

伝承遊びの意義と実践

Significance and Practice of Traditional Play and Games

草 薙 恵美子・藤 本 愉・黒 阪 陽 一・松 田 由里子
Emiko Kusanagi, Yu Fujimoto, Yoichi Kurosaka, & Yuriko Matsuda

問題

本論文は、國學院大學北海道短期大学部幼児・児童教育学科幼児保育コース・福祉介護コース1年生後期の開講科目において、古来、我が国の子どもたちによって伝承されてきた種々の遊び（以下「伝承遊び」）の教育実践とその成果について報告するものである。

1. 伝承遊びの定義

従来、伝承遊びの実態やその意義については、歴史学、民俗学、人類学、社会学、心理学など、人文科学や社会科学の多様な領域にわたって論じられてきた。例えば、我が国を代表する民俗学者の柳田国男（1976）は、その著書『こども風土記』の中で、地域ごとに子どもたちによって展開されている遊びの特徴や分布について、あるいはそれらのバリエーションについて、地域性や児童文化の伝承という観点から記述している。

ところで、伝承遊びとは一体どのようなものなのだろうか。はじめにその定義について論じておきたい。野尻（2009）は、伝承遊びを「古くから人から人へと伝えられてきた遊びの総称」であり、「指遊びやお手玉など主に家庭でつたえられてきたものや、『かごめかごめ』『はないちもんめ』などのように複数の子どもたちを楽しまれ受け継がれてきたもの」と定義している。また中地（1988）は、「子どもの遊び集団の中で自然発生的に生まれ、代々共有されてきた遊びであり、子ども社会の縦横のつながりによって、また大人から子どもへの経路を通して伝えられ、受け継がれた遊びの総称」であるとしている。このように、伝承遊びに関してはさまざまな定義があるが、いずれにせよ、自然発生的に集団内、世代間で受け継がれてきたもの、そしてその集団に所属する子どもたちによってさまざまな解釈と操作が加えられ、徐々に変容してきたものとして考えることができるのではないだろうか。さらに、それらに地域性が加味されるなどして、独自の文化を帯びたもの（すなわち「児童文化」）として理解することができよう。

以上の議論をふまえた上で、それではどのような遊びを「伝承遊び」として具体的にあげ

ることができるだろうか。伝承遊びの種類やバリエーションは、時代や文化、地域、世代によってかなりの差異があるので、誰もが納得するような、通時代的かつ通文化的で、典型的な伝承遊びを提示するのは難しいが、ここでは西村ら（2009）による伝承遊びの分類を参考にしたい。西村らは伝承遊びを、遊びの内容や機能的側面から、「運動量の多い遊び：石蹴り、板当て、おしくらまんじゅう」「歌をともなう遊び：鬼遊び、羽根つき、まりつき」「身近なものを使って玩具を作り、それを使う遊び：花のかんざし、草花の占い、竹トンボ」「模倣的な遊び（ごっこ遊び）：動物ごっこ、ままごと」の4つに分類している。これらの分類に基づき、西村らが、伝承遊びが知性や社会性の発達だけではなく、「走る」「跳ぶ」「蹴る」「投げる」などの基本的運動能力の発達をも促すといった、「動きを育てる」ものでもあるということを主張しているのは注目に値しよう。

2. 保育者や保育現場にとっての伝承遊びの意義

しかし、現在では遊びの「伝承」を可能にする子ども集団の縮小が、異年齢または同年齢で構成される集団であるかどうかにかかわらず問題になっている（田中，2000）。また、そのような子ども集団を形成するための基盤となる地域社会が、高齢化社会の進展や少子化の進行などの影響もあり、都市部・農村部を問わず、脆弱なものになっていることも指摘されている（小川，2000）。そもそも「伝承遊び」という言葉が用いられ始めたのは、昭和40年代頃からであり、その背景には、急速に進行する都市化や核家族化が、子どもたちの生活や遊びに大きな変化をもたらしたことに對する危惧があった（久富，2007）。

小川（2000）は、学校教育に代表される「教授活動（teaching）」と、意図的ではあるが計画的ではない働きかけである「教授（instruction）」の両者を区別した上で、伝承遊びにおける「伝承」を、後者の側面からとらえるべきであると主張する。つまり、制度化された学校での教授において、特にカリキュラムに基づいて計画的に伝承される遊びやスポーツを、「遊びの伝承」という範囲に含めるべきではないということである。小川が論じているように、子どもたちによる遊びの伝承のプロセスは、本来は自主的で自由な活動であり（西村，2009）、学校における教授活動のプロセスとは本質的に相容れるものではないことは確かであろう。

しかしながら、前述した通り、我が国で古来受け継がれてきた伝承遊びが、小川が論じるところの自然発生的に伝承されていく素地は、近年の子ども集団や地域社会の実状に即して考えると、急速に失われつつあることも確かである（木下，2000；田中，2000）。また、幼児教育や保育実践という視点から伝承遊びについて考えるならば、子どもたちだけではなく、現在の保育者世代や親世代においても伝承遊びが維持、理解されにくくなってきている

可能性が高い。特に、保育者の「手持ち」の伝承遊びのレパートリーが貧弱な場合、教育や保育実践において、子どもたちの遊び環境の質をより豊かなものにしていくことには困難が伴うだろう。

そのため、伝承遊びとそれらを取り巻く現代の環境をふまえるならば、本来の伝承遊びの「伝承」が意味するところとは矛盾するかもしれないが、保育者養成のカリキュラムの中で、学生たちに対して計画的に伝承遊びの知識や実践を教授していく必要があるのではないだろうか。実際に、保育士養成校においては、安藤（2009, 2010, 2012）が「お手玉」「折り紙」「あやとり」を題材に、学生に対する伝承遊びの教育実践を行い、その教育的効果について検証している。また瀬谷（2004）は、保育者養成コースの学生たちに伝承遊びに対する意識や経験に関する調査を行い、保育における伝承遊びの役割について考察している。

3. 保育にとっての伝承遊びの意義

平成18（2006）年に改正された教育基本法においては、「幼児期の教育は、生涯にわたる人格形成の基礎を培う重要なものである」（第11条）と、幼児教育の重要性がはじめて強調されたのみならず、その前文において「豊かな人間性と創造性を備えた人間の育成を期するとともに、伝統を継承し、新しい文化の創造を目指す教育を推進する」と述べているように、我が国の伝統や文化を尊重する教育が強調されている。

同様に、幼稚園教育要領においても、「幼児期における教育は、生涯にわたる人格形成の基礎を培う重要なもの」（第1章 総則）であると同時に、「遊びを通した総合的指導」が強調されているわけだが、その上で、遊びを構成する環境としての幼稚園教育が重要であることは言を待たない。

また、本学幼児・児童教育学科幼児保育・福祉介護両コースともに、学位授与方針（ディプロマ・ポリシー）において「本学科は建学の精神に基づき、豊かな感性を培い、人間性を陶冶し、我が国のみならず広く世界の文化や伝統を多角的に学び、初等教育における実践的指導力を備え、地域福祉にも積極的に貢献できる人材を育成する」ことをうたっている。このように、我が国の伝統と文化を、教育や保育の中で、伝承遊びの実践という自然な形で子どもたちに伝えていくということは、保育者養成施設の当事者である本校にとっても極めて重要な課題であり責務でもある。

本論文の目的は、以上の議論をふまえた上で、幼児保育・福祉介護両コース1年生後期開講科目における教育実践を紹介し、その教育的効果について、学生の自己評価をもとに考察することである。具体的には、伝承遊びの教授の前提となる伝承遊び経験の調査を学生に行い、遊びの授業内容（凧製作、お手玉製作）を紹介する。そして授業前後における学生自身

の自己評価を通して、個々の伝承遊びの技能向上がいかにもたらされたのか検討する。

方法

1. 伝承遊び授業の概要

1年生後期授業において合計16回の授業を実施した（表1に当初の計画を示す。）。なお、学生には最低一つの伝承遊び技能において、子どもに指導できる水準に到達することを求めた。学生は、任意の伝承遊びを一つ選び、最終授業でその技能を披露し、全学生及び教員がそれについての評価を行った。

2. 伝承遊び授業内容

授業内容には、教員主導と学生が主体となって実施した二つのパターンがある。学生が主体となるものは、学生を7つのグループに分け、話し合いにて、指定された伝承遊び7つのカテゴリの中から一つを選んで、授業時間内に担当グループが事前に準備した伝承遊びを、他の学生グループに指導する形式をとった。なお、伝承遊びのカテゴリは、「おにごっこ」、「折り紙」、「小さな小道具を使用した遊び」、「歌を伴う遊び」、「あやとり」、「体全

表1 伝承遊び授業

回目	授 業 内 容
1	本授業の意義と目的説明 伝承遊びについての授業前調査
2	たこ製作
3	たこ製作
4	たこあげ
5	けん玉
6	お手玉作り
7	伝承遊びのグループ分けと計画、コマ回し
8	お手玉作り、お手玉遊び
9	おにごっこの紹介
10	折り紙の紹介
11	小さな小道具を使った遊びの紹介（おはじき、いしけりなど）
12	歌を伴った遊びの紹介（ずいずいずっころばしなど）
13	あやとりの紹介
14	体全体の動きを伴う伝承遊びの紹介（だるまさんが転んだ、はないちもんめなど）
15	二人組の手遊び歌の紹介（せっせっせ）
16	実技発表会、伝承遊び技能の学生による相互評価と自己評価

表2 各遊びカテゴリーの内容

おにごっこ	バナナ鬼, ねことねずみ, めだまやき, しっぽとりゲーム
折り紙	ねこ, しゅりけん, サンタクロース, おしゃべりカラス, かみパチンコ, うさぎ
小さな小道具を使用した遊び	おはじき
歌を伴う遊び	幸せなら手を叩こう, アブラハムの子, ペアフルーツバスケット, リズムに合わせて
あやとり	ほうき, 東京タワー, ゆびぬき, くびぬき, 輪ゴム, 星
体全体の動きを伴う遊び	だるまさんがころんだ, だいこんぬき, ハンカチおとし, ドッジボール
二人組の手遊び	みかんの花, アルプス一万尺, 玉ねぎ・しいたけ, お寺の和尚さん, おちらかはい, もちつき

体の動きを伴う遊び」, 「二人組の手遊び (せっせっせ)」の7つである。

各カテゴリーの遊びとして, 学生が考えて, 準備した遊びを上表2に記す。中には, 当初教員が想定したカテゴリーには当てはまらない遊びがあったが, 学生の自主性に任せ, 実施した。なお, おはじきの遊び方は経験のある教員も実践の見本を示した。

教員主導で実施した遊びは, 凧製作及びお手玉製作である。お手玉の遊び方については, 経験のある教員・学生, 及び, ネット上の動画を見せて指導した。以下に, 教員が製作について指導した凧とお手玉製作について記す。

(1) 凧製作

日本の伝統的凧は長方形の角凧が一般的だが, 幼児及び児童にとっての製作しやすさ, 及び揚げやすさという点から, ダイヤモンド型のダイヤ凧を製作することとした。幼児に指導する際には和紙に絵を描いたり, 或いは尾をつなげたりという作業をさせ, 他の工程は教師・保育士が行う。幼児は自身の描いた凧が空に舞うことで充実感を味わい, また他の子どもとの凧と連凧をすることで, 友達とのつながりを意識させることができる。小学生には全工程を一人で行わせ, 凧を揚げる際に, 風の向きや強さが凧の揚げ方に関係していることを学習させる。また, 凧の尾の長さ, 凧の形状と糸を結ぶ位置が揚げ方の安定度に関係していることを学習することで, 図形についての知識が深まることが予想される。

材料

- ① 障子紙
- ② 竹ひご

③ たこ糸

作り方

- ① 障子紙を図1のように裁断し、点Aを中心とした半径1.5cmの穴をあける。
- ② 障子紙にマーカー、絵の具等を使って、自由にデザインをする。
- ③ 縦35cm、横36cmの竹ひごを紙の上に置き、①～④に図のような紙片を置いて糊付けし、竹ひごを風紙に固定する。
- ④ 横骨の先端B、Cに糸を張り、風にそりを与える（図2）。
- ⑤ Dに幅3cm、長さ2.5mの紙を貼り付け、尾とする。
- ⑥ 竹ひごの交差するAに風糸をしっかり結びつけて、完成。
- ⑦ 単独でもよく揚がるが、これを1mほどの間隔で連結し、連風として挙げることで遊びの幅をひろげることができる。

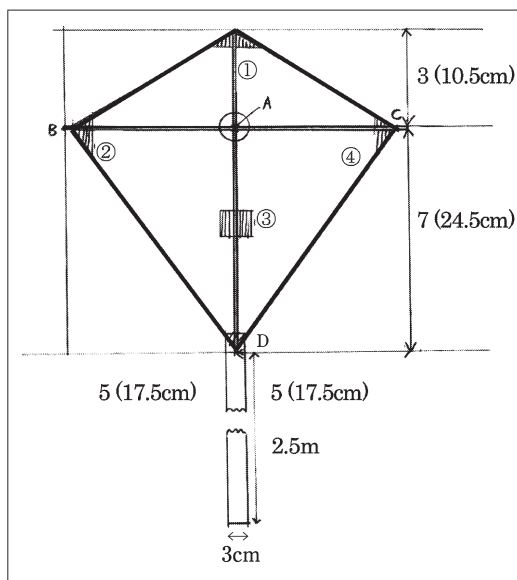


図1

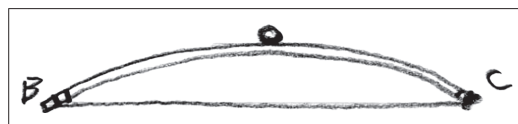


図2

(2) お手玉製作

お手玉2種類の作り方について授業の中で説明し、また掲示板に作り方の図を掲示して、各自自宅で作製、或いは材料を持参して授業時間に製作した。初年度は、殆どの学生が自宅でお手玉を製作してきたが、その大半がより簡単な「俵型」であったことから、2年目は展開図の学習も目的とし、材料を学生に持参させ、座布団型お手玉の展開図を見ながら授業時間内に実際に縫い合わせていく作業をさせた。学生の中には、縫いしろをとって布を裁断する、布を中表にして縫う、或いはどの辺とどの辺を縫い合わせるか等、苦慮している者が見受けられた。なお、各学生、最低3個のお手玉を製作させた。

材料

- ① 布 (20cm×20cmを2種類：お手玉4個分)
- ② 小豆

③ 足袋のコハゼ（1～2個）

作り方（1個分）

- ① 布を約9 cm×5 cmの大きさに4枚切り取り，縫い代を5ミリとって，線を引く。
- ② 色違いの布を図3のように置き，中表にして同じ印同士（例えば，○と○）を縫い合わせていく。その際，一か所だけは縫わないで残しておく。
- ③ 縫わないでおいた箇所から裏返す。
- ④ 中に半分より少ない程度の量の小豆を入れ，足袋のコハゼを1～2個入れる。なお，コハゼを入れるのは，鈴のような音を出すためであり，なくても構わない。
- ⑤ 残った辺を縫い合わせる。

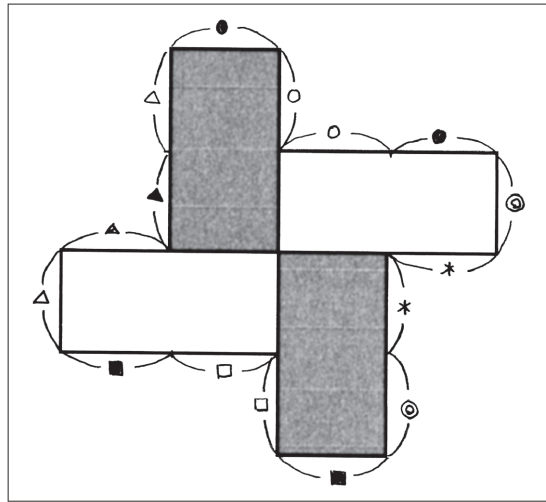


図3

3. 伝承遊び調査

伝承遊びの授業前及び授業後に学生を対象とした調査を実施した。調査した学生数は2013年度37名，2014年度20名であった。授業前の調査で質問したのは，個々の伝承遊びの経験の程度（「全くしたことがない」～「いつもしていた」の5段階）とその技能の程度（「全くできない」～「非常に上手である」の5段階）である。尋ねた伝承遊びは23種類（コマ回し，鉄ゴマ・ペーゴマ，めんこ，ビー玉・おはじき，竹馬，おりがみ，竹とんぼ，ヨーヨー，陣取り，かくれんぼ，羽根つき，凧揚げ，まりつき，おにごっこ，なわとび，ごむとび，あやとり，けん玉，石けり，お手玉，福笑い，かごめかごめ，はないちもんめ）であった。授業後に尋ねたのは，前記の伝承遊び23種類についての技能の程度のみである。なお，授業後の調査では，伝承遊びが子どもの発達に与える影響についての自由記述を求めたが，今回その内容についての分析は省略する。

結果と考察

1. 学生の伝承遊び経験

学生の主な伝承遊び経験を年度ごとに示した（図4～15）。年度により学生数が異なり，また学生数が少ないため，年度毎の伝承遊び経験の傾向にばらつきがみられるが，コマ回

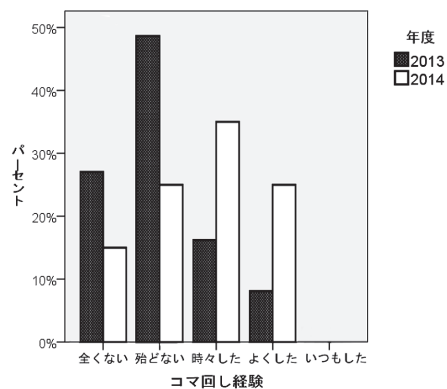


図 4

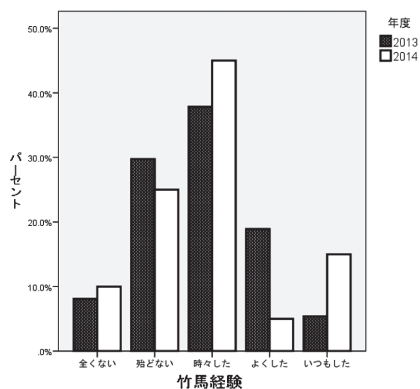


図 5

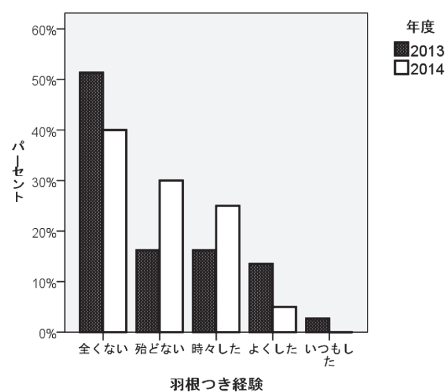


図 6

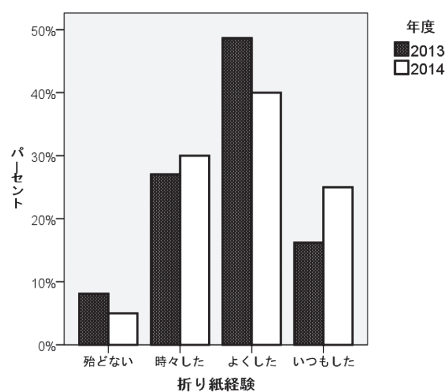


図 7

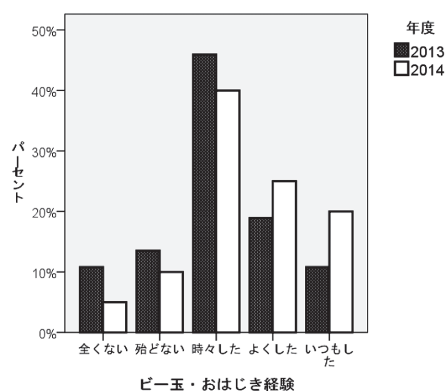


図 8

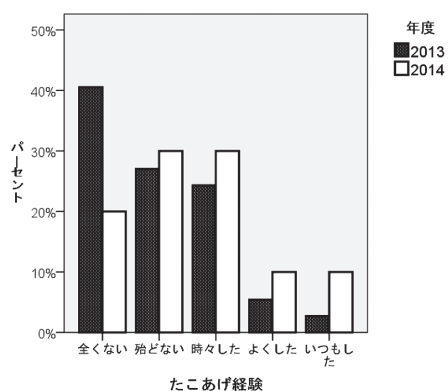


図 9

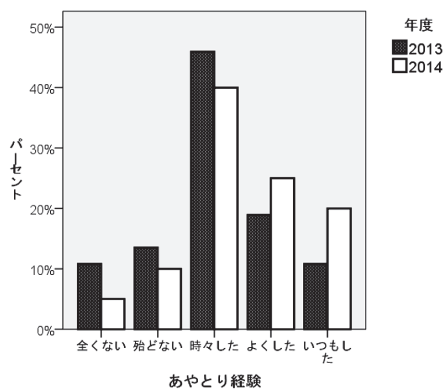


図10

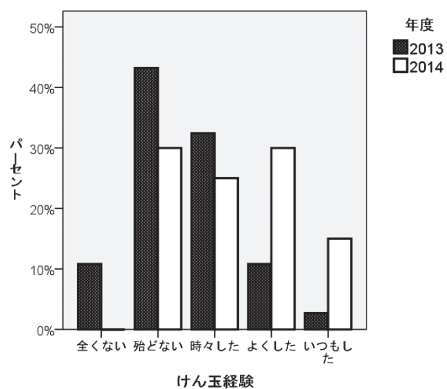


図11

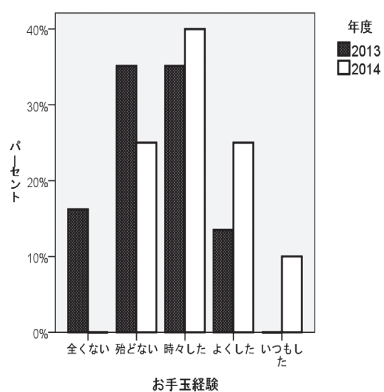


図12

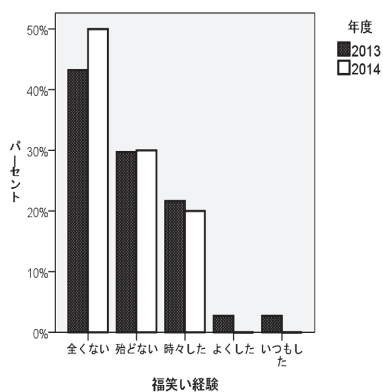


図13

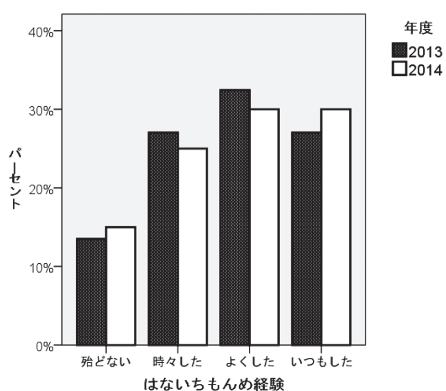


図14

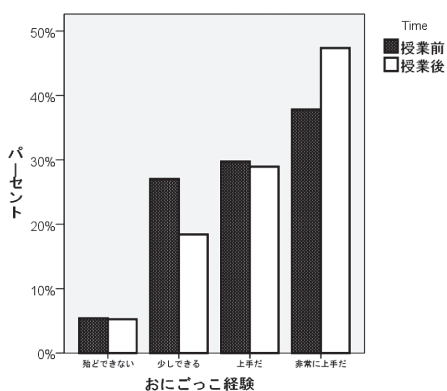


図15

し、羽根つき、凧揚げ、けん玉、福笑いなどに関して、学生はあまり経験がないようであった。一方、意外にも経験者が多いのは、竹馬、はないちもんめであった。おにごっこ、折り紙、ビー玉・おはじきについては学生たちは時代にあまり左右されず、経験しているようである。また、紙面の都合で図としては掲載しなかったが、経験したことがない学生が多い伝承遊びは、鉄ゴマ・ペーゴマ、めんこ、陣取り、まりつき、石けり、経験したことが多いのは竹とんぼ、ヨーヨー、かくれんぼ、なわとび、かごめかごめであった。特別な道具が必要な場合や、やる時期の限られる遊びに関しては、経験頻度が少ないようである。例えば、羽根つき、凧揚げ、けん玉、コマ回しなどはそれぞれ道具が必要であるし、福笑いや羽根つきは伝統的な正月遊びである。しかし、陣取りや石けりのように特別な道具が不要な遊びでも、経験している者が少ない遊びがあり、一方、竹馬のように特殊な道具が必要でも経験者が多い場合もある。幼稚園で竹馬の指導を取り入れている場合もあり、子どもの伝承遊び経験には環境整備が少なからず影響をしていることが伺える。

2. 学生の伝承遊び技能向上についての自己評価

授業前及び授業後の伝承遊び技能についての自己評価の変化を図16～21に示した。予想通り、これら5つの伝承遊びは授業内で実践したため、授業後には技能の自己評価が向上していた。

授業の効果を見るために、対応のある t 検定を行ったところ、実施した各伝承遊び（コマ、鉄ゴマ、おはじき、折り紙、凧揚げ、おにごっこ、あやとり、けん玉、お手玉）の自己技能評価は有意に上昇していた（表3）。その中でも、特に授業前後で自己評価が上昇していたのは、おはじき、折り紙、凧揚げ、あやとりであった。中程度の自己評価の増加が見られたのは、けん玉とお手玉であった。授業目標が一つの伝承遊びを選び、その技を極めるというものであったため、技能の向上に時間がかかるものは学生が敬遠し、選択肢から除外してあまり練習しなかったためと思われる。竹とんぼ、ゴムとび、かごめかごめ、はないちもんめに関して、授業内では実践していないが、有意に技能自己評価が上昇していた。授業前の調査によりこれらの遊びを思い出して、学生が自主的に行った可能性もあるが、伝承遊び一般についての技能自己評価がプラスの方向にふれたという可能性も否めない。但し、その効果量は他の授業内で行った伝承遊びに比べて小さいことから、本授業実践が学生の伝承遊び技能の向上に寄与したということは間違いないといえるであろう。

表3 授業前後での伝承遊び技能の自己評価

遊　　び	技能自己評価				<i>t</i>	η^2
	授業前		授業後			
	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>		
コマ	1.73	.80	2.11	1.02	－.32**	.00
鉄ゴマ・ペーゴマ	1.22	.42	1.46	.69	－2.48*	.15
めんこ	1.71	.83	1.74	.82	－.24	.00
ビー玉・おはじき	2.05	.88	3.00	.88	－5.33***	.44
竹馬	2.38	1.06	2.46	1.19	－.72	.01
折り紙	2.95	.82	3.57	.87	－5.25***	.43
竹とんぼ	2.68	.82	2.92	.98	－2.05*	.10
ヨーヨー	2.76	.64	2.89	.88	－1.04	.03
陣取り	1.54	.93	1.59	.83	－.44	.01
かくれんぼ	3.86	1.00	4.08	.95	－1.96	.10
羽根つき	1.86	1.06	1.91	1.15	－.63	.01
風揚げ	2.03	.99	3.14	1.03	－6.43***	.53
まりつき	1.70	.81	1.81	.91	－1.23	.04
おにごっこ	4.00	.94	4.24	.86	－2.48*	.15
なわとび	3.70	1.00	3.78	.92	－.50	.01
ゴムとび	2.19	1.13	2.46	1.12	－2.04*	.10
あやとり	2.49	1.15	3.41	.99	－5.13***	.42
けん玉	2.16	.90	2.81	1.02	－4.03***	.31
石けり	1.65	.86	1.62	.76	.22	.00
お手玉	2.11	.91	2.70	.97	－4.18***	.33
福笑い	2.30	1.24	2.41	1.30	－.78	.02
かごめかごめ	3.46	1.07	3.86	1.06	－2.26*	.12
はないちもんめ	3.70	.94	4.08	.95	－2.42*	.14

* $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

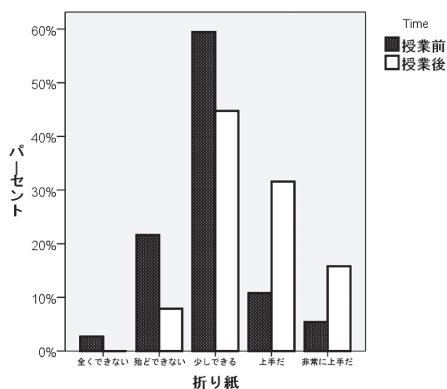


図16

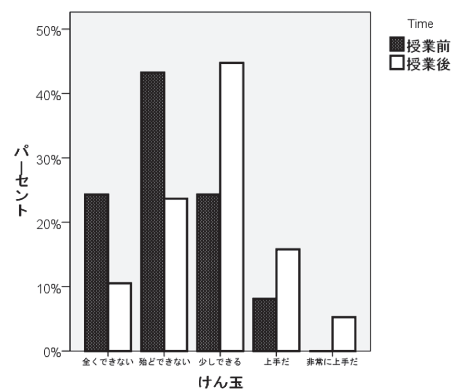


図17

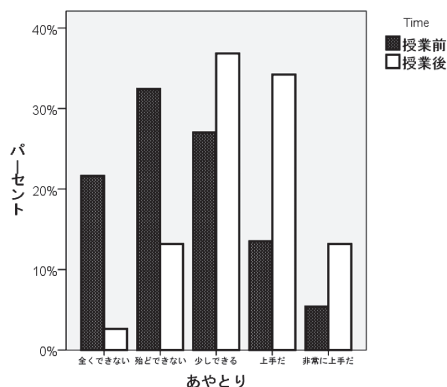


図18

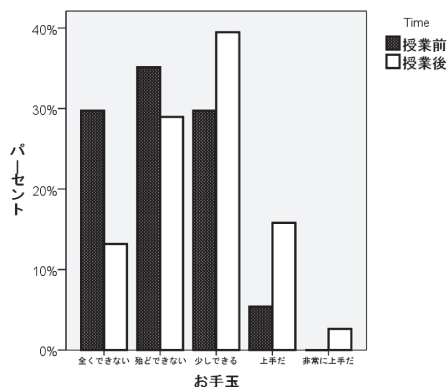


図19

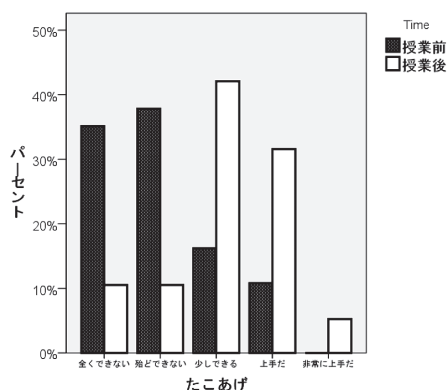


図20

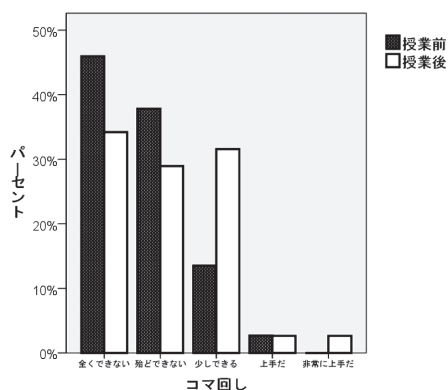


図21

引用文献

- 安藤正樹. (2009). 伝承遊びについての一考察(2) —お手玉—. 日本保育学会第62回大会発表論文抄録.
- 安藤正樹. (2010). 伝承遊びについての一考察(3) —折り紙—. 日本保育学会第63回大会発表論文抄録.
- 安藤正樹. (2012). 伝承遊びについての一考察(5) —あやとり—. 日本保育学会第65回大会発表論文抄録.
- 久富陽子. (2007). 文化のなかにある子どもの遊び. 子どもの発達と文化のかかわり —一人一人の子どもにふさわしい保育をめざして—. 光生館, 106-115.
- 木下勇. (2000). 都市における子どもの遊び. 子どもの成長と環境. 昭和堂, 203-227.
- 西村誠・山口孝治・榎岡義明. (2009). 伝承遊びアラカルト —幼児教育・地域活動・福祉に活かす—. 昭和堂.
- 野尻裕子. (2009). 伝承遊び. 保育用語辞典 第5版. ミネルヴァ書房, 72.
- 小川博久. (2000). 遊びの伝承と実際. 新・児童心理学講座第11巻『子どもの遊びと生活』. 金子

書房, 167-212.

小川清実. (2001). 子どもに伝えたい伝承あそび 一起源・魅力とその遊び方―. 萌文書林.

瀬谷元子. (2004). 伝承遊びに関する一考察. つくば国際短期大学紀要32, 19-28.

田中治彦. (2000). 地域社会の子どもの遊び場. 子どもの成長と環境. 昭和堂, 185-202.

柳田国男. (1976). こども風土記 母の手鞠歌. 岩波書店.