

一人ひとりの楽しみ方

高橋 陽子

お帰り前のみんなが集まる十五〜二十分程度の時間に、歌をうたったり、紙芝居や絵本を見たり、感想を伝え合ったり、時にはみんなまで話し合ったりしている。

年長組の子どもたちからリクエストが多いのは「ゲーム」である。「じゃんけん列車」「お茶のみにきてください」「フルーツバスケット」。年長の終わり頃には「猛獣狩りに行こうよ」で盛り上がったこともあった。特に「いす取りゲーム」は人気がある。段々人数が少なくなっていくおもしろさを味わうこととともに、いすは減らすが友達の上に座ってよいルールにすると、これまた大喜びでしたりしている。

「フルーツバスケット」の場合、最後まで座らずに「言い役」になろうとする子どもが現れるので、私の中でこのゲームに抵抗感があることは否めない。

私が子どもの頃は、そんな友達がいるとはまったく考えもせずに「自分は絶対に座るぞ」という意気込みでやっていたことが思い出される。自分は一回も鬼にならなかったと、内心誇りに思っていたような子どもであった。我が友達の中にも「言い役」になりたくて、座らないようにしていた人がいたのだろうか。教師の立場でかわる時、つい「一生懸命にやって、それでも座れなかった人が言い役になるのよ」との思いから、座ろうとしない子どもに対し、何とも複雑な視線を向けていたこともあったと思う。そして、「フルーツバスケット」よりも「いす取りゲーム」を多く取り入れ、私も一緒に楽しんでいたところがあった。

今まで挙げたゲームも含めて、伝承遊びには何も気がつかなければ何でもないが、一度気になり始めると、ただ楽しいね、おもしろいね、と言っているだけではないものが私の中にはある。

たとえば「はないちもんめ」はどうだろう。横に並んだ友達との一体感、みんなで声をそろえてうたいながら行ったり来たりする繰り返しのおもしろさ、足を蹴り上げる時の自分たちと違うそちら側の人たちへのちょっととした敵対心、そして「○○ちゃんが欲しい」と言われる時のドキドキ感。この伝承遊びには、このほかにもたくさん要素が含まれていると思われる。

ところが、気がついてしまう子どもがいるのである。「私は一度も呼ばれていない」「決めるのは、○○ちゃんばかり」と。私はつい「そのうち呼ばれるかもよ」「○○ちゃん

は誰がよいと思う？」など言ってみたり、「今度は○○ちゃんにしよう」と決めてしまったりすることもある。名前を呼ばれた子どもは嬉しそうな表情をする。その裏で、まだ呼ばれていない子どもは出てくる。私が決めてしまうことで、ただ順番に誰ちゃんにするか回しているだけの遊びになってしまうことは、この遊びのおもしろさの一つ減らしてしまうのではないかと考えたりもする。

似たようなことは、「かごめかごめ」「ハンカチ落とし」にも見られる。私は楽しみ半分になっていることが多い。子ども側に立ってみれば、私が子どもの頃そうだったように、伝承遊び特有の動きや自分が主人公にならなくても同じ側の友だちとの一体感を楽しんでいるのかもしれない。気がついてしまった子どもに、状況・雰囲気を楽しめるようにどうことばをかけていくか、そこをフォローすることが大切なのもかもしれない、と思いつついろいろな考えてしまうのである。

さて、年長組の三月、卒業式を間近に控えたある日、近くの小石川植物園に出かけた。

午前中は、四チームに分かれて、そこに教師とボランティアの保護者が一名ずつついて、オリエンテーリングを行った。地図を頼りに目的の場所に行くと、その場で行く指令と次の目的地が書いてある。指令といっても、「水筒の飲み物を飲もう」や「みんなで囲んでしりとりをしよう」というものである。最後の指令は「園長先生を探して、握手をしよう」という内容であった。園長先生にいたただく場所は、みんなでお弁当を食べる場所である。オリエンテーリングの終わりは、みんなとの再会でもある。

みんなで弁当を食べたあと、なかよし同士でおしゃべりしながら自然のものを拾ったり、広い場所をいかして教師も一緒にからだをたくさん動かして遊んだりすることになる。初めは、なかよし同士でいた子どもたちも、徐々に、「氷鬼」や「あぶくたつた煮えたつた」などのからだを動かす遊びに入ってくる。

「氷鬼」では、人気の無い鬼を引き受けることになる。鬼でなければ、固まって休めるものの、鬼はひたすら追いかけて続けなければならぬ（それが嫌で子どもたちは鬼になりたがらないので、多少決まりを変えたりすることはしてきているが）。長い時間していたので、本当に疲れきってしまい、違う遊びをしているところに行こう、と見渡す。すると「だるまさんがころんだ」をしている子どもたちがいた。これは休み休みできそうだと考え、入れてもらうことにした。

しかし、この遊びにも「いつも同じ人が」が出てくるのである。「○○くん、動いた」と名前を言われても「おれは動いていない」とひとこと言うのと、それですんでしまう子どももいる。「また、あの子が木のところにいった」と思う場面もある。その日も、みんなのやり方を整理するような役も取りながら、遊びに加わっていた。

「きーった」の声で、一目散に走り、鬼が「とまれ」と言っても走り続けるKくんの後ろ姿が



見えた。「どこまで行くのかしら」と見ていると、かなり遠くの茂みまで行き、身を隠すように座って、みんなの様子を見ているのである。そして、誰かが鬼に決まって木の方に走っていくのを見ると、茂みから出て「はじめのいっほ」のところに戻る。

何度も繰り返すので、遊び方をKくんに伝えようと茂みに走って行き、隣にしゃがんでみた。声をかけようと思ったが、Kくんの視線の先を一緒に見てみると、かなり遠くの方に「だるまさんがころんだ」をしている子どもたちが見えた。そのかたまりの、一人ひとり、まったく同じようにルールを理解して動いているとは思えなかったが、でも、確かに「だるまさんがころんだ」に参加していた。大人が近くにいないくても、鬼が大またで走ってきて、誰かをタッチし、タッチされた子どもが木の方に走っていく、その様子が見られた。

「はじめのいっほ、が始まるね」と言って、Kくと私は走ってみんなのところまで行った。「だるまさんが、ころんだ」の声で、少しずつ、鬼の方に近づいていく。誰かが「きーった」をした。さっきまでは私が「一、二、三……九、十、とーまーれ！」と言っていたが、今度はKくんの後ろについて走った。そして、茂みまで行きしゃがんでみんなの方を見た。他の子どもたちは、木と茂みの真ん中辺りにばらばらといて、鬼を見ていた。鬼が走ってきて、誰かをタッチして、タッチされた子どもが木の方へ走っていった。

Kくんは、私が何も言わなくても、「はじめのいっほ」をすることを向かった。私も走って行き、同じことを繰り返した。途中、私の動きに気がついた二、三人が茂みのそば

に来たが、身を隠すことはしないで立っていた。この子どもたちは、隠れる事で存在が忘れられてしまうのではないかと思ったのだろう。

Kくんは最後まで身を隠してみんなの動きを見ていた。もしかすると、いつか鬼が「みつけた」と来てくれるのではないかと思っていたのだろうか。それとも、絶対に鬼にならないぞという意気込みだったのか。私はといえば、茂みから見えるみんなの動きがかわいらしいこともあり、Kくんに「だるまさんがころんだは、こうやるのよ」という話はずせずに一緒に行動していた。今は、茂みから見ているKくんも、しばらくすれば、みんなと一緒に鬼が近づいてくるドキドキ感や「あと〇歩」とみんなで作えながら言う楽しさを味わったりするようになるであろう。

遊びは、一定のルールがあるからおもしろいともいえる。鬼ごっこをしていてタツチされたのに「いや、自分はこのまま逃げる」と言っている子どもがいたら、鬼になるように声をかけるし、いす取りゲームで、座れずにふてくされてる子どもがいても「じゃあ、一回だけよいことにしてあげる」とは言わない。初めから「この遊びにはこのルールがありますから、きちんと守って遊びましょう」とは言わないまでも、その都度、友達や大人からルールを言ってもらうことで、段々遊び方が共通になり、楽しさが増してくる。

さてはじめに書いた「フルーツバスケット」であるが、いろいろ考えてはみても、いすがあいていることがわかっていて、座ろうとしない子どもたちを見ると、やはりなんともややもやしてしまう私である。

(お茶の水女子大学附属幼稚園)