



First Friends Play House Set

おうちコーナーの中心になるセットです。毎日の習慣や家族の役割をめぐる自由なごっこ遊びを支え、空間を表す言葉や、ペアや少人数でのお話づくりにも役立ちます。

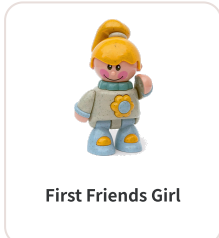
内容

引き出せる庭付きの家、テーブルといす、フィギュア4体、ペット1匹、ベビーベッド1台

対象市場

家庭・教育の両方

■ セットの内容



■ 子どもが学ぶこと



社会的な関わりを伴う遊び

家は、一緒にいる場所です。役割、決まりごと、誰がどこで寝るか、誰が犬にえさをやるか。



言葉

キッチン、寝室、庭、2階、外。位置を表す言葉や家の中の言葉を、リストではなく実際の遊びの中で使います。



順序立て

朝から夜まで、中から外まで。おうちの一日は順序のあるお話です。



手先の器用さ

ドアをあけ、庭を引き出し、フィギュアをテーブルにつかせ、テーブルといすを置きます。



感情リテラシー

家は気持ちが生まれる場所です。疲れたり、怒ったり、わくわくしたりしているフィギュアのことなら、安心して話せます。



世界を知る

光やあたたかさはどこから来るのか、何が家を涼しく保つのか、庭では何が育つか。

■ テーマ

家庭での暮らし

わたしの家族

うちの日

部屋とその中のもの

ペット

庭

天気と季節



Learning through play

■ ひとつのセットで5年間遊べる



■ セットの4つの使い方

ひとりで発見する：12か月以上
床の上に家とフィギュア1体。ドア、取っ手、庭。しばらく遊べます。

大人と2人で遊ぶ：2歳以上
部屋に家具を置き、赤ちゃんを寝かせます。大人が「どこに」「なぜ」と尋ね、子どもが決めます。

少人数グループ：3～5歳
おうちの一日、またはドアのところのお客さんを、1人1体のフィギュアで。家のまわりに3人の子どものちやうどよい人数です。

常設の遊びコーナー
ままごとコーナーの中心です。Family SetとEmergency Vehicles Setを加えれば、家はあらゆるお話が戻ってくる場所になります。

■ 保育の現場で

小さな部品なし。フィギュアは12.5 cm。歯固めにも安心

拭いてきれいにできます。テーブル、いす、フィギュアは洗えます

すべてを中に入れて閉じられます。子どもが持てる取っ手つき

どのフィギュアも1体ずつ購入できます。セットではなく1体だけ交換できます

■ 観察のポイント

☐ 隠したフィギュアを探して、ドアをあけますか？

☐ 部屋の名前を言い、テーブルといすを理由とともに置けますか？

☐ 日課を順番どおりに演じ、語り直せますか？

☐ お客さんが来たとき、あいさつし、すすめ、尋ねることができますか？

☐ 暑いと涼しい、日なたと日かげを、理由とともに結びつけられますか？

☐ フィギュアの気持ちと、何が助けになるかを話せますか？

■ 学びの領域

身体の発達

コミュニケーションと言葉

人間関係と心の発達

身近な世界の理解

数学

表現活動

■ セットを広げる

家族をそろえ、ペットを加え、行く場所を用意しましょう。同じフィギュアが、First Friendsのどの乗り物にも乗ります。

First Friends Mother

First Friends Grandfather

First Friends Kitten

First Friends Scooter with Puppy



1 ドアをあけて

12〜24か月
子ども1人+大人

用意するもの

家とフィギュア1体。

進め方

1. ドアをノックします。「トントン」と言います。あけます。「こんにちは！」
2. フィギュアを中に入れます。ドアを閉めます。「バイバイ」。
3. 子どもにドアをあけて、フィギュアを見つけてもらいます。みんなで喜びます。
4. 交代します。子どもがフィギュアを隠し、大人がノックして見つけます。

学びのねらい

手先の器用さ

入れる・出す

対象の永続性

はじめての言葉

やさしく ― ドアを少しあけておき、軽く押すだけで開くようにします。

難しく ― 名前を言った部屋にフィギュアを隠します。「キッチンにいるかな？」

注目ポイント

お子様は閉まったドアの向こうにあるフィギュアを探しますか？ 見えなくなってもそこにあると理解していることは、対象の永続性が育っていることを示します。また、ドアを開ける前にノックすることは、身につけた一連の行動です。

2 どこにおく？

2〜3歳
子ども1〜2人+大人

用意するもの

テーブルといすを出して空にした家。

進め方

1. 指さしながら、部屋の名前を一緒に言います。庭も引き出して名前を言います。
2. テーブルを渡します。「どこに置く？」子どもに置いてもらいます。
3. 次にいす、ベビーベッド、フィギュア一人ひとり。ときどき「どうしてそこ？」と尋ねます。
4. 家がいっぱいになったら、家族を入れて、誰がどこで寝るか尋ねます。

学びのねらい

語彙

位置を表す言葉

推論

分類

やさしく ― 一度事前に、大人が部屋の名前を言います。

難しく ― わざと違う部屋に置いて、誰が気づくか見てみます。

注目ポイント

「中」「上」「となり」「2階」といった言葉に耳を傾けましょう。ベッドが寝室にある理由を説明できる子は、まねではなく、使い道を考えて判断しています。

3 朝から夜まで

2〜4歳
子ども1〜3人+大人

用意するもの

家、テーブルといす、フィギュアすべて、子犬。

進め方

1. みんな眠っています。「朝だよ。最初に起きるのは誰？」
2. テーブルで朝ごはん、子犬と庭へ、お昼に戻ります。
3. お風呂、絵本、赤ちゃんはベッドへ、電気を消します。
4. 「はじめに何をしたら？ 次は？」と尋ね、子どもたちに1つずつ話してもらいます。

学びのねらい

順序立て

日課

ごっこ遊び

時を表す言葉

やさしく ― 場面は3つだけにします。朝ごはん、庭、おやすみ。

難しく ― 何かが起こります。子犬が外に出てしまった、赤ちゃんが寝ない。家族はどう解決する？

注目ポイント

遊んだとおりの順番で一日を語り直せますか？ 問題を加えて解決するのは、筋書きのはじまりです。



4 お客さん

3～5歳
子ども2～4人+大人

用意するもの

家と家族。お客さん役のFirst Friendsフィギュアを1、2体。

進め方

1. 家族はおうちにいます。お客さんがノックします。「誰だろう？」
2. ドアの場面を演じる子どもが、訪ねてきた人を決めます。おばあちゃん、友だち、郵便配達員などです。訪問者にあいさつします。
3. お客さんが来たら何をする？ 飲み物を出す、庭を見せる、ゲームで遊ぶ。
4. さよならを言って手を振ります。役を交代して、もう一度ノックします。

学びのねらい

社会的な関わりを伴う遊び

あいさつ

順番を待つ

想像力

やさしく — 大人がお客さんになり、あいさつのお手本を見せます。

難しく — お客さんは何かを必要としています。犬がいなくなった、おなかがすいた、この通りに来たばかり。

注目ポイント

フィギュアを使った遊びの中で、あいさつをしたり、何かをすすめたり、質問したりする言葉が出ているかに耳を傾けましょう。お客さんを迎えるごっこ遊びを通して、人との関わり方やマナーを練習できます。

5 あたたかい日ざし、すずしい風

3～5歳
子ども1～3人+大人

用意するもの

庭とエアコンのある家。風に見立てて振る小さな紙切れや布。

進め方

1. エアコンを指さします。「これは何のためのもの？」暑い日に部屋を涼しく保つことを話します。
2. 屋根のパネルを指さします。「これは何のため？」光やあたたかさがどこから来るかを話します。
3. 庭を引き出します。「ここで何を育てられるかな？」葉を植えて、ごっこのじょうろで水をあげます。
4. 子犬を庭に出します。子犬はなぜ日なたが好き？暑くなったらどこへ行く？

学びのねらい

世界を知る

天気

語彙

推論

やさしく — エアコンだけにします。暑い日、涼しい部屋。

難しく — 寒い日に家族は何をするか、家のどの部分が助けになるか尋ねます。

注目ポイント

原因と結果を結びつけて、言葉にしていますか？「暑いから、子犬は中に入る」は、本物の推論です。

6 赤ちゃんが寝ないの

3～5歳
子ども2～3人+大人

用意するもの

家、ベビーベッド、赤ちゃん、家族のフィギュア2体。

進め方

1. 寝る時間です。赤ちゃんはベッドで泣いています。「どうしたのかな？」
2. 子どもが1人ずつ1つ案を出して演じます。おなかがすいた、暑すぎる、お話がほしい、子犬がいなくてさみしい。
3. それぞれの案をフィギュアで試します。何がうまくいくか、みんなで決めます。
4. 「お父さんはどんな気持ち？赤ちゃんは今、どんな気持ち？」と尋ねます。

学びのねらい

思いやり

問題解決

気持ち

ごっこ遊び

やさしく — 大人が出す案は2つだけ。子どもが1つ選びます。

難しく — 最初はどれもうまくいきません。次は何を試す？

注目ポイント

子どもたちが自分の欲求ではなく、赤ちゃんに何が必要なのかを考えているかに注目しましょう。赤ちゃんだけでなく、親の気持ちも言葉で表せることは、相手の立場に立って考える力の大きな一歩です。

