

幼い子どももの遊びと発達を考える

―手づくり道(玩)具にかける思い―

白梅保育園園長

大山 美和子

「こころの森」の開設に関ることになり全体構想のイメージづくりで、どんな空間にしたいか杉山貴洋先生に問われた時、親子の関りに何らかのメッセージの感じられる場に大型遊具に遊ぶ・される子どもと親の解放から、何かを生み出す創造的な場とアットホームな雰囲気にと答え、そこからシンボルとなるツリー大げやぎが生れ、その周辺で遊ぶ親子のコーナー作りと手づくり道具が計画されたように思う。

毎日通ってくる保育園の子ども達と違って不特定多数の親子に、何かを伝えたいメッセージのあるコーナーづくりと道具を考えることは、とても勇気のいる

ことであった。幸い前号で井上裕子氏がそのことに触れているので、私は保育園の親子を通して伝えたいと思っていることを、現場のスタッフの皆さんや「手作り玩具ボランティア立ち上げ講座」で二回に渡り話したことを記してみたいと思う。

◎一回目 子どもにとって遊びとは

開設一ヶ月後、利用者は一日平均175人と伺う、そこにある空間と道具たちから、親子の姿を想像しこみあげてくるものがあつた。

自然に育つものである。

◎子どもを育てる道具とは

次に計画したことは、実際に道具に触れ、いじり試し子どもだったら何を感じるかを報告し合う。布一枚で何に見たてられるか？かまぼこ板一枚で何を想像するか？大人になると想像力は萎み、日常的な使い方しか思い浮かばなかつたりする。子どもはとなると、一枚の布がサンドイッチになり、お花や道路にもなったりする。その想像力のすばらしさが、布の性質を知り、大きさ、柔かさ、模様や色、形の違いに気づき扱うことで、角を合わせる器用さ、たたみ、包み、身にまとう等等など、布を丸め、振り風を感じることもなど、布に合わせて自分の手、体を合わせることを学ぶ、それは相手に合わせるコミュニケーションを学ぶことに通じていると私達は考える。

話の導入にこのエピソードを使った。何故幼い子どもが「くり返しを喜ぶ」のかを考える動機とした。電車が好きな理由も然りである。そのリズムの心地良さは生理的に持つて生まれ、宇宙のリズムから生活リズムへ、体内時計が作られることで安定して過ごせ情緒も育つこと、「入れる出す」「行ったり来たり」する安心感は何よりも「こうしたらこうなる」という関係性の理解を教えてくれるものであり、体が学ぶことで

をする満足感と、どこで握ったお手玉を離すのか手の握力を感じ、体で調節していたはずである。ビニール袋を支える大人の手の位置を変えることで、女の子は座り姿勢から立ち姿勢になり、拾う前にしゃがみ入れる前に立つことのくり返しもまた腰のひねりを伴い平衡感覚を育てることになる。目と手の協応には、視知覚といった見て距離を測る感覚が大切になり、それは空間認知の為に体をどう使うかを学ぶことにある。生まれたばかりの赤ちゃんが仰向けから寝返り、やがてうつ伏せからその場回転をして後に下がり前進する為には、左右対称になっている自分の体の正面で両手を絡ませ目で見ることが、遊びの初まりといわれる。やがて目と手と口の協応となり、口でのいじり遊びが手でのいじり探索あそびへと発達してゆく。

そう考えると如何に道具が子どもの発達にとって大切で欠かせないかがわかる。

最近科学の力で、今迄以上に乳児期の発達について証明されていることが多い。新生児の表情の模倣(大人が口を開けたりすぼめたり、笑ったりして見せると同じ表情をする)が36時間で見られるという^{*1}。また母親の臭いも母乳をしみこませたガーゼでかきわけられるという。物の大きさ、堅さ、重さ、形等も各々生後三ヶ月、六ヶ月、九ヶ月、一才でわかるといった実験がある^{*2}。何もわからないと思われていた乳児期で既

に五感はしっかり働いているのである。その為に様々な材質、形、重さの道具が必要欠かせないのである。更に一才二才になり、その遊び方は仲間を求め変ってくる。お互いの模倣から親しい人の模倣へ、やがて自分が世話されていることを人形やぬいぐるみに世話をするようになっていく、その時に必要な道具と大人は何を支え助けられるのか、またそのように遊ぶことで子どもは何を学んでいるのか関連して考えられたらと思う。

◎二回目 自分から遊び考える子ども

ボランティアの会でもありグループワークで進め、初めて知り合うグループの為に自己紹介をしグループの名前を決める、グループ毎に一枚の紙に進行役と記録役を決め記録していく方法をとった。

①今自分の子どもはどんな子どもに育ってほしいかまた現在困っていることは何か記録する。②次に私の用意した50ヶ以上の道具の中から、与えられた年齢にふさわしいと思われる道具を選び、その理由を話し合い記録する。③次に子どもがその道具で遊ぶことで何を学ぶか考え記録し、④最後に実際に遊んでいる子どもの写真を見ることで、子どもの想像力、創造力のすばらしさを実感してほしいと組み立てた。

そこから見えたことのつながりに一つの例として記したいと思う。あるグルーブは二才児にふさわしい道具として、スナップ付フェルトや一枚の絵本のように人形の着せ替えがボタンスナップ、ひもになっている布絵、タッパーとチェーンリングであった。選んだ理由として衣服の着脱を自分でやりたがる、その練習になる。ごっこ遊びでお母さんの真似をする、そこで遊ぶことは、人形で遊ぶことは思いやりが育つ、スナップは指先の発達、形の認知、タッパーは量などがわかると記録、そして人との関り方も学ぶとある。さてこのグルーブの育てたい子どもとは仲良く遊べる子ども、健康な子ども、困っていることは好き嫌いがあること引込思案であること、ことばが遅い等がある。どこを結ぶか関連して見えてくるのである。

多分好き嫌いは自己主張の初まりと考えるなら、いえることは素敵なことと大人が受け容れることでいづれ食べてくれると思えばクリアできそうである。引込思案は友達との関り方の練習中であり、どう関っているかわからないと考えるなら、他児の模倣ができるように観察中かもしれない。また好きな遊びがわからないのかもしれない。くり返しのある遊びの楽しさがわかれば、その規則性に気づき、自分のしたいことに集中し自分のしていることに気づくことから他児の存在にも気づくかもしれない。他児のしていることと同じ

ことがしたい要求が取ったり取られたりのトラブルになることがある、その時は関り方を伝えるチャンスである。ほしい時はチョウダイナの両手重ねたしぐさを見せることで、ことばでいえずとも相手に伝わる。ドウズ・アリガトウと頭を下げて礼をいうことも大人のしぐさのモデルから子どもは学び身につけていく。両手重ね合わせることは人間の子どものみしかできないといわれ発達のめやすともなるからである。

入れる出すはめる、はずす遊びを繰り返すことで、そこから相手の模倣が始まり、道具や場所の共有、イメージの共有につながった時初めてコミュニケーションがとれると考える。遊びが育ててくれるものの大きいことが、発達につながって見えてくるのである。

◎ルールの内在化が子どもの心を創る

ごっこ遊びに象徴されるお母さん、お父さん役、ドクターと患者役、お店で作る人と売る人、買う人、または運転手とお客になって遊ぶことで各々のふるまい方を学ぶ、それは社会のルールでありマナーでもある。そう考えると子ども達は体験したことを再現し遊ぶことで社会に適應する力を学んでいることになる。よくトラブルで、「ダメ!」「ヤダ!」がとび交う。それは子どもが自分を守る防衛機能であり解決するに

はどうしたら良いかわからないからといえる。「危いからダメ!」といわれるより「落ちて怪我をすると痛いから上手に降りてね」といわれた方がどうやって降りるかを考えることになる。「かたづけなさい!」というより「あった処に返してね、人形のお家はどこかしら?」の方が理解しやすい。

その為にコーナーづくりや道具の場所が決まっていることが大切となる。お料理コーナーや積木・世話コーナーとして、そこにある道具も五つ以上見たてられる道具を良い道具と考えている。シンプルで何にでも変化できるものである。また人の一生に身近かにあり①宇宙を表わすボール②人を表わす人形や動物のぬいぐるみ③布類④



布とぬいぐるみで世話あそび

容器類⑤積木

⑥人を運ぶ乗

物類が子ども

の創造力を育

て、思考力や

解決する力の

基となると考

える。

遊びは人と

人との関りで

あり、その子

の考え方、ふるまい方を育ててくれる。即ち人格形成に深く関るメッセージといえる。

【参考文献】

※1 Field et al. (1982) の研究より

※2 内田伸子編「発達心理学キーワード」より

有斐閣双書