



温故知新

伝承あそび"ing

子どもたちに伝えたい 111 選



◆◆◆ この冊子の使い方 ◆◆◆

この冊子は、子ども・若者と関わっている方や、これから関わろうとしている方を主な対象に、どこでもできる、身近にあって手に入りやすいものでできる伝承あそびと、現代で遊ぶための工夫等を織り交ぜて紹介する冊子になっています。

本書の構成は、子どもたちに不足している体験や運動能力毎にあそびを整理し、そのカテゴリーの中から1～2種類、具体的なあそびを紹介する形をとっています。

また、カテゴリー毎に、ミニ知識や新しいあそび方も紹介していきますので、楽しみながらお読みいただければと思います。

まずはこの冊子をきっかけに、「伝承あそび」を思い出したり、新たに知ったり、そこからさらに楽しいあそび、深い学びへとつなげたりしていただけたら幸いです。

また、この冊子を読んでも具体的な遊び方や作り方などがわからない場合には、web上で他の動画や資料を検索できるよう、検索キーワード（あそびのタイトル以外）を付記してあります。

なお、この冊子のデータは、web上に公開してあります。詳しくは事務局（神奈川県立青少年センター）のホームページをご覧ください、団体や職場で共有する際にご利用ください。

指導者育成課

検索

はじめに

最近、「児童館に昔あそびの道具があるけれど、遊び方がわからない」「昔作った記憶はあるけれど作り方を思い出せない」など、昔あそびについての話をきくことがあります。

それらのあそびは、特にしっかりとしたマニュアルがあるわけではなく、子どもたちが主体的に伝えてきたもので、生活の変化にともない伝承が途絶えたり、また伝えられたとしても、日常的に遊ぶものとならず、忘れ去られてしまうように思えます。

昔あそびには、生活の中で自然の草花や簡単なあそび道具を使って身近な友だちと遊ぶことにより、創造する喜びや他人を思いやる心、社会性やコミュニケーションの方法を育てるといった、子どもの成長に必要な多くの「学び」があると思います。

そこで、時の経過と共に人々の記憶から薄れつつある昔あそびを中心に、今も遊んでいるものも含めて、今後「伝えていきたいあそび」という想いを込めて、「伝承あそび」に焦点をあてた冊子を作りました。

この冊子は、数多くある伝承あそびをまとめながら、あそびの有用性や現代で遊ぶための工夫も織り交ぜたものになっています。遊ばなければ忘れ去られてしまうであろうあそびを、今一度ふりかえりながら楽しみ、またその中から新たなあそびを見出してみたいかがでしょうか。

おんこちしん
温故知新

(ふるきをたずねてあたらしきをしる)

この言葉の意味にあるように、昔のあそびを通して、素朴なあそびの楽しさを知るとともに、新しい視点でのあそびの可能性を感じることもあると思います。

この冊子が、子どもたちと日々接している青少年支援・指導者の皆さまや、これから携わろうとしている皆さまの活動の一助になれば幸いです。

平成 30 年度神奈川県青少年指導者養成協議会 専門部会委員一同

【神奈川県青少年指導者養成協議会】

県内の3市町村青少年主管課、4つの青少年団体（神奈川県子ども会連絡協議会・公益社団法人日本青年会議所関東地区神奈川ブロック協議会・公益社団法人ガールスカウト神奈川県連盟・公益財団法人横浜YMCA）、神奈川県で組織する協議会で、青少年支援・指導者を養成するために連携して各種の事業に取り組んでいます。

目次

専門委員の紹介

- 1 あそびの必要性 3
- 2 伝承あそび
- (1) はしって遊ぶ 5
- ◎いろいろな伝承あそび
- 1 ケイドロ 2 ろくむし 3 どこいき 4 かけっこリレー 5 だるまさんがころんだ
6 名前オニ
- ◆PICK UP 7 ガッチャンオニ
▽あそびの雑学「オニごっこのバリエーション」
- (2) とんで遊ぶ 9
- ◎いろいろな伝承あそび
- 8 けんけんば 9 ゴムとび 10 くつとばし 11 馬とび 12 らかんさん
13 ロープまわし 14 にくだん 15 高いところからジャンプ
- ◆PICK UP (なわとび)
- 16 あやとび 17 おはいんなさい 18 へびなわ 19 たて波 20 なかなかホイ
21 大なわとび
▽あそびの雑学「うたとなわとび」
- (3) なげて遊ぶ 13
- ◎いろいろな伝承あそび
- 22 釘差し 23 水切り 24 投げ竹 25 チェーリング 26 輪投げ 27 ブーメラン
- ◆PICK UP (お手玉)
- 28 両手二つゆり 29 おひとつおひとつ 30 おつかみ 31 あんたがたどこさ
▽あそびの雑学「お手玉の歴史と中身」
- ◆PICK UP (てんか)
- 32 てんか(1対1編) 33 てんか(集団編) 34 天大中小
▽あそびの雑学「あそびとニュースポーツ」「空間とあそび」
- (4) ころがして遊ぶ 19
- ◎いろいろな伝承あそび
- 35 石けり 36 どんぐりコロコロ 37 新聞紙モップリレー 38 ガムテープ転がし
39 ピンポン指サッカー 40 ボール送り 41 キックベースボール
- ◆PICK UP 42 ビー玉の三角出し 43 ポリ 44 目玉落とし
45 流しビー玉
▽あそびの雑学「ビー玉の語源」
- (5) まわして遊ぶ 23
- ◎いろいろな伝承あそび
- 46 けん玉 47 ベーゴマ 48 ぶんぶんゴマ 49 皿まわし 50 人工衛星とんだ
51 輪まわし
- ◆PICK UP 52 変形コマまわし
▽あそびの雑学「いろいろなコマと歴史」

(6) はじいて遊ぶ	27
◎いろいろな伝承あそび	
53 おはじき 54 消しゴム落とし 55 輪ゴム鉄砲 56 めんこ 57 羽根つき	
58 牛乳瓶のフタとばし 59 ペットボトルキャップとばし	
◆PICK UP 60 鉛筆合戦 61 陸・海・空合戦 62 狩人に挑戦	
63 はじき似顔絵	
▽あそびの雑学 「鉛筆についている記号は？」	
(7) うたって遊ぶ	31
◎いろいろな伝承あそび	
64 あんたがたどこさ(まりつき) 65 あんたがたどこさ(ジャンプ)	
66 あんたがたどこさ(お手玉) 67 絵かきうた 68 花いちもんめ	
69 なべなべそこぬけ	
◆PICK UP (あやとり)	
70 糸ひけぶんぶん 71 もちつき 72 ぶんぶん茶釜でお茶わかせ	
73 あやとりひもづくり	
(8) かいて遊ぶ	35
◎いろいろな伝承あそび	
74 お絵かきしりとり 75 棒けしゲーム 76 三目並べ 77 ブロック積み	
78 数字当てゲーム 79 [25]	
◆PICK UP 80 じゃんけんと絵	
▽あそびの雑学 「かくことから、心理がわかる？」	
(9) つくって遊ぶ	39
◎いろいろな伝承あそび	
81 竹鉄砲 82 折り紙 83 泥団子 84 バランストーン 85 福笑い	
86 糸電話 87 すごろく 88 草笛・どんぐり笛 89 秘密基地	
◆PICK UP 90 ススキのバッタ 91 トントン相撲	
▽あそびの雑学 「身近なもので工夫してつくる楽しみを！」	
(10) その他のあそび	45
◎いろいろな伝承あそび	
92 木登り 93 コリントゲーム 94 チャンバラ 95 花輪・草相撲	
96 山崩し、棒倒し 97 おしくらまんじゅう 98 腕相撲・座り相撲・尻相撲・指相撲	
99 どっちへとんだ?どっちにある?表か裏か? 100 早口言葉 101 しりとり	
102 ゆびかげ 103 しゃぼん玉 104 あっちむいてホイ 105 お皿にお箸	
106 すいすいすっころばし 107 おちゃらかほい 108 あがり目さがり目	
109 にらめっこ 110 グリコ 111 ランドセルじゃんけん	

3 参考文献、団体・施設紹介 49

これまでの発行物紹介

制作に関わった人たち

専門委員の紹介 (神奈川県青少年指導者養成協議会専門委員)

たむら ようこ
田村 洋子 (たむらさん)

特定非営利活動法人
日本わらべうた協会 理事長



神奈川県を中心に郷土資料館や児童館、公民館等で「あそび」を伝える実践を続ける一方、全国からの講師依頼も多く、0歳から104歳にわたる方々の中で活動をしている。また、「東京おもちゃ美術館」の学芸員の顔も持ち、日々多くの方と接しながら、時代の変化を感じ、日本の遊びの文化の衰退を危惧している。

わらべうたを中心に、「伝承あそび」は教えるものでなく皆で伝え合うことが大切で、それにより社会がもっとよくなるとの問題意識を持って活動に取り組んでいる。

ほしの さとる
星野 諭 (かーびー)

特定非営利活動法人
コドモ・ワカモノまち ing 代表理事



一級建築士のプレイワーカーとして、「遊びは世界を平和にする」をモットーに、子どもを取り巻く環境をハード・ソフト共にコーディネートしている。里山の薪風呂の家で育ち、川魚を手づかみし、森で秘密基地をつくる冒険好きの幼少期を経て、大学で上京した時に環境の違いにショックを受けた。2001年の学生時代にボランティア団体を結成し、空き家を改装した子ども基地や車であそびを出前する移動式あそび場、自然学校や子ども防災活動、子ども参画のまちづくり活動など、全国各地で活動している。

「伝承あそび」にも造詣が深く、あらゆるものをあそびの要素として、自らも年間1000種類以上のあそびを創作し、子どもも大人もワクワクする豊かなあそび場づくりを実践している。

ほんだ あきら
本田 明 (ぼんさん)



公益財団法人よこはまユース
横浜市青少年育成センター職員

小学3年から高校3年までボーイスカウトに所属し、1999年9月から現在まで、ボランティアグループ「のじま自然観察探見隊」の代表として活動中。金沢区野島公園内の横浜市野島青少年研修センターを中心に、月に1度、宿泊体験を通じて小中学生の自然体験・集団活動の企画・運営・指導を実施している。

さまざまな「体験」を通して、常に子どもとの「あそび」を探求し、「伝承あそび」も取り入れて活動している。

表紙裏表紙・文字デザイン

井戸川 卓矢
(いどちゃん)



特定非営利活動法人
コドモ・ワカモノまちing スタッフ

イラストデザイン

福島 春香
(はるぴょん)



特定非営利活動法人
コドモ・ワカモノまちing スタッフ

事務局



くりた こうたろう
栗田 強太郎
(くりさん)



たくら ひろあき
田倉 弘明
(シンブソン)



しみず いさお
清水 功
(し〜ちゃん)

あそびの必要性

伝承あそびの意義

皆さんの地域では、自分の子ども時代の楽しかった「あのあそび」は引き継がれていますか？

伝承あそびは、昔から人から人へと伝えられてきたあそびですが、自然発生的に仲間の中で引き継がれたもの、高齢者や親など世代間で受け継がれてきたものなどがあり、子どもたちにより、環境や時代により、徐々に変化したものもあります。また、地域限定ルールをもつもの、衣食住の生活に密着したものなど、地域の文化的な側面も多くあります。

しかし、近年、子どもを取り巻く環境は急速に変化し、多世代の仲間と外で遊び、近所のおじさんやおばさんがそれを見守る。そんな当たり前の光景がほとんど無くなりました。大人の都合で、子どもたちの5間（時間・空間・仲間・すき間・手間）が失われてしまいました。それに伴い、「あそびの伝承」を可能にするコミュニティが希薄になり、都市部や農村部を問わず、受け継がれてきた伝承あそびが急速に失われています。

そこで、私たちは「伝承あそび」の価値を再度見直し、現代版に継承・進化させることで、再び子どもたちの5間を取り戻し、無縁社会の中で「つながり」を再構築するきっかけになると考えました。

伝承あそびの特長

- ①世代・分野を超えて楽しむことができる！
- ②年齢や技能、環境によって、ルールを変えることができる！
- ③歌やリズム、指先から全身運動など、あらゆる感覚を組み合わせる！
- ④身近なモノで手作りでき、壊れても作り変えることができる！
- ⑤子どもルールがあり、繰り返し行うことが多く、集中力や創造力、社会性や協調性などが育まれる！

*「伝承あそび」という言葉は、昭和40年前後に、社会生活の変化に伴い、子どものあそびに影響が始め、それを危惧した大人によって使われ始めたといわれています。

あそびの価値 と 大人の見守り

線の上をひたすら歩く、穴に何かをつめる、葉っぱをひたすら投げるなど、子どもの世界には「名もなきあそび」がたくさん存在します。道路や壁、光や影、植物や土、音や匂い…、すべてが子どもにとってあそびの要素で、それと自分の体や心、ちょっとだけの道具を組み合わせることで、無限のあそびをつくることができます。そのあそびのプロセスで、たくさんの発見・出会い・感動・失敗などの実体験を重ね、自らの限界に挑戦し、身体的、精神的、社会的な面で本来もっている力が育まれていきます。それは、本能的なものであり、自発的なものであり、相互交流であり、内なるものの表出であり、子どもが生きていくために必要なことを身につける手段であり、単なる暇つぶしではありません。

子どもにとってあそびは「生きること」なのです。

さて、一つ質問です。

「子どもの頃、友達とのケンカや小さなケガをしたほうがいいでしょうか？」

大人に尋ねると99%が「はい」と答えます。しかし、頭では理解していても、あそびの現場ではどうでしょうか？ ケンカをする前に「ケンカをやめて、仲良くしよう！」と止めに入っていないですか？ 「危ないからダメ」と冒険のチャレンジをしようとする子どもを止めさせていませんか？ もちろん、子ども同士や保護者との関係性や信頼性にもよりますが、過剰に子どものあそびに干渉しているシーンが多く見受けられます。大人は、自分の経験と尺度で、無意識にあそびを評価し、大人ルールを押し付けてしまいがちなのです。

「そんなのいいから早く来なさい！」「ケガをするから絶対ダメ」という禁止のルールをつくるのではなく、一緒に「できる工夫」「やれるルール」をつくり、じっと見守る勇氣と責任を持つことができれば、子どもたち一人ひとりの豊かな感性がもっと育まれ、沢山の感動を共有し、ヒト・コト・モノに感謝する気持ちが自然に育まれ、本来の力がスクスク成長するでしょう。大人の関わり方や環境によって、子どもの日常の豊かさや人生は大きく変わるのです。

あそびは、自分の選択によって行動を起こし、人や自然への攻撃性と共感性のスイッチを体得し、「やりたい」を実現する貴重な人生の体験(一体にしるすこと)です。そして、その中で自分らしさを見つけ、自分が主役である物語をつくり、「人生は楽しい！」という自己肯定感や未来の希望につながります。このあそびの原体験こそが、豊かな人間になる一番大切な基礎だと私たちは考えています。

私たちは、遊ぶことで人間になったのです。

専門委員 星野 諭