

# 第4回 幼児教育実践学会 口頭発表

## 「遊びの充実研究プロジェクト」

静岡県私立幼稚園振興協会

遊びの充実研究プロジェクト

大里東幼稚園 望月雅世 焼津幼稚園 相田早苗  
駅南幼稚園 朝元 百 山名幼稚園 河野みゆき  
静岡豊田幼稚園 大村大輔

## 《遊びの充実研究プロジェクト》

静岡県私立幼稚園振興協会では、研修事業の中に調査研究事業として研修プロジェクトがあります。そのうちの 하나가私たちのしております「遊びの充実研究プロジェクト」です。

私たちは、平成24年度、25年度にわたり「遊びの充実研究プロジェクト」のメンバー5名で研究を進めてきました。

メンバーは、焼津市 焼津幼稚園 相田早苗先生、浜松市 駅南幼稚園 朝元百先生、静岡市 静岡豊田幼稚園 大村大輔先生、袋井市 山名幼稚園 河野みゆき先生 静岡市 大里東幼稚園 望月雅世の5名です。

それぞれ規模も地域も違う園です。園児数を見ても、平成25年度の焼津幼稚園の園児数は175名、駅南幼稚園は201名、静岡豊田幼稚園は168名、山名幼稚園は150名、大里東幼稚園は142名と違いがあります。

## 《はじめに》

私たちの進めている「遊びの充実研究プロジェクト」の定義は、「幼稚園の質の向上を図るためには、幼児の生活そのものである遊びの充実が不可欠である。そこで、幼児の遊びを充実させるための環境構成や援助、遊びの中で幼児の学びなどについて研究する」であります。

この「遊び充実研究プロジェクト」の前の平成22年度、23年度には“遊び再発見プロジェクト”として、遊びがなぜ大切なのか、遊びの中で子どもたちが育んでいることは何なのかを4名のプロジェクトメンバーで考え、2年にわたり研究を進めてきました。その中で、私たちは遊びの中で子どもたちがどういう育ちをしてきたのかを見取り、これからどう育っていくのかを見通し、丁寧に育ちを追っていかなくてはならないことを強く思いました。それとともに、教師がどんな子どもに育ってほしいかという願いを持って保育を実践し、振り返りを行っていくことの大切さも感じました。研究の方法は色々あったかと思いますが、遊び再発見プロジェクトでは「遊びを見る目を持つために」記録と教育要領を照らし合わせて見ていくことや、「育ちを深い目で追うために」振り返りを大切にするという切り口で、様々な事例を取り、遊びとはどういうものなのかを考えてきました。その中で強く感じたことは、楽しそうと心を奮わせ、“やってみよう”という子どもの思いをどれだけ膨らめていけるかが大切

ということでした。それこそが、子どもたちの育ち合いの場を作り上げる根本になっていくのではないかと思いました。一人で遊ぶ楽しさを味わうことから、友達とともに楽しさを共有していくまでに思いを膨らめていく。その過程には困難な壁にぶつかることもあるでしょう。しかし、自分の思いや友達と共有した思いを実現していくためには、乗り越えていかなければなりません。その活力は一人一人の持っている“やってみたい”という強い思いです。子どもが目的意識を持ってやっている“やってみたい”はもちろんのこと、目的意識を持っていない、なんとなく面白そうだとか対象に気持ちが向いていく様だとかも“やってみたい”という言葉で私たちは表現しています。それらを大事にした遊びには、知識だけを詰め込む遊びや運動の能力を向上させていく遊びにはない質の高さがあると感じました。

私たちは、遊びを再発見していく過程で子どもが夢中になって遊び、自分の思いをどんどん実現していこうとする姿を見てきました。その影には、教師のあたたかな眼差しやその子を理解しようとする大きな努力があったことも事実です。

このように平成22年度、23年度と研究を進めてきましたが、子どもの“やってみたい”という強い思いに着目はしたものの、それらを遊びの充実につなげて話し合うまでには至りませんでした。子どもの“やってみたい”という思いは、どこにでもあるものでも、いつでも生まれてくるものでもなく、やはり遊びの質が非常にかかわってくると思うのです。実現したいという思いが“やってみたい”の中にあり、この“やってみたい”が生まれるためにも、遊びの質を考えなくてはなりません。子どもがまだ目的意識を持っていないような“やってみたい”という気持ちをも大切に、遊びの充実を見つめ、平成24年度、25年度の「遊びの充実研究プロジェクト」では、“遊びの充実とはどういうことか”を中心に考え、事例をとり研究をしています。神長美津子先生にも私どもの話し合いに加わっていただきました。

## 1. 遊びの充実とは

“遊びの充実”という言葉を私たちはよく使います。しかし、この充実とはいったい何を指しているのでしょうか。充実の受け止め方は人それぞれであるように思われます。そのそれぞれの受け止めに言葉にして表すことは難しく、私たちはまず、平成22年度からの各園の実践事例を持ち寄り話し合いをすることから始めました。事例の中には、一人の子どもが遊びの中でどう変化していくのかを見取ったものもありました。友達同士の中から生まれてくる集団の中

での充実、その過程を見ている事例もありました。困難の中から生まれてくる事例もありました。そのどれもが“遊びの充実”という言葉でくくることができるのではないかと考えました。全ての事例には、それぞれの教師の価値や保育観が働いています。それらは、園として各園が大事にしていることであつたり、教師自身が保育の中で大切にしていることであつたりするものだと思います。

「遊び再発見プロジェクト」と「遊びの充実研究プロジェクト」で報告された事例をそれぞれの園に持ち帰り、もう一度読み直すことにしました。丁寧に読み、事例の中で“満ち足りている”“自己充実を味わっている”と思われた子どもの姿にアンダーラインを引きました。これは充実しているところを見つけるための作業となりました。そして、その姿を端的でわかりやすい言葉に置き換えてみました。それらの言葉をポストイットに書き、プロジェクトメンバーで持ち寄りました。ポストイットを模造紙に貼っていくと「遊びが充実するとはこういうことだよね」という共通のポイントが導き出されたように思えました。事例の中から拾ったものなのでもちろん足りないものや偏りは数多くあるかと思われます。挙がってきたものを示したのが①の表です。

# 1

- ・ 没頭している
- ・ 心と体を十分に動かしている時間
- ・ ケーキの絵 時間
- ・ 保障された時間
- ・ 遊びの持続
- ・ 考え、思いをめぐらせている時間
- ・ 夢中になる
- ・ 友達と気持ち(思い)を
- ・ 一人一人が
- ・ 一緒にあそぶ
- ・ 友達と一緒にしたい
- ・ 友達がいる
- ・ 友達と一緒になりたい

- ・ 友達と気持ち(思い)を出し合う
- ・ 友達と力やイメージをお互いの思いを
- ・ 夢中になる
- ・ 友達と力やイメージを出し合っているとき
- ・ 遊びの中で自分の役割がある
- ・ 共通の目的が実現した時
- ・ 一人一人が
- ・ 一緒にあそぶ
- ・ 友達と一緒にしたい
- ・ 友達がいる
- ・ 友達と一緒になりたい

満ち足りている  
(自己充実・自己表現を味わっている姿)  
記録のアンダーライン箇所を言葉にすると

- ・ 友達と力やイメージを
- ・ 友達と力やイメージを
- ・ 遊びの中で自分の役割がある
- ・ 共通の目的が実現した時
- ・ 一人一人が
- ・ 一緒にあそぶ
- ・ 友達と一緒にしたい
- ・ 友達がいる
- ・ 友達と一緒になりたい

- ・ 友達と力やイメージを
- ・ 友達と力やイメージを
- ・ 遊びの中で自分の役割がある
- ・ 共通の目的が実現した時
- ・ 一人一人が
- ・ 一緒にあそぶ
- ・ 友達と一緒にしたい
- ・ 友達がいる
- ・ 友達と一緒になりたい

- ・ 友達と力やイメージを
- ・ 友達と力やイメージを
- ・ 遊びの中で自分の役割がある
- ・ 共通の目的が実現した時
- ・ 一人一人が
- ・ 一緒にあそぶ
- ・ 友達と一緒にしたい
- ・ 友達がいる
- ・ 友達と一緒になりたい

- ・ 自分でやりたい
- ・ 一緒にあそぶ
- ・ 友達と一緒にしたい
- ・ 友達がいる
- ・ 友達と一緒になりたい
- ・ 友達と力やイメージをお互いの思いを
- ・ 夢中になる
- ・ 友達と気持ち(思い)を出し合う
- ・ 友達と力やイメージをお互いの思いを
- ・ 夢中になる
- ・ 友達と力やイメージを出し合っているとき
- ・ 遊びの中で自分の役割がある
- ・ 共通の目的が実現した時
- ・ 一人一人が
- ・ 一緒にあそぶ
- ・ 友達と一緒にしたい
- ・ 友達がいる
- ・ 友達と一緒になりたい

- ・ 友達と力やイメージをお互いの思いを
- ・ 夢中になる
- ・ 友達と気持ち(思い)を出し合う
- ・ 友達と力やイメージをお互いの思いを
- ・ 夢中になる
- ・ 友達と力やイメージを出し合っているとき
- ・ 遊びの中で自分の役割がある
- ・ 共通の目的が実現した時
- ・ 一人一人が
- ・ 一緒にあそぶ
- ・ 友達と一緒にしたい
- ・ 友達がいる
- ・ 友達と一緒になりたい

- ・ 友達と力やイメージをお互いの思いを
- ・ 夢中になる
- ・ 友達と気持ち(思い)を出し合う
- ・ 友達と力やイメージをお互いの思いを
- ・ 夢中になる
- ・ 友達と力やイメージを出し合っているとき
- ・ 遊びの中で自分の役割がある
- ・ 共通の目的が実現した時
- ・ 一人一人が
- ・ 一緒にあそぶ
- ・ 友達と一緒にしたい
- ・ 友達がいる
- ・ 友達と一緒になりたい

- ・ 友達と力やイメージをお互いの思いを
- ・ 夢中になる
- ・ 友達と気持ち(思い)を出し合う
- ・ 友達と力やイメージをお互いの思いを
- ・ 夢中になる
- ・ 友達と力やイメージを出し合っているとき
- ・ 遊びの中で自分の役割がある
- ・ 共通の目的が実現した時
- ・ 一人一人が
- ・ 一緒にあそぶ
- ・ 友達と一緒にしたい
- ・ 友達がいる
- ・ 友達と一緒になりたい

- ・ 友達と力やイメージをお互いの思いを
- ・ 夢中になる
- ・ 友達と気持ち(思い)を出し合う
- ・ 友達と力やイメージをお互いの思いを
- ・ 夢中になる
- ・ 友達と力やイメージを出し合っているとき
- ・ 遊びの中で自分の役割がある
- ・ 共通の目的が実現した時
- ・ 一人一人が
- ・ 一緒にあそぶ
- ・ 友達と一緒にしたい
- ・ 友達がいる
- ・ 友達と一緒になりたい

- ・ 友達と力やイメージをお互いの思いを
- ・ 夢中になる
- ・ 友達と気持ち(思い)を出し合う
- ・ 友達と力やイメージをお互いの思いを
- ・ 夢中になる
- ・ 友達と力やイメージを出し合っているとき
- ・ 遊びの中で自分の役割がある
- ・ 共通の目的が実現した時
- ・ 一人一人が
- ・ 一緒にあそぶ
- ・ 友達と一緒にしたい
- ・ 友達がいる
- ・ 友達と一緒になりたい

- ・没頭している
- ・心と体を十分に動かしている時間
- ・考え、思いをめぐらせている時間
- ・夢中になる
- ・友達と気持ち(思い)を 実現する
- ・一人一人が その気になっている
- ・子ども同士で お互いの思いを 出しながら
- ・グループやクラスの中での 自分たちで 進めていく
- ・自分の存在感を実感できる
- ・自分の力だけではできなかつたか
- ・友達とやることでよりよいものができた!
- ・もっと楽しくなった
- ・友達と共にやることの楽しさ

### 時間的環境

- ・ケーキの絵 時間 保障された時間
- ・目標に向かっての挑戦

- ・新しい発見
- ・新しい考えとの 出会い
- ・新しい世界との出会い
- ・広がっていく期待
- ・疑問を持つ

### あそびのきっかけ

満ち足りている  
(自己充実・自己表現を味わっている姿)  
記録のアンダーライン箇所を言葉にすると

### 心の動き あられ (共同)

- ・なりきって遊ぶ
- ・今持っている力の発揮
- ・実現する喜びを 味わっている
- ・子どもたちで 広げていく
- ・友達と力やイメージを 合わせて協力して遊び、 出し合っているとき
- ・遊びの中で自分の 役割がある
- ・共通の目的が実現した時
- ・その喜びを友達と共に 味わっている
- ・共に喜びや楽しさ 共有できる友達の 存在を実感する

### あられ (個も共同)

- ・自分らしい表現
- ・素直な気持ちを表せる喜び
- ・相手に気持ちを伝えられる
- ・聞いてくれる相手がいる
- ・友達に受け入れてもらう
- ・遊びが広がっていく
- ・面白さを実感する

- ・不思議～ やってみて
- ・おもしろそじ おもしろかった
- ・興味 ・興味(じつと見ている) 楽しさ
- ・楽しい を持って初めて
- ・試したい ・知った
- ・感動
- ・繰り返し 自分で
- ・またやりたい 考えている
- ・自分で触って感じる
- ・新しいものとの出会い
- ・うまくいかない
- 考える → 工夫する
- (できた!)
- ・ドキドキ感
- ・乗り越えられた喜び
- ・我慢したり譲ったりして 解決できていく
- ・心地良く生活できた喜び

### 心の 揺れ動き あられ (個)

- ・もっと面白くしたい
- ・考えたり試したり
- ・工夫したりする

### 獲得する 感情 心の育ち

- ・経験した事を 活かして遊びを 進めていく楽しさ
- ・自ら挑戦し出来た 時の喜びの大きさ
- ・できなかつたことが 出来た喜び
- ・スリルがする
- ・達成
- ・ちょっと難しいけど やってみたい
- ・やり遂げたから

「満ち足りている」という中央のキーワードを中心に、「この言葉がここならば、これはこのあたりかなあ」と5人で考えながらポストイットを1枚1枚貼っていきました。はっきりしたイメージは持てなかったものの、貼り終わって模造紙を眺めると、何か見えてくるものがありました。

②の表を見るとわかるように、どれもが充実であります。ただ角度を変えて見ると色々なことが見えてきたように思えました。中央あたりには、満ち足りているとはまったりとしているものではなくて子どもの心の中が動いている、たとえば繰り返すだとか試したいだとかという動きがあるものがたくさん入っています。子どもたちの心の表現というところに焦点を当てて見ると、個々の心の揺れ動き、協同としての揺れ動き、心の葛藤等がたくさん入っています。

その背景には、上段に示されているゆったり流れている時間的な環境、そして子どもの世界を広げる新しさ(遊びのきっかけ)があるように思われました。

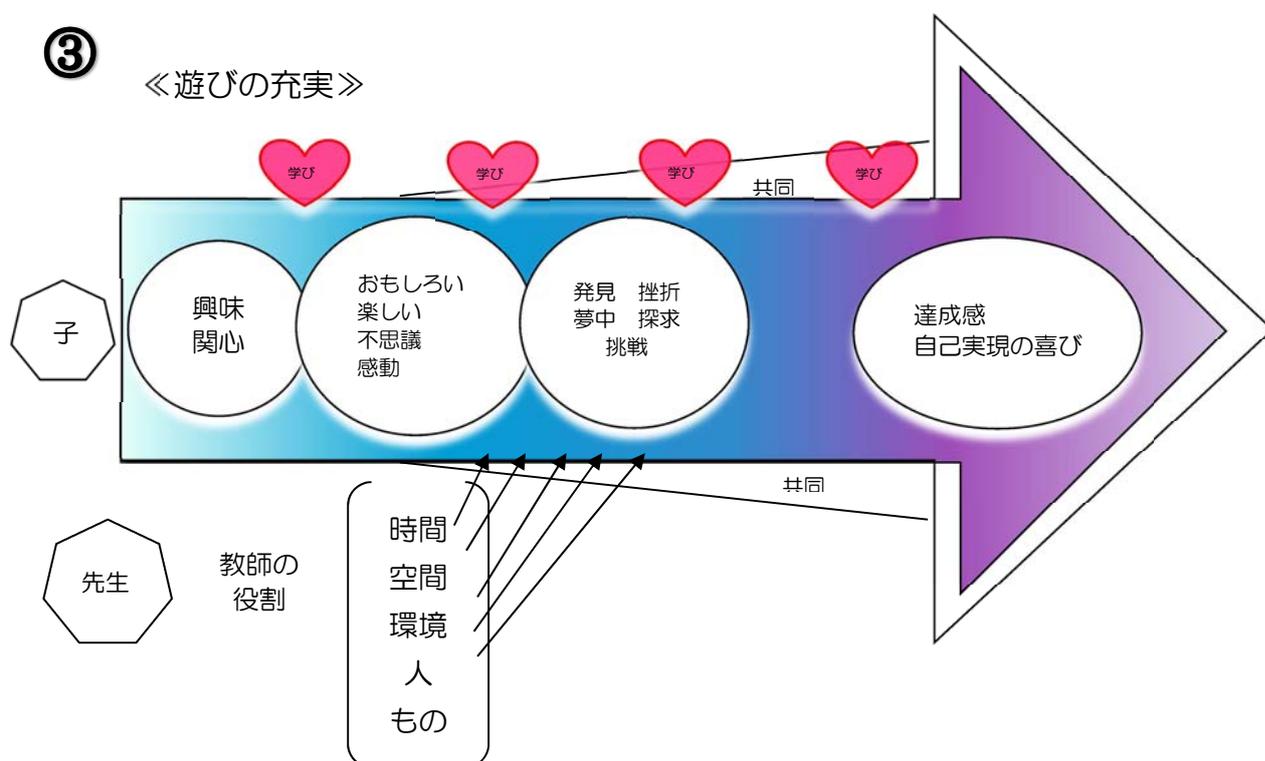
下段を見ると、子どもの内面をよく見ているものが多く並んでいます。存在感だとか居場所だとか心の問題や教師ならではというような継続して子どもを見ている目を感じることができます。内面に立ち入って見たらといった感じでしょうか。子どもたちが経験し学んでいるものが入っているようにも思えます。

これらを見て、子どもたちの満ち足りているという中には、自然にこれらの学びの姿が見えてくるのではないかと思いました。それとともに、だからこそ教師のかかわりは多様になってくるのだということがわかるような気がしました。

「遊びの充実とは」を考え①や②の表の中で共通の思いが感じられた私たちは「遊びの充実」を図にして表せないかと考えました。③の図です。この図は一人の子どもを表しています。子どもはまず興味や関心を持ちます。矢印左の丸です。もちろんここに充実があると考えています。その興味や関心が見たり試したりすることで右に進み、面白い 楽しい 不思議 感動等に変化します。ここにも充実はあると考えます。

これらの感情はまた右に進み、発見 夢中 探求 挫折 挑戦で大きく膨らみます。それらが繰り返されたりいったりきたりして矢印の右端の達成感や自己実現の喜びに至る、これが遊びの充実と考えました。子どもの矢印には常に教師の役割(援助)がその子に合ったタイミングで入ってきます。矢印下の先生と記した部分です。矢印の上のハートは学びを表しました。興味や関心のところ

には、その子の世界が広がる瞬間というものがあります。次の面白い、楽しい、その次の発見、挫折を行ったり来たりし混沌とした中を抜け出てきたときに、仕組みに気づく、知的な関心への広がり、人間関係を調整していく仕方、感情の読み取り等という経験があり、何か一つを達成して自己充実感へと進むのではと思われます。学びはこの混沌とした状況を抜け出た時にあるのではないのでしょうか。自己充実感を味わい、満ち足りた表情になっている子どもたちのもとには必ず学びがあるのだと思います。



悩んだのは「協同」でした。これをどこにどのように入れてよいのかを悩みました。矢印の中に同じようなくくりで入れてもよいものか、3歳児・4歳児・5歳児の発達を考えると同じようなくくりでは入れることができませんでした。そこで矢印のまわりに協同を加えてみることにしました。矢印のおもしろい、楽しい、発見、挫折等と重なり合いながら協同があることで、矢印が太くなることもあるのではと考えました。協同に支えられて子どもたちの自己充実感が大きくなるのだと思います。

「木の根から幹へ」「横軸縦軸の表で」「螺旋状にふくらんでいくイメージで」

等、色々な方法で“遊びの充実”の図式化を図りました。遊びの充実の図式など、今まで見たこともないので随分考えましたが、お互いに考えを伝え合い、遊びを図式にしていく過程の中で、メンバーそれぞれが遊びをどう考えているのかを知ったり、更に思いを共通にしたり出来たように感じました。それこそ私たちメンバーに充実感が残りました。

3歳児の事例の中には素朴だけれど自己充実をしているというものもありました。4歳児、5歳児の中には、繰り返し遊んでいるから自己充実かと思っていたが考えさせられるといった事例もありました。

「バスごっこ」

3歳児 5月～9月

親子遠足の翌日、クラスの活動でそれぞれリュックを作った。リュックが出来上がると椅子を並べ、バスごっこが始まった。「今から蓮花寺池公園にいきまーす」「右に曲がりまーす」「もうすぐでこぼこ道に入りまーす」と子どもたちはなりきって遊んでいた。バスの中で流した音楽を流すと、体を揺らす子もいた。ハンドルを握ったり、曲がるときには体を傾けたりしていた。私も一緒に椅子に座り、ハンドルを握り楽しんだ。Kは運転手をやりたくて、「Kちゃんも運転手やりたい」と伝えたが代わってもらえず泣いてしまった。運転手をしていたSの気持ちも大切にしながら「蓮花寺池公園に着いたら、帰り道はK君に運転手になってもらっていい?」と話す、Sは納得してくれた。バスには水筒を持って乗る子やお弁当を作って乗る子がいた。帰りの運転手になったKは嬉しそうにハンドルを握っていた。

数日経つと子どもたちは道を作るようになった。広告紙を丸めて遮断機を作ったり、信号機を作ったりもし、遊びの中に取り入れていた。上手に広告紙を丸められず困っている子には、教師と一緒にやっていった。信号機を持っている子が「赤です」「青です」と言う、道路にいる子は止まったり歩いたりして楽しんでいた。そのうちに電車ごっこになった。Rはずっと入りたそうに見ていた。「Rちゃんも一緒に遊びたいみたいだよ」と声を掛けると、子どもたちは快く「いいよ!」と遊びの中にRを入れてくれた。Rは友達が遊んでいるのをよく見ていたので真似をして「カーン」と言って遮断機の役割をしていた。SやOはRが「カーン」とやってくれるのが嬉しく、Rがいないと「ねえ、カーンは? Rちゃんやって!」と言ってRがするのを待っていた。

6月になりまたバスごっこが始まった。子どもたちは椅子を並べぬいぐるみを一緒に乗せたり、本を乗せたりして楽しんでいた。毎日行き先が変わり、誰かが「今日は動物園に行くよー」「みんな乗ってくださーい」と言うと、子どもたちが乗車する。囲いが狭くて椅

子が入らないこともでてきた。すると、さっと囲いを広げてもいた。9月になり、運動会が近付いてくると、行き先に高松公園が加わった。運動会をする場所だ。「降りたら踊ってもいいですよ」と遊戯「おしりフリフリ」を踊る子もいた。加わる人数も増えてきた。

この遊びはリュックを作ったことから始まった。バスに乗っている子は曲がる時には体を傾けその気になっている。うたも友達とうたっていて、楽しさを共有していた。多動なRも受け入れて自然に遊んでいた。彼が遊びの中で役割を担うこともできていた。きつと受け入れられていることを感じてくれたことだろう。

子どもたちの遊びは毎日少しずつ変わっていくが、どこかでつながっている。経験したことを取り入れていく姿を見て、子どもってすごいなと思った。

3歳児

絵の具遊び

6月第3週

共同絵の具を使って遊ぶ経験は2回目。前回は、1色で筆を使って面を描いて遊んだが、今回は2色（青・黄色）で自由に描く遊びとした。大きな長い紙を用意し、2色の絵の具と筆、ローラー、スポンジを準備しておき、初めは筆のみ、その後様子を見ながらローラーやスポンジを出していくようにした。

遊びの流れ	子どもの様子・心の動き	保育者のかかわり
<ul style="list-style-type: none"> <li>・筆を使って、広いスペースで自由に線を描くことを楽しんでいる</li> <li>・紙に書くのではなく、いきなり自分の手のひらを絵の具で塗っている</li> <li>・大きな紙を前にしても、自分の座っている前のところだけで描いている</li> </ul>	<p>大きな紙に興味をわき、すぐに筆を使って力強く線を描いていく。「色がきれい！」と、線が引かれていく様子を気持ちよく感じている様子。絵の具が手についてしまうと「ぬるぬるするー！」と、感触を楽しんでいる</p> <p>両手いっぱい絵の具を塗って、隣の子や保育者に「みてー！」と見せて満足そうな様子</p> <p>目の前にあるものに、取りあえず手をだしやってみている、という様子</p> <p>色が混ざって変化している様子に気</p>	<p>絵の具という素材との出会いを十分に楽しんでほしいという願いから、遊びに対して制約をせず、子どもの様子を尊重しながら進める</p>

<p>ローラーに興味を示し、使って遊ぶ子がいる</p> <p>友達2～3人で、場所を移動しては、ローラーやぬたくりを次々と楽しんでいる</p> <p>自分の手に付けてスタンプ遊びをしたり、手足を思い切り使ってぬたくり遊びを楽しんでいる</p>	<p>づく</p> <p>子1「あれ？緑がついてるよ！」保育者「青と黄色しかなかったのにおかしいね」</p> <p>子2「ここも、ここも緑になってるよ」子3「メロンの色だー！」子4「青と黄色が混ざったからだよ」など、いろいろな声が聞かれる</p> <p>保育者の様子を見て、同じように線を描き始める。「線路みたい」という保育者の言葉に反応した子が、その線の上を電車になって歩き始める。足の裏についた絵の具の感触も喜び「ぬるぬる！」「すべりそう！」「うわ！こんな色になっちゃった！」と大騒ぎ</p> <p>友達と顔を見合わせて「今度はあっちへ行ってみよう！」と誘い合って楽しんでいる。「おもしろいねえ！」「きもちいいねえ！」と、言葉や笑顔を交わしあっている</p> <p>それまで、初めの場所を動かさずなんとなく筆で描いていた子も、周りの子の様子を興味深そうな表情で見ている、目で追ったり、その様子ににっこりと笑ったりしている</p>	<p>混色について、“気づかせよう”“伝えよう”と保育者としていろいろと口をはさむのではなく、子どもの声を聞き共感するように努める</p> <p>途中でローラーを出し、保育者自ら線を描いてみる。</p> <p>友達と一緒にやることの楽しさ、喜びを味わっているようだ。</p> <p>自分の思うように手足と絵の具を使って、感触を楽しんでいる様子が伝わってきた。</p> <p>まだ自分自身では十分に参加できないものの、友達の様子を近くで見ることと同じような思いを感じているようだ。気持ちの上で友達と同じ遊びに参加しているようにも感じられた</p>
---	--	--

3歳児の1学期であるので、新しい素材との楽しく驚きのある出会いをさせたいと思い、今回の遊びを設定した。汚れるから…といろいろな約束事（制約）を課すことをせず、自

由にのびのびと遊ぶことができるよう配慮した。その結果、“絵の具の感触を肌で感じ楽しむ”ことや“色の美しさや変化を感じる”ことや“開放的な気分で新しい素材とかかわり親しむ”様子がみられた。絵の具という素材にそれぞれが自分の思うままに向き合い、その出会いを楽しむことができたひとときは、3歳児としての充実感があつたのではないか。一緒に楽しさを共有できる友達の存在も、より遊びの楽しさを引き出してくれていたようだ。

「手つなぎ鬼」

3歳児 10月

子どもの様子	教師の読み取り・かかわり 環境構成
<ul style="list-style-type: none"> <li>・園庭で年中・年長が鬼ごっこをしているのを見て、子どもたちも友達をタッチしたり、追いかけたりするようになった。タッチをされたら帽子を白にしていた。</li> <li>(初めてやる遊びだったので、興味を持ち「やってみたい!」という子が多かった。)</li> <li>・保育者につかまらないよう逃げる。</li> <li>・「こっちにきたー」「逃げろー」と言いながら楽しそうに逃げる。</li> <li>・タッチをされなくても帽子を白にし、友達と手をつなぎ追いかけ始める。</li> <li>・他の遊びをしていた子も「入れて!」と入ってくる。</li>   <li>・次の日、子どもたちから「手つなぎおにやる!」と誘いに来る。</li> <li>・「手つなぎおにやる人〜?」と友達を誘っている。</li> <li>・「おに やりた〜い!」と言う子がいる。</li> <li>・全員がつかまると「もう一回やる!」と繰り返し楽しむ。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・子どもたちはタッチしたり、されたりすることを楽しんでいたので、保育者も一緒に楽しむ。</li>   <li>・「手つなぎおにやってみない?」と子どもたちに声を掛ける。</li> <li>・大まかにルールを子どもたちに伝える。</li> <li>・初めは保育者が鬼をやる。</li> <li>・タッチした子と手をつなぎ追いかける。</li> <li>・「待て〜」「速すぎだよ〜」等と言いながら追いかける。</li> <li>(友達をタッチすることがとても嬉しい様子)</li> <li>・いくつか手をつないで追いかけるグループができてしまうが、子どもたちが楽しめていればと思い、そのまま一緒に楽しむ。</li>   <li>・保育者も仲間に入り一緒に誘っていく。</li>   <li>・「10数えたら始めてね」と伝え、子どもたちと一緒に逃げる。</li> <li>・鬼になりたい子が増えてきたので、今までとは違う子が鬼になれるよう声を掛ける。</li> </ul>

## 考 察

年中・年長が鬼ごっこをしているのを見て真似て遊んでいた。友達や先生を追いかけ「タッチ！」と言ってつかまえたり、帽子を白にしたりするのが楽しいようだった。手つなぎおにをやろうと誘うと、とても興味を持った。1日やっただけで、次の日からは「私、鬼やりたい！」と友達に伝えたり「先生！手つなぎおにやろ！」「〇〇くんもやらない？」と誘ったりしていた。周りで遊んでいた子どもたちも、楽しんでいる様子を見て「いれて！」と遊びに入ってきた。自分たちで遊びを進める楽しさというものを子どもは味わっていたのではないか。友達と手をつないで追いかけたり、タッチしたりするのが楽しいという他に、帽子を白にすることにも魅力を感じていた。年少のこの時期はルールがあるようでなくてもいいのかもしれない。

3 歳児	うさぎ 組	12～1 月の事例
それまでの子どもの様子や遊びの流れ		
<p>2学期半ばころから、友達と一緒に関わって遊ぶ様子が活発になってきた。保育室内では、ままごとを楽しむ子が多い。ダンボールで作ったつい立てを家や店に見立てたり、ダンボールで作った電車を、お風呂やベットにしたりして、その時でイメージをして遊びを広げ楽しむ様子がみられた。それぞれの思いが強く、同じ遊びが続かないこともあるが、一緒に遊び楽しさを味わえるようになってきている。</p> <p>その中で、夢中になって遊んでいるのが『お店屋さんごっこ』と『レストランごっこ』である。</p>		

遊びの流れ	子どもの様子・つぶやき・心の動き	保育者の読み取り・関わり
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 昼食後、保育室内にあるおもちゃを使い、友達と一緒に遊び始める。</li> <li>○ <b>ダンボールのつい立て</b>を並べていく。</li> <li>○ レストラン、お店屋さんごっこの準備を始める。ままごとセットを運んだりおもちゃの食べ物を持ってきたりする。</li> <li>※ <b>イメージを広げるこ</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 朝から『一緒に遊ぼう！』と活発に誘い合っている。</li> <li>○ 『ここはおうちね。』『もうちょっと大きくしよう』『こっちにもお部屋作ろうよ』など、2～3人の子が並べ遊びのスペースを作り出す。</li> <li>○ 一方では、洗濯バサミをつかって、<b>つい立て</b>を長くしたり部屋の仕切りにしたりしている。</li> <li>A『見て！すごいでしょ！』B『こっちもやってみて』C『すごい！みんなで入れる！』と形作りを楽しむ。</li> <li>その様子を見て、Dは、<b>電車のダン</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 日々楽しんでいる遊びということもあり、同じ思いやイメージを持って遊びをスタートさせ、展開していけるようになってきている。</li> <li>○ 様子を見守る。</li> <li>○ 一人で遊んでいる子の様子に配慮し、盛り上がっている遊びに興味や関心が向けられるよう</li> </ul>

<p>とができるおもちゃ・材料を意図的に配置する</p> <p>※ 子どもの遊びの様子にあわせて準備物を変化させていく</p> <p>※ 気づかせてくれたり教えてくれたりする友達の存在</p> <p>※ 一人ひとりの子どもの様子をとらえ、また、これまでの遊びのの流れをたらえたいうでの保育者の援助</p> <p>○ レストランごっこが始まる。 (周りでは違う子供がお店屋さんごっこを始めている)</p> <p>○ オーダー表を作っている保育者に気づき興味を持って見に来る。</p> <p>○ オーダー表を使いながらレストランごっこの中で“お客さん”と“店員さん”になって言葉のやり取りを楽しむようになる。</p>	<p>ボールを持ってきて『ここにお店をおくね』と、近くに置く。</p> <p>興味はあるが仲間には入れずにいたEが、『入れて』と自分から伝え、仲間に入る。受け入れてもらえて嬉しそう。</p> <p>○ A『お客さんやって』B『え…作る人がいい!』 思いの強い二人のやりとりがしばらく続く。C『順番にやればいいじゃん。それか、ジャンケン。』と言うと、それまで譲らず言い合っていた二人が素直に受け入れ、遊びがスタートする。</p> <p>○ 日々楽しんでいるため、慣れた様子でなりきってごっこあそびをしている。周りの違うお店屋さんごっこをしている子供にも声をかけて遊んでいる。</p> <p>○ お店屋さんを楽しんでいたFとGがオーダー表に興味を持ち、出来上がりを楽しみに待っている。</p> <p>○ 3つのオーダー表のうち、FとGが使い始め、残りの一つをめぐって取り合いが始まる。FとGは構わず遊んでいる。それをみて、他児が『順番に使うんだよ。ズルイよ!』と言われる。</p> <p>○ その後、なんとかスムーズに貸し借りしながら遊びが続く。</p>	<p>にする。</p> <p>○ 最近少しずつ友達へ働きかけられるようになってきたEに、『仲間に入れて嬉しいね!自分から言えてすげえよ!』と認める。</p> <p>○ そろそろ仲介に入ろうとしていたところにCがアドバイスをしてくれた。友達の発言を素直に聞き入れ遊びが進んでいく様子に、成長を感じた。</p> <p>○ しばらく続いているレストランごっこの遊びに広がりを持たせたいと思い、オーダー表を準備してみる。</p> <p>○ 取り合いを予想した上で、取って3つしか準備をしないようにし、子供たちの様子を見守る。</p> <p>○ どうしたらいいか考えるよう促し、譲り合う姿など認めていった。まだまだ保育者の援助が必要だと感じた。</p>
--	---	---

<p>《3日後》</p> <p>○ メニュー表を保育者が準備している様子に気づき、興味を持つ。それを使いながらレストランごっこを楽しんでいる。</p>	<p>○ FとGが早速寄ってきて興味津々の様子。しかし、今回は、他児に『見て見て！メニューだって！』と知らせている。Gは『順番ね！』と友達に伝えている。</p>	<p>○再び、新しい刺激として、メニュー表を作ってみる。食べ物写真を貼り、値段を子供と一緒に考えながら興味を引き出していった。</p>
---	--	---

<p>考察</p>
<p>楽しく遊びを進めているように見えても、ものの取り合いがあり思い通りにいかないことも多く衝突がある。それを我慢したり譲ったりして解決できていくことで、いろいろな感情を体験し、友達と一緒に遊ぶ楽しさやおもしろさを味わいながら遊びを進めていくことが、遊びの充実につながっていると感じた。年少児はまだまだ生活経験が浅いため、遊びを広げていくにも、保育者の環境構成の配慮や工夫、援助のタイミングなども大きく関わってくると思う。</p> <p>自分の思いを表現しながら遊びを楽しめるようになってきたが、子ども一人ひとりをみると、遊びに集中できずにいる様子の子もあった。一人ひとりの遊びが豊かになるよう個への対応、配慮も大切にしていきたい。</p>

「砂場遊び」

3～5歳児 5月

<p>4月から大きな山を作ったり、穴を掘って温泉ごっこをしたりして遊ぶ姿がみられる。5月になると裸足になって4～5人の友達と考えを伝え合いながら川や海を作りバケツで水を流しダイナミックに遊びを進めるようになる。</p>	
<p>子どもの姿</p> <p>・M男とS男はパイプに興味を示し、教師に何に使うのと聞いてくる M男は「よしやってみよう」と急いでバケツを持ってくる S男とM男はバケツに水を汲みパイプに注ぐ M男「あー、なんか音がする」 S男「もう少しでいっぱいだよ！」 M男が水を入れいっぱいになる</p>	<p>教師の読み取り・かかわり</p> <p>1 mほどのパイプを、雨樋を2本用意しておく 「これを立てて水を溜めると楽しいよ」と一緒に遊びはじめる ★水を溜めるとどうなるのかという興味 ★パイプの中で水の音が響きトクトクという音がする 「あー、おもしろい音がするね」</p>

<p>「これどうする・・・」  「とってみる」  パイプを揺らしながらそーっと抜く  水が下から勢いよく出てくる  S男、M男「わー」  M男「これおもしろい」「もう一回やろう」</p> <p>・楽しそうな遊びに年少児のT男、I男もバケツを持って遊びにはいつてくる  年少児のT男が水を汲んできてパイプに注ごうとするがパイプの口が高く水がほとんどこぼれてしまう  M男が「入れてあげるよ」と一緒にバケツを持ちI男の水をいれてあげる</p> <p>W子は砂場の外でM男たちが遊ぶ様子を見ている  2本のパイプに水を入れて抜くということがしばらく繰り返される  同じ繰り返しの中で子どもの動きが少し落ち着いてくる</p>	<p>「どうしようか？」  どのようにするか様子を見る</p> <p>予想しながらも、その現象のおもしろさに興味が増していく</p> <p>★水を注ぐ役、バケツに水を汲んでくる役という役割ができはじめる  ★パイプに水を入れ抜くとどのようになるかという理解</p>
<p>W子が興味をもちバケツをもって遊びに入ってくる</p> <p>S男は普通のパイプと透明のパイプを斜めにしながら水を溜め始める</p> <p>H男とA男が遊びに入りパイプから出てきた水で川を作り始める</p>	<p>2mほどの透明なパイプを用意し砂場の隅に置く</p> <p>★S男のパイプの使い方を見て新しい発見があるのではないかと予測</p> <p>この時点でM男、S男、W子、H男、A男の興味は別々にあると感じる  同じ場所にいながらも違う興味、しかしどれが欠けても成り立たない遊びの調和</p>

<p>S男、W子は透明のパイプに水を溜め始める</p> <p>M男はパイプの水の出口を砂でふさぐが水の圧力で出てきてしまう</p> <p>「わー気持ちいい」</p> <p>M男は一本の指で砂をほじり始める</p> <p>流れ出た水がH男、A男が作った川へ流れ込む「あー水がきた、早く長くしないと」としゃもじを使って川を長くする</p>	<p>★パイプが透明になったことで見えないものが見える楽しさ</p> <p>「すごい溜まってきたね」と声をかける</p> <p>★水の感触の心地よさを感じている</p> <p>★S男、M男、W子は川に水を流そうと思っ てないが偶然性のよさがH男、A男の遊びの 楽しさを大きくしている</p>
---	---

考察

この遊びは年長や年少等、多くの子もたちがかわり遊びが進められていた。はじめはパイプの中に水を溜めそれを抜くというひとつの楽しさがきっかけとなってM男、S男がはじめた遊びであるが徐々にその楽しさや魅力が他の友達や年少児にまで広がっていったと思う。しかし、そのパイプに水を溜めるというものは本当にきっかけでありそこから先は自分の興味の探求や楽しいと思う遊びへと子どもの思いがどんどん広がっていった。バケツを持って斜めのパイプに水を溜めようとする子、水を溜めようと出口を砂で固めるが小さな穴から出てくる楽しさに惹かれ指で掘ってみる子、パイプから溢れた水を見て川を作ろうと思う子、それぞれが自分の思いのままに遊びを進めていた。一見すると友達と同じイメージをもって遊びを進めているという見方をしてしまいがちであるが、子どもの姿によく注目してみると自分の興味に向かって試し、夢中になっていることが多い。しかし、その自分の思いのままに夢中になって遊ぶという姿こそが大事であり、子どもが友達と共に育ちあう一番のきっかけであると思う。そのために教師は子どもの姿や思いをよく見取りバランスを考えながら環境を構成し、子ども一人一人が夢中になって遊ぶ姿を追い求めていく必要があると思う。

## 事例 4才児 8月『水遊び』

8月末の夏期保育、第1日目。あまりの残暑の厳しさ、久しぶりの幼稚園に、不安感を感じながら登園した子どもたちを見て、水遊びで気持ちを発散させて、順調なスタートを切りたいと、クラス全体で、園庭の芝生用のスプリンクラーを使って水遊びをした。予想通り、子どもたちは一気に盛り上がり、遊びに熱中し「あしたもやりたいね」と喜んで帰っていった。残り2日の夏期保育の間、家から市販の水鉄砲を持ってきたり、ペットボトルや、マヨネーズの空き容器で水鉄砲を作ってきたりして、楽しむ事が出来た。

水遊び3日目。

自宅から持ってきたものを入れてあった、ビニールが落ちていたので、それも使って、水を入れて、投げて遊んでいる。

そのまま置き去りにされていたので、

教師 「あー！！やぶけちゃったね」片づけようとする。

手作りの水鉄砲などで散々遊んだが、まだまだ物足りなそうなYが、その様子を見ていてY「せんせい！かして！」

教師「もうやぶけちゃったよ？」

Y「だいじょうぶだよ！まだまだつかえるよ！」

すると、やぶけたところから水を入れてYが戻ってくる。

Y「みて！みて！」（ビニールの隅から水が噴き出ている）

子ども・教師「わーすごい！」

Y「こうすると、水鉄砲になるよ」

教師「手作り水鉄砲だね～」

Y「うん！」

周囲の子も「ほんとーすごいね」とYを認めると少し自慢そうに

Y「あのね、つくりかたはね、このはしっこにちょこっとだけあなをあけるんだよー」

子どもたち「へー！すごいこと知ってるんだねー！」

Y「うん！」

子どもたち「かけて！かけて！」

Y「うん！いいよ！」

その後しばらく、周りの子と一緒に、うれしそうに何度も何度も水を入れて、ビニール水鉄砲を楽しんだ。

## 【考察】

『気持ちを発散させて遊ぶ』ことも、遊びの充実につながるのではないかと、クラス単位で思いきり水遊びを行った。水を掛け合ったり、的を決めて打ち抜いて遊んだり、自分

たちが的になって遊んだりすることに飽きると、自然にこうして遊んだら楽しいかな？と、子どもたち自身が遊びを工夫して、考えて遊び始めていた。今回、ただのやぶれたビニールが、こうしたらどうか？と考え、工夫したことから、簡単だけれど楽しい遊び道具に変わったっていったことで、子ども自身、『自分で考えてできた』『工夫すると遊びが面白い』という充実膨らんできたように思った。教師としては、ひとりの充実を、クラスの充実にしていくには、ほかにもビニールを準備するなどの環境を用意出来ていたら、さらに遊びが広がったのではないかと反省をする。

4歳児

ゆり組

1月の事例

それまでの子どもの様子や遊びの流れ
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 保育室の中では、友達と誘い合ってごっこ遊びをしたり戦いごっこをしたり紙や新聞紙などを使っていろいろなものを作ることに夢中になっている。気の合う友達と集まったり、したい遊びが同じ子と一緒に遊んだりしているが、一人で黙々と遊んで楽しんでいる様子の子もいる。</li> <li>・ 中心になって遊びをリードする子もいて、その子達から遊びのアイデアが発信されて遊びが広がっていくことが多い。</li> <li>・ 特定の友達としか遊ばない様子の子があり、他の友達にも目を向けていけたらと感じている。</li> <li>・ 文字に興味を持ち始め、カルタ遊びでは、読み手にまわって数人で遊んでいる様子もある。</li> </ul>

遊びの流れ	子どもの様子・つぶやき・心の動き	保育者の読み取り・関わり
<p>○ 給食後、の自由な時間に、それぞれに好きな遊びを楽しんでいる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 折り紙を使ってお財布作りをしている子</li> <li>・ それを見て、中に入れるお金を作っている子</li> <li>・ 粘土遊びをしている子 (O、N)</li> <li>・ 画用紙や新聞紙などで作り遊びをしている子 (M、Y、S、R)</li> </ul> <p>4つの遊びがあり、ほとんどの子がいずれかの遊びに加わっ</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ お財布作りでは、得意げにお財布を作っている。周りの子も『教えて！』と折り紙を持ってきて教えてもらいながら作っている。</li> <li>・ 好きなものを作って遊んでいる。</li> <li>・ YとSがダンボールを持ってきて、テーブルにしたり棚や看板を作ったりしてお店屋さんを始めた。</li> </ul> <p>○ それぞれに違う遊びから始まったが、周りの様子にも関心を持ってい</p>	<p>○ 友達に教えてあげ喜ばれることで、満足感を味わっている様子。見守る。</p> <p>○ 1学期の頃は、廃材などの取り合いで衝突がよくみられたが、2学期後半頃からは周りの友達に『これ〇〇している？』と自然に聞いて互</p>

<p>ている。</p> <p>○レジ作りが始まる</p> <p>○ダンボールで自動販売機を作り始める。(S)</p> <p>○ 毛糸等を使って料理を作り始める</p> <p>○ メニューを作り始める</p> <p>○アクセサリを作って身に付けながらお店を見て回る子もいる</p> <p>※ 互いに認め合いながら過ごすことができる仲間、一緒に行くことで、ひとりよりも一緒が楽しいと</p>	<p>る様子。お店屋さんをしていたMが粘土あそびをしていたOに『何作ったの?』と聞くと、『ケーキだよ!』と答える。Mは『おいしそう。パクッ!』と食べるまねをした。Oはその粘土をお店さんの棚に置き、『次は何作って欲しい?』と尋ねると『じゃあ、クッキー!』と答え、自然と役割のようなものができあがった。粘土をしながらもお店さんの様子に興味があったOは、とても嬉しそう。</p> <p>○ YとS達数人の男児が集まり一緒にレジを作り始める。Y『ここ、テープで止めていい?』S『いいよ!ぼくここ押さえてるね』Y『テープ持ってくる!』と協力して作っている。</p> <p>○ レジのボタンを作り始めたYは、保育室の電話の数字を何度も見に行っては細かく作っている。</p> <p>○ 出来上がると、レジを使う順番を決めて遊び始める。</p> <p>○ レジに入れるお金を作り始める。</p> <p>○ 細いダンボール箱を見立てて遊んでいたが、Uの『ここにこれ入れてみようよ』という言葉から『下から出てくるかな?』と試しながら遊びが進んでいく。</p> <p>○ わからない字を他の子に聞いたり書いてもらったりしながら作っている。メニューに書いてある『はんばーぐ3えん』を見て、自動販売機を作っていたSが、『安すぎ!!』と言い、互いに笑い合う。お金を作っていたMが『じゃあ、500円にしよう!』</p>	<p>いに納得しながら材料等を使い合う様子になってきた。</p> <p>○ これまでの廃材遊びの経験から、自分のイメージに沿って形を作ったり接着したりすることもスムーズになってきている。</p> <p>○ “こうしたいけどうまくできない”と行き詰まっている点は、一緒に考えていく。その子の考えを引き出し表現できるように配慮する。</p> <p>○ 自分だけでなくみんなのアイデアや力でできたという喜びが表情から伝わってきた。そのレジを大切に使っている様子も感じられた。</p> <p>○ お客さんになって買い物に行くと、いくつかおみせはあるがレジは共通で、それぞれのお店(遊び)がつながっている。</p> <p>○ 事前に相談したわけではないが、遊びの中で自</p>
---	--	---

<p>感じることができる仲間との体験</p>	<p>と書き直している。メニューを作ったH達も、それを嬉しそうに見ていた。</p>	<p>然にイメージが繋がっていき、自分たちの遊びがほかのグループの遊びとつながっていく心地よさを味わっているように感じた。</p>
------------------------	---	---

<p>考察</p>
<p>ひとり遊びや普段なんとなく遊びに参加している子も、役割を見つけ周りの友達に認めもらえることで友達との遊びに参加し、その中で自分らしく楽しみ夢中になれると感じた。また、一人ではここまでだが、友達と一緒にやるとよりよいものになりもっと楽しくなると感じられる体験が、一人ひとりの満足感にもつながったのではないか。ひとりの遊びが2~3人へ、そしてほかのグループへ…とつながっていきながら遊びを楽しめる心地よさも実感できていたように感じた。</p> <p>給食の時間から午後に何して遊ぶのかを相談していた。友達との関わりが浅い様子が気になっていた子も、自然と自分の役割をみつけて遊びに参加していたことが嬉しかった。</p>

「ダンゴムシレース」

5歳児 5月

<p>それまでの子どもの様子</p>
<p>4月、ダンゴムシ探しをしていたところ「捕まえてもすぐ死んじゃうよ」と言いに来る子が何人もいた。それまで楽しくかかわることがあまりなかった様子。たくさんのダンゴムシや机の上を歩く様子を見たり、クラスで飼ったりすることで発見があり、ドキドキ・ワクワクしながら興味を持ってかかわる子が増えてきた。</p> <p>飼育しているダンゴムシは300匹を越えた。</p>
<p>この日に大事にしたかった事</p>
<p>ダンゴムシとかかわって遊ぶことで、ダンゴムシの動きのおもしろさを感じたり、新たな発見をしたりし、その楽しさを友達と味わってほしい。</p> <p>ダンゴムシレース自体も楽しみ、考えたり試したりしながら遊ぶことを楽しんでほしい。</p>

遊びの流れ（子どもの様子）	教師の読み取り	教師の援助
<p>細長い画用紙をまるめ、うずまき状にしてレース場を作る グループ毎にダンゴムシレースをする</p> <p><u>「動いた 動いた！こっちだよー」</u> <u>「あー！反対。なんで戻っちゃうのー」</u> <u>「まだ丸まっている。もう 早く起きて」</u> <u>「あ～壁のぼっちゃった！ズルしちゃダメだよー」</u> ㊦ 1、㊧ 2、㊨ 2</p> <p><u>「先生、この子動かない」とI 環①</u> <u>「歩くと速いけど、1回丸まると長いんだよ」</u> ㊩ 1、2</p>	<p>自分の思い通りには動かないダンゴムシの様子にハラハラしたりドキドキしたりしているな…</p> <p>動かなくてはレースにならずつまらないだろう</p>	<p>ダンゴムシを選びやすいよう、ペットボトルからタライに移す</p> <p>誰がどんな表情やしぐさをし、どんな言葉を言っているかを見ていく</p> <p>「もう一匹連れてくる？」と声を掛け、私も一匹ダンゴムシを持ち仲間に入れてもらう</p> <p>一緒にレースをし、ドキドキ感を味わう</p> <p>Iのダンゴムシが3分程丸まっていること、触わるとまたすぐ丸まってしまうことがわかり、Iとその話をする</p>
<p><u>思う様にダンゴムシが動かないと、「ちょっと休憩させる」等と言ってダンゴムシをかえる</u> ㊪ 2</p> <p><u>タライの中のダンゴムシをよく見てダンゴムシを選ぶ</u> ㊫ 2</p> <p><u>「大きいお父さんダンゴムシは速そう」とA</u> ㊬ 2</p> <p><u>「さっきやったけど 大きいのは遅かったよ」とT</u> ㊭ 6</p> <p><u>「えっ 本当？」とA</u> ㊮ 2</p> <p><u>「あ！この小さいの速そう！これにしよう」</u></p>	<p>レースに勝ちたいという思いがあるのかな…</p> <p>お父さんは速いだろうというイメージで選んでいた子はこの一言でダンゴムシを見る目が変わるだろう</p>	<p>「お父さんって速そうなのにね」とAの思いに寄り添った上で、そのダンゴムシと他のダンゴムシの動きの違いを一緒に見ていく</p>

<p>とT ㊦2</p> <p><u>タライの中のダンゴムシの動きをじっと見つめる</u> H ㊦2</p> <p><u>一匹選び指の上を歩かせてみる</u> <u>その動きをよく見て「よし！」と席を戻っていった</u> ㊦2、㊦1</p> <p><u>Sは速そうなダンゴムシを選ぶと身体につけてうれしそうに見ていた</u> ㊦5、㊦1</p> <p><u>「うん すごい」と笑い、またダンゴムシを見つめた</u> ㊦1、㊦1、㊦5</p> <p><u>「頑張れ 頑張れー。あっそっちじゃないよ。そうそう。ほら あと少し！ゴール！！お疲れ様～。うちの子、よく頑張ったねえ」</u> とM ㊦5</p>	<p>動きの速いダンゴムシをよく見て選んでいるのだろうか</p> <p>ダンゴムシをかわいと思う気持ちが増したのだろう</p> <p>1番になることが目標でなく、最後までゴールできるよう応援してあげている</p>	<p>Hの表情とみつめている先のダンゴムシを見ていく</p> <p>Hの思いを探っていく</p> <p>「かわいいねえ。よく落ちないねえ」とSが思っているだろうと思われる言葉を掛けた</p> <p>一緒に応援する。</p> <p>「頑張っている気持ちをわかってくれるお母さんみたいだね」と言葉を掛ける</p>
<p>考察（この遊びのポイント・課題・今後につなげていきたい事等）</p>		
<p>ダンゴムシが自分の思う様には動かないことが、ドキドキ、ハラハラすることにつながっていた。1番になりたいという思いを持って試すことでダンゴムシの動きを見る目が変わった。思いを込めて選んだものの思う様にはならず、それならとまた違った見方でダンゴムシを選び…と思いをめぐらせることが、ダンゴムシレース自体と共に、この遊びのおもしろさであった様に思う。</p> <p>子どもが思いを込めて選んでいく姿は比較的に見ていたが、その選んだダンゴムシがどうだったのか、だから子どもがどんな表情をし、どんなことを感じていたのかまで見切れない部分が多かった。しっかりそこを追っていくことが次の子どもの行動の意味を理解することにつながったのだろう。今後も見ていきたい。</p>		

前日のテレビ番組から刺激を受け、逃走中という遊びが始まった。ハンターがハンター以外の人を捕まえ牢屋に入れるという遊び（鬼遊び）である。

何日か遊びが続いたある日、1度捕まったら終わりという状況に、Rが「それじゃあつまらない」と言い「牢屋にいても仲間からタッチされたら脱走できるようにしよう」とルールを加えるよう提案した。ルールが変わり遊びが始まった。途中から入ってきた友達に「(ルールが)違うよ」と言われることはあったが、Rは「この方が面白いよ」と伝えていた。

クラス全員でこの遊びができる機会を作った。「知らない」という友達には、これまで遊んだことのある子が「氷鬼みたいのだよ」「捕まったら牢屋に入るんだよ」「でも仲間にタッチされたら逃げられるよ」と説明していた。

経験のある子が中心となってスタートした。不安げだった子も氷鬼の経験があったためすぐに慣れ笑顔になった。鬼から逃げるのに必死な子、仲間を牢屋から助け出すことを楽しむ子、友達と声を掛けあい挟み撃ちにする子、ハンターの動きを隠れてじっと見ている子、つかまった回数を伝えあっては喜んでいる子……。遊びの魅力や楽しんでいるところは一人一人様々だった。

そのうち「俺、忍者やりたい」とYが言い出した。忍者の役割は何かを皆に話してもらった。賛同した子どもは「巻物も作ろう」「ゲームをクリアしたら捕まった人は逃げられるんだよ」とテレビ番組のようにやろうとその気になっていく。反対に「よく分からないよ」「作ったら時間が無くなっちゃうから嫌」という子もいる。20分程意見を言いあっていたが決まりそうも無いので、テレビのようにやりたいという子どもたちに「幼稚園で出来そう？」と聞いてみた。するとしばらく考え「無理そう」と言い、忍者だけを加えるという形で遊びが再開した。

#### (考 察)

テレビ番組の話をしているうちに自分たちでやってみようと話が進んでいく。友達に親しみを持ち、自分の話したことが伝わった嬉しさや相手の話を聞いて分かる喜びが、よりハンターという遊びを魅力的にしていっていった。遊ぶ中で、新たなことを思いついたり気付いたり疑問に思ったりしたことを伝えることで遊びも展開され、より面白さを味わっていった。一方的な要求ではうまくいかないことや相手にわかるように伝えること、同意を得ることが必要なこと等にも意識できるように促した場面もあった。自分の世界を友達と共有するために、分かりやすく話したり相手の話を分かろうとしたりする等、それができるためにはやはり友達とのかかわりの深さも大切となる。

楽しんでいることは一人一人少しずつ違ったが、子どもたちは体を動かさず心地良さや戸外の気持ち良さを感じ、友達と楽しみながら進んで体を動かしていた。友達と試したり工夫したりして遊びを進めていくことは子どもたちの充実感や満足感に繋がることだったと思う。

今はまだ忍者を加えたところまでのルールで楽しんでいるが、これから遊びが続いていく中でまた変化が出てくるであろう。今回「無理そう」だったことがそうでなくなるかもしれない。一人一人の思いの変化を丁寧に見ていき、一人一人の遊びを充実させていきたいと思う。

5歳児 ほし 組		12月の事例
それまでの子どもの様子や遊びの流れ		
今年度、様々な個人やグループでの製作などを経験して、10月の造形遊びの回では、学年でテーマを持った共同会場が出来上がった。この活動によって、書いたり作ったりすることの楽しさが更にふくらんでいった様子が見られ、一人ひとりのイメージや発想が高まり、友達と意見を伝え合いながらひとつの目標を達成しようとする姿が、造形遊びをはじめ生活のいろいろな場面で多く見られるようになった。		
遊びの流れ	子どもの様子・つぶやき・心の動き	保育者の読み取り・関わり
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 廃材置き場からダンボールを見つけたRが、『これで何か作りたい!』と言い、Yが賛同して相談し始める。</li> <li>○ その様子に興味を持ったD、F、Kも加わり話し合う。</li> <li>○ 空き箱を集め、頭や体などの部位について、どうやって作るか話し合い、その後作り始める。</li> <li>○ 参加していない他の5人も加わり、男児全員が参加することとなる。</li> <li>○ どの部分を作るのか担当が決まり、互いに声を掛け合いながら進んでいく。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>R『この箱で何か作りたいなあ』</li> <li>Y『いいねえ。車とかバスにする?』</li> <li>R『えー…違うのがいいなあ。そうだなにしようよ!』</li> <li>Y『家じゃちょっと小さいと思うよ。』</li> <li>R『あ!ロボットにしよう!』</li> <li>Y『いいねえ!』</li> <li>D『僕も作りたい!』</li> <li>F、Kも参加している。5人で取り掛かる。</li> <li>○ いろいろな空き箱を組み立てて、大きさや形、安定感などいろいろな意見を出し合い、材料を選んでいる。5人で互いに納得しながら進めている様子。</li> <li>○ 『R君達、ロボット作るんだって!』と、それを見ていたHが、参加していない他の4人に伝えると、興味深く様子を見ている。それに気づいたYが、『あ、H君達も手伝ってくれる?』と言うと、嬉しそうに『うん!』と答え加わる。Yが、足の部分を作ってもらおうように話を始める。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 2人が5人になったことで、加わっていない5人も参加できるチャンスを見つけ、促そうと考え見守る。</li> <li>○ 『先生!今ロボット作っている!』と報告するY達に、期待して待っていることを伝え、意欲を高められるように励ます。</li> <li>○ 参加していない方5人がかわ割ったことに対して、『○○君達も入ってくれて強そうなのができそう!!』と声をかける。</li> <li>○ 見守りながら、時々工夫しているところや出来てきている様子などを、</li> </ul>

<p>○ できた部位を接着し合体する。</p> <p>○ 足がうまく接着できず安定しない。どうしたらいいか意見を出し合っている。</p> <p>○ ロボットの口を利用したコロコロゲームが始まる。</p> <p>○ 同時に、ロボットに模様をつけたり装飾したりして製作が進む。</p> <p>○ ロボットに名前をつける。名札や看板も作り始める。</p> <p>○ 翌日、『ロボタ、おはよう!』とロボットに向かって声をかけている。</p> <p>○ 眺めながら会話をしている。</p>	<p>『それいいねえ!』『こっちにしてみたら?』『いいじゃん!いいじゃん!!』『くっつけるの 楽しみだねえ!』など、互いに声を掛け合いながら進んでいる。</p> <p>○ くっつける際、自然と箱を持つ役、ガムテープを切る役、貼る役に分かれて作業している。『これはセロテープじゃ弱いと思う。』『ガムテープのほうがいいね!』『わあ!くっついた!やったね!』互いに接着できたことを喜んでいる。</p> <p>○ ガムテープをまるめて接着しようと意見がまとまり、くつつくのをそれぞれが期待しながらやってみる。しかし、うまく安定せず傾いてしまう。</p> <p>R『足が細いと思う。』と言うと、他の子達が牛乳パックをつけて太い足にするよう作り始め、試行錯誤の甲斐あって、完成!みんなで歓声を上げて喜んだ。</p> <p>参加していなかった女兒や他のクラスの先生も呼んできて見てもらったりし、さらに喜びを実感している様子。</p> <p>○ 気持ちが盛り上がっている所に、Fの『口からボールをころがすゲームになるじゃん!』という新たな発想で、さらにみんなでやろうという気運が高まる。トイレットペーパーの芯を持ってきて、互いに意見を言い合いながら製作が進む。同時に模様や飾りもつけていく。</p> <p>○ 名前の相談が始まり、『ロボタ28』という名前に決定する。</p> <p>○ Sが突然『幼稚園楽しい!!』と大き</p>	<p>一人ひとりに声をかけ励ますようにしていく。</p> <p>○ 保育者も出来上がりを楽しみにしている雰囲気盛り上げ、見守っていく。</p> <p>○ 自分たちで解決できることを願いながら見守る。行き詰まればヒントを…と思っていたが、自分たちで解決する展開となり、その姿を認め一緒に完成を喜んだ。</p> <p>○ 女兒や他のクラスの先生からも褒めてもらうことで、嬉しさや満足感がより強くなったことを一人ひとりの表情から感じた。</p> <p>○ 名前が付いたことで、自分たちで作上げたという実感が湧いたようだ。愛着をもって大切に触ったり嬉しそうに眺めたりしている。</p> <p>○ 一緒に力を合わせて取り組める友達の存在や良さ、一緒に取り組める</p>
---	--	---

<p>る。</p> <p>◎その後、手を加え修繕したりしながら、今に至っている。</p>	<p>な声で言い出すと、Kが『だってロボタができたもんね!!』と答え、笑い合っていた。</p> <p>○『〇〇君、ここの所いい考えだったねえ。』『ここがちょっとこうなっちゃったけどね。』などと、自分たちの製作を振り返りながら満足げに話している。ロボタを大切にし、見るだけで笑顔になる姿がある。充実感、満足感の共有ができ、友達同士の関わりがより強くなった。</p>	<p>○ 楽しさを分かち合っている。</p> <p>○ 昨日の余韻がさめず、互いに認めあっている様子。</p> <p>○ 子ども達と共に、喜びを味わいながら生活するよう心がける。</p>
<p>考察</p>		
<p>この遊びでは、男児数人から始まり、途中から男児全員で一つの目標を達成するために取り組んだ遊びとなり、一人ひとりの中で、充実感はもちろん、達成感や満足感を味わっている様子が感じられた。それには、造形遊びの会に関する経験や、その後の音楽祭等のみんなで行き交う経験が活かされているように感じられる。特に今回は、一人ひとりが進んで自分の役割を持ち、友達と意見を伝え合いながら進めていたり、以前であれば、友達の様子をじっと見て楽しんでいるような子が、自分から進んで作っていたり手伝ったりしながら関わっていた。グループやクラスの一員である自分の存在感、共に喜びを共有できる友達の存在を実感できた遊びだったと思う。</p>		

子どもの様子	教師のかかわり・環境構成・読み取り
<p>●前日にも花の種に興味をもっていたS子やI子、Y子は朝園庭に出るとさっそく種を摘みはじめる</p>  <p>●飛び出るといっておもしろさをもう知っていることもあり、黙々とできるだけ沢山の種を集めようとしている</p> <p>●しばらくして昨日とても興味をもっていたR男がやってきて遊びに加わる もうすでにI子やS子たちが沢山の種を取ってしまったために弾け出るような膨らんだ種はなかなか見つからない</p> <p>●はじめR男はI子やS子にどの種が弾けて出るときのきいていたものの、なかなかみつからず少し苛立ち教師に「Iちゃんたちがいっぱい取っちゃって何にも見つからない」と声を掛けてくる</p> <p>●R男も「それいいね!」とその気になりI子たちのところに行き声を掛け種をひとつもらってくる もらおうとすぐに指で押し「でてきたー!」と嬉しそうに教師のところに行く</p> <p>●「うーん、わかんない」「先生は?」</p> <p>●「じゃあ、図鑑で調べればいいよ」</p> <p>●教師と一緒に部屋に図鑑をとりにいく</p> <p>●R男は自分のミニ図鑑をもつ</p>	<p>■どのような発見があるのか近くで様子を見守る</p> <p>■「もうないの?」「どういのが飛び出してくるのかな?」といいながらR男と一緒に探し始める</p> <p>■しばらく探すなかなかみつからない</p> <p>■R男に「Iちゃんたち沢山もっていたから一つもらってきたら?」と提案する</p> <p>■「いっぱいでてきたの?」「みせてみせて」とR男の思いを受け止め種を見せてもらう。 楽しむなかで植物に深くかかわっていくチャンスかも・・・</p> <p>■「Rちゃん、ところで、このおもしろい種、どこで見つけたの?」</p>

●初めは自分の図鑑で調べるが載っていないことに気づくと教師の図鑑を見にやってくる



●R男は図鑑の写真の花びらから「これは違うかな」と悩んでいる様子

●同じ花びらの形をした花を見つけるが、色が違うため「これはちがう！」と言う

●「そうだね！みてみよう！」とハウセンカのところをひらく

●R男は種が飛び出すというフレーズを聞いた瞬間「さっきのだよ」と目を丸くしている

●しばらく図鑑をみているR男

●「先生この種植えたらいいんじゃない！」とひらめいたように言う

●図鑑の植え方をみて、真似しながら植えていく



●植え終わると図鑑にかいてある通り水をあげようとR男たちはジョロに水を入れて持ってくる

ろい種ができるお花ってなんていう名前か知ってる？」

■「それが先生もわかんないんだよ」

■「そうだね！先生も調べてみよう」

■他の植物の図鑑をもつ

■R男や興味をもった子どもたちと一緒に図鑑を見る

■花の特徴や種の特徴が小さく漢字で書いてあったため、わかりやすいよう声に出して読んでいく

(情報を大勢の人に伝えたい)

(同じ花は載っているものの花の色が違う、また情報も少ないため子どもたちだけでは行き詰ってしまうのでは・・・)

■「この花似てるよね」「この花ハウセンカの仲間って書いてあるけど、そういえばさっきハウセンカの種のこと書いてあったよ」「それ見ればわかるんじゃない？」

■さっきと同じように声に出して読んでいく

(そこにはハウセンカの種は飛び出すことが書かれている)

※R男は納得した

■R男の声に「種が同じだからそうかもしれないね」と返す

(図鑑には種の植え方も載っている)

●R男は「あっ看板！いいね！」「でも先生チュウリップじゃないじゃん」



●「じゃあ変えればいいよ」「でも、どうやって変えればいいかな・・・」

●すると横にいたN男が「紙に書いて貼ればいいじゃん」と言う。R子もそれを聞いて「私ペン持ってくるよ」と走り出す

●それにつられてR男も「その考えいいねー」と部屋に走り出す

■「いいかもね、やってみる？」小さな鉢に土を入れ用意する

■様子を見守る

■水をあげている間に看板をもってくる

■子どもたちが一段落したところで「これどうかな」

■「あっそうだった！ごめん！」「でもこれしかなかったんだよな・・・」

■一緒に行き紙を用意する

●部屋から戻ってくると3人で相談して書き始める



次の日・・・

●朝、園庭に出るとさっそく種の様子をみているR男・・・



### ◎考察

この遊びはR男が種に興味を持ち、自分もやってみたいという思いからはじまった遊びであった。そのきっかけをくれたのはI子やH子であったが、二人とR男の興味の広がり方は同じ場所においてもそれぞれ違っていたと思う。R男の興味の持ち方を見た時、楽しむ中でもっと興味を追求していくことができないかという思いが私の中に沸々と沸き上がってきた。花の名前を調べるというきっかけをつくったことでR男は更に興味を深め、周りの友だちとかかわりながら溢れ出てくる自分の思いを実現したり協力して作り上げる楽しさを見いだしたりすることになっていった。ひとつの花を通し私がR男に感じてもらいたかったことは花の名前や育て方ということよりも自分の興味をもったことを更に夢中になって深めていくことであったと思う。看板を作り上げ「早く花が咲かないかな」と思いを馳せるR男の姿や次の日に鉢の前でじっと観察する姿を見たときにはR男の遊びに込められた強い思いや純粋な心をととも感じた。日々の遊びの中で大切にしたいと思うことはやはり子どものやってみたいという思いであり、それが楽しい遊びや生活の根本となっていくということだと思う。その思いを大きく膨らめていくためには教師が子どもの思いに負けなくらいの大きな情熱をもち、子どもたちと生活していくことではないかと私は強く感じる。

「ドッジボール」

5歳児 12月

クラスで男女に分かれてドッジボールをする機会を作った。翌朝から、子ども達は友達同士で声を掛け合ってドッジボールをするようになった。しっかり者で賢く周りもよく見えNは、運動面がどちらかと言うと得意ではない。それでも仲良しの友達と仲間に入った。はじめのうちはすぐに当たってしまったり、ボールが思う様に投げられなかったりしていたが、少しずつ上達していることを自分で感じられようになると楽しさは増していったようだ。

次第に“外野には行きたくない”という思いが強くなった。そして当たっても知らないふりをするようになった。「Nちゃん 当たったよ」と男の子から強い口調で言われても「当たってないよ。ここの所に当たりそうになっただけだよ」とか「当たってないよ。今ちゃんと見てなかったでしょ」と答えたり「わかった。ちょっと待って」と言ってその場をやり過ごそうとしたりした。仲良しのMが「今当たったよ」と声を掛けても、同じように返

されていた。

そんなことが数日続いたある日。当たっても外野に出ないNを見たMは、「Nちゃんは当たったからこっちだよ」とNの手を引いた。Nは「わかったよ」と少し顔をひきつけ、気まずそうに手を引かれて外野へ行った。

#### 考察① 振り返り

運動に苦手意識のあるNが夢中になって遊ぶ姿は嬉しく思ったが、ルールを守らなくては遊びは楽しくなくなってしまう。Mは「当たってないよ」とNに返されたことで、それまでよりもNの姿をよく見るようになった。改めて「Nちゃん 当たってたよ」と声を掛けたがごまかされてしまう。同じ遊びをしているからNの当たりたくない思いも感じ、数日間思いをめぐらせていたのだろう。Nの手を引いて外野に連れていった時のMは、Nとは目を合わさなかった。口調は穏やかだが淡々としていて有無を言わせない強さがあった。そのMの在り方はNへの気遣いにも感じた。仲間が公正な立場で言ってくれる。このことに価値を感じた。誰でも時には少しズルをしたくなる時がある。そんな時に友達が律する機会を作ってくれる。こういう経験を通し、規範意識が出来ていくのだと思う。このことがあってからNは、ズルをしなくなった。それは、N自身もズルをしながらも感じていたことがたくさんあったからなのだろう。ズルをしていた数日間が宝となった。待つてよかった。

#### 考察② 次はどうしたいか

思いをめぐらせている時間を大切にしていきたい。又、このことの重要性を保護者にも伝えていきたいし、保護者と育ちを共に喜び合っていきたい。

5歳児	つき 組	1月の事例
それまでの子どもの様子や遊びの流れ		
<p>2学期に『うどんのうーやん』という絵本を読んだ。そのストーリーの楽しさから何度も見たがる子や、自分たちで読み進める様子が多く見られた。10月に造形遊びの会がおわった頃、廃材あそびをしていた子が、『うーやんを作ろう!』と言うと、それに賛同した数人の男児が製作を始めた。絵本を見ながらひとつずつ作っていき、さらにイメージが広がり、うどんを食べるテーブルと椅子、お客さん…と展開されていった。それをみていた数人の女児は『おもしろいねえ!』と興味を示していた。</p> <p>3学期に入り、劇遊びをしている。日々の子どもたちの遊びの中でもごっこあそびやセリフを考えて遊ぶ様子が多く見られるようになってきたので、保育室に新たに絵本を何冊か設置した。</p>		

遊びの流れ	子どもの様子・つぶやき・心の動き	保育者の読み取り・関わり
<p>○ うーやんの絵本を保育者に借りにくる</p> <p>○ 絵本を見ながら配役を決める</p> <p>※ 子どもの生活や遊びのよ うすをとらえての環境の 設定</p> <p>※ 個の様子をとらえての保 育者の援助 その遊びの 姿だけでなく、生活全体 の流れを大切に考え援助 する</p> <p>○ Mが絵本を持ち、遊びを進めていく</p> <p>○ 他の子達が遊びに気づく。</p>	<p>M『うーやんごっこしない？』 R『いいねえ！Nちゃんもやる？』 N『やるやる！』 M『じゃあ、本借りてくるよ。』 A『Aもやる！』 MとAが2人で絵本を借りにくる。その際『うーやんの劇やるんだー！』と言っている。</p> <p>○ 自分の好きな役を選んでいく</p> <p>○ 一人一役決まると、嬉しそうに保育者に伝えに来る</p> <p>③ 『早くみたいなー！』と声をかけられると、『練習しなきゃ！』とはりきっている。</p> <p>○ M『私は出番が最後だから読むよ。』 Mが絵本を持ち、ナレーションのように読み進める。 M『次、うーやんが走って…○○って言うて。』 自分なりの考えを友達に伝えていく。口数の少ないRも、動きながらMに自分の意見を伝えている。</p> <p>○ KとYが4人の様子を見ている。そして、保育者に『Mちゃん達何して</p>	<p>○ ごっこ遊びに使えるそうだと用意しておいた絵本ではなく、うーやんの本で遊びが始まった。自分たちでやりたいことに必要なものを求めていく様子が見られた。</p> <p>○ Mはごっこ遊びではなく劇遊びをしようと思っている。</p> <p>○ 登場するキャラクターが多いのでどのように進めていくのか気になりつつも見守る。</p> <p>○ 配役は決まったが、その嬉しさでなかなか先に進まなかったため、『早くみたいなー！』と声をかける。</p> <p>○ 数日前に未就園児の会に出演したこともあり、人に見せるということに対しての期待を持っているように感じた。『見たいな！』という言葉で停滞しそうだった遊びがまた動き始めた。</p> <p>○ クラスの劇遊びも始まって、動きやセリフなどを相談する経験ともリンクしているようだ。Mは、その時にも積極的に意見を伝えていてクラスの友達が認めてくれたことが自信につながり、この時も張り切って遊びを進め</p>

<p>○ 片付けの時間になる。</p> <p>○翌日、自由画帳に配役を書きながら相談している。</p>	<p>るの?』と聞きに来る。</p> <p>○ N『誰か『○○』って言って!うめぼし役!!』と言う。一人一役を決めたあと、足りない役は出番のない子がやっていたが、人数が足りなくなってしまい、NとAが互いに『やって!』とケンカになる。</p> <p>○ Yは『(その遊びに) 入ってないんだけど…『○○』!』と、そのセリフを大きな声で言った。NとAは、嬉しそうに笑い互いに謝って引き続き進めていく。</p> <p>○ Kは、その様子を見てうらやましそうだが、進んでいく様子をじっとみている。</p> <p>○ Kが、YとAに近づき話しかけている。</p> <p>○前日は、動きながら配役を固定したり内容を決めたりしていたが、人数が増えたため、誰が何をするのかもう一度配役を決め直している。</p>	<p>ていたのではないか。</p> <p>○ 興味があるが参加せずにいる二人も、自然に参加できないか…と考えながら見守る。</p> <p>○ 遊びの様子を見ていたKとYは、『やってだって。』と気にしているようだったが参加する様子はない。そこで、保育者がYに『言ってあげたら?』と言う。</p> <p>○ Yは、その一言によって遊びに参加でき、もっとやりたいという気持ちがいよいよ強くなったようだ。</p> <p>○ Kが保育者のところに、『今、MとAに『入れて』って言ったんだー!』と伝えに来る。遊びの最中には、自分なりに言い出すきっかけがみつけれなかったが、その後自分なりに伝えられてようだ。翌日一緒に遊びに参加することに期待しているようだった。</p> <p>○ 小道具になりそうなものを用意しておき、見守る。</p>
---	---	---

<p>考察</p>
<p>絵本の読み聞かせ、造形遊び、未就園児の会での出演、劇遊び…子どもの生活は全てつながっていて、日々子どもの遊びに影響しているということを痛感した。それまでに行事等で経験してきたことを自分の力や自信にして溜め込み、思いや考えの表現の手段として使えることが、遊びの多様性につながっているように思う。年長児の生活では、友達と相</p>

話し同じ目あてに向かって進んでいくことが求められていく。生活の中で、お互いの思いを伝え合ったり、様々な感情を体験したり、同じイメージを共有していく、など、多様な経験ができるような関わりを保育者が意識したい。今回の事例では、劇を完成させたいという目あてがあり、Mの考えが周りに伝わり、考えを伝え合う中で少しずつイメージの共有に近づいていった。

遊びの充実の矢印をもとに、子どもたちの園生活についても考えてみました。

図④は一人の子どもの園生活に遊びの充実の矢印がどう入ってくるのかを考えたものです。

本当の園生活の中には1つ1つの遊びの充実の矢印がこの表で表わせないくらいたくさんありますが、わかりやすくするため単純にして表しました。卒園までの間に長さもまちまち、色もまちまちな矢印がたくさんあるのだと考えました。3歳児には3歳児なりの充実があると思われまじ、5歳児がすべて長いとか、紫の矢印であるとは限らない、そんなことを考えながら卒園までをイメージしてみました。

#### ④

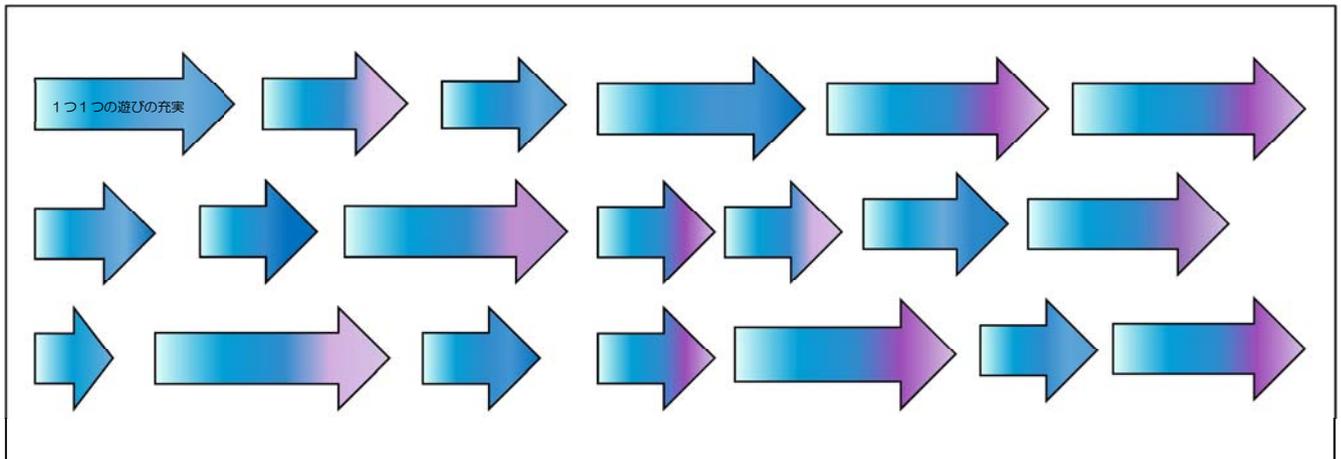
#### 《卒園までの流れ》

3歳

4歳

5歳

卒園



他の遊びの事例や園での遊びの中には、充実したと思っていたけれども充実とは言えないだとか、自己充実に至っていないと思うものもありました。

②の表に照らし合わせてもう一度事例や子どもの遊びを見ると、色々なことを経験して5歳児の遊びというのは成り立っているということもわかり、5歳児の成長というものをみることができたように思います。

小さな積み重ねが卒園までの中で子どもたちの育ちを保証しています。小さな積み重ねが遊びの中での育ちを保証しているのではないのでしょうか。

## 2. 遊びの充実を図るために

次に、子どもたちの遊びの充実をはかるために教師としてどうしたらよいかを考え、再び事例を読み直しました。教師のかかわりや保育の中で大切にしていることに焦点を当て、それらを事例から抜き出してみました。遊びの充実につながる教師のかかわり、保育の中で何を大事にするかを事例から丁寧に読み取りあげたものを、プロジェクトメンバーが持ち寄りました。ポストイットを貼り、出てきたものが⑤の表です。

表を見るとわかるようにクラス作りに関するものがたくさん出てきています。これらを見て、遊びの充実を図るときにクラス作りというものがとても大事になるのではと考えました。教師がクラスの雰囲気を作っていければ子どもたちの遊びに向かう気持ちが違ってきます。ということは、遊びをスタートさせる前から違いがあるということなのです。

子ども同士のかかわりを育てるという視点から見ても、クラス作りはかかわってきます。クラス作りとは、集団を作ることですが、その前の段階として子どもと子どもをどう出合わせるかが大切になると思います。子ども同士をどう出合わせていくかということを発展させた形がクラス作りとしてとても大事になります。⑤の表の中の一つ一つを読んでいくとつながりが見えてきます。

幼稚園においてクラスをどう作るかは遊びの充実にとって大事であるということなのです。

それと同時に、私たちは環境をいかに最初にきめ細やかにすることが大切であるかも気づくことができました。環境の取っ掛かりのところというのでしょうか。これが遊びの充実につながると思われます。もちろん、その場その場で環境を作り直していくことは当たり前のことです。子どもの遊びの充実を考えた時には、この取っ掛かりは欠かせません。子どもが何かで遊び出す、そこまでの環境と教師のかかわりをじっくり丁寧にしていかなければなりません。

初めに述べた「子どもが～で遊びたい」という“やってみたい”と思わせるような環境作りが大事であると言えるのではないのでしょうか。

# ⑤

- ・自分を表現することを楽しめるよう  
↓  
認める
- ・共感し合える仲間の存在
- ・安心して自分を出せる環境作り
- ・友達同士意見を交わし合ったり折り合いをつけたり、ときにケンカになったり…という時間を大切にしてい

- ・子ども一人一人の居場所
- ・一人一人を認める
- ・保育者も子どもと一緒に

- ・一人一人を理解しその子に合う援助

- ・子ども達と遊びに合ったルールを作っていく

- ・友達に教えてもらって、関わりを持たせる

- ・“思いをめぐらせている時間”に価値を置き、大切にしてい

・それぞれの思いを橋渡しすることで子ども同士でも分かり合えるようになる

## クラス作り

- ・仲間とのあたたかなつながりを感じられるようなクラス作りをしていく

- ・みんなで一つのことに向かって頑張っている、達成感を味わう

- ・友達の中での自分の存在を感じていく

- ・色々な考えや思いに気付けるようにしてい

- ・子ども達と共有すること

- ・子ども達と一緒に頑張る

- ・子どもと話し合いながら遊びを進め

↓

- ・それぞれが思いや考えを出し合い、クラス皆が1つのものを作り上げていく

- ・自分をわかってくれる理解してくれる友達や保育者の存在

- ・自分がクラスの一人として存在しているつながりを感じられる友達のことをそれぞれが知っている（良さ）

- ・子ども同士のぶつかりを大切に、互いの気持ちに気付かせていくことで、相手にも思いがあることに気付く

- ・子どもがあきらめそうになっている時のほげまし  
周りの子ども達の雰囲気作り

- ・今の子ども達の興味や関心があるものを探る

- ・答えを教えるのではなく、子どもが答えを見つけていく過程を大切に

- ・感動や発見、嬉しさを共感、認める、受け止める

- ・自分と向き合ったり葛藤したりしている姿を大切にしてい

## 先生の姿勢

- ・苦手なものやことであってもちょっとしたきっかけを作る  
↓  
挑戦してみようという気持ちを持つ

- ・子どもと同じように触れたり見たりする

- ・子どもの思いに気付く

- ・我慢できたこと譲れたことを認め褒めていく

- ・ありのまま（の姿）を受け入れること

- ・子どもの気持ちを受け止める

- ・子どもの目線になって考える

- ・達成した喜びを共感して少しだけ難しいことも知らせてみる

- ・子どもが興味を引くものを考える

- ・新しい事に後ずさりをしていいる時には一度保育者がやってみせる

- ・子どもに寄り添って遊ぶ

- ・子どもの話（言葉）をよく聞く

- ・子どもの思いを一番にする

- ・子どもと一緒に考えたり喜んだりする

- ・それぞれの子どもが遊びの中で楽しんでいることを理解してかかわる

- ・出来たこと挑戦したことに対して沢山褒める

- ・個の安心する場を把握したり、思いに寄り添ったりすること

- ・子どもに様々な経験をさせる

- ・やってみようという気持ちを大切に

## 遊びの充実につながる教師のかかわり

（保育の中で何を大切に）

教師のかかわりに焦点をあてて記録を読むと

### 環境構成

- ・子どものしたいことを考え前もって準備していき

- ・やってみたくなるような目標や課題が持てるような刺激

- ・出来るようになるまでの過程を、大切に

- ・自然物に触れることのできる環境や時間

- ・そのものになりきって遊べる様に子どもと相談しながら準備していき

- ・個性、特徴を大切にすること

- ・子どもの気持ちを受け止める

- ・子どもの目線になって考える

- ・子どもの楽しそうだった様子を見て明日の準備をする

- ・子どもが過ごしやすい環境

- ・遊びの空間を整える

- ・達成した喜びを共感して少しだけ難しいことも知らせてみる

- ・子どもが興味を引くものを考える

- ・遊び込める時間があること

- ・じっくりと取り組める時間や場の確保

- ・「どうすればいいのかな？」と子ども達が考えていくことを大切に

- ・新しい事に後ずさりをしていいる時には一度保育者がやってみせる

- ・子どもに寄り添って遊ぶ

- ・遊びの続きができる環境（残す）

- ・子どもが自分で考えられるような時間

- ・自分から「やってみよう」という気持ちになった時支え、励ます

- ↓  
目的を達成した時の喜びを共感する

- ・それぞれの子どもが遊びの中で楽しんでいることを理解してかかわる

- ・出来たこと挑戦したことに対して沢山褒める

- ・安心して過ごせる環境・場所

- ・“うまくいかない” “思う様にいかない” という経験

- ・自分が納得するまでやってみようとする思いを大切に

- ・個の安心する場を把握したり、思いに寄り添ったりすること

- ・子どもに様々な経験をさせる

- ・子どもが試したくなる様な環境作り  
きっかけ作り  
(年齢に合ったもの 子どもに合ったもの)

- ・感触を楽しめるようにする

- ・時間を保障
- ・いろいろな素材に出会わせる

- ・やってみようという気持ちを大切に

- ・したい遊びがあり友達がいること

- ・新たな環境 子どもと作る環境

- ・遊びやすい環境

- ・空間



⑤の表を教育要領の5つの教師の役割からも分類してみました。⑥の表です。どこに入れてよいのか微妙なものや分けきれないものがありました。表にしたところ非常に「よりどころ」が支えになっていることに気づきました。教師の役割の「よりどころ」は混ざって離れませんので別枠にして表してあります。これを見てわかりように「よりどころ」がベースになっていると思うのです。

⑤の表の「先生の姿勢」の中にもあったように、一人一人の個や一人一人の良さを受け止めて保育の中に位置づけていく先生のかかわりが、クラス作りにおいても切っても切り離せないものということはこの「よりどころ」が教えてくれました。

#### 《ここまで研究を進めてきて》

私たちは子どもの“やってみたい”という気持ちを大切に、遊びの充実を事例の中からキーワードを拾いながら見つめてきたことで、遊びの充実の中には子どもの心が動いている姿がたくさんあることに気づきました。子どもの「わくわく・ドキドキ」した心の揺れ動きがたくさん詰まっていました。そしてそこには、その子の世界が広がる瞬間がありました。混沌とした中を抜け出した時に、学びがありました。新しい困難に向き合った時にドラマが生まれました。

これらを支えるためには、教師の多様なかかわりが大切であることも強く感じました。“やってみたい”と思わせる魅力ある環境作りもその一つです。かかわらずにはいられないような魅力ある環境を、子どもの動きを予想しながら教師自身がわくわくしながら作ることができたなら、子どもにとっても教師にとっても幸せなことではないかと思えます。

もう一つはクラス作りです。クラスの中で温かい関係をどう育てるのか、子どもと子どもをどう出合わせていくのか、どういう雰囲気を作っていくのか、教師は常に温かなまなざしで子どもを見つめ、子どもの成長、それだけでなくクラスの成長を長い目で考えていかななくてはなりません。育ち合う関係を大事にすることが遊びの充実にとっても非常に大切なことだと思われま

以上が現時点までの研究の経過です。

(実践学会で皆様からご教示いただき、メンバー5名で3月まで研究を積み重ね、実のあるものにしてまいりたいと思えます。)