

S223

## ウッディ・プレイランド

Wooden Playground

## ■展示品のねらい

手を動かす遊びで発想を豊かにしてもらふこと、動きのあるおもちゃでそのしくみを観察し考えてもらうことなどを通して、科学の面白さの入口に子供たちを導きたいと考えています。



## ■知識プラスワン

このコーナーでは木のおもちゃで遊んでもらいます。ゆっくりと遊んでもらうために、靴を脱いで、床に座って遊んでもらうようになっています。また、他のおもちゃと混ざったりしないように、そして遊んでいるおもちゃに集中できるように、テーブルの上には隣の席と区切り板がつけられています。

子供が最初に触れる科学は何だろうと考えたときに、それはおもちゃであるとの考えからこのコーナーは作られました。そして、それが科学への最初の入口になるのなら、美しいものでなければならぬと考え、木製のおもちゃで遊んでもらうコーナーになりました。

おもちゃにはいろいろな種類のものがありますが、このコーナーでは、構成することで何かができるものを置いています。構成玩具と言われる種類のおもちゃで、積み木がその代表例です。積み木を重ねていくうちに、何かの形をつくることを思いつき、その形に組み立てていくうちに、新しい考えが生まれて、つくりかけのものを壊してまた作る。その繰り返しは、頭だけで何かを考えているのでは生まれない発想が出てきます。手で考えるという言葉があるぐらい、手を動かすことはとても重要なことです。

積み木だけでなく、動きのあるおもちゃもあります。ただし、モーターなど電気を使ったものではありません。手で動かすことで、どれぐらいの力でどのように動くかを実感することが大事だと考えています。車輪のついているおもちゃもあり、車輪の動きがカムで他の動きに伝えられるようになっています。それらは分解することで、どうしてそのような動きになるのかを自分の目で見て確かめ、考えることができます。また、部品を組み替えることで違う動きをさせることができ、子供が自ら新しい発見ができるようになっています。

## 参考資料

- ・好きッ!絵本とおもちゃの日々 (1994)相沢康夫(エイデル研究所)
- ・まだ好き…一続・絵本とおもちゃの日々 (2000)
- 相沢康夫(エイデル研究所)
- ・プーおじさんの子育て入門 (1998) 柿田友広(エイデル研究所)
- ・おもちゃの王様 (2003) 相沢康夫(PHP研究所)

文 学芸員 山田吉孝