

日本保育学会において倉橋賞受賞

## 教育施設における遊びの特性について

西頭 三雄 児

藤井 絹代・近藤 清子

池亀美智子・山本 勝代



### I 研究の目的

幼児期の遊びは、すでにフリーベルおよびデュイイなどによって重要な保育原理として把握され、同時に保育実践を介して具体化・実証化されてきた。しかし遊びの指導を具体的にどう展開するかについては、「創造的遊び」の概念規定にみられるように、必ずしも一義的ではない。それは遊びの教育的構造―すなわち(1)遊びの発達のすじみち、(2)遊びと心身諸能力発達との関連―そのものについての見解の不統一に起因するものではなからうか。従って本研究においては、遊びの構造の基本的契機として思考(知覚・認識・理解)をとりあげ、それが遊びの発達にとって基礎的なことを明らかにすると同時に、(1)遊具の利用法、(2)遊びの分析、という二つの方向から、各年齢における遊びの発達の特性を把握

しようとした。

1 遊びの発達のすじみちを、幼児期の知覚、思考の発達に即しておさえようとした。

2 幼児各年齢における遊びの特性を、次の三つの観点からおさえようとした。

(1) 遊具の利用法―遊具の利用法(①可塑性、②意図性)の分析を通して、各年齢の遊びの特性を見いだそうとした。

(2) 遊ぶ状態(没頭・熱中・集中)を中心として、①思考・認識・理解力との関連、②興味・関心との関連をとりあげ、各年齢の遊びの特性を見いだそうとした。

(3) さらに幼児期の特性として、前述の内的条件を規定する外的要因(①遊び仲間数、②仲間との協力関係、③遊び時間、④遊び場所)との関連をとりあげた。

さらに幼児期の遊びの基本的理解を通して、遊びの具体的指導の基本的方向を考察していきたい。

## II 研究の仮説

### 1 遊びの規定について

幼児の生活は、すべて遊びであるといわれる。しかし遊びの本質の規定となると、種々の見解が提出され、しかもそれらが対立さえしている。たとえば遺伝反復説・勢力余剰説・休養説・準備説・および基本衝動説の諸説が主なものであるが、それら見解の不統一が、遊びに対する統一的把握および指導法を困難にしている。本研究においては、目的の項でしるしように、遊びを教育的意味においてとらえ、幼児期の成長・発達に即して把握しようとした。すなわち幼児は、彼らの生活経験を通して獲得した諸能力を、遊びにおいて表現すると同時に、逆に遊びを通して彼らの全能力を発達させていくと考える。つまり、遊びは幼児をとりまく世界の反映であり、年齢にともなう生活経験の拡大によって、より豊かになると同時に、幼児の心身諸能力の発達にともなうて発展していく。幼児は、自己の直接経験をその能力に応じて再構成し、遊びに表現する。しかも特に幼児の「遊びへの没頭（熱中・夢中・集中）」にその教育的意義を見いだそうとした。それは「遊びへの没頭」においてこそ、彼らの全能力が集約表現されると同時

に、全能力が訓練されると考えられるからである。

さらにこの際にも幼児の遊びに対する思考・認識・理解が、遊びに没頭する基本的条件と考えられる。

### 2 遊びの分類について

前項の遊びの仮定から、幼児の対象認識・理解、換言すれば知覚の世界に即して、遊びを分類しようとした。しかも幼児の知覚は、人および物を対象とするところに特性がある。特に人の活動を対象とする知覚が中心となるであろう。ここに予備観察を基盤に Santa Barbara 郡・市の成人の社会生活機能分類を参照して、幼児期の遊びを次の九種類に分類した。

- A 身体的運動遊び
- B 感覚的表現遊び
- C 日常家庭的活動に関する遊び
- D 身近な職業的活動に関する遊び
- E 身近な乗り物に関する遊び
- F 身近な自然物（事象）に関する遊び
- G 既成・伝承的集団・個人的遊び
- H 架空的人物・事象の想像的遊び
- I その他

### 3 遊びの発達について

前述のように遊びを取り上げる時、その内容は身近な家庭・幼

稚園・保育園生活の反映から、より広い社会生活の反映・創造へと拡大されていく。このような量的増大のみならず、生活事象（特に事象および人物）の中にみられる関係を反映するという質的变化も見いだされるのではないかと仮定した。この質的变化を把握しようとする意図から、抽象的思考である意味づけ・関係づけを取りあげた。しかし、幼児の場合はむしろ「関係の感情」とも考えられる。これを遊びの中にみられる「きまり」に見いだそうとした。この「きまり」を具体的に次のように仮定した。

(1) 役割の分担を決め、それぞれの役目を果して遊ぶ。(お父さん・お母さん。売り手と買い手に分かれて遊ぶ。一人でも運転手になって遊ぶ)

(2) 場の設定をとり決めて遊ぶ。(台所・陣地・店をとり決めて遊ぶ)

(3) 遊具を他のものに意味つけて遊ぶ。(竹の棒を鉄砲として「パン・パン」と言いながら遊ぶ)

(4) ルールをとり決めて遊ぶ。(順番・勝敗を決める。競技のルールを決める)

### III 観察方法の視点

1 幼稚園・保育園(山口県内十園)における各園児の自由遊びを観察した。

(1) 遊びは生活経験と関連するため、被観察者を園児(三歳〜六歳)に限定し、各年齢同数とした。(家庭環境の差は省略)

(2) 遊びは性差と関連するため、各年齢男女児同数を観察した。(延観察資料数において三歳児の女兒は男児の半数しか資料が得られなかった)

(3) 各年齢の遊びの特性を明確にするため、日頃よく遊ぶ園児を選び、継続観察した。(十月上旬〜十月下旬)

#### 2 観察の視点

(1) 遊び時間……同一内容の遊び継続時間

(2) 遊び場所……同一内容で長時間遊んだ場所

(3) 遊びへの参加・協力の程度……①遊びに役割分担がみられ協力関係がある。②遊びが平行的である。③全く関係がない。の三段階に分類観察し、特性を明確にするため、②③段階と①段階の二つの段階に分類整理した。

(4) 遊び仲間数……遊びの過程における仲間数の変動をも観察記入した。

(5) 遊び内容の理解……遊びにみられる「きまり」という観点から観察し、次のように分類した。

・「きまり」一つ……「ぼくは、怪獣だ」と叫びながら、走りまわる。

・「きまり」二つ……「基地が設定され」、「サンダーバードと怪獣との争い」が始まる。

・「きまり」四つ……前述の遊びに、さらにルールをとり決めて遊ぶ。(①基地が安全地帯②帽子を取られたら敗ける)

以上のごとく、遊び行動および遊びの中の言葉を参考として、①「きまり」のない遊び、②単純な「きまり」(きまり一つ〜二つ)をもつ遊び、③複雑な「きまり」(きまり三つ以上)のある遊び、の三段階に分類した。

(6) 遊ぶ状態……どの程度楽しいふんい気で自発的に遊んでいるかを、次の三段階によって観察した。①夢中で没頭して遊んでいる、②それほど夢中でない、③夢中でない。特性を明確にするため①と②③段階の二つに整理し①夢中である、②夢中でない、とした。

(7) 利用された遊具名……遊びの媒介となったものを、すべて遊具と規定した。

(8) 遊びの中で使用された言葉を記入した。

(9) 遊びの名称……園児の言葉・行動によって、名称を決定し、前述の遊び種類に分類した。

(10) 同一系列の遊びと異なっている点をも記入した。

#### IV 観察・整理結果

##### 1 延観察資料数(表1)

2 遊びにみられる「きまり」と知覚・思考・認識との関連

遊びにみられる「きまり」の数の増大が、幼児の思考・理解力と関連し、さらに遊び内容に対する理解の程度と関連するとの仮定を「きまり」の三段階と精神年齢との関連において考察した。

(表2)は、五および六歳児の被観察児に、田中ビネー知能検査を実施した結果である。その結果、「きまり」の数の増大と知能の発達―理解力の発達―との関連を見いだした。そこでさらに、遊びの「きまり」と生活年齢との関連を考察した。(表3)

##### (結果)

(1) 「きまり」のない遊びは、生活年齢の増加と逆に減少する。  
(2) 単純な「きまり」のある遊びは五歳頃まで増加するが、それ以後減少する。

(3) 複雑な「きまり」のある遊びは年齢と共に増大する。

以上により、①年齢と共に遊び対象を十分理解して遊ぶようになる。別言すれば豊富な内容をもって遊ぶようになる。②年齢と共に単なる対象の表面的模倣のみならず、対象の本質を表現する遊びに変化する。

##### 3 遊びの分類とその発達について

表3 生活年齢と遊びのきまりとの関連

	3歳	4歳	5歳	6歳
きまりのない遊び	124 62.2%	144 61.8%	64 27.7%	24 10.5%
単純なきまりのある遊び	71 35.5	79 33.9	102 44.2	87 38.2
複雑なきまりのある遊び	5 2.5	10 4.3	65 28.1	117 51.3
計	200 100%	233 100%	231 100%	228 100%

表1 延観察資料数

年齢	資料数	男児	女児
3歳	200	135	65
4歳	233	122	111
5歳	231	119	112
6歳	228	115	113
計	892	491	401

表2 精神年齢と遊びの「きまり」との関連

	2歳	3歳	4歳	5歳	6歳	7歳	8歳	9歳	10歳
きまりのない遊び	3 50.0%	17 58.6%	65 66.3%	61 47.6%	23 17.8%	12 11.4%	5 15.6%	0	1 20.0%
単純なきまりの遊び	3 50.0	10 34.5	25 25.5	50 39.1	66 51.2	47 44.8	10 31.3	0	1 20.0
複雑なきまりの遊び	0	2 6.9	8 8.2	17 13.3	40 31.0	46 43.8	17 53.1	1 100	3 60.0
計	6 100.0%	29 100.0%	98 100.0%	128 100.0%	129 100.0%	105 100.0%	32 100.0%	1 100.0%	5 100.0%

$\chi^2=285.886$   $d \cdot f=6$   $p<.01$  連合係数=.489

幼児の言葉および行動を基盤として、前述の遊びの分類によってさらに具体的に整理した。

(結果)

(1) 遊びの分類について(表4)

A、身体的運動遊び ①運動遊具を利用する運動遊び(ブランコ・鉄棒・ボール等) ②遊具を利用しない運動遊び(走りまわる・すべる)

B、感覚的表現遊び ①遊具のもて遊び(水・粘土・積木などのもて遊び) ②描画遊び、③リズム遊び、④絵本鑑賞遊び

C、日常家庭的活動に関する遊び ①お家ごっこ、②ごちそう作り、③人形ごっこ、④パーティーごっこ、⑤お客さんごっこ

D、身近な職業的活動に関する遊び ①先生ごっこ、②本屋ごっこ、③医者ごっこ、④タクシー屋ごっこ、⑤美容院ごっこ、⑥食堂屋ごっこ、⑦雑貨屋ごっこ、⑧おもちゃ屋ごっこ、⑨大工さんごっこ、⑩郵便ごっこ、⑪自衛隊ごっこ、⑫教会ごっこ、⑬魚屋ごっこ、⑭弁当屋ごっこ

E、身近な乗り物に関する遊び ①汽車遊び、②飛行機遊び、③自動車遊び、④電車遊び、⑤舟

表4 遊びの分類

年齢	運動A	感覚B	家庭C	職業D	乗り物E	自然F	伝承G	架空H	その他I	計
3歳	20 10.0	50 25.0	26 13.0	14 7.0	52 26.0	6 3.0	0	30 15.0	2 1.0	200 100%
4歳	30 12.9	33 14.2	63 27.0	13 5.6	30 12.9	21 9.0	24 10.3	18 7.7	1 0.4	233 100%
5歳	32 13.9	14 6.1	40 17.3	20 8.7	28 12.1	14 6.1	66 28.6	15 6.5	2 0.9	231 100%
6歳	22 9.7	8 3.5	16 7.0	23 10.1	19 8.3	2 0.9	98 43.0	32 14.0	8 3.5	228 100%
計	104	105	145	70	129	43	188	95	13	892

遊び、⑥道路  
・トンネル車  
庫作り、⑦モ  
ーテルごっ  
こ、⑧乗り物  
の競争遊び  
F、身近な  
自然物(事象)  
に関する遊び  
①磁石遊び、  
②動物遊び、  
③虫取り、④  
花摘み、⑤貝  
集め、⑥山・  
川・池・海作  
り  
G、既成・  
伝承的集団・  
個人的遊び  
①競技をとも  
なう運動的遊

び(サッカー・野球・オリンピック遊び等) ②伝承的遊び(花  
いちもんめ・鬼遊び等)

H、架空的人物・事象の想像的遊び ①架空的人物に関する  
遊び(ウルトラセブン・バーマン・シンデレラ姫等) ②不  
思議な家づくり、③決闘ごっこ、④ジャングル探検、⑤基地  
ごっこ

I、その他 ①文字遊び、②パズル遊び

(2) 年齢による遊びの変化

① 年齢と共に増加していく遊び ・ 職業的活動に関する  
遊び、既成・伝承的集団・個人的遊び

② 年齢と共に減少していく遊び ・ 感覚的表現遊び・乗  
り物に関する遊び

③ 年齢により変化しない遊び ・ 身体的運動遊び

④ 変則的な変化のある遊び ・ 三、六歳が多く、四、五  
歳に少ない遊び……仮空的遊び

⑤ 三、六歳が少なく、四、五歳に多い遊び……自然に関す  
る遊び

以上遊びの対象からみて、年齢と共に身近な家庭的活動の遊び  
から、より広い生活経験たる職業的活動に関する遊びに、さらに  
はルールを中心とする事仲間および人物間の関係を表現する遊び  
(既成・伝承的遊び)へと発展する。

表5 三契機における遊びの順位と関連

		1位	2位	3位	4位	5位	6位	7位	8位
3歳	興味ある遊び	乗り物 E	感覚 B	架空 H	家庭 C	運動 A	職業 D	自然 F	伝承 G
	熱中する遊び	F	C	E	H	B	A	D	G
	きまりある遊び	F	C	F	H	B	A	D	G
4歳	興味	C	B	A	E	G	F	H	D
	熱中	H	D	E	G	F	A	C	B
	きまり	H	D	E	G	A	F	C	B
5歳	興味	G	C	A	E	D	H	B	F
	熱中	H	D	C	E	G	A	F	B
	きまり	H	D	C	E	G	A	F	B
6歳	興味	G	H	D	A	E	C	B	F
	熱中	F	E	G	D	B	H	A	C
	きまり	F	E	G	D	B	H	A	C

4 遊びへの没頭（熱中・集中・夢中）と思考（知覚・理解・認識）との関連

両者の関連を、熱中する遊びと「きまり」のある遊びとの関連において考察した。さらに両者の関連を明確にするため、興味・関心のある遊び（興味・関心のある遊びは、遊び回数が多い遊びといえる）と関連させた。各三つの契機の遊びを（表5）のごとく、その順位にならべた。（表9も合わせて参照のこと）

（結論）

- (1) 熱中する遊びと理解（遊びのきまり）とは関連がある。
- (2) 興味のある遊びが必ずしも熱中した遊びではないし、また遊び内容の理解をもっているとはいえない。

以上のことから、遊びへの没頭は、その基礎的条件として思考の契機が必要であるといえる。

5、各年齢における遊具利用の特性について

- (1) 各年齢共通に多く利用する遊具……積木

年齢と共に利用度の高くなる遊具……ブロック・空箱・びん・乗り物おもちゃ

- (2) 年齢と共に利用度の高くなる遊具……ボール・なわ・いす  
各年齢の遊具利用の特性を明確にするため、また施設による差異を除くため、各年齢共通に利用された遊具27種類をとり出した。（積木、いす、ブロック、ままごと道具、ボー

表6 各年齢共通に使用された遊具の意図性及び可塑性

	各年齢共通の遊具使用総数	27種類のもてあそびに使用された遊具数 (P)	複雑な遊びに使用された遊具数 (Q)	遊具の意図率 ( $\frac{Q}{P} \times 100$ )	遊びの延種類数 (R)	遊具の可塑性 ( $\frac{R}{27}$ )
3歳	308	170	13	4.2	90	3.3
4歳	323	213	9	2.8	83	3.1
5歳	277	76	96	34.7	77	2.9
6歳	303	29	150	49.5	89	3.3

ル、砂・泥、絵本、人形、ぬいぐるみ、空箱・びん、粘土、紙、スベリ台、乗り物おもちゃ、竹・木片、机、ブランコ、水、板、なわ、木の葉・実、石、バケツ、タイヤ、鉄棒、車、ハンドカー、ハンカチ)

(3) 各年齢における遊具の可塑性について  
可塑性とは、一種類の遊具が何種類の遊びに利用されたかを示す。可塑性は三、六歳に高く、四、五歳に低く現われる。

それらの遊具で利用された遊びの延種類数  
遊具の種類数

(4) 各年齢における遊具の意図性について  
意図性とは、遊具が意図的にどの程度選択されて利用されているかを示す。意図率

は、三、四歳が低く、五、六歳が高い。四歳と五歳との差が大きい。

$$\text{意図率} = \frac{\text{「きまり」のある遊びに利用された遊具数}}{\text{遊具の延利用数}} \times 100$$

(5) 遊具利用の観点からみた各年齢の特性

前述の整理結果より、次のことが結論される。

- ① 年齢と共に遊具を意図的に利用していくようになる。
- ② 三歳と六歳は遊具利用種類数は少なく、可塑性が高い点は共通している。しかし、意図率に差位異が認められることから次のように考えられる。三歳は利用遊具の種類において少ないが、一種類の遊具をいろいろな遊びに無意図的に利用している。それに対して六歳は、利用遊具の種類において少なく、一種類の遊具をいろいろな遊びに利用している点三歳児に似ている。しかし、その遊びにふさわしいように意図的に利用している。
- ③ 四歳と五歳は遊具利用の種類が多くなり、その遊びに合った遊具を選択しようとしている。

6 各年齢における遊びの特性

- (1) 興味・関心という観点からみた各年齢の特性。遊び回数が多い遊びは、その年齢にとって興味・関心のある遊びと考えられる。(表4)



表7 各年齢・各遊び種類における熱中（夢中・集中）の程度

		A.	B.	C.	D.	E.	F.	G.	H.	I.	計
		運動	感覚	家庭	職業	乗り物	自然	伝承	架空	その他	
3歳	遊び回数	20	50	26	14	52	6	0	30	2	200
	熱中した遊び回数	11 52.4%	27 54.0%	20 76.9%	6 42.9%	38 73.1%	5 83.3%	0	21 70.0%	0	128 64.0%
4歳	遊び回数	30	33	63	13	30	21	24	18	1	233
	熱中した遊び回数	16 58.3	16 48.5	31 49.2	10 76.9	22 73.3	12 57.1	14 58.3	17 94.4	1 100	139 59.6
5歳	遊び回数	32	14	40	20	28	14	66	15	2	231
	熱中した遊び回数	19 59.4	5 35.7	27 67.5	17 85.0	18 64.3	8 57.1	42 63.6	14 93.3	1 50	151 65.4%
6歳	遊び回数	22	8	16	23	19	2	98	32	8	228
	熱中した遊び回数	16 72.7	7 87.5	10 62.5	21 91.3	18 94.7	2 100	90 85.7	26 81.3	8 100	198 86.8%

表8 熱中度の遊び群分類

	熱中度の高い遊び群				熱中度の低い遊び群		
	遊びの種類名	遊びの総回数	熱中して遊ぶ回数		遊びの種類名	遊びの回数	熱中して遊ぶ回数
3歳	F.自然 C.家庭 E.乗り物 H.架空	114	84	3歳	B.感覚 A.運動 D.職業 G.伝承	84	44
4歳	H.架空 D.職業 E.乗り物 G.伝承	85	63	4歳	F.自然 A.運動 C.家庭 B.感覚	147	75
5歳	H.架空 D.職業 C.家庭 E.乗り物	103	76	5歳	G.伝承 A.運動 F.自然 B.感覚	126	74
6歳	F.自然 E.乗り物 G.伝承 D.職業	142	131	6歳	B.感覚 H.架空 A.運動 C.家庭	78	59

表9 熱中する遊びときまりとの関連（年齢別）

	熱中度の高い遊び群				熱中度の低い遊び群		
	熱中して遊ぶ遊びの回数	左の遊びのうちきまりの遊びの回数	同じくきまりのない遊びの回数		熱中して遊ぶ遊びの回数	左の遊びのうちきまりの遊びの回数	同じくきまりのない遊びの回数
3歳	84	52	32	3歳	44	6	38
4歳	63	36	27	4歳	75	25	50
5歳	76	64	12	5歳	74	53	21
6歳	131	128	3	6歳	59	44	15

※ 3歳： $\chi^2=27.0$   $p<0.01$  4歳： $\chi^2=75.9$   $p<0.01$   
 5歳： $\chi^2=3.1$   $0.5>p>0.01$  6歳： $\chi^2=24.8$   $p<0.01$

表10 熱中する遊びと協力関係との関連（年齢別）

	熱中度の高い遊び群				熱中度の低い遊び群		
	熱中して遊ぶ遊びの回数	左の遊びの協力の回数	右の遊びの協力の回数		熱中して遊ぶ遊びの回数	左の遊びの協力の回数	右の遊びの協力の回数
3歳	84	31	53	3歳	44	7	37
4歳	63	42	21	4歳	75	45	30
5歳	76	64	12	5歳	74	56	18
6歳	131	130	1	6歳	59	47	12

※ 3歳： $\chi^2=5.8$   $p<0.05$  4歳： $\chi^2=0.4$   $0.5<p<0.75$   
 5歳： $\chi^2=1.5$   $0.1<p<0.25$  6歳： $\chi^2=24.1$   $p<0.01$

- (3) 熱中する遊びの諸
- 三歳：乗り物に関する遊び(26.0%) 感覚的表現遊び(25.0%)
- 四歳：家庭的活動に関する遊び(27.0%)
- 五、六歳：既成・伝承的遊び(28.6%)
- (2) 熱中・夢中・集中度という観点からみた各年齢の遊びの特性(表7)
- 高年齢で熱中する遊びは、乗り物、職業的活動、既成・伝承的、身体的運動遊びで、低年齢では、家庭的活動、感覚的、自然に関する遊びである。

- 条件分析によって、各年齢の特性を考察する。(表8)
- 各年齢において熱中する遊びを折半し、熱中度の高い遊び群として上位4種、熱中度の低い遊び群として下位4種に二分して二群の比較により、諸条件を考察した。
- ①遊び内容の理解(きまりの有無)、②協力関係、③仲間数、④時間、⑤場所
- ①遊び内容の理解(遊びにおける「きまり」との関連(表9))
- 大体において、各年齢共に熱中する遊びと、内容理解とは関連する。熱中するためには、遊び内容に対する各年齢にふさわしい理解が必要である。
- ②三、六歳において、熱中する遊びと協力関係とは関連がある。すなわち年齢によって、遊びに熱中するためには、遊び内容に対する理解だけでなく、仲間との関連が重要である。(表10)
- ③仲間数との関連
- 三、六歳において、遊び仲間の契機が重要であることを考察した。従って三、六歳において、具体的に何人が適当であるかを考察した。三歳では、三人～四人。六歳では六人以上。なお遊び仲間数は、遊び内容と関連するため、遊びの種類によって異なる。
- ④遊び時間も遊びの種類と関連する。大体三歳：十五分～二

十分間。四歳：十分〜十五分間か二十五分〜三十分間。五歳：二十五分〜三十分間。六歳：二十分〜二十五分間。

⑤各年齢における遊びの種類、遊具の配置、施設・設備等の条件に左右されるため、熱中する遊びとの関連性をみることは困難である。

#### (結論)

(1) 三歳児と六歳児、四歳児と五歳児の遊びは、それぞれ質的差異をもちながらも、遊び種類において似ている。すなわち三、六歳児は共通して空想力・想像力にうったえる遊びを、四、五歳児は現実的なものの模倣遊びが多い。

(2) 六歳児は、遊び内容に対するある程度の客観的理解に立つのに対して、三歳児はむしろ現実の客観的基盤から離れた空想的遊びをする。

(3) 四、五歳児は、直接模倣遊びを中心とする点共通している。しかし、四歳児は表面的な模倣に止まるのに対して、五歳児は遊び対象(人物・事物)間の関係を表現する遊びをする。

(4) 遊具利用という観点からみて三、六歳児は一種類の遊具を多面的に利用しているのに対し、四、五歳児は遊びに合う物を選定し、一義的に利用している。従って利用遊具種類は多くなる。しかし、三歳と六歳とは遊具の意図の利用という点において非常に異なっている。

・次に各年齢の遊びの特性を図式化すれば次のようになるのではなからうか。

空想的遊び(三歳) ↓対象の表面的模倣遊び(四歳) ↓対象の関係理解に立つ模倣遊び(五歳) ↓客観的理解に立つ想像的遊び(六歳)

### V 遊びの指導および問題点

#### 1、各年齢にふさわしい遊具。

前述の年齢的特性にふさわしい遊具を利用度、可塑性、意図性という観点から選択した。

(1) 各年齢共通のふさわしい遊具：…積木

(2) 各年齢におけるふさわしい遊具

三歳：ブロック、人形(ぬいぐるみ)、乗り物おもちゃ

四歳：いす、ままごと道具、五歳：ブロック、絵本

六歳：絵本、ボール、なわ、すべり台

(3) 遊具の利用法からみたふさわしい遊びの種類名(表11)

2、各年齢の発達にふさわしい遊びの種類

(1) 内的条件(興味・関心・熱中・理解力)から考えられるふさわしい遊び

①興味をもつと同時に熱中し、各年齢の理解力の発達にふさわしい、②興味をもたないと同時に熱中せず、各年齢の理解

表11 積木が使用された遊びの種類

年齢 \ 遊びの種類	A 運動	B 感覚	C 家庭	D 職業	E 乗り物	F 自然	G 伝承	H 架空	I その他
3 歳	7.3%	9.8%	12.2%	19.5%	43.9%	2.4%		4.8%	
4 歳		2.8	52.8	11.1	22.2			11.1	
5 歳		15.0	35.0	20.0	10.0			20.0	
6 歳	2.4	2.4	19.0	28.6	9.5		2.4	30.9	4.8

表12 ふ さ わ し い 遊 び

	興味をもち熱中して、理解協力関係のある遊び	仲間数	時間	場所	望ましい遊具の種類	望ましい遊具が使用される遊び
3 歳	・ 乗り物遊び ・ 架空的遊び	1 人	15分	保育室	ブロック 人形ぬいぐるみ 乗り物おもちゃ	E (乗り物)
4 歳	・ 乗り物遊び	3～5 人	30分	保育室	いす ままごと道具	C (家庭)
5 歳	・ 家庭的遊び ・ 乗り物遊び	6 人以上	15分か30分	保育室 家庭	ブロック 絵本	C (家庭) H (架空的)
6 歳	・ 伝承的遊び ・ 職業的遊び	6 人以上	20～30分	保育園 家庭室 遊戯室	絵本 ボール なわ	D (職業的) H (架空的) G (伝承的)

力の発達にふさわしくない、③興味をもつが熱中せず、各年齢の理解力の発達にふさわしくない、  
 以上の三つのうち、①の遊びが望ましい遊びで、②は望ましくない遊びであり、③は問題のある遊びといえる。

(2) 外的条件から考えた望ましい遊び  
 仲間数、時間および場所により決まる。

(3) 遊具利用法からみたふさわしい遊びの種類（各年齢共通にふさわしい積木のみをとりあげた）（表11）

以上の観点を総合し、各年齢の発達にふさわしい遊びの種類を決定した。（表12）従ってこれらの遊びを豊かに発展させることによって、結論で述べた各年齢の特性を十分にいかすように指導することが必要であろう。

3、問題点

われわれは、遊びの発達の根底に、知覚・思考の契機を考え、それとの関連において、他の諸契機をとりあげた。しかし、この観点からとりあげるべき他の諸契機（たとえば、想像力・空想力等）についても今後研究を進める必要がある。

特に問題となったのは、遊びの分類であった。遊び対象分類において、幼児の発達上からと、成人の把握からとの二つの視点の混乱がさげられなかった。（テレビにみられる架空的人物の模倣と実在人物の模倣遊びとの関連等）（山口女子短期大学）