

多賀幼稚園のあそび

集団遊びを楽しもう

幼児期は、多くの友達と関わりながら遊ぶことを通して、ルールを守り、自我を抑制し、コミュニケーションを取り合いながら、協調・協働する必要があることを学んでいきます。特にルールのある遊びやスポーツなどは、社会性を育て、思考力や判断力など自分で考える力も育てます。また、体を動かして遊ぶことは、爽快感を味わいながらストレス発散にもつながります。

集団遊びの中で楽しみながら、様々な動きを身に付ける。友達と協力したり、相談したりしながら、遊びを進める。

① 綱ひきゲーム



負けないぞー！

園長先生と綱引き！
がんばれー！！
負けるなー！！

2チームに分かれて、綱を引きます。自分のチームに多く綱を引っ張ったチームの勝ちです。足を踏ん張って引っ張ることで全身の筋肉を使います。

ゲームを行っているときに、ロープを引っ張っている手を急に離さないように注意しましょう。

先生（大人の人）とやってみよう！



② どんじゃんけん

2チームに分かれて両端に並びます。同時にスタートして出会ったところでジャンケンをします。勝った子はそのまま進み、負けた子は自分の陣地の最後尾に回り、次の子がスタートします。相手チームの陣地までたどり着いたら、そのチームの勝利です。

平均台や縄のぐにゃぐにゃ道の上を渡ることによってバランス感覚が身に付きます。

平均台でジャンケンボン！



③ しっぽとり

まてー！



しっぽとりでは、すばやい方向転換などの敏捷性や身のこなしが身に付きます。

○クラス全員のときの勝敗

1番多くしっぽを取った人が勝ち。

○チーム戦のときの勝敗

2チームに分かれてしっぽを取り合います。時間内にしっぽを捕られなかった人が多かったチームが勝ちです。

たすけてー！



○チーム戦のときの応用編

しっぽをとられたら、真ん中のまるのなかに入り、味方にタッチしてもらったら再びしっぽをつけて逃げることができます。

取ったり取られたり、助けてあげたり助けてもらったりという動きそのものが楽しくなります。

④ 鬼ごっこ

鬼ごっこでは基礎的な体力が身に付きます。ぶつからないように走り回る中で、空間認知能力が養われ、敏捷性や平衡感覚が育ちます。

☆バナナ鬼



鬼は逃げる子どもを追いかけてタッチします。タッチされた子は両手を上げてバナナになります。バナナになった子は、ほかの子にバナナの皮をむいてもらって、また逃げるができます。

早く、早く！

警察になる人と泥棒になる人を決めます。警察に捕まったら、牢屋（線で丸を描いた中）に入ります。仲間が助けに来てタッチしてもらって、牢屋から抜け出し、また、逃げるができます。

☆けいどろ



⑤ ひっくり返しゲーム



お家の人には
負けないぞー！！



ビールの絵にひっくり返すチーム（お家の人チーム）とジュースの絵にひっくり返すチーム（子どもチーム）に分かれ、合図でひっくり返します。終了の合図までにより多くひっくり返したチームの勝ちとなります。

お家の人との対決になると一段と気合が入ります！保護者の方にも体を動かす楽しさを感じてもらうことが大切です。

みんなで考えよう！！

繰り返し遊ぶ中で、チームで集まり勝つための作戦を立てたり、気合をいれたりするようになります。また、自分たちの状況に合わせて、ルールを変えてみたり、新しい遊び方を考えてみたりと遊びを変化させて、豊かな創造力を育てていきます。



作戦立てるよ！
みんな集まって！！

がんばるぞー！

山の上だけタイム
10秒できること
にしよう！



鬼の人数減ら
そやー！

