

## 屋外の子ども好適空間における遊びの展開

～活動時間、活動強度、夢中度に着目して～

渡部 努<sup>1</sup> 山下 晋<sup>1</sup> 春日 規克<sup>2</sup>

Tsutomu WATANABE<sup>1</sup>, Susumu YAMASHITA<sup>1</sup>, Norikatsu KASUGA<sup>2</sup>

[要旨] 幼稚園に隣接した裏山に冒険遊び場を構築し、その遊び場において子どもたちがどのような遊びを展開し、その活動強度、夢中度がどの程度であるか、また、その遊びが保育内容に則しているかを実践的に検討した。その結果、保育内容の視点から総合的・領域横断的な活動を保障しており、運動強度においても一般的な戸外遊びと同程度の強度を保障するものであった。夢中度においては、子どもによって夢中になる遊びは異なるものの、高い夢中度を示す遊びが観られ、本研究で企画した遊び場は、子どもにとっての“好適空間”になり得るものであった。

### [キーワード]

子ども、屋外環境、冒険遊び、活動強度、夢中度、保育内容

### [Key words]

Child, Outdoor Environment, Playpark, Activity Intensity, Degree of Enthusiasm, Early Childhood Care and Education content

[所 属] 1 岡崎女子短期大学 (Okazaki Women's Junior College)

2 岡崎女子大学 (Okazaki Women's University)

### 1. 目的

我々は今までに、子どもがドキドキ・ワクワクと活動できる遊び場を創造する目的で日本国内のプレイパーク(冒険遊び場)を調査してきた。多くのプレイパークでは、展開されている場所の環境を十分に活用し、地域性・季節性の特色も生かされた上で、「自分の責任で自由に遊ぶ」を基本とした方針がとられていたことを報告してきた<sup>1)</sup>。また、子どもに適した教育環境の実現に努めている幼稚園などでは、自然体験を保障する物的な環境に工夫がなされており、子どもたちにとって、魅力的な環境になっていること、また、このような魅力的な環境を生かすための人的環境(保育者やスタッフ)の関わりも重要であることを報告してきた<sup>2)</sup>。

調査してきた冒険遊び場を参考に、我々はこれまで3回の冒険遊び場を実施してきた。特に、子ども自らが積極性と自律性を持って活動できる場の製作を主題とし、「子どもがワクワク、ドキドキ遊ぶことができる空間」を「子ども好適空間」と定義し、我々が目指す“hygge”の実践的研究とした。その研

究活動を通して、冒険遊び場における「熱中度」と「熱中時間」には大きく関連があり、熱中度が高くなる要因として、普段の生活では子どもたちが経験することが難しい遊びを経験ができること、遊びを見守り、支える大人(人的環境)の存在があること<sup>3)</sup>、また、冒険遊びを通して、子どもたちは「自分から進んで挑戦する力」「体力・運動能力」「想像力・創造力」「人と関わる力」を身に付けることができ、自由な発想で、思う存分に遊ぶことができる環境であることを示してきた<sup>4)</sup>。さらに、「危ないからダメ」と子どもの活動を制限するのではなく、子どもの「やってみよう」という思いを尊重できる遊び環境を準備することによって、子ども自身が危険なことを察知し、安全か危険かを判断する力や、危険から回避する力を養うことができることを示してきた<sup>5)</sup>。

危険の要素が感じられるが子どもにとっては魅力的な冒険遊び場として、竹を組み上げた2m高台によじ登るなど環境を作成し、好適空間の実現を検証した。しかし、これまで実施してきた冒険遊び場は、グラウンドに様々な遊びができる環境を設定

してきたため、実施する日時が限定的であり、イベントとしての要素が強かった。これまでの一時的に設定された冒険遊び場に参加した子どもの様子から、冒険遊び場としての有効性は認められたが、子どもを熱中させる要素として「非日常性」や「新奇性」が多く含まれていた可能性が考えられた。

そこで今回は、子どもたちが生活する場所に隣接し、普段、子どもたちが遊んでいる環境に冒険遊びの要素を加えた遊び場において、子どもたちがどのように遊びを展開し、その遊びが幼稚園教育要領、保育所保育指針等に示されている保育の内容に基づいているか、また、その活動強度がどの程度であるかを検討することを目的とした。

## II. 方法

### (1) 「森の冒険遊び場」の実践

岡崎女子短期大学付属第二早蕨幼稚園の裏山に冒険遊びをするための遊び環境を構成した。冒険遊び場の環境を構成するにあたり、3名の執筆者に加え、渡部、山下が担当する「子どもの研究II」を履修する25名の学生が、森を活用した遊びを考え、用具等を作成・設置し、下記の通り、実践した(表1)。

表1: 「森の冒険遊び場」の実施日、対象、活動時間

	12月2日(水)	12月9日(水)
対 象	年長児	年中児
1グループ	10:50~11:15	10:45~11:15
2グループ	11:30~11:55	11:30~12:00
学 生	9人	16人

### (2) 子どもの遊びの様子の観察及び夢中度の評定

学生は無作為に1人の子どもを抽出し、年齢及び性別を聞き取った。学生は冒険遊び場での活動中における、抽出した1人の子どもの行動を注視し、時刻、子どもが遊んでいる具体的な様子、遊びごとの

表2: 子どもの遊びに対する「夢中度」の評定基準

評 定	子どもの様子	
1 (特に低い)	○子どもはほとんど何の活動もしていない。	・何かに集中しているようには見えない。ボーとしている。 ・目的がないような活動・行動をしている。 ・何かをしようともしないし、関心が見られない。
2 (低 い)	○子どもはある程度活動しているが、たびたび中断してしまう。	・少し集中しているが、活動中に他の方を見たり、ぶらぶらしたり、ボーとしたりしている。 ・簡単に気が散ってしまう。
3 (中程度)	○子どもはいつも忙しそうにしているが、何かに集中しているようには見えない。	・活動に没頭しておらず、活動が短時間で終わってしまう。 ・意欲が高くなく、熱中することもなく、挑戦的でもない。
4 (高 い)	○明らかに子どもは活動に参加している様子が見える。しかし、常に精一杯取り組んでいるとは見えない。	・子どもは絶えず活動に取り組んでいる。 ・真剣に取り組んでいるが、時々、注意がそれることがある。 ・活動に挑戦的に取り組んでいて、モチベーションもある程度、高い。
5 (特に高い)	○観察中、子どもは絶えず活動に取り組んでおり、完全に没頭している。	・活動中、中断することなく、焦点を定めて、集中している。 ・活動に対して高い意欲を持っており、辛抱強く取り組んでいる。 ・何か邪魔が入っても、気を散らすことがない。 ・子どもは絶えず全力を尽くしている。夢中になることを楽しんでいる。

夢中度を記録用紙に記入した。

これまで、我々は子どもの遊ぶ様子を捉える指標として「熱中度」を用いた<sup>3) 4)</sup>。これは、普段の遊びの様子を知る保護者が自分の子どもの遊ぶ姿を見て評価するものであり、主観的な要素が多かった。そこで、今回は秋田・芦田<sup>6)</sup>らが作成した日本版SICS(保育プロセスの質評価スケール)における「夢中度」を用いることとした。夢中度は、子どもがどれだけ活動に没頭しているかを見る視点とされており、子どもの様子を指標に基づき、5段階で評定するものである。

夢中度は日本版SICSの評定基準を参考に、観察者である学生が具体的な様子をイメージしやすいように表現を改変し、「夢中度」の評定基準(1~5点)を作成した(表2)。学生は、その評定基準に基づき、子どもの遊びごとに夢中度の評定を行った。得られた結果から、遊びごとの夢中度(評定基準)の平均値と標準偏差を算出した。

### (3) 子どもの活動強度(METs)の測定

学生は観察した子どもの活動量を測定するために小型の活動量計(オムロン社製、Active style Pro、HUA-750C)を対象とした子どものズボンポケットに挿入した。小型活動量計は時間ごとのMETsを測定することができたため、学生が記録した子どもの遊びと関連付けることができる。活動終了後、直ちに専用のアプリケーションと機器(オムロン USB 通信トレイ HHX-IT4)を介してデータを、PCに取り込み、時間当たりの運動強度を導出した。

活動強度の区分については、田中<sup>7)</sup>による幼年期の区分方法を使用し、安静(1METs)を基準に低強度(1~2.7METs)中強度(2.7~4.4METs)高強度(4.4METs~)とした。

(4) 冒険あそび場における遊びと保育の内容の検討

我々が実践している冒険遊び場における子どもの遊びが、幼稚園教育要領、保育所保育指針等に示されている保育の内容に基づくものであるかを検討するため、子どもの遊びの様子が特に詳細に記述された3名の記録をもとに、冒険遊び場における子どもの遊びの様子を事例分析し、幼稚園教育要領「ねらい及び内容」、保育所保育指針「保育の内容」等に示される各領域の視点から横断的な遊びが展開されているかを検討した。

III. 結果及び考察

(1) 「森の冒険遊び場」実践

我々が今までに調査した冒険遊び場の遊具や、実

施した冒険遊び場の実践研究で得た経験から、本遊び場の遊具を作成し、環境の構成を行った。

会場である本学付属第二早蕨幼稚園の裏山は、雑木林となっており、その自然環境を利用したアスレチック遊具（ターザンロープ）などが設置されている。実施の両日とも晴天であった。新型コロナウイルス感染症への配慮のため、両日とも学年を半数に分け研究に臨んだ。また園児は、各学年それぞれ1グループあたり年長児は40人、年中児は33人ずつとした。初めに子どもを集め、概要を説明した後、自由に遊ぶよう指示した。遊ぶ時間は30分間とした。環境の構成と子どもが遊ぶ様子を表3-1～2、図1-1～2に示した。

表3-1：「森の冒険遊び場」コーナー名と概要・子どもの遊ぶ様子

コーナー名/概要	学生が見た子どもの遊ぶ様子
<p><b>【ロープ渡り①（三角ロープ）】</b> 3本の太い木の周囲に、ローププラーを用いて、直径20mmのロープで上下に2本固定した（それぞれ地面から約60cmと200cmの高さ）。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ロープの上を歩いたり、身体を横にしたり、はねたり、揺れてみたりなどさまざまな遊び方をしている。</li> <li>揺れるロープの上では、笑顔で、声を出して笑いながら夢中になって遊んでいる。</li> <li>ロープに乗るとき、木を持つと乗りやすいこと気付き、それを友達にアドバイスをしていたりする。</li> <li>一部分に何人かで乗るとロープが地面に着きそうになり、跳ねたり、揺れたりなどできないと気付き、「〇〇ちゃんこっちにきたら?」「わたし降りてみるね」と協力しながら、移動したり、降りたりして遊んでいる。</li> </ul>
<p><b>【ロープ渡り②（スラックライン）】</b> 約10mの間隔の太い木に、スラックラインを上下に固定した（それぞれ地面から約60cm、200cmの高さ）。ラインの張りを保つよう、中央部に台を置いた。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>子どもたちは上のロープをつかみながら、ジャンプしたり、歩き渡ることを楽しんでいる。</li> <li>みんなで乗り、上下にロープを揺らし、下に落ちないように遊んでいる。</li> <li>半分まで来て「ここまで渡れた」と言ったり、渡り切ったときに「1回も足つかずに渡れた」と喜んでいる。</li> <li>友達の「できた」と言う声を聞き、一所懸命挑戦している。</li> <li>怖がっている友達に「大丈夫だよ」と言ったり、「頑張れ」と手を叩いて応援したりしている。</li> </ul>
<p><b>【秋探し】</b> 木材と蝶番を使って、めくりあげる仕掛けを作成した、中には薄い磁石が付いており、ラミネート加工した秋のカードを貼った。9つの仕掛けを木々に結び付けた。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>落ち葉で滑らないように気を付けながら、木の裏や根元など見にくいところもよく見て探している。</li> <li>見つけた時に保育者や学生に嬉しそうに話し、次をすぐ走って探しに行く姿が見られる。</li> <li>カードに書かれた番号や、何個見つけたかを気にしながら探している。</li> <li>自分が見つけた場所を共有したり、「あそこにあったよ!」などヒントを伝えたり協力しながら探している。</li> <li>友達と一緒に「こっち探そう」などと声をかけながら探し、見つけた時に「あった!」などと喜び合っている。</li> </ul>
<p><b>【崖のぼり】</b> 高低差5～7mほどの急な角度の崖の上の木に、ザイル（直径12mm）を結んだ。ザイルは持ちやすいよう「結びこぶ」を一定の間隔で付けた。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>落ち葉などで滑りそうになりながらも、力強く登っている。</li> <li>登り切ったときには笑顔が見られる。</li> <li>繰り返し行っている。</li> <li>少し登った後で、ジャンプして降りてくる。</li> <li>怖いと言いながらも、その場を離れず、眺めている。</li> </ul>
<p><b>【ハンモック】</b> 2～3mの間隔の木の間にハンモックを結び付けて固定した（高過ぎず、子どもが乗り込んだ際、ハンモックが地面につかない高さ）。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1人で寝転んだり、3人で座ってハンモックに乗り、保育者や学生に強く揺らしてもらって楽しんでいる。</li> <li>「見て、いなくなった!」とハンモックに隠れて遊んでいる。</li> <li>乗る側だけではなく、友達に乗っているハンモックを揺らすことも楽しんでいる。</li> <li>「みんなで乗ろう!」と友達に声を掛けたり、「乗れる?」「もう少し寄るね」と、友達を気遣う発言をする。</li> <li>待っている友達に気づき、「あと10回で交代しよう」と言い、子どもたちは10数えてから次の友達に譲る。</li> </ul>
<p><b>【基地づくり】</b> 竹林から切り出した竹の枝を落とし、約2mの長さに切りそろえた。それらの竹をロープで木に固定し、基地の基礎を作った。竹や段ボールなどの素材は近くに置いた。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>子どもたちはさらに竹を加えたり、段ボールで覆いをつくるなどして発展させている。</li> <li>「もっとダンボールもってこよう」と言い、一緒に楽しんでいる。</li> <li>子どもたちは友達と一緒に、おうちごっこを楽しみ、中から外をのぞくなどして遊んでいる。</li> </ul>
<p><b>【葉っぱのこすり出し】</b> 葉っぱのこすり出し（フロッタージュ）を行えるよう、机の上に、クリップボード、コピー用紙、色鉛筆を置いた。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>落ち葉を紙の下に置き、上から色鉛筆で輪郭や葉脈をこすり出し、「模様ができた」と喜んでいる。</li> <li>中には複数枚の葉っぱを、色を変えてこすり出している。</li> <li>こすり出した葉の中に顔を描いている。</li> <li>保育者にこすり出したものを見せ、できあがったものを説明している。</li> <li>友達の様子に興味を持ち、「〇〇ちゃん上手だね」「△△ちゃんもだよ」と友達同士で褒め合う。</li> </ul>
<p><b>【すべり台】</b> 斜面上に、防腐剤を塗布した材木で作った土台の上に人工芝を固定し、幅180cm×長さ360cmのすべり台を作成した。滑るための道具として、土嚢袋と段ボールを置いた。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>土嚢袋を使って、立って滑ってみたり、袋の中に体を入れたり、いろんな滑り方をして滑っている。</li> <li>「もう1回」と口にしながら、楽しそうに何度も繰り返し滑っている。</li> <li>友達や保育者、学生に「一緒に滑ろう」と声をかけて一緒に滑ったり、友達と競争したりして遊んでいる。</li> <li>友達が勢いよく滑っていたり、立って滑っているのを見て、興味を持ち、同じように滑ろうと挑戦している。</li> <li>ダンボールに乗ってなかなか滑らない子どもを、2～3人の友達が押している。</li> </ul>



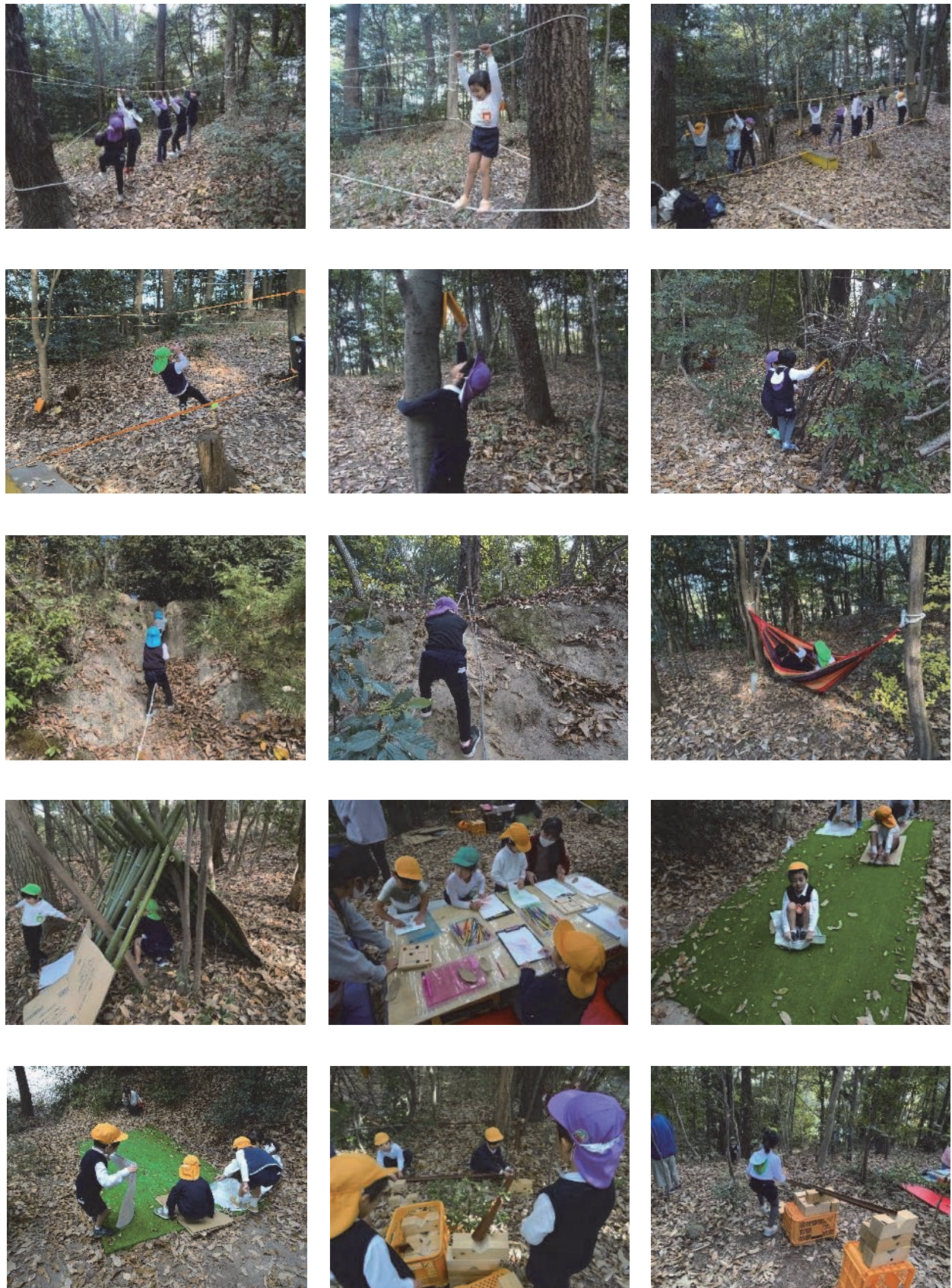


図 1-1 「森の冒険遊び場」で遊ぶ子どもの様子

ロープ渡り①（三角ロープ）（1 段目左・中）、ロープ渡り②（スラックライン）（1 段目右・2 段目左）、秋探し（2 段目中・右）、崖のぼり（3 段目左・中）、ハンモック（3 段目右）・基地づくり（4 段目左）、葉っぱのこすり出し（4 段目中）、すべり台（4 段目右・5 段目左）、どんぐりころがし（5 段目中・右）



表 3-2: 「森の冒険遊び場」 コーナー名と概要・子どもの遊ぶ様子

コーナー名/概要	学生が見た子どもの遊ぶ様子
<b>【どんぐりころがし】</b> どんぐりを転がすコース作りの素材として、雨樋、コンテナ、木の土台（雨樋が固定できるように V 字にカットしてある）を置いた。	<ul style="list-style-type: none"> <li>子どもたちは素材を使ってコースを作り、どんぐりを転がして遊んでいる。</li> <li>木の土台を組み合わせることでコースを伸ばしたり、工夫をして曲がり道を作っている。</li> <li>転がしたどんぐりを走って追いかけている。</li> <li>「もっと長くしようよ!」「待って、まだ繋げてるの!」と会話をしたり、コースの作り方を教え合っている。</li> <li>転がしたどんぐりを見失った友達に、自分のどんぐりを渡している。</li> </ul>
<b>【はしご登り】</b> 約 2m の間隔の木の間に太い竹を固定した。その中央部に縄梯子を付けた	<ul style="list-style-type: none"> <li>保育者の声掛けにより「やってみよう!」と言って挑戦するが、安定していないため少し不安そうに登り始める。</li> <li>揺れながらも、しっかりはしごをもって登る。</li> <li>コツを掴んでスタスタ登っていき、最後、上にある竹を両手で掴み、嬉しそうにしている。</li> </ul>
<b>【ターザンロープ】</b> 約 10m のターザンロープが設置されている。今回は乗りやすいように、座る部分を浮き球に変えた。	<ul style="list-style-type: none"> <li>子どもたちは、浮き球に跳び乗り、スピード感ある滑走を楽しんでいる。</li> <li>「もう 1 回やる!」と近くの保育者や学生に声をかけている。</li> <li>滑走後、次の子どものために、浮き球をスタート位置まで運び、渡している。</li> <li>浮き球に上手く乗れない友達に、後ろからアドバイスをしている。</li> </ul>
<b>【ブランコ】</b> 木の間にザイルを渡し、ロープを結びつけてブランコを作成した。また、ザイルに浮き球を付け、子どもが乗っても、地面につかない高さに調整し、木の枝に固定した。	<ul style="list-style-type: none"> <li>座った状態で、前後、上下に揺れるブランコを楽しんでいる。</li> <li>学生に支えてもらいながら、揺れている。</li> <li>「向こうに向かってキックしてみる」と話し、より遠くへ漕ぎ出している。</li> <li>揺らした回数を数えながら、友達の背中を押してあげている。</li> </ul>



図 1-2 「森の冒険遊び場」で遊ぶ子どもの様子はしご登り (左)、ターザンロープ (中)、ブランコ (右)

(2) 子どもの遊びの様子と夢中度、活動強度について  
 得られた結果から、各遊びの夢中度の平均及び標準偏差を算出し、表 4 に示した。

夢中度により各コーナーを比較した場合、実施した全ての子どもが没頭できた崖登り (5 点) に対して、基地作り、はしご登りは半分の 2.5 点であった。遊びの目的の明快さや適度な筋力により実施が可能で達成感が得られやすいことが崖登りに興味を起し、逆に、バランスと筋力を要するはしご登りなど子どもの発育発達が追いついていない要素が含まれる遊びであったことなどが考えられた。他のコーナーは 3.4 から 4.0 点と、明確な差は認められなかった。子どもの夢中度のばらつきが大きかったことから、ダイナミックに体を動かす遊び、創造的な遊び、協働的な遊びなど、子ども一人一人が特に好む遊びがあり、好む遊びに対して夢中で取り組み、遊びを発展させていたためと考えられた。

また、プレイパーク (冒険遊び場) のモットーは「自分の責任で自由に遊ぶ」であり、子どもたちの自由な発想で「やってみよう」ということができることが基本である。一方で、幼稚園や保育所では、

けがのリスクがないことも求められていることから、子どもたちの夢中を引き出すための十分に検討された計画に基づいた準備・環境構成が求められた。

表 4: 各コーナーの夢中度の平均値及び標準偏差

コーナー名	夢中度 (平均±標準偏差)
ロープ渡り①三角ロープ	3.9±0.8
ロープ渡り②スラックライン	3.4±1.1
秋探し	3.9±1.1
崖のぼり	5.0±0.0
ハンモック	3.9±1.4
基地づくり	2.5±0.7
葉っぱのこすり出し	4.0±0.8
滑り台	4.0±1.5
どんぐりころがし	3.6±1.1
はしご登り	2.5±0.7
ターザンロープ	3.6±1.0
ブランコ	3.5±1.0

本冒険遊び場における 3 名 (A~C 児) 子どもの遊びの様子について、時刻ごとの遊びの様子と夢中度、活動強度を表 5-1~3、図 2-1~3 に示した。

表 5-1 子どもの遊び内容、遊びの様子、METs、夢中度 (A 児、5 歳女児)

時刻	遊 び	子どもの遊びの様子	METs	夢中度
11:30	秋探し	「3 個見つけたよ」と、得意げな表情をしている。	5.5	3
11:31			4.3	
11:32	ターザンロープ	ロープをしっかり握り、勢いよく滑っていく。楽しそうな表情をしている。	4.0	4
11:33	秋探し	「そんなところにあったの?」と、カードがあった場所に驚いている。	5.0	3
11:34	ブランコ	自分でブランコを揺らしてスピードや高さを変えて、楽しそうに乗っている。	4.8	5
11:35			4.7	
11:36	ロープ渡り①	友だちと並んでロープに乗り、跳ねて遊んでいる。	5.6	4
11:37			4.4	
11:38	ターザンロープ	ロープをしっかり握り、落ちないようにしている。落ちずに渡れて嬉しそうにしている。	6.1	4
11:39			3.9	
11:40	ブランコ	「下ついちゃう」と足が地面についてしまうことに気付き、足を曲げてブランコを漕いでいる。	4.4	5
11:41			4.6	
11:42	秋探し	「7 あったよ!」と、見つけたことを嬉しそうに話す。	2.9	3
11:43	ブランコ	立ったり、座ったり好きなようにブランコに乗って遊んでいる。	3.2	5
11:44	こすりだし	こすり出すことができなかったが、葉っぱの裏表を反対にするとできるようになり「見えてきた!」と嬉しそうにしている。 「黄緑じゃない、黄色みたい」と、色鉛筆の色の違いに気付き、話をしている。	2.1	5
11:45			2.3	
11:46			2.6	
11:47			2.4	
11:48			2.9	
11:49			2.8	
11:50	秋探し	「さっき見たやつだ」と発見したものだと気付く。	4.5	3
11:51	ロープ渡り②	バランス良く渡っている。	5.4	3
11:52			3.8	
11:53	ロープ渡り①	友達と跳ねたり、ぶらさがったりして遊んでいる。足を踏み外しても、ロープをしっかり握り落ちないようにしている。	5.6	4
11:54			5.5	
11:55			3.3	
11:56			2.8	
11:57			2.0	
11:58			3.5	
11:59			2.4	
12:00			2.2	

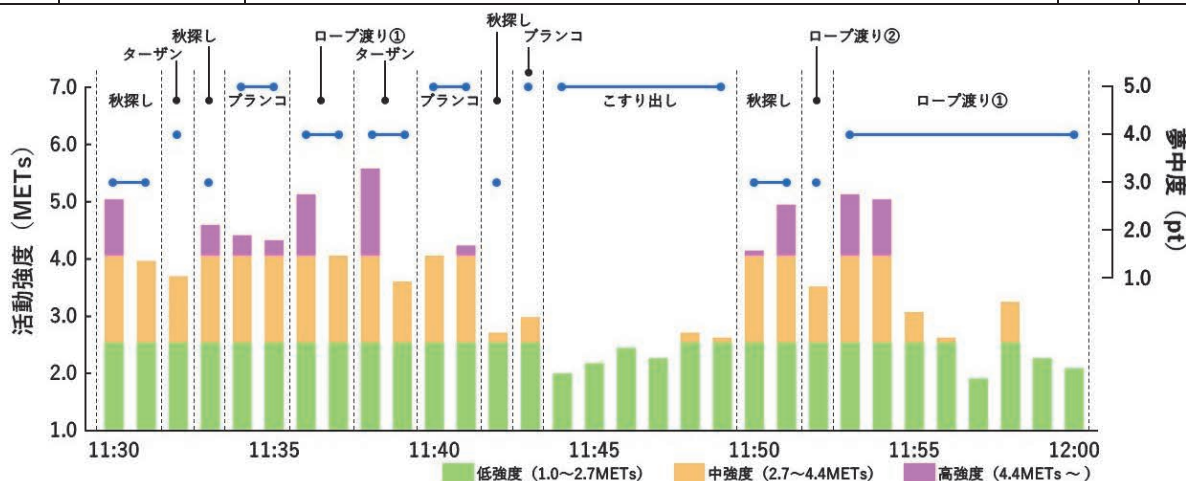


図2-1 活動時間と遊びごとの活動強度及び夢中度の関係 (A児)

5 歳の A 児は、活動中に秋探しに 4 回取り組んでおり、様々な遊びをしながら、冒険遊び場内に隠されたカードを探している様子が窺えた (表 5-1、図 2-1)。これらの姿からは、身近な環境に自ら関わり発見することや発見したカードの数が増えていくことを楽しみ、カード発見の喜びを言葉や表情によって表現している様子が観察され、探求型の遊びが好的空間づくりに有効であることが考えられた。また、ターザンロープやブランコ、ロープ渡り①を繰り返し行い、ロープ渡り②も遊んでいた。30 分の活動中、これらの遊びに 19 分間、取り組んでいた。これらの挑戦的要素を含む動的運動が A 児の体力の発達度や志向性に一致していたことが考えられた。一方、これらの、ターザンロープやブランコなど危

険を伴う遊びに対しては、安全を意識して、ロープをしっかり握ったり、地面に足がつかないように工夫して漕いだりするなど、危険予測や回避の能力が身につけていることも観察された。動的な遊びの後には比較的静的な遊びであるこすり出しも長い時間を使い遊んでいた。身近な自然を遊びに取り入れながら、初めはうまくいかなかったものの、自分で考え工夫し、やり遂げようと努力し、その過程では、葉っぱの裏表の性質の違いにも気付いていた。さらに、様々な遊びの中で友達やスタッフの学生と関わり合い、一緒に遊ぶことを楽しんでいる様子から、身体活動をともなう遊び環境の中にも思考や知的満足を助長できる遊びの環境を準備する必要性が感じられた。

表 5-2 子どもの遊び内容、遊びの様子、METs、夢中度 (B 児、4 歳女児)

時刻	遊 び	子どもの遊びの様子	METs	夢中度
11:30	秋探し	最初は友達について行きながら秋探しを行っている。 1から順に秋のものを探している。 「全然ないよ」と、他の子どもたちと会話しながら探している。 見つけたら、走って確かめに行く。 途中でどんぐり転がしに興味を持ち、じっと見つめている。	4.3	5
11:31			4.7	
11:32			4.9	
11:33			3.5	
11:34			3.8	
11:35			4.0	
11:36			3.8	
11:37			4.3	
11:38			4.0	
11:39			3.5	
11:40	4.5			
11:41	ロープ渡り①	上に張ってあるロープを上手く使い、渡っている。 張っているロープを2周渡り切り、嬉しそうに笑顔で降りる。 友達に「すごいね」と言われて嬉しそうにしている。	3.4	4
11:42			3.6	
11:43			3.7	
11:44			3.3	
11:45	秋探し	6のカードを見つけた。その後、順に1つ1つ秋カードに書かれているイラストが何かを言っていく。 1のカードから順番に9枚を見つけて喜んでいる。 友達に「4はあそこにあったよ」と伝えたり、カードがある場所まで、連れて行ってあげたりする。	3.8	5
11:46			3.5	
11:47			3.4	
11:48			3.5	
11:49			2.7	
11:50			3.2	
11:51			2.9	

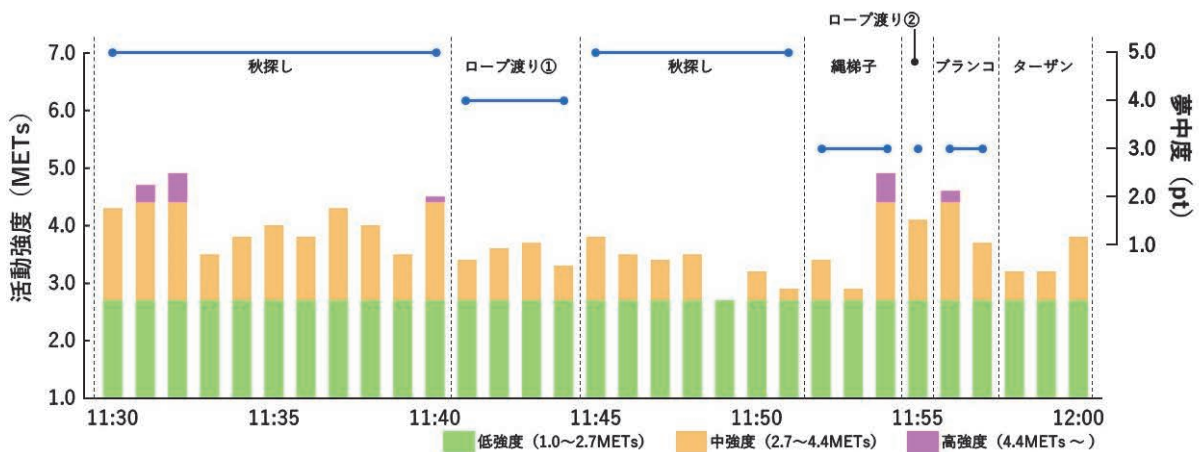


図2-2 活動時間と遊びごとの活動強度及び夢中度の関係 (B児)

4歳のB児は、活動中の半分以上の時間を秋探しに使っていた(表5-2、図2-2)。初めは友達についていく中で秋探しのおもしろさを感じ、次第に主体的になって遊んでいく様子が観察された。後半では「全然ないよ」「4はあそこにあったよ」など友達にカードのある場所を教えるなど、自分の経験したことや考えたことを話し伝えるなど、B児が遊びの中心となりながら、積極的に環境に関わり、友達とのやりとりを通して、発見することを楽しんでいる様子が観察された。また、B児は秋探しの遊び中で、起伏の大きい斜面を往来する様子も活動量計の記録から推測でき、探索遊びの中に身体運動が子どもの興味を引き出す要素になることも予測された。縄梯

子、ロープ渡り①では不安定さを乗り越えて、その遊びを楽しんでいた。ブランコやターザンロープでは全身を使って遊び、嬉しさを言葉や表情で表現する姿も見られた。

A児同様に、不安定さに挑戦する中で、危険を感じながらロープをしっかりと握るなど安全な行動を取っており、幼児の危険回避能力の高さが示された。

5歳のC児は、ハンモックとどんぐりころがしの遊びに多くの時間を費やしていた(表5-3、図2-3)。これらの遊びの中では、友達との関わり合いの中で楽しく遊ぶ様子が観られた。さらに、友達と一緒に活動する中で、自分のやりたいことや、やってほしいことを友達に伝えながら遊びを進めている様子も



表 5-3 子どもの遊び内容、遊びの様子、METs、夢中度 (C 児、5 歳男児)

時刻	遊び	内容	METs	夢中度
11:30	ハンモック	3人の友達と一緒にハンモックに乗って遊ぶ。 学生にハンモックを思いきり揺らしてもらい、「キヤーキヤー」言いながら楽しむ。 ハンモックに寝転んでいる。	4.8	4
11:31			3.9	
11:32			3.3	
11:33			3.5	
11:34			3.8	
11:35			3.9	
11:36			3.5	
11:37			3.5	
11:38			4.1	
11:39			3.7	
11:40			5.1	
11:41	ロープ渡り①	どのように遊ぶか自分で考え遊び始める。／両手でロープをもって渡る。 途中で止まって、左右上下に揺らしたりして遊ぶ。	3.7	3
11:42			4.0	
11:43	木登り	自分で登り始め、上まで行き下を見る。 一番上まで登れて嬉しそうにする。	3.4	3
11:44			4.4	
11:45			4.0	
11:46	ロープ渡り②	上のロープをもって、ゆっくり渡る。／カニ歩きをしながら渡る。 学生の「ここまでできるかな」という声掛けに「いける」と答え、最後まで渡る。	2.7	4
11:47			2.7	
11:48	どんぐりころがし	地面からどんぐりを探し、転がしてみる。 コースを作ろうとするが、うまく接続できず諦める。 もう一度、どんぐりを転がし、そのどんぐりを追いかけるように見る。 再びコース作りをしてみる。 他の友達と協力しながら、ジョイントを使って工夫してコースを作る。 山の上のほうに走り、どんぐりを手のひらいっぱい集め始める。 「いっぱい見つけた」といい学生に見せる。 作ったコースにどんぐりを転がしてみる。 どんぐりを転がしたり、転がったどんぐりを拾いにいったりすることを繰り返す。 「いくよー」と言いながら、どんぐりを転がす。	3.3	5
11:49			3.6	
11:50			2.3	
11:51			2.8	
11:52			2.8	
11:53			3.8	
11:54			4.9	
11:55			4.9	
11:56			5.2	
11:57	ロープ渡り①	先生と子どもがロープの上で追いかっこをするのをじっと見る。／数秒間、ロープで遊ぶが、すぐにやめる。	3.5	2
11:58	ハンモック	最初に遊んでいた友達と合流し、再び一緒に寝ながらハンモックに乗る。／ハンモックに乗りながら、地面に落ちているどんぐりを拾って楽しむ。／学生に、ハンモックの中に閉じ込められて楽しんでいる。みんなで、いびきをかきながら寝たふりをして遊ぶ。	4.2	5
11:59			3.0	
12:00			3.5	

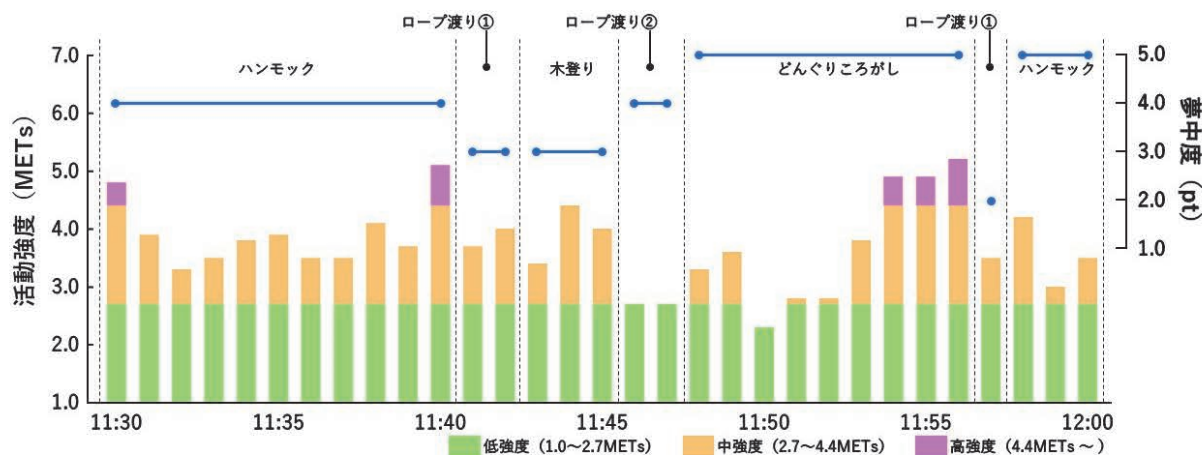


図2-3 活動時間と遊びごとの活動強度及び夢中度の関係 (C児)

推測できた。どんぐりころがしでは、どんぐりの大きさや形、コースの傾斜によって転がる様子が異なることに気付き、繰り返し試しながら遊んでいる様子が記録され、身近な環境を自分の遊びに取り入れて遊んでいると推察された。一方、どんぐりころがしの後半には、高い運動強度の変化が活動量計に記録されており、傾斜の大きい斜面を何度も往來しながら、どんぐりの転がるコースを試しながら遊んでいた。ロープ遊び①や木登り、ロープ渡り②においては、全身を使って登ったり渡ったりすることに挑戦しており、十分に体を動かしている。活動の最後に行ったハンモックでは、友達と遊びを共有しながら、ハンモックでいびきをかきながら寝ることを演

じるなど、楽しんでいる様子も観られた。

A・B・C 児ともに、遊びの様子を詳細に捉えると、それぞれの領域の内容を十分に経験していることが明らかになった。

以上記録をもとに、子ども一人一人の遊びの様子を詳細に捉えることで、子どもによって遊んだものや種類、遊び方、時間などは様々であるが、幼稚園教育要領や保育所保育指針等に示されている、子どもの主体性や自発性を重視すること、多様な動きを経験すること、体を動かす楽しさを味わうことなどの保育の内容を経験していることが明らかになった。



子どもたちにとって楽しい遊びや必要な経験ができるように学生と一緒に考え構成した本冒険あそび場は、保育の内容を総合的に経験できるものであり、幼児教育・保育の視点においても有意義な環境であると言えるだろう。

本遊び場では、中強度 (2.7~4.4METs) の活動が66.6%で最も多く見られ、高強度、低強度の活動はそれぞれ、25.8%、8.6%であった。一方で、同じ環境で遊ぶ様子を比較すると、いずれの子どもも楽しく遊んでいたが、活動強度と夢中度については、明確な関係が示されなかった。

表6：ロープ遊びにおける活動強度と夢中の違い

	METs	夢中度
A 児	4.4~5.6	4
B 児	3.3~3.7	4
C 児	3.7~4.0	3

長谷川ら<sup>8)</sup>は、高強度運動 (4.4METs~) は1日の生活の中でも、特に外遊びの時間帯に増え、散歩は中強度運動が引き出され、園庭での走るなどの遊びで高強度運動が引き出されやすいとしている。また、樹木などの自然物や遊具など環境要素の多い園庭では中・高強度の運動が引き出されることを示している。本検証で設定された遊び場において、高強度の活動が中強度の活動に比べ、多く見られなかったのは、平らな園庭とは異なり、全力で走り回ることが少ないこと、初めて行う遊びも多く慎重になっていたこと、また観察記録から知られることとして、子どもの試行的、探索的な活動が多かったことが要因と考えられる。

一方、活動強度と夢中度については明確な関係が見られなかったが、A児の場合は、他児と比較して高強度の活動時間が多く見られた。田中<sup>7)</sup>は、運動能力テストの高得点群は低得点群と比較し、身体活動量が有意に多く、安静・低強度の活動では差が見られないものの、中・高強度の活動では有意な差が見られことを示している。今回は、子どもの活動強度の違いについて、遊び環境によるものか、運動能力によるものかについて、言及することはできない。今後は、冒険遊び場における活動強度の違いの要因について、運動能力の違いの面からも検討していきたい。

#### IV. まとめ

本研究では、保育の一環として、園庭に隣接する裏山に冒険遊び場を構成し、子どもの遊びの様子の観察、夢中度、活動強度から、子どもたちがどのように遊びを展開し、その遊びが幼稚園教育要領、保育所保育指針等に示されている保育の内容に即しているか、また、その活動強度、夢中度がどの程度であるかを検討した。

その結果、本遊び場で繰り返される活動は、幼稚園教育要領、保育所保育指針などで求められる、総合的、領域横断的な経験を保障する遊びであり、子どもの育ちや学びの観点からも、有意義なものであった。

活動強度は、夢中度との間に明確な関係は認められなかったが、中・高強度の遊びが展開されており、一般的な戸外遊びと同程度の強度であった。

夢中度に焦点を当てた場合、子どもによって夢中になるものは異なっていた。夢中度の高さは、子ども一人一人の育ちや興味・関心による影響が大きいと考えられる。我々は冒険遊びという活動的な要素が高い遊びを中心とした環境を構成していることから、活動強度と夢中度に着目したが、本研究の結果からは、夢中度は活動強度や遊びの要素で説明できるものではなかった。今回の冒険遊び場の実践研究では、冒険遊び場に興味をもって参加した子どもを対象とせず、様々な興味や関心をもつ付属幼稚園の子どもを対象にしたことが関係しているかもしれない。夢中度の評定は、子どもの遊びの様子を捉え、そこからどのような環境・援助が必要であるかを検討する目的として作成されている側面がある。そのため、冒険遊びを保育の中で実践することを考えると、子どもが遊びに夢中になるための一人一人に応じた環境や援助・配慮が必要になると考える。

今後は子どもたちがそれぞれの遊びに夢中になるためには、どのような環境が必要であるか、またその遊びに関わる保育者やスタッフのどのような援助・配慮が必要であるかを検討しながら、冒険遊び場の実践研究を行っていきたいと考える。

本研究による遊び場は、保育内容の視点から総合的、領域横断的な活動を保障しており、運動強度においても、一般的な戸外遊びと同程度の強度を保障するものであった。夢中度においては、子どもによって夢中になる遊びは異なっていたものの、「高い」

「特に高い」を示す遊びが多く見られた。以上のことから、本研究が、子どもにとっての“好適空間”の構想に役立つ成果が得られたと考えられた。

#### 謝辞

本研究の実施にあたり、冒険遊び場の実践において、令和2年度岡崎女子短期大学幼児教育学科第一部の渡部、山下が担当する「子どもの研究Ⅱ」を受講した学生の皆様、岡崎女子短期大学附属第二早蕨幼稚園の教職員並びに園児の皆様にご協力をいただきましたことを深くお礼申し上げます。

#### [引用文献]

- 1) 米窪洋介、山下晋、渡部努、町田由徳、小原倫子 (2019)「冒険遊び場(プレイパーク)の調査報告～本学における『冒険遊び場』実施へ向けての調査～」岡崎女子短期大学『子ども好適空間研究』第1号、pp.80-87
- 2) 山下晋、米窪洋介、渡部努、町田由徳、小原倫子 (2020)「屋外の遊び環境調査報告～子どもの主体的な活動を保障する屋外環境に着目して～」岡崎女子短期大学『子ども好適空間研究』第2号、pp.38-44
- 3) 山下晋、米窪洋介、渡部努、町田由徳、小原倫子 (2019)「『オカタン★冬の冒険遊び場』実践報告～子どもの夢中度分析から屋外の子どもの好適空間のあり方を探る～」岡崎女子短期大学『子ども好適空間研究』第1号、pp.73-79
- 4) 渡部努、山下晋、米窪洋介、町田由徳、小原倫子 (2020)「屋外遊びにおける安全配慮のあり方～オカタン★夏の冒険遊び場より～」岡崎女子短期大学『子ども好適空間研究』第2号、pp.45-52
- 5) 米窪洋介、渡部努、山下晋、町田由徳、小原倫子 (2020)「『危ないからダメ』を言わないことへのチャレンジ～オカタン★秋の冒険遊び場より～」岡崎女子短期大学『子ども好適空間研究』第2号、pp.53-61
- 6) 「子どもの経験から振り返る保育プロセス：明日のより良い保育のために」(2010)、秋田喜代美、芦田宏 他、幼児教育映像制作委員会
- 7) 田中沙織 (2009)「幼児の運動能力と身体活動における関連について－5歳児の1日の生活から見た身体活動量を中心として－」保育学研究、第47巻第2号、pp.8-16
- 8) 長谷川恵美、定行まり子 (2020)「保育所におけ

る1歳児の身体活動量と建築環境の関係に関する研究」日本女子大学大学院紀要 家政学研究科人間生活学研究科、第26号、pp.67-75

#### [参考文献]

- ・文部科学省『幼稚園教育要領』(2017)
- ・厚生労働省『保育所保育指針』(2017)
- ・内閣府、文部科学省、厚生労働省『幼保連携型認定こども園教育・保育要領』(2017)
- ・イラム・シラージ、デニス・キングストン、エドワード・メルウィッシュ [著] 秋田喜代美、淀川裕美 [翻訳] (2016)『「保育プロセスの質」評価スケール－乳幼児期の「ともに考え、深めつづけること」と「情緒的な安定・安心」を捉えるために』、明石書店
- ・中坪史典、上松由美子 他 (2010)「遊びの質を高めるための保育者の援助に関する研究－幼児の「夢中度」に着目した保育カンファレンスの検討－」広島大学 学部・附属学校共同研究機構研究紀要第38号、pp.105-110