

本校生徒の伝承集団遊びと学校体育

宮 本 夏 子

I ま え が き

子どもは風の子ということばがある。しかし、近頃、風の中を走り回る子どもたちをめぐって見かけなくなった。遊び場は閑散としているし、たとえ、遊び場に姿が見えたとしても、2～3人の小さな集団である。以前のように、さまざまな年齢の人達で構成される集団（以後、異年齢集団と呼ぶ）の子ども達が喚起をあげて遊ぶ光景は見られなくなった。昔は、大人が踏み込むことができない程熱中して遊ぶ子ども社会があった。このごろでは、大人と子どもという遊びの組み合わせもよく見掛けられるようになった。さまざまな理由で、遊びが、TVやファミコンをつかっての室内ゲームに変わり、外の遊びの持つ社会的役割や身体的役割が果たせなくなりつつあることは、子どもにとって大変不幸である。しかし、当の子どもは気付いていないのかもしれない。

II 研究の目的

私は、長い間、体育を通して本校の生徒を支援してきた。その中で「子どもの動きがおかしい」と感じる事が多くなった。

1つは、スポーツテストの運動能力テスト結果において、級外判定者が目立つようになった。1 昨年の1年男子の級外判定者は72%、今年の1年男子は56%である。体格は向上しているのに、ハンドボールが6 mくらいしか投げられないとか、走り幅跳びをしようと助走をするが片足で踏み切れないとか身体各機能のアンバランスな発達が見られる。そのために級外判定者が増えた。スポーツテストに限らず、ソフトボールでボールをキャッチしようとしたら、グラブでボールが見えなくなり、グラブを除けたら額にボールが当たったり、中学生になるまで走る時には足の裏でキックをすることを知らなかったり、中学生になって初めて筋肉痛を経験し、病気だと勘違いしたりとおとなからみると「このごろの子どもは全身の運動機能と神経系とのつながりが形成されていない」と思うことだ。

また1つは、遊びの時間に遊ばない子と遊べない子がいる。その上、遊べる子どもでも、遊びのほとんどが大人のスポーツの模倣である。大人のスポーツというのは、できるだけ同じような条件の中で、得点を競い合うようルールづけがなされているものが多く、年長者と年少者が入り乱れて得点を競うと、勝負が決まってしまうという面もっている。たとえば、遊びの中でも、年少者をかばったり、生かしたり、運動の不得意な子をリードするなどできにくい。勝利至上主義の考え方が強く、遊ぶことをみんなで楽しむ集団でなくなってしまう場合が多い。ルールの工夫はどこまでもプロスポーツに近づくための工夫であり、子どもの発育・発達を考慮にいれた工夫や、どの子どもも輝くことのできる子どもの中から生み出された工夫ではない。いつのまにか「いつもパスがこないからつまらないので遊ばない」とか「チームにはいりたくてもチームに貢献できないことがわかるので遊べない」とかを考える子どもが出てくる。

もう1つ感じる事がある。それは集団の中での自分の位置を見出す方法を知らないということだ。たとえば、グループ活動で話し合いをしていると話し合いの輪の中にいながら、グループの人の話を聞いていなかったり、聞いていても目はあらぬ方向に向いていたためそのグループでの自分の位置がみえなくなったりするのである。グループの中では、人と付き合うために、うなずいたり、同意したり、身を乗り出したりして、自分のグループの中での位置を築いていかなければ自分というものの存在を人から認めてもらえない。私には、子どもたちはそれができないの

ではなくてその方法を知らないように思える。

「子どもの動きがおかしい」と感じるこのような状況に接し、人の発育・発達という観点から、生徒がどのような遊びをどのくらいやってきたのか調査したくなった。私は遊びの中にそれらを学習する材料が豊富にふくまれていると思っているからである。詳しい因果関係は、専門の研究者におまかせずとして、本校の生徒の小学校時の遊びの実態と現在の遊びを比べ、屋外の遊びの持つ社会的役割や身体的役割について考察し、生徒に遊びの持つ意義を気付かせる事を目的とした。教えるより、自ら学習することによってその意義を体で感じ合うことも同時にねらいたい。

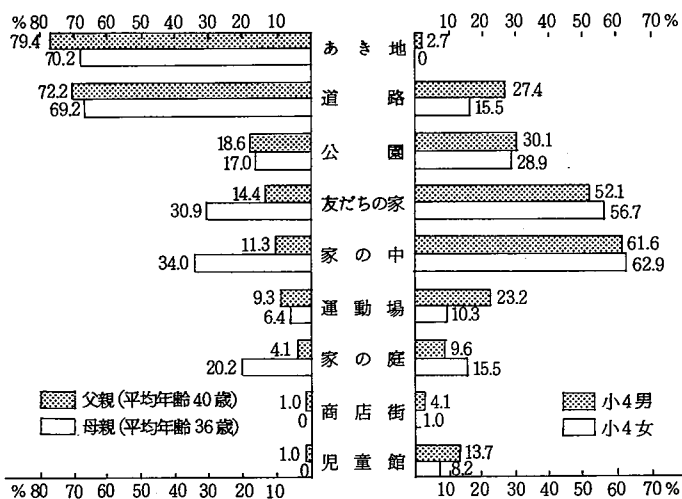
Ⅲ 研究の基盤

1. 経済成長による子どもの生活と遊びの変化

正木健雄氏『からだをみつめる、大修館、1982』は、子どもの生活と遊びの変化について、次のようにかいている。「1950年代の中頃から始まった日本の経済成長は、1960年の日米安保条約改訂のあとを受けた池田内閣の高度経済成長政策と国民所得倍增計画によって、いっそう加速される。そして、……中略……この経済成長が急速に、そしてまた極端なまでに大企業優先と資本の都市集中によって押し進められたために、日本の社会は急激な変貌をとげるとともに、国民生活のいろいろな側面にさまざまなひずみを生み出すこととなった。そしてその影響は、子ども達の生活全面に及び、やがて彼らの心身の発達上の問題にまで及ぶことになる。……中略……これまでもその影響のいくつかにふれてきたが、もう1つ重要な変化が子ども達の生活のなかにおこってくる。それは、子ども達の遊びの変化である。すなわち、それまでの子ども達は夕方薄暗くなるまで、戸外で活発に群れをなして遊んでいたのが、この時期にそのような遊びが停滞し始める。子ども達の遊びに「戸外よりも室内で」「仲間とよりも1人で」といった傾向が現れてきたのはこの頃からであった。先にみたように子ども達は、自動車によって道路から締め出され、都市の過密化によって空地や原っぱを奪われ、さらには埋め立てや汚染によって海岸や河川から追い出されつつあった当時の状況からすれば、このような現象がおこるのはむりからぬことであった。加えて、テレビ、プラモデル、その他の室内玩具、子どもマンガ雑誌などが1960年前後から子どもの生活に浸透・定着し始めたことが、逆に子どもを家の中にひきとめておく方向に作用したことも看過できない。この遊びの停滞はその後いっそうひどくなるが、子ども集団による活発な戸外遊びの減少は、子どもの心身の発達にいろいろな影響を及ぼしていくことになるのである。」

上記のように、資本主義経済のなかで人間性より経済性、合理性、そして受験勉強などの加熱と能力主義もてつだって子ども達は時代に流されていった。その結果、図1、図2のような遊びと遊び場が変わっていった。

図1. 子どもたちとその父母の遊び場の比較(1973年11月)



(藤本浩之輔『日本子どもの歴史7 現代の子ども』1977年)

図2. 小学生のふだんの遊び(上位5位まで)

順位	1954年中央青少年問題協議会調査		1975年日本テレビ調査 (%)
	市部 (度数)	村部 (度数)	
1	なわとび 73	野 球 915	テレビを見る 76
2	鬼ごっこ 72	なわとび 876	本・マンガを読む 67
3	野 球 (三角ベース) 71	鬼ごっこ 807	自転車に乗る 62
4	ドッジボール 41	まりつき 470	トランプ・ゲームをする 46
5	ソフトボール 27	ドッジボール 459	野球・キャッチボール 44

(木下龍太郎『子どもの発達と現代社会』1979年)

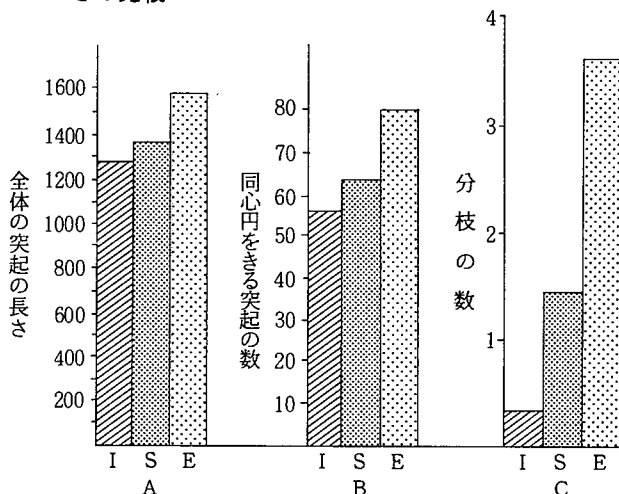
そして、1984年の秋に全国の小学生の放課後の遊びが深谷昌志氏によって報告された。それによると、子どもがしょっちゅうしている遊びは「おしゃべり」であり、全体の69.8%、あとは「自転車乗り」「室内ゲーム」「小鳥や犬と遊ぶ」が20%である。それに引き替え、1954年に人気のあった「なわとび」や「野球」は12~13%となっている。1975年と比較してみると「おしゃべり」が1位に現れ、子どもの遊びの室内化がよりいっそう進んだということが読み取れる。

2. 遊びの身体的役割

図3は『脳の発達と子どものからだ』に掲載された視覚野のある型のニューロンの測定結果です。豊かな環境(E)と正常(S)貧しい環境(I)で育てたネズミの視覚野の星状細胞の樹状突起の長さの比較です。この本の中で久保田競氏は、環境によって動物の樹状突起の伸び方が違ってくると報告している。私も、動物を家畜化すると脳が小さくなるという事実と同様なことが人間でもおこっているのではと心配する。

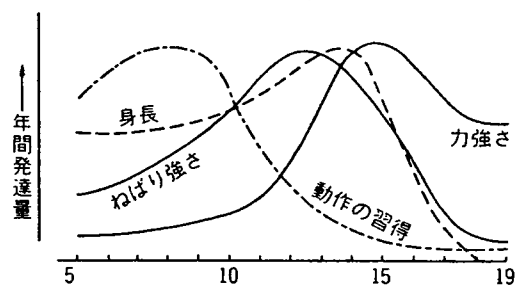
屋外の遊びは身体活動を伴う。たとえば、「かくれんぼ」「鬼ごっこ」「缶けり」など体の感覚と走ったり跳んだり、蹴ったりと運動能力を精一杯つかっている。図4の運動能力や体力の発達段階を考え合わせると、子どもの頃の遊びは、危険から身を守ったりすることも含めて、身体運動の学習であり、運動神経を発達させる教材と考えられる。

図3. 豊かな環境(E)と正常(S)と貧しい環境(I)で育てたネズミの視覚野の星状細胞の樹状突起の長さの比較



(『久保田競』1983年、脳の発達と子どものからだ、83ページ)

図4. 運動能力や体力はいつごろから発達するか



『宮下充正、1984年』・動作の習得(反応時間)・ねばり強さ(最大酸素摂取量)・力強さ(握力)

3. 遊びの社会的役割

日本女子大学教授の高橋種昭氏は『中学校No 495 平成6年12、全日本中学校長会編集』の「地域の子どもたちとの遊びと学校解放」の中で、遊びを以下のように規定した上でその良さを述べている。「近隣の子どもたちの年齢や性、あるいは過程環境の違いなどの垣根を取り払った、いわゆる遊び仲間の遊び」が「年長児は年少児をかばい、守り、リードする心と術を学び、年少児は年長児から多くのことを学び、年長児への信頼と尊敬の念を持つわけである。そして、性を異にする仲間からは、異性の何たるかを知り、時にはあわい恋心をもやしたりする」と。

同様なことを巡静一氏も『伝承集団遊びの理論と実際』のなかで述べている。「現代っ子の遊び(生活全般にわたって)がひとりでのものが多くなる傾向に対して、伝承集団遊びは仲間による集団活動の場です。それはルールや役割など、一定の規則によって成り立っています。役割や責任を果たしたり、他と協力し合ったり、他者の立場を理解したり、教え合い伝え合ったり……など、子どもたちは集団遊びを通じて社会性や自我意識をより育てていくことが可能です」

以上が、遊びについての調査研究の基盤となることからである。

Ⅳ 研究の計画

研究の方法は、平成6年1月に、体操の時間を9時間使って「昔遊びの授業」を行った。

対象は、本校3年生女子(79名)である。

体操単元計画は次の通りである。

1. 単元計画

時間	学 習 内 容	備 考
1	遊びの内容決定とグループづくり(グルーピングは自由) アンケート実施	アンケート項目と内容は教師が準備
2	各班ごとの遊びを分析と調査	遊びを分析する班や集計する班が重ならないよう配慮する。 伝承集団遊びの意義 巡静一氏の理論を参考にして生徒に考えさせる
3	・ 小学校での遊びの種類をまとめる 現在の遊びの種類をまとめる 遊ぶ場所を調べる 屋外遊びをしない理由を調べる 遊びの運動量を脈拍数でみてる いろいろな遊びをして長所、短所をさがす	
	学習条件 必ずグループ活動とする。ただし、遊びによっては集団遊びのように複数のグループが一緒になって遊んでよい。 遊びに夢中になって調査活動を忘れないよう計画を守る。	
4	40人で行う伝承遊び(ドッジボール、水雷艦長)	おもしろさが解るまで遊ぶ
5	アンケート及び調査集計 各班で問題点を整理し実践報告の準備をする	
6	集団伝承遊びで遊ぼう	
7	・ 条 件 できるだけ屋外で遊ぶ 学校体育の中で行っているスポーツは除く 実践報告の準備ができていない班はそれを優先する	
8	発表(各班ごとの遊びの分析と調査結果の発表)	
9	まとめと評価(レポート提出) 「子どもの伝承集団遊びについて、次のことを4つの観点から説明しましょう。 子どもの成長・発達の上で、また人間形成の上でどのような意義・役割をもっているか」	

教師が、人の発育・発達という観点からアンケート項目を用意し、調査する。そして、それをもとに、生徒がどのような遊びをどのくらいやってきたのかを小学校（4年生）と中学校（現在）の二通りを集計し、生徒なりにまとめるような単元計画にした。具体的には自分達の小学校時代の遊びの実態と現在の遊びを比べ、屋外の遊びの持つ社会的役割や身体的役割について考察する。最終的な目標は、生徒に遊びの持つ意義を気付かせる事である。教師が教えるより、生徒が自らアンケートを集計し、話し合いをすることによってその意義を体で感じ合うことも同時にねらいたく、実際に遊びながら学習をすることにした。

2. アンケート項目の内容

単元の1時間目にアンケート調査を行った。アンケート項目の内容は次の通りである。

- ① 小学校での遊びの種類をまとめる
- ② 遊ぶ場所を調べる
- ③ 現在の遊びの種類をまとめる
- ④ 屋外遊びをしない理由を調べる
- ⑤ 遊びの運動量を脈拍数でみる
- ⑥ いろいろな遊びをして長所、短所をさがす

V 結果と考察

1. 小学校時代の遊び

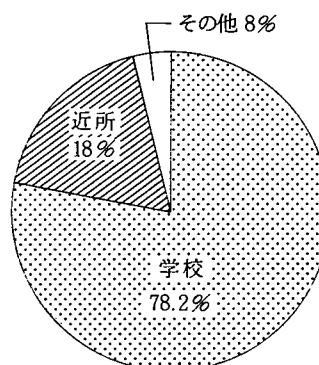
(1) 小学校時代（小学校4年生）に各場所で遊んだ時間

図 5.

場 所	時 間
空 き 地	11 分
道 路	14 分
公 園	20 分
友 達 の 家	56 分
自 分 の 家	119 分
運 動 場	53 分

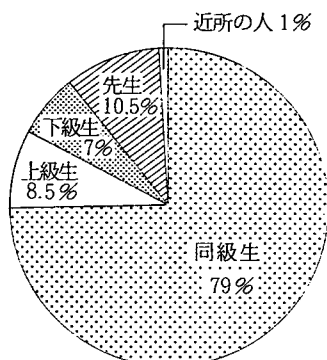
(2) 屋外遊びを覚えた場所

図 6.



(3) 屋外遊びを教えてくれた人

図 7.



(4) 下級生に遊びを教えた経験

図 8.

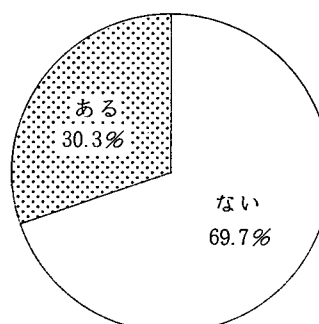


図 5 は本校の生徒が小学校 4 年生の時に、「主に、どこで、どのくらい遊んでいたか」を表したものです。本校の生徒もまた図 1・2 の全国と同じような傾向にあったことが図 5 から理解できる。つまり、「友達の家」が

56分、「自分の家」が119分と屋内での遊びに時間をかけている。空き地や道路での遊び時間は15分以内である。伝承集団遊びは、友達がいれば活動が成り立つ。帰宅しても外に友達がいなくても遊ばないであろう。家の中での遊びの方が安全で興味ぶかいものが増えていることも事実である。ここで注目したいことは、図6と図7である。遊びを覚えた場所は78.2%の生徒が「学校」と答えている。遊びを教え合うのも同級生が79%である。遊びは学校の運動場を中心にして伝承されているらしい。そういう意味では、学校の果たしている役割は大変大きい。学校の活動の母体は学級や学年である。本校の生徒の多くが同学年の子ども集団をつくり、学校の運動場を中心にして伝承遊びを楽しんでいることがわかる。同学年の子ども集団では異年齢の子ども集団がつくる社会的役割は果たしうるだろうか。約7割の生徒が下級生に遊びを教えた経験を持っていないことから、おそらく、その役割は薄らいでいることと推測される。だとすれば、学校は、同学年の子ども集団だけではなく、異年齢の子ども集団がこどもの中から自然に創られてくるような環境を用意してやることも必要になるのではないだろうか。

また、家庭では、こどもが家の中で遊んでいても、兄弟も少なく1人遊びなどが多いため、「こどもは外で遊びなさい」と大声をださなくてもよくなってきている。家の中では喧嘩をする機会も少なく、自立心の発達や思いやりの発達を遅らせてしまうのではないだろうか。子どもは、10歳くらいまでに動作の習得をする。この頃の子どもはよく走り、よく跳び跳ねる。常に動き回りじっとしていない。動き回ることによって子どもは、運動神経を連絡させ、素早く動く能力や巧みな動作や調整能力を養っている。

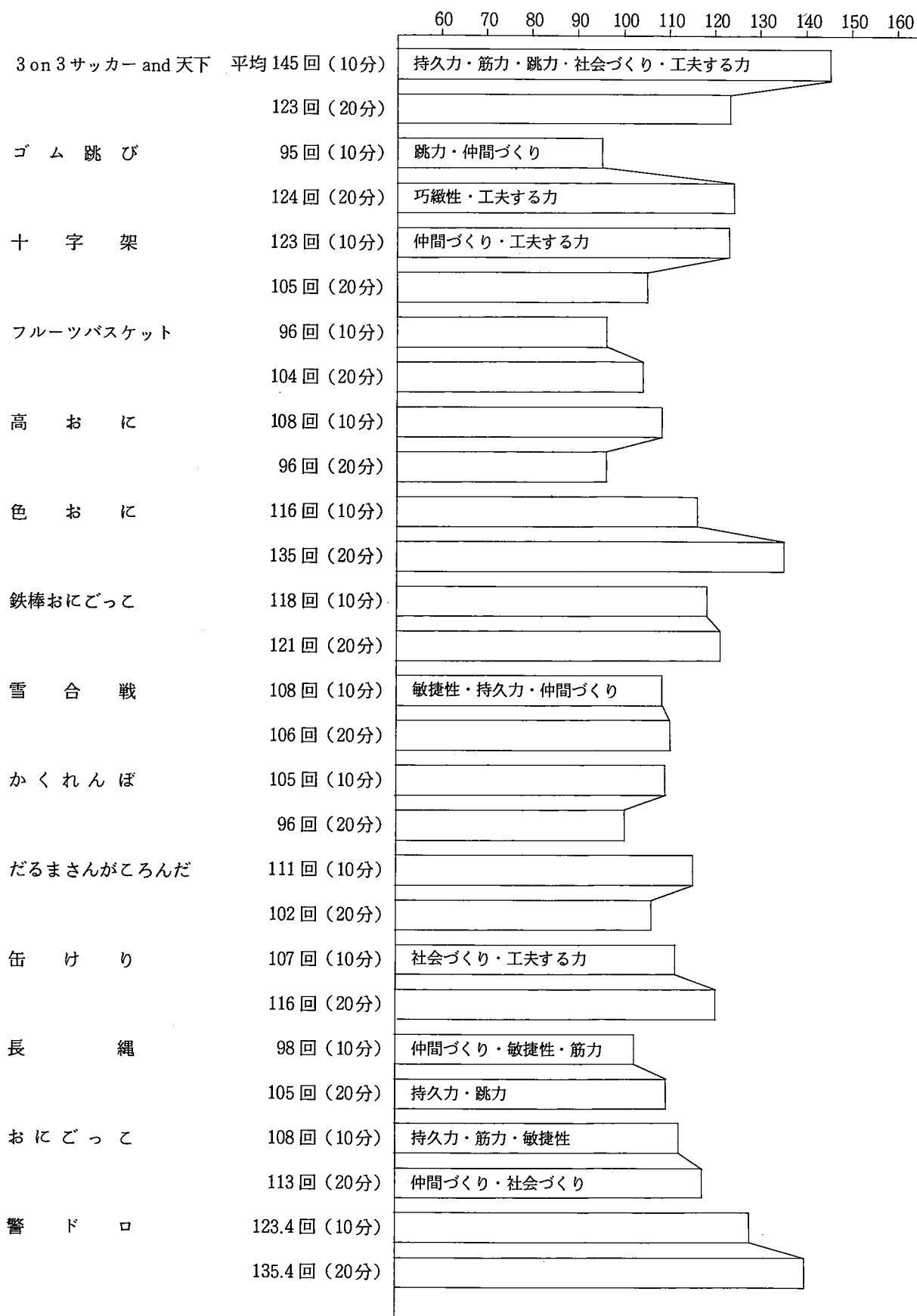
自然と触れ合うことも減ってきている。遊び道具もできるだけ自然に近いものが望ましい。子どもが外で遊ぶことは、体の五感を使って活動し、動物としての感を養うことができる。なぜなら、「滑る」という行為を例にとってみると、「滑り台」も「坂すべり」も同じである。しかし、「滑り台」はなんと滑っても工夫ができにくい。しかし、「坂すべり」は、ダンボールなどの紙をどのように生かし、どんな場所をどんな角度でどこに力をいれて滑りをコントロールしていくかの工夫ができる。また、どんな草の上が滑りやすいか、でこぼこの具合はどうかなど、滑るための条件設定を余儀無くされる。人と競争することもできるし、転べば草の匂いや汁が自然を教えてくれる。そこに蛇がいたりすることもある。子どもに「蛇を見たことがあるか」ときくと「ある」と答える。「どこで」と問い返すとたいていは、「テレビでみた」と答える。知っている情報というのは本やテレビから得た情報が多い。しかし、そこには蛇に対する生き物への愛着が感じられないことがある。蛇を触った感触や、蛇の生きざま、弱肉強食の瞬間や、人がスーッと蛇の皮を剥く瞬間に感じる命のはかなさと輝きに立ち会ってみたりすると子ども心かなりのショックをうけるものだ。屋外で遊んでいる中で起こったさまざまな体験やショックは、「滑り台」という出来合いの遊具とは違った学習が期待できると思う。我々大人は、次の世代の子どもたちに家の中での遊びだけでなく、外での遊びの機会や環境を保証してやる努力が必要だと思う。

(5) 各遊びの脈拍数の比較（遊びの効果）

次の表（図9）は授業中に生徒が各遊びの運動強度と効果について調査したものである。表の中にかきいれた文字は、生徒が考えた遊びの効果である。生徒が実際に遊んで感じた効果だ。教師側から提示した選択肢は、「持久力」「筋力」「敏捷性」「柔軟性」「跳力」「巧緻性」「仲間づくり」「社会づくり」「工夫する力」である。この選択肢のなかから特に感じた効果を二重まるで選んだものを図9の棒グラフに書き込んだ。

運動強度は遊びはじめてからの10分後と20分後の脈拍数で表すことにした。数字はその遊びをしたグループの子どもたちの脈拍数を平均したものである。これについては、各生徒に条件を同じくして脈拍数を測定したわけではないため、数字の信頼性は薄く、人によってその数に大きな差がある。遊び始めて10分後に鬼になっていた生徒と捕まっていた生徒とでは脈拍数は大きく違う。また、効果についても、生徒が「鬼ごっこは敏捷性を養う」と考えたならその考えた事実を大切に、自分の力で発見していく学習として大切にしたい。

図 9. 各遊びの脈拍数の比較



2. 中学生の遊び

(1) 中学校時代に各場所で遊んだ時間

図10.

場 所	時 間
空 き 地	0 分
道 路	7 分
公 園	4 分
友 達 の 家	33 分
自 分 の 家	123 分
運 動 場	30 分

図10は図5（小学校時代の遊んだ時間）と比較するとおもしろい。中学校時代になると、ほとんどの生徒が屋外では活動しなくなり、遊びは屋内に限られてくる。遊びの内容を調査した結果、自分の家の遊びの内、71分がTVと答えている。つまり、TVも彼等にとっては1人遊びなのだ。次に回答頻度の高かったのは、ファミコン、読書、スケート、ボーリング、ゲームセンター、カラオケ、おしゃべりと続く。屋外遊びについて調べたところ、多い順にバレーボール、ショッピング、サイクリング、バドミントン、散歩、魚釣り、海水浴が挙げられた。生徒のエネルギーを発散する手段としては、大人のスポーツがそのまま中学生の遊びになっていることがわかった。

(2) 遊び友達の人数

図11.

単位：人

友達の数	異 年 齢	同 年 齢
0	54	53
1	2	10
2	5	2
3～5	4	3
5～9	1	0
10	1	0



本校の79人の内、遊び友達が0人と答えたのは、異年齢（54人）、同年齢（53人）である。後の残りの生徒は、遊び友達は1～5人位である。私は、友達が0人と答えた生徒の数の多さに驚いた。これは想像だにできなかった結果である。しかし、よく考えてみると次のような理由が考えられる。本校はいろいろな地域の小学校から集まってきた子どもたちで構成されている学校である。したがって、子どもは、小学校の時の友達から中学校の友達と新しい友人関係をつくっていく必要がでてくる。家に帰っても、地域の子どもたちと話をすることができにくくなっている。他の学校よりも友達づくりが難しくなることは事実であるが、それにしても、本校の学校生活も3年になろうとしている。この、原因については調査していないため解らないが、生徒指導上考えなければならぬことであろう。この件についてこの資料を集計した7人の生徒がまとめの感想をかいている。原文のまま紹介すると、「意外なことに、遊び友達に異年齢が多くて驚いた。しかし、中学生になると、遊ぶ人が小学生の時よりも減り、または、遊ばなくなった人が、大部分を占めている気がする。あまり喜ばしいことではないが、仕方がないかなあ……とも思う。高校生になるともっと遊べなくなるので、小学生時代に遊んだことが懐かしく思い出される。この中学生最後の「昔遊び」を通して、遊びは社会的にも精神的にも重要なんだと改めて考えさせられた。しかし、遊びとはいえど、仲間割れや、ただ何もすることがないから遊ぶというのは、残念ながら重要な意味を示すことはできないと思う。集団のなかでどう遊び、どう学ぶかは、幼年期の1つの学習だったのであるかと思う。」生徒のまとめから感じることは、子どもは現実をそのまま受け入れてしまい、その与えられた環境条件の中で改善していこうとするエネルギーが感じられないことである。「仕方がないかなあ…」と諦めてしまうのは、子どものちからではどうしようもないことなのだろうか。

(3) 屋外遊びをしない理由

図12は、屋外遊びをしない主な理由を3つ挙げてもらい集計したものである。この調査から子どもは遊びたくても時間や場所そして友達がいらないという本人以外の理由で遊ばない者の数が1番多いことがわかった。次に、家の中の遊びが好きのために屋外遊びをしないものと続く。その他の理由は「遊ぶ気がしない」「友達と遊ぶと疲れるし煩わしい」「風や紫外線にあたるのがいや」「体や衣類が汚れるのはいや」という理由である。子どもたちは疲れているように感じる。中学生は思春期に入っているが、人としての優しさや心の輝きは忘れてほしくない。本校の生徒に素直な感動を忘れかけている子どもがいることも事実であろう。

図12. 屋外遊びをしない主な理由を3つ

・遊ぶ時間がない	54人
・遊ぶ友達がいらない	22
・親に遊ばせてもらえない	2
・遊ぶ気がしない	24
・友達と遊ぶと疲れるし煩わしい	5
・風や紫外線にあたるのがいや	5
・体や衣類が汚れるのはいや	6
・体を動かすよりぼんやりと時を過ごしたい	15
・家の中で遊ぶのが好き	45
・自由な時間があっても何をして遊んでいいのかわからない	8

図13. 中学生の社会参加

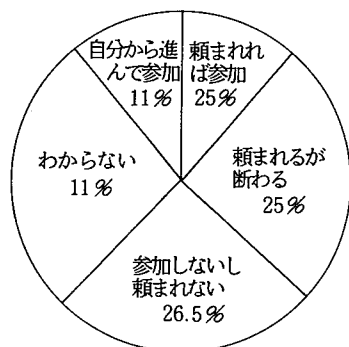
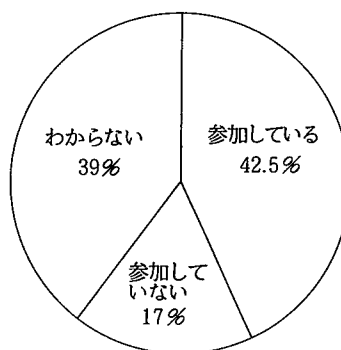


図14. 両親の社会参加



(4) 生徒の社会参加

遊びの社会的役割が発展すると、子どもたちは地域を大切に、地域の行事や日常の活動に参加するようになると考えられるところから、地域活動への参加状況を調査したのが図13と図14である。本校の3年生女子の36%の者が何等かの形で社会参加をしている。しかし、62.5%の者は社会参加をしていない。中学生の社会参加が少ない今日、総合学習やボランティア活動を通してその活動の喜びを体得させてやる必要があるであろう。図14の両親の社会参加についても、子どもは両親の社会参加の実態を知らない者が多い。両親の社会参加の姿を子どもの前で見せるなり、地域の子どもたちに活動のはたらきかけをしていくことが大切であろう。

3. 生徒がまとめた遊びに関する報告書（参考）

これから紹介する報告書は「小学校での遊びが必要かどうか」「必要だと思う理由」「その他遊びたい子供の言い

分」である。また、文章は、単元の9時間目の生徒3名のレポートである。レポートの題は

「子どもの伝承集団遊びについて、次のことを4つの観点から説明しましょう。

子どもの成長・発達の上で、また、人間形成の上でどのような意義・役割をもっているか」である。

〈N. Sのレポート〉

集団遊びには、おもちゃなどのように買って与えられるような、枠にはめられたものではなく、自らの手でつくり考えていく「手づくり」がある。また、家にこもってファミコンをするなどのような1人遊びなどはせず、外でおおいに体を動かし、楽しく遊ぶ「体力づくり」がある。その他、遊びに欠かせない仲間を、見知らぬ外の世界で仲間を作り出していく「仲間づくり」や、その仲間の中で形成されていく「社会づくり」がある。以上が集団遊びを4つの観点から見たものである。細かく見ると次のようになる。

「手づくり」とは、己の手を使って作り出していくことである。それは、物をつくりだすのと同じように子供たちの遊びの中で欠かせないものの1つであるとおもう。子供たちの遊びには常に進歩と学習が見られる。それは、子供たちの創造性を大きく促す。

「体力づくり」とはいえ、がむしゃらに体力を増強するのではなく遊びを通していつのまにか体力が備わっていたというのが、幼年期にあたる子供の体力づくりといえるだろう。これは、もっと広くいえば、どんな年代の人でも楽しく体力をつけることのできる1つの運動といってもおかしくはないだろう。そして、「体力づくり」とは楽しく身に付けるものだと解るのもこの時である。

「仲間づくり」はどんな年代でも大切であるが、子供の頃のこの学習によって大人になってからの自分の回りに対する考えが大きく反映する。自分の持つ知能だけを生かすだけの人生をおくることのないよう心の面、精神の面で大きく影響する学習といえよう。

「社会づくり」は、子供だからというより1人の大切な子供として考えると、多くの子供が集まった時、上下関係、横の関係、また、考えの違いなどから1つの小国家が出来上がる。その中で争いごとが起きないようにするためにも、また、起こしたとしてもそれは、この「社会づくり」で必要なことであり、自分一人のことではなく多くの仲間の中の一人として考えられるようになりそこから思いやりや分けあたえること、助け合いなどを学んでいく。また、自分の意見を正しく伝えられるようになる。

上記のようにこの4つの観点からみた子供達の集団遊びとは、簡単なようだけれど奥の深い学習だと思う。子供たちの遊びはただ遊んでいるのではなくその中で学習を積みかさねているのかもしれない。そして、心の面から広い心を持つ人格が形成されていくのだろう。ただの遊びと考えるのもいいが、幼年期を始めとした人間に必要な学習はこの何気ない1つの集団遊びから始まっているのかもしれない。

〈Y. Nのレポート〉

1. 「遊びの実態」

小学生の子供は主に学校で同級生と遊ぶ。しかし、中学生は家の中で、あるいは小人数グループでしか遊ばない。外に出ることも、中学生は地域活動にはあまり参加せず、そんな風潮があるのかと考えることもある。はっきり言えば、時間がないとか遊ぶ気がしないとかで、今私たち中学生は走り回る遊びをよくするわけではない。私は、この学習と調査結果を考え、私たちは小学校のころに遊びによって育んだ社会性を失ってしまったのかもしれない。

2. 「道具のいる遊び」

私たちは、小さい頃は自然と遊んでいたが、中学生になるとボールなど道具のいる遊びやTV、お金のいる風俗の方に関心があると思う。それによって、遊びの役割、つまり、創造性は小さいものになっている。

3. 「子供のころから今へつながる行動」

赤ちゃんの頃にするハイハイ。これは遊びではないけれど、現在にまで関係する。4・5歳の頃に育む音楽性もそうである。今も私たちは、遊びや行動によって自発性や能動性を学び続けているとおもう。私は、遊びは人格あ

るいは性格を小さい頃から形成し続けていると思う。

4. 「遊びは無駄か」

そうかもしれない。でも必要だ。子供の頃から今まで仲間づくりをしてきた。類は友を呼ぶといって共通の遊びの中から友達を選んできたと思う。始めに書いたように私は今、幼年の頃から遊びによってつくった社会性、集団遊びにあまり目を向けていないかもしれない。遊びも少し変わってきた。そんなふうに遊びによって自分を形成してきたのかもしれない。勉強で忙しいのかもしれない。でも、遊びを無駄だとは思わない。今はできる輝きのあるあそびによって、大人になっても自分を形成し続けたい。喧嘩も輝きがあると思う。そんな面から見れば遊びは無駄ではなく、いろいろなものを育て開発する役割と意義があるだろう。

〈T.Mのレポート〉(一部まとめた部分)

今、この中学生になる過程で、だれもが遊びを体験してきたと思う。自分では気付かないが人間として大切なこと、当たり前のことを学んできたように思う。一生懸命遊んで家に帰ったときの何とも言えない充実感を私はよく覚えている。一生懸命勉強した後も充実感は得られるが、それとは全くちがうものがあった。遊ぶときは無心のように思えるが、無心でいて無心でない状態だとも思う。いついかなる時も、全身が何かを感じ、学び取っている。遊びは自分から体を動かさなければならない。自分から何かをする。その精神は生きていく上で一番必要なことだとも思う。何もかも自分からやらないと始まらないのだから。幼い時こそ、その精神を大いに発達させなければいけない時だ。それを他人が押さえる権利はない。自分からたくさん遊ぶことは自立へとつながり、しっかりとした人間の骨組みをつくっていくと思う。こどもになれないなら大人にもなれない。幼年期に遊んで学習したことはしっかりとした大人への道をつくってくれる。どんなに科学が発達しても、人間の出発点は同じである。そして、基盤を造り上げる過程も、遊ぶこと以外に優れたものは生まれないと思う。社会が発達してもその中で生きる人間の根本は同じものだと私は思う。そして、その社会をつくるのも私たちが、その自分をつくるのは社会の環境と自分なのだから、よい環境を残していかなければならないと思う。

3. 生徒がまとめた遊びに関する報告書

〈小学校の遊び〉

- やはり必要派が多い。
- 不必要派の人は、小学校のころが遊びだと評している。
- 教員質問に、授業と遊びに下ろすことは必要か? だと評している。

必要 or 不必要

〈その他遊びたい子供の言い分〉

- たくさん遊ばないと後で後悔する
- 新しい遊びをつくることで能力開発できる
- 友達同士の文化の伝播が行われる
- 遊ぶことで貧困化してしまう。
- 最近ファミコンショップから学校で強制的に
- たまに遊びはほかからない。
- 仁義を学んだ方がいい
- 野生的にならなければならない
- ハチ美人はとてつとて
- いい鬼い出がほしい
- 自分子供している時子供の社会がわからない
- ストレスがたまり、体力もって病気がちになる
- 親に洗脳され、独立性がなくなる
- 最近遊ぶ場所がない
- 時々テレビで遊ばせて
- 人と比べられると学校の意味
- ITの勉強だ

どう遊ぶ? HUMAN

完

〈なぜ「遊ぶ」のか〉

- 遊ぶことで必ず友達ができるわけじゃない。一人であそびたい人もいる。
- なぜかなくとも、いじめのせい、ムカい時間だから、いじめられるかもしれない。

遊びに関する報告書 西村山口 執筆

VI ま と め

今回の伝承集団遊びを授業に組むことに関しては、学習指導要領に載っていないことであり、また、生徒にとっては「えっ、授業で遊ぶの。」と最初は面喰らった顔をされた。しかし、集団伝承遊びの分析をしていく中で、いつの間にか遊びの楽しさを忘れかけていた事に気づく生徒も少なくなかった。今回の目標は屋外遊びのもつ意義を気づかせることであった。生徒が大きくなって自分の子どもをもった時に、遊びの役割について長い目で眺め育てることができる人間（母親）になって欲しいと思う。生徒の一部にはかつて母親に遊ばせてもらえなかった生徒もいた。このケースは希だとしても、子どもは、いつしか社会の流れに流されて子どもの頃の好奇心や遊びを守る努力をしなくなったように思えてならない。子どもが遊ぶ権利を簡単に捨て始めているのではなかろうか。屋外集団遊びのもつ身体的役割や社会的役割を次の世代に伝えていきたいものであると同時に、今の子どもが少しでも子どもらしい好奇心を捨てずに生活できる自然環境を守り、社会環境や教育環境を整備していかなければならないと思っている。

引 用 文 献

- 1) 正木健雄（1981）子どものからだⅠ『からだをみつめる』P 214、P 238 大修館書店
- 2) 深谷昌志（1984）『放課後の子どもたち』伊藤忠記念財団調査報告書
- 3) 久保田競（1983）みんなの保育大学⑤『脳の発達と子どものからだ』築地書館株式会社 P 83
- 4) 武藤芳照（1988）『子どもの健康とたのしい運動』築地書館株式会社 P 75

参 考 文 献

- 1) 武藤芳照（1988）『子どもの健康とたのしい運動』築地書館株式会社
- 2) 巡 静一（1983）伝承集団遊び実践シリーズ『伝承集団遊びの理論と実際』明治図書株式会社
- 3) 春日明夫（1933）『自己教育力を育成する美術教育試論Ⅱ』お茶の水女子大学附属中学校研究紀要
- 4) 高橋種昭（1994）中学校『地域の子どもの遊びと学校解放』No 495、12月号
- 5) 児玉三夫（1989）『児童心理学』明星大学