

コアラ教室

お店屋さんごっこ

令和 4年11月15日(火)

参加人数(組 人)

甚目寺中央児童館

		確認印	
ねらい	<ul style="list-style-type: none"> ・食べ物の製作を楽しむ。 ・お店屋さんになりきり、ごっこ遊びを楽しむ。 		
時間	事業内容	環境および援助のポイント	
10:30	<ul style="list-style-type: none"> ○体操をする。 <ul style="list-style-type: none"> ・「エビカニクス」に合わせて、楽しんで体操をする。 ○朝の挨拶をする。 ○出席確認をする。 <ul style="list-style-type: none"> ・先生から名前を呼ばれたら、元気よく返事をし、2ヶ所のタンブリンをたたきに行く。 ○スタンプ帳に、スタンプを押してもらおう。 <ul style="list-style-type: none"> ・スタンプ帳を出し、今月のアンパンマンスタンプを押してもらおう。 ○誕生会をする。 <ul style="list-style-type: none"> ・誕生児は、児童館から冠・写真を貼った誕生日カードを先生からもらう。 ・みんなで、歌のお祝いをする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・保護者にも体操してもらおうよう声をかけ、厚生員も元気に体操する。 ・厚生員も元気よく挨拶する。 ・元気よく返事ができたことを褒め、認める。 <p><用意する物> CD、CDデッキ、タンブリン、スタンプ赤、アンパンマンはんこ</p>	
10:45	<ul style="list-style-type: none"> ○お店屋さんを製作する。 <ul style="list-style-type: none"> ・3グループに分かれて、うどん屋さん、ジュース屋さん、ホットドック屋さんを製作する。 ①うどん屋さん ②ジュース屋さん ③ホットドック屋さん 	<p><用意する物> それぞれの製作材料、マジック、セロテープ</p>	
11:05	<ul style="list-style-type: none"> ○お店屋さんとお客さんに分かれて、ごっこ遊びをする。 ①お店屋さん どのお店屋さんにするのかを決め、それぞれの作り方を覚える。「いらっしゃいませ」とお客さんに声を掛け、なりきる。 ②お客さん 買い物袋(お金が入った財布が入っている)を持って、買い物に行く。 	<ul style="list-style-type: none"> ・お店屋さんとお客さんの掛け合いを楽しめるよう助言する。 <p><用意する物> 品物、買い物袋</p>	
11:25	<ul style="list-style-type: none"> ○「どうぶつたいそう」をする。 <ul style="list-style-type: none"> ・みんなでどうぶつになったつもりで、楽しく踊る。 ・次回の日にち、事業内容を伝える。 	<ul style="list-style-type: none"> ・厚生員が見本となり、かわいらしく踊る。 <p><用意する物> CD</p>	

評価反省

ジュース屋さん、うどん屋さん、ホットドック屋さんの3種の店について、子ども達が店員や客になりきって遊べるよう、食べ物や衣装、調理器具等の小道具をたくさん用意した。それにより、ごっこ遊びのイメージを十分に味わうことができ、保護者も子ども達の遊ぶ姿を見てとても満足そうであった。店員と客との掛け合いについてももう少し知らせたり仲立ちをしたりしていけたら、より遊びが盛り上がったのではないかと反省し、今後の課題とする。

新聞紙で遊ぼう

甚目寺中央児童館

		確認印			
ねらい	<ul style="list-style-type: none"> ○ 身近な物を使って、楽しむ事を知る。 ○ 他学年との関わりを楽しむ。 ○ チームの仲間で協力し合い、勝利を目指す。 				
日時	令和4年 5 月 12 日(木)	令和 年 月 日()			
	参加人数	15:30~	名	参加人数	: ~ 名
		計	名		計 名
時間	事業内容			環境および援助のポイント	
15:30	<p>○ホワイトボードを向き、1年生から順に後ろへ並ぶ。 ・異学年で4グループを作る。</p> <p>○厚生員からゲーム内容を聞く。 ・新聞紙を2枚重ねて1人1本、棒を作る。</p> <p>○「わっか渡し」 ・制限時間内に輪っかの山から、新聞の棒で輪っかを1つだけ取り、次の人へ次から次と渡し、フラフープに入れる。 フラフープに入れた人は先頭に来て、輪っかを取り同じようくりかえす。 1回戦目・・・フラフープにたくさん輪っかが入ったチームの勝ち。 2回戦目・・・フラフープに入った輪っかの合計得点の高いチームが勝ち。</p> <p>○「わっか投げ」 ・2つのチームに分かれ、制限時間内に新聞の棒を使って、他のチームの陣地に、輪っかをたくさん投げ入れる。 自分が座った場所から動くことができないが、厚生員に呼ばれた人は、その時だけ(5秒)陣地内を動いて投げ入れることができる。 1回戦目・・・陣地に入った輪っかが少なかったチームの勝ち。 2回戦目・・・陣地に入った輪っかの合計得点が少なかったチームの勝ち。</p> <p>●ポイント! ・得点の違いは内緒にしておき、高得点の輪っかをこっそり入れておく。</p> <p>★「新聞紙じゃんけん」 ・となり同士ぶつからないように広がり、広げた新聞紙の上に立ち、厚生員とじゃんけんをして、負けたら新聞紙を一回折る。 負けたら続け、新聞紙の上で立てなくなったら負けになる。</p>			<ul style="list-style-type: none"> ・静かに並ぶよう指導する。 ・行事を始めるあいさつをする。 ・チームに分かれたら、新聞紙(2枚)を配り、棒を作る。 ・ゲームの内容を、1年生にもわかるように丁寧に説明し、ルールを守るように指導する。 ・友達同士、棒が当たらないよう間隔を空けて座る。 ・プレイ中、棒が友達に当たらないよう気をつけて指導する。 <p><用意する物> 輪っか、新聞紙2枚用、セロテープ、</p>	
評価反省	<p>新聞紙という身近な素材でも、工夫次第で色々な遊びに応用できることを知る良い機会になったのではないかと思う。わっか投げとわっか渡しは、友達同士の連携・協力が必要になってくる遊びであり、話し合ったり考えあったりする姿がたくさん見られ良かった。時には言い争いになりそうな場面もあったので、意見のぶつかり合いを通して、相手と意見が違うときはどのように考えれば意見がまとまるか互いに考えさせていくことで、子ども同士の関りを充実させられたのではないかと思う。</p>				