

協力遊びの発展と誘導

— 動物玩具を媒介として —



眞 子
守 文
津 堀

序 玩具の数と遊び方との関係の検討

Ⅰ 子供の中から自然に発展した動物遊び

Ⅱ 更に高度の協力的遊びへの誘導及び結末

■ 評価

序 玩具の数と遊び方との関係の検討

玩具の数が十分でないということは幼稚園の問題としてよく耳にする所である。子供達に出来るだけ多くの玩具を与え豊かな環境を備えたいと私共は願う。しかし、玩具の数は豊かな環境を構成するのにどの程度に重要な要因であろうか。たまたま私共の幼稚園に新しい玩具、布製動物が来たので此の機会に、玩具の数と遊び方との関係を検討し、更に動物玩具を用いて協力的遊びに誘導する方法を研究することを試みた。

○玩具の数に関する実験計画。

最初入手した動物玩具は、キリン、象、ペンギン、猿、カンガルー（仔つき）の五種であった。そこで、これらの動物各一匹を一人の子供が持てる割合で子供の数と玩具の数とを按配した場合と、動物一匹について数人以上の子供が共有せねばならぬ場合とを人工的に場面設定して、その際にあらわれる遊び方を検討することとした。

1、玩具一つに対して子供一人の割合の場合、即ち、五つの玩具と五人の子供。

2、玩具二つに対して子供五人の割合の場合。

3、玩具五つに対して子供十五人の割合の場合。

この三つの場合のグループを作るために、異なった構成人員より成る三つのグループを作った。即ち、A群五名(男二名女三名)B群五名(男二名、女三名)C群十五名(男七名、女八名)A群とB群とは、比較的似たような子供を対にして選んだ。A群は第一日に玩具五つ、第二日に玩具二つ、B群は、第一日に玩具二つ、第二日に玩具五つを与え、C群は、第一日第二日共に玩具五つを与える。被験者の年齢は五才児。記録者は、それぞれの場合について、子供一人について一人の記録者がつく。観察時間、各約二〇分ずつ。実験期日昭和二十九年二月八・九日午前中。もしも玩具が豊富に与えられた方が子供の遊びが高度に構造化されるとするなら、玩具五つに子供五人の場合に最もよく構造化された遊びが出現する筈である。

(整理の方法)

遊びの記録を各二分毎に、各個人毎に、遊びの構造上から次のように分類して整理した。

1、傍観。玩具を眺めてぼんやり立っている状態。玩具をは

しいけれどもさわれないで見ている状態。

2、平行遊び。一人で動物をいろいろにいじったり、可愛がったり、或いは独りで動物のベッドを作ってふとんをかけたりしている状態。他の子供と一緒にいるが、相互に構造的関連のない状態。

3、連合遊び。他の子供と一緒にまごとしたり、動物ごっこしたりするが、それほど構造化しておらず、分担もはっきりしない程度の遊び。

4、協力遊び。子供同志の分担、役割がかなりはっきりして構造化した遊び。

5、興奮状態。ただ動物をかつぎまわったりなぐり合ったりしている状態。

6、動物と無関係の遊び。動物と関係のない独り遊び或いは連合遊び。

上の如く整理した結果は第一表の通りである。

第一表より次の点が分る。即ち、

1、子供五人に対して動物が二匹の場合も、五匹の場合も、遊びの構造の上には大差は見られない。

2、上の何れの場合も、平行遊びが半数を占め、協力遊びはあらわれない。

3、子供十五人で動物五匹の場合、上二者の場合と様子が

		傍 観	平 行	連 合	協 力	興 奮	無 関	計
5	匹	10 (11.5)	40 (46.0)	27 (31.0)	1 (1.1)	6 (6.6)	3 (3.4)	87
2	匹	14 (14.7)	52 (54.7)	23 (24.2)	0 (0)	6 (6.3)	0 (0)	95
15	人	58 (26.5)	61 (27.9)	46 (21.0)	23 (10.5)	16 (7.3)	15 (6.8)	219

第一表 玩具の数と子供の遊びとの関係

()内はパーセント

少し異なる。即ち、(a) 傍観が多いこと。(b) 協力遊びが一〇%見られること。(c) 動物と無関係の遊びがあらわれること。

上のことから次の点が示唆される。

1、子供の遊びを發展させるものは、玩具の数よりも他の要因が大きく、他の要因を促進させることによって遊びを發展させることが出来るであろう。

2、子供の数が多くなる場合、協力遊びが出る可能性も大きくなり、

この協力遊びを指導する工夫をすることが先生の役割の一つとなる。

3、子供の数が多くなる場合、傍観者も多くなり、傍観者を

グループの中にひき入れること、及び、他の課題を与えて種類の活動を促進させることが先生の役割の一つとなる。

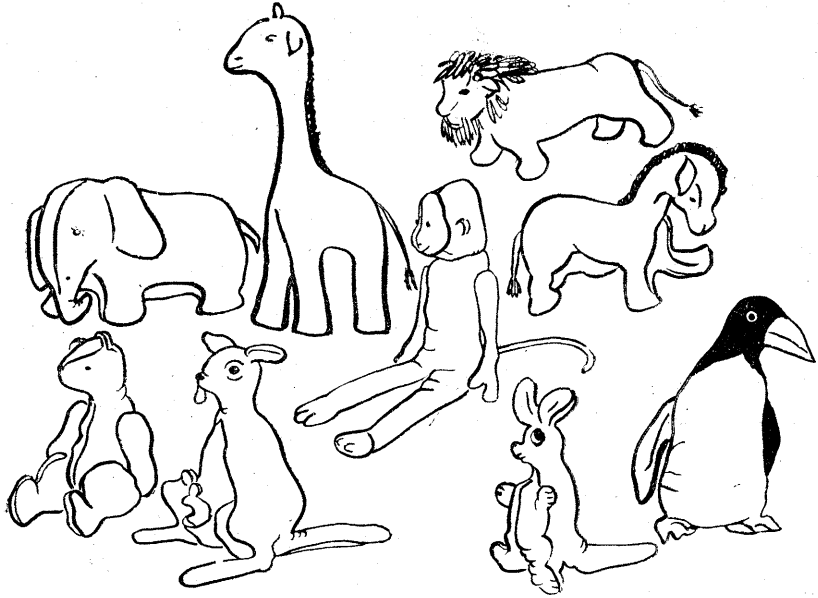
4、子供の数が多くなる場合、動物と関係の無い遊びが自動的に多くあらわれ、保育室の中で幾つもの遊びが同時に平行的に行なわれている状態が自然の保育の形であろうといふこと。

これらの点から、動物遊びがどういう要因によって協力遊びに促進させられるか、又、保育室の中でどのような指導が必要であるかを検討することが必要である。

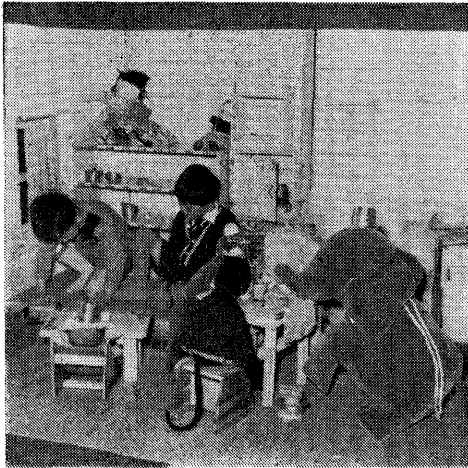
1 子供の中から自然に發展した動物遊び

前に述べたように、動物玩具の数と、幼児数との比率は、前述の実験条件下では子供の遊びに大きな変化を与えなかった。そこで八種の動物を保育室において、日常の保育室の条件で子供達がこれらの動物を用いてどのような遊びをするかを先ず見ようとした。これは協同的な遊びへと誘導する第一の段階である。

新学期に入ってから四月一杯、約二週間、子供達が自由に動物で遊ぶに任せて、その間に發展した遊びを観察した。その二週間で大体こういう条件であらわれる遊びの種類が出揃ったようである。



1 図



2 図

○動物遊びの種類。

1、動物を用いた機械的遊び。特に組織的な遊びではなく、動物にのったり、おいかけてまわしたり、馬に乗ってパカパカやったり、象にまたがったりという類の遊びである。殊に初期の段階に多いが、後までも出てくるものである。個人的な遊びが多い。

2、動物を用いた「おうちごっこ」。普通のままごとに動物を加えてやるのであるが、動物がままごとの中心になる場合が多い。これは終始一貫して好まれる遊びである。

3、特に動物を中心にした遊び。例えば、動物の幼稚園ごっこ、動物おにごっこ、動物かくれんぼ、動物の競走、等は子供一人一人が動物をもって、動物になりきって行なわれるのである。又、動物の身体検査では、子供達のはかりをこしらえて動物の体重をはかったりする。又動物飛行機、動物自動車等は始終みられた。

動物遊びに顯著に見られた特徴について。

1、同一視行動。子供は想像の世界に浸りこんで想像の世界の中の人物となって行動する傾向が強いが、動物玩具のようにより具体的な手がかりがあると、自分がその動物になりきって行動することが容易になる。動物遊びを通じて一貫してあらゆる場面で子供自身が動物となって活動する姿が見られた。例えば猿にクレヨンを持たせて自分で絵をかいたり、一人一人の子供がそれぞれの動物になってお話をしたりけんかしたりということは屢々みられた。

2、動物の擬人化。動物を恰かも生きている人のように扱おう行動も屢々見られた。例えば、カンガルーに本をよんできかせたり、象をかかえて走りまわったあと、自分の汗をふいて、そして象の汗も拭いてやったりというようなことである。

○子供はどの動物を最も好むか。

前の実験条件の資料から、子供が各動物をさわったり使ったりした頻数を集計してみると第二表の通りで、カンガルーが一番人気がある。殊にカンガルーの子をカンガルーに含めると、全体の三〇%の人气がカンガルーに集まる。その他のものは、この点からは特に顯著な傾向は出て来ない。

動物	頻数	パーセント
キリン	29	(12.8)
ペンギン	40	(17.7)
サル	37	(16.4)
ライオン	46	(20.3)
(子供)カンガルー	28	(12.4)
カンガルー	46	(20.3)

()内はパーセント

第二表 各動物をさわったり使ったりした頻数

その後の保育室の發展をみると、キリンが一番片隅に放置されているようである。これは専らキリンが立姿勢で不安定な所から来ているのだろうと思われる。尙後述する家庭調査の中に言及された動物について参照されたい。

これらの動物のどこが子供にとって魅力的なのか。此処に用いたような動物、象、カンガルー、キリン、ペンギン等の動物は、子供がふだん絵本で見たり、動物園で見たりして知っているだけであ

って、日常生活の周囲とは極めて縁遠いものと云わねばなら

ぬ。そういうふだん触ることも許されないような大きい動物が保育室の中に現われて、自由に抱いたりいじったりすることが出来るわけであるから、これらの動物は、子供達にとつて極めて魅力的であり、想像の生活に子供を導びき入れるだろうということは想像に難くない。又、常々可愛いと思つていても、実物の猛獣を本当に可愛がるのはむずかしいが、玩具の動物の場合には、十分に愛情を注ぎかけることの出来る気持ちも理解出来るよう。

更に又、これらの動物玩具の、玩具としての技工が子供の好奇心と興味に訴えている。例えば、カンガルーの口から一寸たれ下がっている小さな赤い布端、カンガルーの舌が一寸した工夫であり乍ら、子供に魅力的である。指先でさわってみたり、ペロペロと云い乍ら自分の顔をなめさせたりする。今、各々の動物のどの部分が特に子供に興味を持たれたか、記録からまとめてみると次のようになる。

- カンガルー
 - 腹（赤坊が出てくる）
 - 舌（赤い布がぶら下っている）
 - 背中
 - しっぽ（ぶらぶらしている）
- ライオン
 - たてがみ（ぼさぼさしている）
 - ひげ

- さ
 - る
 - しっぽ
 - 手（人間の手のよう）
 - おなか（白くてふわふわしている）
 - ペンギン
 - 口ばし（黄色くてとんがっている）
 - 羽（バタバタと動く）
 - キリン
 - 首・耳・尾・口

II 更に高度の協力的遊びへの誘導

子供自身の力による遊びの発展には限度がある。事実、動物を保育室に出して、二週間後には、次第に子供が動物に対して示す関心が減じて、動物が保育室の隅に放置されている事が多くなった。しかし、子供の遊びの中に、先生が一寸指導を加えると動物遊びがより高度の形となって発展し、子供達は動物に関する体験を動物遊びを通じて深め、又動物遊びを通じて協力的な活動へと展開する事が考えられる。この際の指導過程として、幾つかの要因が考えられる。

- ① 子供の遊びを展開させる中介物としての先生。
 - ② 遊びを發展させる中介物としての補助的材料。
 - ③ 遊びを高次に展開させる媒介としての補助的技術の習得と準備。
 - ④ 遊びの体験を具体化させるための基礎的経験。
- 次に各項目につき実験した事項を照合しつつ考えてみよう。

①子供の遊びを展開させる中介物としての先生。

子供の遊びの中に入って、子供の遊びの気持と、動機とを察し、そこから更に望ましい方向へ誘導する工夫をすること、は先生の役割である。更に前にあげた②③④各項の要請を充つことが先生の役割であり、それらがこの場合に行われた事柄である。

②遊びを発展させる中介物としての補助的材料。

動物遊びを発展し易い形にするのに、補助的材料を与えなければならぬ。前項の、子供の自由遊びの発展の場合にも日常の保育室における材料が補助材料をなしているのであり例えば、かなり整ったままごと遊び道具及び場所があったから動物を交えてのおうちごっこが可能だったのであり、大きな積木があったから、飛行機遊びが可能だったのである。それでは、動物遊び自体を発展させるのに、どういふ補助材料をより以上に用意したらよいだろうか。

○動物の柵、小絵の製作。

○動物の友達の製作。

これらの補助材料を与える際にも、それらが単に既製品であるのではなく、補助材料製作自身が子供の興味となり、保育の内容となるものである事が望ましい。

××××××××××××××××××××××××

私達は玩具を与えて、ただその玩具に遊んでもらい傍観するのではいけない。子供達の遊びの発展を観察して、その遊びの中から一つの主題をみつけ、引出したりして、それをよりよく正しく楽しく遊べるよう発展するように此方の計画を立てなければならぬ。又遊びの中から引出されなくとも、観察の結果から計画を与え進めてもよい。

今回は、後者のゆき方として動物園ごっこを取ってみたがこの計画がこの遊びに適切か、これは大人の考え方ではないか思案したが、一応これで案を進める。

この場合、この動物に対しては残材料のものでは対象にならないので、布はむずかしいので木工という事を考える。

いきなりこれに必要な材料にはとりかからず、木工という事の興味を引出すため、木工材料、鋸、金鋸、釘と木片数々を用意し、それで自由に切ったり、打たせたり、作らせたりする。(子供達は舟、飛行機等を自由に作る)

先生が一匹木箱利用の動物を作ってみせる。その時子供達は手伝う。

子供達に柵をどうしたらよいか相談したり誘導するため、材料をそろえておいておく。始めはあまり手を出さなかったが誘導し、誘いかけると始め、男の子が多い。

柵が二三出来てから、子供達に木箱で作らせる。子供達に



3 図

は布製動物がお友達がないから作ってあげると
 いて誘導する。

頭はベニヤ板にかき、大学実習生がこれは切
 る。足、首は子供達が切って釘も打つ。

外廊が出来上ったら紙やすりで体全体を皆で
 こする。

エナメルでそれぞれの色をつける。

ライオン・虎・兎・たぬき・きりん・ペンギ
 ン・カンガルー・象・熊の顔を画く。

尻尾、耳、その他必要の箇所を紙で作る（完

成)

××× ××× ×××

③遊びを高次に展開させる媒介と
 しての補助的技術の習得と準備。

動物遊びが小人数の局部的な遊び
 であるだけでなく、保育室全体の多
 角的な活動となるには、他の遊びを
 も発展させておくことが必要であ
 る。動物園ごっこに展開する基礎と



4 図

してのお店屋さんのような社会活動
 は、この組では既に経験済みであり
 又かなり高度の製作も経験している
 ので、この場合に特に必要な事は、
 動物を題材とする事柄の経験と、そ
 の表現活動とであった。

動物に関する音楽リズム。
 動物に関するおえかき。

××× ××× ×××



5 図

幼児の生活は此処からが製作、この部分がリズム、この場面が自由遊びという事はない。という事も言わなくともよく理解されている事だと思ふ。

この場合、新しい動物玩具をただ動物園の形に誘導するのでは興味が薄い。すべての方向に幼児の生活経験をむけて指導する事が興味を誘導するにも必要だと思ふ。又幼児の生活経験を豊にすると共に幼児自身がその経験を他の方面にも表現するきずなどもなる。

今、音楽・リズム・描画に働きかけてみると。

曲に併せて自由に部屋にある動物の表現をする。

動物園ごっここのリズム遊びをする。

動物の歌を歌う。象の歌が既製にある。これを歌うと、曲は同じで次々と部屋の動物の歌を作って歌う。

(例) きりんのおばさん今日は

お首が長い長いね

お猿のお顔はあーかいね

きゃっきゃっきゃっきゃっ

きゃっきゃっきゃっきゃっ等々)

又家庭からも「僕歌を作った」といつてもって来る。

○動物のおえかきをする。

五月中旬頃は動物と遊ぶ事のみ興味か表現までの欲はな

くあまり画く人も少い。画いても、やはり空想の中の動物で洋服きてリボンつけたりするのが多い。(その変化は後記)

××× ××× ××× ×××

④遊びの体験を具体化させるための基礎経験・実際に動物を飼育する経験及び実際の動物を観察する機会が動物遊びの基礎経験を与えるであろう。家庭に依頼して、殆どどの家庭が動物園を見学に行った。そしてその頃から動物に関する描画製作も又リズムにもすべて表現活動が活潑になってきた。

××× ××× ××× ×××

今までは局部的に誘導して来たが、それも大分進展して来子供の興味も沸いて来た。総合的な誘導として動物園へ見学も子供達と遠足にゆけばよいのだが社会状況がよくないので前述のように家庭にたのんで行ってもらった。その影響は、お話合をしてみる。

象の曲芸、ペンギンの芸、お猿の電車この三つが一番興味あったようで話題に多くのぼった、あとは時間を経て、動物の動作を思出したように話したり、幼稚園の動物と比較して見学して来た面もみえたようだ。

音楽リズム・描画にも変化が現れた。

これらの表現活動にも動物園の見学は影響され、子供達の細い観察が伺われた。

附記 動物園が殆んど完成した頃井の頭公園の動物園へ遠足の途中立寄った。

- ・自分の表現したい動物を一しようけんめい探している。
- ・動物の食物に関心があった。
- ・動物の歩き方にも関心があった。



6 図

- ⑤多角的な動物遊びの最後の段階。
- ・動物園を作る。
- ・お客様を呼ぶ。

・動物園で遊ぶ。

X X X X X X X X X X X X X X X X

基礎的経験も一応経験され、子供達も少し動物だけの遊びにはあきて来たようだし、又遊びもあまり変化も発展もなく、なったようなので動物園の開園へ急ぎむける。

- ・動物を動物園の形にならべる。
- ・動物園の看板をかく。
- ・入場券をつくる。
- ・動物の名札をつくる。
- ・開園の折の役割を相談する。
- ・お客様を呼ぶ。

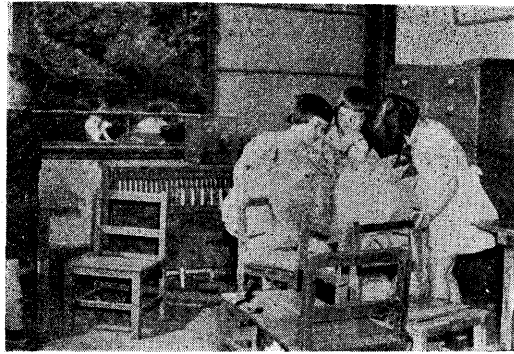
・開園

・動物園で遊ぶ。開園を一日にとどめず毎日毎日の状態においたが、子供達は動物は動物、人は人の考えで動物で遊ぶ親しさはみられなくなった。それで、左のような助言を与えた。

- ◎動物もおなががすくから朝と昼は食物をつくってやる
(その食物は紙で作ったり草をとってきてやったりする)

- ◎動物の小屋を汚れたら掃除をしてやる。
- ◎部屋の中全部が動物園なので子供達のお弁当も常に動物園

物園へ遠足のつもりで動物と一緒に食べた。りした。



7 図

動物遊びの計画は一応興味の山へ来たわけだが、興味の山でぶつくと終了にしてしまいか又その展開は、移りゆきはとそこに問題がある。

子供達は適当に遊んでくれるが、発展もない遊びを続けさせても意味もなく又興味の山を急に他の遊びに転回させるのも幼児の精神的躰にもよくないと思う。で、先ず幼児の興味がどの程度であるかよく観察して後これを発展させるか次の遊びへ移行させるか決めるべきであろう。先生の計画だけで動かす事は考えるべきでその点よく興味の様子をする必要がある。

×××× ×××× ×××× ××××

- ◎ 家にばかり入れておかないで外へも出して遊んであげましょうといつてから動物と前のように遊び始めた。
- ◎ 自分が動物と一緒に小屋に入って遊んでいるような様子も次第に現れてきた。

×××× ×××× ×××× ××××

⑥ 動物遊びの終了と次の遊びへの展開、移り行き。

此処の幼児は一時興味が薄くなったようだったが動物園で遊ぶようになってから観察していると、又違った遊びが現れたり表現活動も前より盛んになったので、動物園に関係ある水族館を考えてみたがあまり幼児には興味が移らないようではやはり動物で面白く遊んでいるので一考した、又、大分柵や小屋もいたんで来たので幼児と相談して、「もう動物も皆と一緒に遊んで仲よくなつたから柵をしなくてもにげていかないから柵はとりましょう」そして皆と一緒に遊んであげましょうと約して入口は「動物村」という看板にかきかえた。

幼児も動物も区別ない友達の関係にして椅子にこしかけた

り、遊びに入れたり、動物の幼稚園にしたりして部屋を動物の村にして、自由に扱わせた。

製作として及川先生より空箱利用の動物の家を教えていただき作ったのでこれと平行に製作する。

このように計画というのではなく、極端にいえば幼児も動物と同じに、時には動物も幼児と同じにというような考えで幼児を十分に動物遊びで満足させるような環境としてこの計画としてみた。幼児も楽しそうで、動物になって話をしたり、例えばカンガールの子供がいなくなると母親をもって、大きいこえで「チビちゃんどこにいるの」とさがしてまわったりして楽しい雰囲気づくりかえされている。

Ⅲ 評 価

○幼稚園の先生の立場としての評価

○遊びに現れた玩具は、抱いたり、自分達が親しく遊べるのが好ましいようだ。

○遊びとしての発展するものも幼児の中ではある程度で少しでも方向づけると、よりよい発展し、そこには新しい幼児の創作も生れてくる。

○それを導く場合、子供の遊びを継続させつつこちらの計画を幼児にきずかれないよう誘導してゆく事が必要であ

る。(それには助言が必要だ)

○大人の計画は動物園だが動物としてみるだけの動物園では興味を下げしてしまう。やはり常に幼児を動かして幼児と親しみをもちつつ、動物園に導かねばならない。

○誘導する計画は今までは売ったり買ったりしたお客様を呼ぶ所でその計画は終止したが、その次の遊びそれで遊ぶ事がよりその計画の目的を徹底させてくれるのだと思うし又それが幼児の生活の中に折込まれた形だと思う。

○計画の移行、特に全然別の計画への移行は特に注意し研究の要する事だと思ふ。

○家庭において見られる子供の動物に対する関心の変化。幼稚園で動物遊びを始めてから、家庭で子供の動物に対する関心が示されたか又どのような変化を示したかを見るために、質問紙を家庭に配布した。これは動物遊びを始めてから約四週間の後である。

— 全員三十七名についての回答の整理

①家庭で動物についての話が出たか否か。^{34/37}が家庭で多かれ少なかれ幼稚園の動物の話をしている。

②どの動物の話が最も多く出たか。

カンガルー

象

13

7

猿	6
きりん	3
熊	3
ライオン	2
ペンギン	1
幼稚園で動物で遊んだ話	17
幼稚園の動物を見に来てほしいという話	4
動物についての質問	4
動物園につれて行ってほしいというもの	6
自分の家の家畜に対する関心の大きくなったもの	8
家庭で動物遊びをよくするようにしたもの	7
動物の玩具をうちでもほしがらるもの	11
○協力遊びの向上に関する評価	
此処に試みた一聯の動物遊びの経過の後に子供ほどの位協力する事を経験しているだろうか。を正確に評価する事は極めて困難である。ただ子供達の一人一人が保育室全体の一つの遊びの中の役割の一端を荷うという経験をなし、又全体の協力によって出来上った一つの遊びのまとまりを見たという事は確であり、その経験が次には更に高い段階への協力の一つの踏石となっているであろう。	
最後に、注意せねばならぬ事は、同じ動物の玩具で同じよ	

うに指導しても、子供の遊びの発展する形は、此処にあらわれたものとは違ったものになるだろうという事である。誘導法の原理は同じものであろうとも、遊びの発展は、それぞれのグループに応じて違ったものになるのは当然である。そして集団的な誘導保育において目指されるものは結局、その中の一人一人の子供に何か得るものがあった始めて意味があるのであり、従って全体の形にのみとらわれると誤まちを犯す事になるからこの点をよく注意せねばならない。

(51頁より続く)

金井達蔵 教員の生活時間構造(「児童心理」第六卷第十二号)
 文部省調査局統計課 小・中・高等学校教員の職務活動時間の
 実態(「教育統計」第二十七号)
 堀内敏夫 教師の精神衛生(「児童問題新書」精神衛生) 昭和
 二十五年 金子書房)
 愛育研究所・社会事業研究所 本邦保育施設に関する調査 昭
 和十七年)
 西本 脩 保育者の精神衛生(「幼児の教育」第五二卷第一〇
 号 第二二号)