変えたりするなど自分の動きをコントロールします。</p> <p>このことは全身の動きを促進し連続動作習得につながります。</p> <p>また、相手や状況に合わせた動きをすることは、身体的な能力だけでなく予測する能力や状況判断を促します。</p>	<p>木鬼・・・タッチされた子は「木」になってしまい動けなくなる鬼ごっこです。</p> <p>ルールと遊び方</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 鬼を一人決めます。鬼は「10」数えます。その間に子どもは逃げます。鬼は「10」数え終わったら、子を追いかけます。 2. 鬼は子をタッチします。鬼にタッチされた子は、その場に止まります。 3. 足を開き、両手を伸ばして「木」の真似をします。木になった子は、じっとして動いてはいけません。 4. 木になった子は、仲間の子に股の間をくぐってもらおうと、また動けるようになります。 5. 鬼が全員の子をタッチするか飽きるまで遊びます。人数が多い時は鬼を増やして遊ぶと良いです。 <p>バナナ鬼・・・「氷鬼」に似た遊びです。</p> <p>ルールと遊び方</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 鬼を一人決めます。子が逃げられる範囲を決めます。 2. ゲームスタート。鬼は子を追いかけてタッチします。子はタッチされないように逃げます。 3. タッチされたらその場で止まりバナナの真似をします。(両手を頭の上に入れて、手の平をくっつけます。体を少し傾けます。) 4. バナナになった子は他の子に助けてもらうことで、ゲームに復活できます。助けた方は上げた手を片方ずつ「むき」「むき」と言いながら下げます。バナナの皮をむくような感じですか。これで復活します。 5. 鬼が全員の子をバナナにすることができたら、鬼の勝ちです。その前に鬼が疲れたり、飽きたりしたら、鬼を交代します。
---	---

<p>道具を使った 集団遊び</p>	<p>いろはにこんぺいとう・・・ゴムひもを触らないように通り抜ける遊びです。スパイダーネット</p> <p>ルールと遊び方</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ゴムとび用の輪にしたゴムひもを用意します。鬼は二人決めます。 2. 鬼の二人はゴム紐を両手で持ちます。鬼以外は子になります。 3. 子は後ろを向きます。振り返って見てはいけません。 4. 鬼は「い・ろ・は・に・こ・ん・ぺ・い・と～♪」と歌いながら、ゴム紐を上げたり下げたりして、交差させます。 「上か、下か、真ん中か？」と歌い終わる同時に動きを止めます。 5. 子は上、下、真ん中のうちの一つを言った後に振り向きます。 6. 上と言った子はゴムの上をとびます。下と言った子はゴム紐の下をくぐります。真ん中と言った子はゴム紐とゴム紐の間を通りぬけます。通りぬける時にゴム紐に触ってしまった子は、鬼を交代します。それを繰り返してあそびます。
-------------------------------	--

———— 3. 草 花 あ そ び ————

現在子どもの遊びの現状として、外遊びからテレビ視聴やゲーム、スマートフォン等による内遊びの増加が進んでいる。しかし、それら電子メディアによる遊びは、暴力性、社会不適応、知的能力と学力、視力、体力への悪影響も懸念されている。一方自然の中で遊ぶことは、季節ごとに違う草や空気のおいを嗅いだり、耳を澄まし水の音や鳥の声などのわずかな音を聴きとったり、植物の微妙な感触の違いを知ったりするなど、子どもたちの探求心や、創造力を刺激し、五感を育てる事にも役立つ。

○草花遊びを通して、子どもたちはたくさんの驚きや不思議と出会い、もっと知りたい、もっと遊びたいと探求心や好奇心が刺激される。

○五感を使って自然と親しむことが出来る草花遊びは、子どもたちが自然の豊かさや、多様性を知るきっかけになる。

○繊細な草花を使って遊ぶことは、子どもたちの手先の器用さにもつながる。

【飾り遊び】

あそび	草花名	遊び方
しろつめ草の冠	しろつめ草	たくさんのしろつめ草を重ねながら巻いていき、輪にして冠を作る。
おしろい遊び	おしろい花	種の中の白い部分（胚乳）を顔に塗り、おしろいに見立てる。
ヤツデの帽子	ヤツデ	葉を2枚重ね、茎の部分を輪ゴムでとめて頭にのせる。
エノコロ草のひげ	エノコロ草	穂の部分を縦半分に裂き、鼻の下につけ、鼻ひげに見立てる。

【勝負遊び】…友たちと関わって遊ぶことで社会性が育まれる。

あそび	草花名	遊び方
オオバコ相撲	オオバコ	花茎同士で引っ張り合いをし、相手の花茎を切ったほうが勝ち。
カタバミ相撲	カタバミ	茎の中の繊維を引き出し、皮を取り除く。繊維を持って葉をからませ引っ張り合い、切れたほうが負け。
どこまでとばす	ハルジオン	茎を持って、親指で花の部分をはじくように飛ばす。遠くまで飛ばした人が勝ち。
矢飛ばし	ススキ	ススキの葉っぱの中央にある主脈（硬い部分）を矢にして、その葉脈に沿って両側に切れ目を入れ、5 cmほど裂く。片手で葉の下を支え、もう片方の手で裂いた部分を勢いよく下に引っ張る。遠くに飛ばした人が勝ち。

【音遊び】…様々な音を知ることや音の出る仕組みを知る。

あそび	草花名	遊び方
風船割り	アサガオ	しぼんだ花の先を指でつまみ、息で膨らませると「パン」と音をたてて弾ける。
シャラシャラ	ナズナ	茎から離れないように果実を茎からはがしていき、振ると「パチパチ」と音がする。
草笛	スズメのテッポウ	穂の部分を抜いて、葉っぱを折り曲げて、曲げた部分を軽く口でくわえて吹く。「ピー」と高い音が出る。
枯葉の音遊び	落葉広葉樹の葉	枯葉を手でもんだり、足で踏んだりして、「ガサガサ」「カサカサ」など、色んな音を楽しむ。

【おもちゃ遊び】…創意工夫の能力を高め、創造力を豊かにする。

あそび	草花名	遊び方
水車	タンポポ類	5 cm位に切った花茎の両側に切り込みを入れ、水につけて両端を反り返らせる。茎の穴に小枝を通し、水の流れにかける。
ササ船	ササ類	葉の両端を折り、それぞれ2ヶ所の切れ込みを入れ、外側の切れ端同士を重ね合う。
おいでおいで	オオバコ	葉を1枚取り、筋が切れないように葉の細かい部分に2か所切れ目を入れ、切れ目より下の茎を切り捨てる。残った茎をそっと下へ移動させ、中の筋を引くと葉が動く。
コスモスのプロペラ	コスモス	花びらを指で引っ張り、1枚おきにとっていき、対角線上に4枚の花弁が残るようにする。手を離すと、くるくる回りながら落ちていく。
しゅりけん	ススキ	2つ折りにした葉を4枚用意し組み合わせ、しゅりけんを作る。

【科学遊び】…ひつつく仕組みを観察したり、どうして動くのかなと不思議に思ったり科学のはじまりに触れる。

あそび	草花名	遊び方
実のひつつき遊び	イノコズチ・オナモミなど	実を服などにつけて遊ぶ。
エノコロ草の毛虫	エノコロ草	穂先の部分を切り取る。逆さまに優しく力を入れたり緩めたりして握る。本物の毛虫のように掌から動いて出てくる。穂先を反対にすると掌の中に戻っていく。
色水遊び	アサガオ	ポリ袋に花と水を入れてよく揉む。濃い色水になったら出来上がり。レモン汁など酸性のものを入れるとピンク色になる。また重曹などのアルカリ性のもを入れると青色に変わる。
染色遊び (草木染め)	玉ねぎの皮・ブドウの皮・マリーゴールド・藍の葉等	花・葉・茎等を煮て、布や和紙を煮汁に浸す。色止めのために使う媒染の種類で発色の仕方が変わる。

【その他季節の自然物を使った制作物】

- ・ススキのふくろう・どんぐりごま・数珠玉のネックレスやブレスレット・イチョウの葉のブローチ
- ・まつぼっくりや蔓を使ったクリスマスリース・藁細工（馬等）・トウモロコシの皮の人形・どんぐり人形等

4. 絵本について

映像メディア（テレビ、ビデオ、ゲームなど）が子どもたちの遊びの一角を占めるようになってきた。子どもたちが自ら感じ、考え判断する基礎を自然とのかかわりや、身近な大人や友だちとの関係から生み出すのではなく、これら映像メディアに依存してしまうのではないかと心配している。

絵本は映像メディアに比べると音声もないし絵も動かない。しかし、動きがないからこそ子どもは想像して動かす。音がないからこそ、主人公の声を想像する。そして、描かれていない場面を想像する。絵本は子どもの心理が子ども自身の視点でとらえられていて、子どもの姿そのものが表されている。絵本のある環境を身近にいる大人が整え、子どもには多くの絵本に出会わせてあげることが大切である。

① 絵本の果たす役割

- ア 聞くことにより想像力が豊かになる。
- イ 人の話にしっかりと耳を傾けて聴く力がついてくる。
- ウ 言葉による表現が豊かになる。
- エ 主人公と一緒にいろいろな体験を楽しむ。
- オ 読み手と心が通じ合い、情緒豊かに育つ。

② 絵本の与え方

- ア 大人が心を込めて子どもに読んであげる。
- イ 子どもが好きな絵本は繰り返し読んであげる。
- ウ 読み手が絵本に共感・感動して楽しむ。
- エ さし絵や表・裏表紙を大切にしていねいに見せる。
- オ 本を読み終えた時の喜びや満足感を大切にする。

年 齢	種 類	選 択 の 基 準
0～1歳頃	<ul style="list-style-type: none"> ・ものの絵本 ・遊びを楽しむ絵本 	<ul style="list-style-type: none"> ・写実性を重んじたもの（動物・食べ物・乗り物等） ・ユーモアや軽妙さのあるもの ・リズムや動きがあり、響きのよい言葉があるもの
2～3歳頃	<ul style="list-style-type: none"> ・日常生活に添った絵本 ・繰り返しのある昔話 ・ファンタジー絵本 	<ul style="list-style-type: none"> ・物語の言葉やリズムと、さし絵の描き方や場面の進み方が一致したもの ・自分の経験と重ね合わせて、イメージを読み取れるもの
4～6歳頃	<ul style="list-style-type: none"> ・物語絵本 ・民話 ・科学絵本 ・冒険話 ・童話 	<ul style="list-style-type: none"> ・幼児であるということの変容されていないもの（原文尊重） ・科学的な考え方や事実を正しく伝える美しい日本語の表現と正確なさし絵があるもの ・童話への橋渡しとなる夢中になれる1冊の絵本

良書リストから見たよい絵本

1	おおきなかぶ	26	ぐるんぱのようちえん	51	ぼくのくれよん
2	かいじゅうたちのいるところ	27	しょうぼうじどうしゃじふた	52	アンガスとあひる
3	ぐりとぐら	28	おいくとおにろく	53	おおきなきがほしい
4	どろんこハリー	29	ちいさなおうち	54	おいしいれのぼうけん
5	はなをくんくん	30	ちからたろう	55	おじさんのかさ
6	わたしのワンピース	31	とこちゃんはどこ	56	おふろでちゃぶちやぶ
7	かにむかし	32	はらぺこあおむし	57	おやすみなさいのほん
8	かばくん	33	ピーターのいす	58	おやすみなさいフランス
9	三びきのやぎのがらがらどん	34	ひとまねこざる	59	かもさんおとおり
10	11びきのねこ	35	ももたろう	60	かわ
11	スーホの白い馬	36	もりのなか	61	くまのコールテンくん
12	てぶくろ	37	ロージーのおさんぽ	62	げんきなマドレーヌ
13	どろんここぶた	38	いたずらきかんしゃちゅうちゅう	63	ごろはちだいみょうじん
14	ねずみくんのチョッキ	39	いたずらこねこ	64	三びきのこぶた
15	はけたよはけたよ	40	おおかみと七ひきのこやぎ	65	しずくのぼうけん
16	ふしぎなたけのこ	41	おばけとバーバパパ	66	スイミー
17	モチモチの木	42	島ひきおに	67	たろうのおでかけ
18	ろくべえまってるよ	43	しろいうさぎとくろいうさぎ	68	どうぶつのおやこ
19	あおくとときいろちゃん	44	くろくまちゃんのほっとけ一き	69	のろまなローラー
20	いないいないばあ	45	すてきな3にんぐみ	70	100 まんびきのねこ
21	おおきなおおきなおいも	46	だるまちゃんくてんぐちゃん	71	ふきまんぷく
22	おしゃべりなたまごやき	47	ちいさなねこ	72	ふるやのもり
23	おだんごぱん	48	ティッチ	73	まっくろネリノ
24	かさじぞう	49	はなのすきなうし	74	ラチらいおん
25	きかんしゃやえもん	50	へびのクリクター	75	わたしとあそんで