

伝承遊びの独自性(特性)について

～伝承遊びの構造の特性と楽しさの特性を通して～

鈴木 恒 一

石 原 喜代子

渡 辺 今日子

I 研究目的

これまでに筆者らは、まもなく子どもたちと関わるであろう保育者養成校の学生を対象に伝承遊びの経験をはじめ、伝承に対する意識、そしてこの両者の関係、さらには伝承遊びの構造や意味・意義など伝承遊びに対して多面的に検討を行ってきた。

これらの結果から特に伝承遊びの伝承の意味・意義、つまり伝承しようとする意識は『楽しい』という意識が密接に関係していると考えられる。

そこで学生が楽しいと感じた伝承遊びは何か。それらの遊びの構造を明らかにする。さらに学生が伝承遊びの意味・意義としてとらえている『楽しい』の中味について明らかにするとともに、遊び内容の構造との関連から伝承遊びの独自性(特性)について明らかにする。

II 研究内容

研究内容は次の通りである。

1. 学生が楽しいと感じた伝承遊びの構造の特性について
 - ① 遊び年齢について
 - ② 遊び仲間について
 - ③ 遊び場所について
 - ④ 遊び時間帯について
 - ⑤ 遊び道具について
 - ⑥ 遊び唄について
2. 学生が伝承遊びを通して感じた『楽しい』の中味とその特性について

3. 伝承遊びの独自性(特性)について

Ⅲ 研究方法

1. 調査方法

調査は質問紙法により実施した。対象は保育専門学校の1・2年生319名である。また学生の年齢、性別構成など調査に使用した質問紙の内容および各質問項目の集計を資料表1～15(以下資料は省略)に示した。

さらに以上の結果をもとに『楽しい』と感じた遊びの人数が平均値(319名/81種類)4名以上みられた遊びを抽出し、これを伝承遊び群(表16参照 14種類)・非伝承遊び群に分類し(表17参照 7種類)、比較・分析を行った(表18～39参照)。

なお、現在ではまだ伝承遊びについての定義は明らかにされておらず遊びを伝承遊び群と非伝承遊び群に分類するにあたり、ここでは伝承遊びを『競技・スポーツとは異なり、遊びの本質的な部分(遊び方など)が人によって昔から伝えられてきた伝統的遊びで、物を使う場合、元来自然物もしくは自然物に近い物が使用される。』と定義した。また非伝承遊びは伝承遊び以外の遊びを示す。

2. 調査時期

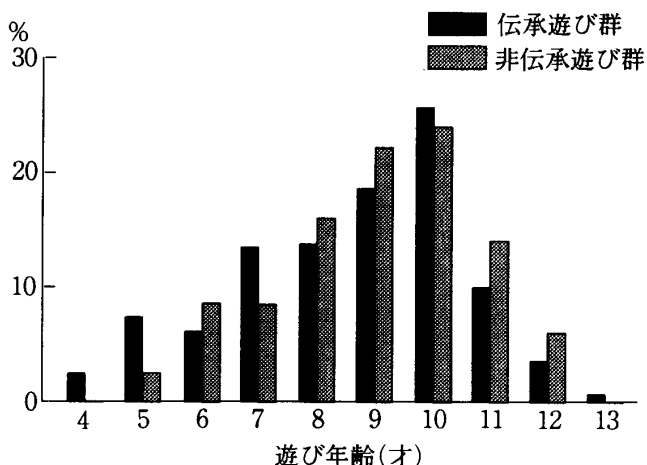
1998年7月

Ⅳ 研究結果および考察

1. 学生が楽しいと感じた伝承遊びの構造の特性について

伝承遊びの構造の特性について研究内容で述べた6項目について分析を行った。

図1 遊び年齢についての伝承遊び群と非伝承遊び群との比較



① 遊び年齢について

遊び年齢について伝承遊び群と非伝承遊び群の比較は図1、表18・19の通りである。

この結果から伝承遊び群と非伝承遊び群の年齢変動に大きな差はみられなかった。しかし遊び年齢幅が伝承遊び群では『4～13才』と非伝承遊び群の『5～12才』より大きい。

また、その平均値についても伝承遊び群が6.2才となり、非伝承遊び群の5.1才を上回った。

② 遊び仲間について

遊び仲間の有無について伝承遊び群と非伝承遊び群の比較は図2、表20・21の通りである。

この結果から伝承遊び群、非伝承遊び群ともにすべて複数の仲間により遊ばれ差はまったくみられない。

図2 遊び仲間についての伝承遊び群と非伝承遊び群との比較

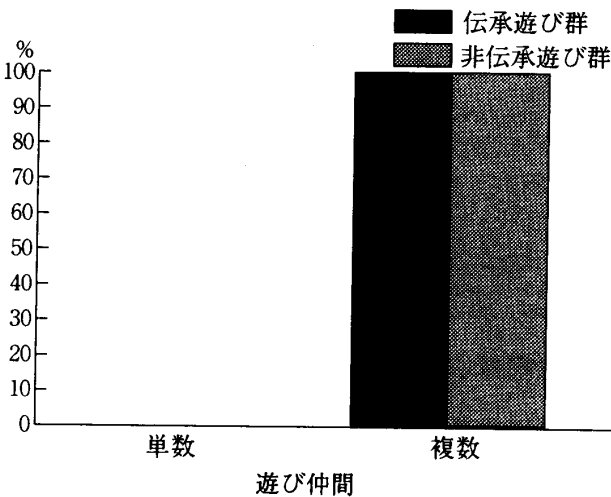
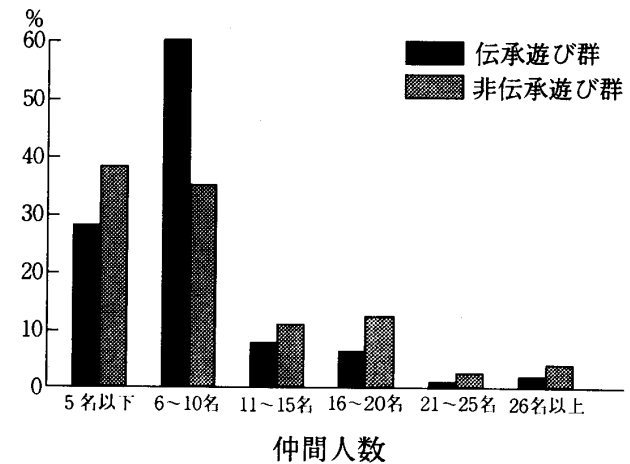


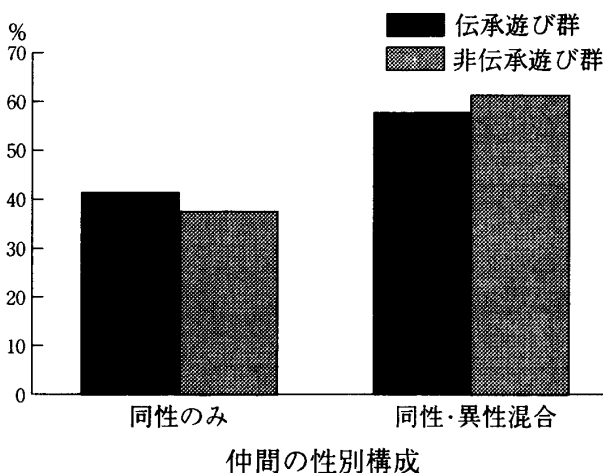
図3 遊び仲間についての伝承遊び群と非伝承遊び群との比較



仲間の人数の比較は、図3、表22・23の通りである。

この結果伝承遊び群、非伝承遊び群ともに『5名以下』または『6~10名』が多くみられるが、特に伝承遊び群では『6~10名』が非常に多く59.2%を占めている。

図4 遊び仲間の性別構成についての伝承遊び群と非伝承遊び群との比較



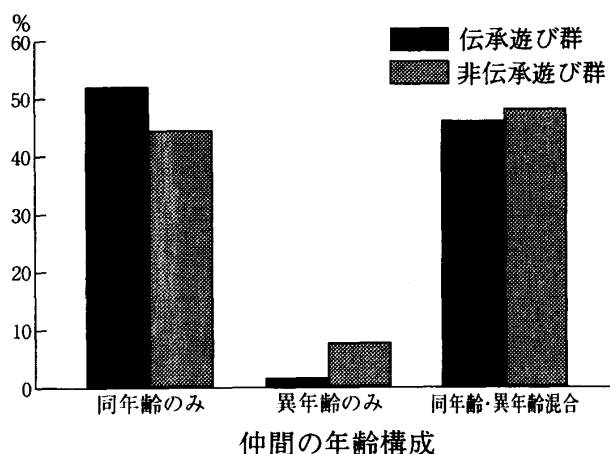
また仲間の性別構成について伝承遊び群と非伝承遊び群の比較は、図4、表24・25の通りである。

この結果から伝承遊び群、非伝承遊び群ともに『同性・異性混合』で遊ぶが『同性のみ』を上回り大きな差はみられない。

さらに仲間の年齢構成について伝承遊び群と非伝承遊び群の比較は、図5、表26・27の通りである。

この結果から若干ではあるが、非伝承遊び群では『同年齢・異年齢混合』(49.0%)が

図 5 遊び仲間の年齢構成についての伝承遊び群と非伝承遊び群との比較

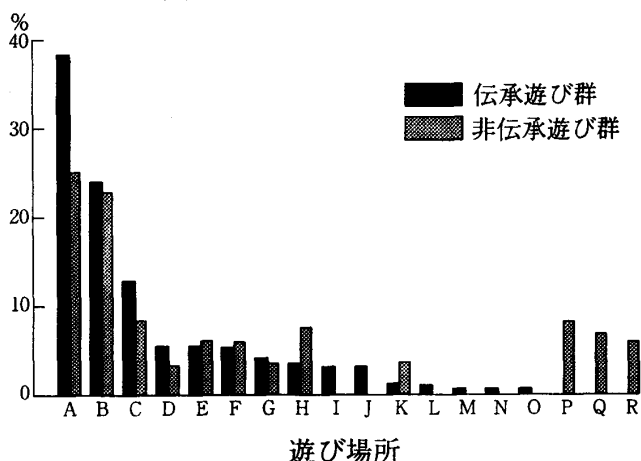


『同年齢のみ』(43.1%)を上回ったのに対し、伝承遊び群では『同年齢のみ』(51.8%)が『同年齢・異年齢混合』(47.2%)を上回る傾向がみられた。また『異年齢のみ』は伝承遊び群(1.0%)ではほとんどみられない。

③ 遊び場所について

遊び場所について伝承遊び群と非伝承遊び群の比較は、図6、表28・29の通りである。

図 6 遊び場所についての伝承遊び群と非伝承遊び群との比較



この結果から伝承遊び群、非伝承遊び群ともに『小学校の校庭』が最も多く(伝承遊び群: 37.5% 非伝承遊び群: 25.3%)、次いで『公園』(伝承遊び群: 24.3% 非伝承遊び群: 22.8%)、『道路』(伝承遊び群: 12.7% 非伝承遊び群: 8.9%)の順である。また遊び場所の種類は伝承遊び群が15種類と非伝承遊び群の12種類を上回った。

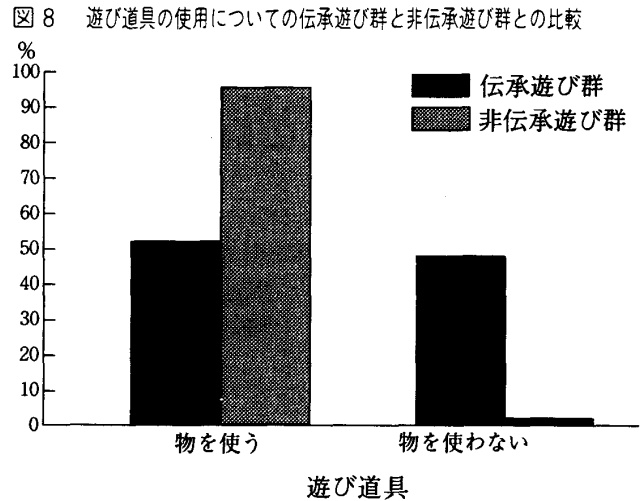
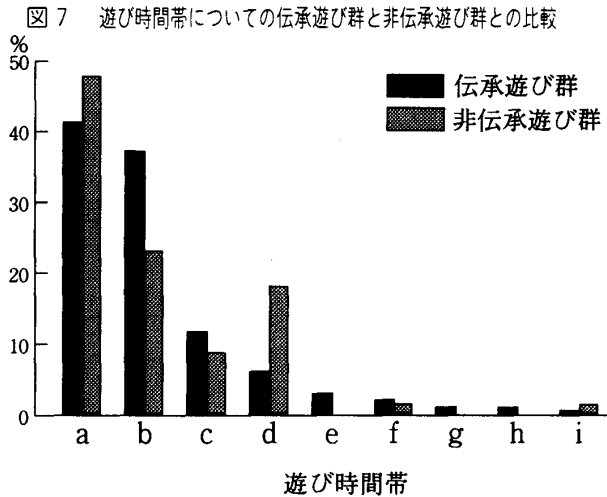
A	B	C	D	E	F	G
小学校の校庭	公園	道路	マンションや 団地の敷地内	駐車場	空き地	家の庭

H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R
家の中	寺・神社	幼稚園や 保育園の園庭	田・畑	小学校の教室	小学校の屋上	小学校の 体育館	公民館	川・池	山の中	森・林

④ 遊び時間帯について

遊び時間帯について伝承遊び群と非伝承遊び群の比較は、図7、表30・31の通りである。この結果から伝承遊び群、非伝承遊び群ともに『小学校から帰ってから』が最も多く

(伝承遊び群：41.2% 非伝承遊び群：48.1%)、次いで『小学校の放課中』(伝承遊び群：36.5% 非伝承遊び群：23.4%)、そして非伝承遊び群は『休日』(16.9%) に対して、伝承遊び群は『小学校の放課後』(11.2%) となった。また遊び時間帯の種類は伝承遊び群が9種類と非伝承遊び群の6種類を上回った。

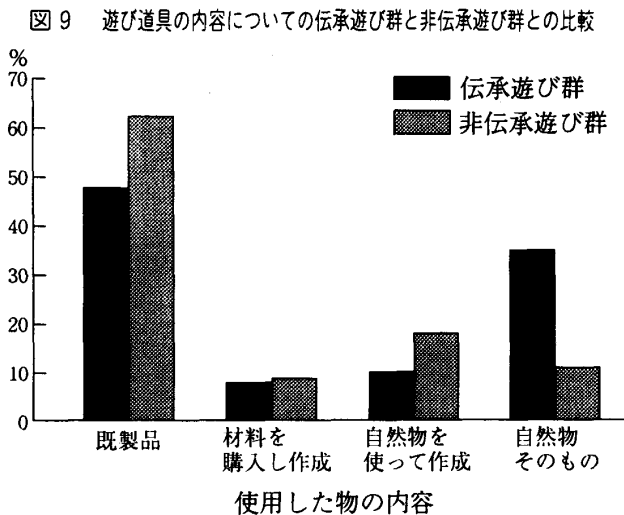


a	b	c	d	e	f	g	h	i
小学校から帰ってから	小学校の放課中	小学校の放課後	休日	朝、分団が集合するまで	小学校の下校時	幼稚園や保育所での自由遊び	塾の行き帰り	小学校授業中の自由時間

⑤ 遊び道具について

遊び道具の使用について伝承遊び群と非伝承遊び群の比較は、図8、表32・33の通りである。

この結果から非伝承遊び群ではほとんどの遊びが『道具を使う』(98.0%) のに対し伝承遊び群では『道具を使う』(53.1%) が『道具を使わない』(47.0%) を若干上回った。



また道具を使っても使わなくても遊ぶことのできる遊びが非伝承遊び群では7種類中1種類(14.3%) に対して伝承遊び群では14種類中9種類(64.3%) と非常に多くみられた。

さらに遊び道具の内容について『既製品』・『材料を購入し作成』・『自然物を使って作成』・『自然物そのもの』に分け伝承遊び群と非伝承遊び群を比較したものが、図9、表34・35の通りである。

この結果から伝承遊び群、非伝承遊び群と

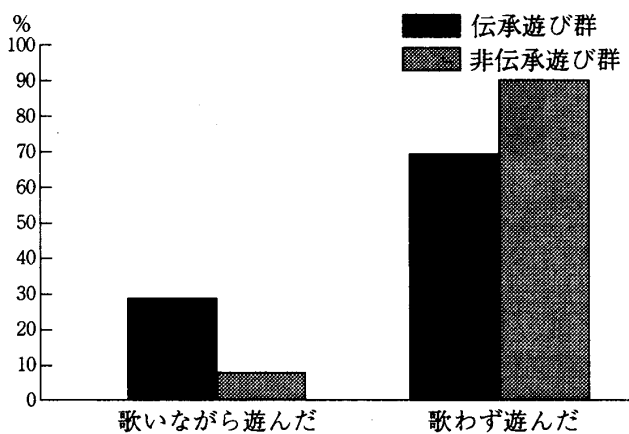
もに『既製品』が最も多く(伝承遊び群：47.1% 非伝承遊び群：62.1%) みられたが非伝承遊び群では全体の6割以上占めており伝承遊び群がこれを下回っている。

また特に伝承遊び群では非伝承遊び群と比較して遊びに『自然物そのもの』が多く使われている(伝承遊び群：36.5% 非伝承遊び群：12.1%)。

⑥ 遊び唄について

遊び唄の有無について伝承遊び群と非伝承遊び群の比較は、図10、表36・37の通りである。

図10 遊び唄の有無についての伝承遊び群と非伝承遊び群との比較



この結果から伝承遊び群、非伝承遊び群ともに『歌わずに遊んだ』(伝承遊び群：71.9% 非伝承遊び群：92.2%)が『歌いながら遊んだ』(伝承遊び群：28.1% 非伝承遊び群：7.8%)を上回った。また唄を歌っても歌わなくても遊ぶことのできる遊びが非伝承遊び群では7種類中3種類(42.9%)に対して伝承遊び群では14種類中10種類(71.4%)と多くみられた。

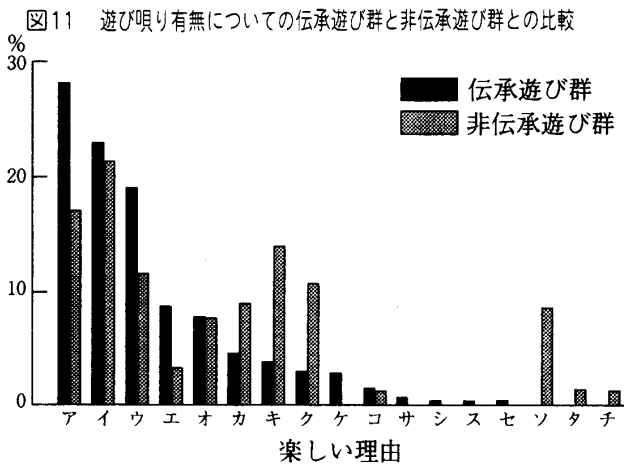
以上の結果から学生が楽しいと感じた伝承遊びの構造の特性は次のように考えられる。

- 伝承遊びが遊ばれる年齢の幅は他の遊びよりも広い。
- 伝承遊びは6～10名の複数の仲間によって遊ばれる場合が多い。
- 伝承遊びはどちらかといえば同年齢の仲間と遊び、異年齢のみではほとんど遊ばない。
- 伝承遊びが遊ばれる場所は他の遊びよりも豊富である。
- 伝承遊びが遊ばれる時間帯は他の遊びよりも豊富である。
- 伝承遊びは他の遊びより道具を使っても使わなくても遊ぶことができる遊びが多い。
- 伝承遊びに使用する道具は他の遊びより自然物が多く利用される。
- 伝承遊びは他の遊びより遊び唄を歌っても歌わなくても遊ぶことができる遊びが多い。

2. 学生が伝承遊びを通して感じた楽しいの中味とその特性について

次に学生が遊びを通して楽しいと感じた理由、そしてその伝承遊び群と非伝承遊び群の比較は図11、表38・39の通りである。

この結果から非伝承遊び群では『いろいろな仲間と遊ぶ』(20.7%)が最も多いのに対



し伝承遊び群では『ドキドキ感やスリル』(28.4%) が最も多い。次いで非伝承遊び群では『ドキドキ感やスリル』(17.2%)、『成功の嬉しさ、失敗の悔しさを感じる』(12.6%)の順となり、これに対し伝承遊び群では『いろいろな仲間と遊ぶ』(22.3%)、『工夫する』(18.7%)の順になっている。

特に『ドキドキ感やスリル』(伝承遊び群：28.4% 非伝承遊び群：20.7%)は他の理由と比較して伝承遊び群と非伝承遊び群と

ア ドキドキ感や スリル	イ いろいろな 仲間と遊ぶ	ウ 工夫する	エ どんだん レベルがあがる	オ 活発に動き回る
--------------------	---------------------	-----------	----------------------	--------------

カ 競争 (勝負)する	キ 成功の嬉しさ 失敗の悔しさ を感じる	ク そのものに なりきる	ケ 唄を歌ったり りずむにのっ て動く	コ 新しい 発見がある	サ 仲間を助ける	シ 手ざわり	ス 攻撃する	セ 鬼になっても 遊びに参加で きる	ソ 子供だけ の世界	タ 生き物を 捕まえる	チ お金が入る
-------------------	-------------------------------	--------------------	------------------------------	-------------------	-------------	-----------	-----------	-----------------------------	------------------	-------------------	------------

の差が最も大きく、このことが伝承遊びの楽しさの中味の特性と考えられる。

3. 伝承遊びの独自性(特性)について

これまでに明らかになった伝承遊びの構造の特性とその楽しさの特性との関連から伝承遊びの独自性(特性)について考察を試みた。

- 伝承遊びには子どもにとって手軽にスリルを感じることができる遊びが多い。

伝承遊びを通して感じられる『ドキドキ感やスリル』は子どもにとって最も楽しいと感じる感覚である。しかし日常生活の中で保護者などに保護されている子どもたちにとってはなかなか感じる機会が少ない。そこで子どもたちはこのスリルをいつでもどこでも比較的手軽に感じることができる伝承遊びに没頭し、自己充実感を感じていると考えることができ、伝承遊びにはこのような遊びが多いことが一つの大きな独自性であると考えられる。

- 伝承遊びではスリルを味わうため同年齢の子どもと遊ぶ場合が多い。

異年齢の仲間の場合では子どもの身心の発達異なるため、伝承遊びを通して子どもたちが最も楽しいと感じる感覚である『ドキドキ感やスリル』を感じる事が困難となる。そこで子どもたちは同じ発達段階の同年齢の仲間によって遊ぶことにより、スリルを感じこれを楽しんでいると考えられる。

- 伝承遊びはスリルを感じることができるため幅広い年齢層の同年齢の仲間によって遊ば

れる遊びである。

伝承遊びは、子どもの遊び年齢の幅が広いため、伝承遊びを通して子どもたちが最も楽しいと感じる感覚である『ドキドキ感やスリル』を子ども時代に長期間に渡り感じることができる。また逆から考えるとこのスリルにより幅広い年齢層の同年齢の仲間で遊ばれる遊びであると考えられる。

以上が伝承遊びの構造の特性とその楽しさの特性との関連から考えられる伝承遊びの独自性（特性）としてとらえることができる。

IV まとめ

今回は伝承遊びの特性を明らかにするため、伝承遊びの意味・意義である楽しいという意識の特性と構造の特性について調査・分析を行い、両者の関連から検討を行った。この結果から伝承遊びの楽しいという意識の特性は『ドキドキ感やスリル』を感じることができることであり、このことが伝承遊びの構造の特性とも関連していることが明らかになった。

しかし、これまで筆者らが行ってきたものは、まもなく子どもたちと直接関わるであろう保育者養成校の学生を対象を限定して調査・分析を行ってきたものであり、我々の生活環境やライフスタイルなどが激変する中、現代の子どもたちの遊びがどのように変化し、どのような状態であるのか またどのような特性を持つのかなどについて明らかにしていく必要性を感じる。

今後はこれまでの研究同様、多面的に現代の子どもたちの遊びについて研究を深めて行きたい。

引用・参考文献

- 1) 鈴木恒一・石原喜代子、「伝承遊びの経験および伝承に対する意識について（その1）」『日本保育学会第50回大会発表論文集』：1997.
- 2) 鈴木恒一・石原喜代子、「伝承遊びの経験および伝承に対する意識について（その2）」『日本保育学会第51回大会発表論文集』：1998.

【資料】

ア ン ケ ー ト

- ・性別について該当する個所に○をつけて下さい。 男 ・ 女

表1 対象者性別構成

性別	人数(%)
男子	27(8.5)
女子	292(91.5)
合計	319(100.0)

- ・年齢を記入して下さい。 才 (平成10年7月1日現在)

表2 対象者年齢構成

年齢	人数(%)	年齢	人数(%)	年齢	人数(%)
18	113(35.8)	21	10(3.2)	24	8(2.5)
19	122(38.6)	22	7(2.2)	25	2(0.6)
20	43(13.6)	23	11(3.5)	合計	316(100.0)

Q1 皆さんが子どもの頃、特に楽しかった遊びの名称とそのルールを教えてください。

- ・遊びの名称 全81種類

表3-1 楽しかった遊びの名称

遊びの名称	人数(%)	遊びの名称	人数(%)	遊びの名称	人数(%)
ドロジュン	45(14.1)	野球	4(1.3)	馬乗り	1(0.3)
ゴムとび	35(11.0)	かくれんぼ	4(1.3)	じょりかくし	1(0.3)
色鬼	16(5.0)	花いちもんめ	3(0.9)	茶の実転がし	1(0.3)
ドッチボール	16(5.0)	人形遊び	3(0.9)	宝取りゲーム	1(0.3)
缶けり	14(4.4)	ポートボール	2(0.6)	陣取りかくれんぼ	1(0.3)
鬼ごっこ	13(3.4)	ナンバー	2(0.6)	天大中小	1(0.3)
ままごと	11(3.4)	宝探し	2(0.6)	お医者さんごっこ	1(0.3)
ポコベン	10(3.1)	砂場遊び	2(0.6)	ハンカチ落とし	1(0.3)
氷鬼	10(3.1)	忍者ごっこ	2(0.6)	渦作り	1(0.3)
Sケン	9(2.8)	生き物採集	2(0.6)	缶けりドロジュン	1(0.3)
基地づくり	9(2.8)	フルーツバスケット	2(0.6)	もどりな	1(0.3)
田んぼの田	9(2.8)	ひょうたん	2(0.6)	ジャングル鬼	1(0.3)
はじめの一步	7(2.2)	出て入って	1(0.3)	狼さん今何時	1(0.3)
縄とび	7(2.2)	めんこ	1(0.3)	スーパーファミコン	1(0.3)
高鬼	6(1.9)	お化け屋敷ごっこ	1(0.3)	ひょうたん島ごっこ	1(0.3)
キックベースボール	6(1.9)	ビニール登り	1(0.3)	海遊び	1(0.3)
お店屋さんごっこ	6(1.9)	三ばん	1(0.3)	かかし	1(0.3)
探検	5(1.6)	山遊び	1(0.3)	陣取り	1(0.3)
一輪車	5(1.6)	警察ごっこ	1(0.3)	リレー	1(0.3)

Q 4 Q 1 の遊びの仲間について、各々該当する 1 個所に○をつけて下さい。

- ・仲間人数 1. 単独で遊んだ 2. 複数の仲間で遊んだ (約 名)

表 6 遊び仲間

遊び仲間	人数(%)
単独で遊んだ	2(0.6)
複数の仲間で遊んだ	317(99.4)
合 計	319(100.0)

表 7 遊び仲間人数

仲間人数	人数(%)	仲間人数	人数(%)
2	9(2.9)	14	3(1.0)
3	25(8.1)	15	14(4.5)
4	24(7.8)	16	2(0.6)
5	39(12.7)	20	16(5.2)
6	42(13.6)	24	1(0.3)
7	17(5.5)	25	1(0.3)
8	26(8.4)	30	6(1.9)
9	2(0.6)	32	1(0.3)
10	74(24.0)	40	2(0.6)
11	4(1.3)	合 計	308(100.0)

- ・性別構成 1. 男子だけで遊んだ 2. 女子だけで遊んだ
3. 男女共に遊んだ

表 8 遊び仲間の性別構成

性別構成	人数(%)
男子だけで遊んだ	24(7.6)
女子だけで遊んだ	98(31.1)
男女共に遊んだ	193(761.3)
合 計	315(100.0)

- ・年齢構成 1. 同年齢で遊んだ 2. 年上と遊んだ 3. 年下と遊んだ
4. 年上・年下・同年齢混合で遊んだ

表 9 遊び仲間の年齢構成

年 齢 構 成	人数(%)
同年齢で遊んだ	156(49.5)
年上と遊んだ	4(1.3)
年下と遊んだ	4(1.3)
年上・同年齢混合で遊んだ	151(747.9)
合 計	315(100.0)

Q 5 Q 1 の遊びの遊び場はどのようなところでしたか。

具体的に（例 公園、家の中等）教えて下さい。

表10 遊び場

〔複数回答〕

遊 び 場	人数(%)	遊 び 場	人数(%)
小学校の校庭	127(29.3)	幼稚園や保育園の園庭	9(2.1)
公園	92(21.2)	山の中	8(1.8)
道路	55(12.7)	小学校の屋上	6(1.4)
家の中	20(12.7)	小学校の教室	6(1.4)
マンションや団地の敷地内	20(4.6)	森・林	4(0.9)
駐車場	18(4.2)	小学校のプール	4(0.9)
家の庭	14(3.2)	小学校の体育館	2(0.5)
空き地	14(3.2)	公民館	2(0.5)
川・池	12(2.8)	海	1(0.2)
田・畑	10(2.3)	倉庫	1(0.5)
寺・神社	10(2.3)	合 計	433(100.0)

Q 6 Q 1 の遊びはどのような時に遊びましたか。

具体的に（例 小学校の放課中、小学校から帰って来てから等）教えて下さい。

表11 遊び時間

〔複数回答〕

遊 び 時 間	人数(%)	遊 び 時 間	人数(%)
小学校から帰ってから	174(41.7)	幼稚園や保育園での自由遊び	7(1.7)
小学校の放課中	126(30.2)	朝、小学校の分団が集合するまで	6(1.4)
休日	45(10.8)	小学校授業中の自由時間	3(0.7)
小学校の放課後	45(10.8)	塾の行き帰り	2(0.5)
小学校の下校時	9(2.2)	合 計	417(100.0)

Q 7 Q 1 の遊びに使われる物について、各々該当する 1 個所に○をつけて下さい。

・物の有無 1. 物を使う 2. 物を使わない

表12 遊び道具

物の有無	人数(%)
物を使う	205(64.3)
物を使わない	114(35.7)
合 計	319(100.0)

- 物の内容
 1. 既製品
 2. 材料を購入し作成
 3. 自然物を使って作成
 4. 自然物そのもの

表13 遊び道具の種類 [複数回答]

物の内容	人数(%)
既製品	139(54.1)
自然物そのもの	58(22.6)
材料を購入し作成	31(12.1)
自然物を使って作成	29(11.3)
合 計	257(100.0)

Q 8 Q 1の遊びを遊ぶ時の唄について、該当する1個所に○をつけて下さい。

また唄を歌う場合、どのような唄か教えて下さい。

- 唄の有無
 1. 歌いながら遊んだ
 2. 歌わなかった

表14 遊び唄

唄の有無	人数(%)
歌いながら遊んだ	68(21.4)
歌わなかった	250(78.6)
合 計	318(100.0)

- 唄の内容 省略

Q 9 Q 1の遊びのどのような点が楽しかったのですか。

具体的に思いつく理由を全て教えて下さい。

表15 各々の遊びが楽しかった理由

楽しかった理由	人数(%)	楽しかった理由	人数(%)
ドキドキ感やスリル	133(25.5)	新しい発見がある	10(1.9)
いろいろな仲間と遊ぼう	117(22.5)	生き物を捕まえる	3(0.6)
工夫する	88(16.9)	空想がふくらむ	3(0.6)
活発に動き回る	37(7.1)	仲間を助ける	2(0.4)
成功の嬉しさ、失敗の悔しさを感じる	29(5.6)	攻撃する	1(0.2)
どんどんレベルがあがる	27(5.2)	自然の大きさをを感じる	1(0.2)
競争(勝負)する	23(4.4)	鬼になっても遊びに参加できる	1(0.2)
そのものになりきる	21(4.0)	手ざわり	1(0.2)
子供だけの世界	13(2.5)	お金が入る	1(0.2)
唄を歌ったり、リズムにのって動く	10(1.9)	合 計	521(100.0)

表16 伝承遊び群

遊びの名称	人数(%)	遊びの名称	人数(%)	遊びの名称	人数(%)
ドロジュン	45(14.1)	ままごと	11(3.4)	はじめの一步	7(2.2)
ゴムとび	35(11.0)	ポコペン	10(3.1)	縄とび	7(2.2)
色鬼	16(5.0)	氷鬼	10(3.1)	高鬼	6(1.9)
缶けり	14(4.4)	Sケン	9(2.8)	かくれんぼ	4(1.3)
鬼ごっこ	13(4.1)	田んぼの田	9(2.8)	合 計	196(61.4)

表17 非伝承遊び群

遊びの名称	人数(%)	遊びの名称	人数(%)
ドッジボール	16(5.0)	探検	5(1.6)
基地づくり	9(2.8)	一輪車	5(1.6)
キックベースボール	6(1.9)	野球	4(1.3)
お店屋さんごっこ	6(1.9)	合 計	51(16.0)

※平均値以下の遊びは、「花いちもんめ」をはじめ60種類、人数(%)は〔72(22.6)〕となった。

表18 伝承遊び群遊び年齢

遊びの名称	遊 び 年 齢										合 計
	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
ドロジュン	1(0.5)	0(0.0)	1(0.5)	7(3.6)	6(3.1)	7(3.6)	11(5.6)	8(4.0)	4(2.0)	0(0.0)	45(23.0)
ゴムとび	0(0.0)	0(0.0)	1(0.5)	4(2.0)	4(2.0)	11(75.6)	12(6.1)	2(1.0)	1(0.5)	0(0.0)	35(17.9)
色鬼	0(0.0)	3(1.5)	1(0.5)	4(2.0)	3(1.5)	2(1.0)	2(1.0)	0(0.0)	1(0.5)	0(0.0)	16(8.2)
缶けり	0(0.0)	1(0.5)	2(1.0)	1(0.5)	2(1.0)	0(0.0)	6(3.1)	2(1.0)	0(0.0)	0(0.0)	14(7.1)
鬼ごっこ	1(0.5)	3(1.5)	0(0.0)	2(1.0)	1(0.5)	2(1.0)	4(2.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	13(6.6)
ままごと	1(0.5)	6(3.1)	2(1.0)	2(1.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	11(5.6)
ポコペン	1(0.5)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	3(1.5)	4(2.0)	2(1.0)	0(0.0)	0(0.0)	10(5.1)
氷鬼	0(0.0)	0(0.0)	1(0.5)	2(1.0)	3(1.5)	2(1.0)	2(1.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	10(5.0)
Sケン	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	3(1.5)	1(0.5)	1(0.5)	3(1.5)	0(0.0)	1(0.5)	9(4.6)
田んぼの田	0(0.0)	1(0.5)	0(0.0)	1(0.5)	1(0.5)	2(1.0)	3(1.5)	1(0.5)	0(0.0)	0(0.0)	9(4.6)
はじめの一步	0(0.0)	0(0.0)	1(0.5)	2(1.0)	1(0.5)	2(1.0)	1(0.5)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	7(3.6)
縄とび	0(0.0)	0(0.0)	1(0.5)	0(0.0)	1(0.5)	3(1.5)	2(1.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	7(3.5)
高鬼	0(0.0)	0(0.0)	2(1.0)	1(0.5)	1(0.5)	1(0.5)	1(0.5)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	6(3.1)
かくれんぼ	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	1(0.5)	0(0.0)	1(0.5)	2(1.0)	0(0.0)	0(0.0)	4(2.0)
合 計	4(2.0)	14(7.1)	12(761)	26(13.3)	27(13.8)	36(18.4)	50(25.5)	20(10.2)	6(3.1)	1(0.5)	196(100.0)

※表中の数字は、人数(%)を示す。

表19 非伝承遊び群の遊び年齢

遊びの名称	遊 び 年 齢								合 計
	5	6	7	8	9	10	11	12	
ドッジボール	0(0.0)	1(2.0)	0(0.0)	2(4.0)	4(8.0)	4(8.0)	2(4.0)	2(4.0)	15(30.0)
基地づくり	1(2.0)	1(2.0)	2(4.0)	1(2.0)	0(0.0)	3(6.0)	1(2.0)	0(0.0)	9(18.0)
キックベースボール	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	1(2.0)	2(4.0)	2(4.0)	1(2.0)	6(12.0)
お店屋さんごっこ	0(0.0)	1(2.0)	1(2.0)	2(4.0)	2(4.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	6(12.0)
探検	0(0.0)	0(0.0)	1(2.0)	2(4.0)	0(0.0)	2(4.0)	1(2.0)	0(0.0)	5(10.0)
一輪車	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	1(2.0)	2(4.0)	2(4.0)	0(0.0)	0(0.0)	5(10.0)
野球	0(0.0)	1(2.0)	0(0.0)	0(0.0)	2(4.0)	0(0.0)	1(14.0)	0(0.0)	4(8.0)
合 計	1(2.0)	4(8.0)	4(8.0)	8(16.0)	11(22.0)	12(24.0)	7(14.0)	3(6.0)	50(100.0)

※表中の数字は、人数(%)を示す。 は、遊び年齢幅を示す。

表20 伝承遊び群の遊び仲間

遊びの名称	単 独	複 数
ドロジュン	0(0.0)	45(23.0)
ゴムとび	0(0.0)	35(17.9)
色鬼	0(0.0)	16(8.2)
缶けり	0(0.0)	14(7.0)
鬼ごっこ	0(0.0)	13(7.1)
ままごと	0(0.0)	11(5.6)
ポコペン	0(0.0)	10(5.1)
氷鬼	0(0.0)	10(5.1)
Sケン	0(0.0)	9(4.6)
田んぼの田	0(0.0)	9(4.6)
はじめの一步	0(0.0)	7(3.6)
縄とび	0(0.0)	7(3.6)
高鬼	0(0.0)	6(3.1)
かくれんぼ	0(0.0)	4(2.0)
合 計	0(0.0)	196(100.0)

※表中の数字は、人数(%)を示す。

表21 非伝承遊び群の遊び仲間

遊びの名称	単 独	複 数
ドッジボール	0(0.0)	16(31.4)
基地づくり	0(0.0)	9(17.6)
キックベースボール	0(0.0)	6(11.8)
お店屋さんごっこ	0(0.0)	6(11.8)
探検	0(0.0)	5(9.8)
一輪車	0(0.0)	5(9.8)
野球	0(0.0)	4(7.8)
合 計	0(0.0)	51(100.0)

※表中の数字は、人数(%)を示す。

表22 伝承遊び群の仲間人数

遊びの名称	仲 間 人 数						合 計
	5名以下	6~10名	11~15名	16~20名	21~25名	26名以上	
ドロジュン	2(1.0)	33(17.3)	3(1.6)	5(2.6)	1(0.5)	1(0.5)	45(23.6)
ゴムとび	20(10.5)	13(6.8)	2(1.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	35(18.3)
色鬼	5(2.6)	10(5.2)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	15(7.9)
缶けり	1(2.6)	10(5.2)	1(0.5)	0(0.0)	0(0.0)	1(0.5)	13(6.8)
鬼ごっこ	4(2.1)	9(4.7)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	13(6.8)
ままごと	10(5.2)	1(0.5)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	11(5.8)
ポコペン	2(1.0)	8(4.2)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	10(5.2)
氷鬼	1(0.5)	6(3.1)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	9(4.7)
Sケン	1(0.5)	5(2.6)	1(0.5)	1(0.5)	0(0.0)	1(0.5)	9(4.7)
田んぼの田	1(0.5)	7(3.7)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	8(4.2)
はじめの一步	4(2.1)	3(1.6)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	7(3.7)
縄とび	1(0.5)	1(0.5)	2(1.0)	2(1.0)	0(0.0)	0(0.0)	6(3.1)
高鬼	2(1.0)	4(2.1)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	6(3.1)
かくれんぼ	0(0.0)	3(1.6)	0(0.0)	1(0.5)	0(0.0)	0(0.0)	4(2.1)
合 計	54(28.3)	113(59.2)	11(5.8)	9(4.7)	1(0.5)	3(1.6)	191(100.0)

※表中の数字は、人数(%)を示す。

表23 非伝承遊び群の仲間人数

遊びの名称	仲間人数						合計
	5名以下	6～10名	11～15名	16～20名	21～25名	26名以上	
ドッジボール	0(0.0)	6(12.5)	2(4.2)	5(10.4)	1(2.1)	1(2.1)	15(31.3)
基地づくり	5(10.4)	4(8.3)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	9(18.8)
キックベースボール	0(0.0)	1(2.1)	3(6.3)	1(2.1)	0(0.0)	1(2.1)	6(12.5)
お店屋さんごっこ	4(8.3)	1(2.1)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	5(10.4)
探検	3(6.3)	2(4.2)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	5(10.4)
一輪車	3(6.3)	2(4.2)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	5(10.4)
野球	3(6.3)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	3(6.3)
合計	18(37.5)	16(33.3)	5(10.4)	6(12.5)	1(2.1)	2(4.2)	48(100.0)

※表中の数字は、人数(%)を示す。

表24 伝承遊び群の仲間の性別構成

遊びの名称	同性のみ	同性・異性混合	合計
ドロジュン	7(3.6)	38(19.6)	45(23.2)
ゴムとび	32(16.5)	2(1.0)	34(17.5)
色鬼	8(4.1)	8(4.1)	16(8.2)
缶けり	2(1.0)	12(6.2)	14(7.2)
鬼ごっこ	5(2.6)	8(4.1)	13(6.7)
ままごと	7(3.6)	4(2.1)	11(5.7)
ポコベン	4(2.1)	6(3.1)	10(5.2)
氷鬼	0(0.0)	10(5.2)	10(5.2)
Sケン	1(0.5)	8(4.1)	9(4.6)
田んぼの田	1(0.5)	7(3.6)	8(4.1)
はじめの一步	4(2.1)	3(1.5)	7(3.6)
縄とび	6(3.1)	1(0.5)	7(3.6)
高鬼	2(1.0)	4(2.1)	6(3.1)
かくれんぼ	1(0.5)	3(1.5)	4(2.1)
合計	80(41.2)	114(58.8)	197(100.0)

※表中の数字は、人数(%)を示す。

表25 非伝承遊び群の仲間の性別構成

遊びの名称	同性のみ	同性・異性混合	合計
ドッジボール	1(2.0)	15(29.4)	16(31.4)
基地づくり	6(11.8)	3(5.9)	9(17.6)
キックベースボール	2(3.9)	4(7.8)	6(11.8)
お店屋さんごっこ	3(5.9)	3(5.9)	6(11.8)
探検	2(3.9)	3(5.9)	5(9.8)
一輪車	2(3.9)	3(5.9)	5(9.8)
野球	3(5.9)	1(2.0)	4(7.8)
合計	19(37.3)	32(62.7)	51(100.0)

※表中の数字は、人数(%)を示す。

表26 伝承遊び群の年齢構成

遊びの名称	同年齢のみ	異年齢のみ	同年齢・異年齢混合	合計
ドロジュン	24(12.3)	1(0.5)	20(10.3)	45(23.1)
ゴムとび	21(10.8)	0(0.0)	13(6.7)	34(17.4)
色鬼	6(3.1)	0(0.0)	10(5.1)	16(8.2)
缶けり	4(3.1)	0(0.0)	10(5.1)	14(7.2)
鬼ごっこ	7(3.6)	0(0.0)	6(3.1)	13(6.7)
ままごと	6(3.1)	0(0.0)	5(2.6)	11(5.6)
ポコペン	5(2.6)	0(0.0)	5(2.6)	10(5.1)
氷鬼	7(3.6)	0(0.0)	3(1.5)	10(5.1)
Sケン	6(3.1)	0(0.0)	3(1.5)	9(4.6)
田んぼの田	2(1.0)	1(0.5)	3(1.6)	6(3.1)
はじめの一步	3(1.5)	0(0.0)	4(2.0)	7(3.6)
縄とび	6(3.1)	0(0.0)	1(0.5)	7(3.6)
高鬼	1(0.5)	0(0.0)	5(2.6)	6(3.1)
かくれんぼ	3(1.5)	0(0.0)	1(0.5)	4(2.1)
合計	101(51.8)	2(1.0)	92(47.2)	195(100.0)

※表中の数字は、人数(%)を示す。

表27 非伝承遊び群の年齢構成

遊びの名称	同年齢のみ	異年齢のみ	同年齢・異年齢混合	合計
ドッチボール	9(17.6)	0(0.0)	7(13.7)	16(31.4)
基地づくり	1(2.0)	1(2.0)	7(13.7)	9(17.6)
キックベースボール	3(5.9)	0(0.0)	3(5.9)	6(11.8)
お店屋さんごっこ	2(3.9)	1(2.0)	3(5.9)	6(11.8)
探検	2(3.9)	0(0.0)	3(5.9)	5(9.8)
一輪車	3(5.9)	1(2.0)	1(2.0)	5(9.8)
野球	2(3.9)	1(2.0)	1(2.0)	4(7.8)
合計	22(43.1)	4(7.8)	25(49.0)	51(100.0)

※表中の数字は、人数(%)を示す。

表28-1 伝承遊び群の遊び場所

遊びの名称	A 小学校の校庭	B 公園	C 道路	D マンションや 団地の敷地内	E 駐車場	F 空地	G 家の庭
ドロジュン	30(12.0)	10(4.0)	5(2.0)	3(1.0)	1(0.4)	3(1.0)	0(0.0)
ゴムとび	19(7.6)	9(3.6)	14(5.6)	3(1.2)	4(1.6)	0(0.0)	0(0.0)
色鬼	5(2.0)	10(4.0)	2(0.8)	1(0.4)	1(0.4)	0(0.0)	0(0.0)
缶けり	4(1.6)	3(1.2)	3(1.2)	0(0.0)	1(0.4)	2(0.8)	2(0.8)
鬼ごっこ	5(2.0)	6(2.4)	1(0.4)	1(0.4)	1(0.4)	2(0.8)	0(0.0)
ままごと	0(0.0)	3(1.2)	0(0.0)	0(0.0)	2(0.8)	1(0.4)	4(1.6)
ポコペン	3(1.2)	5(2.0)	2(0.8)	1(0.4)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)
氷鬼	7(2.8)	2(0.8)	0(0.0)	1(0.4)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)
Sケン	8(3.2)	2(0.8)	1(0.4)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)
田んぼの田	2(0.8)	3(1.2)	1(0.4)	1(0.4)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)
はじめの一步	3(1.2)	1(0.4)	1(0.4)	0(0.0)	0(0.0)	1(0.4)	1(0.4)
縄とび	2(2.0)	1(0.4)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)
高鬼	2(0.8)	4(1.6)	1(0.4)	1(0.4)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)
かくれんぼ	1(0.4)	2(0.8)	1(0.4)	0(0.0)	1(0.4)	0(0.0)	0(0.0)
合計	94(37.5)	61(24.3)	32(12.7)	12(4.8)	11(4.4)	10(4.0)	8(3.2)

表28-2 伝承遊び群の遊び場所

遊びの名称	H 家の中	I 寺・神社	J 幼稚園や 保育所の園庭	K 田・畑	L 小学校 の教室	M 小学校 の屋上	N 小学校の 体育館	O 公民館	合 計
ドロジュン	0(0.0)	0(0.0)	2(0.8)1	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	1(0.4)	56(22.3)
ゴムとび	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	1(0.4)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	50(19.9)
色鬼	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	1(0.4)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	20(8.0)
缶けり	0(0.0)	1(0.4)	1(0.4)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	17(6.8)
鬼ごっこ	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	16(6.4)
ままごと	5(2.0)	0(0.0)	1(0.4)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	16(6.4)
ポコペン	0(0.0)	1(0.4)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	12(4.8)
氷鬼	0(0.0)	1(0.4)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	1(0.4)	12(4.8)
Sケン	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	11(4.4)
田んぼの田	0(0.0)	1(0.4)	1(0.4)	1(0.4)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	11(4.4)
はじめの一步	0(0.0)	1(0.4)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	8(3.2)
縄とび	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	1(0.4)	0(0.0)	0(0.0)	7(2.8)
高鬼	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	9(3.6)
かくれんぼ	1(0.4)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	6(2.4)
合 計	6(2.4)	5(2.0)	5(2.0)	2(0.8)	2(0.8)	1(0.4)	1(0.4)	1(0.4)	251(100.0)

※表中の数字は、人数(%)を示す。

表29 非伝承遊び群の遊び場所

遊 び の 名 称	A 小学校 の校庭	B 公 園	C 道 路	D マンションや 団地の敷地内	E 駐 車 場	F 空 地	G 家の庭
ドッジボール	13(16.5)	4(5.1)	1(1.3)	1(1.3)	0(0.0)	1(1.3)	0(0.0)
基地づくり	0(0.0)	3(3.8)	1(1.3)	0(0.0)	0(0.0)	2(2.5)	0(0.0)
キャクベースボール	4(5.1)	3(3.8)	0(0.0)	0(0.0)	1(1.3)	1(1.3)	0(0.0)
お店屋さんごっこ	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	1(1.3)	1(1.3)	0(0.0)	0(0.0)
探検	1(1.3)	3(3.8)	2(2.5)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)
一輪車	2(2.5)	3(3.8)	3(3.8)	0(0.0)	2(2.5)	0(0.0)	0(0.0)
野球	0(0.0)	2(2.5)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	2(2.5)
合 計	20(25.3)	18(22.8)	7(8.9)	2(2.5)	4(5.1)	4(5.1)	2(2.5)

遊 び の 名 称	H 家の中	K 田・畑	P 川・池	Q 山の中	R 森・林	合 計
ドッジボール	1(1.3)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	21(26.6)
基地づくり	0(0.0)	0(0.0)	3(3.8)	3(3.8)	2(2.5)	14(17.7)
キックベースボール	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	9(11.4)
お店屋さんごっこ	4(5.1)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	6(7.6)
探検	0(0.0)	2(2.5)	3(3.8)	2(2.5)	2(2.5)	15(19.0)
一輪車	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	10(12.7)
野球	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	4(5.1)
合 計	5(6.3)	0(2.5)	6(7.6)	5(6.3)	4(5.1)	79(100.0)

※表中の数字は、人数(%)を示す。

表30 伝承遊び群の時間帯

遊びの名称	a 小学校から 帰ってから	b 小学校の 放課中	c 小学校の 放課後	d 休 日	e 朝、分団が集 合するまで	f 小学校の 下校時	g 幼稚園や保育所 での自由遊び	h 塾の行 き帰り	i 小学校授業中 の自由時間	合 計
ドロジュン	16(6.2)	29(11.2)	7(2.7)	1(0.4)	0(0.0)	1(0.4)	1(0.4)	1(0.4)	0(0.0)	56(21.5)
ゴムとび	23(8.8)	28(9.6)	7(2.7)	0(0.0)	1(0.4)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	56(21.5)
色鬼	11(4.2)	4(1.5)	3(1.2)	2(0.8)	1(0.4)	2(0.8)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	23(8.8)
缶けり	7(2.7)	2(0.8)	2(0.8)	3(1.2)	1(0.4)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	15(5.8)
鬼ごっこ	8(3.1)	5(1.9)	1(0.4)	2(0.8)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	16(6.2)
ままごと	9(3.5)	0(0.0)	1(0.4)	3(1.2)	0(0.0)	0(0.0)	1(0.4)	0(0.0)	0(0.0)	14(5.4)
ポコペン	7(2.7)	3(1.2)	1(0.4)	1(0.4)	0(0.0)	1(0.4)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	13(5.0)
氷鬼	3(1.2)	9(3.5)	2(0.8)	1(0.4)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	15(5.8)
Sケン	3(1.2)	5(1.9)	2(0.8)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	10(3.8)
田んぼの田	6(1.9)	1(0.4)	1(0.4)	1(0.4)	3(1.2)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	1(0.4)	13(5.0)
はじめの一步	5(1.9)	3(1.2)	1(0.4)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	9(3.5)
縄とび	1(0.4)	6(2.3)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	2(2.7)
高鬼	4(1.5)	3(1.2)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	1(0.4)	0(0.0)	8(3.1)
かくれんぼ	4(1.5)	0(0.0)	1(0.4)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	5(1.9)
合 計	107(41.2)	95(36.5)	29(11.2)	14(5.4)	6(2.3)	4(1.5)	2(0.8)	2(0.8)	1(0.4)	260(100.0)

※表中の数字は、人数(%)を示す。

表31 非伝承遊び群の時間帯

遊びの名称	a 小学校から 帰ってから	b 小学校の 放課中	c 小学校の 放課後	d 休 日	f 小学校の 下校時	i 小学校授業中 の自由時間	合 計
ドッジボール	7(9.1)	11(14.3)	2(2.6)	0(0.0)	1(1.3)	0(0.0)	21(27.3)
基地づくり	8(10.4)	0(0.0)	2(2.6)	5(6.5)	0(0.0)	0(0.0)	15(19.5)
キックベースボール	3(3.9)	2(2.6)	1(1.3)	0(0.0)	0(0.0)	1(1.3)	7(9.1)
お店屋さんごっこ	6(6.5)	0(0.0)	1(1.3)	3(3.9)	0(0.0)	0(0.0)	10(13.0)
探検	5(5.2)	3(3.9)	0(0.0)	1(1.3)	0(0.0)	0(0.0)	8(10.4)
一輪車	4(5.2)	3(3.9)	0(0.0)	1(1.3)	0(0.0)	0(0.0)	8(10.4)
野球	4(5.2)	1(1.3)	0(0.0)	2(2.6)	0(0.0)	0(0.0)	7(9.1)
合 計	37(48.1)	18(23.4)	6(7.8)	13(16.9)	1(1.3)	1(1.3)	76(100.0)

※表中の数字は、人数(%)を示す。

表32 伝承遊び群の遊び道具

遊びの名称	物を使う	物を使わない	合 計
ドロジュン	5(2.6)	40(20.4)	45(23.0)
ゴムとび	35(17.9)	0(0.0)	35(17.9)
色鬼	8(4.1)	8(4.1)	16(8.2)
缶けり	14(7.1)	0(0.0)	14(7.1)
鬼ごっこ	2(1.0)	11(5.6)	13(6.6)
ままごと	11(5.6)	0(0.0)	11(5.6)
ポコベン	5(2.6)	5(2.6)	10(5.1)
氷鬼	0(0.0)	10(5.1)	10(5.1)
Sケン	8(4.1)	1(0.5)	9(4.6)
田んぼの田	4(2.0)	5(2.6)	9(4.6)
はじめの一步	3(1.5)	4(2.0)	7(3.6)
縄とび	7(3.6)	0(0.0)	7(3.6)
高鬼	1(0.5)	5(2.6)	6(3.1)
かくれんぼ	1(0.5)	3(1.5)	4(2.0)
合 計	104(53.1)	92(47.0)	196(100.0)

※表中の数字は、人数(%)を示す。

表33 非伝承遊び群の遊び道具

遊びの名称	物を使う	物を使わない	合 計
ドッチボール	16(2.6)	0(0.0)	16(31.4)
基地づくり	9(17.6)	0(0.0)	9(17.6)
キックベースボール	6(11.8)	0(0.0)	6(11.8)
お店屋さんごっこ	6(11.8)	0(0.0)	6(11.8)
探検	4(7.8)	1(2.0)	5(9.8)
一輪車	5(9.8)	0(0.0)	5(9.8)
野球	4(7.8)	0(0.0)	4(7.8)
合 計	50(98.0)	1(2.0)	51(100.0)

※表中の数字は、人数(%)を示す。

表34 伝承遊び群の遊び道具の内容

遊びの名称	既製品	材 料 を 購入し作成	自然物 を 使って作成	自然物 そのもの	合 計
ドロジュン	5(4.8)	0(0.0)	1(1.0)	6(5.8)	12(11.5)
ゴムとび	5(4.8)	6(5.8)	0(0.0)	1(1.0)	12(11.5)
色鬼	2(72.9)	0(0.0)	0(0.0)	8(7.7)	11(10.6)
缶けり	11(10.6)	1(1.0)	0(0.0)	2(1.9)	14(13.5)
鬼ごっこ	2(1.9)	0(0.0)	0(0.0)	2(1.9)	4(3.8)
ままごと	7(6.7)	0(0.0)	6(5.8)	5(4.8)	18(17.3)
ポコベン	1(1.0)	0(0.0)	1(1.0)	3(2.9)	5(4.8)
氷鬼	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)
Sケン	2(1.9)	0(0.0)	2(1.9)	5(4.8)	9(8.7)
田んぼの田	2(1.9)	0(0.0)	0(0.0)	4(73.8)	6(5.8)
はじめの一步	2(1.9)	0(0.0)	0(0.0)	1(1.0)	3(2.9)
縄とび	7(6.7)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	7(6.7)
高鬼	1(1.0)	0(0.0)	0(0.0)	1(1.0)	2(1.9)
かくれんぼ	1(1.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	1(1.0)
合 計	49(47.1)	7(6.7)	10(9.6)	38(36.5)	1.4(100.0)

※表中の数字は、人数(%)を示す。

表35 非伝承遊び群の遊び道具の内容

遊びの名称	既製品	材料を 購入し作成	自然物を 使って作成	自然物 そのもの	合計
ドッジボール	16(24.2)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	16(24.2)
基地づくり	4(6.1)	1(1.5)	7(10.6)	3(4.5)	15(22.7)
キックベースボール	6(9.1)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	6(9.1)
お店屋さんごっこ	4(6.1)	3(4.5)	2(3.0)	1(1.5)	10(15.2)
探検	2(3.0)	1(1.5)	3(4.5)	3(4.5)	9(13.6)
一輪車	5(7.6)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	5(7.6)
野球	4(6.1)	0(0.0)	0(0.0)	1(1.5)	5(7.6)
合計	41(62.1)	5(7.6)	12(18.2)	8(12.1)	66(100.0)

※表中の数字は、人数(%)を示す。

表36 伝承遊び群の遊び唄

遊びの名称	歌いながら遊んだ	歌わず遊んだ	合計
ドロジュウ	1(0.5)	44(22.4)	45(23.0)
ゴムとび	31(15.8)	4(2.0)	35(17.9)
色鬼	2(1.0)	14(7.1)	16(8.2)
缶けり	0(0.0)	14(7.1)	14(7.1)
鬼ごっこ	0(0.0)	13(6.6)	13(6.6)
ままごと	1(0.5)	10(5.1)	11(5.6)
ポコペン	8(4.1)	2(1.0)	10(5.1)
氷鬼	0(0.0)	10(5.1)	10(5.1)
Sケン	1(0.5)	8(4.1)	9(4.6)
田んぼの田	2(1.0)	7(3.6)	9(4.6)
はじめの一步	5(2.6)	2(1.0)	7(3.6)
縄とび	3(1.5)	4(2.0)	7(3.6)
高鬼	0(0.0)	6(3.1)	6(3.1)
かくれんぼ	1(0.5)	3(1.5)	4(2.0)
合計	55(28.1)	141(71.9)	196(100.0)

※表中の数字は、人数(%)を示す。

表37 非伝承遊び群の遊び唄

遊びの名称	歌いながら遊んだ	歌わず遊んだ	合計
ドッジボール	1(2.0)	15(29.4)	16(31.4)
基地づくり	1(2.0)	8(15.7)	9(17.6)
キックベースボール	0(0.0)	6(11.8)	6(11.8)
お店屋さんごっこ	0(0.0)	6(11.8)	6(11.8)
探検	2(3.9)	3(5.9)	5(9.8)
一輪車	0(0.0)	5(9.8)	5(9.8)
野球	0(0.0)	4(7.8)	4(7.8)
合計	4(7.8)	47(92.2)	51(100.0)

※表中の数字は、人数(%)を示す。

表38 伝承遊び群の楽しい理由

遊びの名称	ア ドキドキ感や スリル	イ いろいろな 仲間と遊ぶ	ウ 工夫する	エ どんどん レベルがあがる	オ 活発に 動き回る	カ 競争 (勝負)する	キ 成功の嬉しさ、失敗 の傷しさを感じる
ドロジュン	27(8.7)	11(3.5)	15(4.8)	0(0.0)	10(3.2)	0(0.0)	3(1.0)
ゴムとび	4(1.3)	12(3.9)	5(1.6)	18(5.8)	1(0.3)	3(1.0)	5(1.6)
色鬼	11(3.5)	6(1.9)	8(2.6)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)
缶けり	7(2.3)	6(1.9)	6(1.9)	0(0.0)	0(0.0)	2(0.6)	2(0.6)
鬼ごっこ	6(1.9)	10(3.2)	7(2.3)	0(0.0)	4(1.3)	0(0.0)	0(0.0)
ままごと	0(0.0)	2(0.6)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)
ポコペン	5(1.6)	5(1.6)	5(1.6)	0(0.0)	0(0.0)	2(0.6)	0(0.0)
氷鬼	6(1.9)	6(1.9)	4(1.3)	0(0.0)	1(0.3)	0(0.0)	0(0.0)
Sケン	5(1.6)	1(0.3)	1(0.3)	0(0.0)	2(0.6)	3(1.0)	1(0.3)
田んぼの田	1(1.9)	3(1.0)	2(0.6)	0(0.0)	0(0.0)	2(0.6)	0(0.0)
はじめの一步	3(1.0)	2(0.6)	2(0.6)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)
縄とび	1(0.3)	4(1.3)	0(0.0)	4(1.3)	0(0.0)	2(0.6)	0(0.0)
高鬼	3(1.0)	1(0.3)	1(0.3)	0(0.0)	2(0.6)	0(0.0)	0(0.0)
かくれんぼ	4(1.3)	0(0.0)	2(0.6)	0(0.0)	1(0.3)	0(0.0)	1(0.3)
合計	88(28.4)	69(22.3)	58(18.7)	22(7.1)	21(6.8)	14(4.5)	13(4.2)

遊びの名称	ク そのもの なりきる	ケ 唄を歌ったり、リ ズムにのって動く	コ 新しい 発見がある	サ 仲間を 助ける	シ 手ざわり	ス 攻撃する	セ 鬼になっても遊 びに参加できる	合計
ドロジュン	1(0.3)	0(0.0)	0(0.0)	1(0.3)	1(0.3)	0(0.0)	0(0.0)	69(22.3)
ゴムとび	0(0.0)	7(2.3)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	55(17.7)
色鬼	0(0.0)	0(0.0)	1(0.3)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	26(8.4)
缶けり	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	1(0.3)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	24(7.7)
鬼ごっこ	0(0.0)	0(0.0)	1(0.3)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	28(9.0)
ままごと	7(2.3)	0(0.0)	2(0.6)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	11(3.5)
ポコペン	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	17(5.5)
氷鬼	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	1(0.3)	18(5.8)
Sケン	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	1(0.3)	0(0.0)	14(4.5)
田んぼの田	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	13(4.2)
はじめの一步	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	7(2.3)
縄とび	0(0.0)	1(0.3)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	13(4.2)
高鬼	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	7(2.3)
かくれんぼ	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	8(2.6)
合計	8(72.6)	8(2.6)	4(1.3)	2(0.6)	1(0.3)	1(0.3)	1(0.3)	310(100.0)

※表中の数字は、人数(%)を示す。

表39 非伝承遊び群の楽しい理由

遊びの名称	ア ドキドキ感や スリル	イ いろいろな 仲間と遊ぶ	ウ 工夫する	エ どんどん レベルがあがる	オ 活発に 動き回る	カ 競争 (勝負)する
ドッチボール	7(8.0)	7(8.0)	4(4.6)	1(1.1)	2(2.3)	3(3.4)
基地づくり	1(1.1)	3(3.4)	3(3.4)	0(0.0)	0(0.0)	1(1.1)
キックベースボール	3(3.4)	5(5.7)	1(1.1)	0(0.0)	2(2.3)	2(2.3)
お店屋さんごっこ	0(0.0)	0(0.0)	1(1.1)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)
探検	2(2.3)	2(2.3)	0(0.0)	0(0.0)	1(1.1)	0(0.0)
一輪車	2(2.3)	0(0.0)	0(0.0)	1(1.1)	0(0.0)	1(1.1)
野球	0(0.0)	1(1.1)	1(1.1)	0(0.0)	1(1.1)	0(0.0)
合 計	15(17.2)	18(20.7)	10(11.5)	2(2.3)	6(6.9)	7(8.0)

遊びの名称	キ 成功の嬉しさ、失敗 の悔しさを感じる	ク そのものに なりきる	コ 新しい 発見がある	ソ 子どもだ けの世界	タ 生き物を 捕まえる	チ お金が入る	合 計
ドッチボール	8(9.2)	1(1.1)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	33(37.9)
基地づくり	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	5(5.7)	0(0.0)	0(0.0)	13(14.9)
キックベースボール	1(1.1)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	14(16.1)
お店屋さんごっこ	0(0.0)	5(5.7)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	1(1.1)	7(8.0)
探検	0(0.0)	1(1.1)	1(1.1)	1(1.1)	1(1.1)	0(0.0)	9(10.3)
一輪車	1(1.1)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	5(5.7)
野球	1(1.1)	2(2.3)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	6(6.9)
合 計	11(12.6)	9(10.3)	1(1.1)	6(6.9)	1(1.1)	1(1.1)	87(100.0)

※表中の数字は、人数(%)を示す。