

幼児における転倒の予防および衝突事故の回避に繋がる遊びの考案

山口 佳奈（山口大学）

1. 目的

本研究の目的は、幼稚園年長児を対象に、遊び場面での転倒予防や衝突事故の回避に繋がることが期待される運動遊びについて①多様な動き、②敏捷性、③反応敏捷性、④状況判断能力および⑤動的バランス能力の5つの能力向上の観点から開発・実践するとともに、その効果について検討することである。

2. 研究方法

- 1) 対象者：年長児（男子18人、女子14人）
- 2) 実施期間：令和6年11月25日～12月16日
- 3) 実施形態：運動遊び全7回（1回、50分程度）ならびにその前後に運動能力測定を実施した。
- 4) 運動能力測定の内容：①T字ステップ走〈多様な動き、敏捷性〉、全体のタイム、切り返しに要した時間、動いている時間を測定、②数字タッチ〈反応敏捷性、状況判断能力〉、1～6の数字が書かれているコーンを順番カード（4つの数字）を園児が見た瞬間から動き出すまでのタイム【シンキング】および【1つ目】、【2つ目】、【3つ目】【4つ目（ゴール）】のコーンをタッチしたタイムを測定、③ボール通し〈状況判断能力〉、2.5m四方のエリアの中で十字状（縦横）に対面で交互に連続して転がされたボールを園児が両脚の間に通せた回数、④S字棒歩き〈動的バランス能力〉、ポリエチレンフォーム製のポールをS字の形にし、落ちた足のかかとまでの距離を測定。
- 5) 運動遊びプログラムの詳細：しっぽ取り、王様しっぽ取り、カードめくり（2色）、カードめくり（3色）、リズムジャンプ、全身後出しじゃんけん、バックスイカ割：開眼後ろ向きで進み振り返ってボールをポールでたたき遊び、へびさんリズムジャンプ、ぐらぐらスイカ割り、カードめくりリレー、ゆらゆらスイカ運び、コーンタッチリレー、スイカッパリレー：頭の上に皿状のマーカーをのせた状態でバランスを取りながら進む遊び、

ジグザグボール取り合いゲーム、コーンの中身はなんだろうな、スイカすり抜けゲーム：左右から転がってくるボールをよけつつ、前方にいる鬼の間をすり抜けていく遊び、3色鬼ごっこなど計24種類の遊びを1回3～4種ずつ行った。

3. 結果

- 1) T字ステップ走における全体のタイムおよび切り返しに要した時間を除いた【動いている時間】は、介入前に比べ介入後の方が有意に速い値を示した。一方、【切り返しに要した時間】については介入前後において有意な変化はなかった
- 2) 数字タッチにおいて【シンキング】には介入前後で有意な変化は認められなかった。しかし【1つ目】、【2つ目】のコーンのタッチタイムは介入前に比べて介入後に速くなる傾向が認められ、その後【3つ目】、【4つ目（ゴール）】タイムにおいては、介入前に比べて介入後は有意に速くなった。
- 3) 運動遊び介入前後に測定したボール通しの記録は、介入前（4.72回）に比べ介入後（9.44回）の方が有意に高い値を示した。
- 4) 運動遊び介入前後に測定したS字棒歩きの記録を比較したところ、介入前後で有意な記録の変化はなかった。

4. 考察

本研究では、多様な動き、敏捷性、反応敏捷性、状況判断能力および動的バランス能力の向上を目指した。運動遊びの介入により、個人の動く時間や遊びの回数が少ない中で多様な動き、敏捷性、反応敏捷性、状況判断能力の要素を含む3種目の結果向上から、衝突事故の回避に繋がるような能力の向上が示唆された。加えて遊び後、複数の園児から多方向（自分の背後等）への意識に関する発言が得られたことから、危険回避について自分で考えて行動する子の育成を目指す最初のステップとして有効な運動遊びであったと考えられる。