

1. 自分を感じる — 身体感覚を豊かにする

● 身体感覚

身体内部からの感覚。自己存在感を形成する源となり、表現活動の基盤となる。言葉を豊かに育む土壌にもなる。その重要性を主張する書籍は多い。たとえば齊藤孝『身体感覚を取り戻す—腰・ハラ文化の再生』(NHK ブックス、2000) を、参考にしてほしい。

乳幼児期の子どもが遊ぶ姿は、全身で周囲の世界にかかわり、その身体感覚を豊かにしている姿でもあります。私たち大人は、言語や視覚による情報伝達に依存して生活していますが、その質と豊かさを支えているのは、身につけた身体感覚や情動の体験です。

飽きることなく水遊びを楽しむ子どもたちは、エネルギーの発散だけでなく、水の冷たさや抵抗感、心地よさと怖さを皮膚や呼吸器や身体全体で味わっています。そうした体験があるからこそ、水の映像を見たときや水という言葉に出会ったときにも、自分自身と結びついたものとしてそのイメージを豊かに広げることができるのです。

とくに「地水火風」に対する感覚を鋭敏にすることは豊かな五感を育てるのに有効だといわれています。泥遊びや砂遊び・水を使った遊び・火を使うこと・風に吹かれること、そうした経験が日々の生活のなかで、なかなかできない現状を考えると、保育のなかにかにに取り入れるかを考える必要があるのではないのでしょうか。

また、触覚はあらゆる感覚の基盤になっていると考えられています。幼少期にスキンシップなどの皮膚感覚への刺激が不足していると、後にさまざまな問題が生じることが指摘されています。触覚は、視覚や聴覚とは異なり、手や指を自ら動かすことによってはじめて生み出される感覚です。能動的な探索者である子どもたちは、大人より多くのことを触覚から得ています。とくに、対象の手ざわりを感じ取ると同時に触っている感覚を味わうという「触れ—触れられる」という相互性が身体感覚を豊かに育みます。

子どもたちが大好きなこと、床に寝転がる・狭い場所に入る・カーテンなどに隠れる・指をしゃぶる……そうした行為は、身体感覚を通して自分自身をたしかめ心の安定をはかるという側面があるのかもしれませんが。

私たちも、今一度、自分やものや人、環境に直接かかわり、五感を通して新しく結びつく経験をしてみましょう。そのとき感じる驚きや喜びは、子どもたちが遊びを通して獲得しているものを知る手がかりになるはずです。



砂の手触りと砂がかかる自分の感覚を味わう

● 五感

「五感」については、齊藤孝・山下柚実『「五感力」を育てる』(中公新書クラレ、2002) が参考になる。

● スキンシップ

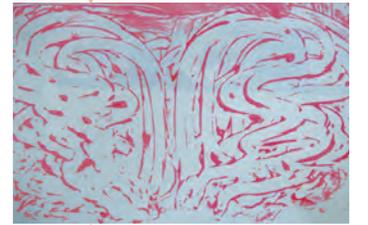
山口創『子どもの「脳」は肌にある』(光文社新書、2004) では、優先的に育てる順番は「体」「心」「頭」の順であり、スキンシップが脳を育むと主張している。

(1) 自分の跡をつける — 写す自分と映った自分

表現の原点は、今、ここに生きている跡をつけたいという衝動ではないでしょうか。写し、映った自分を五感で感じることによって、よりたしかかな自分を感じることができるでしょう。

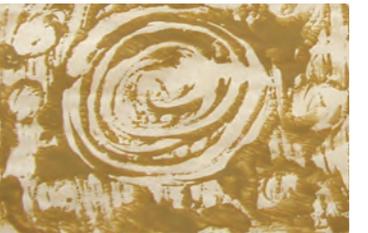
① フィンガーペインティングを楽しもう！

- フィンガーペイント（指絵具）は市販のものもあるが、洗濯のりにポスターカラーを混ぜると簡単につくることができる。洗濯のり容器にチューブ絵具を入れてよく混ぜるとそのまま使用できる。
- 机はのびのびとできるように広くして全体をビニールシートで覆う。70リットル、90リットル等のビニール袋を切り開いて代用することもできる。シート上で直接行ってもよい。グループで行うほうが楽しい。紙の場合は「ロール模造紙」を使用するとより広い面積で楽しむことができる。
- 自由に楽しんだあと、「平泳ぎしよう！」「おとなりと握手をしよう！」「鼻の頭を指さそう！」など、活動を楽しむ展開を工夫する。
- 気に入った画面ができたなら、紙（上質紙等）を静にかぶせて写し取り、乾かす。
- 土粘土の粉でも楽しめる。乾燥させる場をあらかじめ用意しておこう。木工用接着剤を少し混ぜると泥絵をそのまま残すこともできる。



口に入れる心配がある年齢や皮膚が弱い子どもが対象の場合は、安全性に配慮して小麦粉と水（1：4くらい）を煮て指絵具をつくって使用する。電子レンジを利用すると手軽にできる。着色は食紅で行う。

土粘土の粉は彫塑用粘土の専門店で購入している。この活動のあと、土粘土づくりに移行するとむだがない。土粘土で購入するより軽量で安価である。



指で描く絵を何度も消して楽しんでから紙に写し取った作品。残るのは「感触」だけでもよい

② 指と手だけを使って描こう！

- トレー+スポンジ（雑巾）+溶いた絵具でスタンプ台をつくる。グループでの設定が望ましい。乾燥させる場をあらかじめ用意しておくこと。
- 指スタンプでの点描からはじめ、次第に手を使うという展開がスムーズである。
- 探究心と好みによっては足型→ボディペインティングへの発展も可能。
- ものを使った場合との違いを考察しよう。
- 感じたこと、気づいたことを記録しておこう。

5歳児が手だけで描いた作品



子どもたちはものを使ったスタンプ遊びを楽しむうちに自然に手を使い始める

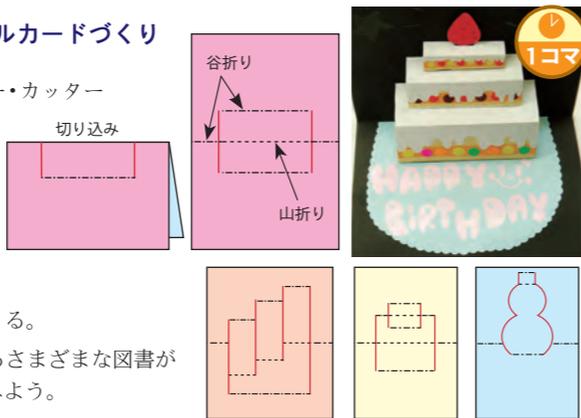


S. 紙の技—伝える・演じる

紙の種類は豊富で、厚さや性質によってさまざまな役割を果たし、生活のなかで役立っています。伝承的な技能とあらたな使い方を学び、紙にかかわる技と表現の可能性を広げましょう。

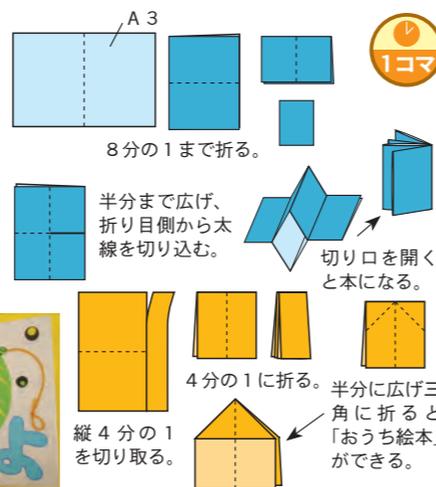
work shop 贈る喜び—オリジナルカードづくり

- 用意** コピー用紙・色画用紙・はさみ・カッター・カッターマット・のり(S)・丸シール・ペン
- 手順** ・コピー用紙を半分に折り、2か所を切り込む。
・右図のように谷折り、山折りをして飛び出すしくみをつくる。試行錯誤してみる。何かをはってもよい。
・カードの目的を考えて色画用紙でつくる。
- 発展** ・飛び出すカード、しかけ絵本に関するさまざまな図書がある。自分で時間をかけてつくってみよう。



work shop 伝える喜び—ミニ絵本づくり

- 用意** 上質紙またはコピー用紙(A3)・はさみ・折り紙・のり・丸シール・ペン・<色画用紙・縦横ホチキス>
- 手順** ・上質紙を折ってミニ絵本をつくる。
・表紙・見開き3画面・裏表紙でできる展開の絵本を考える。ページ間で時間・空間の移動ができることから起承転結を考える。カタログ的な自己紹介絵本もよい(名前・好きなもの・ペット等)。
- 発展** ・色画用紙で表紙をつける、ページを加えるなどが可能。
・自己紹介絵本は実習でも役立つ。
・「おうち絵本」もつくってみよう!



COLUMN 紙のいろいろ

やわらかい紙・薄い紙

- お花紙/京花紙・さくら紙ともよばれ、おもに重ねて花づくりに用いられる。水に弱い、のりに水に浸してはると透明感がでる。ぬれると色が出るものもある。
- 障子紙/水にぬれても切れにくい。張り子や染め紙のほか、和紙風の巻物づくりに便利!
- トレーシングペーパー/半透明の紙。
- コピー用紙・上質紙・折り紙/色数が豊富で切る・折るが容易でもっとも扱いやすい紙。

かたい紙

- 画用紙/水の吸い込みがよく描画向き。工作にも使用できる。
- 色画用紙/もむとやわらかくなり、立体表現にも向く。色彩効果が高い。
- ケント紙/工作向き。カラーもある。
- 厚紙/マス目付きの工作用紙のほか、無地のボール紙・板目紙もある。
- ダンボール紙/片面が凸凹の紙。
- 牛乳パック紙/牛乳Pを開いた紙。水に強く丈夫で工作向き。

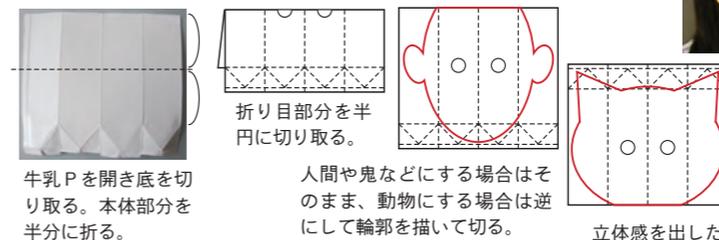
大きい紙

- 模造紙/手軽に使える大きな上質紙。水に弱く絵具には不向きで油性ペンは裏にしみる。
- ラシャ紙/大きな色画用紙。
- ロール紙/上質紙・画用紙・ダンボール紙がロールで販売されている。共同製作や壁面装飾に便利!

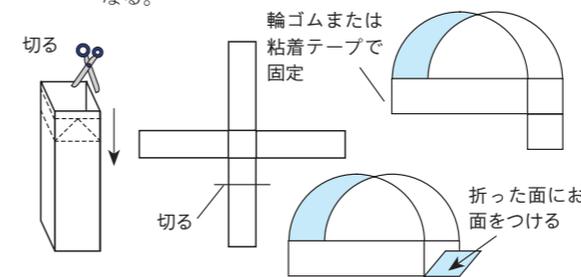
work shop 演じる楽しさ—張り子技法を応用したお面づくり

2コマ

- 用意** 牛乳P(1)・はさみ・新聞紙(1/2ページ分くらい)・セロハンテープ・障子紙(お面くらい)・洗濯のり(スプーン1杯くらい)・トレー・ポスターカラー(またはフィンガーペインティング用絵具)・筆・筆洗・雑巾・ペットボトル(水)・乾燥用棚・<色画用紙・お花紙・毛糸・リボン・牛乳P(箱形1)・ホチキス・布テープ>



- 手順** ・障子紙をちぎっておく。トレーに絵具と水と洗濯のりを混ぜて「のり絵具」をつくり、障子紙を浸して土台の上に置き、障子紙を重ねていく。
・乾燥後、はみ出し部分の調整や色つけ、紙をはる等の装飾が可能。
- 発展** ・土台を粘土でつくりラップをかけるとより複雑な立体がつけれる。一般的な張り子技法に近い。
・毛糸等、他の素材を活用して表現を工夫する。
・かぶる部分を牛乳Pでつくる。十字型に開き、3面を組み合わせ、1面を短く切って折り、そこにお面をつける。目の高さに合わせて、手で押さえて位置を決め、ホチキスでつくと丈夫になる。



立体感を出したい部分に新聞紙をはりつける。大きな耳等はこの段階で牛乳Pをはり足してつくる。

1日目に多色の表現も可能!



CASE のり絵具で広がる紙の表現!



「のり絵具」と障子紙を使うと、お面以外にもさまざまな紙製作が可能! 新聞紙でつくった土台に着色するときも、風船を土台にしてつくるときも、形づくりと着色が一度にできるのがポイント。子どもたちもこの技法はフィンガーペインティングのように楽しめるので大好き! 風船を土台にするとお面もつくれる。気球づくりではのり絵具が乾いてからなかの風船を割る楽しみのおまけつき! 左はビニール袋に空気を入れた土台からつくった雪だるま。



(2) 頭足人 一人物画表現



メキシコの4歳児の絵（2枚）



日本の4歳児の絵（左：「ママ」。手が足の部分から出ている頭足人。この絵の場合は、足の部分が胴も表していることがわかる）

頭足人は、幼児期に描く人物画に典型的に見られる表現で、万国共通であることが研究者の関心を集めてきました。

コックスは、「頭足人」を描く子どもに対する、“はり絵による人物表現を促す実験”や“おへそを加筆してもらおう実験”¹³⁾によって、「頭足人」を描くのは胴体を知らないのではないことを明らかにしました。はり絵では胴体部分が表現され、そこから手足が出ており、おへそを描き加える場所は頭部と思われていた円の下部と足と思われていた2本の線の間を描く子どもが半数ずついたという結果が示されました。この時期の人物画は、再現性を問わず、象徴（シンボル）として理解する必要があるでしょう。ケログは、この時期に子どもたちがどれだけ多様な方法で人物

を表すかという興味深い分析結果を示していますが、実際の保育の場ではどうなのでしょう。現代の子どもたちのなかには、小学1年生でも「頭足人」を描く事例があるという指摘¹⁴⁾もあります。実際にどのような「頭足人」がいつごろ描かれるのかをあらためて検討することも子どもの表現の現状を理解するのに有効でしょう。

(3) 透明画（レントゲン画）・誇張画

リュケの唱えた「知的リアリズム」を理解するために「レントゲン画」とよばれる“見えないはずの部分”を描く表現を見てみましょう。「ワークショップ 発達体験 B」（p.69）の“おうちのなかで”の表現に有効であったはず。この方法によって、家の壁より描きたいものを描くことができます。

また、子どもたちはしばしば実際の大きさの関係性とは異なる表現をしま

す。家より大きな人物を描き、家族の絵では、母親だけを大きく描くことがあります。自己中心性と一側面に関心をもつ認知的特性（中心化）も要因ですが、大切な部分が強調され、そうでない部分が省略されるのは、感情の投影でもあります。



レントゲン表現だけでなく誇張表現も見られる（ドイツの5歳児の絵）



「大好きなママ」人物の表現方法もそれぞれに異なっている

COLUMN 交線回避

前図式期では前後を重ねて表現しないので、線が交わるのを避ける傾向がある。一般に髪を描くときは横に広げる、手を短く描くなどの表現が見られる。ところが、両方とも大切な場合は重ね描きなど個人的な工夫が見られる。こうした葛藤が表現の幅を広げていく。

交線の回避と克服



(4) 展開描法（擬展開図）・多視点画

特徴的な空間表現としては「展開描法」とよばれる表現方法があります。「ワークショップ 発達体験 B」（p.69）ではどのような表現をしましたか？

子どもたちは、囲んでいる表現をするのに、放射状に倒れているかのように描くことがあります。運動会の障害物競争を表現した絵からは、自分との関係性を紙の上に表そうとした工夫の跡が見られます。

また、この時期には視点を1つに定めない表現が見られます。“車体は横からの形でタイヤは4つの車”や“たたくところだけ上から見た太鼓”などの多視点表現は、論理操作の未熟さだけでなく、対象の内的モデルが情報によって形成され、その伝達が優先されているとも考えられます。

この時期は、描く機会をもつことは自分で考えることであり、自分をたしかめることでもあることが理解されます。



● 多視点表現

多視点表現は、子どもの描画だけではなく、古代エジプトの絵画表現などにも見られ、ピカソなどの立体派とよばれる画家たちは立体を平面に表現する手だてとしてあえて用いている。



COLUMN エントツ表現の発達？

「ワークショップ 発達体験 B」（p.69）ではどのようなエントツを描いただろうか。子どものエントツ表現は一様ではない。斜めの屋根の線に対して垂直に立つエントツ、地面に対して垂直に立つエントツ、その中間的な表現のエントツ等が見られる。

さて、その違いの要因は何であろうか。地面に垂直なエントツは、1対1の関係性を越えた画面全体の空間的な関係性の把握によって描かれる。それは自己中心的視点からの移行を意味する。最後の写真の描画は「視覚的リアリズムの段階」の小学生の絵である。



5歳

6歳

小学生



ときにはその子だけの保育者になる

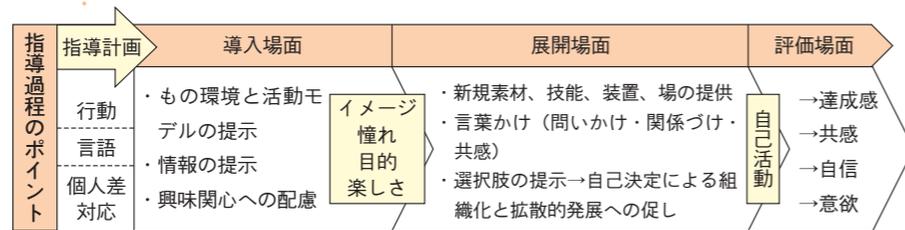
せん。つい「〇歳なのに」というまなざしで見えてしまうこともあるでしょう。しかし表現を受け止めてくれる保育者が好きだからこそ「教え導く」まなざしに応じる気持ちが芽生えます。子どもは自分をよく映してくれる瞳を見つめ返します。身体的なメッセージの重要性を自覚し、保育行為のバランスを振り返り、その省察を明日の保育につなげていきましょう。

(2) 活動の計画と提示と誘導



心の開放は保育者の行動によっても促される

造形表現活動は物的・空間的環境の事前準備が必要なので、保育者主導ではじまる「設定型の造形表現活動」の活動過程をいかにして子ども主導の活動に移行させるかが、指導上の重要な課題となります。指導形態から考えると、保育者主導（T型）や誘導（G型）の活動に、いかにO型の拡散性を取り入れて自由感のある活動にするかということです。そのための「直接的な援助」のポイントを下のように整理しました（図表5-10）。動機づけや意欲については本章7節（p.112）で詳しく検討しますので、ここではおもな流れを整理します。



図表 5-10 設定型の造形表現活動の指導過程

「指導計画」は、法律等に即して設定した園の保育目標の達成への道筋を示した「教育課程」や「全体的な計画」にもとづいて作成します。見通しと発達過程を踏まえた「長期的な計画：年間・期間・月案」と実態に即した「短期的な計画：週案・日案」を立て、具体的なねらいと内容を設定するのが保育者の役割です。必要に応じて「個人別」「領域別」「テーマ別」の指導計画も作成します。日々の記録と実態把握から適切な計画を立てることが、直接的な援助の重要な準備段階になります。

計画立案後の指導過程は、＜導入場面－展開場面－評価場面＞の3つの場面にわけて考えることができます。それぞれの場面における援助について、①行動、②言語、③個人差対応に分けて考えてみましょう。

「導入場面」で重要なのは、いかにして主導性を保育者から子どもへ移行するかということです。行動によるおもな援助としては、もの環境と活動モデルの提示があります。こんな材料がある、こんなものがつくれるといった作例やこんな技法がある、こんなふう遊ぶという姿を示して誘導する



手順が複雑な活動は、活動モデルを示すことが有効な援助となる。スクラッチ画の導入場面

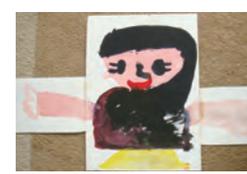
ことは、子どもに視覚的・身体的なイメージや憧れ・目的を与えます。また、言葉によって情報を提供し、環境や友達に気づかせて表現活動に誘うことや宇宙や物語の世界などの空想の情景をイメージさせることもできます。また、個人差に応じて興味関心に合う話題から誘導することもできます。言語に対する理解度に個人差があることにも留意し、学習スタイル（p.80）にも配慮します。子どもたちに共通する傾向としては、視覚的には光や輝きに対する志向、聴覚的には音や声を合わせる共鳴、身体的には動きへの同調、言語はくり返しリズム感、全体としては新奇なものやにぎわい、笑い声などにひきつけられる傾向があります。感性に響く刺激があり、心地よく楽しそうと認識できるわかりやすい導入がポイントです。

「展開場面」を子どもが夢中になる自己活動とするためには、時間と空間、そして多くの場合仲間が必要です。保育者の援助としては、見守りつつ適宜あらたな刺激の導入や問いかけをすることが有効です。子どもの活動は、ごっこ遊びやルールのある遊びなどへと“組織化”の方向に進むか、心を開放する“拡散化”の方向に進むかはわかりませんが、「自分でできた」「自分たちでやって楽しかった」という経験になることが大切です。行動による援助としては、「こんなこともできるよ」「これも使えるよ」と技法や装置を導入する、「こうやってみない？」とモデルを示すことによって発展を促すことができます。ときには保育者自身の豊かな発想や表現力も有効な援助になります。そして、つまずきを読み取り、具体的な対策を示して見せることも必要な援助です。

言葉による援助としては、「どうして？」と思考を促す、「～みたい」と印象を伝える、他のものや人と関係づけるなど、目的やイメージの明確化を促す言葉かけや拡散的な展開、自己決定が可能な問いかけが有効です。また、不必要な介入は避けなければなりません。以下のような状況に応じた言葉かけの可能性を知りつつ、適用を行うか、どのようにしたらよいかを判断するとよいでしょう（図表5-11）。

CASE 恐竜迷路

「恐竜迷路」をつくることになり、子どもと保育者が共同で入口に大きな恐竜をつくった。保育者が口の開閉装置を発案し、子どもたちに確認し、ひもを引くと動かしかけをつくった。保育者の創意は子どもたちを刺激し、活動の展開をより豊かにする。迷路にも、脅かすための開閉式の穴が多数つくられた。



手が描いてなかったので、紙を足すという方法を示して描きたい思いを確認した

図表 5-11 言葉かけの例

言葉かけの目的	場面	例
安定させる	作品が壊された	「やっとなってきたのにね」と悔しい気持ちを共有し「これどうなっていたのかな?」と聞いて励ます
生活を秩序づける	友達の絵をけなす	「AもここがよくかけてるしBと違うところがいいよ」「一生懸命やったことけなすのはだめだよ」
遊びの楽しさを知らせる	個々にロケットをつくる	「Aのロケットはどこに飛んでいくのかな? Bは? 基地は?」「南の島にいっしょに行かない?」
友達とつなげる	戦いごっこばかり	ペープサートを提案「…が出てきてけんかになってしまいました」「今度はどうなるでしょう」
遊びを方向づける	個々に恐竜をつくる	「みんなの粘土集めてくれば?」「ここに恐竜の国つくったら?」「みんな楽しみだね」
課題に取り組ませる	色水遊び	「同じ色つくってみよう」「これでどうかな? これじゃだめだ」「できた! 今度はお花でつくろう」

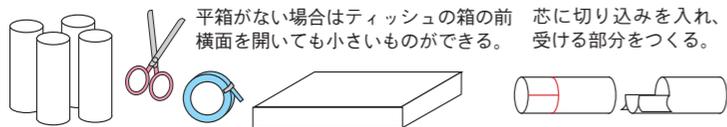
(西久保礼造編『ことばかけ事例集』ぎょうせい、1985より、一部抜粋し、著者作成)

転がして競う ―ころころゲーム

4～6歳 通年 感覚 発見工夫

用意 はさみ・TP芯（2本～）・平箱・布テープ・どんぐり（ペットボトルキャップ・ホイル玉）

環境設定 平箱と芯材をたくさん集めておく。



手順 ・作例と遊び方を示す。芯の切り込みをやって見せ、開く意味を伝える。

- TG型** * 平箱のふたを立て布テープで固定し芯に切り込みを入れる。
- OG型** * 芯を開き布テープを輪にしてつけ、2本を斜めにつける。
- * 試してうまく転がるようにし、下にゴールをつくる。

留意点 ・下の箱でも転がるようにするにはどうしたらよいか子どもと考えよう。4歳までは下の箱だけでつくとよい。

発展 ・机の脚の一方をたたんで斜めにしグループでの活動に展開する。
・牛乳Pを縦半分に切り、教室の壁全体を使ってつくることもできる。



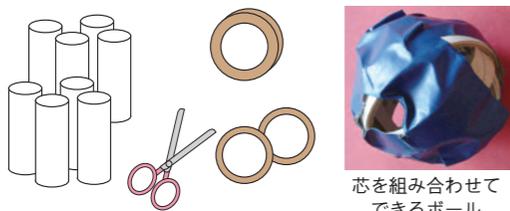
上から入れる方法を考えよう！
ここでは滑車を利用した！

転がして競う ―ボーリングゲーム

4～6歳 通年 感覚 発見工夫

用意 はさみ・ペットボトルまたはTP芯（6本～）・油性ペン・クラフトテープ・セロハンテープの芯（3本）または新聞紙

環境設定 ピンが増やせるよう材料の準備しておく。



芯を組み合わせることができるボール

手順 ・倒して遊ぶモデルを示す。ボールは新聞を丸めてつくってもよいが、セロハンテープの芯を組み合わせるつくり方もある。

- TG型** * 友達といっしょに楽しみながらルールをつくる。
- OG型** * ピンを直す役を引き受けて楽しさを知らせ、徐々に役割分担の必要性や得点を記録すると楽しいことに気づかせる。
- * ピンの装飾や音、応援などにも興味をもたせる。

留意点 ・遊びが単調になってきたらどうしたら楽しくなるか話し合い、保育者が押しつけや先回りをしないよう留意する。

発展 ・レーンの工夫やストライクの賞品を考え、楽しむだけでなく、楽しませる方法を考える。



一人で作る子ども



倒した人が直すというルール



得点表の例



ほかのクラスのお客さんを迎えることになって、年齢によってスタート地点を変える工夫や発展が生まれた

転がして競う ―転がしレース

3～6歳 通年 感覚 発見工夫

用意 はさみ・TP芯（2本～）・セロハンテープ・クラフトテープ・1穴パンチ・キャップ（フィルムケース・ペットボトル・カップアイス・牛乳ビン等）・ガチャポン容器・目打ち・油性ペン・ストロー・つまようじ・竹ぐし・長い棒や筒・空き箱・丸シール・粘土・<積木>

環境設定 年齢に応じた内容を選び、発展を予想して材料をそろえる。



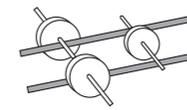
手順 ・作例を見せて簡単にできることを示し、転がす遊びへの参加を促す。

- TG型** * キャップに模様を描き、ようじを刺す。
- OG型** * 車にする場合はタイヤの間にストローを入れ、ストローを車体にはる。
- * 車体に穴をあけるつくり方も紹介する。

留意点 ・タイヤ材料に小さい穴をあけておくと安全。目打ちは穴の大きさの調整用。

発展 ・コースづくりが楽しい。積木や木材、長い筒等を用意する。積木のドミノ倒し遊びに発展可能。牛乳Pや乳酸菌飲料容器も車になる。
・乗り物と積木から「町づくり」に発展も可能。

1. タイヤころころ



2. 走る車：ストロー+タイヤ
ストローを箱の幅に切り車軸を通す。タイヤが取れそうなときはシールを使う。

3. 走る車：穴あけパンチ+タイヤ

TP芯やフィルムケースの端にパンチで穴をあけ、車軸をそろえてタイヤをつける。車体がかからないように穴を下に偏るようにあけておく。



キャップに粘土をつけて軸をさすと穴あけ不要で「中心」に気づくことができる



穴の位置。ストローは平行にはること！



フィルムケースカー



COLUMN ものとかかわる遊び

遊びの指導には、ピアジェの構成論（人は知識を外界との相互作用を通して内部から構成する）が参考になる。実際の遊びの姿は人とかかわりを中心として展開していくので見落としがちであるが、遊びの展開を予想した環境を整えるだけで子どもが自ら知識を構成する遊びをはじめるのは興味深い（C.カミィ／加藤康彦編『子どもの遊びと発達』大学教育出版、2007）。



転がす遊びは発展性があるのでじっくり取り組みたい