

伝承あそびと運動感覚

松本典子

Noriko MATSUMOTO : The Connection Between Traditional Play and the Development of Children's Kinesthesia

幼児の運動感覚の発達を効果的に促す手段としての伝承あそびの可能性を探るため、次の2つの観点で調査した。

- (1) お手玉、竹馬、童歌、影絵などの伝承あそびと、力覚、位置覚、動き覚、リズム感覚との関連
- (2) あそびの手軽さや異年齢の子どもが群れて遊ぶ形態の感覚発達への作用

動きはそれぞれの感覚要素を必要とするものが多く、あそびの形態は動きのイメージを具体化させ、目標とさせやすい。このことは、伝承あそびが運動感覚を発達させる可能性をもち、さらに実践のポイントである“課題を意識して繰り返し動く”ために有効であることを示すものである。

キーワード：伝承あそび 運動感覚 用具操作 リズム 幼児

はじめに

子どもたちの身体運動や感覚経験の不足がさげばれて久しいが、今日ではそれにより幼児の自律神経系や運動感覚の発達不全が指摘されるようになってきた。リトミックやムーブメント教育の分野においては、従来身体意識や運動感覚を養うことを目的とした運動方法の研究が進められてきた。それによると、感覚経験は子どもたちが夢中になって積極的に取り組むときに最も作用するといわれる。このため筆者は、トレーニング的な運動体験ではなく、子どもたちが楽しみながら取り組める活動を目指し、手具を利用した運動感覚の発達を促すための運動方法について検討した¹⁾。それは、手具は「子どものところと身体に快いゆさぶりをかけ、子ども自身から発達する力を引き出す²⁾といわれるように、手具が運動へ誘う強い力をもつことが指摘されており、活動の手段として効果的なものに違いないと判断した

からである。結果として、ボール、縄、フープを活用した運動例を提示することができた。

一方、手具の特性をもとに利用方法を検討するなかで、伝承あそびの道具が運動用具としての手具と共通する特性をもつのではないかと考えた。加えて、お手玉、けん玉、竹馬、おはじきなどの伝承あそびのもつ魅力を、かつて楽しんだ経験をもつ者は忘れるものではない。そして、その器用性を必要とする技は、何十年経っても身体が覚えている。これは、目と手の連携、身体感覚、リズム感覚などとの関連が強いからとも思われる。一面では単なる懐古趣味のように扱われたり、幼児教育の現場などでは仲間づくりの教材として取り上げられることが多い伝承あそびであるが、本稿では幼児期の運動感覚を養う手段として、その可能性を探っていく。

1 伝承あそび

(1) 伝承あそびの特徴

伝承あそびには多くの種類があるが、一般的に次のような特徴があげられる。元来地域の子どもたちが何人か寄り集まっては、原っぱや家の庭、あるいは部屋のなかで遊ばれてきたものである。使う道具は、手作りのものか近所の駄菓子屋などで売っている手軽に入手できるものが大半であった。遊び方には一定のルールはあるものの、自分たち流にルールを変形したり、年長の子どもにはハンディキャップをつけたりしながら、異年齢でもいっしょに楽しめる工夫のできる自由性をもつ。つまり、伝承あそびは、いつでも手軽にできる容易さとルールを変形できる自由性、年長者が年少者のレベルを考慮しながら仲間に入れて遊ぶ、集団活動の基盤づくりの機能をもつことがあげられる。

運動特性からみると、道具を器用に操作して技術を競うものや歌のリズムに身体動作を合わせるもの、創造力や空想力によってイメージをふくらませてあそびを発展させていくものなど、調整力系の能力などとの関わりの深いことが容易に推察される。つまり、伝承あそびは幼児期の発達特性と合致した望ましい要素を数多く含むことが期待できるのである。

(2) 伝承あそびの分類

厳密な分類に一定の方法はなく、あそびの様式により整理されているものが一般的である。ここではよく知られた代表的なあそびを取り上げ³⁾、運動感覚との関連から、とくに道具と歌に焦点を当てた様式による分類を試み、検討の手がかりとする。

①道具を用いるあそび

あやとり、おはじき、けん玉、独楽、竹馬、凧あげ、羽子板、ビー玉、メンコ

②身体動作を伴う童歌あそび

顔：「上がり目下がり目」「だるまさん」
指：「ずいずいずっころばし」

手：「せっせっせ」「茶つぼ」

全身：「押しくらまんじゅう」「かごめかごめ」「通
りゃんせ」「なべなべ底ぬけ」「花いちもんめ」

③道具を用い歌を伴うあそび

お手玉：「おさらい」「おひとつ」「一番はじめは」
まりつき：「いちもんめのいすけさん」「となりの
おばさん」「数え唄」

縄とび：「おはいり」「大波小波」「郵便屋さん」

④手あそびの応用

ジャンケン、影絵あそび

⑤集団あそび

馬とび、鬼ごっこ、かくれんぼ、陣とり

2 伝承あそびと運動特性

本稿では上記のうち、操作性の能力との関係から①及び③道具を用いるあそび、歌のリズムと身体支配との関係から②身体動作を伴う童歌あそび、そして感覚経験をすすめるR. Zimmerによるプログラムから④影絵あそびを取り上げる。それぞれの発生から現在までの経緯と代表的なあそび方を調査し、あそびに要求される能力から運動特性を明らかにする。

(1) 道具を用いるあそび

以下に取り上げるあそびの「由来と歴史」、「方法」については後記の文献⁴⁾からの抜粋である。

ア. あやとり

由来と歴史：輪になっている紐を、両手の指や手首で操作し、いろいろな形をつくる。日本だけでなく、アメリカ、イギリス、ニュージーランド、中国でも見られる。日本では、平安時代から行われ、元禄時代がもっとも盛んで、子どもばかりでなく婦人の間でも流行した。明治になっても行われ、女子のあそびとして母娘の間で伝承された。

方法：二人あやとり；両手に掛けた紐の輪から、指を使って最初の形をつくり、相手が指で異なる形に直しながら移す。それを繰り返す。一人あやとり両手とり；一人で両手の指の紐を掛けたりはずした

りして、形を変えていく一人あそび。一人あやとり片手とり；一方の手は紐を掛けるだけで、もう一方の手のみで操作していろいろな形をつくる。

運動特性：手首を回しながら両手の指先を器用に動かす操作能力が要求される。また、決まった取り方で順に形が変化していくため、さまざまな形をつくるには理解力や記憶力も必要となる。

イ. おはじき

由来と歴史：指先でおはじきをはじいて当て、互いの指先の動きの優劣を競うあそび。中国の魏時代の彈碁が奈良時代に日本に入ってきた。当時は貴族の間で、木の実、貝殻、小石などを使って盤の上で行われた。江戸時代に入って盤は省略され、床の上の女の子のあそびとして大衆化した。明治後期からガラス製のおはじきが出まわった。

方法：決めた数のおはじきを片手でまとめて床面をすべらせながらまく。当てるおはじきを決め、その2つの中間におはじきに指が触れないように線を引く。親指と人指し指で一方のおはじきをはじいて当てる。

運動特性：おはじきの間隔によりはじく指の力を加減しなければならず、指の繊細な動きをコントロールする能力が要求される。慎重に動かす丁寧さが必要となる。

ウ. けん玉

由来と歴史：長さ約20cmの柄の一端をとがらせ、他の一端を皿状にえぐり、柄の中ほどに糸を結びつけ、糸の先に球をつけた木製のおもちゃ。これを使って、体のバネを利用しながら球を皿や剣先に受けるあそび。元祖は中国で作られ、日本には江戸時代に伝わり、大人の遊興のあそびとして流行した。明治の終わり頃に子どものおそびとなり、柄を十字にして受け皿を3つにするようになった。

方法：世界一周；球を大皿から中皿、小猪口、剣先へと順に受けていく。もしもし亀よ；歌いながら大皿と中皿に交互に乗せかえる。

運動特性：手だけの操作ではなく、体の弾みを利用しながら行うとうまくできる。球の重みと手の操

作、膝や足首の弾力との一体感が要求される。連続で行うには、集中力も必要となる。

エ. 竹馬

由来と歴史：竹馬には2つの型があり、一つは笹竹にまたがって走りまわるもので、これは早くにすたれた。もう一つが竹竿にふみ台の横木をとりつけて乗りまわすもの。1本足と2本足があり、高足式が源流。現在みられる2本足は江戸時代末期に登場している。本来は大人用が子どもの間のみで伝承された。

方法：はじめは横木を地面すれすれに取り付け、こつを覚えてから次第に高くしていく。乗れるようになったら速く走ったり、まわれ右などの速さを競ったりする。また、ふみ台の高さを競う。

運動特性：同側の手足を同時に動かすことになり、手と足の協応動作が必要である。同時にバランス感覚や高さ感覚も要求される。

オ. ビー玉

由来と歴史：木の実を投げたり転がしたりして遊んだものが始まり。明治時代になって鉛製の錢に似たものや粘土を丸めて焼いた玉で遊ばれたりしたが、美しいガラス玉が安く作られるようになって男の子の間で人気が高まった。

方法：目はじき；開いたつま先の間に相手のビー玉を置き、目の高さから自分の玉を落として当てる。一尺とり；ビー玉を置き、順番に玉を投げ、自分の玉から親指と中指をのばして届く範囲に相手の玉があればそれを取ることができる。

運動特性：距離との関係で投げる力をコントロールする能力と、腕の振りだしの動きの丁寧さが要求される。

カ. メンコ

由来と歴史：片手に持ったメンコを勢いよく地面に打ちつけ、相手のメンコを裏返して遊ぶ。代表的な賭け事あそびである。江戸時代は粘土を焼いて作った泥メンコ、明治時代には鉛やブリキ板を使ったものも現れたが、末期から大正時代にかけて現在の形の紙メンコが登場し、男の子の間で流行した。

方法：最初の者以外の全員のメンコを地面に置

き、返しやすいいメンコをねらって打つ。ひっくり返せたらとることができる。

運動特性：風圧を利用できるだけの腕や肩の力強さと、足を横に置くなどの工夫や要領のよさも必要である。ビー玉やメンコあそびは、勝ち取って沢山集めることが強さの証となり、あそび道具自体のもつ魅力とその数が子どもたちをあそびへ駆り立てる力となっている。

キ. お手玉

由来と歴史：袋状に縫い合わせた布袋のなかに小豆や小石などを入れ、5～7個を組にして使う。元は小石そのもので遊び、袋に入れるようになったのは江戸時代。骨などを使ったお手玉風のあそびは以前からあり、アジアでは古代インドで起こり中国を経て奈良時代に日本に伝わった。平安時代は宮中のあそびで、江戸時代になって一般婦女子のあそびとなった。

方法：おさらい；揚げ玉にした1個を上へ投げ、あがっている間に床上の他の玉を両手で全部拾って揚げ玉も受ける。揚げ玉を残して他を落とす。おひとつ；同様に揚げ玉を上げている間に片手で1個を拾い、揚げ玉を受けて拾った玉を落とす。他の玉も同じように行う。一度に拾う玉を2つ、3つと増やしていく。投げ玉；両手に1個ずつお手玉を持ち、右手の玉を投げ上げ、すぐに左手の玉を右手に渡し、落ちる玉を左手で受ける。これを繰り返す。これらをとなえやお手玉唄に合わせて行う。

運動特性：揚げ玉と他の玉を交互に瞬間的に見ながら操作しなければならない。揚げ玉をちょうどよい一定の高さに投げ上げるとリズムがうまれ操作が容易になる。唄のリズムに合わせて操作するリズム感や力感覚が必要である。

ク. まりつき

由来と歴史：奈良時代に中国から伝わった蹴鞠から発展したとされる。鎌倉時代にてまりあそびへ移行し、江戸後期にまりつきが女の子のあそびとして普及した。まりつき唄はこの頃から歌われるようになった。それまでは糸まりだったものが、明治に入ってゴム製が輸入され、国内で製造されるように

なって一般に普及した。

方法：膝立ちの姿勢や立ってつく。上に投げて受ける。膝下つき；片膝あげ、その下で連続でつく、左右交互につく。股下つき；股の間で、前後につく、前からついて腰のあたりでとる。これらを「数え唄」などのまりつき唄に合わせて行う。

運動特性：まりの弾み具合に合わせて一定の力を加えながら、まっすぐ下につく、斜めにつくといった操作能力が必要である。歌のリズムに合わせてつくリズム感も養われる。

ケ. 縄とび

由来と歴史：一人や二人でとぶ短縄とびと、大勢で遊ぶ長縄とびがある。大正時代から昭和の初期にかけてとくに女の子の間で流行した。輪ゴムをつなげたゴム段とびの代用としても使われた。

方法：短縄：両足とび、片足とび、走りとび、たすきとびなど。おはいり；一人がとんでいる中に前後にいっしょに入ってとんだり、出たり入ったりする。長縄：大波小波；唄に合わせて縄を左右に振ったり回す中で、とんだり縄をまたいで止めたりする。郵便屋さん；回っている縄に入り、唄に合わせて地面に手をつきながらとんで、出る。縄とび唄やとび方のパターンは数多くある。ゴム段：とび越え；足首、膝、腰などの高さに紐や縄を設定し、それをいろいろなとび方でとび越す。

運動特性：短縄の回旋とびそのものが、全身の操作能力を必要とする。さらに、回っている縄に出たり入ったりしながらとぶ、あるいは長縄でとびながら姿勢を変えたり方向転換するような動きは、敏捷性やリズム感が養われる。また、ゴム段とびでは、高さに挑戦するために逆立ちで紐を越すような方法を見出すなど、上手い子どもを真似ながら自然に動きを習得する機会が与えられる。

(2) 身体動作を伴う童歌あそび

歌いながら顔、指、手などを動かすことや全身の動作を伴う童歌あそびも、その多くが江戸時代から親しまれてきている。それぞれのあそびは、全国ほ

とんど同じようなやり方で遊ばれているものの、歌詞は地方によって、また時代によっても少しずつ異なっているのが特徴と言える⁵⁾。

しかしながら、共通している点はいずれも歌のリズムも動作も単純であり、幼児を含んだ異年齢の集団が共に活動できるよさをもつことである。いっしょに歌うことでリズムが生まれ、それによってグループリズム的作用⁶⁾が生じ、子どもたちが心地よい世界に浸れるものと推察できる。

「かごめかごめ」「花いちもんめ」などの集団でのあそびは、動作そのものよりも、皆で手をつないで輪になったり列になって遊ぶ雰囲気や、歌のやりとりやかけひきを楽しむことができる。

しかし、「茶つぼ」の動作は、片手をそれぞれグーとパーにして重ね、上下左右を置き換える単純な動きの繰り返しであるが、上手くリズムカルに行うには器用性が必要であり、幼児にとっては他の子どもよりも速くできるようになると満足できる難しいあそびである。

「せっせっせ」で始まる手合わせ唄あそびは、2拍子や3拍子のどんな歌でもできることや、手を合わせることでだけでなく、簡単な手の動きや動作を加えることで複雑になるため、年齢が大きくなった子どもでも楽しめる。慣れてくるとリズムを速めて行うこともでき、リズム感や器用性が要求される。さらに、手を合わせたり身体を触れ合わせながらの動作を通して、相手の手や身体の感触を感じとることができるのは、このあそびの特長と言える。

「押しくらまんじゅう」は、冬季に身体を温めるよう行われるあそびである。数人で背中を押し合い、背中で仲間の背中や身体の動き、力強さを感じとり、同時に力の入れ方やタイミングを学ぶことになる。併せて、倒れまいとするバランス感覚や腹筋力、脚力も養われる。

(3) 影絵あそび

影ふみのように陽光や月の光によってできる影を利用したあそびは、影の変化の不思議さも手伝って

子どもの興味をそそり、子どもをあそびへ誘い込む魅力がある。さらに、指や手を組み合わせて物の形を表現し、光を当ててスクリーンに映し出して遊ぶ影絵あそびは、起源ははっきりしないが、かつて障子やふすまが格好の映写面となる日本では、すでに江戸時代には遊ばれていたようである⁷⁾。手や指を巧みに動かして動物や人を表現する方法が数多く例示されている。さらに、棒や厚紙を切り抜いた小道具も併用されるようになり、影人形などへ発展したと言われている。映される影は、大小の変化に応じて影の濃淡も変化し、子どもを幻想的で、動きを輪郭で見る二次元の独特な世界へ引き込む。

幼児の感覚体験のプログラムに影あそびを取り入れているZimmerは、同じ影あそびを、観ることだけではなく、影になって演じることを、試してみることに力点を置いている⁸⁾。

まずは、壁に向けたライトの前での指あそびから導入するのであるが、これによって影の変化の原理に気づかせる。続いて、全身の特徴的な動き（ロボット歩き、ネズミをねらうネコの歩き、重い荷物を運ぶ動作など）のテーマに合わせて、影を演じる者と観る側に半分ずつ分かれ、交替するのである。そして、帽子をかぶったり変装した動きも取り入れ、誰が動いているのかを当てる。これらは、観ることで空想的な活動が刺激され、影になることで自分の発想を変装した動きに試してみることを楽しむのだと示している。つまり、Zimmerは影あそびを総合的な感覚体験としてとらえ、影あそびのもつ刺激に富んだ空想の作用を利用し、子どもたちに物の形や動きの特徴を表現するアイデアを見つけ出し、それを楽しみながら積極的に試してみさせることをねらっているのである。

3 運動感覚との関連

(1) 運動感覚

運動感覚については、ほぼ以下の定義で共通理解が得られる。運動感覚は、自己の動きによって引き

起こされる身体各部の位置や動き、加えられた力や緊張の状態に関する感覚であり、位置覚・動き覚・力覚・緊張覚⁹⁾に分けられる。知覚する受容器は全身の筋肉や腱、関節にある。視覚、聴覚などの他のほとんどの感覚器官が外界からの刺激を受容するのに対し、運動感覚の刺激は直接自分の身体から自らが動くことによって伝えられる。そして、触覚などの他の感覚と協同で身体の状態を知覚し、その情報が脳に送り込まれ運動が組み立てられることになる。

感覚をうまく働かせるには、先ず受容器によって得られる情報を敏感に知覚することが必要である。無意識的に身体を動かしているのではそれは難しく、子どもが自分の身体の動きに意味を感じ、こう動きたいという目標をもち、意識して動くことが大切である。感覚経験が、子どもが積極的になることができ活動的であるときに最も作用する、と指摘されるのはそのためであろう。

(2) 伝承あそびと運動感覚

日本の伝承あそびには、手や腕の巧みな動きのコントロールを求めるものが多いことに改めて気づかされる。多くが江戸時代に大衆化されたあそびであるが、農耕民族は手の動きが器用で表現力が豊かだと言われるように¹⁰⁾日本人の体質にあった動きであるが故に伝承されてきたと言えるのかもしれない。しかしながら、あそびのなかにみられる高さやバランス感覚を伴いながらの手と足の協応動作、身体全体の弾み能力と手の操作の一致、リズムに合わせた敏捷な動きは、まさに高度で何度も繰り返し行うことによって身につくものであり、幼児にはとても難度の高い動きである。しかし、これらの能力の発達時期から考えると、たとえ完成された動きにはなくても、幼児期に経験することでよい発達刺激になることは間違いないと思われる。

それぞれのあそびのもつ運動感覚との関連を探ると次のことがあげられる。

① 道具を用いるあそび

おはじき、ビー玉、メンコでは、距離に応じて

指、手、腕の力の入れ方や方向をコントロールしながら巧みに動かすことが要求される。こうした的に向けてはじいたり投げ出す動きでは、力覚や距離感覚が養われると考えられる。低い力レベルながら繊細な指先のコントロールを必要とするものや、手首や腕を力強く動かすことが要求される技では、それぞれの動きに必要な力の程度を学ぶことになる。無駄に力んでいたり、逆に弱々しい動きでは、相手のものを勝ち取ることはできない。

不安定な状態で目の高さが高くなる竹馬は、上手く乗りこなすには高度なバランス感覚や空間(高さ)感覚と併せて、手と足の協応した動きが必要である。重心を一定に置きながら同側の手足をタイミングを合わせて動かすには、位置覚や動き覚によってこつを体得していかなければならない。

歌のリズムに合わせて、縄を回す・跳ぶ、まりをつく、お手玉を投げて受けるなどの道具を操作するあそびは、運動のリズム感や動き覚との関連が最も深いと言えよう。これらのあそびで要求される動きは、一定の動きをリズムに合わせて繰り返し連続して行うことである。したがって、常に安定的な一定の力によって道具を操作することが必要となり、難度が高いのである。そして、これらのあそびの典型的な動作は、さらに複雑な技で構成されている。縄跳びでは、跳びながらしゃがんだり方向転換をする、回っている縄に出入りする。まりつきでは、立位でつくだけでなく、片足を上げて膝下でついたり股の下でついて受ける。お手玉は、親玉を投げ上げている間に、他の玉をとる、腕の下をすべらせる、指のトンネルをくぐらせるなどである。このような動作をタイミングよく素早く巧みに行おうとするには、さらに位置覚や力覚によって身体各部の位置(姿勢)や力を入れるタイミング、方向を総合的に把握しながら動くことが要求される。

あやとりは、道具を用いるあそびの中で独特の要素をもつ。それは、両手を同じように使うことと、理解し記憶できないとあそびが進まないことである。あやとりには、紐の形を次々に変化させていく

ための一定の操作の順がある。紐の形を視覚でとらえ、その形に適合した指の動きで操作していかねばならない。したがって、形に合わせた動きを正確に把握し、その順を記憶することによって紐が変化し面白くなる。指の動きは、ほとんどが両手を左右対称に動かすようになっているので、利き手だけに頼ることはできない。指の位置覚や動き覚によって巧みな指の動きを理解し、両手とも同じように動かすことが求められる。

②身体動作を伴う童歌あそび

童歌あそびの特徴は、自分たちで歌うことによってリズムを生じさせ、そのリズムに自分の動きを合わせていくことである。リズムの速さは自由自在に変化させることができ、あそびに慣れていないうちや年少の子どものためにはゆっくりしたリズムで行い、慣れてくるにしたがってリズムを速め、そのスピードを競うこともできる。

「茶つば」や手合わせ唄の手の動きは、単純ではあるが正確に行うにはかなりの器用性が必要である。リズム感と手の位置覚や動き覚によって何回も繰り返すことにより体得できるものと思われる。

「押しくらまんじゅう」は、仲間の身体の動きによって全身の力の入れ方やタイミングを直接学ぶダイナミックなあそびである。力覚や動き覚を働かせることで、その要領を得ていくと考えられる。

③影絵あそび

影絵あそびでは、手の組み方や動かし方を学び、観ることでイメージを上げ、そして試して映し出してみることによって動きをより明確にとらえることができる。影絵あそびは、そのしなやかな動きにより手あそびの応用としてのとらえ方が一般的であるが、Zimmerの展開にみられるような全身の動きへ発展させ、特徴的な動きを表現しようとするより運動感覚が必要とされる。それは、身体姿勢や動きの特徴をイメージし、自分の身体の動きに結びつけるために位置覚や動き覚を働かせなければならないからである。そしてその結果は、映る影によって確認し修正することができるのである。

(3) 運動感覚発達の可能性

前述の拙稿¹¹⁾において、運動感覚発達のための運動実践のポイントは、子どもたちがいかに課題を意識して動くことができるか、いかに正確に動こうとするかであると指摘した。つまり、身体の中の部分をどのように動かせば上手くできるのか、どれくらいの力を入れればよいのかを意識したり、試したり工夫したりしながら体験を重ねていくことが必要であり、そのために子どもが自分で判断したり工夫する場面を設定することが必要だ、ということであった。この点で効果的なのが手具である。なぜなら、課題に適した動きが上手くできたかどうか、手具の動きによって判断でき、幼児自身が自らの動きの善し悪しを判断し、身体のコントロールが行いやすいからである。

用具の操作の点では、伝承あそびの道具も手具と共通の利点をもつ。さらに伝承あそびの場合は、目標とする動きが明確であり、動きの具体的なイメージが得やすい。そして、年長の上手い子どもの手本を前に、それに近づこうとさらに繰り返し練習しようとする。異年齢集団で遊ぶ伝承あそびの本来もっているこの形態は、運動感覚の知覚能力を高める上で、とても効果的な状態と言える。

加えて、伝承あそびには手軽さがある。そもそも感覚経験は、日々の生活においてずっと付随しているものである。特別な限定されたプログラムではなく、日々の生活に自然に取り入れられ、意識して頻繁に継続して行われる体験であれば、より有効である。子どもたちが、家庭でも容易に取り組みやすい特性をもつ伝承あそびは、この点でも効果的と言える。

ま と め

個々の伝承あそびの動きには、力覚やリズム感覚をはじめ、位置覚、動き覚との関連が深く、あそびの実践をとおしてこれらの感覚の発達が促されることは間違いないと思われる。ただし、あそびのなか

にはかなり難度の高い技が多く、そのまま幼児に体験させるには無理がある。したがって実践にあたっては、動きのレベルを段階的に構成し、まずは慣れるための動作から行うことが必要であろう。

動作を繰り返し連続で行うためには集中力や丁寧に動くことが求められるため、運動感覚だけではなく精神面への影響も大きいことが考えられる。さらに、手や身体を触れ合わせながらのあそびでは、自分の身体をとおして相手の身体や動きの感じを得ることができる。これは、いま幼児教育の現場に、また各学習指導要領でも求められている必要な運動内容である。

異年齢の子どもが群れて遊ぶ伝承あそび本来の姿には、幼児が動きのイメージを具体化させそれを目標とし、動きを工夫しながら繰り返し行う可能性がある。併せて、いつでも手軽にできることは、運動感覚という日常生活と切り離すことのできない体験を求める上で、生活に取り入れやすく有効な手段であることが指摘できる。しかしながら、異年齢の子どもたちが集って遊ぶといった生活習慣は現在の生活ではみられにくく、家庭で相手となる親の世代自身には伝承あそびの体験が非常に乏しくなっているのが実状である。伝承あそびの幼児教育や保育の現場での展開と、親や家族を実践に巻き込むための対策が望まれるところである。

注

- 1) 松本典子「幼児の運動感覚の発達と手具との関連」、『鳥取女子短期大学研究紀要』第38号(1998)、43-50ページ。
- 2) 小林芳文・「たけのこ教室」スタッフ『教具・遊具の活用事例集』(ムーブメント教育の実践2)、学習研究社、1985、6ページ。
- 3) (1) 『図解あそびの事典』、東陽出版、1981。
(2) 『完全図解むかしあそび大事典』、東陽出版、1985。
(3) 『図解ふるさとあそびの事典〔普及版〕』、東陽出版、1998。

(4) 芸術教育研究所・おもちゃ美術館編『伝承顔・指・手・足・体あそび集』、黎明書房、1990。

(5) 水野豊二『たのしいわらべうたあそび』、遊戯社、1984 より抜粋。

4) 前掲3) (2)X3)。

5) 前掲3) (1)X2)X3)X4)X5)。

6) 集団の動きの経過が一致することによりグループリズムが生じ、メンバーの神経エネルギーの経済性が高められることが認められている。この場合は、皆で歌うことでリズムが生まれる。それに個人の動きを合わせるによりグループリズムが生じ、動作が活発になって楽しさや喜びが感じられるようになると考えられる。

7) 前掲3) (2)X3)。

8) Zimmer, R., Handbuch der Sinneswahrnehmung (Basel Wien: Herder Freiburg, 1995), pp. 196-204.

9) それぞれの感覚はR. Zimmerによって以下のように説明されている(前掲8) pp. 117-119)。

位置覚：四肢や身体各部の位置を感知する。身体がどのような状態にあるのかの情報を伝える。

動き覚：関節の位置を変えるとき、その方向や動きの速度を知覚する。

力覚：動きを遂行したり、あるいは抵抗力に対して関節位置を守るための必要な筋力レベルを知覚する。

緊張覚：筋緊張の程度についての情報を与え、重さや対象物からの圧力も知覚する。

北城圭一「運動感覚のメカニズム」、『体育の科学』10 (1997)、758-763ページも参照のこと。

10) 大築立志『手の日本人、足の西欧人』、徳間書店、1989。

11) 前掲1)。