

伝承遊びに関する研究（2）

～保育者養成学生の伝承遊びの経験～

青野光子

A study on the Traditional Play (2)

～ Experience of the Traditional Play in Child-care Training Course Students ～

Mitsuko Aono

I. はじめに

平成24年3月に文部科学省より、「幼児期運動指針」¹⁾が出された。この指針は、豊かで便利な現代社会を生きる子ども達の運動遊びの環境を十分に保障するために、また、幼児期に必要な多様な動きの獲得や、体力・運動能力の基礎を培うと共に、様々な活動意欲や社会性を育むことをねらいとして策定されたものである。現代の子どもは社会環境や生活様式の変化に伴い、体を動かす機会を減少させ、多様な動きを含む遊びの経験が少なくなっている。その結果、体力・運動能力の低下のみならず、心の発達にも重大な影響を及ぼすことが懸念されている。

幼児期は、スキヤモンの発育曲線に見られるように身体諸機能が急速に発達し、生涯にわたる基本的な動きを身に付けやすい時期でもあり、幼児が自発的に取り組む遊びの中で、体を動かすことを通して心身ともに健康な心と体の基礎が培われる時期である。そして、楽しく体を動かす遊びは、体力や運動能力を発達させるだけでなく、友達との関わりを通して、コミュニケーション能力・やる気や集中力等を育む機会を与えてくれる。保育者は、様々な遊びの中で、幼児期ならではの発達のチャンスを逃さないように、遊びの環境づくりをすることが大切であり、幼児一人ひとりの特性に応じ、発達の課題に即した指導する力が今こそ求められている。

平成23年4月より、新しい「小学校学習指導要領：体育」²⁾では、「体づくり運動」が低学年においても位置づけられ「多様な動きをつくる運動遊び」が示されている。幼児期と小学校期の運動遊びの連続性を考えると、幼児期は、体を動かす遊びや日常生活において、楽しく意欲的に遊ぶ中で、多様な動きを自然と身に付けられる運動遊びの実践が求められているのである。

また、平成20年改定の「幼稚園教育要領」³⁾では、「幼児が様々な人や物とのかかわりを通して、様々な体験をし、心身の調和のとれた発達を促すようにしていくこと。その際、心を動かされる体験が次の活動を生み出すことを考慮し…以下省略。」とあり、幼児期の運動遊びにおいては、一人ひとりの幼児の興味や生活経験の中から自発的に遊びを経験できる環境を構成することが大切であり、体を動かすことが楽しく、かつ心地よい運動遊びを体験することが重要である。また、年長児頃には、その子の運動遊び経験により、運動遊びの能力に差が始まるため、「できた喜び」である成功体験・達成感の

ある遊びを体験させることは、その後の「運動志向性」を決定付ける意味においても特に重要である。

日本の伝承遊びは、地域社会の異年齢集団においては年長者から年少者へ、家庭においては父母から子へ、祖父母から孫へと受け継がれてきたもので、子どもたちの心と体の発達において必要かつ有効な、また身に付けてほしい、経験してほしい内容を多く含んだ遊びである。しかし、保育の現場では、伝承遊びが再認識され、多くの実践がなされてきているがまだ十分とはいえない。穂丸⁴⁾は、大規模調査において、「伝承遊びは園において実施率や保育者の関心も非常に高いが、指導する際の最も大きな課題として、保育者自身の伝承遊びに対する知識不足と指導が難しいこと。」を報告している。

将来、保育者をめざす学生は、様々な運動遊び、伝承遊びを知り経験する中で、その遊びの楽しさを子どもに伝え、豊かな遊び環境を提供できることが優れた保育者の条件といえる。また、このことが日本の伝統文化の継承へと繋がるのである。しかし、実際保育の現場では、保育者自身の伝承あそびの経験や知識不足により、まだまだ十分に保育に活かされているとは言い難い。

本研究では、将来保育者をめざす学生が、今までの育ちの中で、いつ、どこで、誰と、どんな伝承遊びを経験してきているかを明らかにし、今回は、いつ、どんな種類の伝承遊び経験をしてきたかに焦点を絞った。そして、その結果を踏まえ、保育者養成校における教授内容、教授方法を検討することにより今後の課題を明らかにし、学生がより現場で活かせる実践力を身に付け、また自己の保育技術を高め、保育に役立てられるようにすることを目的とした。

Ⅱ. 研究方法

<調査対象>新潟県S大学短期大学部幼児教育学科1年生：117名

ほとんどの学生が新潟県内在住の学生である。

<調査時期>平成25年11月

<調査内容>伝承遊びの中から、主に身体活動を伴う遊び67種類を過去の文献等より選び、「知らない」「知るが経験なし」「経験あり」より、回答を求めた。そして、「経験あり」については、いつ経験したかについて、幼児期、小学校低学年（1・2・3年）、高学年（4・5・6年）の三区分により伝承遊びの経験を尋ねた。

<記入方法>伝承遊びの経験の記入は、①「知らない」②「知るが経験なし」③「経験あり」の選択肢より、該当するものに丸をつける方法で回答を求めた。①は名前も知らない、聞いたことや経験したこともない遊び。②では名前は知るが、経験したことがない遊び。③は今までに経験がある遊び（ただし、短大での授業経験は含まず）。

経験時期については、答えやすいように3区分とし、遊びにより幼児期と小学校低学年など継続して遊んだ種目は、複数回答可とした。

<伝承遊びの種類>

伝承遊びの中から、過去の文献等により、主に身体活動を伴う遊びを中心に67種類を選び、穂丸⁴⁾の分類を参考に以下の基準により分類した。

M：道具使用の操作遊び

G：集団（グループ）遊び

SG：歌を伴う集団遊び

MS：道具操作による歌を伴う遊び

MSG：道具操作による歌を伴う集団遊び

A：その他

表1. <伝承遊びの分類>

分類	遊 び 名	分類	遊 び 名
M	石けり	G	高鬼
M	ビー玉	G	けいどろ、どろけい
M	お天気占い（靴）	G	馬乗り（振り落とし）
M	ゴムとび	G	Sケン
M	めんこ	G	じゃんけん列車
M	紙ひこうき	G	おしくらまんじゅう
M	水切り（川、池…）	G	だるまさんがころんだ
M	いろはにこんぺいと（なわ）	G	ケンパー
M	竹馬	G	指相撲
M	コマ回し（ひも）	G	腕相撲
M	たこあげ	G	あっちむいてほい
M(s)	けん玉	G	かんけり
M(s)	お手玉	G	影踏み
M(s)	おはじき	G	グリコ
M	折り紙	SG	ロンド橋
M	あやとり	SG	なべなべそこぬけ
M	羽根つき	SG	たけのこ1本
M	竹とんぼ	SG	あぶくたった（あわぶく）
M	草花摘み（草笛、切っこ等）	SG	とうりゃんせ
M	ダルマ落とし	SG	かごめかごめ
M	葉っぱあそび	SG	花いちもんめ
M	カンぼっくり	SG	グリーンピース
G	ハンカチ落とし	SG	お寺の和尚さん
G	じゃんけん渦巻き	SG	茶摘み
G	ぼこぺん	SG	おちゃらかほい
G	かくれんぼ	SG	アルプス一万尺
G	電車ごっこ	SG	ずいずいずっころばし
G	くつ取り	SG	じゃんけんほいほい
G	陣取り（ドンジャン）	MS	あんたがたどこさ（まり）
G	子とろ子とろ	MSG	長縄（郵便屋さん）
G	鬼ごっこ	MSG	長縄（大波小波）
G	色鬼	A	影絵
G	島鬼	A	かるた
G	手つなぎ鬼		

Ⅲ. 結果と考察

1. 伝承遊びの経験

保育者養成校の学生が、今までの育ちの中でどんな伝承遊びを経験してきたかを調査した結果は、以下の通りであった。

1) 「知らない」と答えた伝承遊び：上位10

表2. 「知らない」と答えた伝承遊び：上位10

No	遊 び 名	知らない	(%)
1	子とろ子とろ	113	96.6
2	ぼこぺん	110	94.0
3	じゃんけん渦巻き	106	90.6
4	くつ取り	103	88.0
5	馬乗り(振り落とし)	99	84.6
6	Sケン	99	84.6
7	島鬼	94	80.3
8	カンぼっくり	82	70.1
9	たけのこ1本	82	70.1
10	陣取り(ドンジャン)	73	62.4

67種目中、「知らない」と答えた遊び上位10を挙げると、全学生の60%以上が「知らない」と答えた伝承遊びである。1位の「子とろ子とろ(96.6%)」と10位の「陣取り(ドンジャン)(62.4%)」は遊びの呼び名と実際の遊びが一致しないため知らないと答えた学生が多く、実際に遊びを紹介すると遊びを知っていると答えた学生が多かった。

「ぼこぺん(94%)」「たけのこ1本(70.1%)」は、「あぶくたつた」と同様に、わらべ歌遊びから鬼ごっこに展開する遊びで、地域によっては全く知らない・経験したことがない遊びで特に、「ぼこぺん」は新潟県内ではほぼ知られていないと思われる。

「くつ取り(88%)」は、鬼との駆け引きの中で、敏捷性、脚力が育つエキサイティングな遊びで主に小学校高学年で筆者は経験した中でスリルとワクワク感が印象に残っている運動量の多い遊びである。

「馬乗り(84.6%)」は、筆者が小学校4・5年頃に経験した、とてもワイルドな遊びであり、男子・女子と一緒に馬とびの馬になり連なって、馬の上に跳び乗ってくる者を振り落とすというスリルあふれる協調性を必要とする遊びである。

「Sケン(84.6%)」は片足ケンケンの持久力を必要とする遊びで、相手との駆け引きの中で脚力が鍛えられ仲間との役割分担で協調性が求められる遊びである。

「島鬼(80.3%)」は地面に棒で島を書き島の中では安全が守られる鬼ごっこ遊びで、この遊びが知られていないことに驚いた。この遊びは広いスペースがあればどこでも遊びが展開できるもので、現代の子はいかに外遊びの経験が少なく遊びの方法を知らないかを裏付けている。

「カンぼっくり(70.1%)」は空き缶に紐を通して手に持ち紐の引き上げと脚の連動で進むバランスを必要とする非日常的な体験のできる遊びである。このような遊びは親子で製作し親子遊びの実践には大変有効な遊びであるが、豊かで便利な現代の生活においては、意図的に製作と遊びの実践を企画しないと実践されない遊びと思われる。

これらの遊びを今更ながら考察してみると、何気なく遊んでいた伝承遊びの中に幼児期から小学生時代に身に付けるべき身体能力と動きが自然と身に付くような遊びであることがわかる。これらの遊びを今一度見直し、復活させることにより子どもの体力・運動能力の向上、多様な動きの獲得の意義は大きいといえよう。しかし現実においてこれらの遊びは、名前さえ「知らない」のであるから、今後伝承しないと日本の子どもの遊び文化から完全に消えてしまうことが危惧される遊びである。これらの遊びは

地域の遊び集団では望めにくくなった分、いかに学校や教育・保育施設で多く実践し子どもに伝えていくかが今後の課題である。

2) 「知るが経験なし」と答えた伝承遊び：上位20

表3. 「知るが経験なし」と答えた伝承遊び：上位20

No	遊 び 名	知/経験なし	(%)
1	めんこ	67	57.3
2	羽根つき	40	34.2
3	とうりゃんせ	38	32.5
4	たこあげ	35	29.9
5	ゴムとび	32	27.4
6	あぶくたつた（あわぶく）	31	26.5
7	茶摘み	29	24.8
8	おちゃらかほい	28	23.9
9	あんたがたどこさ（まり）	25	21.4
10	かんけり	24	20.5
11	水切り(川、池…)	24	20.5
12	ずいずいずっころばし	24	20.5
13	ダルマ落とし	22	18.8
14	ビー玉	22	18.8
15	おはじき	20	17.1
16	けいどろ、どろけい	20	17.1
17	影絵	20	17.1
18	なべなべそこぬけ	19	16.2
19	竹馬	17	14.5
20	石けり	17	14.5
21	たけのこ1本	17	14.5

「知るが経験なし」の遊びを見てみると、「めんこ（57.3%）」「羽根つき（34.2%）」「とおりゃんせ（32.5%）」「たこあげ（29.9%）」「ゴムとび（27.4%）」などは、学生の母親世代、祖母世代の昭和期にはよく遊ばれていた遊びが多い事に気づく。

特に「ゴム（段）とび」は、小学校高学年・女子に人気の遊びで、筆者はこの遊び経験により、脚力（ジャンプ力）、瞬発力が鍛えられた。さらに陸上競技の高跳びに発展する可能性の高い伝承遊びである。

また、「なべなべそこぬけ（16.2%）」について保育を志す学生に「知るが経験なし」の学生がいることに驚き、授業の際に2人組の回転運動時に戸惑っている学生がいたことを思い出し、当然知っていることを前提に授業を進めていたことを今更ながら反省した。

また同様に「あんたがたどこさ（21.4%）」においても「遊びを知るも経験していない」ということであるが、授業において、ボールの技術である「ボールつき」と「脚の振り回し」のタイミングにおいて学生の動作の「ぎこちなさ」と「思いがけない動き」が目についた。

今の学生は、伝承遊びを「知るが経験なし」という現実をしっかり受け止めて養成校の教育課程においても、教授内容と指導法・指導方法を充実させねばならないことを実感した。学生たちの知らないながら経験していない状況がこれだけ多いということは、今までに遊べる環境がなかったか、整っていなかったということであり、幼児期、小学校時代の遊びの環境をもう一度考え直す必要がある。特に現代

では、地域での遊びが成立する条件（三問：時間・空間・仲間）が整わないわけであるから、学校、教育・保育施設の果たす役割が大きいといえる。これらの遊びは、現代の子ども達に是非とも復活させ、経験させたい遊びであり、保育者養成校の使命とも言える。

3) 「経験あり」と答えた伝承遊び

表4. 「90%以上が経験あり」と答えた伝承遊び

No	遊 び 名	経験あり	(%)
1	① 折り紙	117	100.0
2	⑧ かるた	117	100.0
3	② かくれんぼ	117	100.0
4	腕相撲	117	100.0
5	指相撲	116	99.1
6	③ 鬼ごっこ	116	99.1
7	⑥ だるまさんがころんだ	116	99.1
8	グリコ	115	98.3
9	長縄（大波小波）	115	98.3
10	⑦ アルプス一万尺	115	98.3
11	⑱ 色鬼	114	97.4
12	⑤ 紙ひこうき	114	97.4
13	⑩ あっちむいてほい	114	97.4
14	お天気占い（靴）	112	95.7
15	⑰ あやとり	112	95.7
16	長縄（郵便屋さん）	111	94.9
17	⑨ おしくらまんじゅう	111	94.9
18	影踏み	111	94.9
19	⑭ かごめかごめ	111	94.9
20	⑫ 花いちもんめ	111	94.9
21	手つなぎ鬼	110	94.0
22	けん玉	108	92.3

注) 表中の丸番号は、幼児期に経験の多い遊びを表6より示した

学生全体の100%が「経験あり」と答えた遊びは、「折り紙」「かるた」「かくれんぼ」「腕相撲」の4種目であった。また、90%以上が「経験あり」と答えた伝承遊びは、22種目であった。さらに、表には示していないが、80%以上が「経験あり」と答えた伝承遊びは33種目。50%以上が「経験あり」と答えたのは51種目であった。神奈川県保育者養成校の調査結果⁵⁾と比較すると90%以上、80%以上の経験種目数は同様な結果となったが、50%以上の経験では、51種目（神奈川県の調査：39種目）と新潟県の保育者養成校の学生は、やや多く経験している結果となった。

「経験あり」の遊びの中で、幼児期に経験有りの遊びを表6の丸番号で記した。

20種目中13種目が幼児期に多く経験している伝承遊びであるが、その他の番号がふられていない遊びは、小学校以上でよく経験する遊びである。

「腕相撲（100%）」「指相撲（99.1%）」「長縄（大波小波）（98.3%）」「長縄（郵便屋さん）（94.9%）」などは、筋力系遊び、持久力系遊びで、幼児期には、まだ十分に発達していない身体能力・体力で体の負担が大きい遊びといえる。なわとび系遊びは女子に好まれる遊びで、筋力系は男子に好まれる遊びである。

4) 「経験あり」が20%以下の遊び

表5. <経験あり：20%以下の遊び>

No	遊 び 名	経験あり	(%)
1	カンぼっくり (8)	21	17.9
2	たけのこ1本 (9)	17	14.5
3	島鬼 (7)	16	13.7
4	とうりゃんせ	12	10.3
5	Sケン (6)	7	6
6	くつ取り (4)	7	6
7	ぼこべん (2)	5	4.3
8	馬乗り (振り落とし) (5)	3	2.6
9	子とろ子とろ (1)	3	2.6
10	じゃんけん渦巻き (3)	1	0.9

注) 表中の(数字)は、表2よりの順位を示した

表2. 「知らない」と答えた伝承遊び：上位10

No	遊 び 名	知らない	(%)
1	子とろ子とろ	113	96.6
2	ぼこべん	110	94.0
3	じゃんけん渦巻き	106	90.6
4	くつ取り	103	88.0
5	馬乗り (振り落とし)	99	84.6
6	Sケン	99	84.6
7	島鬼	94	80.3
8	カンぼっくり	82	70.1
9	たけのこ1本	82	70.1
10	陣取り (ドンジャン)	73	62.4

表5の「経験あり」が20%以下の遊びと表2の「知らない」と答えた上位10を比較してみると遊び名が「陣取り (ドンジャン)」「とおりゃんせ」を除いて一致する。当然のことであるが、「経験あり」の値が低いということは、「知らない」遊びの可能性が高く、「知らない」遊びは経験していないのである。

2. 伝承遊びの経験時期

保育者養成校の学生が、今までの育ちの中で伝承遊びを「いつ経験してきたか」を調べた結果は以下の通りであった。(経験時期については複数回答可とした)

1) 幼児期に「経験あり」と答えた伝承遊び：上位20

表6. 幼児期に「経験あり」と答えた伝承遊び：上位20

No	遊 び 名	幼 児	(%)
1	折り紙	106	③ 44.9
2	かくれんぼ	93	⑥ 37.5
3	鬼ごっこ	90	④ 40.9
4	電車ごっこ	79	① 63.2
5	紙ひこうき	77	⑤ 37.9
6	だるまさんがころんだ	77	31.2
7	アルプス一万尺	75	30.0
8	かるた	74	33.6
9	おしくらまんじゅう	73	36.5
10	あっちむいてほい	70	32.0
11	草花摘み（草笛、切りっこ等）	67	40.4
12	花いちもんめ	67	37.0
13	なべなべそこぬけ	67	② 50.0
14	かごめかごめ	66	38.4
15	ケンパー	65	40.9
16	お寺の和尚さん	64	32.5
17	あやとり	63	33.9
18	じゃんけんほいほい	63	34.2
19	色鬼	60	26.7
20	お天気占い（靴）	58	28.0

注) 表中の丸番号は、幼児期に最も多く経験している遊びを表9より示した

幼児期に「経験あり」と答えた伝承遊びの絶対数の上位10を見ると、「折り紙」「かくれんぼ」「鬼ごっこ」「紙ひこうき」「かくれんぼ」がベスト5である。幼児期、小学校低学年、高学年の「時期別経験割合」で幼児期に最も多く経験している遊びを見ると、表9より「電車ごっこ（63.2%）」「なべなべそこぬけ（50%）」「折り紙（44.9%）」「鬼ごっこ（40.9%）」「紙ひこうき（37.9%）」「かくれんぼ（37.5%）」となり、ベスト5と一致する。

さらに、6位以下の「なべなべそこぬけ」を除いた種目は、小学校低学年で最も経験している種目である。幼児期と小学校低学年双方の経験数は僅差が多く、幼児期から小学校低学年への遊びの連続性と発達を考慮し、これらの種目を検討することは有意義なことである。

2) 小学校低学年（1・2・3年）に「経験あり」と答えた遊び

表7. <小学校低学年「経験あり」上位20>

No	遊 び 名	小学・低	(%)
1	指相撲	170	50.1
2	グリンピース	138	62.7
3	だるまさんがころんだ	102	41.3
4	お寺の和尚さん	100	50.8
5	あぶくたった（あわぶく）	97	66.0
6	アルプス一万尺	95	38.0
7	グリコ	94	44.5
8	お天気占い（靴）	93	44.9

9	かくれんぼ	92	37.1
10	色鬼	91	40.4
11	あっちむいてほい	89	40.6
12	影踏み	89	50.3
13	かるた	87	39.5
14	長縄（大波小波）	86	46.7
15	手つなぎ鬼	85	31.5
16	長縄（郵便屋さん）	83	37.1
17	お手玉	82	53.9
18	おしくらまんじゅう	81	40.5
19	けん玉	81	53.6
20	花いちもんめ	78	43.1

小学校低学年の伝承遊び上位20を見ると、じゃんけんを伴う遊びである「グリンピース」「グリコ」「あっちむいてほい」や、手遊びを多く取り入れた「お寺の和尚さん」「アルプス一万尺」また、持久力系の遊びである各種鬼ごっこ「色鬼」「手つなぎ鬼」「長縄（大波小波）（郵便屋さん）」が多く登場する。また巧緻性を必要とする「指相撲」、巧緻性・リズム・タイミングを必要とする「お手玉」「けん玉」や知力・反射神経系の「かるた」が挙げられる。

3) 小学校高学年（4・5・6年）に「経験あり」と答えた遊び

表8. <小学校高学年「経験あり」上位20>

No	遊 び 名	小学・高	(%)
1	手つなぎ鬼	132	48.9
2	指相撲	124	36.6
3	長縄（郵便屋さん）	99	44.2
4	ロンド橋	92	43.8
5	鬼ごっこ	83	37.7
6	アルプス一万尺	80	32.0
7	色鬼	74	32.9
8	腕相撲	74	40.2
9	高鬼	73	34.6
10	グリコ	73	37.1
11	だるまさんがころんだ	68	27.5
12	かくれんぼ	63	25.4
13	あっちむいてほい	60	27.4
14	かるた	59	26.8
15	けいどろ、どろけい	59	48.8
16	グリンピース	57	25.9
17	お天気占い(靴)	56	27.1
18	かんけり	56	50.5
19	折り紙	53	22.5
20	紙ひこうき	53	26.1

小学校高学年になると、筋力系遊び「腕相撲」や各種鬼ごっこ「手つなぎ鬼」「色鬼」「高鬼」「けいどろ」などが多く登場するが、低学年と比べて、経験の絶対数が減少する傾向にある。このことは、

高学年になるに従い、塾や習い事の影響で遊ぶ機会も減少しているかと思われる。

4) 経験の多い伝承遊び：上位40

(絶対数上位40中の最も経験数(割合%)が多い遊びの時期)

表9. <経験の多い伝承遊び：上位40>

No	遊 び 名	幼 児	(%)	小学・低	(%)	小学・高	(%)	合 計
1	指相撲	45	13.3	170	50.1	124	36.6	339
2	手つなぎ鬼	53	19.6	85	31.5	132	48.9	270
3	アルプス一万尺	75	30.0	95	38.0	80	32.0	250
4	かくれんぼ	93	37.5	92	37.1	63	25.4	248
5	だるまさんがころんだ	77	31.2	102	41.3	68	27.5	247
6	折り紙	106	44.9	77	32.6	53	22.5	236
7	色鬼	60	26.7	91	40.4	74	32.9	225
8	長縄(郵便屋さん)	42	18.8	83	37.1	99	44.2	224
9	かるた	74	33.6	87	39.5	59	26.8	220
10	鬼ごっこ	90	40.9	47	21.4	83	37.7	220
11	グリンピース	25	11.4	138	62.7	57	25.9	220
12	あっちむいてほい	70	32.0	89	40.6	60	27.4	219
13	グリコ	44	20.9	94	44.5	73	34.6	211
14	ロンド橋	55	26.2	63	30.0	92	43.8	210
15	お天気占い(靴)	58	28.0	93	44.9	56	27.1	207
16	紙ひこうき	77	37.9	73	36.0	53	26.1	203
17	おしくらまんじゅう	73	36.5	81	40.5	46	23.0	200
18	高鬼	48	24.4	76	38.6	73	37.1	197
19	お寺の和尚さん	64	32.5	100	50.8	33	16.8	197
20	あやとり	63	33.9	74	39.8	49	26.3	186
21	長縄(大波小波)	46	25.0	86	46.7	52	28.3	184
22	腕相撲	43	23.4	67	36.4	74	40.2	184
23	じゃんけんほいほい	63	34.2	76	41.3	45	24.5	184
24	花いちもんめ	67	37.0	78	43.1	36	19.9	181
25	影踏み	44	24.9	89	50.3	44	24.9	177
26	かごめかごめ	66	38.4	73	42.4	33	19.2	172
27	草花摘み(草笛、切っこ等)	67	40.4	68	41.0	31	18.7	166
28	ケンパー	65	40.9	67	42.1	27	17.0	159
29	お手玉	31	20.4	82	53.9	39	25.7	152
30	じゃんけん列車	53	34.9	65	42.8	34	22.4	152
31	けん玉	24	15.9	81	53.6	46	30.5	151
32	あぶくたった(あわぶく)	42	28.6	97	66.0	8	5.4	147
33	ずいずいずっころばし	51	37.5	59	43.4	26	19.1	136
34	なべなべそこぬけ	67	50.0	48	35.8	19	14.2	134
35	あんたがたどこさ(まり)	37	28.2	66	50.4	28	21.4	131
36	竹馬	10	7.8	68	53.1	50	39.1	128
37	竹とんぼ	36	28.6	61	48.4	29	23.0	126
38	ハンカチ落とし	35	27.8	61	48.4	30	23.8	126
39	おはじき	34	27.2	72	57.6	19	15.2	125
40	電車ごっこ	79	63.2	37	29.6	9	7.2	125

下の表は、「経験あり」の絶対数より上位40を挙げた。幼児期、小学校(低・高)学年の経験数と割合(%)を示した。網かけは、幼児期、小学校低学年、小学校高学年の3時期の割合を比較し、最も高い値を示した。濃い網かけは、その中で幼児期が最も割合が大きい遊びである。その割合順では、「電車ごっこ(63.2%)」「なべなべそこぬけ(50%)」「折り紙(44.9%)」「鬼ごっこ40.9%」「紙ひこうき37.9%」「かくれんぼ(37.5%)」の6種目であった。

また、小学校高学年(4・5・6年)で最も遊ばれている種目は、「手つなぎ鬼」「長縄(郵便屋さん)」「 Rond橋」「腕相撲」の4種目であった。それ以外のほとんどの種目は、小学校低学年(1・2・3)で多く経験しているため、今後は、小学校低学年で多く経験している伝承遊びを検討し、幼・小の連携と遊びの連続性を踏まえ、幼児期における伝承遊びの充実と、指導・援助方法を発達の視点より検討することは、教材的価値という観点からも意義深いものと思われる。

その意味において、前号で取り上げた、保育に活かす伝承遊び「お手玉」では、全体の29位で、幼児期の経験率は20.4%であり、小学校低学年での経験率は53.9%、(高学年27.3%)と小学校低学年での経験率が高い。小学校でのお手玉遊びを充実させるためにも幼児期でお手玉の魅力と楽しさを伝え、自分でもできるという達成感・充実感、自信を経験させて、小学校へ送り出す意義は大きいといえる。

IV. まとめ

本研究においては、保育者養成校の学生を対象として、幼児期、小学校低学年・高学年の伝承遊びの経験を調査した結果、以下のことが明らかとなった。

1. 主に身体活動を伴う伝承遊び67種目中、100%「経験あり」の種目は、「折り紙」「かるた」「かくれんぼ」「腕相撲」の4種目であった。また、90%以上の学生が「経験あり」の遊びは、22種目、50%以上の学生が「経験あり」の種目は51種目であった。
2. 67種目中80%以上が「知らない」と答えた種目は、「子とろ子とろ」「ぼこぺん」「じゃんけん渦巻き」「くつ取り」「馬乗り」「Sケン」「島鬼」の7種目であった。これらの遊びは、幼少年期に育まれる調整力(敏捷性、平衡性、巧緻性、協応性)や社会性、協調性等が育まれる遊びであり、運動量の多い遊びであることがわかる。これらの遊びを知らない学生が保育者になることを考えると、保育者養成校が日本の伝承遊び文化の継承における責任と果たす役割は大きい。
3. 「知るが経験なし」の遊び上位10に着目すると、「めんこ」「羽根つき」「とおoryゃんせ」「たこあげ」「ゴムとび」などは、昭和期にはよく遊ばれていた伝承遊びであり、「知っていながら経験なし」という現代の学生の実情をしっかりと認識し、保育者養成課程の教授内容、教授方法(指導法)を充実させ、教育・保育に活かす必要性がある。
4. 幼児期に経験の多い遊び上位10としては、「折り紙」「かくれんぼ」「鬼ごっこ」「電車ごっこ」「だるまさんがころんだ」「紙ひこうき」「アルプス一万尺」「かるた」「おしくらまんじゅう」「あっちむいてほい」であった。また、他の時期(小学校低学年・高学年)と比較し、幼児期に経験割合が高かった遊びは、「電車ごっこ(63.2%)」「なべなべそこぬけ(50%)」「折り紙(44.9%)」「鬼ごっこ(40.9%)」「紙ひこうき(37.9%)」「かくれんぼ(37.5%)」であった。
5. 小学校低学年(1・2・3年)は、「経験あり」の数と割合が最も多く、持久力系の遊び「鬼ごっこ」「長縄(大波小波)(郵便屋さん)」や巧緻性を必要とする「指相撲」「お手玉」「けん玉」が挙げられる。小学校高学年になると、筋力・持久力を必要とする「腕相撲」各種鬼ごっこが多くなる。

<今後の課題>

これらの伝承遊びを今更ながら振り返ってみると、何気なく遊んでいた遊びは、幼児期から小学生時代に「身に付けるべき身体能力」と「動き」が自然と身に付くような遊びであることがわかる。これらの遊びを今一度見直し、復活させることは、子どもの体力・運動能力の向上と身のこなし、多様な動きの獲得において、大変大きい意義があるといえよう。しかし現実においてこれらの遊びを現在の学生は、名前さえ「知らない」か「知るが経験なし」なのである。このことをしっかり受け止めて保育者養成校の教育課程において、教授内容・教授方法をしっかり検討し、子どもの発達に則した遊び環境を豊かに構成できる保育者を養成しなければならない。

特に、小学校低学年で多く経験している伝承遊びを検討し、幼・小の連携と遊びの連続性を踏まえ、幼児期における伝承遊びの充実と、指導方法を子どもの発達の視点より検討することは、教材的価値と遊び環境の充実という観点からも大きな意義があると思われる。

今後これらの遊びを伝承しないと日本の子どもの遊びから伝承遊びが、完全に消えてしまうことが危惧される。そして、これらの遊びは地域での遊び集団が成立しにくくなっている分、いかに学校や教育・保育施設で多く実践し、子どもに遊びの楽しさを伝えていくかが今後の課題であり、保育者養成校の使命といえる。

引用・参考文献

- 1) 「幼児期運動指針」文部科学省 2012.3
- 2) 「小学校学習指導要領解説」文部科学省 2008.8
- 3) 「幼稚園教育要領」文部科学省 2008.3
- 4) 穂丸武臣「伝承遊びの実施状況と課題—園種・設置携帯による比較」名古屋経営短期大学紀要51号 P.67 2010
- 5) 溝口武史「保育者養成学生における伝承遊びの認識について」小田原女子短期大学研究紀要 第42号 P.56 2012
- 6) 小川清美「子どもの伝えたい伝承遊び」萌文書林 2006
- 7) 田中邦子「お手玉・まりつき・ゴムとび」一声堂 2009
- 8) 大橋美佐子、谷本満江「伝承遊びに関する調査研究（1）—約30年間における伝承遊びの意識変化—」中国学園紀要7 2008