

おもちゃ図書館からの発信

おもちゃがつなぐ人と人

おもちゃの 図書館

育成ハンドブックNo.72

2010年9月発行

楽しいおもちゃ遊び



200.

楽しいおもちゃ遊び

おもちゃで遊ぶことは、とても楽しい事です。遊び方を工夫するとさらに遊びは広がります。くり返し遊んでいるうちに、出来なかった事が出来るようになったり、新しい不思議なことを発見したり、お友達と仲良しになったりと、おもちゃ図書館にはそんな感動がいっぱいです。楽しいおもちゃ遊びの工夫を考えてみました。

■ もくじ

| | |
|--------------------------|---------------|
| もくじ | 2 |
| 不思議に会うおもちゃ | 久保 進 3 |
| おもちゃ遊びはたのしいー遊び方の工夫ー | 中嶋 武子 9 |
| おもちゃ遊びの広がり〔実践1〕 | |
| 徳島県 おもちゃの図書館ぱんだ | 12 |
| おもちゃ遊びの広がり〔実践2〕 | |
| 宮城県 名取おもちゃ図書館ドロップス | 13 |
| 手づくりおもちゃ東西南北 | |
| 「チェーンモチーフ」 仙台市 森のおもちゃ図書館 | 14 |
| 情報スクラップリーフレット紹介 | 15 |

| | | |
|-------|--------------|-------|
| 表紙の絵 | 「雨上がりのかたつむり」 | 柳沢 亮 |
| 裏表紙の絵 | 「しまうま」 | 田中寿宗 |
| | 「にじでできたハート」 | 田村佳歩 |
| | 群馬県 おもちゃ図書館 | かんがるー |

「不思議」に出会うおもちゃ

世田谷区立上町児童館 館長 久保 進

「あっ、ピタゴラスイッチだ!」。私のおもちゃを見た子どもたちによく言われます。そのピタゴラスイッチというのは、幼児向けのテレビ番組名です。その中に出てくるピタゴラ装置のことを「ピタゴラスイッチ」と言っているのです。ピタゴラ装置は、ビー玉、鉄球などの玉が様々なコースを転がり落ちて行き、最後に番組タイトルの「ピタゴラスイッチ」を表示する仕掛けになっています。使う道具は、本、紙コップ、針金、空き瓶など身の回りにあるものばかりですが、心憎いほどよく考えられ、しかもおしゃれです。仕組みの動力源はすべて位置エネルギーです。つまり、人が玉をつまみあげ、高い位置にあるスタート点に置くだけのことです。

私の作ったおもちゃとピタゴラ装置との共通点は、動力源に位置エネルギーを利用していることくらいです。それなのに子どもたちはなぜ面白がってくれるのでしょうか。おもちゃの仕組みや子どもたちの遊ぶ様子から考察してみたいと思います。

コロンボール

私のおもちゃにコロンボール（写真1）があります。直径35ミリの木球を入れると落差5センチの穴に落ち、穴の直下にある斜めの板にぶつかって、水平方向の力が生まれるという仕組みです。転がり初めは勢いがありますが、コースは水平なのでだんだんとスピードが落ちていきます。次の穴にたどり着くのか、はらはらどきどきします。



写真1 コロンボール



コロンボール

無事、穴にたどり着くと気持ちよく落ち、再び、勢いよく転がりだして行く。このくり返しで、木球は往復しながら延べ5メートルのコースを転がるのです。コロンボールはゴルフボールがラインに乗ってゆっくりと転がり、ホールに吸い込まれて行くのをイメージして作ったおもちゃです。もう一つイメージしたのは、子どもの身体にフィットした大きさです。ちょうど、子どもが立ったまま木球を入れることのできる、70センチほどの高さになっています。

厳密に言うと木球の直径は34.5ミリ、穴の直径は35ミリになっていて、木球がぎりぎり震えながら落ちるように設計しています。子どもは木球を入れると同時に、行方を追って座ったり、途中で摘み上げたりを何度もくり返して遊んでいます。中には木球に名前を付けて、ごっこ遊びをしている子もいました。子どもが不思議に思うのは、コースが坂ではなく水平なのに木球が転がって行くことでしょう。

ジグザグツリー

次のおもちゃは、ジグザグツリー（写真3）です。ジグザグツリーは私が最初に作った木のおもちゃです。ジグザグツリーは、世界にひとつしかないおもちゃとっていました。しかしその後、ドイツのおもちゃ博物館で、ジグザグツリーと同じ仕組みのおもちゃが、昔のおもちゃとして展示されていること、ネフ社から製品も出ていることを知りました。がっかりもしましたが、世界で同じことを考える人がいたことに不思議な感動を覚えたのと面白いおもちゃには普遍性があると実感しました。

ジグザグツリーは、目に見えない、不思議な力や現象を何とか形にしたいと考

えてきたことから生まれたおもちゃです。これは、もみの木をデコレーションしたイメージでデザインしました。遊ばない時は、クリスマスのオブジェとして窓辺に置いて楽しめるよう考えました。ジグザグのスリットに色模様の入った回転コマを入れると転がり出します。回転するとコマの色模様に変化し、回転方向の変る角で一旦停止し模様ははっきり見えます。再び転がり始め、色模様がマーブリングされて行き、途中でベルを鳴らします。コマを転がすのは重力の成せる業ですが、回転によって色模様を変化させるのは目の残像現象です。転がせば転がすほどに「見えない力」や「視覚」の不思議を感じるおもちゃです。このおもちゃもくり返し遊ぶ人が多く、回転コマに名前を付けて、ごっこ遊びに発展することもありたびたびあります。位置エネルギー、言い換えれば“重力”は生活の中に満ちあふれています。物を落とすとか、公園の滑り台やブランコで遊ぶなど枚挙の暇ありません。なのに、私たちには“重力”を見ることができません。この「見えない力」も、おもちゃを通すと不思議な現象として見えてくるのです。

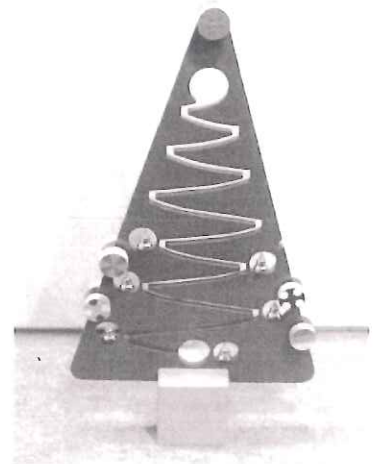


写真3 ジグザグツリー

以上、子どもたちの遊んでいる様子を見ていて、次の三つが子どもの遊び心をくすぐっていると考えます。

1. 目の前で動く
2. シンプルな仕組み
3. 動きの反復の三つです。

1. 目の前で動く

小学生の頃、思い立って大凧を作ったことがありました。母が大事に取って置いてくれたデパートの包装紙と竹屋さんで買った竹骨を使って、自分の身長ほどの

大風を作ったのです。見てくれが良くなかったのと、もし飛ばなかったら格好が悪いという理由で、人目のつかない早朝を選んで野原に向かいました。どきどきと胸が高鳴る中、恐る恐る大風を放ちました。大風は、冷たい風の吹く、白み始めた空にぐんぐんと吸い込まれて行ったのです。夢中になって糸を繰り出しました。気がつくつと、今までに体験したことのない強い揚力を手に感じ、心が震えました。その瞬間、「自然の力が見えた」と強く感じたのです。これは見えるはずのない「風」が、風というモノを介して「見えた」体験でした。

大風が空高く上がったり、木球が「見えない力」に引かれて転がるなど、当たり前の現象でも「目の前で起こっている」と不思議に思うことがあります。携帯ゲーム機のようなバーチャルな世界（仮想の世界）にはない迫力と思考をもたらします。子どもたちは、おもちゃの不思議な動きを見て、自然法則や宇宙の法則まで直観しているのかも知れません。

2. シンプルな仕組み

小学生の頃、近所の建具屋さんの仕事を、暇さえあれば見に行きました。畳六畳の部屋を二つ合わせたくらいの作業場に、30代の建具職人が黙々と仕事をしていました。鉋で木を削る時の音や木のおい、空中を舞う鉋屑の美しさ。のみでホゾ穴がくっきりと刻まれていく気持ちよさ、棧が組み上がっていく時の美しさ。その作業場だけに流れる不思議な時間。

私がそこで学んだのは、モノ作りの面白さとプロセスで、今のおもちゃ作りにも生かしています。まず、木組みの面白さを取り入れることを考えます。おもちゃの仕組みを分かりやすくし、遊ぶことで「動く仕組みやプロセス」が見えるように工夫します。動く仕組みが見えるおもちゃは子どもの好奇心を刺激します。「どうして動くのか知りたい」という欲求は子どもの本性だからです。

3. 動きの反復性

ここでいう「動きの反復」とは、たとえば木球が、右から左、左から右へと反復をくり返し、転がっていくことをさします。私のおもちゃはピタゴラ装置のように位置エネルギーを利用していますが、華麗な仕掛があるわけではない。それなのに似ているという感覚があるとすれば、それは「動きの反復性」にあるかも知れません。転がるおもちゃで遊んでいる子どもによく見られるのですが、途中、同じところで木球を摘みあげ、初めから入れ直して転がすことを繰り返していることがあります。しかも、あるところにくると不思議そうな表情を浮かべるのです。子どもたちは、何の変哲もない動きにも「不思議な力」を感じているのだと思います。その不思議に思うことを繰り返し体験し、思考することのできる「動きの反復性」が大切だと考えます。

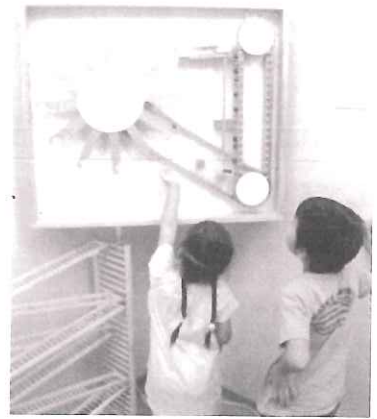


写真3 B球機関

子どもの遊び心をくすぐる理由は他にもあると思いますが、私は自分が面白いと思う不思議な動きや「見えない力」を動きで表現するようにしています。私のおもちゃに“B球機関”（写真3）という転がりおもちゃがあります。ビー玉が転がる機関で“永久機関”をもじったものです。永久機関とは、外からエネルギーをもらわずに永久に動き続ける装置のことです。過去の歴史でも多く人が永久機関をつくろうと夢を見て、挑戦してきました。物理的に不可能であることはわかっていますが、永久にビー玉が転がり続けるおもちゃがあったら面白いなあと思い、作ることにしたのです。水車にビー玉が入ると、その重さで水車が回り、水車の回る力でコンベアを動かしてビー玉を上を運び、またビー玉が水車に入る…。当然、位置エネルギーだけで動くわけがありません。モーターで動かしたのですが、このおもちゃを見て、本当に永久機関と思った人もいました。子どもは、しばらく不思議そ

うにみているのですが、そのうち転がるビー玉をつまみあげたり、水車などに入れようとする行動に移ります。だんだん集中してくると、やはり「ごっこ遊び」に発展するのです。単純な繰り返しの動きは感情移入がしやすいのでしょうか。ここでも、子どもの遊び心をくすぐる3要素が当てはまりそうです。

私は、子どもの頃の不思議体験はとても大切だと思います。木のおもちゃを通して子どもの頃の不思議を形にしていたり、建具職人の作業場だけに流れる不思議な時間が時を越えて今、おもちゃ作りをする私の工房に流れているのです。子どもたちには、「不思議」を自分の心の引き出しにいっぱい詰め込んで、大人になっていってほしいと思います。

その「不思議」に出会って、わくわくする力がおもちゃにはあると思います。

【プロフィール】

1950年生まれ。1974年多摩美術大学卒業。

1975年より世田谷区立児童館に勤務。

1992年日本おもちゃ会議創作おもちゃフェスティバルに出品。1998年C-Toy佳作。2000年ニュルンベルクANTEおもちゃ見本市出品。2000年工房SUSU始める。2004年丹波の森ウッドクラフト展奨励賞



おもちゃ遊びはたのしい—遊び方の工夫—

横浜市 いずみ会館おもちゃ図書館 中嶋武子

おもちゃの中には本来の遊び方の他にも少し工夫すると、遊びがどんどん広がってゆくおもちゃもあります。“工夫”は“おもちゃの持つ楽しさ・不思議さ・それに伴う深い魅力”の世界を旅する過程かもしれません。積み木などもその仲間の一つですが、PLUS10（プラステン）を一例として取り上げてみました。（写真1）

プラステンは手を使って遊びながら数・量の概念や色等を理解してゆくおもちゃとして考えられています。“数遊び”として同じ様な物を一度は手に取られた事があるでしょう。「あーあれね。初歩の計算の勉強にも使える…。」等とも言われていますが、このおもちゃは“遊び方”を工夫すればする程、赤ちゃんからおとなまで魅了する奥の深い楽しいおもちゃです。では少し“遊び方”を覗いてみましょう。

1. 数・色・量の遊び

コマ（ドーナツ型）をゆっくり棒に差したり並べたりします。

*手作りの数カードを使ってカードの数字とコマの数を合わせます。…遊びながら数字も覚えてしまうおまけつき。

*手作りの色カード（色の組み合わせカード）を使って…色の名前を覚えたり、模様を作ったり。上手に出来るようになったら、自由に



写真1 プラステン

大きさ 32×6×12cm

（コマの直径3.5cm）

プラステンは、台座に5本の棒が立ててあり、その棒に5色（青・赤・黄・緑・白）のコマ（ドーナツ型）が各10個さしてあります。付属品として、色サイコロ・数サイコロの2種類のサイコロと紐通し用の赤いひもが付いています。

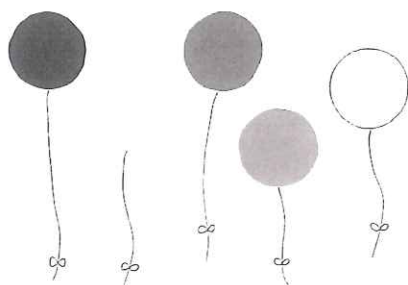


写真2 風船ボード

自分の気持を表わしてみましよう。

*サイコロ（色・数）を使ったら、また遊び方がふえます。

例えば…写真のような『風船ボード』（写真2）を作ってみましよう。色サイコロを振って出た色の同じコマを同じ色の風船に置きます。サイコロの目の色（6色）とプラステンの色（5色）が合わないので、そこも工夫を。すでに出ていた色が出た時は？…ひとり遊びの時は続けて、お友達と遊ぶ時は1回休み。

2. 色当て遊び

色や数を理解できるようになったら、コマを袋に入れ“色当て遊び”をしてみましよう。先に“色”を申告してから袋から取り出すとスリル満点。当たったら「当たりー」はずれたら「ブーブー」。子どもと対戦しているおとなの顔つきも変わってきます。

3. ジャンケンゲーム

袋の中にコマを入れジャンケンに勝ったら、中から取り出します。いくつ集まった？コマに赤…5点 青…4点黄色…3点等と点をつけると別の楽しさが見えてきます。

*ジャンケンの代わりに写真のようなジャンケンカード（写真3）を使ってみるのも良いでしょう。

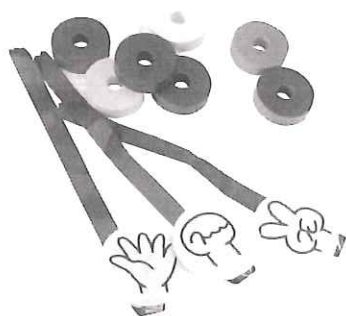


写真3 ジャンケンゲーム

4. おはじきあそび

手・指の使い方を工夫すれば、小さい子どもでも楽しめます。好きな様に当てたり、色を指定して当てたり…。簡単だけど意外と難しい。

“おはじき”が上手になったら、やってみましよう。力の強さで遊び方はいろいろに広がります。

*追い出しゲーム

紙に枠を書き、枠の中で“コマ対決”。枠の線から押し出されたら「ザンネン」

*ピン倒しゲーム

軽いピン（トイレットペーパーの芯等）に向かってコマを指ではじき、ピンを倒します。

次は点の付いた的を目指してシュート。ピン倒しゲームが点取りゲームに変身。

5. 紐通し

付属のひもや留め（糸巻き）を付けた靴紐にコマを通します。「カチ、カチ」音も楽しい紐通し。曲に合わせて上下に動かせば楽器に変身。横に引くと車や汽車の出来上がり。赤は機関車、緑の駅で待っているお客は黄色、荷物は青。長くしたり、短くしたり。

いろいろな色コマを使うと、どんな遊びが広がるでしょうか。

*紐をゴムに変えたら「ビヨーン・ビヨーン」伸びたり縮んだり。

小さな手にもやさしいおもちゃになります。

*紐をリボンに変えたら…ペンダントの出来上がり。プレゼントに「はいどーぞ。」

6. コイン落とし

ペットボトルを利用して厚紙などでふたを作りコイン落としはどうでしょう。(写真4)「コトン」「コトン」落として貯めて、ふたを取ったら「ザー」と出すのも楽しいです。

自由な発想で取り組む“工夫作業”は、おもちゃ図書館にかかわるボランティアにとっても楽しい遊びの時間になる事でしょう。他にも、お皿にのせれば、ドーナツ・パン・クッキー・あめ…つぎは何になるでしょう。

お買い物ごっこではお金になります。また、コマを独楽に見立てて指でつまんで回せば、「カタカタカタ」止まる様子もおもしろい。赤ちゃんに見せたら赤ちゃんもにっこり。

まだまだ遊び方は広がります。



写真4 コイン落とし

おもちゃ遊びの広がり〔実践1〕笑顔のぱんだ

徳島県 おもちゃの図書館ぱんだ 代表者 一村俊枝

「おもちゃの図書館ぱんだ」は、平成19年6月に、六人のボランティアスタッフと社協の協力のもと誕生しました。それから3年、地域にも少しずつ定着し、毎月2回の開設日には、30人余りの子どもたちが遊びに来てくれるようになりました。



受付をすませた子どもたちは、おもちゃの図書館全国連絡会や日本おもちゃ図書館財団から送っていただいたたくさんのおもちゃの中から、好きなおもちゃを見つけて楽しく遊べます。スタッフも魚釣り、手提げバッグ、キッチンセット、おうち、など手作りのおもちゃをたくさん作りました。特に子どもたちはキッチンセットが大好き。いつも誰かが遊んでいます。キッチンの前に立ち真剣な顔でごちそうを作り、お皿にのせ、「どうぞ」とさしだす子どもに「いただきます」とおいしそうに食べる真似をすると、満足そうな笑顔を返してくれます。また手作りのおうちの中に入った子どもと外にいる子どもが、窓を開閉しながら「いないいないばあ」が始まります。お友達と関わることの苦手な子どもたちも、自然とその仲間に入り笑顔をみせてくれます。

子どもたちが楽しく遊んでいる間、お母さんたちはほっと一息！お母さん同士おしゃべりをしたり、スタッフと折り紙などの制作をしたり、くつろいだひとときをすごしています。

ぱんだで大切にしている「発達相談」も継続的に行っています。3ヶ月に1回、相談日を設け、専門の先生、市役所の保健師さんに来ていただき、個人相談や遊びながらの相談に応じてもらっています。

まだまだ歩き始めたばかりのヨチヨチぱんだですが、これからも子どもや親たちの憩いの場所として歩み続けていきたいと思っています。

おもちゃ遊びの広がり〔実践2〕おもちゃ例会

宮城県 名取おもちゃ図書館ドロップス 阿部奈緒子

名取おもちゃ図書館ドロップスは「ひとしづく（drop）の小さな命が集まってやがて流れとなりますように、そして個性豊かなドロップス（drops）の楽しいつどいの場所となりますように」という願いのもとに平成8年に発足しました。

会員となっている子供たちは未就学児から社会人までと年齢の幅が広く、小学生以下の「キッズ」、中学生以上の「ジュニア」で構成されています。中心的な活動のおもちゃ例会は特にキッズのメンバーがとても楽しみにしている活動です。例会の時は、お母さん達の他に、地域のボランティアさんやドロップスでのボランティア活動を主としている尚絅学院大学の「ひまわり」の学生さんの協力が欠かせません。学生さん達には子供達に近い目線でおもちゃと一緒に遊んでもらうのですが、すぐに打ち解けて仲良くなれる子ばかりではありません。でも、おもちゃが間を取り持って次第にみんなの笑顔も増えていくようです。「楽しかったネ、また遊ぼうネ」とボランティアさん達に言ってもらえるように、感謝の気持ちと笑顔を忘れないようにいつも心掛けています。

ドロップスのおもちゃの中には、個人ではなかなか購入できない大きなものや値の張るものもたくさんあって、子供達の興味関心を広げるきっかけにもなっています。また、家では卒業したおもちゃに再会した時など、少し恥ずかしそうに、でも嬉しそうに遊ぶ姿もとても微笑ましいものです。毎日一緒にいる我が子でも、他の人と関わっている様子を一步引いたところから見てみると、新しい発見や思いがけない成長を見つけたりもします。それもおもちゃ例会の良いところ

です。
「おもちゃで遊ぶ」…とても単純なことですが、いろんな「人」「おもちゃ」との出会いや関わりが親子共に良い社会勉強となっているので、これからもおもちゃ例会を大事にしていきたいと思います。



手づくりおもちゃ東西南北



【チェーンモチーフ】…………… 仙台市 森のおもちゃ図書館

森のおもちゃ図書館は、1988年3月より仙台市中心部に近い台原森林公園内にある市民センター小ホールで月3回開館しております。その内2回は会場の片隅でメンバー9名がおしゃべりを楽しみながら手を動かし作業をしております。

図書館の前身が布の絵本とおもちゃの会で、6年間程の実績があり、布の絵本等のストックもあったので、現在は各児童館・施設にも貸し出し活用して頂いております。

今回のチェーンモチーフも講習会もし、多くの子供達に楽しんで使ってもらっております。

【おもちゃ名】

チェーンモチーフ

【材 料】

・フェルト ・刺繍糸 ・化繊綿

【つくり方】

1. 型をフェルトに写し、同じものを2枚準備する。
2. 2枚合せ、中心部をボタンホールステッチで縫い、綿をつめながら周りもボタンホールステッチで縫い合わせる。
3. 何個か作り、同じ型を選んだり、色を選んだり、つなぎ合せて、ネックレス、冠、電車ごっこも出来るよ。



■ 情報スクラップ ■ ■ ■ リーフレット紹介 ■

日本肢体不自由児協会 心身障害児総合医療療育センター発行リーフレット 子どもたちに肯定的な注目を

発達障害の子どもの『行動』に焦点をあてて、肯定的な注目のパワーを使いながら子どもの行動を変えていく方法を、イラストを使って解りやすく説明しているリーフレットです。保育士さん達に利用しやすいよう作成されたものですが、おもちゃ図書館のボランティアさんにも、又、わが子の子育てに奮闘中のお母さん方にも大変参考になる内容です。

好ましい行動・・・望ましい行動やこれからも続けて欲しい行動を増やすには、『ほめる』をしてみましょう。ささいなことやあたりまえのことでも、沢山見つけてほめましょう。

25%ルールも大切です。たとえば「パジャマを着る」を例にとれば、パジャマを手にとった時点でほめる等、課題がパーフェクトに出来ていなくても、ほんの少しでも出来ていることを見つけてほめましょう。このように『ほめる』即ち『肯定的な注目を与える』と、子どもは認められていると感じて一層頻繁にその行動をします。

好ましくない行動・・・好ましくない行動を減らすためには、好ましくない行動への注目を取り去り、好ましい行動がでるのを待つことです。子どもの好ましくない行動が始まったら身体の向きをかえ視線を合わせないようにして、好ましい行動がでたらほめます。

危険な行動・・・本来は「制限を設ける」のですが、幼児の場合は危険な行動が起こりにくい環境を工夫します。又、すべき行動を教えます。

指示を効果的に、CCQを心がけて・・・指示を出すときには、C (Calm) おだやかな気持ちで、C (Close) もう少し近づいて、Q (Quiet) 静かな声で、を心がけます。

このリーフレットでは、上記それぞれのポイントについて、例をあげながら子どもとの関わり方を詳しく説明しています。他にもおもちゃ図書館で参考になりそうなアドバイスが満載です。関心のある方は、同センターのホームページをご覧ください。リーフレットの入手方法も載っています。(ホームページ <http://www.ryouiku-net.com/>)

東京都 新宿おもちゃの図書館あいじえん 峯島 紀子

子どもたちに
肯定的な注目を



保育士さん達に利用していただけるように
ペラントレーニングの手法を
用いて作ったリーフレットです

※子どもの「行動」に焦点をあてましょう
※肯定的な注目のパワーを思いましょ
うが基本の考え方になっています。



育成ハンドブック No.72

発行 財団法人 日本児童福祉協会
〒160-0004 東京都新宿区四谷 2-10-503
編集 おもちゃの図書館全国連絡会
〒103-0028 東京都中央区八重洲1-6-2 八重洲1丁目ビル8階
電話 03 (3272) 0072 FAX 03 (5299) 9011
E-mail : renrakukai@toylib.or.jp URL : <http://www.toylib.or.jp>

※お問合せはおもちゃの図書館全国連絡会へお願いします。