

運動遊びにおける幼児の遊び意識の発達と保育者の援助

(1) 鬼遊びの場面で

幼児教育教室 村岡真澄

<研究目的>

集団的な遊びの成立・持続には、遊びの参加者の遊び意識（メタ・メッセージ）¹⁾が重要な鍵となる。とくに、身体的な接触を伴った遊びや参加者相互のやりとりから引き起こされるスリル感が楽しさの核となっている遊びでは、遊び意識を基底にした振舞いが欠如すると、けんかになったり、遊びが消滅することになる。最近、活発に体を動かしての遊びや、鬼遊びなどの集団的な遊びに興味を示さない子どもが増加していることが問題視され、生活の乱れからくる疲労や少子化にともなう人と関わる力の低下がその原因として挙げられている。広い意味でいえば人と関わる力であろうが、とりわけ人と遊戯的な関係をもつ力の低下つまり遊び意識、遊ぶ力の弱化为原因と考える。「遊び意識とは本来のものでない、現実ではないという意識」²⁾であるから、現実には友達とのしっかりした信頼関係ができていないなど本来の生活の基盤そのものが揺らいでいるという問題もあるが、からだ遊びをつくりだしていくというようなモデルの不在や経験の不足もこうした問題の背景に横たわっているように思われる。

遊びを通しての個々の子どもの育ちを求める場合でも、子どもが遊びの中で充実感を味わうためには、保育者はやはりこうした課題に直面せざるを得ない。その意味で、逆説的かもしれないが、本来の意味での「遊ぶ力」を育てることが保育の今日的課題の一つとなると思われる。本研究はこうした問題意識を基底にして、幼児の遊び意識を西村のいうような「遊動関係を引き起こしたり、持続させる力」³⁾としてより広い概念でとらえ、これを育てるための保育者の指導・援助のあり方を追求することを目的としている。まずその第一歩として、他者との関係で引き起こされる身体のスリル感が楽しさの核となっている鬼遊びを取り上げ、子どもの育ちの中でもとくに遊び意識に焦点を絞って指導・援助のあり方を追求したい。

<研究方法>

保育観察による実践事例や文献による事例から分析考察する。

- ・ 観察園：愛知県豊田市内幼稚園
愛知県知立市内保育園
- ・ 観察期間：1990年6月～1992年1月

<結果と考察>

1、鬼遊びにみられる遊び意識の年齢別諸相

(1) 2歳児の遊び意識

2歳児の鬼遊びの実践例が少ないため、事例はいずれもどんぐり保育園の実践例³⁾⁴⁾⁵⁾を参考に考察を行った。これらの事例から、2歳児の遊び意識を示したのが表1である。

表1 2歳児の遊び意識

・保育者が一人ひとりの子どもを追いかける。	→	こわいと泣く、身を固くする。
・保育者がもう少しで捕まえそうに追いかける。	→	先生に捕まえられて嬉しい。
・お母さんの口真似、冷たい北風、ヤキイモや草の実など生活の中のちょっとしたことで追いかける。	→	色々なイメージで追いかけるのを楽しむ。
・保育者が二つのグループのそれぞれに入り、お化けと人間になって追いかけたり追いかけられたりして遊ぶ	→	追いかけるだけでなく、追いかけて楽しむ。
	→	「コケッココー朝デスヨ」「コケッココー夜デスヨ」と合図する。 お化けになりきって騒ぐ

事例1に顕著なように、まだ2歳児の4月の段階では、現実と（本当のこと）虚構（うそのこと）の垣根が低いために、かえって遊びが成立しにくいともいえる。つまり男性保育者は、容易に「こわいオオカミ」になり、このオオカミに本当に食べられてしまうからである。「まちこ」のように月齢が高い子は、物語のイメージをもって保育者に反応している。これは遊びだよということを、子どもたちに確認させるための、呪文を唱えたり（事例2）、「捕まえるぞ」ではなくて「おかえりなさい」と言う（事例3）試みで、子ども達は追いかける楽しさを感じるようになっていく。服をタオルに見立てる、捕まえるとコチョコチョコくすぐって笑わせる（事例4）、ニソツと笑う（事例5）などは子どもの緊張を解き、身体への遊戯的な関わりを表している。こうして2月になると、事例6にあるように保育者だけでなく友達に追いかけられたり、追いかけることを楽しむようになる。表1にもあるように、いずれにしても、保育者との関わりの枠内でみられる遊戯意識であって、きわめて受動的であり、また不安定な時期である。

事例1

場所は、2歳児にとっては広いバレーコートです。二人いる保育者は、オオカミ役と子ヤギ役に分かれました。「ワー、俺様はオオカミだぞ」と保育者（男性：筆者注）が子どもたちを追いかけ始めると、ひとみがワッと表情をこわばらせ今にも泣きだしそうでした。友子も怖くてとりみだし始めました。月齢の高い子どもたちは「ニゲロー」とバレーの審判台をお家にみたくて登りあがりました。保育者は、その後の展開を、絵本のストーリーどおりねらって「おかあさんですよ。あけておくれ」と言ってみるのですが、子どもたちは身をかたくして、登ったきりおりようとしません。まちこ一人だけが「ハサミデジョキントシテ、チクチクッテヌッチャエ」と大声をあげました。

事例2

砂山に群がる子どもたちに、「ちんぷいぷいのぷい！○○になあれ！」と魔法の呪文を唱え、それぞれの動物のマークに変身させてしまうのです。砂まみれが苦手なまち子も「ニャーニャー」と砂けむりをあげて動き回る猫になりきっていました。将人は、砂に顔をぺったりとくっつけて、顔中砂だらけにして寝ている犬を演じていました。——中略——砂だらけになって保育者に追いかけられたり、追ったりしてみんなで楽しみました。

事例3

みんなで、イメージを共有し合うなんて高いねらいをすて、無理なく楽しめる単純だけど思わず走り出したくなるような追いかけあそびをつくり、ひとり、ひとりを追いかけることを大切にしました。

ホールやプールなどの一定の空間を保育者も一緒になって走り、途中で保育者は1カ所に陣取り、少しの通り道を残して両手を広げ、通り抜けようとする子どもを捕まえようとする。その時に保育者は近寄ってきた子どもひとりひとりに「おかえりなさい！」と声をかけます。この言葉が「おまえを捕まえるぞ」の宣言になるので。子どもたちは無事に通り抜けたことを喜びました、次を期待して1周走ってきます。単純だけど楽しいあそびでした。

事例4

これ以後、おやつの後や散歩先で手や顔が汚れたりすると、服をタオルにみたく「タオルさーん」と保育者にせまってくるのです。時には保育者も、「タオルさーん」と子どもたちを追いかけます。ただこのあそびでは容赦なく子どもを捕まえ、背中や腹に顔をこすりつけついでにチョコチョコとくすぐりました。

事例5

食べるものは肉だったり、アイスクリームだったり、保育者が「犬のアイスクリーム食べたいな。ネコの肉が食べたいなー！」とそれぞれの子どものマークを宣言して、その子を追いかけます。その時、保育者がポケットからノートでも取り出してペラペラめくり読むまね。ニソツと笑ってから宣言する。この間が追いかけてこを楽しくしてくれます。ひとりひとりをゆっくり、でももう少しで捕まえそうに追いかけます。保育者が捕まえられないで残念がったりすれば、もうニコニコの子どもたちです。他にも、お母さんの口まねや冷たい北風、ヤキイモや草の実など、生活の中のほんのちょっとした事が追いかけあそびになりました。

事例6

人間の子ともとお化けに分かれての追いかけてこで、人間の子ともはただ逃げるだけでなく、保育者の「お化けは朝が嫌いなんだ」のひと言でサッと考え、まちこの「コケッコー朝デスヨ」の大声で今度はお化けが小林保母にリードされて逃げる。一よしそんなら今度は夜にしようとお化けも叫びます。「コケッコー夜ですよ」再び逃げる子どもたちを追いかけるお化け軍団。何度か逆転するうちに「モコモオバケー」「ハルモオバケー」と多少つもりは入れかわりましたが、何度もたのしめました。

(2) 3歳児の遊び意識

2歳児と同じように、事例に基づいて遊び意識の概観を示したのが表2である。

表2 3歳児の遊び意識

・保育者が○○になって逃げる	→	お面をつけて○○を追いかける
・保育者が狼になって吠える	→	「キヤー」と言って逃げたり、わざと寄ってくる。オオカミは捕まえた子を食べない、「ガオー」などといわないやさしいオオカミになるように要求する。
・子ども達にワッペンをつける。	→	「先生、ウルトラマンごっこやろう」と言う。ワッペンをつけてもらった子は嬉しそうに走る。「鬼ごっこやるものよっといで」と誘う。

3歳児では、事例7～9のように前半期には先にも述べたような2歳児と同じような傾向がみられるものの、保育者の遊びの誘発に対して素早く反応する（事例10）、保育者に追いかけるという受動的な楽しさから追いかける楽しさへと移行する（事例11、12）、保育者を捕まえて「マイッタカ！」といったり（事例12）、鬼遊びのイメージを自分なりにもって遊ぶようになる。走る力がついてきたことでわざと鬼に近づいてスリルを楽しむ（事例10、13、14）など遊び意識がかなり深化してきていることがわかる。遊び意識の形成という意味で重要な時期であると考えられる。言葉での追いかけて遊びも楽しめるようになり（事例15）、事例16のように、捕まえられて怒ったり、こわくて泣くという域を越えて、自らの意志で遊戯的な関係へ変えていこうとする意欲もみられるようになる。しかし、遊んでいる過程では、遊びのイメージが混乱したり⁶⁷⁾、2歳児と同じように、遊び意識がまだ保育者やごく親しい友達との関係に限定されていて、子ども同士の関係ではトラブルが起きて（事例17）遊びが消滅することも多い。事例17の省吾と勇氣のように個人差が大きいことも遊びの成立を難かしくさせている要因の一つである。

事例7 <追いかけて鬼>

- ・鬼のお面をかぶり、目を輝かせて保育者を追いかける。

事例8 <色鬼>

- ・色を見ないで、友達と一緒に走って逃げるのを楽しむ。
- ・鬼になっても、追いかけていないでいる

事例9

- ・T男は一生懸命逃げていたが、子どものバイキンマンに捕まり、「たまねぎが食べたい……」と大泣きをする。

事例10 <ぶたとおおかみ>

- ・おおかみ（保育者）にほえられて、「キヤー」と走って逃げたり、わざと寄ってくる。

事例11 <かえるとてんとう虫>

- ・年長さんから聞いた話から、「 TENTO虫ハ、カエルニ食ベラレチャウヨ」と言って、かえるのお面をつけ、てんとう虫の保母を追いかける。(追いかけられる楽しさから、追いかける楽しさへと移行する)

事例12 <あんぱんまんごっこ>

- ・バイキンマン(保母)をつかまえて、「マイツカ!」、「バンザイ」とか「ヤッター」と歓声をあげる。

事例13 <○△□鬼>

- ・N男は一度家に逃げて、わざと家から出て「ここまでおいでペロペロパー」とバイキンマンを誘う。

事例14 <アンパンマンごっこ>

- ・三人の子が、他児とテンポが合わずに止まってしまう。保母の近くまで来て、さっと逃げる子もいる。
- ・鬼の子が、その気になって懸命に追いかける

事例15

保育室の戸を保育者がたたいて

保育者「トントントン」 子ども「何の音」 保育者「車の通る音」

子ども「あーよかった」

保育者「トントントン」 子ども「何の音」 保育者「風の通る音」

子ども「あーよかった」

保育者「トントントン」 子ども「何の音」 保育者「オバケの音」

と言うと大きい子どもたちの遊びを見ていた子たちが遊び始めた。「ジャーオバケの音と言ったら顔を隠すんだよ」と言うと、「キヤー」と言いながらあわてて顔を隠す。「もう一回やって」と子どもたちが口々に言うので何度も繰り返して遊んだ。

事例16

- ・オオカミをこわがり、箱の家から出てこない
- ・オオカミは食べない(捕まえた子を)、「ガオー」などといわないやさしいオオカミになるように保母に要求する。保母がこれを受け入れたことで、追いかけて楽しむことができた。

事例17

ある時、省吾が保育者のしっぽを取ったのをきっかけにネズミ役(しっぽをつけて逃げる役)をやらせてみることにしました。べつにいやがる様子のない省吾は、しっぽをつけるとさっそく逃げ始めたので、みんなで追いかけてきました。ところが勇気がしっぽをつかまえると、省吾はその場でひっくり返って「ダメダヨユウキ!ツカマエテイカン!」と大きな声をあげ、今にも泣きそうに勇気に向かって言いました。勇気は「ユウキハツカマエル、ネコなんだよ!」と言い返したのですが省吾は泣き出してしまった。(後で尋ねると、シッポをとるのが保育者ならよかったということがわかる)

(3) 4歳児の遊び意識

4歳児では遊び意識もかなり深化し、遊びの始まりから終わりまでの一連のプロセスの中に様々な姿をみせるようになる。(表3参照)

保育者に誘われて遊びが始まる姿が残っている(事例18)ものの、この頃には鬼遊びのイメ

ージが明確となり、「鬼遊びやろう」という言葉の誘いかけで遊びが始まるようになり、保育者と子どもという関係だけでなく、保育者が入っていれば、子ども同士で「追いかける」「逃げる」のやりとりを楽しむことができるようになる。ルールを意識した振る舞いがとれるようになり、厳密に言えば、ここからが「鬼遊び」の始まりといえよう。

しっぽとりでも、しっぽをとられても楽しそうにしていたり、中には、ゲーム的な感覚でとられて、(しっぽを取られて悔しいから)「もう1回しよう」という子どもがいる(事例18)など、同じ遊びを展開しながらも遊びをとらえるイメージには違いがみられる。その違いがあまり意識されず、個々のイメージで楽しんでいる。鬼遊びの楽しさ、特性が最もよくあらわれている時期といえる。したがって、捕まるのがいやでズルをしたり、それを指摘する子どももいる(事例20)ものの、あまりトラブルにならないで遊びが続いている。4歳も後半になると、男児の場合には負けることを嫌がってムキになったり(事例21)、ふてくされたりすることも多くなる。そうした子どもを慰めたり(事例22)、ルールを変えたり(事例21)、チーム間のバランスをとろうとする(事例22)などかなり高度な遊び意識をもつ子どもがでてくるが、「最後まで残った子はチャンピオン!」というように競争意識を刺激したりすると、遊び意識が希薄になり、ルール破りが多くなったり逆に厳しく「ルール破りを追求する」するなどして⁸⁾、遊びがたちまちのうちに消えてしまう。いわば、外的条件に左右される揺らぎの時期ともいうことができよう。

事例18 <しっぽ取り鬼>

年長児と一緒に遊ぶ

- ・ 保育者が園庭にラインを引いて、「しっぽ取りしよう」と言うと、「ワーヤッター」[早く早く]と歓声をあげて喜ぶ。
- ・ しっぽをつけてもらおうと、すぐ走り出し、「早く早く」と誘うようにする
- ・ 年長児と一緒に時は、しっぽを取らずにただ逃げ回って楽しんでいる。しっぽを取られても以前程嫌がらず、楽しそうに「取ラレチャッター」と保育者に報告する。
- ・ 取られて悔しがり、「モウ一回シヨウ」と言う

事例19 <警泥>

- ・ 「先生、警泥ヤロウ」と言いに来る
- ・ 三人とも泥棒をやりたがる
- ・ 捕まりそうになると、「やっぱやめた」とか「本当はやってないもん」という・N男は一度家に逃げても、わざと家から出て「ここまでおいでペロペロバー」とバイキンマンを誘う。

事例20 <氷鬼> 11月

- ・ ルールを守らない子がいて、そのことを指摘する子がいる。
- ・ 友達を助けたり、中には見張る子もいる。
- ・ 太陽マンと氷マンがアンバランスになり、ゲームがすぐに終わる。
- ・ 氷マンが近づくと、つかまっていないのにバッテンマンをして逃れようとする子がいる。

事例21

＜氷鬼＞ 12月

- ・太陽は冷たい氷にさわられるとカチカチ氷になるが、仲間の太陽に助けられると氷がとけるといったイメージが子どもの興味を引き、負けるのが嫌でムキになって怒っていた男児も楽しむことができた。
- ・助けが入り、つかまっても生き返ることで安心して楽しめた。
- ・すぐ終わるので、意見を出し合って、太陽マンを増やす。(ルールの変更)

事例22 <二列鬼> 2月

- ・つかまると、ふてくされて「もう僕やらない」と怒る子がいると、「2回戦でまたガンバレよ、怒っちゃだめだよ」となぐさめる子も出てくる。
- ・相手の陣地で待ち伏せするなど、作戦を立てて動くようになる。
- ・男児の多いチームが有利になると、チームを替わって「お助けマンになってやるよ」という子が出てくる。

事例23

園庭にうずまきを描いておくと、3、4人の子どもが、遊び始める。

保育者「楽しそうね。先生も入れて」

子ども「先生、待ってる時は座ってるんだよ」と、自分達で決めたルールを保育者に知らせる。うずまきでぶつかった子同士が、足でジャンケン勝負をする。勝った子も負けた子も黙って進んだり、スタートの位置へ戻ったりしているので、保育者が負けた人は大きな声で「負けた」と言うよう助言する。興味を持った子が次々に「入れて」とくる。中にはうずまきの線を間違えて走ったり、ぶつかる寸前で止まったり、ふざけてわざとぶつかる子がいるので、ふざけてぶつかるのとケガをして危ないことを知らせる。

「～ちゃんガンバレ」と、自分のチームの友達を応援する。うずまきをグルグル周りながら走ることを楽しんでいる。前の子がジャンケンしないうちに、次の子が続いて進んだりすると、「～ちゃん、まだ走っちゃいけないんだよ」と子ども同士で注意し合っている。まだジャンケンをする時に後出ししたりしてトラブルが多いので、保育者がよく見守り注意する。保育者がいないと、遊びが続かない。

(4) 5歳児の遊び意識

5歳児の遊び意識を4歳児と同じような観点に分けて示したのが表4である。

5歳になると、走る力もつき、上手に身かわして逃げるなどの巧緻性も発達するので、鬼遊びも時には広い園庭を走り回るといようなダイナミックなものに、時には狭い場所でスリルを楽しむというように身体の楽しさの追求も多様となる。⁹⁾しかし、手つなぎ鬼などは、身体の発達からいってまだ難しい。(事例24) 遊びの中では、相手の動きに合わせて機敏に動く、作戦を練る、仲間を励ます¹⁰⁾など総力をあげて遊びに取り組む姿がみられるようになる。もちろん個人差は依然として大きく、なおたかのようにリボンに誘われてようやく遊びに入るようになった子どももいる⁹⁾。

5歳の後期では、チーム対抗の鬼遊びが楽しく、遊びへの誘い、グループ分け、遊びの開始など遊びの手順が分かり子ども達だけで遊ぶことができるようになる。(事例25) 勝敗を意識しているものの、前期では「勝ちたい」という意識が先行して遊びの持続への意識が希薄であ

ったのに対して、「助けを入れる」¹³⁾、チームの力をできるだけ均等に（事例26）、自分達で遊びが続くようにルールを変えたり工夫するようになったり（事例27）、トラブルを上手に解決するようになり、（事例28）遊び意識は一段と深化する。

事例24

オニは、どんどん増え、手をつないで走るのですが、途中で手が離れてしまいます。保育者がみかねて「分かれてみたら」と助け船をだしますが「一度やってみる」とがんばります。転んで泣いた子も2人出ました。（育ちあう保育 1989）

事例25 <氷鬼> 5歳児 7月

園庭で女の子からの「氷マンと太陽マンやろう」という声で、氷鬼が始まる。自然にチームが分かれ、保育者は太陽マンになる。宝を取りに行くことに集中する子、捕まって氷になっている子を助けに行く子がなんとなく決まっている。すきを見て宝を取りにいった子には「すごいね、そうやってとるといいんだよ」、宝にずっとさわっている子には「さわのなしだよ」と声をかける。子ども達からも「さわてるのズルだよ」「～ちゃん助けて」「私が前を守るから、後ろを守って」という声が出る。保育者が途中で抜けるが遊びは継続する。

事例26

「ネコとネズミ」で

影人、学「力が同じくらいの方が、おもしろいから、それじゃあだれか、ほかのこいれたら」とさすがに、あそびを知っている2人です。（まつぼっくり21号 1988）

事例27 <警察と泥棒> 11月

最初、男子3名が警察になり、残りの幼児は嬉しそうに逃げるがすぐに捕まえられ、牢屋に入れられる。警察は意欲的に追いかけるが、泥棒はタッチをすれば仲間を助けられるにもかかわらず、牢屋の位置が端の方にあつてすぐ警察につかまることから、あまりタッチしようとしな。牢屋の中の泥棒も次第に諦めたのか、あまり声も出なくなり、すぐに1回戦が終わる。2回戦も同じ様な展開ですぐに終わる。

保育者「泥棒さんすぐに捕まってしまうね」

警察役の足が速くて敏捷なY「泥棒になってあげる」

M子がなにげなく出しておいた宝箱を見て、「先生、泥棒がこの宝箱取ったら勝ったことにしよう」と言う。みんなで相談して保育者の「泥棒が先にこの宝箱3つとったら泥棒の勝ちにする？」という提案に賛成する。3個のボール箱の宝箱を警察の陣地の所に置く。勝ちにこだわるYは、やはり警察役になり、「先生、時間切つてよ。それにタッチなしだよ」と言うがこれは他児に受け入れられず、タッチありになる。宝箱の監視が厳しくなり、前のように警察があまり自由に追いかけれなくなる。その分、泥棒がいきいきと動きだし、「タッチ、タッチ」と助けを求める声が急に大きくなる。残った一つの宝箱を警察役のKが持って離さなくなるが、二人の泥棒がそれを取る。泥棒がバンザイをする。Kは悔しそうに「もう一回、もう一回」と言い、他児もやりたそうであるが、1時間15分も続き、疲れもみえてきたことから、「またやろうね」と期待を持たせて終わる。

事例28

リボン鬼で、B子「私が取ろうとしたら、H君リボンを離さないから取り合いになっちゃうよ」の声が上がると、E子が「ジャンケンすればいいじゃん」と言う。D夫が「オーいいよ、おれジャンケン強いもん」と同調し

たことで、取り合いになった時にはジャンケンで決める。ジャンケンの相手を誰にしようかと考えながら走ったり、いつも走るのが遅くてすぐにリボンを取られるのが嫌だったB男、C子もジャンケンに勝てば追いかける側には回る事ができてとても楽しそうである。2対1となり、負けた黄チーム「今度はリボンを取られない所に置こう」と言って、ベンチ、巧技台、タイヤを持ってきて基地をつくる。戦う雰囲気も盛り上がり4回戦開始。H男は隙をねらってリボンを取り、大喜びである。

事例29

年長児が園庭でうずまきじゃんけんをして遊んでいる。Y男、H男（年中児）が見ている。年長児がうずのちを勢いよく走ってきてはぶつかりあう瞬間を見て声をだして喜んだり、ジャンケンのかけ声に合わせて体を動かしている。保育者が二人を遊びに入れてほしいと年長児に声をかける。

年長児「うん。いいよ。Yちゃんはこっち。Hちゃんは外よ。先生はこっち」と中陣地、外陣地のバランスを考え、手際よくわかる。年長児は、Y男、H男の番になると、背中をポンと押してスタートを知らせている。Y男、H男は背中を押され勢いよく出ていくが、ルールが理解できていないため、うずの中で立ち止まってしまう。年長児は、Y男やH男に対して「ここを走るんよ」「こっちに戻ってくるんよ」「まだ走るんよ」と声をかけたり、そばについてルールを教えている。（小鳩幼稚園 1985）

事例30 異年齢の缶けり遊び（3～5歳児 11月～2月）

園庭で年長児が缶けりをやっているとき、年少児も遊びに入ってきて、鬼と一緒に探したり、逃げる方の子とも一緒に隠れたりしている。蹴った距離が短いと逃げる時間が少なくなるので「鬼は缶を拾ってから、10数える」という新しいルールを加えることになった。何日か遊んでいるうちに、年中児、年少児も「鬼になりたい」と言い出した。しかしせっかく隠れている子を見つけても、缶にタッチしないうちに年長児に蹴られてしまうので、遊びが長く続かない。そこで一人は缶を守る、一人は探すという風に二人組んで鬼になるというルールを子ども達が考えた。このルールだと年少児が鬼になっても楽しく遊ぶことができ、隠れる場所や遊び方も工夫され一日の大半が缶けりごっこで過ぎた。この頃には子ども達だけで遊べるようになり、4カ月も続いた。

（この実践の3年後、筆者は一年生20名と共に園を訪れた。給食後、園庭では年少から年長までの子ども達、園の先生、5名の学生で氷鬼が始まった。「キヤーキヤー」と嬉しそうに逃げる子ども、真剣に追いかける学生、皆息が切れフラフラになるまで楽しんだ。この園の子ども達は先生の適切な援助の元で、鬼遊びに限らず、遊びを自分たちのものにし、つくり、工夫している。そしてしっかりと育っている。）

2、遊び意識を育てる指導

（1）遊び意識の芽生えの時期：遊びを知る

2歳から3歳にかけては、まだ遊び意識は希薄で不安定であり、遊びに入るために保育者が様々な働きかけを必要としていることがわかる。体がしきりに遊びへと誘発されそれに応じようとしている。まだ受動的な段階であるが、この時期に、「これは遊びだ」ということを体で感じさせることが重要であり、こうした経験を重ねることで徐々に、「追いかける」「逃げる」というやりとりを楽しむ鬼遊びの世界が開かれる。3歳になれば、保育者の誘いに積極的に応

表3 4歳児の遊び意識

身体面	遊びの誘い・応答・発展	ルール・役割分担	トラブルの解決
<p>相手の動きを見て状況判断する。 しっぽをとる（年長児と一緒にの時はしっぽを取らないで逃げるだけ） 相手の陣地で待ち伏せする。 うずまきを走る。 線を越えて走る うずまきで勝った子も負けた子も、黙って進んだり、スタートの位置に戻る 足でジャンケンする。 ジャンケンに合わせて体を動かす</p>	<p>保育者が誘う 自分から誘う</p>	<p>警察泥棒で3人とも泥棒になりたがる。 捕まりそうになると「やっぱやめた」とかズルをする。 ジャンケンで後だしする。 自分達でルールを決める ルールを保育者に教える すぐ終わらないようにルールを変える。 「助け」が入る</p>	<p>自分たちだけでは解決できない。 ふてくされて怒る子がいると「おこっちゃ駄目だよ、ガンバレヨ」と励ます。 「～ちゃん、まだ走っちゃいけないんだよ」と注意する。</p>

表4 5歳児の遊び意識

身体面	遊びの誘い・応答・発展	ルール・役割分担	トラブルの解決
<p>手つなぎ鬼では途中で手が離れたり転んで泣く。 うずの中を勢いよく走ってきてぶつかり合う。 缶を蹴る。 年少児の背中をポンと押してスタートを知らせる。 はさみうちしたり、上手に身をかかわす。 リボンをとられないように、3人で手をつないで逃げる。 相手の隙を見て、リボンをとる。</p>	<p>子どもから誘う。 捕まえられるのが嫌で陣地を出ない。 「すごいね。そうやってとると（宝を）いいんだよ」とほめる。 「力が同じ位の方がおもしろいから、だれか他の子を入れたら」という。</p>	<p>宝にズーッとさわっている。 「さわるのはなしだよ」と声をかける。 リボンは1本だとすぐ終わっておもしろくないから2本にしようなどルールを変える。 「私が前を守るから、後ろを守って」という。 年少児にルールを教える。 年少児が楽しめるように、ルールを変える。</p>	<p>しっぽの取り合いで、ジャンケンで決めようという。 保育者の仲立ちを必要とする。 自分達で解決できるようになる</p>

じるようになることから、次第に自分が他者に働きかけて遊び始まるというような経験を多くもつことができるようにしたい。保育者の応答の感度が問われる時でもある。トラブルの解決では、理由を理解して（事例17）、両者の気持ちの橋渡しとなることが必要となる。

（2）遊び意識の形成・充実期：遊びに慣れる

鬼遊びというものが概ねイメージされ、遊びの楽しさもわかり、それにふさわしい振舞いもとれる時期である。しかし、遊びが続くためにどうすればよいのかわからない。その意味で、①休み場所をつくる、②交代する、③助けを入れる、④チームのバランスをよくするなどルールがその解決の鍵の一つであることを、身をもって体験させることが大切となろう。この経験が不足すると次のステップに移ることが難しい。次第にゲーム的なものに興味を示すようになるが、事例21のようにあまり勝敗にこだわらずに楽しめたという経験は鬼遊びの本質からいっても重要である。まだまだトラブルを自分達で解決する力はなく（事例25）、「ルールは何のために守るの」かを、折にふれて子どもに伝えるようにして子どもと一緒に解決の方法を考えるなどの援助が不可欠である。また、遊びの本質からすれば、事例25は重要な場面である。危険が予測されたことから、この助言は必要としても、子どもたちは走ってぶつかり合うところに楽しさを感じているので、遊びでの子どもの躍動感、解放感を大切にして、「面白いことしているね、だけど……」といった認め言葉かけが必要と考える。

（3）遊びの発展期：遊びをつくる

5歳児では保育者はなるべく前面に出ないで見守ることが大切であることは言うまでもないが、遊び意識を育てるという視点からは、やはりいくつかの保育者の出番があると考えられる。

例えば、①リボン鬼の実践のように⁹⁾、遊びをこわすのではなく楽しくする「ルール破り」は認められるというような基本的理念に関わる場面では、子ども達にその願いが伝わるようにすることが大切である。

チーム対抗のゲームで争うことを求める一方で、女兒を中心として、「花いちもんめ」などの競争性が少なく互いのチームのやりとりの面白さに熱狂する姿がある。¹⁰⁾ ゲーム的なものでは充されない子どもの鬼遊びに寄せる熱い思いが感じられる。②多様な鬼遊びの楽しさに触れることで、なるべくそれぞれの遊びに応じた柔軟な行動・振舞いがとれるようにしたい。5歳の育ちをという観点からは、もっとダイナミックに、より複雑なルールで協力をなどと願うことが多いが、③簡単なルールでも、色々な友達や年少の子ども達とそれぞれの遊びのイメージを大切にしながら、時にはルールや遊びの進め方を教えるなどして遊びを楽しめるようにする（事例29、30）こと、④相手に勝ちたいという思いを受け止めながら、遊びにとってもっと大切なのは、遊びを盛り上げたり、相手の遊び心を刺激したりなど遊びを楽しくしようとすることであり、勝敗もその一つの要素であることを知らせる。⑤鬼遊びの楽しさは「発散性」「解放性」にあり、教師の育ちへの願いが先行して遊びの楽しさが失われないようにしたい。以上の点については、保育者が色々な機会をとらえて子どもに意識化していくことが大切と考える。

<結論>

今日、社会環境や世界情勢が大きく変化しそれに伴って社会の価値も転換を迫られている中で、本来の意味での「遊ぶ力」の必要性が再認識され、子どもの躍動する遊戯的精神の再生が期待されていると考える。そこで「友達との遊びを楽しくし持続させていく力」を育てるといふ視点から運動遊びの指導を考えると子どものどのような姿を認め、何を子どもに伝えたいのかなどを明らかにすることを目的として、事例分析を中心とした研究を行った。適切な事例が少なく、このような研究方法がどの程度研究として有効なのかどうか不安であるが、結果として明らかにされた点は以下の通りである。

(1) 2歳から5歳までにおいて鬼遊びでの遊び意識にはかなりの変化がみられる。2～3歳までは、主に保育者との関わりで引き起こされており受動的で、不安定である。3歳になれば、誘いへの応答も積極的となり能動性をもつようになり、自らの意志で遊びにしようとする姿がみられるようになるが、まだ保育者との関係に限定されており、個人差も大きい。4歳では遊びの始まりから終わりまでの一連のプロセスにおいて、随所に遊び意識が発見できる。鬼遊びとしての遊び意識が明確になる時期である。しかし、まだ外的条件に左右されやすい不安定さをもっている。5歳では、概ね遊び意識が確実となり、チーム対抗のゲームができるようになる。様々な鬼遊びが楽しめるようになり、異年齢の子どもとも遊ぶようになるなど一段と深化する。

(2) 上記の遊び意識の発達をふまえて、遊び意識の芽生えの時期では、保育者が遊びへ積極的に誘って、遊びの楽しさを体でわからせることが大切である。3歳児の段階では追いかけて楽しむなど、他者に遊戯的に関わる経験を多くさせたい。遊び意識の形成・充実期にあつては、遊びが続くための色々な方策を身をもって知ることが大切であり、この経験が不足すると次のステップに移ることが難しい。「鬼遊びのルールは何のために守るのか」を折にふれて子どもに伝えるようにして、トラブルなどは子どもと一緒に解決の方法を考えるなどの援助が必要である。遊びの発展期では、多様な鬼遊びの楽しさを実感することで遊び意識を広げ、色々な友達あるいは年少の子どもとも遊びが楽しめるようにしたり、相手に勝ちたいという思いを受け止めながら、遊びを楽しくすることに価値をおくようないわば視線の転移を子どもに求める働きかけが重要と考える。

<引用文献>

- 1) G.ベイトソン／佐藤良明訳、精神の生態学、PP.310—312、思索社、1990
- 2) 西村清和、遊びの現象学、勁草書房、1989
- 3) まつぱっくり 21号、友人社、1988
- 4) まつぱっくり 22号、友人社、1989
- 5) 育ちあう保育、友人社、1989
- 6) 村岡眞澄、運動遊びの楽しさと指導、竹本他編「健康」所収、P.50、福村出版、1922

- 7) 本間章子、2鬼遊び、竹本他編「健康」所収、PP.81—82、福村出版、1922
- 8) 勝部篤美 村岡真澄 丹羽丈司、幼児の運動遂行時における動機づけの方法に関する実験的研究(2) 鬼遊びにおける達成動機づけを中心として、体育科学 Vol.18、P.135、1990
- 9) 村岡真澄、身体運動遊びの展開について、愛知幼児教育研究会編 「遊びを広げ深める保育」所収、中央法規出版、PP.179—195、1990
- 10) 上野真理子、神田英雄、5歳児の遊び、PP.125—130、労働旬報社、1994
- 11) 愛知県社会福祉協議会編、平成4年度保母研究発表会資料、P.67、1993
- 12) 上田雪江他、幼稚園の日常生活の中に見られる子どもと保育者の活動(その1) —うずまきじゃんけん—、日本保育学会第38回大会研究論文集、1985
- 13) 勝部篤美 村岡真澄 鶴飼豊勝、幼児の運動適正量に関する研究、—とくに幼児の心理的満足度との関係について(2)—、体育科学 Vol.11、1983