

## 遊びの深まりと広がり (その9)

- 内的世界の表現としての遊び -

磯網貴美子

(静岡市中田保育園)

はじめに

遊びを、内的世界の表現として追い続けて9回目となる。子どもは遊ぶ事で心を育てている。遊びの事例を、私なりに解釈する事で判ってきた。今回は、子どもが遊びの中で、誇りを持ったり、自分を立て直したり、乱れた心を鎮めて、自分作りをする姿を、遊びの事例を読み取ることで追求したい。

## I 研究方法

日常の行動や、好みの遊びの事例について考察する。

## II 遊びの事例と考察

## 事例1 みよの挨拶

2才のみよは登降園時に事務室前を素通りしない。何か？伝えたい気分で、祖母の手を離して私と向かい合う。常に話題が充分あるわけでも無く、言葉も達者でないで、いつしか、互いに儀式のような、『礼』が定着した。私に來客や電話の時は、立っていつまでも待っている。時には場に合わない誤った言葉がみよの口から出てしまう事がある。そんな時は大層機嫌をそこねて、まとまりのない気分をひきずって帰る事になる。横から祖母が「先生は忙しいから」などと口を出されたり、仕切られたりしても気分を悪くする。可愛らしい互いの心を結ぶ挨拶を済ますと、穏やかに帰っていく。他児も真似て、『礼』が広がっている。

- ① この挨拶はススキリの的が当たる時と、気分がそれてしまう時があり、遊びと捉える事が出来る。
- ② 毎日、朝と帰りと繰り返し決まっていて、この遊びを済ませて満足していく。
- ③ 自分のイメージどおりになると、心地良い気分になる。すがすがしい自分を求めている。

## 事例2 すぐるの水道工事

パイプを接続する遊び。径の異なるパイプでジョイントする。途中、私が彼の遊びのイメージを理解して助手になったので工事は進んだ。何度もジョイントで水が漏れ、なかなか先まで届かない。庭には20分前か

ら彼しか残っていなかった。彼はイメージどりの完成をみて満足していた。独りで片付けを終え、ゆったりと笑みをたたえて昼食中のクラスに入って行った。彼は常でない表情で、誇り高き男になっていた。

- ① 何度も私を使って水を運び、工事の指揮をとってついにパイプの先まで水が届いた。私には不十分だったが、彼は満足していた。
- ② 他児が昼食で部屋に入ってしまう、自分がこの広い庭を独り占めで、思いのままに遊んだことが気分を良くしていた。
- ③ 目立たない彼が今日は完成の喜びで、他に認められたのではなく、彼自身が彼の存在を高く評価していた。
- ④ 自信に充ちて、行動はゆっくり落ち着いて、別人の印象を与えた。保育者は彼を誇り高き男と呼んだ。

## 事例3 太君の編み物

発表会に向けて年長児は自作のマフラーを衣装として編んでいた。「太君編み物どう？」と問うと次のように語った。硬いところと軟らかい場所がある。楽しいよ。出来るとすごい長くなるよ。針は10本も有る。疲れちゃうとフラフラする。先生もやってみー。硬いよ(編み目のこと)。指編みで手でやる方が速いんだけど、マフラーは時間がかかるから、いやになった時は、ちょっとどこか行く、それで、もうやりたくなくなっちゃう。いやになったらどっか行けば直っちゃって又編む。1本抜かしちゃうと、もどさなくちゃなんないね。やり直しになっちゃう。せつかく編んだのに。あの毛糸はすごく長くなるよ。長いよー。発表会では立派に演じて皆を驚かせた。

- ① 思うように進まない編み物に手こずっている彼である。指編みなら速いと達者な友達の手さばきを自分に重ね虚像を結んで逃がっている。
- ② 事務室に来ていたのは、息が止まった時の気分転換だった。そこで気分を立て直していたのである。
- ③ 発表会后、それまで日に何度となく訪れていた事務室へはピタリと来なくなった。
- ④ 他児に認められた事はもとより、彼自身今までの彼を越えて、行事をやり遂げた事で自分に誇りが持てた事による。

- ⑤ 編み物は、来る日も来る日も続き、繰り返しの単調な作業であり、着席行動が身につき、仕上げた喜びは自己肯定感を持っていた。

#### 事例4 弘次郎のイエローカード

午後のお部屋で、ゲームをしたり、アルバム製作をして静かに過ごしていたが、弘次郎は落ち着かず、卒園記念の作品に手をふれ、危ないところであった。担任から3枚目のイエローカードを言い渡されて事務室に来る。彼は自由画帳に3枚の絵を描き終えると、背筋を立てて黙って、事務をしていた私の向くのを待っている。「クラスにもどれるの？」と問えばうなずく。そして再び部屋に治まった。

- ① 彼の思いとは別の負の行動が次々に出て来て止まらない。
- ② イエローカードで廊下に出てくると、仕方ないけど、次に自分で立て直せない。
- ③ 自分を立て直すのに、自由画帳3枚で充分であった。

### III まとめ

#### (1) 4つの遊びの意味

事例1 みよは挨拶の形をとった、自分好みの遊びで内的秩序を求める。

事例2 心ゆくまで水道工事の遊びをして、自己実現した彼は、常になく誇り高い自分を発見した。

事例3 編み物には根気が必要で、飽きると席を離れ気分を立て直して再び取り組み、仕上げた自信が今までになく落ち着きとなった。

事例4 イエローカードで部屋から出された彼は、いつもの自由画帳に、サラサラと3枚の簡単な絵を描いて自分を取り戻した。

#### (2) 遊びに表れた子どもの表現とその対応

##### 1. 子どもの側の表現したい事

- ① 子どもが発信したい事を持つ自分に気付いた時の行為 (事例1、2)
- ② 混乱して自分を失い、まとまらない感情が出て出る負の行為 (事例1、2、3)
- ③ 子ども自身が存在の危機にあり、無意識の層にあ

るストレスがいたたまれない状態となる。(事例3、IV)

- ④ 自分のしている事の意味を確認して自己肯定を求めている。(事例1、2、3)

#### 2 保育者側の対応

- ① 子どもの行為を遊びとして受け止め、子ども主導で心ゆくまで付き合う。(事例1、2)
- ② 子どもがゆき詰まった時には、場を変えたり、時を子どもに任せる。(事例1、2、3、4)
- ③ 子どもが不安から平常心を取り戻すには、安心出来る遊びを援助する。(事例3、4)
- ④ 保育者は子どもの理解が不十分である事を自覚して、ありのままの子どもを尊重して、保育者の常識や規範に引き寄せたり批判したりせず、子どもの自己肯定を支える。(事例1、2、3、4)

#### (3) 子どもが心の中に安らぎの場に築く遊び

- ① 没頭して遊び、心地良さの中に身をゆだねる体験が自己肯定感や安定感を、子ども自身の中に築く。(事例2、3)
- ② 慣れた好みの遊びで、繰り返して遊び、熟練して自信を持つ。子どもが自己の存在を確認出来る遊びである。(事例1、3、4)
- ①と②の遊びは自己の世界を築いて安定した自分に成ることが出来る。

### IV おわりに

今日の社会では、人の関係が希薄になっている。乱れた気持ちや、傷ついた心を癒す場が少ない。それは、大人ばかりではなく、子どもも同じ事が言える。子どもが危機的な状態に追い込まれた時は、子ども自身の安全地帯とも云うべき安らぎのイメージを重ねたり、遊びを迫体験して、興奮を静める。

ストレスや不安材料が子どもを混乱させた時、叱ったり問い詰めたりしても解決しない。子ども自身が自分の遊びの中で癒され、再生することが大切である。どんな場合でも自分で解決する力に繋がる。子どもが思いつく数々の名もない遊びが、子どもの生きる力となる、と今回の事例の解釈で確信した。