

【ねらい】

- ① 歩くことや走ることに興味を持たせる。
- ② 異年齢で一緒におこなう遊びを楽しむ。
- ③ 走ったり、身体をかわしたり、ぶつかるのを避(よ)けたりと、身体機能を様々に発達させる。

【バリエーション】

- しっぽ取り遊び(1歳～)
- ① 大人がつけたしっぽを、子どもが追いかけて取る。
 - 鬼ごっこは、子ども自身が追いかけることから始めると、怖がらずに楽しめる。

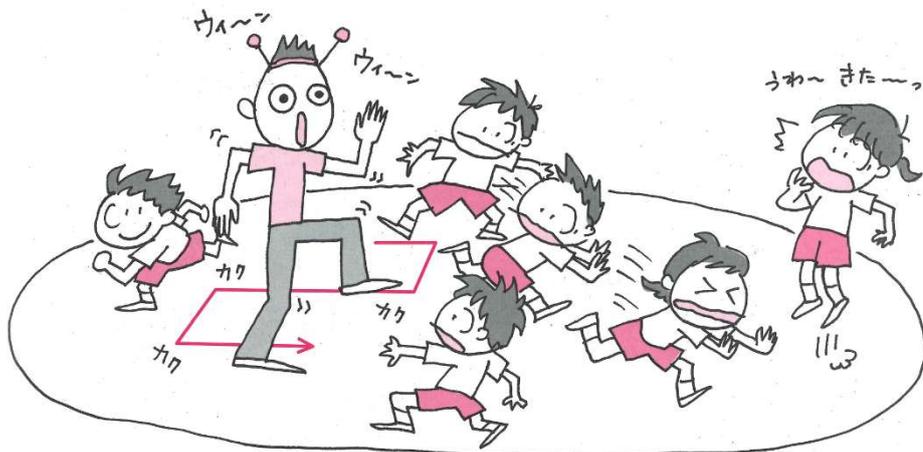
熊さん鬼(2歳～)、他

- ① 職員のキャラクターにあった鬼になって、同じように実施する。

【進め方】

ロボット鬼ごっこ(2歳～)

- ① ロボットになり子どもたちを捕まえようとする。
- ② 「パワー1」…ゆっくりの動きで追いかける。
- ③ 「パワー2」「パワー3」と、少しずつおもしろい動きに進化させて、盛り上げる。



- ④ 2～3歳は、大人におんぶしてもらって逃げる。



【援助のポイント】

- ① プログラムを進める役割の他に、周辺で子どもたちの様子を見守り、安全管理を行う役割を設ける。
 - ② 子ども同士でぶつからないよう、子ども自身にも十分注意させる。
 - ③ 子どもたちを興奮させ過ぎないように注意する。
- ⑤ 鬼は捕まえようとするだけで実際は捕まえないのだが、捕まったら「くすぐられる」などと決めておくと盛り上がる。