

# 子どもの成長発達を促すために必要な

## 童具についての考察(4)

——西ドイツ製玩具・プレイモビルを

利用しての実践研究の報告——

芸術教育研究所  
おもちゃ研究室

四回めの実践報告となる今回は、一、二月を中心にした、まよめの実践の報告と、その後の研究会で、各担当保育者からあげられた一年間をふり返つての感想や考察を紹介していきます。

また合わせて、一、三歳児の複合保育を試みた、市川託児所の実践の報告も掲載させていただきます。

○絵本「ちいさいももちゃん」を保育者が読んでやる。

“お祈りをする夢がかなう”というエピソードを、

子どもたちが真似をする遊びを楽しむ。夢はプレイモ

ビルを使ってやりたい遊びを考えることからスタート

し、実際に動かして遊んでみることによってかなう。

子どもたちはそれぞれ楽しく遊んだ。

### ◆まよめの実践報告◆

#### ■一歳児

#### ■二歳児

○雪の降った日、「エスキモーの家」と称した雪の家を

園庭に作っておき、子どもたちを連れ出す。子どもたちは、プレイモビルの船や飛行機に乗せて、人形を家まで持っていく、雪遊びをして楽しんだ。

○雪で大きな山を作り、遊び用のスコップに人形をのせ、そり遊びにみたてて遊ぶ。また、たらいにお湯を入れたものを与えると、「お風呂だ!」といって、動物達を入浴させて遊んだ。

○五人位の少人数保育の中でプレイモビルを使ってじっくり遊ばせてみる試みをする。船に動物達をのせ、空を飛んでいる様子を見せる。子どもたちは遊園地セットの門の前で動物達を降ろし、遊園地のジェットコースターなどに乗せて、何度も何度も繰り返し遊んでいく。さらに、動物達に混じえて、ペープサートの三匹の子豚も登場し、四十分程熱中して楽しんだ。

### ■三歳児

ゲーム遊びをさせる。子ども十一名を二チームに分け、それぞれにサイコロをふらせ、その数だけ前進して

ゴールまでいく。ゲームのコマとして、プレイモビルの人形を使う。順番が待ちきれないほど楽しんでいる。

### ■四歳児

自由遊びの中で、プレイモビルは、自然に利用されるよう定着してきた。動物のセットと遊園地のセットは融合され、部屋の中に置いてあるゲーム用の自動車もダンボール箱も、プレイモビルの人形を乗せたり、レールの車庫にみたてられたりして遊びの中にとりこまれていく。空間がどんどん拡大していく、さらに牛乳パックやプラスチック容器を使った手作りのものと組み合わせたり、ブロックと一緒に使ったりするようになった。

### ■五歳児

今まではテーマを決めて遊ばせてきたが、子どもたちだけで今回は自然発生的に出てきたプレイモビル遊びを見守った。プレイモビルを使って「動物の町」を作ることに決まり、途中でこの歌の登場（セッセッセ・桃太郎の

歌)により、ストーリーが次々と展開していったようだ。後片づけまで、分類遊びとして楽しくやっていた。

#### ◆プレイモビルを使った保育に一年間取り組んで◆

一年間の実践を保育者全員で振り返りながら、プレイモビルが保育に与えた影響——いいかえれば、プレイモビルの特性を生かした保育実践のバリエーション——はどうであったかを考察していった。特徴的と思われることから分類し、まとめると以下のようなことがいえるのではないかと考えられる。

#### ○親しみやすい導入教材として

プレイモビルは、内容や色づかいや材質から、ぱっと見て明るく、ソフトで親しみやすい感じがある。その為、まだ幼稚園の集団になじんでいなかったり、友だちとのつながりの薄かったりする子、赤ちゃんですら、興味を示し、遊びへの抵抗がなく入っていきける導入教材として有効だった。

#### ○遊びの創造を促すものとして

プレイモビルは、動物や遊園地・船・人形という明確なイメージを持っている遊具だが、素材的に耐久性が強いこともあって、戸外の砂場やプール、雪の中など、様々なフィールドに出していくことが出来、それによって、ダイナミックな遊びの創造がはかられたともいえる。

また、紙や木で作った手作りの品々と組み合わせさせてストーリーのあるごっこ遊びを展開したり、既製の積み木やブロック、ビニールシートと一緒にして、スケールの大きい(部屋中一面を使うなど)遊びへの展開も行われた。

当初は人形を主人公として遊んでいたものが、次第に、遊んでいる子どもたち自身が、その場の参加者として、プレイモビルの広げられた設定の中に入っていってしまう例も見られた。とくに、音楽(クリスマスや遊園地のB・G・Mなど)や歌などの導入によって、体の動

きや会話に活気が出てくる場面もあった。

こうしたストーリー遊び以外にも、ゲーム（動物かくし・数あて・すごろくなど）の材料として使うことなど、新たな面での活用もあった。子どもたちの気持ちを盛り上げ、集中し夢中になって遊ぶ、一つの要因として機能していたと思われる例である。

### ○異年齢集団を結び付ける遊具として

前記のこととも相まって、幅広い使われ方が出来ることは、そのまま、あらゆる年齢の子どもに使用され得るということにもつながる。部品の細かいものの組み立てなどは、四、五歳の高い年齢の子にしか出来ないが、三歳以下の子どもも交えて、それぞれの年齢の子どももなり満足感を得ながら、遊ぶことが可能であった。（この実践については後述してあります。）

### ○遊びのルールや片付ける意識の促し

遊園地の遊具などは、順番を待って人形を乗せたり、

交代で役割をチェンジしたりする必要がある。人形は、それぞれの子ども所有物として確保されているので、それを常に携えながら遊ぶ充実感はあるものの、友だちとの奪い合いなどの摩擦も起こりがちである。時が経つにつれ、うまくやりとりが出来ようになり、特に四、五歳では、子どもたち自身でルールを決め仲良く遊ぶようになるなどの意識も育っていった。

また、細かい部品などは、その後片付けも相当のパワーを必要とするものであるが、保育者の言葉かけと片付けの場所の設定によって、習慣づけられていった。

内容が動物だったこともあり、大切な生き物として大事にしてやる意識も芽生えたのではないだろうか。（たとえば動物をしまう時、”おねんねさせましょ”といいながら扱っている）

### ◆異年齢集団の実践◆

市川中央託児所の実践については、一・二・三歳児七

名による異年齢の複合保育でした。年間にわたり、様々な試みで実践が行われたので、ここにまとめて報告いたします。

〈五月：海賊船の宝箱と小麦粘土の人形作り〉

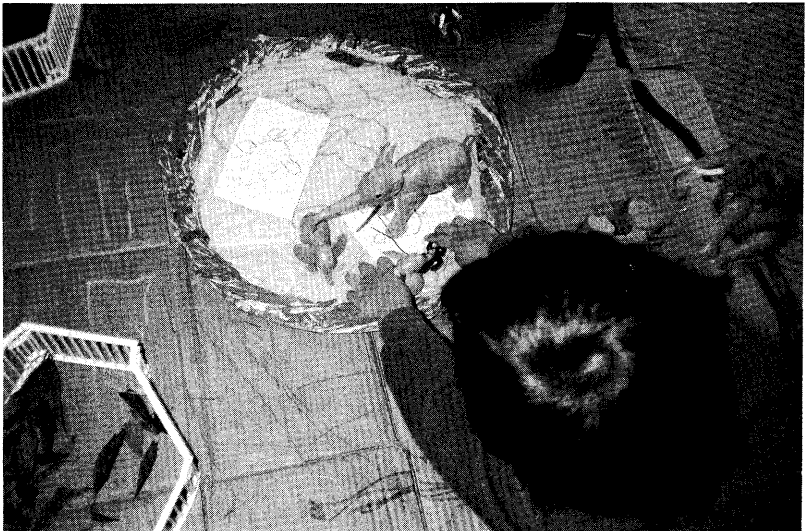
ダンボール箱へ筆を使って彩色をさせ、宝箱を作る。小麦粘土を使って人形作りをする。

〈六月・七月：船作り〉

空き容器（イチゴパック・プリンカップなど）を使って船を作る。飲み物容器をつなげて、いかだ作りをする。さらにプールを出してプレイモビルの船と手作りの船を浮かべ遊ぶ。沈めて遊ぶ様子も見られる。

〈八月・九月：島の発見〉

ピーターパンの衣装を造形活動で作り、それを着て、公園で遊ぶ。ボディペインティングをとり入れるとそれぞれの子が役になりきって遊ぶ。



▶ 写真1

画用紙で作った広い島に、色画用紙をまるめたり、立たせたり、曲げたりして構成させた遊具を配置して、モビル人形で遊ばせる。

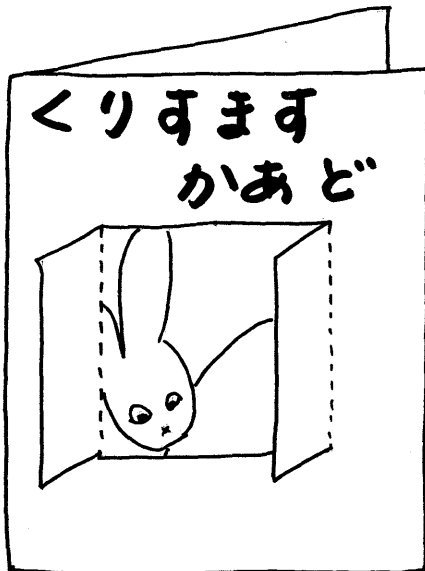
〈十月…動物との出会い〉

プレイモビルの動物を見ながら、名前を確認し、輪投げゲームをして遊ぶ。さらに、動物カードを作って、動物の名前あてゲームをする。いつも集中力のない子どもも夢中になって参加した。

〈十一月…動物園へ行こう〉

絵本（「みんなうんち」）を読んだり、歌（「動物園へ行こう」）を歌ったりした後、ダンボール板の上に動物園作りをしていく。クレパスやマーカーや草などを使って、池や檻・食物を作り、プレイモビルの動物を遊ばせた。（写真①）

〈十二月…クリスマス動物カード作り〉



内側に動物の絵

▶ カード 窓をあけると動物の一部分が見える。

仕掛け絵本（「クリスマスのおくりもの」）やクリスマスソングのB・G・Mを紹介し、雰囲気盛り上げの中で窓ありの動物カードを作らせる。窓から見える動物で、動物あてゲームを行う。プレイモビルを持ってきて、カードの中の動物と会話させたりして遊ぶ子もいた。（カード図参照）

#### 〈二月：福笑いゲーム〉

画用紙を使って福笑いゲームを作り、みんなで遊ぶ。台紙が大判なので低年齢の子ども達も充分楽しむことができた。（写真②）

#### 〈二月：お別れ会〉

春から幼稚園へ進学する三歳児（この時点では四歳）のお別れ会をプレイモビルの海賊や動物をまじえて行った。プレイモビルの仲間たちへおやつのお菓子を与えたりしながら、盛り上がりのある会が出来た。（写真③）



▶ 写真2

◀  
写真3



\* \* \*

以上で今回の実践の報告を終わります。当初、既製玩具への抵抗の強かった保育者もありましたが、さまざまな展開を試み、工夫して採り入れていく中で、保育者自身も“こんな使い方があったのか！”と目を覚まされることも多かっただと思います。今後はこの実践経験を生かしながら、息の長い遊具として活用していくようのでまいます。