

キンダーブック1 1月号



今年の干支は^{うま}午。大きな馬がしっぽをなびかせて楽しそうに走っています。羽根つきをしている子どもたちも、こまをまわしているひよこちゃんも楽しそうですね。ほかに富士山や鶴などお正月のおめでたい物がいろいろ描かれています。どんな物があるか探して楽しんでください。



むかしの あそび



ねらい お正月の遊びや昔の遊びに興味をもたせます。

つかい方のポイント お正月ならではの遊びや昔の遊びを紹介します。子どもたちに、知っている遊びやどの遊びをしてみたいかを聞いてみましょう。園で実際に遊んでみても楽しいですね。



けんかを した ときは…

ねらい けんかをしたときの友だちとの関わり方を考えさせます。



どちらが電車のおもちゃをつかっていたかで言い争い、取り合いになってしまったうさまるとくまたくん。「こういときどうしたらいいのかな?」「みんなならどうする?」と問いかけてみましょう。

うさまるとくまたくん、それぞれについて「どんな気持ちかな?」と尋ねてみましょう。友だちの気持ちを考えているふたりのように注目します。



ふたりが自分のどこが悪かったかを反省し、「ごめんね」が言えたことをほめてあげましょう。仲直りをしたふたりの表情にも注目しましょう。



ドキドキ はつもうで



ねらい お正月の行事に親しみ、家族と新しい年を迎える喜びを感じさせます。

つかい方のポイント 神社やお寺にお参りをしたか、ししまいや出店を見たかななどを子どもたちに尋ね、ことばを引き出しましょう。叶えたい願いごとやしてみたいことについて話し、新しい年に期待がもてるようなことばかけをしましょう。

「キンダーブック1」を 保育にご活用ください!

絵本をつかった 指導計画の文例

コーナー	子どもが経験すること	保育者の配慮	5領域
 「けんかを した ときは…」	<ul style="list-style-type: none"> けんかの原因について考える。 けんかをした後にはどうすればよいか考える。 「ごめんね」「ありがとう」を言えるようになる。 友だちの気持ちを想像する。 	<ul style="list-style-type: none"> 「ふたりはどうしてけんかになったのかな?」「けんかをしたとき、どんな気持ちだったかな?」と尋ね、具体的に想像できるようにする。 パペットを活用して、「かして」「いいよ」を言う場面を演じるなど、楽しく遊ぶためのルールや遊びのなかでのコミュニケーションの例をわかりやすく伝える。 実際にけんかになったときに、友だちの気持ちを想像し、どうすればよいのか考えられるようにことばをかける。友だちには自分と違う考え方や意見があることに気づかせる。 	人間関係 言葉
 「ドキドキ はつもうで」	<ul style="list-style-type: none"> お正月の文化について知る。 新年に神様になりたい願いごとを考える。 家庭でのお正月の体験について話す。 	<ul style="list-style-type: none"> 「お正月に何をしたかな?」「ししまいを見たことがあるかな?」と尋ね、それぞれの由来や意味について話す。 怖く見えるししまいも、悪いことを避けてよいことを呼ぶ存在だと伝える。 お正月のわくわくする雰囲気や伝わるように読む。 誌面を見ながら「初詣に行ったことはあるかな?」「どんな出店があったかな?」などと尋ね、子どもたちが自分の体験を話すきっかけにする。 	環境 言葉