

幼年期における伝承遊びについての一考察 その1

「はないちもんめ」

A Study on Traditional Play in Childhood Part 1

“Hanaichimonme”

飯泉祐美子(帝京科学大学)

Yumiko IIZUMI (Teikyo University of Science)

(要旨)

本論では、近年の幼年期の子どもたちの「一人遊び」について危惧される問題点からスタートした。その問題解決の一助として「伝承遊び」に着目し、その一つである「はないちもんめ」は保育内容の五領域すべての成長の一助になるものと確信し、はじめに「はないちもんめ」について諸見解を探った。そこでは「はないちもんめ」は「鬼遊び」の一つであることが分かり、「鬼遊び」としての「はないちもんめ」という遊びから、学力の三要素にもつながる学びのある遊びであることが分かった。

続いて保育内容の五領域という視点から「はないちもんめ」を考察し、「健康」「人間関係」「環境」「言葉」「表現」の五領域の成長の一助になっていることも分かった。

本研究を通して、学問的に学んでいないはずの時代の日本固有の文化が「保育」「教育」「子どもの育ち」を踏まえ、あたかも考え抜いたかのような「価値」のあるものであることが、再確認され、今後の研究課題として、先人たちの「子ども観」「子育て観」を探る必要性があげられた。

(キーワード)

幼年期、伝承遊び、幼稚園、保育所、はないちもんめ

1. はじめに

かつての子どもの遊びは、子どもがいつの間にかにひとり、ふたり、さんにん、よにん・・・と何気なく複数集まってきた共同体の中で始まり、使う道具を決めたり、ルールを決めたりしながら、遊びは成立した。

さて、現代に生きる子ども達の遊びは、「一人遊び」が多い。「一人遊び」といっても、成長の一過程として良いものといわれる「集中力」や「思考力」を伴う「一人遊び」とはだいぶ意味合いの違うものが出現している。また、大勢で一つの場所に集まって遊んでいたとしても、それは同じ空間に集まっているだけであって、その中での遊び自体は、一人でできるゲームであったり、複数でできるといっても、人数の限定があったり、ルールの規定が定ま

っているものであったりと、子ども期の成長の段階で「思考」「試行」しながら遊びを創りあげていくという、大切な経験をできずに大人へと成長を遂げることに危惧を感じる。

本論ではその問題解消の糸口として遊ぶ人数に制限がなく、少ない人数でも、大勢でも、どの瞬間からでも参加できる「伝承遊び」に着目した。「伝承遊び」は保育における身につけさせたい内容の五領域「健康」「人間関係」「環境」「言葉」「表現」すべての成長の一助となれる、総合的に人を育てる力のあるものであると考えたからである。本論では「伝承遊び」のひとつである「はないちもんめ」に着目し、「伝承遊び」の価値を再認するところみを行う。

2. はないちもんめ

(1) 概要

「はないちもんめ」の遊びの概要について、大森は「子どもたちは二組に分かれ、それぞれ横一列に手をつないで対面する。じゃんけんで勝った組から歌いだし、相手方に向けて一斉に前進し、ぴょんと足を蹴りあげては、後退して元の位置に戻る。これを交互に繰り返す。相談の結果選ばれた二人がじゃんけんをする。じゃんけんに負けた子は勝った子の組に移り、再び遊びが繰り返される。」と説明している。

3. はないちもんめの研究

では「はないちもんめ」についてどのような見解があるのか。どのように位置付けられているのかを確認する。

(1) 町田・浅野の「はないちもんめ」

町田・浅野は『わらべうた―日本の伝承童謡―』において下記のような目次の章立てを行った。

本論では、この目次は町田・浅野の考える「わらべうた」を類型として整理したものとする。

1. 遊戯唄その1

玩具を以てする遊戯の唄

手毬唄・お手玉唄・羽子突唄

2. 子守唄

子守が子どもを寝かしつけながら歌う「眠らせ唄」や各種の「遊ばせ唄」

3. 天体気象の唄

自然界の天体気象に関する唄

4. 動物植物の唄

動物植物に関する唄

5. 歳事唄

年中行事に関する唄

6. 遊戯唄その2

集合遊戯の唄

縄跳び・かくれんぼ・関所遊び・子取り・

鬼遊び・手合わせ

7. 囃し唄

種々の社会事象に関して唱えことばやはやし言葉風に歌われる雑唄

ただし悪口唄のような種々の囃し唄は音楽・文学の両面から見て「わらべうた」の第一義とするものではないという見解から割愛。

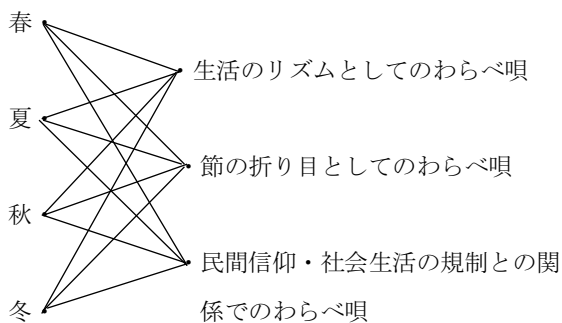
以上のように、町田・浅野は7類型に分類し、「遊戯唄その2、集合遊戯の唄、子取り遊び」に「はないちもんめ」を位置づけた。「子取り遊び」にはこのほかに「雀雀ほしんじょ」「欲しや欲しや」がある。

「子取り遊び」とは鬼が一番後にいる人を捕まえる遊びであり、先頭の方は手を広げて鬼を防御しながら動き、他の人は前の人から離れないようにして動く遊びである。大勢の子どもたちで遊ぶことが可能であるので、「集合遊戯」であることは理解できる。しかし、「はないちもんめ」は横隊で二組が対面して遊ぶ遊びである。縦一列のものではない。なぜ「子取り遊び」であるのかという疑問が残る。

町田・浅野は「はないちもんめ」についての系統的な分類の見解を示したものの、遊びそのものの良さや魅力については述べられていない。

(2) 武田の「はないちもんめ」

武田は、「童言葉とわらべ唄の関係を通して子どもの世界を捉えよう」と民俗学の視点の必要性を強調し、わらべ唄とは、無条件に懐かしいものであり、わらべ唄の研究とはあくまで子ども（社会的・歴史的）に添って理解すべきことが大切で、大人となった研究者にできる一つの大切なことは、困難であるが「子どもの心情」に戻って追体験していく視点を保持することが大切であると、民俗学的見地から説いた。『わらべ唄歳時記』をもとに武田の考える「わらべうた」を、次のように体系化する事を試みた。



武田正「わらべ唄」体系図（飯泉2018）

武田は、前述の町田・浅野とは異なる視点から体系化を試みている。そして「はないちもんめ」は春の「子とろ子とろ」に属するとしている。

子とろについて武田は、江戸時代から盛んに行われていたとし、喜多川守貞の『守貞漫稿』にも「子を買ほ子買ほ、どの子がほしい」とあり、子どもが二つの群に分かれて、たがいにじゃんけんして、勝った方が負けた方から誰かを取る遊びで、すでに平安時代からあったといっている。

武田の「子とろ子とろ」には「子とろ子とろ」「魚や飯」「はないちもんめ」「雀雀ほしんじょ」が該当し、町田・浅野の見解と同様の見解である。

「子とろ子とろ」も「子取り遊び」と同様であるが、喜多川による「じゃんけんをして勝った方が負けた方から誰かを取る」というスタイルの、本来の「子取り遊び」と異なるスタイルと考えれば「子取り遊び」であることに納得できる。

(3) 小泉の「はないちもんめ」

小泉は「わらべうたは、他のあそびのためにあるので、遊び道具のようなものです。(中略)」といい、音楽学的見地からわらべうたを遊び別に10類型に分類し、0～9までの数字を付し、さらに、遊びの技法と構成により、ルールの簡単なものからさらに0～9の分類を行った。

遊び別の10の類型の概要は以下のとおりである。

- 0 となえうた
- 1 絵かき歌
- 2 おはじき・石けり
- 3 おてだま・はねつき
- 4 まりつき
- 5 なわとび・ごむなわ
- 6 じゃんけん・グーチョキパーあそび
- 7 お手あわせうた
- 8 からだあそび
- 9 鬼遊び

小泉は前述の二つの体系とは異なり、「わらべうた」を「他のあそびのためにある道具のようなもの」と述べているが、それが理解できる類型に整理している。小泉は「はないちもんめ」を10類型中の「9. 鬼遊び」とした。「鬼遊び」とされたものは18曲あったが、その中で、ルールの難度が最も高い遊びと位置付けた。

この18曲の中には「おにさんこちら」「ハンカチおとし」「今年のぼたん」「竹の子一本」「通りゃんせ」「ロンドン橋」「かごめ」など、現在でも現役の「わらべうた」が含まれている。

さて、小泉はなぜ「鬼遊び」と捉えたのだろうか。

「鬼遊び」とは「鬼ごっこ」のことである。一般的な「鬼ごっこ」の「一人の鬼に対し、それ以外のメンバーは子として、決められた時間内に逃げ、鬼が子に触れば鬼が交代し、遊びが続くという形式のものである。

現在、一般的なスタイルの「はないちもんめ」では、その「鬼」とは誰のことなのだろうか。

(4) 上の「はないちもんめ」

上は、「わらべ唄」を、村落共同体の仲間としての様々な年齢の子どもたちが、みんな一緒に集まって、手をつないで和やかに行う集団遊戯に付随した唄であるといい、自分たちの仲間を大切に、苦しみや悲しみがあるならばそれを分け担おうとする共

同体の意識が豊かに底流していたものだと言っている。また、「わらべ唄」を「心のふるさと」と思うのは、幼少時代に馴染んだわらべ唄を通してその共同体の精神に触れることができるからとも言っている。

上は『日本のわらべうた 民俗の幼なごころ』において以下のような目次の章立てを行った。

本論では、これも、町田・浅野同様、上の考える「わらべうた」を類型として整理したものと考え

1. 遊びの唄
 - ①絵描き唄
 - ②おはじき唄
 - ③お手玉の唄
 - ④羽根つき唄
 - ⑤毬つき唄
 - ⑥縄とび唄
 - ⑦手合わせ唄
 - ⑧からだ遊びの唄
 - ⑨鬼あそびの唄
 - ⑩その他の遊び唄
2. 口遊びの唄
3. 鳥や虫の唄
4. 草や花の唄
5. 月や星の唄
6. 年中行事の唄
7. 子守り唄
 - ①眠らせ唄
 - ②遊ばせ唄
 - ③子守狼狽

上も7類型としている。章立ての順序は異なるが、町田・浅野とほぼ同種タイプの類型である。そして、「はないちもんめ」を「鬼あそびの唄」としたが、ここでも「鬼」の存在には触れず、疑問が残る。

上の「鬼あそびの唄」には11曲示されている。

「かごめかごめ」「ことしの牡丹はよい牡丹」「あぶくたった煮え立った」「通りゃんせ」「開いた開いた」の5曲は現役の「遊びうた」である。

上も「はないちもんめ」についての分類の見解を示したものの、遊びそのものの良さや魅力については述べられていない。

(5) 尾原の「はないちもんめ」

尾原は『日本のわらべうた 戸外遊戯歌編』において、以下のような目次の章立てを行った。

こちらも、本論では尾原の考える「わらべうた」の類型として整理したものと考え

- 鬼遊び歌
- ①仲間集め
 - ②人当て鬼
 - ③かくれ鬼
 - ④子とり鬼
 - ⑤つかまえ鬼
 - ⑥宿とりつかまえ鬼
 - ⑦演技・つかまえ鬼
 - ⑧目かくし鬼
 - ⑨げたとり鬼
 - ⑩ぞうりかくし
 - ⑪ごみかくし
 - ⑫鬼きめ
- 子もらい遊びうた
輪遊びうた
列遊びうた
くぐり遊びうた
押し合い遊びうた
馬乗り遊びうた
片足とびうた
なわとびうた
ゴムとびうた
ぶらんこ遊びうた

尾原は11類型として章立てた。「はないちもん

め」は「子もらい遊びうた」に分類され、ほかに「たんす長持」「みかんきんかん」「ほしやほしや」「こかんぼこかんぼ」「すずめすずめ」「唐子買い」「こんにちは」が同格に位置付けられている。尾原の類型には別立てで「鬼遊びうた」があり、あえて、「鬼遊び」と異なる類型に「花いちもんめ」を位置付けたことは興味深い。

尚、「かごめかごめ」「かくれんぼ」「ことしのぼたん」等現役の「あそびうた」でこれまで同格であったものはそのまま「鬼遊び歌」に位置付けられている。

(6) 永田の「はないちもんめ」

永田は、『遊びとわらべうた』の章立ての中の「現代の子どもわらべうた」でわらべうたの類型を以下のように示している。

前述までと同様、本論では、永田の考える「わらべうた」を類型として整理したものとする。

身近にあるわらべうた

1. 自然発生的なうた
2. となえうた
3. 絵描きうた

ふれ合いの遊び

1. 親子のふれ合い
2. 手遊び
3. お手合わせ

まりつきとお手玉の伝承

なわとびとなわ遊び

1. なわとび
2. なわ遊び

全身的遊び

1. まわる遊び
2. 図形をとぶ

じゃんけんと遊び

鬼遊び

1. 追い追われる
2. かくれんぼ

3. かくす見つける
4. 人当て鬼
5. 子とり鬼
6. ドラマ付き鬼遊び

永田は7類型とし、「はないちもんめ」を「鬼遊び」のなかの「子とり鬼」として位置付けている。同格の「あそびうた」として「竹の子一本」「子とろ子とろ」がある。「かごめかごめ」「あぶくたった煮え立った」「今年のぼたん」は「鬼遊び」という大類型では同格であるが「かごめかごめ」は「人当て鬼」「あぶくたった煮え立った」「今年のぼたん」は「ドラマ付き鬼遊び」と細かな分類で類型が分かれた。

(7) 川崎の「はないちもんめ」

川崎は『日本の遊び歌』において以下のような目次の章立てを行った。こちらでも前述同様、川崎の考える「わらべうた」の類型と捉える。

あやし歌

- ①あやし歌いろいろ
- ②子守歌

からだ遊び歌

- ①せっせっせ
- ②鬼遊び
- ③からだ遊び
- ④じゃんけん

遊戯歌

- ①手まり
- ②お手玉
- ③羽根つき
- ④おはじき
- ⑤なわとび

おまじない

- ①呪文いろいろ

囃し歌

- ①からかい、悪口いろいろ

②シャレ

言葉遊び歌

- ①唱え文句いろいろ
- ②昔話の話おさめ
- ③早口言葉
- ④つぎつぎ歌
- ⑤数え歌
- ⑥回文
- ⑦絵描き歌

替え歌

- ①童謡・唱歌の替え歌
- ②外国の歌の替え歌
- ③流行歌の替え歌
- ④軍歌の替え歌

生き物呼びかけ歌

- ①鳥虫呼びかけ
- ②ききなし

草花遊び歌

- ①草花呼びかけ

川崎は9類型とした。そして「はないちもんめ」を「からだ遊びの歌 鬼遊び」として位置付けている。それらには「かごめかごめ」「とおoryんせ」「ことしのぼたん」「あぶくたつたにえたつた」「ずいずいっころぼし」「かくれんぼ」等7曲を同格の「鬼遊び」としている。この7曲はいずれも現役の「遊び歌」である。

前述の町田・浅野は「かごめかごめ」を「鬼遊び」「とおoryんせ」を「関所遊び」とし、「ずいずいっころぼし」「指遊び」とし、上は「ずいずいっころぼし」を「からだ遊びの唄」としている。

細部についての見解の多少の差があり類型の名前は異なるが、大きく見解が異なるわけではない。

4. はないちもんめ まとめ

ここまでの7つの見解によると、「はないちもんめ」は4つの見解で「鬼遊び」と定義づけられ、他の3つの見解でも「鬼遊び」と関連付けられるよう

な定義「子取り遊び」「子もらい遊び」となった。

なぜ「花いちもんめ」が「鬼遊び」なのだろうか。この「鬼」とはいったい誰のことなのだろうか。

この点について、かこ・永田は「日本の子どもの遊び 鬼遊び」の中で、「花いちもんめ」は二組に分かれて、子を取り合う遊び、向き合った相手側は怖い存在（集団の鬼）であると言っている。

本論では「花いちもんめ」を「伝承遊び」の中の「鬼遊びの類」として扱う。

5. 鬼遊びとしての「はないちもんめ」

「鬼遊び」について、かこは次のように言っている。

「自然的な鬼遊びであれば、与えられたスポーツ以上に胸が高まり、体の動きと持続力も大きく、同時に人間的な生きた表現も生まれます。(中略)、鬼と子のかけひきや、(中略) ルールのなかでの仲間との協力や対立を通して学ぶ社会性、ルールをくふうし創造する知恵など、子どもの文化として、幅広い全面的な発達にかかわる豊かさが、鬼遊びの中に秘められています。(中略) 伝承遊びの豊かさは、その集団のなかで遊び方が創造され、幼い子も大きい子も仲間が一体となれることです。大きい子がいつも勝ってしまっは面白くないので、お互いに力関係が釣り合うようにくふうします。それは、ときには幼い子にたいするいたわりでもありますが、大きい子が小さい子と対等な緊張感を作るための遊びのくふうでもあります。日常の弱者・強者の関係とは違う遊びの世界を、子どもたちは大切にしているのです。

ルールがよくわからなくても幼い子が参加し、ときには泣き、やがて大きい子に負けないように頑張れるような集団が成立してほしいと思います。大きい子も小さい子の手をとって教え、時には突き放し、しだいにお互いに人と人との付き合い方を覚えていきます。他を追うこと、倒すこと、競い合いのなかで手かげんも知り、負けくやしさを倒れる痛みもおぼえます。

このように、幼児から思春期に達するまでの成長過程

で、模擬的・表現的なものから、追い追われて走り、あるいはかくれ、人を当てたり、引っ張り合い押し合い、陣地を作り、図形をくふうし、表現に変化を持たせ、ルールを創り変えるなど、鬼あそびの自由な多様な展開のなかで全面発達にかかわる基礎体験をして、子どもたちは豊かに育っていくのです。」

この、かこの言葉を「はないちもんめ」という「伝承遊び」に照らし合わせると、「はないちもんめ」は1回2回の勝負ですぐ勝敗が決まる鬼遊びではないため、持続力、持久力を必要とし、その分「ワクワク」期待感を持つことのできる遊びである。そして、小泉のいう「遊ぶ道具としての付随のうた」があり、その表現は子ども本人の気持ちの表れそのものであり、心が高揚すれば、高揚感のある歌い方、歌声になる。心が低迷すれば当然沈んだ歌い方になり、憤っているときは闘志を燃やす歌い方となる。じゃんけんの勝負を誰にするのか、またじゃんけんを応援することによって協力し、社会性の育ちも学ぶことができる。じゃんけんは年齢の差で力関係が示されるものではないので、年齢に関係なく勝敗が決まるため、どの年齢の子どもも対等な緊張感を知ることができ、年齢の枠を超え、自分たちのグループが勝ちたいという仲間意識、連帯感が生まれる。

このことは「学びを人生や社会に生かそうとする学びに向かう力・人間性の涵養としての学ぶ態度」、「生きて働く知識・技能の習得としての基礎力」、「未知の状況にも対応できる思考力・判断力・表現力などの育成としての応用力」の学力の三要素にも通じる。

つまり、「はないちもんめ」は子どもの成長の一助となるといってよい「伝承遊び」である。

6. 幼年期・・・保育という視点から

次に保育という視点から「伝承遊び」「はないちもんめ」を考察する。

(1) 保育における伝承遊びの取り扱いについて

平成30年4月施行の『幼稚園教育要領』、『保育所保育指針』『3歳児以上児の保育に関するねらい及び内容』、『幼保連携型認定こども園教育・保育要領』『満3歳以上の園児の教育及び保育に関するねらい及び内容』の二要領、一指針で、いずれも同一文言で、新たな内容として、「日常生活の中で、我が国や地域社会における様々な文化や伝統に親しむ」と示された。

これは、「伝承遊び」を意識的に取り込んだとあってよいのではないか。

そこで、「保育」という視点から「伝承遊び」について、そして「はないちもんめ」について、二要領、一指針をもとに考察する。

(2) 保育内容五領域における「はないちもんめ」

①保育内容「健康」〈心身の発達に関する領域〉

「健康」では3つのねらいのうち、(1)明るく伸び伸びと行動し、充実感を味わう。(2)自分の体を十分に動かし、進んで運動しようとする。これらが「はないちもんめ」のような戸外で遊ぶ遊びによって達成できるものと思われる。明るく伸び伸びとは、表面的な活発さを意味するだけでなく、能動的に他者とかわり、自己を表出しながら心を満たすということであり、「はないちもんめ」はその達成を果たすことができると思われる。10項目の内容のうち、「(2) いろいろな遊びの中で十分に体を動かす。」「(3) 進んで戸外で遊ぶ。」「(4) 様々な活動に親しみ、楽しんで取り組む。」の3項目が「はないちもんめ」によって獲得できる内容であると思われる。

「はないちもんめ」のような「鬼遊び」「子取り遊び」は全身を使って、体を動かす楽しさを味わえる遊びであり、心身の発達を促すものであるといえる。

②保育内容「人間関係」〈人とのかわりに関する領域〉

「人間関係」では、3つのねらいのうちの、(2) 身近な人と親しみ、関わりを深め、工夫したり、協力したりして一緒に活動する楽しさを味わい、愛情や信頼感をもつ。これが「はないちもんめ」のようなチームを作り力を合わせて競い合う遊びによって達成できるものと思われる。

13項目の内容のうち「(4) いろいろな遊びを楽しみながら物事をやり遂げようとする気持ちをもつ。」「(5) 友達と積極的に関わりながら喜びや悲しみを共感し合う。」「(7) 友達のよさに気付き、一緒に活動する楽しさを味わう。」「(8) 友達と楽しく活動する中で、通の目的を見だし、工夫したり、協力したりなどする。」「(10) 友達との関わりを深め、思いやりをもつ。」「(13) 高齢者をはじめ地域の人々などの自分の生活に関係の深いいろいろな人に親しみをもつ。」の6項目が「はないちもんめ」によって獲得できる内容である。

友達と積極的に関わりながら、喜びや悲しみを共感し、物事をやり遂げようとする気持ちは一人遊びでは経験できないものである。そして、また、世代を超えた交流ができるという点からもその価値を裏付けることができる。

③保育内容「環境」〈身近な環境とのかかわりに関する領域〉

「環境」では3つのねらいのうち、(3) 身近な事象を見たり、考えたり、扱ったりする中で、物の性質や数量、文字などに対する感覚を豊かにする。これが「環境」ならではの切り口からの「はないちもんめ」となる。

数量について、幼児がそれらに触れ、理解する場面がたくさん存在する。数字の概念、大小、多少の概念を体験を通して経験することができる。

さらに、12項目ある内容のうち「(6) 日常生活の中で、我が国や地域社会における様々な文化や伝統に親しむ。」とあり、「伝承遊び」だからこそ達成できる内容であるといえる。

④保育内容「言葉」〈言葉の獲得に関する領域〉

「言葉」ではねらいの中に直接的なものはないが、内容の取扱いの5項目中に「(4) 幼児が生活の中で、言葉の響きやリズム、新しい言葉や表現などに触れ、これらを使う楽しさを味わえるようにすること。その際、絵本や物語に親しんだり、言葉遊びなどをしたりすることを通して、言葉が豊かになるようにすること。」とある。

「言葉の音の面白さ」や「言葉のリズム面白さ」は、言語習得期であるからこそ敏感に感じ、敏感に聞き分けるのである。そのように考えると、オステイナートスタイルの「はないちもんめ」や「伝承わらべ歌」は「言葉」の獲得にも一助をなすと思われる。

⑤保育内容「表現」〈感性と表現に関する領域〉

「表現」は「はないちもんめ」や「伝承遊び」にとって最も効果を発揮するものではないかと予想がつく。しかし、3つあるねらいは、そこまで直接的なものではない。

8項目の内容中「(6) 音楽に親しみ、歌を歌ったり、簡単なリズム楽器を使ったりなどする楽しさを味わう。」が「はないちもんめ」に限らず、「伝承遊び」に付随の「わらべうた」によって達成できるのではないかと。

子どもは、音楽に関わる活動が好きであり、心地よい音に出会うと、興味を示し、その音色やリズムを歌ったりして楽しむ。すると次第に音楽に合わせて身体を動かしたり、友達と一緒に踊ったりと発展していく。

「音」の心地よさを存分に味わい試すことが、心を込めて表現する楽しさを知るきっかけとなり、音楽に親しむ心を育てると考える。

6. まとめ

ここまで、「はないちもんめ」を、そのものを研究する切り口と、今日「はないちもんめ」や「伝承遊び」の舞台となっている「保育の現場」での「子

どもの育ち」という2つの切り口から考察を試みた。

今回は「はないちもんめ」を中心に「伝承遊び」について考察したが、「保育」、「教育」、「子どもの育ち」等、学問的に学んでいないはずの時代の日本固有の文化が「保育」、「教育」「子どもの育ち」をあたかも考えぬいたかのような「価値」のある「文化」であることが、ここで再確認できた。

お年寄りが「昔のものがよかった」「昔は・・・」など、先人達の残したものが、実は大変深い意味を持っていることが再確認できた。

さて、学問的な発生ではないこれらの「伝承遊び」はどうしてここまで、「人間形成」、「教育」にとって「価値」を生み出すことができたのであろうか。そこには先人たちの「子ども観」、「子育て観」が根付いていたからではないだろうか。

今後は「伝承遊び」を取り巻く時代背景や、発生のきっかけ、そしてその時代の本来の「伝承遊び」の意味、そして先人たちの「子ども観」「子育て観」を探る必要性を感じる。

引き続き今後の研究課題として論を進めて行きたい。

〈文献〉

大森隆子：「保育のための“遊び”研究考（IX）」『豊橋創造大学短期大学部研究紀要第14号』p. 149

pp. 29-36 (1997)

町田嘉章・浅野建二編：『わらべうた—日本の伝承童謡—』岩波書店、p. 314、pp. 278-279 (1962)

武田正：『わらべ唄歳時記』岩崎美術社、p. 330、pp. 66-71 (1969)

小泉文夫：『わらべうたの研究 楽譜編』わらべうたの研究刊行会 p. 242 (1969)

小泉文夫：『わらべうたの研究 研究編』わらべうたの研究刊行会 p. 342 (1969)

上笙一郎：『日本のわらべ唄 民俗の幼なごころ』三省堂 p. 334 (1972)

尾原昭夫：『日本のわらべうた 戸外遊戯歌編』社会思想社

p. 334 (1975)

永田栄一：『遊びとわらべうた 子どもの文化の見直し』青木書店 p. 230 (1982)

川崎洋：『日本の遊び歌』新潮社 p. 345 (1994)

かこさとし・永田栄一：『日本の子どもの遊び 鬼遊び』青木書店 p. 204 pp. 193-194 (1986)

文部科学省：『幼稚園教育要領』(2017)

文部科学省：『幼稚園教育要領解説』(2018)

内閣府、文部科学省、厚生労働省：『幼保連携型認定こども園教育・保育要領』(2017)

内閣府、文部科学省、厚生労働省：『幼保連携型認定こども園教育・保育要領解説』(2018)

厚生労働省：『保育所保育指針』(2017)

厚生労働省：『保育所保育指針解説』(2018)