

# 保育現場における伝承遊び —保育者の視点より—

桧垣 淳子

## Traditional Play in Nursery and Preschool — Views of Nursery and Preschool Teachers —

Junko Higaki

(2015年11月27日受理)

### はじめに

科学技術の進展や経済の高度成長による社会変容は、少子化、都市化、核家族化などを加速させ、子どもから遊びを奪ってしまった。遊びたくても、遊ぶ仲間がいない、時間がない、空間がない。今や、同年齢の仲間と遊ぶのはもちろん、異年齢集団で遊ぶことは非常に難しくなっている。また、道路や住宅地の建設等により、子どもたちが安全に伸び伸びと遊べる場所は減りつつある。公園でさえも、騒音や安全上の問題から子どもが遊ぶことが制限されるケースもある。その結果、子どもの遊び場は屋外から屋内に移り、集団で体を動かして遊ぶことから個人でゲームやネットをするといった遊びへと変容している。それに伴い、体力・運動能力の低下、コミュニケーション能力の低下、意欲の減退などの多くの問題が指摘されている<sup>(1)(2)(3)</sup>。

このような状況を受けて、平成24年には、文部科学省より「幼児期運動指針」<sup>(2)</sup>が出された。「幼児は様々な遊びを中心に、毎日60分以上、楽しく体を動かすことが大切である」と述べられているように、幼児期の子どもにとって遊びを通して体を動かすことの重要性が明確に示された。また、「小学校学習指導要領：体育編」<sup>(3)</sup>では、「体づくり運動」が低学年から位置づけられ、体を動かすことの楽しさや心地よさを経験し基本的な動きを身につける内容が盛り込まれ、小学校においても楽しく体を動かす重要性が示されている。

日本の伝承遊びの中には、体を使った多くの遊びがある。集団で行うものや歌にあわせ行うものがあり、子どもたちが楽しく体を動かせる多くの要素が含まれている。

この伝承遊びは、かつて、子どもたちが集団で遊ぶ中

で自然に伝わっていった。子どもが多かった時代には、様々な年齢の子どもが入り混じり群れて遊び、年長者は年少者の面倒を見、年少者は年長者から多くのことを学んだ。このような異年齢の集団にはガキ大将がおり、ガキ大将を中心に遊び中で、時には形を変えながらも伝承遊びも自然と伝わっていったものである。しかしながら、現代の子どもを取り巻く環境を考えると、かつてのように伝承遊びが継承されていくのは非常に困難であるといえる。

幼稚園や保育園、学校には、遊びの時間や同年齢のみならず異年齢の仲間、遊べる空間があり安全に遊ぶことができる。「子ども社会」が成立しない現代において、子どもから子どもへと自然に伝承遊びを伝えていくことが困難であるならば、保育や教育の場で伝えていくことが必要だと思われる。穂丸ら<sup>(3)</sup>によれば「幼稚園や保育所での伝承遊びの実施率は高く保育者の意識や関心も高いが、伝承遊びを導入する際の課題として、保育者の伝承遊びに対する理解不足と指導が難しいこと」が報告されている。その解決策として、保育者の研修会や養成校の授業内容を充実させる必要性を示しているが、具体的な提言はなされていない。

本研究では、養成校での伝承遊びに関する教授内容及び方法を具体的に検討するための前段階として、まず、幼稚園や保育園における伝承遊び実施の現状、保育者の伝承遊びに対する意識—必要性、保育に取り入れる意義等—を調査し、保育現場で伝承遊びを伝えていくことの可能性と課題を見出すことを目的とした。

### 伝承遊びについて

「伝承遊び」に関する研究は、教育、歴史、民俗、児

童文化など専門領域が多岐にわたり、「伝承」や「伝承遊び」という用語の定義や概念に関する見解は様々である<sup>(5)(6)(7)(8)(9)(10)(11)</sup>。まず、「伝承」という用語であるが、「①伝え聞くこと。人づてに聞くこと。②伝え受け継ぐこと。古くからあったしきたり（制度・信仰・習俗・口碑・伝説などの総体）を受け伝えていくこと。また、その伝えられた事柄。例：伝承文学」と定義されている<sup>(4)</sup>。すなわち、伝承とは「古くからある何かを、文字によらず口から口へと受け伝えていくこと、あるいは口伝えに伝わってきた事柄」と解釈することができ、伝承遊びは、通常、「文字によるものではなく、口伝えに伝えられてきた遊び」と説明される<sup>(10)</sup>。しかしながら、「伝承遊び」という用語は元々存在したものではなく、子どもを取り巻く社会状況の変化により、昔からの遊びの存続に危機感を持った大人の手で創りだされた言葉であり、この用語が創られ使われるようになったのは昭和40年代以降であると報告されている<sup>(7)(10)</sup>。

それでは「伝承遊び」は、どのように定義されているのだろうか。中地<sup>(5)</sup>（1988）は「伝承遊びは、子どもの遊び集団の中で自然発生的に生まれ、代々共有されてきた遊びであり、子ども社会の縦横のつながりによって、また大人から子供への経路を通して伝えられ、受け継がれてきた遊びの総称である」と述べている。中地の定義について小川博久<sup>(6)</sup>（1991）は「『伝承遊び』の定義として一般的に認められたものであろう。」と追記している。しかし、その一方で、現在、既に受け継がれることのなくなった遊びや自然発生的にではなく、学校やその他の教育施設で意図的に伝えられている遊びも含めて定義を見直す必要性を指摘している。この中地の定義や小川の指摘を受け、小川清実<sup>(7)</sup>は、伝承遊びについて「第一に、これまでさまざまな文献に登場する遊び、もはや実際に子どもには遊ばれなくなっているかもしれない、大人の思い出になっているような遊び（かつて伝承していた遊び）、第二に、昔の子どもも遊んでいて、現在の子どもも遊んでいる遊び、（現在も伝承されている遊び）、第三にこれまでは見られなかった遊びであるが、まさに現在、子どもたちが遊んでいる遊び、そしてこれから遊ばれていくかもしれない遊び（新しく起こり、これから伝承されていく可能性の高い遊び）これらをすべて『伝承遊び』と呼んでいきたいと考えています。」と述べている。つまり、時代や子どもの変化に伴い消滅した遊びや、新たに生まれた遊びを含めて「伝承遊び」と定義している。

以上のことから、伝承遊びについて考えてみる。中地が述べている定義を伝承遊びとするならば、すでに子どもが遊んでいない（受け継がれていない）遊びや意図的に教えられた（自然発生的に生まれていない）遊びは

「伝承遊び」とは言えなくなってしまう。一方、これから遊ばれていくかもしれない遊びは、何十年と月日が流れる中では「伝承遊び」になる可能性があるが、現時点で「伝承遊び」といえるのかという疑問も残る。

このように伝承遊びには様々な見解があるが、本研究では現時点における現状や課題を明らかにし考察するために、小川清実の定義で述べられている「①かつて伝承していた遊び、②現在も伝承されている遊び」を「伝承遊び」とし、その中で「集団で行うことができ、かつうたや全身の動きを伴うもの」を対象にした。

## 調査方法

### 1. 対象者

福岡市の私立幼稚園3園、福岡県内の私立保育園1園の幼稚園教諭及び保育士52名とした。年齢は20代：17名（32.6%）、30代：15名（28.8%）、40代：8名（15.3%）、50代以上：12名（23%）であった。尚、調査対象園は、異年齢や縦割りの保育形態ではなく、年齢別のクラス編成で行われている。

### 2. 調査方法及び期間

調査は、質問紙による自記式無記名で実施した。調査期間は、平成26年6月～9月とした。

### 3. 調査内容

伝承遊びには、伝承玩具を使うもの、一人で行うもの、集団で行うもの、歌を伴うもの、動きを伴うもの、主に手や指を使って行うものなど様々な遊びの種類がある。本調査では、楽しく体を動かすことができるという観点から、伝承遊びを「集団で行うことができ、かつうたや全身の動きを伴うもの」とし、道具を使用するもの、一人で行うもの、主に手や指など使うものは含めないとした。

対象者の属性については、保育年数、担当クラス、年代を質問した。質問内容は、①伝承遊びを保育に取り入れているか、②伝承遊びを知ったきっかけ、③伝承遊びを実施する際の参考資料、④伝承遊びを保育の中に取り入れる必要性、⑤伝承遊びを取り入れる理由、⑥伝承遊びを保育に取り入れる際に困難と感ずること、⑦知っている伝承遊びと保育で実践している伝承遊びとした。

### 4. 統計処理

「伝承遊びを知ったきっかけ」、「取り入れる理由」、「保育に取り入れる際に困難と感ずること」に関して年代別に違いが認められるか、「知っている伝承遊びと保育で実践している伝承遊び」に差がみられるか、 $\chi^2$ 検定を用いて検討した。なお、有意水準は5%未満とした。

## 結 果

回答者の約80%が保育の中に伝承遊びを取り入れていた(図1)。伝承遊びを知ったきっかけ(図2)で最も多かったのは、「子どもの頃の体験」、次いで「大学や

短大等の養成校」「研修会」の順であった。伝承遊びをする際に参考にする資料(図3)としては、「研修会の資料」、「書籍」が各々50%以上を占め最も多かった。

伝承遊びを保育に取り入れる必要性(図4)に関しては、全ての保育者は必要と感じている結果となった。

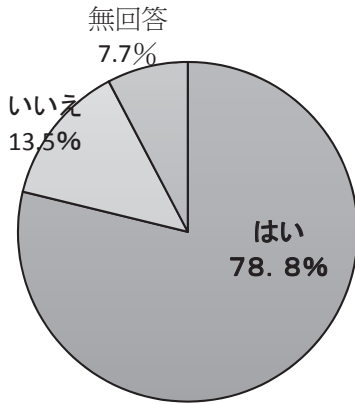


図1 伝承遊びの実施状況 n = 52

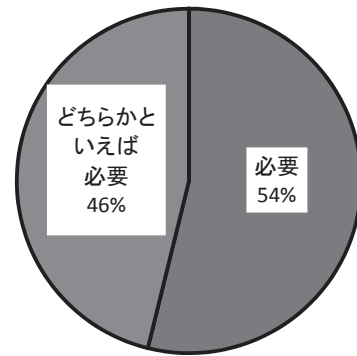


図4 伝承遊びの必要性 n = 52

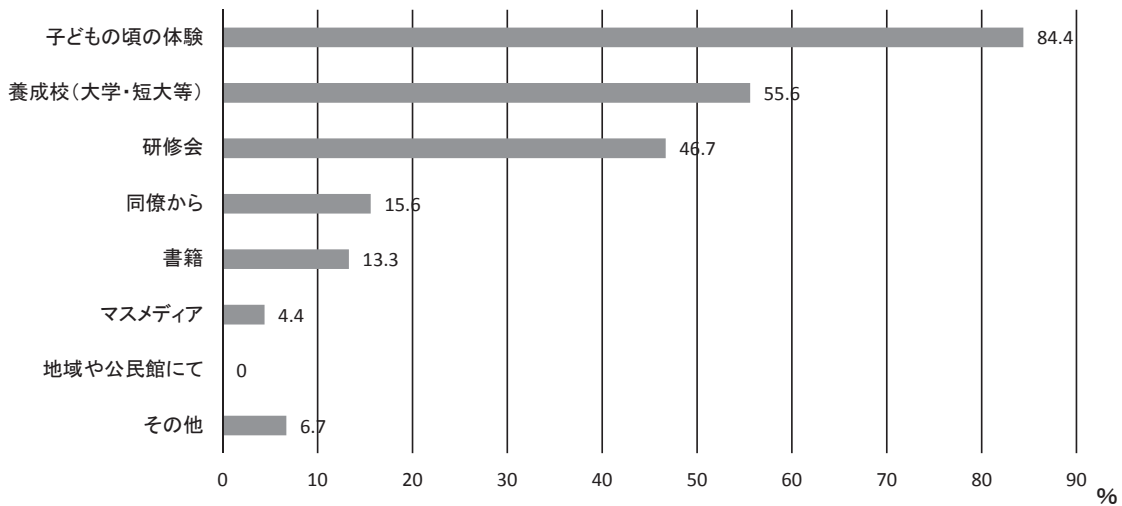


図2 伝承遊びを知るきっかけ(複数回答) n = 47

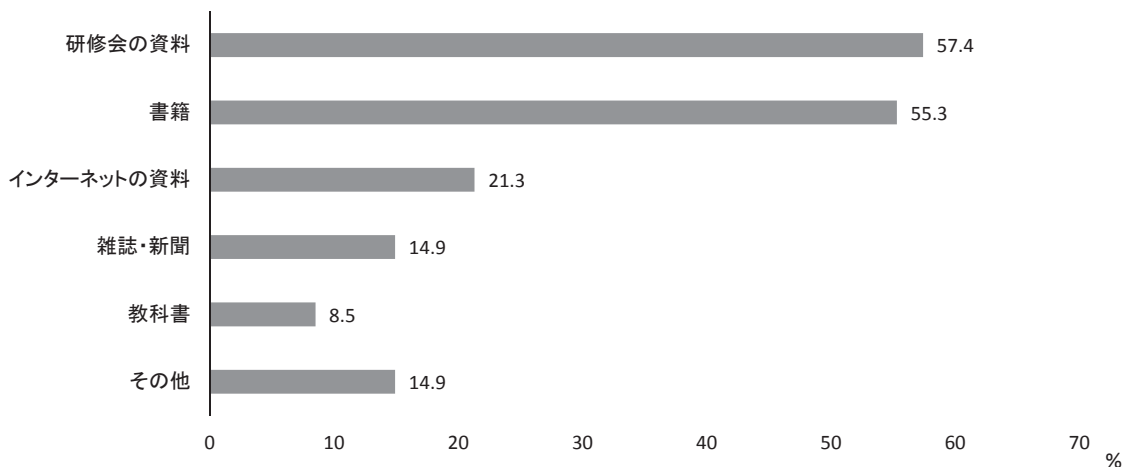


図3 伝承遊びを行う際の参考資料(複数回答) n = 47

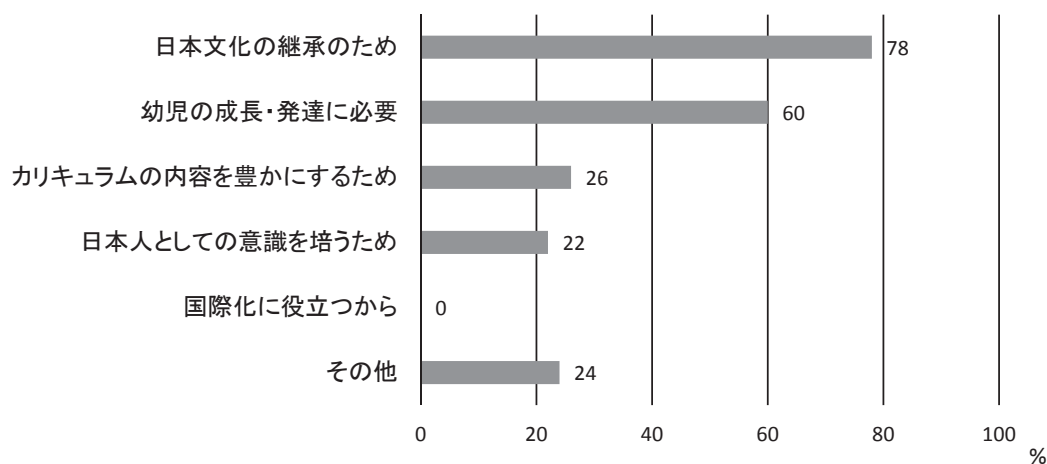


図5 伝承遊びを保育に取り入れる理由（複数回答） n = 50

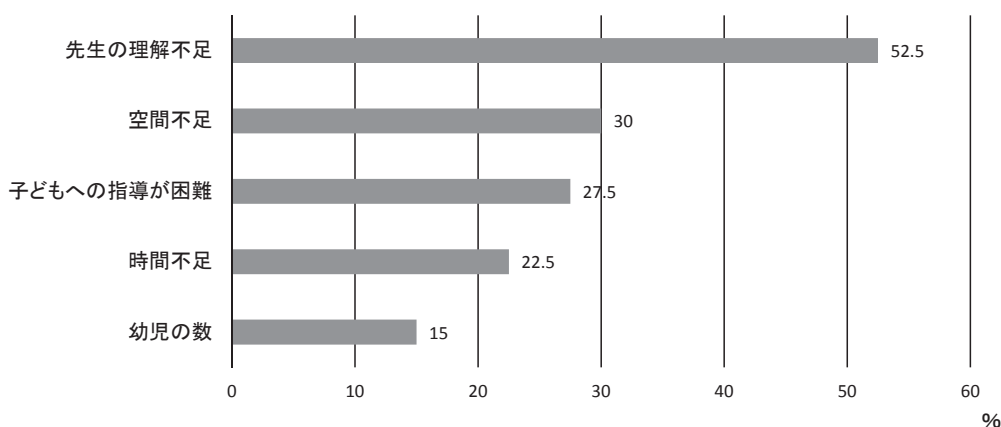


図6 伝承遊びを保育に取り入れる際の困難さ n = 40

伝承遊びを保育に取り入れる理由（図5）については、「日本文化の継承のため」、次いで「幼児の成長・発達に必要」であり、この2つが主な理由であった。保育者が、伝承遊びを導入する際に困難と感じる点（図6）は、「先生（自分自身も含む）の理解不足」が最も多く、次いで「空間不足」「子どもへの指導が困難」となった。

保育で実践率の高い伝承遊び（図7-1）は、だるまさんがころんだ、はないちもんめ、かごめかごめ、かくれんぼ、おしくらまんじゅう、ハンカチ落とし、あぶくたつた、となった。反対に、実践率の低い伝承遊びは、子とろ子とろ（11.5%）、靴取り（13.5%）、目隠し鬼（15.4%）であった。保育者の認知率が80%以上の伝承遊び（図7-2）は、かごめかごめ、おしくらまんじゅう、ハンカチ落とし、高鬼、だるまさんがころんだ、はないちもんめ、あぶくたつた、かくれんぼ、影ふみおに、となった。認知率が低い伝承遊びは、子とろ子とろ、靴取りが25%で最も低く、地面の陣取り、ねことねずみ、田んぼの田、目隠し鬼が続いた。保育者が知っている伝承遊びと保育で実践している伝承遊びとの差では、とおoryんせ（ $p < 0.01$ ）、目隠し鬼（ $p <$

0.01）、Sケン（ $p < 0.05$ ）の3つの伝承遊びで統計学的に有意差が認められた。「取り入れている伝承遊びを知ったきっかけ」、「伝承遊びを取り入れる理由」「伝承遊びを保育に取り入れる際に困難と感じること」の3点に関して年代間の比較をしたが、統計学的な有意な差は見られなかった。

## 考 察

### 1. 伝承遊びの実施状況

保育者のうち約80%が伝承遊びを取り入れており、「いいえ」と回答した保育者で「年中・年長クラスでは取り入れていた」との回答を含めると約92%が伝承遊びを実施していることになり、保育現場での伝承遊びの実施率が高い。

### 2. 伝承遊びを知ったきっかけ

本調査では子どもの頃の体験に続き、養成校や研修会で知ることが多いとの結果になったが、先行研究では「子どもの頃の体験」に次いで「先輩や同僚から教えてもらう」（61%）「書籍や雑誌から知る」（58%）が多

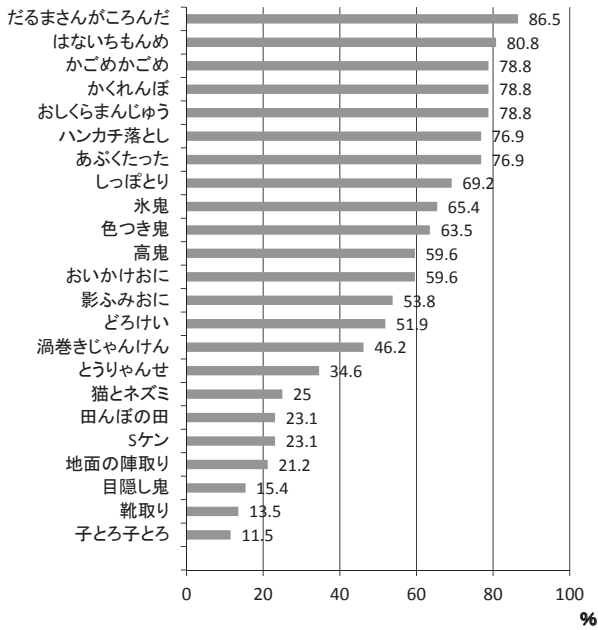


図7-1 保育で実践している伝承遊び

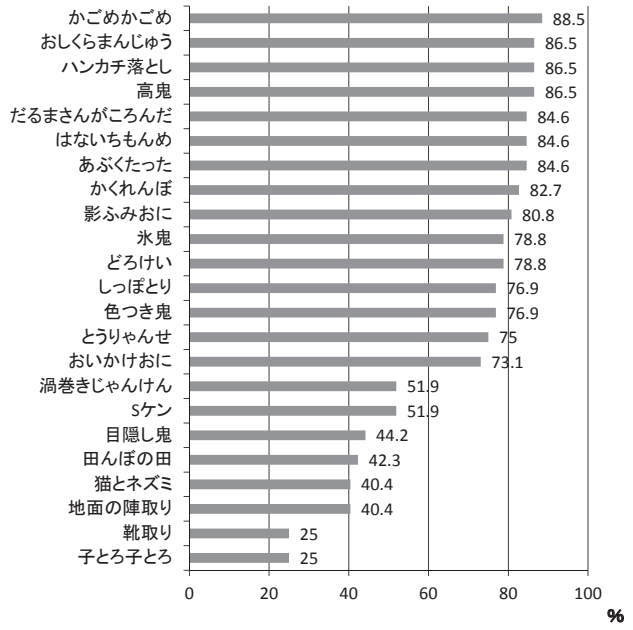


図7-2 保育者が知っている伝承遊び

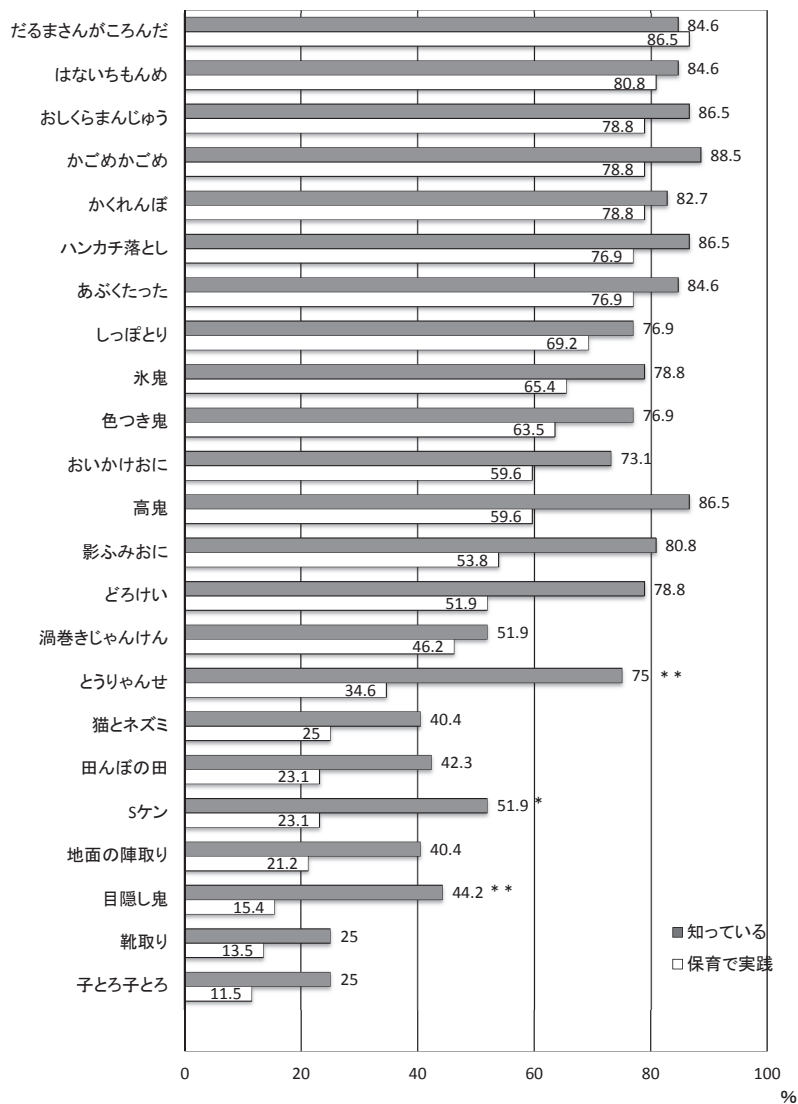


図8 保育者が知っている伝承遊びと保育で実践している伝承遊び \* p<0.05 \*\* p<0.01

かった<sup>13)</sup>。これは、伝承遊びの重要性が認識され、養成校で伝承遊びを取り入れることが多くなったことや、伝承遊びに関する研修会が以前より開かれるようになったことが関係していると推測される<sup>(注)</sup>。また、本調査の回答者は20代、30代の比較的若い世代の保育者が多いことから、年代が関係している可能性もあるが推測の域をでない。

### 3. 伝承遊びを実施する際の参考資料

「研修会の資料」及び「書籍」の割合が多く、保育者は、幼児期の体験や養成校、研修会等で体験した伝承遊びを、研修会資料や書籍で再度確認して取り入れていることがうかがえる。インターネットの普及・使用に伴い、インターネットを使用しての資料を参考にすることが多いと考えていたが、今回の調査ではインターネット利用の割合は約2割であった。

### 4. 伝承遊びを保育に取り入れる必要性と理由

保育者は、保育の中に伝承遊びを取り入れる必要性を感じており、伝承遊びが幼児期の子どもの成長や発達に有効であると考え、また伝承遊びを通して日本文化を知ってほしい、継承してほしいという願いをもって保育に取り入れていることがわかった。「その他」の回答に「伝承遊び独特の言い回しやリズムを大切にしたい」「地元の方言になれる」といった記述がみられたが、伝承遊びで触れる言葉や歌、リズムなどが、日本の文化を知る、あるいは伝える上で大切な要素であると考えていることが推測された。

伝承遊びには、遊びの中でやり取りされる言葉や歌の中に日本語のリズム、音階、間など日本文化に関わることが含まれている<sup>14)</sup>。例えば、仲間を集める言葉「○○するもん、この指とまれ」やかくれんぼにおける「もういいかい」「まあだだよ」という言葉の掛け合いには、日本特有のリズムや間が感じられる。伝承遊びに親しむことは、自然に日本語のリズムや感覚に触れて日本語（地域の言葉）に親しみ、日本文化を知ることになると考える。

### 5. 保育者が伝承遊びを導入する際に困難と感ずること

「先生（自分自身も含む）の理解不足」、「子どもへの指導が困難である」という結果は、先行研究<sup>15)</sup>と同様であった。養成校での授業や保育者を対象とした研修会が増え学ぶ機会は以前より増加したとみられるが、保育者の理解が十分でない現状が浮かび上がった。伝承遊びの指導が困難であることに関しては、対象が幼児であることや形成している集団が同一年齢であることが関係して

いると考えられる<sup>16)</sup>。かつてのように、子どもだけの異年齢集団が形成されていた時は、年少の子どもは、年長の子どもたちに混じり遊んでいる中で、遊び方やきまりを覚えることができた。しかし、幼稚園や保育園は、同一年齢の子どもで保育が行われているところも多く、保育者一人で同一年齢の子どもに遊び方や決まりを教えることに指導の難しさがあるものと思われる。また、伝承遊びの中には、ある程度の体力や運動能力を要するものがある。異年齢の子ども集団では、年少の子どもが十分に動くことができなくても、年上の子どもが俊敏に動き伝承遊びができるが、体力、運動能力が同程度の同年齢の集団では、遊びが成立しないことも考えられる。さらに「今年のぼたん」のような言葉のかけあいがある会話型の伝承遊びも、幼児期の子どもだけでは成立しにくいと考える。

以上のように、幼児期に可能な伝承遊びは、子どもの発達段階にあったものにならざるを得ず、そこに指導の困難さを感じている保育者像も見えてくる。これらの要因は、幼稚園・保育園で伝承遊びを行う限界に関連するのではないかと考えられるが、引き続き検討したい。

### 6. 保育で実践している伝承遊び、保育者が知っている伝承遊び

本研究で実践率の高かった伝承遊びは、保育者養成校の学生を対象にした調査でも、幼児期に行った伝承遊びの上位にあげられており<sup>17)</sup>、また「保育者が選んだ伝承遊び30」<sup>18)</sup>のうち上位20位までに全ては入っており、幼児期の子どもに実践しやすい伝承遊びであると考えられる。一方、実践率の低い伝承遊びは、いずれも保育者自身の認知度が低いことから、知らないために取り入れていないことがわかる。「子とろ子とろ」は、幼児期・小学校期を通して経験のある学生はいなかったとの報告がされており<sup>19)</sup>、保育・教育の場ではあまり実践されていないと推測できる。

保育で実践している遊びと知っている遊びの関連をみたところ、保育者が知っている伝承遊びは実践率も高く、知っている伝承遊びの中で、子どもたちの発達段階にふさわしいものや楽しく行えるものを実践していると推察できた。しかし、「とおりゃんせ」、「目隠し鬼」、「Sケン」は、知っているが保育での実践率が低いことが明らかになった。この理由としては、保育者が知っているが理解不足（あるいは経験がない）なことや、これらの伝承遊びが幼児期の子どもに難しいことが考えられる。Sケンは片足でケンケンする要素が入るため、

<sup>(注)</sup> 研修会・講習会のテーマが「伝承遊び」である事例

1. 平成24年大阪大谷大学幼児教育実践教育センター主催「伝承遊びの不思議な力」、2. 平成26年福井県幼児教育支援センター主催 幼児教育講座「伝承遊び」3. 玉川大学「伝承遊びを取り入れた生活・総合・幼児体育での授業実践」などがある。

体力的にやや厳しく、目隠し鬼は、鬼が目を覆うため安全面の配慮が必要になることに加え、周りの声や手の音が頼りであるという遊びの特性から、目が見えない状況でも安心できる人間関係の成立が不可欠である<sup>(7)</sup>ことが関係していると思われる。「とおoryんせ」は、「大学生になるまでに経験の少ない伝承遊びであり、遊び自体はなんとなく知っているが遊んだことがない」との報告<sup>(8)</sup>があり実施されにくい伝承遊びとなってきたことが推測される。

## まとめ

本研究では、幼稚園・保育園における伝承遊びの実施状況と必要性、意義及び保育現場で伝承遊びを伝えていくことの可能性と課題を見出すことであった。本研究の結果、保育者は、伝承遊びを保育に取り入れる必要性を感じており、実際に自らの幼児期の経験や養成校、研修会などを通して知った伝承遊びを取り入れていることがわかった。伝承遊びを保育に取り入れる理由としては、子どもの成長・発達に有効であるからという理由以上に、日本文化を子どもに伝えたいという保育者の願いがあることも明らかになった。これは幼児期に伝承遊びを行う意義の一つではないかと考えられる。伝承遊びを保育に取り入れる際の難しさとしては、保育者自身の理解不足、空間不足、幼児期の子どもには指導が困難な点があげられた。特に、年長者（幼少の子どもにとって手本となる存在）がいない幼児期の子どもだけで伝承遊びを行うことは、理解力、体力・運動能力等の点からも保育者の指導が難しく、保育の現場のみで伝承遊びを行うことの限界にもつながると推察された。

## 今後の課題

まず、保育者の伝承遊びに対する理解不足を解消していくために、引き続き、養成校（大学や短大も含む）や研修会等で、積極的に伝承遊びを体験する機会を設けることが必要である。しかし、保育者の伝承遊びの理解を深めるためには、ただ伝承遊びを知ること（知識を得る）を目的とするのでは不十分であり、その伝承遊びの「何が」「どんなところが」おもしろいのかを保育者自ら体感し遊びこむ体験が必要であると思われる。その遊びの本質や面白さを教える側が体感して初めて、その遊びに対する理解も深まり、伝承遊びの面白さを子どもたちに伝えることができるからである。また、幼児期の子どもの体力、理解力、保育・教育現場が同一年齢の集団が多いことを考慮すると、幼児期の子どもの発達段階や同一年齢集団に合う遊び方や教え方を工夫し、

保育者や将来保育者を目指す学生に具体的に提案していくことが必要であろう。

今回、幼稚園・保育園を対象に調査を行ったが、幼児期に可能な伝承遊びは、子どもの発達段階にあったものにならざるを得ず、保育現場だけで伝承遊びを行うには限界があるのではないかと感じた。今後、理解力、体力・運動能力がついてくる小学校期の子どもへ伝承遊びを伝えていく可能性についても検討していく必要があると考える。本研究の限界として、調査対象の選定に際し、伝承遊びの継承に力を入れている園であるかどうかに関して考慮していないため、調査結果の解釈に選択バイアスがある可能性が考えられる。今後、この点について詳細な検討が必要である。

## 最後に

遊びは、本来、自由な活動であり、保育者や教師が教えるという時点で、それはもう遊びではないという考えもある<sup>(6)(9)</sup>。また、保育者や教師が教え、一時的には子どもたちが遊びを楽しんだとしても、その後、自分たちで遊びこめない子どもたちも少なくないことを考えると、そのような一時的なものは子どもの遊びとは言えないとする考えもある。しかしながら、遊びを知りきつかけは何であっても、子どもは子どもの力で、遊びを新たなものにつくり変え、新たな遊びが生まれてくるかもしれない。少なくとも、私はその可能性を信じたいと考える。

また、「ちいさななかま 保育の本」の中で、伝承遊びについて次のように述べている。「子供は、おもしろいからあそぶ。力の限りをつくして、時を過ごす。面白くないものは、忘れ去られる。これは、あそびの鉄則である。したがって、昔から伝えられてきたあそびが消滅したとしても、それは自然の理である。しかし、おもしろさを確かめる場や機会がないまま消え去ろうとしているのであれば、そのあそびにとっても、無念であるにちがいない。様々なあそびのなかから楽しくおもしろいものを、あそびの中で、自らの手で確かめて選ぶ権利を、子供たちに保証したいものだと思う。」<sup>(10)</sup>面白くない遊びが消滅するのは仕方がない。しかし、面白さを確かめる機会のないまま消滅してしまうとしたら、それは、子どもにとっても遊びにとっても残念であるに違いない。そういった意味でも、保育や教育の現場で伝承遊びを伝えていく意義はあるのではないかと考える。

昔のような伝承遊びの伝承の仕方ではなく、幼稚園、保育園、学校といった場を保証し、保育者、教師が意図的に子どもたちの遊びに関わることによって、伝承遊びを子どもたちに伝えていく。このような現代だからこ

そ、保育者や教師が伝承遊びの楽しさや面白さを体験し、子どもの成長や発達を促すことはもちろんだが、それを子どもに体験してほしい、遊びをつなげてほしいという思いをもって保育・教育の中に取り入れてほしいものである。

## 謝 辞

本研究にあたり、アンケートにご協力いただいた幼稚園・保育園の先生方のご協力を感謝いたします。また、中村学園大学教育学部学生、野村望美さん、徳永奈美さんの協力を感謝します。

## 引用・参考文献

- (1) 文部科学省 全国体力・運動能力、運動習慣等調査 [http://www.mext.go.jp/a\\_menu/sports/kodomo/zencyo/1266482.htm](http://www.mext.go.jp/a_menu/sports/kodomo/zencyo/1266482.htm) 2015年9月14日アクセス
- (2) 文部科学省 幼児期運動指針 2012
- (3) 文部科学省 小学校学習指導要領解説 2008
- (4) 新村出編 広辞苑 第六版 岩波書店 2008
- (5) 平山宗宏他編 現代子ども大百科 中地万里子「伝承遊び」中央法規 p.568 1988
- (6) 小川博久編著 「遊び」の探求 生活ジャーナル 2001
- (7) 小川清実 子どもに伝えたい伝承遊び 起源・魅力とその遊び方 萌林書林 2001
- (8) 藤本浩之輔著 日本児童文化史叢書29 遊び文化の探求 久山社 2001
- (9) 武藤隆編著 新・児童心理学講座 第11巻 子どもの遊びと生活 金子書房 1991
- (10) 大森隆子 伝承遊び研究者(1)―伝承遊びの定義について― 椋山女学園大学研究論集 第39号(人文科学編) 2008
- (11) 大森隆子 伝承遊び研究者(2)―伝承という語について― 椋山女学園大学研究論集 第40号(人文科学編) 2009
- (12) 穠丸武臣 伝承あそびを考える 子どもと発育発達 Vol.6 No.2
- (13) 穠丸武臣 丹羽孝 勅使千鶴 日本における伝承遊び実施状況と保育者の認識 名古屋市立大学大学院人間文化研究科人間文化研究・第7号 pp.57-78 2007
- (14) 穠丸武臣 伝承遊びの実施状況と課題―園種・設置形態による比較― 名古屋経営短期大学紀要51, pp.57-70 2010
- (15) 溝口武史 保育者養成学生における伝承遊びについての認識について 小田原女子短期大学研究紀要 第42号 pp.50-56
- (16) 全国保育団体連絡会 ちいさいなかま 保育の本 ちいさいなかま社
- (17) 小川清実 現代保育用語辞典 フレーベル館 1997
- (18) 二階堂邦子・毛塚陽子編著 イラストで見る0～5歳児の遊び② おにごっこ・わらべうたあそび 学事出版 1997
- (19) かこさとし 日本の子どもの遊び(上) 青木書店 1979
- (20) かこさとし 日本の子どもの遊び(下) 青木書店 1980