

## 運動遊びを楽しむ幼児を育てる

木村 美知代 (名古屋市立第二幼稚園)

村岡 眞澄 (愛知教育大学 幼児教育講座)

### The study to investigate a method of instruction to increase children's motivation for physical plays in a kindergarten

Michiyo KIMURA (Daini Kindergarten run by the Nagoya city)

Masumi MURAOKA (Department of Childhood Education, Aichi University of Education)

**要約** 幼児の体をめぐる様々な問題の解決にあたっては、自ら動くことを楽しむ幼児を育てることが大切であるという認識を基底にして、園であまり動くことに積極的でない幼児の実践事例を基に動くことへの意欲を育てる指導援助のあり方や環境の構成等について明らかにしようとした。幼児は鬼ごっこやリレーなどの集団的な遊びの経験の中で、ドキドキ・ワクワクする出来事を取り入れるなどのイメージ化によって遊びに興味を持つようになり、葛藤を乗り越えて次第にルールを理解して仲間に入るなどの友達と一緒に遊ぶ方法を身につけ、遊びのプロセスで他の幼児に認められて自信をもって行動し、自分の気持ちを調整し、次第に遊び込むことができるようになる。様々な体験を重ねて、見通しをもって取り組めるようになったときに、心を動かす経験をしていたということができる。そのために教師は、遊びを楽しむ幼児のイメージの広がりや友だちとのつながり、体力や技能といった身体運動面の発達や意欲の高まりを考慮して環境を再構成することが重要である。みんなと一緒に運動したいという気持ちを大切に子ども同士の関わりを深めるようにしたことで、協同して遊ぶ過程の充実につながったと思われる。

**Keywords** : 運動遊び, 環境の再構成, 運動意欲

#### <問題の所在>

幼児の活発に動くことへの意欲形成、換言すれば、自ら運動を楽しむ幼児を育てることが、保育の今日的な課題として認識されるようになってきていることは周知の通りである。今年度告示され、平成21年度から施行される新しい幼稚園教育要領の領域「健康」の内容の取扱いにおける「十分に体を動かす気持ちよさを体験し、自ら体を動かそうとする意欲が育つようにすること」という記述<sup>1)</sup>にもこの課題がよく反映されているといえよう。

幼児を動かすのではなく、幼児の心が動いて遊びへと向かうための保育者の指導援助のあり方への基本的な示唆としても読み取ることができる。

筆者らは、幼児の運動への意欲を育てるための保育者の指導・援助のあり方についての研究をこれまでに色々な視点から進めており、<sup>2) 3) 4)</sup>一定の結果を得ているが、得られた結果を保育に生かすには、今後さらに実践の場で検証するなどのいわば個々の子どもの在り様に目を向け、どのような援助や働きかけが子どもの変化をもたらしたかを明らかにする臨床的なアプローチを主とした研究のステップが必要である。その意味で、幼稚園等で取り組んだ実践研究を手がかりにすることは有効な方法の一つであると思われる。筆者

らはすでに、「なわとび遊び」を取り上げて遊具などの物との関わりという視点から追究した。<sup>5)</sup>今回は、人との関わりに焦点を当てて、課題に接近したい。

#### <研究方法>

保育の実践事例の分析

期間：2008年4月～2008年6月

対象園 愛知県N市D幼稚園

分析内容：運動遊びにあまり興味を示さなかった幼児が、教師の指導・援助により遊びを楽しむことができるようになった事例を取り上げ、主に以下の3つの視点から分析考察する。

- ① 幼児が運動遊びが楽しいと感じ、心を動かした体験を明らかにする
- ② そうした体験の背景にあった教師の援助や環境の構成の明確化
- ③ とりわけ人との関わりに焦点を当てる

#### <結果と考察>

以下は、N市D幼稚園における実践研究を基に考察したものである。

#### <園内研究のねらい>

園での幼児の姿を見ると、概ね自分のしたいことを見つけて意欲的に遊んだり、自分の気持ちや考えを教師や友達に伝えたりすることができる。しかし、中に

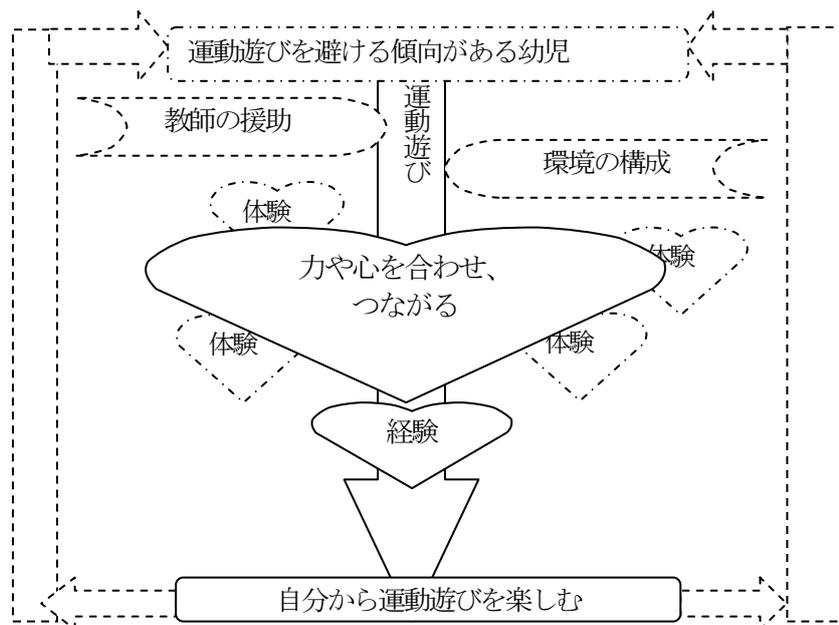


図1 研究の仮説

は室内遊びが中心で、体を活発に動かして遊ぶ経験が少なく、新しい活動に初めから取り組まなかったり、遊び始めてもすぐにやめたり抜けたりする幼児がいる。また、相手の気持ちを受け入れたり自分とは違う考えを取り入れたりすることが弱いと思われる。

そこで、図1のように、運動遊びで友だちと一緒に楽しさを感じたり、友だちと力や心を合わせたりして、つながるうれしさを味わう体験を重ねると、運動遊びが楽しいと感じる経験が心に刻まれ、自分から体を動かして楽しもうとする気持ちを育てることができると考えた。

#### 実践事例

##### 1. 4歳児の事例

東京から転勤で4歳児に入園したA児は、教師と一緒に保育室で絵を描くことが多く、戸外へ出て遊ぶことが少なかった。「他の子は降園後も公園で遊んでいるのに、うちの子は、体力がないから遊べないのでしょうか。園庭が狭く運動遊びをする経験が少ない園だったので」と母親も心配していた。A児の足は運動不足から親指が内側に向き、転びやすい傾向が伺える。

そこで、教師を仲立ちにしながら、友達と一緒にイメージの世界で鬼ごっこを楽しんだり、簡単なルールのある鬼ごっこを楽しんだりしながら、「先生や友達と一緒に“楽しかった、面白かった”という経験を積み重ねさせたいと考えた。

“怪物探しを楽しむ” — 4月中旬～下旬

「先生、怪物が出たよ」と教師を呼ぶ幼児の声を聞き、保育室で絵を描いていたA児が「私も行く」と教師の後をついてきた。<sup>\*1</sup>「先生、ここが怪しいよ」

と、怪物を探し回る様子に興味をもった他の幼児も加わって、「こっち、こっち」とあちこちを探して歩く様子を、A児は教師と手をつないで一緒に動いた。<sup>\*2</sup>

その後も、怪物探しは続き、A児は教師と一緒に仲間入りした。そんなある日、怪物を探していたB児が階段で転んだ姿を見て、C児が「Bちゃんが転んできて、怪物が笑っている」<sup>\*3</sup>と言った。教師が「ひどい怪物！Bちゃん痛かって泣いているのに、笑うなんて」と言うとD児が「そうだ。みんなで力を合わせよう」と、その場にいた幼児たちと手を合わせ始めた。



「Aちゃんも、一緒に」<sup>\*4</sup>と声をかけると、A児も友達と一緒に手を合わせ<sup>\*5</sup>、D児の「みんなの力を合わせて、合体、パワー」に、みんなで「えーい！」と声を合わせ<sup>\*6</sup>、B児を笑う怪物を探す結束を固める姿が見られた。

<考察>

①幼児の心を動かしたと思われる体験

ア. 教師と共に動く中で、教師や他の幼児が集まっている所には楽しいことがあると期待感をもつようになった。<sup>\*1</sup> また、教師と一緒になら他の幼児がいても戸外へ行こうとしていた。<sup>\*2</sup>

イ. 他の幼児の様子から、気に入ったことや興味をもったことに自分なりのかかわり方で楽しめばよいと気付く。\*3, 自分も真似てやってみようと思つた芽生えが見え始めた。\*5

②そのときの教師の援助や環境の構成

日ごろからほんのわずかな表情やしぐさから気持ちを感じ取って心地よい状況を作るようにかかわっていたので、教師と一緒に戸外に出かけてみようと思つた気持ちももてるようになった。\*1 \*2

本心では、友達がすることを真似てみたい気持ちがありそれを教師が読み取って誘ったことで、友達とつながるうれしさを感じとらせることができた。\*4 \*6

“先生や友達と鬼ごっこを楽しむ” —5月上旬

A児と一緒に、\*1 ケンパのコースで遊んでいると、E児が「先生、また怪物が出た！ほら、怪物の木って書いてある」と、カイズカイクキの札を指した。「本当だ！大変、みんなどうする？」\*2 と聞くと、F児が「そうだ、怪物をやっつけよう」\*3 と言ひ、保育室で魔法のスティックをA児も一緒に作った。\*4

保育室を出ようとする時、A児が「先生、あれ！」と、タライの水が壁に映り揺れているものを指した。\*5 「あっ、あそこでまた怪物が見ているかもしれない」と教師が言うと\*6, A児が「きゃ〜っ！」と言ひながら教師に抱きついた。\*7 それを見ていたF児も、タライの水を指差し、「本当だ！おばけだ〜！」と言ひ\*8, A児と一緒に園庭を走っていった。プールの壁に空いている穴に向かって「ここに怪物がいるかもしれない」と言うF児らと一緒に\*9, A児も「えいっ！えいっ！」とスティックを穴に入れ、怪物をやっつけていた。\*10

<考察>

①幼児の心を動かしたと思われる体験

ア. 周りの幼児が教師と話したり一緒に動いたりしていることを面白く感じ、一緒にスティックを作った。\*4 イ. 同じように興味をもったことに取り組むなかで、自分は友達とは違うことに気づいたことを伝えたり、他児がA児の思いついたことを認めてくれたことで、自信をもった。\*5 \*8

ウ. イメージの中で友達と一緒に怪物をやっつけることを楽しんだり、教師に抱きついたりなど、自分のこうしたいと思うことを、好意をもつ相手に伝えた。\*7 \*8 \*10

②そのときの教師の援助や環境の構成

ア. A児や他の幼児の思いを確かめながら関わったので、教師や他児がA児を大切に思っていることが伝わった。\*1 \*2 \*5 \*7 \*8

イ. 幼児同士のイメージのすり合わせができるように教師がなりきって言葉や動きで表していった。\*2 \*6

ウ. タライの水が壁に映り揺れているものを見つけた

A児の発見を、教師や友達が驚いて受け止めたので、A児の自信につながった。\*2 \*8 \*9

“簡単なルールのある鬼ごっこを楽しむ” —6月上旬～下旬

教師が「怪物だぞー」と追いかけると、捕まるのを待ったり教師を捕まえに来たりと追いかけて楽しむ怪物探しの鬼ごっこが始まった。そこで、簡単なルールのある鬼ごっこ（島鬼）を取り入れることにした。A児は教師と一緒に手をつなぎ、鬼が10数える間に別の島へ逃げる鬼ごっこを始めた。次第に、教師の手を離し\*1, 「先生、こっち、こっち」\*2 と近くの別の島へ自分が先に逃げ\*3, 教師を呼ぶようになった。また、教師や友達が鬼に捕まって牢屋から「助けて〜」と叫ぶと\*4, 鬼から身をかかわしながら教師や友達を助けることを楽しんだ。\*5

その後、A児は島鬼遊びをとっても気に入り、弁当を食べ終わると「先生、今日も島鬼やろう」と教師を毎日のように誘った\*6。その声を聞いて、たくさんの友達も「入れて」と集まり、\*7 遠く離れた所にハート形を書いたところ「ハート島まで逃げよう」「怪物島にする」「鬼になる」と教師に好きな役や逃げる島を伝えながら、島鬼を楽しんだ。\*8 日に日に暑さが増してきたが、A児は、汗びっしょりで遊び続けた。\*9 A児の母親によれば、「だいぶ体力もついたみたいで、今では遅くまで友達と一緒に公園で遊んでから帰るようになった」とのことである。

<考察>

①幼児の心を動かしたと思われる体験

ア. 「こっち、こっち」と、自分の気持ちを表すと教師や友達が自分に向かって走り、「Aちゃん」と呼ぶなど、相手が反応してくれるといううれしい経験が重なった。\*2 \*3 \*4 \*5 \*7

イ. 「鬼ごっこをしたい」と、好きな教師や友達に伝



えるようになり、教師や友達と一緒に戸外で遊びたいと思うようになった。\*6 \*7 \*8

ウ. 友達の声や動きを感じ取ってそれに合わせたり応じたりすることを楽しんだ。\*8

②そのときの教師の援助や環境の構成

ア. 島鬼で移動する距離を短くしたので、島の中で待

機することができ、一緒に遊んでいる友達の様子も把握しやすかった。参加する幼児が多くなると鳥を多くしたり疲れた様子が見られると近くに鳥を作ったりすることで、動くことが苦手なA児も、教師や友達が夢中になってやっていることに関心を持つことができた。\*3 \*5

イ. 教師は幼児が自分で動こうと決断したり納得して動き出すまで待った。また、A児のこだわりや心の揺れを理解し、A児とともに鬼ごっこを楽しむようにした。\*1  
ウ. A児が友達と一緒にどんな動きをするか、言葉のやり取りをするかを捉え、一緒に教師から逃げたり捕まえたり、どの鳥に逃げるかを友達と決めたりなど、友達と共に楽しむ機会を繰り返すにつくった。\*2 \*4 \*8 \*9

## 2. 5歳児の事例

5歳児B児は室内で遊ぶことが多く、学級全体でする鬼ごっこでは、途中で泣き出したり、ルールが分からなくなってやめたりすることがある。また、運動だけでなく新しい活動に対して分からなくなったり失敗したりすると泣けて、その不安から初めから取り組まないこともある。自分と同じペースで遊ぶことができるC児と二人でいることが多く、B児から他の友達に話しかけることは少ない。C児に対しても自分の気持ちや考えを伝えることが難しく、どう伝えたらよいか分からずに泣き出してしまうことがある。B児の脚は内側に向き、転びやすい傾向がある。

そこで、B児がさまざまな動きを経験して自分の力を発揮する満足感を味わったり、新たなことに挑戦する気持ちをもったりなど、自信を持って取り組めるようにしたいと考えた。

“ひょうたん鬼” — 5月上旬

4～5人の好きな仲間が、「昨日やったひょうたん鬼をしよう」と集まっていた。その中に、B児もC児も入っていたので、\*1 「Bちゃんもしよう」と誘う\*2と、うなずいた。

B児が安心してできるように、まずはルールをしっかり伝え\*3、教師が鬼になった。最初は硬い表情をしていたB児だったが、鬼が教師で人数が少ないこともあって\*4、徐々に教師の様子をうかがうように、安全地帯である‘ひょうたん’から出たり逃げたりするようになった。\*5 「Bちゃん速い」「また逃げられたー」\*6 とB児が少しでも自信をもって動けるようにしていったところ、‘ひょうたん’の中でC児と一緒に笑い合ったり\*7、捕まえられた後も「もう一回やるう」\*8 と笑顔で言ったりした。

<考察>

①幼児の心を動かしたと思われる体験

ア. 好きな仲間と遊びたいという思いから、自分の感情をコントロールしてひょうたん鬼に参加した。\*1

イ. 自分なりの調整の仕方、楽しめそうな時には、‘ひょうたん’から出たり教師を誘ったりして、自分



の力にあった楽しそうな場面に参加し、友達と同じようなつもりになって、鬼ごっこの楽しさを味わうことができた。\*5

ウ. 鬼から逃げることで嬉しさを友達と一緒に喜んで笑顔で話したり、友達を誘った。\*7 \*8

②そのときの教師の援助や環境の構成

ア. 仲間と遊びたい気持ちがあることを理解して、ルールを友達にも本人にも伝わるように話して聞かせた。\*2 \*3

イ. 人数が少ない、教師が鬼になるなど、B児たちの力に合わせて動いたり追いかけたりして、教師と一緒にだと安心して動くことができるB児が、逃げることを十分楽しめるようにしていった。\*4

ウ. 「Bちゃん速い」と教師から認められたりC児と笑い合ったりなど、相手が自分に対してどう思っているかという気持ちが分かり、伝わってくるのが楽しめる。\*6

リレーごっこ — 6月下旬

クラスの子がリレーごっこを楽しむようになると、B児も教師と一緒にあれば参加した。

男児から「Bちゃん速く」とバトンを渡され、緊張した表情で走りだしたB児は、途中で他学級の女児に抜かされて泣き出しそうになり、次の子にバトンタッチすると泣き出した。\*1

心配そうに見るC児と「Bちゃん頑張ったね」と頭をなでると余計泣け\*2、「速くって言われて、ちょっとわかった?」と聞くと\*3「うん」とうなずきまた涙があふれた。「Bちゃん頑張って最後まで走ったからすごいなって思ったよ」\*4 「抜かされたって一生懸命走ったから、泣かなくて大丈夫」\*5 と言うと「うん」とうなずいた。その後は「先生と一緒に応援している」と、友達が走るのを最後まで見ていた。\*6

翌日もクラスの子がリレーごっこを始めると「私もする」と参加した。\*7

バトンを受け取る時は緊張していたが、最後まで

走ったところで「Bちゃん速い。頑張ったね」\*8 と言  
うと、「だって、速く走れる靴はいてきたもん」\*9 と  
嬉しそう。順番を待つ間に、友達と笑ったり友達に  
「がんばれー」と応援したりしていた。\*10

保護者は、B児が七夕短冊の願いごとに、『速く走  
るようになりたい』\*11 と書いたことに驚いたよう  
である。



#### <考察>

##### ①幼児の心を動かしたと思われる体験

ア. 他の幼児との違いに気づき、自分の力をさらけ出  
し、どうにもならないふがいなさを感じて心が揺れた  
が、遊びを続けたい思いから自分なりに折り合いをつ  
けてその場から去らなかつた。\*1 \*6

イ. 教師の言葉や友達の気遣いから、自分の心の弱さ  
や、頑張り抜いた自分の良さにも気付いた。\*2 \*3 \*6

ウ. 教師や友達の励ましなどを素直に聞いて、これま  
での経験の中から「泣かないで、最後まで走る」こと  
を選び、落ち込んだ気持ちを立て直した。\*4 \*7 \*9 \*11

エ. 友達と励まし合ったり競い合ったりして、活動に  
取り組み充実感を味わった。\*4 \*7 \*9 \*10

オ. クラスの友達に気持ちを寄せたり、一員であるこ  
とに嬉しさを感じながら活動に取り組んだ。\*10 \*11

##### ②そのときの教師の援助や環境の構成

ア. 走るのが遅いB児が、走ると悲しい思いにつながる  
のでやりたくない後ろ向きになるところを、仲間と一  
緒に遊びたい気持ちがあることや、仲間もB児に頑張っ  
てほしいと思っていることを知らせながら、仲間意識を  
高め、乗り越えることができるようにした。\*2 \*5

イ. それぞれの幼児がどのように力を発揮しているか  
を伝えながら、誰か遅い子がいても他の誰かが助ける  
ことが、仲間の力になっていくという関係が認められ  
るようにした。\*4 \*5 \*10

ウ. 幼児の速く走りたいという目的を改めて投げかけ  
て、B児の気持ちが積極的になるように方向づけた。\*8

#### <まとめ>

以上、4歳児Aと5歳児Bの事例に基づいて、子ども  
の心が変化して自ら動くことを楽しむようになった  
経緯について要約すると以下の通りである。

#### <4歳児Aの場合>

教師や友だちと一緒に怪物探しの中で相手が反応し  
てくれる。→「怪物発見!」と自分を発揮しようとし  
るようになる。→「やっつけよう」と友達とつながる  
体験が生まれ、「○ちゃんこっち」と友達との関わり  
が深まり、友達と一緒に運動することを楽しむよう  
になる。→その後エンドレスに楽しめる島鬼で、一人  
でも走って逃げたり牢屋にいる仲間を助けたりなど汗  
びっしょりで遊ぶ。→次第に体力もつき、友だちと一  
緒に公園で遊んで帰るようになる。

#### <5歳児Bの場合>

鬼が教師で人数が少ないこともあり、またルールが  
理解できたので、自分の力に合った楽しそうな場面に  
参加し、安全地帯である「ひょうたん」から出たり逃  
げたりするようになる。→自信を持って動くことが  
できるようになる。→リレーに教師と一緒に参加する。  
→みんなから「速く!」と言われて悲しかったけど  
「もう一度挑戦してみる」など、教師や友達の支えで  
自分の壁を乗り越える。→クラスの友だちと励まし  
合ったりしてリレーを楽しむ。→走るのが速くなりた  
いと思う。

以上のように、幼児たちは鬼ごっこやリレーなどの  
集団的な遊びの経験の中で、ルールを理解して仲間  
に入るなど、友達と運動遊びをする方法を身につけるこ  
とで遊びに意欲を示すようになる。また、遊びのプロ  
セスで他の幼児に認められて自信をもって行動し、自  
分の気持ちを調整する機会が増えて遊び込むことが  
できるようになっている。それとともに、内向していた  
脚や足先は前方を向き、転ぶことが少なくなり、公園  
で遊んでから家に帰ったり、鬼ごっこを最後まで続け  
る体力もついた。

運動遊びで自主性や協同性が育つ体験の積み重ねに  
より、自分から戸外遊びに取り組む習慣や基本的で多  
様な動きが獲得されたり、最後まで走りぬく基礎体力  
が育ち、それが次の運動遊びを楽しむ原動力になっ  
ている。このように様々な体験を重ねて、見通しをも  
って取り組めるようになったときに、心を動かす経験  
をしていたことができる。(図2参照)

#### <幼児の変化の背景にある教師の援助や環境の構成>

幼児が「かいぶつ!」と木札や水の反射に驚いたこ  
とを、教師が同じように受け止め、逃げたり追いか  
けたりすることで、幼児も心が動き、追いかけてこ  
を楽しむようになった。このようなちょっとドキドキ・ワ  
クワクする出来事を取り入れていくことが鬼遊びを  
楽しむきっかけになる。スリルを味わいながらも安心  
感を抱かせるようにしたり、教師や友達の様子が見  
やすいように安全地帯を近づけたり数を多くしたりと、  
幼児のイメージの広がりや友だちとのつながり、体力や

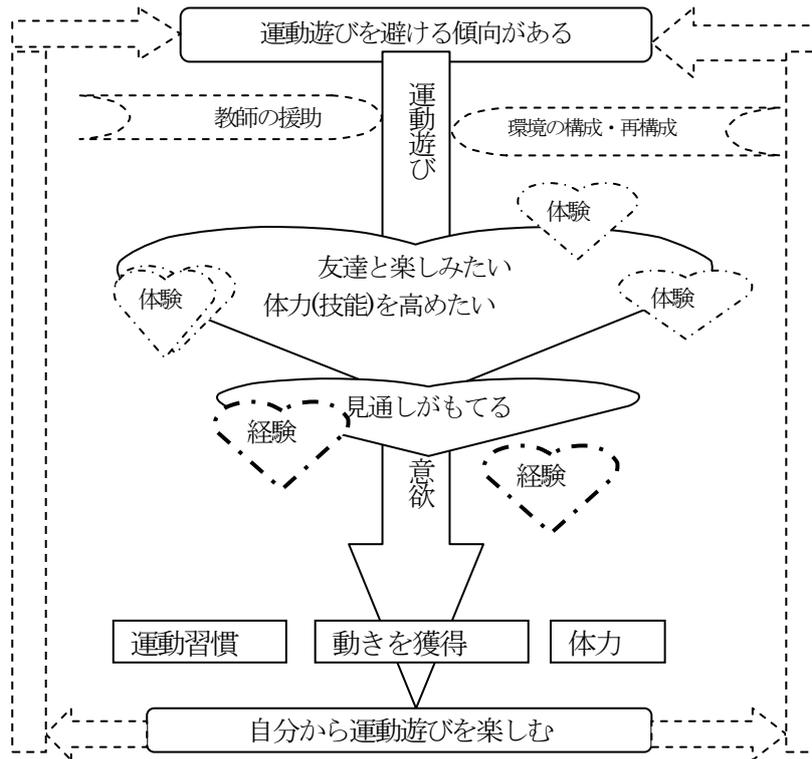


図2

意欲の高まりを考慮して環境を再構成することが重要である。みんなと一緒に運動したいという気持ちを大切に互いの関わりを深めるようにしたことが、協同して遊ぶ過程の充実につながったと思われる。

<今後の課題>

研究を通してD園では、戸外での鬼遊びなどに参加する幼児が増えてきているが、リレーで抜かされることが嫌な5歳児やリズム遊戯に戸惑って動けない4歳児への援助といったように今後さらに教師の子ども理解や関わり方の工夫が求められる。一人ひとりの子どもに応じて自ら運動遊びを楽しむことができるような教師の援助や環境の構成・再構成について研究を深める必要がある。

<引用・参考文献>

- 1) 幼稚園教育要領, フレーベル館, 2008
- 2) 村岡眞澄, 運動遊びに意欲的でない幼児の変容のプロセスと保育者の指導及び他の要因との関連, 愛知教育大学教育実践総合センター紀要, 第4号, 愛知教育大学, 2001
- 3) 村岡眞澄, 幼少年期の子どもの体育を考える—動く意欲を育てる視点から—, 学習研究 第402号 奈良女子大学文学部附属小学校学習研究会, 2003
- 4) 村岡眞澄, これからの保育者養成に向けて—領域「健康」から考える専門性, 愛知教育大学教育実践総合センター紀要, 第8号, 愛知教育大学, 2005

- 5) 木村美知代, 村岡眞澄, 幼児の発達と学びの連続性について, 愛知教育大学幼児教育研究, 第13号, 愛知教育大学, 2007