

## 【総説】

# リトミック活動における「遊びの精神」についての研究

高牧 恵里

Musashino University Creating Happiness Incubation 研究員 武蔵野大学 教育学部 講師

松井 いずみ

Musashino University Creating Happiness Incubation 客員研究員 駒沢女子短期大学 保育科 講師

荒金 幸子

Musashino University Creating Happiness Incubation 客員研究員 上野学園大学 東京家政学院大学 非常勤講師

## 要約

現在求められている幼児期の表現活動を探るため、エミール・ジャック＝ダルクローズのリトミック活動について、ロジェ・カイヨワが唱えた遊びの要素の4分類をもとに分析を行なった。まず、一般的なリトミック指導書に書かれている活動内容の分析を行ない、次に筆者らが子どもたちと実践したリトミック活動の内容について分析するとともに、その改善案を含め検証した。

分析・検証の結果、リトミック活動には、カイヨワが示した遊びの全ての要素がバランス良く含まれており、幼児の自発的な活動としての遊びを通して、総合的な指導内容に適しているということがわかった。リトミック活動により、感じたことや考えたことを自分なりに表現することを通して、豊かな感性や表現する力を養い、創造性を豊かにすることが、子どもたちの心身の健やかな成長につながっていくと考える。

## 1. はじめに

平成29年に幼稚園教育要領・保育所保育指針・幼保連携型認定こども園教育・保育要領の改訂（改定）が行なわれた。それぞれの要領・指針の中には、「遊び」や「遊ぶ」という言葉が随所に散りばめられており、幼児の自発的な活動としての遊びを通して、総合的な指導をすることが重要視されている。

フランスの哲学者ロジェ・カイヨワ（Roger Caillois, 1913-1978）は、著書『遊びと人間』の中で遊びのすべてに通じる不変の性質として、アゴン（競争）・アレア（運）・ミミクリ（模擬）・イリンクス（眩暈）を提示し、これを基点に文化

の発達を考察した。一方、エミール・ジャック＝ダルクローズ（Émile Jaques＝Dalcrose,1865-1950,以降 J＝ダルクローズと表記する）が考案したリトミックは、子どもが身体を使って音楽の諸要素を学び、幼児の諸内外的な表現能力を高める教育法である。

そこで、J＝ダルクローズのリトミック活動における「遊びの精神」について、カイヨワの4つの要素の視点から、分析し、検証を行なう。

先行研究として、学校体育やスポーツにカイヨワの遊びの視点を関連付けて書かれたものが見受けられたが、カイヨワの遊びの視点から音楽教育を分析したものは管見の限り見当たらない。また、2015年発行の『新・幼児の音楽教育 幼児教育教員・保育士養成のための音楽的表現の指導』においては、わらべうたの遊びについて、カイヨワの4つの要素の視点から分析し、紹介しているが<sup>i</sup>、2018年発行の『最新・幼児の音楽教育 幼児教育教員・保育士養成のための音楽的表現の指導』においては、その部分の記載内容が変更されており、カイヨワについて記載された部分は見当たらなかった<sup>ii</sup>。

## 2. 研究の目的

民秋（2017）は、現行の五領域は維持されるが、幼児教育において育みたい資質・能力は、「遊び」を通しての総合的な指導の中で育まれるとしている<sup>iii</sup>。そこで、J＝ダルクローズのリトミック活動における遊びの精神について、カイヨワの4つの要素の視点から、分析と検証を行ない、現在求められている表現活動について検討する。

## 3. 研究の方法

第一段階として、一般的なリトミック指導書に記載されているリトミック活動の内容について、カイヨワが示した遊びの4つの要素の視点から分析を行なう。

第二段階として、筆者らが子どもたちと実際に行なったリトミック活動の内容について、分析するとともに、その改善案を含め考察する。

なお、幼児期の発達過程を踏まえ、幼稚園の年中クラスを対象とする。

#### 4. ロジェ・カイヨワと『遊びと人間』について

ロジェ・カイヨワ (Roger Caillois, 1913-1978) は、1913年フランスのランスに生まれ、1933年高等師範学校に入学し宗教学・社会学を学んだ。1938年バタイユ、レリスらと〈社会学研究会〉を結成。ユネスコ発行の哲学・人文科学雑誌『ディオゲネス』の編集長を務め、71年にはアカデミー・フランセーズの会員に選ばれる<sup>iv</sup>。

カイヨワは、戦争、遊び、神話や夢など、多岐にわたる研究を行ない、多数の著作を執筆している。『戦争論—われわれの内にひそむ女神ペローナ』では、戦争について「戦争の実態は、祭りの実態にあい通ずる。また人間の意識はこの両者から、たがいに並行するような神話をつくってきた。」<sup>v</sup>とし、共に社会の痙攣であると分析している。また、今回の子どもたちの活動の主となる「想像」について、「本当らしさに従ってあるいはそれに逆らって、何でも手当たり次第に解釈しようとするこの永久的な奇癖がなかったら、知識の歩みも可能であったかどうか疑わしい」<sup>vi</sup>と説き、想像が知性や意志を育てる手助けをしているとしている。

『遊びと人間』は1957年に出版された。カイヨワは同書における「日本版への序文」にて、「これはシラーの予言者的直観とJ・ホイジンガのみごとな分析『ホモ・ルーデンス』のあとを受けつぐものである」<sup>vii</sup>と述べている。ホイジンガの『ホモ・ルーデンス』は1938年に出版され、カイヨワは「遊びの根本的な性格のいくつかをみごとに分析し、文明の発展における役割の重要性を明らかにした」<sup>viii</sup>と紹介している。

カイヨワは日本にも数回来日しており、「花を活ける芸術によって、茶の儀式によって、また伝統的な短詩の厳密な形式によって、凧あげによって、贈りものの交換によって、能と歌舞伎の約束事によって、武士道の道德位によって、弓を射る洗練された作法によって、禅問答の意味深いやりとりによって、日本文化は、その歴史の全体を通じて、遊戯精神との明白な血縁関係を、いわば誇示しているように思われる。」<sup>ix</sup>と、日本の文化に対しても遊びの精神を見いだしている。

#### 5. カイヨワによる「遊び」の分析

##### (1) 遊びの分類

カイヨワは、『遊びと人間』の中で、遊びを「自由な活動」「隔離された活動」「未確定の活動」「非生産的活動」「規則のある活動」「虚構の活動」の6つに分けて定義<sup>x</sup>し、以下のように4つの要素に分類している。

- ・ Agon : アゴン (ギリシア語、試合、競技)
- ・ Alea : アレア (ラテン語、さいころ、賭け)
- ・ Mimicry : ミミクリ (英語、真似、模倣、擬態)
- ・ Illinx : イリンクス (ギリシア語、渦巻)<sup>xi</sup>

## (2) 遊びの内容

4つに分類された遊びは、「サッカーやビー玉やチェスをして遊ぶ (アゴン 競争)、ルーレットや富くじに賭けて遊ぶ (アレア 運)、海賊ごっこをして遊んだり、ネロやハムレットを演じて遊ぶ (ミミクリ 模倣)、急速な回転や落下運動によって、自分の内部に器官の混乱と惑乱の状態を生じさせて遊ぶ (イリンクス 眩暈)」のように、具体的な例をあげて説明している<sup>xii</sup>。

その上でカイヨワは更に、2極を提示し、それらを組み合わせて8つのカテゴリーを作った。

- ・ Paidia : パイディア (ギリシア語、遊戯)
- ・ Ludus : ルドゥス (ラテン語、闘技、試合)<sup>xiii</sup>

パイディアは、「気晴らし、騒ぎ、即興、無邪気な発散が支配している」<sup>xiv</sup>のに対し、ルドゥスの方は、「一そうの努力、忍耐、技、器用がなければこの目標に到達はできない。」<sup>xv</sup>としている。例えば、ミミクリ (模倣) ×パイディア (遊戯) は、空想の遊び、ミミクリ (模倣) ×ルドゥス (競技) は、演劇や見世物全般、アゴン (競争) ×パイディア (遊戯) は規則のない取っ組み合い、アゴン (競争) ×ルドゥス (競技) はスポーツ競技全般などである<sup>xvi</sup>。

## 6. リトミック指導書の中に見られるカイヨワの遊びの精神について

リトミック指導における遊びの精神について探るため、まずは全日本リトミック音楽教育研究会編著、板野平・溝上日出夫監修の『リトミック指導2 [4才児]』<sup>xvii</sup>に示されているリトミック活動について、カイヨワの遊びの分類をもとに分析を行なう。『リトミック指導2 [4才児]』は、活動に適した月と週に沿っ

て「4才4月第1週」から「4才3月第4週」まで順に記載されており、本稿では、本書の冒頭から3つの活動について分析を行なう。

### 6-1-1. 活動「チューリップ」の分析

#### (1) 音楽に親しむ：基礎リズムをステップする。

- ・「お日様がキラキラ輝いて、とても暖かい春が来ました。みんなでお散歩に行きましょう。」→【ミミクリ（模倣）】
- ・「ピアノが止まったら、すぐ止まりましょう。」→【アレア（運）】
- ・「今度は、どんどん走っていきましょう。」→【ミミクリ（模倣）】
- ・「少し坂道になって疲れてきました。ゆっくり歩きましょう。」→【ミミクリ（模倣）】
- ・「お馬さんに乗っていきましょう。」→【ミミクリ（模倣）】【イリンクス（眩暈）】
- ・「今度はピアノがいろいろにかわります。よく聞いてね。ころぶこともあります。」→【ミミクリ（模倣）】【アレア（運）】【イリンクス（眩暈）】

#### (2) 歌唱：チューリップの花の表現をしながらうたう。歌に合わせてリズム打ちをする。

- ・「お花がたくさん咲いている所に着きました。チューリップの花になって、風にゆれながら『チューリップ』の歌をうたいましょう。」→【ミミクリ（模倣）】
- ・「お花畑へ来るとき、走ったり歩いたりしてきましたね。」
- ・「ピアノに合わせて、手を打ちましょう。」→【アレア（運）】
- ・「チューリップの歌をうたいながら楽器を打ってみましょう。」
- ・「それぞれのリズムを打ちながらうたいましょう。」

#### (3) 聴音：「ド」「ド<sup>8</sup>」の音当てをする。

- ・「音あてをして終わりにしましょう。」「ド」「ド<sup>8</sup>」→【アレア（運）】【アゴン（競技）】<sup>xviii</sup>

## 6-1-2. 「チューリップ」の分析結果

4才児4月最初の活動は、音楽に親しむことを目的として、季節に合った歌「チューリップ」を題材としている。カイヨワの遊びの分類をもとに分析したところ、多い順に、ミミクリ（模倣）6回、アレア（運）3回、イリンクス（眩暈）2回の要素が含まれていた。子どもにとってスキップ（又はギャロップ）をすることは、我を忘れて跳ね回ることができ、十分にイリンクス（眩暈）の要素を含むと考える。また、最後の音あての部分は、留意点として「身体反応をしながらあてさせる」との記載があり、全身を使うことによって、子どもたちはより一層アレア（運）・アゴン（競技）の要素を楽しむことができるだろう。

## 6-2-1. 活動「ちょうちょう」の分析

## (1) 基礎リズム・即時反応になれる。

- ・「野原に静かな朝がやってきました。」
- ・「ちょうちょうになって、おいしい花のみつを探しに行きましょう。どんな花が咲いているかな？」→【ミミクリ（模倣）】
- ・「ピアノが止まったら、はやく止まって、おいしいみつをすいましょう。」→【ミミクリ（模倣）】【アレア（運）】
- ・「おなかがいっぱいになったわね。今度はみんなで『かくれんぼう』をしましょう。」
- ・「スキップしていてピアノが止まったら、すぐ先生の言ったところに早くかくれましょう。こわいくもや人間たちにつかまってしまうわよ。はやくね。」→【アゴン（競争）】【アレア（運）】【ミミクリ（模倣）】
- ・「あ一つかれた。ひと休み、ひと休み。静かに休みましょう。あっ、風さんからのプレゼントよ。なにかしら？カスタネットよ。よかったわね。」
- ・「今度はカスタネットで遊びましょう。4つのグループに分かれて、鉄棒、スベリ台、タオルかけ、ピアノの後に行きましょう。」
- ・「ピアノに合わせて、カスタネットを打ちながら歩き、ピアノが止まったら、打つのも歩くのもやめ、先生が言ったところを押さえましょう。」→【アレア（運）】

(2) 歌唱：「ちょうちょう」をうたう。

- ・「風さんに聞こえるよう、きれいな声でうたいましょう。」
- ・「お昼になったので、お家へかえりましょう。途中、曲がり角になったら合図しますので、向きをかえましょう。」→【アレア（運）】<sup>xix</sup>

### 6-2-2. 「ちょうちょう」の分析結果

前週の「チューリップ」に続き、「ちょうちょう」を題材としたリトミック活動である。子どもたちにとって身近で親しみやすい題材であり、表現もしやすいのではないかと考える。また、留意点には新入児への配慮も書かれている部分が特徴的である。分析の結果、ミミクリ（模倣）の要素が3回、アレア（運）の要素が4回あった。また、ピアノの音が止まっておいしい蜜を吸う際や、カスタネットをピアノの音にぴったり合わせて鳴らす際には、声かけの方法によってアゴン（競争）の要素を加えることができ、展開次第で遊びの性質を変化させることが可能である。

### 6-3-1. 活動「ねずみとねこ」の分析

(1) 模擬活動を通して強弱を認識する。

- ・「さあ今日は、ねこやねずみになって遊びましょう。」
- ・「ねずみさんが遊んでいます。ねこに追っかけられるように、弱く走りましょう。」→【ミミクリ（模倣）】
- ・「ねこさんが出てきました。ねずみを追っかけるように強く走りましょう。」→【ミミクリ（模倣）】
- ・「こんどはねこやねずみに分かれて、遊びましょう。ピアノをよく聞いてね。」→【ミミクリ（模倣）】【アレア（運）】
- ・「ねずみを追いかけていたねこさんは、ねずみがかわいそうになったので、追いかけるのをやめて仲よくまりつきをしてあそぶことにしました。」
- ・「お友達と2人組になりましょう。1人はまりになって、もう1人はそれをつきましましょう。」→【ミミクリ（模倣）】
- ・「大きいまりをつきましましょう」→【ミミクリ（模倣）】
- ・「小さいまりをつきましましょう。」→【ミミクリ（模倣）】

- ・「いろいろなまりがでてきますよ。ピアノに合わせて、いろいろなまりをつきましよう。」→【アレア（運）】【ミミクリ（模倣）】
- ・「今日はねこやねずみになったりまりつきをしてたくさん遊びましたね。」

xx

### 6-3-2. 「ねことねずみ」の分析結果

この活動はミミクリ（模倣）の要素を楽しみつつ、ねことねずみになって追いかけてこのスリルを楽しむアゴン（競争）の要素が3回含まれている。また、想像力豊かな子どもは、ねこに追いかけているイメージでねずみになって走る際には、イリンクス（眩暈）の楽しみも感じていることだろう。まりをつくる部分では、ピアノの音をよく聴き合わせることに同時に、お友だちとタイミングを合わせる協調性を必要とする。まりをつくる速さがどのように変化するのか、アレア（運）とミミクリ（模倣）の要素を、より一層集中して楽しむことができるだろう。

### 6-4. 考察

J＝ダルクローズは、「音楽リズムの印象が、常に聞き手の心の中に一定の動きのイメージを、そして、身体には本格的な反応を呼び覚ます」<sup>xxi</sup>そして、「優れた音楽教育法というものは、すべての音を『聴くこと』の上に築かねばならない。」<sup>xxii</sup>と述べている。

リトミック指導書の内容を分析したところ、全体的にミミクリ（模倣）の要素が多い（16回）ことがわかった。子どもたちに、音楽の諸要素を身体を使って習得させる場合、決められた通りに動くよりも、想像による模倣と音楽を融合させ動くことで、聞き手の心の中に一定の動きのイメージを作り上げることができ、より深く、主体的に学ぶことができるためだと考えられる。

次に多い遊びの要素はアレア（運）であり、「チューリップ」3回、「ちょうちよう」4回、「ねずみとねこ」2回であった。音楽に合わせて動く即時反応の、予期せぬタイミングで音楽が止まり、それをよく聴いて身体を反応させるといったアレア（運）の要素は、リトミック活動の特徴的な部分であり、「聴くこと」に集中させることができると考える。



幼児の集団活動の中で、イリンクス（眩暈）の要素を含む活動を行うことは安全管理上、困難なことが多いが、リトミック活動の中で取り入れることが可能な点であり、特徴でもある。子どもたちの様子を見ながら、指導者が適宜取り入れることで、より効果的に学ぶことができるだろう。

また、アゴン（競争）の要素については、指導者の声掛けの方法で、随時取り入れることができる。ただし、常に1番でなくてはならないという競争ではなく、子どもたちの「できた」「嬉しい」という気持ちを上手に育み、楽しめるように取り入れていく必要があると考える。

今回は冒頭の3つの活動を取り上げて詳細な分析を行ったが、本書における全活動のみならず、『リトミック指導1〔3才児〕』『リトミック指導3〔5才児〕』にも同様に、全ての要素が含まれており、リトミックは遊びの精神をふんだんに含む教育であるということがわかった。

## 7. 東京都内の私立M幼稚園年中組とのリトミック活動の実践内容について

次に、筆者らが東京都内の私立M幼稚園年中組の子どもたちと実際に行なったリトミック活動の内容について分析を行なう。

活動実施の時期：2018年6～7月

対象：東京都内の私立M幼稚園 年中組3クラス（約100名）

場所：M大学Mキャンパス内教場

協力：児童教育学科保育幼児教育専修3～4年生 約60名

倫理的配慮：園と保護者には研究の趣旨を説明した上で撮影と使用の同意を得た。

### 7-1. 活動の内容

J＝ダルクローズが「リトミックと身体造形」の中で示した、音楽と身体造形の共通要素<sup>xxiii</sup>の中から、いくつかの要素を持つ特徴的な音楽を奏で、それを聴いた子どもたちが、イメージした通りに自由に動くリトミック活動を行なった。

提示した音楽は以下の通りである。

音楽①「音質」（基本の音楽）

音楽②「メロディー」「強弱」（短調）

音楽③「メロディー」(転回ターン)

音楽④「音の高低」「リズム性」「メロディー」(上下)

音楽⑤「音の高低」「メロディー」(低音・短調)

音楽⑥「拍子」「リズム性」(3拍子)

( )内は実践者が便宜上名付けた呼び方である。

実践者と子どもたちは初対面であったため、まず子どもたちには、ピアノの周りの好きな所に座ってもらい、座った状態のまま音楽を聴かせた。様々な特徴のある音楽から受け取るイメージを、生き物のトンボが飛んでいる様子をテーマにして、自由に発言してもらった。

音楽①(基本の音楽):まず、実践者が「トンボが飛んでいます」とテーマを伝えた。

音楽②(短調):「悲しそうだった」「あ、これ、めっちゃこわいやつ」

音楽①(基本の音楽):元の音楽に戻したところ、笑顔になり、数人の子どもがうなずいていた。

音楽③(転回ターン):「こわい感じ」「おぼけの感じ」

音楽④(上下):「晴れやかな感じ」「美しい感じがする」「楽しそうな感じ」

音楽⑤(低音・短調):「きゃー」「怒ってる」

音楽⑥(3拍子):「いいね～」「美しい感じ」

また、言葉での表現だけでなく、自然と身体が動き出している子どもが多く見られた。

## 7-2. 活動の分析

子どもたちと行なったリトミック活動「トンボ」について、カイヨワの遊びの分類をもとに分析を行なう。

(1) 音楽を聴いて想像を膨らませる

(子どもたちは、折り紙で制作したトンボを手に持っている)

・今日は良いお天気ですね。とんぼが気持ちよさそうに空を飛んでいます。

(音楽)では、これはトンボがどのように飛んでいるでしょう(音楽)。

イメージして手に持っているトンボを飛ばしてみましょう。→【ミミクリ（模倣）】

## （２）即時反応

- ・音楽が止まったら、みなさんのトンボを自分の体のどこかに止まらせて手を離しましょう。→【ミミクリ（模倣）】【アレア（運）】
- ・面白いところ（耳の後ろ、首など）に止まらせている人がいますね。他に、まだ誰も止まらせていないところがありますか？もっと面白いところはどこでしょうか。→【アゴン（競争）】
- ・今度は音楽がどんどん変わるので、トンボがどんな様子なのかイメージして、その通りに動いてみましょう。音楽が止まることもあるので、みなさんが石になったり、木や棒になったりして、自分にトンボを止まらせてください。→【ミミクリ（模倣）】【アレア（運）】【アゴン（競争）】

## 7-3. 活動の結果

この活動は、手に持っているトンボを動かすことで、頭の中にイメージしているトンボの動きを模倣するため、ミミクリ（模倣）の要素が多い。そして、この活動の特徴は、音が止まった時に持っているトンボを自分の体のどこかに止まらせ、トンボから手を離すことである。トンボを止まらせ安定させるためには、子ども自身が静止しなければならず、前述のミミクリ（模倣）に加えて、いつ音楽が止まるかわからないアレア（運）の要素が加わる。そして、子どもたちを更に夢中にさせていたのは、「誰よりも面白い意外な場所」にトンボを止めるというアゴン（競争）の要素であったことがわかった。

また、分析の結果、この活動にはイリンクス（眩暈）の要素が少ないことがわかった。

## 7-4. 考察

分析した「トンボ」の活動について、イリンクス（眩暈）の要素を取り入れる場合には、以下のような活動が考えられる。

- ①合図があったら、とんぼの進む方向を反対にする。徐々に合図の間隔を短く

する。

②スキップやギャロップを伴うような活動を取り入れる。

活動は大きなホールで行なわれ、速い音楽に変わった時に、子どもたちは全力で走り出してしまい、子ども同士でぶつかってしまうことがあった。この点を鑑みて、イリンクス（眩暈）を取り入れた活動をするためには、更に以下の活動を試みることが考えられるであろう。

- ・「トンボ」の活動をする前に、動きの少ない即時反応活動を行ない、音楽を聴く耳の準備をする。
- ・全体の人数の半分が活動を行ない、他の子どもは周りに座ってそれを見ることによって、お互いを観察し合う。ホールで動く子どもの数を減らし、衝突の危険を少なくする。
- ・スキップやギャロップの場合には、輪になり、動く方向を一定にする。

子どもたちのトンボに関する体験や背景は、「空を飛んだり枝などに止まったりするのを見たことがある」、「実際に捕まえたことがある」、「本や写真など映像からの情報でトンボを知っている」など様々である。活動の最初に紙でトンボを作り始める時から、既に子どもたちはどんなトンボを作ろうかとワクワクしているようであった。どの子どもも自分が持つ「トンボ」のイメージに近づけるために、想像を膨らませながら制作をしたのではないかと考えられる。

自分が作ったトンボを持ち、初めて聴く音の響きに合わせて身体を動かす際には、音楽によってイメージしたトンボの様々な動きを表現したり、トンボを止まらせる場所に工夫を凝らすといった様子が見られた。全身を隅々までダイナミックに動かす爽快感、様々な音色に耳を傾けてリズムカルに動かす解放感、静止のタイミングに対する期待感、時に走り回りながら競いあったりする感覚は、「遊び」に通じており、子どもの発育発達時期に必要な感性を育て、持久力・調整力を高めることに繋がっていくと考える。

J＝ダルクローズは「子どもが音楽を心に感じとり、喜び迎え、音楽において心と身体が合一すること——耳でしっかり聴くばかりでなく、自分の全存在で聴き入ること」が大切であると述べている<sup>xxiv</sup>。子どもたちは様々なトンボの様子を想像しながら、身体を使って音楽を聴き、ニュアンスを感じとっていた。「ト

ンボ」は、子どもたちに人気の活動であるが、このように遊びの要素の分析をしたことで、なぜ人気なのか、その理由を知ることができた。また、更に遊びの要素を加えて展開していくために、その方法が明らかになった。この結果をもとに、他の活動の発展にも十分に活用できると考える。

## 8. まとめ

リトミック活動には、カイヨワの4つの遊びの要素がバランスよく散りばめられていることがわかった。幼児教育において、育みたい資質・能力は、その遊びの精神により、総合的に育むことができると言えるだろう。

リトミック活動により、感じたことや考えたことを自分なりに表現することを通して、豊かな感性や表現する力を養い、創造性を豊かにすることが、子どもたちのしあわせにつながっていくと考える。

## おわりに

最後に、本活動の協力者である学生たちから、多くの感想が寄せられているため、その一部を紹介する。

「子どもたちがリトミックをしている姿を一度も見たことがなかったので、音楽に合わせて子どもたちがどのように動くのかということはとても興味がありました。」「実習の時には、リズム遊びを子どもたちと一緒にさせていただき、その時は子どもたちの動きが決まっていた、そのまねをしているということが多く、出来ている子、出来ていない子がはっきりと出てしまうのではないかと思った。そして、まねをすることにより、子どもたちの動きが制限されてしまうと思った。(中略) また、この活動には、リズム遊びとは違う『考える』という部分が入っていたり、それを『表現する』ということをしていくと、相手の気持ちを考えたり、わかるようになったり、自分の感情が豊かになったりするのではないかと思った。」

リトミック活動の魅力を感じてもらえたことが、教育学部で学ぶ学生への一助になれば幸いである。

今後も子どもたちの「遊び」の中から発生する自発的な表現活動の在り方について、引き続き研究を進めていきたいと考える。

## 謝辞

このたび、武蔵野大学しあわせ研究所の研究助成を受けて、リトミック活動における遊びの精神について研究することとなりました。

この研究を行なうにあたって、東京都内の私立 M 幼稚園の先生方に研究の趣旨をご理解いただき、年中クラスの園児さんにご協力いただきました。

また、この研究を進めるにあたり、明星大学教育学部教育学科教授の板野和彦先生に多くのご助言とご指導を賜りました。

ここに深く御礼申し上げます。

## 注釈

- 
- i 井口太(2015)『新・幼児の音楽教育 幼児教育教員・保育士養成のための音楽的表現の指導』朝日出版社,pp.51-55
  - ii 井口太(2018)『最新・幼児の音楽教育 幼児教育教員・保育士養成のための音楽的表現の指導』朝日出版社,pp.49-55
  - iii 民秋言(2017)『幼稚園教育要領・保育所保育指針・幼保連携型認定子ども園教育・保育要領の成立と変遷』萌文書林,pp.119-121
  - iv ロジェ・カイヨワ(1994)塚原史他訳『改訳版 人間とは聖なるもの』せりか書房,pp.289-299
  - v ロジェ・カイヨワ(1974)秋枝茂夫訳『戦争論—われわれの内にひそむ女神ベローナ』法政大学出版局,p.238
  - vi ロジェ・カイヨワ(1978)塚崎幹夫訳『イメージと人間』思索社,p.151
  - vii ロジェ・カイヨワ(1990)多田道太郎・塚崎幹夫訳『遊びと人間』講談社学術文庫,p.3
  - viii 同上書,p.30
  - ix 同上書,p.4
  - x 同上書,p.40
  - xi 同上書,p.44
  - xii 同上書,p.44

- 
- xiii 同上書,pp.44-45
- xiv 同上書,p.44
- xv 同上書,p.45
- xvi 同上書,p.81
- xvii 全国リトミック音楽教育研究会編 (2012)『リトミック指導2 [4才児]』  
全音楽譜出版社
- xviii 同上書,p.6
- xix 同上書,p.8
- xx 同上書,p.10
- xxi エミール・ジャック＝ダルクローズ(2003)『リズムと音楽と教育』全音楽  
譜出版社,p.235
- xxii 同上書,p.32
- xxiii 同上書,pp.185-186
- xxiv 同上書,p.59