

〔論文〕

# わらべうた遊び I

## —学生のアンケートを通して—

井上 裕子・魚住美智子・古茂田貴子

### I. 目的

昨今、子どもの集団遊びの減少がいわれている。その要因としては、子どもの減少や室内遊びの多様化など、様々な環境の変化によるところが多いと考える。しかしながら、子どもと遊びの関係は心身の発育、発達に欠かせないものである。そこで、子どもに遊びを保障し、子どもの発育・発達を促すことができるわらべうた遊びに注目した。

授業にわらべうた遊びを取り入れることがあるが、理論的に系統立てて行っているわけではなく、わらべうた遊びを紹介し、実施しているだけで終わっている。幼稚園教育要領・保育所保育指針の中で、わらべうたや伝統的なあそびについてふれていることも踏まえ、わらべうた遊びに対する学生の意識調査を行い、保育者養成校としての課題と方向性を探ることを目的とする。

### II. わらべうた遊びの定義

わらべうた遊びに関する著書に、町田嘉章・浅野建二は「わが国のわらべうたは、大多数がかなり古い時代から民間の子供たちに伝承されてきた唄で、作られた年代も中心地域もはっきりしないものが多く、むろん作者などは分からない<sup>1)</sup>」と記している。また、多田道太郎は「古い信仰、神ごとは何かの形で子供の遊びに残留している。逆に、子供の遊び—遊びともいえない素朴な遊びにすら、どこか古い神の名ごりがみとめられる<sup>2)</sup>」と述べている。これらの諸説をもとに、本稿では、わらべうた遊びは、「その時代の信仰や神事などの影響をうけ、子どもの遊びが生まれ、変化・創造しながら、伝承されてきた子どもの遊び」と定義する。

### III. 調査方法

- (1) 調査方法：質問紙調査
- (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）

わらべうた遊びのアンケート項目は、以下の通り、「わらべうた遊びについて」と「保育の中でのわらべうた遊びについて」である。

1. わらべうた遊びについて

①わらべうた遊びについて知っていることを書きなさい。②わらべうた遊びについて当てはまるものに○をつけなさい。③②以外の経験したことのあるわらべうた遊びを挙げなさい。④わらべうた遊びをどこでしていたか。⑤わらべうた遊びを誰に教えてもらったか。⑥わらべうた遊びをいつ頃やっていたか。

2. 保育の中でのわらべうた遊びについて

⑦実習先などで保育活動の一環として、わらべうた遊びを見たことがあるか。「ある」の回答者は具体的に記入する。⑧保育におけるわらべうた遊びは大切な活動だと思うかの有無。その選択理由を記入する。⑨保育で取り入れたいわらべうた遊び（資料1参照）。

IV. 調査結果と考察

1. 四大生の調査結果と考察

「1. わらべうた遊びについて」

1-① わらべうた遊びについて知っていること

【表1】 1-① 知っていること

項目	% (反応数)
1. 昔の遊び	29.1 (37)
2. 身体を使う	18.1 (23)
3. 曲名	14.2 (18)
4. 伝統的なもの	11.0 (14)
5. 歌いながらする遊び	8.7 (11)
5. 昔のうた	8.7 (11)
7. 人数に関すること	7.9 (10)
7. 言葉について	7.9 (10)
9. 身近なもの	7.1 (9)
10. 年齢にかんすること	5.5 (7)
11. 音楽の要素がある	4.7 (6)
12. 知らない	3.9 (5)
13. 地域性がある	3.1 (4)
14. 道具がいない	2.4 (3)
14. その他	2.4 (3)
16. 簡単な内容	0.0 (0)

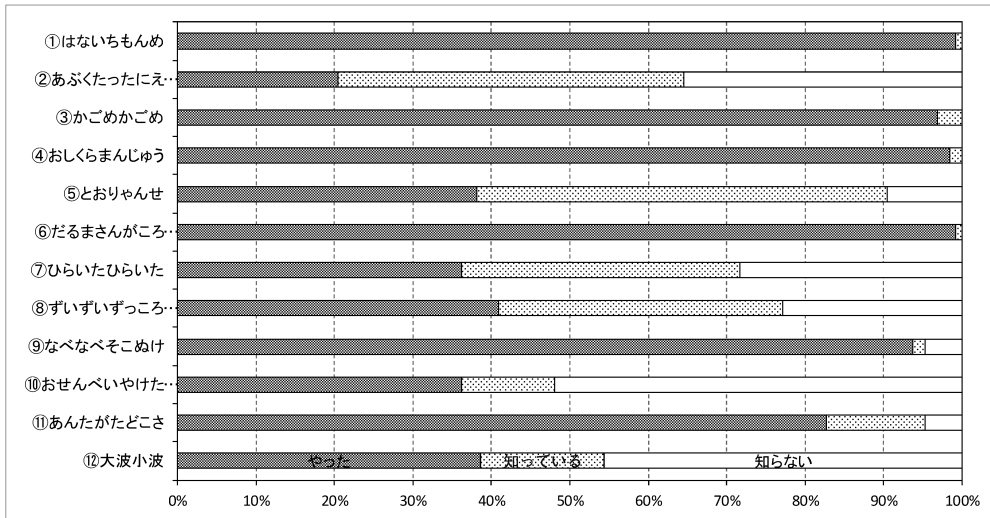
わらべうた遊びについて、「昔の遊び」というとらえ方が最も多かった。次いで、「身体を使う」が挙げられており、わらべうた遊びについて、しっかり身体を動かす遊びであるとの認識が伺える。全体の14%の学生が、「はないちもんめ」「かごめかごめ」「なべなべそこぬけ」「だるまさんがころんだ」「おしくらまんじゅう」「あんたがたどこさ」等の具体的な曲名を挙げていた。これら具体的な曲名に次いで「伝統的なもの」が挙げられた。また、「歌いながらする遊び」と答えたのは全体で5番目に多い8.7%であった。

これらより全体として、わらべうた遊びとは伝統的な遊びであり、身体を使い歌いながらする昔の遊びととらえていることがわかる。

1-② わらべうた遊びについて当てはまるどころ

わらべうた遊びを「やったことがある」との回答が高い12曲中上位6曲は、順に「はないちもんめ」「だるまさんがころんだ」「おしくらまんじゅう」「かごめかごめ」「なべなべそこぬけ」「あんたがたど

こさ」である。これは、1-①でのわらべうた遊びについて具体的に挙げられた曲名と同じである。これらは学生達にとって実際に遊んだことのある、なじみのあるわらべうた遊びであることがわかる。



【図1】 1-② わらべうた遊びについてどの程度知っているか

上位6曲ではやったことがある割合が80%以上である一方で、下位6曲では約40%以下と倍以上の差が出ている。下位6曲中最も高いわらべうた遊びは「ずいずいずっころばし」(40.9%)、次いで「大波小波」(38.6%)、最も下位は「あぶくたつたにえ」で、20.5%の学生しかしたことが無かった。しかし、知っている割合は、44.1%と「とおりゃんせ」(52.0%)の次に高く、その結果、「あぶくたつたにえ」を知らない割合は35.4%と、「大波小波」(45.7%)よりも低かった。

「知っているがやったことはない」割合の高い上位4つは、「とおりゃんせ」「あぶくたつたにえ」「ずいずいずっころばし」「ひらいたひらいた」である。これらに「かごめかごめ」「はないちもんめ」を加えた6つの遊びにおいて、四大生は1年時に領域環境指導法Iの講義内で、学生自身が体験する形では無かったが、実例を見ながら遊び方の説明を受けている。「かごめかごめ」「はないちもんめ」は、やったことがある割合が高いゆえ、説明によって知識につながったとはいえないが、「知っているがやったことはない」割合の高い上位4つの遊びについては、講義内の説明によって知識となり、「知っている」割合が高くなったのではないかと考える。特に、「あぶくたつたにえ」は「やったことがある」割合は著しく低かったが、「知っている」割合は高く、講義の成果が出ているのではないかと考えられる。

子ども達に多くの遊びを伝えていくには、まず自分自身が遊びを知ることが重要である。今までやったことが無かったとしても、「知る」ことで、子ども達により多くのわらべうた遊びを伝えられる可能性が広がると考える。養成課程でわらべうた遊びの知識や体験を積んでいくことが、保育現場でわらべうた遊びを行っていく大きな力になってくると考える。

1-③ 上記以外で経験したことのあるわらべうた遊び

【表2】 1-③ 上記以外で経験したことのあるわらべうた遊び

	割合※	人数
アルプス一万尺	36.2%	46
ちゃつぽ	24.4%	31
みかんの花	20.5%	26
ロンドン橋	18.9%	24
おちゃらかほい	18.1%	23
ゆうびんやさん	8.7%	11
お寺のおしょうさん	7.1%	9
でんでらりゅうば	4.7%	6
いとまきのうた	3.9%	5
げんこつやまのたぬきさん	3.9%	5
いろはにほへと	1.6%	2
カレーライス	1.6%	2
せっせっせーのよいよいよい	1.6%	2
とんとんひげじいさん	1.6%	2
にらめっこ	1.6%	2
むすんでひらいて	1.6%	2
もちつき	0.8%	2
茶摘み	0.8%	1
あ～のこのこのこのっこ	0.8%	1
あんたがたどこさ	0.8%	1
いちにいさんまのしっぽ	0.8%	1
おはぎがおよめにいくときは	0.8%	1
おべんとうばこのうた	0.8%	1
かごめかごめ	0.8%	1
かぼちゃのたねをまきました	0.8%	1
けいどろの役決め	0.8%	1
だるまさんの一日	0.8%	1
ほたるこい	0.8%	1
むっくりくまさん	0.8%	1
もしもしかめよ	0.8%	1
手をたたきましよう	0.8%	1
十五夜さんのもちつき	0.8%	1
雪やコンコン	0.8%	1
無回答	21.2%	27
計		243

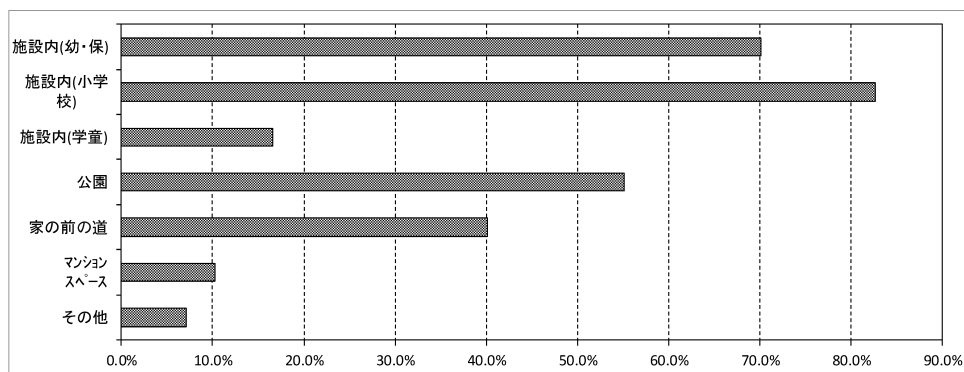
※学生127名中で挙げた割合（少数第2位を四捨五入）

※人数は複数回答

回答数の多い10位内で、手遊びが8種、群れ遊びが1種、長縄遊びが1種見られた。

そして、8種の手遊び中、二人で遊ぶ手遊びが4種類挙げられていた。1-②の質問でのわらべうた遊びの多くが群れ遊びであったゆえに、この項目では、少人数で遊ぶわらべうた遊びが多く挙げられたのではないかと考える。しかし一方で、回答として挙げられた33項目中、手遊びが22種類、そして、二人で遊ぶわらべうた遊びは13種類であり、群れ遊びは2種類という結果を鑑みると、1-②に挙げたわらべうた遊び以外では、学生達のわらべうた遊びの経験の多くが少人数で活動するわらべうた遊びであったことが伺える。手遊びが22種類、二人で遊ぶ室内遊びが2種類と、挙げられたわらべうた遊びの大半は室内でのわらべうた遊びである。わらべうた遊びは乳児からできる手遊び的要素のものも多いが、その記憶がこの結果になっているのであろうかと考える。

1-④ わらべうた遊びをどこでしていたか

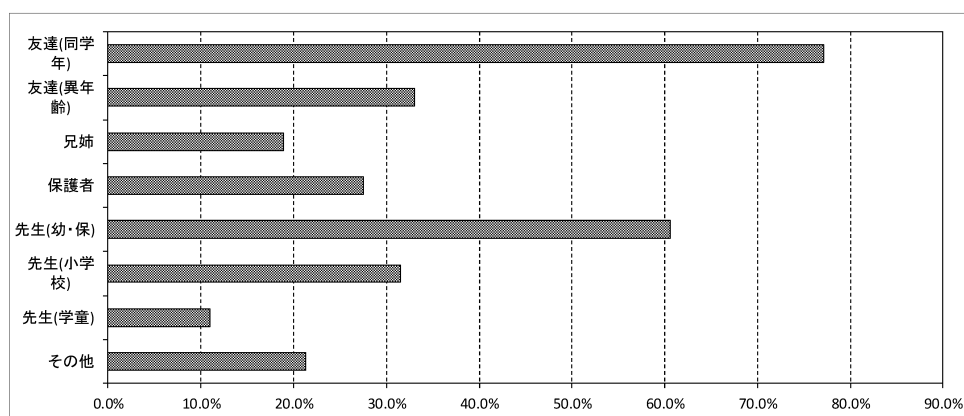


【図2】 1-④ どこでしていたか

わらべうた遊びをしていた場所は、「小学校の施設内」が82.7%と最も多い回答だった。このデータだけでは、授業内で行っていたのか、休憩時間や放課後に子ども達で行っていたのかはわからないが、「公園」という回答が55%と3番目に多かったことを鑑みると、休日や放課後にも多く行われていたのではないかと予想できる。

「幼稚園・保育所の施設内」が2番目に多い70.1%であったことより、幼児期は保育時間内に多く体験していたことが伺える。幼児期に保育時間内で体験したわらべうた遊びを、学童期に子ども達同士で教え合い、放課後等に行っていたのではないだろうか。

1-⑤ わらべうた遊びを誰に教えてもらったか

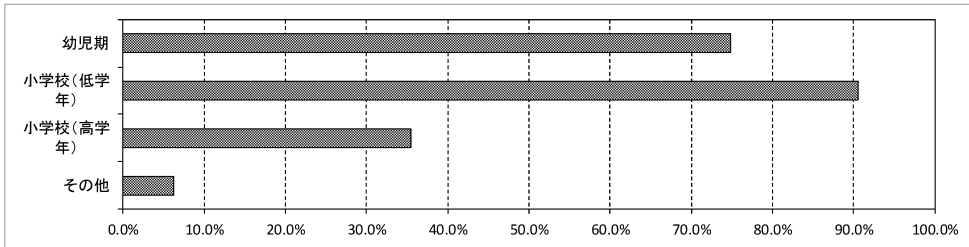


【図3】 1-⑤ 誰に教えてもらったか

遊びを誰から教わったかという問いに対して、「同学年の友達」が最も多く、77.2%であった。同学年の友達と遊ぶ事が多く、その中で伝え合っていたのであろう。次いで、「幼稚園・保育所の先生が」60.6%であった。

子どもは遊びの天才と言われるが、遊びは技術であり、知らないとできない。様々な工夫をして遊びを改変していくためには、まず基本の遊びを知らなければならない。「同学年の友達」も最初はどこかでわらべうた遊びを知ったはずである。それはこの結果より、「幼稚園・保育所の先生」に教えてもらっていた事例が多かったのではないかと考える。このことから、幼児教育の中で伝統的な遊びを伝えていく活動が実際に行われており、そして、それがその後の遊びにもつながっている様子が伺える。

1-⑥ わらべうた遊びをいつ頃していたか



【図4】 1-⑥ いつ頃遊んでいたか

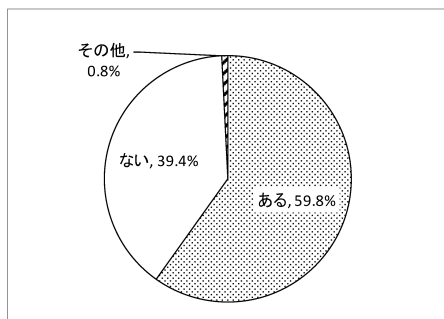
わらべうた遊びをいつ頃していたかという問いには、「小学校低学年」が90.6%、次いで「幼児期」が74.8%であった。

「小学校高学年」になると35.4%と割合が低くなっていることより、わらべうた遊びは主に幼児期から小学校低学年の時期に行われていたことがわかる。

1-④及び⑤の考察と合せて考えると、幼児期に施設内で先生等に教えてもらい、それを小学校低学年にかけて同学年で教え合っていて遊んでいた事例が多いのではないかと考えられる。

「2. 保育中でのわらべうた遊びについて」

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



【図5】 2-⑦ 実習先で見たことがあるか

実習先でわらべうた遊びを「見たことがある」が59.8%と、半数以上の現場でわらべうた遊びが見られた。四大生のインターンシップ先は幼児教育の現場だけでなく、小学校も多い。短大生も合わせた、このアンケート全体では「見たことがある」が55.6%となっている。この結果より、小学校でわらべうた遊びが多く行われていると考えられる。

実習先で見たわらべうた遊びの実例は、「だるまさんがころんだ」や「はないちもんめ」など、1-②で考



【表3】 2-⑦ 実習先で見たわらべうた遊び

だるまさんがころんだ	21人
はないちもんめ	14人
なべなべそこぬけ	9人
かごめかごめ	9人
おしくらまんじゅう	8人
ひらいたひらいた	4人
アルプス一万尺	3人
あんたがたどこさ	2人
おせんべいやけたかな	2人
ずいずいずっこころばし	2人
とおりゃんせ	2人
あぶくたつたにえたつた	1人
カレーライス	1人
大波小波	1人
茶つぼ	1人

察した、やったことのあるわらべうた遊びの上位層と同様の結果が見られる。

実習先で見たわらべうた遊びの上位5項目中、「なべなべそこぬけ」以外はすべて多数で群れて遊ぶわらべうた遊びである。「アルプス一万尺」「あんたがたどこさ」等少人数で遊ぶわらべうた遊びも入っているが、群れ遊びとしてのわらべうた遊びが多く見られることより、保育や教育の現場でのわらべうた遊びは群れ遊びを広げていくものとして使われていることが多い様子がうかがえる。

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

【表4】 2-⑧ 選択理由

伝統・伝承がある	49	昔からあるものだから	21
		知ることは大切だから	14
		伝えていくべきだから	14
人とのつながり	41	コミュニケーション	11
		仲間	14
		人との関わり	2
		年齢に関係なく	14
内容が手軽	24		
みんなで遊べる	25		
音楽に関する内容がある	23		
楽しい	16		
身体的な内容	19		
知識として得ること	10		
その他	12		

保育においてわらべうた遊びは大切な活動だと「思う」の回答が92.1%と、保育活動におけるわらべうた遊びは重要と考える学生が圧倒的多数であるという結果が見られた。

選択理由で最も多い、「伝統・伝承がある」という回答の中に、知ることの重要性やそれを伝えていくべきという内容が含まれているを見ると、これから教師になって

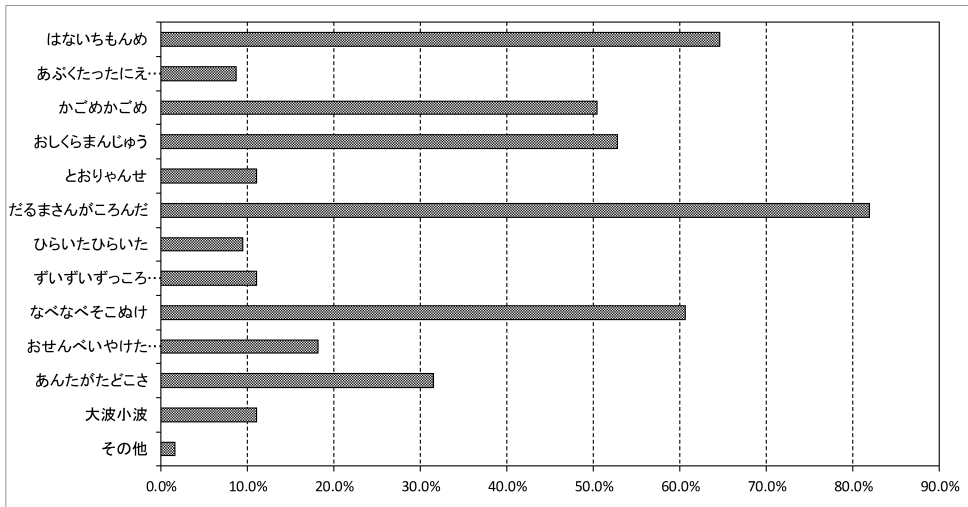
いく立場である学生達も、わらべうた遊びを日本の伝統として子ども達に伝えていくことの重要性を感じていることがわかる。

「人とのつながり」が2番目に多かったことから、コミュニケーションを豊かにする活動としても群れて遊ぶわらべうた遊びが重要であるととらえていることがわかる。また、「内容が手軽」であることで異年齢でも、多人数でも気軽にわらべうた遊びに参加できるというはわらべうた遊びの特徴を理解している様子が伺える。また、楽しいということは、遊びの最大の特徴だが、わらべうた遊びをする理由に「楽しい」が挙げられていることは、わらべうた遊びを保育現場で積極的に取り入れられていく大きな理由になり得ると考える。

その他として、自分自身がわらべうた遊びをあまり知らず、かつ好きではないからというものや、自分自身がわらべうた遊びを保育の活動としてやった記憶がない故にあまり重要と思わないという記述があった。これらについては、養成課程でわらべうた遊びについて積極的に知ること、改善できる可能性がある。

保育者自身がわらべうた遊びの特徴や良さを具体的に知っていくことが保育の中でわらべうた遊びが浸透していく前提となると考える。

2-⑨ 保育で取り入れたいわらべうた遊び



【図6】 2-⑨ 取り入れたいわらべうた遊び

保育で取り入れたいと回答が集まったわらべうた遊びは、「だるまさんがころんだ」「はないちもんめ」「なべなべそこぬけ」「おしくらまんじゅう」「かごめかごめ」と続き、これらは、1-②で「学生にとってなじみのあるわらべうた遊び」と評したものに含まれており、かつ、2-⑦の実習先で見たわらべうた遊びにも含まれている。つまり、取り入れたいと思うものは、「自分自身がなじんで」いて、「実際保育現場で見たことのある」わらべうた遊びが多数挙がっていると考えられる。その中でも、「だるまさんがころんだ」が80%以上の支持の理由は、足の速さや集団の中での人気といった要素があまり重要では無く、そして異年齢で遊んでもあまり不公平感無く参加できる群れ遊びだからではないかと考える。それは、2-⑧の回答に、「はないちもんめ」で選ばれなかったり、一人になったりすることが嫌だと思っていたという記述があったことから伺える。

(古茂田)



2. 短大生の調査結果と考察

「1. わらべうた遊びについて」

【表5】 1-① 知っていること

項目	% (反応数)
1. 昔の遊び	23.1 (28)
2. 曲名	10.7 (13)
3. 伝統的なもの	12.4 (15)
4. 身体を使う	3.3 (4)
5. 人数に関すること	9.1 (11)
6. 歌いながらする遊び	5.0 (6)
7. 身近なもの	5.8 (7)
8. 年齢に関すること	6.6 (8)
9. 昔の歌	2.5 (3)
10. 簡単な内容	9.9 (12)
11. 言葉について	0 (0)
12. 音楽の要素がある	3.3 (4)
13. 地域性がある	4.1 (5)
14. 道具がいない	3.3 (4)
14. 知らない	3.3 (4)
16. その他	5.0 (6)
無回答	38.0 (46)
反応総数 (実人数)	176 (121)
%	48.8

わらべうた遊びについて、「知っていること」の回答結果は、表5の通りである。最も多かった回答項目は「昔の遊び」で、次に「伝統的なもの」、「曲名」などに関することであった。「昔の遊び」と「伝統的なもの」の具体的な記述例から、わらべうた遊びは、昔から遊ばれ、伝承されてきた日本の文化として捉えている学生が35.7%いることがわかった。各項目で注目した回答例として、「何もない時代に身体をつかうものを考え抜いた」や「みんなで遊ぶ」、「いつでもどこでもできる」、「年齢に関係なく楽しめる」、「道具がいない」であり、現在ほど、昔は遊具が豊富にあるわけではなく、子どもたちは身近にあるものから、遊びを創り出し、その遊びを集団で行ったのがわらべうた遊びと考えたのではないかと推測される。年齢に関する項目の回答例に「おじお婆が詳しい」、「昭和によく遊ばれていた」とあり、昭和の時代によく遊ばれていたのではないかと考えた

学生がいることがわかる。また、わらべうた遊びは「地域によって違ったりする」などの回答例から、同種な遊びでも地域や時代により、遊ぶ方法が異なったり、変化・創造されて伝承されてきたと考えていることもわかった。

「音楽に関する」項目の回答例として「歌いながらする遊び」、「昔の歌」、「リズム活動」などであり、「身体を使う」項目にも音楽に関する回答例として「昔の歌を使って身体を動かす」、「手遊びが多いイメージ」とあり、これらの回答例から、わらべうた遊びは歌を伴う遊びが多いと認識していることがわかる。これは、短大生は「言葉について」の回答例がなかったことから、わらべうた遊びは「言葉で」というよりは「歌で」遊ぶという印象を持っている学生が少なからずいると考える。

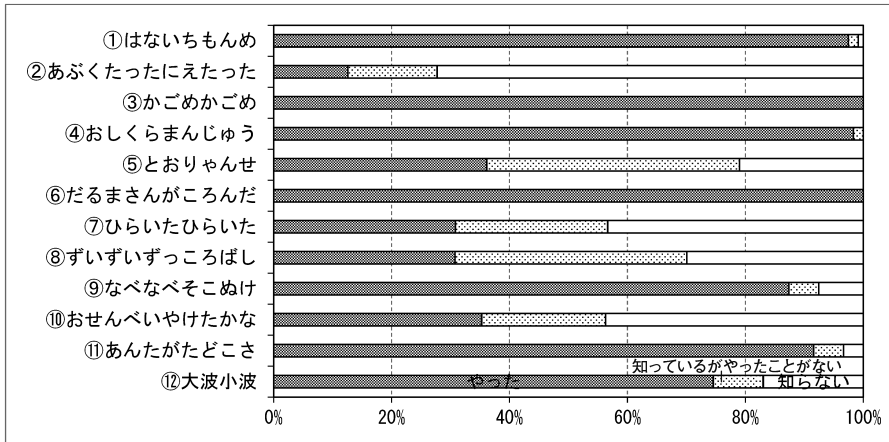
その他、知っていることとして「はないちもんめ」(5件)、「茶つぼ」(3件)などの曲名を具体的に回答した記述もあった。また、無回答が38.0%あったが、わらべうた遊びを経験したことがあるが、「わらべうた」・「遊び」への認識が曖昧であったので回答しなかったのではないかと推測される。

これらの回答結果から、わらべうた遊びは昔から伝承されている遊びで、地域性があり、身体や歌・唱え言葉を伴う集団遊びであると約50%の学生が認識していることがわかった。

1-② わらべうた遊びについて当てはまるどころ

図7は、わらべうた遊びを「やったことがある」、「知っているがやったことがない」、「知らない」

のいずれかを選択した回答結果である。



【図7】 1-② わらべうた遊びについてどの程度知っているか

「かごめかごめ」(98.3%)と「だるまさんがころんだ」(98.3%)は、ほぼ全員が経験したことがあると回答していた。次に回答値が高かった遊びは、「おしくらまんじゅう」(96.7%)、「はないちもんめ」(95.9%)、「あんたがたどこさ」(90.1%)の順であった。これらの遊びの回答値が高かった要因は、1-①の回答例として挙げていた曲名と同じ曲名であることから、授業で実施したことが少なからず影響していたのか、あるいは、授業での実施有無に関係なく、過去の経験が回答結果に反映されている可能性もある。そして、授業での実施の際、「だるまさんがころんだ」は異なる唱え言葉でやったなどの学生の発言や、1-①の「地域によって違ったりする」などの回答例からも、育った地域や年代によって、遊ぶ方法が異なる遊びも確認できた。伝承されているわらべうた遊びの多くは、「だれでも」「どこでも」「いつでも」でき、「ルールが簡単である」ということが考えられる。回答値が高かった「かごめかごめ」や「だるまさんがころんだ」などは、これらの項目に当てはまるが、さらに、これらの遊びを分析・考察することで、わらべうた遊びが現在まで伝承されている要因がわかるのではないかと考える。

そして、「知っているがやったことがない」の回答値が高かったのは、「とおoryんせ」(42.1%)、次は「ずいずいずっころばし」(38.0%)、「おせんべいやけたかな」(20.7%)、「あぶくたつたにえたつた」(14.9%)であった。また、「知らない」の回答値が高かったのは、「あぶくたつたにえたつた」(71.1%)で、次は「おせんべいやけたかな」(43%)、「ひらいたひらいた」(43%)、「ずいずいずっころばし」(28.9%)、「とおoryんせ」(20.7%)の順であった。これらの回答結果から「あぶくたつたにえたつた」が「知っているがやったことがない」と「知らない」を合わせると86%の学生が体験したことがないということがわかった。このわらべうた遊びは、歌と押し問答と鬼ごっこの3部構成になっている遊びである。他のわらべうた遊びと比較すると鬼ごっこへ移行するまで時間がかかるが、鬼役の子どもと他の子どもとの押し問答の面白さやスリル感が楽しめることもあり、幼児期に体験しては

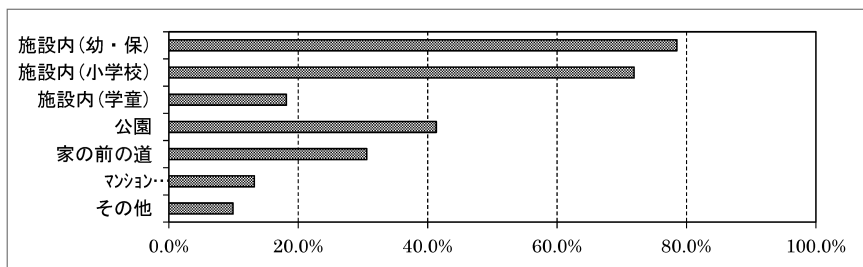
しいわらべうた遊びの一つである。鬼ごっこ系の遊びが、幼児から小学生まで広く遊ばれているのは、遊具もいらず、逃げる、追いかけるという分かりやすい構図であるからであろう。その他、「おせんべいやけたかな」は乳児から幼児まで応用できるふれあい遊びであり、動植物の生態にふれたり、言葉の面白さを味わう遊びもある。

これらの回答結果から、わらべうた遊びの経験値に開きがあることがわかり、多様な遊びを授業で実施し、体験することで遊びの本質を実感できるような取り組みを考えていきたい。

### 1-③ 上記以外で経験したことのあるわらべうた遊び

わらべうた遊びを「経験したことがない」(17件)、「覚えていない、思い当たらない、知らない、分からない」(2件)、無回答(32件)であった。経験したことがあるわらべうた遊びとしては、「郵便屋さん」(縄跳び)や「茶つぼ」「でんでらりゅうば」(手・指遊び)、「猫の目」(顔遊び)、「おちゃらかほい」「げんこつ山の狸さん」「お寺の和尚さん」(手合わせ)など、手遊び歌や手合わせ歌が主にあげられていた。そして、アメリカの愛国歌「ヤンキー・ドゥードゥル」“Yankee Doodle”が原曲である「アルプス一万尺」(21件)やイギリスのナーサリーライム(童謡)の「ロンドン橋落ちた」(5件)などの外国が発祥の遊びをあげていた回答例もあった。また、「お弁当箱」(手・指遊び歌)、「みかんの花」(手合わせ歌)のようにわらべうたと異なる歌もあったが、幼い頃から親しんできた遊び歌であろうと推察される。わらべうた遊びの経験有無の回答例に「分からない」と記述した学生がいたが、明確に何がわらべうた遊びなのか判断できないというのが、現状で、幼い頃、祖父母や親、兄弟・姉妹、友だちから教えてもらったりして遊んだものがわらべうた遊びと認識している可能性もある。

### 1-④ わらべうた遊びをどこでしていたか



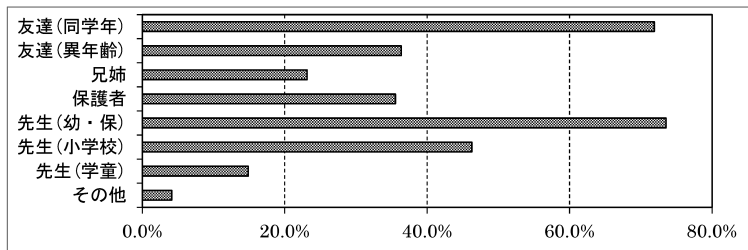
【図8】 1-④ どこでしていたか

図8は、「わらべうた遊びをどこでしていましたか」(複数回答可)の回答結果である。これらの結果から、「幼稚園・保育園の施設内」(78.5%)が最も高い数値で、次に「小学校の施設内」(71.9%)であった。その他、「公園」(41.3%)、「家の前の道」(30.6%)の順であった。回答者の多くは、幼児期、児童期の頃を思い出し、回答したと推測するが、中には保育現場での実習の経験をもとに回答した

例もあった。しかしながら、前述した「経験したわらべうた遊び」の回答例に手遊び歌や手合わせ歌が多かったことや手・指遊びが、保育現場でよく取り上げられていることから幼児期、児童期での体験をもとに回答した者が多かったと推察できる。また、「小学校の施設内」と「学童の施設内」の回答値を合わせると90%であったことから、児童期になり、交友関係が広がるとともにわらべうた遊びも少人数から、多人数で遊ぶ遊びに広がっていったと考える。さらに、「公園」「家の前の道」「マンションのフリースペース」という幼稚園・保育園・学校などの教育施設以外の場所で85.1%の学生が遊んでいたことから、生活・地域の場での遊びの広がりがあったことが確認できる。この生活スペースでの遊びは地域社会の変化とともに減少していると考えられる。

これらの回答結果から、益々、わらべうた遊びを伝承する機関としての保育・教育現場の重要性が高まっていくと考える。

1-⑤ わらべうた遊びを誰に教えてもらったか

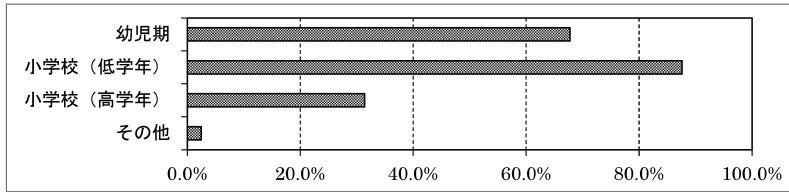


【図9】 1-⑤ 誰に教えてもらったか

図9は、「わらべうた遊びは誰に教えてもらいましたか」(複数回答可)の回答結果である。これらの結果から、「幼稚園・保育園の先生」(73.6%)、「同学年」(71.9%)の数値が高く、保育現場では保育者、小学校に上がると「小学校の先生」(46.3%)より、同じ学年の子どもに教えてもらう機会が多かったことがわかった。また、幼稚園・保育園で教えてもらったわらべうた遊びを、小学校に入学して、友だち同士で教え合っただけで遊んだということも考えられる。学童に入所している子どもは、放課後や長期休暇などに「学童の先生」(14.9%)に教えてもらい遊んだことがわかる。「異年齢」(36.4%)よりは、「同学年」から教えてもらった回答値が35.5%と高いということは、昨今、いわれている異年齢による集団遊びが衰退していることを物語っているのではないだろうか。また、「兄弟姉妹」(23.1%)よりも「保護者」(35.5%)に教えてもらったという回答値が12.4%と高かったということは、出生率の低下で兄弟・姉妹の減少や兄弟・姉妹間での遊びの減少がその要因として考えられる。保護者は、祖父母や親などから伝えられた遊びを我が子と一緒にしていたことも推測できる。

幼稚園・保育園の保育者から、わらべうた遊びを教えてもらったという回答結果は、④の結果と整合している。保育現場における幼児期でのわらべうた遊びを含む多様なあそびの体験は幼児の感性を豊かにすることにもつながり、教育的な意義を再度確認することが重要である。

1-⑥ わらべうた遊びをいつ頃していたか



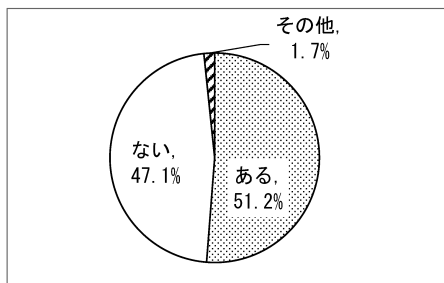
【図10】 1-⑥ いつ頃遊んでいたか

図10は、「⑥わらべうた遊びをいつ頃やっていましたか」(複数回答可)の回答結果である。「小学校・低学年」(87.6%)が最も高い数値であり、次に「幼児期」(67.8%)、「小学校・高学年」(31.4%)であったが、前述の④⑤の結果と関連して考えると「幼児期」が最も高い数値になると考えるが、「小学校・低学年」が1番多かった。しかしながら、学生の多くは、「幼児期」や「小学校・低学年」でわらべうた遊びを体験したことがわかった。「小学校・高学年」の数値が低い要因は、高学年となると学習塾などの習い事に行く子どもの増加やゲーム機などの室内遊びの普及で遊びが多様化するなど、子どもを取り巻く環境の変化などが考えられる。

前述の④⑤の回答結果と関連して考えると、幼児期の年少は保育者が主導でわらべうた遊びを行い、年中・年長になるにつれて、仲間と集団遊びができるようになる。小学校に上がると、友だち同士の関係がさらに豊かになり、遊びが深まる時期である。しかしながら、高学年になると、子どもを取り巻く環境の影響で、次第に遊びの内容が変わっていったのではないかと考える。

「2. 保育の中でのわらべうた遊びについて」

2-⑦ 実習・インターシップ先でわらべうた遊びを見たことがあるか



【図11】 2-⑦ 実習先で見たことがあるか

2-⑦の回答結果は、図11の通りである。実習先でわらべうた遊びを見たことが、「ある」が「ない」より、4.1%高く、その他は「覚えていない」「あまりない」などであった。50%以上の学生が、わらべうた遊びを保育現場で見ていることがわかった。短大生は、幼稚園・保育園を1年次・2年次と2週間ずつ実習しているが、その園の活動内容を全て把握するのは不可能である。実習時期が、運動会や発表会などの行事と重なること

もあり、これらの練習が活動の中心となることやわらべうた遊びの未経験な若年層の保育者が増えていることも考えられる。

「ある」と回答した具体的な遊びとして、「だるまさんがころんだ」(22件)が最も多く、次に「はないちもんめ」(13件)、「かごめかごめ」(9件)、「なべなべそこぬけ」(7件)となっている。その他として、「ひらいたひらいた」、「大波小波」、「おせんべやけたかな」や手・指遊び歌の「お寺の

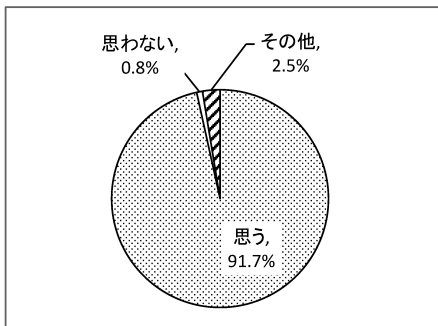


つねこさん) (「つねってちょこちょ」)、外国の鬼遊び「むっくり熊さん」などの回答例もあり、「あぶくたったにえたった」(2件) に関しては、1歳児がしていたと回答していた。

「だるまさんがころんだ」や「かごめかごめ」、「はないちもんめ」は、1-①の結果と同様に回答値が高く、これらのわらべうた遊びは、時代の変遷に関わらず保育現場で遊ばれていることがわかった。また、保育現場で取り上げられている遊びは、保育雑誌やインターネットなどでの情報の影響も考えられる。

昨今、保育現場では集団活動が成り立たない現状があるときく。わらべうた遊びが継承されている要因を探り、遊びの教育的意義を発信することが、保育現場での集団活動を深めることに寄与すると考える。

## 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



【図12】 2-⑧ 大切な活動だと思うか

図12は、「保育においてわらべうた遊びは大切な活動だと思いますか」の回答結果である。保育においてわらべうた遊びは大切な活動であると91.7%の学生が考えていることがわかった。その選択理由として、「伝統・伝承がある」(38.0%) や「人とのつながり」(33.1%) に関する回答値が他の項目と比較すると高かった。これら「伝統・伝承がある」項の記述例として、「日本の文化だから」「日本の遊びを知ることで昔の遊びを学べるから」「昔の遊びを伝承していく必要がある」とあり、わらべうた遊びを日本の文化として捉え、後世に伝えることの必要性・重要性を認識していることがわかった。また、「人とのつながり」項の記述例として、「あまり関わりのない子としてもコミュニケーションが取れる」「遊びを通して、友だちと関われる」「異年齢の子と仲良くなれる」とあり、友だち・仲間との関係を円滑にする手段・方法として捉えている。それは「みんなで遊べる」項の「皆でできるから楽しめる」「集団行動が苦手な子どもでも少しずつ苦手がなくなると思うから」の記述例からも読み解くことができ、昨今の友だち関係の希薄な現状の打開策として生かせるのではないかと考えていることもわかった。

そして、わらべうた遊びの特性に言及した記述例として、「何か用意しなくてもすぐ遊べるから」とあり、遊具がなくとも、仲間がいればどこでも手軽に遊べることを認識していることがわかる。この記述例は、現代の遊びに危機感を抱いているともとれる。また、「楽しい」項の記述例として、「楽しんで遊ぶことができるから」「文化を楽しめる」などとあり、集団遊びを通して、伝承あそびの楽しさにふれながら、楽しいから遊ぶという遊びの本質にふれている。さらに、「音楽に関する内容がある」項の記述例として、「歌に合わせるのでリズム感とかも身に付く」「昔ながら歌を使って遊ぶ」「歌で新しい言葉やリズムを学ぶことができる」など、わらべうた遊びの特性である「リズム」

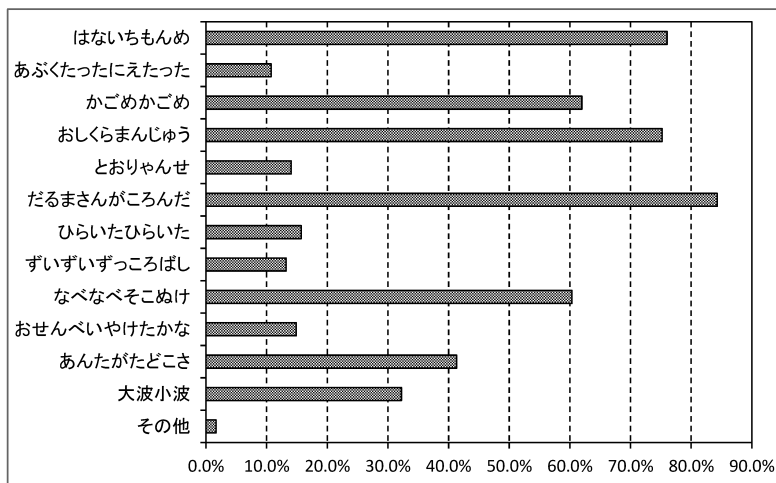


をあげていた。わらべうた遊びは、リズムや音階も単調で歌いやすい歌詞が多く、個々の声を発すれば遊べる。さらに、歌詞の内容は地域の方言・風俗や時代背景、自然の営みなどが織り込まれ、日本の文化にふれる機会ともなる。

「身体的な内容がある」項の記述例として、「人とふれ合いながらできるので良いと思う」「身体の動かし方を学ぶことができるから」など、スキンシップが自然にできる遊びの特性を捉えた記述や身体機能の獲得に言及した記述もみられた。そして、「その他」項の記述例として「みんなが主役になれるし」「外で遊ぶ機会が増えると思いました」など、遊びの特性に視点をのいた記述もみられた。

しかしながら、「その他」の回答例に「どんなことのためになるか分からないから」、「楽しいとは思いますが、必要かは分からない」など、わらべうた遊びの特性や意義の認識が不足している記述がみられた。これらの記述例は、養成校として、わらべうた遊びを授業の一環としてどのように位置づけていくのかなどの課題を示している。

## 2-⑨ 保育で取り入れたいわらべうた遊び



【図13】 2-⑨ 取り入れたいわらべうた遊び

図13は「保育で取り入れたいわらべうた遊び」の回答結果である。「だるまさんがころんだ」(84.3%)、「はないちもんめ」(76%)、「おしくらまんじゅう」(75.2%)、「かごめかごめ」(62%)、「なべなべそこぬけ」(60.3%)の順に高い数値であった。これらは、1-②の回答結果と類似している。学生は幼少時代や実習などの体験から、選択したと考えるが、特にこれらの遊びが現在でも伝えられ遊ばれている要因やその特性などを分析することでわらべうた遊びの面白さに近づけるのではないかと考える。

(魚住)

## 3. 全体の調査結果と報告

「1-①わらべうた遊びについて知っていることを書きなさい」と「2-⑧保育においてわらべ

うた遊びは大切な活動だと思いますか」の記述については、KJ法（川喜田二郎氏提唱）で整理した。以下の【表6】1-①と【表11】2-⑨である。

「1. わらべうた遊びについて」

① 知っていること

【表6】 1-① わらべうた遊びについて知っていること

項目	四大 % (反応数)	短大 % (反応数)	全体 % (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	

第1位は四大・短大共に「昔の遊び」、第2位は四大が「身体を使う」短大が「伝統的なもの」、第3位は四大・短大共に「曲名」であった。

第3位の曲名に関してはどちらも一番に挙がっていたのが「はないちもんめ」、二番目は四大「かごめかごめ」短大「茶つぼ」、三番目以降は少人数ではあるが共に「だるまさんがころんだ」「おしくらまんじゅう」「なべなべそこぬけ」が挙げられていた。四大ではこれらの曲以外に「あんたがたどこ

さ」「手まりうた」も挙がっていた。

これらは鬼遊び（はないちもんめ・かごめかごめ・だるまさんがころんだ）、手遊び（茶つぼ）、身体遊び（おしくらまんじゅう・なべなべそこぬけ）、鞠つき遊び（あんたがたどこさ）に分けられるが、挙がってきた曲目をみると皆で出来る遊びが多く、わらべうた遊びは、皆で楽しく遊んだものが記憶として残るジャンルである、ということが分かる。

同じ学年の学生を対象に行ったアンケートではあるが、押さえてくるポイントに違いが見られた。これは学生が子どもの頃どのようにわらべうた遊びと接して（与えられて）きたかということと、各大学でのわらべうた遊びへのアプローチの違いから生じてくるものかと思われる。

② 示されたわらべうた遊び（12曲）

示された曲のうちやったことがある曲の第1位は「だるまさんがころんだ」(100%)、第2位は「おしくらまんじゅう」「かごめかごめ」「はないちもんめ」の3曲で、共に（98.0%）であった。

【表7】 1-② わらべうた遊びについてどの程度知っているか

	やった	知っている	知らない
①はないちもんめ	98%	1%	0%
②あぶくたったにえたった	17%	30%	53%
③かごめかごめ	98%	2%	0%
④おしくらまんじゅう	98%	2%	0%
⑤とおりゃんせ	37%	48%	15%
⑥だるまさんがころんだ	100%	0%	0%
⑦ひらいたひらいた	34%	31%	36%
⑧ずいずいずっころばし	36%	38%	26%
⑨なべなべそこぬけ	91%	3%	6%
⑩おせんべいやけたかな	36%	16%	48%
⑪あんたがたどこさ	87%	9%	4%
⑫大波小波	56%	12%	32%

③ 上記（12曲）以外のわらべうた遊び

順位は前後するが共に多かったのが「茶つぼ」（四大24.4% 短大24.0%）、「アルプス一万尺」（四大36.2% 短大17.4%）であった。

ここで注目したいのは、1-③経験したわらべうた遊びで第1位に挙がった「アルプス一万尺」である。この曲は、外国が発祥の替え歌の手遊びであり、親しまれるようになったのは、1962年NHKテレビ番組「みんなのうた」で石丸寛編曲の「アルプス一万尺」が放送されたことにより、今私たちが知っている旋律に統一されていったからである<sup>3)</sup>。

この曲をわらべうたに入れるのは賛否両論あると思われるが、少なくとも今なお子どもたちに親しまれ進化（筆者が知っているのは四万尺までであるが）を続けているのは、この手遊びには、色々な要素が相まって子どもたちを惹きつける魅力が有るからであり、そういう意味ではこの「アルプス一万尺」を、伝統的なもの＝革新していくものとしてわらべうた遊びに入れても良いのではないかと筆者は考える。

④ わらべうた遊びをした場所

【表8】 1-④ どこでしていたか

施設内（幼・保）	74.2%
施設内（小学校）	77.4%
施設内（学童）	17.3%
公園	48.4%
家の前	35.5%
マンションスペース	11.7%
その他	8.5%

わらべうた遊びをした場所は、第1位「施設内（小学校）」（77.4%）、第2位「施設内（幼・保）」（74.2%）、第3位「公園」（48.4%）であった。

⑤ わらべうた遊びを教えてもらった人

わらべうた遊びを教えてもらった人は、第1位「先生（幼・保）」（73.6%）、第2位「友達（同学年）」

【表9】 1-⑤ 誰に教えてもらったか (71.9%)、第3位「先生 (小学校)」(46.3%) であった。

友達 (同学年)	71.9%
友達 (異年齢)	36.4%
兄姉	23.1%
保護者	35.5%
先生 (幼・保)	73.6%
先生 (小学校)	46.3%
先生 (学童)	14.9%
その他	4.1%

#### ⑥ わらべうた遊びをやった時期

第1位「小学校 (低学年)」(89.1%)、第2位「幼児期」(71.4%)、第3位「小学校 (高学年)」(33.5%) であった。

これら1-④⑤⑥より、わらべうた遊びは、時間・空間・年齢に関わらず行える遊びであることが改めて分かった。

## 「2. 保育の中でのわらべうた遊びについて」

#### ⑦ 実習先・インターンシップ先における保育活動の一環として、わらべうた遊び

わらべうた遊びを見たことが、「ある」(55.6%)、「ない」(43.1%)、「その他」(1.2%) であった。

「ある」という回答の中でどのようなわらべうた遊びが行われていたかについては、四大・短大・共に第1位「だるまさんがころんだ」、第2位「はないちもんめ」、第3位は四大は「かごめかごめ」・「なべなべそこぬけ」、短大が「かごめかごめ」であった。

ここで注目したいのは4割強が「ない」という回答であった点である。経験はあるが使いにくいのか、今の時代の保育者にとってわらべうた遊びはあまり有効ではないのか、考えさせられる数値であった。

#### ⑧ 保育におけるわらべうた遊びの活動

わらべうた遊びは大切な活動であると「思う」(91.9%)、「思わない」(1.2%)、「その他」(3.6%)、無回答 (3.2%) であった。

選択理由の第1位「伝承・伝統がある」(38.3%)、第2位「人とのつながり」(32.7%)、第3位「内容が手軽」(17.7%)、第4位「みんなで遊べる」と「音楽に関する内容がある」(16.1%)、第6位「楽しい」(14.9%)、第7位「身体的な内容がある」(12.1%)、第8位「知識として得るところがある」と「その他」は共に (8.1%) であった。

注目したのは第8位の回答項目の中の、「集団やルールのある遊びを知ることができる」(四大)、「ルールを守ることの大切さもわらべうたを通して学ぶことができる」(短大) と、「その他」の回答項目の中の「心の表情が発達したり和らげることができると思うから」(四大)、「みんなが主役になれる」(短大)、また特に驚いたのは、第5位の回答項目の中に「わらべうた遊びは今でいうリトミッ

【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	38.6 (49)	38.0 (46)	38.3 (95)
・ 昔からあるものだから	(21)	(12)	
・ 知ることは大切だから	(14)	(17)	
・ 伝えていくべきだから	(14)	(17)	
2. 人とのつながり	32.3 (41)	33.1 (40)	32.7 (81)
・ 仲間	(14)	(15)	
・ コミュニケーション	(11)	(13)	
・ 人との関り	(2)	(9)	
・ 年齢に関係なく	(14)	(3)	
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	

クの先駆けだと思うから」(四大)である。

わらべうた遊びが手軽で身近とはいえ、いかに多くのことを学ばせてくれるかを、学生が理解してくれているということが分かり、継承者としての役割が期待できる回答であった。

⑨ 保育で取り入れたいわらべうた遊び

【表11】 2-⑨ 取り入れたいわらべうた遊び

はないちもんめ	70.2%
あぶくたったにえたった	9.7%
かごめかごめ	56.0%
おしくらまんじゅう	63.7%
とおoryんせ	12.5%
だるまさんがころんだ	83.1%
ひらいたひらいた	12.5%
ずいずいずっころばし	12.1%
なべなべそこぬけ	60.5%
おせんべいやけたかな	16.5%
あんたがたどこさ	36.3%
大波小波	21.4%
その他	1.6%

12曲の中で保育で取り入れたいと思うわらべうた遊びは、第1位「だるまさんがころんだ」(83.1%)、第2位「はないちもんめ」(70.2%)、第3位「おしくらまんじゅう」(63.7%)であった。

以上、全体のアンケートの結果から見えてくるものは、学生が思っていた以上にわらべうた遊びの内容を深く捉えていることは、思いがけない結果であった。しかしその反面、「実習先やインターンシップ先で見たことがない」の42.1%では、保育者の世代の変化がこの数値に表れていると考えられ、今後わらべうた遊びがどのように残っていくのか、注視すべき結果であった。

(井上)

#### 4. まとめ

今回の調査結果から、学生がわらべうた遊びをどのように捉えているのか、その一端を確認することができた。四大生と短大生のわらべうた遊びへの認識の違いが多少みられたが、わらべうた遊びを幼い頃から体験し、遊びを通して多様なことに気づき、身につけていることがわかった。

わらべうた遊びは日本の文化であり、次の世代である子どもたちに遊びの楽しさ、面白さなど継承していくために、今回の調査をもとに、遊びの教育的側面を整理して、学生に伝えていくことが養成校としての役割と考える。

わらべうた遊びは、保育内容の五領域を含んでいる。2017年3月に改訂された幼稚園教育要領、保育所保育指針、幼保連携型認定こども園教育・保育要領で示されている「幼児期の終わりまでに育ってほしい10の姿」の項目にも該当する内容である。

今後、四大生と短大生のわらべうた遊びに対する認識の分析や五領域に沿って整理・分析し、具体的に教育的方向性を提示していきたいと考える。

#### 引用文献

- 1) 町田嘉章, 浅野建二. わらべうた. 岩波書店, 1993.4. p279.
- 2) 多田道太郎. 遊びと日本人. 筑摩書房, 1974.10. p165.
- 3) 金田紗綾. 《アルプス一万尺》の原点とその変容：アメリカの象徴から子どもの歌へ. 2018年度博士共同研究A報告書. 東京音楽大学, 2019.3. <http://id.nii.ac.jp/1300/00001269/> (参照2019-11-25)

#### 参考文献

- 後藤田純生. 小学生のための歌とあそびの広場1. 音楽之友社. 1991.6
- 川喜田二郎. 発想法：創造性開発のために. 中公新書. 1967.6
- 川喜田二郎. 続・発想法：KJ法の展開と応用に. 中公新書. 1970.2

#### 資料1

##### わらべうた遊びについてのアンケート

##### 1. わらべうた遊びについて

- ① わらべうた遊びについて知っていることを書いてください。
- ② わらべ歌遊びについて当てはまるところに○をつけて下さい。

わらべうたの種類	やったことがある	知っているがやったことがない	知らない
はないちもんめ			
あぶくたつたにえたつた			
かごめかごめ			
おしくらまんじゅう			



とおory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			

- ③ 上記以外であなたが経験したことのあるわらべうた遊びを挙げてください
- ④ わらべうた遊びをどこでしていましたか。当てはまるもの全て選○で囲んでください。  
 幼稚園・保育所の施設内 小学校の施設内 学童の施設内 公園 家の前の道  
 マンションのフリースペース その他（ ）
- ⑤ わらべうた遊びを誰に教えてもらいましたか。当てはまるもの全て選○で囲んでください。  
 同学年の友だち 異年齢の友だち 兄弟姉妹 保護者  
 幼稚園・保育所の先生 小学校の先生 学童の先生 その他（ ）
- ⑥ わらべうた遊びをいつ頃やっていましたか。当てはまるものを全て選○で囲んでください。  
 幼児期(3～5歳) 小学校低学年(1～3年) 小学校高学年(4～6年) その他（ ）

2. 保育中でのわらべ歌遊びについて

- ⑦ 実習先・インターンシップ先で保育活動の一環としてわらべうた遊びを見たことがありますか。  
 ある ない その他（ ）  
 「ある」と回答された方は、どのようなわらべ歌遊びが行われていましたか。
- ⑧ 保育においてわらべうた遊びは大切な活動だと思いますか。選択理由を書いてください。  
 思う 思わない その他（ ）  
 「選択理由」
- ⑨ 保育で取り入れたいと思う、わらべうた遊びを全て○で囲んでください  
 「はないちもんめ」「あぶくたつたにえたつた」「かごめかごめ」「おしくらまんじゅう」  
 「とおory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  
 その他（ ）

(いのうえ ひろこ：非常勤講師)

(うおずみ みちこ：教授)

(こもだ たかこ：非常勤講師)

