

小学校体育科への伝承遊び導入について —子どもたちの直面する様々な問題との関わりから—

石川 恭* 加藤 玲香**

*保健体育講座

**非常勤講師

Introduction of Traditional Play to Elementary School Physical Education —The Effectiveness of Play for Solving Problems Faced by Children—

Takashi ISHIKAWA* and Reika KATO**

*Department of Health and Physical Education, Aichi University of Education, Kariya 448-8542, Japan

**Part-time Lecturer of Aichi University of Education, Kariya 448-8542, Japan

要 約

本稿は、小学校低学年において、学習指導要領の目標を基準に、体育科の授業に伝承遊びを導入することの効果を、現代社会の子どもたちが直面している様々な問題との関わりから考察することを目的とした。また、日本古来の伝統文化である伝承遊びの意義についても考察した。これらは、今の子どもたちが抱える社会問題を解決する方策となり得る可能性をもつと思われるからである。

先行研究を調べてみると、伝承遊びについては、幼児教育における伝承遊びの意義や導入、民俗学や社会学あるいは文化人類学などの分野で伝承遊びの特質や分類などが研究されている。また、日本における伝承遊びの実態などの調査研究はある。これらから、本課題について取り組む意義があるといえる。

研究方法は、文献研究によった。平成20年改定の小学校学習指導要領解説・体育編と伝承遊びに関する様々な文献をもとに、学校体育、文化、遊びに関する文献などを加えて考察を行った。

その結果、以下の考察に達した。学習指導要領にある改訂の基本方針と体育科の6領域について検討した結果、伝承遊びの導入がいずれにおいても可能であるといえた。体づくり運動では「けんけんずもう」、器械・器具を使つての運動遊びでは「馬のり」、走・跳の運動遊びでは「けんぱ」、水遊びではプールの中での川づくり、ゲームでは「たすけ鬼」、表現リズム遊びでは「電車ごっこ」が、学習目標に照らしてみた場合、有効であると考えられた。これらは、現代社会を生きる子どもたちが直面している様々な問題を解決する手だてとなり得る。また、伝承遊びの実践は、日本の伝統文化の保存・伝達、和の精神的価値を顧みる契機ともなる。

Keywords：体育科、伝承遊び、子ども

はじめに

平成20年改訂の新小学校学習指導要領は、改正された教育基本法や学校教育法などの規定にのっとり、中央教育審議会答申を踏まえ、①「生きる力」を育成すること、②知識・技能の習得と思考力・判断力・表現力などの育成のバランスを重視すること、③道徳教育や体育などの充実により、豊かな心と健やかな体を育成す

ることを基本的なねらいとしている。このように、ねらいの第3点目に、体育の充実による豊かな心と健やかな体の育成が重点項目として記されている。また、改訂の経緯には子どもの体力の低下についても触れている。さらに個別の教科についてみた場合、体育科改訂の趣旨には、体を動かすことが身体能力を身につけるとともに、情緒面や知的な発達を促し、集団的活動や身体表現などを通じてコミュニケーション能力

を育成することが明記されている。その上で、改善の具体的事項として、運動領域については幼児教育との円滑な接続を図ることが挙げられている。

このような目標を達成するためには、何が有効であろうか。筆者は、現代社会で失われつつある伝承遊びに注目した。これまで日本社会において、ごく自然に伝えられ、すべての子どもが集団で楽しく遊べた伝承遊び、この復権こそ、前段の目標を達成する糸口になるのではないか。個を尊重するあまり、集団行動の価値が蔑ろにされがちな今、改めて、伝承遊びのもつ可能性について再考する時が来た。その取りかかりとして、まず、小学校体育科の低学年において、伝承遊びの導入を考えた。

そこで本稿は、小学校低学年において、学習指導要領の目標を基準に、体育科の授業に伝承遊びを導入することの効果、現代社会の子どもたちが直面している様々な問題との関わりから考察することを目的とした。また、日本古来の伝統文化である伝承遊びの意義についても考えてみることにした。これらは、今の子どもたちが抱える社会問題を解決する方策となり得ると思われるからである。

さて、これについての先行研究はあるのか。結論から言えば、本テーマに関して直接取り組んだものはない。小学校体育科に伝承遊びを取り入れる論考や、実際取り入れた事例研究はないといってもよい⁽¹⁾。伝承遊びについては、幼児教育における伝承遊びの意義や導入の紹介がほとんどである⁽²⁾。一方で、伝承遊びそのものについては、民俗学や社会学あるいは文化人類学など、人文社会系の分野で伝承遊びの特質や分類などが研究されている⁽³⁾。また、日本における伝承遊びの実態など、どのような伝承遊びが今日まで伝承され、行われているかといった調査研究はある⁽⁴⁾。これらから、本課題について取り組む意義がある。

研究方法は、文献研究によるものとした。平成20年改定の小学校学習指導要領解説・体育編と伝承遊びに関する様々な文献をもとに、学校体育、文化、遊びに関する文献などを加えて考察を行った。

1. 小学校学習指導要領における伝承遊びの扱い

小学校学習指導要領解説・体育編（以下、学習指導要領と記述）では、第1学年から第6学年の運動領域を6つ設定している。体づくり運動、器械運動系、陸上運動系、水泳系、ボール運動系、表現運動系である。小学校低学年においては、これらを体づくり運動、器械・器具を使つての運動遊び、走・跳の運動遊び、水遊び、ゲーム、表現リズム遊びとし、体を使った遊びを通して運動に親しみをもつことがめあてとされている。これは、子どもが比較的易しい運動に出会い、伸び伸びと体を動かす楽しさや心地よさを味わうことを

強調している。つまり、遊びが前提としての体育という出発点と解釈できる。その上で、生涯にわたって運動に親しむ資質や能力の基礎を養うことが目標とされている。そのためには小学校の段階において、運動への関心や自ら運動する意欲、仲間と楽しく体を動かす経験が重要である。できれば、自ら考えたり工夫しながら運動課題を達成する能力を身につけることが望まれる。このことにより生涯を通じて日常生活の中に運動を積極的に取り入れる素養が培われる。また、健康で安全な生活を営む実践力を育てることも重要課題とされている。

こうした体育科の目標と、それを実現するために設けられた6領域において、伝承遊びはどのような扱いになっているのか。それぞれの領域において、子どもたちに身につけさせたい内容を明確にするため、運動目標、態度目標、思考・判断目標が設定されているが、伝承遊びは体づくり運動の運動目標に記されている。

その中でも、第1学年及び第2学年が、中学年、高学年に比べて、より伝承遊びについて触れられている。低学年の体づくり運動では、体ほぐし運動のなかで、行い方の例として、伝承遊びや集団による運動遊びを行うことが明記されている。その他の領域においては伝承遊びについて記されていない。しかし、伝承遊びを取り入れる要素を含んだ記述はある。例えば、器械・器具を使つての運動遊び領域では、跳び箱を使った運動遊びのなかで、例示として馬跳びが挙げられ、両手で支持してまたぎ越すことが課題とされている。走・跳の運動遊び領域では、跳の運動遊びのなかで、例示としてケンパー跳び遊びが挙げられ、片足や両足で連続して前方に跳ぶことが課題とされている。水遊び領域では、水に慣れる遊びのなかで、例示として水につかっの電車ごっこや鬼遊びが挙げられ、水の抵抗や浮力に負けないように、走ったり方向を変えたりすることが課題とされている。ゲーム領域では、鬼遊びのなかで、例示として一人鬼、二人組鬼、宝取り鬼、等が挙げられ、逃げる相手を追いかけてタッチしたり、マークを取ったりすること、鬼のいない場所に移動したり、駆け込んだりすることが課題とされている。このように、取り上げ方、扱い方によっては、色々な領域で伝承遊びを活用する可能性がある。

学習指導要領の内容の取り扱いでは、「地域や学校の実態に応じて歌や運動を伴う伝承遊び及び自然の中での運動遊びを加えて指導することができる。（文部科学省2008, 36頁）」と記されている。このことから小学校低学年においては、地域性に応じて、歌や運動を伴う伝承遊びを領域に取り入れて指導することが認められている。ちなみに、中学年、高学年の内容の取り扱いでは、伝承遊びについて触れられていない。

また、低学年の目標には「だれとでも仲よくし、健康・安全に留意して意欲的に運動をする態度を育てる」

ことが記されている。これは、協力や公正などの態度、健康・安全に関する態度及び意欲的に運動をする態度など、運動を実践する場合に必要な態度のねらいを示している。「だれとでも仲よくし」は、低学年の各種運動において、順番や決まりを守って仲よく運動をしたり、協力して仲よく勝敗を競ったりするなどの態度の育成を目指したものである。(文部科学省2008, 22-23頁)

この目標から、伝承遊びという古くから伝わる形式が、だれでもできて、だれとでも仲よくでき、意欲的に運動をする気持ちになれる遊びであることから、目標の達成が現実的であることがうかがえる。もちろん集団による伝承遊びは、そのなかに協力や公正の要素が含まれており、順番や決まりを守って仲よく運動をし、仲間同士が協力しあいながら勝敗を競う楽しい遊びであることは言うまでもない。

第3学年及び第4学年、さらに、第5学年及び第6学年については、伝承遊びに関する内容は、どのように取り上げられているのか。いずれの学年においても伝承遊びは、体づくり運動領域の体ほぐし運動で、行い方の例として、伝承遊びや集団による運動を行うことが記されているのみである。このことから、小学校体育科における伝承遊びの取り扱い、主として低学年をイメージしていると考えられる。むしろ、中・高学年においても内容によっては可能だが、遊びという以上、低学年の「……遊び」という領域で扱われるのが妥当である。中・高学年になると、より発展した高度な運動を伴った伝承遊びを扱わないと、体育科の目標が達成できないと考えられるからである。

2. 小学校体育科への伝承あそび導入に関する考察

子どもの安全を確保した外遊びという点で、学校体育は、今、新たな期待を寄せられているといっても過言ではない。伝統的な日本文化の継承と子どもの体力向上、自然に入り込める集団遊びがもつ可能性は大きい。他人を思いやる豊かな心と健やかな体の育成、さらには集団的活動や身体表現などを通じてコミュニケーション能力を育成することを文部科学省は期待している。それを実現するのが、まさに伝承遊びである。これを学校体育でやろうという提案である。

学習指導要領では、指導計画の作成と内容の取り扱いにおいて、体育・健康に関する指導で十分に考慮すべきこととして、以下のように記している。

体育に関する指導については、子どもの体力水準が全体として低下していることがうかがえるとともに、積極的に運動する子どもとそうでない子どもに分散が拡大しているとの指摘があることから、生涯にわたって運動やスポーツを豊かに実践していくことと体力の向上を重視し、児童が自ら進んで運動に親しむ能力を

身に付け、心身を鍛えることができるようにすることが大切である(文部科学省2008, 92頁)。

積極的に体を動かす喜びを小さい時から経験することは、その後の運動活動にプラスの効果が期待できる。遊びとして運動を経験する喜び、それも幼いうちに、ということになると、伝承遊びは、まさに打ってつけの活動である。そこで学習指導要領にある小学校低学年の6領域について、伝承遊びの導入について検討することにした。

(1) 体づくり運動領域

体づくり運動は、体ほぐし運動と多様な動きをつくる運動遊びで構成されている。体を動かす楽しさや心地よさを味わうことに重点がおかれている。多様な動きをつくる運動遊びは、体のバランスを取ったり移動したりする動きや、力試しをしたりする動きを意図的にはぐくむことがねらいになっている。態度目標には、運動に進んで取り組み、きまりを守り仲よく運動したり、場の安全に気を付けたりすることができるようにと記されている(文部科学省2008, 26頁)。これに適した伝承遊びが「けんけんずもう」である。

けんけんずもうは、手を使わないように腕組または後ろで手を組んで、片足でケンケンをしながら相手とぶつかったり、押ししたりして相撲をする。バランスがくずれて、よろけて足がついたら負け。土俵を描いて、その土俵から出たら負けとして遊んでもよい。2人で繰り返し遊んでもよいし、数人で勝ち抜き戦をしても面白い。2組に分けて、チーム対抗戦をするのも面白い。または、横綱や大関などの番付け表をつくって遊んでも楽しい。体の大きな子どもが必ずしも強いわけではないのが面白い。押ししたり、ぶつかったりするだけでなく、タイミングを見て引く技もあり、ケンケンのバランスと身のこなしが要求される。片方の足で踏ん張りながら、上体は押し出す動きをする。跳び続けることで、バランスを保てることを知る。(池田1993, 190頁)

同時に何人もが一緒に遊ぶ形もある。人数にあわせた大きな円をかき、ケンケンで全員がその中に入る。ケンケンをしたまま、相手を円の外に出すか、両足をつかせるかした方が勝ちで、最後に残った1人が優勝。(日本体育協会日本スポーツ少年団編 1977, 78頁)

けんけんずもうは、体を使った自己と他者の力比べであり、競い合いである。ぶつかった時の痛さや、押し出されたり転んだ時の多少の怪我があるかもしれないが、現代社会において、あまりにも怪我から守られている環境にある子どもにとってはよい経験である。それゆえ、けんかをした時にも、相手の痛みを考え手加減したり、適当なところでキリを付けることを学ぶ。他人との身体的な接触が少ない中で、子どものうちに体同士を思いっきりぶつけ合うことは他者の身体を知

ることにもなる。2チームに分かれた団体戦では、我々意識と、味方を心から応援する態度を育てる。

(2) 器械・器具を使つての運動遊び領域

学習指導要領では、本領域の例示に「馬跳び」が挙げられている。器械・器具は使用しないが跳び箱を使った運動遊びに含まれる。「馬のり」といわれる伝承遊びがこれにふさわしく、2つのグループに分かれて行う。

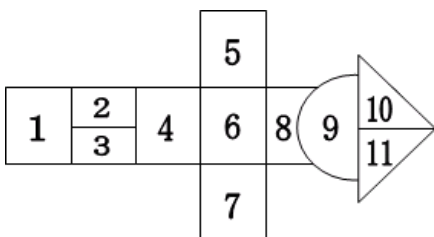
まず、馬になる側と乗る側のグループを決める。馬になる側は、大将と馬の順番を決める。乗る側は、大将と乗る順番を決める。次に馬をつくるが、大将が柱や壁を背にして立つ。1番目の馬は大将の両足の間に頭を入れ、両手で大将の足を抱えて、ぐらつかないようにする。2番目の馬からは、前の馬の両足の間に頭を入れ、同じようにして馬をつくる。次に馬に乗るが、大将が最初に馬に飛び乗る。続いて乗る順番にしたがい次々と飛び乗る。全員馬に乗ったところで、大将同士がじゃんけんをする。勝った方が次に乗る側になるが、負けた大将は馬のしっぽに降格し、1番目の馬が大将になる。(池田1993, 184頁)

馬のりは、グループ内での連帯感や忍耐力、時には自己犠牲の精神を養うことができる。日々、身体的接触、特に他人に乗られるようなことを経験しない子どもは、友達が馬乗りになったらどのくらい重たいか、飛び乗ったらどのくらい痛いかなど、多少の苦痛を伴うが、他人との身体接触や相手の立場を思いやる心が培われると考えられる。

(3) 走・跳の運動遊び領域

走・跳の運動遊びにおける跳の分野では、前方や上方に跳んだり、連続して跳んだりすることを技能課題としている。学習指導要領の例示には、ケンパー跳び遊びが挙げられ、片足や両足で連続して前方に跳ぶことが記されている(文部科学省2008, 30頁)。よって、伝承遊びの「けんぱ」は跳の運動遊びに適切な教材である。

図のように、けんぱはかかしの絵を描く。かかしの長さは、遊ぶ子どもの年齢にもよるが、4~5m程度にする。スタートラインに立ち、1は片足、2と3は同時に両足を開いて立つ。4は片足、5と6、6と7は両足開き、8、9は片足、10と11は両足を開き行う。体の向きを変えて、もう一度両足開きをする。帰りは、行きと同じ動きをしながら1までもどり、スタートラインの



外に出る。次に、その位置から、1の場所に石を投げ入れ、その場所は飛び越して先に進む。帰りに石を一つ前の場所から拾ってもどる。11の場所まで、順番に石を投げ入れながら進む。両足開きの場所の一方に、石が入っている場合は片足で跳ぶ。ただし、5、6、7のいずれかに石が入った場合は、その場所をとばして両足開きをする。この遊びは、片足で跳ぶ場合は「ケン」、両足で跳ぶ場合は「パー」と言いながら行う。

片足跳びと両足を開いての着地、そのリズムカルな交代を繰り返す。不安定と安定、運動と休息、力の発散と溜め込みの運動には、全身の力とリズムがみなぎる。(池田1993, 256頁)

この伝承遊びは、前述したような運動能力の向上が期待できるほか、バランス感覚、筋力、自己の身体能力の気づきをもたらす。他人の上手な動きを見て、自己の運動に取り入れる知的能力も養える。その点で、体育の学習に適している。もちろん最後までうまく跳び続けることが大切だが、その過程には、石をうまく投げ入れなければならない運の要素もある。身体能力を競う競争性をもちながらも、この遊びは運に支配される。自分の思い通りにいかないこともあるのを、ここで知ることになる。それは、その後の人生にとって大切なことでもある。

(4) 水遊び領域

水遊びは、「水に慣れる遊び」と「浮く・もぐる遊び」で構成されている。これらの運動は、水中を動き回ったり、もぐったり、浮いたりする心地よさを楽しむ運動である。(文部科学省2008, 16頁)

これに対応する伝承遊びは、「川遊び」や「海辺遊び」である。しかしながら、全ての小学校が川や海に近いわけではなく、また、安全面、衛生面からいっても昔の川遊びや海遊びは難しくなっている。よって現状からすれば、小学校のプールで水遊びを行うのが適切である。水につかての鬼ごっこや電車ごっこ、全員でプールの中を円を描くように同じ方向に動いて流れをつくる遊びなどが考えられる。地域によっては、プールのない学校もあるので難しいところである。

(5) ゲーム領域

ゲーム領域は、ボールゲームと鬼遊びで構成されている。そのうち鬼遊びでは、一定の区域で、逃げる、追いかける、陣地を取り合うなどが技能目標とされている。これに適した伝承遊びが「たすけ鬼」である。

たすけ鬼は10人前後で遊ぶあそびである。まず、じゃんけんで総人数の5分の1の鬼を決める。1カ所、鬼の陣地を決め、鬼は捕まえた人を、その陣地に順々に手をつながせて列にしていく。他の人は、鬼に捕まらないように逃げながら、鬼の陣地につながれた人の手をきって助ける。逃げられるのは、きられたところ

から先の人だけである。全員が捕まったら、はじめに捕まった人から順に鬼になる。(日本体育協会日本スポーツ少年団編 1977, 29頁)

鬼に捕まった子どもは普通はしょんぼりするものだが、この遊びでは違う。誰かが助けにきてくれればいつでも蘇るわけだから、目で鬼と仲間の動きを追い、声を出して助け呼び、足はいつでも逃げ出せる態勢になっている。終始遊びに参加している。その分、鬼は孤軍奮闘、必死の形相になる。(池田1953, 74頁)

鬼遊びは、多少の危険をおかしてでも仲間を救おうとする助け合いの心が養われる。救出に失敗してつながれても、いつか友達が助けにきてくれるという他人を信じる心が培われる。楽しみながら、走力がつき、体力の向上にも繋がる。鬼の位置を素速く仲間に教えて救出につなげる流れは、わくわくどきどきするが、これが瞬時のコミュニケーション能力を自然につくることにもなる。

(6) 表現リズム遊び領域

表現遊びでは、身近な動物や乗り物などのいろいろな題材の様子や特徴をとらえて、そのものになりきることが技能目標として学習指導要領に記されている。これに見合った題材として「電車ごっこ」が考えられる。

電車ごっこは、2人から3人のグループになり、縄を利用して電車を作る。予め、運転手とお客さんの役割を決める。また、始発駅、途中の駅も決めておく。運転手は動き出す時や、止まる時には「出発!」「到着!」などの合図の声を出す。運転手は、自由に走路を選びながら、速く走ったり、ゆっくり走ったり、曲線に走ったりする。ブランコ、鉄棒、滑り台などの屋外遊具や自然の地形を利用して、橋やトンネルや山などに見立てて電車ごっこを行う。始発駅まで帰ってきたら運転手を交代する。慣れてきたら、人数を増やして長い電車を作るのもよい。(池田1993, 54頁)

電車ごっこで大切なことは、遊んでいる子ども全員が、縄を電車に見立て、鉄棒や滑り台をトンネルや急な下り坂だと思いつくことである。つまり、物や遊具を、電車が線路を走る世界だと全員が共通認識を持ち、その世界に没入することである。運転手はいかに運転手らしく振る舞うか、お客さんはいかに楽しく電車に乗っているか、演じることが電車ごっこをより本物らしく楽しく遊ぶポイントとなる。役割を演じることのできない子どもがいれば、電車ごっこの世界は壊れてしまう。このような遊びにも、全員が役割を演じきるといった暗黙のルールが存在する。社会生活を営むのに様々な規則があるが、模倣の遊びの中でも規則は存在する。たとえそれが現実の世界でなくても、全員が楽しく遊ぶためのルールを守り通す大切さが電車ごっこで培われる。

3. 現代日本における伝承遊びの意義

最近の子どもは外遊びをしなくなったといわれる。その一方で、電子機器を利用した室内ゲームを、一人、あるいは少人数で行う子どもが多くなった。そのようなゲームは、ゲーム機器と自分だけの世界、または、特定の対戦者との戦いなど、遊びの形態からして、大勢で共同して楽しむものではない。確かに実感として、子どもたちが公園や原っぱで遊んでいる姿を目にすることは少なくなった。空き地が少なくなり、原っぱ自体が減っていることは確かだが、公園で遊ぶ子どもが少なく、遊んでいても親の監視のもと、一人か少人数で遊んでいる。近年、子どもをねらった犯罪が頻繁に起きていることから、親は子どもを1人で外に出さなくなり、公園に行っても目の届く範囲で遊ばせているといった理由が考えられる。

かつては、野球のようなボール遊びはもちろん、「泥棒巡査」とか「ケイドロ」と言われる追いかけ鬼ごっこ、缶けり、たこあげ、メンコなど様々な外遊びが行われていた(仙田1992, 3頁)。また、子どもの遊びには、「唄あそび」があった。手まり、お手玉、花いちもんめ、通りゃんせ、かごめかごめなど、いろいろあった。唄をうたい、調子を取ってあそんだ記憶は、その情景と共に忘れられない。唄あそびは集団であそびながら自然に覚えた。今、私たちの街角で子どもたちの唄あそびを見たり、聞いたりすることはほとんどない。唄あそびは伝承あそびであり、現代の日本では、都市でも農村でも、伝承が失われた。(仙田1992, 120頁)

失われたのは伝承遊びだけではない。日本の伝統文化そのものが数多く失われている。建築は、木材をつかった純和風様式から鉄骨コンクリートを使用した箱形建築へと代わった。それに伴い、和の生活様式が失われ、近代合理主義のもと、効率や採算性が重視された。柔らかでどこか優しさのある趣は消え、機能性が建築を支配するようになった。民間企業の建築物はもちろん、個人の住宅までが何か味気なさを感じる。文学の世界でも変化は起きている。かつて子どもたちに人気のあった日本昔話に代わって、ディズニーや戦闘もの、非現実的なアニメなどが読まれている。義理、人情、道徳、正義、善悪といった内容が盛り込まれた日本昔話は、子どもたちの間ではやらなくなった。童話を読む中で自然に教えられた社会規範や人間愛といったものは失われつつある。村落や地域に昔から伝わる祭りも廃れてきた。都市部への人口流出による核家族化や、それに伴う村落の高齢化によって、伝統的な祭りは次第に行われなくなった。都市部に移住した人々の間では、人と人の繋がりが希薄で地域で祭りを行う結束力が弱い。逆に、若者の流出により村落の伝統的な祭りはマンパワー不足で廃れた。隣や近所同士の交流が希薄となり、かつてのような人間的繋がりが失わ

れつつある。日本の伝統文化の変化について言えば幾つも挙げられるが、衣服などのファッションもそうである。伝統的な生地や素材、型は廃れ、代わって欧米で流行の衣服が着られるようになった。戦後、我が国が目指してきたのは、アメリカの志向、経済的価値、あるいは物質的価値の追求であった。そのため、自国のプライドを捨て、古くから伝わる文化的価値や精神的価値を軽視してきた。

その代償が、遊びの世界でも起きている。伝承遊びに代わって子どもたちの間で人気を得ているのは、運動量の少ない安易な室内ゲーム、それも電子機器による画面と向き合う形態の遊びである。一緒にいる友達との会話は少なく、黙々と画面を見つめハイスコアをめざして五指を動かす。かつて目にした子どもたちの歌声や身体活動を伴った伝統的な遊びを屋外で見ることが少なくなった。ある意味で、経済的、物質的豊かさが、子どもたちから伝承遊びを奪ってしまったのである。それゆえ失われた伝統的文化、精神的価値は大きい。精神的な面で言えば、集団で行う外遊び、伝承遊びが少なくなったために、子ども同士のコミュニケーションが少なくなり、人間関係をつくるのが下手な社会性に欠けた子どもが多くなったともいえる。

そうした子どもを如何にして心身ともに健康で健全な人間に取り戻すか、この課題に取り組む最初の一歩として、学校体育の活用が考えられる。小学校低学年において、体育の授業に伝承遊びを導入することが、問題解決のヒントになるのではないか。それは同時に、日本古来から伝わる文化の継承、和の精神の世代を越えた伝達にもなる。戦後、我が国が失いつつある日本の伝統文化の一つである伝承遊びを子どもたちの間で復活させることは、これまで経済や物の豊かさに固執してきた我々が、改めて文化の価値や和の精神の価値を顧みることになる。日本人の品格を保つためにも、経済だけでなく、文化にも目を向け、独自の文化に誇りを持ち、それを培う土壌が必要である。幼い子どもにその種をまき、継続して行う水をまき続ければ、やがては自分の子どもにも伝承遊びの面白さや楽しさを受け継ぐことになる。この循環が、日本文化の保存に繋がる。と同時に、現代社会で起きている様々な子どもの問題を解決する手だてともなる。

以上述べた伝承遊びの意義について、具体的な事例をもって分かりやすく的確に記したものがある。池田(1993, 16-17頁)による「伝承遊び・戸外での集団遊びーだるまさんがころんだー」である。以下、引用して、子どもにとって社会性や運動機能の発達、規則の理解など、伝承遊びが社会で生きていくのに必要な術を、自然と身につけていく機能をもっていることを紹介しておこう。

鬼は木や壁に額をよせて立ち、後方の気配を察する。鬼以外の子どもは、離れたところに一列に並んで

立っている。声をそろえて「はじめのいっぽ」と言って開始されるあの遊びである。

鬼が10数える間、あるいは「だるまさんがころんだ」となえている間に子どもたちはサササッと前進する。鬼が振り返った時にはピタッと止まって動かない。息も止めんばかりに硬直している。鬼は目を凝らして、動く子どもを見つける。「これは…」と目をつけるとその子を凝視する。それに耐えられなくなって笑ってしまう子もいる。少しでも動いたのを鬼は逃さない。動いたのを指摘された子どもは、不承不承、鬼の横に立つ。そして、だれかが助けにきてくれるのを待つ。次々とつかまる。やがて近づいてきたお助けマンは「切ったァ」と言いながら鬼に囚われている仲間を助ける。鬼は即座に「ストッパー」と叫んで、皆を止める。

これだけのことであるが、この遊びでは、一列に並んで、声を揃えて言うことで仲間意識をもつ。この時、うまく発声できない子も、「……ぽ」とか「……いっぽ」のように、自分のいえるところだけでも言う。うまく言えないからといって仲間はずしにすることもなくゲームは進行する。

子どもたちは、できるだけ早く前進したいが、鬼に動きを悟られないで動くにはどうしたらいいか考える。それまでの知力、体力の限りを発揮しているのである。どきどきしながら助けを待ち、合図で一斉に走って止まることをする過程では、運動的には、いろいろな前進運動をするー動き出すー止まるという動作を体験し、習得する。また異年齢の子ども同士でも楽しく遊ぶ工夫をするようになる。仲間がやってきて「切った」をしてくれて逃げる場面では、小さい子はどうしても遠くに逃げられないし、小さい子が鬼の時はどうしても限られた歩数ではキャッチできない。すると「だれだれちゃんは小さいから6歩あるいてもいいことにしよう」と子どもの中からルールの変更も提案され、すぐ実行される場を見たことがある。

基本的なルールは皆で守りながら、必要に応じて変更することができるということ、規則やきまりがどういふものであるか、なぜ守らなければならないのかということも全て遊びながら学んでいく。これは知的な発達の裏づけも必要とするものであるから、ただ遊びによって体得するということとはできないが、異年齢の子どもが交じったことで、遊びになれていない子、年少の子を包み込んだ遊びが展開し、一層、生きた学習が成立しているといえる。

おわりに

学校体育における伝承遊びの導入は、今後、子どもたちの遊びの形態を変える可能性をもつ。もちろんこれにより室内遊び、電子機器遊びが激減するとは考

えにくい、それでも現代社会が抱える子どもたちの様々な問題を、少しでも解決する手だてとなることが期待できる。そのためには、伝承遊びの面白さや楽しさ、特に、体を動かす気持ちよさを経験させることが大切である。その中で、自然に他人を気遣う心やコミュニケーション能力が養われ、体力の向上も期待できよう。

古くに「和を以て貴しとなす」といわれた日本人の神髄が、今、よみがえり、次世代を担う子どもたちに、日本の伝統文化の保存と、日本人の品格を築く絶好のチャンスが学校体育にあるといえよう。

- 承遊びの構造の特性と楽しさの特性を通して」、名古屋柳城短期大学研究紀要20, 245-267頁。
- 瀬谷元子 2004, 「伝承遊びに関する一考察」, 筑波国際短期大学紀要32, 19-28頁。
- 山本清洋 2006, 「伝承遊びの文化論的考察」, 鹿児島大学生涯学習教育研究センター年報(3), 37-46頁。
- 穂丸武臣・他 2007, 「日本における伝承遊びの実施状況と保育者の認識」人間文化研究7号, 57-78頁。
- 穂丸武臣 2010, 「伝承遊びの実施状況と課題－園種・設置形態による比較－」名古屋経営短期大学紀要51, 57-70頁。
- Caillois, Roger 1958, 清水幾太郎・他訳『遊びと人間』岩波書店, 1970。
- Huizinga, Johan 1938, 高橋英夫訳『ホモ・ルーデンス』中公文庫, 1973。

注

- (1) 体育科教育の主要学術論文である『体育学研究』、『スポーツ教育学研究』、さらに『レジャー・レクリエーション研究』を調べたところ、このテーマに直接関係した論文はなかった。一般の書籍『楽しい体育の授業』(明治図書2011)で伝承遊びが特集として組まれているだけである。
- (2) 例えば「[幼児体育a]における伝承遊びの導入と実践」(杉澤2011)、「幼児教育と伝承遊び」(天野・他1996)、「伝承遊び「子とろ子とろ」についての考察：保育のための教材研究(その6)」(大森1994)などがある。
- (3) 例えば「伝承遊びの文化論的考察」(山本2006)、「伝承遊びの独自性(特性)について」(鈴木・他1998)、「伝承遊び研究考(4)「伝承遊び」の分類について」(大森2011)、「伝承遊びに関する一考察」(瀬谷2004)などがある。
- (4) 例えば「伝承遊びの実施状況と課題－園種・設置形態による比較－」(穂丸2010)、「日本における伝承遊びの実施状況と保育者の認識」(穂丸・他2007)、「伝承遊びに関する調査研究(1)－約30年間における伝承遊びの意識変化－」(大橋・他2008)などがある。

引用・参考文献

- 天田邦子・他 1996, 「幼児教育と伝承遊び」, 児童文化研究所所報18, 11-45頁。
- 芸術教育研究所編 1985, 『伝承遊び事典』黎明書房。
- 池田裕恵編 1993, 『子どもの遊び百科』ソフィア。
- 日本体育協会日本スポーツ少年団編 1977, 『あそび百科－子供の身体遊戯－』ぎょうせい。
- 明治図書 2011, 『楽しい体育の授業』明治図書出版。
- 文部科学省 2008, 『小学校学習指導要領解説・体育編』東洋館出版社。
- 大橋美佐子・他 2008, 「伝承遊びに関する調査研究(1)－約30年間における伝承遊びの意識変化－」, 中国学園紀要7, 7-12頁。
- 大森隆子 1994, 「伝承遊び「子とろ子とろ」についての考察：保育のための教材研究(その6)」, 日本保育学会大会研究論文集(47), 432-433頁。
- 大森隆子 2011, 「伝承遊び研究考(4)「伝承遊び」の分類について」, 椋山女学園大学研究論集(42), 11-20頁。
- 仙田満 1992, 『子どもとあそび』岩波新書。
- 杉澤朋美 2011, 「[幼児体育a]における伝承遊びの導入と実践」, 青森中央短期大学研究紀要(24), 159-167頁。
- 鈴木恒一・他 1998, 「伝承遊びの独自性(特性)について：伝