

しっぽとり

【遊び方】

- 1 ズボンやスカートにしっぽの先をはさみ入れる。(しっぽを入れすぎないように注意)
- 2 走り回っていい範囲(枠)を決める。

☆みんながしっぽをつけて遊ぶ場合

スタートの合図で自由に走り回り、自分のしっぽを取られないように気をつけながら友達やしっぽを取る。自分のしっぽを取られたら、枠の外に出る。ある程度の時間で区切り、友達やしっぽを多く持っていた人が勝ちとなる。

☆逃げる人と取る人(鬼)に分かれて遊ぶ場合

逃げる人達がしっぽをつける。スタートの合図で逃げる人は自由に走り回り、取る人(鬼)は10数える等してからスタートする。逃げる人は、取る人(鬼)にしっぽを取られないよう気を付けながら逃げ、しっぽを取られたら、枠の外に出る。ある程度の時間で区切り、しっぽを取られずに残った人が勝ちとなる。

そのほか…

2・3回戦行い、全部の合計で一番多くしっぽを取った人の勝ちにするなど、ルールはこどもたちの様子に合わせて変えるとさらに楽しむ事ができる。

【遊びのねらい】

- ・思いきり走って体を動かす楽しさを感じる。
- ・楽しみながら体力をつける。
- ・ルールを守って、自分なりにしっぽとりを楽しむ。

【遊びの効果】

- ・友達を意識し、友達と一緒に遊ぶ楽しさを感じることができる。
- ・異年齢児と自然な形で一緒に遊ぶことができ、関わりを広げていくことができる。
- ・遊び方を工夫したり、新しい遊び方を見つけるなど、複数のこどもたちに個々の考えを表現する力を培うことができる。



大縄跳び

【遊び方】

- ①2歳～ 地面に置いた縄をまたぐ。背の高さくらいの縄をくぐる。
縄で波を作り、跳び越える。蛇のように横に波を作り、跳び越えるまたは縄を踏む。
- ②幼児～ 一人ずつ縄の間に立ち、縄が左右に揺れる中で跳ぶ。
複数の子どもと一緒に、縄が揺れる中で跳ぶ。
歌に合わせて、複数のこどもと跳ぶ（郵便屋さん、大波小波、一羽のカラス）
回っている縄を通り抜ける。
回っている縄に入り込んで跳ぶ。
- ③児童～ 回っている縄に複数のこどもと一緒に入り込んで跳ぶ。
回っている縄に、入り込んで跳んだ後、縄から出る。
複数のこどもたちと順番に、入っては出るを繰り返す（一の字、八の字）。

【遊びのねらい】

- ・体を存分に動かし、集中して遊びを楽しむ。
- ・自ら目標をたて、挑戦する。
- ・互いに声をかけ合い、達成感をみんなで味わう。
- ・異年齢のこども集団と遊ぶことにより、相手を意識し尊重したり、いたわったりする。

【遊びの効果】

- ・集中力、持久力の強化。
- ・友達を意識し、友達と一緒に遊ぶ楽しさを感じることができる。
- ・目標をたて挑戦することで、達成感を味わったり、再挑戦しようと次への意欲をもつことができる。
- ・受け継がれてきた縄跳びうたに親しむことができる。
- ・異年齢児と自然な形で遊びをつないでいく関係を作ることが期待できる。
- ・遊び方を工夫したり、新しい遊び方を見つけるなど、複数のこどもたちに個々の考えを伝えて、表現する力を培うことができる。



キャッチドッチボール

【遊び方】

円形や四角形のコートを作って、中チーム vs 外チームで試合を行う。

コートの大きさは年齢に応じて、大きさを調整する。

但し、年少さんや年中さんのような小さなこどもの場合、まずはボール遊びの楽しさ知るために、キャッチボールからスタートして、参加する全員が楽しめる工夫をする。

【遊びのねらい】

- しっかりと身体を動かしながら、ボール遊びを楽しむ。
- なげる、とる、よける、などの動作を遊びの中から習得する。
- 多様な動作を遊びながら行う事で、空間認識能力を高める。
- チームで話したり、相談したり、作戦を考えたり、仲間との関係を築く。
- 簡単なルールの中で、社会性を身につける。

【遊びの効果】

- 球技の習得ができる。
- 空間認識能力を高め、その結果、運動能力の向上に繋がる。
- 協調性や社会性を身につけることができる。
- 集中力を高めることができる。

