

も の ・ 人 ・ 遊 び*

——おもちゃの発達の利用——

井 原 成 男**

I はじめに

子どもが帰ったあと、そこに取り残されたおもちゃを手にすると思惑な気持ちになる。それは、おもちゃ自体はただの“もの”にすぎないのに、そこに遊ぶ人が加わると、いかに様々の世界がつくりだされることだろうという驚きである。さらに、遊ぶ人が複数になり、おもちゃを媒介にした人間関係がつくりだされると、おもちゃがつくりだす世界は無限ともいえるひろがりを見せる。

こうもいえるだろう。もともとおもちゃは人間と人間の無限の関係がつくりだす結び目を具体的な形にしたものである。それ故に、おもちゃはまさに人間のイメージを“もの”化したものである。さらに、この人間のイメージなるものは他者との関係(＝対人関係)の中でより豊かなものになっていくと考えられる。より豊かなイメージをひきだすおもちゃは、より豊かな人間関係をもった人間のつくりだしたものであるといえそうである。

おもちゃは次の3つの側面から考察するのが便利である。それは、①おもちゃ自体のもつ特性、②おもちゃとそれをを使う人とのかかわり(＝おもちゃの探索・操作的側面)、③おもちゃを媒介とした対人関係(＝おもちゃの対人的側面)という3つの側面である。

本稿では①の側面については省略し、②と③の2つの側面について発達的に考察する。

* 本稿の附表は港区立のぞみの家、赤坂征子・橋本裕子・青木玉枝・岩本武子・山崎恵子・橋本理恵子の諸氏との共同制作である。

** 東京慈恵会医科大学小児科心理(長野大学産業社会学部社会福祉学科)

〔〒105 東京都港区西新橋3-25-8〕

筆者は、発達のおくれた子どもの相談をする中で、その子どもがどの発達段階にあるかが分かれば、おのずからその段階にふさわしいおもちゃと遊びが決ってくることを実感してきた。これを実感のレベルからひとつの形をもったものにしてみたいというのが本稿のもう一つの目的である。

このような目的に沿って表を作成した(巻末の附表参照)。附表は次のようにつくられている。まず附表は0～4カ月、5～8カ月、9～12カ月、12～21カ月、24～36カ月の5段階に分けられている。各段階の見出し部分に、その段階における発達のおおよその目安をしめした。表は左から、運動、探索・操作、おもちゃとのかかわり方、ソーシャルプレイの欄に分かれている。運動と探索・操作の欄については津守ら(1961)の乳幼児精神発達診断法の0～3歳までの全ての項目をつかった。その子どもの発達段階がおおよそのあたりにあるかをこの2つの欄によってつかみ、その右のおもちゃのかかわり方とソーシャルプレイの欄をみればおのずと、その子どもに適したおもちゃが分かるようになっている。

ここで、右の欄が“おもちゃとのかかわり”と“ソーシャルプレイ”の2つの欄に分かれていることについて少し注釈を加えたい。

著者はまずおもちゃの概念を少し広げ、①人間が自分自身の身体を使う遊びについても、この場合、人間の身体がおもちゃであると考えてみた。よく考えてみれば、人間の身体は千変万化の最も柔軟ですぐれたおもちゃである。人間の身体に手、足の他、姿勢そしてさらには、顔の表情、声まで加えてみればこのことはおのずと了解されるだろう。特に顔の表情や声にいたってはこの上もなく豊かなおもちゃになりうると思われる。このような考え方に立てば、我々のおもちゃ観が突然柔軟になると同時に、さらにもう一つの利点がある。それは、0歳代という発達初期の遊びを考えた場合、

人間の身体がおもちゃにされる比重がかなり高いということである。この時期に人間の身体的接触は不可欠であるが、上述の考え方に立てばよりこの主張が意識的に実践されると思う。また我々は普通、自分の身体を使う身体的な遊びと、いわゆるおもちゃを別のものとして考えているが、上述の考え方に立てばこの2つはより連続したものとなる。その結果、いわゆるおもちゃは単に探索・操作の道具としてだけでなく、より広く人間関係を深める道具として使われるようになると考えられる。つまり冒頭でのべたようにおもちゃには、おもちゃとそれを使う人とのかかわり（＝探索・操作的側面）と、おもちゃを媒介とした対人関係（＝対人関係的側面）の2つの側面があるということが確認されるのである。このような観点に立って、おもちゃの2側面のうち、より探索・操作的側面が強調されるおもちゃを“おもちゃとのかかわり”の欄に入れ、より対人関係的側面の強調されるおもちゃとして“ソーシャルプレイ”の欄をつくったのである。

しかし、②この“おもちゃとのかかわり”の欄にあげてあるおもちゃにしても勿論、使い方次第で、対人関係的側面をもつにいたる。たとえば、電話をとりあげてみよう。これを、ダイヤルを回したり、受話器をおいたりすることに使えば、より探索・操作的側面が強調されるが、電話機を使ってお互いに話をすれば、対人関係的側面が強調されているといえる。これはどのおもちゃをとりあげてもいえることである。

ただし、③各々のおもちゃをとりあげてみると、そこにはより探索・操作的に使われやすいものと、より対人関係的に使われやすいものがあることが分かる。前者に属するものとしては、附表からランダムにあげてみると、ガラガラ、積木、アクティビティセンター、ミニカー、歯がため、水遊び、マールボード等々があり、後者に属するものとしては、ボール、電話、輪投げ、ままごと、紙芝居等々あげられる。ちなみに、前者に属するおもちゃは、自閉の子どもが固執する対象となるものが多いことに気づかれたと思う。逆に後者に属するおもちゃは自閉児の最も苦手とするおもちゃである。我々は自閉的な子どもと遊ぶ場合、前者をさけ、後者をつかった遊びをするようアドバイス

するが、それは後者がより対人的交流をひきだしやすい構造をもったおもちゃだからである。（自閉の子どもにとってソーシャルプレイはさらに参加しにくいものである。筆者は自閉の子どもが苦手とする遊びの段階として、探索・操作的側面の強い“おもちゃ”→対人関係的側面の強い“おもちゃ”→ソーシャルプレイという連続体を想定したいと思う。またこの順序はいわゆる発達の順序にも対応していると思う。自閉症児が発達障害児とみなされるゆえんである。）このような観点に立つことはおもちゃを治療的観点からみることにつながっていくと考えられる。

以上、附表のおおよその見方についてのべたが、ここで強調しておきたいことは、その子が発達している段階をあまり狭く決めないで、できるだけ広い範囲のおもちゃを選ぶということが大切であるということである。また、子どもにはそれぞれの個性があるのだから、その子の好みのおもちゃがあるのは当然のことである。その子が結局触れずに通りすぎていくおもちゃがあっても、それはごく自然なことであると思われる。

II おもちゃの役割

A 対象物としてのおもちゃとメディアとしてのおもちゃ

我々が子どもと遊ぶという場面からはじめよう。我々大人と子どもの間にひとつのおもちゃがある。例えばボールを例にとろう。ボールは大きいものから小さいものまで様々である。色もちがえば材質もちがう。青いボールが好きな子も、布でできたボールが好きな子もいる。その跳ねぐあい、ピンポン玉のように跳ねるものもあれば、中心に穴をあけてわざと跳ねないようにしたボールもある。これが対象物としてのボール（＝おもちゃ）である。子どもはこの“もの”を、なめたり、かんだり、くわえたり、のんだり、さわったり、座ってみたり、落したり、ころがしたり、追っかけたりする。投げるという行為にいたる以前に、こんなにも様々の特性があり、物として働きかけるやり方も様々である。

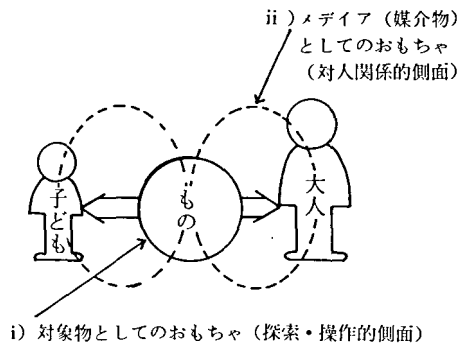
ただし、ここまでの使い方では我々がイメージできるのは、ボールの特性に孤独に働きかけている

子どもの姿のみである。ここに一人の大人が参加する。その大人は子どものボールの世界にメディアという色どりをつけ加えてくれる。子どもは青いボールが好きだと大人に告げる。柔らかいボールは母親のように肌ざわりがいいと感じ、それを大人に伝えるかのようにほほえむ。子どもがボールを落とす。大人がそれをひろい、返してくれる。それが面白くて子どもはまたボールを投げる。子ども好きの大人はくり返しひろってくれる。子どもは思い切ってボールを投げる。それは確かに大きな手にうけとめられ、返される。大きな大人の手がボールを、さらに子どもの頭にぶつける。スポンジでできたボールだから痛くない。(あるいは跳ねないように穴のあいたボールだから近くに落ちて、とりやすい。)やがて2人の人、大人と子どもはボールを投げたり受け取ったりしはじめる。ここに於いてただのボール(対象物としてのボール)は大人と子どもをつなぐ媒介物(メディア)になる。青く、柔らかく、小さく、跳ねというボールの特性は子どもの働きかけ(＝おもちゃの探索・操作的側面への働きかけ)の結果、自らの性格を子どもにしめし、さらに、大人とのメディアとして使われることによって、自らの特性に人間的な意味(＝おもちゃの対人関係の側面)をつけ加えたといえよう。

このくり返しによってボールは様々な思い出をその中に含んだ人間的ボールになるのである。そして最後には、この大人との楽しいボールのやりとりが、仲間集団の中に転移され、ゲームとしてのボール投げ(＝野球)がはじまる。仲間集団の中でつかわれるボールは、既に共同の規範(ルール)をもった社会的なメディアにまで成長しているのである。

ボールは①特性をもつものとしてのボール②子どもによって特性をひきだされ、試されたボール③大人との媒介として対人的な意味を持ったボール④仲間との間で、あるルールにのっとって使われるまでに成長したボールという変化をとげたのである。正確にいうとこれは①→②→③→④という変化ではなく、(((①②)③)④)という包含的な関係であろう。ボールは人間に使われることによって広がったのである。以上のおもちゃの役割を図にすると次のようになる(図1)。

図1 おもちゃの2側面



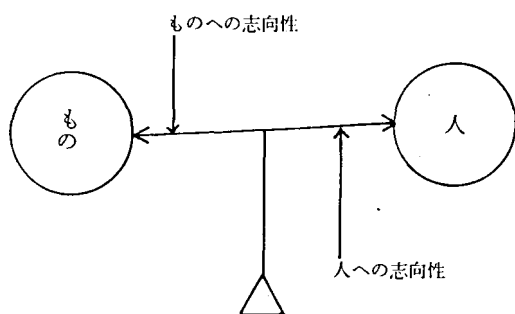
実線でしめした部分(○)が対象物としてのおもちゃであり点線でしめした部分(○)がメディアとしてのおもちゃである。点線が人間の身体にくい込んでいるのは、冒頭でものべたように、人間の身体(手、足、姿勢、動作、表情、声)もすべておもちゃとして、含めて考えたからである。

B もの与人のバランス

人間は、もの与人への志向性を同時にもっている。ものへの働きかけは人間の探索・操作の能力をのぼし、人への働きかけは対人関係的な側面をのぼす。勿論このように分けて考えることは事柄を単純化してしまう危険性をもっているが、ここでは便宜的にそう考えておくことにする。こういう代えた方がいいかもしれない。対象を“もの”とみて働きかけることは人間の探索・操作の能力をのぼし、対象を“人”とみて働きかけることは人間の対人関係の側面をのぼすと。そしてこれはそれぞれに人間の知的側面と感情的(意志的)側面に対応し、その起源をなしていると思われる。この2つの側面は自然な状態では不可分のものであり、ないまぜになって、バランスをとりながら発達していくと考えられる。しかし、我々が実際の場面子どもに接するとき、そこにはある種の意識性がおこり、常に自然さをそこなってしまう傾向があることを忘れてはならないだろう。特に相手が障害児である場合、例えば自閉症児は感情面によわく、対人関係能力に欠陥があるといいて、社会性をのぼす働きかけのみ強調してしまいがちである。また、相手が人なつこい知恵おくれの子であると、とにかく知的段階を少しでもあげていこうという面にのみ目が向きがちである。自閉症児にも知的欠陥があり、かつ人なつこいといわれる

ダウン症児であっても性格は様々、対人的につまづいてしまっている子も多勢いるということは我々が日常的に経験してきていることなのである。「障害児といえども普通に育てよう」という名言の中には、そのように一方の側面のみを強調する見方への戒めがあるように思われる。「もの」への志向性と「人」への志向性はバランスよく発達させていかなければならない(図2)。

図2 ものとのバランス



ところで、このようにバランスのとれた発達を目指すためにはどのようにしたらよいのだろうか。その答は具体的なおもちゃそのものの中にあるように思われる。例えば電話ひとつとってみても、具体的な電話の中にはなんら一つの傾向の偏りはない。確かにダイヤルをまわしたり、受話器をおいたりするのは「もの」への志向性であり、電話を通して会話するのは「人」への志向性であるようにみえる。しかしよく考えてみると、ダイヤルを回すことや受話器をおくことも、これを交替でやれば立派に「人」への志向性をもつ遊びにすることができる。また逆に、会話をするという使い方の中にも、受話器をうまく口のところにもっていったり、口を上手に動かすという「もの」への志向性が含まれているのである。具体的なおもちゃの中にはなんら偏りはないのである。このことは、筆者がはじめのところで言った、おもちゃをより探索・操作的に使われ易いものと、より対人関係的に使われ易いおもちゃに分けたところでも感じていたことであった。前者に属するものとしてガラガラ、積木、アクティビティセンター、ミニカー、歯がため、水遊び、マールボードなどあげたが、これとて、交互にやりとりしながらやれば対人関係的に使われているといえるのである。また、後者にあげたボール、電話、輪投げ、まま

ごと、紙芝居にしても、探索・操作的にも使われているのである。一つのおもちゃがそれ自体としてどちらかに偏るのではなく、その使い方が問題なのである。

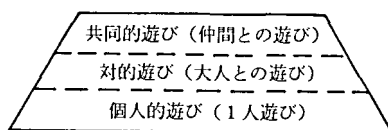
したがって、「もの」への志向性と「人」への志向性のバランスをとるためには、イメージを豊かにして、そのおもちゃから考える限りの創意工夫のある使い方をひきだすことが必要であろう。先に記したように、おもちゃはそのものとしては単に「もの」にすぎないけれども、使う人のイメージの豊かさによって貧しくもなれば豊かにもなるのである。

よいおもちゃの条件として、①シンプル②こわれにくい③危険がない④多目的に使えるなどがあげられると思うが、①～④の条件を満たしているということは自由に使えるということを意味している。すなわち①シンプルだからきまりがなく、②こわれにくいから叱られず、③危なくないので禁止されず、④多目的だから様々自由にイメージがふくらむのだということになるのであろう。

III おもちゃからみた発達診断と治療への適用

筆者(1983a, b)は先に子どものイメージの世界には①個人的次元(1者関係)②対的次元(2者関係)③共同的次元(3者関係)という3つの次元があるという見方を紹介した。ここではこの考え方を遊びに適用してみたいと思う。そうすると、遊びは①個人的遊び(1人遊び)②対的遊び(2者遊び=大人との遊び:さらにこれは母と母以外の人との遊びに分けられる)③共同的遊び(3者遊び=子どもとの遊び:これはさらにI=並行遊び, II=相互的遊び, III=共同的遊び, IV=抽象的共同遊び=ゲームに分けられる)といった3つの次元に分けて考えることが可能である(図3)。

図3 子どもの遊びの3次元^注



①の個人的遊びはピアジェのいう感覚運動的遊

びの時期に重なる。附表でいうならば、18カ月あたりまでの遊びがこれにあたる。こちよい音のおもちゃ、水遊び、砂遊びなどが代表的なものである。子どもの状態としては、まだそれほど他者の意識はなく、感覚的に快適であるということがウェイトをしめている。イメージの世界からみるならば幻想的な世界、極めて個人的な世界にひたっている時期である。世界はまだバラバラのジグゾーパズルのようであり、“世間”はみえていない段階である。

これが②の対的遊びになると、子どものイメージの中で母親（あるいはその代理者）が特定の位置を占めはじめる。附表でいうならば、18カ月～36カ月あたりまでの時期がこれにあたる。大人と2人でやるのが前提となっている。あるいは大人に見守ってもらったり、時には介助してもらいながら遊ぶということが前提となった遊びが多い。ボールのやりとり、電話のやりとり、人形を抱っこする、絵をかいてもらったり自分でかいたりする、砂場で大人といっしょに遊ぶ、大人とままごとをするといった遊びが思い浮かぶ。バラバラのジグゾーパズルのようだった世界が次第に形をなしてくるが、自分一人ではまだ、完成することができない時期といったたとえが適切であろう。ひるがえってこの時期は、大人の接し方いかんで、大人といえることが有益で楽しいものとなるか、逆に、人は自分の邪魔をするものと感じるようになるか、そういった人間の基本的な対人意識の核ができあがる時期でもある。（自閉的な子どもは、①の個人的遊びにとどまることが多く、②の対的遊びにどのようにしてもっていくかが治療教育上の大きな課題になる。）

③の共同的遊びは子どもと他の子どもとの関係の始まりである。附表でいうならば、21カ月あたりから（21カ月：子どものあとをくっついてあるく）その意識はめばえは始めているが、はっきりとした形をとってくるのは役割遊びが入ってくる36カ月あたりからであろう。この段階での他人との関係は②の対的遊びとちがい、相手が大人のように自分を補助してくれるものではない。相手は同じ年齢の子どもであり、事態はいっそうきびしいものがある。ジグゾーパズルの例で譬えるならば、相手と一定のルールにしたがい、協同（ある

いは競争）でジグゾーパズルを完成させなければならない段階なのである。ただし、子ども集団の利点は①大人より同一視しやすいモデルなので模倣しやすいということ、②大人とちがい絶対的権威者でなく、相手も失敗するので気楽である、③ある意味では同じ境遇にあるので一つの事件に対して大人より真剣であったり、厳しいということなどであろう。子どもたちのもつルールは大人の借り物であるので、融通性に欠け、頑なで容赦ないものであるという意味では自由度の少ない固いルールでもある。

ところで、筆者のいう発達診断とは、その子どもが何歳何カ月の段階にあるかという細かいものではなく、子どもが①～③のどの段階にあるのかといった、ごく大まかなものであるが、実際の場面ではこれくらいで十分であると思っている。そしてこの①～③は①→③と進むにつれて、その子どもがより発達していることをしめている。これについても①→②→③と変化していくのではなく、

（（①②）③）と包含的な関係にあるとイメージするのがより妥当である。

この発達診断は治療にも結びついている。子どもが①個人的遊びに留っていたら、この段階の特徴である感覚運動的側面を使って②の対的遊びへもっていく努力をしなければならない。また、①に留ってしまうような一人遊びの遊びをできるだけさせて、2人で遊ぶのに適した遊びを多くしなければならない。この際、附表にあるソーシャルプレイが特に参考になる。また、おもちゃの中でもIでのべたように、対人関係的側面をひきだすような遊びをできるだけ多く選び、そのおもちゃを有効に使うのがよいだろう。

②の対的遊びに留っている子どもについてはその対的遊びの中に他の子どもを入れたり、たっぷり材料を使ってとりあいにならないように工夫することも必要である。多勢でやるカゴメ・カゴメなどのゲームの中によく慣れた大人といっしょに参加していくなどの工夫をしながら③の共同的次元に発達させる努力が必要であろう。

ここで大切なことは、子どもが前の段階に留っているという場合、両方に足をかけつつやっていたかなければならないということである。つまり①から②へいくときは、①の特徴である感覚運動的な

ものを使って②の対的遊びへと発展させ、②から③にいくときは②の特徴である一人の大事な人との関係を保ちつつ③の共同的遊び（仲間遊び）へ参加させていかなければならないということである。ただただ前の段階を禁止させ、次の段階へもっていこうとしても発達をそこなってしまうだけである。

ここでいくつかのおもちゃを例にあげて発達診断の実際に触れてみたい。④ボール：これはおもちゃの王者といってい程、あらゆる段階で使われている。ある児童精神医学者は、ボール一個で子どもの心理的問題を全て治してみせるといったそうであるが納得がいく。このように多様な使われ方をするので、ボールをその子がどんな風に使うかという事だけをみても十分発達の診断ができる。附表をみると①個人的遊びの段階では、なめる、手でころがす、動かすと追うなどであり、②対的遊びでは、両手で前方へ投げる、投げたり受けとったりのやりとりとなり、③共同的遊びでは、野球ごっこ、ボール運びなどのゲーム的なものになっている。

⑤積木：これは知能テストの問題にもなるぐらいポピュラーな検査項目でもある。①では、なめたり、ひっぱってとったり、両手にもってカチカチ打ち合わせなど、②では、投げたり、箱からだす、2、3個重ねる→並べる、③では屋根のある建物などをつくるというかなりイメージ豊かなものになっている。

以下、⑥粘土、⑦絵本、⑧お絵かき、⑨ミニカー、⑩ママゴトなどの代表的でスパンの広いおもちゃについても同様に発達段階の診断に役立つ一つのスケールになると考えられる。これらに共通していえることは、①すべて自然なおもちゃであるために特にテストという形式をとらなくてもやれること（導入がしやすいということ）、また、②テストに使ったこのおもちゃ自体が、そのまま発達促進のための治療的役割を果たすという2つの利点があるということである。

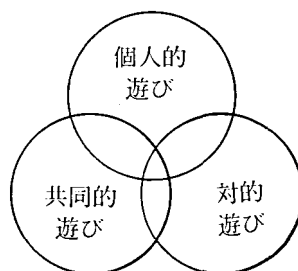
要約

おもちゃの発達診断と治療教育への適用について考察するために、おもちゃの発達段階を具体的な表にした。おもちゃには①おもちゃへのかかわ

り（探索・操作的側面）とおもちゃを媒介とした人とかかわり（対人関係的側面）の2つが含まれていると思われるが、おもちゃを有効に利用していくためには個々のおもちゃについて、この2側面に関してできるだけ豊かなイメージをひきだし、おもちゃを使いこなすことが大切であると考えられる。筆者はおもちゃの概念を、たんにいわゆる“おもちゃ”とすることから拡大し、人間の身体（手、足、姿勢、動作、表情、声）もおもちゃであると考えることによって、より有効におもちゃを使いこなせるようになることを明らかにした。人間の遊びは個人的遊び、対的遊び、共同的遊びと順次拡大しながら発達していくと思われるが、この発達を促進するために上述のおもちゃ観が有効であると考ええる。

注

筆者は図3を次の図のように訂正したい。というのもこの3つの次元の遊びにはなんら優劣はつけられないのではないかと思うからである。人間の遊びは個人的→対的→共同的



と広がって立体的になっていくというのが発達のな見方であるが、むしろ遊びはただ遊びそのものとして、お互いに補い合って完成されたものになると考えた方がよいのではないだろうか？ このあたりの問題については、本稿をつかった具体的な症例の検討も含めて次の機会に考察したいと思う。

参考文献

- 1) 二木武・川井尚編著：乳児の行動発達と保育看護。川島書店、1980。
- 2) ハートレイ、R. E.（上田礼子訳）：子どもの発達と遊び。岩崎学術出版、1978。
- 3) 井原成男：イメージの家族内力動。長野大学紀要、Vol. 4, No. 3, 4: 45-63, 1983。
- 4) 井原成男：イメージの母子インタラクション。長野大学紀要、Vol. 5, No. 1: 23-38, 1983。
- 5) 川井尚・金子保：乳幼児の遊びと精神発達相談。母子用品指導協会、1978。

- 6) 川井尚：発達臨床—その基本的な考え方と臨床法—。臨床精神医学，最近のトピックス3，星和書店，1981.
- 7) 小林るつ子：おもちゃの選ばせ方，遊ばせ方。文化出版局，1983.
- 8) 小嶋謙四郎：乳児期の母子関係。医学書院，1968.
- 9) 小嶋謙四郎：乳児期の母子関係(第2版)。医学書院，1981.
- 10) 小嶋謙四郎：発達臨床心理学。朝倉書店，1972.
- 11) ニューソン，J. & ニューソン，E. (三輪弘道他訳)：おもちゃと遊具の心理学。黎明書房，1981.
- 12) ピアジェ，J. 他(赤塚徳郎他監訳)：子どもの発達と遊び。岩崎学術出版，1978.
- 13) 多湖輝・和久洋三：おもちゃの与え方。ごま書房，1979.
- 14) 津守真・稲毛教子：乳幼児精神発達診断法(0～3歳まで)。大日本図書，1961.
- 15) 和久洋三：おもちゃから童具へ。玉川大学出版部，1978.
- 16) ホワイト，B. L. (和久明生訳)：最初の3年間をどう育てるか。クイック・フオックス社，1980.
- 17) ホワイト，B. L. (多湖輝監訳)：ホワイト博士の頭の育児書。ごま書房，1980.

〈附 表〉 *のついたものはイラストが巻末にしめしてある。

発達 の め やす	(誕生～1カ月ごろ)	(1カ月～3カ月ごろ)	(4カ月～6カ月ごろ)	
	<ul style="list-style-type: none"> ○泣く、ミルクを飲む。 ○指をしゃぶろうとする。 	<ul style="list-style-type: none"> ○4時間ごとにミルクをはしがり、空腹をうたえて泣く。 ○音のするほうを見る。 ○首が少しすわる。 	<ul style="list-style-type: none"> ○歯が生える前なので、よだれが出る。 ○寝返りや、起き上がろうとしはじめる。 ○手に持ったものを投げられる。 	○笑いかけると、ほほえむ。
月 齢	運 動	探 索 ・ 操 作	おもちゃとのかかわり方	おもちゃとしての人の役割 (ソーシャルプレイ)
1M	<ul style="list-style-type: none"> ○寝ていて、自由に首の向きをかえる。 ○裸にさせるとき、入浴のときなど足をびんびんさせる。 ○体にかけてあるもの(毛布、おしめなど)をけとばす。 ○膝の上に立たせると、足をつっぱる。 	<ul style="list-style-type: none"> ○触れたものを握っている。 ○手を開いたり、閉じたりする。 ○物音(ドアのしまる音など)にビクッとする。 	<ul style="list-style-type: none"> ○<u>ガラガラ</u>*であやすと喜ぶ。(ガラガラをにぎる) ○<u>オルゴールモビール</u>*<u>つりメリー</u>*の活躍する時期。 	
2M	<ul style="list-style-type: none"> ○立てて抱いても、首がふらふらしない。(立てて抱かれることを好む) 	<ul style="list-style-type: none"> ○音のした方に首をまわす。 ○手を口にもっていつてしゃぶる。 ○みた物(ガラガラ、顔など)を目で追う。 ○きげんのよいときは、あたりをみまわして、声を出したり、手足を動かしたりして、ひとりで遊ぶ。 	<ul style="list-style-type: none"> ○<u>起き上がりこぼし</u>*音のするほうに顔をむけ、揺らしてあげると喜ぶ。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ものと、顔に、視線をむける。見つめるあそび。 ○<u>ボーカルプレイ</u>* あお向けに寝ている乳児にかがみこんだり、膝の上にすわらせて軽くゆすり、にこにこ笑いかけながら目を合わせて、ハイピッチな調子で抑揚をつけながら乳児の発声を模倣する。
3M	<ul style="list-style-type: none"> ○知らないうちに体の位置をかえていることがある。 ○腹ばいになると、すこしの間、頭をもちあげている。 	<ul style="list-style-type: none"> ○抱いて歩くと、あたりをきよろきよろみまわす。 ○ガラガラなどをすこしの間握っている。 	<ul style="list-style-type: none"> ○<u>ガラガラ</u>*<u>タオルのぬいぐるみ</u>*を少しの間持つが、すぐ落とす。 	<ul style="list-style-type: none"> ○<u>あやし</u>* ・抱いて肩の上にうつぶせて、軽くゆする。 ・ほほを指先で軽くつつくようにさわる。
4M	<ul style="list-style-type: none"> ○腹ばいになると、頭と肩とをあげる。(胸を床からはなして) ○腹ばいになると、手足をばたばた動かす。 ○あお向きから、横向きに寝返りする。 ○支えて立たせると、足を曲げたりのぼしたりする。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ガラガラを振ったり、ながめたりして遊ぶ。 ○哺乳時に、母親の着物の襟などを引っぱったり、さわったりする。 ○自分の手をじっとみている。 ○両手の指をからみ合わせりする。 ○体のそばにある玩具に手をのぼす。 	<p>(4カ月ごろ～6カ月ごろ)</p> <ul style="list-style-type: none"> ○<u>オルゴール入りのぬいぐるみ</u>*をしきりに見る。 ○<u>おしゃぶり</u>*<u>ガラガラ</u>*を振る。 ○歯がかゆいので <u>歯がため</u>*をしきりにかむ。 ○<u>タオルのボール</u>*を手でころがす。 目で追い、それをつかむ。 	<ul style="list-style-type: none"> ・指をにぎらせて、それを軽くゆする。 ・横抱きにして水平に軽くゆする。 ・両手をもって左右に軽くゆする。 ・乳児のお腹のあたりを軽くさする。 <p>※ 表情を豊かにかえ、笑いかけ、声をかけながら応答的に行なう。</p> <p>○イナイ イナイ パー</p>

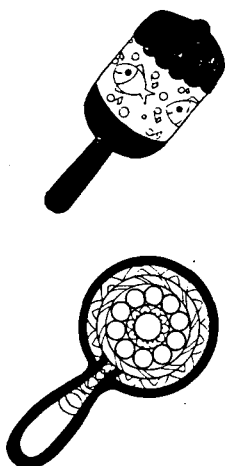
発達 のめやす	<ul style="list-style-type: none"> ◦ひとりですわれるようになる。 ◦両手をついていざれる。 ◦はいはいを少しずつする。 ◦指先が少し使えるようになる。 			
月 齢	運 動	探 索 ・ 操 作	おもちゃとのかかわり方	おもちゃとしての人の役割 (ソーシャルプレイ)
5M	<ul style="list-style-type: none"> ◦腹ばいで、頭をあげたり、おろしたりする。 ◦支えをして、いすにすわらせると、20分ぐらいはすわっている。 	<ul style="list-style-type: none"> ◦体のそばにある玩具に手をのばしてつかむ。 ◦玩具をさし出すと、ただちに手を出してつかむ。 ◦いろいろの物を、両手で口にもっていく。 ◦抱いたときなど、おとなの顔をいじる。 	<ul style="list-style-type: none"> ◦つるして引っばると音の出るピーピー（ひもをにぎって引っ張ろうとする） ◦タオルボール（足がさわるぐらいのところにつるすと、足でさわったり、けてみたりする） 	<ul style="list-style-type: none"> ◦タカイ タカイ（ヒコーキ）* ◦ぐるぐるまわし ◦ギッコンパッタン* ◦イナイイナイバー
6M	<ul style="list-style-type: none"> ◦寝ているより、すわる方を好む。 ◦しばらくの間、支えなしですわっている。 ◦腹ばいの姿勢で、はいはいしそうに手足をばたばた動かす。 	<ul style="list-style-type: none"> ◦そばで新聞を読んでいると引っばって破る。 ◦ボタンなど、小さい物に注意を向けていじる。 ◦もっているもので、テーブルなどをたたく。 ◦物を落として、落ちた場所をのぞく。 ◦ガラガラを一方の手から、他方にもちかえる。 	<ul style="list-style-type: none"> ◦歯がため（かむ、すう、なめる） ◦タオルボール（手でころがす） ◦布（かぶったり、布をあけてみる） 	<ul style="list-style-type: none"> ◦お乳が欲しいとき ◦側に来て欲しいとき ◦何かもってきて欲しいとき <p>「アーアー」などといって近い大人を呼ぶ。</p>
7M	<ul style="list-style-type: none"> ◦腹ばいで、手足をばたばたさせて、体をまわす。 ◦ひとりですわっていて、両手に玩具をもって遊ぶ。 	<ul style="list-style-type: none"> ◦両手にもっているものを打ち合わせる。 ◦たんすの取っ手やラジオのスイッチ、かざなどで遊ぶことを好む。 ◦玩具よりも、食器など日常品で遊ぶことを好む。 ◦自分の体の部分を注意してみる。 	<ul style="list-style-type: none"> ◦布、積み木（なめたり、引っ張って取ったりする） ◦たいこ・シロフォン（腕全体でたたこうとする） 	<ul style="list-style-type: none"> ◦大人とのかかわりのなかで、パ行、バ行、マ行の音節の一部（パ、バ、マなど）を発しはじめる。
8M	<ul style="list-style-type: none"> ◦おお向きから、うつ向きに寝返りする。 ◦おお向きの位置から、頭をあげて起きあがろうとする。 ◦すわっていて、背後にあるものなど体をねじっていたずらする。 ◦すわらせておいても、いつまでもすわってないで、立ちたがる。 ◦すこしの支えで、立っていることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ◦床に落ちている小さな物を注意して拾う。 ◦物をなん度もくり返し落とす。 	<ul style="list-style-type: none"> ◦アクティビティセンター*（指先を使って動かす） ◦ボール・小さい自動車（動かすと追う） 	<ul style="list-style-type: none"> ◦子どもが以前に自分で使った音節を大人が発音すると、それに聞きいりその音節をまねる。

発達 のめやす	<ul style="list-style-type: none"> ◦はいはいが上手になる。 ◦はいはいの終わり頃は、お尻をあげてどんどん早いスピードでどこへでも行く。 ◦パチパチと手をたたくことができる。 ◦ワンワン、マンマ、パパなど片言をしゃべる。 ◦指や手を上手に使いこなす。 ◦近しい大人にやさしい態度で接し、ほめられると喜び愛想よく、一緒に遊べる。 ◦他の子供への好感的な接触 			
月 齢	運 動	探 索 ・ 操 作	おもちゃとのかかわり方	おもちゃとしての人の役割 (ソーシャルプレイ)
9M	<ul style="list-style-type: none"> ◦20分ぐらいつかまり立ちしている。 ◦つかまり立ちしていて、片手でおもちゃを持っている。 ◦腹ばいにするとうしろに進む。 ◦うつ向きから、あお向きに寝返りする。 ◦畳、ベッドの上などコロコロころがる。 ◦すわらせておくと、前にあるものにつかまり膝をついた姿勢になる。 	<ul style="list-style-type: none"> ◦引き出しをあけていろいろの物を引き出す。 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ティッシュペーパー ◦笛、ラッパ、風車（吹けるようになり出す） ◦ボール（小さなボールを傾斜面でころがす） ◦人形、ぬいぐるみ 大人の手本を見て全くその通り真似て <ul style="list-style-type: none"> ・食事をさせる ・寝かせる真似をする 	<ul style="list-style-type: none"> ◦お口アワワ ◦いないいないバナー（大人の動作を見て、模倣する。） ◦お手々パチパチ ◦おつむカンカン ◦バイバイ ◦お手々ブラブラ
10M	<ul style="list-style-type: none"> ◦つかまってひとりで立ちあがる。 ◦つかまって、高い物をつかまり立ちしてとる。 ◦はいはいする。（いろいろの形のはいはいを含む） ◦どこでも好きな所にはっていついていたずらする。 ◦はっていついて小さいものをつまみ口に入れる。 ◦はっていついて、布団の山などをよじのぼりのり越える。 ◦おむつをしようとすると、どんどん逃げる。 	<ul style="list-style-type: none"> ◦戸をあけることがわかる。 	<ul style="list-style-type: none"> ◦玉おとし、鍋詰用ひき肉器 消えたものが出てくるの、簡単などび出しおもちゃを見て楽しむ。 ◦バスケット、布袋（おもちゃを出したり、入れたり） ◦おきあがりこぼし（はっていついてつかむ） ◦引っぱると音のするおもちゃ（自分でひっぱってやる）（ピーピーなど） ◦ベグ、玉さし、輪投げ（差し込む、穴に入れる、棒にはめる） ◦積み木（両手にもってなめたり、カチカチ打ち合す） 	<ul style="list-style-type: none"> ◦他の子供の遊びをながめたり、その子供にはほえみかけたりする。 ↓ ◦一緒に遊ぶ場面をもつようになる。
11M	<ul style="list-style-type: none"> ◦つたい歩きをする。 ◦数秒間支えなしで立つ。 ◦手をひいて歩かせると、足を交互に運ぶ。 ◦手押し車、歩行器などを押して歩く。 	<ul style="list-style-type: none"> ◦おもちゃの電車などを、手で走らせて遊ぶ。 ◦まりを投げると投げ返す。 ◦箱、びんなどのふたをあけたりしめたりする。 	<ul style="list-style-type: none"> ◦大型ビーズ、紙やぶき（あまり上手ではないがやろうとする） ◦木製の車、電車（手で押して遊ぶ。ゆっくり動くものから） ◦絵本（あきずに見る、ページをめくる） ◦ボール 	<ul style="list-style-type: none"> ◦やりとりができるようになる。 ◦“ちょうだい”“あげて”など理解。 ◦鏡の中の自分におじぎをしたり、笑いかけたり、鏡を相手に遊ぶ。
12M	<ul style="list-style-type: none"> ◦立って、両手を高くあげる。 ◦すわっているところに手をつけて立ちあがる。 ◦いすの上から床におりる。 ◦いすによじのぼってすわる。 	<ul style="list-style-type: none"> ◦鉛筆でめちやくちがきをする。 	<ul style="list-style-type: none"> ◦くし、ブラシ（道具を模倣的に使う） ◦電話（スイッチ、ダイヤルの操作、片言をいったり、意味のないおしゃべり） ◦コンビピンキー、フロアカー（上へのり、動かしてもらう） 	

発達 のめやす	<ul style="list-style-type: none"> 早い子は歩き始める。 言葉も多くしゃべる様になる。 多くのものに興味をもちはじめる。 つかまり立ちして体のバランスをとる。 椅子の上にも立てる。 ひとりで歩きたがる。 体を自由に動かせる。手も自由に使える。 大人の言葉も理解する。 靴はひとりで脱げるがまだはけない。 			
月 齢	運 動	探 索 ・ 操 作	おもちゃとのかかわり方	おもちゃとしての人の役割 (ソーシャルプレイ)
12M	<ul style="list-style-type: none"> 立って両手を高くあげる。 坐っている所に手をついて立ちあがる。 椅子の上から床におりる。 椅子によじのぼってすわる。 	<ul style="list-style-type: none"> 鉛筆でめちやくちがきをする。 	<ul style="list-style-type: none"> 箱(のぼったり、降りたりする。大人の指図に従いおもちゃを入れる) 「ポイ」ということばかけと共にボールを下方へ投げる。 ボール { 小さいボールを片手で50cmぐらいの所へ投げる。 大きいボールを坂の上でころがす。 おえかき(鉛筆をもち、紙にたたきつけるように描く) 積木(拍子木のように打ったり、投げたり、箱からガラガラ出す) 人形(大人の真似をして揺ったり、叩いたり) ペグ(差しこんだり、引きぬいたりする) 輪なげ(輪を棒に通したり、はずしたりする) 水あそび(両手をぬらしてビシャビシャさせる) マールボード(マールを投げたり、器に入れたり出したりする) 木馬(ひとりでのって身体をうごかす) 絵本(知っているものを指さしたり、いったりする) カタカタ(押して歩く) ひものついたもの(ひっぱって歩く) 	<ul style="list-style-type: none"> たかい たかい ヒコーキ ぐるぐるまわし
15M	<ul style="list-style-type: none"> 比較的大きな物を持って立ちあがる。(かご、箱など) 2、3歩ひとりで歩く。 だいぶ早くちよこちよこ歩く。 200mほど道路を歩く。 歩く方が好きでほとんどハイハイしない。 しきいをまたいで歩く。 しゃがむことができる。 椅子の上に立つ。 階段を這ってのぼる。 	<ul style="list-style-type: none"> 高いところから物を落とすことを好む。(2階、縁側、窓などから) 水いたずらを好む。 小さなものをコップ、びんなどに入れたり出したりして遊ぶ。 障子やふすまをひとりであけたりしめたりする。 	<ul style="list-style-type: none"> おえかき(大人の真似をして揺ったり、叩いたり) ペグ(差しこんだり、引きぬいたりする) 輪なげ(輪を棒に通したり、はずしたりする) 水あそび(両手をぬらしてビシャビシャさせる) マールボード(マールを投げたり、器に入れたり出したりする) 木馬(ひとりでのって身体をうごかす) 絵本(知っているものを指さしたり、いったりする) カタカタ(押して歩く) ひものついたもの(ひっぱって歩く) 	<ul style="list-style-type: none"> にらめっこ 百面相 お馬パカパカ イナイ イナイ パパー かくれんぼ 体操
18M	<ul style="list-style-type: none"> 20分位歩ける。 道路の両端のすこし高くなっている所を歩きたがる。 かなりよく走る。 体操をまねてリズムに合わせて手足、体を動かす。 片手を支えられて階段をあがる。 	<ul style="list-style-type: none"> 積木を2つ3つ重ねる。 玩具をひもで引っばって歩きまわる。 何でも自動車に見たてて押して歩く。 砂いじりを好み砂を容器に入れたり出したりする。 びんなどに水を入れてこぼしてよろこぶ。 コップからコップに水などを移す。 机、椅子などの下にもぐったり、箱に入って遊ぶ。 母の掃除しているのをみてまねる。 鉛筆などで曲線をかく。(ぐるぐる丸をかく) いろいろなものを紙、布に包んで遊ぶ。 玩具の電話のダイヤルを回して、「モシモシ」という。 まりを受け取ったり投げたりをくり返す。 人形や玩具の動物をおぶったり、抱いたりする。 	<ul style="list-style-type: none"> 布積木(ひとりで立って1つ2つ3つと重ねる。ころがす) ボール(大きなボールを胸のところにもって両手で前方へ投げる) おえかき(大人に「ワンワン」「ブーブー」などをかけとせがむ) 絵本(よんでもらいたがる) 砂場(シャベルでちよちよとつつく、ちよとすくってひっくり返す) おふうのおもちゃ(浮くもの) 箱(ひっぱったり、押したり、もぐったりする) 楽器……(たたくもの)太鼓、ピアノ 棒、網(棒でひきよせたり、網ですくいあげたりする) いたづらボックス { (ねじる、つまむ、まわす、押す) ねじまわし ハンドパペット 玉おとし(トンカチを使って叩き、玉をおとす) 大型ビーズ(ひっぱってはまず) 棒さし(指先でつまむ、穴に棒を入れる) 乗用自動車(上手に足でこぐ) 積木(具体物や建築物を組み立てる)2〜3つ重ねていく。 電話 人形(おんぶしたり、お風呂に入れたり、乳をのませたりする) 	<ul style="list-style-type: none"> セッセッセッ ジャンケンポン むすんでひらいて ひっぱりこ あぶくたった
21M	<ul style="list-style-type: none"> つま先で歩く。 高い所からとり降りる。(テーブル、椅子などの上から) 手すり、片手に支えられて、階段をあがり降りする。 	<ul style="list-style-type: none"> 鉛筆などで曲線をかく。(ぐるぐる丸をかく) いろいろなものを紙、布に包んで遊ぶ。 玩具の電話のダイヤルを回して、「モシモシ」という。 まりを受け取ったり投げたりをくり返す。 人形や玩具の動物をおぶったり、抱いたりする。 	<ul style="list-style-type: none"> 布積木(ひとりで立って1つ2つ3つと重ねる。ころがす) ボール(大きなボールを胸のところにもって両手で前方へ投げる) おえかき(大人に「ワンワン」「ブーブー」などをかけとせがむ) 絵本(よんでもらいたがる) 砂場(シャベルでちよちよとつつく、ちよとすくってひっくり返す) おふうのおもちゃ(浮くもの) 箱(ひっぱったり、押したり、もぐったりする) 楽器……(たたくもの)太鼓、ピアノ 棒、網(棒でひきよせたり、網ですくいあげたりする) いたづらボックス { (ねじる、つまむ、まわす、押す) ねじまわし ハンドパペット 玉おとし(トンカチを使って叩き、玉をおとす) 大型ビーズ(ひっぱってはまず) 棒さし(指先でつまむ、穴に棒を入れる) 乗用自動車(上手に足でこぐ) 積木(具体物や建築物を組み立てる)2〜3つ重ねていく。 電話 人形(おんぶしたり、お風呂に入れたり、乳をのませたりする) 	<ul style="list-style-type: none"> セッセッセッ ジャンケンポン むすんでひらいて ひっぱりこ あぶくたった

発達 のめ やす	<ul style="list-style-type: none">・お話しをしてはしがる。文字に興味をもつ。・両手でボールを受けとれる。・手の力が強くなり自由に使える様になる。	<ul style="list-style-type: none">・おもちゃを片付けることが出来る。・友達と遊びたがる反面、ひとりあそびも出来る。・服の脱ぎ着をしたがる。一人で食事が出来る。	<ul style="list-style-type: none">・模倣をしたがる。・簡単な折り紙ができる。・動物などをかわいがる。		
月 齢	運 動	探 索 ・ 操 作	おもちゃとのかかわり方	おもちゃとしての人の役割 (ソーシャルプレイ)	
24M	<ul style="list-style-type: none">・両足でピョンピョンとぶ。・物にぶらさがる。	<ul style="list-style-type: none">・積木を横に2つ3つ並べる。・ままごとと道具をいっぱい並べる。	<div>積木(並べたり、積み重ねて乗り物、建 築物をつくる)</div> <div>マーブルボード(端からさしたり、色分 けしたりする)</div> <div>絵本(見ながらものの名前をいう)</div> <div>ままごと(いっぱいひろげる)</div> <div>カーペンターボックス、パズルボックス</div> <div>組み木(トンカチを使いたたきこんだり、 はずしたり、穴に棒を入れてまわしたりする)</div> <div>棒(砂にさしたり、物をひきよせたりす る)</div> <div>粘土(まるめたり細くのぼしたりする)</div> <div>ビーズ通し、玉通し、輪なげ</div> <div>折り紙(2つに折る)</div> <div>紙芝居</div> <div>絵本</div> <div>マーブルボード(食べものにみだてる)</div> <div>楽器(リズムに合わせる)鈴、カスタネット</div> <div>パズル、ブロック、たる合わせ</div> <div>ままごと(役割をもって遊ぶ)</div> <div>人形、動物ぬいぐるみ(日常生活の再現 をする)</div> <div>乗り物(引っぱったり、押ししたり、走らせる)</div> <div>ボール(投げたり、ころがしたり、受けとる)</div> <div>ハサミ、のり、絵・文字入り積木</div> <div>組み木(車、ピストル、ロボット等をつ くる)</div> <div>積木(屋根のあるたてものなどをつくる)</div> <div>絵本(昔話、物語をきいて大筋や要旨を 話すようになる)</div> <div>クレヨン、鉛筆(直線、丸、線を交差させて描く)</div> <div>マーブルボード、おはじき、ペグ、ビーズ、パズル</div> <div>寄木(簡単な模様をデザインする)</div> <div>粘土(両手でまるめたり、伸ばしたり、くっつけたりして、や や複雑な物をつくる)ex. ドーナツ、車輪、雪ダルマ</div> <div>紙(いろいろなものを包む)</div> <div>ボール(片手で小さいボールを1m位なげ、受けとる。身長大 のネットごしに小さなボールを片手で投げる) (ソフトクリームなどにみだてて、ままごとの中でもも ちいる)</div>	<div>平均台 (20、30cmの上を歩 く)</div> <div>ろく木 (1.5m位までのぼ ったり降りたりする)</div> <div>砂場</div> <div>鉄棒(ぶらさがる)</div> <div>すべり台(スピード のコントロールをす る)</div> <div>回転盤</div> <div>マット(でんぐり返 しする)</div> <div>ブランコ</div> <div>トランポリン(ひと りで続けてとぶ)</div> <div>ジャンゲルジム</div>	<ul style="list-style-type: none">・追いかけて(大人、子供同士)・ギッコン パッタン・ままごと・汽車ごっこ、動物ごっこ・さがしものごっこ・かくれんぼ・鬼ごっこおはじき紙きりおりがみあやとり・ジャンポン(マットレス、ベッ ト、いすに子供をの せて両手を持って持 ちあげるようにして ジャンプをやる){かごめ かごめ ダルマさんがころんだ 花いちもんめ}ボール {野球ごっこ バレーボール ボールはこび} {簡単な ルール を知っ ている}・なわとび・片足けんけん
30M	<ul style="list-style-type: none">・すべり台にのぼりすべる。・三輪車のかじをとって押して歩 く。・階段をひとりで1段ごとに両足 そろえてあがりおりする。	<ul style="list-style-type: none">・乗り物ごっこ、ままごとごっこ をする。・ハサミを使って紙、布を切る。			
36M	<ul style="list-style-type: none">・ブランコに立ってのれる。・三輪車に乗ってこぐ。・足を交互に出して階段をあがる。	<ul style="list-style-type: none">・積木でトンネル、門の形をつ くる。・鉛筆、クレヨンで丸をかく。 (1つの丸であること)・顔らしい物をかいて目、口など をつける。・のりをつけて貼る。			

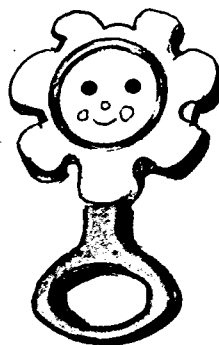
ガラガラ*



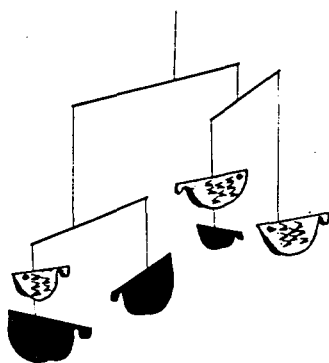
おきあがりこぼし**



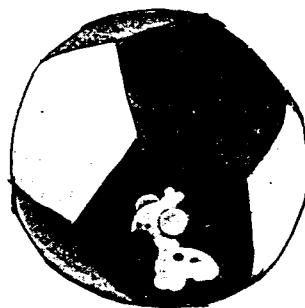
歯がため**



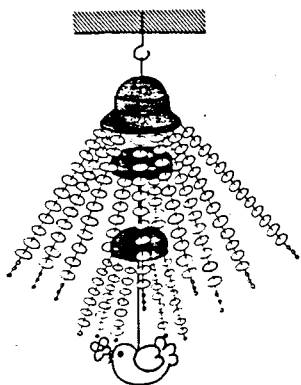
モビール*



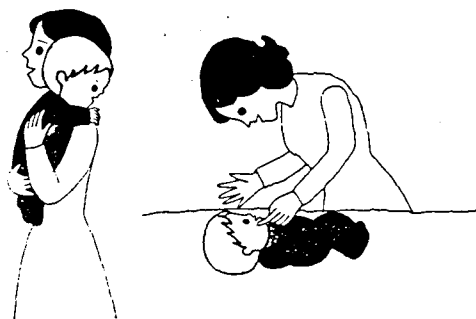
布のボール**



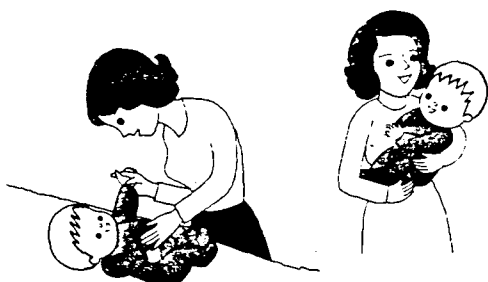
オルゴールメリー*



あやし*



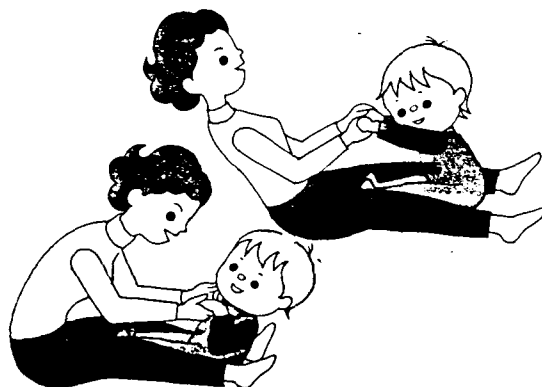
タカイ タカイ*



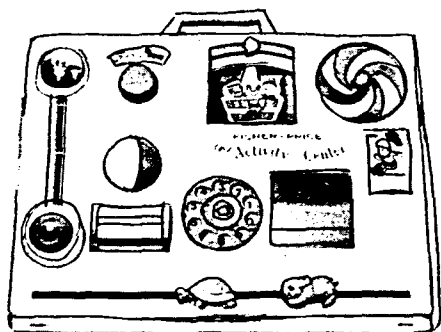
ヒコーキ*



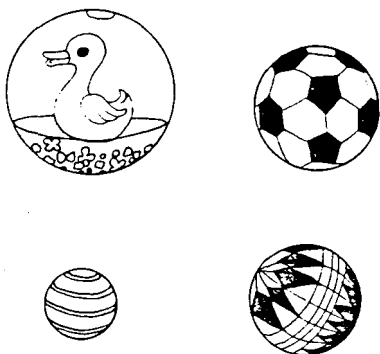
ギッコン バッタン*



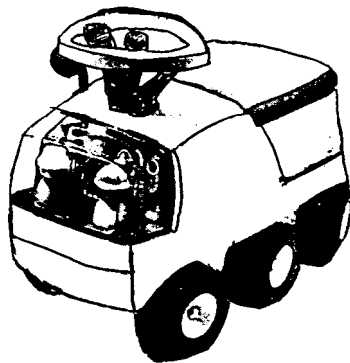
アクティビティセンター**



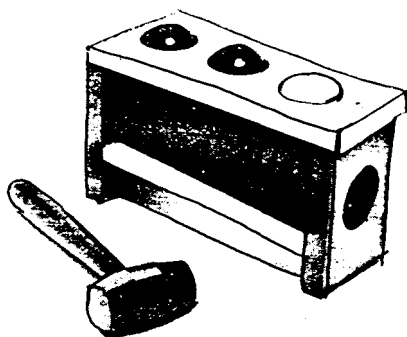
ボール*



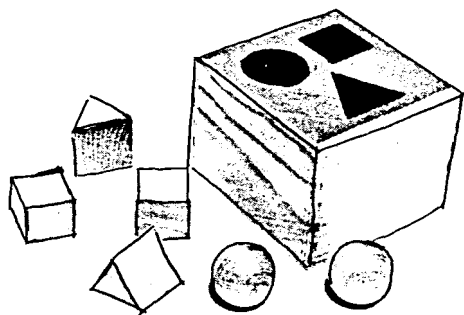
コンビピンキー



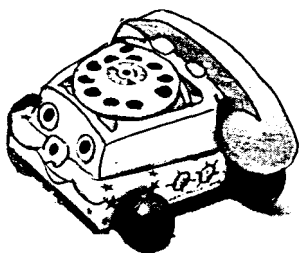
玉おとし**



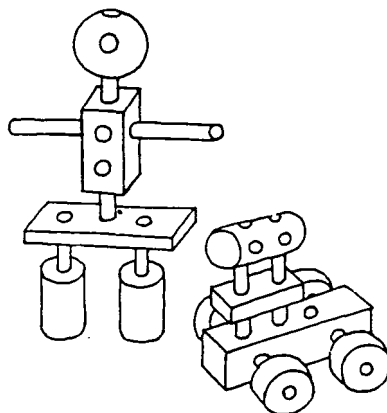
パズルボックス**



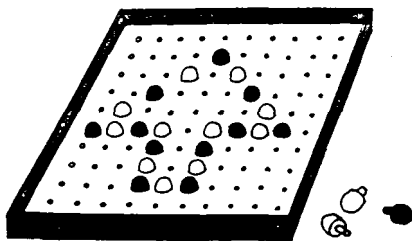
電 話**



組 木*



マールボード*



*は参考文献5, **は参考文献7から修正して引用した。