

学校現場におけるレクリエーションの意義と役割 ー 現場で活用できるレクリエーション分類表の作成 ー

谷 川 七 望

柘 植 良 雄

愛知県南知多町立内海小学校 岐阜聖徳学園大学教育学部

The significance and roles of recreation in school spaces:
Making a recreation classification table which can be utilized at school sites

Nanami TANIKAWA, Yoshio TSUGE

キーワード：レクリエーション 遊び 学級経営 人間関係 新学習指導要領

I. はじめに

文部科学省は2017年3月に小学校学習指導要領を改訂し、「資質・能力の育成」を学力論・目標論として掲げ、「主体的・対話的で深い学び（アクティブ・ラーニング）」を指導方法改善の方向として示している。そして、2020年からの全面実施に向けて取り組んでいる学校現場からは、「仲間との対話的な学びが可能となる前提には、まずは学級成員の良好な人間関係が維持されることが必要不可欠である。」との実践が多く寄せられている。

筆者は大学4年間「教育研究会かっぱの会」（ボランティアサークル）に所属し、岐阜市内を中心に、子ども会、小学校のキャンプファイヤー、幼稚園等で行うレクリエーションを企画・運営してきた。また、レクリエーション・インストラクターの資格を取得し、各務原市少年自然の家や岐阜市少年自然の家での活動体験サポーターとしてのボランティア活動にも力を入れてきた。そして、3年次の教育実習において、休み時間に子供が決まった者同士で同じ遊びを繰り返したり、教室内で数人で固まるなどしたりして、子供同士が分け隔てなく気楽に遊べる雰囲気ではないと感じ取った。そこで、子供同士が簡単にできるレクリエーションを紹介し、自らが中心となって子供たちと教室内外で遊んだことで、次第に子供たちの関わり合いが深くなったという経験をしている。この経験から学校現場に必要なことは、まずは子供たち同士が気軽に話し合い関わり合える、日常の人間関係づくりが大切だと考えた。筆者は授業や休み時間等にできるレクリエーションに焦点を絞り、子供たちの実態やその場にふさわしいレクリエーションとは何かを研究し、学級づくりの中核となる望ましい人間関係づくりをしたいと考えた。そして、このことが新学習指導要領で示された主体的・対話的で深い学びにつながることを願って、本研究テーマを設定した。

II. 学校現場におけるレクリエーションの役割と定義

1. レクリエーションという言葉¹⁾

小西亘（2008）は、「レクリエーション」について次のように述べている。本来アメリカから来た言葉で、英語の「RECREATION」である。これはRe-（再び）create（作る）からできており、元来の意味は「再び創る」こと、つまり創り直しという意味がある。そして、これは怪我や病気で壊れた状態の人が治癒するという意味であり、疲れ果てて倒れている人に滋養のある食物を与え元気にするという意味で使われていたが、次第に疲労から元気を回復することを意味するようになり、現代では元気回復のための遊びや楽しい活動自体を表すものとして使われるようになった。哲学者コメニウスは、著書『大教授学』（1657年）のなかでレクリエーション（ラテン語でrecreationem）を、授業の後の休養と次の授

業のための元気回復の時間として位置づけその必要性を強調した。その結果、近代教育の中でレクリエーションは「学校の休み時間」として定着した。17世紀イギリスの哲学者ジョン・ロックは著書『教育に関する考察』（1693年）のなかで「気晴らし（レクリエーション）は、怠けていることではなくて、仕事を変えて疲れている体の部分を休ませることだ」と述べている。日本で「レクリエーション」という言葉が定着したのは第二次世界大戦後のことである。それまでは中国の古典から取られた「生活を豊かにする」という意味のある「厚生」という言葉が訳語として使われていた。しかし、第二次世界大戦後レクリエーション運動の発祥地であるアメリカの占領政策によって、日本でもレクリエーション運動が改めて重視されるようになり、レクリエーションというカタカナ語が定着した。

2. レクリエーションの役割と定義

学校では、朝の会や日々の授業の開始前、学年集会、全校集会など集団での行事では、緊張をほぐしたり、気持ちを集中させたり、楽しんだりする目的で様々な活動（ゲームや遊びを含めた運動等）が行われている。これらの活動は、広くレクリエーションと呼ばれるものと考えている。「レクリエーション」は、「仕事や勉強などの精神的・肉体的な疲れを、休養や娯楽によって癒やすこと。また、そのために行う休養や娯楽。」（『広辞苑』）や「仕事・勉強の疲れをほぐし、明日の活動への活力を導くための休養と娯楽。」（『新明解国語辞典』）とあるように、レクリエーションは「休養」「娯楽」の意味をもっている。また、テレビや新聞等のメディアで用いられる場合は、気軽な楽しさを求める娯楽の活動のイメージが強く、これによりふれあいや交流ができるものとしてとらえられている。つまり、レクリエーションは疲労回復のための「休養」と、精神的な活力を取り戻すための「積極的な娯楽」の意味を持ち合わせており、「積極的休養」の考え方が強く意識されている。

一方、レクリエーションと似たような意味合いで使われている言葉に「遊び」がある。遊びの意味として、「①あそぶこと。なぐさみ。遊戯。②音楽のなぐさみ。③気持ちのゆとり、余裕。」（『広辞苑』）、「①遊ぶこと。②酒色やばくちにふけること。③機械の連動して運動する部分に設ける、運動をゆるやかに起こさせるための余裕。」（『新明解国語辞典』）とある。「遊び」は「娯楽」「ゆとり」という意味合いも含んでおり、レクリエーションとよく似ている部分がある。IPA の子供の遊ぶ権利宣言²⁾では、「遊びは、本能的なものであり、強いられるものではなく、ひとりでの湧き出てくるもの」と述べており、ここでの「遊び」とレクリエーションのもっている積極的な意味や価値をもった遊びとは区別して使いたいと考える。

(1) レクリエーションの役割

学校におけるレクリエーションの役割³⁾
をより明確にするために、小西亘『レクリエーション支援の基礎楽しさ・心地よさを活かす理論と技術』を中心に、その役割を調べた。レクリエーションが担っている役割を、それを楽しむ生活者側と、提供する支援者側から考えると表1のようである。

表1 レクリエーションの役割

<生活者（楽しむ側）として>	<支援者（提供する側）として>
○コミュニケーションの推進 ・健康づくり ・ライフスタイルの充実 ・地域づくり	・高齢者、障がい者の自立・自律支援 ○子供たちを育む ・地域文化の伝承 ・環境教育・環境保全 ・社会参加・社会貢献

(2) レクリエーションの定義

この中で、筆者は特に子供同士に自由なコミュニケーションが図られ、それによって学級全体に好ましい人間関係が育まれるようなレクリエーションでありたいと考える。これからの社会を生きる子ども達には、日常から課題を見つけ答えのない課題に対して、多様な他者と解決方法を考え解決していく力を育むことが重要視されている。筆者は、2019年4月より愛知県の小学校教員として、子供たちに仲間と直接コミュニケーションをとり、問題解決する楽しさを伝えていく必要があると考えた。もちろん授業中にペアやグループでの話し合い活動を通してコミュニケーション能力を育むことは必要だが、日々

の生活の中でレクリエーションを実践することで、子供たちに積極的なコミュニケーションの取り方やその楽しさを体得させ、よりよい人間関係をつくりたいと考える。そこで、筆者は学校現場におけるレクリエーションを次のように定義して進めるものとする。

——— <学校現場のレクリエーションとは> ———

仕事や勉強などをする際に、積極的な休養・娯楽によってその疲れを回復したり、活動への集中力を高めたりするもの。また、健康を増進し教養を高め、集団の生活をより豊かに、楽しく愉快なものにするもの。

Ⅲ. 学校現場におけるレクリエーションの在り方

1. 学校教育におけるレクリエーション

レクリエーションの要素を含んだ学校の教育活動に、クラブ活動や学芸会、音楽会、展覧会、運動会、遠足、野外宿泊研修、修学旅行などがある。また、筆者の受けてきた学校教育や、教育実習の小中学校でも、レクリエーションの要素を含んだ活動は数多く行われていた。小・中学校の新学習指導要領には、レクリエーションという文言は小学校学習指導要領解説（特別活動編）に、学級の係活動の例として「レクリエーション係」とあるだけで、他には見当たらない。学校教育とレクリエーションは密接な関係があるが、レクリエーションの文言は社会教育法第2条「この法律で「社会教育」とは、学校教育法（昭和二十二年法律第二十六号）に基き、学校の教育課程として行われる教育活動を除き、主として青少年及び成人に対して行われる組織的な教育活動（体育及びレクリエーションの活動を含む。）をいう。（原文のまま）」だけである。学校教育は、レクリエーション的要素が多く含まれている活動であるにもかかわらず、学校教育の中でレクリエーションと呼ばれないのは、学校の教育課程として全ての児童に課すべき正規の学業として法的に規定されているからであろう。

一方、同じ運動会や野外宿泊研修であっても、学校が教育課程外で企画し子供たちの有志が参加する行事においては、特別活動とは呼ばずレクリエーションと呼んでいる。この場合、活動の中身として特別活動とレクリエーションの違いは、保護者や子供たちにはなかなか区別できないであろう。このように、教育課程としての特別活動や学級活動と、レクリエーションがはっきりと区別し難くなったのは、レクリエーションが教育的な意義をもち、教育課程内に取り入れられてきたことが大きく関係していると考える。寺山久美子（2004）によれば、歴史的にはもともと余暇活動としてのレクリエーションが、教育的な意義が明らかになり始めてから、積極的にカリキュラム化しようとする努力がなされ、現在では多くのレクリエーションが余暇ではなく学校の教育課程内で行われるようになった⁴⁾。このことが、「レクリエーション」という言葉が学校教育で使われない理由と考えられる。

2. レクリエーション支援の方法

レクリエーションを用いて人々の心を元気にし、生活を豊かにすることを「レクリエーション支援」と呼んでいる。学校現場でのレクリエーション支援の方法⁵⁾は、表2に示す3つがある。

表2 レクリエーション支援の方法

<p>①アイスブレイキング コミュニケーションの壁を取り除く手法。 レクリエーションを楽しみながら動作や声を合わせていると、子供たちの緊張がほぐれ、教師への親密度が高まる。</p>	<p>②ホスピタリティ 同じ感情、感覚、考え方を共有する手法。 教師は子供に目を向け、励まし、褒め、考えや思いに共感する。こうしたコミュニケーションを重ねることで、教師との信頼関係を築くことができる。</p>	<p>③自主性・主体性を育む展開法 集団の中で主体性や自主性を発揮するための手法。 グループの協力や競い合う活動で、前向きな姿勢や行動を認め合うことで良好な集団を作ることができる。教師は子供たちの願いや欲求、必要性などを考え「自分たちで楽しんでいる」という意識をもたせることである。</p>
--	--	---

例えば、ドッジボールを行うときに、低学年児童の実態を考慮せず、高学年と同じ固いボールを使っていると、ボールが怖くて楽しめない児童や怪我をする児童が出てきたりする。この場合は、教師が、

低学年の実態に合わせて軟らかいボールに変えたり、ボールの数やルールを変えたりすることが大切である。対象が、学級、少人数、班…と変化した場合も同様に、レクリエーションを対象に合った形に変えていくことが大切である。

3. 学校現場の実践例（岐阜市立加納小学校の「全校なかよし遊び」）

加納小は、全14学級（含特別支援2）の教育実習校で、学制発布以来の伝統校である。昭和46年より特別活動を校内研究の基盤とし、各教科等の研究実践が行われている。毎年上演される創作オペラ（昭和39年開始）、異年齢集団による「なかよし遊び」等が伝統ある活動として知られている。

（1）なかよし遊びのねらい

近年は少子化に伴う子供の数の減少、塾や習い事による多忙化、都市化や不審者による遊び場の減少等で、子供たちが地域で集まり遊ぶという機会が激減している。そのため、異年齢集団によるレクリエーション「遊び」をカリキュラムに位置付け、実施する小学校が増えてきている。「なかよし遊び」は、現在は月1回実施され、始業前の8時15分～30分までの朝の時間帯に、1年生から6年生までの児童が縦割りでグループを作り、グループごとに分かれて遊ぶものである。異年齢集団が一緒に楽しく遊ぶ活動を通して、リーダーとなる高学年児童の企画力・運営力・創造力、リーダー性等を養うと同時に、グループ全体のコミュニケーション力、協調性、思いやりの気持ち、集団で活動することの楽しさ等を育むことをねらいとして実施している。

（2）計画から実施・反省までの流れ（9月の実践の記録）

- ①6年生全員が縦割りグループのリーダーとなつて行う。遊びの計画は、休み時間等を活用し、仲間と話し合いながら、グループの1年生から6年生の全員が楽しめるように工夫し、実施計画表を作成した。
- ②6年生児童は、7時50分ごろから運動場にラインを引いたり、道具を用意するなどの準備を始めた。8時10分にはそれぞれのグループごとに全員が決められた場所に集合し、遊び開始の合図と同時に遊びのめあてを確認し、一斉に遊びが始まった。中には、新しい仲間（転入生）を6年生が全員の前で紹介してから遊びを始めるグループも見られた。
- ③全グループ数は、チューリップ（5G）とひまわり（5G）の計10グループである。「島おに」を行っていたグループが「全員がすぐ鬼に捕まってしまう面白くない。」ということで、6年生が集まって話し合い、途中からルールの変更を提案したり、「ケイドロ（ドロケイ）」を行っていたグループは、体格や走る速さに大きな差のある1年生と6年生と一緒に楽しめるように、タッチされてもすぐに捕まらず（じゃんけんを挟むルール）に変えて実施していた。
- ④15分間のなかよし遊びが終わると、図3のように児童は初めと同じ隊形に並んで振り返りを行った。6年生が「他の学年の友達と楽しく遊べましたか。」「ルールを守って楽しく遊べましたか。」と、めあての反省等をグループの全員に尋ねると、児童たちは元気に手を挙げて遊びを振り返っていた。最後に、教師が児童の良かった姿を価値付けると、児童は嬉しそうな表情をしていた。
- ⑤遊びが終わり教室に戻ると、6年生は計画表に遊びの振り返りを記入した。どの児童も、自分たちで遊びを計画して異学年の児童と楽しく遊べた（下学年を、計画通り楽しく遊ばせた）ことに満足感や達成感を感じているようで、嬉しそうに筆者に振り返り用紙を見せて話してくれた。

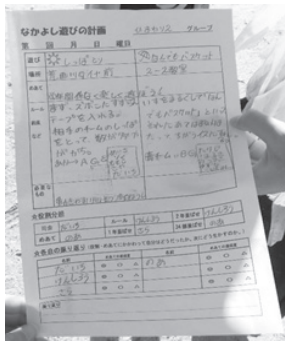


図1 計画表

9月28日のチューリップグループ なかよし遊び

1グループ	2グループ	3グループ	4グループ	5グループ
ド ロ ケ イ	キ ャ ラ ダ ン	ケ イ ド ロ	キ ャ ラ ダ ン	キ ャ ラ ダ ン
10	10	10	10	10
10	10	10	10	10
10	10	10	10	10
10	10	10	10	10
10	10	10	10	10
10	10	10	10	10
10	10	10	10	10
10	10	10	10	10

図2 チューリップグループの計画



図3 遊びの振り返り

①～⑤の一連の活動の他に、6年生は学級活動「なかよし遊びを見直そう」を行い、下学年の遊びに対するアンケート結果や下学年の声をもとに、より楽しくなる「なかよし遊び」のあり方を追究する学習を意図的に行っている。

以上の実践から、異年齢集団で遊ぶことにより低学年のうちから仲間を思いやり、よりよい人間関係を築こうとする力が身につくと考える。本学の実践は、児童が低学年のうちにたくさんの遊びを経験することで、その児童が中学年、高学年になったときに今度は自分がリーダーとなって年下の児童を楽しませるというサイクルが児童に意識されており、よく考えられたカリキュラムであり、伝統だと感じた。そして、「なかよし遊び」はただ遊ぶのではなく、めあてを立て、そのめあてを達成できるように遊びを考え、工夫・改善すること、そして遊びの中での自分自身の働きを振り返ることを通して、企画力、運営力、創造力、他の子供への思いやりの心などの資質・能力の育成をねらいとした探究的な実践だと考える。

IV. ねらいや目的に応じたレクリエーションの計画

これまで筆者が子ども会や少年自然の家のボランティア活動、教育実習、学校の実践調査等で見たたり聞いたたり実践したりしてきた数々のレクリエーションを整理し、その時と場、児童の実態に応じた適切なレクリエーションとは何かを具体的に明らかにしようと考えた。

1. 学校現場で行うレクリエーションの実態調査と結果

そこで、日本レクリエーション協会の紹介するレクリエーション⁶⁾の中から、学校現場で行える代表的なものを50個取り出し、紙面によるアンケート調査を行った。調査内容は、レクリエーション名とその具体的な内容・遊び方を示し、①遊んだ経験の有無 ②レクリエーションの主体（先生、親、学級の係の児童、高学年児童、他）③活動単位（1～2人、3～5人、学級、学年、全校、他）④活動時間（朝の会、20分休み、昼休み、授業内、帰りの会、行事、他）とし、教育学部生150名（有効回答数150名）を対象に実施した。また、回答者の知らないレクリエーション名については、筆者が解説を加えた。

（1）最も行われているレクリエーション

図4で、一番多く行われてきたのは「フルーツバスケット」（150名全員）で、二番目は「ハンカチ落とし」、 「じゃんけん列車」 「伝言ゲーム」 「人間知恵の輪」と続く。これらは大人数で行うものであり、学級や子ども会など、多くの仲間が集まるところで行われてきたことが考えられる。反対に、「私は彫刻家」「すき焼きじゃんけん」「協力漢字づくり」は極めて少ない。これは、レクリエーション自体が知られていないことや、その準備に手間がかかることなどが考えられる。しかし、筆者はこのようなレクリエーションを子ども会で実施し成果を上げている経験から、学校現場にも広めたいと考える。

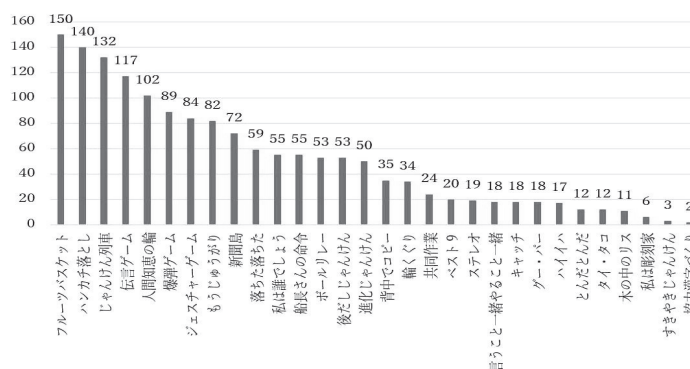


図4 アンケート結果（単位：人）

（2）レクリエーションの主体、活動単位、活動時間

この3項目についてもグラフを作成し考察した。図5は、レクリエーションの主体であり、全体的に見て教師の割合が一番多く5割を超えている。やはり教師自身が楽しく実施できる手法を学んでおく必要がある。次に多いのは係の児童である。先生に頼らず「遊び係」など係の児童が中心となって実施しているが、コミュニケーション不足で仲間づくりが苦手と言われていた現代の子供たちには目指してほ

しい姿である。三番目は高学年児童であるが、これはいわゆる児童集会や全校縦割り遊びの活動が考えられる。1年生から6年生までの児童は発達の段階が異なり同じ遊びを行うことは難しいが、加納小の実践のように、高学年が年下を気遣い遊びを工夫したり、創造したりする経験は大切であり、リーダー育成には望ましい活動と考える。

次に、レクリエーションの活動単位では、圧倒的に学級での遊びの割合が多い。当然のことながら、子供たちは同じ学級で過ごす仲間と遊ぶことが多く、教師はまず学級規模で行えるレクリエーションを数多く身につける必要がある。また、二番目以降は、学年、全校の順であったが、中・高学年になれば学級の枠を越えて行う活動の中に、レクリエーション的な要素を取り入れることでより楽しい活動が期待できる。

続いて、活動時間についてはレクリエーションの種類によって差はあるものの、全体として授業中が最も多く、やはり学校教育にレクリエーションが多く採り入れられていることが確認できた。これは学級活動における学級集会等とは別に、授業の開始時に児童生徒を集中させたり、意欲的にさせたりするためと考えられる。このことから、レクリエーションは休み時間だけのものではないことが明らかになった。二番目以降に割合が多いものは、20分休み、昼休みの順である。20分休みは午前中の授業と授業の合間で、授業で疲れた頭を休めて体を動かしたり、絵を描いたり、オルガンを弾いたりするなど自由に好きなことをすることで、その後の学習に集中して取り組めるようにする大切な時間である。そのため、20分休みに自由参加のレクリエーションを計画的に実施することは、児童の学力向上にも大きく影響すると思われる。

（3）レクリエーションの主体、活動単位、活動時間の相関関係について

調査した50種類全てについて、レクリエーションの主体、活動単位、活動時間の相関関係を調べた。特に、図4で小学生の頃によくやられていた上位5種（フルーツバスケット、ハンカチ落とし、じゃんけん列車、伝言ゲーム、人間知恵の輪）を中心に結果を分析・考察した。

例えば、人間知恵の輪は、レクリエーションの主体「先生」と活動単位「学級」の間に $r=0.62$ 、「先生」と活動時間「授業内」に $r=0.64$ 、「親」と「行事」の間に $r=0.41$ 、「学級」と「昼休み」の間に $r=0.55$ 、「学年」と「行事」の間に $r=0.40$ という正の相関が見られた。このことから、人間知恵の輪は「先生」が主体となり「学級」の子ども達と「授業内」の時間に行ったり、「学級」で「昼休み」の時間に行われたりしていると推測できる。また、「行事」の際に「親」が主体となったり、「行事」で「学年」の児童みんなで行ったりしていることも考えられる。人間知恵の輪は、手をつないだり身体を密着させたりするレクリエーションであり、学級などの打ち解けた

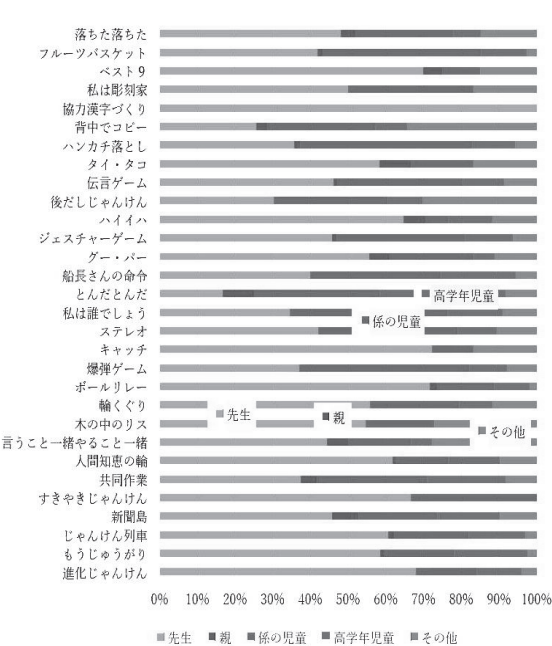


図5 レクリエーションの主体

		7 人間知恵の輪														
レクリエーションの主体	活動単位	レクリエーションの主体					活動単位					活動時間				
		先生	親	係の児童	高学年児童	その他	1～5	3～5	学年	学級	全校	その他	朝の会	授業内	昼休み	行事
		1.00	-0.07	-0.18	-0.18	-0.23	0.05	0.62	-0.06	-0.07	-0.03	0.05	0.05	0.10	0.64	-0.10
人間知恵の輪	先生	1.00	-0.03	-0.03	-0.02	0.05	0.09	-0.02	-0.01	-0.02	0.09	-0.02	-0.02	0.10	0.64	-0.10
	親		1.00	-0.10	-0.09	0.01	0.01	0.15	-0.03	-0.00	0.15	-0.01	0.33	0.03	0.16	0.01
	係の児童			1.00	0.01	0.01	0.01	0.24	-0.02	0.15	0.26	-0.00	0.24	-0.01	-0.06	0.16
	高学年児童				1.00	0.01	0.01	0.24	-0.02	0.15	0.26	-0.00	0.24	-0.01	-0.06	0.16
	その他					1.00	0.01	0.24	-0.02	0.15	0.26	-0.00	0.24	-0.01	-0.06	0.16
活動単位	1～5					0.05	0.09	-0.02	-0.01	-0.02	0.09	-0.02	-0.02	0.10	0.64	-0.10
	3～5					0.01	0.01	0.24	-0.02	0.15	0.26	-0.00	0.24	-0.01	-0.06	0.16
	学年					0.01	0.01	0.24	-0.02	0.15	0.26	-0.00	0.24	-0.01	-0.06	0.16
	学級					0.01	0.01	0.24	-0.02	0.15	0.26	-0.00	0.24	-0.01	-0.06	0.16
	全校					0.01	0.01	0.24	-0.02	0.15	0.26	-0.00	0.24	-0.01	-0.06	0.16
活動時間	その他					0.01	0.01	0.24	-0.02	0.15	0.26	-0.00	0.24	-0.01	-0.06	0.16
	行事					0.01	0.01	0.24	-0.02	0.15	0.26	-0.00	0.24	-0.01	-0.06	0.16

図6 「人間知恵の輪」の相関表

集団で行うと楽しく遊ぶことができると考える。

（４）レクリエーション種目同士の相関関係

また、レクリエーションの種目同士の相関関係で、上位５種目で相関係数（ $r \geq 0.4$ ）を抜き出し一覧表にして考察した。表３はフルーツバスケットの例である。各表内は、（レクリエーションの主体・活動単位・活動時間、レクリエーション名、相関係数（ r ）の値）の順に表記されている。

表３ フルーツバスケットと他との相関関係表

フルーツバスケット					
主体	親、ベスト9($r=0.70$)	親、落ちた落ちた($r=0.49$)	先生、ハンカチ落とし($r=0.49$)	親、ハンカチ落とし($r=0.49$)	係の児童、ハンカチ落とし($r=0.51$)
	高学年児童、ハンカチ落とし($r=0.71$)	親、伝言ゲーム($r=0.70$)	高学年児童、伝言ゲーム($r=0.45$)	親、共同作業($r=0.70$)	親、ジェスチャーゲーム($r=0.70$)
	親、言うこと一緒やること一緒($r=0.70$)	親、ボールリレー($r=0.70$)	高学年児童、爆弾ゲーム($r=0.41$)	親、とんだとんだ($r=0.70$)	親、ハイイハ($r=0.70$)
	親、タイタコ($r=0.70$)				
単位	学年、背中でコピー($r=0.49$)	3～5人、じゃんけん列車($r=0.49$)	全校、伝言ゲーム($r=0.70$)		
時間	行事、落ちた落ちた($r=0.45$)	朝の会、落ちた落ちた($r=0.53$)	20分休み、ハンカチ落とし($r=0.55$)	昼休み、ハンカチ落とし($r=0.46$)	授業内、ハンカチ落とし($r=0.51$)
	行事、ハンカチ落とし($r=0.54$)	20分休み、伝言ゲーム($r=0.41$)	昼休み、伝言ゲーム($r=0.51$)	行事、伝言ゲーム($r=0.47$)	20分休み、じゃんけん列車($r=0.45$)
	昼休み、爆弾ゲーム($r=0.49$)	20分休み、爆弾ゲーム($r=0.47$)			

フルーツバスケットを「高学年児童」が主体となって行った場合においては、「ハンカチ落とし」との間に $r=0.71$ の強い正の相関が、「伝言ゲーム」との間に $r=0.45$ 、「爆弾ゲーム」との間に $r=0.41$ の正の相関が見られた。このことから、フルーツバスケットを高学年の児童が主体で行っている場合、同様にハンカチ落としや伝言ゲーム、爆弾ゲームなどの大人数（全校遊び）で行うレクリエーションも高学年主体で行うことができると考えられる。また「先生」主体では、「ハンカチ落とし」との間に $r=0.49$ の、「係の児童」主体では「ハンカチ落とし」との間に $r=0.51$ の正の相関が見られ、フルーツバスケットと同じように円になって行われるハンカチ落としは、同じような場で行うことができると考えられる。

２．相関関係をもとにした「レクリエーション分類表」の作成

アンケート調査で、提示した50種類のレクリエーションの他にどのようなレクリエーションが学校現場で行われてきたのかを知るために、アンケートに自由記述欄を設け、小学生の頃に学校で遊んだことのあるレクリエーション名と内容や遊び方について記入してもらった。そして、「大根ぬき」「ねことねずみ」「新聞名探偵」など17種類の新たなレクリエーション名を得ることができた。調査した学生の出身地によって、多くのユニークなレクリエーションがあるということが明らかになった。また、名前が違ってても内容や遊び方がほとんど同じという場合や、行う対象によって名前が変わっていく場合があることが分かった。

筆者は、最初に例示した50種類のレクリエーションの相関関係の結果や、この17種類などを総合して表４、表５のような２種類のレクリエーション分類表を作成した。表４は、活動内容（身体的活動、知的活動、情緒的活動、社会的活動⁷⁾と活動時間（～５分<朝の会・帰りの会・授業内>、～10分<昼休み>、～20分<20分

表４ 活動内容と活動時間による分類表（筆者作成）

	活動内容、時間による分類				
	～5分（朝の会、帰りの会、授業内） ハイイハ、タイタコ	～10分（昼休み） 進化じゃんけん、もうじゅうがり、新聞島、言うこと一緒やること一緒、輪くぐり、ボールリレー、ハイイハ、タイタコ	～20分（20分休み） 進化じゃんけん、もうじゅうがり、新聞島、言うこと一緒やること一緒、輪くぐり、ボールリレー、ハイイハ、うちのごはん、背中合わせ、ねことねずみ、わねおに、先太鼓がし、ドッジボール、めくれめくれ、しっぽ取り、色鬼	授業内、学級活動 進化じゃんけん、もうじゅうがり、新聞島、言うこと一緒やること一緒、輪くぐり、ボールリレー、ハイイハ、タイタコ、うちのごはん、タイタロチカ、マイムマイム、背中合わせ、ねことねずみ、わねおに、先太鼓がし、ドッジボール、めくれめくれ、しっぽ取り、色鬼	学校行事 もうじゅうがり、新聞島、ボールリレー、うちのごはん、タタロチカ、マイムマイム、背中合わせ、ねことねずみ
身体的活動					
知的活動	キャッチ、ステレオ、私は誰でしょう、とんだとんだ、船長さんの命令、グーバー、後出しじゃんけん、伝言ゲーム、落ちた落ちた、シャッターチャンス、旗が出た！	もうじゅうがり、人間知恵の輪、言うこと一緒やること一緒、木の中のリス、爆弾ゲーム、キャッチ、ステレオ、私は誰でしょう、とんだとんだ、船長さんの命令、グーバー、後出しじゃんけん、伝言ゲーム、背中中でコピー、ベスト9、落ちた落ちた、旗が出た！	もうじゅうがり、人間知恵の輪、言うこと一緒やること一緒、木の中のリス、爆弾ゲーム、キャッチ、ステレオ、私は誰でしょう、とんだとんだ、船長さんの命令、グーバー、後出しじゃんけん、伝言ゲーム、背中中でコピー、協力漢字づくり、ベスト9、お地蔵さん、チクタクポンゴ、百科事典、新聞バズル、開所破り、旗が出た！、買い物拍手、魚・鳥・木	もうじゅうがり、すき焼きじゃんけん、人間知恵の輪、言うこと一緒やること一緒、木の中のリス、爆弾ゲーム、キャッチ、ステレオ、私は誰でしょう、とんだとんだ、船長さんの命令、グーバー、後出しじゃんけん、伝言ゲーム、落ちた落ちた、数えまり	もうじゅうがり、人間知恵の輪、爆弾ゲーム、キャッチ、ステレオ、私は誰でしょう、船長さんの命令、グーバー、後出しじゃんけん、伝言ゲーム、落ちた落ちた、数えまり
情緒的活動	ジェスチャーゲーム、私は彫刻家	ジェスチャーゲーム、私は彫刻家	共同作業、ジェスチャーゲーム、私は彫刻家、新聞島チャレンジ	共同作業、ジェスチャーゲーム、私は彫刻家、タタロチカ、マイムマイム、新聞島チャレンジ	共同作業、ジェスチャーゲーム、タタロチカ、マイムマイム
社会的活動	ハイイハ、タイタコ	進化じゃんけん、じゃんけん列車、新聞島、輪くぐり、爆弾ゲーム、ハイイハ、伝言ゲーム、運命共同体、ハンカチ落とし、フルーツバスケット、新聞島チャレンジ、椅子取りゲーム	じゃんけん列車、新聞島、輪くぐり、爆弾ゲーム、ハイイハ、伝言ゲーム、運命共同体、ハンカチ落とし、フルーツバスケット、新聞島チャレンジ、椅子取りゲーム	進化じゃんけん、じゃんけん列車、新聞島、すき焼きじゃんけん、輪くぐり、運命共同体、木の中のリス、爆弾ゲーム、ハイイハ、タイ・タコ、伝言ゲーム、ハンカチ落とし、ベスト9、フルーツバスケット、新聞島チャレンジ、椅子取りゲーム	じゃんけん列車、新聞島、爆弾ゲーム、ハンカチ落とし、フルーツバスケット

休み)、授業内・学級活動、学校行事) を視点としてレクリエーションを選択するのに活用できる。表 5

は、同様に活動単位と活動時間を視点としてレクリエーションを選択するのに活用できる。この分類表を活用することで、レクリエーションを全く知らない人や、どんなものを行ったらよいか選ぶのが難しい人でも、目的や活動時間、活動単位(対象)に応じた選択ができると考える。また、分類表を児童向けに作り直し教室内に掲示をしたり、係の児童に配布したりすれば児童が主体的に遊びを選んで活動することもできる。もちろんレクリエーションの内容や具体的な遊び方の一覧表(略)を学級に掲示しておくことは必要である。

V. 終わりに

大学の4年間、レクリエーションに関わってきた経験をもとに、学級集団づくりの一つとしてレクリエーションの意義や役割を理論的に歴史的に捉え直し、最後には活用できるレクリエーション分類表を作成できた。学校教育では子ども達の主体性や自主性を育み良好な集団や人間関係を作るといった役割が、また社会教育では異年齢集団の中で仲間を思いやる気持ちなどを子ども達に育む役割が中核としてあ

ることが分かった。筆者は積極的に教育の場にレクリエーションを取り入れていくべきであると考え。しかし、まだ知られているレクリエーションの数は少なく、学校現場に大いに広げていく必要性を感じた。

注・文献

- 1). 3) 小西亘(2008. 3):「レクリエーション支援の基礎楽しさ・心地よさを活かす理論と技術」, 公益財団法人日本レクリエーション協会.
- 2) IPA(International Play Association)(1977. 11):『子どもの遊ぶ権利宣言』IPAは1979年の国際児童年に向けて、「子どもの遊ぶ権利によせるマルタ宣言」を採択した。
- 4) 寺山久美子(2004):「レクリエーション改訂第2版 社会参加を促す治療的レクリエーション」, 三輪書店.
- 5) 公式財団法人日本レクリエーション協会:「Recrew」4月号No.682(H30. 4. 10), 26-27.
- 6) 公益財団法人日本レクリエーション協会:「みんなのレクリエーションゲーム集」, 新星出版及び協会ホームページ(2018):<https://recreation.or.jp/>
- 7) 前川峰雄:学校におけるレクリエーションの計画と指導,「児童心理」18巻10号, 1319-1326.
大内茂男:レクリエーションの心理学,「児童心理」18巻10号, 1297-1308.

表 5 活動単位と活動時間による分類表(筆者作成)

活動単位、時間による分類		～5分(朝の会、帰りの会、授業内)	～10分(昼休み)	～20分(20分休み)	授業内、学級活動	学校行事
学級	1人	キャッチ、グー・パー、ハイドハ、後出しじゃんけん、私は彫刻家、シャッターチャンス	キャッチ、グー・パー、ハイドハ、後出しじゃんけん、背中デコビー、私は彫刻家	共同作業、キャッチ、グー・パー、ハイドハ、後出しじゃんけん、背中デコビー、私は彫刻家	共同作業、キャッチ、グー・パー、ハイドハ、後出しじゃんけん、背中デコビー、私は彫刻家、シャッターチャンス	共同作業、キャッチ、グー・パー、後出しじゃんけん、
	2人	キャッチ、私は誰でしょう、船長さんの命令、グー・パー、ジェスチャーゲーム、後出しじゃんけん、伝言ゲーム、タイ・タコ、私は彫刻家、落ちた落ちた、シャッターチャンス	新聞島、人間知恵の輪、言うこと一輪やること一輪、輪くぐり、爆弾ゲーム、キャッチ、私は誰でしょう、船長さんの命令、グー・パー、ジェスチャーゲーム、後出しじゃんけん、伝言ゲーム、タイ・タコ、ハンカチ落とし、背中デコビー、私は彫刻家、落ちた落ちた	新聞島、言うこと一輪やること一輪、輪くぐり、爆弾ゲーム、キャッチ、私は誰でしょう、船長さんの命令、グー・パー、ジェスチャーゲーム、後出しじゃんけん、伝言ゲーム、ハンカチ落とし、背中デコビー、私は彫刻家	新聞島、人間知恵の輪、言うこと一輪やること一輪、輪くぐり、爆弾ゲーム、キャッチ、私は誰でしょう、船長さんの命令、グー・パー、ジェスチャーゲーム、後出しじゃんけん、伝言ゲーム、タイ・タコ、ハンカチ落とし、背中デコビー、私は彫刻家、落ちた落ちた、シャッターチャンス	新聞島、人間知恵の輪、輪くぐり、爆弾ゲーム、キャッチ、私は誰でしょう、船長さんの命令、グー・パー、ジェスチャーゲーム、後出しじゃんけん、伝言ゲーム、ハンカチ落とし、落ちた落ちた
	3人	キャッチ、ステレオ、私は誰でしょう、とんだとんだ、船長さんの命令、グー・パー、後出しじゃんけん、伝言ゲーム、落ちた落ちた、シャッターチャンス	進化じゃんけん、もうじゅうがり、じゃんけん列軍、新聞島、人間知恵の輪、言うこと一輪やること一輪、木の中のリズ、輪くぐり、爆弾ゲーム、キャッチ、ステレオ、私は誰でしょう、とんだとんだ、船長さんの命令、グー・パー、ジェスチャーゲーム、ハイドハ、後出しじゃんけん、伝言ゲーム、タイ・タコ、背中デコビー、ベスト9、熊が出た!、私は彫刻家、ハンカチ落とし、フルーツバスケット、落ちた落ちた、椅子取りゲーム	進化じゃんけん、もうじゅうがり、じゃんけん列軍、新聞島、共同作業、人間知恵の輪、言うこと一輪やること一輪、木の中のリズ、輪くぐり、ボールリレー、爆弾ゲーム、キャッチ、ステレオ、私は誰でしょう、とんだとんだ、船長さんの命令、グー・パー、ジェスチャーゲーム、ハイドハ、後出しじゃんけん、伝言ゲーム、ハンカチ落とし、背中デコビー、協力選手づくり、私は彫刻家、ベスト9、フルーツバスケット、背中合わせ鬼、ねことねずみ、わねにおに、丸太転がし、めくれめくれ、しっぽ取り、色鬼、お地蔵さん、チクタクボンボン、百科事典、新聞バズル、開所破り、熊が出た!、買い物拍手、魚・鳥・木、運命共同体、椅子取りゲーム、新聞高きチャレンジ	新聞島、すき焼きじゃんけん、共同作業、人間知恵の輪、言うこと一輪やること一輪、木の中のリズ、輪くぐり、ボールリレー、爆弾ゲーム、キャッチ、ステレオ、私は誰でしょう、とんだとんだ、船長さんの命令、グー・パー、ジェスチャーゲーム、ハイドハ、タイ・タコ、ハンカチ落とし、背中デコビー、協力選手づくり、ベスト9、フルーツバスケット、落ちた落ちた、タタロチカ、マインマイム、背中合わせ鬼、ねことねずみ、わねにおに、丸太転がし、めくれめくれ、しっぽ取り、色鬼、ドッジボール、めくれめくれ、しっぽ取り、色鬼、シャッターチャンス、数集まり、チクタクボンボン、百科事典、新聞バズル、開所破り、熊が出た!、買い物拍手、魚・鳥・木、新聞高きチャレンジ、椅子取りゲーム、運命共同体、私は彫刻家	新聞島、共同作業、人間知恵の輪、輪くぐり、ボールリレー、爆弾ゲーム、キャッチ、ステレオ、私は誰でしょう、とんだとんだ、船長さんの命令、グー・パー、ジェスチャーゲーム、フルーツバスケット、落ちた落ちた、うちのござん、タタロチカ、マインマイム、背中合わせ鬼、ねことねずみ、数集まり、ハンカチ落とし
	4人	キャッチ、ステレオ、私は誰でしょう、とんだとんだ、船長さんの命令、グー・パー、ジェスチャーゲーム、後出しじゃんけん、伝言ゲーム、落ちた落ちた	もうじゅうがり、じゃんけん列軍、新聞島、ボールリレー、爆弾ゲーム、キャッチ、ステレオ、私は誰でしょう、船長さんの命令、グー・パー、ジェスチャーゲーム、ハイドハ、後出しじゃんけん、伝言ゲーム、ハンカチ落とし、落ちた落ちた	もうじゅうがり、じゃんけん列軍、新聞島、共同作業、ボールリレー、爆弾ゲーム、キャッチ、ステレオ、私は誰でしょう、船長さんの命令、グー・パー、ジェスチャーゲーム、ハイドハ、後出しじゃんけん、伝言ゲーム、ハンカチ落とし、背中合わせ鬼、ねことねずみ、わねにおに、丸太転がし、めくれめくれ、しっぽ取り、色鬼、お地蔵さん、チクタクボンボン、百科事典、新聞バズル、開所破り、熊が出た!、買い物拍手、魚・鳥・木、運命共同体、椅子取りゲーム、新聞高きチャレンジ	もうじゅうがり、じゃんけん列軍、新聞島、共同作業、ボールリレー、爆弾ゲーム、キャッチ、ステレオ、私は誰でしょう、船長さんの命令、グー・パー、ジェスチャーゲーム、ハイドハ、後出しじゃんけん、伝言ゲーム、ハンカチ落とし、落ちた落ちた、うちのござん、タタロチカ、マインマイム、背中合わせ鬼、ねことねずみ、わねにおに、丸太転がし、めくれめくれ、しっぽ取り、色鬼、シャッターチャンス、数集まり、チクタクボンボン、百科事典、新聞バズル、開所破り、熊が出た!、買い物拍手、魚・鳥・木、新聞高きチャレンジ、椅子取りゲーム、運命共同体、私は彫刻家	共同作業、ボールリレー、爆弾ゲーム、キャッチ、ステレオ、私は誰でしょう、船長さんの命令、グー・パー、ジェスチャーゲーム、後出しじゃんけん、伝言ゲーム、ハンカチ落とし、落ちた落ちた、うちのござん、タタロチカ、マインマイム、背中合わせ鬼、ねことねずみ
	全校	キャッチ、とんだとんだ	もうじゅうがり、じゃんけん列軍、新聞島、キャッチ、とんだとんだ	もうじゅうがり、じゃんけん列軍、新聞島、キャッチ、とんだとんだ	もうじゅうがり、新聞島、キャッチ、とんだとんだ	もうじゅうがり、じゃんけん列軍、新聞島、キャッチ、タタロチカ、マインマイム