

京都教育大学院教育学研究科修士課程

平成 19 年度 修士論文

幼児の仲間入りにおける偶発的要因の役割

指導教員 加用文男

指導教員 平井恭子

学校教育専修 学校教育専攻

065015 馬場貴美代

目 次

第一章 序 論 - 1 -

第一節 現代社会における人間関係	- 1 -
第二節 仲間関係と遊び	- 1 -
第三節 仲間入りと方略	- 4 -
1. 方略に着眼した研究	- 4 -
2. 問題の所在	- 5 -
第四節 仲間入りと遊び集団	- 5 -
1. 遊び集団に着眼した研究	- 5 -
2. 問題の所在	- 6 -
第五節 本研究の立場	- 8 -

第二章 本 論 - 10 -

第一節 目 的	- 10 -
第二節 方 法	- 10 -
1. 対象児	- 10 -
2. 観察時期	- 10 -
3. 観察方法	- 10 -
4. 観察内容とカテゴリー設定	- 10 -
第三節 結果と考察	- 13 -
1. 方略の有効性	- 13 -
2. 遊びの組織化レベルと成否	- 14 -
3. 組織化レベルの高い遊びへの仲間入り	- 16 -
4. 偶発的要因による仲間入りの分析	- 18 -
5. “観察”方略について	- 27 -

第三章 結 論 - 29 -

第一節 総合考察	- 29 -
第二節 反省と今後の課題	- 32 -

文献

事例

やりとりの記録

《おわりに》

第一章 序 論

第一節 現代社会における人間関係

戦後、産業が急速に発展し、社会が構造的に非常に複雑化した現代において、人間関係も複雑になってきたといえるであろう。人は一生の中で、社会を通して、家庭、学校、地域、親類、職場等の集団に属し、多くの人と接していく。そして、子ども時代では進学やクラス替え、引っ越し等で、大人になれば、就職、転勤、結婚等で、さらに様々な人と関わる機会をもつ。地域性が強かった昔と比べると、住む場所や学校、仕事等において、自分で選べる選択肢が増え、自分の意思で決めることが多くなってきたこともあり、多様な価値観を持った人達と関わっていく必要が出てきた。多くの人と接することは、人間的な幅を広げ、社会性の発達を促すという意味において重要だと思われる。しかし、「社会性という言葉はまず第一に、この社会のもつ文化という価値体系、いわば行動の基準への個人の行動の適合性を表すものである」（中西・千原,1982）と言われるように、人と付き合っていくことは、協調性や適合性を強く求められ、その中で、楽しさと同時に、煩わしさを感じることも多いであろう。その結果、不登校や引きこもり、適応障害等、社会への不適応を起こしてしまうということが、今日の社会問題となっている。そして、その改善策としてハウツー本にすがりたくなり、どこかにノウハウを求めようとすることが多い。すなわち方略的な対策が必要とされがちである。しかし、多くの場合、それはうまくいかなかったり、一時的な解決に終わってしまったりすることが多いのではないだろうか。

第二節 仲間関係と遊び

人間関係の始まりは、養育者とのかかわりである「タテの関係」から次第に同年代の仲間とのかかわりである「ヨコの関係」が加わって広がりを見せていく。仲間意識の芽生えは、乳児期から始まるという説もあるが、主に仲間との相互交渉を行い始めるのが幼児期であるとする、タテの関係が乳幼児期、ヨコの関係が幼児期にその基礎が築かれることが、その後の人間関係の広がりや深まりに影響を及ぼし、社会性の発達を促すものといえるであろう。

ヨコの関係の基礎である幼児期の仲間関係を発達的にみていくと、次のようになる。2歳では、つもりや見立てで遊べるようになり、想像の世界が徐々に開けていく。この時期の子どもはみんな一緒に遊んでいるようにみえても、それぞれが自分の好きなことを自分のつもりでやっている。従って、個々の世界が独立していて互いのかか

わりがあまり強くない。それが3歳になると、特定の仲良しの友だちができ始め、くっついて離れない姿が見られるようになる。しかし、一つの目的をもって遊び始めるというより、偶然一緒にいるといった方がいいような場合が多く、それぞれの遊びがある側面でつながっている状態である。そして、3歳の終わり頃になると、気の合った友だち同士で何らかの目的を持って遊び続けていけるようになる。さらに、4、5歳になると、興味や関心、性格が違っていたとしても一緒に遊べるようになり、異質な友だちとの交流が可能となって、相互に共感し合い、響き合う仲間関係が成立していくのである(森上,1992)。

また、子どもの行動を社会性の発達という観点から捉えて分類した研究がある。Parten(1933)は就学前児(2～5歳)の行動を観察し、Table1のような6つの型を示した。それは、①何もしていない行動、②傍観的行動、③独立した遊び、④並行遊び、⑤連合遊び、⑥協同遊びであり、子どもは成長と共に①から⑥の方向への遊びが可能になるとしている。しかし、その変化はPartenの研究結果(Fig.1)からも分かるように、発達に伴って交替していくというより、互いに交差し未分化性を示しつつ豊かに展開していくと思われる。従って、5歳になると協同遊びばかりをしているのではなく、並行遊び、連合遊び、協同遊びが共存している状態で、時には独り遊びをすることもあてあろう。

Table 1 Parten による6つの型

①何もしていない行動	周りを見たり、体を触ったりする動きで積極的な意味で遊んでいるとは言えない行動
②傍観的行動	他児の遊びを見て話しかけるが、遊びに入っていない
③独立した遊び	一人で遊び、会話がなく他児との距離がある
④並行遊び	他児の遊びに干渉することなく、相互に自分の遊びを並行的に行っている
⑤連合遊び	共通のテーマで遊び、ものの貸し借りなどの相互作用があるが、グループ意識が薄い
⑥協同遊び	最も組織化された遊びでルールや役割、リーダーの存在がある

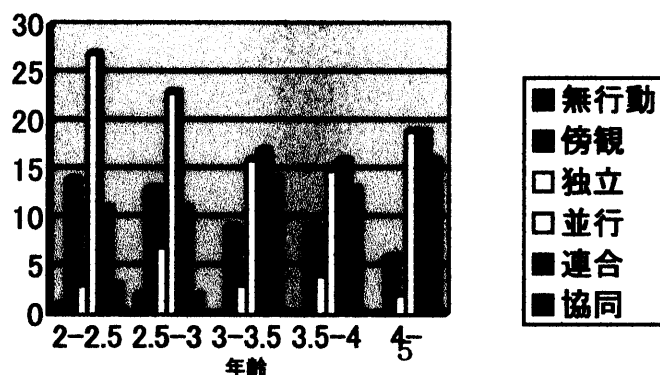


Fig.1 観察頻度(Parten)

このように、年齢が上がるにつれて、子ども同士は次第にしっかりとつながっていき、集団においては相互人間関係的な存在として個が位置づけられ始める。しかし、発達はいくまで道筋であって、Parten(1933)も指摘しているように行きつ戻りつして進んでいくのであり、子ども同士のつながりや幼児の集団における個の位置づけは固定的なものではない。そして、幼児は仲間同士の組織性や結合性が高くなる協同的な遊びにおいてさえも、幼児はイメージのずれを生じさせることが多く、その時の自分のイメージを相手に伝えるコミュニケーション能力や互いのずれを把握して、解消・調整する社会的スキルがまだ養われていない。そのためトラブルがよく生じ、仲間同士のつながりはくっ付いたり離れたりするため、幼児期の仲間関係は児童期と比べて結びつきが弱く、柔軟なものである。

さらに、幼児は遊び内容において、大変流動的でもある。それは、幼児が日常生活における行動全体の中で、目に映るもの、手に触るもの等多種多様な環境的要因に刺激を受けながら、柔軟な思考と発想力でもってイメージ化を楽しみながら、遊び内容をどんどん変化させていくからである。そして、さらにイメージ化されたものにストーリー性を持たせることで、見立てやつもりの世界を深めていく。しかし、遊びの中で見通しを持つ力がまだ十分に備わっていないので、テーマや役割、ルール等において大変変動的なものである。従って、幼児期は仲間関係が柔軟であり、かつ遊び内容も流動的であるという特徴がみられる。

その後、児童期に入ると、中期から後期にかけてこの時期の子どもの特徴である「徒党集団」が示すように、仲間関係は密接になり、閉鎖的、攻撃的要素を含んでくる。そして、青年期以後は年齢が上がるにつれて、交友関係は拡大・深化していき、結合関係は安定し、変動性は少なくなる(中西・千原,1982)。従って、児童期、青年期では成長に伴い、自由な行動場面である遊びの中で幼児期のような仲間入りは少なくなっていくと思われる。しかし、クラス替えや入学等により固定化された仲間関係は崩され、新しい人間関係が形成される場面はたびたび訪れてくる。

このように、子どもは多くの仲間と接する中で競争やルールを覚え、協調性や社会性を身につけ、暗示やモデリングというような形を通して自我を形成していく。従って、子どもの成長過程において、様々な人格的価値観を持った仲間との関わりは非常に重要であると思われる。中でも、幼児期は、仲間関係や遊び内容が固定化されていないことが多いので、遊び集団が形成される際に成員の出入りは多くなる。従って、幼児期における遊びでは仲間入り場面がしばしば見られる。仲間入り児は仲間入りの成功を目指して、受け入れ児との何らかの相互交渉を開始し、仲間入りという形で新たな関係をどんどん築いていく。従って、幼児期は、生活の大半を占める遊びの中の様々な場面における仲間入りを通して、人との関わり方を学ぶ貴重な時期として捉えることができる。

子どもの仲間入りに関する研究としては、①仲間入りする側に必要なスキルを明らかにすることに焦点をあてた研究と、②仲間入り児を受け入れる遊び集団の特徴に焦点をあてた研究とに分けることができる。

第三節 仲間入りと方略

1. 方略に着眼した研究

①の仲間入りする側の研究としては、子どもが仲間入りの際に使用する方略に関するものが多い。そして、子どもをいくつかのタイプに分けて、方略の有効性を検討している。例えば、小林(1998)は、子どもの仲間関係をリーダー型・参加型・独立型・孤立型に分類し、方略の差異について検討している。その結果、仲間入りにおける成功率の高い方略を“会話”(話しかけながら遊びに入る)と“遊び”(同じ遊びを始める)とし、相手にうまく合わせる行動が仲間入りに有効であるとしている。逆に、成功率の低い方略を“誇示”(声を出す、遊びのじゃまをするなど)とし、仲間関係を構築するためには不適切な行動としている。さらに、集団によく参加している参加型の子どもは、“会話”と“遊び”の方略を多く用いて仲間入りを成功させているのに対し、集団にうまく入れない孤立型の子どもは“注目”(近づく、じっとみる)の方略をとることが多く、仲間入りに失敗していると述べている。従って、小林は、仲間入りには相手の活動や話題に合わせることが効果的であるとし、保育者は子ども同士のイメージを統合していく様な援助が大切であるとしている。

また、社会的地位の高低に分けて方略の差異を検証したものとしては、次のようなものがある。Putallaz & Wasserman(1989)によると、最初に遊びを観察し遊び集団に接近するという方略は有効で、社会的地位の高い子どもがよく用い、その結果、遊び集団に受け入れられやすいとしている。逆に、社会的地位の低い子どもは、遊びを乱す行為が多く、遊び集団から無視されやすいとしている。同様に、永井・松見(2003)の、人気児と非人気児の仲間入り行動を比較した研究では、人気児には順番を待つ、遊び仲間の周りをうろうろする、といった観察行動や集団志向的発言が多く見られたのに対し、非人気児には妨害行動が比較的多かったとしている。

さらに、仲間でない段階から仲間である段階の中間状態に着目した無籐(2000)は、中間状態の時に子ども同士の参加交渉等のやりとりがなされているとしている。そして、方略の有効性についても触れられており、“観察”等の消極的な方略の後に、言語的交渉を行うと仲間入りにつながりやすいとし、消極的方略をとることで終わるのは、社会的能力の低い子どもの特徴であるとしている。また、無籐(1992)は、「入れて」方略の成功率の高さを指摘し、互いに仲間入りについての了解が出来た段階で「儀式」として用いられる場合と、いきなり用いて成立する場合があるとしている。そして、いずれにせよこのような定着化された「入れて」・「いいよ」による自動的な仲間入りはその後の処理が大変であり、仲間入り児と成員との活発な情報交換によって遊び集団が維持されていくことを示唆している。

2. 問題の所在

このように、従来の研究では方略と仲間入りの成否とを関連させたり、子どもをいくつかのタイプに分けてそれぞれの方略を特徴づけたりする等、仲間入り児の用いる方略ばかりに注目して仲間入りを捉えようとしている。しかし、仲間入り児側の方略という視点だけで仲間入りをみようとするのは、無理があるのではないだろうか。実際に、方略に関する研究結果の中でその有効性に違いが生じている。

例えば、“観察”という方略に関する研究結果を比較してみると、上記でも述べたように、小林(1998)は、「近づいたりじっとみたり」といった行動は仲間入りの成功率が低く、不適切な方略であるとしている。逆に、Putallaz&Wasserman(1989)の場合、すでに遊んでいる幼児の周りをうろうろしたり観察したりすることは、彼らの活動の準拠枠を知り、それを共存しようとすることから始めるので、仲間入りしやすいとしている。さらに、後で詳しく述べる青井の研究結果(1991)では、“観察”それ自体は仲間入りにとって有効な方略ではないが、その後の有効な方略を用いて仲間入りを成功させる前に、遊び集団の準拠枠や集団の規範を正確に認識する意味で観察が重要になってくるとしている。

このように、“観察”という方略ひとつ取り上げても様々な見方がなされ、有効であるか否かについて見極めることは大変難しい。この方略の有効性の違い、すなわち同じ方略を使っても入れる場合と、入れない場合が生じてしまうのは、仲間入りが仲間入り児と受け入れ児との相互作用によって行われているにもかかわらず、方略という仲間入り児側にばかり焦点を当てているためではないだろうか。

第四節 仲間入りと遊び集団

1. 遊び集団に着眼した研究

②の遊び集団側に関する研究としては、次のようなものがある。例えば、松井(2001)は、遊び場をコーナー遊び・組み立て遊び・砂場遊び・躍動遊び・ルール遊びに分け、仲間入りにおける方略(明示・暗示・質問・模倣)に特徴があることを示している。そして、方略間に差が出たものとして、次のようなものを挙げている。コーナー遊び・組み立て遊びでは、4歳児において明示的な方略による仲間入りが多く、よく行われているごっこ遊びでは遊びの展開をすぐに理解できないため、仲間入りルールである「入れて」方略がよく用いられたとしている。砂場遊びでは、活動エリアの境界線が不明瞭で遊びに入りやすいので、3歳児においては自分の活動提示や相手に必要な物を与える等の暗黙的な方略による仲間入りが多かった。躍動遊びでは、特定の目的があるわけではなく、ただ皆と走り回るのを楽しむ遊びであるため、3・4歳児においては、模倣による仲間入りが多かった。ルール遊びについては、順番やゲームの進め方等の、一定のルールや制限、一連の決まった順序があり、ルールに沿って参加できるように、4・5歳児においては明示的仲間入りが多かったとしている。

また、仲間入りされる遊び集団の特徴によって仲間入りのしやすさに違いがあるかどうかを明らかにしようとした研究もある。Putallaz&Wasserman(1989)は遊び集団の大きさについても検討しており、1人や4人以上の場合に比べると2、3人の集団が最も仲間入りしにくいとしている。

さらに、青井(1991)は、遊び集団の遊びを組織化レベルの高低に分けて、仲間入りの成否との関連を検討している。その結果、組織化レベルの低い遊びへの仲間入りは、観察だけでそれ以上の働きかけをしない場合や仲間入りに適さない方略を用いない限りは、極めて容易に達成されるとしている。それは、一緒に遊んでいるという共属感が遊び集団成立の基盤であり、遊びのイメージや展開段階、集団のもつ準拠枠を認識する必要性が低いためであるとしている。逆に、組織化レベルの高い遊びへの仲間入りでは、準拠枠や集団規範の洞察、認識をし、それに準じた行動をとりながら遊びの枠外から枠内へと徐々に仲間入りをすすめていくという高い社会的能力が必要とされるので、仲間入り成立は困難であるとしている。従って、組織化レベルの低い遊びへの仲間入りには、“同調行動”、“よして”、“参加の宣言”等の直接的・積極的な方略が必要であるとし、組織化レベルの高い仲間入りには、“観察”、“援助の申し出”、“補助的役割”等、遊びの流れに影響を及ぼさない間接的・消極的方略が有効であるとしている。さらに、組織化レベルの高い遊びについては、目標志向の共同性と役割分担による共同作業が遊び集団成立の主要な基盤であるため、十分な観察から得た準拠枠、集団規範の正確な認識をもとに、補助的な遂行を成員に示し、認められた上で遊びの中核に影響を与えるような方略に切り替えていく、すなわち、間接的・消極的方略から徐々に直接的・積極的方略を用いていくことが、仲間入りの成立につながる最も有効な手段であるとしている。そして、この組織化レベルの高い遊びにおいて有効とされる方略の使い方は、原野(1992)や無藤(2000)の研究でもその有効性が示唆されている。

2. 問題の所在

これらの研究は、仲間入りの成否を決定する遊び集団側にも焦点を当てているという点で評価できる。特に、青井の研究では、仲間入りに深い関係があると思われる社会性の発達という観点から遊び集団の遊びを質的に分類し、成否との関連を明らかにしている。しかし、青井の研究では段階的に観ていく必要のある社会性の発達に沿った研究にもかかわらず、対象児が5歳児だけであり、発達的な観点からの比較ができない。また、組織化レベルの高い遊びとして観察されたのは、砂場でのダムづくりだけであり、場所、内容、成員等、非常に限定されている。

そして、やはりこの研究においても最終的には組織化レベルの高低で幼児がどのような方略を用いて仲間入りを試みるのが有効であるかについて考察することが目的である。青井は「幼児がおもに遊びにおけるともだちとの相互作用を通して適切な社会的行動を獲得していくことを考えれば、進行中の遊びにうまく入るスキルを身に付けることは幼児にとって重要な社会的課題である」と述べているように、幼児が仲間入りにおける方略を身につけることの重要性を強調している。

しかし、青井の示すこれらの方略は仲間入りにおいて、本当に有効なのだろうか。そもそも仲間入りとは進行中の遊びに途中から参入していく行為であり、成否の決定権は遊び集団側にある。従って、青井の研究結果で示されているように、遊び集団の遊びの組織化レベルが仲間入りの成否大きな影響を与えていると思われる。さらに、青井は組織化レベルの低い遊びへの仲間入りでは、直接的方略が有効であるとしつつ、仲間入りに適さない方略を用いない限りは簡単に成功に導けるとも述べている。すなわち、組織化レベルの低い遊びへの仲間入りでは、どの方略を用いても多くの場合、入りやすいのではないだろうか。となると、問題は組織化レベルの高い遊びへの仲間入りに絞られる。青井は、組織化レベルの高い遊びへの仲間入りには、間接的な方略から直接的な方略に切り替えていくことが有効であるとしている。しかし、松井(2001)の研究で明らかにされているように、砂遊び、ルール遊びなどの遊び場面によって、生起する方略には違いが出ている。このことから、ある種類の方略がその場面でも有効であるとは限らず、遊び場面などに影響を受けやすいのではないだろうか。従って、仲間入り児の方略だけで高いレベルの仲間入りを成功に導くことは非常に難しいと思われる。いずれにせよ、組織化レベルの高い遊びへの仲間入りを詳しく見ていくことは、仲間入りを捉える上で重要であると思われる。

第五節 本研究の立場

上記でも述べたように、人間関係における問題が生じた時、方略的な解決策が必要とされがちである。しかし、二つとして同じであることはない心を持つ人と人との関わり合う場面において、片側の使用する方略に重点を置きすぎることに問題が感じられる。

これまでの仲間入りに関する研究においても同様に、仲間入り児の用いる方略に注目したものが多かった。例えば、子どものタイプ別に方略の有効性を示唆した研究(小林,1998)や、仲間入り児の方略を社会的地位と関連づけた研究(永井・松見,2003; Putallaz&Wasserman,1989)等があったが、仲間入り児側の方略という視点だけで仲間入りを捉えることは難しいのではないかと考える。そして、方略の有効性についても研究者によって様々に言及されており、明瞭ではない。

他方、仲間入りの成否要因として遊び集団の遊びの質に視点をあてた研究もあった。中でも青井(1991)は、仲間入り児のもつ方略だけではなく、仲間入りに深い関係があると思われる社会性の発達という観点から遊び集団の遊びを捉え、組織化レベルの高低で分類し、仲間入りの正否との関連を明らかにしているという点で評価できる。しかし、対象児が5歳児だけであり、発達の観点から比較できない等、不十分な部分がある。そこで、本研究では対象児の年齢を3～5歳と広げ、観察する遊びの種類も増やした上で、青井の研究を基に遊び集団の遊びの組織化レベルに焦点をあてる。従って、本研究では、まず仲間入りにおける遊び集団の遊びの組織化レベルに着目し、仲間入りの成否との関連を検討する。

次に、上記の先行研究の中で、青井(1991)は、組織化レベルの高い遊びへの仲間入りを成功させるためには、“観察”“援助の申し出”等、遊びに直接的影響を及ぼさない間接的・消極的な方略が多く必要であり、徐々に“参加の宣言”“遊びの中核への関与”等、直接的・積極的な方略を用いることが最も有効な方略であるとしている。しかし、組織化レベルの高い遊びへの仲間入りでは、これらの方略を順序立てて用いてもうまくいかないことが多いのではないだろうか。それは、仲間入りにおける成否の決定権は遊び集団側にあり、方略は遊び場面の条件等が変わると、万能であるとは思えないからである。従って、組織化レベルの高い仲間入りを詳しくみていき、方略とは違った視点にたった仲間入りの解明が必要になってくると思われる。

青井(1991)の研究結果でも明らかにされているように、組織化レベルの高い遊びへの仲間入りは難しい。この難しい仲間入りを成功に導くには、受け入れ児の拒む心情に変化を来す必要がある。人の気持ちを変えるのは並大抵のことではないが、頑なな心情に変化が見られたものとして、次のような事実がある。筆者の以前の観察で、「小学校に入学間もないA児は、先生の話やルールが多さに耐えかねたのか、授業中突然、空のランドセルを背負い教室を飛び出した。慌てた担任は、全速力でA児を追いかけ走りながら説得しようとしたが、A児は全く聞き入れなかった。そして、長い廊下でA児にやっと追いついた担任がA児を捕まえようとした瞬間、二人は派手に転んでしまった。思わずA児は担任と目を合わせ笑いだし、そのまま教室に引き返した」という事例がある。また、直接的な観察例ではないが、「子ども同士が大げんかになり、周りの誰もが止めることができなかった。そこへ、状況を全く把握していない人が部屋

に入ってきて、訳の分からない話をしたことで、けんかが中断され、結果的に子どもの怒りが静まった」という例もある。このように、偶発的な出来事その場の状況や居合わせた人の心情に変化をもたらすということが、日常生活の中で時折起こっている。このようなことがもし仲間入り場面においても生じることがあるとすれば、仲間入りの成否に影響を及ぼしているのではないだろうか。

従って、本研究では、方略とは違った視点として偶発的要因に着目し、仲間入り児の行為に関わりなく仲間入りできた事例を中心に分析していく。組織化レベルの高い遊びへの仲間入り成功要因に、偶発的要因が関与していると仮定すると、偶発的要因による仲間入りにおける仲間入り児と受け入れ児とのやりとりや、遊び集団の遊びの流れを詳しくみていくことで、仲間入りするのに必要な力が見えてくるのではないだろうか。すなわち、従来の研究では方略が重視され過ぎたために、子どもたちが遊びにうまく入るためにはどのような方略を身につけさせればよいかということが着目されてきた。しかし、仲間入りを成功に導くためには他者理解・共感やコミュニケーション能力、自己統制能力等の様々な力が必要で、これらを含んだ微妙なさじ加減ができるということが重要だと思われる。従って、この微妙なさじ加減が何であるかを明らかにするために、本研究では、組織化レベルの高い遊びへの仲間入りの成功要因として偶発的要因を取り上げ分析していくことで、仲間入りに必要な力についてもう一歩進んだ考察を試みる。

第二章 本 論

第一節 目 的

本研究では、仲間入りが生じる場面だけを捉えるのではなく、仲間入りに至るまでの受け入れ集団の遊びの過程や仲間入り後のやりとりにも注目して、包括的に仲間入りを捉えていく。そして、仲間入りにおける遊び集団の遊びの組織化レベルと成否との関連を検討することを第一の目的とする。さらに、組織化レベルの高い遊びへの仲間入りにおける成功要因として、偶発的要因を取り上げ分析していくことで、仲間入りに必要な力についてもう一步進んだ考察をすることを第二の目的とする。

第二節 方 法

1. 対象児

京都市と野洲市(滋賀県)の幼稚園、保育園に在籍した

3歳児クラス 16名, 4歳児クラス 116名, 5歳児クラス 85名, 合計 217名

2. 観察時期

京都教育大附属幼稚園—2007年1/12, 26, 5/29, 6/5, 8, 11, 13, 19, 21, 28

京都市立板橋幼稚園—2007年2/6, 9, 27, 3/1, 8

私立うづら保育園—2007年5/17, 18, 21, 24, 28, 31

野洲市立野洲第一保育園—2007年9/6, 10, 13, 19, 20, 26, 28

京都市立伏見住吉幼稚園—2007年10/4, 5, 9, 12, 15

計 33回

3. 観察方法

保育者との関わりのない幼児同士の自由遊び場면을、自然観察し記述した。観察者もできるだけ幼児とかかわらず、仲間入りに関してはいっさい関与しなかった。

4. 観察内容とカテゴリー設定

仲間入りが行われる前の遊び集団の活動内容及び展開状況、仲間入り児の言動と受け入れ児の反応、さらに仲間入り成立後の仲間入り児と遊び集団との相互作用を記述した。

【観察場面】

園庭、砂場、教室、遊戯室、廊下等における、砂遊び、積み木、ままごと等の遊びが行われる様々な場面

【仲間入り児の数】

同時に仲間入りが行われた場合は、多人数でも1カウントとした。

【仲間入りの回数】

仲間入りを試みる（方略を用いた場合は方略をかえる）ごとに、回数が増えることにした。但し、同時に方略を用いた場合は1回にカウントした。

【仲間入りの成立】

遊びの枠内で、仲間入り児が同じ遊びをすることを成員が認めた時。

【遊びの組織化レベル】

社会性という観点から遊び集団の遊びを組織化レベルの高低で2つに分類した。先に挙げた Parten(1933)による幼児の遊びの分類を基準とした（以下に示す数字はTable1のものである）。

青井(1991)の研究では、分類の基準を成員の役割と目的意識の有無としたため、③独り遊び④並行遊び⑤連合遊びを組織化レベルの低い遊び、⑥協同遊びを組織化レベルの高い遊びとしている。本研究では、仲間入りの成否は成員間の会話や物の貸し借り等の相互作用と目的意識が影響していると考えたため、分類基準を相互作用と目的意識の有無とした。従って、③独り遊び④並行遊びを組織化レベルの低い遊び、⑤連合遊び⑥協同遊びを組織化レベルの高い遊びとした。

- 組織化レベル低群—成員は遊びの枠内にいるが、共通の目的と相互作用の両方が無い場合、又はどちらか一方しか無い場合。（独り遊び・並行遊び）
- 組織化レベル高群—成員は共通の目的を持ち、相互作用がある場合（連合遊び）、又は共通の目的と相互作用に加えて、役割やリーダーが存在して組織的に遊んでいる場合（協同遊び）。

【偶発的要因に基づく仲間入り成立の定義】

仲間入り児が何度か仲間入りを試みても、遊び集団に受け入れてもらうことができない状態の時、仲間入り児の行為に関係なく、仲間入りが成立した場合。

上記にあてはまるものを「純然たる偶発的要因」による仲間入り(Fig.2①)とした。

また、上記の定義に厳密にはあてはまらないが、次のような場合を「偶発的要因に準じた要因」による仲間入り(Fig.2②)とした。

- ・1回目の仲間入りで仲間入り児の行為とは関係なく入れた場合。
- ・偶発的な出来事が生じたとき、同時に仲間入り児が方略を用いて仲間入りした場合。

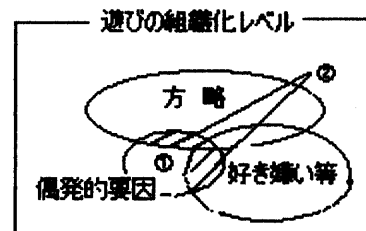


Fig.2 仲間入りの要因

【方略カテゴリー】

仲間入り児が用いた方略カテゴリーの項目を Table 2 のように設定した。

Table 2 仲間入りの方略カテゴリー

間 接 的	01 観察*	遊びの枠内には入らないが、遊び内容が充分認識できる距離に接近し、活動を見ている。
	02 同じ遊び (相互作用なし)	遊びの枠内に入り、遊び集団の成員に働きかけることなく同じ遊びを始める。
	03 遊びの枠内に入る	遊びの枠内に入り、遊び集団と違うことをしている。
	04 質問*	遊び内容を聞く (例 「何してんの?」)。
	05 援助の申し出*	進行中の遊びに関連のある補助的役割の分担を申し出る。(例 「手伝ったるか?」)
	06 補助的役割*	補助的な役割に従事する。手伝う。
直 接 的	07 同じ遊び (相互作用あり)	遊び集団の成員と相互作用を持ちながら、同じ遊びをする。(例 戦いごっこで模倣しながら入っていく)
	08 ルールに従う*	遊びのルールに従った行動を取りながら、許可なく入る。(例 滑り台で順番に従い、黙って並ぶ)
	09 遊びの中核への関与*	遊びの中核となる部分へ物理的あるいは言語的に積極的に関与する。
	10 提案*	遊び内容や方法などに関して、アイデアを提案する
	11 物を借りる	成員が用いている道具などを借りる。
	12 物を渡す	成員に道具などを渡す。
	13 意思表示	遊びに参加する意志があることを成員に公言する。(例 「〇〇ちゃん (自分) 入りたいなあ」)
	14 許可	遊びに加わってもいいか聞く。(例 「入ってもいい?」)
	15 「入れて」*	遊びへ参加することの承諾を求める。「(入れて)」「よせて」「よして」による言い回し)
そ の 他	16 物を奪う	成員の遊びに用いている道具等を無理に奪う。
	17 割り込み*	遊びの流れの中断や変更を強いるようなやり方で遊びに入る。
	18 関連のない発言・質問*	遊びに関係のない発言や質問をする。
	19 批判*	遊びの内容や成員同士の相互作用内容を批判する。
	20 注意をひく*	大声をあげる、成員に呼びかけるなどして注意を自分に向ける。また、成員の興味をひきつけるような言動をする。
	21 所有物のアピール*	進行中の遊びに必要な道具や、成員の用いているものよりも活動に有用だと思われる遊び道具を所有していることを成員にアピールする。また、成員が使用している物を自分の物のように言う。
	22 自己のアピール*	成員との比較において、自分の能力や活動内容の優位性を誇示する。

*は青井(1991)の分類を参考にした。

第三節 結果と考察

観察の結果、336 例の仲間入りがみられた。以下はこれらの事例に基づくものである。

1. 方略の有効性

Table3 は、方略カテゴリーごとの仲間入りの成否の数と検定結果である。その結果、「観察」「枠内に入る」「質問」方略では有意に成功率が低く、「入れて」方略は有意に成功率が高かった。しかし、その他の 18 の方略については成否に有意差は見られなかった。

「観察」「枠内に入る」「質問」方略が成功率が低いという結果となった理由として、こうした方略を使う仲間入り児はまだ入ろうかどうか迷っている段階で、仲間入りしようとする意志の強さが他の方略を用いた時と比べて弱いため、仲間入りしていない場合もあると考えられる。また、「入れて」方略については、これまでの研究(倉持・無藤,1992;無藤,2000)でも指摘されているように、ルーティン化された「入れていいよ」が定着することで生まれた規範意識によって成功率が上がっていると考えられる。以上の結果より、本研究では「入れて」方略の有効性は認められたが、多くの方略について有効性はあるとも無いとも言えないという結果となった。

Table 3 仲間入りの成否

方 略	01 観 察	02 同 じ 遊 び	03 枠 内 に 入 る	04 質 問	05 援 助 の 申 し 出	06 補 助 的 役 割	07 同 じ 遊 び	08 ル ー ル に 従 う	09 遊 び の 中 枢 へ の 関 与	10 提 案	11 物 を 借 り る	12 物 を 渡 す	13 意 思 表 示	14 許 可	15 入 れ て	16 物 を 奪 う	17 割 り 込 み	18 関 連 の な い 発 言 質 問	19 批 判	20 注 意 を 引 く	21 所 有 物 の ア ピ ー ル	22 自 己 の ア ピ ー ル	合 計
○	4	20	4	6	2	4	15	2	1	2	2	4	4	8	45	2	1	1	2	1	3	1	134
×	42	19	15	29	5	5	12	0	0	3	2	5	7	10	10	2	2	4	2	7	6	4	191
計	46	39	19	35	7	9	27	2	1	5	4	9	12	18	55	4	3	5	4	8	9	5	325
確 率	0.00	ns	0.02	0.00	ns	ns	ns	ns	不可	ns	ns	ns	ns	ns	0.00	ns	ns	ns	ns	ns	ns	ns	

*02 同じ遊びは相互作用なし 07 同じ遊びは相互作用あり

○：仲間入り成功 ×：仲間入り失敗

2. 遊びの組織化レベルと成否

(1) 遊びの組織化レベルと成否との関連

次に、遊び集団遊びの組織化レベルの高低における仲間入りの成否の数を、Table4に示した。そして、「遊びの組織化レベル」×「成否」で χ^2 検定を行った結果、有意差 ($\chi^2=64.23$, $df=1$, $p<.001$) が見られた。従って、組織化レベル低群の仲間入りは成功率が高く、組織化レベル高群の仲間入りは成功率が低いといえる。これは、青井の研究結果(1991)を支持している。

Table4 仲間入りの成否

組織化レベル	成功	失敗	計
低	76	22	98
高	69	169	238
計	145	191	336

(2) 成否と年齢・遊びの組織化レベルとの関連

年齢別に仲間入りの成否の結果とその角変換値を、Table5-1,5-2に示した。そして、「成否」が「年齢」や「遊びの組織化レベル」と関連があるかどうかをみるために、「年齢」×「遊びの組織化レベル」の2要因で角変換法による分散分析を行った結果、「遊びの組織化レベル」の主効果は有意($\chi^2=14.58$, $df=1$, $p<.001$)であったが、「年齢」間の有意差はみられなかった。但し、3歳児の仲間入り数が非常に少なかったため、対象は4歳児と5歳児とした。この結果より、年齢に関係なく、組織化レベル低群の仲間入りはしやすく、組織化レベル高群の仲間入りは難しいといえる。

Table 5-1 年齢別仲間入りの成否

	組織化レベル	成功	失敗	計
3歳	低	10	4	14
	高	0	0	0
4歳	低	39	10	49
	高	39	97	136
5歳	低	23	8	31
	高	26	65	91
混合	低	4	0	4
	高	4	7	11

Table 5-2 角変換値

	組織化レベル		計
	低	高	
4歳児	63.44	33.21	96.65
5歳児	59.34	32.27	91.61
計	122.78	65.48	188.26

(3) 仲間入りを試みた回数と遊びの組織化レベル・成否との関連

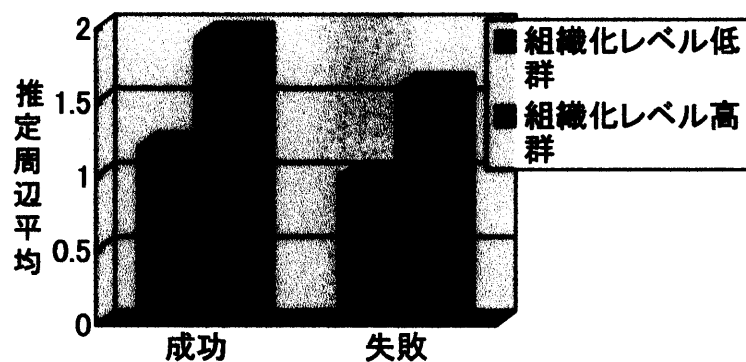
Table6 は、遊びの組織化レベル、成否ごとに仲間入りを試みる回数を示したものである。そこで、「仲間入りを試みた回数」に関して「遊びの組織化レベル」と「成否」で違いがみられるかどうかをみるために2要因分散分析を行った。その結果、「遊びの組織化レベル」の主効果が有意($F=(1,211)=6.20, p<.001$)であった。

従って、Fig. 3 のように遊びの組織化レベルが高い方が、仲間入りを試みる回数は多くなるといえる。これは青井の研究結果(1991)を支持している。

Table 6 仲間入りを試みた回数

回数	組織化レベル低群		組織化レベル高群		計
	成功	失敗	成功	失敗	
1	61	6	39	45	152
2	14		13	13	39
3	1		9	1	11
4			3	4	7
5			3	1	4
6			2	2	4
計	76	6	69	66	217

Fig.3 方略数の推定周辺平均



3. 組織化レベルの高い遊びへの仲間入り

(1) 大分類ごと

次に、方略を青井の分類方法(Table2 参照)に従って、「直接的」と「間接的」と「有効でない」(Table2 では「その他」)の3つに分類し、その成否の結果と角変換値をTable7-1,7-2に示した。そして、「成否」が「3つの方略」や「遊びの組織化レベル」と関連があるかどうかをみるために、「3つの方略」×「遊びの組織化レベル」の2要因で角変換法による分散分析の結果、「3つの方略」の主効果と「遊びの組織化レベル」の主効果が有意($\chi^2=24.66$, $df=2$, $p<.001$; $\chi^2=58.96$, $df=1$, $p<.001$)であった。

この結果から、組織化レベル低群は組織化レベル高群よりも有意に成功率が高いといえる。また、直接的方略、有効でない方略、間接的方略の順に成功率が高いといえる。従って、青井が“有効でない”とする方略が間接的方略よりも成功率が高く、有効でないとは言いきれない。また、青井(1991)は、組織化レベル低群では直接的方略が有効で、組織化レベル高群では間接的方略が有効であるという研究結果を出している。しかし、本研究では、組織化レベル低群においては直接的方略の成功率が有意に高く、青井の結果を支持するが、組織化レベル高群においては間接的方略の成功率は低く、支持しなかった。

さらに、青井(1991)や無籐(2000)は、間接的方略後に直接的方略を用いることにより最も仲間入りがしやすくなるとしている。しかし、本研究では組織化レベル高群の成功例 69 例中、間接的方略後に直接的方略で仲間入りしているのは9例であり少ない結果となった。

以上をまとめると、組織化レベル高群への仲間入りはこれまでの研究で有効とされていた方略を用いてもうまくいかなかった。また、本研究においても方略の有効性についてこれまでの研究者の結果との差が生じ、仲間入りの成否要因は方略の違いによるものだけでは説明できない。

Table 7-1 大分類別仲間入りの成否

組織化 レベル	間接的		直接的		有効で ない		計
	低	高	低	高	低	高	
成功	22	17	46	38	7	4	134
失敗	17	99	2	46	3	24	191
計	39	116	48	84	10	28	325

Table 7-2 角変換値

	組織化レベル		計
	低	高	
間接的	50.18	22.38	72.56
直接的	78.46	42.13	120.59
有効でない	56.79	21.97	78.76
計	185.43	86.48	271.91

(2) 組織化レベルの高い遊びにおける仲間入りの成功

Table8 は、組織化レベル高群における仲間入りの成否である。その結果、「入れて」方略で仲間入りした数が 69 例中 21 例と最も多く、次いで、偶発的要因による仲間入り 11 例が多かった。しかし、「入れて」方略では 21 例中 17 例が 1 回目に成功しており、やはり、ルーティーン化された「入れてーいいよ」の影響があると思われる。ま

た、1回目の成否要因は受け入れ児の好き嫌いや仲間入り児の社会的地位が影響する可能性もある。

Table 8 組織化レベル高群における仲間入りの成否

	01 観 察	02 同 じ 遊 び	03 枠 内 に 入 る	04 質 問	05 援 助 の 申 し 出	06 補 助 的 役 割	07 同 じ 遊 び	08 ル ー ル に 従 う	09 遊 び の 中 枢 へ の 関 与	10 提 案	11 物 を 借 り る	12 物 を 渡 す	13 意 思 表 示	14 許 可	15 入 れ て	16 物 を 奪 う	17 割 り 込 み	18 関 連 の な い 発 言 質 問	19 批 判	20 注 意 を 引 く	21 所 有 物 の ア ピ ー ル	22 自 己 の ア ピ ー ル	偶 発 的 要 因	計
○	3	4	3	5	1	1	6	1	1	0	0	3	2	3	21	2	0	1	0	0	1	0	11	69
×	36	16	13	25	4	5	12	0	0	2	2	5	7	8	10	2	2	4	1	5	6	4	169	
計	39	20	16	30	5	6	18	1	1	2	2	8	9	11	31	4	2	5	1	5	7	4	11	238

*02 同じ遊びは相互作用なし 07 同じ遊びは相互作用あり ○：仲間入り成功 ×：仲間入り失敗

そこで、組織化レベル高群における1回目失敗後の試みである2回目以降の仲間入りの成否の結果をTable9に示した。そして、「入れて」方略について成否間で検定した結果、有意差はみられなかった。このことから、より難しくなる組織化レベル高群における2回目以降の仲間入りでは、「入れて」方略を用いても、仲間入りは困難であるといえる。

ここで、注目したいのは偶発的要因(Fig.2 ①②を含む)による仲間入り成功例が10例あり、この数は「入れて」方略よりも多いということである。従って、偶発的要因は難しい組織化レベルの高い遊びへの2回目以降の仲間入りを成功に導く要因であることが示唆される

Table9 組織化レベルの高群における2回目以降の仲間入りの成否

	01 観 察	02 同 じ 遊 び	03 枠 内 に 入 る	04 質 問	05 援 助 の 申 し 出	06 補 助 的 役 割	07 同 じ 遊 び	08 ル ー ル に 従 う	09 遊 び の 中 枢 へ の 関 与	10 提 案	11 物 を 借 り る	12 物 を 渡 す	13 意 思 表 示	14 許 可	15 入 れ て	16 物 を 奪 う	17 割 り 込 み	18 関 連 の な い 発 言 質 問	19 批 判	20 注 意 を 引 く	21 所 有 物 の ア ピ ー ル	22 自 己 の ア ピ ー ル	偶 発 的 要 因	合 計
○	0	4	1	0	1	1	3	0	1	0	0	1	2	0	4	2	0	1	0	0	0	0	10	30
×	8	9	5	7	3	3	7	0	0	2	1	4	3	5	3	2	2	1	1	3	3	1	73	
計	8	13	6	7	4	4	10	0	1	2	1	5	5	5	7	4	2	2	1	3	3	1	10	103

*02 同じ遊びは相互作用なし 07 同じ遊びは相互作用あり ○：仲間入り成功 ×：仲間入り失敗

4. 偶発的要因による仲間入りの分析

* 事例の名前はすべて仮名 詳細は巻末に添付する。

(1) 偶発的要因による仲間入りの共通点

○ 純然たる偶発的要因による仲間入り

上記の定義にあたる4つの事例が観察された。

事例1 ままごと(3・4歳男女)

仲間入り児—しんいち

園庭の端に長いすや容器、スコップ等を置き、砂遊びをしている。・・やすし「ここニュースにしよう」。たかこ「いや!!」。・・きこ「うどん屋さん」。ひろお「ここはお店屋さんとかやうわい!!」。・・やすし「ごはんつくってる〜」。たかこ「ミルクつくってる〜誰かいりませんか?」。ひろお「いる」。やすし「4名様!」。まさし「4名様!」。たかこ「3名様!」。ひろお「2名様!」。

そこへ、みどりが来てその様子をじっと見ている。たかこ「見んといて!」。みどり「なんで見たらあかんの?」。たかこ「仕事が忙しいんです。やめて下さい」。みどり立ち去る。仲間入り不成立。次に、しんいちが来て、「何やってるんですか?」。みんな無視。しんいち「太根下さい。その大きい太根」。たかこ「だめです」。しんいち「ないの?」。その時、後ろにかけていた上着がバサッと落ちた。ひろお「何で落ちるんや!!」と大声で叫ぶ。すると、たかこが笑い出し、「このお兄ちゃんおもしろいでしょ」と言う。しんいちも笑っている。そして、今まで仲間入りを拒んでいてたかこがしんいちに、「おもちどうぞ!家はどこですか?」と自分がつくったものを届けようとする。しんいち「自分で持って行く」と言う。仲間入り成立!!

事例1では、成員間でイメージがかみ合わない状態が続いた後、成員たちはかけ声を掛け合うことによって次第にイメージをすり寄せていく。そして、“お店屋さん”という共通のテーマを持つに至るまでの間に、成員同士の結合性は徐々に強まっていったと思われる。そして、現れた仲間入り児たちを受け入れ児は完全に拒んでいく。成員たちも終始仲間入り児を無視している。このように仲間入り児を拒むことによってさらに成員間の連帯感が強まっていったと思われる。

仲間入り児しんいちが質問方略から始め、遊びのイメージに合わせて客になりきった口調で話しかけるといふ、これまで有効とされてきた方略(青井1991;小林,1989)の使い方をいうが、受け入れられない。しかし、突然、上着が落ちて成員ひろおが叫ぶという偶発的な出来事が生じたことで、仲間入り児と受け入れ児の会話が遮られた。そして、この後受け入れ児の態度が一変した。それは、「見んといて」「やめて下さい」「だめです」といった非常に強く断定的な言い方で仲間入りを拒む姿から、突然笑いだし、自分から受け入れ児を招き入れる姿へである。そして、無視していた成員たちも笑い出すという変化をもたらした。従って、偶発的要因が生じることで緊張感が和らぐと同時に成員間の連帯感に隙間が生じ、受け入れ児が入り込むことができたと考えられる。

事例2 ままごと（4歳男女）

仲間入り児—びく&しいな、けんせい

小屋でままごとをしている。たくま「今から花火始まりますよーっていう合図」。もも「違う。今、朝」。たくま「お父さん買い物に行ってくるわ」。しゅう「おれも行くわ」。たくま「なんか買ってくるものあったら頼んで。何がいい?」。けい「アイス」。たくま「何アイス?」。えいこ「いちごアイス」。たくまとしゅう三輪車で買い物に出かけ、しばらくして戻ってくる。・・

そこへびくが来て、見ている。しいなも来て、「たっくん、これかして（フライパン）」。たくま「使ってる」。しいな「かして」。しゅう「え〜」と嫌がるが、びくとしいな使い始める。たくまとしゅうフライパンを取り返そうとする。その時、5歳児が来て傍にとめていた三輪車を奪っていく。たくまとしゅう啞然とする。そして、しばらく黙って自分たちの三輪車を乗り回している5歳児を見ている。しかし、その後たくまとしゅうはびくとしいなと遊び始める。仲間入り成立。

事例2については、成員間で次第に役割が決まり、役としての会話が活発になされていく。成員たちは小屋という遊びの枠がはっきりとした場所の中で、家族としてまとまっていき、仲間入り児たちを強く拒む。受け入れ児たちは、遊びの中で、三輪車を車に見立てて、買い物に行く手段としていた。その大切な遊び道具を年長児に突然奪われるという偶発的な出来事が生じることで、受け入れ児たちはしばらくの間、言動が停止してしまい放心状態であった。ここで、いったん遊びの流れが中断され、その間に受け入れ児たちは全く相互作用を行っていない。そして、その後二人が遊びに再び戻った時には、すんなり仲間入り児を受け入れ一緒に遊び始めたのである。これも、事例1と同様に、これまで強く結ばれた連帯感が偶発的要因によって一時的に緩んだため、受け入れ児の心情が変わり仲間入りが可能になったと思われる。

事例3 泥だんごづくり（4・5歳）

仲間入り児—あきら

かずまとけんすけが二人で泥だんごをつくっている。そこへあきらがやって来て「ハンバーグつくってんの?」。かずま「ちがう」。あきら「かけたげよっか?」と砂をかけようとする。けんすけ「いい」。あきら「やさしいのに。いっぱいかけようと思ったのに」。それでも、あきら「泥だんごつくってんの?」。かずま「お料理つくってんの」。・・あきら「高い木見〜つけた」。無視される。・・あきら「この木見てみ。あげよか?」。けんすけ「いい」。あきら「なんか、字とか書けんのに」。その時、近くで遊んでいたとしきがあきらに近寄り、「書こうか?」と言う。あきら笑う。すると、けんすけとかずまもととしきとあきらに近づく。仲間入り成立。かずま「雨が降ってきた!!」と泥水を上から落とす。あきら「雨そんなんと違うぞ」と一緒に遊び始める。

事例3では、仲間入り児は何度も方略を用いて仲間入りを試みている。「やさしいのに。いっぱいかけたげようと思ったのに」「なんか字とか書けんのに」というつぶやきの中に、相手に喜んでもらいたいという他者の感情を推測しようとする姿が見られる。しかし、仲間入り児の思いは通じず、あらゆる方略は完全に拒否される。「ハンバーグつくってんの?」

「ちがう」、「泥だんごつくってんの?」「お料理つくってんの」と、仲間入り児が質問しても受け入れ児ははっきりとした答えを出さず、イメージの共有を拒んでいるように思われる。

しかし、そこでたまたま仲間入り児に近づいてきた年長児としきの出現で、今度は逆に受け入れ児の方から仲間入り児に近づいてきて、一緒に遊び始めた。としきの出現までは、成員同士は“料理づくり”というテーマに向かって、密着度の高い二人の世界の中で遊んでいた。その世界には仲間入り児は入ることが出来なかった。しかし、そこに別の関心事(としき)が現れ、受け入れ児自身が近づいていき、遊びのテーマが“泥遊び”に変わったことで、成員間の関係にも変化が生じたと思われる。すなわち、新たな人物の出現を偶発的要因と捉え、テーマが変更されたことで成員間の結合性が緩まり、仲間入りが成立したと考えられる。そして、仲間入り後は新たなテーマに基づき仲間入り児と成員とで泥水の見立てに関する会話による相互作用が見られた。

事例4 積み→ままごと(4歳児)

仲間入り児—ゆうき

ビール箱の上に丸い容器をどんどん載せていく。りょう「どんどんのせていけ!」。はるか「どんどん乗せて 反対でもいいか?」。りょう「反対はだめよ」。はるか「どんどん防虫みたいやね」りさ「どんどん防虫!!」。りょう「これ東京タワーやで」。

そこへ、ゆうきが来てビール箱の上に乗った。すると、りょう「やめて!!」。ゆうき降りて、近くで砂いじりを始める。りょうがビール箱を並び替え、ほら穴のような形にすると、りさ「ここお風呂な」。りょう「そう」。さらに、ビール箱を段にし、りさ「階段な!」。りょう「うん!」。りさとりょうでビール箱を並び替え、りさ「ここは誰も入らんようにふたをしよう!」。りょうトラックを2台運んできて、「ここって駐車場やで」。りさ「ここ暗くしてトンネル」。りょう「トンネル!トンネル!」。りょう「ここ警察ごっこにしたらええんちゃう?」と言ってビール箱の中に入り込む。すると、ゆうきが再びおもちゃのトラックを持って近づいた。さらに、容器に土を入れたものをビール箱に入れた。りさがゆうきに「こわさんといてな!!」と叫ぶ。・

しばらくして、りょうが「地震だ〜みんな入れ!!」と大声で言う。そして、傍で遊んでいたゆうきとぶつかりそうになり、「もう入って!!」と言う。ゆうき「これ名前のはんこなんだからね・」と小さな石を見せるが、りょう聞こえていないようである。しかし、ゆうきやっとビール箱の中に入って、仲間入り成立。ゆうきとりさ砂を一緒にいじる。りょう「発車進行」。はるか「早く乗ってください」。・

事例4では、成員たちの弾むような会話から、相手のことばを共感的に受けとめ、リズムミカルに繰り返すことで、互いの絆をますます深めているのが読み取れる。そして、共同作業を重ねながら、様々な物の見立てやイメージの共有を行うことで、次第にごっこ遊びへと発展させていく。その中で、枠内に入ったり観察したりしている仲間入り児の存在が、成員たちにとっては目障りのようである。仲間入り児の用いた方略は、これまでの研究(小林 1998;無籐 2000)で指摘されている消極的方略のみで終わるという有効でない方略の使い方で、仲間入りが出来ずにいる。しかし、遊び集団の遊びの中で、地震が起きるという流れに変化が生じたことで、遊びの境界線近辺でうろうろしている仲間入り児が邪魔になり、仲間入りが認められる。これは遊び内容の変更に伴い、細かい役割やルールにも変更が生じ、その結果、成員間の関係性が若干崩れたためではないかと思われる。従って、仲

間入り児の方略が効果的でなくても、遊びの流れの変化による成員間の関係性が崩れる瞬間に入れることもあるのである。そして、仲間入り児は、仲間入り後に成員たちと相互作用を行いながら協調的に遊んでいた。

以上4例の純然たる偶発的要因による仲間入りの共通点をまとめると、以下のようなものであった。

- 仲間入り時 偶発的要因によって、遊びが中断する、またはテーマが変更となる時に仲間入りが成立している。
- 仲間入り後 遊び集団の成員主導、もしくは成員と仲間入り児が対等に遊んでいる。仲間入り児は成員たちと相互作用を持ちながら、協調的に遊んでいる傾向が見られる。

○偶発的要因に準じた要因による仲間入り

上記の定義にあたる7つの事例が観察された。

困い文字—仲間入り児

事例5 A,Bが園庭にてトラックでお買い物をして遊んでいるところへ、◎が近づく。◎「入れて」。A無視。しばらくして、A「今考え中、どうする?」とBの方を見た後、「トラックがあったらいいで。これ使ったらあかんで〜トラック」と自分のトラックを指す。◎「なんで?」。A「だっであかんもん」。B「二人で探したしー」とAとB目を合わせる。◎トラックを探し回る。A,Bは、筒を望遠鏡にみたくて「◎はどこだ?」と交代で眺めている。A,Bは、さらにもう1台見つけたオレンジのトラックを二人で大事そうに運び始めた。そして、戻ってきて恨めしそうに見ている◎に対して、「これ使わんといて!」と言い放ち、オレンジトラックをすべり台の下に置き特別大事に扱った。そこへ、突然Dが来て、ABのトラックを奪う。見ていた◎「A君が使ってたやつやで」。B「そう言ってくれるんやったら、よってもいいで」。仲間入り成立。そして、A,B,◎対D,Eでトラックの取り合いをした後、隊長ごっこを始める。

事例6 A,B,Cが滑り台の下で砂を触りながらごっこ遊びをしている。・・A「これお漬けもんにしない?」。B「たき火は水の中に入れな」。C「そうそう水の中に入れな」。・・C「これな〜に?」と草を見せる。B「漬けもん」。A「漬けもん」。・・A草を食べるふりをして「おいしいおいしい」。C「にもしもいにおい!」。B「おいしくない」。C「くさい!」。B「そろそろいいんじゃないですか?」。C「そろそろ12時」。土を掘り出す。A「これが宝物だ!!」。C「こんなところに高いもんがある」。A「ここにポケモンのカード!」。そこへ◎が近づき「何やってんのん?」。A「うんちくんうんちくん」。とはぐらかされる。◎仲間入りできず。その時、Bが土の中の虫を見つけ大声で「虫!!」。◎も一緒になって見る。仲間入り成立。そして、◎も土を掘り始める。

事例7(事例2と同じ遊び集団) 小屋の中で数名がままごとをしている。Aが近づき「何の役になったらいいの?」。B「もう役ない」。Aいったん去るが戻ってきて見ている。◎も近づき見ている。B「あ〜Aちゃんと◎君に見られた!!」と仲間に入れたい。しばらくして、Dがごさを濡らした事で、成員同士が大げんかを始める。すると、◎「みんな砂かけ!!」。B「そっか!!」。◎「(砂を)もらってき」。◎も砂を取りに行き、Eに渡す。E濡れ所に砂をかける。その後、◎は一緒にままごとをする。仲間入り成立。

事例8(事例4と同じ遊び集団) A,B,Cでビール箱をほら穴のように置く。A「ここお風呂な」。B「そう」。A「階段な」。B「うん!」。A「ここ誰も入らんようにふたをしよう」。B「ここ駐車場やで」。・・・Cは長い時間仲間入りできずに近くでうろうろしている。その時、苗植えをしていた子どもたちと先生が「ただいま!!」とどっと帰ってきた。一瞬成員たちの動きが止まる。㊦,㊧,㊨「入れて!!」。A,B,C「いいよ」。仲間入り成立。

事例9 B,C,D が三輪車で園庭を一周し、順番に A に手当てをしてもらうという病院ごっこをしている。A「Bちゃん、どこかゆい?」。B「ここ」と太ももを指す。A アロエを塗り、「こうた〜い!!」。・・・㊩が来て見ている。㊩も葉っぱを摘む。Aは㊩にアロエを塗る。㊩笑う。しかし、病院ごっこは続き、㊩は仲間入りできないで、近くでうろうろしている。A 水道場に行く。㊩付いていく。A 戻って、手当てをする。㊩見ている。しかし、三輪車がAの待つ病院に戻ってこなくなった。A 日陰を指差し、㊩に「ここテントはったら」。㊩「あっ寝る」と寝転がる。A「ちょっとここでお昼寝しといて」。Fも来て寝転がる。B,C,Dもやって来て寝転がる。A「ここテントはってバーベキューしてんねん!!」。F「だれと?」。A「Bちゃんと」。F「やるやる!!」。E「やるやる!!」・・・仲間入り成立。

事例10 遊動円木でBとCが電車の運転手の取り合いを始めるが、やがて譲り合い、5人での電車ごっことなった。Fが来て乗ろうとすると、みんな「乗らんといて!!」。そこへ、㊪が泥だんごを持ってやってきて見ている。A「おだんご乗せたげる」。㊪乗り込む。その後、3人が仲間入りを試みるが拒まれる。㊪は遊びがままごとに変わっても成員たちと一緒に遊ぶ。

事例11 A,B,C,Dが砂場で電車ごっこをしている。E,F,G,㊫,Iがなかなか仲間入りできずにいる。Eが強引に仲間入り。㊫は最初遊びを見ていたがいったん去り、再び近づき見ている。すると、Aが㊫の持っていたやかんを見て、「お水かして」。㊫一瞬目を見開いた後、にこにこやかんの水をかける。その後、Eにやかんを取られるが、取り返して再びといに水を流す。そして、Eがまたやかんを取ろうとすると、今度は離さず水をくみに行く。仲間入り成立。

偶発的要因		方 略	
事例5	トラックを奪われる	+	受け入れ児の味方をする
事例6	虫が現れる	+	一緒に見る
事例7	成員間でけんかが起こる	+	解決策を提案する
事例8	大勢の人がどっと帰ってくる	+	「入れて」
事例9	成員が戻ってこない	+	「あっ寝る」と寝転がる
事例10	「おだんご(持ち物)乗せたげる」と言われる		
事例11	「(持ち物やかんの)お水かして」と言われる		

すべての事例において、純然たる偶発的要因による仲間入りと同じように、仲間入りまでの遊び集団内の遊びの中で成員間の活発な相互作用が観察された。その中で成員たちは次第に充実感や連帯感を高め、組織化レベルの高い遊びへと発展させたと思われる。そして、仲間入り児たちはことごとく仲間入りを拒まれている。

しかし、事例5,6,7,8,9では、偶発的要因が生じたことで成員間の結合性が緩み、併せて用いた仲間入り児の方略が生かされ、仲間入りの成立につながったと思われる。

ここで、仲間入り児が用いた方略は、決して高度な使い方がなされたわけでもなく、方略自体も他の仲間入りにおいても有効であるとは言い切れない。たまたま生じた偶発的な出来事に併せて用いることで、その効果が発揮され、仲間入りを成功させている。

例えば、事例5では受け入れ児AとBは「トラックでお買い物ごっこ」というテーマにおいて結束力を固め、さらに、仲間入り児に少し意地悪をしながら仲間入りを拒むことでますます連帯感を強めていく。しかし、大事なトラックを奪われるという偶発的な出来事が生じることで、テーマが新たに「トラックを奪い返す」に変更となった。このとき、AとBの関係にも微妙な変化が生じたと思われ、この隙間に仲間入り児は受け入れ児の味方をするのでうまく入り込むことができた。そして、仲間入り後仲間入り児は受け入れ児と共にDを追いかけて、その後、隊長ごっこという遊びに変更後もメンバーたちと協調的に遊ぶ姿が観察された。

事例10,11については、仲間入り児の持ち物に受け入れ児が興味を示し仲間入りできている。仲間入り児が持ち物を方略として使おうと考えていた可能性も全くないとは言い切れないので偶発的要因に準じた要因に入れたが、いずれも仲間入り児は、自分の持ち物を全くアピールせず、視線は遊び集団の遊びに向けられ観察している状態であった。従って、仲間入り児は持ち物を意図的に所持していたのではなく、たまたま偶然に持っていたと思われる。

次に、これらの事例が上記で示した純然たる偶発的要因の特徴にあてはまるのか分析してみる。まず、「遊びが中断する、またはテーマが変更となる時に仲間入りが成立している。」については、事例5,6,7,8,9の場合はあてはまる。しかし、事例10,11の場合はあてはまらず、遊びの流れとは関係なく受け入れ児の都合にたまたま合って、仲間入りができたと考えられる。但し、事例8については、仲間入り児たちが外から大勢で帰ってきた人であり、自分たち自身が偶発的な出来事を起こしているので、遊び集団のこれまでの流れや、偶発的な出来事によって遊びが一瞬止まったことにも気づいていない。

そして、「仲間入り後は、遊び集団のメンバー主導、もしくはメンバーと仲間入り児が対等の状態で遊んでいる。仲間入り児はメンバーたちと相互作用を持ちながら、協調的に遊んでいる傾向が見られる。」については、すべての事例においてあてはまり、偶発的要因全事例（11例）における共通点であるといえる。

(2)偶発的要因のカテゴリー化

(1)に示した 11 事例を分類してみると、Table10,11 のようになった。

Table 10 偶発的要因のうちわけⅠ

①偶発的な出来事	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9
②受け入れ児の都合	10, 11

Table 11 偶発的要因のうちわけⅡ

①五感の刺激 (音・声)	上着がバサッと落ちて「何で落ちるんや!!」 1 集団がドッと帰ってきて「ただいま～」 8
②〇〇の出現	虫 6 第三者 3
③ことの変化	用具を奪われる 2, 5 けんかが生じる 7 成員が帰ってこない 9 成員が遊びの流れを変える 4
④仲間入り児の 持ち物	泥だんご 10 やかん 11

* 数字は事例番号

Table10 の①は、遊び集団に何らかの偶発的な出来事が起きて、遊びがしばらく中断されたり、テーマが変更されたりしたことで、受け入れ児の気持ちにも中断や変化が生じたと考えられる。本研究での偶発的な出来事とは、Table11 の①のように、大きな音や声によるものと、Table11 の②のように、成員に新しい関心事が出現することによるものと、Table11 の③のように、遊び内容における変化によるものとがあった。

また、Table10 の②は、偶発的な出来事は起きていないが、受け入れ児側の都合によって仲間入りが認められた場合である。具体的には、Table11 の④のように、遊びに必要な物を仲間入り児がたまたま所持していた、というものであった。

(3) 方略「入れて」による仲間入りとの比較

これまでの結果で、組織化レベルの高い遊びへの仲間入りは難しいことが分かった。その中で、方略「入れて」は、ルーティン化によって定着した規範意識が影響していると考えられるにしても、やはり 238 例中、成功 21 例、失敗 10 例と成功率が高いことは否めない。そこで、方略「入れて」を用いて組織化レベルの高い遊びへの仲間入りが成功した 21 例について分析してみる。

《ルール遊びへの仲間入り》4 例

高鬼やサッカー、じゃんけん遊びなどのルール遊びは、組織化レベルが高い遊びであるにもかかわらず、仲間入りに失敗した例がなく、非常に仲間入りしやすい遊びであるといえる。これらは、一般的に定着したルールに従った遊びであるために、途中で新たに仲間が加わっても遊び集団の遊びがほとんど影響を受けないためだと考えられる。つまり、仲間入りによって遊び集団の遊びの流れが途切れたり大きく変わったりすることがなく、途中で割り込んだ形になっても、仲間入り児は入った後ルールに従い成員たちと協調的に遊んでいるという特徴がみられた。

《ルール遊び以外の仲間入り》17 例

ルール遊びを除いて、方略「入れて」を用いた仲間入り残り 17 例の特徴を以下に示した。

- | | |
|---|--------|
| ○ 1 回目の仲間入りで成功している事が多い。 | (13 例) |
| ○ <u>仲間入り時</u> 遊び集団はすぐに「いいよ」と答え、その瞬間は遊びが中断したり大きく変わったりすることはない。 | (17 例) |
| ○ <u>仲間入り後</u> (1)遊びが終了又は崩壊する。 | (5 例) |
| (2)遊び集団の中で仲間入り児が主導権を握ろうとする | (4 例) |
| (3)仲間入り児がやめる。 | (3 例) |
| (4)仲間入り児は成員と相互交渉をあまり持たない。 | (6 例) |
| (5)仲間入り児は遊びの流れが分からず、質問や確認をする。 | (2 例) |
| (6)仲間入り児は成員と相互作用を持ちながら協同的に遊ぶ。 | (3 例) |

* 事例の数は重なる場合がある。

偶発的要因による仲間入りと、方略「入れて」による仲間入り（ルール遊び以外）とでは、仲間入りを試みる回数の違い、仲間入り時やその後の様子が大きく異なっていることが多いということが分かった。

今回の観察では、「入れて」によって仲間入りが行われた瞬間は、遊びの流れが中断したり、大きく変化したりすることはなかった。しかし、無籐(2000)は、「入れて」という

依頼が生ずると、それまでの遊びの流れが中断され遊び集団の中で相互調整がなされているとしている。本研究では、「入れて」「いいよ」はきまりきった言い回しのように使用されていることが多く、仲間入り時に成員間で簡単な微調整が行われることはあったが中断されるケースはなく、問題が生じる場合は仲間入り後しばらく時間がたってからであった。例えば、仲間入り児が入ったことで、次第に役割やテーマ等の調整がうまくいかなかったり、成員同士の結束力が弱まり意欲が低下してしまったりして、遊びが終了するケースがあった(1)。また、方略「入れて」で仲間入りした場合は、仲間入り児が遊びの途中で無理やり入り込んだことになるので、流れについていけず、主導権を握って遊びの方向性を変えようとする(2)、やめる(3)、崩壊させる(1)ケースも見られた。逆に、成員とあまり関わらず、時には孤立した状態になる(4)、質問や確認を繰り返す(5)、といった行為をとることで遊び集団の遊びが維持されるケースもあった。従って、無籐(1992)が指摘するように、「入れて」方略は成功率が高いが、その後の処理が大変なのである。

また、組織化レベルの高い遊びへの仲間入りは難しいにもかかわらず、「入れて」を用いて仲間入りを1回目で成功させた子どもは、社会的地位が高くリーダー的であることが多いとも考えられる。従って、仲間入り後は遊びの中で主導権を握ろうとしリードすること(2)で、さらに遊びを発展させる事ができる場合と、逆に崩壊させてしまったり(1)、思いが通りそうもなくやめてしまったり(3)、する場合とが有ると考えられる(数字は前ページの「入れて」を用いた仲間入りの特徴の中の番号を指す)。

偶発的要因による仲間入りでは、遊びの流れの中断、もしくは大きな流れの変更時に仲間入りが行われる。これに対し、「入れて」方略では、自然に生じた遊びの流れや変化時に入るのではなく、仲間入りが行われたことで結果的に遊びの流れの中断や変化が生じてしまうという大きな違いがある。すなわち、「入れて」方略では、ルーティーン的なやりとりのパターンで成立していることが多いので、遊びの流れの途中の成員間の結合性の強い状態のところに、半ば強引に割り込んでいると思われる。その結果、同じ組織化レベルの高い遊びへの仲間入りであっても、その後の遊びの流れや仲間入り児と成員との関わり方に違いが生じているのではないだろうか。

5. “観察” 方略について

これまでの結果で、仲間入りの成否と遊び集団の遊びの組織化レベルとの関連が明らかになった。すなわち、組織化レベルの低い遊びへ仲間入りは容易で、組織化レベルの高い遊びへの仲間入りは困難であることが示唆された。これは、青井(1991)の研究結果を支持している。組織化レベルの高い遊びへの仲間入りについて、青井(1991)は、仲間入り児が「観察」方略を通して、準拠枠、集団規範等を正確に認識することが重要であるとしている。そこで、本研究における組織化レベルの高い遊びへの難しい仲間入りを成功させたケースでは、仲間入り児がどの程度遊び集団の遊びを把握しているのかを調べるために、“観察” 方略を用いた仲間入り児の行動について分析した。

その結果、組織化レベルの高い遊びへの仲間入り成功事例中で、“観察” 方略を用いた仲間入り児は 10 名いた。そのうち、4 名は仲間入りが成立するまでの間、遊び集団の遊びが観察できる領域にずっといた。しかし、6 名は仲間入りを試みながら遊び集団から離れることがあった。このことから、仲間入りを成功させた仲間入り児は遊び集団の遊びを詳細かつ正確に把握しているとは限らないことがわかる。

6. タイミングのよい高度な仲間入り

事例 12(事例 11 と遊び集団は同じ) 砂遊び (4 歳児)

仲間入り児—かずお

砂場で 4 人が電車ごっこをしていて、それぞれ電車を持っており、他児はなかなか仲間入りできないでいる。そこへ、かずおが来て、しばらく見ているが立ち去る。その間、ふとしが電車を自分のものにして、強引に仲間入りをする。かずお再びやって来て、近くのブランコに乗りながら見ている。そして、ブランコから降りておもちゃの車を持ち、「これだれのん?」と聞いて、りゅうのすけに車を渡す。かずお「何やってんのん?」。りゅうのすけ「砂かけてんのん」。ここで、もう 1 人仲間入りして、砂場に水を流した。ふとし「水がいる人!!」。だいすけ大きな声で「は〜い!!」と言って水をかけてもらう。だいすけ「汚れた〜」。そこで、かずおも中に入っている、水をかけてもらい、「うわ〜」と大声を出す。かずおみんなの輪の中に入り笑っている。仲間入り成立。そして、近くで遊び始めた女兒に向かって、かずお「ちょっとここでやったらじゃまなんだけど!!」と怒る。

事例 12 では、仲間入り児は遊びを長い間観察することから始め、続いて枠内に入って成員に質問をしていき、最終的に遊びの中核に関わっていく。これは、従来の研究（青井,1991;原野 1992,無藤 2000）で、社会的スキルが高いといわれてきた方略の使い方で仲間入りを成功させたケースである。しかし、本研究でのこれまでの分析で分かってきた仲間入りの成功時に関連があると思われる成員間の結合性の強弱という視点で、この仲間入りをみてみると次のようになる。仲間入り児は仲間入りを試みながら途中で遊び集団から離れることもあり、遊び内容をしっかり把握できているとは限らない。にもかかわらず成員が増えたことと砂

場に水を流したことで、遊び道具（電車）を持っていなければ入れないという集団規範が崩れ、これまでに築いた成員間の結合性が弱まった瞬間を仲間入り児がうまく捉えて仲間入りを成功させている。従って、仲間入り児が用いた方略自体が有効であったというよりも、仲間入りしやすいタイミングをうまく捉えて仲間入りしたことが成功につながったと思われる。

事例 13 ダンボールでDSごっこ（4歳男女）

仲間入り児—はつえ&まいこ

たけし、ゆうじ、しんすけが大きなダンボールのへちやげたものの上に乗し、二つ折りにして屋根とし、中で「DSしてんね〜ん」等言いながら遊んでいる。

そこへ、はつえとまいこがやって来て見ている。成員たちは、全く気付かない。すると、はつえがまいこにこそこそ話を始めた。そして、嬉しそうにはつえが「ゆうじくん まいこちゃん髪を毛切ったん！！かわいいでしょ！！」と言い出した。成員たちは唖然。少し間をあけて、ゆうじ「おんなじやん」。はつえ「だって女やもん！！」とにっこりまいこの方を見て、二人でぴよんとダンボールの中に入り込む。たけし「入るなよ」。はつえもまいこもにっこり笑っている。そのまましばらく一緒にダンボールの中で過ごす。仲間入り成立。

事例 13 の仲間入りでは、遊び集団がダンボールを囲いとし、強固な枠を作り、組織化レベルの高い遊びをしている。その中へ入る手段として、仲間入り児は全く関係のない話を持ちかけている。受け入れ児は唖然として、一瞬遊びの流れが中断し受け入れ児の言動が止まってしまう。仲間入り児はその隙にダンボールの中（遊びの枠内）に入り込み、受け入れ児は「入るなよ」と言うが、その声は小さく、他の仲間入り児を拒否した場合と明らかに違っていた。その結果、仲間入り児たちは仲間入りを成功させることができた。このような遊びに関係のない話をする事で仲間入りをしようとする方略は、従来の研究(青井,1991)においては成功率が低く、否定的な見方がなされてきた。しかし、この事例の仲間入り児たちは仲間入りを見事に成功させている。この一連の仲間入りの行為は、けんかやいざこざ等における仲直り場面でみられるおどけ行動（広瀬,2005）と似ている。故意に相手の意識・思いをずらすことによって、けんかの場合は緊張緩和を図ろうとし、事例 6 の場合は成員間の結合性を何とか緩めて、仲間入りしようとした事例である。

以上 2 つの事例における仲間入りは、偶発的要因が起こしたような成員間の結合性が緩む瞬間を、事例 12 ではひたすら待ち続け、事例 13 では自ら作りだすことによって仲間入りを成功させている。

第三章 結 論

第一節 総合考察

多様な価値観を持つ人々と接することを必要とされる現代社会において、不適応を起こす人たちが増えていることは、今日の社会問題である。そして、その時に方略的な解決策が必要とされがちである。これまでの仲間入りの研究についても同様であり、いかに方略を身につけるかが重視され、子どもが仲間入りの際に使用する方略に関する研究が多かった。しかし、方略の有効性について明瞭な結果が得られていないように、仲間入り児側の使用する方略と仲間入りの成否とを関連づけようとするには無理がある。他方、遊び集団側に焦点をあてた研究では、組織化レベルの低い遊びへの仲間入りはしやすく、高い遊びへの仲間入りは難しいということが明らかにされている(青井,1991)。しかし、対象児の年齢、観察した遊びの種類等について不十分である。そこで、本研究では仲間入りにおける遊びの組織化レベルと成否との関連を検討することを第一の目的とした。

さらに、青井は、組織化レベルの高い仲間入りの成功には間接的・消極的な方略が多く必要であり、徐々に直接的・積極的方略を用いていくことが有効であるとしている。しかし、仲間入りの成否の決定権は受け入れ児にあり、方略は遊び場面の条件等が変わると万能であるとは思えないことから、方略を身につけるだけで高いレベルの仲間入りを成功に導くことは非常に難しいと思われる。そこで、組織化レベルの高い仲間入りの成功要因に偶発的要因が関与していると仮定すると、偶発的要因による仲間入りにおける仲間入り児と受け入れ児とのやりとりや遊び集団の遊びの流れを詳しくみていくことで、仲間入りに備えておかなければならない力が見えてくるのではないかと考えた。従って、本研究では、偶発的要因による仲間入りを分析していくことで、仲間入りに必要な力についてもう一步進んだ考察をすることを第二の目的とした。

本研究では、対象児を3・4・5歳児とし、遊び内容については、砂遊び、積み木遊び、ままごと等様々な場면을観察した。また、遊び集団の分類基準を成員間の相互作用と目的意識の有無とし、遊びの組織化レベルの高低に分けて、方略の有効性、遊びの組織化レベルの高低と成否との関連、仲間入りを試みる回数、偶発的要因の分析を行った。

観察、分析の結果、方略の有効性については「入れて」方略について有効性が認められたが、18の方略についてはどちらともいえないという結果となった。「入れて」方略においては、ルーティーン化された規範意識の定着により成功率が高まったのではないと思われる。遊びの組織化レベルと成否との関連については、年齢に関係なく組織化レベルの低い遊びへの仲間入りは容易であり、高い遊びへの仲間入りは困難で仲間入りを試みる回数が多くなった。従って、本研究では、仲間入りにおける成否の要因が、遊びの組織化レベルという遊びの質に関連があることが示唆された。

そこで、唯一成功率が高かった「入れて」方略に関して、さらに分析してみた。その結果、「入れて」方略は、組織化レベルの高い仲間入りにおいても成功する事例が最も多かったが、1回目で仲間入りするケースが大変多いことが分かった。このことか

ら、やはりルーティーン化された規範意識の影響が強いと予測される。さらに、1回目の成否は、受け入れ児の好き嫌いや仲間入り児の社会的地位が影響する可能性もある。そこで、1回目に失敗後の2回目以降の組織化レベルの高い遊びへのより難しい仲間入りについてみると、「入れて」方略の成功例は減り、偶発的要因による仲間入り成功数の占める割合が高くなった。

偶発的要因による仲間入りの成功事例は11例観察された。これらは、①偶発的な出来事によって遊びがしばらく中断する、もしくはテーマが変更となる時(9例)、②受け入れ児の都合に合った時(2例)、に仲間入りが成立していた。このうち②については、遊びに必要な物をたまたま仲間入り児が所有していた等、受け入れ児の都合で遊びに引き込まれた形で仲間入りが行われていた。

ここで注目したいのは①による仲間入りである。組織化レベルの高い遊びでは、成員たちが活発な相互作用の中で共通のテーマを決め、イメージを共有していくことが多く観察された。その中で、次第に充実感や連帯感が高まると共に成員間のつながりも強くなっていった。そして、新しいメンバーの参入を拒むことで、さらに結合性が強まった場合もあった。しかし、①の仲間入りでは、音や声等の刺激、〇〇の出現、成員間でけんかになったり仲間以外の子どもに用具を奪われたりといったことの変化という偶発的な出来事が生じることで、遊びの中断やテーマの変更が余儀なくされた。遊びの中断中は当然、成員同士の相互作用は観察されず、またテーマが変更となった場合は、これまでに構築してきたイメージや準拠枠等にも変更が生じていた。それは、皆で盛り上がっているところに水を差された状態、又は一つの目標に向かって皆で一致団結していたところに、突然目標を変えられて気持ちの切り替えが必要になった状態であると推測される。すなわち、高まった成員たちの気持ちの上でも中断と変更が生じ、成員間の結合性が緩んでしまったと思われる。その隙間に仲間入り児は遊び集団に入り込むことができたのである。そして、仲間入り後は仲間入り児が成員たちと相互作用を持ち協調的に遊んでいた。この仲間入り後の様子については偶発的要因全事例における共通点である。

対して、全体的に成功率が高かった「入れて」方略による仲間入りでは、仲間入り児が「入れて」と言うと受け入れ児がすぐに「いいよ」と答え、形式的なやりとりのようであった。遊び集団の遊びが続いている途中に、仲間入り児が割り込んだ形であるために、成員間の結合性が緩んでいない状態の時に仲間入りは行われていた。そして、仲間入り後は仲間入り児が遊びの流れについていけず、やめる・遊びを崩壊させる、又は質問する・孤立する、というケースが多かった。従って、同じ組織化レベルの高い遊びへの仲間入り成功要因であっても、「入れて」方略と偶発的要因とでは仲間入り時や仲間入り後の様子が大きく異なっていた。

そこで、偶発的要因による仲間入り事例を中心とした分析をもとに、仲間入りに必要な力について考察してみる。従来の研究の多くは、仲間入りには準拠枠・集団規範等を正確に認識することが大切であるとされ、「観察」方略を経て、直接的方略を使えることが高レベルの仲間入りには必要な力であるとされてきた(青井,1991; Putallaz&Wasserman,1989)。しかし、本研究の組織化レベルの高い遊びへの仲間入

りでは、上記のような方略の使い方で行っても仲間入りに失敗してしまうことが多い。さらに、組織化レベルの高い遊びへの成功事例の中で「観察」方略を行った仲間入り児はずっと遊びを観察しているのではなく、仲間入りを試みてはその場を離れてしまうケースが10例中6例あった。従って、仲間入りにおいて遊び内容の認識は大切な力のひとつであると思われるが、必ずしも必要な力であるとは思えない。そして、偶発的要因による仲間入り時の様子から、詳細かつ正確に遊びを掌握できていなくても成員間における結合性の緩む瞬間に遭遇することができれば、仲間入りを成功に導けるのではないかと思われる。

組織化レベルの高い遊びの流れの中では、成員たちの気持ちが高まると共に、成員間の結合性も高まっていくと思われる。しかし、それは右上がりの一直線を描くのではなく、途中何度か結合性が緩む時がある。この成員間の結合性が緩まった後、再び強めることができれば、遊びは終了してしまうことになり、再び強めることが出来たときには、さらに強いものとなり、上がっては少し下がり、さらに上がっては少し下がるという風にして、成員間の結合性は強固になっていくと思われる。この一時的に結合性が緩んだ瞬間は、遊びの危機でもあり、かつ仲間入りのチャンスでもある。本研究では、この瞬間に仲間入り児の行為とは全く関係のない偶発的な出来事が生じた場面があてはまると考え、このような場面では組織化レベルの高い遊びへの仲間入りが成功に導かれていた。このことから、仲間入りには結合性の緩みが成功につながる鍵であることがみえてきた。そして、仲間入り児にとっては、遊び集団の成員間の結合性の強弱を捉える感覚が重要であることが見えてきた。

事例 12,13 では、仲間入り児が成員間の結合性の強弱を捉える感覚を持っていて、組織化レベルの高い仲間入りをうまく成功させたと思われる。この事例の仲間入り児は、遊び集団に近づいてきてから、仲間入りを試みるまでに時間がある。仲間入り児がすぐに仲間に入ろうとしなかったのは、恐らく遊び集団内で成員たちの結合性が強いことを感じ、「簡単には入れそうもない」ことを感じ取ったためではないだろうか。それは、事例 12 の場合は、成員の満面の笑みや大きな叫び声等、成員たちの意気揚々とした様子から、事例 13 の場合は、成員たちが大きなダンボールを平らにした物をくると体に巻き付け、はっきりとした遊びの枠を示している姿から、仲間入り児たちは、成員間の結合性の強さを感じていたのではないかと思われる。そして、事例 12 の仲間入り児は、遊び集団に新しいメンバーが加わり、遊びが発展していく中で、成員の一人による「水がいる人！！」に対し、「ハイ！！」と仲間入りした子どもに続き、自分も仲間入りを成功させている。成員が、大きな声で「水がいる人！！」と呼びかける行為からは、成員間の結合性の緩みが感じられる。仲間入り児はこのタイミングを逃さず、仲間入りをした。仲間入り児は、まさしく結合性の強弱を捉える感覚を持ち合わせているといえるであろう。

このように、仲間入りには遊び集団における成員間の結合性の強弱を捉える感覚が重要であり、その感覚を支える力としては、他者理解と場の状況把握ができるということが必要であると思われる。他者理解については、仲間入り児が入りたい遊び集団の成員がどのような心情であるのかを推測できるということである。成員たちの気持

ちが高まっているのか、あるいは、何らかの心情に変換が生じているのか、という他者の心情を推測する力の有無が仲間入りの成否に深く関連していると思われる。幼児の他者理解については、4, 5歳では他者の感情を自己の感情と同じものとして推測できるようになり、6歳頃までに、他者がどのような人物でどのような状況に置かれているのかを考慮に入れて推測できるようになる(朝生,1984)とされているように、発達途上でありまだまだ未熟である。従って、幼児にとって組織化レベルの高い仲間入りを成功させることは、なかなか難しいのである。さらに、仲間入り児にとって遊び集団の状況把握も重要である。それは、単なる遊び内容の掌握ではなく、成員の表情や声のトーン、ことば等から、その場の雰囲気捉える力である。例えば、成員たちが笑顔で、調子よく「楽しいな！」等のことばを耳にしたり、もしくは、これまでの遊びの中で成員たちによる時間や労力をかけた製作物があつたりした時には、仲間入りは難しそうだと感じることで、逆に、遊びの途中で時折訪れる遊びの行き詰まりやトラブルなどから、成員の表情が硬くなったり、会話が途切れていたりした時は、仲間入りのチャンスであると感じられることが、仲間入りには重要である。

以上より、本研究では、偶発的要因による仲間入りを中心とした分析から、組織化レベルの高い仲間入りは難しいが、成員間の結合性が緩む瞬間は仲間入りがしやすいことが分かってきた。このことから、仲間入りするのに必要な力として、方略の種類や使い方というよりも、他者理解と場の状況を把握する力に支えられた遊び集団における成員間の結合性の強弱を捉える感覚を身につけていくことが重要ではないかと考えた。仲間入りは人と人との相互作用であり、人は一人ひとりが違った心を持ち、たとえ同じ人でも状況によって刻一刻と心情は変化しているため、仲間入り児がこの感覚を持つことは、様々な仲間入り場面において生かされることであろう。

第二節 反省と今後の課題

本研究では、発達的な観点から仲間入りを捉えるために対象児を3, 4, 5歳児とした。しかし、観察期間が長くなってしまったため、その特徴が捉えにくかった。もっと、短い期間に行えたとすれば、組織化レベルの高低での遊びの現れ方の数に違いが出てきて、比較検討ができたかもしれない。また、観察者が一人であったために、遊び集団の人数が多い場合、同時に生じた成員の細かい言動についての記述が難しかった。仲間入りをビデオやテープレコーダー等にとる方法は、日常のやりとりと違いが出てくる可能性があるため、複数の観察者で記述することが望ましいと思われる。

偶発的要因による仲間入りを分析することで、仲間入り時に必要な力として成員間の結合性の強弱を捉える感覚というものが見えてきた。しかし、本研究では、偶発的要因による仲間入りの事例数が少なく、3歳児については仲間入り自体がほとんど観察できなかった。そこで、さらに比較検討していくためには、組織化レベルが高い遊びがさらに増えると思われる小学生に、対象児の幅を広げて、多くの観察事例をみていく必要がある。

文 献

- 青井倫子(1991). 遊び場面における幼児の仲間入りのストラテジー. 広島大学教育学部紀要第1部, 40, 187-192.
- 青井倫子(1992). 遊び集団への仲間入り児の統合過程. 広島大学教育学部紀要第1部, 41, 191-199.
- 青井倫子(1993). 参加目的の違いによる幼児の仲間入り方略の比較. 日本教育社会学会大会発表要旨集録, 45, 4-5.
- 青井倫子(2000). 幼児の仲間入り場面における規範の機能. 幼年教育研究年報, 22, 45-52.
- 朝生あけみ(1987). 幼児期における他者感情の推測能力の発達—利用情報の変化—. 教育心理学研究, 35, 33-40.
- 原野明子(1992). 引っ込み思案幼児の社会的相互作用の維持に関わる要因. 心理学研究, 63, 77-84.
- 原野明子(1996). 幼児の仲間入り行動に及ぼす相手の既知度の影響. 日本教育心理学会総会発表論文集, 38, 75.
- 原孝成・片岡美菜子・謝文慧・祐宗省三(1994). 幼児の仲間入りに関する研究—遊び集団の組織性と維持について—. 幼年教育研究年報, 16, 27-32.
- 広瀬美和(2005). 子どものいざこざの調整・仲直り場面におけるおどけ行動. 日本発達心理学会第16回大会発表論文集, 391.
- 加用文男(2006). 遊びの発達の展開. 発達, 28(109), 29-36.
- 小林真(1998). 幼児の仲間入り行動について—子どものタイプと使用する方略および仲間入りの成否—. 日本保育学会大会発表論文抄録, 51, 958-959.
- 倉持清美(1994). 就学前児の遊び集団への仲間入り過程. 発達心理学研究, 5(2), 137-144.
- 倉持清美・無藤隆(1991). 「入れて」「貸して」へどう応じるか—一時的遊び集団における遊び集団外からの関わりへの対処の方法—. 保育学研究, 132-144.
- 倉持清美・柴坂寿子(1999). クラス集団における幼児間の認識と仲間入り行動. 心理学研究, 70(4), 301-309.
- 松井愛奈(2001). 幼児の仲間への働きかけと遊び場面との関連. 教育心理学研究, 49, 285-294.
- 松井愛奈・無藤隆・門山睦(2001). 幼児の仲間との相互作用のきっかけ: 幼稚園における自由遊び場面の検討. 発達心理学研究, 12(3), 195-205.
- 森上史朗・今井和子(編)(1992). 『集団ってなんだろう—一人とのかかわりを育くむ保育実践—』. ミネルヴァ出版.
- 無藤隆(1992). 子どもたちはいかに仲間か否かを区別するか. 科学朝日, 617, 18-23.
- 無藤隆(2000). 幼児の仲間入りにおける交渉過程. お茶の水女子大学人文科学紀要, 53, 387-401.
- 永井智・松見淳子(2003). 遊び場面における仲間入り行動のアセスメント—人気児と非人気児の行動の比較—. 日本行動分析学会年次大会プログラム発表論文集, 21, 44.

- 永田陽子(2001)「そらす」という行為について－4歳児の姿から－. 日本保育学会大会発表論文抄録, 54, 114-115.
- Parten,M,B.(1933). Social participation among pre-school children, *Journal of Abnormal & Social Psychology*,27,260.
- Putallaz,M.,&Wasserman,A. (1989). Children's naturalistic entry behavior and sociometric status:A developmental perspective. *Developmental psychology*, 25,297-305.
- 佐木みどり・大場幸夫(1994). 幼児の仲間入り行動と保育者の援助(1). 日本保育学会大会発表論文抄録, 47, 698-699.
- 佐木みどり・大場幸夫(1995). 幼児の仲間入り行動と保育者の援助(2). 日本保育学会大会発表論文抄録, 48, 340-341.
- 佐木みどり・大場幸夫(1996). 幼児の仲間入り行動と保育者の援助(3). 日本保育学会大会発表論文抄録, 49, 816-817.
- 佐木みどり・大場幸夫(1996). 幼児の仲間入り行動と保育者の援助(4). 日本保育学会大会発表論文抄録, 50, 244-245.
- 佐藤眞子(編)(1996).『乳幼児期の人間関係』. 培風館.
- 渋谷キミエ(2000). 子どもの仲間入り方略に関する生態観察－仲間入り行動における相互作用のプロセス－. 発達研究, 15, 131-143.
- 高橋たまき・中沢和子・森上史朗(編)(1996).『遊びの発達学』展開編. 培風館.
- 山田敏(1999).『遊び論研究』. 風間書房.

事 例

事例1

ままごと (やすし、ひろお、まさし・・・3歳児 たかこ、きこ、みどり、しんいち・・・4歳児) 仲間入り児—しんいち

園庭の端に長いすや容器、スコップ等をおき、砂遊びをしている。やすし「ここニュースにしよう!」。たかこ「いや!!ここお店屋さんやん」。やすしが私を見て「かいじゅうがいるけど」「何名様ですか?」と聞く。私「1名です。何屋さん?」。きこ「うどん屋さん」。ひろお「ここはお店屋さんとかいうわい!!」。私「じゃあ何?」。ひろお「ごはんつくってるんじゃ!」。砂遊びをしている3歳児と〇〇屋さんをしたい4歳児とがなかなかみ合わない。

しばらくして、やすし「ごはんつくってる〜」。たかこ「ミルクつくってる〜誰かいませんか?」。ひろお「いる」。そして、やすしが「4名様!」と言うと、まさしも「4名様!」、たかこ「3名様!」、ひろお「2名様!」と笑って叫んだ。お客がいなくてもかわらず、みんなでお店屋さんをするぞというかけ声の様になってきた。

そこへみどりがやって来て、その様子をじっと見ている。たかこ「見んといて!」。みどり「なんで見たらあかんの?」。たかこ「仕事が忙しいんです。やめて下さい」。みどり立ち去る。仲間入り不成立。次に、しんいちが来て、「何やってるんですか?」。みんな無視。しんいち「大根下さい。その大きい大根」。たかこ「だめです」。しんいち「ないの?」。その時、後ろにかけていた上着が下にずり落ちた。ひろお「何で落ちるんや!!」と大声で叫ぶ。それを聞いて、たかこ思わず笑い出し、「このお兄ちゃんおもしろいでしょ」。しんいちも笑っている。すると、今まで仲間入りを拒んでいてたかこがしんいちに「おもちどうぞ!家はどこですか?」と自分がつくったものを届けようとする。しんいち「自分で持って行く」と言う。仲間入り成立!!ここで先生がきて「おかたづけよ〜」で終了。

事例2 事例7

ままごと (4歳男女) 仲間入り児—びく&しいな、けんせい

小屋でままごとをしようとしている。もも「みんなくつぬいで!」。しゅう「おれもする」。けい「入れて」。もも「いいよ」と言ってごさを敷く。たくま「今から火花が始まりますよーっていう合図」。もも「違う。今、朝」。たくま「お父さん買い物に行ってくるわ」。しゅう「おれも行くわ」。たくま「なんか買ってくるものあったら頼んで。何がいい?」。けい「アイス」。たくま「何アイス?」。えいこ「いちごアイス」。たくまとしゅう三輪車で買い物に出かけ、しばらくして戻ってくる。もも「今度は何持ってくるんだっけ?」とけいとスコップや容器などをどんどん運ぶ。けい「しないわ私」。ななこ「するわ」。けい「私もやっぱりするわ」。ななこ「するわよ。焼き肉おもしろいから」。

たくま「蜘蛛!!」。みんな小屋の天井にいる蜘蛛を見に来る。ななこ「私じゃあ猫になつとくわ」。かな「だめ」。ななこ「あつテレビがないわ」。かな「あなたおなべにね・・・」。たくま「なあ。蜘蛛って何くいよる?」。もも「わからへん」。けい「お姉ちゃんに聞いてみ。けいちゃんのお姉ちゃんの・・・」。小屋のなかでみんな蜘蛛の巣を見ながら大騒ぎ。たくま再びフライパンを触りだし、ままごとの世界に戻る。

そこへびくが来て、見ている。しいなも来て、「たっくん、これかして(フライパン)」。たくま「使ってる」。しいな「かして」。しゅう「え〜」と嫌がるが、びくとし

いな使い始める。たくまとしゅうフライパンを取り返そうとする。その時、5歳児が来て傍にとめていた三輪車を奪っていく。たくまとしゅう啞然とする。そして、しばらく黙って自分たちの三輪車を乗り回している5歳児を見ている。しかし、その後たくまとしゅうはびくとしいなと遊び始める。仲間入り成立。

さらに、あんなが来て「何の役になったらいいの?」。もも「もう役ない」。あんなどこかへ行くが、戻ってくる。けんせいも来て、見ている。もも「あ〜けんせいくんとあんなちゃんに見られた〜」。仲間入り不成立。

しばらくして、たくまがごさを水で濡らし、女兒が怒って、たくまVS女兒の大げんかとなる。見ていたけんせいが「みんな砂かけ!!」と言う。もも「そっか!!」。けんせい「(砂を)もらってき」。けんせいも砂場に砂を取りに行く。けんせい砂をびくに渡す。びく濡れた所に砂をかける。けんせい「そこにかけい(砂をかけろ)!!」。その後、けんせいままごとに加わる。仲間入り成立!!

事例 3 泥だんごづくり (4歳男児 としき・・5歳児) 仲間入り児—あきら

かずまとけんすけが泥だんごをつくっている。そこへあきらがやって来て「ハンバーグつくってんの?」。かずま「ちがう」。あきら「かけたげよっか?」と砂をかけようとする。けんすけ「いい」。あきら「やさしいのに。いっぱいかけようと思ったのに」。それでも、あきら「泥だんごつくってんの?」。かずま「お料理つくってんの」。けんすけ「顔洗うで」と水たまりに顔を近づける。かずま「あかん」。かずまとけんすけ水たまりに足をつける。あきら「高い木見〜つけた」。無視される。近くで遊んでいたとしき(5歳)が「かえる一匹ゲットしたのか」と大声で言う。あきら「この木見てみ。あげよか?」。けんすけ「いい」。あきら「なんか、字とか書けんのに」。すると、としきがあきらに近寄り、「書こうか?」と言う。あきら笑う。するとけんすけとかずまがとしきとあきらに近づく。かずま「雨が降ってきた!!」と泥水を上から落とす。あきら「雨そんなんと連うぞ」と一緒に遊び始める。仲間入り成立!!

事例 4 事例 8

積み→ままごと (4歳児)

仲間入り児—ゆうき、まな&かな&さなえ

ビール箱の上に丸い容器をどんどん載せていく。りょう「どんどんのせていけ!」。はるか「どんどん乗せて 反対でもいいか?」。りょう「反対はだめよ」。はるか「どんどん防虫みたいやね」りさ「どんどん防虫!!」。りょう「これ東京タワーやで」。りさが四角いふたを持ってくる。高く積んだ容器が倒れる。りょう、はるか「ぎゃ〜」。りょう「もう一回やり直し!!」。

そこへ、ゆうきが来てビール箱の上に乗った。すると、りょう「やめて!!」。ゆうき降りて、近くで砂いじりを始める。りょうがビール箱を並び替え、ほら穴のような形にすると、りさ「ここお風呂な」。りょう「そう」。さらに、ビール箱を段にし、りさ「階段な!」。りょう「うん!」。りさとりょうでビール箱を並び替え、りさ「ここは誰も入らんようにふたをしよう!」。りょうトラックを2台運んできて、「ここって駐車場やで」。りさ「ここ暗くしてトンネル」。りょう「トンネル!トンネル!」。りょう「ここ警察ごっこにしたらええんちゃう?」と言ってビール箱の中に入り込む。すると、ゆうきが再びおもちゃのトラックを持って近づいた。さらに、容器に土を入れたものをビール箱に入れた。りさがゆうきに「こわさんといてな!!」叫ぶ。

その時、苗植えをしていた他の4歳児と先生がどっと帰って来た。「ただいま!!」。一瞬みんなの動きが止まる。まな、かな、さなえが元気よく「入れて!!」と言う。りさ、りょう、はるか「いいよ」。仲間入り成立。みんなでビール箱の中に入り込む。

しばらくして、りょうが「地震だ～みんな入れ!!」と大声で言う。そして、傍で遊んでいたゆうきにぶつかりそうになり、「もう入って!!」と言う。ゆうき「これ名前ははんこなんだからね・・・」と小さな石を見せるが、りょう聞こえていないようである。しかし、ゆうきやっとビール箱の中に入って、仲間入り成立!!。ゆうきとりさ砂を一緒にいじる。りょう「発車進行」。はるか「早く乗ってください」。りさ「どんじゃんけんしよ!!」。・・・

事例5

砂遊び→トラック押し→隊長ごっこ（4歳児）

仲間入り児—はると

まなぶ、ひろし、こうき、ともきが砂場で穴を掘ったり、そこに水を入れたりして遊んでいる。「水持ってこい!」「もっといっぱい入れてこい!」ともきとこうきが指示を出し、まなぶとひろしは黙々と作業をしている。そのうち、ともきとこうきはそれぞれ青いトラックを見つけ、「買い物行ってくるわ!!」と園庭に行き、トラックを押しながら楽しそうに走り回る。

そこへ、はるとが「入れて」とやってくる。ともき無視。しばらくして、ともき「今考え中、どうする?」とこうきの方を見た後、「トラックがあったらいいで。これ使ったらあかんで～トラック」と自分のトラックを指す。はると「なんで?」。ともき「だってあかんもん」。こうき「二人で探したしー」。はるとぐるっと見回し、シーソーの傍にあったトラックにかけより、シーソーで遊んでいたさるとこうきに「これかして」と言うが、さると「だめ!!」。たかし「これ使わんといて!」。はると「かして」。さると、たかし「いや!!」。

その間、ともきとこうきは、筒を望遠鏡にみたて「はるとはどこだ?」と交代で眺めている。さらに、もう1台見つけたオレンジのトラックを二人で大事そうに運び始めた。そして、戻ってきて恨めしそうに見ているはるとに対して、「これ使わんといて!」と言い放ち、オレンジトラックをすべり台の下に置き特別大事に扱った。はるとは再びさるととたかしのところへ「かして」と嘆願。「いや!!」と言われる。

少し時間がたった後、何を思っただけ突然さるとがすごいスピードでやって来て、すべり台の下のオレンジトラックを「これぼくの!!」と奪っていった。怒ったともき、こうき大声で「返せ!!」と叫び、砂場に仲間を呼びに行く。ともき「トラックを取り返すぞ!」。ひろし知らん顔。そこへ一連の動きを見ていたはるとがやってきて、「こうきくんが持ってたやつやで!!」とこうきたちの肩を持ち、さるとたちに言う。ともき「そう言ってくれるんやったら、よってもいいで!」。はるとやっと仲間入り成立!!。こうき「あれをとるんだ!!」。ともき「お前も手伝え!!」。ひろし「え～」とじょうろに水を入れ続ける。こうき、ともき、はるとはさるとを追いかける。さると逃げ回り、先生に「とろうとしてきはんねん!!」と訴える。先生「そりゃあかん。言ってこい」。はると「こうきくんいった（持ってた）やつやで!!」。さるとオレンジトラックを押しながら逃げ回り、力づくで取り返されそうになると、「いや～!!!」と金切り声で叫ぶ。さると「二列に並べよう」。ともき「あいつあほやで!」。そして、しばらく互いにトラックのぶつけ合いをした後、こうき、ともき諦める。

こうき、ともきは再びすべり台に戻り、はると、りく、みすずも加わって、何やらひそひそ話している。こうき「おれ隊長!!おまえ2番、お前3番・・・」。仕切るこうきに

対して、納得できないともきは「ずるいやん。おまえ1番!!」。こうき無視して「はよいけ～はよいけ～!!」。ともき以外は従って園庭に走り出す。こうきが「5, 4, 3, 2, 1!!!」と数える間に、みんなすべり台に戻ってくる。ともきは加わらず「なんであいつの命令聞かなあかんねん。いややな。」「聞くな聞くなポーとしよう」「あほやな。ほっとけ」とみんなに言うがみんな遊びに夢中。ともき「怪獣にも飛行機にもなんにでもなることにしよう!」と言うと、はるととみすず「分かった!!」。ともきは少し納得した様子。そして、スコップで一人で砂遊びを始め、「おなか減るやろ。ごはんつくった。ごはんつくろ」とりくを誘う。こうき「怪獣発生!!」。こうき走る。はるととみすずも続く。こうき「爆弾だ!! 5, 4, 3, 2, 1!!! 間に合った!!」とかまわず遊んでいる。ともきは、その様子を横目で眺めながら、黙々とごはんづくり。こうき、みんなに「でかけよう!!」。ともき「出かけへん! ごはんつくろ! とりく! ごはんつくろ! ごはんは大変♪つくるの大変♪」と苛立つ気持ちを静めるようにリズムをつけた。出来上がったごはんは、みすずがこうきに「ごはんよ」と差し出した。こうきの食べる様子を離れたところで見ていたさきは「犬みたい!」と笑っている。再びこうきたちは走り出し、「死んだ!!」と叫ぶ。すかさず、ともき「そんなんやめよ! 死んだ言われたら、自分が死ぬ」。こうき「死んでへん。けがしただけ・・・」。とまだまだ遊びは続く。さき、にこにこ笑いながら「何してるかさっぱりわからへん!!」と仲間に入りたそう。

事例 6

?ごっこ (5歳男児)

仲間入り児一ゆり

すべり台の下でたかし、りんたろう、ゆうきが砂をいじっている。たかし「ポケモンってポケモンフード食べてる」。りんたろう「たき火いっぱい拾ってきたで!」。たかし「今日の夜たき火でごはんしよ」。そこへしょういちが近づいて「あのな。さほちゃん、今日つかさちゃんと遊ぶんやって」とゆうきに言い、一緒に砂を触る。りんたろう草を持ってきて「これお漬けもんにしなない?」。ゆうき「たき火は水の中に入れな!」。りんたろう「そうそう水の中に入れな」。しょういちどこかに行く。たかし「これな～に?」と草を見せる。ゆうき「漬けもん」。りんたろう「漬けもん」。たかし「お～いもう夜過ぎてるぞ」。ゆうき「たき火がこげてる! あつ～い!」。りんたろう草を食べるふりをし「おいしいおいしい」。たかし「においもいいにおい!」。ゆうき「おいしくない」。たかし「くさい!」。ゆうき「そろそろいいんじゃないですか?」。たかし「そろそろ12時」。土を掘り出す。ゆうき「これが宝物だ!!」。たかし「こんなとこに高いもんがある」。ゆうき「ここにポケモンのカード!」。そこへ、ゆりが来て「何やってんのん?」。りんたろう「うんちくんうんちくん」とはぐらかされ、ゆり仲間入り不成立。その時、たかしが虫を見つけ、「虫!!」と大声で叫ぶ。土の中から出てきた虫をみんなで見る。ゆりも一緒になって楽しそうに見ている。ゆりも一緒に土を掘り始める。仲間入り成立!! しょういち再びやって来るがすぐに去る。ゆうき土を掘りながら「宝物あったぞ」。りんたろう「おうちつくろう! おうちはどうやってつくるんだ?」。そこへひかりが来て、「りんたろうたちおまたせ!! ごめんごめん。何してんの?」。りんたろう「お前も手つだえ!!」。しょういちまた来て「ポケモン捕まえに行くぞ!」。りんたろう「行きません。まだおうちつくろぞ」。

事例9

病院ごっこ→ままごと（5歳男女）

仲間入り児—えみ

まおが手当をしている間に、よしきが運転する三輪車に他の子が乗って園庭を1周して遊んでいる。まお「病院ごっこしてんねん！」と私に言い、しんいちのひじにアロエを塗り葉っぱを貼る。そして、しんいちが1周してきたたろうと交替する。まお「たろうちゃん、どこかゆい？」。たろう「ここ」と足のももを指す。まおアロエを塗り、「こうた〜い！！」。しんいち手当してもらいながら「これようききますわ〜」。りゅう「おれここ待つとこか？」。まお「りゅうちゃん押してきたげて」。まお再び手当して、「できた！なわとびで遊んどいで。いってらっしゃ〜い」。よしき「次の人！！」。

そこへ、えみが来て見ている。えみも葉っぱを摘む。まおはえみにアロエを塗る。えみニコッと笑う。三輪車帰ってくる。まお「こんどたろうくん」。たろう「まおちゃん傷」。まほ葉を濡らしに水道の所へ行く。えみ付いていく。まお戻り手当をしながら「気持ちいいやろ」。えみは終始黙ってまおの近辺をうろうろしている。あきえが来て見ている。

三輪車が帰って来ないので、まお日陰を指差し、「ここテントはったら」と言う。近くにいたえみが「あつ寝る」と寝転がる。まお「ちょっとここでお昼寝しといて」。ゆいかも来て一緒に寝転がる。しんいちとたろうも来て寝転がる。まお「ここテントはってバーベキューしてんねん！」。ゆいか「だれと？」。まお「しんちゃん」。ゆいか「やるやる！！」。えみ「やるやる！！」。ゆいか「何なる？」。まお「病院ごっこしてるから、ここ涼しいから寝てるねん」。そこへ、三輪車が帰ってくる。みんな寝転がる。りゅう「おにぎり焼くし」。まお「おにぎり買ってくるし」。たろう「待って〜」。みんな付いていく。ななこ「まほちゃん入れて」。まお「いいよ」。ここで先生に「ここはあかん」と注意され終わり。

事例 10

遊動円木で電車ごっこ→ままごと（4歳児）

仲間入り児—ふみお

遊動円木を電車にみたて遊んでいる。まずは、まなととひさしの運転手の取り合いが始まった。まなととひさしが両端に立つ。まなと強引にお尻を向け、運転手気分で「ここ終点じゃないし降りんといてな。プル～まもなく～JR おぐら。京阪電車はお乗り換え下さい～まもなく発車しま～す！！プ～」。ひさし「この電車快速急行にしよ！！」。まなと「あかん！！」。今度はひさし「まもなく六地藏～終点～ガタンガタン」。二人とも自分の方がうまいぞとばかりに、実に流暢にアナウンスをし合う。そこにしゅんすけもひさしの立っているところに行き、場所をかわろうとするが、ひさしに「あかん」と言われ、あっさり諦めて押してあげる。ひさし「しゅんすけお客さんな！！」。ひさし「終点着いたら俺が運転手な！！」。まなとはくると向きを変えて、今度はひさしが運転手になり猛スピードを出す。しゅんすけ「ブレーキかけて！」。ひさし「ばーんばーん」。しゅんすけ「これ体操にすればいい」。ひさし「これ体操じゃないやんな！まなと」。しゅんすけとまいことりかをお客さんとして乗せて電車ごっこの始まり！！

そこへもとやがやって来てひさしのところに無理矢理乗ろうとした。みんな「乗らんといて！！」。しゅんすけ「ひさしくんの場所！」。まなと場所を空けてあげるが、もとき立ち去る。仲間入り不成立。次は、ふみおが泥だんごを持ってやってくる。仲間に入りたそうにニコニコ見ている。りか「おだんご乗せたげる！」と言って、泥だんごを手を持ち再び電車に乗る。しばらくして、ふみおがずっと乗り込む。仲間入り成立！！さらに、けいすけがやってきて「のりたい」。ひさし「あかん」。けいすけ立ち去る。仲間入り不成立。すると、まなとは、「これ危ないから、こう置いとこう！」とござを丸めて自分たちの領域と言わんばかりに、囲うように置く。そして、たくまが無理やり乗ってくると、まなと「家族！行くぞ！！」と全員移動する。仲間入り不成立。

場所を変えて・・・まなと、ひさし、しゅんすけが園庭の真ん中にござをひき、鉄棒を乗せる。積み木やスコップ、バケツなどを持ってくる。ふみおはニコニコござの上で泥だんごづくり。まいこ「ただいま～」。みんな「おかえり～」。まなと「一緒にご飯食べる人、この指とまれ♪」。みんな指に止まる。そこへ、かいと「なめくじ家に入っている」と仲間に入りたそう。まなと「これボート！！」。ひさし「じゃあこれできる？」と鉄棒にぶら下がり、足を上げる。かいと「じゃあ入らせてな」と言って、ひさしに鉄棒を教えてもらう。ひさしのする鉄棒ができたなら仲間に入れてあげるようだ。りゅうも「隊長！！大丈夫ですか？」と言って入りたそうに見ている。かいと、りゅうが仲間入りできるか否かというときに、先生に片づけるように言われ、終了。その後、片づけながら何度もメンバー（まなと・ひさし・しゅんすけ・まいこ・りか・ふみお）は、「今日一緒にご飯食べる人この指とまれ！！」と結束を固めていた。

事例 11 事例 12

砂遊び (4歳児)

仲間入り児—たいち

たいととりゅうのすけがスコップで砂の山を掘っている。しょうがやって来て、「掘ってあげよか?」。たいと「いいねん」。しょうがむりやり掘ろうとすると、たいと「自分のスコップとってきて!!」。たいとスコップを持ってきて一緒に掘る。仲間入り成功。ふとしがやって来る。しょう、ふとしに向かって「悪もんや!」。ふとし「おれな。本当の力持ってんだぞ!」。しょう掘りながら「堅いな〜」。ふとし「足で掘ったらしいやん」。しょう「足で掘ったらつぶれるよ」。ふとしどこかに行く。次にかずおが来て、しばらく見ているが立ち去る。さらにさとるが来て、持っている容器に入った砂をかけ、「いっちょうあがり!!」。と言うが、みんな知らん顔。さとる去る。ゆうが来て、近くにあった三輪車に乗ろうとすると、りゅうのすけ「それ使ったらあかん」。ゆう「じゃあ入れて」。3人「いいよ」。たいと、りゅうのすけ、しょう、ゆうでそれぞれがおもちゃの電車を並べ、電車ごっこらしき遊びとなった。「ガッタンゴットン」。たいと「鉄橋つくろ!」と言って、しょうとといを置く。りゅうのすけ「次はちゅうしょうじま!」。

そこへだいすけがやって来て、おもちゃの車を持って近づく。みんなが電車を持っているのを見て、「こんなんいらん!」と車を投げ捨てる。しかし、すぐにまた拾い、鉄橋にそっと乗せるが、すぐやめる。りゅうのすけ「ここが電車のホーム〜」と言うと、だいすけ小声で「ホーム〜」。終始だいすけはみんなから少し離れて、様子を伺っている。ここでさとるがまた来て、山に砂をかけるが、みんな無視。この時、ゆうの頭がだいすけに当たる。だいすけおでこを押さえている。ゆう「ごめんな」。りゅうのすけとたいと「どうしたん?」。だいすけ「せなかがぶつかったん」。たいと「それはいたいなあ」。みんな集まってくる。さとるが再びやって来て、「雪したよ!!」とまたまた山に砂をかける。みんなだいすけの事はどこやらに。すると、だいすけが「雪!!」と喜ぶ。さとる「雪まだ降るで〜」とだいすけとで盛り上がる。しかし4人は「トーマス電車!!」と再び自分たちの世界で遊び始めてしまい、仲間入りできない。

さらに、再びふとしがやって来て、「ねえゆう君、何やってんのん?」。みんな無視。さらに、かずおもやって来て、「あ〜4こある」と電車を見て言う。ふとし「電車がな」。と言うと、しょう「〇〇にあるんちゃう?」。ふとし探しに行く。どうやらこの遊びに仲間入りするには、みんな電車が必要と感じているようだ。4人は楽しそうに、板を持ってきて橋に見立てたり、「ここ2番線」、「準急」、「特急」などと電車ごっこを楽しんでいる。だいすけは相変わらず少し離れたところで、車を埋めている。

ここでまたまたふとしがやって来て、「おれの電車をねらったのか。わかったよう!!」と言って、自分の電車ということをはのめかし、1台電車を手に取る。みんな何も言わない。ふとし嬉しそうに電車を走らす。ふとし少々強引に仲間入り成立。ふとしは、近くで入ったように車を触っているだいすけに向かって「車庫こわしたらあかん!!」。だいすけ「こわしてない!」。りゅうのすけ「ここはふとしくんの車庫にする?ここはゆう君、ここはたいと君・・・」。だいすけ「ぼくだって、ぼくだって使っていないだもん・・・」と小声で言う。さらに、たいちがやって来て見ている。かずおも再び近づき、ブランコに乗りながら入ったように見ているが、降りておもちゃの車を持ってきて、「これだれのん?」と聞いて、りゅうのすけに車を渡す。そして、かずお「何やってんのん?」。りゅうのすけ「砂かけてんのん」。ここで、たいちが再び見に来た。しょうはたいちの持っているやかんを見て、「お水かして」。たいちの目が輝いた!!嬉しそうに水をかけてあげる。ふとしやかんを取りあげるが、たいち取り返して、再びといに水をす。ふとしがまたやかんを取ろうとするが、たいち離さず、水をくみに行く。仲間入り成立!!

ふとしが入ったこと、メンバー全員が持っていた電車の数が足りなくなったこと、たいちがといに水を流したことで、電車ごっこの枠が広がった。そこで、だいすけが一步前に出た！！といに自分の車を乗せ「船とってきた！！」とはっきり言った。とらのすけ「船はあかん」。ふとし「水がいる人！！」。だいすけ大きな声で「は～い！！」と言って水をかけてもらう。だいすけ「汚れた～」。ここでかずおも加わり、「うわ～」と大声を出して水をかけてもらう。だいすけ、かずおみんなの輪の中に入り楽しそうに笑っている。仲間入り成立。そして、近くで遊び始めた女兒に向かってかずお「ちょっとここでやったらじゃまなんだけど！！」と怒る。さとりもまたやって来て、「これかけてほしい？」。だいすけ「かけて」。ゆうも「かけて」。さとり「じゃあじゃんけんして！」。「じゃん！けん！ほい！」。じゃんけんの勝ち負けでもめていると、さとり「いれて」と言って砂をかける。入れてくれたら砂をかけてあげる、という感じであった。さとりまた砂を取りに行き、「雪が降りま～す」といつてかける。ゆうじがさとりに「一緒にやろう！」。仲間入り成立。かなりの時間（1時間近く）をかけて、たいち、だいすけ、かずお、さとりがやっと仲間入りをはたしたところで、先生の「おかたづけ～」の声が響いた。

事例 13

ダンボールでDSごっこ（4歳男女）

仲間入り児—はつえ&まいこ

たけし、ゆうじ、しんすけが大きなダンボールのへしゃげたものの上のにり、二つ折りにして屋根とし、中で「DSしてんね～ん」等言いながら遊んでいる。

そこへ、はつえとまいこがやって来て見ている。成員たちは全く気付かない。すると、はつえがまいこにこそこそ話を始めた。そして、嬉しそうにはつえが「ゆうじくん まいこちゃん髪の毛切ったん！！かわいいでしょ！！」と言い出した。成員たちは哑然とする。少し間があいて、ゆうじ「おんなじやん」。はつえ「だって女やもん！！」とにっこりまいこの方を見て、二人でぴょんとダンボールの中に入り込む。たけし「入るなよ」。はつえもまいこもにこにこ笑っている。そのまましばらく一緒にダンボールの中で過ごす。仲間入り成立！！

次に、つとむが黙って入ってきた。しかし、しんすけに、「つとむ 入らんといて！！」と言われ、つとむは怒ってパンチをし、泣き出した。たけしが「3人しか乗れないんだよ。つとむくんが出る？」と言うと、渋々つとむ出る。たけし「後で入れてあげるから」。しばらくして、つとむ再び入ってくる。すると、たけし、ゆうじ、しんすけが、外に出た。またもやつとむ怒り出すかと思いきや、つとむも続いて外に出て、にっこり笑う。たけしはすぐそばのとびばこを動かして、隙間に入り込む。つとむが近づいていくと、たけしに「つとむ！あっち入るとき！！」と言われるが、にっこり入っていく。たけし空き箱の工作を見て、「これ何て書いてあるんだろう？」。つとむ「あずき、バニラ。抹茶とあずき好き」。たけし「バニラ好き」。仲間入り成立。

ダンボール遊びは、ここで終了したが、しばらくしてつとむとまいことしんすけが一緒に絵本を読む姿が見られた。

その他の観察事例（名前は仮名）

1月12日

事例14 サッカー（5歳男児）

屋上で10人位の子どもたちがサッカーをやっている。なかなか上手である。途中で3人黙って抜ける。その後、黙って2人加わる。ルールに従って楽しそうに遊んでいる。

しかし、途中でルールについてのもめた。かすた「しようハンド!!!」。しよう困った顔。かすた「しようが悪い!一回会議!!!」と言って、みんなを集める。かすた「レッドカード」と思う人、手あげて!!!。数名手を挙げる。かすた結果を言わず、勝手に再びサッカーを始める。

そこにサッカーがとでも上手なおはたが黙って仲間入り。はるき「おはたばかりでおもしろくない」と言ってやめる。おはた「二人やし、人数多いからこっち来て!!!」。かすたがおはたチームに入り、「5月生まれの人しかおはたチームになれません!!!」。ゆうへい「怒ってかすたに突っかかる。ゆうへい「7月のゆうきだっで違いのに入ってる!!!」と言って上靴でたたこうとする。かすたがにやにやと逃げながら「5月生まれの人、手つなご!!!」と言う。ゆうへい「おまえちやうやろ!!!」とゆうきと取っ組み合い。ゆうへいはみすずが持っていた長い棒を取ろうとし、「かして」と言う。みすず「あかん!!!。じゃあかしたげる。使わへん?」。ゆうへい「おれは使う!!!」と言って、かすたを棒でたたこうとしたので、私思わす止めに入る。サッカーメンメンバー解散。

事例15 コロンの箱（4歳児）

ダンボールのおうちでのごっこ遊びが始まった。なお空き箱を持って「バターです」。まな「卵は?」。まな「買い物行ってくるわ〜」。なお「お母さん買い物」。いろんな物に見立てたり、思いついた役割を譲り合ったり...。二人で楽しそうである。そこへみゆうがやって来る。「開けられへんねんけど、開けてよ!!!」と言って、落ちていた箱を投げつける。まなムツとして、「箱はいらん」。みゆうつかつかとおうちに入って、まなにコロンの（お菓子）の箱の裏に書いてある雪だるまの絵を見せると、肩を寄せ合って、二人で嬉しそうに見ていた。仲間入りの成立!!!みゆう「びわ持っといて!!!」。なお「わかった」。みゆう「まなちゃんこれにしよう」と言って、箱を持つ。なお「はい」。みゆうお姉ちゃん。みゆう「そこに置いて」。なお「これバターね」。などとどんどんイメージを共有しながら楽しくごっこ遊びをしていた。

2月6日

事例16 おうちごっこ（4歳女児）

遊戯室にて、女児7名が大きな積み木で囲いをくり、おうちごっこを始める。

ミドリとゆうが積み木を一緒に運ぶ。ミドリ「広くなったな〜」。ゆう「2階建てにしよ!!!。ミドリ「3階建て!!!」。ゆう「5階建て!!!」。ミドリ「冷蔵庫にしよ」。なつみ「これくらいでどういいうん」。みほ「こんな広い部屋はじめてだよね〜」。なつみ「片づけるの大変!!!」。なつみ「さやちゃんとみほちゃんお母さんになつてもらおう」。ミドリ「お母さんがいいー」と不満そう。という感じで遊んでいると...

ゆか大きな声で「おじやまし〜す!!!」とおうちに入ってくる。ゆう「そっから入

ってくるんじゃない!!教えてあげよか?」。ゆか無視して、座り込んで絵本を読み始める。ゆう「だめです!!!」。クロ「やめて!!!」。ゆか立ち上がり、「さよなら〜」と笑顔で立ち去る。ホッとした雰囲気だたよう。

ところが、しばらくしてゆかはゆりを連れて再び登場!!!ゆかは「ドアこっち」とゆりに教えながら、またまたおうちに入り込む。ゆう「勝手に入ったあらあかんやんか!!!」。クロ「ピンポン押してよ!!!」。ゆりは困った顔をして立っている。ゆかは、しばらく家の中を走り回り、再び玄関に行って「ピンポン!!!」と言う。しかし、ゆう「もうこっちいやすよ!!!」。そして、ゆかがぬいぐるみを触り出すと、なつみ「病気をからおいて」。ミドリ「ちよっと触らないで下さい!!!」。ゆか「知らん顔で、わんちゃんをお散歩しよようね!!!」。

そこへ、3歳児が二人「何やってんの?」と入ってくる。ゆう「勝手に入ってるし!!!」。3歳児すぐに出て行く。はるか出て行った3歳児に向かって「鬼だ〜」。なつみ、ゆう、はるか、ロ々に「鬼だ!!!」と叫ぶ。

一連の動きを見ていたのかいなかだったのか、ゆかは再びおうちの玄関に行き、「びんぼーん入らせてください」と言う。ゆう「い〜よ〜」。なつみ「い〜よ〜」。仲間入り成立か? ゆかが家の中を動き回り、いろいろな物を触っていると、ゆう「勝手に入らんといて。どろぼうか」。ゆう「みほちゃん（既にいっしょにやっている）ならいいけどな〜」。ゆか無視して「テレビしよ」。さやが「びんぼーん」と外から戻ってくると、ゆか「どうぞ〜」ともう仲間に入った気分。しかし、しばらくしけた雰囲気の家の中いたゆかは、「よし帰ろ!!!このうち暑いわ〜」と言って立ち去る。仲間入り不成立!!!

次に、なつ「入れて!!!」と現れる。ゆう「いいよ」。はるか「いいよ」。そこへ、どこかに行っていたなつみがつもってきて、「またどろぼうか」と言う。ゆう「この人は入れてっで言わはったもん!!!」。仲間入り成立!!!

事例17 化石掘り（5歳男女）

数名の子どもがスコップで土を何やら掘りかえしている。しょうや「何遊んでんの?」。こうよう「たんけん!!!」。りょうま「化石とかあるか見てんのん!!!」。しょうや立ち去る。あとむといちろう黙って加わる。誰も何も言わない。再びしょうや「手伝おか?」とやってくる。こうよう「こっちやって」。しょうや「手伝ったろか。手伝ったろか。」と言いながら一緒に掘り始める。仲間入り成立。ゆかがまを運んできて、「ここやったげで!!!」と言い、さらに一人加わる。人数が増え、日も高くなり、土に水を混ぜることで化石発掘の雰囲気が出てきた。

そこへけいすけが来て黙って掘り始める。こうよう「やらんといて。ゆうき「いいってば」と拒否。けいすけ立ち去る。さらに、ゆうたがやって来て「こんなどこで何しているのですか?」と聞くと、ゆかに「あっち行ってゆうたくん」と言われ、去る。次にしょうたろうが来て「あやしい発見した!!!」と小石をさされる。あとむに「あやしい!!!」と言われ、どっかに行く。そして、再びけいすけがやって来て、「もう一回、うんこちようだい!!!」と行って、どろどろになった土を触りに来る。がこうたろうに「うんこちやう」と言われる。

2月9日

事例 18 掛け合い(3歳男女)

部屋に、大きなダンボールがいくつか置いてあり、子どもが中に入って、小窓から顔を出してのぞかせて楽しそうである。後から来たりこ「入っている?。こうし「いいよ」。びんこも「入っている?。こうし「いいよ」。そのうち3人とも出ていく。ミドリダンボールに入ってきて「おりやー」と叫ぶ。そこへ、あやか「入れてください」。ミドリ「うん」とその後も後から入ってくる子どもは、「入れて」といい、先に入っていた子は「いいよ」という。そして、出て行く、を繰り返していた。

2月27日

事例 19 たかおに (5歳児)

「たかおにするものこの指止まれ♪・・・」5人の男女がたかおを始めた。すぐに、4人の男女が「入れて」と言うが、みんな鬼ごっこに必死で気づかない。たかおの勝手に加わる。しばらくして、たかおが「何してんの？」と近づく。女児「たかおに」。たかお「じゃあいいよ」。女児「いいよ」。仲間入りの成立！！　れな「これ（木の棒）にタッチすることでもいい？」と近くににいる子たちに言う。さっそく鬼が木の棒にタッチする。それ以後鬼が木の棒を持つ事になったが、なんと走りにくい。しかもこのルールを知っているのは一部の子どもだけなので、そのうち木の棒の存在は消滅した。10分程して、ある女児が「休みにさせて」と言い出す。次々に子どもたちはお山の上で休憩します。こうき「何してんのん？」。○児「りうくんがいいよって言うたら休憩できんねん」。しばらく休憩していた子どもたちはしばらくばらばらとなり、鬼ごっこ終了。

事例 20 運動遊び（5歳児）

しょうやとまさきと〇児が楽しそうに走り回っている。そこへ「おれも入れて」とえいたがやってくると、しょうや「なつかぶりキュアファイブになつて書かれてんねん」と何をしているのかいまいち分かっていないよう。えいたは、さらに「な〜な〜何やつてんのん？」と聞く。みんな遊びに夢中で気づかないので、とりあえずえいたもみんなになつていくていやく。えいたあきらめず「何やつてんのん？」と聞く。みんなやはり知らん顔。まさき「ハメハメハ〜!!!」とポーズをとる。えいたもまねしてポーズをとる。仲間入りの成立!!! 4人は10分程楽しそうに遊んでいた。

事例 21 遊具遊び→ちゃんばら→リレー (4 歳児)

遊戯室には、とびばこの上にマットをのせた滑り台や近辺に数枚のマットがあり、そこ
で男女４人が遊んでいた。ドアで見えていたキコ「はるかちゃん、何してんの?」。はるか
「忍者やかからね」。４人は「けつ!」「けつ!」とかけ声をかけながら、マットからマ
ットへ、飛び移る。そのうち、かずひろ「な〜な〜よーいどんでどっちが速いかしよ」と
言い出す。はるか「こっちがゴール!」。かずひろ「よーいどん」。男３人飛び移り出す。
「１番!２番!」。流れに従わないよりうま。注意されて「うるさい!!」と言い放
ち、靴下を脱いで今度は床を滑り始める。はるかも一緒に滑る。遊びがばらばらになった。

そこへほのかがやって来て黙って見ている。私に「入ってもいいの?」と聞くので、「どうかなあ」。はるかがほのかのところに来て、抱きついた。ほのか嬉しそう。しかし、すぐ

「暑にはるかが遊びに戻る、ほのかにここに見えている。はるかまたほのかの近くに来て「暑くないな〜ねっころがる！！」と床に寝て寝て寝て寝る。しかし、またすぐ」にスケート行ってよ」と行ってしまう。

次にピン男とグレ男がやってきて男児はチャンバラごっこになる。そのうちグレ男は去り、ピン男が「リレーしよ」と言い出す。りようま「いいよ」。ピン男よりりようま、ひろかず、はるか（かずひろ）はいつのまにかいなくなっていた）で、マツトを丸くひき直し、リレーが始まった。大変盛り上がりほのか入りたそうに見える。そこへ女児2人がやってきて、入れてほしそうに近づく。みんな「じゃやせんといてー!!」と怒鳴る。女児ぶつぶつ怒っている。

ほのかが私に「な～な～これやってもいい？」と滑り台を指差す。私「どうかなあ」。みんなが立ち去った後、ほのかは嬉しそうに滑り台を滑った。

3月1日

事例 22 たたかいごっこ→ブランコにて→鬼ごっこ(5歳児)

けいすけ、こうたろう、ゆうま、りょうまでたかいごっこをしている。そこへようれてくる。こうたろう「あとでいちらう君入れてって」。

この集団はブランコを取り囲み、櫓のところで何を思つか「や黙って近づき、加わる。自然に仲間入り。そのうち砂を触れ出す。しようや「えい？　どろんけんやめたん？」。けいすけ「サッカ―しょーか？」。しようや「いやや」。けいすけ「じゃあこれは？」と鉄棒をすく。その時、いつの間にか抜けていたこうたろうがあとを遮み同じに生きているから「ふー」とコマージュランソングを歌い出す。プリキアファアブごっこをしながらブランコに乗っていた子どもたちは、みんな大笑い。次にブレキアファアブごっこにいたたすくときけいすけ、こうたろう、しようや、いちろうで鬼ごっこが始まった。

事例23 ままごと(4歳児)

ミズコとなっちゃんが土遊びをしていた。近くで遊んでいた男児が近づいてくると、「クッキキー」って怒る。どうやらクッキキーを2人でつくっているようだ。

そこへはつがやつてきて、「入れて。ミズコとなつちさん「いいよ」。仲間入りの成
立！」さらに、はるかがやつて来て、「かして」となつちさんのスコップをとり、なつちや
んに「一緒に遊ぼう」と言う。なつちさんはスコップを取られてたことが納得いかないよ
うで、返事をしない。「あつちにもスコップあるのに」とぶつぶつ。

ミズコ容器に土を入れ、ひっくりがえしてクッキキをつくる。見ていたのはるかが拍手する。ミズコはるかにやり方を教えてあげる。はるかもやる。ミズコは、不機嫌ななっちゃんに「なっちゃんにクッキキいっばいつくってあげる」と言うが、なっちゃん感って何もしようとしてない。ミズコなっちゃんに「一層に遊ばせ！」。なっちゃん「絶対あっちだったらかあかん。服汚れる。どろんこでおだんごつくってる」。はるか「できた！」とつくったクッキキを見せ、なっちゃんにスコップを返す。なっちゃんやんと機嫌が戻り、「な〜な〜このスコップ見て」とミズコに見せる。なっちゃんはるかのクッキキを見て、笑いながらキヤーンと言う。はつこ「はる(か)ちゃんへ」と皿に自分のつくったクッキキをのせて渡し、「はる(か)ちゃんかわいいからつくってあげたんだ」と言う。仲間入りの成立！

5月17日

事例24 基地ごっこ (6歳男児)

男児4人が、ビール箱を積んで遊んでいる。そこへAが来て「たぐみ君よせて」。みんな無視。その後何度も「よせて〜」と言うが、無視され続ける。そのうち遊びも自然消滅。

事例25 おうちごっこ (A,B,C,D-5歳女児 E,F-5歳男児)

AとBがトラックや容器を遊具の隙間に置き、おうちごっこを始める。男児が近づいて撮すと、二人で怒る。そこへCが「チェ〜ム」と言いながら近づき、一緒に遊び始める。仲間入り成立。Dもやって来て、「上に置いとくからね。ちよっと買い物行ってきます！」とおもちゃの電車を置いて、どこかに行く。C「おかあさんは？」。A「早く帰ってきてね。Eが入り込んで黙って砂遊びをしている。Dが戻ってきて「ただいま」。(Dも仲間入り) A「早くのりなさい。C「おやすみ寝るからね」。A「あんたおもしろいかな？」。FがEに丸そこへ、Fが来て「ピンポン ゆうびんです」。E「はいなんでもやろう？」。FがEに丸い容器を渡す。A「よってばった？」とつぶやく。Eが受け取り、「クッキ〜やて」と言う。Aもう一度「よってばった？」。F「しかく4こと丸6ことございます」。ここで、「おかたづけ〜」と先生の声。(EとFが仲間入りできたのかは微妙。)

事例26 ブロック遊び (5歳男児)

A、B、Cがそれぞれ黙々とブロックで何かをつくっている。そこへDがやってきて黙ってつくりはじめ。出来上がったものを車にみたて、4人で戦い始める。そこへ、Eがぐいやくにやぐにブロックでつくったものを持って、「バンバン！！」と一緒に戦い始める。A「悪もんで」。D、E「バンバン！！」。A「ひとつあげよか？」。D、E「バンバン！！」。

5月18日

事例27 お店屋さんごっこ (5歳女児)

A「お店屋さんごっこしよ」。B「いいよ」。CとDも聞いている。C、Dはトラックにかめをのせて、「お母さん、行ってきます！！」と出かける。そこへ、E「のせて」。A「いいよ」。仲間入り成立。E「ここでお店屋さんごっこする？これは？」とまないたを持ってくる。A「いいよ。お店屋さんごっこしよ。お母さんじゃないで」。C、D帰ってくる。A「おかえり。C、D「ただいま」。C「私おさんぽに行きたい」。A「いいから持てよ」。C、Dは、お店屋さんはしたくなくなったように、そのままどこかへ行く。

事例28 砂遊び (5歳男児)

園庭の隅で、かごや筒で囲いをつくり、その中にA,B,C,Dがいる。Cが水を運んでくる。A「それ川やで」。Cバケツの水の中に足をつっこむ。A「おい。洗濯やれ！！」。B水をくんで来て「おい、持ってきたぞ」。そこへ、Eがやってきて「よせて」。B「いいよ」。Fやって来て「水遊び？」と聞くが、反応がないのでどこかへ行く。Eがボールを水につけ、「おまえ水持てこい！！」。A「お店やで！！」。ここでG黙って仲間入り。B「後でみんなで埋めようぜ」。E「道つくって」。B「了解！！」。始めは、それぞれがそれぞれに発言しバラバラの遊びだったが少し何かしようという空気の流れてきた。そこへ、G「よせて」。C「え〜」と言うが、Bが「いいで」と了承し、仲間入り。B「誰が社長なん？」。G「おれも

よったし」。B「いいで」。みんな楽しそうに土を掘ったり、水を触ったりしている。さらに、Hがやってきて「おれもよってで」。と言うと、みんな「むり！！」。H「じゃあよせて」。B「もういっぱいや。よれへんな」。みんな「うん！！」。スコップで道をつくり始めたり、ボールを水の上で転がし始めたりと盛り上がりかけたところで、先生「おかたづけ！！」。

5月21日

事例29 折り紙 (5歳男児)

A,B,Cが折り紙をしている。そこへDがやりましたように通り過ぎる。ADに「おまえよてへんやろ！！」。D黙っている。A「まっいっか！！」。D「それ魚やろ」。B「あおれひらめ」。A「うん」。D一緒に折り始める。

事例30 かめ (5歳男児)

タイヤにかめを入れてA,B,C,D,Eが遊んでいる。そこへ、Fが来て「何してんのん？」。みんなに気づかれず去る。次にGが来て見ている。A「よる？よるんやたらよせてゆてな」。G「わからん」。G勝手に足をつけてかめを触り、水をくんで入れてくれる。A「ここかめのプールにしよう」とタイヤをのけるB「これ入れたら？」とトラックを持ってくる。A「これみんなのものにしよ。みんな「いいよ」。

5月24日

事例31 おうちごっこ (5歳児)

AとBが囲いをしてその中におもちゃを入れて遊んでいる。そこへ、D,E,Fが「よせて」。A「あんまり入れへん」。B「Fしかよれへん」。D「先生に言おう」。E「おもちやを取ろうとする。F「じゃあかごとってこい！！」。B「地震だよ！！」と言って家を揺す。遊び終了。

事例32 砂遊び (A,B-4歳女児 C-4歳男児)

AとBが土に水をかけ、掘っている。容器に泥土をのせて遊んでいる。B「ここに並べていってや！」。そこへ、Cが近づいてきて、傍で土を掘り始める。B「な〜な〜しよちやん水まくで」。BがCに「これ預かっていて！」とスコップを渡して、ロープブランコをすると、Cが揺らしてあげる。C「今度ぼく。押して」。B「ハ〜イ」。C「いってきまーす！」ベツポトルに水を入れに行く。C「いってらっしゃーい！！」。仲間入り成立。

事例33 おうちごっこ (A,D,E,F-5歳女児 B,C-5歳男児)

遊具の隙間にビール箱を逆さまに置く。B「ミニのお母さんな」。C「みんなお母さん」B「持ってきて」。AとDダンボールを持ってくる。B「ひいて」。ビール箱の上にダンボールを敷いて、さらにかごも置いて家風。A「靴ぬぎなはれ」。D靴を脱ぐ。みんなはだし。E近づいて見ている。B「ミニちゃんごっこやっでんの」。E「どっかに行く。F指をくわえて

見ている。B「Fちゃんよる?」。F黙っている。B「よらへんやろ?」。D「寝る?」。AとD笑いがはやる。D「寝るときはこうやって」とダンボールを曲げる。A「気持ちいいね。D「気持ちよくなんね。C「かめを持ってくる。G「あゆちゃんのかめ触らせて。というてかめを触る。しばらくして、Cかめを取り上げる。G「ぜーんぜん面白くない。

5月28日

事例34 ブロック遊び (5歳男児)

AとBがブロックで乗り物をつくっている。そこへ、Cがブロックの乗り物を持って「Aこれ持っ」と言ってどこかに行く。C戻ってきて、「返せ」。AとBとCが自分の乗り物で散らばっているブロックをはじき出す。(C仲間入り成功)。次に、机の上で乗り物を回し出す。Dが来て、「1こちょうだい」。A「えーまた足りんよになる」。B「1こあげるわ」。D乗り物をつくる。

事例35 すべり台→泥遊び (A,B,C,D,E,F,G,H,I—4歳男児, J,K—4歳女児)

ABCDEFGHがすべり台に水を流しながら、楽しそうに滑っている。そこへIが来て黙って加わる。やがてすべり台の下で泥水のかげ合いになる。キャーキャーとはしゃいでいる。Jがやって来て「キャーハハ!入っていい?」。C「いいよ」。先生「真組さんしたらあかん!!!」みんな「はーい!!!」と言っている。Iが近づいてじっと見ているが、どこかに行く。次にKが来て「いや〜悪〜」と泥水遊びをしている様子を見て言った後、すべり台を滑る。その後、Kは、Aに泥水をかけて楽しそうにかけ合いを始める。先生に「やりすぎ!!!」と怒られる。

事例36 鉄棒 (5歳女児)

女児が鉄棒をしていると、Aが「よせて」と言う。Bに「そんなん言わんでもいい」と言われて、A加わる。

事例37 おうちごっこ→警察ごっこ (A,B,C—4さい女児 D,E—4歳男児)

ABCDがビール箱を積んで家をつくらうとしているが、あまり会話はしない。A「ここおふろな」。そこへEが来て「よせて」。A「いいよ」。しかし、Dは「どろだらけはあかん!!!」。E「けどよせて」と言い、家に入り箱を触って「ごめんなさい」。E家の外に出て、砂を遊んでなんとかしようとするが、なんともならず、「着替えてくるわ〜」と言う。B「ほんとやな」。Eそのまま帰らず。

Dが「火事だ〜」と叫ぶと、DとA門のところへ逃げるD「公園が火事になってるんだ!!!」。DとA筒を消火器にみたて、「シュー!!!これでいい」。B「どこ行ってきたん?」。Dが「ここの警察ごっこしよう」と言うと、AB「いいよ」。A「私赤ちゃん」。B「私赤ちゃん」。ABビール箱に隠れる。D「隠れとけ!!!」。どこかに行っていたCが戻ってきて「たっだいま〜」。D「おれは警察だ!!!」。A「D君に見つかるから隠れとかなあかん」。C不服そうだが隠れる。そこへ、Eがやって来て、「よっていい?」。C小さい声で「う〜ん」とどちらとも言えない反応。みんなも黙っている。Eどこかに行く。

事例38 だんごづくり (A,E,F—5歳男児 B,C,D—5歳女児)

ABCDで泥だんごをつくっている。A「見張っ」といって。B「いいよ」。A少しの間その場を離れる。Eが竹の鉄棒かけたロープに座りながら、「おれジェットコースター!!!」と言っている。対して、C「面白くない。たくみくんやったらおもしろい」。近くで一人だんごをつくっていたFが喜ぶてきて、「雪やのにこんなんやっちゃった!!!」。対してB「うん」。E「ジェットコースターやらの?」。C「やりたい」。D「私も」。CD「やった!!!」。と言ってEのロープに座る。E一緒に泥だんごづくりを始める。(仲間入り成立)

5月29日

事例39 砂遊び (4歳男児)

なおやとこようがスコップで砂を掘っている。そこへまさふみが入ったトラックを持ってやって来て、自然に加わる。けんも来て、トラックに砂を入れてみんなで混ぜ始める。ゆうま近くで砂をいじっている。やがて、ゆうま「みんな同じや〜ちよとやらせて」と言ってからスコップで砂を入れる。こよう「はい。入れて!!!」。ゆうま砂を入れて。ゆうま「ちよと水入れさせて」。けん「天ぷらとか売ってるんや!!!」。なおや「天ぷらとか売ってるんやたら土とかとらな」。けん容器までたくさん入れてしまひ...他の遊びへ

事例40 遊動円木 (4歳男児)

かいせいが遊動円木に一人で乗っていると、こよう「入れて」と言って乗る。こよう「これはケンライダーだ!乗れ!!!」。しよたたとよしき乗る。こよう「ケンライダーだもん」。かい「いっしょに遊んで!!!」。けんしん「乗らせて下さい」。こよう「まだ!!!」。けんしん「はよ乗らせてよ〜」。こよう「まだ眠着かへんし」。しばらくしてやとけんしん乗れる。けんしん「まもなく駅に着きます」。

事例41 筒並べ→かめ (3歳男児—がく 4歳男児—まさふみ、なおや、けん、こよう、ゆうた、なおや 4歳女児—ゆうな)

まさふみとなおやが筒を並べている。そこへけんがかめを持ってくる。こようもやめて来て見ている。けんかめを見せる。まさふみ、なおや、こようかめを触り始める。がくが来て、「入れて」。ゆうなが来て、「入れて」。なおや「入れて」。がくもう一度「入れて」。なおや「何回も言わんでいい」。次に、ゆうな「だんごつくってあげよか?」。ゆうなが来て見ている。なお「はい砂!!!」。まさふみ「砂はあかん」。みんな「かわいいやん」。

事例42 ごさ引→張り→じゃれあい→追いかけごっこ (4歳男児)

りかとさつきがごさに乗り、こようが引張って楽しそうに遊んでいる。やがて3人でじゃれあいになる。ほのかが出来て、何も言わずに加わり一緒にじゃれあう。そこへ、りんたろうが来て「警察呼ぶぞ!!!うちろよろしてるから」。と何度も言う。3人は知らん顔でじゃれあっていたら、うちろよろするんじゃない!!!。また何度も言う。3人は知らん顔でじゃれあっている。りかとさつきがごさを体に巻きつけ始めると、りんたろうも一緒に遊んでやる。りんたろう「警察呼ぶぞ!!!」。りかとさつきが逃げると、りんたろう「待て〜」と追いかける。

事例 43 積み木→戦いごっこ(4歳男女)

のりひろ、たくま、あきひろが積み木を並べて遊んでいる。りんたろうが来て「何してんの?」と聞いて、すぐにどこかへ行く。ゆうたが来て、「のりくんもう終わったかい?」。のりひろ反応なし。ゆうたもう一度「のりくんまだか?」。すると、たくま「のりくん遊べへん」。りんたろうが再びやって来て、「よせて」。3人「いいよ」。すると、たくま、のりひろ、あきひろ走り出す。ゆうたが来て追いかける。それを見て、あこが「ゆうとくん!!!」。と叫ぶと、ゆうと「何?」。あこ「ちよっと待った!!」。追いかけてこしている子に、あこ「とまれ!!」と言つて寝転がると、たくやあこをこさす。再び男児が走り出すと、あこ「悪いはそこまで!!!やめなさい!」。あずさ近寄つてきて、あこ二人で耳をふさぐ。そこへしんのすけがやって来て、「だ〜んだん!!!入れて!!!」。たくま「いいよ」。

事例 44 じゃんけん遊び (4歳女児)

「じゃんけんほいほいどっち勝つの♪あんたばかね♪」「みんな、とりなか」とあどけなく笑いながら、ゆづが遊んでいる。なお見ている。りかが来て「やらせて。みんな『いいよ』。ほのかも来て『入れて。みんな『いいよ』」。

事例38 とも (4歳男女)

すずり、まほ、さわがまがごとセットで料理を作っている。たくみが近づき、果物を取
と一緒に作り始める。さほ「行っちゃい！」。まほ「行っちゃいます！」。さわ「お母さ
日お弁当ね。たくま「今のお父さんやで。見せて」。まほ、さわ「いいよ」。さわ「お母さ
んやで」。たくみ「お兄さんばい」。さわ「いいよ」。しばらくそれぞれが黙々と料理を
しているが、そのうちばいばい？。

事例 45 砂遊び (4歳男児)

さつま、みらい、まさふみが砂に水をため、容器を浮かせて遊んでいる。ゆうま「入ってもいい？その中に。みらい「いいよ。ゆうま裸足で水に入る。まさふみ「冷たいやろ」。ゆうま「冷たいな」。こうようも勝手に入る。ゆうま「ばいばい。どっかに行く。こうようもどっかに行く。みんなも他の遊びへ。」

5月31日

事例 46 すべり台 (5歳男児)

A B C D E がすべり台に水を流して滑っている。F が「水持って来たって〜」。A 「ここ流して〜」。G が来て、「これ持ってきた〜」と言って容器の蓋を奪って滑る。H が来て「何このすべり台キヤー〜」と言いがら滑る。I 「よせて」。A 「いいよ」。先生に怒られてジャンダルジムに行く。

事例 47 砂遊び (J-3 歳男児 J 以外-5 歳男児)

A, B, Cが砂場に入穴る。トンネルをつくり、電車を通す。A「おれ水もってくる。Dが来て見ているが、どこかへ行く。Eが来て「とられた!!」穴あいてる!!」。と仲間に入りたそう。対してB「よってへん!!」。B大きな樽に水をくんでくる。C「おれにも入られて」。B「自分でとってこい」。Fが来て「すっげ〜!!」と見ているがどこかへ行く。

C水をくんでくる。G（ボスの存在）が来て「いれて」。B「いいよ」。H「よせて」。B「OK」。先生「やりすぎたらどろどろになるし、あかんぞ！」。Dが戻ってきて「よせて」。B「いいよ」。G「合体していい?」。B「でも・」。主導権がBからGに。C「おもしろい電車ごっこする?」。G「いいよ」。G「水くんでいい!!」。C水くんでくる。G「もっと」と。そこへIが来て、「わごむ」と言って渡してどこかへ行く。I今度はトラックを持って来る。G「これにのせろ!!」。I水をくみに行くと、先生にもらえす・。「もうあかんねんで」。でも、I電車を持って一緒に遊び始める。G「じゃあどろ水くんでこい」。みんなGに遠慮しながら穴にたまった泥水を電車を浮かべている。3歳児4人が回りに座って様子を見て。J（3歳）が水を持ってきて「一かなーかなー」と言って穴に水を入れて、じっと見ている。J再び水をくみに行くと水がないので、水たまりの泥水をすくって穴に入れる。J「車」と言って渡そうとするが気がつかず、「はい!!」と泥水をすいた車が穴に入れられると、Jも穴に入る。やっとなの仲間入り成立。先生「おかたづけ!!」。

事例 48 ままごと (5歳女児)

A, B, C, Dが園庭でござを敷いておうちごっこをしている。AとB模転がついている。Cフライパンの中に菜っぱを混ぜて料理をつくっている。Eが来て「私もよせて」。A「うん」。E「水入れてもいい?」。C「いいよ」。Bがトラックを運びながらどこかへ。みんな解散。

6月5日

事例 49 (4歳女児)

廊下の隅にままごととセツトを並べ、それぞれが容器に食べ物をして遊んでいる。さつき、あずさ「おまたせ!」。あんな、ほのか「ありがとう。あずさ「今日も疲れたね!」。さつき「サンディッチもあるわよ!」。さわが来て見ている。まながおはしを持ってきて食べようとする。さわ「食べたらだめ!!」。さつき「みんな勝手に何してんのん?」とさわを入れないようにする。それでも、さわははしで食べようとする。さわ「入れて。みんないいよ!」。しんのすけが来て「なんだこら〜」。みらいが来て「あんなちゃんたち〜」と言っていて見る。りかが来て「さつき いいよ。プリキュア5やけど、何やんの?」。すずり「すずりがおもちゃを持ってきて」「さつき「私つくる人ね!」。すずり「まほちゃん!」卵焼き〜お皿ちょうだい!。まな「こっち。すると、さわ「みんなも組のお部屋でしよう!」。まほ「なんだ?」。さわ「だってあんなちゃんと言ったもん!」。さわ「積み木しない?」。人数が増えすぎ、それぞれの遊びへ・

事例 50 砂遊び (こうよう、りんたろう、まさふみ、けん、ゆうま—4歳男児
ほのか—4歳女児 がく—3歳男児)

「うん、りんだろ。まさふみがかトラックと稱をつなげている。こうよう「ジャッパ〜!!!」と水を入れたる感じを身体表現する。こうようとまさふみは水をきみに行く。こうようじょうろで水を流す。ゆづまが来て見ているがどこへ行く。まさふみスコップでたまった水をさく。ゆづまが来て触る。まさふみ「触ったあかん!!」。けん「何つくてんの?」。こうよう「3人だ」。こうようまさふみに「水取って」といって。まさふみ水をすくうのをやめる。ほのかが来て見て。ほのか特ってきたさる」といって。まさふみ水をすくうのをやめる。

につけた砂を近くにいたり人りなどのバケツに入れる。ほのかりんどうに「ここに入れて」。二人で砂遊びを始める。ほのか「りんどうくんやめはってん。やる？」とまさふみに言う。まさふみ「やる」。こうよう「ぼく、川つくってんねん」。とじようろで水を入れる。こうよう「海つくる。海つくる。まさふみ再びこうようのところに戻り、水を入れる。りんたろう、「あそこですつくる。ほのかちゃん」。二人で離れたところに場所を変える。がくが来て、「入れて」。まさふみ「いいよ」。がく「何つくってんの？」。まさふみ「川」。こうよう「海やで、大きい海やで」。しばらくして、場所を変える。

事例 51 運動遊び (4歳男児)
遊戯室で、数人の子どもが走り回っている。のりひろとゆうが来て何も言わないが、一緒に走り回る。

事例 52 電車遊び (3歳男女)
たけおとりいがそれぞれに線路を長くつなげてその上に電車を走らせ、黙々と遊んでいる。けんいち黙ってりいの所に来て、遊び始める。会話はなく、しばらくしてりいどこかに行く。たけおの所にこういしが来て、勝手に遊び始める。先生が「虹出てるで〜」。みんな外に出る。

事例 53 電車ごっこ (4歳男児)
男児6人が大きい積み木をつなげて電車にみたて乗そうに乗っている。「う〜う〜」。たくまとたくみが乗る場所でもめる。たくま「ここ座る場所とちやう！」。たくみが少し前の席に移動すると、たくま納得する。「火事だ〜みんな逃げろ!!!」。みんな逃げて、まごを待っている女児のところにいき、まごとのセットや人形をいくつももたらきて、電車の最後部に置く。そこへずりが来て「何してんのん？」。たくみ「お世話してんの。赤ちゃんの。今日お風呂入ったばかりだから。ずり「牛乳いる？」。反応なくずり立ち去る。

事例 54 折り紙お絵かき (4歳女児)
まりこ、ゆりえ、ふうか、まりこが折り紙をしている。なつきが来て折り紙に絵をかきだす。ふうか「やらんといて」。ゆりえ「そんな雨ふるだけやん」となつきの絵に対して言う。さらにゆりえ裏転がりが「かいたらだめやな〜」。なつきにこっと笑う。ふうかも折り紙に絵をかき出す。ゆりえ画用紙を持ってきて絵をかき出し、「何これ？」となつきに聞く。なつき「お母さん」。ふうかもやってきて絵をかく。

6月10日
事例 55 砂遊び (みさと一3歳 たけと、まほ、さわ、ゆうと、ゆうた一4歳 けん、なお、まな一5歳)
プランコの下の水たまりの泥を触ったり、スコップで掘ったりして遊んでいる。たけと「砂集めてこよか？」。けん「砂集めてきて」。水をすくおうとするとけん、ゆうと「あかんで」。たけとバケツに砂を入れて持ってくる。そこへ、さわがきて「まほちゃん見て！」と泥だんごをみせて、一緒につくる。まなもやって来て「何してんの？」。さわ「なんでも。

チョコレートつくくれる。それぞれに泥砂の感触を楽しむ。みさと「これチョコレートちゃうの うわ!!」。ゆうと「せんべいできました」。たけと「水くんできて」。けん「ハイハイ分かった」。みさと「うんちできました」。たけと「全部チョコレートにすねんね」。ゆうと「わかったよ〜」。

やがて、ゆうと、けん、たけと、なおだけになる。ゆうとプランコの上に泥だんごをのせていきながら「こうやって重さを量ってんのん!!」。なおもせる。けん「こんなんしたらあかんで。固まったらグチャ！水かけたらどうなる？」と書いて水をかける。だんごつぶれてなくなる。けん「牛乳やってんねん」。ゆうと「ここは牛乳だけ」とまただんごのせる。けんまた水をかける。ゆうと「な〜な〜見て。牛乳のおっぱいな、パチャンとはねとばした」。ゆうたが来て「なんで水たまりしてるん？」と隣のプランコをこぎながら聞く。けん「ちやうで牛乳やで」。ゆうとプランコの椅子の下にバケツを置き、流れた泥を受ける。けん「それええな」。たけと「水汲んでくるわ」。そこへ、しおんが来て「何掘ってんのん？」と隣のプランコをこぎながら言う。ゆうととけん「牛乳屋さん!!」。しおん「先生に怒られてもしるんで」。ゆうたプランコをこぎながら「そんな牛乳屋さんに行きたくない」。たけお「あつスズメバチや!!」。ゆうた「足長バチにされたことある。けん」とゆうたたとたけとでプランコの椅子に泥を乗せ、水をかけ、バケツで受ける事を繰り返しながら、「牛乳!!」と喜ぶ。ゆうと「ゆうた牛乳やで!!」。ゆうと「そんな牛乳飲みたくなえ」。たけお「そうめんつくろ」。けん「つくろつくろ」。たけおが竹を持ってくる。水路を作り、隣の水たまりから水を引き込む。けん「もつとくんでくるわ」。ゆうと「くんで」。たけお「おもしろいな。明日もこれ視余暇。水あつたら」。けん「水ないで」。たけお「あつちから水くんでくんねん」。そこへ、まな戻ってくる。たけお「おもしろいな。おもしろいな」。ゆうと「ゆうくん牛乳屋さん」。たけお「チョコレート屋さん」。

先生「何してんの？」。なお「泥チョコ」。ここ裸足で入たらどうなるかな？。先生「気持ちいいいやう？」。次々に裸足で水溜りに入る。まな大声で「気持ちいい!!!」。

6月12日

事例 56 砂遊び (3歳)

みずき、がく、あつや、みさと、かりん、まいがテーブルの上にそれぞれ砂を載せ、スコップ等でたたいている。がくじようろに水を入れてかけ、通りかかった先生に「先生!!チョコレート」。あつや「これ入れなあかんで」と梅を持ってきて砂に混ぜる。じゆんが来て「何してんのん？」。次に、けんが水の入った容器を持ってきて、黙って硬い砂を触り始める。あんなが来て、みずきに顔を近づけて笑い合っている。あんな去る。じゆんかごにたぐさんの容器を入れて持ってきて、すわり砂を触り始める。みさと「貸して」。まい「だめよ」。あつや水をくんで来て、「あとは水だけだ〜あとと土だ〜」と砂をほる。がく四角の容器に土を入れ、逆さまにして型どり「うわ!!」と喜ぶ。たくやまねして、同じことをする。それを見てじゆんもまねをする。

6月14日

事例 57 ままごと (4歳児)

あきひろ、ふうか、りみ、まりこ、ちはる、りか、名れなしがままごととセットで遊び始める。みんな座って食べるふり。ちはる「はし貸して」。りみ黙っている。ちはる「ちゃん

と食べなさいよ」。ふうか食べる。ちはる「えらいえらい」。まりこ「ちよっとお茶入れてくれる。そへ、さつきが来て、「どうせそのうち片付けるんでしょ」と入ってくる。みんなの口々に「片付けまだやんな」。さつき「私これもうから」と種み木入れを取ろうとする。りみ「いいよ」。さつき「じゃあ種み木しよっか?」と名札なしに言う。名札なしみんなに「じゃあ後で」と抜ける。

そこへこうとまよふみが入って見て行くと、さらに、ゆりえが来て「ふうちゃんよせて。みんな『いいよ』。ゆりえとお姉ちゃんやていい?」。まりこ「いいよ、みんなお姉ちゃんもん」。ゆりえ「これでいい?」と人形を見せる。まりこうなづく。ゆりえとちちはでて人形を乳母車に乗せる。次に、なつきがやって来て見ている。ゆりえが「入れたいと言わねえあかん」と言うなり、なつき「この赤ちゃん私の」と人形を取る。ゆりえとなつきはなつきにつくろい笑う。ここでなつきが再びやってきてはしを取っていく。みんな構わずごはんを食べる。ふうか「ちよっとりみちゃんこれもお食べなさい」。

ここでけんしんが近づいてきてセツトの扉を開ける。なつき「けんしんくん、開けてよ。何か聞いて」。まりこけんしんに「もうひとつの赤ちゃんいるね」。なつき「どうしてやる。何か死んでる」。けんしん倒れている。ゆりえ「どこに赤ちゃんいるん?」。けんしん食べるまゝ死んでる。なつき「のり食べてる」。けんしんが家に入ると、かいせいが来て「行こ」とけんしんを誘う。でも、またけんしんはセツトの扉を開ける。かいせいが閉める。かいせいがけんしんの服を引っ張る。けんしん「服引張つたら首絞まると嫌そうに言う。ふうかがけんしんとかいへいに近寄る。逢う所でけんかが始まり、一時中断。

ままごとが再開した時、けんせい「おじゃましまへす」と入ってくる。りみ「パイパパイ！ここは女や」と言われ去る。まりこ人形を寝かせ、りみが持ってきたミルクをあげかける。けんしん「が再び近づこうとすると、かいせい絵本を見せる。なつき「何をしてるんですか？」と笑いがちけんしんの背中をたたく。けんしん「うえへん！！」と四つ足になつて近づき、「おいしいお店ないかな？」と落ちているおにぎりを食べる。けんしん「ニャンニャン」と四つ足で歩く。ちはる「ねこなん？ほんまのねこ？」と言つて四つ足になり、けんしんとおでこをくつつける。そこへ、なお（男）が来て、「けんしん入れて！！」。けんしん「ここぼくが住んでるとこじゃないの」。かいせいも四足になり始め、「にゃお」と言う。なお「入りたい」と言う。なつき「うん」。しかし、ゆりえ「あかん」。なお「だつてなつちゃんいいって言ったもん！！」。ちはる「だめ！！」。すると、けんしんが怒り出して「ぼくは入れてほしいだけや！！」。よしきもいつの間にかいて「ここはみんなのとこやろ！！」。なつきとよしき押し合いになる。私騒つて二人の間に手を入れる。なつき「じゃあまするな！！」。ゆりえ「じゃあよせよあげよう！！」。けんしん「よし！！手洗つてこよ」。

しかし、けんしん、かいせい、よしき VS いのうえふうか、りみ、ふうかで椅子に座って話し合いが始まる。けんしん「もう斬さんで。男闘士やったら一緒に遊べるやん」。けんしん「男と女遊べるやん」。けんしん「友だちでも入れてくれ!!」。ふうか「先生に言うとかでくで!!」。かいせい「言うこときいてるやん!!」。けんしん先生を呼びに行く。かたづけの時間になる。

6月19日

事例 58 砂遊び (3 歳児)

りようがが水たまりで遊んでいると、こういちが来て竹を入れる。みきが来て、水たまりに入る。終始無言。

事例59 運動遊び(4歳児)

男児4人が走りながら、じゃれ合っている。Aが来て、「入れて」。反応なし。A一緒に走り回る。

事例 60 電車ぶつこ (4歳児)

ゆうなとりこがダンボールの電車で走っている。そこへ、ゆうきが来て、「いれて」と言って乗りこむ。

6月21日

事例61 (5歳児)

ちひろとななみとすずながままごとを始める。ちひろ包丁で切るまね。ななみフライパンに切った紙を入れ、はしで混ぜる。そこへ、Aが来て「よせて」。ちひろ「いいいよ」。ななみ「手伝う人でもいい?」。A「やっぱいい」と言って去る。ちひろ「卵かける? 割る? ななみ」ななみちゃんとはななみちゃんって言う名前がいい?。すずな「いいいよ」。すずな「すずな男の子じゃない。ちよっと待ってね」。ななみ食器をテーブルの上に並べる。ちひろ「それお年」。すずな「今日のおやつ何がいい?」「ゴミ箱これにする?」。ちひろ「ななみ高校校舎」。すずな「Aが戻ってきてよせて」。すずな「さっきいやって置ったやん。まあいいけど。すずなここから入ってる」。A「うん」。すずな「お皿3こ出して」。ちひろ「りんご入れる?」。すずな「りんごデザートにする?」。そして、Bが来て「後で来るわ!!!」。すずな「後で来ちゃって」。ちひろまな板を薄とす。「ここにのび」。通りかかったもときが拾う。ちひろが紙を切り、ななみが包丁で切り、ちひろが紙をかきつては棒で押し、Aがフライパンで炒める、と一列に並んでやっている。A「危ないから気をつけてね」。すずな「見本教えてあげてね。ちひろ「こうやってね・・・」とAにちぎり方を教え始める。すずな「包丁はだめ。切れる」。A「大丈夫」。

そこへ、さやかが来て「りんごください。ちひろ「え～ないんですが」。さや「食べやがないんです」。ちひろ「しゅんすけ君の食べ物やろ」。さやか去る。ななみ「全員で何やったって?」。ちひろ「○ちゃん、○ちゃん」。ななみ5つのコップをおぼんにのける。ちひろ「りんごお寄せた」。A電話で話すふり。りょうたろうとゆうとが家に入って来る。ゆうと「おもちゃのりんご」。りょうたろうは空き箱を取り2人去る。ななみ「も勝手に取っていったじゃない。再びゆうととさやかが来る。ゆうと「お母さんポンキータではしては」。さやか「ねーねーちようだい!」。ななみ「りんごはないけれど、りんごのすりおろしならあるんだけど」。さやか「いいよ。私とこコップもりんごもおやかたちも別のところでもまごを渡す。さやか「包丁ないんだけど」。A包丁渡す。どうやら私入で、解散となった。がその後、Aとさやかは道具の取り合いになる。

事例 69 ブロック (5歳男児)

3人で黙々とブロックをしている。そこへAが来て、勝手にやり始める。

9月10日

事例 70 ドミノ→ (5歳男女)

積み木を並べ、ドミノ倒しをしようとしている。A (女)「早くして！」。B「まだ！」。まさき「これなに？」としばらく見ていてどこかへ行く。ドミノを倒す。しんたろうが来て、「仲間に入っている？」。A「いいよ。しんたろう「あつ人形もしたらしい」。こうせいが来て、「おれも仲間に入れて」。しんたろう「いいですよ。しんたろう「ベット」。C「ベットはいかがですか？」。こうせい「上にもっとつなげよ」。こうせい「ゲームコーナーは？」。しんたろう「人形おじやします」。こうせい「人形をとる。しんたろう「止めてください」。こうせい「おうちつろろ」。しんたろう「つくってますやんか」。A「ばくだんほしい！」と言ってドミノを転がしてどこかへ行く。しんたろう、こうせい、Cが積み木で基地のようなものをつくる。

そこへまさきが来て、勝手にドミノを転がし「かたづけける間だけ入れてもらってあげ」と言う。しんたろう「いらっしやませ」。まさき「もつといて」とこうせいにドミノを渡し、去る。こうせい「人がいますから気をつけてください。立って！」と人形を積み木の上に立たす。しんたろう「もつと広くしよ」。こうせいが人形を受け入れたことで二人のイメージが共有できた。そこへ、こうたろうが来て、「ブーン」とブロックでつくった乗り物を持って近くを通り過ぎる。再び「ブーン」と近づいて見ている。こうたろう「なんや？」。二人に無視され、去る。また来て、「高速道路〜」と言いつつ近くで遊んでいる。こうたろう「これしんたろうくんわかる？」。しんたろう「すきやきも1回食べに行こう」とはぐらかす。こうたろう「見て。広い廊下ができた。広い廊下！」と板を斜めにたてかけ、見せる。二人無視。こうたろう「ブーン。バリ〜ン！」と二人の積み木を少し握す。C「やめて！！」。こうたろう「飛行場におります。上がります。ブーン！」と離れていく。

9月13日

事例 71 ままごと (5歳男女)

すべり台でままごとをしている。あきえ「これ焼くとこな」。ななみ「すべり台の砂を払い「ここで寝る」あきえ「一緒に寝よか。一そうだ私学校行ってこよ！」。あやか「私も行ってこよ」。ゆいか「ごさを持ってきて「はい」と寝す。ななみ「ありがとう。ゆいか「こご寝るところでもないよーこで寝るわ！」。あやか「けんかしたっていうことな」。あきえ「うん。仲直りしたこと」。あやか「外で頭冷やしてくる。」とどこかへ行く。ななみ「これ浮き輪な」(タイヤ)。あきえ「いいで」。あきえ「あきえちゃん作る (料理)」。ななみ「ななみちゃん遊ぶどくわ」。

そこへAが来て、なわとびですべり台をたたくが、みんな気づかず。ななみ「私セーラムーンの猫！」。A今度はアロエを持って近づき渡そうとする。ななみ「知らない」。次に、B (男) が来て、勝手にななみを触り「塩を入れま〜す」と言い、どこかへ行く。ななみ「ここがなんか焼くとこな。コーヒーここ置いたし」。ゆいか「ななみちゃんもつと入れる」。ななみ「ストップ！」。

9月20日

事例 72 サッカー (5歳男児)

園庭でサッカーをしている。Aが来て「入れて」。Bも来て「ちよっと待って〜。しんたちゃん (自分) も入りました」。C「うん」。

事例 73 ままごと (4歳男女)

小屋でままごとをしようとしている。Aが来て「入れて」と言って仲間入り。ひなたごさを置く。Bがフライパンを持ってくる。ひなた「これ私のやつ。自分で持ってきてなさい」。B「自分で持ってきた」と言い、今度はやんやんやんを持ってくる。そこへCが小屋に入ってくる。なおき「それはいいで。それはあかん」。C「いいね」とフライパンを触る。仲間入り成立。C「これだれの？」。なおき「ひなたちゃんの」。

9月26日

事例 74 石集め (5歳女児)

AとBが石を見つけては持っている容器に入れていく。A「見つけたよっか？」。B「うん」。そこへCが来て、「なーなー」と石を見せる。仲間入り成立。AとBが見ている。C「あつ！つる！」と丸い石を見せる。A「いいな」。Dが来て「何やってるんですか？」。B「石集め」。D去る。C「すごいどんぐり！」。AとB「ほんまや」。

事例 75 ままごと (種とり) (4歳男女)

A・B・Cがすべり台にままごとをしている。Aごさを2枚持ってくる。Dが近くで「そんなに持ってきたんかいな」と見ている。BとCすべり台の下で、B「お母さんやし」。C「お姉ちゃんやし」。C「Aちゃんがお母さんやで」。B「お姉ちゃん！」。そこへ、E (男) が来てすべり台に登る。C「入ったらあかんで」。E「いいって言わはった」。A「入れたら。かわいそうやし」。E仲間入り成立。5歳児が来て「このじゅうたんかして」とごさを持っていく。C「あ〜あ」。次に、Fが来て「何っこしてんの？」。E「おうちつこ」。F (男)「やらせて」。E「いいで」。F仲間入り成立。さらにG (男) が来て「これおしろい花の種」と言って見せる。C「ほんまや」。E「1こちよだい」。G「いいで」。A・D・E・Gで種とりに行く。G仲間入り成立。

Hが来て「ちやい！」と種を見せる。B無視。BとC滑り台の下で容器に水や砂を入れている。B「もう水いらん？こつちに移していい？」。C「ちよっとちよだい」。C水もらう。B「もう移していいやろ」。H「いっぱいといつたよ」と近づく。A「ここ勝手に使ったらあかんで」。H仲間入り不成立。B「チョコレートケーキ作ってんねん。混ぜて。10回だけ。C「123・10」。B「ほんでこれかけて」と砂をかける。C「123・10」と混ぜる。B「そして皿に入れる」。A「なんであーちゃんだけ (自分) しゃべってくれへんの？」。B「な〜あーちゃん今作ってんのん見えへんことな」。E「もうここやめていい？」。B C「いいよ」。

I (男) が来て「なー何してんのん？」。Aやんやんの水をすべり台の上から流す。I「入れて」。みんな「いいよ」。I「おれ何なるっかな？一猫になる！にやーにやー」。G「おうちつこしてんの？」。G「猫の名前決めといた方がいんじやないか」と言い、勝手に容器を触る。I「あかんで。やっぱおれ犬になるわ。わんわんわん」。J (男) が来て、「お兄ちゃんになろう！」。I「おうちつこやーめよ」。

すべり台の下(BC)と上(男児)で遊びが違ってきている。Aがその両方をいったりきたりしている。下は二人の世界でどこ遊び。上はなかなかテーマが決まらず、メンバも出たり入ったり。

9月28日

事例 76 色水遊び (4歳男女児)

AとBが種と花をとり、容器に入れて泡立て器で混ぜている。A「中は割れへんで」。B「ほんまや。混ぜよ。豆(種)とこれ(花)混ぜたら木になるかな?」。容器に水も入れる。A「これやったら混ぜにくいわね。お花ちゃんとやってたら出やすすいねんで(色)。お花をねらうねんで」。B「しゅろ」とおそろし器で花をこする。A「いい考え。もう色出てきた」。先生に場所を移動するようには言われる。

Cが来て見ているが、去る。B「カップちゃんうだい。ジュースジュース！おいしいジュースス！」。再びCが来て近づくが、去る。D（男）が三輪車に乗って見ている。A「まだなんでも作ってへん！！」。B「ジュース屋さんやんねん！！」。C来て「入れて。AB「いいよ」。D「まだですか？」。AB「まだ」。B「むこうで待ってて！できたら呼ぶし！」。D「できてますか？」。A「まだ！！見てみいや。できてへん」。B「できた1個。お花とてごよっか！！」。AB「かちや」と鑊をしめるまねをして花を取りに行く。

ABCが長いすの上で色水を作っている。Eが来てDの三輪車を奪おうとする。D「いやーやー!!」と逃げる。E諦めて「どこ?」。AB「あそこ」。Eも容器を持ちやり始めるが、DとDとFが三輪車で近づいてくると、E追いかけろ。B「今日は全然来ないね」。C「そうね。昨日日はいっぱい来たのにね」。Fが来て見ているが去る。5歳児(3人)が来て、容器を押す。Fが来て見ているが去る。C「それBちゃん使ってる」。G「なあ。ジュースとして」。G無視。A湯立て器を取る。C「それBちゃん使ってた」。C知らん顔。B鼎できて「それBちゃん(自分)使ってた! 勝手にしんといつて!!」。G無視して色水を作っている。Bふくれながら、代わりわりの物を探す。そこへHが来て、容器を触ると「A使ってる!!」。H返す。B「泡立て器私使ってた!」。G返さず「ここにあるやん」と小さい泡立て器を指す。B「違う!!」。次に、Iが来て見ている。B仕方なく棒で色水を作り、「こんないいやつ」と見せる。みんなGの音動にふくれ面で口数減る。B「もつと花取ってこよ!!」。A「お金何円にする? 五百円? 見てへつごい色になつた?」。B戻ってきて、Gに「もうやめたん?」。G「ううん」。A「J」「J」が来て「またしてんのん?」。A「ジュース屋さんやで。」「いいよ」。B「こっちはAちゃん。こっちはCちゃんこっちはやちやらしいで」と場所を「」に教える。

事例 77 砂遊び (5歳男児)

A「遊ぼうぜ〜」。B「何理めてんの！せつかく〜。この道は通行止め！あり地獄じゃ〜」。そこで男児3人が近づき一緒に掘り始める（A B C D E F）。仲間入り成立。桶をすべり台で下へ送り出す。D「おや〜虫が来た〜」。D「C君！B「あ〜虫がいる！！」。D「虫を見ている。そこへ、Gが来て、桶の砂を払う。G「鉄橋や〜！！」。F「もう1回鉄橋つくるの？」次にHが来て、Eの背中をばとたたき、そばで砂を触って一緒にやり始める。仲間入り成立。E「うわうわうわって言うねんで」。言つて桶に砂を

E「フライパンでこがそ！」途中虫取りをする子もいて、テーマはばらばら。
D「うわ〜」。H木を立ててて櫛の台にし、木の上に砂をのせ「お料理屋さん!!」。

10月4日

事例 78 ままごと (4歳男児)

教室でままごとをしている。あゆか「よせて」。さつき「いいよ」。あいいり「ごちそうさま。明日は遠足に行く?」。きの「分かった。お弁当つくつくね」。あいいり「おやすみ」。みんな「おやすみ」。さつき「あゆかちゃん、おいで。ごはんよ」。れん「ただいま」。

事例 79 ○ちぎり (3歳女兒)

ゆずとAがナイロン?をちぎりそれぞれの箱に入れている。ゆず「あなた・・」あやの「今あなたって言った?。ゆず笑う。あやの「あやのやるゝ」。ゆず「わかった!!私」。ええが来て見ている。箱を探し出す。ゆずあやのが箱を探しに二階へ行こうとするとええも一緒にさへ行く。

事例80 汽車こつこ (3歳男女)

汽車の遊具に乗っている。ゆうか「これ特々というて。忘れんようにしてよ。出発進行！！」
 がったんごつとん！！」。しゅんすけ「ちよっとつぶれてるんちゃやう
 かい？　ゆうき、しよき、Aは汽車の中に入っている。ゆうかは「はい！カードカード！」。
 しよよしよ上上に上がってきて、「おなか（わいところ）の上乗るわな」。ゆうかが「じっしとしとっ
 てよ。出発進行するから見てねえな」。たかこが近づき、見ている。そして、汽車の中に
 入る。ゆうかが「みんな降りて下さい。もうついたですよ。しゅんすけ「出発進行！！」。

事例81 泥だんごづくり (5歳女兒)

みつば三輪車に乗り、「おだんごいりますか？」と葉っぱを見せる。ひよ「ほしくない」。

みつば「ほしい？」。ありさ首を振る。

みつばは連う所へ行き、「おだんごいろいろ?」。こね「1枚下さい」。みつば「1枚じゃない。みつば4個」。そこへ、せなが来て「な—な—何してんの?」。みんな気づかず。みつば「これにお砂を入れて下さい。もしなくなったら、葉っぱに砂を入れて下さい」。こね「分かりますした。みつば「さようなら」。次に、ゆかりが来て砂を触り始める。こねとゆかりで泥をどぞとこの赤いバケツの」と歌える。こね「うん。私ももう1個つくら。」

事例82 すべり台→砂集め→すべり台(5歳男女)

きれいな、はるか、もも、A（男）がすべり台の上から砂を落とし（滑りやすくなる）、キミとみずきとしゃべっている。もも「当たった方がまけ！」。わたるが来て「こらえなさい！もう一回練習よ！」。とバケツに砂を入れ、上から落とす。きれいな「ここに落ちた」と交換して（バケツ）。そこへ、みずきが来て「何しんのか？。きれいな（砂あつめてはい）」。わたし「なんだでもない？」と言つて、砂を集め、「こんだけ取りなさい」。もも「はいはい！。ももも仲間入り。ももも（砂集めるんやで。ももちゃん入れるぞ）。みずききれいよ。もも

「ありがたい。もも、れいな、みずきで砂を集めている。次に、ひよりが来て「見て、みずきちゃん。ももちゃんも見て」と泥だんごを見せる。ひより「手広ったげよか?」と砂を集め出す。ひより仲間入り。もも「がんばってね」。れいな「もういいいんちゃう?」。ひより「ひよちゃん入る人な」。もも、れいなでバケツの中の砂を踏み。溝タンになったバケツをすべり台の上にあげようとするが、重たくて持ち上がらない。Aとはるかが戻ってくる。Aバケツの砂をすべり台の下の方で出す。みんな裸足になり、その砂を踏んで大はしゃぎ。

10月6日

事例83 積み木 (大) (3・4歳男女)

4歳女児たちが大きな積み木を積み上げ、家らしきものをつくっている。そこへ、ありさ(3歳)が近づき見ている。みずき「入る?」。ありさ「うん」。みずき中に入る。次に、きの(4歳)が近づくと、みずき「きのちゃん入る?」。きのうなづく。ひかる「お化け屋敷がはじまるもん!! おはよう!!」。そこへ、男児数人が剣(広告で作った物)を持って近づく。ひかる「あんただあれ? あんたおじさん?」。男児「いったん去るが、再び近づく。女児たち「入らんといて!! 男」。あきと「ここにおばさんいた!!」。あきら「ガオ〜!!」。みずき「あきら君バカ!! 男は入れへんねん!!」。

事例84 ままごと (5歳男女)

さえとけいこが大きな積み木を家にみたくて、ままごとをしている。そこへ、Aが来て「おいしいお料理!!」と言って家の中に入る。次にしゅんすけが来て黙って中に入り、包丁で切るまねをする。さらに、Aが来て「わ〜ごちそういっぱい!!」と見ている。A中に入り、「これ下さい」とスプーンを取り、食べるふりをする。

事例85 積み木 (大) → ままごと (4歳男児)

あきひとが積み木を並べていると、たくまが来て「よせて」。あきひこうなづく。けんとも来て「よせて」。あきひと「いいよ」。たくま「おいしいね」とお菓子の箱から食べるふり。あきひと「まだいっぱいおいいうちにあるんですけど」。3人でお菓子を食べながら「おいしい」「クッキー」とつぶやく。けん「こんなおいしいクッキー食べたん初めてや!!」。たくま「わしなんか会社でいっつもこれ食べてる」。あきひと「プリンにクッキーがいっぱいあったで」。たくま「やったああ!!」。けん「いちごチョコプレートあったで」と菓子の箱を持ってくる。たくま「違う!! おれずっと前にこれ食べてん」。たくま「ちよつとニュース見よ!!」。高く積み上げた積み木をみる。けん「おれもみよ」。だいきが来て「*%#* あか〜ん!!」と入ってくる。3人「かたづけよ〜」と逃げっていく。しばらくして戻ってくると、もえが家に入っている。たくま「女はいるな!!」。緊迫したムードになった時、あきひとが積み木を踏みカタカタ音を立てる。みんなが笑う。

10月9日

事例86 ままごと (5歳男女)

すずえ「積み木をままごととどこに持っていくね」と家らしきものをつくり始める。すずか「な〜な〜こーしよ。2つの部屋つくろっか。ここ狭いからさ〜すずえちゃんこっ

からこっち使って。これつなげていいこな(シート)。それぞれつくくり始める。そこへひよりうへいが来て見ているが、どこかへ行く。すずえ「やっばりお母さんとお姉ちゃんになる。すずか「えーな」。ひよりのすけ再び来て、見ている。ひよりのすけ「すずえちゃんとすずかちゃん、仲良しでいいな。これ何? すずえちゃん。すずえ「勉強マシーン。本好きなん。すずえ違う所で積み木をもらい「みれいちゃん、貸してくれてありがとう。すずか「すずかも場所とりたいし、置いといてな」。すずえ「うん」。ひよりのすけ「な〜な〜□%☆」と言うが聞こえず、「一人で遊んでやる!!」と去る。すずか「すずえちゃん見て。めっちゃ広い!! な〜な〜これ何?」。すずえ「すずの勉強机。すずか「三角(積み木)貸して。いっこも使ってへんねん。どこにあるの?」。すずえ「むこう」。すずえとすずか「な〜な〜白い紙貸して。と他児に紙をもらいに行く。すずかゆかりに「これちょうだい」と積み木をもらう。ゆかり「いいよ」。すずえ「お母さん。すずか「何?」。ひよりのすけ「誰か一緒に遊ぼうよ...もう一緒に遊ぼうよ! 誰でもいいからさ」。すずえ黙って見ている。

そこへ先生が来た。ひよりのすけ「遊んでくれやへん」。ひよりのすけはしばらく先生に話を聞いてもらう。すずえ「な〜今すずちゃん何になつてんの?」。すずか「だからお母さんって言うのやろ」。すずか「今すずえちゃん何になつてんの?」。すずえ「お姉ちゃん」。すずか「お姉ちゃん誰なんの?」。すずえ「お母さん」。先生と話しているひよりのすけを心配そうに見て「どうしたん?」と聞く。ひよりのすけ「...」。すずえはすずかの所に戻り「ひよりのすけ君入れてくれはへんって泣いてはねん。すずか黙っている。すずえ再びひよりのすけを見に行く。ひよりのすけは先生と楽しそうにじゃんけんゲームをしている。すずえも微笑みながら見ている。

10月12日

事例87 砂遊び (5歳男女)

みずきとしょろとしたが砂場で穴を掘っている。そこへ、かずやが来て「何やってんの? 昨日の続き? 続きするんやたら水くんできて」と言うが、無視される。次に、はるかが来て「一緒に遊ぼう」と言うが無視されどこかへ行く。かずやスコップを持ってきて、一緒に掘り始める。かずや「てるてる坊主つくったから、雨やんでもん」。しょろとした「埋めよか? 掘るわ」とみずきと二人で筒を埋め込む。かずや「どっちでもいいから取って」とへらを渡す。かずやとしょろとしたで砂山をつくる。仲間入り成立。かずや「楽しい」とへらをたたく。しょろとした「丸くするん違うん?」。みずき「そうや」。しょろとした「やらせて。かずや「いっぺんにかけて。みずき砂をかける。かずや「楽しいな」。しょろとした「よしよし」に水を入れ運ぶ。3歳児が来て「わ〜いっぱいや!!」と言って通り過ぎる。かずやも水を入れようとするとしょろとした「みーちゃんがいいっていうまであかん。みずき「あかん!!。かずき「まーいっか」。

Aが来て「何づくり?」と聞く。しょろとした「とろとろつくくり」。Aも近くで砂をいじり始める。次にBが来て「何やってんの?」。しょろとした「固まったら踏んでもいいよ」。B「そーうじゃなくて教えたろっか?」と小さいスコップを持ってきて、先で深く穴を掘る。仲間入り成立。しょろとした「みーちゃん水くも」。かずや自分の足を埋めようとする。しょろとした「埋めたろか?」。しょろとしたBでかずやの足に砂をかける。かずやが水をくみに行き、水を流そうとすると、Bに「勝手にすんな!!」と言われ、かずき怒って砂山を破壊し、砂をか

けたり、スコップを投げたり大暴れする。先生が来てかすきに話を聴く。かすき気持ちがおさまらず再びみんなどと一緒に遊び始める。

C (女) が来て「うわ！ 誰がしたん？」。しょうたとB「はいーい！」。みずき「はいーい。じんもやって来て見ている。かすき「これつぶしたら、つぶすからな」。じん「水くみだけ」。B「水いらん」。じんが砂を触ろうとすると、B「何もやらんでいい。じーと見とくだけでいい」。じんどこかへ行く。B「ここに穴あけて、つなげんねん！」。みずき「しょうちやん。裸足になった」と裸足で砂に入る。かすきや砂山を触ろうとすると、B「やめ！」。かすき「もうやめた。ふん！！手伝わへんもん」と少し離れたところで砂山をつくる。しょうた「下に掘っていいいいで」。しょうたとB近くで砂山をつくっているじんに近く。しょうた「やったろか？」。じん無視。

10月15日

事例 88 まねっこ (5歳男児)

3人が一列に並び、先頭児のまねをしなが、園庭を回っている。先頭児が両手をあげたり、こけたり、滑り台を登ったり・・・後ろの子は次々まねをする。Aが近づき、Aも一番後ろに並びまねをする。そのうち、2人は勝手に抜ける。

事例 89 砂遊び&ポケモンごっこ (4・5歳男女)

かほ、ひかる、きの、A (4歳) が園庭の砂を容器に入れて遊んでいる。きの「私ミユウ。どうやらポケモンごっこだよ。きのとAがどこかへ行く。かほ「いなくなっちゃったわね。ミユウとポツ」。ひかる「どうしたんだろ」。かほ「何かあったんだろるか？ 見えて」。ひかる「じゃあ、私様子を見に来るわ」。しばらくしてAが戻ってきて「たっ！ だいま！！ピッチャー」。きのも帰ってくる。そこへりのり (5歳男) がきて、傍に盛り込み容器に黙って砂を入れ始める。次にあいりが来て「ちよとよせてくれる？」。かほ「いいよ」。のりどこかへ行く。りかが近づいて見ている。かほ「このバケツ使わんといて。やっぱりこれ (その他) はみんな使おう。これ (バケツ) はかほちゃんだけ」。かほ「お皿とって」。ひかる「あったあった」。りかその間ずーと見ているがあいりと傍に盛り込む。あいり泥だんごをりかに渡し、手を洗いにいく。戻ってきて「ありがとう」と泥だんごをもらう。りかも砂を触り始める。そこへ、あいりが来て「触っていいで」と自分の泥だんごを出す。ひかる触った後、自分の泥だんごを出す。ひかる触る。

事例 90 ○○ごっこ (4歳男女)

はるき、さつき、れん、たくまが大きい積み木で囲い、家にみたくて遊んでいる。たくま「おれはこのお風呂でな、しよんべんした後、顔つけてんねん。洗濯に服入れよ！！」とイメージを膨らます。たくま「れんくん、これあげたら、ビーボーって鳴るか」と鈴を渡す。はるきは「テラノザウルスになるわ。ちよと待った。屋根の上にいる。プラナドーンだ！ 上にいる」。さつき「プラナドーン構えてあげる」。はるきはきよりりゅうのイメージである。さつきは大きな積み木を縦に立て、パソコンに見立てている。4人は同じ場所について、○○ごっこをしようとしているがまとまらない。そこへ、あいりが来て「たくまくん、よせて〜」。たくま「パトカー屋さんやけど、いい？」。けんんととあいりが近づき、二人でごはんを食べるふりをして、注意を引こうとしている。

しょうやも近づき、食器を触る。あいり「ちよととりかちゃん呼んでくるわ」。れん電話をするふり。あいりがりかを呼んでくる。あいり「スモッグある？ りかちゃん」。りか「ううん」。たくま「おふろ入るわー。こっち冷たい。これおうちやで」。あいりがさつきの座っていた場所に座ると、さつき「あいりちゃんたちこそ私のとこよ」。たくま「どこでも座っていいねん。取り合いたらあかん」。たくま「はるき君だけ休ませとくわ。寝とき」。はるき寝転がる。みんな布をかける。はるき「朝やで」。たくま「朝でも寝とけ」。れん「おれの寝るとこは？ 2階？」。さつき「うん」。たくま「3人で寝てくれない？」。れん「ちよとと警察官のとこから帰ります」と違うグループの遊びに加わる。あいりうなづく。はるき「今日はアメリカだ。北アメリカだ」。さつき「早くプールに行こうよ〜」。れん「違う！ 海！」。れん、さつき、はるき、あいりで教室を出て、階段下に移動する。はるき「そこ浅いで」。さつき「あー気持ちいいプール！ 何してもいいねんで」。

事例 91 トラック押し (3歳児)

なおととそうたが園庭でトラックを押している。だいきもトラックを押し始める。そうたがなおとのトラックに座る。なおとトラックを傾け、降ろそうとするが、そうた降りない。なおと「おかたづけ！！」。なおと諦め、今度はだいきのトラックに座る。だいき同じように降ろそうとするが、だいき降りない。だいきとなおとのけんかになる。そこへ5歳男児 (3人) が来て「取り合いはあかんで！！」と叫ぶと、だいきどこかへ行く。なおともどこかへ行く。トラックはもういないの？

仲間入りにおける仲間入り児と受け入れ児とのやりとりの記録

年 月 日	遊 び の 種 類	遊びの組織化レベル			やりとり		成 否
		会 話	役割 割 り	リ ン ク	仲間入り児 (番号は方眼番号)	受け入れ児	
3	砂遊び	×	×	×	① 同じ遊び (2人)	② 反応なし	○
		△	×	×	① 「何してんのん？」	④ 反応なし	×
			×	×	② 同じ遊び (砂いじり)	② 反応なし	○
					① 同じ遊び (砂いじり)	② 反応なし	○
					① 顔を近づけて笑う (意志未確認)	② 笑う	○
	砂遊び	×	×	×	① 同じ遊び (物を入れる)	② 反応なし	×
					① 同じ遊び (水を入れる)	② 反応なし	○
		×	×	×	① 「いれて」	⑤ 「いいよ」 掛け合い遊びのよう	○
		×	×	×	① 同じ遊び (相互作用なし)	② 反応なし	○
		○	×	×	① 観察	① 無反応	×
4	積み木 → ドン → けん 風	○	×	×	② 付いていく	⑦ 無反応	×
		○	×	×	① 観察	① 無反応	○
		×	×	×	② 同じ遊び (相互作用なし)	② 無反応	×
		×	×	×	① 同じ遊び (相互作用なし)	② 無反応	○
		×	×	×	① 同じ遊び (相互作用なし)	② 無反応	○
	滑り台 → 泥遊び	○	○	○	① 仲間内に入る	③ 「やめて」 「こわさん」といてな 「入って」	×
		×	×	×	② 仲間内に入る	③ 「こわさん」といてな 「入って」	×
		×	×	×	③ 偶発的要因 (遊びの中 で地震が起きる) 小石 を見せる	① 偶発的要因 (犬が帰 ってくる) (3人) 「入 れて」	○
		×	×	×	① 仲間内に入る	② 反応なし	○
		×	×	×	① 「入っていい？」	④ 「いいよ」	○
5	滑り台 → 泥遊び	×	×	×	① 観察 (意思未確認)	① 反応なし	×
		×	×	×	① 「いや～悪！」	① 同じ遊 び(滑る、泥かけ)	○
		○	○	○	① 「よせて」	⑤ 「いいよ」 はあかん	×
		○	○	○	① 「よっていい？」	④ 「うん・・・」	×
		○	○	○	① 「よっていい？」	④ 「うん・・・」	×
	滑り台 → 泥遊び	×	×	×	① 観察	① 反応なし	×
		×	×	×	② 同じ遊び (食べるまね)	② 「食べたらだめ！」	×
		×	×	×	③ 「入れて」	⑤ 「いいよ」	○
		×	×	×	① 観察 「なんだこら」 意思未確認	① 反応なし	×
		×	×	×	① 観察 「○○ちゃんたち ～」 意思未確認	② 反応なし	×
6	滑り台 → 泥遊び	×	×	×	① 観察	① 反応なし	×
		×	×	×	② 同じ遊び (食べるまね)	② 「食べたらだめ！」	×
		×	×	×	③ 「入れて」	⑤ 「いいよ」	○
		×	×	×	① 観察 「なんだこら」 意思未確認	① 反応なし	×
		×	×	×	① 観察 「○○ちゃんたち ～」 意思未確認	② 反応なし	×
	滑り台 → 泥遊び	×	×	×	① 観察	① 反応なし	×
		×	×	×	② 同じ遊び (食べるまね)	② 「食べたらだめ！」	×
		×	×	×	③ 「入れて」	⑤ 「いいよ」	○
		×	×	×	① 観察 「なんだこら」 意思未確認	① 反応なし	×
		×	×	×	① 観察 「○○ちゃんたち ～」 意思未確認	② 反応なし	×

5 附 属									
4									
6									
砂遊び	×	×	×	×	低	① 同じ遊び (細る)	11	反応なし	○
						① 同じ遊び (泥せる)	11	反応なし	○
						① 仲間内に入る	08	反応なし	×
						② 「みんな同じや～ちよ つとやらせて」	14	「はい。入れて!!」	○
遊動円木	×	×	×	×	一人 → 高	① 「入れて」	15	止める	○
						① 「一緒に遊んで」	15	「まだ!!」	×
						① 「乗らせて下さい」	14		×
						② 「ばよ乗らせて～」	14	「まだ黙着かへんし」	×
ご写し→ じやけい 一追かけ こ	×	×	×	×	低	① 同じ遊び (じやれあう)	07	反応なし	○
						① 注意→同じ遊び (ござ を巻く)	19	反応なし	○
積み木→	×	×	×	×	低	① 「何してんのん？」	04	反応なし	×
						② 「よせて」	15	「いいよ」	○
追いかっ っこ	○	×	×	×	低	① 同じ遊び (追いかける)	07	逃げる	○
						① 注意	19	「何」	○
						② 寝転がる	20	こそばす	×
						① 「入れて」	15	「いいよ」	○
じやんけ ん遊び	×	○	×	×	高	① 観察	01	反応なし	×
						① 「やらせて」	14	「いいよ」	○
						① 「入れて」	15	「いいよ」	○
ままごと	○	○	×	×	高	① 観察	01	反応なし	○
						① 「見せて」	14	「いいよ」	○
砂水遊び →水遊び	×	○	×	×	低	① 「入ってもいい？」	14	「いいよ」	○
						① 同じ遊び (泥水に入る)	02	反応なし	○
ままごと	○	○	△	×	高	① 観察	01	反応なし	×
						② 同じ遊び (食べるまね)	02	「食べたらだめ!!」	×
						③ 「入れて」	15	「いいよ」	○
						① 観察 「なんだこら」 意思未確認	01	反応なし	×
						① 観察 「○○ちゃんたち ～」 意思未確認	20	「いいよ」	×
						① 「よせて」	15	「いる」	○
						① 「おもちゃいる？」	12		○

4 6 附属									
運動遊び	×	×	×	低	①同じ遊び(走る)	02	反応なし	○	
電車ごっこ	○	○	○	高	①「何してんのん？」 ②「牛乳いる？」	04 12	「お世話してんのん」 反応なし	×	
泥だんごづくり	○	○	×	高	①「ハンバーガーをつくってんの？」 ②「かけたげよっか？」 ③「泥だんごをつくってんの？」 ④「この木見てみ！あげよっか？」 ⑤飼育的要因」(5歳児の出現)	04 05 04 20	「ちがう」 「いい」 「お料理つくってんの」 「いい」	× × × ×	
ままごと	○	○	○	高	①「よせて」 ① 観察 ② 人形を取る ③ 人形を乳母車に乗せる ① ままごとセットを触る ② 倒れる(注目) ③ 同じ遊び(食べる) ④ 再び枠内に入る ⑤ 猫になっておにぎりを食べるふり ⑥ 「ぼくは入れてほしいだけや」 ①「入りたい」	15 01 16 16 08 20 02 08 02 13 13	「いいよ」 「いれてって言わなあかん」 「二人で使おう」 「開けんといて」 「なんか死んでる」 「のり食べてる」 「何してるんですか」 「猫なん？ほんまの猫？」 「うん」「あかん」	○ ○ × × × × × × × ×	
隠れ遊び	×	×	×	低	①「入れて」	15	反応なし	○	
電車ごっこ	×	○	×	低	①「入れて」	15	反応なし	○	
砂遊び	○	○	×	高	①「よせて」 ① 観察 ② 関係のない話 ③ 同じ遊び(指をつける) ④ 「ねーねーやっていい？」	15 02 18 02 14	「いいよ」 反応なし 反応なし 反応なし 「あかん」	○ × × × ×	

4 6 附属									
砂遊び	○	○	×	高	① バケツを持って「これじゃばせんといてな」 ② 同じ遊び(泥水に入る)	21 02	反応なし 反応なし	×	
縄跳び	○	○	×	低	① 観察 ②「かめを持って」 ① 観察 ②かめを触る ①「入れて」 ②「入れて」 ①「はい砂」 ① 観察 ① 同じ遊び(砂を触る) ②「何つくってんの？」 ①「何人で？」	01 19 21 01 02 15 15 12 01 02 04 04	「砂はあかん」 反応なし 「触ったらあかん」 反応なし 「3人で」	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ×	
積み木	×	○	×	低	①「入れて」 ①「入れて」	15 15	「いいよ」	○ ○	

[illegible][illegible]

5	2	板橋	ままごと	○	○	○	高	①同じ遊び ①「ちよっと買い物行って きます..」 07 ② 枠内に入る 08 ②「クッキーやて」と会 話に参加 04 ①「ピンポン 郵便で す！」 07	反応なし 反応なし 反応なし 「よってばった？」	○	○
			ブロック ↓ 戦い ままごと	×	×	×	低	① 同じ遊び(つくる)(2 人) 02 ①同じ遊び(戦う) 07	反応なし 「悪もんして」	○	○
			お店 さん	○	×	×	低	①「よせて」 15	「いいよ」	○	○
			砂遊び	○	○	○	高	①「よせて」 15 ①「水遊び？」 04 ①枠内に入る 08 ①「よせて」 15 ①「おれもよってるで」 13 ②「じゃあよせて」 15	「いいよ」 反応なし 反応なし 「いいよ」 「むり」 「もういっぱいや。よ れへん」	○	×
			折り紙	×	×	×	低	①観察 01	「お前よってへんや ろ、まっいつか」	○	○
			かめ	×	○	×	低	①「何してんのん？」 04 ① 観察 01 ② 同じ遊び(かめを触る) 02	反応なし 「よるんやたらよ せてって言うてな」 反応なし	×	×
			ままごと	○	○	×	高	①「よせて」(3人) 15 ②「かごとってこい」 17	「あんまり入れへん」 家を避けて止める	×	×
			砂遊び	○	×	×	低	① 同じ遊び(掘る) 08 ② 援助(プランコン押す) 06	反応なし 「〇ちゃんする？」	×	○
			ままごと	○	○	×	高	①観察(意志未確認) 01 ①観察(意志未確認) 01	反応なし 反応なし	×	×
			ブロック	×	×	×	低	①「これ持っというて」 17	持っ	○	○
			鉄棒	×	×	×	低	①「よせて」 15	「そんなん言わんで いい」	○	○

5	2	板橋	泥だんご づくり	×	○	×	低	①「おれジェットコースタ ー」 20 ②「ジェットコースターや らの？」 10	「おもしろくない」 「やりたい」	×	○
			滑り台	×	○	×	低	①「水持ってきたで」 08 ① 同じ遊び(滑る)(2人) 08 ①「これ持ってきた〜」 22 ①「よせて」 15	「ここ流して」 反応なし 反応なし 「いいよ」	○	○
			砂遊び	○	○	○	高	① 観察(意志未確認) 01 ①「とられた!!」 17 ①「入れて」 15 ①「すっげ〜」 観察 01 ①「入れて」(ボスの存在) 15 ①「よせて」偶発的要因(ボ スの存在の仲間入り) ① 輪ゴムを渡す 12 ② 観察 01 ③ 同じ遊び(電車を水に 入れる) 02	反応なし 「よってへん!!」 「自分でとってこい」 反応なし 「いいよ」 「OK」 受け取る 「これにのせろ」 反応なし	×	×
			ままごと	×	○	×	低	①「よせて」 15	「うん」	○	○
			?ごっこ	○	○	○	高	① 関係のない会話 18 ② 同じ遊び 07 ③ 観察 01 ④「ポケモン捕まえに行 くぞ」 10 ①「何やってんのん？」 04 ②偶発的要因(虫の出現) ①「おまたせ!ごめんごめ ん、何してんのん？」 04 ①「入れて」 15 ②「よせて」 15	「ふうん」 反応なし 反応なし 「行きません」 「うんちくんうんち くん」 一緒に虫を見る 「お前も手伝え」 「いいよ」 「さっさいやって替 ったやん。まあいいけ ど」	×	×

[illegible][illegible]

10	伏見	まねっこ	○	○	○	○	高	① 観察 01	「これつぶしたらつぶすからな」	×
								② 「水くみだけ」 05	「水いらん」	×
								③ 同じ遊び (相互作用あり) 07	「何もやらんでいい。じーと見とくだけでいい」	×
1	附属	サッカー	×	○	○	○	高	④ 同じ遊び (相互作用なし) 02		×
								① 同じ遊び (相互作用あり) 07	まねっこを続ける	×
								① 同じ遊び (多数) 08	反応なし	○
5	板橋	土遊び ↓ 化石掘り	○	×	×	×	低 ↓ 高	① 同じ遊び (細る) (2人) 02	反応なし 「たんけん!!」 「こっちやって」	○
								① 「何遊んでんのん?」 04		×
								② 「手伝おか?」 05		○
2	板橋		○	×	×	×	高	① 同じ遊び (細る) 02	「やらん」として 「うんこちやう」	×
								② 「うんこちやうだい」・同じ遊び (細る) 20		×
								① 「こんなところで何してるのですか?」 04	「あっち行って」 「あやしな」	×
3	伏見	たかおに 運動遊び 戦いごっこ	×	○	○	○	高 低 低	① 「入れて」 同じ遊び (5人) 15	反応なし 「たかおに」「いいよ」	○
								② 「何してんのん?」 「入れて」 15		○
								① 「入れて」「何やってんの?」 同じ遊び 15	「なんかプリキュア5やってって言われて...」	○
3	伏見		○	×	×	×	低	① 同じ遊び 07	反応なし	○

3 5	うづら	砂遊び	○	○	○	高	① 水を入れる・観察 (3歳) 06	反応なし	×
							② 泥水を入れる 08	反応なし	×
							③ 車を「はい」と渡す 12	受け取る	×
3 4 5	板橋	桶並へ→かめ 砂遊び	○	×	×	低	④ 穴に入る 02	反応なし	○
							① 「入れて」 (3歳) 15	反応なし	○
							② 「入れて入れて」 15	「何回も言わんでいい」	○
3 4 5	附属	砂遊び	○	×	×	低	「入れて」 (3歳) 15	「いいよ」	○
							① 「〇ちゃん見て」 泥だんごを見せて同じ遊び (だんごつくり) (4歳) 21	笑顔	○
							① 「何してんの?」 04	「なんでもちゅコレ一とつくれる」	○
3 4	伏見	積み木 (大)	○	×	×	高	① 観察 01	「入る?」	○
							① 観察 01	「〇ちゃん入る?」	○
							① 枠内に入る 08	「あんただあれ?おじさん?」	×
3 4	伏見	砂遊び&ポケモンごっこ	○	×	×	高	② 枠内に入る 08	「入らんといて!!おじさん」	×
							① 同じ遊び (相互作用なし) 02	反応なし	×
							① 「何やってんのん?」 (2人) (3歳) 04	「勝手に入るし!!」	×

《 おわりに 》

偶発的要因による仲間入りを求めてひたすら観察を続け、一つの論文に仕上げていくことは大変なことではありましたが、私にとってとても充実した時間となりました。このような機会に恵まれたことに感謝したいと思います。

最後になりましたが、今回研究を進めるにあたり、快く観察の協力を引き受けてくださった保育園・幼稚園の先生方、貴重なご助言を頂いた平井恭子先生、ありがとうございました。

そして、本論文を作成するにあたり、お忙しい中終始熱心にご指導下さいました本学教授の加用文男先生に深く深く感謝し、御礼申し上げます。