



設定理由:子どもたちの体力低下や怪我をしやすく、疲れやすい現状が見られる。忍者にないきって様々な動きや五感で体感する経験を通して、子どもが進んで体を動かしたい表現したいことを楽しめるようにするため

事例1:「春を探しに行こう」 対象年齢:3歳児11名

✖ 活動のねらい

- ・五感をつかって「春」を感じ、表現する

✖ 用意した環境

- ・植物図鑑
- ・花がたくさん咲いている公園を行先として選定した

✖ 活動内容

- ・春を探しに公園へ行く



✖ 子どもたちの様子

- ・「春って何だろう」と話しながら歩いていると「ピンクだよ」と、色に例える声上がる。「青だよ」「紫もあるよ」と、歩いていて目に入った色や自分の好きな色を口々に言っていた
- ・「これは何？」など、花の名前にも興味をもつ子もいた
- ・「いい匂いする」と気づき、みんなでにおいを嗅いでいた

✖ 保育者の振り返りと気づき

- ・保育者は、春のイメージを花だと思っていたが、子どもたちは色やにおいで表現する姿があった。花のにおいだけではなく、意識的ににおいを感じることができるよう遊びや生活の中で「忍者修行」に見立てて楽しんでいけるようにする





設定理由:子どもたちの体力低下や怪我をしやすく、疲れやすい現状が見られる。忍者になりきって様々な動きや五感で体感する経験を通して、子どもが進んで体を動かしたい表現したいことを楽しめるようにするため

事例2:「忍者からもらったものは？」対象年齢:3歳児11名



✖ 活動のねらい

- ・「忍者」に興味をもつ
- ・物語からイメージを膨らませ、なりきって遊ぶことを楽しむ

✖ 用意した環境

- ・紙芝居『いたずらにんじゃをつかまえろ』
- ・巻物
- ・アサガオの種
- ・保育室の壁面に仕掛け



✖ 活動内容

- ・紙芝居「いたずらにんじゃをつかまえろ」を読み、いたずら忍者がなんでもものを取っていってしまうことを知った。自分たちの保育室にもなくなったものがあることに気づき、保育室や園庭を探し始めた。園庭でなくなったものと巻物、石（石に見立てられた紙）の中から“花の種”を見つけた

✖ 子どもたちの様子

- ・壁面装飾の石がなくなったことに気づき、室内を探したが見つからなかった。子どもの「外は？」のつぶやきに園庭に出て、探し始めた
- ・砂場と花壇で石と巻物を見つける。「これかな？」「あった！」と嬉しそうに保育者や友達に知らせていた

✖ 保育者の振り返りと気づき

- ・子どもたちが興味をもてるように、物語に沿ったしかけを作り、環境を用意したことで、物語の世界観を実体験で楽しむことができた。忍者への興味を深めていく中で、表現遊びや運動遊びなど様々な遊びを楽しめるようにしていく





設定理由:子どもたちの体力低下や怪我をしやすく、疲れやすい現状が見られる。忍者になりきって様々な動きや五感で体感する経験を通して、子どもが進んで体を動かしたい表現したいことを楽しめるようにするため

事例3:「巻物はどこだろう？」

対象年齢:3歳児10名

✖子どもたちの様子

- ・悪者忍者に見つからないように、音を立てず歩いたり、忍者走りをしたりしながら移動していた
- ・巻物を見つけると、誰から届いた巻物なのか気になって、「悪者忍者かな?」「いたずら忍者かも?」と言葉にしていた
- ・階段登り、石渡りを行い、手裏剣を見つける。「前にシュってしたやつだ」「なんで落ちてるの?」「忍者が忘れたのかな?」と、不思議そうな表情が見られた

✖活動のねらい

- ・忍者になりきって遊ぶを楽しむ
- ・修行を通して、跳ぶ、走る、登る等、体を動かすことを楽しむ

✖用意した環境

- ・巻物
- ・手裏剣



✖活動内容

- ・戸外活動で戸越公園に出かけたところ、風で木が揺れた時に子どもたちから「忍者がいるかも?!」と声上がり、忍者探しが始まった。跳び石を跳んだり、階段をかけ上がった修行を通して体を動かして遊ぶ

✖保育者の振り返りと気づき

- ・子どもたちのつぶやきを拾い、「見つからないように」と声を掛けると、忍者のポーズで歩く、走る、隠れるなど忍者の動きを楽しんでいた。保育者も一緒になりきり、よりイメージが膨らんでいけるようにする





設定理由:子どもたちの体力低下や怪我をしやすく、疲れやすい現状が見られる。忍者になりきって様々な動きや五感で体感する経験を通して、子どもが進んで体を動かしたい表現したいことを楽しめるようにするため

事例4:「忍者修行」 対象年齢:3歳児10名

✕ 活動のねらい

- ・ 忍者の修行を通して、跳ぶ、くぐる、ぶら下がる等体を動かすことを楽しむ
- ・ 忍者になりきって、生き物や植物等の動きを表現する

✕ 用意した環境

- ・ 運動教具（大縄、トンネル、鉄棒、巧技台、マット等）

✕ 活動内容

- ・ 忍者になりきって体を動かして遊ぶ
（運動教具をつかって生き物になりきる）



✕ 子どもたちの様子

- ・ 忍者の動きのバリエーションが増えて、忍者になりきって海の生き物や森の動物、植物に変身していた
- ・ 「悪者忍者がきた」「上・下・真ん中」と声をかけながらエア―手裏剣を投げるとしゃがむ、跳ぶ、避けるなどの動きがあった。後半大縄を手裏剣に見立てることで、両足跳びや縄をくぐるなど、動きに変化が見られた

✕ 保育者の振り返りと気づき

- ・ 子どもの動きに合わせて「波が来た」「木がいっぱい」「風が吹いた」など、子どもがイメージしやすい言葉かけをしていくことで「ワニだよ」「ウサギになる」と自ら考えて動物や物、植物を表現していた。子どもが進んで体を動かしたり、表現したりすることを楽しめるようにしていく