

# 人間関係を育てる遊び

茶座 伊都子（人間関係）

## はじめに

子どもが人とかかわりを持ち始める場所は、まず家庭である。最初は、母子関係が中心となり、徐々に父親・兄弟・祖父母などに対しても積極的にかかわってくるようになる。

幼稚園や保育所への入園は、子どもが初めて家庭を離れ、集団生活を体験する機会になる。この経験によって、子どもの人とのかかわりは、拡大していく。園には、保育者・園長・年長児・年中児・年少児などたくさんの人がいる。いずれも家庭の中にただけでは出会えない人たちである。こうした人々と相互にかかわりをもって、園での活動が展開されている。

幼稚園教育要領の領域「人間関係」では“人とかかわりを持つ力を育成すること”について、次のように述べられている。

「幼児は、信頼関係に基づく安定した人間関係を基盤にし、家庭、近隣の人々、他の幼児というように他者との共感や思いやり、集団への参加意識などを持てるようになっていくのである。また、幼児は遊びなどの中で、相互にかかわり合うことにより、将来の社会生活で必要とされる主体性や社会性を身につけていくのである。このような人とかかわる力は、自分の意思や感情を豊かに表現したり、相手の気持ちを感じ取ることを十分に経験することに養われる。したがって幼稚園教育においても、幼児が生活全体の中で教師や友達など様々な人と触れ合い、互いの感情や意思を表現したり、共に楽しんだり共感し合う活動を十分に展開することが必要である。こうした活動を通して、周囲の人々に対する興味や関心、豊かな感情と表現力、調和のとれた生活態度などが養われるようにする。」

附属東海第一幼稚園では、「一人ひとりの子どもの遊びや活動を充実させるための環境と援

助はどうあればよいか。」という研究主題で研究保育を行っている。その中から、「おに遊び」の実践例をとりあげ、遊びの深まりと人とかかわりの広がりを探ってみることにした。

## <実践例1>

### 「げんきマンかけっこ」～3歳児～

園生活に不安を抱き涙する子や落ち着かず保育室から飛び出したりする子が多かった4月。保育室で遊びの道具の一つとしてマントを置く。興味を持つ子が多く毎日繰り返し遊ぶ姿が見られた。そこで、人数分のマントを用意し、子ども達とマントをつけて保育者も一緒に外へ飛び出した。保育者が魔法使いになってマントに魔法をかけると「いつもより速く走れる」「ロケットみたいに宇宙までジャンプできちゃう」と元気に走ったり、ジャンプする姿が見られた。

毎月の絵本の中にうさぎヒーローに変身して頑張る「げんきマン」のコーナーがあり、「げんきマンになろう」と声をかけるとかっこいいポーズを決めたり、マント一つでたくさんの遊びを皆で楽しむことができた。

いつもは消極的で活動にはなかなか参加しなかった子も「ウルトラマンみたいに強くなれる」「プリキュアになって走っちゃう」と自分の好きなキャラクターになることで積極的に活動することができてきた。

2学期になると簡単なルールのある遊びをマント遊びに取り入れ「おいかげマン」「にげるマン」の役を作り、マントの色も分け、役割をわかって楽しむようになってきた。自分と同じ色のマントであるということが、子どもたち同士でのつながりにもなっている。

★考察

3歳児においては、1学期には友だちより先生とのかかわりが大きい。先生を追いかける、先生の後をついて走ることを楽しむことを大切にしたい。あえてルールは作らないで、単純に追いかけることを繰り返すのが良いようである。

2学期になると、周りの友だちにも目が向けられるようになり、簡単なルールも守れるようになってくる。「げんきマンかけっこ」では、マントを使うことで子どもの気持ちが盛り上がり、同じ色のマントの子というつながりで、友だちを意識することにもつながっている。



<実践例2>

「動物凍り鬼」～4歳児～

1学期からおにごっこやかくれんぼなどルールのある遊びを経験してきた。おには追いかける・タッチする・おにから逃げるといった遊びの流れがわかってきている。しかし、タッチされるから・・・という気持ちから、すぐ諦めてしまう姿があった。そこで、「助け役」のある「凍りおに」で遊んでみたところ、普段恥ずかしくて大きな声を出せなかった子が、「たすけて！」と友だちに声を出して伝え、その声を聞いて周りの子が「助けに行こう！」と動いた。しかし、氷のポーズを決めずにおこなったところ、盛り上がり欠けたため、イメージしやすい動物に変身することにした。おににタッチされたら「うさぎにカチン！」とかたまり「助けて！」と声を出すということがスムーズにでき遊びも大変盛り上がった。

★考察

ルールのある遊びは、経験もあり楽しめるのだが、やはり、中にはおにに「タッチ」されるのが・・・という気持ちの子もいる。捕まっても復活できるというルールはなじみ易く、一人で逃げ回るだけでなく、周りの友だちの動きにも目が向けられるようになり、友だち関係の輪の広がりを感じる。思いっきり仲間と触れ合える凍りおに遊びを通して、消極的な子も声をかけることができるようになり、「助け合い」の気持ちが育ってきているようである。



<実践例3>

「ハンターごっこ」～5歳児～

ハンターごっこがクラスの中で話題になり、園庭を遊園地や忍者屋敷にみたくて楽しむ姿が見られた。男の子全員で毎日楽しむようになり、やがて女の子も興味を持ち始め全員で楽しむ遊びとなっていった。楽しく遊んでいく中でタッチされたくないからと女の子が山の上を「バリアじょう」と決め、タッチの効果をなくしてしてしまった。それをみた男の子は勝手に決めたルールに納得がいかず、「女の子とは絶対やらない」とけんかになってしまった。楽しかったゲームであり、やりたい気持ちもあるようなので皆で話し合う機会を設け、お互いの気持ちを伝えあった。みんなが楽しく遊べることを考え、話し合った結果、女の子のほうから「バリアじょうは、なしにしよう！」ということになり、もう一度ハンターごっこを楽しむことができたようになった。

## <実践例4>

### 「アカン警察ごっこ」～5歳児～

ケイドロ遊びが流行りだした。クラスにはまだケイドロ遊びをやったことがない子もいたが、「やり方教えてあげるから、一緒にやろうよ」とクラスの友達同士で誘い合い、それが他のグループにも広まり、クラス全員でケイドロ遊びを楽しむようになった。TV「アカン警察」を観た子が、泥棒を捕まえる際に「アカン!」と言ってタッチしたことを皆に伝え、クラス皆が面白がり、捕まえるときは「アカン」助けるときは「アカンくない」と言い始め、ケイドロと同じルールであるが「アカン警察ごっこ」と名づけ、自分たちオリジナルの遊びになったことを喜びながら、遊ぶようになっていった。

#### ★考察

定番のおにごっこ遊びを経験することで、友だちと遊ぶ楽しさを知り、遊ぶ中からルールを自分たちで作る楽しさもわかってきた。新しいルールを作っていくうえでは、友だちとの意見の食い違いでトラブルになったり、ルールがしっかり伝わってなくてのトラブルも増えた。しかし、自分たちで解決していくこともできるようになった。自分たちで考え出した遊びは、愛着もわき、子どもたちの中でも広がりやすい遊びとなった。年長児だけの遊びから、全園児への遊びへと広がり、年長児がリーダーとなって遊びを展開する姿を多く見るようになった。年長児が、年少児・年中児に自信を持ってルールを伝えたり、優しく手をつなぎ一緒に逃げたりする思いやりのこころも育っているようである。



#### まとめ

定番の「おにごっこ」から、子どもたちがより興味を持って楽しむためには、教師の工夫が必要である。「げんきマンかけっこ」でのマントの効果は、まさにそのものである。何気ないかけっこにマント1枚つけることによって、子どもの気持ちは盛り上がる。そして、同じ色・違う色のマントであることで友だちを意識する大事な一歩である。

遊びながら、自分たちでルールを決めたり、遊びの工夫の過程には、友だちとのかかわりが欠かせない。オリジナルな遊びには愛着がわき、より遊びの定着と広がりが出てくる。

これ以外にもルールある遊びを、たくさん経験する子どもたちは、楽しく遊ぶ中から、友だちの存在に気づき、一緒に遊ぶ楽しさを知り、うまく友だちとかわるための方法を覚えていくのである。

今日の子どもたちは、家庭では幼児の頃から塾通いやゲームなど一人遊びが多くなっている。今こそ、保育の中で子どもたちが人とうまくかわれるような活動や遊びの経験が必要であり、園で積極的にこのような遊びを取り入れ、子どもたちが十分に経験できるようにさせたい。

#### 参考文献

- ・ 東海第一幼稚園研究保育資料
- ・ こころを育てる人間関係 ～保育出版社～
- ・ 幼稚園教育要領