

色と形から想像し発展させる構成遊び「イロイロカタチ」の活動報告

-頭と体と心をつなぐ遊びの活動「コネキッド」の取組み事例の報告（17）-

Activity report of the play "IRO IRO KATACHI" to extend imagination from various colors and shapes and construct them

-A Report of play activity "Connekid" (Part17)-

藪谷祐介 小宮加容子 佐々木のぞみ 高橋真由

Yabutani Yusuke Komiya Kayoko Sasaki Nozomi Takahashi Mayu

札幌市立大学

Abstract : This paper is to report an execution of the recreational workshop "IRO IRO KATACHI". The aim of this workshop is to teach the children the joy of making something from imagination. In the workshop, we prepared parts of various colors and shapes for them to exercise their own

imaginings. The number of participants of the workshop was 181 (children were 67 and adults were 30) in two days. The result was that children imagined and made works in the different ways depending on their age, and they were able to enjoy making their works freely.

Key Word : image, color and shape, workshop

1. はじめに

本報告は、2017年3月11、12日の2日間、キッズデザイン協議会の主催により福島市子どもの夢を育む施設「こむこむ」で開催されたイベント「キッズワークショップカーニバル in ふくしま 2017」において実施した、遊びワークショップ「コネキッド in ふくしま 2016『イロイロカタチ』」の実施プロセスとその成果報告である。「コネキッド」とは、「アタマ・カラダ・ハートがつながった(CONNEct)子ども(KID)になろう!」をテーマに、札幌市立大学デザイン学部生の有志団体あそび lab! オヘソが企画運営する遊びワークショップの総称である。

「キッズワークショップカーニバル in ふくしま」には2012年より毎年参加しており、遊び場の環境、参加する子ども達の年齢などを考慮し、デザイン学部生が主体となって企画・制作・実施を行ってきた。今回は、子ども達に想像することと、それを形にすることの楽しさを感じてもらうことを目的に、様々な色と形のパーツを用意し、そこから想像を広げ、何かを作り出す遊びワークショップを実施した。

2. 遊びワークショップ「イロイロカタチ」の提案

「キッズワークショップカーニバル in ふくしま」における遊びワークショップ実施にあたっては以下の点に考慮した。

- 参加者の多くは低年齢の子どもである
- 遊び場の広さは4M×9M（室内）である
- 初対面であることや年齢差があることに関係なく遊べる
- 子ども自身が能動的に工夫しながら楽しく遊べる
- 遠方（札幌ー福島）のため荷物の運搬の負担が少なく、短時間で設営、撤収が可能である

また、過去に実施した以下の2つの遊びから得られた知見から今回の遊びを考案した。

「けいとおえかき」¹⁾

年齢差、障がいの有無に関係なく、誰もが参加できることを目的に、ネットを張った壁に毛糸を通すという簡単な動作を繰り返し、その結果の蓄積により大きな作品を作る遊びである。

「きになる」²⁾

低年齢の子どもを対象に木育をテーマにした遊びであり、木を身近に感じるための方法として「見立てる」と「比べる」行為を取り込んだ遊びである。特に「見立てる」遊びは、身近にある木を想像し、自分の体で形を表現する遊びである。

今回は、低年齢の子どもから大人（親子一緒に参加）まで楽しむことができ、かつ、遊びを通して、想像し何かを作り出すことの楽しさ感じてもらうことを目的に、遊びワークショップ「イロイロカタチ」を提案した。この遊びでは、様々な色、形、大きさに切り取った板ダンボールのパーツを用意し、各パーツには複数の穴を開けておく。その穴に紐を通していくことにより、パーツ上にお絵かきをしたような作品を作ることができる。さらに、複数枚のパーツを紐でつなげることで大きな作品を作ることでもできる。紐は毛糸、リボンなど色、素材、太さの異なるものを用意した。また、今回のワークショップでは、想像するきっかけづくりとして遊び場を「海」に設定した。2日間あるイベントのうち、1日目は海を表現した遊び場にするために床全体に青色に塗った板ダンボールを敷いた。2日目は1日目の海の上に、板ダンボールで作った島（陸）を置き、1日目と2日目の変化をつけた。

3. 遊びの結果と考察

2日間で計181名（子ども118名、大人63名）が参加した。内訳は、1日目97名（子ども67名、大人30名）、2日目84名（子ども51名、大人33名）である。ほとんどの子どもが会場に30分から1時間程度滞在し、3作品程度を制作していた。また、参加者の年齢は、2歳程度から7歳程度まで幅広く、小さな子どもの場合は、保護者も一緒に参加することが多かった。保護者向けのアンケート調査結果からも、回答した22名の保護者のうち9名が「保護者も一緒に参加した」と回答しており、これらは全て4歳以下の子どもの保護者であった。当日の様子を図1に示す。

実施の結果について、以下の3つの視点から考察を行った。

【単純な動作の繰り返し（紐を通す）】

1歳ごろになると指先の発達が進み意識的にものをつかんだり、外したりできるようになる。2歳ごろになるとボタンをはめる、やや大きな穴に紐を通すなどの動作ができるようになる³⁾。また、紐などを結ぶという動作は、5歳ごろから出来るようになる子どもが多い⁴⁾。

今回の遊びの様子からも、2歳ごろの子どもはパーツの穴に紐を通す行為自体を楽しんでおり、3から4歳ごろから1枚のパーツに紐を通し、絵を描く（パーツに紐で装飾する）行為を楽しんでいる様子が見られた。さらに5歳ごろから複数の板ダンボールをつなげて大きな作品を制作する様子がみられた。



図1 当日の様子

【想像し、形を表現する】

2歳ごろになると日常生活で起こることなどを記憶して真似ができるようになる。言葉の数も増え、他者とのコミュニケーションがとれるようになる³⁾。そこで、遊びへの導入として、まず、子ども自身に好きな色、形、大きさのパーツを1つ選ばせ、学生スタッフから「この形、何に見えるかな」と声掛けをした。次に、子どもの回答に応じて、「この紐をここに通してみようか」「このパーツとつなげてみようか」など声掛けをし、次の動作を誘導した。それ以降は、必要に応じて声掛けやサポートをする程度とし、子ども達の自由なペースで作品を作ってもらった。

選ばれるパーツ形状については、年齢に関係なく、直線でできた四角形や三角形などの整った形状よりも曲線でできた形状や不規則な形状を選ぶ子どもが多かった。形状の特徴的な部分が、作りたいモノを想像する(見立てる)きっかけになっているようであった(例:曲線の細長い形状は「ウサギの耳」、楕円形は「レモン」「にんじん」)。

作りたいモノを想像し決定する過程は、年齢によって異なっていた。年齢が低い子どもは、最初選んだパーツの色、形、大きさから何かを想像し、そこからそれを作るために必要なパーツを選んでいった。それに対し、年齢が高い子どもは、最初のパーツを選ぶ前に作りたいモノを決め、それを作るために必要な色、形、大きさのパーツを選ぶことが多かった。

完成した作品は、マンボウ、クラゲなど海にいる生き物もあれば、うさぎ、バック、家、女の子など海にないものもあった。どの作品も、色や素材の異なる紐を組み合わせて飾りつけをしたり、複数のパーツを組み合わせたししながら、パーツの色、形、大きさから想像を広げ、形を表現していたといえる。保護者アンケート結果からも「お子様は楽しんでたか」という質問に対して回答した19名のうち14名が「楽しんでた」、3名が「かなり楽しんでた」と回答している。

また、今回は想像のきっかけを手助けするために、遊び場を海に設定した。しかし、両日とも「海」を意識した作品を作った子どもは半数ほどであった。保護者向けのアンケート調査結果からも、「海に関する作品を作っていたか」という質問に対して回答した20名のうち11名が「作ってなかった」と回答している。さらに、その11名うち「海に関する知識・経験がある(図鑑や絵本を見る、水族館に行くなど)」と答えた回答が8名(残り3

名は無回答)あり、海に関する知識や経験があるものの、海に関する作品を作っていなかったことが分かる。これらからは、環境を設定することが想像のきっかけづくりに有効であったかどうか分からなかったため、今後、海以外をテーマにした遊び場による実施を行うことで、さらに検討していく必要がある。

【遊びの発展】

2歳ごろになると、ひとり遊びから集団での遊びへと遊び方の幅が広がっていく。今回も個々に作品を作るだけではなく、保護者や学生スタッフ、友達と協力しながら大きな作品を作る子ども達も見られた。また、出来上がった作品を保護者や学生スタッフに紹介してくれる子どもが多く見られ、遊びを通して活発なコミュニケーションが図れた。さらに、出来上がった作品を用いてごっこ遊びが始まるなど、作品づくりだけでなく他の遊びへと発展していった。

4. まとめ

「イロイロカタチ」は、子ども達に想像することと、それを形にすることの楽しさを感じてもらうことを目的に、様々な色と形のパーツを用意し、そこから想像を広げ、何かを作り出す遊びワークショップを実施した。結果、年齢によって想像の仕方、作り方など差があるものの、それぞれが自由に作品づくりを楽しんでいた。今後も引き続き、遊び場の設定など工夫をしながら遊びを発展させていきたい。

謝辞

本ワークショップには、札幌市立大学デザイン学部「あそびlab!オヘソ」より学生スタッフとして7名が活動してくださいました。この場を借りて感謝の意を表します。

参考文献

- 1) 松尾他：ニバーサルな参加・蓄積型の遊びの提案とその活動報告-頭と体と心をつなぐ遊びの活動「コネキッド」の取組み事例の報告 (13) -日本デザイン学会第 63 回研究発表会、2016
- 2) 桑田他：木を身近に感じさせる遊び「きになる！」の活動報告-頭と体と心をつなぐ遊びの活動「コネキッド」の取組み事例の報告 (14) -、日本デザイン学会第 63 回研究発表会、2016
- 3) 吉本和子：乳児保育 -一人ひとりが大切に育てられるために、エイデル研究所、2002
- 4) 平田智久：乳幼児における造形活動の意義「結ぶ」についての一考察 第2報、日本保育学会大会研究論文集、44、114-115、1991