

伝承遊びを活用した、 子どもの危険察知・回避能力の 開発に関する基礎的研究

橘田 重男 小澤 光美

キーワード：伝承遊び 危険察知・回避能力 遊びの体験

はじめに

筆者らの子ども時代であった1960年代は、高度成長期前半のただ中であつた。現在のように溢れるほどの物や情報はなく、日常生活は不便なことが多かったが、今思い起こすとある意味「豊か」であつたと思われる。それは野山や川などの自然を遊びのフィールドにして、自由に遊んでいた。そこで様々な自然の仕組み、生活の知恵、人間関係などを体感的に学び、それらが生涯に残る原体験に繋がっていった。

当時、擦り傷や切り傷などは日常的で、大怪我が心配されるような危険な目に何度も遭遇していた。その度に、体を通して獲得したり上級生に教えられたりしながら、危険を予測したり避けたりする本能的な知恵や身の動きなどによって危険を乗り越えてきた。

一方、現代の子ども達は物や情報に恵まれた便利な生活環境が日々変化する中、子どもが事故や犯罪に巻き込まれるような危険にさらされる状況がみられる。そうした危険から子どもを守るために、大人が先回りして危険防止の手を打ち、子どもは危険なことを経験することなく成長してしまっている傾向が強まっている。そのため、前述の経験の代わりに幼少期の段階での意図的な取り組みが必要となる。

今回その取り組みの一つとして伝承的な遊びを活用した、子どもの危険察

知・回避能力の開発プログラムを取り上げてみる。まだ開発途上の段階であるが、開発に向けての基礎的研究の経過として提示する。

1. 伝承遊びの位置付けと特性

(1) 幼稚園教育要領や保育所保育指針との関連

幼稚園教育要領と保育所保育指針の領域「健康」の中の内容②に「いろいろな遊びに楽しく、しかも、十分に体を動かして取り組み、特に戸外での遊びに興味や関心を向けること」と表記されている。この内容に伝承遊びも該当する。また「人間関係」に関わっては、「自分の役割や動きについて考え、相手の様子や状況を考えて接することができるようになる」とある。伝承遊びをしながら人間関係を学ぶ機会にもなっている。伝承遊びはその特性から他にも幼稚園教育要領や保育所保育指針に示されている「表現」「環境」「ことば」の他の領域ともそれぞれに関連している。

(2) 伝承遊び

伝承遊びについて中地(1988)は次のように定義している。「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、受け継がれてきた遊びの総称である⁽¹⁾」文字通り、子どもの生活の中で自然に伝えられ継承されてきた遊びである。伝承遊びはかつて、子どもの日常の中で盛んに行われていた時期があった。例えば地域の神社の境内で、かくれんぼや鬼ごっこ、缶けりなどを異年齢で一緒に日が暮れるまで遊ぶ光景が多く見られた。遊び方は上級生から下級生に自然な形で受け継がれていった。また、山梨県のある地域では、集団遊びに「みそっかす⁽²⁾」という呼び方で、まだ十分に遊べない下級生を見習的なものにして、ハンデを付け大目に見てやるような子どもだけのルールもあった。

現在の子どもの日常では伝承遊びが行われていない状況から、全国各地の幼

幼稚園や保育所で意図的に伝承遊びを教育課程に位置付けている。穂山らの研究によれば、多くの保育者が「伝承遊びの面白さや楽しさが保育教材としての価値を高めている⁽³⁾」としている。

(3)身体動作を伴う集団遊び

伝承遊びの中には、特に屋外で身体動作を伴う集団遊びが多くある。例えば「かごめかごめ」「ひらいたひらいた」「通りゃんせ」「あんたがたどこさ」「花いちもんめ」「押しくらまんじゅう」「あぶくたったにえたった」「なべなべそこぬけ」「いもむしごろごろ」などあり、道具を必要としない手軽さがある。運動感覚として身体のどの部分をどう動かせば良いのかや、歌いながら遊ぶことでリズムに自分の動きを合わせることなどが共通点に挙げられる。集団における共通のルールの下、特に異年齢の友達と一緒に遊ぶことを通して、年齢や発達差のある友達との思いやり・連帯感・協調性などが養われる機会にもなってきた。最近の遊びの傾向に至る経過として、じっくり遊べる空間・時間の消失や遊び集団の崩壊などの、いわゆる「三間の喪失」によって伝承的な遊びが滅びる危機も指摘されている。伝承遊びをするためには、「三間」は欠かせないものである。

また、体力面でみるとあくまでも遊びであるが、動的な遊びとして体力作りの意味合いもある。例えば遊びの際の心拍数が130拍/分くらいまで高まる数値も示されている。遊びに夢中になる中で、自然に体力作りにもつながっているのである。

2. 子どもの危険察知・回避能力の捉え

(1)危険察知・回避能力

安全指導に関わり、幼稚園教育要領の「2 特に留意する事項」の(1)では「安全指導に関する指導に当たっては、遊びを通して状況に応じて機敏に自分の体を動かすことができるようにするとともに、危険な場所や事物などが分か

り、安全についての理解を深めるようにすること」と表記されている。その中で特に「遊びを通して状況に応じて機敏に自分の体を動かす」部分は、本論の危険察知・回避能力に直接的に関連している。また、幼稚園教育要領の領域「健康」の中の内容④に「自分や友達の健康維持や身辺の危険回避への行動の取り方が分かり、安全な生活の行動ができる」と示されている。

本論では危険「察知」の用語を使用しているが、危険「予測」「感知」とのニュアンスの違いとして、子どもが「殺気」のような危険の気配を感じ取る・気付くことを重視したものと考える。危険「回避」は子ども自身の事前危険察知によって危険事態を回避することに加えて、危険事態に遭遇した場合でも、大けがや大事故などの致命的な結果を回避する意味も含める。また、小学校以上では安全教育の「指導」として危険場面を想定した対応能力を目指した取り組みが主であるが、ここでは伝承遊びを活用しながら、遊びを通して楽しんで自然に動きを身に付けられるような契機となることをねらっている。

(2) 現在の子どもを取り巻く状況

日本学術会議の「我が国の子どもの生育環境の改善に向けて」の提言⁶⁾によれば、「過度の安全性追求によって、子どもの行動を拘束し、リスク回避に必要な社会的能力を身に付ける機会が奪われている。しかし、こうした機会を遊びの中で保障することも大切である」と指摘している。事実、大人による過敏とも受け取れる保護意識によって、空き地などの遊び場の閉鎖(立ち入り禁止)、公園の危険性のある遊具の撤去、車による送迎などが見られる。事例として、かつて子どもの遊び場の中心でもあった神社の境内が立ち入り禁止になったものもある。

子どもの遊びは本来、楽しさに加え挑戦的要素(チャレンジ性)が魅力であるが、それは予期しない遊びであったり危険を伴う遊びであったりするものである。しかしそうした遊びの挑戦を通して危険察知や事故の回避能力を高めていた。換言すると、子どもの遊びにリスク(Risk)は付きものであった。例えばこ

うしたリスクを『都市公園における遊具の安全確保に関する指針⁽⁶⁾』では「遊びの楽しみの要素で、冒険や挑戦の対象として遊具に必要な危険、子どもに事故の回避能力を育んだり、子どもが判断可能かどうかを察知できるものである」として、ハザードと区別している。

3. 伝承遊びの能力開発プログラムへの活用

(1)伝承遊びのプログラム

これまで様々な伝承遊びの中から、ねらいに合ったものを選び出しプログラムとして仕組んできている。以下に具体的な伝承遊びを紹介するが、それらを対象年齢や人数、場所などの状況によって適当な設定で実施している。

①「あんたがたどこさ」

身体動作を伴うわらべ歌であるが、これらは歌いながら全身の動作を伴っているものである。特にみんなで手をつなぎ列になり遊ぶ雰囲気や歌のやりとりを楽しむことができる。

また、まりつき唄として1人で楽しむこともできる。

②「花いちもんめ」

この遊びは、「かごめかごめ」などと同様に動作そのものの楽しさに加えて、みんなで手をつないで列になって歌のやりとりを楽しむことができる。またチームによる作戦やジャンケンによる勝ち負けがあり、ゲームとしての面白さもある。勝てば相手チームの1人を指名してもらうことができる。その際、チーム内で話し合い、人間関係や作戦の中で誰か決めるのである。

③「だるまさんが転んだ」

この遊びは鬼が「だるまさんが転んだ」と言う間に動く俊敏性や巧緻性などが求められる。鬼が振り向いた時に動きを止められるかが面白さの一つである。また鬼の「だるまさんが転んだ」の言い方を初めゆっくり後で急いでフェイントをかける工夫もできる。友達で協力して鬼になった友達を助けられるルールにもスリルがある。

④「鬼ごっこ」

「保育者が選んだ伝承遊び調査⁽⁶⁾」で1位に選ばれたのが鬼ごっこの一般系である「追いかけ鬼」であった。鬼ごっこは体全体を動かし、その場の状況を把握し、その場にあった動きをしなければならない。そうした動きを通して、身体全体の能力や感覚を高めていくことができる。鬼ごっこは遊びのバリエーションが幅広い。一人鬼では、「さわり鬼・すわり鬼・氷鬼・ジャンケン鬼・目かくし鬼・色鬼・影踏み・はじめの一步」などがあり、二人以上では「ふやし鬼・手つなぎ鬼・場所取り鬼・ネコとネズミ・子とろ子とろ」などがある。

4. プログラムの実践

(1)実践の概要

①日時 平成25年8月21日(水)15:00～16:10

②場所 敷島小学校 敷島児童館活動室(山梨県甲斐市)

③対象 小学校1～3年生 46名

*今回は対象学年及び人数と活動スペースの関係で、以下のようなプログラムで実施した。

(2)内容と実際の様子

①「サルをさがせ」(1年生16名)

鬼ごっこの一種の「シッポ取りゲーム」である。ルールも分かりやすく、みんなが楽しめる。開始と同時にみんな張り切って笑顔でキャーキャー言って走り回る。ランダムに走ることができない。後半にはシッポの残っている1人を大勢が右回りの同じ向きで追いかけるパターンになった。1年生の発達段階にもよると思われるが、作戦を立て協力して挟み撃ちにすることはしない。これは追いかけることに夢中になり、周囲の状況を把握できないためと思われる。

また、ルールを守らない男児が見られた。白ラインの内側の指示があったが、終始ラインの外に出たり入ったりしていた。他の子どもは追いかけられた時にその勢いでラインの外に出ることはあったが、定位置はラインの内側であった。



②「ネコとネズミ」(2年生14名)

瞬間的な判断が求められる「鬼ごっこ」の1種である。言葉を瞬時に聞き分け、追うか逃げるかの動作に移す。即時の運動能力が求められる。言葉も「ネコ」「ネズミ」の他に、意図的に「ネネネーネンネ」「ネネネーネンド」のような紛らわしい言葉を交え、更に盛り上がる。短時間の緊張感にどれだけ集中できるかも試される。また2人の間の「間合い」や「駆け引き」も要素になる。2人とも逃げてしまったりお互いに動きがとれなかったりして、周囲から笑いが起こった。だいたい初発の動き次第でセーフティゾーンに逃げられるか決まっていた。

③「助けて!氷鬼」(3年生16名)

「鬼ごっこ」の1種である。鬼にタッチされると氷に固まらなければならないが、「助けて」と声を上げることで助けを呼び、友達が股間をくぐれば復活できる、というルールを付け加えた。ここではこの声を上げることを大切にしている。大きな声を出し自分の意思表示をすることは、まさに危険時に助けを求めることにつながる行動である。また、1年生と異なり、友達と作戦を立てて協力して助ける姿が見られた。

加えて、助けに行っても危険に合わないよう、安全に気を付けて助けるように助言した。1人が鬼の注意を引き付け、その間に他の1人が仲間を助ける姿も見られた。3分間の間に約半数が助けられていた。



④「あんたがたどこさ・ミットパーカッション」(全員46名)

2人1組で向き合い「あんたがたどこさ」を歌いながら、歌詞の「さ」の時に足でミットをキックするものである。足はバランス感覚を養うために左右交互です。ここでは唄に連動し、リズムに乗ってバランス良く自分の体がコントロールできることが求められる。

これはゲーム性は少ないが、隣の人と動きが合えば一体感が生まれ、逆に動きがずれてしまうと違和感を生じる。ここでも②と同様に2人間の「間合い」がポイントとなる。時間的間合いとしてのタイミングと空間的間合いとしての距離の2面があり、この2面の間合いが命を守ることに繋がると考える。1年生にはリズム感をつかめず、「さ」でのキックが遅れてしまう子どもが見られた。頭の中では理解しているが、感覚的に足が付いていかないように見えた。また、左右交互にできない子どもも見られた。



(4)実践のまとめ

それぞれの遊びは異なるが、その時その時の状況判断が一人一人に求められる。また相手との「間合い」をどう計りながら行動を起こすかも遊びの要素になる。遊びの内容や子どもの発達段階にもよるが、遊びに夢中になることによって自然な形で身体行動を起こすことになる。できるだけ多くの子どもが遊びのルールを理解した上で、遊ぶことができればより効果的ではないかと思われる。遊びの中では適切な動きが取れない子どもも、動きそのものを体験することに意味があると考える。

今回の実践の場は小学校児童館で、プログラム参加は初めての子どもであった。それだけに伝承遊びに関する子どもの現状の一端が明らかになった。それは集団遊びの体験が少ないため、遊び方を知らない、より楽しい遊びにレベルアップできない実態が見られた。

児童館でこそ自由な中で異年齢の集団遊びに取り組みやすいと考えていたが、その環境面や制度上の運営面などがネックとなっていることも垣間見られた。

5. 成果と課題

本プログラムでは危険時を想定した直接的な回避行動ではないが、伝承遊びの体験を通して、鬼になってしまうような危険を感覚的に察知し、本能的に回避する行動につながる契機となることが分かった。実際の危険に際して、プログラムで体験した動きから、危険回避の動きにどう発展的につなげられるかが問われることになる。つまり、伝承遊びなどの体験を通して集団遊びに慣れ、そこから遊び方や友達との関わり方、何よりも身のこなし方を感覚的に習得することである。

現在の子どもの伝承遊び体験が乏しいという実態において、今回のような実践を積み重ねていながら、伝承遊びを精選してより効果的なプログラムを組んでいきたいと考える。

5. 成果と課題

本プログラムでは危険時を想定した直接的な回避行動ではないが、伝承遊びの体験を通して、鬼になってしまうような危険を感覚的に察知し、本能的に回避する行動につながる契機となることが分かった。実際の危険に際して、プログラムで体験した動きから、危険回避の動きにどう発展的につなげられるかが問われることになる。つまり、伝承遊びなどの体験を通して集団遊びに慣れ、そこから遊び方や友達との関わり方、何よりも身のこなし方を感覚的に習得することである。

現在の子どもの伝承遊び体験が乏しいという実態において、今回のような実践を積み重ねていきながら、伝承遊びを精選してより効果的なプログラムを組んでいきたいと考える。

おわりに

前回の研究課題として、「幼児の対象に加え、危険察知・回避能力に関わる実践を積み重ねながら、今後に生かせる部分を取り入れたプログラム開発を進める」を挙げた。今回の伝承遊び体験を通じた実践は、小学生低学年児童の危険察知・回避能力開発を検討する機会となった。また伝承遊びをプログラムに活用する効果を確認できた。今後は、全体プログラムの構想を視野に実践を元にした開発に取り組みたいと考える。

最後になりますが、今回の講座参加の児童、関係者、をはじめ研究に協力していただいた皆様に心から感謝致します。

【註】

- (1)中地万里子「伝承遊び」平山宗広他編『現代子ども大百科』中央法規 1988より
- (2)「みそっかす」は甲州方言で、低学年の子どもを遊び仲間の準会員の的に扱うこと

- (3) 穂丸武臣「伝承遊びを考える」『子どもの発育発達』より
- (4) 岩田直人・春日晃章「子どもの活動量からみた各種伝承遊びの特性」岐阜大学教育学部研究報告第34巻 2010より
- (5) 国土交通省の「指針」改定版2008より
- (6) 穂丸武臣・丹羽孝・勅使千鶴「日本における伝承遊び実施状況及び保育者の認識」『名古屋市立大学院人間文化研究科人間文化研究』第3号 2007の中の調査より

【参考文献】

- 岩田直人・春日晃章「子どもの活動量からみた各種伝承遊びの特性」『岐阜大学教育学部 研究報告』第34巻 2010
- 大森隆子「伝承遊び研究考(1)」『椋山女学園大学研究論集』第39号 2008
- 小澤光美『ミットパーカッション実践ガイドブック』リズムオブラブ 2011
- 橘田重男・小澤光美「幼児の危険察知・回避能力に関する考察」『信州豊南短期大学研究 紀要』第30号 2013
- 橘田重男「幼少期の原体験に関する一考察」『信州豊南短期大学研究紀要』第29号 2012
- 白石豊『スポーツの得意な子に育つ親子遊び』PHP研究所 2007
- 日本学術会議編「我が国の子どもの生育環境の改善に向けて－生育方法の課題と提言－」 2011
- 東根明人・平井博史『キンダーコディネーション ～子どもとスポーツの関わり～』全国 書籍出版 2002
- 松本典子「伝承遊びと運動感覚」『鳥取短期大学研究紀要』第48号 2003
- 渡邊正樹「危険予測・回避能力を養う効果的な指導」『こどもと保健』No.59 2007 光文書院

