

四歳児における動物あそびの生態

——動物あそびの発生・分化・変容の分析——

宇田 真由美

【研究のねらい】

四才児の遊びを見ると、ねこや犬などの動物になつて遊ぶ「動物あそび」が頻繁にみられます。本研究では、四才児の動物あそびの生態と、この遊びの発生要因を家庭環境の調査を通して明らかにすることを、目的としています。

一、「動物あそび」の生態については、次の三点からみていきます。

① 「動物あそび」をする子どもにおける遊びの出現頻度

② 「動物あそび」の進化の仕方

③ 「動物あそび」をする頻度の高い子、低い子の遊び方の傾向

二、「動物あそび」の発生要因については、家庭環境との関連で、次の三つの点について考えてみます。

① 動物との直接体験と「動物あそび」が関係あるのではないか

②家庭での「動物あそび」の許容度が、子どもの遊びの出現頻度と関係しているのではないか

③安定した友達関係と「動物あそび」が関係しているのではないか。

【研究方法】

昭和五十七年四月から昭和五十八年一月末までの参加観察記録の中から、「動物あそび」の記録すべてをとりあげて分析しました。記録日数は十ヶ月で二十七日間におよびましたが、観察記録は総数三十八でしたので、これらを分析の資料としました。

【結果】

一、「動物あそび」の生態について

①遊びの出現頻度

四月から一月末までに、合計三十八の「動物あそび」が出現しましたが、これに参加した子ども的人数は二十六人中二十四人でした。このことから、クラスのほとん

どの子どもたちがこの遊びに参加していることがわかります。ただし、遊びの出現頻度には個人差があり、十八回から〇回までみられ、平均すると五、一七回でした。

「動物あそび」の出現数から、全体を3グループに分けて集計すると、表1のようになります。出現頻度が八回以上の子どもをA群、四～六回の子どものをB群、一～三回の子どものをC群とすると、A群が五人、B群が十一人、C群が八人で、「動物あそび」を一度もしたことのない子どもが二人で

表-1 「動物あそび」の出現頻度 (四捨五入)

	出現頻度	人数
A群	8回以上	5人 (19.2%)
B群	4～6回	11人 (42.3%)
C群	1～3回	8人 (30.8%)
	0回	2人 (7.7%)
合計		26人

た。このようにみていくと、この十ヶ月で「動物あそび」をしたのが四、五回というグループが最も多いことがわかりました。

②遊びの進化について
「動物あそび」がどのように進化するかをとら

表-2 動物あそびの活動場所とその内容

学 期	月 日	曜 日	グ ル ー プ 番 号	活 動 場 所				活 動 内 容								
				A 不 定	B よ り 処 あり	C 一 定	D 基 地 か ら 外 へ	イ 動 き 回 る	ロ 動 物 ら し く 動 く	ハ 付 属 品 を 身 に	ニ 食 事 を す る	ホ 生 活 場 面 を 演 じ る	ヘ ハ プ ニ ン グ が 起 き る	ト 出 か け る	チ 基 地 を 作 る	リ 他 の 活 動 を す る
1	6/24	(木)		○				○		○						
2	9/6	(月)			○			○	○		○					
	7	(火)	①		○		○	○	○					○		
	8	(水)	②		○			○	○							
			①	○				○	○							
			②	○				○	○							
	9	(木)			○			○	○							
	10	(金)			○			○	○							
	14	(火)					○						○			
	17	(金)				○				○						○
	20	(月)				○									○	
	21	(火)						○			○			○		
	10/6	(水)		○						○						○
	26	(火)					○			○						○
	27	(水)					○			○						
11/22	(月)						○							○		
26	(金)						○						○			
30	(火)		○								○		○			
3	1/11	(火)	①		○			○	○	○		○		○		○
			②	○				○	○			○				
	12	(水)	①	○				○	○			○				
			②	○				○	○			○				
	13	(木)		○				○	○			○				
	14	(金)				○			○						○	
	17	(月)				○			○				○			○
	18	(火)						○	○						○	
	1/20	(水)	①					○	○						○	
			②					○	○						○	
	21	(金)				○			○				○		○	○
	24	(月)	①			○			○						○	○
			②					○	○					○	○	○
	25	(火)	①			○			○						○	○
		②					○	○						○	○	
26	(水)	①	○					○							○	
		②	○	→	○			○							○	
27	(木)						○								○	
28	(金)	①					○								○	
		②						○							○	
				A	B	C	D	イ	ロ	ハ	ニ	ホ	ヘ	ト	チ	リ

※ 太字は各学期の第1週めをあらわす

えるために、いつ、どこで、どのような内容の動物あそびが、どんな役割をとって行なわれたかを表2のようにまとめてみました。この表は、縦軸に「動物あそび」が出現した日にちをとり、横軸に活動場所と活動内容を記号で記入してあります。

活動場所のAとは、場所が一定しておらずあちこち移動する場合で、Bは、ちょっとしたより処はあるがほとんどあちこちに行っている場合です。たとえば、走り回ったあと「家」と名づけられた場所へちょっと寄り、またすぐに出かけるといったものです。またCは、基地の中で活動するもので、ままごとコーナーの中で動物あそびが行なわれるような場合です。遊びの中心は基地ですが、そこから出かけることもするというもので、ままごとコーナーでごちそうを食べたあと、散歩に出かけるといったものです。

活動内容の記号の「イ」というのは、あちこちただ動き回ること、「ロ」はその動物らしい動きをすること（泣く、なめる、飛ぶなど）、「ハ」は首輪やスカートなどの

付属品を身につけること、「ニ」は食事をする事、「ホ」は生活場面を演じること（ふとんに寝る、たばこを吸うなど）、「ヘ」はケガや迷子などハプニングが起きること、「ト」は散歩、買物などに出かけること、「チ」は基地作りのための動きで、積木で囲いを作るとか、基地の中で使うものを運ぶなど、「リ」は粘土で遊ぶ、病院ごっこをするなど、他の活動と結びついたものを意味しています。

この表から気づくことは、まず第一に「動物あそび」が出現した日にちです。九月、一月といった休みあけに多くみられる傾向のあることが伺われます。

次に活動場所についてですが、休みあけ直後の一週間（表の中で日にちを枠で囲った部分）は、活動場所が一定しないことが多く、その後、基地を中心とした活動へ移行していくことがわかります。また活動内容については、事例によって多様であり、参加メンバーの特徴、友人関係、活動経験、動きの好み、遊びのとらえ方などによって様々なようすを示すことがわかりました。

表-3 動物あそびの役割

社会的役割		な い	ある
関係の質			
群	①同質 (同じ種類の動物)	9/6、9/7②、9/8①、9/17、10/6、11/22、1/20②、1/28①、1/28②	1/18、1/24②、1/25②
	②同質異種 (違う種類の動物)	9/8②、9/9、9/20、10/27、1/27	
	③異質 (人+動物)	9/14、1/14	1/20②、1/21、1/24①、1/25①
対	①飼い主④動物	6/24、9/7①、1/11①、1/12①、1/12②	1/13、1/20①
	②飼い主④動物+人や他の動物	9/21、1/11②、1/17	11/26、11/30
その他		1/26① (1人で活動)	10/26 (犬ねこ病院ごっこ)
不明		9/10 (内容が明らかでない活動)	

表3は、「動物あそび」がどのような役割関係をとって展開しているかを示したもので、縦軸に役割関係の基礎単位の性質を示してあります。すなわち、動物あそびが「むれ」を作っているのか、「つい」をなしているのか、その他なのか、不明なのか、四つの項目に分けられ、「むれ」はさらに、①同じ種類の動物のむれ、②違う種類の動物のむれ、③人間と動物のむれ、の三つに分化してあります。また「つい」についても、①飼い主と動物 ②飼い主と動物とそのほかに人間や他の動物がかかるもの、という二つに分けてあります。

次に横軸ですが、これはそれぞれの役割の性格が、社会的役割の有無で分類され、社会的役割がある場合とは、「シミ」という名前といった固有名詞や、「警察犬カール」というようなテレビのキャラクター、「おかあさん」や「一番上のおねえさん」といった家族内の序列、「看護婦さん」といった職種が与えられている場合です。そしてこの表には、それぞれの項目にあてはまる事例を、日にちで記入してあります。この表から、どのよう

表一 4 動物あそびの出現頻度と活動内容との比較

㊦ 保育者

A 群 の 子ども		C 群 の 子ども	
E の 活 動 内 容	S の 活 動 内 容	A の 活 動 内 容	Si の 活 動 内 容
4 月	4 月	4 月	4 月
5 月	5 月	5 月	5 月
6 月	6 月	6 月	6 月
7 月	7 月	7 月	7 月
8 月	8 月	8 月	8 月
9 月	9 月	9 月	9 月
10 月	10 月	10 月	10 月
11 月	11 月	11 月	11 月
12 月	12 月	12 月	12 月
1 月	1 月	1 月	1 月
▲四つんばいになって歩く ○首に毛糸を巻かれる(首輪) ○他の子といっしょにふとんに寝る ○チークのくさり(毛糸)を持ち、つれて歩く ○他の子といっしょにタオル、スカートを身につけたり、1枚の紙に絵を描く ○他の子といっしょに積木の船に乗り、ごちそう(Bブロック)をもらって食べる ○追いかけっこをする ○ねこになりきって遊ぶ真似をする ○他の子といっしょにはだしになってすべり台を登り降りしたり、箱ブランコにのる ▲木でできた小さな車をすべらせる ○ねこになりきって他の子とおしゃべりしたり、なめ合う ○㊦の足をなめたり、ひざに乗ったり、くすぐる ○他の子から食物をもらって食べる ○ニャーニャー泣いたり、ねこ語で話す ○積木で作ったおふろで遊んだり、ベッドに寝たり、積木の上からとぶ ○「入れて」という子に「ダメ」という ○他の子をつれて歩いたり、いっしょに絵本を見たり、ごちそうを作って食べさせる ▲枠積木の穴の中へもぐる	▲毛糸を首に巻く ▲四つんばいになって歩く 「ガオーッ」と泣いたり、「ワオーッ」とうなる ○他の子につれて歩かれたり、積木で作った囲いの中に入るようにいわれてそうする ○他の子といっしょに泣き合ったり、じゃれ合う ○うつぶせに倒れ、医者役の子にみてもらい「治った」といわれ起きる ○他の子がくれたブロックをくわえる ○他の子と相談して迷子になる ○他の子にブロックで作ったピストルで撃たれて倒れるが、くすぐられて目をさます ▲Bブロックを入れるカゴの中に頭をつっこむ ○「ワーッ」といっておどかさ ▲いろいろな物を食べる、(セロテープ台、タオルかけなど) ▲机の下にもぐったり、四つんばいでじっとしている ▲足をかけたといつて倒れる ○㊦にタバコ(白い棒)をくれたり、足をかもうとする ▲赤ちゃんライオンらしくフニャフニャ歩く	㊦に誘われ他の子や㊦のあとについて走ったり、他の子の真似をする 10月 11月 12月 1月	㊦の子2人と いっしょにままごとコーナーにいる

な役割関係についても、社会的役割を付与した遊びが一月に集中していることがわかります。

③ 遊び頻度の高い子、低い子による遊び方の傾向

表4は、遊びの頻度と遊び方の違いを明らかにするため、遊び頻度の高いA群から女兒Eと男児Sを、また遊び頻度の低いC群から女兒Aと男児Sをとりあげ、その活動を四月から順に記したものです。その遊び方をみると、C群のAは、保育者に誘われて参加し、Sはただ他の子と同じ場所にいるという参加の仕方であり、二人とも消極的なものでした。一方E、Sは共にA群に属していますが、その遊び方は著しく異なっていて、Eでは、「いっしょにエサを食べる」「追いかっこをする」など、他の子どもとのかかわりのある活動(表の○印)が多く、特に一月以降、「他の子をつれて歩く」「入れて」という子に「ダメ」というなど、活動の中でリーダーシップをとることがふえています。しかしEに比べてSは、一人での動き(表の▲印)や他の子からの働きかけに答える受動的な動きが多くみられます。このことか

ら、「動物あそび」の出現頻度が高くても、そこには個人差もかわってくることがわかります。

二、「動物あそび」の発生要因について

動物あそびの出現には、①家庭における動物との直接体験 ②動物あそびの許容度 ③安定した友達関係、という三つが関与しているのではないかとこの観点から、家庭での遊びの調査をクラス全員の母親を対象に実施しました。その結果を要約したのが表5です。この表から、遊び頻度の高いA群の子どもたちの場合には、①から③の項目それぞれを十分に経験していることがわかりました。しかし、遊びの頻度の低いC群の子どもたちの場合には、三つのそれぞれの項目について、A群の子どもたちより経験が少ないことがわかりました。

【考察】

まず第一に、「動物あそび」が休みあけに多く発生することから、子どもたちは動物あそびの形をとって園生活という緊張した場面に適応を計っているのではないかと思われる。逆にいえば、この遊びの出現によって子

表-5 家庭での遊び調査の結果

(四捨五入)

主な調査項目		A群	B群	C群
① 動物との直接体験	●動物が好きなお子	100%	100%	85.7%
	●動物に直接ふれる機会のある子	100%	100%	85.7%
② 動物遊びの許容度	●家で動物あそびをしている子	100%	100%	57.1%
	●動物あそびを認めている家庭	100%	100%	(動物あそびを している子の うち) 100%
③ 安定した友達関係	●近所に友達のいる子	100%	88.9%	71.4%

どもたちが自分が安心して取組める活動の場所、仲間、内容を求めて彷徨する状態を、保育者が予知できるのではないかと考えられますが、今後注意深い観察の必要なところですね。

次に「動物あそび」の形態ですが、一定の進化の方向をとると思えます。たとえば表2からわかるように、「活動場所」については最初は不定の場合が多く、その後一定の場所を基地として、そこ

を中心に展開することが多くみられるようになります。

また「役割」についても表3のように、最初は犬やねこそのものを演じるなど機能的役割のみだったのが、しだいに「おかあさんねこ」とか「警察犬カール」といったように、社会的役割が付与されたものへと変化していきます。このことから、子どもたちの動きや役割のとり方に、集団適応の具体的な姿をとらえることができるように思われます。またこの「動物あそび」は、子どもたち一人一人の特性(性格、遊びの経験の豊かさ、友達関係など)が浮きぼりにされやすい活動であると思われるます。たとえば表4のE、Sは共によくこの活動をしています。二人の活動様式はだいぶ異なっています。Eは友達もたくさんいて相互によくかかわり合っています。Sは一人で活動したり、他の子から働きかけられて初めて反応するというようです。今後は、「動物あそび」における個人差に注目し、このように異なった発達をもたらす諸要因を検討していく必要があると思えます。

(横浜学園付属元町幼稚園)