

〔論文〕

わらべうた遊びⅡ

—学生のアンケートを通して—

古茂田貴子・魚住美智子・井上 裕子

I. 目的

昨年の先行論文Ⅰは、わらべうた遊びに対する四大生と短大生の意識及び保育での活用についてのアンケートを中心に分析を行った。

今回は先行論文Ⅰをもとに、専門分野の視点から、四大生と短大生のアンケートを比較・検討し、わらべうた遊びの教育的意義を確認し、教育・保育者養成校としての施策を探求することが目的である。

Ⅱ. 調査方法

(1) 調査方法：質問紙調査

調査内容については、先行論文Ⅰを参照頂きたい。わらべうた遊び12曲の選定基準については、一般的に知られていると思われる、そして今後も遊び伝えていってほしいと思う遊びを選定した。また、その内容は「はないちもんめ」「あぶくたつたにえたつた」「だるまさんがころんだ」の様な大人数で楽しめるものや、「かごめかごめ」「とおoryんせ」「ひらいたひらいた」の様な手をつないで輪になって楽しめるもの、「ずいずいずっころばし」「なべなべそこぬけ」「おせんべいやけたかな」「おしくらまんじゅう」の様な少人数でも大人数でもスキンシップを多く伴って楽しめるもの、「あんたがたどこさ」「大波小波」の様に道具を使って遊ぶものといった、わらべうた遊びの中でも幅広く選定を行った。

(2) 調査対象：大阪総合保育大学2年生（児童保育学科）127名（以下、「四大生」）

大阪城南女子短期大学2年生（総合保育学科）150名（以下、「短大生」）

(3) 調査時期：2018年度・後期（12月・1月）

(4) 回収率：四大生100%（127名）、短大生80.7%（121名）

以下、わらべうたあそびⅠを参照

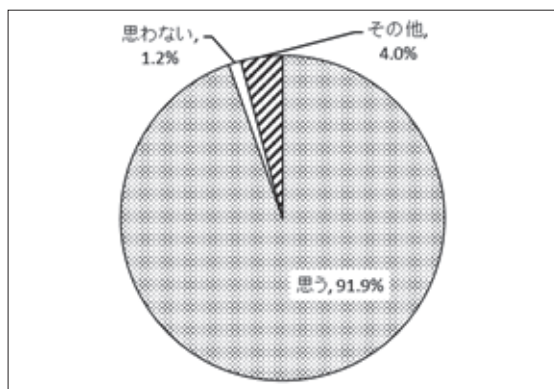
Ⅲ. 調査結果と考察

1. 環境と言葉の分野について

(1) 環境の分野

2018年度から施行されている新幼稚園教育要領において、領域環境の内容が1項目加えられ、(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」という文言が加筆された。また、内容の取り扱いについても、1項目が加えられた。内容の取扱い(4)として「文化や伝統に親しむ際には、正月や節句など我が国の伝統的な行事、国歌、唱歌、わらべうたや我が国の伝統的な遊びに親しんだり、異なる文化に触れる活動に親しんだりすることを通じて、社会とのつながりの意識や国際理解の意識の芽生えなどが養われるようにすること。」という文言が加筆された。そして、その中で文化や伝統に親しむための活動の一つとして「わらべうた」が明記されている。

このように、日本の幼児教育において「わらべうた」は、保育活動の中で日本の文化や伝統を伝える重要な活動の一つと捉えられている。子どもの発達を見たときに、「わらべうた」は領域環境の側面からだけでなく、多領域にわたって重要な活動と考える。しかし、実際には、幼稚園教育要領において領域環境においてのみ「わらべうた」が明記されている。このことから、まず、子ども達の日常の遊び環境において「わらべうた」遊びが身近なものにすることを通して、様々な学びにつながると思われるのであろう。そして、わらべうたの活動を通して特に日本の伝統・文化を知って欲しいという意図が感じられる。



【図1】 2-⑧ わらべうた遊びは大切な活動と思うか

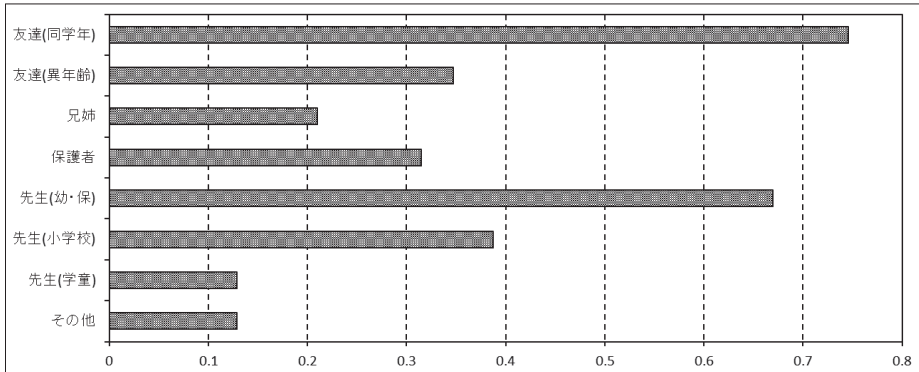
前著「わらべうた遊びⅠ」で分析した、わらべうた遊びについてのアンケートの2-⑧「保育活動においてわらべうた遊びは大切な活動だと思いますか」について、短大・四大を合わせた全体の91.9%が「思う」と回答している。「思う」の回答は、四大が92.1%、短大が91.7%で差異はなかった。

次世代の保育者達も子ども達にとってわらべうた遊びの重要性を理解していることがわかる。

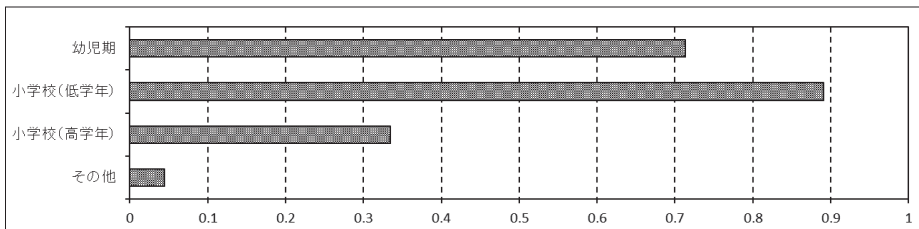
また、2-⑧についての選択理由の自由記述において、MJ法で分析した結果、「伝統・伝承がある」が全体の38.3%と、最も多くの回答であった。その中で、「伝えていくべき」「知ることが大切」という分類に入った回答が「伝統・伝承がある」の回答グループの中の65%を占めている。つまり、保育におけるわらべうた遊びの重要性として、子ども達に「伝えていくべき」遊びであり、伝統的であるからこそ実際に遊んで「知ることが大切」と考えていることがわかる。また、その他の回答において「古き良き日本を大切にすべきと思うから」という回答も見られた。

このように、教える立場に立つべく学んでいる立場の学生達自身が、子ども達に伝えるべき文化としてわらべうた遊びをとらえていることがわかる。

また、1-⑤「わらべうた遊びを誰におしえてもらいましたか」の回答では、幼稚園・保育所の先生が同年代の友達について多かった。つまり、子ども達にとってわらべうた遊びの知識は、先生から教えてもらうことが多いことがわかる。



【図2】 1-⑤ 誰に教えてもらったか



【図3】 1-⑥ いつ頃遊んでいたか

また、1-⑥「わらべうた遊びをいつ頃やっていましたか」の回答では、小学校の低学年が最も多く、次に幼児期であった。

これらより、幼児期に同年代の友達や先生に教えてもらったわらべうた遊びを、小学校になっても遊び続けていたという事がわかる。つまり、保育現場で子ども達にわらべうた遊びを伝えることで、子ども達の遊びとして定着していく様子が見て取れる。

保育現場でわらべうた遊びを積極的に取り入れ伝えることで、その遊びの知識や技術がその後も生かされている。保育現場の中で様々な文化や伝統を、生活や遊びを通して伝えていくことが重要であることがわかる。

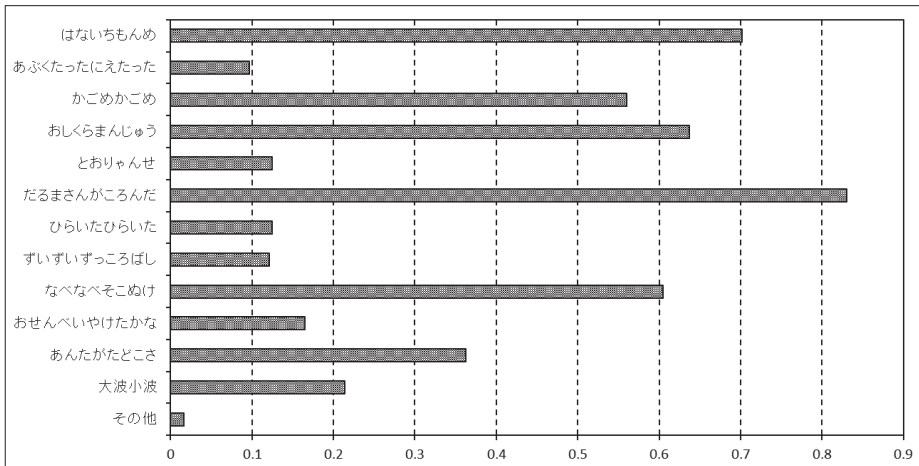
(2) 言葉の分野

2020年度から正式に導入された新学習指導要領では、小学校における英語教育を積極的に取り入れ、アジア各国同様、英語教育を通して国際化に対応した教育に力を入れようとしている。これを

受けて新幼稚園教育要領では、幼児期においては外国語よりもまず母国語をしっかり使うことを重視し、語学を通じての国際化ではなく、日本の伝統文化に十分に親しむことで自国を知り、他国との違いや特徴を知っていくという国際化教育をおこなっている。

新幼稚園教育要領において、領域言葉は、ねらい（3）において、「日常生活に必要な言葉が分かるようになる」とともに、絵本や物語などに親しみ、言葉に対する感覚を豊かにし、先生や友達と心を通わせる。」と記述され、「言葉に対する感覚を豊かにし」という文言が新たに加えられた。そして、内容の取り扱いにおいて1項目加えられ、（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。」が加筆された。その中で「言葉の響きやリズム、新しい言葉や表現に触れ、これらを使う楽しさを味わえるようにすること」を実現する具体的な活動として、絵本や物語と並んで言葉遊びが挙げられている。

わらべうた遊びについてどのように考えるかという、前述の2-⑧についての選択理由の自由記述において、「言葉を知ることが出来る」「口の発達になる」「難しい言葉を使っているのが逆に面白いと思うから」「古い昔の日本語に触れる機会になる」という表記が見られた。



【図4】 2-⑪ 保育に取り入れるべきわらべうた遊び

わらべうた遊びの歌詞やリズムは「言葉の響きやリズム」が特徴的で「新しい言葉」にふれることにもなり、それが「言葉に対する感覚」につながっていくと考えられる。

左記のグラフは、2-⑪「保育で取り入れたいと思う、わらべうた遊びを全て選んでください」の回答である。

全体の結果は順に、

- ①だるまさんがころんだ ②はないちもんめ ③おしくらまんじゅう ④なべなべそこぬけ

⑤かごめかごめ ⑥あんたがたどこさ ⑦大波小波 ⑧おせんべいやけたかな ⑨とおりゃんせ
⑩ひらいたひらいた ⑪ずいずいずっころばし ⑫あぶくたったにえった
となっている。

①だるまさんがころんだ

「はじめの一步」とも呼ばれている遊びである。遊びの際に唱えられる「だるまさんがころんだ」は、ちょうど10音であるため、10をすばやく数える方法としても使われている。地方や年代によっては他の10音に置き換えられる場合がある。例えば、近畿地方では「坊さん（ほうさん、ほんさん）が尻をこいた」で10数える遊びも見られる。

数字ではなく、10を言葉で数えるおもしろさがある。そして、「だるまさんがころんだ」「ほうさんがへをこいた」といった、意味のあるような無いような言葉の表現も魅力の一つと考えられる。

②はないちもんめ

勝って嬉しい花いちもんめ	負けてくやしい花いちもんめ
たんすながもちどの子が欲しい	どの子じゃわからん
あの子が欲しい	あの子じゃわからん
相談しましょ	そうしましょ
決一まった	
〇〇ちゃんが欲しい	□□ちゃんが欲しい
(じゃんけん)	
勝って嬉しい花いちもんめ	負けてくやしい花いちもんめ

この歌は、地方や時代により様々な形がある。

共通しているのは、2組に分かれ、手をつないでそれぞれの組が声をそろえて同じセリフをいうことである。「たんすながもち」は箆筒と長持であり、どちらも衣服をしまっておくものである。

それが歌の冒頭に出てくるのは不思議であるが、「長持」という言葉は、ひな飾りの際に使うくらいであることを考えると、昔の言葉として意味も分からず使いながら、知っていくことは、文化を知る・言葉を豊かにする両側面から重要であると考えられる。

前述した、2-①「保育で取り入れたいと思う、わらべうた遊びを全て選んでください」の回答の順位は、1-②「わらべうた遊びについてやったことがある・知っているかどうかについて」の回答にほぼ同機している。つまり、学生自身が知っているものを次世代にも積極的に伝えたいと考えていると思われる。

先ほど述べたように、上位のわらべうた遊びも言葉の発達の面から見た際に、有用であるが、下

位である⑪ずいずいずっころばしや⑫あぶくたったにえたったといったわらべうた遊びも、言葉の発達上から見てとても有用であると考ええる。

⑪ずいずいずっころばし¹⁾

ずいずい ずっころばし 胡麻味噌 ずい

茶壺に追われて トッピンシャン

抜けたアラ ドンドコショ

俵の鼠が米食って チュウ

チュウ チュウ チュウ

お父^とさんが呼んでも

お母^かさんが呼んでも

行きっこなァし (よ)

井戸の周りでお茶碗欠いたの誰^{だアレ}

この鬼決めうたは、とてもリズムカルで言葉も新鮮な響きに満ちている。

例えば、出だしの「ずいずい ずっころばし 胡麻味噌 ずい」という歌詞は、「ずっこける」「はし」「ごま」「みそ」と随所に知っているような言葉がちりばめられていて、言い回しの意味は良く分からないながらもわかったような気持ちになってついて行けるのではないだろうか。

また、「トッピンシャン」「ドンドコショ」とリズムカルな言葉が要所要所にあり、見るからに楽しそうなたに仕上がっている。

このわらべうた遊びは、子ども達それぞれが拳を出し、その拳を歌に合わせて順に触っていき、歌の最後に触られた子どもが鬼になるという、鬼決め遊びである。じゃんけんをまだ理解できない年少の子ども達に最適である。わらべうた遊びに特徴的な、スキンシップを伴いながらする遊びによって、より楽しく歌の印象も残ると考える。また、この歌詞には「ちゃつぼ (茶壺)」「たわら (俵)」「いど (井戸)」といった、現代ではなじみの薄い言葉がちりばめられている。

⑫あぶくたったにえたった

(歌詞や遊びの展開は諸説・地域によって様々だが、筆者の遊んだものを紹介する。)

あぶくたったに煮え立った 煮えたかどうか食べてみよう

むしゃむしゃむしゃ まだ煮えない

(上記を何度か繰り返す)

あぶくたった煮え立った 煮えたかどうか食べてみよう

むしゃむしゃむしゃ もう煮えた

戸棚に入れて 鍵を掛けて ガチャガチャガチャ

御飯を食べて ムシャムシャムシャ
お風呂に入って ゴシゴシゴシ
布団を敷いて 寝ましよ

鬼：「トントントン」

他の子ども：「何の音？」

鬼：「風の音」(自由に答える)

他の子ども：「あーよかった！」

(上記を何度か繰り返す)

鬼：「トントントン」

他の子ども：「何の音？」

鬼：「おばけの音！」

(ここから鬼ごっこが始まる)

「あぶくたつたにえたつた」は、鬼ごっこであるが、鬼ごっこが始まるまでのやりとりでは会話型のわらべうた遊びになっている。ある程度の型は決まっているが、「トントントン」は「何の音」と答えるのか、また、いつ「おばけの音」にして鬼ごっこをはじめるとかは鬼と他の子ども達との掛け合い次第である。ある程度型が決まっているからこそ、掛け合いの工夫がしやすくなっているともいえる。このような掛け合いを通して、日常での会話の仕方の学びにつながっているのではないかと考える。

わらべうた遊びは、なじみのない言葉を聞くだけでなく、歌として歌って楽しむ事により、言葉がより印象的に残ると考えられる。この様に、わらべうた遊びから自然と新しい音の響きや新しい言葉を知っていく事は、幼児期の教育として望ましい形といえる。言葉を豊かに得る機会としてわらべうた遊びが役立っている面が良くわかる。

(古茂田)

2. 音楽の分野について

ここでは前回のアンケート結果を、音楽に焦点を当てて考察する。そのためまずは音楽の分野から見た「わらべうた」について、簡単にまとめてみる。

(1) わらべうたの音楽的特徴

旋律は少数音階で、例えば2音(ソ・ラ)で「あがり目さがり目」、3音(ミ・ソ・ラ)で「あぶくたつた」、4音(ミ・ソ・ラ・シ)で「かごめ」、5音(ミ・ソ・ラ・シ・レ)で「ひらいた」のように

作られている。すなわち音域が狭いのであるが、その理由としては子どもたちの声帯が傷つかないように、歌いやすい音域になっている。

拍子は2拍子・4拍子が主で圧倒的に2拍子が多いのであるが、これは日本人が農耕民族であるためかと考えられる。

また地域によって、旋律に多少の違いがみられる。

例えば「なべなべそこぬけ」

一般には ソ ファ ソ ファ ソ ソソ ソ ♪ ソ ソソ ソソ ララ ソソ ソファ ソ ♪ <東京>

(な べ な べ そ ぬけ そ こが ぬけ たら かえ りま しょ)

ソ ソファ ソ ソファ ソ ソソ ソ ♪ ラ ララ ドラ ドラ ソソ ソファ ソ ♪ <大阪>

(な べー な べー そ ぬけ そ こが ぬけ たら かえ りま しょ)

のように、日本語のイントネーションで変化している。旋律に少しの違いは出てくるが、日本語の持つ拍感、リズム感は共通である。

その他の特徴としては、言葉やリズムの繰り返しが多い。

(2) わらべうたから子どもたちが経験することは

わらべうたから子どもたちが経験することを、年齢別に挙げてみる。

なお0歳児の場合は、保育者が抱いたり膝の上に乗せて20~30 cm で目の焦点を合わせながら、また1歳児の場合は、子ども自身が身体を座っても立っても支えられるようになれば、保育者と向かい合って両手をとったり保育者の足の間に入れたりして、わらべうたの中の「あそばせあそび」(大人にしてもらう)を行う。

- 0歳～ コミュニケーション、追視、言語、手首回し、皮膚の刺激、足首の力、膝の屈伸、微細運動、目と指先の協応、手首反し、指の刺激、抱きつく力、平衡感覚、バランス など
- 1歳～ 足指の刺激、粗大運動、目と手の協応 など
- 2歳～ 目と身体の協応、観察力、言語、自己のコントロール など
- 3歳～ 腹筋、背筋、身体全体のバランス、足首、足腰の力、手首、腕、空間認知、自然観察 など
- 4歳～ 柔軟性、腕伸ばし、腕と身体の協応、筋力、指先の器用さ、リズム感、仲間関係 など
- 5歳～ 触覚、脚力、指の器用さ、手の器用さ、身体の協調性、表情筋、音色の聞き分け、協調性、意識 など

*下線のところが音楽に関係する能力

以上のことを踏まえ、音楽の分野から学生のアンケート結果を考察してみる。

(3) 学生のアンケート結果から

1-① 「わらべうた遊びについて知っていること」表6の回答で一番注目したのは「項目12.音楽の要素がある」で、書かれていた内容は(四大)リズムがあるイメージ、音楽を感じることができる、メロディーが付いている、息を合わせるのも大事、(短大)リズム活動、赤ちゃんが好きなリズムであった。

どの回答も先に述べた(1)・(2)の内容に当てはまるものであるが、特に「音楽を感じることができる」「息を合わせるのも大事」は、わらべうたの作りが <歌+動き>= 言葉と共に身体の動きで拍を取るため、学生が子どもの頃の経験を思い返しやすいくということ、また大人の立場から授業でわらべうたを体験したことによって、改めてこのような回答が出てきたと推測される。

単純な15~20秒の繰り返しでこのような楽しさを皆で味わいながら、社会性も学べるわらべうたというジャンルの深さを、改めて感じた。

また「項目2.曲名」では、1-②で挙げられている曲名(はないちもんめ・あぶくたったにえたった・かごめかごめ・おしくらまんじゅう・とおりゃんせ・だるまさんがころんだ・ひらいたひらいた・ずいずいずっこころばし・なべなべそこぬけ・おせんべいやけたかな・あんたがたどこさ・大波小波)を除いて、(四大)手まりうた、(短大)茶つぼが挙がっていた。ボール遊びと手遊びで、どちらもリズムカルである。

手まりうたと言え一番に思い浮かぶのは「あんたがたどこさ」であるが、この曲は2/4拍子3/4拍子2/4拍子3/4拍子2/4拍子と拍子が4回変わり、楽譜で見ると大変に思うが、こちらも<歌+動き>で楽しみながら拍を身体で感じるため、記憶に残る曲と考えられる。

次に2-⑧「わらべうた遊びは大切な活動だと思いますか」表10の回答で、「思う」の中の「項目5.音楽に関する内容がある」に注目した。選択理由が、(四大)楽しみながらリズム感を養える、ある種リトミック教育のような感じがする、遊びながら歌にも触れることができる、歌に合わせているので落ち着く、昔のわらべうたと触れることができる、音を歌いながらする遊びは他にはあまりないから、わらべうた遊びは今でいうリトミックの先駆けだと思うから、歌を歌いながらできるので楽しい、楽しく歌を覚えられる、(短大)歌に合わせてるのでリズム感とかも身に付く、昔ながらの歌を使って遊べる、歌も覚えられる、昔の歌をたくさん子どもたちに知ってもらうのは必要だと思う、歌と一致するので覚えやすい、歌になじめる、歌一つで楽しくなるから、歌で新しい言葉やリズムを学ぶことができる、という回答であった。

ここで着目したのは「リトミック」という言葉が挙がっていた点である。確かにわらべうたにはリトミックに使える曲も多い、というかもともとリトミックになっているものもあり、特に乳児に使う場合が多いのであるが、わらべうたを「リトミック」として捉えている学生がいたことは、意外であった。

また「歌に合わせているので落ち着く」「歌になじめる」という回答の、落ち着く・なじめるとは、言い換えれば穏やかで安心感があるということなので、わらべうたが子どもたちの心や身体のリズムの成長に最適であるということ、学生も理屈ではなく心と身体で感じていることが分かる。

Ⅱ.1.(2) 言葉の分野でも挙げられていたが、アンケートの1-②と2-⑪の回答がリンクしている。1-②の回答の「やったことがあるわらべうた」と「知っているがやったことはないわらべうた」を足すと、第1位が「だるまさんがころんだ」と「おしくらまんじゅう」で共に99.2%、第3位が「はないちもんめ」「かごめかごめ」で共に98.8%、第5位が「あんたがたどこさ」で95.2%となる。そして2-⑪の「取り入れたいわらべうた遊び」の回答を挙げると第1位が「だるまさんがころんだ」83.1%、第2位が「はないちもんめ」70.2%、第3位が「おしくらまんじゅう」63.7%で、どちらの回答のトップも「だるまさんがころんだ」であった。どうしてこの曲がどちらの回答でも1位に選ばれたのか。

音楽から見ると1音旋律で、リズムも言葉をそのまま唱えるだけといういたってシンプルなもの、2歳児からでもできるわらべうたと言える。つまりシンプルだったからこそ、学生の子どもの頃の思い出に残っているものであり、また逆転して子どもたちに伝える側に立った時に、年齢に関係なく伝えやすく楽しめるという観点から、第1位に選ばれたと考えられる。

そのように考えると、わらべうたを学生にいかに分かりやすく授業で伝えていけるかが大切であり、今後の課題と言える。

(4) まとめ

ハンガリーの作曲家・民族音楽学者であるコダーイ・ゾルターン (Kodály Zoltán, 1882-1967) は、わらべうたを推奨し、歌うことを大切にする教育法コダーイシステムをつくった。

彼の考え方は「母国のわらべうたは、古くから伝わっている伝統と文化であり、母国語を学ぶ教材としてぴったりであり、無意識のうちに母国の音楽の特徴を学び、言葉も学んでいく」、また「母国のわらべうたや民謡から音楽の教育を始めなければ、外国の民謡や音楽を歌うべきではない」というものであった。

なぜ彼がそこまでわらべうたにこだわったのか。

アンケート1-①「わらべうた遊びについて知っていること」表6の項目7に「身近なもの」という回答があったが、わらべうたは大人が働きに出ている間子どもたちだけが残り、その時間、空間の中から生まれ伝えられてきた子どもたち自身で作ったものであり、専門家が子どもに歌わせる目的で作った童謡とは全く違う。つまり、生活の中から育ち残ってきたものだからこそ、学生が「身近なもの」に感じたと推測できる。

わらべうたは昔のものではあるが、その内容には3つの視点「身体的発達」「社会的発達」「精神的発達」の内容が含まれており、現在でも十二分に通用するということである。

わらべうたを推奨したコダーイは「保育園や幼稚園の音楽の改善に力を尽くすことは、小さな教育上の問題ではない。国全体にかかわる問題だ」とも語っている。

これらのことよりわらべうたは子どもたちにあらゆる事を気付かせる作用があると考えられるならば、2-⑦ 実習・インターンシップ先でわらべうた遊びを見たことがあるか の「ない」が47.1%であっ

たこの現状を踏まえて、保育者養成校での指導の仕方を考えなければならないジャンルであると言える。
(井上)

3. 身体分野について

今回のアンケートにおいて、学生がわらべうた遊びと身体との関係をどのように捉えているのか、考察し、身体役割について考えていきたい。

表6の通り、「わらべうた遊びについて知っていること」²⁾を学生に質問したところ、わらべうた遊びは「身体を使う」遊びであると回答した学生が、四大生127人中23人(18.1%)、短大生121人中4人(3.3%)、全体で10.9%、全体の集計結果では4番目に多く回答していた。四大生と短大生の値を比較すると約6倍、「身体」に関することを四大生は記述していた。

その具体的な記述内容は、四大生は「歌いながら身体も動かすこと」(14人)、「手遊び」(5人)、「お話を歌にして身体を動かして遊ぶ」(1人)、「身体表現」(1名)、「身体のウォーミングアップのための体育の導入に使われる」(1名)であった。また、短大生の具体的な記述内容は、「昔の歌を使って身体を動かす」(2人)、「手遊びが多いイメージ」(1名)、「何もない時代に身体を使うものを考え抜いた」(1人)であった。

これら両学生の記述内容の共通点は、「歌が伴う遊び」、「手遊び」、「身体を動かす」であり、表6の「6.歌いながらする遊び」や「12.音楽の要素がある」、「14.道具がいらない」の項目と重複する記述内容もみられた。今回、他項目の質問に挙げていたわらべうた遊びは、全て、唱え歌があるので、歌いながらする遊びと認識した上での回答結果と思われる。また、わらべうた遊びは、手を使う遊びから身体全体を使って遊ぶ遊びと幅広く捉えていることがわかった。

表10は、「保育においてわらべうた遊びは大切な活動だと思うか」²⁾の回答結果での、身体に関係ある項目「7.身体的な内容がある」と回答したのは、四大生15%、短大生9.1%、全体で12.1%であった。四大生の方が短大生より「わらべうた遊びは身体と関連性がある」と考えていることがわかった。その具体的な記述内容として、四大生の記述は、「楽しみながら身体を動かせる」、「歌いながら身体を動かせる」、「触れ合いながら遊べる」、「身体一つでできる遊び」、「手をつないだりするので距離が縮まり楽しい」、「身体を動かすきっかけになったりする」である。また、短大生の記述は、「人と触れ合いながらできるので良いと思う」、「身体を動かせるから」、「ほどよく動くから怪我が少ない」、「身体の動かし方を学ぶことができる」、「身体だけでできる遊びが多い」であった。両学生の共通する記述内容は、「触れ合い」、「身体を動かす」である。集団で身体を動かすことで「楽しみ」を味わうことができる。その楽しさは「他者と触れ合う」ことから生まれると捉えている。遊びの本来の意味は、誰かに強制されてするものではなく、自主的に、楽しいからやる、のが遊びである。わらべうた遊びも、楽しい・おもしろいから、伝承されてきたのである。学生の記述にあるように、自ら進んで身体を動かすきっかけにもなるし、集団で遊ぶことにより、運動量も増え、身体の機能を向上させることにもつながっていくなど、学生はわらべうた遊びの利点を認識していることがわかつ

た。

また、表6で「5.人数に関すること」(8.5%)、「13.地域性がある」(3.6%)、「14.道具がいない」(2.8%)、の回答から、道具がなくても手軽にでき、仲間がいれば、どこでも遊べる遊びであり、おもしろい・楽しいから、昔から広く受け継がれてきたと認識していることもわかった。

これらの回答結果から、学生は幼い頃、身体を動かしてわらべうた遊びを体験し、楽しさ・おもしろさを実感し、記憶に残っているものが少なくないことがわかった。

昔から、子どもたちは、自然と共存しながら、周りの環境(人・もの・こと)から刺激を受けて、様々なことを身につけ、自立する術を学んでいたのであろう。その地域で伝承された遊びは、そこで育った子どもたちが異年齢集団で触れ合いながら、遊びをさらに楽しく遊べるように創っていったのであろう。その遊びが楽しいから、みんなで遊ぶのが楽しい、おもしろい、みんなが遊びの主人公になれる、など、子どもたちは、遊びの本質にふれながら、夢中で遊んだのではないだろうか。

これら2つの表での身体分野に関する回答値は、四大生の方が短大生より高かったことから、四大生の方が、わらべうた遊びは身体が主要な役割を担っていると捉えていることが伺える。しかし、記述内容に関しては類似する点が多かった。

わらべうた遊びが受け継がれてきた要因は、「楽しい・おもしろい」が、主な要因であるが、それをこれから教育・保育現場に就く学生が子どもにどのように伝えていくとよいか、考えてみたい。まず、わらべうた遊びの利点を整理してみる。

わらべうた遊びの身体面や精神面での利点をあげると、以下の通りが考えられる。

- ①集団で遊ぶことが多いので、自然に運動量が多くなる。
- ②全身運動が多いので、代謝を促し、身体機能を向上させる。
- ③下肢を使う遊びが多いので、血流の循環がよくなり脳への刺激が高まる。
- ④身体を動かすことで、エネルギーやストレス発散になり、精神面へ良い効果をもたらす。
- ⑤外遊びが多いので、行動体力・防衛体力などの体力を高めることができる。
- ⑥走る、跳ぶなどの基礎的な運動能力を促すことができる。
- ⑦適度な運動が食生活や睡眠により影響を及ぼし、生活リズムが整う。
- ⑧集団で遊ぶことで、コミュニケーション能力・協調性・判断力、自立性などが育つ。
- ⑨自然との関わりや仲間との触れ合いを通して、科学的な目や人間関係の基礎が養われる。
- ⑩自然と関わることで直接体験が増え、五感を磨き、感性を養うことができる。
- ⑪歌を伴っている遊びが多くあり、リズム感を養うことができる。
- ⑫教育・保育現場での活動の導入・主活動としても活用できる。

などが考えられる。

わらべうた遊びの必要性は広く周知されていることを踏まえ、教育・保育者養成校は、わらべうた遊びを含めた遊びを系統的に学べるようなカリキュラムの設置が求められる。それが、子どもと遊びの仲介者としての学生を育てることにつながる。

特に外遊びの減少が、子どもの心身の発達に及ぼす影響は少なくない。子どもが遊びに向き合えるような人的・物的環境の検討や子どもの遊びの幅が狭くなった要因を改めて、整理してみる必要がある。

集団での遊びが減少した要因をあげると、以下のようなことが考えられる。

- ①少子化や核家族化、地域社会の衰退など、社会変化に伴って、遊びの環境が変わった。
- ②テレビゲームやスマホなどの多様な機器の出現で、個での遊びが増加した。
- ③遊びに必要な三間（仲間・空間・時間）の減少。
- ④異年齢集団での遊びの衰退とともに、遊びの伝導者、リーダーの不在。
- ⑤核家族になり、多忙な保護者の増加と共に子どもとの触れ合いが減少した。

このように子どもを取り巻く現状の中で、子どもの心身の健全な発達を保障するために、教育・保育現場での役割が重要になってくる。幼稚園教育要領や保育所保育指針などに「遊び」の重要性が記載されていることを含め、教育・保育者養成校として、わらべうた遊びを含めた遊びをどのようにカリキュラムに位置付けていくのか、具体的に検討する必要がある。

【表6】 1-① わらべうた遊びについて知っていること

	四大	短大	全体
	% (反応数)	% (反応数)	% (反応数)
1. 昔の遊び	29.1 (37)	23.1 (28)	26.2 (65)
2. 曲名	14.2 (18)	10.7 (13)	12.5 (31)
3. 伝統的なもの	11.0 (14)	12.4 (15)	11.7 (29)
4. 身体を使う	18.1 (23)	3.3 (4)	10.9 (27)
5. 人数に関すること	7.9 (10)	9.1 (11)	8.5 (21)
6. 歌いながらする遊び	8.7 (11)	5.0 (6)	6.9 (17)
7. 身近なもの	7.1 (9)	5.8 (7)	6.5 (16)
8. 年齢に関すること	5.5 (7)	6.6 (8)	6.0 (15)
9. 昔の歌	8.7 (11)	2.5 (3)	5.6 (14)
10. 簡単な内容	0 (0)	9.9 (12)	4.8 (12)
11. 言葉について	7.9 (10)	0 (0)	4.0 (10)
12. 音楽の要素がある	4.7 (6)	3.3 (4)	4.0 (10)
13. 地域性がある	3.1 (4)	4.1 (5)	3.6 (9)
14. 道具がいない	2.4 (3)	3.3 (4)	2.8 (7)
15. 知らない	3.9 (5)	3.3 (4)	3.6 (9)
16. その他	2.4 (3)	5.0 (6)	3.6 (9)
無回答	22.0 (28)	38.0 (46)	29.8 (74)
反応総数 <実人数>	199 <127>	176 <121>	375 <248>
%	51.2	48.8	

【表10】 2-⑧ 保育においてわらべうた遊びは大切な活動だと思うか

	四大	短大	全体
項目	% (反応数)	% (反応数)	% (反応数)
◎ 思う % <実数>	92.1 <117>	91.7 <111>	91.9 <228>

1. 伝統・伝承がある ・昔からあるものだから ・知ることは大切だから ・伝えていくべきだから	38.6 (49) (21) (14) (14)	38.0 (46) (12) (17) (17)	38.3 (95)
2. 人とのつながり ・仲間 ・コミュニケーション ・人との関り ・年齢に関係なく	32.3 (41) (14) (11) (2) (14)	33.1 (40) (15) (13) (9) (3)	32.7 (81)
3. 内容が手軽	20.5 (26)	14.9 (18)	17.7 (44)
4. みんなで遊べる	19.7 (25)	12.4 (15)	16.1 (40)
5. 音楽に関する内容がある	18.1 (23)	14.0 (17)	16.1 (40)
6. 楽しい	12.6 (16)	17.4 (21)	14.9 (37)
7. 身体的な内容がある	15.0 (19)	9.1 (11)	12.1 (30)
8. 知識として得ることがある	7.9 (10)	8.3 (10)	8.1 (20)
9. その他	9.4 (12)	6.6 (8)	8.1 (20)
◎ 思わない % <実数>	1.6 <2>	0.8 <1>	1.2 <3>
◎ その他 % <実数>	5.5 <7>	1.7 <2>	3.6 <9>
◎ 無回答 % <実数>	0.8 <1>	5.8 <7>	3.2 <8>
反応総数 <実数>	231 <127>	196 <121>	427 <248>
%	51.2	48.8	

4. 全体の分野結果のまとめと方向性

わらべうた遊びを「環境・言葉」、「音楽」、「身体」の分野で考察を行った結果、教育・保育者養成校での取り組みの重要性が確認できた。わらべうた遊びに関する研究会やサークルは様々な場所で開催されている。では、教育・保育者養成校として、このわらべうた遊びをカリキュラムにどのように位置付けたらよいのだろうか。

今回の調査は、歌を伴った遊びに限定した調査であるが、伝承あそびとして、幅広く遊びを考えていく必要がある。

13年前に発表された「日本における伝承あそび実施状況と保育者の認識」(2007)³⁾による「伝承あそびの実施状況と保育者の認識について」の全国調査を参考にすると、約92%の園において日常的に伝承遊びを実施していた。「伝承あそびを知った動機」は子どもの頃に遊んだ体験が、全体の98%を占め、養成校で学んだと回答したものは16%と報告されている。「伝承あそびをカリキュラムに組み込む際の困難さ」に関して、保育者自身は伝承あそびに関する知識不足で、適切なカリキュラム構成が難しいこと、幼児に分かりやすく指導することが難しいと報告されている。また、「伝承あそびの普及する際の条件」として、研修会の機会を増やす、保護者との連携、養成校での伝承あそびの指導などがあげられている。そして、20歳代の実施比率が最も低かった。

13年前に報告された論文であるが、13年前より現在の教育・保育現場で、「伝承あそび」の取り組みが増加しているとは考えにくい。

表10の「その他」の記述に、「やり方をきちんとしておかないと友だちを傷つけることがあるか

ら気をつけないといけない」「花いちもんめでなかなか選ばれないときは寂しい」や「わらべうた遊びについてあまり詳しく知らないし、また自分があまり好きではないから」「昔から受け継がれる歌を知ることは良いと思うが子どもにとってのメリットが思いつかないから」「わらべうた遊びを保育の活動としてやった記憶がないので、保育としてあまり大切だと思わない」「どんなことのためになるのかわからない」などの記述があった。

この記述を整理すると、以下の3点になる。

- ①わらべうた遊びのやり方、ルールを工夫しないと精神的に傷つく子どもがいる。
- ②わらべうた遊びを知らないから、子どもがやるメリットがわからない。
- ③わらべうた遊びがすきではない。

①については、わらべうた遊びのやり方、ルールを明確にして、みんなが楽しめるように工夫することで精神的負担が軽減されるのではないかと考える。例えば、「花いちもんめ」のように誰かを指名する遊びでなかなか選ばれなかったら、傷つく子どもが出てくるので公平に選ぶようにするなどの工夫がある。この遊びのおもしろさは、いつ選ばれるのか、などの緊張感もこの遊びのおもしろの要因である。遊びの公平さとこの遊びの本質的なおもしろさのバランスをどのように保つのか、考える必要がある。

昨今、少子化、核家族の増加、地域社会の衰退、スマホ・テレビゲーム機器の氾濫などで子どもを取り巻く環境が大きく変化したため、子どもの心身の発達や日常生活・遊びにも影響を及ぼしている。群・集団での遊び体験の減少や地域社会の衰退などの影響で、人間関係を築けない子どもが多くなったと感じる。テレビゲームなど1人で遊べる機器が多様に出回り、その結果、1人で自由に時間を過ごすことが苦にならない、揉め事は煩わしいので1人で遊んでいる方がよいなどの思いから、他者との関わりが希薄になり、どのように他者と関わり、折り合いをつけて人間関係を築いていけばよいのかわからない、と考える子どもが増加しているのではないか。このような子どもの心身の発達を保障するために、わらべうた遊びを含めた遊びができることは何か、考えることが重要である。②・③の回答のように、「わらべうた遊びを知らない」、「好きではない」と述べた学生に教育・保育者養成校としてどのような働きかけをしたらよいのか。

②③に関しては、教育・保育者養成校で、わらべうた遊びを含めた遊びの年齢・発達別系統的なプログラム作成し、カリキュラムに組み入れ、遊びの重要性を伝えることであろう。幼稚園教育要領や保育所保育指針などで、「指導は遊びをとおした総合的な指導の中で…」、「領域（環境）」の内容取扱いで「わらべうた」に言及している。教育・保育者養成校として、「遊び」の専門的知識・技能を養い、遊びのリーダー的役割を担うような人材を育てていきたいと考える。

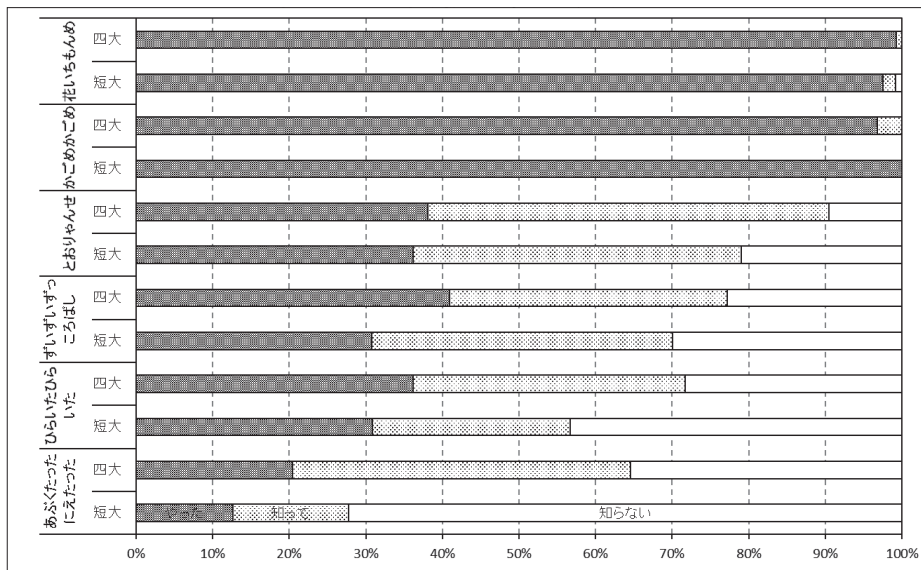
コロナ感染の影響で、三密回避といわれているが、幼児の発育・発達への弊害を危惧する。このような状況の中でこそ、遊びの発信は、重要なことである。地域の子育て家庭への支援やわらべうた遊びの経験豊富な高齢者との交流など、遊びを通して地域社会と教育・保育者養成校との相互関係を深めることで、地域の活性化につながる。遊びの発信基地としての役割が、教育・保育者養成

校に求められると考える。

(魚住)

Ⅲ. まとめ

学生の保育におけるわらべうた遊びについての意識調査の分析を通して養成校としての今後の取り組みについて考察を行ってきた。言葉の分野での考察において、学生が知っているわらべうた遊びを子ども達に積極的に伝えようとしている様子がかがえた。このことより、わらべうた遊びを通して豊かな発達を導くために、今回取り上げた12種類のわらべうた遊びを、学生たちになじみある遊びになる様に養成課程においても学ばせる必要があると考える。



【図5】 四大で取り扱ったわらべうた遊び

図5は、1-②より、四大の環境領域指導法Ⅰにおいて取り扱ったわらべうた遊び6曲を取り上げた。四大の学生は1年時に上記の6曲のわらべうた遊びについて、学んでいる。

「やったことがある」「知っている」の項目を足した結果（以後「認知度」と呼ぶ）は、四大は短大と比べて同等2曲を含めてすべての曲において、高い結果を示している。これは、授業で学んだ効果が現れていると考えられる。特に「あぶくたったにえたった」については、全曲を通して「やったことがある」割合が低い（四大20%）だったが、四大の学生は「知っている」割合が44%と、全曲を通して2番目に高く、その結果認知度は65%となり、短大の28%（「やったことがある」13%、「知っている」15%）と比べると明らかに教育効果が高いことがわかる。

この結果より、「やったことがある」割合の低いわらべうた遊びをより積極的に養成課程の授業で取り上げていくことで、学生の認知度が上がり、わらべうた遊びについての知識が豊かにな

ると考えられる。そして、それによって現場で扱われるわらべうた遊びがバリエーション豊かになっていくのではないだろうか。

本論文の目的でも論述した様に、今回取り上げた12曲のわらべうた遊びは、様々な要素を含んだもので、どれも子ども達の遊びにとって重要なものと考えている。様々な要素を含んでいるが故に、養成課程において、様々な視点を持って多領域分野の授業で取扱い、学生の知識の定着につなげて行かねばならないと考える。

本学園は、大阪城南女子短期大学と大阪総合保育大学という、短期大学と四年制大学を有し、その双方に幼児教育の養成課程がある。これは学生にとって選択域の広い豊かな教育環境であると考えられる。そして、このような形態をとっている教育機関は、全国的に見てもとても貴重であると言える。しかし、これまで双方の研究者が共同で教育内容について研究をおこなったものはなかった。

短期大学と四年制大学の差異や特性についての詳しい分析は今後の課題であるが、本学園の双方の幼児教育養成校がそれぞれの特性を見出し、それぞれにより良い教育方法や教育内容を精査していく第一歩として、本研究論文はとても意義深いものであると考える。

(古茂田)

引用文献

- 1) 町田嘉章・麻野健二編. わらべうた. 日本の伝承童謡岩波文庫 1962年. P.260
- 2) 井上裕子・魚住美智子・古茂田貴子. わらべうた遊びⅠ. 大阪城南女子短期大学. 第54巻 p46.p49
- 3) 穂丸武臣・丹羽 孝・勅使千鶴. 日本における伝承遊び実施状況と保育者の認識. 名古屋市立大学大学院人間文化研究科. 人間文化研究 .7号 2007.6 p60-p73

参考文献

相場範子. 生活リズムでいきいき脳を育てる. 子育ての科学98のポイント. 合同出版株式会社 2012.11.30

文部科学省. 幼稚園教育要領. 平成31年4.13

コダーイ芸術教育研究所著. わらべうた・音楽. 保育園の指導の方法論. 明治図書出版. 1982.4

コダーイ芸術教育研究所著. わらべうた・わたしたちの音楽-保育園・幼稚園の実践. 明治図書出版. 2008.8

(こもだ たかこ：非常勤講師)

(うおずみ みちこ：教授)

(いのうえ ひろこ：非常勤講師)

