

幼稚園における集団ゲームの指導について

佐々波 秋 子

はじめに

I. 集団遊びについて

II. 集団ゲームについて

- (1) 集団ゲームの定義
- (2) 集団ゲームの種類
- (3) 集団ゲームの目標
- (4) 集団ゲームの教育的意義

III. 子どもの発達段階と集団ゲーム

- (1) 運動的な能力
- (2) 音楽的な興味
- (3) 社会的な能力

IV. 集団ゲームの指導のあり方

- (1) 集団ゲームの選択
- (2) 集団ゲームの実例及び指導の方法

終わりに

は じ め に

子どもは幼稚園、保育所などの集団生活の中で友達を求めて遊ぶようになり、ルールのある集団ゲームに喜んで参加するようになる。しかも集団ゲームは幼稚園、保育所のカリキュラムの中にしっかり位置づけられて子どもの心身の発達を助けるために重要な役割を果たしている。集団ゲームには長い歴史の中で伝承されてきたものや、また新たに教育的なねらいをもって創作されたものもある。たくさんの種類の集団ゲームの中から先生は子どもが喜んで参加すると思われるものを選び盛りあがった活動にしたいと願う。しかし子どもがルールを守るということにおいて先生は始めから終わり迄、指示をする行動をとりやすい。ルールを守ってみんなが一つになって遊ぶということにはどんな意味があるのだろうか。集団ゲームにおいて子ども自身が主体的にいきいきと楽しく遊ぶためにはどのように考えたらよいのだろうか。筆者が幼稚園で子どもに経験させたことや、文献を通して学んだことを参考にして考察を進めて行きたい。

I. 集 団 遊 び に つ い て

集団遊びとは、即ち子どもが二人以上の友達同志で遊ぶ遊びであり、ルールのある遊びをさしていると考えられる。集団遊びは積み積木遊び、人形遊びから鬼ごっこやかけっこなどの運

動的な遊びを含んでいる。

II. 集団ゲームについて

(1) 集団ゲームの定義

集団ゲームとは集団遊びの中に含まれるものである。

C.カミイは集団ゲームを次のように定義づけている。

① ルールによって決められた一つ、または、いくつかのクライマックスがあること。

② 相互依存的、対立的、協力的な役割があること⁽¹⁾

集団ゲームとは、ルールのある遊びで、ルール遊びともよばれている。ルール遊びについてイルムガルトラウナーは次のようにのべている。

「ルール遊びは一定の教育的なねらいをもっておとなが創造したもの、あるいは創造するものです。そしてこの教育的なねらいがそれぞれの遊びの中に、つまり遊びの内容とルールの中に対象化されている。子どもたちに対してこの遊びはルールに従ってやれば自主的に展開できるようなおもしろい遊び行為を提供してくれます」⁽²⁾

(2) 集団ゲームの種類

C.カミイはゲームを遊ぶ子どもが何をするかといった点から次の8種類に分類している。

1. 標的ねらいゲーム
2. 競走
3. 追いかっこ
4. 物かくしゲーム
5. あてっこゲーム
6. ことばの命令があるゲーム
7. カードゲーム
8. ボードゲーム

また「石けり」や「子ネコはすみが好き」というゲームは様々な活動が組み合わさっているので8つの分類には収められない。これらのゲームは6と7の分類項目の中間にあるものと考えられる。1～6、7～8の違いは、7～8がある特定のものを素材にして坐って遊ばれるという所にあると述べている⁽³⁾。

筆者が幼稚園において子どもに経験させたゲームについていくつかの種類に分けその中から二、三の例をあげて見ると次の様である。

1. 追いかっこ (鬼ごっこを含む)

○チームに分かれるもの

牛と馬、ライオンと子ども、うさぎとおおかみ、雷ぼうや、おおかみさん今なんじ、かいせんドン。

○その他の鬼ごっこ

幼稚園における集団ゲームの指導について

坐り鬼、手つなぎ鬼、木鬼、高鬼、鉄鬼、こおり鬼、しっぽとり、ハンカチ落とし、手切り鬼、まる鬼、しま鬼、十字鬼、日月鬼、放射線鬼、あぶくたった、今年のぼたん、ことろ、ひるか夜かあんどんか、りすりすこりす、はじめの一步、

2. 競走

メディシングボール、じゃんけいレイとリリレー、スプーンレース、障害物競走、だるま運び、

3. 座席とり、場所とりゲーム

椅子とり、輪とり、果物かご、大うり出し、大あらし、ひっこし、洋服鬼、急行列車、

4. 組作りゲーム

みんなで仲よく、相手さがし、

5. あてっこゲーム

▼音、声をきいてあてる。何の音、お客様、それは私です。歌のメロディあて、鈴まわし、高い低い。

▼品物をさわってあてる。

てにもつなめに、なんでしょう、

▼よく見て考えてあてる。

リーダー探し、迷子さがし、手まりまわし、変身あそび、ゼスチュアーあて。

▼言葉のヒントによってあてる

なぞなぞ、色あて、形あて、

6. 物かくしゲーム

かくしもあそび、宝さがし、

7. 言葉に関するゲーム

▼言葉の命令があるゲーム

とんだとんだ。おちたおちた。鼻鼻あそび

▼反対ごっこ

▼電報ごっこ

▼言葉あつめ

▼お店の品物集め、

8. 標的ねらいゲーム

ドッジボール、空かんボーリング、ボール入れ、

9. その他

ロンドン橋、ジャンケン陣とり、ジャンケン汽車ポッポ、森のおばさん

(3) 集団ゲームの目標

1. 集団ゲームを通して子どもが主体的にいきいきと遊ぶということを目指す。

集団ゲームは先生が子どもに遊び方を教えるという形から入って行くが先生が望ましい指導

を行うというのではなく子どもが主体的にいきいきと遊ぶとうことを目指すこと。そのためには子どもの発達や興味に即した遊びを選ぶことが大切である。また子どもがいきいきと集団ゲームを遊ぶためにはルールを守って行くことが楽しいということを子どもに感じさせることが大切である。

イルムガルトラウナーは、指導のポイントの一つとして「ルールに従い、ルールを意識しながら行動することの喜びを発達させること」とのべている⁽⁴⁾。

2. 数多くの集団ゲームを通して子どもの諸能力の発達の促進を目指す。

集団ゲームには歌いながらリズムカルな動作を伴うもの、活発に身体全体や手足を動かすもの、注意深く観察するものなどいろいろな種類があるが、いろいろなゲームを豊かに経験させ、仲間とのふれあいを通して自律性の発達を始め、身体的、社会的、知的な能力、音楽的な能力の発達をはかることができる。

C.カミイは集団ゲームの目標として「大人と子どもの信頼ある関係」を通して自律性を養うことや「仲間との関係」において脱中心化がはかられお互いに協力する力が養われることや「学習との関係」においてゲームを通していろいろなことを自分から学んで行けるようにということをあげている⁽⁵⁾。

(4) 集団ゲームの教育的意義

前記の目標を目指して集団ゲームを実施すれば次のような教育的価値が生み出される。

1. 喜んで積極的にやろうとする意欲を育てる。
2. 仲間とふれあうことにより人と交わる楽しさ、喜びを感じ、社会的行動が身につく協調性が養われる。
3. 身体を活発に動かすことにより幾敏性、巧緻性、などを始め様々な運動能力の発達を助ける。
4. 歌ったり、対話をするを楽しんで行うことにより、リズム感が身につく、また歌うことや言葉に対する興味が育てられる。
5. 遊んでいる中に、たえず思考を刺激され考える力が養われ、知識も豊かになり創造性が育てられる。

III. 子どもの発達段階と集団ゲーム

(1) 運動的な能力

0歳から6歳までの間の幼児の心身の発達は目ざましいものである。特に3歳から5歳までの間には、歩く、走る、片足とび、両足とび、ギャッロップ、スキップ等の基本的な運動ができるようになるので幼児は身体を動かして遊ぶことを大へん好むのである。日常の無意識的な行動の中にも両足でとんだり、片足で交互にとんだり、つま先で小きざみにとんだり、いろいろな動きを表現しているのである。幼稚園、保育所の自由遊びの時間に幼児は戸外を走り回ったり高い所からとびおりたり、すべり台、ぶらんこ、鉄棒、その他の固定遊具を自由に使って

遊ぶのを好む。また、フープ、ボール、なわとびを用いて実に活発に楽しそうに遊びをくり広げるのである。このような時期に活動量の多い、いろいろな集団ゲームを経験させることは運動能力を高めるために大へん効果的である。しかし、3歳、4歳、5歳の年齢によって運動能力に差があるのでそのことを考慮し、理解した上で、ゲームを選ばなければならない。3歳を過ぎると足腰がしっかりしてきてころばないで走れるようになるから、鬼につかまらないように逃げたり、鬼になって追いかけたりすることができるようになる。坐ったら鬼がつかむことのできない座り鬼ごっこもできるようになる。幾敏な動きを要求される座席をとる競走遊びにも参加できるようになる。4歳児になると更に歩いたり、走ったりとんだりする動作がしっかりして身体のバランスがとれるようになるから、3歳で経験したことにつみ重ね運動能力を生かしたゲームを選ぶことが望ましいと思う。友人と手をつないで走る手つなぎ鬼ごっこや、ボールを使うゲームなどもできるようになる。5歳児になると運動能力も安定して、より一そう活発な遊びを好むので、運動量の多い各種の鬼ごっこや、力いっぱい走る競走遊びや固定遊具を使つてのゲームなどに興味を示し、積極的に参加できるようになる。

(2) 音楽的な興味

幼児の音楽に対する興味は早くから現れる。まだ乳児の頃から、音の出るものに対して反応を示し、いろいろな音をきくことを喜び、自分から音を出して遊ぼうとする。周囲の人々の言葉、歌声や日常生活の中のいろいろな音、テレビから流れてくる音楽などに興味を示し、歌ったり手足を動かすことが好きになる。幼稚園で自由に遊んでいる時に一人で知っている歌のメロディを口ずさんでいたり、自分の作った言葉にふしをつけて歌ったりする。友達の名前を呼ぶ時に「〇〇ちゃん、あそぼ」と、ふしをつけて呼んだりする。幼稚園で覚えた歌にも特に興味を示し、一人で歌うことだけでなく、二人、三人で歌ったり更に集団で歌うことを楽しむようになる。また、鈴、ハンドカスタ、トライアングル、タンブリン、シンバル、マラカスなどの簡易楽器を自由に使って音を楽しんだり友人と一緒に合奏や分担奏をすることができるようになる。4歳、5歳と年齢が進むのに従って、いろいろな音楽をきくことにより音楽全体のイメージや、拍子、リズムなどを把握して音楽の美しさ、楽しさに感動し、そのことを表現できるようになる。身体の発達に伴いリズムカルな動きができるようになる。音楽をきくのを喜び、いろいろな曲をきかせてやるとそれに反応し自分で自由に身体で表現する。また子どもが身体で自由に表現したその動きに合わせて曲をひいてやるとその曲によくのって美しい表現ができる。走る、スキップ、ジャンプ、スライドなどの基本リズムを始め、いろいろな身体的表現を曲に合わせて表現することを喜ぶ。

音楽をきいている時に以前に自分のきいたことがある曲に気がつくと、反応を示し、その曲の名前をいったりする。また自分のききたい曲名をあげたり伴奏にあわせて歌うことを積極的に望んだりする。劇遊びにどんな音楽を用いたらよいか友達同志で考え、曲を選んだりすることができる。

音の出るものに興味を持つ時期に、いろいろな美しい音にふれさせたり良い音楽をきく機会

佐々波 秋 子

を多く持つことは音楽的成長のために大へん望ましいことである。いろいろな音を子どもが作り出し、音をあてるゲームなどもしぜんに生まれてくる。子どもは歌いながらする手遊び、指遊び、身体で表現する遊びを特に好み、また友達と一緒にすることを喜ぶ。2歳の終わり頃より歌いながら行う遊びには興味関心を示し参加しようとする意欲が見られる。「ロンドン橋」「むっくりくまさん」わらべ歌による遊びなどには教師と手をつないでいつのまにか参加している時がある。3、4、5歳児、どの年齢においても歌を伴ったりズミカルな集団ゲームには自発的に喜んで参加する姿が見られる。

(3) 社会的な能力

2歳児は友達と遊ぶといっても平行遊びの段階であるが、3歳児になると平行遊びをしながらも徐々に2～3人のグループで遊べるようになってくる。室内自由遊びにおいて「ママごと」のコーナーに 人形、洋服、ふとん、エプロンやフライパン、食器、種々の台所道具、買物かごなどが準備されているとそこで数人の子どもたちによって遊びが展開される。各々が料理の用意をしてテーブルに並べたり、人形を抱いたりして家庭の母親の様子を再現しているのが見られる。始めは各々の子どもが一人で自分の遊びを楽しんでいるが、互いに友達と一緒にいることを意識し、遊びの楽しさを共感し、そこに友達関係が芽生えてくるのである。お互いの自己主張、物のとりあいなどからトラブルが起きることもあるが同時に自分を押さえることも学び、友達と一緒に遊ぶ楽しさがわかってくるのである。4歳、5歳と年齢が増すにつれ興味の持続時間も長くなり、より楽しく、ごっこ遊びや友達との遊びを行うようになる。友達とのふれあいの機会を通して順番を守ること。ゆずりあうこと。お互いの立場を理解し、問題を解決する力が養われ高められて行く。2歳後半頃より、歌いながら行う集団ゲームに興味を示し参加しようとする意欲も見られるようになる。3歳では簡単な、ルールを守ることができるようになる。3歳児は、始めは円形で行う「ハンカチ落とし」や「かごめ」などのゲームに、4歳、5歳の子どもと共に手をつないで参加することにより、ゲームに親しみを覚え、参加しようという意欲が高まる。4歳児では、ジャンケンの勝ち負けが理解できるようになり、またグループの遊びも活発になるので、ジャンケンを伴うゲームやその他、活発な動きのあるゲーム、いろいろなゲームを楽しめるようになる。5歳児になると集団の一員であることを自覚するようになり、数人の友達と一緒に運動的なゲームを楽しんだり、チーム毎に勝敗を競う遊びに興味を示し、ある時は、新しいルールを考え出したりすることもある。自由遊びの時間に「野球」「ドッジボール」「陣とり遊び」など、仲間同志で自発的に遊び始めることもある。

IV. 集団ゲームの指導のあり方

(1) 集団ゲームの選択

集団ゲームは幼稚園の一年のカリキュラムの中に位置づけされいるものであるからその中で子どもの年齢、発達を考慮し、季節、天候、一日のプログラムにそって選ばなければならない。入園当初、少し園になれた状態の時、各々の時にふさわしいゲームを選ぶ必要がある。入園当

初から一学期、子どもが園になれる迄は、先生や友達とつながりが持てるようなゲーム。例えば、円を作って手をつないで行う遊びから始めて徐々にルールのあるものを加えて行く。ルールは簡単なものから複雑なものへと段階をふんで与えて行くということを基本的に考えなければならぬ。また歌いながらリズムカルな動作が加わったもの。音楽を伴うゲームなどは、子どもが楽しく参加するためにはなくてはならないものである。園生活になれて安定感のある状態の子どもたちは競争する遊びにも興味を持っているので身体全体を活発に動かして行う競走や鬼ごっこなども適当である。

C.カミイは良い集団ゲームの基準として「どうやったらよいかを子どもたちが自分で考えられるような興味性と挑戦性がある」⁶⁾とのべている。C.カミイは「記憶」に関するゲーム。「カラーボール並べ」をあげ次のように批評している。

「単なる記憶だけのゲームは子どもの自発的な興味を呼び起こすこともなければ、ごく自然な好奇心をそそるわけでもない……。単なる記憶の練習は意味のないことである……。」「カラーボール並べ」のように子ども一人一人が十分に活動できないゲーム、主体的に参加できないゲームは、はずす必要がある。とのべている。また、「記憶」が上手に使われているゲームとして「カードゲーム」をあげ、カードゲームでは自分が手に入れたために相手がどんなカードを持っているかを覚えようとするをせんに動機づける。即ち、記憶というのは子どもの知能の範囲内である意味のあることに対して働く時のみに価値がある。とのべている⁷⁾。

本稿第Ⅱ章(2)に集団ゲームの種類について記したが集団ゲームには、戸外の広い場所を必要とする体育的なゲーム、かけっこ、鬼ごっこ、室内で探したり、かくしたり、あてたりするゲームなど広い範囲を持っている。先生は、その時にふさわしいものを選び、ねらいを明確に持っていることが大切である。何よりも先ず、そのクラスの子どもの興味にぴったり合っていて子どもが喜びを盛りあげるような魅力のあるゲームであり主体的に参加できるものが望ましい。

イルムガルラウナーは、ゲームの選択について次のようにのべている。

「どの保育者にとっても大事なことは、ヒューマニズム的な考えにもとづくルール遊びを選択すること。その遊びは内容の点で教育目標にふさわしいものではなくてはならないし、それにふさわしい行動を子どもに要求するものでなくてはならない。選択するとき保育者は教育的に広い視野から配慮しなければならない。それには子どもの一般的な発達水準を考慮することも含まれる。また選んだ遊びが、子どもの知識や技能に適していなくてはならない」⁸⁾。

集団ゲームの選択の留意点をまとめると次の様である。

1. 園のカリキュラムの中で教育目標にふさわしいものを選ぶ。
2. 教育的に広い視野から配慮し、様々な種類のものを選ぶ。
3. 幼児の発達段階を考慮し、興味にあった主体的に取り組めるものを選ぶ。

4. ルールが単純でわかりやすいもの。歌いながら進めたり、リズムカルな身体的活動を伴ったものを選ぶ。

(2) 集団ゲームの実例及び指導の方法

① むっくりくまさん

- くまの目印になるもの（カラー帽子、お面）などを準備する。
- 手をつないで輪を作り、くまの子どもは輪の中央にしゃがみ眠ったふりをする。
- 他の子は手をつないで歌いながらゆっくりと時計まわりに歩く。

む っ く り く ま さ ん

志摩 桂 作詩
スウェーデン民謡



- 歌い終わった時にくまの子は立ち上がり輪を作っていた子をつかまえに追いかける。
- 輪を作っていた子は手をはなして逃げる。
- つかまった子が次のくまになる。
- 遊びの理解度にに応じてくまの数をふやしてもよい⁽⁹⁾

手をつないで歌いながらリズムカルに動作することを喜び、遊んでいる中にしぜんに先生や友達との結びつきを深める。追うこと、逃げることの楽しさが十分に感じられるゲームである。

② 果物かご

三種類の果物を決めて各自その中の何かになる。鬼は真中に立って定めておいた果物の中から一つの名をいう。いわれた果物になっている人は、すばやく席を変える。鬼もすぐ席につくので腰かけられなかった人が今度は鬼となる。「果物かご」といった時は、全体が席を変える⁽¹⁰⁾。

- 果物の決め方は、子どもと相談し三種類くらいに決める。かたよらない方がよいが子どもになりたいものになった方がよい。
- 果物の印として胸にさげるカード、お面など子どもが作ったものを用いてもよい。
- 果物の名前をいう代わりに果物の絵がかいてあるペープサートなどで示してもよい。

(応用)

椅子の代わりに、カラーフープ（赤、緑、黄、桃、白）の各色を、野菜、果物の色にして真中にいくつかおき、まわりを音楽にあわせて歩き、音楽が止まった時にいわれた果物の子どもがフープに入れるという遊び方もある。

座席とりゲームは、他にも「椅子とりゲーム」やその他、いろいろな遊びがあるが、身体を活発に動かし敏速に座席をとろうとする所が子どもの積極的な気持ちを育てる。

③ 洋服鬼

椅子を人数分、円形に並べ最初は教師が鬼になり、かけ声をかける。着ている洋服の色（赤いズボン、白い靴下の子）などで合図をしていわれた子は一斉に席の交代をする。その中、一つ椅子を少なくして座席のなかった子が次の鬼になる。

鬼になった子が何かを考えていなければならない。という所に意味がある。よく考えていことができるように助けてやるのが遊びを面白くする。

④ 森のおばさん

○森のおばさんの家と子どもの家をむかいあった所に決める。

○森のおばさんチーム a. 子どものチーム b. に分かれ次の問答で始める。

a. もりのおばさんがきましたよ。

b. 何ができますか。

a. 何でもできます。

b. では、やってごらんない。

もりのおばさんのチームは横隊に手をつないで「もりのおばさんがきましたよ」といって子どものチームの前までくる。上記の会話の後、もりのおばさんのチームは、あらかじめ相談しておいたゼスチャーを、各々がして見せる。例えば、掃除、洗濯、料理、種まきなどの仕事の動作や、ゴリラ、犬、熊、象などのまねなどチームで相談したことを表現する。これを見て子どものチームは何のゼスチャーであるかあてる。あてる時、わかった人は「○○ですか？」ときく。あっていたら森のおばさんチームは「そうです」といって自分の家まで各々が走って逃げる。違っていたら「ちがいます」といってゼスチャーを続ける。走って逃げる時、家に到着するまでにつかまったら敵のチームに加わる。

○次に子どもと森のおばさんは役割を交して遊びを続ける。

○ゼスチャーは必ず無言で行うこと。

○「○○ですか」「そうです」という会話を大きな声でよく相手にわかるようにいう。

○ゼスチャーの内容は、バスの運転手、大工さん、郵便屋さんなどどんな仕事をするのかあてたり、お店屋さん、などと限定してあてさせるのも面白い。

○子どもがよく協力して表現するものを考えるように助けてやる⁽¹¹⁾。

森には何でもできる魔法使いのおばあさんがいるというイメージをえがき、ゼスチャーを考え出し、表現したり、言葉のやりとりをしたり鬼ごっこも楽しめる総合的な要素があり、子

佐々波 秋 子

どもの想像力や表現力を育てることのできるゲームである。

⑤ あひるの赤ちゃん、帰っておいで

○子ども達は横隊に一行に並んで立つ。

○子ども達の前方、2～30メートル離れたところにお母さんあひるがいる。

○遊び場のはしっこには「おおかみ」がうずくまっている。

○おかあさんあひるが「みんな帰っておいで」と呼ぶと子どもは「帰れないよ、おおかみがドアのところにいるんだよ」という。

○「勇気を出して帰っておいで」とおかあさんあひるが言うと赤ちゃんあひるは一斉に走ってくる。それをねらっておおかみがつかまえようとする。

○つかまえられた子は、おおかみになってあひるの赤ちゃんと一緒につかまえる⁽¹²⁾。

このゲームはあひるのお母さんと赤ちゃんとの会話があり、つかまらないように逃げること。おおかみがつかみとるというスリル感があること。大勢で遊べるということで抵抗なく楽しんで参加できる。

⑥ 「かわいい子やぎ、帰っておいで」

⑤の「あひるの赤ちゃん、帰っておいで！」と同じ遊び⁽¹³⁾。

⑦ 「魚師さん、魚師さん、水はどのくらい深いですか」

20メートル平方くらいの広場で行う。四角のスペースのまん中に線が引かれ、そこに魚師役の子どもがひとり立っている。他の者は遊びスペースの左側のライン上に一行に並んで立つ。

誰かが「おい、魚師さん、お水はどのくらい深いですか？」とたずねると魚師は「とっても深いです」と答える。

全員で「むこうへ渡ることはできますか？」ときくと、こんどは魚師が「こんなかっこうで渡ってごらん！」と言って走る動作や、ピョンピョンとぶ動作（他にうさぎとびや両手をあげて走る。しゃがんで歩くなど）を示す。

示された動作をしながら、みんなはスペースの反対側に移動する。魚師はそれを捕まえる。最初に捕まった者が次に魚師になる⁽¹⁴⁾。

⑥のゲームと同様に、魚師と一同が会話をする。また魚師役の子がいろいろな動作を考えて一同に指示すること。それに従って一同が表現すること、追いかけてっこが始まることなど変化に富んでいて面白さがある。特に「こんなかっこうで」といろいろ動作を考えること、その動作を演じることなどは子どもの想像力、表現力を育てる。

⑧ 「おやかた、おやかた、仕事をください」

○おやかたのグループと、職人のグループ二つに分かれて一行に並んでむかいあう

○職人らのグループが「おやかた、おやかた、しごとをください」と呼びかけるとおやかたグループが「どんなしごとができるか、やってみて」と答える。

○職人グループは一つの職業をみんなで相談して決め、その仕事ができるような動作をしてみせる。

○おやかたグループがそのしごとをあてるとい遊び。あたったら一人を自分のグループにもらい、はずれたらその反対に与える⁽¹⁵⁾。

前記の④「森のおばさん」のように問答があった後、ゼスチュアーをみんなで見せ、相手方のチームがあてるといゲームであるが、ゼスチュアーが「仕事」ということに限るのであてやすく、また友達の表現を見たり、自分も表現したりして楽しい中に視野が広げられる。

⑨ 私の右があいています。

○円、三角、四角の形をした五種類のカード20枚を用意し、子ども達はそれを首からぶらさげて円陣になり椅子に腰かける。その中の一つが空席になっている。

○空席になったとなりの子どもが例えば「わたしの右があいています。赤の三角さん来て下さい」とい、そのカードをもった子どもがそこに移動する。再び空席になったとなりの子どもが「わたしの右があいています」と続けていく⁽¹⁶⁾。

空席のとなりになった子どもが必ず大きい声で色と形を指示すること。命令された子どもは、まちがえないように移動することが求められる。遊んでいる中に色や形を理解することができる。

⑩ かいせんドン

○クラス全員を対象として行う。

二組の陣地を10メートルくらい離して決める。

○二組の陣地は白線をひいてもよいし、庭の木や固定遊具などを用いてもよい。

○両方の組から「かいせん」といって出てきて逃げるが、つかまったら敵の陣地につれて行かれ木につながられる。

○つながれた子どもは次々と手をつないで助けられるのを待っている。そこには見張り役がついているがつながれた子どもはすきを見て見つからなければ片足ケンケンをして自分の陣地に帰ることができる。ケンケンで帰る時、途中でつかまったら、また敵の陣地に戻される。

○味方の者がつかまった子の手の先にさわれば全員助けられ自由になる。どちらかが全滅するまで行う⁽¹⁷⁾。

このゲームは5歳児に適當であると思う。追いかけたり、逃げたり、助けたりする時に精いっぱい力を出しきってチーム対抗の意識のもとに遊ぶことにより、盛りあがった活動となる。友達と協力するといことがしぜんにできてくる。このゲームの他にも広いスペースを必要とするものには、ジャンケンをして陣地をとる遊びや、ジャンケンをして一人の鬼を決め、全員が鬼に近づいていく「だるまさんがころんだ」の遊びがある。

⑪ トム、ごはんですよ

鬼は他の子どもたちで作られた輪のまわりを歩く。そして二人の子どもの間に立ち止まり「トム、晩ごはんに帰りなさい」といいながら二人の間に手をさし出す。その二人はそこから輪の周囲をお互いに逆に走ってまわり、鬼の手にタッチする。

佐々波 秋 子

○鬼の手に先にふれた者が次の鬼になる⁽¹⁸⁾。

このゲームは、二人のなか、どちらか鬼の手に先にさわった者が勝者であるという所が、普通の鬼ごっこにはない良さがある。早く到着した人が次にリーダー的存在となり「トム、晩ごはんは帰るなさい」という言葉を発するのである。自分が勝者になり、あの言葉をいってやろうという意欲をひき起こし、積極的な気持ちを育てる。

⑫ ジャンケンレイとりリレー

- 人数6人～10人くらいでチームを作り走る目標の場所に先生はまたはリーダーが立つ。
- 先生、または、リーダーは人数分のレイを首にかけている。
- スタートの線の前にチーム毎に一列に並ぶ。
- 用意ドーンで先頭の子が片足とびでリーダーの所へ行き、ジャンケンをして勝ったらレイをもらって走り次の子どもにタッチする。負けたらスタートに戻って「ごんねん」のポーズをしてまた片足とびでリーダーの所へ行きジャンケンをする。
- 全員がレイをもらえる他のチームが終わっても最後までやりとげる。

展開

- 今度は逆に、リーダーにレイをかけてあげる競走をする。
- 年少児の場合は、レイを首にかけて、走り、それをかけてあげて走って戻るというやり方や、また逆にレイをかけてもらうやり方もよい⁽¹⁹⁾。

このゲームはジャンケンに勝ったらレイをかけてもらえるという喜びや、負けてもポーズをするということがあり楽しんで参加できる。首にかけるレイを子どもが自分で作り、それを用いると喜びがなお、まし加わる思う。

⑬ メデイシングボール

- 各チーム、縦一列に並び先頭がボールを持ち、頭の上から後の人に順にボールを送る。一番後の人はボールを受け取ったら旗を廻って列の一番前の丸に入って同じようにくり返す。次々で行い今度は全員が両足を開いてボールを足の間にころがして順々に送る。頭の上、足の間を続けて行い勝ち負けを決める。

展開

- 全員が坐ったままで頭の上からボールを送るやりか方や、輪になってボールを落とさないで何回まわすことができるか、という方法もある⁽²⁰⁾。

メデイシングボールは、いかにボールを送ることができるか、各自も考えることができ、またチームの団結という所にメンバーの心が一つになり一生懸命にやろうという積極的な気持ちを育てる。

競走にはその他、いろいろな課題を伴って行うことができる。走るということは体力を増進させるために有意義である。年少児の場合は親しみやすい品物、人形、ぬいぐるみなどを持って走ったり、年長児は、川をとび越えるという想定で走ったり平均台、その他の障害物をとびこえたりくぐったりするなど発達に即していろいろな課題を考えることができる。その課題を

子どもも共に考えると一そう楽しい経験となる。

⑭ あぶくたった

あぶくたったにえたった
にえたかどうだかたべてみよ
むしゃむしゃむしゃ まだにえない

(2回くり返す)

あぶくたったにえたった
にえたかどうだかたべてみよ
むしゃむしゃむしゃ もうにえた
どなたにしまいましょう おふろにはいりましょう
じゃぶじゃぶじゃぶ おなかがすいたあずきをたべましょう
むしゃむしゃむしゃ くさっているね
あずきをすてましょう もうねましょう ぐうぐうぐう
とんとんとん なんのおと
かぜのおと ああよかった
とんとんとん なんのおと
ゆきのおと ああよかった
とんとんとん なんのおと
〇〇のおと ああよかった
とんとんとん なんのおと
おばけのおと きゃあ—⁽²¹⁾

手をつないで円形になり真中に選ばれたあずき役の子がしゃがむ。

以上の「わらべうた」を歌いながら、あずきが煮えたのをたしかめ、あずきのなべを戸棚にしまう所、真中のあずき役の子をまわりの手をつないでいる子ども全体で戸棚に大事にしまうように動作をする。

「おふろにはいりましょう、じゃぶじゃぶ……」の所は、各自、体を洗う表現を自由にする。

「おなかがすいた」の所で戸棚にしまったあずきをみんなでとりにいく。食べるまねをするがくさっているのでみんなであずきを外に捨てる動作をし眠る用意をする。

夜中に捨てられたあずきが訪ねてきてみんなと会話をする。「とんとんとん」「なんのおと」……とくり返し、「おばけの音」という迄に、自分で考えた音を何回かいってもよい。「おばけの音」は、緊迫した状態で、みんなに迫るようにいい、そこで鬼ごっこが始まり、あずき役の子が走って追いかけて、つかまった子が次のあずきになる。

このゲームは、わらべ歌を歌いながら、手をつなぎ円を作ってリズムカルに進めていくので、参加しやすく、同年齢の子どもばかりでなく、幅広い年齢の子どもが参加できる。

一つの物語を歌で進めて行く所が子どもにとってもとても親しみやすい。リズムカルな表現、

佐々波 秋 子

あぶくたった

たのしく ♩ = 104

わらべうた
小林つや江 編曲

mf

1. あぶく たった にえたっ た にえたか どうだか
2. あぶく たった にえたっ た にえたか どうだか
3. あぶく たった にえたっ た にえたか どうだか

mf

たべて みよ むしゃむしゃ むしゃ まだにえ ない
たべて みよ むしゃむしゃ むしゃ まだにえ ない
たべて みよ むしゃむしゃ むしゃ もうにえ た

(じゆうにふしをつけてうたったりはなしたりする。)

とだなに しまいましょう おふろに はいりましょう じゃぶじゃぶ

じゃぶ じゃぶじゃぶ じゃぶ おなかが すいた あずきを

たべましょう くさって いるね あずきを すてましょう

(あずき)

も う ねましょ うぐうぐう とん とん とん

(みんな) (あずき) (あずき)

なんのお と かぜのお と とん とん とん

(みんな) (あずき) (あずき)

なんのお と ゆきのお と とん とん とん

(みんな) (あずき) (みんな)

なんのお と おばけのお と きゃー

会話、劇的な表現、追いかっこなど子どもの気持ちをよくとらえたゲームであるといえる。広い戸外などで遊ぶのに適している。

わらべうたによるゲームには大へん暖かい親しみやすい感じのものがある。他に「今年のぼたん」も歌ったり手拍子をしたり、会話や鬼ごっこなどが含まれていて、楽しんで参加できるゲームである。

⑮ リーダーあそび

- a. 曲をよくきき、リズムにあわせていろいろな表現をして遊ぶ。次にリーダーを選びリーダーと同じように表現する。

リーダーが表現をかえると早くそれに従う。

- b. 次に鬼を選び、鬼がかくれている間にリーダーを定めてリーダーのする通りに表現する。鬼は誰がリーダーであるかあてる⁽²²⁾。

⑯ 親鳥子鳥

鬼に気づかれないように先にみんなで親鳥を決めておく。鬼をみんなでかこみ、ぐるぐるまわりながら親鳥は鬼にわからないように身ぶりを変える。子鳥たちは親鳥のやった通りの身ぶりをまねる。鬼は円を作ってぐるぐるまわる鳥たちの中で親鳥はいったい誰なのかを当てる⁽²³⁾。

⑮⑯は共によく見て考えてあてる遊びである。リーダーは鬼にわからないように動作を変えようとし、まわりの子どもたちもリーダーの方ばかり見ないように考えることができる。鬼役の子どももよく観察し考えるということを助ける。

⑰ ボール投げ遊び

- かご、または段ボール箱、などを一個、用意しそれを中心に円を作る。
- 子どもに紅白の玉を二個ずつ持たせ、ある時間一斉に円心におかれたかごや箱に投げ入れる。
- 一人ずつ投げたりして友達の投げ方を見る。
- ある時間内にいくつ入れることができたか一つずつとり出して数えて見る。
- 二組に分かれて競争して見る⁽²⁴⁾。

⑱ ころころドッジボール

- 子どもの人数にあわせて円をかく。
- 鬼を二人決め、子は円の中に鬼は円の外からボールをころがして中の子を当てる。当てられた子は円の外に出て鬼になる。
- 中の子どもは当てられないように逃げる
- 最後まで続ける。

始めはゆっくり転がしなれてきたらスピードをあげて行う。先生が始めに一人で全員の子をアウトさせてやっても良い⁽²⁵⁾

⑰⑱のゲームはボールや玉を投げたり、ころがしたりして標的をねらうものであるが標的に

あたった時、入れた時の子どもの喜びは大きく、またやってみようという積極的な気持ちを育てる。ボールにあたらないようにうまく身をかかわすことを考えたり、入れた玉の数を数えるということを通して数に興味を持たせることなど様々な能力を育てることができる。

⑲ 陸上競技

右の図は52の区画をもつ楕円のトラックを示すもので、ゴールラインを兼ねた出発点がある。2個の駒とサイコロ2個（各々の人がどちらも1個ずつ持つ）を使う。お互いにサイコロをふってより大きい目を出した方が駒を進める。もし一方が5で他方が3を出せば5を出した人が5区画分進む。もう1人は出発点にとどまっている。より早く自分の駒をゴールインさせた方が勝者となる⁽²⁶⁾。

サイコロを用いて遊ぶこのゲームは数の数え方を学ぶのには好都合である。

⑳ はさみしょうぎ

しょうぎ盤をはさんでAは歩を9個、Bはとを9個並べる。AとBは交互に自分の駒一つを前後、左右いずれの方向にいくつでも動かし相手の駒をはさむ。はさんだら相手の駒を盤上からとり、自分の方に置く。次々と相手の駒をはさんで残りが二つになれば勝ちという遊びである。ルールは一度動かして駒から手を離れたら、やり直しをしないということ。

自分から相手の駒と駒の間に入れたときはとることはできない⁽²⁷⁾。

筆者が幼稚園で経験させたカードゲーム、ボードゲームは、トランプ、カルタ、すごろく、ふくわらいなどであったが、C. カミイは卓上で行うこのようなゲームが思考力を刺激しいろいろな点で優れた教育的価値があることを認めている。また、すごろくゲームは遊びながら文字、数、記号などに興味、関心をも持ち遊びを工夫したり作り出せる楽しさがある。

㉑ 言葉あつめ

8～10センチメートル四方の画用紙に50音の文字を書き裏にネルを貼り、フランネルボードに貼れるように準備しておく。子どもがその文字をボードに自由に並べて遊ぶ時間を持ち、それと併用して次の遊びを行う。ボードに(あ)の字を貼り子どもと一緒に次の歌を歌う。(あ)の字の替わりに他の字を貼って一同で考える。共に考えて発表した言葉は保育者が記録しておく。また子どもをリーダーにして、どの頭文字を使いたいと考えさせる。また品物の種類を、どこで使うもの、動物の名前などと限定して考えてみるのも面白い。文字を使用しなくても遊べるし、また文字に興味を持っている時には、より一層効果があると思う。

以上、いろいろな種類の集団ゲームの中から子どもが積極的に参加すると考えられるものを選び、その遊び方や遊びの効果などについて述べたが、そのゲームを真に子どもたちのために役立たせるかどうかは、先生の指導の方法にかかっているといえることができる。

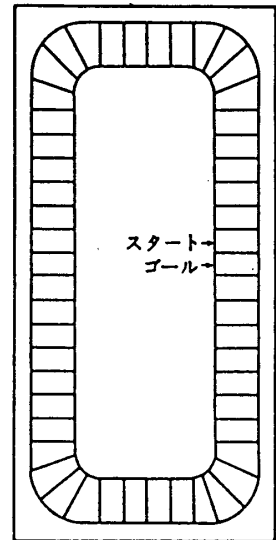


図 3-10 「陸上競技」のゲーム盤

あ の つ く も の

佐々波秋子 作詞・作曲



集団ゲームの種類によっては、クラス全員の子どもを対象に行ったらよいもの、また少人数で遊んだ方が効果的なものもある。先生は、いろいろなゲームを実施する前にそのゲームは少人数、多人数、いずれに向いているか、またどのような指導形態が望ましいかを考える必要がある。

筆者が幼稚園で5歳児を担当していた時、昼食後の室内自由遊びの時間に「ハンカチ落とし」のゲームを数名の子どもが遊び始め、徐々に仲間が加わって10数名の子どもたちだけで遊びが続けられたことがある。また同じ5歳児のクラスで戸外自由遊びの時間に数名の子どもと共に助け鬼ごっこ（陣とりゲーム）をして遊んだことがあるが、その時に紅白の帽子を用い、チームをわかりやすくしたところ、その後、紅白帽を自由に使用できるように置いてやると、積極的にその帽子を用い、子どもたちが自発的に、逃げる組と追いかける組に分かれて遊び始め、何日も続けて遊んだことがある。

また園庭に石灰で白線をひいておくそれをスタートラインにして子どもたちが自発的に競争あそびを始めたこともある。そういう、子どもが自発的に始めた遊びをもとに、また他の子どもたちにも、その楽しさを知らせ、その遊びを盛りあがったものにすることができる。

メーヘシュ・ヴェラは、ルール遊びについて次のようにのべている。「保育が課業の中で遊び上手に指導すれば、子どもたちはそれを遊び時間にも繰り返すほど楽しめます。これは、保育自身も遊ぶのが好きで遊びを上手に遊び、遊びのルールを子どもたちの発達水準に即して教え常に優しい声で陽気に遊びをリードし、励まし、ほめるとき達成できます……」⁽²⁸⁾。

また同氏は、自由遊びの時間にルール遊びを行うことについて「子どもたちの、自由な遊びの時間にもっとしばしば、保育がルール遊びのきっかけを作ってもいいのではないかと思います。」⁽²⁹⁾とのべ、自由遊びの時間に教師の誘導で子どもたちの好む遊びを取り入れ子どもたちが自発的に参加することを奨励している。戸外自由遊びの時間は、いろいろな集団ゲームを発展させることができる良い機会である。「ハンカチ落とし」を始め、坐り鬼、木鬼、高鬼、いろいろな種類の鬼ごっこ、庭の木や遊具を用いる遊び、ジャンケン陣とり鬼ごっこ、競争遊び、わらべ歌のゲームなど、先生の誘導により興味のあるやりたい子どもを中心に進めて行くことが

佐々波 秋 子

できる。また「かいせんドン（陣とり遊び）」のような総合的なルールの複雑なゲームも小グループの子どもを中心に遊び方のルールを理解させていくことができる。集団ゲームはクラス全員の子どものが一斉に行って効果をあげるだけでなく、自由遊びの時間にきっかけをとらえ、子どもの興味のある盛りあがった活動にすることができる。特に子どもが好んでいるゲームを用いると、自発的に喜んで参加する姿が見られる。

集団ゲーム実施の上で配慮すべき点をまとめてみると次の様である。

1. 先生も遊び仲間の一人でありゲームを楽しみ。その楽しさを子どもにも伝えてゲームを進行する。
2. 子どもが自分の考えをのべたり、他の子どもの意見をきく機会を十分作り自分たちの遊びとして感じさせる。
3. 一つのゲームのルールをクラス全体の子どものが完全に理解できているか一人一人に注目する。
4. 子どもの状態にあわせてルールを作り直す柔軟な考えを持つ。
5. 活動的な子どものみリーダーにならないように多くの子どもがリーダーになれるように適切な助言を与える。
6. 子どもが自発的に参加できるように自由遊びの時間に遊びのきっかけを作る。
7. 一つのゲームから新しいゲームをうみ出し発展していくように子どもの工夫する力を育てる。

終 わ り に

平成元年度に告示された新幼稚園教育要領には基本方針として「主体的生活」「遊び」「発達の特性」の三つが重要なポイントとして打ち出され、子どもの自発的、主体的な活動にふさわしい生活と遊びによる総合的な指導、そして一人一人の特性に対応する保育がおさえられている⁽³⁰⁾。

集団ゲームは一定の教育的なねらいを持って大人が創造した遊びであるが一つの「遊び」として保育全体のカリキュラムの中に総合的に存在し、子どもの成長発達を助ける役割を荷っている。集団ゲーム実施にあたっては、先生が命令し、禁止や抑圧の中で行うのではなく先生も遊び仲間として一緒に参加し、子どもがやりたいという意欲をもやし、真に楽しんで主体的に参加し、子どもが自分のものとして感じるように援助を与えるものであること。また、先生は常に集団ゲームをカリキュラム全体の中でとらえ、一つのゲームが新しい発展的なものをうみ出していくように子どもと共に考え、子どもの工夫する力を育てていくことが大事である。そのことが子どもの主体性、創造性を育て、子どもの心身の発達を助けることにつながるのである。

本研究を通して、「集団ゲーム」は、子どもにとってなくてはならない遊びの一つでありそれ

を生かすのは実に先生の介入の仕方にある。「集団ゲーム」を指導するということから、子どもが遊ぶ、ということに切りかえて行かなければならないということを得ることができた。

引用及び参考文献

- (1) C.カミイ・R.デブリース著 成田錠一訳 幼稚園保育所集団あそび 北大路書房 1984. p3 引用.
- (2) イルムガルトラウナー・ネッテイクリステンゼン著 豊田和子訳 保育のためのあそび論 p210 引用 1984. ミネルヴァ書房.
- (3) C.カミイ・R.デブリース著前掲書 p56 引用.
- (4) イルムガルトラウナー・ネッテイクリステンゼン著前掲書 p215 引用.
- (5) C.カミイ・R.デブリース著前掲書 p18.
- (6) 同上書 p5 引用.
- (7) 同上書 p7 参照.
- (8) イルムガルトラウナー・ネッテイクリステンゼン著前掲書 p213 引用.
- (9) 幼児運動遊び研究会編運動遊びのすべて下 東洋館出版社 昭和62年 p15 引用.
- (10) Games for The Young Child 北陸学院短期大学 p48.
- (11) 同上書 p46.
- (12) イルムガルトラウナー・ネッテイクリステンゼン前掲書 p261 引用.
- (13) 同上書 p261 引用.
- (14) 同上書 p260 引用.
- (15) 同上書 p262 引用.
- (16) 同上書 p262 引用.
- (17) 鬼あそび・リズムカルな集団あそび監修 岡田正章 高杉自子 待井和枝 森上史朗編集 高杉自子 近藤充夫 上田矩子 チャイルド本社 昭和52年 p74 参照.
- (18) C.カミイ・R.デブリース著前掲書 p69 引用.
- (19) 有木昭久著 すぐ遊べるゲーム⑤ フレーベル館 昭和59年 p16 参照.
- (20) 同上書 p58～59 参照.
- (21) 動きのリズム幼児と保育選書(10) 小学館発行人相賀徹夫 昭和54年 p58～59 参照.
- (22) Games for The Young Child 前掲書 p24 引用.
- (23) ながたはるみ著 野外の遊びゲーム百科 1990. p34 引用.
- (24) 森下はるみ 松村康平著体育遊び春夏秋冬 親書館 昭和37年 p55 参照.
- (25) 有木昭久著 すぐ遊べるゲーム③ p184 引用.
- (26) C.カミイ・R.デブリース著前掲書 p121 引用.
- (27) 有木昭久著 すぐ遊べるゲーム⑥ p120 引用.
- (28) メーヘシュ・ヴェラ著 ハンガリー保育園幼稚園の遊び 明治図書 1987 年 p175 引用.
- (29) 同上書 p176 引用.
- (30) 田中未来編集 新幼稚園教育要領の内容と解説 1989 年 p8～10 参照.