

二歳児クラスでの集団遊びの発生過程における保育者の介入

— 「追いかけて遊び」におけるパターン化されたふりの生成 —

石橋 由美¹⁾*・杉本 紀子²⁾

1) 幼児教育科 2) 三原市幸崎保育所

(2005年11月9日受理)

本稿では、二歳児クラスのごっこ「追いかけて遊び」の発生過程における保育者の介入について、魅力的な遊びパターンの創出と伝染という視点から分析した。ごっこの「追いかけて遊び」の基本パターンは、「怖いもの名前を呼んで想像世界を立ち上げる」「追いかける-逃げる」であった。保育者はこの基本パターンを創出し、子どもたちはこれで繰り返し遊び、自分のものにし、新しいパターンに作りなおしていった。この過程で子どもたちは遊びをリードし、他児の行動をルールにもとづいて調整し始めた。

(キーワード) Intervention, Group play, Patterned pretending, Two-year-olds Class

1. はじめに

歩行の確立した1, 2歳児たちは、大人が追えば逃げ、大人がわざと逃げれば追ってくる。「追いかけて遊び」の成立には、自分に応えてくれ、安心してふざけることのできる大人との関係が前提にある。子どもにとっては大人に追いかけることが楽しい、全身を使って逃げるのが楽しい。そしてその喜びは、つかまえられる抱きしめられる瞬間に頂点に達する¹⁾。「つかまえない・つかまえない」という「宙ぶりの期待」を共有しながら、大人はつかまえる瞬間を「もうちょっともうちょっと」とはぐらかし笑いかけながら追いかけて、子どもは「いまかいまか」とつかまえられることを期待しつつ笑いながら逃げる。「呼びかけに応答する関係」、「おたがいに挑発しあい笑いあう応答」が、「イナイイナイバア」や鬼ごっこと同様に、「追いかけて遊び」のなかで「追いかける・逃げる」ふりで遊ぶものたちの関係の基本構造である²⁾。

「オオカミだー、キャー、逃げる」というごっ

ご的な「追いかけて遊び」や「かくれ遊び」の場合は、さらに虚構の役割関係が付け加わる。しかし「おかあさんごっこ」などのごっこ遊びでの役割とは異なる。なぜなら「追う・追われる」「食べる・食べられる」といった対立の関係が含まれるからである。ごっこのな「追いかけて遊び」や「かくれ遊び」は、「あぶくたった」「おかみさん今何時？」などの「鬼ごっこ」へ、さらに4,5歳になるとルールにもとづいて競い合うゲームに発展する。

「勝ちたい」「負けたくない」という競争の自我が成長していない2歳児は、ルールにもとづく競い合いを楽しむには至らないが、ごっこのな「追いかけて遊び」「かくれ遊び」のふりで遊ぶ。そのごっこ遊びとしてのおもしろさは、大きなはさみをふり上げていばるザリガニなどふだんの自分とは違ったカッコいいものになること、その対象に特徴的な動作や声、姿を取り出してふりで遊ぶことによってカッコいい自分を味わう遊び心や遊びの気分にあると河崎は指摘している³⁾。

すなわち、ごっこのな「追いかけて遊び」のおも

*連絡先: 石橋由美 幼児教育科 新見公立短期大学 718-8585 新見市西方1263-2

しろさは、「呼びかけに応答する関係」を「追う・逃げる」ふりで遊ぶやりとりや、かっこよいもののふりをしてふだんの自分とは違う自分になることにあると考えられる。

神田は、「追う－逃げる－つかまえる／つかまえられる」という、最初と最後がはっきりしていて、見えやすくわかりやすいパターン化された動作を、2歳児たちは繰り返し遊ぶことによって体得し、お互いに動作を共有し了解し合うことで、友だちと意図や思いを共有するよるこびにつながっていくと述べている⁴⁾。

2,3歳児たちが遊びパターンを集団的に共有していく過程を、山本は「遊びパターンの伝染」と名づけ、単なる活動の模倣というよりも、遊びの気分などの情緒的、情動的な側面を合わせもち、子どもを遊びに向わせるという性質をもつ現象であると定義している⁵⁾。山本は2,3歳児の集団的遊びが無意図的・伝染的な集団活動から始まると指摘している。なぜなら「パターン化された遊びの形成と伝染、パターン崩しから新しいパターンの創出とその伝染・共有化」という基本プロセスがあり、「新しく魅力的なパターンを生み出した者が、結果としてその遊びをリードする役割を果たし、無意図的なリーダー＝フォロアー関係を生み出している」からである。そして3歳を過ぎると、意識化されたリーダーシップ・フォロアーシップと意識的な相互調整的行動が入り込み始めることで、自律的な集団遊びに向けて新しい段階を迎える。

あそびのおもしろさに躍動する遊び心を見逃した遊びの指導や分析は、遊びをつまらないものにしてしまう。おもしろさに躍動する「あそび心」をどう膨らませるかを中心にした遊び指導論の構築が求められている⁶⁾。保育者と2,3歳児たちの魅力的な遊びパターンの創出とその伝染という視点からの分析は、子どもを遊びに向わせる情緒的・情動的な遊び気分すなわち遊び心を含めたかたちで2歳児クラスでの集団的遊びの発生過程を取り出すことを可能にすると考えられる。そこで本稿では、保育所2歳児クラスの保育記録を魅力的な遊びパターンの創出・伝染という視点から分析し、保育者と子どもたちが展開するごっこ

「追いかけて遊び」における集団的遊びの発生過程と保育者の介入について検討する。

2. 方法

保育所2歳児クラスで6、7月に、保育者と子どもたちは「カナヘビごっこ」と「ザリガニごっこ」で集団遊びを楽しんだ。これらのごっこ的な「追いかけて遊び」は、「鬼ごっこ」や「生活遊び」「劇遊び」などの「ごっこ遊び」に発展する「つもり遊び」として取り組まれたものである。

この遊びの保育記録を、「追う－逃げる」というパターン化された遊びの形成と伝染、パターン崩しと魅力的で新しいパターンの創出・伝染、「リーダー・フォロアー関係」、相互調整行動について分析し、保育者と子どもたちが展開する集団的遊びの発生過程、およびその過程における保育者の介入について検討する。

なお、保育を実践し記録を作成したのは、筆者の一人である、クラスを担当する保育者である。保育者は後から実践をふり返し、1) 遊びや子どもの様子が保育者にどうみえたか、2) 保育者のした行為、3) 子どもからの手ごたえ、4) 保育実践の省察について文字記録を作成した。

<保育所の概要> 広島県M市にある公立保育所で、定員30名(入所児36名)、施設長1名、保育士4名、調理員1名の、海、山、小川、田畑など豊かな自然に囲まれた小規模保育所である。

<対象児> 2歳児クラスは、保育士1名と子ども8名(6月1日現在の年齢は、2歳4ヶ月-3歳0ヶ月、中央値は2歳7ヶ月)から構成されていた。

3. 結果と考察

2歳児クラスの子どもたちは、2歳後半から3歳前半にかけて乳児から幼児へと成長していく。本稿で取り上げた2歳児クラスの6,7月のごっこ的な「追いかけて遊び」の保育実践記録では、保育者は、子どもたちがまわりの友だちに目を向けイメージを共有して一緒に楽しく遊ぶことができるよ

うにと、ごっこの「追いかけて遊び」に意図的に取り組んだ。保育者は遊びパターンを一方的に教えたのではなく、子どもたちがイメージを共有できることを探し、それをきっかけに子どもたちと遊びを共同的に作り出し、発展させていった。

(1) 保育者による魅力的な遊びパターンの創出と伝染

1) 怖いもの（カナヘビ、ザリガニ）のイメージをふくらませる

「カナヘビごっこ」と「ザリガニごっこ」は、ごっこの「追いかけて遊び」である。ワクワク・ドキドキする散歩や遊び、飼育経験など、日常生活のなかでカナヘビやザリガニのイメージを育てることが、まずこの遊びのおもしろさを膨らませる。

4.5月の保育所周辺の散歩の途中で、「草むらのなかにヘビさんがおるかもしれんよ」「びっくりして起きたら、かむかもしれんよ」と保育者に声をかけられ、子どもたちはヘビを怖いものだと思う、てんとう虫やちょうをみつけてはその飛ぶ姿に魅せられかわいと感じてきた。「こわいーかわいい」という対立する感情にゆさぶられる経験は、カナヘビの怖さを増幅したであろうと考えられる。

小川でのザリガニ捕りや保育室での飼育経験から、子どもたちは両手ハサミを持ちあげるザリガニに対しては怖れとあこがれを、またオタマジャクシやカエルに対しては、泳いだり、飛んだり跳ねたりする姿に魅力を感じてきたようだ。

カナヘビがてんとう虫を食べようとしたり、ザリガニやタガメがオタマジャクシやカエルを食べようとする絵本のストーリーも、子どもたちが怖いもの、強いものとしてカナヘビやザリガニのイメージを膨らませるのを支えたようである。

2) 想像上の怖いものを立ち上げて、「逃げる」ふりをしてみせる

事例1, 2に見られるように、これらの遊びは「想像上の怖いものを立ち上げる（カナヘビ、ザリガニ）－「キヤーこわい」と逃げる・かくれる」というパターンから成り立っている。「カナ

ヘビがおる」と言いにくたり、ザリガニのふりをまねて両手ハサミをふり上げて「ジャッキー」と想像世界を立ち上げた子どものふりに応答して、「キヤー、こわい」と「逃げる」パターンを初めに創出したのは保育者であった。

事例2では、「ジャッキー」と両手ハサミをふり上げる動作に応答した保育者の「逃げる」ふりが、さらに子どもザリガニの「追いかける」ふりをアフォードし、遊びパターンに「追いかける」が付け加わった。また「キヤー、こわい」と保育者がおおげさにして見せた逃げるふりは、子どもザリガニからひたすら逃れようとするのではなく、「つかまえてごらん」という呼びかけであり、つかまえられたいという応答である。「つかまえない・つかまえられたい」という宙吊りの期待を共有しながら、「もうちょっともうちょっと」とはぐらかし逃げる保育者に、子どもザリガニはわらいかえしながら追いかける。それはわらいを感じ取りわらいで応え同調する応答の関係である。

事例1 (6月3日)「先生、きて!」「カナヘビ、あっこおる」と子どもたちが呼びに来たので、保育者が「大変!」と遊戯室に駆けつけると、クラスの子どもたち全員がダンボールで作ったトンネルの前に集まっていた(トンネルのなかにカナヘビがいると想像しているらしい)。保育者が「キヤー」と大げさに驚きながら、ドアの後ろに隠れると、7人の子どもたちが走ってきて一緒に隠れる。ドアの後ろで、みんなで「ドキドキ、ニッコリ」のかくれ遊び。その後も、遊戯室のトンネルに近づいては「キヤー、カナヘビ」と逃げて遊ぶのを繰り返す。

事例2 (6月3日)子どもたちが両手をふりあげチョキの形にして「ジャッキー」と言いながらザリガニの動作を始めた。ほとんどの子どもたちがザリガニになっている。保育者が「キヤーッ」と逃げると、得意そうな表情で追いかけてくる。

3) 魅力的な遊びパターンの伝染

事例1では、「カナヘビだ、キヤー、こわい」と逃げる保育者のふりが子どもたちに瞬時に伝染し、8人中7人の子どもたちが保育者と一緒にドアの後ろに隠れている。

事例2の「ジャッキー」と両手ハサミを持ち

挙げる動作は、子どもが始めたものであるが、このザリガニのふりで遊ぶパターンも子ども同士のあいだですぐに伝染したようだ。

事例3では、保育者がザリガニのふりを始め、子どもたちは逃げるふりで応答している。これにより、いつ、どこで、だれがザリガニになって追いかけてくるかわからないというスリリングな状況が作られ、「ザリガニごっこ」のおもしろさが膨らんだと思われる。

事例3（6月9日）保育者ザリガニも「ジャッキー」と登場、子どもたちは「キャー」と逃げる。いつ、どこで、ザリガニが出てくるのか、ドキドキ、ワクワクの毎日。

（2）パターン崩しと魅力的な新しいパターンの創出、伝染

1）パターン崩し1：新しい怖いものの創出

事例4、事例5からは、「カナヘビごっこ」「ザリガニごっこ」を繰り返すなかで、子どもたちが思い思いに想像上の怖いもの（カナヘビ、ザリガニ、タガメ）の名を呼んで想像世界を立ち上げ、「キャーと逃げる」ふりのパターンと、ザリガニのふりで怖がらせるというパターンを自分のものにしていったようすがうかがえる。

事例5、事例6からは、ごっこ「追いかけて遊ぶ」の基本パターンを崩して、想像上の怖いものをタガメ、大きな魚、ワニ、怪獣、やまんば、おばけ、おになどに入れ換え、魅力的な新しいパターンが創出されていったことがわかる。

事例4（6月17日）3人の男児(2:04、2:07、3:00)がカナヘビになって、遊戯室のピアノの後ろに隠れて、顔をだしていたが、周りの子は気づかずに遊んでいた。保育者「もしかしてカナヘビになっとるん？」と聞くと、3人はにこにこして「うん！」。保育者が「キャー、カナヘビだー」と逃げると、3人が追いかけてきた。保育者が葉っぱのおうちに隠れると、そばにいた子ども2、3人が一緒に隠れた。同時に、遊戯室の青マットの上では「ジャッキー」とザリガニになった子どもたちが両手ハサミをふりあげて、周りの子どもを怖がらせている。カナヘビごっこ、ザリガニごっこが入り混じり、追いかけてっこだらけだった。

事例5（6月19日）いつものように遊戯室でトンネルのカナヘビを想像して、「キャー、カナヘビだ」と逃げて、葉っぱのおうちに隠れる遊びを保育者と子どもたち全員で楽しむ。そのうち、「ザリガニだ、キャー」「あ、カナヘビ」「タガメがおる」など、いろんなものを想像して走り回っている。

事例6（7月13日）絵本『ノントンおよぐのだいすき』の壁画を保育室に作って、ちびかめ、たこ、大きな魚を貼り付けた。午睡後、これを見て、子どもたちびっくり。保育者「うっしっし、たべちゃうぞー」と追いかけると、子どもたち「キャー」と逃げて、まてまて追いかけて遊ぶ。

その後プールの中では、ザリガニ、大きな魚、ワニになっての追いかけて遊ぶを楽しんだ。

また、カナヘビ、ザリガニ、怪獣以外にも、やまんば、おばけ、おになど、目に見えない怖いものを想定して「キャー」と逃げる、隠れる遊びが、こわいけれどもおもしろい遊びとして繰り返された。

2）パターン崩し2：安全地帯のルールの創出

事例7では、保育者が絵本のストーリーを利用して、遊戯室にザリガニの池とカエルの舟を設定し、「舟にザリガニは乗れない」という新しいルール(安全地帯)で、ザリガニ役の子どもとカエル役の子どものあいだに新たな対立的関係を作り出した。

またザリガニ役の子どもが船にハサミを入れて切るふりをして遊ぶという新しいパターンを創出している。

事例7（6月24日）保育室の水槽のオタマジャクシに手足がでてきて、D男(2:07)「オタマジャクシがアマガエルになっとる！」とびっくり、みんなも水槽をのぞきこみびっくりしている。絵本『10びきのかえる』を保育者が初めて読み聞かせると、子どもたちは「カエルがくつの舟にのってザリガニから逃げる」というストーリー展開に興味津々のようす。しばらくして、遊戯室の模型ザリガニを見つけたB子(2:05)が「ザリガニがおる、遊戯室」、それを聞いて遊戯室に駆けつけた子どもたちは遠くや近くでザリガニを見ている。

保育者が「ザリガニがおるけん、舟をつくろう」と提案。保育者と子どもたちで長椅子を移動させて船作り。その船にすぐに乗込み、うれしそうな子どもたち。

ザリガニ模型の置いてある青マットに座り込み、舟のみんなを見ているC子(2:06)を見て、保育者が「C子ち

「さんざりガニだ」と声をかけると、C子にはこっと笑う。A男(2:04)、B子(2:05)、E子(2:08)、G子(3:00)が舟から降りてザリガニになる。舟に残ったカエルは、D男(2:07)、F子(2:09)、H男(3:00)と保育者。ザリガニ5人が「ジャッキー」と両手バサミで舟にやってくる。保育者「ここは舟じゃけん、ザリガニは乗られんよ」と言うと、C子が「ジャッキー」と舟にハサミを入れる。他のザリガニも次々とハサミを入れる。それを見て、D男「あ、切った、舟切ったらいけん！」と怒る。舟のカエルたちが「来んとって！」と抗議する、ザリガニたちは笑いながらマットに戻る。

翌日には子どもから「舟つくろう、ザリガニ来るけん」と言い出し、舟に乗っていた子がザリガニのふりをして保育者を切ろうするとD男(2:07)が「だめ、舟のらんの」と言ったり(事例8)、新しく創出された「怪獣ごっこ」で長いすをバスに見立てて「怪獣はバス乗れんの」(事例9、事例10)と排除するなど、D男が安全地帯のルールを取り入れ、自分のものにしていったことがうかがえる。

事例8 (6月25日) E子(2:08)「先生、舟つくろう、ザリガニ来るけん」、保育者「そうじゃね、つくろう」と、A男(2:04)、C子(2:06)も加わって舟づくり。D男(2:07)が「ケロ」とカエルの動作をし始めると、F子(2:09)、G子(3:00)、H男(3:00)もカエルになって跳んでいる。D男「カエルはくつの舟つくったんよね」、保育者「そうよね、ザリガニいっぱいおったけん、舟つくったんよね」と話しているところで、舟に乗っていたA男、C子が「ジャッキー」とザリガニのポーズで保育者を切るふりをして、ニタリと笑う。D男「ダメ、舟のらんの」(ザリガニは舟に乗ったらいけない)と保育者をかばう。

事例9 (7月6日) H男(3:01)「先生、おった！ かいじゅうおった」と言いに来たので、保育者が怪獣になって、両手のゲーを下にして「ガオー」と言いながら子どもたちを追いかける。

事例10 (7月7日) H男(3:01)「先生、かいじゅうして！」、保育者「ガオー」と言いながら追いかけると、子どもたちが「キヤー」と言いながら逃げる。D男(2:08)が長イスを指さして「これ、バス」と言いながら座り込み、「怪獣はバス、乗れんの」と3.4人で乗り込む。自分たちで安全地帯をつくれるようになったようだ。

3) パターン崩し3：遊びパターンの最後をもちあげる切るふりの創出

事例11、事例12では、子どもザリガニが保育者を追いかけてつかまえて、うれしそうに切るふりで遊ぶ姿が見られる。ここで「想像上の怖いものを立ち上げる—追いかける／逃げる—つかまえる／つかまえられる(切る／切られる)」という「追いかけて遊び」の基本パターンが出来上がっている。切るふりでの遊びは、ガーベイが「取っ組み合い遊び」と呼んだもので、「これは遊びだ」というメッセージを了解し合って、攻撃に類似したふりでふざけ合って遊ぶという高度に社会的な遊びである。

事例12では、保育者は、「追いかけて遊び」に「かくれ遊び」を合体させて、新しい遊びパターンを創出している。

事例11 (7月13日) 子どもザリガニ、保育者を追いかける。プールの中で、うれしそうにハサミをふり上げて、A男(2:05)、C子(2:07)が「ザリガニ、チャチャ、ザリガニ」とザリガニソングを歌いつつ、保育者を切るふり。A男、B子(2:06)、D男(2:08)が「ジャッキー」とうれしそうに笑いつつ、保育者を追いかけてくる。保育者が「助けてー」と言うが、3人はかまわず「ジャッキー」と怖がらせながら、うれしそうに顔を見合わせタリニタリ笑いながら保育者を切るふり。保育者が倒れ込んでも、子どもたちはうれしそうに切るふりを続ける。

事例12 (7月14日) D男(2:08)、G子(3:01)が笑いながら「ジャッキー」と言って保育者に向かってくる。保育者が「ザリガニだ、たすけて」と言っても切るふりを続ける。

保育者が「ちょっとまって、ザリガニさん、かくれるけん、目かくして」と言って、隠れると、二人はキョトンとしながらも、目に手をあて、指の間から保育者の隠れる場所を見ている。保育者が「もういいよ、みつくて」と言うと、二人は笑いながらゆっくり見つけて、「ジャッキー」と保育者を両手バサミで切るふり。

保育者が「もう一回かくれるね」と言って、側で笑って見ていたE子(2:09)とH男(3:01)と一緒に隠れる。二人のザリガニは隠れる所を目をおった手の指の間から見ている。隠れた3人は顔を見合わせて笑っている。二人のザリガニが見つけて、「ジャッキー」。

(3) リーダー・フォロアー関係の発展

1) 保育者のリーダーシップとフォロアーシップ

始めは、新しい魅力的な遊びパターンを生み出した保育者が遊びをリードし、それに子どもたちが従うという「リーダー・フォロアー関係」が見られた。

事例1、事例2では、怖いもの（カナヘビ・ザリガニ）を子どもが想像的に立ち上げたとき、「逃げる」ふりをして「追いかけて遊び」をリードしたのは保育者であった。事例1では保育者が逃げるのを子どもたちが模倣するという伝染によって遊びが成り立っているが、事例2では、保育者の「逃げる」ふりによって子どもザリガニの「追いかける」ふりがアフォードされ、結果的にオニコの対立的役割関係が分化している。

事例3のように保育者が怖いもの（ザリガニ）を想像的に立ち上げたとき、保育者は「追いかける」ふりをして「追いかけて遊び」をリードし、子どもたちは「逃げる」ふりをして応答していた。保育者が「追いかける」ふりをして遊びをリードしたのは、事例6の「大きな魚」、事例9の「怪獣」のように、新しく怖いものを立ち上げてごっこ「追いかけて遊び」の新しいパターンを作り上げるときにも見られた。

子どもたちはごっこの「追いかけて遊び」の基本パターンを少しずつ自分のものにしていったが、保育者はそれにしたがってフォロアーになったり、リーダーになったりしている。事例4では、子どもたちがカナヘビを想像的に立ち上げている。それに従って保育者が「逃げる」「かくれる」ふりをして遊びをリードし、それがそばにいた他の子どもに伝染し、一緒にかくれている。

事例11と事例12では、子どもたちがザリガニになって追いかけるというかたちで遊びをリードし、保育者がそれに従って「逃げる」ふりをして「つかまえられる、切られる」というフォロアー役を果たしている。事例13によれば、7月中頃までは保育者のフォロアーシップに支えられてザリガニになった子どもたちが遊びをリードしているようであったが、7月後半には子ども同士の集団遊びのなかで「リーダー・フォロアー関係」が成立してきたことがうかがえる。

事例13 (7月16日) 子どもザリガニと保育者と一緒に逃げる子が増えてくる。子どもザリガニのねらいは主に保育者。

その後、7月後半には、保育者が遊びに入らなくても、子どもザリガニが友だちを追いかけるという遊びも見られるようになり、舟（長イス）で「ここはザリガニ乗れんよ」とルールを確認したり、保育室の押入れや遊戯室の大型段ボールの中に隠れたりするなど、かくれ遊びの範囲も広がってきた。

また事例2でザリガニのふりを全員がしたり、事例8でカエルの動作を模倣したりと、断片的ではあるが遊びパターンの伝染による無意図的な「リーダー・フォロアー関係」が子ども同士のあいだに見られた。

2) 相互調整的行動

山本は、2.3歳児の「集団的活動を新たな段階に導く相互調整的行動」を、「集団的活動の目標やルール、その活動に参加している者の範囲など、参加者間でお互いにその活動に関する基本的な了解事項を共有し、お互いの行動をうまくかみ合わせ、そこにズレが生じた場合には適宜調整を行っていく機能をもつ一連の行動」と定義している。調整的な行動は、「伝染」のレベルを超えて意識化された集団的活動を可能にする。2歳後半には大人の視線を強く意識し、大人の調整の論理を取り込みつつ他者を説き伏せようとし、3歳にはいると規範的に他者を統制するだけでなく、同じ論理で自己をも統制するようになり、「子ども－子ども－（子ども同士の対立を平等に一つの原則で調整しようとする）大人」という3極構造を内面化することによって、子ども同士で集団を形成・維持する力を見つけていく⁸⁾。

以下のように、ごっこの「追いかけて遊び」における相互調整的行動の萌芽を、安全地帯のルールの取り入れの過程に見ることができる。

保育者の作り出した安全地帯のルールを取り入れて、舟を切ろうとした子どもザリガニに「舟切ったらいけん」と抗議したり(事例7)、子どもから「舟つくろう、ザリガニ来るけん」と言い出したり、舟に乗っていた子どもがザリガニのふりで保育者と切ろうすると「だめ、舟のらんの」と制

止するなど（事例8）、ルールに従ってザリガニとカエルを子ども同士で調整する行動が見られた。また事例9、事例10でも、新しく創出された「怪獣ごっこ」で、長いすをバスに見立てて、「怪獣はバス乗れんの」と安全地帯のルールを流用し、意図の調整を行っている。

4. おわりに

本稿では、保育者と子どもたちの集団的遊びの発生過程を、ごっこの「追いかけ遊び」のパターンの創出と伝染という視点から分析した。伝染による集団的遊びは、保育者による魅力的な遊びパターンの創出に支えられていた。「ワクワクドキドキ」する「あそび心」を膨らませるような魅力的な遊びパターンを保育者が創出し、子どもたちがそれで繰り返し遊ぶことで、自分のものにしていき作り変えていく。そこに遊びを通しての子どもたちの学びがある。

「カナヘビごっこ」「ザリガニごっこ」のなかで、保育者と子どもたちの「リーダー・フォロア関係」が逆転し、子どもたちが遊びをリードしたり、他児の行動をルールに従って調整したりし始めた。

遊びパターンの創出と伝染という現象が、二歳児クラスでの保育者と子どもたちの集団的遊びの発生過程をとらえ、保育実践を構想するうえで有効であるかどうかは今後の保育者達の判断を待ちたいと思う。子ども同士の相互調整行動を育てることは、幼児期の自立的集団に向けて新しい段階に入っていく2,3歳児に対する集団保育の重要な課題である。遊びや生活における子ども同士の相互交渉の発展に視点を定めた保育実践研究が今後期待される。

また、「追いかけ遊び」における保育者の働きかけは多岐に渡っている。保育記録には、「追いかけ遊び」のパターンの生成だけでなく、興味を示さない遊びに入らない子に対する関わり、一人遊びに満足している子どもへの配慮、鬼をこわがる子への配慮、遊びのおもしろさをもりあげる環境設定、日常の遊びを運動会での運動遊びにつなげていく工夫などが見られた。「カナヘビごっこ」

は、「ごっこの遊び」として「買い物ごっこ」と合体したり、「ごちそうづくり」、「治療一回復物語」など、多様な方向にも発展していった。しか本稿ではそれらのことについては触れることができなかった。次の機会に試みたい。

文献

- 1) 上野ひろ美： 発達の「場」をつくる：まなごして向かい合う保育。高文堂出版社 1993
- 2) 西村清和： 遊びの現象学。勁草書房 1989
- 3) 河崎道夫： あそびのひみつ。ひとなる書房 1994
- 4) 神田英雄： 内面がふくらむ二歳児の保育。現代と保育（ひとなる書房），No.57, 48-65. 2003
- 5) 山本登志哉： 群れ始める子どもたち：自律的集団と三極構造。岡本夏木・麻生武編，年齢の心理学：0歳から6歳まで，pp.103-141. ミネルヴァ書房 2000
- 6) 前掲書3)
- 7) ガーベイ：「ごっこ」の構造。高橋たまき訳，サイエンス社 1980
- 8) 前掲書5)

（付記）本稿は杉本の作成した保育記録をもとに、全体の執筆を石橋が担当した。保育参観をさせて下さった三原市保育連盟、幸崎保育所前所長の藤田睦子先生に厚く感謝申し上げます。

**Intervention by the Caregiver in the Genetic Processes of Group Play
in the Two-year-old Class
- Generation of Patterned “Pretending to Chase” -**

Yumi ISHIBASHI 1), Noriko SUGIMOTO 2)

1) The Department of Early Childhood Education, Niimi College, 1263-2, Nishigata, Niimi 718-8585, Japan

2) Saizaki Nursery School in Mihara

Summary

In this article, the generation processes of group play “Pretending to Chase” in the Two-year-olds Class and the intervention provided by the caregiver in these processes were explored from the point of generation and contagion of interesting play patterns. The basic pattern of “Pretending to Chase” was structured with “calling the names of scary things: the creation of an imaginary world” and pretending to “run after-run away.” At first, the caregiver generated a fantasy play pattern. Next, the children played repeatedly with this pattern, and appropriated and recreated it. In these processes, the children began to lead the play and to regulate others’ behaviors following the rule.

Key words: Intervention, Group play, Patterned pretending, Two-year-old Class