

精神遅滞児に対する鬼遊びの指導の試み

今野和夫・田口睦子・佐々木孝紀

Teaching of Tag
in a Mentally Retarded Child

Kazuo Konno, Mutsuko Taguchi and Kouki Sasaki

1. はじめに

子どもたちに好まれている遊びのひとつに鬼遊びがある。鬼遊びには、役に即した適切な行動をとる(役の行動に関するルールを守る)、役交替のルールに従う、といった2つのルールが含まれているが、この遊びのタイプは実に様々である。ちなみに、影踏みや高鬼のような追いかけ鬼タイプ、手つなぎ鬼やかくれんぼのようなため鬼タイプ、どろけいやネコとネズミのような助け鬼タイプなどがある。

一方、1歳から2歳頃には、親しい大人に「マテマテ」と追いかけられるのを楽しんだり(マテマテ遊び)、途中で隠れながら逃げる大人を追いかけられるのを楽しんだりする(追いかくれ遊び)姿が見られる。保育実践についての近年の研究(神田, 1991¹⁾)は、これらの遊びが鬼遊びの初期形態として位置づけられ得ること、ルールの認識という点では不完全なこれらの遊びの積み重ねを通して複雑な鬼遊びが獲得されることを指摘している。

以上のように鬼遊びには様々なタイプがあるが、共通して以下のような意義があると思われる。

- a. 走行や静止に加え、手をつないで鬼のまわりを回る、身をかかわす、しゃがむなど多様な運動形態の発揮や獲得が促される。
- b. 他者(子や鬼)の行動や心を読み取りそれに応じて自己の動きをコントロールする力が育まれる。鬼遊びの中では、子を捕まえようとして、あるいは接近してきた鬼に捕まらないようにと、走るスピードが加速されたり走る方向が変えられたりする。また、鬼が遠ざかると立ち止まったり逆に鬼に近づいたりする姿が見られる。
- c. 自己の能力(特に運動面)を最大限に発揮しようとの意欲、その発揮への自信が育まれる。
- d. ごっこ遊びに比して、役割の数が少なく、役割間の関係や各役割の行動が簡潔であり、イメージが共有された遊びが展開されやすい。
- e. 鬼ぎめ→追い・逃げ開始の儀式(たとえば、歌いながら鬼のまわりを回る)→追い・逃げ→ルールに基づく役の交替、というように遊びの構造がはっきりしており、繰り返して遊ぶうちに見通しをもって遊ぶ力が養われる。
- f. たとえルールの認識に欠ける子どもでも、笑顔を向け合いながら鬼のまわりを手をつないで回るなど、他者と共感できる機会やチャンスが含まれている。
- g. 鬼と子といった相対する役が含まれていても、鬼遊びは参加者相互の信頼感、親和性に根差す遊びである。鬼遊びを通して、そのような気持ちを再確認できる。
- h. 鬼からうまく逃げることができたり、逆に子をうまく捕まえることができたときに沸きあがる自信、わざと鬼の方に近づこうとする冒険心、鬼に捕まる危険を冒しながらも仲間を助けようとする自己献身など、自我や情意面での発達が助長される。
- i. 時には鬼に捕まり悔しい思いもしたりしながら、ルールに自ら従う力が培われる。
- j. 鬼遊びには、鬼ぎめの時や追い・逃げ前の唱え歌、子を追うときの言葉(「マテマテ」)、逃げるときの言葉(「ニゲロ・ニゲロ」)など、比較的単純な構造の言語を発する機会が豊富に含まれている。鬼遊びを繰り返すことで、言語を発することへの喜びや自信が喚起されるし、言語発達も促される。
- k. 鬼遊びを多く経験することは、それ以外の集

团的な遊び(野球やトランプなどのルール遊び)の理解やそれらの遊びへの能動的な参加にも寄与する。

健常児の場合、幼児期、さらには学童期であっても、鬼遊びは大人の積極的な介入がなくても行われる—もちろん幼いほど大人からの援助は必要であるが—。一方、精神遅滞児の場合となると、たとえ年齢や知的水準が高くてもこの遊びが自発的に行われる可能性は健常児の場合より少ないと思われる。精神遅滞児にとり、鬼遊びは健常児にとってと同様に有意義なものと言えるが、精神遅滞児がルールの認識に欠けていても鬼遊びに楽しく参加できたり、ルールの認識と高次の対人意識ないし集団意識に根差すより複雑な鬼遊びを楽しんだりできるようになるためには、健常児の場合以上に大人の介入が必要であろう。ただし、種々の鬼遊びの共通点や違い、子どもにとっての鬼遊びの魅力といったことについて理解を欠いたままに大人が介入すると、子どもの知的水準や社会的水準からみて複雑すぎる形の鬼遊びを行わせようとしたり、鬼遊びに含まれるルールの認識の獲得に向けた指導を重視しすぎたりしかねない。また、鬼遊びの雰囲気を出そうと自ら鬼らしい出立ちをし恐ろしげな声を出すことで子どもを極度に脅かしてしまったりして、鬼遊びへの子どもの興味や意欲を損ねかねない。精神遅滞児への鬼遊びの導入や指導は必ずしも容易でないし、また安易になされてはならない。

精神遅滞児の鬼遊びについての実践報告や研究は意外と少ない(竹田・千田・井上, 1982²⁾; 井上, 1987³⁾; 三科・八木, 1989⁴⁾; 山口・高田, 1990⁵⁾)。ルールの認識に欠けていても特定の鬼遊びが楽しめるようにするためには、また、ルールの理解に基づき特定の鬼遊びができるようにするためには、さらには、あるタイプの鬼遊びの習得を基に別のより複雑なタイプの鬼遊びができるようにするためには、それぞれどのような配慮や指導が欠かせないのか。ルールの認識水準以外に、鬼遊びはどのような側面から評価できるのか。鬼役に捕まるとすぐ泣いてしまうとか、鬼役しかたがらないといった個々の子どもの傾向や問題をどのように解釈し、解決すればいいのか。精神遅滞児の鬼遊びについては、今後検討すべき点が多く存していると思われる。

本研究の目的は、鬼遊びに含まれるルールの認識に欠ける精神遅滞児を対象として、精神遅滞児に対する鬼遊びの指導の有効性を検討することである。具体的には、養護学校小学部(1, 2年生)の集団に、保育の現場で比較的広く行われている鬼遊び(むっくり熊さん)が導入され(予備実践)、それへの参加状態の分析を通して、部分的に参加できるものの快の情緒の表出に乏しい一人の精神遅滞児が指導対象児として選ばれた。さらに、鬼(熊)に対する子役としての言動、情緒、共感といった面を対象児がより豊かに表現できることを目指した指導案が作られ、その案に依拠して鬼遊びが改めて行われた。

II. 方法

1. 予備実践

(1) 導入された鬼遊びについて

秋田市内のある保育園の園長に2歳児クラスの子どもたち(1歳1か月から3歳2か月の7名)が最も好んでいる鬼遊びを選んでもらい、運動室で保母と子どもたちがその遊び(むっくり熊さん)をする場面をVTRにより記録した。この遊びは我が国の保育園や幼稚園で広く取り入れられており、種々のバリエーションがあるが、記録した園では次のように行われていた。

「むっくり熊さんやろうよ」との保母の呼びかけに2人の子が自分から熊役を引き受け、手のひらを合わせた手を一方の頬につけたまま座って眠るふりをする。そのまわりを保母と子どもたちが手をつないで回りながら、「むっくり熊さん、むっくり熊さん、穴の中。眠っているよ、グーグー。寝言を言ってブチャー、ブチャー。目を覚ましたら、目を覚ましたら、食べられちゃうよ」と歌う。「○○ちゃん、食べられちゃうよ。きー」と言って保母が逃げ始めると、子どもたちも喚声を上げながら走り始める。幼い子が多いため捕まらないように工夫しながら走るといった様子にははっきりとは見られず、熊役の子どもに触られても表情にあまり変化がない。一方熊役も、子を捕まえてもあまり喜びを示さない。鬼と子の交替に関するルールに基づいて遊びを自力で継続させるのは困難であるため、熊が子を捕まえて全体の動きが止まった時期を見計らって保母が「○○ちゃん、つかまっちゃった」と言う。つかまった子どもや他の

子どもたちに熊になるか意向を聞き、希望者を熊にして、再び歌いながら熊回りが始まる。

(2) 養護学校での鬼遊びの予備実践

以上の保育園での実践を参考にして、本研究の共同研究者（田口・佐々木：1・2年生から成る低学年学級の担任）による指導の下に、精神遅滞児養護学校小学部低学年学級において鬼遊び（むっくり熊さん）が試行された（1992年7月8日、10日、15日。体育館にて）。この学級の生徒数は男2人、女3人の5名であり、内4名がダウン症児である。自閉的な傾向をもつ子どもはおらず、どの子どもも、単語や2語文を用いて自分の意向を伝えたり、やりとりの多くない簡単な会話ができるようになってきている。発声の明瞭度、声の大きさ、他児や教師への自発的な関わりや程度、やりとりの展開能力には子どもの間で大きな違いが認められる。教師のサポートがないと他児との交渉を含む遊びが困難な子どもたちであるが、まだ物の見立ての段階にある一人を除き、自分がアニメの主人公になったり、教師を患者に見立てるなど早期の役割遊びが可能になりつつある。テーマや相補的な役割を事前に決めてから行われる高次の役割遊びはまだ見られない。鬼遊びに関連して言えば、時々隠れながら学校内を逃げるテレビアニメの悪役（「アンパンマン」の中のバイキンマン。男性教師—佐々木—が演じている）を女性教師—田口—のサポートを得ながら追う遊びに、みんなで楽しく参加する姿が見られるようになってきている。しかし、子どもの側が逃げたり追われたりする立場に置かれたり、一定のルールに即して役の交替が求められたりする鬼遊びは入学以降経験していない。

ところで、導入された鬼遊びには以下のような5つの部分が含まれている。

- a. 誘い：「むっくり熊さんやろうよ」と言ってT2（佐々木）が正座の姿勢からうずくまり、眠るふりをする。
- b. 熊回り：T1（田口）と子どもたちが手をつなぎ、歌いながら熊のまわりを回る。
- c. 秒読み：「……食べられちゃうよ」とゆっくり歌い終わったら手を離し、熊の方に向けて片手を上下に大きく動かしながら「5, 4, 3, 2, 1」と秒読みする。
- d. 逃げ：秒読み終了とともに熊が起き出すのを機に、「逃げろ」と言って走り出す。

e. 終結：熊が誰かを捕まえる。

aからeを含むプロットが1日につき数回、連続的に繰り返された。教師からの援助があっても、鬼交替のルール（鬼に接触された子が鬼、接触した鬼が子に替わること）に従って遊びを持続させることはむずかしい集団であると思われた。そこで、基本としては、T2が誰かを捕まえたならそこで終結し、再びT2が熊になって遊びをbから繰り返す方針が取られた。しかし、T2が「むっくり熊さんやろうよ」と言ってうずくまったときや、秒読み後にT2が追いかけている途中で、さらにはT2が誰かを捕まえ小休止しているときに、「僕が熊になるよ」といった宣言なしに子どもの方からうずくまって熊役になろうとすることもあった。そのようなときには、「○○くん、熊さんやりたいの？」と子どもの意向を確認してから、子どもを熊役にしてbからeの流れを展開した。

(3) 予備実践における指導対象児の様子

以上の実践に基づき、5人の子どもの中から指導対象児（1年生の女兒。1985年5月4日生。以下Yと記す）が選ばれたが、予備実践時におけるその子どもの傾向を、他児の様子にも触れながら以下に記す。

〔熊回り〕

寝ている熊のまわりをみんなで手をつないで囲むとき、最初是他児から出された手を消極的につかむ感じであったが、遊びを繰り返すうちに、自分から隣の子どもに手を伸ばして手をつなごうとする傾向が見られるようになる。

みんなと手をつないで熊のまわりを回るとき、他児と同様、熊との間に一定の距離を保っている一熊に近づき過ぎないようにとりたてて注意しているようには見えないが—。熊を時々見る。T1や他児のように回りながら腰をかがめて熊の様子をうかがうような素振りは見られない。他児のように「むっくり熊さん」の歌の一部（「グーグー」）を口ずさむこともない。

他児のようにはっきりした笑顔は見られないが、明らかに穏やかな表情であり、他児と手をつないでいることの安心感や、他児と同じ動きを他児から遅れずにできることの安心感にも支えられ、本人なりに楽しんでいる様子がうかがえる。熊回りは、Yの鬼遊びの中で最も大切にしなければならぬ部分かもしれない。

〔秒読み〕

子どもたちに熊になるか意向を聞き、希望者を熊にして、再び歌いながら熊回りが始まる。

(2) 養護学校での鬼遊びの子備実践

以上の保育園での実践を参考にして、本研究の共同研究者(田口・佐々木:1・2年生から成る低学年学級の担任)による指導の下に、精神遅滞児養護学校小学部低学年学級において鬼遊び(むっくり熊さん)が試行された(1992年7月8日,10日,15日。体育館にて)。この学級の生徒数は男2人,女3人の5名であり,内4名がダウン症児である。自閉的な傾向をもつ子どもはおらず,どの子どもも,単語や2語文を用いて自分の意向を伝えたり,やりとりの多くない簡単な会話ができるようになってきている。発声の明瞭度,声の大きさ,他児や教師への自発的な関わりやの程度,やりとりの展開能力には子どもの間で大きな違いが認められる。教師のサポートがないと他児との交渉を含む遊びが困難な子どもたちであるが,まだ物の見立ての段階にある一人を除き,自分がアニメの主人公になったり,教師を患者に見立てるなど早期の役割遊びが可能になりつつある。テーマや相補的な役割を事前に決めてから行われる高次の役割遊びはまだ見られない。鬼遊びに関連して言えば,時々隠れながら学校内を逃げるテレビアニメの悪役(「アンパンマン」の中のバイキンマン。男性教師—佐々木—が演じている)を女性教師—田口—のサポートを得ながら追う遊びに,みんなで楽しく参加する姿が見られるようになってきている。しかし,子どもの側が逃げたり追われたりする立場に置かれたり,一定のルールに即して役の交替が求められたりする鬼遊びは入学以降経験していない。

ところで,導入された鬼遊びには以下のような5つの部分が含まれている。

- a. 誘い:「むっくり熊さんやろうよ」と言って T2(佐々木)が正座の姿勢からうずくまり,眠るふりをする。
- b. 熊回り:T1(田口)と子どもたちが手をつなぎ,歌いながら熊のまわりを回る。
- c. 秒読み:「……食べられちゃうよ」とゆっくり歌い終わったら手を離し,熊の方に向けて片手を上下に大きく動かしながら「5,4,3,2,1」と秒読みする。
- d. 逃げ:秒読み終了とともに熊が起き出すのを機に,「逃げろ」と言って走り出す。

e. 終結:熊が誰かを捕まえる。

aからeを含むプロットが1日につき数回,連続的に繰り返された。教師からの援助があっても,鬼交替のルール(鬼に接触された子が鬼,接触した鬼が子に替わること)に従って遊びを持続させることはむずかしい集団であると思われた。そこで,基本としては,T2が誰かを捕まえたならそこで終結し,再びT2が熊になって遊びをbから繰り返す方針が取られた。しかし,T2が「むっくり熊さんやろうよ」と言ってうずくまったときや,秒読み後にT2が追いかけている途中で,さらにはT2が誰かを捕まえ小休止しているときに,「僕が熊になるよ」といった宣言なしに子どもの方からうずくまって熊役になろうとすることもあった。そのようなときには,「○○くん,熊さんやりたいの?」と子どもの意向を確認してから,子どもを熊役にしてbからeの流れを展開した。

(3) 予備実践における指導対象児の様子

以上の実践に基づき,5人の子どもの中から指導対象児(1年生の女児。1985年5月4日生。以下Yと記す)が選ばれたが,予備実践時におけるその子どもの傾向を,他児の様子にも触れながら以下に記す。

〔熊回り〕

寝ている熊のまわりをみんなで手をつないで囲むとき,最初は他児から出された手を消極的につかむ感じであったが,遊びを繰り返すうちに,自分から隣の子どもの手を伸ばして手をつなごうとする傾向が見られるようになる。

みんなと手をつないで熊のまわりを回るとき,他児と同様,熊との間に一定の距離を保っている一熊に近づき過ぎないようにとりたてて注意しているようには見えないが—。熊を時々見る。T1や他児のように回りながら腰をかがめて熊の様子をうかがうような素振りは見られない。他児のように「むっくり熊さん」の歌の一部(「ゲ—ゲ—」)を口ずさむこともない。

他児のようにはっきりした笑顔は見られないが,明らかに穏やかな表情であり,他児と手をつないでいることの安心感や,他児と同じ動きを他児から遅れずにできることの安心感にも支えられ,本人なりに楽しんでいる様子がかがえる。熊回りは,Yの鬼遊びの中で最も大切にしなければならぬ部分かもしれない。

〔秒読み〕

(5) 指導案

(4)に基づき、鬼遊びの各部分においてYが子行為、情緒、共感をより豊かに表現できることを目指した指導案が作られた(表1)。

実際の指導に際して、T1は、できるだけYのそばにいたり一緒に手をつないだりして指導に当たるよう留意した。一方、Y以外の子どもへの配慮も忘れないよう留意した(笑顔を向ける。逃げるときに援助を求めて来た子どもと手をつなぐなど)。こうして、1992年9月21日に再び鬼遊び(むっくり熊さん)の場面が設けられ、その中で、指導案に基づくはたらきかけがYに対してなされた。ちなみに、T1とT2は、以下のような配慮も行っている。

T2(熊)

- ・導入時にただうづくまるだけでなく、時々体を動かす(様子を見に近づいている子は最初驚くが、熊の様子を見ながら熊に近づくというスリルをもたらすことになった)。
- ・歌の歌詞に合わせて「グーグー」と大きな寝息を立てる。
- ・秒読みが終わって一度立ち上がるが再びすぐに眠るふりをする。
- ・子を追いかけるときに、声の大きさや追う速さを変化させたり、軽く触れたりして、逃げる楽しさやスリルを助長させる。

T1

- ・うづくまっている熊に対してある子どもが示した行動(様子をうかがうように顔を近づけたり指先で触れる)を自分もしたり、熊に接近した後突然後ずさりしたりする。
- ・歌をゆっくり歌い、特に「グーグー」の所は子どもから自発的に声が出るように心がけ、先回りしない(歌うのをちょっと控える)。

III. 結果と考察

指導案に基づき実際に行われた鬼遊びの様子(所要時間:17分)を、以下に記す。

[導入および熊の様子とうかがい]

熊(T2)が中央に突然うづくまり大きないきをかきだすと、T1は熊を指さし「なんだありゃ」と言って熊への注意を促す。Y以外の子どもたちはすぐに熊に近づく。T1は手を引いてYを熊のそばに近づけるが、Yは自分から小走りで離

れ、マットの上にあがる。

他児は様子をうかがうように、自分の顔を熊に接近させたり指先でそっと熊に触れたりする。T1がそっと近づき指先で熊に一瞬触れ「あっ」と小声を発して後ずさりすると、他児も一瞬驚いて後ずさりする。T1は「抜き足、差し足、忍び足」と小声で言いつつゆっくり大股で足を動かして熊に近づき、「寝てるのかな」と言いつつ熊に指先で触れる。他児も若干きこちなが足を大きく動かし熊に近づき、T1と同様に指先を熊につける。熊が少し体を動かして「ぐー」と大きな寝息を立てると、T1とともに「わー」と喚声をあげて(笑顔)あわてて後ずさりする。T1がマットの上でみんなの活動を見ているYをみんなの方に連れてくるが、すぐ離れ、マットよりも熊に近い位置に座る。

T1は口に指を立て「しー」と言って座り、他児と熊の顔をのぞき込み、さらに「寝てるー、よしやってみようか」と言って立ち上がり、両手を広げる。するとYは自分から立ち上がり、T1に近づき手をつなぐ。大股で静かに熊に接近する、様子をうかがうように熊に顔を近づけたり指先で触れたりする、突然の熊の身動き(+大きな寝息)により後退する、といったパターンがみんなで繰り返される(5回)。T1は時々立てた指を口につけて「しー」と言いつつみんなの顔を見る。他児もまねをする。他児はこの接近・接触・後退を存分に楽しんでいる。後退時には、「わー」と喚声をあげつつ笑顔に向けあったりしている。「かわいいね」と言いつつ笑顔で友に向ける子どももいる。Yも、T1と一方の手をつなぎながらではあるが、楽しんでいる。接近、後退の動きは他児ほど明瞭に見られないが、T1の「しー」に合わせて自分の口に指を近づけたり、最初はT1の促し(「やってみな」)により、その後は自分から、熊を手で軽くたたいたり指で突ついたりする。たたいてから笑顔でT1に向けたり、T1が「寝てる」と言うと同様の発語をしつつ笑顔でT1に向けたりする。

[熊回り・パート1]

T1は、Yの手を引いて立ち上がり、「よーし、どれどれ、熊さんを起こさないように静かに歌おうか、むっくり熊さんやろうか」とみんなに呼びかける。Yは自分から指を口に立てT1を見る。T1も指を口に立て「しー」とYに応答する。

表1 Yに対する「むっくり熊さん」の指導案（熊役：T2，子役：T1と生徒）

Tの言動および留意点	Yによる表現の目標
<p>【導入・眠る熊への接近】</p> <p>T2・みんなの前に座り、「きょうはこれやるよ」と言って、両手で顔を覆ったまま前かがみにうずくまる。「ぐーぐー」と寝息を立てる。</p> <p>T1・立てた人差し指を口につけ、Yに向けて声をひそめて「しー（静かに、の意味）」と言う。</p> <ul style="list-style-type: none"> その際、顔を相手にしっかり向けて真顔で軽くうなずく「（眠っているから静かにしなくちゃね）」というT1の気持ちを分かってもらい、その気持ちへの共感を示す身振りうなずきーを喚起させる。 Yが目目するよう配慮しながら、忍び足でゆっくり熊に近づく。 	<p>(子役の)言動（「静かに」の身ぶり+「しー」の発声）</p> <p>共感</p> <p>言動（忍び足）</p>
<p>【熊回り・パート1】</p> <p>T1・熊を囲んでYが自分からみんなと手をつなげるよう留意する。</p> <p>T1・「むっくり熊さん、むっくり熊さん、穴の中。眠っているよ、ぐーぐー。眠っているよ、ぐーぐー。目を覚ましたら、目を覚ましたら、食べられちゃうよ」と少し小さい声でゆっくり歌いながら、他児と手をつないだままゆっくり熊のまわりを回る。</p> <ul style="list-style-type: none"> 「眠っているよ、ぐーぐー」のところで、熊の様子をうかがうように、腰をかかめて顔を少し熊の方に近づける。 歌いながらYに笑顔を向ける。 笑顔を向けながらうなずく。 <p>T2・「ぐーぐー」と寝息を立てて寝たふりをしている。</p>	<p>言動（熊囲みの手つなぎ）</p> <p>言動（熊回り）</p> <p>言動（熊の様子をうかがう+「ぐーぐー」の発声）</p> <p>情緒（笑顔）</p> <p>共感</p>
<p>【秒読み・パート1】</p> <p>T1・「食べられちゃうよ」のところで次第にゆっくり歌い終えてから、両側の子とつないでいた手を離す。</p> <ul style="list-style-type: none"> みんなの顔を見てから秒読みの姿勢（両足を前後に広げる）に入り、熊に向けて右手を大きく上下に振りながら、「5、4、3、2、1」と大きな声でゆっくり秒読みする。Yにも秒読みの姿勢と手の振り方を、初めはできれば手を取って教える（秒読みの途中で輪から離れないようにするのも役立つ）。 「2、1」と数え終えてもすぐに逃げ出さず、熊が動き出すのを待つ。 熊が動き出してもすぐに動かず、できるだけ生徒から動き出す（逃げ出す）のを待つ。生徒が動き出したら（or動き出さなければ自分から）「逃げろー」と言って走りだす。 <p>T2・子が「2、1」と数え終わったら、低い声で「うーん」と言いながらゆっくり立ち上がる。</p>	<p>言動（他児と手を離す）</p> <p>言動（秒読みの姿勢、秒読みの身振り、秒読みの発声）</p> <p>言動（秒読み途中で輪を離れない）</p> <p>言動（熊が動き出すのを待つ）</p> <p>言動（熊が動き出したら動き始める）</p>
<p>【逃げ・パート1（熊は子を捕まえない）】</p> <p>T2・低い声で「ウオー、まてまて」と言いながら、子を追いかける。</p> <ul style="list-style-type: none"> 追いかけて始めてからすぐに捕まえないように注意する。 みんなが捕まりそうになるスリルと、熊から逃げられた喜びや自信を味わえるように、特定の子だけを長い時間追わないようにする。 途中で居眠りに移るところを、子全員に伝わるようにする。 <p>T1以下、Yとできるだけ手をつないだり、Yのそばにいなからー</p> <ul style="list-style-type: none"> 時々「逃げろ、逃げろ」、「こわい、こわい」とYに言いながら走る。 「Yちゃん、がんばって逃げてよ」と、声かける。 熊が遠ざかっているとき、Yにうなずきながら「熊さん、こわいねー」と言う。 熊から遠ざかり過ぎないように注意する。 熊の位置や動きに注意させる（「ほら、見て、熊さんが○○くんの方に行くよ」）。 熊が近づいてきたら「わー」、「こわいよー」と喚声をあげて逃げる。 「○○ちゃん、がんばって逃げてよ」と、他の子に注意を向けさせる。 熊の方におざと近づいてから「きゃー、こわい、こわい」と言って逃げる。 	<p>言動（「にげろ、にげろ」、「こわい、こわい」と言う）</p> <p>共感</p> <p>言動（熊の動きに目を向ける）</p> <p>情緒</p> <p>言動（他の子の動きに注意を向ける）</p> <p>情緒（スリル）</p>
<p>【熊の居眠り】（熊は「捕まらないな、疲れた。眠い眠い」と大きな声で言って、動きのスピードを緩め、突然横になりグーグー眠り始める。T1の誘いで、子はゆっくり忍び足で熊に近づく）</p> <p>T1・逃げる途中で熊が突然眠りに移ったとき、「あれ、熊さん寝ちゃったよ」とみんなに伝える。</p> <ul style="list-style-type: none"> 立てた人差し指を口につけ、Yに向けて声をひそめて「しー（静かに、の意味）」と言う。 その際、顔を相手にしっかり向けて真顔で軽くうなずく「（眠っているから静かにしなくちゃね）」というT1の気持ちを分かってもらい、その気持ちへの共感を示す身振りうなずきーを喚起させる。 Yが目目するよう配慮しながら、忍び足でゆっくり熊に近づく。 	<p>言動（「静かに」の身ぶり+「しー」の発声）</p> <p>共感</p> <p>言動（忍び足）</p>
<p>【熊回り・パート2】</p> <p>【秒読み・パート2】</p> <p>【逃げ・パート2】</p> <p>それぞれのパート1と同様</p>	
<p>【終結】</p> <p>T2・子の一人を捕まえる（「つかまえたぞー」）。</p> <p>T1・「○○ちゃん、つかまっちゃった、残念残念」と言って、捕まった子の方に近づく。</p> <ul style="list-style-type: none"> 「みんながんばったね、（つかまった）○○ちゃんもがんばったね」 	

T1は、Yらと手をつなぎ「むっくり熊さん……」とゆっくり歌いながら熊のまわりを静かに回り始める。「眠っているよ、グーグー」の「グーグー」のところは歌うのを少し控え、子どもから声が出るのを待つ。その箇所でも大きく「グーグー」と発する。Yは、T1と手をつないだまま熊を見ながら回る。1回目の「グーグー」に合わせて両ひざを2回曲げて上体を洗め、2回めの「グーグー」の所では「グーグー」と発する。「食べられちゃうよー」の語尾（「よー」）も発する。他児には、T1とともに回る子の他に、熊の上に乗ったり熊に指をつけたり、うつ伏せで熊の顔をうかがおうとしたりする子がいる。

[秒読み・パート1]

「食べられちゃうよー」と歌がゆっくり終わると、YはT1に自ら顔を向けたまま、つないでない方の左手を上下に大きく動かしながら「ご、よん、さん、に、いち」とゆっくり構音。T1は発せず、Yを見たり熊を見たりしながらYの秒読みに合わせて手を上下に動かす。Y以外の子どもは、秒読みが始まるとすぐにT1の後ろに隠れそこで小声で秒読みしたり、大きな声で秒読みしながら手を上下に動かしたり、熊回りのときと同じく床に伏して顔を近づけて熊の様子をうかがったりしている。

T1は秒読みが終わってもすぐに逃げる動作に移らず、黙って熊を指さす。子どもたちも動かずに熊を見る。

[逃げ・パート1]

熊が「うー」と唸りながらゆっくり立ち上がり、歩き出す。子どもの一人が「わーい、にげろ」と言って走り出したのを機に、一斉に笑顔と喚声が子どもたちから上がり、逃げが始まる。

熊は両手を前方に伸ばし時々「わー」とか「つかまえるぞ」とか「まてまて」と声を出しながら子どもたちを追う。子どもに接近するときに声を大きくしたり、台に上がって一瞬動きを止めたり、逃げる子どもの頭や背中に軽く触れたり、追う速さを変えたりする。T1は、開始とともに笑顔で抱きついて来たYの手を引いて走り出す。他児が手をつなぎに来たときには他児とともに3人で逃げる。少し離れたところで熊が他児を追っているときに「ほら」と指さして熊の方にYの注意を向けさせたり、「〇〇くん、あぶない。こっちこっち」と呼びかけたりする。走りながら「にげろにげろ」

とも言う。つないでいた手が離れてしまいYが立ち止まってしまったときは、すぐ手をつなぎにYの方に行ったり、「おいで」とYに呼びかけたりする。

Yは、T1と手をつないでいる限りにおいて、笑顔で走るのを楽しんでいる。すべったり他児とぶつかったりして軽く転ぶが、自分から立ち上がる。他児のように、逃げながらも熊の接近を感じて笑顔で喚声を上げるとか自分から熊の方を注意して見るということはない。開始直後にT1と手が離れ動きが止まるが、すぐにT1が連れに行く。手をつないでいるT1が立ち止まって熊の方を見たり指さしたりするときには、自分も止まって熊の方を見る。走りながら、一緒に走るT1を時々自分から笑顔で見る。

[熊の居眠り]

熊が突然立ち止まり、大きな声で「あー、ねむくなっちゃった」と言って床の中央にうずくまる。時々「グーグー」と大きな寝息を立てる。

Yは熊に自分から近づき、指先で熊の頭に触れる。自分もうずくまり熊の様子をうかがうように顔を近づける。T1が熊の様子を確かめるようにしてから「寝ちゃったよ」と言うと、笑顔でT1に向けて「あれ」と言う。T1が「あれ、どうしよう」と言いつつ他児に笑顔を向けると、Yもその子どもを笑顔で見る。T1が「おい」と言って指先を熊の背中につけすぐに引っ込めると、Yも笑顔のまま「おい」と言って指先を熊の背中につける。立っているときに、自分の足を熊の背に一瞬乗せたりもする。熊の大きな寝息に驚くようにT1がYと手をつないだまま後ずさりすると、笑顔をT1に向ける。

他児も熊が居眠りを始めるとすぐに近づき、熊の背中に乗りながら熊の顔を見ようとしたり、しゃがんで顔を熊の顔に近づけたりする。熊を軽く突ついたりするだけでなく、「むっくり熊さん(むっくり熊さんをやろうか、の意味)」とか、両手指を動かしつつ「こちょこちょ(こちょこちょしてやろうか、の意味)」と言う子もいる。教室に急いで戻りバケツに積み木を入れて来て、熊の背に積み木をかける子もいる。

[熊回り・パート2]

T1がYと手をつないだまま立ち上がり「ようし、やろうか」と言うと、Yは自分から足を大きく足踏みする。T1が「むっくり熊さん」をゆっ

くり歌いながらYと他児と手をつないだまま回り出すと、自分も足を大きく動かしながら（抜き足差し足忍び足が混入？）歩く。T1がYを見ながら「グーグー」と歌うと、T1を見ながらそれに合わせて2回軽くうなずく。「たべられちゃうよー」の「よー」を発音。

[秒読み・パート2]

YはT1の秒読みに合わせてT1を見ながら右手を大きく振って秒読み。声は小さいがしっかり構音しようとしている。秒読みに続いてすぐに自分から「にげろ」と小声で言う。それからT1が大きな声で「にげろー」と言って動き出すと、YはT1の方にすぐ抱きつかずに、一人で走り出す。しかし熊は起き出さず、そのまま寝ている。T1は「おかしいな」と言って熊の方に近づく。Yは戻ってT1と手をつなぐ。T1が「おかしいな、起きないな、もう一回やってみようか、さん、はい」と言って再び秒読み。T1の秒読みに合わせて、音ははっきり出ないものの大きく口を動かしつつ、両手と体を大きく上下に繰り返し動かす。T1の「逃げる」の声とともにそばのT1の手をつかんでゆっくり走り始める。

[逃げ・パート2]

熊は、大きな声であくびをしつつ起き上がり、「まてまて」とか「食べちゃうよ」と言いながらゆっくり子どもたちを追う。前と同様、追う速さに緩急をつけたり、追う方向を途中で変えたり、子への接近とともに声の強さを変えたりしながら追う。子の背中や髪にさわるが、すぐには捕まえない。最後は、一人の子どもを捕まえる。

T1はほとんどYと手をつないだまま、捕まりそうな子どもに、「あぶないあぶない」と声をかけたり、「おいでおいで」と自分の方に手まねいたりする。「こわいこわい」、「たすけて」とも言う。Y以外の子が近づいて来たときには手をつないで逃げる。大きなマットの脇にYと隠れる。熊が離れているときに、そちらの方を指さしたりする。2度ほどYの手を離して、Yの様子を見る。

YはT1と手をつないで逃げる。手が離れると立ち止まるが、そのときに熊が近づいてくると、若干反応は遅いが（捕まらないようにとあわてて逃げる感じではないが）自分からT1の方に向かう。

他児は、熊が近づいたり熊に触られると喚声をあげて逃げている。T1につかまりながら逃げよ

うとする子もいれば、T1に依存せずに逃げる子もいる。依存的でない子は、頭が通る位いの穴が空いた段ボールを着て逃げたり、ただ逃げるだけでなく近づいて来た熊に積み木をぶつけたりしている。

[終結]

T1がYとともに大きなマットの陰に隠れると、他児たちも寄ってくる。熊が「おーいどこいった、こっちな」と言いながらマットの上上がった捜すふり。T1は身を低くして見つからないようにするが、子どもたちは熊の方に近づく。熊は「いた、いた、いた」と言ってその一人を捕まえる。「つかまえたぞ」と言ってその子を押さえる。子は「助けて」と泣いている。T1は「○○ちゃん、つかまっちゃった」と言ってその子どもを抱っこしなだめてやる。そばのみんなに向かって、「○○ちゃんつかまっちゃったの、それじゃみんな、これでおしまいにしようか」と言う。

本実践において、子役の言動としては、居眠りする熊に触れる、居眠りする熊に顔を近づけて熊の様子をうかがう、居眠りする熊を見ながら指を口に立てる、居眠りする熊のまわりをT1と手をつないで回りながら歌詞の一部を発声する、回る際に足を大きく開いて歩こうとする、手を大きく上下に振りながら秒読みする、といったものが見られた。また、逃げのとき自分から熊の動きを注意するとか熊に捕まらないように動きの速さや方向をコントロールするといった力に欠けるものの、熊の接近にあわててT1の方に向かうといったことが見られた。情緒面でも、予備実践で明瞭に見られなかった笑顔が幾度も認められた。ただし、他児に見られるような、居眠りする熊に接近する時の緊張した表情、居眠りする熊の突然の身動きに対する驚きと喚声、熊に追われる時の喚声を伴う笑顔や緊張した表情は、捉えがたかった。さらに、共感面では、居眠りする熊にはたらきかけた後やT1と走っているときなどに自分から笑顔をT1に向けたり、T1のことばかけやT1の感情表現に共感するかのようT1に笑顔を向けて応答したりしていた。

以上より、この実践で、Yは、子の言動、情緒、共感といった側面において予備実践に比して一層豊かな表現を実現できたと言える一他児にも同様のことが言える一。この豊かな表現は、次の日に

前日とほぼ同じ形で再度行われた実践でも認められた。こうして、役や役の交替についての認識に欠ける精神遅滞児にとっても、鬼遊びが楽しく参加できる活動になりうることを、ただし、実際にそうなりうるかどうかといったことと関連して大人の介入の在り方が非常に大きな要素であることが示唆される。また、精神遅滞児への鬼遊びの導入・実施との関連で、無理のない種類の鬼遊びの選択、鬼遊びの全体の流れの検討・設定、鬼遊びの各部分における配慮や援助の計画の立案などが欠かせないことも示唆される。

今回の実践におけるYの豊かな表現には、T1がYへのサポートを重視しているの本来依頼心の強いYに一貫して情緒的な安定がもたらされていたこと、熊まわりと秒読みに加えて、鬼遊びのルールの認識や運動面での本児の弱さの影響の少ない場面、すなわち居眠りする熊の様子をうかがう場面が予期せず生じたこと（他児のみならずYにも大きな楽しさ・おもしろさがもたらされた）、教師が遊びを楽しむための配慮やYのもっている力が発揮されやすいような配慮を行っていること（たとえば、追う熊が突然居眠りする場面を作ることで、手をつないでの熊回り、秒読みといったYの得意なところを発揮できる機会を増やしたこと）などが、寄与しているだろう。一方、今後は、教師からのサポートがより少ない状況でも今回の実践に劣らない豊かな表現が鬼遊びのどの部分でもできるよう、援助して行く必要があるだろう。このことは、特に逃げの場面について言える。ちなみに、Y以外の子どもたちにとっては、眠る熊へのはたらきかけや熊回り、秒読みといった場面とともに、あるいはそれ以上に逃げの場面が楽しいものであった。T2が、子どもに接近するとき、声を強くしたり軽く触れるなどして子どもに適度の恐怖感をもたらすように配慮していることもあり、逃げながら笑顔で大きな喚声を上げたり、熊が近づいてくると真剣な表情で速度を上げたりして、どの子どもも予備実践時以上に逃げを楽しんでいた。T2が安易に熊のお面などをかぶらないで熊を演じたことは、子どもたちに強すぎない適度のスリル―「ちょっとこわいけど、本当は先生なんだ」という安心感を伴うスリル―をもたらす上で、良かったと思われる。他児ほどの走力がないYにとって、この逃げ場面はT1と

手をつないで走ること自体に主たる楽しさがあるようであった。T1に頼らず走る、熊の動きに注意しながら走るといった力も徐々につけていく必要があるだろう。

IV. おわりに

本研究では、精神遅滞児への鬼遊びの指導の有効性が検討された。鬼遊び（むっくり熊さん）の予備実践に基づき、精神遅滞児の集団の中から指導対象児が選ばれた。子役としての行為、情緒、共感といった3つの側面により豊かな表現ができることを目指して作られた指導案に基づき指導が試みられ、その成果が明らかにされた。この成果と関連して、精神遅滞児への鬼遊びの導入・指導に際しては、導入する鬼遊びの種類を選択はもちろんのこと、選択された遊びに含まれる種々の部分での援助の在り方について慎重な配慮が欠かせないと指摘された。

今回の指導は試行的なものであり、継続性に欠けている。今後、一人の子どものみならず学級集団をなす個々の子どもたちについて共通の課題と個別の課題を詳細に明らかにし、それらの課題に基づく指導を継続させたい。そして、教育実践の場における精神遅滞児への鬼遊びの指導の可能性や有効性、指導上の留意点といった点についてさらに検討を深めていきたい。（文責 今野和夫）

参考文献

- (1) 神田英雄 (1991)：追いかけて遊びからオニごっこへ―保育実践の中にみるオニごっこの成立過程―「遊びの発達心理学」 萌文社。
- (2) 竹田茂・千田久子・井上直英 (1982)：山形大学教育学部附属養護学校研究実践第2号、37～42。
- (3) 井上直英 (1987)：遊び「かくれあそび」 発達の遅れと教育、355号、24～27。
- (4) 三科哲治・八木英次 (1989)：発達障害児の遊び指導と教育計画―隠れんぼの指導と発達―。日本特殊教育学会第27回大会発表論文集、238～239。
- (5) 山口真也・高田明裕 (1990)：小学部低学年遊戯学習指導案 三重大学教育学部附属養護学校紀要第12集、7～16。