

幼児の鬼遊びの構造(Ⅱ)-へび鬼の場合

芳野 紀子
(日本女子大学)

目的: 幼児期に鬼遊びへの興味が芽生えてくるが、それは幼児の①ルールの理解力の増加、②鬼と鬼以外の者の役割の認知と受け入れの2つの能力が成長してきたことに基づく。前回、高鬼について報告したが、今回は、へび鬼について分析して行く。高鬼同様へび鬼も鬼遊びの中で人気が高いものである。しかし、遊びの形態は、高鬼と異なり、集団対抗であること、鬼という名前が付きながらいわゆる鬼は存在せず互にとって相手が鬼として知覚されるという特徴を持っている。

へび鬼は、ほぼ人数の等しい2つのチームが対抗して、相手の陣を取ったら勝つ(得点を得る)。へびのように描かれた曲線上を、各々のチームの代表が走って行き、ぶつかり合った所でジャンケンをして、勝った者が進み、負けた方は、次の代表が出て行き、また出会ったところでジャンケンをする。このようにジャンケン勝負によって進退が決定され、最終的に勝ち進んで相手の陣に先に達したチームが勝つもので、これがくり返えされて得点を競うことも出来る。

本研究では、このようなへび鬼の実態を観察することにより、次の点を明らかにしたい。

- (1) へび鬼と好む年齢、性別、遊び形態などを調べ遊びの特性を検討する。
- (2) 遊び中に生じたトラブルは何か、何に帰因するのか、面白さは何かを分析し、構造を考察する。

研究方法:

観察期間 昭和57年～昭和58年
観察対象 栃木県内幼稚園児(91ケース)
観察手続 栃木県内短大幼児教育科学生が保育実習中に子供が喜んだ遊びを観察した中より、へび鬼を抽出した。
観察内容 遊んだ幼児の年齢、人数、時間、場所、遊びの展開、遊びの面白さ、長所、短所などである。

結果: へび鬼をした時間、人数を基準に、年齢別にいくつかの要因についてまとめたのが、表1である。
へび鬼をする年齢は、5歳児が一番多く、64%を占め、4歳児が28%、3歳児が8%となっている(表をまとめて計算した)。5歳児は、単独及び混合集団ともに参加しているが、4歳児は、単独が少なく、5歳児との混合集団で遊んでいるのが目立ち、3歳児では、混合集団に属することで遊びに参加している。

構成人数では、数名から20名以下が多く、有意差(1%以下)が認められる。また、遊び中に人数が増加しているケースがあるので、遊びのピーク時には、20名を越えている場合もある。

持続時間では、16～30分が一番多く(有意差1%以下)、主に登園してから朝の集会までの自由保育時間帯である。従って、遊びの終結の主たる理由は、時間切れ

表1 へび鬼をした時間、年齢、男女比、終結状態、チーム編成 ()内は人数増加した例

時間	年齢	開始時の人数			男女比					計 %	終結の原因			チーム編成		
		9人以下	10～19人	20人以上	男>女	男のみ	女のみ	男>女	女>男		飽きる	妨害他	計	性別	ランダム	クラス別
15分以内	3・4・5歳児		3		2				1	3 3.3	2		2	1	2	
	4・5歳児		5		4			1		5 5.5				3	1	1
	4歳児	1	1		2					2 2.2	1	1	2	2		
	5歳児	1	4	2	5			1	1	7 7.7	1	1	2	3	4	
16分～30分	3・4・5歳児	1	4	2	5			1	1	7 7.7	1		1	1	6	
	4・5歳児	6	5	1	8		2		2	12 13.2		1	1	1	8	
	4歳児		5		3				2	5 5.5				2	3	
	5歳児	9	19	13	31	1	1	6	2	41 45.1	4	1	5	23	21	
31分以上	4・5歳児		4		3			1		4 4.4				1	3	
	5歳児		3	2	4			1		5 5.5				5		
	計	18	53 [※]	19	67 [※]	1	3	11	9	91 100	9	4	13	42	48	1
	%	20.0	58.9	21.1	73.6	1.1	3.3	12.1	9.9	100			14.3	46.2	52.7	1.1

※はP5.01の有意差

れであるが、その他の原因としては、外的条件として、他からの妨害や、へびの線が消えること、内的条件としては、飽きたり、勝負の決着などによる。ここでの飽きは、自分の順番がなかなか回って来ないために生じることが多い。

性別構成では、男女ほぼ同数が多く、性による好みの差はみられない。

チーム編成に関しては、性別、クラス別、ランダム の3種類に分類される。ランダムな編成は、ジャンケンなどで2組に分かれる場合を指す。このランダム編成と性別編成が、ほぼ半々に出現している。

次に、表2から、遊び中のトラブルについてみると、ルール違反と考えられるものが、「線を見視すること」、「ジャンケンの結果を見視すること」、「順番を守らない」、「代表に続いて出て行く」などがあげられる。これらのルール違反は、トラブルの約36%を占めている。これらは、遊びの進行を妨げるので、互に注意し合って、解決している。

他のトラブルでは、「線が消える」が一番多い。へび鬼の線は、遊び開始前に、くつ、先、石、棒、石灰、水などによって描くのであるが、遊びの経過に伴い次第に薄れてしまう。そこで途中線の引き直しをする。水が、消えにくいのでよく利用されている。また陣地の線が消える」もみられる。その解決には、タイヤを置くなどの工夫がされる。その他、ジャンケンが理解

表2 遊び中のトラブル

トラブルの内容		3,4,5歳	4,5歳	4歳	5歳	計
ジャンケン	ジャンケン勝負の結果を見視		3	2	2	7
	ジャンケン勝負が理解できない	6	5		1	12
	ジャンケン勝負から行動に移らず	2		1		3
	ジャンケン勝負のタイミングを合わず		2		2	2
線	曲線を見視して走る		1		5	6
	線が消える	3	3		11	17
	曲線の通り進むことが分らず	1	1			2
陣地	陣地の線が消える				3	3
	陣地が前へ移動	1	1		5	7
	陣地に入ったか否かの判定				3	3
順番	順番を守らない		3		9	12
	順番の決め方		1		2	3
交代	代表に続いて出て行く		2		8	10
	いつ出るのか(スタート)分からぬ	1	1		1	3
	戻る時人にぶつかる		2			2
組分け	人数のバランスがとれない	1				1
	入りたい組を主張		2			2
計		15	27	3	50	95

できないなど理解力、能力不足に起因するものが多くみられる。これらは、3,4歳児にみられ、当人の問題ばかりでなく、チームの活動性を弱める原因となる。

へび鬼の面白さはどこにあるかと、表3からみると、「皆で応援すること」、「曲線に急いで走ること」、「勝負をつけること」等が、あげられている。また、長所としてもほぼ対応して「仲間意識を高める」が高く評価されている。その他、「ルールを守る態度」、「多人数で遊べる」が次くが、集団遊びとして評価されている。「機敏性を養う」など運動遊びとしての面は、あまり強調されていない。

表3 へび鬼の面白さ及び長所

面白さ	皆で応援すること	23	長所	仲間意識を高める	13
	曲線に急いで走ること	14		ルールを守る態度を養う	10
	勝負をつけること	12		多人数で遊べる	7
	ジャンケン勝負の緊張感	10		ジャンケン理解を促す	6
	陣を守ること	10		機敏性・平衡感覚を養う	6
	相手の陣に飛び込むスリル	6		必ず順番がまわってくる	3

へび鬼を一層面白くする為の工夫としては、次のものがあげられる(表4参照)。これらの工夫により、遊

表4 へび鬼の工夫

線に関する工夫	その他
曲線に変形する	足でジャンケンする
曲線の途中に障害物置く	歌に合わせてジャンケンする
線の代わりに平均台を使用	走り方を変える(カエルびかき歩き)
線の長さを変える	得点表を作る
	グループ編成を変える

びが、再び新鮮さを取り戻し活気づいてくるのである。

考察及びまとめ：へび鬼の特性をまとめると、ジャンケン勝負の能力が基本となり、その上に仲間集団として勝つことを目標として協力していく社会性が要求される遊びである。5歳児に多く遊ばれるのは、これらの能力がこの年齢で身につけていくことを示すといえよう。3,4歳児は、ジャンケン勝負そのものの興味味が強いようである。

高鬼と比較して考えていくと、基本的に「ルールを守ること」、「役割を守ること」は、共通であるが、役割といっても、チームの一員であるという面が強く、鬼への対決感、危機感、それ程高くはない。

遊びを楽しくする要因として、高鬼のようなバウンス崩しではなく、むしろ反対に、ルールを厳守することが一番重要である。その上に応援、スピード、かけ声などの気合が加わることで、仲間活動の意欲をもり上げていく。高鬼とのもう一つの相異点は、勝負の決着が連続的に変化していることであり、この勝負の変化性が、へび鬼の特質であろう。従って、一方のチームのみが勝っていると遊びは、衰退してくる。