

# 遊べない子と現代の幼稚園

## (3) 日本伝承遊びへの招待

有 木 昭 久



ジャンケンというものには、不思議な魅力がある。四歳くらいの子とおとなとジャンケンをしても対等にできる。力の強い子と弱い子、大学生と小学生だって同じことができる。だからジャンケンをつかったゲームが多いのもうなずける。私たちの子どもの頃にも、ジャンケンをつかったゲーム

がたいへん多かった。楽しい思い出が多い。サッカーや野球も結構である。男の子であれば一度は熱にうかされるものだ。近ごろあやとりがはやってきているというのも嬉しいことである。先日冬のさなか、オリエンテリングに子どもたちをつれていったとき、女の子たちがあやとりをしているので、いっしょにやってみたが、意外とたくさん知っているの、びっくりもし、楽しくなった。

お母さんや先生たちが子どもに伝えられる遊びはまだまだたくさんある。現代ということばにまどわされて、昔の子ど

もと今の子どもがまるでちがうと考えては、かわいそうである。子どもたちは、もうおとなに期待するものがない、というだけでは寂しいばかりである。おとなは、がんばらなくてはいけない。

伝承されてきた遊びをふりかえって、現代に再創造しようという私たち研究所の意図は、遊びそのものもっているおもしろさを再発見することにある。おとなになった私たちを、今なお夢中にさせるものがあるからこそ、それが何であるかをさがしあて、多くの人に伝達したいと願う。

民話と同じことがいえる。私たちは民話にひかれるし、日本を考え、未来をさぐる一つのでだてである。民衆の知恵として、伝えられてきた遊びをふりかえり、現代に新しく生かすこと、これは、容易ではないが、今日に生きる者にとつて、大切なことと私たちは考えている。

## (一) いろいろ遊び

まさにいろいろ遊びで、かなりの種類のものがあるが、代表的なものだけをとりあげてみよう。

この遊びは、ジャンケンによって、一番勝ったものが親となり、順次、後は子の1、子の2……となり一番負けたものが鬼となる。このように、親と子と鬼の三者に分かれ、親を長く獲得しつづける遊びである。鬼は、自分の好きな遊びを決めることができるが、続けて同じ遊びは行なえない。遊びの中で、アウトになったものは集まって、ジャンケンをする。一番まけたものが鬼となり、遊びがまた始まる。もし親がアウトで、子の1が残った場合には、子の1が新しい親となる。

このいろいろ遊びには、**④**比較的子や鬼に有利なもの、**⑤**親に有利なものに分けることができる。

### ④子や鬼に有利なもの

#### ①反対信号 (①図参照)

鬼を中心に円をつくり、鬼が「歩け」と命令したら一斉に止まり、「右向け」といったら「左向」になり、「両手おろして」といったら両手をあげる。このように鬼が命令したことで反対のを行なうのがこの遊びである。もしも一回

目で誰も間違えなかったら、何回行なってもよいし、一人でも二人でも間違えたりした人がいたら途中でやめてもよいし、最後までねばって全員間違えるまで頑張る親を獲得してもよい。

「おじいさんすわって」とリーダーがいえばおじいさんは立ち、「おばあさん立たないで」といえば、おばあさんは立つというような遊びと同じである。

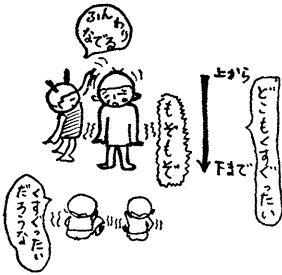
#### ②あひるの足とつかえ (②図参照)

鬼を中心として円をつくり、鬼のまわりを片足で跳んで、鬼が見ていない時に足をとりかえる。鬼は、足を動かさずに、首だけを動かして、とりかえたところを見つける。見つけたら円の外にでて待っている。鬼が「やめた」と宣言するまで、遊びは続けられる。見つかってしまったメンバー同士でジャンケンをして新しい鬼を決める。鬼と子のかけひきがスリルをよび、鬼がいじわるをして皆がダウンするまで、続けて親をとったりすることもできる。しかしあまりしつこくやっていると子どもたちがぶつぶつ言いますから、いい加減なところで、たいていはやめになる。

#### ③おじぞうさん (③図参照)

親も子も一列になって、おじぞうさんのように立つ。そして両手を前にさしだし、鬼が、おそなえ(小石)を置くのを待っている。鬼は、すばやく小石を一つずつ手のひらに乗せ



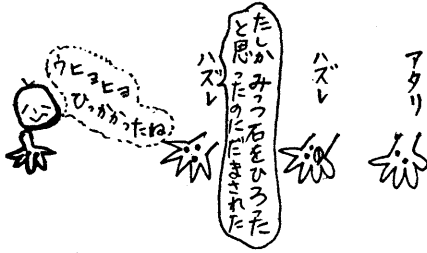


⑥図 あひるのゆうびん屋さん

⑥図 りんごの皮むき



⑦図 あひるの遠足



いった瞬間にその動作をやめる。何とも可愛い愉快な人形  
 ができる。

狼は人間じゃないとわかったら引き上げる。すると、ま  
 た、子どもたちは一斉に動きまわり、このような繰り返しで  
 遊ぶ。またあまり笑わなかったら、先生がおもしろい顔をして  
 あげてください。きつと笑い出しますから……笑ったり動  
 いたりした子は先生といっしょに狼になってやりましょう。

⑤ものづくし(やさしい、くだもの、車の名、虫等) ⑤図  
 鬼は⑤図のように片足を出して待つ。鬼が「やさしい」と宣  
 言すれば、やさしいの名前を言わなければ、鬼の所を通過する  
 ことはできない。これを通る前に、鬼は十かぞえて、最  
 後の考えるチャンスを与える。一回目はたいていすんなり通  
 れるが、二回、三回目になるとなかなかきびしい。ですから  
 通過したらすぐ考え始める、しかし考えたものが、前に一度  
 であり、また、せっかいいのを考えついてもすぐ前の人に  
 言われてしまってアウトになることがたびたびある。

⑥りんごの皮むき(⑥図参照)

親から順に鬼の前に立って、鬼がりんごの皮をむくように  
 頭のとっぺんから順に下までさわっていく、その間、一回も  
 笑わないでいられたら合格。

何しろ、くすぐったい箇所を通過するのだから、こらえる  
 のは大変なことである。顔が真赤になるものだから、見てい



みやすさから、いろいろな遊びに展開されていく。

### ⑨ ジャンケンいろいろ (⑨ 図参照)

普通手で行なわれる三すくみのジャンケンの他に、舌、腕、足、言葉で行なうジャンケンもある。

これらのジャンケンを使用してまた新しい遊びも考えられる。例えば、縦に二チームに分かれ⑨ 図の4を行なう。負けた人は、その格好で、自分たちのチームの後へ引き下がる。苦しいけれども、腕と腹筋の運動になる。

### ⑩ ジャンケン遊び

ジャンケンの中には、さきに述べたように三すくみをそのまま使って遊ぶものと、グー、チョキ、パーの形をうまく変



化させ、同じものを出した時に勝負が決定するものがある。

① 天下とりジャンケン は、この二つをミックスしたりして新しいジャンケン遊びを形成している。歩く、跳ぶことを中心とした② 歩きジャンケンや、ジャンケンの前後に、動作や歌や言葉を入れて遊ぶ③ リズムジャンケンや、絵を書いたりする④ 絵あそびジャンケンや、特に集団の方がおもしろい⑤ チームジャンケンなども、これらすべて普通のジャンケンをうまくとり入れたものといえるだろう。

順に従ってその遊びの特徴をしるしておきたい。

#### ① 天下とりジャンケン (王様と乞食) (⑩ 図参照)

ジャンケンの勝ち抜き戦をして、一番勝った人(王様)を先頭にして横に一列になって並ぶ。一番負けた人が乞食となつて下位の席の人とジャンケンをする。勝つたら次の人とジャンケンをし、負けたら負けた人の席に入る。勝つた人が次の人と勝負をする。このようにして、しだいに上位へ進んでいく。王様と対戦する時は、ていねいにおじぎをし、もしも忘れてしまったら「さがりおれ!」と一喝され、また下位からやりなおさねばならない。王様に勝つたら晴れて夢に見た王様になれる。負けた王様はあつという間に乞食になり、王様奪回に必死に立ち向かう。全員が王様になろうとしているのだから、熱気がこもってくる。王様は、三回く五回続けて挑戦者に勝てば家来をつくることができる。

⑩ 図 天下とりジャンケン



家来のつくり方



家来の選び方は、王様を先頭にして、縦に好きな所に一列に並ぶ。王様は後を見ないで、「前から二番目」などと指定をする。そうしてその番号の所にいた者が家来となって、また最初から始められる。今度は、家来の所でもあいぎつをしななければならない。こうして天下とりはあきるまで何時間も続く。

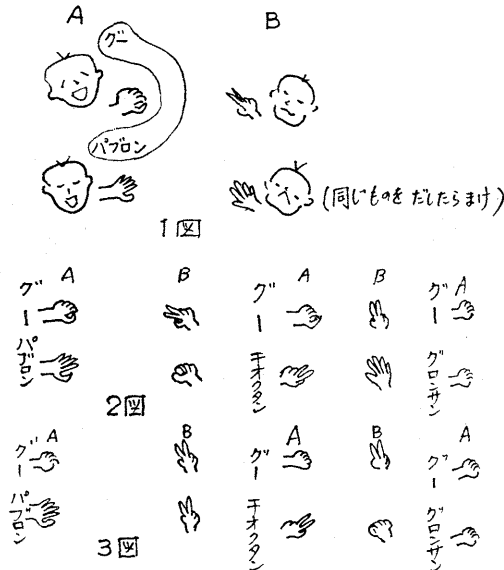
ジャンケンの方法は、普通のジャンケンポンで勝った者が次へ進むというのが一番簡単で、幼児は喜んでやる。就学前

の子どもたちなら、次のようなジャンケンでもけっこうできるので、紹介しておく。

② 「パー パブロン」 (⑪ 図)

グーはグロンサン、チョキはチオクタン、パーはパブロン (ハイシー) パンシロンこれは、テレビのC・Mで有名な薬の名である。二人が向かい合わせになってジャンケンをし、勝った方からいう権利ができる。AがパーでBがグーだったら、Aから「パー、チオクタン、または、パー、パブロン、

⑪ 図



または、バー、グロンサン」という。1図のように、BはAがいった同じものを出したら負けとなり、Bが、同じものを出さずに2図のように出した時は、もう一度Aがいう権利がある。ですから拳の形が勝っている時は何回でもいえるわけである。Bという権利ができる時は3図のような時である。だんだんなれると早くなりおもしろくなる。

③ 「グッスイ(ケンカン)、ハワイ、チッキ(チョウセン)」  
 まずジャンケンで先手を決めたら好きな拳を大きな声でいう。「グッスイ」とやったとき、相手と同じものを出したら勝ち、違うものを出したら、すぐ今度は相手の番になる。これを交互に早く繰り返す。

④ 「パタパタパット、チキチキチッキ、グトグトグット」

(12図-1参照)

まず先手を決めて勝った方から、手をリズムにあわせて二回振って行なう。バーで勝った人は、「パタパタ(グット、チッキ、パット、好きなもの)」という。この時、相手と同じものを出したら勝ちになる。違うものを出したら相手の番になり、リズムに合わせてたたかう。

⑤ 「だせだせ チョッと出せ」(12図-2)

これは互いに腕を組んで行なうものである。先手を決め、勝った方から、いかめしく、腕をくんで「出せ出せ、パッ(グッ・チョツ)」と出せ」と大きな声で唱える。相手が同じ

12図 1 2 3



ものを出したら勝ち、違うものを出したら相手の番になり競う。しかしどういうわけか、これは、いわれたものを思わず出してしまふから愉快だ。出すまいと思っても、手の方がいうことをきかないから不思議だ。

⑥ 「グーでどうだ」

先手を決め、勝った方から気合いをこめて、「グー(チョー、バー)でどうだ」と大きな声で唱える。相手と同じものを出したら、もう一度、唱える。二回続けて同じものを相手が出したら始めて勝ちとなる。これは一回だけ勝つてもだめなのでなかなか大変だ。人数が少ない時には適している。

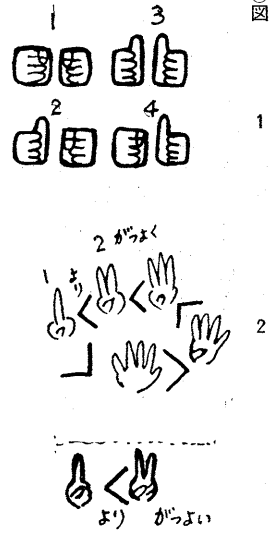
⑦ 両手ジャンケン(12図-3)

向かい合って両手を出してジャンケンをする。鏡の中のようと同じサイドの手で勝負がきまるが、両方とも勝たないともう一度勝負をする。

⑧ ヒビトイトイ(13図-1)



⑬ 図



ニュージランドの原住民のマオリ族の指の遊びだが、ジャンケン遊びによく似ているのでしておく。二人が向かい合って、乞食の方から「イー、ヒビトイトイ」というと同時に、13図-1のような四つの型の一つだけを出す。相手が同じものを出したら勝ちになる。違うものを出したら今度は相手の番で「イー、ヒビトイトイ」とやる。2と4の場合は、左右反対で、鏡の中のように同じサイドの指で決まる。

⑨ エーイ、ヤ (⑬ 図-2)

これは⑬図-2のように指一本は二本に負ける、二本は三本に、三本は四本に、四本は五本に、五本は一本に負けるという約束の指あそびである。二人で「エーイ、ヤ」のかけ声をだす。一本と三本であつたらもう一度やる。一本違いの時だけ勝負が決まるが、気合いがかかっているものだ。

「きょうの運だめし」「ジャンケン汽車ポッポ」「カードとりジャンケン」「ドンチャッチジャンケン」も、一人だけが

天下になる、楽しい天下とり遊びである。

◎ ジャンケン遊び

① ジャンケン歩き (⑭ 図参照)

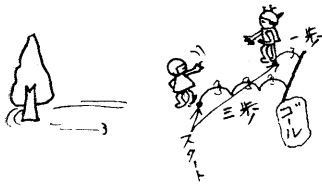
駅、ビル、家の階段などで、上と下とに別かれてジャンケンをし、のぼったり降りたりする遊びをよく見かける。これもうまくジャンケンを使った遊びの一つだ。

② ジャンケン背おい

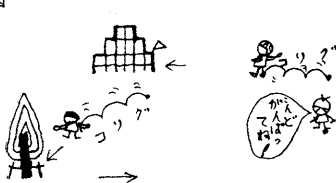
⑭ 図



⑮ 図



⑯ 図



ジャンケンをして勝った方がおぶさる。グーで勝ったら五歩、チョキなら七歩、パーなら十歩というようにして、おぶいっこをする。足の運動にはとても適している。

### ③ 一步三步 (15 図)

鬼と子をジャンケンで決める。鬼は線から一步、子は線から三步とぶ。鬼と子は、二歩の差でスタートする。鬼と子とジャンケンをして勝った人が、目的地点に向かって一步ずつ跳ぶ。子は戻ってくるまでに、追い抜かれなかったら勝ちとなり、鬼が子を追い抜いたら、鬼の勝ちとなる。集団のときは、最初のジャンケンで親は五歩、子は三步、鬼は一步とぶ。親と鬼は一人ずつ、子は何人でもかまわない。二人の時間と同じように勝った人たちが一步ずつ進んで行く。これはいろいろ遊びの中でもよく行なわれる。

### ④ グリコ、チョコレート、パイナップル

二人でやる時は、ジャンケンをして勝った方がスタートラインから目的地向かって跳ぶ。グーで勝ったら、「グリコ」と唱えて三步跳び、チョキなら「チョコレート」六歩、パーなら「パイナップル」六歩と進む。さわってくる場所を決めて早く帰って来た人が勝ちとなる。さわってくる場所を二つにしたり、三つにしてもいい。

集団でやる時は、二人ずつ組になり、一人は、ジャンケンをする人、もう一人は跳ぶ人になる。ジャンケン組は、一斉

にジャンケンをして、もしもグーで勝ったら、大声で自分の仲間へ伝え、目的地まで行って帰ってきたらその人はジャンケンをする人と交替する。今までジャンケンをしていた人は、跳ぶ人になり、二人が一度ずつ早く往復したチームが勝ちとなる。

### ⑤ 一周ジャンケン歩き (17 図)

① 図のように好きなところに子どもは陣をつくり立つ、人数が多い時には、よく、「グーなしジャン」というジャンケンをする。これは、グーを出さずに他の拳を出さないということ、おのずと、チョキかパーを出さねばならないが、もちろんチョキを出した人が勝ちとなる。集団の時には、こんな方法がよく使われる。勝った人は、右に一つだけ移動できる、こうして早く一周して自分の陣まで来た人が勝ちとなる。

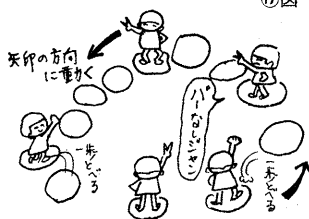
### ⑥ ジグザグジャンケン (18 図)

⑧ 図のように舂を書いて二人向かいあう。進む方向は図に従う。ジャンケンで勝った人は一つ進む、そして相手の陣地に入ったら勝ちとなる。舂を多くした時は、グーで勝ったら三步とか、規則をつくってもよいだろう。またずっと片足でやって途中足がついたら最初からやりなおしなどと決めてもいいだろう。

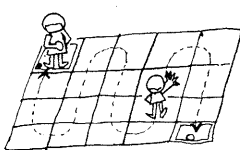
### ⑦ 逃げるが勝ち (19 図)

舂目をつくる。鬼と子をきめたら、鬼は追いかけて、子は逃

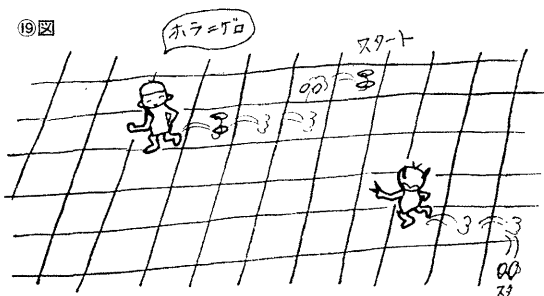
⑰図



⑱図



⑲図



げる、ジャンケンで勝った人は（グーは一步、パーは二歩、チョキは三步）というようにその数だけ進む。子は鬼から遠くの方へと進み、鬼は子の方へと近づく。鬼が子と同じ所までいったら鬼の勝ちとなる。なかなか鬼が子に追いつけなかつたら降参をしてもう一度やりなおしをする。

①リズムジャンケン

①おちゃらか ホイ (20図)

せっせっせーのよいよい (向かいあって手をつなぎリズムに合わせて振る)

おちゃらか、おちゃらか、おちゃらかホイ (ホイのところ  
でジャンケン)

勝った人は次の歌をうたいながら⑳図-3の動作 (「おちゃらか、かったよ、おちゃらかホイ」、負けた人は「おちゃらか、かまけたよ、おちゃらかホイ」、同じ拳の時は「おちゃらか、どうてん、おちゃらかホイ」)

ホイのところでは必ずジャンケンをして、「かったよ」「まけたよ」「どうてん」の動作をする。リズムに乗ると外から見ても楽しいものである。間違えて二人ともおじぎをしてゴツンゴツンする時もあるから御用心。ジャンケンの勝ち負けではなくて、間違わずに動作をすることで競う。

②山の上から (㉑図-1) 山の奥から (㉑図-2)

20図

せっせーせーのよいよい

1



3





⑫図



ンを最後に入れたことによって楽しくなっている。

手合わせ歌の中に純粹に動作だけを間違わずに行なう「青山土手」、「うちのこんべとさん」、「たいのこたいのこ」「みこしどこいく」などもありますが、このように、最後にジャンケンを入れると楽しく展開できる。またなわとびでする「お嬢さんおはいり」などのように、ジャンケンを入れるとなお一層、ジャンケン遊びの範囲が広がっていく。

④花いちもんめ

これは代表的な、子取り遊びである。A、Bにわかれ交互に歩きながらいう

A ふるきとめて花いちもんめ

B ふるきとめて花いちもんめ

となりのおばさん ちよっとおいで

おにがこわくて いかれません

おかまかぶって ちよっとおいで

おかまないから いかれません

おふとんかぶって ちよっとおいで

おふとんないから いかれません

A あの子が欲しい B あの子じゃわからん

A この子が欲しい B この子じゃわからん

A そうだんしよう B そうしよう

輪になってだれが欲しいかを相談して決まったら

(A B いっしょに) きーまった

A ○○ちゃんが欲しい B ○○ちゃんが欲しい

指名された二人の子がジャンケンをする。勝ったら、相手

の子を自分たちの仲間に加え、勝った方のグループから、

勝ってうれしい花いちもんめ

負けてくやしい花いちもんめ

となりのおばさんちよっとおいで

……あとは先と同じようにくり返し、子をたくさんとっ

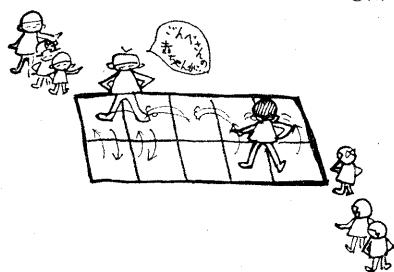
ていく楽しい遊びである。この遊びに使われるジャンケン

は足で行なう「大阪ジャンケン」が普通だが、腕ジャンケンと足ジャンケンを混ぜてやってもいいと思う。

### ⑤でしてしジャンケン

この遊びは、言葉と動作を間違わずにすばやくやり、相手を間違わせる遊びである。お互いにグーを出し二人いっしょに「でしてしてし」「(、のところで好きな拳を出す)勝った人は、相手を指さし」「あなたは「自分を指さし」「わたしの」「でし」という。負けた人は、反対に、自分を指さし「わたしは」「あなたの」「でし」と、同時に二人が言葉と動作をする。うまくできたらでしのところでまたジャンケンをして繰り返す。同じ拳であつたらまた、でしと言う。なかなか思うようにいかない。「さぶちゃんは、てっちゃんのでし」などと、二人の名前でいい合うのもいいだろう。

②④



### ⑥こんべさんの赤ちゃん

(②③④)

この遊びは歌に合わせて舂の中を両足を開いたまま間違わずとびジャンケンで勝ち抜く運動量のある遊びである。二チームに分かれて行なう。

こんべさんの(前)にとびます)赤ちゃんが(後)へ下がる)かぜ(横へとぶ)ひい(横)た(横)それで(前)

あわてて(後)しっ(横)ぶ(横)した(横)

こうしてスタート地点に戻ったら「ゴンベサン」のかけ声でジャンケンをする。負けたら次の人と交替する。10〜12等分された円を歩いて行なう。「あんたがたどこさ、ひごさ、さのところで一つ戻るこの遊びは、いちどに五人ほどできるのが魅力である。この歌を歌う時、さ、をいわないでやると一層変化に富む、最後にはジャンケンをするのだが、たいていの時は、途中で間違える人が続出するので残る人はほとんどいなくなってしまう。

### ⑦もしもしジャンケン

二チームに分かれ、もしもしかめよの歌に合わせて二人が右手でジャンケンを四回行なう。勝った人は左手に持った新聞紙で相手の頭をたたく。四回のうち三回以上勝ったものが残って勝ち抜いていく。また、負けた人は「おもしろい顔をする」というように、表情遊びとして展開するのもいいでしょう。ヘボヌケジャンケンは大声で相手を圧倒するところが何といっても痛快だ。

### ⑧絵あそびジャンケン

この遊びは、絵や、形をつくったりする絵かきジャンケンと、陣をとる(陣どりジャンケン)がある。くふうしだいで、楽しいものがたくさんつくれる。

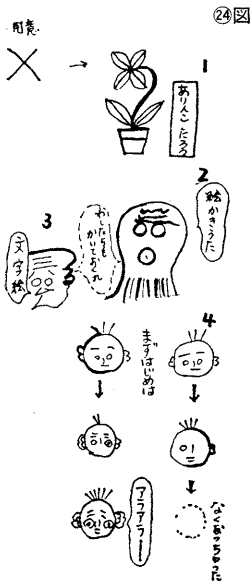
### ①花とりジャンケン (24図)

絵かきジャンケンの一つで、まず初めに×の形を各々かいておき、ふたりでジャンケンをして、勝った人がひと筆ずつかき加えて、早く花の絵をつくった人が勝ちという遊びである。24図-1が完成図です。

このように絵かきジャンケンは、略画や子どもの好きな、絵かき歌(たこ入道)……〔まるかいてまるかいてまるかいてちよん 大きなあたまにあらしゅしゅしゅ とうさんかあさんさようなら つばめが三羽とまっている〕、文字絵〔つる三は、まるまるむし〕等を使用するといくらでも遊べる。

### ②顔あげジャンケン (24図-4)

これも絵かきジャンケンで、まず図のように各々顔をかいておき、ジャンケンで勝った人が、「目をあげる」とか「毛をあげる」というようにして、全部なくなった人が勝ちとなります。これは、すぐ書いたり消したりできる石の上で、ろ



うせきを使ってやるといいでしょう。

### ③ジャンケン三角とり

四角い紙等に点をできるだけたくさん書いておき、二人でジャンケンをして、勝った人が線を一本引くことができる。こうして、点と点を結びながら、三角の形をたくさんつづけた人が勝ちとなる。自分がつくった三角には、自分の頭文字を入れる。

### ④ジャンケン陣とり

四角を書き、勝った人は、手をひろげて指の軌跡をろうせきでかいていき、四角を全部自分のものにしたものが勝ち。

### ⑤チームジャンケン

この遊びは、特に集団と集団でやった方がおもしろいものである。お互いが頑張らないとチームに迷惑をかけるので大変きびしくもある。

### ①うしろジャンケン (感覚ジャンケン)

背中に伝わった拳の形を正しく伝えることと、ジャンケンを、ミックスしてあるのがこの遊び。二チームに分かれ、横一列に並ぶ。両はしの人々が、まず自分で考えた拳を隣りの人の背中につける。感覚の鋭い人は、一回ですぐこの形はあの拳だと予想がつく。こうして、次から次へと他チームに悟られないように伝えて両チームとも最後尾へ行ったら、今伝

わった拳をジャンケンボンの合図で出す。勝敗は、両方とも正しく伝わって出した時は、普通のジャンケンのルールと同じだが、チームに一人でも間違ったものを出した人がいたら負けとなる、両チームとも間違った人がいたら引き分けとなり、もう一度やりなおしをする。少しむずかしいようだったが、人数を少なくして手で伝えあうのもいいでしょうし、電報のように口から耳へ伝えてやってもいいと思う。

#### ② ジャンケンブープー

チーム全員が、他チームよりも早くジャンケン勝ち終える遊び。各チームとも縦に一列に並び、チームごとに代表者一名を選んで十メートル位離れた所に、自分のチームとは違う列の前に立つ。用意ドンで各チームの先頭は走り、立っている人とジャンケンをする。走った人がジャンケンで勝ったら次の人と交替し、負けたら、「ブープー」といってもとへ戻り、勝つまでジャンケンをする。全員がはやくジャンケンに勝ったチームが勝ちとなる。この遊びは、通称「関所やぶり」と呼ばれている。勝った人は関所でお土産をもらい、負けた人は、皆の前ではずかしそうに「スイマセン」とか「シェー」の動作をするとか、関所を二人にするとか、いろいろくふうすれば、かなり遊べる。

#### ③ インディアンと騎兵隊

二チームに分かれ、一方が全員ジャンケンに負けたら勝負

が決まる。二つの陣を作り、勇ましくかけ声をかけて出発し、各々敵とジャンケンをする。ジャンケンで負けた人は、ただちに自分の陣へ引きあげ残っているものを応援する。こうして相手チームが全滅するまで、ジャンケンをする。勝ったチームは喜びの歓声をあげて敵の陣をまわる。そしてまた二回戦へと進む。

#### ④ 陣とりジャンケン

二チームに分かれ、合図によって両チームの先頭が、自分たちで決めた道を走り、二人が出合った所でジャンケンをする。勝った人は、そのまま進み、負けたチームは、ただちに、次の人がでて、また出合ったところでジャンケンをする。早く、相手の陣に入ったチームが勝ちとなる。うずまきジャンケンやへびジャンケンは陣とりジャンケンの一種。

#### おわりに

三回にわたって、現代に生きる遊びについて書いてきたが、この中で一つでも二つでも、実際に使えるものがあれば幸いと思う。これからも幼児教育については、先生方といっしょに勉強していきたいと思っている。私たちの研究もまだ端緒にすぎないばかりで、これからますます実践と研究を深めていかなければならない。昔の遊び、これからの遊びについて、興味のある方、これからいっしょに手を携えて勉強していこうではありませんか。

(日本児童遊戯研究所)