

運動遊びプログラムにおける参加型ワークショップに関する実践研究

Practical study on play program participatory workshop

大崎恵介¹⁾ 永野智久²⁾

Ohsaki Keisuke¹⁾ Nagano Tomohisa²⁾

キーワード: スポーツ共創, 鬼ごっこ, ワークショップ

【要約】

本稿は運動遊びプログラムにスポーツ共創の概念を援用したワークショップ形式の新たな運動プログラムの実践の報告を行う。このワークショップは小学生を対象に、遊びを「つくる」と「遊ぶ」の2つの主な活動軸として設計を行い、子ども達が自らルールを創り、遊びを発展させられることを目的に実施した。その結果、子ども達は遊びの中でルールを発展させ、ゲームを洗練化する様子が見られた。また、ルールを自らコントロールする様子も見受けられ、ゲームの結果だけでなく、その過程を楽しむ様子も見られた。またルール違反を契機にゲームが発展する様子も観察され、従来の運動遊びにはない活動も見られた。本ワークショップはゲームを創るという遊びの過程に着目することで、子ども主体に遊びが展開されたことから、運動遊びプログラムにおける新たな指導方法に繋がる示唆を得ることができた。

I. はじめに

昨今、子ども達の体力低下や運動習慣の低下に対して運動遊びをベースとした運動遊びプログラムの需要が高まっている。例えば日本スポーツ協会(旧日本体育協会)¹⁾は楽しみながら身体を動かし結果として多様な動きを獲得し基礎的な動きの質を高めていくプログラムとして「アクティブチャイルドプログラム」を推進している。また、小学校体育においては、低学年の学習指導要領²⁾に「運動遊び」を通じて運動への肯定的な態度や多様な動きを身につけることが記載されている。また、日本サッカー協会³⁾に関しては、鬼ごっこをサッカーの入り口として、プログラム化を行い、9歳以下の練習メニューの軸においている。

これらの運動遊びプログラムの特徴として大人が種目を設定し、子どもたちに種目を提供する教授型のスタイルをとる活動であることが挙げられる。大人が介入することで、子ども達が知らない遊びを伝授すること(失われた伝承遊びを伝授すること)や意図して運動強度をコントロールし、動きの質や量を担保することを可能にするメリットがある。その一方で、運動遊びプログラムに興じた子どもが活動が終わった後に「今から遊んでもいい?」と指導者に聞いたエピソードが示すように⁴⁾、遊び自体が目的化してしまい本来主体的に行われるべき遊びの本質が失われてしまうこ

ともある。河崎⁵⁾はこのように大人主導で行う運動遊びは、ルール中心主義に陥ることを危惧しており、ルールを守らせる方向でゲームを完成させていくことで遊び本来の目的が失われてしまう可能性を指摘している。

杉原⁶⁾は遊びとは「自己決定と有能さの認知を追求する内発的に動機付けられた状態」としており、鬼ごっこを一例に以下のように説明している。「何人かが集まって鬼ごっこをしている。お互いに自分の意見を出し合って自分たちでルールを決めたり発展させたりし、逃げ方や追いかけ方を工夫して全力で走り回っている」(p35)。つまり遊びとは、単純にゲーム内で勝敗に関わる物事について創意工夫するだけではなく、遊び自体をコントロールし、自分らしさを表現していく活動として捉えることができる。子ども達の遊びにおいてこのような過程を経ることの有用性として、Burdette & Whitaker⁷⁾は社会的、認知的、感情的な発達を挙げており、大人によって構造化されていない遊びの重要性を訴えている。そのため、単に活動量や運動の多様性と言った身体的な側面の発達を根拠とした運動遊びではなく、子ども達が本来遊びで得られるはずの経験を経て、内発的動機付けを高めていくアプローチが求められていると言える。

本研究ではそのような問題に対して新たな運動遊び

1) 山梨学院大学 学習教育開発センター 2) 横浜商科大学 商学部

プログラムのあり方の提案を行うことを目的とする。具体的には、「スポーツ共創」の概念を援用し運動遊びプログラムをワークショップとして展開する。スポーツ共創はスポーツ人口拡大を意図した取り組みであり、スポーツを「特定の誰かが1人で（スポーツを）つくるのではなく、誰もが自分たちのスポーツを、みんなで創っていく」ことで全ての人々がスポーツへ参画できるようにする取り組みである。つまりは、「つくる」ことをスポーツ参画への新規軸とすることで全ての人々が楽しめるスポーツの形を追求していく活動である⁸⁾。その一例として「未来の運動会」があり、参加者がその場で自由にルールと道具を創りあげ、参加者間の合意形成を図っていきながら新たなスポーツ種目の創造と実践を通じてスポーツへの参画を楽しんでいく活動が報告されている。

子ども達の遊びも「つくる」ことから始まる。「何を」、「どのように」、「誰と」遊ぶかなど遊びに関わる諸要因を整理し、決定しながら遊びは発展していく。スポーツ共創においては、その実践者は「つくる (Develop)」と「遊ぶ (Play)」を組み合わせた造語として「デベロッププレイヤー (Developayer)」と呼んでおり、子ども達の遊びにおいても「つくる」ことと「遊ぶ」ことが同時に行われるためスポーツ共創と遊びは親和性が高いと考えられる。

本稿では運動遊びプログラムとスポーツ共創を援用した新たな運動プログラムワークショップの実践報告を行う。具体的には子ども達がルールを創り、調整し、一つのゲームを完成させていくプロセスを検討し、従来の運動遊びプログラムにはない新たな指導方法を模索していく。

II. 方法

1. 題材とする運動遊び

本研究では鬼ごっこを運動遊びの題材としてワークショップをデザインした。鬼ごっこは運動遊びプログラムにおいても多用されている遊びであることに加えて、バリエーションが豊かなゲームである。加古⁹⁾によると原型となる型だけでも500種類以上のバリエーションが存在し、人的リソース（誰が鬼ごっこに参加するか）、地理的リソース（どのような物理的環境内で鬼ごっこを行うか）、物質的リソース（環境内にどのようなオブジェクトが存在するか）に応じて様々な形態のゲームが存在する。これらは時代によっても遊び方が変化しており、戦時中は戦争をテーマとしたものや、最近では競技化したスポーツ鬼ごっこなどが存在

する。現代においても鬼ごっこは子ども達に最も遊ばれているゲームの一つでもある¹⁰⁾。このことから鬼ごっこは多様なゲームを創り出すことが可能であることに加えて、子ども達に広く親しまれている遊びであるためワークショップの題材とすることにした。

2. 実践概要

本研究では運動遊びプログラムをワークショップとして展開した。ワークショップは2つのパートに分かれている。一つは「つくる」であり、もう一つは「遊ぶ」である。参加者が主体的に参加できるように以下の点を工夫して設計した。

1) 鬼ごっこを「つくる」

「組み合わせる」という方法に着目し、本ワークショップでは「既存の鬼ごっこ」と「要素」を組みわせる“足し算足”を基本的な考え方とし、鬼ごっこを「つくる」部分を展開した。その理由は3つある。

- (1) Young¹¹⁾は広告アイデアの知的発想をまとめた原理として「アイデアとは既存の要素の新しい組み合わせ以外の何ものでもない」と述べている。鬼ごっこはそもそも複数の環境要因の組み合わせでアイデアを生み出す遊びである。それは地理的要因、道具、人数、文化、時代背景など子どもたちの身の回りにある要素が追いかけてこに加わることでゲームが発展してきた。元となる鬼ごっこ要素を組み合わせることで新たな鬼ごっこへと発展させることが本ワークショップにおいても有効であると考えられる。
- (2) 本ワークショップの参加者は小学生からの参加を想定しているため鬼ごっこを創ることに際して、単純明快な公式が必要であると考えられる。自由遊びにおいて子どもたちは、自然に遊びの中でアイデアを組み合わせながら遊んでいると考えられるが、ワークショップでは思考の整理と言語化が必要になる。その際に依拠できる公式があることで、思考の整理とビジュアル化が容易になり、他の参加者へのアイデアの伝達ができやすくなると考えられる。
- (3) 強制的にアイデアを発散させるキューを与えることができると考えられる。「自由に新しい鬼ごっこを創る」と参加者に投げかけることは自由度が高く、参加者に心的なストレスを与えてしまう。また、ワークショップは共同作業が求められるものでもあるため、意見交換の際にファシリテーターにとって情報の整理が困難になることも予想される。そのため発想の枠組みを与えて自由度をあえて制限することでアイデアを発散しやすくなるよう環境を整えるこ

とにした。

鬼ごっこに組み合わせる「要素」は“エレメントカード”と名づけ、カード化した(図1)。加古⁹⁾の分類に着想を得て、道具、地形、動作、その他の4つに項目を分けてそれぞれの要素を書き出している。文献に基づく分類方法では実際にこれよりも多くの鬼ごっこの要素が存在するものの、エレメントカードの種類が多くなることでかえって混乱を起こすことが予想されたため、本ワークショップでは参加者にとって理解しやすいカードを20枚作成した。

鬼ごっこをつくる部分では、アイデアの発散と収束の二つのフェーズに分かれる。アイデアの発散においては、より多くの新しい鬼ごっこのアイデアを出すことを目的とした。鬼ごっことエレメントカードを組み合わせ、自由に鬼ごっこを創ってもらい、その内容をシートにまとめていった。その際に鬼ごっこの細かいルール設定はせずに、想定されるゲームの様子だけを参加者に伝えてもらい、簡易的にメモしておくことを行った。これを多く繰り返すことでアイデアを多く発散させ、楽しめそうな鬼ごっこの種を見つけだし、実際にプレーできるゲームの可能性を広げておくことを行った。

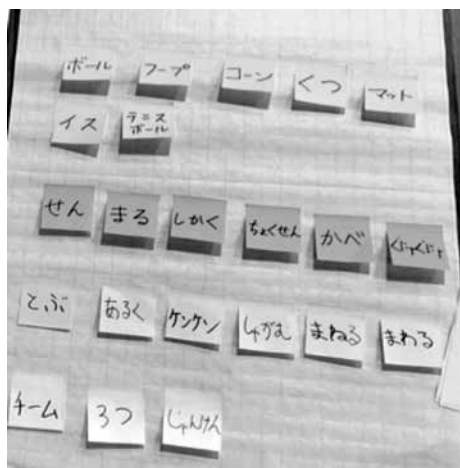


図1. エレメントカード

アイデアの収束では、アイデアの発散の過程で出てきたアイデアをもとに、鬼ごっこを一つに絞り、遊べるようにルールを決めることを目的とした。鬼ごっこを一つに絞る際は民主的に参加者の意向を聞きながら、置かれた環境において最も楽しそうな鬼ごっこを基準に決めた。ルールを決める際は「完全なルール設計」を目指さないことを目的とした。鬼ごっこはそもそも最低限の決まり事のみを決めて、ゲーム中に相互にコミュニケーションをとって発展させていく遊びである。鬼ごっこのプレーにおいて一緒に創り上げる過

程を遊びとして楽しむためにはルールの振れ幅を許容することが重要であるため基本的な決まりごととして(1) 鬼の役割と子の役割(2) どのように捕まえるか(そして捕まった場合どうなるか)(3) 鬼の代わり方や復活の方法などの3つをルールの根幹として決めておくにとどめた。

2) 鬼ごっこで「遊ぶ」

鬼ごっこで遊ぶでは、考案した鬼ごっこを実際に遊びながらルールを調整し、より楽しく遊べるように遊びを発展させていくことを目指した。考案した鬼ごっこが実際に機能するのか、実際に遊べるのかを参加者はプレーをしながら考えるよう促すのが指導者の役目である。指導者主導の運動遊びにおいてはゲームのルールが提示され、参加者はそのルールに則り遊ぶ(多くの場合は勝利を目指す)ことが求められる。しかし自由遊びにおいては、しばしルールは破られることがあり、時にはそれが新たなルールの導入へとつながり、ゲーム内の行動規範が規定されることや新しい遊びへと変化していくこともあり得る。子どもたちの遊びは環境に起因して多くの派生系を生み出すこともあり得るため、本ワークショップの「遊ぶ」においては、参加者が自己決定的にルールを調整していく工夫を行なっていけるようにした。

「遊ぶ」において指導者はルールを守らせることを目指すのではなく、子どもたちが楽しく遊べるようにルールを柔軟に変更していく支援をしていきながらその場にあった遊び方を参加者と一緒に創り上げていくことを目指す。それに必要なことが「観察」と「問いかけ」、「対話」である。

「観察」とは、考案されたゲームが子どもたちの意図通りに運営されているか、想定される楽しさが誘発されているかを観察することである。そして、ゲームの進行に際してルールの不備や不便な点(ゲームを面白くなくす点)などが存在しないかを参加者の様子を見ながらルール変更に対する仮説を立てることを行うことを指す。

「問いかけ」とは参加者からルールに関して参加者に対して疑義を呈することである。例えば「このままだと鬼はずっと捕まえられないんじゃないか?」「このルールだと簡単じゃないか?」などと問いかけ参加者の反応を伺うことを行う。

「対話」とは指導者の問いかけに対して参加者が反応したらそこからルールの改良に向けて対話を行うことである。「もっと鬼を増やそう」「もっと動ける範囲を狭くしたら?」などの意見に対して耳を傾け、他の

参加者の意見を聞き出す。その中で最も適合するルールを採用し、新たに鬼ごっこをスタートさせる段階までルールを調整していくことを指す。

3. 実践内容

著者らからなる企画メンバーが東京都のスポーツクラブのアフタースクール事業に参加する児童に参加を呼びかけた。ワークショップは2020年の4月からスタートをし、月1回のペースで実施した。しかし、本ワークショップの枠組みに至るまでに試験的に改良を行ってきた。最終的な枠組みとして整った1回の開催分を本稿の報告内容とする。

実施日：2021年3月7日（月）

時間：1回約60分

参加人数：子ども6名（小学1年生3名，小学2年生2名，小学3年生1名）

被験者とその保護者には研究に先立ち実験の主旨、内容等についての説明を行い、実験参加と協力への同意を得て実験を行なった。

4. 記録項目と分析方法

1時間のワークショップについて参与観察を行い、カメラ（DJI社製；Action2）で映像記録採取をおこなった。映像記録を元に発話データを生成し、著者らでワークショップ中の指導者や参加者の発話や対応の意図、活動事例の解釈に関して討議を行った。

Ⅲ. プログラム実践の省察

ー参加者と指導者の発話／活動記録からー

鬼ごっこをつくる際に指導者はファシリテーターとして参加者の意見を整理する役割を担った。アイデアの発散と収束の両方において、参加者への問いかけを中心にアイデアが整うように情報の整理を行った。以下に一例を示す。

子=子ども 指=指導者

子「マットとマットの間を空けて、そこでアスレティックみたいに鬼ごっこをする」

指「具体的にアスレティックって何をやるの？」

子「マットとマットの間を飛んだりする」

指「それを鬼と子の2つに分かれてするの？」

子「いや、2人グループで一緒に逃げる」

指「鬼は2人組のうち1人を追いかければいいのか？」

子「そうそう」

指「それじゃマットはこんな感じにおいて（壁に

貼ったポストイットをマットに見立てて）飛び跳ねている子をつまみにいく。タッチしたら鬼は交代するの？」

子「違う、氷鬼だから固まるの。もう1人（ペアの子）がタッチしたら復活する」

ここでは、参加者の1人が氷鬼に「チーム」と「マット」のエレメントカードを組み合わせてマット間を飛び移る「アスレティック鬼ごっこ」を提案している。この際にルールはあえて未完成のままとしており、例えば2人がつまんでしまったらどうなるのかという点においては曖昧なままでルールを完結させている。この点においては参加者が2人つまむことでゲームが終了してしまうことをスリルと感じるのか、それともゲームに参加できないことに対して退屈さを感じてしまうのかは始まってみないとわからないと判断できるため、ゲームの中でルールを調整できるよう余白を残してある。

このように創った鬼ごっこはまだ未完成の状態であり、ルールも不完全な場合も多い。特に子どもの「楽しそう」という発想はルールの具体的な調整まで思考が至らないこともあり、ルールは遊びながら調整を行っていく必要がある。そのため指導者は、「ルールが守られているか」という審判や教育者としての視点ではなく、「いかにこのゲームを楽しく、かつ持続的なものにできるか」という視点で介入を試みる必要がある。

本ワークショップ内でも実際にルールが移り変わっていく様子が確認された。図2はその一例である。鬼ごっこをつくるにおいて「とっば鬼^{注1}」（基となる鬼ごっこ）と「ボール」（エレメント）を付け加えて、鬼はボールを子に当てることで鬼の役割を交代できるルールが設定された。しかし、鬼を交代した際に、ボールの操作がうまくいかずに、子にボールを当てられない事態が発生した。その際に参加者の1人が「ボール2つあった方が良くない？」というアイデアが提案された。さらに別の子から「ボール2つなら鬼2人だよ」という声が上がった。そこで指導者が「じゃあ自分が鬼をやってもいい？」と提案を行い、鬼が2人で両サイドからボールを当てるというゲームのルール変更がなされた。そしてゲームが継続していくうちに、ボールが投げて外れた場合にゲームが間延びする場面が見られた。そこで1人の参加者が「取りに行く間無

注1) スタートラインから反対側にあるゴールラインを目指す鬼ごっこ。鬼はスタートラインとゴールラインの間にあるライン上しか動くことができない。

駄じゃない？」と指摘が入る。そこで指導者が「じゃあどうやったらうまくできるかな？」という問いかけに対して、「ボールを取りに行っている間は通っちゃだめ！（子は動かない）」という提案がなされて採用された。その後もボールを投げた後に子が動く姿が何回か見られたものの、「ボールを取りに行っている間は動いちゃダメなんだよ！」のように別の子どもから指摘が入り、参加者らでゲームが運営される様子が見られた。最終的にはブロックの上でボールを投げるようになり、ゲームが進行された。

以上の事例から見て取れるように、参加者は主体的にルール創り及びルールの運営に関わるようになりゲームが成立されていた。特にルールに関しては当初の鬼1人が自由に動けるという点から、2人の鬼がブロックの上からボールを当てるという変更が行われた。さらにボールが扱うことの不自由さをカバーするようにボールが転がっている間は動くことを禁止するルールが盛り込まれ、遊びとしての楽しさが担保されてい

た。このことは子どもたちがルールを遵守すると言うよりはルールを創り上げる、またはコントロールするものとしての意識が感じられる事例である。従来の運動遊びを題材としたプログラムにおいては、ルールはある程度決まっているものであり、その運用をルーズにすることで子どもたちの遊びの時間を演出していた。本ワークショップにおいては、ゲームを創り上げる過程そのものが遊びの一部になり、参加者の意見が反映されることでより遊びに没入していく姿が見られた。

ゲームの最終段階においても、ルールのルーズな部分は取り残されたまま参加者は問題なく遊ぶことができた。これは参加者が主体的に「どのように振る舞う（プレーする）ことがこの遊びを最も楽しいものにするだろうか」という考えのもとでゲームに参加していたものと解釈できる。それは参加者同士が言語的、非言語的コミュニケーションを駆使しながら主体的な遊ぶ様子の表れであり、楽しさを継続する工夫が行われていたと推測される。



「突破鬼」＋「ボール」＝『突破ボール鬼』

最初のルール

- ・鬼は一人でボールを持って真ん中からスタート
- ・鬼はゲート（ブロックの間）を突破しようとする子を当てる。
- ・当てられた子は鬼と交代する



交代した鬼がなかなかボールを子に当てられない
→「鬼を追加しよう！」となり鬼を一人追加することになる。



鬼二人で再スタート。
しかしボールを投げて子に当たらなかった場合に、ボールを取りに行く手間ができてしまう。その間に鬼ごっこが続くとつまらないと子どもから指摘が入る。
→ボールを投げて取りにいっている間は突破しないルールが追加される。
→さらに、面白くするために鬼は台の上に座る（立って）スタートすることになる。





最終ルール

- ・ 鬼は二人で台の上に座るか立ってスタートをする
- ・ 鬼は子にボールを当てたら鬼を交代する。
- ・ ボールがどこかに転がった場合は、一旦突破することをやめて、鬼がボールをとって戻ってくるまで待つ。

図2 ルールの発展過程

また別の鬼ごっこの事例では以下のようなことが起こった。前述のマットを使った「アスレティック鬼ごっこ」の当初のルールではペアになり、ペアの人のみ捕まってしまった子を助けられるというルールが発案された。しかし、実際にはペア以外の子がタッチして助ける様子が見受けられた。指導者が「誰がタッチしてもいいの?」と問いかけるがそのままゲームは続行し、“ペア”の要素は薄れていく。最初は指導者が鬼を行っていたが、鬼をやり続けるだけではゲームの発展がないと考え「これ(指導者が)ずっと鬼やるの?」と問いかけに対して1人の子が「じゃあタッチしたら交代しよう」とルール変更に対しての提案が行われる。その提案を受け入れ指導者はタッチした後に鬼を交代することになり、氷鬼としての要素も無くなっていった。さらに、指導者が、「何周したかで勝負しない?」とさらにルールを提案し、子ども達はその声に釣られてそれぞれ回った回数を数え始めるようになりゲームの目的が変更された。

ここでは子ども達がペアの人以外をタッチするという“ルール違反”を契機に指導者がルールの問題を提起するところから始まる。従来の運動遊びプログラムにおいては指導者が提示したルールを遵守することが遊びの質を高める一つの要因であると考えられており、ルール違反はタブーとされてきた⁴⁾。しかし本ワークショップでは、そのルール違反を“ルールの不都合”という解釈を取ることでゲームの楽しさを維持することが行われている。河邊¹²⁾によれば鬼ごっこのルールが参加者によって変更や調整が行われる一つの条件としてゲーム内の混乱や停滞に起因するものとしている。本ワークショップに関しては参加者である子ども達が決めたルールであったが、子ども達自身が遊んでいく中で“ペアで鬼ごっこをする”ことに対して“誰が誰を助けるか”という点に対して疑義が生じたこと、または誰でも助けられるというルールの

方がペアで助け合うことよりも混乱が少なくなるという判断があった可能性があり、その不具合を解消するための内的欲求の表れとしてルール違反が行われていたと解釈することができる。このルール違反が意図して行われたものかそうでないかは分からないものの、ペアの2人がタッチされるとそのペアはゲームから除外されるという点を踏まえると参加者がゲームに継続して参加できるようになるための一つの工夫であったと捉えることができる。

指導者の役割に目を向けると、ルールの疑義を唱えて問いかけること、そしてルール変更の提案の二つを行っていた。指導者はあくまでのきっかけ作りとしての役割を担うため、遊びをより促進するためのサポートすることが重要になる。本ワークショップでは子ども達と一緒に遊び、ルールをコントロールする1人の参加者として加わることでゲームを成立させるための構成員としての機能している。実際に当初の遊び方(ペアで氷鬼を行う)という発想では、鬼である指導者と子どもの対立構造によって成り立っており、遊びが指導者の手から離れていない様子が窺える。しかし、“鬼を交代する”というルールの根底を覆す提案を行うことで子ども達が主体的にかつ持続的にゲームを行うという当初の目的を果たすための工夫が行われている。このようにファシリテーターとして指導者が機能することで「ルールを守るもの」という遊びからの脱却が図れており、参加者が探求的に遊びを発展する形がとられている。

また、これらの二つの事例を既知の鬼ごっこと比較すると、ルールが非常に似た鬼ごっこが存在している。伝承遊びは運動遊びプログラムにおいて中心的な種目の一つであるが、従来の方法は教授的な方法、つまり大人から子どもへと遊び方を“継承する”形が取られている。このことは子ども達が古来から存在する遊びを知らないため、教えるべき存在という教育的な理念がその背景にある。このように大人から子どもへ伝承

される遊びの特徴として、加古⁹⁾は「人数、場所、決まりなどは画然と整理、統一、規正、明確となり曖昧さや例外事項、別途異法などは消滅排除される」とし、参加者が本来遊びの中に有する自律する楽しさや自発による面白さが消失し遊びが変質してしまうことを危惧している。本ワークショップで行われた遊びはその姿形を状況に合わせて変化させてきた点で言えば本来遊びの有する余白を機能させ遊びを発展させてきたことが見てとれる。また、最終的に既知の鬼ごっこにルールが近づいたことは、参加者である子ども達がゲームに活用できるリソースを活用し、その環境に適した鬼ごっこへと発展させていたことを意味するものである。このことは伝承遊びが大人から教えるものから、子ども達が創れるものへの発想の転換を図れる一つの方法論になり得る。しかし、この遊びや遊びの展開の方法が参加者に記憶され、暗黙知として取り込まれているかは不明である。この点についてはさらなる調査が必要になるであろう。

IV. まとめ

1. 実践への示唆

本稿で示したワークショップは鬼ごっこを「つくる」ことから始まり「遊ぶ」中でルールを創り上げ、遊びを発展させていた。これは参加者が主体的にゲーム創りに参画することで遊びが本来有する社会的な機能を発揮することができた一例を示すものであり、従来の運動遊びプログラムでは取り入れられてこなかった指導方法の可能性を示すことができたものと考えられる。しかし、これは従来の運動遊びプログラムを否定するものではなく、むしろそれと組み合わせることでさらに活用の幅が広がると考えられる。このワークショップは既存の鬼ごっこ要素を組み合わせることで新たな鬼ごっこを創出することを行なっている。そのために、参加者はまず複数の鬼ごっこを知る必要がある。現代社会においては遊ばれていない鬼ごっこは多数あり、その遊びの多様性を認識していなければ発想の幅の広がりを見せることもできない。また付け加える「要素」に関しても、それをどのように遊びに展開できるかという知識が必要になる。本研究では子どもたちに馴染みのある要素を抽出してワークショップを展開したが、実際にはより多くの「要素」が存在する。それらの使い方を知るためには、指導者の介入が必要になってくると考えられる。そのため、従来の運動遊びのように指導者は「教え」、参加者は「知る」という過程は、本ワークショップを発展させるためにも欠かせな

い一つの活動になると考えられる。そのため本稿で述べたワークショップは従来の運動遊びプログラムとの相互作用によってより効果的に運用することを可能にするため、指導者は目的に応じて使い分けが必要になるであろう。

また指導者の介入度合いを考慮することも本ワークショップを展開する上で重要な要因となる。指導者の介入度合いが強くなると従来の運動遊びプログラムのように指導者主導の活動となってしまうのに対して、指導者の介入が弱くなると「つくる」ことや「遊ぶ」ことが成立しなくなる可能性がある。本ワークショップの指導者はファシリテーター役として、「つくる」場面においては発問を中心にアイデアの発散と収束を試み、「遊ぶ」場面においてはルールに不具合が生じている際に発問と対話を中心にゲームを成立させていた。つまり、プログラムの進行に際して阻害要因を取り除くための必要最低限の介入が試みられていたと考えられる。幼児教育においてこのような指導方法は子ども達の主体性を尊重しつつ指導者が意図した方向へ遊びを導くための Guided Play (ガイドされた遊び)¹³⁾の中心的な指導方法である。Guided Play においては子どもたちの「発見を促進する」指導が中心的な方法であり、それは発問や物事を試す機会の提供によって成し遂げられる。本ワークショップも参加者の主体性を尊重するために必要最低限の介入に留まったが、その加減は参加者によって調整することが必要になるであろう。例えば、「つくる」段階で中々アイデアが出てこない場合は、指導者からあえて既に存在する鬼ごっこを展開例として示すことでアイデアの発散を促進することが可能になるであろう。また「遊ぶ」段階においても、ゲームが全く成立しない場合には、指導者がゲームを止めることや、再度話し合う機会を設けることも必要になってくると考えられる。指導者は参加者の主体性を尊重するために必要に応じて介入の度合いをなるべく低く保ちながらも随時調整していくことが必要となってくるだろう。

2. 今後の課題

新しい試みとしてスポーツ共創を援用しワークショップを展開したが、新たなゲーム創りは参加者の年齢や個人の経験に左右されることが予想される。例えば外遊びをよく行う子どもはよりルールを考えることや、ルールの修正案を提案することが可能になるだろう。また年齢が高くなることでより複雑なルールのへと遊びを発展していくことも可能になるであろう。本研究

は低学年を被験者としてワークショップを展開したが、今後は個人の属性や年齢などを加味したワークショップの展開が望まれる。この点についてはさらなる調査が必要となるだろう。さらに、ワークショップの効果については検証できてはいない点もさらなる検討課題として挙げられる。例えば、運動遊びプログラムの意図する運動の量と質にどのような影響を与えているのかについては不明なままである。特に子どもが考える鬼ごっこは大人が意図した遊びとは異なり、その楽しさの方が優先されるため、これらのパラメーターに影響を与える可能性も大いに考えられる。また参加者の内的側面に着目した場合に、遊びの態度（プレイフルネス）¹⁴⁾も影響を与えると考えられる。したがって従来の運動遊びプログラムとはどのように異なるかという知見を積み重ねることも今後の検討課題の一つとしたい。

V. 参考文献

- 1) 日本体育協会監修・佐藤善人・青野博. 子どもの心と体を育む楽しいあそび: ACP アクティブ・チャイルド・プログラム: ベースボール・マガジン社, 2015.
- 2) 文部科学省. 中学校学習指導要領 - 体育編 -, 2019.
- 3) 日本サッカー協会. JFA キッズドリル: 技術委員会キッズプロジェクト: 日本サッカー協会, 2005.
- 4) 竹中晃二. 子どものプレイフルネスを育てるプレイメーカー: プレイフルネス運動遊びへの招待: サンライフ企画, 2017.
- 5) 河崎道夫. 発達の見通しと指導のあり方 現代保体育編集部 (編) 鬼ごっこ・ルールあそび - 対立をたのしむあそび ひとなる書房 p174-181, 1996.
- 6) 杉原隆. 幼児期における運動発達と運動遊びの指導: 遊びのなかで子どもは育つ: ミネルヴァ書房, 2014.
- 7) Burdette, H. J. & Whitaker, R. C.. Resurrecting free play in young children: Looking beyond fitness and fatness to attention, affiliation, and affect, *Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine*, 159, 46-50, 2015.
- 8) みずほ情報総研株式会社. 平成30年度スポーツ庁事業スポーツ人口拡大に向けた官民連携プロジェクト・新たなアプローチ開発 - スポーツ共創の普及・展開に向けて一報告書, 2019.
- 9) 加古里子. 鬼遊び考 (Vol. 3): 小峰書店, 2008.
- 10) 笹川スポーツ財団. 子ども・青少年のスポーツライフ・データ: 4~21歳のスポーツライフに

- 関する調査報告書: 笹川スポーツ財団, 2019.
- 11) Young, J. W. アイデアのつくり方: CCC メディアハウス, 2015.
 - 12) 河邊貴子. 鬼遊びにおけるルールと遊びの魅力 小川博久 (編), 「遊び」の探究, 生活ジャーナル pp.190-209, 2001.
 - 13) Weisberg, D. S., Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M., Kittredge, A. K., & Klahr, D.. Guided play: Principles and practices. *Current directions in psychological science*, 25(3), 177-182, 2016.
 - 14) Barnett, Lynn. Playfulness: Definition, design, and measurement. *Play & Culture*. 3. 319-336, 1990.
 - 15) Weisberg, D. S., Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M., Kittredge, A. K., & Klahr, D.. Guided play: Principles and practices. *Current directions in psychological science*, 25(3), 177-182, 2016.