

(研究ノート)

# 大人のおそびへのまなざし ～子どものおそびと大人のかかわり～

吉村真理子 谷中優 鈴木健一 新田司 清水一巳

Adults' eyes on children's play

: relationship between adults' experience of play and their children's play

Mariko YOSHIMURA, Suguru TANINAKA, Kenichi SUZUKI,  
Tsukasa NITTA, Kazumi SHIMIZU

子どもたちにとっての遊びは、自発的な活動であり、心身の調和のとれた発達の基礎を培う重要な学習でもある。本研究では、幼稚園・保育所と家庭との連続性を重視した環境構成を可能とするための基礎調査として、子どもたちにとって重要な人的環境である保護者に、自らの遊び体験及び子どもとの遊び体験を尋ねるアンケートを実施した。その基礎分析結果を提示する。

## I 問題と目的

平成20年に改訂された幼稚園教育要領及び保育所保育指針における「遊び」に関する記述は、下記の通りとなっている。「幼児の自発的な活動としての遊びは、心身の調和のとれた発達の基礎を培う重要な学習である」(幼稚園教育要領 第1章総説)、「子どもは、遊びを通して、仲間との関係を育み、その中で個の成長も促される」(保育所保育指針 第2章子どもの発達)とされている。

更に、文部科学省の「幼稚園教育要領解説書」では、遊びを通しての総合的な指導の重要性について、段ボールを使った家作りを例に挙げ、次のように説明している。「幼児は作ろうとする家のイメージを言葉や身体の仕草等を用いて伝え合い、相手に即して自分の行動を規制し、役割を実行していく。また、用具を使うことで身体の運動機能を発揮し、用具の使い方や素材の特質を知り、家が完成すれば達成感とともに、友だちへの親密感を覚える。」

また、厚生労働省の「保育所保育指針解説書」においても、乳幼児期の発達の特性の一つとして「遊びを通して育つ」を挙げ、「遊びは主体的な活動であり、子どもは協同的な遊びの中で、友だちと一緒に活動する楽しさを経験し、仲間の一人であることを自覚し、更に仲間意識を芽生えさせ、同時に友だちとの間で様々な葛藤を体験する。自己主張することと同時

に我慢しなくてはならないことを学び、遊びをより楽しく展開するために自分たちで約束事や決まりを作っていく。」としている。

保育者は、いうまでもなく幼稚園や保育所における重要な人的環境である。子どもたちは、物的環境に関わる保育者の姿に刺激を受け、環境への興味や関心をもつ。更に、保育者の環境への関わり方をモデルとして、子どもたちの充実した環境との関わりが生み出される。これらによって保育者が幼稚園における重要な人的環境であるとするならば、家庭における保護者も保育者に劣らず重要な人的環境であるといえよう。すなわち、幼稚園や保育所での生活と家庭などでの生活の連続性を重視し、計画的に環境を構成することを通して、幼児の健全やかな成長を促すことが可能となるのである。

文部科学省中央教育審議会の「子どもを取り巻く環境の変化を踏まえた今後の幼稚園教育の在り方について～子どもの最善の利益のために幼児教育を考える～」(2005)においても指摘されているように、現代社会においては、少子化及び核家族化が進行し、子ども同士が集団で遊びに熱中し、時には葛藤しながら、互いに影響し合って活動する機会が減少するなど、様々な体験の機会が失われている。さらには、都市化や情報化の進展により、子どもの生活空間の中に自然や広場などといった遊び場が少なくなる一方で、テレビゲームやインターネット等の室内の遊びが増えるなど、偏った体験を余儀なくされているといえる。

亀山・嶋崎(2011)は、幼児は両親から繰り返し過度な安全意識や衛生志向に関する情報や知識を繰り返し提供されることで、親子間で拒否感や不快感といった「情動スクリプト」の連鎖を引き起こし、子どもの原体験量を左右することが考えられるとしている。なお、情動スクリプトとは、遠藤(2002)によれば「遭遇した出来事、それに対する人的評価。生じた情動、養育者の対応、あるいはそこで取られた対処方略などが一定の連鎖をなして認知的構成体として子どもに取り込まれること」である。

さらに、木谷・木村・今野(2011)は、危険な遊びを経験していた親は、子どもの自由な遊びを勧める傾向のあることを指摘している。また、人見・小村(2009)では、現代の子どもの経験率が低い遊びとして、「草・野原遊び」「田んぼ・川遊び」「身近な素材で作ったものでの遊び」を挙げ、これらの自然遊びには「生き物を扱う」「季節が限定される」「遊ぶまでに手間や時間がかかる」などの特徴が見られるとしている。

そこで、本研究では、幼稚園・保育所と家庭との連続性を重視した環境構成を可能とするための基礎調査として、子どもたちにとって重要な人的環境である保護者に、自らの遊び体験及び子どもとの遊び体験を尋ねるアンケートを実施した。今回は、その基礎分析結果を提示する。

## II 方法

### 1. 調査対象

政令指定都市内の私立幼稚園の保護者539名、教諭11名である。

### 2. 調査方法

#### 1) 保護者対象調査(質問紙調査)

アンケートを2013年7月に実施し、2週間後に回収した。いずれも、園長の了解を得て、担任教諭を通して配付・回収を行った。回収数は265部(回収率:49.2%)であった。

#### 2) 幼稚園教諭対象調査(質問紙調査およびヒアリング調査)

2012年10月及び6月～10月にかけて2名の幼稚園教諭にヒアリング調査を実施した。

また、2013年7月に質問紙調査を幼稚園教諭11名を対象に実施した。

### 3. 結果と考察

#### 1) 保護者について

##### (1) 保護者の子ども期の遊び

##### ① 小学校入学以前によくおこなった遊び

最初にアンケート保護者が「小学校入学以前によくおこなった遊び」からNo.1-①のデータを採りあげ、簡単な考察を試みる。

下の表1①-1)は、自分が「よくおこなった遊び」のベスト6である(但し元データは32の項目+その他となっている)。元データの下位にわずかではあるが(1.2パーセント)家庭用ゲーム機での遊びを認めることができる。当時の子どもたちの環境や興味・関心が反映されている資料として興味深い。

ただ、ここでの被験者は保護者のうち母親が答えたものが多かったのではないかと推測できる。上位2つの「ままごと」と「お絵かき」で38.8パーセントを占めていること、また運動系の遊びが少ないことがそれを物語っているだろう。もちろんその両者共男女関係なく参加できるものではあるが。

表1-①-1)

遊び	%
ままごと	19.6
お絵かき(ぬりえ)	19.2
お人形さんごっこ	9.2
かくれんぼ	8.0
折り紙	5.6
虫取り	5.2
その他	33.2

表1-①-2)

だれと	%
同年齢の友だち	36.5
姉妹・兄弟	35.3
ひとり	12.7
家族の大人	11.1
年齢の異なる友だち	4.4

次にそれらの遊び（遊び全体）を「一緒におこなった人」（誰とおこなったか）について、下の表1-①-2)をみてみよう。ここでは元データをそのまま転記する。

前述のデータでは遊びの種類が多岐にわたっていたが、この「遊び相手」については5項目に集約される。資料の上位2項目が70パーセントを超える高い割合を示していることで、精神的・距離的に最も近い、いわゆる「なかま」が遊びの対象であることがわかる。

「年齢の異なる友だち」が最下位なのは、幼稚園・保育園での異年齢交流が少ないことと同時に、帰宅後の近所での遊びが少ないことが想像できる。

② 小学校低学年によくおこなった遊び

①と同様、②、③においてもNo. 1のデータについて話を進めることとする。

下の表1②-1)を見ると、小学校入学前の遊びの内容に比べ、入学後の遊びには大きな変化を認めることができる。つまり圧倒的に運動系の遊びが増加している。(○印は運動系) もちろん運動系遊びの中にも、激しいものとそうでないものに分類できるが、トータル45.8パーセントの数字は、環境の変化(小学校入学)によって、子どもの興味・関心の急激な変化を示唆している。

表1-②-1)

遊び	%
○野球(キャッチボールなど)	10.5
○追いかけて鬼	10.5
お人形さんごっこ	7.8
○かくれんぼ	7.4
○ゴムとび	6.6
○サッカー(ボール蹴りなど)	5.4
お絵かき(ぬりえ)	5.4
ままごと遊び	5.4
○ケイドロ	5.4

表1-②-2)

だれと	%
同年齢の友だち	66.7
姉妹・兄弟	17.4
ひとり	6.6
年齢の異なる友だち	5.4
家族の大人	3.9

では、それらの遊びを「誰とおこなったか」について、下の表1②-2)を見てみよう。

「だれと」の欄では、「年齢の異なる友だち」と「家族の大人」の順が入れ替わっているだけで他はまったく変化していない。そうして「同年齢の友だち」と遊ぶ割合は、入学前のそれと比較して倍近くに増加している。幼稚園・保育園での空間(環境)や、より広範囲な人間関係の変化・拡大によって、同年齢の友だちが増加したためとみることができる。

もう一つ興味深いことは、「ひとり」で遊ぶ割合が入学前と比べ、12.7パーセントから6.6パーセントと約1/2になっていることである。子どもの環境の変化に加えて、子どもの心の変化・発達による影響がここに表出しているとも考えられる。

### ③ 小学校高学年によくおこなった遊び

前出の低学年時と同じく、ここでも運動系の遊びに○印をつけてみた。上位6までの遊びのうち、運動系でないものは1項目だけである。そうしてその内容もエレクトロニクス・テクノロジーが介在した、ゲーム機(いわゆるパソコン・ゲーム)での遊びが14%と高い数値で登場している。

表1-③-1)

遊び	%
○野球(キャッチボールなど)	19.8
家庭用ゲーム機(据え置き型)での遊び	14
○ゴムとび	12.5
○ケイドロ	11.7
○サッカー(ボール蹴りなど)	7.4
○バスケットボール	5.1
その他	29.5

表1-③-2)

だれと	%
同年齢の友だち	76.1
姉妹・兄弟	13.9
ひとり	5.8
年齢の異なる友だち	2.3
家族の大人	1.9

ではこれらの遊びを「だれと」おこなったかについて、表1-③-2)で確認する。

ここでは項目の変化はみられない。ただし割合には変化がみられる。上位1,2がいずれも増加している。同時に、「年齢の異なる友だち」と「家族の大人」は減少していることがわかる。

「ひとり」の項目も僅かながら減少している。しかしながらこのデータによって、ひとりでの遊びが減少していると考えるのは早計であるだろう。なぜならば、ゲーム機による遊びが増加したことは、複数で取り組んだゲームであっても、結局「単独のあそび」に終始してしまうことの多いPCゲームの特性を考慮すべきである。双方向(参加型)や複数で参加可能なゲームの出現は近年のことであり、当該保護者の子ども時代にはまだまだゲーム機の黎明期であったのだから。現在はそれらのデメリット部分を修正・改良した良質の教育系ソフトウェア等が出現している。

### ② 保護者の子ども期の遊びの空間

空間に注目して考えてみる。まず、家の中(自宅など)でよくおこなった遊びは、上位3種を整理すると次のようになる。

表2-①

	1	2	3
小学校 入学以前	ままごと遊び (26.8%)	お絵かき (ぬりえ) (22.3%)	お人形さんごっこ (12.1%)
小学校 低学年	お人形さんごっこ (18.1%)	お絵かき (ぬりえ) (10.8%)	ままごと遊び 家庭用ゲーム機 (据え置き型) (各8.7%)
小学校 高学年	家庭用ゲーム機 (据え置き型) (39.2%)	お絵かき (ぬりえ) (4.5%)	すごろく遊び (4.2%)

室内では、個人または少人数で行う遊びになる。高学年になると、家庭用ゲーム機 (据え置き型) で遊ぶ割合が他を圧倒して多くなっている。「折り紙」「あやとり」「かくれんぼ」がどの年齢区分でも回答数が比較的多かった。

学校や保育園ではどうであろうか。

表2-②

	1	2	3
小学校 入学以前	お絵かき (ぬりえ) ままごと遊び 各 (12.8%)		追いかけ鬼 (12.5%)
小学校 低学年	追いかけ鬼 (16.2%)	縄跳び (12.8%)	サッカー (ボール蹴り) (6.4%)
小学校 高学年	サッカー (ボール蹴り) (15.1%)	野球 (キャッチボール) (10.9%)	ケイドロ (10.6%)

学校や公園では、体を動かす遊びで、集団で行うものが多くなっている。このほかの種類では「ゴムとび」が小学校入学後の年齢区分で多くっており、低学年で5.3%、高学年で8.3%の回答があった。さらに、公園や広場では、次のような結果になった。

表2-③

	1	2	3
小学校 入学以前	かくれんぼ (17.4%)	追いかけ鬼 (15.8%)	虫取り (7.5%)
小学校 低学年	追いかけ鬼 (15.1%)	野球 (キャッチボール) (9.4%)	かくれんぼ (7.5%)
小学校 高学年	野球 (キャッチボール) ケイドロ 各 (20.4%)		サッカー (ボール蹴り) (9.8%)

環境を利用した遊びが目立ってくる。「かくれんぼ」は公園や広場に設置されている物を利用しての遊びであり、公園ならではの「虫取り」も現れている。

入学前では植物などを利用したと思われる「ままごと遊び」(6.0%)、低学年では「ゴムとび」(6.0%)、高学年では「追いかけて鬼」(7.2%)が続いている。

### ③保護者と子どもとの遊び

表3 「お子様と一緒にこなう遊びは何ですか」(複数回答)

遊び	%
お絵かき (ぬりえ)	35.8%
折り紙	23.8%
サッカー (ボール蹴りなど)	20.0%
ままごと遊び	18.9%
あやとり	14.0%
お人形さんごっこ	12.8%
追いかけて鬼	12.8%
かくれんぼ	12.5%
携帯用ゲーム機での遊び	10.6%

「[問3] 現在のお子さまとの遊びについて」の項目に関しては、「1) お子様と一緒にこなう遊びは何ですか」について、よくこなうものを [さまざま遊び] (巻末に添付の資料②-2参照) から3つまで選択してもらい、資料①になれば、その遊びの名称や遊び方を記入式で回答する、という形式で実施した。最も多かったのが、「お絵かき (ぬりえ)」で38.8%(複数回答。数値は有効回答のみで算出。以下同様)で、以下、「折り紙」25.7%、「サッカー (ボール蹴りなど)」21.7%、「ままごと遊び」20.4%、「あやとり」15.1%、「お人形さんごっこ」13.9%、「追いかけて鬼」13.9%、「かくれんぼ」13.5%、「携帯用ゲーム機での遊び」11.4%と続いた。「お絵かき」や「折り紙」「ままごと遊び」「あやとり」「お人形さんごっこ」など、主に室内で行う遊びが上位になった。

「2) その遊びをもっともよくこなう場所はどこですか」の質問については、「自宅の家の中」「親戚や友人などの家の中」「自宅(屋外)」「親戚や友人の家(屋外)」「近所の公園や広場、空き地」「学校や保育園などのグラウンド」「その他」(記述式)の各選択肢から回答する形式で実施したところ、「自宅の家の中」が最も多く(全体の約3分の1)、「近所の公園や広場、空き地」(全体の約4分の1)が続いた。一緒に行う遊びの上位が室内の遊びであることを考えると、「自宅の家の中」がもっと多いことが裏付けられる。

「3) その遊び方は、どのように知りましたか」では、1) の遊びを知った経緯について尋ねた。「子どもの頃から知っている」「知人、友人に教えてもらった」「子どもの学校(幼稚園)」「保育所の先生に教えてもらった」「子どもが学校(幼稚園)、保育所から教わってきた」「テレビ、情報誌で知った」「インターネットで知った」「その他」(記述式)の各選択肢より選択する形式で実施したところ、「子どもの頃から知っている」が圧倒的に多かった(8割強)。子どもと一緒に遊ぶ遊びは、親自身が経験した遊びが反映していることが想像できる。

## 2) 保育者について

### ① 保育現場での「遊び」への視点

ここでは、2名の保育者(M氏、K氏)へのインタビュー及び提供資料から、保育実践における遊びへの視点について整理していく。いずれも経歴が約20年のベテランの保育者として位置づけることができる。ここでは、まず、保育者の子どもの遊びへの「まなざし」(視点)がどのようにつくられているのか整理していく。次に、子どもの遊びをとらえる上で必要な視点とは何か保育者の経験から探っていく。

幼稚園では年齢別に「3才では、自分の好きな遊びを見つけて、安心して過ごせる」、「4才では、学級の中で伸び伸びと個を発揮して遊びを楽しむ」、「5才では、グループの中で個が生かされて、自主的に課題的に課題に取り組む」という目標が設定されている。また、M氏が「クラスの子どもたちの興味や子ども1人1人の状態に合わせて、遊びをこちらから提示したり、あたらしい遊びを伝えています」というように、「遊び」と子どもの関わりにおいても、まず「個(自分)」への視点をとり、そこから保育者の関わり、クラスの子どもたちの関わりといった「集団」への視点が作られてくるといえる。K氏が子どもの遊びを支援するとき「子どもの特徴に合わせて支援して」いることや「(子ども達が、お家ごっこをおこなう時)他のグループとの関係を見るとおもしろい」ということから、子どもの遊びに対して、「個」と「集団」という視点を大切にしていることがうかがえる。また、M氏は、自身が氷鬼を好きな理由として「つながりあえる遊び」ということをあげている。ここには保育者の「遊び」の経験による「遊びの価値観」をみてとることができる。そして、「遊びを伝える」とときには、この保育者の「価値観」も伝達されていくということが考えられる。

(M氏)

M01: このような大きな目標を見据えながら、クラスの子どもたちの興味や子ども1人1人の状態に合わせて、遊びをこちらから提示したり、あたらしい遊びを伝えています

M02: よく氷鬼を子どもたちとおこないます。はじめは保育者が鬼になり次々とタッチしているのですが、子どもたちは必死で仲間を助け、「氷」にならないように協力しています

M03：年長では慣れてきたら、子どもたちの中から全体の人数に対して適当な数の鬼を決め、広さを調節してチーム戦のようにして楽しんでいます

M04：(M氏が) なぜこの鬼ごっこが好きかというと、友だちと助けることができるので、子ども同士が仲間意識を持ち、つながりあえる遊びだからです

(K氏)

K01：特に縄跳びなんかは、ひとりで続けられるので、できるまで永延と続ける子がいます。  
こんな時も子どもの特徴に合わせて支援をしています

K02：室内遊びでは、お家ごっこがはやっています。そこでは、場所を確保することから家の建物をつくるころまで考えてやっています。もちろん他のグループも同じようなことをやっているの、場所や道具が必要になったときや重なったときは交渉しながら手に入れたりしています。そんなときは性格がよくあらわれますね

K03：室内でも、教室の隅とか隠れている場所が人気なんです、そういった場所をどうやって手に入れていくのか他のグループとの関係をみているとおもしろいですね

次に、子どもの遊びの現状についてみていく。M氏は「体育的な遊び」も多く行なわれているという。しかし、同時に「やってみる前からこれは自分には無理と判断」し、「やってみようとしないう」という姿も見られるという。またリレーなどは、「走るのが遅いと思っている子はなかなかやりたがらない」というように「体育的な遊び」に対しては幼児期から消極的な姿も見ることができるといふ。さらに、鬼ごっこなどの「遊びの中で鬼になることを拒む」という姿がみられるという。M氏の言うように「鬼≡負け」という思いをもって、「自分のことを他の子と比べて判断」したり、「評価される」ということを幼児期において、すでに経験しているということがうかがえる。

「縄跳び」はひとりで続けることができるという点において、「永遠と続ける」ことにもなるが、それが評価、比較されてしまうと「無理と判断」してしまうことになる。同じ活動においても子どもを取り巻く環境(他者の視点)の変化で、子どもが「遊ぶ」ことになるのか、それを拒むのかという違いが生まれてくるといえる。

また、「鬼ごっこ」でも、鬼というものに「負け」や「怖い」といった負のイメージをつくりあげ「鬼ごっこ」に加わることに躊躇している姿も見られる。山本氏(2005, 140頁)は伝承遊びについて「『陣』『たんま』『しま』『みそ』『役割の交代—鬼と子—』という規範、役割、さらにはそれらを支える価値体系は、遊びに参加するプレイヤーのすべてに生の享受を保障し、強者、弱者ともに共存できる遊びの世界をつくるという機能を持っている」とその構造的特性を明らかにしている。この遊びの世界における「役割の交代—鬼と子—」が機

能しくくなっていることも考えられる。ここでは、子どもの遊びの世界をとらえていく上で、この伝承遊びのもつ「共存できる遊びの世界をつくる」という機能が維持されているのか、もしくは他の価値体系が優先されているのかという視点が重要であると指摘できる。

(M氏)

M05：園庭では、固定遊具や乗り物を使った遊びであったり、体育的な遊び（鉄棒や縄跳び、ボールなど）であったり、アニメのヒーローなどのごっこ遊びや鬼ごっこが楽しまれています

M06：ルールのある遊びなどは、機会をとらえてクラスで取り組むなどすると、次第に子どもたち同士で楽しめるようになっていきます。例えば、色おに、氷鬼、高鬼、田んぼ鬼、むつつりくまさん、かくれんぼ、だるまさんがころんだ、ドロけい、かんけりなどなど、昔からあるような遊びをその時々で展開しています

M07：以前と子どもたちの様子が変わったと感じることは多くないと思いますが、いろいろな遊びの中で鬼になることを拒む子が多くみられるようになったように感じます。自分に自信がなかったり、鬼≡負けと思っているのではないかと思います」

M08：鉄棒や縄跳びなどある程度繰り返しの練習が必要なものなどの取り組みを見ていると少しやってできないと、すぐにあきらめたり、やってみる前からこれは自分には無理と判断すると初めからやってみようとしなかったりします」

(K氏)

K04：リレーなどは走るのが遅いと思っている子はなかなかやりたがらないでいる」

K05：鬼ごっこをやろうという声があがらなくなった（教員が声をかけると盛り上がる）。鬼＝怖いというイメージがあり追いかけられるのが嫌だという子も増えた（つかまるのも嫌だという）

次に、K氏の回想メモ（表4）から子どもの遊びの変化をみていく。平成9年までは幼稚園の隣にある公園でも子どもの遊びに大人が加わって賑やかな集団となっていたのが、平成10年頃からバスによる通園者の増加により、公園で遊ぶ子どもが減少してきている。

さらに、習い事を行なう子どもの増加も公園での遊びの現象に影響している。平成19年頃からは、送り迎えや習い事にも、友達同士で通っているということである。集団の規模としては、平成9年までの大人も加わる比較的大きな集団での遊びが、平成10年頃からは、子どもだけの、その数も減少した小さな集団となり、平成19年頃からは友達同士という、非常に限られた集団となっていることが考えられる。そこでは、K氏の言うように限定的な数

の集団のため「トラブルになるとなかなか改善できない」状況が作られてきている。このような人的環境の変化も「役割の交代」の可能性を縮小させ、「鬼」(負け)を拒むことにつながっているのではないだろうか。生活集団(大人や子ども同士)と子どもの遊びとの関係も重要な視点として提起することができる。

表4. K氏の回想メモ

平成2～平成9年頃	平成10年～平成18年頃	平成19年～平成25年頃
<p>&lt;降園後の遊びについて&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・降園後自然と隣の公園で遊び始める。公園にはたくさん子どもたちに保護者も加わりとても賑やかであった。</li> <li>・悪いことをしたら他の親もしかる。</li> <li>・親はおしゃべりをしつつもわが子をきちんと見ている。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・園バスで通園してくる子が増えた為、園庭も公園も子どもが減った。</li> <li>・習い事がある為すぐに帰る子どもも増えた。(保育時間中に思いっきり遊んでほしいという声もあった)</li> <li>・自分の子どもはみているが、相手の子が悪いことをしたらしかれない。相談に担任の所へ来る。</li> </ul>	<p>→同様</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・友達同士で(仲良し)習い事を一緒に行なう姿が多く見られる。(送り迎えも一緒。仲間意識が強い。1度トラブルになるとなかなか改善できない)</li> <li>・親同士話に夢中。子どもをみていない。トラブルになったり、怪我が増えてきたりしている。</li> </ul>
集団(大):子ども+大人	集団(小):子ども	集団(小):子ども(友達)

#### 4. 今後の課題

本研究は、幼稚園・保育所と家庭との連続性を重視した環境構成を可能とするための基礎調査として、子どもたちにとって重要な人的環境である保護者に、自らの遊び体験及び子どもとの遊び体験を尋ねるアンケートを実施し、その基礎分析結果を提示した。引き続き、分析を行っているところであるが、保護者が子ども期に体験した遊びの種類や経験の度合いが、自分の子どもの行っている遊びのそれらと密接に関連していることが明らかになりつつある。

今後は、調査対象を更に広げ、保護者の遊びについての価値観と子どもの遊びがどのように関連しているか等について、性差も考慮し、分析を行っていく予定である。

保育者に記述してもらった「遊び」についての自由記述[資料①]と保護者への質問紙[資料②-1)、②-2)]を添付している。

\*本研究は、千葉敬愛短期大学附属総合子ども学研究所の課題研究として、実施しているものである。

〈参考文献〉

- ・遠藤利彦 2002 「情動と体験の内在化」 須田治・別府哲編著『社会・情動発達とその支援』ミネルヴァ書房 pp29－44.
- ・穠丸武臣・丹羽孝・勅使千鶴 2007 「日本における伝承遊び実施状況と保育者の認識」名古屋市立大学大学院人間文化研究科「人間文化研究」第7号 pp57－78.
- ・亀山秀郎・嶋崎博嗣 2011 「幼児の原体験と両親の子どもの遊びに対する養育態度との関連性」 pp93－98. 兵庫教育大学大学院連合学校教育学研究科「教育実践学論集12」
- ・人見久城・小村紀子 2009 「子どもの自然遊び体験に関する調査」宇都宮大学「教育実践総合センター紀要第32号」
- ・木谷忍・木村美智子・今野浩次 2011 「子どもの遊びの多様性の喪失について：福島県相馬市での遊びの現状と保護者たちの認識」 pp.55－61. 東北大学大学院農学研究科「農業経済研究報告」
- ・姜信善・滝川祐子 2010 「子どもにおける遊び種類による遊び能力の差についての検討」富山大学人間発達科学研究センター紀要「教育実践研究」第4号 pp39－49.
- ・山本清洋 2005 『子どものスポーツの意味解釈』日本評論社

〈付録〉

(資料①)

質問	先生ご自身の「遊び観」について、自由にお書き下さい
a	遊びは人間性、創造性などを作る大切で必要な経験だと思う。遊びを通して友達との関係を作り、その中で自分の位置を確立し、社会に出てからの重要な基盤を作る。自分自身、幼い頃暗くなるまで外で遊び、異年齢とも多く関わりがあり、そのことが今の自分に生かされている。現代は危険も多く、また習い事やゲームなどなかなか暗くなるまで、ということがなくなってきていると思うので、私が幼い頃経験した遊びなど、保育の中で子どもたちに経験させたいと考えて行っている。
b	ただ遊んでいるだけでなく、ルールや友だち同士の関わりや自ら遊びを展開していくなど、いろいろなことを学べる大切なもの。
c	遊び＝自由である。“こうでなければならぬ”という定義はなく、同じ遊びでも遊び手によって様々な展開の仕方・楽しみ方がある。他を真似たり、自ら考えたり、一緒に味わったりと何でもありである。また、遊びは友だちと楽しむものだけでなく、ひとり遊びの大切さも知ってもらいたい。まず、対自分で遊びの世界を作り、その世界に満足し、安心感を得ることで、他とも同じ世界を味わいたいという共感へと繋がるからである。誰かと一緒に遊ぶことにより、同じ楽しさを味わうだけでなく、自分の知らない楽しさや考え方があることを知ることができる。その中でぶつかることによって、痛みや悔しさ、我慢することを経験し、相手を思いやったり、粘り強く取り組む力を養っていくことができる。最近では、ポータブルゲーム機で遊ぶ子を多く目にする。公園で集まっている子どもたちがいても、各々友だちの顔も見ずにゲームに夢中になっている姿を見ると悲しく思う。機械に頼り、子育てを楽にしようとする親たちが増えている

(研究ノート) 大人のあそびへのまなざし ～子どものあそびと大人のかかわり～

質問	先生ご自身の「遊び観」について、自由にお書き下さい
c	ことも情けない。ゲームの世界でのぶつかり合いしか知らない子の将来が非常に心配である。本来、遊びとは体を動かしたり、コミュニケーションを楽しんだり、心身共に使ったのびのび楽しむものだと思う。
d	外で遊ぶことを嫌がる子がすこしだが、増えてきているように感じる。何をしたいのか分からない子や物が無いから遊べない子もいるので、体一つあれば楽しめる遊びを子どもたちに伝えていきたい。また、友達と一緒にいると楽しいという気持ちを感じてほしい。小学校に行く「勉強が…」という声も聞くので、小学校へ行く前に遊びの楽しさをたくさん味わってほしい。
e	現在、ゲーム機(ポータブル機、携帯電話を含む)の普及によって「遊び」のスタイルが大きく変わってきている。個人的には、「遊び」は身体を動かし、年齢に関係なく関わるのが大切だと考える。しかし、近所の公園を見てもお互いゲーム機を持ってきて、会話少なく遊んでいる姿が見受けられる。日本の収入源としてゲーム機は、大きな存在であり重要であるが、本当にこのままで良いのだろうか?という懸念はある。ものが豊かになり、今では「貧乏大家族」はほとんどなく、小学1年生頃から自宅には自分の部屋ができ(パーソナルスペース)、みんなで共用する経験が少なくなっているのも事実、となると幼稚園、保育所、学校が担う役割は非常に重要だと考える。
f	子どもたちの遊びは奥が深い。遊び方を知るだけでなく、ルールを守る大切さ、人間関係、人柄などをすべて学んでいく。遊びを通して子どもたちが成長していくのを日々感じている。新しい遊びを知る方法は両親、兄弟(姉妹)、教師、友だち、異年齢の友だちなど幅広い分野であらゆる方向から知ることができる。子どもの吸収力もすごい!!すぐに遊びを覚えたり、友だちの教え方、関わり方で人柄を知り、うまくつき合う子もいる。ケンカになる時もある。ケンカして相手の気持ちを知り自分も成長し相手も好きになる。友だちとして認めるetc. 大人から見てみるとただの遊びであるが、遊びを通してたくさんのことを学べる遊びはとても大切!!遊びの時間を十分に確保していきたいと日々の保育で心がけている。
g	子どもにとって遊びとはなくてはならないもの。遊びを通して、はじめは何も考えずに行っていることでも成長に合わせて「なぜだろう、どうしたらいいだろう」と人間の基本的な「考える」ということが身につく、さらに玩具を取りあうことで、集団生活での協調性を学ぶことができる。生きるために欠かせない集団生活、人とのつながりを学ぶ第一歩だと考えます。
h	子どもに対して遊びを通して教えてあげられる事がたくさんあると思います。例えば順番待ちやお友だちとの関わり方など……遊びの中で教えた方が、子どもにとっても入りやすいと思うので、遊びはとても大切だと感じています。自分が子どもの頃にやった遊びなども伝えていかなければ、今の子どもたちが大人になった時に、教えてあげられなくなると思うので、積極的に教えるのも大事なことだと思います。たくさん遊ぶことによって、他の活動とのメリハリもつけられるようになると思います。
i	自分が子供の頃にたくさん遊んで楽しかったのを覚えています。姉・兄と自宅でスゴロクやボードゲームをしたり、近所の友達とかくれんぼやゴムだんをしていました。今でも「楽しい」という感覚があるので、今の子どもたちにも遊びを通してルールや思いやりが伝わっていくといいと思います。
j	「遊び」には、子どもから自由な発想で生まれたり、遊ぶ中で広がっていくものと、ルールや道具が決まっているものが主であると思う。ルールのある遊びや伝承遊びなどは大人やその遊びを知っている人が伝え広めない、経験せずに子ども期を終えてしまうのではないのでしょうか……

質問	先生ご自身の「遊び観」について、自由にお書き下さい
j	公園でもしボールや縄などがなかったら、今まで経験したことのある遊びをヒントに子どもたちでルールを作って遊びが生まれているのを目にすることがあります。そんな遊びのヒントや力になるには、集団生活の場などでの経験も有効なのではないでしょうか…… 遊びのきっかけ作りを大人が伝えていくことは大切なのではとアンケートに答えながら思いました。
k	遊びとは子供自身が自発的でやりたいと思う事を充分に楽しめるものじゃなければならないと思います。 ・遊びを通して色々な人と関わり、かかわる事でマナーや約束、色々なきまりを身につける事ができるようになっていくと思うので、遊びは生きる上でも大切な事だと思います。 ・色々な遊びをたくさん経験して、色々な事を考え合いながら（意見を出しながら）、時には友達とけんかしたりしながら、色々なことを身につけていってほしいと思います。

〔資料②－1〕大人のあそびへのまなざし〕の質問紙

〔問1〕あなた自身の子ども期の遊びの経験について

1) 子どもの頃 (①小学校入学以前, ②小学校低学年, ③小学校高学年) に、よく行っていた遊びを、資料① [遊びの名称] から、それぞれ3つ選び、その記号を次の各欄に記入してください。

現在振り返ってみて、頻繁に遊んでいたと思われるものをお選びください。

\* 小学校低学年とは3年生までのことです。小学校高学年とは4年生以上のことです。

2) それらの遊びを、よく一緒におこなっていたのは誰ですか。下記の記号を次ページの各欄に記入してください。複数の場合は、よく一緒だった人から3つ選んで記入してください。

- |          |            |              |
|----------|------------|--------------|
| 1. 姉妹・兄弟 | 2. 同年齢の友だち | 3. 年齢の異なる友だち |
| 4. 家族の大人 | 5. 家族以外の大人 | 6. ひとり       |

① 小学校入学以前

資料①遊びの名称より選択

	1) よくおこなっていた遊び	2) 誰と		
NO.1				
NO.2				
NO.3				
記入例	ア (資料①参照)	1	2 (複数当てはまる場合)	3 (複数当てはまる場合)

② 小学校低学年（1年生～3年生）

	1) よくおこなっていた遊び	2) 誰と		
NO.1				
NO.2				
NO.3				
記入例	ア (資料①参照)	1	2 (複数当てはまる場合)	3 (複数当てはまる場合)

③ 小学校高学年（4年生～6年生）

	1) よくおこなっていた遊び	2) 誰と		
NO.1				
NO.2				
NO.3				
記入例	ア (資料①参照)	1	2 (複数当てはまる場合)	3 (複数当てはまる場合)

[問2] 次の場所で、よく行った遊びはどれですか。資料① [遊びの名称] から選び、それぞれの記号を各欄に記入してください。資料①になれば、その遊びの名称や遊び方をご記入ください。

1) 自宅や友人など個人の家でよくおこなった遊びはどれですか

小学校入学以前		小学校低学年		小学校高学年	
---------	--	--------	--	--------	--

2) 学校や保育園など（大人が管理している場所）でよくおこなった遊びはどれですか

小学校入学以前		小学校低学年		小学校高学年	
---------	--	--------	--	--------	--

3) 近所の公園や地域の広場、空き地などでよくおこなった遊びはどれですか

小学校入学以前		小学校低学年		小学校高学年	
---------	--	--------	--	--------	--

[問3] 現在のお子さまとの遊びについて

1) 現在、お子さまと一緒におこなう遊びは何ですか。よくおこなうものを資料① [さまざま遊び] から3つ選び、それぞれの記号を各欄に記入してください。資料①になれば、その遊びの名称や遊び方をご記入ください。

2) また、その遊びをもっともよくおこなう場所はどこですか。下記の記号を各欄に記入してください。

1. 自宅の家中	2. 親戚や友人などの家中	3. 自宅 (屋外)	4. 親戚や友人の家 (屋外)
5. 近所の公園や広場, 空き地	6. 学校や保育園などのグラウンド	7. その他 (欄内に記入してください)	

3) その遊び方、どのように知りましたか。

1. 子どもの頃から知っている
2. 知人, 友人に教えてもらった
3. 子どもの学校 (幼稚園), 保育所の先生に教えてもらった
4. 子どもが学校 (幼稚園), 保育所から教わってきた
5. テレビ, 情報誌で知った
6. インターネットで知った

お子様と一緒にこなう遊びについて

	1) よくおこなう遊び	2) どこで	3) どのように知ったか
NO.1			
NO.2			
NO.3			

資料①遊びの名称より選択

[問4] これまで、次の活動や遊びをおこなったことがありますか

1) ご自身の子ども期の経験の有無と、2) 現在のお子さんとの経験の有無について当てはまるものに○丸印をつけてください。また、活動の方法や遊び方を知らないものがありましたら [ 3. 知らない ] に○丸印をつけてください。

	活動・遊び	1) 子ども期に	2) 自身の子どものと一緒に	3) 活動・遊びを
①	川や湖, 海で泳ぐ	1. ある 2. ない	1. ある 2. ない	3. 知らない
②	星空を眺める	1. ある 2. ない	1. ある 2. ない	3. 知らない
③	木に登る	1. ある 2. ない	1. ある 2. ない	3. 知らない

(研究ノート) 大人のおそびへのまなざし ～子どものおそびと大人のかかわり～

	活動・遊び	1) 子ども期に	2) 自身の子どもと一緒に	3) 活動・遊びを
④	屋外でテントに寝る	1. ある 2. ない	1. ある 2. ない	3. 知らない
⑤	焚き火をする	1. ある 2. ない	1. ある 2. ない	3. 知らない
⑥	シロツメクサの冠づくり	1. ある 2. ない	1. ある 2. ない	3. 知らない
⑦	ササ舟づくり	1. ある 2. ない	1. ある 2. ない	3. 知らない
⑧	草笛	1. ある 2. ない	1. ある 2. ない	3. 知らない
⑨	木登り	1. ある 2. ない	1. ある 2. ない	3. 知らない
⑩	セミ, クワガタ, カブトムシなどの虫取り	1. ある 2. ない	1. ある 2. ない	3. 知らない
⑪	どろだんご作り	1. ある 2. ない	1. ある 2. ない	3. 知らない
⑫	オタマジャクシ, カエル取り	1. ある 2. ない	1. ある 2. ない	3. 知らない
⑬	ザリガニ取り	1. ある 2. ない	1. ある 2. ない	3. 知らない
⑭	水切り (水面に石を投げる)	1. ある 2. ない	1. ある 2. ない	3. 知らない
⑮	タガメ, ゲンゴロウなどの水生昆虫取り	1. ある 2. ない	1. ある 2. ない	3. 知らない
⑯	凧あげ	1. ある 2. ない	1. ある 2. ない	3. 知らない
⑰	シャボン玉遊び	1. ある 2. ない	1. ある 2. ない	3. 知らない
⑱	風車	1. ある 2. ない	1. ある 2. ない	3. 知らない
⑲	石蹴り	1. ある 2. ない	1. ある 2. ない	3. 知らない
⑳	影ふみ	1. ある 2. ない	1. ある 2. ない	3. 知らない
㉑	缶ぽっくり	1. ある 2. ない	1. ある 2. ない	3. 知らない
㉒	竹馬	1. ある 2. ない	1. ある 2. ない	3. 知らない
㉓	竹とんぼ	1. ある 2. ない	1. ある 2. ない	3. 知らない
㉔	竹水でっぼう	1. ある 2. ない	1. ある 2. ない	3. 知らない
㉕	こま回し	1. ある 2. ない	1. ある 2. ない	3. 知らない

つぎに, あなたのお考えについて, お尋ねします。

[問1] 次の項目の意見について, 近いと思われるものを5段階のうちから1つ選び, ○丸印をしてください。

一遊びについて	まったく	どちらかといえば	どちらとも	どちらかといえ	まったくちがう
	その通り	その通り	いえない	ば, ちがう	
① 昔から伝わる遊びを知る必要がある	5	4	3	2	1
② からだを使った遊びが大切だ	5	4	3	2	1
③ これからはパソコンなどの情報機器を使う遊びが大切だ	5	4	3	2	1

研究紀要 第36号

一遊びについて	まったく	どちらかといえば	どちらとも	どちらかといえ	まったくちがう
	その通り	その通り	いえない	ば、ちがう	
④ ひとつの遊びを長く遊ぶほうがよい	5	4	3	2	1
⑤ いろいろな遊びをおこなうほうがよい	5	4	3	2	1
⑥ 遊びはすぐに飽きてやめてもよい	5	4	3	2	1
⑦ 子どもは子ども同士で遊ぶほうがよい	5	4	3	2	1
⑧ 方法にとらわれずに自由に遊ぶことが大切だ	5	4	3	2	1
⑨ ひとりより大勢で遊ぶほうがよい	5	4	3	2	1
⑩ 子どもの頃は勉強より遊ぶほうがよい	5	4	3	2	1
⑪ 子どもだけで遊ぶと危険だ	5	4	3	2	1
⑫ 少しくらい危険な（スリ傷程度の軽いけがをす るような）遊びをしてもよい	5	4	3	2	1
⑬ 家の近所に遊ぶ場所が必要だ	5	4	3	2	1
⑭ 家の近所に遊んでくれる友達が必要だ	5	4	3	2	1
⑮ 楽器などの道具を使って遊んだほうがよい	5	4	3	2	1
⑯ 既製のおもちゃより、必要なものは自分で作っ て遊んだほうがよい	5	4	3	2	1
⑰ スポーツ競技やダンスなどの能力が伸びる遊び をしたほうがよい	5	4	3	2	1
⑱ 自然に触れ合う遊びをしたほうがよい	5	4	3	2	1
⑲ 子どものやりたい遊びが第一だ	5	4	3	2	1
⑳ 大人が遊びを教える必要がある	5	4	3	2	1
㉑ 幼稚園や学校でもっと遊びの仕方を教えるべき だ	5	4	3	2	1
㉒ 遊ぶ時間より塾や習い事の時間が大切だ	5	4	3	2	1
㉓ 女の子・男の子らしい遊びをするべきだ	5	4	3	2	1
㉔ 子どもの頃には自由に遊ぶことが大切だ	5	4	3	2	1
㉕ 年齢の異なる友達とも遊ぶことが大切だ	5	4	3	2	1
㉖ 生き物を飼うなど生き物と触れ合う遊びが大切 だ	5	4	3	2	1
㉗ 遊びの中でもルールは守らなければならない	5	4	3	2	1
㉘ 空想することも遊びである	5	4	3	2	1

(研究ノート) 大人のあそびへのまなざし ～子どものあそびと大人のかかわり～

一遊びについて	まったく	どちらかといえば	どちらとも	どちらかといえ	まったくちがう
	その通り	その通り	いえない	ば、ちがう	
⑲ 仲のいい友達とだけ遊ぶほうがよい	5	4	3	2	1
⑳ テレビゲームも子どもにとって良い遊びである	5	4	3	2	1
㉑ 子どもと大人も遊びを通して感情を共有することができ	5	4	3	2	1
㉒ 遊びの楽しさは大人が教えることはできない	5	4	3	2	1

[問2] あなたからみて、あなたのお子さんは十分に遊んでいますか。

1. 十分に遊んでいる
2. ある程度、遊んでいる
3. あまり、遊べていない
4. 全然、遊べていない

次の問いで、あなたの考えに近いものを1つ選び、○丸印をしてください。

[問3] 子どもの将来につながることを考えて、家族での遊びも配慮しなければならない。

1. 非常にそう思う
2. ある程度そう思う
3. あまりそう思わない
4. ぜんぜんそう思わない

[問4] 自身が経験したことのある、楽しい遊びを子どもにも伝えたい

1. 非常にそう思う
2. ある程度そう思う
3. あまりそう思わない
4. ぜんぜんそう思わない

[問5] 子どもには、自身が経験したことのない遊びをおこなってもらいたい

1. 非常にそう思う
2. ある程度そう思う
3. あまりそう思わない
4. ぜんぜんそう思わない

[問6] 子どもがやりたい遊びは、家族みんなで取り組んでみたい

1. 非常にそう思う
2. ある程度そう思う
3. あまりそう思わない
4. ぜんぜんそう思わない

[問7] 子どもと一緒に遊ぶ時間がとれない

1. 非常にそう思う
2. ある程度そう思う
3. あまりそう思わない
4. ぜんぜんそう思わない

[問8] 子どもに十分な遊びを提供できているか不安に感じる

1. よく感じる
2. ときどき感じる
3. あまり感じない
4. まったく感じない

[問9] 子どもが発達していくためには、大人がしっかりと「しつけ」や「教育」をしなければならない。

1. 非常にそう思う
2. ある程度そう思う
3. あまりそう思わない
4. ぜんぜんそう思わない

[問10] 子どもは、もともと、いろいろな能力を持っているから、大人は、子どもの自然の発達を見守っていればよい。

- 1.非常にそう思う 2.ある程度そう思う 3.あまりそう思わない 4.ぜんぜんそう思わない

[問11] 環境は子どもの発達にどれくらい影響すると思いますか。1つ選んで○をしてください。

- 1.非常に大きく影響する 2.ある程度、影響する 3.あまり影響しない 4.ぜんぜん影響しない

[問12] 生まれつきの素質は、子どもの発達にどのくらい影響すると思いますか。1つ○をしてください。

- 1.非常に大きく影響する 2.ある程度、影響する 3.あまり影響しない 4.ぜんぜん影響しない

最後に、あなた自身について、お尋ねします。

[問1] あなたの性別は？

- 1.女 2.男

[問2] あなたの年齢は？ あてはまる番号に○丸印をつけてください。

1. 20～24歳  
2. 25～29歳  
3. 30～34歳  
4. 35～39歳  
5. 40～44歳  
6. 45～49歳  
7. 50～54歳  
8. 55～59歳  
9. 60歳以上

[問3] 現在の住居は？あてはまる番号に○丸印をつけてください。

- 1.一戸建て 2.一戸建て(二世帯住宅) 3.マンション・アパート 4.団地  
5.その他( )

[問4] 現在の居住形態は？あてはまる番号に○丸印をつけてください。

- 1.二世帯(親子)同居 2.三世帯(祖父母-親-子)同居 3.二家族(親子-親子)同居  
4.その他( )

[問5] 現在の居住地域は？あてはまる番号に○丸印をつけてください。

- |  |
|--|
| 1. 都市部 (商業施設や商店街が多くある)    2. 都市部 (工場などが多くある)<br>3. 都市部 (住宅地域)    4. 郊外の住宅地域 (住宅地や団地など)    5. 農山村、漁村部<br>6. その他 ( ) |
|--|

[問6] あなたの子ども期の居住形態は？あてはまる番号に○丸印をつけてください。

- |  |
|--|
| 1. 二世帯 (親子) 同居    2. 三世帯 (祖父母-親-子) 同居    3. 二家族 (親子-親子) 同居<br>4. その他 ( ) |
|--|

[問7] あなたの子ども期の居住地域は？あてはまる番号に○丸印をつけてください。

- |  |
|--|
| 1. 都市部 (商業施設や商店街が多くある)    2. 都市部 (工場などが多くある)<br>3. 都市部 (住宅地域)    4. 郊外の住宅地域 (住宅地や団地など)    5. 農山村、漁村部<br>6. その他 ( ) |
|--|

[問8] 子ども期に塾やお稽古事をおこなっていましたか？あてはまるもの全てに○丸印をつけてください。

- |  |
|--|
| 1. 学習塾    2. 音楽 (ピアノ, バイオリンなど) の習い事    3. 運動, スポーツの習い事<br>4. 絵画の習い事    5. 習字 (毛筆, 硬筆含む) の習い事<br>6. その他 ( ) |
|--|

[問9] 現在, あなた自身はスポーツクラブに加入していますか。あてはまるもの全てに○丸印をつけてください。

- |   |
|---|
| 1. 商業的スポーツクラブ (スポーツジムなど)<br>2. 地域のスポーツクラブ<br>3. 私的なスポーツサークル (友人などと定期的に活動)<br>4. その他 ( ) |
|---|

[問10] あなたの現在の余暇時間の過ごし方について。

① 休日などの余暇時間に継続的におこなっている活動はありますか。あてはまるもの全てに○丸印をつけてください。

- |  |
|--|
| 1. 運動、スポーツ活動    2. 音楽 (演奏、鑑賞)    3. 読書    4. 映画鑑賞 (ビデオ含む)<br>5. 料理    6. その他 ( ) |
|--|

② ご自身の趣味の為の時間をどれくらい取ることができますか。近いものに○丸印をつけてください。

- |  |
|--|
| 1. 週に7時間以上    2. 週に2～6時間    3. 週に1時間    4. 月に1～3時間<br>5. 月に1時間以下 |
|--|

[問11] 現在のご自宅にあるものに当てはまる番号に○丸印をつけてください。

- |  |
|--|
| 1. 自身のみ所有    2. 家族 (大人と子ども) で所有    3. 子どものみ所有    4. ない |
|--|

研究紀要 第36号

\* [自身のみ所有] には、配偶者の方の所有物は含みません

	用品名	記入欄			
①	野球用具 (ボール, グローブ, バットのいずれか)	1	2	3	4
②	サッカーボール	1	2	3	4
③	バレーボール	1	2	3	4
④	バスケットボール	1	2	3	4
⑤	バドミントン (ラケット, シャトル)	1	2	3	4
⑥	ゴルフ用具	1	2	3	4
⑦	登山用具	1	2	3	4
⑧	釣り用具	1	2	3	4
⑨	その他のスポーツ用具 ( )	1	2	3	4
⑩	ピアノ	1	2	3	4
⑪	ギター	1	2	3	4
⑫	ドラムセット	1	2	3	4
⑬	トランペット	1	2	3	4
⑭	フルート	1	2	3	4
⑮	その他の楽器 ( )	1	2	3	4
⑯	油絵用具 (油絵の具, ふで, キャンバスなど)	1	2	3	4
⑰	水彩画用具	1	2	3	4
⑱	習字用具 (ふで, 墨, 文鎮など)	1	2	3	4
⑲	その他の絵画, 書の用具 ( )	1	2	3	4
⑳	顕微鏡	1	2	3	4
㉑	天体望遠鏡	1	2	3	4
㉒	双眼鏡	1	2	3	4
㉓	昆虫採集道具 (カゴ, 網など)	1	2	3	4
㉔	科学・百科事典	1	2	3	4

### 【子どもの「遊び」に関することについてのご意見, ご感想】

子どもの「遊び」に関することについて, ご意見や何かお感じのことがありましたら, どのようなことでも結構ですから, ぜひお聞かせください。研究の参考とさせていただきます。

[資料②-2)] **資料①** **遊びの名称** \*下記の遊びを選び, その記号(数字)を回答の表の中に記入してください。

記号	遊び	記号	遊び
1	携帯用ゲーム機を使った遊び	25	かごめかごめ
2	家庭用ゲーム機(据え置き型)を使った遊び	26	だるまさんがころんだ
3	ゲームセンターなどの施設での遊び	27	かくれんぼ
4	テーマパークなどの施設での遊び	28	とうりゃんせ
		29	花いちもんめ
5	野球(キャッチボールなど)	30	あぶくたつた
6	サッカー(ボール蹴りなど)	31	おしくらまんじゅう
7	バドミントン		
8	バレーボール	32	追いかけ鬼
9	バスケットボール	33	影ふみ鬼
10	卓球	34	まりつき
		35	凧あげ
11	お絵かき(ぬりえ)	36	相撲ごっこ
12	折り紙	37	腕相撲
13	あやとり	38	竹馬
14	剣玉	39	虫取り
15	すごろく遊び	40	草笛遊び
16	おはじき	41	缶ぽっくり
17	カルタ取り	42	ゴムとび
18	ビー玉	43	草相撲
19	おてだま	44	風車
20	ままごと遊び	45	ケイドロ
21	お人形さんごっこ	46	渦巻きじゃんけん
22	縄とび	47	缶けり
23	こま回し	48	石蹴り
24	羽根つき	49	Sケン