

第7回（48回）：『あそびの創造（ファンタジータイム）』

1. 運動遊び

1) ころもあつめ

- こぶた・たぬき・きつね
- パンダ・ウサギ・コアラ
手あそび、こちょこちょ
- いうこといっしょ
やること一緒、やること反対（前後左右）

2) ファンタジー シュチュエーション

バスにのって「マジカルランドに行こう」

2人組

右、左に倒れる

でこぼこ道で揺れる

坂道で後ろにひっくり返る



A. タオルゾーン

- 足で滑る（前後左右）
- 上に投げてキャッチ
- 足元にひいてツイスト
- ペアで引っ張り合い・キャッチボール
- 全員でペンギン鬼ごっこ

B. 紙皿ゾーン

- 足でまわる（左右）
- お尻でまわる（左右）
- ペアでまわる

C. ボールゾーン

- 膝で挟む→2人→チームで
- ペアキャッチボール
- 背中で挟む（回る・歩く）
→4人組でチャレンジ



第7回（48回）：『あそびの創造（ファンタジータイム）』

3) サプライズ～チャレンジ～フリームーブメント

- キラキラボール、キラキラハンマー

2人組

自由遊び（投げる、転がす、打つ、蹴る）

傘ポン（ビニール）に入れて投げる

- ・何回で端までいけるかな
- ・キャッチボール



2. まとめ

- 子どもに聞かせる時のポイント
集合する前にワンアクションを入れる
- 物があるから投げたくなる
アフォードンス
- ベースの遊びから自分で作る→やる
より遊びになる！クリエイトする！

- 投げることを繰り返しやる「連結能力」
遠くに投げるために調整する。
細かい筋肉を使う。
そういったことが運動神経の向上につながる
- どうしたら面白くできるのか。ということは
恋にも似ている。
- 夢中で遊んでいる中のスパイスをプレイリー
ダーがきっかけをつくる
- まずは先生とのやりとりの中での期待、緊張
が集中力につながる。
- ファンタジーの中で動きを入れてその場に
案内していく。
- きっかけワード
サプライズ：みてみて
きっかけ：誰が高く飛ばせるのかな？
何回出来るかな？
※チャレンジにつながる

