

# しっぽとり

尊敬・公平  
反偏見

## キーワード

尊敬：自分も友だちも大切な一人ひとり（自己肯定感・他者への尊敬）  
公平：対等な関係  
反偏見：不合理への気づき（それっておかしい！）

## ねらい

- ・子ども同士の活動を通して、仲間と協力する気持ちや力、共感する力を育む。
- ・しっぽを取れない〇〇ちゃん、いつも取られる□□ちゃんの存在など、そのことの不合理に気づき、どうしたらいいか考えたり、行動したりする力を育む。



## 対象

おおむね4歳～6歳  
(20人～30人) (子ども同士で)



## 所要時間

30分程度



## 準備するもの

しっぽに見立てるもの（細く切った新聞紙や広告、包装紙など、紙テープ、布など） ※鬼の目印となるものは帽子でもよい

## やってみよう

### こんな場面で

- ・無条件に身体を使っでの遊びを楽しみたい時。
- ・楽しみながら、友だちの存在にも気づく機会にしたい時。

### 遊びへの誘いかけ

- \* 「これは何かなあ」（しっぽを見せる）
- \* 「こんなことも、こんなこともできるねえ」（頭・腰・手首・足首などつけてみせる）
- \* 「きょうはここにつけて遊ぼう」（ズボンやスカートの後に紙で作ったしっぽをはさんでみる）
- \* 「何に見える？」
- \* 「しっぽみたいね、じゃあ今から「しっぽとり」してみよう」
- \* 「鬼はどうやって決める？」（鬼の決め方と、鬼を何人にするかは子どもたちと決める）



- \* 「じゃ、しっぽを配ります」  
(鬼になる子が決まったら、しっぽをつけて準備)
- \* 「鬼になる子は、わかりやすいように、しっぽを頭にまくよ」
- \* 「鬼じゃない子はおしりにしっぽをつけよう」  
(ズボン〈スカート〉の後ろにしっぽをはさむ)



## 進め方

- ① 「しっぽがついたかなあ」
- ② 「手でそっとさわってみようかな」
- ③ 「じゃあ、しっぽをとられないように逃げてね、しっぽを取られたらここに戻ってきてね。スタート！」
- ④ 合図でしっぽをつけた子が逃げ、鬼が追いかけて、しっぽを取る。
- ⑤ しっぽを取られた子は陣地（スタート地点）に戻る。



※⑦しっぽを取られた子は陣地（スタート地点）に戻るルール、⑧取られた子が鬼になって、鬼が増えていくルール（別のしっぽを頭に巻いたり、帽子を裏返しにかぶって鬼であることがわかるようにします）、⑨4人が電車のようにつながって後ろの子どもにしっぽをつけ4人がつながったまま、お互いのしっぽを取り合うルールもあります  
※おとながしっぽをいっぱいぶら下げて、子どもが追いかけて取るというやり方もあります（追いかけてこのおもしろさを伝えることができます）。

## ポイント

- ★ 「やりたくない」子どもには自信がなかったり、「取られたらどうしよう」と思い過ぎたり、「ルールがわからない」など、それなりの理由があります。「楽しそう」「やってみたい」と思えるようになるまで自分の中でも整理していく時間が欲しいのかもしれませんが、無理強いせず、本人の意思を尊重して見守りましょう。
- ★ グループ対抗にすると、より仲間との共感や協力して成し遂げる達成感、楽しさが味わえます。この遊びを通して、複数のしっぽを取った子は、まだ取れていない子にしっぽをあげるルールや、取られそうな子を誘って陣地に逃げる、呼び込むなど、友だちとのつながりを考えたり、深めたりすることもできます。ルールをひと工夫すると遊びの幅が広がり、どの子も楽しめます。
- ★ 時には、みんなと一緒に遊ばない子どもの姿があり、おとなは「一緒にしない子はだめ！」と見がちですが、子どもには子どものつもりや思いがあります。子どもの育ちの姿からみて、提供している遊びが難しくはないか、子どもの興味とあっているかなど、子どもの気持ちに寄り添って考えてみることも大切かもしれません。遊びの場面で子どもはどうしたいと思っているか、どうしようとしているかを見つけて、そこから始める方がいいので、見守ることも大事にしていきましょう。