

伝承あそびに関する現状と・伝承する意義についての考察

A Study about Traditional Plays among the Children and the Significance that the Teaching Method of the Traditional Plays at the Nursery Schools

(2016年3月31日受理)

三好佳代子

Kayoko Miyoshi

Key words : 伝承あそび, 子どもの状況, 保育者

要 旨

本学の2014年・2015年入学の学生に「言葉」「健康」等の授業で「伝承あそび」について指導をしてきたが、見ることがないと応える学生が増えてきている、また 物語やあそびは暗いイメージがあると言う学生もいる。学生の両親の影響か、ほとんどの学生は幼稚園・保育園を経験しているので保育者の年代によるものかと思ひ、保育所の保育士に、自分自身の伝承あそびの現状についてアンケート調査をする。その結果、20代から50代の保育士は「伝承あそび」の意識はあまり変わらないことが確認されたまた、保育士としては伝承あそびの子どもに与える影響の大切さを理解し、次世代に伝えようとしているのも伺えた。

「伝承あそび」で養われる、社会性・協調性・集中力などのよさを子どもたちに伝えていけるような保育者を育成するために、あそびの起源・魅力・あそびの方法等「伝承あそび」について考察する。

1. 「伝承あそび」とは

小川清実 著によると、中世までの時代においては、生活のすべての場面で子どもは共同体の一員であったが江戸時代になり、子どものあそびについて書物に「遊戯」として紹介されていた。明治時代に外国のあそびが紹介され洋風化していく子どものあそびの世界が破壊されることに疑問を感じ。そして昭和40年代加古里子他が伝承あそびをなんとかして残そうと意識を伴って使われだした物と考えられる。小川氏による「伝承あそび」の概念は第1、実際子どもにはあそばれなくなったかもしれないが、大人の思い出になっているようなあそび。第2に、昔からあそんでいて、現在のこどもも遊んでいるあそび。第3は、今までなかったあそびだが、これからもあそばれ続けていくであろうあそびと考える。と記されている。第3の今までなかったあそび・・・については例えば

「鬼ごっこ」のように柳田国男(こども風土記)によると、最初は神社仏閣の鬼追い行事に、少年を参加させたのが起こりだという説と、鬼ごっこは鬼を追い払うあそびではなく「守貞漫稿」の作者は「比比丘女」が鬼ごっこの原型であったのではないかという説とさだかではない。第3は鬼ごっこもその時代の子どもたちが自分たちで創作したあそびが時代とともに変化していくのも、含めて考えるというのでも良いのではないかと思われる。「鬼ごっこ」は鬼や悪霊を追い払う鬼事の行事が子どもの世界に伝承されあそび化したもの。「比比丘女」は今で言う「子とり」あそびのようで「子捕ろ子捕ろ」は鬼に子を捕られまいとして、神仏に子の息災を願う親の強い願望が伺える。

様々な「伝承あそび」の定義はあるが、代々受け継がれたあそびで楽しみながら、あそびを通して社会性や協調性、自らを発揮できるあそびと考えればよいのではな

いかと思う。

2. 現代の子どもの状況

現代の子どもの状況は2015年の保育白書に幼児（2～6歳）のテレビ視聴時間が近年減少傾向にある。理由は10年前に比べ保育園児の割合が増え、帰宅時間が遅くなり、寝る時間が早くなっている。夜間、家で活動する時間が短くなって、テレビやあそびに費やす時間が圧縮される傾向にある。また、子どもの貧困問題が深刻化現状で認可保育所の存在が親子にとって、大きな支えになっている等、子どもたちを取り巻く環境の問題点から、子ども達の成長・発達を担う保育所の役割が重要になっているのを感じている。

私が子どもの頃には、まだテレビが各家にない頃で、村の同年齢や、年上の子どもと裏山で、竹スキーを（落ち葉を山道に敷き詰め、竹を割って足に履き、山道を滑り降り）したり、用水を板でせき止め、プールのようにして泳いだり、暗くなるまで遊び、母親の「ごはんよ」と呼びに来るまで、かくれんぼの途中でも帰ったりしていたのを思い出します。だから夜も8時になると、回りも暗くなるし、昼間精一杯遊んでいたの、ぐっすり熟睡し、朝も朝日とともに起き、家族そろって朝食を食べるのが普通だった。そして、一緒にあそんでくれる年上のお兄さん、お姉さんのようにはなりたい、と思っていた時代でした。今でも、昔の話になると、年代が違っていても同じ場所において、同じ経験をしたせいか年をお互いに取っても、その頃の年代に戻って話に花が咲き、温かい気持ちになります。

このような経験は現在の子どもたちはできない環境にあります。子どもたちが外であそぶ姿を見ることがほとんどなくなりました。地域で子ども会に参加する家庭も、親の仕事の関係・役員ができないから参加しない等希薄になっています。大人の社会集団がなくなって、孤立してしまった子育て家庭は、子育てをどのようにしたらよいかを地域で見ることができなくなっているのと、保育白書に書いてあるように、幼稚園・保育所に通っている家庭が増え、保育所が足りない状態になっています。

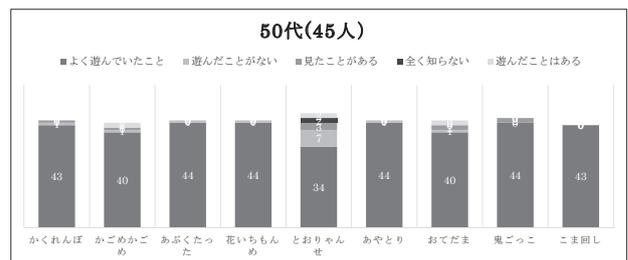
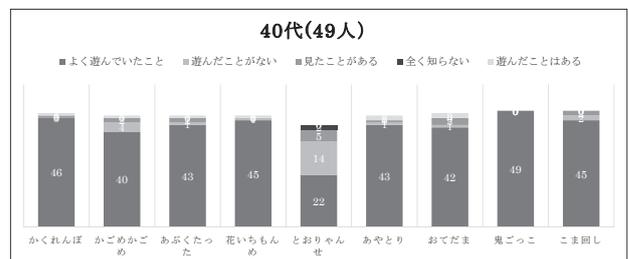
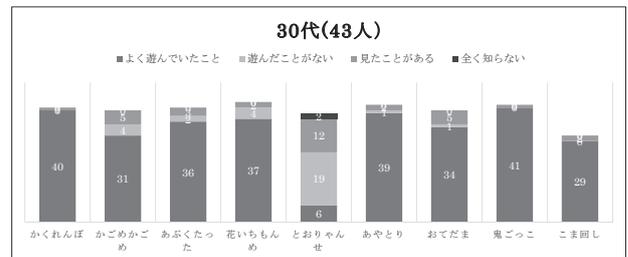
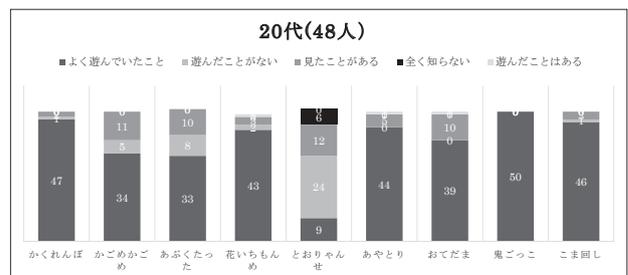
そして、幼稚園、保育所が社会集団の拠点にならざるを得ない場になって、「伝承あそび」などを伝えなけれ

ばならないと考えます。

3. 保育所における伝承あそびのアンケート結果

岡山市公立保育園48園に20代・30代・40代・50代と年代別に1名のアンケート調査を実施した。内容については①伝承あそびと保育士自身の関わりについて②伝承あそびをした時の子どもの反応③伝承あそびのよい点④「かごめかごめ」の指導についての4点についての結果と考察

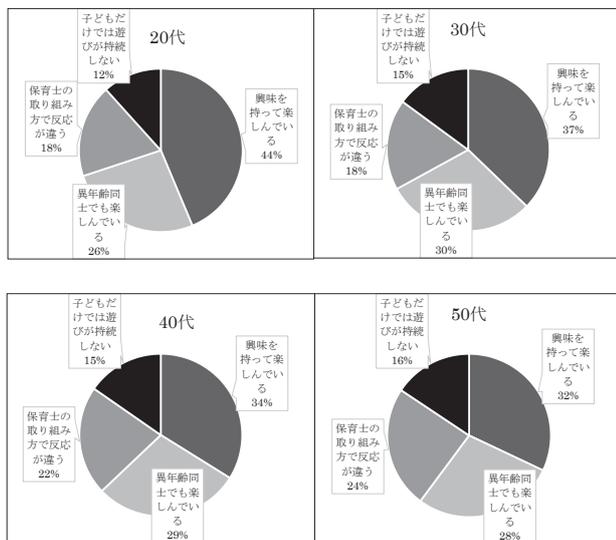
① 伝承あそびと保育士自身の関わり



※30代は、すべてのあそびのよくあそんだという項目の率が、低くなっています。加古里子氏が昭和40年に子どものあそびの世界が破壊される、伝承遊びを伝えなければといった時代から約10年後に生まれた世代で、あそびが十分に伝わっていなかった世代だということが、伝承あそびが全てではないにしろ、統計に表れているように思います。

※「鬼ごっこ」をよくあそんでいたのと、「とおoryんせ」をあそんだことがないのがどの年齢も同じだったことが印象的でした。

② 伝承あそびをした時の子どもの反応

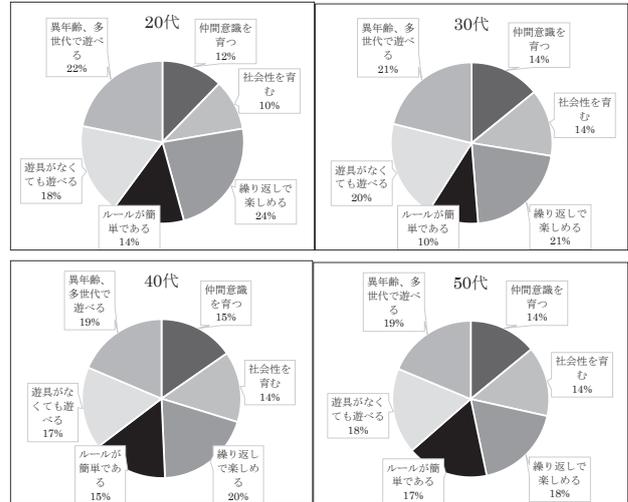


※4つの項目を挙げ当てはまるものに複数回答もありで集計しました

- 1番 興味を持って楽しんでいる
- 2番 異年齢同士でも楽しんでいる
- 3番 保育士の取り組み方で反応が違う
- 4番 子どもだけでは遊びが持続しない

以上のような結果、どの年代の保育士も子どもの反応は同じように受け止めている。そして、4番目の子どもだけではあそびが持続しないが少ないのは、2番目の異年齢同士でも楽しんでいるという回答から、異年齢を真似してあそぶ経験から、大人が加わらなくても、子どもたちだけで遊びが持続すると捉えられるのではないかと推測する。

③ 伝承あそびのよい点



※6つの項目を上げ当てはまるものに複数回答でもありで集計しました

- 1番 20・30・40代が繰り返しで楽しめる 50代は異年齢、多世代で遊べる
- 2番 20・30・40代が異世代、多世代で遊べる 50代は繰り返しで楽しめる
- 3番 遊具がなくてもあそべる は全年齢とも一緒にした
- 4番 20・40・50代はルールが簡単である。30代は仲間意識を育む
- 5番 20・40・50代は仲間意識を育む。30代は社会性を育む
- 6番 20・40・50代は社会性を育む。30代はルールが簡単である

※年齢に関係なく同じような意識で伝承あそびのよさを評価しているのだと思う。④の指導について記述してもらった内容にも、年齢に差がないということ、2歳から就学前まで年齢にあった、指導方法をいろいろと工夫しながら進めていっていることがうかがえる。

④ 「かごめ かごめ」の指導について

「かごめかごめ」は柳田国男氏によると、かごめは「屈め」だという身を屈めよ、しゃがめということであった。誰が改作したのか、それを鳥の鷗のように解して籠の中の鳥といい、籠だからいつ出ると問いの形をとり、夜

明けの晩などというありえないはぐらかしの語を使って、1度に座ってしまうと解釈している。また、歌詞全体が陽気な「はやし言葉」としている。簡単に言えば信仰行事の模倣であり、「神おろし」に近い「口寄せ遊び」「神おろし遊び」として解している。

アンケートで「かごめ かごめ」をどのように指導し配慮したかの方法を記述してもらったものを、原文のまま表記した。

20代

- 大きいクラスの友達がしている中で遊び方を見せてもらう。遊びの様子を見せてもらい、クラスでもしてみたり、異年齢の関わりの中でも一緒に遊ぶなど、繰り返しの中でルールを理解したり、楽しさを味わえるようにしている。
- 年齢により、後ろに座っている子を推測して楽しめる年齢と、そこが難しいと思う年齢があるため、子どもの姿にあわせて鬼の子の名前を後ろの人が呼んであげて当てるようにすることもあります。
- 保育者の歌声で心地よさや独特のメロディーを聴き、口ずさめるようにしていく。小集団から始め、手本となれるように、「後ろの正面だぁ〜れ」の後、保育者が子どもに投げかけつつ、リードして遊びのおもしろさ部分に気づいていけるようにしていく。
- 子どもの名前が分かりにくい時には、動物の鳴き声を当てるなど、年齢に応じた簡単なルールに変えていく。
- 保育者も子どもたちの遊びの中に入り、一緒に楽しんでいけるようにしたい。繰り返し遊ぶことで、子どもたち同士の関係性が育つようにしていきたい。

30代

- 異年齢で集まっている朝の遊びの時間などに保育士が仲立ちとなって一緒に遊びながら、遊び方を知らせ交流しながら遊べるように繰り返し楽しむ。
- 皆で一緒に遊びを楽しんでいるという一体感がある。中央にしゃがむ鬼になるのも、周りで円になるのも、競争ではなく楽しみながらできるし、ルールも分かりやすい。
- ルールを守って遊ぶことの楽しさを伝える。自分本位に行動したり、ルールを守らなかつたりしたら、みんなが楽しめないということに気づく経験をする。
- 手を繋いだり、友だちの名前を当てたり、触れ合いや

関わりが多いので勝ち負けにとらわれず、やさしい、楽しい雰囲気の中で遊んでいけるように指導していきたい。

- 人との触れ合いを大切にする。協調性や忍耐力を身につけていく。年長児なのでリーダーとしての自覚を持たせる。

40代

- 小さい子ども（2歳児）でもあそべる集団遊びだと思う。丸くなって歩くのは線を書くことで歩けるようになり、真ん中の人が友だちの泣き声を聞いて、誰の声か当てるのをとても喜ぶ。遊び方が分かると、鬼の後ろに行くために場所の取り合いになることがあるので、約束事を伝えてから始めるようにすると良い。
- 友だちに親しみを持って名前を覚えたり、呼んだりするきっかけ作りになるようにする。仲間意識を育てたり、ことばのもつ楽しさを味わえるようにしたりしていく。
- 歌、リズムを覚えることでルールが最初は分からなくても自然と遊びに入りやすい、歌の内容、意味の理解については年齢に応じて遊ぶことができるのが、伝承遊びの良い点だと思う。
- 初めて遊ぶ時には、保育者と子ども数名で遊びを見せたり、遊びの経験がある異年齢同士で楽しめたり、できるようになる。
- 遊びの中で友だちと手を繋いで楽しむことができ、社会性が身に付く。鬼は最初に保育士がするが、子どもが、鬼になって伝える動物の声を周りの聞き取るときに五官を使って一生懸命聞こうとする。その時に友だちの顔、表情を思い浮かべると予想され、とても良い遊びだと思う。

50代

- 遊びを知らせる前は、散歩などで手を繋いで歩く時、自然に歌を歌うようにする。朝の遊びなどで、異年齢の子どもたちと手を繋いだ時などに歌い自然に伝えるようにしている。
- 目隠しして待つ間のドキドキ感や、誰の声がするのかというワクワク感、また自分の名前が当ててもらえるかという不安と期待感、呼んでもらえて嬉しい気持ちなどが楽しめる遊びなので、子どもたちとその楽しさが共有できるようにしている。

- ・保育士も一緒になって楽しく遊びながらルールを知らせていく。
- ・2歳児からできると思う。同じ方向に手を繋いで回ることは、始めのうちは難しいので、保育士が2人いると良い。鬼が後ろを向かず後ろの子を当てるのは難しいので年齢によりルールを変えている。
- ・鬼役は担任がなったり、数人になったりすることも経験しながら全員で楽しめるようにする。

考 察

「なべなべ そこぬけ」を授業で地域の幼稚園児と一緒にやってみる、最初は2人組みから、そしてだんだんと人数を増やして100人ぐらいの大きな円をつくり、全員で手を繋いで「そこがぬけたら かわりましょう」で一箇所にトンネルをつくって、そこをめがけて、全員くぐりみごとにひっくりかえることができた。幼稚園園児はどうなったかはわからないままの様子だったが、「隣のお友達の繋いだ手を離したらだめよ」の声かけで、楽しいそうにあそび、興味をもったようだった。

次に「とうりゃんせ とうりゃんせ」をする。円になったまま一方方向をむき、前の人の肩に両手を置き電車になる、学生は二人組みになりトンネルをつくる。とうりゃんせの歌をうたいながらトンネルの下をくぐりながら円になったまま、歩いてまわる。「とおりゃんせ とおりゃんせ ここはどこか ほそみちじやてんじんさまの ほそみちじや ちいーっと とおして くだしゃんせ ごよのないもの とおしやせぬ このこのななつの おいよいよ おふだを おさめに まいります いきはよいよい かえりはこわい こわいながらも とおりゃんせ とおりゃんせ」と歌が終わると学生が、繋いだ両手で下をくぐる子をつかまえる、を繰り返した。学生も幼稚園児も初めてするあそびのようだったが、笑顔であそぶことができていた。このような集団でのあそびが少なくなっている現在、あそびを知らなくても、歌の内容が分からなくても、年齢が違っても、一緒にあそぶと温かい気持ちになるんだなと感じた。

現代のあそびも体を使うあそびもあるが、このように友だちの手をつかみ、肌に触れ、集団であそぶ体験をすることで、他者に働きかけていく経験ができるようにな

るのではないかと、また自分中心に考えるばかりでなく他者の気持ちも解かり、自分の気持ちも伝えることができるようになるのではないかと、思う。そして、自分一人ではないと感じられるあそびが現在必要ではないかと考察する。

今の幼い子どもたちにとっては、幼稚園や保育園が唯一の集団の場になっている。子どものあそびは、体内のエネルギーを発散させたり、心理的な緊張や不安・葛藤をやわらげ、解消できたりするよう保育者は意図的に遊びの内容を考え・指導していかなければならないと思う。伝承遊びのように仲間と一緒に楽しめるような、そして興味を持ち自分たちで遊びを考えられるような保育をしていかなければならないと強く感じた。今後も伝承遊びを現在に生かせるように展開していく可能性を探って行きたいと思う。

引用参考文献

1. 多田道太郎：遊びと日本人 筑摩書房 1974 p 137～p 165
2. 小川清実：伝えたい伝承あそび 起源・魅力とあそび方 萌文書林 2001 p 2～4 p 12
3. 林 久雄：保育のなかの 伝承あそび 12ヶ月 中央法規出版株式会社 1980
4. 笹間良彦：日本こどものあそび図鑑 遊子館 2008
5. 柳田国男：柳田国男全集 6・12 筑摩書房 1998
6. 加古里子：伝承遊び考 3 鬼遊び考 小峰書店 2008
7. 巡 静一：伝承遊びの理論と実際 明治図書出版株式会社 1983
8. 全国保育団体連合会／保育研究所：保育白書 2015 ひとつなる書房

