

幼児の役割遊びにおける役割取得の特徴に関する研究

5 歳児のごっこ遊びの成立過程 -

神谷 友里 埼玉大学大学院教育学研究科

吉川はる奈 埼玉大学教育学部家政教育講座

キーワード: 役割取得、役割遊び、5 歳児、観察調査、ごっこ遊び

1. 問題と目的

子どもは社会性や言語能力の発達に伴って他者とのやりとりが盛んに見られる 5 歳ごろになると、見立て遊びの延長であった単純なごっこ遊びからテーマやストーリーに応じた役割を演じる高度なごっこ遊びを展開させていく。役割を演じるという意味で、この時期のごっこ遊びは役割遊びともいわれる(岡本・菅野・塚田、2004)。役割を演じるためには他者とイメージを共有し、場面に即した言動が求められる。例えば、「お母さん役」である子どもは終始「お母さん」らしくふるまうことが求められ、それは暗黙のルールである。また児童期にむけてサッカーや野球、ドッジボールに代表されるようなルールのある集団遊びが展開されるようになるが、ルールの理解にはメンバーによる役割遂行が不可欠であり、役割遊びはそれらの基盤になる重要な意味をもつともいえる。

1-1 ごっこ遊びの活用可能性

ごっこ遊びとは、一般に子どもが何か物事のまねをして遊ぶことをいうが、単なる見立て遊びではない。ごっこ遊びの始まりともいうことができるふり遊びは、1 歳半ごろから見ることができる。ごっこ遊びの基盤となる能動的な模倣行動は 1 歳前後でも見られる。この頃の子どもたちは、大人の行為をよく観察しながら食べる「ふり」や飲み物をコップに注ぐ「ふり」をして楽しんでいる。2 歳ごろになると、積み木を自動車にしたり電車にしたりするような見立

て遊びへと発展していき、3 歳ごろから友達との簡単なごっこ遊びができるようになってくる。幼児も小学生も夢中にある遊びで、子どもたちはそれぞれが役になりきり、夢中になって楽しんでいる。そこでみられる言動は本物そっくりで、ごっこ遊びにはその時代の大人社会の縮図をみてとれるともいわれる。

さまざまな意味をもつごっこ遊びであるが、保育現場以外にも教育、医療をはじめとする分野において活用されている。たとえば特別支援の場においては自閉症児や知的障害児を対象にごっこ遊びを通してコミュニケーション行動の指導・日常生活への般化を目指した取り組みがある。これは、ごっこ遊びの構成要素の一つとして「自己-他者関係」があり、ごっこ遊び場面における支援や般化は有効であるという考え方に基づいている。

また小児医療の現場においてもごっこ遊びの要素が取り入れられたキワネス・ドールの事例がある。これは 1993 年ごろ南オーストラリアで始まり、小児科の医師がキワニス・ドールという白無地の綿をつめた人形の部位を指差して子ども達に病状を聞いたり、人形に注射を打つなど具体的に治療の説明をして子ども達の恐怖心を取り除き、治療をスムーズに行う取り組みである。子ども達はキワニス・ドールを使ってお医者さんごっこをする中で、痛みを説明することができ、ストレスの軽減に効果を発揮しているという。

このようにごっこ遊びはコミュニケーション能力、役割取得能力、自己コントロール能力など、多様な社会的能力を駆使して行う高度な遊びであるといえる。

1-2 ごっこ遊びにおけるコミュニケーション

子ども達は、集団でごっこ遊びを展開し言語的なコミュニケーションや相手の気持ちを理解する能力などさまざまな社会的スキルを習得していく。仲間と遊ぶなかで、時に衝突しながら人と関わることの楽しさや難しさ集団生活のスキルを学んでいく（大内・櫻井、2008）。ある人物の言動を遊びの中に取り入れる場合、その人物の気分や心の動きを示すようなものを一般化された形で抽出する。このことによって、社会生活を送る上で必要な言い方を習得するだけではなく、相手の気持ちを読み取ったり、自分の気持ちを伝えたりするようになる。このようにして子ども達は、ごっこ遊びを通して言語的なコミュニケーションや相手の気持ちの理解などを習得していくという。いわばごっこ遊びは社会的スキル形成の基盤となる遊びであるということができる。

それらは、幼児期以降の対人関係にも大きく影響していくのではないだろうか。太田（1979）は、ごっこ遊びを通して子ども達が取得した諸能力は学童期の系統的な学習へつなぐとし、ごっこ遊びは学童期の発達にも影響する、幼児にとって欠くことのできない重要な遊びであると指摘している。

1-3 ごっこ遊び成立のための役割取得

ごっこ遊びは自己と他者の相互の具体的役割行動を伴った遊びであり、ごっこ遊びが成立するためには、子ども達の間で役割分担についての相互理解がなされることが必要になる。また遊びのイメージを共有化して他者から期待されている役割行動を形成し、実際に行うことができないからならない。つまり役割を了解し、役割を遂行する役割取得が重要である。さらにごっこ遊びを成立させ、発展させる力は「役になること」への関心である（横山、2005）との指

摘もある。

木下（1977）によれば役割取得能力とは、「自他の観点の違いを意識し、他者の観点に立つことにより、他者の欲求、意図、信念、感情、知覚などの内的特性を推論する能力、および、それによって得た情報を対人交渉において利用する能力」であるという。

ごっこ遊びには、自己と他者の視点の違いを意識して、他者の見方や感情を推測し、自分に期待されている役割がどのようなものか理解する役割取得能力が必要となる。役割取得ができれば、自分の行動を他者の期待に沿って調整できるので他者との相互交渉がスムーズになるといわれている。たとえば、セルマンは役割取得能力について幼児期から青年期にかけて5つの発達段階を示している。

1-4 役割取得能力の発達研究

役割取得能力の発達について、太田（1979）による自閉症児の役割取得訓練に関する研究がある。ただし太田が示す発達段階はセルマンの役割取得能力の発達段階（1974）を引用して設定したものである。

セルマンは、短い例話を子どもに提示して複数の登場人物のそれぞれの視点から事象を理解し、しかも互いの立場をどのくらい考慮できるのかを問うことによって役割取得能力のレベルを分析した。

4歳頃は自己中心的役割取得期と言われ、自己と他者の視点が未分化なため、両者の視点を関連付けることは難しい。他者の表面的感情は理解するが、自分の感情と混同したり、同じ状況でも他者が自分とは異なる視点をもつこともあるということに気づかなかつたりする。6～8歳頃になると、自己と他者の視点の分化ができるようになり、必ずしも他者は自分と視点が同じとは限らないことに気づくが、他者の視点にたてないという主観的役割取得期とされる。

このように役割取得能力は幼児期以降も段階的に発達していくと指摘し、就学期から青年期にかけてより深いレベルで相手を概念化するような質的な変化、つまり自己内省的役割取得や相互的役割取得へと発達していくと指摘している。

1-5 ごっこ遊び場面での役割取得

以上のように、子どもの役割取得能力に着目していくことは現代の子どもの対人関係の発達にみられる未熟さへの支援を考えていくうえで重要であると思われる。特に対人関係の基盤となる幼児期から、役割取得能力の発達について参加観の発達過程をみていくことが必要と考えられる。

本研究では、幼児期に多くの子どもが楽しむ役割遊びであるごっこ遊び場面に焦点をあて、そこで展開される役割取得の特徴を明らかにしていく。

なお実際には4歳児クラスと5歳児クラスで展開されたごっこ遊び場면을分析しているが、紙面の都合上、ここでは5歳児クラスで展開されたごっこ遊びのうち10か月間の観察結果をもとに分析を行う。

2. 方法

2-1 対象

埼玉県内公立A幼稚園の5歳児クラスに在籍する幼児

男児：15名、女児：13名 計28名

2-2 期間

2010年6月～2011年2月(週1～2回)10カ月

2-3 方法

参加観察法。

子どもの登園から降園まで5歳児クラスに入り保育を観察した。自由遊びの時間の中で行われているごっこ遊びの様子を役割取得能力に焦点

を当て観察した。

記録は観察者がその場でフィールドノートに記録した。観察で記録したフィールドノートを毎回、解釈的に読み解きながら、エピソードを文章化し、それぞれについて省察を行った。省察については、観察を重ねながら、日を置いて何度も見直しを行った。また担任保育者に定期的にエピソードについての確認を行った。

3. 結果と考察

3-1 観察エピソード数とその分類

参加観察を通して全43のエピソードを得た。それぞれに、タイトルをつけた。またエピソードを役割取得能力の発達という視点からごっこ遊びの役割決めの様子について着目した。役割を宣言する、テーマ・場面の設定を宣言する、周囲による役割の理解、遊びの不成立、と分類することができた(表1)。

3-2 役割を宣言する

ごっこ遊びにおいて自分のやりたい役を主張することは、子どもたちにとって遊びを始めるルールの一つであった。仲間に入る際に「私、お母さん。」と言ってごっこ遊びに参加していくというような場面が数多くみられた。

「役を宣言する」ことで、自分がやりたいごっこ遊びの設定を主張することができるのではないだろうか。また、周囲との共通理解につながっているのではないだろうか。役名にこだわって、友だちの名前を呼びなおすといった場面もみられ、ごっこ遊びにおける役の重要性を垣間見ることができた。特に、他に詳細な説明がなくても、「私、お母さん!」「私、お花屋さん!」

表1 エピソード一覧

No.	エピソード名	成立			不成立
		役割の宣言	場面設定の	周囲の理解	
1	技の名前から仮面ライダーになったR			0	
2	ひとりでアリエルごっこをはじめたS子		0		
3	気持ちを抑えられないS太				●
4	どうしてもユリ役がやりたいM	0			
5	別の遊びでも一緒に遊ぶT也とN太	0			
6	やりたい役を宣言して電車ごっこを始めた	0			
7	乗っていいですかと行って通るY菜とT子		0	0	
8	みんな赤ちゃんになりたいT子Y菜A里M子	0			
9	場面を伝えて電車ごっこを始めたY		0	0	
10	アナウンスに反応して乗客になったR, N, H			0	
11	「学校ごっこするなら4年生がいい」A	0	0		
12	一人でレストランごっこを楽しむR				●
13	仲間入りのきっかけを探しているR太		0	0	
14	「違うよ(おうちごっこだよ)」と伝えるY平		0	0	
15	歌うのが恥ずかしいY美			0	
16	「おい！」が合図のT也、N也			0	
17	同じセリフで仲間に入ったR			0	
18	「仲間に入れる役は何だろう」と考えたR				●
19	廊下にでるとそこは病院、看護師のM	0	0	0	
20	ピンポン 隣の家に本を借りに行ったAN			0	
21	電話で話をしたかったM				●
22	自分の役割を理解始めたR			0	
23	「焼きそば売りに行ってきます」とF花	0	0		
24	「もうすぐ花火の時間だよ」とT		0	0	
25	「どんぐりは私の作った料理なの」S		0		
26	必死に場面を伝えるT太		0		●
27	「エプロンいる？」とY	0	0		
28	「ここおうちなんですけど」A	0	0		
29	自分の気持ちが先行するY花	0	0		
30	警察ごっこがしたかったN		0		●
31	気持ちをわかってほしいN美				●
32	とにかくデカレンジャーになりたいR	0			●
33	「猫になってあげる」と伝えたM	0	0	0	
34	「マリーでしょ」と役を意識するM	0	0	0	
35	役が理解できないS男		0		●
36	本当は一緒に遊びたい				●
37	場面を優先したK也	0	0	0	
38	ごだわりの場面を伝えるA	0	0	0	
39	役の自分を優先するA太	0	0		
40	「Y汰、警察官になって」と誘うY男		0		●
41	「誰かお客さんきて！」定員をしたいN		0		●
42	「わかった、わんちゃんね、ペットね！」とT			0	
43	「猫役はたくさんいるよ」とT也		0	0	

と宣言することによって、場面の状況が推測できる。ひとこと、「私、お母さん」という宣言に続けて、他のメンバーから「私、赤ちゃん」「ぼくお兄さんね」など、次々メンバー宣言されて遊びが始まっていくことがみられた。もちろん、宣言する役が複数のメンバーで重複することもあった。2学期後半の5歳児クラスの観察では、役割の再調整が行われた。

しかしながら、観察当初である一学期の5歳児クラスでは、じぶんのやりたい役の主張が優先され、一方的な役割決めで意見が対立してしまい、遊びが広がらないまま終わってしまうこともたびたび観察された(エピソード)。これは、4歳児クラスにおいても多く見られる場面であり、4歳と5歳においては自己主張の仕方が大きく異なるが示唆された。

エピソード どうしても「ユリ」役がやりたいM

場面：5歳児クラスの女児M、A、Yがろうかでの帰りの支度をしている。突然Mが「プリキュアでなに(何役)がいい？わたしユリがいい。」と言いだした。Yも「わたし」と言って、二人で「フレッシュはいやだよ」と話している。3人はプリキュアごっこの役を決めているが、なかなか決まらず遊びが始まらない。

エピソード

M「プリキュアでなに(何役)がいい？わたしユリがいい。」

Y「わたし」

M「でも、ユリが気に入っちゃったんだもん。シフレとコフレがいないから、Aちゃん、やって！」

A「やだ」

M「ナミもいるよ。」

A「でも…」

M「じゃあわたしユリでいってくるわ!」(ぱつと後ろをむき、走ってどこかへ行ってしまふ。)

エピソード では、Mは皆でプリキュアごっこをしたいのではなく、とにかく、自分がユリ役をやりたいという様子が伺えた。自分がユリ役をやりたいので、Aにユリ役以外の役を提案したが、受け入れてもらえなかった。Aもユリ役がやりたかったのだろう。「でも…」と言うAにまったくかまわず、ユリ役として遊びを始めてしまった。その後、Aは遊びに加わることはなかった。

このように、ごっこ遊びにおいては、一役一人の設定が暗黙の了解であることが多い。当然、意見が対立することが多かった。

しかし、その後、対立が減っていく。二学期になると、それぞれがやりたい役をやるための工夫であるのか、やりたい気持ちを優先できるようになるのか、お母さん役が同時に3人いるという「おかしな」設定がみられるようになった。一役一人の設定が大人社会では暗黙の了解であり、それまでのごっこ遊びでもひとり一役はルールであり、喧嘩や言い合いが絶えなかったのにである。

現実では考えられないことではあるが、遊んでいる子どもたちは役が重なっても違和感なくそれぞれの役になりきり遊んでいる。じぶんのやりたい役を優先しつつ、友だちの気持ちも尊重しようということの表れなのだろうか。

二学期以降は、役割決めで意見が対立することもほぼなくなり、場面に応じてやりたい役を主張したり、自分と友達の意見をうまく調整したりしながらごっこ遊びが広がっていく様子が観察された(エピソード)。

エピソード 「学校ごっこするなら4年生」役から場面設定を理解したA

場面：登園後、YとM、Aの3人は絵を描きながら、次の遊びのごっこ遊びの役割決めについて話している。特におうちごっこでのお母さん役を好むAは、いつものようにお母さん役を申し出るがYとMの反応はない。

エピソード

Y「これ(絵)終わったらやろー。あたし1年生。」
(絵を描きながら)

M「あたし5年生。」

A「あたしお母さん。(ポーズをきめて)」

Y「Y、明日になったら中学生～。」

M「Mも絵描きたい。」(YとMはAの言葉に反応せず二人で絵を描いている。)

A「学校ごっこするならAは4年生。」

Y「小学校がいい。」

A「A明日になったらおっきいのがいい。」

Y「それならみんな6年生にしよう。」

A「いいよ。」(Aもいすを持ってきて絵を描き始める)

Y「(保育者に)ここ学校だよ」

保「みんなは何年生？」

Y「みんな6年生。」

A「お母さんはいないの。」

Y「お母さんはきたない病気で死んじゃったの。」

Aは普段、ちがうグルー プの友だちとおうちごっこをして遊んでいることが多かった。その場合、お母さんをやりたがるが多く、ポーズを決めて「あたしお母さん。」というのAのいつもの光景である。Aがよく遊んでいるグループではポーズを決めて役割を宣言することが約束になっているようである。しかし今日は、いつものポーズを決めても、誰も反応してくれず、場面もいつものおうちごっこではなかった。いつもとはちがう様子にAは、友だちの主張する役割から学校ごっこと判断し、みんなで楽しく遊ぶために自分の気持ちを調整しながら「学

校ごっこするなら A は 4 年生。」と学校ごっこにおいてのやりたい役を言いなおしたのではないだろうか。

3-3 テーマ・場面の設定を宣言する

やりたい役の宣言なしにごっこ遊びが始まることもある。

やりたい役の宣言がない代わりに、「ここケーキ屋さんね。」というようなテーマや場面の設定が宣言され、ごっこ遊びが成立するエピソードが多くみられた（エピソード ）。

はじめに場面設定がなされ、メンバーが場面を共通理解して、遊びが始まっていく感じである。

エピソード 場面設定を伝えて、電車ごっこを始めた Y

場面： R が大型積み木コーナーへやってくる。R は積まれている大型積み木の一番高い所に立ち「ストロング号。しゃきーん、とうっ！」と仮面ライダーの真似をしながら、ジャンプで飛び降りる。そばにいた Y が R に近付き、「R くん、ここ運転席。」と話しかける。その言葉をきっかけに大型積み木をバスに見立てて、Y と R がバスの運転手ごっこを始める。

エピソード

R 「ストロング号。しゃきーん、とうっ！」

Y 「R くん、ここ運転席。」

R 「あ、乗るーオレも乗るー」

Y 「はい、運転します。」

R 「出発進行ー！」

（二人でハンドルを操作する真似をする）

おそらく誰か友だちと一緒にバスの運転手ごっこをして遊びたかった Y は、自分のしたい遊びとは異なる発言をする R にたいして、「ここ運

転席だよ」と場面設定の説明をしている。いわば、運転席として使うことを求めている。その説明を受けいれ、賛同したからこそ、R との間でバスの運転手ごっこであると、共通理解が図られ、一緒に遊ぶことができたのではないだろうか。

3-4 周囲による役割の理解

いくらやりたい役や場面設定を主張しても、相手がその申し出や宣言の意図を理解しないとごっこ遊びは始まらない。5 歳児は一つの遊びに対する集中もとぎれやすい。そのため、自分の世界だけで、場面が変わったり、役を変更したりすることも多い。このことから、この時期におけるごっこ遊び成立のためには自己主張の発達とともに、他者理解の発達も重要になる。

その際、役割や場面設定の主張がない場合や急な場面設定の変更があった場合でも、相手が何を伝えたいのか周囲が理解することでごっこ遊びが始まっていくこともある。（エピソード ）、

エピソード 「わかった！わんちゃんね！ペットね！」必死に相手の思いを汲み取った T

場面：登園後、T は何人かの友達とおうちごっこをしていた。そこに、犬と猫になった A と M が四つんばいで走りながらやってくる。T は、鳴き声で何かをアピールする A と M の顔をじっとみて、何が言いたいのか必死で考えようとしている。

エピソード

A 「きゃんきゃん！きゃんきゃん！」

M 「にゃーにゃー！」

～ A と M は犬と猫になって、T が遊んでいるところまで四つんばいでやってくる。～

A 「きゃんきゃん！きゃんきゃん！」

M 「にゃーにゃー！」

T「うーん...。(困ったような表情をして、しばらく考えてから) わかった! わんちゃんね! Mちゃんは猫なのね! ペットになりたいってことね! (仲間に) 入っていいよ。」

A「わ~ん!」

M「にゃあにゃあ!」

動物になりきっているAとMは鳴き声しか発さず、Tはしばらく困った顔をしていた。いわば通常の日本語が話されないのである。「わからない!」と言ってしまえばそれで終わってしまうような場面であるが、Tは必死に考え、二人の顔をみながら、二人の意図を理解しようとする。Tがペットとして仲間に入りたかったAとMの意図を理解したことで遊びが始まったというエピソードである。つまり、役割宣言も、場面の宣言も何もなされないなかで(しかもエピソードは言葉も理解できない状況) 周囲が意図をくみ取り、理解することによって、ごっこ遊びが成立している。相手の意図を理解することは重要な要素になることが示唆される。

3-5 環境設定を明確化する

環境設定の明確な変化がきっかけとなり、新しい遊びが始まる場合もある。保育室のちょっとしたコーナーや、1枚の布、また保育室に続く廊下があたらしい遊びと役割を取得するきっかけになる。

エピソード 廊下に出るとそこは病院。看護師になったM

場面: クラスの一画で、Mi、Y、M、Aの四人がおうちごっこをしている。皆お母さん役のようで、それぞれがエプロンをつけ、思い思いに料理を作っている。すると突然Miが、料理をしなが

ら「みんな病院いくの?」と問いかけた。その一言がきっかけで、一時的に場面設定の異なるごっこ遊びが展開される。

エピソード

Mi「みんな病院いくの?」

Y「病院いつてきますよ。」

M「診察券忘れてる!」

M、Y、Aの3人はベビーカーに赤ちゃんを乗せ廊下へ移動する。

M「M、看護婦さん」

A「A、お医者さん」

M「大丈夫ですからねー。これ薬です。」

A「この薬はまわすとお出るようになってますから。お大事に。またきてください。治らなかったらまたきてください。」

Y「ありがとうございました。」

直前までおうちごっこで料理や赤ちゃんのお世話をしていた4人であったが、突然のMiの「みんな病院いくの?」という言葉から、病院の設定となり、病院ごっこ遊びが始まった。突然ではあったものの、周囲がMiの意図を理解したことにより、一時的に病院ごっこがはじまった。

廊下へ移動していたことで、場所の移動が場面の切り替わりの合図になっているのだろうか。明確な場面の切り替わり、役割の宣言、周囲の理解が一時的な病院ごっこの成立に影響しているのではないだろうか。

3-5 ごっこ遊びが不成立の場合

以上のようにごっこ遊びの成立の条件としてやりたい役や場面設定の宣言をうけることや、明確な環境設定、相手の意図を理解していくことの必要性が示唆された。

ではやりたい役の宣言や場面設定の主張

がない場合はどうなるのであろうか。場面の設定等がなくとも、相手が意図を受取ることができればごっこ遊びが成立していた。逆に宣言のような明確で直接的な方法であっても、相手が意図を理解できない場合ごっこ遊びの成立が難しいことがエピソードから見ることでできた（エピソード）。

エピソード 電話で話をしたかったM

場面：エピソード で病院からMとY、Aが家に帰ってきた。再びおうちごっこの場面となり、Mがフォークを電話に見立ててMiと遊ぼうとするが、Miの反応はない。

エピソード

Mi「はい、赤ちゃんのご飯。Mちゃん、ご飯食べたらずぐ寝てね。わかった？Yちゃん、早くご飯食べて。これは明日の分ね。」

M「（フォークを選びながら）お母さん、どっちのでんわがいい？（Miの反応はない。そのあとMはフォークを電話に見立てて一人でしゃべっている。）

誰かから電話が来るの。ピロロピロロ...はい、もしもし。はいはい、すぐいくー。今すぐいけなかったの。やっといけるようになったの。うんうん、はいはい、ごめんごめん。」

Mi「誰と話してるの？」

Mは電話に見立てたフォークをMiが理解し、一緒に電話で話すことを期待していたのだろうか。何度も「どっちのフォークがいい？」とたずねているが、Miの反応はない。どうしてフォークを使うのか、誰と話したらよいのか、理解できていないようだった。自分の遊びに夢中で、Mの見立てに気づく事ができなかったのだろうか。MはMiがまったく理解してくれないことに気づき、しょんぼりしていたが、別の誰かと話

をすることで自分の気持ちを調整し、やりたい遊びをすることになった。

フォークを電話に見立てることがわかったとしても、誰と話したらよいのか、わからなければ、話す内容が決まらない。誰と話すことを求めているのか、意図が理解できないということで、反応できない。

「どの役を取り、どのように行動すればよいのか、反応すればよいのか、説明すればよいのに」と大人の立場からは考えるが、ごっこ遊びは暗黙のルールを理解しあうことで、楽しさが共有できるようである。

4. まとめと今後の課題

5歳児のごっこ遊びにみられる役割取得の特徴として、役割や場面、テーマを一言で宣言する宣言の簡潔さが特徴としてあげられた。

簡潔な宣言は、話し手としては簡単に伝えられるが、受け手が正確に受け取る必要があり、その相手の受け取りによって、遊びが成立していた。

ごっこ遊びはさまざまな方法で、役割を取得し、遊びが始まっていた。今後、ごっこ遊びが成立しない頻度が高い、4歳児クラスでの観察結果と合わせ考察していくことが必要となる。遊びを楽しんでいるのではないだろうか。

それによって、明確な役割取得の過程がみられることが期待できる。

幼児が日常的に展開するごっこ遊びの観察を通して、今後、対象年齢をより広げて検討していく必要があるのではないかと考える。

参考文献・引用文献

1. 岡本依子・菅野幸恵・塚田 城みちる(2004) エピソードで学ぶ乳幼児の発達心理学 関係の中でそだつ子どもたち、新曜社
2. 明神もと子 幼児のごっこ遊びの想像力について 釧路論集 - 北海道教育大学釧路校

- 研究紀要 - 第 37 号 143 ~ 150 (2005)
- 3 . 大内晶子・櫻井茂男 (2008) 幼児の非社会的遊びと社会的スキル・問題行動に関する縦断的研究、教育心理学研究、56、376 - 388
- 4 . 太田正巳 自閉症児の役割取得訓練 () 特殊教育学研究 第 17 巻、第 1 号、45 ~ 54 (1979)
- 5 . 横山文樹 ままごと遊びの再考 (1) - ごっこ遊びの意義とままごと遊びの位置づけ - 、学苑 初等教育学科紀要、114 - 124 (2005)
- 6 . 木下芳子 役割取得能力の発達 - 1 - 、児童心理、31 (9)、1779 - 1800 (1979)
- 7 . 岩田美穂 ごっこ遊びにおける幼児の考え・意図への言及 千葉大学教育学部起用 第 51 巻 (2003)
- 8 . 上山真知子 幼児のごっこ遊びの分析 役割遊びとしての発達を捉えるために 心理科学 第 6 巻 第 1 号 17 - 27 (1982)
- 9 . 小山優子 遊びのコンテクストとしての幼稚園；ごっこ遊びにおける幼児のコミュニケーション的行動の事例分析を通して 幼児教育年報 第 20 巻 57 - 64 (1998)
- 10 . 浜谷直人・藤崎春代・西本絹子・常田秀子 (1992) 保育の中のコミュニケーション 園生活においてちょっと気になる子どもたち ミネルヴァ書房
- 11 . 幼児同士の砂遊びの理論 ガーヴェイのごっこ遊び理論を手がかりとして 保育学研究 第 44 巻 第 2 号 178 - 188 (2006)

(2011 年 4 月 28 日提出)

(2011 年 5 月 20 日受理)

Developmental Feature of Role-Taking at the Role Play Game for Children: From the Perspective of Five-Year-Old Children's Pretend Play

KAMIYA, Yuri

Faculty of Education, Saitama University

YOSHIKAWA, Haruna

Faculty of Education, Saitama University

Abstract

This study investigated the effects of the developmental feature of role-taking at five-year-old children's pretend play. Subjects were the children at kindergarten class. The method of this study is the observational research. We observed how the children take the role of pretend play for ten months. Their behaviors of pretend play were evaluated: 1) say clearly what they want to take the role of pretend play 2) say clearly where they want to play pretend play 3) alter their place clearly when they play the other pretend play 4) insist on their theory with brief and compact style. When a five-year-olds child can't catch the child of partner playing with pretend play, he tries to go into the feeling of his partner. The result showed that developmental features of role-taking at the role play game for children.

Key Words : role-taking, role play, five-year-olds children, observational research, pretend play