

授業と保育現場における「伝承遊び」導入の試み

稲 員 祥 子

A Trial of Learning Japanese Traditional Games to Shimonoseki Junior College Students and Kindergarteners

by
Shyoko Inakazu

キーワード：伝承遊び、語りかけ、メディア、授業、ゼミナール、保育現場

1. はじめに

この十数年の間に子どもを取り巻く環境は大きく変わり、様々な問題を抱えるようになった。物質的な面では豊かになったが、精神的な面での豊かさが欠けてきていると言われている。キレる子どもの増加、ひきこもり、犯罪の低年齢化、学校ではいじめの深刻化、学級崩壊。ついには中学生が幼児を殺す、小学生が同級生を刺す、といった殺人事件まで起こってしまった。これらは小学校、中学校だけで解決しなければならない問題だろうか。

数年前中学生が幼児をビルの屋上の駐車場から投げ落とす事件が起こった時、近くの保育園の園長先生がこんな話をされていた。「事件を起こした中学生が通っていた幼稚園での様子や家庭環境が書かれた記事を読んで、『自分の園にも同じような状況の子どもがいる、もはや対岸の火事ではない』と思いました。」乳幼児期の家庭環境や社会環境が大きく影響し、その積み重ねが後々問題となって表れてくるのではないかと思われる。その要因として、核家族化、少子化、共働きの増加に伴う家族間の触れ合いの減少、地域社会の形態の変容に伴う触れあいの希薄化が挙げられよう。その結果、子ども達のコミュニケーション能力が低下したことが、現代子ども達の間で起こっている様々な問題の大きな原因ではないだろうか。相手に自分の気持ちを伝えられない、人との関わりが上手くできない、相手の気持ちがわからない、その為、相手を傷つけたり、自分勝手と思われる行動をとってしまうのではないか。

子どもは「遊び」を通して様々なことを学び身に付けながら育つといわれるが、「遊び」の形や内容も家庭環境・社会環境の変化と共に様変わりしてきている。このことも少なからず影響を与えているのではないか。また、それに拍車を掛けているのがメディアの存在ではなから

うか。

私は以前、「リラクゼーション・ミュージック講座開設に寄せて」(『下関短期大学紀要』第21・22号 共著 佐武進)に於いて、子どもの情操、情緒感を育み、子・親・祖父母間3代のコミュニケーションの橋渡しの役目を果たすものとして、「童謡」を取り上げ、家庭や保育の現場から姿を消しつつあることへの危惧と、これから保育者として現場に巣立っていく学生に折に触れ授業の中で取り上げ身につけさせる実践を行っていることを著した。

また、私は「童謡」を取り上げる以前より、授業では保育の現場に出て行く学生達に一つでも多くの遊びを身に付けて欲しいという思いから「伝承遊び」を導入し、実践してきた。当初は、「童謡」と同じ様に「伝承遊び」を知らないという学生が案外多いことに驚かされたが、実際に遊んでみると、友達と声を掛け合わなければ遊びが成立しないこと、ふれあいがあること、遊びによってはかなりの運動量であることなど、今こそ子どもたちに必要な要素が詰まっており、保育の中に取り入れる効果は大きいのではないかと気付かされた。

そこで、本年度は授業だけではなく、ゼミの中でも取り上げた。また付属第一幼稚園の年中組にていくつかの遊びを実践し、保育参観日には保護者を対象に「昔の遊びで心の触れ合いを」という題で講演をさせて頂いた。

本稿では、人間同士の触れ合い、子ども達に生の声で語りかけることの大切さと、それを阻むメディアの存在に触れながら、日本に古くから伝わる「伝承遊び」の持つ効果と授業での取り組み、今年度より始めたゼミへの導入、付属幼稚園での実践について報告したいと思う。

2. 「語りかけ」の大切さ

まだ言葉を発しない乳児は母親や保育者が語りかけることによって次第に言葉を獲得していく。喃語や発声、発語に応答的に関わることで心が安定し、特定の大人との愛着関係が築かれる。そしてこの愛着関係を基盤に次第に他児や他者との関わりが持てるようになっていくのである。「語りかけ」は「言葉」だけではなく「人間関係」「社会性」を育むのである。実際に保育の現場では、保育者はどのような形でどのように子どもに言葉を掛けるかを常に頭に置きながら保育を行っている。また、子どもが自分の思いを言葉に表して相手に伝えられるように援助をしたり、子ども同士が言葉をかけ合い関わりが持てるような配慮をしている。実習を終えた学生達も言葉掛けの大切さを痛感して帰ってくる。このように、保育現場では、子ども達の「言葉」の発達や「社会性」育む保育が行われているにも関わらず、子ども達を取り巻く様々な問題や事件が減らないのはなぜだろう。その大きな原因の一つにテレビやパソコン、テレビゲーム、携帯電話などのメディアの普及が挙げられるのではないだろうか。

3. テレビ・テレビゲームの及ぼす影響

「テレビゲーム」は近年子ども達の遊びの主流を占めるようになってきた。家にいながら、スイッチ一つで手軽に楽しめることが各家庭に広まった大きな理由だろう。また、空き地の減少、自動車の普及により安全に遊べる場所が減ってきた事も大きな要因かもしれない。「テレビゲーム」で遊んでいれば、車にひかれる心配も誘拐される心配もない。また、「テレビ」も子ども達の生活の中で大きな位置を占めている。見たいテレビ番組がなければ録画したビデオやDVDがある。子どもにとっては楽しく快適であり、親にとっては安心である。しかし、「テレビ」や「テレビゲーム」で本来子どもが遊びの中で得るはずの「コミュニケーション能力」等が十分に身に付くか、危惧するところである。

従来より「テレビ」の見すぎは子ども達の成長発達にとって好ましくないことは言われ続けてきた。「目が悪くなる。」「体を動かさないので体力が低下する。」そして一番問題なのは、「関わりが一方通行で応答的でない。」ことであろう。子どもが話しかけてもテレビは答えてくれない。「言葉」や「社会性」の発達に必要な応答的な関わりが期待できないのである。

「テレビゲーム」においては、一度死んだ相手がスイッチ一つで生き返るので命の大切さを実感できない、都合が悪くなればスイッチを切って何度でもやり直せる為我慢する力が身につかない、などが指摘される。実際にテレビゲームが原因と思われる少年犯罪が近年いくつも起きている。

NHK文化研究所専門委員の清川輝基氏は増える一方のメディア接触時間の中で、日本の子ども達が自然の中で人と触れ合いながら五感をフルに使った現実体験が殆んどないままにバーチャル（仮想現実）体験をする為、現実と非現実の混同が起きたり、生命感覚や身体感覚に歪みが生じていることを憂慮している¹⁾。

近年、「テレビゲームなどの情報機器が直接脳に影響を及ぼす」という興味深い研究も進められている。日本大学教授の森昭雄氏は、テレビゲーム漬けになっている人がテレビゲームをしている時の脳波の状態が痴呆のある高齢者の脳波の状態と同じであることを解明し「ゲーム脳」と命名した。この状態は、本能的な衝動に対して抑制する働きのある前頭前野の機能が低下する為、動物的な行動、激情を抑えられずキレてしまうという²⁾。更に森氏は、全身を使った遊びが前頭前野の活動を促すこと、右脳と左脳の伸びが交代する3歳前後の時期は絵本などの読み聞かせや昔話の語りかけ、わらべ歌の歌い聞かせなどを大いにやって欲しい、と述べている³⁾。

また、川崎医科大学小児科教授の片岡直樹氏は、近年「新しいタイプの言葉遅れ」が見られるようになったが、その原因が乳幼児期のテレビの長時間視聴にあることを指摘、テレビの視

聴をやめ、親子が直接関わること、1対1で遊ぶこと等を勧めることにより症状が改善した例を挙げている⁴⁾。

4. 携帯電話の及ぼす影響

「携帯電話」はここ数年の間にかかなりのスピードで普及してきた。まだ携帯電話を使うことのない乳幼児にとっての弊害は、母親など子育てに関わる大人が夢中になってしまうことだ。授乳の際には子どもの目を見て語りかけながら飲ませることで心が安定する。携帯電話やメールをしながら授乳していたのでは、たとえ母乳で肌と肌のふれあいがあっても愛情は伝わらない。

幼い子どもを連れた母親がメールを打っている姿を見ると、「子どもの小さな発見やつぶやきを受け止めることができないのではないか」、と心配になる。歩き始めた子どもは身の回りの様々な事象に興味を示すが、「きれいなお花ね。」「ワンワンいたね。」と大人が声を掛けることにより、物には名前があることを知り覚えていく。「これナーニ?」「どーして?」などの質問が多くなる時期には、大人が応答的に関わることでさらに言葉や知識を獲得し、信頼関係も深まっていくのである。しかし、メールを打ちながらでは、応答的に関わることは難しい。

5. 伝承遊びの効果

以上のように、メディアの普及は、子ども達の言葉や社会性の発達に必要な「語りかけ」や「人とのふれあい」を減らしているといえる。その結果、子ども達のコミュニケーション能力の発達や他にも様々な悪影響をもたらしているのではないだろうか。

日本に古くから伝わる「伝承遊び」はどうだろう。「テレビゲーム」の普及とともに子ども達の日常の遊びから姿を消しつつある「伝承遊び」であるが、見直すべき点が数多くあると思われる。

遊びを始める為に、まず友達に声を掛ける。鬼を決めたり、グループに分かれたりする為に他者と関わらなければならない。遊び方を教えたり、作戦を練ったり、遊んでいる時も声を掛け合う。時にはトラブルが起こることもあるだろう。自分の思う通りにならず、我慢しなければならない場面もある。皆で話し合って解決したり、譲りあったり、遊びの中で自然に「コミュニケーション能力」が身に付くのである。「テレビゲーム」のように、自分の思う通りにならなければスイッチを切って初めからやり直すことは出来ない為、自分の力で解決する力も身に付くであろう。また、全身を使って遊ぶので、体力も向上する。

このように、子ども達の発達に欠かせない「ふれあい」「コミュニケーション」「体力向上」などの要素を多く持つ「伝承遊び」を、保育や日常の遊びに取り入れる価値が充分にあると考

え、授業や保育の現場で実践することとした。

6. 授業での取り組み

授業で「伝承遊び」を取り入れ始めたのは約10年前。実習担当者として、また5年間の幼稚園教諭の経験を持つ者として学生たちに少しでも多くの遊びを知って欲しいという思いで始めた。特に本で調べたり研究したりしたものではなく、私自身が子どもの頃遊んだことのあるもの、幼稚園に勤めていた時代に園の子ども達と一緒に遊んだものばかりを取り入れた。

幼稚園や保育所では毎日「自由遊び」の時間があり、思い思いの遊びを子ども達が主体となって展開していくが、時には保育者が仲間に加わり新しい遊びを提案し、遊びの世界を広げていく援助が必要となる。90分の授業の中では「道具や玩具を使わなくてもできる遊び」を十数種類取り入れている。そこで、以下にまとめてみた。

《2人組》 「お寺の和尚さん」 「ももたろさん」 「おちゃらか ほうい」 「茶つみ」
「みかんの花咲く丘」 「アルプス1万尺」

(以上 「せっせっせの よいよいよい」の合図で始める遊び)

「一本橋こーちょこちょ」 「だーるまさん だーるまさん (にらめっこ)」

《4人組》 「ずいずいずっころぼし」 「おせんべ焼けたかな？」 「大根煮えたかな？」

《6人組》 「かごめ かごめ」 「あーぶくたった」

《全員で》 「はないちもんめ」 「とおりゃんせ」

遊び始めると学生の多くは、「小さい頃遊んだことがある！」と子どもの頃の記憶を甦らせて、楽しそうに取り組んでいる。年度によって割合は異なるが1～2割の学生が遊んだ経験がない。初めはキョトンとした表情をしているものの、知っている学生が教えることで、次第に楽しく遊び始め、最後には大盛況となる。

授業後ノートに書き留めた感想文には、「子どもの頃を思い出して楽しかった。」「よく知っているものもあれば、初めて遊んだものもあった。どれも子ども同士の関わりが持てるので良いと思う。」「とても楽しかった。実習に行ったら是非園児と一緒に遊んでみたい。」「体を動かすのでテレビゲームなどにはない良さがあると思う。」などがあつた。

7. ゼミナールでの取り組み

本年度より教員と学生・学生同士のコミュニケーションを図る為、保育学科でもゼミナール

制を取り入れることになり、各教員がテーマを決め希望する学生を募った。そこで私が担当するゼミでは、これまで授業で取り組んできた「伝承遊び」の内容を深めようと、「昔の遊び・童謡・昔話」をテーマに掲げ、1年生3名、2年生6名、合計9名の学生と「昔の遊び」を中心に展開した。

1. 《昔の玩具を使った遊び》 「けん玉」「お手玉」「ダルマ落とし」「コマ回し」「あやとり」「太鼓を使ったトントン相撲」 等
2. 《ジャンケン遊び》 「グリコ、パイナップル、チョコレイト」(階段を使った遊び) 等
3. 《屋外での遊び》 「かかしケンケン」「ネコドン(十円)」「だるまさんが転んだ」 等

7・1 《昔の玩具を使った遊び》

「けん玉」、**「ダルマ落とし」**

二つとも遊び方は単純である。しかし、「けん玉」はヒモの先についた玉を投げ上げる時のタイミングや力加減、玉を受け止めるバランスがなかなかとれない。「ダルマ落とし」はハンマーを打ち込む場所や力の入れ具合などがやってみると難しい。何度も挑戦しているうちに少しずつできるようになってきた。

「お手玉」

「けん玉」「ダルマ落とし」よりもさらに難しく、学生たちは大変てこずっていた。何よりも驚いたのは、学生全員お手玉で遊んだことがない、ということだった。しかし、初めての経験に皆とても興味深く取り組み始めた。

最初は1個のお手玉を投げ上げている間にテーブルの上のお手玉を掴みその手で落ちてきたお手玉をキャッチする。掴むお手玉の数を2個、3個、4個と増やし掴んだ全てのお手玉を放り上げ手の甲に乗せ、乗ったお手玉をそのまま再度放り上げ、落ちてくるところを上から掴む。



図1 お手玉に挑戦する学生

何気ない動作に見えるが、やってみると案外大変で、皆なかなかできずに必死の面持ちでお手玉と向き合っている。周りの学生達は励ましたり、掛け声を掛けたり、和気あいあいとした雰囲気であたたかく見守り、上手く出来たときは拍手喝采で大喜び、その姿が大変ほほえましい。ようやく出来るようになった学生も達成感で一杯の笑顔である。

「あやとり」

多少の差はあれ皆経験したことがあるとのこと。まず知っているものを各自で作った上で、「四段ばしご」を教えた。最後の指を入れてひっくり返すところが難しいようだが、出来る学生が出来ない学生に手取り足取り教えている。教わる方も真剣で出来上がった時の喜びはひとしおの様子である。続いて「一段ばしご」「二段ばしご」「三段ばしご」を一緒に作り、簡単な「パンパンぼうき」「ゴム」や難しい「一人あやとり」、2人以上で取りあいをする遊び方もあることを教えた。

7・2 《ジャンケン遊び》

「グリコ、パイナップル、チョコレート」(階段を使った遊び)

子どもの頃、階段を見つけると決まってジャンケンをし、この遊びをしながら上ったり下りたりしたものだ。ゲーで勝てば「グリコ」、パーで勝てば「パイナップル」、チョキで勝てば「チョコレート」と数えながら進み、最初に上りきった(下りきった)人の勝ち。

この遊びは学生達も全員知っており、すんなりと実践できた。

ところで、学生達のジャンケンの掛け声は殆んどが「最初はゲー、ジャンケン・ポン！」あるいは単純に「ジャンケンポン!」「ジャンケンシッ!」など短いものが多いことに気付いた。ちなみに私の子どもの頃は、「ジャンケンもってスッチャン・ホイ!」あいこの時は、「あいこでアメリカ・ヨーロッパ!」「パリは都会、大都会!」「インドの国は真っ黒け!」「ケ・ケ・ケのケン坊主!」と続いており、今思うとジャンケンだけで一つの遊びになっていた。勝敗が決まるまでに随分と時間がかかるがそれも楽しみの一つになっていた。「のんびりとした時代だったな」と感じる。ジャンケンひとつとってもスピード化の時代が来ていると改めて気付かされた。

7・3 《屋外での遊び》

「かかしケンケン」

(遊び方)

- 自分の石を決める。
- ジャンケンで順番を決める。
- 石を投げて1から順に枠の中に入れる。
- ケンケンをする。(石のある枠は踏めない。)
- 8・9まで行ったら向きを変えて戻って来る。
- 戻る際に自分の石を拾う。
- 石が枠に入らなかったり、ケンケンが出来な

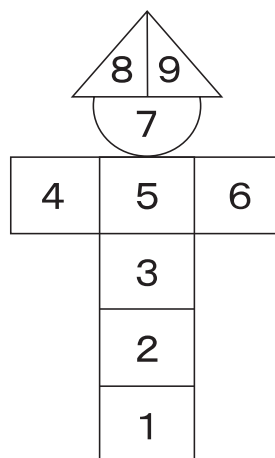


図2 「下関の伝承あそび」を参考に作成

ければ次の人と交代。(石は失敗した時点の枠に置いたまま。)

- 最初に9の枠までいった人の勝ち。

今回のゼミで学生達が一番気に入っていたのがこの遊びだ。天気の良い日は必ず口をそろえて「先生、外に行って『かかしケンケン』やりましょう!」と言う。

子どもの頃やったことのある学生はおらず、全員が初の体験だ。ルールを覚えるまでに少し時間がかかったが、それがまた良かったのか覚えてしまうとすっかり虜になってしまったようである。後から加わった友達に一生懸命遊び方を教えたり、投げる石もこだわりを持って選ぶなどかなり熱が入っていた。

まず遊びを始める前に「かかし」の絵を地面に描くことから始める(図2参照)。校庭に色々な色のチョークを使って描くのだが、これも学生達にとってはあまりやったことのない楽しい経験だったようだ。私自身何十年振りかの経験に大きな落書きをしているようでワクワクしながら描いたが、一方で前屈みの姿勢のまま描く動作がとても苦しく、体力と柔軟性があることを実感した。遊びそのものも片足で立ったまま石を拾う動作などバランスを必要とすること、石がズラリと並んでしまった時はかなりの距離をジャンプし、しかもジャンプの後は片足で立たなければならず、子どもの頃は何とも思わなかったが大人になってやってみると結構な運動量と運動能力を要することを痛感した。

子どもはこのような遊びの中で、自然に体を鍛え、運動機能を磨いていることを身を持って体験できた。子ども達の運動能力が年々低下しているそうだが、遊びの機会と時間が減っているのが大きな原因ではないだろうか。スポーツクラブも良いが、友達と楽しみながら運動機能が発達するこのような遊びをもっと見直す必要があると思う。

「ネコドン (十円)」

(遊び方)

- ゲーム開始前に何周するか決めておく。
- ジャンケンで鬼と逃げる人に分かれ、「ネコ!」「ドン!」または「10 (10周以外の時はその数)!」「円!」の掛け声を合図でゲーム開始。
- 逃げる人は鬼に捕まらないように円の中を走る。捕まったらアウトとなり枠外に出る。
- 誰か一人でもクリアすれば終了。
- 全員タッチされたら鬼の勝ち、逃げる人の中からジャンケンで次の鬼を決める。

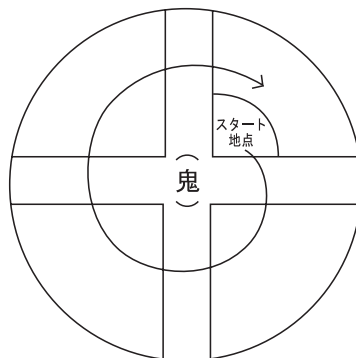


図3 (「下関の伝承あそび」を参考に作成)

この遊びは「かかしケンケン」の次に人気があった。範囲が決まった「鬼ごっこ」で鬼は捕まえようと、逃げる側は捕まるまいとして走り回る為、かなりの運動量である。何度か遊んでいるうちに、逃げる者同士で作戦を練り、一人がおとりになって鬼の気を引いているうちに他の者が逃げるなど、工夫も加わり真剣勝負である。



図4 ネコドン（十円）で遊ぶゼミの学生

7・4 ゼミナールでの導入総括

以上、ゼミの活動の中で学生達の様子を見ての総括は、やはり「伝承遊び」を通して運動能力だけでなく人との関わり方、コミュニケーション能力も身につくであろうということである。まず、遊びを始めるために友達を集めなければならない。鬼を決めたり、遊び方を教えあったり、励ましたり、作戦を練ったり、時には意見が分かれて論議を戦わせることもある。いずれにせよ友達と直接関わらなければ遊びは成立しないのだ。そして、遊びによっては手を繋いだり、合わせたりするものもあるのでスキンシップも図れる。何よりも遊んでいるうちに友達の温かさを感じることが出来た。

ゼミ終了後の学生へのアンケートには「久しぶりに外で遊んで体を動かしたので楽しかった。」「『あやとり』は初めて一段から六段まで出来たので嬉しかった。」「遊び甲斐がある。」「何回しても飽きない遊びなので将来保育者になった時は子ども達と一緒にしてみたい。」等の答えがあった。

中には「『お手玉』はなかなか手に乗ってくれないので悲しかった。」と書いた学生もいる。彼女はゼミ終了後、保育実習の際にこの『お手玉』を実践している。一生懸命頑張ってきた時の喜びを子ども達に伝えたかったそうだ。また、「地域ごとに言い方などが違う事を知ったのが良かった。」と伝承遊びの地域性に気付いた学生もいた。

今後の活動へのアドバイスとして「実際に子どもと一緒に遊んだら、子どもへの教え方の勉強にもなって良いと思う。」という意見があった。是非来年度の参考にしたいと考えている。

8. 下関短期大学附属第一幼稚園での取り組み

8・1 園児への保育実践

本年は、本学附属第一幼稚園「もも組」（年中組 4.5歳児クラス）において、「伝承遊び」を下記の要領で保育実践させて頂いた。

5月29日（火）（内容）「なべなべ 底抜け」「一本橋こーちょこちょ」「お寺の和尚さん
（せっせっせの よいよいよい）」「ひーらいたひらいた」

6月5日（火）（内容）上記に加えて「だーるまさん だーるまさん（にらめっこ）」

7月10日（火）（内容）上記に加えて「おせんべい焼けたかな？」

（以上 いずれも1回の保育時間 約30分）

5月の初回、事前にクラス担任の弘中由佳教諭が2人組を作る練習も兼ねて「なべなべ底抜け」を保育の中で取り上げて下さっていた。その為本取り組みは大変スムーズに進めることができた。「ひーらいた ひらいた」は大きな円を作って遊ぶ前に、自分の手を合わせて開いたり閉じたりすることでイメージを膨らませることから始めるなどの工夫をしながら進めた。また歌の中に出てくる「れんげ」の花についても写真を見せたり、ピンクの体操帽子をかぶった子ども達を「れんげ畑」に見立て、「れんげ」になったつもりで遊んでみよう、と声を掛けながら展開した。

「お家に帰ったら、お父さんやお母さん、おじいちゃんおばあちゃん、お兄ちゃんお姉ちゃん、妹や弟に教えてあげて一緒に遊んでね。」保育の終わりに子ども達に声を掛けると、6月に訪れた際、「せんせい、お兄ちゃんに教えてあげたよ。」「赤ちゃんにやって遊んであげたよ。」と報告してくれた。

上記の実施以降、10月に入って偶然出会った園児が「あっ、なべなべの先生じゃ」と声を掛けてくれた。保護者の話では、「教えてもらった遊びでおばあちゃんと一緒によく遊んでいる」とのこと。家族のふれ合いの一助になっていることを知った。

3回の保育実践を終えた後も、担任の弘中教諭が時折保育の中に取り入れたり、9月の「敬老の日」の催し物に「伝承遊び」を使ってくださったと聞いた。その効果もあると大変感謝している。

8・2 保護者を対象にした講演

7月1日（日）本学付属第一幼稚園にて、保育参観後、保護者を対象に「昔遊びで心のふれあいを！（メディア時代の今だからこそ子ども達に生の声で『語りかけ』をしませんか?）」という題で講演をさせて頂いた。

自分の子育ての経験・子育てのモットーを基に、テレビやテレビゲームが子どもに与える悪影響について挙げ、テレビに子守をさせるのではなく生の声で積極的に語りかけて欲しいという話をした。「昔の遊び」には(1)「語りかけ」の要素が詰まっており、コミュニケーションが図れる。(2)手をつないだり触れ合ったりすることでスキンシップもとれる。(3)体を動か

すので体力向上にも役立つ。(4) 遊びの中で歌われる唄の日本独特の音の響きは余韻を好む日本人の民族性にあっており、情感を豊かに育む要素がある。以上の効果がある為、是非「伝承遊び」で親子一緒に遊んで欲しいこと、日本の古き良き文化を継承する為にも遊びの中に取り入れて欲しいことを伝えた。

また、小さい内からしっかりスキンシップをとって愛情を注ぎ、親子の信頼関係を築いておくことが大切で、それが出来ていれば、いづれ厳しく叱らなければならない日が来ても子どもは理解してくれることや、大きな悩みを抱えた時にも心を開いて打ち明けてくれることを自分の体験から話した。



図5 講演の様子

8・3 付属幼稚園での取り組みの総括

保育実践を終えて、「子どもにとって『遊び』の存在は昔と変わっていない」、ということを感じた。「もも組」の子ども達はすんなりと「伝承遊び」を受け入れ、目を輝かせて遊びに興じていた。満面の笑顔で友達同士手を合わせたり、ふれあっていたのが印象的である。遊び方さえ分かれば子ども達はいくらかでも遊ぶことが出来る。また、そうであるが故にどんな遊びを提供するかが大変重要であることを改めて実感した。

今回の保護者を対象にした講演では園児が同席していなかった為、「伝承遊び」については保護者同士での実践となった。今後は是非親子で一緒に遊ぶ機会を持ちたい。あるいは「親子でふれあえる伝承遊び」をプリントに印刷して配付するなど、各家庭で実践できるような方法を考えたい。

9. 終わりに

昔、(我々が子どもの時代もまだそうであったが) 子ども達は大人に教えられることなく子ども同士で群れて遊んでいた。近所の異年齢の子どもが集まっては年長児の遊びを小さい子ども達が真似て覚え、更に年少の子ども達へと受け継いでいた。まさに遊びは子どもの間で伝承されていたのである。現代、メディアの普及、地域社会の希薄化等によりその機能が失われ、子ども達だけで自然に遊びを伝承していくことが困難な時代となった。しかし、「仕方がない」で済ませて欲しくない。子どもの成長・発達にとって重要な遊び(人間同士が触れあい全身を使った遊び)を絶やさない為に今後は大人の力が必要になってくるであろう。子どもたち本来の姿を取り戻す為、まず大人の意識を改革し、子どもたちに遊びの場や機会を提供し、遊び方

を積極的に伝承していくことが大切なのではないだろうか。

今回、授業や保育現場で実践することにより「伝承遊び」が子どもの成長・発達にとって重要な要素を多く含んでいることを再確認することが出来た。今後も引き続き「伝承遊び」の良さを学生達、子ども達や保護者に伝承していきたい。また、ゼミの学生の意見を参考にし、学生と付属幼稚園の園児との関わりについても検討したい。

前述の園長先生の話には続きがある。「これまで保育所は保護者のニーズに何でも応えることが最大のサービスだと考えていました。しかし、その子にとってはその子の親にしか出来ない大切な関わりがあることを保護者に伝えることもこれからは大切だと感じています。」核家族化により親子・家族間でのふれあいも希薄になり、わが子にどう接してよいのかどうやって遊んであげて良いのか分からない若い母親も多いという。「伝承遊び」は親子のスキンシップを取るための一助となるであろう。近年各地で「子育て支援」事業が行われ、様々な方法が試みられているようだが、長い間日本の子ども社会の中で受け継がれてきた「伝承遊び」を見直し、是非活用して欲しい。

近い将来保育者として保育の現場に巣立っていく学生たちには、「伝承遊び」の良さを実感し、職場に於いても家庭の中でも保育において実践することを切望する。

10. 謝辞

この度の保育現場における「伝承遊び」の実践、保護者を対象にした講演の実施にあたり、ご協力頂いた、安部明美園長を始めとする本学付属幼稚園の諸先生方、「もも組」担任の弘中由佳教諭に、深く感謝申し上げます。

平成 19 年度前期保育学科稲員ゼミナール受講生 2 年生、上田瞳、大迫恵美、垣添美里、坂本裕美、末武沙友里、杉本めぐみ、1 年生、小田稚子、金子由佳、金田望美の協力で深く感謝したい。

引用文献

- 1) 清川輝基：「人間になれない子どもたち」, 榎出版社, 東京都, pp.140-142, 2003.
- 2) 森昭雄：「ゲーム脳の恐怖」, 日本放送出版協会, 東京都, pp.56-101, pp.150-153, 2002.
- 3) 森昭雄：「IT に殺される子どもたち」, 講談社, 東京都, pp.181, pp.187-191, 2004.
- 4) 片岡直樹：テレビが作る言葉遅れー言葉がしゃべれない、友達と遊べない、すぐキレル、多動ー, 香川県小児科医会会誌, 26, 28-35, (2005).

参考文献

- 今井和子：「0, 1, 2 歳児の心の育ちと保育」, 小学館, 東京都, 1998.
- 大日向雅美：「子育てがいやになるとき つらいとき」, 主婦の友社, 東京都, 1993.

佐武進・稲員祥子：リラクゼーション・ミュージック講座開設に寄せて，下関短期大学紀要，21・22，39-50，(2004).

下関保育連盟：「下関の伝承あそび」，「下関の伝承あそび」編集委員会，下関市，1995.

厚生省：「保育所保育指針」，フレーベル館，東京都，1999.