

遊びを生み出す子どもの力⑥ 子どもか遊びを生み出す環境

認定 NPO 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

この連載では、筆者が様々なプレーパークで参与観察するなかで出会った、他者に強いられても自ずからしてしまう行為、何故かやらずにはいられない行為、その楽しさが日々を生きる心の糧となり、つらいことや困ったことを乗り越える原動力をもたらす行為としての遊びを生み出す子どもの力の事例を紹介してきた。最終回となる今回は、これまで取り上げた各事例を振り返りながら、子どもが遊びを生み出す力を発揮できる環境のありようについて考えていきたい。

第一回のレポートでは、子どもが遊びを他者やその集合である社会、自然といった環境と関わるなかで、次々と生み出していく事例を紹介した。水鉄砲で空に向かって水を放ち「雨」を降らせた子どもは、水鉄砲で水をかけ合う他の子どもたちの遊びや、自身の雨の記憶と関わることで、新しい遊びを生み出していた。さらにこの「雨」を降らせる遊びによって、他の子どもたちが「雨」から逃げる遊びを生み出していた。枯れ枝や松ぼっくり、どんぐりといった自然物と関わり、それらを火を使って炭にする遊びを楽しんだ子どもは、他の子どもたちが火で自然物を燃やしたりお菓子を炙ったりする遊びを始める起点となっていた。地域社会を盛り上げた地元の高校の甲子園での活躍に触発された子どもたちが、木にロープを掛けてつくった手作りのブランコを使って新しい遊びを生み出した場面もあった。ブランコに乗っている子どもが「バッター」役になり、「ピッチャー」役の子どもが投げたボールを蹴って「ヒット」や「ホームラン」を放つ遊びだった。はじめは2人の友だちのあいだで楽しまれていたこの遊びは、やがて「ランナー」役や「ベースコーチ」役、「観客」役の子どもたちも加わって、より複雑な遊びに生まれ変わっていった。子どもたちはお互いがやってみたい役を交換しながら、この遊びを心ゆくまで楽しんでいた。

この事例において子どもを取り巻いていた環境は、一人ひとりが思い思いのかたちで関われる自由さをもっていた。水や火、植物、お菓子、社会を盛り上げた出来事、他の子どもたちといった環境と、関わりたいと思わないときは距離を置くことも自由だった。この事例において紹介した遊びを居合わせた子どもたち全員が一斉に楽しんでいたという場面は皆無であり、何かの遊びが楽しまれているとき、必ずことなる遊びも楽しまれていた。他者に強いられても自ずからしてしまう行為、何故かやらずにはいられない行為としての遊びは、このような一人ひとりが自由な環境においてはじめて、のびのびと楽しむことができるのである。

第二回のレポートでは、このように生み出した遊びを、子どもたちがそのあいだでつくり変えながら、広めていく事例を紹介した。そこでは2023年10月から翌2024年1月までの3か月間のあいだに、年上の子どもがはじめた「基地」をつくる遊びが、かたちを変え続けながら年下の子どもたちに広まっていった。ベンチの下の地面にブルーシートを敷いて「基地」とするだけだったこの遊びは、子どもたちのあいだで交わされたやりとりや、秋から冬に向かう季節の移ろいにとまなう気温の低下、新たな素材との出会い等の環境の変化を受けて、そのありようを変えていった。上記の「基地」をつくった年上の子どもから、「基地」に入ることを拒否された年下の子どもは、ジョイントマットとブルーシートで異なるかたちの「基地」をつくった。さらにこの年下の子どもは、別の日に地面だけでなくベンチの上にもブルーシートを被せて「屋根」としたり、箱やカゴでベンチの側面を塞いで「壁」とした「基地」をつくったり、ジョイントマットとブルーシートの「基地」をたき火のそばにつくったりした。この日は秋の深まりを受けて冷たい風が吹き始めていたこともあり、これらの工夫で寒さをしのごうとしたのだった。これを見た他の子どもたちも触発されたようで、たき火のまわりに別のジョイントマットの「基地」をつくったり、「基地」どうしをつなげて屋内の空間を広げたりした。このような「基地」をつくる遊びはその後、冬が訪れたあとも遊ぶ子どもを変えながら続いていき、材料に段ボールや毛布も加わって、より暖かさが追求された。また、材料にジョイントマットよりも加工したり自立させたりするのが容易な段ボールが用いられるようになったことで、新しいかたちの「基地」が登場した。

この事例において子どもは、移ろう季節を素肌で感じることでできる屋外環境で、遊びを生み出していた。そこは他の子どもたちと自由に関わったり、様々な素材と新たに出会ったりする環境でもあった。素肌で感じた気温の低下や風の冷たさ、火の暖かさ、ブルーシートやベンチ、ジョイントマット、段ボール、毛布との出会い、一緒に遊ぶ他の子どもたちの思い。これらと自由に関わられたからこそ、それらに応じたかたちの「基地」をつくる遊びを、子どもたちは生み出すことができたのである。

第三回のレポートでは、子どもたちが冬に火を使える環境で、多様な遊びが生み出された事例を紹介した。家族とキャンプによく行くという子どもが始めた炭をつくる遊びは、他の子どもたちも巻き込みながら次々とことなる遊びを生み出していった。先端が炭化した端材を「刀」に見立てつつ、コンロの火をうちわで扇いで燃え上がらせてアニメのキャラクターの「技」を繰り出すごっこ遊び、炭化した先端をのこぎりで端材から切り落とす遊び、コンロのなかの炭をバケツに溜めた水に入れて音や泡や湯気を立てる遊び、熱した端材の先端を雪に押し当てて蒸発させる遊び、端材の炭化した部分をのこぎりで切ってその断面を観察する遊び、コンロのなかの炭を入れた水の水面に浮かぶ端材の油分を集める遊び、火で炙って香ばしさを引き出したスナック菓子の味わいを楽しむ遊び、スナック菓子を水で柔らかくしてから火で炙ってよりよい食感を生み出そうとする遊び等、実に多岐に渡る遊びが生み出されていった。

この事例において多様な遊びを生み出したり、深めたりする上で、火を自由に使える環境は欠かすことのできない役割を果たしていた。触れる物の状態を変える火の力は、物の隠れたありようと出会う機会を生み出すことで子どもの好奇心を刺激し、それに関わる遊びを生み出す原動力となっていた。また、寒い季節だったこともあって、その熱で体や飲み物、食べ物を温めることのできる火のまわりには、自然と子どもたちの輪ができて、遊びをともに楽しむなかで新たなきずなを生んだり、深めたりするきっかけをつくり出していた。火傷や火事の発生を予防するため大人の見守りや声かけを徹底したり、場所の管理者や周辺に住む住民、消防署等の理解を得なければならなかったりと、何かと手間のかかる存在でもあるのだが、子どもが火を自由に使える場合は、それに見合う価値のある環境だと考えられる。

第四回のレポートでは、子どもたちが春から初夏にかけてさまざまな生き物と触れ合うなかで生み出した遊びの事例を紹介した。ここでは例えばチョウをうまく捕まえることができずにいた幼児が生み出した舞い散る桜の花びらを虫アミに入れる遊び、細長い茎の花を摘んだり揺らしながら歩いたり食材に見立ててままごと料理を楽しんだりする遊び、木の実を探したり拾ったり摘んだり転がしたり皮をむいたり石でつぶしたりする遊び等が生み出されていた。生き物と触れ合う遊びのなかで、子どもたちが他者との交流の機会を生み出す事例も紹介した。ここでは子どもたちは、チョウを捕まえたりその餌にとタンポポを摘んだりする遊びを楽しむ過程で、出会った地域の高齢者とチョウやタンポポを介して交流を深めていた。むかしザリガニやドジョウ、カニを捕まえて遊んだ中学生が、小学生にそれらの居場所や捕まえるコツ、危険な場所等を一緒に生き物探しをしながら伝えた事例もあった。そこではこのような過程を経て生き物を捕まえた小学生が、幼児やその保護者にそれを見せて、一緒に盛り上がったたりもしていた。生き物と触れ合うなかで好奇心を刺激された子どもたちが、様々な実験に夢中になる事例もあった。友だちから聞いた「ザリガニに棒を見せるとハサミでつかむ」という話や「バッタに寄生虫がついているとき、おしりを水につけると出てくる」という話を、実際に確かめていた。軽くて割ったり切ったり削ったりすることのできる竹に出会った子どもたちが、様々な遊びを試す事例もあった。

これらの事例において子どもたちが遊びを生み出すことを可能としていたのは、季節ごとにことなる生き物と出会える環境との自由な関わりだった。田園地帯や森、湿地、草むらといった環境に自由に関われたことで、子どもたちはそこで出会った生き物と触れ合う多様な遊びを生み出すことができたのである。そこが子どもたちにとって自由な環境であればあるほど、その分だけ多様な観察や実験が繰り返されて、子どもたちの自然への理解も深まっていく。また、年上・年下が世代を越えてともに遊べる環境だったからこそ楽しめた遊びもあった。年上の子どもが年下の子どもに必要なことを伝えたり、年下の子どもの遊ぶ姿に年上の大人が共感したりすることで、より楽しくなる遊びもある。

第五回のレポートでは、子どもたちが夏に水を自由に使える環境で生み出した遊びの事

例を紹介した。期待していたウォータースライダーで遊べないことを知った子どもたちは、代わりに大人たちによってブルーシートでつくられた簡易的なプールを使って、様々な遊びを生み出していった。プールに水が溜まるまでのあいだ、子どもたちは水鉄砲で水をかけあう遊びを楽しんでいた。やがて水がある程度溜まってくると、水しぶきを上げながらプールの中を歩き回ったり、這ったり、座りながら友だちとおしゃべりしたりしていた。水がプールの容量いっぱいになるほど溜まるところになると、水を蹴り上げて友だちとかけあう遊びや、それに漫画やアニメの登場人物が繰り出す技を絡めたごっこ遊びが盛り上がった。その後、プールの外にいる子どもが投げた水風船をプールの中にいる子どもたちが競ってキャッチする遊び、プールの中の子どもたちが一斉に跳ねて大きな水しぶきを上げる遊び、水しぶきを上げながらプールの中で楽しむ花いちもんめ、プールの端から駆け出して水しぶきをあげながらスライディングやヘッドスライディング、前転や側転をする遊びが生み出されていった。

第五回のレポートでは他にも様々な水を自由に使える環境で子どもたちが生み出した遊びの事例を紹介したが、いずれの場合も水ならではの決まった形を持たなかったり他の物を濡らしたりすることでその性質を変化させるといった特性が、大きな役割を果たしていたようだ。激しく飛び込むとしぶきとなり、かき回せば渦となり、高所から低所へ流れ、物を濡らすと滑りやすくしたり温度を下げたり色を変えたり溶かしたりする。このような水の特性が子どもたちの想像力をふくらませ、様々な遊びをひらめくきっかけとして機能しているように感じた。また、暑い季節は濡れることで涼しくなるので、水を自由に使える環境には自然と子どもたちが集まってくる。それが複数の子どもたちがともに遊びを生み出すきっかけとして、機能していた。

子どもが遊びを生み出す力を発揮できる環境には、何よりもまず一人ひとりが思い思いのかたちで過ごせる自由さが求められるようだ。移ろう季節のなかで変化する気温や風や生き物、火や水のように自らの姿も他の物のありようも変化させ続ける存在、ブルーシートや段ボールなど子どもでもかたちを変えやすい素材。子どもたちはこれらに自由に関われる環境に触発されるかたちで、それに応じた遊びを生み出していた。寒い季節の火や、暑い季節の水が自由に使える環境には、子どもたちが自然と集まってきて、遊びをともに生み出していた。自分の年上とも年下とも世代を越えて自由に関われる環境も、子どもが遊びを生み出す原動力の一つとして機能しているようだ。年上から知らなかった知恵を伝えられたり共感されたりすることで、やってみよう、もっとやろうという気持ちになる遊びもある。年下が楽しそうに遊ぶ姿に触発されて、やってみたいと思う遊びもある。

裏を返せば、これらの諸要素が欠けていけば欠けていくほど、そこは子どもにとって遊びを生み出し難い環境になっていくということである。そこは日々を生きる心の糧としての遊びの楽しさを得難い環境であり、つらいことや困ったことを乗り越える力も出し難い環境である。子どもたちがよりよい人生を生きていくために、持ち前の遊びを生み出す力がの

びのびと発揮できる環境で過ごせる時間をできる限り保障していくことが、私たち大人には求められているのではないだろうか。