

保育者養成課程における「からだあそび」の実践報告

小笠原 大輔^a

^a 湘北短期大学非常勤講師（東京純心女子大学 現代文化学部 こども文化学科講師）

【抄録】

昨今問題視されている、青少年の友人関係の希薄化に対する手立てとして、他者との直接的な関わり体験を目的とした実習が教育現場において多用されるようになってきていることから、保育者養成課程に所属する大学生及び短期大学生を対象に「からだあそび」実践を行った。受講生による感想文から、自己や他者の体に対しての気づきや、他者と関わることの楽しさや心地よさ、身体を使って動くことの大切さなどに対する学びが起こることが明らかになった。更にその気づきや学びは保育の現場を想定する段階に至っていた。また、様々なワークを体験することにより信頼感が高まることも明らかになった。

【キーワード】

からだあそび 気づき 信頼感

1. はじめに

昨今の情報技術の進歩は目覚ましく、特に普及率9割超の携帯電話はただ単に用件を伝えるだけにとどまらず、いまや若者にとって他者とのコミュニケーションのための重要なツールと化している。しかしコミュニケーション・ツールが多様化し、便利になる一方で、他者と深い関わりや直接的なやりとりを避け、モノを介した関わり方を好む傾向が高まってきている。現代青年に関して松永・岩元(2008)は「友人関係の希薄化傾向の指摘に続いて、友人への配慮の欠如や他者の目を気にしない傾向、あるいは関係を持つという意識の低さなど、友人関係に対する無関心といえるよ

うな傾向が指摘され始めている」¹と述べている。モノを介する他者との関わりは青年に限らず、子どもの間にも浸透しており、本来「身体全体を使って活動することが、子どもの生活には欠かすことのできないもの」(高木・荒木, 1999)²であるにも拘らず、モノを介する遊びが人気を博している。公園や地区センターなどに集まり、通信機能をもつ携帯ゲーム機に興じている様子は一見群れ遊びのようであり、動かしているのは指先のみであるし、意識は友達に向かっているのではなく、あくまでもゲーム機の画面に向かっているのみである。このような現状から、幼児期および青少年期における他者との直接的な関わり体験の重要性がより一層叫ばれるようになってきており、「体ほぐし」や「からだ気づき」「ニューカウンセリング」^{3,4,5}などの実習が、人と接する職業である教師や保育者、看護師の養成校でもさかんにカリキュラムに

<連絡先>

小笠原 大輔 dogasawara@t-junshin.ac.jp

組み込まれている。筆者もその効果と重要性を日々感じており、これらの類のワークをことあるごとに取り入れ、「からだあそび」と称して、授業内で行っている。からだあそびはサッカーやバレーボールなどの種目としてのスポーツではない、あくまでも遊びとしての身体活動であり、その特徴は他者との身体接触が多く、深く関わりながら行うことである。また遊具を用いることなく（強いて言うなら身体が遊具）容易に行うことができることから、環境に左右されることなくどこでも行いやすい遊びである。

本論文では、保育者養成課程における「からだあそび」の実践例を紹介する。また、学生による感想文および信頼感に関するアンケートから、このワークで経験できる気づきや学び、効果を読み取り、今後の保育者養成課程における教育に活かすことを目的としている。

今回行った感想文およびアンケート（無記名）

の調査結果を本論文に掲載する旨を受講者に伝え、承諾を得た。

2. からだあそびの内容

各ワークを以下に紹介する。

① からだほぐし

〈両脚グーパー〉 図1

2人で向かい合って座り、両手を繋ぎ、足裏を合わせる。息を合わせて、お互いの両脚を両腕の内側と外側交互に出し入れする（じゃんけんのグーとパー）。手は引っ張り合い、足は押し合うのがポイント。

〈UP&DOWN〉 図2

背中合わせで座り、お互い寄りかかりながら立ったり座ったりする。相手に頼らず自分だけで立とうとしても、立つことができない。

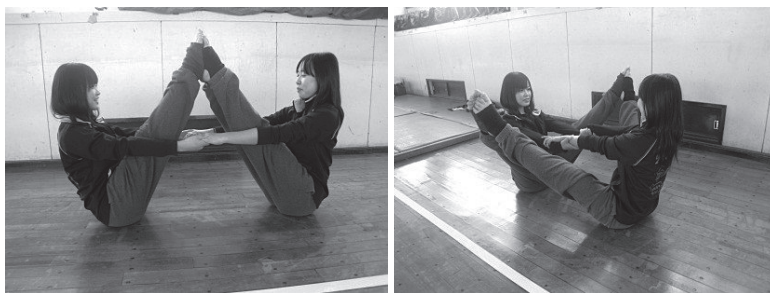


図1 両脚グーパー



図2 UP&DOWN

〈脚抜き〉 図3

お互い向かい合って立ち、両手を繋ぐ。向かって同側の脚を腕の外側から内側に入れる。反対側の腕を頭上より回して背中合わせになる。先ほどと逆側の脚を抜いて元の形に戻る。

〈人間知恵の輪〉

7～8人以上で輪になり、隣り合わない者と無作為に右手同士を繋ぐ。右手を繋いだ者ではない者と左手同士を繋ぐ。絡まった状態から知恵の輪を解くようにほどこいてゆく。最終的には1つの輪

になることもあれば、複数の輪になることもある。

〈引っ張りジャンプ〉 図4

お互い向かい合って立ち、右手同士で相手の手首を握る。深く膝を曲げて引っ張り合う。その反動を使って、相手側へ思い切りジャンプしてすれ違う。

〈丸太送り〉 図5

床に寝ている者の上に直角に交差するように乗る。下の者は上の者を送り出すようにゴロゴロ転



図3 脚抜き



図4 引っ張りジャンプ

がる。初めは2人で行い、要領がつかめたら4、5人で、更には全員で行ってみる。髪の毛の長い者は巻き込みに注意する。

② いろいろリレー

〈手繋ぎ〉

2人で横並びに手をつなぎ、折り返し地点まで走る。方向を変え、手も反対側に繋ぎ換えて戻ってくる。閉眼で行う場合は、行きと帰りで閉眼する役を交替する。

〈おんぶ〉

折り返し地点でおんぶする役される役を交替して戻ってくる。

〈向かい合いギャロップ〉

2人で向かい合って両手を繋ぐ。進行方向に対して2人とも体は横向きでギャロップする。折り返し地点では2人の位置を換えずに戻ってくる(お互い左右両方を行うことになる)。閉眼で行う場合は、行きと帰りで閉眼する役を交替する。

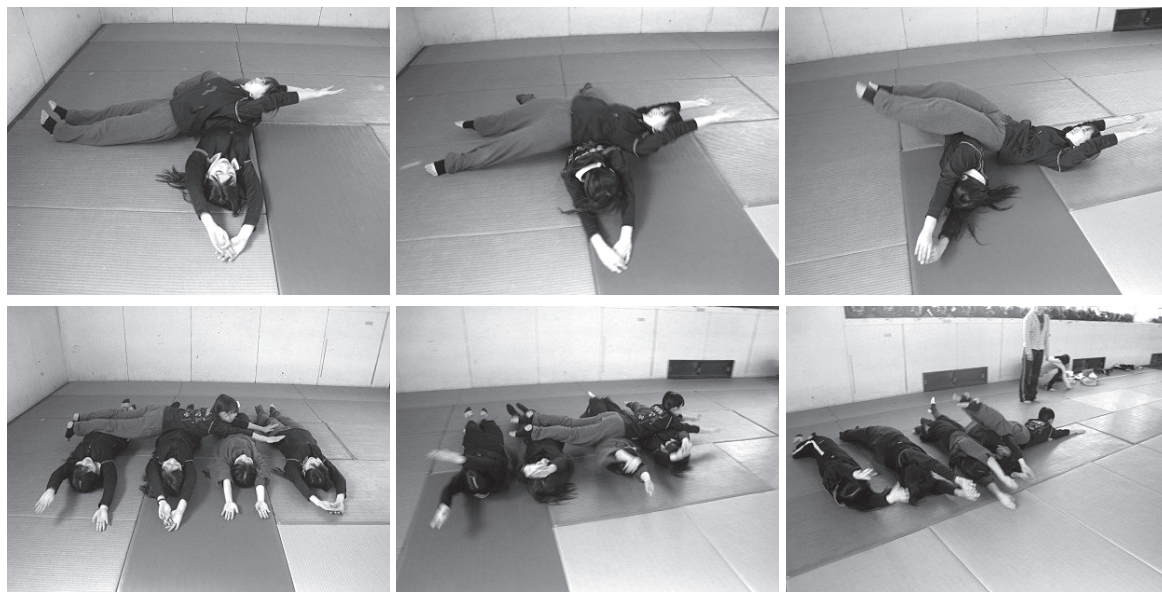


図5 丸太送り



図6 仙骨押し

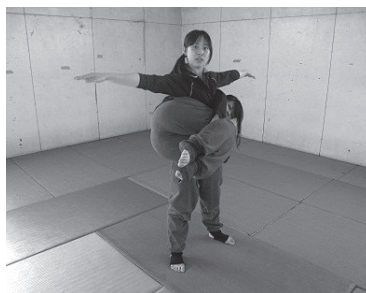


図7 腹巻ドーナツ

〈仙骨押し〉 図6

2人で縦に並ぶ。押し役は拳を前の者の仙骨にあて、押し走る。前の者はあくまでも後ろから押される力で進むようにする。折り返し地点で役を交替し戻ってくる。閉眼で行う場合は、前の者が目を閉じる。仙骨を押しってもらうことにより、身体ごと前に進み、足が後からついてくるような感覚を味わうことができる⁶(岡田2007)。

〈腹巻ドーナツ〉 図7

一方がもう一方のお腹に巻きついた状態で走る。折り返し地点で役を交替して戻ってくる。巻きつく側がしっかり締め付けるように巻きつけば、巻きつかれる側は手で支持しなくとも落とさず走ることができる。

〈なかよし列車〉 図8

4人で縦に並び、前の者の両肩に両手を乗せて



図8 なかよし列車

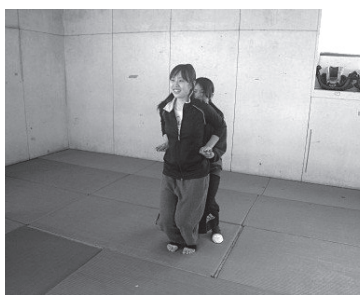


図9 打ち上げロケット



図10 空中自転車

繋がる。折り返し地点で方向転換し、最後尾だった者が先頭になり、先頭だった者が最後尾になり、戻ってくる。閉眼で行う場合は、最後尾の者のみが開眼で前3人は閉眼。最後尾の者は前進の合図とストップの合図を手で前の人の背中をたたくことにより指示する。その合図を伝言ゲームのように前にの人に送る。

③ リフト

〈打ち上げロケット〉 図9

2で行う。前の者は真上にジャンプすると同時に両手を真下に押すように肘を伸ばす。後ろの支持者はタイミングよく前の者を上に押し上げる。前の者は空中で直立姿勢を維持することにより数秒止まっていられるが、体を「く」の字に曲げてしまうとバランスが崩れて落下する恐れがあるため、注意が必要である。

〈空中自転車〉 図10

3人で行う。真ん中の者は両腕を水平に伸ばす。垂直ジャンプすると同時に伸ばした両腕を体側に近づけるように力を入れる。支持者の2人はタイミングよく持ち上げる。そのまま歩いて移動する。支えられた者は空中で自転車を漕ぐような動きをする。



図12 5人ブランコ

〈3人ブランコ〉 図11

真ん中の者は股の下から後方に腕を伸ばす。前方の支持者は、相手の両肩をしっかり持つ。後方の支持者は相手の両手首をしっかり持つ。支持者は息を合わせて、真ん中の者を持ち上げてから、ブランコのように左右に揺り動かす。万が一、前方の支持者が手を放してしまうと両手が塞がれている真ん中の者は顔から落下することになり、大変危険である。その旨を十二分に伝えてから行わなければならない。



図11 3人ブランコ

〈5人ブランコ〉 図12

両手両足を支持者がしっかりと持つ。前後方向、左右方向にブランコを揺らすごとく動かす。高く持ち上げる必要はない。支えられる者も支持者の手首を掴むようにすると、落下の危険性が減る。必ずマットか畳の上で行う。

④ 鬼ごっこ

〈ことろことろ〉

4人で縦に並び、前の者の両肩に両手を乗せて繋がる。鬼は最後尾の者にタッチしに行く。先頭の者は両手を開いてそれを防ぐ。鬼がタッチしたら、列の最後尾に繋がる。最前列だった者が今度は鬼になる。特定の鬼を設けずに、先頭の者が鬼の役をするバージョンもある。

〈押し出し鬼〉

鬼1人。逃げる者1人。他の者は2人で手を繋いで散らばって立つ。逃げる者は立っている2人のうちのどちらかと手を繋ぐともう逃げなくてよくなるが、手を繋がれた者の相方だった者は押し出されるため、手を放して逃げなくてはならない。工夫次第で鬼交替はどうにでもなるので、頭を使う鬼ごっこである。

3. からだあそび実践例

I) 集団 A：保育者養成課程に所属する大学2年生 37名（うち男子学生5名）

必修授業「保育内容（表現）」前期全15回中2回を「からだあそび」に充て、上記内容①からだほぐし②いろいろリレー③リフト④鬼ごっこの全てを行った。2回目の授業終了後に感想文を回収し、

同種と考えられる記述毎にカテゴライズしたところ、総記述数308、カテゴリー数22に分類された(表1)。

各カテゴリー内の代表的な記述を以下に挙げる。

カテゴリー	記述数
1. 相手と関わることの楽しさ	31
2. 体を動かすことの楽しさ	26
3. 幼児の活動を想像する	25
4. 保育者として	23
5. 協力・協調性	23
6. 自分の体への気づき	20
7. 難しかった	17
8. 仲良くなれた・コミュニケーション	17
9. 今までやったことのない体の動かし方	17
10. 嬉しさ・達成感	14
11. 童心に還る・夢中	13
12. 内容やルールに関して	12
13. 道具を使わなくても楽しめる	12
14. 頭を使う	12
15. 感覚	9
16. 安全面に対して	9
17. 信頼	8
18. 相手の体への気づき	7
19. 授業の運び方について	6
20. 心地よさ	4
21. 開放的	2
22. 恥ずかしかった	1
総記述数	308

表1 各カテゴリーと記述数

〈1. 相手と関わることの楽しさ〉記述数 31。

「すごく単純な動きでも、みんなでやったから楽しかった」「体を触れ合いながらやるのは、それだけでなんだか楽しい」

〈2. 体を動かすことの楽しさ〉記述数 26。

「一つの遊びでも、工夫をすれば沢山の楽しみ方

が生まれると分かった」「狭い場所でも工夫すれば、楽しく体を動かすことができることがわかった」「逆上がりや前転ができるようになるよりも、単純に体を動かして楽しいと思えることのほうが大切なのだと実感した」

〈3. 幼児の活動を想像する〉記述数 25。

「発達のスピードはそれぞれ異なるのだから、一人ひとりが楽しくその子らしく活動できることが大切だと思った」「子供の目線になって考えたり、行ったりすることによって、また新しい発見ができると思う」「子どもは体が柔らかいからもっと上手にできるだろう」「子どもには少し難しいと思う」「私たちでもこれだけ楽しめるのだから、小さい子どもはもっと楽しめるだろうな、と感じた」

〈4. 保育者として〉記述数 23。

「体を動かすのが苦手な子にも、今日やった遊びの楽しさを教えてあげたい」「子どもが『楽しそう』『やってみたい』と感ずるためには、保育者自身が楽しく動かなければならない」「保育士になったら、今回体験したような個人の能力差・体力差の関係ない遊びや、人と関わり協力し合うことを重視した遊びを展開したい」「子どもの能力をいかに引き出し、楽しむことができるかを考えた時に、この授業で得た知識や考えなどを活用して、子どもの発育・発達に向き合っていきたいと感じた」「子どもと一緒に体を動かす上で、体力は必要なので、体を鍛えたい」

〈5. 協力・協調性〉記述数 23。

「個人で取り組むよりも、友達と協力しながら取り組むことで、苦手なことでも克服できるチャンスも増えると感じた」「難しいことだからこそ、友達と協力しあえるのだと分かった」「2人以上で挑戦する課題が多かったので、協調性を身につける

ためにはとてもよい内容だと思った」

〈6. 自分の体への気づき〉記述数 20。

「様々なストレッチをやって、痛いところもあって、運動不足だと感じた」「出来る出来ないではなく、自分の体の変化に気づけて楽しかった」「いつも何の気なしにやっている呼吸が、あんなにも人を持ち上げるほどの力強いものだったのだと思うと自分の体のパワーの大きさを実感した」

〈7. 難しかった〉記述数 17。

「大人数で動くのは少人数よりも難しいが、難しければ難しいほど面白さは倍増した」「見ると簡単そうなのに、実際にやってみると結構難しかった」

〈8. 仲良くなれた・コミュニケーション〉記述数 17。

「普段話をしない人とも話すきっかけになった」「普段あまり関わりがないような人たちと手をつなぎ、一緒に考えることで前よりも仲良くなれた気がした」「体を動かしながら行う内容が多かったので、自然に仲良くなれた」

〈9. 今までやったことのない体の動かし方〉記述数 17。

「普段の生活ではやらないような動きをしたり、動かさないところを伸ばしたりしたので、体のあちこちが痛くなった」「体の使い方を少し変えるだけで、違った遊びに出会えてびっくりした」「これまで経験した体育の授業では苦手意識や恐怖心といったマイナス面が目立ち大嫌いだったが、今回経験したものは（体育の授業ではないが）体を使って楽しいゲームをしたり、仲間と頭を使って協力するものがほとんどだったので、喜びや笑い、達成感といったプラス面が記憶に残るだろう」

〈10. 嬉しさ・達成感〉記述数 14。

「同じ内容でも、大人数でやれば達成感はより大きくなると思う」「（人間知恵の輪で）成功した時にはこの上ない喜びと達成感を感じた」

〈11. 童心に還る・夢中〉記述数 13。

「運動の得意な子も苦手な子もいるが、クラス全員が楽しんでいることに驚いた」「子どもの頃に戻ったみたいで楽しかった」「大人でも夢中になれる」

〈12. 内容やルールに関して〉記述数 12。

「運動能力によらず、平等に楽しめる」「鬼になった子を助ける方法もあるので、みんなが楽しめる」「個人差があるのは仕方ないことなので、それをうまく利用したりして、みんなで楽しめる工夫を学べてよかった」

〈13. 道具を使わなくても楽しめる〉記述数 12。

「道具を使わなくてもこんなにも楽しめるのだと感動した」

〈14. 頭を使う〉記述数 12。

「どうすれば、（丸太運びで）上の人をスムーズに運べるか、みんなで試行錯誤したりして考える力が身に付くと思った」「（押し出し鬼ごっこで）どうすれば鬼から抜け出せるか、頭を使った」「ただ体を使うだけでなく、頭も使う体の使い方があるのを知りました」

〈15. 感覚〉記述数 9。

「目を閉じることによって、耳に神経が集中して敏感になった」「視覚情報がないためか、他の列の人が近づいてくる感じや話し声などをいつもより鮮明に感じると思った」

〈16. 安全面に対して〉記述数 9。

「子どもがやる場合に、周りに危ないものがないか、怪我につながるものがないか、よく注意する必要がある」「私たちがさえもあれだけ夢中になり、周りが見えなくなってぶつかったりしたので、子どもたちがやる時は、もっと危険だと思うので気をつけなければならないと思った」

〈17. 信頼〉記述数 8。

「今日やったものは全て、相手を信頼していなければできないものなので、普段の会話などからは得られないものが沢山得られた」「目を閉じている状態なので、相手への信頼感が全てだった」

〈18. 相手の体への気づき〉記述数 7。

「体温や振動を感じた」「相手がリラックスできていると運動がやりやすい」「重なって寝ていて、下の人が低い声を出すと背中が震えて、深呼吸すると背中が膨らんだりするのを、自分の体で感じることができた」「人の背中の上で、体温や呼吸を感じることで少し大げさかもしれないが『自分も生きているのだな』と実感することができた」

〈19. 授業の運び方について〉記述数 6。

「2人から4人など徐々に人数が増えていくと、あまり親しくない人とも自然に組になれるのでよかった」「いきなり全員でやるのではなく、少人数から始めるとスムーズに進行できることを学んだ」「最初から大人数で何かをすることでどうしても構えてしまい、自分が出せない子が多いと思うので、この授業のように、徐々に人数を増やしていくのは、コミュニケーションが希薄な今日では有効だと思う」

〈20. 心地よさ〉記述数 4。

「人と触れ合うことが心地よい」「人の体重の適度

な重さが心地よい」「柔らかさや温かさ」

〈21. 開放的〉記述数 2。

「思い切り体を動かしたり、声を出したりすることは心が開放的になる」「友達同士の身体を使った遊びを行い夢中になることで、心が自然に開放的になる」

〈22. 恥ずかしかった〉記述数 1。

「人と体を密着させるのは少し恥ずかしい」

得られたこの22カテゴリーを下位カテゴリーとし、これらを【体に対する気づき】【他者との関わり】【発見・効果】【授業に対する客観的視点・保育への展開】の4つの上位カテゴリーに振り分けてマッピングした。但し記述の特性上、複数の上位カテゴリーに跨る下位カテゴリーも存在する。

a. 【体に対する気づき】

下位カテゴリー：〈6. 自分の体への気づき〉〈15. 感覚〉〈18. 相手の体への気づき〉

自分の体や相手の体について鋭敏になり、知識としてではなく、実感・感覚を通して、体に対する発見や再認識をする機会となった。

b. 【他者との関わり】

下位カテゴリー：〈1. 相手と関わることの楽しさ〉〈5. 協力・協調性〉〈8. 仲良くなれた・コミュニケーション〉〈10. 嬉しさ・達成感〉〈17. 信頼〉〈18. 相手の体への気づき〉〈20. 心地よさ〉〈21. 開放的〉〈22. 恥ずかしかった〉

困難な課題に対して仲間と協力してチャレンジすることにより、楽しさや喜び、達成感などをより深く感じることができた。日本人が苦手としている積極的な身体接触⁷を伴う遊びに対して恥ずかしさを感じた者もごく少数いたが、ほとんどの

者が好感を持ち、楽しんで取り組んでいた。

こと、協調性が身に付くことなどに気づき、その効果を身をもって体験した。

c. 【発見・効果】

下位カテゴリー：〈1. 相手と関わることの楽しさ〉〈2. 体を動かすことの楽しさ〉〈5. 協力・協調性〉〈7. 難しかった〉〈8. 仲良くなれた・コミュニケーション〉〈9. 今までやったことのない体の動かし方〉〈10. 嬉しさ・達成感〉〈11. 童心に還る・夢中〉〈13. 道具を使わなくても楽しめる〉〈14. 頭を使う〉〈20. 心地よさ〉〈21. 開放的〉〈22. 恥ずかしかった〉

道具を使わない遊びや仲間と一緒に動く遊び、今までとは違った体の使い方などに会い、その面白さを発見できた。からだあそびは頭も使うということ、コミュニケーションのきっかけになる

d. 【授業に対する客観的視点・保育への展開】

下位カテゴリー：〈3. 幼児の活動を想像する〉〈4. 保育者として〉〈12. 内容やルールに関して〉〈16. 安全面に対して〉〈19. 授業の運び方について〉

自分たちがその場で体験したことを振り返るだけにとどまらず、上位カテゴリー3つ【体に対する気づき】【他者との関わり】【発見・効果】を踏まえ、楽しさ、難しさ、運動あそびの効果、場の設定や活動のスムーズで効果的な運び方、安全な環境設定などに関して、将来自分が保育現場で活動を行うことを想定した記述が数多くみられた。これ

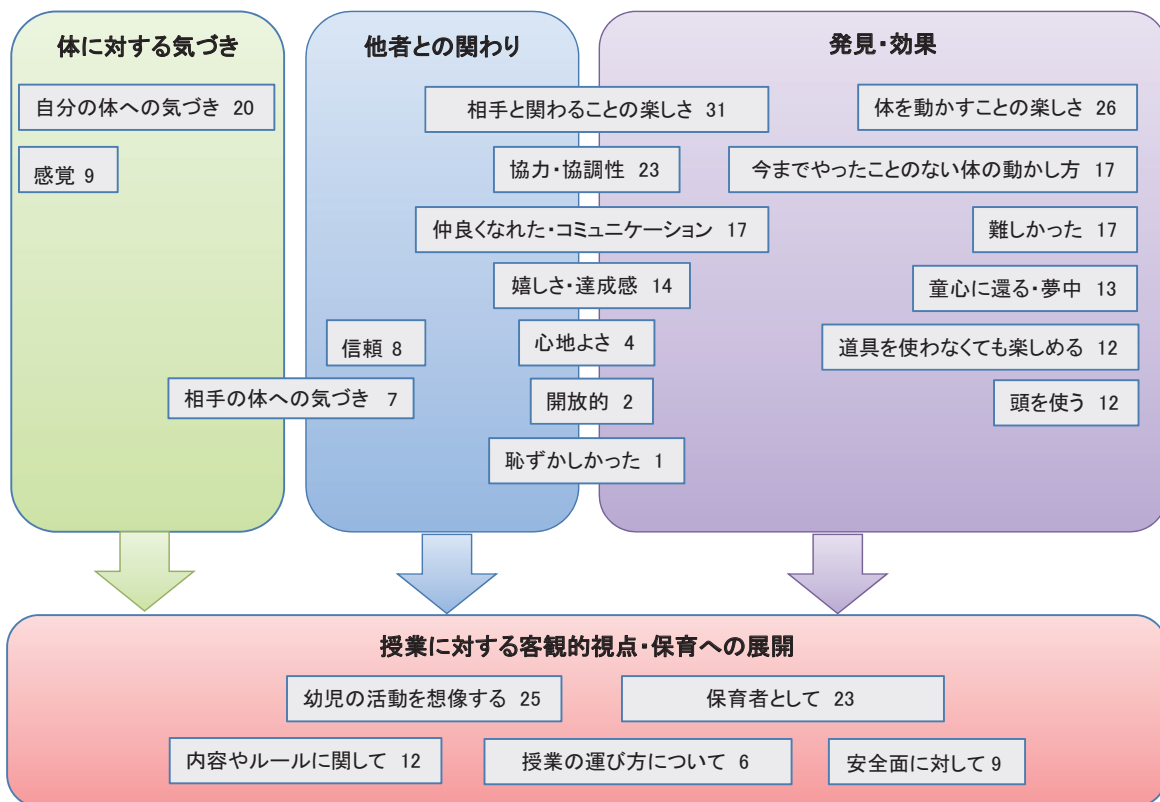


図 13 上位及び下位カテゴリーのマッピング

は保育者という職業を目指す者としての高い意識の現れと言ってもよからう。

II) 集団 B：保育学科に所属する短期大学1年生 66名（全て女子）

必修授業「体育実技」通年全30回中1回を「からだあそび」に充て、上記内容①からだほぐし②いろいろリレー④鬼ごっこを行った。授業開始前および終了後に信頼感に関するアンケート調査を無記名で行い、授業前後それぞれの平均値を比較した（図14）。統計的解析にはt検定を用いた。信頼感尺度⁸（天貝1997）は「自分への信頼」「他人への信頼」「不信」の3つの下位尺度からなり、それぞれ「1.全くあてはまらない」（1点）から「6.非常によくあてはまる」（6点）の6件法からなる。

1) 自分への信頼

6項目の質問からなる。授業前3.97（±0.62）から授業後4.13（±0.74）に有意に上昇した（ $p<0.05$ ）。

2) 他人への信頼

8項目の質問からなる。授業前4.28（±0.69）から授業後4.50（±0.77）に有意に上昇した（ $p<0.01$ ）。

3) 不信

10項目の質問からなる。授業前3.31（±0.82）から授業後3.25（±0.87）へとやや下降傾向にはあるが有意な差は見られなかった。

以上より、からだあそびを経験することにより、自分への信頼感と他人への信頼感が上昇することが明らかになった。本授業実施期は1年生ではあるが後期後半であるため、既にある程度友人関係が形成されていると考えられる。そのような状況においても、およそ90分間のからだあそびを通して他者への信頼感が上昇したということは、日常生活や学校行事等においてもなかなか経験することのできない「体と体で直接関わり合う」という事が影響しているのではないかと推察できる。これは先述の通りからだあそびの特徴でもある。集団Aにおける感想でも、「体を触れ合いながらやるのは、それだけでなんだか楽しい」「普段あま

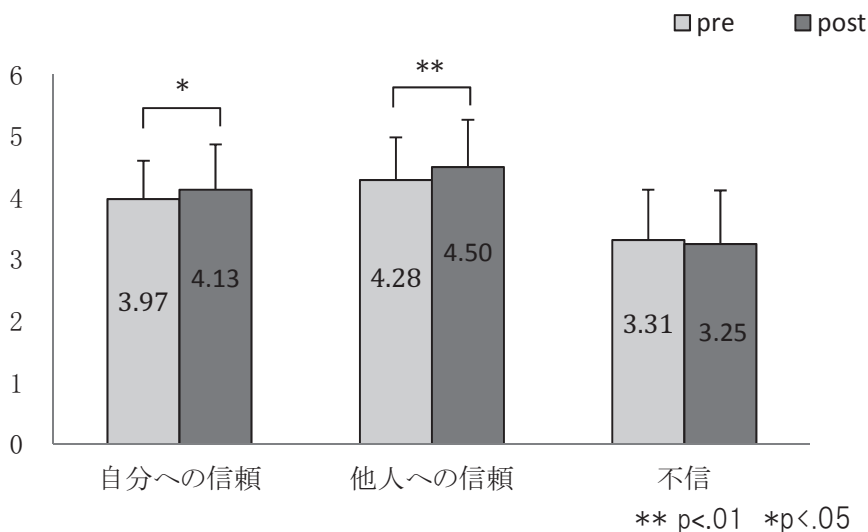


図14 信頼感尺度の授業前後比較

り関わりがないような人たちと手をつなぎ、一緒に考えることで前よりも仲良くなれた気がした」「体を動かしながら行う内容が多かったので、自然に仲良くなれた」といった身体接触と楽しさに関する記述や「今日やったものは全て、相手を信頼していなければできないものなので、普段の会話などからは得られないものが沢山得られた」「目を閉じている状態なので、相手への信頼感が全てだった」といった信頼に関する記述があったことから、その影響が窺える。

また、下位尺度「自分への信頼」に関して、集団Aの「個人で取り組むよりも、友達と協力しながら取り組むことで、苦手なことでも克服できるチャンスも増えると感じた」という記述から、他者からの助力つきではあるが、自分が難しい課題をクリアできたことが、もしくは自分と他者を分けることなく「みんなで一つ」と一人称化し、その視点で「私」にとっては難しいことや苦手なことでも「私たち」として見事にやってのけたことが、自分への信頼（自信）につながったのではないかと考えられる。

この信頼感尺度に関して、天谷（2007）は「恋愛経験のある人はそうでない人よりも信頼感得点が高い」⁹としている。これはより深い人間関係を経験した者は信頼感が強い、と換言できる。本授業においてからだあそび実践後に信頼感得点が上昇したことから、因果関係による断定はできないものの、他者との関係がより濃密になった可能性があるかと推察できる。

4. まとめ

他者との体を通した直接的な関わり合いを体験する目的で、保育者養成課程の授業においてからだあそびを実践し、受講者の内面の変化の様子を感想文およびアンケートから探ってみた。受講者

の感想文記述をカテゴライズしたところ、「体に対する気づき」「他者との関わり」「発見・効果」「授業に対する客観的視点・保育への展開」の4つに分類された。数々のワークを通して自分がその場で考えたことや感じたことを述べるにとどまらず、保育の現場へ繋げて展開する発想が生まれていたことに頼もしさを感じた。また90分授業1回の実践でも信頼感が高まることが明らかになり^註、本ワークを授業内で行う副次的効果も再認識できた。保育所保育指針（2008）では第1章総則の中で保育の目標の一つに「人との関わりの中で、人に対する愛情と信頼感(中略)を育てるとともに、(後略)」¹⁰を掲げている。保育の目標は子どもに対してのみならず、保育士自身もその対象となると考えるべきであることから、保育者を志す学生の信頼感が高くなったことの教育的意義は大きい。

今回は90分授業2回および1回で構成されたからだあそび実践の報告であるが、例えば半期授業もしくは通年授業を通して、毎回冒頭の時間を利用して先述したワークを1つ2つ行うのもよいであろう。準備運動、チーム分けへの橋渡し、友達と一緒に体を動かして楽しさを共有することによる雰囲気作り、などとしては大変有効な使い方である。しかし、今回の実践において受講者に見られた自己や他者の心身に対する気づきや、信頼感・協調性などの他者との関わりに関する気づきなどを促すことを目的として行う際には、このようなワークの単発使用が適しているとは言い難い。高橋（2004）が言うように「細切れの時間では不十分」¹¹だからである。従って、からだあそびの各ワークを授業に取り入れる際には、その目的を明確に捉えてあらかじめワークの構成をある程度設定しておく必要がある。

今後もからだあそびを授業内で積極的に取り入れて、学生同士の体を通した直接的な関わり合い体験の機会を増やしていきたいと思う。

註

具体的にどのワークが信頼感尺度に影響を及ぼしているのか、というような、各ワークと効果との因果関係に関する疑問もない訳ではないが、比較検討のために各ワーク及びその効果を逐一抽出することは、その作業自体が楽しいからだあそびのゲシュタルト崩壊を引き起こす恐れもある。場の雰囲気作りやワーク間の流れに支障をきたすからである。従って、効果に対する即応性に囚われるのではなく、人間として当たり前を経験しておくべきことを改めて時間を設けて体験すること自体を第一の目的とし、効果に関しては副次的なものとして扱うべきであると考え。このことに関連して高橋(2004)¹²は「これらを実践するうえで重要なことは、どのような身体の状態になっているかに気づきを促すことであり、問題解決や治療や何かの技能を身につけるための訓練やトレーニングと考えないところにある」と述べている。

科学研究編

- 10 保育所保育指針(2008)厚生労働省
- 11 高橋和子(2004) 4に同じ
- 12 高橋和子(2004) 4に同じ

- 1 松永真由美、岩元澄子(2008)現代青年の友人関係に関する研究
- 2 高木信良、荒木タミ子編著(1999)幼児期の運動あそび—理論と実践— 不味堂
- 3 久保健、進藤貴美子、高橋和子、原田奈名子、三上賀代(2001)「からだ」を生きる—身体・感覚・動きをひらく5つの提案—創文企画
- 4 高橋和子(2004)からだ—気づき学びの人間学—晃洋書房
- 5 藤岡寛治(1995)感性を育てる看護教育とニューカウンセリング 医学書院
- 6 岡田慎一郎(2007)親子で身体いきいき古武術あそび
- 7 鴻上尚史(2005)表現力のレッスン 講談社
- 8 心理測定尺度集〈2〉(2001)人間と社会のつながりをとらえる“対人関係・価値観”サイエンス社
- 9 天谷祐子(2007)恋愛経験・恋人の有無による恋愛観・一体感・信頼感の変動:大学生を対象として 東海学園大学研究紀要. 人文学・健康

A practice report of the “Bodily-Playing” in nursery teacher training course

Daisuke OGASAWARA

[abstract]

For the purpose of direct relation experience with others, university and junior college students who belonged to nursery teacher training course experienced the “Bodily-Playing”. According to the impression reports of the students, it became clear that there occurred awareness for the body of self and others, learning for the pleasure and the comfort gained through relation with others, and learning for the importance of moving with one's own body. Furthermore, the awareness and the learning reached the stage for them to assume the work at nursery schools. It was revealed that the sense of trust reached higher level by experiencing various works of the Bodily-Playing.

[key words]

Bodily-Playing, awareness, sense of trust