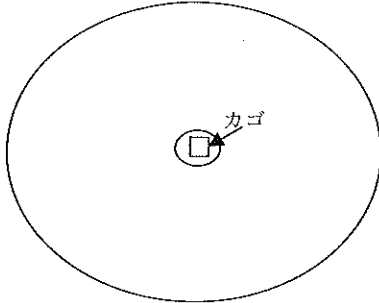


『しっぽとり』\*走る

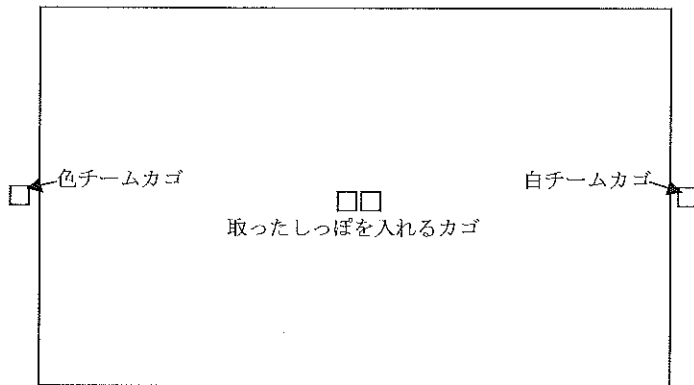
【環境図】

①



【準備するもの】カゴ1、しっぽ人数の2倍以上

②



【準備するもの】カゴ4、2色のしっぽ各色人数の2倍以上

【導入・内容】

<導入>

- ・身体表現遊びでネコになって自由に動く楽しさを体験しておく。
- ・教師が猫になってしっぽをつけ、「私のしっぽ素敵でしょ」としっぽをつけたいと思えるように誘い掛ける。遊び方を説明する。

<内容①>

- ・真ん中に、取ったしっぽを入れたりしっぽをつけたりする陣地（ラインで円を描き、その中にカゴを置く）を設置しておく。
- ・しっぽをズボンに挟む。
- ・友達のしっぽを取ったり友達にしっぽを取られないように逃げたりする。
- ・取ったしっぽは陣地のカゴの中に入れる。しっぽを取られたらカゴの中のしっぽをつけて遊びを続ける。

【ルール】

- ・自分の付けているしっぽを手で押さえない。
- ・しっぽを取るときに相手の体に触れない。
- ・陣地内にいる友達のしっぽは取らない。

<内容②> (2チームに分かれて遊ぶ)

- ・真ん中に取ったしっぽを入れるカゴを設置する。両端に、それぞれのチームのしっぽが入ったカゴを設置しておく。
- ・カラー帽子の色チームと白チームに分かれる。
- ・それぞれのチームのしっぽをズボンに挟む。
- ・相手チームの友達のしっぽを取ったり相手チームの友達にしっぽを取られないように逃げたりする。
- ・取ったしっぽは真ん中のカゴの中に入れる。
- ・しっぽを取られたら、自分のチームのカゴの中のしっぽをつけて遊びを続ける。
- ・自分のチームのしっぽがなくなったら負け。あるいは、時間を区切って、残ったしっぽを数え、しっぽの多いチームが勝ち。

【幼児が楽しんで取り組むための環境工夫・教師の援助】○動き □心情 ☆人 ◇その他

- 幼児が安全かつ十分に体を動かすことができるスペースを確保する。
- ☆一人一人の実態を捉え、友達としっぽの取り合いを楽しんでいる幼児にはその姿を認める、教師とのかかわりを求めている幼児や遊びの楽しさを知らせる必要のある幼児には個人的にかかわる時間を多くもつようにするなど、個々に応じた援助を行う。
- 事前に、ネコになって自由に身体表現をするなどの活動を入れ、幼児が喜んでしっぽとりに参加できるようにする。
- 教師も一緒に遊びながら、しっぽを取った喜びや取られた悔しさなどを表し、楽しさを伝えていく。
- 「しっぽ取ったね」「やったね」「惜しい。もうちょっとだったね」など、幼児の意欲を引き出す言葉をかける。
- 負けたチームももう一度やりたいと思えるよう、「○○チームもすばやく走ってしっぽを取っていたね」などと認める。