

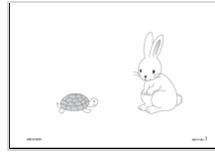
3歳児クラス 10月 第3回 「ウサギとカメ」

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	<ul style="list-style-type: none"> 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、お話をに入る。 	教材	
読み方	<ul style="list-style-type: none"> ①ウサギの「ぴょんぴょこ ぴょん」、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、お話を後にみんなに問いかける 	<ul style="list-style-type: none"> 保育士の役割 	<ul style="list-style-type: none"> 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 ねらい	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 つなぎ	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 P 1 ★クレヨン
活動内容 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。 講：プリントを提示「なになに？ クイズに答えてくださいだって。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「♪クーアイズクイズ、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。 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」 保：<u>講師の出した問題を直ぐに繰り返して言わない</u>。先ずは見守る。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：講師の設間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。 ※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。 	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 ねらい	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 つなぎ	○カードを完成させ、飛ばして遊びましょう		教材 ○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。 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
活動内容 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。 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。 「○カードは4個のおはじきと交換です。」 <p>数にチャレンジ 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。 ※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>		

<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。 ・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、「飛ばしちゃゲーム」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（練習タイム参照）。 	<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ちゃゲームを楽しむ ・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 <small>ねらひ</small>	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	保育士の役割
活動内容	※<活動②>の中で実施します。	

■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

練習タイム♪

*** 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。

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 → [QR code](#)

練習タイムの動画はこちら → [QR code](#)