

# 幼 児 集 団 の 鬼 遊 び

鈴 木 重 夫

## Infant Groups and their Game “Tag”

Shigeo SUZUKI

### は じ め に

幼児の遊びは、大人の遊びと異なり幼児の心や身体の発達を促すための活動であり、幼児の成長にとって大きな意義を有する活動である。幼児は日常生活の中で本能的にそのような意義を持つ遊びを見つけ、自発的・積極的に取り組んでいる。例えば、歩き始めた幼児は目まぐるしい程に歩き回り(自発的使用の原理)、また積み木を積むことに興味を持った時は積んではこわす活動を何度となく繰り返している。歩くことは、まだ活動の十分でない心臓の働きを相補的に補っており、積み木遊びは、物の量や質を感覚的に得ると同時に、積み木をつかんで積むという巧緻性を伸ばす働きに関係がある。また、簡易歩道等少し高い所があればそこに上りバランスをとりながら渡って行き、歩道の敷き石ではケンパーをして飛びはねて行く。前者は平衡感覚を伸ばし、後者は敏捷性をも育てる活動である。このように幼児の遊びは、身体的な面だけからいっても、身体の諸器官の働きを活発にすることはもとより、巧緻性・平衡性・敏捷性等幼児期に伸ばす必要があるといわれている身体の動きをうまくまとめていく力、つまり調整力を伸ばすという大切な意義を持っている。

一方、幼児の遊びは、遊び相手との関係を考えるとき、母親等(保育者を含む)との遊び、ひとり遊び、集団遊びの三つに大別することができ、それぞれが大きな意義を持っている。

母親等との遊びは、特に乳児及び低年齢幼児にとって不可欠な遊びである。肌のふれ合いによる遊び、言葉を媒介としての遊び、母親等のまねをする遊び等、子どもに対する愛情をこめてなされる遊びは、子どもの心身の発達に重要な意味を持っている。

ひとり遊びは (1) 目的・目標の選択が自由である、(2) 内容や時間に束縛されない、(3) 結果については、自己評価の範囲で満足感を得ることができる、等の意義がある。

集団遊びになれば、ひとり遊びに見られるような自由性は拘束されるものの、母親等との遊びやひとり遊びにみられないような意義がみられる。例えば、(1) 友だちと遊ぶ楽しさを知る、(2) 遊びが発展し、長時間になることが多く、それだけ効果が期待できる、(3) 遊びにルールのあることを理解し、ルールを守ることの大切さを身につけることができる、(4) 集団遊びには、遊びによって役割のあることを知り、それによって生ずる責任を果すことの意義を理解する、(5) 協力の大切さを知る、(6) 自己主張の通らない場のあることを知ると同時に、他人の主張に耳を傾けることの必要性がわかり、そのような態度をとろうとする、(7) 話し合う場の

必要性を知り、それに参加するようになる、(8) 自己統制力を身につけるようになる、等がそれである。

ところで、現在幼児が幼稚園や保育所に就園する率が非常に高い。従って幼児が集団生活の中で社会性を身につけ望ましい人間形成の基礎を築くひとつのカテゴリーを幼稚園や保育所で体験する集団遊びに求め、それが持つ意義を明らかにしようとするものである。

### 異年齢集団の遊び

かつての子どもの集団は、それが幼児期という年齢の範囲であっても異年齢集団が多く見られた。しかし、現在は幼稚園や保育所での施設保育の影響もあって帰宅後における遊び集団も同年齢の集団であることが多い。幼稚園においては、幼稚園設置基準(昭和31年12月13日省令)第2章、第四条(学級の編制)で「学級は、学年の初めの日の前日において同じ年齢にある幼児で編制することを原則とする。」と規定されているが、あくまで原則であるとして年齢別学級編制を見直そうとする園もでてきているし、一部の幼稚園や保育所においては縦割り保育等という保育形態をとって異年齢集団の発生を期待し効果を求めている。異年齢集団がかもし出す効果は、(1) 年長児が年少児をいたわったり世話をする心が育つ、(2) 遊びを伝える、(3) 活動を高め合う、等があげられ、短所としては、(1) 身体活動の質と量が異なり危険が生ずる恐れがある、(2) 思考内容の違いや差から情緒の安定を欠く、等があげられる。それ等の短所も保育する側の十分な配慮や年長児の対応によって減退させることが可能であり、一方年少児の参加意識の高まりによっても良い効果をもたらすものとし、異年齢集団の遊びを観察し確かな裏付けを得ようとするものである。

異年齢集団によく適合する遊びの条件として、(1) 2人以上の集団で遊びが可能になるもの、(2) 場所の広狭にあまり左右されないもの、(3) 器具・用具をあまりもしくは全く必要としないもの、(4) 伝承されてきた遊びと基本的には同質のもの、(5) ルールが1～2ぐらいの少ないものでもそのルールの変化によって遊びが発展するもの、(6) ルールの増加が可能であり、増加によって遊びが発展するもの、をあげた。この諸条件を満たす遊びとして、「鬼遊び」を特定し、観察することにした。

鬼遊びは非常に種類が多く、また我が国のみならず世界中ほとんどの国でみられる遊びであり、子どもの遊びの本質的な面を知らされる思いがする。その鬼遊びについて、幼稚園教育指導書一般編でも望ましい経験や活動のひとつとして取りあげ、鬼遊びの教育的意義として、○ 活発な活動意欲を満足させ、感情生活の安定をはかる、○ 走力や機敏性、判断力などを養う、○ 距離感や速度感などを養う、○ 教師や友だちに親しみの情を持ち、仲よく遊ぶ態度や能力を養う、○ くふうして遊ぶ態度や能力の芽ばえを養う、等をあげている。さらに、幼児の遊びの観察から次のような意義を加えていくことができると考えている。それは、○ 協応動作がたくみになる、○ きまりがわかり、きまりを守ることができる、○ グループでの遊びの楽しさに気づく、○ 協同・協力の大切さを知り、協同・協力して遊ぶ態度や習慣を身につける、○ 数・量・図形及び空間感覚を養う、等である。

### 観察の内容と方法

観察をしたのは、3歳児8名、4歳児7名、5歳児25名の小規模なA幼稚園で、少人数のため随時全園児が交流して遊んでおり、本観察には好条件好都合であった。しかし、不都合な点が無いでもなかった。それは、年少児と年中児の合計が年長児の数より少ないという不均衡さ

であったが、そのあい路を少しでも軽減してくれたのは、幼児たちの活発な活動であり、幼稚園教諭の協力であったのは誠に幸いであった。観察は59年4月より10月にかけて実施した。

観察は概略次のような内容で行うことにした。

- (1) 幼児が日常的に好んでしている鬼遊びのうち頻度の高いものを抽出し観察する。
- (2) 鬼遊びのルールを理解しているかどうかを観察する。
- (3) 身体的活動が敏速であるかどうか、巧緻性(うまく身体をかわす等)はどうか観察する。
- (4) 身体的活動以外に目立った活動がみられるかどうか観察する。

## 結果と考察

観察の結果をまとめるにあたり本研究では鬼遊びの活動状態を3つの段階と4つの視点を設定することを試みた。3つの段階には、第1段階に年少児(3歳児クラス)、第2段階に年中児(4歳児クラス)、第3段階に年長児(5歳児クラス)を対応させ、4つの視点には、(1)簡単なルールがわかる、(2)移動を指示された時、直ちに反応できたかどうか、(3)指示に反応してから移動完了までの動作が敏速でかつ円滑に行われたかどうか、(4)鬼等が目的を達成するために相手の数や場所等の状況判断が適切であったかどうか、を対応させた。

先ず鬼遊びを抽出するにあたっての条件として、幼児が自発的に行い頻度の高いもの、準備や道具がほとんど不要のもの等を付した。この条件を満たすものとして「引越し鬼」を抽出した。(遊びの内容については割愛)この「引越し鬼」は半澤敏雄によると「場所移動型」に属する。(半澤はその著書「童遊文化史」の中で、鬼遊びをこの「場所移動型」の他に、影踏み型・目隠し型・子とろ型・区画型・どろじゅん型・陣取り型・かくれんぼ型に分類している)

場所移動型の鬼遊びの中には、木鬼・たかたか鬼等もあり、これ等は最少限の人数2人で遊びが可能になる反面遊びの発展・持続にはおのずから限界がある。「引越し鬼」においては、最少人数3人を要し、ルールが多少複雑になるがそれを習得すれば、遊びの発展はかなりのところまで可能であり、持続時間も長くなるという特徴がある。

観察の結果を表1にまとめた。表の作成にあたり反応時間・移動時間等の数的な観察を試み

表1 鬼あそびにおける段階と視点の関係

段階 視点	第一段階 (主に年少組) (三歳児)	第二段階 (主に年中組) (四歳児)	第三段階 (主に年長組) (五歳児)
簡単なルールがわかる	○	◎	◎
指示を聞いたらすぐ行動する	△	◎	◎
目的への移動がスムーズに可能	△	○	◎
数的量的な判断が可能	△	△	◎

◎は、ほぼ $\frac{2}{3}$ 以上の幼児が可能

○は、ほぼ $\frac{1}{2}$ 以上の幼児が可能

△は、ほぼ $\frac{1}{2}$ 以下の幼児が可能 を表す

たが、一度に多数の幼児が反応し移動する活動であり、反応のしかたも様々であるため測定は困難を極め断念せざるをえなかった。今後は測定が可能になる研究方法を策定したいと考えている。ただ、今回、観察の終わりの段階で、8 m/m 映画に撮影しておいたのが後の検討、特に第4の視点の検討において役立てることができ、幸いであった。

表1の記号は上記の理由から幼児の概略の傾向を示すものとして使用した。

まず、第1の視点「簡単なルールの理解」については、第1段階の幼児はことばとしては把握しているが、具体的に理解するためには何度もやってみる必要があり、第2・第3段階の幼児は早く理解ができることを示している。

第2の視点「指示を聞いたらすぐ行動する」においては、第1段階の幼児は、第1視点の影響を受けていることもあって反応が遅い。第2・第3段階の幼児も第1視点との関連において敏速に行動することが可能であることを示している。

第3の視点「目的への移動がスムーズに可能」においては、第1段階の幼児は、第1・第2視点との関連において表れる傾向であると同時に、敏捷性・巧緻性・協応動作の未熟さが関与しているための傾向とみられる。第2段階の幼児は直ちに行動するが見通しを立てることが未熟なための傾向と考えられる。第3段階の幼児は、指示のある前から見通しを立てる傾向がありすばやく対応できることを示していると考えられる。このことは第4の視点にも関連するものであるといえる。

第4の視点「数的量的な判断が可能」においては、それぞれの段階の幼児が持つ数量への興味と理解及び応用のしかたを示している。第1・第2段階の幼児は、その差はあってもともに数・量の多さの判断ができていてもそれを遊びに対応させていくところまで到達していないとみられる。遊びに対応させるということを具体的に示すならば、例えば、つかまえることのできる幼児が多くいる陣地(安全地帯)の方へ鬼が多く配置につくとか、鬼の少ない方へ逃げる経路をとるといったことである。第3段階の幼児の多くが敏速に対応しているのは興味がある。

以上4つの視点について結果と考察を加えてきたが、第2・第3の視点において幼児の敏捷性・巧緻性・協応動作が問題になった。そこで考察の裏付けを得るため、それ等を含む運動能力の測定をすることにした。測定種目については、幼児が喜んで参加し、測定に高い技術を必要とせず、また時間がかからない、しかも確度や信頼性の高いものとして、財団法人体育科学センターが完成し名古屋大学勝部篤美教授の勧める「とびこしくぐり」を採用した。

#### 「とびこしくぐり」の方法・測定結果

準備：長さ1 m ぐらいのものさし2本にゴムテープ(幅2 cm ぐらい、長さ2 m ぐらい)を張る。

ゴムテープの真下に出発線を書く。ゴムテープの高さは、年少児・年中児は33 cm、年長児は35 cm とする。タイム測定のためストップウォッチを用意する。

方法：「用意」で出発線の手前に立ち、「はじめ」の合図で片足または両足で踏み切り、テープを飛び越し、直ちにテープの下をくぐって元の位置にもどり(従って「とびこしくぐり」と命名された)、この動作を停止することなく5回繰り返す。

記録：「はじめ」でストップウォッチを作動させ、連続5回終了し、全身が出発線を通過し終わった瞬間にストップウォッチを止め、10分の1秒の単位まで読み取り記録する。テストは2回行い、記録のよい方を採用する。

実施上の注意：① 屋内で行う。(コンクリート等表面の固い所では実施しないこと。) ② 1

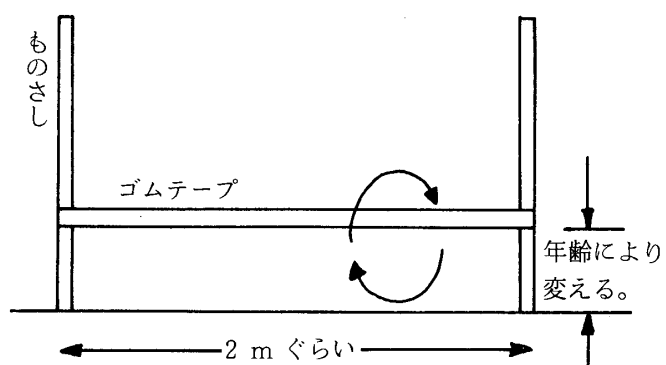


図1 とびこしくぐり配置図

～2回練習させて、要領がわかってから実施すること。③ テープを手で持ち上げないこと。④ 被験者の動作を細かく規制しないこと。⑤ 同一被験者に続けて行わないこと。等。

この測定結果は、図2、及び表2の如くである。この結果から見てもわかるように、それぞれの段階の幼児、つまりそれぞれの年齢の幼児は概ね同じような位置にある。つまり運動能力の発達が年齢差に対応していることがわ

かる。但し、3歳児(第一段階)はばらつきが大きく、ついで5歳児・4歳児の順になっている。3歳児のばらつきの大きいのは首肯できるが、4歳児と5歳児が逆になっているのは人数がご

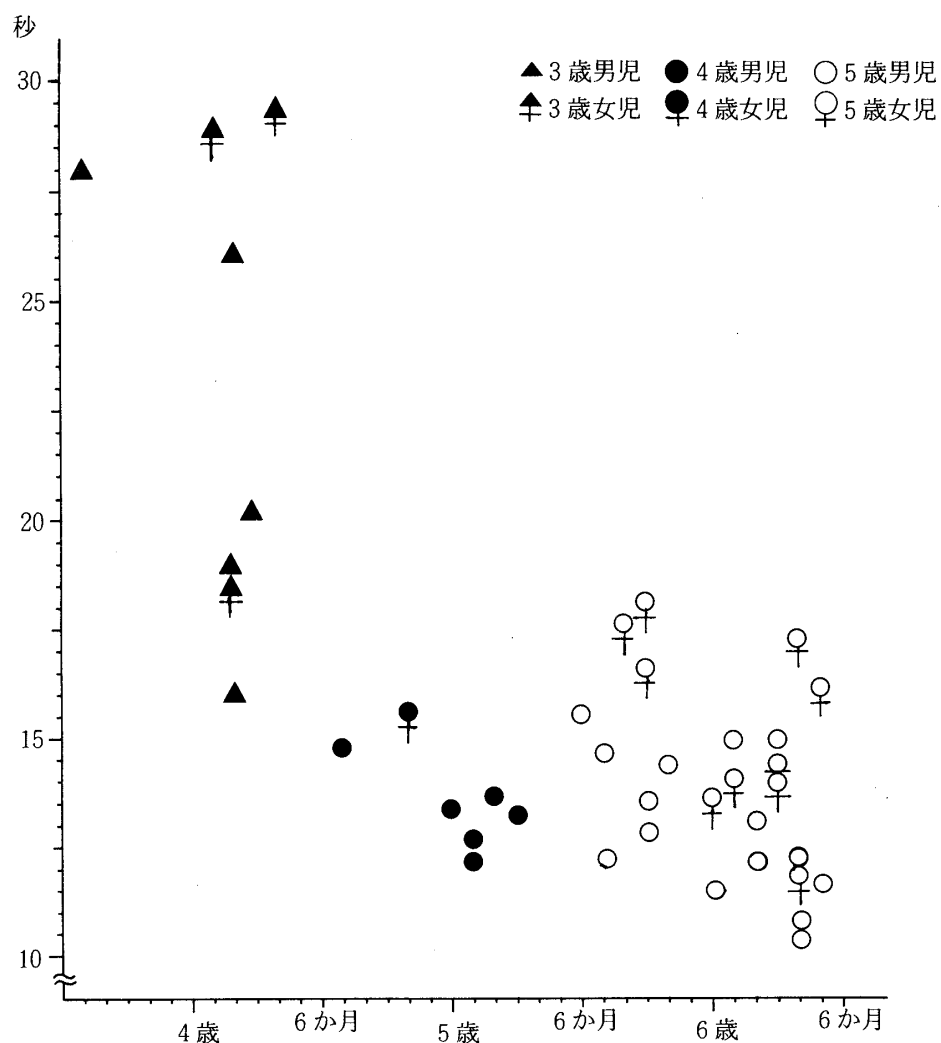


図2 とびこしくぐり測定結果

表2 とびこしくぐりの得点基準に換算  
した各年齢別得点平均と標準偏差

	第一段階 (三歳児)		第二段階 (四歳児)		第三段階 (五歳児)	
	$\bar{x}$	$\sigma$	$\bar{x}$	$\sigma$	$\bar{x}$	$\sigma$
男	4.4	2.3	8.2	0.49	6.8	1.2
女	3.3	2.3	—	—	6.7	1.2

( )内の年齢は学齢年齢的表示

$\bar{x}$ は得点平均値  $\sigma$ は標準偏差

三歳児の値は四歳児の得点基準を適用

く少数であることも原因のひとつであるが加えて構成員の類似性によることも大きいと思われる。この測定により3歳児に比べ、4歳児・5歳児は敏捷性・巧緻性が発達してきていることが明らかとなり、それが鬼遊びの視点にも現れているという裏付けを得ることができた。

幼児の異年齢集団における鬼遊びを観察した結果、技術的な

面や判断のしかたや遅速等に差異はみられたものの、ひとつのかたまりの遊び集団としては遊びに熱中し集中できる。これは鬼遊びが幼児にとって興味のあるものであり、大いに参加意欲を持たせるものであることに外ならない。表1の視点の上の3項目についてみれば、指示に対する反応の遅速、走行速度、身のかわり方(敏捷性)等、各段階における違いはみられるが、走行距離の比較的短い場であるならば、その違いは決定的な意味を持たない。走行距離が長くなった場合、各段階間の違いは明らかにはなるが、同時に集団遊び・鬼遊びへの興味は減少し、参加意識の減退を招くことになろう。

総体的にみて、第1段階の幼児は、結果より遊びの過程を楽しんでおり、第3段階の幼児は過程も楽しんでいるが結果にも大きな興味を示している。第2段階の幼児は当然のことながらその中間に位置していると考えてよからう。中間といってもむしろ第3段階に近い。いずれにせよ鬼遊びは多くの意義と価値を教示してくれた。

「集団あそび<sup>2)</sup>」の「鬼ごっこ」の章でも、C. カミイが次のように述べていることから、鬼遊びの意義は明らかである。

その1.「鬼ごっこ」において、子ども達の行動は豊かであり、自分たちがやっていることに打ち込んでいました。おそらく、このゲームがつくり出した広範な自由が原因と考えられます。

その2.「鬼ごっこ」は特に、子どもの社会性の発達に好ましいもののように思われます。役割相補的ゲームとして、強制しないけれども、一人ひとりの対等な関係をつくり出すとするゲームといえます。

このように鬼遊びは、参加意識が貢献する面もあって年齢差を感じさせず、心身の調和的な発達の面や社会性の発達の面からも望ましい経験や活動であり、幼稚園や保育所、地域社会において大いに活用される場が望まれる。

## ま と め

幼児が鬼遊びに打ち興じている時、遊びに対する興味性においては年齢による差はみられず、また技術的な違いにより決定的に意味を失うことはない。これは、鬼遊びが異年齢集団に適応する要素を持った遊びであるからである。鬼遊びは、多少狭くても、また人数に変動があっても、それに対応できる弾力性がルール等のくふうで可能であり、さらにスリルを伴うことも手伝って、飽くことなく続けられる。走行距離が短くても長時間続けられれば、全速力で走る時

間のトータルは長くなる。急に走る、止まる、急に方向転換する、相手の行動によって自己の行動を判断する等、敏捷性・巧緻性の伴う遊びであり、判断力・決断力が要求され、友だちに触れることによって親近感を持つことができる等、知的にも身体運動的にも社会性の発達の面においても、また基礎的な人間形成の面から考えても望ましい集団遊びといえることができる。

#### 引用文献

- 1) 勝部篤美：幼児体育の理論と実際，42～46，杏林書院 (1971)
- 2) C. Kamii, R. Devries：Group games in early education, 167～168，北大路書房 (1984)

#### 参考文献

- 半澤敏雄：童遊文化史，1，439～472，東京書籍 (1980)