

## 迷路を作ろう！

立花愛の園幼稚園（兵庫県尼崎市）

[ 4 歳児 ]

数名の子どもたちが保育者と一緒にBブロックでいろいろな形を作っている。

子どもの姿	保育者（T）のかかわり
<p>A児：どんでんできていくのを見て、「わぁ～お城みたい！」 B児：「迷路、みたい！」</p> <p>A児B児：「見せて」 C児：「これ見て見て、こんな風に作ってみたいな」 D児：「ほんまやな～」と3～4人の子どもが集まってきて作り始めたが C児：「ここはこうしよう」 A児：「え～、いやや」と、なかなかそれぞれのイメージが合わず、それぞれが好きのように作りだし、自分の思いが通らないので、その場から離れていく子も出てきた。</p> <p>子どもたち：「う～ん」 A児：「ダンゴムシ？カブトムシ？」 B児：「え～、そんな無理やわ」 E児：「ぼく、ダンゴムシ捕まえてくるわ」 A児：「ぼくも」 C児：「私も」 A児：「ダンゴムシやったらこの小さい穴でも通れるかな？」 A児：「うん」 B児：「スタートはここでゴールはここ」 E児：「ここはトンネル」等、虫が通る迷路のイメージを皆がもつことで、次々にイメージが湧き、みんなの目的となり遊びが進み出した。 A児：実際にダンゴムシではなく、カブトムシを迷路に入れて遊ばせてみたが、なかなか前にも後ろにも動かないカブトムシを動かそうと「トンネルを広くしようか？」 C子：「そうしよう！」 B児：「ここは行き止まりにしよう！」 E児：「あっそうや、ゴールの所にゼリーを置いてみようっか」と言い、ゴールにゼリーを置いて、なかなかかぶと虫は動かない。 子どもたち：「何でかな～？」とみんなで悩んだ。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「ほんとね」</li> <li>・「本当、迷路にも見えるね。迷路の本があったよ。見てみる？」</li> <li>・迷路のイメージをもって遊べるように、迷路が描いてある本を何冊か見せる。</li> <li>・「ねえ、迷路を作ってどうする？だれが入って遊ぶの？」</li> <li>・「それ、面白そう！」</li> <li>・「通れるかな？やってみようか」</li> <li>・「それ楽しそうね」</li> <li>・「そうやね、じゃあこっちにしか行けないもんね」</li> <li>・「それいい考えやね～」</li> </ul>



<考察> 子どもたちのそれぞれのイメージで遊びが進み、ちぐはぐな状況であったのが、保育者の「誰が入って遊ぶの？」の質問で、ダンゴムシやカブトムシの迷路というイメージが子どもたちの中に広がった。質問により、子どもたちはイメージを共有することができる。この事例では、「ねえ、迷路を作ってどうする？だれが入って遊ぶの？」という疑問を投げかけた事で、子どもたちは、現実的なイメージを生じさせ、主体的な取り組みへとなっていった。

どうすれば、子どもの発想を広げられるか。それは、子どもたちのアイデアを否定することなく、しっかり受け止め共感していく。その中で、たとえ失敗しても、答えが判明しなくても、試行錯誤できる場や疑問にゆったりと付き合う友達や保育者の存在や時間が、科学する心を育成すると考える。

### みどころ

ブロックやその場の環境から身近な虫を思い浮かべた子どもたちは、保育者が遊びのイメージを引き出す援助をすることにより、“迷路を虫が移動するように”やりとりをしながら遊びを進めています。4歳児は教材の魅力で心を動かすだけでなく、イメージや目当てをもつことで、友達と考えを出し合って遊びを展開することがわかります。しかし、実際にはイメージ通りにはいかず、生き物への認識やかかわり方を学ぶ場面にもなっています。イメージを実現するために「科学する心」が躍動する姿が伝わってきます。