

## 飯綱町で行われた『戦前の子どもの遊び』体験講座の記録

浦山 佳恵<sup>1)</sup>・富樫 均<sup>2)</sup>・畑中健一郎<sup>1)</sup>

### 要旨

戦前の信州では、物やお金が乏しい暮らしの中で150種類もの子どもの遊びがあった。これらの遊びは現在ほとんど行われていないが、現代の子どもたちにとっても楽しいものであろうか。この疑問を解決するために、小学生が戦前の遊びを体験する講座を2005年に飯綱町で開催した。棒ベース、石けり、パッチン、おはじきの4種類を、地元の「人生夢研究会」の方々に指導していただきながら体験した。その結果、子どもたちは非常に楽しそうに体験し、多くの子どもが「またやってみよう」と感想を述べ、とくに棒ベースが楽しかったようである。人生夢研究会の方々も子どもの頃に帰ったように一緒に楽しみ、世代を超えたふれあい活動としての意義も感じられた。

キーワード：伝承遊び、棒ベース、世代間コミュニケーション、体験講座、飯綱町

### 1. はじめに

長野県環境保全研究所（以下、研究所）による「信州の里山の特性把握と環境保全のための総合研究」の一環として、2002～2005（平成14～17）年に県内16市町村で戦前の里山の暮らしに関する聞き取り調査を行い、その成果がまとめられている<sup>1)</sup>。それは、昭和初期（戦前）の実体験をもとに、日本の高度経済成長期以前の里山の人々の暮らしと自然環境を把握するものであった。聞き取り対象としたのは調査時に60代～90代の方々に、多くは昭和初期に子どもであった人たちである。聞き取り調査は、①子どもの仕事、②遊び、③食べもの、④生業、⑤年中行事について行った。その語りから、当時子どもは家族の労働力の一つであったこと、農作業の手伝いの合間に野外で近所の異年齢の子どもと遊ぶことが多かったこと、メンバー構成や場所を考えながら身近にある物を用いて工夫して遊んでいたこと等がわかった。その際、とくに自由に使える物やお金がほとんどない暮らしの中で、150種類もの多様な遊びの記憶が個々の体験として語られたことは印象的であった。

こうした遊びの多くは、「伝承遊び」といわれ、教育学では「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」<sup>2)</sup>等と定義されている。そして、それらには子ども達の遊び欲求を充足させるだけでなく、知性や社会性、運動能力の発達を促す機能もあると評価されている<sup>3)</sup>。しかし高度経済成長期以降、テレビやゲームの普及、安全な道路や空き地等の遊び場の減少、少子化、習い事の増加など子どもを取り巻く環境が大きく変化し、伝承遊びが急速に衰退してきたことが指摘されている<sup>4)</sup>。

戦前の遊びの多くは、現在ほとんど行われなくなったが、当時の記憶を語る人たちの生き生きとした表情を見ると、伝承遊びの中には現代において見失った価値があるようにも感じられる。「現代の子どもたちが戦前の子どもたちがやっていたような伝承遊びを体験したらどのように感じるか?」、あるいは「身近にある物を用いて暮らす（遊ぶ）ことの楽しさを実感してもらえるだろうか?」という問題意識から、当時の遊びを再現し、体験してもらう講座を企画した。開催地域として、今も農山村の環境を残し、かつ遊び体験を

1 長野県環境保全研究所 自然環境部 〒381-0075 長野市北郷 2054-120

2 いづな歴史ふれあい館（元 長野県環境保全研究所勤務） 〒389-1211 長野県上水内郡飯綱町大字牟礼 1188-1

指導していただける年配者の協力が得られるところを探した結果、長野県北部の飯綱町を選定した。

そのような経緯で2005（平成17）年に実現した講座が、「自然ふれあい講座『教えて！昔の遊び in 飯綱町』」（主催 長野県環境保全研究所，共催 いいづな歴史ふれあい館）である。講座の開催後にその結果をとりまとめる機会を逸したまま時間が経過してしまったが、昔の遊びと世代を超えたふれあい活動の可能性を探る取り組みとして現在も資料的価値が高いと考え、概要を報告する。

## 2. 自然ふれあい講座「教えて！昔の遊び in 飯綱町」

### 2.1 実施地域，企画，広報

飯綱町は、長野市の北東部に位置する人口11,021人、世帯数4,214世帯〔2019（令和元）年12月現在〕<sup>5)</sup>の中山間地域である。リンゴやモモ等の果樹生産と稲作が盛んで、集落周辺には果樹園や水田等からなる豊かな農村景観が広がっている。2005（平成17）年10月に旧牟礼村と旧三水村が合併し、飯綱町となった。

講座を企画する際には、地元の「いいづな歴史ふれあい館」に、戦前の遊び体験を指導していただける団体を紹介していただくとともに、会場の選定や広報にも協力していただいた。「いいづな歴史ふれあい館」は、飯綱町の歴史や文化を学び、様々な人の交流をはかることを目的として1998（平成10）年に設置された町の博物館である。子どもたちに遊び体験を指導していただいたのは、「人生夢研究会（以下、夢研）」の方々であった。夢研は、40代～60代の有志の方々を中心に組織されていた地域のボランティア団体である。夢研には、当日の子どもたちへの指導とともに、体験してもらう遊びの種類選びや遊び毎のルールを決める際に相談にのっていただき、遊びに用いる道具の調達にも協力をいただいた。遊びのルール作りや道具の準備にあたっては、全県での聞き取り調査の結果<sup>1)</sup>や昭和20～30年代の子ども遊びを記した文献<sup>6), 7)</sup>も参考にした。

参加者の募集は、新聞等での広報のほか、いいづな歴史ふれあい館を通じた地元の幼稚園や児童クラブの子どもたちへのチラシ配布などで行った。

### 2.2 講座の概要

#### 1) 開催趣旨

「高齢者が子ども時代に体験した戦前の遊びと、現在の子どもの遊びは大きく異なっている。子どもたちに実際に昔の遊びを体験してもらいながら、子どもの遊び環境の変化等について考える。」とした。

#### 2) 開催日時

2005年11月6日（日）9:00～12:00

#### 3) 開催場所 飯綱町民会館裏の広場

#### 4) 当日のタイムスケジュール

9:00～9:10 受付

9:10～9:20 あいさつ

9:20～9:40 グループ分け(じゃんけんゲーム)

9:40～11:40 昔の遊び体験

11:40～12:00 まとめ、解散

#### 5) グループ分けの方法（20分）

全員参加のじゃんけんゲームで、負けた子が勝った子の後ろにつくやり方で一列に並び、先頭から順番に4グループに割り振ることで、年齢や性別が異なるグループになるよう配慮した。それぞれのグループには町から眺められる妙高火山群の火山にちなみ、「いいづな」、「くろひめ」、「みょうこう」、「まだらお」のグループ名をつけた。

#### 6) 昔の遊び体験（120分）

様々な昔の遊びの中から、あらかじめ「棒ベース」、「石けり」、「パッチン（メンコ）」、「おはじき」の4種類の遊びを選定し、約2時間の中で、グループ毎にそのすべてを体験してもらった（表1）。これら4つの遊びを取りあげた主な理由は、①戦前の長野県の子どもの多くが熱中した遊びであったこと、②実際に夢研にも経験者の方がいたこと、そして③ルールが比較的単純で、幅広い年齢の子同士でも行えそうだったことである。なお

「おはじき」は、雨天の場合でも行える遊びとして用意した。これら4種類の遊びの中で、「棒ベース」については、果たしてどういう展開になるのか、企画者としても予想が難しい遊びであった。そのイメージは少しだけ野球に似ているが、バットもグローブも用いずに行うことができる。準備が必要なのは、土のある適当な広さの空き地と、大小2本の木の棒くらいのもので、あとは子どもが2人以上いればよいという、きわめてシンプルなものである。聞き取り調査によれば「かつての子どもたちが、地面が固くなるほど熱中し、人数や年齢によってルールを変えながら遊んだ魅力的な遊びであった」らしい<sup>1)</sup>。

表1 昔の遊び体験のタイムスケジュール

グループ	9:40～ 10:10	10:10～ 10:40	10:40～ 11:10	11:10～ 11:40
いいづな	棒ベース		石けり	パッチン・おはじき
くろひめ	棒ベース		パッチン・おはじき	石けり
みょうこう	石けり	パッチン・おはじき	棒ベース	
まだらお	パッチン・おはじき	石けり	棒ベース	

#### 7) まとめ (20分)

- ・勝敗と表彰の目安。

棒ベース：勝った2チーム、一番得点が多かった子

石けり：各ゲームで勝った子 4人

パッチン：各ゲームでメンコの枚数が一番多かった子

おはじき：各ゲームでおはじきの数が一番多かった子

- ・表彰する時には、みんなで拍手をしてたたえる。
- ・夢研の方の講評を聞く。
- ・子どもたちの感想を聞く。  
「いつもどんな遊びをしているか」、「何人ぐらいで遊んでいるか」、「今回やった昔の遊びの感想」等を聞く。
- ・保護者の感想を聞く。
- ・主催者の研究所がまとめる。

#### 8) 当日のスタッフ構成

研究所3名、夢研7名、歴史ふれあい館1名  
計11名

#### 9) 事前に用意したもの

棒ベース：長さ10cmと80cmの桑の棒2セット

石けり：様々な形や大きさ(直径2～5cm程度)の小石

パッチン：メンコ5枚入り20セット(購入)

おはじき：ベニヤ板1枚,おはじき300個(購入)

全体：子どもたちの名札とマジック,救急箱,温かいお茶とコップ

#### 2.3 遊びのルール：この講座に向けて、あらかじめ打ち合わせておいたルール

- 1) 棒ベース(注：言葉のみで説明すると複雑に感じるが、実際にやってみれば難しいルールではない)

- ・ボール代わりにする10cmぐらいの短い棒と、バット代わりにする80cmぐらいの長い棒を用意する(講座では夢研のご協力により桑の棒を用意)。
- ・まず棒を使って地面に幅2～3cm、深さ3cm、長さ15cm程度の細長い溝を縦に掘る。
- ・2チームに分かれて、先攻・後攻を決める。各チームの中でバッターの順番を決める。
- ・守りチームは全員守りにつく。
- ・バッターは溝に直交する方向に短い棒を渡し、長い棒でそれをすくい飛ばす。
- ・守りチームが短い棒をノーバウンドでキャッチできたら、バッターアウトになり、次のバッターに交代する。ゴロになった場合は、バッターは長い棒を溝に直交する方向に置く。短い棒をキャッチした守りチームの子が、キャッチした地点からゴロでバッターのいる溝へ向かって短い棒を投げ返す。その短い棒が長い棒に当たれば、バッターアウトになる。
- ・守りが失敗した場合(キャッチできない場合と投げ返した短い棒が長い棒に当たらない場合がある)は、バッターは、今度、溝の中に短い棒を置き、それを長い棒ですくい飛ばす。この時

も守り方は同じ。

- ・さらに守りが失敗した場合は、バッターは短い棒を自分で投げ上げて、それを空中で打って飛ばす。この際、バッターが長い棒を短い棒に当てられなければバッターはアウトとなる。バッターが長い棒に短い棒を当てても、守りチームが短い棒をノーバウンドでキャッチできればバッターアウトになる。空中キャッチができず、ゴロの場合は、守りチームの子が短い棒を受けた地点から溝に向かってゴロで返す。返された短い棒の停止位置と溝との間に距離があいていたら、長い棒の何本分の距離があるか、棒を基準にして測る。その距離に相当する本数分が、攻撃チームの得点になる。短い棒が投げ返されるとき、バッターは短い棒が溝に近づかないように、長い棒を地面に伏せて動かし、短い棒を跳ね返すことができる。

- ・攻撃チームのみんながバッターをやり終えたら、守りチームと攻撃チームが交代する。
- ・点数が多いチームが勝ちとなる。

## 2) 石けり

- ・自分の好きな石を決める。
- ・地面に図1のように丸と数字を描く。
- ・順番を決める。
- ・1の丸に石を投げ、その他の丸に足を両足、片足、両足、片足…と跳び、9・10まで行き、また戻ってくる。途中で石を拾いとり、1の丸を踏んでスタート点に戻る。
- ・石が1の丸の中に入らなかったり、うまく丸に足を入れられなかったりすると、次の人と交代する。
- ・1ができた人は、次は2の丸に石を投げ入れ、それ以外の丸に片足、片足、片足、両足…と順に跳び、9・10まで行って戻ってくる。3で石を拾いとり、2と1の丸を順に踏んでスタート点に戻る。
- ・それを10まで繰り返す、終わる早さを競う。

## 3) パッチン

- ・参加者は各自メンコを1枚ずつ地面に出す。

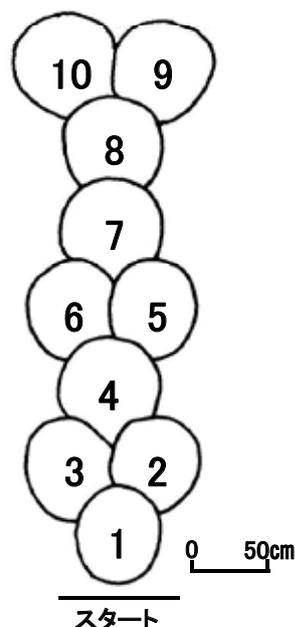


図1 石けりで地面に描く図と数字  
丸の大きさはメンバーにより調整

- ・順番を決めて、順番にメンコを地面にたたきつける。
- ・たたきつけたメンコで他のメンコがひっくり返れば、たたきつけた人はそのひっくり返ったメンコをもらうことができる。
- ・メンコをとられた子は新しいメンコを地面に出す。
- ・とったメンコの数を競う。
- ・ひっくり返すメンコの際に片足を置き、地面との隙間に風を送るとひっくり返りやすくなる。

## 4) おはじき

- ・平らな板の上に（テーブルや縁側などでもよい）、20個のおはじき（玉）をばらばらに広げる。
- ・順番を決める。
- ・最初にチャレンジする子が、適当な2つの玉の間に、玉に触れないように指先で線を引き、その2つの玉の一方をはじいて一方に当てるということを宣言する（指先で線を引くことが宣言の意味）。
- ・指先で2つの玉のどちらかの一方をはじき、もう一方の玉に当てる。当たってできた2つの玉の隙間に、もう一度指先を通す。どちらの玉にも触れることなく指先を通すことができれば、

チャレンジした人が2つの玉のどちらかの玉をとり、もう一回適当な2つを選んでチャレンジすることができる。

- ・指先ではじいたとき、もしはじいた玉や当てられた玉が勢い余って他の玉に当たってしまったり、当てた玉と当てられた玉の隙間に指先を通すことができなければ、次の子がチャレンジする番になる。
- ・とったおはじきの合計数を競う。

## 2.4 大人の役割と遊び体験のすすめ方

- ・夢研の方々は、基本ルールを子どもたちに教える。途中、必要最小限のアドバイスを行うが、遊びの中には加わらない。
- ・他のスタッフは夢研の方々による子どもたちへの指導をサポートし、全体の進行に気を配る。
- ・最後に点数が多かった子やチームをほめる時は自己申告してもらい、子どもたちが自分の得点を覚えておけるように配慮する。

### 1) 棒ベース

- ・監督2名、主審1名を夢研の方々が行う。
- ・少なくともバッターが2回りするようにする。

### 2) 石けり

- ・夢研の1名が、お手本を見せてやり方を教える。

### 3) パッチン

- ・夢研の1名が、お手本を見せてやり方を教える。
- ・1回したら、うまくひっくり返すコツを教える。

### 4) おはじき

- ・夢研の1名が、お手本を見せてやり方を教える。
- ・子どもは2人で対戦する。
- ・おはじきの数は20個や40個など、様子を見ながら与える。

## 3. 結果

当日の参加者は小学校1～4年生の18名で、学年別の人数は様々であったが、全体の男女の割合はほぼ同じであった(図2)。講座の様子を図3に、子どもたちの感想を表2に、保護者・夢研・研究所スタッフのそれぞれの感想を表3に示す。

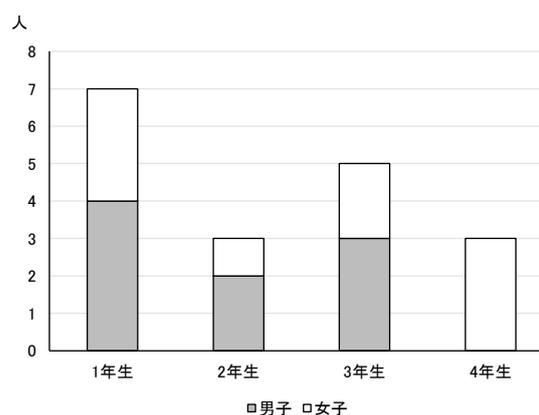


図2 参加者の学年及び性別

表2 子どもたちの感想

質問	感想
昔の遊びは楽しかったか	(多くの子ども) 楽しかった
どんなところが楽しかったか	普段なかなかできない遊びができて楽しかった
どの遊びが楽しかったか	棒ベース (10人以上) 石けり (4～5人) おはじき (3人)
棒ベースのどんなところが楽しかったか	打つところ 短い棒が長い棒に当たっていそうに当たってなかったこと 体全体を使って短い棒をキャッチするところ
学校から帰ったら何をしているか	友達や一人で自転車に乗っている お菓子を食べながらテレビを見ている コミュニティセンターに行っている 外で一人で遊んでいる 勉強をしている
ファミコンをすることはあるか	時々ある
昔の遊びをまたやってみたいか	(ほとんどの子ども) やってみたいと思いたい

全体としては、学年も性別も異なる子どもたちがそれぞれの遊びを楽しみ(図3)、夢研からも「全体的によくできていた」との講評があった(表3)。「昔の遊びは楽しかったか」という質問には、多くの子が「楽しかった」という回答だった(表2)。「昔の遊びをまたやってみたいか」という質問には、ほとんどの子が「やってみたい」と答えた。「どの遊びが楽しかったか」という質問には10人以上が「棒ベース」と答えており、次に石けりが4



人生夢研究会の安藤会長のあいさつ



石けり 石を置いた丸を飛び越える



棒ベース 地面に掘った溝に渡した短い棒を長い棒で飛ばす



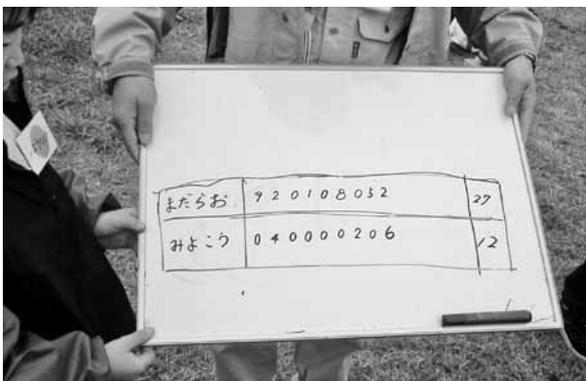
パッチン メンコの際に足を置いて地面にたたきつける



棒ベース 短い棒と溝の間が長い棒何本分あるかを数える



おはじき 人差し指で玉を慎重にはじく



棒ベース 点数表



まとめ 戦前の遊びを体験した感想を聞く

図3 自然ふれあい講座「教えて！昔の遊び in 飯綱町」の様子

表3 保護者・人生夢研究会・研究所スタッフの感想

保護者	(棒ベース)
	<ul style="list-style-type: none"> <li>棒ベースは面白いと思った。機会を見つけてまたやってみたい (男性)</li> <li>棒ベースは見ていても楽しかった (女性)</li> </ul>
人生夢研究会	(全体)
	<ul style="list-style-type: none"> <li>全体的によくできていた。また家に帰って遊んでほしい</li> </ul>
	(棒ベース)
	<ul style="list-style-type: none"> <li>一番楽しそうだった</li> </ul>
	(石けり)
	<ul style="list-style-type: none"> <li>ケンケンはやさしかったようで、みんな上手だった。学校でサッカーなどをやっているからかなと思った</li> <li>上手く平な石を見つけて、投げて丸の中に石を入れるのは難しかったようだ</li> </ul>
(パッチン)	
<ul style="list-style-type: none"> <li>なかなか風が起きなくて難しかった</li> <li>おじさんの時は朝から晩までパッチンをやっていた。そのぐらい練習しないといけない</li> </ul>	
(おはじき)	
<ul style="list-style-type: none"> <li>主に女の子の遊びだった。ひとさし指と中指ではじくのが難しかった</li> </ul>	
研究所スタッフ	(棒ベース)
	<ul style="list-style-type: none"> <li>ルールの飲み込みは意外に早かった。先に分かった子が他の子に教えていた</li> <li>力に関係なく楽しめた</li> </ul>
	(石けり)
	<ul style="list-style-type: none"> <li>丸が少し大きく、体の小さい一年生は大変そうだった</li> <li>丸に石が入らなくても前と同じ投げ方で投げたり、石の入った丸を忘れて足を入れてしまったり、石をとった後の丸に足を入れるのを忘れてたりして、盛んに「頭を使え」と言われていた</li> </ul>
	(パッチン)
	<ul style="list-style-type: none"> <li>なかなか風がおきないチームもあれば、一人上手い子がいてみんな上手く風を起こせるようになったチームもあった</li> <li>平らなセメントの上よりも芝生の方が、パッチンがかえりやすかった</li> </ul>
(おはじき)	
<ul style="list-style-type: none"> <li>ルールが最初なかなか飲み込みにくかったようだ</li> </ul>	

～5人と多かった。保護者や夢研からも「棒ベースが楽しそうだった」という感想が聞かれた (表3)。棒ベースについては、子どもは「木の棒で木の棒を打って飛ばすこと」や「体全体を使うこと」が楽しかったようで (表2)、研究所スタッフからは「年齢や体力の差に関係なく楽しめたようだ」という感想も聞かれた (表3)。

また、どの遊びでも子ども同士が協力する場面がみられた (表3)。棒ベースでは「先にルール

が分かった子が他の子に教えていた」、パッチンでは「一人うまい子がいて、みんなうまく風を起こせるようになったチームもあった」(研究所スタッフ)等の話が聞かれた。一方、石けりでは「上手く平らな石を見つけるのは難しかったようだ」(夢研)、「地面に描いた丸に石が入らなくても前と同じ投げ方をしたり、石の入った丸を忘れて足を入れてしまったり、盛んに『頭を使え』と言われていた」(研究所スタッフ)という感想も聞かれた (表3)。

体験の後に、参加してくれた子どもたちが放課後過ごす場所について尋ねた結果は、「家」や「コミュニティセンター」、「屋外」で、家ではテレビを見たり、ゲームをしたり、勉強したりしており、屋外では友達と自転車等で遊ぶ場合もあるが、一人で遊ぶ場合もあるようであった (表2)。当時、コミュニティセンター (公民館) に、放課後に子どもを預かる学童保育施設が置かれていた地域もあった。普段一人で遊ぶことが多い子どもたちにとっては、昔の遊びを通して大勢で遊べたということも、楽しかった理由のひとつであったかもしれない。

現代の子どもはテレビやゲーム等の受け身の遊びが多く、「指示待ち」の姿勢が強くなっているといわれる<sup>3)</sup>。石けりでは用いる石の形を工夫したり、考えながら体を動かしたりすることを苦手とする様子が見られる場面があった。1回の講座だけで一概には言えないものの、そのような子どもの様子も、時代による子どもの遊び変化がもたらした影響の一端かもしれない。

一方、子どもたちに遊びを教えて下さっているときの夢研の方々の楽しそうな表情もとても印象的であった (図3)。

#### 4. まとめにかえて

この講座開催により、「伝承遊び」ともいえる戦前の遊びの中には、現代の子どもたちにも十分に楽しめるものがあるということがわかった。わずか半日程度の講座であったが、遊びの中で子ど

も同士が年齢差をこえてぶつかったり工夫し合ったりすることは、普段の過ごし方とは違った貴重な体験になったのではないかと思う。戦前のように物が乏しかった時代の暮らしには当然様々な不便があったであろうが、助け合いや創意工夫を通して、そのことに逆に楽しさや豊かさを見つける場面もあったであろう。それは、県下16市町村における聞き取り調査において、「ふるさとの思い出」として懐かしむ年配の方々の語り口から確かに感じられたことでもあった。

今回の講座開催にあたっては、とくに夢研（人生夢研究会）の会員の方々からご協力をいただいたことが幸運であり、大きな意味をもっていた。夢研は、定年（当時は55歳定年の職場もあった）を迎えたものの、まだ元気いっぱいという有志が中心になって自発的につくられた会であつた。「自分たちの経験や趣味や特技を生かし、楽しみながら何か地域の役に立ちたい」という思いから、1993（平成5）年から2016（平成28）年頃まで、子どもたちの野外体験活動などに積極的に協力した地域のボランティア団体であった（2016（平成28）年に会は解散した）。講座の中では、夢研の方々ご自身も楽しそうに子どもたちに遊びを教えてくださいとあっており、世代を超えたふれあい活動の機会としての意義も充分に感じられた。

講座の開催に関連して、別の角度からの課題が見えてきた。夢研が活発に活動されていた頃と今とでは、年配者をとりまく社会環境にも変化がある。今日、60歳（もしくは65歳）の定年後すぐに勤めや仕事から離れられる人はわずかで、元気な年配者の方々の日常には時間的にも余裕が失われつつある。そもそも1960年代の高度経済成長期以前の暮らしの記憶をお持ちの方々が講座開催当時にくらべて格段に少なくなっていることは当然のことである。これからその記憶を記録に残し、体験者とともに再現を試みるとしても、時間的な猶予はほとんどないといってよい。

「伝承遊び」に限らず、「伝統食」や「災害への備え」、「祭り」や「地域の行事」など、様々な分

野において年配者の豊かな経験や知恵をどのように次世代に伝えていくか、またそのための機会づくりをどうすすめるかは、これからの社会にとってきわめて大きな課題であろう。

## 謝辞

講座の実施にあたり、いづな歴史ふれあい館学芸員の小山丈夫氏ならびに飯綱町には、講座の企画から広報、実施まで大変お世話になりました。また今では故人となられた方も含まれますが、人生夢研究会の安藤敏治会長をはじめ、藤澤泰治氏、富岡達夫氏、吉田徳房氏、吉田教子氏、臼木繁氏、臼木ますゑ氏、飯島隆夫氏、町田敏彦氏、原山健一氏、藤澤貞吉氏には事前の打ち合わせから当日の遊びの指導まで、多大なご協力をいただきました。特に、「棒ベース」の再現にあたっては、経験者である夢研の方の協力がなければ実現は叶いませんでした。本稿をまとめるにあたり、当時の夢研の様子については吉田徳房氏に改めてご教示をいただきました。ここに厚く感謝の意を表します。

## 文献

- 1) 浦山佳恵・富樫 均・畑中健一郎（2006）語りからみた戦前の信州の里山の暮らし、長野県環境保全研究所「研究プロジェクト成果報告5 信州の里山の特性把握と環境保全のために」、83-88.
- 2) 中地万里子（1988）伝承遊び．平山宗弘他編「現代子ども大百科」中央法規．
- 3) 藤本浩之輔（2002）「子どもの育ちを考える－遊び・自然・文化」久山社．
- 4) 藤本浩之輔（2002）「子ども文化の探求」久山社．
- 5) 飯綱町ホームページ．令和元年12月31日現在の人口及び世帯数．<http://www.town.iizuna.nagano.jp/docs/1090.html>(2020年1月30日閲覧)
- 6) 奥成 達（2001）「昭和こども図鑑 20年代、

- 30年代, 40年代の昭和子ども誌」ポプラ社.
- 7) 坂本卓男 (2002) 「昔遊び図鑑」東京書籍株式会社.