

### 3. 5歳児事例

草場 勇介

高城 香織

#### 事例1 宇宙人ゲーム

事例1-1 宇宙人ゲームの始まり

5月22日(火)

園庭のケヤキステージに、年長組の何人かがマルチパネを運び、宇宙船や宇宙基地のイメージをもってつくった場で遊ぶ、という姿が何日も見られていた。この日も同じようにケヤキステージにマルチパネで宇宙船をつくっていたが、その中の一人が「宇宙人だぞ～」と宇宙船で遊び始めたことで、銃に見立てたブロックを持って友達が宇宙人を撃つという遊びが始まった。しかし、この遊びはすぐにいざこざが起きて止まってしまった。

その様子や、何となく楽しそうな声をする所に集まっては来るが、すぐに散っていく幼児の姿を見て、教師は幼児らがもっと楽しい遊びを探している姿なのではないか、と感じた。この遊びをきっかけに新しい遊びをつくっていけないのではないかと考え、教師は共に遊ぶ仲間として参加しながら、幼児らにどんな遊びをしたいのか話を聞いた。体を動かして遊びたいと思っている幼児が多く、「基地を使う」「宝物を取る」「宇宙人が出てくる」「捕まえられる」などのアイデアが出てきた。それらを幼児らと共に話し合いながら整理し、宇宙人側と、それを捕まえる“宇宙ゴールド”側に別れたおにごっこのような遊びをすることになった。

この日は「宇宙人は捕まったら宇宙基地に入る」「宇宙人を全員捕まえたら宇宙ゴールドの勝ち」「宇宙基地にある宝を取って宇宙人の基地に入れたら、宇宙人の勝ち」などの大まかなルールを幼児と教師が共に考えたり、試してみたりして終わった。

#### 宇宙人ゲームとは？

- ・宇宙人は宇宙ゴールドにタッチされると宇宙ゴールドの基地(マルチパネで製作)に捕まえられる
- ・捕まった宇宙人は、仲間の宇宙人にタッチしてもらおうと逃げることが出来る
- ・宇宙人は宇宙ゴールドの基地にある宝(マルチパネの部品で製作)を宇宙人の基地(三角丸太小屋)まで捕まらずに運ぶと勝ち
- ・宇宙ゴールドは宇宙人を全員捕まえたら勝ち→1人残っても勝ち(最後の1人が捕まえにくい為)

事例1-2 「でもマルチパネが足りない…」

5月30日(水)

この日は久しぶりの外遊びだった。いつもは宇宙人ゲームをしようと、登園してすぐマルチパネで基地をつくり始めるのだが、その姿もない。様子を見ていると、ケヤキステージの上に何となく幼児らが集まっているが、何もつくり始めようとしないので、教師が声をかけた。

教師 「今日、どうするの？」

幼児は、「基地つくって宇宙人ゲームする！」と答えた。

I児 「でも、マルチパネが足りない…」

年中組がマルチパネを沢山使っており、自分達の分が無いことに困っていたようだ。

教師 「うーん、じゃあどうする？」

Y児 「じゃあもらってくる！」

Y児とI児が年中児の所に話に行った。2人でマルチパネをもらってきて、S児と共に3人でつくり始めた。他の友達は場を離れたり、近くで何となく遊んでいたりと、マルチパネを持ってはみるが、どうしたらよいかわからなかったりといった様子である。しばらくしてY児が、

Y児 「皆もやるんだからさ、一緒につくってよ！」

と周りの友達に話したことで、ようやく全員でつくり始めた。

マルチパネの基地が出来ると、場を離れていた幼児も集まってきて、友達同士声をかけ合いながら遊びが始まった。

### 事例1-3 「宇宙人おらんかったら宇宙人ゲームできんがいね」

6月5日(火)

幼児が自分達で場をつくり、友達と誘い合って宇宙人ゲームを楽しむ姿を見守っていたところ、遊びが止まっていた。

S児 「こっち(宇宙人)少ないから誰か来て！」

宇宙ゴールド達は自分の基地で楽しそうにゲームのスタートを待っているが、S児の声は届いていない。

教師 「S児くん、どうしたの？」

S児 「宇宙ゴールドが多くてつまらん。こんなんすぐ捕まる」

教師 「それは困ったね。友達に集まってもらったらどう？」

S児は友達を呼ぶのを躊躇している様子。それを見ていたI児が宇宙ゴールド達に声をかける。

I児 「ちょっとみんな集まってー！」

幼児らはケヤキステージに集まり、I児やS児の話を知っているが、宇宙ゴールドから宇宙人になるという幼児は出てこない。

教師 「みんなは、どうして宇宙人やりたくないの？」

B児 「……………捕まるのちょっと怖いから」

教師 「そうなんだ。他の人はどう？」

K児 「そうそう。だって捕まるの嫌だもん」

S児 「そんなん宇宙人おらんかったら宇宙人ゲームできんがいね」

教師 「そうやね。誰かがやらなかったらできないよね」

宇宙ゴールドをしていた幼児らはうつむいている。

I児 「……………じゃあ俺やるわ」

E児 「じゃあ僕もやる」

何人かの幼児が、帽子の色を変えて宇宙人の役になった。



教師 「これでできそう？」

S児 「うん。これならできる」

教師 「よかった。これで始められるね」

E児 「うん。でも次は僕、宇宙ゴールドする」

教師 「そうか、何回もするから代わりばんこですればいいもんね」

教師の言葉に、皆うなずくなど納得した様子である。この後、人数のバランスが悪くなる度に「こっち少ない！」と友達同士で伝え合いながら、何度も宇宙人ゲームを楽しんでいた。

事例1-4 「でも、いつも宇宙ゴールドの方が多からすぐ捕まる」 6月15日(金)

今日も宇宙人ゲームが始まり、何度も繰り返して遊んでいた。様子を見てみると、やはり宇宙人は集まりが悪く、特定の幼児が何度も宇宙人をしていた。

教師 「S児くん、さっきから何回も宇宙人してるけど、宇宙ゴールドはやらなくていいの？」

S児 「いいよ。だって俺逃げるの速いし」

B児 「でも、いつも宇宙ゴールドの方が多からすぐ捕まる」

教師 「そうなんだ。じゃあ皆で話してみようか」

教師は幼児らを集めた。

教師 「B児くん、何が困ってるんだって？」

B児 「いつも宇宙ゴールドの方が多から、俺すぐ捕まってしまう」

教師 「前も言ってたけど、宇宙人になるのがちょっと怖いっていう人がいるんだよね？」

何人かが頷く。

教師 「じゃあ、どうしたら怖くなくなるかね？」

「やさしく捕まえる」「押さない」という意見は出たが、なかなか良い案が浮かばない様子だったので教師がアイデアを提案することにした。

教師 「じゃあ、宇宙人の基地増やしたらどう？」

Y児 「あ！それいいね！」

教師 「どうやってつくる？」

Y児 「(藤棚下を指差して)あそこにまだ沢山ものがあるから、あれでつくる！」

教師 「みんなはどう？」

何人かの幼児はイメージが分からない様子だったが、後の幼児は賛成している。

教師 「じゃあ、つくってやってみようか」

どこに基地をつくるかを教師と共に考えながら、幼児らは2つ目の基地をつくり、遊び始めた。

何回か繰り返して遊び、かたづけの時間になったところで幼児らを集めた。

教師 「基地を増やしてみてどうだった？」

幼児らは「これがいい!」「楽しかった!」と話している。

教師 「B 児くん、宇宙人は逃げやすくなった？」

B 児 「うん、だいじょうぶ」

教師 「じゃあ明日はどうする？」

と教師が尋ねると、幼児らは「明日も2つつくる！」と答え、張り切ってマルチパネや2つ目の基地をかたづけ始めた。

事例1-5 「僕が教える！」

7月2日(月)

この日は久しぶりの園庭での遊びだった。朝から宇宙人ゲームを始めており、マルチパネで基地をつくる幼児、丸太椅子やユニットサーフで宇宙人の2つ目の基地をつくる幼児に別れてテキパキとつくりあげ、友達を集めてゲームが始まった。しばらくすると、

E 児 「作戦しよう！」

I 児 「そうや！作戦しようぜ〜！」

とE 児とI 児が声をかけ、宇宙人をしている仲間が三角丸太小屋の宇宙人基地に集まってきた。少し相談した後、

E 児、I 児 「3・2・1・ゴー！」

と2人が言うと、宇宙人たちは一斉に基地を飛び出して宝を取りに行っていた。U 児やF 児は宇宙ゴールドの基地の後ろにまわって宝を取ろうと狙っていた。

遊びの様子を見守っていると、P 児がゲームの様子を見ながら近くで過ごしていた。教師はP 児がやりたいと思っているのなら参加させてあげたいと考え、声をかけた。

教師 「P 児ちゃん、宇宙人ゲームしたいの？」

P 児 「……………うん。でもやり方がわからないから…」

教師 「そっか。じゃあ誰かに聞いてみようか」

教師は近くにいた数名に声をかけた。

教師 「みんな、P 児ちゃんも宇宙人ゲームしたいんだって。でも、ルールが分からないから心配なんだって」

すると、T 児とF 児が「僕が教える！」と走って来て、P 児にルールを説明し始めた。E 児、Y 児も周りに集まり、T 児やF 児の言葉に付け足している。しばらくすると、P 児もルールを理解したようで、ゲームが再開した。P 児が宇宙人の基地から中々出ていけない様子を見て、

T 児 「(宇宙ゴールドが)誰もいなくなったら、いけばいいからね」

と話しにくるなど、P 児のことを気にしている様子も見られた。

かたづけの時間になり、かたづけを始めようとする宇宙人ゲームをしていた幼児に、

教師 「今日はP 児ちゃんも初めて宇宙人ゲームできてよかったね！皆が教えてくれたから、P 児ちゃんもすぐに入れたね」

と伝えると、

E 児 「うん！P 児ちゃんが来ておもしろかった！」

T 児 「僕がP 児ちゃんに教えてあげた！」

と話すなど、皆満足そうに答え、それを聞いたP 児も嬉しそうな様子だった。

【考察】

○遊び込む姿

・「没入している」状態、集中している状態

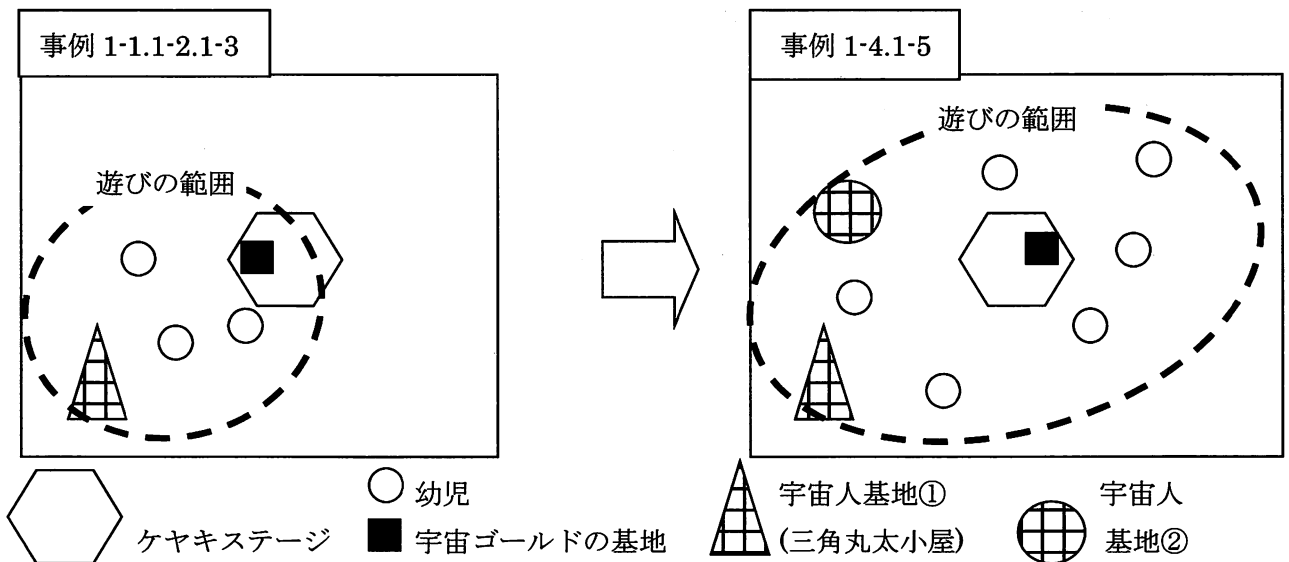
事例1-1(5月22日)から始まったこの遊びであるが、事例1-1や事例1-2のように、最初は教師や中心となる幼児がいないと遊びが始められなかったり、続かなかったりした。しかし、6月上旬頃からは事例1-3以降の様に場をつくったり友達を集めたりと幼児らだけで遊び始め、1学期の最後まで遊び続けた。事例1-5では、初めて加わる友達に遊び方を教える姿が見られ、何人もの幼児が教えることができる程遊び方が定着していることが伺える。継続して何度も繰り返し遊び続けている姿、自分達で遊びを進める姿は、遊びに没入している状態と言えるのではないかと考えた。

・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

この遊びが始まった時は、事例1-1にあるように大まかなルールしか決まっていなかった。しかし、繰り返し遊んでいく中で、困ったことや、もっと楽しくなる工夫に気づき、事例1-2から1-4にあるように少しずつルールをつくっていった。遊び続ける中で次第にルールが付け加えられたり、新たな場の使い方が増えたりし、ルールが大体できあがった後は、事例1-5にあるように捕まらないようにする工夫などを考えて遊んでいた。このように、少しずつ工夫を加えながら遊びが変化していく様子は、遊びが展開継続している過程にある状態と言えるのではないか。

・遊びの素材を使いこなし、我がものとしていく状況

マルチパネやその他の遊具を使って宇宙人や宇宙ゴールの基地をつくっていたが、最初はいくらもつくりたい基地の共通のイメージもなく、中心となる幼児や教師がいないとつくりすることができなかった。しかし、繰り返し遊ぶ中で次第にイメージを共有し、幼児同士で協力してスムーズに組み立てることができるようになった。園庭の使い方も、事例1-1、1-2、1-3では宇宙人基地①と宇宙ゴールの基地の間で遊んでいたが、宇宙人基地②をつくった事例1-4以降、次第に逃げたり捕まえたりする範囲が広がり、事例1-5で宇宙ゴールの基地の後ろにまわって宝を取ろうとしている様に、園庭全体を使って遊ぶようになっていく。この2点が遊びの素材(もの・空間)を使いこなし、我がものとしていくと考えた。



## ○環境の構成

### ・毎回つくり変えることのできる基地

幼児らはケヤキステージの上にマルチパネを持って来て宇宙人をつかまえる基地をつくっていた。マルチパネは年中組の頃から繰り返し使っており操作するのに慣れていたことと、毎回マルチパネをかたづけしていたことから、幼児なりに工夫しながら毎回形の違う基地がつけられていた。その都度工夫する機会があるという環境が幼児の工夫を促し、毎回形を変えるおもしろさに気づかせたと考えられる。そして、毎回基地をつくってから始めることが「自分達で準備をしてから始める」という感覚となり、「自分達の遊び」であるという充実感につながったのではないだろうか。年中組の担任と打ち合わせをして、ケヤキステージの上は年長児が宇宙人ゲームで使う場として保障されていたことも要因であると考えられる。

### ・幼児同士が話し合う場

宇宙人ゲームをしていく中で、いざこざになったり上手くゲームが進まなくなったりすることが度々あった。その度に教師は幼児らを集め、話し合う場を設けるようにした。幼児でルールをつくっていくことができる環境を整えることで、「一人で勝手に決めてはいけない」「困ったら皆で相談する」ことを経験し、話し合っ解決していく方法を学んでいったのではないだろうか。話し合う場が増えたことで、幼児同士で思いを伝え合い課題を解決していくことにつながったと考える。

## ○教師の援助

### ・話し合いを整理したり、アイデアを引き出したりする

いざこざなどがあり幼児が話し合っている際、教師は幼児らから出たアイデアを整理したり、アイデアはあるが表現できない幼児のアイデアを引き出したりするように声かけをしてきた。そうして幼児同士の話し合いを促すようにしたことで、幼児にとってそのルールは「自分達でつくったルール」となった。この「自分達で遊びをつくっている」という感覚が充実感につながり、遊びに没入していったのではないだろうか。

### ・共に遊ぶ仲間から、遊びを見守る存在となる

事例1-1、1-2にあるように、遊び始めた頃は教師と共に参加することで楽しむことのできる幼児がいた。楽しい雰囲気をつくってきた。そこで、教師も遊びの仲間としてかわり、その後、事例1-3以降に見られるように、幼児が自分達で遊びを進めていくようになるにつれ、教師は遊びを見守りながら必要に応じてかわるようになってきた。このことが事例1-5にあるような、自分達で遊びを進め楽しむ姿につながったと考える。

## <カンファレンスを終えて>

### ○教師の援助

事例1-5で、P児が宇宙人ゲームに入る時、遊んでいる幼児に対して教師が全て先に声をかけているが、P児が自らかかわったり、P児の様子に遊んでいる友達が気づいたりできるような声かけが必要だったのではないだろうか。また、事例1-3の「そうやね。誰かがやらなかったらできないよね」という声かけの様に、話し合う中で教師が望む意見をすぐに肯定し、話を先に進めようとする事もあった。全体的に教師が幼児の行動を待たずに先に声をかけてしまっていることが多いとの指摘があった。

### ○今後に向けて

この時期の幼児にとっては、教師が仲立ちとなり遊びのきっかけとなることも必要であったと考えている。今後は、より友達同士で考えたり、試したりしながら遊ぶことができるような環境の構成と教師の援助を考えていきたい。特に、教師の援助がどの程度必要なのかという見極めと、幼児のアイデアを活かすといった点を大切にしたい。



## 事例2 ケーキ屋さん

### ～貝殻ケーキ～

M児は夏休み前にどんぐりケーキ屋さんをしたいと思い、ケーキをつくりためていたが、お店を開く前に夏休みに入ってしまった。また、7月末に家族と行った沖縄の海で、ケーキ屋さんをしたいからと貝殻をたくさん集めていた。その貝殻の他、カップやリボン、発泡スチロール、ダンボールを小さく切ったものなどの材料をたくさん用意してきており、2学期早々、机の上に材料を広げ、貝殻ケーキをつくり始めた。その様子を周りで見っていたA児、K児もM児の様子を見て、材料をもらい一緒につくり始めた。C児、L児はそばで様子を見ていた。

事例2-1「お城をつくるから段ボールがほしい」

9月5日(水)

着替えが終わるとM児がすぐに教師のところへ言いに来た。

M児 「お城をつくるから、ダンボールほしい」

教師はなぜお城なのかと疑問に思ったがその時は聞かなかった。

教師 「大きい段ボール？小さい段ボール？」

M児 「大きい段ボール！」

教師 「わかったよ。持ってくるからちょっと待っててね。」

段ボールを取りに行ったがなかったので、そのまま伝えることにした。

教師 「M児ちゃん、今日段ボール1つもなかったよ。ごめんね。どうする？」

M児 「じゃあ…、積み木使ってもいい？」

教師 「積み木？いいよ？」

M児はにっと笑って、横にいたA児と一緒にプレイルームへ走って行った。しばらく教師が離れ戻ると、いつの間にか積み木でお城の形が出来上がっていた。その様子を興味深そうに見ていたC児とL児も加わり、ケーキづくりが続いていった。しばらくして、ケーキのカップがなくなったことに気づいたC児がM児に尋ねた。

C児 「店長さん、もうカップないんですけど？」

M児 「うん、そうだよ。」

C児 「明日(私の家に) あったら持ってくる？」

M児 「うん(持ってきて)。(私も) あったら持ってくる。」

L児 「L児も持ってくる。」

C児 「まだ(お店) やらないの？」

A児 「まだー」

M児 「全部できてないもんね。」

ケーキ屋さんを開くにはケーキの数がまだ足りないという見通しがあるのだなと教師は感じた。この日は貝殻ケーキをつくっているところで終わった。



金曜日にM児にケーキ屋さんをするか尋ねると、「今日はしな一い！」と答え、M児はマルチパネでおうちごっこを、A児は赤土でままごとをそれぞれ始めた。M児といつも一緒にいる友達がマルチパネでおうちごっこをしており、M児が登園した時にはすでにマルチパネを運んでおうちをつくり始めていた。その日は誰もケーキ屋さんをしなかった。

## 【考察】

### ○遊び込む姿

#### ・「没入している」状態、集中している状態

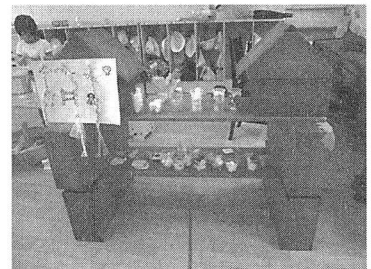
幼児らは、M児が個人で用意した貝殻が見ているだけでかわいらしく、季節感もあり、飾るだけで素敵なものに見えてくることに魅力を感じ、ケーキつくりを楽しんでいると考える。

#### ・子どもたち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児はケーキをつくるだけでなく、ケーキを売るためのお店をつくることを自分なりに考えすぐにつくりだしている。段ボールがなければ代わりの積み木でつくるなど、したいことが明確でそれに合う素材かどうか幼児が自分で判断している。

#### ・遊びの素材を使いこなし、我がものとしていく状況

M児は段ボールがなかったために積み木でお城をつくったが、立方体と板と三角柱を使うことで、見た目はお城できちんとケーキを置くスペースもあるものができる。今までの積み木を使った経験から考えてできたものである。また、生活の中にある身近な素材（貝殻）を見て、つくりたいものを発想し準備をしている。このことから、つくりたい物のイメージに合わせて素材を使いこなしていると考えられる。



### ～紙粘土ケーキ～

教師はM児らのケーキ屋さんをしたいという思いはしばらく続くと予想し、また、その遊びの中で友達とかかわる姿を願っていたが、金曜日には「しな一い！」と言い別の遊びを始める姿が見られた。その原因は、段ボールという素材がM児らの思いを実現できる素材ではなかったことではないかと考えた。M児の用意した貝殻はほとんど使い切り、その美しさや季節感を十分に楽しんだと思われる。土台にした段ボールは年中組の時のケーキつくりの経験から幼児が自分で求めたものである。貝殻と段ボールを素材としたケーキつくりはこれ以上新しい工夫の余地がないため、より本物のケーキらしくなる素材が必要ではないかと考えた。そこで、紙粘土を提示することにした。

9月11日火曜日、教師は紙粘土を提示した。M児に参加してほしいだったのでM児を誘い、紙粘土のケーキづくりを始めた。この日から、興味のある幼児がかかわりながらケーキづくりが始まり、翌週からお店を開きお客さんとのやりとりが始まった。幼児はウェイトレスの帽

子とスカートを身につけ、お客さんを案内したりケーキを運んだりするやりとりを楽しんでいた。しかし、4歳児がかかわってきたり、話し合いもしないままケーキを運んだり行ったりし始めると、個々の行動になり、お店として成り立たなくなってしまった。役割分担ややりたいこと、必要だと思っているものなど、一人一人のケーキ屋さんのイメージがばらばらであった。しかし、幼児は、お店として成り立っていないことやお客さんが困っていることに気づいておらず、自分なりのイメージで楽しんでいた。A児、P児、C児は「明日おうちからエプロン持ってこよう！」と楽しそうに話すなど、次の日への期待をもっていた。一方で、「今日はケーキ屋さんしないの」という幼児もいた。

事例2-2 「今日もケーキ屋さんする」

9月24日（月）

ケーキ屋さんを言うのはP児、C児の二人だった。話し合いの際に同じイメージをもってほしいと願い、ケーキ屋さんの写真を用意しておいた。教師も入り3人で写真を見ながら今後のケーキ屋さんに必要なものを話し合い、出てきたものをホワイトボードに残しておいた。ケーキ屋さんの名前を明日決めようということになった。

事例2-3 「今日は閉店にしよう」

9月25日（火）

「ミーティング！」と教師が幼児を集めた。A児、P児、C児はエプロンをつけ、L児はスカートを身につけていた。その日、役割や場がわかりやすくなるよう、ケーキ工場用のパティシエ帽を用意しておいた。Q児はパティシエ帽を気に入って朝からかぶり、ミーティングに参加した。ケーキ屋さんの名前を決めた後、A児は看板づくりをしようと言った。P児は粘土押し出し器を持ってきてモンブランをつくりたいと言い、L児、C児、Q児は同じようにモンブランをつくり始めた。「今日をつくりたいから、お店は閉店にしよう」ということになった。閉店がわかるように教師が看板をつくってかけておいた。押し出した粘土をL児がパスタに見立て、パスタ屋さんをしたいと言い始めた。教師はケーキ屋さんなのにパスタをつくってどうするのだろう…と思ったが、P児にどう思うかたずねると、「“にこにこケーキやさん&パスタやさん” にすればいい。」と言い、横で聞いていたQ児も同意した。二人は「明日はパスタをつくる！」と話していた。



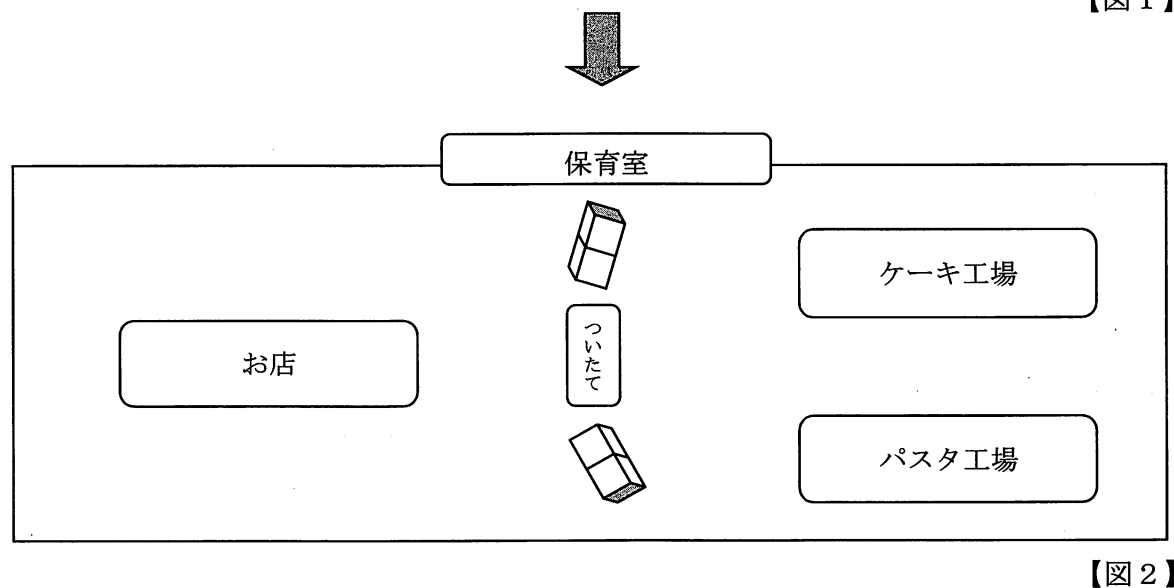
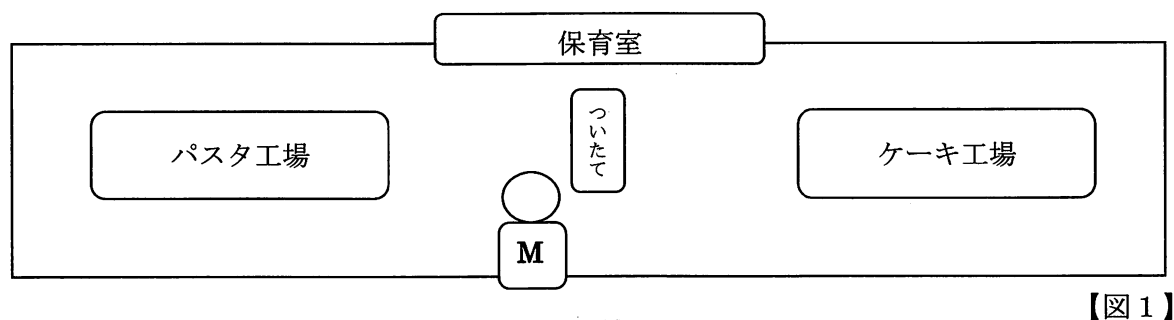
事例2-4 「今日はお店を開きたい」

9月26日（水）

朝のつどいの後ミーティングをした。幼児らはケーキ工場とパスタ工場に分かれて遊びを始めた。今日はお店を開きたいと言ったのでいつ開くか聞き、長針が9になったら始めることにしてスタートした。M児、A児が保健当番から帰ってくると、A児はエプロンの続きをしようと言い、M児は家から持って来たコースターを使ってお客さんの机を飾り付けたいと言う。

9になったがお店を始める気配はない。M児はお客さんの場所をつくりたいと言うが、お店のスペースがなく困っている。教師もその場で呼びかけたがつくる手をとめず反応もないので「ミーティング！」と幼児を集め、M児が困っていることについて知らせた。(図1参照) C児が「パスタ工場をケーキ工場の方に寄せてお店をこっち(空いた所)にすればいい」と言ったので、教師がその考えを広め、進めた。L児、Q児はついたてだけでは足りないので、積み木をもってきて壁をつくり、工場スペースを広くした。(図2参照) M児は机に飾るお花やシートを持って来た。このことでお客さんの数がはっきりした。教師がお客さん役になり、「ウェイトレスさんがいないとお店開けないよ！」と言うと、C児、P児、M児がウェイトレス役を始めた。「メニューがないからわからないよ」「今日はモンブランとパスタがありますって言おう」などとやりとりをしながら、お客さんは6人、席に座ってからメニューを伝え、持ってくるという流れになった。入口に教師が座り、「〇名様入ります」と声をかけ、ウェイトレスが案内をしてお店が開いた。

かたづけの前にもう一度ミーティングをした。明日何をするか確かめたところ、明日も9からお店を開くが、その前にお客さん用のメニューをつくってからということになった。「明日もする！」とはりきって終わった。



## 【考察】

### ○遊び込む姿

#### ・「没入している」状態、集中している状態

紙粘土は色づけをしたり思い通りの形をつくったりすることが容易にでき、本物のようなケーキをつくることができるのが魅力だと思われる。ケーキをつくっている最中には、ウェイトレスをしたいという幼児はおらず、何日間もひたすらケーキづくりに取り組んでおり、ケーキができてくるとようやくお店を始めたいなどと動き出している。

#### ・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

P児が家から持ってきた道具によって、本物のモンブランのようなケーキができた。他の幼児にとっても魅力的で、みんなでモンブランをつくり始めた。それだけでなく、L児がパスタに見立てたことで、パスタ屋さんと一緒に開けばよいということになり、教師の見通しにはないお店ができた。教師はお客さんとのやりとりのしかたをどう方向づけようか迷っていたが、モンブランとパスタをつくったことで、「モンブラン」と「パスタ」がありますと言えるようになり、幼児らの発想から決まっていた。

#### ・遊びの素材を使いこなし、我がものとしていく状況

紙粘土は、この時期の幼児に適した素材であったと考える。その要因として、本物に近いものがつくれること、5歳児の幼児が自分達の力で加工したりつくりかえたりできることが挙げられる。幼児らは紙粘土の形を変えたり色をつけたりしながら、イメージに合わせたケーキをつくることができた。また、いちごの種の雰囲気は爪楊枝を使って出すなど、身近な物を利用し、細かいところまで本物のようにつくる楽しみを味わっていた。

M児がレストランの場所がなく困っていたためミーティングをすると、パスタ工場にいたC児がパスタ工場の場所をケーキ工場の横に移動すればよいという提案をした。パスタ工場が移動し工場スペースとお店スペースができあがった。仕切りが足りないと感じたL児とQ児は、積み木をたくさん運んできて、工場とレストランの間の仕切りを増やしていた。この姿から、幼児は自分の役割や場所を大切にしていることがうかがえる。自分や友達のやりたいことができる場所を考えたりつくりかえたりしている。

### ○環境の構成

#### ・役割分担がわかるアイテム

ウェイトレス、ウェイター、工場の人それぞれの役割がわかるよう、帽子を用意した。もともと遊びに参加している幼児はそれらを身につけることでより役割になりきって遊ぶことができ、新たに参加したいと思った幼児もそれらを身につけることで仲間となったことが実感できているようだった。

### ・自分達だけの空間

ケーキ工場とお店の間に仕切りを立てたところ、それまでどこで何をしているのかわからなかった空間が、一目でお客さん、お店の人、工場の人との区別がわかる空間となった。また、それぞれの空間をつくる意識をもち始め、ウェイターやレジを置く場所など仕切りたい場所に積み木を運んできた。そうすることで、仕切られた自分の空間にいる楽しみや特別感をもつようになった。

### ・幼児の思いを満たす素材

新しい素材として提示した紙粘土は、教師がいなくても幼児らだけでイメージ通りのケーキをつくりやすく、つくったケーキが本物のように見えるという点で、本物志向の幼児らに合っていた。また、紙粘土でつくったケーキは残してためていくことができるので、遊びを継続していく中でケーキが増えていく喜びを感じたり、つくるだけでなく使って遊ぶ楽しみを味わったりすることができた。

## ○教師の援助

### ・呼び名を使って役割を意識させる

「店長」「ウェイトレス」「ウェイター」「ケーキ工場」などの呼び名を教師が積極的に使うと、その呼び名で呼ばれた幼児自身ははりきる姿が見られ、周りの幼児も呼び名に合わせたかわりをしながら遊ぶ姿が見られた。

### ・話し合う場を設定する

遊びの方向が定まらないときには全員を集めて話し合いをした。お店らしく「ミーティング！」という名前にして集めると、楽しそうに集まってきた。はじめは定着していなかったが「話し合いをすること」と説明し、何回か使っている間に慣れていった。また、その集まりに参加することで、自分もケーキ屋さんの一員なのだと実感しているようだった。また、話し合いをしているときには扉を閉め、他の幼児らには出ていってもらったことでケーキ屋さんだけの空間ができ、特別な気持ちになり、幼児らが落ち着いて話をしたり聞いたりすることができた。

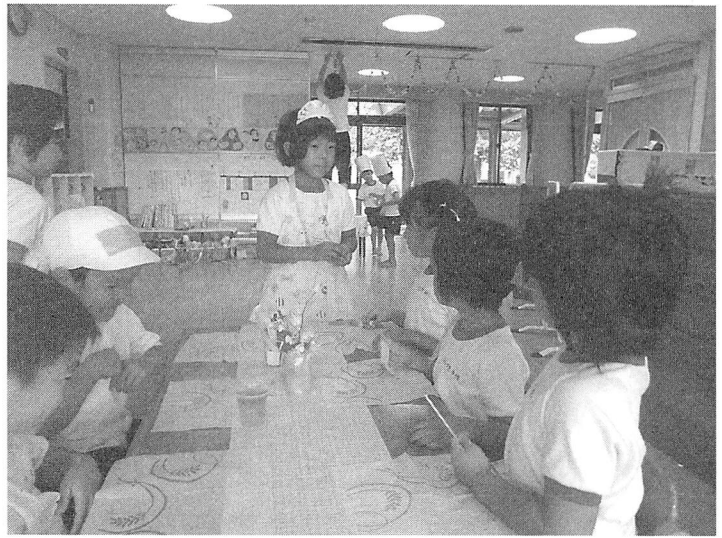
### ・今したいことの目的を明確にし、共有化する

幼児らのケーキ屋さんのイメージやしていることはばらばらで、お店が成立していなかった。そこで幼児に、今したいことは「つくる」ことか「準備する」ことか「お店を開く」ことか、確かめた。「つくる」時には教師が閉店の看板を出し、「つくる」ということに集中させた。その後お店を開きたいという声が出てから、お店の場所を考えたり、教師がお客さん役になってやりとりをしながら役割を考えさせたりし、今何をしているのかその都度明確にしていった。

## <カンファレンスを終えて>

### ○教師の援助

遊びが停滞した場面では、5歳児だけでは整理しきれない状況になっていたため、個々の行動になっていたことが分かった。遊びの停滞の原因を捉え、幼児にできることとできないこと、いくつかある問題点をどの順で考えていけばよいかを教師が整理しなければいけない。整理しきれない状況の原因には、ケーキのメニューが増え過ぎたことやケーキ以外の物をつくり始めたことも考えられる。たくさんのメニューはいらなかったのではないか、ケーキにこだわっていけばよかったのではないかという意見があった。幼児のつくりたいものをつくることはもちろん大切だが、ケーキ屋さん合っているか、必要かなど、ある程度線引きをし、整理することも必要である。



### 事例3 サッカー

#### 事例3-1 「だって審判が数えるからいらんよ」 11月8日(木)

幼児らは9月中頃からサッカーを楽しんでいる。最近になって参加人数が増えてきたので、昨日、教師は今までしていた場所よりも広い場所にゴールを配置した。隣のリレーの所にボールが行かないようにするため、コート線を引くことになったのだが、線から出たボールをどうするかは決まらないまま昨日は終わった。この日、教師は幼児らがゴールを運んで準備するのを見守っていた。線から出たボールをどうするか気になったが、昨日の様子や準備に取り組む様子から「幼児ら同士で話し合おうだろう」と予想し、敢えてその場を離れ他の遊びに参加していた。しばらくしてからサッカーの所に行ってみると、Q児が線の外からボールを投げ入れている。

教師 「みんな、教えてほしいんだけど、Q児くんは何の役なの？」

T児 「審判だよ！ボールが外に出たら審判が投げるの」

Y児 「そうそう！」

皆とても嬉しそうな顔で審判について口々に説明を始めた。一通り聞いた後、教師が尋ねた。

教師 「みんなだけで考えたの？」

と聞くと、幼児らは口を揃えて「うん！」と答えた。

教師 「それはすごいね！昨日は困ってたもんね！他にもいるものってある？」

T児 「イエローカード！」

E児 「審判の笛！」

B児 「あ、点数書くやつもいるんじゃない？」

T児 「ほんとだ。つくらなきゃ」

Q児 「えー。いらんよ」

E児 「なんで？サッカーって点数かくやついるんだよ」

Q児 「だって審判が数えるからいらんよ」

E児 「あ、そっか」

B児 「えー。でもいるのに…」

B児は納得のいかない様子だったが、他の幼児らは納得したようだった。

#### 事例3-2 「…先生、やっぱり点数書くやついるわ」 11月9日(金)

この日は審判をQ児とR児が交代しながら遊んでいた。幼児ら同士で話し合い、ゴールが決まったら真ん中から始めるというルールも決まった。さらに、相手ゴールと関係のない方向へ蹴っている友達に、「ゴールの方に蹴らないと得点が入らない」と伝えるなど、相手や仲間、勝ち負けを意識した遊び方に変わってきた様子も見られた。

しばらくして、I児がQ児に点数を尋ねていた。

I児 「Q児くん、今は何点对何点？」

Q児 「3対2だよ」

Y児 「えー！違うよ、4対2だよ！さっきシュート入ったもん！」

審判のQ児は困った顔をしている。その後も試合が進む中で、何度も点数についてお互いのチームが主張し合っていた。すると、Q児が教師の所へ走ってきた。

Q児 「…先生、やっぱり点数書くやついるわ」

教師 「点数書くやつって、昨日B児くんが言っていたやつ？」

Q児 「うん」

教師 「どうする？」

Q児 「つくる！」

教師が紙を持ってくると、Q児はすぐに数字を書き始めた。Q児が得点板をつくっている途中でかたづけの時間になり、教師はQ児が得点板をつくっていたことを広めようと、サッカーをしていた幼児を集めた。

教師 「みんな、今日はどっちが勝ったの？」

T児 「分からなくなっちゃった。Q児くんも分からないって言ってたし」

お互いに点数について言い合うまま試合は終わっていたので、皆困った様子だった。

I児 「Q児くんさ、どうして分からなくなったの？」

Q児 「忙しいから、点数分からなくなった」

教師 「みんな、忙しいってわかる？」

Y児 「ボールを取りに行かなきゃいけないから？」

Q児 「うん。数えてたけど忘れてしまった」

R児 「うん。大変なの」

教師 「うんうん。Q児くん、それで？」

Q児 「だから、点数数えるやつをつくったらいいと思う」

Y児 「あ！そうだね！」

皆もQ児の言葉を聞いて、うなずいている。

教師 「昨日 B児くんが点数数えるやつって言ってたよね。昨日は審判が数えるからいらなくて話だったけど、やってみたらやっぱりいるってわかったってことだね」

T児 「じゃあ明日つくる！」

教師 「うん、今 Q児くんがつくり始めてるから、みんなで明日つくってから始めるといいんじゃない？」

T児の他にも何人かの幼児が「明日つくる！」と話し、かたづけに戻った。

### 事例3-3 「それ審判がするんだよ！」

11月10日(土)

T児、Q児が朝から得点板をつくっていた。最初に得点板のアイデアが出た時、幼児らはホワイトボードを使うと考えていたが、T児や教師のアイデアから、1～10の数字が書かれた紙をめくって数えるものになった。得点板ができあがると、さっそくQ児らがサッカーの所までもっていき、Q児は審判を始めた。試合が進み点が入ると、自然とQ児が得点板を操作して点数を数えていた。周りの幼児も、特に決めたわけではないが審判が操作するものと考えているようだ。しかし、F児は自分も得点板を操作したいようで、得点が入ってF児とQ児がお互いに得点板を操作しようとしていざこざになっていた。F児は今週何度もサッカーを楽しんでいる幼児であり、昨日の話にも参加していた。

T児 「F児くん、それ審判がするんだよ！」

Q児 「ぼくがやるからF児くんはいいよ」

F児 「なんで！」

Q児とF児はお互いに得点板から手を離さない。何人かの幼児が集まってきた。

Y児 「だってF児くんもサッカーしてるからさ、F児くんが得点板さわってたら白チームの人が少なくなるよ」

F児は「今点入ったから2対0だよ！」と言い、Q児が得点板を2対0にしたのを見て、またサッカーに戻っていった。



朝のつどいが終わるとすぐに、幼児らが友達を誘い合ってゴールや得点板を用意し、サッカーを始めた。Q 児と R 児が審判で、Q 児が得点板を操作している。R 児はボールを拾う役で、ボールがコートの外に出ると「R 児くん、お願い！」と友達が声をかけ、R 児が投げてコートにボールを戻していた。

しばらくして、I 児がシュートを決めた。

E 児 「おお！すげえ！I 児くんナイス！」

T 児 「やったあ！I 児くんナイス！」

同じチームの幼児らが I 児の周りに集まって喜び合っている。Q 児は得意気な様子で得点板をめくっていた。

F 児 「まだ負けてないし！」

Y 児 「あと5点入れるぞ！」

そこに、飼育当番を終えた B 児が入ってきた。

B 児 「まぜて」

Y 児 「じゃあこっち負けてるから、こっち入って！」

B 児 「うん、わかった！」

この後も、友達同士で声をかけ合ってサッカーを続けていた。

## 【考察】

### ○幼児らの遊び込む姿

#### ・「没入している」状態、集中している状態

サッカーをする中で、「隣のリレーの所にボールが行ってしまう」「線から出たボールはどうか」「得点をどうやって数えるか」「誰が得点板を操作すればよいか」といったように課題が生じた。そこで幼児らはお互いに話し合い、時には行ったり来たりを繰り返しながら、より楽しく遊ぶ為に課題を解決しようと取り組んできた。事例2-4の姿は、自分達なりに課題を解決しながら遊ぶ充実感を感じている姿だととらえる。

#### ・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

コートの線を引く、審判の役を決める、得点板をつくるといったように、幼児のアイデアで毎日遊びが展開していった。特に審判は自分達で考えて作り出したものである。審判がボールを投げるという役割についても、全員が理解している様子が見られた。

#### ・遊びの素材を使いこなし、我がものとしていく状況

毎日遊びが展開していくにつれ、線を出たら審判がボールを投げて入れる、得点が入ったら真ん中からシュートして始めるといった様に、幼児らオリジナルのサッカーをつくっていき、遊びの中で段々と遊び方が共有されていく様子が見られた。自分達でつくった得点板も、誰がどうやって使うかを自分達で決め、使いこなすようになっていった。

## ○環境の構成

### ・人数に応じた場

教師は幼児の遊ぶ様子を見て、明日はもっと参加人数が増えるだろうと予想した。そして、サッカーに多くの幼児が参加することで、いざこざになったり、課題を見つけたりしながら遊んでほしいと願い、前よりも広い場所にゴールを配置した。サッカーをしたい幼児が皆参加できる環境を整えたことで、事例に見られるような遊びの発展につながったのではないかと。

## ○教師の援助

### ・考える視点を明確にする

事例2-1で、幼児が自分達で必要だと考え審判をつけて遊んでいた時に、教師が「他にもいるものってある？」と尋ねたことがきっかけで、幼児が遊びに必要なものを考えることにつながった。考える視点を伝えることにより、幼児のアイデアを引き出すきっかけとなり、自分達で遊び方を工夫したり課題を解決したりしながら遊ぶ姿につながったのではないかと。Q児が「得点板はいらない」と話したとき、B児は納得のいかない様子だったが、教師は“点数が沢山入れれば困るだろう”という見通しをもっていたので見守っていた。自分達で遊びを進めていく為に教師は、幼児がどこまで自分達の力で出来るのかを見て取って援助することも必要であったと考える。

## <カンファレンスを終えて>

## ○環境の構成

### ・サッカーに対していろいろな知識や体験をもつ友達の存在

兄弟とサッカーをして遊んでいる幼児、親と共にテレビなどを見ていてルールを知っている幼児、サッカーに初めて取り組む幼児など、異なる知識や体験をもつ幼児が参加していた。サッカーを知っている友達は、遊び方を知らなかった幼児にとってのモデルとなっていた。そして、各々の知識を出し合うことで、自分達の遊び方をつくりだしていった。



#### 事例4 劇遊び

2月13日(水)～15日(金)

2月8、9日に表現会を行った。今までの幼児らの経験が基となった劇にしたいと考え、取り組んだ。以下は年長組でつくった2つの劇に登場する役である。幼児らと大まかなストーリーをつくり、その後登場する役を決め、実際に劇を行いながらセリフを考えていく、といった順序でつくっていった。

“宇宙”を題材とした劇

つきほし組(子ども役)、チャボ(飼育動物)  
野菜星人、八百屋、博士

“宝探し”を題材とした劇

つきほし組(子ども役)、海賊、侍、蝶、  
ケーキ屋さん

事例4-1 ストーリーづくり「劇をしたい人は、私のところに集まってね」 2月13日(水)、14日(木)

この日の朝のつどいで、来週から修了式の練習を始める為、金曜日までしか遊ぶ機会が無いということを教師は幼児らに伝えていた。

かたづけ間際にU児、C児、K児、L児が、プレイルームで自分達の劇で使った衣装を着たり、小道具などを使ったりして劇遊びを始めた。ストーリーが決まっていない即興の劇だった。

教師 「面白そうなことがはじまったね！明日もするの？」

C児 「したいけどまだ話も何にも決まってないの。人も少ないし…」

U児 「話いつ決める？」

C児 「ご飯の後にできるんじゃない？」

U児 「そうや！そうしよう！」

その後、C児が「みんなの前で話をする時間がほしい」と教師に伝えにきたため、牛乳タイム後に時間を設けた。

C児 「明日の遊びの時間に劇をしたいんだけど、人数が足りないの。劇をしたい人は、お弁当の後に私のところに集まってね」

お弁当後、U児が「劇をしたい人は自由画帳を持って集まって」と言い、結局C児、U児、K児が集まった。

U児 「みんな、自由画帳に自分が着たい衣装の絵をかいて」

幼児は皆、分かったと答え思い思いの絵を描き出した。教師はその様子を暫く見守っていたが、幼児は絵を描くことに集中しており、ストーリーや役などを決めようとする様子は見られなかった。教師はこのままでは劇遊びをするまで辿り着けないと考え、声をかけた。

教師 「絵をかくのは一回やめて、U児ちゃんの自由画帳のまわりに集まってお話しよう。劇のストーリーは決まってるの？」

U児 「もう決まってるよ」

教師 「あっそうなんだ。じゃあ、どんなお話なのか先生に教えてくれない？」

C児 「まずね、つき組とほし組の子どもが出てくるの。宇宙で遊んでるんだよ」

教師 「まず、つき組とほし組の子どもが宇宙で遊んでるんだね」

教師は、幼児の言葉を繰り返しながら、『つきぐみとほしぐみがうちゅうであそぶ』とU児の自由画帳にかいた。

教師 「それからどうなるの？」

U児 「それでね、海賊が出てきて仲間になるの」

教師は矢印を下に引っ張り、「かいぞくがでてきてなかまになる」と自由画帳に続けて書いた。C児とU児は大まかなストーリーのイメージを共有しているようで、二人の発言をもとにストーリーが少しずつつくられていった。ストーリーの半ばほどまでを自由画帳にかいたところで片づけの時間となった。翌日もストーリーについてみんなで話すことを確認して、この日は終わった。

次の日、すぐにC児、U児、L児、K児が集まり、ストーリーづくりの続きを始めていた。ストーリーの流れが書かれた自由画帳を囲み、続きをかき足しながら6人が頭を合わせて相談している。

教師 「今日と明日の2回しか遊ぶ時間はないけれど、予定って決まってる？」

U児 「今日は絶対（ストーリーを最後まで）決めてしまわんなん」

C児 「今日全部つくれたら、その後の時間をもったいないからね、練習するの」

他の友達も予定については同じ考えをもっているようだった。ストーリーが大体できた後、誰が何の役になるのかを決めはじめた。

登場する役：つきほし組（子ども役）、海賊、博士、蝶、本物のお姫様、偽物のお姫様  
ストーリー：つきほし組が遊んでいるところに、海賊、蝶が仲間になる。城に偽物のお姫様が住んでいるので、博士からもらった毒ケーキで追っ払い、本物のお姫様には美味しいケーキを届けてパーティーをする。

事例4-2 役決め 「誰か2つの役すればいいんじゃない？」 2月14日（木）

C児、U児、L児、K児が劇の役を決めている。しかし、自分達のしたい役を主張するばかりでなかなか決まらない。その後、登場させたい役に対して人数が少ないということに気づき、人数を増やそうと何人かの友達に声をかけ、Q児が加わって劇を始めた。しかし、まだしっかりと役が決まっていないうえ、進まない。すると、

L児 「じゃあ、誰か2つ役すればいいんじゃない？」

と提案した。

C児 「じゃあ私、良いお姫様もやる」

L児 「私もお姫様やりたい」

K児 「えー、私もやりたい…」

教師は側で見守っていたが、幼児ら同士の思いがバラバラでまとまる様子が見られなかった。かたづけの時間も近づいていたこともあって、声をかけることにした。

教師 「みんな、何に困ってるの？」  
C 児 「お姫様がいなくて困ってるの。私がやりたいって言ったら L 児ちゃんたちと喧嘩になったからやめたの」  
U 児 「K 児ちゃんがやるっていうのに、やらんって言ったりやるって言ったり…」  
K 児 「だって私がジャンケンで勝って本物のお姫様やるってもう決まったのに、L 児ちゃんが決まってないって」  
L 児 「だから、C 児ちゃんは偽物のお姫様って決まっているのにジャンケンしてたから、まだ決まってないの」  
教師 「役は決まったの？」  
K 児 「決まった」  
L 児 「決まって無いって！」  
教師 「じゃあ、誰が何の役をするの？」

教師が一つ一つ尋ねながら確認していったところ、決まっていない役があることが全員で確認できた。

教師 「明日は、何がしたいの？」  
K 児 「本番」  
Q 児 「本番の前に練習しなきゃいけない」  
教師 「じゃあ、明日は練習と本番をするんだね」  
C 児 「でもセリフもあんまり決まってない…」  
教師 「セリフも決まってないんだね。じゃあ今決まって無いのは役と、セリフだね。いつ決める？」  
C 児 「今日の、お弁当の後」  
教師 「それならできるね。これでみんなの気持ちは一緒になった？」

幼児らは皆、うなずいた。お弁当後の話し合いで、それぞれの役が決まったようだった。

事例 4-3 練習・本番 「私、別に悪いお姫様やってもいいよ」 2月15日(金)

朝のつどいを終わるとすぐに、巧技台や大道具、観客が座るための椅子を自分達で準備し始めた。準備が終わり、衣装を着て練習を始めようとした時に、L 児が「どうして K 児ちゃん泣いているの？」と話しながら保育室に入ってきた。

一緒に遊んでいた幼児らが K 児に話を聞くと、K 児は悪いお姫様の役が嫌だといって泣いているようである。すると、良いお姫様役の C 児が「私、別に悪いお姫様やってもいいよ」と K 児に話し、交代することになった。

その後、一通り練習をした後、お客さんと呼んで劇が始まった。途中でセリフを相談しながら話したり、声を揃えてセリフを言ったりしながら、劇は進んでいく。そして、「めでたし、めでたし。おっしまい！」と劇は終わった。舞台の上の幼児らは、とても満足気な様子だった。

## ○幼児の遊び込む姿

### ・「没入している」状態、集中している状態

幼児らは、ストーリーづくりから本番まで、全て自分達で考えて遊びを進めていた。細かい所では共通のイメージをもっていないこともあったが、“自分達で劇をつくって行う”という共通の目的に向かって、時間の使い方を考えたり、その都度課題を解決したりしながら取り組んでいた。

### ・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

思い思いの衣装を着て行っていた劇が始まりとなり、自分達で相談しながらストーリーを考えて劇をつくっていった。登場する役が、表現会で年長組が行った2つの劇の役が一緒になっていたり、年中組の劇にあった“お姫様を助ける”というストーリーになっていたり、表現会を通して体験したことが基となってつくられていた。

### ・遊びの素材を使いこなし、我がものとしていく状況

幼児の劇づくりは、教師と共に表現会の劇をつくった時と同じ様に、ストーリーづくり、登場する役を決める、配役を決める、セリフを考える、といった順番で、幼児同士で相談しながらつくっていた。劇を行う舞台も、巧技台をもってきて置き方を考えたり、様々な劇の大道具や背景をストーリーに合わせて組み合わせたりして使っていた。

## ○環境の構成

### ・表現会に向けた活動

表現会に向けた活動の中で、自分達で考えた劇をつくってきた。ストーリーを考える際には、ホワイトボードに大まかなストーリーをかき、場面の移り変わりを整理しながら話をしてきた。劇で使用する大道具も劇中に自分達で操作するようにした。その体験がそのまま遊びにつながっており、自由画帳にかかれたストーリーの流れを見ながら続きを考えたり、大道具も自分達で用意したりしていた。また、年下児の劇を観劇したことも劇の内容に反映されていた。

## ○教師の援助

### ・共通の目的に向かえるよう促す

幼児らは相談しながら遊んでいたが、役を決める際や次の日の予定を考える際などに、一人一人の考えが全員で共有できていないことがあった。教師が幼児らと共にそれぞれの思いや考えを確認したことで、劇をするという目的に向かってやり遂げることを促したと考える。

### ・生活の見通しをもたせる

5歳児は朝のつどいの時間を設け、一日の予定を確認している。また、行事などの際には、当日までの予定を伝えている。これらの経験によって、劇の本番をするためには、いつ、何をしなければいけないという見通しをもち、自分達で時間の使い方を考えることが出来たのではないだろうか。

< 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 5月	・教師と共に遊び方を考えながら、鬼ごっこを楽しむ姿	・毎回つくり変えることのできる基地 ・幼児ら同士が話し合う場	・話し合いを整理したり、アイデアを引き出したりする ・共に遊ぶ仲間から遊びを見守る存在となる
事例2 9月	・本物の様なケーキをつくることを楽しむ姿 ・自分達で場や物を準備し、お客さんとのやりとりを楽しむ姿	・役割分担が分かるアイテム ・自分達だけの空間 ・幼児の思いを満たす素材	・呼び名を使って役割を意識させる ・話し合う場を設け、今したいことの目的を明確にし、共有化する
事例3 11月	・自分達でサッカーの遊び方を工夫しながら、遊びを進める姿	・サッカーに対していろいろな知識や体験をもつ友達の存在 ・人数に応じた場	・考える視点を明確にする
事例4 2月	・表現会の経験を活かし、自分達の劇遊びを楽しむ姿	・表現会に向けた活動	・共通の目的に向かえるよう促す ・生活の見通しをもたせる

○遊び込む姿

・「没入している」状態、集中している状態

幼児が集中している様子を見せるのは、目的に向かって自分達で課題を解決しながら取り組んでいるときである。“宇宙人ゲームをつくる”“楽しく宇宙人ゲームをする”ために、教師や友達と共に遊び方を考える（事例1）といったような体験を繰り返すことで、事例4のように経験を活かし、“劇を上演する”ために課題を見つけ、解決していく姿につながっていた。

・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

事例2では紙粘土でモンブランをつくるという一人の発想が広がり、パスタ屋さんという遊びが生まれた。事例3ではサッカーボールが他の遊びの場所に転がってってしまうという状況から課題を見つけたことで、コートをつくる、審判の役を決めるというように遊びが展開していった。このように、友達と共に遊ぶ中でより楽しく遊ぶための新しいアイデアが思いついたり、遊びが上手くいかないことから課題を見つけたりしながら、それを友達と共有し遊び方を工夫していくことで遊びが展開継続していった。

### ・遊びの素材を使いこなし、我がものとしていく状況

幼児らは今までの経験を活かしながら、目的に合わせて素材の使い方を考えて遊んでいる。構成遊具で隠れる場所などをつくったり（事例1）、紙粘土を本物のケーキに近いものをつくるための素材として使ったり（事例2）する姿が見られた。

こういったものだけではなく、空間や時間の使い方も自分達で考えていた。事例1・2では園庭や保育室といった空間の使い方を工夫している。事例4では話し合う時間を昼食後に設けるなど、明日や明後日の見通しをもって遊ぶ中で、目的を達成するための時間の使い方を考えている。

## ○環境の構成

### ・幼児ら自身で工夫ができる素材

幼児は、基地を毎回つくり変えたり（事例1）、ケーキをイメージに合わせてつくったり（事例2）するなど、素材に工夫を加え、それを使って遊ぶことを楽しんでいた。また、自分達のサッカーのルール（事例3）やオリジナルの劇（事例4）を考えるなど、ものの使い方だけでなく、遊び方を工夫する姿も見られた。ケーキづくりで提示した紙粘土（事例2）のように、幼児らの思いを満たす素材が必要なきもあれば、毎回かたづけして新しくつくる基地（事例1）のように、幼児ら自身が工夫せざるを得ない環境も必要である。

### ・話し合い、課題解決する場

幼児らが遊び込む姿を目指すとき、課題解決の場が必要である。①に述べたように、つまずきやうまくいかないことを乗り越え、課題を解決するプロセスそのものが遊び込む姿と捉えられる。はじめは教師が意図的に話し合いの場を設定しているが、次第に一緒に遊ぶ友達を意識し、自分達で話し合うようになっていった。困っていたことが解決したり、遊びがよりおもしろくなったりする体験を積み重ねることで、話し合っ進めることの良さを感じ、幼児ら自身で課題を解決しようとする姿が見られた。

### ・役割やイメージを共有するアイテム

事例2では、役割のわかるアイテムを取り入れることで、自分や友達の役割が明確になり、やりたいこともはっきりしていった。事例4ではあらすじのかかれた自由画帳を通して、自分達でイメージを共有しようとしていた。遊び自体を目で見えてわかるように具体化することもあれば、話し合いの内容を具体化することもある。幼児にとって、上述のアイテムは幼児ら自身で役割やイメージを共有し、課題を解決することにつながっていくものであり、5歳児にとって遊び込むための支えとなる。



## ○教師の援助

### ・共通の目的をもち、目的に向かって取り組めるよう促す

幼児らの思いがバラバラなとき、教師が幼児一人一人の思いを整理しながら、今したいことは何かという目的を明確にする(事例1・2)ことが必要であった。このような体験を繰り返しながら、より楽しく遊ぶためにはどうしたらよいかを友達と考えていくことで、共通の目的に向かって課題を解決しようとする姿(事例4)につながっていった。

### ・時間の使い方を共に考え、見通しをもてるようにする

5歳児は毎日朝のつどいで1日の予定を確認している。1日の中で、時間の使い方を教師と共に繰り返し考えてきた。また、運動会や表現会などの行事に向けた活動では、当日までの大まかな予定を伝えて進めてきた。このように、教師と幼児が共に生活する中で、**時間の使い方を考えながら見通しをもてるようにしてきたことが背景となり**、遊びの場で「今日は閉店にしよう」「今日はお店を開きたい」と見通しをもって遊びを継続していく姿(事例2)、3日間という限られた日数の中で劇をつくって本番を行う姿(事例4)につながったと考えられる。

