

プロローグ



遊びがもつ力

鬼ごっこやじゃんけんは、遊びです。

遊びと言っても軽視はできません。

「遊びがもつ力」について対人関係ゲームの開発者・田上不二夫先生が示す理論の一部を紹介します（田上、2017）。

- ・遊びの中で人にやさしく受け入れられると、人間関係の欲求が満たされ、人にやさしくなれる。
- ・楽しさの共有は、人と人との絆を深める働きがある。仲間意識が育つ。
- ・集団遊びにはたくさんの社会的行動が含まれている。協力したり、助けたり助けられたり（中略）遊びには人間関係を発展させる重要な要素がたくさん含まれている。自然に近い形でソーシャルスキルを学習できる。

また、ソーシャルスキル・トレーニング（SST）を推奨する小林正幸先生は、子どもたちの変化について、地域や家族などの文化について述べられた後、

「もうおわかりであろう。遊び、特に大勢の中での遊び(中略)体験が子どもにソーシャルスキルを学ばせていた。その機会が、現代ではなくなった」

と著しています(小林・相川、1999)。

子どもの心が育つには、子どもがスキルを身につけるには、そして、仲間同士のかかわりを深めるには、「遊びがとても重要である」ことに、読者の皆さんの多くは賛同していただけのではないでしょう。

グループカウンセリングのツールとして活用

本書では、鬼ごっこやじゃんけんをグループカウンセリングの視点に立って紹介しています。関連する3つの視点を紹介しておきます。

グループカウンセリング：「予防・開発・問題解決的援助」の視点

学校現場では、構成的グループエンカウンター、対人関係ゲームなどで知られるグループカウンセリングを活用している先生が多くいらっしゃいます。不登校やいじめに対する予防的援助、個々の子どもや学級集団の質的向上のための開発的援助、起こってしまった問題に対する解決のための援助ツールとして有効です。

もともと構成的グループエンカウンターや対人関係ゲームには、鬼ごっこやじゃんけんをベースとしたワークが数多くあります。

グループダイナミクス：「集団がもつ力」の視点

グループダイナミクスとは、集団のもつ力を活かして、個々の課題を解決していこうとする考え方です。臨床現場では薬物使用障害に対する心理療法で取り入れられることが多いようです。

認め合い、励まし合える仲間パワーがポイントです。

教育現場でも、みんなで「楽しいなあ」と感じられるワーク（集団遊び）を実践することで、お互いの親近感や学級への所属感が大きく高められます。

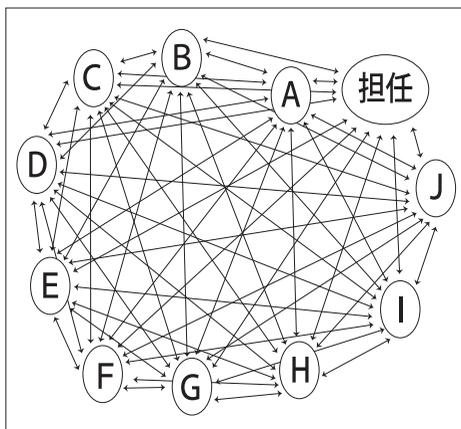
システムズ・アプローチ：「つながり方への援助」の視点

さて、学級集団とは何本のつながり（線）でつくられているのでしょうか。

10人学級を例に考えてみます。1人1人が9人のクラスメートとつながっているのですから 10×9 、個々の間がだぶっているのです。つまり、10人学級は45本のつながりでつくられています。

学級システムの模式図

このつながりは、20人学級なら190本、30人学級なら435本になります。さらに担任の先生（自分自身）を加えたこのつながりを学級システムととらえ（図参照）、



そこにいろいろな遊びを使って介入していく方法を学級システムズ・アプローチといいます（田上、2017）。

たかが鬼ごっこ、されど鬼ごっこ たかがじゃんけん、されどじゃんけん

鬼ごっことじゃんけんの利点を挙げてみます。

- ☆いつでもできる
- ☆どこでもできる
- ☆何人でもできる
- ☆簡単にできる
- ☆対等になれる
- ☆万人が知っている

たかが鬼ごっこ、されど鬼ごっこ。たかがじゃんけん、されどじゃんけん。

とびきりの“優れモノ”である鬼ごっことじゃんけんを、グループカウンセリングのツールとして活用し、学級づくり・仲間づくりに役立ててみませんか。