

鬼遊びの指導についての一考察



井ノ口不二子・紀平やす・坂倉哉子
神沢良輔・山中春代・西垣きし

はじめに

鬼遊びは、鬼を決めて追う子と、逃げる子とから成り立っている遊びであるといわれている。幼児は鬼遊びを通して人間にふれ合うことで人間関係を深めていくであろうし、また思う存分に走りまわること、活発な活動意欲を満足させ、情緒の安定をはかっていくであろう。いずれにしても鬼遊びは古来からあるきわめて素朴な遊びであるし、いろいろの幼児の要求を満足させる遊びとして、自然発生的にいつとはなしに遊ばれるものである。しかも、それが素朴なだけに幼児の生活の中にくいこんでいる活動であるし、幼児はこのような活動をじゅうぶん満足することによ

り、次第に文化的な活動へ足をふみ入れていける素地を養うことができるのではないだろうか。そのためにも、砂遊びやごっこ遊びなどとともに、幼児期におけるもっとも基本的な活動であるといえることができる。

といっても、幼稚園における鬼遊びは、幼児たちの園での、教師や友だちとの人間関係や、他の活動の発達とあいまって発達していく。だから鬼遊びの指導のためには、このような意味における幼児の鬼遊びの発達を理解しておく必要がある。

いうまでもなく、鬼遊びは、ごっこなどと同じく日常発生的な遊びであり、幼児の内的な要求により実現される遊びであるので、その出現はきわめて偶然性に左右される。といってもそれは、幼稚園という場における偶然性である。ということは、他の

活動と同じように、その偶然性は幼稚園という場においては時期
的な早い遅いはあるかもわからないが、幼児の全体的な発達から
みれば、必然的なものなのである。つまり、出現の機会としては
偶然的な条件による場合が多いが、その活動の発達、幼児の発達
からみれば必然的ということが出来る。

しかもそれは、多くの場合鬼遊びの発達の順序に従って出現し
てくるということがいえる。そこに鬼遊びの発達とその指導の意
味がある。

そこで以下にわたくしどもの研究を中心にして、鬼遊びの発達
とその指導についてみていきたい。

I 鬼遊びの発達

まず鬼遊びの発達については、わたくしどもの一年間にわたる
鬼遊びの観察の結果を中心にして、鬼遊びの発達をみていくこと
にする。そこで、まずこの観察の方法から述べることにする。

1 観察の手続き

この観察では、幼稚園における実践場面での観察を中心とし
た。それは鬼遊びが実践場面において他の活動の発達とあいまっ

て発達していくものであるからである。そのために観察の方法
は、いわゆる自然観察法によった。だからいうまでもなく観察者
は保育者がこれにあたった。観察の期間は五歳児一年保育児（一
八〇名）の入園から修了までの一年間とし、幼児の自ら選んで行
なう経験や活動、グループで行なう経験や活動の中に現われた鬼
遊びについて観察した。指導の条件としては、鬼遊びを出現させ
るために積極的な指導は原則としなかったが、幼児の遊びが
発展しやすいように、遊びへの参加は必要に応じてするという指
導が行なわれた。

(1) 観察の項目

観察は以下のような項目を中心として記録することにした。

- ① 鬼遊びの出現の月、日、時刻
- ② 鬼遊びの持続時間
- ③ 鬼遊びの集団の大きさ
- ④ 鬼遊びの性別参加者数

そこでこれらの項目についてももう少し具体的にみていこう。

i 鬼遊びの出現について

鬼遊びの出現回数については、自然発生的にあらわれる鬼遊び
の実践記録のノートに、月、日、時刻を記録し、一日の保育の過

程の中で何時ごろ発生するか、また、何分間ほど続くかを明示できようにした。それによって一年間の鬼遊びの発達と幼児の全体的発達の関連性を見出すことができる、と考えられたからである。

ii 鬼遊びの持続時間について

鬼遊びを成立させている幼児の興味の強さや、集中力をみる指標として、ひとつひとつの鬼遊びがどれだけ持続したかについてみていく必要がある。それによってどの鬼遊びが幼児にとって誘意性が強いか、またそれが一年間の鬼遊びの中でどのように変化してきたかをみることにより、幼児の発達の関連性ともあわせて考えていくと、鬼遊びについての教育的意義と位置づけがなされるであろう。

iii 鬼遊びの集団の大きさについて

ひとりひとりの幼児の鬼遊びの集団への参加は、その時におけるその幼児といっしょに活動している他の幼児との関係においても成立している。しかも大部分の場合、ひとりひとりの幼児は、実際には他の幼児とともに、活動している場合がほとんどである。それだけの幼児が参加したかということは、活動の持続時間とともに、もうひとつの幼児の活動を支える重要な側面を示すことになるであろう。

iv 鬼遊びの性別の参加者数について

鬼遊びの参加者数を性別にみていくと、鬼遊びについての男女の興味の差がわかるとともに、体力的な観点にたった差違も認められよう。

(2) 観察の方法

観察の方法としては、鬼遊びへ参加したすべての幼児について、前述の観察の項目に従って記録した。遊びの終了は、参加しているすべての幼児が他の遊びへ移動したことにより遊びが消滅したときを終わりの時刻とした。

では、以下に観察の結果についてみていくことにする。

2 幼児のとりにくんだ鬼遊びの種類とその変化

(1) 鬼遊びの種類

鬼遊びの種類については、小学校学習指導要領の体育では、陸上運動の、(1)「走ったりとんだりする各種の遊びによって、走、跳の能力を養う」の中に、第一学年ではひとり鬼、けん鬼、第二学年では、場所とり鬼、手つなぎ鬼をすること、とあげられている。これに比べて、幼稚園教育指導書一般編では、追いかけて鬼、

まる鬼、陣取り鬼に分類して解説が加えられている。

鬼遊びの種類については、この他いろいろの分類のしかたがあると思われるが、幼稚園教育指導書の分類の方がやはり幼児の発達という面からの実態にあっているようである。

このことは、幼稚園における鬼遊びが小学校のそれと教育的にねらいが相違していることにもよる。つまり小学校における鬼遊びは、"走ったり、とんだりする各種の遊びによって、走、跳の能力を養う"ということがねらいであり、しかもそれは体育の時間になされるといことが主体であろう。それに反して幼稚園のそれは、自然発生的な遊びが主体であり、このような活動を通してもっと広いいろいろのねらいを達成する活動であるからであろう。なおこの分類に従ったため、鬼遊びと関係の深い"かごめかごめ"、"はないちもんめ"など、リズムカルな集団遊びとか、歌をともしなう鬼遊びとかいわれるものは、この観察からは除外することにした。うずまきじゃんけんなどのようなものは、陣取り鬼の分類に入れることにした。

(2) 鬼遊びの全体的出現について

さて鬼遊びの種類ごとに鬼遊びがどのように出現するかを月ごとにみると第1表のようになる。

第1表 鬼遊びの出現回数

種類	月	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3	計
	追いかけ鬼	f	15	22	13	7	19	20	15	5	5	4	2
%		11.9	17.5	10.3	5.6	15.1	14.9	11.9	4.0	4.0	3.2	1.6	100
まる鬼	f	0	0	1	1	1	4	8	0	0	0	0	15
	%	0	0	6.7	6.7	6.7	26.6	53.3	0	0	0	0	100
陣取り鬼	f	0	1	1	9	3	6	20	23	14	8	8	93
	%	0	1.1	1.1	9.7	3.2	6.5	21.5	24.7	15.0	8.6	8.6	100
計	f	15	23	15	17	23	30	43	28	19	12	10	235
	%	6.4	9.8	6.4	7.2	9.8	12.7	18.3	11.9	8.1	5.1	4.3	100

この表から、鬼遊びの出現について全体的にみると、六月から三月までの間は、十一月の四十三回を最高にして六月の十五回及び三月の十回を最低とするひとつの峰（単峰性の曲線）をつくっている。つまり六月から十一月までは月ごとに出現回数を増し、十一月以降は月ごとにしだいに出現回数がへって三月にいたっているということがいえる。これに対して、四月と五月は特殊であるといえる。とくに五月での出現回数是一学期の中ではもっとも多くなっている。そこで一年間の幼児の鬼遊びの出現回数を全体的にみると、五月および十一月を峰としたふたつの峰（双峰性の曲線）をもった曲線が認められる。

このような曲線のできた原因については、以下に、鬼遊びの種類ごとの出現についてみていくなかで明らかにしたいと思う。

(3) 追いかけて鬼について

追いかけて鬼は鬼遊びの中でもっとも鬼遊びらしい遊びである。つまり、鬼がきまり、追っかけたり、追っかけられたりする鬼遊びで、ひとりか（ときには複数のときもあるが、一般的にはひとりが多い）鬼になり、たくさんいても鬼との一対一の関係で遊びが発展していくし、人数の増減があっても、ふたり以上なら遊びが成立するという特性があり、鬼の交代は鬼の身体的接触に

より、さわられた個人が、個人的に鬼を交代するというきわめて単純なルールの中で遊びができるということもあって、どの幼児でもすぐに参加できるという特性をもっている。もちろん木鬼けん、鉄鬼けんなど、木や鉄にさわっておれば安全けんで、鬼にさわられても、鬼にならないなど、この遊びをより楽しくするために、次第にルールも複雑になっていくが、やはりきわめて素朴な遊びであり、幼児にとってはもっとも親しみやすいものである。

第1表の追いかけて鬼の出現をみると、五月および九月、十月を中心にしてよく遊ばれており、十二月以降急激にその出現率が低くなっている。したがって幼児は入園当初の情緒の安定化や人間関係をつくるために、追いかけて鬼をリズムミカルな集団遊びとともに、盛んにすることになると思われる。

(4) まる鬼について

まる鬼は、限定された範囲での遊びであり、円内を逃げまわるものと、円外で鬼になり円の外から円内のものをつかまえるという遊びである。

この遊びでは、つかまれば円外へ出て鬼と一対一で交代するという遊び方もあるが、一般には、鬼につかまっても円外へ出れば、

自分も鬼としてつかまえられる鬼とともに円内のものをつかまえるようにして、しだいに円内にいる残ったものをつかまえ、最後に残ったものがなくなつた場合、遊びが終わるといふのがふつ

である。このような遊びでは、追いかけて鬼のように、鬼との一対一の交代といふことで、いつまでも連続する鬼遊びに比して、幼児は集団という意識が非常に強くなる。つまり最後まで残つてチャ

ンピオンになり、みんなに認められたいか、鬼は努力して円内のものを早くつかまへようという要求が強くてくる。追いかけて鬼ではみられない特色であり、まる鬼の出現回数でも、六月から

十一月の間でのみ遊ばれており、その出現の分布は、十一月までは漸次その数が増し、十一月を最高にして、それ以後出現が認められない丁型分布となっている。したがつて当然この鬼遊びは追いかけて鬼からの発達をしてでてくる鬼遊びといふことができるであ

ろう。また、各種類別の出現回数をみると、追いかけて鬼が一

二七回、陣取り鬼九三回、まる鬼十五回と他に比し著しく減少しているのを見ると、まる鬼が非常に不安定な過渡的なものとして短期間遊ばれるのではないかと考えられる。そしてこのように集団内個人の相互関係で成立した遊びがうまくいくようになる

と、幼児たちは、集団と集団との対抗を中心とした、つまり集団間個人の相互関係を中心とした鬼遊びを発達させていく。これが陣取

り鬼ということになるであろう。

(5) 陣取り鬼について

陣取り鬼は二組に分かれ、相当の距離を置いて双方に陣を設け、開戦の合図ではじまり、陣を取られないように守備したり、相手の陣をせめたりする。陣をはなれているものをつかまえて、自分の陣につれてきたり、相手のすきをねらつて陣をとつたりする。早く陣をとつたほう、または大勢相手をつかまえたほうが勝つ。また、敵陣につれていかれても敵につかまらないうちに仲間が助けてくれれば、自分の陣地へ帰れるといふ遊びである。このような陣取り鬼では、集団内の協力、集団間のルールがうまくいかないと遊びは成立しなくなる。だから、この遊びは社会的行動や仲間関係が相当高度に発達しなければ遊びが発達しないといふことになるであろう。この表においても陣取り鬼は、五月よりすこしあらわれはじめるが、十二月を最高にして単峰性の分布が認められる。

このようにみると、追いかけて鬼は主として個人的な関係、まる鬼は集団内の関係、陣取り鬼は集団内の関係を中心とした遊びであるといふことができる。だから、幼児たちの鬼遊びの発達も、このような鬼遊びの種類の変化と順序が一致している場合が

第2表 鬼遊びの持続時間

種類	時間分	4				5				6			7			9		
		10	20	30	40	10	20	30	40	10	20	30	10	20	30	10	20	30
追いかけ鬼	f	8	5	1	1	13	6	2	1	6	5	2	4	3	0	5	12	2
	\bar{x}	16.6				15.9				16.9			14.3			18.4		
まる鬼	f	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1
	\bar{x}	0				0				10			10.0			30		
陣取り鬼	f	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	3	1	5	1	1	1
	\bar{x}	0				10.0				10.0			22.2			20.0		
10		11				12				1			2			3		
10 20 30 40 50		10 20 30 40 50				10 20 30 40				10 20 30 40 50			10 20 30 40 50			10 20 30 40		
9 7 4 0 0		4 9 1 1 0				1 3 1 0				0 5 0 0 0			0 3 0 1 0			0 2 0 0		
17.5		19.3				20.0				20.0			25.0			20.0		
0 1 3 0 0		1 4 2 1 0				0 0 0 0				0 0 0 0 0			0 0 0 0 0			0 0 0 0		
27.5		23.8				0				0			0			0		
0 3 1 1 1		5 5 5 3 2				0 8 7 8				0 3 2 8 1			0 1 3 3 1			0 0 6 2		
30.0		26.0				30.0				35.0			35.0			32.5		

多いということがいえる。もちろん、ある時期においては、ふたつの、またはそれ以上の鬼遊びが同時になされるが、一般的にみれば、前述のように発達の順序にしたがっているということがいえよう。

3 幼児のとりにくんだ鬼遊びの持続時間

つきにそれぞれの鬼遊びの持続時間を月別にすると、第2表のようになる。

この表から、以下のようなことがいえよう。

① 傾向としては入園期から終了期にかけて次第に長くなっている。

② これを鬼遊びの種類別にみていくと、追いかけ鬼、まる鬼、陣取り鬼の順序になっている。

③ 追いかけ鬼、まる鬼、陣取り鬼と順次に遊びの内容やその中で対人関係が複雑になっていくということから、幼児の興味の相違がでてきたことと思われる。

④ 三学期において陣取り鬼が、平均して三十分以上最高五十分も続けられるということは、その内容からみて幼児にとっては、きわめて主要な活動であるということができ

第3表 鬼遊びの集団の大きさ

種類	月	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3
	追いかけ鬼	\bar{x}	8.5	15.0	18.5	25.1	7.3	6.5	9.0	6.8	7.4	9.5
R		(5~12)	(3~36)	(5~36)	(6~36)	(3~13)	(3~10)	(4~16)	(5~8)	(5~10)	(5~18)	(6~13)
まる鬼	\bar{x}	0	0	12	16	18	13.0	16.1	0	0	0	0
	R	(0)	(0)	(12)	(16)	(18)	(4~20)	(11~21)	(0)	(0)	(0)	(0)
陣取り鬼	\bar{x}	0	5	9	9.9	10.7	15.2	13.3	15.6	8.5	9.1	12.9
	R	(0)	(5)	(9)	(4~22)	(10~11)	(9~24)	(4~20)	(6~24)	(7~17)	(4~19)	(7~19)

註 R はグループの人員の最大最小を示す。

よう。戸外活動でのひとつの遊びに三十分以上の持続時間があると、鬼あそびの他に、ないのではなからうか。

4 鬼遊びの集団の大きさ

つきに幼児の遊んだ集団の大きさをみる

と、第3表のようになる。

この表では、それぞれの鬼遊びの集団の大きさの平均を、その期間におけるグループの人員の最小から最大までを月別に示してある。

この表をみていくと以下のことがいえる。

- ① まず、追いかけ鬼においては、五月―七月において、その集団の人員はきわめて多いが、他は平均して、七人―十人程度で遊ばれている。
- ② まる鬼においては、十五人前後、陣取り鬼においては、平均して十人―十五人というようである。
- ③ この結果からみて鬼遊びは平均して十人から十五人前後の集団でもっともよく遊ばれるということがいえる。
- ④ このことは、他の遊びが平均して五人程度であるのに比して、多いのであるが、このような遊びとしては適当な人数ではないだろうか。
- ⑤ また追いかけ鬼が五月―七月において参加人員が多いのは、集団としての不安さのために、ウォーミングアップ的な活動としてなされている傾向が強いこと、および、人間関係の不安定さが、逆に集団の人員を増加させているのではないかと思われる。

第4表 鬼遊びの性別参加者数

種類 \ 月	4			5			6			7			9			10		
	M	F	T	M	F	T	M	F	T	M	F	T	M	F	T	M	F	T
追いかけ鬼	57	71	128	202	129	331	128	112	240	96	80	176	68	71	139	81	50	131
まる 鬼	0	0	0	0	0	0	0	12	12	5	11	16	6	12	18	35	17	52
陣取り鬼	0	0	0	3	2	5	6	3	9	54	35	89	12	20	32	37	54	91
計	57	71	128	205	131	336	134	127	261	155	126	281	86	103	189	153	121	274

種類 \ 月	11			12			1			2			3			計		
	M	F	T	M	F	T	M	F	T	M	F	T	M	F	T	M	F	T
追いかけ鬼	75	60	135	22	12	34	22	15	37	30	8	38	13	0	13	794	608	1402
まる 鬼	77	52	129	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	123	104	227
陣取り鬼	185	80	265	189	170	359	68	51	119	57	16	73	71	32	103	682	463	1145
計	337	192	529	211	182	393	90	66	156	87	24	111	84	32	116			2774

M=男児 F=女児 T=計を示す

5 鬼遊びへの性別参加者数

第3表の結果を、男女の性別に分けて表わすと第4表のようになる。つまりこの表は、鬼遊びを種類別に月ごとに、男児と女児を分けて、鬼遊びの参加者人員として示したものである。

① この表を全体的にみると、男児の方が女児よりも多く参加している。

② 遊びの種類からみると、傾向としてまる鬼、追いかけ鬼、陣取り鬼の順序に男児の方が多く参加している。

③ そして十一月以降においては、男児の参加者が女児より次第に多くなっていく傾向を示している。

④ このことから鬼遊びの活動量や、集団の質が男女の比率に大きく関係しているということがいえるのではないかと考えられる。

⑤ つまり、十一月以降においては、その活動量において、集団の構成において、男児のもっている特性を發揮しているということがいえる。このことは、それぞれの種類の遊びの初期において、女児の参加が割合に多いことからもうかがえる。

II 鬼遊びの指導について

これまで、鬼遊びの観察の結果を中心として、鬼遊びの発達をみてきたが、このような幼児の発達にみあった活動をさせることが、とりもなおさず鬼遊びの指導ということになることはいうまでもないが、ここでは、わたくしどもの実践の結果にみられた幼児の要求の変化を鬼遊びの種類ごとに、簡単に紹介することによって、前述の結果をより具体化していきたい。つまりここでみる幼児の要求は、前述した鬼遊びの出現をさせている、そのものとなつてゐる誘因と考えられるからである。だから保育者は、幼児の活動の発達の順序を理解するとともに、その誘因について理解することが、本当の指導ということにならう。

1 追いかけ鬼

(1) 教師の近くで身体的接触を求めながら追いかけたり、追いかけられたりして遊びたい。

★教師にさわりたい、さわってほしい

入園したばかりの幼児は、教師対自分といった関係でふれ合いを求めているようである。だから教師はそのような幼児の気持ちを受けとめてやらなければならないだろう。入園当初幼児たちと

鬼遊びをすると、どの幼児たちもかならず一度は教師につきにくる。そしてまた教師につきかえしてもらおうというこのような身体接触を要求している。

★教師も仲間に入つてふたりで、追いかけたり、追いかけっこをしたい。

幼児は教師や入園前にすでに結びつきのある友だちと全く自然発生的な素朴な追いかけっこをはじめることがある。鬼遊びとしては考えられないような、ついたり、つかれたりの単純な追いかけっこであるが、幼児はその中で身体的な要求や情緒的な要求を満足しているのではないだろうか。

★教師といっしょに走りたい

入園当初教師のまわりに集まってくる幼児たちの大部分は、教師から遠く離れて遊ぶことが不安であり、また教師から離れてひとりで鬼になるということは、それ以上に不安なのである。教師が鬼になってみんなを追っかけようとすると、逃げようともせず、教師のあとについて走り、満足そうな顔をしている。こういった幼児たちは、教師がいっしょに走りっこをしたり、教師がともに鬼になって走ってやり援助してやることにより、鬼遊びがたのしくできるようにしなければならないだろう。

★あの子を追っかけて、仲間に入りたい

■集団生活になれて新しい友だちをみつけ、交友関係を広めたいという要求がでてくると、鬼遊びの中で友だちになりたいという幼児をめぐって、その幼児ばかりを追っかけたりするような行動もみられるようになる。

★友だちとかけまわりたい

鬼遊びをしているときに、その仲間の中には遊びのルールもわからず、また、鬼の役割も理解できていなくても、仲間とたのしく走っている幼児もいる。高のりけんをしている時、鬼になった幼児は、自分が鬼になってもそばにいる幼児につこうともしなければ、だれかを追っかけていくようすもない。このように、友だちといっしょに走りまわることで、自分なりに十分満足している幼児もいる。

★教師や友だちの動きのみえる範囲内で遊びたい

広い園庭で、しかも他のクラスの幼児たちや鬼遊び以外の遊びをしている幼児がたくさんいる中で、まだ顔や名前のはっきりしていない幼児たちを、範囲もきめずに追っかけるような鬼遊びは、どうして不可能である。そこで、遊びの場を限定し、ライン引きでわくをかくなどしてその中で遊べるようにすべきであろう。そのような場面では教師や友だちの動きもみえ、安定して追いかけて鬼をすることが多い。

(2) 集団の中で自分がみとめられたい

★教師や友だちにみとめられたい

教師との身体的接触を要求し、それが満足されると、友だちとのふれあいを求める。ひとりひとりの幼児が、教師を独占し自分が教師にみとめてもらいたい、鬼になって友だちにもみとめてもらいたいという要求をもってくる。しかし鬼遊びがくりかえされるうちに、「ついて、ついて」という幼児を無視しながら幼児間でスムーズに鬼の交代が行なわれるようになってくる。「ついて、ついて」といって教師のそばや鬼のそばによってきて鬼になろうとする幼児たちは、教師からも友だちからも認められたいという気持ちのあらわれであるが、そのような幼児の感情を受容してやらなければならない。

★みんながみとめられたいために、ルールをかえたい

教師からも、友だちからもみとめられたいという要求を、ひとりひとりの幼児が満足できるようにするために、幼児たちでルールを変えて遊ぶようになってくる。「ついて、ついて」といって一度ついた者は、つかないというルールなどを決めたりする。やはりどの幼児も鬼になって役割を果たし、満足させることが、やがては自分たちで遊び方を考え、みんなで仲よく遊べるという楽

しい遊びに発展させていくことになろう。

(3) じゅうぶんのびのびと活動がしたい

★じゅうぶんのびのびと活動できるために、場所や行動範囲を広

めルールをかえたい

幼児の活動が活発になってくると、しだいに行動範囲を広め、全身を投入して活動したいという要求をもつようになる。そして、広い園庭を思いきり走りまわり、いろいろなルールを考え、高いところへのぼることによってけんができる木鬼けん、または石鬼けん、鉄鬼けんなどの遊びをはじめたり、二人鬼、三人鬼などのようなこふやし鬼にした遊び方を考えたり、ルールを複雑化したり、変化させたりして、自分たちで遊びがいっそうおもしろくなるようにくふうをこらし、自分のもっているエネルギーをじゅうぶん發揮しながら遊びたい、という要求をもつようになってくる。

2 まる鬼

(1) 限定された場所で遊ぶことによって、友だち関係を深めた

い。

★限定された場所で遊ぶことによって、友だち関係を深めたい

友だち関係をふかめていくためには、互いにふれ合う場として、限定した場所で遊ぶこともたいせつな条件である。円の中で遊んでいるうちに、しぜんに友だちと接触し、結びつきができていくようである。そして鬼になって円の外へ出ると鬼同士で協力したり、援助したりして、お互いに友だち関係をふかめていくことが可能になる。

★場所をひろげてじゅうぶんあそぶことにより、友だち関係をふ

かめたい

鬼遊びの初期の段階では、場所を限定し、その範囲内で遊ぶことによって友だちができて関係をふかめていったように思われた。そして結びつきができてくるにつれて、グループ内でたのしくあそぶためのくふうがなされたりするようになる。単純なまる鬼には満足できず、形を変形したり、広さや長さをかえて行動範囲を広め、じゅうぶんのびのびと活動するとともに、友だち関係をいっそう深めていく。

(2) 自分の行動を成功させ、満足したい。

★努力してチャンピオンになり、グループの仲間にとめられた

い

グループの中で友だちとの結びつきができ、うまく遊べるようになる、まる鬼では、最後まで残って自分がチャンピオンになりたいか、くつとりなどの遊びの中に鬼にとられたくつを、自分がとりかえしてやろうとして、仲間に認められたいという要求をもつようになる。このように、自分からすぐれた行動をとることによってチャンピオンになり、グループの仲間にも認められたという行動をとることによって、グループの中のチャンピオンであるという意識から、しだいに自分はグループのためにつくすチャンピオンであるという意識も生まれ、幼児なりに集団の士気（モラル）を高めるにはどうすればよいかということを学習していく。

3 陣取り鬼

(1) グループ対グループで仲良く遊びたい

★仲良くグループで遊びたい

仲よしグループができてくると、その中で協力しながら助け合い、お互いに認めあうことによって、より友だち関係が深まっていく。つまり、鬼遊びについて理解できていない仲間がいれば、その友だちに遊び方を教えたり、どのようにすればグループのみ

んなが、たのしく遊べるかということ、幼児たち自身で考えるようになる。

★役割にわかれて、グループで遊びたい

グループ内で仲良く遊べるようになると、しだいにより広い交友関係を求め、グループ対グループでうまく遊びたいという要求をもつようになってくる。このような要求を満足させやすい活動のひとつとして、幼児たちは陣取り鬼をする。幼児たちの遊びをみていると、テレビや物語にヒントを得て、その中の人物や物にわかれて、グループ対グループで追っかけたり、つかまえたり陣をとったりしながら遊ぶ。このような活動は陣取り鬼の初歩的な活動と思われる。幼児たちは自分たちの経験をうまく生かして、ごっこ的な活動から自然に陣取り鬼へと遊びを発展させている。

★役割によるインフォーマルルールによって遊びたい

前述のようなごっこ的な活動は、いわゆる陣取り鬼のルールをグループの成員が相互に理解することが困難なため、テレビのマンガなどの影響をうけた遊びが、そのまま陣取り鬼の中で認められ、いろいろなインフォーマルなルールが発生していく。たとえば、手を組んだら光線が出てつかまえないとかいったルールを作りだして遊ぶ。なにはともあれ、興味をもって遊べる活動から出発しているので、遊びを発展させるためにも、このような

ルールをみとめてやり、満足して遊べるようにしたい。

★グループ間で仲良く遊びたい

グループ対グループで対抗して遊ぶことに興味がより増加してくると、インフォーマルなルールに不満をもつようになり、次第にフォーマルなルールを使った遊びへ興味がわくとともに、グループ間で仲良く遊びたいという要求が生まれてくる。両方のグループに基地ができて、両方の基地からできてきつかり力の強いものが自分の基地へつれていくとか、じゃんけんで勝ったものがつれていき、仲間がタッチして助けるといふ、いわゆる陣取り鬼へと発展していく。しかしこのような陣取り鬼がほんとうにうまくいくには、もっと幼児たちが発達してからということになる。

(2) 自分の所属するグループのためにがんばりたい。
★勝負をたのしく味わいたい

二学期もなかばになると、幼児も自分自身の要求や興味によって自分の入れそうな集団を選ぶようになる。うずまき鬼や英語遊びなど、ふたつのチームにわかれ、両方から選手が順番にでてぶつかり、じゃんけんをして勝負をきめるような遊びに興味をもち、たのしむようになる。

★同じ能力のものでグループにわかれて力いっぱい遊びたい

グループでの活動が活発になってくると、仲間どうしで力いっぱい遊びたいという要求が強くなる。そしてそのグループのメンバーは、ほとんど能力的に近いものの集まりであり、またグループ内だけの問題ではなく、対抗のチームと勝負を楽しみたいというようになり、ひとりひとりの幼児が、自分の能力をじゅうぶん発揮して、友だちと協力しながら自分の所属するチームのためにがんばろうとする。

陣取り鬼は、このように集団間で仲よく遊んだり、自己の能力をじゅうぶん発揮してグループのためにがんばりたいという幼児期としてはきわめて困難と思われる要求を、鬼遊びというとりくみやすい活動を通して満足させていつている。しかし、陣取り鬼がほんとうに幼児たちのものとして取り入れられるのは、もっとあとの時期であろう。

以上簡単に、鬼遊びの指導についての問題点を、幼児の要求の変化を中心にしてみてきた。このような要求を満足させていくところに幼児の発達と指導があると思われる。