

保育計画成果報告書

法人名等	社会福祉法人種の会
施設名	アルテ子どもと木幼保園
報告者（役職）	山田 寿江（園長）
住所・連絡先	東京都中野区中野 1-59-5
	☎ 03-3365-00602
	E-mail arte@tanenokai.jp

○タイトル（保育計画）

心と身体が育つ運動あそび～子どもが夢中になるサーキット遊びで身体機能を高める～

○主な助成備品

平均台、鉄棒、システムブロック、ゲームボックス等

1. 保育計画策定の目的

園の保育目標

- ・主体的に行動ができる子
- ・友達と対話し、認め合える子
- ・自分たちで考えて、自分たちで解決できる子

子どもの主体的な学びの環境を大切にし、対話を通して関係性を深めていきます。法人の創始者である片山喜章が長年培ってきた運動遊びは、特色ある保育の一つでもあります。ふれあい遊びやゲーム遊び等ありますが、サーキット遊びは、子どもの動きたい欲求を満たすと共に運動機能を高めます。自律を促し意欲を維持する活動です。

新たな運動用具を足すことで、次のような効果が期待されると考えました。

・多様な動きを導き出す

子どもの意欲と身体機能を高めて、さらなる健康な身体づくりが期待できます。

・主体性が生まれ、挑戦できる

より複雑な用具の並びで、自ら選んだ方法でモノと関わり、挑戦することができます。

“やってみたい！”という主体性が生まれ、様々なことに挑戦できます。

・身のこなしが良くなり、体幹が鍛えられる

年齢に応じた運動遊びの幅が広がり、身のこなしが良くなり体幹が鍛えられます。

・運動欲求を満たし、友だちとの関わりを広げる

協同で行うふれあい遊びやゲーム遊びでは友だちとの関わりも増え、「どこでもいい、誰とでもいい」と楽しみながらいろいろな人との関係性を広げていくことができます。

2. 具体的な実施内容

ファミリーデーでの親子ふれあい遊びや2～5歳クラスで毎週実施しているサーキット遊びで、巧技台等を使った運動遊びを行っています。新たな道具を加えて実施しました。

【大玉ふれあい遊び】

親子のふれあい遊びで大玉を使い、保護者と一緒に大玉を転がす楽しさを体験しました。年齢によりスピードもアップし動きが機敏になっていきました。登り坂や鉄棒とマットでトンネルを作りコースに工夫を凝らして動きに変化を出すこともできました。また、子ども同士で協力して転がすなど大玉を介して友だちとの関りも広がりました。

・2歳親子

・5歳親子

・トンネルをくぐる

・4歳友だちと



【システムブロックの活用】

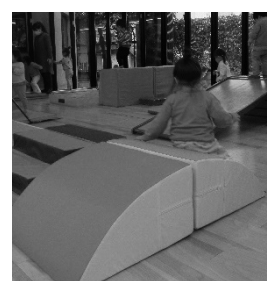
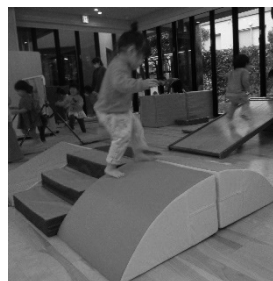
2歳クラスのサーキット遊びで、システムブロックのスロープを活用しました。子どもが自分で動きを考えてモノと関わり、様々な身のこなしが引き出されました。繰り返し回することで、新たな動きにチャレンジする姿が見られました。

・両手を使って登る

・立って上る

・下り方を考える

・滑り降りる



【ゲームボックスの活用】

2～5歳クラスのサーキット遊びで、ゲームボックスを活用しました。形状の特徴を活かして、「くぐる」「よじ登る」「足をかけて降りる」「渡る」「ジャンプ」等の多彩な動きが見られました。年齢に応じて組み方を変えると、動きもよりダイナミックになりました。

・2歳クラス

・3歳クラス

・4歳クラス

・5歳クラス



【多様な鉄棒の使い方】

「ぶら下がる」だけでも多くの型があり、友だちから刺激を受けての挑戦もありました。

- ・片足を引っかける
- ・両足を縮める
- ・膝を開いて曲げる
- ・鉄棒に足を着く



他のアイテムを組み合わせると新たなユニットが生まれ、「くぐる」も幅が広がります。

- ・マットを押す
- ・フープをくぐる
- ・ゴムをくぐる
- ・マットをくぐる



「またぐ」動きもゴムや巧技台によって変化します。逆上がりにも挑戦していきます。

- ・ゴムを勢よくまたぐ
- ・巧技台でまたぐ
- ・足抜き回り
- ・前回り



【多彩なユニットの組み合わせ】

通常の組み合わせの他、つなげたり配置を変えたりすることで多様な動きが生まれます。

- ・よじ登り跳ぶ
- ・組み合わせる
- ・登って降りる
- ・斜面を渡る



3. その成果と評価

法人全体の特色でもある運動遊びは、どのクラスも継続的に行って来ました。紅白大玉を使ったふれあい遊びは、モノを介して協同性を体験し、人とのつながりを感じることができたと共に、手と足の協応的な能力も高めていくことができました。

サーキット遊びでは、新たな道具が加えられたことで、多彩な動きが引き出されました。子どもの選択肢が増え、夢中になって行い、モノや人との関係性も広がって行きました。

【大玉ふれあい遊び】

保護者や友だちと一緒にルールのある遊びを行って、協同する楽しさを体験できました。子ども同士で繰り返し行い「誰とでもいい」と関係性を広げていくことができました。

【システムブロックの活用】

2歳クラスは、1歳頃からサーキット遊びを継続して実施しています。ソフトで低年齢児向けのシステムブロックは安全性も高く、自身の動きを考え挑戦することができました。

【ゲームボックスの活用】

特徴ある形状を活かして組み合わせや並びを変えることで、様々な動きに挑戦することができました。年齢に応じて、よりダイナミックに動くようになり体幹が鍛えられています。

【多様な鉄棒の使い方】

同じ道具や動作であっても子どもにより動きが変わり、変化をつけて挑戦していました。友だちを見て“やってみたい”と意欲が生まれ、主体性も育まれて行きました。

【多彩なユニットの組み合わせ】

シンプルな用具配置はわかりやすい動きを、複雑な組み合わせは多様な身のこなしを引き出すことができました。繰り返しの中で新しい動きを自由に試すこともでき、動きたい欲求を満たしながら身体能力を高めて行きました。健康な身体づくりにもつながっています。

4. 今後の課題と展望

これまでの運動遊びから、サーキット遊びによる「主体性」「意欲」「関係性」の成果を見ることができました。お互いに影響し合い、刺激し合って意欲を高め、新しい動きに挑戦する姿があります。サーキット遊びは、どのような動きをするかモノの置き方や他児の姿から考える「モノとの対話」も引き出されています。集団的な要素もありますが、個別性が高い遊びでもあります。

一方ふれあい遊びは、直接的な人とのふれあいを通して関わりを肌で感じ、人との関係性を築く取り組みとなります。モノを介さない活動が多いですが、大玉のようにアイテムがあることでモノが人と人をつなぎ、そこに全身運動が加わることで情緒面と身体面の両方を合わせて向上させていくことができると考えます。

今後、そのようなアイテムの抽出と使い方の工夫を検討し試行していきたいと思えます。

以上