

遊びと子ども達の発達 ⑦

(続・歩行跳躍疾走の遊び)

加古里子

片足跳びの遊び(その2)

片足跳びを主軸とする遊びは、石けりの他ケンとび(単純に片足だけでとぶ幅飛び競争。一段、二段……と十段位まである。スポーツ競技の三段とびの遊び化したものか)ケンケン鬼(片足で行う鬼ごっこ。手で足を持つのとそうでない形とがある)ガチャンコ(衝突ごっこなどともいう。直又は曲路の両端から両軍の一名が片足で進み、相対した所でじゃんけんを行ない、負けた者は場外へ、勝った者はそのまま進む。負けた軍の次者は勝負を見て

直ちに片足で同路を進み、同じ動作をくり返す。かくして何れかの軍の陣に達した方が勝)ケンケンずもう(片足でやるすもうで、両手を使うものと、うで組みのまま、体当りで倒すやり方とがある)片足つなひき(普通一対一、或は数名で行なうもので、あまり多勢ではかえっておもしろさを減ずる)などが知られている。(1)

この他ゴム跳び(輪ゴムをつらねたひもを一直線にはり、それをとびこす遊び)ゴムふみ(地上にはったゴムひもを両足又は片足でかえつつふみかえてやる遊び)ゴムかけとび(片足にゴムひもをかけからげ、その足を交互に交えつつとび、再び元通りには

ぐしてゆく) ゴム段とび(次第にゴムの高さをあげてその高さまで足が達するようにとびはねる遊び) おおさかゴム(両手を地上について、足をゴムの高さまで達するようにする遊び) ねことび(さかだちや回転のようにしてゴムひもに足を通してとんでゆく遊び) 川とび(ゴム又はなわで川の字の形にし、その間隔を次第にひろげてゆく) など、一連のゴムひもやなわを用いた、跳躍、飛躍の遊びがある。(2)

変わったものでは手拭とり(ハンカチとり)の一連の遊びを、とる者は両足を使ってよいが他の者はすべて片足で直立、移動を行なうというようなものもある。(3)

前回記述の石けりをはじめ、こうした片足による跳びはね行動を主軸とした遊びの子ども達への影響と効用といった点を、発達の中から考えると、次のような事があげられる。

即ち新生児の持つ起立・自動歩行・把握・後そり・モロー・吸啜等の原始反射は数か月後に消え、意志的な行動となってあらわれるが、それは全く自然に萌出するのではなく、原始反射の間、周囲との対応によって惹起され、回路にスイッチが入られる事となる。それははじめは未分化の運動や動きで、稚拙、不統一であるが、次第にそれは整合統一され、調和整理されたものとなっ

てゆく。例えばそれは座る、はう、立つ、歩くといった運動となつてゆく。(4)

特に約生後一年たつと、非常に活動量が増えます。それは人生における最高の体と智脳の発達期にうながされ、体をまわし、ふり向き、物をつかみ、ひっぱり、ひきずり出すといった行動と、未知のものや新しい視野経験への興味にいだなわれる結果、直立歩行能力を獲得するに至る。

いうまでもなく二足直立歩行は、人類がホモ・サピエンスなる大脳の発達を確保するに至った、重要な心身上の特長能力である。この為両手が解放され、道具を使用製作駆使する事から大脳がますます発達し、大きく重量をました大脳を支える為に直立し二足で平衡を保持する姿勢が不可欠となって行つたのであって、逆に見るならば充分二足で倒れる事なく均衡を保ち、行動運動できる統合力ある神経とその筋肉を支配する機関を、持ちえていないと、こうした諸点にマイナスの要因となって波及するおそれとなる。

従つてこの生後一年頃歩きはじめた子は、はじめ歩幅も不定で方向も不安定で、すぐに倒れやすいものの、始動や停止行動が巧みになり、一日千歩以上の歩数をあゆみ続ける事となり、まもなくその速度をまし、走る事も出来る事となる。このような平衡感

覚を把握した子は、やがて後方歩きといった事さえもなしうるに至る。(5)

こうして脚力、平衡感覚を身につけた子どもは生活の中でのくり返しによって筋力神経系を成熟させ、次第に強く速く、正確に巧みさをましてゆくようになる。

こうして二歳児ともなれば、走、跳、投の基本がほぼ出来、ブランコやボール遊びを好むようになる。

三歳児になると、一日の歩数は飛躍してふえ一万数千から三万歩以上に達する。そして片足での平衡力と全身のバランスが伸びてゆき、目かくし、片足とび、でんぐりがえし、といった事も可能となる。

四歳以降になると全身的な動きに巧みさ、素速さ、たくましさといった巧緻性や調整力がつき、スキップとか連続跳び、自転車のが出来るようになる。(6)

以上の事から、少くとも三〜四歳以降になるなら片足とびや片足による遊びは、出来る事となるが、子どもの発達は連続的であると共に一様性ではないという特質を有している。即ち幼児時代は主として大脳や機能面に急速な伸長が集中するが、やがてそれは六〜八歳に至って上半身、八〜十二歳に下肢部というような非同時性と領域的な成長を辿る事となる。

従って単に「出来る」という可能性と、子ども自身がその出来た喜びを自らの楽しみとする「遊び」として更にくり返し駆使してゆく状態現出までには、すこしのずれを生ずる事となる。

実際上の「遊び」の世界にあつては、小学三〜四年生の年長者にまじつて、それ以下の三〜四歳児迄が、不充分ながらも遊びの場の中に共に興じくり返す間、前述した諸機能諸能力を自らのものとしてゆく過程を注目しなければならぬだろう。この加速や促進効果が、無理なく、各自に過不足なく満足をもって推移する所に「遊び」の大きな存在がある事も又注意せねばならぬ所である。(7)

参考文献

- (1) 加古里子「日本の子どもの遊び」上 青木書店(一九七九)
- (2) 「ふるさとのおそびの事典」東陽出版(昭51)
- (3) 加古「遊びの四季」じゃこめてい出版(一九七五)
- (4) 村石・加藤編「子どもの発達」東洋館出版(昭45)
- (5) 井口ら編「遊びの創造」明治図書出版(一九六九)
- (6) 阿久津邦男「からだと運動」フジテレビ総合研究所(一九七三)
- (7) 加古「子どもと遊び」大月書店(一九七五)