

1 活動のねらい

体全体を使いながら遊び、「体を動かすのは楽しい」と感じさせるとともに、幼児期に身に付けたい多様な動きの獲得や、体力・運動能力の基礎を培う。

2 活動の概要

ダンボール遊具や忍者ランド（あそび遊具）を設置し、遊ぶ。

- ★遊びのキーワード★
- ①自由に繰り返して遊ぶ
 - ②仲間と一緒に集団で遊ぶ
 - ③遊びの展開を引き出す
 - ④指導者ではなくプレイリーダーになる

3 人数・時間・場所

- (1) **人数** 1度に活動するのに適した人数は30名～40名程度です。
- (2) **対象** 幼児
- (3) **期間** 通年
- (4) **時間** 団体の設定時間で実施 *ダンボール迷路を設置する場合は設置20分、片付け20分程度かかります。
- (5) **場所** ホール(17m×17m)、体育館(21m×32m)、卓球場(10m×16m)(10m×8m)

4 指導について

活動は、団体の自主活動となります。

活動場所が決まり次第、遊具配置計画を提出していただき、打合せ・相談を行い進めます。交流の家職員は、計画に基づいての用具設置と片付けのサポートをします。

※遊具配置計画の用紙は交流の家から送付します。

5 準備する物

区 分	内 容
団 体 (個人)	<ul style="list-style-type: none"> ・遊具配置計画 ・上履き（運動をするので、スリッパやサンダルは不可） ・水筒など（水分補給用）・汗ふきタオル *Tシャツ1枚で忍者に変身できます。
交流の家	<ul style="list-style-type: none"> ・遊具配置計画で選択された遊具 ・遊具を設置するために必要なもの ・マスター忍者認定証

6 活動の流れ

活動の流れ	内 容
遊具設置	<ul style="list-style-type: none"> ・団体と岩手山職員で遊具配置計画に基づいて遊具を設置（幼児の活動開始時刻より前に、団体の方が来所しての設置開始も可能です。ご相談ください。） ・マスター忍者認定証を幼児の人数分受け取る
約束の確認	<ul style="list-style-type: none"> ・遊具の入り口や出口、何人まで入っていいのか、進行方向、回数等を確認
活動開始	<ul style="list-style-type: none"> ・約束を守って活動
活動終了	<ul style="list-style-type: none"> ・マスター忍者認定証を渡してください。 ・遊具を片付けるときに、事務室に声をかけてください。

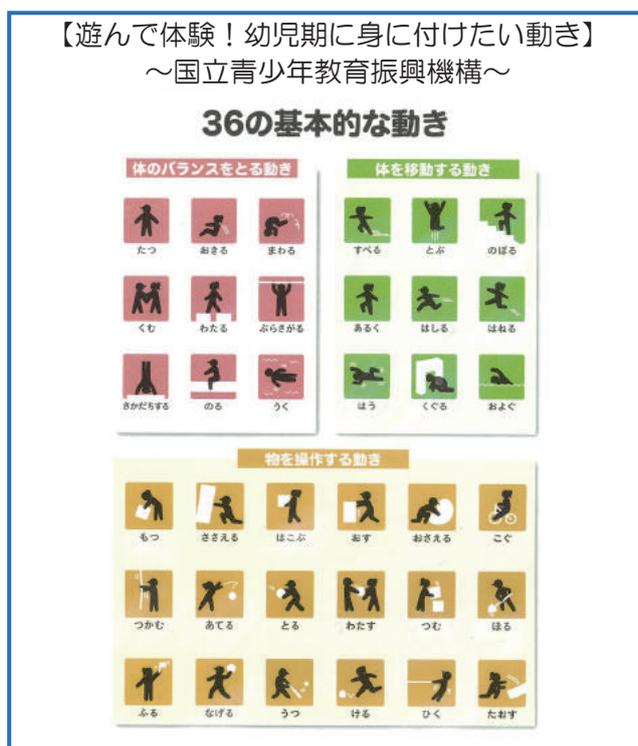
7 実施上の留意点

- (1) 遊具の入り口や出口，何人まで入っているのか，進行方向，回数等の細かい約束は，各団体で設定して確認して，安全に実施してください。
- (2) 遊具により，人が押えたり持ったりしなければならぬものもあるので，遊具を選択するときに下記の表を参考にして決定してください。ホールの広さは17m×17mです。

	ダンボール遊具	忍者ランド遊具名	必要スペース	かかる人手 ()は忍者ランド	身に付く動き
1		みえみえトンネル	3m×2m	(1)	はう くぐる たつ
2	迷路		3.5m×3.5m	0	はう くぐる たつ
3	平均台	綱渡りの術	3m×1m	1 (0)	わたる あるく
4	ぴよんぴよん	クモの巣渡り	3m×3m	0 (4)	とぶ はねる
5	刀抜き		2m×2m	0	ひく
6	すれすれアスレチック	水とんの術	3m×3m	0 (4)	はう くぐる たつ
7		手裏剣ダー	3m×3m	(0)	あてる ながる
8	箱つみ		5m×5m	1	もつ はこぶ ささえる おさえる わたす つむ たおす
9	キャタピラー		2m×5m	1	はう
10		技みがきジャンプ	2m×2m	(2)	とぶ はねる
11		岩転がりの術	1m×3m	(0)	まわる おきる たつ
12		縄抜けの術	2m×2m	(0)	くぐる
13		壁抜けの術	2m×2m	(2)	とぶ はねる

* 「クモの巣渡り」と「水とんの術」の人手は，カラーコーンにかえることができます。

8 参考



忍者ランドの遊具と遊び方

①水とんの術（大きさ：幅200cm×長さ200cm。ナイロンネット。飾り魚10個）



持ち手は、這わざるを得ない高さに持ち揺らしします。
ネット下の水中をいろいろな動きで通り抜け、全身運動をしてもらいます。

②技みがきジャンプ（長さ：200cm。飾り物9個）



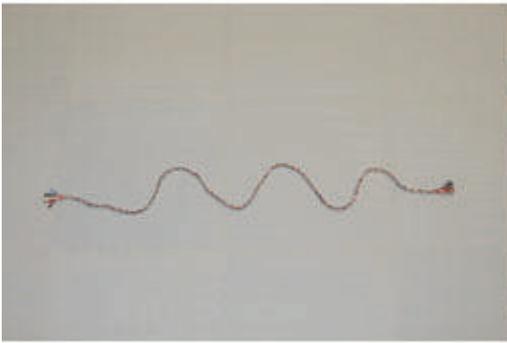
持ち手は身長に合う高さにしてジャンプを誘うように調整します。
ねらいを定めてジャンプしてもらい、飛ぶことを楽しんでもらいます。

③岩転がりの術（幅：50cm，長さ：300cm。布，綿，ウレタン）



床に置きます。
参加者は膝を抱き、岩に変身して、はみ出さないように横転してもらいます。
順番待ちをして程よい間をとらえ、中心が高くなっている崖を越え転がり続けるのを見守ります。バランスをとりながら、からだでふれあうチャンスとします。

④綱渡りの術（長さ300cm、太さ直径約3cmの縄あみ綱。布製）



床に置きます。

参加者は谷にかかった一本橋を足裏の刺激とバランスを取りながら渡ります。順番待ちをして程よい間をとらえ、自分のペースで渡るのを見守ります。

⑤縄抜けの術（周囲100cmの編み縄5本。布製）



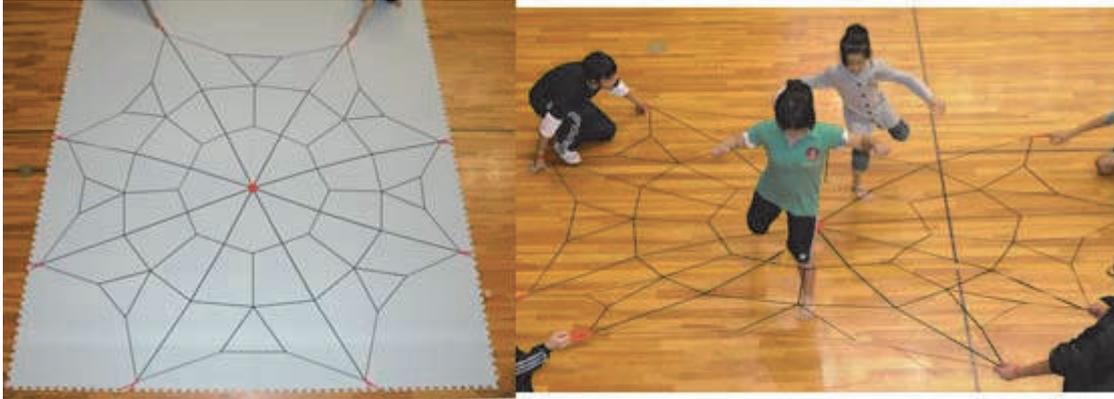
⑥壁抜けの術（幅200cm×長さ100cmの壁が2枚。布製）



持ち手は、両手で各2枚を持ち、制止して子どもを見守ります。

どこが通れるか、見て、触って決断してもらい、静かな身体づかいを体験します。

⑦クモの巣渡り（長さ240cmの八角形のゴム編み。ゴム製）



持ち手は伸縮・変形・高低変化・緩急自由に動くゴムの特製を出すようにします。とっさの行動やじっくり見て判断する様子を見守ります。
参加者は、さまざまに変化するクモの巣の動きに、這ったり、またいだり、抑えたりするしなやかな対応のできる心とからだを引き出します。

⑧みえみえトンネル（円周240cm，長さ300cm。チュール（ネット）・布製，ホース）



持ち手は入り口を開けて待ちます。出口はゴムを頭と手で押し開け這い出してもらいます。
参加者はネット越しに外を見ながら3mを這います。

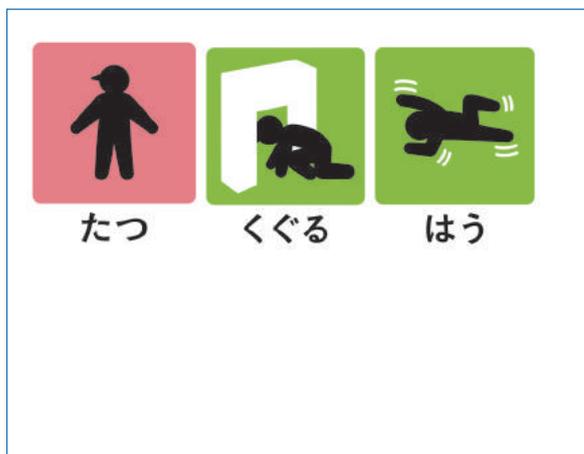
⑨手裏剣ダー（幅90cm，長さ150cm。布製。手裏剣（紙製）30個付き）

壁に貼られた絵の様々な的を狙って、手裏剣（紙製）を投げます。



ダンボール遊具と身に付く動き

①迷路



②平均台



③ぴよんぴよん



④刀抜き



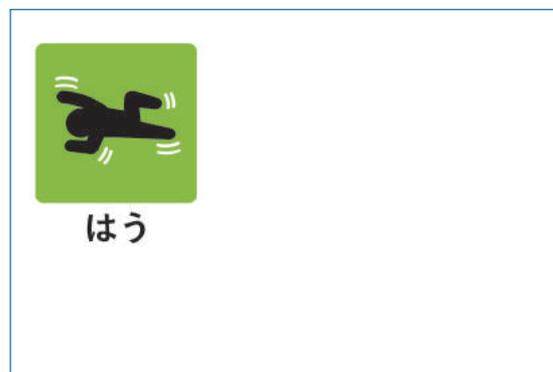
⑤すれすれアスレチック



⑥箱積み



⑦キャタピラー



忍者☆大作戦！！遊具配置計画

団体名			TEL ー	
			FAX ー	
実施日	時間帯	割当場所	参加人数と男女比	参加者の年齢層
月 日 ()	: ~ :		男 名	年少
			女 名	年中 年長
連絡担当の先生				
氏 名			職 ()	

【会場図と遊具の配置】

* ホール (17m×17m) * 体育館 (21m×32m) * 卓球場 (10m×16m) (10m×8m)

※活動を円滑に進めるために、実施日の3日前までにはご提出ください。 FAX 019-688-5047