

# 桜のきせき



令和3年12月23日

No.26

文責：校長 稲葉裕美

年末年始は、家族で過ごす時間が増える時期です。大掃除や年始の挨拶など多忙ではありますが、子ども達とのふれあいの時間も取っていただければと思います。

子ども達と一緒に過ごしていると様々なことに気づかされます。しばらく前に数名の児童とトランプ遊びをしました。その中で、遊びを通して育つ力があるということを感じ、遊びの大切さについて考える機会となりました。

## 「トランプ」と『遊びのなかで育つ力』

### ◆「神経衰弱」と『短期記憶』

カードを集められない子は、遊んだ経験がない場合もありますが、「短期記憶」が苦手なのだと感じました。そんな子も繰り返し遊ぶうちに、みるみるカードがある場所を記憶することができるようになります。「短期記憶」は毎日の学校生活で用いる力です。子ども達は、先生の説明を聞き、手順ややり方を覚えて活動します。

「短期記憶」が弱いと、手順ややり方をすぐ忘れてしまい、うまくできずに失敗します。時には「聞いてないから…」と叱られるなどマイナスな経験が増えてしまいます。失敗が続くと学習が嫌になり、どんどん意欲がなくなっていきます。神経衰弱は、カード遊びを通して「短期記憶」の力を高めることができます。

### ◆「ぶたのしっぽ」と『注意力』

「ぶたのしっぽ」とは、前のカードと同じマークが出たら、そのカードの上に手を置く遊びです。トランプのマークをよく見て、カードが出た瞬間に反応しなければなりません。

「見る」→「判断」→「手を動かす」の一連の反応が苦手な子もいました。マークに反応できないと負け続けてしまいます。注意力が鍛えられます。

### ◆「ばばぬき」と『想像力』

単純な遊びですが、盛り上がります。特に、私が負けそうになると子ども達は大喜びしていました。ばばぬきは、カードを取った後の表情を見て「ジョーカーを引いたな」と気づいたり、相手の表情の変化を見ながら取るカードを選んだりします。相手の気持ちを表情から察する力（想像、推論）を使います。逆に、ジョーカーを引いたと気づかせないように自分の気持ちや態度をコントロールする力も必要です。「相手の顔をよく見て、どのカードが怪しいかな」「ジョーカーを取っても顔に出したらだめよ」などと言いながらゲームをしました。

### ◆「遊び」と『ルールを守る力』

「自分の順番を待つ」「考えている人に答えを教えない」「年下の子がうまくできるようやり方を教えながらゲームする」「他の人の番なのに一人で大騒ぎしてゲームが進むのを妨げない」…遊びの中でこのようなことを伝えました。PCがミスを判断しゲームを終了させるPCゲームなどとは違い、子ども達自身が瞬時に考えたり判断したりする力が必要な遊びです。人と関わる経験や思いやりの育成にもつながります。

冬休みは、親子や親戚、知人を交えて、大人数でのトランプ遊びを楽しんでみませんか。

「輝く春日っ子」 ※敬称略

○明るい町づくりバスケットボール大会

送別の部 優勝

- ・春日男子ミニバスケットボールクラブ

○させば童謡コンクール

佐世保市長賞（グランプリ）

- ・5年児童

○飯盛神社奉納剣道大会

特別賞

- ・6年児童

○九州小学生ソフトテニス選手権大会、

九州小学生ソフトテニス大会

男子団体 準優勝 長崎県 A

○全国小学生ソフトテニス大会長崎県予

選会 男子の部 優勝

- ・6年児童 ※全国大会出場予定

○全国小学生タグラグビー選手権大会長

崎県大会 準優勝

- ・スマイリーズ ※九州大会出場予定

○長崎県小学生親善バドミントン大会

5年生女子シングルス 第3位

- ・5年児童

※学校便りは学校ホームページにも掲載  
しております。児童名と写真は個人の情  
報となるため、ホームページ掲載分の学  
校便りには載せませんので、御了承くだ  
さい。

※学校ホームページ「今日の春日っ子」に  
日々の活動を紹介しています。QRコー  
ドからアクセスして、ご覧ください。

