



発行者
公認心理師
社会福祉士
堀川重敏

第15巻 第55号

おかあさん

記事内容はわたし個人の見解であり、すべての方への有効性は保証できません。
ご意見ご希望などの宛先 horikawassw@gmail.com

遊びは学び

一事が万事に
つながって行く

五千年以上前、古代エジプトで用いられたゲーム盤とそのルールが残っています。ゲームはプレイヤーを夢中に、楽しくさせる魅力を持っています。

夢中になるにつれてプレイヤーは本性を出し、その結果、人物像が垣間見えて来ます。

☆1

子どもたちがウノをしていました。ある子は必ず、めくった山札を手元で見てから場に出しています。それでもゲームは愉しく進みますが、めくったカードはそのまま場に出して、みんなと一緒に見るのがマナーです。

その子はトランプの神経衰弱でも、二枚目のカードは自分だけ確認して伏せていました。こちらはルール違反です。

どちらも自分の満足が優先で、他の人の気持ちに気が回らない、自己中心的な行為です。

★2

ゲームの中では、カードをどうめくろうと許されるでしょう。でも友だちはどう思っているのでしょうか。何事かあったとき、友だちはその子にどのような態度を取るか、この小さな積み重ねが判断材料になるはずです。

誰だって自分のことを一番大事に考えるものです。それでも、みんなと一緒に生活して行く上では、どこまで自分の満足のための行動をし

て、どこから周りの人に譲ってあげられるかの判断は、一番大事な**その人らしさ**です。

それを作ってあげるのは、おかあさんです。

☆3

子どもは信頼できる、尊敬できるおとなをモデルにして、自分もそうなろうと真似しながら成長します。

一番のモデルは母親です。赤ちゃんにとってはお母さんのおなかの中が世界のすべてでした。生まれると、おかあさんの腕の中が世界です。やがて膝の上から世界を見るようになり、おかあさんから離れてはまた、戻ってきます。

歩くようになり、ひとりでできることが増えて、ついにはおかあさんが見えない所まで進出します。

子どもと世界のかかわりの基礎は、**おかあさんとのやり取りの中に**あります。世界への窓口はスマホの中にはありません。

子どもは見ていない、聴いていないようでいて、しっかりおかあさんの、そしておとなのすること、言う事を観察しているのです。

おかあさんが何と言うか、子どもは待っています。

