

テーマ	鬼ごっこ
■遊びの充実度または活動の熟達度・練度に影響する因子	
No.	内容 (サマリー)・文献 URL
1	<p>・鬼ごっこの適用年齢</p> <p>鬼ごっこには役割があるため、自身の役割が何であることを認識する必要がある。これに加えて、遊びの時間や場所の限定など、その場でアレンジされたルールを理解する工程がある。田丸らは鬼ごっこが成立するのは4歳ごろとしている。河崎らルールをより複雑にしたドロケイのようなものは5歳児以上で見られることが報告されている。</p> <p><a href="https://www.jstage.jst.go.jp/article/jjep/58/2/58_2_212/_pdf/-char/ja">https://www.jstage.jst.go.jp/article/jjep/58/2/58_2_212/_pdf/-char/ja</a></p>
2	<p>・ルール遊びの発展についての仮説</p> <p>目標水準 I - 1 対 1 関係とその意識化 (たかおに、すわりおに、てつおに、色おに)</p> <p>目標水準 II - 集団全体の意識 (かくれんぼ、ためおに、てつなぎおに)</p> <p>目標水準 III - 集団と集団の関係及び集団内の役割分担 (どろけい、ねことねずみ)</p> <p><a href="https://www.jstage.jst.go.jp/article/jraps/2/1/2_KJ00003404841/_pdf/-char/ja">https://www.jstage.jst.go.jp/article/jraps/2/1/2_KJ00003404841/_pdf/-char/ja</a></p>
3	
4	
5	
■遊びまたは活動に関する支援・援助・指導の方法の在り方	
No.	内容 (サマリー)・文献 URL
A	<p>・鬼ごっこ・ルール遊びの展開におけるトラブルの対処法</p> <p>対処法としてはいずれの遊びにおいても共通して、①子どもの思いを受け止める、②ルールを分かり易く知らせる、③子ども同士で話し合う、④ルールを修正または新たに作るという4点が確認された。</p> <p><a href="https://mie-repo.nii.ac.jp/?action=repository_uri&amp;item_id=12896&amp;file_id=17&amp;file_no=1&amp;nc_session=3i6h6v05t3cq4fg7rh08t9e4e1">https://mie-repo.nii.ac.jp/?action=repository_uri&amp;item_id=12896&amp;file_id=17&amp;file_no=1&amp;nc_session=3i6h6v05t3cq4fg7rh08t9e4e1</a></p>
B	
C	

D	
E	

■文献情報	
1	田中浩司,年長クラスにおける鬼ごっこの指導プロセス—M-TGA を用いた保育者へのインタビューデータの分析—,教育心理学研究 第 58 巻第 2 号, pp. 212-223, 2010.
2	河崎,“幼児におけるルール遊びの発達”,心理科学第 2 巻第 1 号,pp.36-49, 1971.
3	
4	
5	
A	富田昌平 and S. Tomita, “鬼ごっこ・ルール遊びの展開における保育者の指導・援助：自由記述の分析をもとに,” 三重大学教育学部附属教育実践総合センター紀要, no. 35, pp. 19-26, 2015.
B	
C	
D	
E	