



ことばとこころ 151号

令和6年3月

村上市ことばとこころの相談室



ママ・パパからのことばは、子どもたちにとっての**とっておき!**
.....

相談室では、日常の中にある様々な場面を活かし、自然に触れる機会や社会とかがわる中でお家の方もお子さんも楽しみつつ、親子の信頼関係へもつながる、『ことばのかけ方・かかわり方』を3回のシリーズにわたってお伝えしています。今回は入浴・排せつ編です。

子どもを伸ばす

ことばのかけ方・かかわり方

— 入浴編 —



お風呂の時間は、ただ体の汚れを落として清潔に保つためだけでなく、1日の中でも親子の触れ合いや1対1で向き合っじっくり関わることのできる大切な時間でもあります。普段は仕事で家にいる時間が少ないパパとのコミュニケーションの場にもなりますね。また、子どもたちにとっては水遊びができる楽しい場所でもあります。

今回は、そんなお風呂の時間を楽しくする関わり方やことばのかけ方、遊びについてお伝えしていきます。

【体を洗う】

お子さんが小さければ小さいほど、大人は「自分が洗ったほうが早い」「早く終わらせたい」と思いがちですが、石鹸やシャンプーの泡でアワアワ遊びをしながら遊び感覚で洗い方を教えたり、肝心なところは親が手伝いながらも、手が届く範囲で子どもができることをさせることでやる気が高まり、自立を促すきっかけになります。「よくできたね」「じょうずだね」と褒められることで認められるうれしさも増します。



お子さんの中には、「お風呂よりももっと遊んでいたい」「お風呂に入るのが面倒くさい」など、お風呂に入ることを嫌がって対応に困っているおうちの方もいるのではないのでしょうか。そんなお子さんには.....

【もっと遊んでいたい】

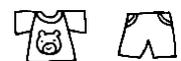


- ・「〇〇したらお風呂に入ろうね」と伝えておく
- ・遊びの延長で、好きなオモチャを「洗ってあげよう」と誘う
- ・お風呂で使うオモチャを「どれにする？」と1~2個選ばせる
(水鉄砲、シャボン玉、じょうろなど)

【お風呂に入るのが面倒くさい】

- ・どっちが早いかを競争する。(ゲーム感覚で洋服を脱ぐ、お風呂場まで行くなど)

【顔が濡れるのが嫌】



- ・シャンプーハットの利用や「これからお湯をかけるよ」「足から洗おうね」などできる部分から洗っていき、顔や頭は最後にする。

★お風呂でできる遊びの紹介★



- オモチャは、わざわざ買わなくても、ペットボトルや空き容器などで十分代用できます。1つしかないオリジナルを、お子さんと一緒に作ってみてもいいですね。
- 一緒に数をかぞえたり、なぞなぞやしりとりなどをするもお勧めです。言葉を育てることにつながります。また、お風呂用のあいうえお表などがあれば、ひらがなや数字を覚えるきっかけになります。



— 排せつ編 —



【おむつ替え】

まだことばが出ない赤ちゃんだからといって、無言のままおむつ交換をしていませんか？それは、とてももったいないことです。子どもの顔を見ながら「おむつ替えるよ」「ズボン脱ぐよ」「おしり拭くよ」「きれいになって気持ちいいね」などとことばがけや表情でアピールするかかわりが親子にとってとても大切なことです。ことばを聞くという環境が、わかることばを増やし、話すことにもつながっていきます。おむつ替えてじっとできない子には、ことばや表情でかまってあげたり、おもちゃを持たせたりすることで子どもの気をそらしてあげると手早く交換することもできますよ。



【トイレに行きたがらない】

トイレに行くことを怖がる子がいます。トイレのエアータオルや自動洗浄の大きな音が怖いなど理由はいろいろと考えられますが、不安が軽減できる対策をスモールステップで考えましょう。

- 例えば…
- 大きな音が出る装置には、装置が鳴る仕組みについて説明する
 - トイレの壁にお気に入りのキャラクターの絵を貼ったり、ぬいぐるみを置く
 - 最初はトイレに入るだけから、次は便座に座るだけと徐々に慣れさせる
 - お気に入りのパンツを使ってみる
 - 座位が不安定にならないように補助便座や踏み台を用意する など



排泄の自立には個人差がありますので、焦らず、叱らず、工夫をしながら楽しくトイレに誘いましょう

くらしの中でことばを育てる



これまでは、3回シリーズで日常の中で子どもを伸ばすことばのかけ方・かかわり方を紹介してきました。日常生活では、基本的には毎日同じことがくり返され、その中でことばが話され、声をかけられます。何回も聞いてその通りに行動をしていく経験を積み重ねることで、ことばを覚えていくことができる大切な機会が多くあります。何気ない日常の中でも、子どもと接するときには意識的にことばをかけることができるといいですね。