

自然事象を活かす

「水たまりができた」

社会福祉法人慈育会 若葉台保育園（福島県）

場面 1

4月《園庭にできた大きな水たまり》

園庭で遊ぶことができない日々が続き、やっと、のびのびと園庭で遊ぶことができるようになった。大好きだった自転車乗りも、砂場遊びも「やっていいの?」「いいよ」のやりとりなしで、思いきり遊べるようになった。

しかし、そこに新たな問題が…。雨が降ると、大きな水たまりができてしまう。園庭で遊ぶことはできるようになったが、水たまりで遊ぶことは制限せざるをえない状況にあった。

雨が降ると・・・



あ～あ、お池になっちゃった…

お外で遊べないな…（不満）

雨上がりの日、子どもたちは、園庭を見ているだけの日々が続いた。

後日、園庭に起きた様々な問題が解決し、雨上がりでもやっと子どもたちが自由に遊べるようになった。「ヤッター！」子どもたちが選んだ遊びは？水たまりを活かして遊ぶ子どもの姿があった。

《泥んこ、触れるだけで楽しい！3歳児》

水たまりを囲むようにしゃがみ、泥んこで遊ぶ。手でこねたり、バケツに入れてみたり、ままごとのカップに泥をたっぷり入れ、繰り返している。何かを作るというより泥に触れてその感触を、黙々と楽しんでいる。



触れる

気付く

周囲の声も聞こえないほど、集中して遊びこむ。手で指で感触を楽しみ、そして気付く。

晴れた日に、水たまりに触れて遊び、「先生！お水温かいよ、触ってみて！」そんな発見に繋がった。

この事例を活かしてP.16の視点を参考にし、思い思いにその後の保育をイメージする。

様々な展開や、そのための環境や援助など話し合う。

自然事象を活かす

場面 2

《浮かべて遊ぶ！ 5 歳児》

水たまりにいたアメンボが水に浮いていたことに興味をもち、身近なものを浮かべてみようと思い遊び始めた。



5歳児が選んで試したものは、シャボン玉・葉っぱ・発泡トレイ。結果は予想通りで、「やっぱりね!」と、満足そうな笑顔があった。



アメンボのように浮かぶものは何か? を考えながら遊んでいる。子どもが手にしてきたものは、身近にあり、浮かぶことを予想して、選んで持ってきているのではないか……。保育者は次に何をを用意すればいいのだろうか? どんな援助が必要だろうか?

《一緒にあそぼう！ 3・4・5 歳児》

3歳児が戦いごっこの盛んな時期を迎え、園庭でも、テレビのヒーローになりきって、ポーズを決めていたり、高さのある遊具から飛び降りたりしていた。そこで保育者が、いつも遊んでいる平均台を、水たまりの上に配置してみた。すると…



水たまりに落ちないようにと、いつもの遊びにスリル感がプラスされた。遊びに付加されたことが刺激となり、子どもの意欲が高まった。異年齢児への思いやりも読み取れる。

5歳児は自分で遊びながら、3歳児も遊べるように考え、遊具を選び、配置や高さも考えながら並べる。

《変化を楽しむ！ 4 歳児》

泥遊びをする子どもが多い中、2人乗り自転車に乗って、水たまりを走る遊びが始まった。

水しぶきをあげながら、自転車をこぐA児。

そばで見ていたB児を後部席に乗せて、また走り出した。「ジャボジャボジャボ」と、音がすることにB児が気づく。B児が乗せてもらいながら、振り返ると、自転車の後ろに波が立ち「お水、動いた!」と、言葉にした。



ジャボジャボって聞こえる!

自転車で水たまりを走ったらどうなるかな? 子どもの心はワクワク、好奇心で動き出し、やってみてみたい! と意欲が高まる瞬間。

水が動く様子

《お団子作りたい！ 3 歳児》

園庭にできた大きな水たまりでの泥遊びに、夢中の3歳児の子どもたちであった。その姿はまさに、泥の感触のとりこといった感じであった。

そんなある日、5歳児の子どもたちが砂場で泥団子作りを始める。すると、その様子を見ていた3歳児も興味津々の面持ちで、5歳児が遊んでいる側で、その様子を見ながら泥団子作りを始めた。



お水も使うのか…

5歳児の遊びを同じようにやりたくて、見て、模倣する。目標があり、実現するために見て、考え、取り入れて遊ぶ3歳児。5歳児の遊びが刺激になっている。

5歳児の姿を見て、砂場表面の乾いた砂ではなく、奥深くスコップで掘り、湿った砂を使う。5歳児が、水を加えていた様子を見て、同じように水も汲んできた。手順を真似てやってみるものの、砂に水をかけ過ぎてしまい、なかなかお団子の形にならず苦戦している。

ポイント

子どもたちの思いを読み取り、水たまりという環境と子どもたちの思いを活かすことで、子どもたちの中から様々な遊びが生まれました。また、遊んでいる子どもたちの様子や言葉を丁寧に受け止め、援助することにより、子どもたちは自分たちで遊びを展開し、「科学する心」が育まれる体験に繋がったことが「場面2」の4つの事例から分かります。この4つの場面から、さらにその後の遊びの展開を考える事もできます。