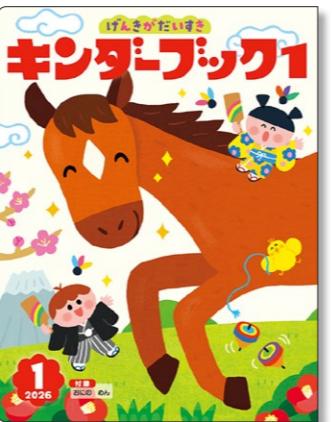


げんきが だいすき

キンダーブック1 1月号

表紙の
絵から

今年の干支は午。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。ほかにも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。



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まるくんとくまたくん。「こういうときどうしたらいいのかな?」「みんなならどうする?」と問い合わせてみましょう。

うまるくん、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。

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。



つかいの
ヒント

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。

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。



つかいの
ヒント

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



「けんかをしたときは…」

子どもが経験すること

- けんかの原因について考える。
- けんかをした後に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。

保育者の配慮

- 「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。
- ペパッと活用して、「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。友だちは自分と違う考え方や意見があることに気づかせる。

5領域

人間関係

言葉



「ドキドキ はつもうで」

- お正月の文化について知る。
- 新年に神様にし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。

- 「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が伝わるように読む。
- 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