

伝承遊びの学びについての一考察 1

— グループ学習を通して —

福原 千枝

Learning through Traditional Games

— Group Study —

Chie FUKUHARA

本研究では、伝承遊びの実践的学習を通じた学生の学びについて考察する。本学学生2年138名生を対象に、「体育」の教材として伝承遊び、とりわけ歌や運動を伴う伝承遊びを取り上げ、グループ学習を主とする一連の学習を行った。グループ学習で伝承遊びを学び、互いに教え合う活動である。学生がこの実践的学習を通して伝承遊びの楽しさと価値に気づき、今後伝承遊びを実践する意欲を持ったかどうかを検証する。研究方法は、学習する様子の観察と記録、学生への伝承遊びの学習の最初と終了後のアンケートを分析した。その結果、学生は実践の中から貴重な学びを得ていることが確認された。学生は、伝承遊びの価値と楽しさに気づき、伝承遊びを実践する意欲を持ったことが明らかになった。学生は学習を通して、伝承遊び、とりわけ歌や運動を伴う伝承遊びについて以下の価値に気づいた。

- 1) 皆で遊べる、大勢で一緒に遊べる楽しさがある
- 2) スキンシップがあり、一体感、楽しさがある

I. 問題の所在と研究目的

1. 問題の所在

最近の子ども達は、友だちと身体を思いきり使って遊ぶことが少なくなっている。

その原因として様々なことが考えられるが、1つに遊ぶ場所がないことが挙げられる。広場や空き地がなくなり、公園などで子ども達だけで遊ぶことの安全性への不安から、外で遊ぶことが少なくなっている。また、遊ぶ時間がないことも挙げられる。塾や習い事による時間の制約などにより、子ども達が自由にゆっくりと友だちと遊ぶ時間は無くなっている。さらに、遊びの多様化が挙げられる。携帯ゲーム、パソコンゲーム等の発達により、身体を動かさなくても楽しく遊べる道具が子ども達の周りに溢れている。

現代の子ども達が、安全に、安心して、またパソコンゲームなどから切り離されて自由に遊べるのは、幼稚園、保育園、そして小学校にいる時間と空間だけと言っても過言ではない。

ここでは、保育者・小学校教諭が、遊びを伝えたり、三間（「空間」「時間」「仲間」）と言われる環境を整えたりする役割を担う。その中で遊びをデザインしていくことが幼稚園教諭、保育士、小学校教諭の重要な役割となる。筆者は幼稚園教諭、保育士、小学校教諭を育成する本学で、「体育」の授業を担当している。授業では、子どもの運動遊びを実践的に学習し、子ども達と遊べる保育者の育成を目指している。日頃の授業を通して、「『友だちと身体を動かして遊ぶことが楽しい』と子ども達を感じられるような遊び」をデザインできる保育者を育成していきたいと願い、教材研究をすすめている。

本稿では「体育」の授業実践の中で、教材として伝承遊び、とりわけ歌や運動を伴う伝承遊びを取り上げ、学生達の学びについて考察したい。

伝承遊びとは昔から伝わっている『昔遊び』と言われているもので、けん玉、おはじき、凧揚げなどの遊び道具を使った遊びや、「ずいずいずっころばし」「おせんべやけたかな」などの手遊び、「かごめかごめ」「はないちもんめ」などの身体全体を使って遊ぶ運動遊び、草花など自然を対象とした遊びなど様々な遊びがある（子どものあそび研究会1984）。ここでは、歌を伴う、友だちと一緒に身体全体を使って遊ぶ運動遊びの要素の濃い伝承遊びを取り上げる。

伝承遊びについていくつかの文献より述べてみたい。

ホイジンガの「ホモ・ルーデンス」で知られるように、遊びの本質は面白さ、楽しさ（fun）であり、この喜びに満ちた遊びが、子どもの遊び集団の中で自然発生的に生まれ、受け継がれてきた遊びの総称を「伝承遊び」というと小川博久は中地萬里子の文を引用して述べている（2000）。しかし子どもを取り巻く環境の変化により伝承遊びは廃れ、子ども達の間で遊ばれなくなったものも多い。

小川清実（2003）は「伝承遊び」の定義として「第1にこれまでさまざまな文献に登場する遊び、もはや実際に子どもには遊ばれなくなってしまったかもしれない、大人の思い出になっているような遊び（かつて伝承されていた遊び）、第2に、昔の子どもも遊んでいて、現在の子どもも遊んでいる遊び（現在も伝承されている遊び）、第3に、これまでは見られなかった遊びであるが、まさに現在、子どもが遊んでいる遊び、そしてこれから遊ばれ続けていくかもしれない遊び（新しく起こり、これから伝承されていく可能性の高い遊び）、これらをすべて『伝承遊び』と呼んでいきたいと考えます」としている。本稿でもこの定義に基づいて論を進める。

現在の子供達（子ども達）がこれらの遊びを知らないのはもちろんの事だが、現在の学生もあまり知らなくなってきているのが現状である。

これらの遊びを伝えていけるのは、幼稚園、保育園、小学校という場か、公民館、生涯教育機関、子育て支援センターなどの意図的教育施設という場によるところが大きい（小川博

久2000)。そして伝承遊びを伝えていける場の存在とともに、伝承遊びを伝えられる大人・保育者が重要になる。

そこで、保育を学ぶ学生に充分伝承遊びを体験させ、体験する中でその価値を伝えたいと考えた。

2. 研究目的

以上のような考えから、「体育」の授業の中で、伝承遊び、とりわけ歌や運動を伴う伝承遊びを学習している。

より主体的に学ぶことができる様に、学習課程と学習の仕方を考慮し、グループ学習と、他グループへの教え合いを体験させている（詳細は研究方法で述べる）。

これまで授業観察を通して、学生から「楽しかった」、「伝承遊びは子どもも喜びそう」などの感想は得られたが、具体的にどこが楽しさに繋がるのか、今後の意欲などについては究明されていなかった。

本研究では、授業観察に加え、学習事前・事後のアンケートを実施し分析して、学生の気づきや意欲に着目する。これらのグループ学習を主体とした学習方法により、将来、保育士・幼稚園教諭となる学生が、伝承遊びの楽しさや価値に気づき、積極的に幼児教育に取り入れることができるようになったかを検証することを本稿の目的とする。

Ⅱ. 研究方法

1. 研究対象

本学で授業を担当している2年（138名）（A組38名、B組37名、C組36名、D組34名の4クラスのうち欠席者を除く）を対象とし、平成25年度通年教科に関する科目「体育」の授業の中の、伝承遊びの学習を対象とする。

「体育」の授業は通年30回クラス別に行っているが、伝承遊びの学習は、5、6、7月の計8回、時間は各回、授業後半の25分とした。（途中、5月27日～6月14日は実習期間で授業なし）

期間：平成25年5月13日～平成25年7月22日

2. 教材の選択

伝承遊びとして次の7つの遊びを学習した。

1. かごめかごめ
2. はないちもんめ
3. だるまさんがころんだ
4. あわぶくたった
5. とおりゃんせ
6. たけのこ一本おくれ
7. ことしのぼたん

これら7つの遊びを選択した理由は、歌や運動を伴う伝承遊びで、なるべくなじみのある

ものをと考えた。

3. 学習過程と学習形態

学習の方法としては主にグループ学習という形態をとった。

- 1) 初めに、伝承遊びの概要の理解、どのような遊びを学習するか、目標の確認をする。
- 2) 各クラス6～7人の7グループに別れ、それぞれのグループが1つの遊びを担当し、特性や価値について主体的に学習する。
- 3) 1グループがリーダーとなって他の全員に教え、一緒に遊ぶ。これを7グループが順番に行う、教え合いを行う。

これらの学習を通して、伝承遊びの特性と価値について学生が学びを得たかを考察する。

4. 研究方法

研究方法としては、実際に学習する学生の様子を筆者が観察、記録する。また、この伝承遊びを取り入れた学習全体の最初と終了後に学生全員にアンケート調査を実施し分析する。

最初のアンケート実施日：平成25年6月17日

終了後のアンケート実施日：平成25年7月25日

アンケート内容は表1, 2に示す。学習の前後で、学生の伝承遊びについての意識がどのように変わったかを分析する。

表1 伝承遊びについてのアンケート（学習前）

- | |
|---|
| <ol style="list-style-type: none">1. 次の伝承あそびを子どもの頃（～12才頃までに）、遊んだことありましたか？2. 次の伝承遊びを知っていますか？3. 次の伝承遊びについて、遊んだことのあるものは楽しいですか？（表に◎）
また、遊んだことのないものは楽しそうですか？（表に○）をつけてください。4. 次の伝承遊びを、遊んでみたいと思いますか？5. 伝承遊びのどんな点が楽しいと感じますか？楽しさの要素としてどれがあてはまりますか？何個でも○をつけてください。（複数回答可）
（ ）皆で遊ぶ （ ）歌を歌う又は唱える （ ）鬼ごっこのスリル （ ）勝ち負け
（ ）スキンシップ （ ）一体感 （ ）満足感 （ ）その他（ ）6. 伝承遊びについて、今思うところを自由に書いてください。（興味、楽しさ、魅力など） |
|---|

表2伝承遊びについてのアンケートⅡ（学習後）

1. 次の伝承あそびについて、遊んでみて、楽しかったですか？
2. クラスメイトと伝承遊びをして、クラスメイトの反応はどうでしたか？.
3. あなたは、どの伝承遊びがすきでしたか？また、理由は何ですか？.
1位から3位まで、数字を1, 2, 3と書き、理由を書いてください。
4. 今後、次の伝承遊びを、子どもたちと遊んでみたいと思いますか？
5. 伝承遊びのどんな点が楽しいと感じますか？楽しさの要素としてどれがあてはまりますか？何個でも○をつけてください。(複数回答可)
()皆で遊ぶ ()歌を歌う又は唱える ()鬼ごっこのスリル ()勝ち負け
()スキンシップ ()一体感 ()満足感 ()その他()
6. 伝承遊びについて、今思うところを自由に書いてください。(興味, 楽しさ, 魅力など)

質問したのは、実施した7つの遊びについてである。学習前の1の質問については、(よく遊んだ10回以上。たまに遊んだ5～10回。遊んだことがある5回以下。遊んでいない0回)から4択、学習前の2の質問については(よく知っている、遊べる。遊びはうろ覚え、やれば思い出す。歌は聞いたことがあるが遊び方は知らない。聞いたことがない、知らない。)の4択とした。

学習前の3, 4, 学習後の1, 2, 4については(とても, まあまあ, ふつう, あまり, 全く, わからない)の5択とした。遊びの前後で、楽しさにどのような変化があるか、知らなかった遊びを知ってどう感じたかを分析する。

また、学習前後の5. 楽しさの要素に変化があるのか、学習後の3. 好きな遊びとその理由、6. 自由記述を分析し分類を行い、学習を通して学生の意識がどのように変化したのかを明らかにする。

Ⅲ. 授業内容

1. 授業の実施概要

まず、1回目授業の後半30分を使って、伝承遊びとはどのようなものであるか、また、どんな伝承遊びを知っているか話し合った。知らない遊びもあるが、下記7つの遊びを学習していくことを目標として確認した。

1. かごめかごめ
2. はないちもんめ
3. だるまさんがころんだ
4. あわぶくたった
5. とおりゃんせ
6. たけのこ一本おくれ
7. ことしのぼたん

次に、学生を7つのグループに分け、各グループが担当する遊びを決めた。担当した遊びについて調べ計画をたてて、先生役となり、クラス全員に遊びを教え、一緒に遊んでいくこ

とを確認した。担当した遊びについては、(1)遊びの生まれた由来(2)遊び方(3)歌—歌詞、メロディーの確認(4)地方による違いなどが紹介できるよう指示した。教え方は自由だが、全員が楽しくその遊びを習得できるように教えるという条件をつける。

次の時間からは、7回にわたり各授業時間の最後の25分を使って、1グループが先生役となり他の学生達に教える、教え合いを行った。学生達は、本、インターネットなどで調べて発表し、遊び方の見本を見せたり、歌の練習をして実際に他の学生に遊びを教えていった。教員は遊びが終わったところで、適宜、アドバイスや補足をした。

初めに注意点として、地域性を生かすことを挙げた。歌がある遊びがほとんどだが、歌の歌詞または唱え言葉は地域により多少異なっている。また、遊び方も地域により、多少異なり、これが正解というものはない。その地域ではその歌と遊び方こそが正解であり、それぞれ違うところが伝承遊びの良い点であると示唆した。

IV. 結果および考察

1. 最初のアンケート結果 (平成25年6月17日実施)

最初のアンケート調査の分析を行った。

< 2. 伝承遊びを知っているか >

「だるまさんがころんだ」は、ほとんどの学生が知っていた。

「かごめかごめ」は7割、「はないちもんめ」は、8割がよく知っているが、遊び方はうろ覚えの学生が「かごめかごめ」は2割、「はないちもんめ」は1割だった。

「あわぶくたった」については、5,6年前は挙手により確認して、3分の2の学生が知っていたが、今回は半数の学生がやったことがなかった。

「通りゃんせ」は聞いたことはあるが、遊び方、歌詞ともに知らない学生が半数近くいる。

「たけのこ一本」「ことしのぼたん」については全く知らない学生がほとんどであった(図1)。

< 3. 遊びについては楽しいか、楽しそうか >

知っている遊び程、楽しいという回答が多かった。「だるまさんがころんだ」、「かごめかごめ」「はないちもんめ」は、「とても楽しい」「まあまあ楽しい」の割合が高いが、経験していない遊びについては当然のことながら、「わからない」「ふつう」と否定的なものが多い。知らない遊びについては、楽しさの期待値が低いと言える(図2)。

< 4. 遊んでみたいか >

導入や説明をした後に実施したアンケートなので、「とても」「まあまあ遊んでみたい」と思っている学生が、全て5割以上であった。「はないちもんめ」「だるまさん」と知っている遊びについては「とても」「まあまあ」を合わせ8割以上であった。遊んだ経験のないものについては、「とても遊んでみたい」の割合が遊んだ経験のあるものに比べて少ないことが

明らかになった。ただし、「かごめかごめ」は知っている遊びだが、「とても遊んでみたい」割合が3割とそれほど多くなかった(図3)。

3, 4, 5の質問については学習終了後のアンケート調査との比較で詳しく述べたい。

2. 学習の観察結果

グループ学習では、担当のグループが先生役となり、クラス全員に遊びを教え、一緒に遊んでいった。遊び方、歌詞については諸説あり、学生が調べてきたものを尊重したが、ここでは「保母が選んだ遊びの本」(子どものあそび研究会1984)を基本として考察する。

2.1 かごめかごめ

学生は楽しそうに輪を回りながら歌う。だが、ここで驚いたのは、歌詞の解釈である。「かごの中のとり」が「いついつ出会う」と思っていたという学生が半数近くいることもあった。かごの中から外へ出るので「でやる」であることを確認した。

「後ろの正面だあれ」と緊張の一瞬から、後ろの子を当てると、学生達も拍手して喜んでいた。後ろの子を当てる方法は、「無言で」が一番難しく、当て易くするいろいろな方法が出された。「だーれだ」と声を出す、鼻をつまんだり、わざと高い声低い声で「だーれだ」と言う、「わんわん」「にゃー」「もー」など動物の鳴きまねをする、身体を触って当てる(子ども同士だと楽しい)、周りの子が「髪が長い」「名前に『あ』がつく」などヒントを言うなどが出された。無言で当てる方法は学生もなかなか当てる事は出来ず、自然発生的にヒントを言い出す場面もみられた。また、クラス全員で行っても、声だけで当てる学生も居り仲の良さが伺えた。仲間の事をよく知らないとできない遊びであることに気づく様子があった。

2.2 はないちもんめ

この遊びは、地方により様々な歌詞があり、学生がいろいろ調べて紹介していた。

・「おふとんびりびり、行かれない」

「おかまそこぬけ、行かれない」(神奈川県)

・「鉄砲かついでちょっときておくれ」

「鉄砲ないから行かれない」(宮城県)

・「たんす、長持、どの子がほしい」

「どの子じゃわからん」(関西)

また、一般的にはジャンケンで勝負するが、引っ張りっこや押し相撲で勝負したり、どれかを選択させる方法も紹介され、学生達も興味深げであった。指名された者同士の勝負は、学生が行ってもかなり盛り上がり、同じ組同士の一体感を感じている様子であった。同じ組

の仲間が増えたり、減ったりしていく事に一喜一憂し、かなり真剣になって遊ぶ様子が見られた。

2.3 だるまさんがころんだ

この唱え言葉も地方によりさまざまで、

「だるまさんがころんだ」

「インディアンの黒んぼ」〈関東地方〉

「坊さんが屁をこいた」(近畿地方)

「くるまのとんてんかん」(宮城県)

「インド人の黒んぼ」(九州, 中国, 四国地方)

などがある。また、世界各国でも次のように唱えて同じ様に遊ぶ遊びがある。

「むくげの花が咲きました」(韓国)

「一,二,三, 木頭人」(中国)

「アン, ドウ, トロワ, ソレイユ」(フランス)

などが紹介された。

この遊びは学生もほぼ全員遊んだことがあった。

遊び方の発展として、「だるまさんの一日」や動物編, 条件を付ける方法なども紹介された。この発展編は楽しいし, 幼稚園などでも実際によく遊ばれている。学生の半数が知っていた。また誰が歩数の指定をするかは「切った子」「一番鬼に近い位置の子」「一番遠くにいる子」など様々な方法があるようだ。歩数も「大また○歩」「小また△△歩」, 届かない時は靴を脱いでほおって当てるなども紹介された。

学生たちは楽しそうな様子であった。特に「だるまさんの一日」ではポーズに工夫がみられた。「だるまさんが寝る」に対し, 立って寝る, 座って寝る, 寝転ぶなどいろいろな寝方が出されたり, 「だるまさんがバレーボールをする」など様々な体勢を工夫できる唱え言葉が出された。ポーズをする側も楽しいし, 鬼が皆のポーズを見ても楽しいようで「面白い」と思わず声が上がっていた。

2.4 あわぶくたった

学生達も鬼と子ども達の間答を楽しむ様子がみられた。「風の音」の他に「お父さんの足音」などいろいろな音を言ってよいので楽しんでいた。またいつ, 「お化けの音」といわれるかわからないスリルが楽しいようで, 「おばあさんの下駄の音」などの答えには, 思わず「おー」と声が上がっていた。また, 演劇性が高く, 身振りをしながら言うのも楽しい様子で, これも年長などでは「歯を磨いてシュッシュッシュッ」「電気を消して寝ましょ」など動作を加え

ると楽しいことを補足した。「あわぶくたった」は大半の学生が知らなかったが、遊んでみると、「子ども達が喜びそう」という感想が多く聞かれた。

鬼をそのまま輪の中から移動させずにで戸棚にしまったとする説を紹介するグループもあった。幼い子ども向けの応用編としてはよいが、遊びの由来からすると「煮た小豆を戸棚にしまう」ということから、皆から離れた場所が正しいのではないかと助言した。

2.5 たけのこ一本おくれ

この遊びを知っている学生はほとんどいなかった。

しかし、遊びを始めてみると、最初はおそろおそろやっていた学生も熱中して遊ぶ。そして必ず「もう1回やりたい」とリクエストする程楽しい様子である。力いっぱい引っ張るがそれに負けないように頑張る前の子につながろうとするのが楽しいようで、切れても、持ちこたえても、必ず最後は皆笑い出してしまう不思議な遊びである。組対抗で、引く抜く子(鬼)を相手の組と入れ替えて遊ぶのも楽しい。

精一杯力を出す遊びなので、5歳児や男子は喜ぶであろう。

2.6 通りゃんせ

この遊びは歌は聞いたことはあるが、遊び方はよく知らないという学生が4割、知っている学生は2割弱である。歌はイ単調で長く、音程の取りにくい箇所もあるので、練習が必要となる。

最初は、肩に手をおいて繋がることにも抵抗を示す学生もいるが、遊びのルールだからとしかたなく繋がっているようである。しかし、1回、2回と繰り返すうちに、最後の「とおoryゃんせ」で何とか抜けようと思ひ、素早く通過したり、わざとゆっくり通過したりして予想以上に楽しそうな様子である。また、捕まった子も「捕まってしまった」という思いはあるものの、スキンシップがあり思わず笑みがこぼれる様子である。簡単なルールだが、意外にスリルがあり楽しそうである。

また、前半部分は鬼と列が向かい合って問答のように歌ひ、最後の「行きはよいよい 帰りはこわい」からくぐり始めるという遊び方もある。

応用編としては、鬼が「りんご」「みかん」など好きなものを決めておき、捕まった子にどちらがよいか聞く。皆に聞こえないよう答えさせて、答えた方の鬼の肩に手をおいて繋がる。捕まった子は次つぎと鬼の後ろへ繋がっていき、最後に長く繋がった方が勝ちという遊び方もある。どちらが「りんご」でどちらが「みかん」なのか、捕まった子しかわからないところが楽しい。

2.7 ことしのぼたん

この遊びを知っている学生はクラスに1, 2人である。筆者も知らない遊びであった。

最後は鬼ごっこになるのだが、そこまでの会話が面白く、演劇性が高く、なりきる楽しさを学生も感じているようである。最後の「そう」を合図に鬼ごっこになるところもスリルがあり楽しい。

「しっぽがあるからいや」「しっぽを切るから」などの気味悪さを感じさせる会話も地方によってはある。「おかずがへびとかえる」など少し怖さを感じさせるところが、子どもにはかえって魅力になっているのではないかと思う。

この遊びは、奥が深く、ロールプレイングのように仲間外れにする気持ち、仲間外れにされる気持ちを遊びの中で体験することにより、相手の気持ちを考えられるようになる社会性を育むと発表するグループもあった。すなわち、普段意地悪をする側の子どもが鬼役をすることにより、自分がなかなか仲間に入れてもらえない仲間外れにされる気持ちを体験する。逆に子ども役は、仲間外れにする後ろめたい気持ちを体験したり、いつも意地悪な子どもに「いや。」と堂々と遊びの中で拒絶にすることにより、不満の気持ちが昇華する。そして遊びに繋がる実生活でも相手の気持ちを考えたり、許したりという社会性が育まれるというのである。

2.8 全体を通して

グループ学習は、学生同士が教え合うので意欲も高まる。また、説明不足には質問が出たり、掛け声をかけながら遊びをすすめるなどコミュニケーションをとりながら、また遊びの楽しさを体験しながら学習する姿が見られた。

「たけのこ一本」「ことしのぼたん」は、「初めてですが、やってみてとても楽しい」と言う学生が多かった。

今の学生は、始めはスキンシップに抵抗を感じる者もいるが、遊んでいくうちに予想外にスキンシップを楽しんでいるように感じた。

それぞれの伝承遊びがスリルがあったり、力くらべがあったり、ジャンケン勝負があったりと魅力があり、遊ぶうち楽しさに引き込まれていく様子がみられた。

3. 終了後のアンケート結果（平成25年7月25日実施）

7つの遊びの学習が終了した、次の授業でアンケート調査を実施した。(136名)

伝承遊びをして楽しかったかという質問については、最初のアンケートと比較し、やってみて「まあまあ楽しかった」「とても楽しかった」が、「だるまさん」以外はどの遊びも増えている。やったことのない遊び程、やってみてとても楽しかったと思っている学生が多い。「あわぶくたつた」「通りゃんせ」「たけのこ一本」「ことしのぼたん」はどれも40ポイント

以上増えている（図4）。

クラスメイトの反応については7つの遊びとも、友達と一緒に遊んでいる様子を見て、楽しんでると受け止めた学生が多い（8割以上）（図5）。

今後、伝承遊びを子どもたちと遊んでみたいかという質問については、始めのアンケートでの質問と比較してみると、「とても遊んでみたい」の割合が7つ全ての遊びで4ポイント以上増えている。伝承遊びを経験して、伝承遊びをあそんでみたいという気持ちが強くなっている学生が増えたといえる。特に、「だるまさん」「あわぶくたつた」「たけのこ一本」では伸びが大きい（図6）。

伝承遊びの楽しさの要素については、始めのアンケートと比較して、「皆で遊ぶ」が少し増え、「鬼ごっこのスリル」「一体感」「スキンシップ」「満足感」がそれぞれ増えた。「勝ち負け」は僅かに増え、「歌がある」は同数であった。全体としては、9割以上の学生が「皆で遊ぶ」を楽しさの要素であると感じている。また、「歌を歌うまたは唱える」「鬼ごっこのスリル」「一体感」を楽しさの要素と感じている学生が半数以上いることがわかった（図7）。

また、どの伝承遊びが好きかは以下ようになった。好きな理由を自由記述で述べているので、これも楽しさの要素につながると考えられる。（順位については第3位までのポイントすべて1点＝1人として合計した。1位－3点，2位－2点，3位－1点として合計した場合も順位に変動なし）

導入として行った「なべなべそこぬけ」も項目に加えた。

1位 だるまさんがころんだ (95人) (215点)
前から知っている。遊びが単純で楽しい。だるまさんの一日が楽しい。わかりやすい。ドキドキする。鬼も楽しい。いろいろな遊び方の応用ができて楽しい。全員で同じことをする。鬼が言ったことをやる表現が楽しい。いろんなポーズをして皆で楽しめる。大人になってやっても楽しい。動いたり止まったり面白い。ピタッと止まるところが楽しい。工夫してあって楽しい。皆平等に参加できる。大勢で遊べる。

2位 たけのこ一本 (91人) (212点)
授業で初めてやってみて楽しかった。シンプルで面白い。ひっぱるのが楽しかった。皆とくっついて遊ぶから楽しい。頑張って抜いたり、抜かれないよう頑張る。力いっぱい身体をたくさん使うところ。全力で遊べた。綱引きみたい。グループで勝負する。皆で協力して仲が深まった。団結力ができて楽しい。身体を使って遊び、達成感が味わえる。皆で力を合わせてやって楽しい。長く繋がっていくのがおもしろい。本気でやるととても面白い。自分までひっぱられるかのスリルが楽しい。吹っ飛ばされる時が楽しい。全員で楽しめた。皆との距離が近く仲良くなれる。力が必要で子ども達は好きそう。小さい子が思い切り遊べる。自分で調べた。

3位 はいちもんめ (75人) (139点)

昔から知っている。皆で歌うのが楽しい。単純なのに楽しい。飽きない。皆で手をつないで掛け声をする。チームで1人を決め、一体感が生まれて楽しい。やりとりが楽しい。誰にするか選ぶのが楽しい。皆と話し、じゃんけんで盛り上がる。じゃんけんを応援するのが楽しい。人を取り合うのが楽しい。皆で手を繋ぐところがいい。選ばれてじゃんけんするのが楽しい。チーム対抗で盛り上がる。勝ち負けがはっきりする。歌に合わせて動くのが楽しい。リズムに乗って楽しめた。歌が面白い。足を振り上げるところが楽しい。いろいろな人との交流がある。クラス全員で言葉を掛け合ったり動いたりして楽しかった。大勢で遊べる。

4位 あわぶくたった (55人) (113点)

最後の鬼ごっこが楽しい。ドキドキする。言葉遊び。ストーリーがある。掛け合いが楽しかった。台詞がたくさんで楽しい。「むしゃむしゃ」が好き。「何の音」「〇〇の音」の内容が楽しい。いつ追いかけてくるかわからないスリル。「トントントン」と鬼が来るスリルが楽しい。自分で工夫できる。皆で歌を歌ってあそぶのが楽しい。リズムが歌いやすく楽しい。ごはんを食べたり寝などの行動が楽しかった。長い曲だからたくさん行える。大勢で遊べる。自分たちで調べた。

5位 なべなべそこぬけ (30人) (42点)

皆でやったら楽しいし、少人数でもできる。全員で手を繋いでひっくり返すのが楽しい。くぐるのが楽しい。全員で1つの事ができる。全員で手を繋いで一体感があったから。協力しながら頭を使って遊ぶ。できた時の達成感。手を繋いで歌うところが魅力的。単純なのに小さい子から大きい子まで楽しめる。

6位 ことしのぼたん (17人) (38点)

遊んでみたら楽しかった。物語がある。台詞が面白い。台詞がたくさんある。台詞の掛け合い。日本独特のメロディーが好き。歌が面白い。遊びが少し長くて面白い。遊びの中に楽しいところがたくさんあった。ちょっと残酷なところが遊びになっていて面白い。追いかけてこになるまでハラハラする。最後の鬼ごっこが楽しい。鬼とのやりとりが楽しい。自分が調べた。

7位 かがめかがめ (19人) (29点)

当てるのも当てられるのもワクワクする。ドキドキ感がよい。鬼の人の後ろを声色で聞き分けるのが面白い。ヒントを出して遊べる。盛り上がる。誰か当てるのが楽しい。友だちの名前を呼ぶから。クラス皆でやり、人数が多かったが楽しかった。コミュニケーションがとれて楽しい。声を変えて人を当てるのが楽しい。鳴き声で当てるのが楽しい。怖さも楽しさもある。皆で楽しく手をつないで歌を歌う。メロディーが好き。

8位 通りゃんせ (14人) (19点)
歌が好き。誰がつかまるかわからないスリル。トンネルを通る時のスリル。捕まった時、ドキドキしておもしろい。捕まったところで盛り上がった。簡単な動きだけで楽しく遊べる。ぐるぐる回るところ。大勢で遊べる。自分が発表した。

8つの遊びのうち4つの遊びで、「大勢で遊べる」の記述があった。残りの3つ遊びで「皆で」または「全員で」という記述があった。また、4つの遊びで「自分が調べた」「発表した」ことが理由にあげられた。

伝承遊びについての自由記述では、主なものを分類すると下記のようになった。

遊びの特性に関するもの
自分達で行ってみて楽しさがわかった。皆で一体となって、歌を歌ったり唱えるところが普通のゲームでは味わえないものを味わえた。皆で遊ぶことができ、子ども達が覚えて、どこでも誰とでも遊べて楽しむことができるのが伝承遊びの魅力だと思う。何かものがないでも遊べるのでどんな場所でも遊べると思う。友達と一緒に駆け引きや言葉のやりとりをして遊べるところが楽しいと思う。ルールが覚えやすく楽しみやすい。歌でリズムを取りながら、身体を動かせる。皆で手を繋いで歌ったり、勝ち負けがあって面白い。ドキドキ感、スリルを味わえるものが多く楽しかった。歌いながら遊ぶので、笑顔が絶えない。

コミュニケーションに関するもの
皆で参加することにより一体感が生まれるのが魅力だと思います。いまはゲームや個人で遊ぶものが多いけど、伝承遊びは皆で遊べて楽しめるのでコミュニケーション力も身に付くと思った。どの伝承遊びも、皆と手を繋ぐ、さわるのが共通していて子どもの人間関係が育まれていいと思う。これが伝承遊びの魅力だと思う。自然にスキンシップが楽しめ、友達作りとしても発達の上でもとても良い遊びだと思う。

伝統の価値に関するもの
昔から伝わるものを今の子どもたちもやっているというのがとてもすばらしい。伝承遊びの歴史を知り、古くから現在まで伝えられてきていることに驚いた。昔ながらの言葉や独特なリズムを知ることができて、これからも伝承したいと思う。昔からある遊びなのに、今でも面白く誰でも簡単に出来、いろんな人と一緒に遊ぶことができるのはとてもすごいと思った。昔の日本の姿を知ることができたり、世代を問わず、皆で遊ぶことができるよいものだと思います。

歌・リズム性に関するもの

昔から伝承遊びの歌詞は独特で面白いかつ怖いところが魅力だと思っていました。今回授業で由来など歌詞の意味を知ってさらに魅力的に思えるようになりました。子ども達と遊ぶ時も由来を伝えたいと思います。歌を歌うのも楽しかったです。歌詞や音程が難しいと感じる遊びもありました。リズムに合わせて体を動かすのは楽しかった。

子どもの反応に関するもの

ルールが簡単なので小さい子どもでもできる。歌が短いのだと子どもはすぐ覚えられて楽しく遊べると思う。子ども達は勝ち負けがあると余計に気合いが入り頑張れると思います。協力してやることもあり、仲を深められると思うから子ども達にも伝えていきたい。難しい（セリフ、歌が長い）があって、子どもが覚えるのは大変だと思った。

教えたいという意欲に関するもの

みんなで遊ぶことや、一体感があることが、いまの子ども達には少なくなっていると思います。これらの伝承遊びを通しての遊びの楽しさを私たちが教えていかなければならないと思いました。自分たちがその遊びについて知って、それを楽しむことが出来て、今後保育の世界で生かしていけたら良いと思います。子ども達に教えて遊ぶのが楽しみです。伝承遊びはあまり楽しそうでないイメージでしたが、歌も覚えやすくとでも楽しく遊べるので、子ども達に伝えていきたいと思いました。様々な遊びをして子ども達に伝えていきたいと感じたり、何より楽しかった。みんなと仲良くなれると思ったので、保育士になったら教えてあげたいと思った。「伝承」とつくだけあって次の世代にちゃんと私達が伝えるべきだと思った。そのためには私達が忘れないことが大切だと思う。

4. 結論

伝承遊びの一連のグループ学習を観察し、アンケート結果を分析した結果、以下のことがわかった。

伝承遊び、特に歌と運動を伴う伝承遊びについて、学生は知っている遊びは楽しいと感じ、知らない遊びについては楽しさの期待値は低かった。

しかし、実際に7つの伝承遊びを学習した後では「だるまさんがころんだ」以外はどの遊びも「とても楽しかった」割合が増えている。特に、知らなかった遊びほど、遊んでみて「とても楽しかった」と感じている学生が多かった。

今後、伝承遊びを子どもたちと遊んでみたいかという質問については、始めのアンケートでの質問と比較してみると、「とても遊んでみたい」の割合が7つ全ての遊びで4ポイント以上増えている。伝承遊びを経験して、伝承遊びを遊んでみたいという気持ちが強くなっている学生が増えたといえる。特に「だるまさん」「あわぶくたつた」「たけのこ一本」で伸び

が大きかった。

また、自由記述や、好きな遊びの理由の分析から、学生は、伝承遊びの価値と楽しさに気づき、伝承遊びを実践する意欲を持ったことが確認された。学生は一連のグループ学習を通して、伝承遊び、特に歌と運動を伴う伝承遊びについて、以下の価値に気づいたと言える。

- 1) 皆で遊べる、大勢で一緒に遊べる楽しさがある
- 2) スキンシップがあり、一体感、楽しさがある

学生は実践の中から貴重な学びを得ていることが明らかになった。

5. 終わりに

今回、歌と運動を伴う伝承遊びについて考察したが、この「歌いながら身体を動かすこと」が伝承遊びの「楽しさ」「魅力」になっているのではないかと考える。他の運動遊びにはない伝承遊びの魅力を、遊びの「構造」の面から考えることを今後の課題としたい。

また、本研究では、学生が実際に子ども達と一緒に伝承遊びをするという体験は行っていない。今後は、学生が子ども達と一緒に伝承遊びを体験した場合、伝承遊びについての気づきや実践する意欲に違いが生じるのか、また違いがあればどのような点なのか、比較、研究を進めたい。

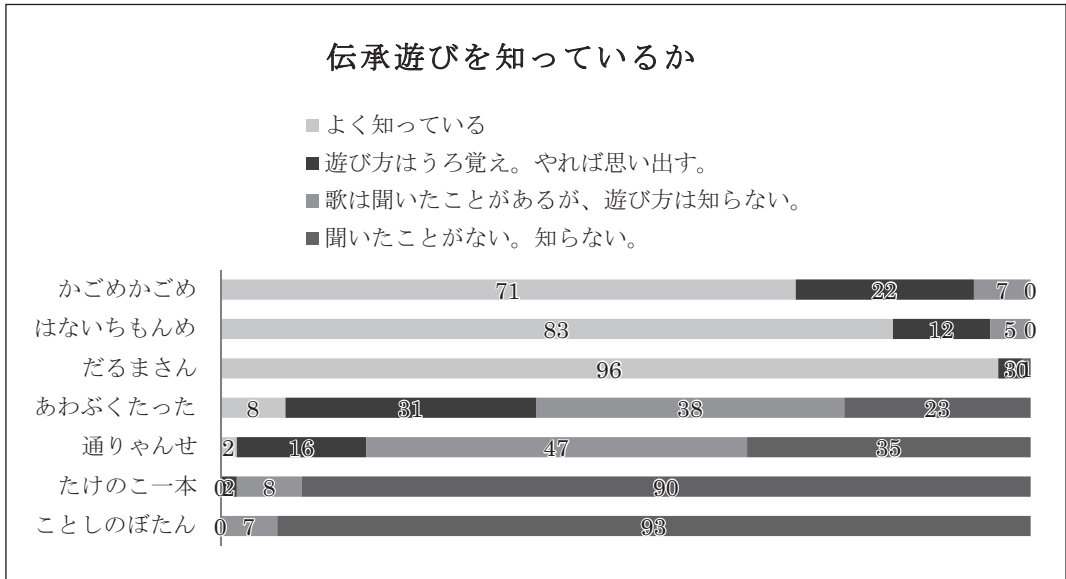
伝承遊びの魅力を究明し、身体を触れ合い友だちと一緒に遊ぶことが少なくなった今の子ども達に、学生＝未来の幼稚園教諭・保育士を通して、ぜひ伝承遊びを伝えていきたいと願う。

引用文献

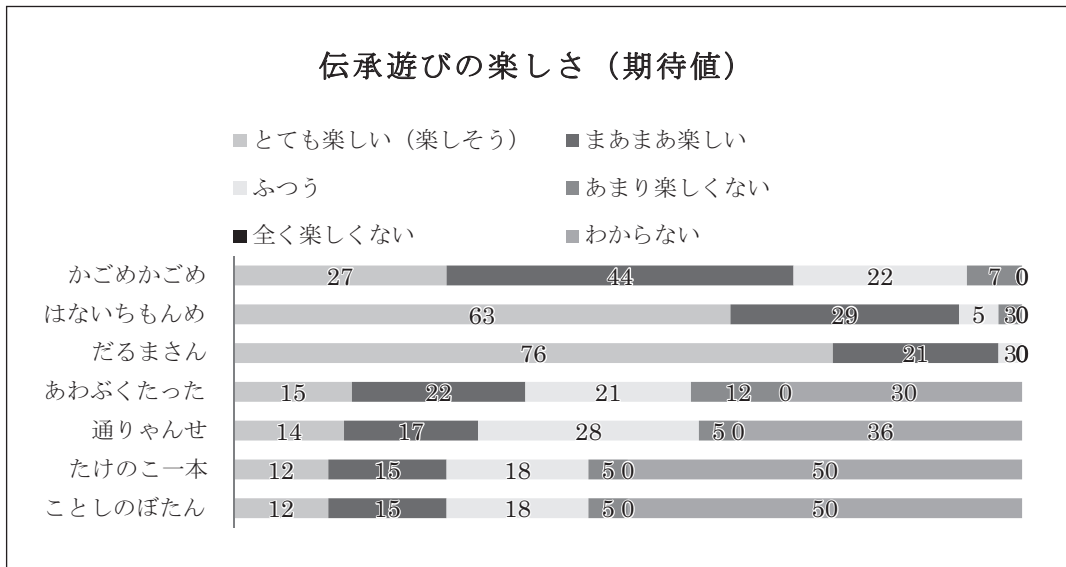
- 小川清実(2001)子どもに伝えたい伝承あそび 起源・魅力とその遊び方 萌文書林pp.8-18
子どものあそび研究会(1984)保母がえらんだ遊びの本 文化書房博文社 pp.84-131
小川博久(2000)遊びの伝承と実態 新・児童心理学講座11巻 「子どもの遊びと生活」金子書房 pp.169-170

参考文献

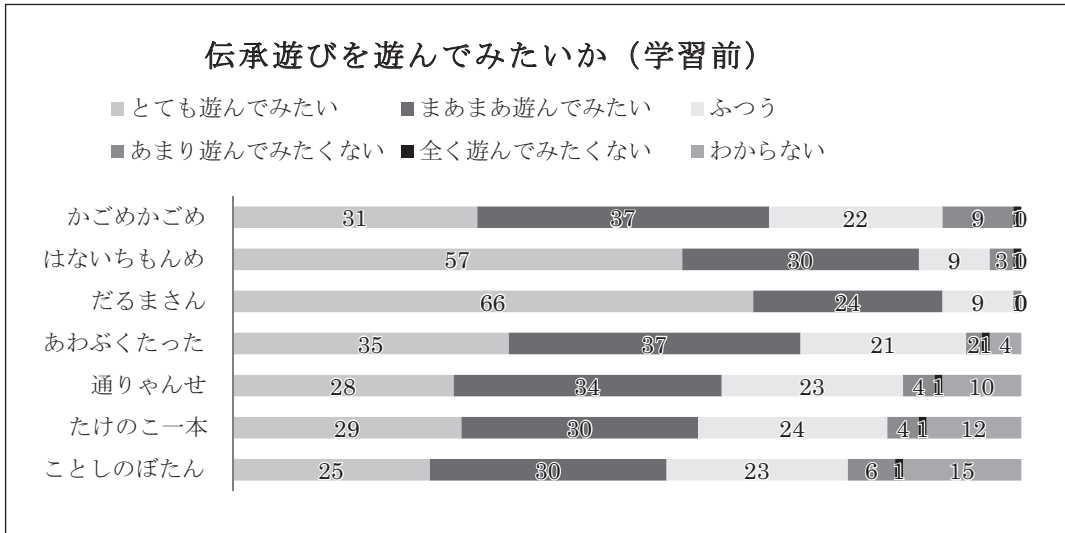
- J・ホイジンガ(1973)ホモ・ルーデンス 中公文庫



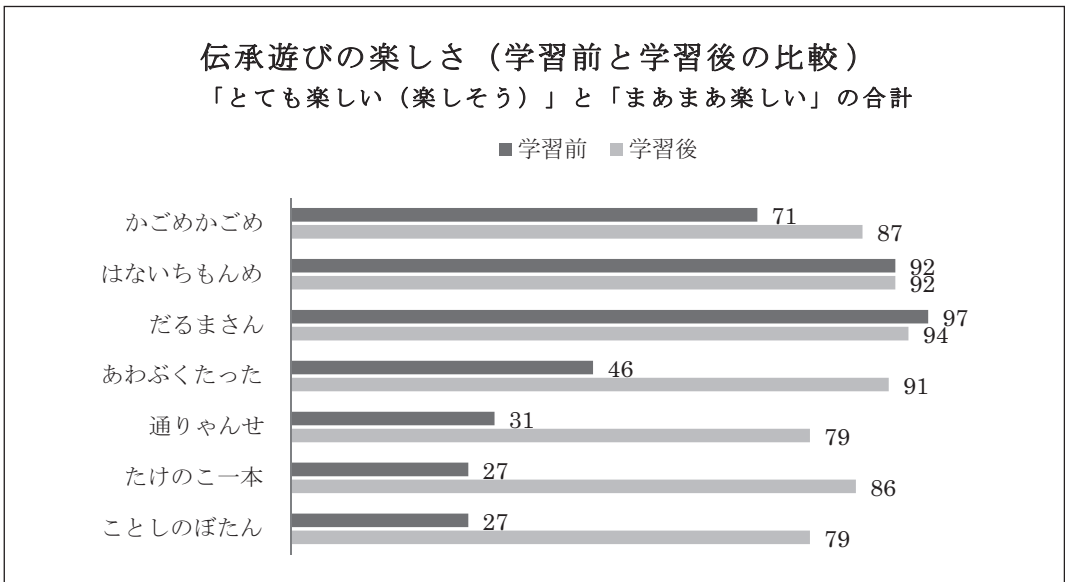
(図1) 次の伝承遊びを知っていますか (138人)



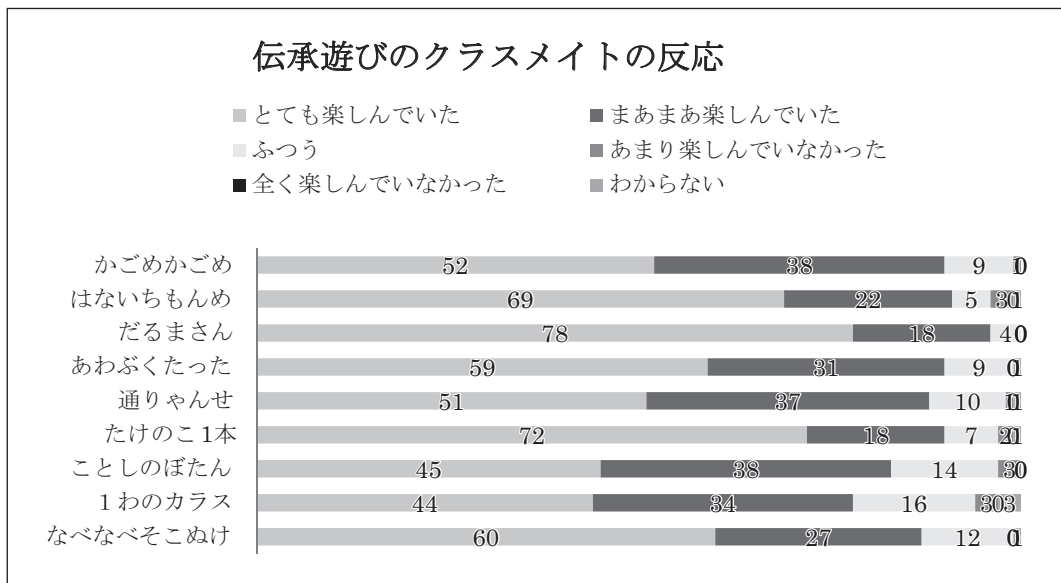
(図2) 次の伝承遊びについて、遊んだことのあるものは楽しいですか？
また、遊んだことのないものは楽しそうですか？ (138人)



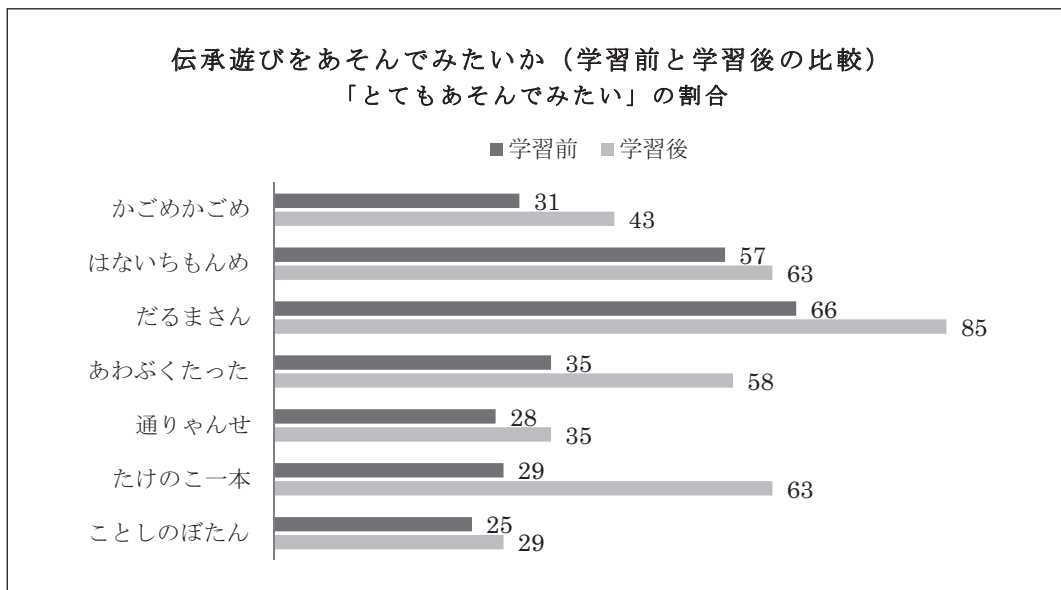
(図3) 次の伝承遊びを遊んでみたいと思いますか？（学習前）（138人）



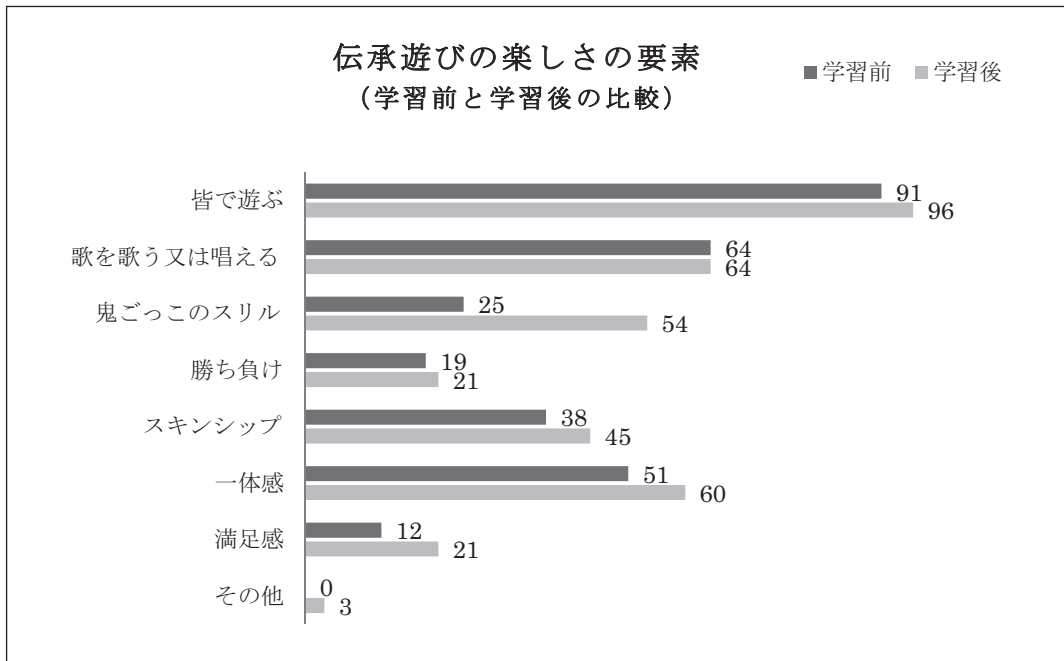
(図4) 次の伝承遊びについて、遊んだことのあるものは楽しいですか？
 また、遊んだことのないものはたのしそうですか？（学習前）（138人）
 次の伝承遊びについて、遊んでみて、楽しかったですか？（学習後）（136人）



(図5) クラスメイトと伝承遊びをしてクラスメイトの反応はどうでしたか？ (136人)



(図6) 次の伝承遊びをあそびてみたいと思いますか？ (学習前) (138人)
 今後、次の伝承遊びを子どもたちと遊んでみたいと思いますか？ (学習後) (136人)



(図7) 伝承遊びのどんな点が楽しいと感じますか？楽しさの要素として当てはまるものに何個でも○をつけてください。(複数回答可)

伝承遊びの楽しさの要素(学習前と学習後の比較)(138人・136人)

「その他」の学習後は、ドキドキ感、昔は～だったと話ができる、同じ時間を共有できるところ