



発行者  
香川県生活科教育研究会会長  
高橋 英弉  
発行日 平成19年1月29日

No. 20

## 今回の内容「手づくりのおもちゃ遊びのルールづくり」

### 1 趣旨

本単元では、身の回りにある材料や道具を使って、遊び方を考えながら工夫しておもちゃを作り、遊ぶ活動を通して、友だちとふれ合う楽しさや友だちのよさに気付くことをねらいとしている。

本実践では、単元構成を工夫し、はじめに共通教材として「フリスビー」で遊ぶ活動を取り入れた。そこでは、友だちとフリスビーをすることを通して、楽しく遊ぶための約束やルールが大切なことや、それを守って遊ぶと楽しいことなどに気付くようにした。その後、それが生かされるようなおもちゃを考え工夫して作り遊ぶことによって、さらに、友だちのよさや自分との違いに気付いたり、相手の考えを尊重できる態度が身に付いたりできると考えた。そこで、遊びのルールづくりについて、次の2つの観点から提案したい。

- ① 基本教材（フリスビー）での遊びのルールづくり
- ② 手づくりおもちゃで楽しく遊ぶためのルールづくり

### 2 単元構成 単元名「みんなで あそぼう」（9時間）

#### 1 体験、考える、問題をもつ

グループごとにフリスビーをし、仲よく遊ぶためには一定のルールが必要であることに気付いたり、手づくりおもちゃを考えたりすることにより、学習問題を作る。

- ・ 4人グループになって、フリスビーをする。
- ・ 仲よく遊ぶためにルールが必要なことに気付き、ルールを作って、遊ぶ。
- ・ 作りたいおもちゃを見つける。

#### 2 体験・観察、表現する・考える、体験・表現に振り返る、

表現を深める・考えを深める

おもちゃをグループで作って、遊ぶ。

- ・ 設計図を基におもちゃを作る。
- ・ お客さんにたくさん来てもらうために、看板を作る。
- ・ 楽しく遊ぶために、ルールを考える。

おもちゃを改良したり、ルールを見直したりする。

- ・ 友だちのアドバイスを取り入れ、おもちゃを改良する。
- ・ 楽しく遊ぶために得点のルールを考える。

#### 3 自己を振り返る

2年生と交流した後、2年生のマナーについて見つけたことや楽しかったことを話し合う。

### 3 ルールづくりの具体例

#### (1) 基本教材(フリスビー)におけるルールづくり

##### 目標

フリスビー遊びを通して、仲よく遊ぶためにはルールが必要であることに気付き、ルールを守って遊ぶことができる。

##### 学習指導過程

学習活動	予想される児童の反応と意識の流れ	教師の支援と評価			
1 グループになってフリスビーで遊ぶ。	<p>みんなで遊ぶと楽しいな。</p> <p>でも</p> <table border="1"> <tr> <td>する回数を決めてないから、勝手に何回もした子がいたよ。</td> <td>順番を守らない子がいて、文句がでたよ。</td> <td>フリスビーを捨てる子がいて困ったよ。</td> </tr> </table>	する回数を決めてないから、勝手に何回もした子がいたよ。	順番を守らない子がいて、文句がでたよ。	フリスビーを捨てる子がいて困ったよ。	<ul style="list-style-type: none"> <li>けがをしないように、遊ぶ場所をグループごとに指定する。</li> <li>遊ぶ時間を十分とることで、問題点に気付くようにする。</li> </ul>
する回数を決めてないから、勝手に何回もした子がいたよ。	順番を守らない子がいて、文句がでたよ。	フリスビーを捨てる子がいて困ったよ。			
2 学習課題をつかむ。	<p>みんなが仲よく遊べるようにルールを作ろう。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>おもしろくなかったことを出し合うことにより、ルールが必要であることに気付くようにする。</li> </ul>			
3 フリスビーのルールを作る。 (1) ルールを話し合う。	<table border="1"> <tr> <td>する回数 投げる回数を決めよう。 (1人2回ずつ)</td> <td>順番を守る じゃんけんで順番を決めて、並ぶようにしよう。</td> <td>交代でする 次に投げる人が、先に投げた人のフリスビーを取ることにしよう。</td> </tr> </table>	する回数 投げる回数を決めよう。 (1人2回ずつ)	順番を守る じゃんけんで順番を決めて、並ぶようにしよう。	交代でする 次に投げる人が、先に投げた人のフリスビーを取ることにしよう。	<p>評 グループで話し合っ、カードにルールを書くことができたか。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>発表で出てきことを観点別に板書をする。</li> </ul>
する回数 投げる回数を決めよう。 (1人2回ずつ)	順番を守る じゃんけんで順番を決めて、並ぶようにしよう。	交代でする 次に投げる人が、先に投げた人のフリスビーを取ることにしよう。			
(2) グループごとに決めたルールを発表する。	<p>みんなで仲よく遊ぶためには、ルールが必要なんだ。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ルールの共通理解を図ることも大切であることを押さえる。</li> </ul>			
4 決めたルールでフリスビーをする。	<p>ルールを守って遊ぶと楽しいよ。</p> <p>今度は、自分たちが作ったゲームで遊びたいな。</p>	<p>評 ルールを守って仲よくフリスビーをすることができたか。</p>			

#### (2) 本時の学習にあたって

仲よく遊ぶために必要なルール( 順番を守る 交代で遊ぶ 最初にルールをよく聞いて共通理解を図る 等)が必要であることに気付くために、共通教材をしてフリスビーを扱った。

3~4人の生活班グループで遊ぶことにより、様々な問題点が起こり、班員全員がそれを解消するためにルールを積極的に作ることができると考えた。

##### フリスビーを共通教材にする良さ

- ・ 順番を守らなければトラブルが起きる。
- ・ 役割分担が必要である。(フリスビーを投げる子、捨てる子、記録する子 等)
- ・ 役割分担の交代が必要である。
- ・ 勝ち負けがはっきり分かる。
- ・ ルールの工夫がいろいろできる。

## (2) 手づくりおもちゃで楽しく遊ぶためのルールづくり

### 目標

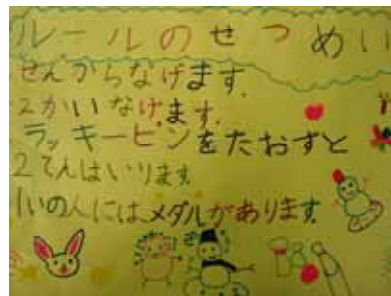
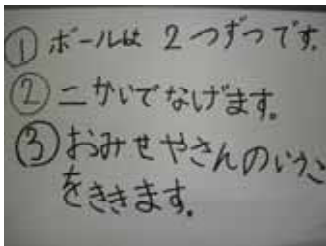
グループで相談しておもちゃを作り直したり、ルールを工夫したりして、みんなで遊ぶことができる。

### 学習指導過程

学習活動	児童の意識の流れ	教師の支援と評価			
2 手作りおもちゃで楽しく遊ぶためのルールを工夫する。  (1) グループごとに活動する。  (2) 考え直したルールを紹介する。	<p>友だちと協力して、楽しく遊べるルールを考えてみよう。</p> <table border="1"> <tr> <td> <p>たこたきゲーム</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>点数をつけて、対戦できるようにしたよ。</li> <li>タイマーで時間を計るよ。</li> <li>印いた数を数えるよ。</li> <li>金・銀・銅メダルがあるよ。</li> </ul> </td> <td> <p>ボーリングゲーム</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>一人〇回投げて、倒れたピンを数を数えるよ。</li> <li>いろいろなボールを作ってお客さんが選べるようにしたよ。</li> <li>ラッキーピンを作るよ。</li> </ul> </td> <td> <p>さかなつりゲーム</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>タイマーが鳴るまで釣ってもよいことにしたよ。</li> <li>〇匹以上釣ったら、賞品をあげるよ。</li> <li>〇人で〇匹釣ったら、交代するよ。</li> </ul> </td> </tr> </table>	<p>たこたきゲーム</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>点数をつけて、対戦できるようにしたよ。</li> <li>タイマーで時間を計るよ。</li> <li>印いた数を数えるよ。</li> <li>金・銀・銅メダルがあるよ。</li> </ul>	<p>ボーリングゲーム</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>一人〇回投げて、倒れたピンを数を数えるよ。</li> <li>いろいろなボールを作ってお客さんが選べるようにしたよ。</li> <li>ラッキーピンを作るよ。</li> </ul>	<p>さかなつりゲーム</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>タイマーが鳴るまで釣ってもよいことにしたよ。</li> <li>〇匹以上釣ったら、賞品をあげるよ。</li> <li>〇人で〇匹釣ったら、交代するよ。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>それぞれのグループの工夫を紹介し合うことで、遊んでみたいという意欲を高める。</li> <li>それぞれのグループの工夫を紹介し合うことで、遊んでみたいという意欲を高める。</li> <li>交流がスムーズに進むように、きまりを確認する。</li> <li>友だちが考えたおもちゃで遊んだ後に、1回目に遊んだことと比べて、楽しくなっているところや工夫しているところを書くことを確認しておく。</li> </ul>
<p>たこたきゲーム</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>点数をつけて、対戦できるようにしたよ。</li> <li>タイマーで時間を計るよ。</li> <li>印いた数を数えるよ。</li> <li>金・銀・銅メダルがあるよ。</li> </ul>	<p>ボーリングゲーム</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>一人〇回投げて、倒れたピンを数を数えるよ。</li> <li>いろいろなボールを作ってお客さんが選べるようにしたよ。</li> <li>ラッキーピンを作るよ。</li> </ul>	<p>さかなつりゲーム</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>タイマーが鳴るまで釣ってもよいことにしたよ。</li> <li>〇匹以上釣ったら、賞品をあげるよ。</li> <li>〇人で〇匹釣ったら、交代するよ。</li> </ul>			
3 グループごとに交流し、工夫していることや楽しかったことをカードに書き、発表する。	<p>友だちが作ったゲームコーナーであそぼう。</p> <table border="1"> <tr> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>友だちと対戦して勝ったよ。</li> <li>一緒に叫んで楽しかったよ。</li> <li>メダルがもらえてうれしいよ。</li> <li>たこを出すのは大変だったけれど、みんなが喜んでくれてよかったな。</li> </ul> </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>全部で〇本倒してうれしいな。</li> <li>1位になったから賞品がもらえて楽しいな。</li> <li>ラッキーピンを作る工夫をしていてすごいな。</li> <li>ボールが選べてよかったな。</li> </ul> </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>友だちが魚つりゲームを楽しんでくれて、うれしいな。</li> <li>たくさん釣れたからうれしいな。</li> <li>〇人で釣れたから待たなくてよかったよ。</li> </ul> </td> </tr> </table> <p>いろいろなルールを工夫していたから、楽しかったよ。 他のグループのゲームもやってみよう。 友だちが喜んでくれて、すごくうれしかったよ。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>友だちと対戦して勝ったよ。</li> <li>一緒に叫んで楽しかったよ。</li> <li>メダルがもらえてうれしいよ。</li> <li>たこを出すのは大変だったけれど、みんなが喜んでくれてよかったな。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>全部で〇本倒してうれしいな。</li> <li>1位になったから賞品がもらえて楽しいな。</li> <li>ラッキーピンを作る工夫をしていてすごいな。</li> <li>ボールが選べてよかったな。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>友だちが魚つりゲームを楽しんでくれて、うれしいな。</li> <li>たくさん釣れたからうれしいな。</li> <li>〇人で釣れたから待たなくてよかったよ。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>児童がグループごとに工夫したことが分かるように板書する。</li> <li>自分の役割やゲームの遊び方がよく分かっていない児童には、個別にこまめなやり方を一緒に活動することで何をすべきかが分かるようにする。 (詳) 友だちのおもちゃや遊び方の工夫に気付き、カードに書くことができたか。</li> <li>カードに書いてある気付きを発表することで、自分たちや友だちのがんばりを喜ぶことができるようにする。(観察・カード)</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>友だちと対戦して勝ったよ。</li> <li>一緒に叫んで楽しかったよ。</li> <li>メダルがもらえてうれしいよ。</li> <li>たこを出すのは大変だったけれど、みんなが喜んでくれてよかったな。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>全部で〇本倒してうれしいな。</li> <li>1位になったから賞品がもらえて楽しいな。</li> <li>ラッキーピンを作る工夫をしていてすごいな。</li> <li>ボールが選べてよかったな。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>友だちが魚つりゲームを楽しんでくれて、うれしいな。</li> <li>たくさん釣れたからうれしいな。</li> <li>〇人で釣れたから待たなくてよかったよ。</li> </ul>			

### 遊び方のルール

みんながルールを共通理解して、楽しく遊ぶために説明板を詳しく書きかえることができた。



【ボーリングゲームの説明板】

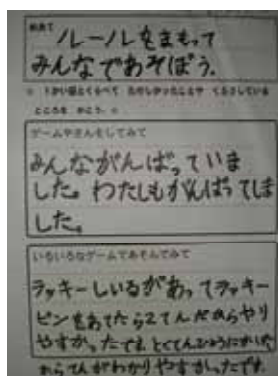
- 遊ぶ順番に書いている。
- ラッキーピンを入れている。(逆転がある)
- 1位の人に賞品をつけていく。(遊びへの意欲化)

### 得点表のルールづくり

指を使ったり、メモを書いたりしていたが、みんなが見てよくわかるように、得点表を作った。

名まえ	1かい目	2かい目	ごうけい	じゅん
かわた	0	8	8	1
	1	6	7	2
	4	4	8	1
	7	0	7	2

【ボーリングゲームの得点板】



【児童のワークシート】

- お店の人にもお客さんにもよくわかる。
- 途中で作戦を考えることができる。
- 数え間違いがない。



## 4 おもちゃづくりや遊びの中での生活習慣づくり

単元全体を通して、友だちと関わることで、以下のような生活習慣が身につくと考えられる。

### (1) おもちゃづくり

生活科の時間	身につく生活習慣
おもちゃづくりの材料・用具の準備と片付けをきちんとする。	持ち物を大切にしたり，きちんと整頓したりする。
おもちゃづくりの用具の使い方に気をつけて，おもちゃを作る。	用具を使う時の安全面（自分がけがをしない，友だちにけがをさせない）に気をつける。
おもちゃづくりで，自分の考え（友だちのまねをしない）で，工夫して自分らしいものを作る。	自分で進んで考え工夫して，学習や遊びに取り組むことができる。

### (2) おもちゃ遊び

生活科の時間	身につく生活習慣
おもちゃで遊ぶ時，お店の人とお客さんの立場で気持ちのよいあいさつができる	身近な人々に気持ちのよいあいさつや言葉づかいをすることができる。
おもちゃで遊ぶ時，順番やルールを守って遊ぶことができる。	みんなが使う物を大切にし，約束やきまりを守って生活する。
競争原理の遊びと個人の伸びを楽しめる遊びをみんなで楽しむことができる。	自分の好き嫌いや利害にとらわれないで行動する。
相手が傷つくことばを，作り上げた友だちやおもちゃ遊びに対して言わない。 順番を待っている間に，友だちの応援ができる。	身近にいる人々に温かい心で接し，親切にし，仲良く助け合うことができる。

### 参考図書

「がらくたであそぼう」 ポプラ社  
「子どもの楽しい紙工作」ブティック社

「振り返り学習をしてみませんか」  
香川県生活科教育研究会