

遊びを生み出す子どもの力③ 火と遊び

認定特定非営利活動法人 冒険あそび場-せんだい・みやぎネットワーク
三浦忠士

前回のレポートでは、子どもの生み出した遊びが、他者との無数のやりとり、季節の移ろい、新たな素材との出会いなどをきっかけとして、かたちを変えながら広まっていく過程を報告した。そこでは子どもは、他者とのかかわり・季節・素材に関する経験を積んだり、世代を越えたきずなを育んでいた。

今回はこのような遊びの素材として、子どもたちが火を使える現場での事例を報告する。そこでは一人の子どもがはじめた木で炭をつくる遊びが他の子どもたちにも広まるとともに、それにとどまらない多様な遊びが生み出されていった。

今回報告するのは、レポートの第一回目で紹介した「ふるじろプレーパーク」にて、2024年2月25日（日）に観察することのできた事例である。この日は最高気温4.3℃と寒く、2月22日（木）に降った雪が残っていた。風も最大風速5.5(m/s)と比較的強かったが、開催場所である古城小学校の児童25名に加えて、幼児1名、保護者2名の計28名が参加した。開催時間は10:00~15:00ということで広報していたが、開始15分ほど前から常連の子どもたちが遊びに来た。この日は校庭でスポーツ少年団のサッカーの試合があり、それが終わるまでは普段よりせまいエリアでの開催となった。プレーリーダーは、主催者である任意団体「ふるじろプレーパークの会」の2名に加えて、冒険あそび場ネットから筆者が現場入りした。

今回は寒かったこともあり、プレーリーダーは半切りドラム缶のコンロで火を焚くところから活動を始めた。これとともに第一回目のレポートでも紹介したブランコを大きなクスノキに設置したり、ノコギリや金槌といった木工工作に使える工具を出したりした。また、焚き火の燃料にも木工工作の材料にもなるようにと、端材を出したりもした。

そんななか、常連の小学生Aが端材の中から気に入ったものを選んでからコンロのそばに来て、先端を火の中に入れて燃やし始めた(図①)。Aはうちわを使って酸素を送り、火力を強めたりもしながら、端材を燃やした。そして先端が黒くなったのを確認してから、水の入ったバケツの中に入れ



て、端材の火を消した (図②)。

家族とキャンプによく行くという A は、そのつど火に関する経験を積んでいた。燃えた薪が黒くなることや、その火を消したあとに残る炭を、燃料として使えることも知っていた。このこともあり、A は過去の「ふるじろプレーパーク」でも、小さな薪をコンロのなかで燃やして炭化させたあと、火ばさみで取り出しバケツの中に入れる遊びをしたことがあった。できあがった炭は家に持って帰り、次のキャンプで使うということだった。そのような背景のなかで、A は今回は火ばさみを使わなくても出し入れができる長い端材を気に入って、その先端を火で燃やして炭をつくる遊びを始めたようだった。

やがてそんな A のそばに友だちの小学生 B と C が近づいてきて、一緒におしゃべりを始めた。やがて話はテレビアニメの人気キャラクターの話題に至った。そのキャラクターは、火や刀に関わる技を得意としていたのだが、そのなかで A は何かひらめいたような顔になり、先ほど先端を炭化させた端材を持ちやすい長さにノコギリで切った (図③)。そして端材とうちわを持ってキャラクターのセリフを叫び、火をまとわせた武器を振る得意技を繰り出すごっこ遊びを始めたのだった (図④)。どうやらこのとき A のなかでキャラクターの武器と、先端を炭化させた端材およびうちわが、イコールになったようだった。端材についての火はすでに消えていたが、うちわで扇ぐことでコンロに圧縮された酸素を送って火力を強め、技を出している様子を A なりに表現しているようだった。

その後、A・B・C は火や端材を使った遊びをやめてクスノキの方へ向かい、ブランコに乗り始めた (図⑤)。このとき A の手には端材は無かったが、ごっこ遊びはまだ続いていたようで、ブランコの揺れに合わせてキャラクターのセリフを発する場面もあった。A の視界にはごっこ遊びを楽しむなかで描き出されたテレビアニメの世界がまだ消え去っておらず、その一部にブランコやそれがもたらす動きも組み入れられたようだった。

ブランコを使った遊びがひと段落すると、A・B・C はコンロのある場所に戻ってきて、火で温まりながらおしゃべりを始めた。このとき、そばで友だち同士の小学生 D と E が、ノコギリや金づちといった工具を使って、端材で椅子づくりに挑戦していた (図⑥)。D・E は、「ふるじろプレーパーク」に来た当初、クスノキのブランコで遊んでいたのだが、A が端材を切っているのを見て何かつくりたくなり、A・B・C と入れ替わるかたちでコンロのそばに来て、椅子をつくりはじめたということだった。木工は初めてということで、工具



の使い方をプレーリーダーに聞きながら、少しずつ椅子をつくっていった。

A・Cとおしゃべりしながら、このようなD・Eの様子を見ていたBが、端材の山のなかから気に入ったものを選んでノコギリで切った(図⑦)。そして切った端材をAがやったようにコンロの火のなかに入れて、先端を燃やしはじめた(図⑧)。Aの遊びを見て、自分もやってみたくなくなったようだった。

一方AとCは、このようなBの遊びと並行してコンロで熱した炭を水貯めたバケツに入れる遊びをはじめた(図⑨)。高温の炭を入れることで、高い音を立てながら水が泡立ったり湯気を出したりするのが面白いようだった。このときAはふと、何かを思いついた顔をして、先ほど先端を炭化させた端材

を手にとった。そしてそれを再びコンロの中に入れて、火で先端を熱した。そのあと端材を持って雪が残っているところへ歩いて行って、先端を雪に押し当てた(図⑩)。熱い端材を当てられた雪が湯気を上げて蒸発する様を見て、Aはうれしそうに笑みを浮かべた。

Aは端材が雪で冷えたのを確認してから、今度は炭化した部分をノコギリで切り、その断面を観察した(図⑪)。Aによると、表面だけでなく中まで炭化しているか確認したかったということだった。その結果、満足できるほど炭化していなかったらしく、Aは再びコンロの前に立って、Bと一緒に端材を炙りはじめた(図⑫)。なお、このときA・Bの様子を見ていた幼児Fも、気に入った端材を見つけてコンロで炙り始めた。そしてAたちがそうしていたように水の入ったバケツに炭化させた端材の先端を入れて、音や泡、湯気の様子も楽しみながら冷やしていた。

このときCが、バケツの水面に浮かんでいる油に気づいた。端材に含まれていた油分が、加熱されたことで外に染み出してきて、水に浮かんだと考えられる。Cはプレーリーダーから紙コップを一つもらって、そのなかに油を集めた(図⑬)。そしてそれをA・Bに見せながら、自分の発見を伝えていた。



そんななか、プレーリーダーがコンロで雑煮をつくって、お昼に子どもたちにふるまった。「ふるじろプレーパーク」では毎年1月に開催する際の恒例となっていたが、参加者の少なかった前回は実施しなかったため今回実施したのだった。また、これと併せて2月恒例のチョコフォンデュも子どもたちにふるまった。子どもたちはプレーリーダーが一口サイズに切ったバナナなマシュマロをコンロで溶かしたチョコにつけて食べた。

この流れで自宅に昼ごはんを食べに戻る子どもたちもいる一方、持ってきた昼食やおやつを食べる子どもたちもいた。Bも持ってきたスナック菓子を食べようとしたが、ふと何かをひらめいた顔になって、プレーリーダーにフライパンを貸してほしいと頼んだ。何に使うのか聞くと、以前「ふるじろプレーパーク」でスナック菓子を網で焙ったら美味しかったので、今回はフライパンで炒めてみたいということだった。プレーリーダーがフライパンを貸すと、Bはコンロの火でスナック菓子をほどよく焦げ目がつくまで炒めた(図⑭)。



以前のプレーパークでスナック菓子を炙った際は、Bは火加減がよくわからず焦がし過ぎたりもしていたが、今回はその失敗も念頭にあったのか満足いく味に仕上がったようだった。前回は網を使ったため火がスナック菓子に燃え移ってしまうこともあったが、今回はフライパンを使ったためそれは無かった。Bはこのことを見越して、プレーリーダーにフライパンを借りようと考えたのかもしれない。上手く炒めることができたスナック菓子を、BはA・Cはもちろん、他の子どもたちにも振る舞った(図⑮)。それを食べた子どもたちが美味しいと喜ぶのを見て、Bは得意げな顔をしていた。



そんななか、Bはまた何かひらめいた顔になって、プレーリーダーのそばに来て、先ほどバケツで掬った端材の油でスナック菓子を炒めたらもっと美味しくなるのではないかと話した。どうやら自宅で保護者が油を使って料理しているのを思い出したようだった。プレーリーダーが端材の油は美味しくないと伝えると、Bは少し考え



て、それならとコップに水を汲んできて、スナック菓子を炒めていたフライパンに入れた(図⑯)。Bは水でかたいスナック菓子をやわらかくしてから、それを炒めることで表面だけ乾燥させて、食感をよくすることを思いついたようだった。Bは何度も味見しながら、納得いく食感になるまで試行錯誤していた。一方、A・B・Fも炭づくりの試行錯誤を続けていた。それぞれ満足できるものができあがると、プレーリーダーからもらった袋に入れて大切そうに自宅に持ち帰った。

なお、このような子どもたちの火にかかわる遊びは、2024年3月31日（日）に開催された次回の「ふるじろプレーパーク」でも続いた。この日は最高気温 18°Cと、2月25日（日）に比べて 14°C近く暖かく、火が無くても問題なく外で過ごせる日だったが、一番はじめに遊びにきた A と C がやりはじめたのは虫メガネを使ってコンロに入れた新聞紙に火をつけることだった（図⑰）。新聞紙につけた火を燃え移らせようと、校庭から松の枯れ葉や松ぼっくりをたくさん拾ってきて、新聞紙のまわりに置いた上で虫メガネを使った。この日は快晴だったので煙はすぐに立ったが、最大風速 6 (m/s) と比較的強い風が吹いていたこともあり、なかなか火はつかなかった。A も C も虫メガネで火をつけた経験は無く、焦点を合わせ続けることが上手くできないのも原因の一つだった。やがて B も含めた他の子どもたちも遊びにきて、A と C の挑戦を見守った。30 分以上かけてやっと火がつくと、A・C はもちろん他の子どもたちもワッと歓声をあげた。その後も A・C は満足気な顔で、他の子どもたちとともについた火を眺めていた（図⑱）。



今回は、子どもたちが火を使える環境での遊びの事例を見てきた。そこでは一人の子どもがはじめた端材で炭をつくる遊びが他の子どもたちにも広まるとともに、それに留まらない多岐に渡る遊びが展開されていった。先端が炭化した端材・うちわ・火・ブランコを使ったごっこ遊び、ごっこ遊びに使う武器づくり、椅子づくり、火を水や雪に入れて音・泡・湯気を楽しむ遊び、炭化した端材を切って断面を見る遊び、火を消した水に浮かぶ木の油分を集める遊び、スナック菓子を炙ったり水を加えてよりよい食感を模索する遊び、虫メガネで火をつける遊びが派生していった。

そして前回のレポートで報告した事例と同様に、数々の遊びのなかで子どもたちはやりとりを交わした他者との関係を深めるとともに、遊びの素材に関する経験もまた深めていった。このように他者との関係や遊びの素材に関する経験が深まる上で、火は類まれな力を発揮していたと言える。その熱で体を温めたり食べ物を調理したりできる火のまわりには、自然と子どもたちの輪ができて、きずなを生んだり深めたりするきっかけとなっていた。また、触れるものの状態を変える火の力は、それが無ければ子どもが接することのできない遊びの素材の隠されたありようと出会う機会も生み出していた。プレーパークで扱うにあたっては、火傷や火事の発生を予防するため見守りや声がけを徹底する必要があるあったり、開催する施設の管理者や周辺に住む住民、消防署の理解を得なければならなかったりと、手間にかかる存在でもあるのだが、それに見合う価値のある遊びの素材だと言えるのではないだろうか。