

遊びがかわるとき、 遊びをみつけるとき

吉岡 晶子

先日、教育実習期間中に、実習生が保育している場面を、担任を少しひいた立場で見る機会があった。渦中にいないと、見えてくるものや気になることも違ってきていろいろ考えさせられた。

見ていたのは三歳児の自分が担任しているクラス。その時までは、ままごとやレールをつなげた電車ごっこ、基地ごっこ、砂場や制作などいつもの同じメンバーが集まって遊んでいた。なのに、その時はなんだ

か部屋の中にいる人は少なくなり、ままごとの家も誰もいなくなつて、ままごと道具が散らばっていた。積み木を組み立てた基地はもぬけのから。こどもたちも金魚を見たり絵本を手を取ったり先生のあとをついて行ったりしている。また、さっきまで部屋の中にいたメンバーもいつのまにやら園庭にいたりする。隣りの三歳児のクラスを見てみると同じような状況になつていて「遊びのあと」という感じがする。時計をみると

十時二十分頃。なるほど、この頃が朝からの遊びがほぼ終わってしまった時なのか、次になにして遊ぼうかまだ決まっていなさまよいの時なのかと思つたのである。この後どうなるのだろうと心配しつつ、日頃「先生、○○ちようだい」「先生、この本読んで」など材料を求められたり頼まれたり、「お山に行こう」と誘われたり、「先生」「先生」と呼ばれて忙しくなつて、部屋の中も雑然として物が散らばってしまうのはこの時かとあらためて思つた。

数日後、年長児数名が「先生、ガムテープ貸して」とやつてきた（私の部屋が近かつたからと思われる）。この日は雨が降つていたので、室内でバスケットをすることにしたとのこと。そのためにダンボールで作つたゴールを高い所につけたいらしい。「どこにつけるの？」と聞くと、廊下に行き、「ここ」と壁の高い所を指した。「ここにガムテープをつけると壁がはがれちゃうからほかの所をさがしてみたら？」と言うと、

「どこ？ 遊戯室とか？」と言いながら移動して行く。この日も実習生がいて気持ちに余裕があつたので、ここはひとつ付き合つてみようと思ひ、バスケットゴールをつける場所を一緒にさがしに行くことにした。遊戯室に行つて見ると、雨の日だけあつてにぎわつており、バスケットをやるような余裕のスペースはない。廊下に出て行きキョロキョロあたりを見回している。隅っこに引つ掛けられる所を見つけた彼等は「先生、掛けて」と言うので掛けてみる。でもそのまわりはガラスなので「いい場所だけどガラスにぶつかっちゃうね」と言うと、それは良くわかつたようである。「うん」と頷きながらすわりこんでしまった。「どこかないかな」などと言つてるので、いろいろみんなでやりとりした後で、「こんなお天気の日にはほかの遊びを考えてみたら？」と言うと「ない」「どんなこと？」などぶつぶつ言つてゐる。でも、これ！ といふのがなかなか思い付かない。「たとえばね、ままこ

ととか、お店屋さんとか……」などやりそうもないことを提案してみた。そのうち「車を作ることにした」と宣言。「それはいい!」と賛成すると、バスケットのメンバーは保育室にもどって行った。その後どうなったかを担任に聞いたところ、なかなか良い車が出来上がり、彼等より前から車を作って遊んでいたメンバーと合流し、コースを走らせて楽しんだとのこと、良かったと思ったのである。

いつもよりゆったりとかかわり付き合うことが出来たこの時も、一遊びしたあとの時間帯。最後は意外な方向に展開したが、みんなふんざりをつけて次の遊びへと移っていった。今回、さがしたり、試したりを一緒に体験してみても、こどもたちはいつも結構苦労しているんだなあと感心し、また、私がいなかったらどう展開していったのだろうかとも思った。そしてどのようにして自分達で遊びを見つけたり切り替えたりしているのだろうか、また、試したり工夫したりして遊び

の実現に向かって行くのだろうか、遊びのはじまりや変わり目はどうなっているのだろうかもつと知りたいと思った。この時はたまたまその過程に付き合うことが出来たが、すわりこんでいたりじつとしていたりなど動きがとまっていると、経過として見られずに「何もすることがないのかしら」と思ったり、うろろろしているのを見掛けると「うろろろしている」「走り回っている」と、プラスには受け止められなかったことが多々ある。でもこどもたちはなんとかしようと努力していたのかもしれないと反省してしまった。

こどもたちの試行錯誤がいつもうまくいくとは思えない。友達と一緒に気持ちを保ちながら右往左往するのはなかなかむずかしい。

「やーめた!」
とか「いちやん
べ!」と分散し



でしまったり、探しているというところで時をすごしてしまふこともあるだろう。うまくいかないことも糧にはなると思うが、何度も繰り返してその体験を積み重ねてしまふと前向きに考える意欲が持ちにくくなってしまうのではないだろうか。遊びと遊びの間の混沌とした時。何もしていないように見える時も、次へのステップで、自分が持つている知識や力を駆使して考えている時かもしれない。どういう状況にあるのかよく見極めないといけないが、この時をもっと大事にして混沌が無駄にならないようにしたいと思った。みのがしてしまつて不発に終わらせてしまつたことが何度もあつたことだろう。混沌が助走になつてステップアップできる力をつけて欲しいと思う。それには、三歳児を担任している今、何を意識し大事にしていったらよいのだろうか……と思つた。

その数日後のことである。やはり一遊びした十時十五分頃。それまでブロックで武器を作り、室内と園庭

で遊んでいたO夫、Y夫、F夫のうちのO夫が突然、以前作つた仮面（穴が二つあいたメガネのようなもの）をつけて登場。「先生、スーパー仮面のマント作つて」と頼まれた。すぐに欲しいのだろうかから、紙を背中につけてヒラヒラさせればよいかと思ひ、「カレンダーにリボンをつけたのでいいかな」と言う。「いいよ、いいよ」の返事。すぐに作つて「これでどう？」と渡すと「これでいい」と身に付けて外に駆け出して行つた。この様子を見ていたのだろう、T夫は新聞の広告紙を持ってきて「先生、つけて」と言うので、背中にテープで貼り付け、「出来た！」とポンと背中を押すと、それで満足なのか走つて行つた。クラスで一番幼いM夫は、床に落ちていた紙を拾つて来て「これ」と差し出すので、背中につけてあげた。慎重派のF夫は、しばらく様子を見てから「スーパー仮面欲しい」と言うので急いで作つた。F夫は仮面に色をぬつて「かっこいい？」と聞いたりしてうれしそうに

している。S夫は「羽(マントのこと)つけて」と広告紙を持って来る。仮面を作りたい人、マントを作りたい人と、次々にリクエストがあつて大忙しになった。

てんやわんやの時間が過ぎて園庭に出てみると、みんなうれしそうにマントをヒラヒラさせて走っている。

その中には、いつもマイペースで一人で遊んでいることの多いK夫もいて、仮面もマントも無しでニコニコ笑っていた。その様子を見て、K夫にとってはこのようにになげなくいつのまにか大勢の中に入る方が無理がなく、友達と遊ぶ楽しさやかかわる楽しさに繋がっていくのではと嬉しく思った。思い切り遊んだ後お弁当の時間になり、みんな満足げにすんなりと片付けてお弁当へと移ることが出来た。

スーパ―仮面軍団のきっかけになつたのはO夫の仮面だった。三歳児はちよつとしたことがきっかけで遊びが変わったり遊びを見つけたりするし、ふと目についたものに興味を持ったり刺激を受けたりしてやって

みようとす。この時は、自分の目的のために紙を見つけて来たり捨ったりして材料を調達している。また、色を塗ったり先生に頼んだりと、自分なりに行動に移してもいる。K夫も自分なりの参加の仕方をしていく。これが大事なのではと思つた。行動に移したことがうまくいって良かったという体験の積み重ねが意欲に繋がるのだろう。この日のような出来事があつた時、「すぐ真似をして」とか「なんでもかんでも欲しがって」などと思つたこともあるが、むしろその気持ちを生かしていくことのほうが先々に繋がると深く反省した。広告紙のマントに気付かせてもらった。

一遊びしたあとのまださだまっていな時、三歳児はまだまだ「先生」「先生」と頼つて来る。なんとかしよう、何かしようという気持ちの表れだろう。忙しい忙しいとあせらずに、次へのきっかけ、とつかかりとして大事にしていこう。

(お茶の水女子大学附属幼稚園)