

聴覚障害のある幼児への集団遊びの実践

～遊びの特徴と聞こえに配慮した教師のかかわりの考察～

鎌田 ルリ子

3歳児学級で実践した集団遊びを分析し、遊びの特徴や実践上の工夫を明らかにするとともに聞こえに配慮した教師のかかわりについて考察した。その結果、子供の興味関心や発達に即してルールを工夫していることや言葉の発達や聴覚活用の状態に応じて遊びを展開していることが分かった。

【キーワード】 集団遊び、遊びの特徴、聞こえに配慮した教師のかかわり

1 問題と目的

子供は、友達と遊ぶ中で他者に気付き、他者を理解する。そして、対立する意見の交流を通して、自分の気持ちに折り合いを付けたり他者の考えを受け入れたりすることができるようになる。

ところで、集団遊びでは、自分の考えを主張したり他者の考えを受け入れたりするなど、子供同士のかかわり合いが必然的に起きる。また、友達と楽しく遊ぶために他者を受け入れたり、ルールを守ったりすることも求められる。このことから、集団遊びは、幼児が遊びの中でかかわり合いを学ぶ効果的な活動であると考えられる。

しかし、既存の遊びの中には聴覚障害がある場合は聞こえないために経験しにくい遊びがあったり、ルールを楽しめなかったりするものがある。

そこで、本実践研究では、聴覚障害のある幼児に集団遊びを実践し、そこで展開される遊びの特徴と実践上の工夫を明らかにする。その上で聞こえに配慮した教師のかかわりについて考察し、聴覚障害のある子供が様々な集団遊びを楽しむことができる環境上の工夫や教師のかかわりについて明らかにすることを目的とする。

2 実践研究の方法

(1) 対象

- ・本校幼稚部3歳児学級、聴覚障害のある幼児5名（男児2名、女児3名）
- ・平成X年4月～平成X+1年7月(幼稚部3歳児4月～4歳児7月)に実施した集団遊び

(2) 分析の方法

分析は、次の3段階の手順で進める。

- ①指導記録を基に集団遊びの洗い出しと分類をする。
- ②その時期に必要な遊びの特徴と実践上の工夫について明らかにする。
- ③聞こえに配慮した教師のかかわりを考察する。

3 結果と考察

(1) 学級集団の変容の節目

学級集団と子供一人一人の実態、遊びの質的変容を考慮して時期を3期に分ける。(表1)

この3期で遊びの洗い出しと分類、実践上の工夫と聞こえ等への配慮に関して考察する。

表1 遊びの分類の節目

3歳児前期 (X年4月～7月)	教師との関係が深まり友達の存在を意識し始めた時期
3歳児後期 (X年9月～ X+1年3月)	生活に慣れ、物の奪い合い、順番など子供同士でいざこざが増えた時期
4歳児前期 (X+1年4月～ 7月)	自分の思いを身振りや声、言葉で伝えることができるようになるとともに、友達と遊びたい思いが強くなった時期

(2) 集団遊びについて

本実践は、対象とする集団遊びを次のように設定する。自由遊びではなく学級全員で取り組む遊びであること、一人遊びではなく子供同士がかかわり合う遊びであること、友達と楽しく遊ぶためにルールや約束事が存在する遊びであることとする。また、その場の状況や子供の発想から偶発的に生まれた遊びや活動も含める。その他、活動と活動の狭間を利用した短い遊びをも含めることとし、取り扱う時間は特に定めない。

ただし、ごっこ遊びのように子供のイメージから生まれる象徴的な遊び、体を動かすことや競争を主目的とする運動遊び、また、表現遊び、造形遊び、劇遊びなど、目的が明確な遊びはこれに含めない。

なお、子供の実態や遊びの種類によっては保護者が一緒に参加することもある。

以上のことを踏まえ、集団遊びを3つの分類で整理する(表2)。「音や音楽、言葉を聞いて応じる遊び」は、「タッチしてもどる」や「いすとりゲーム」のように、音や音楽、言葉を聞いて動いたり、反対に動きを止めたりして楽しむ遊びである。「逃げる、捕まえることを楽しむ遊び」は、追う役割と追われる役割に分かれており、互いに役割を交代しながら楽しむ遊びである。その代表的な遊びが「鬼ごっこ」である。他にも「ハンカチ落とし」、「しっぽとりゲーム」などが分類される。「あてる、探す、隠れることを楽しむ遊び」は、「宝さがし」、「かくれんぼ」のように隠してある物や人を探して楽しむ遊びである。

表2 集団遊びの分類

音や音楽、言葉を聞いて応じる遊び
音や音楽、教師や友達が伝える言葉を聞いて動きを止めたり、決まった動きや活動をしたりしながら集団で楽しむ遊び (例)「タッチしてもどる」「いすとりゲーム」
逃げる、捕まえることを楽しむ遊び
追う役割と追われる役割があり、役割交代しながら集団で楽しむ遊び (例)「しっぽとりゲーム」、「鬼ごっこ」
当てる、探す、隠れることを楽しむ遊び
隠してある物や人を当てたり、探したりしながら集団で楽しむ遊び (例)「どっちの て」「宝さがし」「かくれんぼ」

(3) 「音や音楽、言葉を聞いて応じる遊び」

音や音楽、言葉を聞いて応じる遊びに取り組む以前に、教師や友達と共に活動したり真似たりする楽しい経験を存分に味わっておくことが重要である。そこで、教師との関係や友達との関係が十分に深まった時期にこの集団遊びを始める。この遊びは、聴覚障害のある幼児に音や言葉を主体的に聞く習慣や態度を身に付けるために重要である。そのため、年齢の低い段階の取組みには工夫が欠かせない。

①実践した遊び

表3に「音や音楽、言葉を聞いて応じる遊び」を整理し、特徴的な遊びについて実践例を示す。

3歳児の前半に取り組んだ「上から下から大かぜこい」は、音楽が止まるとそれぞれ椅子に座るといいうす取りゲームを原形にし、その他の幾つかの遊びを組み合わせている。

子供たちは、音楽が止まったら一斉にマットに滑り込み、互いにもみくちゃになりながら大きな布が起こす風の感触を楽しむ。身体を使った遊びに音楽や歌を付随させる場合は、用い方で効果が大きく異なる。音楽の中断を聞き取りやすくする間合いの付け方や状況づくり、音楽が止まった直後に楽しい活動を随伴させるなど、様々な工夫が必要になる。

3歳児後期に取り組んでいる「ストップ・ゲーム」、「タッチしてもどる」、「フルーツバスケット」は、いずれの遊びも動と静を繰り返す、静の時に教師を注目するように促し、ポーズを取ったり言葉を聞き取らせたりする遊びである。「なかよいうす取りゲーム」は、子供の発達段階を考慮し、一般的ないす取りゲームから競争性を取り除いた遊びである。具体的には、子供と椅子の数を同数にしたり、一つの椅子に複数人が座ってもよいルールにしたりしている。

4歳児前期に取り組んだ「おちた おちた」は、リーダー役の子供が「カミナリ」と言うと他児は腹部を、「ゲンコツ」と言うと頭部を押さえるなど、言葉のやりとりを楽しむ遊びである。発展的には、落ちる物のバリエーションを増やしたり、「跳ぶ・泣く」など扱う言葉を変化させたりすることができる。

4 聴覚障害のある幼児への集団遊びの実践

表3 「音や音楽、言葉を聞いて楽しむ遊び」の特徴と聞こえ等への配慮

	3歳児前期	3歳児後期	4歳児前期
遊びの例	<ul style="list-style-type: none"> ・おおきな たいこ(歌) ・上から下から 大かぜこい(音楽) ・まわせ まわせ(歌) ・メリーさんの ひつじ(歌) ・トントン あたま(言葉) 	<ul style="list-style-type: none"> ・ストップ・ゲーム(リズム) ・タッチしてもどる(言葉) ・じゃんけん れっしゃ(歌) ・フルーツ バスケット(言葉) ・なかよしすとりゲーム(音楽) 	<ul style="list-style-type: none"> ・ふりむき あそび(言葉) ・おちた おちた(掛け合い) ・なにいろのフープ(言葉) ・すきですか(掛け合い) ・いすとり ゲーム(言葉)
手続	<p>「上から下から 大かぜこい」</p>	<p>「ストップ・ゲーム」</p>	<p>「おちた おちた」</p>
	<p>①音楽が流れている間は、マットの周りを歩く。</p> <p>②音楽が止まったら中央のマットに全員が集まる。</p> <p>③わらべ歌「うえからしたから大風こい」に合わせて、大人が大きな布を子供の頭上で揺らす。最後に落とす。</p> <p>※C：子供、P：保護者、T：教師</p>	<p>①「タタタタ□とまれ」のかけ声に合わせて全員が教師と同じポーズで止まる。</p> <p>②繰り返す</p> <p>「タッチしてもどる」</p> <p>①教師が、その場から見える遊具や物の名前を言う。</p> <p>②言われた遊具や物の名前をタッチして教師のところに戻る。</p>	<p>①リーダーが先に「オチタオチタ」と歌う。他の子供は、「ナニガオチタ」と続けて歌う。</p> <p>②リーダーは、「カミナリ (ホッペ・ゲンコツ・リンゴ)」のいずれかを答える。他の子供は、言葉から連想されるポーズをとる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・雷→腹部を押さえる。 ・頬→頬を押さえる。 ・げんこつ→頭を押さえる。 ・りんご→両手を前に出す。 <p>[発展的遊び]</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ポーズを増やす。 →「ハート、飛行機、羽根」等 ・「飛んだ」 →「カエル、ヘリコプター」 ・「ないた」 →「ライオン、小鳥、赤ちゃん」

②遊びの特徴と実践上の工夫

「音や音楽、言葉を聞いて応じる遊び」に含まれる遊びの要素、取り扱った音素材に着目してそれぞれの遊びを分析する。(表4・5)

表4の結果から、ほとんどの遊びには規則性・反復性、また、体を動かす活動性の要素が含まれることが分かる。その他、3歳児期は、予測や期待通りに展開する遊びが多いのに対して、4歳児期は、偶然性や意外性の要素を含む遊びが多くなっていく。また、3歳児後期には、競争やスピード、テンポの速さなどの要素を楽しむ遊びを取り扱うようにな

る。さらに、4歳児前期には子供自身が創意工夫できる遊びも加わる。子供の興味関心の広がり、認知や運動発達、社会性の発達がこのような遊びの変化に反映したと思われる。

表4 遊びの要素を取り扱った音素材

	遊び	遊びの要素						聞かせる音材料	
		規則性 反復性	活動性 動⇄静	予測性 期待通り	偶然性 意外性 ジャンケン	競争性 スピード テンポ	創意 工夫	音・ 音楽 (歌)	言葉
3歳児 前期	おおきな たいこ	○	○	○				○	
	上から下から大風こい	○	○	○				○	
	まわせ まわせ	○	○	○				○	
	メリーさんの ひつじ	○	○	○				○	
	トントン あたま	○	○	○					○
3歳児 後期	ストップ・ゲーム	○	○	○		○			○
	タッチしてもどる	○	○	○		○			○
	じゃんけん れっしゃ	○	○	○	○			○	
	フルーツバスケット	○	○	○	○				○
	なかよしすとりゲーム	○	○	○		○		○	
4歳児 前期	いすとりゲーム	○	○	○		○		○	
	ふりむきあそび	○	○	○		○	○		○
	おちたおちた	○	○	○		○			○
	なにいろフープ	○	○	○		○	○		○
	すきですか	○	○	○		○	○		○

表5 「音や音楽、言葉を聞いて楽しむ遊び」の特徴と聞こえ等への配慮

	3歳児前期	3歳児後期	4歳児前期
遊びの特徴 ・ 実践上の工夫	<ul style="list-style-type: none"> ・保護者が一緒に活動することで子供たちを集団の動きに巻き込むようにする。 ・真似ることよりも音楽や歌に合わせて活動することを楽しむようにする。 ・ダイナミックに身体を動かす活動を組み入れる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・教師や友達の動きを真似ることを楽しむようにする。 ・競争、スピード性などの要素を取り入れる。その際、勝敗や順番の課題に取り組む準備とニーズが集団にあるかを見極める。 ・ジャンケンに親しむ遊びを導入する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・勝敗や順番に関する葛藤場面を意図的に生じさせる。気持ちに折り合いを付け、受け入れることができるようにする。 ・遊びの中に子供の発想を取り入れる。 ・指示を出す側と聞き取る側があり、子供同士で役割交代する。
聞こえ等への配慮	<ul style="list-style-type: none"> ・音のある時、ない時を交互に展開し、子供には、「動く→止まる→動く→止まる」の遊びを楽しませる。 ・音楽や歌の終わりに期待感の高い動作を随伴させる。 ・簡単な音の約束に気付かせ、繰り返すことで、子供に予測して聞かせるようにする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・音楽や歌を音素材として用いることが減り、物の名前を音素材に用いることが増える。 ・動と静を繰り返す。動きが止まっている静の時に教師が聞き取らせたい言葉を発する。 ・聞き取らせる言葉は、果物、身体部位など身近な言葉である。 	<ul style="list-style-type: none"> ・「ダルマサンガコロンダ（ふりむきあそび）」程度の文章を聴き取らせる。 ・身振りなどを活用しながら子供同士が言葉の掛け合いを楽しむことができるよう配慮する。 ・聴き取った言葉と関連する物、場面を推測、連想させる。

③聞こえに配慮した教師のかかりについて

3歳児前期は、わらべ歌などゆっくりしたテンポの音楽や歌を音材料として用いる。音のある時、ない時を交互に繰り返し、子供には、「動く→止まる→動く→止まる」の活動を楽しませる。音楽の終了と同時に動きを止めることを周知し、教師を注目することを意識させる。

3歳児後期には、身近な言葉を音素材として用いているが、4歳児前期には、「ダルマサンガコロンダ（ふりむきあそび）」程度の文や、「『オチタオチタ』→『ナニガオチタ』」のような言葉の掛け合いなどを音素材として用いる。

(4) 「逃げる、捕まえることを楽しむ遊び」

この遊びの特徴は、逃げ手と追い手の役割があること、その役割に関連して対立関係が生じることである。このような遊びを楽しむためには、状況を把握する力や役割交代を理解する力が必要になる。その他、全速力で逃げるためかなりの運動量が要る。また、俊敏さ、持続力、空間認知能力などの様々な身体能力が鍛えられるとともに、標的を追い続けるための注意の維持も求められる。

一般的に4歳児になると役割交代が可能になり集団での鬼ごっこを楽しめるようになる。ただし、ルールを単純化し、目印等の工夫をすることで3歳児

でも追いかける、反対に逃げる等の活動を十分に楽しむことができる。

ところで、聴覚障害のある子供が集団でこの遊びを楽しむためのポイントは、逃げ手と追い手のチェンジを全員に周知させることである。そのことを3歳児の前期から丁寧に扱うことで、戸外での多様なルールの鬼ごっこにも適用させることができる。

①実践した遊び

表6に取り組んだ遊びを整理する。

表6 「逃げる、捕まえることを楽しむ遊び」の実践例

3歳児前期	3歳児後期	4歳児前期
にげるにげる まてまて むっくり熊さん おばけごっこ	ハンカチおとし 鬼ごっこ 親子しっぽとり 親子で円鬼	友達しっぽとり 色鬼、氷鬼 くじ引き鬼 かげふみ

3歳児前期の「にげるにげる」、「まてまて」は、親子が1対1で逃げたり追いかけたりする単純な遊びである。「むっくり熊さん」、「おばけごっこ」は、歌の掛け声に合わせて子供が逃げ、大人が捕まえる遊びである。

3歳児後期の「ハンカチおとし」、「鬼ごっこ」、「親子しっぽとり」は、単に逃げたり追いかけたりするだけでなく、簡単なルールが加わる。例えば、「捕まえるまで追い続け交代する」、「捕まると枠外で待つ」などである。

6 聴覚障害のある幼児への集団遊びの実践

4歳児前期の「色鬼」、「氷鬼」、「くじ引き鬼」などは、役割交代の理解に加え、言葉の理解、状況把握が必要になる。また、標的にした友達をある程度の時間や距離、追い続けることが必要になる。

②実践上の工夫と聞こえへの配慮

表7に各時期の遊びの特徴、実践上の工夫や聞こえ等への配慮事項を示す。

3歳児前期は、教師や母親など身近な大人との1対1のかかわりの中で、逃げる、追いかけることを飽きるまで遊ぶ。身近な大人が鬼役であっても本気で怖がることもある。

3歳児後期になると捕まることを期待して自分から鬼に近づいたり、捕まらないように長時間逃げ回ったりすることが可能になる。

4歳児前期になると「逃げる、捕まえる」関係を理解し、役割交代をしながら遊ぶことができる。また、ジャンケン、数唱など遊びに必要なスキルを獲得して、色鬼、氷鬼など様々な鬼ごっこを楽しむようになり、一気に遊びのバリエーションが広がる。

逃げ手と追いかける手の交代を周知するためには次のように活動の開始と終了を明確にする必要がある。

・全員が鬼に注目してから「数えるよ」の開始の言葉を伝える。

・友達が捕まる度毎に全員が起点に集まる。

(5)「当てる、探す、隠れることを楽しむ遊び」

「当てる、探す、隠れることを楽しむ遊び」に求められるものは、目の前にない物・人を推測したりイメージしたりする力である。その力が育っていなければ、物や人を探し続けることはできない。また、この遊びの楽しみは、当たるかどうか、見つかるかどうかのワクワクした期待感と見つかった時の喜び、安堵感である。そのことが次の意欲につながる。

①実践した遊び

実践例を表8に整理する。

表8 「当てる、探す、隠れることを楽しむ遊び」の実践例

3歳児前期	3歳児後期	4歳児前期
箱の中を触ろう どっちの て お父さんはどこ	何が入っているかな このおとなーに オオカミだ かくれる	お土産は何か たからさがし 教室内の かくれんぼ

3歳児前期の「お父さんはどこ」は、参観日に取り組んだ遊びである。父親には、ダンボールの中に

表7 「逃げる、捕まえることを楽しむ遊び」の特徴と聞こえ等への配慮

	3歳児前期	3歳児後期	4歳前期
遊びの特徴	<ul style="list-style-type: none"> ・短い距離・時間であれば身近な大人を追いかけることや追いかけることを楽しむ。 ・「追いかける、逃げる」のどちらか一つの役割を理解して楽しむ。 ・遊びの区切りを理解し、繰り返し楽しむ。 	<ul style="list-style-type: none"> ・捕まえてほしくて鬼に近づく。鬼になりたいと泣いて訴える。 ・一つの遊びが続くが、途中で他の遊びに移ることもある。 ・戸外など広いスペースで逃げたり追いかけたりする。 ・数唱やじゃんけんの勝敗を理解できつつある。 	<ul style="list-style-type: none"> ・「逃げる、捕まえる」の役割交代ができる。 ・色鬼、氷鬼など、様々なルールの鬼ごっこを楽しむ。 ・標的にした友達をある程度の時間や距離、追い続けることができる。 ・「イレテ」「ヤメル」などの思いを教師に伝えることができる。
工夫	<ul style="list-style-type: none"> ・鬼役は、親しみやすい動物やお化けにする。 ・広すぎない屋内スペースだと遊びが広がる。 ・子供が走り込んでも危険のない安全地帯をマットで設ける。 	<ul style="list-style-type: none"> ・お面などの目印を用いると自分の役割が分かる。 ・全員の子供が、追いかけて逃げたりできるように教師が役の交代を調整する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・新しい遊びを導入する際は、モデルを示す、絵に描く、母親も参加するなどしてルールを周知させる。 ・子供同士で誘い合って遊びを始めることができるように誘い方、遊びの提案などのスキルを伝える。
聞こえ等への配慮	<ul style="list-style-type: none"> ・遊びの中に音や音声を聞く場面、注目する場面を意図的に設定する。 ・歌や振りに合わせて繰り返し遊ぶことで逃げるタイミングを予測させる。 ・歌遊びの掛け合いの中で、「オーイ」「ワッ」などの声を出して遊ぶ。 	<ul style="list-style-type: none"> ・「イチニ・・ジュウ」「ジャンケンポン」、「ニゲルヨ」「ツカマエタ」などの言葉に親しませる。 ・友達が捕まったら全員が起点に集まることを徹底する。 ・全員が鬼に注目し、「数えるよ」の開始の言葉を聞かせる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・「ツカマエタ・ツカマエラレタ」、「ニゲタ・ニゲラレタ」など受け身文に親しませる。 ・遊びの展開に重要なキーワードは、音韻サイン等を用いて全員が読み取ることができるようにする。 ・遊びの中で生じたトラブルは、全員が起点に集まり、お互いの言い分を聞きながら解決方法を話し合う。

隠れ小さな穴から手を出してもらおう。子供は、その手を見て自分の父親を見付けるという遊びである。

3歳児後期の「何が入っているかな」は、子供が箱の中に入っている物を触って当てる遊びである。

「箱の中を触ろう」を発展させた。

「オオカミだ かくれろ」は、「かくれんぼ」の前の遊びとして位置付ける。一般的に「かくれんぼ」は、5歳児になると「隠れる・見付ける」という本質に触れた楽しみ方ができるようになる。そこで、「7ひきの子やぎ」の物語をモデルにオオカミのお面を用いながら屋内のいろいろな箇所に隠れて遊ぶ。その後、教室内の「かくれんぼ」に移行する。

②実践上の工夫と聞こえ等への配慮

表9に各時期の遊びの特徴、実践上の工夫、聞こえ等への配慮事項を示す。

3歳児は、見えないように対象物を隠して提示する。そして、実際に触る、一部分を見る、音をきくなどの体験を通して、物や人をイメージさせて遊ぶ。4歳児は対象物を提示しなくても文脈からイメージした物の名前を当てることができるようになる。

3歳児では、見えない物に触ることを不安がる子供、目の前で隠してもすぐに見たがる子供、一瞬探そうとするがすぐに「ない」という子供、自分では探さず友達の探す行動に追従する子供など、様々である。また、隠す場所が限定的でいつも同じ場所に隠そうとするなどの行動特徴がみられている。

4歳児になると経験をもとに、隠れた目の物を推測したりイメージしたりすることが可能になる。実際に、「お土産は何かな」の子供の答えは、「りん

ご、メロン、おにぎり、タケノコ」など、今までに「何が入っている」で経験した物ばかりであった。

宝探し、かくれんぼなど一定の時間をかけて物や人を探す遊びは、4歳児になってから教室内で取り組み始める。

「たからさがし」では、納得できるまで時間を掛けて探したり、人とは違う場所に隠したりするなど、自分なりに工夫する姿が見られる。「教室内でのかくれんぼ」では、見付けてもらいたがって自分から出てくることも多いが、慣れた場所だと見つかるまで隠れ続けることができるようになる。

4 成果と今後の課題

本研究実践の成果と今後の課題を整理する。

【成果】

漫然とした日々の実践の蓄積や実践感覚を知見として整理することができた。また、聴覚障害のある幼児に集団遊びを導入、展開する際の押さえどころを明らかにすることができた。

【課題】

今後、今回の実践研究で得た知見を授業改善に役立てることが重要な課題の一つであろう。その上で次の点について追加、検証の必要がある。

- ・3歳児～5歳児の集団遊びの変容を捉える。
- ・実践上の工夫についてその効果を検証する。
- ・聞こえに配慮した集団遊びの実践を累積するとともに、その有効性について検証する。

【参考文献】

水野豊二著(1997) 幼児が熱中する集団ゲーム(3・4歳児編) 明治図書

表9 「当てる、探す、隠れることを楽しむ遊び」の特徴と聞こえ等への配慮

	3歳児前期	3歳児後期	4歳児前期
遊びの特徴 ・ 実践上の工夫	<ul style="list-style-type: none"> ・選択肢を提示し選ぶようにする。選択肢は徐々に増やす。 ・確実にその物が特定される手がかかりを示す。 ・見えない物に触ることを不安がる子供、目の前で隠してもすぐに見たがる子供がいる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・具体物に触れたり実際に音を聞いたりして、袋の中身を推測させる。 ・隠された物を探そうとするが、すぐに「ない」という。 ・いつも同じ場所に隠れる、隠す、探すなどする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・自分の経験をもとに袋の中身を推測して答えようとする。 ・部屋の中に隠してある物を見付けるまで探すことができる。 ・カーテンの中やテーブルの下など慣れた場所には見つかるまで隠れ続けることができる。
聞こえ等への配慮	<ul style="list-style-type: none"> ・選択する言葉「どっち、どれ、だれ」に親しませる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・様々な音を聞かせる。 ・ざらざら、硬い、丸いなど手触りの言葉に親しませる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・「見付けた、見付かった」 ・推測することに関する言葉(思う、じゃない、かな)に親しむ。