



お散歩マップ

はなぐみ（2歳児）

2025年3月 高野 宏枝

テーマの設定理由

多摩地域の恵まれた自然の中で散歩することが大好きな子どもたち。地図を持って散歩にでかけたことをきっかけに、地図遊びやもぐらなど様々なことに興味を持ち始めた。こうした散歩での経験を素材に活動を展開し、さらに興味関心を深めたり、2歳児ならではの見立て遊びやごっこ遊びにつなげ、環境を通して子ども同士をつなぐ橋渡しをしながら友だちとの関わりあいも広げていきたいと感じたため。

活動スケジュール

活動内容	日時	人数
1 神子沢公園探し	2024.11	6名
2 お散歩マップ作り	2024.11	制限せず開かれた環境で
3 人形ごっこ遊び	2024.12	5～10名程度
4 もぐらの探究	2024.12～3	6名程度
5 マップ遊び	2025.2	6～10名程度
6 散歩	2025.2	6名
7 ウェブマップ作成	2025.3	2～3名
8 振り返り	2025.3	8名



活動を振り返る中での、他の職員からの意見やアドバイスを掲載
(活動の振り返りはクラスでのミーティングとブログを通じて保護者や全職員に向けて発信する)

活動1：神子沢公園探し

脚力や体力がついてきたことから、散歩の行き先を検討しているとき、クラスの保育者から「みこさわ公園もいけそうだね！」と声が上がった。初めて耳にする公園だったが、ぜひ行ってみたいとその場所を教えてもらおう。無事に辿り着けるのか不安も残るため、手づくりの地図を頼りに「みこさわ公園探し」へと出発した。

問い：公園はどこ？

問い：地図ってどんなもの？

環境をデザインする

問い：目印って？

準備したもの

ペン、マジック、手作りの地図



探究活動を実践する

地図を広げて、道中の目印を探しながら、公園を探す。

目印を見つけるたび、「あー！トンネルあった！」「東谷公園あった！」と安心したように歩みを進めていく。地図にはないけれど「噴水もあったね！」と新たな目印を発見して教えてくれる子も。初めて通る道では、これまでよりも地図を確認する回数が増え、真剣な表情で目印を探す。一本道が長く続き、なかなか目印が現れないときには、「あれ？〇〇ないね？」と少し不安げに眉が下がるが、目的地が見えると安堵の声を上げていた。

行き止まりでも、地図を確認。「次はどちらだろう？」と声をかけると、「うーん、ちょっと待ってね。こっちだよ！」と地図をみて判断していて感心した。

ついに公園を発見すると、「やったー！！公園あったー！！」と歓声が上がって、公園での時間もいつも以上に充実していた。



振り返る

- 公園で遊ぶ時間が少なかったことを反省したが、予想していたよりも「もっと遊びたい！」が少なかった。「公園を探すこと」が遊びになっていたからかもしれない。
- 目印を見つけるたびに地図を広げて確認したり、道中の案内板の地図にも目を向け、興味を持っていた。目印で撮りためた写真を使って、お散歩マップを作成していきたい。



もしかしたらお散歩マップ作りへの展開も見通しながら、道中の写真も撮っていたのかなと想像した。偶然を必然に変えていくのが保育。だから保育に失敗はないのですね。

活動2：お散歩マップ作り

散歩で撮り溜めた写真を使ってお散歩マップを作る。

環境をデザインする

問い：マップを使った遊びは？

準備したもの

模造紙、ガムテープ、写真、はさみ、のり、マジックペン、画用紙、マスキングテープなど



探究活動を実践する

- 園周辺の地図を描くと、目印になるものや写真を貼り付けていく。
- 11月に入園したばかりのSくんは、マップの道を線路に見立てて電車を走らせ始める。地図遊びとぶつからずにSくんの見つけた「面白さ」を展開させていくために、模造紙の外側にマスキングテープで線路を作ると、その上に電車を走らせて遊び始める。イスやテーブルでトンネルを作ると、寝そべて潜らせる。「何？電車？」「こっちは？」と他の子も遊びに加わると、友だちとの関わりも広がっていった。
- 地図が形になってくると、地図の上を再び電車が走り始める。レゴブロックの人形をそっと近くに置いてみると、それを手に地図上の横断歩道を渡らせる子や、いつも散歩で乗っている「なまず（銅像）」の上に人形を座らせる子。魚やカメの泳ぐ「大田切池」に人形を泳がせて「見て～泳いでるよ～」と声を上げる子も。



振り返る

- 「お散歩マップ」という一つの遊びの中に、いくつもの遊びを見つけることができた。人数を制限せず、開かれた環境で行なったことがよかったのかもしれない。
- 同じ遊びでもどこに「面白さ」を感じているかは違う。一人ひとりが、どこに「面白さ」を感じているのか、遊びを見ることで、その面白さを繋げていくことを実感した。

学校
行かなくっちゃ！



保育者の「知らない」という一見マイナスに働きそうな事態があれよあれよという間に次々と新たな事態（遊び）に転がっていき、ワクワクした。

活動3：人形ごっこ遊び

お散歩マップから電車遊びへと広がっていったため、さらにその遊びを広げて行く。

環境をデザインする

マスキングテープの線路のそばに、「ガソリンスタンド」や「おうち」「お店」「歯医者さん」「病院」「公園」「温泉」など街を作り、その側にレゴブロックの人形を設置する。



↑街には保育室にある絵本の中の1ページを使用題材にした絵本もいつでも見れるようにする。

問い：どんなところかな？

探究活動を実践する

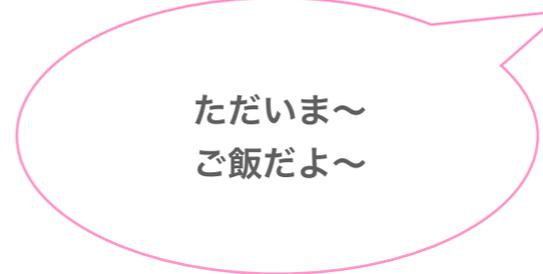


あったかい～
ポカポカ

私、歯医者さん
行ってくるね～



ベッドで寝よう～
おやすみ～



ただいま～
ご飯だよ～



あ、青になったよ～

振り返る

絵本の1ページがどこなのかを考え、自分なりの答えを見つけ出すと、その場所のイメージにあった声をあげる子どもたち。

実際に絵本も設置したため、時折それを読んで、物語の世界へとより深く入りこんでいく。絵本の中に入り込む、没入体験のようだった。夕方保育の人数が少ない時間に活動を設定したこともあり、その場にいる興味を持った子が集まり少人数で遊びを広げていて、子どもたちの声を逃さずに拾うことが出来た。

考察

- ・ 遊びの「面白さ」を介して、ごっこ遊びが好きな女兒と乗り物が好きな男児とのいつもとは違った関わり合いが広がっていき、「環境」の大切さを実感した。
- ・ 保育者の役割…「環境」を通して働きかけること。
- ・ そこには、子どもの興味・感心が不可欠だと感じた。



関わり合い

大人との1対1での関わりが多かった女兒。
女兒の好きな人形遊びを介して友だちと関わって遊ぶ姿が見られた。初めは2人だったが、遊びの面白さを通してだんだんと関わり合いが広がり、最後には小集団でごっこ遊びを展開して楽しんでいた。



赤です。ぴー。(停車する)
青になりました。
電車が通りまーす。



↑ 電車をガソリンスタンドへ



活動4：もぐらの探究

お散歩マップに追加する写真を撮っていた散歩中、少し足を伸ばすともぐら塚を発見。もぐらへの興味が広がっていく。

「もぐら遊び」や「もぐら製作」、クラスで共有した中でたアイデアの「ダンボールでもぐらトンネル作り」を行なった。



もぐらだ～！



問い：どこにいる？

問い：何を食べる？

問い：鳴き声は？

問い：どんなお家に住んでるの？

環境をデザインする

準備したもの

もぐらの写真や生態が分かる掲示物、パソコン（もぐらの動画）、もぐらの絵本、画用紙、スタンプ台、絵の具、ダンボール、ガムテープ、マジックペン、ベンチ、ハサミ、のりなど



↑動画や掲示物でもぐらの生態などへの興味を広げる



ダンボールで、もぐらのトンネルを作るのも面白そう！

探究活動を実践する

製作活動や、ごっこ遊び、砂場遊び、散歩、砦（園庭遊び）日常に「もぐら」が溢れていく。



POINT
見えないけれど
そこにいる



僕が掘ってみる！

狭い！
暗い！

もぐら塚を掘ってみると
その下にトンネルを発見→



もぐらいないね
寝てるんじゃない？



←砂場でもぐら探し
想像遊びを楽しむ様子

「あ！もぐらいたー！」
「ピンクのもぐらだよ！」
「いいいいこ」
「寝てるから、お布団
（砂をかける）」
「もぐらと滑り台滑るー！」

- もぐらのトンネル -



穴から顔を出したり、入り口ではなく穴からトンネルへ入ってみたり…
移動している時にはトンネルが盛り上がっていることにも気が付く子どもたち。
ダンボールの切れ端を土に見立てて、トンネルの外へと掘り出してみる子も。
遊びながらもぐらの生態を実体験して知っていく。

←散歩先で見つけたもぐら塚の写真を「お散歩マップ」に掲示したことでクラス全体がもぐらに興味を持っていった。「もぐら行きたかった」と教えてくれた子ともぐらの製作。クリスマス前だったため、トナカイを作る予定でいたが、もぐらのサンタを室内かざりに。

POINT

想像する



先生！
もぐら見つけたよ！

もぐらってね、この下にいるんだよ！
今度こそ会えるかも！
硬い！きつともぐらさん2人でくっついて
寝てるんだ～



↑水を使ってウッドデッキにお絵描きを始めるともぐらや、もぐらのベッド、トンネルなどもぐらのお家を描く女兒2人。

もぐらになって

樺砦にあるトランポリンの網めの穴から1階が見えることに気がつき、「もぐらのお家じゃない？」と覗きこむ。

「行ってくる！」とすぐに友だちが1階へと向かい、もぐら役と人間役でごっこ遊びが始まる。



おーい！もぐらくーん！

もぐらのお家だー！
寒いねー



おーい！
ここだよー！



もぐらになって2

問い：どうやって暮らしているの？

フラフープの車でもぐらの家へ。「何もないよ～」と声が上がり、家具の調達に向かう。車好きな男児がリアカーで遊んでいたのが、家具の配達を頼むと、その後もピザを宅配してくれたり遊びが深まっていった。

トランポリンを飛んでいる子を見上げると「人間が飛んでるね」「人間に見つからないようにしようね」と声をあげていて、なかなか会えないもぐら。もしかしたらこうして自分たちに見つからないように過ごしているのかなと思いを巡らせているのかもしれないと感じた。



問い：どう運ぶ？



お仕事
してるの！

あっちは
明るいから！

寝る時間だ～
おやすみ～



問い：お仕事は？



振り返る

室内でのトンネル遊びではもぐらの生態を知っていく子どもたちだったが、戸外では広さもあり、砦の1階と2階を行ったり来たりしながら、もぐらになりきって想像を広げ、ごっこ遊びを楽しんでいた。

遊びを通して、動物の生態や空間把握、想像力など様々なことを学んでいることを実感した。

興味のあることを通して普段は関わりの少ない子とも遊びを広げていた。子どもたちの興味や関心に合わせて、その場にある環境を利用したり、作り出したりしながら橋渡しをしていくことが、友だちとの関わり合いが広がっていく2歳児の「今」の保育者の役割だと感じた。



「ごっこ」の世界が広がっていく2歳児の今にとって、もぐらはちょうどいいのかもしれない。気配は感じるけれど、「見えない」。それが、想像力や発想力を広げ、遊びがより豊かになっているのかも。



遊んでいる最中、3歳児数名が「何してるの？」と声をかけてくれたので、「もぐらのお家なんだ～！一緒に食べる？」と誘いかけてみるものの、「〇〇は人間だから！」と去っていく。

まさに今、ごっこの世界を存分に楽しむ2歳児と、少しお兄さんになり始めた3歳児。

そして、これまでずっと「もぐら」を探究してきたことが、他の子が追いつけないくらい、この遊びを深めているのだと感じた。



↑子どもたちと作ったもぐらの穴

活動5：マップ遊び

部屋に飾っていたお散歩マップが紙の重みで落ちてしまったため、貼りなおそうとマップを広げると数名がマップの上を歩き始めた。よく見るとしっかりとマップの道の上を歩いていたため、「どこかへお出かけですか？」と声をかけてみると、「ロケット公園」「パンダ公園！」と声をあげていた。しばらくの間、地図遊びを楽しんだ後、再びマップを貼り付けに向かったのだが…。マップを広げると、また数名がマップの上を歩き始める。

なんとも楽しげな様子を見ていると、すぐそこまで出かかっている「貼ってもいい？」の言葉を飲み込まないわけにはいかない。これは降参だとばかりに、マップ貼りを諦めて、それを床に広げたのだった。

環境をデザインする

準備したもの

木製レール、レゴの動物や人形、絵本のページのコピー（以前楽しんだ街並み）

探究活動を実践する

問い：ワニとしまうまはどこ？

←マップの線路の上にそっと電車を置いてみると、Rくんがすぐにそこへ寝そべってそれを走らせていく。



うずまき、狙われてるんだよ～

歯医者さん行ってくるね！怖いみたい～



問い：どこにいる？



問い：動物たちの好きなものって何だろう？

一学びは遊びの中に

そっとレゴの動物を置いてみると、「カバは水が好きだよ！」「ペンギンも水が好き！」と水辺の生き物は大田切池の側に。「猿は葉っぱが好きなんだよ」などと緑の鑓水公園の場所へと他の動物を置き始める。



お届けものでーす！もぐらさんにご飯持ってきました！



活動6：散歩

狙われた「うずまき」を見に散歩へ出かけることを提案する。

環境をデザインする

準備したもの

公園の自然物

問い：何に見えるかな？

探究活動を実践する

「シマウマいないな〜」とシマウマを探すAちゃん。同じタイミングで岩に跨ったRくんから、「見てー！ワニいた！」と声が上がると、「本当だ〜！ワニ乗りたい！」とIくんやAちゃんも跨って、一気に友だちと「ごっこ」の世界へと入っていく。

「森行ってみよう！」と公園の奥へと向かうと、「キリンみたい！」「これはワニ！」「恐竜だよ！」「見て〜！モグラもいる！」「ライオンだよ〜」と様々な声を上げながら、木や岩を動物に見立てて遊びを広げていく。この頃は園庭や遊具のある公園を選ぶ子が多く、うずまき公園に行くのは久しぶりだったので時間を持て余してしまうかなと、その後にロケット公園にも寄ろうかなと考えてもいたのだが、満場一致で「ここで遊ぶ！」とのこと。



キリン乗りたい！



↑ワニに見立てる



振り返る

遊具や特別な環境が必要なのではない。子どもたちの想像力と、それを引き出す少しのきっかけがあれば、この恵まれた自然の中で存分に遊び込めるのだと感じた散歩だった。



マップ作りが、時間をかけながら色々な遊びに繋がっていくのがいいですね。今のはなぐみ（2歳児）の育ちに上手くハマって、噛み合っている感じがします。思わぬハプニングを必然に変えていく柔軟性がgood

活動7：ウェブマップ



はなぐみ（2歳児）では、お散歩マップの製作など、お散歩での活動での経験を素材にした様々な活動を展開してきたことが子どもたちの中に積み重なって、散歩の道中での経験をさらに深めているのかも。

お散歩をテーマに年間の活動を、写真などを使ったウェブマップなどを作って振り返るといいかも。それを掲示してみては？

日々のブログを通して、その様子を職員や保護者に配信していた。その中で、上記のアドバイスをいただき、ウェブマップの作成を始めた。

振り返る

散歩での経験をきっかけにこんなにも遊びが広がっていたことに驚いた。

また、「一見違った活動のように思える活動が、実はつながっていた」ことも分かり、日々の保育の積み重ねの大切さを改めて実感した。

チーム（はなぐみ）全体で「子どもと相談する保育」と「自己決定」を大切にしてきたことが、こうして形になっていることを感じ、自信になった。

振り返る中で、自分を認めてもらえたと感じる瞬間はとても嬉しかった。私自身、他の先生たちの保育や「ブログ」を読んで感銘を受け、それを実践してみることがよくあるので、そういった際にはもっと積極的に声にしていきたいと感じた。また、自分にはなかったアイデアや発想、考えに触れることができ、活動や遊びをさらに発展させていくことができた。当園が目指している「仲間と一緒に自分を超越る」経験になり、学び多い時間だった。

「すくわく」としてではなく、「日常」としていきたい。

環境をデザインする

準備したもの

パソコン（ポスター印刷で掲示）、公園の自然物

探究活動を実践する

振り返りでウェブマップを作成し、保育者間で振り返りをしたり、保護者に向けて掲示を行った。
次ページ参照。



クラス掲示用は
子どもたちと一緒に作成

こんな遊びも…

あそび①



← 絵画や製作よりも「ごっこ遊び」やままごとが好きな女兒が、地図に興味を持ったことからお絵描きを楽しむように。

そうだ！地図書こう！

あそび②



← 近隣施設や周辺の道路の地図を印刷して保育室にそっと置いてみると…。すぐにごっこ遊びが始まった。中でも多摩動物公園の地図に興味を示す子が多く、「動物園行こう」の声から、レゴや井形ブロックを使った動物園作りが始まった。動物ごとにカテゴリー。生態。必要な障地や環境（水辺の生き物は水辺へ）など、遊びの中に多くの「学び」が溢れていると感じた。

動物園行こう！



あそび③



← 「絵の具を日常に」という思いから模索し、新設した固形絵の具と地図記号を使って地図作り。



私は学校がいい！

- パンダ公園はどこだ？ -

あそび④

はなぐみで、ブームになったパンダ公園。家庭でもよく話していたようで、Aちゃんのお母さんにパンダ公園の場所を聞かれた保育者がその行き方を伝え、さっそくAちゃんのご案内を頼りに休み中に行ってみたという嬉しい報告が…。パンダ公園ではなく別の公園にたどり着いてしまったようなのだが、新しく発見したその公園で楽しいひと時を過ごしたのだそう。

今度こそ行けるようにと、パンダ公園の地図作りが始まった。途中、道が少し曖昧になると、「じゃあ行ってみればいいじゃん！」と別の男児から声上がり、なんとその週3回もパンダ公園へ散歩に行くことに！その週末家族全員をパンダ公園へと案内したという嬉しい報告がまたAちゃんのお家から届くのだった。

家庭とのつながりが嬉しい！



活動8：振り返り



←朝の時間、保育室にかざってあるウェブマップに目を止めた男児が「先生、あれ見たい！」と声をあげる。

よく見えるように床に広げると、「これ、僕だよ！ちょうちょやったよね！」「影もしたよね」「あ、これ（おみくじ散歩）も！」「これ恐竜？」と、写真を見ながら様々な声をあげる。



↑『地図』に目を止めた子から「地図持って散歩いきたい！」。

『おみくじ散歩』の写真に目を止めた子から「これやりたい！」という声上がる。



↑『青いもの探し』の写真に目をとめた男児

赤と青持ってきたよ！高野先生は青チームだよ。杉坂先生は赤ね。青いの探しに行こうよ！



うずまきに動物いるかな？今日は恐竜がいるかもなあ

↑『狙われたうずまき』を探しに行った散歩を思い出すエピソード

見て！影だ～！



横断歩道みたい！



考察

他にも石探しをしながら「これ、ティラノサウルスの化石かも。」と化石の発掘を楽しむ子たちや、「あ！影だ～！」と影遊びを楽しむ子。「ここはお家だよ！」と滑り台でお家ごっこを楽しむ子たちと、この一年間の散歩での経験を思い出すような遊びに溢れていて感慨深くなった。もしかしたら朝のウェブマップで、1年間の色々な思い出に触れたことも影響しているのかもしれないと感じ、嬉しくなった。



時間の流れを意識しながら生きる。その感覚を身に着けていくことも、大事な育ち。この感覚を言葉で教えることは至難の業だけれど、それを視覚的に伝えようと試みているのがウェブマップなのかもしれない。これを手がかりに、時を行ったり来たり、、、時間の流れを感じやすくする有効な手段にもなることがよくわかるエピソード。ウェブマップに接したことが、公園での遊び方に繋がったのかもしれない、という考察もなるほどと思った。