

子どもは豊かな遊びの世界を生きている④

子どもが遊ぶといふこと

河邊貴子

(大学教員)

どうしたら氷が溶けるかな

「凍ったペットボトルのジュースを五分間で溶かしてみよう」

前回にも取り上げた遊びの会でのこと。だいたいの年齢ごとに分かれたチームに一本ずつ、凍ったペットボトルが渡された。「溶けた分だけ飲んでいいよ」と言われたのだから、燃えないわけがない。小学校高学年の女子チームは、厨房に飛んでいってお湯をもらってきた。さすがである。さて四歳男児ケイゴ・ソウタ・アキラの三人組は、どう行動したと思いますか。

ケイゴ君はまずボトルを座布団の上に置いて「溶けますように」と祈った。次にソウタ君はそのボトルに片手でチョップ。「カタッ」と叫び、手では無理だと思ったのか、おもむろに壁にぶつけようとする。慌てて止め、「どこかにぶつけないなら建物のコンクリートの壁で試してみたら」と提案する。外に出た三人は順番に野球バットよろしくボトルで外壁をたたいたが、壁の上方にセミの抜け殻を発見して大騒ぎ。外壁たたきの目的は氷を壊すためではなく、セミの抜け殻を落とすためにと変化した。しばらくそうしていたが、抜け殻は落ちてこない。他のチームに知らせ

河邊貴子(かわべたかこ)

聖心女子大学文学部教授。専門は幼児教育学。主な研究課題は保育記録論、遊び援助論。医療と地域と子どもをつなぐNPO活動モラيفワークの一つ。

に行ったけれど、みんな水を溶かすことに夢中で関心を示してもらえない。諦めたのか、自分たちの使命を思い出したのか、今度は洋服の下にボトルを抱えて走り回るといふアイデアがアキラ君から出され実行する。これには「冷たくて気持ちいい」といふ発見がでてきた。それでしばらくは順番に首筋や肩をボトルでトントンとたたいて大騒ぎ。

ちょうどその時「あと一分です」の声が掛かった。再び彼らの目的は「水を溶かすこと」に引き戻され、今度はただ走るより走りながら落とそうとケイゴ君。だったら投げ上げて地面に落とそうとソウタ君。アキラ君が投げ上げたボトルが自分に当たりそうになってまたまた大騒ぎ。このようにしてタイムアップまでの間に考えた作戦は十個にも及び、そのすべてが実行された。

結果は、当然のことだけれど、高学年チームが一番多く溶けていた。しかし作戦の数からいえば幼児チームが抜群に多かった。しかもそれなりの成果も上げ、紙コップの底に一センチずつくらのジュースを、他チームに比べて少なかつたにもかかわらず、満足そうに飲みほした。

このあと、チーム対抗の水掛けごっこをしたのだが、三人組は用意された多くのバケツの中から、他のチームが「クサイ」といって敬遠した梅干しが漬けてあったという容器をわざわざ選んだ。理由は「この中に水を入れると、水が スッパイパワー で最強になる」からなのだそうだった。私は三人の行動の一部始終に寄り添いながら、改めて「幼児」と呼ばれる人たちの思考と行動の面白さに魅了されていた。

幼児の遊びの真骨頂

幼児チームが他チームと異なっていた点は、まさに幼児の遊びの真骨頂というべきものだと思う

う。第一に、目的に向かって一直線には進まない。大人だったら、氷を溶かそうと決めたら、その一点に注意を集中するだろう。けれども彼らの注意はどんな時にも全方向に向けられていて、セミの抜け殻を発見したり、氷のヒンヤリした感触が楽しくなったりする。どう投げ上げたら自分に当たらないかということまでもが遊びになる。目的には一直線に進まず、過程で起きるさまざまな出来事にも心を留めて、あつという間に夢中になるのが幼児。

それを「注意散漫」であるとか、「興味の持続時間が短い」とマイナスにとらえることは間違っている。それが彼らの思考の方法であつて、全方向的にアンテナを張り巡らせて、大人から見ればつまみ食いのようにかわることをしながら、頭の中に何かしらのマップを作っているように思う。だから、何かを教え込んだり、結果を求めて効率の良い方法を教えたりすることは、とてもなく大事なものを彼らから奪うことになる。

もう一つは、幼児は想像を膨らませて目の前の状況がより面白くなるようにイメージを増幅できることである。座布団の上のボトルに祈りを込めれば、確かに少し溶けたように見える。梅干しの香りがする容器にためられた水には確かにパワーが宿る。そんなふう^に想像を広げることで、出来事は一気に楽しくなる。

だから、飲めたジュースの量は少なくても、主体者としてプロセスを含めて楽しめる。こんなところもちがあれば、人生は豊かになるに違いない。

遊びこそ学び

「赤ちゃん研究」で著名な心理学者のアリソン・ゴプニックは、大人に守られて過ごす幼児期と

は、自分と世界を変革する決定的役割を果たす時期だとい^注う。私たちの脳には、赤ん坊のうちから実験と統計的分析をするプログラムがあり、遊びながら無意識のうちにこのプログラムを使って、世界を表す因果マップを少しずつ作り変えているという。だから、大人は子どもにお仕着せのプログラムを与えるのではなく、自由に遊びながら学ぶことを守る必要があると指摘する。

確かに三人組の行動を振り返ってみれば、彼らの試行錯誤は、決してアテズツポウではなく、「氷が溶ける条件」をそれなりに押さえた仮説に基づいていた。すなわち、衝撃を加えて何と氷の塊を小さくしようとすることと、温度を加えて溶かそうとすること。そして例えば「ボトルを洋服の中に入れて走る」の次が「走りながら落とす」というように、友達の仮説の上に自分の仮説を加えるようにして試していた。そうしながら頭の中の因果マップを作り変えているのだから。しかも、一見、脇道にそれたかのように見える行動をとりながらである、

連載の最終回にあたって私は声を大にして言いたい。

子どもの遊びは、そこに価値を見いださない大人が見れば無益に見えるけれど、子どもの中に積み上がるものを理解しようとすれば、遊びの宝庫であることがわかる。そして、遊びの中の遊びは、私たちの一生を支える力になる。だから、大人は子どももの育つ力を信じて、子ども遊ぶ権利を守ってやろう。子どもが遊びだすには「安心」と「安全」が大切である。すべての子どもたちが心ゆくまで遊べるよう、さまざまな立場の大人が手を携えて適切な環境を考えていこう。

—終わり—