

## 2. 4歳児事例

林 博之

藤田 恵里加

事例1 「ぼく、もう一回やろ。先生見て」

9月4日(火)

Y児とT児は雲梯を渡りきることに挑戦している。初めは教師に支えられながら、挑戦していた。少しずつ教師の支えなしで前に進むことができるようになってきて、雲梯での遊びに満足して、次の遊びに移ろうとしていた。Y児、T児はユニオンサークルに登ったり、滑り台を滑ったりと雲梯以外の遊びを始めかけていた。そこへ1学期から雲梯を渡ることに自信をもっているI児が雲梯の所にやってきた。

I児 「先生見て」

と言って、雲梯を一段とぼしで渡りきった。

教師 「ねーねー、I児ちゃん見てみて」

教師は、Y児、T児にI児の渡っている姿が見やすい場所に移動させ、見るように促した。するとI児は再度雲梯を一段とぼしで渡り始めた。

教師 「I児ちゃん、ただ渡るだけじゃなくて、一段とぼして渡っているよ」

と声をかけると、Y児、T児は雲梯の下で

Y児 「すごい」

T児 「えー、すごいー」

と驚きの声をあげ、あこがれの気持ちをもって、I児が渡りきる様子を見ていた。I児が渡りきると、

Y児 「すごかったね」

T児 「ねーすごかったね」

と二人で話していた。

教師 「ほんとだね。一段とぼしでいけるなんてびっくり」

と教師も一段とぼしで渡ったことをY児、T児の喜んでいる姿に共感して一緒に喜んだ。すると

Y児 「ぼく、もう一回やろ。先生見て」

と言って雲梯に再度挑戦を始めた。

教師 「わかったよー。どうする？」

と教師はY児が支えてほしいと感じ、体を支えるかどうかを尋ねた。

Y児 「もって」

教師はY児が落下しないように体を支えていると、Y児は一段とぼしで雲梯を渡り始めた。

教師 「Y児君、一段とぼししてるね。すごい」

Y児 「うん」

と言って、一段とばしで雲梯を渡ることに挑戦し始めた。それを見ていたT児も

T児 「ぼくもやるー」

と言って、一段とばしの雲梯に挑戦し始めた。

教師 「T児君も一段とばしかあ。すごいぞ。がんばれ」

Y児とT児は教師が支える中、何度も一段とばしでの雲梯を渡り切ることに挑戦していた。

Y児はその後、遊びの時間に何度も雲梯に挑戦し、一段とばしができるようになった。友達や教師にその様子を見せる姿が見られた。

## <考察>

### ○遊び込む姿

#### ・「没入している」状態、集中している状態

Y児は雲梯を普通に渡ることにも慣れ、雲梯遊びが終わりかけたときに、I児の見せた今までにない渡り方を見た後、自分達が知らなかった渡り方に魅力やあこがれを感じていた。Y児が自分もできるようになりたいと、何度も一段とばしの渡り方に挑戦している姿は、その遊びに集中している姿であると考えられる。

#### ・子ども達ならではの発想によって遊びが展開継続している過程にある状態

Y児は普通に雲梯を渡ることに挑戦していて、遊びが展開発展することではなく、他の遊びに興味をもち始めていた。しかしI児が加わり新しい渡り方を見せることによって、一段とばしの渡り方を知ることができた。Y児はその渡り方に魅力やあこがれを感じ、その渡り方に挑戦しようと判断し、再度継続して雲梯遊びに臨むことになった。

#### ・遊びの素材を使いこなし、我がものとしていく状況

Y児ははじめ雲梯を普通に渡ることに挑戦していた。練習を重ね、少しずつ教師の支えなしで雲梯を渡り切ることができるようになってきた。その後、友達の見せた新しい渡り方を知り、挑戦していった。雲梯の一つの渡り方に満足した後も別の渡り方に挑戦し、雲梯の色々な渡り方で渡ろうとする姿は、遊びの素材を使いこなし、我がものとしていく状況にあると考えられる。

### ○教師の援助

#### ・他の幼児に目を向けさせる

遊びがこれ以上展開せず終わりかけたときに、新しい遊び方をしている幼児を見つけ積極的に紹介するようにした。今までの遊び方と違う部分を、紹介しながら見ている幼児らと驚いたり喜んだりした。その結果、今までの遊び方と違う部分に幼児らの焦点が集まり、遊びを展開継続することができた。

### ・お手本が見える場所づくり

一段とぼしの渡り方を見せるときに、自分のやっていることに満足して、他の遊びに興味をもちだしていた幼児をいったん雲梯の見やすいところに移動させ、渡り方を見せるようにした。雲梯が見やすいところから、実際に見せることで、今までの自分達の渡り方の違いや、凄さを感じ一段とぼしへの興味ややってみいたいという気持ちへつながったと考える。

### ・安心したり、楽しめたりする声かけや補助をする

遊びがこれ以上展開せず終わりかけたときに、新しい遊び方をしている子を見つけ積極的に紹介するようにした。今までの遊び方と違う部分を、紹介しながら見ている幼児らと驚いたり喜んだりした。その結果、今までの遊び方と違う部分に幼児らの焦点が集まり、遊びを展開継続することができた。

## <カンファレンスを終えて>

### ○環境の構成

#### ・教師が見ている安心できる空間

教師はいつでも雲梯に挑戦できるように雲梯のそばで幼児の様子を見ていた。新しい渡り方に不安をもっていたり、落ちてしまうことに不安を持っていたりする幼児にとって教師がそばで見ているということが、幼児にとって安心して雲梯に挑戦できる空間となっていたのではないのだろうか。

### ○教師の援助

#### ・幼児の気持ちに共感する声かけをする

Y児はI児の渡りきる様子を驚きやあこがれの気持ちをもって見ていた。それに対して教師は「ほんとだね。一段とぼしでいけるなんてびっくり」と声をかけた。この声掛けが、I児に対して驚きやあこがれの気持ちをもっているY児の気持ちを揺さぶった。自分も一段とぼしの渡り方に挑戦しようという気持ちをもち挑戦しようとすることができたのではないだろうか。

### ○今後に向けて

Y児はI児が見せた新しい渡り方にあこがれや驚きを感じて、自分も挑戦してみようという気持ちももてた。事例の日以降も何度も挑戦し、一段とぼしはできるようになった。Y児は一段とぼしができた後からは、雲梯遊びに対しては新たな挑戦よりも自分ができることを黙々と取り組もうとしたり、他の遊びの一つとして取り組んだりするようになった。Y児が雲梯遊びに対して、新たな驚きや発見などを見つけ雲梯遊びに継続してかかわっていきけるような教師のかかわりや、他児とのかかわりを考えていかなければならない。

この日、M児が「病院ごっこ」をしようと言いだし、B児、U児の3人でテラスに大型積み木を並べ、囲いをつくり病院をつくりだした。始めは人形の赤ちゃんを患者にし、大型積み木をベッドに見立てたりタフロープを丸めて薬をつくったりしていた。しばらくするとM児が教師に「病院できたから来て」と言い、遊びに誘って来た。

教師が行くと3人は教師につくった薬を見せ、「赤ちゃんは風邪をひいているから入院している」など自分達でつくった遊びのストーリーを伝えてきた。幼児らが人形相手では味わえないやりとりの楽しさを感じ、友達とかかわって遊ぶきっかけをつくりたいと思い、教師は患者役となって遊びに加わることにした。

教師 「お腹が痛いです」

M児 「じゃあ、注射しますね」

そう言うと教師の腕に注射をするしぐさをした。そのあとU児がタフロープを丸めた薬を教師に渡してきた。

教師 「ありがとうございます。また、痛くなったら来ますね。いくらですか」

M児 「100円です」

教師はお金を払うしぐさをしてその場を離れた。

S児 「僕も一緒に病院ごっこをしたい」

教師とのやりとりを近くで見ていたS児が遊びに加わってきた。

M児 「いいよ。じゃあ、病院小さいからもっと大きくしよう」

そう言うと、幼児らは保育室からままごとの仕切りを持ってきて積み木と仕切りで病院をつくり始めた。

S児 「お金払うところもいるよ」

S児は積み木を持ってきて囲いに区切りをつくり始めた。

M児 「じゃあ、注射するところと診察するところもいるよ」

U児 「こっちは薬渡すところにしよう」

幼児らは次々とアイデアを言い合って大型積み木を動かしながら病院をつくり始めた。これまでは積み木で囲っただけだったが、仕切りを使って区切ったり積み木の置き方を変えたりして3つの部屋をつくり、出入り口もできていた。

M児 「私、注射するね」

S児 「僕、お金もらうのする」

U児 「私、薬渡す人になる」

幼児らは自分のしたい役を友達に伝え合っていた。役が決まるとM児は再び教師を誘いに来た。

M児 「先生、病院もっとでかくなったよ」

教師 「ほんとだね。たくさんお部屋ができたみたい」

U児、B児は教師に一つ一つの部屋の説明と自分達の役割を説明してきた。教師は再び患者役になって遊びに加わることにした。

M児 「どうしましたか」

教師 「今度は頭が痛いです」

M児 「じゃあ、注射しますね(注射をするしぐさをする)。お薬はこっちです」

そういつて教師を隣の部屋に連れていった。

U児 「はい、お薬です」

U児は教師にタフロープを丸めたものを手渡してきた。教師が「ありがとう」と伝えるとU児は次の部屋に案内した。

S児 「お金はこっちです。100円です」

教師 「はい、100円です(お金を渡すしぐさをする)。ありがとうございました。また、来ますね」

その後も教師や人形を患者に見立てたり、友達と一緒に薬を入れて渡す箱を用意したり広告紙でお金をつくったりして遊びを進めていた。

## <考察>

### ○遊び込む姿

#### ・「没入している」状態、集中している状態

教師とのやりとりが中心になっているが、そのやりとりを通して、幼児らは自分達で遊びの場をつくったり役を決めたりして遊びを進めている。気の合う友達と一緒に声をかけ合いながら病院ごっこを広げていく姿を没入している状態ととらえた。

#### ・子ども達ならではの発想によって遊びが展開継続している過程にある状態

M児らは人形を患者に見立てて自分達でストーリーをつくり遊んでいた。しかし、教師とのやりとりに興味をもったS児が遊びに入ったことで病院を大きくすることになり、自分達で遊びの場を変え始めた。病院ごっこは幼児らにとってイメージを共有しやすい遊びである。そのため、「お金を払うところもあるよ」というS児の提案をきっかけに、診察するところや薬を渡すところなど一人一人が作りたい病院のイメージをもってアイデアを出し合いながら病院をつくるようになった。また、病院が出来上がると自分達でなりたい役を決め、役になりきって遊ぶようになっている。

#### ・遊びの素材を使いこなし、我がものとしていく状況

始めは、積み木で囲いをつくっただけの病院だったが、遊びが発展していく中で、積み木の置き方を工夫したり仕切りと積み木を使って3つの部屋を区切ったりなど遊びの環境を自分達で変化させて遊ぶようになっている。また、製作コーナーにおいてあるタフロープや広告紙を利用し、薬やお金に見立てて遊びに必要なものをつくっている。教師とのやりとりを繰り返す中で、薬入れやお金をつくるなど自分達で遊びに必要なものを考えて取り入れて遊んでいる。

## ○環境の構成

### ・自由に組み立てることができる身近な遊具

大型積み木は置き方や形の選び方によっていろいろな形につくりかえることができ、幼児らが工夫しながら遊ぶことができる遊具である。また、幼児らは普段大型積み木を使っておうちごっこを繰り返し行っていたため、身近な遊具となっていた。このような遊具であったから、幼児それぞれがつくりたい場のイメージが明確になったとき、スムーズに積み木を置き変えたり新しい積み木を付け加えたりして自分達のつくりたい病院をつくって遊ぶことができた。

### ・アイデアを提供する気の合う友達

S児が遊びに加わったことで幼児らは自分達でアイデアを出し合いながら遊ぶ姿が見られるようになった。S児はこれまでもM児らの遊びに加わって遊ぶことがあり、M児らの遊びのイメージに合わせてアイデアを提案したり場をつくったりすることが多かった。これまでの一緒に遊んできた経験から、M児らにとってS児は遊びのイメージを共有しながら遊ぶことができる気の合う友達になっている。

## ○教師の援助

### ・遊びの一員としてかかわる

教師が患者役となって遊びに加わったことで、幼児らは人形相手では味わえないやりとりの楽しさを感じることができた。また、やりとりを通して遊びのイメージが明確になり、お金や薬を入れる箱をつくるなど遊びに必要なものを自分達でつくり遊びを進める姿につながった。さらに、教師とのやりとりを見て病院ごっこに興味をもったS児が遊びに加わったことで、遊びのアイデアが広がり、友達とかかわりながら遊ぶことができた。

## <カンファレンスを終えて>

### ○教師の援助

今回教師は患者役となることで、かかわりかたのモデルを示し友達とかかわり合って遊ぶ楽しさを感じてほしいと願い援助を行った。しかし、この時期の4歳児にとって友達とかかわって遊ぶ楽しさだけでなくイメージを共有しながら遊ぶ楽しさを感じる援助が必要だったと考えられる。教師が遊びのアイテムを提供し、幼児らのイメージをつなげるなど、ものを媒介としてイメージを共有させていく援助を行っていかなければならない。

### ○今後に向けて

4歳にとって友達とかかわって遊ぶ中で、イメージを共有していく経験を繰り返すことが大切であると話し合われた。そのためには、教師は環境に応じて遊びにアイテムや新たな素材を提供する援助をしていくことが必要である。

K児、T児、A児が藤棚下の迷路遊びを始めた。迷路は教師が用意したもので、コースが所々切れており道はつながっていない。コースが最後まで完成していない状態である。

K児、T児、A児は迷路を始めるが簡単にゴール地点までたどり着くことができた。何度か繰り返す中で、

T児 「かんだん」

とつぶやく。

教師 「すぐにゴールしちゃうから、どうしようか。コース増やせないかな？」

K児 「増やす！」

K児はコースがつながっていない部分を見つけ、丸太を運びコースをつなげた。

教師 「よし、じゃあやってみよう」

と教師が声をかけると、K児、T児、A児は迷路を始めた。何度も新しいコースに挑戦する中、K児はまだコースのつながっていない部分が気になっている様子であったので、

教師 「K児君。ここどうする？」

と声をかけた。

K児 「あれもってくる」

と言い、ユニットサーフを持ち出しコースのつながっていない部分を繋げるため、目につくものをもってコースに付け加えた。一人では重たくて運べないものはT児を呼んで

K児 「ここにおこう」

と指示を出しながら協力してコースをつくっていた。今までつながっていなかった部分がつながると、3人は迷路を何度も周り満足している様子であった。そこへI児がやってきた。

教師 「I児ちゃん、迷路だよ。やってみたら？」

I児 「いいよー」

そう言って、迷路を始めた。I児が何回か迷路を回った。

I児 「かんだーん」

とつぶやいた。それを聞いていた教師はK児らに

教師 「簡単だって。どうする？」

と声をかけた。K児はコースを見渡してユニットサーフをひっくり返し、ぐらぐら揺れるように設置した。自分でひっくり返したユニットサーフに乗ってみて、バランスがとりにくく難しくなったことを確認して、

K児 「先生、見て！」

と難しくなった部分を何度も試していた。

教師 「おお、グラグラするね。難しくなったね」

と言うと嬉しそうに、迷路を再びやり始めた。

その様子を見ていたI児、T児、A児も迷路をし始め、コースの難しくなった所で声を上げて楽しんだり、うまく渡れるように繰り返しその場所に挑戦したりしていた。

その後K児、I児は自分達で難しくできる場所を見つけて、コースの他の部分も同じようにユニットサーフをひっくり返したり、丸太を用いたりしてコースをどんどん難しくしていった。難しくなったコースで、K児、T児、A児、I児は何度もコースを回り迷路遊びを楽しんでいた。

## <考察>

### ○遊び込む姿

#### ・「没入している」状態、集中している状態

一通りのコースが完成して、満足して遊んでいるK児に対しI児の「かたんーん」の言葉をきっかけに、コースをつなげて迷路遊びを楽しむ姿から、コースを難しくして楽しむ姿へと変わった。コースの遊具の置き方や並べ方を工夫して、難しくなったところに何度も挑戦している姿は、その遊びに集中している姿と考える。

#### ・子ども達ならではの発想によって遊びが展開継続している過程にある状態

K児は教師の用意したコースでは特につまずきもなくゴールしてしまうという状況から、コースの繋がっていない部分を見つけ、自分たちでコースにあった遊具を運び一通りのコースを完成させた。しかし、I児の「かたんーん」との発言に、素材の置き方を工夫してコースの難易度を上げていった。コースを回るたびにより不安定さを楽しめるように工夫できる部分を見つけ、より難しいコースにしようとしながら迷路を繰り返し楽しんでいった。このような姿は子ども達ならではの発想によって遊びが展開継続している過程にある状態と考える。

#### ・遊びの素材を使いこなし、我がものとしていく状態

遊び始めは用意されたコースを楽しむ姿が見られ、遊具で遊びを楽しむ姿であった。しかしコースの繋がっていない部分に気づいたり、コースの簡単さを指摘されたりした後、それを補うための遊具を見つけ、コースがよりおもしろくなるよう工夫を加えた。コースの難易度を上げる際は、ブロックをひっくり返すと不安定になることをこれまでの遊びの中から思い出し、コースの1カ所に用いた。遊びを進める中で、不安定な足場の楽しさを感じコースの色々な場所でブロックをひっくり返したり、足場の不安定な丸太を新たに用いたりして迷路遊びを楽しんだ。このような遊具の使い方によってコースの難易度を変えたり、難易度を上げる遊具を選び配置したりしている姿は、遊びの素材を使いこなし、我がものとしていく状況といえるのではないかと考える。

### ○環境の構成

#### ・幼児らがつくりあげられる場

教師は幼児らに自分達で遊びの場をつくりあげて欲しいと願い、あらかじめ迷路を用意する際には、完成したコースではなくコースが未完成になるように設置した。また幼児らが遊び始めやすいように簡単なものにした。コースの未完成部分や簡単さに初めは気づかなかった幼児らが、遊びを進める中で少しずつ足りない部分を見つけ、工夫を繰り返していきることができた。



## ○教師の援助

### ・ 幼児の思いやつぶやきを他児に伝える

遊びを進める中、幼児のコースに関するつぶやきを拾い同じコースで遊ぶ幼児に伝えるようにした。今までの遊びで満足していた幼児も他児の思いやつぶやきを聞いて、コースを難しくするように、遊びの素材を工夫し、遊びを継続展開することができた。

### ・ 自分達の経験を生かすことのできる声かけをする

コースの遊具やコースの難易度についての思いやつぶやきについては幼児に伝えたが、実際にどのようにするとよいかは思いつかないと考えた。コースを増やす場面では「コース増やせないかな？」と提案し1カ所教師とともにコースをつくった。工夫の仕方がわかるとその後はK児が自分で考えて、コースをつくり続けた。難易度についての指摘の後は「簡単だって、どうする？」と課題に目を向ける発問（前の経験を活かしてどうするか考えさせる）方向付け、考える視点を明確にした。その結果、ブロックの置き方や別の素材を用いてコースの工夫を行うことができた。

## <カンファレンスを終えて>

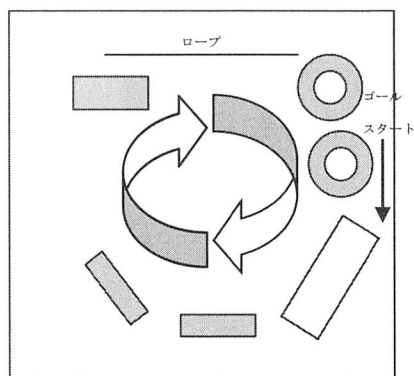
### ○環境の構成

#### ・ 友達の存在

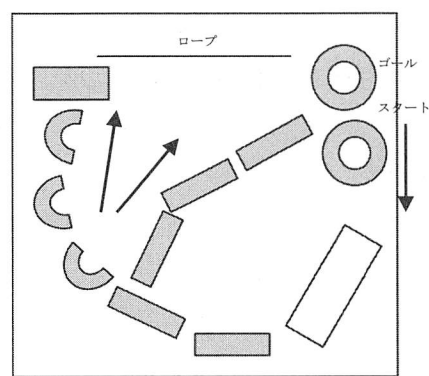
初めは「かんだーん」と言ってコースで遊ぶだけだったI児が、最後にはK児と一緒にコースづくりを手伝っていた。K児にとっては、コースを一緒に楽しむ友達の存在はもちろん、簡単、難しいなどの評価をしてくれる友達の存在や一緒にコースづくりを手伝ってくれる友達の存在が遊び込んでいくなかで大切であったと考える。

### ○今後に向けて

事例の日以降も、藤棚下の迷路遊びは続いていったがコースが完成していたため、事例の日のように遊びはあまり発展しなかった。遊びを作り上げるまでは楽しんでいたため、できあがった後に遊びをいかに継続発展させていくかが課題である。



〈教師が用意した迷路〉



〈つくりあげた迷路〉

## 事例4 「ドングリ塗る人をつける人分けた方がいいよ」

11月29日(木)

R児は11月初旬から、タフロープとモールを使って指輪をつくって遊ぶようになった。一人で何個もつくり、つくった指輪を友達にプレゼントすることを繰り返していた。始めは1種類のモールに丸めたタフロープをつけてつくっていたが、何日かすると2種類のモールをねじり合わせたものにタフロープをつけた指輪をつくるようになった。このような姿をうけて、教師はなかよしウィーク\*でお店屋さんをした経験から指輪屋さんに発展するのではないかと考え、一緒に指輪をつくることにした。お店屋さんごっこを通して友達とのかかわりを楽しんでほしいと考えた。クラス活動でドングリのネックレスをつくったこともあり、教師はドングリを使った指輪を提示してみると、R児はとても興味をもち、自分でも何個も作り始めた。たくさん出来あがるとR児が「指輪屋さんを開きたい」と言い、教師と一緒に指輪屋さんを始めた。しかし、この日はあまりお客さんが来なくてR児はつまらない様子を見せていた。そこで、クラスの友達にもR児の指輪屋さんに興味をもってほしいと思い、牛乳タイムにドングリでつくった指輪を紹介する場を設けた。

次の日(28日)もR児は教師と一緒に指輪屋さんを始めた。看板をつくり出来上がると周りにいた幼児が指輪を見たりお客さんとして買いに来たりするようになり、R児は教師と一緒に店員になりきってお客さんとのやりとりを楽しんでいた。しばらくすると、U児とD児が「指輪屋さんをやりたい」と言い、遊びに加わった。R児はドングリに色を塗るやり方やモールのつけ方を教えるなど店員が増えて嬉しそうな様子を見せていた。お客さんとしてやってくる幼児も増え、指輪が少なくなるとR児らはお店を閉店にして何個も指輪をつくっていた。ドングリの大きさによって大人用と子ども用に分ける、指輪をつくるところと商品を並べるところをつくるなど自分達でアイデアを出し合っていた。

R児は登園してくるとすぐに着替え始め、着替えが終わると「先生、早く指輪屋さんしようよ」と遊びに誘ってきた。R児は積み木でお店をつくり、昨日つくった指輪を並べ始めた。

R児 「先生、まだ足りないから指輪つくろう」

そう言ってR児は教師からモールをもらい、指輪づくりを始めた。着替えが終わったS児、D児、C児と一緒に指輪屋さんをしたいと言って入ってきた。4人でドングリに色を塗り2種類のモールを組みわせて指輪をつくりはじめた。R児は嬉しそうに友達に指輪のつくり方を教えていた。

R児 「ドングリ塗る人と指輪につける人分けた方がいいよ。お店だから(仕事分かれてるもん)」

教師 「ほんとだね。お店屋さんでもいろいろな仕事があるもんね」

R児はうなずき、横でドングリに色を塗っているD児に向かって

R児 「D児君、ドングリ塗る人してくれる？私、指輪つける人になるから」

D児 「いいよ。俺塗るわ」

そう言って役割を決め始めた。しばらくしてS児は看板に「あいてるよ」「へいてん」など書

き始めた。

R児 「S児君ありがとう」

S児 「値段も書くね」

S児は嬉しそうにR児の方を向いてから値段を書き始めた。その後も指輪をつくっていると、箱に入れていた指輪用のドングリが少なくなってきた。

C児 「私、(ドングリが少なくなってきたから)外でドングリ見つけてくるわ」

そう言うとC児は教師にドングリを入れるカップがほしいと伝えてきた。

R児 「C児ちゃん、お願いね」

C児 「わかった！」

C児は園庭に出かけて行った。しばらくしてC児がドングリをたくさん持って戻ってきた。

C児 「ドングリ持ってきたよ」

C児は持ってきたドングリをつくっているR児とD児の所へ持って来た。

R児 「C児ちゃん、ありがとう。いっぱい(指輪が)つくれるね」

D児 「ありがとう」

C児 「うん」

C児は満足そうな表情を見せた。その後、4人で指輪をつくり始めた。

## <考察>

### ○遊びこむ姿

#### ・「没入している」状態、集中している状態

R児は11月から繰り返し指輪づくりを行ってきた。始めはつくったものを友達や教師にプレゼントしたり見せたりすることを楽しんでいて、指輪屋さんに遊びが発展するとお店に必要なものを自分でつくったり友達に指輪のつくり方を教えたりと主体的に遊びを進めている。また、「指輪屋さんをしたい」という思いをもって登園し、朝の身支度が終わるとすぐにお店づくりを始める姿も見られている。

#### ・子ども達ならではの発想によって遊びが展開継続している過程にある状態

R児はタフロープとモールで指輪をつくることを繰り返していたが、教師がドングリを使った指輪を提示したことでドングリの指輪に興味をもち何個もつくり始めた。ドングリの指輪に興味をもった幼児らが増えるとR児は指輪をつくることを楽しむだけでなく、お店の店員になってお客さんとのやりとりを楽しむようになった。また指輪屋さんを繰り返す中で、C児、D児、S児など指輪屋さんをしたいという同じ思いをもつ友達ができ、なかよしウィーク\*1でお店屋さんをした経験から自分達でお店に必要な看板をつくったり仕事の役割を決めたりするようになった。始めは指輪づくりを楽しんでいたR児が、次第に友達と一緒に指輪屋さんづくりを楽しむようになっていく。

### ・遊びの素材を使いこなし、我がものにしていく状況

つくり始めは1種類のモールだけで指輪をつくっていたが、繰り返しつくっていくうちに2種類のモールをねじり合わせて指輪をつくるようになっていく。ドングリも色を塗るだけでなくドングリの大きさに合わせて子ども用や大人用に分けるなどつくりたいものに合わせて材料を選ぶようになっていく。また、友達と指輪屋さんをしていく中で、大型積み木やイスを使って指輪をつくる場所と商品を並べるところを分けるようになり、お店という環境も自分達でつくりかえながら遊ぶ姿も見られた。このような姿からR児はつくりたい指輪のイメージに合わせて材料を使いこなし、友達と一緒に遊びの環境を変化させながら我がものにしていったと考える。

## ○環境の構成

### ・魅力的な素材

モールは幼児の手でも簡単に曲げたりねじったりすることができる素材である。また、色の種類も多く、色の種類が違うモールをねじり合わせるなどいろいろな組み合わせをつくることができる。自分の好きな色を組み合わせてつくることができるということがR児にとって魅力であり、何日も指輪づくりを続けた要因になっていると考える。

また、教師の提示したドングリは油性ペンで塗ると光沢が出る。R児に提示した際にもとても興味をもっていた。ほかの幼児の中にはドングリに色を塗るという行為に興味をもち、やってみようという思いをもつ幼児もいた。幼児らにとってドングリは魅力的な素材となっていたため、遊びに加わる幼児が増え、遊びが展開していったと考える。

## ○教師の援助

### ・思いを受け入れる、認める

指輪屋さんができる日はお客さんがあまり来なかった。そこで、その日の牛乳タイムには指輪屋さんを紹介する場を設け、クラスの友達もR児の遊びに興味をもてるように援助した。そうすることで、指輪屋さんに興味をもつ幼児が増え、R児はお客さんとのやりとりや友達と一緒に店員になりきって遊ぶ楽しさを味わうことができた。また、「店員の役割を決める」というR児のアイデアを教師が認めたことで、R児は自信をもって自分の思いを友達に伝え、友達と一緒に役割を決めながら遊びを進めていくことができた。

## <カンファレンスを終えて>

## ○教師の援助

### ・なかよしウィーク\*での共通の体験を遊びにつなげる

10月後半に行われたなかよしウィークでは5歳児と一緒に自分達でつくったものを使ってお店さんをする活動を行った。教師はR児が指輪を繰り返しつくっていた姿をうけて、なかよしウィークで体験したお店屋さんごっこに発展するのではないかと考え、一緒に指輪を

つくり遊びをリードしながら指輪屋さんごっこを始めた。他の幼児にとってもなかよしウィークでお店屋さんをした体験から、指輪さんの遊びがイメージしやすく興味をもつことができた。また、R児の「ドングリ塗る人と指輪につける人と分けた方がいいよ。お店だから」という言葉は、なかよしウィークで役割を決めて遊んだ経験が学びとなり遊びにつながっていると考えられる。

## ○今後に向けて

事例では、なかよしウィークという行事を遊びにつなげた援助を行った。そうすることで、R児はなかよしウィークでのお店さんの体験を活かし役割を決めながら遊ぶなど、遊びを広げていくことができた。また、他の幼児にとって指輪屋さんごっこの遊びをイメージしやすく興味をもつことができた。今回のカンファレンスでは、行事と遊びのつながりを意識した環境構成や援助の大切さを再認識することができた。

## なかよしウィーク\*

異年齢でのかかわりを楽しむというねらいで行う縦割り活動である。今年は5歳児と4歳児が一緒につくりたいお店をつくり、店員やお客さんになって遊んだ。4歳児のねらいは年長児とともにつくることを経験する、友達とイメージや目的を共有して活動すると設定した。

### 事例5 「たたかった」

1月8日（火）

冬休み明け、K児、H児がこまを持ってきた。こまはクリスマスプレゼントとしてクラス全員が同じものを持っている。K児とH児は思い思いにこまを回していた。教師は二人で一緒に遊んでほしいと思い

教師 「K児君のすっごく回っているね」

と保育室の隅の方にいたK児に声をかけた。それを聞いていたH児も

H児 「わたしも回るよ」

と言い、K児がこま回しをしているところにきて遊び始めた。

K児 「かちー」

とK児がH児に勝ったと言い出した。

教師 「どうして勝ったの？」

K児 「たくさん回っていたから」

教師 「H児ちゃんのより長く回っていたんだね」

H児 「えー、もう一回する」

と言い、どちらが長く回っているか競争し始めた。

そこへT児も加わり誰が一番長く回せるか競争を始めた。「よーいどん」とかけ声をかけて何度もこまを回し遊んでいた。

何度も遊ぶ中、偶然こま同士がぶつかることがあった。

T児 「たたかった」

とT児が嬉しそうに声を上げた。

教師 「何がたたかったの？」

K児 「こまとこまがたたかった」

T児 「ぶつかったらたたかうんだよ」

教師 「へーおもしろいね。たたかうこともできるんだね」

と言うと、その後はこま同士が偶然ぶつかる度に歓声を上げて、喜んでいた。こまを長く回すことから、次第にこま同士をぶつけ合うことに興味が移っていった。しかし、偶然こまがぶつかるまでじっと見ている様子が見られ、こまをたたかわせて遊ぶことをなかなか楽しむことができていない様だったので、

教師 「こうやったら、たたかえるんじゃない」

と、タフロープを細く切って見せて、そのひもでこまを動かして見せた。その様子を見たK児は、

K児 「かして、やってみる」

と言ひもを使ってこまを動かして、T児やH児のこまにぶつけてみた。それを見たT児やH児は「たたかった」ととても喜んでいて。しかし、ここでかたづけの時間となってしまった。K児はひもを引き出しにしまってこの日の遊びを終えた。

#### 事例5-2 「つくり方教えてあげる」

1月9日(水)

K児は朝の身支度を終えてすぐに

K児 「先生、こまする」

と言ってこまを取り出した。昨日のひもを使ってこまを動かすことを覚えており早速一人で練習していた。そこへ身支度を終えたT児がやってきた。T児も近くでしばらくこまを回していた。K児がそこへやってきて、こまをぶつけてきた。

T児 「うわっ、それ何？」

K児はこまを動かすことに夢中で応えようとしなかった。教師はT児にも今していることを教えて欲しいと思い、

教師 「K児君、それはなんだったけ？」

K児 「こまを動かせるんだよ」

と言ひ、K児はひもを見せた。T児がK児のひもをとろうとしていたので、K児は、

K児 「つくり方教えてあげる」

と言ひ、一緒にタフロープを切りに行った。戻ってくると、二人でこまをぶつけ合ってどちらが最後まで回っているか競争していた。その後T児も加わり、同じようにつくり方を教えて3人でこまをぶつけ合って遊んでいた。

## <考察>

### ○遊び込む姿

#### ・「没入している」状態、集中している状態

初めはこまを一人で回している状態であったが、友達の回しているこまと自分のこまを比べ、長く回っている方が勝ちと決めていった。また、こま同士がぶつかることによって回り方が変わることを楽しんだり、自分達でこまをぶつけ合ったりして遊んでいく姿は、その遊びに集中している状態であると考えられる。

#### ・子ども達ならではの発想によって遊びが展開継続している過程にある状態

K児ははじめ、一人でこまを回して遊んでいたが、H児と一緒に回して遊んでいく中で「長く回った方が勝ち」という遊び方が生まれていった。H児にもその勝ち負けの判断基準が分かりやすかったようで友達よりも長く回すことを目指してこま回しを行っていった。また、こま同士がぶつかることを見つけ、自分達でこまを動かせるようになると、こま同士をぶつけ合い最後まで回っていたこまが勝ちという遊び方へと遊びをだんだんと変化させていった。

#### ・遊びの素材を使いこなし、我がものとしていく状況

初めはこまを一人で楽しんで回している状態であったが、友達と回っている長さを競い合っていて、何度も何度もこまを回していた。そのような中、偶然こま同士がぶつかったことから、こまとこまがぶつかる回っている長さやこまの動きが変わっておもしろいことに気づいた。最初のうちは再度偶然ぶつかるまで待っていたのだが、教師の提示したひもを利用してこまを動かすことにした。こまを動かす練習をしてこまを自由にぶつけることができるようになった。

### ○環境の構成

#### ・こま回しの場を設定する

初めのうちは、バラバラの場所でこま遊びをしていた。一人でこま回しを行うことから、友達と一緒にこまを一斉に回したり、ぶつけあったりして遊んで欲しいと思い、保育室の壁際の狭いスペースで遊べるようにした。そのことで、友達のこまを意識して競争が始まった。また狭いスペースでこまを回すことで、こま同士がぶつかり、ぶつけ合う遊びに展開していったと考える。

### ○教師の援助

#### ・友達の存在を意識させる

一人でこま回しをして遊んでいる中、うまく回せている子のこまを見つけ、声をかけた。声をかけた初めのうちは「わたしも回せる」と教師に回し方を見せていたが、だんだんと友達の回すこまと回り方を比べるようになっていった。そこからどれだけ長く回っているか幼児らの焦点が集まっていき遊びが、一人でのこま回しから友達との競争へと展開していった。

## <カンファレンスを終えて>

### ○遊び込む姿

幼児らは同じこまを所有していて、冬休みに家で練習をしてきた子もいた。冬休み明けに友達とかかかって遊ぶ中で、こまを長い時間回そうとするなど練習を重ねて、さらにこまをうまく回せるようになっていった。

### ○環境の構成

#### ・全員が同じものを持っている

手先を上手に使っていろいろなものを操作する機会をつくりたいという願いから、幼児一人一人が同じこまを所有するようにした。初めはうまく回すことができなかった幼児らも何度も回そうすることで、徐々にうまく回せるようになっていった。また、同じこまを用いることで、こまを長く回したり、ぶつけ合ったりして遊ぶ際に同じ条件で競い合い楽しむことができるようになった。

### ○教師の援助

#### ・教師の遊んだ経験を幼児に伝える

こまとこまをぶつけて遊ぶ際、教師が今までに経験したひもを用いてこまを誘導することができることを幼児らに伝えた。このことで幼児らは自分達でこまを動かして、こま同士をぶつける遊びを行うことができた。

#### 事例6 「次はこっちの道から行こう」

1月21日(月)

先週からプレイルームで巧技台を使った迷路遊びが始まった。これまでは5歳児がつくった迷路に遊びに行くことが多かったが、先週から自分達で迷路をつくって遊ぶようになった。

週明け、登園時の身支度が終わるとO児は、教師に「迷路つくる？」とたずねてきた。そこで、教師も一緒に巧技台を使った迷路をつくることにした。T児、I児、E児も「一緒につくる」と言い、迷路づくりに加わった。

幼児らはお互いに声を掛け合いながら巧技台を運んだりはしごやビームを一緒に持ったりして作り始めた。そして、滑り台や鉄棒を使うなどそれぞれ自分の思いを友達に伝えながら、ひとつのコースをつくりあげた。コースが出来上がるとE児、T児、迷路に興味をもった幼児らが遊び始めたが、O児は大型積み木を使って違うところにもコースをつくり始めた。

教師 「O児君、もしかして違う道もつくっているの」

O児 「うん。迷路だから」

教師 「なるほど、おもしろいね。O児君、2つ目の道もつくっているんだって」

教師は一緒につくってきたT児やE児にも気づいて欲しいと思い、遊んでいる幼児にも聞こえるような声で言った。すると、T児とE児は「僕も手伝う」と言い、O児のところへ向かった。



○児 「ここに積み木を並べて」

T児 「分かった。じゃあ、いっぱい（積み木が）いるね」

○児 「うん。お願い」

E児 「僕も積み木持ってくる！」

○児は二人につくりたいコースを伝えながら一緒につくり続けた。しばらくすると、これまで迷路で遊んでいたD児がマルチパネをもってきて床に置き、並べ始めた。

○児 「D児君、何つくっているの」

D児 「近道だよ。ここからいくとゴールまで早く行けるようにするの」

○児 「へえ～、お願いね」

○児はいろいろなコースができてるのがうれしい様子だった。

その後も、○児、T児、E児、D児は積み木や巧技台、マルチパネを使って近道や行き止まりなどさまざまなコースをつくっていた。出来上がると○児、E児は「やってみよう！」と言って、迷路を試し始めた。T児は迷路が出来たことを喜び、保育室で遊んでいた幼児を迷路遊びに誘いに行った。

○児 「先生、見て。ゴールできたよ」

○児は自分でつくった道がゴールまでつながっていることを確認しているようだった。

教師 「すごいね。次は違う道から行ってみたら」

○児 「うん。次はこっちの道から行こう」

○児はゴールした友達に声をかけ、一緒に笑顔でスタート位置に戻っていった。その後、同時にゴールした友達と一緒にコースを選んだりゴールできたことを喜んだりして何度も迷路を試していた。

## <考察>

### ○遊び込む姿

#### ・「没入している」状態、集中している状態

○児、T児、E児は巧技台やはしご、ビームなどに興味をもち、何度も巧技台を運んだり重いものは友達に声をかけながら一緒に運んだり夢中で迷路をつくっている。また、「すべり台を使おう」「鉄棒もつけよう」などそれぞれが自分の思いで新しい遊具とかかわっている。一人一人が「使ってみたい」という思いをもち、遊具とかかわる姿は没入している状態だと捉えられる。

#### ・子ども達ならではの発想によって遊びが展開継続している過程にある状態

これまで5歳児のつくった迷路で繰り返し遊んできたことでもった迷路のイメージを再現し、思い思いに巧技台やはしごなどを使って一つのコースをつくることを楽しんでた。一つ目のコースが出来上がった後、○児は大型積み木を使ったコースをつくり、D児はマルチパネを床に並べ、つなげながらコースをつくり始めた。大型積み木やマルチパネはこれまで家や基地をつくるために使うことが多く、組み合わせたり積んだりして使っていた。しかし、

この事例では大型積み木やマルチパネを床に並べ、迷路の道として使っている。幼児らは「迷路をつくる」という目的に応じて、これまで使ってきた身近な遊具の使い方を工夫しながら迷路づくりを楽しんでいる。

#### ・遊びの素材を使いこなし、我がものとしていく状況

幼児らはこれまで大型積み木やマルチパネを組み立てたり積んだりして家や基地をつくって遊ぶことを繰り返し楽しんできた。しかしこの事例では、これらの遊具を床に並べ迷路の道として使っている。これまで使ってきた身近な遊具を目的に合わせて使い方を工夫できるようになってきている。

### ○環境の構成

#### ・憧れの遊具

幼児らはこれまで5歳児が巧技台やはしご、ビームを使った迷路をつくる様子を見たりつくった迷路で遊んだりしてきた。迷路遊びの中でビームやはしごなどの少し高いところを渡るドキドキ感や少し難しいと思えるものに挑戦する楽しさを感じてきた。そのため、幼児らは巧技台やはしご、ビームは興味をもっており使ってみたいと思える魅力的な遊具であった。魅力的な遊具だからこそ、それぞれが思いをもって遊具とかかわることができた。また、一人では運んだり組み立てたりすることができない遊具でもあるため。幼児らは友達と声を掛け合いながら迷路をつくることができた。

#### ・一緒に迷路づくりを楽しむ友達

O児、T児、E児は始め「滑り台を使いたい」「鉄棒を使いたい」などそれぞれの思いを出しながら、ひとつのコースをつくることを楽しんでいた。O児が二つ目のコースをつくり始めた時にはT児、E児はO児のつくりたいコースのイメージに合わせてつくろうとし、D児はO児の姿を受けてマルチパネを使って別のコースをつくっている。O児はD児の思いを受け入れ、いろいろなコースができることを喜んでいた。幼児らは思いを出し合いながら一緒にいろいろなコースのある迷路をつくることができた。

#### ・つくった迷路を楽しんでくれる友達

迷路が出来上がった後、T児は保育室で遊んでいる友達を迷路に誘っている。自分達がつくった迷路に何度も挑戦したり一緒に楽しんだりしてくれる友達がいたことで、O児らは迷路をつくったことに充実感を感じることができたと考ええる。

### ○教師の援助

#### ・遊びの一員となり、楽しさを共有したり幼児の思いをつないだりする

幼児らはこれまで5歳児がつくった迷路で繰り返し遊び、自分達でもつくってみたいという思いをもっていた。3学期に入り4歳児が中心となってプレイルームを使う機会が増えたことで、自分達で迷路をつくって遊ぶようになった。教師は巧技台やはしごなど新しい遊具

を使って遊ぶ楽しさを感じてほしいと思い、一緒に遊びに加わることにした。教師がそばに  
いることで幼児らは安心して新しい遊具をかかわって遊ぶことができた。また、教師が遊び  
の一員となることで、遊具の使い方や面白さを伝え、楽しさを感じられるようにしたり幼児  
らの思いをつないで遊びを広げたりしていくことができた。

### <カンファレンスを終えて>

#### ○環境の構成

##### ・幼児らが見渡せる空間

幼児らは新しい遊具やこれまで使ってきた遊具とかかわりながらプレイルーム全体を使っ  
て一人ではつくり出ることができない大きな迷路をつくり出ることができた。これまではプレイル  
ームで全体を使った遊びを自分達でつくったことがなく、この迷路遊びが初めてであった。プ  
レイルームという広い空間を見通せる力がついてきたこの時期の子ども達だったからこそ、  
プレイルーム全体を使っているいろいろなコースのある大きな迷路をつくり出ることができたと思  
える。

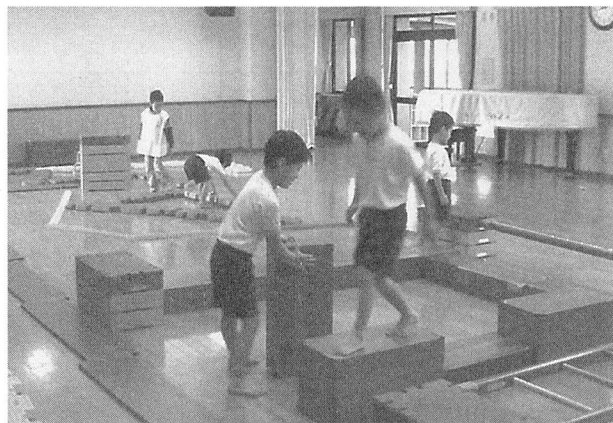
#### ○教師の援助

##### ・ねらいを明確にした声かけをする

事例では教師は○児の「先生見て、ゴールできたよ」という言葉に対して「すごいね」と答  
えている。しかし、この言葉かけでは何がすごいのか、教師が何を評価しているのかが不明  
確である。教師はその時期の子ども達に合わせて何をねらっているのか、育てたいのかを明  
確にして言葉かけをしていく必要がある。

#### ○今後に向けて

迷路遊びのように、一人では組み合わせることができない遊具を使った遊びを繰り返し行  
っていくことで、友達と声を掛け合って協力しながら遊ぶようになる。また、自分の思いを  
相手に伝えたり友達の思いや考えを聞いたりして遊びを進めていくようになる。4 歳児に  
とってこのような遊びを繰り返していくことが、友達の思いに共感しながら遊ぶ姿に向かっ  
ていくのではないかと話を話し合うことができた。



〈1年を振り返って〉

	遊び込む姿	環境の構成	教師の援助
事例1 9月	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 友達の姿にあこがれの気持ちをもつ姿</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 教師が見ているという安心できる空間</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 他の幼児に目を向けさせる場所づくりをする</li> <li>・ 幼児の気持ちに共感する声かけをする</li> </ul>
事例2 9月	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 気の合う友達と同じイメージをもって遊びを進めていく姿</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 自由に組み立てることができる身近な遊具</li> <li>・ アイディアを提供する気の合う友達</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 遊びの一員としてかかわる</li> </ul>
事例3 9月	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 自分達でコースの難易度を工夫して遊ぶ姿</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 幼児らがつくりあげられる場</li> <li>・ 友達の存在</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 幼児の思いやつぶやきを他児に広める</li> <li>・ 自分達の経験を活かすことのできる声かけをする</li> </ul>
事例4 11月	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 指輪づくりを繰り返す姿</li> <li>・ つくることから一緒にお店屋さんを楽しむ姿へ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 魅力的な素材</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 思いを受け入れ、認める</li> <li>・ 仲良しウィークでの共通の体験を遊びに繋げる</li> </ul>
事例5 1月	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ こまの遊び方やルールを遊びながら作り出していく姿</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ こま回しの場を設定する</li> <li>・ みんなが持っている共通のもの</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 友達の存在を意識する</li> <li>・ 教師が遊んだ経験を幼児に伝える</li> </ul>
事例6 1月	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 新しい遊具に思いをもってかかわる姿</li> <li>・ これまで使ってきた身近な遊具を目的に応じて使い方を工夫する姿</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ あこがれの遊具</li> <li>・ 一緒に迷路づくりを楽しむ友達</li> <li>・ 幼児らが見渡せる空間</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 教師も遊びの一員となり、楽しさを共有したり幼児の思いをつなげたりする</li> </ul>

### ・「没入している」状態、集中している状態

自分がやってみたいものを見つけ、取り組む中で幼児はその遊びに没入することができた。幼児が没入している状態の中では、その遊びを繰り返し行っている姿が見られた。事例4では、自分のしたいことに夢中になって繰り返し指輪づくりをしていた。また事例1、3のようにI児が遊びの場に加わり、今までにない遊び方を見せたり、遊んだ感想を友達に伝えたりすることで、友達の姿に憧れの気持ちをもって新しい遊び方に挑戦しようとしたり、遊びの場を工夫してより難しくしようとしたりしていた。このように、幼児らは遊びを繰り返す中で遊びに没入していった。

### ・子ども達ならではの発想によって遊びが展開継続している過程にある状態

幼児は友達の遊ぶ姿や友達から受けた遊びに対する評価から、自分のしたいことや挑戦したいことを見出し、遊びを展開継続していた。事例1、3、5では、幼児一人一人が自分なりの遊びを見つけて遊んでいった後、友達の遊ぶ様子や自分が今までしたことのないことをする姿に憧れをもったり、友達から遊びへの評価を受けたりした。そこから今までの遊び方とは違う遊びに挑戦したり、遊びの場を工夫したりしていく姿が見られた。幼児は友達の姿から自分なりの遊び方を見つけていく。

また、このように遊ぶ中で、次第に友達と同じ思いをもち、遊びのイメージを共有しながら遊んでいく。例えば、事例4のようにお店屋さんをするという同じ思いをもった友達と一緒に遊ぶ中で、お店に必要な道具や役割などを自分達で決めていく姿や、事例2のように遊びのイメージを友達と共有していくことで、自分達で決めた役割や場などをイメージに合ったように変化させていく姿も見られた。4歳児にとっては友達と同じ思いをもち、遊びのイメージを共有していくことも遊びを展開継続していく中で大切であった。

### ・遊びの素材を使いこなし、我がものとしていく状況

幼児は、身近な遊具や素材で繰り返し遊ぶ中で、それらを使いこなし我がものとしていった。事例6でのD児が構成遊具を床に並べていった姿は、1学期より繰り返しその素材を使い、慣れ親しんできたため見られた姿であると考えられる。また事例3のようにK児の遊具の置き方を変えて迷路を難しくしたり、事例4のようにR児のモールの数や巻き方を工夫してイメージに合った指輪をつくったりと、その遊びを繰り返す中で、その素材の特性に気づいていくようにもなっていた。このように身近な素材や遊具を繰り返し使い遊ぶことで、今までの遊び方とは違った使い方や、思いを実現するためにそれらを使いこなしていく姿が見られるようになった。

## ○環境の構成

### ・友達の存在

幼児は自分が興味をもったものや場を媒介にしながら友達とかかわっていく。そして、自分の思いを伝えたり友達の考えやアイデアを聞いたりして一緒に遊ぶことを楽しむようになる。その中で、モデルとなる友達や憧れとなる友達を見て真似しようとしたり、新しい遊

び方を見つけたりしていく（事例1、6）。また、自分がつくった遊びを評価してくれる友達、遊びと一緒に楽しむ友達がいることで充実感を感じたりつくったものをより工夫しようとしたりするようになる（事例3）。このように、ものや場を媒介にしながら友達と一緒に遊ぶことを繰り返す中で、気の合う友達を見つけ、その友達と遊びのイメージを共有しながら遊ぶ楽しさを感じていく（事例2）。他者に目が向き始める4歳児だからこそ、友達の存在は大切である。

#### ・友達とのかかわりをつくる遊具やアイテム

一人では組み立てることができない遊具や遊びのイメージを共有できるアイテムは友達とのかかわりを引き出すことができる。大型構成遊具を使うことで、友達と一緒に運んだり声をかけ合いながら組み立てたりする姿が見られた（事例6）。事例4ではお店の看板やお金などお店屋さんのアイテムがあったことで、幼児らがより遊びのイメージを共有して友達と遊びを進めていくことができた。

#### ・自分達で変化させていける場

幼児が遊び込む中で、自分達で使う素材を考えたり場を工夫したりする姿が見られた。事例3では、あらかじめ設置されたコースの未完成部分があったことで、自分達で難しいコースになるように繰り返し遊具の置き方や素材を工夫して遊びを進めていくことができた。事例6では、プレイルーム全体を見渡しどの遊具が置けるか、あとどのくらい迷路を長くできるかなど場の状況を見ながら遊んでいた。このように、自分達で変化させていくことができる場があることで、幼児らは自分で足りない部分を見つけ工夫しようとしたり、「次はこうしたい」という思いをもったりして遊びを進めていた。

### ○教師の援助

#### ・遊びの一員となって、幼児同士をつなぐ

遊びの中で自分とは違う遊び方をしている友達の存在に気づかせることが必要である。新しい遊びをしている友達に気づかせたり友達の思いやつぶやきを他児に広めたりすることで、幼児らは今までとは違う遊び方に気づき、遊びをより楽しくしようとしたりしていく（事例1、3、6）。また一緒に場をつくったり遊びのアイデアを提案したりすることで遊び方や友達とのかかわり方のモデルとなる（事例6）。

#### ・遊びの一員となって遊びの楽しさを伝える

遊びにかかわっていく中で、遊具や素材の使い方や新しい遊び方を伝えていくことが必要である。教師も共にどう遊ぶか、どうしたら楽しく遊べるかを考えたり伝えたりすることで新しい遊び方を知るきっかけとなる。事例5では、教師が経験した遊び方を幼児に伝えたことで、新しい遊び方を知り、こま回しの面白さに気づくことにつながった。また事例2のように教師も一員となることで、幼児が遊びの面白さを感じたり楽しさを味わったりすることができた。このように4歳児にとって教師と一緒に遊ぶことも遊び込む上で大切である。