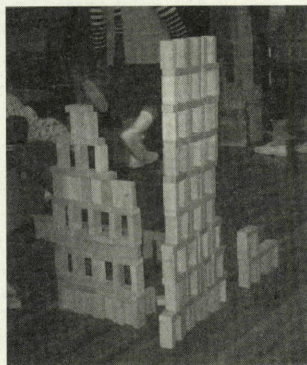


## 保育の現場から

「いわねえ」と

「新しく始める」と

宮里暁美



▲写真1：積み木のタワー

### 積み木を積む子どもたち

年長組の一学期、保育室の中で小さな積み木を丹念に積んでいる子どもたちがいました。積み木の間を等間隔に空けて並べ、さらに上に積み重ねていく（写真1）。それは、ほれほれとするような美しさでした。

「すごいねえ」と呼びかける声も思わずささやき声になってしまふほど、そこには静かな集中した時間が流れていました。思わず引き込まれて遊びの様子を見てみると、ふとした拍子にガラガラッと積み木が崩れて

しまいました。

「ああ……」というつぶやきとともに残念だなあという思いが私の中に生まれたその時、全く同じタイミングで子どもたちの中からも「わあ！」という声が上がりました。でも、そこには、私の声とは違う何かが含まれているように思いました。明るさと笑いに包まれた何かです。

「おや？ 何だか私の思っていることと違う……」そう思って子どもたちの様子を見ると、バラバラに崩れてしまった積み木の中から、もうすでに積み木を手



取り「また作ろう！」と声をかけあっていました。そして「どういうのにする？」と相談しながら、先程とは違う積み方を始めていったのです。

生き生きと慎重に積み木を積み始めた子どもたちの姿を見ながら、私は大切なことがわかったような気がしました。子どもたちにとって、作りかけていたものがこわれることは、挫折ではなく新しい何かを作りあげるきっかけになっている。遊びの中で、子どもたちは新しく立ち上がる経験、つまり再生の経験を重ねているのではないだろうか。そのことは、遊びの中で味わうことができるとても大切な経験なのだろう。

子どもたちが遊んでいる様子を見ると、そこにはさまざまな様相が次々に現れてくることに気がきます。ある所までいったかと思う時、場面は急激に展開します。何かを実現しよう、形作ろうとして始めた遊びが子どもたちの中で存分に楽しまれている過程の中に、幾度となく「こわれる」瞬間が訪れます。その瞬

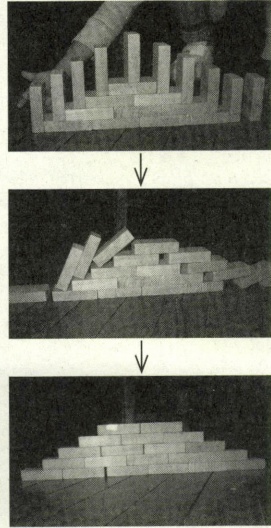
間に子どもたちが体験しているのは、単なる挫折ではなく、もっと生産的な思い、ワクワクした思いとつながっているのだということを、子どもたちの姿から気が付かされたのです。

### こわれた時の発見から「飛躍」が生まれる

遊びの中の「こわれる」ことの意味について考えるのがおもしろくなってきたところに、さらに印象的な遊びに出会いました。年長組のJ夫が小さな積み木をまるでピラミッドのように積み上げていたのです。それは、とても美しく緻密な作業でした

保育後、職員室はJ夫の積み木のことで持ちきりになりました。J夫の遊びをずっと見ていたY先生が、初めは階段状にドミノ積み木を並べていたこと、積み木が倒れて斜めになった所を平らにしていくと一段高くなったこと、それを繰り返しているうちに大きなピラミッドの形ができていったという経緯を教えてください





▲写真2：ピラミッドができるまで

ました。写真2のように階段状のドミノ積み木が倒れてきた形からイメージし、また並べて、ということ繰り返していったということでした。

数日後、丁夫はまたコート室でピラミッド状に積み木を積み上げていました。コート室は玄関に近く、通りかかった誰もが、思わず立ち止まって歓声をもらいましたが、用が済むとたいいていの人は立ち去るため、その後はひっそりします。

静かな中で、ゆっくり丁夫は積み木を並べていきました(写真3)。私が、カメラを構えながら見守っていることも、丁夫の支えになっていたのかもしれない。

丁夫は落ち着いて作り進めていきました。そして、丁夫の指先がほんの少し積み木に触れたその時、積み木はパタパタッと倒れていきました。

かなりいいねいに作られていたドミノ倒しでしたから、きれいに倒れていきます。ピラミッドの途中までパタパタッと倒れ、そこで止まりました。

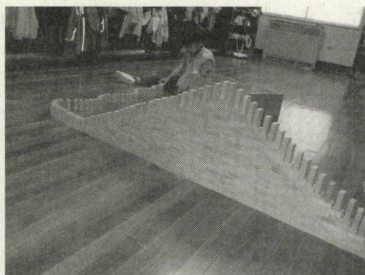
丁夫の目は、倒れていく積み木の動きをしつかり追っていました。そして、途中で倒れなくなった箇所を確認すると、倒れていない積み木をそっと指先で押して倒していきました。斜めに倒れている所は、平らになるように直していくと(写真4)、そこには前より一段高いピラミッドができあがっていました。それは、まさにY先生が説明してくれた通りの状態でした。

丁夫は、ブロックや積み木など立体的な構成遊びに興味をもち、よく遊んでいた子どもでした。作ってはこわし、また作る経験を人一倍重ね、飽きることを知りませんでした。そんな丁夫だからこそ、と思える遊





▲写真4：斜めに倒れた積み木を平らにしている



▲写真3：ピラミッドからドミノが続く

びでした。J夫は、状況が変化した時に、そこに立ち現れる興味深い状態、それを見逃さない目をもっているように思えたのです。階段状に並べた積み木の上に、積み木を立てていく。その積み木が倒れたあとが、まるで階段のようになっていく！ ということに気付き、J夫はおもしろさを感じたのでしよう。大事なことは、おもしろさを感じたJ夫がそこで止まらないと

いうことです。J夫は同じようにやってみます。今度は意図して同じ状況を起こすのです。このようにして何回もやっていくうちに大きなピラミッド型ができあがったのです。先に完成図があるのでなく、小さな思いつきを重ねていくうちに、あっと驚くようなものができあがっていく、これが子どもたちの遊びの歩み方ではないでしょうか。

「こわれないようにする」「ことと」「こわす」「こと

十月、J夫がH夫、S夫と一緒に、遊戯室でゲームボックスを使って迷路を作っていました。全てのゲームボックスを組み合わせて終えた時、J夫は迷わずワッフルブロックを



▲写真5：迷路（手前がゲームボックス、奥がワッフルブロック）



持つてきました。ワッフルブロックを使って迷路の続きを作る時には、仲間がさらに増え六人ほどで作り進めていきました。分かれ道や行き止まりを作り、そのたびに相談しながら力を合わせて迷路を作っていました。

迷路は子どもが通るのがやつとという狭さです。

匍匐前進のようにして進むのがおもしろく、何度も通っては遊び、そのたびに少しずれたり、こわれそうになったりするのを丹念に直しながら遊んでいました(写真5)。

しばらくして、片付けの時間になりました。「午後まで残しておきたい」という声子どもたちの中からあがり、先生にも相談に行つて、残しておいてもいいことになったその時、J夫が「ワッフルブロックだけは片付けようよ」と言い出しました。「こっちは、また違うように作ればいいから」と言うのです。ほかの子どもたちからも、特に異論は出ず、すぐにワッフルブロックの片付けが始まりました。

組み立てていたものをバラバラにしていく。先程まではこわれないように何度も直していた所を、思い切り力を入れてこわし、色別に収納するカゴにしまつていく。形作られていたものが、元の場所に納まつていく。こわすこと、そして、元の場所にしっかりと納めることが、次の新しい創造のスタートラインなのだということを感じられた瞬間でした。

ゲームボックスとワッフルブロックを使った迷路遊びは、人が中を通るので頑丈さが求められていました。ゲームボックスはまさに頑丈な遊具です。一方ワッフルブロックは、しっかりと組み立てればある程度は頑丈になるけれど、力がかかると形が崩れてしまうもろさがあります。頑丈さともろさ、しかしそれは視点が変われば違う特色となります。ゲームボックスは縦横につながるだけなのに、ワッフルブロックは組み合わせ方が豊富でさまざまな形を作ることができます。頑丈だけれど変化が乏しい遊具と、もろいけれど造形の



おもしろさがある遊具、それを組み合わせることで迷路はできあがっていたのです。

頑丈なゲームボックスで組み立てた所をスタートにし、ワッフルブロックで作った通路がその先にあるというコースにしていたことから、J夫たちが遊具の特色を理解していることがわかるような気がします。だからこそ、子どもたちはワッフルブロックだけを片付けようとしたのではないのでしょうか。

こわれやすさときあいながら、こわれないように作り上げていたものを、決然としてこわす。そこで子どもたちが体験していることは、また作ろうという思いや期待なのだと考えます。

### 「こわれる」時に響く音

「こわれること」の中で子どもたちが体験していることに心ひかれ、遊びを見つめている中で私の心に残ったことがあります。それは「音」のことです。

組み立てていた小積み木が崩れた時のバラバラッという音、長く並べたドミノが倒れる時のパタパタというリズムカルな音、砂場で深く掘り進めていた水路が水圧で決壊した時のズブズブという鈍い音、それらと重なるようにして沸き起こった、弾けるような子どもたちの笑い声、それらは集中していた時間があつたからこそ響いたとも思える柔らかな心地よい音でした。大型積み木が崩れた時の身がすくむような大音響とは全く違う音でした。

集中して取り組んでいたからこそ、軽やかな崩壊の音に気付くことができたし、心地よくこわれる体験を友達と共有したからこそ、再生のエネルギーが沸き起こるのかもしれない。遊具や素材の特質、遊びへの集中度、友達とのかかわりにも注目しながら、「こわれる」ことの意味、「こわれる」ことと「新しく始める」ことのつながりについて、さらに考えていきたいと思っています。

(お茶の水女子大学附属幼稚園副園長)