

5 集団遊び

1. フィールドワーク実施の前提整理

(1) 集団遊びにかかわる実態

大阪市が平成 19 年度に実施した「大阪市就学前児童生活実態アンケート調査結果報告書(平成 19 年度)」によると、就学前児童の遊びの実態は、次のようにまとめられている。

年齢が高くなるにつれて、テレビゲームや携帯ゲームをする割合が増える。特に 5 歳児になると、半数以上がゲームをしている。ゲームをしないこどもも含めた平均使用時間は表 26 の通りであるが、ゲームをするこどもに限って平均を求めると、3 歳児で 34.4 分、5 歳児で 46.8 分と、ゲームをするこどもは平均 30 分以上ゲームをしている。

さらに、ゲームをする時間とテレビの視聴時間のクロス集計を求めると、次の表のようになる。テレビを長く見るこどもは、ゲームも長時間する傾向があることが分かる。

表26 年齢別のテレビゲーム・携帯ゲームの使用時間

| | | 使用時間 | | | | | | 合計 | 平均(分) |
|-----|----|-------|-------|---------|-------|-------|-------|--------|-------|
| | | しない | 30分まで | 30分～1時間 | 1～2時間 | 2～3時間 | 3時間以上 | | |
| 1歳児 | 度数 | 606 | 5 | 1 | 0 | 2 | 0 | 614 | 0.8 |
| | % | 98.7% | 0.8% | 0.2% | 0.0% | 0.3% | 0.0% | 100.0% | |
| 3歳児 | 度数 | 724 | 148 | 83 | 20 | 7 | 1 | 983 | 9.1 |
| | % | 73.7% | 15.1% | 8.4% | 2.0% | 0.7% | 0.1% | 100.0% | |
| 5歳児 | 度数 | 550 | 281 | 252 | 126 | 29 | 7 | 1245 | 26.3 |
| | % | 44.2% | 22.6% | 20.2% | 10.1% | 2.3% | 0.6% | 100.0% | |
| 全体 | 度数 | 1880 | 434 | 336 | 146 | 38 | 8 | 2842 | |
| | % | 66.2% | 15.3% | 11.8% | 5.1% | 1.3% | 0.3% | 100.0% | |

表27 テレビの視聴時間とテレビゲーム・携帯ゲームの使用時間

| | | テレビゲーム・携帯ゲームの使用時間 | | | | | | 合計 | |
|--------------|---------|-------------------|-------|---------|-------|-------|-------|--------|--------|
| | | しない | 30分まで | 30分～1時間 | 1～2時間 | 2～3時間 | 3時間以上 | | |
| テレビの 視聴時間 | 見ない | 度数 | 46 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 49 |
| | | % | 93.9% | 2.0% | 0.0% | 2.0% | 0.0% | 2.0% | 100.0% |
| | 30分まで | 度数 | 151 | 15 | 7 | 1 | 0 | 0 | 174 |
| | | % | 86.8% | 8.6% | 4.0% | 0.6% | 0.0% | 0.0% | 100.0% |
| | 30分～1時間 | 度数 | 536 | 108 | 61 | 14 | 1 | 0 | 720 |
| | | % | 74.4% | 15.0% | 8.5% | 1.9% | 0.1% | 0.0% | 100.0% |
| | 1～2時間 | 度数 | 667 | 182 | 159 | 61 | 10 | 0 | 1079 |
| | % | 61.8% | 16.9% | 14.7% | 5.7% | 0.9% | 0.0% | 100.0% | |
| 2～3時間 | 度数 | 356 | 97 | 84 | 44 | 14 | 2 | 597 | |
| | % | 59.6% | 16.2% | 14.1% | 7.4% | 2.3% | 0.3% | 100.0% | |
| 3時間以上 | 度数 | 117 | 31 | 23 | 22 | 6 | 5 | 204 | |
| | % | 57.4% | 15.2% | 11.3% | 10.8% | 2.9% | 2.5% | 100.0% | |
| 合計 | 度数 | 1873 | 434 | 334 | 143 | 31 | 8 | 2823 | |
| | % | 66.3% | 15.4% | 11.8% | 5.1% | 1.1% | 0.3% | 100.0% | |

(戸外での遊び)

いずれの年齢でも 70%以上が戸外に遊ぶスペースがあると答えており、大阪市内という都心部であるにもかかわらず、外遊びをするスペースがあると養育者は認識している。ただし、それが十分なものであるかどうかという点については、議論の余地がある。自由記述の中で養育者の困っていることで多くあげられるのもまた戸外の遊び場、公園についてであり、のびのびと遊べる場、こどもが被害者になる事件への不安、公園の遊具等、多岐にわたっている。安心して遊ぶことのできる公園環境の整備を求めていることが伺える。

戸外でよくする遊びを 5 つまで選択した結果では、公園の遊具がいずれの年齢でも 1 位を占め、戸外遊びの場として公園が大きな位置を占めていることが分かる。家の前や空き地等の公園以外の場所が今は安全な場所にはなっていないとの不安が、逆に公園の役割・期待を高めているのかもしれない。

(遊び相手)

家の中ではきょうだいとよく遊んでおり、戸外では、親と遊ぶことが多い。安全への配慮から、戸外では養育者の目の届くところで遊ばせているということなのだろう。また、きょうだいと遊ぶ割合は高いが、自由記述をみると、きょうだいげんかに頭を悩ませている養育者も多く、養育者の悩みはつきない。

一方、年下や年上の友達と遊ぶことは少なく、異年齢の交流はかなり少なくなっている。自由記述でも、近所に遊び相手となるこどもがいないことが悩みとしてあげられており、現在では保育所・幼稚園のような場でなければ異年齢の交流が確保できない状況にあることが分かる。保育所・幼稚園が積極的に集団遊びの場や機会を提供していくことが求められている。

(伝承遊びの経験)

こどもの年齢が高くなるにつれて伝承遊びの経験が増えていることが分かる。幼稚園や保育所でも積極的に取り組んでおり、そうしたこともこの結果に反映していると考えられる。これらの遊びは、時代を越えてこどもたちに受け継がれてきたものであるとともに、身体全体を使い、また指先を使って、身体的なふれあいを体験し、さらには集団での活動の楽しさを体験できるという点でこどもたちの発達にとって重要な役割を果たしている。保育所・幼稚園で今後も積極的に取り入れていくことが望まれる。

(まとめ)

近所に遊ぶ友達もあまり多くない中で、平日、こどもたちは家の中でテレビ、ビデオ、DVD、ゲーム機等を使った遊びをすることが多く、年長になるほどこれらの遊びが優位を占めるようになる。長時間テレビを見るこどもの中には長時間テレビゲームをすることも多く、こうしたこどもたちは親子でふれあう機会も、わずかずつ減少していっているようである。

こうした中で、養育者に向けて親子のふれあい方、遊び方について、もっと情報提供をしていくべきであろう。また、異年齢集団での遊びが家庭ではほとんど不可能な現在、こうした経験を提供する場として保育所・幼稚園等の役割は大きい。

(2) 実施機関の課題意識とこれまでの取り組み

波除学園

課題意識

- ・ 集団での伝承遊びを保育の中で取り入れてはいるが、それが子どもたちにどのような影響を与えるのか具体的に知りたかった。
- ・ わらべ歌や伝承遊びはこれからも積極的に取り組んでいきたいので、様々な遊び方や展開の仕方を教えて欲しい。
- ・ こどもの仲間意識を高めたい。

過去3年間の取り組み

- ・ 色オニ、氷オニ、あぶくたった、ことしのぼたん、など

大開幼稚園

課題意識

- ・ 当園では、女性教諭が多いため、集団遊びをするときはなかなか思い切った遊びがさせられないのが現状である。

過去3年間の取り組み

- ・ 年間目標としては、この3年間「健康でたくましい身体と心を育てる」「いろいろな友達とのかかわりを通して、気持ちを伝えたり抑えたりする」というテーマで進めてきている。
- ・ 1年を4期に分けてねらいを定め、達成するように努めている。3学期の最後に、ねらいが達成できたかどうかを評価反省して、次年度につなげていっている。

| | |
|---------|------------------------------------|
| 4月～6月 | いろいろな仲間との触れ合いを経験する。 |
| 7月～9月 | 仲間との競争や協力によって、力を発揮し、最後までやり遂げる。 |
| 10月～12月 | ルールや役割を理解し知恵やアイデアを発揮しながら、工夫して取り組む。 |
| 1月～3月 | 仲間や先生と相談しながら取り組み、信頼関係を深める。 |

真田山幼稚園

課題意識

<こどもの育ちとして考えていきたいこと>

- ・ 体を存分に動かす気持ちよさを体験し、運動的な遊びが好きになる。
- ・ 互いの思いを主張し合い、折り合いを付ける力を育てる。
- ・ きまりやルールの必要性に気づき、オニごっこの楽しさを味わう。
- ・ 言葉で思いを伝え合う。
- ・ 気持ちや体を調整する力を付ける

<園として考えてみたいこと>

- ・ 伝承遊びとして存在するオニ遊びのよさを見直す。
- ・ 同年齢で楽しく遊べるだけでなく、「ごまめ」など、異年齢でも楽しく遊べる部分のよさをフィールドワークの中で見直し、教育的な効果などを明らかにしたい。
- ・ こどもの育ちのところでは、新教育要領改訂のポイントとしてあがっている部分でもあ

り、今回のフィールドワークの中で保育所保育指針との関連性なども勉強したい。

過去3年間の取り組み

- ・ 追いかけてオニ、色オニ、氷オニ、最初の第一歩、あぶくたった、など
- ・ 体を存分に動かすことと、ルールを知り、守って活動することを織り交ぜ、発達段階に応じて楽しめるようにしてきた。
- ・ 同年齢での遊びだけでなく、異年齢集団でも楽しめるよう教師と一緒に活動し、遊びを支えるなど指導を工夫してきた。
- ・ 保育参加などの機会を捉えて、保護者とともにオニ遊びを楽しむ機会をつくった。

新北島保育所

課題意識

- ・ オニごっこなどの集団遊びは、保育士がリードして意図的に取り組まないと、昔のようにこども同士で遊びを考えて、異年齢児も一緒に遊ぶようにはなれない。また、所庭で思い切って走り回って遊ぶ姿も少ない(こどもの人数が増え、所庭の使い方・遊び方を変えざるを得ない状況もある)。
- ・ 集団遊びを通して異年齢児とのかかわりを深め、お互いが様々な刺激を受けながら身体を思いっきり動かして遊べる集団遊びに取り組み、集団遊びのきまりをつくったり守ったりして遊びを発展させ、考えて行動したり、友達と協力することの大切さや楽しさ、また、社会性を身に付けていけたらと思う。

過去3年間の取り組み

- ・ 色オニ、氷オニ、高オニ、手つなぎオニ、助けオニ、むっくり熊さん、しっぽとり、ぼうしとり など

2. フィールドワークの内容

(1) プログラム実施のポイント

プログラム実施のポイント

1. 目標 他者とのかかわり（集団活動）を通じた共有感、社会性の育成を目指す。
2. 内容 集団で楽しむ「伝承遊び（オニごっこ）」を通して目標を達成する。
3. 設定理由

身体を存分に動かし、友達と遊ぶことのできる「オニごっこ」は、仲間とのコミュニケーション能力、約束やルールを守る規範意識、遊びを工夫し考える創造性、仲間とともに遊ぶ楽しさを培うことができる遊びである。

「伝承遊び」はこ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、こども社会のつながりの中で、大人からこどもへの伝達を通して受け継がれてきたものである。現代社会におけるこどもを取り巻く社会環境の変化は、こどもの遊び場の喪失、直接体験の喪失、家族の基本的機能の低下、コミュニティの喪失、人間関係の希薄化といった課題が明らかである。幼児期に「伝承遊び」を経験することは、現代社会におけるこのような課題を克服する手立ての一つでもある。

4. 実践に向けて

遊びを伝える大人（保育者、親）自身はその遊びの魅力を十分感じ、それをこどもたちに伝える必要がある。遊びの楽しさを伝えることで、こどもたちはその魅力を十分体験し、「また遊びたい」という気持ちになっていくのである。そして、やがてはまた、そのこどもたちが次の世代に伝えていくことになる。このようなことを通して、遊びの楽しさをこどもたちに伝えていきたい。

対象年齢

3歳児～5歳児

本実践では、フィールドワーク実施年齢は3歳児から5歳児であるが、これらの遊びは小学生も十分楽しむことができる遊びである。

(2)プログラムの対象と流れ

波除学園

| | |
|--------------|--|
| 対 象 | 3 歳児 |
| 遊 び | 「かごめかごめ」 輪になって友達と歌を歌いながら、リズムカルに動いたり静止したりして友達同士のふれあいを感じながら楽しむことができる伝承遊びである。 |
| ねらい | ・友達と一緒に歌を歌いながら遊び楽しむ。 ・順番を守ったり待ったり、簡単なルールを理解したりして遊び、より楽しめることを知る。 |
| これまでのこどもの姿 | 3 歳児の段階では、「自分だけ、自分が一番」という気持ちが強すぎて待つことや譲ることはまだまだできにくい。ルールを理解するにも個人差があり、守れないこどももいる。 |
| 展 開 | 歌を覚え、ルールや約束事を話し合い「遊び方」を知る。 できるだけこどもたちで楽しめるよう見守る。 順番を守ることや待つこと、協力することなどを遊びながら知らせ、楽しく取り組む。 順番にオニが回ってくるように配慮する。 オニが後ろにいるこどもを当てるとき、「だーれだ」と言うだけでなく、動物の鳴き声などにしてみると、こどもの個性が出て更に遊びが楽しめる。 |
| 実践の中でのこどもの様子 | 2 回目の実践のときには、こどもたちは一度遊んでみると、歌やルールをすぐに思い出し、友達と手をつなぎにいたり、教え合ったりする姿が見られた。 必要に応じて保育士がかかわりながらも、こども同士で主体的に 5 ～ 6 人のグループをつくれるよう考えながら、工夫しながら遊びを進め、楽しむ様子が見られた。 遊びの回数を重ねることにより、次第に遊びの楽しさが分かり、こどもたちで集中して遊ぶようになってきた。 普段、リーダー的でないこどもが、リーダーになって遊びを進める場面が見られた。 |
| 評価反省 | ・1 グループを 5 人位にすると、こども同士でスムーズに遊びを進めることができるようになった。少人数で遊ぶと、意見を言ったり聞いたりする場面が多く見られるようになった。 ・継続して遊ぶことと、遊びの時間も 20 分位にすることで、3 歳児でもこどもだけで楽しむことができた。 |
| 遊びの効果 | |
| 社会性の芽生え | ・少人数グループ（5 人位）で遊ぶことにより、話し合いもスムーズで、ルールに沿って遊ぶ楽しさが培われる。 ・遊びに夢中になれ、集団での遊びの喜びを感じる。 |
| 外への積極性 | ・相手を意識し、教えたりいたわったりする経験ができる。 |

| | |
|--------------|---|
| 対 象 | 4 歳児 |
| 遊 び | 「いすとりゲーム」 室内で、ピアノのリズムに合わせて素早く椅子に座るゲームで、勝ち負けが明快な遊びである。 |
| ねらい | <ul style="list-style-type: none"> ・ピアノに合わせて身体を動かし表現して楽しむ。 ・ルールを守り集団遊びを楽しむ。 ・友達を意識して遊び楽しむ。 |
| これまでのこどもの姿 | 自分が一番になりたい気持ちから、友達を押ししたりルールを守らなかったりして、自分勝手に遊びを進めていくことが多い。 |
| 展 開 | <p>室内に椅子を丸く並べ、ピアノ曲に合わせて椅子の周りを歩く。負けたこどもは座って待つ。</p> <p>クラスのこどもたちを積極的なこどもたちのグループと、消極的なグループのこどもたちの2チームに分け、みんなが楽しめるよう配慮する。</p> <p>ルールを守らないこどもには、その都度、保育士がルールを伝えるようにする。</p> <p>ピアノ曲のテンポを変えたり、止めるタイミングを工夫したりして、遊びに集中できるようにする。</p> |
| 実践の中でのこどもの様子 | <p>はじめは、ピアノ曲やリズムを意識せず、椅子に触ったり友達を押ししたりして、ゲームのルールを守ろうとしないで自分勝手に遊びを進めていた。</p> <p>ピアノ曲やリズムをよく聞き、落ち着いて椅子に座れるようになってきたが、勝ちたい気持ちが強く、ルール違反をすることも多い。</p> <p>繰り返し遊ぶことにより、音楽を聞きながら集中し、機敏性が出てきた。</p> <p>小集団の効果か、消極的なこどもも「勝ちたい」という積極的な気持ちになり、遊びに集中している。</p> <p>2人同時に椅子に座ったときのルールを考え、「じゃんけん」をするきまりをつくり遊んでいる。</p> |
| 評価反省 | <ul style="list-style-type: none"> ・ルール違反をすることも多いため、ルールを再度伝え、みんなで楽しめるように指導する必要がある。 ・早く負けたこどもは待つことに飽きてしまうため、減らす椅子の数を1度に3, 4個とし、早く勝敗を付けてゲームを数回挑戦できるようにすることで、早く負けたこどもも意欲が湧いてくる。 ・すぐにあきらめてしまうこどもには、援助しながら遊びの楽しさを伝えていくようにする。 |
| 遊びの効果 | |
| 社会性の芽生え | <ul style="list-style-type: none"> ・友達同士でルールを考え、ルールに従って遊ぶことで楽しさが増すことを知る。 ・大勢の友達と遊ぶことで楽しさが増してくる。 |
| 外への積極性 | <ul style="list-style-type: none"> ・短時間で勝敗が決まることで、「次は勝ちたい」という意欲が高まる。 ・音楽を使うことで集中して遊ぶことができる。 |

| | |
|--------------|---|
| 対 象 | 5歳児（2クラス合同） |
| 遊 び | 「竹の子オニごっこ」 伝承遊びのオニごっこで、オニにタッチされ竹の子になった味方を引き抜いて助けるといったイメージで遊ぶ。オニは、引かれぬように守ったり作戦を考えたりして集団で遊びを楽しむことができる。 |
| ねらい | ・集中して遊びを楽しむ。 ・誰もがリーダーになり集団を意識して遊びを楽しむ。 ・作戦を立てて味方を守る方法を考えるなど、遊びの意欲を高める。 |
| これまでのこどもの姿 | リーダー的な男児の存在が大きく、そのこどもを中心として遊ぶことが多い。ほとんどのこどもは、集団遊びが上手く行かず、自分中心で遊ぶことが多い。 |
| 展 開 | <p>ルールの理解に個人差があることから、一人一人がルールを理解できるように、丁寧に伝えていく。</p> <p>1クラスで男児チーム、女児チームの2グループをつくり、合計4グループで遊ぶ。4グループのうち、1グループがオニとなり残りのグループのこどもを追いかけてタッチし、タッチされたこどもはオニの陣地で竹の子になって味方が助けに来てくれるのを待つ。</p> <p>遊びに入る前にルールを再確認し、遊びが更に楽しめるように様子を見ながらルールを変えていく。</p> <p>スムーズに遊びが続くよう、オニになる順番をこどもたちに決めるよう伝え、次の展開への見通しが立つように配慮する。</p> |
| 実施の中でのこどもの様子 | <p>最初は、自分がオニか逃げる方が分からないでいるこどももあり、ルールの理解に個人差があった。</p> <p>オニチームのこどもの中で、竹の子を引き抜かれぬよう守るこどもが現れ、チームで役割を考えている場面が見られた。</p> <p>終わると「もっとやりたい」と残念がるこどもが増えてきて、遊びに対する意欲が出てきた。</p> <p>リーダーがいないグループは、作戦が立っていないためすぐに逃げられてしまうが、リーダー的な存在ができていないグループでは役割があり、守る方法も決められており楽しそうな様子であった。</p> |
| 評価反省 | <ul style="list-style-type: none"> ・自分たちで話し合い、作戦を立てて役割分担するこどもが出てくるなど、チームで協力することの大切さが培われてきた。 ・度々ルール変更をすると、理解が難しいこどももいるため、ルール変更は最低限度にする必要がある。 |
| 遊びの効果 | |
| 社会性の芽生え | <ul style="list-style-type: none"> ・友達同士でルールや役割を決めて集団遊びを楽しむことができる。 ・大勢の友達と遊ぶことで、より楽しさが増してくることを感じる。 |
| 外への積極性 | <ul style="list-style-type: none"> ・一人のリーダー的なこどもに刺激され、積極的に意見を言うこどもも増えてくる。 ・また遊びたいという意欲が高まる。 |

大開幼稚園

| | |
|--------------|--|
| 対 象 | 3歳児 |
| 遊 び | 「はい！バトンタッチ」 ボールを持って走るこどもから、フープの中で次は自分かと、ドキドキしながら待つこどもへ、「はいタッチ」でボールを渡す遊びであり、仲間とともに遊び楽しむ経験ができる。 |
| ねらい | <ul style="list-style-type: none"> ・簡単なルールを知り、全員で遊ぶ喜びを味わう。 ・ボールを運ぶことで、注意を払いながら遊ぶスリルを味わう。 ・2チームに分かれ友達と競い合うことで、相手を意識して遊ぶ気持ちを培う。 |
| これまでのこどもの姿 | 2学期に新入園児が加わることで、自分のことで精一杯だった3歳児が相手を意識し教え合う姿が見られるようになってきた。また、室内遊びでは、個々の遊びから、ままごとなど集団で遊ぶ姿が見られるようになってきた。 |
| 展 開 | <p>フープを「家」に見立て、オニ役のこどもが鍵を開けに行き交代をする。交代したがらなくてゲームが続かないため、鍵の代わりにボールを爆弾に見立て渡していく遊びに変えていった。</p> <p>2チームに分かれて競うことで楽しさが出てくる。</p> <p>「よういドン」の合図でボールを持って走り楽しむ。</p> |
| 実践の中でのこどもの様子 | <p>フープの中で座って待っているこどもはドキドキワクワクしながら待っている。</p> <p>遊びの回数を重ねることでルールが理解できるようになってくる。</p> <p>2チームに分かれ競い合い楽しむ</p> <p>ゲームを競いながら、達成感を味わう</p> <p>ルールが理解できていないこどももいた。</p> |
| 評価反省 | <ul style="list-style-type: none"> ・全員が「ルールを理解する」までには至っていないが、「勝ち」「負け」という勝敗を楽しんでいる。回を重ねることによりルールは理解できるようになると思われる。 ・遊びの中で、保育者はこどもが交代したのか、していないのかが分からなくなることがあり、一人一人のルールの理解度を確認しながら見守っていく必要がある。そうすることでルールが全員に定着していくと考える。 ・3歳児には、ルールがもう少し簡単で分かりやすいものを題材にする必要があると感じた。 |
| 遊びの効果 | |
| 社会性の芽生え | <ul style="list-style-type: none"> ・集団での遊びを展開することで、相手を意識し協力し合う気持ちが芽生える。 ・ルールを理解して遊ぶことにより、生活における「約束ごと」の必要性が分かってくる。 ・ゲームや勝敗に関心をもつことで、他人の存在意識や団結力が芽生える。 |
| 外への積極性 | <ul style="list-style-type: none"> ・「ちゃん、まだやで」など、ボールを誰に渡すかを考え、他者を意識し遊びを楽しむことができる。 |

| | |
|--------------|---|
| 対 象 | 4 歳児 |
| 遊 び | 「おいもオニ」 追いかけたり、追いかけられたり、タッチされたりして、スリルを楽しみ、タッチされると「お芋に変身」することで、遊びにより親しみを感じる。特に、季節のもの（果物、氷等）を題材にした遊びを提供することで、イメージをもって楽しむことができる。 |
| ねらい | <ul style="list-style-type: none"> ・ 戸外で思いっきり身体を動かして遊ぶ心地よさを味わう。 ・ ルールや約束ごとを守ることの大切さを知る。 ・ 集団の中での自分の役割を理解し、自ら考え判断し、オニごっこを楽しもうとする。 |
| これまでのこどもの姿 | 秋の季節を取り入れた歌遊び「どんぐりきのおいも」を楽しみ、その継続として「オニ遊びの『氷オニ』」を季節感のある「おいもオニ」に変えて遊ぶよう話し合う。 |
| 展 開 | <p>みんなで話し合って、オニを決めたり、オニの目印を考えたりして、ゲームを工夫する。</p> <p>数人がオニになりオニ遊びを展開する中で、ルールや約束を守りながら、仲間を助けたり助けられたりして楽しむ。</p> <p>季節に応じて「おいも」等題材を変えることで、こどもの興味関心が高まる。</p> <p>芋が題材であると、タッチするのではなく「おいもを引き抜く」というルールができてくる。</p> |
| 実践の中でのこどもの様子 | <p>「おいもオニ」に親しみをもち、クラス集団で一緒に遊び楽しんでいる。</p> <p>ルールが理解できない段階では、オニにタッチされても「おいも」のポーズをすることが嬉しいようで、喜んでオニになっていた。</p> <p>遊びなれてくると、オニに捕まらないように必死で逃げ回る姿が見られるようになり、「次はチャンピオンになりたい」という意欲が高まり、繰り返し遊んでいる。逃げる場所を考え、自分の体力に合ったように適度に休憩している姿も見られた。</p> |
| 評価反省 | <ul style="list-style-type: none"> ・ 初期の段階では、おいものポーズをすることを楽しみ、遊びに入り込み繰り返し遊びを楽しむことができた。回を重ねていくうちに、ルールが分かり競い合う楽しさにつながっていった。 ・ 保育者は大勢のこどもがゲームをしているため、おいもになったこどもや助けたこどもなど、個々の役割が把握できにくい。そこで、「オニを3名決め、オニにタッチされるとその場で静止しておいものポーズをしたまま静止し、3名が残るまで続けて遊ぶ」ようにしてゲームを行うと、個々のこどもの状況を把握できるようになった。 |
| 遊びの効果 | |
| 社会性の芽生え | ・「オニ=チャンピオン」というルールにすることで、こどもたちが積極的に遊びを展開し「頑張ろう」とする意欲が高まる。 |
| 外への積極性 | <ul style="list-style-type: none"> ・ 個人で楽しむ遊びから、友達を誘って遊ぶ遊びに変化し、友達と一緒に思いっきり身体を動かして遊ぶ楽しさを味わい、集団遊びの楽しさを知ることができる。 ・ 様々なオニ遊びに興味を示し、自然な形で異年齢での遊びへと発展していく。 |
| その他の力 | <ul style="list-style-type: none"> ・ 人間関係が広がり、普段の生活での人間関係の広がりへとつながる。 ・ 遊びを重ねるに従い、「助かっているこども」を応援し、チャンピオンになったこどもに対して自分のことのように喜び、他者を思う気持ちが高まってくる。 |

| | |
|--------------|---|
| 対象 | 5歳児 |
| 遊び | 「人間ちえの輪」 知恵の輪遊びには、試行錯誤しながら絡まった輪をはずし解けた喜びがあるが、本題材は、友達同士の手を解いていく集団遊びで、友達の意見を聞きながら考え工夫し、できたときの達成感をみんなで共有できる。 |
| ねらい | <ul style="list-style-type: none"> ・多くの友達と手をつなぎ、互いのぬくもりを感じつつ、集団意識を高める。 ・互いに声をかけ合い、意見を出し合い、友達の考えを受け入れることの大切さを知る。 ・達成感をみんなで味わう。 ・遊びの不思議さや楽しさを味わう。 |
| これまでのこどもの姿 | 1学期から「話し合い」の機会を様々な活動を通し取り入れていた。例えば、当番活動の活動内容や、ゲーム遊びのチーム編成、組体操の名前など、こどもたちで話し合い決めていく中で、自分の意見を言うことや周りに分かりやすく伝えることができるようになってきた。また、友達の意見を聞こうとする姿勢も芽生えてきた。 |
| 展開 | グループを6人単位から8人、12人、24人と増やし、挑戦する気持ちを高めていく。 |
| 実践の中でのこどもの様子 | <p>少人数グループの6人、8人では回を重ねるごとに、友達とのやりとりも上手くなり、知恵の輪が解けることの喜びを感じ、互いに意見を言い合いながら取り組む姿が見えてきた。また、挑戦したい意欲も湧いてくるようである。</p> <p>12人グループになると、手をつなぐだけでも困難であったが、4、5回挑戦しているうちに1回解くことができた。人数が多くなると全員に声が届きにくく、話し合いが難しいようである。</p> <p>24人の人数になると輪が複数になり、また、早めに解けたところは遊びだしゲームとしては進まなくなる。</p> |
| 評価反省 | <ul style="list-style-type: none"> ・意見を出し合う場合、普段の生活の場であり意見を言うことがないこども（おとなしいこども）がリーダーシップをとり活躍し、逆に普段リーダー的なこどもが聞き役に回ったりして、こどもの違った姿を見ることができた。 ・「解く」ことを目的にしたゲームでは、自分の思いだけでは進まないことも経験し、友達の意見を聞きながら進めることの必要性を感じ取っているようである。「しゃがんで」と指示する場面では、全員が指示を聞きしゃがむようになり、周りを見て行動を考えるようになってきた。 ・5歳児の段階では、達成感や楽しさを感じるには6～8人グループで行うのが効果的である。12人、24人となると、人数が多すぎ意見を聞くことが難しく、ゲームの時間もかかりおもしろさがなくなるようである。 |
| 遊びの効果 | |
| 社会性の芽生え | <ul style="list-style-type: none"> ・回数を重ねることで、中心になるこどもが出てきたり、一人の意見に全員が耳を傾けたりする姿が増え、相手の話を聞く、受け入れる、協力するという経験ができる。 |
| 外への積極性 | <ul style="list-style-type: none"> ・普段聞く側に回るこどもが活躍し、それぞれの個性が新たに発見でき、クラス全体に積極性が芽生えてくる。リーダー性を発揮する意識ではなく、普通に「こくぐって」「まわってみるわ」と相談し合う雰囲気自分の気づきを相手に伝えようとする、自然なかたちで生活にとけこんでいるこどもの姿が多く見られる。 |
| その他の力 | <ul style="list-style-type: none"> ・大勢のグループになると達成することが難しいと思いつつ、「やってみたい」という意欲の高まりがある。 ・回数を重ねることでこどもたちは次第に落ち着き、自分たちで考えて進めようとする意欲を培うことができる。 |

真田山幼稚園

| | |
|----------------------|---|
| 対 象 | 3 歳児 |
| 遊 び | <p>「あぶくたった」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 伝承遊びの魅力を伝える。 ・ 繰り返しのかけ声を楽しみ、言葉に対する感覚や言葉で表現する力を培うことができる。 |
| ねらい | <ul style="list-style-type: none"> ・ 友達と一緒に追いかけて楽しむ。 ・ ルールのある遊びを楽しむ。 |
| これまでのこどもの姿 | <p>運動会のリズム遊びで「魚とサメ」の追いかけてをしたことから、「オニごっこ」というルールのある遊びをするきっかけになった。しかし、ルールを理解するまでには個人差があり、「逃げる、追いかける」の行動を楽しんでいる。</p> |
| 展 開 | <p>運動会での競技を通し「逃げる 追いかける」楽しさを知る。</p> <p>「あぶくたった」の歌を楽しむ。</p> <p>繰り返しのかけ声を楽しむ。</p> <p>「あぶくたった」の簡単なルールを知る。</p> <p>ゲームを通し友達と一緒にする楽しさを味わう。</p> |
| 実践の中で のこどもの 様子 | <p>言葉のかけ合い、せりふの表現を楽しんでいる。</p> <p>追いかけてを集団で楽しんでいる。</p> <p>「何の音」で逃げなくてもよい音と、こわい音で逃げるのを区別を付けてオニになったこどもが考えて言っている。追いかけてだけでなく、考えて言う、聞いて逃げるかどうか判断する、という姿が3歳児なりに見られた。</p> <p>オニが言う言葉をみんなで静かに聞く間、ドキドキしながら待つことが集団としての楽しさの要素になっているようで、繰り返し遊ぶことを好み、時間があると、こどもからしようと言ってくるようになった。</p> |
| 評価反省 | <ul style="list-style-type: none"> ・ こどもたちは、言葉のかけ合いの場面で友達の言葉を聞き、一人一人がせりふや表現の仕方を工夫する場面があり、楽しんでいた。 ・ ルールを理解するには個人差があり、ルールを分かりやすく説明したり繰り返し遊んだりする中で理解を図ることができるであろう。 ・ 一人だけでは遊べない、集団の中で遊ぶ楽しさを感じてくれたようである。 |
| 遊びの効果 | |
| 社会性の 芽生え | <ul style="list-style-type: none"> ・ 相手を意識し、友達と一緒に遊ぶ楽しさを感じることができる。 ・ 簡単なルールに従って遊ぶことを知る。 ・ 友達と一緒に遊び方を工夫し、提案しつくりあげる体験ができる。 |
| 外への積 極性 | <ul style="list-style-type: none"> ・ 大きな声で自己表現をしていく力を養うことができる。 ・ 遊びが「楽しかった、またやりたい」という意欲につなぐことができる。 |

| | |
|--------------|---|
| 対 象 | 4 歳児 |
| 遊 び | <p>「だるまさんがころんだ」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 伝承遊びの魅力を伝える。 ・ 「静止」と「活動（動き）」の調和を楽しむことができる。 ・ 「だるまさんがころんだ」とリズムカルに声をかける楽しさを味わうことができる。 |
| ねらい | <ul style="list-style-type: none"> ・ 約束やルールを知り、友達や教師と一緒に遊び楽しむ。 ・ 遊びに集中する態度を養う。 |
| これまでのこどもの姿 | <p>運動会を機に集団で遊ぶ楽しさや、クラスで力を合わせてがんばろうという意識が芽生え始めてきた。がんばっている友達を応援し、互いに励まし合う姿が見られるようになってきた。ルールや約束は、繰り返し伝えることで理解できるようになっている。</p> |
| 展 開 | <p>みんなで話し合いながらルールを理解する。 オニの役割やオニを決める。</p> |
| 実践の中でのこどもの様子 | <p>「だるまさんがころんだ」というかけ声が終わり、オニが振り向いたとき、静止するスリルを楽しんでいる。片足を上げたままや、だんごむしのように丸くなったりして静止することが楽しいようである。</p> <p>オニ役の友達に近付き、オニ役もそうでないものも、互いに接近することの楽しさやスリルを味わっているようである。</p> |
| 評価反省 | <ul style="list-style-type: none"> ・ ルールの理解が不十分であり、オニにタッチした後、次のオニに代わる流れが特に理解できていなかった。 ・ かけ声を聞いて「静止」することはほとんどのこどもができていたが、逃げてオニの「止まれ」の合図で止まることができず逃げてしまうこどもが多い。ルールの理解はできているが、「逃げたい」意思が強くルール通りにはいかないようである。 ・ 27人（クラス全体）でしたが、オニ1人では「つかまらないように」という緊張感は少ないように感じた。1グループ10人程度のグループで遊ぶ方が効果的である。 ・ 4歳児の場合、こどもだけで逃げた後の静止をすることは難しいので、教師等大人と一緒に活動する方が遊びがスムーズにできる。保護者も、伝承遊びなので、ルールや遊び方を知っていることもあり、親子で活動するとき（保育参加や親子遠足など）取り入れていくとよい。 |
| 遊びの効果 | |
| 社会性の芽生え | <ul style="list-style-type: none"> ・ 一定のルールに従って友達と一緒に遊び、ルールを守る必要性を感じることができる。 ・ 相手を意識しながら集団で遊ぶ楽しさを培う。 |
| 外への積極性 | <ul style="list-style-type: none"> ・ オニになることで、大きな声で言葉をかけ相手に伝えようとする気持ちを養うことができる。 ・ 互いに教え合い楽しむ経験ができる。 ・ 遊びを通し「楽しかった、またやりたい」という意欲につなぐことができる。 |

| | |
|--------------|---|
| 対 象 | 4 歳児 |
| 遊 び | <p>「追いかけてオニごっこ」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 伝承遊びの魅力を伝える。 ・ 追いかけてたり追いかけられたりして互いを意識しながら集団で遊ぶ楽しさを味わう。 |
| ねらい | <ul style="list-style-type: none"> ・ 教師と一緒に遊び、こども同士の話し合いでルールを変えながら、遊ぶ楽しさを味わう。 ・ 友達と一緒に身体を動かして遊び楽しむ。 |
| これまでのこどもの姿 | <p>運動会を機に、様々な活動を通し身体を動かす遊びや友達と一緒にルールを守って遊ぶことを経験し、楽しいと感じ始めてきた。また、力いっぱい走り、最後まであきらめずにがんばろうとする意欲や、友達を応援する姿が見られるようになってきた。</p> |
| 展 開 | <p>みんなで話し合っ、オニを決めたり、オニのめじるしを工夫したりする。オニの役割について話し合う。</p> <p>話し合っ、オニを決める。</p> |
| 実践の中でのこどもの様子 | <p>相手を意識して追いかけてたり逃げたりし、つかまると次はオニになることへの期待感もあり遊びを楽しんでいる。</p> <p>「ゆうびんうさぎとおおかみがぶり」の絵本のイメージを思い出し、楽しんでいる。</p> <p>逃げたり追いかけてたりして力いっぱい走り楽しんでいる。</p> <p>話し合いながら少しずつルールを変え楽しめることを経験できる。</p> |
| 評価反省 | <ul style="list-style-type: none"> ・ 合図やルールを守り、クラスみんなでイメージを共有し遊ぶことができている。繰り返し遊びを展開することで、「逃げる、追いかける」楽しさが分かり夢中になって遊ぶことができる。 ・ 納得がいけない場面では、教師が仲立ちとなり、こども自身が自分の思いを言葉で伝えたり相手の思いを聞いたりする場面をもつことにより、「次からこうしよう」という新しいルールをこども同士で考えることができるようになってきた。 ・ 追いかけて合っている途中で転んで泣いてしまい、遊びに戻れなかったこどもがいた。この日の活動中に何らかの参加の方法を工夫することが今後の課題であった。日を変え何度も遊びを続ける中で、少々のトラブルがあっても立ち直り、遊びに参加できるたくましさが増えてきたように感じられる。 |
| 遊びの効果 | |
| 社会性の芽生え | <ul style="list-style-type: none"> ・ ルールを理解したり自分たちでルールを考えたりして、ルールに従って遊ぶことで、集団遊びが楽しく展開されることを知る。 ・ くやしくても我慢し、気持ちを切り替えて次に向かおうとする心を育てる。 ・ 友達の思いを知り尊重する気持ちが芽生える。 |
| 外への積極性 | <ul style="list-style-type: none"> ・ 自分の思いを伝えたり、相手の思いを聞いたりすることで遊びが続いていくことを経験する。 ・ 「タッチした」と大きな声で相手に伝え自分を表現することを知る。 |
| その他の力 | <ul style="list-style-type: none"> ・ 継続して遊ぶことで、話し合いを重ね自分たちで解決しようとする気持ちが芽生えてきた。また、「逃げたり、追いかけてたり」して楽しむことで、友達関係が強まりクラス集団としてのまとまりができ、人間関係の高まりがある。 |

| | |
|--------------|---|
| 対 象 | 5 歳児（2 クラス合同） |
| 遊 び | 「しっぽとり」 ・ 伝承遊びの魅力を伝える。 ・ しっぽをとったりとられたりするのだが、視覚で勝敗が分かることで、遊びの楽しさとスリルを楽しむ。 |
| ねらい | ・ こども同士で話し合いルールを工夫して作り遊びを楽しむことで、約束を守る意識、友達と協調する態度を養う。 ・ 身体を存分に動かし遊び楽しむ。 ・ 大勢の友達と一緒に遊ぶ楽しさを味わう。 |
| これまでのこどもの姿 | 運動会を機に、リレーや綱引きなど友達と一緒に競い合ったり協力したりして楽しむ経験を重ね、ゲーム感覚での遊びを楽しんできた。チームごとに作戦を立て考えながら遊ぶようになってきた。 |
| 展 開 | ゲームに使うしっぽを、身近に感じ親しみがもてるように自分たちでつくる。 運動会でそれを使って、お家の方としっぽとりゲームをして楽しむ。 運動会后、5 歳児で2 チームに分かれ、ルールを決めながら遊びを楽しむ。 しっぽのカラーの種類を増やし、複数のチームをつくってゲームを楽しむ。 |
| 実践の中でのこどもの様子 | しっぽをたくさんとることに意欲を示し、遊んでいる。 「うまく逃げないとしっぽをとられる」というスリルをもちつつ、相手を意識し機敏に逃げる工夫をしている。 しっぽをとられてもゲームが続くので、いつまでもみんなが遊びに参加でき楽しんでいる。 みんなと話し合いながらルールを決めていくことが楽しいようである。 作戦を立て、遊びへの意欲を高めている。 |
| 評価反省 | ・ ルールをみんなが把握するために教師が仲立ちになることが必要であり、みんなが把握していると遊びは楽しく展開できる。こども同士で話し合いルールを決めていくのであるが、考えたルールを説明しみんなに伝えるには教師の役割が大きい。このような場面は5 歳児では教師の力を借りながらゲームを進める段階である。2 人組をつくと、互いに話し合い作戦も立てやすいよう遊びが効果的である。このような経験を重ねることで、こどもたちが主体的に遊びを展開できるようになると考える。 ・ 5 歳児のしっぽとりの姿を見て、その後、4 歳児もこのオニ遊びを始めた。3 歳児は、しっぽを持っていること、ズボンの後ろにしっぽをつけるということが楽しい様子で、オニ遊びとまではいかなかったが、しっぽという5 歳児の手作りの遊具を使って、園庭を楽しそうに走りまわっている姿は、異年齢のこどもにとって、魅力的な活動に見えて、遊びが伝わっていったのだと思われる。 |
| 遊びの効果 | |
| 社会性の芽生え | ・ みんなでルールを共有し遊び楽しむことで、ルールにしたがって集団で遊ぶ楽しさが培われる。更に自分たちでルールをつくることにより、遊びが発展していく経験ができる。 |
| 外への積極性 | ・ 声をかけ合い大勢の友達と遊ぶ楽しさを感じることができる。 ・ 積極的に身体を動かし遊ぶ楽しさを感じ、他の遊びにも挑戦しようとする気持ちが高まり様々な遊びを経験しようとする意欲となる。 |
| その他の力 | ・ 自分の考えを、論理的に伝えようとする力がつく。 |

新北島保育所

| | |
|--------------|---|
| 対 象 | 3 歳児・4 歳児・5 歳児の異年齢集団 |
| 実践日 | 10 月 20 日（月） |
| 遊 び | 「氷オニ」 伝承遊びとして各地に伝わっているオニ遊びを、異年齢集団で楽しむことにより、本来の遊びの楽しさを味わうことができる。 |
| ねらい | <ul style="list-style-type: none"> ・ 戸外で全身を動かし遊び楽しむ。 ・ 各グループで決めたルールに従って異年齢のこども集団で遊ぶ楽しさを味わう。 ・ 自分たちで簡単なルールをつくり、遊んだり工夫したりして遊びの楽しさを感じる。 |
| これまでのこどもの姿 | 所庭で 5 歳児がドッチボールをして遊んでいるところに 4 歳児が加わり一緒に遊ぶ姿が見られるようになってきた。また、4 歳児がおだんごをつくっているところに 3 歳児が加わり、自然に異年齢集団で遊ぶ姿が見られる。 |
| 展 開 | <p>異年齢集団 3 グループに分かれ、氷オニの遊びを基本に自分たちで考えたルールで遊びを発展させるために、「氷オニ」に代わる名前を保育士が仲立ちとなりグループごとに考える。</p> <p>グループごとに名前を考える（名前を考えることにより、遊びのルールやイメージがこどもたちに湧きやすく、遊びが楽しめる）</p> <p>グループ 1・・・「かたタッチ、うでタッチオニごっこ」</p> <p>グループ 2・・・「トンネルオニごっこ」</p> <p>グループ 3・・・「こちょこちょこおりオニごっこ」</p> <p>それぞれのグループで考えたオニごっこをみんなで楽しむ（共有する）のであるが、本時は「トンネルオニごっこ」を楽しむことにした。</p> <p>次回は、「かたタッチ、うでタッチオニごっこ」「こちょこちょこおりオニごっこ」をすることを伝え意欲と期待を高める。</p> |
| 実施の中でのこどもの様子 | 「トンネルオニごっこ」を 3 グループで行ったが、どのグループでもルールが分かりやすくみんなが楽しむことができた。オニに身体をタッチされて静止しないこどもがいると、遊びの順番を待っているこどもに「ずるいよ」「ルール守り」と指摘され、静止する姿が見られる。保育士に教えられるより 5 歳児に促されルールに従って遊ぶ姿が見られた。こども同士で遊びが展開し、楽しんでいる。 |
| 評価反省 | <ul style="list-style-type: none"> ・ こどもたちでオニ遊びの名前を考えることで、遊び方のイメージが湧き、共通認識し遊びを楽しむことができた。 ・ 味方のこどもに股をくぐられることにより、静止から復活できるが、股をくぐるのはトンネルくぐりのようで、くぐっているこどももくぐられるこどもも、それ自体を楽しめるようで、遊びの楽しさが増し、色々工夫してみようとする気持ちにつながる。 |
| 遊びの効果 | |
| 社会性の芽生え | <ul style="list-style-type: none"> ・ 5 歳児が 3 歳児にルールを教える姿が見られ、また、3 歳児は 5 歳児の姿から学ぼうとする姿勢が見られ、異年齢集団での学び合いとなる。 ・ 異年齢集団での遊びを通し、クラスを離れて相手を意識し、普段の生活の中でも相手を意識し気遣う気持ちが培われる。 ・ 集団遊びでは、ルールを守り遊ぶことで楽しさが増すことを感じるができる。 ・ 3 歳児で、クラスの中で集中して遊ぶことができないこどもが、5 歳児と一緒に遊ぶことにより集中して遊ぶ経験が得られる。 |
| 外への積極性 | <ul style="list-style-type: none"> ・ 遊びの展開を保護者にも知らせ、地域で遊ぶことへの発展となる。 |

| | |
|--------------|---|
| 実践日 | 10月29日(水) |
| 遊 び | 「氷オニ」 異年齢集団で教えたり教え合ったりして遊びを楽しみ、仲間とともに遊ぶ喜びを感じる。 |
| ねらい | <ul style="list-style-type: none"> ・ 戸外で全身を動かし遊び楽しむ。 ・ 各グループで決めたルールに従って異年齢の子ども集団で遊ぶ楽しさを味わう。 ・ 自分たちで簡単なルールをつくり、遊んだり工夫したりして遊びの楽しさを感じる。 ・ 自分たちで相談しながら遊びを発展させることにより、楽しさが増すことを感じる。 |
| これまでのこどもの姿 | 異年齢で「自分たちで考えた氷オニ」遊びをするようになって、所庭でかくれんぼ、色オニごっこなどの集団遊びや、おうちごっこ、お団子づくりなどで遊んでいるとき、違和感なく異年齢で混ざり合っている姿が見られるようになってきた。 |
| 展 開 | グループ3の考えた「ちょちょこおりオニごっこ」をみんなで楽しむ。 遊び終わった後子どもたちが感想を話し、遊びの楽しさを共有する。 |
| 実施の中でのこどもの様子 | グループ3の考えた「ちょちょこおりオニごっこ」を3グループで交代しながら遊びを共有する。オニを決めるときに、「オニになりたい人は」と聞くと、4、5歳児は積極的に「やりたい」と自分の意思を示している。3歳児も「やりたい」という気持ちを示そうとしている子どもも感じ取れる。オニにタッチされている子どもが3歳児であれば、5歳児がちょちょの代わりに後ろからそっと抱きしめるほほえましい姿が見受けられる。 |
| 評価反省 | <ul style="list-style-type: none"> ・ 遊びの名前を、自分たちで考えたものであることから、3、4、5歳児のどの子どもも遊びのルールが理解できやすく、楽しんでいる姿が見られる。保育士の一方的な押し付けではなく、子どもたちが自分たちでルールを考えたりオニごっこの名前を決めることで遊びに意欲が湧き、発展でき飽きることなく持続して遊びを楽しむことができる。 |
| 遊びの効果 | |
| 社会性の芽生え | <ul style="list-style-type: none"> ・ 生活の中で5歳児が「 オニしよう」と声をかけると、みんなが集まり遊ぶ姿が見られ、異年齢集団での遊びが自然な形で展開されるようになる。 ・ 異年齢で遊ぶことにより、相手を意識し尊重したりいたわったりする心が芽生え、仲間集団で集まって遊ぶ効果を得ることができる。 |
| 外への積極性 | <ul style="list-style-type: none"> ・ 家庭でも遊べるように保護者へ知らせ共有し、集団が発展していく。 ・ 少人数の異年齢同士で集団遊びを楽しむ姿が芽生えている。 |

(3) プログラム実施の成果

プログラム評価

各園で実施されたプログラムにより、保育所や幼稚園という場所が就学前のこどもが集まる集団の場であり、その集団の場を生かして「人間関係」や「社会性」がどのように培われていくのかを明らかにすることができた。各園では題材は違うものの、「伝承遊び」「オニ遊び」をキーワードにして遊びを設定し、こどもたちと保育者でその遊びを発展させて創意工夫された園独自の遊びが展開されていったのである。この過程の様々な場面で、こどもらしい遊びの世界を発見する貴重なものを得ることができるのである。

伝承遊びの数々は、その基本となるものはあるものの、各地域で少しずつ遊び方が違うことに気付くことがある。これは、遊びながらこども同士、あるいはそこに大人がかかわりながら、それぞれが相談し合い、知恵を出し合いその地域にふさわしいもの、遊びがより楽しめるものになっているのである。この過程は、こども同士、時には大人とこどもが知恵を出し合い工夫し、より自分たちが遊び楽しみやすいものへ発展させていくのであるが、その行為自体が遊びとして楽しむことができる一つでもある。

今回、実施されたプログラムにおいても、そのことが明らかとなり、こどもたちは「遊ぶこと」自体に喜びと意欲を見出している。さらに、それはこども自身の主体的な遊びとなり、知恵を出し合い工夫していく経験を重ねているのである。このような経験は、集団の力をかりながら形成されるものである。このことは、地域のこども集団の中でも効果を得るものであり、保育所、幼稚園のみならず地域集団の力をかりながらこどもを育てていく必要があることが実証された。

検証の結果

オニ遊びは、追いかけて、つかまえようとするものと、それから逃げて、脱出しようとするものが競い合うところに楽しさがある。このようなオニ遊びは、多種多様な形で昔から私たちの遊びの中で伝えられ、その楽しさを誰もが共有してきている。どんなときでも、どんな所でも、そこに集団があれば手軽に楽しめる素朴な遊びである。こどもの小集団と適度なスペースがあれば素朴に楽しむことができる遊びである。このことは、今回のフィールドワーク実践結果にも表れている。

それでは、具体的にこどもの育ちにどのような効果があり、それを引き出すためにはどのような配慮が必要となるか。

伝承遊びは「こ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、こども社会の縦横のつながりによって、また、大人からこどもへの経路を通して伝えられ、受け継がれてきた総称である」と小川博久氏は定義している。

各施設や地域で伝承遊びを実践するにあたり、伝承遊びの特性を生かした展開方法を工夫する必要があり、そのことへの配慮がなければ、それぞれの遊びの本来もっている魅力をこどもたちは感じるできないであろう。一つの遊びが「できるようになる」ことが主目的ではなく、その遊びを通して「人と人がつながり、互いを尊重し、人間関係をはぐくむこと」が遊びの目的なのである。そこで、実践にあたり次の6点を配慮していただきたいと考える。

社会性の芽生え

コミュニケーション能力
意見を言う 意見を聞く 人前で大きな声で話す 意思表示をする
ルールを守る規範意識
ルールに従って遊ぶ ルール違反のこどもに教える
ルールの必要性を知る
工夫し考え創造する力
遊び方を工夫する 経験からの工夫 新しい遊び方をみつける
意欲
再挑戦する 負けたくない がまんをする 集中して遊ぶ
集団意識の芽生え
応援する 味方を守る いたわる 友達を意識する 仲間意識



効果を得るための配慮

少人数集団（5人～10人）
適度なスペース（広さにより遊びを工夫）
遊びの継続（回を重ねる）・再挑戦
話し合いの機会・作戦会議
異年齢集団による効果（教え、教えられる関係）
リズム、表現

1)少人数集団(5～10人)

こどもが遊びを展開する中で、友達と意見を出し合い工夫し、友達の表情を見ながらいたりわりや悔しさや我慢する気持ちが生まれ、遊びの喜びや楽しさが共有できるのである。そうすると、互いの声や表情が伝わる人数として、少人数（5人～10人程度）での遊びが効果的である。こうして、遊びの中で人間同士の繋がりができてくるのである。

2)適度なスペース

遊びにより広さは異なるであろうが、概ね、どこでもできることが基本である。そうすると広い場所は必要ないのである。オニごっこにしても広ければ楽しいというわけではない。むしろ狭い場所で逃げ回り、すぐつかまるかもしれないと思えばスリルが湧いてくるのである。（もちろん、遊びに適した最低限の広さのスペースは必要であるが）また、友達の声（オニの声や指示の言葉、逃げる者の声）を互いに聞きつつ楽しみが増してくるのであり、そのためにも適度なスペースの方が楽しめるのである。

3) 遊びの継続(回を重ねる)・再挑戦

遊びの魅力を感じるには、繰り返し遊ぶ必要がある。子どもたちは同じ遊びを繰り返し行いながら、新しい発見があり新しい楽しみも湧いてくるのである。また、遊ぶ相手が変わるだけで楽しみ方も異なってくる。身近に遊びがイメージできるように、相手を変えたり、発展した遊び(教えるのではなく子どもたちの発想を待ちつつ)に変えたりしながら、繰り返し遊ぶことが大事である。更に、勝負を争う遊びは、再挑戦の機会を何度か設けることで子どもたちの意欲も高まり、主体性が芽生えるのである。

4) 話し合いの機会・作戦会議

遊びの中で、チームで勝ちたいという勝負にこだわる場面は当然出てくる。このようなときは、子どもたちにとって本当に知恵を出し合い作戦を練る機会であり、子ども同士の建設的な話し合いの場である。遊びの中でこのような機会は当然生まれてくると思われるので、その機会を大事にしていく必要がある。

5) 異年齢集団による効果

伝承遊びは地域の中で広がり、地域の中で遊んできた遊びで、子ども同士で展開できる遊びである。そこは当然異年齢の子どもたちの集まりの場である。異年齢の子どもたちが遊ぶ場面では、教えたり教えられたりといった関係が生まれてくる。その中で、年上、先輩の人たちの姿にあこがれたり尊敬のまなざしで見つめたり、また、年下、後輩たちへのいたわりや優しさの気持ちが芽生え、人間関係ははぐくまれていく。保育所や幼稚園でも、異年齢での遊びの機会を設け、保育者が介入せず、自然な形で子ども同士が遊びをいつまでもつないでいく関係をつくるのが期待できる場である。

6) リズム、表現

遊びには歌やリズムが伴ったり、静止や動きの場面がはっきりしていてリズム感があったり、声のかけ合いや、問いに対するこたえの場面があったりと、声や身体や言葉で表現できる場面が多い。遊びの中で、子どもたちには自己表現を高める機会となるのである。遊びを通し、自分らしさが発揮できる機会があり、リズムや表現を生かした遊びの展開ができるように配慮してほしいのである。

3. プログラムづくりのポイント

加古里子によると『鬼遊びを、追うことと逃げることの対応行動を軸とする子どもの遊び』と定義している。(加古里子編「伝承遊び考3 鬼遊び考」小峰書店)そして、ここでは、「鬼」の記述を「オニ」としているが、それは「オニ・・・鬼遊びにおいて『追う・とらえる』など、子と対極の役割を示す時」としている。本稿でも、実践での題材において、こどもの遊びのイメージを考えて片仮名の「オニ」を使うことにした。なお、加古里子によると、「鬼遊び」の基本から、追うものを「オニ」、逃げるものを「子」として、を次の3種に大別されている。

- ・人とりおに型・・・子をオニが追いかけて、つかまえることを主軸とするもの。
- ・道具・場所おに型・・・子、オニが小物や器具、場所、地形を使用、利用するもの。
- ・集団遊戯おに型・・・子やオニが、数人の組や小集団として行動対応するもの。

今回のフィールドワーク実践においても、これらのオニ遊びの実践があり今後のプログラムづくりの参考となるであろう。

プログラムづくりのポイント

伝承遊びは本来、異年齢の小集団(10人まで)で遊ぶのが効果的である。

1. 勝負が早くつき、再挑戦をする機会がありみんなが楽しめるため楽しみが増す。
2. 話し合いや工夫、作戦会議などでの話し合いがスムーズに行く。
3. こどもが相手(友達)を意識しながら遊ぶことができる人数である。
4. 危険回避
5. 遊びの伝達、文化の伝達を行うために異年齢の効果(先輩を真似る)を図る。

養育者への支援のポイント

1. 異年齢集団への参加(養育者もこどもの遊び相手としての先輩の一人である)・・・一緒に遊ぶ。
2. きょうだいや家族で遊ぶ、親戚のこどもと遊ぶ、地域で遊ぶ。
3. 遊びに関係する歌を家庭で歌う。
4. 園での遊びの経験をこどもから聞きともに楽しむ こどもが語ることを聞き、遊びを共有する。
5. 養育者は地域の中でこどもが遊ぶことができる適度なスペース(地域の中で遊べる場所)の確保をする。