

幼稚園のゲームについて

原著 ライトソン

補譯 土川 五郎

遊戯には御存じの如くプレイとゲームとある表情や行動を集團的にやり又は一人で或は數人で自由に遊ぶのもプレイである勝敗の意味を持つて居るのがゲームである、ゲームにも個人が何回も繰返して其

優劣を考へるゲームもある赤白の如く團體的にやる競技もある、幼稚園遊戯がプレイの方に傾き過ぎはせまいか、其プレイなるものがあまりに六ヶ數いものに陥入りはせまいかと懸念に堪えない、此の感じを持つて居た或る日倉橋先生から一冊の本を示された、書名は幼兒を發育させるゲーム (Game For Children's Development) 著者はヒルダ、エ、ライトソン氏である

此の本は幼兒の爲し得るゲームを澤山に集めたもので其中にある種類に中々よいのあるので本月號から順次に掲載して皆さんの参考に資したいと思ふ、勿論原書其儘ではなく我國幼稚園に當てはまる

様にと思つて取捨選擇もする積りである。

先づ其ゲームをするについて著者が親切な注意を緒言に書かれた、其要點は次の様である。

ライトソン氏曰く

此本に載せたゲームの種類は重に母又は教師が通常兒や發達の優れた幼兒に對して用ゐる爲めに書いたものである、又此の遊戯は三方より始めて筋肉の均齊なる發育と感覺及び知覺の發達を計ることに重きをおいた。

これを實際に施すにはいろ／＼の注意すべき事が随分多い、其うち最も肝要なものを擧げて参考に供したいと思ふ。

一、遊戯を爲さんとするには先づ第一に幼兒をして遊ぶ氣分にならせることが大切である

二、凡て順序方法は簡單を以て一貫して居らねばならぬ、たとへ簡單な遊戯でも教へ方が複雑である

と幼児の心に混雜を起さしむるものである。

三、遊戯それ自身よりは其仕方に價值があることを忘れてはならぬ。

四、幼児の心には一時に一つ事より多く起さしめてはならぬ

五、通常兒と遲鈍兒とを一所に教へるには教師が辛抱づよく、勇氣があつて併も樂觀的であることが必要である、兒童の方で教師が期待して居る様な良い結果を出さない時に常に獎勵の詞を以て導くことを忘れてはならぬ

徹底したる方法と鋭き觀察力と此の二つが備はれば教師の心が幼児の心に貫徹する

六、簡單にして明確なる方法と教師の確信とがあつて始めて彼れは發達し、強固な統合力も得らるゝゲーム進行の形式に少しの變更があつても子供の心には混亂を來すものである

七、凡ての發問も答も出來得る限り具體的で簡單でなければならぬ、過多な課程と抽象的な考へは避けねばならぬ

八、ゲームに用ふる詞

ゲームに用ふる命令や合圖は簡單明瞭を第一とす

る、「ヨイドン」とか一二の三の如き待ち構へる間と運動を起す其つながらの長さの發聲の音の強弱高低とはゲーム全體に關係をするものである、運動を起す瞬間の合圖ドンとか三といふ詞は鋭くはつきりと云はねばならぬ

始むる時の合圖は常に同じ形式でなければならぬ合圖命令にはあまり多くの語句を使つてはならぬ合圖命令が變つたり(同じゲームに)又ゲームの仕方中途で變更すると幼児の心は變つた事に注意が集中して其の爲めにゲームすることも又ゲームに大切な條件も打忘れるものである

不成功な出發點をもつたゲームはどこ迄も不十分な氣分が支配して行くものである

九、教師はゲームの間に幼兒が其ゲームに氣乗りがして居るか、疲勞の徴候は示さぬか、興味を失ひはせぬか、に絶えず鋭き觀察を要する若し是等の點が芽ざした時に機轉をきかせて直ちに變化せしむる必要がある

全幼兒中で僅少な一部のものゝみ緊張して他の多數が乗つて居らぬ場合には其ゲームは無効であるゲームをやるのに其選ぶゲームの種類が幼兒の其

時の氣分によく合致させねばならぬ、又ゲームが幼兒の心を引きつける力の強いものでなければならぬ、ゲームを行ふ室は氣持のいゝ平和な空氣に充ちて居らねばならぬ、併も幼兒に取つて最愉快な氣持ちは其室と其ゲームと外に最も大切なものは教師自身の氣分と容姿態度である

精神が訓練されるに従つてゲームの効果が表はれる

一〇、ゲームに要する時間は長くても十四五分以上になつてはいけぬ、長いと不活潑になり粗暴に流れ、注意集中の力が微弱になる

一つのゲームを完結する迄に長い間連續的の骨折は却へて其ゲームの主要目的を失つてしまふ

二つの相似たる不活動的のゲームを連續してはならぬ

一一、リズムと歌とは自然的に簡單な運動を起して來る、ゲームは此のリズムと歌とを適當に配合することは最大切である、獨りゲームを效果あらしめる計りでなく、リズム感を發達させ、音の練習と感ぜを和げる點に最も力あるものである

一二、ゲームに使用する材料は極めて簡單なもので

なければならぬ

床上にかく線はきれいに正確にかゝねばならぬ
ゲームに用ふる豆囊は五寸四方の厚地の布、はつきりとした色で小さい堅い豆を充分に入れる
ブロックスは長さ八寸幅一寸五分厚さ二寸の木片
(煉瓦の様な)で隅(稜)が正確であるもの
ボールの形は齊整なもの

一、豆囊投げ

準備 淺き木の箱、豆囊

幼兒に一つ宛豆囊を持たしめて圓形に床に坐せしむ、箱を中心置き子供同志の間隔を三尺位の離れ方にする、幼兒は教師の命令によつて順番に己れ持てる豆囊を中心にある箱に投げる。(入れんとして努力する)。

此のゲームは主として足の弱い子供によい故に活動的の遊びとはなし得ない。

目的 目と手の練習、遊戲精神の喚起

二、色合せ

準備 赤緑及黄色の同数のブロックス

幼兒に一つ宛ブロックスを持たせて半圓に坐せし

む床にチヨークで一列に三つの圓を描く、一つの圓には赤一つには緑一つには黄色ブロックスを置く
順番に幼兒を呼出す、呼ばれた幼兒は自分の持つて居るブロックスの色と圓内にあるブロックスの色と同じき圓内に自分のを置く、(ブロックスの積み方を定めておくもよし、竝べるもよし)第一の子供が自分の位置に戻つてから次の子供が出掛る様に

此ゲームは色の名を云はぬ事、子供が一人で視覺に訴へて目的を遂ぐる事

目的 色の感じの練習、統合を計る

(つづく)

謹 賀 新 年

大正十二年元旦

日本幼稚園協會

自分で歩るかうとして(無い處を創つても)あるいてゐる道。
自分では望まないのに仕方なしに他人の意志に歩かせられてゐる道。

自分で歩るけない事を知て人に歩かしてもらつてゐる道。
自分で歩るかうとも思はず、人が歩かせるのでもなく、どうしても歩るかなければならないように目の前にひらかれてゐる道。

笑ひながら、

泣きながら、

つぶやきながら、

唄ひながら………

みんな、行く——

私は、どの道を歩るいてるのかしら。