

年長組だより

うみのおまつり ワッショイあかし！ 特集号

令和7年10月9日

土曜日はいよいよ運動会『うみのおまつり ワッショイあかし！』です。子どもたちは「ドキドキ」「ワクワク」様々な気持ちを感じながら、おうちの方に見に来てもらうことをとても楽しみにしています。

「かっこよく踊りたい」「速く走りたい」と力いっぱい体を動かしてきたことや、チームやグループの友達と考えを出し合ってきたこと等、これまでの遊びや取り組みの積み重ねが、当日の子どもたちの姿につながっています。特集号でこれまでの過程をご覧になっていただき、当日は子どもたちに大きなご声援をお願いします。そして、保護者の皆様も一緒に楽しみましょう！

運動会しませんか？

遊戯室や体育館では、しっぽ取りや玉入れ、ボール投げ、リレー等、様々な運動遊びをしてきました。



チーム対抗折り返しリレー
「走るの楽しい!」「友達にバトンを渡すの楽しい!」「勝ってうれしい!」



チーム対抗しっぽ取り
「取られなかったぞ!」「後ろと横をよく見るといいよ」「友達と一緒に挟み撃ち!」



おうちの人としっぽ取り
おうちの人と体を動かしたことも楽しかったようです。「また、やりたいね!」と言っていました。

みんなで体を動かすのって楽しい♪そんな気持ちが積み重ねてきたからこそ、運動会で何をするか話題になると・・・

ソーラン節踊りたいな♪

みんなでリレーしたい!

しっぽ取りでしたい!

たべもの取りゲームしたい! 等々 楽しい♪と感じていること、やりたいことがたくさんできました!

親子競技では、魚取りゲームをします!

「年少さんと年中さんも誘いたいね」「おうちの人も来てほしい」「先生や小学生も!」楽しいことはみんなでやりたいきりん組の子どもたち。早速、他学年の幼児や先生たちに声を掛けに行き、返事をもらうとうれしそうでした♡

年長組で できることなんだろう? 係のお仕事頑張るぞ!

運動会でどんなことをするのか相談していた際、「司会も楽しいからやりたい!」という幼児がいました。誕生会のように、始めの言葉や終わりの言葉を年長組が行うことにしました。他にもできることがあるかな?と先生たちに聞きに行くと・・・「年少組さんの かけっこの お手伝いをしてくれない?」と頼まれました。

また、「仲よし漁船の船長さんを決めなきゃ」「盆踊りの先生みたいに年少さん年中さんに教えよう」等、必要な役割も係の仕事としました。



うんどうかいで
おてつだいすることありますか?

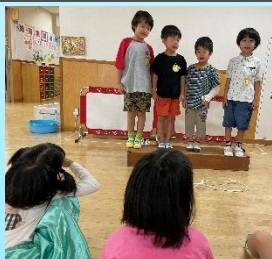
いいよ~!
おてつだします!

年少組さんの かけっこ
のお手伝いをしてくれるとうれしいな!

<はじめのことば>

開会式で運動会が始まるお知らせをします。
各学年の見どころも紹介します。

年少さん、年中さんに、どんなところを見てもらいたいかな聞き、言葉を考えました！



大きな声で言えるように
遊びの途中に集まって
始めの言葉ごっこ♪

<かけっこの てつだい>

プログラム1「年少さんのかけっこ」の際、
ゴールで待ち、その後、手を繋いで
待機場所まで案内します。



年少さんと手を繋ぎ、
顔を向けて話したり、
歩くスピードを合わせ
たりしています。

自分たちのもとへ喜んで走って
これよう、手作りお面を作り
ました！



<うみのおまつり せんちょう>

リズムの最初（年少さんの踊りの前）に
海のお祭りが始まる合図をします。
グループで作った『なかよしぎょせん』の紹介もします。

船で何をしにいくのか、
どこまで行くのかを紹介する
ための言葉を考えました。



おまつり船長、出張！
他学年のところにも、お祭りの
合図を見せに行きました！

<なかよしぎょせん せんちょう>

年長のソーラン節の前に、
『なかよしぎょせん』を先導します。
海に着いたら、旗を振り、魚を捕る合図をします。

旗をどのように振るのか、
3人で考えました！



遊びの途中で集まって
かっこよく見えるような旗の振り方を特訓！

<ぼんおどりの せんせい>

プログラム9「みんなでおどろう♪ダンシング
ヒーロー」の始めに、ダンシングヒーローの振りを
幼稚園のみんな、保護者の皆様にお知らせします。

自分たちで振りに名前を
付けました！
「～のわざ」と紹介します。



盆踊りの先生のダンスレッスン
♪一斉に踊ろうよ！と他学年の
幼児を誘いました。

<おわりのことば>

閉会式で運動会の終わりのお知らせをします。
幼稚園のみんなが頑張ったことや
素敵だったことを紹介します。

他学年のリズムやかけっこを
応援する中で、素敵だな、
頑張っているなと感じたこと
から言葉を考えました。



大きな声で言えるように
遊びの途中で集まって
終わりの言葉ごっこ♪

プログラム 2 年長親子競技「おやこで ワッショイ! おさかなまつり」

親子で仲よし漁師になり、魚をたくさん捕りにいきましょう!

ルール

1. 親子で袋をもちます。中には魚が3匹入っています。
2. 相手チームとジャンケンします。(子ども同士)
3. 勝ったら相手チームの魚を1匹もらえます。
4. 袋の中の魚がなくなったらスタートラインに戻ってください。
5. 笛の合図で終了です。

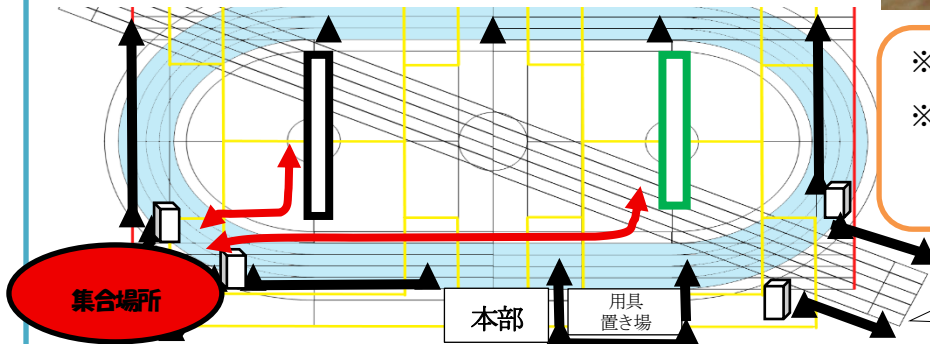
最後にチームで捕った魚を数えます。どちらがたくさん捕れるでしょうか!



捕り合う魚は子どもたちの手作り魚です。
色や表情が1匹1匹違って
可愛いお魚たち



さかなつりに しゅっぱつ!



※チームはお子さんが持っている袋の色(緑 or 白)で分かります。
※スムーズに進行するため、競技終了後、魚をクリップにつける際は、保護者の方がつけてください。ご協力お願いします。

応援する保護者の方は、三角コーンやゴムの外側から参観してください。

プログラム 5 リズム「うみのおまつり ワッショイ あかし!」

「船に乗ったよ」「海に潜ったよ」「魚釣りをしたよ」という夏休みの経験から、舟づくりや魚釣りごっこを楽しむ幼児がでてきたり、みんなで海に冒険に行ったりしました。波や魚釣りの動きが楽しめる『ソーラン節』を踊り始めると、自分たちでも踊る姿が!



舟づくり
誰の船が沈まないかな



「ふね うごかして〜」
「いいよ おすよ〜」

好きな遊びの時間に
自分たちでソーラン節
「あみまいて〜」「やー」



どっこいしょ〜どっこいしょ〜
船で魚に出発!



網をたくさん巻くぞ〜



「網を持ち上げるよ。
よいしょって。ジャンプはしないよ、重たいから」

よりかっこよく踊るように・・・5年生が振りの意味と動きのポイントを教えてくれました!



「魚を捕るために、つなを引くんだよ」
「つな引きみたいになってごらん」



「僕の手引く張っていいよ。
そう! そんな感じで踊るよ」



「足開いて! 腰を落として! お相撲さんみたいに!」



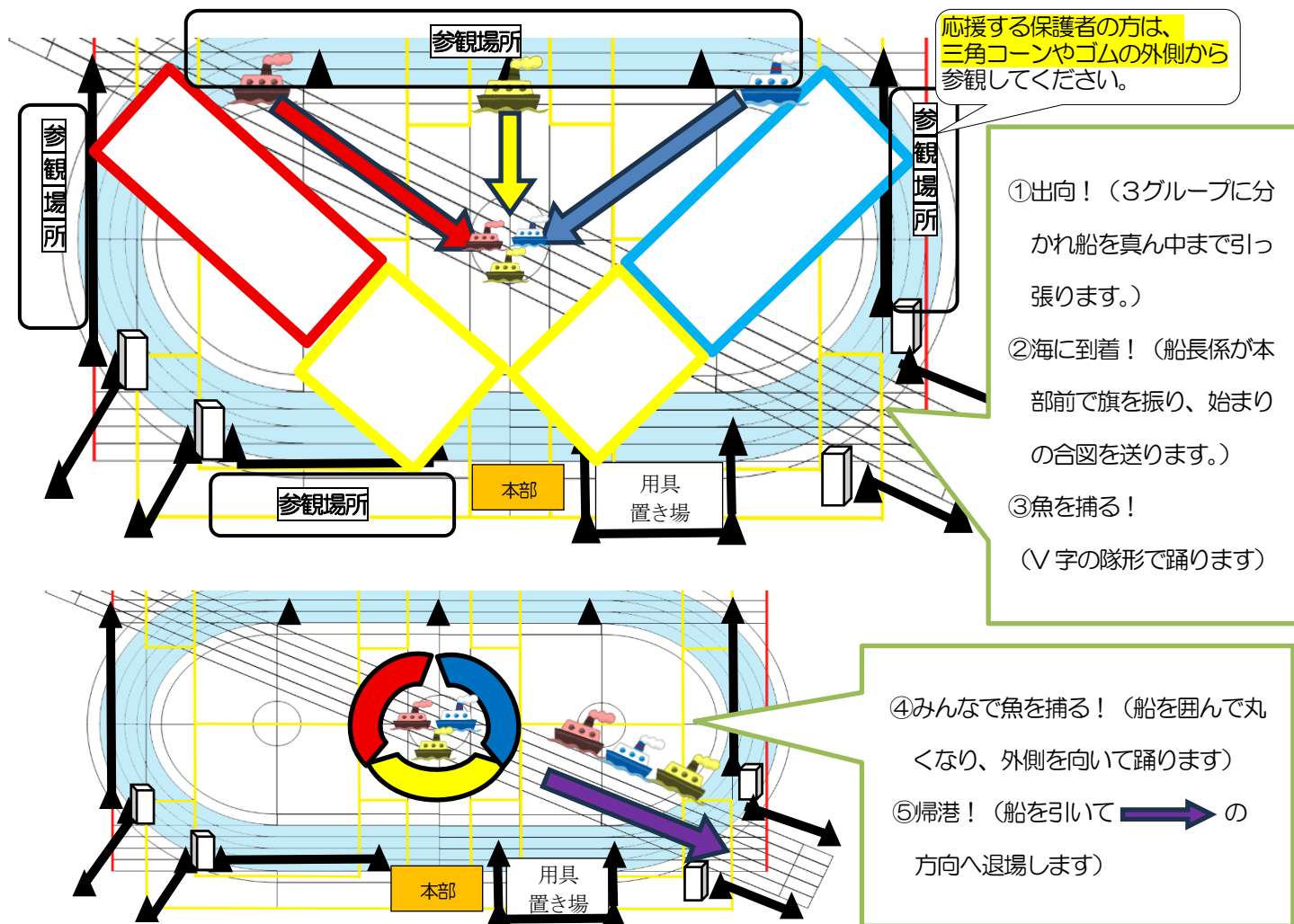
当日は、ソーラン節の踊りで「手や足を伸ばす」「腰を落とす」「みんなと声や動きを合わせようとする」等、一人一人が自分の力を発揮する姿、みんなの気持ちや力が合わさる姿をご覧ください。

また、お魚に変身した年少さん、南の島でフラダンスを踊る年中さん、船に乗って魚を捕りに行く年長さんと海が大好きな幼稚園のみんなが明石の海にやってきます! 3学年の表現もお楽しみください♪

年中さんの踊りを一緒に♪



<隊形と観覧場所> (敬称略)



見所1

グループのみんなのアイデアがつまった 仲良し漁船

6グループに分かれて、どんな船にしたいのかイメージを出し合い、そこから、模様や色を決めていきました♪

（マグロ漁船の絵本を読んで…）夜、船を出発させたい！ライトをつけよう！



ノコギリザメも釣れるかな？
いいねいいね！



これはOOちゃんが描いたタコだよ！
切る？
うん、切るからちょうだい！

次タコにボンド塗ろう～
僕も塗りたいよ～



こっちも塗っていい？
いいよ～

（設計図を見ながら）ここに貼って！
わかったよ！
ガムテープあげる！



これ私が貼ってもいい？
いいよ～
わ～、お魚増えてきた～



押さえて～
アイロンアイロン
くっついたかな？



ヒトデ難しい～
いい感じだよ！

海はこのくらいいい？
うん、いいんじゃない！



見所2

デザインを相談し、力を合わせて作った 大漁旗



船を作ったグループで何を描くか話し合い、描く人、なぞる人、押さえる人等、分担して作っていました♪



お魚描くの、難しいな…でも友達が描いてくれた！じゃあ私はペンでなぞろう！

海塗るの、大変だな…でも友達と一緒に塗っていたら完成しちゃった！



プログラム 8 リレー「ちからいっぱい バトンをつなげ！」

子どもたちは走ることが大好きです。年中組の時から遊び、繰り返し楽しんできた折り返しリレー。年長組になってチームで競って遊ぶようになりました。走力、持久力もついてきて、競うことが楽しくなってきた2学期、少し距離の長い周回リレーをして遊んでみると、「前の年長さんみたい！」と喜んで走っていました。



力いっぱい最後まで諦めずに走り、バトンをつなぐ子どもたち全員に、盛大な声援と拍手をお願いします。

※当日は4チーム分かれて行います。1回戦は黄色 VS 白、2回戦は赤 VS 青です。各色のピブスを着て入場し、退場の際はトラックを一周します。

～リレーを通して経験してきたこと～

友達の良いところを見付けよう！真似してみよう！

「〇〇ちゃん手がよく振れている」「〇〇ちゃん前を向いている」速く走る動きを教師から教えるのではなく、友達の良い動きから学べるようにして行きました。カッコいいところを真似することで、みんなの走る姿が変わって行きました。そして、友達の良いところを発見し、「いいね！」と認めるきっかけにもなっています。



自分の力を出そう！

勝った、負けた、抜かした、抜かされただけではなく、一生懸命走っている姿や表情を認めてきました。友達や教師に「一生懸命頑張っていた」と褒められることで、自分の力を出す気持ちよさや楽しさを感じるようになって行きました。



最後までスピードを落とさずに走るんだ！！

みんなが楽しいルールにしよう！

実際の出来事から、楽しく、怪我のないルールにするには？をみんなで考えルールをつくっていきました。



トラックの中は
近道だけど、それで勝つ
てもうれしくないね

トラックの外を
走ろう！！



前の人が線の側を走っ
ているね。インコース
から抜かそうとすると、
ぶつかりそう。

外側から
抜かそう！！



インコースの
スタートがいい！

ジャンケンで
決めよう！！

どうしたら勝てるか考えよう！

繰り返し走っているうちに、「線の近く（インコース）を走ると速い」「バトンを落とさないよう手を伸ばして出す」「友達のバトンをしっかり見て、もらう」等、チームが勝つための作戦や方法に気付いていきました。幼児同士で気付いたことを知らせ合い、取り組めるようにしてきました。



ここでバトンをもらおうと
すぐ近道にいけるんだよ！
（学級の子供たちに作戦を伝
えている様子です）

友達はどうな気持ち？

毎回チームの仲間と走順を決めてきました。走りたい順番が重なることもあります。「まだ1番やったことないからやらせて」「この間譲ってくれたから今度は譲るよ」「私2回走ったから、〇〇ちゃん2回走っていいよ」等、自分がやりたい理由を伝えたり、相手の気持ちを考え自分の気持ちに折り合いをつけたりしてきました。



チームのためには？

繰り返し遊ぶ中で、順番を変えると勝敗が変わることがあることに気付きました。そして友達の走力が分かってくると、「最初に〇〇ちゃんだと勝てるかな？」「〇〇くん速いから最後に走ってもらおう」と、自分は何番がいい！ではなく、チームが勝つために納得して順番を決める姿も見られるようになってきました。



どの順番も大事！

様々な走順で取り組むことで「3番の〇〇くんが相手を抜かしてくれた」「4番で走って相手に追いついた」等、スターターやアンカーだけでなく、どの順番も大事であることを感じていきました。最初が速くても、最後だけ早くても勝てない…どの順番の子も一生懸命走るから勝てる！実体験を通してみんなで力を合わせるということを学んでいます。

プログラム 9 「みんなでおどろう♪ダンシングヒーロー」

『海のお祭り』の締めくくりに、親子でダンシングヒーローを踊りましょう♪アナウンスが流れましたら、お子さんのところにお越しください。盆踊りの先生係の幼児は、真ん中で踊ります。



「閉会式・参加賞授与」

盆踊り後、そのまま閉会式となります。保護者の方も一緒にご参加ください。お子さんと一緒に、トラック内の学級の場所に整列してください。（各家庭1名、この方は写真と動画撮影はできません）終わりの言葉の係の幼児は、校庭の真ん中で言葉を言います。最後までがんばった記念に参加賞を授与します。（子どもたちには内緒です。）参加賞授与後、年長組は写真撮影を行います。

<参観について>

- ・プログラム5は、全学年で構成されています。年長の「海のお祭り船長」の係→年少組リズム→年中組リズム→仲良し漁船船長の係→年長組リズムです。該当学年の参観が終わりましたら、見えやすい場所は他学年保護者に譲っていただきますよう、ご協力よろしくお願いいたします。
- ・保護者参観場所は、コーンがある場所より外側です。トラック内の緑のエリアや、入退場門内は参観できません。幼稚園玄関側のメダカの小屋も立ち入り禁止です。
- ・年少組保育室では子どもたちが待機していますので、立ち止まらないようお願いいたします。

<お願い>

- ・リズムではねじり鉢巻きをつけます。髪の長いお子さんは、耳より低い位置で結んでください。
- ・子どもたちが十分に力を出せるよう、手紙をよくご覧になり、遅刻や忘れ物のないようお願いします。また、前日は早く寝て、元気に来られるようにしましょう。

<最後に…☆>

当日は、今まで取り組んできたことに自信をもって自分たちの力を発揮し、友達と一緒に最後までやり遂げる満足感や充実感を味わってほしいと願っています。競技、係活動、作り上げてきたもの全てが友達と一緒にでなければ表現することができないものばかりです。我が子の姿だけでなく、年長組一人一人のこれまでの頑張りや成長、学びに目を向けていただけたらと思います。温かいご声援、たくさんの拍手をお願いします！