

玉川学園・玉川大学における Adventure 教育のルーツ

The Roots of Adventure Education at Tamagawa Gakuen/Tamagawa University

川本和孝、大山 剛

Kazutaka Kawamoto, Tsuyoshi Oyama

キーワード : TAP、アドベンチャープレイグラウンド、Project Adventure、K-12

Keywords : TAP, Adventure Play Ground, Project Adventure, K-12

1. はじめに (研究の背景)

「緑豊かな木立や変化に富んだ地形、文字通り大自然の中で泥まみれになって冒険に身をまかせるときが過ごせたら、子どもたちはどんなに幸せであろうか¹⁾。このような理念の元、玉川学園小学部 (当時) にアドベンチャープレイグラウンドが設立され始めたのは、1973年のことである (以降段階的に発展)。これまで、国内の記録や文献を見る限り、日本で始めてアドベンチャープレイグラウンドが設立されたのは、1979年の冒険遊び場「羽根木プレーパーク」が初めてとされてきたが²⁾、その6年前に玉川学園に国内初のアドベンチャープレイグラウンドが存在していたことになる。2000年に設立されたTAPセンターは、2020年に20周年を迎えることとなったが、玉川学園としてのアドベンチャー教育の歴史は、2021年度で48年目を迎えることになり、その歴史は実に約半世紀にわたる事となる。本稿では、そうした玉川学園・玉川大学におけるアドベンチャー教育の系譜について振り返っていく。

2. 玉川学園小学部におけるアドベンチャープレイグラウンド

(1) 玉川学園におけるアドベンチャー教育の系譜

玉川学園・玉川大学におけるアドベンチャー教育の系譜を振り返っていくと、その原点は48年前の1973年に作られた、玉川学園小学部における「アドベンチャープレイグラウンド」にある。しかし、玉川学園小学部のアドベンチャープレイグラウンドの詳細については、学内においてもその記録は少なく、1973年以降、どのような経緯で作られ、何年間運用されたのかという記録も、詳細には残されていない。そうした中で、唯一残された貴重な文献となるのが、当時の学内誌であった「小学教育研究」である。1976年 (昭和51年) に発刊された、その「小学教育研究」第14巻の中で、当時の玉川学園小学部の教諭であった臼井和夫氏は、次のように述べている。

「Adventure (冒険) Playground (運動場)、すなわち『冒険のできる運動場』を整備して、子どもたちのためにより効果的な体育指導を展開していきたいということは、私たちの長年の

念願である。(中略) 子どもを、より子どもらしく育てていくために、彼らにもっと色々な体験(冒険)をさせたいと願う私たちの、教育に対する基本姿勢からしても、そういった場の設定が望まれるわけである。』¹⁾

このことから、アドベンチャープレイグラウンドが玉川学園小学部に作られた背景には、基本運動を中心とした「運動体験」、「冒険を通じた教育」、そして「全人教育」を関連付けた「教育に対する基本姿勢」があったことが分かる。つまり、現在のTAPセンターにおける基盤となる「アドベンチャー教育」という概念は、1973年の段階から玉川学園には存在していたことになる。そのようにして考えると、玉川学園・玉川大学における「アドベンチャー教育」の歴史は、冒頭にも述べたとおり2021年度で48年目を迎えることになる。これは後にも述べることだが、玉川学園小学部にアドベンチャープレイグラウンドが作られたのは、1971年にアメリカでProject Adventure(以降PA)が誕生した2年後のことであり、玉川学園・玉川大学における「アドベンチャー教育」は、PAとほぼ同じ時代に生まれていたことも興味深い点である。

(2) アドベンチャープレイグラウンドの歴史

アドベンチャープレイグラウンドは、デンマークの造園家ソーレンセン(C. Thsorensen)教授らの構想によって、1943年にコペンハーゲン郊外のエンドラップ(Emdrup)の住宅地に開設されたのが最初であると言われている²⁾³⁾⁴⁾。その後、第二次世界大戦直後の1945年に、エンドラップを訪れたイギリスの造園家アレンオブハートウッド卿夫人(以降アレン卿夫人)は、その思想に深く感銘を受け、母国に持ち帰った後に、ロンドンの爆撃跡地にアドベンチャープレイグラウンドをつくり、冒険遊び場運動を隆盛させた⁵⁾。アレン卿夫人を中心としてイギリスで大きな潮流を作ったアドベンチャープレイグラウンドは、発祥の地であるデンマークに逆輸入され、やがて1950～70年代を中心に、スウェーデン、スイス、ドイツ、フランス、イタリア、アメリカ、オーストラリアにも広がりを見せ、広く世界的に普及していった⁴⁾⁵⁾。

一方、日本国内における冒険遊び場のルーツは、都市計画の仕事をやっていた大村虔一氏が、海外視察の際に出会った、先のアレン夫人が著した「PLANNING FOR PLAY」という書籍が事の発端となっている⁶⁾。その後、大村虔一・璋子夫婦は、鹿島出版会からの依頼でこの本の翻訳をすることとなり、1973年に「都市の遊び場」というタイトルで出版され、本で紹介されていたスウェーデン、イギリス、デンマーク、スイス、オランダの遊び場を実際に訪ねている⁶⁾。帰国後、夫妻は当時住んでいた世田谷区の経堂近辺の地域の人達と共に、「自分たちもこんな遊び場をつくって子ども達に楽しい体験をさせよう」という理念の元、1975年にボランティア活動団体「あそぼう会」を立ち上げ、地域住民による空き地を借用しての冒険遊び場が始まった⁶⁾。そして1979年には、「行政と市民による協働運営で世田谷区の国際児童年記念事業として日本初の常設の冒険遊び場「羽根木プレーパーク」が誕生したのである⁶⁾。

なお、ここまで紹介した内容が、これまで知られてきた日本国内におけるアドベンチャープレイグラウンドの歴史である。しかし、1976年(昭和51年)に発刊された、玉川学園小学部編「小学教育研究14巻」に掲載された、「アドベンチャープレイグラウンドの計画と実践」(臼井和夫著)の中で、「自然の豊かな玉川の丘は、どこもかしこも子どもたちが走り回るのに相応しいところばかりであるが、三年ほど以前から私たちは小学部の農場周辺を整備して、ここをアドベンチャープレイグラウンドとして体育の指導に生かしてきている』⁷⁾と記されている。つまり、国内初で

ある「アドベンチャープレイグラウンド」は、1973年（昭和48年）には玉川学園小学部に存在していたのである。なお、白井氏にインタビューをした際に明らかになったのは、1970年頃にデンマークを訪れた際に、実際にアドベンチャープレイグラウンドを視察しているとのことである（この件に関しては別の機会にまとめていくこととする）。

(3) アドベンチャープレイグラウンドの特色

アドベンチャープレイグラウンドが、第二次世界大戦後になぜ広く世界的に普及していったのか、という背景には、様々な要因が考えられるが、その特色の一つとして挙げられるのが、遊びそのものもつ教育的意義の見直しによって、国家形成の基盤を立て直すといったところにあったのではないか。そもそも、第二次世界大戦前の多くのヨーロッパ諸国における教育の役割は、「国の近代化・産業化や国家に適した国民形成」であるとされていたのに対し、戦後にはそれまでの国家主義的教育に批判が集まり、「教育の私事性（国のための教育ではなく、個人のための教育）が叫ばれるようになった」⁸⁾のである。アドベンチャープレイグラウンドが第二次世界大戦後に、急速に西欧諸国に広がっていった背景には、そうした教育制度の見直しも影響していたのではないだろうか。また、第二次世界大戦後に急速に発展していった工業化の影響により、世界中で都市化と都市への人口の集中が起こり、市街化地域が拡大していたことも、要因として考えられる。このように、1960年から1970年代においては、町や都市の成長に伴う社会問題が大きく取り上げられるようになり、子供の心身の発育発達に与える影響や、児童の健全育成のあり方が注目された時代であったのである⁹⁾。そうした中で、スウェーデンでは「政府が児童の個人的かつ社会的発達をはかるよう本質的に必要な条件として、社会はよりよい遊び場を児童に提供する責任があるという認識にたつて、1971年に『スウェーデン児童遊戯協議会』（Swedish Council for Children's Play）を設立し、そこで児童の遊びの環境を構成するための直接的な指導、助言を行っている」¹⁰⁾。

それでは、アドベンチャープレイグラウンドは、従来の遊び場とはどのような違いがあったのだろうか。斎藤（1979）は、1978年に訪問した西欧諸国の児童福祉施設研修の報告書において、「冒険遊び場は、実験的な遊び場であり、遊びの中で実験的な形態をとり、それを促進させるための配慮が重要視されなければならない」と述べており、従来の公園に設置されているような、ブランコ、すべり台、シーソーなどの伝統的な遊具では、「子どもたちの創意工夫による遊びの展開を期待することはできない」¹⁰⁾ということを指摘している。また、子供たちにとっての遊びの自由性を確保するためには、冒険遊び場のような「遊び場の形態が特に重要である」ということも述べており、自由な実験的な遊びで成功するための最も大切な条件は、冒険遊び場が持つ「多様性のある原理」であると述べている¹¹⁾。それ故に、アドベンチャープレイグラウンドの定義は非常に多義にわたり、斎藤は広く西欧に定着していった冒険遊び場に対し、「簡単に定義することは困難」としている¹²⁾。つまり、「冒険遊び場が特定の限定された機能だけを果すものではなく、冒険遊び場には、子どもの遊び方によって特定の無限の可能性を持っている」¹³⁾ということである。加えて、冒険遊び場では、その原点ともなるエンドラップに起因した、「あらゆる廃材を利用しての建物遊び」だけにとどまることなく、「動物の世話、ほら穴などを作って遊ぶ泥遊び、大木・ロープ・張り綱などによる創造的な固定遊具などによる遊び」¹⁴⁾など、非常に多様性に富んでおり、「子どもが遊びをつくる」という以上の定義づけが非常に困難な理由となっていると考える。なお、後に改めて述べるが、この点が「教育的な意図」をもって作られた、玉川学園の

アドベンチャープレイグラウンドとの「似て非なる」点となっている。

※なお、アドベンチャープレイグラウンドを述べる際に、プレーリーダーの存在を取り扱わないわけにはいかないが、紙面の都合上次の機会にて取り扱うこととする。

(4) アドベンチャー教育の系譜と玉川学園のアドベンチャープレイグラウンドの共通点

アドベンチャー教育の系譜に関しては、これまでも様々な場所で語られてきているため、ここでは大きく述べることはしないが、一般的にそのルーツはドイツの教育者クルト・ハーンによって1941年に設立された、Outward Boundであるとされている¹⁵⁾¹⁶⁾。また、その30年後の1971年には、マサチューセッツ州にあるハミルトン・ウェンハム高校の校長J. ペイ (Pieh, J.) を中心とするスタッフの手で、Project Adventure (PA) が設立された¹⁷⁾。ちなみに、1943年にデンマークで生まれたアドベンチャープレイグラウンドが、30年後の1973年に玉川学園に作られたというのも、何かしらの縁を感じるところである。

しかしながら、Outward Bound School (OBS) とPAは「野外教育」の категорияで扱われ、アドベンチャープレイグラウンドは民間における「遊びの場」として、「町づくり」や「地域づくり」といった categoriaで扱われることが多いため、同じ土俵上でそれらが語られることはなかった。その要因としては、Outward Boundは青少年のトレーニングを始まりとしていること¹⁸⁾、PAはOBSを起源として既存の学校制度に組み込んだこと¹⁹⁾、アドベンチャープレイグラウンドはトレーニングや教育的な意図性のない「子どもの遊び」の「場」であったこと、といったように、目的や対象が異なること等が考えられよう。

しかし、先にアドベンチャープレイグラウンドと、玉川学園小学部のアドベンチャープレイグラウンドは、「似て非なるもの」と示したが、白井(1976)はそれを次のように述べている。「私たちのアドベンチャープレイグラウンドの発想は、それらとは幾分趣を異にする。子どもたちに有益な体験をさせたいとする原点は同じだとしても、『運動体験』の場としてのそれに重点を置くところから、施設の配置や整備にはそれなりの意図が盛り込まれることになる。」²⁰⁾

つまり、玉川学園小学部のアドベンチャープレイグラウンドは、従来の自然発生的な子供の「遊びの場」としてではなく、アドベンチャープレイグラウンドの思想を、体育を中心として従来の学校制度(体育の授業)に組み込む、という取り組みであった。これは、奇しくもOBSの思想や手法を既存の学校制度に組み込んだPAと、これまた同様の経緯を辿っているのである。また、白井は同著の中で、アドベンチャープレイグラウンドを用いる際の「ねらい」として、以下の4点を挙げているが、特に②の「冒険を体験させる」という点においては、PAのみならず、現在のTAPセンターにおけるAdventureの思想とも共通点が多い。

アドベンチャープレイグラウンドにおける指導上のねらい²¹⁾

- ① 多様な運動体験をさせる
- ② 冒険を体験させる
- ③ 極限を体験させる
- ④ 自然との触れ合い

以下「②冒険を体験させる」の部分の抜粋²¹⁾

「冒険といっても危険を冒すという意味ではない。子どもにとって冒険とは未知なるものへの挑戦であり、自分の力の限界に挑むことである。子どもは本来冒険好きである。自分の

力を試すチャンスを様々な場面に見つけ、挑戦し、克服して自分の力に自信をつけていく。冒険心は子どもの活動力の源であり、主体的に自分を鍛えていくための極めて重要な自己創造の心と言える。アドベンチャープレイグラウンドは文字通り冒険のできる運動場であり、子供たちに様々な冒険のチャンスを与えていく格好の場である。冒険には危険を伴うことも多いが、危険を回避するような能力もまた、冒険をすることによって培っていきいたい。」(下線部は筆者が加筆)

つまり、当時の玉川学園小学部におけるアドベンチャープレイグラウンドの定義とは、「冒険できる運動場を通じて、未知なるものへの挑戦と自分の力の限界に挑み、自分の力を試すチャンスを様々な場面に見つけ、挑戦し、克服して自分の力に自信をつけていくこと」であったと言える。このようにして考えると、玉川学園小学部には、確かに国内初といえるアドベンチャープレイグラウンドという名前の施設が作られたものの、その内容はむしろ現在のTAPにおけるチャレンジコースに近い事が分かる(次章でそれらの指導実践の概要を紹介する)。そのため、これはアドベンチャープレイグラウンドの思想をもとにした「玉川学園独自のアドベンチャー教育」と呼んでいいのではないだろうか。TAPセンターが設立されて2020年で20周年を迎え(PAの活動自体は1997年から)だが、玉川学園・玉川大学における「アドベンチャー教育」としての歴史は、2021年で48年目を迎えるというのは、まさにそのような経緯があつてのことなのだ。

(5) 2000年以降の玉川学園・玉川大学におけるアドベンチャー

様々な夢や理想の元に作られたアドベンチャープレイグラウンドであったが、施設の老朽化や時代の変遷に伴い、1980年代後半～1990年頃(詳細な記録が残っていない)には玉川学園からその姿を消すこととなる。そして、約10年の期間を経た後、1997年に玉川学園小学部の5年生が夏期林間学校でPAの活動を実施し、2000年にはPAを基盤としたTAPが本格的にスタートした。これは、いわば玉川学園・玉川大学における第2の「アドベンチャー教育」のスタートである。

それ以前の玉川学園における「アドベンチャー教育」との大きな違いは、PAを「アドベンチャー教育」の基盤としたことである。また、アメリカにおけるPAの活動が、「学校に通う子どもたちだけでなく、会社や団体などで働く大人たちのためのチーム作りや、リーダーシップの育成」^[22]にも寄与していたことから、TAPにおいても学校教育のみならず、企業研修や地域等の研修など、幅広い年齢層を対象とし始めた。さらに、そうした変化は、「多様な対象」のみならず、「アドベンチャー教育」そのものに対するニーズや意義にも多様な変化が生じてきた。田中ら(2003)は「個の創意工夫が集合的な創意工夫へと変化し、そして、社会全体として高い満足感が得られることを、体験学習を通じて疑似体験すること」^[23]を可能とするのが「アドベンチャープログラム」であると述べ、それ以前とは別角度から「アドベンチャー教育」を捉えていることが分かる。それ以降のTAPには、変化の早い時代の流れと共に、多様な年齢層や職種に対して、様々な理論化や方法論の多様化が求められることとなった。その結果として、現在のTAPはPAを基盤とした「アドベンチャー教育」の色を濃く残しつつも、PAとは異なる独自の解釈を踏まえた、玉川独自の「アドベンチャー教育」へと変化してきている。

しかし、今後のTAPを考えたとき、改めてアドベンチャープレイグラウンドをルーツとした「アドベンチャー教育」にも、改めて焦点を当てる必要があると考える。特に、先の白井が述べた「②冒険を体験させる」に示された、「自分の力を試すチャンスを様々な場面に見つけ、挑戦し、克

服して自分の力に自信をつけていく。冒険心は子どもの活動力の源であり、主体的に自分を鍛えていくための極めて重要な自己創造の心と言える」という部分は、まさに現代にも通ずるところである。また、「将来はもっと広い意味での生活の場としての、そうした環境も整えていきたいという夢も抱いている」（元来の自然発生的な「遊びの場」[※]）としてのアドベンチャープレイグラウンドの意味合いとして）と、臼井は1976年に述べていたが、約半世紀が過ぎた今、もう一度その夢を実現する 때가 やって きている のではないだろうか。

※) 「子どもたちは、そこで（アドベンチャープレイグラウンド）の遊びを通して、色々と貴重な体験をすることになる。自分でものを創ること、それを実際に使うこと、道具の使い方、材料の選別、友達との共同作業、共同生活。数え挙げればきりが無いが、それらは単なるママゴト遊びではなく、実際にカナヅチやノコギリを遣って家を造ったり、火を使って炊事をして食事をするなど、本物の体験ができるようになっている。アドベンチャープレイグラウンドとは、そうした施設の呼び名であり、子どもの成長にとって、そうした体験が重要な意味を持つという考えに導かれた、ひとつの社会的な教育活動といえることができる。」²⁴⁾

次からは、1970年代～1980年代に実践されていた、玉川学園小学部における「アドベンチャープレイグラウンド」における実践事例を紹介していく。

(川本和孝)

3. 玉川学園小学部におけるアドベンチャープレイグラウンドの実際

(1) 小学部の体育とアドベンチャープレイグラウンドについて

a. 玉川学園小学部の体育と基本運動

玉川学園小学部（以下、小学部）の体育の目標は、小学部の教育指針に示されている「きれいな心・よい頭・強い体」でも分かるように教科の方向が明確に定められている。すなわち小学部体育は一教科の指導にとどまらず、知育・徳育との関わりにおいて、人間形成の大切な役割を持っている。したがって小学部の体育目標は、強い意志に支えられた逞しい身体の育成であり、身体活動を通して培われた実践力を基盤とした在り方が示されている。

こうした考え方をもとにした体育の授業は、より基礎的で具体的なものになる。すなわち小学生にとっての「強い体」とは、「動けるからだ」であり、その条件として下記の4点に集約して考えている²⁵⁾。

- ・直立姿勢の安定
- ・逆さ姿勢の安定
- ・高さの克服
- ・スピード・コントロール

これらの目標は近年の学習指導やシラバス等に比すれば、具体的でも明確でもない感覚的な能力であるが、子供の動きの良し悪しを決定づける重要な要素である。そしてこれらの感覚が個々の児童の身体の中で上手に調整されることで、自分の思うままに動ける身体を持つことになる。

小学部では、このような考え方を基にして各児童の発達段階に合わせ、その能力を高めるための手立てとして「基本運動」の指導を中核にして実践していた。基本運動は、歩く・走る・跳ぶ・ころがる・投げるなどの、人間の動作の基本となる動きそのものである。これらの動きの原型に対して様々な条件をつけ、運動としてのまとまりを持たせ、課題として児童に与え、取り組ませることによって運動そのものの能力を高め、前述の運動感覚の強化を図ろうとするものであ

る²⁶⁾。

一例としてあげると、例えば「走る」ことは運動の一つの原型であるが、そこにスピードやリズムの変化をつけ、加えて姿勢や走り方を工夫するだけでもかなり多様な走り方が得られる。またグラウンドで走るだけでなく、登り坂、下り坂、木立の間などの地形に合わせて走る、二人で、グループでと、条件を変化させていくことでさらに「走る経験」の幅が広がっていく。「走る」ことは平衡感覚の強化に伴う直立姿勢の安定に有効であるが、その感覚と能力をより強いレベルに高めていくには、単に「真っ直ぐ走る」だけでは不十分で、多様な走りが必要になってくる。このことは直立姿勢の安定における「走る」に限らず、4つの感覚・能力の育成について必要といえるが、基本運動の指導ではこの「条件付けによる動きのアレンジ」が意味を持ち、したがって、もともと単純な動きの原型を様々に変化させていくところに、指導の大事なポイントである。

b. アドベンチャープレイグラウンドについて

小学部におけるアドベンチャープレイグラウンドがスタートした1973年以降、そのコースを少しずつ整備して拡張して行った。設置場所としては、当時の小学部労作畑とくぬぎ林、栗林を利用して計画されていた（現在のELF Study Hall 2015の裏側にある駐車場近辺）。その全容は後で掲載するが、前述の「基本運動を中核にした体育指導」において、より多様な運動経験を可能にする環境整備は小学部体育教育の念願でもあった²⁷⁾。

しかしながら、当時海外で普及していたアドベンチャープレイグラウンドが、子供の生活全体に関わる「遊び場、生活の場」としての施設であったのに対し、小学部のアドベンチャープレイグラウンドは、児童に有益な体験をさせたいという元々の始点は同様であるが、「運動体験の場」として特化させており、将来的には海外と同等の目的とする夢も持ちつつ、まずは体育施設としての整備を進めたものである。そして、小学部のアドベンチャープレイグラウンドについてその理念は、当時の体育を担当していた臼井和夫教諭の下記の記述がふさわしいと考えている。

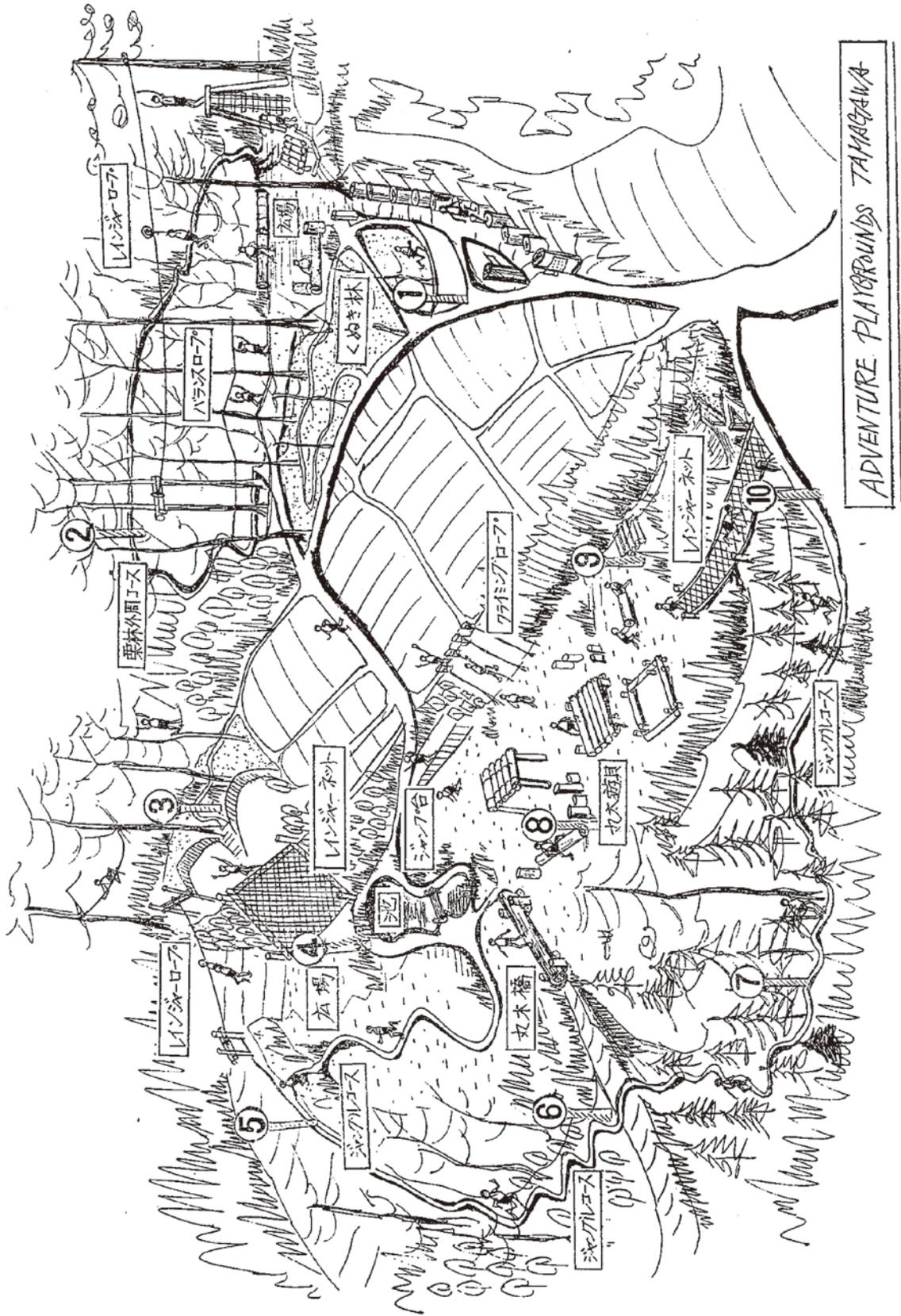
「運動は、もともと自然の営みであるし、人間のからだは本来自然の運動の中で鍛えられるようにできているものであるから、その意味からすれば当然のことといえよう。

私たちは、アドベンチャープレイグラウンドでの基本運動の体験を体育の中心に据えていきたいと考えている。そこに体育の原点を見出し、実践を重ねて、子供たちにとってまことにふさわしい体育のあり方を探っていきたいと考えている。」²⁸⁾

(2) アドベンチャープレイグラウンドの施設概要

a. アドベンチャープレイグラウンドの全体概要

下記の図はおおよその施設と設置器具（以降、エレメント）の呼称と位置を描いたものである²⁹⁾。実際の活動とは一致しない部分もあるが、アドベンチャープレイグラウンドの概要を把握するのに最適と考えて提示する。位置的には当時の小学部労作畑（農場）と周囲の林を利用しているが、各エレメントはそれらの畑地の傾斜を利用しながら設置しているので、エリア番号①～⑩までは、およそ30m程度の高低差がある地形である。ちなみにこのアドベンチャープレイグラウンドで一番高い地点は①のくぬぎ林入り口、最も低い場所は⑧の丸太遊具エリアである。



b. 各エリアのエレメントについて

それぞれのエリアの施設について当時の写真を中心に以下に提示する。これらの活動は前述のように、各エレメントを使ったときの一つの運動例であり、実際には「こんなこともできる」という児童提案型の形で様々なバリエーションとして展開されていた。

① くぬぎ林エリア



集合・スタート

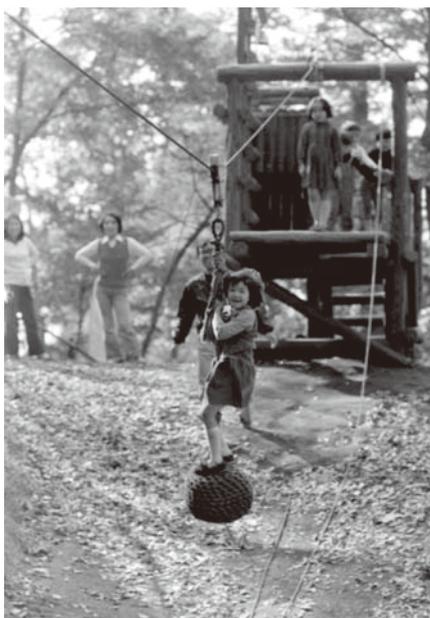


バランスロープ



くぬぎ林の斜面を走る

②、③ 栗林エリア



レインジャーロープ1 (低学年)



レインジャーロープ2 (高学年)

④ 広場周辺エリア



急斜面バランス（低学年）



急斜面バランス（高学年）



レインジャーネット1



ターザンロープ（低学年）

⑤、⑥、⑦ジャングルコース

全体図を見て分かるようにアドベンチャープレイグラウンドの周囲には、クロスカントリーコースを設置して運用を図っていた。しかし実際の授業では、クロスカントリーコースよりも各エレメントに使う時間が多く、コースそのものの環境整備にも手間がかかることから、このコースは徐々に活用の機会が少なくなっていた。加えて当時の学内は交通量もまばらであったので、長距離走での単元指導では、起伏の変化に富んだ玉川学園内の道路の利用が、特に問題になることはなかったことも、コースの使用減少の一因であった。

⑧、⑨ 丸太遊具エリア



丸太橋1



丸太橋2

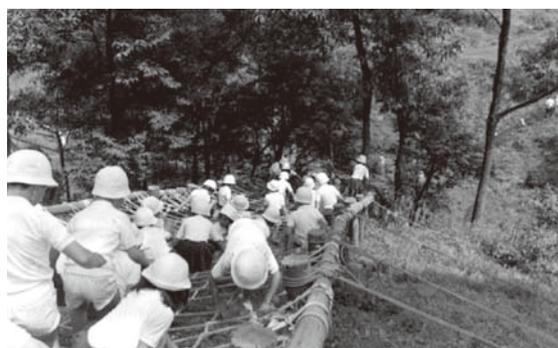


丸太橋3

⑩ レインジャーネットエリア



基本形



低学年バージョン



チャレンジ形1



チャレンジ形2

(3) アドベンチャープレイグラウンドの運用と指導について

当時の小学部では4年生以上が教科担任制で授業が進められており、体育もまた専任として体育科教員が指導にあたっていた。しかし、前掲の写真を見ても分かる通り、低学年における体育カリキュラムの中にアドベンチャープレイグラウンドでの活動と指導目標も記載されていて³⁰⁾低学年児童が学級担任につれられて、労作畑での植物観察等と併合しながら「丘めぐり」の時間としてここでの運動体験を重ねていた。

そして高学年の体育も「基本運動の指導」を中心としてそこから発展を重ねていく授業であることは、以前にも述べているが、年間の中で「走る」「登る」「跳ぶ」の単元を設定して、定期的にアドベンチャープレイグラウンドでの授業を進めてきた。高学年の体育は週3時間の設定であるが、そのうち1時間をスポーツクラブ（選択制スポーツ種目）の時間、2時間を体育教員の担当時間として配当しており、基本運動の指導は体育教員が指導している。

アドベンチャープレイグラウンドについては、環境整備当初から児童にも「こんな器具が欲しい」という希望調査を並行して進めていたことや、実際に各々のペースと負荷でコース体験を進められることから、運動が好きな子供だけでなく、運動が少し苦手とする子供にも好評であった。以下に筆者臼井教諭が担当したときのねらい³¹⁾や目標と、筆者が実践していた指導内容について記述する。

a. アドベンチャープレイグラウンドのねらい

ここで、再度小学部におけるアドベンチャープレイグラウンドのねらいを取り上げてみる。

1. 多様な運動体験をさせる。
2. 冒険（未知なるものへの挑戦）を体験させる。
3. 極限（自分の力の限界に挑戦）を体験させる。
4. 自然との触れ合い（体験）

※注 上記の（ ）内は筆者追記説明

(指導目標)

- ・アドベンチャープレイグラウンドでの様々な運動体験を通して、身体コントロール能力を高めていく。
- ・主体的、積極的に取り組むことで自分を鍛えていく態度を身につけるとともに、自然の中で体を動かす喜びを感じさせ、自然と交わることや自然に対する冒険心を育てていく³¹⁾。(ママ)

b. 指導の一例

(くぬぎ林)

- ・下り斜面を走り、幹を支持点として利用して素早く回る。
- ・グループで走り、人のペースに同調させて走る。
- ・自分で自分の走るコースを計画して仲間と共有する。

(バランスロープと木登り)

- ・木との間に貼られたロープを渡る
- ・バランスを保ちながら素早く移動して跳び降りる
- ・決められた木を伝えておける
- ・いろいろな木に登ってみる

(レインジャーロープ)

- ・滑車の取手にぶら下がり長い距離を滑り降りる→高学年
- ・ロープにつかまりながら台(球)に足をのせ、安定した直立姿勢を保持して滑る(低学年)

(急斜面バランス)

- ・しゃがんだ姿勢でバランスをとりながら斜面を滑り降りる
- ・四つん這い姿勢や手を使わずに斜面を登り降りする
- ・スピードをコントロールしながら駆け下りる(高学年)

(丸太橋)

- ・池に架けられた橋を渡る
- ・橋の途中の障害物をくぐったり乗り越えたりして渡る
- ・斜面にかけられた丸太を登ったり降りたりする
- ・二人組になって、手押し車の要領や相手を背負って渡る
- ・橋の両側から歩き始め、丸太の上で協力して入れ替わる

(レインジャーネット)

- ・30mのレインジャーネットを下から上まで両手両足を使って登る
- ・両手を使わずにバランスをとりながら手を使わずに登る
- ・ネットの支柱とワイヤーを利用してバランスを保って登り降りする(児童の発想)
- ・ネットの裏側に入って四肢で身体を支えながら登り降りする(児童の発想)

これらのアドベンチャープレイグラウンドを利用した体育指導はスタート時の1973年から進められていた。しかし、1990年以降に予定されていた小学部校舎の新築計画や大学校舎建設に伴い、労作畑も移転、くぬぎ林も縮小されたことで、その運用は1990年代を待たずに中止することになった。もちろん、この後の小学部体育指導でも基本運動の指導が揺らぐことはなく、その考え方は、当時の「小学校学習指導要領(1977年)文部科学省」での記載に始まり20年以上も「基本の運動」として取り上げられていた。加えて多様な運動体験こそが「児童のための体育」であるという指針は、本学小学校における体育教育の根幹であることは言うまでもない。

(大山 剛)

4. 考察

玉川学園のアドベンチャー教育の歴史は、アドベンチャープレイグラウンドをルーツとする1973年以降の約17年間と、Project Adventureをルーツとする2000年以降の20年間とに分類されることが分かる。前者は小学部における体育の授業を中心として展開され、また後者は学内外における小学生から大学生に対するTAPとしての授業のみならず、様々な年齢層や職種に対して、研修等でも展開されてきたのである。ただし、前者に関しては、学内においてもあまり記録が残されていないことから、これまで玉川におけるアドベンチャー教育の系譜として取り上げられたことはなく、玉川学園・玉川大学におけるアドベンチャー教育を語る際には、2000年以降のProject AdventureをルーツとするTAPが中心となっていた。しかし、2020年に20周年を迎えたTAPにとって、アドベンチャープレイグラウンドをルーツとする1973年以降の約17年間の歴史の存在を知ることができたのは、未来に向けてスタートを切る上で、非常に重要な機会となった。

また、アドベンチャープレイグラウンドが日本に初めて地域に作られたのは、文献上1979年とされてきたものの、教育用にアレンジされていたものとはいえ、玉川学園に1973年に国内で初めて設置されていたことは、歴史的に見ても非常に大きな発見と言えよう。

しかし、玉川における双方のアドベンチャー教育の原点となる思想は、全人教育を基盤としたアドベンチャーである以上、決して異質なものではなかったと考える。アドベンチャープレイグラウンドでの活動は「動物の世話、ほら穴などを作って遊ぶ泥遊び、大木・ロープ・張り綱などによる創造的な固定遊具などによる遊び」³²⁾が中心であったが、それは子供たちによる自発的かつ創造的な遊びであり、まさに生活体験そのものであった。一方、玉川学園・玉川大学の創始者である小原國芳が記した「師道」の中には、次のような記載がある。「菜園、道づくり、養鶏、養豚、乳しぼり、植林、野菜づくり、田植え、小屋がけ、相当な建築も、石垣も野外劇場も、道路さえもこさえます。まことの体験の教育を実践しています。『百聞は一見に如かず』、百聞は一労作に如かず、生きた体験の教育をなるべくさせて居ります」³³⁾。つまり、従来のアドベンチャープレイグラウンドにおける活動と同様の体験（アドベンチャープレイグラウンドにおける、大木・ロープ・張り綱などによる創造的な固定遊具などによる遊びを除く体験）を、小学部においては労作教育を中心として展開していたのである。そのため、小学部において1973年に始まったアドベンチャープレイグラウンドが、体育を中心として活用された施設であったとしても、小学部における労作教育（先に示した「生きた体験の教育」）を中心とした教育課程を包括的に捉えた場合、それはまさにアドベンチャープレイグラウンドと同様の体験をしていたことになる。また、先にも述べたとおり、白井（1976）は、当時のアドベンチャーを、冒険（アドベンチャー）は危険を冒すという意味ではなく、「子どもにとって冒険とは未知なるものへの挑戦であり、自分の力の限界に挑むことである」³⁴⁾としていることから、2000年以降のProject Adventureをルーツとしたアドベンチャーの定義と、何ら違いがなかったことも分かる。

本文でも何度も述べてきたが、TAPセンターは設立20周年であるが、玉川学園・玉川大学におけるアドベンチャー教育の歴史は、実に2021年度で48年を迎えることになる。この事実を踏まえ、今後1973年以降のアドベンチャープレイグラウンドをルーツとしたアドベンチャー教育にも着目しつつ、改めて玉川学園・玉川大学におけるアドベンチャー教育をスタートしていく必要があるだろう。

(川本和孝)

5. まとめ

1941年に創設されたOutward Boundが、その後アメリカに渡り創立30年後の1971年にProject Adventureが生まれ、その約30年後に玉川学園・玉川大学でTAPが生まれた。一方で1943年にデンマークで生まれたアドベンチャープレイグラウンドは、その30年後の1973年に玉川学園小学部に日本初上陸を果たし、その約30年後にTAPに時代をおいて、その役目を人知れずに引き継いでいた。この何とも言えない「縁」で結びつけられた、2つの「アドベンチャー」こそが、TAP本来の歴史なのではないか。ただし、偶然なのか必然なのかは分からないが、これまでの小学部におけるアドベンチャープレイグラウンドは、「フィールドアスレチックコース」と認識されていたこともあり、それがアドベンチャープレイグラウンドをルーツとしていたことを改めて認識したのは、TAPセンター設立20周年を迎えた1年後の2021年のことであった。その結果、

玉川学園・玉川大学におけるアドベンチャー教育は48年間の歴史を持つことが判明したわけだが、1973年以降のアドベンチャープレイグラウンドをルーツとしたアドベンチャー教育については、まだまだ未知のことが多い。そのため、アドベンチャープレイグラウンドをルーツとしたアドベンチャー教育については、今後改めて研究・調査を深めていく必要がある。また、それと合わせて玉川学園・玉川大学におけるアドベンチャー教育の系譜についても、同様に研究を深めていく必要があるだろう。

今後改めて研究が求められる視点

- ① 日本における1960年代から70年代にかけての時代背景や教育課程の変遷に伴う、教育動向から見たアドベンチャープレイグラウンドの位置づけ
- ② アドベンチャープレイグラウンドにおけるプレーリーダーとアドベンチャー教育におけるファシリテーターの役割、共通点や相違点
- ③ 白井氏のインタビューのまとめ
※本稿で取り扱うことができなかった内容に関しては、また機をみてまとめていきたいと考えている。
- ④ 玉川学園小学部におけるアドベンチャープレイグラウンドとフィールドアスレチックの関連性

(川本和孝)

【引用・参考文献】

- 1) 白井和夫「アドベンチャープレイグラウンドの計画と実践」小学教育研究14 玉川学園小学部編 1976年 pp. 121-129
- 2) 天野秀昭・大村虔一『冒険遊び場づくり物語』NPO法人プレーパークせたがや 研修センター、やなぎ堂、2013年
- 3) 天野秀昭『子どもはおとなの育ての親』ゆじょんと、2002年
- 4) 特定非営利活動法人日本冒険遊び場づくり協会「海外の冒険遊び場づくり」
<https://bouken-asobiba.org/know/foreign.html> 2021年12月1日
- 5) 特定非営利活動法人日本冒険遊び場づくり協会「冒険遊び場づくりの歴史」
<https://bouken-asobiba.org/know/worldhistory.html> 2021年12月1日
- 6) 特定非営利活動法人日本冒険遊び場づくり協会「日本の冒険遊び場の歴史」
<https://bouken-asobiba.org/know/japanhistory.html> 2021年12月1日
- 7) 白井和夫 前掲書 p.122
- 8) 石山和之「フィンランドにおける教育の歴史と現状」初等教育論集(13) 国士館大学初等教育学会、2012年 pp. 80-103
- 9) 斎藤歎能「第7回ヨーロッパ児童福祉施設研修団団長報告」『ヨーロッパ社会福祉研修団報告書』財団法人資生堂社会福祉事業財団、1979年 pp. 3-10
- 10) 斎藤歎能 前掲書 pp. 3-10
- 11) 斎藤歎能 前掲書
- 12) 斎藤歎能 前掲書
- 13) 斎藤歎能 前掲書
- 14) 斎藤歎能 前掲書
- 15) 星野敏男・金子和正監修「冒険教育の歴史」自然体験活動研究会編『冒険教育の理論と実践』杏林書院、2014年
- 16) 森井利夫監修『野外教育の理論と実際』東京YMCA野外教育研究所編 学文社、1996年
- 17) ディック・プラウティ他『アドベンチャーグループカウンセリングの実践』プロジェクトアドベンチャー

- パン C.S.I学習評価研究所、1997年
- 18) 「アウトワード・バウンドの起源」公益財団法人日本アウトワード・バウンド協会
<https://obs-japan.org/outwardbound/> 2021年12月1日
- 19) デイック・プラウティ他 前掲書
- 20) 白井和夫 前掲書 p.122
- 21) 白井和夫 前掲書 p.126
- 22) 田中義郎他「大学教育のユニバーサル化を準備する大学教育と中等教育の有機的連携に関する研究」大学
教育学会誌第25巻第2号、2003年
- 23) 田中義郎他 前掲書 p.110
- 24) 白井和夫 前掲書 p.122
- 25) 大山剛「玉川学園小学部教育課程1993」1993年 体育科 pp.290-341
- 26) 大山剛 前掲書 pp.290-341
- 27) 白井和夫 前掲書
- 28) 白井和夫 前掲書
- 29) 白井和夫 前掲書
- 30) 白井和夫「55年度 年間指導計画 玉川学園小学部」1980年 体育科 pp.1-22
- 31) 白井和夫「アドベンチャープレイグラウンドの計画と実践」小学教育研究14 玉川学園小学部編 1976年
pp.121-129
- 32) 斎藤歎能 前掲書
- 33) 小原國芳『師道』玉川大学出版部、1974年
- 34) 白井和夫 前掲書 p.126