

# 幼児の集団あそびの指導（Ⅱ）



久富御治代

## 集団あそびの選択

前号で述べた子どもの集団あそびの実態調査及び観察記録の結果、子どもに遊びを充分に楽しませ、教育的保育効果を挙げるためには、まず遊びの選択を計画的に考慮する必要がある。即ち、次のようなことに留意する。

### (1) 年齢を考慮して選ぶこと。

年長児は、ややルールのこみ入って運動量の多い競争あそびや記憶、推理などを必要とする知的なあそびを好み、年少になるほど、単純な社交あそびをくりかえすことや、簡単なルールの鬼ごっこのようなものを好んでいる。このことから、年長児では、あまり簡単なものをくりかえしてすると興味を失ってしまうから、何らかの変化、工夫が必要となってくる。また、年少児では、むずかしすぎる遊びをさせる傾向があり、そのため集中できなかつ

### (2) 保育期間を考慮して選ぶこと。

四月入園当初には、自由あそびの時などに古くから親しまれてきたり、抑圧的な逆効果をまねくらいがみられる。年少児にふさわしい簡単な遊びも、是非考案してゆかなければならないと思ふ。後に記す「ちようちよ、すずめ」と「動物園」は共に社交あそびであるが、前者を年少児向けに、後者を年長児向けに作ったものである。とくに、年少児の場合、教師と子どもの問答形式を入れて遊びやすく工夫してみた。

四月入園当初には、自由あそびの時などに古くから親しまれてくる簡単な郷土あそびをとりいれ、子どもがはやく先生や友だちと仲よくなれるように考慮する。園になれるに従い、簡単な社交あそびや感覚あそび、鬼ごっこなどを加えてゆく。そして、二期になるとゲームあそび、知的なあそびを加え、更に三学期に入り、先生と子どもで、あそびを創作したりすれば興味は一層深まってゆく。「七匹の子山羊」のあそびは、自由あそびの時の子ど

ものごっこ遊びからヒントを得て作ったもので、年長、年少児共  
によるこんで遊ばれている。

(3) 子どもの状態を考慮して選ぶこと。

子どもの活動は、その日の天候や気分などによく影響される。

また、一日の保育の流れのどこに集団あそびをもつてくるかによ  
って、子どもの遊びへの興味はことなってくる。晴れた日に思い

ちょうちょ すずめ (社交あそび 年少児)

1. ひら ひら ちょう ちょ ひら ひら ちょう ちょ  
2. ちん ちん すず すめ ちん ちん ちん ちん すず すめ

だ れ の お は な に と ま り ま しょう  
だ れ の お お や ね に と ま り ま しょう

○ ○ さん の お は な に と ま っ た  
○ ○ さん の お や ね に と ま っ た

自由な場所にすわり 一人だけ立つ

ひらひら ちょうちょ ひらひら ちょうちょ だれのおはなに とまりましょ

座った子はすきな花になってゆれる

立った子はちょうちょになり自由にとび最後に好きなお花にとまる

○ ○ さんのおはなに とまった

先生がとまれた花の子の名前を歌ってあげる

なればば 先生と子どもと一しょに歌う

とまれた子どもが次のちょうちょになる

動物園 (社交あそび 年長児)

どうぶつ えんの ぞう さん  
み な さん よう こ そ こん に ち わ  
な か よ く い っしょ に あ そ ん だ ら  
く る くる ま わ っ て か わ り ま しょ

一重円になり一人中央に入る。

どうぶつえんのぞうさん  
みなさんようこそこんにちば  
なかよくいっしょにあそんだら

くるくるまわってかわりましょ

前奏

円周の子は連手、右まわり、  
リーダー、円周の子、共に右手、左手を前に出し一礼する。  
リーダーは動物の動きを自由にする。  
円周の子はその場でリーダーの模倣をする。  
リーダーは円周をまわり次のリーダーを選ぶ。  
円周の子は拍手。  
新しいリーダーが円中央に入る。

きり戸外で遊んだあとは、静かなものがよく、雨の日などは、室  
内で充分活動できる運動量の多いものや、ゲームあそびが適して  
いる。また食後や午睡後には静かな遊び、集中して作業をした  
り、お話をきいたりしたあとには活動的なもの、というように、  
動と静、緊張と弛緩のリズムにのった計画がのぞまれる。

遊びの指導

(1) 全般的な指導

④ 遊びの継続  
時間、組み合わせ  
を考慮すること。

楽しい遊びも、あまり長時間にわたると興味を失ってゆく。また、興味があるからといって好むままに遊ばせることは、疲労の面から望ましいことではない。

年齢によってその差はあるが、二、三十分までが適当である。さらに、同じ遊びの継続でなく、いろいろの機能をもった遊びを組み合わせ、変化をもたせることも大切である。そして、遊びの間に、または後に、適当な休息時間を忘れぬように留意しなければならぬ。

⑥ きまりを正しく理解させ、まもらせるようにする。

七匹のこやぎ(競技あそび 鬼ごっこ)

しちひきの こやぎ おかあさんは おつかいよ  
みんなで なかよく おるすばん  
とん とん とん かえ たよ  
おかあさんです とん とん とん  
おててをみせて くださいな  
1.2. いえ いえ これは ちがいます  
3. こんどは ほんとの おかあさん

(狼のリズム)

1. --- おててをみせてくださいな
  2. --- あしをみせてくださいな
  3. --- てあしをみせてくださいな
- いえいえこれはちがいます  
いえいえこれはちがいます  
こんどはほんとのおかあさん

子やぎと狼にわかれ問答しながらあそぶ。三番の最後に鬼ごっこになり、狼は子やぎをつかまえる。(遊びの詳細は略す)

集団あそびには、それぞれに遊びの型、ルールがあり、それを守って遊ぶところにおもしろさがあるのであるから、まず子どもがそれを理解するように指導することが第一である。まだ遊びになれない時には、教師が中心になり、よく話し合い、全員に理解されてから遊びは始める。また、子どもはなれてしまうと惰性に流れ、ルールを乱したりするので、話し合いは時々する必要があ

る。とくにゲーム的な遊びの場合は、いつも教師が審判の後に来  
わらず、時には子ども同士でさせるのもよい。きまりを守ること  
の大切さや責任感、協力的態度など、自分の役割を通して理解し  
てゆくよい機会となるのである。

◎ みんなの子どもが楽しく参加できるようにする。

子どもの中には、いろいろのタイプの子がいるが、できるだけ  
全員がよろこんで遊ぶように指導しなければならない。遊びによ  
っては、ひとりまたは数人が出て、他は見えて遊ぶものも多い。子  
どもは概してリーダーになりたがるが、その選択はなるべく子ど  
も同士でさせるのがよい。しかし、ともすれば子どもの選択はか  
たよるので、その時には教師が子どもの仲間入りをして、公平に  
なるようにすることが必要である。

(2) 個々の子どもの指導

先に述べた子どもの遊びへの参加態度から、その指導法をままと  
てみる。

④ よいリーダーシップのある子ども

その子自身としては、とりあげて問題にすることはなく、むし  
ろその他の子どものよい誘導者、友だちとなって全体の遊びを上  
手に進めてゆくように、その長所をさらにのばしてゆくようにす  
る。しかし、いつもその子が中心になることなく、全体の中で自  
分を生かすように指導してゆく必要がある。

⑤ 追従的な子ども

あそびになれるにしたがい、すすんで遊びに参加しようとする  
ことができるから、次第にリーダーの位置にもつけるよう、励ま  
しながら指導してゆく。そして機会をみつけ賞讃することも大切  
である。一度そのような経験をして先生や友だちに認められる  
と、自信をもって遊ぶことができ、やがてよいリーダーシップを  
もつようになる。

◎ 独占的な子ども

年少児では遊びにあきたり、集中することができないなどの理  
由で、自分勝手な行動をする場合があるが、年長になるにつれて、  
みんなに注目され、承認されたいことから、ルールを乱したり遊  
びを独占したりすることが多い。であるから、その不適応な行為  
を叱るのみでなく、上手に遊びに参加した時には友だちと共にほ  
めてあげるようにする。また、先に述べたゲームの審判などをさ  
せるのも効果がある。そして、集団あそびの時だけでなく、自由  
あそびの時や、他の保育活動の場でも、先生のお手伝いをさせて  
責任をもたせたり、友だちの世話をさせたりするよう平素の指導  
が必要である。

④ 見たのしむ子ども

無理にさせようとしないで、まず見ることを充分楽しむ段階を  
ふめば、次第に自分から参加してくるものである。無理にさせよ  
うと教師があせると、かえって遊びそのものをいやがるようにな  
る。また、ひとりだけが皆の前でするような場をさけ、全員が同

## ことりのかくれんぼ(記憶あそび)

1. あかいとり ことりに あかみを あげよ  
 2. しろいとり ことりに しろみを あげよ  
 3. あかいとり しろいに きれいに らんだい  
 4. おひーるね してるまに いちわが いない

チ チ チ      かくれた ことりは だれでしょう

赤い実 白い実になるものを用意する。

一重円になり 一人中央に入る。

- |                          |                        |
|--------------------------|------------------------|
| あかいとり ことりに あかみを あげよ      | リーダーは円周をまわり赤い実をわたす。    |
| チチチ チチチ                  | リーダーともらった子は小鳥のはばたきをする。 |
| しろいとり ことりに しろみを あげよ      | 同上                     |
| チチチ チチチ                  | 同上                     |
| あかいとり しろいとり きれいに ならんだ    | 実をもらった子は全部円の中央に出る。     |
| チチチ チチチ                  | 同上                     |
| おひるね してるまに いちわが いない      | リーダーはすわって目をつぶる。        |
| かくれた ことりは だれでし <u>ょう</u> | 実をもらった子のうち一人がかくれる。     |
|                          | リーダーがかくれた子の名をあてる。      |

## ジャックと豆の木(競技あそび)

1. おお きい おとこが いびきを かいて

ぐう                      ぐう                      ぐう                      -

2. 小さいジャックが豆の木のぼる するする するする する

3. みつけたみつけた にわとり みつけた しっ しっ しっ  
 (たてごと)

大男とジャックになる子をきめる。玩具のにわとりを用意する。

右図のように線をひく。



大きいおとこが いびきをかいて ぐうぐうぐう

大男がすわってねむる。

小さいジャックがまめのきのぼる するする するする する

ジャックが線にそって大男のそばまでゆく。

みつけたみつけた にわとりみつけた しっしっしっ

ジャックは大男のまわりを静かに歩き、歌が終り適当な時に、にわとりをとりあげる。にわとりをとりあげた時、みている子は、こけつとなき、その声で大男は目をさまし、ジャックを追いかける。

じように動く遊びへ自然に誘導したり、自由あそびの時などに、抵抗のない形で遊びに加わるように動機づけることも一方法である。

### ◎ あそびに興味をもたない子ども

その子どもの知的、社会的発達に適した遊びを選ぶことが第一である。そして、その子が特に集団の中で知的に劣っている場

合、性格的に異状の場合をのぞいては、前記の①②③④に準じた指導を気ながにすることが大切である。

なお、「ことりのかくれんぼ」「ジャックと豆の木」は、子どもが好きな遊びのルールを基にし、日ごろ親しんでいる歌やお話を遊ばにしたものである。

(名古屋市立保育短期大学)