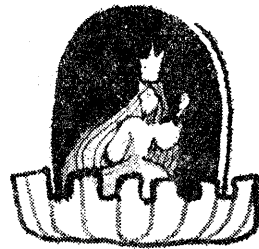


# 遊びと子どもの発達 ⑩

## 描画のあそび(その三)

加古里子



子ども達は自分が抱いた思考を、指先の動きで平面的図形で表現できる技術と、その満足を得ると、それは次にもっと複雑な思考のあれこれを、もっと多様な図形で表現しようという意欲にかられる。多少の困難や煩わしさは、完遂時の喜びを増す薬味となつて子ども達を励ます。

その思考とそれに対応する図形の種類に、子ども達は文字というものをくり入れる。学齢前の幼児であっても、大人や兄弟の生活や外界社会の様子から、文字の機能を認知して自分に応じた文字のいくつかを自分のものとする、それを早速自由な遊びの場

に応用する事をする。文字教育の指導の場ではないから、ひらがな優先も当用漢字も無関係で、ともかくも子ども達の「手のとどく範囲」のものが活用され動員される事となる。

そのひとつに「ツルサン」と呼ぶ一連のものがある。代表的な例は、次のようなものである。

「ツルサン①」

- (1) つる
- (2) さん
- (3) まるまる
- (4) ムし

この絵かき遊びで注目しなければならぬ点がいくつかある。そ

の第1のものは、記号的表示を組合せて、人の顔という図形をえがいている点である。その表示は簡単なものではない。線の形は簡単であるが、ひらがな(つ・る・し)カタカナ(ハ・ム)漢字(三)という文字と印形記号(○)の四種もが使われている。

更にその組合せ方によって、横向き①と正面向き②の差を生ずることである。

そして子ども達は、自分が知っている文字や表示しうる記号によってつくりあげたこの画像が、何となく面白い禿げ頭のおじさんの顔であるという事である。(該当の方はひどく気に病んでおられ、誠に申訳ない至りであるが、子ども達にとってそれは大人の中でも親しみのもてる苦勞人と映るらしく、だからさんづけをして愛称するのである)ここで子ども達の遊びのもつ(一)自分達に關する事で(二)その方法が理解でき(三)過程や結果が面白いという三条件にびったり合致している事を知る。

そうした上で面白い事には、この禿頭苦勞人を、多少若返りさせたい為だろうか、ひたいのしわを少なくした③があるという事である。

#### 「ツルサン」③

- (1) つる
- (2) ニハ
- (3) まるまる
- (4) ムシ

前述①に対し②という正面形があつた如くここでも正面形④が登場する。もちろん①と③のどちらが先に出来たかは、全国分布調査からも判別できない。その音韻的な律動や画像によせる愛着面から、①の方が多数を占める事は当然で、それがまた絵かき遊び成立の主軸であつたと推測される。その点から述べれば、次の⑤形は、更に下支流となる。

#### 「ツルサン」⑤

- (1) つる
- (2) ハ
- (3) まるまる
- (4) ムシ

前述と同様な型をふんで、正面形⑥が存在している。

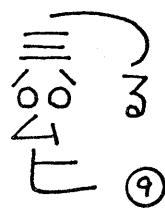
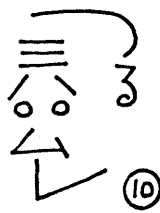
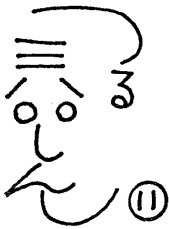
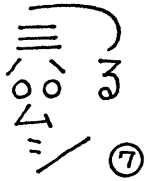
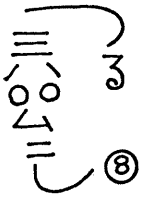
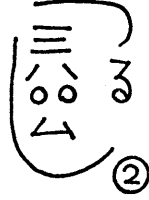
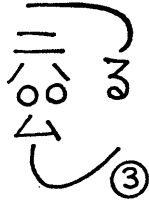
このように一つの図形を主軸として、その変形異形を多様にうみ出して行く子ども達の試みは、単に出来た画像の年齢にのみ注意しているだけではない。

ひらがな、カタカナ等を随意に自由に使用してこの「ツルサン」を形成して来たのであるから、その方針からいえば①と同じ音韻歌詞であっても、文字形を異にする時、微妙な表現となる事を子ども達は⑦で知つたのである。

#### 「ツルサン」⑦

- (1) つる
- (2) さんハ
- (3) まるまる
- (4) ムシ

ツルサン



最後のしかンにかわつただけであるが、そこにえがかれた画像は①のむつり無口形より、うすぎながらはつきりとした唇を持つに至る。当然の事ながら⑦には正面形は存在しない。だが唇を得た形は、し↓シとしての偶然性ではなく、⑧⑨のようにはっきりとした意識形となつて発展する。

「ツルサン⑧」

- (1) つる (2) さんハ (3) まるまる (4) ムニシ

「ツルサン⑨」

- (1) つる (2) さんハ (3) まるまる (4) ムヒ

⑧⑨には正面形がないのは当然である。

このような傾向は更に次のような⑩⑪をうみ出してゆく。

「ツルサン⑩」

- (1) つる (2) さんハ (3) まるまる (4) ムレ

「ツルサン⑪」

- (1) つる (2) さんハ (3) まるまる (4) しんし

以上の事柄は単に一つの気に入った画像を得た時、その画像に

関係し、同工異曲のものをさがし尽すという、たとえは少々とぶけれど、一つの発明の権利を確保する為、その周辺各種の技術の特許として防衛出願する方策とだけ理解してはならないだろう。むしろ逆に一つの画像に至る迄に、こうした各種各様の試行錯誤があつた中で一つの代表典型がもてはやされるに至つたという、口承伝承の法則が支えとなつていて考えるべきである。従つてこの法則は以上のような口唇周囲に止まるものではなく、画像の各部、例えば目では「の」とか「ハ」「ト」「まるてん」等が、耳では「リ」「つ」「ろ」などが転用借用され、それぞれかわつた表情をもつて子ども達にまみえる事となつている。

子ども達の興味の対象となつたとき、その周辺のあらゆるものを活用して進むその迫力とエネルギーを、教育や文化面に汲みあげ、彼等自身の為に資してやる日は何時の事なのだろうか。

参考文献

- 1) 加古…遊びの創造、明治図書(69)
- 2) 同…あそびと教育、国土社(69)
- 3) 同…遊び、フジ総合研究所(73)
- 4) 同…子どもの遊びと考える力、指導と評価(78)

〔遊びと子どもの発達⑩(描画のあそび・その二)の〕  
〔原稿が行方不明のため、欠番として扱いました。〕