

園児がとらえたうんてい遊びの魅力と達成感に関する研究

小林 小夜子⁽¹⁾・生田 梨奈⁽²⁾

本研究は、園児からとらえたうんてい遊びの魅力について予備調査と本調査から検討した。予備調査では、4歳児と5歳児が自由保育時間にうんていで遊んでいる場面を観察し、遊び方や言葉を捉えた。本調査では、うんてい遊びについて5歳児の意識を面接法によって調査し、得られた言語報告についてKJ法を用いて分析した。その結果、うんてい遊びの魅力として以下の点を見出した。第1点として、うんていで遊び方には、4歳児と5歳児においては違いがあるが、達成したい願望や達成の喜びが共通している。第2点として、うんてい遊びは、心地よさや達成感から、園児に好まれる遊びである。第3点として、うんてい遊びは、園児にチャレンジ精神を養うことのできる遊びである。これらの魅力から、うんてい遊びはパフォーマンスゴールとラーニングゴールの両要因から考察され、うんていが園庭から取り除かれない要因の一つとして考察した。

キーワード：園児、うんてい遊びの魅力、達成感

問題と目的

文部科学省が毎年行っている「全国体力・運動能力、運動習慣等調査（全国体力テスト）」の結果によると、2008年度の調査開始以降、握力とボール投げにおいては、2015年度から2016年度にかけて小中学生とも過去最低であったのに対し、反復横跳び、50m走、20mシャトルランなどの種目は過去最高を示し、二極化が進んでいる（文部科学省スポーツ庁、2016）。

小中学生の握力とボール投げの身体能力が過去と比べて下がってきているということは、その前段階である幼児期の身体能力も下がっていると推測される。

子どもの運動能力に関して笠次（2011）は、最近の子どもはちょっとしたことですぐ大ケガをするという原因の1つに遊具が撤去されたことを指摘している。事故や劣化が原因となり、撤去されている遊具が増加していることが報告されている（桑原・仙田・矢田、1997；独立法人国民生活センター、2003）。ケガをするから遊具をなくす、それが原因となってケガをする

という悪循環に陥ってはいないだろうか。

子どものケガの原因として遊具が関わるものは多く、中でもうんていは落下事故で一番高い割合を占めている遊具だという報告がなされている（桑原ら、1997）。さらに、新聞報道によると、うんていで重大な人身事故（朝日新聞、1981；朝日新聞、2017a）や死亡事故も起きている（朝日新聞、1992；朝日新聞、2012；朝日新聞、2017b）。「幼稚園施設整備指針」（文部科学省大臣官房文教施設企画部、2014）には、うんていに関する文言は全くなく、固定遊具の安全性に留意するよう述べられている。それにも関わらず、千葉（2000）は幼稚園においてうんていの設置率が高いと報告している。

うんていは、基礎体力向上への有効な一手段となることが明らかになっており、さらに握力は緊急時に発揮される「緊急避難能力」に重要な筋力の一つであり、その能力の確保という観点からも、うんていの有効性は示唆されている（古俣・宮崎、1999；古俣、2001）。

(1)福山市立大学教育学部児童教育学科

(2)新居浜市立大生院保育園

うんてい遊びには握力、バランス感覚、巧緻性といった「調整力」が要求され、「これらの能力を養う時期は幼児期であり、この時期にこれら基本動作が複合的に含まれた遊びを数多く行うことが理想的であり、運動の至適時期を逃すと習得する効率が非常に悪くなる。」と報告している（澤井・武藤，1995）。

オリンピック種目競泳女子の池江璃花子選手のリビングにはうんていが設置され、遊びの中でトレーニングされていた（朝日新聞，2016）。また、第51回全日本高等学校馬術競技大会の開会式に出席された皇族秋篠宮家佳子様が、出迎える地元園児たちに「何をするのが好きですか」と問いかけると、園児たちは「うんてい」「鉄棒」と答えている（朝日新聞，2017c）。

さらに、小学一年生が二年生へ進級するにあたり、できないさかあがりやうんていにチャレンジしたいと述べている（朝日新聞，2017d）。このように、うんていは幼年期の発達において非常に有効な遊具であるとともに子どものチャレンジ精神をくすぐる遊具の一つであると捉えることができる。

うんていは、ぶら下がる、よじ登る等、単純な遊び方が想定されることに加え、足が届かない高さは子どもたちに高揚感を感じさせるのではないだろうか。通常の見線よりも高い見線で遊ぶことは子どもたちにとって魅力的なものであり、繰り返し挑戦したいと思わせるのではないだろうか。一方で、スモールステップが踏みやすい遊具、視覚的に目標が見えやすい遊具である点では子どもたちが「上手に遊ぶ」ために努力し、その結果を感じやすいのではないだろうか。このように、うんてい遊びは、子どもたちに運動能力だけでなく、課題達成の方法や達成感を与えているのではないかと推測される。課題達成するための学習意欲については、その人が学習することに対してどのような目標を持っているかによって決まるという説がある（Dweck，1986）。すなわち、課題に取り組むことを通して能力を伸ばすことを目的としたラーニング・ゴールとよい評価を得て悪い評価を避けることを目的としたパフォーマンス・ゴールを指摘している。

うんてい遊びが危険であると指摘されながらも、子どもたちはうんてい遊びが好きであり、うんていが撤去されにくい理由を子ども側からの視点で検討した研究は見当たらない。

そこで本研究では、予備調査として子どもたちのう

んてい遊び場面の観察を行い、その後本調査としてうんてい遊びに対する意識調査を行って、子どもの視点からとらえたうんていあそびの魅力と達成感について検討する。

予備調査

【目的】

本調査のインタビューを行うための前段階として、自由遊び時間にみられる子どもたちのうんてい遊びについての実態調査を行う。

【方法】

調査協力者となったのは、A市内のB幼稚園に通う園児合計59人であった（4歳児 男15人・女15人 計30人，5歳児 男12人・女17人 計29人）。

自由遊び時間に、うんていで遊んだ子どもの性別、時間、遊び方、遊びの中で出てくる言葉を観察した。観察した内容は、時間見本法を使って調査者が記録用紙に記入した。その際、子どもたちが話しかけてきた時にはそれに応じ、観察者側から質問することもあった（参与観察法）。実施期間は2014年9月2日、9月3日、11月21日の3日間であった。なお観察者は、観察調査に先立ち、約4か月間B幼稚園に出かけ子どもと顔見知りになっていた。

【結果】

うんていで遊んだ子どもの性別、遊ぶ時間、遊び方についての結果を4歳児はTable1に5歳児はTable2に示した。3日間の予備調査を通して、自由遊びの時間に一度でもうんていを使って遊んだ4歳児は、30人中14人、5歳児は29人中15人であり、各学年とも約半数であった。また、うんていで遊んでいた園児の合計29人中の男女比は、男：女で15：14であり、今回の調査で性別による人数差は見られなかった。

遊び方として、両手で棒を掴み持続してぶら下がる「ぶら下がる」遊び、「ぶら下がる」状態から片手を前の棒に移動させ掴みもう一方の片手を同じ棒にそろえて前進する「一本ずつ」遊び、「一本ずつ」遊びから片手を前の棒に移動させもう一方の片手をさらに前の棒に移動させ交互に掴んで移動する「交互」遊びと「その他」に分類した。

遊び方の年齢の特徴として、4歳児では「ぶら下がる」遊び方が多かったのに対し、5歳児では「交互」遊び方をする子どもが増えていた。5歳児に見られる

Table 1 うんてい遊び場面で観察された4歳児の性別, 時間, 遊び方について

4歳児14名		男児 (7人)						女児 (7人)							
個人	遊び方	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n
観察日	遊び方	観察されたうんてい遊び時間 (分)													
1日目	①見ている														
	②ぶら下がる	1	1	1				1		15	1			1	
	③一本ずつ														
	④交互														
	⑤その他														
2日目	①見ている														5
	②ぶら下がる	1					1				4	2	6		
	③一本ずつ				3			7							
	④交互														
	⑤その他														
3日目	①見ている														
	②ぶら下がる									8	4	6		5	
	③一本ずつ														
	④交互														
	⑤その他														
観察された3日間の合計時間 (分)		2	1	1	3	1	7	1	15	9	8	8	6	6	5

Table 2 うんてい遊び場面で観察された5歳児の性別, 時間, 遊び方について

5歳児15名		男児 (8人)						女児 (7人)								
個人	遊び方	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o
観察日	遊び方	観察されたうんてい遊び時間 (分)														
1日目	①見ている							1								
	②ぶら下がる									12						1
	③一本ずつ	6	6													
	④交互										4					
	⑤その他											12				
2日目	①見ている															
	②ぶら下がる				1			1								
	③一本ずつ															
	④交互															
	⑤その他	6										6				
3日目	①見ている															
	②ぶら下がる						1					3				
	③一本ずつ	2						4		5				10	9	7
	④交互				20											
	⑤その他															
観察された3日間の合計時間 (分)		14	6	1	20	1	4	1	1	17	4	18	3	10	9	8

Table 3 うんてい遊び場面で観察された4歳児の言葉

- ・先生見てて
- ・全部できるよ
- ・すごい?
- ・次は全部できると思う
- ・私(僕)だってできる。○○ちゃんだけじゃない
- ・昨日もできたから今日もできるよ
- ・もういつでもできるようになった
- ・頑張ったらできるようになった
- ・お母さんにできるようになったことを伝えたら、びっくりしていた
- ・まめが痛い
- ・あー、滑っちゃう
- ・冷たいのは嫌い
- ・「あー」
- ・「んー」
- ・「くそー」
- ・手を離すのが怖い
- ・次に進めない
- ・できない
- ・この前は○個できた
- ・やったあー
- ・嬉しい
- ・前はあまりできなかった
- ・できないからしない

Table 4 うんてい遊び場面で観察された5歳児の言葉

- ・やりたいけど1本しかいけない
- ・うんていだけができない(幼稚園の遊具の中で)
- ・すごいのできるから見てて
- ・全部できるよ
- ・こんなのもできるよ
- ・「くそー」
- ・「はあー」
- ・見ててね
- ・好きになってきた
- ・嫌いだったけど頑張ったらできた
- ・いろんなやり方でできてすごいやろ
- ・次は掴まる練習をする
- ・○個しかできない
- ・上からならもつとできるのに
- ・○個もできた!やったあー
- ・本当は手が痛いけど全部絶対いく!
- ・うんてい名人になる
- ・全部はできないけどちょっとならできるよ

「その他」は、うんていを鉄棒のようにして両手両足を使って掴まったり、両手両足で掴んだ状態で前に進んだりしていたものを示している。

うんていで遊んでいた4歳児および5歳児が遊びの中で発した言葉をTable3, Table4に示した。

【予備調査から得られたこと】

3日間の予備調査で、自由遊び時間に約半数の子どもがうんていを使用していたことが示された。

うんていで遊んでいるときの発言内容は、Table3, Table4に示すようにさまざまであった。

「くそー」と失敗しても諦めず挑戦する発言や、「○

個もできた！ やったあー」「嬉しい」などの達成感を得られているような発言が見られた。また、「見てて」、「すごい？」、「お母さんにできるようになったことを伝えたら、びっくりしていた」など他者からの承認・称賛に関連した発言も見られた。

4・5歳児ともに調査の中で、日をまたいでうんてい遊びに繰り返し挑戦する様子が見られた。4歳児に関しては9月の調査時に「ぶら下がる」遊びが多かった。また、9月にぶら下がる遊びをしていた子どもが11月の調査時には「一本ずつ」遊びができるようになってきている様子も見られ、時間が経つにつれて遊びを発展させていた。

4・5歳児の一日あたりのうんていで遊ぶ時間を比較すると、4歳児の時間に比べて5歳児の方が多く遊んでいる傾向があった。このことから、5歳児の方がうんていの遊びに集中したり、何度も楽しもうとしていたりすることが伺えた。

本調査

【目的】

予備調査によって、自由遊びの中で園児たちの生の声に触れ、うんていをすることによって園児たちは達成感を得ているのではないかと推測された。そこで本調査では、園児たちのうんてい遊びに対する意識調査を行い、子どもの視点からとらえたうんてい遊びの意義と撤去されない要因について検討することを目的とする。

対象となる5歳児は過去と現在の自己を時間的因果関係に結びつけて考えることができるといわれており、基礎となる知識や、過去や未来に対する知識を持っていることが確認されている（吉田，2010）。このことから、インタビュー法を用いることは子どもたち一人一人と関わり、深い心情まで聞くことができると考えられる。

【方法】

- (1) 調査協力者：B幼稚園に通う5歳児28人
- (2) 調査期間：2014年12月中の3日間
- (3) 調査場所：A市内のB幼稚園
- (4) 調査方法：半構造化による面接法
- (5) 面接者（インタービュアー）：本研究者の一人が3日間通して行った。面接者は、調査に先立ち約7か月間B幼稚園へ出かけ子どもと顔見知りになっていた

た。

(6) 手続き：子どもたちにインタビューを行った。インタビュー内容については、事前に経歴の異なる大学生7人に、「なぜ幼児はうんていをするのだと思いますか。」という質問から連想することを書いてもらい、その中で出てきた項目をもとに作成した。

(7) 質問項目：質問は①「うんていは好きですか、嫌いですか。それはなぜですか。」②「自分がうんていをしていて途中で落ちてしまったらどうしますか。」の2つを主とし、子どもたちに分かりやすいように話し言葉で伝えた。うんていが分かりにくい園児にはうんていが見える位置と一緒に行き指し示し、理解していることを確認してから調査を行った。質問②に関しては、うんていで遊ぶことに対する個人の持つ考えがより明確に反映されるように、具体的に自分がうんていから落ちた場面を想像させた。質問の形式は、半構造化面接形式をとり、複数回答可とした。

(8) 倫理的配慮：子どもたちになるべく心的・身体的負担をかけないために調査場所は設けず、自由遊びの時間に対象園児のそばに行き話を聞くという形式をとった。また、個人情報に十分配慮して実施した。

【結果】

子どもたちのインタビューに対する回答内容を、KJ法を用いて分析した。分類に関しては、経歴の異なる大学生5人、教員養成系大学教員1人で検討した。分析の結果について、園児における男女では回答の傾向に大きな差はなかった。このため以後は性別を問わず分析を進めた。

質問①「うんていは好きですか、嫌いですか。それはなぜですか。」についての回答についてまとめたものをTable5に示した。うんていの好き嫌いに関しては、「好き」と答えた園児は26人、「嫌い」と答えた園児は2人であった。うんていを「好き」と答えた園児は全員が『楽しい』を理由として挙げ、そのうち25人が『楽しい』理由の詳細を挙げていた。

達成感との関連を調べるため、全36回答のうち『楽しい』理由が詳細に挙げられていた35の回答についてKJ法を用いて分類した。その結果、I『感覚による心地よさ』、II『できるようになった達成感』、III『発展的な深め』、IV『認められる達成感』の4つのグループに分類できた。

グループI『感覚による心地よさ』には17の回答

Table 5 うんてい遊びの好き嫌いとその理由

		男(人)	女(人)	
好き(26人)	楽しい	I. 感覚による心地よさ (7項目)		
		・ぶら下がっているのが楽しいから	1	2
		・高いところが好きだから	2	3
		・いろんな遊び方ができるから	2	3
		・しんどいけど楽しいから	0	1
		・落ちるとき気持ちいいから	0	1
		・逆さまになって登るのが面白いから	1	0
		・上に登るのが楽しいから	0	1
		II. できるようになった達成感 (3項目)		
		・できるようになってきたから	2	3
		・前に行くのが嬉しいから	0	1
		・行きたい場所まで行けるから	0	1
		III. 発展的な深め (4項目)		
		・全部できるから	2	1
		・後ろからもできるから	2	2
		・簡単だから	0	1
		・段飛ばしが好きだから	0	2
IV. 認められる達成感 (2項目)				
・見てもらうのが楽しいから	0	1		
・兄弟が幼稚園に入った時に見せたい	0	1		
嫌い(2人)		できない (1項目)		
		・うんていができないから	1	1

が該当し、分類した結果7項目にまとめることができた。具体的な例としては、「ぶら下がっているのが楽しいから」や「高いところが好き」などであった。グループII『できるようになった達成感』には7の回答が該当し、分類した結果3項目にまとめることができた。具体的な例としては、「できるようになってきたから」、「前に行くのが嬉しいから」などであった。グループIII『発展的な深め』には10の回答が該当し、分類した結果4項目にまとめることができ、具体的には「全部できるから」、「後ろからもできるから」などであった。グループIV『認められる達成感』には2つの回答が該当し、2項目に分類した。その内容は、「見てもらうのが楽しいから」、「兄弟が幼稚園に入った時に見せたいから」であった。

「嫌い」については2つの回答とも「できないから」を挙げていた。

また、①の質問に対し、うんていが好きと答えた園児の中にも、昔はうんていが嫌いだったという園児が見られた。そこで追加質問を行い、嫌いだった理由と好きになった理由を尋ねた。男児Cは嫌いだった理由として「落ちたら痛いから」を挙げ、今は「落ちても痛くない方法をお母さんから教えてもらったから好きになった。行く方法は自分で考えたらできた。」と回答していた。また、女児Dは嫌いだった理由として

「簡単じゃなかったから」を挙げ、今は「簡単だから」好きだと回答していた。女児Eからの回答では、うんていは「手も疲れるけど頑張れるしまめもできるし…、まめできてみたい。」という言葉も聞かれた。女児Fからの回答では、「ブランコだったら『貸一してって』言われたらのかなあかん」という言葉が聞かれ、うんていと他の遊具との違いも聞くことができた。

質問②「自分がうんていをしていて途中で落ちてしまったらどうしますか。」についてまとめたものをTable6に示した。落ちた時の行動については、「もう一度する」と答えた園児が26人、「やめる」と答えた園児は2人であった。また「もう一度する」と答えた園児は全員①の質問の際、うんていが「好き」と答えており、「やめる」と答えた園児は全員うんていが「嫌い」だと答えていた。「好き」と「もう一度する」、「嫌い」と「やめる」がそれぞれ対応していることが明らかになった。

Table 6 うんてい遊びをしていて途中で落ちた時の行動とその理由

		男(人)	女(人)	
もう一度する(26人)		I. 楽しさ (5項目)		
		・落ちてもしっかりから	0	1
		・おもしろいから	1	1
		・上に登ることが楽しいから	0	1
		・楽しいから	2	1
		・好きだから	1	0
		II. 自己肯定 (11項目)		
		II-I. 現在 (6項目)		
		II-II-I. やり遂げる喜び (5項目)		
		・最後までできるようにになりたいから	0	3
		・全部行きたいから	1	1
		・頑張りたいから	0	2
		・諦めたくないから	2	1
		・諦めずにした方が楽しいから	0	2
		II-II-II. 悔しさ (1項目)		
		・悔しいから次は頑張る	1	2
		II-II. 過去の経験 (5項目)		
・練習しないと上手にできないから	0	1		
・もう1回やったらできると思うから	0	1		
・まだ続けたいとできなくなるから	1	0		
・次は最後まで行けるから	0	1		
・下手だから	1	0		
III. 達成後 (4項目)				
・悔しくないが、もう一度やり直す	0	1		
・今は落ちない	0	1		
・途中からやり直す方が面倒だから	0	1		
・もう1回頑張ればいいから	1	0		
やめる(2人)		やめる (2項目)		
		・楽しくないから	0	1
		・できなくてもいいから	1	0

達成感との関連を調べるため、「もう一度する」という32の回答を、KJ法を用いて分類した。その結果、I『楽しさ』、II『自己肯定』、III『達成後』の3つのグループに分類できた。I『楽しさ』は8の回答が該当し、分類した結果5項目にまとめることができた。具体的な例としては、「落ちてでも楽しいから」、「おもしろいから」などであった。II『自己肯定』を感じさせる回答は20の回答が該当し、分類した結果11項目にまとめることができた。

さらに、『自己肯定』を分類すると、II-I『現在』とII-II『過去の経験』に基づいた回答が挙げられた。II-I『現在』の要素としてはII-I-I《やり遂げる喜び》が5項目、II-I-II《悔しさ》が1項目であった。II-I-I《やり遂げる喜び》については、「最後までできるようにになりたいから」、「諦めたくないから」など“最後”“諦めない”という言葉を使った回答が挙げられた。また、II-I-II《悔しさ》については、「悔しいから次は頑張る」など「悔しい」という言葉が3つの回答全てで挙げられていた。II-II『過去の経験』は5項目が分類され、「練習しないと上手にできないから」、「もう一回やったらできるようになると思うから」など、“できない”という過去の経験を乗り越えようとする言葉が挙げられた。「やめる」と答えた子どもは「楽しくないから」、「できなくてもいいから」という回答であった。

達成感の次に出現する要素だと考えられるものをIII『達成後』とし、検討を行った。これは4項目が分類され、「できるから悔しくはないがもう一度やり直す」、「今は落ちない」などであり、うんていを最後までできる安心感が推測されるような回答であった。

【考察】

質問①に対する園児の回答結果から、達成感との関わりについてFigure1にまとめた。Figure1に示すI～IVについての要素はそれぞれ最終的には喜びを感じるものであり、それが達成感につながっていると考えられる。うんていは、いわゆる交互に前に進んでいく一般的な遊び方ができなくてもいろいろな楽しさを感じ

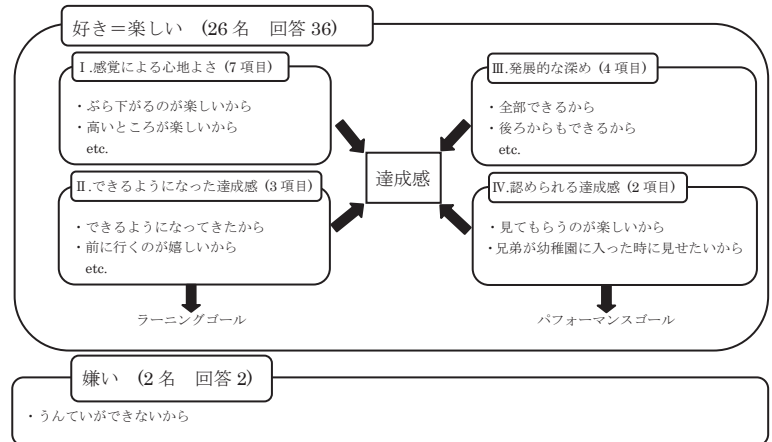


Figure 1. 質問①に対する園児の回答

られるようになっていく。これを園児の観察法による予備調査と合わせた言動から考えてみると、スモールステップの要因が大きく影響していると考えられる。例えば、ぶら下がることができるようになる→ぶら下がる時間が長くなる→うんていから落ちるのではなく、降りられるようになる→次の棒に行くための手を離すタイミングが分かる→「一本ずつ」棒を掴みながら前に進めるようになる→棒を「交互」に掴みながら前に進めるようになるという前進だけでなく、いずれかの段階で、降りる瞬間を決められるようになるなど、段階に合わせて個々に自分でスモールステップを見つけ出し、自己解決していることが明らかにされた。また、この自己解決の仕方は、頭で考えるだけではなく感覚で感じるものでもあるだろう。楽しいと感じた時、『好き』という感情を見出す可能性があり、楽しいと感じなければ『嫌い』になってしまうのだと考えられる。

また、Dweck (1986) は達成場面における目標志向において、課題に取り組むことを通じて能力を伸ばすことを目標としたラーニングゴールと、よい評価を得て悪い評価を避けることを目的としたパフォーマンスゴールの2つを挙げている。今回の調査では、ラーニングゴールにはII「できるようになった達成感」があたり、パフォーマンスゴールにはIV「認められた達成感」があたると考えられた。追加質問で挙げた女児Eの「手も疲れるけど頑張れるしめめできるし…、めめできてみたい。」という言葉も、めめができることによって他の友達や大人から頑張っていることを認

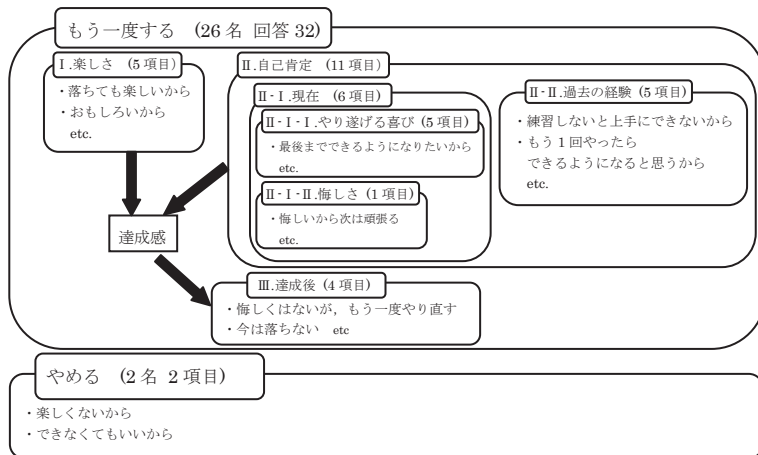


Figure 2. 質問②に対する園児の回答

めてもらいたいという気持ちの表れと考えられる。

うんていは、ラーニングゴールとパフォーマンスゴール2つの要因を備えた固定遊具であると考えられる。つまり、うんてい遊びから子どもたちは達成感を育んでいる可能性があるだろう。

質問②に対する園児の回答結果から、質問①と同様に達成感との関わりについてFigure2にまとめた。『もう一度する』の分類の中の『楽しさ』、『自己肯定』の要素はそれぞれ最終的に達成感につながっていると考えられる。特に『自己肯定』では自分ができると信じている部分から始まり、その気持ちがあるからこそ途中で落ちてしまった時にもう一度挑戦しようという気持ちになるのだと考えられた。回答の様子からも諦めたくない気持ちを持っていることが示唆された。また、『過去の経験』の要素では、うんていに限らず他の場面でも、何かを達成した経験があるような回答が見られ、それがうんていを練習しようとするにつなげていくと考えられた。もしくは、うんていをするによって小さなスモールステップを見つけて達成する経験をし、それが他の活動のやる気を持ち方に影響していることも考えられる。

うんていが嫌いだと答えた園児は、うんていをしていて途中で落ちた時の行動とその理由に対しても「楽しくないから」、「できなくてもいいから」やめるという回答が挙がった。しかし①の追加質問で昔はうんていが嫌いであったと答えたC児やD児は、うんていが嫌いだった当時「落ちたら痛いから」、「簡単じゃなかった」と感じていたが、現在は「落ちてても痛くない

方法をお母さんに教えてもらった」、「できるようになったから簡単になった」から好きになったと答えていた。このことから、できない経験や嫌な思い出がある中でも諦めないことにおいて、保育者や保護者など、周りの働きかけが大切であると考えられる。また、うんていが嫌いだと答えた子どもが、うんていをしていて途中で落ちてしまった時にやめると答えたことから、一度苦手意識を持つと再び挑戦することは難しいことが示唆された。

これは、Dweck (1986) の達成

目標と達成行動の関わりを示した理論モデルからとらえると、達成目標によって課題に取り組む際の行動パターンが異なり、能力に対する自信の影響を受けると述べている。すなわち、ラーニングゴールを持つものは現在の自信の高低に関わらず、課題を諦めずに取り組むとか、失敗を課題解決の手がかりとみなすため失敗することをいとわないなどマスタリー志向的な行動パターンであるとされる。一方、パフォーマンスゴールを持つもののうち能力への自信が高い場合にはラーニングゴールと同様のマスタリー志向パターンを示すが、能力への自信が低い場合にはチャレンジするのを避けたり粘り強く行ったりしない無力感 (helpless) の行動パターンであるとされる。

保育の中でマスタリー志向を示さず無力感の行動パターンを示す園児に対しては、課題達成のためのスモールステップをさらに細かくし、その達成ごとに「できた」という達成感や成功感を味わわせる経験が必要と考える。うんてい遊びは、細かいスモールステップを組みやすく、その目標達成が可視化され、自他ともに認識しやすい。そのため、子どものチャレンジ精神をそそる遊具の一つであり、そのことが撤去されずに残っている要因であると考えられる。

まとめ

今回の予備調査・本調査から、運動能力や体力の増進 (澤井・武藤, 1995; 古俣・宮崎, 1999; 古俣, 2001) だけでなく、園児からとらえたうんていの新しい魅力を見出すことができた。第1点として、うん

ていでの遊び方には、4歳児と5歳児には違いがあるが、達成したい願望や達成の喜びが共通している。第2点として、うんてい遊びは、心地よさや達成感から、園児に好まれる遊びである。第3点として、うんてい遊びは、園児にチャレンジ精神を養い、達成感を得ることのできる遊びである。これらの魅力から、うんていが園庭から取り除かれない要因の一つとして考察した。

また、うんていは1人ずつ遊び、そのため時間の回転が早いことから、多くの園児が同時に楽しむことができている。そのことは、「ブランコだったら、『かーしーて』って言われたらのかなあかん」という女児Fからの回答からもうかがえる。さらにブランコでは順番が決まっているのに対して、うんていは両端から遊ぶことができる。遊び方を工夫すれば複数人で遊ぶことができるという意味でも魅力の一つとすることができるだろう。

以上のことから、うんてい遊びは子どもの達成感を引き出す遊具であり、子どもの相互関係の発達を促す遊具であると考えられる。これらが、事故があるにも関わらず、うんていが取り除かれない理由であり、今後の事故を未然に防ぐ対策（朝日新聞、2017e）につながっていると考えられる。

引用文献

- 朝日新聞（1981）雲梯に放置のロープで坊や首つり状態 11月16日 東京 朝刊 朝日新聞記事データベース 聞蔵Ⅱビジュアル 平成29年10月5日検索
- 朝日新聞（1992）熊本の小6、渡り鉄棒から転落死 体育の授業で準備運動中（西部）5月29日 朝刊 朝日新聞記事データベース 聞蔵Ⅱビジュアル 平成29年10月5日検索
- 朝日新聞（2012）重体の男児死亡 10月16日西部本社夕刊 朝日新聞記事データベース 聞蔵Ⅱビジュアル 平成29年10月5日検索
- 朝日新聞（2016）鉄は熱いうちに打て 7月5日 朝刊 朝日新聞記事データベース 聞蔵Ⅱビジュアル 平成29年10月5日検索
- 朝日新聞（2017a）遊具に首挟まり意識不明で搬送 4月13日 大阪本社 朝刊 朝日新聞記事データベース 聞蔵Ⅱビジュアル 平成29年10月5日検索
- 朝日新聞（2017b）遊具に宙づり 男児死亡 2月1日 大阪本社 夕刊 朝日新聞記事データベース 聞蔵Ⅱビジュアル 平成29年10月5日検索
- アル 平成29年10月5日検索
- 朝日新聞（2017c）佳子様が来県 7月26日 静岡全県 朝刊 朝日新聞記事データベース 聞蔵Ⅱビジュアル 平成29年10月5日検索
- 朝日新聞（2017d）いっぱいがんばりたいです 3月5日 東京本社 朝刊 朝日新聞記事データベース 聞蔵Ⅱビジュアル 平成29年10月5日検索
- 朝日新聞（2017e）子どもの事故 分析して防げ 6月7日 東京本社 朝刊 朝日新聞記事データベース 聞蔵Ⅱビジュアル 平成29年10月5日検索
- Dweck, C.S. (1986). Motivational processes affecting learning. *American Psychologist*, 41, 1040-1048.
- 独立法人国民生活センター（2003）危害情報からみた屋外遊具の事故
<http://www.kokusen.go.jp/retzseach/>
平成29年9月25日検索
- 笠次 良爾（2011）. 学校管理下における児童生徒のケガの特徴について KANSAI学校安全, 第6号, 2-7.
- 古俣 龍一・宮崎 義憲（1999）. 児童におけるうんてい遊びが握力に及ぼす効果について 体力科学48, 375-384.
- 古俣 龍一（2001）. うんてい遊びが捉まり移動能力と能動および受動把握に及ぼす効果について—高学年児童の実践から— 体力科学50, 557-570.
- 桑原 淳司・仙田 満・矢田 努（1997）. 幼児施設の園庭遊具における事故とその安全性について ランドスケープ研究60（5）, 639-642.
- 文部科学省大臣官房文教施設企画部（2014）. 幼稚園施設整備指針
<http://www.mext.go.jp/component>
平成26年12月1日検索
- 文部科学省スポーツ庁（2016）. 平成28年度全国体力・運動能力等調査結果 10-20.
<http://www.mext.go.jp/sports/b>
平成29年10月18日検索
- 澤井 和彦・武藤 芳照（1995）. 小児スポーツにおけるトレーニングのポイント 小児のスポーツと健康 日本臨床スポーツ医学会学術委員会編, 診断と治療社, 東京, 36-41.
- 千葉 正（2000）. 幼児の運動遊びについての研究(3)一幼稚園の固定遊具における幼児の怪我（事故）について—麻生東北短期大学紀要, 第23号, 13-29.
- 吉田 真理子（2010）. 幼児における時間の中の自己—運動

会の事前事後インタビューからー心理科学, 第31巻, 第1
号64-74.

(2017年10月23日受稿, 2017年11月24日受理)

A Study on the Appeal and Sense of Accomplishment Kindergartners Feel when Playing on Monkey Bars

KOBAYASHI Sayoko ⁽¹⁾ and IKUTA Rina ⁽²⁾

This study reports on a preliminary and main research project examining the attraction of monkey bars from kindergartners' points of view. In the preliminary research, we observed 4- and 5-year-olds playing on monkey bars during their free time and recorded the ways they played and the words they used. In the main research, we investigated the recognition of 5-year-olds concerning the play with monkey bars by the semi-structured interviews and analyzed their speeches using the KJ method. As a result, we noted the following three points to be the appeal of monkey bars. The first is that, although there are differences in the ways 4- and 5-year-olds use monkey bars, they share the same desire to play on them and joy of accomplishment as well. The second is that monkey bars are popular with kindergartners because of their sense of comfort and accomplishment when playing on them. The third is that monkey bars are a form of amusement that help kindergartners to develop a challenging spirit. In light of these appealing points, we examine monkey bars' incorporation of both performance and learning goals and conclude that these are among the reasons why monkey bars is not be removed from kindergarten playgrounds.

Keywords : kindergartners, appeal and the sense of accomplishment related to monkey bars

⁽¹⁾Department of Childhood Education, Faculty of Education, Fukuyama City University

⁽²⁾Niihama City Ohjyoin Nursery School