

フェアリテイル・ゲームス

「牛とオオカミと犬」の場合の指導

中村悦子・黒江静子

幼児の体育教材として、童話ゲームをもちこまれたのは、一つのアイデアだと思えます。ゲームのかたちをとる幼児の体育指導の一つとして、この童話ゲームは、どのようにその特徴が生かされ、どのような指導が留意されればよいでしょうか。

そのためには、童話のゲーム化されたものの性質と、そこで展開する子どもの活動をとらえることがたいせつだと思えます。

△童話のゲーム化とは▽

○物語が、跳動する身体活動を通して、生きいきととらえられている。○物語の展開は、身体のリズミカルな動きに伴って要約される。○物語の構成は、分けもたれる役割が明瞭にされ、交互に演じていくかたちをとる。○物語が、競技の場合で展開される。○物語が、競技の場合で展開される。○物語が、競技の場合で展開される。

△子どもの活動には▽

身体を動かしながら、物語を生きいきととらえ、さらに、とらえた感性を身体表現して

いく表技活動、物語の中の役割をとって表現していく役技活動、物語のイメージを具体的につくりたしていく構成活動、物語の場面での競争、協力活動、

みななど競う身体活動と、などが含まれています。これらの諸活動を含むことのできる童話ゲームは、子どもの発達や、集団の性質によって、指導のねらいが選択されたり、その形式を、単純化したり、複雑化していったよいと思えます。

次に、この素材から、集団あそびの指導とすることに重点をおいた、あそび方の一例をあげてみます。

△あそび方の一例▽

①円陣の中の牛の親子(2〜3人)が円になつて、よく晴れた牧場です。とうたつてまわる。次に円外の犬達が手をつなぎ、同じようにうたつて、円の線まで進み、もどる。次に、反対側の狼達が手をつないで、同じようにうたつて線まで進み、もどる。②円陣の牛達が「モオー」となく。次に犬達がなく、おしまいに狼達がなく。③牛達「あつ、狼だ！」といって円陣の中を逃げる。狼達は「ウ

オー」といって手をつないだまま追う。④牛達がみんなつかまったところで、親牛「狼さん、最後のお願ひがあります。狼さん達の上手なウタをうたつてきかせてください」という。そこで、子牛と親牛が相談してウタを決める。子牛「○○のウタをうたつて下さい」という。狼達「そんなことは、たやすいご用」といって、中にしゃがんだ牛達のまわりをまわると手をつなぎうたいながらまわる。⑤うたい終った時、犬達が「悪ものの狼達だ！」と円陣に入ってきて狼達をつかまえる。狼達は円陣の中を逃げまわる。つかまった人は円の外に出るようにする。みんなつかまったら、役割を交代する。

ここでの指導のねらいは、次の点におかれ

ます。

○みんなでやると、楽しくあそべるという体験をする。

○ルールを守り、力を合わせてあそぶと、あそびがおもしろくできることを知る。

○役割を交代してあそび、固定した役割のとり方ではなく、相手の立場を知ってあそべるようになる。

○こうやってみたら、もっとおもしろい、というような、あそび方の工夫が、育てられる。

(お茶の水女子大学)