

子供に分らせませう。大體分つたら次には伴奏を付けてやつて充分に興味深く歌はせる様にします。一番を覺えたら二番、三番を教へませう、一時間に一番を覺えられたら先づ上々でせう、又飽きない様にするために、男の子だけとか、女兒だけとか、或は前後半分づゝ交代して歌ふとか、次には歌へる人が獨りで歌ふとかいふ風に形を變へて歌はせるど、子供は飽きないでそして苦勞なしに覺えてしまふものです。

それから、唱歌は唱歌の時間と決めた時だけでなく、お辯當前の靜肅になるのを待つ一時とか、又お歸り前の一時等、充分樂器なしで結構ですから、歌つたり歌はせたり致しますと、らくに覺え且つは唱歌が好きになります。

尙ほ十月には繪本唱歌の中の「カケツコ」「トンボ」等も好い材料と思ひます。今月の保育教材として擧げた以上の三つは、年長、年少、何れもよろしいと思ひます。

次に音感教育のことですが、再建日本は、ひたすらに文化國家として世界に伍してゆくことが目的なものですから、文化人としての耳の鋭敏さを育成する爲に必要なものです。「ドミソ」「ドファラ」の系統的な音感教育に入る前に、幼稚園としては、いろ／＼なものゝ音を聴き分ける事、例へば、大鼓の音、硝子の音、箱の音、棒の音、身邊にあるあらゆるものを取り上げて音の聴き分けをさせること等。又「あてっこ」と云ふ遊びの形で、子供達の既に知つて居る唱歌の一節を弾い

て、なるべく早く當てさせること等をも屢々行つて、楽しみ喜んで識らず識らずの中に音感教育への導き入れを行ふことも唱歌の指導上大切な事項と思ひます。(曲譜は表紙の三に掲載してあります)

戸外遊び

東京女高師
附屬幼稚園
上遠文子

自由遊びは幼児の全生活であります。それだけにその中には遊戲あり、娯あり、研究あり、工夫、創作があります。何處までが遊びで此處からは他の仕事といふ區別がなく、すべて自由遊びの中に折込まれてゐるのであります。それゆゑ、それを指導する我々の立場としては、一舉一動、一言一句、一時一刻、貴重なるものとして、よりよく幼児を、時には助來し、時には誘引し、そしてよりよく指導する事が私共、保姆の一つの使命であります。

終戦以來子供達にも明るい園が開かれ、現在楽しい生活によりよく、楽しいものにして上げたいものであります。私共として其處には幾多の不自由がある事せう。が、それを克復するのこそ保姆の手腕に依ると云つても過言ではないでせう。

秋ともなれば、氣候は心地よく手足のび／＼、大空に向つ

てぐんと伸びる時です。子供達の楽しむ遊びのいろ／＼を思ひおこしてみませう。

自然との遊び 焼跡も青々とした野菜畑により、私達に緑の慰めを興へてくれます。虫類も、縁を頼つて一杯巣を作っており、自然は種々の玩具を子供達に贈物してくれます。草一本も子供達には親しいもの、親しい玩具です。必ずしも農村で園舎を持たなくても、戸外で充分なる保育が出来ますゆゑ、自然物での保育も大いに利用したいものです。

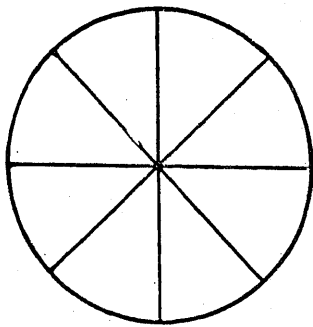
バツタ取り蝗取り 捕る事の愉快さ、捕つてからの観察、先生も子供達と一緒に追ひかけまはして捕つたバツタ類は大事に、大事に袋に入れて持歸り、お部屋に空箱にでも入れて飼ひ、皆で可愛がります。子供の眼はするどく、毎日のぞく眼は自然と観察してゐます。動物愛護する氣持を充分養ひませう。この場合私共も同時に昆虫類への知識を求め、新らしく勉強しておくだけの心がまへを持ちたいものです。

相撲とり草でお相撲ごっこ、木の葉で草履屋さんごっこ、あかまんまの御飯に、お葉の煮付でまゝごと遊び。つたの葉柄で龜の子やさんごっこ。藤の葉柄でむかてやさんごっこ。等々、一枚の葉も、一本の葉柄も工夫考案すれば、子供達によろこんでもらへる玩具を作れる事が出来ます。作り方は又の時にし、自然との遊びは、同時に子供達の常時生活ゆゑ、その中に轉がつてゐる観察、創作の機會を逃がさぬ様、私共も常にその方の教養を磨きつゝ指導してゆかねばなりません。

道具も設備も別に必要としない一番よい保育指導法でせう。その場所、場所により考慮したいものです。

次に團體遊戲を二三考へてみませう。 焼跡でしたら危険のない程度の小砂利運び位の手傳ひをさせたりし、少しの廣場を作つて上げて下さい。その周圍には、青いものでも植えれば立派な遊び場です。

狐と鷺鳥 土の上に適當に圓を畫きそれを四分の一に切る。狐さんになる人は鬼ごつこの鬼といふわけで、鷺鳥さんは、逃げる人。狐になつた人は圓内のスポーク(諸線)のみしか通る事が出来ず、その他の場所をも自由に逃げる鷺鳥を捕まへるのであります。



年少組は圓を四分の一で範圍が大き過ぎますから八分の一に線を引いた方がよろしいでせう。

捕まへられた鷺鳥は狐のお手傳ひです。人数により圓周は適宜廣げませう。指導者は狐がスポーク以外の場所へゆかぬ様注意して下さい。

盲目探し 人数の多い程面白いでせう。圓を作り圓の中心に入る者、即ち鬼になる人を決めます。その鬼は手拭なりで目かくしをします。圓周圍の人は何でも好きな歌を歌ひながら

手をつなぎまわります。鬼は頃を見計つて、パチパチパチと三度拍手します。同時にその相圖で圓周の人は歩くのを止めます。すると鬼は何でも好きな動物の名を、例へば「鶏」といひながら好きな方を指で指します。指された人はこの場合「コケコツコー」とその名の動物の泣き眞似を致します。鬼はその聲で、又その人を探つてみて誰であるかあてます。指した所が空間の場合はやりなほし致します。

これは鬼になる者に相當手腕を要しますので年長組の方が適當でせう。指導者が下手すると、あてる場合が主ゆゑ、個人的遊びになり、他の者があきる感がありますから、協力して鬼をくくります様にしたり、皆がその遊戯に協力する様導く必要がありません。

ミツド・ナイト 狐となる者一人、他は羊になります。狐の穴と、羊小屋とを決めておきます。その間は相當距離を置きます。羊も狐も遊びに出ます。その時狐が羊の一匹に今何時ですか、とたずねます。羊が若し三時とか五時とか答へるならば安全ですが、「十二時」と返事をするが早いか全速力でおひかけ、羊も全速力で逃げますそして羊小屋へかけこみます。その間に捕まつた人は狐にならなければなりません。羊小屋も、狐の穴も圓で畫いておくと明瞭です。十二時といふと捕まへるのは、狐が羊を捕まへるのは夜中でなくては出来ない事になっております。この遊びはあまり廣範圍になるとまともがつきませんので羊の方がお母さんでも決め一家族の様にして遊びに出てよろしいでせう。室内の場合は心配

いりませんが戸外での場合はその事を注意致しませう。

次に競争あそびとして少し考へませう。一般の駆つこ、も色々複雑に面白くして、競技的取扱も面白いです。

網打競争 出来るだけ大きな長方形を畫く。兩端に人數を平均に分ける。一端のものを網とし、他端のものを魚とする。合圖と共に、網の方の人々は手を繼ぎ、魚群に接近する。魚群はその網の間を上手に通らぬけて逃げます。魚は網の左右からと長方形の外へ出る事は禁じられてゐますゆゑ、網の間より逃げる魚を逃がさぬ様にするので。結局、一匹も残らず魚を捕まへるには相當かゝりますので、時間を區切りその定時間に捕れた魚の數を勘定しておき、次に網と魚と交替致し比較致します。競争遊びは一般に個人のものよりも團體的のものは團結を要しますがこれはその中でも特に團結心を必要とします。其處は指導者が上手に掛聲して、面白く遊びませう。

ホツブレース 人數を二組に平均に分ける。二五米位の長さをレースの距離として選びます。最後の所は旗でも立て、おき、スタートより一〇米の所へも何か記しをつけ、その間片足でピョン／＼ホツプしつつ競走、一〇米過ぎは唯走つて競足、最後の旗を一まはりして、元の所へ歸る。歸る時は全部走つて歸ります。次々としてその前全部おはるのを比較して勝負を決めます。一〇米間のホツプはちやんとその距離正確にする様に指導する事が大切で、勝負の審判もよく見ており正當な勝を決めて上げませう。