

## 新奇的なオモチャと幼児の遊びの展開 — 「パチカ」と「ささら」の遊びの観察から —

管田 貴子<sup>1</sup>・飯野 祐樹<sup>2</sup>・朴 恩美<sup>3</sup>

### Research on the Development of Children's Play with Novel Toys : Through the Observation of the Play with "Patika" and "Sasara"

Takako Kanda<sup>1</sup>, Yuki Iino<sup>2</sup>, and Eun Mi Park<sup>3</sup>

This study examines how 3, 4, and 5 years old play with novel toys, "Patika" and "Sasara", by observing their play.

As a result, the children of 3 years tended to get the information about the novel toys from their teachers and their friends before touching the toys. They shook "Patika" and let their dolls listen to the sounds. Also they tried to understand "Sasara" by twisting it around their necks and waists. The 4 years old children shook "Patika" in various ways, and they considered "Sasara" as a snake. They made a company to play together through the medium of novel toys. The children of 5 years old ringed "Patika" as a bell of a bakery and a signal of a march, and they also insisted to use "Sasara" in turn.

**Key Words :** development of play, novel toys, Patika, Sasara

#### 1 はじめに

新奇的なオモチャを前にしたときの子どもの反応や、遊びの展開とはどのようなものであろうか。オモチャと遊びに関しては、様々な観点から研究が蓄積されてきた。オモチャの意義として石元 (1982) は、①模倣の手段、②空想や夢をもたらす存在、③技能の習得、④創造能力を引き出す、⑤意外性の発見をさせる、の5つを挙げる。さらに石元は、子どもたちは遊び方が限定されたオモチャよりも、遊び方に工夫のこらせるオモチャでよく遊ぶと述べる。

またオモチャの選択については、子どもは年齢が高くなるほどパズルやトランプといったゲーム的なオモチャを使用する (石橋, 1994)。さらにジェンダーに合わせて保護者が選ぶオモチャと同様のオモチャを、子どもは選択する傾向がある (白川, 1991)。

これらの先行研究では、子どものオモチャ選択には年齢、性別、保護者などの他者の期待が関係するといった傾向が示されている。

特に子どもの年齢に注目すると、年齢によって仲間との関わり方は異なり、遊び方にも特徴があると言える。例えば松井・無藤・門山 (2001) は、3歳児は仲間の行動の模倣が多く相互作用は少ないが、4歳児後半には仲間を自分の活動へ誘い入れ、自分に注意をひきつけることが多くなると指摘する。子どもの年齢によってこのような違いが現れるとするならば、同じオモチャを異なった年齢の子どもに与えると、年齢に応じて子どもの反応や遊びの展開も異なると推測される。しかし先行研究では、オモチャと子どもの遊びについて量的なアプローチをとった研究が多く、子どものオモチャに対する反応や遊びの展開を質的に分析した研究はほとんどない。

よって本研究では、3, 4, 5歳児に新奇的なオモチャを与え、子どもたちの遊びの展開を質的に捉えて、各年齢の遊びの特徴を明らかにすることを目的とする。

1 広島大学大学院教育学研究科博士課程後期

2 広島大学大学院教育学研究科博士課程前期

3 広島大学大学院教育学研究科博士課程前期

## 2 研究方法

### (1) 新奇なオモチャ

子どもたちに提示するオモチャは、共同研究者間（以下メンバーと記す）や観察を行った広島大学附属幼稚園教諭との話し合いを経て決められた。

はじめに「子どもたちにとって新奇なオモチャとは何か」をメンバーで話し合い、各自が新奇なオモチャと思われるものを持ち寄った。第1段階として、子どもたちの遊び経験が少ないであろう「昔のオモチャ」を提示するという発想から、「車輪ころがし」「竹の水鉄砲」「竹とんぼ」「おはじき」「お手玉」「水笛」を準備した。しかし、幼稚園教諭からは園内で子どもたちはこれらの「昔のオモチャ」を使用する機会があり、新奇性にかけての指摘を受けた。また当初メンバーは、子どもたちにとって「使い方が分からないオモチャ」が「新奇なオモチャ」であるという共通認識を持っていたが、幼稚園教諭からは個々の子どもなりにオモチャと関わりを持っており、「使い方が分からない（オモチャ）ということはない」と指摘された。

第2段階として、このような指摘をふまえて、提示するオモチャをメンバーで再度検討した。インターネット等で情報を収集し、日本では馴染みの少ない海外の楽器に注目して「パチカ」を選んだ。日本パチカ連盟<sup>1</sup>によれば「パチカ」とは、もともとアフリカの民族楽器であり、セネガルやマリ共和国などで母親が子どもに作って与える玩具である。本研究で使用した「パチカ」はプラスチック製で、赤色・青色を各2個準備した（図1）。

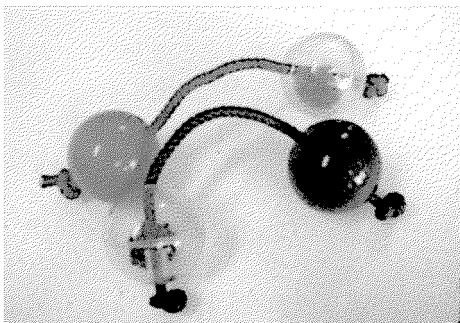


図1 パチカ

もう1つは富山県に伝わる楽器「ささら」を選んだ。「ささら」とは五箇山地方に伝わる民謡「こきりこ唄」に使う踊りの道具で、ひのきの板（108枚）を編んだものである<sup>2</sup>。本研究では子ども用の「ささら」を2つ使用した（図2）。

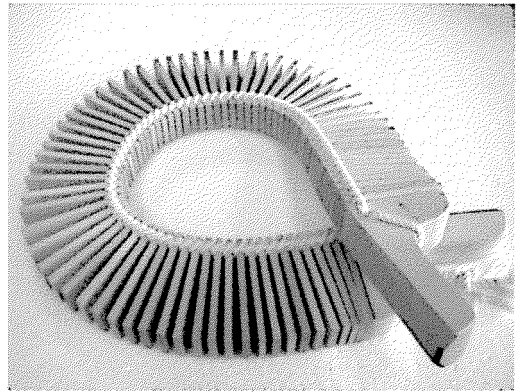


図2 ささら

幼稚園教諭から「パチカ」と「ささら」を子どもたちに提示する了解を得て、観察を始めた。

### (2) データ収集法

「パチカ」と「ささら」を広島大学附属幼稚園の3、4、5歳児に提示し、子どもたちの遊びを固定したビデオカメラで記録した。観察者はメモをとり、録画で得た記録を補足した。

観察は「パチカ」を2006年6月23日（3歳児）、6月26日（4歳児）、6月28日（5歳児）、「ささら」を2006年6月30日（3歳児）、7月3日（4歳児）、7月5日（5歳児）に実施した。時間は午前9時から10時半までで、これは子どもたちが園内や園庭で遊びを自由に選んで行う「好きな遊びの時間」であった。メンバー内で観察の担当を決め、担当者は観察した子どものエピソードを記述して他のメンバーに提示し、考察を加えた。

環境設定としては、各年齢の保育室のテーブルの上に「パチカ」または「ささら」を子どもたちの登園前に置いた。幼稚園教諭や観察者からの教示はなく、子どもから「これ何？」といった質問を受けた場合には「何かな？」という返答にとどめ、子どもにはオモチャに関する情報は与えないこととした。これは新奇なオモチャに対する子どもたちの反応や遊びの展開を見るために、オモチャの既存の使い方（楽器の鳴らし方）を知らせないほうが良いと考えたため

1 パチカ連盟 (<http://www.patica-club.com/>) 07/2/5

2 富山県庁 ([http://www.pref.toyama.jp/cms\\_sec/1001/kj00000297-023-06.html](http://www.pref.toyama.jp/cms_sec/1001/kj00000297-023-06.html)) 07/2/5

であった。

### 3 観察結果

#### 【3歳児】

##### (1) 3歳児によるパチカでの遊び

###### 【場面1】パチカを振って遊ぶ女児A

女児Aはパチカに近づくと触ってみようとはせず、そのまま保育室を出て行く。男児Aが赤色・青色のパチカに触れ、上下に振ってみる。女児Aは男児Aに近づくと、赤色のパチカを持って振る。女児Aはパチカを持ったまま歩いたり、青色のパチカを片手で振ったり、両手で持って振ったりする。円を描くようにパチカを回転させて遊ぶ。

最初パチカにあまり興味を示さなかった女児Aであったが、男児Aがパチカで遊ぶ様子を見て近づき、パチカを触った。女児Aは他児の行動を見て興味を持ち、模倣したと考えられる。しかし、子ども同士で会話を交わすことはなかった。また子どもたちはパチカが置かれていても、通常通りままごとやブロック遊びを続けるといった特徴が見られた。

###### 【場面2】無言でパチカを見せて回る男児B

男児3人が部屋の中を走っており、その中の男児Bは青色のパチカを振りながら、他児にパチカを見せる。しかし他児からの反応は全くない。男児Bはパチカを持ったまま、粘土遊びをしている先生や女児たちのところへ行く。男児Bは何も言わずに女児Bにパチカを手渡す。女児Bは一度触るが、すぐ粘土遊びに戻る。

男児Bが女児Bにパチカを渡す時に会話はなかったが、友だちに見せてあげたいという気持ちが現れた行動であったと言える。場面2にも見られるように、たとえ新奇なオモチャが側にあっても、女児たちが先生と共に粘土遊びを楽しんでいたように子どもたちは自分の遊びに集中していた。

###### 【場面3】パチカを人形に見せる女児たち

ままごとコーナーで遊んでいた女児Cと女児D、女児Eは背中に人形をおんぶし、互いに顔を見合わせてパチカを振る。人形にも振って見せる。女児Cは、女児Dと女児Eを見て「じゃあ難しいなあ」と言う。

3人はピアノに近づき、女児Cと女児Dはパチカの紐を口でくわえると、向かい合わせになって首を上下に降り始める。女児Eも同じくパチカの紐をくわえて首を振りながらピアノを弾く。

女児たちはままごとコーナーで人形をおんぶしながらパチカに触っており、ままごと遊びを続けながら、パチカを遊びに取り入れたと言える。また、ピアノを弾きながらパチカを振ったことから、パチカの音を鳴らすことも楽しんだと考えられる。女児Cは「じゃあ難しいなあ」と言ったが、使い方または音の鳴らし方が難しかったのかは明らかではない。

##### (2) 3歳児によるささらでの遊び

観察開始後約10分経っても、ささら子どもたちが近づくことはなかった。

###### 【場面4】「これ何？」と尋ねる男児A

男児Aが「これ何？」とささらについて先生に聞く。先生からの返答がないと、再び先生の方を見ながら「これ何？何？」と聞く。先生は「そうね、これ何だろう」と答え、すぐその場から離れる。女児Fがささらを触るのを見て、男児Aはささら近づき触ってみる。

場面4のように初めて見るものについては、まず先生に尋ねるという特徴があった。最初はあまり興味を示さない子どもでも、他児がささらに触ると興味を示すこともあった。

###### 【場面5】「おもしろそう？」と尋ねる男児A

男児Aは男児Bにささらについて「おもしろそう？」と尋ねる。男児Bはささらを触り、床においてささらを回してみる。女児Gが近づき、もう1つのささらを触ってみるが、すぐに男児Bに渡してその場を離れる。

男児Aが男児Bに対して「おもしろそう？」と尋ね、男児Bの反応を求めたことから、ささらに対する興味や関心を示しながらも、まず他児に聞いてみるという特徴が見られた。男児B

はささらに触るだけでなく、ささらに床の上で回してみる行動をとった。また女児Gのようにささらに遊び終わると、他児に渡すといった社会的な行動もみられた。

**【場面6】 ささらに身体に巻いてみる男児D**

男児Dはささらに触り、ささらに腰に巻いたり、首にかけてみるという行動を約20分間1人で続けた。

男児Dはささらに触る遊びに留まらず、腰にかけたり、首にかけて遊んだ。このことから物の長さに関心を持ち、身体を使って長さ確かめたと考えられる。

**(3歳児のまとめ)**

3歳児にとって、パチカは振ると音が鳴るため、興味を持ちやすいオモチャであったと言える。色も赤色と青色があり、子どもたちは好きな色を選んで使用した。ピアノを弾きながらパチカの紐を口にくわえ、首を振ったり、おんぶした人形にパチカを見せる場面(場面3)が見られた。よって音が鳴るというパチカの特性を活かし、ピアノや人形といった他の物と組み合わせることで遊びを発展させ、パチカの音に興味づけをしたと考えられる。一方ささらによる遊びの特徴としては、長さ確かめる遊び(腰・首にかける)が見られた。ささらに大きさや形から、3歳児にとってささらに音が鳴らしにくいオモチャであり、遊びも発展しにくかったと言える。

**【4歳児】**

**(1) 4歳児によるパチカでの遊び**

場面7では、パチカの音が出る性質に注目して遊んでいる女児Aの姿を見て、パチカに興味を持った男児B、女児Cの姿、さらに、音を鳴らす以外にもパチカの遊び方を見つけた女児Aの姿を中心に記述する。

**【場面7】 音を鳴らして遊ぶ場面**

女児A：パチカに近づきパチカを手に取り振る。

S先生：「Aちゃん、音が鳴っているねえ」と先生の近くに立っていた男児Bに伝える。

男児B：パチカを手を取ったが、すぐにパチカを置く。

女児C：寄ってきてパチカ2個を片手で持ち女児Aの前に立ち、音を鳴らし始める。片手にパチカ2個、またもう一方の手にはペットボトルを持ち、その2つをぶつけて音を鳴らす。

女児A：ずっと片手でパチカを振って音を鳴らしていたが、音を鳴らすのをやめ、両端の玉を引っ張り始める。

場面7では、最初にパチカで遊んでいた女児Aの姿、そしてその姿を見てパチカに興味を持った男児B、女児Cの姿から、パチカを媒介とした子どもたちのノンバーバルなコミュニケーションによる心の通じ合いがうかがえた。

場面8は、音の鳴る性質に注目した女児Cが、その音の鳴らし方に工夫を加え、遊びのバリエーションを増やしていく様子を中心に記述する。

**【場面8】 音の鳴らし方を工夫しようとする場面**

女児C：パチカをにぎり、近くの女児Dの耳にパチカを持っていき、音を鳴らす。

女児D：にっこり笑う。

女児E：女児Cを見て2つのパチカを片手で持ち、女児Cの音の鳴らし方を見て音を鳴らし始める。

女児Cは片手に1個ずつ、また女児Eは片手に2個のパチカを持ちお互いに向かい合っ

てにっこりと笑う。  
女児E：体全体を使ってパチカの音を鳴らす。音が鳴ることを友だちに伝えるために片手に2個のパチカを持ち、音を鳴らしながら歩く。その後、机の上で2個のパチカをぶつけたり、口にくわえて音を鳴らす。

女児A：パチカを手にとると女児Eの前行き、音を鳴らしてにっこりと笑う。

女児E：にっこりとして音を鳴らす。

この場面では、パチカの音を手で振って鳴らすだけではなく、体全体を使って、さらに口で

くわえて音を鳴らす姿がとても印象深く感じられた。

場面9では、パチカを他の物に見立てる姿が見られ、観察中最高の4人での遊びが展開された。中でも観察者は、パチカを手にとれなかった女児Jに注目して観察を行った。

**【場面9】 4人でパチカを使って遊ぶ場面**

女児F・G：パチカを口にくわえ、向き合いながら顔を左右に振って音を鳴らし始める。

女児F：パチカを鼻の下にかけ、赤いパチカを見て「さくらんぼ」と女児Gに伝える。また近くにきた女児H・Iに対してもパチカの紐の真ん中を片手で持ち、上下に振りながら「さくらんぼ」と言う。

女児J：女児4人（F・G・H・I）が円を作って話しているのを見ている。

女児4人：4人はロッカーの方に行き、また戻ってくる。4人は円になり口にくわえたままパチカを鳴らす。

女児J：女児Fに「私もやりたい」と言うが女児Fは口でパチカを振り続けている。

女児F：「後でね」と女児Jの肩を軽く叩きながら言う。

女児4人：円のまま口にくわえてしばらく音を鳴らす。

女児J：女児Fに向かって「家族ごっこしよう」と言う。

女児H・J・K：女児Hはパチカを置いたが、女児Jは気がつかない。女児Kが来てパチカを取り、口にくわえる。それに気づいた女児Jは近づき、「Jもやりたいよう」と女児Kに言う。しかし、女児Kはパチカを離さず、女児Jは4人に向かって「Kがだめって言う」と伝える。

女児I・K・J：女児Iがパチカを机に置くと、すぐにそれを女児Kが手に取り女児Jに渡す。女児Jはすぐにそれを口にくわえ女児Fと向かい合って音を鳴らし始める。

この場面では、なかなか遊びに参加できない女児Jの姿や、4人でパチカをくわえたまま向き合い、音を鳴らす姿がとても印象に残った。

**(2) 4歳児によるささらでの遊び**

パチカと同様に教室の端のテーブルの上にささらを2つ並べておいた。場面10で普段からよく一緒に遊んでいる男児A・Bはテーブルの上のささらの気がつく。

**【場面10】 こうやるんよ**

男児Aはおそろおそろささらの端を手に取り、そのままテーブルの上を滑らせながらテーブルの周りをぐるぐると回り始める。Aの後から来たBもまったく同じようにささらの端を手に取り、Aと同じくテーブルの上を滑らせ回りはじめる。それを傍で見ていた男児Cは「なんじゃそれ」とAに尋ねる。Aは何も答えず、ゆっくりと歩きながらささらを手をぶら下げたまま「これ蛇かよ！これ蛇かよ！」と大きな声で言う。BもAに続けて「これ…蛇かよ。これ…蛇かよ～」と鸚鵡返しをする。この2人の行動をみて数人の子どもたちが集まってくる。興味深そうに側でじっと見ていた女児Dは腰に手をあてて落ち着いた声で「どう見ても積み木でできてるじゃん」と言う。女児DはとっさにAの方へ駆け寄り「ちょっと楽器できるよ、それ！貸して。楽器にしてあげ…」と言う。Dの申し出に対してAは「いいよ、いい！」と後ずさりしながら断る。Dは使い方を知っている様子で「こうやるんよ」と両手でささらを鳴らす真似をする。それを見たAはじっと両手でささらを持ち、さきほどのDと同じような動きをとろうとする。一方、Bはささらに興味をなくしたように手持ちぶさたな様子で「によるによるよ～」と片手で振り回し始める。

この場面は、ささらの使用方法を知らない男児A・Bと、ささらの使用方法を知っているとされるDとのやりとりが興味深い。女児Dは最初、ささらを「積み木でできてる」と言っている。しかし、次の瞬間に使用方法を思い出したように「楽器にできるよ」とAに駆け寄っている。それまで「蛇」に見立てていたAは急に「楽器」と言われ、少し困惑した様子だったが同じような動きをとって音を鳴らしてみようと試みる。このように、それまでの「蛇」から、新たな意味（楽器）を提示されたときのAの様子が現れていた。

次に2人の女児（E・F）がテーブルの前をささらを気にしながら何度か通り過ぎ、4度目に女児Eがささらを手にとると、つられてFも

おそるおそる手に取る場面である。

**【場面11】 ネックレス**

女兒EとFが2人でささらを丸めて遊んでいる。

女兒E：「これ輪っかよ～」と言う。

それを聞いた女兒Fは、Eの後ろにまわりこみ首にひっかける。

女兒F：「ネックレス！ネックレス～！」

女兒E：「ちょっと大きいけど～」とささらをFから受け取り、自分の手でささらを巻いてみる。

女兒F：「高級なんよ」

2人は見つめ合い「へへっ」と笑いあっている。

この場面はささらに対して興味はあるが、触ることも躊躇していた2人の女兒の様子である。おそるおそる丸めたり、伸ばしたりしながら徐々に「輪っか」や「ネックレス」などに見立て始める。最初は無表情だったが、見立てが進むうちに表情も徐々に柔らかくなり笑いあっている様子が印象的であった。

**(4歳児のまとめ)**

4歳児のパチカの使用法としては、音の出し方に特徴があり、時間が経過するにしたがって音の出し方のバリエーションが増えていった。さらに、パチカを他の物に見立てるという姿も3歳児には見られなかった姿である。最後に、場面9でも記したように、オモチャを媒介とし、場を共有する姿が見られたことから、オモチャは仲間・集団関係の形成において、有効に寄与しているものと考えられる。

またささらでは、4歳児はささらの音に対する興味よりも、その形態に強く興味を持つ子どもが多かった。「蛇」「むかで」といった物への見立てが多く、2人で振りながら見立て合っていた様子からもうかがえる。また、それ以外のものとして遊びの中にささらを取り入れるといった様子はなかった。

**【5歳児】**

**(1) 5歳児によるパチカでの遊び**

5歳児のパチカの使用法の特徴としては、(1) パン屋ごっこの中でパチカの音を合図として使用したこと、(2) 行進のリズムに使用したことがあった。

女兒Yがパチカの音を鳴らしながらパン屋コ

ーナーに近づき、パン屋が閉まる合図だと提案したことで遊びが展開する。すなわち他児たちもパチカの音が「パン屋の合図」であるという共通認識を持つようになった(場面12)。

**【場面12】 パン屋の閉店の合図**

女兒Y：パチカの玉をぶつけて音を鳴らしながら「終わり、終わり。もう終わり」と言い、パン屋コーナーで遊ぶ女兒Hと女兒Rに近づく。

女兒H・女兒R：近づく女兒Yの方を見る。

女兒Y：「(パン屋が)閉まりました。くちやくちやくちやく」とパチカを上下に振り、パチカの音を口でまねるようになりながら歩き出す。

女兒H：「(パン屋が)閉まりました」と言い、「明日になったらまた(開きます)。もう夜じゃけ、終わりってことね」と女兒Yに言う。

女兒Y：「うん」

女兒H：「ねえねえRちゃん、夜じゃけ終わりっていうことね」

女兒R：「そうよ。9時までだもんね」

女兒H：「だからまた明日になったらやることできる」と言い、パチカの玉をもう一度ぶつけ合って音を鳴らす。

パチカをパン屋の閉店の合図として鳴らしたことで、女兒たちはパン屋が閉まるのは「夜になったから」や「(お店は夜)9時までだから」といった具体的な状況を設定した。そして次の日の朝には再び開店するというルールについても確認し合った。

パン屋のようにお客役の子どもや先生が来店することで成り立つごっこ遊びでは、店の開店・閉店という状況をお客に知らせる、開店時に来店してもらうことが必要になる。スーパーや百貨店で閉店を知らせるために流される音楽やアナウンスのように、女兒たちはパン屋の閉店の合図として、パチカを鳴らすという方法をとった。このようにパチカをパン屋の合図としたことで、子どもたちはお店に関する具体的な知識を出し合い、「パン屋」のイメージを広げるきっかけになったと言える。また女兒たちは、パン屋の合図としてパチカを使うというアイデアを担当のT先生に伝えることで、自分たちのアイデアを認めてもらおうとした。

**【場面13】** パチカを合図にすることを伝える場面  
 女兒R：「T先生、もう終わり。これが鳴ったけ」と言ってパチカを鳴らして見せる。  
 女兒R・女兒Y・女兒H：T先生を囲むようにして立ち、T先生を見上げながら鳴らす。  
 T先生：「ほー、それ終わりの合図なんだ」  
 女兒H：無言でうなづく。  
 女兒R：「えっとね（店が）開いたときもカンカンカンって鳴らす」と言いパチカを鳴らす。  
 T先生：右手でパチカをつかみ上下に振りながら、「終わりです」と女兒たちの方を見ながら言う。  
 女兒3人：T先生の方を見ながら、それぞれパチカを鳴らしている。  
 女兒R：「であのね、（店が）開いたときも、またそのときも鈴が鳴るんよ」と言って、歩き出す。  
 T先生：「ああ、開くときもね。なるほど。それはいいな」と言い、その場を離れる。

このような行動を女兒3人がとったのは、T先生がパン屋のお客の一人であったからというよりも、T先生に自分たちが考えを出し合って遊びを展開させ、新たに独自のルールを作ったことを伝えて承認されたいという欲求が働いたと考えられる。

次の場面14は、パチカを胸の前で鳴らしながら部屋の中を歩いていた女兒Yが、パチカの音のリズムに注意を向け、そのリズムに合わせて歩き始めた場面である。パチカの音を口で「タンタタ」とまねをして女兒Yが歩き始めたことをきっかけに、他児も女兒Yに続いて歩き始めたことで、行進のような遊びが始まった。

**【場面14】** パチカを鳴らしながら行進する女兒たち  
 女兒Y：パチカを鳴らしながら「タンタタタ…」とリズムを取るように口で言いながら歩く。  
 女兒H：「タンタンタタ…」と言いながら女兒Yと同じようにパチカを鳴らしながら歩き出す。  
 女兒C・女兒R：女兒H・女兒Yに続いてパチカを鳴らしながら歩く。  
 女兒4人：縦1列になってそれぞれがパチカを鳴らしながら、机の周りを「タタタタ、タタタタ…」と笑顔で言い、円になって歩き出す。時々笑い声をあげる。（中略）  
 女兒H：女兒Yに追いつかれないように走り出す。  
 女兒C・女兒R：後ろを時々振り返りながら、笑顔で走り出す。駆け足になったことで、口で言う「タタタタ」のリズムも早くなる。

この行進の場面を見ていた副園長は、「パチカがそこにあったことで生まれた遊び」であると話した。新奇なオモチャから新たな遊びを生み出し、集団でその遊びを行う5歳児の姿が見られた場面であった。5歳児はすでにあつたパン屋遊びの中に、新奇なパチカというオモチャを「鈴」として取り込むだけでなく、パチカでリズムを刻みながら行進するといった新たな遊びも始めた。5歳児では、個々の子どもが新奇なオモチャに触れたことでパチカの役目が提案され、集団遊びの中でその役目が果たされたとと言える。

## (2) 5歳児によるささらでの遊び

振ったり玉をぶつけ合ったりすることで容易に音が鳴るパチカとは違い、ささらは手首を一定の動きに動かさなければ音が出にくい楽器であった。そのため、パチカのように「パン屋の合図」や「行進の合図」といった音から出たイメージによって、遊びを発展させる場面は見られなかった。ささらは伸ばすと長くなり、動かすと形状が多様に変化するという特徴から「蛇」に見立てる子どもがいた。男児2人がお気に入りの物を机に並べて遊ぶ場面では、ささらも机に置かれて「蛇」に見立てられた。また「蛇」に似たささらの左右に揺れる動きは、「ぐにゃぐにゃ」という擬態語を使って表現された（場

面15)。

**【場面15】 ささらを蛇に見立てる男児K**

男児Kは机の上のささら近くに近づくと、ささらの片方の持ち手を右手でつかむ。持ち手をつかんだまま左右に振ると、机に接した部分のささらがうねるようにして左右に動く。男児Kは男児Yに「何これ。Y、変な物があるぞ」と声をかける。男児Yは机に置かれていたもう1つのささらをつかみ、男児Kと並んで同じように左右に振る。男児Kはささらを左右に動かしながら「ぐにゃぐにゃぐにゃぐにゃ」とささらの動きを擬態語を使って表現する。(中略)

男児Kは遊戯室から部屋に戻ってくると、男児Tがささらを丸めて円にして遊んでいる。男児Kは「T、これ蛇だって」と言いながら男児Tに近づき、ささらを左手で一瞬触り「蛇がおるよ、ここに」と周囲に知らせるように言う。男児Tは「本当だ、おもしろい」と答える。(中略)

男児Kと男児Yは机の上のささらを1つずつ持ち、別の部屋へ移動する。別の部屋に入ると机の上には男児Kたちが集めたビニール袋に入った草花や、蛇の皮などが並べられている。男児Kはささら2つを伸ばして机の上に1列に並べて置く。男児Yが「あ、蛇」と言うと、男児Kは「そう、蛇。できた」と笑顔で答える。

5歳児では新奇なおもちゃだからこそ複数の子どもが使用したが、同時に使用しようとした場面があった。そのような場面では、他児が使用をやめるまで無言で見守ったり、「一緒に使おう」と提案したり、独り占めしようとする子どもには注意するといった子ども間でのルールの提案や確認が見られた(場面16)。

**【場面16】 皆で使用することを主張する女児K**

ささら2つを持って遊戯室へ行こうとする女児Tに、女児Kは「みんなで使うんでしょ。みんなで使うんよね、Tちゃん」と主張する。

(5歳児のまとめ)

5歳児は新奇なおもちゃやささらを、「鈴」や「蛇」に見立てることで、遊びの中に位置づけていた。またこれらは個々の子どもが触ってみるだけでなく、感じたことや意味づけたことを言葉にして他児に伝えることで、集団遊びのオ

モチヤとして使用するという特徴が見られた。また新奇なおもちゃを1人の子どもが独り占めしようとするれば、皆で順番に使用するというルールを守るよう他児が求めることもあった。

#### 4 考察

子どもたちにとって今回の新奇なおもちゃは、日頃の生活世界において異質なものであったと考えられる。その異質なものと出会ったとき、子ども達はどのようにしてそれを自分たちの世界の中に位置づけていくのだろうか。

異質なものと出会ったとき、子どもたちは様々な方法でその対象が「何であるか」を知ろうとする。そしてこの探求の過程は、子どもたちの世界の中にその対象を意味づけていくプロセスとして捉え直すことができるだろう。ある子どもは新奇なおもちゃの形態に着目し、既知の「蛇」とむすびつけ捉え直そうとする。また、ある子どもはパチカを口の中に入れて形態や味覚で確かめる。このように既知のものに見立てること、身体的に確かめること、そして遊びの中に取り入れることによって、その新奇なおもちゃを意味づけようとしていたと言える。

このような「探求」の過程における意味づけの方法には、年齢的、発達の差が示されたと考えられる。

3歳児では新奇なおもちゃにあまり興味を示さず、遊び慣れたままごと道具などで遊ぶ傾向があった。新奇なおもちゃに興味を持った場合でも、そのおもちゃに関する情報を先生や他児から集めた上で触ろうとするといった特徴が見られた。しかし、新奇なおもちゃに関する子ども同士の会話は少なく、無言でおもちゃを見せるといった場面が見られた。またパチカの音をピアノに合わせた鳴らしたり、人形に聞かせたように、パチカの音を中心として遊びが展開した。またパチカを口に入れたり、ささらを腰や首に巻いたように、身体を使って新奇なおもちゃの特性を理解しようとしたと考えられる。

4歳児になると、パチカの音の鳴らし方にも工夫が見られ、手首を使って音を鳴らすだけでなく、体全体を使って音を鳴らすなど、音の出し方のバリエーションが見られた。またパチカやささらを他のものに見立て、他児とその意味について会話を通して共有し、おもちゃを媒介とした仲間が形成されたとと言える。

5歳児では、4歳児に見られた見立て遊びに加えて、パチカを鳴らしながら行進を始めるな



ど、新奇なオモチャを使って新しい遊びを始める姿が見られた。また新奇なオモチャを自分たちが進めているパン屋ごっこのような遊びの中へ取り込み、さらにごっこ遊びのイメージを膨らませて集団遊びを発展させるという特徴が見られた。

## 5 今後の課題

今後の課題や研究の発展としては以下がある。

(1) オモチャを1日ではなく長期的に置くことで、オモチャと子どもの関わりは変化すると考えられる。(2) また新奇なオモチャであるために、横を通り過ぎる子どもや触れてみるだけの子どももあり、年齢別の特徴や遊びの展開として示した結果は、限られた子どもから得られたデータであった。(3) 幼稚園教諭がオモチャに対して教示するなどの声かけを行った場合には、ねらいに応じた意図的な声かけがなされるため、結果は異なると推測される。

これらの課題をふまえ、観察を続けることによって、子どもたちが新奇なオモチャを意味づけていく過程や、年齢に応じた新奇なオモチャとの関わりの特徴をより詳細に捉えることができると考える。

## 引用文献

- 石橋尚子 1994 園内のおもちゃ環境に関する基礎調査. 日本教育社会学会大会発表要旨集録, 46, 116-117.
- 石元洋子 1982 おもちゃにおける流行現象. 保育研究, 第11号, 3 (3), 77-84.
- 白川佳子 1991 幼児による両親の玩具期待の認識と幼児の玩具選好. 日本教育心理学会総会発表論文集, 33, 273-274.
- 松井愛奈・無藤隆・門山陸 2001 幼児の仲間との相互作用のきっかけ: 幼稚園における自由遊び場面の検討. 発達心理学研究, 12 (3), 195-205.

## 謝 辞

本研究にご協力くださいました広島大学附属幼稚園の先生方と園児の皆様に感謝いたします。

## 付 記

本研究は、平成18年度広島大学大学院教育学研究科幼児教育学総合演習において七木田敦教

授のもと、大学院生4名(管田貴子・岡花祈一郎・飯野祐樹・朴恩美)が行った調査をもとにしています。