

広い園庭と狭い園庭で遊ぶ幼児の 鬼ごっこの理解について

— 幼児へのインタビュー内容(知識・認識)を比較して —

口野隆史

I. はじめに

本稿では、広い園庭で遊ぶ幼児と狭い園庭で遊ぶ幼児の鬼ごっこについての知識や認識の違いについて考える。まず、なぜ鬼ごっこを取り上げるのか、またなぜ広い園庭の保育園と狭い園庭の保育園を比較するのか、について述べる。本稿では鬼ごっこについて、幼児にインタビューを行った。その際幼児が話してくれた、鬼からの逃げ方や友だちの追い方などの幼児の発言(思いや考え)、およそ「幼児の知識や認識」というようにした。

1. 保育・教育における鬼ごっこについて(鬼ごっこの意義)

鬼ごっこには、どのような保育・教育的な、また体育指導的な意義があるのだろうか。かこさとしは、鬼ごっこの「だいじな点」として「第一は、全身の遊びということ」「第二の点は、小集団での遊びということ」「第三の重要な事項は、戸外で行われる遊びであるということ¹⁾」の3点を示している。

「第一」については、「跳躍という動作を含む走ることが主軸となっているのですから、全身を移動活動させるのは当然です」と述べている。運動やスポーツの中には、主に腕、主に脚を使うものなどもあるが、鬼ごっこは「全身運動」の遊びである。鬼ごっこは、子どもの全身のバランス良い身体的成長を促すものと考えられる。また「相手との相対姿勢やタイミング、位置の変化には、上体の積極的な活動が加わってきます」ということも「だいじな点」としている。この点は、鬼ごっこが「全身運動」という身体的な能力のみに関わるものではないことも示している。つまりこの点は、子どもが鬼ごっこを行う際

には、一緒に遊ぶ友だちとの時間や位置や距離を計り、それらの情報を子どもなりに考える(分析する)という知的な能力も発揮しながら遊んでいる、ということも示している。

「第二」については、鬼ごっこは「むやみに『子』が多ければ、『逃げる楽しさ』や『逃げられうる楽しさ』をもてぬ子がふえます」、こうした楽しさは「大まかにいって『鬼』一人に対して五～六人以下でしょう。したがって『鬼遊び』は小集団の遊びということになります」と述べている。また、子どもたちは「組全体とか学年とか多数で行わねばならぬとき、複数の鬼」でも楽しく行える鬼ごっこを工夫し、「子／鬼の比率が楽しさの範囲に入るくふう」をするとしている。このように子どもたちは、鬼ごっこを小集団で行うことを通して「社会性や人間関係」を学ぶ。加えて子どもたちは鬼ごっこを行う際、身体的な活動とともに、「第一」と同様に“ルールを覚え理解(認識)する”という知的な活動、また人数や場所の条件が変化すると子どもたちはその状況に合わせて、再度新しいルールを“創造”するという知的な活動も行い、それらに関わる能力を獲得することになる。

「第三」については、「陽光が照り、風が吹きぬける戸外の広場は、成長していく子どもという生物にとって最もよい遊びの場所」であるとしている。さらに「鬼あそびとは戸外の遊びであり、外遊びであるから重要である」と述べている。現代の子どもたちはエアコンのある屋内で、暑さ寒さもあまり感じず生活することも多い。しかし鬼ごっこは戸外の暑さ寒さ、季節の風や草花の匂い、太陽の光などを感じながら遊びが展開される。子どもたちの身体的な抵抗力とともに、様々な感性を育む。

以上のように鬼ごっこの保育・教育的意義また体育指導的な意義として、①全身運動による身体各部及び全身のバランス良い育成、②社会性・人間関係の育成、③戸外活動による自然環境に適應する身体の抵抗力、及び自然環境に対する感性の育成、④認識能力・創造性の育成、ということが考えられる²⁾。このようにいくつかの意義が考えられる鬼ごっこではあるが、本稿では特に「鬼ごっこについての運動に関わる知識や認識」が子どもたちにどのように育っているのかに着目する。

2. なぜ園庭の広い保育園と園庭の狭い保育園の比較なのか

日頃から広い園庭で活動している幼児と、狭い園庭で活動している幼児の間には運動能力や体力、そして1. で述べたような知識や認識能力に違いがあるのだろうか。

まず運動能力については、森司郎らは「園の物理的環境による運動能力の比較」として以下のように述べている。「調査の対象になった園の園庭の広さに関しても、園庭が『広い(1282-5881m²)』園が『狭い(0-800m²)』、『普通(841-1163m²)』に比べ有意に(運動能力が)高かった³⁾。このように「運動能力(6種の測定項目)」に関しては、広い園庭で遊ぶ幼児と狭い園庭で遊ぶ幼児では、広い園庭で遊ぶ幼児の方が高いことが示されている。

それでは、先ほど1. で述べたような子どもたちの運動(鬼ごっこ)に関わる知識や認識面については、広い園庭で遊ぶ幼児と狭い園庭で遊ぶ幼児の間には違いが出てくるのであろうか。違いがあるとすればどのような点に違いが現れるのであろうか。運動能力については、上記のようなデータはあるが、運動遊びに関わる幼児の知識や認識についてのデータはまだほとんどないように思われる。⁴⁾

1. で述べたように子どもたちは、鬼ごっこにおいて身体的な能力とともに知的な能力も駆使しながら運動を行っている。「(自分1人が鬼の時)あの子を捕まえるには、これぐらいのスピードで走って先回りして」あるいは「(チームの仲間と一緒に)あの子を捕まえるには、2人で右と左から行って、挟み撃ちにして」という相手の動きを予測し、適切な判断をする力が必要である。このような「相手の動きを予測・判断」するような能力は、就学前の子どもたちが将来様々なスポーツや運動文化を楽しむ際に重要な能力となる。換言すれば、このような能力が獲得できていない場合、様々なスポーツを楽しむ機会が少なくなる。またそのスポーツが好きになれない場合もある。

3. 狭い保育園の現状

日本では、園庭の狭い保育園は少なくない。特に大都市の保育園においては、子どもたちが園庭でひしめき合っているようなところもある。日本学術会議は、『提言 我が国の子どもの成育環境の改善にむけて ―成育方法の課題と提

言一』の中で、「2 現状の問題と改善 (3)子どもの活動の時代的变化とその影響 ③生活習慣の変化とその影響」において次のように述べている。「遊び以外の生活(生活習慣)も大きく変化した。子どもの体力低下傾向が続いてきたが、これと深く関わるのは運動ないし基礎的な身体活動量の減少であり、背景には、学校外の学習活動や室内遊びの時間の増加による外遊びやスポーツ活動の時間の減少、生活道路、空き地のような身近な遊び場の減少や園庭のない保育所の広がり[3-3-3]、少子化と塾、習い事などによる仲間の減少等⁵⁾があって、日常生活の中で体を動かす機会そのものが減っている」(下線は筆者)。同会議ではこの点について資料(付録)を示し「3-3-3 園庭のない保育所 児童福祉施設最低基準(昭和23年12月29日厚生省令第63号)『第5章 保育所』第32条の五は『満2歳以上の幼児を入所させる保育所には、…屋外遊戯場(保育所の付近にある屋外遊戯場に代わるべき場所を含む。以下同じ。)…を設けること。』とする。園庭を付近の公園等に代えることを容認する規制緩和政策であり、これにより園庭のない保育所が見られるに至っている⁶⁾とし、まさに「子どもの成育環境の改善にむけての成育方法の課題と提言」の一つとして示している。もちろん、これらの保育園の「付近」には「屋外遊戯場に代わるべき場所(公園等)」があるはずだが、子どもたちは園舎から靴を履いてあるいは裸足で、すぐに広い園庭に出られるわけではない。保育者が子どもたちを連れて(何人かの保育者が外出の体制を整え)、保育園の周りの交通事情に配慮しながら「付近の屋外遊戯場」に移動しなければならない。

幼稚園においては「幼稚園設置基準」により「第三章 施設及び設備 第八条(園地、園舎及び運動場) 2 園舎及び運動場は、同一の敷地内又は隣接する位置に設けることを原則とする」とされている。幼稚園も十分な広さの園庭がある園ばかりではないが、上記の保育所のように「園庭のない」という状況ではない。

社会福祉法人全国社会福祉協議会は『機能面に着目した保育所の環境・空間に係る研究事業』を実施しその報告をまとめている。その『研究結果の概要』において、日本の保育所の設備基準の考え方の参考とするため、アメリカ、イングランド、フランス、ドイツ、スウェーデン、ニュージーランドの6か国について、保育所の施設基準を調査した結果を報告している。この6か国の子

も1人あたりの「屋外施設面積」の基準と、日本のそれを比較してみると、日本が最も狭く3.3m²、次に狭いのはニュージーランドの5m²、アメリカの6.96m²、フランスの6.67～7m²、ドイツの8～10m²、と続く(上記各国は州や県によって基準が異なる国もある。イングランド、スウェーデンは特に面積基準を定めていない)⁷⁾。上記の調査結果において全国社会福祉協議会は「その国の基準と地方の基準の状況、保育者1人あたりの児童数等の配置基準について調査を行った。この結果、日本の子ども1人あたり面積基準が諸外国と比較して低い水準にあることがわかった⁸⁾」と報告している。

II. 研究の目的

幼児の運動能力(身体的な側面)については、園庭の広い保育園の方が狭い保育園より、高いことが報告されている。では運動遊びに関わる幼児の知的な側面(知識や認識)の育ちは、園庭の広い保育園と園庭の狭い保育園において違いがあるのだろうか。本稿では、どこの保育園でも行われている運動遊びの1つである鬼ごっこを通して、この点を考えたい。幼児へのインタビューを通し、以下の点などについて明らかにする。

1. 幼児らに、鬼ごっこが好きか嫌いか、またどのような鬼ごっこをしているかを尋ね、2つの保育園の幼児らの鬼ごっこについての発言を比較し、その違いを明らかにする。

2. 鬼ごっこを行う際、幼児が自分が鬼の時、どのようにして鬼ではない他の子を捕まえようとするのか、その捕まえ方(方法)について尋ねる。また、幼児が自分が鬼ではない時、どのように鬼から逃げるのか、その逃げ方(方法)について尋ねる。これらの幼児の「捕まえる」「逃げる」に関する発言(知識や認識)を比較し、2つの園の違いを明らかにする。その際、幼児がどのように相手の動きを予測しているのか、幼児の発言を、時間的、空間(位置・距離)的、対象(捕まえる相手、追ってくる鬼等)などについての発言に分け、それらを比較する。

3. 上記以外の幼児の発言(捕まえるための工夫、逃げるための工夫など)を比較し、2つの保育園の幼児の鬼ごっこに関する知識や認識の違いを明らかにする。

Ⅲ. 研究の方法

1. インタビューの時期(2009年12月～2010年2月)

- (1) G 保育園：①2009年12/11、②12/18、③12/25、④2010年1/22、4回の調査。
(2) N 保育園：①2010年2/3、②2/15、③2/16、④2/26、4回の調査。

2. 調査対象

(1) 調査保育園

- 1) G 保育園：①園児数：120名(在園児数：134名)※2010年偶然N保育園と同数。
②総敷地面積及び園庭(子どもの遊びスペース)：約5000坪(16530m²)。駐車場、山、園舎を除くと園庭は畑なども含め約2000～3000坪(6612～9918m²)。③所在地及び近隣の状況：福岡県。園の周りは山や田畑が多い。近隣は交通量は少ない。
2) N 保育園：①園児数：120名(在園児数：134名)。②総敷地面積及び園庭(子どもの遊びスペース)：約450坪(1488m²)。園庭部分は約100坪(331m²)。園庭の中央部にスペースがあり周りには木製のアスレチックがある。③所在地及び近隣

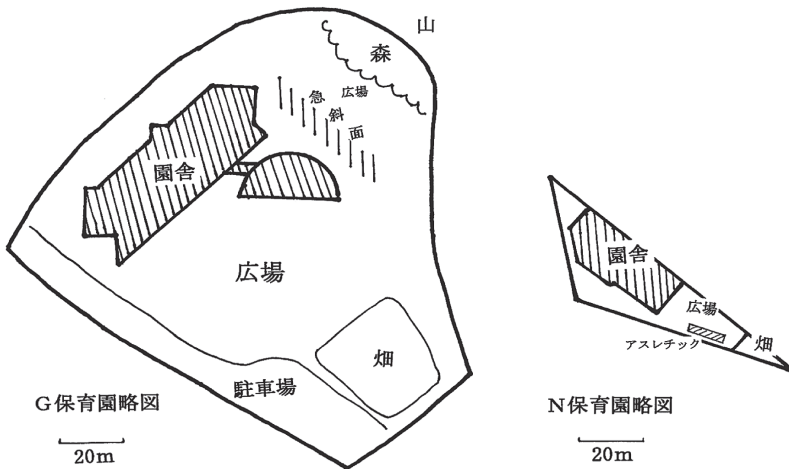


図1 2つの保育園(敷地、園庭、園舎)の比較

の状況：京都市。園の周りは住宅地。近隣は交通量は多い。園から約500mの場所には同園が運動会等を行う公園もある。子どもたちは、園内だけでなく園庭より広い場所で遊ぶ機会もある。

2つの保育園の敷地の見取り図を模式的に図1に示した。筆者が航空写真(ゲーグルマップ)より模式的に略図を作成した。

3) 保育の方針：両園ともに、特別な「お稽古事(全員参加の鼓笛や競技・スポーツ)」は行っていない。保育者が子どもの成長・発達を見ながら保育を行っている。先生方は、民間の保育団体にも参加し、研究的にも熱心に保育を考えて行っている。保育方針には共通する部分も多いと思われる。

(2) 調査園児(人数は揃えたわけではない。偶然同数となった)

- 1) G 保育園：年長児(5、6歳児)22名、男児14名、女児8名
- 2) N 保育園：年長児(5、6歳児)22名、男児14名、女児8名

3. 調査方法

(1) インタビューの状況

日頃幼児らが保育園で行っている鬼ごっこについて尋ねた。「広い園庭で遊ぶ幼児たち」と「狭い園庭で遊ぶ幼児たち」が、鬼ごっこについて考えていることや思っていること(知識や認識)に違いがあるのかを確認しようとインタビューを試みた。インタビューは1人5～10分程度。筆者と幼児が1対1で机を挟んで向かい合う形で行った。幼児の正面にビデオカメラを置き、インタビューの状況を撮影した。インタビューは他の幼児が出入りしない職員室の一角(職員室には職員はいる)、あるいは職員室の隣の個室(時々職員が出入りする)で行った。

(2) インタビューでの問い掛け

① 鬼ごっこは好きか、どんな鬼ごっこが好きか

「こんにちは、お名前教えて下さい」

Q1 「○○くん(□□ちゃん)は、鬼ごっこは好きですか」

Q2 「どんな鬼ごっこが好きですか。保育園では、このごろどんな鬼ごっこをよくしていますか」

② 自分が鬼の時

Q 3 「○○くん(□□ちゃん)は、鬼ごっこで自分が鬼になった時、上手に鬼じゃない他の子を捕まえることができますか」

Q 4 「じゃーあ、その特、どうやったら上手に鬼じゃない他の子を捕まえられるか教えて下さい」

③自分が鬼でない時

Q 5 「じゃーあ今度は、○○くん(□□ちゃん)が、鬼ごっこで自分が鬼じゃない時、上手に鬼から逃げることができますか」

Q 6 「じゃーあ、その時、どうやったら上手に鬼から逃げるができるか教えて下さい」

4. 調査結果のまとめと分析の方法

幼児へのインタビューの結果は、2つの保育園に分け、22名の幼児ごとに、その発言内容を「Q 1～6」の質問に分け、表1、表2にまとめた。本稿では特に、鬼ごっこにおける幼児の“捕まえる相手”や“追ってくる鬼”の動きを「予測」する力(知識や認識)に着目した。中村は「一定の速さで転がるボール」を幼児が捕える実験において、「《予測》とは、ほぼ一定の速さでころがっていくボールを手で捕えるという目的に応じて、自分の走るスピードをどの程度にすればよいか、どのようなコースを走ればよいかなどを、あらかじめ判断して行動するということを意味している⁹⁾」とした。これは“この実験における定義”ではあるが、鬼ごっこにおいて“逃げる相手”や“追ってくる鬼”の動きの「予測」には、「スピード(時間的)」「コース(空間的)」そして「対象(捕まえる相手、追ってくる鬼などと一緒に遊ぶ友だち)」が関わるものと思われる。表1、2の作成にあたりQ 4、Q 6の欄については、この3点に関わる発言の箇所にそれぞれ異なる下線を付けた。本稿ではこの3点から「広い園庭で遊ぶ幼児ら」と「狭い園庭で遊ぶ幼児ら」の鬼ごっこについての知識や認識(予測など)の違いについて整理し、考察しようと考えた。

IV. 結果および考察

インタビューの結果(詳細)は、表1、表2に示す通りである。インタビュー

当日のメモ、インタビューの記録映像から幼児らの発言を文字にし、一覧表にした。幼児らの発言は意味のわかる範囲で、幼児らが話したその地域の言葉をその(方言の)まま文字にした。意味のわかりにくい発言には表中に(?)を付けた。表1、2の園児の記載の順番は、4月生まれから順に並べた(特に意図はない)。

1. 鬼ごっこの好き嫌い(Q1)

G保育園では22名中全員が「好き」と回答。N保育園においては22名中19名が「好き」、「ちょっと好き」「好き、わからん」「きらい(理由あり)」が各1名であった。どちらの保育園の幼児らも、概ね鬼ごっこが好きなのである。

表3 Q1：鬼ごっこの好き嫌い(人数)

| | 好き | ちょっと好き | わからない | 嫌い |
|------|----|--------|-------|----|
| G保育園 | 22 | 0 | 0 | 0 |
| N保育園 | 19 | 1 | 1 | 1 |

2. どんな鬼ごっこが好きか・このごろどんな鬼ごっこをよくしているか(Q2)

G保育園では、「助け鬼(いわゆる『ケイドロ(警察と泥棒)』)」19名、「氷鬼」16名、「高鬼」11名、「色鬼」8名、「かくれ鬼(かくれんぼ)」6名、「壺鬼」「ため鬼」各1名。「助け鬼(ケイドロ)」は追うチーム(警察)が、逃げるチーム(泥棒)のメンバーを捕まえ、牢屋に入れておく。牢屋に捕まった者は、他の泥棒チームのメンバーにタッチされれば、また逃げることができる。「助け鬼(ケイドロ)」を行うには、2チームに別れ、牢屋にする場所も必要であり、ある程度広い場所が必要となる。

N保育園では、「高鬼」18名、「普通の鬼ごっこ」8名、「高鬼&(アンド)〇〇鬼(アンドの後の続く鬼ごっこは、氷鬼、バナナ鬼、リンゴ鬼、くっつき鬼、ろうそく鬼)」7名、「氷鬼」6名、「バナナ鬼」「桃太郎鬼」「ろうそく鬼」各2名、「くっつき鬼」「かくれんぼ」各1名。22名中21名が「高鬼」を含めた回答をしている(この回答についての2つの保育園の特徴を見るため、表1、2では「高鬼」の表記を「高鬼」とゴシック体で示した)。Ⅲで示したように、園庭中央部にス

表1 G 保育園の幼児へのインタビュー結果一覧(園庭の広い保育園)

| 園児 | Q1「鬼ごっこは好きですか」 | Q2「どんな鬼ごっこが好きか。保育園では、このごろどんな鬼ごっこをよくしていますか」 | Q3「自分が鬼の時、鬼じゃない他の子を抑えられますか」 | Q4「自分が鬼の時、どうやったら上手に鬼じゃない他の子を抑えられますか教えて下さい」 |
|------|----------------|--|-----------------------------|--|
| G1男 | すき | かくれんぼ、助け鬼、転がしドッジ | できる | できる。本気で走る。速く走ってから抑えられます。 |
| G2女 | すき | 助け鬼、氷鬼、色つき鬼 | できる | (考えて) できる。g1) その子狙ってないふりをしてね、g1) 近くに行った瞬間にタッチすると、g1) その子が鬼になるけん、g2) 私が前から行ってね、g2) 後ろから行く子もいて、 <u>はさみうち</u> にして、鬼が代わる。g3) <u>横かど</u> とかでもいいけん。逃げられないように両方の手でタッチする。 |
| G3男 | すき | 氷鬼、いっぱいやる鬼ごっこ、助け鬼 | できる | できる。(ぼくは) 速い。タッチする。速くは走れたいと。遅く走ったら何もタッチされんと。こうやって(手を振るふり) めっちゃ速く。新幹線より速く。 |
| G4男 | すき | 助け鬼、氷鬼、つかまえ鬼(タッチすると鬼が代わる)、かくれ鬼 | できる | できる。もし、鬼ごっこで2人が手をつないで逃げよったら、(ぼくが) 手を2つ広げてタッチしたら、2人とも一緒にタッチできる。助け鬼やったら、g3) Tジロウ君をタッチするやろ、そしたら g4) Sダイ君が助けに来るやろ、ぼくが手を伸ばしてタッチしたら、助けに来たチームも抑えて「助けて〜」ってなる。手を伸ばしてタッチすると、g4) Sダイ君が俺の手に足ががってなって(手につまずい) 転じて、逃げチームになる(抑えられます)。(相手の足をねらってタッチをしに行く) |
| G5女 | すき | 助け鬼、色つき鬼 | できない | できない。速く走る。タッチしたりする。 |
| G6男 | すき | 助け鬼(※1)、氷鬼 | できる | できる。ずっとマラソンとかしとったら、足が強くなって、速く走れるようになる。(※1すきの理由。鬼に抑えられても、逃げている人に助けてもらえる) |
| G7女 | すき | 助け鬼、高鬼、氷鬼 | できる | できる。走ってきて、スピードを早くして、手を伸ばしてタッチする。 |
| G8女 | すき | 氷鬼、助け鬼、隠れ鬼、高鬼 | わからない | (どっちか) わからん。(どうやったらいいか) わからん。お手々伸ばす。 |
| G9男 | すき | 色つき、助け鬼、普通の鬼ごっこ | できる | できる。助け鬼の時は、(他の子が) 助けられようを守る。g2) 助けに来た時にタッチする。g4) 鬼の時は、 <u>はさみうち</u> にしたりする。 |
| G10男 | すき | 助け鬼、高鬼 | できる | できる。足が速いけん。g5) 速い人は遅く走って抑えられます。g6) 逃げる人が近かったら、タッチ普通にできる。 |
| G11男 | すき | 氷鬼、助け鬼、色つき鬼 | できる | できる。速く走る。手を伸ばす。体を前に倒す、出す。 |
| G12女 | すき | 普通の鬼ごっこ(助け鬼)、氷鬼 | できる | できる。速く走れば誰でも抑えられる。だから楽(に抑えられる)。他はない。 |
| G13男 | すき | 助け鬼、高鬼 | できる | できる。走ってタッチする。g5) 鬼が2人おったらね、 <u>はさみうち</u> ができる。 |
| G14男 | すき | 氷鬼、隠れ鬼、高鬼 | あまりできん | あまりできん。こうやって(手を上げて) 近づいてきて、タッチ。g3) (相手手が) 止まって時に g6) 後ろからこっそりタッチする。 |
| G15女 | すき | 助け鬼、高鬼、色つき鬼、氷鬼 | できる | できる。手を伸ばしたら抑えられる。速く走ったら抑えられる。 |
| G16男 | すき | 氷鬼、色つき鬼、隠れ鬼、高鬼、助け鬼 | できる | (元気よく) はい。優しくタッチして、(小さな声で) それだけしかないかな。(小さな声で、その他は) 何にもない。 |
| G17男 | すき | 助け鬼、高鬼、普通の鬼ごっこ、隠れ鬼 | できる | できる。g7) Kキ君を抑えられます。(友だちの名前を言う。落ち着きなく机の上に寝る。) 手でタッチする。走ってから抑えられます。もう他にない。 |
| G18男 | すき | 氷鬼、助け鬼、高鬼 | できない | できない。g8) 人を見らんでタッチしてしてしまう。鬼を忘れて鬼にタッチしてしまう。鬼を覚えてほしい。g9) 抑えられた人を守もつとく(助け鬼の時)。 |
| G19男 | すき | 氷鬼、助け鬼、普通の鬼ごっこ、色つき鬼 | どっちとも | どっちとも(できたり、できなかったり、やや自信なさそう)。走りがスピードが速いけん(速く走る)。走りがもう少し速くなったら(抑えられる)。 |
| G20女 | すき | 氷鬼、高鬼 | できる | できる。手を伸ばして・・・走る。 |
| G21女 | すき | 色つき鬼、氷鬼、つぼ鬼(抑えたら壺になる) | できる | できる。走り方ね(手を) こう(グー) じゃなくてね、こう(指を揃えてパー)の方が速そうやからね、走って抑えられます。 |
| G22男 | すき | 氷鬼、かくれんぼ、助け鬼、ため鬼、高鬼、普通の鬼ごっこ | できる | できる。g7) <u>横</u> に行ってタッチする。座って、こうやって(両手広げて) パーンってタッチする。g10) 逃げる子が来たら、そのまま走って行ってタッチする。 |

広い園庭と狭い園庭で遊ぶ幼児の鬼ごっこの理解について

(表1 続き)

| Q5 「自分が鬼じゃない時、上手に鬼から逃げることはできますか」 | Q6 「その時、どうやったら上手に鬼から逃げるができるか教えて下さい」 | 園児 |
|----------------------------------|---|------|
| できる | できる。思いっきり走る。g7捕まりにくい、わからん所へ行く。(それはどこですか?) 野外ステージの後ろの一番後ろ。 | G1男 |
| できる | できる。鬼が狙ってきたら、速く走ったら、鬼が諦める。足を狙われたら、ピョンと跳ぶ。助け鬼の時、逃げるのが私1人になってしまったら、g11捕まっているみんなをg9横からタッチして助けて、g9また反対の横からもタッチして、g12残っている真ん中の人もタッチして逃げる(逃げる味方の人数を増やすとの意味の話。かなりわかりにくい話)。 | G2女 |
| できる | できる。めっちゃ速い。g13Mコちゃんめっちゃ速い。速く走る。速く走ること。 | G3男 |
| できる | できる。g4鬼がねタッチしようとして手を伸ばした時に、g10その上を越えたら(ジャンプして跳んだら)、タッチされん。「鬼の手より高く跳べるの?(筆者)」うん。でもね、踏んでしまう時がある。「踏んだらタッチされたことになるんじゃない?(筆者)」踏んでもタッチされたことにならん。 | G4男 |
| できる | きる。強く走る。 | G5女 |
| できる | できる(小さくうなずく)。(長い沈黙の後) あんね、g5タッチされそうになったら、g10その下をくぐる。 | G6男 |
| できる | できる。g10はさみうちされても、(屋外)ステージの穴の開いている所から出られるから、g6すぐに抜け出して逃げれる。ステージのない所では、しょうがないのでただ諦めて走る。 | G7女 |
| できる | できる。速く走る。 | G8女 |
| できる | できる。ジーとしとってからね、g7鬼が来た時に避けてからね、助けに行く。(牢屋の近くに)隠れとってからね、g7鬼が行った時に助けに行く。g10はさみうちg8される時に、g10横から逃げれるような所を見つけてから逃げて、タッチして助けに行く。 | G9男 |
| できる | できる。思いっきり走る。(ここでトイレで中座) g10真っ直ぐ逃げたら捕まるけんね、横に逃げる。 | G10男 |
| できる | できる。避けたりする。手を振る(速く走るために)。 | G11男 |
| できる | できる。速く走って逃げれば捕まえない。他にない。 | G12女 |
| できる | できる。いっぱい走って逃げる。g10鬼から離れとく。「(Q4の自分がはさみうちする話から)さっきみたいに自分が挟み撃ちにされたらどうする?(筆者)」g10高い所に登ってg9鬼が10秒数える間にg10鬼から遠くに逃げる。(3つの発言とも同義と解釈)。 | G13男 |
| できる | できる。でも裸足じゃないとできません。クツはいてたら速い。こうやって(手をパーに広げて走るふり)逃げる。足を速く、手を振ったらいい。足を上げる(速く走るために)。でもぼくやれん。g14仲間にも助けてもらってもすぐまた捕まる。転んどうもん。 | G14男 |
| できる | できる。腕をね、伸ばしたりね、短くしたりしたらね、速く走れる(だから捕まらない)。 | G15女 |
| あんまりできん | あんまりできん。裸足とかになつとう時、(逃げるのが)無茶苦茶速い。鬼がタッチする時、避ける。(助け鬼の時)逃げチームが捕まったら、助けてやったらいい。 | G16男 |
| できる | うん。走ってから。最初歩いて、走る。隠れてから見ついたらパッパッと逃げる。 | G17男 |
| できる | できる。g10鬼がない時にタッチしてもらおう(助け鬼、氷鬼の時)。 | G18男 |
| できる | できる。逃げよったら、捕まえに来て、g11捕まえに来なくなったら、逃げて、g10鬼が来たらん所について、鬼を見て、鬼が来たらずパッパッと逃げる。(鬼から離れて、鬼をよく見て、鬼が来たらず逃げる)。 | G19男 |
| できる | きる。よける。走る。 | G20女 |
| できる | できる。g12鬼さんがね違う方を向いたら(向いている時に)色とかタッチしてね、g10こっちに来たら色を離れてg20ゴールまで行くよ。(色つき鬼の時らしい) | G21女 |
| (できる) | (できる、できないの答なし) g10まわりこんだら、途中でビューンって、前に行つて横に行つた。鬼の横を走ったらタッチされんかった。(鬼との距離を取る) | G22男 |

表2 N保育園の幼児へのインタビュー結果一覧(園庭の狭い保育園)

| 園児 | Q1「ごは好きですか」 | Q2「どんな鬼ごっこが好きか。保育園では、このごろどんな鬼ごっこをよくしていますか」 | Q3「自分が鬼の時、鬼じゃない他の子を捕まえることができますか」 | Q4「自分が鬼の時、どうやったら上手に鬼じゃない他の子を捕まえられるか教えて下さい」 |
|----------------|-------------|--|----------------------------------|---|
| N1女 | すき | 高鬼 | できる | できる。タッチする。走る。 |
| N2男 | すき | 高鬼、高鬼&氷 | できる | できる。走る。速く走る。 |
| N3女 | すき | 普通の鬼ごっこ | できる | できる(自信なさそう)。走ったい。ほかにない。 |
| N4男 | すき | 高鬼&氷鬼・バナナ鬼・リンゴ鬼・くつき鬼 | できる | できる。ここに先っぽがあるやろ(足のつま先のこと)、ほんで走る時にこうやってこうやってやる(つま先でしっかり地面を蹴って走る格好をしてくれる)。蹴って(走って)n1)相手が(に)n1見つかれへん間にタッチする。カメレオンみたいに。でも俺遅いで、中くらいかな。 |
| N5男 | すき、わからん | 普通の鬼ごっこ、高鬼&氷鬼・ろうそく鬼・バナナ鬼、くつき鬼 | できる | できる。足速いもん。n2)敵がいるやろ、こうやって(手を横に振って)タッチすんねん。バトンタッチみたいに。上からこうやる時もあるし、下からこうやる時もある。走り方。よう頑張ったり、負けずに走ったりする。n3)Rノスケっていう人運くてのんき。ビュンって来て、タッチアウト。カーブがあるやろ脚をこうやって(カーブの曲がり方を言っているようにある)、n2)タッチした瞬間にn1)高い所に登る。 |
| N6女 | すき | 普通の鬼ごっこ、高鬼、かくれんぼ | できる | できる。ふつうに走って、行ったらタッチされる(する?)から。追いかけてこの時に(?)、誰かが止まっててタッチする。 |
| N7男 | すき | 普通の鬼ごっこ、高鬼、桃太郎鬼ごっこ | 普通 | 普通。走って(捕まえる)。 |
| N8女 | すき | 高鬼 | できる | できる。走って。 |
| N9男 | すき | 高鬼、桃太郎鬼 | できる | できる。思いっきり走る。隠れておいて、n2)三角屋根の後ろに隠れておいて、思いっきり走ってタッチして捕まえる。(筆者のノートに絵を描いて桃太郎鬼について説明してくれた) |
| N10男 | すき | 高鬼、高鬼&氷鬼 | できる | できる。本気で走ったら。ほかにない。 |
| N11男 | すき | 高鬼 | できる | できる。本気で走る。弱気で走る、中ぐらいで走る(走る速度を変えるとことのこと)。 |
| N12女 | すき | 氷鬼、普通の鬼ごっこ、高鬼 | できない | できない。速くてできません。お姉ちゃんになったらできると思います。でもゆっくり走らないとできない。お姉ちゃんが教えてくれた。お休みの時に練習しとかな無理やねん。 |
| N13男 | すき | 高鬼、氷鬼 | できる | できる。足速い(から)。n3)高鬼やったら降りた時ねらう。 |
| N14女 | すき | 高鬼、氷鬼、ろうそく鬼 | できる | できる。走るのを速く走って捕まえる。それしかない。 |
| N15女 | すき | 高鬼、氷鬼、バナナ鬼、ろうそく鬼 | できる | できる。手振ったら速く走ってな、あんな、n2)こっちの高い所からこっちの高い所へn4)逃げてる間にタッチできる。手を“四”にして走ったら、速くなるから、タッチできるよになる。 |
| N16男 | すき | 高鬼、高鬼&氷鬼 | できる | できる(小さくうなずく)。n4)速い人無理やけど、n5)遅い人できる。n5)遅い人を狙って、n5)落ちたらシュッと行く(高鬼の場合のよう) |
| N17女 | すき | 走る鬼ごっこ、普通の鬼ごっこ、高鬼&氷鬼・ろうそく鬼 | できる | できる。よく走る。隠れておどかす。 |
| N18男 (※2) | きらい | 高鬼、高鬼&氷鬼 | できる | できる。n6)先にn1)高い所へ行ったらタッチする(鬼が高い所に登っても良いと言う点がやや疑問?) (※2)普通の鬼ごっこは嫌い。だってな、高い所登ってもセーフじゃないから。セーフがどこにもないから。高鬼、高鬼&氷鬼は好き) |
| N19男 | すき | 高鬼、ろうそく鬼 | できない | できない。n6)速い人でも頑張って捕まえる。 |
| N20男 | すき | 高鬼、普通の鬼ごっこ、氷鬼 | できる | できる。走ってタッチする。頑張って速く走ってタッチする。ほかにない。 |
| N21男 ちょっとすき | すき | 高鬼、氷鬼 | へたくそ | へたくそ、自分では思う。捕まえてタッチ。それでも泣かん。(？難解) |
| N22男 | すき | 高鬼、バナナ鬼、普通の鬼ごっこ | できる | できる。足で、足を上げて、むっちゃ上げて、スピード出したらできる。本気で走る。 |

(表2 続き)

広い園庭と狭い園庭で遊ぶ幼児の鬼ごっこの理解について

(表2 続き)

| Q5「自分が鬼じゃない時、上手に鬼から逃げることができますか」 | Q6「その時、どうやったら上手に鬼から逃げるができるか教えて下さい」 | 園児 |
|---------------------------------|--|------|
| できる | できる。走る。 | N1女 |
| できる | できる。速く走る。 | N2男 |
| できる | できる。思いっきり走って。ほかかない。 | N3女 |
| できる | できる (曖昧)。抜き足差し足で n⑥近くの山 (園庭の山) まで逃げて行った (鬼に見つからないように、そーっと逃げる)。n7相手が <u>鬼</u> とするやろ。口野さんがn8逃げる人とするやろ、逃げる人 (n7) がそーっと行くと、n⑥この後に <u>鬼</u> がいたらタッチされるやろ、ちょっとだけ高い所 (n⑤) に登って、そこ (n⑥) にいるかなってちょっと見えて、いいひんかったらn⑦こつちから通って、いたらn⑧こつち (別の道) から行く方法しかない。n7その時、n9速い人は最初の所 (n⑥) に戻って、n⑩違う所の道から行って、山 (n⑤) に登って行くとか。「高い山 (n⑤) から鬼をみるの? (筆者)」違う違う、三角屋根って言うのがあってちょっとだけ高い所 (n⑤) があって、様子ちょっとだけ見て、 <u>鬼</u> がここに (n⑥) いると思ったら、他の道 (n⑨) で行って、もしn10速い人は三角屋根から降りて、さっきの場所 (n⑥) に戻らんと、こうやって行くねん、山に。(同じ内容の繰り返しあり) | N4男 |
| できる | できる。ムッチャ速いもん。速く走って逃げる。すり足で (止まって)n⑩高い所へ登る。あのな、保育園の砂はな、ようすべんねん。ようすべるから、こうきーつてやったら面白いねん (砂の上を滑って、足の裏を横に滑らせてストップをかけて方向転換する様子を説明してくれる)。 | N5男 |
| できる | できる。普通に速く走る。 | N6女 |
| できる | できる。得意。走る。 | N7男 |
| できる | できる。速く走ったら。 | N8女 |
| できる | できる。n⑩鬼が速くに、n8行った時に、手を伸ばしてタッチして助ける (助け鬼の時か?)。思いっきり走って丸に入る (桃太郎鬼の時。絵を書いて桃太郎鬼の説明をしてくれる) | N9男 |
| できる | できる。ちょっとだけ本気で走る。(本人は足が速いらしい) | N10男 |
| できる | できる。n⑩鬼が違う方に行っていると、ぼくはn⑩違う方に行くねん (机の上で両手の指で、右手で鬼、左手で自分位置を示しながら、鬼との距離をとって逃げる説明)。こうやってな、n11他人をn9ねらっている時はこうやってな、n10 (鬼の) 後ろに行つて見つかったもこういくねん。 | N11男 |
| できません | できません。ゆっくり走らないとできない。ゆっくり走るとできる (話が難解。速く走るとうまく身体をコントロールできないということのよう)。お姉ちゃんが教えてくれた。 | N12女 |
| できる | できる (逃げる方が得意)。速く走って逃げる。鬼が近くに來たら逃げる。 | N13男 |
| できる | できる。高鬼やったら、n10逃げようとした時に、n⑩鬼がこっちの近くにおつたら、n⑩近くの高い所に登ったりして捕まらんようにする。走るスピードを速くしたらできる。 | N14女 |
| できる | できる。手を“四”にして走つたらできる。速く走ろうと思う気持ちがあつたら走れる。 | N15女 |
| できる | できる (ちょっと自信ありそう)。n11タッチされそうな時に、n⑩近くの高い所に登る。近い方がやりやすい。(大型遊具との距離) | N16男 |
| できる | できる。n⑩横から走る。(鬼が來たら) 真直ぐ逃げない (横に逃げる)。 | N17女 |
| できる | できる。ダッシュって言うのは、四つの手 (4本の指をくっつけてバーで走る) できんねん。5 (本) やつたらあかんねん。5はこやうる (ゆっくり)、4はこやうる (速い動き)、3も2も難しい。10教えてn12タッチする時は、10教えてる間に逃げた方がいい。n13鬼が反対に向いている時にn⑩反対から行って高い所に登った方がいい。 | N18男 |
| (できる) | 逃げる (できる)。n12誰かが助けてくれたら、逃げれる。速く走っとく。 | N19男 |
| できる | できる。n⑩アスレチックに近い所を通って逃げる、n13相手 (=鬼) をタッチしいひんようにやる。n⑩鬼から速い所を走る。 | N20男 |
| できる | できる。ちゃんと走る。速く走る。それしかない。 | N21男 |
| できる | n14速い人の鬼 (=鬼) よりか、もっと速くなる。だって速いもん。鬼がもし速い人 (n14) やとしたら、それより速く走つたら、逃げられる。 | N22男 |

ベースがあり、周りにアスレチックが置かれているN保育園の状況から考えると、鬼ごっこの際の逃げる場所はアスレチックの高い場所しかない。幼児らはこの園庭の状況から、それを活用し鬼ごっこを工夫していると思われる。「高鬼」と他の鬼ごっこを組み合わせ、同じ「高鬼」でも違いを持たせている。

表4 Q2：どんな鬼ごっこが好きか・このごろどんな鬼ごっこをよくしているか
(複数回答あり)

| | 助け鬼 | 氷鬼 | 高鬼 | 色鬼 | 高鬼&何か | 普通の鬼ごっこ | かくれんぼ | その他 |
|------|-----|----|----|----|-------|---------|-------|-----|
| G保育園 | 19 | 16 | 11 | 8 | 0 | 0 | 6 | 2 |
| N保育園 | 0 | 6 | 18 | 0 | 7 | 8 | 1 | 7 |

3. 自分が鬼の時、鬼ではない他の子を捕まえることができるか(Q3)

G保育園では、「できる」17名。「できない」2名、「わからん」「あまりできん」「どっちとも」が各1名であった。N保育園では、「できる」18名。「できない」2名、「普通」「へたくそ」が各1名であった。どちらの保育園においても幼児らは、自分が鬼の時、鬼ではない他の子を上手に捕まえる自信は、多くの幼児らが持っている。

表5 Q3：自分が鬼の時、鬼ではない他の子を捕まえることができるか(人数)

| | できる | ふつう | どっちとも | へたくそ | あまりできん | できない | わからん |
|------|-----|-----|-------|------|--------|------|------|
| G保育園 | 17 | 0 | 1 | 0 | 1 | 2 | 1 |
| N保育園 | 18 | 1 | 0 | 1 | 0 | 2 | 0 |

4. 自分が鬼の時、鬼ではない他の子を捕まえる方法について(Q4)

表1、2のQ4(4.)と後述のQ6(6.)の欄の幼児らの発言には、先のⅢ.

4. で述べたように、『予測』に関わるとされる以下の3点に着目し、その内容に関する発言に下線を付けた。それらは、A. 空間的なこと、B. 時間的なこと、C. 一緒に遊ぶ友だち(捕まえる相手、追ってくる鬼等)それぞれに関する内容である。ここではこの3点を通して「広い園庭で遊ぶ幼児ら」と「狭い園庭で遊ぶ幼児ら」の鬼ごっこについての発言(知識や認識)を比較し、その違

いを考える(『予測』についての違いを推察する)。以下にA. B. C. について簡単に説明する。

A. 空間的なことに関する内容(発言)

自分の動き、友だちの動きについて、鬼として追う時、鬼ではない時に逃げるとき、前後左右など空間的な状況を思い浮かべて(意識して)いると思われる発言。また「はさみうち」という鬼ごっこでの捕まえ方(作戦)についての発言。以下のように下線を付けた。例：G 9 「g④鬼の時は、はさみうちにしたりする」。N 9 「n②三角屋根の後ろに隠れて」。なお、「はさみうち」の発言には「はさみうち」とゴシック体で表記した。特に「はさみうち」は、「自分・捕まえる相手・一緒に相手を捕まえる仲間」の3者の動きを予測する(より高度な)捕まえ方である。その発言に着目するため、ゴシック体で表記した。表中の「挟み撃ち(漢字)」の表記は、筆者による補足部分。

B. 時間的なことに関する内容(発言)

鬼として追う際、自分の動きや友だちの動きについて、時間的な状況を思い浮かべて(意識して)いると思われる発言。以下のように下線を付けた。例：G 9 「g2助けに来た時に」。N 5 「n2タッチした瞬間に」。N18 「n6先に」。

C. 一緒に遊ぶ友だち(捕まえる相手、一緒に相手を捕まえる仲間)に関する内容(発言)

鬼として相手を追う際、捕まえる相手(ターゲット)のことを考えていると思われる発言。また、鬼が複数いたり、助け鬼の時一緒に相手を追う仲間(との関係)のことを考えていると思われる発言。以下のように下線を付けた。例：G 2 「g1)その子」。G 4 「g3)Tジロウ君」。N 5 「n1)Rノスケっていう人」。

※その他自分が鬼の時、相手を捕まえるのに工夫していると思われる発言に、N 5 「○○○○」のように下線を付けた。

(1) G 保育園の子どもたちの状況

1) 概要(多かった幼児らの発言)及び特徴ある内容(発言)

「速く走って捕まえる」という内容の発言が10名と最も多い。「走ってタッチ」というものが4名。「手を伸ばしてタッチする」というものが6名、「両手でタッチする」が3名、「優しくタッチ」が1名。「こうやって(手を振るふり)めっちゃ速く」「こう(指を揃えてパー)の方が速そうやからね」という“速く走

る走り方”についてのものが2名。「速く走って捕まえる」「走ってタッチ」という回答が合計14名。幼児たちは、鬼ごっこで上手に相手を捕まえるには、まず「速く走る」ということが思い浮かぶようである。また、13名の幼児らが「タッチ」について述べている。「タッチ」については、後述のN保育園の幼児(9名)よりG保育園の幼児らの方が多く、また具体的に回答している。広いG保育園ではタッチをすることが、狭いN保育園より意識されているようである。広いG保育園では確実にタッチをしないと、捕まえたはずの相手に逃げられてしまうことがあるのかもしれない。

2) A. 空間的なことに関する内容(発言)

5名(7件)がこの内容に関する発言をしている。G2、G9、G13の3名の発言には「はさみうち」という言葉が含まれている。次のG2、G14、G22は、相手との距離や空間を考えていると思われる発言。

G2「g②私が前から行ってね、後ろから行く子もいて、はさみうちにして」、G9「g④鬼の時は、はさみうちにしたりする」、G13「g⑤鬼が2人おったらね、はさみうちができる」。G2「g①近くに行った、…g③横からとかでもいけん」、G14「g⑥後ろからこっそりタッチする」、G22「g⑦横に行って(横から)タッチする」。

逃げている相手を「はさみうち」にするには、捕まえる相手や一緒に追いかけている仲間との距離やその行先を、予測する力が必要となる。上記の発言から、広いG保育園にはこのような力を身に付け、それを意識している幼児もいると思われる。このような力を鬼ごっこを通じて身に付けるには、ある程度捕まえる相手を追う距離(空間)が必要である。広いG保育園では、幼児らは「助け鬼」など仲間の鬼が複数いる鬼ごっこで、「はさみうち」のような“上手な捕まえ方”を体験する機会もより多いと思われる。

3) B. 時間的なことに関する内容(発言)

3名がこの内容に関する発言をしている。時間的なことに関する回答は、N保育園の6名より少ない(後でも触れる)。広いG保育園においては、幼児らは自分が鬼の時、鬼ではない子を捕まえようとする際、時間的なことよりも空間的な工夫の方が多く思い浮かぶのかもしれない。

G2「近くに行ったg1瞬間に」、G9「g2助けに来た時に」、G14「g3(相

手が止まって時に」。

4) C. 一緒に遊ぶ友だち(捕まえる相手、一緒に相手を捕まえる仲間など)に関する内容(発言)

6名(10件)がこの内容に関する発言をしている。“捕まえる相手”としての回答は、最初の6名(8件)。一緒に相手を捕まえる仲間の鬼についての発言は、G2の1名。その他、助け鬼で捕虜になった子についての発言がG18の1名。

G2「g1)その子」、G4「g3)Tジロウ君、…g4)Sダイ君」、G10「g5)遅い人、…g6)逃げる人」、G17「g7)Kキ君」、G18「g8)人を見らんでタッチしてしてしまう」、G22「g10)逃げる子」。G2「g2)後ろから行く子」。G18「g9)捕まった人」。

インタビューでは、友だちの名前を出す子もあり(2名)、幼児らは、友だちの誰が走るのが速いか、遅いかということをお互いに理解しているように思われる。自分が鬼の時には、その相手の走る力を考えながら相手を追うようにしているようにも思われる。

(2)N保育園の子どもたちの状況

1) 概要(多かった幼児らの発言)及び特徴ある内容(発言)

「速く走る」「本気で走る」「思いっきり走る」などの内容が11名。「走って(タッチ)」が4名。「こうやって(手を横に振って)タッチすんねん。バトンタッチみたいに」というタッチの仕方については1名。「(つま先でしっかり地面を蹴って走る格好)」「手を“四”(掌の形)にして走ったら、速くなるから」「足を上げて、むっちゃ上げて」など走り方に関する発言が3名。「速く走って捕まえる」「走ってタッチ」という回答が合計15名。N保育園の幼児らもG保育園の幼児ら同様、鬼ごっこで上手に相手を捕まえるには、まず「速く走る」ということが思い浮かぶようである。N保育園では「タッチ」についての回答は9名であった。G保育園ほど「タッチ」について具体的ではない。狭い園庭では逃げられても「タッチした」と言えば、相手は遠くまでは行かないので認められるのかもしれない。またN保育園では、G保育園にはない相手を捕まえる工夫があった。「曲がり方」に関し、N5「カーブがあるやろ靴をこうやって(カーブの曲がり方を言っているようである)」というものである。狭い園庭で、相手を捕まえようする時、足(靴)を踏ん張って急に方向を変えて追うことを伝えてくれた。狭い

園庭のN保育園独自の幼児らの工夫である。

2) A. 空間的なことに関する内容(発言)

4名がこの内容に関する発言をしている。「高鬼」をよく行っているN保育園においては、空間的には「前後左右」への意識は少なく「上下」の「高い所」への意識が強いようである。G保育園のように「はさみうち」という回答は1人もなかった。「n①」の回答は、『自分が相手を捕まえた(タッチした)瞬間に、高い所に逃げる』という回答で、“捕まえた”後の“逃げ方”についても考えている。狭い場所では、捕まえた後にすぐ逃げることも考えているようである。「n③」は「高い所から高い所」へ移動する空間を狙って“上手に”捕まえようとする回答である。「n④」は「高鬼」では、鬼が「高い所へ行く」のはルール違反であるが、“上手に捕まえる”方法として幼児が考えている。

N5「タッチした瞬間にn①高い所に登る」、N9「n②三角屋根の後ろに隠れておいて」、N15「n③こっちの高い所からこっちの高い所へ」、N18「n④高い所へ行ってタッチする」。

N保育園においては、園庭で幼児らが遊具から遊具(アスレチック)の間で、直線を走ることのできる距離は、10m弱程度である。「高鬼」を行う場合、その狭い平面の場所で捕まえたり、捕まえられたりすることになる。幼児らには、その狭い平面での(前後左右の)動きよりも、いかに「高い所」に速く移動するかという意識が強いようである。

3) B. 時間的なことに関する内容(発言)

6名がこの内容に関する発言をしている。時間的なことに関する回答は、G保育園の3名よりN保育園の方が多い。N保育園の幼児らは自分が鬼の時、捕まえる相手との時間的な関係を測りながら捕まえる工夫をしているように思われる。狭い園庭では、相手を捕まえようとする時、(先回りや挟み撃ちなどの)空間を考えて相手を捕まえる工夫より、時間的に相手が高い所から降りたタイミングを見て、捕まえる工夫が幼児らにはまず思い浮かぶように思われる。

N4「n1見つかれへん間に」、N5「n2タッチした瞬間に」、N13「n3高鬼やったら降りた時ねらう」、N15「n4逃げてる間にタッチできる」、N16「n5落ちたら」、N18「n6先に」。

4) C. 一緒に遊ぶ友だち(捕まえる相手、一緒に相手を捕まえる仲間など)に関す

る内容(発言)

4名(6件)がこの内容に関する発言をしている。N1「n1)相手」、N5「n2)敵、n3)Rノスケっていう人」、N16「n4)速い人、n5)遅い人」、N19「n6)速い人」。これらはすべて“捕まえる相手”についての回答であった。友だちの個人名をあげる子もいたが、N保育園においては、幼児同士がお互いに、どの子が走るのが速いのか遅いのか、G保育園ほどには理解していないように思われる。日常互いに全力で走る姿を見ていなくとも考えられるし、狭い園庭での鬼ごっこでは走る速さはG保育園ほど影響がないとも思われる。

表6 Q4：自分が鬼の時、鬼ではない他の子を捕まえる方法についての内容(発言)(人数)

| | 空間的(はさみうち) | 時間的 | 友だち | 速く走る、走る | タッチ |
|------|------------|-----|-----|---------|-----|
| G保育園 | 5(3) | 3 | 6 | 14 | 15 |
| N保育園 | 4(0) | 6 | 4 | 15 | 1 |

5. 自分が鬼ではない時、鬼から逃げることができるか(Q5)

G保育園では「できる」21名、「あんまりできん」1名。N保育園では「できる」21名、「できません」1名。どちらの保育園においても幼児らは、自分が鬼ではない時、鬼から上手に逃げることには、自分が鬼の時に捕まえる以上に自信を持っているようである。

表7 Q5：自分が鬼ではない時、鬼から逃げることができるか(人数)

| | できる | あんまりできん | できません |
|------|-----|---------|-------|
| G保育園 | 21 | 1 | 0 |
| N保育園 | 21 | 0 | 1 |

6. 自分が鬼ではない時、鬼から逃げる上手な方法について(Q6)

Q6についても表1、2の幼児らのインタビューに、先のA. 空間的なこと、B. 時間的なこと、C. 一緒に遊ぶ友だち、それぞれに関する内容の箇所以下

線を付けた。ただし「C. 一緒に遊ぶ友だち」については、ここでは「自分が鬼から逃げる立場」なので、一緒に遊ぶ友だちを以下の3つに分けて考えた。それは、ア. 追ってくる鬼、イ. 一緒に逃げる友だち、ウ. 鬼に捕まっていて自分が助けようとする友だち、の3種類である。ここでもA. B. C. の3点を通して「広い園庭で遊ぶ幼児ら」と「狭い園庭で遊ぶ幼児ら」の鬼ごっこについての発言(知識や認識)を比較し、その違いを考える(『予測』についての違いを推察する)。下線の例は、Q 4 とほぼ同様である。

(1) G 保育園の子どもたちの状況

1) 概要(多かった幼児らの発言)及び特徴ある内容(発言)

「思いっきり走る」「速く走る」「強く走る」など10名。「走る」は2名。「(鬼のタッチの)上を超える」「その下をくぐる」「(タッチを)避ける」は各1名。Q 4 と同様に、幼児らは鬼ごっこで上手に鬼から逃げるには、まず「速く走る」ということが思い浮かぶようである。「タッチを避ける」については3名が話している。このような鬼のタッチを避ける「タッチ」、そして捕まった仲間を助ける「タッチ」を含め、「タッチ」という言葉を使った幼児は8名いた。この点も幼児らが鬼から逃げる時に、思い浮かべることのようにである。「タッチ」については先のQ 4 と同様、G 保育園の幼児の発言の方が多い。

2) A. 空間的なことに関する内容(発言)

11名(15件)がこの内容に関する発言をしている。鬼と逃げる自分との位置関係を前後左右で考えた内容となっているものが多い。G 4 「g ⑨」、G 6 「g ⑩」はタッチを避ける上下の動作についてのものである。

G 1 「g ⑦捕まりにくい、わからん所へ行く。(それはどこですか?)野外ステージの後ろの一番後ろ」、G 2 「g ⑧横からタッチして助けて、また g ⑨反対の横からもタッチして」、G 7 「g ⑫はさみうちされても、(屋外)ステージの穴の開いている所から出られるから」、G 9 「g ⑬はさみうちされる時、…g ⑭横から逃げれるような所を見つけてから逃げて」、G 10 「g ⑮真っ直ぐ逃げたら捕まるけんね、横に逃げる」、G 13 「g ⑯鬼から離れとく、…g ⑰高い所に」、G 19 「g ⑱鬼が来らん所」にいて、G 21 「g ⑲こっちに来たら色を離れて g ⑳ゴールまで行くと」、G 22 「g ㉑まわりこんだら」。G 4 「g ⑩その上を越えたら(ジャンプして跳んだら)」、G 6 「g ⑪その下をくぐる」。

3) B. 時間的なことに関する内容(発言)

8名(9件)がこの内容に関する発言をしている。Q 4の「自分が鬼の時」においては、時間的なことに関しては3名の回答であったが、ここでの「自分が鬼から逃げる時」については、先よりも多くの幼児らの時間的な発言があった。

G 4「g4鬼がねタッチしようと手を伸ばした時に」、G 6「g5タッチされそうになったら」、G 7「g6すぐに抜け出して逃げれる」、G 9「g7鬼が来た時に、…はさみうち g8される時に」、G 13「g9鬼が10秒数える間に」、G 18「g10鬼がない時に」、G 19「g11捕まえに来なくなったら」、G 21「g12鬼さんがね違う方を向いたら(向いている時に)」。

4) C. 一緒に遊ぶ友だちに関する内容(発言)

合計12名がこの内容に関する発言をしている。先述のQ 4同様、G 保育園の幼児らの一緒に遊ぶ友だちについての回答は、相手が具体的にイメージされているようである。N 保育園の幼児らより相手が具体的であり、鬼ごっこの場面がよく思い浮かべられているように思われる。先述のア. イ. ウ. で分けると以下ようになる。

ア. 追って来る鬼：9名。G 2、G 4、G 9、G 13、G 16、G 18、G 19、G 21、G 22(※表1のQ 6の幼児らの発言の「鬼」の部分には、「鬼」の下線を付けたが、他の下線のように番号は付けていない。他の線があっても「鬼」の下線を付けた)。

イ. 一緒に逃げる友だち：2名。G 3「g13)Mコちゃん」、G 14「g14)仲間」。

ウ. 鬼に捕まっていて自分が助けようとする友だち：1名(2件) G 2「g11)捕まっているみんなを、…g12)残っている真ん中の人も」。

(2) N 保育園の子どもたちの状況

1) 概要(多かった幼児らの発言)及び特徴ある内容(発言)

「速く走る」「思いっきり走る」など11名。「走る」は2名。「タッチ」という言葉を使った幼児は4名。N 保育園の幼児らも、Q 4と同様に鬼ごっこで上手に鬼から逃げるには、まず「速く走る」ということが思い浮かぶようである。「タッチ」という言葉を使った幼児は5名で、Q 4と同様にN 保育園の方が少ない。また、Q 4と同様にN 5の男児が「止まり方・曲がり方」について話してくれた。「保育園の砂はな、ようすべんねん。ようすべるから、こうキーってやったら面白いねん(砂の上を滑って、足の裏を横に滑らせてストップをかけて方

向轉換する様子を説明してくれる)」。これもG保育園にはない内容であった。

2) A. 空間的なことに関する回答(発言)

9名(17件)がこの内容に関する発言をしている。Q4と同様に「高鬼」をよく行うために「近くの山」「高い所」という立体的な位置に関する発言が5名(5件)の幼児らから出された。鬼との平面的な距離に関する発言は6件あったが(その6件もG保育園の幼児に比べると)、鬼との位置関係が曖昧なものが多いように思われた。

N4「n⑤近くの山(園庭の山)まで、…n⑥この後に、…n⑦こっちら、…n⑧こっち(別の道)から、…n⑨違う所の道から」、N5「n⑩高い所へ」、N6「n⑪鬼が遠くに」、N11「n⑫鬼が違う方の方に行ってると、またはn⑬違う方の方に行くねん、…n⑭(鬼の)後ろに」、N14「n⑮鬼がこっちらの近くに、…n⑯近くの高い所に」、N16「n⑰近くの高い所に」、N17「n⑱横から」、N18「n⑲反対から行って高い所に」、N20「n⑳アスレチックに近い所を、…n㉑鬼から遠い所を」。

3) B. 時間的なことに関する回答(発言)

6名(7件)がこの内容に関する発言をしている。N保育園の幼児らは時間的なことに関しては「自分が鬼の時」も「自分が鬼から逃げる時」も同じ人数の回答であった。

N4「n7その時」、N9「鬼が遠くにn8行った時に」、N11「n9ねらっている時は」、N14「n10逃げようとした時に」、N16「n11タッチされそうな時に」、N18「n12タッチする時は、…n13鬼が反対に向いてる時に」。

4) C. 一緒に遊ぶ友だちに関する回答(発言)

11名がこの内容に関する発言をしている。先述のQ4と同じ数の幼児らが回答してくれた。N保育園の幼児らの鬼ごっこをして「一緒に遊ぶ友だち」については、G保育園の幼児らより、具体的ではないように思われる。G保育園の幼児らほど、それぞれの鬼ごっこの得意・不得意(実力)を把握していないように思われる。先述のア. イ. ウ. で分けると以下ようになる。

ア. 追って来る鬼:8名。N4、N9、N11、N13、N14、N18、N20、N22(※表2のQ6の幼児らの発言の「鬼」の部分には、「鬼」の下線を付けたが、他の下線のように番号は付けていない。他の線があっても「鬼」の下線を付けた)。

イ. 一緒に逃げる友だち：3名。N 4 「n8）逃げる人、n9）遅い人、n10）速い人」、N11 「n11）他の人」、N19 「n12）誰か」。

ウ. 鬼に捕まっていて自分が助けようとする友だち：0名

表8 Q6：自分が鬼から逃げる時、どうやったら上手に逃げるができるかについての内容(発言)(人数)

| | 空間的(はさみうち) | 時間的 | 友だち | 速く走る、走る | タッチ |
|-------|------------|-----|-----|---------|-----|
| G 保育園 | 11(2) | 8 | 12 | 12 | 8 |
| N 保育園 | 9(0) | 6 | 11 | 13 | 4 |

V. おわりに

本稿では、園庭の広い保育園と園庭の狭い保育園における、鬼ごっこについての幼児の知的な側面(知識や認識)には、違いがあるのかを明らかにすること目的とした。その結果以下のことが明らかになった。

1. 園庭の広い保育園と園庭の狭い保育園のどちらの園の幼児も、鬼ごっこは「好き」であった。また「自分が鬼の時」「自分が鬼ではない時」どちらの場合も、「上手くお友だちを捕まえたり」「上手く鬼から逃げたり」できると概ね思っている。

また、幼児がどのような鬼ごっこをしているのかについては、園庭の広い保育園では「助け鬼」「氷鬼」が多い。園庭の狭い保育園では「高鬼」「高鬼と他の鬼ごっこの組み合わせ」が多い。両園の幼児らは、それぞれの園庭の条件に合わせ、工夫しながら鬼ごっこを考えていると思われる。

2. 園庭の広い保育園では、「自分が鬼の時」「自分が鬼ではない時」どちらの場合も、前後左右、遠近などの平面的な空間を考えながら鬼ごっこを行っている幼児が狭い保育園よりも多い。「はさみうち」ということを考えながら、鬼ごっこを行っている幼児もいる。

園庭の狭い保育園では、「自分が鬼の時」「自分が鬼ではない時」どちらの場合も、タイミング(時間的なこと)を、高い低い(上下)の空間を考えながら鬼ごっこを行っている幼児が広い保育園より多い。「はさみうち」という発言はなか

った。

3. 園庭の広い保育園では、鬼による「タッチ」についての発言が狭い保育園より多かった。広い保育園では、幼児らは“確実なタッチ”が鬼ごっこで「捕まえたり、逃げたり」する時に大切な事と考えているものと思われる。

園庭の狭い保育園には、鬼ごっこ際の「止まり方、曲がり方」について話してくれた幼児が1人いた。1人ではあるが、狭い園庭でどのように動くのかが、鬼ごっこで「捕まえたり、逃げたり」する時に大切な事と考えているものと思われる。

今後の課題として、以下の点などがある。①先行研究の精査。子どもの身体、運動能力を扱った報告は多い。しかし、子どもの運動と認識の関係を扱った報告は少ないように思われる。さらに先行研究を探る必要がある。②運動遊びやスポーツにおける予測。今回「予測」ということを考えた。しかし「知識、認識、予測」などの用語の定義が曖昧なまま、これらを用いた。今後、これらの用語の定義とその関係を明らかにすることも課題である。③インタビュー及びその分析の方法。今回、幼児らにインタビューを行い、そこから幼児の知識・認識を探ろうと試みた。分析方法は恣意的な点もあった。今後この分野の先行研究に学ぶ必要もある。

〈謝辞及び付記〉

本研究にご協力頂きました2つの保育園の園長先生、諸先生方また園児のみなさんに深く感謝申し上げます。本研究は、平成19～21年度科学研究費補助金(基盤研究(C))「昔の遊び(鬼ごっこなど)が現代の幼児・子どもの運動能力の形成に果たす役割」(課題番号：19500518)に関わる研究である。

引用・参考文献、及び注

- 1) かこさとし、永田栄一『鬼遊び』(青木書店)1986年、pp.8～10。
注：この箇所以下の「第一」「第二」「第三」の3点の内容についての引用も、この1)から引用した。
- 2) 拙稿「ルール・役割のある鬼あそび・追いかけ鬼、かくれ鬼など」編集代表：藤田和也、数見隆生、久保健『子どものからだと心 健康教育大事典』(旬報社)2001年、pp.382～383。
- 3) 森司朗、杉原隆、吉田伊津美、筒井清次郎、鈴木康弘、中本浩揮『幼児の運動能

力における時代推移と発達促進のための実践的介入』平成20～22年度文部科学省科学研究費補助金(基盤研究B)研究成果報告書、2011年、p.18。

注：この調査は1968年から、調査対象の幼児を増やしつつ、およそ10年ごとに日本の幼児の運動能力の計測を行い、その変化を報告している。この2011年の報告では、全国1万人以上の幼児のデータが集められている。ここで言う「運動能力」は、25m走 or 往復走、立ち幅跳び、体支持持続時間、ソフトボール or テニスボール投げ、両足連続跳び越し、捕球の6種目の測定結果。この6種目の測定結果を判定基準表に基づき得点化し合計し、それを比較している。

- 4) 出村慎一監修、村瀬智彦著『幼児の体力・運動能力の科学 ―その測定評価の理論と実際―』2005年、ナツプ。

注：村瀬は「第1章 幼児の体力・運動能力の科学」において、1960年頃～2004年までの「幼児の体力・運動能力を対象とした体育学と体力科学における研究」を概観しているが、その中には幼児の運動とその知識や認識に関わる研究はあげられていない。この点に関する先行研究を探るのも筆者(口野)の今後の課題である。

- 5) 日本学術会議、心理学・教育学委員会・臨床医学委員会・健康・生活科学委員会・環境学委員会・土木工学・建築学委員会合同、子どもの成育環境分科会『提言我が国の子どもの成育環境の改善にむけて ―成育方法の課題と提言―』2011年、p.7。

- 6) 5)の前掲書 p.44。

- 7) 社会福祉法人、全国社会福祉協議会、調査研究委員会(委員長：定行まり子)『機能面に着目した保育所の環境・空間に係る研究事業』2009年、p.19。

- 8) 社会福祉法人、全国社会福祉協議会、調査研究委員会(委員長：定行まり子)『機能面に着目した保育所の環境・空間に係る研究事業 研究結果の概要』「5. 海外文献調査の結果概要【諸外国と比較して低い日本の最低基準】」2009年(同研究結果の概要には、頁数が打たれていない。全8頁中の7頁目)。

- 9) 中村敏雄「幼児における運動の予測 ―速さの調節とコースの選択―」『たのしい体育・スポーツ』1986年冬号(通巻20号)、p.34。