

就学前児のゲーム遊びに関する事例的研究

A Study of Physical Activity Games in Preschool Children

中 俊 博 (保健体育教室), 小 西 光 子 (忠岡幼稚園)

Toshihiro NAKA, Mitsuko KONISHI

この論文は幼児期と学童期とのスポーツ指導の接点を考える上での基本的な問題について検討すべく、4歳児、5歳児にゲーム遊びを(じゃんけん、鬼ごっこなど)1ケ年間援助し、この援助過程での幼児の活動を観察・考察した事例的研究である。

その主な結果は、1)、4歳児はゲームのルールを理解して遊ぶことよりも、走る、跳ぶ、よじ登るといった基本的な運動遊びに興味がつよい。2)、5歳児は個人差があるものの仲間との教え合いでゲームを理解している。3)、5歳児はルールを工夫してゲーム遊びを発展させて楽しめる。このことから、基本的には4歳児はゲーム遊びへの準備期と捉え、基本的な動作学習と仲間の存在を知って遊ぶ時期であり、5歳児は仲間と一緒にゲーム遊びの体験を豊富にする時期であるといえよう。

キーワード：就学前期、運動遊び、発育・発達、指導法

1 はじめに

幼児期の運動能力の発達に欠かせない活動的な遊びの実践について、現在の幼児をとりまいている環境は、交通の発達や都市化による遊び場の減少、少産化による遊び仲間の減少で活動的な遊びを十分行うことは困難な状況であるといえよう^{1,3,6,9,14)}。

幼児にとっての遊びは身体の生理的な発育・発達のみならず、意欲といった心理面、仲間との協力、役割認識といった社会性の発達¹⁰⁾にも関与している。

また、幼児期の活動的な遊びの充実が次の児童期の運動能力の発達¹¹⁾に関係していることに加えて、生涯スポーツが徐々に定着化しつつある現在、幼稚園、保育園における運動遊びは、幼児の身体と運動能力の形成、さらに、仲間と協力してゲームを楽しむ態度や行動の学習の場として、心身ともに豊かな人間形成にとって重要な活動である。

そこで、本研究の目的は幼児期と学童期とのスポーツ指導の接点を考える上での基本的な問題について検討すべく、4歳、5歳児を対象に保育計画の中にゲーム遊びを位置づけて一か年間の実践指導からみた幼児のゲーム遊びの援助過程での幼児の活動を分析し、幼児期のゲーム遊びの援助について役立てようとするものである。

2 方法

- 1) 対象園：大阪府忠岡町T幼稚園，4歳男児33名，女児26名，5歳男児31名，女児31名。
- 2) 期 間： 1992年4月から翌年3月までの期間に通常の保育活動の中に週2-3回，ゲーム遊びの時間（約20-30分）を設定して，保育者の援助をうける。
- 3) ゲーム遊びの内容・指導
伝統的なかくれんぼ，鬼ごっこ，ジャンケン，表現遊びなどを基本にしながら子どもの興味と遊びのイメージが子どもにとって理解しやすく，しかも鮮明に描けることを考え，人気テレビ番組，例えば，アンパンマン，ドラゴンボールなどのアニメや音楽を活用して，子どもにとって身近なゲーム遊びを援助し，同時に子どもと相談しながらゲームを発展させた。
- 4) その他：新入児の4歳児は各クラス単位で，仲間や保育者とのゲーム遊びに慣れることに視点をおき，変化をみながら援助した。5歳児は前年のゲーム遊びの体験を基に自発的な活動ができることをねらに，一学期間はクラス単位，二学期以降はクラスを解体し，1グループの6-7名でのゲーム遊びができるように援助した。

3 結果・考察

1) 4歳児のゲーム遊びの指導過程

表1-1，表1-2は，4月から7月の各ゲーム遊びにおける内容，子どもの様子及び，保育者の援助・考察を要約した表である。

ケンケンとびのできない子，ジャンケンの意味が理解できない子，仲間との係わりができていない子などが存在する中で，保育者はゲーム遊びを援助したが，保育者のねらいや予測からずれることが多々あった。例えば，お尻パッチンゲームの場合，保育者とはゲームができて仲間とはできない子，ジャンケンをしなくてお尻のタッチのみを楽しむ子がみられ，ゲームを楽しむより，自己の欲求を充足させる行動が観察された。

また，鬼ごっこでは，合図と同時に逃げなければならない場合でもその場にいる子が観察された。次に述べるのは，このような状況の中での4歳児の一学期におけるゲーム遊びの援助の要点である。

- (1)ジャンケンが必要とするゲームでは，ジャンケンがタイミングよくでき，しかも勝敗の意味が理解できることが基本であり，ジャンケンが理解できない子にはゲーム遊びは困難であり，この子たちには言語の発達を助長した遊びの援助をする。
- (2)ジャンケンは，「グー・チョキ・パー」の3つから成り立っているので，勝敗の理解は4歳児では困難な子が多い。まず，手でグー・チョキ・パーをつくる体験が必要である。

次に，「グー・チョキ・パー」を自分の声に合わせてタイミングよく体験をし，勝敗の理解を援助する。負けることを嫌う子には何度も体験することで負けた気持ちに慣れることや自発的にジャンケンを行えるように常にジャンケンを経験する援助を行う。

表1-1 4歳児のゲーム遊びの内容、子どもの様子及び援助・考察 (4月-7月)

ゲーム名	内 容	子 ども の 様 子	援 助 ・ 考 察
お尻パッチン (室内)	<ul style="list-style-type: none"> ・一対一でジャンケンをし、勝つと相手のお尻を叩く (T) 対 (C) (C) 対 (C) T: 保育者 C: 子ども 	<ul style="list-style-type: none"> ・お尻を叩く動作に興味を示し何度も挑戦する ・負けることが嫌いで、しない子もいる 	<ul style="list-style-type: none"> ・ジャンケンの理解のできない子もいて、まず、ジャンケンを理解しタイミングよくできる援助をした ・(T) 対 (C) のジャンケンを重視した援助
ケンケン・ジャンケン (室内)	<ul style="list-style-type: none"> ・男女に分かれ両チームから一人ずつケンケンで進みジャンケンをし得点をつける 	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームに参加せずみている子が約2割いた ・男児15名、女児14名で人数が多くて待てない子が約2割いた ・チームの仲間が勝つと一緒に喜び、応援の声もある 	<ul style="list-style-type: none"> ・ケンケンのできない子には、歩行でジャンケンを行った ・ジャンケンの理解のできな子もいることで、動物(ねこ、ねずみ)の絵を使ったジャンケンなどの工夫をした
椅子とりゲーム (室内)	<ul style="list-style-type: none"> ・いすを丸く並べた周りをピアノの曲に合わせて歩き、曲が止まった時すばやく椅子に座る 	<ul style="list-style-type: none"> ・すばやく座る際、近くの椅子に座らずに、遠くの自分の椅子に座る ・自分の椅子を探すことに集中する 	<ul style="list-style-type: none"> ・最初から椅子を円周においたことが理解を困難化させた ・部屋の各コーナーに椅子をおき、引っ越しするよう援助すると理解ができた
ロンドン橋 (室内)	<ul style="list-style-type: none"> ・歌に合わせて、2人組のトンネルを仲間の肩を持ち合って汽車をつくりトンネルをくぐり、捕まった子がトンネル役 	<ul style="list-style-type: none"> ・趣味をもち楽しんで活動する子と全然興味を示さない子との相違が明確である ・女児に興味を示す子が多い 	<ul style="list-style-type: none"> ・前の子の肩を持って汽車になって動けない ・トンネルは1ヶ所よりも2ヶ所にすると、混雑せずに汽車になって進みやすい
増え鬼 (園庭)	<ul style="list-style-type: none"> ・園庭を自由に走り周り、鬼に捕まると鬼の仲間になり、仲間を増やしていく ・(T) が鬼になる 	<ul style="list-style-type: none"> ・つかまることに抵抗のある子は隅っこで動かない ・最初は楽しむが疲れを訴えやめていく 	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム時間(2分)を決定した ・音楽でゲーム時間を決めた ・逃げる範囲を限定したひょうたん型、鳥型にした
カエルとザリガニ (室内)	<ul style="list-style-type: none"> ・縄跳びの縄で円をつくりザリガニの隠れ葉にし、ピアノの合図でカエルは両足とびでザリガニを捕まえる、早く葉の中に入ると捕まらない 	<ul style="list-style-type: none"> ・捕まりたくない子は葉の中から移動しない ・両足とびなので動きが遅く、行動範囲も狭い ・遊びを繰り返すうちにザリガニになりたい子がでてきた 	<ul style="list-style-type: none"> ・両足とびでは十分な活動ができないので、ピアノの音に合わせて走るようにした ・カエルとザリガニでは鬼ごっこのイメージからはずれ理解が困難である ・鬼とザリガニにすると理解し易くなった
ジャンケン 汽車 (室内)	<ul style="list-style-type: none"> ・ジャンケンをして負けると相手の後ろにいき肩を持ってつながる 	<ul style="list-style-type: none"> 先に一人汽車遊びを体験したこともありゲームの理解は比較的容易であった ・先頭同士のジャンケンは最初の頃は理解が困難であったが、回数を増やすにつれ理解できてきた 	<ul style="list-style-type: none"> ・ジャンケンが理解できている頃で負けた子は後ろにいくが、人数が増えるときできない ・3人以上の汽車をつくらないうで援助した

表1-2 4歳児のゲーム遊びの内容、子どもの様子及び援助・考察 (4月-7月)

ゲーム名	内 容	子 ども の 様 子	援 助 ・ 考 察
オオカミさん今、何時 (室内)	・ビニールテープで家 (安全地帯)をつくり、子やぎが「オオカミさん今、何時」と尋ね、「夜中の12時だ」と答えるとオオカミが子やぎを捕まえにいき、子やぎは、すばやく家に逃げるとセーフ、捕まると、オオカミの仲間になる	・活動よりも「オオカミさん今、何時」の言葉に興味を示し、ゲーム終了後も仲間で言い合っていた ・追いかけて鬼のゲームを理解できて楽しむ子もいるが、理解できない子も数名程度いた	・29人一斉に行くと、それぞれ役に集中できない、5人1組で遊ぶと、理解しやすく集中でき・理解の困難な子にはた保育者がオオカミになり何度もゲームを体験する援助が必要である
引っ越しゲーム (室内)	・椅子を円く並べ座り、カエルとカニの役を決め、保育者の呼びかけで、呼ばれた役の子は他人の空いた椅子に移動する・移動の際、それぞれの動物の動作をまねて移動する	・自分の椅子に座る子が多い ・自分の役の動物名を呼ばれることに喜びを表現する	・椅子にカエルとカニの絵をつけ、他人の椅子に座る動機づけの援助の工夫がいる
フルーツバスケット (室内)	・椅子を円く並べ座り、ブドウ、モモ、イチゴ、リンゴ、バナナの絵をかいたカードを持つ ・鬼の役の子が呼んだ果物の役の子のみ移動する ・フルーツバスケットの時は全員移動する	・自分の役の果物を呼ばれることに喜びを表現する ・鬼になると泣きそうな子もいた ・鬼になりたい子は椅子に座ろうとしない ・空いている椅子に誘う声がでてきた	・保育者が鬼になり援助することで、問題解決を図る ・常に鬼になりたくて椅子に座らない子には、ゲームのルールや楽しさを理解していないとも考えられ、理解への援助が必要である ・鬼になりたいという要求も充足させる
ネコとネズミの座り鬼 (室内)	・2人のネコの役の子が、ネズミ役の子どもをタッチする ・「チュ」といってタッチ前に座ればセーフ ・タッチされた子はネコの役になる	・最初は保育者がネコの役をし、間合いを十分とったゲームだったので安心して楽しんだ ・鬼はネコの面をつけたので明確となり、また、雰囲気も高まった ・「チュ」と鳴く時とタッチとのタイミングに問題が多くみられた	・鬼は面をつけて追いかけるので集中して遊べた ・タッチで常に鬼が交代するが、面をつけたことで鬼の役の子が明確化した

- (3)ゲーム時のみにジャンケンを援助するのではなく、用具、道具、玩具などの取り合いが生じた時の解決法としてジャンケンを活用する援助や、保育者のだす「グー・チョキ・パー」を模倣して幼児が同じ「グー・チョキ・パー」をまねたジャンケン、また、保育者のだしたジャンケンの手の形にすばやくだせる援助をする。
- (4)ジャンケンの後に動作の加わるゲーム遊び、例えば、相手の肩を持つ、カエル、リスといった動物になるゲームでは、先ず、ジャンケンなしで肩つなぎ、手つなぎを体験すること、また、カエル、リス、ザリガニもジャンケンなしで、表現遊びとして、単独でいろいろな動物になる体験をし、その活動が円滑にできる先行学習が必要である。
- (5)合図で場所を移動するゲームの場合、移動する場所を明確にし、移動のイメージが明確になるような例を挙げ、理解しやすくする。また、仲間の持ち物を交換し合うゲー

ムでは、交換の意味を理解させた後、準備時間を十分設定して援助をする。

- (6)動物や果物が登場するゲームでは絵を活用し理解度を高め、自己の役割を明確にする道具（鬼の面、リスのしっぽなど）の工夫が必要である。
- (7)言葉を使ったゲームは、子どもの興味、関心を高める言葉かけを工夫する。
- (8)始めと終わりの合図は、保育者の言葉だけでなく、ピアノや音楽の曲を活用することはゲームに対する雰囲気、関心、意欲などが向上し、ゲームの理解に役立つ。
- (9)安全面、理解面を考慮して、最初は4-5人ごとに援助した方が適切である。
- (10)初期の援助は、室内を利用した方がゲームに集中でき理解度の面で適している。

以上のことからみて、4歳児の場合は基本的な運動（走る、跳ぶ、よじ登るなど）の体験学習期であるといえる。このことは、基本的な歩く、走る、両足でとぶ、相手の肩を持つといった動作は、発達の個人差⁴⁾がみられるものの動作は可能であり一方、言語面は4歳の場合、遊びの順序やルールをつくるための話し合いは困難であることから理解できるところである。

マイネルは⁵⁾、直立歩行と言語の発達が行動範囲の拡大への基本であり、これに運動衝動や活動衝動が加わり、むだな随伴動作、過剰運動の過程を経て洗練された運動へと発達すると指摘している。今回のゲーム遊びの援助過程をみても体験を増すにつれゲームの雰囲気をつかみ、とまどいながらもゲーム遊びに参加しているが、言語の発達の個人差がゲーム遊びの発展の課題となる場面が多々観察された。援助を徹底する意味で繰り返し、訓練的な援助を行うことも考えられるが、運動衝動や内発的動機^{12) 13)}を重視した自発的学習こそ、生涯スポーツ⁷⁾の基本であるとの考えに立脚し、4歳児の場合、自己の運動欲求の充足に視点をおいた自発的な活動を重視した援助が適切と考える。

特に、生涯学習が叫ばれ「早期完成型教育から継続型教育」「効率のよい指導法から対話+解釈+推論+分析の指導法」¹⁵⁾の今日、保育者の援助が主体のゲーム遊びから幼児自身が人間や物的環境との交流を活発に、しかも、豊富にもてる環境づくりの援助が重要である。

すなわち、子どもが自発的に行う運動や保育者が子どもに与えた運動は、子どもによって、それぞれのイメージで表現されるものであることを認識し、子どもの表現を承認し、さらに、一人ひとりの表現した運動をふくらませる援助が基本である。

しかし、また、子どもの自発性を尊重しながらも、ゲーム遊びの準備的な活動を体験させることや基本的な運動を完成するために保育者主体の指導性のつよい保育も必要であることも認識しておきたい。

2) 5歳児のゲーム遊びの援助過程

表2-1、表2-2は、4月から7月の各ゲーム遊びにおける内容、子どもの様子及び、保育者の援助・考察を要約した表である。

幼稚園での一年間の運動学習や言語学習に加えて仲間との豊富な交流の体験がこれらのゲームに表現されている。

5歳児では、特に知識、理解面（ジャンケンの理解できない子が2名いる）での個人差がみられるものの、ゲーム遊びを楽しむ運動面、理解面の能力は発達していると考えられる。そこで、5歳児のゲーム遊びでみられた主な活動を以下に列举した。

表2-1 5歳児のゲーム遊びの内容, 子どもの様子及び援助・考察 (4月-7月)

ゲーム名	内 容	子 ども の 様 子	援 助 ・ 考 察
お尻パッチン (室内)	<ul style="list-style-type: none"> ・一対一でジャンケンをし、勝つと相手のお尻を叩く (T) 対 (C) (C) 対 (C) T: 保育者 C: 子ども 	<ul style="list-style-type: none"> ・相手の身体を触れる遊びだけに声を出してゲームを楽しんだ、特に、笑顔の少ない2名の表情が生き生きしていた ・毎日したいと要求の声がでた 	<ul style="list-style-type: none"> ・ジャンケンの理解できていない子が2名いる、この子に注目し、援助しながらゲームを行った ・ジャンケンだけでなく身体接触があることが全員楽しめる要因であろう
ピストルジャンケン (室内)	<ul style="list-style-type: none"> ・一対一でジャンケンをし、勝つと指先でピストルをつくり撃つまねをする ・負けた子は、その場に倒れる ・10数えると起き上がり再度ジャンケンをする 	<ul style="list-style-type: none"> ・ピストルのしぐさだけに男児が楽しんだ ・10数え方は、声をだす子と指で数える子がいた・自主的に3人組をつくり、2人が負けると重なるように倒れた身体接触を楽しんでいた 	<ul style="list-style-type: none"> ・ジャンケンの理解できない子は仲間からはずされる ・保育者はこの子に援助をするが発達を待たねばならないようだ ・子ども同士の触れ合いを積極的に行う援助が必要である
伝言ゲーム (室内)	<ul style="list-style-type: none"> ・6人1グループで縦一列に座り、前から順に言葉を耳もとでささやくように送り、最後の子が発表する 	<ul style="list-style-type: none"> ・このゲームは4歳時に経験しているから容易にゲームは理解できたが、一年保育の子は、初めてで理解に時間を必要とした ・経験者は仲間に教えていた 	<ul style="list-style-type: none"> ・一つの単語を伝言できる子、文章を伝言できる子の個人差が明確でありゲームを楽しむに短い言葉が適切である
ジャンケンドン (室内)	<ul style="list-style-type: none"> ・2組に分かれ「ジャンケンドン」の合図で相手を見つけジャンケンし、負けると相手の家(陣地)に連れていかれる ・勝っている子は何度も繰り返しジャンケンをする 	<ul style="list-style-type: none"> ・ジャンケンが好きで自主的に何度も行った ・ジャンケンは運だめしの要素が高ただけに、活動性の乏しい子もチャンピオンになれ、仲間からの承認を得ていた 	<ul style="list-style-type: none"> ・毎日したいといった要求があり4日間連続でこのゲームを行った ・楽しいゲームは連続的に実践しても飽きがこないようだ ・豊富な体験により自主的に行えるようになった
あてっこドッジ (園庭)	<ul style="list-style-type: none"> ・12m×5mのコートでのドッジボール ・当てられた子は応援席(平均台)で一曲終了するまで応援する ・残っている子の数を競う 	<ul style="list-style-type: none"> ・曲目「もう一度ピータパン」は子どもの動きを活発にした ・ボールを投げる子は決まっていたから、逃げることを楽しむ子が殆どであった 	<ul style="list-style-type: none"> ・応援席で待つのが退屈なので、外野からのボールが投げられるルールの要求がでた ・ワンバウンドで当たった時はセーフにしたが、ルールの理解が殆どできていない
しっぽとり 鬼ごっこ(1) (室内)	<ul style="list-style-type: none"> ・タオルをしっぽにして、オオカミが子どものしっぽをとる・しっぽのとられた子はオオカミになりしっぽをとる側になる ・(T)がオオカミになる 	<ul style="list-style-type: none"> ・リズム室で行ったので早く全員オオカミになった ・休みなく走りまわるのですぐつかれ休憩する 	<ul style="list-style-type: none"> ・子どもは活発に逃げ回るので疲れが早い ・休憩時間と休憩場所の工夫が必要である
しっぽと鬼ごっこ(2) (室内)	<ul style="list-style-type: none"> ・タオルをリスのしっぽにして遊ぶ ・休憩時間をとるために、しっぽを室内の壁につけている時は休憩時間とする 	<ul style="list-style-type: none"> ・生活の中でリスごっこの体験があり理解が容易であった ・壁に常時くっついて全然、移動しない子がでてきた 	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム終了後、話し合っただけで全然、移動しない場合のルールづくりを行った ・「10読む間」を休憩時間とした

表2-2 5歳児のゲーム遊びの内容、子どもの様子及び援助・考察（4月—7月）

ゲーム名	内 容	子 ども の 様 子	援 助 ・ 考 察
しっぽと鬼ごっこ(3) (室内)	<ul style="list-style-type: none"> ・(2)のルールに「10読み」ルールが加わり、移動(引っ越し)しない場合はアウトになる ・(T)=オオカミ 	<ul style="list-style-type: none"> ・ルールを理解して遊べる ・しっぽをとられ、オオカミにはなるが、リスに変わりたいくて、しっぽをつける子がいた 	<ul style="list-style-type: none"> ・再度、リスになりたいという気持ちを活かすためのルールを話し合った
しっぽと鬼ごっこ(4) (室内)	<ul style="list-style-type: none"> ・(3)のルールにオオカミの家をつくり、捕まったリスはこの家で助けを待つ・仲間にタッチしてもらったリスは再度、ゲームに参加できるルールを加える・(T)=オオカミ 	<ul style="list-style-type: none"> ・仲間にタッチをし助けることに興味を向いた ・(T)2人のオオカミにみつからないでタッチするスリルを味わっていた 	<ul style="list-style-type: none"> ・タッチの際、名前を呼び合い、仲間意識の高まりが観察されたことで、自主的な鬼ごっこへと発展しだした
色鬼 (室内, 園庭)	<ul style="list-style-type: none"> 鬼に色をたずね、鬼が答えた色をさがしてタッチするとセーフ、色をさがしている間に鬼にタッチされるとアウトで鬼になる 	<ul style="list-style-type: none"> ・鬼になった子どもが集まり相談し色を決める行動がみられた ・判断の困難な色(ピカピカ色など)をいう子もいた ・はさみうちといった捕まえる工夫がみられた 	<ul style="list-style-type: none"> 一定の色が多くなり、鬼ごっことしては発展が困難である
ダルマさんがころんだ (室内, 園庭)	<ul style="list-style-type: none"> ・鬼と子が向かい合い合図する ・鬼は背を向けて言葉「だるま・・・」を読みあげ、読み終わると同時に後方を振りかえる、この時、動いた子が鬼となる・鬼の背中をタッチするとシール1枚 ・ゲーム時間は5分 	<ul style="list-style-type: none"> ・動と静の動作があることが楽しさの要因のようだ、特に、ストップの動作に興味を示した ・鬼になり友達の名前を呼びだくて意図的に鬼になる子が目立った 	<ul style="list-style-type: none"> ・言葉遊び、名前を呼び合う、動と静、スリル感の諸要因をもつこのゲームは自己の能力に応じた動作が可能で全員が楽しめた
カード集めジャンケン(1) (室内)	<ul style="list-style-type: none"> ・1グループ6名で5m離れた位置のジャンケンマンとジャンケンし、勝つとカード1枚受け取る ・負けた場合は、元の位置に帰り再度挑戦、カードをとるまで繰り返す ・1分間で集めたカードの数を競う 	<ul style="list-style-type: none"> ・2グループ対抗で行ったが、自分のグループの時は活発にできるが、他のグループを応援したり、観察する態度はできていない 	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームを楽しみたくて応援や観察して待つことができない ・6人グループなので、他のグループのゲーム中待機や応援の態度ができていない ・他のグループのゲームを待つ時間を少なくなるゲームの工夫をする
カード集めジャンケン(2) (室内)	<ul style="list-style-type: none"> ・(1)のルールに負けた場合は再挑戦しないで、次の子にタッチするルールにする ・1分間のゲーム時間を曲で知らせる 	<ul style="list-style-type: none"> ・タッチを繰り返して休みなくジャンケンをするから傍観的な子はみられない ・勝つと興奮して次の子にタッチすることはを忘れる ・リレー形式に順序よくジャンケンに走っていくことが理解できていない子がいた、この場合、仲間からの注意や教え合いが見られた 	<ul style="list-style-type: none"> ・興奮しだすとルールを忘れる子がいるから、5グループ同時にゲームをせず、2グループ対抗でゆとりあるゲームを援助する ・ルールを忘れてたり、無視をした時は、その場に援助をする

- (1) 5歳で入園した子は初めてのゲームでは戸惑いをみせていたが、仲間相互で教え合う行動がみられ、初心者も仲間の協力でスムーズにゲームに参加できた。(伝言ゲーム)
- (2) 4歳児は活動そのものを楽しむ傾向がみられたが、5歳児は各ゲームの特性を理解し、つねにルールをつくりかえ、楽しみ方を工夫していた。(ピストルジャンケンで2人から3人グループをつくる活動、また、常時ゲームに参加できるルールの工夫)
- (3) マイネル⁵⁾は運動における就学前の発達の特徴として「並列性」「同時性」を指摘しているが、5歳児は、運動と言語との同時性の発達もみられ、ジャンケン遊びや鬼ごっこなどで自己の欲求を充足させ、同時にその運動に相応しい言葉を使用していた。
- (4) ルールを理解しゲームを体験するに従い、競争性が高まって、走る能力、ボールの投げ能力が勝敗を左右する傾向が強くなり、ドッジボールでは、当てる子、逃げる子といった役割や男女差が生じ、各ゲーム間に個人の興味差が生じた。
- (5) 競争が高まるにつれ、待ち伏せや挟み打ちといった先取りや作戦の行動がみられた。
- (6) 仲間を応援する、自分のグループや自分の番まで待つといった態度は、一学期は困難な状態であった。〔自発的に仲間を誘い合ってゲーム遊びを深めるに従い、三学期には、徐々に応援や自分の番まで待機する態度や行動ができる子や待つ態度をとらねばならないと努力してる子の様子が観察された。〕以上から5歳児はゲーム遊びを体験するいい時期と考えられる。

この活動状況を踏まえ5歳児が自発的にゲーム遊びを楽しむには、成功体験や効力感の体験が意欲向上の要因²⁾となることから、全員がチャンピオンになれる体験や承認される体験が得やすいゲーム遊びを行うことである。それには、競争性の強いゲームに偏重せず、カイヨワ⁷⁾のプレイの分類を参考に、アゴン(競争)、アレア(運だめし:ジャンケン)、ミミクリ(変身・模倣:鬼ごっこ)、イリンクス(めまい:スリル感)の4つのカテゴリーをゲームの中に活用したゲーム遊びが5歳児に適したゲーム遊びと考えられる。

結びとしてこれらのゲーム遊び活動の発展した事例として5歳児の11月のグループ対抗(1グループ6-7名の10グループ:2クラスの合体)のゲーム遊びの事例を紹介する。

- (1) 鈴ならしジャンケン {S字状の5mの長さのラインを両端から走り、ジャンケンで勝ち抜き相手グループの鈴をならす}, (2) ワニワニパック {コート内にいるワニ役の子にタッチされずに身をかわしながらゴールまで行く、ワニ役の子は足を動かさない状態で手でタッチする}, (3) 動物集め {五種類の動物の絵を描いた迷路板に小さい玉をころがし、玉が入ったところの動物と同じ絵の動物を園庭にセットした場所まで行き10匹早く集める}, (4) 王様とジャンケン {クマ、ウサギ、王様の順にジャンケンをし、三回連続して勝つと1点}, (5) ダルマさんがころんだ {表2-2を参照}, (6) ふりふりずもう {最初は二人組の背中合わせの状態ですりふりダンスを行い、笛の合図で向かい合って押しずもうをする}, の6種目のゲームを各グループが自主的にゲームを選択し、対戦グループを次々と交代しながら各ゲームを楽しむ遊びを行った。

このゲーム遊びでは、肥満児はふりふりずもうで、敏捷性の高い子はワニワニパックやダルマさんがころんだゲーム遊びでそれぞれ自己の欲求を充足させていた。

また、種目を選択することで、待つことなく常にゲームに参加でき、集中してゲーム遊びを楽しんだ。

4 まとめ

4歳児、5歳児にジャンケン、鬼ごっこなどのゲーム遊びの1ヶ年間の援助を通してそれぞれの年齢の各ゲーム遊びに対する理解や活動の楽しさの観察結果から次の点を指摘することができる。

- 1, 4歳児はゲーム遊びの準備学習として基本的な運動（走る、跳ぶ、よじ登など）の学習時期であり、また、人間や物的環境との交流を自発的に体験する時期でもある。
- 2, 5歳児は個人差があるものの、前年の一年間の園生活の体験からルールを工夫し、ゲーム遊びを発展させて活動ができることから、ゲーム遊びを体験するいい時期であると考えられる。
- 3, 運動学習には、「わかる・できる・楽しむ」といった側面¹⁶⁾があるが、4歳児は理解できなくても、自己の欲求どおりの表現や行動を自発的に実践し自己の欲求充足に視点をいたした援助が適切である。5歳児はゲームの理解力の発達に併せ自己の運動欲求を充足させるルールを工夫しながらゲーム遊びを豊富にする援助が適切であると考えられる。
- 4, 生涯学習の今日、保育者の指導性の強いゲームの進め方よりも、幼児が自主的に行動し判断して表現した運動を保育者が発展させる援助の方が適切であると考えられる。

（謝辞：稿を終えるにあたりご協力頂きました大阪府忠岡幼稚園、東忠岡幼稚園の諸先生と園児の皆様に深く感謝致します。）

〔共同研究者：総田スミ子、小西光子、小森弘美、山下富子、大谷栄子、宮口勢津美、田辺裕美子、勝元昌代、勝元雅子、宇澤俊江、勝元富士子、植木まゆみ〕

引用・参考文献

- 1) 深谷昌志 (1988), なぜ不器用なのかの発想を. 体育科教育:36(9), pp.10-13.
- 2) 波多野誼余夫・稲垣佳世子 (1986), 無気力の心理学 - やりがいの条件 - 中央公論社
- 3) 伊藤進・金田茂郎 (1980), 子ども安全白書-危険がいっぱい子どもは守られているか - 総合労働研究所, pp.18-25.
- 4) 勝部篤美 (1971), 幼児体育の理論と実践. 杏林書院, pp.104-105.
- 5) K.マイネル, ・金子明友訳 (1981), マイネルのスポーツ運動学. 大修館書店, pp.229-300.
- 6) 経済企画庁 (1990), 平成2年版国民生活白書 - 一人にやさしい豊かな社会 - 大蔵省印刷局, pp.102-109.
- 7) 桑野 豊 (1985), みんなのスポーツQ&A - 指導者のための基礎知識 - 不味堂出版, pp.12-13.
- 8) 村田孝次 (1972), 幼稚園期の言語発達. 培風館, pp.138.

- 9) NHK放送世論調査所編 (1981), 幼児の生活とテレビー0歳から6歳まで. 日本放送出版協会, pp.64-70.
- 10) 丹羽劭昭 (1980), 幼児のこころと運動遊び. 体育科教育, 28(3), pp.31.
- 11) 野垣義行 (1980), 発育・発達からみた幼児期. 体育科教育, 28(3), pp.5.
- 12) 斎賀久敬 (1983), 人間と学習ー現代の心理学 学習と環境ー. 小学館, pp.32-33.
- 13) 桜井茂男 (1990), 内発的動機づけのメカニズムー自己評価的動機づけモデルの実証的研究ー. 風間書房,
- 14) 仙田 満 (1992), 子どもとあそびー環境建築家の眼ー. 岩波書店, pp.168-170.
- 15) 品田龍吉 (1993), 児童・生徒が主体的に参加する体育的行事の工夫. 学校体育, 46(5)pp.17-19.
- 16) 高橋健夫・林恒明・藤井喜一・大貫耕一 (1989), 「わかる」と「できる」をめぐる. 体育科教育, 37(11), pp.56-61.
- 17) R.カイヨワ・清水幾太郎・霧生和夫訳 (1970), 遊びと人間, 岩波書店, pp.19-37.