

だるまちゃんシリーズや科学絵本で名高いかこさとし氏の学術的な遊び論が、『幼児の教育』第七十八巻十月号から第八十巻八月号まで全十一回連載された。今回再録するのは、昭和五十五年の第七十九巻九月号(第六回)、十一月号(第七回)の分で、一部省略等編集を施した。いまだではすっかり見なくなつた石けり遊びである。(編集部)

遊びと子ども の 発達

続・歩行跳躍疾走の遊び

加古里子

片足跳びの遊び

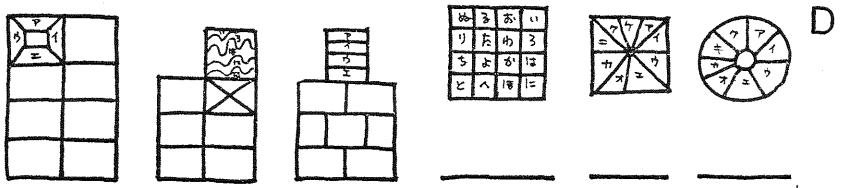
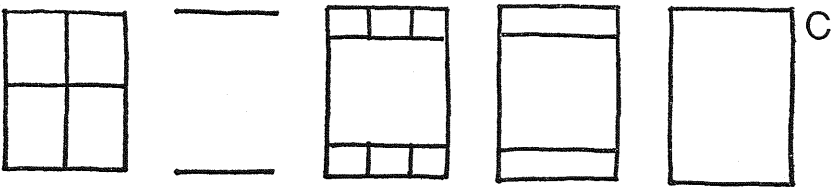
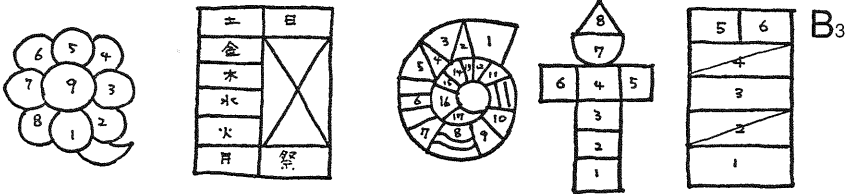
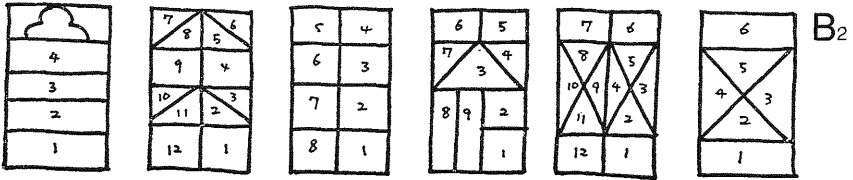
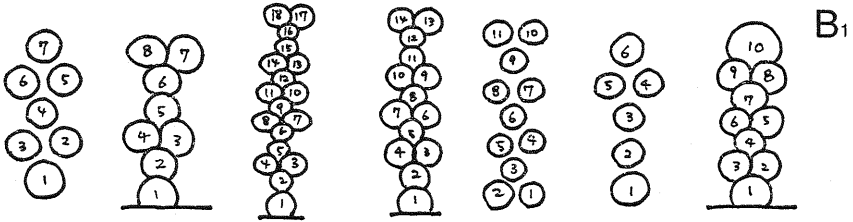
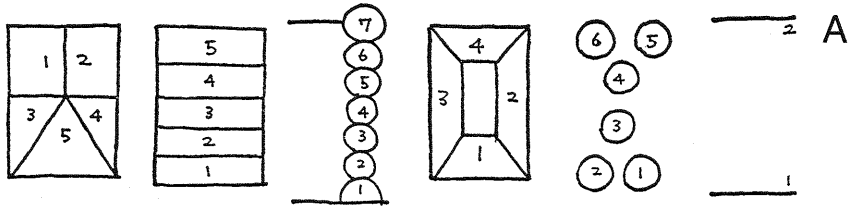
歩行跳躍疾走の遊びの類に入るものに、片足立ち、片足跳び、交互跳行を主軸とした一群の遊びがある。「石けり」と総称されるものである。

この「石けり遊び」を、その遊び方により大別すると、次のようなA～Dに至る四種に分けることが出来る(図1参照)。

その第一A種のもは、区画(或いは地点)①から小石を足でつけて、次の区画(或いは地点)②に進め、次々に区画③④……と順次進めて最終区画又は元の地点

に帰着するもので、「石けり」の名の起源となる原形的な遊びである。これ等の遊びは、先頭の者から、とぎれる事なく次の者が次々続いて演ずる方法と、先頭の者が一応帰着してから次の者が出発する方法とか、或いは「1 2の3、2の4の5、3 1 2の4の、2の4の5」などという歌詞によって、小石をそのままにして、片足跳躍で区画間をとぶという遊びに転化したものなど、遊び方にはその図形と対応したものが考案されている。

しかしながらこれ等の遊びは、その図形や遊び方が簡単素朴で変化に乏しく、年齢や能力の差に対応する策や適当な休息とか失敗に対する罰則が今一つ面白くない



▲図1 「石けり遊び」図形的差による区分

事、更にはこの遊びに於ては区画を明示しておかなければ、成立しないにかかわらず、その区画の線が遊びによつて消去しやすくなるという実際上の問題がある為である。遊び方は次第に次の第二B類のものと混合してゆく傾向を示している。

第二B類の遊びに共通する項目は、小石等の自己の標識を区画①に投じ、他の空いている区画を片足、或いは両足を用いながらも、一区画内には一足との原則を保ちながら、とび進み、一往復する毎に、区画②、③……と進行してゆく遊びである。

その図形的差から区分すると円形をいくつも重複してえがいたもの（B₁）約50種、長方形を基本型としてその中を縦横斜めに細分化したものの（B₂）約130種、特殊な図形による変化と行為の多様化を楽しむもの（B₃）約20種が知られている³⁾。

これらの区分の個々の跳び方として、片足両足の接地法を「ケン」と「バ」と称してあらわす為、「ケンバ」「ケンケンバ」「チョンバ」「けんけん」「チョンチョン」「とんとん」「どんま」「どっぽ」などと称せられて

いるし、その図形から、「丸とび³⁾」「だんご」「たすき」「バツとび」「たすきがけ」「大正とび」「ヤッコさん」「でんでんむし」「カレンダー」「電話」「ダイヤル」などと称せられている。

遊び方については、適宜な休憩所を設けたり、「せっちん」とか「こえたご」と称する罰の場所を設けて変化を図る一方、他の者の小石の占める区画変動によつてもわぬ難易度が千変万化する事が、遊びの魅力となつても多様なバリエーションを生むに至っている。

第一のA種から第二のB種に至る間「石けり」の遊びとはいうものの、石を投ずる動作と、片足でとび進む機能に支えられた遊びに変化している事がうかがえるが、更に第三のC種はこの二つの動作を、紅白二軍による対抗として展開するものである。

夫々紅白に分れた二組は、自分の標識としての小石を自陣の線におく。それに向つて對抗組の各人は、自分の小石を図形内に投じその場所まで所定の歩数でとび、達したなら自分の小石を拾つて、相手陣の小石にあて、当たったなら次のゲームへと進行する遊びである。所定の

歩数が一歩から次第にましてゆく為、「一歩二歩」「三歩とび」「三歩あて」「五歩とび」「五段とび」「五畳」などと呼ばれるが、前述した、A、B類とちがって、ここでは小石を「当てる」という動作機能が加わっている為「石あて」「瓦あて」「ぶつつけ」「瓦とび」などとも呼ばれるに至っている。

遊び方は、単純な跳躍から、小石を片足の甲にのせ、ひざにはさみ、わきの下、あご、肩、ひたい、後頭部、頭頂等、いろいろの所にはさんだりのせたりして、相手をねらう変化にとんだくり返しが行なわれる。このことがこの遊びの大きな魅力と特長となっている。異様な体形と、それを維持する努力、そしてその偶然や動作からもたらされる結果が、一喜一憂のたのしさとなって実つてゆく。従つて、球形の小石では不適で、平べったいもの、すなわち往時であれば、路傍にどこにでもあった瓦のかけたものが最適であり、前述の「瓦」を名称としている意義がここに明らかとなる。

こうしたC群にあらわれた「投じて当てる」機能を、大きくとりあげた遊びが、D類となる。前述したA或い

はBの小石をけつたり、とびながら区画を進んだ後、こまかく分れた区画へ小石を投じ、その小石のとまった名称に従っているいろいろの遊びが展開される事となる。

例えば近隣の店屋やポスト、電柱、寺の場所をかいたものでは、各自その場所に走つて行き、各自の名前をかいたものでは、この相手の手を打つ権利を与えられ、数字や金額によつてそれが得点となる等のルーレット的な遊びに転化してゆくものである。「瓦あて」³⁾「かしや遊び」「店や」「字あて」などと呼ばれる。

以上のべたA、Dに至る四種の遊びは、互いにその遊びの機能や図形等において交絡連続していて、それらが類縁関係にある事がわかる。従つて「石けり」という名に一見ふさわしくない変形も生むに至っているが、これ等は遊びのもつ独自の变化法則の生み出した結果である事が知られる。そしてこの四種の遊びを貫く基幹となっているものは、片足歩行、片足跳躍、片足直立の諸能力である事がわかる。即ち「石けり」の遊びはそうした片足によつて充分平衡を保持し、行動が出来うる為の機能の修得と鍛練並びに習熟している遊びである事がわかる

のである。(中略)

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效用といった点を、発達の面から考えると、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・後どり・モロー・吸啜等の原始反射は数か月後に消え、意志的な行動となつてあらわれるが、それは全く自然に萌出するのではなく、原始反射の間、周囲との対応によつて惹起され、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つてゆく。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。

特に約生後一年たつと、非常に活動量が増す。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ざなわれる結果、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つた、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つて行つたのであつて、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つ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。

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くり返しによつ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余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⁸⁾。

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、子どもが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つて推移する所に「遊び」の大きな存在がある事をも又注意せねばならぬ所である。

参考文献

- 1 加古里子「子どもと遊び」大月書店(昭50)
- 2 同 「日本の子どもの遊び」青木書店(昭54)
- 3 中田幸平「日本の児童遊戯」社会思想社(昭45)
- 4 日本体育協会「あそび百科」ぎょうせい(昭52)
- 5 加古里子「石けり遊び考」未発表記録
- 6 村石・加藤編「子どもの発達」東洋館出版(昭45)
- 7 井口ら編「遊びの創造」明治図書出版(昭44)
- 8 阿久津邦男「からだと運動」フジテレビ総合研究所(昭48)