

本学保育・児童学科における体育関連科目の果たす役割 (2)

— 鬼あそびに着目して —

梁川 悦美*, 渡邊 敏子**

(平成 18 年 10 月 5 日受理)

The Role of Physical Exercise Education for Students Majoring in Child Education (2)

— Focusing on to Tag-playing —

YANAGAWA, Etsumi and WATANABE, Toshiko

(Received on October 5, 2006)

キーワード：養成校 経験活動 鬼遊び 体育関連科目

Key words : a college of education, experience activities, play tag, physical relation subject

I. はじめに

近年、「戸外の自然の中で、異年齢の子ども達が、集団で知恵と身体を働かせて遊ぶ」ことから、「屋内で1人ないし少人数の子どもが、テレビゲーム等で遊ぶ」ように、子ども達の遊びの様子が随分と変化してきている。しかし、幼児期の子どもの健全なる発達を考えた時、身体活動を伴う遊びは不可欠である。幼児期にどれだけ多くの遊びを経験してきたかは、生涯への健康だけでなく、知性、社会性の獲得にも大きな影響を及ぼすと言っても過言ではない。保育士、幼稚園教諭は、子ども達の成長過程における一つの環境である。我々養成機関で指導に携わる者として、保育士、幼稚園教諭にとって必要とされる資質は何か、ということを経験面から考える必要がある。

本学における、資格必修科目である「保育内容の研究(健康)」、「体育運動方法(実技)」は、幼児の面から、また学生の面から生涯にわたる健康への意識・体力の向上だけでなく幅広く指導している。より充実した内容を目指し、特に「体育運動方法(実技)」に関しては、日々検討を加えているところである。

前回¹⁾は、現在の学生を理解する一つとして、学生の

体力や健康状態の実態、及びこれまでの学生自身の経験活動や活動欲求について調査し報告した。その結果、保育士に求められる資質の一つに自分自身の健康管理と体力が必要不可欠であること、また、学生自身が幼児期から児童期にかけて印象に残った遊びの類の調査結果からは、仲間と一緒にした「鬼あそび」が多く、また現在でも機会があれば皆と実践し、楽しく体を動かして遊びたいと強く思っている、ということであった。

そこで今回は、「鬼あそび」に着目し、「鬼あそび」とは、また「鬼あそび」の種類について考察し、特に幼児期の子ども達にどのような影響を与えるのかを、心身の発育における「鬼あそび」の意義などにもついて文献から調査し、また実際に現在の幼稚園において、どのような「鬼あそび」をしているのか調査した結果と考え合わせながら報告する。

II. 研究の目的

子ども達の健康教育に関わる環境の一つとして保育士を考えるならば、保育士自身の「経験」からの影響も強いと考えられる。学生の様子を見ると、これまでに学生自身が「楽しかった」「面白かった」「思い切り体を動かして気持ちよかった」「またやりたい」というような活動欲求を満足させる経験も年々少なくなっているようである。将来保育士になった時、この経験の少なさは幼児期に必要な、適切な環境の場を設定するのに多少なりと

* 初等体育研究室

** 初等体育第一研究室

も影響を与えるものであろう。子ども達が意欲的に体を動かすように促したり、励ましたりするような言葉がけをすることができるか否かにも大きな影響を及ぼすのではないかと考えられる。

そこで今回は、実際に幼稚園で実施されていた「鬼あそび」について調査し、現在の子ども達がどのような「鬼あそび」をしているのかを把握すると共に、その「鬼あそび」が子どもの発育発達にどのような意味を持ち、効果があるのかを考察し、「鬼あそび」に関する理解を深めたい。そして、保育士養成校として実践力を高めるために体育関連科目の授業内容を検討する一つの題材としたい。

Ⅲ. 研究方法

方 法：「鬼あそび」についての質問紙調査

実施日：平成17年11月28日～12月10日（2週間）の幼稚園実習時

対 象：保育科1年261名 幼稚園101園

Ⅳ. 結果及び考察

1. 「鬼あそび」についての調査結果

図1は、「実習中、子ども達は「鬼あそび」をしていたか」についての調査結果を示したものである。

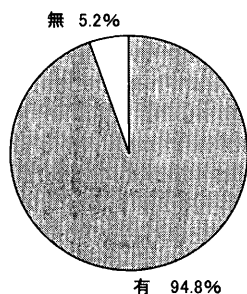


図1 鬼あそびをしていましたか？

実践の有無については、「有」が94.8%、「無」が5.2%であった。

実習時期の関係もあるが、この時期ほとんどの園が、「鬼あそび」が子ども達のお遊びの中に多くみられたという結果を得た。

次に「無」とした幼稚園での戸外におけるあそびを図2に示した。それらの園では、「固定遊具」「砂場あそび」「なわとび」「三輪車」などが挙げられていたが、ここで

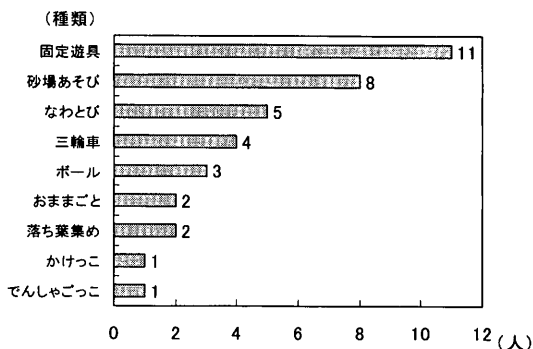


図2 戸外での遊び

の「固定遊具」は、ブランコや鉄棒、すべり台、ジャングルジムなどであり、それぞれに幼児期に獲得したい動きの経験が出来るものである。

図3は、「鬼あそびの内容」の結果を示したものである。

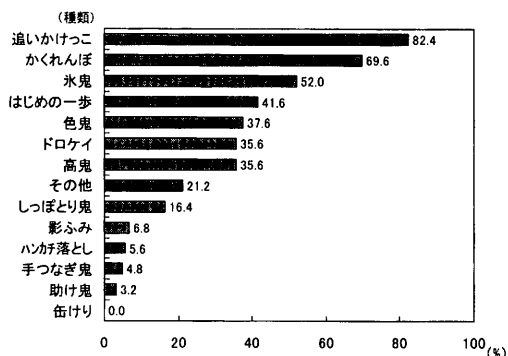


図3 鬼遊びの内容

「追いかけて」が最も多く82.4%、「かくれんぼ」が69.6%、「水鬼」が52%、以下「はじめの一步（だるまさんがころんだ）」「色鬼」「ドロケイ」「高鬼」となっている。ほとんどの幼稚園で「追いかけて」を中心とした「鬼あそび」が展開されていることが伺える。これは、年少児から年長児まで年齢を問わず、「走る」、「追いかける」、「逃げる」という動きの中で、「捕まったら鬼を交代する」というあそび方と思われる。

次に、実際に幼稚園で遊んでいた鬼あそびを年齢別に分類した結果を図4に示した。

年少児では、「追いかけて」が100%であった。次いで「かくれんぼ」「はじめの一步」となっている。

年中児では、「追いかけて」が82.2%と最も多く、次いで「かくれんぼ」「はじめの一步」「色鬼」となっている。

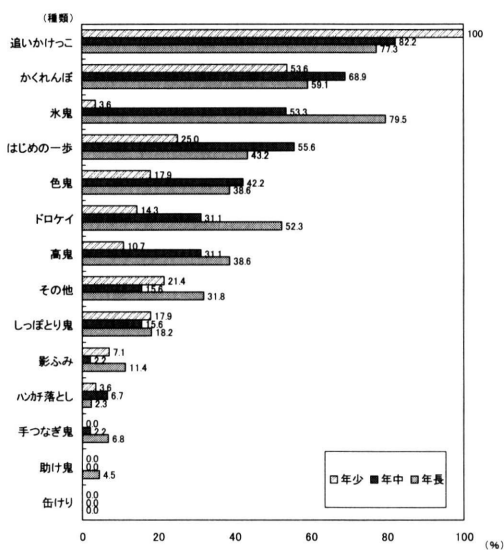


図4 年齢別による鬼あそび

年長児では、「氷鬼」が79.5%と最も多く、次いで「追いかっこ」「かくれんぼ」「ドロケイ」となっている。

また、「その他」と回答した鬼あそびを図5に示した。

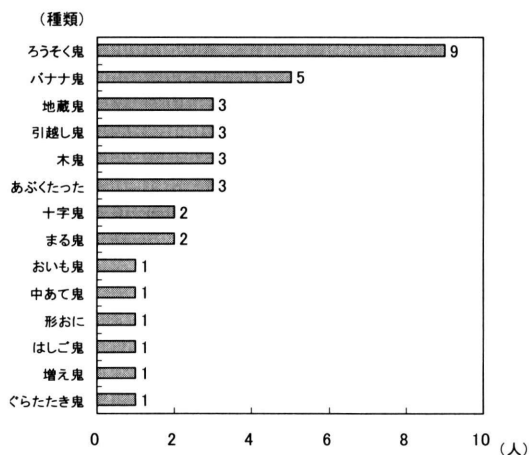


図5 その他の遊び

「ろうそく鬼」「バナナ鬼」「地藏鬼」「木鬼」など、「氷鬼」や「高鬼」などと同様に、基本の鬼あそびから派生した「鬼あそび」が占めていた。しかしながら、名称やあそび方については、伝承的なものとして、一般的なものとして知られているものもあるが、地域によってあそび方に違いがあると思われる。

これらのことから「追いかっこ」や「かくれんぼ」は、年齢を問わずに子ども達が好んで遊んでいるあそびの一つであることが読み取れる。これらは、遊び方が簡単で、子ども達にとって単純ではあるが「動きたい」欲求を十分に満たしていると考えられる。

「鬼あそび」には子どもの年齢や身体の発育発達に応じた多様な種類のあそび方があり、保育士はそれらを経験として、また知識として体得しておくことも必要であろう。現在地域ではなかなか味わえない集団遊びの楽しさを経験させ、子ども達の体力の向上には勿論のこと、発達刺激として活用してほしいと考えている。

2. 学生の活動経験

前回¹⁾報告した結果から、現在の学生が幼児期に経験して印象に残っている身体的活動は、「固定遊具」が最も多く、次いで「鬼ごっこ」「ドロケイ」「なわとび」「一輪車」「かくれんぼ」「色鬼」「氷鬼」であった。これらは、今回調査した幼稚園における「鬼あそび」の種類とほぼ同じであった。つまり、現在の学生が幼児期であった頃と、今現在の子どもの「鬼あそび」の種類は、あまり変わっていないと考えられる。今の子ども達が、もっと楽しく、面白く動ける内容の「鬼あそび」は多くある。しかし現状は、保育士自身が幼い頃経験した「鬼あそび」を中心に展開しているのであろう。学生自身を知っている、または経験した「鬼あそび」の種類も少なく、幼児期や児童期において、それ以上の「鬼遊び」の仕方・種類を知る機会も少なかったとも考えられる。

保育の場において、質の高い遊びの楽しさを体験できる環境を作り出すためには、保育士自身も「鬼あそび」に限らず、身体的活動を伴う「運動あそび」を数多く経験し、それらの中でいろいろな遊び手段を習得し、臨機応変に活用できる能力を持っていることが必要と考える。つまり、保育士養成校である本学の資格必修体育関連科目において、今回挙げられた「鬼あそび」は勿論、それ以外の「鬼あそび」を出来るだけたくさん体験させ、発育年齢を考え合わせた中で展開できる能力を持たせることも一つの課題であるといえる。そして、学生自身に新たに「鬼あそび」というものを「気づかせ」・「工夫させ」・「理解させ」・「楽しませ」、その結果、将来保育士になった時に、子ども達に反映させることが出来れば幸いである。

次に、文献を参考に「鬼あそび」の意義や、幼児の発達特性についてまとめてみる。

(1)鬼あそびとは

「鬼あそび」は、集団から成り立つ昔からある、いわゆる伝承あそびの一つ^{2,3,4,5)}である。これは時代の流れと共に遊び方やルールが様々に変化し、多様で、しかも特徴的である。さらに、遊び方が単純なものが多い。鬼あそびの基本である「走る」「追いかける」「逃げる」「隠れる」「探す」といった動作は、生活の中では特別なものではなく、誰もが自然に行っているものからの発展と思われる。そして、鬼につかまらないようにするという目的の中で、子ども達は新たな移動運動の形態を習得していくのである。

基本的な遊び方は次の通りである。

- ①最初に子供たちの中で鬼を一人決める
- ②残りの子どもは逃げる
- ③捕まったら鬼と交替する

以上は、「鬼遊び」の基本的なルールの一つである。

また、子ども達の成長段階に合わせて、その中から自由に遊び方を工夫できるという点にも特徴がある。「追いかける」「逃げる」という「走る」ことを主とした動きだけでなく、いろいろな動きと簡単なルールをもって、加齢と共に工夫ができる。

(2)鬼あそびの意義

子ども達が鬼あそびをすることにより、次のような発達刺激が期待できる⁶⁾と考える。

○身体的発達について

「追いかける」「逃げる」という動きは勿論、「よける」「止まる」「しゃがむ」などの動きが加わることによって培われる多様な動きを経験することで、適切な身体の発達を調和的に促すことができる。これは人間にとって必要不可欠な体力構成要素であり、つまり筋力、敏捷性、平衡性、巧緻性、柔軟性、持久力を獲得することである。

○知的発達について

子ども達の年齢や発達に合わせて、ルールや遊び方を工夫できる。

○社会的発達について

仲間とかかわることによって社会性が養われる。

○情緒的発達について

鬼になりたい、捕まらないように逃げたい、仲間と一緒に遊ぶことの楽しさ、嬉しさ、悔しさなど、様々な感情が刺激される。そこから、人を思いやる気持ちや仲間と協力する気持ちも養われる。

○創造性の発達について

たくさんの鬼あそびを経験することにより、次はこうしたい、こんなルールで遊びたいなどの創造性が養われる。

これらを踏まえると、「鬼あそび」は幼児期の子ども達にとって多くの発達刺激要素を含むものであり、有効に活用させることは、大変有意義なことである。さらに、「鬼あそび」は、道具や器具の必要がほとんどなく、「仲間」「場所」等があれば展開でき、子ども達に活動の満足感を与えることができる有益な教材と考えられる。

故に保育士は、子ども達の発達に合った「鬼あそび」を選択し、工夫する楽しさと経験をさせてあげるために、保育士自身の経験活動の豊かさが求められると考えられる。保育士自身の経験、知識の少なさは、その楽しさも工夫も出来ず、仲間(集団)を生かしきれないであろう。

数年前にも、「鬼あそび」の経験調査をしたが、ここ5～6年は、以前の半数以下の結果であった。ということは、現在の学生の「鬼あそび」(鬼あそびだけと限らないと思うが)の経験は、年々減少の傾向にあると思われ、学生自身の育った環境にも変化が生じてきた状況であろうと推測される。

(3)幼児期における「鬼あそび」の種類

現在、日本で実施されている、あるいは紹介されている鬼あそび^{2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12)}は、100種類以上と言われている。その中から、鬼あそびの意義を踏まえて、幼児期に是非経験させてあげたい鬼あそびの種類を大まかに分類してみた。

①ひとり鬼のもの

追いかげごっこ・ところてん鬼・追出し鬼・ねずみとねこ・影ふみなど

何人かの子ども達の中の一人が「鬼」になり、その他の子どもはすべて「子」(逃げる人)になる。鬼が子ども達を追いかけて、その中の一人を捕まえれば、捕まえられた子が新しく鬼になって交替する。

②鬼が増えていくもの

つなぎ鬼・ふやし鬼など

ひとりの「鬼」から始まり、鬼に捕まった子は「鬼」として子を追いかける。一緒に逃げていた仲間がいつの間にか鬼になって増えていくもの。鬼あそびとしては、活気あふれるものである。

③内容や方法に制約や変化があるもの

ハンカチ落とし・高鬼・しゃがみ鬼・形鬼など
ハンカチを落とされた人や、高い所に乗る、しゃがむなど、安全地帯や条件を満たしたら捕まらないという、遊び方の内容や方法に制約や変化のあるもの。

④場所や体形に制限があるもの

ねことねずみ・田の字鬼・放射鬼・通り抜け鬼・ライン鬼・島鬼など
円形になってする、図形の定める場所の中でするなど、場所や体形に制約や変化が加わったもの。また、鬼のいるラインを増やす、安全地帯の広さを調節することで、年齢に適した遊びにできる。

⑤人に制約や変化があるもの

目かくし鬼・島巡りなど
鬼や子に目かくしをしたり、片足で追いかけたりなど、人自身に制約や変化が加わったもの。

(4)子どもの発達とあそびについて

子どもが生まれて小学校を卒業するまでの発達を段階的に捉えると、次のような過程になる¹³⁾。

○胎児期・・・受胎から誕生まで

- ・身体の発達

○乳幼児期・・・誕生から約18ヶ月まで

- ・移動運動の確立、言語への取り掛かり、肉親への愛情の芽生え

○児童前期・・・約18ヶ月から約6歳まで

- ・言語の確立、性役割の確立、集団あそび

○児童後期・・・約6歳から約13歳まで

- ・速さを除いて、多くの認知過程が成人並

この過程において「あそび」（特に身体的活動を伴う運動）は、子どもの調和的な心身の発達に、特に大きな影響を及ぼすことがわかる。そして、子どもにとって「発育」の過程で「身体的活動を伴うあそび（運動あそび）」は重要な要素の一つである。

幼稚園教育要領¹⁴⁾の健康領域では、ねらいの一つに「自分自身の身体を十分に動かし、進んで運動しようとする」とあり、その内容には、「いろいろな遊びの中で十分に体を動かす」、「進んで戸外で遊ぶ」というような

ことが挙げられている。また、保育所保育指針¹⁵⁾においても、乳児期からの身体の発達特性に応じた運動遊びの内容が示されている。

以上のことから、「体を動かして遊ぶ」ことが難しくなっている現代、子ども達が「集団あそび」から「個のあそび」へと変化しつつあることも、現在の学生からも推測される。幼児期から児童期にかけての基礎体力の不足、体を動かす経験の少なさは、様々なところに影響を与えているのである。

子ども達が子どもらしさを発揮して、心底楽しく遊ぶためには、「時間」「場所」「仲間」「方法」が揃っていることが条件である。現在の生活環境を考え合わせると、子どもが幼稚園や保育園などの機関に居る時間だけが、唯一のあそび時間であると言っても過言ではない。

今回、学生の運動への意識、好意感と共に「鬼あそび」を一つの題材として取り上げたが、前述したように、「時間」「場所」「仲間」「方法」といった条件がかなえられれば、走る動き⁹⁾（他の動き等も含まれるが）を中心とした「鬼あそび」は、今も昔も楽しく動ける意義のある教材の一つとして考えられる。

V. まとめ

「鬼あそび」について、幼稚園での実態及び現在の学生の経験活動、また運動欲求内容について調査した結果をまとめると、次の通りである。

1. 幼稚園において、子ども達が遊んでいる「鬼あそび」は、ルールのには最も単純なものが多い。
2. 年長児になると、年少児、年中児とは多少違ってきており、「氷鬼」や「ドロケイ」など、いわゆる「条件鬼」と呼ばれるあそびが多く、発達程度からみて、集団で遊ぶ楽しさが理解できるような、また複雑なルールの内容の「鬼あそび」も可能であると思われるが、保育士の経験、知識が問われるところであると考えられる。
3. 「鬼あそび」は、子どもの身体的発達、知的発達、社会的発達、情緒的発達、創造性の発達刺激として有効である。

以上のことから、「鬼あそび」が幼児のみならず、学生自身にとっても、仲間と楽しく体を楽しく動かすことは、「鬼あそび」についての知識を高めるだけでなく、日常の運動不足を解消し、好意感を持って身体活動の実践に参加することの出来る一つの教材と考える。

VI. おわりに

今回は、現在幼稚園で実施されている「鬼あそび」の実態を調査し、その意義について検討してみたが、今の子ども達にとって大切なことは、幼稚園や保育園に居る時間を大いに活用して、身体的活動の一つである「鬼あそび」を数多く保育の中に取り入れることである。それが、健康の保持・増進として役立てる一つ的手段として位置づけられるのではないだろうか。「鬼あそび」に限らず、子ども達にかかわる保育士の楽しかったという身体的運動（運動遊び）の経験は、幼児に与える影響が大きいと考える。

今後も継続的な研究として、健全な子ども達を育てる保育士養成校としての体育関連科目の内容・方法などについて検討していきたい。

参考及び引用文献

- 1) 梁川悦美：本学保育・児童学科における体育関連科目の果たす役割，東京家政大学研究紀要第46集(1)，2006，pp.143-150
- 2) 河崎道夫：おにごっこ・ルールあそびー対立をたのしむあそびー，ひとなる書房（東京），1996
- 3) 豊田君夫：おにごっこーその基本形と展開ー，黎明書房（名古屋），1980
- 4) 羽先泰男：鬼ごっこー楽しく遊んで体力づくりー，日本小児医事出版社（東京），2002
- 5) 松延博：子どもの遊び・スポーツ百科，大修館書店（東京），1970
- 6) 國土将平：発育段階と子どもの遊び，子どもと発育発達，日本発育発達学会編，Vol.1.No.3，杏林書院，2003，
- 7) 穂丸武臣：幼児の運動遊び，子どもと発育発達，日本発育発達学会編，Vol.1.No.3，杏林書院，2003，pp.161-164
- 8) 小川清実：子どもに伝えたい伝承あそび，萌文書林（東京），2001
- 9) 加藤謙一：遊びの中の走運動，子どもと発育発達，日本発育発達学会編，Vol.1.No.3，杏林書院，2003，pp.187-189
- 10) 神田英雄：追いかけてあそびからオニごっこへ，萌文社（東京），1991
- 11) 田辺徹：なにしてあそぶ？保育園で人気のおにごっこいろいろ，草土文化（東京），1997
- 12) 西田俊夫：幼児期の運動あそび，不昧堂出版（東京），1991
- 13) 佐々木玲子：乳幼児の発達段階と運動遊び，子どもと発育発達，日本発育発達学会編，Vol.1.No.1，杏林書院，2003，pp.50-52
- 14) 文部科学省：幼稚園教育要領，フレーベル館，1999
- 15) 厚生労働省：保育所保育指針，フレーベル館，2002
- 16) 國本桂史：子どもが熱中する遊び，子どもと発育発達，日本発育発達学会編Vol.1.No.3，杏林書院，2003，pp.157-160
- 17) 小林寛道：現代の子どもの体力ー最低限必要な体力とはー，体育の科学，49，杏林書院，1999，pp.14-19
- 18) 小林寛道：子どもにとって体力とは何か，子どもと発育発達，日本発育発達学会編，Vol.1.No.1，杏林書院，2003，pp.4-8
- 19) 近藤充夫ら：最近の幼児の運動能力，体育の科学，48：851-859，1998
- 20) 高木信良：幼児期の運動あそびー理論と実践ー，不昧堂出版（東京），1999
- 21) 中俊博：子どもの成長と発達：黎明書房（名古屋），1993
- 22) 宮丸凱史：幼児期の走運動の発達と特徴，保健の科学，40：690-696，1998
- 23) 文部科学省編：新体力テストー有意義な活用のためにー，ぎょうせい（東京），2003
- 24) 文部科学省編：平成15年度体力・運動能力調査報告書，2003
- 25) 梁川悦美：保育士養成校における体育関連科目のあり方について(1)，日本保育学会第58回大会研究論文集，2005，pp.688-689
- 26) 梁川悦美：保育士養成校における体育関連科目のあり方について(2)ー授業内容についての一考察ー，日本保育学会第59回大会研究論文集，2006，pp.390-391

Summary

This result is as follows: "tag play" is necessary for not only children but also student herself. It raises knowledge about "tag play" to happily move a body with a friend and cancels everyday stress under exercise. The reason is because it with the teaching materials of the one which can participate in practice of body activity with a feeling of goodwill. As for the thing that is important for the present children, I utilize time to be in a kindergarten and a nursery school very much and am to take in "the tag play" that is one of the activity of a body in a lot of childcare. The reason is because it is thought that it is evaluated as means of maintenance / one to make use of as an increase of the health. As well as "the tag play", experience of physical exercise (exercise play) thinks that influence to give an infant is big.

I want to examine contents / a method of a physical education connection subject as the child-care person training school to bring up healthy children as a continuous study in future.