

施設番号
施設名 府中緑町学びの保育園
施設所在地 府中市緑町1-6-3
法人名 社会福祉法人育木会

1. 活動のテーマ 壁面を使う	
<テーマ>カードゲームを用いて、数字への興味を広げよう	
<テーマの設定理由>	
(テーマに関する子どもの興味関心、園の特色など) 体験を大事にし、心の足腰を育む。 少しずつUNOのルールを理解して楽しむ様子が増え、カードゲームを通して数字への興味や理解が広がる可能性を感じた。子どもたちも興味を持って保育者の説明を聞く姿があった。	
2. 活動スケジュール	
最初の数回は保育者と一緒にゲームを行い、慣れてきたら子ども達だけでやっている様子を見守り、ルールへの理解度の差をフォローしたり、計算を手伝ったりしながら進めた。慣れると大人抜きで出来るようになった。	
3. 活動のために準備した素材や道具、環境の設定	
(活動のためにどのような環境を設定したか、準備した素材や道具) カードゲームは机上で行えるようにし、カードゲームをしているテーブルで他の遊びを始めないよう、机の配置に留意した。	
4. 探究活動の実践	
<活動の内容>数の大きさを競い、相手が何を出すか考慮したり、マイナスのカードを少ないうちにとったり、子どもたちが自分で考えて駆け引きを行う。勝ち負けの悔しさを感じつつ、もっと強くなりたいと何度も挑戦して、状況を把握して考えている。	
<活動中の子供の姿・声、子供同士や保育者との関わり>	
(活動の内容、活動中見られた子どもの姿、保育者との関わり等) ルールを理解してからは子ども達だけで声を掛けあいながら行う様子も増えた。トラブルになることもあるが、ルールを再確認して理解し、再び楽しんでいる。ルールが難しいので、混雑がある際は保育者が仲立ちし一緒に確認をして、子どもたちが納得できるように関わった。結果を数える際に、数字を足したり引いたりする必要があるため、足し算引き算も意欲的に取り組んでいた。	



5. 振り返り	
<振り返りによって得た先生の気づき> ハゲタカの餌食はルールが少し難しいので、現状だと難しいかもしれないとも感じていたが、子どもたちの興味関心を伸ばしたくて導入した。子どもたちは強い興味を示し、進んで取り組んだり、自分たちで計算しようとしていたり、難しいルールへの理解も深めていた。また、子どもたち同士教え合いながら行う姿もあり、ハゲタカの餌食を導入したことにより様々な成長が見られた。今後も、子どもたちの力が付くような遊びを導入していきたいと感じた。	