

遊べない子と現代の幼稚園

(2) 遊びをつくろう

有 木 昭 久



◆動物の遊び

私たちは雀が、木から木へと、屋根から屋根へと、かくれんぼやおにごっこに夢中になってチーチーチー、うるさいくらい遊んでいるのをよく見かけます。

アメリカのハイイログマは、雪の山を頂上までせっせとよじ登り、何度も繰返して、滑り降りるのが好きだそうで、なかなかの遊び家です。

ふしぎな遊び方を考えたカバの話もあります。

一枚のカエデの葉っぱが、カバのプールに落ちました。カバはそっと潜って、木の葉の下までいき、みごとに鼻息で木の葉を吹きあげて、落ちるとまた吹きあげ、カバは何時間もその遊びを続けたということです。

この話を聞いて、私は江の島マリランドのイルカのことを思い出しました。

これらの動物が遊ぶようすは、人間の子どもが遊ぶのとおどろくほどよく似ていますが、遊びを考えつくり出すのは、人間だけの特徴ではないようです。

◆楽はできない

社会がますます繁雑になってくると、ひとつひとつのことが大変めんどろになり、できるだけ楽をしようということになります。幼稚園や保育園でもこのことはいえます。先生が子どものために遊び道具をつくらせてあげ、それがその園の宝物になっているという話はあまり数はないでしょう。先生の心構えの問題ともなりましようが、表現活動の大胆な創作の

できる先生たちですから、きっとすばらしいアイディアを持っているのに、とてもおもしろいのです。カリキュラムに追われてそれどころではない、という陰の声が聞こえるような気もしますが、子どもの喜ぶことをいっしょうけんめい考え、実施していくことには、園によっては、かなりの勇気が必要となってくるでしょう。ですから逆にいえば、すばらしい仕事だと思ふのです。そのためには、自分が楽しかったことを伝えていく必要があります。自分がおもしろくもない、おもしろくないことを、いくらいっしょうけんめいやったとしてもくたびれるだけです。しかしこのことでくたびれている先生が多いと聞いています。

◆遊べない先生

よく遊びの苦手な先生の話をお耳にしますが、一つには、自分で遊びの楽しさがわからない人、二つには、**教育者**？であるから遊びなど教えている時間がないという人、三つには、遊び方がわからない人、などがあげられます。

私たちはよく思うのですが、きれいな空気が吸いたくない人、テレビがないとだめな人、大声で笑いたくない人、歩くことが嫌いな人、自分が今できることは何だろうと考えない人、マンガが嫌いな人……には、きっとこれからの話は通じ

ないかもしれません。

◆常識？

AはBに使うものである。AはB以外には使えないor使わない。これがあたり前常識という言葉に置きかえられ、目のみない活動がたくさんあると思うのです。

子どもの遊びを見てみると、おとなにとってはすわるための椅子であっても、子どもにとっては大切な自動車に、飛行機に、船になったりすることは、よく知られています。

こういうことは、ある程度、予期することができません。しかし、全く予期できないことが起こるとすぐ……**禁止令**を出すぐせが、おとなにあるようです。

最近特に、おとなが予想のできる遊びしかしらない子どもが増えてきています。

これはもしかしたら、**家庭や幼稚園での規制**(しつけ)がいきどどしているせいでしょうか。

“あつ”と思わせる子どもが少ないのはとっても残念でもあります。

しかし、私たちは、子どもたちの心の中に、**グラグラと煮えたぎっているはずのエネルギー**(遊びの世界への没入)を正しく受けとめるためには、**常識を破れる個人**になる必要が

ありましよう。

◆灰皿の話

まだ、創造性開発という言葉が、最近まできかんでなかった頃、あるレクリエーション・リーダー研修会で、灰皿の話聞いたのです。そこでの題は、「灰皿を他に使えるとすれば何に使えるか」でした。

私もかなりの常識を破れない人間の一人でしたから、びっくりもしました。「灰皿は灰皿以外の何ものでもない」この常識がとっても邪魔になりました。私の考えたものは①円をかく、②帽子にする、③お茶わんやお皿のかわり、ぐらいかできませんでした。

これは後にわかったことですが、ブレインストーミングという方法でした。

かなり貧困でお恥ずかし体験ですが、私のアイデアの出発点がここにありました。

◆きっかけから創造へ

いつ、どこでも、だれとでも簡単に楽しく遊べたらなあ」と私たちの子ども会活動でいつも思ったことでした。

今まで、本や研修会などで学んできたものは、あくまでも

自分のものでなく、他人のものでした。もちろん、そのまま受けうりしてもだめなことはわかりますが、なかなかできません。しかし一つのきっかけにすることは必要なことです。

これは自分にだけしかできない（人間性も含めて）という遊びのスタイルをつくりだすことができたならばうれしいのですが、ちょっとしたはずみ、何か得体のわからないことが遊びの世界をつくり出していくのではないのでしょうか。

◆キャベツの話

幼児から小学三年生までを集めて、子どもクリスマス会を開いた時、フランス民謡「キャベツの植え方」ジュエスチャーソングを劇の間に入れることになっていました。

ところが本番になって（練習は少ししたのですが）とんでもないへまをやってしまいました。

本当の歌詞は、「一、キャベツの植え方 ござんじでしようか わたしの国の キャベツの植え方 二、手でもって植えます わたしの国では、手でもって植えます わたしの国では 三、足でもって植えます 四、ひじでもって植えます 五、鼻でもって植えます」と続くわけですが、曲も忘れ、歌詞も忘れ、つい口にてたのが静かな湖畔の曲で、

「一、キャベツの掘り方ござんじですか 手で掘ってごら

ん 手で掘ってごらん ビポービポー ビボビボビボ」大立ちまわりで冷汗をかきながらの奮闘でした。これに調子を
得、やめればよいのに、子どもたちに向かって、「今度何で
掘ろうか」「口々に「頭」「足」「へそ」「耳」「お尻」……。

そこで次から次へとやってまいりました。まったく予期し
ないことが自分の中に起こり、子どもにも起こったことでし
た。

わたしたちが大切にしなければいけないことは、カリキュ
ラムをたてたからといってそのとおり無理に遂行せずに、子
どものようすを見たいものです。意外と即興でやったことの
中に子どもが生き生きとしたという経験は、多くの先生が感
じていることでしょう。



遊びは、かなり、このような即興性を持っています。

室で、庭で、ホールで、廊下で、園外で、どんな広い所でも、どんな狭い所でもできることが必要です。都会の子どもたちは、地方の子どもに比べて狭い所で楽しく遊ぶ方法がかなり優れ、逆に、地方の子どもは広い所で遊ぶのが優れています。これからの遊びを考えていくのに、両方の利点をうまくミックスしていくことが大切だと思います。

◆子どもに負けない遊びづくりの名人

子どもは遊びづくりの天才といえます。本当に子どもが気がつかない、すばらしい遊びを次々とつくり出していきます。

しかし、おとなも負けてはいけないと思います。企業でのアイディアは生産に結びつきませんが、教育での創造活動は、生産とは直接結びつくことなく効果も明確なものでないだけに報いが少ないのですが、こういう目に見えない活動が大切だと思えます。私たちは、ともすると科学的という数字の魔術に（コンピューターに記録される資料の少ない中で）だまされてしまいます。本物とにせ物を感じることでできる感覚（芸術性）を養いつつ、子どもに負けない遊びづくりの先生になることが、ひいては、自分の成長にもつながると思うのです。

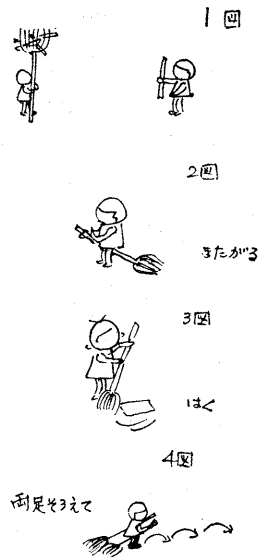
◆びっくり

寒い時は室の中で遊ぶもの、雨が降ったら外にはいかないなど、幼稚園の中での常識が、風邪をひいたら心配……と、家庭と同じ心配を先生がしていることに私はとても反発を感じます。前回の野外活動の中で、自然との交わりを中心にしてこのことにもふれました。

子どもにとって当たり前のことが、先生に当たり前としてうつらないとするなら子どもは不幸せといわねばならないでしょう。

幼稚園の先生と研究会を開いた時のことですが、ブレインストーミングについての話をした後、まず手はじめに「ホーキを使った遊びを皆で考えてみましょう」と言ったところ「叱られます」という返事、「ホーキは遊びに使うものではないし、きたないですから」

「叱られます」は園長先生が、AのものはBとしてしか使ってはいけないという方針を打ち出しているからだそうですが、私がなぜこんなことをいったのか「びっくり」したようです。叱られるかもしれないというひっかかりが私にはわかるような気がするのですが、常識を破るのに一番身近だったことがこれを選んだ理由でもあったわけですが、とにかく基



本的なこととしてホーキに関することだったら何を言ってもよいという具合にして遊びを創ることになりました。

- ①新聞紙でまいた棒をホーキにきしてくる ②昔でいう竹馬ごっこ ③新聞はき ④ホーキスキー ⑤お人形さんつくり等がでてきました。ホーキという器材が立派な遊び道具になったわけですが、園長に、叱られても私が責任を持つという条件で実施に踏み切ったのです。

子どもたちは、何が始まるのかわからないようすでしたが、やがて先生がつくった遊びが始まりました。

- ②図は、魔法つかいのサリーちゃんだと大喜びで、チームに分かれて対抗リレーをしました。③図はいっしょうけんめいはいてもなかなか思うようにはけませんから愉快です。④のスキーも得意満面でした。

これだけをした後、子どもたちにも遊びをつくらせてみま



した。自分でつくったものを皆がやってくれるのですから、子どもたちは大喜びです。

①後はオーライ(写真参照) ②ママと仲良し(図参照)

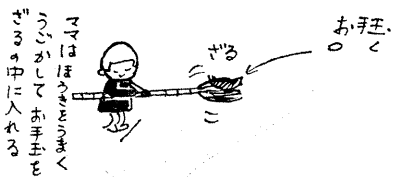
は、母親参観日に子どもの創ったゲームを親子ともにやりました。子どもはもうすでに一度経験済みですから母親がどんなふうにするか興味深くみつめています。母親がうまくいかないど拍手喝采です。遊びはコチコチの母親さえもほぐす魔法です。話は戻りますが、「叱られる」は「びっくり」に変

化し創造へと動き出しました。園長先生の話はもう心配無用となりました。

◆「パパはおひるねさ」

幼稚園の中で特に人気のある遊びの中に、椅子とり遊びがあります。

子どもの人数よりも一つ椅子を少なくして行なう遊びですが、椅子のまわりをピアノに合わせて歩き、途中で音楽がやんだ時や「ボン」という音で早く椅子にすわります。もしもすわれなかつたら抜けて行きます。そして最後にはたった一人のチャンピオンが決



します。また、フルーツバスケットと呼ばれるものや、「すきやき」という名でも親しまれています。

前はホーキという器材を中心に考えたわけですが、こんどは、「椅子とり」という、遊びの名からくる遊びを考えてみましょう。

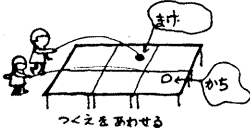
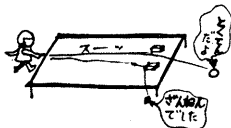
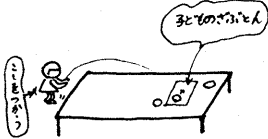

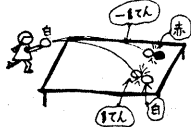
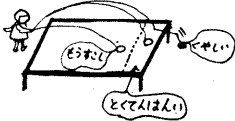
年少児（三歳）では「一匹ぞうさん」の歌を中心にして、先生がまず真中で歌をうたいます。「一匹ゾウさんくもの巣にかかってあそんでおりました、あんまり愉快になったのもひとりおいでとよびました」その時先生は一人の子どもを呼んで「二匹のゾウさん……」と続けていきます。途中でね先生が「さようなら」といったらどこでもいいですからあいている椅子のところへ行ってください」と話をします。こうして先生が中心になって椅子とりが始まりました。三歳児



くらいになると、かなり話の内容が的確につかめるようになってきていますが、全員がそうとは限りません。自分のもってきた椅子が、他の子にすわられてしまい、大声で泣いてしまったこともあります。

また先生が二人いるなら一人は説明しながら子どもを見、ひとりはおオカミになります。一回目の歌の終わりの時に二名になり二回目の歌の時は二人はバラバラになって各々一人ずつつれてきます。二回目には四名、三回目八名、というように倍になっていきますから三十人でしたら五回ほど歌うと全員が、ゾウさんになって円の中を歩くことになります。この時、オオカミがウオーと吠えます。子どものゾウたちは一目散でどこかあいている家（椅子）へ逃げこみ、オオカミは椅子のまわりを一回ぐるっとまわってから入口に入り、子どものゾウを追いかけます。無事にすわれたらそれでよし、途中でつかまったら、先生といっしょにおオカミをします。

次に先生が「パパはおひるねぎ、おしずかに、声ひそめ、抜き足で、こっそりでかきましょう、ララララララララー」の歌を歌いながら何人かの子どもをひきつけて、こっそり歩きます。途中、先生が「ジリジリジーン」といったら大急ぎで椅子にすわります。パパの歌のころを女の子にかえてやると、女の子は静かに見守り、男の子が抜き足で椅子から離れ

<p>1. どっちがとおい ポイント 2人室内 準備 机、あるいは床に線をひいておく、ひとりにひとつのお手玉</p> <p>すすめ方 1.お手玉をなげて、机のはじに近い方がかち、机からおちたらまけ。 2.かっただものどうして競いチャンピオンをきめる。</p> 	<p>2. この道は細い道 ポイント チーム(2)室内 準備 机、つみ木2こ お手玉 2つ</p> <p>すすめ方 1.チームから、かわるがわる1人でできてする。 2.つみ木の間を、お手玉が通れば1点、ひとり2回ずつで全体の得点をきそう。 3.床においてもできる。</p> 	<p>3. のせろやほい ポイント 5・6人 室内 準備 机、紙、お手玉 4~6個</p> <p>すすめ方 1.ぎぶとんの上ののった、お手玉の数で競争する。</p> 
<p>4. お手玉ボーリング ポイント 2人 室内 準備 机、たおれやすなものふたつ、お手玉をひとつずつ</p> <p>すすめ方 1.お手玉をすべらせてまをたおす。 2.かちぬき戦もおもしろい</p> 	<p>5. あてろ あてろ ポイント チーム(2) 室内 準備 机、赤・白のボール、お手玉ふたつ</p> <p>すすめ方 1.2つのチームからひとつずつかわるがわるで。 2.自分のチームのボールにあたれば1点、反対のボールにあたれば1点ひく 3.チームの点でかちまけをきめる。</p> 	<p>6. ぎりぎりいっぱい ポイント 5・6人~10人 室内(外) 準備 お手玉をひとりにふたつ とくてんはんい をつくっておく</p> <p>すすめ方 1.四角の中にはいれば1点ということで、個人の得点をきそう。 2.これはチームにわかれてもできる、ルールは同じ</p> 

ます。歌が終わったところを見はからって「ジリジリジーン」とやります。まるでハチの巣を突つついたように動きまわりの女の子とは対象的になり、とても愉快です。

◆「ほらできた」

遊びをつくり出すことは、こんなに簡単だという例をいくつかあげてみましょう。

幼児の模倣遊びの多くは一番最初に述べてあるような動物の諸動作です。これは人間が普通に歩くのと同じように鳥は飛び、ウサギははね、ゾウはノッシと歩きます。この人間にない動きが遊びのヒントになります。このことは、日常生活の動作、行為に制約を加えてみるのと同じです。

Aは、単なる走りっこです。

BはAに、後向きという条件を入れます。（エビガニの話をしてあげるとよいでしょう）

CはBにがにまたでという条件を入れます。（おサルさんがおどけて走る遊びになります）

このように人間の諸動作に、制約を加えるとバランスがくずれ、やっているものも、見ているものも、大変楽しくなるわけです。これだけでもおもしろいのですが、用具や機会、形式、人数、機能、対象、隊形、動き、場所の条件をうまく

組み合わせたら、何千何百とできるのです。

遊びの苦手な先生も、心配はありません。材料は身近にたくさんあるのですから……。

◆子どものつくった遊び（前頁の図参照）

お手玉六つばかりを使って室でできる遊びを年長児が考えたものです。ありふれていて「ナンダ」と思いうかも知れませんが、狭い室の中で、机を動かさずに、机の上だけを利用し、お手玉の特徴をよく考えてつくったことがよくわかります。先生も子どもと一緒に参加してやってみましょう。時に負けることがありますから、子どもたちは大喜びです。

◆最後に

最後に、現代の幼児教育に欠けているものは一体何であろうかと考えました。極論すれば、遊具も教材も先生も、皆、インスタントで画一的であり、そういう環境の中で、遊びを自分たちの手でつくりだしていくのは、大変でもあるわけですが、「やればできる」ということがインスタントに対しての本当の抵抗であり、そのことに目を向けることによって、私たちは、まだまだたくさんやることがあるのではないでしょうか。

（日本児童遊戯研究所）