

幼児の運動遊びの分類

丹 羽 丈 司

はじめに

筆者らは、幼児の運動遊びを質的に捉えることにより、幼児が動作をどのように獲得していくのかを考察してきた。そしてその結果、幼児の運動遊びを5分類^①するに至った。それは、幼児が友だちや兄弟姉妹・父母・祖父母らと遊ぶ時、動作が獲得されるのは、遊びが長く続いた時や同じ遊びが繰り返される時であった。そして、そのような場面に注目し、その遊びの様子を分析し、効果的な遊びの援助方法や遊びの環境の在り方を検討するなかで、運動遊びを分類するに至ったのである。

遊びが長く続いたり繰り返されたりするのは、それに見合った動機があると考えられ、その動機の主たるものは「遊びの楽しさ」であると思われる。すなわち子どもは楽しいから遊ぶのであり、楽しいから遊びに熱中するのである。そして、遊びの環境や効果的な援助は、その楽しさを補ったり倍加したりするものである。

このように考えると、これは「遊びの楽しさ」による分類であると換言できる。本稿では、この分類のカテゴリーに共通する動機やその構造について考察すると同時に、運動遊びの援助についても考えてみたい。

興

挑戦の遊び

幼児の運動遊びは挑戦の遊びで始まることが多い。この遊びは達成・承認・自己実現といったこれの特徴づける動機に加え、安定と不安定の間に自身を委ね、そのゆれを楽しむめまいの性格を持つものと、優越を主たる動機とする競争の性格を持つものとを両極に置き、その間にそれぞれの遊びを配置することができる。めまいの性格を持つ遊びは、ジャングルジムやすべり台のように「こんなことできるかな」「友だちと同じ遊びがしたい」といった動機で遊びが始まる。その時身体的な条件が満たされていて、「怖い」「不安」といった心的障害を克服できれば、2・3度の体験で動作は完成し、遊びが終わる。そして「こんなことできた」と達成の喜びを味わうことができる。そのような遊びの中で、すべり台のようになおも続く遊びがある。すなわち克服した不安が心地良さになり、それが新たな動機となって、さらに遊びが続けられる。そしてその時、その遊びはめまいの遊びに移行したのである。

この援助は、心的障害がなかなか克服できない子どもに、それを強く感じさせないようにすることである。たとえばすべり台を子どもの後について登り、いっしょにすべり降りるというようなことである。しかし大切なことは、達成時には子どもが自分で「できた」と思えるように配慮することである。また、普段の何気ない動きの観察の中から、新たな動きを発見した時には、その場ですかさず認知・承認することも大切である。小さな達成の喜びの積み重ねが、新たな遊びへの動機づけを強めるからである。

翌

競争の性格を持つ遊びは、単純な力くらべやかけっこのように、「ばくのほうが…」といって始まる。そして遊びが終わった時、勝った子はもう一度この優越を味わいたく「もう一回」と言い、負けた子は「今度は勝つ」と言って再び遊びが始まる。動機の主たるものは勝利することではなく、競争の過程であり一瞬の優越である。そして遊びが終わるとすぐに、もう

一度それを味わいたいと遊びをもちかけるのである。この競争にいつも同じ条件で競争しようと、いくつかのルールが発生して遊び方が制限されると、それはごっこ遊びに移行する。

この援助は、多くの個が勝利を得られるように遊びのバリエーションを工夫することと、勝った子には大きな喜び、負けた子には次の機会への動機づけをうまくすることであろう。

動作獲得の遊び

鉄棒やボール遊びのような操作系の遊びが多く、技術の獲得を目標とするものである。達成・承認・自己実現などの動機によって遊び始めるが、挑戦の遊びのように短時間で結果が出るものではなく、目標の困難さにあった達成への見通し（手段・障害・援助）を考える知的能力も必要である。また、挑戦の遊びなどで達成動機や有能さ（自己の環境を効果的に処理できる能力）が高められていることも大切である。

この援助は、目標の困難さが子どもに合っているかを考えることから始まる。そして目標達成までの障害を予想し、その技術的・精神的助言を準備せねばならない。また、目標の中に小目標を設け、日々の進歩を認め励ます必要がある。すなわち、運動技術や援助技術そのものの教材研究が援助をする上で必要なのである。

めまいの遊び



克服された「怖さ」や「変な気持ち」（不安定）の中に自身を投じて、再び安定に戻るその感覚のゆれを楽しむものと、遊びの場の環境や雰囲気、自分たちの声や動きの相乗的なはたらきで気持ちが高まる（不安定になる）ことを楽しむものがある。前者はブランコやダンボールすべりであり、

後者はプールでの水かけ遊びなどである。

この援助は、他の運動遊びの援助とは少し違い、遊び場や道具・遊びの活動における危険防止が主な援助となる。すなわち、心的陶酔や気持ちの高まりを伴う遊びなので、遊んでいる子どもたちに他の遊びと比べて危険回避の気持ちが薄くなる。そこを補うのがこの遊びの援助の主となるところである。

ごっこの遊び

ごっこの遊びを特徴づけるのは、ルールがあることである。この場合、ピアジェの「ルールのある遊び」のルールより広くルールを捉え、動物の動きやテレビのキャラクターをまねて遊ぶ表現遊びも、まねる内容によって遊びが制限されるという意味において、それもルールのある遊びと考えている。ゆえに、ごっこの遊びも挑戦の遊びと同じように、めまいの性格を持つものと、競争の性格を持つものとを両極に置き、その間にそれぞれの遊びを配置することができる。

めまいの性格を持つ遊びには、優越・承認・所属などの動機によって遊ばれる表現遊び・かごめかごめ・うずまき鬼などがある。正義の味方と悪者に別れて、「エイッ・ヤー」「トリャー」と戦うふりをする戦いごっこも、本当の自分ではないヒーローになり、悪者をやっつけることで気持ちを高め楽しむことができる。また、かごめかごめでは「かごめかごめ」と歌いながら誰が鬼の後ろに位置するか、わくわくしながら鬼の周りを回る。しかも歌うことによってより気持ちが高まっていくのである。

四

この援助は、遊びがルールに沿って順調に進行していくよう配慮することが大切である。しかも、子どもたちが何に動機づけられて遊んでいるか、何を演じているかも見極めなければいけない。たとえば、ジャンケンもできない子どもたちが平均台ドンジャンケンをしているのを見て、「ジャン

ケンができるようになってから遊ぼうね」と他の遊びを勧めてはいけない。彼らは平均台ドンジャンケンをまねて遊んでいるのであって、平均台ドンジャンケンを遊んでいるのではないからである。

競争の性格を持つ遊びは、優越・承認・達成・自己実現などの動機によって遊ばれる手つなぎ鬼やスポーツごっこである。幼児期の競争遊びにおいては、競争することが目的となり、勝つための過程や結果が賞賛されることはないし、あってはいけないと思われる。勝敗は遊びの区切りであり、勝った瞬間にもう一度勝ちたいと思う気持ちや、負けた時の悔しさが、次の競争の動機となるのである。そしてルールは遊びをより楽しくするために存在するのである。

この援助は、ルールを子どもたちの能力に合わせて、自在に変えられることが大切である。遊びはルールによって遊び方が決まる。サッカー遊びの足で蹴ることをやめてしまえばサッカーでなくなってしまう。だから、遊びの本質を変えないで、子どもの能力に合った最大限競争を楽しめるルールを作り、子どもたちに提供できることが必要である。

制作の遊び

砂場などで砂や水を使ってする遊びや、ダンボールやブロックで家や山を創って遊ぶ遊びである。

砂場遊びの場合、素材である砂をさらさら落としたり、穴を掘るそのことが楽しくて遊び始める。また、友達（子ども）がそこで遊んでいることでも動機づけられて遊び始める。しかし途中から何がしかの目標が生まれる。「もっと深く掘ろう」「隣の子と同じことをしてみよう」。そして目標達成に向けて遊びが展開していく。また、ダンボール・大型積み木の場合や、何度か砂で遊んだ子どもたちは、最初から目標を持って遊び始める。もちろんその目標は、途中でどんどん変化していくこともあるが、遊び続

けている間は何がしかの目標を持っている。

この遊びの援助は子どもたちを観察し、目標を理解するところから始まる。そして、それが達成可能であると判断できれば見守り、不可能であると思えばそれとなく目標変更を促したり、制作の工夫の援助をしたりする。

また、遊びに加われない子どもに遊びへの参加を促す場合でも、ただ単に「みんなと遊んでみたら」とか「〇〇ちゃんも砂遊びしたら」と誘うのではなく、そこで遊ぶ子どもたちの目標を理解し、それに近い目標を具体的にあげて、遊びへの参加の動機づけをする必要がある。

遊びの発達

幼児の運動遊びを楽しさの要因から分類し、その援助を考える時、先にあげたカテゴリーごとの特性に合わせた援助に加えて、忘れてならないことは、子どもの発達に合わせた遊びの選択や援助がある。

子どもの遊びは単純なものから複雑・多様なものへ、子どもの全発達とともに発達する。ピアジェ⁽²⁾は遊びの発達を知的発達と対応させた。それは、単なる身体機能を使うことに快を求める機能的遊びの時期。自己中心的な想像遊びから、対象を客観的に捉えたり仲間と遊ぶことを好むようになる象徴的遊びの時期。ルールのある遊びの時期である。清水⁽³⁾はこれに、感覚や運動機能を使い習熟していく遊び、イメージを作り出し追求し表現する遊び、イメージを仲間と分かち合いあるいは共同で作り出し表現する遊び、ルールを共有する連帯感に裏づけられた共同や競争の遊びと、遊びを4分類し、遊びの構造化を示した。この分類は筆者のものに近いものであるが、子どもの遊びの経験やうまく遊ぶ能力、仲間と遊ぶ能力などが、遊びの発達構造の中に反映されていないように思われる。

村岡⁽⁴⁾⁽⁵⁾は、運動遊びの発達をとらえるには、知的な側面よりもむしろ身体の機能面の発達を軸としてとらえるほうがより適切であると考え、運動

遊びを遊びとして成立させ発展させていこうとする意志や意欲、つまり「遊び意識」の発達の見点から運動遊びの発達をとらえようとしている。この遊び意識は、身体面、ルールやきまりの理解、トラブルの解消、イメージなど、遊びを持続発展させていくさまざまな要因が絡み合って形成されるものである。すなわち、知的・身体的要因のみならず、遊びを楽しくする振る舞い方や、他者への同調的・応答的態度の学習なども、運動遊びの発達を支える要因としてとらえている。そしてその発達を、①遊び意識の芽生えの時期、②遊び意識の形成・充実期、③遊びの発展期としている。

子どもの遊びは社会の影響を大きく受けながら発達する。もちろん、子どもの知的・身体的発達によるところは大であり、また、子ども自身が遊びの題材を見つけ出し、ひとりで遊ぶことによって遊びが発達していくこともある。しかし多くの場合、仲間や仲間内で遊びを習熟したものや、あるいは兄弟・父母・保育者などの、他者との関わりの中で発達していくもののほうが圧倒的に多い。また、遊びの発達は遊びの環境や内容・経験によるところも多く、保育の現場ではこの年齢ならばこんな遊びができるであろうと遊びを提供したりすると同時に、この遊びがこのようにできるのだからこんな能力（知的）があるだろうと子どもをとらえることも頻繁に行なわれている。すなわち、子どもの発達をとらえる時、知的発達から遊びの発達をとらえることと同時に、遊びの発達程度から知的発達をとらえることも、多くの保育者が経験的にやっていることである。もう一步考えを進めれば、同じような遊び環境の中にいる子どもたちであれば、遊びの発達を見ることにより、その知的発達を推測することも可能なのである。

四〇

遊びの構造

このように考えると、幼児の運動遊びの発達は、単に知的・身体的発達に伴うものでなく、それらを基本とし、遊びを成立させ持続発展させてい

くさまざまの要因までをも含めた、遊び意識の発達の見点からとらえようとする村岡の考えは妥当であると思われる。そして、遊び意識の発達段階は、①遊びに対するレディネスが芽生え始める時期。保育者らの援助によって遊びを楽しむのだが、楽しさは遊び本来のものだけでなく、遊べたことの喜びや保育者らと遊べる楽しさも多分に含まれる。②子どもたちだけで何とか遊びを続けることができ、その遊びの楽しさを充分味わう事が次の遊びへの動機になる。しかし、失敗も多く、遊びを続けたり楽しさを追求したりするにはまだまだ保育者の援助が必要である。③子どもたちだけで遊びが成立し、遊びをより楽しくする工夫やルールを作り、未熟練者への指導もでき遊びが発展する。と言えるであろう。

次に、各カテゴリーごとに遊びの発達の特徴を考えると、挑戦の遊び・めまいの遊び・制作の遊びは、知的・身体的発達に応じた時期に始めれば発達が早い。すべり台のように、1・2回目は手すりにつかまってゆっくりすべり降りるのだが、4・5回目にはもう手を放してすべるようになり、②の段階へ進んでしまう。動作獲得の遊びは、遊び始めてから何とかできる②の段階に進むまでに時間がかかる。うんていわりを「先生落ちないように見ててね」と遊び始めてから「先生できたよ」と言えるまでに1・2週間はかかるであろうし、鉄棒さかあがりにおいては1年以上かかることもある。ごっこ遊びは、身体発達に加えて、役割分担やルールといった経験や知的発達との関わりが大きい。すなわち、何度も遊ぶことに加えて子どもの知的発達が進むことにより、遊びの発達段階が進むのである。たとえば、年中の冬にする鬼遊びと年長の冬にする鬼遊びとでは、その間鬼遊びをしていないにもかかわらず、①②の段階から②③の段階に進んでいることがあるのは、知的発達が大きく影響しているからである。

三

このように、運動遊びの構造は、種々の遊びが5分類され、カテゴリーごとに遊びの発達の特徴を持ちながら、それぞれの遊びが発達していく構造であろう。そして、同じカテゴリーの遊びはもちろんのこと、遊びどう

幼児の運動遊びの分類

しが互いにかみ合い、互いに動機づけ合い、またいくつかの遊びが次の遊びのステップとなったりして発達する。表1は、この構造の一端を示すために、運動遊びの分類とそれぞれの遊びの遊び始めの時期をあらわした表である。遊びを提供する時期が少し早いと感じるのは、子どもたちが保育者の援助を受けて遊び始める時期をここにあげたからである。また、遊びの経験が少ない子どもが、年齢や時期が合致するからといって、この表中の遊びをどれでも遊べるわけではない。先に述べたように、これらの遊びは遊びの発達によって構造化されており、いくつかの遊びを経過して次なる遊びが遊べる構造がここにあるからである。

まとめ

幼児の運動遊びを遊びの持続、遊びの楽しさの面から5分類した。これは遊びの援助に有効であると考え。すなわち、子どもたちが何に楽しさや面白さを感じて遊んでいるのかをふまえ、楽しさを倍加させたり長く続かせたりする援助が容易になると同時に、危険を含む場面で楽しさを壊さないようにする援助の手がかりも得やすくなるからである。もちろんこれらの援助は、運動遊びの発達には欠くことができないものであることは、前記のとおりである。

幼児の運動遊びの根本にある動機は運動することであり、この運動欲求は幼児期・児童期・青年期を通して共通の欲求であるはずであるが、成人になるまでに減退させてしまう者が非常に多い。社会的な影響も大きいのであろうが、成長の過程で十分に運動を楽しんでこなかったことも原因の一つと思われる。幸い幼児期から運動欲求が減退している子どもは少ない。この時期に運動欲求のみに頼らない、多様な動機づけによる多様な運動遊びを提供し、楽しさを十分満喫させられる援助方法を考えることは非常に大切であろう。

三

表 1 運動遊びの分類と保育者の援助による遊び始めの時期

		動作獲得の遊び	挑戦の遊び めまい 競争	めまいの遊び	ごっこ遊び めまい 競争	制作の遊び
3 歳	春	三輪車のり ドッチボール 壁あて うけ 投げあげうけ	平均台歩き 鉄棒ぶらさがり マット前まわり ジャングルジム登り すべり台座りすべり 長縄へびわたり ジャングルジム横わたり 鉄棒ブタの丸焼き	ぐるぐるまわり スキップの遊び マット横ころがり ぶらんと座りのり	表現遊び 電車ごっこ トンネルごっこ 船ごっこ 宝さがし かごめかごめ ロンドン橋 なべなべ	砂場 スコップ掘り 山つくり トンネル掘り
	夏	底鉄棒前回り おり(逆手)	鉄棒尻あがり	すべり台 あお向けすべり 腹ばいすべり 連結すべり	ブルワニ歩き	大型積み木運び
	秋		とび箱おり フープケンパ フープまわし フープ輪投げ かけっこ すべり台はいのぼり		フォークダンス イス取りゲーム 玉入れ	
	冬		平均大後ろ歩き ボール的あて とび箱足とびのり のぼり綱くぐりぬけ		かくれんぼ おひっこし おしくらまんじゅう ことり鬼 フルーツバスケット たけのこ一本	大型積み木 積み上げ トンネル遊び
		上り棒1本のぼり ボールつき		ソリ遊び		
4 歳	春	長なわ大波小波 なわ走りとび 前とび 後ろとび 鉄棒さかあがり うんていわたり 長なわ回しとび ドッチボール投げ 登り棒2本のぼり	タイや跳び すべり台かけのぼり タイヤころがし たいこ橋手足わたり 平均台平均くずし	ブランコ立ちこぎ	平均台ドンジャンケン うずまき鬼 線鬼 おおかみさん今何時 ハンカチ落とし ボーリング	砂場川つくり
	夏		プール面伏せ プールバタ足 ラケットボール運び とび箱足とびこし	プール水かけ ダンボールすべり		
	秋	馬とび			ころがしドッジ ダンボール人間ローラー ねことねずみ ひょうたん鬼 木鬼・高鬼 手つなぎ鬼 影踏み鬼	
	冬	とび箱開脚とび マット後まわり 鉄棒連続さかあがり	ケンケンすもう			
5 歳	春	フープ腰まわし 一輪車のり ラケットボール打ち マット側転 鉄棒後まわり	うんてい2段わたり たいこ橋立わたり		かんけり だるまさんがころんだ ドッジボール キックベース リレー	
	夏	プールバタ足進み プール泳ぎっこ マットさかだち	プールもぐりっこ			
	秋				島鬼 かいせんどん サッカーごっこ	
	冬					

幼児の運動遊びの分類

参考文献

- (1) 丹羽丈司、村岡眞澄「行動観察からさぐる幼児の家庭での動作習得について②」同朋大学論叢 第72号 1995
- (2) ピアジェ 大伴茂訳「遊びの心理学」黎明書房 1967
- (3) 波多野完治、依田新「児童心理学ハンドブック」金子書房 1983
- (4) 村岡眞澄「運動遊びにおける幼児の遊び意識の発達と保育者の援助①鬼遊びの場面で」愛知教育大学 幼児教育研究 第4号 1995
- (5) 平井タカネ、河本洋子、村岡眞澄「子どもの健康…心とからだ（理論編）」P87～P97 三晃書房 1996

(本学教授・幼児教育)