

# 幼児向け自然体験ゲーム「かくれんぼさがし」の提案と考察

熊 田 武 司

## Suggestions and Possibilities regarding the Nature Experience Game “Kakurenbosagashi” in Early Childhood Education

Takeshi KUMADA

### 要 旨

「子どもが自然と触れ合う体験をする機会が乏しくなっている」と言われるようになって久しい。本研究では、自然体験活動の一つであるネイチャーゲームを取り上げ、その中から対象年齢が5歳以上となっているアクティビティ「カモフラージュ」を選択し、そのゲームの実践と考察から、幼児向けに形態や方法を工夫したゲームを考案して「かくれんぼさがし」と命名し、実践と考察を行った。

その結果、カモフラージュのねらいが「野外においても、しっかり目を利かせて視覚による観察ができるようにするために観察力を養う」とであると同様に、「かくれんぼさがし」においても観察力や集中力を養うことが可能であることが明らかになった。したがって、「かくれんぼさがし」は、幼児を対象として楽しめる内容の自然体験ゲームであると考えることができる。

キーワード：領域環境、ネイチャーゲーム、カモフラージュ、自然体験、かくれんぼ

### I はじめに

「子どもが自然と触れ合う体験をする機会が乏しくなっている」と言われるようになって久しい。1996年に中央教育審議会が出した答申「21世紀を展望した我が国の教育のあり方について」においても、第5章環境問題と教育の中で、環境教育は学校教育のみならず、幼少期から必要であると示唆している。また、同年の青少年の野外教育の振興に関する調査研究者会議報告書「青少年の野外活動の充実について」の中で、「今なぜ野外教育か」として「教育として自然体験活動を捉える野外教育の充実は、青少年の「生きる力」を育成する上で極めて重要であると考え<sup>1)</sup>と示されている。また、「青少年にとっての野外教育は、自然の厳しさや恩恵を知り、動植物に対する愛情を培うなど、自然や生命への畏敬の念を育て、自然と調和して生きていくことの大切さを理解させる機会を与えることとなる。さらに、自然の中での組織的な活動は、きまりや規律を守ること、協力することの大切さや、自ら実践し創造する態度を学ぶなど、体験活動を通じた総合的学習の機会を提供するもので、青少年の育成にとって極めて有効である<sup>2)</sup>と野外教育への期待が示されている。

現行の保育所保育指針、幼稚園教育要領においては、その本文中の至る所に、保育においては子どもが環境との関わりの中で多くのことを身につけることが重要であると示されている。

2008年に改定された保育所保育指針においては、保育の目標の一つとして「ア（エ）生命、自然

及び社会の事象について興味や関心を育て、それらに対する豊かな心情や思考力の芽生えを培うこと<sup>3)</sup>と記されている。そして、保育所保育指針解説書には、「(2)教育に関わるねらい及び内容」の「ウ環境」のねらいを、「子どもと環境の関わりにおいては、身体感覚を伴う直接的な体験を通して身近な環境に親しみ、子どもの「心情」が豊かに湧いてくることが大切です。特に自然と触れ合う中で、その不思議さ、おもしろさ、心地よさなどを十分に味わい、周囲の子どもや保育士等と共感しながら興味や関心を広げ、自ら環境に関わる「意欲」を高めていきます。環境との関わりによる様々な発見や気付きは子どもの考える力を培っていきます。また、環境に関わる「態度」を徐々に養っていきます<sup>4)</sup>と解説している。

また、自然体験に関する内容として、「①安心できる人的及び物的環境の下で、聞く、見る、触れる、嗅ぐ、味わうなどの感覚の働きを豊かにする」「③自然に触れて生活し、その大きさ、美しさ、不思議さなどに気付く」「⑥自然などの身近な事象に関心を持ち、遊びや生活に取り入れようとする<sup>注1)</sup>」が記されている。そして③については、「子どもが全身を介して直接自然と触れ合う体験は、子どもの心を癒すだけでなく、自然に対する驚きの気持ちや、その美しさに感動する気持ちを子どもにも抱かせ、その不思議さに魅せられる中で様々な気付きを得ていきます。動植物や土、砂、水や光、それらを含めた野外の自然に触れて過ごしたり、遊びに取り入れれたりする中で、好奇心や探求心、思考力が生まれてきます。こうした体験は、子どもが科学的な見方や考え方の芽生えを培う基礎となるものであり、身近な自然に心を動かしながら保育士等や友達と共感したり、表現活動に結び付けていくことも大切です。保育士等は、園庭の自然環境を整備したり、散歩に出かけて自然と触れ合う機会を作ったりして、身近な動植物や自然事象に子どもが接する機会を多く持つようにしていくことが大切です。また、保育士等自身が感性を豊かに持ち、自然の素晴らしさに感動することや、子どもの気付きに共鳴していくことが求められます。保育室の環境構成に四季折々の自然物を取り入れるなどの工夫も必要でしょう<sup>5)</sup>という解説がされている。また、⑥については、「子どもが最初に触れる身近なものには、土や水、木の枝や葉っぱ、小石や昆虫などの自然があります。子どもはそうした自然に心を動かし、親しみながら遊びの中に取り入れ、自然との関わりを深めていきます。保育士等は、子どもが身近な自然などの様々な事物や事象に触れる機会を多く持つことができるようにするとともに、それらへの興味や関心を深め、探索したり、自分の生活との関連を考えたりするきっかけをつくることも必要です<sup>6)</sup>」という解説が示されている。

したがって、幼児期において、自然と触れ合うための自然体験活動は重要であるととらえることができる。

そこで、本研究においては、自然体験活動の一つであるネイチャーゲームを取り上げ実践し、考察することとした。

ネイチャーゲームには、現在、日本シェアリングネイチャー協会が公認するゲームが120種類以上あるが、その多くは対象年齢が5歳以上あるいは小学校低学年以上に設定されている。そして、これらのゲームの目的は、前述した保育所保育指針等のねらいや内容に合致する点が多いのである。したがって、これらのゲームはそのねらいを達成するために有効であると考えられる。

さらに本研究は、ネイチャーゲームの中から対象年齢が5歳～13歳以上となっている「カモフラージュ」を選択し、実践を行い考察することとおして、幼児向けにその内容や方法を工夫したゲームを考案して実践と考察を行い、3歳以上の幼児を対象としても楽しむことができる内容の自然体験ゲームを提案するものである。

## II ネイチャーゲームの概要

### 1 ネイチャーゲームとは

ネイチャーゲームとは、米国のナチュラリストであるジョセフ・B・コーネルの著書『Sharing Nature with Children』によって1979年に発表された自然体験活動プログラムであり、五感を使って自然を直接体験するシェアリングネイチャーの考え方に基づく活動である。シェアリングネイチャーの考え方は、「直接的な自然体験を通して自分を自然の一部にとらえ、生きることによるこびと自然から得た感動を共有することによって、自らの行動を内側から変化させ、心豊かな生活を送る」<sup>7)</sup>という生き方を目指したものである。現在は、公益社団法人「日本シェアリングネイチャー協会」(旧：社団法人 日本ネイチャーゲーム協会)が、その研究、普及を行っている。

ネイチャーゲームの目的は、「自然への気づき」である。「自然への気づき」とは、さまざまな感覚で自然を感じ、心と体で直接自然を体験することによって、自然界のすべてのものがつながっており、自分もそのつながりの一部であることに気づくことである。<sup>8)</sup>また、「自然への気づき」は、環境教育の三つの段階である“気づき(Awareness)”“理解(Understanding)”“行動(Action)”のうち、第一段階である“気づき”に相当するのである。ここで言われている“気づき”とは、頭での理解や科学的な判断を超えた自然への畏敬の念と親近感を呼び起こすという段階なのである。

ネイチャーゲームでは、大人が子どもに一方的に知識を教えるよりも、大人も子どもも、ともに自然を感じ、自然から得た体験や感動をわかちあおうという姿勢を大切にしている。<sup>9)</sup>

### 2 フローラーニング

ネイチャーゲームには、カワウソ・カラス・クマ・イルカと呼ばれる四段階のフローラーニングがある。

第一段階であるカワウソは、熱意を呼び起こすゲームであり、遊びの要素にあふれた活発な活動である。したがって、ゲーム的要素を持ったエネルギー的なアクティビティであり、楽しく遊ぶことができ、参加者の意欲をかき立てるものである。第二段階であるカラスは、感覚をとぎすますゲームであり、感受性を高め注意を集中する活動である。つまり、通常の状態では気づかない自然を、視覚や聴覚や嗅覚などの感覚を集中させることによって、見えたり、聞こえたり、匂いを感じたりすることができるという観察力を養うことができるゲームである。第三段階であるクマは、自然を直接体験するゲームであり、自然との一体感を感じる活動である。つまり、十分に感覚が開かれた人々が、それぞれに自然への気づきを持つことができ、自然を直接体験するようなアクティビティである。第四段階のイルカは、感動を分かち合うゲームであり、理想と共感を分かち合う活動である。つまり、自然を直接体験した感動を持つ人々が、共にその理想や感動を分かち合うことによって、自分自身を見つめることもでき、体験がより一層深まっていくというものである。

## III ネイチャーゲーム「カモフラージュ」

カモフラージュは、ネイチャーゲームのフローラーニング第二段階カラスに含まれる感覚をとぎすますゲームである。

### 1 カモフラージュのねらい

- ・自然界にある保護色や適応といった事について知ると共に、観察力を養う。
- ・生き物の生きる知恵や不思議を知り、興味を持つ。
- ・雑然とした野外においても、しっかり目を利かせて視覚による観察ができるようにする。

### 2 カモフラージュの方法

- (1) 園庭や公園、林などの低木や草などのある場所で、20m～30mの人が歩くことのできるコースを決め、ロープなどでコースを示す。
- (2) コース内にゴミ（人工物）が落ちていないかを確認し、清掃する。
- (3) コースに人工物（ぬいぐるみ、造花、生活用品、文具など）10～25をセットする。セットするときには、見つけやすいものや場所、やや見つけにくいものや場所、なかなか見つけられないものや場所を考え、バリエーションを持たせる。
- (4) 子どもたちをスタート地点の少し手前に集め、ルールの説明をする。
  - ① この先のロープの近くに人工物（ぬいぐるみなど）がいくつか置いてあります。
  - ② それは隠してあるのではなく、よく探せば見えるところにあります。
  - ③ 置いてある範囲は、奥行きが1m、高さが1～1.5mくらいです。
  - ④ 一人ずつロープに沿って歩きながら、人工物がいくつあるか他の人にわからないように静かに数えてください。
  - ⑤ 前の人を追い越してもかまいませんが、戻ることはできません。
  - ⑥ 置いてある人工物に触ったり、他の人に教えたり、ロープの向こう側に入ったりしてはいけません。
  - ⑦ ゴールしたらゴールにいる人に、そっと人工物の数を教えてください。
- (5) ゲームが始ったら、3m～5mの間隔を開け一人ずつスタートする。
- (6) ゴールで子どもたちの解答を聞く。ゴールした子どもは、もう一度チャレンジする。
- (7) 全員が2回ずつ終わったら、1つずつ確認しながら全員で歩き、答え合わせをする。
- (8) 答え合わせが終わったら、自然界のカモフラージュの役割などについて話をする。

### 3 カモフラージュの実践と考察

この実践は、A保育所が郊外の里山にあるキャンプ場で、2005年7月9日～10日に実施した一泊二日親子キャンプのプログラムの一つとして、その隣接する公園において二日目の午前中に行ったものである。このプログラムで実施したネイチャーゲームのアクティビティは、「カモフラージュ」「木の鼓動」「フィールドビンゴ」の三種類であった。そこで、その中の「カモフラージュ」の実践について考察を行うこととした。

公園の外周に植えられている低木に沿って20m程度のコースをロープで設定し、そこにある低木の中や下、高木の枝などに人工物15個を設置して実施した。

なお、このキャンプは保護者会主催で実施されたものであるため、保護者に対してこの実践内容について研究に使用する可能性があることを説明し了解を得た上で実施した。

**【事例1】 A保育所 5歳児 場所：郊外の里山に隣接した公園 天候：晴れ**

コース内に15個の人工物をセットし、ルール説明を行いゲームをスタートさせる。

4人くらいまでは静かに歩いていたが、しばらくすると「あったー」「あそこ、あそこ」など、声を発し始めた。「はい、静かに歩いて」と注意すると、しばらくは静かにしていたが、再び声を発する子どもが現れた。

さらに、友達を呼んで、指を差して「ここ、ここ」と教える子どもも現れた。

ゴールで数を聞くと「あれ、いくつか忘れた」「8個。あれ、9個やったかな」という返事であった。

**(1) 事例1の考察**

好奇心が旺盛の5歳児にとって、隠れているものを探すという行為はとても興味深く、ゲームに対しては真剣に集中して取り組む姿が見られた。このことから、「観察力を養う」というこのゲームのねらいは達成できていると考えられる。しかし、見つけたものを人に教えたいという感情が多くの子どもの存在しているため、他の人にわからないように静かに人工物を探すというルールは難しいようであった。さらに、人工物を探すことに集中しているため、見つけたものの数を数えながら探すということも難しいようであった。

したがって、カモフラージュをルール通りに実施しようとする、5歳児のみで実施するには難しいゲームであると考えられる。

**【事例2】 A保育所 5歳児の親子 場所：郊外の里山に隣接した公園 天候：晴れ**

事例1を行った後、2回目は親子でスタートする。

歩き始めると、子どもは「あそこ」と指を差しながら親に教える。親は「ー」とたしなめる。そんな姿が見られた。その後、子どもは小さく指を差し、親子でアイコンタクトしている姿が見られた。

ゴールで数を聞く。子どもが「12個」と言う。リーダーが「惜しい、もう少しあるよ」と言う。「うそー」と返事をし、親子で「まだあるの?」「エー、どこにあったのかな」などと会話する姿が見られた。

セットされた人工物は15個であったが、「17個見つけた」という解答もあり、全員で答え合わせをしながら歩いていると「これは?」と言って、プラスチック片を拾って見せてくれた。

**(2) 事例2の考察**

カモフラージュを親子で実施することにより、ほぼルール通り実施することができた。それは、親がルールを理解し、子どもに対してルールを守るように促していたからである。

ルールを守り静かに歩くことによって、親子の間で言葉ではなくアイコンタクトによって人工物を探し、共通の理解をするという姿が見られた。この行為によって、親子でこのゲームを実施することにより、親子の信頼関係を深めることに繋がるのではないかと考えることができる。また、親子が集中して人工物を探していたことから、親子とも「観察力を養う」ことができたのではないかと考えることができる。

プラスチック片(人工物)がコース内から見つかったことから、カモフラージュを実施するに



は、環境設定として事前にしっかり清掃するなどコース内やコース付近の人工物をすべて排除することが必要であった。

#### IV 幼児向け自然体験ゲーム「かくれんぼさがし」の提案

前述のようにカモフラージュは、5歳児のみで実施するには難しいゲームであることが明らかになった。したがって、4歳児以下の幼児にとっても同様であると考えられる。また、コース内やコース付近の人工物をすべて排除するなどの環境設定が必要であり、それを怠るとゲームの進行に支障があることが明らかになった。

しかし、隠れている物を探すことに対する興味は多くの子どもが持っているものであり、そこにゲームとしての楽しさが加われれば子どもたちは集中して取り組むのである。

そこで筆者は、幼児のみでも理解しやすく、厳密な環境設定をすることなく実施がしやすい、カモフラージュと同様のねらいを設定したゲームを考案した。そして、幼児が親しみやすいように幼児にとって馴染み深い遊びである「かくれんぼ」から、この自然体験ゲームを「かくれんぼさがし」と命名することとした。

##### 1 かくれんぼさがしのねらい

- ・自然界にある保護色や適応といった事について知ると共に、観察力を養う。
- ・雑然とした野外においても、しっかり目を利かせて視覚による観察ができるようにする。

##### 2 かくれんぼさがしの方法

(1) 人工物を撮影した写真カードとそれに対応したチェックカードを作成する。

3歳未満児用写真カード(図1)には9種類、3歳児用写真カード(図2)には20種類、4歳児用写真カード(図3)には25種類、5歳児用写真カード(図4)には30種類の人工物の写真を掲載する。人工物の大きさに関係なく、写真の大きさはほぼ統一する。また、実際の写真カードはカラーである。

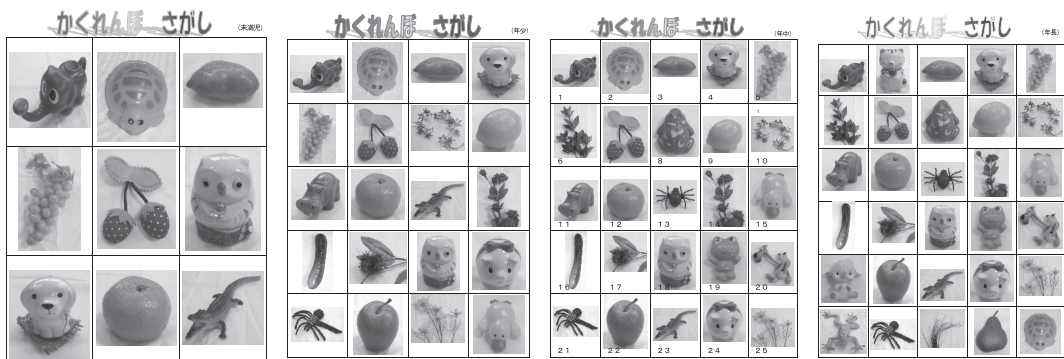


図1 3歳未満児用写真カード

図2 3歳児用写真カード

図3 4歳児用写真カード

図4 5歳児用写真カード

(2) 自然の草木や石、建造物などがある園庭や公園、神社など範囲を特定することが可能な場所で、人工物を置く範囲を決定する。

(3) 範囲内に写真カードに写っている人工物(ぬいぐるみ、造花、生活用品など)を25個セットする。

- (4) セットするときには、3歳未満児が探す人工物は、見つけやすいものを見つけやすい場所に置く。3歳以上児が探す人工物は、やや見つけにくいものやなかなか見つけられないものを、見つけやすさのバリエーションを持たせた場所に置く。
- (5) 子どもたちに興味を持たせるため、自然界の生き物の保護色や擬態について写真を見せながら説明する。
- (6) 子どもたちにゲームのルールを説明する。
  - ① 写真カードとチェックカード、鉛筆を配る。
  - ② [4歳児以下] この写真カードに写っているものが、この範囲（具体的に範囲を説明する）のどこかに隠れています。
  - ③ [5歳児以上] この写真カードに写っているものが、この範囲（具体的に範囲を説明する）のどこかに隠れています。しかし、写真にあるもので隠れていないものもあります。
  - ④ 隠れているところは、立ったり、座ったり、覗いたりすれば見える場所で、上の方や下の方にもあります。
  - ⑤ 写真は全部同じ大きさですが、本物は大きかったり、小さかったりします。
  - ⑥ 写真にあるものを見つけたら、チェックカードに鉛筆で丸を付けてください。
  - ⑦ 置いてあるものに触ったり、置いてあるものを動かしたり、見つけたものを他の人に教えたりしてはいけません。
  - ⑧ 探す時間は〇〇分です。「集まれ」と言ったら、この場所に戻ってきてください。
- (7) 説明が終わったら一斉にスタートし、ゲームを始める。
- (8) 子どもたちの様子を見て（探すことに飽きてきたら）または、10分くらい経過したら、子どもたちを集め、いくつ見つかったかを確認する。そして、「まだまだ、いっぱいあるよ」など、言葉掛けをして再開する。
- (9) 終了時間がきたら集合の合図をして、いくつ見つかったかを確認し、数多く見つけられた子どもを褒める。
- (10) 時間に余裕があれば、全員で答え合わせをしながら歩いて人工物を回収する。

## V 「かくれんぼさがし」の実践と考察

### 1 幼児対象の実践と考察

各年齢毎に写真カード（図1～4）と3歳児以上には写真カードに対応した文字のチェックカードを用意し、3歳未満児、3歳児、4歳児、5歳児と各年齢毎にゲームを説明して実践を行った。実践は、同一町内の4園で2011年1月26日～28日と2月4日に実施した。3園は連続した日にちであったため同じ内容で実施したが、少し実施日が離れていた4園目では、実践結果を基に少し内容を変更して実施した。そこで、2園目のB保育園と4園目のC保育園の2園について事例を挙げ考察を行うこととした。

B保育園では、園庭の一部をゲームの範囲とした。そして、その範囲内にある芝生の中や石の陰、低木の中や高木の枝、藤棚の上や遊具の隙間などに、4歳児用写真カード（図3）にある人工物25個を隠して「かくれんぼさがし」を実施した。

C保育園では、普段の園外活動で使用している神社の境内をゲームの範囲とした。そして、その

範囲内にある草や石の陰、低木の下や高木の枝、灯籠の上や社殿の柱の隙間などに、4歳児用写真カード(図3)にある人工物25個を隠して「かくれんぼさがし」を実施した。

なお、この実践については、新ゲームであるためその効果についての研究の対象である旨を各園(4園)に対して説明し、個人対象の記録ではなく全体を対象としての記録にとどめるという条件で承認され実施した。

**【事例3】B保育園 3歳未満児 場所：園庭の一部 天候：曇り**

3歳未満児は、保育士と共に全員手をつないで歩きながら人工物を探した。保育士が写真カード(図1)の人工物の近くへ行き写真を見せて「これ、どこにあるかな」などと言葉掛けをすると、子どもたちは「あー、あー」「あった」「ぞうさん」などと言葉を発し、見つけた人工物を触りに行こうとする。保育士は、「さわっちゃダメよ」などと言葉を掛け、子どもを引き戻す。人工物を探し、見つけるたびにこのような光景が見られた。

(1) 事例3の考察

3歳未満児が探す人工物は、形や色がはっきりしていて比較的大きいものであり、探しやすく見つけやすい場所に置いたため全てを探し出すことができた。

3歳未満児であっても隠れているものには興味があり、探すという行為を楽しむことができていたようである。また、保育士と共に全員で手をつないで探すことや普段活動している園庭での活動であることから安心感を持つことができ、人工物を見つけたときお互いが共感できていたようである。さらに、保育士が同行することで、ゲームとして成立するように、見つけたものに触りたいという子どもの感情を制御することができていた。

**【事例4】B保育園 3歳児 場所：園庭の一部 天候：曇り**

一人ずつ写真カード(図2)とチェックカードを配布してゲームの説明をした後、一斉に園庭に広がり人工物を探し始めた。

しばらくすると、2~3人が集まり「あった」「ここ、ここ」など、話をしながら探す姿が見られ、さらにはグループ同士で「どこにあった」「あそこ」などと教え合う姿が見られた。筆者が、範囲内を動きながら「いくつ見つかった」と言葉を掛けると「これとこれとこれ」などと答えた。「チェックカードに丸つけて」と言う、「読めん」という返事。「絵と同じ所だよ」と言う、「わかった」と言って丸を付けていた。

(2) 事例4の考察

3歳児も隠れている物を探すという行為には興味があり、子どもたちは好奇心を持って探し始めたが、自分が見つけた物を人に話したいという感情からか、その行為によって2~3人のグループができお互いに教えながら探していた。ゲームのルールには反するが、子どもたちの興味を削ぐ必要はなく、そのままゲームを続行した。3歳児にとって「一人で静かに探す」「見つけた物を人に教えない」というルールは、難しかったようである。しかし、集中して隠れている物を探すことを目的としてゲームを継続させたことにより、友達と協力しながらではあるが「観察力を養う」というねらいは達成できたと考えられる。

写真カード(図2)に対応したチェックカードを渡したが、チェックカードには人工物の名前がひらがなで書いてあり、ほとんどの子どもが字が読めなかったため、チェックカードは不必要であった。事前に子どもたちの発達や保育の状況を把握して、ゲーム内容の準備をするべきであった。



**【事例5】B保育園 4歳児 場所：園庭の一部 天候：曇り**

まず、子どもたちの興味を引くために、自然界の生き物の保護色や擬態の写真を見せ、「ここに虫がいるけど、どれかわかる」と聞くと「あっ、わかった。ここ」と指を差した。「こんな風に虫は、草や木の中に隠れているんだよ」と話しをした後、一人ずつ写真カード（図3）とチェックカードを配布してゲームの説明をした。そしてゲームを始めると、子どもたちは一番に見つけようと一斉に園庭に広がり人工物を探し始めた。

見つけた物に丸を付けながら探している子、写真を見ながら上を見たり、下を見たりしながら探している子など、さまざまな姿が見られた。筆者が、範囲内を動きながら「いくつ見つかった」と言葉を掛けると「〇〇個」と答え、「写真にある物は全部あるからね」と話すと、「うそー」「どこー」と言いながら探していた。しばらくすると、友達同士「これ無いよ」「あそこにあったよ」と会話する姿が見られるようになった。

集合の合図をして、子どもたちにいくつ見つかったか尋ねると19個が最高であった。

**(3) 事例5の考察**

4歳児になると、まず自分で探そうという姿勢が見られた。また、人より多く見つけたいという競争心も表れていた。しかし、時間が経過し、自分が見つけられないものを他人が見つけていることを知るとそれを尋ねる姿が見られた。

探していて自分の身長より高い場所で人工物の一つ見つけると、そこ以外の場所においても高い場所を集中して探し、足下や狭い隙間に隠れている人工物を見つけると石の隙間や草の陰などを集中的に探す姿が見られた。つまり、探す場所について学習し、始めた時点よりも観察力が高まったと考えられる。

写真の大きさと実物の大きさが違うこともあり、また、少し探しにくい場所に隠れている物もあり、全てを見つけ出すことはできなかった。

半数近くの子どもたちが、チェックカードに丸を付けることをしていなかった。それは、3歳児と同様に字が読めない子どもたちが多くいたからである。保育士から、子どもたちはひらがなは読めないが数字は理解しているとの指摘を受けた。4歳児についても、事前に子どもたちの発達や保育の状況を把握して、ゲーム内容の準備をするべきであった。

保育士の指摘により、4歳児の写真カード（図3）とチェックカードに1～25までの番号をつけることとした。

**【事例6】B保育園 5歳児 場所：園庭の一部 天候：曇り**

子どもたちの興味を引くために、自然界の生き物の保護色や擬態の写真を見せその説明をした後、一人ずつ写真カード（図4）とチェックカードを配布してゲームの説明をした。ゲームを開始すると、子どもたちは一斉に園庭に広がり人工物を探し始めた。

4歳児以下とは違い、チェックカードに丸を付けながら人工物を探していた。また、「いくつ見つけた」「えっと、〇〇個」など、友達と競争しながら探している姿が多く見られ、人に教えるという姿はほとんど見られなかった。

筆者が、「写真にあっても隠れていない物もあるからね」と歩きながら言葉を掛けていると、「あそうか、〇〇個見つけたよ」「ぼくは〇〇個」「私は〇〇個」と、ここでも自分が見つけた物を主張したいという姿や友だちより多く見つけようとする姿が見られた。

## (4) 事例6の考察

5歳児では、ルールを守って自分で探そうという姿が見られた。そして、人より多く見つけたいという競争心が強いようであった。

5歳児においても、探していて自分の身長より高い場所で人工物一つ見つけると、そこ以外の場所においても高い場所を集中して探したり、足下や狭い隙間に隠れている人工物を見つければ石の隙間や草の陰などを集中的に探したりする姿が見られた。また、小さい物は狭いところにあるのではないかなど、予想をして探す姿も見られた。つまり、探す場所について学習し、始めた時点よりも観察力が高まったと考えられる。

また、茂った草の中や保護色に近い場所で隠れている物など、細かいところまで集中して観察し、探している姿が見られた。これは、最初に自然界の生き物の保護色や擬態の写真を見せたことが影響していると考えられる。さらに、ここに隠れているのではないかという想像力や集中力がゲームを進める中で表れてきたものと考えられる。

写真の大きさと実物の大きさが違うこともあり、また、少し探しにくい場所に隠れている人工物もあり、5歳児も全てを見つめることはできなかった。

集合の後、写真を見ながら「これ見つけた人」「これどこにあったか覚えてる人」などと聞きながら「はい、これ持ってきて」と一人ずつ順に取ってきてもらおうと、個人で見つけた最高の数より多くの人工物が戻ってきた。これにより、個々の観察力や視点が違うこと、集中して探しているためか記憶力が高いことを知ることができた。

**【事例7】C保育園 3歳未満児 場所：神社の境内 天候：晴れ**

3歳未満児は、保育士と共に手をつないで全員で歩きながら人工物を探した。保育士が写真カード(図1)の写真を見せて「これ、あるかな」などと言葉掛けをすると、子どもたちは指を差し「あー、あー」「わんわん」「あった」などと言葉を発し、見つけた人工物を取りに行こうとする。保育士は、「さわっちゃダメね」などと言葉を掛け、子どもを次の場所へ誘導する。人工物を探し、見つけるたびにこのような光景が見られた。

今回は、3歳未満児が探す範囲を狭くし、さらに子どもの目線を意識して人工物を置いたため、上から見ている保育士が見つけれない物を子どもが先に見つけ、「あった」などと声を発し、保育士が「どこ？」と探したりする姿も見られた。

## (5) 事例7の考察

3歳未満児であっても隠れているものには興味があり、探すという行為を楽しむことができていたようである。

B保育園と同様に、保育士が同行することで、ゲームとして成立するように、見つけたものに触りたいという子どもの感情を制御することができていた。しかし、これは引き続き同じ場所で3歳児以上がゲームをするために行わざるを得なかった行為であり、実施する順番を変更すれば3歳未満児のこの触りたいという感情をそのまま受け入れ、見つけた物を手に取るということもさせても良かったと思われる。

子どもの目線で人工物を置いたことにより、保育士より先に子どもが人工物を発見するという場面があった。これにより、子どもの目線に大人の視点を置くことの大切さが実証されたと考えられる。

「かくれんぼさがし」は、3歳未満児であっても、保育士と一緒に行動することにより、保育

士との信頼関係をもとに楽しめるゲームであると考えられる。

**【事例8】C保育園 3歳児 場所：神社の境内 天候：晴れ**

写真カード（図2）のみを配布して説明の後、ゲームを開始した。

普段からこの神社の境内で遊んでいるためか、最初から友達と一緒に社殿の裏へ走っていく子や説明した場所の近くを探す子などさまざまな姿が見られた。

しばらくすると、2～3人が集まり「あった」「ここ、ここ」などと指を差し、話をしながら探す姿が見られ、さらにはグループ同士で「どこにあった?」「こっち、こっち」などと教え合う姿が見られた。

集合の合図をし、いくつ見つかったかを尋ねるとほとんどの子どもが、20個全てを見つけることができたと喜んでいた。

(6) 事例8の考察

B保育園での実践の考察から、チェックカードは配布せず、写真カード（図2）のみ配布してゲームを行った。

B保育園と同様、3歳児は隠れている物を探すという行為には興味があり、子どもたちは好奇心を持って探し始めたが、自分が見つけた物を人に話したいという感情から2～3人のグループができ、お互いに教えながら探していた。

実際に自然の中で昆虫や鳥などを観察する場合は、静かに行動することが必要となるが、3歳児に対しては、静かにするということを教えることよりも、まずは集中して観察し、観察力を養うということをゲームのねらいの中心に置いた方がよいと考えられる。

今回は、子どもの視線を意識して人工物を置いたことにより、ほとんどの子どもが全ての人工物を探ことができ達成感を味わうことができた。

これにより、3歳児でこのゲームを行うためには、人工物を置く場所については考慮し、子どもに達成感や満足感を持たせることも必要であると考えられる。

**【事例9】C保育園 4歳児 場所：神社の境内 天候：晴れ**

子どもたちの興味を引くために、自然界の生き物の保護色や擬態の写真を見せ、「ここに虫がいるけど、何かわかる」と聞くと「あっ、わかった。チョウチョ」と指を差した。他の写真で同様に聞くと、「えーっ、わからん」という返事、「ここ全部がナナフシっていう虫だよ」と教えると「へえー、すごい」という言葉が返ってきた。「こんな風に虫は、草や木の中に隠れているんだよ」と話をした後、人工物の写真とそれに対応した文字に1～25まで番号をつけた写真カード（図3）とチェックカードを一人ずつ配布してゲームの説明をした。ゲームを開始すると、一斉に境内に広がり人工物を探し始めた。

しばらくすると、境内が広がったり、木や草の数が多かたりするせいもあってか、集中力が途切れ探すことに飽きているような姿が見られた。そこで、一旦ゲームを中断し、子どもたちを集合させ、いくつ見つかったか10個から順に尋ねた。そして、「まだまだ、写真にあるのは全部あるよ」「上の方や下の方、木の根っこや草の中を探してごらん」「さっきの写真みたいに、こっそり隠れてるよ」など、話してから再開した。

子どもたちは集中力を取り戻し、友達より多く見つけようとする姿が見られ、最終的にはほとんどの子どもたちが20個以上探すことができた。

## (7) 事例9の考察

B保育園の時と同様に4歳児では、まず自分で探そうという姿勢が見られた。また、人より多く見つけたいという競争心も表れていた。しかし、時間が経過し、自分が見つけられないものを他人が見つけていることを知るとそれを尋ねる姿も見られた。

普段この神社で遊んでいることもあり、境内の広さを知っていることから探す範囲が広くなり集中力が途切れてしまった。したがって、子どもたちの年齢や状況に合わせ、ゲームを行う範囲を決定することが必要である。ゲームの範囲が広い場合は、子どもたちの行動の様子を見て、中断して集中力を復活させる工夫をするなどの判断が必要である。

途中で見つかった物の数を10個から5個おきに順に尋ねることによって、自分が見つけた数と友達が見つけた数の差がわかり、子どもたちの競争心と集中力を復活させることができ、最後までゲームを楽しむことができたと考えられる。

つまり、ゲームを最後まで楽しむためには、子どもの状況にあわせてゲームを中断して言葉掛けをするなど、リーダーはその場の状況に合わせた判断能力も必要なのである。

B保育園での実践と考察から、写真カード(図3)とチェックカードに番号をつけたことによって、子どもたちは見つけた物に丸を付けることができ、チェックカードを有効に利用することができた。

**【事例10】C保育園 5歳児 場所：神社の境内 天候：晴れ**

子どもたちの興味を引くために、自然界の生き物の保護色や擬態の写真を見せその説明をした後、一人ずつ写真カード(図4)とチェックカードを配布してゲームの説明をした。ゲームを開始すると、境内をよく知っているためか、一人ひとりが境内に一斉に広がり人工物を探し始めた。

自分の身長より高い場所や石の隙間や草の陰などで人工物を見つけると、同じような場所を集中的に探す姿が見られた。また、草や木の形が複雑であっても、興味深く人工物を探し、細かい部分にも注意をして探している姿が見られた。

「あったー」「あそこ」など声を発したり、指を差したりする子に対して、「静かに探さないかんのやよ」「教えたらいかん」など、ルールを守ってゲームをしようとする4歳児以下には見られなかった姿が見られた。

また、筆者が「写真があっても、隠れていない物がカードにはあるからね」などと歩きながら言葉を掛けると、「どれがないの」と聞いたり、「あそうか、〇〇個見つけたよ」「ぼくは〇〇個」と、自分が見つけた物を主張したり、友達より多く見つけようとする姿が見られた。

## (8) 事例10の考察

4歳児にとっては広すぎたり、複雑な環境であったりしたようだが、5歳児にとっては、普段から遊んでいる境内ということもあり、その複雑さがより興味や好奇心を高める環境であったと思われ、集中力が途切れることなくゲームが行われた。やはり、年齢に合わせた場所を選択し実施することが大切であると考えられる。

5歳児になると、ゲームはルールを守らなければいけないことが理解できていて、違反している友達を注意をすることができるようになってきているのである。

5歳児は、探すということに集中できており、筆者の言葉掛けや友達が探している姿を見ることによって、ゲームを始めた時点よりも細かい部分まで探すなど、観察力が高まっていると考えられる。

## VI おわりに

自然体験活動の一つであるネイチャーゲームのアクティビティの中から、カモフラージュの実践と考察を行い、幼児にも簡単に理解できるようにゲームを改良し、幼児を対象とした自然体験ゲーム「かくれんぼさがし」を提案し、その実践と考察を行った。

カモフラージュのように、ただ漠然と「この中に何かが隠れているからそれを探しましょう」というのではなく、具体的に「これが隠れているから探しましょう」と言って、探す目的がはっきりしていれば、幼児であってもその好奇心から物を探し見つけることが可能であるということが明らかになった。したがって、この「かくれんぼさがし」は、幼児のみでも楽しむことができる内容の自然体験ゲームであると考えられる。

カモフラージュのねらいが、「野外においても、しっかり目を利かせて視覚による観察ができるようにするために観察力を養う」であると同様に、「かくれんぼさがし」においても観察力や集中力を養うことが可能なのである。

いずれのゲームも、自然観察をするためのきっかけとなるゲームである。したがって、これらのゲームを体験した後に、実際に自然の中へ出かけ昆虫や鳥などを探すとという継続的な活動をする必要があるのである。また、自然体験ゲーム「かくれんぼさがし」を実施することで得た観察力などを活用することが、子どもたちが自然と触れ合う体験に繋がるのである。

そこで、保育者が身近な自然にいる昆虫や鳥の居場所などを理解し、図鑑などの写真や絵を、子どもたちに提供するため情報として準備することができれば、園庭や園外での活動において、幼児であっても自然の中に隠れている昆虫や鳥などの視覚による観察が可能になるのである。

今後は、この自然体験ゲーム「かくれんぼさがし」が幼児だけでなく、大人も楽しむことができる内容であるかということを考察することが必要である。さらに、自然体験活動の一つであるネイチャーゲームの他のアクティビティについても実践と考察を行い、幼児が自然に触れることができるようになるための自然体験ゲームを考案していくことが、今後の課題である。

### 【注】

1) 保育所保育指針 厚生労働省告示第141号、pp17-19、2008

#### ウ 環境

周囲の様々な環境に好奇心や探究心を持って関わり、それらを生活に取り入れていこうとする力を養う。

#### (ア)ねらい

- ① 身近な環境に親しみ、自然と触れ合う中で様々な事象に興味や関心を持つ。
- ② 身近な環境に自分から関わり、発見を楽しんだり、考えたりし、それを生活に取り入れようとする。
- ③ 身近な事物を見たり、考えたり、扱ったりする中で、物の性質や数量、文字などに対する感覚を豊かにする。

#### (イ)内容

- ① 安心できる人的及び物的環境の下で、聞く、見る、触れる、嗅ぐ、味わうなどの感覚の働きを豊かにする。



- ② 好きな玩具や遊具に興味を持って関わり、様々な遊びを楽しむ。
- ③ 自然に触れて生活し、その大きさ、美しさ、不思議さなどに気付く。
- ④ 生活の中で、様々な物に触れ、その性質や仕組みに興味や関心を持つ。
- ⑤ 季節により自然や人間の生活に変化のあることに気付く。
- ⑥ 自然などの身近な事象に関心を持ち、遊びや生活に取り入れようとする。
- ⑦ 身近な動植物に親しみを持ち、いたわったり、大切にしたり、作物を育てたり、味わうなどして、生命の尊さに気付く。
- ⑧ 身近な物を大切にする。
- ⑨ 身近な物や遊具に興味を持って関わり、考えたり、試したりして工夫して遊ぶ。
- ⑩ 日常生活の中で数量や図形などに関心を持つ。
- ⑪ 日常生活の中で簡単な標識や文字などに関心を持つ。
- ⑫ 近隣の生活に興味や関心を持ち、保育所内外の行事などに喜んで参加する。

### 引用文献

- 1) 2) 「青少年の野外教育の充実について」 青少年の野外教育の振興に関する調査研究者会議報告書、文部科学省生涯学習局、1996
- 3) 保育所保育指針 厚生労働省告示第141号、p3、2008
- 4) 5) 6) 保育所保育指針解説書 厚生労働省雇用均等・児童家庭局保育課、pp73-78、2008
- 7) 8) 9) 公益社団法人 日本シェアリングネイチャー協会公式ホームページ  
<http://www.naturegame.or.jp/know/3minutes/>

### 参考文献

- 1) ジョセフ・B・コーネル：「ジョセフ・コーネルのネイチャーゲーム1」、日本ネイチャーゲーム協会（監修）吉田正人・辻淑子・品田みづほ（訳）、柏書房、2003
- 2) ジョセフ・B・コーネル：「Joseph Cornell'sネイチャーゲーム2」、吉田正人・辻淑子ほか（訳）、柏書房、2003
- 3) ジャクリヌ・ホースフォール：「3歳からの自然体感ゲーム」、日本ネイチャーゲーム協会（訳）、柏書房、1999
- 4) 社団法人日本ネイチャーゲーム協会・体験型環境教育研究会「小学校の授業に生きるネイチャーゲーム スタート編」、ネイチャーゲーム研究所、2007
- 5) 降旗信一：「自然体験学習実践における青少年教育の現状と課題－自然学校の成立と発展に注目して－」、ESD環境史研究 持続可能な開発のための教育4、東京農工大学、pp32-40、2005
- 6) 後藤範子：「保育者養成におけるネイチャーゲームの可能性について」、国際学院埼玉短期大学研究紀要、pp13-21、2004
- 7) 後藤範子：「保育者養成教育におけるネイチャーゲームの可能性について(3)－第4段階「感動をわかちあう」活動に関する考察－」、国際学院埼玉短期大学研究紀要、pp21-26、2006
- 8) 後藤範子：「保育者養成教育におけるネイチャーゲームの可能性について(4)」、国際学院埼玉短期大学研究紀要、pp33-38、2007
- 9) 藤田庄治：「幼児期における環境教育の実践と考察－環境教育プログラム/ネイチャーゲームの可能性－」、常葉学園短期大学紀要40、pp273-293、2009