

## 遊びの発達段階と教え方

2021.1.31 大阪定例会

藤坂龍司

### 1. 遊びの発達段階

子どもの遊びの発達に関しては、ピアジェの研究が有名で、今でも他の研究の基礎となっている。また近年は米 UCLA のコニー・カサリが子どもの遊びの発達を詳細に研究し、それと ABA のナチュラルスティックアプローチを組み合わせた JASPER (Joint Attention, Symbolic Play, Engagement, and Regulation) という折衷的なアプローチを開発し、盛んに成果を発表している。

ピアジェ (1896-1980. 児童の認知や遊びの発達の研究で有名なスイスの心理学者) は、『遊びの心理学』の中で、子どもの遊びを大きく次の三段階に分けた。

1. 実践の遊び (機能的遊び) (0～2才)
2. 象徴的遊び (想像遊び) (2才～7、8才)
3. ルール遊び (ピアジェは7、8才～11、12才としたが、現代の子どもたちは4才くらいから?)

#### (1) 実践の遊び (jou d'exercice) (機能的遊び) (0～2才)

物を何かに見立てるのではなく、物や自分の体を動かすこと自体を楽しむ段階 (これを「機能的遊び」と訳するのは誤解を招きやすいが、「機能」とは、あるものが別のものに働きかけること。つまり子どもが外界に働きかけ、その結果を楽しむ段階と考えればよい)。

生後直後の赤ちゃんからこの遊びを始めるが、ピアジェによると2才で終わるわけではなく、大人でも新しく手に入れた物 (例えば新車) を操作するときなどは、この実践遊びをする (遊びとしてのドライブ)、とのこと。

#### <実践遊び (機能的遊び) の発達>

赤ちゃんは自分の手を握ったり、開いたりして、それを眺めて遊ぶ。おしゃぶりをかんだり、なめたりして遊ぶ。これがすでに実践の遊び。その後、物を投げたり、車を前後に動かしたりし始める。

さらに二つの物を組み合わせて遊ぶようになる。例えば積み木を積んだり、並べたり、ビーズをひもに通したり。

最初はその組み合わせは無目的に見えるが、徐々に秩序だてて来る。例えばビーズを色ごとに分けたり。また何かの意図を持つようになる。例えば積み木で塔のようなものを作ったり。大人の行動の再現も含まれる。例えばお皿におもちゃのハンバーグを載せたりとか。こうなると次の想像遊びと区別がつきにくくなる (心の中にはもう想像が育っているのかもしれない)

#### カサリによる機能的遊びの分類

##### A. 単純な機能的遊び

- ① 無差別 なんでも口に入れる
- ② 区別された行動 物理的特性に応じて異なる扱いをする。ボールを転がすなど。

##### B. 組み合わせ遊び

- ① 1対1対応 パズルのピースをはめる
- ② 一般的組み合わせ おわんにつみきを入れる
- ③ 目的的组合せ 積み木で塔を作る
- ④ 慣習的组合せ お皿にカップを置く

## (2) 想像遊び (2才～)

おもちゃを本物のように扱ったり、人形を生きているように扱ったり、何かを別のものに見立てたり、何もないのに、あるかのようにふるまったり、といった、想像を必要とする遊び。健常児では2才前後から始まり、3才で「ごっこ遊び」としてピークに達する。その後、徐々に「ルールのある遊び」となって代わられる。

ピアジェによると、この中で特に「見立て」が、ある物をほかの物のシンボル（象徴）として扱う、という点で、一段と知的に高い発展段階なので、ピアジェは「見立て」の発生からを「象徴的遊び」としてそれ以前と区別した。しかし私たちにとっては「見立て」以前の「ふり」も含めて「想像遊び」ととらえた方が分かりやすいので、ここではそう扱うことにする。

想像遊びに関しては、カサリの分類が詳しいので、それを参考にする。

### C. 前象徴的遊び (ふり遊び)

#### ①自分を使ったふり

空のコップを自分が飲むふりをする。おもちゃのアイスを食べるふりをする。

#### ②人形を使ったふり

人形に、食べ物を与えるふりや、毛布を掛けて、寝かせるふりをするなど。しかしまだ人形は客体に過ぎず、人形自身を生き生きと動かす段階には至っていない。

### D. 象徴的遊び (見立てからごっこへ)

#### ③見立て

丸い積み木をコップに見立てて、飲むふりをする。粘土をアイスに見立てて、食べるふりをする。

#### ④物なしの見立て

ないものを、あるふりをする。コップがないのに、手で持って、飲んでいるふりをする。

#### ⑤人形を生き生きと動かす

人形にセリフをしゃべらせたり、さも生きているかのように動かす。

#### ⑥複数のスキームを持った流れ

人形に複数の行動をさせる。例えば食べて、お風呂に入って、寝かせるなど。

#### ⑦ごっこ遊び

日常生活の再現遊び。誰かの役をとって遊ぶ。お買い物ごっこ、お医者さんごっこ、おうちごっこ。

#### ⑧ファンタジーごっこ

空想の世界で、誰かの役を取って遊ぶ。ヒーロー（ヒロイン）ごっこ、お姫様ごっこなど。

## (3) ルール遊び (4才～)

複数人で、共通のルールに従って遊ぶ。鬼ごっこ、かくれんぼ、カルタ、トランプ、すごろくなど。ピアジェもカサリも、ルール遊びの発展段階は細かく区別していない。

ただ、例えば鬼ごっこだったら、誰が鬼かも判然としない単なる追いかっこから始まって（年少さん？）、鬼とそれ以外が分かれ、鬼が交代するルールも共通認識が取れている段階（普通の鬼ごっこ。年中さん？）、氷おに、バナナ鬼、高おに、色おになど、複雑なルールの追加や臨機応変な変更を楽しむ段階（変わり鬼、年長さん？）、集団が二つに分かれて、仲間同士協力し合い、相手と対峙する段階（けいどろ。年長～小学校）に分かれると思う。

## 2. 遊びの教え方

健常児の遊びの発達段階を参考にしながら、子どもが現在、どんな風に遊んでいるかを観察し、そのレベルの別の遊びを教え、促したり、その少し上の発達段階の遊びを促したりするとよいだろう。

また一人では遊ぶが、人とは遊べない、という子どもの場合は、関わり遊びを促す必要がある。その場合、**一人遊び→大人との関わり遊び→同年代の子どもとの関わり遊び**というステップを踏むとよいだろう。

教える方法は、基本的にはプロンプトと強化。難しいこと、新しい動作はまず机上で教えて、それからフロア（遊び場面）に般化させるとよい。フロアでの遊び場面では、指示は徐々に控えめにして、子どもの自発を促していく。また強化子も最初は外的な強化子（お菓子、おもちゃ、ほめことばなど）を使うが、徐々に遊び自体の楽しさを強化子にするようにする（内的強化子）。

### (1) 初級段階の遊びの教え方

- ・身体を使った遊び

おうま、高い高い、グルグル回し、毛布ブランコなど。人とのかかわりを好きにさせる。目合わせをよくする。

- ・単純な物の操作遊び

ペットボトルにさいころを入れる、押して音が鳴るおもちゃ、ヘリコプターを押すなど、単純な物の操作を楽しむ遊び。単調な感覚遊び（自己刺激）を減らす効果がある。

- ・マッチング系遊び（パズル、シェイプソーターなど）

自閉症の子どもは比較的マッチングが好きなので、一人遊びとして定着しやすい。

- ・やや複雑な機能的遊び、想像遊び

おままごと→模倣を使って教える。切る。鍋に入れる。混ぜる。お皿に空ける。食べるまね。シナリオを覚えさせ、一人で遊べるように。また大人にも食べさせることで、関わりも促す。まね（ふり）を教えることで、想像力も養う。

乗り物遊び→模倣を使って教える。電車を走らせる。人形を載せる。トラックに荷物を積むなど。これも最初は単体の動作から教え、次にそれをつなげて、一連の動作を自分で再現できるように。

- ・ふり、見立て

おままごとなどを通じて、いろんなふり、見立てを促す。

空のコップで飲むふり。相手にも飲ませるふり。人形にも。

電車の代わりに、ブロックを走らせる。積み木を携帯に見立ててモシモシする。

子ども自身が、何かのふりをする（動物のふりなど）

- ・やり返し

タッチされたら、タッチし返す。

おいかけっこや、ボールの転がし合い、投げ合いなどに発展させる。

### (2) 中級段階の遊びの教え方

- ・代わりばんこ

つみき積みや黒ひげ危機一髪などを使って、交代で遊ぶ練習。

- ・ 絵、工作

線模倣からお絵描きへ。はさみ、のりから工作へ。一人遊びの有力候補。

- ・ つみき、ブロック、粘土

積み木やブロックで何か形を作って、何かに見立てる。

- ・ ごっこ遊び

お医者さんごっこ、お買い物ごっこ、おうちごっこなど。

- ・ 勝ち負けのある遊び

勝ち負けの概念（早い者勝ち）から始めて、かけっこ、カルタ（多くとった者勝ち）  
じゃんけんを教えて、飛び石じゃんけんなどに発展させる。

- ・ おにごっこ

比較的簡単なルール遊び。最初はひもを背中にぶら下げておいたり、鬼がお面をかぶるなどするとわかりやすい。

### (3) 上級段階の遊びの教え方

- ・ かくれんぼ

他者視点を必要とするため、自閉症児にはわかりにくい。「隠す」ということから教える。

- ・ 複雑なルールのある遊び

外遊び

変わり鬼、だるまさんがころんだ

内遊び

カルタ、すごろく、トランプ

- ・ 遊びやルールの変更への対応

- ・ 協力を必要とする遊び けいどろ

### 追加：集団遊びのアイデア

- ・ 飛び石じゃんけん

両端から歩いて行って、出会ったところでじゃんけんして、負けた方が下りて、スタートに戻る。

- ・ ロープ飛び

一人ずつ走って行って、ロープを飛ぶだけ。

- ・ 電車ごっこ

ロープをつかんで、一列になり、大人が作ったアーチをくぐる。

- ・ ロンドン橋

大人がアーチを作ってやり、歌を歌いながら、その下をくぐらせる。

- ・ 「おおかみさん、いま何時？」

- ・ あぶくたった

- ・ はないちもんめ