

鬼ごっこ・ルール遊びの展開における保育者の指導・援助

— 自由記述の分析をもとに —

富田 昌平

本研究の目的は、幼児の鬼ごっこ・ルール遊びの展開における保育者の指導・援助について検討することであった。保育者18名を対象に自由記述を中心とした質問紙調査を行ったところ、以下の結果が得られた。第1に、鬼ごっこ・ルール遊びの発達の意味は、①社会的発達、②知的発達、③情緒的発達、④身体的発達、の4点にまとめられた。第2に、鬼ごっこ・ルール遊びの実践上の工夫や配慮は、①子どもの状態を見極める、②ルール理解を徹底する、③安全面に配慮する、④話し合いを大切にする、⑤遊びの楽しさや深まりを追究する、の5点にまとめられた。第3に、鬼ごっこ・ルール遊びでよく見られるトラブルは、①ルール違反・インチキ、②ルールの無理解、③意思表示の未熟さ、④行き過ぎによる事故、の4点、対処法は、①子どもの思いを受け止める、②ルールを分かり易く知らせる、③子ども同士で話し合う、④ルールを修正または新たに作る、の4点にまとめられた。鬼ごっこ・ルール遊びに取り組む上で、保育者に求められる指導・援助の在り方が考察された。

キーワード：鬼ごっこ・ルール遊び、指導・援助、幼児、保育者

問題と目的

近年、気になる子どもの姿の1つに、小学校中学年になっても勝つことのみ強くこだわり、負けることを引き受けられない子どもの姿がある。鬼ごっこで鬼にタッチされるとふてくされる、泣く、逆ギレする、ゲームで自分の負けが決まりそうになるとゲームを放棄する、ズルをする、ぐちゃぐちゃにして立ち去っていくなどがその典型である。このようなことをしていると当然仲間内では嫌われ、やがてのけ者にされる。いじめや不登校の対象となるリスクも高くなると考えられる。

なぜ近年になってこのような子どもの姿が多く観察されるようになったのであろうか。原因は様々に考えられるが、ここではその1つとして、幼児期から児童前期にかけての鬼ごっこやルール遊びなどの集団遊び経験の欠如または脆弱化があると考えられる。

集団遊びの中では「勝つとうれしいが負けると悲しい」という葛藤や、オニとコの対立や競い合いの中での緊張関係を多く経験する。そのため、子どもが自らの勝ちを強く意識するタイプであったり、緊張に耐えることが苦手なタイプであったりする場合には、その遊びは自然と避けられ、経験自体がどうしても乏しくなってしまうがちである。しかし、そうした葛藤や緊張関係も「仲間と一緒に遊ぶことは楽しい」という集団遊び本来の人と人とのつながりにもとづく魅力を経験することで乗り越えていくことができる。そのためには、子どもたち一人ひとりが集団遊びの面白さを実感する必要があるし、仲間

と協力して勝利を目指すことの楽しさを、負ける悔しさとともに味わう経験が保障される必要がある。そうすることで、子どもはたとえ今は負けたとしても、明日には勝つことができるのではないかという前向きな希望を胸に、今の悲しさや悔しさを乗り越えていくことができるのである。

また、勝利の楽しさもただ強さや速さを競うことによるのみ得られるわけではない。チームの話し合いによる確かな戦略や相手の行動の背景にある心理の読み取りにもとづく駆け引きなどによって、その面白さはさらなる高みへと到達する。遊びの面白さは、子どもが遊びから離脱することを妨げる。なぜなら、そのような面白い遊びから自ら離れていくことは、子どもにとって不利益だからである。故に、遊びが面白ければ面白いほど、子どもはその遊びから離脱しなくなるし、仮に離脱したとしても、その魅力に誘われて再び参加しようとするであろう。従って、保育者には、子どもの発達における集団遊びの役割を理解した上で、子どもが多様な遊びの展開を経験しつつ、面白さを追究していくことができるよう、幅広い視点と柔軟なかわりが求められよう。

ところで問題なのは、かつては子どもたちの間で自然発生的に行われ、楽しまれてきたこの種の遊びが、現在では大人が介入しない限り、あまり行われなくなった点である。少子化や核家族化に伴う地域社会や子ども同士の交流の減少、産業化や都市化に伴う子どもの遊び場や身近な自然の減少、そして早期教育ブームによる放課後の習い事の増加による遊び時間の減少など、いわゆる「三間（仲間・空間・時間）」の衰退に加えて、1人でも十分に楽しさを追究できる電子玩具の浸透により、子ど

もたちがかつてほど集団での遊びに魅力を感じなくなったことも原因であろう。従って、保育者には、日常の保育において集団遊びを意図的・計画的に取り入れ、限られた数名の子どものみならず、クラスの全ての子どもがその遊びに参加し、そこに喜びや楽しさを見出していけるよう、遊びの展開や指導・援助の在り方に深まりや多様性を持たせていくことが求められる。それは現代の子どもたちが抱える問題に対処していく上で、まさに喫緊の課題であると言えよう。

集団遊びに関するこれまでの研究では、鬼ごっこに見られる幼児の行動や心理の発達的变化について実験的に検討した研究（田丸，1991；田中，2005）や、鬼ごっこやルール遊びの展開過程に見られる諸問題について保育者による実践記録をもとに心理学的視点から分析・考察を試みた研究（伊藤，1983；神田，1984，1991；河崎・前田・張間・村野井，1979；加用・岩淵・林・鈴木・小田，1981）などが比較的多く見られる一方で、鬼ごっこ・ルール遊びを実践する保育者の実践上の工夫や配慮、指導・援助の在り方等に直接的に焦点を当てた研究は、田中（2010）を除いてあまり見られない。

そこで本研究では、鬼ごっこ・ルール遊びに焦点を当て、その遊びの展開における保育者の指導・援助について検討することを目的とする。具体的には、保育者を対象とした質問紙調査をもとに、現在保育現場でこの種の遊びに取り組む際にどのような工夫や配慮を行っているのか、また、そこではどのような問題が生じ、それに対して保育者はどのように対処しているのかを明らかにする。それにより、今後保育現場において益々重要となるであろう鬼ごっこ・ルール遊びなどの集団遊びを実践する上での、示唆的な知見を得たい。

方 法

1. 被調査者と手続き

岡山市内の公立・私立保育園9園の保育者18名を対象に、定例で開催される研修会（年間8～10回程度）の際に質問用紙を配布し、後日回収した。

2. 質問項目

質問1～3：年齢、経験年数、担当クラスについて。

質問4：以下の鬼ごっこ・ルール遊びのうち、あなたがこれまでに取り込んだことのある遊びの番号に○をしてください。（1鬼ごっこ 2色鬼 3ケイドロ 4手つなぎ鬼 5木鬼 6缶けり 7オオカミさん、今何時？ 8高鬼 9ひょうたん鬼 10しっぽとり 11ドンジャンけん 12くつつき鬼 13ネコとネズミ 14ドッジボール 15氷鬼 16ハンカチおとし 17ひっこし鬼 18猛獣狩りにいこうよ 19フルーツバスケット 20鳥鬼

21Sけん 22○△□ 23うずまきじゃんけん 24手つなぎじゃんけん 25めだかの学校 26サッカー 27べろん 28かくれんぼ 29石蹴り 30ぼこぺん 31はないちもんめ 32あーぶくたった 33むっくりくまさん 34わらべうた 35かごめかごめ 36椅子とりゲーム 37こどもの王様 38はじめの一步 39みんな鬼 40その他)

質問5：鬼ごっこ・ルール遊びをすることで、身につけることができる点について、何でも結構ですでお書きください。

質問6：鬼ごっこについてお尋ねします。鬼ごっこを指導・援助される時に気をつけている点について、何でも結構ですでお書きください。（質問8、10、12、14で色鬼、ケイドロ、しっぽとり、ハンカチおとしについても同様に尋ねる。）

質問7：鬼ごっこに取り組まれたときに起きたトラブルとその時の対処法について、何でも結構ですでお書きください。（質問9、11、13、15で色鬼、ケイドロ、しっぽとり、ハンカチおとしについても同様に尋ねる。）

結果と考察

1. 被調査者の属性

被調査者はすべて女性であり、年齢は20代6名、30代6名、40代3名、50代3名、経験年数は5年未満が2名、5年以上10年未満が4名、10年以上20年未満が6名、20年以上が6名であった。役職及び担当クラスは園長2名、主任1名、0・1・2歳児クラス担当5名、3・4・5歳児クラス担当9名、フリー担当1名であった。

2. これまでに取り組んだことのある遊び

鬼ごっこ・ルール遊びに関して、保育者はこれまでどのような遊びに取り組んできた経験を持っているのだろうか。保育者に39種類の遊びを提示して、これまで取り組んだことのある遊びを挙げてもらった（質問4）ところ、表1に示す結果が得られた。鬼ごっこは全員が経験しており、その他、しっぽとりやケイドロなど14種類の遊びが7割（18名中13名）以上で経験されていた。経験数の最多は45歳、25年目の保育者による36種類であり、最少は22歳、2年目の保育者による10種類であった。平均は21.6種類であった。このことから、調査に参加した保育者の多くはこれまでに様々な鬼ごっこ・ルール遊びを経験していることが示された。

3. 鬼ごっこ・ルール遊びの発達の意味

鬼ごっこ・ルール遊びを通して、子どもは何を身につけることができると考えられるであろうか。得られた記述を意味内容ごとのまとまりで区切ってカウントした

表1 これまでに取り組んだことのある
鬼ごっこ・ルール遊び (N=18)

遊びの名称	人数
鬼ごっこ	18
しっぽとり／ドンジャンケン／ドッチボール／ハンカチ落とし／フルーツバスケット／はないちもんめ／椅子取りゲーム	17
ケイドロ	16
氷鬼／あーぶくたった／むっくりくまさん	14
色鬼／かくれんぼ／かごめかごめ	13
うずまきじゃんけん／めだかの学校	12
高鬼／ひょうたん鬼／サッカー	11
手つなぎ鬼／オオカミさん、今何時？／猛獣狩りに行こうよ／はじめの一步／トントントン、何の音？	9
○△□／こどもの王様	8
ひっこし鬼	7
缶蹴り／鳥鬼	6
ネコとネズミ	5
ぼこべん	3
手つなぎじゃんけん	2
木鬼／くっつき鬼／石蹴り	1
Sけん／ペロン／みんな鬼	0
その他	4

(以下、同様)。その結果、質問5から得られた48の記述は、表2に示すように、①社会的発達、②知的発達、③情緒的発達、④身体的発達という4つのカテゴリーに分けることができた。中でも、社会的発達は記述数が25と最も多く、次いで知的発達(10)、情緒的発達(8)、身体的発達(5)の順であった。保育者は鬼ごっこ・ルール遊びを通して、友達とのかかわり方や集団で遊ぶ力、ルールや決まりを守り大切にする力、思いやりや共感の心、友達に譲ったり我慢したりする力など社会的発達の側面や、考えたり予測したり判断したりする力、ルールを理解したり修正したり新たに作り出したりする力など知的発達の側面、友達と一緒に遊ぶ楽しさ、勝ち負けの喜びや悔しさ、競争心や向上心など情緒的発達の側面、

表2 鬼ごっこ・ルール遊びの発達の意義

カテゴリー	数	具体的な記述例
社会的発達	25	「社会性」「集団(友達)と遊ぶ力」「協調性」「友達と助け合おうとする力」「集団としての規律を守ることができる」「友達との関わりや集団で遊ぶ力」「決まりを守る力」「ルールを守らないと遊びが楽しくないことに気づき、ルールを守ろうとする」「約束の大切さ」「ルールを守って遊ぶことの楽しさ」「友達への思いやり」「相手の気持ちに気が付くこと」「我慢する力」「譲る力」
知的発達	10	「考える力」「判断力」「予測力」「作戦を立てる力」「自分たちでルールを作っていくことで発展していくことを知ったりする」「友達と意見交換して思いをすり合わせながらルールを作っていく力」
情緒的発達	8	「友達と遊ぶことの楽しさを味わう」「協力する楽しさを身につける」「勝ってうれしい、負けたら悔しい」「次への意欲」「競争心」「負けて悔しいという思いを経験し、悔しさを乗り越えていく力」
身体的発達	5	「瞬発力」「俊敏性」「脚力」「持久力」「体力向上」

脚力や持久力、瞬発力や俊敏性など身体的発達の側面を育てることができると考えていることが示唆された。

4. 実践上の工夫・配慮

鬼ごっこ・ルール遊びの指導・援助において、保育者はどのような工夫や配慮を行っているのだろうか。鬼ごっこ、色鬼、ケイドロ、しっぽとり、ハンカチおとしの5種類の遊びそれぞれについて指導における工夫点や留意点について尋ねたところ(質問6、8、10、12、14)、保育者の回答は表3に示すように、①子どもの状態を見極める、②ルール理解を徹底する、③安全面に配慮する、④話し合いを大切にする、⑤遊びの楽しさや深まりを追究する、という5つのカテゴリーに分けられた。記述数は鬼ごっこが35、しっぽとりが21、ハンカチ落としが20、ケイドロが16、色鬼が15で、鬼ごっこに関する記述が目立った。これは保育現場において最も行われている集団遊びであることと、質問紙で最初に尋ねられた遊びであることが関係していると考えられる。以下、カテゴリーごとに考察する。

第1に、子どもの状態を見極めることは、特にケイドロとしっぽとりにおいて重視されていた。ケイドロは警察と泥棒という2つのチームに分かれての対抗戦であり、そのため、集団遊びの楽しさがある程度経験し、集団としての目標を共有しながら話し合いを交えて判断し行動していける力量が育ちつつある5歳児クラスにおいてよく行われる遊びである。故に、そうしたケイドロ遊びの特性を保育者は理解した上で、自分が担当するクラスで取り組めるかどうか見極めているものと考えられる。他方、しっぽとりは早くて2歳児クラスから実践が確認できる遊びである。故に、各年齢で取り組む場合には、そのクラスの子どもたちの発達の状態や個々の特性を見極めながら、新たな工夫を加えて取り入れていく必要があり、本カテゴリーの記述が多かったのもそうした理由によるものと考えられる。

第2に、ルール理解を徹底することは、いずれの遊びでも多くの記述が確認された。ルールについてくり返し分かり易く丁寧に説明することの他に、例えば、鬼ごっ

表3 鬼ごっこ・ルール遊びの指導における工夫・配慮

カテゴリー	遊びの種類	数	具体的な記述例
子どもの状態を見極める	鬼ごっこ	1	「クラスの発達や興味・関心に則しているかどうか」
	ケイドロ	2	「年齢や発達や段階など、十分にクラスの様子が落ちついてきたり、集団ゲームの楽しさがじっくり味わえるようになって始める」
	しっぽとり	6	「低年齢の場合は勝ち負けではなく、走って逃げる喜びを感じられるようにする」「年齢に応じてしっぽの長さを工夫したり、取り易くしたり、取れ難くしたり、しっぽの入り加減を工夫したりした」「年齢によって遊び方を変えたり、遊ぶ様子を見て変化をつけたりする」「年齢に合わせてしっぽを作ったり、しっぽに変化を持たせる」
ルール理解を徹底する	鬼ごっこ	10	「鬼がよく分かるよう帽子の色を変える」「鬼が誰なのか分かり易くするために、お面などを使ったり、何かになりきったりできるように工夫する」「ルールの導入を初めてする時は、短く分かり易く行う。次回からは子どもたちとルールの確認を一緒に行いながら行う」「説明は端的にし、期待感が持てるようにする」「ルールの周知」
	色鬼	5	「初めに全員で色を見つけてみるようにした（初回のみ）」「事前に色の認識ができていますか確認したりする」「分かり難い色の時は、例えば、「ズボンの色」とか分かり易いもので例えて言うようにする」「年齢によって色の判別が難しい時もあるので、色の数を決めておく」
	ケイドロ	8	「ルールが分かるように工夫する」「始める前に簡単なルールを説明しておいたり、経験したことのある場合はどういうルールにするか話をして始めたりする」「帽子の色を変えて警察と泥棒が分かるようにする」「泥棒が入る牢屋を分かり易くするようにする」
	しっぽとり	5	「ルールの確認をする。危険なこと、ルール違反などを実際に保育者がやってみせて確認できるようにする」「ルールを守って遊べるように約束して始めます」「始める前に（特にやり始めたばかりの頃には）皆でルールを確認して、楽しめるようにしました」
	ハンカチ落とし	5	「初回の鬼は保育者がし、子どもたちにハンカチの持ち方や回り方を見せながら伝えるようにする」「ルールの確認をする」「反対回りに回らない」「落としたい人の後ろにきちんと落とすように知らせる」
安全面に配慮する	鬼ごっこ	3	「逃げることに必死になるので、できるだけ広い場所でしたり、小さい子がいない時間帯にするようにした」「遊具の上で追いかけあったりすることは、危険が予想されるので、約束ごとで話したり、声をかけたりしている」「周りをよく見て走るよう声をかける」
	色鬼	1	「友達の服等の色にタッチする際は、押ししたり引っ張ったりしないよう注意する」
	ケイドロ	1	「小さいクラスの子が園庭に出ていないときになるべくするようにしている」
	ハンカチ落とし	6	「夢中になると、周りが見え難くなることも予想されるので、机や棚などにぶつかったりしないように、場を広く使えるようにしています」「部屋の安全（周囲に机、棚など角がないようになど）」「すべらないように上靴を必ず履く」
話し合いを大切に	鬼ごっこ	10	「トラブルが起こった時には、その時に話し合い、反省会でも確認する」「当てられたら鬼の中になるのか、どこかに座って応援するのかなどのルールも子どもたちと話し合う」「途中でタイムをとることや時間を決めるのか、一旦集まる時はどんな合図にするのか、途中から入る時は、どうするかなどもその都度話し合っていて決めていく」「子どもたちの考えを中心にルールを決めていく。そのうち、鬼が1人もしくは複数などルールが変化していくのを待つ」「ゲーム中、ゲーム後の子どもたちのやり取りや気付きを受け止め、他児に広がるようにする」「鬼の決め方はなるべく子どもの意見を主とする」
	ケイドロ	3	「警察と泥棒の割合は、初回は決めておけるが、次回より子どもの意見で決めるようにする」「チームワークが出来るよう、チーム内でしっかり話し合いや相談をさせる」
遊びの楽しさや深まりを追究する	鬼ごっこ	11	「固定鬼から始め、1回ずつ鬼が代わるように最初は取り組む」「まずは追いかける楽しさを味わわせる」「保育士も初めは参加し、一緒に楽しむ」「一緒に遊ぶことでルールについて知らせると共に、鬼ごっこの楽しさを感じさせる」「できるだけ色々な子が鬼になれるよう、見守り、必要に応じて声をかける」「1人の見ばかり追いかけないよう注意する」「クラス全員が楽しめるよう遊び込めない子どもへの配慮」
	色鬼	9	「色鬼では、色の理解が重要な要素になっているため、並行して色遊び、色集まりなども取り入れる」「最初は、保育士が鬼になり、すぐつかまえず逃げきれる経験も多くさせる。少しずつ子どもにも鬼をさせていく」「保育士が鬼になった時には、なるべくこれまでに言っていなかった色を言うようにして、色のバリエーションを増やして楽しめるようにしています」「様々な色に興味を持てるようにする」「身の回りのもので行うと色が限定されることもあるので、コーンやフープで代用する」

カテゴリー	遊びの種類	数	具体的な記述例
遊びの楽しさや深まりを追究する	ケイドロ	2	「志気を高めることで次は勝ちたいという気持ちを引き出すようにする（掛け声や作戦会議など）」「保育者も一緒に遊びに入り、ルールを伝えたりする。慣れてきたら子どもたちだけでも楽しめるようにする」
	しっぽとり	10	「しっぽの長さなどに留意する」「取りやすいしっぽをつける」「まずは追いかける楽しさを十分に味あわせる」「しっぽを自分たちで作って楽しんで参加できるようにする」「興味の持てるお話やごっこ遊びをした後で、かわいいしっぽなどを用意してごっこ遊び風にはじめたり、しっぽが見えやすいように上衣をズボンの中に入れていたり」「先生のしっぽを皆で取ったり、1人1本のみ取ったり、方法を色々変えて毎回楽しめるように行う」
	ハンカチ落とし	9	「そーっと分からないよう落とすと、より一層楽しくなることを知らせる」「落とす後は、速く走らないと捕まることを知らせ、動きの差を楽しませる」「少しずつ子ども主体できるように様子を見ながら援助していく」「上手く鬼役ができていた子どもをしっかりとほめて他の子どもへ伝えることでよりゲームの面白さを引き出すようにする」「間隔を空けて円になって座ったりして、誰の後ろにハンカチが落ちたのかを分かり易くしたり、保育士が声をかけて1周したら座る、位置も伝えるようにする」「同じ人には2回までなど、鬼が片寄らないようにする」

ここではお面や帽子の色などを使った視覚的手がかりの提示、色鬼では色の名称や使える色の確認、ケイドロでは警察の牢屋の位置と範囲の確認などが見られ、予想されるトラブルを未然に防ぐために事前の環境整備に余念がないことがうかがえた。

第3に、安全面に配慮することは、特に鬼ごっこやハンカチ落としとして複数の記述が見られたが、このことはいずれの遊びにおいても当てはまると考えられる。鬼は子を追いかけ、子は鬼に捕まらないように必死で逃げる。このような対立的で競争的關係が身体全体で表現されることから、保育者は転んでけがをしたり、ぶつかったり、相手を押したり、引っ張ったりしないように十分な配慮を行っていることが示された。

第4に、話し合いを大切にすることは、特に鬼ごっこやケイドロにおいて多くの記述が確認された。これは後述するように、両遊びともにルール違反やインチキによるトラブルが発生し易くその都度話し合いの場を設けてルールの確認や修正、新たなルール作りが必要とされる遊びであるためと考えられる。また、鬼ごっこやケイドロが主に5歳児クラスを対象に行われることの多い遊びであることを考えると、保育者はこうした話し合いの経験を通して、徐々に遊びの主導権を保育者から子どもへと委ね、遊びの主体者として自立していく道筋をつけようとしているものと考えられる。

第5に、遊びの楽しさや深まりを追究することは、いずれの遊びでも多くの記述が見られた。具体的な手立ては導入段階と発展段階とに大きく分けられる。導入段階では、最初は保育者が鬼になる、保育者も参加して一緒に楽しむ、同じ子が繰り返し鬼を経験することがないようにする、色の数を制限する、使用するしっぽを子どもたち自身で作る、褒めたり励ましたりするなどが見られ、いずれも正しいルール理解のもとに遊びの楽しさや期待感がたっぷり膨らんでいくよう考慮した手立てである

と言えよう。発展段階では、先述の話し合いによるルールの修正や創造に加えて、鬼の数を増やす、色のバリエーションを増やす、作戦会議をする、ハンカチの落とし方を工夫するなどが見られ、いずれも遊びの展開の深まりや多様性を意識した手立てであると言えよう。また、全体への目配りや先述した遊びの主体者としての自立への道筋作りも意識されているようであった。

5. トラブルとその対処法

鬼ごっこ・ルール遊びではどのようなトラブルが見られ、それに対して保育者はどのように対処しているのだろうか。鬼ごっこ、色鬼、ケイドロ、しっぽとり、ハンカチおとしの5種類の遊びそれぞれについてトラブルとその対処法について尋ねた（質問7、9、11、13、15）。その結果、トラブルの多くはルール違反やインチキ、無理解、意思表示の未熟さ、行き過ぎによる事故に関するものであり、それに対する保育者の対処は、基本的には、①子どもの思いを受け止める、②ルールを分かり易く知らせる、③子ども同士で話し合う、④ルールを修正または新たに作るというものであった。対処法は遊び間で共通していたのに比べて、トラブルは遊びによって様々であったことから、以下ではトラブルのみに焦点を当てて、遊びごとの特徴を整理し考察する。表4はその結果を示したものである。

第1に、鬼ごっこでのトラブルは、①タッチされても鬼にならない、②タッチでもめる、③わざと鬼になりたがる、④鬼を代わろうとしない、⑤一度も鬼になれない、⑥特定の子ばかりを追う、⑦捕まりそうになるとタイムを取る、⑧遊びの範囲を守らない、⑨ルールを理解していない、⑩タッチのし合いで終わる、⑪タッチされて転んで泣く、という11のカテゴリーに分けられた。このうち、①～⑧はルール違反・インチキに該当し、⑨⑩はルールの無理解、⑪は行き過ぎによる事故に該当すると

表4 鬼ごっこ・ルール遊びにおけるトラブル

遊びの種類	カテゴリー	数	具体的な記述例
鬼ごっこ	タッチされても鬼にならない	4	「当てられたのに鬼になりたくないという子どもがいる」「鬼に当てられたら鬼ごっこを止める子」
	タッチでもめる	4	「鬼は当てたと思っていても、逃げている側は服などで感じておらず、当てた、当てられてないと言ひ合いになった」「当たったのに当たっていないと言う」
	わざと鬼になりたがる	4	「同じ人ばかり鬼になる」「鬼になりたくて逃げない」「わざと当たり鬼になりたがる」
	鬼を代わろうとしない	1	「鬼が代わらず、ずっと同じ人が鬼のままになる」
	一度も鬼になれない	1	「「僕、全然鬼にならん」と言って面白さがなくなってくる」
	特定の子ばかりを追う	2	「好きな子ばかり追いかける」「「(鬼が) 僕ばかり当てる」と言って泣いてしまう」
	捕まりそうになるとタイムを取る	3	「捕まりそうになったら急に「タイム」と言う子がおり、「卑怯じゃわー」など言ひ合いになり、トラブルになることある」「当たる直前に「たんま」など勝手にルールを作る子がいてトラブルになる」
	遊びの範囲を守らない	1	「逃げられる範囲を守らない」
	ルールを理解していない	1	「ルールの分からない子に対する非難の声」
	タッチのし合いで終わる	1	「年齢が小さいと保育者対子ども（1対1）での当て合いのような感じによくなくなっていました」
タッチされて転んで泣く	1	「タッチされたときにこけて泣く」	
色鬼	着衣服の色にタッチする	2	「着ている衣服の色も対象になるか、ならないかで言ひ合いになることもあった」「自分の体や服等に付いている色に付いている色を見つけてそれを触る子」
	色でもめる	1	「分かり難い時にこれは合っている、違うともめたことがある」
	ない色を言う	1	「ない色を言われて、(色にタッチできず) 当てられる」
	たくさん色を言う	1	「たくさん色を言う」
	言う色を約束する	1	「遊んでいる場にある色を言う約束をする」
	わざと捕まえない	1	「わざと捕まえない」
	緊張して色を言えない	1	「(鬼になった時に)「何色を言ったらいんだろう…」と緊張してしまう」
	タッチを焦ってぶつかる	1	「人数とフープの数で、混乱して危険なこともあり、ぶつかってトラブルになることがある」
ケイドロ	タッチでもめる	1	「タッチされた、されていないでトラブルになる」
	ルールでもめる	1	「警察と泥棒でルールについて対立のけんかになった」
	チームのパワーバランスの偏り	2	「警察の人数が少ないと言ってきたことがある」「すぐに警察が泥棒を全員捕まえてしまった」
	泥棒がすぐに逃げる	2	「警察の子が守りきれなく、泥棒がすぐ逃げてしまて怒った」「泥棒が牢屋から逃げていくのが納得できず泣いてしまった」
	泥棒が牢屋の中に入らない	1	「泥棒が早く逃げたいという気持ちから牢屋の外で助けを待っていた」
	ルールを理解していない	1	「ルールが完全理解できずにトラブルになる」
	相手を引っ張って転がす	1	「警察役が泥棒役を捕まえた際、力づくで牢屋に連れて行こうとして、服を引っばったりして転んでしまう児がたくさんでしまった」
	途中で勝手に抜ける	1	「途中で飽きてしまった子が勝手に抜けて別の遊びをしていて、誰が遊びに参加しているかいないのか、分からなくなってしまう場面がありました」
しっぽとり	しっぽを取られて泣く	2	「「しっぽを取られた～！」と言って泣いて怒る」「しっぽを取られて泣く子」
	しっぽが取れない	1	「しっぽが取れない」
	しっぽを何本も取る	1	「(しっぽを) 何本も取る」
	しっぽを取られているのに取りに行く	1	「しっぽが取られているのに取りに行く子がいてトラブルになった」
	しっぽを取られないように押さえる	2	「取られないように、また、取られてもしっぽを離そうとしない子もいました」「「しっぽを押さえて逃げるのはずるい」とトラブルになる」
	わざと逃げない	1	「追いかけてほしくてわざと逃げない」

遊びの種類	カテゴリー	数	具体的な記述例
しっぽとり	遊びの範囲を守らない	1	「どこまでも逃げていく」
	しっぽを取ろうとして相手を押す	1	「しっぽを取ろうと必死になり、友達を押してしまうこともあった」
ハンカチ落とし	同じ子ばかりが落とされる	2	「同じ子ばかりハンカチを落とす」「落とされる児は、いつも落とされる」
	全然落としてもらえない	3	「僕の所にハンカチ、1回も来ん」と言う「落としてくれん！」と男児が急に怒り出した」
	誰に落とされたかでもめる	4	「落とす位置や後ろを向いて探したなどでトラブルになることがあった」「誰に落とされたか、隣同士でハンカチを取り合うけんかになることもあります」
	落とされたことに気づくのが早い	1	「手をみんな後ろに回しており、ハンカチが落とされことにすぐに気付いてしまう」
	落とされたことに気づかない	1	「落とされたことに気付かず、おみそになり怒る」
	タッチでもめる	1	「タッチを当てるのと座るのが同時の時、言い合いになる」
	落とされると落ち込む	1	「真ん中に入ってしまった子が落ち込み、次ができない」
	反対回りで混乱する	1	「回る時によく反対回りになることもあるので、遊びがグチャグチャにならないよう、間違えそうな時には回る方向をその都度知らせるようにしています」

考えられる。ただし、こうした分類は絶対的なものとは言えない。なぜなら、例えば①は、鬼がタッチしたにもかかわらず、タッチされた子が鬼に役割交代しないという明らかなルール違反であるが、代わろうとしない子どもの側には、単に負けが受け入れられないという情動反応に起因するケース以外に、ルールの無理解に起因するケースも考えられるからである。また、③～⑧も鬼ごっこを始めた当初はルール違反と指摘されるべき行動ではなく、開始からしばらくを経て、「それをする面白くない」「ズルい」「インチキだ」という非難の声が上がり、そして新たにルールが作られ、違反対象に加えられていくという類のものである。子どもたちが遊びの楽しさを追究していく中で、加えられていくルールであると言えよう。

第2に、色鬼でのトラブルは、①着衣服の色にタッチする、②色でもめる、③ない色を言う、④たくさんの色を言う、⑤言う色を約束する、⑥わざと捕まえない、⑦緊張して色を言えない、⑧タッチを焦ってぶつかる、という8つのカテゴリーに分けられた。このうち、①～⑥はルール違反・インチキに該当し、そこには鬼ごっこの場合と同様に、後に加えられていくルールに対する違反や仲間内での暗黙のルールに対する違反行為も含まれている。⑦は意思表示の未熟さ、⑧は行き過ぎによる事故に該当すると考えられる。

第3に、ケイドロでのトラブルは、①タッチでもめる、②ルールでもめる、③チームのパワーバランスの偏り、④泥棒がすぐに逃げる、⑤泥棒が牢屋の中にいない、⑥ルールを理解していない、⑦相手を引っ張って転がす、⑧途中で勝手に抜ける、という8つのカテゴリーに分けられた。このうち、①～⑤はルール違反・インチキに該

当し、⑥はルールの無理解、⑦は行き過ぎによる事故、⑧は遊びからの離脱に該当すると考えられる。

第4に、しっぽとりでのトラブルは、①しっぽを取られて泣く、②しっぽが取れない、③しっぽを何本も取る、④しっぽを取られているのに取りに行く、⑤しっぽを取られないように押さえる、⑥わざと逃げない、⑦遊びの範囲を守らない、⑧しっぽを取ろうとして相手を押す、という8つのカテゴリーに分けられた。このうち、①～⑦はルール違反・インチキに該当し、⑧は行き過ぎによる事故に該当すると考えられる。①は負けが受け入れられないが故の情動反応であるが、取られたら負けというルールに抵触するという点で、ここではルール違反・インチキに含めた。しかし、鬼ごっこの①と同様に、ルールについて分かり易く丁寧に説明し、理解できれば解決するという単純な問題ではない。子どもの中で負けを負けとして受け止めていくためには、いつまでも負けてよくよしてはみんなと一緒に遊びの楽しさを味わえない、今は負けたとしても勝てるチャンスはこれからいくらでもある、という思いが持てるような経験を集団での遊びの中で積み重ねていくことによって解決していくものと思われる。

第5に、ハンカチ落としでのトラブルは、①同じ子ばかりが落とされる、②全然落としてもらえない、③誰に落とされたかでもめる、④落とされたことに気づくのが早い、⑤落とされたことに気づかない、⑥タッチでもめる、⑦落とされると落ち込む、⑧反対回りで混乱する、という8つのカテゴリーに分けられた。これらはいずれもルール違反・インチキに該当すると考えられるが、例えば⑤や⑧のように意図的ではなく偶発的と思われるものも含まれており、ルールの無理解との線引きはやはり

困難である。また、⑦は先述の鬼ごっこの①やしっぽとりの①と同様に、負けを受け入れられないが故の情動反応であり、遊びの積み重ねが必要であり、保育者の褒めや励ましを必要とするケースであると言える。

まとめ

本研究では、保育者を対象とする自由記述を中心とした質問紙調査をもとに、幼児の鬼ごっこ・ルール遊びの展開における保育者の指導・援助について検討した。結果は以下の通りである。第1に、鬼ごっこ・ルール遊びの発達の意味は、①社会的発達、②知的発達、③情緒的発達、④身体的発達の4点にまとめられた。第2に、鬼ごっこ・ルール遊びの実践上の工夫や配慮は、①子どもの状態を見極める、②ルール理解を徹底する、③安全面に配慮する、④話し合いを大切にする、⑤遊びの楽しさや深まりを追究するという5点にまとめられ、各視点に沿って様々な工夫や配慮がなされていることが示された。第3に、鬼ごっこ・ルール遊びでよく見られるトラブルは、①ルール違反・インチキ、②ルールの無理解、③意思表示の未熟さ、④行き過ぎによる事故の4点にまとめられたが、特にルール違反・インチキに関しては、遊びによってその様相は多様であり、またルールの無理解との境目も微妙であり、保育者にはその都度子どもの行動の背景にある心理をよく読みとり、個人や集団の状態に応じて適切な対処を行いながら、遊びの面白さを集団的に追究し、経験を積み重ねさせていく力量が求められることが示唆された。また、対処法としてはいずれの遊びにおいても共通して、①子どもの思いを受け止める、②ルールを分かり易く知らせる、③子ども同士で話し合う、④ルールを修正または新たに作るという4点が確認された。今後はさらに具体的に実践記録を分析・考察しつつ、実践上の有効な手立てを考えていく必要がある。

引用文献

- 伊藤良子. (1983). ルール遊び. 河崎道夫 (編著), 子どものあそびと発達 (pp. 261-285). 東京: ひとなる書房.
- 神田英雄. (1991). 追いかけて遊びからオニごっこへ. 山崎愛世・心理科学研究会 (編著), 遊びの発達心理学 (pp. 29-63). 東京: 萌文社.
- 神田英雄. (1984). 「泣き」に注目した鬼ごっこの成立過程の考察: 保育所3歳児クラスの保育実践記録を手がかりとして. 心理科学, 8, 9-23.
- 河崎道夫・前田明・張間良子・村野井均. (1979). 幼児におけるルール遊びの発達: その1 仮説構成の試み. 心理科学, 2, 39-46.
- 加用文男・岩淵尚美・林みづき・鈴木淳子・小田昭. (1981). 幼児のルール遊びにおける違反・逸脱・インチキ. 心理科学, 5, 19-28.
- 田丸尚美. (1991). 幼児の遊びにおける役割関係の理解: 鬼ごっこ場面の発達の検討. 教育心理学研究, 39, 341-347.
- 田中浩司. (2005). 幼児の鬼ごっこ場面における仲間意識の発達. 発達心理学研究, 16, 185-192.
- 田中浩司. (2010). 年長クラスにおける鬼ごっこの指導プロセス: M-GTAを用いた保育者へのインタビューデータの分析. 教育心理学研究, 58, 212-223.