

## シアタータイム

導入	<ul style="list-style-type: none"> <li>講：絵本の表紙の絵を見せながら「あったとさ あったとさ 広い のっぽらど真ん中 大きな・・・これは何？」（題名）巨大ってなに？」と問い合わせ、興味を持たせてから読み始める。</li> </ul>	教材	
		★絵本 ★iPad(シアターセット)	
読み方	<ul style="list-style-type: none"> <li>①「あったとさ あったとさ」の繰り返しのことばは、リズムを感じさせるように子ども達（保育士）も一緒に声に出させ、楽しく読み進める。</li> <li>②「巨大な」イメージが伝わるように、映像を出来るだけ大きく映し出し、ダイナミックに表現しながら読み進める。</li> </ul>	保育士の役割	
		・子ども達と一緒にお話を楽しむ	

## がくしゅうタイム

活動①	ことば	提示されたものを「自分だったらどうしようか？」とイメージし、言葉で表現しようとする	実物参照
巨大な提示カードを見ながら「みんなだったらどうする？」の問に、考えてお話ししましょう		<p>教材 提示用巨大カード3種（タンバリン・ケーキ大小） 保育士の役割</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・提示カード提示</li> <li>・子ども達と一緒にあって考え、楽しむ</li> <li>・ことばの出ない子のフォロー</li> <li>・小さいケーキ提示</li> </ul>	
つなぎ	<ul style="list-style-type: none"> <li>講：「巨大なものがたくさん出てきたね。巨大な桃を割ってみたいな～」</li> <li>保：「よいっしょ！よいしょ！」と巨大提示カード（折って）を持って登場。</li> <li>保：「♪あったとさあったとさ 広いのっぽらど真ん中 巨大な…じゃーん！これは何でしょう？」と開いて見せる。</li> <li>講：カードを受け取り、「何かな？」「大きいタンバリン」と確認。「どんな大きな音がするのかな？みんなだったらどう使う？」と問い合わせ、ことばを引き出す。 ※発言の少ないクラスは保育士が見本になって表現してみましょう。 例)「大きな音で目覚まし時計にする」「みんなで乗ってトランポリンみたいにジャンプする」等</li> <li>※子どもの経験や獲得語彙数の差により表現はまだまだ難しいクラスもあると思います。先生の真似でも良いので自分なりに表現をしようとすることを大切にし、講師、保育士がフォローしながら表現の糸口を引出してあげましょう。</li> <li>※個別対応可。「〇〇ちゃんは〇〇したいんだって」と代弁してあげることも大切です。</li> <li>※子どもの意見をいくつか取り上げ、みんなで実際に表現遊びに発展させるのもよいでしょう。</li> <li>保：ひと段落したところで「みんなでおやつを食べましょう」と小さいケーキを提示。</li> <li>講：「美味しいそう！でもこれ、みんなで食べられる？小さいね。足りないね。」</li> <li>保：「じゃあ、巨大にしよう！」</li> <li>講：「良いね！出てくるかな。♪あったとさ あったとさ～ 巨大な・・・ジャーン！（巨大ケーキカード提示）わー！大きい！」とインパクトを持たせながら提示。小さいケーキと並べて比較。その大きさを強調し、子ども達と食べる真似や感覚行動をして楽しみ「もうお腹いっぱいだね」と子ども達と「ご馳走様」をして</li> </ul>	<p>教材 提示用巨大カード3種（タンバリン・ケーキ大小） 保育士の役割</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・提示カード提示</li> <li>・子ども達と一緒にあって考え、楽しむ</li> <li>・ことばの出ない子のフォロー</li> <li>・小さいケーキ提示</li> </ul>	
活動内容			

活動②	実験	巨大なうちわに興味を持ち、力強く扇ぎ、風を起こしたり、風を体感して楽しむことができる	なし
設問	怪獣を吹き飛ばすくらいの巨大な風をうちわで吹かせてみましょう	<p>教材 うちわ1人1枚 シール1人3色各5枚 ※1人分ずつ皿に入れて準備 提示用うちわ 1枚 提示用怪獣カード1枚 怪獣カード1人1枚 ビニール袋1人1枚 ・おはじき ・皿</p>	
つなぎ	<ul style="list-style-type: none"> <li>講：「巨大なもの…ほかに何かないかな？」子ども達に問い合わせ考える。</li> <li>保：「ありますよー。ひらひら…びゅあーん」などと提示用うちわを持って登場。講師や子どもに向かって風を吹かせる。</li> <li>講：「気持ちいい！でも何だかまだ風が足りないな・・・」</li> <li>保：「では、みんなで風をたくさん吹かせてみない？」</li> <li>講：「それはいいね。でも私たち、うちわがないよ」</li> <li>保：「大丈夫！みんなの分もありますよー」とうちわ提示。「今日は『3個』のおはじきが入っているお皿を選んでそれと交換です」</li> </ul>	<p>教材 うちわ1人1枚 シール1人3色各5枚 ※1人分ずつ皿に入れて準備 提示用うちわ 1枚 提示用怪獣カード1枚 怪獣カード1人1枚 ビニール袋1人1枚 ・おはじき ・皿</p>	
活動内容			

- 数にチャレンジ**・講：「先生やってみるね」と見本行動。「3個」と「2個」入っている二つの皿を比べて「こっちは1・2全部で2、こっちは1・2・3全部で3と一緒に数え、3個は？こっち！」と3個の皿を選んでうちわと交換する。
- ・子：見本同様に「3個」の皿を選び、うちわと交換する。
  - ・講：「もっと素敵なおうちわにしよう」とシールを配布し、自由に貼るように指示を出す。全員がうちわにシールが貼れたところで、子ども達と風を吹かせてみる。  
※この時周りの人には当たらない様に気を付けることを約束する
  - ・保：子どもの状態を見て「どっしん、どっしん！ガオー！気持ちいい！僕にも風をください」と怪獣カードを提示。
  - ・講：子どもから見える位置に提示用怪獣カードを立てて置き「大きい怪獣さん！気持ちいいだって！先生扇いであげよう」とうちわで扇ぐ見本行動。風で倒れたら「あら大丈夫？気持ちいいだって！」と立てながら盛り上がる様に繰り返す。「僕達も…」と配布用の怪獣を登場させ「みんなも風を吹かせてあげよう！」と誘い掛け、配布する。  
※クラスの状況に合わせ、提示用と同じ大きさの園保管教材の怪獣を（3人に1枚）使っても良い。その場合1人1枚の怪獣カードは最後お土産として配布する。
  - ・子：怪獣を自分の前に立たせてうちわで風を起こして怪獣を倒す様に楽しむ。
  - ・講保：子ども達のカードを立てるフォローをしながら、個々に「怪獣さん気持ちいいって」「もっと風吹かせてって言ってるよ」などと声を掛け、活動を盛り上げる。
  - ・講：倒しては（怪獣を）また立ててを何度も繰り返し、最後に「いっぱい頑張ったら汗かいたね…」と自分を扇いで称賛。怪獣とうちわはお土産。自分でビニール袋に入れて活動を終了する。

## 保育士の役割

- ・うちわ提示
- ・おはじき「3個」と交換でうちわ配布
- ・シール配布
- ・怪獣カード提示
- ・環境整備安全確認
- ・倒れたカードを立てたり声を掛け活動を盛り上げる
- ・称賛

数チャレ	ねらい	数	「2個」と「3個」入った皿を比べ「3個」を選ぶ ※数を数えて確認しても良い	教材
設問			おはじき「3個」入った皿を選んでうちわと交換しましょう	
室内			※<活動②>の中で実施します。	保育士の役割

### ■出来たかな表

【活動内容】	【ポイント】
シアター	子ども達自身が「巨大な世界」に入り込めるような読み方を心掛けたか
活動① ことば	大小の比較も兼ね、「どちらが好きか」選択させたか
活動② 実験	安全面を配慮しながら、楽しく参加させられたか
数チャレ	「パッと見て選ぶ」または、クラスの状況に合わせて「3個取る」などの指導を行ったか

### 練習タイム♪

\*\*\* テーマ・意欲 \*\*\*

#### 怪獣退治！

- ・学習タイムから持ち帰った怪獣カードを団扇などを使って風を吹かせて倒す遊びです。ぜひ家庭でもチャレンジしてみて下さい。
- ・下の絵の様に大きな紙に怪獣などの大きな絵を描き、それをにして新聞紙ボールを投げて的当てを楽しむのも子どもの意欲を引き出し、エネルギーの発散としておススメです。

※破った紙を使ってピリピリ大会に発展させると更に楽しくなることでしょう。



雨の日の室内遊びといがでどうか。新聞紙ボールは安全で扱いやすいですね！

### 今月のえかきリズム

\*\*\* ぴよちゃん \*\*\*



えかきリズム  
の動画は  
こちら



練習タイム  
の動画は  
こちら

