

幼児から児童につながる造形活動（遊び）に関する考察

～「絵あそび」と表現能力の育成に関して～

若杉 雅夫（芸術学）

はじめに

本稿は、幼稚園・保育所の幼児と小学校低学年児童を対象とした造形活動（遊び）の理想的なあり方について、副題に標記した「絵あそび」を核として考察した。

本稿で取り上げた「絵遊び」とは、下記に示した生活画、観察画、想像画と合わせて四領域の絵画表現（平面表現）の一領域である。

「絵あそび」以外の生活画、観察画、想像画は、自分のしたこと・見たこと・考えたことが表現の核となっている。テーマを前提として、そのテーマを表現することを目的として描画活動を行う。

テーマがありそのテーマに合った表現をするためには、自身の考えを具体的に表すためにまず、テーマをあらゆる情景または形を頭にイメージとして思い浮かべることが必要となる。則ち描画活動する前に構想をまとめる、若しくは、描きながらテーマを求める活動となる。このことは、我々大人にとっても高度で難しい課題となる。当然、幼児や小学校低学年の児童にとっては、さらに、難しい活動となる。

今回取り上げた「絵あそび」は、生活画、観

察画、想像画と異なり、テーマを設ける必要がなく、ただ線を引いたり、塗ったりして（粘土の場合は握ったり、潰したりする感触遊び）、描く楽しさや線の軌跡の面白さ、色の美しさを遊びの中から感受する活動である。子どもにとっては、遊びの感覚で描画活動に取り組むことができる。さらに、絵遊びの過程で材料用具にも慣れ親しみ、表現することの楽しさを知り、表現意欲・能力をも高めることが期待できる。絵あそびを十分に体験することで、子どもの自己表現能力が高まり、テーマのある表現にも自然に無理なく取り組めるようになる。

表現活動における「絵遊び」の必要性

「絵遊び」は、幼稚園教育要領ならびに保育所保育指針の保育内容「表現」の内容から見ても、幼児の心身の発達を促す為に、適切な遊びであると考えられる。また、小学校低学年、中学年の児童にとっても、幼児からの連続性を保つ発達の支援を考えると、造形活動に対する意欲や興味・関心、自信を喚起するのに定期的に取り入れるべき活動であると考えている。

しかし、保育・教育現場が作品主義、結果主義、評価主義よりに傾いていると、生活画、観

絵遊び 基礎的表現能力を高める

生活画	観察画	想像画
日常生活をもう一度頭に思い浮かべ表現することで、心を豊かに耕す	モノをしっかりと見ること、身の回りに対する豊かな感受性を養う	空想することで、創造性・想像力を培い柔軟な思考力を育てる



子どもの心を豊かに耕す

察画、想像画等のテーマの表現を目的とする活動が大半を占めるようになり、「絵遊び」のような作品になりにくい活動はほとんど取り入れられないようになる。その原因は、「絵遊び」は「はじめに」で記述したように一見遊びの要素が強く、その「ねらい」をしっかり理解していない保護者等の大人から見ると、全く成果のない無駄な活動と捉えられがちであることにある。つまり、作品という概念からかけ離れ、ただ、線や色の痕跡を残すのみの活動で、大人の評価の基準や物差から外れ、順位付けができにくく、また、保護者の理解や期待に応えられないという点が挙げられる。以上の事由が「絵遊び」を保育・教育の場であまり取り入れない主な原因であると考えられる。だが、保育者、教育者が、結果を急ぐことなく、また周囲の評価に影響されることなく、子どもが主体的に学び育つように保育計画等考え、「絵遊び」の機会を保障すれば、前述したように、テーマのある活動にも意欲的に取り組むことが出来る子どもの割合は必ず増加すると確信している。

勿論、「絵遊び」以外の絵画表現の領域も子どもの心身の発達を促すには、必要不可欠な活動である。私は、年少の時期は「絵遊び」を中心に表現活動を進め、年中、年長にかけては「絵遊び」とテーマ性を兼ね備えた造形遊びと、生活画、観察画、想像画をバランスよく保育に取り入れることによって、子どもの心身の発達は順調に促されると考える。また、小学校低・中学年に於いても、子どもの状況を考えながら、適宜、「絵遊び」的活動を図画工作の時間に組み込むと、子どものストレスを発散することができ、造形活動に取り組む意欲も高め、絵を描くことに対する苦手意識を持つ子どもの割合を減少させることができると考えている。

「絵遊び」の実践と検証

これまで、「絵遊び」の必要性について説いてきた。以降は、「絵遊びの」実践例を基に、子どもの心身の育ちに与える効果について検証・考察し論述する。

「絵遊び」の種類としては、「なぐりがき」や「ぬたくり」(図-1)がまず挙げられるであろう。「なぐりがき」のような活動に代表される、ただ機

能的快樂(紙を破る音や線を描くときの感触を楽しむだけで、何かを表現しようとする意図がない活動)のみを感受する活動を先ず取り上げる。また、機能的快樂遊びの活動の中でもその展開、発展に関して記述する。さらに、その発展系として「絵遊び」の要素が強いが、その中にテーマ性を(生活画・体験画等の要素)盛り込んだ活動に関しても取り上げる。

本稿では下記に示した1)～4)の「絵遊び」を基に、順を追って検証し論述する。

- 1) ぐるぐる遊び 適齢/三歳児
- 2) お池をぐるぐる 適齢/三歳児～四歳児
- 3) 色のお友達 適齢/四歳児～小低学年
- 4) ドリッピング遊び 適齢/五歳児～小低学年

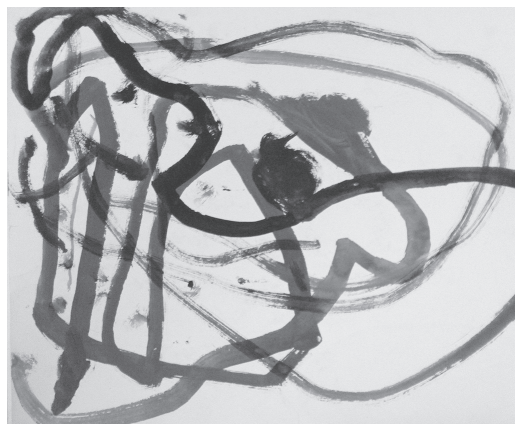


図-1 ぬたくり

1) ぐるぐる遊び

a. ねらい

この遊びの基本には、クレヨン・クレパスで行うスクリブルがある。対象は三歳児が適當年齢と考える。ねらいは、素材(クレパス等)に慣れ親しむことと、様々な色の美しさやその違いに触れることにある。また、ぐるぐる活動をすることで、子どもの気持を発散させることも大切なねらいとなる。

対象とした三歳児に関しては、描画素材であるクレパスの扱いについて習熟していない子どもの割合が多い時期にある。そのような段階にある子どもに対しては、体験画等のテーマ性の強い表現活動よりも、このような基本的な「絵遊び」活動を十分に体験できる時間を保証する

ことが保育者にとって必要であるとする。言い換えれば、年少児の造形活動にあたっては、急ぐことなく、また結果主義に陥ることなく、子どもの実態をしっかり受け止めながら支援に当たることが大切である。

b. 活動内容

年少児にとって「ぐるぐる遊び」をすることは、誰でもが抵抗なくスムーズに活動に入ることができる利点がある。その点では問題ないが、ともすると無秩序で乱暴な遊びに終始してしまい「ねらい」から外れてしまう危険性もある。そういった結果にならないように、導入過程で「ぐるぐる遊び」のルールを子どもに伝えとよい。また、このルールは簡単明瞭なものにする。この際の注意点としては、あくまでもこれから遊びに入るといった期待感を損なわないことにある。

●お約束ごと

- ①「スタート」と声をかけたら線を描き始め「ストップ」で止める。
- ②一番目は好きな色を選び、次からはまだグルグルしていない色を使う。しかし、子どもが好きな色を選び遊ぶのは難しいと判断した場合は、ウサギの色とか花の色などと、具体的に色がイメージしやすいように言葉掛けしながら進める方法もある。この方法で進めた場合、最後に先生の色はどんな色かな？などと言葉掛けすることで、子どもの想像力を刺激し、さらに、活動をステップアップさせることもできる。

以上、簡単なルールを伝え、「スタート」「ストップ」で6～7色ほど繰り返す。グルグルの大きさは、基本的に画面全体に広がるように描けると良い。しかし、子どもによっては、小さく描くこともある。その場合「もっと大きくグルグルしてもいいよ」と言葉掛けする。しかし、なかなか大きくならない子どもも必ずいる。そういった場合もその子どもの特徴と認め、今後の保育に生かしていこうという姿勢が保育者として大切である。

黒色の使い方に付いては、ほかの色を食ってしまったたり、覆い隠してしまったりするので、避けたほうが無難であるように思われがちである。しかし、黒色の美しさや強さ、そして、黒

と並んだとき際立つ他の色の美しさや明るさを子どもが体験の中で感じ、理解することはとても重要である。黒をグルグルした時の短所をなくす方法として、「スタート」から「ストップ」の時間を他の色の三分の一か半分位にすると良い。

十分にぐるぐるのなぐりがき活動を楽しんだ後、ハサミでその紙を丸く切り抜いて、保育室のガラス窓やガラス戸に子どもが自由に場所を選び、自分で貼って室内装飾にするとよい。



図-2 ガラス戸のインテリア

図-2に示すように、貼り付けたぐるぐる模様は、保育室を明るく軽やかにし、保育の日常に潤いを与える。さらに子どもは、自分たちで保育室を飾ったという達成感を感じ、その美しさを目の当たりにすることで、感受性を高め柔軟な思考も培う。保育者もまた、単なる「ぐるぐる遊び」が、素敵なインテリアに変身する魔法のような新鮮な体験をし、子ども同様自身の心に広がりを持つようになるであろう。保育者自身が心を耕すことは、子どもの心の成長と同様に必要不可欠なことと考えている。

c. 遊びの展開

ぐるぐるのインテリアの発展系としては、窓ガラス等に動植物等のシールが貼ってある保育室の場合、そのシールを利用すると良い。例えば、イルカに遊ぶボールを作ってあげようとか、空にお日様を作って明るくしよう、車に窓や走る道を作ってあげよう等と言葉掛けすると、子どもは、思いのままにハサミで形を切り出すようになり、表現が多様化し、遊びがステップアップし、保育室もさらに、楽しい空間になっていく。

2) お池をぐるぐる

a. ねらい

「ぐるぐる遊び」と同様にこの「お池をぐるぐる」は、比較的よく絵描き遊びとして保育の現場で取り入れられている。ここでも、私自身が応用しながらこの遊びを取り入れた実践例を基に分析・検証する。

活動の基本は、クレヨン・クレパスで行うスクリブルが原型となっている。対象は三歳児～四歳児が適当であろう。

先に取り上げた「ぐるぐる遊び」に関しては、腕や指先をコントロールする点では、活発な活動の延長線上で対応することができる。しかし、この絵遊びは、描く線が一本一本違い、また、その線や点を微妙に調整し、コントロールする必要がある。具体的に述べると、単にグルグルを描くのではなく、線の描き始めから終わりまでをコントロールして描き、最後は始めの線に繋ぐことを必要条件とする。このことは、大人から見ればそれほどの違いや難しさは感じられないが、この遊びの対象年齢の子どもにとっては、かなりステップアップした遊びとなる。

ねらいは、様々な色を池を回る生き物から想像して選ぶことと、色々な種類の線や点をその生き物の足音や動き方から連想し、描き出すことが主に挙げられる。

b. 活動内容

初めに八つ切り画用紙の中心にクレヨンで円を描きハサミで穴を開ける。穴の大きさは、直径6cm位が良い(大きすぎると線を描くスペースが狭くなる)。しかし、穴の型紙等は用意せず、あくまでも子どもが作るように支援する。子どもが作る穴は歪ではあるが、それぞれに不思議な味わいがあり、活動した後の表現は魅力あるものになる。

当然この穴がある程度しっかりできないと、次の遊びに移ることができないので、「これから遊ぶための道具を作るので、真似っこしてね」と言葉掛けして、子どもたちの前で画用紙にはさみを入れ円を描き切り抜いてみせる。この段階での注意点は、「この位の円を画用紙の真ん中に描くよ」と伝え、実際は端等に描いて見せ、描く円の適切な場所と大きさの正解を子ど

もたちから引き出す。そうすることで、活動にスムーズに取り組めない子どもの割合が確実に減る。勿論、ハサミで円を切り出す活動も、はさみと紙を手に持ち「はさみでどうするの」とか「どこを切るの」等と聞きながら同じ方法で行うことが大切である。最後に円を切り出した切り込み線は、テープで止める。

この穴の作り方以外には、画用紙を半分に折って切り抜く方法もある。この場合は、テープで円を切るために切り込んだ切り込みを止める必要がないので、状況に応じて取り入れると良い。

池ができれば、保育者も子どもと同じ池の画用紙を用意し、子どもに見えるように黒板に貼り、みんなが考えた色々な動物や昆虫で、先生と一緒に池の周りをお散歩(走ったりしても良い)しようと言葉掛ける。

池の周りを散歩する動物等は、子どもから聞き出す。例として、カエルと子どもたちから答えが返ったケースでは、まず、カエルの色を子どもに聞く。おおよその返事は緑色となるが、赤や青、黒いカエルもいることを伝え、それぞれが好きなカエルの色を選べるようにする。次に、カエルが前に進む音(足音)をこれも子どもから聞き出す。子どもたちは、必ず「ピョンピョン」などとカエルが跳ぶ音を口々に返してくる。保育者がその足音をくり返し唱えながら、音を表す線を考えその線で池を一周してみせる。子どもたちもそれに習い足音を連呼しながら保育者同様、カエルの足音の線で池を一周する。ここでは、スタートする位置を決め、池を回りスタート点に結ぶことが大切となる。つまり遊びの中で自然に、正確にコントロールしながら性質の違う線を描くことが出来る集中力と表現力を培うことが重要になる。

子どもの集中力の持続性を考えると、活動は全体で7～8周が適当である。

池を回る動物等に関して考えられる擬態音の性質で分類すると、「びよんびよん」系はうさぎやカエル、バッタなどがあり、線は山なりで勢いをつけた波線やジグザグ線で表すことができる。地面を這うように進む「ニョロニョロ」系は、蛇・毛虫・ミミズなどが挙げられ、線はなめらかな波線等で表すと良い。象やカバなど

の大型動物は「ドシドシ」のような擬態語で表され、足跡の形は円等が考えられる。ねずみ・リス・蟻などの小型動物や昆虫は「チョコチョコ」や「トコトコ」など挙げられ、足跡は短い線や点で表現すると良い。

多様な線や点をバランスよく池を回る遊びに取り入れると、遊びながら自然に子どもの想像力を培い、色や線に関する基本的表現能力も高めることができる。さらに、他の生き物に対する認識を深め、他者を受け止めることが出来るしなやかな受容力をも培うことも出来ると考える。

c. 遊びの展開

十分に池をぐるぐるしたあとは、穴から顔を覗かせてライオンごっこ（図-3）などで遊ぶと、体験が深く心にインプットされるとともに、気持ちにより解放され、遊びの効果も高まる。

そのほか、切り取った池の穴に水色の折り紙を貼る遊び方もある。この場合、ライオン遊びのようなことはできないが、池のイメージを明確にするには良い方法なので、子どもの実態を考え、適していると思われる場合取り入れると良い。

この遊びをステップアップさせるには、池を二つ中心に並列に並べて作る方法がある（図-4）。

画用紙は同じ八つ切りでも問題はないが、活動を大きくするには四つ切の画用紙を使うのもよい。この条件で池を回るには、ひとつの池の時の円を描く活動とは異なり、八の字を描きながら回る（八の字に回れない子どももいるが、その場合も池の穴をよけて線を描いていけばよしとする）、活動は当然レベルアップする。



図-3 ライオン遊び

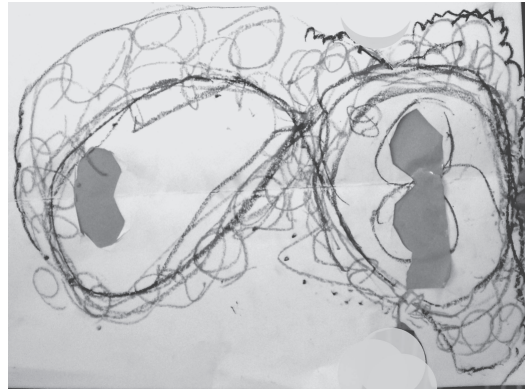


図-4 二つの池巡り

このことは、基本的表現能力をさらに上昇させる。

他の展開としては、人間（家族や友達、先生）が池を回ってもよい。この場合、足音の擬態語や回る線をイメージすることが動物等よりも難しくなる。そのことがまた、子どもの想像力を育てる。足音や線の具体的例としては、赤ちゃんは「よちよち」（短い波線の連続）、お父さんは「のしりのし」（山なりの連続線）、おばあさんは「とことこ」（小さい丸の連続）、などが考えられる。

家族や友達などの足音や歩く線を想像して遊ぶことは、身近な人に対する認識や理解を深め、愛情豊かな子どもに育てることもつながる。

3) 色玉遊び

この「絵あそび」は、孔版画の型紙版画（ステンシル）がベースとなっている。ステンシル版画の代表作品としては、明快な色のコントラストとハーモニーが美しいマチスのジャズが挙げられる。ステンシルは、版画として特別な材料用具が必要なく、クレヨンなどで簡単に刷れるという点では、幼児にも取り組み易い版画遊び（活動）と考える。

a. ねらい

「色玉遊び」は、保育者対象の講演の際「黒なら黒しか使わない（一色だけで他の色を使わない）子どもにどう指導したらよいか」という質問がよく出された時、例に挙げる活動である。この質問は、私自身も子どもの造形活動の支援を行ううえでよく見受けるケースで、保育者の悩みは、我がことのように受け止めることが出来た。その回答としては、ほかの色とも遊ぶよ

うに言葉掛けするばかりではなく（何度も他の色を使うように言葉掛けすると、子どもの表現意欲を萎縮させ、主体的な活動を妨げてしまう）、遊びの体験の中で自然に子どもが色の美しさや豊かさを感じ、色々な色を楽しむようになることが大切であることを説き、有効な活動例として「色玉遊び」を取り上げて説明している。

以上のことから「ねらい」としては、子どもが多様な色と親しみ、色を使う楽しさや美しさを「色玉遊び」の中で自然に体験し、自身の表現活動に色々な色を取り入れることができるようになることを主な目的としている。

遊びの対象年齢は、色遊びのみを考えた場合は3歳～5歳が適当と考える。この遊びの展開系として基本図形を構成し具体的な形を表現する連想遊び、構成遊びを含めた活動の場合は、五歳頃から小学校低学年までを対象とする。

b. 活動内容

ここでは、4歳児を対象として活動内容を記述する。4歳児は発達過程から捉えると、円を描くこと（発達過程から見ると平均的に2歳頃から円を描くことができるようになる）に関しては、ほぼ全員が取り組める。

まず、子どもたちに今日は沢山の色で遊ぶことを伝え、これから始めることに対する興味・関心を高める。つぎに画用紙の中心に直径5センチ位の円形の穴を切り抜き、ステんシルの版を製作する。版作りに関しては、これから始める色玉遊びを楽しく遊べるように、保育者の話すことをよく聞くようにと言葉掛けすると、大方の子どもは、遊びに対する期待感で集中力を高め、しっかり取り組むことが出来る。

穴を切り抜く実際の進め方として、八つ切りの画用紙を長辺で二等分する。次に、子どもたちが座っている条件で言葉掛けは違ってくるが、向かい合って座っている場合は、折った紙の背が必ず手前に来るように、その紙で「お口を開いて前のお友達とお話して、そのまま机の上に置こう」と言葉掛けする。この過程を大切にしないとスムーズに円が切り抜けられない。次に紙の背の中央に小さい山を描くように言葉掛けする。この時、保育者が画用紙の隅に山を描き、真ん中に描いているか子どもに聞くと、大方の子ど

もが間違いを指摘してくれる。この様に、子どもから間違いを指摘するように仕向け、正しい活動を導き出せば、個別指導で形を修正しなくてはならない子どもの割合が少なくなる（ステんシルが出来る型紙にするためには、個別支援が必要）。切り抜いた穴に口を当てて話したり、覗いて友達の顔を見たりして、遊びの気分を高めると子どもの気持ちも和らぎ、活動がスムーズに進む。また、出来た穴を取り上げ「レモンみたい」「りんごのようだね」「丸い顔みたい」等と、一人ひとりに褒め言葉を掛けると、子どもの意欲は高まる。

型紙が出来たら、いよいよ「色玉遊び」が始まる。最初に、この「ねらい」を明確にするために「みんながいつも遊んでいる色は何色？」と子どもたちに聞く。この問いに対しては、4歳児ではあるが、ほぼすべての子どもが、いつも使っている色を直ぐにクレパスの箱から選り出すことが出来る。短くなっているクレパスが正解答になるが、まったく説明もないのに直ぐにいつも使っている色を選り出すことができる子どもの柔軟性と想像力の高さにはいつも驚かされる。ちなみに、学生に同じ事を聞くと戸惑うものが毎回数名見受けられる。

いつも遊んでいる色を確認して、今日はほかの色とも沢山遊ぼうと言葉がけする。子どもたちの前でステんシルの型紙を画用紙の上に重ね、色玉を刷り出す活動に入るが、作る色玉の色と場所に関しては、当然子ども達から聞き出しながら進める。型紙から色玉を刷り出すときの留意事項として、グルグルの繰り返しで色をつけるのではなく、左右に滑り台で滑るようにスムーズに色をつけるように、色玉を刷り出す毎にくり返し言葉掛けすることである。上手く色玉を刷り出すためには、柔らかくコントロールして色を塗ることが必要である。グルグルしながらクレヨンで丸い形を刷り取ることは、ともすると乱暴な活動になってしまい、型紙が破れ色玉をきれいに作ることが出来なくなることがある。

保育者が5色ぐらい色玉を作ってみせると、子どもたちは、「綺麗！花みたい」とか「花火みたい」等とその美しさに素直に感嘆の声を上げる。そのことは、子どもが豊かな感受性を持つ

ていることの証明であり、表れである。子どもの心の豊かさをここで知ることができる。

色玉作りの楽しさと美しさを子どもたちが感じた頃合（5～6色が適当）を見て、子ども各自の活動に進む。ここでは、色玉を作るときのクレヨンの扱いや型紙の破損に関する支援（破れた場合テープで補正）、そして出来た色玉に対する褒め言葉や色の美しいハーモニーに感嘆する言葉掛けが保育者の援助として挙げられる。ステンシルで作る色玉は、8～10色程度が集合としての美しさが効果的表現になり、また、子どもの集中力から考えてもその程度が適当であろう。黒の使用に関しては、同じ型紙で刷るので、どうしても他の色に与える影響（色が濁ったり）が強いので最後に使うようにするとよい。

遊んだ色玉を額装するような気持ちで、色画用紙に貼ると、抽象絵画（図-5）のようになり美しく飾ることもできる。特に、保護者に家で飾るように呼びかけるとよい。額装の代わりになる色画用紙の色は、黒や濃紺が色玉の集合体を際立たせるが、赤、青、黄・緑などの有彩色を使っても違った美しさ（カラフルになる）を得ることが出来る。子どもが活動した作品を飾ることで、親が自分を見つめていてくれることを子どもは感じ、その心を安定させる。さらに、そうすることで保護者自身の作品に対する既成概念が取り払われ、子どもの絵や表現の豊かさに対する理解にもつながる。

c. 遊びの展開

ステンシルを基本とするこの遊びは、この活動を十分に体験し、その仕組みを理解することが

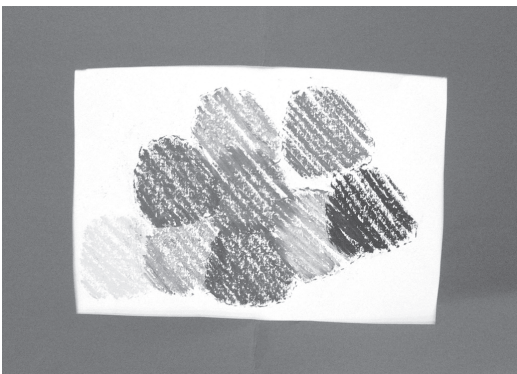


図-5 色画用紙に貼った色玉遊び

次への展開につながっていく大切な要素となる。

展開としては「ねらい」で述べたように、基本図形の円を使った型紙の形を構成して、具体的な形を表現する連想遊びに発展させると活動の内容がステップアップしていくであろう。丸いステンシルの色の組み合わせや並べ方や配色を工夫して、青虫や花（図-6）、花火などを表現すると子どもの想像力や構成力が高まっていく。この場合、連想したそのものに近づけるため、少し加筆してもよい。その過程で考える力も培われ、遊び心も広がっていく。

さらに、他の図形の型紙（四角・三角）を加え活動を複雑にすると（対象は年長児から小学校低・中学年）、構成遊びの要素が複雑化、高度化し、想像力や工夫する能力を高める。また、型紙は切り抜いた型と切り抜かれた型（雄型・雌型）ができるが、色遊びや構成遊びを目的とする場合は、雌型を使うと転写しやすく、シルエットとして写し出される形も色の面として美しく表され、子どもの興味や関心を強く引き出すことができる。雄型を使った遊びは、小学生からが適当と考える。



図-6 色玉の連想遊び（花）

4) ドリッピング遊び

ドリッピングは、これまでの遊びと異なり水彩絵の具を描画素材として使うので、材料の取り扱いという点ではより高度な活動となる。内容は、筆に絵の具をたっぷり含ませて画用紙の上に絵の具を玉（表面張力で玉になる）のように落として、紙を傾けたり、絵の具を吹き散ら

したりして、流れていく色の軌跡を生かす表現遊びである。筆の他に、寿司の折詰などに使われている醤油入れやストローを使うと、幼児にも簡単にドリッピングが楽しめるので、年少、年中児はこの方法で遊ぶと良い。

この絵遊びは、アメリカの現代美術の画家ジャクソン・ポロックのアクションペインティングのように、人の行為の軌跡を表し、自然の一瞬の瞬きを画面に封じ込めたような新鮮で美しい表現になる。子どもは、その美しさや形と色の自在な変化を心から楽しみ感受する。

適齢は、色遊びのみの活動ならば4～5才が対象となる。「私の町」(図-8)などテーマ性のある活動に発展させた場合は、年長から小学校低学年が適当と考える。

a. ねらい

ねらいとしては、ドリッピングを体験する中で偶然に出来た形や色のバリエーション(混色による)を楽しみ、形や色に関する感受性を高めることと、遊びの中で自然に水彩絵の具に慣れ親しみ、その性質を知ることにある。

造形素材に慣れ親しむことや色や形の美しさを感じる事が出来る豊かな感受性を育むことは、具体的な形を描くことを早く覚えさせるより、表現する基本的姿勢や感受性を培うためには最も大切なことと考えている。例えば、草木の緑の微妙な違い一つ一つを美しいと感じることが出来る心、雲の形一つ一つの違いを見つけ、その中に色々な形を連想することが出来る豊かな感受性・想像力を培うことが、造形活動を行う上での最大の目標であると私は考えている。また、そういった心を培うことが、子ども一人ひとりのこれからの人生を実り多き豊かなものにしていくと思っている。

b. 活動内容

遊びの対象は4～5才児を想定する。

あらかじめ保育者が水彩絵の具を水で適度な濃さに薄め、五色程度(三原色と他の有彩色を2色程度)用意しておく。前述したように幼児でも容易にドリッピングが出来るように、筆を使用せず醤油差しとストローを遊びの道具とする。

活動の前段階として、醤油指しのお魚で水鉄砲遊びをして、吸い取りや噴出しの加減を子ど

もたちに体験させると(予め保育計画にこの水鉄砲遊びを組み込んでおくと、より子どもが活動に取り組み易くなる)活動がスムーズに進む。

進め方は、子どもの前で「これからこのお魚さんがパイナップルのジュースをいっぱい飲むよ」と言葉掛けし、醤油さし(魚形の容器)で黄色の絵の具を吸い取る。透明な容器が黄色に変色し、絵の具が入ったことが子どもにも確認できる。

吸い取った色を画用紙の上に適量だし、傾け流したり、ストローで吹きつけ散らしたりしながら、偶然に出来た色の軌跡を楽しむ。この活動を色数分(色を変えるときは必ず容器に水を含ませて洗う)繰り返すことで、形が複雑に絡み合い、混色による色のバリエーションも広がる(図-7)。

c. 遊びの展開

図-7のようなドリッピングした紙を貼り絵や壁面構成などの造形活動に再利用すると、変化に富んだ豊かな表現になる。

また、「絵遊び」からテーマを持つ表現につなげる方法として、醤油刺しの容器を使い図-7のようにストローで吹き散らさずに、画用紙を傾けながら道のような流れる軌跡を作る。その軌跡を地図の道に見立てて、クレヨンや色鉛筆などで自分の家や学校、友達の家、公園、色々な店などを描き加え、自分の住んでいる町を表現する活動が挙げられる(図-8)。偶然に出来た色の道筋を自分たちが住んでいる町の鳥瞰図



図-7 ドリッピングの表現
(ストローで吹きちらす)

に見立てて描き加える活動は、保育者の言葉掛けしで、子どもにとってイメージし易く、また、ドリッピング遊びの延長線上にあるので、子どもの表現意欲を高め、集中力も持続させることが出来る。さらに、色の軌跡が想像力を刺激して、テーマを表現するに当たっても無理なく取り組むことができる。



図-8 ドリッピングからの展開「私の町」
(紙を傾ける)

おわりに

これまで四種類の「絵遊び」とその展開（「絵遊び」からテーマのある表現への発展）について実践例を示しながら検証し考察した。この活動は「はじめに」で述べたように、表された絵が作品として成立しにくく、活動の成果が具体的に把握しにくいので、評価の対象には成りにくい表現となる。そのため、当然、保護者にも理解されにくく、大人側から見ると、一見子どもの心身の発達にはプラス要素が少ない活動のように感じられる。しかし、子どもにとっては、遊びの中に描画活動があるので、集中力や意欲も高まり、思う存分線遊びや色遊びを楽しむことが出来る。その過程で、自然に基本的表現能力も培われる。基本的造形能力が身に付けば、表現することへの自信も沸き、絵を描くことに苦手意識を持った子どもの割合を減少させる一助になるのではないかと考えている。

幼稚園教育要領の重要なキーワードである「遊びを通しての総合的指導」ならびに保育所保育指針の「遊びを通して育つ」という観点から捉えても、子どもの心身の成長にとって「絵遊び」は効果的な造形遊びであると考えている。

先を急ぐことなく、結果主義や作品主義に傾くことなく、「絵遊び」を保育者や教育者が保育や教育に適宜生かせば、子どもの造形活動に関する興味や関心も高くなり、その結果が、本稿で述べたように様々な点で子どもの心を豊かに耕すことにつながっていくと考える。

造形活動（遊び）の最も大切な目的は、子どもの心と体の健やかな成長である。

参考文献・写真等

- 幼稚園教育要領解説 フレーベル館
- 保育所保育指針解説書 厚生労働省
- 東海附属第一幼稚園（写真提供）