

ルール遊びから見えてきたこと

田中 舘 真 実*

What we have seen from play with rules

Mami Tanakadate

幼稚園の4歳児クラスの実践報告である。4歳児は、ルール遊びに興味をもち、ルールを守って遊ぶ楽しさを知ることができるようになっていく。遊びの中で、人とかかわる力を育みたいという思いから保育の中でルール遊びを取り入れていった。友だちと一緒にルールを共有して楽しむことによって、人とかかわる楽しさを知り、コミュニケーションの取り方を考える力が培われていくと考えたからである。4月から子どもたちの様子に合わせてルール遊びを展開していき、その中で見られた子どもたちの変化について考察していくと、仲間関係の深まりや一人ひとりの意欲、自信が大きくなっていったことが確かめられた。また、年度始めは保育者と子ども、子ども同士の信頼関係を築いていくために誰にでも分かりやすいルールで、楽しさや一体感を得られるような遊びの展開が必要である。その時の楽しさや安心感を土台として、遊びが発展していき、自分たちで試行錯誤を重ね、遊びを進めていく力となる。保育を展開するにあたり、その時期の子どもたちの発達過程や仲間関係をよく把握していきながら、伸びゆく力を支える遊びを考えていくことが大切である。

キーワード：ルール遊び、4歳児、保育

I はじめに

本稿の目的は、幼稚園の4歳児クラスでの実践を検討することでルール遊びから見えてくる4歳児の育ちを支える保育を考えることである。実践の対象となったクラスの構成は、男児13名、女児18名、計31名である。内、進級児27名、新入園児4名。新しくクラスをもつこととなった担任1名（筆者）と保育補助1名で保育を行う。

年度当初のクラスの様子は、戸外遊びやごっこ遊びを好み、戸外では、砂遊びや山探検などをして遊び、集団というよりは個人で遊ぶ姿が多く見られた。友だちと一緒に遊ぶ中で人とかかわる楽しさを味わい、仲間関係を深めてほしいという願いをもち、ルール遊びを取り入れていった。

2020年1月9日受理

*尚絅学院大学附属幼稚園 教諭

Ⅱ 自由遊びの中で行っていったルール遊びの経過

4月～9月に、自由な遊びの時間で行ったルール遊びの経過について下記にまとめる。

1. しっぽとり【4月後半～5月後半】

(1) 導入のねらい

昨年度は2クラスだったが今年度から1クラスへ統合したことや、新担任であるということや、友だちや保育者と親しみをもって遊ぶために、分かりやすいルールであるしっぽとりを選んだ。また、視覚的にルールが分かりやすいという特徴もあり、まだ言語でのルール理解が難しい子どもも比較的参加しやすく、年度始めのクラスの様子に合っていると考えた。

(2) 遊びの様子

しっぽとりを導入する前に、洗濯ばさみを遊びのコーナーに配置し、子どもたちが実際に触ってみたりつなげてみたりして洗濯ばさみの動きの仕組みや面白さを知っていった。

4月後半、洗濯ばさみに慣れ親しんできた頃、しっぽ付きの洗濯ばさみ（洗濯ばさみに20cm程の長さの細長い布をつけたもの）を置いておく。保育者が自ら服にいくつかしっぽをつけ、「タコタコ人間だ～」と見た目の面白さを言葉にする。子ども達が「ほんとだ～タコタコ人間だ～」「変なの～」「見せて～」と興味をもって集まってくる。「取らないでね」と保育者がしっぽを見せながら子どもたちの周りをくるくると回りながら動くと、しっぽを取る人がいる。「あ、取られた～タコタコの足が～」と言うと、みんなしっぽを取ろうとする。自然と保育者が逃げ、みんなが追いかける様子になった。全部取られると「普通の人間になっちゃった～」と残念そうにする。「やったー」と子どもたちが喜ぶ。最初は5～6人で楽しんでいたが、数回繰り返すうちに倍くらいの人数で楽しむようになる。保育者がタコタコ人間になって、みんながしっぽを取るという遊びは1週間ほど続いた。

その間、しっぽを自分につけてみようとする子どもや、しっぽをつけてほしいと頼む子どもが出てくる。保育者がやり方を伝えて一緒につけてみると、それを見ていた子どもも真似してやってみようとする。慣れてくると友だち同士でしっぽをつけ合ったり、うまくつけることができない友だちを助けてあげたりする姿が見られる。

5月に入り、ただしっぽを取るだけでなく、いくつしっぽが取れたか数えることを追加してみる。保育者についているしっぽが全部なくなった時点で、みんなで一度集まってしっぽの数を数える。一番多かった子どもに「チャンピオンですー！」とおめでとうの拍手を送ると、「え～次はチャンピオンになる！」「そんなにいっぱい取ったの？すごーい！」とそれぞれ悔しさや、驚きなどを口にしていった。「もう一回やりたい！」と15分ほど遊びを楽しみ、片付けになるとみんなが使ったしっぽをかごに入れてしまい、遊びが終了する。

回数を重ねていくと、取られにくくするために見えにくいところにしっぽをつけて工夫したり、しっぽを取られないように身をかわしながら走ったりと自分なりに考えて試行錯誤する姿も見られた。友だちの姿を見て、真似をする子どもも出てきた。子どもたちの周りを見る力も少しずつ広がっていった。

片付けの場面では、最初は保育者がカゴを持ち「ここにしっぽ入れてね～」と声をかけながらみんなに入れてもらっていたが、そのうち保育者のやっていたことを自分たちでするように

なり、自然と友だち同士でかかわることが増えていった。カゴを持ちたいという気持ちがぶつかって、カゴを引っ張り合ったり言い合ったりすることもあった。保育者が順番にしてはどうかと提案したり、一緒にやってみてはどうかと声をかけたりしながら一緒に解決していった。もめる場面はその後も続いていったが、自分たちで「じゃあことそこもってふたりでやろう」と解決できたり、「今日はいいよ明日やっていい？」と妥協案を見出したりすることができるようになっていった。

(3) 考察

〈しっぽ〉という視覚的に理解しやすいルール遊びから、一つのものをみんなで共有して遊ぶ楽しさを味わっていった。分かりやすく、シンプルなルールだからこそ子どもたちが自分で工夫したりアイデアを出したりする余白も持ち合わせており、面白さが広がっていきやすかったのだと考える。また、同じ遊びを継続して繰り返し楽しんでいくことによって、慣れてきたからこそ見える周りへの気付きも広がっていった。その気付きが結果的に、友だちのことを知るきっかけとなり、しっぽをつけるところを手伝い合ったり、片付けを一緒に行ったりと友だちと一緒にやる楽しさが広がっていき親しみも深まっていった。簡単なルールを土台として、遊びこんだことによって子どもたち自身が遊びを発展させていく面白さを感じることができた。

2. 氷鬼から鬼ごっこ【5月後半】

(1) 導入のねらい

しっぽとりを1か月ほど楽しんだころ、子どもたちの方から「氷鬼をしたい」との声があった。しっぽとりでは子対保育者という関係だったが、子対鬼という子ども同士での関係性の中からどのような変化が見られるか試してみたいと思い、子どもから出た提案を取り入れていった。今回実践した氷鬼のルールは鬼にタッチされた人は氷のようにかたまり、仲間にタッチされるとまた逃げるができるというものである。追いかける・逃げるというだけでなく仲間を助けるという要素を含んでいることも友だちとのつながりをより深めていけると考えた。

(2) 遊びの様子

「氷鬼したい」という声に「え～しっぽとりがいい」という子どももいたが、「なんだか楽しそうだね、どういう遊びなの？」と提案してくれた子どもに遊び方を聞いてみる。「鬼にタッチされたらこうやってかたまるの」と教えてくれた。「かたまって氷になった人はずっと氷のままかな？」と保育者が聞くと「違う。仲間にタッチされたらまた逃げていい」といった質問と答えを繰り返した後、最終的に保育者が今までの話をまとめルールをみんなで確認していった。子どもたちから「やってみようよー」との声が出てきたので自然に氷鬼をする流れとなった。「鬼はどうする？」と保育者が聞くと、みんなが「先生！」というのでまずは保育者が鬼となってやってみることにした。遊びが始まると子どもたちは園庭の隅から隅まで散り、走って逃げていった。鬼である保育者が追いかけていき、子どもをタッチしていく。タッチをされると、氷になってかたまる子ども、そのまま逃げ回る子ども、怒って遊びから抜ける子どもと様々である。タッチされても逃げる子どもには、「タッチされたらかたまるんだよ」とその場で保育者がルールを伝えるがそれでも逃げる子どももいる。怒って遊びから抜けた子どももし

ばらくそばで様子を見ていた。氷になった仲間を助けるというよりは、自分が捕まらないように逃げることを楽しんでいて、5分ほど続いたところで、「疲れたな～、鬼一人だと大変だな～」と保育者がみんなに呼びかける。「じゃあおにやってもいいよ」と言ってくれる子どもがいたため、鬼を二人に増やすことにした。「鬼の人は帽子白にするといいよ。年長さんがやった。」と提案してくれる子どもがいたので、目印として鬼の帽子の色を白にすることにした。鬼が増えたことで逃げる側はスリルが増し、鬼側も手分けして追いかけるようになり楽しさが膨らんでいった。しかし、タッチされたらかたまると、仲間が助けてくれたらまた逃げるができるといったルールを理解してる人と理解してない人が半々くらいで入り交ざり、「タッチしたのかたまらない」と不満を口にする子どももいた。集まって何度かルールを確認するが、「わかってる」と言いつつそれでも逃げ続ける子どもがいる。

それから数日「氷鬼しよう」と言う子どもがいたが、参加する子どもが少しずつ減っていき遊びは盛り上がっていかなかった。その代わりに別の場所で鬼ごっこが盛り上がっていた。遊んでいる様子をしばらく観察していると、逃げる・追いかけるという楽しさが今の子どもたちの楽しみ方に合っているのだと思い、保育者も鬼ごっこに加わり、詳しくその様子を見ていくことにした。鬼ごっこではいつの間にか、自分たちでやりたい人を募り、集まったら輪になって片足を出して鬼決めするという流れができるようになっていた。鬼決めについて、どこでやり方を覚えたのか保育者が尋ねると、年長組に教えてもらったとのことだった。保育者が気付かないところで他学年との交流から得た経験を、自分たちの遊びに取り込んでいく力を見せられた。子ども達の手だけで展開されていく鬼ごっこは実にスムーズで、鬼がやりたくないという友だちがいれば交代してあげたり、鬼がやりたかったとしよぼくれている友だちには次できるよと励ましたりしながら遊びが進んでいった。参加人数も6～7人と意見を出しやすい人数だったと考えられる。その中には年長児も数名混ざっていた。

参加している全員が夢中になって遊んでいる様子だった。

(3) 考察

クラスの様子を振り返ると、保育者が考えていたよりも氷鬼の展開は少し早かったのだと考える。しっぽりを通して友だちのことを知り、親しみが湧いてきたところで、周りが見えてきたからこそ、その中で自分はどのような力が発揮できるのか、自分の可能性を探りながら鬼ごっこを楽しみたかったのではないかと考える。「ぼくが一番速い」「○○君よりも速く走れるよ」と教えてくれるようになってきたのもこの時期である。友だちの中にいる自分に気付き、なりたいたいイメージが膨らみ、それを遊びの中で実現させていきたいという意欲がより遊びを充実させていったのだと考える。だからこそ、一緒に遊ぶ仲間の思いを受け止め一緒に解決してあげようとする姿勢が表れていた。仲間がいるからこそ楽しめる鬼ごっこはこの後も長い期間継続して行われていった。

3. 再び氷鬼

(1) 導入のねらい

しっぽり、鬼ごっこ経験し約4ヶ月遊びこんだこの時期だからこそ、楽しめるルール遊びであると推測し、取り入れていった。前回の経験を踏まえ、ルールの確認などはあいまいにならないように保育者がまずは主となって行い、慣れてきた頃に自分たちで進めていけるよう

見守るといふ心構えを持ちながら、仲間とのかかわりややりとりが十分に楽しめるようにする。

(2) 遊びの様子

8月頃になると、また「氷鬼やろう！」という声が上がった。鬼ごっこを遊びこんだ経験から、今回は氷鬼ならではの楽しさを深めていけるだろうと考え、子どもたちに声をかけた。保育者が主になってルールをみんなで確認した後は、早速自分たちで鬼決めを進めていった。ここで驚いたことは、鬼は複数の方がいいというアイデアが子どもたちから出たことである。前回の経験を覚えていたのかもしれないが、ルールを聞いてイメージを広げることができたからこそのアイデアだと感じられた。そこでみんなで話し合い、鬼は二人と決め、氷鬼が始まった。前回と違うのは、助けてほしいということを仲間に発信する力がついてきたことである。前はタッチされるとかたまっていただけだったが、この時は「たすけて〜!」「○○ちゃんこちきてー!」と大きな声で呼んでいたのである。その声に反応して助けに来てくれる人が多く見られた。タッチされないように用心しながら仲間を助けに行く楽しさ、スリルが楽しめるようになっていたのだ。

鬼側も、わざと仲間が助けに来るところをねらってタッチしに行ったり、二人で異なる方向から追いかけて、挟み撃ちにしたりと工夫していく姿が見られた。遊んでいくうちに「まぜて!」「ほくも入れて!」とどんどん仲間が増えていき、10人を超える人数になっていた。その中でもやはり、ルールに従わずにタッチされてもそのまま逃げる人がいた。それに気付いた子どもが「ねえ!逃げちゃだめだよ!!」「ずるだよ!!」と厳しく注意する場面があった。二人の様子に気付き集まってきた数名の仲間も「ちゃんとやらないとまぜない!」と話を聞いて自分の思いをそれぞれ主張した。あまりに本気の怒りに、ルールを守らなかった子どもは申し訳なさそうに「ちゃんとやるから」と言い、走って行った。その後は、タッチされても走り続けようとするが、思い出したようにかたまり、ルールを守ろうとする様子を感じられた。

遊びは何日も続き、メンバーも入れ替わりながら楽しんでいった。ある日、「どうしても鬼がいい」というAがいた。みんなはAに、鬼決めで決まったからやらなきゃだめだと言いつつ聞かせているがAは意見を譲らない。保育者がどうして鬼がいいのかをAに聞くと、「みんなより足が遅いから逃げるのだとすぐつかまっちゃう」と話してくれた。それを聞いていた周りの子ども達が、「でも仲間に助けてもらったら大丈夫だよ」「ほくも助けてあげる」と声をかけてくれた。「でもやだ」とAが言うので、みんなで相談し、今日はAが鬼になっても良いと言ってくれた。Aはその後も数日、みんなと鬼ごっこを楽しむがそのたびに「鬼がいい」と言い張る。最初は受け入れていた周りのみんなも「でもわたしも鬼やりたい」「いつもAばかりはずるい」と言う。「だけどやだ」とAが言うので「それだと一緒に遊べない」「いつも譲ってるのにAは譲らないのやだ」とみんなが言い返す。しばらく重たい空気が続いたが、Aが「じゃあやる」と言った。それを聞いて、みんなも「がんばって!」「こうやって走るといいよ」と応援した。Aが走る横で、「A君速い!がんばれ!」と保育者が応援すると、嬉しそうに走って行った。Aは何度も鬼にタッチされたが、片付けの時間になるまで夢中で遊んだ。部屋に入ろうとしたときにBがぼつりと、「A君にげるのできてよかったね」と声をかけた。Aは何も言わなかったが、少し嬉しそうだった。その後Aは鬼でも鬼でなくても張り切って鬼ごっこを楽しんでいった。みんなも「Aくん、もう鬼がいいって言わなくなったね」「おにいちゃんになったんだね」とAの変化に気付いていた。氷鬼はこの後も9月頃まで続き、秋にはケイドロへと発展していっ

た。

(3) 考察

5月には味わえなかった楽しさが、今回味わうことができたのは、仲間関係が深まり友だちと一緒に遊ぶ楽しさを知ることができたからだと考える。子対子の鬼ごっこを遊びこんだことにより、仲間対仲間となる遊びにおいても、自分の力を探りながらさらに友だちとのつながりを楽しんでいた。今回はルールが追加され少し複雑になったことで、ルールの必要性や、ルールを守ることの大切さを知っていくことも経験し、ルール遊びにおいて楽しさを共有するためにはと自分で自分の気持ちや行動をコントロールする力も付けていくことができた。

また、安心して仲間の中にいられるという気持ちが芽生えていったことで、互いの気持ちを主張し合えるようになった。相手の気持ちに心を寄せる経験が、仲間関係をより深めていくと考える。

Ⅲ 全体的考察

一つのルールをみんなで共有し、何度も繰り返し遊びこんでいくことで、自分なりに工夫や試行錯誤する姿が生まれ、遊びがどんどん面白くなっていった。また、約6ヶ月間行ったルール遊びにおいて、子対保育者から子対鬼、仲間対仲間といったように遊びの中での関係性の発展が見られた。一人では味わうことのできないスリルや仲間と助け合うという要素が、子ども同士の心を繋ぎ、仲間関係をより深めていった。遊び始めの頃は保育者が主導して遊びを進めていくことが必要だが、自分たちで考え合ったり、トラブルを解決していこうとしたりする機会を良く見極め見守っていくことで、子どもたちが自分たちで進めていくという主体的な姿勢を見出すことができるのだと考える。

保育を展開していく上で、目の前の子ども達の発達を把握し、今伸びゆく力は何なのかを探り、それらを十分に理解して子ども達とかわかっていくことが大切である。