

昔遊びが大阪を救う

保健班 平野綾果 吉塚瑠美

1. はじめに

私たちは、スマートフォンが普及し、LINE や Twitter などの SNS によるコミュニケーション能力の低下が挙げられている中、その低下を止めるための策として、昔遊びについて調べることにした。高津高校生や幼稚園の先生にアンケートをとり、その結果から昔遊びが私たちにどのような影響をもたらすか調べた。

2. アンケート内容

- (1) 1日にどれくらいの時間をスマートフォンに費やしているか。
- (2) 昔はどんな遊びをしていたか、また昔遊びについてどんな印象をもっているか。

対象者；高津高校2年2組と4組の生徒80名

3. アンケート結果

- (1) 約半数の人が1日の自由時間の3割をスマートフォンに費やし、さらに3割弱の人が自由時間の6割を使っていることが分かった。
- (2) 花一匁や鬼ごっこなどの伝承遊びをしていたことが分かった。

4. インタビューの内容

浜寺幼稚園の園長先生に、今幼稚園で取り組まれている遊びをお聞きした。

5. インタビューの結果

(1) 今取り組まれている伝承遊びについて

鬼ごっこやあぶくたつたなどを取り組まれていて、けん玉ではチャンピオン大会を開催し、園児たちがそれぞれの技術や意識を高めているとのことだった。

(2) 今取り組まれている伝承遊び以外の遊びについて

砂遊びを積極的に取り入れられていて、砂遊びをするうえで使用する、バケツやスコップなどの貸し借りの順番を守ったり、その際に感謝を伝えたりする大切さを学ぶことができるとのことだった。

5. 伝承遊びのグループ分け

伝承遊びについて研究していると、伝承遊びをすることによって、私たちが気づかないうちにさまざまな能力や規律が鍛えられていると考えた。そして、その鍛えられるものの違いによって大きく3つのグループに分けた。

(1) 鬼ごっこなどの運動系

ここでは体力や、ルールを守ったり、そのルールを守らなかった友達に対して注意する力、また協力する力が鍛えられると考えた。

(2) 砂遊びなどの創造系

ここでは想像力や、遊びに使用する用具の貸し借りの際に思いやりの心が養われ、また手先が器用になると考えた。

(3) 百人一首などの思考系

ここでは暗記力や語彙力、集中力が鍛えられると考えた。

6. 新しい遊びの提案

5で提示した3つのグループのよいところを取り入れたジェスチャーリレーを考案した。

7. ジェスチャーリレーの改善点

実際に実施してみると、思考系の要素として含むと考えていた集中力があまり鍛えられないと分かったので、集中力を高めるためにお題をより難しくしたり、タイムを競い合ったりするとよいと分かった。

また、運動系の要素も足りないと感じたので、ボールを蹴りながらや、縄跳びで駆け足とびをしながらリレーをすることで運動量を増やし、改善できると分かった。

8. 今後の研究内容

(1) 昔遊びについてさらに細かく分類し、より効果的な遊びの提案をすること

(2) 外国と日本の昔遊びを比較し、その違いが人々にもたらす影響について考える

○、参考文献ならびに参考 Web ページ

みんなで遊ぼう！伝承遊びを中心に一大阪市

<http://www.city.osaka.lg.jp/kodomo/cmsfiles/contents/0000038/38241/3syou-5.pdf>

公益財団法人 日本レクリエーション協会

<http://www.recreation.or.jp/playing/item/kids/old/20.html>