

ちのうあそび ゆびあそび単元一覧

2～3才用(ゆびあそび)

久保田 カヨ子先生 考案

	単元名	ねらい/内容
1	紙テープ遊び	カードを指で切り離し、紙テープを作り、丸めたり、折り曲げたり、台紙に差し込んだりして、立体物を作ります。指を使い、造形能力を高めま
2	分けっこ遊び	カードを大きさ・色・形で分類し、3色のカード入れにしまえます。台紙の見本を見て、大・中・小の図形の重なり具合や色の配列を確認し、しまったカードで再現します。
3	立体遊び	三角形・正方形・円形のカードの切れ込み部分に、ほかのカードを差し込み、平面から立体物を作り出します。偶然から意図した立体物へと思考を発展させます。
4	ダルマさん遊び	ダルマさんの絵に手と足のシールを張り付け、いろいろなポーズや表情を作ります。ご父兄の方と一緒に自分の身体でポーズを作り、行動の順序を組み立てることにより、脳の働きを高めま
5	キレイな爪遊び	爪の形をした5色のシールを、自分の両手の爪に貼り、台紙に書かれた5色の丸を、リズムに合わせて爪と丸を同じ色どうしで押さえます。指を使うことが脳を刺激し、記憶力や反射神経を向上させま
6	仲間さがし遊び	同じ動物のカードを見つけ、仲間のペアを作ります。また、いろいろなものの足りない部分を見つけ出し、完全な物にします。観察力を高める絵合わせ遊びです。
7	写し絵遊び	元絵の上に薄紙を乗せ、写し絵を描きます。多少難しい絵でも写すことによって、上手に描くことができます。絵を描くことの楽しさを感じて、自由画に進む基礎を身につかせま
8	定規遊び	2種類の定規を使い分けて、大きさの異なる曲線を描きます。絵のなかの点線と同じ形の定規を見つけ、定規をなぞって絵を完成させま

年小(3才児)用 ちのうあそび

No	刺激する知能因子	単元名	ねらい/内容
1	図形で単位を認知する	かげえの はめこみ	影絵の動物がなんであるかを図形的に理解できる
	図形で単位を認知する	おなじ どうぶつ	影絵を見て、それがどの動物であるかを図形的にとらえられる
	概念で単位を記憶する	どうぶつ つくり	いくつかの動物の名前を覚えておき、その動物をならべることができる
2	記号で分類を認知する	おさらに わける	赤・黄・青の色を知り、色別にカードを分類できる
	概念で単位を認知する	どうぶつカルタ	絵を見て、何という動物かを理解したり、形態を聞いて、どの動物かを指摘できる

	図形で単位を認知する	おいけ	影絵が何の形であることを理解する
3	図形で単位を評価する	かたちの はめこみ	いろいろな形の特徴を知り、同じ形のものを判断し、選びだせる
	概念で分類を認知する	やさい・さかな・はな	与えられた絵の中から、同じ性質のものを選びだし、グループにできる
	図形で関係を集中思考する	かたちあわせ	2分割されたカードを合成し、指定の形をつくる
4	概念で体系を記憶する	じどう公園	人・物などの位置関係を記憶し、再生する
	記号で単位を評価する	ねったいぎよ	類似性のある色模様を区別できる
	図形で体系を記憶する	おうせつセット	山折り・谷折りができ、並べられたいすやテーブルの位置を再現できる
5	記号で単位を評価する	そっくりおなじ	類似の色模様カードの中から、同一カードを2枚ずつ選びだせる
	記号で単位を評価する	のりものかばん	類似の色模様の中から、与えられた絵の模様と同一のものを選びだせる
	行動で関係を評価する	なにしてるかな	しぐさと表情の関係を判断できる
6	行動で関係を評価する	おかあさんのかお	顔を構成する各部位の位置関係を判断できる
	概念で関係を認知する	いれもの	与えられた品物は、それぞれどんな入れ物に入れたらよいか理解できる
	図形で体系を認知する	かごづくり	与えられた形をどう組合せればかごを作ることができるかを考えられる
7	記号で体系を認知する	でんしゃつなぎ	与えられた色の法則をみつけ、それに従って色カードを並べることができる
	行動で関係を拡散思考する	かおあわせ	2か4分割された顔の部分を合成して、いろいろな表情を作ることができる
	概念で分類を認知する	そら・りく・うみ	のりものを、空・陸・海に分類し、背景との適合性を考える
8	図形で体系を評価する	えんぴつの せいくらべ	8枚の鉛筆カードの長さを比較し、長い順に並べることができる
	概念で単位を認知する	えカルタとり	読み札の意味を理解し、それに合った絵カルタをとることができる
	図形で体系を認知する	おおきさくらべ	図形の大・中・小がわかり、大きさの順に正しく並べられる
	図形で関係を認知する	どうぶつえあわせ	2か4分割された動物の部分を合成して、ひとつの動物を作ることができる

9	記号で体系を拡散思考する	ケーキづくり	3つの色の組み合わせを、多様に思い浮かべることができる
	概念で単位を認知する	ひなまつり	顔や着物のちがいによって、男女を見分けられる
10	記号で単位を評価する	しるしのすごろく	さいころを振って、出た目と同じ数のところへ駒を進められる
	行動で関係を認知する	このこどのかお	同じ感情を表している顔どうしをみつけられる
	行動で単位を拡散思考する	ものまねあそび	動物の歩き方・食べ方・形態などを自分の体で表現できる

年中(4才児)用 ちのうあそび

No	刺激する知能因子	単元名	ねらい/内容
1	概念で分類を拡散思考する	たくさんおもいつく	指定の概念に属するものを流暢にどんどん思い浮かべる
	記号で体系を評価する	いろならべ	色の配列のなかに、どんな規則性があるかを判断できる
	図形で見通しを認知する	かさねはりえ	重なりの中に存在する順序がわかる
2	記号で体系を記憶する	カラー・ダイヤル	示された色の体系を記憶し、覚えたとおりの色の体系を再現できる
	概念で関係を認知する	なかよしどうし	絵のなかから、使用上ペアにしたほうがよいものを見つけられる
3	行動で関係を記憶する	このこの かお	示された顔の表情の目と口の部分を関係づけて覚え、再生できる
	概念で単位を評価する	もののつかいかた	身のまわりの諸道具の機能を比較・判断して、適切に選びだせる
	行動で体系を拡散思考する	とんでる ことり	小鳥のしぐさを、円と2種類の三角形を使って、たくさん思い浮かべる
4	図形で単位を記憶する	さかなつり	魚を図形としてとらえ、数種の魚の中から同じ形の魚をみつけだせる
	図形で単位を集中思考する	かたちおき	与えた図形は、一定の基本図形をどう組み合わせでできたかを推理する
	記号で分類を評価する	ふたりで わける	与えた数を同じ数で分けられるかどうか、またどのように分けるかを判断する
	概念で体系を認知する	きせかえ	用意された洋服をどのような順番に着せていけばよいかの理解できる
	図形で分類を集中思考する	はたの かみばさみ	一定数の図形を分類基準を見つけて数グループに分類できる

5	記号で分類を認知する	しるしの仲間はずれ	記号群を見て、それらの共通点を知り、異質の記号を見つけられる
	概念で見通しを拡散思考する	もって いくもの	ある行動を行う場合に必要な準備物を流暢に思いつける
6	行動で関係を集中思考する	あいての ポーズ	ペアの相手のしぐさから、相手の気持ちを考えさせる
	図形で体系を拡散思考する	かばんの デザイン	3つの異なった形を組み合わせて、意味のある形を流暢に思いつける
	概念で分類を集中思考する	おみせやさん	品物を用途・属性によって分類することを考えられる
7	記号で関係を評価する	2つの シールはり	無作為に並んでいる盤の中から2個連続の記号カードを見つけられる
	行動で分類を集中思考する	きもちでわかる	絵の人物のしぐさや動作から、同じものどうしを分類できる
	概念で分類を認知する	どうぶつのいるところ	与えられた動物を同じところに住んでいるものどうしに分類できる
8	行動で分類を評価できる	どんなかお	後ろ向きのポーズからどんな顔をしているか判断し分類できる
	図形で見通しを評価する	店に行く道	碁盤上の道を利用し、ある地点への近道はどれか判断できる
	記号で転換を集中思考する	しるしパズル	しるしのカードの向きを変化させ、指定のしるし盤と同じものを作れる
9	行動で見通しを評価する	動作の絵合わせ	与えられた絵の状態をみて、時間が経過したらどうなるかを判断できる
	概念で体系を評価する	けしきあわせ	切断された風景画を概念的に体系づけ、1枚の絵を作れる
	記号で単位を集中思考する	しるしかさね	決められたしるしの配列どおりに、しるしカードを組み合わせられる
10	図形で関係を評価する	はこつくり	2つの図形と同じつながり方をしたものを、似たつながり方から判断する
	記号で転換を認知する	どうぶつふだ	具体物を規則に従い、点数に換算できる
	概念で見通しを集中思考する	みとおしカルタ	ある状況が将来どうなるかを見通し、推理できる

年長(5才児)用 ちのうあそび

No	刺激する知能因子	単元名	ねらい/内容
	概念で体系を拡散思考する	えつくり	未完成の図形をもとに1つの風景を創造し、書くことができる

1	図形で見通しを認知する	一筆がき	どこから書き始め、どこを通過して書き上げるかを見通せる
	概念で体系を記憶する	はりえかみしばい	話を聞いて記憶し、順序正しくカードを並べ紙芝居が行える
2	記号で単位を拡散思考する	しりとり	同じ文字で始まることばを流暢に思いつづことができる
	概念で転換を拡散思考する	なぞなぞカルタ	ことばの意味あいを転換させ、なぞなぞを解くことができる
	図形で転換を評価する	おりがみきり	折り紙を2つ折り、4つ折りで指定箇所を切り、開くと、どんな形か判断する
3	図形で関係を認知する	ざひょうビル	座標中の一点を読み取ったり、指定された一点を座標にとることができる
	記号で見通しを認知する	ドミノゲーム	5や7になる2つの数の組み合わせには、どんなものがあるかを考えさせる
	行動で単位を拡散思考する	うごくにんぎょう	見本を自分で作った、手足の動くにんぎょうで感情の伴う動作を思いつづ
4	図形で転換を認知する	かたちをかえる	正方形と三角形で指定の形を作って、その一部を移動して形の変化を理解する
	概念で体系を集中思考する	かみしばい	紙芝居の絵を見て、論理的に正しい順序を考えることができる
	行動で転換を評価する	クロスまんが	2つのまんがの共通部分にどの絵カードを置いたら良いか考えられる
5	行動で単位を集中思考する	ポーズあて	描かれている人物のしぐさと、そのしぐさに必要な道具を選択できる
	記号で見通しを集中思考する	みちさがし	数個の数をたして、ある一定の数にすることができる
	概念で見通しを評価する	ぴったりしたこたえ	質問に対する最適の答えを選択肢のなかから考えて選ぶことができる
6	概念で転換を記憶する	絵かき歌	決められた図形を数にあわせて書き、絵かき歌を記憶する
	行動で関係を認知する	ふたりのしぐさカルタ	2人のポーズから何をしているところかを推察して理解する
	記号で転換を評価する	しるしのいれかえ	記号を使って、指定された記号の列を作ることができる
7	記号で体系を評価する	かたちのあなうめ	絵の欠落部に判断して図形をはめこみ、体系だった絵に仕上げる
	記号で体系を拡散思考する	くさりのつなぎ	いろいろな色の配列を考えることができる
	記号で関係を集中思考する	数のかくれんぼ	見える絵をもとに、隠れている部分の数を推測できる

8	概念で関係を集中思考する	絵のマトリックス	たてにも、横にも関係が成立するよう、マトリックスに絵を置くことができる
	図形で転換を集中思考する	かたちを見つける	複雑な図形の中から、見て考えて指定された形を発見できる
	行動で体系を集中思考する	4こままんが	漫画の登場人物の表情や動作から話のすじを順序だって考えることができる
9	行動で見通しを集中思考する	なかあきまんが	5こままんがの両端を見て、中の3こまを入れられる
	概念で単位を集中思考する	3ヒントゲーム	3つのヒントから、おそれは何を意味しているかを推測できる
	図形で見通しを集中思考する	積んだキューブ	いくつの立方体かを、隠れた部分も見通して考えられる
10	記号で見通しを集中思考する	のりもののせ	与えられた記号の性質を知り、指定の記号群を作ることができる
	概念で分類を評価する	絵のクロスパズル	交叉部分に何を入れたら縦と横が同じ類になるかを判断できる
	図形で体系を集中思考する	タングラム	7つの形を組み合わせ、指定の図、更には独自の形を作ることができる