

保育における鬼ごっこ遊びの考察

天田 邦子・近藤 壽衛・天田 淑江
中村 敏恵・吉池 由香

1. はじめに

日本のこどもたちの遊び状況は、すでに1970年代から指摘されてきたように、空間的・時間的に遊びが圧迫され、タテ型の遊び集団で伝承されていた遊びや遊び歌、遊びことば、遊び絵、手づくりの遊び道具、折り紙などの子ども文化が伝承されにくくなっている。⁽¹⁾ 幼稚園、保育所などの保育の場では、同年齢、異年齢の子どもの生活集団が形成されており、遊びを通しての総合的指導がめざされている。このような保育の場で、幼児期にふさわしい伝承遊びや文化が伝えられ、幼児たちが楽しく遊び込む体験は、子どもの実体験、内的経験を豊かにしていく上で大きな意義があると考えられる。

一般的に、今日の子どもの遊び集団の形成は、かつて存在した地域異年齢集団の復活・復元と、現在あるさまざまなフォーマルあるいはインフォーマルな生活集団を、同時に豊かな遊び仲間集団を含んだものとして発展させていく方向との二つのレベルが考えられる。保育の場における遊びは、後者の方向に含められるが、その場合、「大人による監督、保護、指導ということと、自由さを旨とする遊びの遊びたる本性およびその展開や遊び集団の形成とをどのように統一していけばよいのだろうか」⁽²⁾ という実践的課題が横たわっている。

特に、鬼ごっこや陣とり、花いちもんめなどのわらべうた遊び、独楽回しや凧あげ、けん玉、竹馬、あやとりなど、多くの伝承遊びは一定程度決まった行為様式をもつ。したがって、伝承遊びの回復に努力しようとする大人が、完成された遊びのイメージで子どもにその活動をさせようとする傾向が生じがちである。それが、子どもにとっ

ては管理や強制と受けとられ、遊びのおもしろみを減じてしまうこともあるだろう。だが、一概に、大人が指導したら子どもの遊びとは言えないとか、大人が入ることそれ自体が干渉であるという見方も皮相的である。子どもの遊び理論は、文化財として、活動として、態度として、また動機や行為面から、機能や効用面からさまざまに言及されている。そのうち、文化財としての遊びの視点に立てば、今日状況の中で、保育の場で大人が子どもに文化として遊びを意識的に伝えるということは、ありうるといえよう。保育の場では、遊びを介する大人と子どもの新しい関係の創造が、実践的に探られている。

幼児期の遊びを実践的に研究している河崎道夫は、「遊びの指導は、何かある形をした活動を子どもたちにさせることではなく、『おもしろさに揺れ動く遊び心』に働きかけることである」⁽³⁾と、遊びの指導の原理を提起している。そして、さまざまな遊びのおもしろさをもっと子どもの揺れ動く遊び心の実実に即して深くとらえていき、そのおもしろさに沿った多様な遊び指導の形態を発展させていく必要性を指摘する。

また、西久保礼造は、「子どもの遊びは、興味をもった、現実に存在するものや動きを自分のものにしようとして働きかけていく試み」ととらえている。そしてかつての地域の異年齢集団と異なり、遊び方を教えていく年長の子どもが存在しない幼稚園や小学校の同年齢集団では、教師が年長の子どもに代わって遊び方を教え、子どもが友だちとトラブルを起こしたとき、自分たちで解決していけるように指導していくことは必要であるという。しかし、最終的な方向としては、「教師が子どもの中に入らないで子どもたちだけで遊びを進められるようにするのが遊びの指導」⁽⁴⁾ということになる。そこに至る過程では、子どもの力だけでは遊びを楽しめないことも多い。しかし、子どもが分からないこと、できないこと、気づかないことを教師が援助してやれば、子どもは自分たちの力で遊びを進めることができるようになる。西久保はこのような援助を子どもの遊びの状況に応じて適切に実践していくことを「遊びの指導」とする。したがって、保育者には、子どもの気持ちや遊びの世界に共感できる感性をもち、援助すべき内容について十分な情報と技能を身につけていることが求められることになる。

本論では、一般的に多くの保育現場で遊ばれている、伝承遊びの一つである鬼ごっ

こ遊び、鬼遊びについて、河崎、西久保らの保育実践のなかでの遊びの指導論に学びつつ、保育実践記録を手がかりに考察したい。⁽⁵⁾

2. 幼児期の鬼ごっこ遊びに関する諸理論

幼児期から児童期にかけてよく遊ばれている鬼ごっこは、1560年に描かれたピーター・ブリューゲルの絵画、「子どもの遊び」にも見られ、他のいくつかの遊びとともに、時代や民族や文化をこえて共通する遊びだといわれている。⁽⁶⁾

わが国で行われてきた鬼ごっこは、悪魔払いが疫鬼を追いやる神事行為である「鬼やらい」や、鬼をつかまえる動きを模した行事である「鬼とり」の神事行為から発したものだといわれている。⁽⁷⁾

鬼ごっこは、いわば追いかけっこであり、基本的には鬼になった者が他の物を追いまわし、つかまった者が次の鬼になる遊びである。少しずつルールや条件を変えることにより、さわり鬼、氷鬼、高鬼、色鬼、しゃがみ鬼、手つなぎ鬼、ひっこし鬼、ひょうたん鬼、子とり鬼、目かくし鬼、かげ踏みなど多種類の遊び方ができる。⁽⁸⁾ 特別な用具を必要とせず、幼児たちが、園庭でもリズム室でも園外の広場や林でも場所を選ばず手軽に遊べ、数人以上大勢でも楽しめるものである。

まずこれら鬼ごっこ遊びは、集団的運動遊びとしての側面から、その特性を考えることができるだろう。近藤充夫によれば、幼児期の子どもたちは、環境の中から自分たちの遊びとなるものを求め、「発見」(David L. Gallahue 他)を主な動機づけとして、それらの遊びに熱中することでその遊びに必要な動作(運動機能)を上達させたり、新しい動作を獲得したりするようになる。⁽⁹⁾ ジグザグに走る、追う、逃げるなどの動作を含む追いかけ鬼などの遊びは、瞬発力、柔軟性、平衡性、敏捷性、速度の面から運動能力の発達を促す。前後左右・上下に身をかかわす動作を含む鬼あそびは、柔軟性、平衡性、敏捷性の面から運動能力の発達を促す。また幼児が運動的な遊びをするときは、一人で遊ぶよりも仲間がいるほうを好み、鬼ごっこのように何人かで遊ぶときには、ルールや役割を理解して遊ばなければならない。このことによって、幼児なりの人間関係の理解や関係のつくり方、態度を身につけていく。

1980年代の保育実践記録にもとづき、鬼ごっこの成立過程を考察した神田英雄は、

鬼ごっこを、0～2歳児でも遊ばれる「追いかけて遊び」とより年長で遊ばれる「ルール遊び」の交わった部分であると定義し、3歳児、又は4歳児の前半で楽しめるようになるのではないかと予想している。⁽¹⁰⁾ 追いかけて遊びから鬼ごっこへの移行期には、鬼につかまえられて泣いたり、ケンカになったり、安全地帯に閉じこもって出てこなかったり、ふくれて抜けてしまうなどの情動的反応が強く現われることに注目し、鬼ごっこ遊びの特殊性として情動的反応の存在をあげている。よく言われているように鬼ごっこ遊びは、ルールを理解しなければ遊べない難しさを持つと同時に、敵対関係による大きな緊張感を伴う遊ぶだという一面を明らかにしている。神田は、3歳ごろの移行期には、「あぶくたった」などのわらべうた遊びや、「オニギリ坊や」など引越し鬼が比較的取り組まれやすいという。また、ルールにある目標規定的要素と制限的要素のうち、後者の禁止事項をうまく活用して、遊びを工夫することに子どもの目を向けさせ、遊びを盛り上げる指導法を導き出している。鬼ごっこの成立期には、個対個の遊びからではなく、集団対集団で遊ぶ中から、目的意識性とおもしろさが個人に内面化されていくと指摘する。

加用文男は、「対立感のある感情交流」が鬼ごっこ遊びの喜びの基本であるとする。⁽¹¹⁾

ほぼ同じ観点から、前述の河崎道夫の場合も、鬼ごっこやルールのある遊びの「おもしろさ」の本質は、「参加者が競いあう敵として対立すること」と、「共同で楽しむこと」との二つの対極的な心理を共存させているところにあるという。⁽¹²⁾ とくに「競争的自我」が現われ始める3歳前後からは、「対立」にかかわる感情が強く押し出される。そして「対立を楽しむ」多様な現われ方が出てくることになる。したがって、幼児たちにとっては、対立の中に身をおき、そこで精一杯自我を発揮し、試しあい、競い合うことで、この遊びの喜びを得るといえる。

3. クマがりの鬼ごっこの実践事例

伝承遊びと保育に関する共同研究をしてきた、坂城幼稚園(長野県埴科郡坂城町)における二年間の保育記録から、鬼ごっこ、鬼遊びの展開過程を整理し、そのなかの一事例を中心に考察したい。⁽¹³⁾ 「対立を楽しむ」鬼ごっこ遊びの多様な現われ方を探り、保育の場で展開する伝承遊びの可能性を考えてみる。

(1)二年間に経験した鬼ごっこ、鬼遊びの種類

幼児たちは、保育者が加わることによって、遊び方の確認、トラブルの解決、子どもの発想・意見の遊びへの導入、提案、誘いなどの援助を受けながら、1997年度には下記のように多種類の鬼ごっこ、鬼遊びを展開した。3歳児から5歳児まで、それぞれの発達段階や先行経験に応じて遊ばれた。4・5歳児は、前年の集団的遊び体験の上に、さらに複雑で動きの大きな、スリルのある、そして長く続く鬼ごっこや鬼遊びで遊んだ。

【年少(3歳)児】

遊びの名称	特 性
あぶくたった にえたった	遊びの中で色々な話をつくりながら遊びを楽しむことができる。 単純な対話の繰り返しを楽しんで遊ぶことができる。
子ふやし鬼	逃げたり追いかけたりするおもしろさがわかるようになる。 すばやく走ったり体をかわすようになる。 最後まで頑張ろうという気持ちもてる。
かごめかごめ	わらべ歌を楽しみながら誰とでも仲よく遊べるようになる。 鬼に当てられないように自分の声や動物の鳴き声を工夫する。
丸 鬼	相手をよく見てつかまえたり、逃げる楽しさを味わう。 すばやく逃げる動作をする。
手つなぎ鬼 花いちもんめ	友だちと手をつなぎ一緒につかまえる楽しさを味わう。 わらべ歌の対話唱を楽しみながらジャンケンによる勝負に興味を持ち、繰り返し遊ぶ楽しさを知る。

【年中(4歳)児】

遊びの名称	特 性
あぶくたった にえたった	歌の内容と動作が合って、皆で楽しめる遊びになっている。 問答の繰り返しのおもしろさと逃げるスリルを楽しむ。
子ふやし鬼	鬼が増えていく楽しさを味わう。
ちいさな白ねずみ	発せられることばを待つおもしろさを味わうとともに問答のあと鬼から逃げるスリルを味わう。
手つなぎ鬼	増えた鬼がはさみうちでつかまえる面白さを味わう。
おおかみさん いまなんじ	問答のかけ合いにより、いつ発せられるかわからない「夜中の12時」という言葉の面白さと逃げるスリルを味わう。

ひょうたん鬼	すきを見て素早く逃げるスリルを楽しむ。好きな形の中に入って遊ぶ面白さがわかる。
ジャンケン陣とり	人数と形の大きさを工夫するようになる。 ジャンケンに勝ったら、すばやく走り先に相手の陣をとるスリルとおもしろさを味わう。 ジャンケン勝負を早く見て、相手よりすばやく動く動作をする。
たかおに	鬼が見ていないうちに別の高い所に移るスリルを味わい、その場を判断して機敏に動くようになる。
いろおに	鬼は相手の動きをよく見てつかまえるようになる。 鬼はつかまえやすいように遠くにある色やあまりない色など工夫して言うようになる。
ハンカチおとし	相手に気付かれないようにハンカチを落とすことを工夫するようになる。

【年長(5歳)児】

遊びの名称	特 性
おおかみさん いまなんじ	4歳児と同じ
こいし	一人の手の中に小石を入れる楽しさを味わう。誰の手の中に石が入れられたのかを想像し相手を見つける事を楽しむ。
うずまきじゃんけん あさ よる じぞうさん	4歳児 ジャンケン陣とりと同じ 決められた範囲の中で逃げる工夫をする。 目をつぶって勘を働かせ、つかまえる喜びを味わう。
子とろ 子とろ	親は子をかばい、子は親の後ろにしっかりつながって鬼から逃げて遊ぶ面白さを味わう。 仲間意識をもつ。
ひとやどおに	相手の動きをよく見てつかまえたり、つかまりそうになったら宿へ入るなど鬼の動きを見て逃げるスリルを楽しむ。
ふたりさんにん	逃げ手は、2人組みの後肩に手をおくとつかまらず、新たに1番前の子が逃げ手になっていく。相手の動き、鬼の動きを見て逃げる複雑さを楽しむ。
どろじゅん	おまわりさんの動きを見ながら、仲間を助けるスリルを味わう。
はじめのいっぽ	鬼に動きを見つけられずに早く鬼に近付き、タッチして逃げ

かいせんドン

る面白さを味わう。

相手につかまらないように逃げたり、つかまった仲間を助ける。なかなか勝負がつかないので長く遊びを楽しめる。

役割を決めて遊びを工夫する(陣を守る、攻める、助けるなど)。

ジャンケンをして楽しみながら敏捷に動く。

また、次に事例としてとりあげるクマがりの鬼ごっこを展開していった年中児が、前年の年少児のときには、下記の鬼ごっこ、鬼遊びを経験している。⁽¹⁴⁾

〔1996年度 年少児〕

トントントン何の音、あぶくたった煮えたった、タッチ鬼、帽子鬼、色鬼、手つなぎ鬼、カエルとハエ(※)、水中鬼ごっこ、がらがらどん(※)、かくれんぼ、ロンド橋、影踏み、花いちもんめ、通りゃんせ、朝ですよ夜ですよ(※)、ゆうれい鬼(※) ※印は、幼児の命名で遊ばれた鬼ごっこ遊び

(2)クマがりの鬼ごっこの展開過程

①絵本『きょうは みんなで クマがりだ』の読み聞かせ(9月下旬)

運動会が終わった後、9月下旬に年中児クラスでマイケル・ローゼン再話、ヘレン・オクセンバリー絵、山口文生訳の『きょうは みんなで クマがりだ』(評論社)の読み聞かせを行った。

この絵本は、イギリスに伝わる子どもたちのあそび歌をもとにしたものである。お父さんとお母さんと赤ちゃんを含めた三人の子どもたち、そして犬一匹が、「きょうはみんなでクマがりだ」とうたいながら意気揚々と出掛ける。草原をかきわけ、川を渡り、ぬかるみを越え、森を抜けて、吹雪のなかを通り抜けて、ほら穴にたどり着く。あそび歌の再話らしく、行く手のそれぞれの場面を通り抜けるときの言葉の繰り返しや音がリズムカルで楽しいものになっている。また、行く手の草原、川、森などはモノクロで描き、通り抜ける場面は、たっぷりと水を含ませた水彩画で彩色され、この二枚の描き分けそのものも楽しいリズム感を出している絵本である。ヘレン・オクセ

ンバリーの絵が、家族の情景を表情豊かに描き出していることも魅力的である。

繰り返しのあることばや音は次のとおりである。傍線部分が、場面によって他のことばや音に変わる。

きょうは みんなで クマがりだ
つかまえるのは でかいやつ。
そらは すっかり はれてるし
こわくなんか あるもんか

おやぁ くさはらだ!
ながくてびっしり くさだらけ。
うえを こえては いかれない。
したを くぐっても いかれない。

こまったぞ!
とおりにぬけるしか ないようだ!

カサカサカサ!
カサカサカサ!
カサカサカサ!

そして、いよいよ狭くて暗いほら穴にたどり着き、クマに出会ったらびっくり仰天、みんな一目散で、吹雪、森、ぬかるみ、川、草原と今きた道を逃げ帰る。ドアを閉めてベッドにもぐりこみ、「ぼくらはもうクマがりなんかに出かけない」のせりふで終る構成である。

年中の幼児たちは、何度か読むうちに、繰り返し出てくることばを覚え、保育者の読み聞かせの時に、声を出して唱えるようになった。そこで、保育者は、繰り返すことばに次のメロディーをつけて何度も読み、幼児たちがこの絵本を楽しんだ。

きょうはみんなでクマがりだ！



②園庭でのクマがりの鬼ごっこの始まり(10月中旬)

10月中旬頃、園庭で遊んでいた年中クラスの幼児たちが、「クマがりをしよう」と発案し、クマになる子、探す子に分かれ、絵本のイメージをもとに、園庭の環境を、草原やぬかるみ、森、川などに見立て、歌をうたい、絵本のことばを唱えながら遊び始める。途中で興味を持った子も加わり、太鼓橋下の洞窟にたどり着くと、クマになり隠れていた子が、「クマだぞー」と出て来て、追いかけてっこが始まり、子ふやし鬼のタイプの鬼ごっこになっていった。前半が、絵本のイメージから生まれた探検あそびやかくれんぼの要素をもち、後半は追う、逃げるの鬼ごっこの要素をもつこの遊びが、幼児たちの遊び心をとらえたらしく、一回ごとに盛りあがりを強め、何度も繰り返し遊んでいった(表1、図1)。

表1 園庭でのクマがりの鬼ごっこ(10月中旬)

子どもの様子	環境と援助
<ul style="list-style-type: none"> ・「先生、クマがりをしようよ」と1人が声をかけてくる。 ・歌を聞き、数人の子が集まり、一緒に歌う。 ・1人の子が「僕クマになるよ」と言い出し、周囲の2～3人が帽子を赤にしている。 ・「洞穴」 ・「どこかに隠れればいい」「すみっこがいい」「畑の裏がいい」「この下—移動式太鼓橋—にかくればいい」などの意見が出る。太鼓橋の下にすることに意見がまとまり、クマになった子がもぐりこむ。 ・最初は、クマがりの歌を歌いながら、保育者の後ろについて、クマ探しに出かけた。 	<ul style="list-style-type: none"> ・賛成し、クマがりの歌を歌い始める。 ・日頃の鬼ごっこでは、鬼が赤帽子をかぶっていた。 ・洞穴をどこにするか問う。 ・園庭には図1のように周囲に固定遊具がある他、中心に移動式木製太鼓橋を4つ設置しておく。 ・子どもたちの意見を受け入れながらまとめるようにする。 ・「クマがりに行こう」と声をかける。

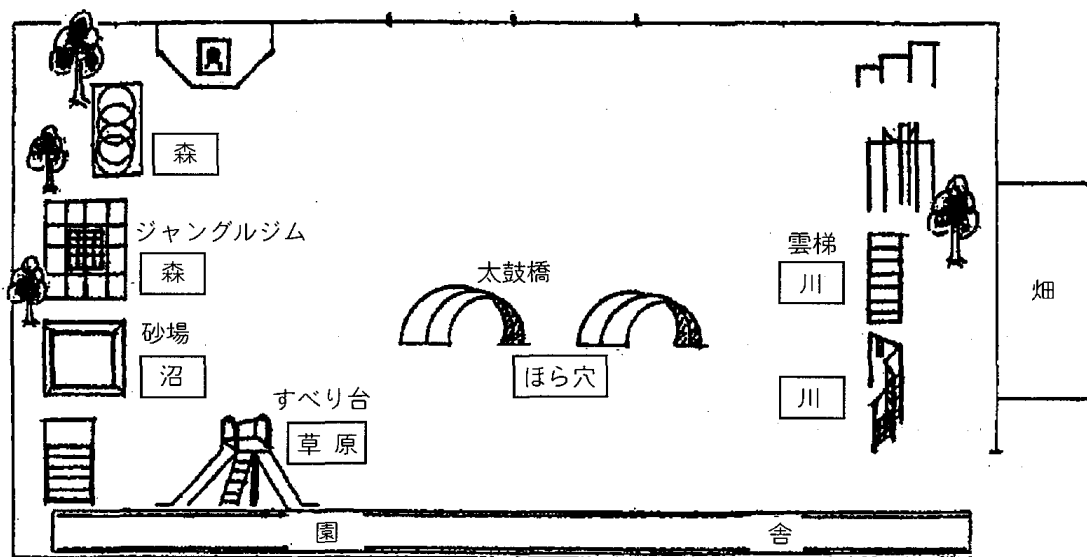
- 途中で保育者が滑り台を草原に見立ててから、子どもたちが今度は自分達で、砂場を泥沼に、ジャングルジムアスレチックジム、鉄棒や雲梯を、森、川などに見立て「あっ、泥沼だ。通り抜けるしかないようだ」「ペタペタペタ」など絵本の言葉を唱えながら、どんどん通り抜けていった。
- 途中で興味をもった子が、クマがりの列に入ってくる。

- ようやく太鼓橋下の洞穴にたどり着き、「あっ、洞穴だ」とのぞきこむ。
- クマになっていた子が「クマだぞー」と出て来て追いかけてこが始まる。「キャーたべられる」などといって、草原や森、川、泥沼に見立てた遊具を使って逃げ回る。
- 捕まったら自然と子ふやし鬼になっている。
- 他の遊びをしていた子も「仲間に入れて」と入って来た。
- 「やろう、やろう」と声があがり、またクマがりに行き一通りの動作をおえて鬼ごっここのたのしむ。
- 「やったー、つかまらなかった」「つかまっちゃった」「もう一度やろう」の声が出る。
- 全員が参加してクマがりを行う姿が見られた。

- 歌を歌いながら歩きだし、途中滑り台を草原に見立て「あっ、草原だ。通り抜けるしかないようだ」といって滑り降りる。
- 子どもたちと一緒について行き、見守っていく。
- まだ遊びに参加していない子に、声をかけていった。

- 入ってくる子を受け入れ、見ているだけの子をもう一度誘って「みんなやろう」とクマをつのり、再びクマがりにでかける。
- 残り4～5人になったところで切り、最後まで残った子に拍手をする。

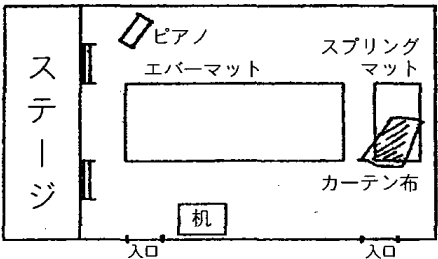
図1 園庭の環境構成



③遊戯室でのクマがりの鬼ごっこ(10月下旬)

10月の下旬になると、場所を変え遊戯室でもクマがりの鬼ごっこをするようになる。年中クラスの幼児は、すでに何度か園庭で遊んでいるので、遊びの流れを共通に理解している。しかし、環境が異なり、また園庭より狭いため、すぐにつかまりやすい状況下で、遊びをおもしろく展開するための工夫をしていくようすがみられた。室内に置かれたマットを利用し、川や森にみたと、ステージを安全地帯の家とし、カーテン布の下にクマがかくれるなど、限られた用具や空間を、うまく利用していった。また、追いかけて、つかまっても鬼になるのがいやで泣き出してしまいう仲間に対し、「いいよ、つかまったけど、子どもにしてあげる。でも、今度つかまったら、クマだよ」などと、遊びを成立させるルールを大切にしつつ、相手の情動的反応を受けとめ、調整しているようすもみられた(表2)。

表2 遊戯室でのクマがりの鬼ごっこ(10月下旬)

子どもの様子	環境と援助
<ul style="list-style-type: none"> • 幼児がクマの家探しを始める 机の下、大きな台の下などを考えるが、スプリングマットの上に決まった。 • 園庭で行ったように「クマだ」と言って逃げているなら「違うよ。川や山を通って行くんだよ」という子が出てきた。 • その場で「カサカサ」「チャプチャプ」とする子の他に、マットの上を走り出す子がいた。 • 他の子も、マットを川にしたり、森にしながら通り抜け始める。 • 子ども同士、「次は川にする？何にしようか」と相談するようになった。 • クマは、待っている間にカーテン布を見つけ、もぐって隠れた。 • 「あっ、クマだ」と言って逃げるが、園庭と違って狭いので、すぐつかまってしまう。 • 「マットの上に乗ればいいことにしよう。」 • クマが上に乗ってきたり、やはりすぐつかまってしまう。 • 「カギをかけよう」「お家がなくなっちゃ」 • 「ステージの上にマットをしいて布団をつくる」 • つかまっても、クマにならない子がいた。 • 他の子が「つかまったら穴に行かなきゃいけないよ」と 	<p>遊戯室の環境構成</p>  <ul style="list-style-type: none"> • クマを見つける前に「あっ草原だ」と言ってみる。 • まねをして、マットの上を「カサカサ」と言いながら通り抜ける。 • 「どうしようか」と問いかけてみる。 • マット案を言ってみる。 • どこをお家にすればいいか、問いかける。 • 子ども達の声をもとめ、ステージ上のマットを家にし、安全地帯をつく

強く言うと、泣き出してしまふ。

- 泣いている姿を見て、さっき言った子が「いいよ、つかまったけど、子どもにしてあげる。でも、今度つかまったら、クマだよ」と声をかける。

る。

- 「つかまったの」と聞くと泣きながら「うん」と答え「ジャクマさんになるんだね」と言うと「うん」と返事する。

④動物たちを加えた園庭でのクマがりの鬼ごっこ(11月上旬)

10月の下旬ごろから、作品展にむけて、廃材などを利用した動物づくりの造形表現活動を経験した。このことが動物への関心を高めたのか、クマがりの鬼ごっこを繰り返すうちに、他の動物にもなりたいという子がでてきた。そこで子どもたちは、いろいろな案を出しながら、クマの洞穴以外に、犬、猫、りすの家を設定し、それらの動物を誘って最後に全員でクマの洞穴まで行くというふうに、前半の探検遊びの部分をふくらませていった。そして、家の前での問答には、今まで遊んできた「あずき あずき」のフレーズを応用し「トントントン、誰のお家」などのかけことばを用いているようすがみられた。クマが洞穴から出てくると、全力で逃げ出し、遊びが一巡すると、クマの鬼役を交替し何度も心ゆくまで繰り返していた(表3)。

表3 動物を加えた園庭でのクマがりの鬼ごっこ(11月上旬)

子どもの様子	環境と援助
<ul style="list-style-type: none">• 園庭や遊戯室で何回かクマがりの鬼ごっこをするうちに、作品展で動物の製作をし興味をもったのか他の動物になりたいという子が出てくる。 「犬になりたい」「猫になりたい」• 「子どもの家へ入れてやる」(逃げる側) 「クマと一緒に追いかければいいよ」(鬼側)• 「動物のお家作ろうよ」という声が出る。 木製太鼓橋に動物の絵が書いてあることに気づき、クマの洞穴以外の3つを、それぞれ、りす、猫、犬の家にしよと決める。• 数人の子が、それぞれ動物になり、その家に入る。残った数人の子は、歌をうたいながら、クマの洞穴に行こうとする。• 「そうだ、行ってみよう」と犬の家の前に行く。• あずきあずきのフレーズを思い出したのか 「トントントン誰のお家ですか」と問い「犬のお家」と	<ul style="list-style-type: none">• 保育者自身どのようにするのか、子どもたちがどうしたいのかわからず、「動物はどうやるの」と問いかける。• 鬼が増えすぎると困るので「他の方法はないかな」と問う。• 残った子に「さあクマがりに行こう」と声をかける。• クマの家に行く前に「他の動物さんの家に行ってみようか」と誘う。

答えが返り、次に「あーよかった」と声が出る。

- 動物たちが、それぞれ「いいよー」と家から出て、動物になりきって、犬、猫、リスなどの表現をしながら、クマがりについてくる。
- クマの家の前に並び、全員で「トントントン誰のお家」と聞く。「クマの家」「ガオー」と言いながらクマの役の子が出て、追いかけてこが始まった。
- 子どもたちの中から「今度は鬼を交替しよう」と意見が出て、何回か繰り返す。
- 終わった後、「今日はつかまらなかった」「鬼になっちゃった」「またやりたいな」など仲間と言いあう姿が見られた。

- 一緒にクマがりに行こうと声をかける。

(3)年中児のクマがりの鬼ごっこ遊びの考察

①前述のように『きょうはみんなでくまがりだ』の絵本の構成そのものが、幼児の鬼ごっこ遊びを発想させる性格もあったと思われる。イギリスの子どもの遊び歌を再話したこの絵本は、五人の家族と犬一匹が意気ようようとクマがりに出かけ、草原も、川やぬかるみも、森やふぶきの中も通り抜けてつき進む。その過程の言葉の繰り返しや音がリズムカルで、幼児たちはこの絵本に親しみ、口ずさみ、唱えるようになっていた。しかし、いよいよクマに出会ったらびっくり仰天、今きた道を駆け戻り、家のベッドにもぐり込むというストーリー。

年中の子たちは、このストーリーや、それぞれの難関を通り抜けるイメージを頭に描きながら、徐々に細部まで想起し、鬼ごっこ遊びをもっと楽しく、おもしろくするように、遊びの流れ、構成を考え出していくことができた。

②遊びの組み立て過程には、ともに遊びに参加した保育者の時々の問いかけや指導もあったが、例えば狭い遊戯室ではすぐ捕まるので、ステージの上のマットをお家(安全地帯)に決めたり、他の動物もクマがりの仲間に加えて、遊びの前段をもっと楽しく複雑なものにするなど、状況に対応して工夫するようすが観察できた。ふだん使っている固定遊具や太鼓橋、マット、カーテンなどの環境を巧みに遊びの中で別のものに見たて、利用する姿があった。また前段は、ことばを唱えながらの、ゆっくりしたクマがり、後段のクマに出会ってからは急転して逃げ、追うの鬼ごっこになるという変化も幼児には楽しかったようだ。

このように集団で遊ぶ遊びを組み立てたり、ルールをつくったり、確認することは、自治的能力の育ちのうえでも大切なことだと思われる。

- ③子どもたちが何回かくり返すうちに、どんどん工夫していくクマがりの鬼ごっこも部分部分を見ると、以前に経験している子ふやし鬼やあぶくたったにえたった、かくれんぼなどが、自然に取り入れられていた。子どもたちが、遊びこんで自分のものにした遊び方のいくつかの断片を再構成し、新しい遊びをうみ出していった。
- ④鬼ごっこ遊びは、ルールをもつ追いかけ遊びであり、勝敗の要素があるため大きな緊張感を伴う身体的遊びといえる。また単にそれだけでなく、この集団遊びの中で幼児たちは、台詞やかけあいなどの言葉、動物の表現、さまざまな情動や心情、意欲、人間関係などの体験をしているといえよう。例えば、年中児のこの時期には、鬼になりたくない子、つかまって泣き出してしまおう子に対し、子どもの側から「つかまったけど、子どもにしてあげる。でも今度つかまったらクマだよ」などの声をかける姿がみられた。自分の主張だけでなく、とりきめによって全体のバランスの中で役を交替して遊ぶ力もついていったと思われる。
- ⑤保育者は、幼児たちの鬼ごっこ遊びに参加しつつ、援助する立場をとっていた。幼児の意欲や発想を生かし、幼児の一人ひとりの遊び方にあらわれた「思い」を受けとめながら、必要な援助と見守りをしていくことが大切だと思う。とくに遊びのはじめの段階では、遊び方(ルール)がはっきりしていくまで、子どもたちの意見をききながら、他の子にも知らせたり、より遊びがおもしろくなるようなヒントを与えたり、逃げ方、つかまえ方に気づかせたりすることが、この事例では有効だったように思われる。方向的には、将来子ども同士の間を中心とした遊びへと発展していく展望をもって、役の交替制を高める、幼児の情動を受けとめる、成員の親しさを増したり共感関係を深めておく、遊び方を伝えるなどいろいろなかたちで指導することが求められているように思う。
- ⑥このクマがりの鬼ごっこに取り組んだ年中組(27人)は、年少の時は2クラス編成であった。年中になり、1クラスに合併、そこへ3人の二年保育の園児が入り、新学期には人的環境に変化がみられる園生活に戸惑いを抱いていたようであった。寄り添ってくれる保育者と保育室の自分の席、そして年少の頃同じクラスだった友達だ

けが支えとなり、遊び友達がそれ以上広がらない傾向が半年過ぎても残っていた。保育者は、そのような遊びの姿から、子どもたち一人ひとりが、友達と関わりながら遊びのなかで楽しさを感じ、遊びの輪を広げ、力いっぱい遊んでほしいと願い、秋期の保育にあっていた。

鬼遊びや鬼ごっこは、年少の頃から経験していたが、数人から始まったこのクマがりの鬼ごっこには、だんだんクラス全員の子が参加するようになり、みんなで楽しんで遊びこみ、遊び方を少しずつ変えながら三ヵ月ちかく、断続的に熱中していた。日常のクラス集団の共同生活や遊びのつみ重ね、秋の運動会をはじめとする行事への参加などとあいまって、クマがりの鬼ごっこが展開する過程で、仲間との人間関係、共感関係が多様に経験できたように思われる。

4. おわりに

本論文でとりあげた年中児のクマがりの鬼ごっこ遊びの事例をみると、伝承的な鬼ごっこ遊びの基本が幼児に定着した後、さらに絵本体験や、探検遊びなどと組みあわせて、総合的にあるいは再統合されて新しく遊ばれていく可能性を示しているように思われる。子どもの遊び文化の伝承と再生という点で、保育の場でのひとつの展開の仕方とみることができる。

また、遊びの中で幼児たちが、逃げる・追うの運動体験、仲間と競う、協力して作戦をたてる、応援する、慰めるなどの人間関係の体験をしたことも観察からうかがえる。おもしろさ・悔しさ・こわさ・おかしさ・スリルなどの情緒や感情の体験、新しい遊び方の創造やルールへの意識など自治能力にかかわる体験、ストーリーやことばのかけあいを楽しむ体験等々、多面的な体験をこの集団遊びのなかから一人ひとりが固有に内面化していったであろうことも、記録から推しはかることができる。

ただし、河崎道夫が「保育におけるあそびの理論」の近年の視点だとする、「態度としての遊び」のとらえ方、すなわち、活動している当人の意識や態度あるいは心理的關係のあり方から、遊びを考えていく方法論は、本研究にとっても一定の意義があると考えられるが、今回の記録、考察では言及できなかった。

また、中野茂が提起しているように、「子どものよりよい心身の発達を促す」遊び

という、遊びの“理想論化”の束縛を一度ときはなし、大人のイデオロギーに染まらない子どもの日常の鬼ごっこを含めた遊びや遊び心に目をむける必要もあるように思う。⁽¹⁵⁾ これらの点と保育との関係をさぐることは今後の課題としたい。

【注】

- (1) 藤本浩之輔『子どもの遊び空間』日本放送出版協会 1974年
仙田満『子どもと遊び』岩波書店 1992年 ほか
- (2) 河崎道夫「遊び仲間の意味と形成」『児童心理』第49巻第13号 金子書房 1995年9月 52頁
- (3) 河崎道夫 同上 53頁 及び河崎道夫『あそびのひみつ—指導と理論の新展開—』ひとなる書房 1994年
- (4) 西久保禮造「遊びは指導できるか」『児童心理』第49巻第13号 金子書房 64頁 及び、西久保礼造『幼児の遊びを育てる』ぎょうせい 1994年
- (5) 本研究は、1995年度から長野県埴科郡坂城町にある坂城幼稚園の教諭と共同で研究してきた「保育の場における伝承遊びの実践的研究」の一部である。一連の研究については天田邦子他「幼児教育と伝承遊び・年中行事」(『上田女子短期大学児童文化研究所所報』第18号 1996年)、「青少年の伝承的遊びの経験について」(『上田女子短期大学紀要』第19号、1996年)「保育の場における伝承的遊びの展開に関する考察」(『上田女子短期大学紀要』第20号、1997年)および「幼児期における民話の劇表現の実践的研究」(『上田女子短期大学児童文化研究所所報』第20号、1997年)を参照されたい。
- (6) たとえば西村清和『遊びの現象学』頸草書房 1989年。同書によれば、わが国で文政年間にしるされた『嬉遊笑覧』にも「子とろ子とろ」などの鬼ごっこ遊びや、子どもが泣きやまなかったり、駄々をこねるとき「鬼がくる」とおどすことが記されており、かつては、子どもたちにとって、鬼というものが、生活をするうえでも、ま遊ぶときでも切実な存在であったことが指摘されている。ただし、西村は、遊びを実生活の経験や諸制度、儀礼や呪術などを純化した、そのひな型とみる質的一元論をも、「将来訪れるであろう経験に対する胎盤を形成する」という遊びの準備説

をも退ける。遊びの形式が見かけのうえで実生活の経験や儀礼に似ていようと、情調のひびきあいや感覚が似ていようと、にもかかわらず、遊びの活動や経験と実生活の経験とは決定的に異なるとする。遊び関係は、鬼ごっこやかくれんぼの場合でも、お互いに挑発しあい笑いあう応答という基本構造をもち、この独自性が実生活にはないものだという。そして、遊びの基本骨格を、遊戯関係の応答、解の宙づり、役割交代の点に置いている(西村清和「すたれない遊びの魅力とはなにか」前出『児童心理』1995年9月号)。保育の場で遊びを再考するときの視点として参考になると思われる。このほか、大田才次郎『日本全国児童遊戯法』(1901年)。柳田国男『こども風土記』(『定本 柳田国男集 第21巻』筑摩書房 1970年)。折口信夫「河童の話」(『折口信夫全集 第3巻』中央公論社 1966年)などに鬼ごと、鬼遊び、鬼ごっこなどの遊びが採録され、遊びの原型が考察されている。

- (7) 西久保礼造編著『鬼遊び』ぎょうせい 1989年
- (8) 奥成達文・ながたはるみ絵『遊び図鑑』福音館書店 1987年
荒井冽『園で楽しめる伝承あそび』ひかりのくに 1986年
21世紀、子どもの遊び研究会編「にこにこ伝承あそび101」ポプラ社 1990年 他
かこさとし・永田栄一『鬼遊び—日本の子どもの遊び』青木書店 1986年
豊田君夫『楽しいおにごっこ』黎明書房 1994年
多田信作『伝承あそび入門』黎明書房 1977年
- (9) 近藤充夫「からだと心を育てる——健康と体力」『講座 幼児の生活と教育2 生活と文化』岩波書店 1994年
- (10) 神田英雄「追いかけて遊びからオニごっこへ—保育実践の中にみるオニごっこの成立過程—」山崎愛世・心理科学研究会編著『遊びの発達心理学』萌文社 1991年
- (11) 加用文男「対立のある交流を豊かに楽しむ」「現代と保育」編集部編『おにごっこ・ルールあそび』ひとなる書房 1996年
- (12) 河崎道夫『「対立を楽しむ」ことがおもしろい』同上書
- (13) この保育事例の一部については、1997年11月30日のOMEP(世界幼児教育機構)アジア太平洋地域 幼児教育保育国際会議(会場：ニューオータニ大阪 他)の分科会で口頭発表したものである。

(14) 前出 天田邦子他「保育の場における伝承的遊びの展開に関する考察」に一部を報告した。

なお、1996年度の共同研究著、水野美恵は転勤先で1997年度年中児の鬼ごっこ、鬼遊びにつき、次の種類の保育記録を報告している。

1997年度 上田女子短期大学附属幼稚園 年中児

タッチ鬼、帽子鬼、高鬼、怪獣鬼(※)、手つなぎ鬼、色鬼、かごめかごめ、花いちもんめ、あぶたった煮えたった、さめ鬼ごっこ(※)、やまんばやまんば今何時(※) (※印は幼児が命名し、遊びを創造したもの)

(15) 中野茂「遊びの発達論再考——“ため”の遊び論から“遊び心”へ」前出『児童心理』1995年9月号。