

夏休みに見てきたのでしょうか、水族館のシャチが話題となりました。「大きかった」「かっこよかった」という声に、「シャチってどんなかな?」とクラスでも注目されるようになりました。図書室に行って図鑑を見ると「パンドミたい」「白と黒なんだ」「クジラ?」「サメにも似てる」と感想が出てきます。図鑑には特徴が書いてあり、「体の大きさは4メートルだって」と伝えました。「4メートル?」。そうです、子どもたちには見当もつかない数字です。そこで「長さを測る道具があるんだよ」と伝え、翌日、巻尺を見せて4メートルを実測してみました。保育室の床に長さを示しただけでは今一つの反応だったので、巻紙を4メートル分、広げたところ、その長さが伝わり始めました。

一人が「僕はどうかな?」と言って紙に乗ってきました。けれども、一人ではシャチの4メートルには全く足りません。それを見ていた二人目が紙に寝転びました。それでも未だ未だ足りなくて、三人目が寝転びました。それでも、ちょっと足りません。隙間にお気に入りの人形が持ち込まれます。丁度3体分が並んだところで紙の端に到達しました。この様子を見ていて、シャチの大きさが子どもたちによく伝わったようです。「大きいんだ」「こんなの海に泳いでいるんだ」「クジラなんかもっと大きいよ」と話は尽きませんでした。

数日経った頃、「シャチ、描こうよ」という声が出ました。「4メートルの?」「うん。本当のやつ」「一人で描ける?」「う〜ん無理かも」「どうしようか?」。きりんタイムで皆に相談すると、「描きたい」「やりたい」と5〜6人が手伝ってくれることになりました

翌日、長い紙をホールに持って行きます。そ〜っとそ〜っと紙を持ち上げ移動します。シャチ全体の概略は、担任と子どもたちとで図鑑を見ながら紙に描きました。全体像が現れ、「シャチだ」「図鑑と同じだ」と、見て分かってもらえる事が一人ひとりの満足感や自信、そして一緒に描いた仲間との共有感に繋がります。子どもたちはクレヨンで色を付け始めました。シャチの姿を追いつつ、自分の描きたい所から少しずつ足りない所や色が薄い所へと手が伸びていきます。30〜40分は過ぎたでしょうか。ホールを覗いた子達が今度はクレヨンを持って手伝いに来ました。「あと少し」「も〜ちょっと」「クレヨン、無くなってきた」。折れていたクレヨンをあげる子もいます。関わった子は10人を超えていました。仕上がったシャチを保育室に持ち帰り、壁に貼ってよく見ると、小さい魚やハリセンボンもいました。子どもたちは海の中の世界をつくらせてくれたのでした。

その後、「シャチに乗ってみたい」「お腹の中に入ったら?」と話が進みます。「自分の分身をつくらせてみたら」と持ちかけたところ、子どもたちは大きな紙に寝転び、好きなポーズをとって型取りをし、自分の分身を切り出しました。その分身をシャチの上や尾びれに座らせたり、お腹に入れてみたりして、それぞれお気に入りの所に配置しました。水族館をきっかけに水の中の生き物に興味をもつ子どもも少なくありません。これから担任の知らない不思議な生き物が色々な素材で表現され、クラスの中に広がっていきそうな予感がします。(教諭・高橋敬子)



玉取り合戦の装置をつくる

年長 たか2組

9月はプレイデーへと、クラスの気持ちが向かっていった1ヶ月でした。年長の競技の一つ「世界初!玉とり合戦」のために、4グループに分かれて玉を取るための装置をつかっていきました。まず、どのグループでも出てきたイメージは「玉に届くまで長くする」ということでした。紙管や箱、ラップの芯など長い素材を集め、テープで繋げていきました。中心の円に届く長さに繋げたグループから、実際に玉が取れるか試してみました。しかし、届きはしても玉は取れません。それに、素材の重さで装置が壊れてしまいました。この上手くいかなかった経験から、それぞれのグループで試行錯誤が始まりました。

子どもたちの選んだ素材には、意外なものもいくつかありました。一つは新聞紙です。キャンプの経験から、新聞紙を捻って水に濡らして乾かすと固くなるという仲間の話に興味を持ち、あるグループは新聞紙を繋げて装置をつくりました。しかし新聞紙ですから、玉の重さに耐えられず、何度も千切れてしまいました。それでも「濡らして強くしたから大丈夫」と新聞紙を信じていましたが、なかなか勝てない状況に、段ボールで補強をしました。二つには布です。装置の壊れやすさを改良するために、繋ぎ目に強い素材を探していて、布を結ぶと効果的であることを発見しました。布を細長く切って、結んで繋げただけの装置ですが、動かし方のコツを掴むと案外たくさん玉を取ることができました。

クラスで話し合う中で出てきた「合体作戦」も功を奏しました。新たな装置を開発したグループが、最初につくった装置は使わないからと、他のグループにあげて、長さや強度を改良するという作戦です。上手くいかない経験から、仲間と考え相談していく姿や支え合う姿が見られた、世界初の競技でした。(教諭・細井佑香)





「友だち」と遊びたい

年少 つくし組



2学期の3日目、Aちゃんが「森のホテルの絵本、見たんだ〜」と教えてくれました。「動物たちの絵本だよ」と保育者が答えると、「そう！森のホテル、つくりたい！」と翌日から森のホテルづくりが始まりました。

「どんなホテルなの？」と尋ねると、「森にあるの！」「こーんなに大きいの！」と口々にイメージを伝えます。そのうち、手を繋ぎながら「♪とつもだっちだ〜、なっかよしだ〜」と歌いながら踊り始めています。「友だち」の存在が以前より、大きくなってきたようです。

数日が経過しました。Bちゃんが作っていた椅子のトンネルに、Cちゃんが興味を持ったようです。「私、これやってみたい」と保育者に言ってきました。「入れて」って言ってごらん」と言うと、ふっと表情が曇り「入れて」は苦手なんだ」とつぶやきます。保育者が、「一緒にやってみる？」と尋ねると、小さく頷き、保育者の言葉に合わせて「……れて」と小さな声で伝える事ができました。



Bちゃんが「いいよ」と快く受け入れてくれると、ペアッと表情が明るくなり、一緒に遊ぶことができました。2学期になり、幼稚園という生活に慣れ、安心して自分を出せるようになり、以前より「友だち」への関心が高くなってきたように感じます。一緒にいるだけで心が躍るような感覚を得ているのでしょうか。また一方で、友だちと遊びたいけどドキドキすることもあります。保育者の力を借りながら、自分で乗り越えていこうとする姿に、子どもたちの大きな成長と力を感じます。

(教諭・西井宏之)



プレイデー

2022.10.1



年少組は「冒険の道」として、フープやマット、木っ端、机や椅子などを使って、「走る」「歩く」の基本動作に加え「バランスをとって歩く」「這う」「くぐる」「飛び降りる」「ジャンプする」「投げる」などの動きを組み合わせたコースをつくりました。クラスで子どもと相談すると、「お花がある道にしたい！」「もっとトンネルを長くしたい」という意見が挙がり、それも取り入れました。

ある時、園庭での仕切り板を設置すると、子どもたちが板登りに挑戦するようになりました。しかし、90cmの高さとかなりの傾斜があり、簡単には登れません。上手くいかないこともありましたが、何度も挑戦して、コツを掴んで登れるようになりました。できたことが嬉しくて、繰り返し取り組みました。



冒険の道にはいくつものコースができました。コースの特徴を捉えて、「ぶらさがりの道」「よじのぼりの道」「ふわふわおはな道」「カラフルまるた道」と名付けました。当日は、どのコースにするか子ども自身が選び、保護者の前で活躍している姿を見てもらう事ができました。プレイデーに至る過程で、身体を動かす面白さを味わい、挑戦してみる喜びや、やってみようとする気持ちが高まってきました。



年中組の「島を見つけに行こう！」では、学年全体で探検に出かけました。ストーリー展開に伴い、走ったり、ジャンプしたり、二人組になって息を合わせて動いたりして、仲間と一緒にいろいろな動きを試みました。最後は「3、2、1、上陸！」の合図に合わせて、各自で好きなポーズを決めました。

二つ目の競技として「ボール引っ越し」と「どろけい」のどちらかを子ども自身が選びました。園庭でルールのある遊びを楽しむようになり、プレイデーに取り入れました。

「ボール引っ越し」では、小さなフープに乗せたボールを仲間に手渡ししながら運び、どちらのチームが三つのボールを早く運べるか、競います。初めは、隣にボールが来ても気付かなかったのですが、徐々に相手をよく見て、声をかけ合うようになりました。ハプニングがあってもボールを慎重に扱い早く運ぶよう仲間と協力しました。

「どろけい」は、泥棒チームと警察チームの対決です。「逃げる」「捕まえる」というスリル感やスピード感を楽しみながら続けていました。仲間が追う泥棒と一緒に追いかけたり、警察の動きを見て泥棒仲間を助けに向かったりして、回数を重ねる毎に、それぞれに臨機応変に自らの動きを考えて試していました。



年長組は、仲間と同じ目的に向かって力を合わせる事、仲間と支え合い考え合って進めていくこと、試行錯誤しながら仲間と協働的に取り組んでいくことを大事にしなが、「リレー」と「世界初！玉とり合戦」の競技を行いました。

リレーは毎日、練習しました。バトンの練習に特化する事もありました。チームはクラスで話し合っ決めました。「速い人が多すぎるから、移動してほしい」「人数が足りない時は、俺が2回走る」。勝負に負けた時、悔しがる子のそばには「玉取りは勝っているよ」「次、頑張れば大丈夫！」と励ます仲間の姿がありました。

「世界初！玉とり合戦」は、輪の中には入らず、多くの玉を取ったグループが勝ちとなります。外の輪が直径6m、中の輪が直径2mあります。初めのころ、思うように玉が取れず苦戦していました。長い装置をつくっても曲がってしまい、なかなか取れません。「もっと丈夫にしよう」「紐でとってみよう」「新聞紙を濡らして頑丈にしよう」など、改良に改良を重ねて当日を迎えました。

担任の予想をはるかに超え、30個全部の玉をとったグループが五つありました。回数を重ねるごとに声をかけ合うなどチームワークもよくなりました。子どもたちがこれまでの自分たちの頑張りを認め合っ自信をつけたプレイデーとなりました。

