

國學院大學學術情報リポジトリ

「伝承運動あそび」の大学授業への導入の効用

メタデータ	言語: Japanese 出版者: 公開日: 2023-02-06 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 植原, 吉朗 メールアドレス: 所属:
URL	https://doi.org/10.57529/00001192

「伝承運動あそび」の大学授業への導入の効用

植原 吉朗

Uehara Kichio

I. はじめに（導入の経緯）

主に身体運動を伴う少年時代の「伝承あそび」は、成長期の子供において知育的・体育的な価値を持つにとどまらず、子供が社会性や協調性を身に付ける上で、また創作力や問題解決能力を養う上で重要な役割を果たしている。これは多くの教育関係者が認めるところである。

「あそび」の果たす役割は人間の成長過程で次第に変化し、個人のレベルではいずれその役割を終えもしようが、「あそび」そのものの体系は、実施方法のルール化（公平性の確保）、技術の洗練化（目標達成手段の進歩）、戦略・戦術の発想を経て、形を変えゲームスポーツへ発展する可能性も持つ。つまり「あそび」は、「しつけ」の効果から「文化」形成まで広がる発展性も期待できる優れた教材とすることができる。

一方、大学教育の現場で聞かれて久しいのは、「学生は本来、幼少期に『あそび』を通して決まり事を身に付けてきているはずなのに、実際には社会生活のルールさえ弁えていない者が多く、酒やたばこを『おもちゃ』にして、未だ子供並みに遊んでいる…」といった指摘である。その状況は、全学生に一律ではないにしろ残念ながら現在も続いていると言わざるを得ないように思われる。

ならば「あそび」は、現代の大学教育においても学生に社会性・協調性・創造性を育む上で、まだ良い教材となりうるのではないだろうか。

そんな思いから筆者は、学生たちが子供時代に大人や年長者から伝授され経験したであろう（と期待する）、さまざまな身体運動を伴うあそび（本稿ではそれらを「伝承運動あそび」と称し、以下「あそび」と略す）を、大学教養教育に位置付けられる科目（國學院大學では、平成7年度までの「体育実技」、平成8年度以降の「スポーツ・身体文化Ⅰ」）で展開することを試みてきた。その着手は平成2年にまで遡る。

またこの授業実践の発端は上記の他に、使用しうる施設上の制約から発想されたという事情も指摘しておきたい。かつて、ある時限において他教員が優先的に使用希望施設を確保した結果、筆者に専門外である柔道場が割り当てられたことがあった。柔道を教材として扱うことができなかったため、使用施設や備えられている用具等の制約に拘束されない新たな授業展開の発想がどうしても必要だったのである。

ただ、「あそび」の展開によっては使用施設は一定の場所にとどまらないこともしばしばあり、

体育館全体を使用したり場合によっては屋外やキャンパス内を縦横に駆け巡ることもあった(例: 鬼ごっこ・隠れんぼ系のあそび)。また用具でも種目本来の使用法から離れた斬新な使い方が提案され(例: 雪合戦もどきのゲームでスポンジテニスボールを雪玉に見立てた)、創造性が喚起されたと言ってよい事例が見られるようになってきた。

そこで本稿では、一定の体系化をなした「あそび」授業の導入・実施状況と、それによる学生の反応・成果などについて一端を以下に報告し、併せて、将来教職を志す学生が生徒・児童を指導する際の参考に資することを試みたい。

Ⅱ. 目的・方法

「あそび」の授業への導入の目的は、あそび方の考案と受講生への提示、実施とふり返りまでの経過を実技・演習的手法も努めて採用しつつ辿ることにより、「あそぶ仲間」との社会性や協調性を構築する必要に気付くこと、さらにそこから問題解決力の獲得、現代の学生が失いかけた思考・発想の柔軟性、創造性の復活を志向することが第一にあった。

第二には、何らかの勝敗を競う形態をとるさまざまな「あそび」の中にみられる、いわゆる「かけひき」に着目し、その理論的側面・法則性を具体的に意識化していくことを試みた。つまり実践する身体活動において選択する行動を、「あそび」水準の単なる思い付きから、「スポーツ」での戦略的意志決定の過程にまで発展的に進化させていけるかどうかを問いかけたのである。

1. 「あそび」の構造・要因

言うまでもなく「あそび」の種類・方法・内容は多様で、個々の「あそび」事例を紹介した文献も多く出されている。しかし授業において場当たりに「あそび」に取り組んでいては、目的とする成果は得難い。

そこで学生が「あそび」を理解する手がかりとして、まず以下のような「あそび」の構造を示し、これらの手法等を具体化した「あそび」を体育的に捉えていく旨を説明し、漠然と遊ぶのではなく「あそび」に内在する要因を意識することを狙った。

(1)「あそび」の手法

- a, 早さを競う(スピードを、出来上りを)
- b, 奪い合う(互いのものを、1つのものを、スペース・陣を、人を)
- c, 的に当てる、入れる(止まっている的、動いている的)
- d, 物をやり取りする(パス、ラリー)
- e, 力を比べる(1人ずつ、1人対1人、チーム対チーム、集団的な力比べ)
- f, 出来映えを比べる(身体で表現する、あるいは用具を使って技を競う)
- g, 探す、見つける(かくれんぼ、など)
- f, 追い詰める、追いかける。(鬼ごっこ、など)

g, 不意をつく (フェイント、奇襲など)

(2) 形態

a, 個人 (ひとりあそび) b, 対人 c, 集団
身体接触型か、身体非接触型か

(3) 用具

a, 徒手 (不使用) b, ボール c, スティック d, 板 e, 紐・縄 ほか

(4) 起源

a, 生活 (狩猟・農耕) b, 戦闘 c, 遊戯

(5) 目的

a, 競争・競技 b, 健康維持増進 c, 楽しみ・レクリエーション

(6) 身体動作

屈 伸 歩 走 跳 投 押 引 打 突 弾 拳 振 回 捻 曲 転 調
(ここでいう「調」とは、リズムやタイミング、テンポを整える意である)

(7) 攻防

a, 交互行動 (ストローク・パス・ラリーなど)
b, 同時進行 (対人競技など)

伝承的な「運動あそび」(つまり各地に似たような、昔からあったらしい遊び)には、上記要因が何らかの形で内在する。スポーツ種目でも、「あそび」から進化したと思われるゲームは多く、これらの要因が必然的に含まれる。

したがって授業では、ルールが整備された現代の既成スポーツ種目と「あそび」との関係を考察することも学生に求めた。また、「運動あそび」の手法・形態等の条件を、ゲームとしてどのように構成し具体化するか、実際に試行錯誤して新しい「あそび」を野心的に創作する狙いも込めた。

具体的な「あそび」事例を上記構造・要因で説明すると、「鬼ごっこ」では、「早さを競う、奪い合う(場所を、人を)追い詰める、追いかける、不意をつく(奇襲など)」などの要素があり、形態は集団、(若干の)身体接触型、用具は基本的に不使用、起源は生活(狩猟)に根ざすと考えられ、目的は楽しみ・レクリエーションが主たるところと説明できよう。また身体動作は、歩・走・跳が主体、攻防は参加者全員による同時進行と言える。

2. 授業の進め方について

(1)「あそび」への導入・実践事例の体験(筆者が主導)

まずは、子供時代にはどんな「あそび」があったか、自分がどんな「あそび」を経験したか、どんな「あそび」ができるか、を思い返す。

初回授業時はまだ受講学生同士で互いになじみがない状況である。そこで、場を和ませる「アイズブレイク」として、筆者が簡易なボールゲームや比較的全国で一般化している「あそび」(たとえば鬼ごっこ系のあそびなど)を提案する。その「あそび」を使い、後述するこの授業の基本展開を筆者が示範する。

(2) 授業の基本展開 (学生による「あそび」の主導)

2回目以降は、2名以上で構成する「あそび」提案グループと各回の当番順を決める。当番グループはその回の準備運動からあそび・ゲーム実施までの責任者となる。また当番グループは、所定の書式により方法・ルール等を記した説明プリント(これが次回授業時に受講生が提出する所定のレポート用紙を兼ねる)を予め作成し、全員に配布して「あそび方」を説明する。

ゲーム実施後、または授業途中で、提案されたあそび・ゲームについて、体育・身体運動として優れた点や実施上の問題点について、全員で検討する。またルールの発展的改善、戦略・戦術の開発を試みる。

授業後、受講生は前記した所定の用紙によってレポートを作成する(次週授業時に提出)。このレポートの蓄積は、受講生評価の主要材料となる。

(3) 説明プリント(レポート用紙を兼ねる)の項目様式

説明プリント(レポート用紙)に含める項目は以下のとおりである。

- ①取り上げるテーマ、あそび(運動・ゲーム)の名称、実施日、提案者名(グループ全員)
- ②あそび(ゲーム)の概要・特徴
- ③適当な実施場所
- ④用具(要否)
- ⑤適切な人数、チーム分けなど
- ⑥実施方法およびルール
- ⑦戦術・戦略の実例紹介(適宜)

(以上は提案グループが予め記載しておく。また以下は空欄とし受講生が個々のレポートとして記入する)

- ⑧多様化の可能性、新たに開発された戦術・戦略など
- ⑨身体運動場上で優れている点・実施上の問題点およびその解決法や提案(授業時の討議をもとに)
- ⑩意見・感想等、レポート提出者のコメント
- ⑪レポート提出者の学科・学年・組・番号・氏名記入欄

子供時代のあそびやゲームを想起して提案を作ることがなかなかできない学生は意外に多い。また他グループの提案と似通った発想しか出てこないために(どうしても鬼ごっこ系のバリエーションに偏る傾向がある)、プリント作成に行き詰まるグループも頻発する。そこで具体案がま

とまらないグループに対しては個別に相談に乗るなどの指導が必要となる。その際には、筆者があそび関連の文献から身体運動を伴う題材を抽出し作成したファイル資料を参照用にグループへ貸与した。

Ⅲ. 学生の反応と効果

1. あそび・ゲームを構成、主導する際に留意されるべき事項

「あそび」の授業導入当初、展開は必ずしも順調に進まなかったのだが、数年の経験蓄積から、どのような点に留意すべきか、また「あそび」を提案・実施する学生に何を意識させるべきかが次第に明らかになってきた。以下に示す事項がそれらの留意点である。

- (1) 参加の促し方（しらけの克服・解消、意欲・動機の喚起）
- (2) 実施の容易さ、簡便性
- (3) ルールの柔軟性
- (4) バリエーションと新たなゲーム創作への発展性
- (5) 場所的制約など制限条件の克服
- (6) 性差、年齢差、技能差、体力差の均衡・調和
- (7) 疲労度
- (8) 展開の意外性、不確定性
- (9) 勝敗の明瞭性
- (10) 勝敗の意味づけとその楽しみ方

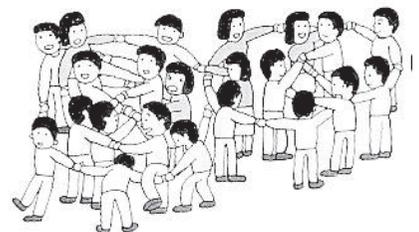
以下に、これらの意図と学生にみられた典型的反応などを各項毎に示す。

(1) 参加の促し方（しらけの克服・解消、意欲・動機の喚起）

毎年、初回授業時はまだ受講学生同士が十分に「顔見知り」でないこともあり、いわゆる「ノリが悪い」状況がみられる。また男女混合クラスであると、子供の頃以上に異性への遠慮が生じる。さらに必修に位置付けられる科目では、体力的・技能的な劣等感や、そもそも集団活動の苦手な「体育嫌い」の学生がいる場合があり、最初から参加意欲に欠ける（しらけた）態度を見せることもある。

しかし多くの場合、「あそび」が体力や技能に大きく依存するものでなく、集団（あそびグループ）への帰属を絶対的に求められるわけでないことを学生自身が自覚できるように導入すると、結果として「食わず嫌い」は解消できることがほとんどである。

初回授業時に適用して効果的であったのは、チームに分かれての「人間知恵の輪」や「パス・リレー競争」などで



「人間知恵の輪」あそび

ある。「人間知恵の輪」は、チームメンバー全員が左右の手をそれぞれ別人と繋ぎ合わせ、複雑になった繋がりを跨いだりくぐったりしながら解きほぐす時間の早さを競う。必然的に男女関わりなく手を繋ぐことでさまざまな違和感を克服する機会となり、また結果の意外性が参加への関心を高める効果があった。

「パス・リレー競争」は1チームを10名程度で構成し、ボールを送ったりあるいは連続馬跳びなどで前進し、早くゴールに辿り着く競争である。ここで学生は、子供時代と違う自身の意外な変化に気付くことになる。ルール設定は至って簡素であっても、当初学生たちはそれを忠実に遵守して競い合う。そこで、子供時代にはこういう「ズル」(反則でない範囲での戦術、例えばボールをロングパスしたり、馬跳びの間隔を広げてしまう、など)があったはずだと助言すると、学生たちはあらためて、これまでの成長で自身に備わってきた規範意識を自覚するのである。また、競争を再開する中で「ズル」を実践する学生も現れるが、子供の頃のような奇抜さ(発想の柔軟性)が発揮できなかったり、「ズル」そのものを単純に笑えなくなっている自分を再認識する機会になり、人間が社会的に成長するとはどういうことかを考える契機となっているように思われる。

(2) 実施の容易さ、簡便性

当番学生があそび・ゲームを提案する段階になると、意欲的な学生ほど、これまでにないような新たなゲームを創作しようとする傾向が窺える。その意欲はもちろん重要で尊重されるべきだが、多くの場合、実施段階でうまく機能せず頓挫する。その理由は、実施方法やルールを複雑化しすぎて他の参加者がにわかに理解できないからである。

しかしそこから学生は、既存スポーツの方法・ルールが実に良くできていること、また子供のあそびが単純でわかりやすく、誰もが参加しうる機能を備えていることにあらためて気付かされる。あそびはできるだけ単純で簡便である方が望ましいと知ることになる。

(3) ルールの柔軟性

屋内で野球系のゲーム(キックベースボールを含む)で遊んでみようとして提案した時に、「1チーム9人が揃わないからできません」と異を唱えた学生がいた。競技スポーツにおいてルールの遵守が前提なのは言うまでもないが、運動を楽しもうとする際にもルールに囚われるとすれば、思考は硬直化してしまう。野球系なら、ゴムボール1個あればバットやグラブがなくても、数人いれば三角ベースを楽しんでいた子供の頃を思い起こさせたいものである。

またポピュラーなスポーツである野球でも、そのルールや展開を知らない女子学生は存在する。正規のルールなどを知らない者もいるのだという前提に立てば、既成の方法に拘らない柔軟な方法を模索できることが多くの者を参加させるのに好都合であることに留意させたい。

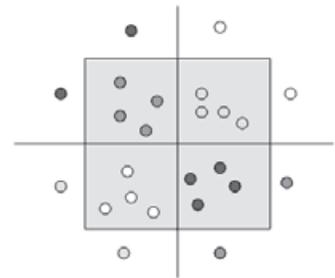
(4) バリエーションと新たなゲーム創作への発展性

前記(3)で例示した野球系でもキックベースボールや三角ベース手打ち野球などの変化があそびの中にみられるように、バスケットボールでは3on3、サッカーではフットサル、またスポンジボールによるミニテニスやゴム球によるソフトバレーボールなど、実施を容易にするバリエーションは各種スポーツにも多くある。「こんなやり方をしてもいいのではないか、あのゲームとこの種目を結びつけたら新しいあそびができないか」、完成には至らなくともそんな発展性を意識させることは意味を持つだろう。

(5) 場所的制約など制限条件の克服

既成のスポーツを規定どおりに実施するための条件を整えるという方向性ではなく、子供のあそびは、限られた場所、用具、人数で何ができるだろうかという可能性を追求する志向性を持っている。この授業でも、ネットの張れない狭いスペースでバレーボールとテニスを融合したようなゲームが発想されたり、正方形の区画しか取れない剣道場で4チーム同時対抗のドッジボールが考案されたりした。一見不便と思われる制限条件は、前向きに取り組めばむしろ新しいアイデアを創出するきっかけを与えてくれていると理解できる。

例:4チーム対抗ドッジボール



(6) 性差、年齢差、技能差、体力差の均衡・調和

性別による体格差や体力差、競技経験やトレーニングの蓄積程度による技能差は、既存のスポーツ種目ほどプレイヤーのパフォーマンスや競技成績に顕著に反映する。しかし「あそび」は必ずしも優勝劣敗を目的とするのではない。子供の場合は多様な差異を必然的に持ち合わせるので、「あそび」は優劣を越えて誰もが参加するに値することを見出せるものでなければ意味が薄れる。学生の授業では特に男女差にどう対処するかで工夫が求められる。

ボールゲームで女子のゴール得点を男子の倍にする、などの配慮は一般的に見られるが、男子に混じるとどうしても苦手意識を克服できない場合が多い。そんな中で、バレーボールで女子はプレー中にボールを持ってよいことにするという提案が出された時は、女子が男子に混じってプレーに参加できただけでなく、自在なトス上げを可能にし、あたかもセッターのような役割を果たし男子の好プレーを引き出す「重要なプレイヤー」となり得た。単にハンディを調整するだけでなく、参加する者のプレーを活かす提案が導かれたことは注目に値する。

(7) 疲労度

当番学生が出す提案で最も頻度が高いのは、鬼ごっこ系のあそびである。通常の単純な鬼ごっこではなく、手つなぎ鬼、高鬼、ドロ警(地域によっては「警ドロ」と称することを覚えて驚く学生もいる)、三角鬼(ジャンケンのような関係の団体鬼ごっこ)などの提案が多いが、必ずと言っ

ていいほどゲーム開始後に後悔の声が聞かれる。それは、短時間で走り回り疲労が激しく長続きしないからである。

あそび自体は本来、継続時間の長短を問題にするものではないが、疲労度が高いと見込まれるとそれだけで敬遠され、多くの貴重な経験を重ねる機会から参加者が離れてしまいかねない。適度な疲労感と継続時間をどのように調整できるか、あそび方の工夫が求められる。

(8) 展開の意外性、不確定性

前記(6)とも関連するが、体格、体力、技能の優劣でゲームの展開や勝敗の結果が容易に予測できる「あそび」では、参加意欲を喚起できない。体格や運動能力だけでは展開が定まらず、ほどよい偶然性や運が混然とすることで、誰にでも活躍のチャンスがあることを自覚できるようにしたい。そのためには、「あそび」の中に日常的には不慣れな動作が含まれる方が望ましい。競技スポーツでは意外性や不確定性が前面に出ることは否定的な要因であるが、「あそび」ではむしろ必要な要素であると気付かせたいものである。

(9) 勝敗の明瞭性

レクリエーションとしてあそび・ゲームの過程や運動を楽しめることが第一であり、絶対的な価値を勝敗に帰結するのではないにしても、区切りとしての勝敗を明確にしておかないと、何がいつまでどのように続くのか終わるのか、次第に目的が見えないものに陥る恐れがある。例えば単純な「鬼ごっこ」にしても、「捕まえる→鬼が替わる」の連続だけでは、誰が勝者でも敗者でもなく、終了が規定されない。「かくれんぼ」系のあそびでも、上手に隠れれば勝ち(終了)ということにはならず、誰にも見つけてもらえなければ知らぬ間に「ほったらかし」にされることもある。授業の「あそび」でも、学生はやり始めてからそれに気付き、どう收拾するかに苦労することがしばしば起きる。どのようにあそびを終えるか、の視点から勝敗をわかりやすくしておくことは意外に重要である。

(10) 勝敗の意味づけとその楽しみ方

前項でも触れたように、「あそび」は勝敗に絶対的な価値を置くものではないが、結果としての勝ち負けを楽しめるものにするには、充足感を得る上でも大切である。さらに言えば、「あそび」では勝利を賞賛する以上に、むしろ負けや失敗を積極的に楽しめるようになる雰囲気作りが重要で、これはスポーツにはない特徴と言えよう。

授業でも、場を盛り上げるために意図的に「珍プレー」を演じて失敗してみせる外向的性格の学生がいる。周囲から起こる失笑はけっして当人を嘲る趣きでないことは明らかである。さらに学生間で仲間としてのラポールが形成されていれば、敢えて失敗してみせた学生を周囲の者が演技的に罵倒したり、失敗した学生も平身低頭するようなパフォーマンスをしてみせる。これらは

多分にメディアで見られるコメディを模倣してのこととわかる。

一部には、このような動向がいじめや弱者否定の端緒になるので慎むべきとの意見があるが、筆者はそうはみておらず、それ以上に場の雰囲気や和ませる上での意味や効果が期待できると考えている。

2. 学生の感想（レポートの記述から）

- ・「懐かしい気分になった。恥ずかしがっていちゃだめだと自覚した」(女子、初回授業)
- ・「大学生になって子供のように夢中に遊ぶとは思わなかった」(男子)
- ・「子供の頃に味わったワクワクする気持ちがよみがえった。微妙に異なる気もするが」(女子)
- ・「やっていて、決着がつかない、終わりが無いことに気付いた（ハンカチ落とし）」(男子)
- ・「子供の時は気にしていなかった問題点が浮かび上がってきたのは意外だった」(女子)
- ・「何度も鬼になったが、一度も鬼にならなかった者もいたようだ」(男子)
- ・「罰ゲームを用意することで盛り上げてはどうか」(男子)
- ・「やはり遊びには何かしらのルールの工夫があったほうがおもしろくなると思った」(女子)
- ・「男女間で体力差による遠慮がはたらく傾向があった。子供の頃は意識もしなかった」(女子)
- ・「あらゆる工夫をすることで、男女とも楽しめることが理解できた」(男子)
- ・「女子は隠れに徹して、男子は逃げ・追いかけに徹していた（警ドロ）」(女子)
- ・「終わり頃には息切れがして、子供の頃との差を感じた」(男子)
- ・「ボールを4個同時に使うことも可能なのではないか（ドッジボール）」(女子)
- ・「時間中のミーティングで出た多くの意見で、男女差などの問題が改善の方向に動いた」(男子)
- ・「苦手な種目で、少し辛かった」(女子)
- ・「必然的に？積極的なリーダーが出現した。ガキ大将はこうして生まれるのか」(女子)
- ・「当番として提案した遊びで、みんなが楽しんでくれたようで安心した」(女子)
- ・「女子グループの提案する遊びは、やはり運動量として物足りなさがある」(男子)
- ・「遊びには、どうしても男子向き、女子向きがあるように思う」(男子)
- ・「チーム戦ならば、上手くできない子をメンバーでフォローするのが望ましい」(女子)
- ・「個人的には、技術力を必要とする遊びには参加したくない」(女子)
- ・「伝承的な遊びと体育とがうまく結びついた（鞠つきリレー）」(男子)
- ・「同じチームになった者同士で仲間意識のようなものが生まれ楽しくできた」(女子)
- ・「昔（子供の時）できていたのに今できないのはなぜなのか」(男子)
- ・「提案が鬼ごっこ系に偏っている。子供の頃の遊びが思い出せない、アイデアが出ない」(男子)
- ・「ズル（反則）の判定が難しい」(女子)
- ・「もう少し競い合うことに重点を置いて考えてもよいかもしれない（三角鬼）」(男子)
- ・「（ワンバウンドが許されることで）苦手な人が失敗してもラリーが続き、ボールに触れる回

数が増え、参加意識が持てた（バレーボール）」(女子)

IV. まとめ

個々のあそび・ゲームの方法論は多くの書籍に見ることができるが、それらをどのような意図で学校体育に適用すれば効果的であるかは一律ではない。教育現場の実状を考慮した試行錯誤が今後も必要であると思われる。本稿はその意味で大学教育での適用の一事例と位置付けるべきであろうと考えている。以下の整理はその上での私見として理解いただきたい。

身体運動を主体とする「伝承あそび」は、成長期の子供のみならず、現代の大学生にも価値ある重要な役割を果たしうる。それは体育的な価値はもとより、社会性、協調性の十分な獲得、さらには学生時代に備えておきたい創作力、問題解決能力を養うことにも貢献すると考えられる。

「あそび」の適用により大学生に期待する効果は、子供時代における「しつけ」を脱し、技術の洗練化（目標達成手段の進歩）、創造的発想にも進化するものである。

現代の学生が失いかけた思考・発想の柔軟性、独創性の復活を志向し、身体活動での行動選択を、単なる思い付きから戦略・戦術的意志決定の過程へ発展的に進化させていけるかどうかを問いかける教材として、「あそび」は有効であると確信する。

参考文献

「遊びの大事典<実技編>」、(財)日本レクリエーション協会監修、東京書籍、1989.

(うえはらきちお・國學院大學人間開発学部健康体育学科教授)