

現実と空想の世界を行き来しながら心を動かす  
～めっきらもっきらどおんどん～

5歳児クラス はな組

令和6年度 新栄保育園

# 現実と空想の世界を行き来しながら心を動かす ～めっきらもっきらどおんどん～

## 子どもの姿を踏まえ、どうしてこのテーマになったのか

### <4歳児クラスだった時のとある日>

クラスで戸山公園へ遊びに行った日、茂みの中の薄暗いトンネルを見つけた何人かの子ども達。少し奇妙な雰囲気漂うその空間に、「なんだかゾンビが出てきそう。」と誰かが言ったことをきっかけに、公園でのゾンビ探しが数名の子ども達で始まった。ゾンビ探しをしていると、トンネルの壁に手形のようなものを発見。「これはゾンビの手形に違いない。」、また別の日には「何か不思議な音がする。ゾンビがいるのかも。」と、ゾンビが本当にいるかもしれないという予感にドキドキワクワクする子ども達。そんな友達の様子に引きつけられるように、公園に行くたびにゾンビ探しをする子ども達が増えていき、いつの日かクラス全体にその遊びが広まっていった。公園で何かを見つけたり、聞いたりしては「これはゾンビの家かもしれない。」「あの音はゾンビが反応している音か？」と五感を研ぎ澄まし、いろいろな想像を膨らませ盛り上がりを見せていた。そして公園でのゾンビ探しだけではなく、園内でもゾンビと戦う為の武器を作ったり、ゾンビをイメージして衣装を作ったり、それぞれがゾンビ遊びを楽しむ様子があった。

ただ、クラス全体で“ゾンビ”という一つのテーマで盛り上がりを見せてはいるものの、それぞれがやりたいことをやりたい時にやって、それで遊びが終了してしまうことも多く、またそれぞれが持っているゾンビのイメージもバラバラだからなのか、お互いの遊びがかみ合わずに「もうやめる。」とすぐに終了してしまう様子もみられていた。

そこで、せっかく“ゾンビ”という一つのものにクラス全体の気持ちが向いているのだから、みんなの思いや考えが繋がったら、もっと一緒に楽しめるのではないかと考え、「どうやったらゾンビって見つけられるんだろう？」と子ども達へ問いかけを試してみた。すると、みんなで意見を出し合う中で「ゾンビを見つける為には、まず目がよく見えないといけない。」「ぼくのお父さんが、メガネをかけると目がよく見えるって言ってたよ。」と言う会話から、“ゾンビがよく見えるぞメガネ”作りが始まった。

### <“ゾンビがよく見えるぞメガネ”作りを通して>

友達に教えてもらいながら作ったり、「こんなものもあるよ。」と自分が作ったメガネを見せ合ったり、メガネ作りを通して友達とのやり取りを楽しんでいる様子がみられた。メガネが完成し、今度は「ゾンビがいらないかどうか、作ったメガネをかけて保育園の中をパトロールしよう。」と数名で園内パトロールが始まった。ゾンビと戦う為のそれぞれの手作り武器も装備し、数名で始まった園内パトロールが、次第にクラス全体へ広がっていった。“ゾンビを発見するメガネ”という同じアイテムをみんなで持ったことと、ゾンビから園を守るためにみんなでパトロールをしたことで、クラスに一体感が出てきたように感じた。グループに分かれて園内をパトロールし、パトロール中に気が付いたことをグループで報告し合うなど、友達同士のやり取りの機会も増え、「保育園を守るためには、毎回パトロールに行かないと。」と、しばらく定期的なパトロールは続いていった。



## <5歳児、夏の日>

4歳児の頃に始まったゾンビ探しをきっかけに、5歳児に進級してからは、何か不思議な存在や怖いもの(おばけや妖怪)へとさらに興味が広がっていった。「ゾンビやおばけは、同じ世界にいるのではないか。」などと、友達と想像したことを伝え合い、空想の世界を思い描くことを楽しみながら、そのイメージを基に遊びを展開していく子どもの姿が見られた。

夏のある日、天井に付いていた水滴を見つけた子ども達が、「あれはゾンビの仕業かもしれない。それとも妖怪?おばけ?」と想像を膨らませていた。そこで、さらに不思議な世界のイメージが膨らむかなと考え、「めっきらもっきらどおんどん」という絵本を読んでみることにした。絵本を通して一つの物語をみんなで共有したことで、絵本の世界についてのお互いのイメージもすんなりと合致させることができたのか、絵本の話で盛り上がる様子があった。また、絵本の世界と子ども達の生活や経験などがより繋がるように、身近に感じやすい主人公や風景、アイテムが出てくる物語を選んだ為、「絵本に出てくる木と同じ、穴が空いている木がある場所を知っているよ。」「探しに行きたい。」などの声が聞かれ、この絵本をきっかけに、そこから遊びに広がりが見られた為、これをテーマとした。



## 育てたい子どもの姿(年齢別保育目標に基づいたねらい)

- ・みんなで考え話し合う中で、互いを尊重・認め合い、協力することの楽しさや、やってみたことでの充実感を味わう。  
(協調性、思考力の芽生え、豊かな感性と表現、言葉による伝え合い)
- ・様々な物や環境(地域含む)と関わりながら好奇心を持ち探究する。(思考力の芽生え)

## 保育士がすべきこと(ねらいを叶えるための環境・配慮点)

- ・子ども達が興味を持った絵本の不思議な世界観から、さらに好奇心を持って探求できるよう小さな気づきにも耳を傾け、また想像が膨らむような問いかけをしながら、同じ目線でイメージの世界を面白がっていく。
- ・どうしたら妖怪に会えるのか、どこに行けば会えるのかなど、一緒に調べたり、試したりできるように十分な物や時間を用意すると共に、考えたり探究する楽しさが深まるような援助をする。

# 活動①妖怪探し

## ねらい

・不思議に思ったことを探ったり、興味のあることを試みたりする。

## 振り返り

・絵本を見て、子ども達と『妖怪が出てきそうなところ』を考え、探しに行けるようにした。

・保護者にも遊びの内容を共有した。園だけでなく、家庭でも楽しめるよう共有したことで、興味が途切れることなく、不思議な場所や思ったことを家庭でも探ることができてよかった。

・ゾンビには詳しいが、妖怪のことはまだあまり分かっていない時期だったので、“怖い”等の具体的なイメージはないように感じた。

・絵本のイラストがあることで、妖怪を想像しやすかったのでは？

・『大勢で箱根山に行ったから、妖怪が出てこなかったのかもしれない』という考えがあった。手紙を書くという子もおり、個々に思い描く妖怪に対する思いがあったので“クラス”ではなく“個別に”返信を出すようにしていく。

写真①



写真②



## 活動の様子・子どもの姿の考察

・絵本と同じ体験をしたい（呪文を唱えて妖怪の所へ行く、妖怪と遊ぶ等）という思いから、妖怪の世界に繋がる場所を探しに行った。

・“妖怪の世界に繋がる木を探したい”という気持ちから『木がいっぱいあるところ』＝箱根山と発想が膨らみ、向かう。

子どもの  
気持ち

どこかで見られているかも、気をつけて本当に戻ってこれなくなったら、どうしよう  
不思議な声がする、会ってみたい

〈箱根山〉(写真①)

・穴が空いている木を探して呪文を唱え、本当に妖怪に会えるか試した。また、絵本の中に出てくる、人が入れるような穴が空いている場所で、同じように呪文を唱えてみた。

・試してみて妖怪は出てこなかったが、『穴の中に光るものが見えた、冷たい風が吹いた、ゾンビの指が落ちてきた、怪しい音が聞こえた』等の不思議な体験があった。

子どもの  
気持ち

大勢でおしかけたから、隠れちゃったのかも？  
次に来る時まで手紙を出しておけば、会いに来てくれるかな？

〈保護者から情報を得て、神社に出かける〉(写真②)

・上記のことをきっかけに『似てる場所探し』を行うようになった。『他の公園、室内、神社』等。保護者にも子ども達が楽しんでいる遊びを共有し、一緒に楽しめるようにした。

↓ 次の活動へ

# 活動②手紙のやりとり

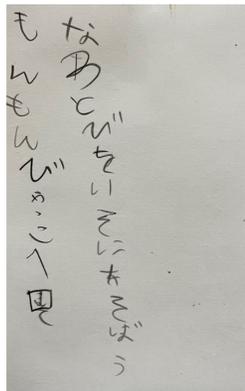
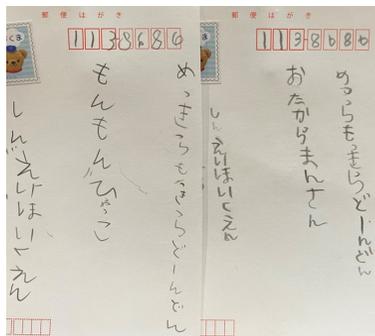
## ねらい

・思いついた遊びから想像を膨らませ、友達と一緒に現実と想像の世界を行き来しながら心を動かす。

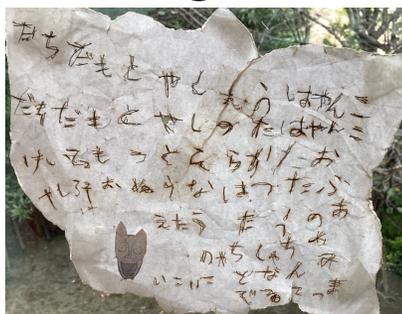
## 振り返り

・存在が不確かだった妖怪が、手紙のやりとりを通して、存在しているのではないか？という気持ちが強くなり、もっと近づきたいという気持ちが芽生えていった。  
・子どもと妖怪の距離が近く感じられるようになり、存在する世界が一緒なのかもしれないというイメージから、絵本の世界観と現実を行き来する遊びや経験を通し、子ども達の心がたくさん動いた。

写真①



写真②



## 活動の様子・子どもの姿の考察

### 【手紙のやりとりの流れ】

①箱根山へ妖怪を探しに行ったが、妖怪たちには会えず、子どもたちの思いつきで手紙を書く（写真①）  
・妖怪からの返事（写真②）がきた嬉しさを感じると同時に、妖怪が存在しているということがわかり、さらなる興味に繋がった。また、返事が来るまでに時間がかかっていたことに対し、妖怪はそれだけ遠い世界にいる存在と感じていた。

子どもの気持ち

もっと近づきたい  
「ドキドキ」というより「ワクワク」

### ②お楽しみdayの手紙

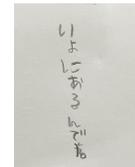
妖怪玉の作り方や待ち合わせの場所が載った手紙が届く。  
(活動③お楽しみday)

・“会えるかもしれない”となると、少し怖くなる。  
・妖怪の世界から、今いる世界に戻るには、絵本と同じ「おかあさーん」という言葉を言えばよいという安心材料があった。  
・妖怪に近づけてうれしい反面、近づけたことへの戸惑いが生まれた。

子どもの気持ち

怖いけど会ってみたい  
一人だと怖いけど、友だちと一緒にいればきっと大丈夫

・みんなで話し合ったり協力したりすることが増え、楽しいことがあった時や相談したいこと、妖怪への要望など、その時に感じた気持ちなどを手紙に書いてポストに入れ、やりとりが続いていった。



次の活動へ

# 活動③お楽しみday

## ねらい

- ①友達と一緒に楽しい思い出を作る。
- ②互いに力を合わせ助け合いながら、ドキドキすることにも友達と挑戦してみる。(協同性)
- ③現実と空想の世界を行き来しながら心を動かす。

## 振り返り

- ①「めっきらもっきらどおんどん」の世界に1日たっぷり浸り、イメージを膨らませて友達や保育士と楽しんだ。
- ②一人では怖いけれど“友達と一緒になら”行ってみようと勇気を出して参加したり、不安な友達を励ましたりする姿があった。
- ③絵本の場面（妖怪とお宝交換をする）を実体験として経験したことで、妖怪の世界に現実味を感じ、未知の世界に緊張感を味わいながら、本当に妖怪がいるのでは？妖怪に会いたいとよりイメージが膨らんだ。保育士の試作が間に合わず、衛生面や安全面での問題も起こり、子ども達が妖怪玉を食べることができなかった。前もった準備が必要だった。

次の活動へ



写真①



写真②



写真③



## 活動の様子・子どもの姿の考察

・妖怪と人間の世界の仲介者である、ねずみ男（健太郎先生）が妖怪（もんもんびゃっこ、しっかかもっかか、おたからまんちん）からの“お宝交換お誘いの手紙”を預かって持って来た。手紙には、妖怪が希望するお宝（妖怪玉）の作り方、待ち合わせの時間が記載されており、地図も同封されていた。

〈会場の設定〉

・縄跳びやマント、ビー玉など、それぞれの妖怪のイメージに繋がるアイテムを設置し、絵本の世界観を大切にしていた。  
・妖怪と人間の世界を繋げるアイテムとしてダンボールでトンネルを作りそこを妖怪界の入り口として設定してみた。

（写真①）交換するお宝作り（妖怪玉作り）

一人一人が妖怪玉（ゼラチンの球体）に味つけをし、お宝交換に持っていくお宝を作った。「甘いにおいがする」「食べたいなあ」という子がいた。

（写真②）待ち合わせの場所の地図

妖怪から送られてきた地図とねずみ男の話を手掛かりに、園内を移動しながら待ち合わせの場所や妖怪の世界に繋がりそうな所を探した。

（写真③）お宝交換に出発

・妖怪玉作りから、お宝交換出発までに少し時間があり、色が変わっていたり、割れている様子を見て不思議がり「妖怪の仕業だよ」「爆発するかもしれないから気をつけて」とイメージを膨らませ緊張感が高まっていた。

妖怪の世界に行くのが怖くなってしまい泣いている友達に「一緒に行くから大丈夫」と励ます姿があった。

※肝試しは本部で行い、トンネルをくぐった所にもんもんびゃっこがイメージできる縄跳びが置いてあったり、PCの画面に妖怪が映し出されていたり、「めっきらもっきらどおんどん」の世界と繋がっているのではと感じられるようにした。



## 活動④お化け屋敷作り

### ねらい

- ・友達とイメージを共有し、自分なりに表現することを楽しむ

### 振り返り

- ・会話の中から、子ども達の興味を探り、活動を進めていった。お化けについて具体的な姿を想像し絵に描く児もいたので、より想像が膨らむように色や形などの特徴を問いかけた。
- ・都市伝説や、身の回りで起きた不思議な出来事を話す児もいたので、子ども達と相談し、お話をやる部屋を作り、雰囲気を楽しめるようにしていった。
- ・お化け屋敷作りでは、アイデアやデザインを伝え合って製作をしており、イメージに合った物が作れるよう、一緒に素材を探していった。

次の活動へ

写真①  
怖いお話会



写真②  
お化け屋敷作り



### 活動の様子・子どもの姿の考察

・ハロウィンの飾りを見て、絵を描いたり、怖いお話を始めたり、お化け屋敷作りを思いついたり、イメージを膨らませて楽しんでいた。

〈お絵描き〉

お化けやお墓、雷、竜巻、雨など、怖いものを描き、自分なりにストーリーを考えながら楽しんでいた。

〈怖いお話会〉（写真①）

「暗い場所で話をしよう」と、マットとシートで暗闇を作って中に入っていた。

〈お化け屋敷作り〉（写真②）

驚かす為の罠や仕掛けを廃材で作リ、相談したりしながら、思いついたイメージを形にして試していた。「めっきらもっきらどおんどん」にも繋がり、妖怪トンネルに入り、子ども達が考えた妖怪玉を取ってくるという遊びになっていた。

・はな組だけで遊んでいたが、他の人達も楽しませてあげたいという気持ちが出てきて、他クラスをお客さんとして呼んだり、興味をもった4歳児も一緒になり、巻き込んでいった。

・保護者にも共有していたことで、お迎えにきたお母さんがお化け屋敷に入ってくれたり、お父さんから「ガサゴソやったら怖くなるんじゃない」等のアドバイスをもらったり、子ども達もどうやったら驚かすことができるか情報を集めていた。

# 振り返り

## テーマへの振り返り

- ・絵本の世界と子ども達の生活や経験などがより繋がるように、身近に感じやすい主人公や風景、アイテムが出てくる物語を選んだことで、遊びが広がっていった。トトロ探しをしている他クラスのことにも興味を持ち、何をしているのか聞きに行ったり、自分達の経験を活かし教えてあげたりするなど、妖怪以外にもイメージを膨らませ遊んでいる姿がある。現在も様々な空想の世界を行き来し、いろいろな“～かもしれない?!”を思いめぐらせているので、今後どうなっていくのかを予想しながら、保育士も一緒に楽しんでいく。
- ・反省点として、前もって予想をして計画を立てる事は必要だが、その場の子ども達の意見を瞬時に実現させていくことも大切だと感じた。複数の子どもの意見からどれを抽出するか、いつならいいのかをすぐに話し合っ実施する必要があった。

## 育てたい子どもの姿（年齢別保育目標に基づいたねらい）の振り返り

- みんなで考え話し合う中で、互いを尊重・認め合い、協力することの楽しさや、やってみた事での充実感を味わう。（協調性・思考力の芽生え、言葉による伝え合い、豊かな感性と表現）
  - ・4歳の時のゾンビ探しでは、それぞれのイメージが違う為、各々で楽しむことが多かったが、妖怪探しでは、絵本を介したことで同じイメージを持って皆で一緒に考えたり、探求することを楽しんだりするようになった。
- 様々な物や環境（地域含む）と関わりながら好奇心を持ち探究する。（思考力の芽生え）
  - ・ゾンビを探すためのメガネ作りから始まり、妖怪に会う為に、箱根山や神社等に絵本と似ている場所を探し行ったことで、好奇心を持って地域を知ることにつながった。
  - ・保護者にも園での不思議な体験を共有したことで、妖怪に会えそうな場所を探したり、不思議な体験談として「僕の家でもおかしいことが起きたよ」と伝え合ったり、園でも家でも同じ気持ちで過ごし遊びが継続していた。

## 活動の写真



# 保育士がすべきこと（ねらいを叶えるための環境・配慮点）の振り返り

- ・ **子どもの声に耳を傾ける**

（日常の何気ないつぶやきや会話を大切にし 気づきや発見、  
思いつきがあった瞬間にじっくりと子どもの話を聞く）

- ・ **個々の気持ちに寄り添いながら、子どもをよく観察する**

（子どもの行動や気持ちに問いや疑問を持ちながら関わってみる）

- ・ **子どもの様子から実行してみる**

（目的と興味を探り活動を組み立てていく） ということを大切に保育をしています

このような視点で子どもたちの姿、保育士のすべきことを振り返っていくと、私達が大切にしている**遊びを深める、探求する**を、子ども達も日々の遊びの中で、自然に楽しみながら実践していることに気がつきました。

**遊びを深める、探求する過程の中には**

①**予想する**

→

②**試す**

→

③**ふり返る**

というくり返しがあった。

「〇〇かな？」

「〇〇かもしれない」

「やってみよう」

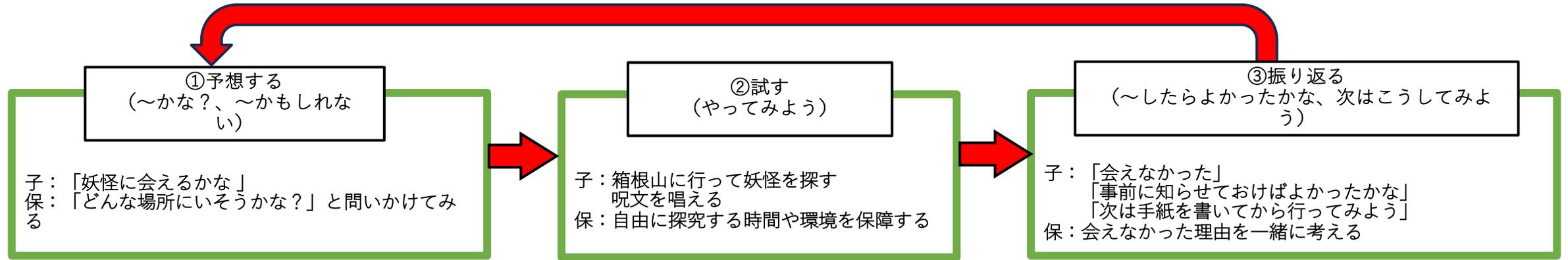
「〇〇したらよかったかな？」

「次はこうしてみよう！」

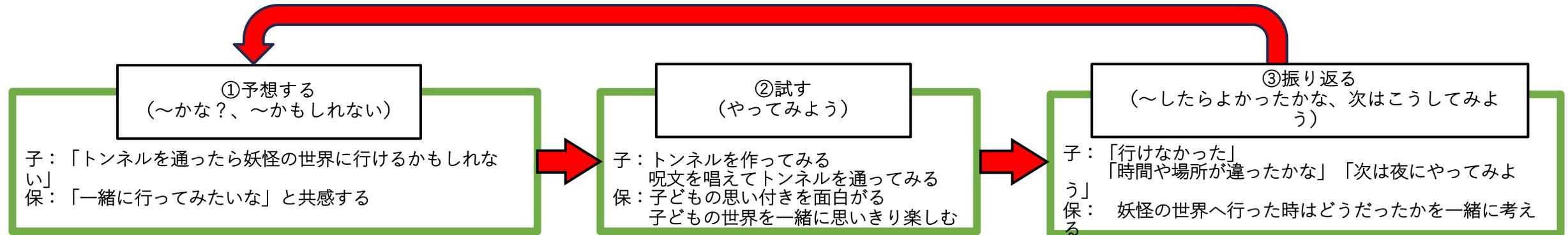
※「めっきらもっきらどおんどん」の場合

## <保育士の関わり方の違い>

【妖怪探しの探求】 子どもの姿を観察し、問いや疑問を持ちながら関わることで、子どもの探求を深める



【妖怪トンネルの探求 (お楽しみdayを経て)】 保育士と一緒に面白がり、参加することで、遊びを探求する楽しさに共感する



今回の活動だけが特別な訳ではなく、どの年齢の子ども達においても日々の生活や遊びなどのすべてのことに、上の①②③のくり返しがある。

例えば【積み木あそび】 ①もう一つ積めるかな? → ②乗せてみたけど失敗… → ③どうしたら積める? ちょっとずらして積んでみる?

くり返される ← ③もっと積むにはどうすればいい? ← ②一つ乗せられた! ← ①もっと積めるかな? →

ちょっとした気づきや遊びの中の興味を探っていく時に、今この子は①～③の過程のどこの場面で、何に面白さを感じているのか? という視点で丁寧に見ていくと、子ども達の見ている世界の面白さが分かり、一緒にドキドキワクワクすることができる。また、子ども達の姿から、その時に必要なアプローチも自ずと見えるようになっていくと気づいた。その視点を持って、子どもと関わるのが楽しくなる!