

### 3 幼児教育の実践事例にみる指導の仕方

ここでは、実際の保育場面における事例をもとに、前章2で述べた「保育における子どもの発達」を具体的に提示する。子どもたちは園生活の中で実際にどのような活動をし、どのようなことを感じ、学び取っているのか、そして、教師はそれをいかにして支え、援助しているのか、事例の解説と合わせてひもといていく。

#### 紙ひこうき

朝から熱心に紙ひこうきを作っている正斗。どうするのだろうと思ひ様子うかがうことにした。すると、そこへやってきた卓も興味を示し、二人でどちらが遠くへ飛ぶかの競走になった。もう少し待ってみようかとも思ったが、部屋の中での紙ひこうき、思わず「先生にも、そのひこうきの作り方教えて!」と、正斗流の紙ひこうきを教えてもらい外へ。

はじめ、適当な場所から飛ばしていると、「ここからだよ!」と正斗がラインを引いた。正斗と同じ作り方の紙ひこうきだが、私のは正斗のと同じ距離には落ちない。「なんで、ぼくが教えたのに...」とあれこれ言いながら、私の作ったのを助走をつけて飛ばしてみたり、ひこうきの翼をいじってみたりしている。そこへ洋一、香奈恵たちも入ってきた。さてさて、おもしろくなりそうな気配。ところが予想以上に洋一のだけがよく飛ぶ。そこで、みんなで紙ひこうきを作り直すことになった。

そして、作り直した紙ひこうきで、競走が再開される。負けず嫌いの洋一は(だからいいのだが)、同じような位置に落ちると大騒ぎ。「オレのほうが飛んだ」「いやいや、先生のほうが飛んだ」「じゃあ、もう一回しよう」「いいよ!」そして、またまた同じような位置へ落ちた。

「今度こそオレの勝ち!」「ええーっ、そうかなあ...?」「だって、ほら...。」と紙ひこうきを横に移動して並べくらべる。まわりのみんなも、うん、うんとうなずき、「洋一くんが一番」の声。

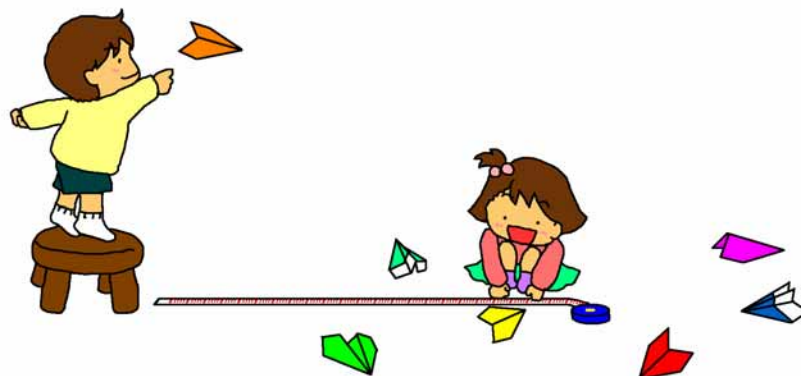
次は見分けがつきにくい位置へ3つのひこうきが並んだ。チャンスだ。「やった!一番!」と私のひこうきをわざと斜め前へ移動し、ほらっ!と並べ、くらべる。「ダメー、少し斜めにしたろう?」「じゃあ、もう一回」ともう一度元の場所へ戻し移動し、今度は同じような位置へ置く。「みんな一番でよかった」の声が聞こえる。(先週あった保育実践研究会で、子どもたちにいい意味での競争意識が乏しいのではないかと反省したばかりだったので余計)ここでみんなが同じでは困ると思った。「先生、一番の人にはお楽しみがあるので、みんなが一番だと困るんだけど」と一言。“えっ、お楽しみ”みんなの顔がパッと明るくなり、そして難しく険しい顔になる。さあ、大変、どうにかして正確に一番を決めなければならなくなる。“うーん、どうしよう...”一生懸命考える。

「あっ、いいこと考えた。線をずーっと引いて、100とか200とか」と線を横に引きながら『1、2、3、4...』と書いていく。この活動が夏より前にできていたらよかった...と反省しながら、もう一言つけ加える。フリーハンドで書いていくため、それぞれの点数(?)の間隔はバラバラなので、「あれっ? 8と9の間と、9と10の間の幅が違うみたいけど」「うーん...」「ほんとだ。でもどうしよう?」と子どもたち。そこへ正斗が「あっ、ほらっ、このまえ由利ちゃんとわたるくんが表を書いていたときに使ったやつは?」「ダメ!あれは部屋で使うのだから」と香奈恵。「あっ、ほらっ、運動会の練習でカラカードのときにしたじゃん。線引いたよ!それ それ」と洋一。そこで、「ねえ、それって巻き尺のこと?」と聞くと、「うん。それ、それ」急いで職員室へ借りにいき、さっそく印つけがはじまった。「わたしが印つけるー」と張り切っていた由利、10センチ、20センチ、30センチ...90センチ...と数えはじめる。「ここまでだよー」と園庭の端で手を振る正斗たちを見て、ギョツとした様子。「ええー、あそこまでー。イヤだー!」園庭に十センチ単位で印をつけていく由利の正直な気持ちだ。印つけがそこで止まってしまった。さて、どうしたものかとみんなで考えていると、わたるが「赤のところをつければいい」(赤のところとは、メートル単位のことのようだ)。由利もこれには大賛成!今度は2人で1メートルから18メートルのところまで印をつけていった。そして、ついに完成。

じゃあ、背が大きい順ということに飛ばす順番が決まり、紙ひこうきレースのスタート。今度はみんなの目の色が違う。1人が飛ばすと、みんなでそばまで走っていき、「12メートル。じゃあ、12点」「4メートル。4点」と点数も決まった。

「ええっと、1回目3メートルで、次、5メートルだから...8点」と地面に書いていく子どもたち。しかし、数が多くなると大変だ。なかなか簡単には点数を数えられない。「先生、手を貸して」と、1つ1つ数える子、25、26、27と答えに近い数字を言いながらこちらの顔をうかがう子、パッと答えを言う子、それぞれだったが、子どもたちは真剣そのもの。子どもたちは、いつもならこんなに難しいことはとっくにあきらめているはずなのに、遊びに入り込み夢中で集中していた。ごはんの時間もとっくに過ぎているのに...。本当に遊びに入り込むとは、こういうことなんだと改めて感じたことだった。

お昼からも続きがはじまった。この日は1日中、ずーっと紙ひこうきと地面のにらめっこだった。



## 解説（紙ひこうき）

物事に集中して取り組み、考えること。そんなことが幼児に出来るだろうかとも思います。しかし、子どもの活動が広がり始めたときに、うまく誘導していくことで、可能になっていきます。

紙ひこうきを飛ばし、どちらが遠くまで行くだろうかという競争になります。適当に飛ばして、どっちが遠くかどうかから、子どもがまず、飛ばす位置を決めます。ひこうきを作り直して、また飛ばします。どちらが遠くまで飛んだか、微妙なときには言い合いになります。子どもは自分が始めた“紙ひこうき遊び”だし、自分は得意だと思い、負けず嫌いの性格もあって、誰が一番かにこだわります。

見分けがつきにくいところに3つのひこうきが落ちました。それを絶好の機会と見て、保育者は、正確に誰が一番が決めたい、賞品がある、と言い出します。そこから、線を横に引いて、数える工夫が生まれます。でも、幅がちゃんとしていないから、巻き尺を使えることを思い出して、取ってきます。メートルとセンチメートルの単位を地面に刻んで、測ることにします。そして、何メートル飛んだかを見て、点数にしていくようにしました。それらの点を合計して、合計点で競います。それもまた難しく、一つずつ指で数えたり、暗算したり、大人の表情で決めたりなどします。

この子どもたちは一番になると賞品をもらえるから熱中したのでしょうか。それとも、数を数えることが好きだからでしょうか。どちらもある程度はあっているでしょうけれど、肝心な点はそうではないと思います。どちらも、子どもの活動を焦点付け、努力し、目指すべき点をきめ細かく見せてくれているからではないかと思うのです。一番になるぞ、というすてきな目標とそれに向けての強い意志が生まれます。もちろん、“紙ひこうき遊び”で遠くまで飛ばすことが唯一の楽しみではありません。この場合、子どもがそれを始め、得意に思ったからこそ、保育者はそれを刺激したのです。

次に、微妙なところで、長さをきちっと比べようという意識を作り出します。おそらくテレビで見た陸上競技とかでの様子を思い出したのでしょうか。長さを決めるための線をいくつも引くことを思いつきます。それが正確にはならないのなら、スタートからの距離を巻き尺で測ればよいのです。さらに、地面に単位毎に刻みを入れていきます。それを通して、ひこうきを飛ばすことが、その目盛りの上を飛んでいき、ある距離の刻みの上に到達するというイメージを作り出します。そして、その着陸したところの刻みを正確に把握しようとしています。その刻みと対比するから、どのひこうきも一線の上に並べられ、比較されもします。わずかの差が一つの線の上の違いとして見て取れます。

数は何のためにあるかといえば、それにより、現実を丹念にとらえ、かつ数という単純で明快なものの上に置いて比較できることに大きな価値があります。幼児はまさにその価値をここで試し、納得しているのです。

## 紙鉄砲

今年から入園した年中児の修太は、はじめての園生活に不安いっぱい、「これから何をするの?」「何でおゆうぎ室に行くの?」と、一つ一つ確認しながらの毎日で、園での遊びも保育者が仲立ちしながら友達とかかわることが少しできるという状態だった。

そんな修太がある日、「先生、先生、紙でパーンッてするのを作って!」と言って、一枚の広告紙を持ってやってきた。「ぼく、おじいちゃんに、作り方教えてって言ったけど、おじいちゃんわからなかったんだよ」とのこと。

さっそく修太と私の二人で「紙鉄砲遊び」がはじまった。修太は、私の作る様子をジーと見ている。そして、できあがった紙鉄砲でまずは私が試しうちをやってみた。「パーンッ」あまりの迫力に修太はのけぞりながらも、「スグェ!」と満足そうな表情だ。「ぼくもやってみるー」と今度は修太が挑戦。しかし、力の入れ方がよくわからず、バンドころか紙鉄砲は開くことさえしない。「ここ、しっかり持ってこーやってー」と一緒にやってみても、あの勢いのある音は出ず、どこか力のない音にちょっとガッカリしていると、さっきからそばで私たちのことをジッと見ていた剣吾が、「ちょっとジャンプして、力いっぱい入れてしてみれば?」と言ってくれた。今度はどうかな? 注目のなか、修太は力いっぱい「エイ!」すると「パーンッ」と気持ちのいい音が響き、三人して「ヤッター、すごいー」と大はしゃぎ。修太はもうニコニコ。そして剣吾も自分のことのように喜んでいる。

そうこうしているうちに、紙鉄砲の「パーン」という音を聞きつけて、いつのまにか修太のまわりにはたくさん子どもたちが集まってきて、次々と「ぼくにも作ってー」「わたしにもー」と長い列ができてしまった。それぞれ手に広告紙を持っている。

私は、「修太くん、みんなにも紙鉄砲作ってあげていい?」と聞くと、「うん、いいよ」と明るく応えてくれた。修太には、ほかの子のを作ってあげるまえに、「紙鉄砲二号」を作ってあげた。そして、剣吾にも。剣吾は、おとなしく、どこか引っ込み思案な子で、クラスのにぎやかな子とは対照的に、目立たない子だが、物事を冷静に見て、考えることのできる子だ。

その後、修太は開いた紙鉄砲のたたみ方を覚え、できない子に熱心に教えてあげ、そして剣吾は、いろいろな広告紙で紙鉄砲を作ることに夢中になっていた。

毎日、紙鉄砲遊びは続き、子どもたち同士で、どうやったら「パーン」といい音が出るか工夫し合い、「片方の足を上に上げると、すっごくパーンッてなるんだよ」ということで、盛んに片足を上げては紙鉄砲を鳴らしている子どもたちだった。

そのうち、高宏が大きな一枚の広告紙を持ってやってきた。「これなら、すっごい音が出るぞ~」ということで、大きな紙鉄砲を作り、さっそく「エイッ!」とやったのはいいのだが、たった一回きりで鉄砲は破れてしまい、大きな音を期待していた高宏やまわりの子どもたちは「エーッ、なんでー?」と目を丸くしたり、ガッカリしたり...。「どうしてかな?」とみんなに聞いてみると、「高宏くん、あんまり力がありすぎたんだよ」と

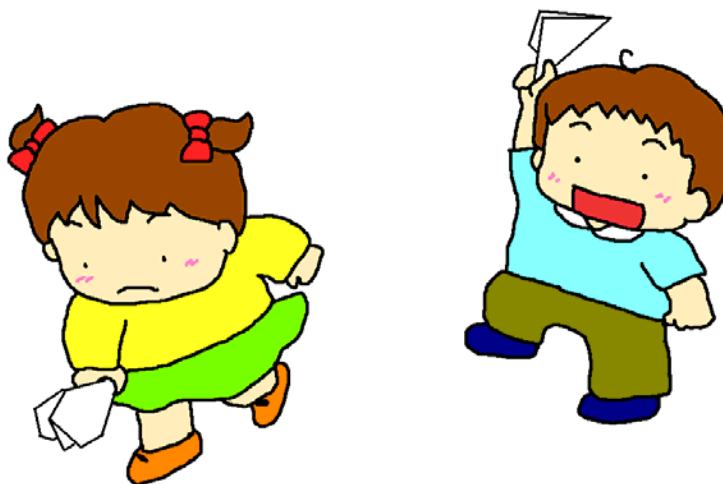
勝次。「そうだよ、足をこんなに上までいっぱいあげたんだもん」と裕史。

しかし、それをじっとそばで見ていた剣吾が一言、「高宏くんの紙、薄いから」 そうなのだ、確かに、高宏の持ってきた広告紙は大きくて立派なものだったが、ペラペラした質の薄い紙だったのだ。剣吾の言葉に、まわりにいた子どもたちはすぐに破れた高宏の紙鉄砲にさわり、親指と人さし指の間に紙をはさんでこすり合わせ、その厚さを確認しはじめた。「あー、ほんとだ。高宏くんの紙、薄い」「あたしのよりも薄いよー」と気づいていった。剣吾に「剣吾くん、よくわかったね」と言うと、とても照れくさそうにしていたが、何か剣吾のまわりがほんわかとあたたかい雰囲気になるのが感じられた。

薄い広告紙は紙鉄砲にするとすぐ破れて、音が出ないことがわかった子どもたちは、今度は厚手で小さい紙を選んでくるようになった。「先生、今度はやぶけないよーにして、厚くって小さい紙持ってきたよ」と得意そうな表情の高宏。「これはあまりに厚すぎて鉄砲開かないかも...」と思いつつも、まずはトライしてみることに。案の定、紙は開かず、何の音もしない鉄砲にガッカリの高宏。向こうでは、修太と剣吾の二人が、紙鉄砲のいい音を響かせている。「何で、鉄砲バンッてならないんだろう...。剣吾くんに聞いてこよう！」と高宏は二人のいるゆうぎ室へ走って行った。

この紙鉄砲遊びをきっかけに、修太は気の合う友達と一緒に遊ぶ楽しさを知り、以前のように保育者にくっついていたことはなくなった。もちろん剣吾とは大の仲良しである。そして、剣吾も、クラスのみんなから認められることによって、「剣ちゃん、こんなに大きい声出るんだっけ?」と思えるほど、自分を発揮するようになった。

これからも、子どもたちの遊びのなかから出てくる気づきや発見を大切に、そして遊びを通して友達とのかかわりを深めていけるような援助を心がけていきたいと思う。



## 解説（紙鉄砲）

紙鉄砲は、紙で簡単に折れて、しかも、思い切って動かすと、パーンと気持ちのよい音がします。保育者に教わり、子どもは試します。でも、なかなかうまくいきません。そばで見ていた別な子どもが、要領を教えます。それに従ってやってみると、今度はうまく音が出ました。保育者と二人のこどもは嬉しくてたまりません。この遊びは、そこから、子どもたちの間に広がっていきました。

ある子どもが大きな紙を持ってきて、大きな紙鉄砲を作ったのですが、それは、たいした音もせず、1回で紙が破けてしまいます。がっかりするのですが、どうしてかといぶかしくも思います。力の入れすぎだろうか。紙鉄砲遊びを広めた一人の子どもが、紙が薄いからだと指摘します。皆が触ると、確かにペラペラなのです。

子どもたちは、今度は、厚手で小さい紙を選ぶようになりました。あまりに厚すぎて、今度は、開かない場合が出てきます。変だと思い、子どもたちは、紙鉄砲の得意な子どもに訳を聞きに行きます。

紙鉄砲は楽しい遊びです。でも、一通り遊ぶと、それで終わってしまいやすいものでもあります。大人に折ってもらい、子どもが振って、音を出すだけだからです。そこに、どう子どもが工夫したり、挑戦したりする様子を盛り込むかは、案外、難しいものです。

ここでは、たまたま、うまく音を出せなかったところから、子どもが大事なことに気が付きました。紙が薄すぎると、破けてしまい、音が出ないのです。また、厚すぎても、うまく紙が開かず、音が出ません。

このように、遊びでの発見は、うまくいかないときに、どうしてだろうと考えるところにも成り立ちます。よく様子を見て、考えるという姿勢が必要です。何名かの仲間がそれぞれに作っていて、うまくできなかった子どもだけでなく、それを見ていて、考える子どもがいるということが意味があるようです。比較的冷静に考えられるからでしょう。また、その発見をした子どもは、紙鉄砲をクラスに広げた一人ですから、紙鉄砲に詳しいという自負があったのかもしれませんが。

保育者もまた、うまくいかなければ、もう一度やってとか、代わりに作るとか、答えを教えるということではなく、どうしてだろうと問い返しています。なぜと考えて、分かることを大事にしている保育者の姿勢が子どもの探求を支えるのです。

遊びの仕方を見出し、上手になり、また他の子どもに教え、どうしてかを考えられるといったことを通して、子どもの自信が形成されていくことも見逃せません。単にほめるのではなく、子どもが実際に出来るようになり、分かるようになることを体験し、それを指摘してやるのが、保育者の働きとして重要なのです。その遊びの広がり喜びを通しての結びつきが仲間作りにもつながります。



## ビー玉ころがし

### だんご作りから、だんご迷路へ

だんご作りの大好きな子どもたち、割れない強いだんごを作ろうと必死。土に水を少しずつ入れては、ていねいにこねている。土にもいろいろ（野原の黒い土、茶わんなどでこすって作ったきれいな土など...）とあり、強いだんごを作るため、最初にどろどろの土を使い、次に野原の土を使い、最後にさらさらの砂をつけて仕上げるなど、工夫している。見ていると、どの子もみんな作り方や、使う土が違うのはおもしろい。仕上がったあと、縦横にひびが入ってしまえば水をつけ、だんごの表面をなでている。

園庭の土山で、「よーし、誰のだんごが強いかなやろうよー」と、5歳児の勇。「割れませんように」と口々に唱えながら、ころがっていくだんごの行方を真剣に見ている子どもたち。割れないだんごを見ると、「やったー！今度は、ここからやってみようよ！」と、ころがす位置がだんだんと高くなっていく。

「今度は、どこまで行くかなやろうよー。レディー、ゴー」ころがして割れないことから、関心はころがる距離の長さへと変化していった。そして土山の中でも、デコボコがなく、ころがる距離が伸びる場所を探し始め、しばらくその遊びは続いた。

「あ！そうだ。ぼく、道を作ろう！」今度は、だんごがころがりやすいように、道を作り始めた。土山の上から水を流しては、スコップで掘っている。まっすぐ降りてくる単調な道。「こればかりじゃつまんないなー」と私がつぶやくと、「じゃあ、こんなくねくねした道にしてみよう」と、5歳児の敦志。

「そうだね、くねくねした道ならおもしろそうだね」と私。しかし、やってみると土山でカーブをつけるのはとても難しかった。水を流しては掘っていく敦志。道ができるたびに、だんごがころがるかどうか確かめている。「敦志くん、ここでだんごが止まったよ」私が残念そうにつぶやくと、敦志はスコップで土を埋めてくれた。やってみると、今度はころがった。だんごが通る道の土の量は、多くても少なくてもダメなことを子どもたちは遊びのなかでつかんでいるようだ。また、くねくね道も、初めはかなり急なジグザグの道にしたかったようだが、泥だんごがスムーズにころがらないため、山に沿って、なめらかなカーブ道へと変化していった。そのうちに、ジグザグが難しいと理解したようで、なめらかな曲線の道になるように掘り出した。

いよいよ、スタートからゴールまでころがるかどうか実験。しかし、途中で止まるところが1か所。そこは少し土が盛り上がっていた。土をどけ、今度は大成功。「先生、おだんご迷路ができたね！」と、うれしそうな敦志。

その日をきっかけに、だんご迷路の遊びが何日も続いた。やがてだんご迷路の途中に、2か所くらい落とし穴を作ったり、小さいスコップをひっくり返してトンネルとして使ったり、糸まきのしん棒を組み合わせ、その穴を通るようにしたりと、とてもおもしろい、だんご迷路に発展していった。

## だんご迷路から、ビー玉ころがしへ

ころがして遊ぶ楽しさを知ったようで、家からビー玉を持ってくる子どもが増え、今までに作っただんご迷路に、ビー玉をころがし始めた。また、ビー玉の大きさに合わせて、幅の狭い迷路を作ったりしていた。「これなら絶対こわれぬよ！」と、ビー玉を自慢するようになり、これをきっかけに、今まで戸外だけの活動であった泥だんご迷路も、ビー玉を使うことにより、室内での遊びへと変化していった。泥だんごを山からころがすことを体験したためか、最初は大型積み木をたくさん使って、ビー玉ころがしを作っていた。三角の積み木で傾斜をつけて、次に四角を組み合わせていたので、ビー玉はスムーズにころがらない。四角の大型積み木のところでバウンドしたりした。

それからはしばらくすると、大型積み木はほんの一部（スタート台）だけに使い、あとは全部小さな積み木（5 cm角の立方体）を使って作るように変わった。そうすると傾斜が確実になり、ガタガタがなくなってビー玉がサーッところがった。「ここにトンネルを作ろう。これをゴールにしよう」と、どんどんと構成していった。傾斜から落ちるビー玉は勢いよくころがるので、「あそこにも積み木を置こう！」と言って、ビー玉ころがしの道の両側に、ビー玉が逃げないように積み木を置いた。

「ねえねえ、ぼくの、こんなのができたんだよ！」と、子どもたちはいろいろなビー玉ころがしを組み立てていった。なかでも消しゴムの人形を的当てに使ったり、幅の細い小さな積み木をドミノに並べ、ビー玉の勢いで倒したりと、かなり変化が出てきた。それぞれが作ったビー玉ころがしで一緒に遊ぶ毎日が続いた。単純にころがることから、ビー玉が落ちてゴールするまでの間に積み木で山や坂を作り、ゴールが困難になるよう工夫するようになってきた。ゴールするには、ビー玉に勢いが必要となることを感じ、ビー玉をころがす手にも力が入っている。

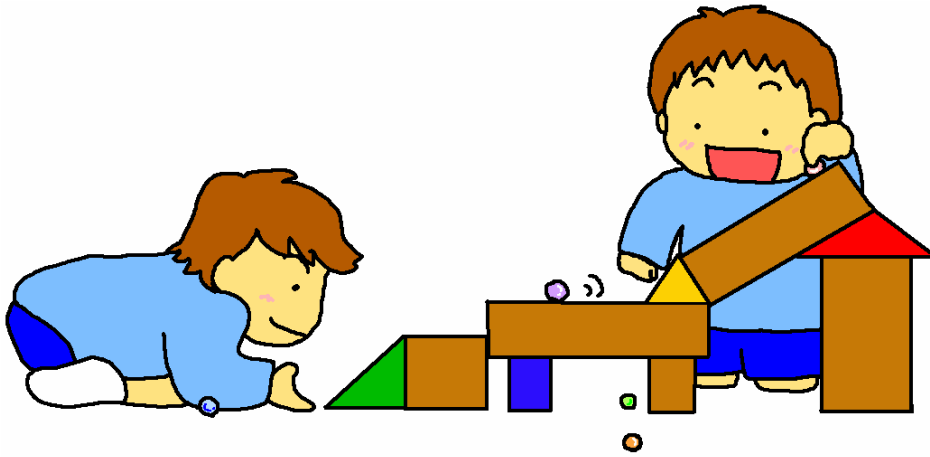
## ビー玉ころがしの変容

もっとおもしろいを作ろうと、子どもたちはまた考え始めた。積み木を入れる箱の取っ手の穴を利用したもの、積み木で傾斜や橋を作って組み合わせもの、ビー玉がどこまでころがっているかが分からないように工夫したものなど変化に富んできた。なかでも驚いたのは、陽介の考えたビー玉ころがしだった。それは、立方体の積み木で作ったもので、上からビー玉を入れると、「カタカタ、カタカタ」と軽快な音をたて、ジグザグになって下に落ちていくものだ。外からは、どこまでころがっているかまったくわからない。見えないように四方を積み木で囲んでいる。完成したビー玉ころがしの高さは約1m50cm。途中からは、イスを使って積み上げていた。そしてなんと14回、ジグザグの道をころがりながら落ちていった。

ビー玉がゴールして見えたときは、思わず「すごーい」と感動の拍手がわき起こった。「陽介くん、これはすばらしい！出てくるまでドキドキするね。こんなに難しいの自分で考えたんだよね。誰にもまねできないね」中がどんなになっているのかのぞいて見る



と、左右に三角の積み木を使い、右から左に当たると、ストツと落ち、そして今度は左から右にころがり落ちていく仕組みになっている。本当に見事なビー玉ころがし、大人には到底考えることのできない素晴らしいものだった。



## 解説(ビー玉ころがし)

泥だんご作りから、泥のだんごをころがし、ころがり方を工夫する中で、ビー玉ころがしへと発展していった事例です。泥だんごを作るところで、かなりの工夫があり、完成品への満足感が生まれています。その強さを試すという意味で、山の上からころがすということを子どもが思いつきます。最後までころがっても割れないことで自信を持ち、次に、どこまでころがせられるかという距離に関心に移ります。さらに、ころがすための道作りを思いつきます。初めはまっすぐの道だったのが、くねくねと曲げてころがるようにして行って、なめらかな曲線の道がよいことを見つけます。土が盛り上がっていても、へこんでいても、そこでだんごが止まるので、平らにしなくてはなりません。やがて、だんごをころがす遊びが、間に落とし穴やトンネルを作るなど障害を入れるように発展して、迷路遊びになっていきます。

そこで、だんごの代わりにビー玉を持ち込むようになり、遊びが大きく転換します。ビー玉だと室内で遊べるし、それなら積み木が使えます。小さな積み木を使ったり、人形を的にしたり、様々な構成の遊びに展開していきます。ただころがすのではなく、間に坂や山を作り、ゴールに至るのを難しくして、挑戦的な課題にしていくのです。中には、ビー玉のころがる様子を完全に囲って見えなくして、意外なところから出てくるようにするなどの高度な工夫も出てきました。

この事例ですごいことは、子どもたちの遊びが自ずと発展して、きわめて高度なところまで至る点です。決して最初から先を見越してやっているわけではありません。それは、子どもも教師も同様です。次々に、何か新しくできることはないか、もっと面白くしたいと思って、工夫するのです。もっと難しくして、挑戦して、達成できたときの喜びを味わいたいと思うのでしょうか。先生も子どもの傍らで息をのみ、また応援し、時に助言していたに違いありません。

その過程では、土にかかわり、だんごをころがす場所を探し、ころがしやすい道を自分で作りだし、という具合に、目の前の遊びの課題に子どもは取り組み、それを面白くする場所やものを回りに探しています。ものや場所の特徴をうまく利用していくのです。それで足りないと、新しくそのものや場所に加工を加えていきます。そういった子どもがかかわり、自分の力で作り替えたり、ものを加えたり出来る環境が身の回りであって、そこで毎日のように遊んでいるのです。

そういった遊びの経験を積み重ねている内に、次第に、工夫は詳細になり、工夫の上に工夫を重ねていくので、高度にもなります。また、工夫を加えやすい素材を求めるようにもなります。泥ではなくビー玉に変えたことで、ずいぶん、工夫が広がったわけです。でも、それも、その前に泥の体験がたっぷりとあることが利いているのでしょうか。

## なわとび

5歳児クラスの女児4、5人がなわとびをしたり、トランポリンで遊んだりしている。男児たちは何となくもつれ合ったりして、ときどきひよとなわとびに入るが、誰も跳べずに、1、2度の挑戦で、すーっといなくなってしまう。

こういう場合は、教師が放任することは許されない。しかし、無理に誘っても、子どもたちの意欲は湧いてこない。実るところまでは努力せずに、やりたくないものはやらない。簡単なもの、好きなものを、好きなときに好きなだけやる。そういう子どもはよくいる。そういう子どもに見える5歳児の翼。でも感性は豊かに見える。こういう子どもに、どうやる気を起こさせるか。

大なわとびを女児たちに回して跳んで遊ばせながら20分くらいしたとき、翼が室内用の高さ2メートル近い鉄棒を両手で握ってぶら下がっている。その時間が長い。チャンスである。床にもう降りていたが、「翼くん、すごいね。この高い鉄棒に長い時間ぶら下がって。1年生でも30秒くらいで落ちちゃうのに、君はずい分長い時間平気でぶら下がれたね。私なんか、1、2、って数えて20くらいで落ちちゃうけれど、もう1回やって見せてくれる？」

こんな会話を聞きつけて子どもたちが寄ってくる。なわとびやトランポリンのうまい子どもたちが、われこそはと鉄棒にぶら下がるが、だいたい10秒から20秒で落ちてしまう。

やっと翼の番になった。「私、時計の秒針と同じ早さで数えるから、みんなも聞いていてね」翼がぶら下がった。「1、2、3、4、... 60、61、... 70、71、72、73。すごーい！1分13秒もぶら下がった。すごーい、すごーい。チャンピオンだ。これは、すごーい。翼くん、さあこい。なわとびやろう！」

なわとびは跳べないので、おそらくはあまりやりたくないであろう翼にぐずぐず言わず、手をぐっと引っ張って、なわとびのところに連れて来る。なわの片方をもうひとりの先生に持っていただき、私とふたりで回す。

前から少し練習していたけどどうまく跳べないひとりの太郎、遅れて登園してきた鉄男も、少しやったり、外れてフラフラどこかに行ってきたりしていたが、入ってきた。

翼は跳べない。「それー」と、彼に合わせてなわを回してあげても跳べない。「さあ、もう1回」「もう1回」「それー」バタリ、1回跳べた。「なわが前に来たらね。それ！」バタリ。バタリ。「そう、もう1回！」

あとの2人も歯を食いしばって無言。いい表情だ。真剣なとき子どもは笑わない。

「もう1回」「もう1回」バタリ。バタリ。バタリ、バタリ、バタリ。「うわあ、翼くん3回続けて跳べた！」「そうそう、太郎くんの汗いいよ！」「鉄男くんも、それーっ」

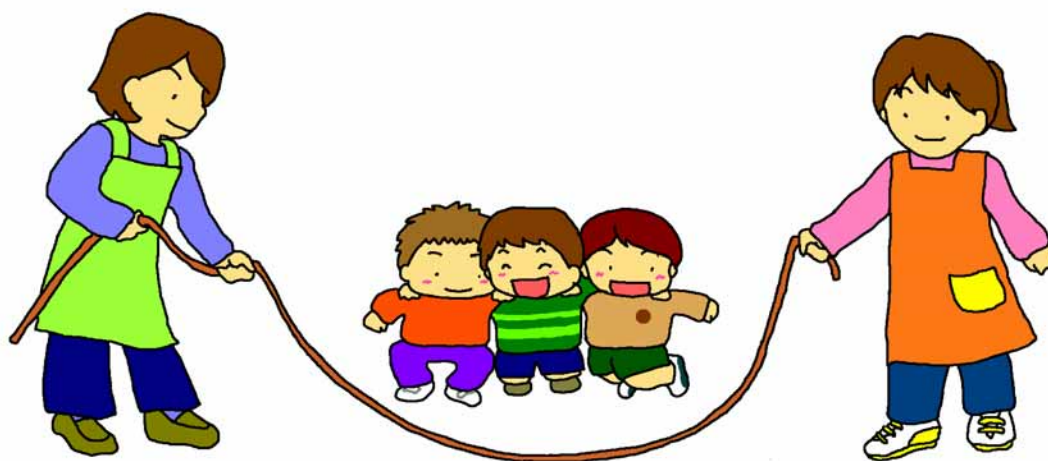
1時間、1時間半...。「先生、なわをしっかりと回してください。跳びやすくてね。1人1人のタイミングよく見てね。一生懸命回してくださいね」命がけ、と言ってもうそでは

ない。こういうとき、教師は一切を捨てて向き合い、この子どもたちが跳びやすいように精神を集中してなわを回す。やがて、翼が跳びだした。うまくなわの中に入って、1、2、3、4、5、6…。太郎も鉄男も。「すごい、すごい！翼くん、太郎くん、鉄男くん、みんなすごい！跳んだ！跳んだ！」「それもう1回」3人ともスムーズに、回っているなわの中に入り、トン、トン、トン、トン、とリズムカルに跳びだした。

もう12時を過ぎている。「もう時間がないから、あと1回で終わりにしましょう」と言ったとたん、翼が叫んだ。「オーイ、3人で跳ぼうぜ」

翼を中心に鉄男と太郎、3人で肩を抱き合って、トン、トン、トン、トン…と大なわとびを跳びだしたのだ。そして3人は肩を寄せ、まるで米俵のように丸くなって床にゴロゴロ、ころがり始めた。

なわとびのなわの回し方も気になるが、2時間も3時間もなわを回してあげたことがないという教師に驚いてしまう。子どもが「もうやめたい」と言うまで遊ぶのが教師の仕事ではないだろうか。



## 解説(なわとび)

何だか苦手だなと思ってやらないでいる。ちっとも上手にならないから、やる気も出ない。好きなことはいくらでもやるのだけれど、幼児だもの、そんなことが当たり前と思ってはいないでしょうか。確かに、中には簡単には出来るようにならない難しいことや、当人の現在の力からは遠いこともあります。しかし、回りの子どもたちはなんということなくやっていて、当人もやってみたくて、試してはみるけれど、すぐにコツはつかめないから、すぐに止めてしまうということも、結構あるものです。それも、教師の指導いかんで出来るようになるのかも知れません。

やる気が出なければ始まりません。でも、そのやる気も状況次第で、いくらでも出てくるかもしれません。時に、強引でも引っ張ってみて、面白くなることもあるでしょう。少しだけでもうまく出来て、突然、やる気がいっぱいになることもあります。

ここで、教師はまず、子どものやる気を鉄棒に長くぶら下がられることに注目して引き出します。それも大変に具体的で、また秒を数えるという具合に、期待を高めていきます。

その後のなわとびのさせ方が大事なところでしょう。なわを回す教師の側に注意をして、子ども一人に一番よい回し方をするように一生懸命に回すように言います。子どもに合わせてなわを回します。まず、子どもが1回跳べます。繰り返しやっています。今度、3回続けて跳びます。2時間以上も続けるというのは、教師にとっても、子どもにとっても大変に長い時間です。教師も、子どもも、なわに全神経を集中して、跳んでいきます。リズムが生まれます。3人がともになわに入り、跳び出します。最後に、子どもは跳べるようになった3名が肩を組んで、一緒に跳びます。その後、3人は丸くなって、床をごろごろとろけたそうです。

無事に皆が跳べるようになったことはすごいことです。でも、その結果の成功だけを見ても仕方ありません。それに至る中で、教師がどれほど集中して、一人の子どものためになわを回したかが大事な点です。それは単に子ども一人一人を大事にするという決まり文句では片づくことではありません。具体的に、なわを回す際に、子どものそのときの様子をよく見て、それに合わせて、回してやることです。おそらく、1回毎に微妙に子どものリズムはずれます。だから、うまく跳べないのですから、そうなるでしょう。迷って止まり掛けたり、急に動いたり、上半身と足の動きがバラバラであったり、合わせにくい動きを示すことでしょう。それに合わせていく教師の動きは、きっと、全身で、子どもの動きをとらえて、手を振ろうと、懸命であったに違いありません。

子どもと教師がなわを介して、動きをともにしていきます。それを通して、教師の動きが子どもに移っていき、さらには、他の子どもを巻き込んでいく過程をここに見ることが出来ます。