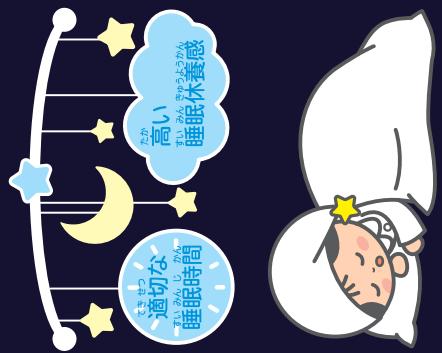


# よ よい睡眠のためにはじめるこども版

- 睡眠時間を十分に確保する
- 睡眠休養感を高める

# こどものための べつすり **Good Sleepガイド**

— 健康づくりのための睡眠ガイド2023 —  
睡眠時間と睡眠休養感を確保してすこやかな生活を送ろう



良い睡眠には、量(時間)と質(休養感)が重要です

良い睡眠時間は最も短すぎても短すぎても健康を害する原因となり、朝目覚めた時に感じる休まった感覚(睡眠休養感)は良い睡眠休養感を高めることに役立ちます。

例えば、日中にしつかりからだを動かし、

夜は暗く静かな環境で休むといった、寝て起きてのメリハリをつけることは、

睡眠休養感を高めることに役立ちます。  
日常生活中に取り入れましょう。

- 第一原則 てきど適度な長さで休養感のある睡眠を年齢にあつた十分な睡眠時間を確保
- 第二原則 ひかり・光・温度・音に配慮した、良い睡眠のための環境づくりを心がけて
- 第三原則 てきど適度な運動、しつかり朝食、寝る前のリラックスで眠りと目覚めのメリハリを
- 第四原則 しこうひん嗜好品とのつきあい方に気をつけたがため、カフェインのとりすぎに要注意
- 第五原則 ねむ寝れない、眼りに不安を覚えたら専門家に相談を

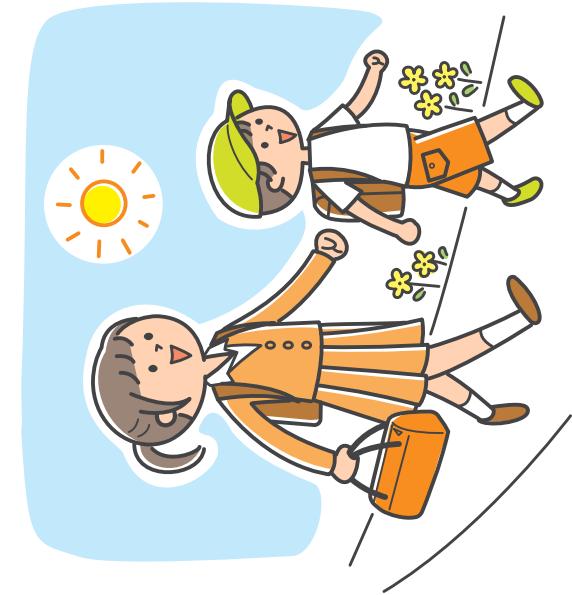
この「こども版」は、厚生労働省が行なう「健康づくりのための睡眠休養感等生活習慣病予防事業」の「適切な睡眠・休養促進」に寄与する「健康づくりのための睡眠指南針」。  
詳細は「健康づくりのための睡眠ガイド2023」へ  
[https://www.mhlw.go.jp/stf/seisakunitsuite/bunya/kenkou\\_iryou/kenkou\\_suimin/index.html](https://www.mhlw.go.jp/stf/seisakunitsuite/bunya/kenkou_iryou/kenkou_suimin/index.html)



お子さんや保護者の睡眠ご悩みがある場合は、お子さんや保護者に相談してから、医療機関、保健所や療育センターに相談しましょう。

# 良い睡眠から健康に！

【※第2原則】



【※第1原則】

## ポイント 夜ふかしに注意しましょう

- 小学生→中学生→高校生と成長するに伴い、週末に長く寝る（寝だめ）習慣は、平日の睡眠不足のサインです。
- 日中の居眠り、勉強・運動で集中できない、すぐライラカラする、なども睡眠不足が原因かもしれません。
- 夜ふかし・朝寝坊は、睡眠不足を招く一大要因です。

【※第3原則】

## 起床後から日中にかけて太陽の光を浴びて運動しよう

- 夜の居室は暗めにし、寝室は暗くして音楽やデジタル機器の使用は、夜ふかし・朝寝坊、睡眠不足を助長します。
- 寝る前は寝床でのデジタル機器の使用は、夜の居室や学校でも普段と同じ時間に起床して、太陽の光を浴びましょう。
- 週末も普段と同じ時間に起きて、太陽の光を浴びましょう。
- 日中ははしづかに運動（走る、跳ぶなど）、朝食を欠かさず、三度の食事を規則正しくとりましょう。

【※第4原則】

## 朝食をしつかりとり、カフエイン摂取を控えましょう

- カフエイン飲料（コーヒー・コーラ類・エナジードリンクなど）の摂取量をできる限り減らしましょう。

## こどもにおける睡眠時間の目安

年齢	睡眠時間	年齢	睡眠時間
1～2歳	11～14時間	小学生	9～12時間
3～5歳	10～13時間	中学・高校生	8～10時間

- 日中に十分運動し、ストレスを発散できないと、眠りを先送りし、寝る前寝床の中でストレス解消行動（スマホ使用など）が生じ、夜ふかし。
- 朝寝坊を助長する可能性があります。
- 乳幼児～小学生頃までは、錯乱性覚醒（夜ぼけ）、睡眠習得（夢遊病）、夜尿（おねしょ）などが生じやすい時期ですが、これらの症状は、睡眠が成熟する過程で一時的に出現する場合が多く、多くは成長とともに自然に消失します。

【※第5原則】



【※第1原則】  
睡眠について、こんなことありますか？

- 寝室環境が快適でない
- 寝眠時間が足りていらない
- 日中に眠気が強い

【※第2原則】  
例) 寒い・暑い・うるさい

- 寝る前や寝床でデジタル機器を使う
- 日中の運動量が少ないと
- 食事時間が不規則だ

【※第3原則】  
よくカフエインをとる

- 睡眠環境、生活習慣、嗜好品の
- 飲食時間が遅い
- 食事時間が遅い

【※第4原則】  
とり方を改善しても眠りの問題が続いている

- 生活習慣や睡眠環境を見直してみましょう！
- 当てはまる項目があるひとは要注意！
- 生活習慣や睡眠環境を見直してみましょう！

