

第6回（47回）：『あそびの創造』

1. 運動遊び

『遊びを届ける際のポイント』の流れ：

- A. 心集めタイム
(真似っこタイム・ファンタジータイム)
例) 手遊び、歌遊び、体操など
- B. なかよしタイム
例) 歌遊び、じゃんけん、ふれあいなど
- C. サプライズタイム
例) 今日の目玉（やりたい気持ちを引き出す）
- D. チャレンジタイム
例) 保育者側が経験してほしい遊び
- E. フリームーブメントタイム
例) サプライズタイムの延長
(自由な活動を見守る→良いものは広める)
- F. シチュエーションタイム
例) 場づくり
(技能ではなく興味関心の趣くまに)
- G. 集団あそび（協力）タイム
例) 集団遊び、大根抜、なべなべ底抜けなど



POINT

- ・先生との信頼関係を築く
- ・言葉のキャッチボール
投げかける・受け止める
- ・リズムと間を作って緊張感を作る
- ・座る→ 少しずつ動きながら心をつかむ
- ・友達同士のやりとりを工夫することの楽しさを大切にする
- ・その世界に招いて身体を動かしていく。



第6回（46回）：『あそびの創造』

2. まとめ

ファンタジータイムについて：

- 1) こどもたちがどんな動きをするのかイメージする。
- 2) ストーリーがあると非日常から日常に戻る瞬間を設定することも大切。
- 3) 動きを引き出す
- 4) 表現・発想を引き出す。引き出す声掛け
○○ちゃん、おもしろいのやっているね。
- 5) 声のメリハリで子どもたちをひきつける。
- 6) SECIモデル

まずやってみる

↓

僕、こんなのできるよ

↓

次これやってみよう

↓

個人に返ってくる

