

保育のヒント～「科学する心」を育てる～

音～遊びをつくる～／奈良市立大宮幼稚園

転がし遊びは、子どもたちの大好きな遊びのひとつです。この事例の子どもたちは、転がし遊びを、「音」と繋げ、遊びをさらに面白く展開しています。繰り返し取り組む中で、子どもたちは、その度に新たな気付きをします。傾斜による転がり方の違い、音の違いなど気付いたことを遊びに活かし、試行錯誤をしながら自分たちの遊びを創っていく5歳児の事例をご紹介します。



音が鳴る仕組みを考える／5歳児（4月～9月）

(写真クリックで拡大表示)

去年の5歳児の遊びへの憧れから転がし遊びを始める


子どもたちの行動・様子	「科学する心」の視点
1 Aちゃん「去年の年長さんみたいに、ジャングルジムで転がし遊びをしたい」という提案に他の子どもたちも賛成する。	憧れからの意欲
2 樋をカーブに繋げるパーツがあることに気付いたBちゃんが、「曲がるコースにしよう」と友達とコースを作り始める。	目的の共有、協同
3 Cちゃんが合図をしてビー玉を転がす。カーブの所で勢いよく転がり、ビー玉が曲がらず飛び出す。Dちゃん「あー」Eちゃん「ここで全部無くなるな」Bちゃん「手で押さえる？」Eちゃん「痛いと思うよ」と話す。保育者は、材料の中に使えるものはないかを投げかける。	気付き
4 Fちゃん「良いのがあったよ。これはどうかな？」と材料置き場からプラスチック容器を選び持ってくる。Bちゃん「やってみよう」Eちゃん「テープで貼ろう」と貼り付けてビー玉を転がす。Eちゃん「飛び出さなくなったよ」「やったー！最後まで転がった」と曲がるコースが実現したことを喜び、繰り返し転がす。他の子どもたちも興味をもって遊びに加わった。	選択



一番上から転がすコースにしよう

子どもたちの行動・様子	「科学する心」の視点
5 スタートを板にしたことで、次のパイプに転がしたものがほとんど入らずに落ちてしまう。「落ちるビー玉は、ここに入るようにしましょう。音も鳴るよ」とブリキ缶を置き、遊びを進めていた。	協同、発想、行動
6 Bちゃん「コースの最後に音が鳴るようにしよう」とフライパンを並べる。	試す



7	スタートからパイプに入ったビー玉やゴルフボールが、フライパンの上を弾み「カン、コン♪」と鳴った。「違う音が鳴った！面白いからもっと鳴らしたいな」と、フライパンを真っ直ぐに並べる。	共感、発見
8	最後まで転がる玉が少ないことに気付き、みんなで考える。Gちゃん「スタートを変えてみようか」と、パイプよりも細い樋をスタートの板と交換する。そして、「最後まで転がったよ」と友達と喜ぶ。最後まで転がるビー玉が増えて、いろいろな音が鳴る。	予測、調整 
9	Bちゃん「うわぁー音楽会みたい。そうだ！転がしの音楽会にしよう」。	感動、発想の言語化、目的の共有
10	友達と一緒に「いろいろな音ができるようにしよう」と、鈴やベルなどをS字フックでコースの途中でぶら下げる。転がるビー玉を目で追いかけて、予想通りに「鳴った」と喜ぶ。	発想、共感

✿ 音が鳴る、転がるコースを工夫する

子どもたちの行動・様子	「科学する心」の視点
11 一番上から樋でコースを作っていたHちゃんたち、次の樋にビー玉を落とす為に「ここを蓋しないとあかん」と近くにあったタンバリンをひっかけて塞ぐ。タンバリンが壁になり音を鳴らして落ちたビー玉が次の樋に転がり、「タンバリンが鳴って転がって行った」Iちゃん「面白いな。ビー玉を集めて転がしてみよう」と沢山のビー玉を転がして遊ぶ。	発想
12 カーブの壁が壊れたので、プラスチックの容器をテープでくっ付けるが、沢山のビー玉を勢いよく転がす為外れてしまう。保育者も相談にのる。	創意工夫、解決
13 Jちゃんはフライパンをカーブに当てて「転がしてみよう」と言う。ビー玉がフライパンに当たって音を鳴らしてカーブに転がるのを見てHちゃん「フライパンが鳴って曲がった。面白いね」Jちゃん「でも、重たくて貼れないな」と悩む。保育者も共に考え、お風呂の椅子を提示する。	共感、気付く
14 Jちゃん「立った。上手いきそう」とお風呂の椅子に立てたフライパンをカーブに置いた。Jちゃん「壁にもなるし、音もなるから転がしの音楽会にピッタリだ」と音の鳴るものを壁にする方法に気付いた。	共感、気付く
15 勢いがあれば登って転がることを思い出したKちゃんは、パイプのカーブを上向けにする。	気付く
16 「うわぁ！ジャンプする」と跳ねることに気付く。Lちゃん「面白いね。フライパンを置いてみよう」とフライパンを並べ、「ジャンプしてカンって鳴ったよ」「面白いな。どんどん転がしてみよう」と、一緒に遊んでいた友達もジャンプしてフライパンに当たったり、跳ねていくつかのフライパンが鳴ったりすることを繰り返し楽しんだ。保育者は「こんな風に飛んだね」とジェスチャーで放物線を描く。	跳ねる面白さへの気付き、共感 
17 Jちゃんは近くに置いていたフライパンを持ち「ジャンプするから、ここのは、鳴らないな」と落下地点を予測してフライパンの位置を変える。「トーンチャイムを最後に鳴らそう」と、友達と相談して置く。	予測の言語化
18 保育者は、転がしの音楽会でいろいろな音を鳴らしたいという思いを汲み取り、木琴や鉄琴も使えるように出しておく。	
19 Jちゃんの考えでパイプの先に鉄琴を置くことになり、試行錯誤をしながらも、鉄琴を裏替えしに置くことで、最後まで転がった。	実現に向けての予想、調節 

20 Jちゃん「この木が壁になってビー玉が落ちないんだ」と気付く。 一緒に遊んでいた友達と繰り返し転がして鳴らすことを楽しんだ。その後も毎日違うコースを考えて作って楽しんだ。	発見、予想、実現、感動
--	-------------

✦ 考察

- 転がし遊びは、毎日、子どもたちの思いや目当てが変わり、その度に少し違うコースを考えて作って遊んでいる。いろいろな大きさ、形のフライパンから違う音が鳴ったのを聞いて「音楽会みたい。転がしの音楽会にしよう」という子どもから出た思いがきっかけとなり、転がし遊びの共通の目的が生まれ、友達と協力して遊びを進める姿が見られた。
- ジャングルジムを遊びの場にしたことで樋の上にS字フックで物をぶら下げられたり、自分よりも高い位置から転がしたりできるダイナミックな遊びへと展開した。転がすコースを作る樋やパイプを選らんだり、台の高さを調節したり、傾斜によって転がる速さが変わったりすることに気付くことができた。
- コースをカーブするように作っても、勢いがあると曲がらず落ちてしまう課題に対して、身近なものを活用することを思い付いたり、カーブを上向きにすることで飛び跳ねる面白さにも気付いたりすることができた。また飛び跳ねる放物線を意識できるように知らせることで、落下する位置を考えてものを置いて音を鳴らす姿が見られた。また最後まで鳴らすことを考えることで樋やパイプを真っ直ぐにしようと調節する姿も見られるようになった。

無断転載を禁ず。引用する場合は右記を必ず明記願います。「(C)公益財団法人 ソニー教育財団 ソニー幼児教育支援プログラム 幼児教育保育実践サイト <http://www.sony-ef.or.jp/sef/preschool/>」