

# 乳幼児の遊びとその指導法

— 「物と関わる遊び」における保育者の言葉かけと手だてを通して —

## The Principles of Teaching in Physical-Knowledge Activities

(2005年3月31日受理)

尾崎 恭子 加藤 泰彦 長廣真理子  
Osaki Kyoko Kato Yasuhiko Nagahiro Mariko

Key words : 乳幼児の遊び, 言葉かけと手だて, 物と関わる遊び

### 要 約

『幼稚園教育要領』および『保育所保育指針』において、乳幼児期の遊びは重要な学習であり、遊びを通して総合的に指導する重要性が述べられている。しかし、子どもたちの発達を促すためには具体的にどのような言葉かけや手だてをすればよいのかについては、はっきりしないのが現状であり、実際の遊び場面における言葉かけと手だての内容を明らかにすることが重要である。

そのような視点から、本研究は「物と関わる遊び」を取り上げ、カミイら(1985)の研究にもとづいて、その指導法を明らかにすることにした。本研究ではまず、理論的な観点から指導上の原則を明らかにし、さらに、遊びの導入場面、遊びの展開場面、遊びの終わりの場面にわけて具体的な言葉かけと手だてを示した。最後に、それらの具体的な指導法にもとづいて、5歳児のボーリング遊びにおける言葉かけと手だてを考察し、保育者の望ましい言葉かけと手だての内容をまとめた。

### 序 論

遊びは、『幼稚園教育要領』では、「心身の調和のとれた発達の基礎を培う重要な学習である。」と明記されており、『保育所保育指針』においても、「乳幼児期にふさわしい体験が得られるように遊びを通して総合的に保育を行うこと。」と記されている。したがって、多くの保育者は、“遊びを通して”“総合的に”指導することの重要性については認識しているが、しかし、実際の遊びにおいて、具体的にどのような言葉かけや手だてをすればよいのかについては、はっきりしないのが現状である。

遊びにおける言葉かけと手だてについての研究は、カミイらが開発した物と関わる遊びについての研究(Kamii, C. & DeVries, R. 1978)や集団遊びについての研究(Kamii, C. & DeVries, R. 1980)、デブリーズらの

研究(DeVries, R., Zan, B., Hildebrandt, C., Edmiston, R., Sale, C. 2002)があげられる。

そこで、本研究では、カミイとデブリーズの研究にもとづいて、「物と関わる遊び」の言葉かけと手だての原則を明らかにし、さらに、“ボーリング遊び”を取り上げて、より具体的にどのような言葉かけや手だてをすればよいのかについて明らかにすることにする。

#### (1) 「物と関わる遊び」とは

「物と関わる遊び」は、カミイらによって開発された「物理的知識に基づく遊び」のことであり、ピアジェ派カリキュラムの中で、集団ゲームと共にその中核をなすものである。その呼称は、知識の内容、獲得のしかた、その知識の源の違いによって区別された3つの知識の内の1つ、「物理的知識」に由来している。

乳児期から幼児期の子どもは、何でも口に入れたり、さわったり、いじくりまわす。(探索行動、いじくり期と呼ばれる) こういった現象は、子どもが自分をとりまく世界のいろいろな物を知ろうとしている行動であって、乳幼児の発達の核心をなすものである。物理的知識を十分身につけていると、子どもの世界は、それだけ豊かになり、さらに作り出したり、利用したり、表現したりする世界も一層豊かになってくる。学習に対するこういった考えは、子どもは大人や先生に教えてもらうことによって、いろんなことを学ぶのだという伝統的な考え方と大変異っている。積極的な子どもは、自分をとりまくいろんな事物に対して、常に好奇心を持ち敏感である。そして自発的にそれらを試してみようとする。したがって、できるだけ素材性豊かな物的環境を準備すると共に子ども自らが、いろいろな事物に働きかけるような態度や活動を促すことが保育者の1番重要な手だてとなるのである。物と関わる遊びを通して、子どもたちは物理的な知識だけでなく、いろんなふうにも物に働きかけ、多くの要素を関係づけて考えている。そういった意味で子ども自身、考える質と量が良ければ良いほど、又、多ければ多いほど、発達全体が豊かになるのである。そして、こういった教育のやり方がよいのは、時間、空間、論理・数学的知識、言語などのあらゆる分野が関連する遊びを通して、子どもたちが総合的に自分の知識を発達させていくことができるからである。

例えば、「ボーリングあそび」を例にとって説明しよう。ボーリングゲームは、子どもたちがボールとピンなどを関連づけることによって、いろいろな知識を総合的に発達させることができる。間隔の十分にあいた真っすぐに並ぶ2本のピンの間にボールを転がして遊んでいる時、子どもたちは、ピンの間隔を狭めたほうが良いと思いついて、ピンの間隔をせばめて両方のピンに当てる。こういったピンの倒し方がわかると、つぎに子どもたちは、一回でたくさんのピンを倒すやり方を考えようとする。これらは、子どもたちが自分の望む結果を作り出すために、物に働きかけながら位置や場所や方向について考えている「空間的思考」の例である。時間的思考も又、こういった遊びの過程の中にみられる。即ち、今回はこうなったけれど、前回はどうか、前々回はどうか、どうだった等々について考えるのがそれである。

発達のもう一つの側面は、論理・数学的知識のひとつである「分類」である。ピンの他にどんなものが倒せるか子どもたちがさがす場合、たいていお皿のような物ではなく、長い積木のような物を選ぶ。これは、子どもたちが、ボールを当てると倒れる物と倒れない物に、それぞれを分類することを示している。

子どものいろいろな行為(ピンを並べるといふことと、ボールをいろいろに転がすといふこと)と、それに対する物の反応(ピンがいくつか倒れるといふこと)とをマッチさせるためには、子どもたちはいろいろな事実(原因と結果)の間にどういう関係があるかを構造化しなければならない。第1回目にボールがピンより左に行きすぎ、第2回目には右に行きすぎ、3回目でもまた少し右に行きすぎたが、前回よりはそんなに外れていないというように、子どもがどうやった時にどうなったかということに関係づけている。もし、子どもがこういった関係づけをすれば、4回目の成功のチャンスはぐんとふえるであろう。このように子どもは、自分の働きかけと物の反応を関係づけることによって、「論理性」を発達させていくのである。

子どもたちは又、ボーリングゲームをしながら数量についても学んでいる。3歳では「ボクはこれだけ倒したよ」とか「たくさん倒したよ」というふうには、大まかな数量しかわからないが、4歳~5歳になると、倒したピンの数を数えることができるようになる。そして6歳~7歳になると得点をつけたがり、最初は、1回ごとの数を足してみんなの合計を出すようになる(計数、数唱、足し算と引き算)。子どもたちは、こういった自分にとって意味のある状況のもとで、もっと自律的に算数を学習しているのである。(保育者は、数を暗唱しているだけの場合と、数の意味がわかっていることとの違いをはっきりと知っておかなければならない。数え方や読み方、書き方を教えるよりも、もっと大切なことは、子どもの頭の中に数の構造を作り上げることである)。

さらにボーリングゲームは、子どもの言語と社会性を発達させるのにも役立つ。言語は無意味な練習をさせるよりも、自分にとって必要なことを相手に伝えようとして使われる時に最もよく発達するのである。例えば、みんながみんな1番にやりたい時、子どもは自分たちでこの問題を解決しなければならないことを迫られる。1番、

2番、3番といった言葉も、そういう自然な状況のもとで、習得されるのである。子どものケンカですらも、子どもたちがお互いに受け入れられる解決策を話し合うことによって、子どもの社会性を伸ばすのに役立つのである。

このように、物と関わる遊びには、子どもたちが総合的に自分の知識を発達させ、論理的に考える機会がたくさんある。

## (2) 「物と関わる遊び」の3つのタイプ

### 1) 物を動かす活動

観察よりも動かす活動の方が重要な役割を果たすもので、物を押す、転がす、すべらせる、傾かせる、投げる、落とす、吹く、吸う、引っばる、ゆする、振り回す、バランスをとる、ける、などして遊ぶ活動が含まれる。

### 2) 物を変化させる活動

動かす活動よりも観察の方が重要な役割を果たすもので、料理すること、氷や水で遊ぶこと、陶器をつくること、ロウを溶かしロウソクをつくること、絵の具を混ぜること、粉絵の具と水を混ぜること、絵の具をかかわすことなどの遊びが含まれる。

### 3) 物を動かす活動と物の変化を観察する活動が共に重要で分ける事の出来ない活動

水に入れて浮くか沈むかをみる、ふるいにかける、かげふみ遊び、鏡で遊ぶ、虫メガネでみる、磁石で遊ぶなどが含まれる。

## (3) 「物と関わる遊び」を選ぶときの基準

物と関わる遊びを選択するにあたって、次の4つの基準に留意することが大切である。

1) 子どもが自分自身の働きかけによって、物を動かすことができるもの。

物と関わる遊びは、子ども自身が物に働きかけることと、それに対する物の反応を子どもが観察することが根本になる。つまり、選択する遊びは、子どもが自分自身の働きかけによって、何かを作り出すものでなければならないということである。例えば、ボーリングの場合、ボールを転がすとピンが倒れるというように、子どもが

働きかけたこと（ボールを転がすこと）によって、物を動かす（ピンが倒れる）ことができる。

2) 子どもが働きかけ方を変化させることができるもの。

子どもが働きかけを変えると、それに応じて物の反応に変化が起これば、子どもが法則性を構成する機会になる。例えば、ボーリングゲームの場合、右に転がすと右のピンしか倒れなかったので、次はまっすぐ転がすことにしたというように、動きを変化させることができる。また、しゃぼん玉の場合では、例えば、丸いワクを吹いたら、しゃぼん玉ができなかったので、次は振ってみることにしようというように、子どもが自分の働きかけをいろいろ変えられることが大切である。

3) 物の反応が観察できるもの。

子どもが原因と結果を関係づけて、両者の規則性（因果関係）を構造化するためには、子どもの働きかけに対する物の反応（動きや変化）がはっきり観察できることが大切である。したがって、保育者がどんな素材を選ぶかによって、観察は確かなものにもなるし、不確かなものにもなるのである。例えば、色水遊びでは、不透明な容器を使うと、観察を妨げてしまうし、透明な容器を使うと、色の変化が観察できる。

4) 物の反応がすぐに起こるもの。

物の反応がすぐに起こることで、子どもは自分がした働きかけ（原因）と、それによって起こった変化（結果）とを関係づけることができる。例えば、ボーリングでは、ボールがピンに当たるとすぐ倒れるし、当たり方によって倒れ方も散らばり方もさまざまである。つまり、当てると原因と倒れるという結果がすぐにあらわれ、しかもその反応を子どもが目で見ることができるとことが大切である。

## (4) 「物と関わる遊び」の内容

以上の視点から乳幼児に適した遊びの内容を以下に示す。

表1. 物と関わる遊びのリスト

	遊 び 名	該 当 年 齢
物の動きをと もなう遊 び	とい遊び	4～5歳児
	ボーリング遊び	1～5歳児
	ブローイング遊び	4～5歳児
	振り子遊び	1～5歳児
	ビー玉遊び	4～5歳児
	バランスゲーム	4～5歳児
	ピックアップスティック	4～5歳児
	影遊び	4～5歳児
	ローラー遊び	4～5歳児
	ドミノ倒し	2～5歳児
	クーゲルバーン	3～5歳児
	ジェンガ	3～5歳児
	斜面遊び	1～4歳児
	磁石遊び	4～5歳児
	空き箱自動車	4～5歳児
	レゴブロック	3～5歳児
浮くもの沈むもの	5歳児	
物の変化を伴 う遊 び	クッキング	1～5歳児
	水遊び	1～5歳児
	シャボン玉	1～5歳児
	色水遊び	1～5歳児
	氷作り	4～5歳児
	小麦粉粘土	1～5歳児
	土粘土	4～5歳児
	フィンガーペイント	1～5歳児
	はじき絵	1～5歳児

## 物と関わる遊びの指導法

### (1) 指導上の原則

構成論から示唆される教育の方法は、伝統的な教育とは大いに異なっている。意識的であるにせよそうでないにせよ、今なお多くの保育者たちが抱いている経験論(empiricism)的な学習理論では、保育者による知識の教示と子どもの理解、賞罰による強化、そして従順さが求められている。一方、構成論によれば、保育者による教示よりも子ども自身による自発的な構成、強化よりも

興味、従順さよりも自律性、そして、子ども同士の相互作用と協同が求められる。そこでは、保育者はまず子どもを受容し、子どもとの間に愛情と信頼のこもった社会情緒的人間関係を築くことが大前提となる。そういう前提の下で、指導の原則をいくつかの発達の側面から具体的に示すと以下の通りである。

#### 1) 情意的側面から

- 保育者は、子どもの気持ちや感情を受け容れ、子どもが自分の意思で判断し行動することを励ましているか。

(内的統制>外的統制)

- ・保育者は、子どもたちが生き生きと楽しく活動していることに敏感であるか。

(内発的興味>外的強化, 能動的>受動的)

## 2) 知的側面から

- ・保育者は子どもに教えるよりも、子ども自身で考えるよう促しているか。(思考>教授)
- ・保育者は子どもが経験していることを理解し、子どもに自分自身で考えさせる(論理数学的知識)、やってみさせる(物理的知識)、教える(社会的知識)という3種類の言葉かけを使い分けているか。

(援助>指導)

## 3) 社会的側面から

- ・保育者は、子どもができるだけ自分のことは自分でしようとする態度を励ましているか。

(自立(責任)>依存)

- ・保育者は、子ども同士の意見のやりとりを促し、子ども間の協同を励ましているか。(協同>強制)

## 4) 道徳的側面から

- ・保育者は、賞罰や権威を用いず、子どもたちが善悪やルールに基づいて自分達で問題を解決しようとする態度を励ましているか。(自律>他律)

## (2) 具体的な指導法

物と関わる遊びの導入時、展開、まとめの3つの段階における保育者の指導上の留意点をまとめると、次のようになる。

### 1) 遊びの導入場面で

遊びを始めるにあたって、次の3つの遊び方を導入していくことが大切である。

#### ①子どもたちの自発性を最大限に生かすような方法で遊びを紹介する(第1段階の遊び)

保育者は、まず子どもが自然な形で引きつけられる素材を用意することが大切である。そして、保育室に子どもたちが興味を引くような素材を出して、「これらの物を使ってできると思う遊びを、どんなことでもいいから

やってみよう」と言葉かけするだけで、子どもたちは興味や自発性を示す。

例えば、初めて、振り子に出会うと、子どもは誰でも、振ってみたり、くるくる回してみたり、押ししてみたりしているに振り子に働きかける。こういった言葉かけによって、子どもは、物を使っていろんな遊び方をつくり出すことを動機づけられ、いろいろな方法で物に働きかけようとする(こんなふうにもできるよ、あんなふうにもできるよ=遊びの広がり)。

#### ②ある結果を作り出す遊びを導入する。(第2段階の遊び)

保育者は、子どもがどのように物に働きかけて遊んでいるかをよく観察し、時期を見て、次に、子どもが興味を持てるような、ある結果を作り出す遊びを紹介することができる。すなわち、「○○ができますか?」という言葉かけをして、ある活動を子どもたちに提案するやり方である(遊びの深まり)。

子どもたちが自発的な遊びを十分した後や、その物の使い方をよく知っている場合には、保育者はすぐにある課題や目標(～ができますか?)を提案すべきである。子どもたちの興味が先生の提案と違ったとき、子どもがそれを拒否できるような自由な雰囲気があれば(保育者と子どもとの人間関係が権威的なものでなければ)、課題を与えることは、なんら、子どもの自発性を妨げるものではない。むしろ、こういった言葉かけによって、子どもはある目標を達成するために、より深く豊かな物理的知識や空間的、時間的推理を促されるのである。

なお、子どもたちが相互にかかわりながら一緒に遊ぶことは大切であるが、その前段階として、まず、一人一人の子どもが自分で使える十分な素材を与えて、一人ずつの子どもが並行的に遊べるやり方から始めるのが適切である。こうすれば子どもたちは、一人一人自分のものを使って、十分に自分のしたいことができ、自発性を育てることができるからである。集団ゲームの前提となる子ども同士の相互作用や協力は、初めから保育者によって課された“協力”からよりも、子どもたちの並行的遊びから、より自然に生まれ発展してくるものなのである。

#### ③集団ゲームに発展させる。(第3段階の遊び)

ある活動に焦点をしばった遊びが盛り上がり、逆

に飽きてきたりしたとき、保育者はその遊び方を第2段階の遊びを集団ゲームに発展させることができる。そして、それによって、物理的知識以外にもたくさんの発達を（道徳的、言語的、社会的、論理・数学的知識）を促すことができる。例えば、マト当て遊びからボーリングゲームへと発展させるのがそれである。

## 2) 遊びの展開場面で

遊びが展開されている途中で、保育者が留意すべき点は次のようなものである。

①子どもたちがどんなことを考えているかを理解し、子どもの考えにそって関わること。

子どもは知識を外側から大人に教えてもらうことではなく、内部から自分で構成するのであれば、保育者は子どもがどんなふうを考えているのか、その考えにそって子どもと関わらなければならない。

言葉かけと手だてを区分してその具体例を示せば、次のようになる。

### 〈保育者の言葉かけの例〉

遊びの中での保育者の言葉かけのタイプは次の3つである。

イ. 物に働きかけ、それがどのような反応をするか見る  
第1段階の遊びの時

- ・「あなたが～したら、それはどうなると思う？」
- ・「～したらどんなになるか、いろいろためしてみましよう？」

ロ. 望むような結果をつくり出す第2段階の遊びの時

- ・「あなたは～できますか？」
- ・「あなたが～できる他の物を見つけられますか？」
- ・「どうやって～したの？」
- ・「どっちがうまくいくかしら？」
- ・「どっちがやさしいかしら？」
- ・「○○ちゃんは～を違ったふうに行っているけれど、どうやってやったのから？」
- ・「もし、あなたが……したならば、何かちがいがでるかしら？」

### 〈保育者の手だての例〉

一般的に、幼児は言葉よりも行動に強い関心を持っているので、保育者は言葉よりも何か具体的な行動を通して関わるほうがより効果的である。

イ. 子どもが自分で実験や観察をすすめられるよう、具体的に子どもの手助けをする。

いろいろな物を使ってやることを思いつけばつくほど、子どもが自分1人でやることができない問題ができる。そのような時、子どもがいろいろ試せるよう、保育者が手助けすることが必要である。

ロ. 比較を促すための物を与える。

状況に応じて物を補填することによって、いろいろ比較したり、関係づけて考えたり、試したりする活動を高めることができる。

ハ. 新しい可能性をそれとなく保育者がやってみせる。

子どもの遊びが停滞して進まなくなったり、興味がなくなったりした時、保育者が新しいアイデアをやってみせると子どもたちの活動をもう一度活発にさせることができる。

これらの保育者の言葉かけや手だてをするときには、さらに次の点についても配慮しておくことが必要である。

遊びの中での保育者の役割を強調するあまり、保育者が絶えず、子どもの遊びに関わるのは望ましくないということである。すでに述べたように、子どもたちの自律性を育てようとする限り、保育者の言葉かけや手だては控えめにするべきである。言葉かけや手だてのタイミングが悪かったり見当違いの場合は、子どもたちが無視しにくいだけにもっと悪い結果になってしまう。子どもの遊びを妨害するような言葉かけや手だてになっていないかどうかについて、保育者は特に敏感でなければならない。結論として言えることは、子どもが自発性をもって遊んでいる時には、原則として遊びに直接かかわらないで見守ることである。しかし、子どもの自発性がとだえたような時には、子どもの興味をそそるようなアイデアや問題を提供することが必要になってくる。そして、それが押しつけになっていないかどうかは、子どもの反応によって決めることが大切である。

②子ども同士の相互作用を促す。

並行的な遊びが（一人ずつの遊び）うまくいっている時、保育者の次の役割は、子どもたちが相互に調整し合ったり協力し合ったりする相互作用を増やすことである。

相互作用を促す言葉かけは次のようなものである。

イ. 予測させること「もし～したら、どうなるかしら？」

この言葉かけは、子どもたちの不確実な点と他の子どもたちからの予測を引き出すので特に有効なものである。しかし、場合によっては子どもの思考の流れを邪魔することにもなるので、この質問のタイミングは、よく状況を把握した上でしなければならない。

ロ. 望むような結果をつくり出させること「～ができませんか？」

望む結果をつくり出すこと（第2の段階の遊び）について、子ども相互の関わりを促す方法は、みんなの前で難しい課題をとりあげたり、誰かこれができるかしらと尋ねることである。そうすれば、自然に子どもたちが比較したり、まねたりするのを促すことができる。

ハ. どのようにして望むような結果をつくり出したか、気づくようにさせること「そうやるのには、どのようにしたの？」

どうやってしたか他の人に説明している間に、子どもたちはしばしば自分が無意識にしていることがはっきりとわかるようになる。こういった言葉かけは、どうやってできるかを他の子に教えてあげる子どもにとっても、どうやってその結果をつくり出したかを考えている子どもにとっても有益なものである。

### 3) 遊びを終わる場面で

遊びの後で、子どもたちが見つけ出したことや望むような結果をどのようにして作り出したかについて、一緒に話し合いながら考えてみることは大切なことである。このような話し合いでは、子どもたちが自分がやったこと、自分が観察したことを率直に出し合い、子ども同士の活発な話し合いを促すことが重要である。他の子どもの指摘についてまじめに考えたり、それをみんながどのように考えたかが重要なのであって、保育者が聞きたいと望んでいたり、意図したりしている正しい答えを考え出させることではない。ここで重要なことは、そのような話し合いを通して、子どもが脱中心化し、自分の考えや既存の知識を修正できるような、“敏感さ”を育てることにあるのである。

## 実践例「ボーリング遊び」における言葉かけと手だて

以下のような環境構成にもとづいて、5歳児のボーリング遊びにおける保育者の言葉かけと手だてを観察した。そして、カミイらの「あそびの理論と実践」の3つの段階の遊びの導入方法を参考にして、その結果を考察し、保育者の望ましい言葉かけと手だての内容を以下のようにまとめた。

### (1) 第1段階の遊び：倒して遊ぼう

#### 1) 環境の構成と準備物

①用具 ボーリング3セット（1グループ15本）

ボーリングの球 7個（子ども1人につき1個  
+保育者1個）

②人数 6人（3人1組）

#### 2) 望ましい言葉かけと手だて

①保育者は、ピンを図のように1本ずつ、間隔を開けて一列に並べる。

②投げる位置に子どもたちを集めて、「これから、向こうにあるたくさんのピンを倒して遊ぼう。

Aチームは、ボールを転がしてこちら側にあるピンを倒します。Bチームはあちら側にあるピンを倒して遊びましょう。」といて、1人1個ボーリングの球を渡し、「さあ、うまく倒すことができるかな？」と言って始める。

③保育者は子どもたちが投げることに集中できるように、また、できるだけ多くの回数を投げられるように、保育者が倒れたピンをもとに戻してやり、子どもたちにどんどん投げさせる。

④ある程度ボールを投げる経験をしたら、少なくなってきたピンをそのままにしておき、子どもたちが集中し工夫して倒せるよう促す。（倒れたピンをそのまましておく。）

⑤保育者は子どもたちのボールの投げ方や、投げる位置、ピントボールとの空間的關係づけなどを注意深く観察した後、時期を見て、どのような投げ方をすればより多くのピンを倒すかについて、みんなを集めて話し合ったり、アドバイスしたりする。

※当てるためには、物理的知識（力の入れ方、転がるスピード、当たる強さ）、空間的知識（方向、位置、並べ方）、運動的調整力、習熟（練習）などの要素が関係しているので、次のポイントに留意する。

※アドバイスの3つのポイントは、ボールの握り方、立ち方、手の振り方である。必要に応じて、投げ方の基本ができていないか、個別に指導する。

そして、子どもたちが転がして倒すことに慣れてきたら、次の遊び方を提案する。

## （2）第2段階の遊び

第2段階のこの遊びでは、第1段階の自由な遊びで、子どもたちがどのように物に働きかけて遊んでいるかを注意深く観察した後、時期を見て、子どもが興味を持てるような「ある結果を作り出す遊び」を導入していく。すなわち、～ができますか？という言葉かけをして、一定の活動に焦点をしばった遊び方を提案する方法である。この段階の遊びの2つの活動を紹介しよう。

1) 第2段階の遊び：みんなで全部のピンを倒せることができますか？

### ①環境の構成と準備物

イ. 用具 ボーリング4セット（1グループ2セット）  
ボーリングの球 6個（1人1個）

ロ. 人数 6人（3人1組）

### ②望ましい言葉かけと手だて

イ. 保育者は10本のピンを2列に並べる。

ロ. 投げる位置に子どもたちを集めて、「今度は順番に、向こうにある全部のピンを倒して遊びましょう。Aチームは、こちら側にあるピンを全部倒してみよう。Bチームは、あちら側にあるピンを全部倒してみよう。」となげかける。

ハ. 「では投げる順番を決めて始めましょう。」と言って、子どもたちに順番を決めさせ、順番にボールを投げて、みんなで早く全部のピンを倒せるよう励ます。

2) 第2段階の遊び：どちらがたくさん倒せるかな？

### ①環境の構成と準備物

イ. 用具 ボーリング2セットと球2個

ロ. 人数 2人

### ②望ましい言葉かけと手だて

イ. 子どもを集め、「これから、2人でボールを投げてどちらがたくさんピンを倒すことができるか競争して遊びましょう。」と言う。

ロ. 「どっちが先に投げるか決めてちょうだい。」と言って、順番を決めさせる。

ハ. 「では、最初に投げるのは誰ですか？ピンを並べたら、白線の所から投げましょう。」と言って、ゲームを始める。

ニ. 2人が投げ終わると、「○○ちゃんは何本倒れたの？」  
「△△ちゃんは何本倒れたの？・・・では、どちらがたくさん倒れたの？」ときいて、よりたくさん倒すための活動を深める。

## （3）第3段階の遊び：集団ゲーム

### 1) 環境の構成と準備物

①用具 ボーリング2セットと球2個

②人数 2人

### 2) 手順

①ペアになった子どもを保育者のまわりに集める。

②「2人でボールを3回ずつ投げて、どちらがたくさん倒すことができるか競争して遊びましょう。」と言う。

③「どっちが先に投げるか決めてちょうだい。」と言って、順番を決めさせる。

④「では、最初に投げるのは誰ですか？ピンを並べたら、白線の所から投げましょう。」と言って、ゲームを始めさせる。

⑤「投げたら、何本倒れたか数えましょう。」と言う。  
数えようとしないう子には、「あなたのピンはいくつ倒れたの？」と計数に焦点をあてる言葉かけをする。

※子どもたちの数え方（数詞の使い方、数えとばし・順序づけ、数詞との1対1対応、引き算）に注目して観察する。

⑥「数えたらホワイトボードの所に行って、ピンを何本倒したか書きましょう。」と言う。

⑦かいたものが判読できない場合は、「何をかいたの？」と聞き説明してもらう。

- ⑧ どうやって書く（描く）か子どもに聞かれた場合は、「あなたが1番よいと思うものでかいてちょうだい。」と言い、数字でかくことを指示しないようにする。
- ⑨ 数字でもシンボルでも書こうとしない子には、1ゲーム目の1回目だけ、倒れたピンを見ながら、保育者がピンの絵と棒と○の3種のシンボルを描いて見せ、「どれで描いたら1番いい？」と聞いて、子どもに選ばせて表象させる。
- ⑩ 「書き終わったら、次の人と交替してゲームを続けましょう。」と言う。
- ⑪ 「では、どっちがたくさん倒せたか勝ち負けを決めましょう。あなたは全部で何本倒しましたか？」と聞いて、子どもなりの方法で倒したピンの本数を数えたり足したりさせる。数え方や足す方法は指示しないようにする。間違った総数を出した子には、「それでまちがいないかしら？」と言って、それとなく計算し直すよう示唆する。
- ⑫ 合計の出し方がわからない子には、「どうしたら全部でいくつ倒したかわかるかしら？」と聞いて、子ども自身のアイデアがひきだせるよう援助する。それでもアイデアが出せない子には、1ゲーム目だけ、指の使用、トントン、○に置き換えて数えるの3つを示して、子どもに選ばせて合計を出すよう援助する。
- ⑬ 1ゲームが終わったところで、2ゲーム目を始める。

ことや望むような結果をどのようにして作り出したかについて、子ども同士の活発な話し合いを促すことの重要性が明らかとなった。

## 参 考 文 献

1. C. カミイ&R. デブリーズ 遊びの理論と実践 風媒社 1985
2. R. デブリーズ&L. コールバーグ ピアジェ理論と幼児教育の実践（上下）北大路書房 1992
3. DeVries, R., Zan, B., Hildebrandt, C., Edmiaston, R., Sale, C., Developing Constructivist Early Childhood Curriculum., Teachers College Press, 2002

## 結 論

『幼稚園教育要領』および『保育所保育指針』において記されているように、乳幼児期の遊びは重要な学習であり、遊びを通して総合的に指導することが重要である。今回、このような視点から、「物と関わる遊び」の指導法の原則を明らかにした。その結果、

- 1) 導入場面では、子どもたちの自発性を最大限に生かすような方法で遊びを紹介すること（第1段階の遊び）、ある結果を作り出す遊びを導入すること（第2段階の遊び）、集団ゲームに発展させる（第3段階の遊び）こと、
- 2) 展開場面では、子どもたちがどんなことを考えているかを理解し、子どもの考えにそって関わることと子ども同士の相互作用を促すこと、
- 3) 遊びを終わる場面では、子どもたちが見つけ出した