



とことん山からそだつこと

R6,8,1

共通すること

- ・ **あそびを生み出す**
遊具の遊び方に制限はない。使い方や遊び方を工夫することで、自分達で遊びをより楽しいものにしていく。
- ・ **諦めない、チャレンジする**
挑戦したいところに自ら挑む。自分自身で考えながら限界を知ったり、工夫したりしようとする。
- ・ **達成する**
熱中して開放的に遊びながら、個々や友達と目標を達成する。達成感や開放感を味わう。
- ・ **安全能力、運動機能や体力の向上**
昼間にしっかり遊び、心地よい疲れから健康的な生活習慣のリズムを整えられるようにする。

① モンキー



ぶら下がる…自分のからだを腕の力で支える。

裸足の場合…足の指を使いロープを掴む。

バランスをとる(渡る、立つ)…腕、足でからだを支えてその場所に立つ。横に歩く。

判断…自分の力で遊べる範囲を考え、進んだり、降りたり、助けを求めたりする。

② ターザンロープ



ぶら下がる…自分のからだを腕の力で支える。

跳ぶ…結び目に座ろうと飛び乗る。

よじ登る…結び目に立とうと、ぶら下がりながら立つ。

バランスをとる(乗る)…からだを起こしてバランスを保ちながら乗る。

ルールが身に付く(順番に)…並んで順番に乗ろうとする。

視野…周りを見る力。

判断…自分で乗れるか、乗らずにロープを掴んで走るか、などを考える。

操作する(ポンプを上げる・下げる)…ポンプを上まで上げ、下まで下げる。水が出ている感覚を知る。
工夫…水の出が悪いとき、呼び水をするなど試行錯誤する。
協力…ポンプを動かす、水をくむ、運ぶ、など役割分担を行う。

③ ガチャポンプ



④ 泥場・砂場・地面



感覚…泥、砂の感覚、感触の違いを知る。楽しむ。

作る…泥、砂を使って何かを作ろうとする。

工夫…泥にするために、水を増やそう、泥を掘ってみよう、など遊びを広げるアイデアがうまれる。

物を操る…必要な道具を選び、使う。

判断…裸足になろう、靴を履いたまま手だけ入れてみよう、などを考える。



バランスをとる（乗る、立つ）…姿勢を維持しながら座る。立つ。
 こぐ…タイミングを合わせながらからだを動かす。連動させる。
 判断…乗る・乗らない、立つ・座る、押す・押さない、前を通る・通らない などを考える。
 協力…こぐためにどうするか、止めるためにどうするか、一人では難しいことに他者を誘う。



⑤ ブランコ



⑥ 丸太



バランス（立つ、乗る）…平衡感覚を養う。
 歩く…自分のからだを意識しながら進む。
 跳ぶ…砂場や山に向かって飛び降りる。
 空間イメージ…前後、高低などの視野を広げる。
 集中力…感覚や自分のからだに意識を向けて動く。
 判断…高さや足場の小ささから、上に立つ・しゃがむ・飛び降りる・下を確認するなど判断を要する。



⑦ ショベルカー

操作する（すくう）…手を使って道具を操作する。
 ルールが身に付く（順番に）…順番に使おうとする。
 視野…周りに人や物がないか見る力。



⑧ トンネル

くぐる…かがんで前や後ろに進む。空間を把握する。

⑨ 忍者の壁



しがみつく…自分のからだを腕と足の力で支える。
 判断…どこまで登れるか、手足をどのように動かすか、
 どのように降りるか などを考える。



⑩ タワー（ボルダリング）



しがみつく…手足を使ってからだを移動させながら、全身を使う。
 バランス（立つ）…てっぺんに立つために、床にしっかり足を付き、手も使いながらバランスをとろうとする。
 判断…どこに手や足をかけるか、上まで登るか・途中で降りるか などを考える。
 空間イメージ…前後、高低などの視野を広げる。



⑪ ロープ

ぶら下がる…自分のからだを腕の力で支える。
 バランス…腕、背中、お腹などを使い体勢を保とうとする。
 裸足の場合…足の指を使いロープを掴む。
 判断…どこまで登れるか、手足をどのように動かすか、などを考える。



⑫山



這う、走る…からだを大きく使い、手足をしっかり地面につけて登る。
 転がる、滑るなど様々な楽しみ方を経験する。
 判断する…登る場所、登り方などを考える。
 危険察知と回避…降りる速さの調整などを工夫できることを知る。



⑬タイヤ



⑭棚

靴を脱いだり、履いたりできる空間



⑮テーブル

制作をしたり、お店屋さんをしたり
 ときにはここで、本物のクッキングをしたり

