



連載 第4回

幼児期からの アクティブ チャイルド プログラム

おもしろい、体を動かす、楽しさをみんなの子どもたちにつたえよう！

アイデアACP公開!



〈指導者〉
佐藤善人

岐阜聖徳学園大学
教育学部准教授

年齢差のある 子どもたちが 一緒に楽しむ

指導の現場で「幼児期からのアクティブ・チャイルド・プログラム」をどのように実践していけばよいかをレポートする指導実践編の第3回。今回は、佐藤善人先生が滋賀県の大石スポーツ少年団を訪ね、年中組(4歳)の幼児から小学校低学年の児童まで一緒になっての遊び教室を開催しました。発育段階の異なる子どもたちが楽しく遊ぶためのヒントを学んでください。



まずはルール作りから

今回は、幼稚園児から小学校低学年まで、幅広い年齢の子どもたちが一緒に遊ぶ際のアクティブ・チャイルドプログラムです。

初めての子どもたちと接するプログラムでは、いつも「ルール作り」から始まります。まず約束するのは「お話を聞いてね」ということと、「ルールは守ろう」ということです。今回のように、小学生と幼児と一緒に遊ぶ場合は、年齢の上の子どもたちに「ぶつかってケガをさせないように」とことばを付け加えておきます。

また指導者は、子どもたちに年齢差がある場合、どこにポイントを置いて遊ばせるかを考えなければいけません。遊びが簡単すぎると、小学2年生くらいになると楽しめなくなります。逆

子どもと慣れる努力

初めての遊び教室では、最初の雰囲気づくりも大切です。知らない指導者がいきなり来て、子どもたちと急に遊ぶわけですから、「これから遊ぶよー」と呼びかけても、子どもたちはみんな「????」となってしまう。今回は、体育館の入り口にフープや平均台など用具を並べて、遊びやすい状況を作っておきました。用具がないときは、いきなり「手押し相撲」や「鬼ごっこ」を始め

に、難しすぎると幼稚園の年中組くらいだと、まったくわからないということも出てきます。指導では、この点を意識することが肝心です。難しそうなら、やさしく言い換えたり、うまくできなかつたら、子どもたちを集めて、もう一度説明してみましよう。

めることもあります。

指導者は子どもたちと慣れる努力をできる限りしなくてはなりません。そうすれば「おもしろい人が来たから、きょうは何をするんだろう」と距離は縮まっていくはず。指導者は、まず子どもたちのなかに飛び込んで遊んでみるのが大切なのです。



指導者は子どもたちのなかに飛び込んで遊んでみる

実態を見て遊びを選ぶ

小学校低学年と幼児を一緒に遊ばせるために、今回は「集合ゲーム」(手拍子遊び)をしました。また、「集合ゲーム」は知らない子ども同士でも、すぐに仲よく遊べるゲームです。小学生に「小さい子も入れてあげてね」と呼びかけて、人数の大きなグループをつくらせてみました。その流れで、子どもたちを集めて「大根抜き」を行い、さらに盛り上げてみました。

幼児たちが初めての遊びで、ルールをすべて理解できるとは思えません。だから「よくわからなけれど、お兄さんやお姉さんたちのマネをして動いている」ということなのです。「こんな遊びだ」というイメージができれば、次の機会や、またその次の機会でも同じ遊びをしたときに「おもしろい」と感じてくれるはずです。

年齢差のある子どもたちを一緒に遊ばせる場合、二つの遊びで一緒にできる場合とできない場合があることを、指導者は理解しておくことが大切です。集まった子どもたちの実態を見て、時には幼児だけ集めて遊ばせたり、年長組(5歳)と小学1年生を集めて遊ぶなど、実態に合った遊びを加えていくことが必要になります。

大石スポーツ少年団は、大津市立大石小学校および大石幼稚園の子どもたちを中心に構成されたスポーツ少年団です。野球やサッカー、バスケットボールなどをメインに活動しています。今回はいろいろなスポーツをしている子どもたちを集めての遊び教室となりました。

体の大きさが違うから気をつけてね



① 遊びの前の約束

遊び教室を始める前に、子どもたちを集めて「ルール」を説明します。ここでは①指導者の話を聞くこと、②ルールを守ること、③小さな子どもたちに気を配ることを約束しました。

② 色探し

最初のあいさつで、子どもたちがかしまってしまわないよう、すぐに体を動かします。指導者が言った色を見つけてタッチする「色探し」です。



パーツ



先生の拍手を聞いて、教えてね

③

体じゃんけん

体でグー、チョキ、パーをつくる「体じゃんけん」です。この遊びは勝った負けたより、屈伸運動をしたり、体を広げたり、アキレス腱を伸ばしたりと準備運動として効果的です。ただ、4歳児ではじゃんけんがわからないこともあるので、指導者のマネっこ遊びでも良いと思います。



④

集合ゲーム

指導者に続いて子どもたちが手拍子を打ったあと、その数だけ友達を集めて輪を作る集合ゲームです。手拍子の数が多くなったとき、小学生と幼児が交ざるようにアドバイスします。



よいしょ

よいしょ

よいしょ



よいしょ

⑤

大根抜き

おなじみの「大根抜き」です。「集合ゲーム」に引き続き、小学生と幼児と一緒に遊ぶことで、教室を盛り上げていきます。

大石スポーツ少年団の子どもたちは、休憩時間になっても、水分を補給するとすぐに体育館に戻ってきて遊び始めます。「遊びが好きな子どもたち」だということがよくわかります。特に野球やサッカー、バスケットボールなどがメインの子どもたちだけに、ボール遊びが盛んでした。

6 新聞紙走り

「大根抜き」で力強い遊びをしたので、次は「新聞紙走り」で走ることになりました。体の前で新聞紙を広げ、手を使わずに、落ちないように走る遊びです。小学生は新聞紙を2つ折りにし、幼児は半分に切りました。その際、小学生に幼児の新聞紙を「半分に切つてね」とお願いしました。小学生は新聞紙を付けたまま「鬼ごっこ」を行い、幼児は新聞紙が落ちないように走ることに限りました。

新聞紙を体の前で広げてね



7 新聞雪合戦

「新聞紙走り」で使った新聞紙を丸めて、2つのグループに分けて「新聞雪合戦」を行います。

新聞を丸めて



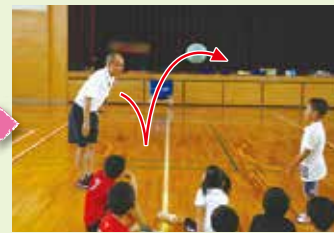
相手の陣地に新聞紙のボールを投げ込もう!



8 ボール遊び

キャッチできるかな

「ボールを投げてキャッチできるかな」とか「違う捕り方ができるかな」、「バウンドさせて捕れるかな」、「(上に投げている間に)手拍子何回できるかな」など、さまざまなボール遊びを、子どもたちに自由にやってもらいます。子どもたちが、自分自身でいろいろなアレンジをしていくように指導していきます。



緑のゼッケン(ピブス)を持っている人が鬼だよ。鬼はタッチするときに押さないでね



9 鬼遊び

幼児は単純に走るだけでも結構おもしろいものです。今回は参加人数が多いので、鬼を3人にして行いました。会場の広さ、参加人数を見て、鬼の人数を増減させていくと、「鬼遊び」はさらに盛り上がります。

アミを投げるぞ! つかまったら鬼の仲間だよ



10 手拍子ジャンプ

手拍子とともにジャンプする遊びです。手拍子のリズムに合わせてジャンプしたり、横に跳んだり戻ったり、前後にジャンプしたりしていきます。最初は「どれくらい高く跳べるかな」から「そんなに跳ぶんだ」と言って盛り上げておいて、次にリズムに合わせてジャンプする方向へもっていきます。幼児のなかには、リズムに合わせて跳んでいない子どももいますが、それでいいと思います。幼時の段階では、とにかく思い切り跳ぶことが大切です。



最後のあいさつ。ありがとうございました!



11 魚とり

体育館の両サイドにマーカーを置いて、一方のサイドから他方のサイドまで、鬼にタッチされないように走る単純な「鬼遊び」です。幼児から小学校低学年くらいまでの子どもは、逃げたりかわす遊びが大好きです。特に、「魚とり」は盛り上がるため、小さな子どもたちにはよい遊びだと思います。最後は元気いっぱい走って終わるようにしました。

どんな遊びも主体は子ども “もっとやりたい” が出れば成功

指導現場レポート 川上琴美教授のリズムと表現の遊び活動

イメージして表現する「そう・そう遊び」

山梨学院短期大学保育科で教鞭をとる傍ら、幼稚園や保育園、子育て支援センターでリズム運動や表現活動をしている川上琴美教授。幼児体育が専門で、研究テーマは「身体表現」。指導する対象は幼児からフィギュアスケートやダンススポーツのトップアスリートまで幅広い。今を時めく羽生結弦選手や浅田真央選手らも、川上教授の指導のもと、表現力に磨きをかけてきた。今回は、山梨学院大学附属幼稚園の子どもたちと川上教授が楽しくスポーツ活動を行っているところを訪ねました。

「自分が考えて行動しなければスポーツはできません。指導者はそれを引き出すのが役目」という川上教授。その活動は、幼児ならではの表現力とリズムを引き出す内容になっています。例えば、「そう・そう遊び」はこんな感じで展開されます。

子どもたちが集まるとまず、「雲の上を歩こう!」とイメージさせます。みんな、楽しそうに、雲の上を歩くフワフワした感じを体で表現します。次に「波のところで泳いできて」と言うと、全員が泳ぐまねを始めます。ここで1人の園児が「サメが来た!」とイメージをふくらませます。すると子どもたちは思い思いの空間に走っていきます。身近にある具体的なものをイメージさせると、子どもたちはすぐに動きだします。そして、子どもたちの想像でイメージした動きが創造されていきます。

「子どもたちの興味や関心は、100人いれば100通りあります。教師はそれをまとめていくのが役割です」

指導のポイントは「も・けい・そう・そう」

「も・けい・そう・そう」

川上教授が「これさえ忘れなければ表現運動の指導ができる」と創ったことばです。これには、子どもに対する「も・けい・そう・そう」と指導者に対する「も・けい・そう・そう」があります。

子ども向けの「も」は「模倣」です。幼児はまずまねから始まる

ということです。「けい」は「経験」。いろいろな遊びで経験を積みませます。最初の「そう」はイメージするほうの想像です。どんなにまねができたり、経験で運動ができて、イメージができなければ新しいものは生まれません。そして、最後の「そう」が創造です。上記の「想(そう)創(そう)遊び」は、この「も・けい・そう・そう」の活動の様子と言っていいでしょう。

指導者向けの「も」は「目的」、「けい」は「計画」です。子どもたちを遊ばせる場合にも、どういう目的を持ち、どういう計画で進めていくかが大切です。ただ遊ばせればよいというものではありません。そして、最初の「そう」は「相談」です。相談がない指導はあり得ません。指導者と子ども、子ども同士、指導者同士の相談を持つようにしてください。最後の「そう」は、相談を経て新しい指導を導き出す「創作活動」です。

「どんな遊びでも、活動の主体が子どもにあるように、引っ張ってあげることが大切です。子どもたちから“もっとやりたい!” “楽しかった!” ということばが発せられれば、幼児指導は120%成功です」



いつも笑顔の川上琴美教授



「サメが来たぞ!」そう・そう遊びで子どもたちは自由に動く

市販のカラーボールを半分に切って使用



「カラーハーフボール」を使用している遊び



子どもたちとの相談は指導のうえで重要



チョコレートの香りがする「長セラバンド」での遊び。子どもたちの五感に訴えることも大事



遊び教室に参加した山梨学院大学附属幼稚園の園児たちと