



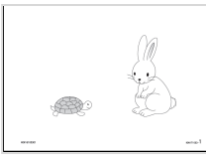
3 歳児クラス 10 月 第 3 回 「ウサギとカメ」

保…保育士 講…講師 ★…保育士が準備する教材

シアタータイム

導入	・講：「ウサギとカメって、どっちが足が速いのかな？」子ども達の意見を聞きながら、お話に入る。	教材	
		★絵本 ★iPad(シアターセット)	
読み方	①ウサギの「ぴよんぴよこ ぴよん」、カメの「のろおり てくてく」など、擬音読み方を工夫して速さを表現する。 ②「どうして足の速いウサギが負けてしまったのかな？」と、お話の後にみんなに問いかける	保育士の役割	
		・絵本を持って登場 ・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		記憶	指示を聞いて正しい方に自信を持って○ができる	
設問	ウサギとカメのお話を思い出し、競争に勝った方に○をつけましょう			教材
つなぎ	<ul style="list-style-type: none">・ 講：「ウサギさん油断して寝ちゃったね。カメさんは頑張ったね。」・ 保：「ウサギさんとカメさんからお手紙が届いてますよ」プリントの入った封筒を持って登場。			P 1 ★クレヨン
活動内容	<ul style="list-style-type: none">・ 講：プリントを提示「なにになに？クイズに答えてくださいだて。チャレンジする人！」意欲を引出し、プリントを配布する。・ 子：クレヨンの準備をして、プリントを受け取る。・ 講：プリントのウサギとカメを確認し、「今日は答えが解ったら○をしてね」と閉じた○で答える（実際に○を描いて見せる）ことを説明後「♪クイズクイズ、お話クイズ。1 回しか言わないよ、良く聞いて答えてね！」と前置きをして、集中させてから問題を出す。 <div>問題「絵を良く見てください。ウサギとカメのお話の中で、競争に勝ったのはどっち？勝った方にクレヨン（色の指示をしても良い）で○をしましょう」</div> <ul style="list-style-type: none">・ 保：講師の出した問題を直ぐに繰り返して言わない。まずは見守る。どうしても分からない子や、指示を聞いていなかった子には、個別に対応する。その時も「もう一度だけ」と前置きをして問題を繰り返す。・ 子：講師の設問に答えを言わず速やかにクレヨンで○をする。・ 講：絵本（又はシアター）を使い、先にゴールした「カメ」を確認。解答に花丸、又はスタンプなどで称賛し、プリントを回収して終了する。 <p>※どうして勝ったと思う？2 匹は今どんな話をしているか？など想像力を働かせ話し合ってみるのも良い。</p>			保育士の役割
	<ul style="list-style-type: none">・ プリントの入った封筒提示・ プリント配布・ 理解できない子のフォロー・ 称賛・ プリント回収			

活動②		制作	飛ばすことをイメージし意欲的にカード作りを楽しむことができる	なし
設問	○カードを完成させ、飛ばして遊びましょう			教材
つなぎ	<ul style="list-style-type: none">・ 講：「今日は先生、良いもの作ってきたんだー」予め準備した提示用○カードをポケットに忍ばせておき、嬉しそうに提示。			○カード 1 人 1 枚 ※予め指示書に従って 1 枚ずつ机の上を滑らせて、滑り易い方の面（裏面）を確認し、裏面に名前を書いておく。
活動内容	<ul style="list-style-type: none">・ 講：「ウサギとカメは足の速さを競争したけど、先生はこの○カードを飛ばすのが上手なんだ…どっちが遠くまで飛ばせるか競争しない？」と保育士を巻き込み、カードの飛ばし方を伝えながら実演（指示書参照）。子ども達自ら「作りたい・遊びたい」の言葉を引き出す。 <p>「○カードは 4 個のおはじきと交換です。」</p> <div>数にチャレンジ</div> <ul style="list-style-type: none">・ 子：おはじきが多数入った皿から「4 個」数えて取り○カードと交換する。 <p>※前回同様、手の平に「1・2・3・4…全部で 4」と 1 つずつ数えながらのせていく。</p>			先生用○カード (1 コマ 2 枚) ※予め提示用に表面に絵を描いて準備しておく
				遊び方指示書 ★クレヨン おはじき・皿

<ul style="list-style-type: none"> ・子：○カードにクレヨンで好きな絵を描く。 ※裏（名前のある方）に描くと飛びにくくなることを伝え、絵は表のみとする。 ※描く絵は自由で良いが「飛ぶもの」「走るもの」など話し合い、ロケット・車・電車・カエル・ウサギなどを描くと飛ばす時に盛り上がる。 ・保：描いている間に「遊び方指示書」を参考にしてゲームのための環境を整える。 ・講：「みんなで飛ばしてみようか。誰のが一番飛ぶかな？」期待を持たせて、子ども達に指示を出し、「飛ばしっこゲーム」を開始する。 ※机によってカードが滑りにくいものがあるようです。事前に確認しましょう。 ※月齢的に仲間意識や「負けて悔しい」と言った競う気持ちが高まる時期。このような競い合う「ゲーム」を上手く利用して、子どもの意欲を高め、同時に思いやりの気持ちも育てながらゲームを楽しめると良い。 ・講：頃合いを見てゲーム終了。 ※盛り上がりによっては、保育の中や、家庭での遊びに発展させて、繰り返し実施することに期待を持たせて終了する（楽習タイム参照）。 	<p>保育士の役割</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「何かな？飛ぶのかな」と盛り上げる ・講師と一緒に飛ばしっこを楽しむ ・おはじきと交換に○カードを渡す ・環境整備、安全管理 ・ゲーム補助 ・終了後の片づけ
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

数チャレ	数	多数のおはじきの中から「4個」のおはじきを取ることができる	教材
設問		おはじきを「4個」取り○カードと交換しましょう	
活動内容		※＜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	速さに合わせたリズムで読むことが出来たか
活動① 記憶	○の書き方指導をきちんと行ったか
活動② 制作	楽しく遊べるように出来ない子には補助を個別で行ったか
数チャレ	活動②に含む

楽習タイム♪

*** テーマ・調節 ***

円盤飛ばし

<遊び方>

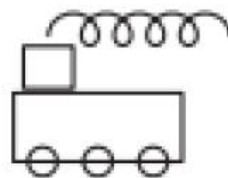
- 厚手の紙で○カードを作り、机の上を滑らせる様に飛ばします
※飛ばすコツは下の絵の様に、カードの端が少し出る様に机に置いて、手のひらで軽く押し出す様に当てて滑らせます。
- 遊び方を工夫して楽しんでみましょう。
例：①飛び距離を競う
②対象物を置いてそれを倒せるか競う（下の絵参照）
③○やラインを書いてそこに狙って入れる
※②③はそれぞれの目標に点数を付けて競うのも楽しい。



どうやったら良く飛ぶか、狙えるか考え、工夫して楽しめると良いですね。

今月のえかきリズム

*** きしゃ ***



えかきリズムの動画はこちら



楽習タイムの動画はこちら

