



# 4歳児クラス 10月 第1回 「10までかぞえられるこやぎ」

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"> <li>講：絵本提示「こんにちは、ぼくはこやぎ、数を数えるのが得意なんだ！」「ここにいるお友達が何人いるか数えてみるね！」等会話を楽しみ、絵本へ繋げる。</li> <li>子ども達の数を絵本のこやぎが数えていくなど工夫すると楽しい。</li> </ul>	教材	
		★絵本 ★iPad(シアターセット)	
読み方	①「ひとつ・ふたつ」「1・2」と数える場面では、絵本の動物を指さしながらゆっくりと数える。※ペン機能を使うのも良い。 ②お話の後に、子ども達の数を数えたり、先生の手を数えたりして数への興味を広げる。	保育士の役割	
		・会話をする	

## がくしゅうタイム

活動①		数	ドットカードにシールを貼り 1 ～ 1 0 のカードを作ることができる
設問	ドットカードにシールを貼り 1 ～ 1 0 のカードを作しましょう		
つなぎ	・ 講：「数えるのって楽しいね」		教材
活動内容	・ 保：マジシャン登場 「こんにちは私はカードマジシャンです」ドットカードを提示する。（マジックショーのような感じで、すべてシールの貼ってあるカードを提示する）		提示用ドットカード 提示用エーワンシール ドットカード エーワンシール
	・ 講：「すごい、先生もその素敵なカード欲しいな」 ・ 保：「もちろんありますよ」等で、提示用カードを渡す。 ・ 提示用ドットカードは、マジシャンのとは違うことを皆で確認する。 ・ 保：「自分で数えて作るんですよ」等でシールを渡し退場する。 ・ 数字を確認し、数えながらシールを貼っていく。 ・ 子ども達にもカードとシールを配布し、ドットカードを作る。 ・ 早く出来上がった子は静かな声でカードのドットを数える。		保育士の役割 ・ マジシャン登場 <u>※マジシャンにきちんと なり切ること！</u> ・ 教材配布 ・ 子どものフォロー ・ 称賛
活動②		数	ドットカードで数を理解し数ゲームを楽しむことができる
設問	ドットカードでいろいろなカードゲームを楽しみましょう		
つなぎ	・ 講：「カードは出来ましたか？」		教材
活動内容	・ 皆で並べて数えてみる。 ・ カードゲームは、決まったルールはありません。子ども達と考えながら楽しいゲームを行いましょう。		提示用ドットカード ドットカード 輪ゴム 1 人 1 本
	【ゲーム例】 ・ カード早取り競争（先生が言う数字や、見せた数字と同じカードを素早く探す） ・ 神経衰弱（隣のお友達のカードと混ぜて行う） ・ せーの！（先生やお友達と「せーの」でカードを出し合い、どちらの数が大きい？小さいか？勝負！！） ・ 数チャレ（先生が3を出し、いくつのカードを出せば5になるか…） 等、トランプゲームやオリジナルゲームを楽しく行う。  ・ 楽しく遊べたら、称賛して終了。 ・ カードは輪ゴムで留めて持ち帰る。お家や保育でも遊ぶことを約束する。		保育士の役割 ・ 一緒にゲームを楽しむ ・ 子どものフォロー ・ 称賛

数チャレ		ねらい	数	教材
設問				
活動内容	※今回は活動②を数チャレとする。			保育士の役割

## ■出来たかな表

【活動内容】	【ポイント】
シアター	ペン機能を使用し出来たか
活動①数	1～10の順序数の理解と、「あといくつで10か」と言う理解も意識させながら指導を行ったか
活動②数	クラス(個々)の理解度に合わせたゲームを行えたか
数チャレ	活動②に含む
シアター	ペン機能を使用し出来たか

## 学習タイム♪

\*\*\* テーマ・数 \*\*\*

### カード（トランプ）遊び

- カード早取り競争  
カードを床に表向きに広げて相手が言う数字や、見せた数字と同じカードを素早く探す。
- せーの！  
カードを人数分で分けて持ち「せーの」でカードを出し合いどちらの数が大きい（小さい）かを競う。
- 数チャレ（合わせた数の理解）  
10以下の数字のカードを表向きに床に広げ、予め決めた数になる様にカードを集め取る。 例：「7」なら「4と3」等

神経衰弱  
あそこにあるはず！！



カード遊びを通して自然と数に触れています。  
数の概念は、実際に悩んだり、考えたり体験することで身についていきます。



## 今月のえかきリズム

\*\*\* いっちゃん \*\*\*



えかきリズム  
の動画は  
こちら



学習タイム  
の動画は  
こちら

