

## とうきょう すくわくプログラム 活動報告書

園名	江の島保育園
日時	2025年 12月 12日(金)
クラス名(年齢)	あおぞら(年長)組
年間テーマ	生き物

### ① 活動のテーマ「動物に関連したあそび」

〈テーマの設定理由〉

映像や本などでは、動物などを目にする機会はあるけれど、実際は動物園に行かないと本物を見ることはなかったり、家庭による経験の差もみられる。また、興味関心も薄い子どももいることを感じる。動物に関連した遊びをすることで、その暮らしについて考えたり、動物について興味や関心がどう表れてくるのかを見ていきたい。

### 1. 活動スケジュール

クラスの中に、動物などに関心が持てるよう、動物をテーマにした遊具などを収集コーナーに置き自由に遊べるようにする。また、動物について感じられるような絵やカードなども、収集コーナーに貼り、その中でも動物について考えられるようにする。ゲームの中で動物の名称を知ったり、特徴を捉えたり、より身近に感じられるよう、会話をしたり、一緒に遊んだりする中で促していく。

### 2. 活動のために準備した素材や道具、環境の設定

#### ① 動物に関連したゲーム

- ・パズル
- ・目隠しゲーム
- ・動物メモリーカード
- ・かえるつむつむ
- ・テディマイファーストメモリー
- ・マンダラカメレオン、
- ・ゲームワニにのる?
- ・カヤナック
- ・マイティMAX

#### ② 収集したものを置くテーブル

遊べるスペース テーブル いすを配置しておく

### 3. 探求活動の実践

#### <活動の内容>

テーブルの上にある、ゲームの中から自由に選び、遊びだす。

新しいゲームや、やり方が分からないものなどは、説明しながら進めていった。

子どもたちは、すぐにルールを理解して、遊びだす。ひとつひとつに集中して、長い時間楽しんでいた

#### <活動中の子どもの姿・声、子ども同士や保育者との関わり>

・カエルのつむつむゲームをしながら「ぼく、この前カエルをみたんだよ」「ゆっくり歩いてた。」「これくらいの大きさ」「茶色かった」など、カエルの事を思い出しながら話す。大人もカエルについての質問をしながら会話を続け、「春になると出てくるよね」「でも、寝ぼけているからゆっくり歩いていて、車に引かれちゃうこともあるね」「カエルは水があるところが好きなんだよ」などカエルという生き物についての知識を言語化していたり、新しい発見をすることができていた。



・カヤナックのゲームは、氷に穴を開けて釣りをするゲーム。実際に紙を貼った部分に穴を開けて釣りをするので、その釣りのやり方を見たことがある子は、「知っている」と言ったり、全然知らなかった子が「こんな釣りの仕方があるんだ！」と驚いたり、ゲームをしながら体験をすることができていた。



・メモリーゲームでは、沢山の動物の写真をメモリーしながら、名前を言いあったり、「かわいいね」「わたしはハムスターが好き」「ライオンがカッコいい」など話をしながらあそんでいた。





## 5. 振り返り

<振り返りによって得た気づき>

ゲームを通して動物についての知識や体験をすることができることを、より明確に感じることが出来た。ルール自体は、直接動物に関連していなくても、モチーフを動物にしていることで、動物の名称がでてきたり、その動物から連想された自分の知識を言葉にしたりの会話が引き出されていた。お互いに刺激し合うなかで、動物についての体験を重ねられていた。

また、年長だけの活動であることで、少し複雑なルールであっても、子ども達だけで進めていく事が可能で、ゲームのルールにそって遊べる楽しさも普段（異年齢の子たちと遊んでいる時）より感じられた。