

自分たちの願いを友だちと一緒に実現しようと遊びを追求していく子ども

— 年長5歳児「みんなおいでよ これがぼくらのほしぐみまつり」の実践から —

1 活動のねらい

友だちと力を合わせて、みんなに楽しんでもらえる、ほし組オリジナルのお祭りをつくる。

2 保育の構想

(1) 子どものとらえ

前期（年長7期）では、「私は運動会を本気で頑張るから片付けも頑張るの。」と言いながら片付けをする姿や、玉入れのかごが一杯になってもまだ玉を投げ続けて練習をしようとする姿など、運動会に向かって頑張る姿が多く見られた。そして、特に運動会の2週間前からは、ペアの友だちを応援しながら待つ姿やチームのみんなが集まって「エイエイオー」とかけ声をかけて心を一つにする姿など、友だちのことを意識し、一緒に運動会に向かおうとする姿が増えてきた。運動会後も、年長の行事である真山登山で、後ろを歩くグループに声をかける、大きな段差を降りることを怖がっている友だちに手を差し伸べるなど、友だちのことを気にかける姿も見られた。

しかし、一緒に遊んでいる友だちが困っているときに、誰かに知らせただけで満足する子どもや、仲のよい友だちと一緒にいるときには周りの様子が目に入らない子どももまだいる。今後、どの子どもも友だちみんなに気持ちが向けられるようになってほしいと願っている。

こどもまつりの活動に関しては、子どもたちは年少の時、年長の遊ぶ様子を見ながら、自分たちなりのお祭りをつくっていった経験をもつ。そのときは、自分の好きなことをして、それを見てもらうことが「おまつりをする」という意識だったが、今では、天神祭、鷹行列など、地元のお祭りや、絵本で見るお祭りの様子へと、お祭りのイメージは変わっている。また、夏には年長の課外活動である「わくわくフェスタ」に参加して楽しむお祭りを経験した。そのお祭りに向かう中では、「附属幼稚園音頭」で大きなかけ声を出しながら踊る、花を飾り付けることを思いついて準備することなど、自らお祭りをつくる楽しさを味わっている。

こどもまつりの活動は年長8期に設定している。この期は、友だちと同じめあてをもち、協同して取り組む姿や、いろいろな友だちを受け入れながら遊びを進めていく姿を期待している。こどもまつりの活動では、子どもたちが「自分たちのお祭りにみんなに来てほしい」というような共通の願いをもちながら、自分たちでつくるほし組オリジナルの祭りの遊びを追求していくことを期待したい。みんなが同じ願いをもって、一緒にお祭りをつくっていく中で、クラスの友だちみんなに気持ちを向けるようになるのではないかと考える。

(2) 本活動において求めたい姿とそのための手立て

全体的な環境として、こどもまつりの遊びを楽しんで続けられるよう、普段の生活の中でお祭りの雰囲気を感じられるようにしていく。具体的には、子どものイメージから出てきた音楽や笛の音などを流したり、御神輿や山車など、子どもの思いから出てきた、みんなと一緒にできることを、学級で共有する活動として取り上げたりして、お祭りへの気持ちが高まるようにする。

そして、子どもたちが共通の願いをもって遊びを追求していけるよう、「願いをもつ場面」と「遊びを追求する場面」において、それぞれに以下の手立てを行っていく。

「願いをもつ場面」では、子どもが自分なりのお祭りへの好奇心を高めること、子どもの願いを明確にすることを大切にします。

願いをもつ前提として、お祭りのイメージがわくような生活経験をしていることが大切だと考える。そこで、年間を通して折にふれ、地域のお祭りに行った子どもの話を聞いたり、太鼓を叩くなど、お祭りのイメージをもつ遊びを共有したり、お祭りのイメージがもてる絵本を読んだりする。また、お祭りのイメージをもって遊ぶ子どもたちが作ったものを並べるコーナーや壁面を作って、お祭りへの好奇心を高める。

こどもまつりの導入に当たっては、どのようなお祭りにしたいかということ子どもが出し合う場をもち、それぞれの子どものお祭りに対する思いを引き出していく。それと共に、友だちの思いや考えに心を寄せ、一緒に祭りをつくっていかうとする気持ちが膨らむようにしていく。願いが漠然としている子どもに対しては、昨年を経験したお祭りの記憶を想起させたり、思いを聞き出し、それを絵や言葉に表して、具体的な願いをもてるようにしたりすることなどが考えられる。

子どもたちがもつこどもまつりに対しての共通の願いは、「自分たちのお祭りにみんなに来てほしい」というものになるであろうと予想する。この共通の願いが全員で共有されることで、「みんなでお神輿を担いで賑やかにしたい」「いろんな友だちと一緒にお店がしたい」などの願いが派生してくるであろう。これらの願いが現れてきたときには、みんなで共有する場面をつくって、イメージの共有ができるようにする。子どもだけで実現することが難しい部分には教師が支援し、さらなる願いにつながるようにしたい。

「追求する場面」では、次のような子どもの姿を目指す。

- 友だちと協力し、クラスの仲間としてお祭りをつくろうとしている姿。
- 相手意識をもって自分たちのお祭りをつくろうとしている姿。

「追求する場面」の手立てとして、主に次の三つを行っていかうと考えている。

一つ目に、挑戦を促すような環境を設定する。例えば、祭りに来るお客さんが座るイスは、既存のものを使わずに子どもたちが作ってみるようにする。すると、子どもたちは、どのように作るか相談したり釘を打ちやすいように支えたりするなど、手を貸し合いながら作っていかうであろう。「大人のお客さんも座るから丈夫にしよう」などの相手意識をもつことにもつながると考える。

二つ目に、誰かが困ったときには助け合って乗り越えられるようにする。例えば、一人でお店を開こうとしている子どもがいる場合に、手伝って品物を作ったり店番を交代したりするなど、友だちを気にかけて手を貸そうとする子どもの気持ちを価値付ける。また、困ったことや友だちに助けってもらって嬉しかったことなど、みんなに思いを伝えることのできる場をもち、子ども同士の温かな心の交流ができるようにしていく。

三つ目に、願いに立ち返ることができるようにする。願いに立ち返ることでやりたいことが明確になり、遊びへ向かう気持ちも高まると考える。特に、クラスの共通の願いに立ち返ることで、子どもたちは、みんなで一緒にお祭りをしようという気持ちをもち、お祭りに来るお客さんにも気持ちを向けて、遊びを追求していかうと考える。

3 予想される活動の流れ

	経験してほしい内容と具体的な姿	◇願いをもつ子どもの姿・追求する子どもの姿
10月5週	<p>○一緒に遊ぶ友だちと思いや考えを伝え合いながら遊ぶ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・遊びに必要なものを友だちと一緒に考える。 ・友だちと考えを出し合って、遊び方やこれから遊びをどのようにしていくかなどを決めながら遊ぶ。 <p>○いろいろな友だちに呼びかけながら遊ぶ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・みんなと一緒に遊ぼうとして声をかける。 ・お店などに、お客さんとして来てほしいと友だちを呼ぶ。 	<p>◇遊びに使うものや、ものの並べ方などを、友だちと相談しながら決め、一緒に選んで用意をしたり材料を集めたりする。</p> <p>◇どのようにしたら面白くなるのか、イメージを形に表すことができるのかなどを、一緒に遊ぶ友だちと出し合って、みんなで決めていく。</p> <p>◇お客さんとやりとりをし、リクエストに応えるために相談しながら遊ぶ。</p>
11月1週 11月2週	<p>○こどもまつりですということを意識し、共通の願いをもって、お祭りの遊びをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分なりのお祭りのイメージをもち、友だちと一緒にお店などを準備する。 ・「自分たちのお祭り」はどのようなお祭りなのかを考えながら遊ぶ。 	<p>◇どうすればお祭りになるのか、考えを出し合いながらしたいことを決める。</p> <p>◇友だちと互いに手を貸し合いながら準備を進める。</p> <p>◇友だちと気持ちがつながることを喜び、自然に集まったり友だちを呼び集めたりしながら遊ぶ。</p> <p>◇どんなお店だとお客さんが楽しくなるかを考えて、お客さんとのやりとりや、お店の用意をする。</p> <p>◇自分たちのお祭りにみんなを招待しようという気持ちをもって、どうすればみんなに来てもらえるのか考えたりみんなで宣伝したりする。</p>
11月3週 11月4週	<p>○こどもまつりの当日を意識して、お祭りに来る人のことを考えながらお祭りの準備をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・互いのお店に行き来してやりとりをしながら、店に足りない物を準備する。 ・自分たちのお祭りを見てもらおうと、みんなに声をかけて誘う。 	
11月5週	<p>○「友だちと一緒にだから楽しかった」「友だちと一緒によかった」などの気持ちをもって片付ける。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・友だちと、こどもまつりで一緒にしたことや楽しかったことなどを振り返り、話をしながら片付ける。 	

4 保育の実際

10月の中頃から、子どもたちは、「自分でみつけた遊び」の中で、友だち数人と一緒に、お化け屋敷を作ったりお店にお客さんと呼んだりしながら遊ぶことや、祭りのイメージをもって遊ぶことが多くなっていた。その姿から、教師は、子どもたちが友だちと同じめあてをもって、協力して遊ぶことができつつあると見取った。そこで、年少のときにも経験した「こどもまつり」を、今年はどうのような祭りにしたいかということ、子どもたちが出し合う場をもった。そこでは、「賑やか」「みんなが楽しい」「お客さんに喜んでもらえる」など、自分たちの祭りをこのようにしたいという願いが生まれた。

この後、子どもたちは、これらの願いを基に、こどもまつりの遊びへ向かっていった。また、これらの願いに立ち返られるようにはたらきかけることで、子どもたちがそれぞれの遊びをより追求していく姿が見られた。

(1) 友だちと協同し、自分たちの力で願いを実現した御神輿作りの事例

10月末、教師が子どもたちに、お祭りを題材にした絵本を読むと、そこからイメージを膨らませた園児Aは「御神輿にはこんなのがついてるよね。」と、竹を組み合わせて、御神輿の上につける飾りを作り始めた。教師は園児Aのイメージをみんなで共有できるように、その日の共有する活動で、このことを取り上げた。園児Aが、御神輿の飾りを見せ、作ったことをみんなに伝えると、他の子どもたちも御神輿を作りたくなり、園児Bの「全員でワッショイできるやつがいい。」という

言葉から、「クラスみんなで担ぎたい」という、共通の願いが生まれた。そして、「御神輿は木で作ったらいんじゃない。」「全員で持つから、持つところが長くないといけない。」などと、御神輿の作り方の相談も始まった。

後日、園児C、園児D、園児Eが、3人で御神輿の台になる部分を作り始めたときのことである。3人は、どのように木材を組み合わせ、次に釘をどう打つかということ相談しながら作っていった。3人とも、釘を打つことが楽しく、うまく打つことに自信をもっていた。そのため、誰が釘を打つかということで、言い合いが始まった。そこで教師は、みんなが楽しいお祭りというのは、お祭りの準備のときも楽しいのではないかと、どうすれば楽しくできるだろうかと、願いに立ち返られるよう、言葉をかけた。すると、3人は釘を打つ順番を相談し、疲れてきたときやうまく打てないときに交代しながら釘を打ち始めた(図1)。



図1

その日の共有する活動で、3人の話を取り上げると、園児Cは、「僕ができないときにはD君がやって、それで次はE君がやって、それが嬉しかった。」と、友だちと力を合わせ、同じ気持ちで釘を打ったことの喜びをみんなに伝えた。

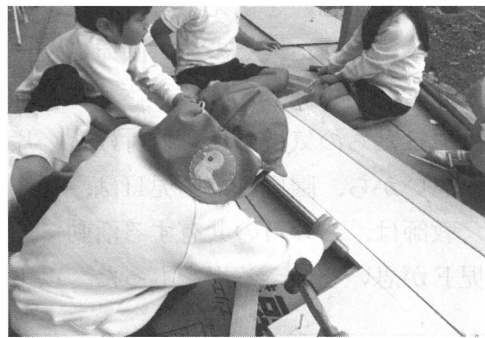


図2

その後も、園児C、園児D、園児Eの3人は、何日も御神輿作りを追求し、他の子どもたちも、御神輿作りに関

わっていった。御神輿の台にするために、同じ長さの板を探し、板の長さが長いときには力を合わせて板を切った。長い板がなくなると、うまくいく方法を教師に相談し、台の下に木を噛ませ、その木に短い板を打ち付けていった(図2)。この過程では、ものさしを使って長さを測ろうとすることや、みんなで手分けをし、何箇所も同時に作っていくという姿も見られた。

さらに、子どもたちは、担ぎ棒と台をどうやって固定するか、安全にするためにどうすればよいかなど、たくさんの相談をしながら、協力して御神輿作りをしていった。完成してからは、みんなで一緒に御神輿を担ぎ、「クラスみんなで御神輿を担ぎたい」という願いが実現した。

御神輿作りでは、普段の生活の中で祭りの話をしていたことや絵本など子どもたちがイメージをもてるような環境作りが、共通のイメージをもつことにつながった。そして、園児Aが御神輿の上に飾るものを作ったことや園児Cの思いを、共有する活動で取り上げたことで、「みんなでやりたい」という思いが強くなったと考える。園児C、園児D、園児Eに関しては、嬉しかった思いを取り上げたことがその後の追求にもつながった。また、御神輿作りをするまでに、釘打ちの経験をしていたこと、木材が使える状況にしてあったことが、挑戦を促す環境となった。さらに、台と棒を固定すること、安全にすることなど、願いの実現のために頑張っ乗り越えなければならないことが次々と出てきたことで、子どもたちは相談したり手を貸し合ったりしながら、御神輿作りを追求していった。

課題としては、子どもたちだけで実現することが難しい部分に、どれだけ手を貸すかということが挙げられる。今回、子どもたちの力で御神輿作りの多くを進めていけるように、見守りを多くしてきた。しかし、教師があまり手を貸さないことで、難しさを感じ、御神輿作りに関わることができなかつた子どもがいることも事実である。もっと多くの子どもが活躍できる追求のかたちがあったのではないかと考える。例えば、教師がもっと手を貸し、御神輿が完成するのがもう少し

早ければ、みんなで担いで揃えて声を出す楽しさや、御神輿を担いでお客さんを呼び込むやりとりなどをもっと時間をかけて経験できた。

(2) 困ったことをきっかけに、思いを友だちに伝え、子ども同士の心のつながりができた工作屋さんの事例

園児Fは工作が得意で、こどもまつりでは工作屋さんをしようとしていた。工作屋さんの壁は、お化け屋敷の壁と隣接していたため、ある日、お化け屋敷の中で男の子たちがはしゃいだときに、棚の上に置いてある品物が全部落ちてしまった(図3)。園児Fは品物を並べ直し、お化け屋敷の中の友だちに、壁を揺らさないように呼びかけるが、声は届かなかった。そこで、教師が園児Fと一緒にお化け屋敷の中に入り、園児Fが思いを伝える場をもった。

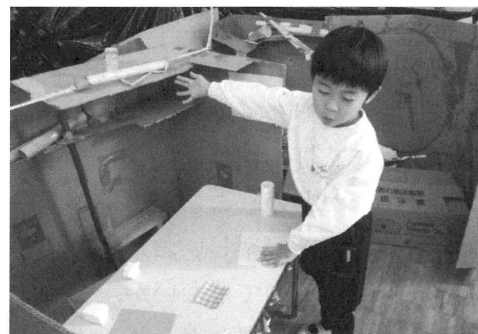


図3：工作屋さんの壁の様子

園児Fが思いを伝えると、お化け屋敷の中にいた子どもたちは納得した。その後、園児Gが『「ごめんね」言いに行こう。』と周りの友だちに呼びかけ、園児Fに改めて謝り、工作屋さんの品物を並べ直し始めた。教師は、改めて謝り手を貸そうという、園児Gたちの気持ちを価値付けた。片付けのときには、工作屋さんの品物を落としてしまったという思いから、園児G、園児Hは、工作屋さんから片付け始めた。

教師は、この日の共有する活動で、工作屋さんの品物が落ちた状況を子どもたちに伝えた後、園児Fが思いを伝える場をもった。以下はその時の記録の概略である。

T1 : お化け屋敷の中の人たちが動き過ぎて、工作屋さんのものが、全部棚から落ちてしまったんだよね。

園児F : そう。全部落ちちゃったんだよ。

T2 : それで先生と一緒に話しに行ったよね。F君、そのときどう思った？

園児F : 嬉しかった。

T3 : え？なんで？物が全部落ちてしまったの？

園児F : 謝ってくれたから。

T4 : 気付いてくれて嬉しかったんだね。

園児F : そう。それにね、後から手伝ってくれた。

園児G : 僕手伝いに行ったよ。

園児H : 僕も。

(後略)

この日以降、男の子の多くが工作屋さんを手伝って品物や店の棚を作ったり店番をしたりし、園児Hは、園児Fと一緒に工作屋さんをするようになった。

工作屋さんは、園児Fが一人ででもやりたかったことである。工作屋さんを大事にする思いを、園児Fが自分の言葉で伝えることができたことで、周りの子どもたちの心にしっかりと伝わったと考える。これまで、一人で遊ぶことや女の子と一緒にいることも多かった園児Gが、周りの男の子みんなに呼びかけ、園児Fに謝りに行ったことから、園児Fの思いが伝わったことがよく分かる。みんなに思いを伝えることのできる場をもち、子ども同士の心の交流ができるようにすることで、子ども同士の関わりが深まり、遊びの追求へとつながっていくことが分かる事例であった。

(3) 自分たちの願いに立ち返りながら、遊びを進めていった「ラブスター」の事例

「ラブスター」は、スイーツと飲み物を振る舞う店である。子どもたちは、保育室に飾ってあるものや他の遊びでしていることをすぐに自分たちの遊びに取り入れて品揃えを多くしたり、お客さ

んに作ることを体験するコーナーを作ったりするなど、新しいことをどんどん取り入れながら遊んでいた。そのため、素材や壁面など、新しい環境を構成することは、「ラブスター」の子どもたちにとっては大きな刺激となった。

また、子どもたちは、接客のイメージをもって遊ぶ中で、「お客さまに喜んでもらえるお店にする」「上品なお店にする」という願いをもつようになった。お客さんが来ていないときにも、「こちらどうぞ。」「またのお越しをお待ちしております。」など、接客の練習をするほどであった。特に、年少の子どもたちに対しては、席への案内やメニューの説明などを、とても丁寧にしていた（図4）。



図4

「ラブスター」には、多くの女の子が関わり、それぞれの子どもが強い思いをもっていった。そのため、「お客さんが来ているときに、IちゃんとJちゃんは、ずっと接客をせずにスイーツを作っていたでしょ。」などと、いざこざになることがあった。そのようなときは、教師が仲介し、願いに立ち返られるようにした。スイーツを作っていた園児Iと園児Jが「お客さまに喜んでもらえるお店にする」ためだということを伝えられるようにしたり「上品なお店にする」ために、お店の人同士も優しい気持ちでやり取りをするように勧めたりした。また、子どもたちは、「お客様が来やすいようにテラスにお店を作る。」と言ってお店の場所を決め、テーブルに並べる品物をどうするか、片付け方をどうするかなど、いつも「お客さまのために。」と言いながら、願いに立ち返り、相手意識をもって遊んできた。

こどもまつりの当日は、来てもらった人たちみんなに、丁寧な接客をする店だと言ってもらった。特に、「松江で一番の接客だ。」と言っていた人がいるということを教師が伝えると、子どもたちは抱き合って喜んだ。

5 おわりに

御神輿作りでは、挑戦を促すような環境が遊びの追求へとつながった。「ラブスター」の子どもたちは、願いに立ち返ることで、相手意識をもって遊びを続けていった。これらの手立ては、子どもたちが遊びを追求するために有効であると考えられる。三つの事例に共通していたことは、子ども同士の心の交流である。御神輿作りでは、園児C、園児D、園児Eが、思いをみんなに伝え、その後も遊びを追求していった。工作屋さんでは、園児Fが思いを伝えたことから子ども同士の関わりが深まり、遊びの追求へとつながった。「ラブスター」でも、思いの交流があり、それぞれの子どもがしていることは違っても、願いを同じくしていることが分かった。子どもが思いを伝えることのできる場をもち、子ども同士の温かな心の交流ができるようにしていくことは、子ども同士がイメージや願いを共有し、協力して遊んでいくことの基盤となると考える。

今回の実践では、御神輿作りで難しさを感じ、あまり関わるができなかった子どもがいたように、他の場面でも同様の子どもがいた。願いを明確化することと、共有できるようにすること、願いの実現に向けてのイメージをもてるようにすることで、その子どもも、もっと主体的に遊びを追求していったのではと考える。（文責 内田 祐）