

# 遊びの教え方

2009/08/29 札幌定例会

藤坂龍司

## 1. おもちゃ遊び（一人遊び）の教え方

### (1) 何を教えるか=子どもに何が足りないか

- ・自己刺激にばかりふけて、ちっともおもちゃで遊ばない
- ・遊びが単調で発展しない
- ・ふり遊び・見立て遊びをしない

### (2) 教え方

1つの遊びを選んで、それを細かなステップに分解し、1つずつ模倣を通じて教えていく。「チェイニング」のテクニックを使って、一連の動作を自分でできるようにする。

### (3) 単純なおもちゃ遊び

例：積みきを積んで壊す  
バックチェイニングで。

①積みきを5つくらい積んでおく。「バーン」とか言いながら、両手で押して壊して見せる。「こわれたー！」と大げさに言い、子どもの注意を掻き立てる。もう一度、積みきを積み、今度は子どもに壊させる。「こわれたー」と大げさに言い、驚いて見せる。それで喜ばなければ、追加で何か強化子を与える。徐々にプロンプトを減らし、自分で壊せるように。

②ステップを一つ遡る。4つは積んでおき、子どもに5つ目を積ませる。積んだら軽くプロンプトして、崩させる。プロンプトをフェーディングし、5つ目を積んだら自分で崩せるようにする。

③徐々にステップをさかのぼり、1つ目から自分で積んで、5つ積んだら崩せるようにする。

### (4) ふり遊び・見立て遊び

物を何かに見立てて、それに関する動作をさせるところから。

例：長四角の積みきをいろいろなものに見立てる

①長四角の積みきを2つ用意する。大人が「電話もしもしして」と言って、積みきを持って手に当て、「もしもし」という。子どもに自分の積みきでまねさせる。

②徐々にプロンプトを減らし、「電話もしもしして」という声かけだけで、電話のまねができるようにする。

③その他、同じ積みきをバナナに見立てて食べたり（「バナナ食べて」）、トラックに見立てて走らせたり「トラック、ブブーして」、ロケットに見立てて飛ばしたりする（「ロケット、しゅっぱ一つして」）。

④これらの見立てが定着してきたら、積みきをテーブルの上の一つ置いて、「遊んで」という。子どもを促して、どれか一つの見立て遊びをさせる。できたらほめてあげて、他の見立て遊びも促す。

## 2. 関わり遊びの教え方

### (1) 何を教えるか=子どもに何が足りないか

- ・そもそも人と遊ぶことが全くできない
- ・気が向けば関わってくるが、こちらのリードには全く従わない
- ・代わりばんこができない。順番が守れない
- ・役割交代を伴う遊びができない
- ・「勝とう」という意欲（競争心）がない
- ・「負け」を受け入れられない

### (2) 教え方

- ・まずは遊びにおけるコンプライアンスの確保から。  
こちらの動作をまねできる。こちらの指示に従う
- ・動作模倣を遊びに応用する
- ・「やり返し」を教えて、それを遊びに応用する
- ・「代わりばんこ」を教えて、遊びに応用する

### (3) 模倣による関わり遊び

例：車を使った遊び

①おもちゃの車を二台用意する。大人が車を使って、たたく、指さす、持ち上げる、前後に動かすなど、様々な動作を行い、1つずつまねさせる。できたらその都度、強化する。

②つみきをいくつか用意し、車とつみきを使った簡単な動作をまねさせる。つみきにぶつかる。つみきの上に乗る。つみきを飛び越す。つみきの周りを一周するなど。それぞれまねさせては強化する。

③教えた動作をつなげて1～2分間、こちらの一連の動きに、子どもをついて来させる。ついて来れたら、ほめことばと笑顔で思いっきり強化する。子どもが好きなように車を動かしたいのであれば、一定時間ついてきたことのごほうびとして、しばらく好きなように車を動かさせる。

### (4) 「やり返し」とその応用

<「やり返し」とは>

相手からされたことと同じことをこちらがし返すこと。関わり遊びにおいては大切な構成要素となる。

例：ボールを投げられたら投げ返す。ピストルで撃たれたら、撃ち返す。お料理をもらったなら、こちらもお料理をあげる

<「やり返し」の教え方>

①子どもの肩をトントンとたたき、すぐにこちらの肩を差し出して、子どもの手を取り、トントンとたたかせる。強化する。徐々にプロンプトをフェーディング。

②できるようになったら、頭をなでる、肩を押す、こちょこちょする、「わっ」と驚かす、などの単純な動作を「やり返し」させる。

<「やり返し」の応用>

上手になったら、キャッチボール、戦いごっこ（ピストルの撃ち合い、刀の切り合い、キックやチョ

ップの応酬)、おままごと（お料理や飲み物のサービスのし合い）などに応用する。

例：「おいかける」ことを教える

- ①子どもの肩をトントンして、大人の肩をトントンし返しさせることを教える。
- ②子どもの肩をトントンして、すぐに1メートルほど逃げる。子どもに追いかけさせる。子どもが追いかけてきて、大人の肩をトントンしたら、強化する。
- ③だんだん逃げる距離を長くする。
- ④子どもを押したり、「わっ」とおどかして、同じように逃げ、追いかけさせる。
- ⑤これとは別に「逃げる」行動を教えて、二つを組み合わせると、鬼ごっこができる。

(5) 「代わりばんこ」とその応用

<「代わりばんこ」とは>

自分と相手が交互に同じ動作を行うこと。「やり返し」と同じく、関わり遊びの大切な構成要素の一つ。

<「代わりばんこ」の教え方>

①太鼓とばちを用意する。最初はばちを一本だけにする。大人が「トン」とたたいて見せ、子どもに手渡す。子どもが「トン」とたたいたら、強化して、大人に手渡させる。これを繰り返す。つまり遅延模倣。

②ばちを二本にして、子どもと大人が一本ずつ持つ。大人が「トン」とたたいてから、子どもにたたかせる。子どもが大人より先、あるいは同時にたたこうとしたら、制止する。子どもが一回たたいたら、大人がたたくまで待たせる。続いてたたこうとしたら、制止する。待てたら強化する。

③いろいろな物で「代わりばんこ」の練習をする。例えば「黒ひげ危機一髪」で代わりばんこに刀を刺す。「森のくまさん」の歌を一小節ずつ 代わりばんこに歌う。

<「代わりばんこ」から役割交代への発展>

例：ピストルの撃ち合い

①子どもがピストルで撃ってきたら、「やられた」と言って大げさに倒れて見せる。子どもがおもしろがったら、それを強化子に使う。

②子どもをピストルで撃つまねをし、子どもをすぐに促して、「やられた」と言いながら倒れさせる。倒れる前に子どもが打ち返してきても無視する。しかし子どもが倒れたあとで、起き上がって打ち返してきたら、喜んで倒れてあげる。

③これを繰り返しながら、徐々にプロンプトを減らす。

(6) 勝ち負けを伴う遊び

<「勝ち負け」の教え方>

①早い者勝ちを教える。テーブルの上につみきを置き、向かい合って座る。手はテーブルの端に置く。「一、二の三」でつみきを取る。早く取った方が、強化子のお菓子を食することができる。仕組みを理解したら、「誰の勝ち？」と聞いて、言わせる。二回に一回は負けてあげる。

②車を使って、スピードレースをする。速くゴールに着いたら、強化子をゲットできる。負けたら、できない。

③じゃんけんなど、早い者勝ち以外の勝敗決定ルールも教える。

<負けを受け入れさせる>

負けを受け入れられなくてかんしゃくを起こす子どもの場合も、負けさせて、かんしゃくを無視して消去する。かんしゃくが収まるのを1時間でも待つ。完全に収まって、ゲームに戻れたら、もう一度勝負をする。今度は勝たせてあげる。