

保育の現場から

イメージを豊かに包み込んで

—幼稚園は変幻自在の空間—

小林直実

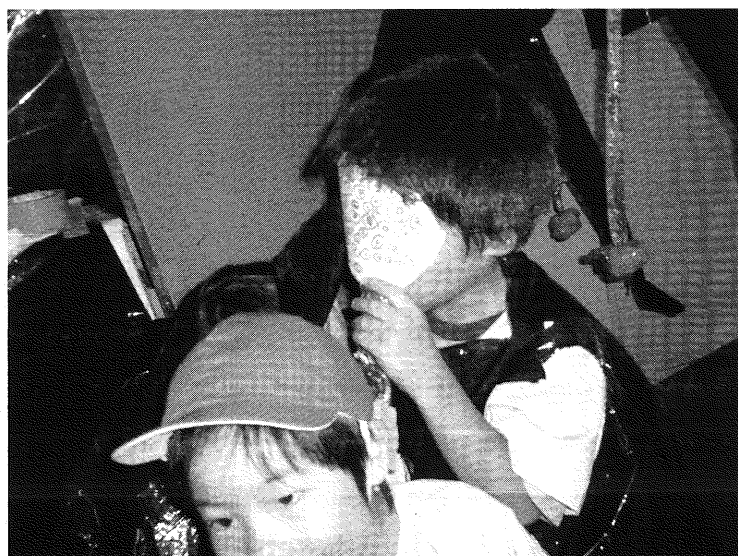
年長児のお化け屋敷ごっこ

「先生、お化け屋敷やりたいな」とKくんが言ってきました。何やら決心したような表情です。年長になっての二期は、子どもも、ちゃんとやりたいという思いが大きくなっています。特にアイデア豊富なKくんは、以前、小さなボールを転がすゲームを作って年

中・年少児が大勢参加し、喜んでくれたという経験があります。お化け屋敷も成功させたいという気持ち伝わってきました。さて、「どんなふうにやりたいの？」とKくと相談していると、もう、「何かやるらしい」と続々と子どもたちが集まって来ました。「一つ目お化けになる！」「黒い袋をちょうだい」。子どものイメージは膨らみ、製作を始めました。

問題は場所です。「暗くしなくちゃ」と子どもたちは口々に言いますが、そんな場所は、なかなか保育室にはつくれません。一番窓の少ない、そして他の遊びの影響を受けない「隣の年長クラスとの通路はどう？」と、子どもたちに相談して、試しにカーテンを引いてみましたが「暗くないよー」。そこで、窓に黒いビニール袋を張り付けてみると少ししい感じです。Nくんは平べったい段ボールに入って床をはいずり回っていて、結構不気味です。隠れ場所をつくっているRくんたち。子どもたちは、それぞれのことをしながらも、同じ目的に向かって生き生きと活動しています。てんやわんやの大騒ぎで準備をし、いよいよお客さんと呼ぶことになりました。

年中・年少児、そして部屋にいた年長児も集まってきました。段ボールをのぞき込むと一つ目お化けが出てくる…、机に収まっているいすの隙間から手が伸びる…、通路では紙飛行機が飛んできて驚かせる…、な



▲お化けになりきって「うらめしや〜」

どそれぞれ工夫が見られます。小さい子たちはドキドキしながら通り、年少児は担任の先生にしがみついたり、怖がって入れない子もいたりします。Kくんをはじめとした十人の子どもたちは「やったね」という笑いを浮かべて、怖がってくれてこそ得られる達成感を味わっているようでした。

いつもの保育室は子どもたちのイメージを飲み込んでお化け屋敷に変わりました。

子どものイメージが空間を変える

私自身が子どものころは、原っぱがおうちになったり、基地になったりしました。そして、小学校に上がる前から親がつくことなく近所を走り回っていました。しかし、今、子どもの遊べる空き地はなくなり、戸外での唯一の遊び場である公園もよく整備されていて、子どもの想像力をかきたてる空間ではなくなっ

ています。実は親が常にそばにいるため自由な発想も生まれにくいのではないかと、とも思います。また、おもちゃにしてもキャラクターものが多く、よくできすぎているためにかえって遊びの幅は狭くなっています。そんなことを考えると、何もないところから遊び始める、という経験を幼稚園ですることはとても貴重なことではないか、と思うのです。

ある保護者から、「保育室の中の遊具の種類や数が子どもに対して少ないのではないか」と言われたことがあります。確かに、家庭でおもちゃがあふれかえっている状態からすると、幼稚園はシンプルに見えるでしょう。ところが、そこで過ごすからこそ、遊びを考え、素材で作出し、人とかかわる子に育っていくのです。

お化け屋敷、お店やさん、ショー、ヒーローごっこと、子どもたちに『何でもやりたいことができるよ』という雰囲気を感じさせ、意欲的に自ら動いていける

ような環境が大切ではないかと感じる日々です。

世界に一つだけのお話作り

幼稚園での大きな行事の最後に発表会があります。

普段の園での遊びでやってきたことや子どものやりた
いことを舞台で発表する、というのが本園の発表会で
す。そのため、好きな動物になったり、ヒーローもの
でショーをしたり、お姫様のキャラクターになって
踊ったり、縄跳びをしたりと、自由な発想で作って
きます。今回、年長二クラスでは、自分たちだけのオ
リジナルな話を作り、演じてほしいと願ひ、六十五人
でのお話作りから始めました。

多くの子どもたちから出た「探検する」「宝物を見
つけに行く」「悪者をやっつける」という意見をペー
スにすることにして、その他のたくさん意見を、バ
ズルのように組み合わせるお話作り。できるだけ多
くの子の意見を取り上げつつも、わかりやすく…（教

師が相当悩んで！）、何とか、お話の大きな流れはで
きました。年長探検隊が悪者からお姫様を救うために
いろいろな世界を冒険する、というお話です。『いろ
いろな世界』というところに、子どもたちのやりたい
ことが入るようにしました。

ところが、最後まで困ってしまったのが「迷路をや
りたい」という意見です。『どうやって舞台にのせる
の？』と、何度も却下しようと思いましたが。迷路を盛
んに主張していたAくんは、みんなとイメージを共有
して遊ぶのがやや苦手な子です。ぜひこれを機会に自
分の考えを友達に伝え、一緒にやる喜びを味わってほ
しい…。Aくんの顔が浮かんでしまいます。「迷路」
をやりたいという子たちを集めて話し合いをしまし
た。Aくんだけではなく、集まったメンバー自身が
「友達と一緒に」が普段から苦手な子ばかりでした。
ほかの場面の子たちはやる気満々で集合してくるの
に、「迷路」の子たちは集めるだけで一苦勞。

話し合っても、自分の意見ばかり大声で言うAくん、意見を言えないTくん、考えてなさそうなSくと、まとまりません。普段の遊びの中で育てていなかったことがちゃんと出てきた感じです。決裂か！それとも私の意見を出すか！と思つた時、ずっと黙っていたYくんが、「入り口がたくさんあって、こつちに入ると通れないとか、一つだけゴールでできる入り口があるとかどう？」という意見を出しました。すぐにAくんが「中に入ると火のお化けが出てきて、行けないのは？」と、Yくんの意見に乗りました。「じゃあ、ほく、水があつてワニが出てくるの…」と、Uくんも考えを出し始めました。ばらばらだったメンバーの中に同じイメージが広がっていきました。はじめは漠然としていた「迷路」でしたが、その後も何回か話し合い、煮詰めていきました。そして四つの入り口があり、それぞれ氷の世界・火の世界・水（ワニが出てくる）の世界・お姫様の世界に通じ、探

検隊が冒険するというものになったのでした。

発表会を通してイメージを共有する

発表会の活動を通して、自分なりの想像力をふくらませるには個人差が大変大きいことに気づかされました。一人ひとりの考え、イメージを引き出していくには、じっくりと向き合うことが必要でした。さらに、友達と共有するには、教師もひざをつき合わせて時間をかけて話し合わなければなりませんでした。年長児の発表会には、演じて見せる経験はもちろんですが、友達と考えをすり合わせて一つのものを作り上げる大変さを経験することが大切だと思っています。そして、イメージを共有させる喜びを味わってほしいのです。発表会という舞台上上がった時の活躍に注目がいかがいです。しかし、当日までの山あり谷ありの過程が、一人ひとりの成長につながっていました。みんなで作り上げていく発表会だからこそ、終わった時



▲遊びのお化け屋敷が舞台にのりました

の子どもたちの顔はとてもいいものでした。

当日は、楽しみにしてきてくれた年中・年少児からの期待も場の雰囲気盛り上げてくれて、みんなで探検をしたような気持ちになりました。ゼロからの出発、よくここまでこぎ着けたな、と子どもたちの笑顔を見て、しみじみうれしくなりました。

幼児は遊びの中で何かになりきったり、熱中したりするもの、とは一概に言えず、さらに言えば、友達と遊ぶことの楽しさがわからない子もいるのが今の時代です。子どもが子どもらしく育つために欠かせないものが、家庭や地域では得られにくくなっています。それを補えるのが幼稚園です。毎日の遊びの中で、また発表会のような行事を通して、幼稚園がいろいろなイメージを生み出せる空間となり、人間関係の基礎をばぐくんでいけるように、これからも保育を考えていきたいと思います。

(千葉大学附属幼稚園)