

幼児の遊びを特徴づける個性的原理の存在と その働きとの関連追究

田 島 薫

Kaoru Tajima

1. 研究の目的

教育会では、教師が目的を持ち、内容を頭に描いて、ある形を子どもに教え、そして、子どもが自分の力でその形を再現すれば、或いは、再現できるようになればそのとき子どもの内に、教師が描いているような内容を、描いているように実現しているという思いが存在するように思える。ことに幼児教育の世界では、子どもの理解力とか、経験とか、知識が乏しいので、先ず基本は、理屈ぬきに形から与えるという発想がその中心を占めているように思える。人間の生活を様相レベルで、あらゆる領域、分野、面にわけ網羅し、そのそれぞれの場で、望ましい形が示せるようにしようという保育である。そうなれば教師が考えているような内容が力としてついて、ひいては、時間、空間をこえて望ましく自立していける力となるという原理が存在するように思える。人を尊重するしきたりとか、態度、技術とか、意味等を、教師が確認されたよい形と考える原理に照らし、子どもにそのままストレートに与え、そして、子どもが表現できるよう配慮する。それは、そうなれば子どもの内に自ずと人を愛し、尊敬する心や意識が芽生えていくという奇妙な論理があるからである。責任ある教育実践の場に、こうした不確かな論理がまかり通っているように思える。評定尺度法、到達度評価、形成度評価を、その評価方法とする発想は、いずれもこの類の系列に属する。

幼児といえば、その活動が、「遊び」に集約され、その実践や研究は、やはり、「遊び」が中心にされるが、ここでも、上述のように、大人の分野、領域、面に分けた現象レベルの形と、教師が、その分野・領域、面のそれぞれに願う内容とをストレートに結びつけ、それぞれを落度なく、まんべんなく網羅し、子どもに与えることが、全人的な望ましい人間形成のあり方であるかのように思われているふしがある。「自由遊び」と「中心活動」という分類のし方にも、そのニュアンスがあり、「体育的遊び（固定遊具、移動遊具、体力的遊具）」、「造形的遊び（紙、粘土遊び、絵かき、石遊び、積木、ブロック遊び、木工遊び、乗りもの遊び、あやとり）」、「理科的遊び（散歩、水、磁石、鏡、虫めがね、雪、氷、霜遊び）」、「音楽的遊び（わらべ歌、童謡、ゲーム、ひとまね）」、「言語的遊び（ごっこ遊び、行事的遊び）」という分類のし方またしかりである。「伝承的遊び」「創造する遊び」「季節と遊び」という分類またしかりである。すべて、大人の側で用意した分野、領域、面に照らして子どもの遊びを分

類しているのがほとんどである。

子どもが人間らしく生きる可能性を実現する力を子どもの内に育てる組織的、専門的な教育機関での教育が、ことに人生の最初の時期での教育が、このような不確かな論理に基づいて行なわれていることに対して危惧せざるを得ない。子どもの主体（命の場）が存在し、働くところに教育構想が係わって考えられていない問題である。これは、個性無視、人間疎外の教育に連なり、その意味でも問題であるが、現在の教育上の諸問題もここに根を持っていると思うのである。いまこそ、本質的な実践や研究が必要に思う。

そこで、今回の研究は、子どもに「遊ばせる方法」とか、「望ましい遊ばせ方」とかを探るということではなく、子どもが育つにふさわしい教育の場として何が必要か、そこで何を学ばせるべきか、そのために遊びは、どういう価値や性質を持たせることが必要かという根底のところを解明することに力点を置いた。

このような問題意識にたって、「遊びを特徴づける個性的な原理の存在とその働きとの関連追究」と題して、子どもの主体が、子ども自身を生かし、支えていく原理としてのこしてきているものの存在に着目し、それが、時間、空間を離れた場で、遊びの場とかで、どのように特徴づいて表われているか、そして表われていくかを、しくみとして解明しようとしたのである。個性的な原理としておいて、その原理の発生から変化発展に教育が係わる可能性究明の第一歩の足跡をのこそうとした。

なお、個性的原理への働きかけが、子どもの遊びの特徴をどう変えていったかについては、日本教育方法学会、1979年10月、「教育的評価と授業の接点」と題し口頭発表し、黎明書房より、1984年「現場の保育原理」と題し、その中で著わしたので、今回は、未発表の部分に限り発表することにした。

2. 研究の方法

(1) 昭和52年、「子どもの遊びと生活との関連追究」と題した、長野市内、朝陽学園幼稚園の伝田すみ子主任を中心とした研究調査活動の資料を基にする。

(2) 子どもの主体を創り、動かしている個性的な原理の存在や特徴を探る場として、子どもが好んでする遊びと、その遊び方の特徴を探る。

(3) 分野、領域、面というわくの設定を排し、子どもの側から子どもの個性的な外のものや、外の世界への働きかけ方の特徴を探り出し、その次元で特徴を類別した。

(4) 同類の子どもに遊びを含む生活全般にどのような共通の特徴がみられるかに、個性的な原理と、その働きとの関連を探ることにした。

(5) 全資料を関係づけ、遊びが人間形成にどう係わるのか、個性的原理が、人間形成にどう係わるのかについての総合的な考察をする。

3. 研究経過

(1) 朝陽学園幼稚園, 3歳, 4歳, 5歳児, ひとりひとりの子どもを類別の典型に従って分類した。伝田学級から典型を導き出したので, その典型にした子どもの遊び方を示す。

a. O (男) 児の遊びぶり

- 砂場にどっしと腰をおろし, 砂や水に足をしたして, ひとり満足げに遊んでいる。
- 近くで砂山を作っている小さな男の子などが, 「石をとってよ」「砂をくれよ」というと「ハイヨッ」といって, 片手にわしづかみにして渡す。もれが多い。
- あと, またひとりで砂の上や中へ足を入れたり出したりを繰り返す。
- 自分で作った基地を自分で踏みつぶしている子どもの様子を見て, 自分もニコニコしながら, その場跳びをする。
- 左右の足が, 同時に同一場所に着地しないで, 左足がバネになっているようで, 右足がおりてからも不安定。
- 元気のよい子どもが回転すると, 自分もまねてするが, 左が強いので右に揺れる。腹のたるみも右の揺れに加わり, いっそう揺れが激しくなる。
- 「おまえ, へただ! もういっぺんやれ」と言われてする。
- まわる先にシャベルがあっても意に介せずまわり, 途中修正できず, シャベルの上ののっかってしまう。泣きわめく。

b. K (男) 児の遊びぶり

- 室外にでて, 元気のよい他のクラスの子もたちでにぎわっている方へ移動していく。
- 二人ずつ組でむきあい, 「一, 二の三」で, その場で跳び上り, 後へおり, また「一, 二の三」で・もとの位置にもどり, その時にらめっこする遊びをしているところへ行き, 組が出来ず, はずれている一人の子どもをひっぱりまねる。
- 「一, 二」がぬけ, 「さん」といって跳ぶ。相手と同じ方向に右まわりするが, ジャンプというより, 足が地面をこする方が多く, 左足の足もとに砂をたたく。
- 「さん」といって・また向きを変えるが, 相手がもとの位置にもどっているのに, この子どもは, 全体の $\frac{1}{4}$ ほどの距離をのこし, 違う方向を向いている。
- 顔の方は, 何らにらめっこの様子をみせていない。
- 相手が, その状態をみて笑うと, おくれて「ワッハハハハ」と言って, その場を去っていく。
- 先生を囲んで, ケンパ遊びなど, 体を動かして遊んでいる子どもたちの方をチラッとみるが, ブランコを押している子どもたちの方に移動していく。

- 押している子どもをおしのけて・自分が代って押す。
- ブランコが帰ってくる場に位置するので、(押していた子がいなくなり)ブランコに脚をうちつける。
- そこで怒って、まえに押していた子どもに砂をかける。
- また、別の場所へ移動していく。

c. H (男) 児の遊びぶり

- ひとり、ポツンと廊下に立っていて、視点が一か所に集中することなく、ポカンとしている。
- 先生が、「Hちゃん、いらっしゃい」というと、そちらに少しずつ動いていくが、ほっとした表情がみられる。
- 先生、「この本読んであげる」というと声をあげ喜び、ときどき、「クーラー、ジャンプ」とかいき、おばあさんが、小さな子どもと手をつないでいる絵をみて、「親切」などの声を出す。
- 先生：「ジャンプしてごらん」。H：「危いんだよ」。T：「どうして?」。H：「だって跳ぶんだ」。T：「とんでごらん」。H児、左手まえ、右手をそこへ交差させてとぶ。
- 先生が、足を持って逆立ちさせる。H：足、手、顔、みんなまっ赤。硬直している。だけど、黙ってされるまま。
- すぐ右手ぐにやっとまがる。
- 小便をもらしたようで、ずばんがぬれている。顔色も変えず、そのまま。
- 自分の方に友達の紙飛行機が飛んでくる。顔に当ってから、顔に手を当てている。
- 友達とぶつかりあうことがしばしば。

d. Y (女) 児の遊びぶり

- 室内で、ままごと遊びをしている。椅子、ブロックを並べて、家や部屋をつくる。仲間に、「ここへ置くの、そうじゃないの、部屋はこうしましょう……」と、自分が描いているようになるよう注意し、自分から、人の置いたブロックを並べかえたりもする。
- じゃまな椅子をよけるため、置いた場所が、自分にも、そこを通るほかの子どもにもじゃまになり、その都度動かし、また、じゃまになるなどして手間どる。
- Y児が、「○○ちゃん赤ちゃん、……お父さん」と役を割りふる。自分は母さん役。
- 「お母さん、お買物、赤ちゃん大きくなったら泣かないで待っててね」といいのこし、買物にでる。
- 外へとび出して行って、木の葉をとってくる。葉の色をみて、「赤いハムだよ」
- 「そうだ、赤ちゃんはミルクだ」といい、また買物にでかける。

○途中、U児に会い、「こんにちは」とあいさつする。U児、キョトンとしている。ミルク忘れて、帰ってくる。

○お父さん：「おいお酒！」、Y：「そこにうまいお酒あるでしょ」といい、木の葉を指さす。お父さん：「酒は水でなきゃだめだよ」、Y：「じゃ、この葉っぱ、赤ちゃんの手だ。」

お父さん：「いいよ、頼まないよ」、Y：「茶わんでいいや」、ブロックで立方体の形をつくらせて飲むかっこう。

○お父さん：「おい、おい、酔っぱらった」とひっくりかえる。Y：「まあ、まあ」と寄っていき助け、寝させようとするが、腕のすみを持ち起そうとするので、お父さん役の子どもがごつんとひっくり返り、椅子に頭をうち、大声で泣く。

○そのお父さんをはずし、「お父さん留守なんだ」といいながら、別の話に移っていく。

e. F（男）児の遊びぶり

○先生の腕にからみついて、先生の思うところへついていって動いている。

○先生が「汽車ごっこしよう」というので、子どもを誘うと、男子4人、女子2人が集ってくる。先生が先頭になって縄を持ってあちこち走りまわる。あと、「Fちゃん、先頭ね」と、先生がF児に先頭をゆずると、縄を持ったまま、その場を動かさないで、ニコニコして、ぐるぐるその場をまわる。

○ほかの子ども：「そんなのおかしいよ」と抗議。「じゃ、Sちゃん」。S児、走りだし、木、鉄棒、池などのある場所をみつけては走っていく。D：「今度はぼく」。D児、人の集っているところへ走って行っては止り、しばらくみて、また、にぎやかに騒いでいる子どもの方に行く。先生：「じゃ、こんどFちゃん。Sちゃんの汽車おもしろかったね」。F児、S児がしたように走る。S児が不注意で縄を落したところで縄を落とし、砂をおとすため、縄をこすりつけたところで、こすりつける。

○先生：「おもしろかった？」。F：「うん」

○先生、ほかの子どもの遊びの様子をみに移動する。

○F児、先生の姿がみえないのに気づき、途方に暮れたようにその場で口をあき、指を口にし、あたりを探す。

○先生の姿を見つけ、ニコリとし、後を追って走っていく。

f. S（男）児の遊びぶり

○そこにある石とか、砂とか、シャベルとか、あるものを使って、石を山の上からある軌道にそってころがるよう、ぐるぐる山を囲むように軌道を作って、ひとりで遊んでいる。

○石に勢いがついて、廻らなく、道づくりで苦勞する。深く堀ったり、最後に、道に斜めの傾斜をつけたりする。

○石を道の上においたり、くぼみを作ったりし、スピードが調整できるよう抵抗の場をつくる。

○先生の呼びかけに、すぐとんでいく。

○F児との汽車ごっこに参加し、「そんなのおかしいよー」と抗議し、自分は、木、鉄棒、池などの人間のいない場（名所）をみつけては走っていく。

○先生が、別の場へ移動すると、また、先にしていた砂遊びにもどって集中している。

g. U（男）児の遊びぶり

○敵、味方に分れて、ハンドボール、サッカーまがいのボール遊び。

○相手の方に、ボールが入っていくと、味方のうまいメンバーを交代させ、力が等分になるようにする。

○相手をみて、先まわりし、ボールのくる位置に前もって立っていることが多い。

○そのさい中に、Y児に、「こんにちは」といわれ、キョトンとし、あと、何知らぬ顔でまたゲームをする。

○女の子とか、O児のような子どもたちの働きかけなどを避け、無視して離れて遊んでいる。

○先生の汽車ごっこの参加の呼びかけにも、しばらく、どういう遊びか様子を見ていて、そちらへ行こうとしない。

(2) a～g, それぞれの子どもの個性的な特徴と思えることがらを羅列してみる。

a. O児—①感触（砂、水、温度、肌ざわり）的なもの。②場所の移動が少ない。③対象が砂、水など、外からの働きかけのないもの、④他からの制約がない自由に動かせるもの。⑤ルール、ことに社会的ルールに即さなくてよい。⑥体力、抵抗、コントロール、セーブする必要のないもの。⑦まわりの働きかけにいつでも対応。⑧得意な方のみを動かせるもの。⑨近くに誰かがいる。⑩しきりのある場など…………。

b. K児—①室外、わく外。②年齢、クラス、立場を離れた子どもと。③目の前に形として表われていること優先。④体を動かすこと、作業。⑤だれかがいる。⑥変化がある。⑦自然のルール、人のルールとのあいだのトラブル。⑧形の上での模倣。⑨珍しさ。飽く。⑩与えられた場次第など…………。

c. H児—①ひとりボカン。②先生のおぜんだて。③出来、不出来、知る、知らない、良い、悪いに連なったことに価値。④人に役立つ。⑤学習面と生活面の価値の区別。⑥変化、相手に即す。立体化など抵抗を感じず。⑦先生は、絶対…………など。

d. Y児—①現にあるもの、慣れているものの再現。②自分のわく通り入れる世界、人、もの。③人の世話できる。④形、行動として表わす。⑤小さい＝赤ちゃんという類推。⑥雰囲気、周り、与えられた条件次第。⑦いちばん近いもので、ほかのものの消える。⑧目的に描いているものの一つ。かたずけてから。⑨いま、目の前をよくする。⑩何かしてる。……。

e. F児—①先生の視界内。②できたら直接。接している場。③目的は、先生次第。④手伝い。⑤だれとも関係ない。その場のものいじり。⑥ルール、抵抗、社会的判断は、逃げ。⑦動きの小さいもの、目立たないもの。⑧珍しいもの。⑨人まかせ。など……………。

f. S児—①与えられた材料、条件下。②人間より自然の性質。しくみの利用。③ひとりでできる。④技術、技能を要するもの。⑤仮設をもって検証すること。⑥その点での適度の抵抗。⑦先生、人の指示下かどうか。⑧ひとつのもの。ひとつの場。⑨他が無介入など…。

g. U児—①ボール、人間など、相手が、主体を持って働きかけるもの。②ルールがあり、ルールをきびしくするもの。③抵抗があり、自分の力が試される場。④自分から抵抗を求める。⑤わく通りいかない。⑥体にも負荷。⑦目に見えないものの世界。⑧予見のおもしろさ。……など。

多少の無理があるが、子ども全員が、この類別のどれかに大別されるようであった。

(3)類別化の視点のわり出し

①aの遊びは、自分が他人を拘束しない、他からの拘束も受けないものを対象とし、それが可能な安楽な世界に身を入れ生活しているように思える。何でもよい、そこにある与えられた条件やものの中で、その世界をみつけ楽しむようである。人との係わりの中でも、その中で、自分ひとりの世界で生きているようである。熱、温度など、外の刺激をフルに自分のものとしてつかみどり、その場を過ごそうとしているようである。自分から、それを修正し、活かすということはしない。外の世界、他人の世界をまるごと視野に描けないし、描いて対応できなく、一つの感触の属性の有無として部分的な対応をしているように思える。そこに、ぬいぐるみとか、砂遊びが好まれる理由があるように思われる。サッカーをしても、ゲームではなく、ボールについた砂の感触が楽しいのである。

まとめると、外を感触に訴える属性をもつかどうかで対象化し、その部分のみ視野に入れ、せまい面で外を分解し、つまみとって遊びとしていると考えられる。

②bの遊びは、出来るだけ、ルール、法則、しくみなどのわくや、その干渉を受けない抵抗のない場や世界で、動きがあり、体を動かし、形に表われ、だれかの注目を浴びそうなものをみつけ、転々と場当りの的に自分の世界を動かしているように思われる。自分から前もって先々のために準備するとか、何としてもそれを創りあげるとか、ものを創り出すということより、その場が、先ず充実していることが問題になるようである。従って、外の世界、他人の世界は、視野に入れる必要もなく、自分にどのような抵抗を与えるか、どのような場をつくり得るかの対象としてでしかみてないようである。人の集るところを転々とする遊びが多くなる理由がここにある。

まとめると、外が自分が形として表わしやすく、認められそうな場を持っているかどうかで対象化し、視野に入れ、その面で自分が生きるよう外を利用する遊びを選んでしていると考えられる。

③cの遊びは、遊びにもよい遊び、悪い遊びがあり、うかつに自分勝手のし方で遊んではならないという意識が働いているようである。望ましいしきりがあり、それに自分がどうそい得るかが、遊びでも問題になり、従って、自由に任されると、却って苦しくなる。いつも、よいモデルにあてはめて行動しているので、具体的に即す場とか、新しい場面ではトラブルが起ってくる。先生が教えてくれた遊びの中に入っているとき、ニコニコするわけがわかる。

まとめると、外を教えられた価値基準に照らして読み、それを視野に入れ、それに教えられたよい型で対応するという遊びをしていると考えられる。

④dの遊びは、すべて、自分が現象をみて、自己流に理解しているよい形を、自分自身の力で再現することが、喜びのように思える。その場の事態に即したり、新しい世界に立つと、対応するモデルがないので苦しくなり、ひとり狭いわくの中に型が生きる世界をつくろうとする遊びになる。すべてに保守的になる。体を動かし、自分が描いていた通りできる場やもので、それが、同時に他人のよい世話をみることになっていけば、大きな喜びになっているようである。ままごと遊び、ごっこ遊びが好まれる理由である。

まとめると、外を具体的な立場やしくみを持ったものとして捉えるのではなく、まらごと形として理解し、持ち合せのモデルが使えるかどうかで分類し、遊べる場、遊べない場、遊びたい場、遊びたくない場とはじめから区別して対応しているように考えられる。

⑤eの遊びは、だれか、大人とか、大人のな人に寄りそっていて、その人がつくってくれる世界の中で、その人の目的とか、期待とかの中味に関係なく、そのとき、その場を、自分

の見聞をひろげることによってポイントをおいて遊んでいるようである。自分をペットとして相手してくれてもよい。護られている中で、場当りの楽しさをみつけ、ときとして、それが大人に役立つことが喜びであるかのようである。折紙で、こう折ったらいいいんじゃないのと、先生に手伝い出来るときの笑顔は明るく、くったくがない。

まとめると、自分が護られそうな、視野を描かなくてもよい世界や場をみつけ、その中で、起ってくる事柄の先端にむかって、見聞が生き、広がるかどうかを探って遊びとするとと思われる。

⑥ f の遊びは、自分が活躍してよい場と、いけない場というわくのけじめをつけ、活躍してよい場で体当たりする。その材質など、性質、条件、法則をいかして、それを利用して検討していくものに手ごたえと、楽しさを置いているように思われる。工夫とか、創り出す、技能が伴うものが楽しみの対象になる。人に対して、その人の立場とか、主体の働きの特徴は、その世界に介入してはいけないと思っているようで捉えにくく、従って、相手にしばられる遊びは避けているように思える。加速度がつく遊びとか、竹うまとかが好まれるわけがここらにある。

まとめると、外のしくみと自分が係わって動くこと、しくみに含み込まれることなどを避け、外のしくみを自分が活かせるかどうかの都合で対象化し、その点で外の世界を視野に入れ遊んでいるように思われる。

⑦ g の遊びは、相手のわく内でも、自分のわく内でも、相手の力や性質を計算に入れながら複雑な条件に関連させた、その関連のおもしろさを、遊びの楽しみとしているように思える。4歳児の子どもが、だれを動かせば、チームがどのようにバランスがとれるか、予見し、判断をしていると思えること自体興味あることである。従って、単純な作業的なものや場では、活躍しようとさえしない。工夫の要らないものは避けているようである。

まとめると、外があるしくみを持っている、あるがままを視野に入れ、外の働きかけを予見し、視野に入れ、自分の働きと関連させていくところに遊びが位置づいているように思われる。

4. 研究内容

このように遊びを通して、子どもの内面の働きの特徴、身につけて存在する原理的なものに着目してくると、これまで常識化されていると思える・例えば体育的遊びを通せば、子どもの身体及び身体機能面に、造形的遊びを通せば、造形面を、理科的遊びといわれているものを通せば、理科を学んでいるという必然性や保証がなくなってしまう。遊びから学ぶもの

の質や程度は、遊びのもつ外形的、形態や構造よりも、それに対する子どもそれぞれがもつ個性的な原理によって規定され、学習内容決定のカギが「個性的原理」そのものにあることになってくるのである。

つまり、わたしたちは、どんな遊びや場を用意するか、遊び方が出来るようにさせるかということよりも、遊びその他の機会を通して、子どもが身につけている個性的な原理そのものの育成、変化発展が可能で、教育的かにもっと着目しなくてはならなくなる。

こうした仮説を検証するために、前述したようなa, b, c, …等の特徴が、どのように原理性を発揮し、その子どもの現在及び未来の時間、空間を置いた生活領域に、ある必然性をもって関連して表われているかをみる必要が起ってくる。

そこで、先に紹介した朝陽学園幼稚園における調査研究資料の中から、係わりがあると思われる資料を抽出して、吟味検討することにした。用意した資料は、次のような項目に関するものである。

a. 特徴別分布状況

年少組（3歳児）、年中組（4歳児）、年長組（5歳児）、性別状況

b. 子どもの宝もの

c. 日曜日の生活のし方と発表のし方

d. グループ内でのどんぐり拾いの様子

e. イスとりゲームのし方

f. 記憶のし方と記憶内容の特徴

g. ローレル指数の変化

h. 体力測定値の特徴

i. 虫歯のようす

j. 欠席状況とその理由

k. 幼児語などのことばづかい

(1)各項目にわたり、先ず資料のみ提示する。

①特徴別分布図

a. 年少組（3歳児）（男子10名、女子12名計22名）

性別 \ 型	a 型	b 型	c 型	d 型	e 型	f 型	g 型
男子	20%	10%	10%	20%	0%	40%	0%
女子	42%	8%	17%	25%	0%	8%	0%
合計	32%	9%	14%	23%	0%	23%	0%

b. 年中組（4歳児）（男子47名女子28名、計75名）

性別 \ 型	a 型	b 型	c 型	d 型	e 型	f 型	g 型
男子	13%	17%	13%	23%	4%	23%	6%
女子	7%	11%	25%	46%	0%	11%	0%
合計	11%	15%	17%	32%	3%	19%	4%

c. 年長組（5歳児）（男子31名、女子29名、計60名）

性別 \ 型	a 型	b 型	c 型	d 型	e 型	f 型	g 型
男子	19%	19%	16%	13%	6%	22%	3%
女子	14%	7%	28%	28%	10%	10%	3%
合計	17%	13%	22%	20%	8%	17%	3%

②子どもの宝もの

伝田主任学級（4歳児）（典型を導き出した学級）の子どもに、面接法により「自分の大事なものの」「宝もの」として聞きだす。類型別にあげた項目と数を提示する。（③以下の資料も、抽出学級のものの。）

d. 男子

a 型	スーパーカー(2)石(1)パチンコ(1)ねんど(1)ブロック(1)
b 型	いのち(1)自分(1)スカイロー(1)ボルシェ911(1)レーシングカー(1)ミニカーのおもちゃ(1)おもちゃ(1)
c 型	モーターボート(1)スーパーカーのカード(1)ちょう合金のおもちゃ(1)ギンガイザーのおもちゃ(1)おもちゃ(1)
d 型	なし(1)スーパーカーのカード(1)車のおまけ(1)ブロックで作った飛行機(1)
e 型	虫めがねのおもちゃ(1)
f 型	ビーダマ(1)グローブ(1)アルミバット(1)きれいな石(1)チョーク(1)ミニカー(1)折紙(1)ミクロマン(1)ハワイのお金(1)とっくり(1)けんび鏡(1)大アポロン(1)飛行機(1)
g 型	ロボット(1)けん玉(1)スーパーカー(1)

e. 女子

a 型	あやとり(1)ペンダント(1)いぬおもちゃ(1)キャンデイの人形(1)キャンデイの紙(1)はさみ(1)鉛筆(1)お人形(1)
b 型	したじき(1)色えんぴつ(1)なし(1)
c 型	折り紙(1)人形(2)リカちゃん(1)お絵かきの自由画帖(1)お母さん(1)紅白帽(1)傘とかっぱ(1)リカちゃんおもちゃ(1)シンデレラペンダント(1)

d 型	あやとり(1)オルガン(1)おはじき(1)りかちゃん人形(1)メモ帖(1)えんぴつ(1) <input type="text"/> (1) ぬり絵(1)すず(1)人形(1)カルタ(1)きせかえ(1)ハンドバック(1)おもちゃ料理セット (1)
f 型	なし(1)おかね(1)りかちゃん(1)お母さんからもらったお金(1)

③日曜日の生活のし方と生活発表のし方

f. 男子

a 型	<p>○こうちゃんと遊んだことです。</p> <p>○きのうダイエー行っただの、おもちゃで遊んだの、ぼくエレベータでやってたんだもん。</p> <p>○あのね、きのう公園に行って遊んだの、文明くんと。〈手をスモックズボンにやったりしてる〉</p> <p>○きのう、公園でね、えーとね、うんとね、行ったらね、せん水かんに乗ったの、せん水かんのったら、カニとか魚みた</p> <p>○うちで遊んだの、レーシングカー。</p>
b 型	<p>○わからない。きのう、お父さんと野球したこと。</p> <p>○きのうね、東京のおじちゃんに来てね、きのうの夜泊っていったの。</p> <p>○えーとねかうちゃんち行こうと思ったらね、いないんだよねーあそぼうと思っただらあそべなかったことだよ。そしてじぶんであそんでたよ。</p> <p>○ぼくはきのうね、動物園行っただのお山のどっかのねすがらいだ。</p> <p>○きのうね、山行っただの、どんぐり。</p> <p>○きのうピアノ発表会行っただの楽しかったです。</p>
c 型	<p>○ひたち屋さんでおしごとしたこと</p> <p>○きのううんと学校行ってるね、けんいちくんとね弓で遊んでた。もみじの枝。</p> <p>○えーとね、きのう、ひとみちゃんという家行って遊んできた。こたつの中入って絵を見てた。</p> <p>○うちで遊んでいました。おもちゃ</p>
d 型	<p>○うーんとね、ぼくね、きのうお買物に行ったこと。これ買ってきた(スペンダーみせる)</p> <p>○ <input type="text"/></p> <p>○きのうね、夜ね、おうちにね遊んでたらね、野球チームのバッチみつかったの…遊んだんじゃないよ。見つけたんだよ。買ったんじゃないよ。こたつある部屋</p>
e 型	<p>○きのうね遊園地行ってねブランコで遊びました。うーんとねのぶあき君と遊びました。</p> <p>○きのうね、さとり君とヒコーキで遊んだの、えーとね、紙のヒコーキ</p>
f 型	<p>○きのうね長野のおばちゃんとお山へ行ったこと、きのこったの。</p> <p>○きのう、ぼくお父さんと陸上のところへ行って野球したこと。ぼく、バッターになったんだよ。</p> <p>○きのう運動公園のプールへいったこと。泳いだ。</p> <p>○きのう砂場で遊んだこと。川をつくった。</p> <p>○きのうね。ゆみこちゃんちへ行って遊んだこと、かくれんぼしてあそびました。</p>

	<p>○きのうね、お父さんとね、会社へ行って材木ねつんできたの、町田潤一君と遊んだの。</p> <p>○きのうね動物園行ったの</p>
g 型	○きのう横沢行って何かみにいったこと

g. 女子

a 型	<p>○あのねきのう、おばちゃんちへ行って遊んだこと。えーとね、かっちゃんと遊んでおもしろかった。</p> <p>○畑へ行って、みずえちゃんと遊んだことです。わらであそびました。</p> <p>○あのね、外で遊んだの。なわとびで。</p> <p>○きのうね、お母さんとね、パーマ屋さん行ったの。</p>
b 型	<p>○土曜日の日、しんせきのうちへきたの、あそんだこと。</p> <p>たいちゃんと遊んだことです。積木であそびました。</p>
c 型	<p>○きょう、お父さんとなわとびで遊びました。上手でした。</p> <p>○きのう、お父さんと遊びました、おもちゃで遊びました。</p> <p>○きのうお父さんとドライブに行きました。車。</p> <p>○自転車で今日遊びました。いい道で遊びました（手を前で組みながら）</p> <p>○<input type="text"/></p> <p>○みんなで町へいったこと。C：どこの？ わかりません。</p> <p>○内田さんというひとの犬で遊びました。あのね、そのうちは大人しかいないから、あたしが行ったときはなれていないから怒ってばかりいました。</p> <p>○〈言葉なし〉</p>
d 型	<p>○お家の中でお姉ちゃんと遊びました。おもしろかったです。</p> <p>○お店へ行って遊んだこと。かくれんぼ。</p> <p>○お姉ちゃんと遊んだこと。砂で遊んだんです。</p> <p>○きのう、お山へ行って遊んだこと。おにぎりとかたたべてさ、くっついている弟が鬼でなくて。</p> <p>○お家のお姉ちゃんと補助の自転車をいちばんひくくして乗ったことです。のれました。</p> <p>○あのね、きのう、家で遊んだ。一人でなわとびで遊んでいました。4 回ぐらいくすわってニコニコ</p> <p>○お休みの時に、動物園に行きました。須坂の動物園に行きました。</p> <p>〈C：どこの？ その子の方むきあって話す〉</p> <p>○<input type="text"/></p>
e 型	
f 型	<p>○〈発表せず、メソメソしだした〉</p> <p>○みんなで山へ行って山のてっぺんできのことりしました。</p> <p>○あのね、きのうね、おもちゃで遊んだ。お部屋で。</p> <p>○あのね、家のお勉強するね。おもちゃで遊びました</p>

④グループ内でのどんぐり拾いの様子

h. 男子

a 型	○きょう争○人まね、どんぐり胸の中、あつまらない○あわててとる、手動かずとれない○ころがってるのを拾う○手の中2つだけ
b 型	○両手でたくさん○両手がかかえこみ、たくさんとれない○体でかくすようにしてとる○まん中で奪いあい。○かくすようにたくさん集めた。
c 型	○ころがったどんぐりひとりでとる。○ころがったのひろいにいく○がっしり、固めそれでもうでからころがる、これおれのという○さっと集め、あと拾わない、ひとつころがったの1つ1つひろう、○とりあいに圧倒される。
d 型	○4人で競争してとる(3人)○ひとのまではとうとうとしない(2人)。
e 型	○うでの中に集める○人のをとる、よくばりころがる ○他人のを拾ってやろうとし、誤解され、おいこら
f 型	○人のころがったのを拾う○1つとるとあと何もしない○人がとったあとからたくさん集める○両手がかかえこむ、あまりとれない両手でとる○四人で競争してとる(2人)○三人ゆうちょう(3人)
g 型	○体中でとる

i。女子

a 型	○四人手競争でとる○まん中でうばいあい泣く○手のひらで集める1つころがってるのをとる
b 型	○片手でとるあまり競争心はない○三人とも競争○体中でとる
c 型	○二人男子に圧倒されたかんじ○四人で競争でとる○なし○わしづかみ手のひらで、ころがりだす○集めたのだけ大事に○ころがってるの集めない○1つころがってる、ひろいに行く○あそこといわれキョロキョロ○手の中にだけ入らなく、床の上で集める
d 型	○両手、あまり欲しがらない○四人競争でとる(2人)○三人ともゆうちょう(2人)○ころがるとさっととる○あわててとれない○人まね1つ1つ手、手にのらない、床の上に集める
f 型	○あわててとる、手動かずとれない○ころがるとりあい○あまりとる、チャンスなし、怒ってる○競争体中でとる

⑤イスとりゲームの仕方

j。男子

a 型	○二度腰かけられなかったが、友達の「あいてる」という言葉で腰かける、みわたしてないとあきらめる。 ○行動がおそくもたもたしているのでイスがない。しかしあきらめない。あい ているイスがないとわかると泣く。 ○誠と同じイスに坐る誠のひざの上ののっているのにジャンケンだぞといい無理にジャンケンする次にさると坐るが、すぐあきらめ負けたチームにさがる ○他の子が1つのイスを争っている時他のイスをさがし走って坐る ○あきらめが早い、相手と一緒に坐っても、すぐ立って負けチームに行く ○イスにさわり乍ら歩く、他の子押しだして坐る友達と1つのイスに坐るとさ いごまであきらめない、ジャンケンでまけると、くやしがり文句をいう教師にいいつけにくる
b 型	○腰掛けれないとわかると全くあきらめてしまう。

	<ul style="list-style-type: none"> ○はる子とジャンケンし友だちにまけといわれ、ひどいぜーと文句いいながらさがる、ないとわかるとあきらめてもどる。 ○よう子と同席、自分少しだったが、ごう引にジャンケンに持ち込む、「まけてよかった」とふくれ顔でもどる ○完全に腰掛けられなかったが、まさ子にジャンケン、みんなにダメといわれさがる ○自分の傍にいてるイスがあっても目に入らないよう。他の遠くのイスめがけ走り、結局いつも坐れない。 ○少し行動が遅く。友だちのひざに坐るすぐあきらめる
c 型	<ul style="list-style-type: none"> ○ないと解るとあきらめてもどる ○一つのイスを哲也ととりあいのこる。自分のすぐそばにいてるイスがあっても他の子がとりあっている方に走っていく。すぐあきらめる。 ○絶対にあきらめない、さると同じイスに坐る、先の方イスさがしあいてるイスなし、もどってきて強引にジャンケンさせ勝つ、こんなかんじで四回チャンピオンになる。 ○同じイスに坐るとしぶとい、しかし、相手に文句いわれるとすぐ戻ってしまう。 ○すぐあきらめる、要領わるく他のイスがあいていても坐れないですぐ負ける
d 型	<ul style="list-style-type: none"> ○自分はまったく腰掛けてないのに、たか清とジャンケンさせる ○半分だけしか腰掛けられないと、他をさがしみつつけ、こしかける。みわたしてないとあきらめる。 ○〈欠席〉 ○イスがないと、他のイスをさがさず、いつも間にあわなず、イスをとられる、潤一と同じイス、イスにきちんと坐り、潤一少しだけ坐っているのに強志からジャンケンといわれ、素直にジャンケンする
e 型	<ul style="list-style-type: none"> ○笑いながら、ごまかし他の子を押し出す、イスにさわりながら歩く、ピアノのテンポがスローになると。イスに坐りながら歩く。少なくなると。イスをひく。しぶとくくいきさがる。完全に坐れないとき、ジャンケンに負けたりするとすぐあきらめる。時に泣きべそをかく。 ○自分が少しでもイスに坐れるとねばる。ジャンケンできめる。つよしと同じイスに坐るとすぐあきらめる。動作がはやい。友達と同じイスに坐ったとき友信に押しだされ友信のスモックを引っぱり怒る。しかし、他のイスがあいてるのがわかった、そちらのイスめがけて走る
f 型	<ul style="list-style-type: none"> ○ダメと解ると、あっさりひきさがる見渡してないとあきらめる。 ○まさるが完全に腰かけてるところへ強引にわりこみ、どかしてしまう。ジャンケンで負けるばくの方が多かったと泣いて怒りだす。第一位になる。泣いて表しよう式にでてこない。 ○たかひろのまねしてイスからイスへ跳び移りながら歩く。第三位で、あっさりひきさがる。一位になりとてもうれしそう。 ○ただ、ジャンケンし、負けると、あっさり引きさがる自分は完全に腰掛けてるのにジャンケンをし、文句いわない。腰かけられないと、あっさり引きさがる。 ○「あいてる」と言われ、あわてて行くがとられてしまいダメになる。 ○イスに坐るとき、おしりを他の子より低くしさと坐る。自分が負けるとわかるとすぐあきらめる。麻子と同じイスに坐ったとき、すぐあきらめる。 ○一つのイスに友達と坐るとすぐあきらめる。他のイスがあいていても、坐らず、円外にでる。
g 型	<ul style="list-style-type: none"> ○イスからイスにとびうつる歩き方。第二位。次から少い、あきらめる

k. 女子

a 型	<ul style="list-style-type: none"> ○れい子と半分ぐらいになる、がんばって動かない。 ○りえと同時に腰かける、あっさり何も言わずさがる。すぐあきらめる。 ○自分のひざの上に鬼が坐ったとき、ジャンケンさせられ負ける。友達にいわれないと、どっしり坐っている。友達にひとことでも言われると、すぐあきらめる。ニッコリしている
b 型	<ul style="list-style-type: none"> ○腰かけられないとわかると全くあきらめてしまう。何回も同じこと。 ○ないと解るとあきらめてもどる
c 型	<ul style="list-style-type: none"> ○さいしょにのこってしまうが、さがろうとしない。イスの前で立っているだけで腰かけようとしなくて、うしろからとられてしまう ○すぐあきらめる（4人） ○1つのイスに同時に坐り互いにゆずりあう。他の子が口々に「あいているイスに早く坐れよ」というが、顔を見合せたままいかない。 ○イスに坐りながら歩く、同時に1つのイスに坐るとすぐあきらめ、他のあいているイスに坐る
d 型	<ul style="list-style-type: none"> ○同じ腰かけ、ジャンケン負け、不服そうな顔してもどる ○さいしょはのこる、探そうとしない ○2位、あっさり直樹に一位をゆずる ○ただみつとジャンケンし負けるが、あいているイスみつけ腰かけ、友だちに呼ばれ、ベスト5にのこる。すんなりあきらめる。 ○同時にイスに坐ったとき、ゆずりあうが、ずっと時がたち自分が坐りにいく。次のときはまん中に坐り宙に浮いているのにわりこみすわり込み。他の人あきらめさせる ○欠席 ○イスに坐り乍ら歩く。イスが少なく間があくとイスを持って歩いたりする。しぶとくくいさがる。
f 型	<ul style="list-style-type: none"> ○なかなかしぶとい。ジャンケンで負けたり、イスに坐れないと円外に出て声を立てず泣く。 ○直樹のひざの上へのるがあきらめず、ジャンケンしがんばった。しかし、直樹がつよくダメだった。 ○さいしょ一人のこるが、引きさがろうとしない。さいしょにダメになる

⑥記憶のし方と記憶内容の特徴

（福音館発行、なかがわりえこ、おおむらゆうこ共著、「ぐりとぐら」P 20, 21に登場する動物を30秒みせたあと、閉じて発表させた）

l. 男子

a 型	<ul style="list-style-type: none"> ○りす○かに、かにさん、いのしし、ライオン、ガチョウ、しか、ねずみ。ぐりとぐら、パンダちゃん、あひる○ねずみ、わに、ライオン、カネチョロ ○パンダ、ワニ、ライオン、ぞうさん、へび、りす・うさぎ、ねこ、あらいうま、はち、えーとね。 ○ぞうさん、わに、へび、もぐら、ねじゅみ、ライオン、がちょう、りす ○わに、キリン、ライオンもいたかな、やまあらし
-----	---

b 型	○ぞう、とかげ、かめ、へび○ぞう、へび、ねずみ○？○いのしし、ライオン、トラ ○わに、キリン、しまうま、うま、うさぎ、ことり、ふくろう○わに、かに、へび
c 型	○かに、ぞう、ライオン○ライオン、へび、かに、しか、やまあらし○うさぎ、ライオン、へび、ふくろう、赤の帽子きて赤い洋服をきた青い洋服のがいた ○ライオン、ぞう、もぐら、いのしし、へび、でんでん虫、わに、ひよこ、おおかみ ○ねずみ、くま、キリン、ぞう、いのしし、うさぎ、しか、やまあらし、ひよこ
d 型	○へび、しか、かめ○わに、かば、あり○やまあらし、ライオン、ぐりとぐら、でんでん虫、とかげ、かえる、もぐら、きのこ、いのしし、うさぎ、ことり、ふくろう○ <input type="text"/>
e 型	○わに、へび、ぞうさん、うさぎじゃなくて…きばはえたみたいの、何だっけ、そのとなりにおおかみみたいのいた、うさぎいたのかなあ。 ○ぞう、ライオン、おおかみ、とかげ、いのしし、うさぎ、かめ、わに、ことり (Tもうダメ?) フライパン、へび、くま、ひと
f 型	○かねちよろ、ねずみ、おおかみ、かに、へび、とかげ、かえる ○ぞう、とら、ライオン、かめ、ねずみ、へび○かに、ぞう、キリン、へび ○〈こない〉○ぞう、ふくろう、おおかみ、くま○くま、りす、しか、わに ○ねずみ、たか、パンダ、ぞう、ライオン、ゴリラ、チンパンジー、おおかみ
g 型	○へび、もぐら、わに、うさぎ

m. 女子

a 型	○わに、へび、ねずみ○りす○うさぎ、ぞう、りす、カンガルー、へび ○しか、ことり、うさぎ、ライオン、はりねずみ
b 型	○トラ、くま、とかげ、もぐら、いのしし、ぞう○へび、ぞう、うさぎ
c 型	○ぞう、とり○〈いわない〉○ <input type="text"/> ○しか、かに、うさぎ、りす○ことり、きつね○へび、いのしし、とら、ねずみ、ライオン ○ことり、なべ、なべのスプーン、りす○しか、うさぎ、ねずみふたつ
d 型	○へび・わに、うさぎ○へび、ライオン、りす○へび○とら○わに、かねちよろ、ことり○へび、かめ、しか、ぞう○かにもいたしね、おおかみ、ねずみ、ライオン、うさぎ、いのしし○かねちよろ、へび、ライオン、かに、うさぎ、ピンクのうさぎ、花、2つのうさぎみたいの、くま
e 型	
f 型	○かば、うさぎ○かねちよろ、へび○いのしし、ろば、わに
g 型	

⑦ n. ローレル指数の変化 (平均)

		a 型	b 型	c 型	d 型	e 型	f 型	g 型
男	4 月	11.5	14.1	12.9	14.6	13.9	13.8	14.4
子	10 月	12.4	14.3	13.2	14.3	14.1	13.7	13.4

女	4	月	16.4	13.8	13.5	13.9		13.8	
子	10	月	15.2	13.6	12.9	13.8		14.0	

⑧ o. 体力測定の特徴 (平均)

		a 型	b 型	c 型	d 型	e 型	f 型	g 型
男	両足連続とびこし	6.0(秒)	5.6	6.3	5.5	5.2	5.6	5.4
	ソフトボール投げ	11.0(m)	10.4	9.6	10.1	11.5	10.6	16
	つりわさがり	1(分)46(秒)	1.58	1.57	1.57	1.58	1.49	2.20
	立 ち 巾 と び	105(cm)	118	95	92	115	111	130
	25 m 走	6(秒)4	6.1	6.2	7.2	5.8	6.3	6.3
女	両足連続とびこし	5.6	5.9	5.8	6.0		5.4	
	ソフトボール投げ	4.8	9.5	6.5	5.8		5.8	
	つりわさがり	1.36	1.15	1.6	1.43		2.48	
	立 ち 巾 と び	86.5	103.0	93.5	97.0		98.0	
	25 m 走	6.7	6.5	6.7	6.4		6.8	

⑨ p. 虫歯のようす (平均)

		a 型	b 型	c 型	d 型	e 型	f 型	g 型
男	一人当りの虫歯数	4.8(本)	5.3	8.3	10.3	9.5	9.0	4.0
子	病 率	100(%)	100	80	100	100	86	100
女	一人当りの虫歯数	8.0	3.5	9.8	7.0		5.7	
子	病 率	75	100	100	100		100	

q. 欠席状況とその理由 (平均)

		a 型	b 型	c 型	d 型	e 型	f 型	g 型
男	一人当りの欠席日数	3.1(日)	2.1	6.0	5.2	6.5	3.7	1.0
子	欠席の理由	かぜ7日 熱4日 歯2日	かぜ4日 腹痛1日 ケガ8日 4月	かぜ23日 熱1日 腹痛2日 3月	かぜ5日 ケガ22日	かぜ13日	かぜ1日 ケガ11日 5月	
女	一人当りの欠席日数	5.5	11	8.5	3.6		7.0	
子	欠席の理由	かぜ2日 熱3日 ケガ43日	口内炎 18日	かぜ30日 熱3日 腹痛3日 4月	かぜ5日 熱2日		熱3日 5月	

⑪ r。幼児語等のことば（男女共通）

	特 徴
a 型	①ねじゅみ（ねずみ $Z \rightarrow 3$ ）とうちゅう（東急 $K \rightarrow t \text{ ʃ}$ ） ②うーしかった（うれしい $r \rightarrow :$ ）グクグ（ラクグ $r \rightarrow d a$ ） ③ちえんちえい（先生い $S \rightarrow t \text{ ʃ}$ ）おもしろ（おもちゃ $t \text{ ʃ} \rightarrow \}$ ） ④ちえんちえいおもちゃ（体言どめ） ⑤えーとね A くとね，A くとねうんとね，A くとね次へ話を進めるのに しばらく同じことばのくりかえし ⑥自分を A ちゃんね
b 型	①はいひゃ（歯医者 $ja \rightarrow hia$ ） ②たあ（ただ同音のくりかえし，うしろの音 \rightarrow あ） ③かいてき（快適）などという抽象語とびだす。大体(?)その場にあっている 使い方 ④知らぬ人に話しかける
c 型	①いまね。（昨日のことを「きょう」「いまね」） ②自分を自分の呼び名で，ちゃんつけていう ③ひか（しか $shi \rightarrow hi$ ） ④おもちゃ <input type="text"/> （体言どめ） ⑤絵本など，ペラペラ読む子が多い。
d 型	①ブーブ（自動車）ワンワン（犬） ②おもちゃ <input type="text"/> （体言どめ） ③うちゃぎ（うさぎ $s \rightarrow \text{ʃ}$ ）ちょうたん（ぞうさん $Z \rightarrow 3$ ） おちやるちゃん（おさるさん $S \rightarrow \text{ʃ}$ ） ④やっちゃん，自分の呼び名で名前をいう
e 型	①いいみたいのいろいろあってね（実体が明らかにならないことば） ②大人のない方
f 型	①じょうたん（ぞうさん $Z \rightarrow 3$ ） みっちゅ（3つ $ts \rightarrow \text{ʃ}$ ） ちいたけ（しいたけ $S \rightarrow \text{ʃ}$ ） ②うそがうまい
g 型	①ニヤッと空想してるようなこと ②じょうだんという言葉がつかえる（人とのかけあい）

(2)各項目にあらわれた特徴とそのおおまかな考察

①宝ものについての特徴とおおまかな考察（d 表，e 表より）

a 型男子—石，ブロック，ねんど，パチンコ，スーパーカー（2 人），いずれも固体，小さな，それ自体動かない完成品，自分の思い通り動かせるもの。

a 型女子—ペンダント，人形などペット的なものと，えんぴつ，はさみなど教具

b 型男子—「いのち」「自分」とかいう抽象的で，大人の世界のものがあがってくる。ポルシェ 911，レーシングカー，ミニチュアカーなど，かっこよさが加わる特種の機種が選ばれ

る。

b 型女子—宝物なし、したじき、色鉛筆と学用品類が入る

c 型男子—実物でなく、カードのようなもの、動くおもちゃが入る。

c 型女子—お絵かきの自由画帳、お母さんから大事にせよといわれている紅白帽、傘とかっぱなど、母が子どもに気にする生活領域に関したものの。

d 型男子—宝物なしがある、そのほか、たまたま、おまけについてきたものとか、ブロックで作った飛行機とか、スーパーカーのカードとか、本体そのものとは違った付属的なものに興味がいく。

d 型女子—ハンドバック、料理セット、メモ帳など、大人のモデルのままごとのなものと、あやとり、おはじき、カルタ、キセカエなど、動きのある型のきまった遊びにつかうもの、オルガン、ぬり絵など学習品、何も応えないものもある。

e 型男子—虫めがねという教具で、ものを視点をかえてとらえるもの。

f 型男子—グローブ、アルミバットなど、体を動かし、技術を要する、ルールのある遊びに使う道具、とっくり、ハワイのお金、きれいな石など、収集趣味的なもの、顕微鏡など、もののしくみを追求する道具など多様。いずれも何かの目的を果たす道具的なものが宝物になる。

f 型女子—お金、母からもらったお金などが中心、あと、なし及びリカちゃん。

g 型男子—一人の子の資料、ロボット、けしごむ、スーパーカーと多方面のものを宝物にしている。

②日曜日の生活のし方と、その発表のし方の特徴とおおまかな考察（男女共）

a 型—〇みずえちゃん、こうちゃん、文明くんなど、個人的な子どもの名前がでる。

〇何をして遊んだという遊びの内容が示されないことが多い。

〇エレベーターでやったんだもんなど、その実体が不明で、場所、時、ことがらを不明にした表現が多い。

〇公園、ダイエーに行っても、遊んだことは、わらでとか、かん、おもちゃであり、その場のもつ社会的特徴がいかされない。

〇手をスモック、ズボンなどでこすりながらの発表もあり、かなり人前での発表に努力がいるようである。

b 型—〇動物園行っただの、お山の、どこかのすがらいだ（菅平）というように、だんだんと内容がつけ加わるという形の発表が多い。

〇ピアノ発表会など、だれか大人がついていて、大人としてることが多い。

〇楽しかったですとはいっても、何が楽しかった、どう感じたかの内容は述べられない。

〇日曜日を土曜日という子どももいた。

c 型—○学校へ行ってるけんいちくん、ひたち屋さんなど、他の子どもの知らない人の名前がでてる。

○また、○○ちゃんに連れられてなど、年上の人に関し、連れられていることが多い。

○家の中での遊び、絵本、弓、おもちゃなど、大人の意志で与えられたものが多い。

○ポケットに手を入れた発表もある。

○きょう遊んだ、上手でしたなど、基準、尺度が、働きかける側に移っていたりする。

d 型—○動物園へ行った、家の中でお姉さんと遊んだ、お店へ行って遊んだなど、何をしたのか、どういうし方をしたかは示していない。

○他の子どもから質問され、かくれんぼしたと答えても、楽しみの内容についてはでてこない。

○いずれも、体を動かすもので、山へ野球、お店でかくれんぼ、お山でおにぎりなど、その場そのものと係わった遊びではなく、どこでもできる形がそこで行なわれている。

e 型—○のぶあき君、さとり君、温泉で……など、誰かいつもついている。

○紙飛行機、鉄棒、ブランコなど、そこでしたことながら、逆上りした回数など保存されている。

○一緒にいても、その人と違って、自分ひとりでできることをしている。

f 型—○きのこりの山、材木手伝いに父の会社、運動公園へ泳ぎ、父と野球、お勉強するおもちゃでの遊び……など、大人や相手に力を貸し、目的を持った遊びであることが多い。

○すべて工夫がいる遊びで、遊びに実りがある。

○山へきのこ、運動公園へ泳ぎなど、その目的にあった利用をしている。

g 型—○出かけていった場所がはっきりしている。

○何かみた、その何かは示されていない。

③グループ内でのどんぐり拾いの様子の特徴と、おおまかな考察（男女共）

a 型—○競争してとる、集めようとする意欲は多くの子がもつ。圧倒された感じ、競争心がないもの少々。ころがっているのを拾う、一つころがっているのをとるなど・グループの圧力を受け、グループとはなれたとり方をする子もいる。

○とり方は、胸の中、手のひら拾い、体中、手動かずとれない、あわててとる、ころがるのをとる、拾う、2つだけ、1つだけ、集まらないなど、動くもの、数を集める、流れの中の行動などでは不器用である。

○判断、雰囲気体が動きにひびき、余りとれない子が多い、泣く子もいる。

b 型—○まん中で、両手で、体でかくすなど…たくさんとる子どもが多い。

○人前でも、憶すことなく、真中で奪い合い、体中でとるなどしている。わしづかみ・真

中でとるなど、みんなの場を忘れ、とることだけに集中する。

○ひとりのみ(女子)片手でとり、競争心のない子あり。

c 型一〇ころがったどんぐり集め、一つころがってるのを拾いに行く。さっと集め、あと拾わずなど、ほとんど競争しない子が多い。

○圧倒されたり、キョロキョロしている様子。

○わしづかみでころがりだす。ころがったのを床の上で集めたり、手の操作ミス多い。ものの性質を考えずにつかむためと思われる。

d 型一〇4人で競争してとる(5人)、3人ともちゅうちょするなど、まわり次第が多い。人まねして、一つ一つ手にのせ、のらなく、床の上に集めるまでです。人のまでとらない。あまり欲しがらないなど、どんぐりそのものは欲しがってない子どもが多い。

○ころがるとあわててとれない。うまくいかないことが気になる子ども、状況をゆとりを持ってとらえないで、あわててしまう子どもが多い。

○両手でとるなど、ひとつひとつ手にする、ころがるなどの力の計算は、とる行為にむけられ弱くなる。

e 型一〇人のを拾う善意が、おい、こらという誤解をうけるようなしぶりになる。相手の状況が頭に入らないからか。

○競争心なく拾おうとしない、圧倒されたかんじ、奪いあい、人のをとる、欲ばるなど、半々である。

○グループ相互の計算はしにくく、圧倒されるか、奪いあうか、個人技になる、腕の中に集めるなど、ものを入れるに都合が悪い。

f 型一〇競争でとる、あと目くれない、ゆうちょう、半々ぐらい。

○あわてて手動かずとれない、あとからたくさん集める、あんまりとれない、とるチャンスなく怒っているなど、事態の中に身を置いて、他との関連を考えながら動くのは苦手、ひとりでとる場合、あとから入って人よりたくさんとるなど、対人関係に弱い。

○人に拾ってやるなど、自分が束縛されず、人にしてやることについては喜ぶ。

g 型一〇自分の計画分のみとったら、あと淡泊

○人に、ことに少ない人に与える。ものより拾うこと自体が楽しみのよう。

④イスとりゲームのし方の特徴とおおまかな考察

a 型一〇あきらめ早い、人から言われ、あきらめ、ニコッとする。同時でも、立って負けチームに行く、何も言わず、すぐあきらめるなど、勝負、イスに坐ること、ゲーム自体に意欲を示さない子どもが多い。

○ジャンケンで負けるとくやしがるとか、同時になると、最後まで頑張ったり・動かなかったり、くやしがったり、一対一の場での思いがかなわないところ(狭い場)で、がん

こに頑張る。

- 中にあきらめない子、イスがないと泣く子、無理に坐ろうとする子など、ごくわずかい
るが、上と同じ理由と思われる。
- ルールが解らなくて、友達から指摘されるまでどっしりと坐っていたり、外へ出ニコ
コしているというような子どももいる。
- イスがなくて泣いたり、相手により無理を通そうとしたり、教師にいいつけにきたりな
ど、困ったとき、まともに自分の主体で対決しないで、解決をほかの力を利用し、無理
に押してする知恵を働かせているようにみえる。
- 人が争っているすきに坐ったり、イスにさわりながら歩いたり、他の子どもを押しだし
て坐ったり、あいていと言われて坐ったり、坐るための工夫、知恵は、直接的で、も
たもたして、イスがないなど、法則を捉えきらない部分に対応した行為が多い。
- b 型—○「ひどいぜ」とか、「負けてよかった」とか、文句をいいながら、ひきさがることが
多く。イスにかけることよりも、面子をたてることの方が目的になるよう。近くにあい
ているイスより、遠くのイスへ走っていくのは、それと似た考えに基づくのではないか。
- 他の子どもから指摘され、ひきさがるのが3件もあり、それがないと相手次第で強引に
ジャンケンに持ち込んだり、無理を通すことが多い。
- 実際は、判断がまともらず、行動がおくれ、友達のひぎに乗ったりし、出来ないことが
多く、出来ないと思うと、まったくはじめからあきらめ（5人）意志の持続のなさが目
立つ。
- 近くのイスに坐らず、遠くへ走るのは、ルールを理解しきっていないともうけとれる。
- c 型—○強引にジャンケンさせ、4回もチャンピオンになる一人を除いて、イスを探そうと
しなかったり、ないとあきらめたり、ほとんどイスにかけるのに執着しない。
- 他の子がとりあっている方に走っていったり、イスの前に立っているだけ、ゆずりあっ
ているなど、ルールが解ってないと思える子が多い。
- 相手に文句を言われすぐ立つ。ゆずり合い、同じイスに坐るとあきらめるなど、人を優
先することが働くのかもしれない。他の子のとりあいにより走り出すなど、事が起ると、と
り乱すのかもしれない。要領の悪さで坐れなかったり、イスの前で人にとられたり、直
接の指示がでてこない、途方にくれるのかもしれない。同じイスに坐っていて自分に
権利があると、がんこに頑張る（1人）のは、その裏返し現象かもしれない。
- イスに坐りながら歩いたりするのは、余裕をもってタイミングをとることの弱さを示し
ていると思える。
- d 型—○腰かけてないのにジャンケンさせたり、イスを持って歩いたり、ルールをはずして
も坐ろうとする二人の子を除いて、概して、イス坐りとか、ゲームに執着しない。イス
を探そうとしなかったり、見渡してないとあきらめたり、最初からさがる子など多い。

- いつも間に合わず、イスをとられたり、イスを持って歩いたり、事態に応ずるのに弱さをみせる。
- e 型—○ないとあきらめる子どもがいるが、少しでも坐っていて権利があるとがんばる。スモックをひっぱり怒る、泣きべそをかくなど、勝負というとき執着することが多い。
- あわてて行くが、とられる場合もあるが、笑いながらごまかし、押し出したり、ピアノがスローテンポになると、イスに坐りながら歩いたり、かなり策がねられる。
- 相手がおとなしい子、弱い子など分類し対し、その方策にそれが利用されたりする。
- f 型—○自分の方が多いんだと泣いたり、円外で声を立てず泣いたり、ダメでもひきさがろうとしないなど、一位になること、自分が力があることを示すことに執着する子が多い
- また、一位、上位になる場合が多い。もちろん、イスがあいていても円外にでたり、ないとあきらめたり、引きさがり子が半分ぐらいいる。
- おしりを低くして、すぐバネを利用して、次の行動を機敏にとれる姿勢で歩いたり、イスからイスへ跳び移る手法をとり入れたりする。
- 同じイスに坐った場合、負けがわかるとあきらめ、完全に力でとることの方に力が入るようだ。
- g 型—○すぐあきらめたり、坐れなくてニコニコしていたり、一度2位になると、あとすなりあきらめるなど、ゲームのしくみの単純さからかあまり執着しない。
- 一度2位をとると、人にとらせる方に力が入り、人に教えたりする。
- 跳び移りなど、事態に対応した手を使う。

⑤記憶のし方と記憶内容の特徴とおおまかな考察

- a 型—○延べ57項目のうち、りす(5)、うさぎ(3)、ねずみ(5)、やまあらし(2)など、げっ歯類の動物が26%と圧倒的に多く記憶され、かめ(0)、とかげ(1)、へび(4)、わに(5)などの虫類が18%と次いで多く、ライオン(6)、くま(1)、おおかみ(1)など食肉類が12%、キリン、ねこ、パンダなど登場しない動物が11%もでてくる。
- りす、うさぎのようにペット的な動物はa型とc型に多い。
- かにさん、パンダちゃんのように、さん・ちゃんがつけられ、しかも、いない動物が挙るなど、事実への着目の弱さと、保存する力の弱さに思える。
- 一人平均項目5.2
- b 型—○は虫類が28項目中8(29%)ともっとも多い。ありふれたものは選ばれにくい。トラ、キリンなど登場しない動物が18%と次いで多い。しまうま、うま、うさぎなどと、うのつくことばを口ばしするのか、次いでげっ歯類11%、長鼻類11%と並んでいるが、うんと少なくなる。
- 一人平均項目4.1

c 型—○21%とげっ歯類がもっとも多い。次いで、ぐうてい類13%、同じく食肉類13%、次いで鳥類が11%、長鼻類 9%と分散している。軟体動物、食虫類、節足動物など・ほとんど全登場動物名がでる。

○キツネ、カバなど、いない動物が6%、スプーン、なべなど動物以外のもの4%、答えがないもの4%と計14%が指示にそい得ていない。

○一人平均項目5.1

d 型—○は虫類26%、げっ歯類19%、ぐうてい類及び食肉類12%の順で、両生類のかえるが2%と入り、全項目が網羅される。b 型と似て、トラ、アリなどいない動物7%、キノコなど5%、計12%もある。

○一人平均項目4.3

e 型—○フライパン、先生にそれからとうながされてでた一つのほか、登場しない動物はいない。観察は、得意なのかもしれない。

○ほとんどは虫類に集中し34%、食肉類17%、げっ歯類14%、鳥類10%と分散し、節足動物、両生類、軟体動物などの小動物が全く選ばれない。

○一人平均項目5.6

f 型—○食肉類21%、は虫類18%、げっ歯類、いない動物各15%、鳥10%と、かたつむりをのぞいてまんべんなくあがる。食肉類が1位を占めるのはf 型のみ。もっとも常識的に力がある動物が選ばれているのか。

○一人平均項目4.3

g 型—○いない動物はでてこない。は虫類38%、げっ歯類、食肉類各25%、食虫類13%の4つに分類される。

○一人平均項目4.0

⑥ローレル指数の変化の特徴とおおまかな考察

a 型—○男女全く異なり、男子が各類型最低の11.5で、女子は最高の16.4を示す。男子は12.4と指数の向上傾向を示すのに、女子は15.2と下向傾向を示す。それにも拘らず、a 型女子15.2は最高である。

b 型—○（長野県保健厚生課、同年資料、県平均男子14.0女子13.9）男女とも、14.1、13.8と県平均に近い。男子がやや向上傾向なのに、女子は下向傾向と異った傾向を示す。

c 型—○男子は、a に次いで低く、向上傾向をみせ・女子は、平均をやや下ったところで、しかも下向傾向を示す。

d 型—○男子、女子とも変化はゆるやかで、平均値近くで下向傾向を示す。

e 型—○平均近くにあり、d 型と似ているが、d と異なり、上向きの傾向を示す。

f 型—○男女異った変化をみせる。男子は平均よりやや低いところで下向き、女子は平均をまたいで上向き。

g 型—○男子のみ。平均をまたいで大きく下向き。

⑦体力測定値の特徴とおおまかな考察

- a 型—○男子のソフトボール投げは、どうにか平均ぎりぎりの11m、そのほか男女とも、全種目かなり低い。体を腕の力で支えるもの、複雑なとびこし、25m走という持続性を要するものすべて低い。女子のソフトボール投げは最低で、立ち巾とびも最低であることから、力を使うこつが捉えにくいように思える
- b 型—○女子のソフトボール投げ、立ち巾とび両種目とも最もよい。a と対照的。つり輪が低く、種目により差がはげしい。男子は、両足連続とびこし、ソフトボール投げが低い、ほかの三種目は、平均か、それよりやや上まわる。単発的なものがよいように思える。
- c 型—○男子の25m走を除いて、体力を要する種目、敏しょう性、変化を要する種目すべてが低い。女子は、25m走も含め全種目に弱い。体を腕で支えるつり輪はことに弱い。
- d 型—○女子の25m走は、もっともよいが、男子はなくて女子のほかの種目はすべて低い。
- e 型—○両足とびこしが一位で・そのほか、男子は25m走、立ち巾とび、ソフトボール投げ、いずれも平均をこえる。つり輪さがりが平均以下で、器用にこなす力を持っているようである。
- f 型—○男子は、つり輪さがりを除いて、まんべんなく平均か、やや低目でバランスがとれている。女子は25m走、ソフトボール投げが低い、男子に反し、つり輪が最も強い。立ち巾とびもつよく、ものによって体力を要するものが強く、25m走、ソフトボール投げのように、手がかりが把みにくいものはやや弱いように思える。
- g 型—○すべて一位もしくは二位の平均値を示していて、ことにつり輪は、ばつぐん。

⑧虫歯の特徴とおおまかな考察

虫歯にかかっていない子どもが3人しかなく、り病率に類型による特徴は認められない。一人当りの虫歯類を平均すると、少ない順から f 型 (4.9本)、g 型 (5 本)、a 型 (5.9 本)、e 型 (6.2本)、f 型 (7.9本)、d 型 (8.1本)、c 型 (9.3本) となっている。

⑨欠席状況とその理由の特徴とおおまかな考察

- a 型—○男女とも熱を出して休む子がいる。女子の43日 (延べ) というケガによる欠席が目立つ。歯痛による男女欠席 2。
- b 型—○口内炎18日の女子 (栄養?)、男子四月入園時の変化時のケガ 8 日が気になる。
- c 型—○男女とも腹痛による欠席がある。連休後の男子、四月の入園後の女子など。
- d 型—○男子のケガによる欠席22日と、熱 2 日。

e 型—○特徴つかめず。

f 型—○男子五月の11日のケガ、女子六月の3日の熱。

g 型—○特徴つかめず。

⑩幼児語などの言葉の特徴とそのおおまかな考察

a 型—○S Z Kなどの息が要り、セーブし発声する音、r など舌に力を集中する音など、コントロールする音が弱い。体言どめで・相手がわかってくれる世界。相手の世界が視野に入りにくい。

b 型—○｝という体力と、セーブの必要な音に無理がでる。音を二度ていねいに繰り返すむつかしさ、あとの音がそまつになる。大人の世界の表面的な快適さに連なることばの持ちあわせ。

c 型—○自分を客観的に位置づける難しさ。文字として読むが、言葉として理解しにくい。

d 型—○公式の場合、相手、立場に対応してのことばづかい難しい。何が、どうしたという主語と述語の関係、S、Zなど音をコントロールするに難。

e 型—○みたい等、実体をはっきりしない。子どもらしさに欠けたことば。

f 型—○子ども、大人、相手によってちがう。でた話から連想して、話題がそれていることが多い。息をコントロールする必要な音に難。

g 型—○てれ笑いなど、相手とのかけひきが入る。

(3)全体考察

○児らの家庭における子どもの手ばなし方が、子どもを特徴づけていると思える個性的な原理獲得のかぎを握っていると思える。それを含め、型として遊びを特徴づけた要素と、伝田学級におけるその型ごとの現出させた諸調査における特徴とを、類型ごとに関連づけてまとめてみることにする。

つまり、個性的な原理の存在と、その働きを全体的に関連させてみることにする。

①a 型（○児とa 型の子どものあらわれ）の原理と、その関連図

a 型関連図の考察

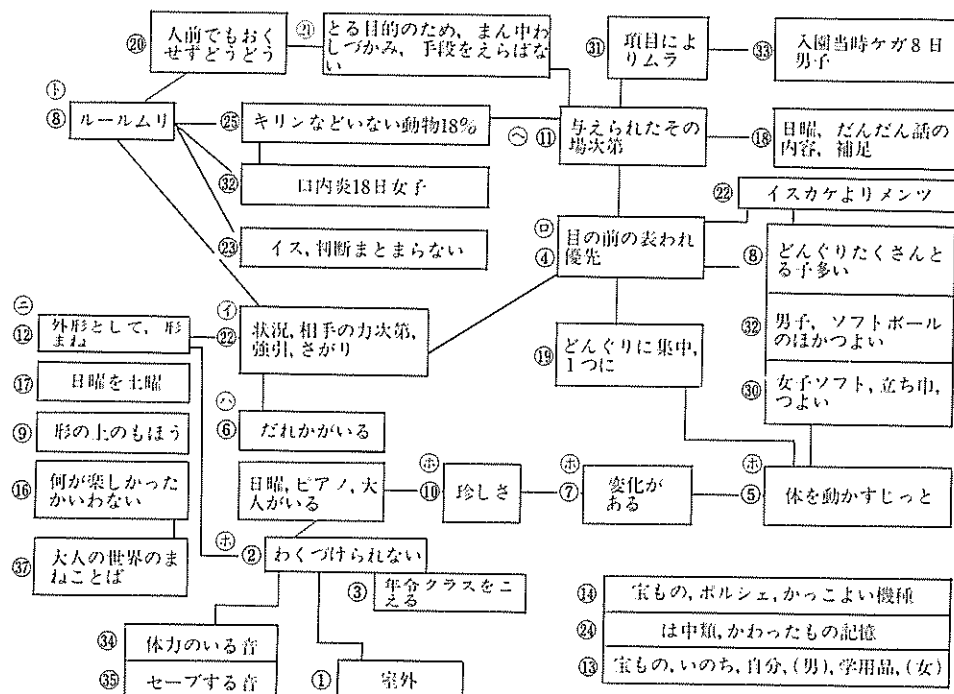
④④自分の自由に動かせるもの、具体的に言うと、①感触的なもので、⑦体力を要さないもので、③外から働きかけてこないもので、⑤社会的ルールに即さなくていいもの、⑥抵抗の要さないものが選ばれる。⑪近くに誰かがいる。

⑩従って、⑫社会で、わくのある場、⑭一対一の場にとじこもり。

①②⑤イスとりゲームになると、社会のルールを認識しての行為がしがたく。

③⑦社会の表面的な表われたものに直接応対したり、

しかも、⑥⑬現象をみかけに分解して、しくみとして捉えず、その部分に対応することに



田島がみたK児を育てた大人の考え方

②⑥	一人平均4.1記憶	②⑦	ローレル男女とも平均
②⑧	ローレル指数男、やや向上		
②⑨	ローレル指数女、やや下向		
②⑪	虫歯一人平均4.9本		

大人の都合で子どもを利用し、目の前だけ都合よく、実質は放置している、スローガンは立派な大人

㉑㉒与えられた場次第動くので、㉓むらがでる。

㉔㉕ルール理解は無理で、㉖人前でもおくせない。㉗手段もストレートになる。

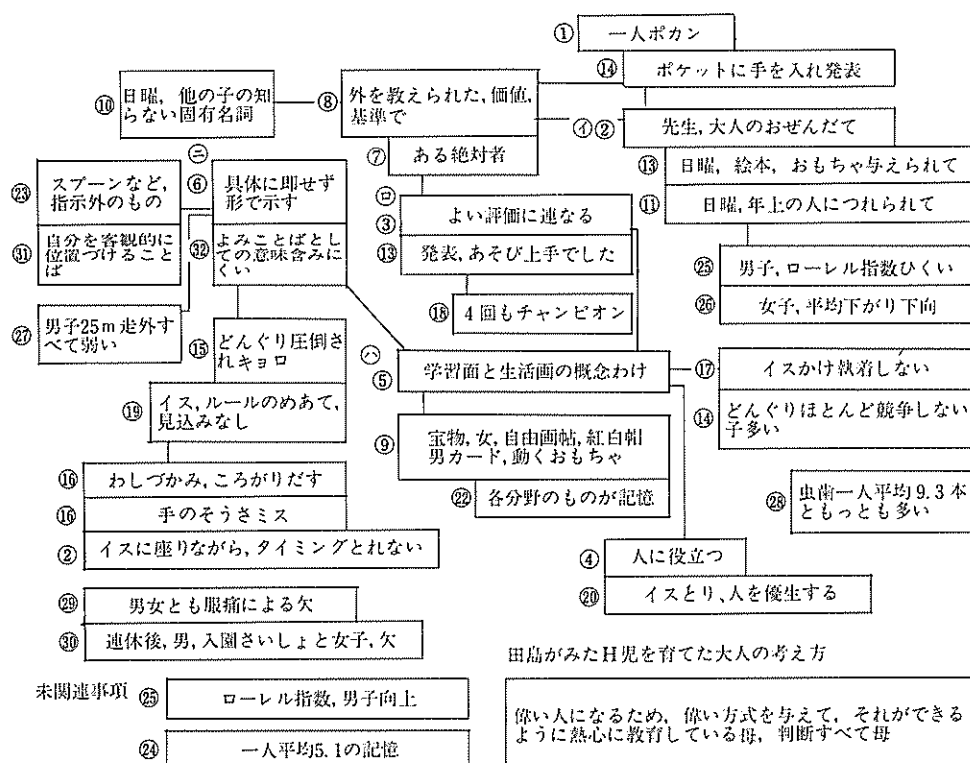
そのことから、㉘体を動かす、目の前で単発な運動は強く、㉙年齢、クラスをこえて遊ぶ、㉚いない動物が記憶されるとか、㉛だんだん内容が質問により補足されるということなどが起ってきていると思われる。

③c型（H児とc型の子どものあらわれ）の原理とその関連図

c型関連図の考察

㉔㉕先生とか、大人のおぜんだてにのっていきのがよい生き方という、㉖㉗よい評価基準に達することが目的になる、㉘遊びの場でも、楽しかったことより、上手でしたという話になる。

㉙その中に、学習面㉚㉛、徳育面㉔㉕生活面㉖㉗という価値のおき方にちがいがあ、㉘、自由画帳、帽子が宝になり、歯㉙などそまつにされる。



③従って, 具体的に即し, 自分で判断し, 対応するのでなく⑥, 形で③対応することになり⑩, 他の子の立場とかわからず, ②③, ①⑤どんぐり拾いに圧倒され, ①一人ボカンとか, ③⑩変化のかわりめとかに②⑨腹痛による欠席がおこってくる。

そのことが, ③⑨⑤ローレル指数が低く, 体力の弱さとか, ②⑦運動機能の弱さなど, 他方向にトラブルとなってあらわれていると思われる。

④d型(Y児とd型の子どものあらわれ)の原理とその関連図

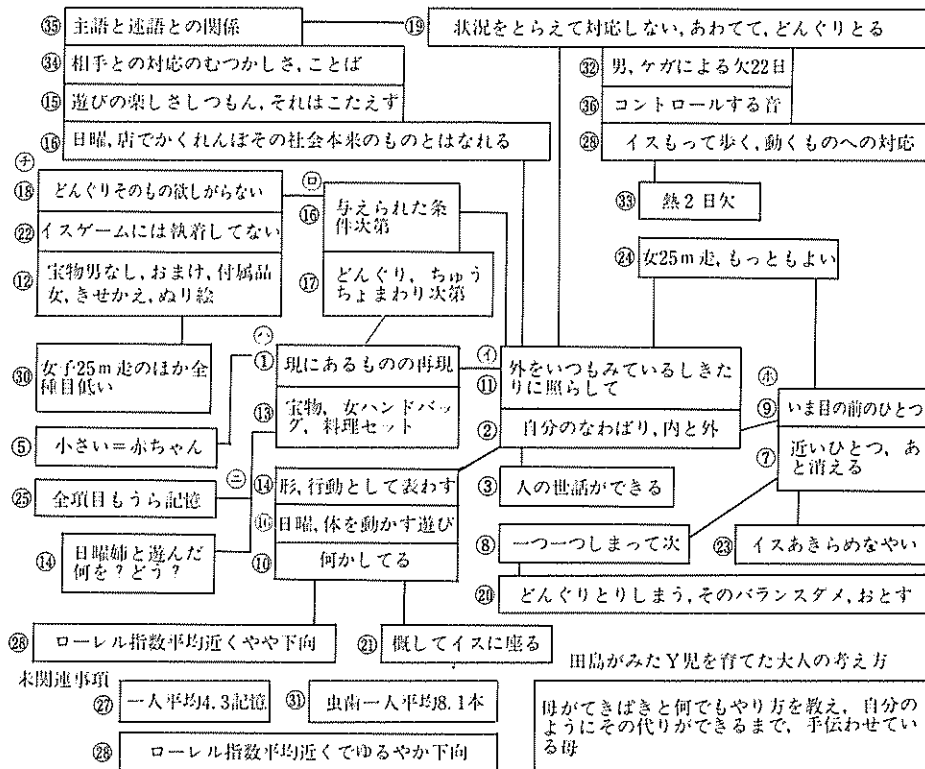
d型関連図の考察

④⑩いつも, やったり, 見たりしているしきりに照らし, それを持っているところを②自分のなわばりとし, その世界で生きていこうとする。

②何をするかは, ⑥与えられた条件環境次第で, どんな場でも, ④①すでに現に持ちあわせのものに限らして, それを再現することになる。

④④型として表われたものの現象レベルで, ③⑨目の前のひとつひとつへの対応となり,

④⑩外とか, ①⑥社会とかのしくみという関連で動きにくい, 場当り的で④⑩あまり, ものごとに執着しないなどの特徴がでてきて, それが, ②③あきらめのはやさとか, ②⑨どんぐりをとることとしまふことのバランスのとり方などにひびいているように思える。



⑤ e 型 (F 児と e 型の子どものあらわれ) の原理とその関連図

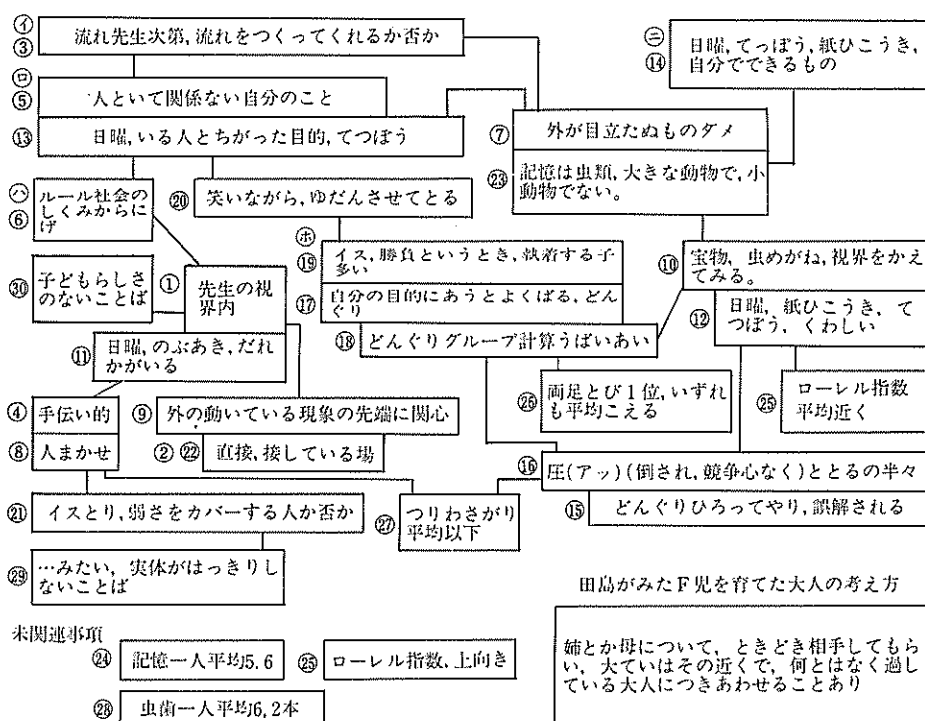
e 型関連図の考察

- ①③流れは, 先生とか大人次第で, その流れをつくってくれそうな人について,
- ②その中で, ⑤⑬自分自身にとって, ひっかかるものにとびこんでいくという方式をとる
- ④基本的には, 社会, 人と係わるのは⑥苦手で, ⑤⑭自分ひとりの力で, 外を観察し克服できるもの, しかも, ②直接的なものに⑬執着する。
- ⑥⑦その目的達成のためには, がんばる, ②⑨策も入る。
- ④それをこえた世界では, ⑬圧倒されることが起り, 弱さがでてくる。⑤⑦⑨など, そのあらわれである。

⑥ f 型 (S 児と f 型の子どものあらわれ) の原理とその関連図

f 型関連図の考察

- ①けじめがあり, 自由が許される世界とそうでない世界と, ⑦⑬けじめをつけ対応。
- ②一応, ①与えられた材料下条件下で生きるが, その中で④③人間社会より, 自然, もの,



しくみ, 技能の方の世界で生きるのが楽しいみたいで, ⑤仮説を持って対したり, ⑬技能を要したり, 適度の抵抗を楽しみにしているようである。⑬いったん技能がつくと, あまり執着しなくなる。

従って, ㉓社会とか, 相手が働きかける中での対応は, ㉔あわてて手が動かないということなどおこってくる。

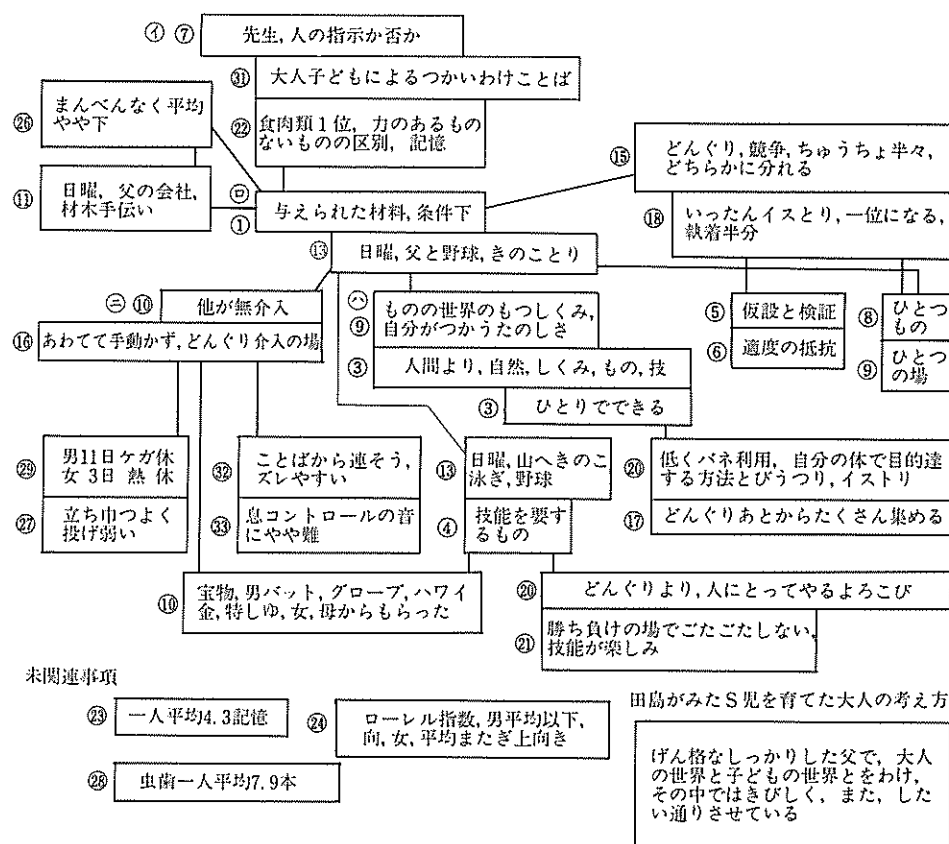
これらのことから, ㉓㉔伊豆とりゲームなどあきらめる子が半分ぐらいでたり, ㉔運動技能がまんべんなく整い, やや平均以下になっているのも, この脈絡の上にあらわれていると思われる。

⑦g型(U児とg型の子どものあらわれ)の原理とその関連図

g型関連図の考察

①⑨外のしくみと, 自分のしくみとを対等の関係づけで対応させるところに興味があるようである。

従って, ①しくみを持った相手に, ③予見をもって対し, ③自分をためす④, 抵抗の場をあえてつくるなどの特徴がでてくる。㉔ローレル指数など, だんだんしまっていくのは, こうした行動形態をとったためにあらわれてきた現象に思える。



④外の何に、どんな視点や価値を持って対するか、その個性的なものは、描ききれていない。この調査の限界と考える。

今後、きめ細かい条件・要素をもち視点を明らかにもって場を設定することにより、個性的な特質をえぐりだす必要があると思う。

4. 研究成果及び今後の課題

調査及び調査方法に、ち密さが欠けるところはあるが、この一連の研究から、少くとも、幼児教育及び教育が、具体的に、分野、領域、面というそれぞれで表面的な様相レベルの目標達成をめざして行われている現状に対して大きな問題を投げかけることができたと思う。

子どもの現象行為を支え、創り、動かしている、動かしていく個性的な原理に着目し、その原理の成長発展にこそ教育が係わらねばならないことになる。大人が知らない子ども自身の世界が、どんな個性的な原理によりつくられているか、つくられてきたのかの解明が必要になる。つまり、時間、空間をはなれ自立し、自立していく方向性、可能性を仮設として指

