

6. 遊びの実態

(1) 遊びの実態調査のねらい

小学部13人の遊びの実態として、4月当初は外へ出て遊ぶことも少なく、遊具を使って遊ぶ姿もほとんど見られなかった。その子供達が十分にからだを動かし、いろいろな遊具を使って遊べれるよう、からだづくりを通して取り組んでいく。まず、小学部の遊びの実態を捕らえておき、以後の遊びやからだを通した指導を行っていくことで、最終的に今の遊びがどのくらい発展していったかを見る最初の目安として、外遊びの様子を調査した。

(2) 調査方法

- ・実施期間.....9月下旬(2日) ・実施場所.....校庭
- ・実施方法.....学級別に実施・図示法
- ・実施内容.....遊んだ遊具・子供の動きと様子

(3) 結果と考察

① 遊具別にみた使用人数

(13人に対して行った2回のチェックを延人数26人としてとらえた)

遊具	すべり台	すべり台	ゆりかご	ブランコ	遊動円木	シーソー	砂場	ままごと	うんてい	つり橋	つり橋	丸太	自転車	トンネル	築山	ロードローラー	そろばんすべり台
使用人数	1	2								小	大						
	5	8	16	13	6	1	7	1	0	0	0	0	7	2	5	8	8

- ・ ゆりかご、ブランコに人気集中しており、うんてい、つり橋、丸太など、校舎から離れた場所に備えつけてある遊具には、全く興味を示していない。これは備えつけられている場所にも問題はあるが、子供達がうんてい、つり橋などの遊びのおもしろさを知らないため、使用していないことが原因と思われる。
- ・ シーソーにあまり人気がないのは、何人かが一緒になって遊ぶという集団的な遊びができていないためである。
- ・ 人気のあるブランコでも、何となく座っていたり、ただ押ししてもらって乗っているだけで、自分でこいだり立ちこぎをする子供はほとんどいない。

② 20分間に遊びを変えた回数

(13人に対して行った2回のチェックを延人数26人としてとらえた)

遊具	8回	7回	6回	5回	4回	3回	2回	1回	0回
人数	0人	1人	0人	1人	4人	5人	9人	1人	0人

- ・ 20分間のうちに2回遊びを変えた子供が、最も多かった。遊び方としては、はじめは遊びが次の遊びへと発展、展開するのではなく、単に遊具を変える子供が多い。
- ・ 友達同士で遊ぶのではなく、ひとりで遊具を変えて遊んでいる子供が、ほとんどである。