

子供の遊び  
(第一部)  
1

## 序 子供の遊び

子供の頃は、誰でも、多かれ少なかれ、様々な「子供の遊び」で楽しく遊び合ったはずであるが、しかし、大人になると、そういう子供の頃に様々な「子供の遊び」で楽しく遊び合ったことなどは、もう日々の生活の忙しさにまみれて、すっかり忘れ果てているのではないかと思う。もちろん、それは、それでよいわけだが、ただそういう子供の頃に楽しく遊び合った様々な「子供の遊び」が、果たしてその人の『人間形成』の上でどういう意味があったのかを、あらためて考え直してみよう。これは、ほとんどしていないのではないかと思う。もちろん、一般的にはどうでもよい問題かも知れないが、しかし、意外にそうでもなく、一度は徹底的に考えてみる「意味や価値」のあることなのかも知れない。

例えば、乳幼児の子供たちの生活を一言で言えば、それは、まさに「真似の時期」であり、それゆえ、子供たちは、自分が見たり聞いたりは教わったりしたことを、そのまま「真似」て生活をしているところがあるかと思う。そして、その乳幼児の「生活」というのは、ほとんど「遊ぶ」ことと同義語であり、それゆえ、幼児たちは、日々の「生活」のなかで遊びながらいろいろなことを学んでいくことになるわけである。つまり、言葉を初めとして、いろいろなことを真似て、あれこれ行なうことは、そのままそのことを身をもって学ぶことにほかならず、そういうことの積み重ねによってこそ、乳幼児たちは、人間としての最も基本的なことを身につけていくことになるわけである。

やがて、「学童期」に入るわけだが、この時期こそは、まさに「子供の遊び」の全盛期と呼べるものではないかと思う。というのも、子供の遊びは、乳幼児の時からすでに始まっているものだが、この時期に入ると、子供たちの「身体も脳」も順調に発達してきて、それゆえ、その「行動範囲」も「遊びの種類」などもどんどん広がっていくことになるからである。そして、子供たちは、学校の友だちや近所の子供たちと様々な「子供の遊び」で楽しく遊び合うことになるかと思うが、そのように友だちと「楽しく遊び合う」ことこそは、何よりも大事なことになるわけである。なぜなら、それは、次のようなはつきりとした理由があるからである。——つまり、友だちとあれこれ遊び合うことによって、まさに心の底から「楽しい」と実感できている時こそ、われわれ人間の「心」というのは、最も「生き生きとした状態」になっているとともに、生きていることが楽しくてしようがないという「生きる喜び」や「生きる活力」ともなり得ているものである。それゆえ、子供たちから「遊び」を奪うことは、子供たちが本来持っている生き生きとした「生氣や活力」というものを奪うことであり、それが長く続くことは、生きていることが楽しいという「生きる喜び」や「生きる活力」さえ奪いかねないものである。それゆえ、子供たちから「遊び」を奪うことは、そのまま子供を「殺すようなもの」(子供たちが本来持っている生き生きとした心の「生氣や活力」などを奪う)ことに直結するものである。しかも、いろいろな人々と楽しく遊び合うことは、ただ単に「楽しい」というだけに留まるものではなく、実は、知らず識らずのうちに、人間との最も根底的な「信頼感や親近感」なども自然と形成されるものなのである。それゆえ、もしそういうことが不十分であれば、どうしても人間との最も根底的な「信頼感や親近感」というものがとかく希薄になりやすく、その結果として、ちよつとしたことでも「もう人間が信じられない、もう人間が嫌いだ」という意識や想いになりやすいということである。それは、子供の頃に、いろいろな人々と

十分に「遊んでいない」ために、人間との最も根底的な「信頼感や親近感」というものが、十分に形成されていないからである。それゆえ、学校の勉強や習い事なども非常に大事なことがあるが、それとともに、友だちと様々な「遊び」で楽しく遊び合うことも、それに劣らず非常に大事なことになるのである。

そして、子供の頃に、学校の友だちや近所の子供たちと様々な「遊び」で楽しく遊び合ったという「経験や思い出」などは、もう誰にとっても「非常に懐かしい」ものではないかと思う。それは、なぜかと言えば、それは、ただ単に子供の頃の遊び友だちやその風景などが思い出されて来るからだけではなく、実は、その当時のまさに自分の「心の状態」がそのまま思い出されて来るからである。つまり、すでに大人になっている人たちにとって、ふだんは自分が子供であった頃の心を思い出すようなことなどほとんどないかと思うが、しかし、何らかのきっかけから、ふと「子供の頃」を思い出した時には、まさにその当時の自分の「心の状態」がそのまま思い出されてきて、その当時の「自分の心」とぼつたりとめぐり逢うことにもなるわけである。それは、もう自分でもすっかり忘れていた、その当時の自分の「子供の心」がふと甦ってきて、自分でもびっくりするとともに、非常に懐かしく感じられるということでもあるのである。

例えば、或る「子供の遊び」について語っている時には、その人は、すでに「その遊びを行なっていた当時の心の状態」になっているということである。それゆえ、例えば、「初恋」について他人に語っている時には、その人は、まさに「初恋をしていた時の心の状態」にすっかり戻っている（つまりタイムスリップをしている状態）になるということである。そして、ふだんはすっかり忘れていたその当時の「自分の心の状態」というものが、そう言えば、あの時はああだった、いや、こうだったと、まさに芋づる式に次から次へといろいろなことが思い出されてきて、現在の「自分の心の状態」とあれこれ比較対照しながら、何とも非常に「懐かしく感じられる」ということである。

そのように、子供の頃は、誰でも、多かれ少なかれ、様々な「子供の遊び」で楽しく遊び合った経験や思い出があるかと思うが、ただ、その人が行なっていた「子供の遊び」の「ルール」などについては、その時代やその地域などによってもみなそれぞれ違ってくることが多いので、あまり神経質になる必要はなく、むしろそれぞれの遊びの大体の「雰囲気や特徴」などを感じてもらえれば、それで十分であり、あとは、それぞれの人が自分が子供だった頃の何を思い出す一つのきっかけとなり、ふだんはすっかりと忘れていた子供の頃の実に様々なことが「ふと甦って来て、そう言えば、そういうこともあったなあ」と懐かしく思い出すが、日々の生活に忙しくふりまわされている、われわれ現代人の「心の状態」にひと時の「心の休息なり安らぎ」になれば、幸いのことではないかと思う次第であります。

令和元年七月吉日（決定版）

如月翔悟

目次

第一部

序 子供の遊び

- 一、 缶馬遊び
- 一、 ジャンケン遊び
- 一、 にらめっこ遊び
- 一、 あっち向いてホイ
- 一、 しりとり遊び
- 一、 などなぞ遊び
- 一、 クロスワード・パズル
- 一、 絵かき遊び
- 一、 相撲について
- 一、 いす取り遊び
- 一、 一輪車遊び
- 一、 腕相撲遊び
- 一、 指ずもう遊び
- 一、 かくれんぼ遊び
- 一、 鬼ごっこ遊び
- 一、 ローラースケート遊び
- 一、 けん玉遊び
- 一、 ヨーヨー遊び
- 一、 ダルマさんがころんだ
- 一、 綱引き
- 一、 七夕祭り
- 一、 花火大会
- 一、 落ち葉焚き
- 一、 サッカー遊び
- 一、 五目ならべ遊び
- 一、 馬乗り遊び
- 一、 オセロ遊び
- 一、 ジグソーパズル
- 一、 おしくらまんじゅう
- 一、 水鉄砲遊び
- 一、 杉鉄砲遊び
- 一、 竹とんぼ遊び
- 一、 渦巻きジャンケン遊び
- 一、 はねつき遊び

- 一、 折り紙について
- 一、 はないちもんめ
- 一、 紙飛行機遊び
- 一、 輪ゴム遊び

\*  
\*  
\*

子供の遊び  
1

缶馬遊び

## 缶馬遊び

子供の頃、小さな子供たちが好んで遊び合った懐かしい遊びの一つには、竹馬によく似た、いわゆる「缶馬」（或いは「缶ぼつくり」）遊びというのがあったかと思う。

例えば、遠い昔の「缶馬」は、今とは違って、ひもは缶底に一本ずつであり、それゆえ、同じような大きさの「空き缶」をどこからか二つ見つけてきては、まだフタがくっ付いていたら、それをきれいに取り除いてから、その「空き缶」の底に穴を開けることになるかと思う。その場合、大事なことは、どちらか一方に片寄って穴を開けてしまうと、「空き缶」に乗って前に進む時に、缶が傾いてしまい、スムーズに前に出ないことが多いので、気をつけなければならず、その当時は、「空き缶」の底の中央にクギを立てて、その上からよく石やハンマーなどで叩いて穴を開けたりしたものである。そのようにして二つの「空き缶」に穴を開けたならば、今度は、その「空き缶」に長いひもを付けるわけであるが、そのひもも両手で持つ高さは、あまり長くも短くても具合が悪いので、最終的な仕上がりは、無理なくスムーズに乗り回せるくらいの程よい長さ「腰の高さ」より少し上程度になるように工夫をして、そのひもの先端を、それぞれ二つの「空き缶」の穴に入れて外に出し、そのひもの先端に「結びこぶ」などをしっかりと作っては、何度かひもを上に取り上げ、ひもが抜けないかどうかを確かめて大丈夫ならば、それで一応でき上がりであり、あとは、その「空き缶」の上に乗ってそれぞれ思い通りに歩きまわすだけである。

その場合、昔の子供たちは、ナイロンの靴下も、もちろん、持つてはいたが、まだ足袋を履いていた子供たちもいて、靴や下駄などを脱いで、その「空き缶」の上に乗る、その足袋の足の指にひもを挟んでは、すぐに乗り回せたわけである。もちろん、素足で乗りまわすこともあったかと思うが、ただ、長く乗っていると、やはり足が痛くなったり、また、ナイロンの靴下でも乗れるわけであるが、ただ薄手の生地だと、長く乗っていると、同じように足が痛くなったり、また、足の指のところがただ広くなってしまう、具合が悪いので、缶馬に乗る時には、できるだけ厚手の生地で、しかも足袋のように親指と他の指とが別々になっっているような靴下が、まさに最適ということになるのだろう。

もちろん、今日では「足袋や下駄」などを履くようなことは、ほとんどなく、ふつう子供たちは、ナイロンの「靴下と運動靴」とを履いているわけだから、靴のまま乗れるような「缶馬づくり」を考えなければならず、そのためには、「空き缶」の底に穴を開けるのではなく、「空き缶」の底に最も近い両側面に一つずつ合計二つの穴を開けて、そこにひもの両先端をそれぞれ外から缶の内を通して外へと出し、そして、その出て来たひもの先端に、それぞれ「結びこぶ」などをしっかりと作ってから、ひもを上に取り上げては、それぞれのひもの先端が穴から抜けないようにすれば、それで出来上がりである。

さて、出来上がった「缶馬」は、昔の「缶馬」とは違って、靴を履いたままで缶底の上に乗る、しかも、ひもが一本ではなく、靴を挟むように二本になっているのが特徴的であるが、しかし、乗り回し方などに違いはなく、子供たちは、思い思いに「缶馬」に乗って、楽しく遊び合っているものである。——例えば、ゴール地点などを定めて、誰が一番早くそのゴールへと辿り着けるか、その速さなどを競い合って遊んだり、また、数が多い時などには、二チームか三チームに分かれて、何人かがリレーでつなぎ合っては、どのチームが一番早いかを競い合ったりと、或いはまた、缶馬に乗って何人かであつちかまえっこ遊び（鬼

ごっこ遊び) などをして遊び合ったりと、その他、もう様々<sup>いろいろ</sup>な「遊び方」でよくパカパカと音を立てながら、地面やアスファルト或いはコンクリートなどの上を勢いよく駆けまわって遊び合ったものである。それは、例えば、竹馬のない子や、或いは、まだ竹馬に上手に乗れないような小さな子供たちなどが中心になって、竹馬の代わりに好んで遊び合った懐かしい「缶馬」(或いは「缶ぼっくり」) 遊びになるかと思う。

\*

\*

ジャンケン遊び

## ジャンケン遊び

多種多様に満ちた子供たちの遊びのなかでも、恐らく、最も単純素朴な遊びの一つとして、どうしても欠かすことのできないものに、誰もがよくご存知の『ジャンケン遊び』があるかと思う。それは、もう今さら説明を加える必要もないかと思うが、敢えて簡単に説明をすると、手のひらを開いて、「パー」を出せば、それは、「紙」を意味し、逆に、手のひらを握って、「グー」を出せば、それは、「石」を意味し、そして、一般に、人差し指と中指とを伸ばして出せば、「チョキ」となり、それは、「ハサミ」を意味するものがあり、それぞれ「パー（紙）は、グー（石）に勝ち、グー（石）は、チョキ（ハサミ）に勝ち、そして、チョキ（ハサミ）は、パー（紙）に勝てる」ルールで行なわれる単純な遊びであります。その「遊び方」としては、ふつうは、お互い「ジャンケン、ポン」と言い合いながら、それぞれ「グー・チョキ・パー」のいずれかを同時に出し合い、もし同じものを出し合った時には、もう一度、お互い「あいこでしょ」と言い合って、続けてジャンケンをし合い、それでも決着がつかない場合にはどうするかと言えば、それは、決着がつかまでお互い「あいこでしょ」と言い合って、ジャンケンをし続けることになるかと思う。

それでは、一体、どういう時にジャンケンをするのだろうか？ それにはもういろいろな場合があるかと思うが、例えば、子供の遊びで「鬼」を決める時などにジャンケンをする場合もあれば、最初に誰からやるのか、その「順番」を決めるために行なう場合もあり、また、残った一つのを誰が取るかを決める場合もあるだろうし、あるいは「勝ち抜き」で何人かに勝てば、或る賞品がもらえるというので、もうお互い真剣になって行なう、いわゆる「ジャンケン大会」などもあり、小さな子供から大人の人たちまで幅広く、夢中になって遊び合い、楽しい時を過ごすこともできるわけである。ただ、一般に「ジャンケン」というのは、誰か一人を（或いはどちらか一方に）決めるために行なわれることが多く、もちろん、ジャンケンでなくても、例えば、コインを投げたり、カードを使ったり、あるいはくじ引きやあみだくじなどで決めることもできるが、しかし、それらはいずれもごまかしをしようと思えば、いくらでもできるものである。

一方、ジャンケンの場合には、二人がごまかしをしようと相談をした場合以外は、ごまかしのしようがないものであり、ジャンケンほど公平かつすぐに決着がつくものではなく、確かに「後出し」というようなことで揉めることもあるだろうが、しかし、お互い同時に「ジャンケン、ポン」と言って出し合った場合には、負けた人も文句の言いようがないものである。それは、なぜかと言えば、ジャンケンの場合には、コインやカードその他の場合と違って、「小道具」を一切使わないからであり、それゆえ、イカサマをしようにもできないものであり、ジャンケンほど公平かつすぐに決着のつく方法は、ほかにはなく、もし「ジャンケン」がなかったならば、困るような場合も非常に多いかと思う。そのようにふだんわれわれが何気なく使っている「ジャンケン」というものが、実はわれわれ人間の大変な発明品の一つになるのかも知れない。それはともかく、小さな子供から大人の人たちまで、もういろいろな場面でジャンケンを使つては、何かを決めたり、また、ジャンケンそのもので遊び合ったりして、お互いに楽しい時を過ごしているわけだが、その「ジャンケン」というものが、いつ、どこで、どのようにして生まれて来たかはよくは知りませんが、この遊び（或いは類似した指遊び）などは、恐らく、極めて古い昔から行なわれ

てきた遊びの一つになるのだろう。

\*

\*

ところで、今日の「最初は、グー」が始まる「ジャンケン遊び」に勝つための方法としては、有名な「グー出し戦法」というのがあり、それは、とにかく「グーだけ」で戦い続けるというものである。というのも、われわれ日本人にとって、いわゆる「ジャンケン」と言えば、まさに「グー・チョキ・パー」という順番の「潜在意識」があるので、それゆえ、「グー」のあとは、「チョキ」を出しやすく、また、「チョキ」のあとは、「パー」を出しやすく、そして、「パー」のあとは、「チョキ」を出しやすい傾向があるとともに、それは、また、「生理的にも非常に自然で無理のない出し方」になるのである。それゆえ、「……最初は、グー、ジャンケン、ポン！」と、最初、お互い「グー」を出し合ったあと、その次は、相手は「チョキ」を出しやすい傾向があるので、自分は「グー」を出せば勝てる確率が高くなる理屈であるが、もちろん、相手が「パー」を出して、自分は負けてしまうこともあるが、そうならないためには、「……最初は、グー、ジャンケン、ポン！」と言う時に、できるだけ「早く」と行なえば、相手は「考える余裕」もなく、無意識的に「チョキ」を出しやすくなるので、相手に勝てる確率がそれだけ高くなるものである。

また、「グー」であいこの時は、次に、相手は「チョキ」を出しやすいので、自分は「グー」を出せばよく、また、「チョキ」であいこの時は、次に、相手は「パー」を出しやすいので、自分は「チョキ」を出せばよく、そして、「パー」であいこの時は、相手は「チョキ」を出しやすいので、自分は「グー」を出せば、勝てる可能性が高くなるということである。それゆえ、「チョキ」以外は、すべて「グー」を出せばよいという戦法がここから生じて来るのである。もちろん、こういうことは、あくまでもそういう傾向があるというだけで、必ず、勝てるというものでもなく、それゆえ、これで「必ず勝てる」と決めつけることが何よりも危険なことであり、各人それぞれがその時に応じて臨機応変に対応していくことが何よりも大事なことになるのである。

\*

\*

にんぎょ遊び

## にらめっこ遊び

この遊びは、よく母親と幼い子供や幼い子供同士がお互いの顔をじつと見合っては、「だまるさん、だるまさん、にらめっこしましよ、笑うと負けよ、あつぷつぷつ！」とお互いに言い合っては、自分のほつぺたをふくらませたり、或いはその顔を様々な面白い表情などに変形させながら、何とか相手を笑わせようと競い合うものであり、そして、先に笑った方が負けになるという遠い昔からの素朴な遊びの一つであります。——とここで、ここに出てくる「達磨ダツマ」という人は、河南省かなん崇山すうざんにある少林寺で、九年もの長い間、壁に向かつて座禅を組み、そこで瞑想（思索）を重ねた末に、終に「悟り」を開いたという伝説の人であり、中国禅宗の開祖とされている人物である。そして、この人物の座禅する姿勢すがたを模したものが、いわゆる「達磨ダツマ」さんであり、例えば、合格祈願、当選祈願、商売繁盛祈願、その他で、最初に片目を入れておいて、その祈願が叶った時には、もう一方にも目を入れて、いわゆる「両目開眼」とするものである。それでは、なぜそのようなものが生まれて来たかと言えば、それは、やはり「長い時間と忍耐とたゆまぬ努力」などを積み重ねた末に、終にある「目的（目標）」を達成するということと、達磨が九年もの長い間、座禅を組み、その苦しい修行の末に、終に「悟り」を開いたということと深く重なり合うものがあるからなのだろう。それと同じように、子供たちの「にらめっこ」遊びのなかでも、なぜ先に笑った方が負けになるのかと言えば、それは、相手の顔の面白い表情などを見て、すぐに笑ってしまうというのでは、この遊びの目的でもある、笑わないようにしようとする「努力や意志力また忍耐力」などに欠けているということになり。それを敢えて言えば、まさに「修行」がまだ足りないという意味合いにもなるのだろう。

もちろん、幼い子供たちは、そういうことなどは全く気に留めずにお互い楽しく遊び合っているものだが、例えば、母親とその幼い子供とが顔を見合わせた時などに、自然と「にらめっこ」遊びを行なうような感じになって、お互いに遊び合ったりすることもあるだろうし、また、よく保育園や幼稚園などでも、保育士や先生などと幼い子供たちが「にらめっこ」遊びなどを行なう時々、楽しく遊び合ったりすることもあるかと思うが、そのように、この「にらめっこ」遊びを行なうことによって、時にはお互いの「関係」をより「親密」にするような働きもあるのだろう。というのも、この「にらめっこ」遊びというのは、お互いに相手を何とか笑わせようと「顔の表情」などを色々いろどろと面白おかしく変化させるために、いわゆる「よそゆきの顔」ではなく、その人のくだけた顔をお互いに見せ合うことになり、それだけお互いに「親しみ」や「親近感」などを感じることもなるのだろう。そのような効果も加味されて、よく母親とその幼い子供や幼い子供たち同士などがお互いの顔を様々に面白おかしく変形させては、「にらめっこ」遊びやそれに似たような遊びなどをして楽しく遊び合っているものである。——一方、中・高・大学生や社会人の人たちも、何かの機会に、例えば、様々な集いやコンパ或いは宴会、その他、何らかの集まりの時などに余興として、例えば、歌まねや形態模写などで、自分の顔を或る人物や動物などに似せて変化させては、その場にいる友だちや同僚などを大笑いさせたり、また、そのような時に、男女が向かい合って、「にらめっこ」遊びやそれに似たような遊びなどをして、ふざけ合ったり、楽しく遊び合うということも、時にはあるかと思うが、そのような遊びを通じて、お互いにくだけた「顔の表情」などを見せ合うことになり、それ

がお互いの「関係」をより深めたり、また、より「親しみ」や「親近感」などを持たせるような働きもあるのだろう。そのように「にらめっこ」遊びやそれに似たような遊びなどをし合って、お互いにあるこれ自分の「顔の表情」などを面白おかしく変形させては、相手を何とか笑わせようとする「遊びや余興」というようなものは、恐らく、遙か遠い大昔から永々と受け継がれて来ている遊びの一つになるのだろう……。

\*

\*

あっち向いてホイ

あっち向いてホイ

ある時期、それは、子供たちだけではなく、大人の人たちにも非常に高い人気のあった遊びの一つには、いわゆる『あっち向いてホイ』というジャンケン遊びがあったかと思う。

それは、最初、二人でジャンケンをし合い、そして、勝った方が、「上下左右」どちらか一方に、「あっち向いてホイ！」と元気に言いながら、指をその方向に向け、負けた人は、その指の方向とは違った方向に首を振れば、それで負けにならず、再び、二人でジャンケンをし合い、そのジャンケンに勝った方が、同じように「あっち向いてホイ！」と元気に言いながら、一方に指を向け、相手がその指の動きにつられて、同じ方向に首を振れば、その時点で負けになるという「遊び方」である。そのようにお互い元気よく「ジャンケンポン、あっち向いてホイ！」というようにリズムカルに競技をし合い、友だちと楽しく遊び合ったという経験や想い出を持つ人は、非常に数多くいるのではないかと思う。

そのようにして誰にでも楽しく遊び合えるものだが、この遊びにもちよつとした要領があり、それは、何かと言えば、それは、ジャンケンに負けた時に、相手の指が、もし「左右」どちらか一方に動いた時には、首は、「上下」どちらか一方に振ればよく、また、相手の指が、もし「上下」どちらか一方に動いた時には、首は、「左右」どちらか一方に振ればよく、また、相手の指が「横」方向に動いた時には、首は、とにかく「縦」方向に振ればよく、また、逆に、相手の指が「縦」方向に動いた時には、首は、左右どちらでも、とにかく「横」方向に振るようになれば、負けることがない理屈になるわけである。もちろん、それは、理屈であり、実際に相手とジャンケンをし合って負けた時には、どうしても相手の「指の動き」につられて、首を振ってしまうことが多く、頭では分かっている、なかなか理屈道理にはいかないものであり、それがまた、この遊びの面白いところでもあるのだらう。そのようにこの遊びは、子供たちが何人か集まった時などには、ちよつとした時間の合間にも手軽にできる楽しいジャンケン遊びであり、お互い元気よく「ジャンケンポン、あっち向いてホイ！」と言い合いながら、それぞれ「勝ち抜き」で遊び合うのも、非常に楽しいものである。そのようにして子供たちはもとより、大人の人たちでも、例えば、何かコンパや宴会などが催された時などには、軽い余興として、このジャンケン遊びで遊び合い、そして、何人か勝ち抜いた人には、何か豪華な「賞品」などがもらえるというようなことにすれば、お互いにもう真剣になって遊び合える楽しいジャンケン遊びの一つになり得るのではないだろうか。

\*

\*

また、よくテレビの「バラエティー番組」の中でも、この「あっち向いてホイ」遊びやそれに似たようなゲーム遊びなどが登場してきて、お笑いの人たちや若い女性の人たちなども入り交じって、楽しく遊び合ったりしているのをよく見かけたりしたものである。

例えば、それは、「あっち向いてホイ」とは少し違った遊び方であるが、よく「叩いてかぶってジャンケンポン」という遊び方もあり、それは、対戦する二人が、ある時は、テーブルの上に置いてあるヘルメットとおもちやのハンマーなどを挟んで向かい合う場合もあれば、また、ある時は、対戦する二人がすわった状態から、座布団の上などに置いてあるヘルメットとおもちやのハンマーなどを挟んで向かい合う場合もあり、それは、もうどちらであつても、その「遊び方」それ自体は、まったく同じことになるかと思う。

さて、そのような状態から、お互い「叩いてかぶってジャンケンポン！」と言い合いながら、ジャンケンをし合い、そして、ジャンケンに勝った方は、素早く自分の前に置いてあるおもちゃのハンマーを手に取り、それで相手の「頭部」をできるだけ素早く叩こうとする一方、ジャンケンに負けた人も、できるだけ早く自分の前に置いてあるヘルメットを手にとって、それを素早く自分の「頭部」にかぶせて、相手のハンマーの攻撃を何とか阻止しようとして遊び合う「遊び方」であるが、その時に、お互い非常にあわてているので、時には、ハンマーを間違えて取ったり、また、ヘルメットをかぶったりして、みんなから大笑いされたりすることもあるかと思うが、そのようにお互い元気よく「叩いてかぶってジャンケンポン！」と言い合いながら、ジャンケンをし合い、そして、ジャンケンに勝った方は、相手の防御よりも先に、できるだけ早く、相手の「頭部」を素早く叩くことができれば、それで「勝ち」となるものであり、それまでは何度でも同じようなことを繰り返して楽しく遊び合う遊びであり、この「遊び方」も、非常に人気のあった遊び方の一つになるのではないかと思う。

\*

\*

しり取り遊び

## しりとり遊び

子供の頃に、もう誰でも何度か遊び合った経験を持つ人が非常に多いかと思うが、この遊びでは、まず最初の人が、ある物の名を言い、次の人が、前の言葉の語尾の一音を語の頭にして、別の物の名を言い、そのように順番に前の人が言った言葉の語尾を頭にしながら、様々な「言葉」を言い連ねて遊び合うという創造性豊かな「遊び」であります。

そして、もし誰かが誤って前に使った「言葉」を使ったり、或いは「ん」で終わるような言葉を使ったりした場合には、その人の負けになり、負けた人は、その時によって違うだろうが、例えば、バツとして手に「シッペ」などをされるルールで行なわれる「言葉遊び」の一種になるかと思う。もちろん、この「遊び」は、大人の人たちから見れば、ごく単純でつまらなそうな遊びに見えるが、しかし、幼い子供たちの「頭の中」では実に驚くべきことが起こっているのである。それは、何かと言えば、それは、自分の「目の前」に具体的な「対象」(事物)が存在しなくても、或る「言葉」を聞いただけで、その「対象」(事物)を「頭の中」で想像し、理解するということが出来ているとともに、自ら新たに別の「対象」(事物)を「頭の中」で想像して、「言葉」を言い連ねていくという大変なことが行なわれていて、それは、「言葉」を媒介にして、物事を想像し、理解するという、人間として「最も根本的な能力」が身につけてきたという明らかな証拠となるものである。

もちろん、そうは言っても、大人の人たちにとっては、やはり一般的な「しりとり」遊びを行なっても、なかなか決着がつかず、やがて飽きてしまうことも多く、それではどうしたらよいかと言えば、例えば、「動物」なら「動物」だけで、しり取りを行なうとか、或いは、「野菜やくだもの類」だけで、しり取りを行なうというように、ある程度、制限をつけ加えて遊び合えば、幼い子供たちだけではなく、大人の人たちにも十分に楽しく遊び合える「言葉遊び」の一つになり得るのではないかと思う。そのようにこの「しり取り」遊びを行なうことによって、幼い子供たちは、いわゆる「言葉の世界」に慣れ親しむことになるとともに、「言葉」を通して、いろいろと想像力を豊かにふくらませることや、また、「言葉」を使って物事を理解するという、人間として「最も根本的な能力」を身につけることにもなるのだろう。——例えば、「……海、水遊び、ビーチ、ちどり、リス、すいか、カラス、すだれ、れんげそう、ウマ、まり、りんどう、鶉飼い、いす、すみか、影絵、絵かき、霧雨、めだか、海洋、うず、図式、黄色、炬ばた、たき火、ひまわり、離島、海ねこ、コアラ、ラクダ、断崖、イルカ、カモメ、めすどり、料理、林間学校、うぐいす、すみれそう、海へび、びわ、渡り鳥、離陸、……」というように、次から次へと多種多様な「言葉」を言い連ね合いながら、無限に想像力をふくらませていく楽しい遊びであり、それゆえ、子供たち同士だけではなく、母親とその子でも、或いは、大人の人たちでも、ある程度、制限をつけ加えて遊び合えば、十分に楽しく遊び合える楽しい遊びの一つになり得るのではないだろうか。

\*

\*

なぞなぞ遊び

## なぞなぞ遊び

幼稚園や小学校の頃には、よく友だちと『なぞなぞ遊び』などをして楽しく遊び合ったという経験や思い出は、もう誰にもあるかと思う。例えば、「目が三つで、足一本、なあんだ?」、「とられたのに、にっこり、どうしてか?」、「ひくことが出来ても、たすことが出来ないもの、なあんだ?」、「ひとりで乗ると動かないのに、二人で乗ると動くもの、なあんだ?」、「みその中にはなにがあるか?」、「きは、きでも、一日じゅう、寝ていなければならぬきはなあんだ?」、「とりは、とりでもしおをまく、とりはなあんだ?」、「奈良の大仏と二宮金次郎の銅像がけんかしたら、どちらが勝ったか?」、「海にあって、山になく、くつにあって、げたにないものなあんだ?」、「南極でトムとサムがかけっこをしたら、どっちが勝ったか?」、「浦島太郎は、なぜ、おじさんになったか?」、「上にのせるとまるで役にたたないものはなあんだ?」、「くさった魚は、何円か」、「たたかれたのに、ニコニコ、どうしてか?」、「一本道、進むと、四本道、なあんだ?」、「動く、一本足、止まると、すぐ寝てしまうものはなあんだ?」、「病院の中で、一番怖い場所はどーこだ?」というような、学校の友だちや近所の子供たちと「謎」をかけ合って、楽しく遊び合ったという経験や思い出は、もう誰にもあるかと思う。

ところで、その「謎をかける」ということであるが、例えば、古代ギリシアの神話の世界に現われるスフィンクスは、肉体は、獅子(ライオン)の姿をし、その顔は、人間の女性の顔をしていた怪物であったが、そのスフィンクスは、テーベ市付近の岩の上において、その道を通る人たちに謎をかけていたという。そして、その「謎かけ」というのが、非常に有名な、「……朝は四脚、昼は二脚、そして、夜は三脚で歩く動物はなにか?」という謎であり、その「謎」が解けなかった人たちは、その場でみんな殺されていたために、テーベ市の人たちは、非常に恐れていたわけである。そこにたまたま通りかかったオイディプスという若者が、同じ「謎」をかけられ、それに対して、それは、「人間である」と答え、「……なぜならば、赤ん坊の時には、這い這いをして四本で歩き、その後は、立って歩くようになるので二本脚になり、そして、年をいくると、杖をついて歩くようになるので、三本脚になるからだ」とスフィンクスに答えると、その「答え」を聞いたスフィンクスは、その「謎」を解かれたことを非常に悔しがって、そのために身を投げて死んでしまった、という有名な話が残されているわけである。

それでは、その神話は、一体、何を意味しているのかと言えば、それは、知恵を持つ怪物スフィンクスにしてみれば、その道を通りかかった人たちに、「……お前たちは、確かに人間であり、人間であることを誇ってもいるが、それでは、その人間についてどのくらいよく知っているのか、又、どのくらい自覚を持って生きているのか、一つ試してやろうじゃないの、もし、この謎が解けたならば、一人前の人間として認めてもよいが、しかし、若しこの謎が解けなかったならば、人間でありながら人間について何も知らない、あるいは自覚を持って生きていない人間なのだから、生きていてもしょうがないから、殺してしまっても何も文句はないだろう」というような意味合いも含まれているのだろう。それは、古代ギリシア時代に入って、最初は、イオニア地域などを中心にして、いわゆる「自然哲学」が起り、そして、「万物の根源は何か?」を問う、本格的な「真理」探究が始まることになるが、その後、有名なソクラテスの出現によって、「……人間とは何か、自

分とは何か、そして、どのように生きてらよいか」を問う、いわゆる「人間探究」の哲学が西洋においては、ソクラテスから本格的に始まることになるかと思う。それは、有名な「スフィンクスの謎」の中にも隠されている、いわゆる「……人間の一生とは何か？人間はどこから来て、どのように生き、そして、どこへ行けばよいのか？」という大問題を自らに課し、そして、ソクラテスは、有名な「対話（吟味）活動」などを通じて、例えば、正義とは何か、勇氣とは何か、その他、そのような人間の「諸問題」について徹底的に考えかつ無限に「問い」を積み重ねることを行なっていたということである。

それはともかく、「なぞなぞ」遊びというのは、幼稚園や小学校の子供たちが、お互いに謎をかけ合って楽しく遊び合うものであり、例えば、「目が一つで、足一本、なあんだ？」、「玉ねぎをどんどんむいていくと何が出てくるか？」、「とりはとりでも、ゴミを食べるとりはなあんだ？」、「寒くなるほどあつくなるものなあんだ？」、その他、そのようにいろいろな形の「謎かけ」をし合って、楽しく遊び合っているものだが、この遊びも、一種の「言葉遊び」であり、謎をかけられた人たちは、あれこれ想像力を働かせて真剣に考えることになるわけだ。それは、いわゆる「常識的な考え方」だけでは、とてもためであり、もっと多面的な「ものの見方、とらえ方、あるいは考え方」などをしなければならず、そのような多面的な「ものの見方、とらえ方、あるいは考え方」などに「なぞなぞ」遊びなどを通じて慣れ親しむことにもなるのだろうが、子供の頃には、友だちと謎かけをし合っていて、楽しく遊び合ったという経験や想い出を持つ人も、非常に数多くいるのではないかと思う。そのように、この「なぞなぞ遊び」というのは、大人の人たちにとっても、いろいろと懐かしい「想い出」につながる楽しい遊びの一つになるのだろうか。

\*

\*

クロスワード・パズル

この『クロスワード・パズル』という遊びは、言うまでもなく、アメリカで誕生してから、日本にも輸入されてきたものであり、今日ではそれがすっかり定着をして、様々な新聞や雑誌などには、よく懸賞付きの「クロスワード」などが出題されていて、正解者が多数の場合には、抽選で何名かに「賞品」や「賞金」などが与えられたりするものである。もちろん、その「クロスワード」の形式にも様々なものがあるかと思うが、一般には基盤の目のように縦横に線を交差させた基本的な図形の中に、黒く塗りつぶされたところと、白いマス目の部分とからなり、多くの場合、何字かすでに文字が入っていて、その余白のマス目に文字を書き入れていくという遊び方である。そのために、ふつうは「縦」のカギと「横」のカギとが書いてあり、それらの「ヒント」を手がかりとして問題を解き始めるわけであるが、それは、まずできるところから文字を書き入れて、出来ないところは飛ばして、余白のマス目を埋めていき、あちこちのところに文字が埋まって来ると、今まで「ヒント」だけでは分からなかったところまで、最初の文字や中間の文字などが書き込まれることよって、それが新たなヒントとなり、「なあんだ、そうだったのか！」とそこに入る文字が初めて分かる場合も多く、なかなか楽しいものであるが、一般に、クロスワードの問題をすべて解くためには、その「クロスワード」の難度によっても違ってくるが、それなりの幅広い知識が必要になって来て、思うようにできないといらしたりする時もあるが、それでも難しいと思っていた箇所も何とか解けて、余白のマス目をすべて埋めることが出来た時などには、やはり嬉しいものであり、それなりの「満足感や達成感」などが得られるものである。

それゆえ、一人、暇を持て余しているような時には最適な「遊び」であり、最初のうちは、それほどやる気がなくても、「クロスワード」の問題をあれこれと考えながら文字を書き入れていくうちに、いつしかその「クロスワード」の問題を解くことに夢中になってきて、最後までやり遂げないと気がすまないような「心理状態」にもなりやすく、何とか問題を解いて、マス目を埋めたい衝動にかられるものであるが、そのような魅力もあって、この「クロスワード」大好き人間のマニアも意外に数多くいて、それだけ幅広い人気を得ていることになるかと思う。そして、それは、何も「クロスワード」遊びに限ったことではなく、例えば、テレビなどでも様々な形式の「クイズ番組」があり、しかも、それぞれそれなりの高い人気を得ているかと思うが、それは、なぜかと問えば、それは、やはりわれわれ人間というものが本来、あれこれ「ものを考える」ということが大好きなのであり、それゆえ、何かものを考える余地が残っていることが大事であり、例えば、「推理小説」や「サスペンスドラマ」などがかなり高い人気を得ているのも同じことであり、やはり読者や視聴者というのは、「……犯人は、一体、誰なのか？ また、どのようなトリックを使ったのか？」など、あれこれ自分なりに想いをめぐらしながら、謎解きをするのが大好きなのであり、それだけわれわれ人間というものが、ほかの動物たちから比べても、いかに「知的な動物」であるかが分かるものである。そのような理由からも、この「クロスワード・パズル」という遊びは、一人、暇を持て余しているような時には持つてこいのものであり、しかも、小さな子供から大人の人たちまで、男女、年齢などを問わず、その「クロスワード・パズル」の難度にに応じて、それぞれ誰にでも気軽に楽しめるかなり「知的な遊

び「の」になるのだろう。  
\*

\*

絵かき遊び

## 絵かき遊び

子供の頃には、よく地面やアスファルト或いはコンクリートなどの上に、色々な「絵や図形」などを描いて、友だちと楽しく遊び合ったものだが、それは、もう誰でも多かれ少なかれ、子供の頃には楽しく遊び合った「経験や思い出」を持つ懐かしい遊びの一つではないかと思う。それは、まず近くの駄菓子屋さんなどに行つて、店に置いてある数多くの「ろう石」の中から、幾つか好きなものを買って求めては、それで地面やアスファルト或いはコンクリートなどの上に力を入れて描くと、白い線が鮮やかに引けるものである。その「ろう石」というのは、何か「線や図形」などを描くような時には、どうしてもなくてはならない必需品であり、例えば、めんこ遊びやビー玉遊びの「出し合い」などを行なう時には、必ず「線や図形」などを描きますし、また、様々な石けり遊びなどを行なう時には、色々な「図形」を描かなくてはならず、そのような時には、ろう石の必需性が最も発揮される時でもあり、また、昔はゴムボールの野球遊びのベースやその他の数多くの「子供の遊び」に必要な「線や図形」などを堅いコンクリートやアスファルトなどの上に描いたりする時などにも、よく使われたりしたものである。

一方、もちろん、色々な「絵や図形」などをあれこれ描くこと自体を、友だちと楽しく遊び合うことも非常に多く、それは、地面やアスファルト或いはコンクリートの上だけではなく、時には、へいや電柱、また、トレイのなか、その他、もういたる所にいろいろな「落書き」などをして、怒られたりしたという人も、意外に数多くいるのではないだろうか。――例えば、いわゆる「へのもへじ」などは、その代表的なものであり、また、よく「相合い傘」などを描いて、その「相合い傘」の一方に誰かの名前を書き入れたり、或いは誰々ちゃんと誰々ちゃんとはあやしい仲などと言って、「相合い傘」の中に二人の名前を書き入れながら、相手をからかったりしたものである。また、多彩な「絵かき歌」などを口ずさみながら、様々な絵柄を描いていく、いわゆる「絵かき遊び」などもあり、子供の頃には、そのような「絵かき遊び」で友だちと楽しく遊び合ったという経験や思い出を持つ人たちも、非常に数多くいるのではないだろうか。

例えば、「2」の数字から、「……にいちちゃんが、三円もらつて、豆かかって、口をとんがらして あひるの子」などと口ずさみながら、「アヒル」を描いてみたり、また、「3」の数字から、「……さんちゃんが、3円もらつて 豆かかって あつというまに たぬきの子」などと口ずさみながら、「タヌキ」を描いてみたり、また、「……みみずが三匹はつてきて、豆を三つ食べました 雨がざあざあ降つてきて、あられもぼつぼつ降つてきて あつというまにタコ入道」、また、「……まるかいてちよん まるかいてちよん たてたつて よこよこ まるかいてちよん 大きなダンゴに 毛が三本 毛が三本 毛が三本 あつというまにおかみさん」、或いは、「……葉っぱが一枚あつたとさ 葉っぱじゃないよカエルだよ カエルじゃないよアヒルだよ 6月6日に 雨がざーざー降つてきて あんぱん2つ 豆3つ あつというまにかわいいコックさん」、その他、もちろん、ドラえもんやアンパンマンその他のアニメのキャラクターなどを描いたり、もう多彩な「絵かき」遊びがあったかと思うが、そのようにして地面やアスファルト或いはコンクリートなどの上に色々な絵を描いてよく遊んだものであるし、また、そういう「絵かき」遊びで友だちと楽しく遊び合ったという経験や思い出を持つ人は、非常に数多くいるのではないかと思う。

もちろん、今日の子供たちにとっても、様々な「絵やマンガ」などを描いて遊び楽しむ気持ちは、昔の子供たちと何ら変わることはないと思うが、それでも少し違うところがあるとするれば、それは、昔から比べると、遙かに多種多様な「マンガ」や「テレビのアニメ」などが身近に満ちあふれていて、それゆえ、昔の子供たちよりも遙かに上手に「マンガやイラスト」などを描くことができるようになった一方で、様々な習い事や塾通い、また、交通事情なども加わって、昔のように路上などで「絵かき」遊びなどをして、友だちと楽しく遊び合うというようなことは、当然のことながら、少なくなってきたのだろう。

それはともかく、われわれ人間にとって自分の「思いや考え」などを表現する一方法として、いわゆる「言葉」や「音楽」などと並んで、いわゆる「絵や図形」などを描くことは、遠い大昔からあったものであるが、子供心に様々な「絵や図形」などをあれこれと描くことによって、物の「形や姿」などをどのようにとらえ、そして、どのように表現したらよいかなどを自然と学ぶことになり、それがやがて十分に熟せば、文学や音楽などと同じように、まさに「美術」として「一つの世界」を創り出すこともでき得るわけである。もちろん、そこまで行かなくても、自分の「思いや考え」などを表現するのに今日の子供たちは、いわゆる「言葉」だけではなく、様々な「マンガやイラスト」などを非常に巧みに描き入れては、できるだけ自分の気持ちに近い感じを出している場合も多く、また、将来は「マンガ家」や「イラストレーター」或いはまた「デザイナー」などになりたいという子供たちも非常に数多くいて、それだけ「映像化時代」が進んで来ているということでもあるのだろう。

\*

\*

相  
撲

## 相撲について

思うに、われわれ人間同士がお互いに押し合ったり、或いは組み合ったりするようなことは、人類の歴史とともにあるのだろうが、それが西洋では主に「レスリング」として発展をし、そして、東洋、特に日本では「相撲」として発展をして来たわけである。その歴史を敢えて遡れば、古くは弥生時代に、すでに今年は豊作であるか凶作であるかを相撲を行なって占ったりしたそうである。その後、奈良時代、平安時代、鎌倉時代、そして、室町時代と、それぞれの時代にそれぞれの隆盛や、時には衰退などを経るわけだが、当時は、まだ「行事も土俵」もなかったそうで、一五七〇年、織田信長が安土城で催した「上覧相撲」の時に、初めて勝敗を判定する「行司」役を置いたとされている。それでは、もう一方の「土俵」はと言えば、それよりも遙かに遅れてからであり、当時は、人垣がいれば「境界線」であり、相手を倒すか、或いは相手を人垣に押し出すかで勝敗を決めていたために、人垣に思いつき押し出された時などには、けが人などが出たりして騒動のものにもなったために、寛文・延宝年間（二六六―一八一一年）に、人垣の代わりに土をつめた「俵」を四角や円形などに並べ置いて、それを「境界線」とすることを考案し、それが「土俵」の始まりとされているものである。そして、江戸時代の初期の頃は、関西の方が人気が高く、江戸後期以降になって、相撲の中心勢力が「江戸」に移るようになってから、有名な谷風、小野川、雷電などの人気力士たちの大活躍などもあって、江戸でも相撲が大変な隆盛を得ることになり、その「江戸勸進相撲」が、今日の『大相撲』へと受け継がれることになるわけである。そして、「相撲」が、いわゆる「国技」と呼ばれるようになったのは、明治末ごろのことだそうで、有名な双葉山は、昭和十二年から昭和十四年の春場所の四日目に安芸ノ海に敗れるまで、負け知らずの「六十九連勝」をして大変な盛況ぶりとなり、そのために「興業日数」も、今までの十日間から十五日間に延長されたほどであり、その後、時代は、やがて太平洋戦争に向かって進むことにもなるのだろう……。

戦後は、「栃若」時代や「柏鵬」時代の大盛況を経て、今日の隆盛に至っているかと思うが、その「職業相撲」である、いわゆる「大相撲」は、年に六回、開催されます。それは、一月の初場所（東京・両国）、三月の春場所（大阪）、五月の夏場所（東京・両国）、七月の名古屋場所（名古屋）、九月の秋場所（東京・両国）、そして、十一月の九州場所（福岡）などがあり、それぞれの本場所初日の十三日前には、相撲協会から、いわゆる「相撲番付」が発表されることになっている。それでは、その「相撲番付」とは、いったいどういうものかと言えば、それは、中央の所に、行司や審判委員の名前などが書かれて、その左右（東西）に分かれた最上段には、横綱を初めとして、大関、関脇、小結の三役や前頭の幕内力士の出身地と名前（しこ名）が大きな字で書かれ、その下の段（二段目）には、十両と幕下力士、三段目にはまさに三段目力士、四段目にはより小さな字の序二段、そして、最下段には序の口の出身地と名前（しこ名）が極めて小さな字で書かれているものである。その隣りには理事や監事、また、参与や主任或いは年寄り、その他などの名前がそれぞれ書き記されているものである。

さて、「大相撲」の初日は、ふつう日曜日から始まって、十五日間、毎日、毎日、土俵の上での「熱戦」が繰り広げられることになるかと思う。それは、まず午前中から行なわれる序の口の取り組みから始まり、序二段、三段目、幕下、そして、十両の取り組みが順

に行なわれ進み、そして、十両の取り組みが終わったところで、横綱を除いた幕内力士の全員が色彩鮮やかな化粧まわしを付けては、花道から姿を現わし、土俵上上がり、全員で簡単な土俵入りを行なうことになる。その後、綱を締めた横綱が露払いと太刀持ちの二人を伴って花道から姿を現わし、それから土俵の上で、その露払いと太刀持ちとを従えて、有名な「雲竜型」や「不知火型」などの、いわゆる華やかな横綱の「土俵入り」が行なわれ、それが終われば、いよいよ「中入り後」の取り組みが順に展開されていくことになるかと思う。そして、力士は、ふつう自分の取り組みの「二番前から控え力士」として花道から姿を現わしては土俵下にすわり、そして、前の取り組みを観たあと、呼び出しによって自分の名（しこ名）を呼び上げられると、やわら腰を上げて、東西の中央（徳俵のところ）から土俵に上がることになるわけである。

ところで、その土俵の上には、いわゆる「吊り屋根」というのがあり、その四隅には、それぞれ「赤、白、青、黒」の房がたれ下がっています。そして、土俵に上がった東の「力士」は、その「赤房下」にある土俵内でシコを踏み、一方、西の「力士」も「白房下」にある土俵内でほぼ同時にシコを踏み、それが終わると、自分の房下で、控え力士からそれぞれ「力水」を受けて、口をすすぎ、「力紙」で体をふいた後、手に清めの塩を持って土俵上にまき、徳俵の前で蹲踞をして「ちり」を切ります。それが終わると、それぞれ自分の房下に戻り、再び、そこで清めの塩を手にとって、それを土俵にまいて土俵の中に入り、お互い向かい合ってシコを踏み、その後、蹲踞をして呼吸を整え、相手に合わせて、土俵中央にある「仕切り線」に両手をつけて仕切りを行なうということを、何度か繰り返すことになるかと思う。そして、その「仕切り」の制限時間は、幕内では「四分」、十両では「三分」、そして、幕下以下では「二分」以内となっているが、もちろん、制限時間前に立って相撲を取ってもよいわけだが、ふつう制限時間になってからである。そして、制限時間が来ると、土俵下にいる審判委員の時計係審判から軽く手を上げる合図があり、その軽く手を上げる合図を受けた土俵下のそれぞれの呼び出しは、両力士に「時間です」とはつきりと告げる。一方、それを受けた両力士たちは、それぞれ自分の房下でタオルなどで顔や身体（からだ）の汗などを拭いてから、お互い「気合い」を入れて土俵内に入り、最後の「仕切り」を行なうことになるわけである。その時には、すでに両力士とも今日の対戦相手に対する作戦などはふつう決まっていて、行司の「待ったなし！」の声とともに軍配がかえり、その瞬間、両力士の気合いの入った同時の「立ち合い」とともに、激しい突っ張り合いや組み相撲などが華やかに展開されていくことになるということである。

ところで、その「土俵」は、毎場所新しく作られるものであるが、その広さは、直径十五尺（四・五五メートル）の丸い土俵である。そして、「徳俵」と言って、四つの「出っ張り」があるが、それは、昔、野外で相撲を行なった時の、雨水が土俵に溜まるのを防ぐためや雨水の吐き出し口としての名残りだそうである。その「土俵」の上では、激しい突っ張りや組み相撲、また、様々な技をかけ合っては真剣に取り組んでいるわけである。その「決まり手」としては、昔から、いわゆる「四十八手」と呼ばれているが、今日では「八十二手」に整理されているそうである。一方、「禁じ手」としては、例えば、握りこぶしで相手をなぐったり、頭の毛を故意につかんだり、両手で同時に相手の耳を張ったり、また、相手ののどをつかんだり、胸や腹を蹴り上げたり、前袋をつかんだり、あるいは手の一指或いは二指を折り返すなどが、まさに「禁じ手」として決まっているものである。また、

土俵上でお互いに激しい相撲を取り続けたために、両力士とも疲れ果てて動けなくなつたような時は、審判員の判断により、一時、両力士を分けて水を取らせ、再び、同じ体勢から取り組ませるといふ、いわゆる「水入り」といふ場合もあり、そのような時には、観ている観客も大喜びで歓声を上げたり、大拍手などがどつと鳴り上がるものである。また、熱戦の末に両力士がほとんど同時に土俵下に倒れ落ちた時などには、よく「物言い」がついたりするものだが、そのような時にも、館内は、大騒ぎになるものであり、しかも、土俵上に集まつた審査員たちの協議の結果、今の一番、「同体と見て、取り直し」と言つたアナウンスが流れると、観客からまたどつと歓声や大拍手などが鳴り上がったたりするものである。そして、再び、その土俵上での激しい相撲の取り合いの末に、やがて「勝敗が決する」ことになるが、そのあとは、両力士とも土俵上でほぼ同時に「立礼」をすることになるかと思う。そして、負けた力士は、その土俵上での立礼のあと、土俵から引き下がることになり、一方、勝つた力士は、蹲踞そんきよした姿勢で行司から「勝ち名乗り」を受け、もし懸賞金がかかつている時には、蹲踞そんきよした姿勢から行司が差し出すその懸賞金を手刀を切つて受け取るようになるわけだ。そのようなことが十五日間、毎日、毎日、熱戦とともに繰り広げられ、その結果、その場所で活躍が特にめざましかった力士には、「敢闘賞、殊勲賞、そして、技能賞」の、いわゆる「三賞」の何れかを、時には「三賞」すべてが与えられたりする時もあるわけである。一方、優勝した力士はと言えば、優勝カップをはじめ、実に多種多様な賞状や賞品などが数多く授与されることになり、その後、優勝力士は、オートプンカーに乗つて優勝パレードなどを行なつては、十五日間続いた熱戦の幕を閉じることになるというものである。

一方、アマチュア相撲も昔むかしから盛んであり、今日では「日本相撲連盟」が主催をする、いわゆる「全日本相撲選手権大会」が、毎年一回開かれ、その年の「アマ横綱」が決定されるのを初めとして、学生日本一は誰か？ を決める、いわゆる「全国学生相撲選手権大会」なども非常に有名であり、そこで大活躍した人は、「大相撲」に大きな話題と期待などを集めて入角することも多いかと思う。また、成年男子と少年男子に分かれてそれぞれ団体戦と個人戦を行なう「国体」をはじめ、高校生の「全国高校相撲選手権大会」や中学生の「全国中学校相撲選手権大会」、また、小学生を中心とした「ちびっ子相撲」や中学生をも含めた「少年相撲」なども今日でも盛んに行なわれていて、それらに「土地相撲」や「奉納相撲」などをも含めて、極めて幅広い底辺と人気とを得ているものである。

そして、子供の頃には、学校の昼休みなどになると校庭に出て、そこに大きな円を描いて、多くのクラスメートとよく「勝ち抜き」で相撲を取り合つたりしたものである。例えば、お互い相手のズボンのベルトなどをつかんで、それぞれ力を入れ合い、そして、相手を土俵際まで押し寄せたり、また、様々な「投げ技や足技」などをかけ合つたり、或いは、時にはわざと土俵ぎわまで押されたふりをして、その土俵ぎわで思いっきり「うつちやり技」などをかけたりしたものである。また、相手と夢中になつて相撲を取り合つていると、よく上着のボタンが取れたり、また、わきの下がほころびたり、或いはズボンの後ろが「ビリ！」という音とともに、大きくほころびたりしたものである。さらに砂場などで「相撲」を取り合つたりすると、もう体の中まで砂が入つてしまつて、さらさらになつたりしたものである。また、小さな頃は、男の子だけではなく、時には、女の子でも父親とふざけながらも「相撲、ごっこ」みたいなことをしたという経験や思い出を持つ人々も、

非常に数多くいるのではないかと思う。

\*

\*

さらに、今日では、毎年、いわゆる「日本女子相撲連盟」が主催をする、本格的な「女子相撲大会」なども開催されていて、それは、「全日本小学生女子相撲大会」をはじめ、「全日本中学生女子相撲大会」、もちろん、「全日本女子相撲選手権大会」などもあり、さらに、舞台は世界へと拡大して、「国際相撲連盟」が主催をする、いわゆる「世界女子相撲選手権大会」なども毎年開催されているので、これからは、「女子相撲」の人気や競技人口なども増えて、ますます盛んになって行く可能性は極めて高いということである。そのように、われわれ日本人にとっては、子供の頃から、ごく自然に慣れ親しむことが多かった、極めて親しい「遊び」（或いは「競技」）の一つになるのだろう。……

\*

\*

いす取り遊び

## いす取り遊び

この『いす取り遊び』は、小さな子供から大人の人たちまで、男女を問わず、誰にでも簡単にできる非常に楽しい遊びの一つであり、よくテレビなどでの「バラエティー番組」の中でも、若いタレントさんたちが入り交じって、楽しく遊び合っている様子を見かけることがあるが、そのようにこの「遊び」は、小さな子供たち同士でも、また、若い男女が入り交じって行なっても、十分に楽しめるものである。——その「遊び方」というのは、まず、遊びに必要な「いす」を用意するわけだが、その「いす」は、背もたれのあるものでも、また、背もたれのないものでもよく、また、たたみなどの座敷で行なうような時には、「いす」の代わりに、「座布団」などを使っても遊べるかと思う。さて、このゲームに参加する人の数より少ない数のいすをあらかじめ用意をし、それを置いてから軽快な音楽を流し、その音楽に合わせて参加者たちは、いすが置いてあるところから少し離れたところを円を描くようにゆっくりと回ることになるかと思う。やがて流れている音楽の途中で、突然、その音楽の「音」が消えたところで、全員が急いで近くにあるいすに向かつて走り込み、素早く腰を下ろして「いす」を取り合うという楽しいゲーム遊びになるかと思う。その時に、うまくいすにすわれた人たちが勝ち残り、一方、いすにすわれなかった人たちは、失格となり、そのゲームからしりぞくことになるわけだ。そして、再び、必要なだけいすの数を減らしてから、勝ち残った人たちは、同じように軽快な音楽などを聞きながら、いすのまわりをゆっくりと回りつづけ、やがて、その音楽の途中で、再び、その音楽の「音」が消えたところで素早く近くのいすに走り込み、そのいすにすわり込むというようなことを、何度か繰り返して遊び合うことになるかと思う。

そして、だんだんとそのゲームに夢中になると、お互い相手を押しのけてでも、先にいすにすわろうと必死になって来るものである。そのために相手を無理やり手やからだなどで強く押ししたり、つき飛ばしたり、或いはなるべくいすの近くにいて、あまり動かないような「ズル」をするような人たちも出てくるわけである。そのような時には、何度も明らかな「ズル」を行なっているような人に対しては、最悪の場合、「失格」になるように予め決めておく必要があるかと思う。というのも、この「いす取り」遊びの基本的な「ルール」としては、例えば、手で相手を強く押ししたり。或いはからだを故意にぶつけて相手をつき飛ばしたりするようなことは、反則であり、ただ、いすにすわる時に、お互いの腰と腰とをぶつけ合うようなことはもちろん、よいわけだが、それ以外の場合は、相手のからだを故意に強く押ししたり、或いは手で強くつき飛ばしたりしてはいけない「ルール」になるかと思う。それでは、もしほとんど同時にいすに腰を下ろしたような時にはどうなるかと言えば、その場合には、ふつうジャンケンなどをし合って、勝った方が勝ち残ることになるかと思う。そのような「ルール」のもとで、お互いに夢中になって楽しく遊び合っていくうちに、だんだんと勝ち残りの人たちの数も少なくなり、そして、最後には二人だけになって、その二人で残った「二つのいす」をどちらが取るかを競う合うわけである。それは、まわりの人たちの声援などを受けながら、いすのまわりをゆっくりと回り続け、そして、その流れている音楽の途中で、突然、音楽の「音」が消えたところで、お互いに最後の力をふりしぼって、できるだけ素早くいすのところへ走り込み、その結果、先にいすに腰を下ろすことができ得た人が、優勝者になるという楽しい遊び方である。

この遊びは、自ら参加してゲームを行なっても楽しめるし、また、ほかの人たちが遊び合っているのを見てても面白いものだが、例えば、流れる音楽の途中で、突然、その「音」が消えたとたんに、近くにあるいすのところに向かつてあわてて走り出した時などに、すべって転んでしまったり、また、お互いに一つのいすを取ろうと夢中になって、ほぼ同時に腰を下ろそうとした時に、相手の腰につき飛ばされて思いつきり転んでしまったり、或いはすわろうとしたそのいすが動いてしまって、ドスンと大きな尻もちをつけて、痛い思いをするような時もあり、若い女性などもワーワーキャーキャーと大騒ぎしながら、髪を振り乱して楽しく遊び合っているものである。そのようにこの「遊び」は、室内で行なっても、また、戸外でも、例えば、夏の「浜辺」などで水着姿の若い男女が入り交じって遊び合っても楽しめるものであり、一方、もちろん、室内でも、例えば、若い人たちの様々な「コンパ」などの時や、或いは大人の、いわゆる「宴会」などの時にも、軽い「余興」として十分に楽しめるゲームではないかと思う。その時に、手ごろの「いす」が見つからないような時には、何も「いす」にこだわる必要はないので、身近にある「座布団」などを使って十分に楽しく遊び合えるものであり、みんなでその「座布団取り遊び」をし合って、優勝者や準優勝者などには何か豪華な「賞品」などを与えたり、また、その他の人たちにも幾つかの「特別賞」などを与えるようにすれば、お互いにもう夢中になって楽しく遊び合えるものではないかと思う。もちろん、小さな子供たち同士が「いす取り遊び」を行なっても十分に楽しく遊び合えるものである。ただあまり夢中になってケガなどしないように気をつけてほしいと思うが、そのように小さな子供から大人の人たちまで、男女を問わず、誰にでも簡単にできる非常に楽しい遊びの一つになるのだろう。

\*

\*

一輪車遊び

さて、今日、子供たちの間で相変わらず高い人気を維持している遊びの一つには、もう誰でもよくご存知の、いわゆる『一輪車乗り』遊びがあるかと思う。

それは、「自転車乗り」よりも遙かにバランスの取り方が難しい遊びであり、最初のうちは、乗るといふよりも、むしろその「一輪車」というものが、一体、どういう感じの乗り物であるのか、それに早く慣れて恐怖心などを、まず取り除くことから始めることになるかと思うが、最初のうちはもちろん、誰かに手をそえてもらうか、何かにつかまりながら一輪車に腰をおろし、両方のペダルを踏み込んで前進させるわけだが、手を離せば、すぐにバランスを崩して前につんのめったり、横だおしになったり、あるいは後方にころげ落ちたりして、なかなか思うようにはいかないものである。それでも子供たちは、慣れることから始めて、何度も何度も繰り返し繰り返し練習していくうちには、どこをどういうふうにするれば、一輪車にうまく乗れるのか、その要領やコツやバランス感覚なども素早く身につけては、最初のうちは、乗ればすぐに倒れていたものが、次第にふらふらしながらも、両手を離しても乗れるようになり、そうなれば、その後の上達は、もう目を見張るほど早く、一輪車を自由自在に乗りまわせる日も、そう遠くはないと言ってよいのだろう。

では、その一輪車の「乗り方」は、一体、どうしたらよいかということになるが、それは、まず姿勢を正して、目は、前方のほうを見るようにし、両手足と腰の動きなどで全体のバランスを取りながら乗るのがコツであるが、最初のうちは、どうしても少し怖い感じから、姿勢が前こごみになったり、目は、下の方を見てしまうことが多いかと思う。しかし、それでは、すぐに前につんのめってしまうので、姿勢は、必ず、背筋をまっすぐ正しく伸ばして、目は、遠く前方のほうを見るように、最初から心がけて練習することが何より大事なことになるかと思う。もちろん、そういうバランスの取れた乗り方になるまでには、何度も何度もバランスを崩しては、倒れたり、転がったりするわけだから、多少のすり傷やうちみなどは、ある程度は覚悟しなければならず、ただ大ケガだけは、しないように十二分に留意しなければならぬが、何度も何度も飽きずに練習をし続ければ、ふつう誰でも自由に乗りまわせるようになるので、がんばってもらいたいと思うわけである。

ところで、昔は、サーカスなどの曲芸などでよく一輪車に乗りながら、こん棒を何本もお手玉のように巧みに取り合う「妙技」を見せるショーなどがありました。それは、今でもそのようなかも知れないが、今日の子供たちは、それと同じように、一輪車を巧みに乗りまわしては、例えば、校庭を素早いスピードで走りまわったり、また、等間隔に置かれた障害物の合間を巧みに素早く通り抜けたら、また、逆に、後進でも同じことをやって、一輪車を巧みに操り、もう自分の体の一部のようになっていて、前進、後進、停止などは、自分の思いのままに操ることができ、子供たちと手をつないで遊び合ったり、或いは一輪車に乗りながら、「鬼ごっこ遊び」などを巧みにし合ったり、さらには一輪車の「競技大会」などにも積極的に参加をして、その様々な競技で「速さ」を競ったり、また、日頃の練習によって磨き上げた実に多彩な「演技」などを披露し合っては、その技を真剣に競い合いながら、子供たちは、想い思いに楽しい時を過ごしているわけである。しかも、小学校などでは、一輪車を積極的に取り入れ、みんなで一緒に思いっきり遊び楽しんでいるものであり、今日では、小さな子供から大人の人たちまで、非常に幅広い層の人たちから、

高い人気を集めている遊びの一つになるのだろう。  
\*  
\*

腕相撲遊び

## 腕相撲遊び

それは、小さな子供から大人の人たちまで非常に幅ひろく、どこでも簡単にできる遊びの一つとして、もう誰でもよくご存知の『腕相撲』遊びがあるかと思う。

それは、二人が向かい合って、机やテーブルなどの上にお互いひじを立てて、てのひら掌を組み合い、そして、どちらか一方が相手の手を傾けて、その手を早く机やテーブルなどに押しつけた方が勝ちになるという素朴な遊びであります。それは、もう誰でも一度ぐらいは、誰かと「腕相撲」を取り合って遊んだ経験があると思うし、特に男の子であれば、なおさらのことであり、友だちと「腕相撲」などを取り合って遊び合ったという経験は、もう誰にもあるかと思う。——それは、例えば、風呂上がりなどに親子が向かい合っては、よくテーブルの上などで「腕相撲」を行ったり、また、畳やじゅうたんの上のうつつ伏せになり、そこに座布団などを置いて、その座布団の上でお互いひじを立てて、てのひら掌を組み合い、父親と「腕相撲」を何度も取り合い、何度やっても片手ではとても勝てないので、それではと両手で「腕相撲」を取っても勝てず、その力強さに驚いて、子供心に、やっぱり、お父さんは強いなあ、と実感させられたりするものだが、それは、幼い子供たちにとって、父親の「力強さ」や「たくましさ」などを「腕相撲」を通して、実感することにもなるのだろう。そのように「腕相撲」というのは本来、お互いの「力強さ」や「男ぼっさ」などを競い合ったものだが、今日では、男性だけではなく、女性の中にも「腕相撲」を好んで行なうような人たちも出てきて、例えば、レスリングやボクシング、或いはウェートリフティングやボディビルなどと同じように、長い間、男性のスポーツと思われるいたものへの女性進出が、非常に目立って来ているということである。

一方、もちろん、男の「腕相撲」は、何かにつけて行なわれることが多く、また、スポーツ競技としても、大小様々な「腕相撲大会」が開かれ、それは、国内だけではなく、もちろん、世界的な「腕相撲大会」を定期的に開催されているものである。そして、その大会には、見た目にもいかにも強そうな筋肉隆々の太い腕を持った男たちが、お互い競技用のテーブルの上にひじを立てて、てのひら掌を組み合い、そして、レフリーの合図で同時に力を入れ合い、お互いの「腕力」を勝ち抜きで激しく競う合う競技大会であるが、多くの場合、比較的短い時間で勝負がつくことが多いのだろう。しかし、時にはお互いの「力関係」が伯仲し、一方に傾いても、もち直し、逆に、一方に傾けたりしながら、お互いに激しく取り組み合い、やっとの思いで決着がつくような場合もあり、また、もうちよつとで勝負がつくところまで相手の手を圧倒的に押し倒しながらも、最後のところで相手にもち直され、その挙げ句、大逆転されてしまう場合もあり、それは、その時々のお互いの「力関係」や「作戦」などによっても違って来るのだろう。もちろん、最近では、男性だけではなく、女性のための様々な「腕相撲大会」なども開かれるようになり、また、世界的な「腕相撲大会」も定期的に開催されているので、そのような時には、世界各国の「腕相撲」自慢の女性たちが集まっては、お互いに激しく取り組み合いながら、優勝をめざして女性同士の熱い戦いが、次から次へと華やかに展開されていくことにもなるのだろう。そのように今や男女を問わず、様々な機会に「腕相撲」が行なわれるようになり、それはもちろん、一般的な遊びで行なわれる場合もあれば、また、正式なスポーツ競技として真剣に取り組み合うような場合もあり、そのどちらの場合で合っても、誰にも手軽に楽しく遊び合える遊

びの一つになるのだろう。そして、その「腕相撲」の歴史ということになれば、恐らく、われわれ人類の歴史とともに極めて古いものであり、それゆえ、世界中のありとあらゆるところで、小さな子供から大人の人たちまで、極めて幅広く行なわれている遊び（スポーツ）の一つになるのだろう。

\*

\*

指すもろ遊び

## 指ずもう遊び

例えば、この「指ずもう」遊びでは、もう誰でも一度ぐらいは楽しく遊び合ったという経験や想い出があるかと思うが、それは、お互いの右手（時には左手）の四本の指を「かぎ形」のようにしっかりと組み合い、それから残ったお互いの「親指同士」を巧みに左右前後に素早く動かしながら、すもうを取り合っては、どちらか先に相手の「親指」をねじ伏せて、数を「十」<sup>じゅう</sup>数えた方が勝ちになるという極めて素朴な遊びになるかと思う。

さて、その「指ずもう」遊びであるが、それは、いわゆる「腕相撲」遊びの場合とは少し違って、特に親指の力がより強い方が勝てるというものでもなく、むしろタイミングよく相手の親指をとらえて、素早く抑え込むことが大事であり、その微妙なタイミングをお互いに深く読み図りながら、それぞれ親指を左右前後と巧みに動かしては、お互いの親指同士を忍耐強く闘わせながら遊び合っている遊びであるが、その勝負がなかなかつかないような時には、やがて一方の方がじれて来て、時には人差し指などを使って、相手の親指を無理やり押さえ込もうと試みたりするものである。それは、もちろん、この「指ずもう」遊びでは、明らかに反則になるものであり、その他にも、例えば、お互いがしっかりと組み合っている四本の指のどれかが大きく離れて、相手の親指を押さえ込もうとした時にも反則になり、そのような「反則」をおかした時には、当然、その人の負けとなる「ルール」で行なわれるものである。そして、負けた時には、その時によって様々と違ってくるだろうが、ふつうは、これという「バツ」というものはなく、もちろん、何か「バツ」を設けてもよく、それは、もうその時々を決めた「ルール」に従って遊び合えば、それでよいことであり、子供たちは、もう何だかんだとお互いにふざけたり、騒ぎ合ったりしながら、楽しく遊び合っているものである。もちろん、最近では、女の子の場合でも、友だちと気軽にふざけながらも、「腕相撲」や「指ずもう」遊びなどをして、お互いに楽しく遊び合うことも、非常に増えて来ているのではないかと思う。ましてや男の子であれば、なおさらのことであり、もう誰でも一度ぐらいは、友だちと楽しく遊び合ったという経験や想い出を持っているだろうと思うし、また、時には親しい男友達や女友達、あるいは恋人同士の間でも、軽い気持ちやふざけながらも、「腕相撲」や「指ずもう」遊びなどを楽しく行なったりすることによって、お互いの関係をより親しく親密にするような効果などもあるのではないかと思う。そのように小さな子供たちはもとより、中・高・大学、或いは大人の人たちでも、様々な機会に「腕相撲」や「指ずもう」遊びなどを、親子や友だち同士、あるいは親しい異性などで行なったりしても、それなりに楽しい時を過ごすことができるのではないだろうか。

\*

\*

さらに、二人が向かい合って、お互い「手と手をつき合って遊び合う」遊びもあり、それは、相手がついてくる瞬間に手を素早く引つ込めて、相手のバランスを崩したり、また、お互いが同時に手と手をつき合った時などに、どちらか一方がより早くバランスを崩して、足を一歩動かした方が負けになるという遊び方であり、子供の頃にはよく遊び合ったものである。——また、お互いの「手と手」ではなく、むしろお互いの「尻と尻」とをぶつけ合って遊び合う、いわゆる「尻相撲」なども非常に高い人気があり、例えば、よくテレビなどでも、若い女性たちが「尻相撲」などを行ないながら、キャーキャーと騒ぎながら楽

しく遊び合っている場合もあれば、また、様々な「祭りやイベント」などでも、よく「尻相撲大会」などが催される場合もあり、そのような時にも、やはり非常に盛り上がることも多いのではないかと思う。さらに、今日では、本格的な「女子相撲大会」なども定期的開催されているので、それゆえ、女性たちが「本相撲」を初めとして、「腕相撲」や「指相撲」、さらには「尻相撲」、その他などで、お互いに楽しく遊び合う機会も、それだけますます増えて来ているのではないかと思う。

\*

\*

かくれんぼ遊び

## かくれんぼ遊び

子供たちが好んで行なう多種多彩な遊びの中でも、最も古い遊びの一つとして、もう誰もが一度は遊んだ経験を持つている遊びに、いわゆる『かくれんぼ遊び』があるかと思う。

この遊びは、最初によく友だちの一人が、「……かくれんぼするものこの指とまれ！かくれんぼするものこの指とまれ！」などと人差し指を立てながら大声で言いまわり、そばにいる子供たちは、その「指」に自分の手（指）を重ねながら「遊び仲間」を集めたりするものであるが、その集まった子供たちは、ふつうは全員で、もし人数の多い時などには二つに分かれて、ジャンケンをし合い、そして、最後まで負け続けた人が「鬼」となって遊び始める遊びになるわけである。——その場合、鬼は、両手で目隠しをしながら、決められた数を数え終えてから、「もういいかい？」と相手側に大声で聞き、一方、隠れている側の人たちは、「まあだだよ！」と言い返し、また、しばらく過ぎてから、同じように「もういいかい？」と大声で問い直し、隠れている人たちの中の誰かが、「もういいよ！」という返答で、鬼は、隠れている人たちを見つげに行くことになるかと思う。そして、鬼は、隠れていそうなところに細心の注意を払いながら近づき、若しも隠れている誰かを見つけたならば、すぐにその人の名前を大声で言い、それで一人見つけたことになり、また、別のところに隠れている人たちを見つげに行くことになるわけだ。

一方、隠れている人たちはと言えば、できるだけ鬼に見つからないように様々な「作戦や工夫」などを凝らすことになるが、それは、例えば、帽子や服などで自分の顔を隠したり、お互い着ているものなどを取り替えっこしたり、また、何人かが一斉にまとまって出て行ったり、或いはすで見つかっている人影に隠れて、鬼のいる所にそうと近づき、そして、鬼に突然タイミングよく飛び出しては、鬼がその人の名前を呼び上げる前に、その人が鬼のからだにタッチできれば、そのタッチされた鬼は、もう一度、鬼をやることになるわけだ。そして、今まで見つかっていた人たちも、全員隠れることになり、再び、鬼は、前と同じように数を数えた後、隠れている人たちを探しに行かなければならないルールであるが、そのようにしながら、若しも今度は運よく隠れている人たちを全員見つめることが出来たならば、その次の「鬼」は、最初に見つかった人が、今までの鬼と交代になるという極めて素朴な遊びになるわけである。しかし、その極めて素朴な遊びであるがゆえに、物心のつき始めた二、三歳の幼児の頃から、すでに遊び合うことができ、それは、赤ん坊の時からよく行なわれる「いないいないばあ！」遊びなどの延長上に恐らく、この「かくれんぼ」という遊びもあり、お母さんと幼児、或いは兄弟（姉妹）いとこと一緒に室内で「かくれんぼ」遊びを行なったり、また、幼稚園、小学校と進むにつれて、園児たちをはじめ、近所の子供たちや学校の友だちなどと外で「かくれんぼ」遊びをして楽しく遊び合う機会も非常に多くなるかと思う。そのようにこの「かくれんぼ」遊びというのは、子供たちが好んで行なう多種多彩な遊びのその中なかでも、最も根源的な遊びの一つであるとともに、二、三歳の幼児の頃から世界中の子供たちに親しまれている、われわれ人間にとっては、まさに最も古くかつ最も根源的な「遊び」の一つになるのだろう……。

\*

\*

鬼ごっこ遊び

## 鬼ごっこ遊び

昔から子供たちに最も親しまれている遊びの一つには、いわゆる『鬼ごっこ』遊びがあるかと思うが、この遊びは、「かくれんぼ」遊びと並んで、子供たちの「二大遊び」の一つになるものである。——例えば、子供たちが何人か集まった時に何して遊ぼうかということになった場合、すぐに頭に浮かんで来て、しかも何の道具もいらずにすぐにみんなで楽しく遊び合えるという特徴を持つものである。この遊びは、最初に集まった子供たちみんなでジャンケンをし合い、最後まで負け続けた一人が鬼となるものであるが、このルールは、多くの「子供の遊び」に共通したものであり、そして、鬼以外の子供たちは、それぞれ思い思いにあちこちに逃げまわり、それを鬼が追いかけて行って、誰かに運よくタッチすることができれば、そのタッチされた人が、今度は鬼となつて、他の人たちを捕まえるに行くという素朴な遊びになるわけである。そして、この「鬼ごっこ」遊びによく似た遊びに、いわゆる「かくれんぼ」遊びがあるかと思うが、それでは、その「かくれんぼ」遊びとの違いは、一体、どこにあるのかと問えば、それは、「かくれんぼ」遊びの場合には、鬼以外の人たちは、ある場所に身を隠してあまり体を動かさず、じっと鬼の行動に注意を払つていて、自分の近くに鬼が来たならば、その時に突然飛び出して、自分の名前を呼ばれる前に鬼にタッチしようとしたり、また、自ら鬼のいる方向にこっそりと動いて行って近づき、そして、突然飛び出して、鬼にタッチしようとするものである。一方、「鬼ごっこ」遊びの場合には、もちろん、鬼から身を隠すのではなく、鬼に追いまわされた時に、できるだけ素早く動きまわつて、鬼に捕まらないように一生懸命に逃げまわるものであり、それゆえ、「かくれんぼ」遊びが比較的息を殺すような緊迫した遊びであるのに対して、「鬼ごっこ」遊びというのは、逆に、息をハ―ハ―はずませながら活発に動きまわる遊びになるということである。

しかも、「かくれんぼ」遊びと「鬼ごっこ」遊びというのは、子供たちが何人か集まつた時に、何か特別の道具などを一切使わずにすぐに誰にでも簡単にできる、いわゆる子供たちの「二大遊び」であつて、幼稚園や小学校の頃には、もう誰でも一度は友だちや近所の子供たちと楽しく遊び合ったという経験や思い出を持つ人たちは、ほとんどすべての人たちにあるのではないかと思う。そのように子供たちにとっては極めて親しい遊びであるとともに、どうしても欠かすことのできない遊びでもあるのだろう。というのも、われわれ人間というのは、寝ていることの多い赤ちゃん時代から這い這いをする段階になり、それからまたよたよたしながらも立つて歩く段階になるわけだが、この極めて幼い時代の成長過程においてすら、すでに「かくれんぼ」遊びや「鬼ごっこ」遊びに似たような心理的経験をしていることになるかと思う。それは、寝ていた赤ちゃんが目を覚ました時に、若しも母親も誰もいないという場合には、その赤ちゃんは、心理的に非常に不安になり、そのために赤ちゃんは、大きな声で泣くことによつて母親や誰かを呼ぶことになる。そして、ふつうその母親が現われて、「いい子だ、いい子だ」と言いながら、赤ちゃんをあやすことになるかと思うが、そうされることによつて、赤ちゃんは、その母親の顔を見、声を聞き、さらに母親に抱かれるというスキンシップなどによつて精神的な安心を得て、泣きやむことが多いかと思うが、その場合、隠れていた母親が見つかつて安心するという「かくれんぼ」にも似た心理的な状態が働いていると言つてもよいのだろう。そして、這い這いやよちよ

ち歩きができるようになれば、やがて自分から母親の後を追いかけたり、逆に、母親に追いかけられたりしながら、キヤーキヤーと大きな声を出しながら逃げまわったりすることも多く、それは、母親と子供とがお互いに追いかけてっこをしている状態であり、それらが、いわゆる「鬼ごっこ」遊びの原点にもなっているのだろう。そのように「かくれんぼ」遊びや「鬼ごっこ」遊びというのは、人間にとっては極めて根源的な「遊び」であり、それゆえ、時代を超えて、その時々の子供たちに無理なく自然と親しまれてきた遊びになるのだろう。

\*

\*

さて、その「鬼ごっこ」遊びであるが、それには色々な「遊び方」があり、まず、最初にある程度逃げられる範囲を限定して遊び合うことも多いかと思う。——例えば、『高鬼』というのは、逃げまわる子供たちが鬼につかまる前に、地面よりも少しでも高いところになれば、鬼にタッチされても鬼にならずにすみ、もし高いところにはいないと、鬼にタッチされた時に、鬼になつてしまうというルールになるかと思う。また、『色鬼』というのは、逃げまわる子供たちに鬼が突然ある「色」を言い、それを聞いた子供たちは、その「色」の付いたものを探しまわり、そして、その「色」にふれていけば、鬼にタッチされても鬼にならずにすみ、もし鬼が言う「色」のあるものが見つからずに、鬼にタッチされてしまった時には、鬼になつてしまうという遊び方である。この遊びの面白さは、鬼が一体どういう「色」を突然言い出すか分からないところと、もう一つは、鬼が言い出した「色」の付いたものを素早く探し出さなければならず、それが意外に大変であり、あちこち探しまわっているうちに、鬼にタッチされて、自分が鬼になってしまうことも多く、素早くその「色」の付いたものを探し出すことが、何よりも大事なことになって来るのだろう。

次に、『こおり鬼』というのもあり、それは、鬼にタッチされた人たちは、その場で凍って動けなくなるという「遊び方」であり、その凍った人たちは、逃げまわっている人とタッチできれば、それでも通りに自由に逃げまわることができるといふものである。そして、逃げまわっている人たちが全員凍って動けなくなつたところで、最初に鬼にタッチされて凍った人が、次の鬼になるといふルールになるかと思う。また、『手つなぎ鬼』という「遊び方」もあり、それは、逃げまわっている子供の一人がつかまつた時には、ふつうその人は、鬼と交代になるが、この「手つなぎ鬼」では、鬼は、交代にならず、つかまつた人は、鬼と手をつないで一緒に逃げまわっている子供たちをつかまえに行き、そしてまた、新たに誰かをつかまえたならば、その人も鬼となり、手をつないで一緒に子供たちをつかまえに行くというように、次第に鬼が三人、四人（四人の場合には、ふつう二人一組で二組に分かれる）と増えていき、その鬼たちは、手をつないだ状態で、残りの子供たちをつかまえに行き、そして、全員をつかまえたところで終了になるといふ「遊び方」である。この「遊び方」だと次第に鬼が増えてくるので、その手をつないだ鬼たちに追いまわされる子供たちは、非常に危機感を感じ、もう大声を上げて逃げまわったりするものもあるが、一方、鬼たちは、その悲鳴を上げながら逃げまわる人たちを、手をつないで追いかけてまわすのが面白く、お互いに楽しく遊び合っているものである。その他、「鬼ごっこ」遊びには、多彩な「遊び方」があるかと思うが、最後にもう一つ、「鬼ごっこ」遊びによく似た遊びとして、いわゆる『ドロケイ』（「ドロジョン」）遊びがあるかと思う。

\*

\*

さて、『ドロケイ』（「ドロジュン」）遊びであるが、それは、集まった子供たちの両方の「力関係」がほぼ同じようになるように二分しなければならず、そのための「一つの方法」としては、両方のリーダーだけを決めて、その二人でジャンケンをし合い、そして、勝った方が集まった子供たちの中から一人を取り、負けた方も一人取り、そのように最後まで「取り取り」で取り合えば、大体同じような「力関係」になるとともに、それが終われば、また、リーダー同士でジャンケンをし合い、そして、勝った方がふつう逃げまわる「ドロボー」側となり、もう一方は、その逃げまわる「ドロボー」を捕まえる「警察」側となってお互いにもう夢中になって遊び合うものであるが、この遊びの場合も、ある程度逃げられる範囲を限定して遊び合うことが多いかと思う。

さて、最初は、「警察」側が決められた数を数えている間に、一方の逃げまわる「ドロボー」側の人たちは、それぞれ思い思いの場所に身を隠すことになるが、その後、「警察」側の人たちは、それぞれ逃げまわる「ドロボー」側の人たちをあちこち捕まえに行き、やがてお互いが接近するところで、いよいよ「警察」側と「ドロボー」側との追いかけて追いかけられたりの「激しいバトル」が繰り広げられるその最中に、「警察」側が逃げまわるドロボーを捕まえた時には、その捕まえた「ドロボー」は、仮に作った「牢屋」の中に監禁し、その周辺には見張りなどを何人か置いて、逃げられないようにするわけである。

一方、その「牢屋」の中にいる仲間を助け出すためには、逃げまわっているドロボーの誰かが「牢屋」の中にいる仲間たちの手にタッチできれば、その「牢屋」の中にいるドロボーたちを助け出せる「ルール」であるが、もちろん、一方の「警察」側は、そう簡単に捕まえたドロボーを逃がすわけにはいかず、そのために、わざと「牢屋」のまわりには警察を手薄にして、少し離れたところにおいて、逃げまわっている「ドロボー」側が気をゆるめて仲間を助けに来た時に、一気に捕まえたりするような作戦を立てたりして、お互いに多様な「作戦や戦略」などを立てながら、かなり激しく相手を追いかけたり、また、相手に追いかけられたりして遊び合うものであり、「警察」側が逃げまわるドロボーを全員捕まえたところで、今度は「警察」側と「ドロボー」側とが交代になって、同じように楽しく遊び合うものである。そのように「鬼ごっこ」遊びというのは、基本的には、いわゆる「追いかけてつかまえて」遊びであるが、それは、もう二、三歳の幼児の頃から、母親とその子供とがふざけながら「追いかけてつかまえて」などをして楽しく遊び合ったりしているものであり、そのようなことが、やがて「子供の遊び」にもなっていくのだろう。

\* \* \*

さらに、この「問題」をよくよく考えてみると、それは、何も人間だけの特別な「行為（行動）」などではなく、ほかの動物たちでも、時には親子や子供同士で「追いかけてつかまえて」などをしてじゃれ合ったり、遊び合ったりしているものである。また、動物が「獲物をとらえる」という行為自体が、そもそも「追いかけてつかまえて」であり、それは、まさに「鬼ごっこ」遊びの本質部分である。しかも、動物が獲物を捕らえる場合のひっそりと身を隠して、獲物が近づいてきた時に、突然飛び出して、相手を捕まえたり、また、獲物のいるところへこっそり近づいて行って、そして、突然飛び出して、獲物を捕らえるという「行為（行動）」は、まさに「かくれんぼ」遊びの本質そのものである。それゆえ、「かくれんぼ」や「鬼ごっこ」遊びの「行為（行動）」というのは、単なる「子供の遊び」というよりは、もっと遙かに根源的な「意味合い」が含まれていて、

それは、われわれ人間だけの特別な「行為（行動）」などではなく、ほかの多くの動物たちにとっても最も根源的な「行為（行動）」の一つであるとともに、「かくれんぼ」や「鬼ごっこ」遊びのような「行為（行動）」というのは、われわれ人間を含めたほかの動物たちにとっても、ほとんど本能的な「行為（行動）」になるということである。

例えば、それは、トラでもライオンでも、或いはネコでもチーターでも、その他、主に動物を主食とするような動物たちが獲物を捕らえる情景を「心の中」で想像してもらえれば、すぐに理解できることである。——例えば、トラなどが獲物を捕らえる時には、ふつうは、まずその「獲物」にそうっと近づいて行って、そして、ある至近距離から突然飛び出して行って、その獲物に襲いかかって捕まえるか、あるいはカメレオンのようにある場所ですっと「獲物」が近づいて来るのを待っていて、そして、自分のすぐそばに「獲物」が来た時に、突然、その「獲物」に襲いかかって捕まえる場合とがあるかと思うが、その「行為（行動）」は、そのまま「かくれんぼ」をしている時の隠れている人たちが鬼にタッチしようとして、突然、飛び出していく「行為（行動）」と全く同じものである。

一方、トラやチーターなどに突然、襲いかかって来られた側の「動物」たちは、それこそ捕まれば、即、殺されてしまうわけだから、もう必死になって素早く逃げまわることになるが、一方、トラやチーターたちも必死になって、その「獲物」を追いかけて捕まえるようにするものだが、そのようにお互い相手を追ったり、相手に追いかけられたりする「行為（行動）」は、そのままそっくり「鬼ごっこ」遊びの「行為（行動）」と全く同じものである。また、多くの動物たちが自分の身を守るために、より安全な場所に棲んだり、また、いわゆる「保護色」などで身を隠そうとするのも、まさに「鬼」（つまり天敵）に見つかからないように「かくれんぼ」をしている状態であると言ってもよいのだろう。

そのように「かくれんぼ」や「鬼ごっこ」遊びというのは、ただ単にわれわれ人間の「子供の遊び」に過ぎないなどという単純なものではなく、むしろわれわれ人間以外のほかの多くの動物たちにとっても、最も根源的な「行為（行動）」そのものとなっているものである。それゆえ、その「かくれんぼ」や「鬼ごっこ」という「行為（行動）」の中には、大きく分けて、次の二つぐらいの根源的な「意味合い」があるということである。——つまり、一つは、お互いじゃれ合ったり、ふざけ合ったりすること自体が楽しいことであり、また、そうすることによって、お互いの関係をより「親密にする」ような働きがあるとともに、もう一つは、われわれ人間の場合には、遊びを通じて様々な人間との直接的な「関わり方や対応能力」などを自然と学ぶことになるとともに、基本的な「運動能力」などを高めることにも役立っているということである。

一方、動物の場合には、主に動物を巧みに捕らえたり、或いは敵に襲われた時に、素早く逃げまわることなどを身を以って学ぶことになるのだろう。そのように、いわゆる「かくれんぼ」や「鬼ごっこ」遊びという「行為（行動）」は、われわれ人間だけではなく、ほかの多くの動物たちにとっても最も根源的な「行為（行動）」そのものであるとともに、どうしても身に付けておかなければ、「生命の存続」そのものが危うくなるほどの最も重大な「行為（行動）」でもあるわけである。なぜなら、敵から身を守るためには、どうしても安全な場所に身を隠すか、敵に見つかからないように身を隠す「術」がすでに本能的に備わっているか。或いは素早い動きで逃げまわられるだけの「運動能力や技術」などをしっかりと身につけておかなければならず、そうでなければ、敵に捕まったり、また、思うよう

に獲物が獲れず、やがては「飢えて死んでしまう」結果にもなってしまうからである。そして、そのような「行為（行動）」のほとんどが、いわゆる「かくれんぼ」や「鬼ごっこ」遊びの、まさに本質的な「行為（行動）」そのものであり、それゆえ、何気なく子供たちの間で遊ばれている「かくれんぼ」や「鬼ごっこ」遊びというものは、実は、ただ単なる「子供の遊び」などでは決してなく、もっと恐るべき根源的な「意味合い」が含まれているということである。

つまり、動物を主食とする多くの動物たちにとって、いわゆる「かくれんぼ」や「鬼ごっこ」などが下手な動物たちは、やがて「鬼」（つまり天敵）に捕らえられて、その「生命」を落とすことになったり、或いは思うように獲物が捕れずに、やがては餓死してしまうことになるということである。そして、われわれ人間の祖先たちも、最初は、ほかの動物たちと全く同じような状況に身を置いていた時期が、かなり長い間つづき、やがて、様々な「道具や知能の発達」などによって、今日のような安定した生活ができるようになって来たということである。しかし、その根底には、今なおほかの動物たちと基本的には全く同じ根源的な「行為（行動）」パターンが、まだ内在していて、その内在している根源的な「行為（行動）」パターンが、例えば、「かくれんぼ」や「鬼ごっこ」遊びといった「子供の遊び」のなかに、知らず識らずのうちに、現出しているということである。それゆえ、「かくれんぼ」や「鬼ごっこ」遊びというのは、ありとあらゆる遊びの中でも、最も根源的な「遊び」であるとともに、人間を含めたほかの多くの動物たちにとっても、最も根源的な「行為（行動）」パターンの一つになっているということである。

\*

\*

ローラースケート遊び

## ローラースケート遊び

子供たちに大へんに人気のある「スポーツ」(遊び)の一つとして、今日でも、風を切って颯爽と、かなりのスピード感で、舗装された道路を自由に走りまわる、いわゆる「ローラースケート」(或いは「インラインスケート」)遊びがあるかと思う。

そのためには、まず「自分の足」にローラースケートを付けなければならず、その場合、今日では、従来型の、いわゆる「ローラースケート靴」を履く場合と、もう一つは、最新の「インラインスケート靴」を履く場合とがあるかと思うが、それはもうどちらであれ、自分の足にしっかりと「ローラースケート靴」か「インラインスケート靴」を履いたならば、あとはコンクリートの上やアスファルトの道路の上などで遊び始めるわけであるが、最初のうちは何であれ、その「要領や感じ」などがよく分からないために、どうしてもぎこちない動作になり易く、まず慣れることから遊び始めることになるかと思う。

それでは、その「姿勢」であるが、まず、足は、V字で立ち、それからキョウシー姿勢で、両膝をそれなりに曲げて、両手は平行な感じで真つ直ぐに立ちます。次に、その足の運びであるが、それは、いわゆる「逆八の字」のように、まず右足を斜め前に滑らせ、その足へ重心を移動させ、今度は、左足を斜め前に滑らせ、その足へ重心を移動させ、そのように交互に足を自然の動作の流れにまかせて運び、前方に進んで行くわけだが、難しいのは、やはりカーブを曲がる時と止まる時であり、まず、カーブを曲がる時には、例えば、左に曲がる時には、体重を左足にかけ、身体も左の方へ回す感じて、左手は腰の方に、右手は左の方を指さすように移動させながら曲がる場合と、もう一つは、足を「クロスさせ」ながら滑って曲がる「クロスオーバー」とがあり、また、止まる時には、いわゆる「ハの字やT字或いはサイドストップ」、その他(ヒールストップなど)があるかと思う。

まず、ハの字は、「ゆりかご」という練習方法があり、それは、両足をV字にして立ち、それからゆっくりと両足を「ひょうたんの形」に拡げては、また、ゆっくりと縮めて両足をハの字にする。(これで止まる)。今度は、バックで同じように「ひょうたんの形」に大きく拡げては、また、ゆっくりと縮めて両足をV字にする。(これで止まる)。それを何度も繰り返す。その場合、大事なのは、両足を拡げる時には、両ひざをしっかりと曲げて、両足を内側に寝かせるような感じで外へと大きく拡げては、また、ゆっくりと起こしてハの字(或いはV字)にする。それを前進・後進で何度も繰り返すことになる。

一方、T字ストップは、左足に重心を乗せながら、右足を地から離さず、むしろ引きずるような感じで左足のカカトのところを「T字」をつくる。そうすると、すぐには止まらず、そのままズズーと地の上を引きずるような感じで止まる。もう一つの「サイドストップ」は、カーブを左の方へと曲がるような感じで、ぐるっと「？」(この図は「下から上へと滑ってきた図」)になるように右足(両足)を大きくぐるっと回して左足のところに持って来る。そういう感じで止まれるという方法である。

もちろん、最初は、そのような時に、よくバランスを崩してころび、手や足にすり傷やけがなどを負う場合もあるかと思うが、それでもアイススケートなどに比べれば、比較的早く要領をつかんで上達も早く、やがて自由自在に道路の上を走りまわるようになるかと思う。その場合、かなりのスピードで堅い道路の上を走りまわるので、転んだ時に大けがなどをしないためにも、頭にはヘルメット、そして、手足のひじやひざなどには必要な

用具をつけて遊ぶことも多く、風を切って颯爽と、舗装された道路をかなりのスピード感で走りまわるのは、非常に気持ちのいいものである。

\*

\*

もちろん、それは、遊びだけではなく、スポーツ競技としても、人気のあるものであり、その歴史を見てみると、ローラースケートは、十八世紀の初めごろ、イギリスで考案され、それがヨーロッパ各国にひろまり、やがてアメリカにも伝えられて、一九二四年には、国際ローラースケート連盟が創設されたそうである。——一方、わが国には、明治の初めごろ、平岡熙ひろしという人がアメリカから持ち帰ったのが始めとされているが、戦後になると、日本にも一九五三年には、日本ローラースケート連盟が設立され、五八年には、国際ローラースケート連盟にも加入して、今日に至っているわけである。

そして、その競技内容やルールなどであるが、それは、アイススケート競技とほぼ同じであり、例えば、スピード競技では、リングやロードなどお互いタイムを激しく競い合ったり、また、フィギア競技の場合には、華やかな「演技」を行なってその得点をお互いに競い合うものである。もちろん、ローラースケートでのホッケー競技などもあり、また、定期的に世界的な規模の「競技大会」なども催されているものである。

一方の「インラインスケート」というのは、一九七九年頃、アイススケートの夏場の練習用として登場して来たということであり、今日では、インラインホッケーをはじめ、速さを競うスピード競技、また、スラロームの多彩な妙技、その他などがあるかと思う。しかも、今日では、その「インラインスケート」(アグレッシブ)では、例えば、階段の「手すり」の上を豪快に滑ったり、また、通りを様々に「ジャンプ」しながら走り抜けたり、さらに、競技用の「ハーフパイプ」の中では、実に多種多彩な「演技」を見せて、観客を熱狂されたりしているものである。

\*

\*

そのように小さな子供から若い女性たちからも、かなり高い人気を集めているものであり、例えば、海岸通りなどを長い髪をなびかせながら颯爽と、ローラースケート(やインラインスケート)をしている若い女性の姿をよくテレビの映像などで見かけたりすることもあるが、そのように風を切っては颯爽と、かなりのスピード感で、舗装された道路を走りまわるローラースケート(やインラインスケート)は、小さな子供から大人の人たちまで、非常に幅広く、各人がそれぞれ思う存分に楽しめる、スピード感あふれる楽しい遊びの一つになるのだろう。

\*

\*

ケン玉遊び

## ケン玉遊び

子供たちの身のまわりには、もう乳幼児の頃から買い求めた実に数多くの多種多様に満ちたおもちゃやゲーム類などで満ちあふれているかと思う。

その中でも、今でも子供たちから相変わらず高い人気を集めている遊びの一つとして、誰でもよくご存知の『ケン玉』遊びがあるかと思う。その「ケン玉」というのは、柄の一方をとがらせて、他の一方は、皿状にえぐり、そして、大正頃から十字形に柄をつけて、その皿を「三つ」にするようになったそうであるが、子供の頃には、よく竹すっぽ（或いはチャカポコ）と言って、真竹まだけなどを使って、自分でケン玉を作って遊んだりしたものである。もちろん、今日では近くのデパートやおもちゃ屋さんなどに行けば、何種類かのけん玉が売られているので、その中から気に入った「ケン玉」を買い求めることになるのだろう。その「ケン玉」の遊び方としてはもちろん、その人の技量に応じて多彩なやり方ができるかと思うが、基本的には、まず真下にたらし玉を真上に引き上げて、それを皿や穴の中に入れて取るやり方が一つと、また、前方に玉をふり上げて、もどって来たところを皿で受けたり、穴の中にけん先を入れて取るやり方と、もう一つは、三つの皿を使って皿から皿へと移動させて取るやり方などがあるかと思うが、それらのやり方をその人の技量に応じて、様々に組み合わせ遊ぶことになるということである。

もちろん、最初のうちは、思うようにいかず、最も易しいやり方さえできないことが多いが、友だちや見ている人たちに笑われたりして、最初は、かなり難しく感じるものであるが、それでも慣れることから始めて、何回も何回も繰り返し繰り返しやっていると、どこをどういうふうにすれば、どういうふうになるのかが分かり始め、次第にやり方のコツや要領あるいはその感じなどもそれなりに掴つかめるようになって来たならば、次には少し難しいやり方にもどんどん挑戦をして、多彩なやり方を習得しながら、むだな動きなどをなくしつつ、正確に投げたり、受けたりすることができるようになれば、今度は少しスピードを上げて、ひざや腰などをうまく使いながら、素早くまたリズムカルに行なうようにすれば、もう目を見張るほどうまくなることができるわけである。その場合、やはり何よりも大事なことは、飽きずに続けることであり、飽きずに続けることができさえすれば、誰でも自分でも驚くほどうまくなっていく可能性があるわけだが、かなり上達してもなかなか難しいのが、玉の穴の中にけん先を入れて取るやり方である。それは、糸の振り方のできるだけ正確にして、そして、玉の穴の中にけん先が入るその瞬間までよく見届けることであり、最後までよく見届けながら入るようにすれば、次第にその穴の中に入れることができるようになっていくかと思う。そのようにあれこれと努力を積み重ねながら、次第に上達して自分の思い通りにケン玉を動かすことができるようになれば、もう様々なやり方を複雑に組み合わせた連続技なども容易にできるようになり、友だちと一緒に多彩なやり方でケン玉遊びをして楽しんだり、自慢したり、また、けん玉遊びの様々な記録などにも積極的に挑戦をして、今までの自己ベストをさらに伸ばしたり、また、ケン玉の最高記録をめざして、男の子も女の子も真剣に取り組んでがんばったりと、子供たちは、もう夢中になって「ケン玉」遊びに時間の経過も忘れて深く溶け込んでいるわけである。もちろん、その時々には、お互いにケン玉のやり方やコツなどを人に教えたり教わったりしながら、遊びを通じていろいろな友だちができたりと、小学生をはじめ、中・高・大学、

そして、大人の人たちまでも含めて、今日でも非常に幅広い底辺とともに、相変わらず高い人気を集めている「ケン玉」遊びになるかと思う。

それゆえ、各地では大小様々な「競技大会」が盛んに催されたり、また、「全国大会」なども定期的に催されて、各人それぞれが思い思いに「自己ベスト」やケン玉の「最高記録」などをめざしてがんばったりと、また、数多くの「技」などを巧みに組み合わせた連続技の「妙技」などを真剣かつ楽しく競い合っているものである。——ちなみに、ケン玉の基本的な「遊び方」としては、いわゆる「十の技」があり、それは、「……大皿、小皿、中皿、ろうそく、とめけん、ひこうき、ふりけん、日本一周、世界一周、そして、燈台」などである。そして、子供たちが好んで行なう「遊び方」の一つとしては、有名な「もしかめ」という遊び方があり、それは、「大皿と中皿」とを使って、その二つの皿の上にケン玉を交互に何度も移し替えて遊び合うものであり、慣れてくれば、何十回何百回或いは何千回と何時間でもずっと続けて行ない、男の子も女の子ももう全く関係なく、一緒になつて「もしかめ」の「自己ベスト」や「最高記録」などをめざして真剣かつ楽しく遊び合っているものである。そのように「ケン玉」遊びというのは、子供たちの間では相変わらず高い人気を集めているとともに、中・高・大学、或いは社会人の人たちの間でも根強い人気を維持しているものである。

例えば、「……県一周、日本一周、世界一周、ヨーロッパ一周、また、けん先すべり、地球まわし、さか落とし、うらふりけん、宇宙一周、うぐいす、つるしとめけん、はねけん、一回転飛行機、一回転燈台、すべり止め極意、うぐいすの谷渡り、燈台とんぼ返り、つるし一回転（二回転）飛行機、つるし一回転（二回転）燈台、中皿（大皿）太陽極意、さか落とし燈台、回転うぐいすの谷渡り、そして、前ふりすべり止め極意、その他」と実に多種多様な難しい技にも積極的に挑戦をしては、その「技」を磨き上げ、そして、例えば、大小様々な「競技大会」の時などには、各人それぞれが思い思いにその「腕前」を真剣かつ楽しく競い合ったり、また、いわゆるケン玉の「段位認定」なども得られるなら得ようと思ひ、日頃から暇を見つけては真剣に、練習や努力などを積み重ねている人も、意外に数多くいるのではないかと思う。もちろん、そういうことにはあまりこだわらずに、家での「勉強や仕事」などの合間にも、ちよつと身近にある「ケン玉」を取り出しては、それであれこれと「ケン玉」遊びを行なえば、それなりの気分転換にもまた暇つぶしにも最適なものであり、そういう極めて手軽に楽しめるものであり、そのような手軽さや技の豊富さなどが、また、小さな子供から大人の人たちまで幅広く、相変わらず高い人気を集めている大きな要因になっているのだろう。

\*

\*

ヨーヨー遊び

子供たちは、その時の気分や流行などに応じて、実に多彩な遊び道具類を使って遊び合うわけであるが、そのなかでも、いわゆる『ヨーヨー』遊びは、色々な遊び方が楽しめる遊びとして人気があり、また、江戸時代には「手車」と言って、ヨーヨーによく似た遊び玩具があったそうである。それはともかく、最初は、ヨーロッパなどで大流行したヨーヨー遊びが、日本にも輸入されて、昭和七、八年頃には、わが国でも大変なヨーヨー遊びの流行があったそうであるが、その後も、何度かヨーヨー遊びの大流行が子供たちの間にはあったかと思う。――さて、そのヨーヨーには、おもちゃのヨーヨーと競技用のハイパーヨーヨーとがあり、おもちゃのヨーヨーは、ただ上下に動かせるだけであるが、一方のハイパーヨーヨーでは、糸が心棒にかけてあるだけで、とめてないので空回りなどをさせたりして、色々な遊び方ができるような仕掛けであるので、数多くのヨーヨー遊びを楽しむためには、どうしても「おもちゃのヨーヨー」ではなく、競技用の、いわゆる「ハイパーヨーヨー」などを買って求めることになるかと思う。それは、近くのデパートやおもちゃ(玩具)店などから、比較的安い値段で簡単に購入できるので、それを買って求めて、そのハイパーヨーヨーで遊ぶことになるかと思うが、もちろん、最初のうちはなかなか難しく、自分の思うようにヨーヨーを操ることができず、ヨーヨーが斜めになったり、或いは糸が絡まってよじれてしまったり、また、やさしいやり方さえなかなか思い通りにいかないことも多く、それでも何回も何回も繰り返し繰り返しているうちに、その「要領やコツ」などもだんだんと掴めてくれば、どこをどのようにすればよいのか、その感じも分かってくる、非常に楽しくなってくるものである。

ところで、その基本的な「遊び方」としては、どういうものがあるかと言えば、例えば、単純にヨーヨーを上下させて遊ぶやり方を初めとして、極めて大事なヨーヨーの「基本わざ」としては、いわゆる「前方パス」と「輪投げ」それに「急回転」などがあり、それらの基本的なやり方が大体思うようにできるようになってから、次のより難しいやり方に入っていくことになるかと思う。そのためには、何度も何度も繰り返し繰り返し繰り返して忍耐強く練習を積み重ねることが必要であり、そのように努力しているうちに、やがて自分の思い通りにヨーヨーをあれこれ自在に操ることができるようになるれば、今度は数多くとある難しいやり方などもどんどん心ゆくまで楽しめるわけである。例えば、犬の散歩や世界一周、オートバイやフェンシング、また、綱渡りや東京タワー、あるいはぶらんこや「星」などを創ったり、その他、もういろいろと数多くのものがあり、それらの数多くのヨーヨーの「遊び方」(わざ)などを行なっては、思いっきり遊び楽しむことができるわけである。もちろん、それだけではなく、ヨーヨーには、各地で大小様々な「競技大会」などが催されたり、また、全国的な「競技大会」なども定期的に開催されていて、小さな子供たちだけではなく、大人の人たちも入り交じって、各人それぞれが思い思いに真剣に取り組んでは、お互いヨーヨーの「技」(わざ)を競い合っていて楽しんでいるものである。

ところで、今日では、毎年、本格的な「全日本ヨーヨー選手権大会」などが開催されていて、その「競技会場」では、流れるアップテンポな「音楽」に乗って、実に驚くべき早技かつ想像を絶するような多種多様な「妙技」(神技)などをお互いに披露し合っていて、

く、競い合い、その結果として、そこで優勝した人は、いわゆる「世界大会」へのシード権を得て、今度は、最高峰の「世界ヨーヨー選手権大会」などにも勇んで参加をしては、そこで、まさに「……真の世界一は、誰か？」の激しいバトルが再び繰り広げられることにもなるわけである。——そのように、子供たちはもとより、中・高・大学の若い人たちや大人の人たちにとっても実に多種多様な「技」(演技)などを覚えては、例えば、有名な「ストリートパフォーマンス」としても十二分に楽しめる、まさにハイパーヨーヨーを使つての「ヨーヨー」遊びになるかと思う。

\*

\*

ダルマさんがころんだ

ダルマさんがころんだ

子供たちの実に多種多彩に満ちた遊びのその中<sup>なか</sup>でも、今日ではよく好んで遊ばれている遊びの一つとしては、もう誰でも一度ぐらいいは楽しく遊び合ったという経験や想い出を持つものに、いわゆる『だるまさんがころんだ』という遊びがあるかと思う。

この遊びは、最初に集まった子供たち全員でジャンケンをし合い、一人鬼を決め、そして、その鬼が立つ地点と動く人たちがスタートする地点とをある程度離れたところに定めるが、それは、あまり近い距離にすると、すぐに鬼のところまで進んでしまうので、それなりに離れた地点に定め、そして、そのスタート地点にいる子供たちは、まず「最初の一步」と言っただけに出ることになるが、一方の鬼は、背中を向けて、いわゆる「ダルマさんがころんだ」と早口で言うところから遊び始めることになるかと思う。そして、その「ダルマさんがころんだ」というのは、数で言えば、ちょうど「十」数えることになり、鬼が「十」数えている間に、ほかの人たちは、素早く動いて前に進むことになるが、その場合、鬼が「ダルマさんがころんだ」と、早口で「十」数えてふり向いたその時に、若しも誰かが少しでも動いていたら、鬼は、「あつ、〇〇ちゃん、動いた！」などと言って、その人は、「鬼の指」につながるようになる。そしてまた、同じように鬼は、背中を向けて、「ダルマさんがころんだ」とできるだけ早口で声を出して言い終え、素早く振り向いては、誰か動いている人はいないか見つけるわけだが、その時に、若しも誰かが動いていれば、同じように「あつ、動いた！」などと言って、その人は、前に見つかった人の指につながることにになり、鬼としては、素早く「ダルマさんがころんだ」と言い終え、そして、タイムングよく振り向いては、動いている人をできるだけ数多く見つけたいわけである。

一方、動く方の人たちはと言えば、鬼が振り向いたその時に、自分が動いている状態を見られないように色々<sup>いろいろ</sup>と工夫を凝らすことになるが、それにはコツがあり、それは、鬼が背中を向けた瞬間をよく見計<sup>はか</sup>らって、その時に確かに鬼が数をかぞえる状態に入るのを確認してから、大きく動いて素早く前に進み、そして、鬼が「ダルマさんがころんだ」と言い終える頃には、動きをできるだけ小さくしていけば、鬼が振り向いたその時に、すぐに自分の動きを止めることができる理屈になるわけである。そのようにしてお互いいろいろとかけ引きをし合いながら、何度か繰り返して遊び合うと、鬼に見つかった人が何人かつながら来るわけである。その鬼に見つかった人を助け出すためには、どうしたらよいかと言えば、それは、鬼が背中を向けて、「ダルマさんがころんだ」と言っている間に、動いて来た人たちの中<sup>なか</sup>の誰かが、鬼に見つかってしまい、鬼と手をつないでいる人の指と指との間を「指切った！」と大声で言いながら指（手）で切れば、それで助け出すことが出来るとともに、全員が一斉に鬼からできるだけ遠くへと素早く逃げ出すことになるわけである。一方、鬼はと言えば、指を切られたならば、すぐに決められた数を素早く数え終えては、「とまれー！」と大声で叫ぶことになって、逃げ出した人たちは、一斉にその場でぴたっと動きを止めなければならぬ合図となるものである。そして、鬼は、逃げ出した人たちの方向に三歩なら三歩飛び進むことができ、その間にできるだけ多くの人たちにタッチをするわけだが、そのタッチされた人たち全員で、今度はジャンケンをし合い、最後まで負け続けた人が新たな鬼となつて、最初から遊び始めることになるわけである。

そのように、この「遊び」は、鬼とその他の人たちとのいわば「かけ引き」合戦であり、

いかに素早く動いて、自分の動く姿すがたを鬼に見られないようにするかが問題であり、一方、鬼としては、いかにタイムラグよく振り向いて、相手の動きを見つけて出すかにかかっている遊びであるが、鬼が、「ダルマさんがころんだ」と素早く言い終えて振り向いた時に、それまで動いていた人たちが急に止まるので、その止まった時の姿すがたや表情などを見るのも、意外と面白いものであり、また、中には急に止まらず、体が不安定に揺れ動いている場合もあり、なかなか楽しい遊びであるが、子供たちが数多く集まった時などには、みんな楽しく遊び合える非常に人気のある遊びの一つになるのだろう。

\*

\*

綱  
引  
き

## 綱引き

例えば、子供たちだけではなく、大人の人たちの間でも高い人気を集めている遊びの一つには、運動会などでもお馴染みの、いわゆる『綱引き』競技があるかと思う。

この競技は、長くて太い「二本の綱」を左右に分かれた対戦相手同士が同時に引き合い、そして、定められた「ルール」に従って、お互いに激しく思いっきり引っ張り合うものであるが、その場合、例えば、一方が圧倒的な強さでぐんぐん綱を引き寄せ、あっけなく勝敗が決まる場合もあれば、また、お互いの「総力関係」が伯仲し、一方に引き寄せたかと思えば、また、一方に引きもどされ、なかなか勝敗がつかないような場合もあり、そのような状態から、何とか一方が「総力」をふりしぼって綱を引き寄せ、「勝敗線」を越せば、その時点で、そのチームの「勝ち」となるものであり、そのようにして、一回戦、二回戦、そして、三回戦まであり、どちらか一方が先に二勝した方が、その対戦の「勝者チーム」となる、いわゆる「綱引き競技」大会である。そして、それは、もう小さな子供から大人の人たちまで、男女を問わず、見ている人たちや応援団なども含めて、もう夢中になって、競技者たちの「オーエス」などをはじめ、「ワッショイ、ワッショイ」、あるいは「ソォーレ、ソォーレ」などと大きな掛け声をかけ合いながら、お互いに思いっきり力のあらん限りをふりしぼって、まさに「綱の引き合い」を行なっているものである。

もちろん、その場合、ただ単に「綱」を引きさえすれば、それでももうよいというものもなく、やはり「綱」の持ち方をはじめ、足の位置や踏んばり方、また、腰の入れ方や落とし方、さらにチーム全体の息がぴったりと合わなければ、せつかくの力が効率よく綱を引き寄せる「総力」とならず分散してしまうので、いかに一人ひとりの力を一つの大きな綱を引き寄せる「総力」に変えるかが大事であるとともに、相手との掛け引きも極めて重要かつ難しいことになって来るのだろう。——例えば、パワーホールドなどのように様々な作戦や方法で相手の勢いを見計らいながら、相手チームの疲れや呼吸の乱れなどに付け入って、一気に綱を引き寄せる勝負に出るわけである。もちろん、実際にはなかなか思うようにはいかず、それがまた「綱引き」の面白さにもなっているのだろう。そのように小さな子供から大人の人たちまで、もう夢中になって、思いっきり、力いっぱい綱を引き合っては、思い思いに楽しい時を過ごしているわけだが、最初の頃は、手にマメを作ったり、或いは体全体がガタガタになるような疲労感を感じることも多いかと思うが、それでも「綱引き競技」に備えて、前々からランニングやパワーアップのためのトレーニングなどを行なうようにすれば、そういうことも少なくなり、また、チーム全体の「総力」もかなりパワーアップされて、試合に臨んでも、出ると負けという状態から、何度か「勝ち抜き」ができるようになり、そうなれば、それだけ「綱引き」も楽しくなるかと思う。

もちろん、そういう準備なしでも十分楽しめるし、また、正式の競技大会での「綱引き」などでは、ふつう一チーム八人全体の総体重を考慮に入れた「トーナメント」形式で行なわれることが多く、毎年、日本の各地では、大小様々な「綱引競技大会」が定期的催され、また、各地区の予選などを勝ち抜いた、その代表チームが東京の競技会場で一同に会しては、毎年、三月には、男女の、いわゆる「全日本綱引選手権大会」が開催されているものである。そこでは、もう大変な熱気と応援のその中で、各チームとも日頃の練習の成果をフルに発揮しようと、各人一人一人がもうあらん限りの総力（死力）をふりしぼって、

各チームとも、競技者たちの熱い意気込みと応援の人たちの掛け声なども一体化して、もう真剣に競技に取り組んでは、お互い激しく競い合いながら、「勝ち抜き」で勝ち上がり、そして、決勝戦では、双方のパワーホールドなどの膠着状態から、一方がそれこそもう最後の総力（死力）を尽くし果たして、バックステップなどでじりじりと綱を引き寄せながら、その結果として、その年の男女の「日本一」が決定されることになるわけである。

そのように最近では、ますますその人気を集め始めているものであるが、その昔には、近代オリンピック競技の「正式種目」でもあったものであり、それゆえ、世界の各地にも様々な「綱引き」があり、また、国内でも様々な祭りのなかで「綱引き」が行なわれることも多く、しかも、綱引きの「世界選手権大会」なども定期的開催されるようになり、これからますます「スポーツ競技」の一つとして、その人気を集めていくことになるかと思う。もちろん、「綱引き」と言えば、毎年の春・秋の「運動会」の最も代表的な「競技種目」の一つでもあり、それゆえ、子供も大人のたちも、もう大声を上げて、「オーエス」や、「ワッショイ、ワッショイ」、或いは「ソオーレ、ソオーレ」と応援の人たちの掛け声とともに、競技をそれぞれ心から楽しんでいるかと思うが、その「綱引き」というのは、最初は、宗教的な意味合いや力自慢などから発生したものかも知れないが、遠い昔から今日まで、非常に素朴なものでありながら、なぜか人の心を惹きつけてやまない不思議な魅力（魔力）を宿したものであるだろう。

\*

\*

七夕祭り

## 七夕祭り

毎年、七月七日（或いは八月下旬）になると、日本の各地では、大小多彩な『七夕祭り』が華やかに開催され、今日では、仙台の七夕祭りや平塚の七夕祭り、その他などが、規模や華やかさなどでは、全国的に有名であり、特に仙台の「七夕祭り」は、非常に有名であり、日本の各地から数多くの見物客が集まり、もう大変な賑わいとなるものである。

さて、その七夕の飾り付けも、大きな葉玉や道路に垂れ下がるほどの大きな吹き流し、また、様々な色彩鮮やかな飾り付けや人形飾り、その他、各商店がそれぞれ独自の飾り付けを競い合ったり、また、その道路沿いには各商店に加えて、様々な屋台なども出て、多くの家族連れやゆかた姿の子供や若い女性たちも入り交じり、華やかさをさらに増しているものである。——とここで、その「七夕」の起源であるが、それはもちろん、中国であり、陰暦七月七日の夜に、天の川を挟んだその兩岸に「牽牛星」と「織女星」とが相對して輝き、そして、年に一回だけ逢うことができ、若しも雨が降れば、ハクチョウ（カササギ）の群れが、その両翼を拡げて天の河に橋をかけ、その橋を織女が渡って逢うことができるという伝説であるが、もちろん、一般には雨が降れば、二人は出逢うことができないという伝説になるかと思う。ちなみに、この話の中に出てくる「牽牛星」というのは「鷲座の首星アルタイル」の漢名であり、また、「織女星」は、「琴座の首星ベガ」の漢名であるが、幼稚園や小学校などでもよく七月（或いは八月）になると、その「七夕」にちなんで、多彩な「七夕集会」などが行なわれることも多いかと思う。例えば、大きな竹などを用意し、その竹の葉っぱなどに色々な姿・形に作り変えた折り紙で作った七夕用の飾り付けや折り鶴などを賑やかに飾り付けたり、また、子供たちは、五色の「短冊」に想い想いの願い事や夢などを書いては、それを竹の葉っぱに結びつけたりするものである。もちろん、その「起こり」も中国であり、五節句の一つとして、旧暦七月七日の夜、庭先に「供え物」などをして、子供たちの裁縫や書道などの上達を願い、竹の葉に五色の「短冊」などを飾り付けたのが起源とされ、日本では奈良時代からすでに行なわれ、そして、江戸時代になってから、いわゆる「七夕祭り」として広く一般化したそうである。

ところで、幼稚園や小学校の「七夕集会」では、竹の葉に色々な姿・形に細工した色紙や折り紙などを賑やかに飾り付けたり、また、五色の「短冊」に想い想いの願い事などを書き付けるだけではなく、「七夕祭り」にちなんだ「劇」（芝居）などを行ったり、また、七夕祭りで行なう歌や踊りの出しものなどを決めては、その歌や踊りなどを事前に何度も練習を積み重ねて仕上げたものを、その「七夕集会」の時に、それぞれ順番に自分たちの歌や踊りなどを舞台の上で行なって、お互いにその出来映えなどを見せ合ったりする場合もあり、一方、その歌や踊り或いは劇（芝居）などを下で見ている子供や大人の人たちは、子供たちが演じる歌や踊りまた芝居などを見ながら、その歌や踊りまた演技のうまいものなどには、感心して拍手を送ったり、また、途中でせいふを忘れたり、間違えたり、或いはずっこけたりしたような時には、みんなで大笑いし合ったり、また、もちろん、七夕にちなんだ色々な「歌や踊り」などをみんなで歌ったり、踊ったりしながら、お互いに楽しい時を過ごすことにもなるのだろう。そのように「七夕祭り」というのは、今日では、「市（や商店街）」などを上げての年中行事としての「七夕祭り」と、もう一つは、幼稚園や小学校などで楽しく行なわれる、いわゆる「七夕集会」などが主流になっているかと

思う。そして、市を上げての「七夕祭り」では、七夕の華やかな飾り付けだけではなく、例えば、盛大なパレードや織姫コンテスト大会、その他、多種多様な催しなどが賑やかに行なわれたり、また、全国のデパートや商店街などでも、七夕にちなんだ多様な催しやバーゲンセールなどが盛んに行なわれたりするものである。それに加えて、様々な屋台なども出て、例えば、金魚すくいやヨーヨー釣りなどを初めとして、たこ焼きやわたあめ、また、焼きそばやお好み焼き、そして、かき氷やアイスクリーム、さらにラムネ（サイダー）、その他などの多彩な食べ物や飲み物などを子供たちは思う存分に飲食しながら、何日か続くその「七夕祭り」を心ゆくまで楽しむことにもなるのだろう。

\*

\*

「花火」大会

## 「花火」大会

毎年、日本の各地で催される真夏の夜空を華やかに色彩する大小様々な打ち上げ「花火」大会は、今日ではもうすっかり日本の「夏の風物詩」として定着をして、数多くの人たちが集まり、大変な賑わいになるものである。その「花火」というのは、ふつう火薬類に様々な化学薬品などを混ぜ合わせた小さな玉粒星を数多く創り、それを大きな玉の中に配列して詰めたものであり、それを打ち上げ筒の中に入れて点火をすれば、激しい音と煙を残して、夜空に勢いよくシユルシユルと舞い上がり、夜空で大きな音とともに開き、例えば、菊や柳や牡丹などの多彩な姿が鮮やかな色彩とともに現われては、すつと消えていくものであるが、今日では、何十何百発も連続して打ち上げられるスターマインが非常な人気であり、次から次へと多種多彩な姿・形の花火が休みなく鮮やかな色彩で重なり合つて現われ、見ている人たちも、その多彩な花火の織り成す鮮やかな姿のあまりの「美しさ」にしばし見惚れて、時には感嘆の声を上げたり、また、それが終わった時などには、期せずして大拍手が起こったりするものである。また、花火のコンクールなども行なわれて、様々な趣向を凝らした多彩な花火を見せてくれるものである。例えば、東京の墨田川の「花火」大会などでは、墨田川に屋形船などを浮かべ、酒などを飲み交わしながら、水上から花火を楽しむこともでき、また、もちろん、花火用に設けられた棧敷席から見物したり、また、河原の土手沿いの河川敷に腰を下ろして見たりと、ゆかた姿の子供や若い女性たちも入り交じつて、数多くの家族連れや恋人同士、また、友だちや同僚などと一緒に、真夏の夜空に織り成す華やかな花火を心ゆくまで楽しんでいるものである。

もちろん、花火は、打ち上げ花火だけではなく、様々な物の形や模様などを描き出す「仕掛け花火」もあり、例えば、富士山などを浮き彫りにしたり、また、人気の高い動物などを描き出したり、その他、様々な「仕掛け花火」があるかと思うが、しかし、「仕掛け花火」と言えば、何と言つても、いわゆる「ナイヤガラ」が最も有名であり、しかも、その規模の大きさから最も迫力のあるものであるが、花火大会の最後を華やかに飾ることもあり、その大「ナイヤガラ」の「壮麗な美しさ」などを眺めながら、家路に向かう人たちも多いのだろう。そのように花火というのは、光や姿・形、また、煙や音などを同時に楽しむものであり、花火の煙の匂いや花火のドカーンといった音が腹に強く響くのも心地よいものであり、花火は、ただ「目」で見ただけのものではなく、むしろ全身で感じて見るものであり、それだけ「花火」というのは、迫力に満ちあふれた総合的な「火の芸術」ということにもなるのだろう。もちろん、「花火大会」は、花火を見るだけではなく、色々な屋台などが出て、例えば、たこ焼きやわたあめ、また、焼きそばやお好み焼き、その他の様々な食べ物や飲み物などをあれこれと食べたり飲んだりしながら楽しむこともでき、子供たちにとつても年中行事のなかで非常に大きな楽しみの一つになるのだろう。

一方、もちろん、家族みんなで楽しく遊び合える「花火大会」もあり、それは、例えば、線香花火やねずみ花火、また、へび花火や打ち上げ花火、その他の大小様々な「玩具花火」などがセットになって売られているので、それらを近くの店やデパートなどから買い求めては、家の近くの空き地や自分の家の庭先などで、ゆかた姿の子供たちと一緒に「花火遊び」を行なうものである。——例えば、青白い光を放ちながらシユールと勢いよく吹き出して燃える花火やチカチカと燦めきながら音を立てて燃える線香花火、また、火をつける

とシュルシュルと大きな音を上げて激しく動き廻るねずみ花火、また、大小多彩な「打ち上げ花火」では、その筒を地面にしつかりと固定をして立て、それに火をつけると、夜空に勢いよくシューと舞い上がっては大きな音とともに開花し、中から落下傘やその他の物が舞い下りて来たり、その他、多種多彩な「花火」に思い思いに火をつけては、お互いに楽しく遊び合っているものである。また、その時には花火だけではなく、昔は「井戸」の水とか、今日では冷蔵庫の中からよく冷えたスイカなどを取り出しては、それをみんなに分けて食べ合ったり、また、コーラやサイダーあるいはジュース、その他の清涼飲料水などを飲んだり、また、時には家族みんなでトランプやその他のゲーム遊びなどを行なっては、真夏の暑い夜を家族みんなで楽しく遊び過ごすことにもなるのだろう。

そのように毎年、夏になると、日本の各地では大小多彩な「花火大会」が頻繁に開催され、そして、数多くの人たちが、真夏の夜空を色彩鮮やかに色彩る多種多彩な花火を心ゆくまで楽しんでいるものであり、今日ではもうすっかり日本の「夏の風物詩」として定着しているものである。——もちろん、「花火」は、日本だけではなく、世界中の各地で何らかの「催し」のある時などには、盛んに花火が打ち上げられ、夜空を華やかに色彩りながら、その「催し」を盛り上げているものである。そして、その時の「花火」は、外国製だけではなく、時には、日本で製造された「花火」などもあって、それだけ日本の「花火技術」は、世界に誇れるほどの高い水準にあり、しかも、毎年、国内では、何か新しい「花火」の工夫や研究などを行なっていて、それが毎年の「夏の花火大会」の時には発表されることにもなるわけだ。一方、花火を見に来る人たちも、何か新しいものを密かに期待していて、その密かな期待をも超えるような素晴らしい花火に出会えると、思わず「感嘆の声」を上げたり、また、期せずして、大拍手が起こったりすることになるのだろう。そのようにして夏の夜空に打ち上げられる多種多彩な花火を夜風を受けながら、時には蚊などの虫に刺されてかゆい思いをしながらも、真夏の暑い一夜を楽しく心ゆくまで花火を満喫して過ごすことになり、それがまた、一人一人の人生にとって、まさに楽しくも「懐かしい思い出」となっていくのだろう。

\*

\*

落ち葉焚き

## 落ち葉焚き

毎年、秋も深まれば、野山ではいち早く様々な木々の葉が色彩鮮やかに色づき、美しい自然の姿をわれわれに見せてくれるのと同時に、秋はまた「実りの秋」でもあるわけである。例えば、様々なキノコ採りやブドウ狩り、また、甘いナシや柿の実などを食べたり、また、山で栗の実などを拾い集めては、それを茹でたり、栗ご飯などにして食べたり、また、ドングリの実なども一緒に持ち帰り、それで独楽ややじるべいなどを作って遊んだりと、また、銀杏並木などのある所では、銀杏などを拾い集めては、それを調理して食べたりすることも多いかと思う。やがて晩秋も深まれば、様々な木々の葉は、落ち葉として地上にひらひら舞い散ることになり、それは、野山や雑木林などを初めとして、木々の多い公園や街路地、また、神社や寺院、校庭、図書館、競技場の周辺、或いは住宅街の道路や路地などにも、多くの落ち葉が秋風に吹かれて舞い踊り散り、その落ち葉を立ち箒などを使って掃き集めては、それでよく「落ち葉焚き」などをして楽しい時を過ごしたという、懐かしい「想い出」を持つ人たちも非常に数多くいるのではないだろうか。

確かに、今はもう昔ということかも知れないが、まず新聞紙などに火をつけ、それを集めたゴミや落ち葉などに燃やしつけるわけだが、その時に、火がなかなか落ち葉に燃え広がらずに白い煙がもくもくと出ているのは、それが目や喉などに入ってせき込んだり、或いは目に涙を流したりすることも多いかと思う。そのような感じから何とか落ち葉に十分火が燃え広がったならば、その火の中に予め用意してあった「さつまいも」などを入れて、いわゆる「焼きいも」を作るわけであるが、この「焼きいも」作りこそは、「落ち葉焚き」の大きな楽しみの一つであり、道や庭などにあつたゴミや落ち葉などをきれいに掃除した労働の後の報酬としては、最適なものではないかと思う。それは、集めたゴミや落ち葉などを燃やして焼却できるとともに、その火を利用して「焼きいも」を作ることでもできるということ、いわば「一石二鳥」になるからであるが、子供たちは、何だかんだと騒ぎ合いつつ、棒などで自分のさつまいもを突つてみたりして、焼けたかどうか確かめたいというわけである。その場合、あまり長く入れておくと、真っ黒焦げになって炭みたいになってしまうので、その都度、注意を払って確かめ、そして、頃合いを見ては何度か棒で突いてみたり、時には外に取り出し、手でさわって十分に焼けているかどうかなどを確かめつつ、そして、ふつくと焼けていけば、それで「焼きいも」のでき上がりである。

さて、その取り出したばかりの「焼きいも」は、非常に熱い状態なので、手袋の手にじつと持てずに、「あつち、あつち！」などと言いながら、片手から片手へと何度も移し替えてたり、また、皮をむく時にもかなり熱い思いをしたり、また、食べる時にも、ふうふう言いながらゆつくりと食べないと、口や舌などにやけどをしてしまう危険性もあるので、あわてずゆつくり食べたらよいわけであるが、子供たちの中にはあわてて食べて、「あつちち！」などと言つて、友だちに笑われたりしながらも、それぞれふつくと焼けた「焼きいも」を何だかんだと騒ぎ合いつつながら食べては、想い思いに楽しい時を過ごすことができるわけである。そのように秋の「落ち葉焚き」も楽しいものであり、また、子供の頃には、たき火の中に「石」などを入れて焼き、それをハンカチなどで包んでから、それをふところやポケットなどに入れておくと、冬などは暖かいものですが、もちろん、今日では使い捨てカイロなどが市販されているので、そのようなことをすることはもうないので

ろうが、道や庭などにあつたゴミや落ち葉などをきれいに掃除して集めたもので、落ち葉  
焚きをし、その中に「さつまいも」などを入れて、いわゆる「焼きいも」を作つて食べる  
ということも、子供たちにとつては、非常に楽しいことであり、また、落ち葉の燃える匂  
いやさつまいもの焼ける香ばしい香りなども非常に心地よいものであり、そのようにして  
みんなで楽しい時を過ごしては、やがて訪れる厳しい冬を迎えても、元気に乗り越え、そ  
して、翌年には雪どけとともに、様々な草木の花が咲き薫る麗らかな「春」を迎えること  
にもなるのだろう。

もちろん、今日では、いわゆる「落ち葉焚き」そのものが禁止されているので、そうい  
う意味では、前述のようなことは、まさに「今はもう昔」ということになるのだろう。

\*

\*

サッカー遊び

## サッカー遊び

最近、子供たちの間で「野球遊び」に勝るとも劣らないくらい高い人気を集めている遊びの一つに、様々なボール遊びの中でも、いわゆる『サッカー遊び』があるかと思う。

それは、世界各国が異常なほど熱狂するスポーツの一つである「ワールドカップ」の人氣が高まるとともに、子供たちの間でもサッカーボールを蹴り合って遊び合う遊びが非常に増えてきた所以である。——例えば、学校の昼休みや放課後、或いは近くの公園や競技場、その他などに集まった子供たちは、その数を二分して敵味方に分かれ、ボールを足で蹴ったり、取り合ったりして遊び始めるわけだが、その場合、サッカー用のゴールがその場があれば、それをそのまま使用して「サッカー」遊びができるわけだが、ゴールがない場合や、或いはあってもゴールを使わずに、ただボールを取り合って遊び合う「ボール取り遊び」との二種類に大別できるかと思う。——もちろん、そのどちらの「遊び方」であっても、子供たちは、もう夢中になってボールを追いかけたり、また、蹴り合ったり、或いは激しく取り合っては、思いっきり遊び合って楽しんでいるかと思うが、特に二チームに分かれて、いわゆる「サッカー試合」を行なうような場合には、なおさらのことである。

それは、まずボールを中央に置いてから、それを一方が足で蹴って「ゲーム開始」（キックオフ）となり、そのボールをめぐって、お互いボールを相手に取られないように素早い身の動きで味方にパスし合いながら、相手陣内に攻め入り合うわけだが、お互い足と足、時には体と体とがぶつかり合いながら、激しくボールの奪い合いをすることになるかと思う。その場合、相手を強く押ししたり、つかんだり、或いは足で引っ掛けたりした場合には、当然、「反則」であり、相手側の「フリーキック」となり、また、ボールがタッチラインから外に出た場合は、ボールを外に出した反対側の人が、いわゆる「スローイン」（つまり両足をつき、両手で頭の上からボールを中に入れる）で試合が再開され、ボールの奪い合いが再び始まり、ドリブルや味方にパスし合いながら相手陣内に攻め入り合うわけだが、ボールを奪いに来る相手に対しては、思いっきり走って相手を振り切ったり、あるいは足わざで左右前後に素早くボールを移動させたり、フェイントをかけて巧みに切り抜けながら、相手のゴール前に攻め入るわけである。もちろん、ゴール前では、例えば、「空中戦」と言って、ゴール前に上がったボールをお互いにヘディングで激しくボールの奪い合いをしては、攻撃側は、直接ヘディングでシュートしたり、或いは味方からパスされて来たボールを地面に落とさずに、そのまま足に当てて蹴る「ボレーキック」でシュートをしたりして、激しくゴールを狙うことになるわけである。

一方、守る側は、ゴールキーパーを初めとして、何とか相手の激しい攻撃を阻止し、相手のボールを奪い取るか、或いはボールをクリアしたいわけだが、もし守る側の人にふれてボールがゴールラインから外に出た場合には、攻撃側のコーナーキックとなり、攻撃側としては大きなチャンスの到来であり、様々な攻撃方法の中から一つを選ぶことになるかと思う。——例えば、ゴール前にボールを上げてヘディングシュートを狙うなり、或いは身近にいる味方にボールを送る場合もあれば、逆に、大きくボールを蹴って、向こう側にいる味方にボールを送って、シュートを狙わせる場合もあり、その時々に応じた作戦を取っては、コーナーキックでボールをゴール方向に蹴り入れ、そのボールをめぐって、両者のゴール前での激しい攻防戦が展開されるわけである。そして、その両者の激しい攻防

戦の果てに、相手の堅いディヘンスを打ち破って得点できた時などには、もう大変な騒ぎであり、シュートを決めた人は、右手や両手を高々と上げて大声で走りまわり、仲間たちもその人に勢いよく駆け寄り、抱き合ってその喜びを表現し合うことも非常に多く、再び、ボールを中央に置いて、得点を取られた方が、そのボールを蹴って試合が再開され、同じような激しい「攻防」が繰り返し展開されることになるかと思う。そして、「前半・後半」（合わせて九〇分）行ない、その結果、同点の場合は、どうなるかと言えば、リーグ戦などでは、ふつう「引き分け」になることが多く、一方、トーナメント制では、「延長戦」（前半十五分・後半十五分）を行ない、それでも決着がつかない場合には、いわゆる「PK戦」で決着をつけることになるかと思う。

もちろん、小さな子供たちには、そういう大人のような激しい高度のプレーは、まだ出来ないかも知れないが、それでも子供の頃から、何らかのサッカークラブやサークルなどに所属して、本格的にサッカーを学んでいる子供たちも、非常に数多くいて、やがてはサッカー選手として大活躍することにもなるのだろう。そのように今日では、学校の昼休みや放課後、或いは近くの公園や競技場、その他で、サッカーボールを思いっきり蹴り合っでは、思い思いに楽しい時を過ごしているわけである。

一方、もちろん、最近では、女子選手たちによる「サッカー競技」も、ますます盛んになって来ていて、子供の頃から、男の子だけではなく、女の子も一緒になって、いわゆる「ボール蹴り遊び」や「サッカー競技」などを楽しく遊び合うことなどは、もう当たり前風景になっているとともに、二〇一一年の「FIFA女子ワールドカップ」では見事に優勝をして、世界的な盛り上がりを見せたものである。それほどまでに今や子供たちの間では「野球遊び」に勝るとも劣らないくらい高い人気を集めている遊び（スポーツ）の一つであり、それは、もちろん、プロサッカーの「Jリーグ」を初めとして、四年に一度定期的に催される「FIFAワールドカップ」大会での日本選手の大活躍なども、非常に盛り上がり大人気となるものであり、それゆえ、今後、「サッカー」人気は、ますます高まっていくことになるのだろう。

\*

\*

五目ならへ遊び

## 五目ならべ遊び

子供たちが室内でよく好んで遊び合う多種多様な遊びのそのなかには、例えば、昔から様々な「将棋遊び」とならんで、人気の高い『五目ならべ』遊びがあったかと思う。

それは、よく「囲碁」で使われる碁盤と碁石とを使って遊び合ったものだが、正式には縦横各十五連の連珠盤と白黒各五十個の石とを使用して行ない、幾つかの「細かなルール」があるようですが、子供の頃によく遊び合った「五目ならべ」遊びは、もつと単純なものであり、相手も自分も「三三」になるのだけが悪くて、あとは、どちらか先に「四三」の形を作った方が勝ちになるというものだったかと思う。

それは、最初に自分の石を白黒どちらにするかを決めてから、ふつう黒い石が先手で、先手の人は、盤の中央に自分の石を置き、後手の人がそれに続いて白い石を置き、そのようにしながら、お互い順番に自分の石を置き合っては、どちらが強いかを競い合うものである。——その場合、縦、横、斜め、どの方向でも自分の石が三つならんだ時には、相手に「三」と言い、相手は、その「三」のどちらかの端に自分の石を置いて、「五連」になるのを阻止するわけだが、それは、一つ開けた「三」の場合もあれば、また、一つ開けた「四」の場合も、相手に「四」と言い、その他、お互い「相手の動き」をよく読み図りながら、次は、どうしたらよいかを決めていくものである。その場合、自分のやるところだけ見ていると、相手の「全体の動き」がよく見えずに負けてしまうことも多いので、相手の「全体の動き」をよく見極めて、なぜ相手がそこに石を置いたのか、また、どのような形を作ろうとしているのか、相手の「心の動き」をよく読み図りながら、自分の作戦を展開していかないと、自分の手のことばかり考えていると、どうしても相手の「全体の動き」が読み切れずに、相手にそのすきを攻められて、その所ところちよつと「待った！」ということにもなり易く、そうならないためにも、お互い細心の注意を払って、相手の動きと自分の石とをよく見極めて真剣に取り組んでは、お互いの「攻防」も伯仲していく中で、どちらか先に「四三」の形を作った方が、まさに「勝利」を得ることになるかと思う。そして、もし石が全部なくなっても勝敗がつかない場合には、ふつう後手の方が勝ちになる「ルール」かと思うが、子供たちは、思い思いに「五目ならべ」遊びに真剣に取り組んでは、見ている人をも含めて、お互いに何だかんだと言ひ合ひながら、楽しく遊び合っているものである。

もちろん、今日では、正式の『連珠』も非常に幅広い人気を集めているし、また、『囲碁』の人氣も「将棋」と同じように極めて高いものがあり、子供の頃から「囲碁」に慣れ親しみ、様々なクラブや道場、その他に所属したり、或いは各地で催される大小様々な「囲碁大会」などにも積極的に参加しては、真剣かつ楽しく、その「腕前」を競い合っているものである。そのようにふつうは、単純な「五目ならべ」遊びから始まり、やがて正式な「連珠」に夢中になったり、或いは「囲碁」などを本格的に学んでいる子供たちも、非常に数多くいて、いわばその前段階としての「五目ならべ」遊びになるかと思う。

また、これは、「五目並べ」とは少し違うが、子供の頃に、よく地面に「三目並べ」の図形（九マス図形）を描いて、お互い交互に自分の石を動かしては、どちらか先に「三連」を作った方が勝ちになるという「遊び方」もあったかと思う。——この「遊び方」は、非常に簡単であり、最初は、ジャンケンなどでどちらが先にやるかを決め、その先手の人か

ら、まず自分の石を中央に置き、それに続いて、後手の人も、自分の石を好きなマス目に置いていくという「遊び方」であり、そのような「遊び方」で、お互い交互に自分の「石」をあれこれ動かしながら、何とか「三連」にしようと努力をするものだが、この遊びの「要領やコツ」というのは、すなわち、相手の「二つの石」をいかに動けないように封じ込めては、残りの一つの石をどうしても動かさなければならぬような状態に追い込むことである。そのようにして、子供の頃には、学校の校庭や近所の路地、或いは河原や夏の砂浜などでも、そのような「遊び」で楽しく遊び合ったものであり、それゆえ、そのような経験や思い出を持つ人たちも、非常に数多くいるのではないだろうか。

\*

\*

馬乗り遊び

## 馬乗り遊び

恐らく、男の子であれば、多くの人たちがこの『馬乗り』遊びで楽しく遊び合ったという経験や思い出を持っているかと思うが、その「遊び方」は、まずできるだけ数多くの子供たちを呼び集めては、それをジャンケンなどで二分し、そして、一方は、一人が電信棒となつて股を広げて立ち、その股の間に次の人が頭を入れ、その次の人も同じように股の間に次から次へと頭を入れては、何人もの馬のつながりを形成し、もう一方は、その馬の連なりに思いつき飛び乗っては、楽しく遊び合うという素朴な遊びであります。

それは、まず最初の人が勢いよく馬に飛び乗っては、その馬の上で思う存分に暴れまわつて一番前まであばれ進み、次の人も同じように勢いよく馬に飛び乗り、その馬の上で様々に暴れながら前につめていき、そのように次から次へと馬の上に飛び乗っては思い思いに暴れまわるので、往々にして全員が馬の上に乗る前に、下の馬が押しつぶされて崩れたり、或いは頭を入れていところで馬のつながりが切れてしまつたりするものである。その場合は、もう一度、馬をやっている人たちは、やり直しになり、再び、最初から一人ひとり順に馬に飛び乗り、その上で様々に暴れまわることになるわけである。

一方、下の馬たちとは言えば、それぞれ体をあれこれ大きく左右に揺さぶつたり、傾けたりして、上に乗ってくる人たちを何とか下に振り落とそうと、お互いに上と下とで揺さぶりを大きくかけ合いながら楽しく遊び合い、そして、若しも上に乗っている人の一人でも下に落ちれば、それで即、下の馬と交代になり、今度は、その人たちが馬になる側になるが、そうではなく、最後まで全員が馬の上に乗る終えた場合は、一番前に立っている人（電信棒）と馬の上に乗っている一番前の人（或いは「一番後ろの人」とでジャンケンをし合い、そして、そのジャンケンに勝った側の人たちが、次は、馬に乗れるという「ルール」で行なわれる楽しい遊びになるかと思う。――その場合、もう一つの「遊び方」としては、全員が馬の上に乗る終えたところで、一番前に立っている人（電信棒）と馬の上に乗っている人たちが全員が順にジャンケンをし合い、そして、勝った人は、もう一度馬に乗ることができ、一方、ジャンケンに負けた人は、今度は、逆に馬になるというルールで行なわれる場合もあり、勝った数だけ、前に立っている人（電信棒）をも含めて、今まで馬をやっていた人たちは、今度は馬の上に乗れる立場になれるという遊び方である。

もちろん、そのどちらの「遊び方」であつてもよく、そのような方法で交代を何度も繰り返しながら、子供たちは、もう思いつき馬の上に乗れば、その馬の上であらんに限りに暴れまわつて、何とか下の馬をつぶしにかかると、下の馬になつて子供たちは、その様々な大きな揺さぶりに何とか耐えながら、上に乗ってくる人たちを下に振り落とそうと自らも必死に揺さぶりをかけて、全員が馬に乗るまでじつと我慢をするわけであるが、それは、立ち場が変われば、今度は、自分たちが思いつき馬の上で暴れまわれる立場になれるからである。そのようにこの遊びは、春夏秋冬、季節などにはあまり関係なく、思いつき楽しく遊び合える遊びであるが、特に冬の寒い日などには、校庭や近くの公園その他の場所などで、子供たちが数多く集まつた時などには、思いつき遊び合えば、寒さなどはいつしか吹き飛んで、やがて全身には汗が浮かんでくるほどかなり激しい遊びであり、時には夢中になり過ぎて、あれこれ揉めたりしながらも、友だちと思いつき楽しく遊び合える懐かしい遊びの一つになるのだろう。

\*

\*

オセロ遊び

## オセロ遊び

子供たちが室内で楽しく遊び合う多種多様な遊びのそのなかでも、かなり「知的な遊び」の一つとしては、もう誰でもよくご存知の『オセロ』遊びがあるかと思う。

それは、縦横交差の合わせて六十四の盤面の中央に、黒と白のオセロをまず二枚ずつ四枚置いてから順に遊び始めるわけであるが、その場合、まず自分のオセロとして「白か黒か」どちらかを選ぶことになるが、それは、正式には「伏石ふせいし」という方法であり、まず、段の上位者（同じ段であれば、年長者の方）が、盤の上にオセロを一つ相手に見えないように水平に伏せて置く。相手は、上の色が「白か黒か」を当てることになるが、当たれば、自分の好きな「色」を選ぶか、同点の場合、勝ちになる権利を取るか、どちらかに決め、勝ちの権利を取れば、一方は、その人の好きな色を選べることになる。逆に、外れた場合は、オセロを置いた人が、勝ちの権利か、自分の好きな色を選べることになる。あとは同じであり、そのようにして決め、黒の「先手」で、ゲームが開始されることになる。

さて、そのゲームの「ルール」であるが、それは、非常に簡単であり、それは、自分のオセロで挟んだ相手のオセロの石は、自分のオセロの色に変わっていくというものであり、ただ単に「縦横」に挟むだけではなく、「斜め」の場合も可能であり、それゆえ、一つのオセロを置くだけでも、今までの局面が大きく変化していくことも非常に多く、それだけ変化に富んだゲーム展開になるかと思う。ただ、相手の石を返すマス目がない場合には、その人は、パスとなり、相手の番になるとともに、そのパスの回数は、無制限であり、そして、お互いその局面、局面で、一体、どこにどう置けば、自分に有利な展開になるかをよく考え、思いをめぐらしながら、自分のオセロの石を一つでも多く増やそうと、お互いに真剣に取り組んでいるわけだが、それは、将棋や囲碁などの場合でも全く同じだと思いが、大事なことは、相手の動きをよく見極めることであり、相手がどういう理由からそこにオセロを置いたのか、また、相手は、どういう作戦を立てて、一体、何をしようとしているのか、その相手の「心の動き」をできるだけ正確に見極めることが大事であり、自分がやろうとしている局面ばかり狭く見ている、相手の動きや局面全体をよく見極めることを怠れば、それこれ相手にそのすきを見抜かれて、局面は、一気に相手有利に展開することにもなりかねず、そうならないためにも、まず相手の動きをよく見極めてから、自分に有利な展開になるようにオセロを置いていくことになるかと思う。そのようにしてお互いに「相手の動き」や「心の動き」などを深く読み図りながら、様々な「作戦や奇策」などを講じて、その局面もだんだんと佳境に入っていくことになるわけである。

ところで、この「オセロゲーム」の勝負どころは、いったいどこになるのかと問えば、それは、言うまでもなく、いかに「四隅・四辺」の部分をよく取るかにかかっているわけである。つまり、最初にいくら自分のオセロの石をできるだけ多く増やしても、終盤に来て、「四隅・四辺」が思うように取れず、逆に、相手に好きなように取られてしまうと、今まで自分のオセロだったものが、あつという間に、相手のオセロの石に変わってしまい、局面は、一気に激変してしまい、今までせっかく自分のオセロを増やして来た努力が、一瞬にして「水の泡」に帰するということも非常に多いので、それだけ終盤に来てからの「四隅・四辺」の取り合いは、そのゲームの勝敗を大きく左右するものであり、それだけお互い真剣かつ慎重にゲームに取り組むことが、まさに必要不可欠になって来るかと思う。

例えば、最初は、自分の石を増やさないようにするのをはじめ、相手に壁を作らせたり、中割りを打ったり、相手に「X」（エックス）を打たせて、（或いは自ら敢えて打って）、自分が「四隅・四辺」を取るようになる。もちろん、そうだとしても、ただ単に「四隅・四辺」を取りさえすれば、それでよいということでもなく、やはり自分のオセロの石が増えるように取らなければ、何の意味もないわけで、それゆえ、いかに「四隅・四辺」をうまく取って、できるだけ自分のオセロの石を増やすようにするかが、まさに「勝敗の分かれ目」になるということである。それは、実際に「オセロゲーム」を行なっていて、最後の最後までそのゲームに負けていながらも、最後の一手で、一気に「大逆転」できることも多く、それだけ「醍醐味」のある変化に富んだ楽しいゲーム遊びの一つになるのだろう。

もちろん、この「オセロゲーム」というのは、ただ単に「子供の遊び」というだけではなく、正式の「競技ゲーム」としても、各地で大小様々な「オセロ大会」が開かれて、子供から大人の人たちまで、非常に幅広く、そのゲームに真剣に取り組み、日頃から磨きをかけている「腕前」をお互いに出し合っては、その「腕前」を競い合い、そこで勝った人たちは、さらにオセロゲームの「全国大会」などにも積極的に参加をして、今度は「日本一」をめざして、多くの人たちが、その「腕前」を真剣に競い合うことにもなるのだろう。

そのように、この「オセロゲーム」というのは、子供たちだけでなく、大人の人たちにも、非常に幅広い人気を持つかなり知的な「ゲーム遊び」であり、それゆえ、友だちや家族の人たちが集まった時には、室内で気軽に楽しく遊び合える「ゲーム遊び」であるとともに、多くの人たちが、お互いの「腕前」を真剣に競い合うことのできる「競技ゲーム」の一つでもあり、例えば、今日では、「全日本オセロ選手権大会」をはじめ、「オセロ全国名人戦」や「オセロ王座戦」、そして、最高峰の「世界オセロ選手権大会」なども毎年開催されていて、いわば「オセロゲーム」発祥の地である日本の競技者たちは、その大会でめざましい活躍と成績などを残しているものであり、その人気を世界的にますます高めているものである。

\*

\*

ジグソーパズル

## ジグソーパズル

子供たちが室内で楽しく遊び行なう数多くの遊びの中には、例えば、もう誰でもよくご存知の、いわゆる『ジグソーパズル』遊びがあるかと思う。

それは、まず近くのデパートやおもちゃ（玩具）店などから買い求めた幾つかのジグソーパズルの中から、「……今日は、このパズルをやりたいなあ」というものの一つ選んで、それから遊び始めることになるかと思うが、その場合、ここで確認しておきたいことは、次のようなことである。——つまり、それは、幼児や小学低学年ぐらいまでの子供たちが遊び楽しむ、いわゆる子供向け「ジグソーパズル」と、もう一つは、小学高学年以上の人たちが遊び楽しむ、いわゆる一般的な「ジグソーパズル」とをはっきりと区別して、話を前に進めていきたいと思う。

\* \*  
それでは、まず、子供向け「ジグソーパズル」から話をしてみたいと思うが、それは、二、三歳の幼児でも簡単に遊び楽しめる最も易しいものから、遠い昔の五十から百ピース前後のジグソーパズルなどであれば、その多くの場合、例えば、一休さんやアンパンマンその他のアニメキャラクターなどの絵柄等であり、しかも、パズル片は、すでにジグソーパズル盤に完成された状態ではめ込まれていて、遊ぶ時には、そのジグソーパズル盤を一度遊び行なうテーブルの上とか、畳やじゅうたんなどの座敷の上に、逆さまにしてパズル片をすべて取り外し、その取り外したパズル片を両手でよく混ぜ合わせて、ばらばらの状態にしてから、いよいよジグソーパズル盤の上に、最初は必ず「四辺」から、それらのパズル片を一つ一つ揃え始めることになるかと思うが、多くの場合、パズル片を置いていくジグソーパズル盤には、すでにそれぞれのパズル片の「形」が付けられているので、そのパズル片の「形」を一つの大きな手がかりとして、そのパズル片の「形」にぴったりと合うパズル片から、ジグソーパズル盤の上に置いていくことになるが、その場合、比較的簡単な「ジグソーパズル」であれば、そのパズル片の「形」は、かなり大きなものであり、しかも、それぞれのパズル片がかなり違った「形」をしているので、そのジグソーパズル盤の上にパズル片をそろえていくのも、比較的容易にできるかと思う。もちろん、ジグソーパズル盤に「形」の付いていないものも当然あったかと思うが、それはともかく、ジグソーパズルをはじめ、その他、まだご存知ない手つきながら、幼い幼児たちが發揮する様々な「潜在能力」などには今更のように驚かされることも多いのではないかと思う。

\* \*  
さて、今度は一般的な「ジグソーパズル」の場合であるが、それは、次のようになるかと思う。まず、店頭に並べられている数多くのカラフルな箱入れのジグソーパズルの中から、例えば、その「絵柄、値段、ピース数、その他」などを考慮に入れて、特に気に入ったものがあれば、それを買って来て、それを家に持ち帰り、そのカラフルな箱を開けることになるかと思うが、すべての「パズル」は、そのカラフルの「箱の中」の透明なビニール袋の中に入っていると同時に、それに加えて、のりとへらが同時に入っているかと思うが、その「のりとへら」というのは、ジグソーパズルをすべて完成させた後に、そのジグソーパズルの上ののりをたらし、そののりをへらで平らに隅々まで引き延ばしてのり付けをして、パズルのみぞを埋めていき、動かないように固定するためであり、この「のり

付け」で気をつけなければならぬことは、ジグソーパズルの上に残ったのは、すべてきれいに取り除くことであり、それを怠ると、でこぼこしたものになってしまうからである。それはともかく、いよいよ透明なビニール袋の中に入っている「総パズル」をすべてテーブルの上に出すことになるかと思う。

\*

\*

さて、初心者の場合、最初のうちは、どこにどのパズル片を置いたらよいかなかなか分からずに、取りあえず、ジグソーパズルの「四辺」から置き始めるのが最も基本になるかと思う。そして、そのジグソーパズルの「四辺」のパズル片の「二辺」は、必ず「直線」になっているので、それゆえ、最初は、総パズル片から直線になっている「パズル片」だけをすべて取り出して、それから置き揃え始めることになるかと思う。そして、その「四辺」が一通り終われば、今度は、そのジグソーパズルの「色彩や絵柄」から幾つかの「部分」(パート)に分けて、いちばん簡単などころ「部分」(パーツ)から取りかかるのが、一般的ではないかと思う。そして、それらをここそこ置いていくうちには、次第にあちこちにパズル片のつながりもできて来て、そして、この場所に置くパズル片は、これかな、それともこっちのパズル片かな、というように活発にその人なりの「考えや想い」などをめぐらしながら、楽しくパズル片をあちこちに置き揃えていくことになるかと思う。

その場合、自分があれこれ予測したようにパズル片をあちこちに順調に置き揃えられていくような時には、非常に気持ちよく、「このパズルも、それほど大したことはないなあ」などと、自信満々の上機嫌でいられるわけだが、逆に、なかなか思うようにパズル片を置き揃えていくことのできないような降着状態になって来ると、だんだんとイライラしてきて気分も悪化しはじめ、「……なぜ、この場所には、このパズル片じゃないのか、ほかに合いそうなパズル片などないじゃないか、どうしてここだけうまくいかないだろう、もういらいらしてくるよ！」などと独り言を頻繁に言い始める頃には、その人の「心の状態」も、かなり悪化してきていて、今まで置き揃えたパズル片をすべてばらばらにしたい衝動にかられたりするものだが、「……いやいや、待て！ 今までのパズル片をすべてばらばらにしたのでは、元もこもないではないか、必ずできるはずなんだから！」などと自分の「心の中」であれこれと闘い、言い聞かせながら、忍耐強くパズル片を一つ一つ絵柄に合わせて置き揃えていくうちには、「……なあんだ！ 今ここは、このパズル片だったのか！ もう全くめんどろをかけるんだから！」などと独り言を言いながら、前に進んで行くことにもなるのだろう。そのようにして、だんだんとパズルの絵柄やパズル片の「姿・形」などが手がかりとなって、ジグソーパズル片をあちこち置き揃えていくうちには、あちこちにパズル片のつながりでできてきて、そのあちこちのパズル片のつながりが、また、新たな手がかりとなって、ほかのパズル片も比較的スムーズにジグソーパズルの中に置き揃えていけるようになるかと思う。もちろん、なかなか思うようにできないところも何カ所もあって、そこで四苦八苦するというところにもなるのだろうが、そのようにしながら何とか残りのパズル片もすべて置き揃えることができれば、それで出来上がりであり、最後のパズル片の一つをはめ込む時などには、思わず「遂に、やった！」という感じにもなるものである。それは、そのジグソーパズルをどのくらい苦労してやり遂げたかにほぼ正比例して、いわゆる「満足感や達成感」なども、それだけより深いものになっていくのだろう。

とここで、「難度」を決めるものは、一体、何かと問えば、それは、言うまでもなく、まずは、パズル片の「形と大きさ」であり、その一つ一つの「パズル片」がみな同じような「姿・形」になればなるほど、また、その「大きさ」もほとんど小さくなればなるほど、それだけ時間のかかる難しいジグソーパズルになる所以でもあるが、もちろん、ジグソーパズルの難度を決めるのは、パズル片の「形や大きさ」だけではなく、それに加えて、ジグソーパズルの「絵柄」が似たような「色」(色彩)でできているとか、また、非常に数多くの「何千ピース」ものパズル片を使つてのジグソーパズルであれば、それだけ長い時間のかかる大規模でより難度の高い「ジグソーパズル」になっていくものである。——つまり、パズル片が、一体、どういう「形」をして、どのくらいの「大きさ」であり、その「絵柄」(色・色彩)は、どういうものであり、そして、「何ピース」のジグソーパズルかによつて、その「難易度」は、ほぼ決まるといふことである。すなわち、「難易度」を決めるのは、まさに「形・大きさ・色・絵柄・数量・その他」といふことになるかと思う。例えば、一番難しいのは、「形」は、すべて同じ、「大きさ」は、極めて小さく、「色」は、すべて同じか無色、しかも、何千ピースという「ジグソーパズル」になればなるほど、それだけ難しくなり、一方、一番易しいのは、「形」は、ばらばら、「パズル片」は、大きく、その絵柄の「色」(色彩)は、はっきりと色分けできる。そして、その「パズル片」の数が少なくなればなるほど、それだけ易しくなるということである。それゆえ、ジグソーパズルを効率よく進めるには、まず、何よりも「四辺」から始めるのは「大原則」であるが、そのあとは、その「絵柄」を幾つかの「部分」(パート)に分けて、いちばん簡単などころ「部分」(パート)から取りかかるのが、ふつう一般的ではないかと思う。あとは、その人の「やる気と忍耐と努力と持続的エネルギー」とにかかつているのであり、最後までやり続ける気持ちさえあれば、必ずや「遂に、やった!」という、まさに「歓喜」や「達成感」などを味わうことができるとともに、それを専用の「フレーム」などに入れて室内に飾れば、自分の力で一つのことをやり遂げた「記念品」ともなるものである。

そのようにこの「ジグソーパズル」遊びというのは、小さな幼児から大人の人たちまで、誰にでも手軽にできる楽しいパズル遊びであり、それは、例えば、孤独、時間や暇などを持て余しているような時には、もつてこいの遊びであり、今までのジグソーパズルなどを使って遊ぶような場合には、どのくらい早く置き揃えて完成させることができるか、その自己ベストをめざしてがんばったりと、また、新しいジグソーパズルなどにも積極的に挑戦しては、そのジグソーパズルがどのくらいの時間でできるか、その時間を計ってみたり、また、友だちが集まった時などには、もちろん、家族や兄弟姉妹いとこなどが集まったような時にも、また、一人でいるような時にも、小さな子供から大人の人たちまで、それぞれの「難度」のジグソーパズルを使つて、思い思いに楽しく遊び入ることができるかと思うが、それでは、その「絵柄」としては、一体、どういうものがあるのだろうか？

まず、子供向け「ジグソーパズル」であれば、やはり、何と言つても、テレビの人気アニメや人気マンガの主人公或いはデイズニールランドのキャラクター、その他などが、その中心になっているかと思う。一方、一般的な「ジグソーパズル」であれば、もちろん、多種多様な「絵柄」があるかと思うが、例えば、人気の高い動植物、美しい自然の風景や都

会の有名な夜景や建築物など、また、名高い名画などの美術品類や陸海空の多彩な乗物類、もちろん、アンパンマンのような人気アニメやディズニーランドのキャラクター、さらに、自分が撮った写真などをその「絵柄」にしたりと、その他、もうどのようなものであれ、その「絵柄」とすることはでき得るかと思う。そして、最近ではもちろん、子供向けの「ジグソーパズル」を初めとして、大人向けの非常に大規模な「ジグソーパズル」なども人気を集め始めていて、中・高・大学、或いは、社会人の人たちでも、何日も何十日もかけて、一つの「ジグソーパズル」をやつとの思いで完成させるといいうのもあり、それを専用の「フレーム」に入れて、まさに「室内装飾」として利用している場合も非常に多いのだろう。そのように、この「ジグソーパズル」という遊びは、小さな幼児から大人の人たちまで、非常に幅広い底辺と人気を持ち、もう誰でもその人に応じた数多くの難度の「ジグソーパズル」が出そろっているのです、その人の気に入ったものを幾つか選び出しては、暇つぶしでも、また、趣味としても、十分に楽しく遊び入ることのできるかなり奥深い遊びの一つになるのだろう。

\*

\*

うきうきうきうきうきうき

おしくらまんじゅう

例えば、子供の頃は、よく友だちが自然と何人が寄り集まっては、お互いにあれこれと身体を軽くぶつけ合ってふざけ合っているうちに、学校の教室やら廊下或いは戸外の日だまりなどで、何時しか始める「おしくらまんじゅう」遊びなどもあったかと思う。

やがて、お互いその気になってきて、様々な方向から身体をぶつけ合っては、「……おしくらまんじゅう、押されて泣くな！ おしくらまんじゅう 押されて泣くな！」などとお互いに言い合いながら、足を踏ん張って、力一杯に押し合っては、子供たちは、大声を上げながらお互いに意識的にもみ合っている最中には、急にどこかが弱まり、がたがたと一方に大きく傾き崩れたりするものであり、そのような時には、子供たちは、その崩れた子供たちの上にわざとおもしろがって乗ったりして遊び合っていたものである。

もちろん、そのために下にいる子供たちがケガなどをしたのでは何にもならないが、しかし、そのような時にも、これは、意外におもしろいなあと思ったことは、やはり、下の方にいる子供たちの「様子や反応」などを見ながら上に乗って騒いでいるのであり、それゆえ、決してめくらめっぽうに或いはでたらめにそうしているのではなく、相手の「様子や反応」などを見ながら臨機応変に対応して、その力の入れ具合を加減しているために、それほど大ケガをするような結果にはならないものであり、そのような暗黙の了解みたくないものが、友だちの間には自然とできているのだろう。また、そのような暗黙の了解みたくないものができているのが、まさに友だちという関係であるとともに、人間関係の「関わり方」の最も基本的な原則みたいなものでもあるのだろう。

例えば、プロ野球の中継などをテレビで観ていると、よく九回の裏サヨナラ逆転ホームランなどを打った選手が、グラウンドを一週してホームに戻って来た時に、味方チームの選手が全員で出迎えて、その選手の頭や身体などをもうめちやくちやに叩いている様子を見かけることがあるが、そのためにその選手が大ケガをしたというような例は少ないのだろう。それはともかく、子供たちは、お互いに大声を出し合って身体をぶつけ合っているうちに、自然とからだをこころも熱くなってくる遊びであり、子供たちが何人が寄り集まった時には、自然と身体を押し合っては、あれこれお互いにふざけ合っているうちに、いつしか始まる「おしくらまんじゅう」遊びなどもあったかと思う。

もちろん、最初から「おしくらまんじゅう」をして遊ぼうというような時には、集まった子供たちがお互いに背中を向けた状態で腕を組んで円形になり、その円の中にはジャンケンなどで負けた人を何人か入れ、そして、腕を組んだ人たちは、足を踏んばって思いつきり内側に強く押し合いながら、「……おしくらまんじゅう 押されて泣くな！ おしくらまんじゅう 押されて泣くな！ あんまりおすと あんこが出るぞ！」などと大声で言い合いながら、お互いに思いつきり力を入れて遊び合う遊びであり、秋冬の寒い日などには、昔から子供たちに好んで行なわれてきた代表的な遊びの一つになるのだろう。そのようにお互いに足を踏ん張って楽しく遊び合っているうちに、急にどこかが弱まっては崩れ始め、その方向にばたばたと子供たちが大きく傾き崩れたりするわけだが、その最初に崩れた所の人たちが、今度は中に入って「あんこ」となり、ほかの人たちは、腕を組んで同じように内側に強く押し合っては楽しく遊び合うものである。

従って、この「おしくらまんじゅう」という遊びは、腕を組んでいる外側の人たちが、

いわば「まんじゅうの皮」となり、一方、中に入っている人たちが、まさに「まんじゅうのあんこ」となるものである。そして、外側の人たちが内側に向かって力強く押し合っているうちに、まんじゅうの皮が破れて、まさに「あんこ」が外に出てくるという想定で行なわれる「遊び方」になるかと思う。そして、その強い押し合いに負けて、皮が破れ崩れてしまった所ところの人たちは、その崩れてしまった「バツ」として、今度は、「まんじゅうのあんこ」となって、みんなから強く押されて揉みくちゃにされるといふ羽目に合うという「遊び方」であり、子供の頃には、誰でも一度ぐらいは友だちと楽しく遊び合うような極めて素朴な遊びであるとともに、秋冬の寒い日などには、好んで行なわれることの多い非常に懐かしい遊びの一つになるのだろう……。

\*

\*

「水鉄砲」遊び

## 「水鉄砲」遊び

夏になれば、子供たちは、あちこちで「水」と親しむ機会が非常に多くなるかと思う。例えば、河川での水遊びやプールでの水泳ぎ、また、海や浜辺での海水浴、と、子供たちは、もうそこで思いっきり泳いだり、あるいは友だちと「水かけっこ」などをし合っていて、騒ぎ合い、楽しく遊び合っているものである。また、それは、何もわざわざ外に出かけなくても、例えば、家の外になる水道口から長いホースをつないで、それで家族や犬などに水をかけて遊んだり、或いは昔はよく大きな「たらい」などに、今日ではビニールでできた子供用の大きな丸い「プール」などに水を一杯入れては、それを外にしばらく置いておき、やがてその水がぬるんだ頃に、子供たちは、海水着を身につけて、その中に入り、そこで「水遊び」をして楽しく遊び合ったりするものである。そのような時に、小道具として使われるもの一つに、「水中メガネ」と並んで、いわゆる「水鉄砲」があるかと思う。

さて、昔のプラスチック製の「水鉄砲」にも様々な種類があつたかと思うが、基本的には「ピストル」型の水鉄砲であり、「引き金」の部分の引くと、水が勢いよく外に飛び出るようになっていているものである。そして、そのプラスチック製の「水鉄砲」の長所はと言えば、まず重さが軽いということと、水鉄砲の中に水がどのくらい入っているか一目でわかり、しかも、一回だけではなく、何度も水を勢いよく外に飛ばすことができる点だと思ふ。そのプラスチック製の「水鉄砲」を使って、子供たちは、相手を追ったり、相手に追いかけられたりして、お互いに大騒ぎしながら、相手に水をかけ合っていて楽しく遊び合っていたものであるが、時にはお風呂に入った時にも、プラスチック製の「水鉄砲」を持ち込んで水かけると、相手が、「あつ、冷めてい！ ずるい！」などと言いながら、同じように「水」を入れて、相手に逆襲して楽しく遊び合ったりすることもあつたかと思う。そのように「水鉄砲」遊びというのは、なかなか楽しい遊びであり、また、子供の頃には、プラスチック製の「水鉄砲」も、もちろん、色々ありました。色々ありましたが、それでもよく「真竹」で「水鉄砲」を自分たちで作ったりしたものである。その「作り方」というのは、非常に簡単なものであり、それは、毎年、夏になると、よく新聞や子供向け雑誌などにも、図入りで詳しく載って来たものであるが、ここでは、ごく簡単に説明しておきたいと思う。

まず、適当な「真竹」を手に入れては、その節と節との間を利用して「水鉄砲」の「筒」の部分を作るわけだが、その場合、一方の節を残し、一方の節は、切り取り、そして、その残した節の真ん中にキリなどで「穴」を開けることになるわけだ。ただ、その「穴」は、あまり大きいと、「水」は、多めに出るが、遠くには飛ばず、逆に、その「穴」があまり小さ過ぎると、「水」が出なかつたり、また、出ても、水の量が少なく、「水鉄砲」としての迫力がなくなるので、最初は、小さな「穴」から開けていき、何度か「水」の出ぐあいを見つつ、次第に大きな「穴」にしていき、最も出ぐわいの良い状態にすれば、それでよいことである。――一方、「押し棒」は、「しの竹」で作るが、その長さは、ふつう水鉄砲の「筒」の長さの約一・五倍ぐらいにします。そして、その押し棒の「しの竹」のところには、布を巻きつけることになるが、その場合、大事なことは、その布を半分ぐらい巻いたところで、その布に細いクギなどを打って、しの竹にしっかりと打ち止めることである。それは、なぜそうするのかと言えば、それは、もちろん、押し棒を水鉄砲の「筒」

の中に何度も出し入れするので、その時に巻きつけた布が、動かないようにするためのものである。その後、再び、残りの布を巻きつけていき、そして、その水鉄砲の「筒」の中に押し棒の「先端」がきつめに入るくらいにしてから、その布を糸などでしっかりと強く巻きつけて縛れば、それで出来上がりである。

さて、その後は、バケツに水を一杯入れて来て、そのでき上がった水鉄砲の「筒」の先端部分を、バケツの水の中に入れることになるが、その場合、一度、押し棒を下まで押し込んでから、改めてその押し棒を上につき上げれば、バケツの水がすうっと引き上げられ、筒の中に入ってくるので、そのようにして水を十分に入れてから、その人がその水鉄砲を飛ばしたい時に、手に持っている、そのしの竹でできた「押し棒」を強く押せば、水は、勢いよく外へと飛び出るような仕掛になっているわけである。——ただ、その「水鉄砲」だと、一度か二度ぐらい水を外に押し出すと、また、水鉄砲の筒の中に水を入れなければならず、その時に相手に「水」をかけられ大変であるが、それでも自分たちで作った「水鉄砲」で、家族や友だちなどと水の「飛ばし合い」や水の「かけっこ」などをして遊び合うのは、格別に楽しいことになるかと思う。もちろん、それは、手作りの「水鉄砲」でも、また、プラスチック製の「水鉄砲」でも、そのどちらでも楽しく遊び合えるものだが、もしプラスチック製の「水鉄砲」であれば、持ち運びが便利なので、例えば、川やプール、或いは海などに行くと「海水浴」に行くような時にも、手軽に持って行ける長所があるかと思う。一方、竹製の「水鉄砲」の方は、例えば、「親子・手作り教室」などに親子で参加をして、あれこれ考えながらみんなと一緒に作り合い、そして、その自分たちで作った「水鉄砲」で、みんなと一緒に水の飛ばし合いなどをして遊び合うのも、非常に楽しい「想い出」になるかと思う。そのように夏が近づき、「水」に親しむ機会が多くなれば、子供たちは、もう元氣いっぱい「水」とたわむれ、そして、そのような時の遊び道具の一つとして、まさに「水鉄砲」を使って遊び合うことも、非常に多くなるのではないかと思う。

\*

\*

ところで、今日では、昔の「水鉄砲」とはまた違った、最新型の「水鉄砲」（ウォーターガン）が数多く出そろっているかと思うが、その中でも、例えば、エア圧縮式の「ポンプアクションウォーターガン」というのが、今やまさに「水鉄砲」の「主流」になっているかと思う。そして、その「ポンプアクション」という言葉は、例えば、ネットの「検索」で見ると、「……ポンプアクションライフルやショットガン（短銃）は、ハンドグリップを前後に往復させることによって、使用済みの弾薬を排出し、新しい弾薬を薬室に装填する（つまり詰め込む）仕組みの銃である」とある。しかも、「……ポンプアクションは、ボルトアクション（それは、ボルト作動方式の銃であり、スコープを付けてスナイパー用に用いたりする）よりもかなり素早く、また、レバーアクション（それは、レバー作動方式の銃であり、遠い昔のステイプ・マックイーンの「拳銃無宿」の銃なども、まさにレバー作動方式の銃になる）よりもいくらか素早く操作できる」とある。

それはともかく、エア圧縮式の「ポンプアクションウォーターガン」というのは、もちろん、製品によってそれぞれ違いはありますが、例えば、一般に、飛距離約八〜十二センチ前後、タンク容量約六百〜二千五百ミリ前後、そして、引き金は飾りであり、まず、水道の蛇口からポンプに水を一杯入れて満タンにしてから、いわば「ハンドグリップ」を前後に何度か素早く往復させることによって、まさにエア圧縮式の「ポンプアクションウォーター

ガン」となって、水が勢いよく外に飛び出るような仕組みになっているものである。そして、今や小さな子供から大人の人たちも、夏になると、このエア―圧縮式の「ポンプアクションウォーターガン」をはじめ、そのほかの多彩な「水鉄砲」などを手に持って遊び合うことになるが、それは、例えば、何かの「的」などを当てっこなどをして楽しく遊び合うのを初めとして、そこにいる子供たちが思い思いの「ポンプアクションウォーターガン」やそのほかの多彩な「水鉄砲」などで楽しく「撃ち合い」（水のかけっこ）などをして思いっきり遊び合うような場合もあれば、もちろん、最初から「二チーム」などに分かれて、まさに「水鉄砲合戦」などを楽しく遊び合うような場合もあり、それは、例えば、テレビの『ザ鉄腕ダッシュ』などでも、昔は、よく夏になると、いわゆる「水鉄砲合戦」などを行っていたかと思うが、そのように、各人それぞれが自分のお気に入りの「水鉄砲」などを持ち寄っては、小さな子供から大人の人たちまで、広々とした野外で思いっきり楽しく遊び合えるものであり、今日でも、非常に人気の高い遊びの一つになるのだろう。

\*

\*

「杉鉄砲」遊び

## 「杉鉄砲」遊び

昔の子供たちは、よく自分たちであれこれ工夫して多種多様な「遊び道具」をつくり、それで楽しく遊び合ったりしたものであるが、その中には、例えば、杉の実を使って遊び合う、いわゆる「杉の実鉄砲」（或いは「杉鉄砲」というのがあったかと思う。

それは、近くの「裏山」に近所の子供たちと一緒に登っては、そこで、例えば、ドングリの実を拾って帰り、それで「独楽」や「やじるべえ」などを作ってみたり、また、実の成っている「栗の木」の枝などを棒で叩き、その実を下に落とし、すでに落ちている栗の実と一緒に拾い上げたり、また、その時にまだイガの付いているような栗の実であれば、それを靴で踏んづけて、中の実を棒やナイフなどで取り出したりしたものである。また、松の木の下などで、松ぼっくり、その他を拾って帰り、それで様々な工作を作ってみたり、或いは落ちている「二又の松葉」を使って、お互いに絡ませては、同時に引つ張り合いをし合い、先に切れてしまった方が負けになるという「遊び方」でも、何度も友だちと「勝ち抜き」で遊び合ったりしたものである。

また、山には様々な「動植物」が生息しているわけだが、例えば、多彩なチョウやセミ或いはトンボがいたり、また、クモの巣などがあちこちに張られていて、それが顔や身体などにひっかかって、非常に気持ち悪い思いをしたり、また、へビに出つくわした時などにも、子供たちは、非常に驚いて、その場を逃げ出したり、或いは手に持っている棒などで叩いて捕まえたりして、大騒ぎになったりするものである。また、高い木があると、その木の登りっこをして、誰がいちばん早く登れるか競い合ったり、また、「うるしの木」などに肌が触れたりすると、かぶれてしまい、手や足、時には顔などに赤いブツブツができてしまう時もある、やぶつ蚊やその他の虫などに刺され、非常にかゆい思いをしたり、また、山に生えている「しの竹」などをナイフで切り取っては、それで近所の子供たちと、よく「チャンバラごっこ」などをして、楽しく遊び合ったりしたものである。また、子供の頃には、よく鳥かごに「鳥」を入れて、朝早く夜明け前に山に登り、その鳥かごの「鳥」の鳴き声で集まって来る鳥たちが、鳥かごに仕掛けてある「鳥もち」にくっ付いたところを捕まえたり、また、これは、当ても、今も禁止されているが、いわゆる「かすみ網」を張って、それで「野鳥」を取っている人もいたかと思う。また、山のある場所に「子供たちだけの秘密の基地」などを作り、その周辺にある草木を切り取って集め、それで雨が降っても大丈夫のように屋根を作ったり、外から中が見えないようにまわりを囲ったりしたものである。そのように近くにある「裏山」に近所の子供たちと一緒に遊びに行き、そこで楽しく遊び合ったという想い出を持つ人は、非常に数多くいるのではないだろうか。

そのように子供の頃、近くの「裏山」に遊びに行った時に、切り取ってきた「しの竹」を使って、よく「杉鉄砲」というのを作ったりしたものである。その「作り方」は、水鉄砲の「筒」の場合によく似ていて、手ごろな「しの竹」の節と節との間を使用して杉鉄砲の「筒」を作るわけだが、ただ水鉄砲の場合とはつきりと違うのは、杉鉄砲の「筒」の場合には、水鉄砲のように節の真ん中にキリで「穴」を開けるのではなく、その「節」の部分は、切り取ってしまうというところである。そして、もう一方の「節」のところは、二センチぐらいの長さに切り取り、その切り取ったものは、杉鉄砲の「押し棒」の持つところになるので、捨てずに取っておきます。それでは、その杉鉄砲の「押し棒」は、何で作

るのかと言えば、それは、「竹ひご」という竹でできた細長い棒が市販されているので、それで「押し棒」を作ることになるかと思う。その場合、その「押し棒」の長さは、どのくらいにするのかと言えば、それは、まず先ほど二センチぐらいの長さに切り取った節の付いたものに「竹ひご」をしつかりときつくさし込み、それが「押し棒」の頭部になり、そこを手を持って「押し棒」を押ししたり、引いたりするわけだが、その頭部のついた竹ひごを、杉鉄砲の「筒」の横に並べて置き、その「筒」の長さより少し短めに切り取れば、それが杉鉄砲の「押し棒」となり、その「押し棒」を杉鉄砲の「筒」の中にさし入れた時に、その「押し棒」が、すっぽりと収まって、いわば「刀と鞘」のような関係になり、それで一応出来上がりである。あとは、「杉の実」をできるだけ多く取って来れば、それでよいわけだが、その場合、その「杉の実」を取る時に、杉の葉になっている「杉の実」をいちいち手で揉み取りながら「袋」の中に入れるのが面倒なので、葉ごと取って来ては、家などでゆつくりと「杉の実」を揉み取ったりしたものである。

さて、その「杉鉄砲」の「遊び方」であるが、それは、まず杉鉄砲の「筒」の中に、最初は、「杉の実」をひと粒だけ押し入れ、それを押し棒で「筒」の先端にまであらかじめ詰めておきます。それから、再び、杉の実をひと粒だけ押し入れ、そのあと押し棒で、その「杉の実」を少し中に押し入れてから、その押し棒を思いっきり押し入れると、「すぼん」という大きな音を立てて、最初の「杉の実」が空気圧によって外に飛び出るといふ仕掛けになっているものである。逆に、失敗をした時には、その音の出が非常に悪い「すかさつぺ」みたいになったり、或いは音が全然出ずに、ただ筒の先から「杉の実」が、まるで「うんち」のように押し出される場合もあり、いわゆる「すぼん」という大きな音を立てて、杉の実が勢いよく外に出た時などには、非常に気持ちのいいものでした。そのようにして友だちと「杉鉄砲」を撃っては、音の鳴らしっこをして遊び合ったり、或いは杉鉄砲を使って、相手と「撃ち合い」などをし合ったりしたものである。それは、玉の出るピストルを使つての「西部劇ごっこ」と同じようにして遊び合うものだが、ただ、一度撃つ度ごとに、杉鉄砲の「筒」の中に「杉の実」を入れなければならず、その時などを狙われて、相手の杉鉄砲の「杉の実」が自分の身体に当たったりしたものである。その場合、手や脚などの身体に当たった時は、それほどでもないが、「顔」に当たった時などは、少し痛かったように思うが、そのようにして楽しく遊び合ったりしたものである。

もちろん、今日では、杉の木は、いわゆる「花粉症」のまさに張本人として非常に嫌われている存在であり、それゆえ、子供たちが「杉鉄砲」で遊び合うというようなことは、すでにもう皆無になつていくことになるのだろう。……

\*

\*

竹とんぼ遊び

## 竹とんぼ遊び

子供の頃は、よく近くの竹やぶや竹店などから手ごろの竹を入手しては、それで様々なおもちゃ類を自分たちであれこれと創ったりしたものである。

例えば、竹馬を初めとして、水鉄砲や杉鉄砲、また、竹すっぽ（チャカポコケン玉）や竹がえし、そして、竹とんぼ、その他、いろいろなものがありました。もちろん、近くの駄菓子屋さんに行けば、すでにでき上がっている何種類かの「竹とんぼ」が売られていて、それでよく遊んだりもしたものである。ただそれはいつ頃だったか、子供たちが竹とんぼを飛ばして遊んでいるうちに、あやまってその羽根がある子ども目の目にあたり、それが原因で目にケガをするような不幸な事故があつて、それが新聞やテレビなどで大きく報道されたりもして、それ以来、子供たちが「竹とんぼ」の羽根を飛ばして遊び合うのは危険性があるというようなことになり、次第に「竹とんぼ」遊びが下火になったのではないかとおぼろに記憶しているが、或いはその記憶は間違っているかも知れない。とにかく、子供たちが「竹とんぼ」で遊び合うのは、危険性があるということで、竹とんぼで遊び合う子供たちの数が、大きく減ったように思います。それは、ある時期、子供たちがナイフなどを使うのは、危険性があるということで、子供たちから様々なナイフ類を遠ざけた時期がありました。それが、それと全く同じことであり、それは、もうどうということであれ、「危険性」は、必ずついてまわるものであり、それらをすべて避けていたのでは、かえって自分では何一つできない不器用で弱々しい人間に育ててしまう危険性すらあるわけである。それゆえ、大事なことは、どうすれば安全であり、どうすれば危険になるのかを、はっきりと子供の時期から身を以って学んでおくべきなのである。そうすることによってこそ、子供たちは、身のまわりにある実には様々な「危険」から身をしっかりと守ることができるようになるのである。それは、よく子供たちに「交通安全」などを校庭で教えたりしているが、それと同じように、様々なことを身を以って実地で「学習」しておかないと、いざという時に、臨機応変に対応できず、かえって様々な「危険」から身を守ることのできない不器用な人間になってしまふということである。そういう理由からかどうかはよくは知りませんが、最近では、再び、キャンプ活動などを初めとして、様々な「手作りおもちゃ」の良さなども多彩な方面から見直されてきて、日本の各地で大小様々な「キャンプ活動」や「親子・手作り教室」などが活発に催されるようになり、そこでは、親子の「ふれ合い」や自分たちでものを創り出す「楽しさ」などを身を以って「体験・経験」しているわけである。そして、そのなかには「和風」を初めとして、多種多様なものがあり、その中の一つとして、「竹とんぼ」作りもあつて、ほかの手作りおもちゃとともに、多くの子供たちの人気を集めているものである。

それでは、その「竹とんぼ」の創り方について、少し話をしてみたいと思う。まず、材料である「もうそう竹」を用意し、それから竹とんぼの「羽根」を創るわけであるが、その場合、羽根の長さは、大体親指から人差し指までの長さより少し短めの（約十二センチ）ぐらいにし、そして、羽根の表面には左右対称な削りを入れて飛ぶための揚力を付けることになりす。その時に大事なことは、一方を削り過ぎて左右のバランスを崩すことが一番よくないので、左右のバランスを常に考慮に入れながら、交互に少しずつ削っていくのがコツになるかと思う。ただその場合、どのような感じに削りを入れていくかは微妙な要所

であり、それは、実際に数多くの「竹とんぼ」を創っている経験豊かな人たちから丁寧に教えてもらうしかないだろうと思う。というのも、そこで失敗をすれば、竹とんぼは、思うように空間に飛んでいかないのであり、どのようにすればよいかをよく教わりつつ、自ら実際に創っていく過程でその「感じやコツ」などを会得するしかない。それは、あらゆる手づくり作業について言えることであるが、何度も失敗を重ねながら、ああでもないこうでもないという創意工夫を重ねていくうちに、次第にその「感じやコツ」などを身を以って会得できるようになるとともに、その人独自のものさえも生み出すことができるようになり、そうなれば、一層深い「創造的な喜び」などもつけ加わって、一段と楽しいものになっていくことである。そのようにして竹とんぼの羽根の表面ができ上がったならば、その裏側は、ナイフで平らにします。そして、その羽根の中央にキリで穴を開けては、そこに軸棒をさして接着をすれば、それで一応出来上がりである。あとは、その軸棒を両手のひらで何度か揉みながら、最後に右手のひらで力強く前方に押し出すように空間に投げ飛ばしては、それがどのくらい遠くまで飛んだか、また、どのくらい高く舞い上がったか、或いは滞空時間はどのくらい長く続いたかなどを友だちと競い合ったりして、お互いに楽しく遊び合えるものである。しかも、自分があれこれと苦労して創り上げた竹とんぼが、大空高く飛んでいく姿を見るのは格別な嬉しさであり、自分でもやればできるのだという自信とともに、その竹とんぼへの愛着というものも、自然と生まれるものである。それは、ものを自ら創り出す「喜び」だけではなく、ものを大事にする気持ちなども自然と生じ、そして、大人になった時に、自分の子供の頃をふり返った時には、楽しくもまた懐かしい「思い出」にもなり、そのような子供の頃からの様々な「体験・経験」の積み重ねが、結果として、その人の「人間形成」などにも有形無形の影響を与えることにもなるのだろう。

\*

\*

渦巻きジャンケン遊び

## 渦巻きジャンケン遊び

子供たちの実に多種多彩に満ちた遊びのなかには、「ジャンケン」を使って遊び合う遊びも数多くあり、その一つとして、この『渦巻きジャンケン』遊びもあるかと思う。

それは、まず地面にある図形を描くことから始めるわけだが、その図形はと言えば、例えば、うず巻きの「かたつむり型」であったり、また、へびのようなくねくねとした線を引いて、その線の上を走って行く「へびじゃんけん」遊びなどもあり、それは、体育館のような室内でも遊び合うことはできるが、やはり、広い校庭などでお互いのスタートラインをかなり離れたところにして遊び合う方がより楽しめるのではないかと思う。

それはともかく、数多くと集まった子供たちをジャンケンなどで二分し、そして、その二チームに分かれた人たちは、或る図形なら或る図形の両端の自分の陣地にそれぞれ順番にならび、そして、「用意どん！」の合図で、その両端の自分の陣地から先頭の人が同時に勢いよく走っていくと、だいたい真ん中あたりで走って来た二人がぶつたりと出っくわすことになり、その出会った場所で、お互いすぐにジャンケンをし合い、そして、そのジャンケンに負けた人は、「負けた！」と大きな声で仲間に合図し、その人は、自分のチームの一番後ろに並ぶことになり、勝った人は、そのままどんどん前に進むことになる。

一方、負けたチームの人たちは、その「負けた！」という合図を受けると同時に、次の人ができるだけ早く相手の方に向かって走っていく、そして、向こうから勢いよく走って来る相手とぶつたりと出っくわしたところで、再び、お互いすぐにジャンケンをし合い、勝った方は、どんどん前へ前へと走って前進し、負けた方は、「負けた！」という合図とともに、間髪を入れず、できるだけ早く自分の陣地を飛び出して、相手の前進をこぼむようにするわけである。そのようにして両者がぶつたりと出っくわした所で、再び、すぐにお互いジャンケンをし合うというのを何度も何度も繰り返しながら、どちらが早く相手の陣地にまで進むことができるかを競い合うかなりスピード感あふれる楽しいジャンケン遊びの一種であり、子供たちは、もう夢中になって遊び合っているものである。

そして、もちろん、その場合、「図形」の規模を大きくすれば、それだけスピード感あふれる楽しい遊びにもなり、春夏秋冬の季節などにはあまり関係なく、いつでも友だちと楽しく遊び合えるものである。——ところで、この遊びの「特徴やコツ」はと言えば、もちろん、相手とのジャンケンに勝つことが何よりも大事なことではあるが、しかし、いつもジャンケンに勝てるとは限らず、それゆえ、負けた時にはできるだけ早く自分の陣地から出て行って、相手の前進をいかに「最小限度」に抑えるかが非常に大事なことになる。来て、そこにスピード感とスリル感とが加味されて、一般の「ジャンケン遊び」よりは、遙かに活発で楽しい遊びになり得ているのではないかと思う。

\*

\*

はねつき遊び

## はねつき遊び

一般に、『はねつき』遊びというのは、いわゆる「女の子」が好んで遊び合った遊びの一つであるが、それでも時には男の子も一緒にあって楽しく遊び合ったものである。

この遊びは、一方の人が手に持っている羽子板で羽根を相手側の方に打ち上げ、相手はその打ち上げられた羽根を下に落とさないように自分の羽子板で打ち返し、そのようにしてお互いが相手から打ち返された羽根を巧みに打ち合せて遊び合い、そして、もし一方が相手から打ち返された羽根を相手側に打ち返すことができず、下に落としてしまった場合には、その人の「失敗」となり、再び、同じようなことを繰り返し、そして、何回か失敗したならば、三回なら三回、失敗したならば、その時に初めて、その人は、その「試合」に負けたことになり、その負けた人は、顔に墨などを塗られると同時に、次の人と交代になるという遊び方である。もちろん、その「ルール」は、その時々によって違って来るだろうし、その時に決めた「ルール」に従って遊び合えば、それでよいものである。

ところで、その遊び玩具である「羽子板」であるが、昔はよく近くの駄菓子屋さんなどに行つて、そこで買い求めたりしたものであるが、それは、ふつう「杉」や「桐」などのできた長方形の羽子板であり、その羽子板の表には、直接、様々な絵柄が付いていたものでした。それはもちろん、駄菓子屋さんだけではなく、近くのおもちゃ（玩具）店でもデパートでも、また、例えば、暮れなどに催される、いわゆる「羽子板市」などでも売られていたかと思う。ただ多くの人たちで賑わう「羽子板市」で売られている羽子板は、主に「豪華で色彩鮮やかな羽子板」であり、そのような大小多彩な羽子板が数多く店頭に並べ飾られていて、お客さんは、その店の主人と値段の交渉などをあれこれと行ない、そして、値段が決まったところで、いわゆるお互いの「手打ち」で締めて買い求めるわけであるが、その羽子板は、遊び玩具としての羽子板とは少し違っていて、板に直接絵柄が描かれているものではなく、布などを何枚も重ねて創り上げた多彩な絵柄の「押絵」が飾り付けられている豪華な「羽子板」であり、それは、「はねつき」をする「遊び玩具」としてよりも、むしろ、いわゆる「縁起物」として、或いは「飾り物（装飾品）」として、室内に飾られるものである。それでは、その「絵柄」としては、一体、どういうものがあるのかと言えば、その多くは、例えば、歌舞伎の気取った役者や美しい藤娘、また、その年に話題になった人物などを絵柄にしたりと、多彩なものがあるかと思う。そして、子供の頃には、冬休みや正月になると、門松の前などで、晴れ着姿の女の子たちが羽子板を手に持つては、羽根を打ち合いながら、明るい笑い声を上げて楽しく遊び合っている姿などもよく見かけたものがあるが、今日では、羽子板を使って女の子が、いわゆる「はねつき」遊びで楽しく遊び合うというようなことは、極めて少なくなつて来ているのだろう。

それでは、なぜそうなのかと問われれば、その大きな原因の一つとして、やはり一般の「はねつき」では、どうしても思うように羽根が高く舞い上がらないために、すぐに羽根を下に落としてしまい、お互い長く打ち合うということが極めて少ないからではないかと思う。それゆえ、もう少し長く続けられるように少し弾力性のある「羽根」にすれば、もっと「はねつき」で楽しく遊び合えるようになるのではないかと思う。それは、はねつき用の「羽根」の玉のところを（それは、ふつう「むくろじの種子」でできているが）、そのところだけを「少しばかり」弾力性を持たせることによって、今までより羽根をそれだ

け容易に高く舞い上がらせることができるようになって、相手に打ち返すことが比較的容易になるとともに、お互い何度も打ち合うようなもつと楽しい試合展開が生じてくるのではないかと思う。しかし、それでは、いわゆる「バドミントン」と同じになってしまわないかという反論があるかと思うが、しかし、バドミントンの「羽根」とはねつき用の「羽根」とは全く違うものであるし、また、バドミントンの「羽根」(シャトルコック)よりも、遙かに小さな「羽子玉」<sup>だま</sup>であれば、そういう心配は、全くないように思う。

\*

\*

一方、その「バドミントン」遊びであるが、この遊びは、子供たちには非常に高い人気のある遊びの一つであり、親子や子供たち同士で庭や空き地或いは公園その他などで楽しく遊び合っている姿<sup>すがた</sup>などをよく見かけたりするものだが、もちろん、最近ではスポーツ競技としても、ますますその人気を高めているものである。例えば、ゆつくりと落ちて来るその羽根<sup>シヤトル</sup>を、相手コートに思いっきり打ち込んだり、また、その早いスピードで打ち込まれた羽根を、巧みに広い上げつつ、今度は、相手コートの片隅に逆襲したりと、お互いに白熱した試合を展開しているものである。――さて、その歴史ということになると、最初は、インドのボンペイ州アーナ地方で行なわれていた「羽根打ち遊び」という遊びを、そこに駐在していたイギリス人たちが、本国に持ち帰り、そして、その「遊び」(競技)を、一八九〇年に、ピューフォード<sup>キョウ</sup>卿の領地であった「バドミントン」という小さな村で紹介したので、その「名前」になったとともに、そのピューフォード卿<sup>キョウ</sup>が中心になって、その「バドミントン」の「ルール」などを創り上げたそうである。そして、一八九三年には、「イギリス・バドミントン協会」が設立されるとともに、九九年には、第一回の「全英選手権大会」なども開催され、そして、一九三四年には、バドミントンの「国際連盟」(IBF)が創設されるが、二〇〇六年六月からは、国際バドミントン連盟(BWF)となり、毎年、「世界バドミントン選手権大会」(五輪開催年は除く)をはじめ、二年に一度、開かれる「国別の団体世界選手権大会」でもある、いわゆる男子の「トマス杯」や女子の「ユーバー杯」などが、一般にはよく知られている有名な大会ではないかと思う。

一方、日本へは江戸時代の長崎などでは、すでにそのインドの「遊び」が紹介されていたそうであるが、しかし、「バドミントン」として本格的に紹介され、普及するのは、やはり「戦後」であり、それは、日本にやって来ていたアメリカの駐留軍、YMCA、その他の人たちからだそうである。そして、一九四六年には、「日本バドミントン協会」も設立させて、今日では、小学校をも含めて、中学以上の学校には、ほとんどの場合、バドミントンクラブがあり、男女ともに真剣に、また、楽しくその競技に取り組んでいるものがある。――一方、「はねつき」というのは、室町時代に始まり、そして、江戸時代には「子供の遊び」として一般化するようになったそうであるが、恐らく、その「はねつき」も、その起源を徹底的に遡<sup>さかのぼ</sup>れば、意外に同じところ(つまりインドや中国あたり)に辿り着くのかも知れないが、子供たちにとっても、また、大人の人たちにとっても、手軽に遊び合える非常に懐かしい遊びの一つになるのだろう。

\*

\*

折り紙

## 折り紙について

「折り紙」の歴史は、かなり古くて、その起源も未だ定かではないようですが、それでも、およそ七、八〇〇年前頃に、日本で始まったものと考えるのが定説であり、それが、今日まで永々と受け継がれて来ているものである。

例えば、幼稚園などでもよく授業のなかで先生にあれこれ教えられながら、ぎこちない手つきで様々な人形や動植物、また、乗物やその他などを折り上げたり、また、幼稚園や小学校などの、いわゆる「七夕集会」などの時にも、子供たちは、それぞれ自分たちの「短冊」たんざくにいろいろな願い事を書くとともに、何枚もの色紙を様々な形に切ったり、つなぎ合わせたりしたものや数多くの折り紙なども一緒に、七夕用に切つて来た大きな竹の葉っぱなどにカラフルに飾り立てたりするものである。また、幼稚園などでは、三月の「ひな人形」や五月の「かぶと」や「こいのぼり」などを折り上げたりすることもあるかと思う。

しかし、「折り紙」と言えば、何と言つても、「折り鶴」がその代表的なものであり、その「折り鶴」の姿は、むだな飾りや誇張などのない何とも優美な「美しさ」を秘めたものであるが、その折り鶴を合わせて千枚も折り上げて、それらを糸などに通して繋ぎ合わせたものが、まさに「千羽鶴」になるかと思う。そして、その「千羽鶴」というのは、一枚一枚の「折り鶴」を丹念に折り上げる人たちの、それぞれ様々な「想いや願い」などが深く込められているものであり、例えば、病氣見舞いなどに早く病氣が治るようにと、千羽鶴を折ることもあれば、様々なスポーツなどで、必ず試合に勝つてほしい、また優勝してほしい、という願いを込めて、千羽鶴が折られることも非常に多く、それは、何もスポーツだけに限ったことではなく、例えば、芝居やステージなどが無事にまた大成功のうちに終わるようにと、ファンから千羽鶴が送られることも多く、また、選挙の時などにも、「当選祈願」として千羽鶴が折られたりすることもあれば、また、交通事故が起こらないようにと「交通安全」のために千羽鶴が折られる場合もあるのだろう。それらに加えて、例えば、広島・長崎などで行なわれる「平和の式典」などでも、多くの犠牲者の「霊の供養」とともに、いわゆる「平和祈願」としても数多くの千羽鶴が慰霊碑の前などに添えられることも多く、そのように「千羽鶴」というのは、様々な意味合いで折られるのである。しかも、「千羽鶴」を折り上げるには、かなり長い時間と日数とをかけて、一枚一枚、折り鶴を丹念に千枚もの数折り上げていくものであれば、当然のことながら、その「折り紙」の一枚一枚丁寧に折り上げていく人たちの、それぞれ様々な切なる「想いや願い」などが深く込められて折り上げられるものであり、それは、人の「心」から人の「心」へと、いわば「千羽の鶴」がやさしく舞い飛ぶことにもなるのだろう。

一方、趣味や専門家の人たちは、もちろん、各地での大小様々な折り紙の「教室」けんしつその他の「催しや集い」などに参加をしたり、また、より高度で緻密な折り紙の「作品」などを自ら考え出したりして、今日では、「おりがみ」は、日本だけではなく、広く世界にもその人気を高めているものであり、アメリカ、イギリスなどには、それぞれ「おりがみ」の協会やセンターなどもあり、今や「折り紙」は、単なる子供のための「遊戯折り紙」だけではなく、いわゆる「造形芸術」としても独立した高い評価を得ているものである。そのようにたった一枚の折り紙が、その折る人の「技量」すうがたにに応じて、見る見るうちに様々な人形や動植物、乗物、その他の「姿・形」すがたかたちなどに折り上げられていくのは、何と

も不思議なものであるが、最近では、恐竜をはじめ、様々な昆虫類の折り紙なども非常に高い人気を集めていて、小さな子供から大人の人たちまで、その人の「技量」に応じて、いくらかでも折り紙の「魅力と深さ」とを深く味わうことができ得る、まさに非常に楽しい「造形遊び」の一つになっているのだろう。

\*

\*

はないちもんめ

はないちもんめ

今日でも、幼稚園や親子が何らかの「遊びの集い」などで寄り集まった時には、よく好んで行なわれる遊びの一つとして、もう誰でも一度ぐらいは楽しく遊び合った経験や想い出を持つものに、いわゆる『はないちもんめ』という非常に懐かしい遊びがあるかと思う。

この遊びは、まず出来るだけ数多くの子供たちを呼び集めては、その数を二分し、双方向かい合っては、二列に分かれ、それから手をつなぎ合った子供たちは、双方交互に前の方に歩み進んでは、片足を上げながら、一方が、「ふるさとまとめて、はないちもんめ！」と元気に言い、それを受けて、もう一方も、「ふるさとまとめて、はないちもんめ！」と元気に言い合ってから、楽しく遊び始める遊びになるかと思う。それが終わると、今度は、一方が前に進んでは、片足を上げながら、「あの子がほしい！」と大声で相手側に言い、それを受けて、相手側の人たちも同じように前に進んでは、片足を上げながら、「あの子じゃわからん！」と大声で言い返し、次にまた、一方が、「この子が欲しい！」と言い、相手側は、「この子じゃわからん！」と大声で言い返すというように、双方が問答をするような形で楽しく遊び合い、そして、その次には、一方が、「相談しよう！」と大声で言い、相手の方も、「そうしよう！」と言って、両方がそれぞれ寄り集まっては、「誰にするか？」をみんなで相談し合い、誰か一人を決めると、「きーまった」とお互いに言う。

それから、一方が前に進んでは、片足を上げながら、「○○ちゃんがほしい！」と大声で相手側に言い、それを受けて、相手側の人たちも、「××ちゃんがほしい！」と前に進みながら、大声で言い返すことになるかと思う。それが終わると、その名前を呼ばれた二人は、前に出てジャンケンをし合い、その結果、負けた人は、勝った方の側に加わり、そして、勝った方は、「……勝つてうれしい はないちもんめ！」とはしゃぎながら大声で相手に言い、一方、負けた側は、「……負けてくやしい はないちもんめ！」と悔しように言い返しては、また、最初から前方に歩み進んでは、片足を上げながら、同じようなことを繰り返して、双方が楽しく遊び合う「遊び方」である。そして、ふつうは、一方の側が誰もいなくなったところで終了になる「ルール」かと思うが、時には、それぞれ王様を一人決めて、その「王様」を取られた方が負けになるという遊び方もあるそうである。

また、「負けてくやしい はないちもんめ……」と言ったのを受けて、一方が、「となりのおばちゃん、ちよつと来ておくれ」、「鬼がこわくていかれない」、「おふとんかぶつて、ちよつときておくれ」、「おふとんびりびり（或いはぼろぼろ）いかれない」、「おかまかぶつて、ちよつときておくれ」、「おかまそこぬけいかれない」、それから、「あの子が欲しい」、「あの子じゃわからん」、「この子がほしい」、「この子じゃわからん」、「相談しよう」、「そうしよう」……というように、かなり長い「問答」をして遊び合う場合もあるかと思う。それは、もうどのような「遊び方」であっても、基本的にはみな同じ遊びであり、お互い元気にはしゃぎながら、手をつなぎ合って楽しく遊び合える「遊び」の一つであり、今日でも、幼稚園やまた親子が何らかの「遊びの集い」などに寄り集まった時には、好んで行なわれることの多い、遠い昔から受け継がれている楽しい遊びの一つになるだろう。

\*

\*

紙飛行機遊び

## 紙飛行機遊び

この遊びでは、もう誰もが子供の頃に何度ともなく自ら創って飛ばしたという経験を持つ人が非常に多いかと思う。例えば、昔は、よく新聞紙の中に入って来たチラシ紙などを使って、そして、今日では、コピー用の紙などで「紙飛行機」をよく飛ばすようにと、その人なりに工夫を凝らして折り上げ、それを戸外や自分の部屋の中などで飛ばしたり、また、学校の休み時間や昼休みなどに教室や廊下などで紙飛行機を飛ばし、それが誰かの頭などに当たって大騒ぎしたり、或いは、教室の二、三階などから外に飛ばしては、みんなで騒ぎ合っていると、それを先生に見つかって、大声で叱られたりしたこともあったかと思う。また、時には屋上から「紙飛行機」を飛ばして、その「紙飛行機」が、どのように飛んでいくのか、その飛び方や行方などを目でずっと追ったりしたものであるが、今日では、その「紙飛行機」というものが、そういう単なる遊びとしてだけではなく、趣味としても、子供たちだけではなく、むしろ大人の人間の間にも人気を集め始めているものである。そして、定期的に大小様々な紙飛行機の「競技大会」などが開かれるようになり、それぞれ競技用の紙飛行機を独自に創り上げては、その自慢の「紙飛行機」で、どのくらい遠くまで飛んだか、また、どのくらい長い時間、飛んでいられたのか、その距離や滞空時間を競い合う、いわゆる「距離部門」や「滞空部門」、また、「距離」や「滞空時間」ではなく、その紙飛行機の宙返りのような変わった面白い飛び方などを競い合う、いわゆる「曲技飛行部門」などがあり、各人それぞれが工夫を凝らした自慢の競技用「紙飛行機」などを持ち寄っては、思い思いに楽しく競い合っているものである。

\*

\*

それでは、まず「一枚の紙」を手で折り込みながら創り上げる、例えば、三角飛行機やツバクロ飛行機、また、トンビやイカ飛行機のような、ごく一般的な「紙飛行機」から話をしてみたいと思う。これらの「紙飛行機」は、もう誰でもごく簡単に折り込みながら創り上げることができるので、その「創り方」などは、ここでは「省略」（ネットなどを参照）してもらい、ここで大事なことは、最初から最後まで丁寧かつ厳密に、（定規などを使用して）、きつちりと折り、曲げ、ことと、もう一つは、左右対称のバランスのとれたねじれや曲がりなどのないように、紙飛行機を少し下方へ軽めに投げては、平行にすうつと飛んでいくように、しっかりと微調整することが、何よりも大事なことになるかと思う。そして、各人が思い思いに創り上げた「紙飛行機」を、みんなで飛ばし合うことになるが、その場合、その「紙飛行機」をどのように飛ばしたらよいのか、その「飛ばし方」も、やはり大事な要点になるかと思う。——というのも、例えば、広い校庭や空き地或いは公園、その他の戸外で「紙飛行機」を飛ばすような時には、必ず、風がどちらから吹いているかを考慮に入れなければならない、そして、ふつう風上に向かって（つまり風を顔面に受けるようにして）「紙飛行機」を飛ばすことになるかと思う。それから、その「紙飛行機」を飛ばす角度であるが、それは、ふつうの「手投げ方式」で「滞空時間」などを競うような場合には、上の方へ向けて軽く振り切るようにして飛ばすことにより、その「紙飛行機」は、大空高く飛んで行き、やがて水平飛行になって、ゆっくりと飛びまわりながら軟着陸することになるかと思う。一方、「手投げ方式」で「飛行距離」などを競うような場合には、むしろ大きな「放物線」を描くような感じで遠くへ投げるようにして、小さな子供から大

人の人たちまで、思い思いに楽しく「紙飛行機」の飛ばし合いを行ない、そして、誰の「紙飛行機」がいちばん遠くまで飛んだか、また、どのくらい長い時間飛んでいられたのか、その他、そういう「飛行距離」や「滞空時間」などを、みんなで競い合いながら楽しく遊び合っているわけである。そして、もし「割りばし飛行機」や「競技用の紙飛行機」などであれば、「手投げ方式」の投げ方だけではなく、ゴムに引っ掛けて飛ばす、いわゆる「ゴム・カタパルト」方式で、より遠くまで飛ばしてみるのも、非常に楽しいことではないかと思う。

\*

\*

次に、競技用の「紙飛行機」であるが、それは、ふつう画用紙やクラフト紙などを使用して創るわけだが、その創り方や種類などは、各人それぞれが独自のものを数多く創り出しているわけだから、どのようにということは、なかなか説明しにくいものである。それゆえ、ここでは、ごく基本的なことを説明してみると、まず、「飛行機」というのは、「胴体」を初めとして、左右の「主翼」と、後方にある「水平尾翼」と「垂直尾翼」から出来ているものである。(そして、「主翼」は、揚力を生み、「水平尾翼」は、上下の調節をし、そして、「垂直尾翼」は、左右の調整をしているものである)。従って、それらを画用紙やクラフト紙などの上に描いては、それらを切り取って貼り付けるわけである。

例えば、「胴体」と「垂直尾翼」が一体となっているものを一枚と、「胴体」と同じ大きさのものを四枚に先端の両脇に小さい二枚を重ねて胴体部分を作り、「主翼」は、一枚の翼にもう一枚を重ねて丈夫な主翼とし、そして、「水平尾翼」は一枚として、その人なりの創意と工夫とを傾け尽くして、その人独自の「紙飛行機」を創り上げることになるわけである。そして、そのようにして創り上げた「紙飛行機」は、何度も胴体や翼の曲がりやねじれなどを直し、バランスよく平行にすつと飛行するように微調整してから、各人それぞれの自慢の「紙飛行機」を持ち寄っては、いよいよ紙飛行機の「競技大会」などに出場して、真剣にまた楽しく「飛行距離」や「滞空時間」、或いは「曲技飛行」やその他などを競い合っているわけだが、その場合、その競技用の紙飛行機の「飛ばし方」は、ふつうの「紙飛行機」とは全く違って、ほぼ真上に、ゴムを目一杯引いて、前述の「ゴム・カタパルト」方式を用いて上昇気流へと乗せて、遙か遠くの<sup>おおよそ</sup>大空まで(時には姿が見えなくなるまで)飛ばしてみるのも、非常に楽しいことではないかと思う。そのように、最近では、大小様々な「紙飛行機大会」が開かれるようになり、また、それは、国内だけではなく、国際的な「紙飛行機大会」なども定期的に開催されているので、これからますます小さな子供から大人の人たちまで、非常に幅広い層の人たちから人気を高める遊びの一つになるのだろう。

\*

\*

また、これは、「紙飛行機」とは、少し違うが、極めて軽量で小型の「ゴム飛行機」を創り上げ、それを室内で飛ばしてその滞空時間を測るといふものもあり、その極めて軽量で小型の「ゴム飛行機」を飛ばす室内(体育館など)では、なるべく風が吹かないように窓やドアなどは、すべて密閉し、いわば「無風状態」にして、極めて軽い「ゴム飛行機」を、その無風状態の空間に飛ばすわけだが、その超「軽量飛行機」は、ゆつくりと室内をさまよい、飛ぶというよりは、まるで「無重力状態」にも似て、長い時間、「無風状態」の空間をゆつたりとさまよい、遊泳しているような感じになるものである。そのような軽量の「ゴム飛行機」の模様を、テレビの映像で見ることがありますが、それはもちろん、

極めて軽い「ゴム飛行機」の場合であり、ごくふつうの「紙飛行機」の場合には、色々工夫を凝らして、よく飛ぶ「紙飛行機」を創り上げることが、言うまでもないが、そのためには、何よりも「左右対称のバランスの取れた紙飛行機」を厳密に創り出すことであり、それだけで「よく飛ぶ紙飛行機」となり得るものである。そして、紙飛行機の「飛ばし方」なども、実際にもう何度も色々な方法で自分なりに飛ばして見れば、その「飛ばし方」の要領や感じなども次第に掴めて来るかと思う。そのようにして、学校の校庭や広い公園、その他などで、子供たちは、想い想いの「紙飛行機」を大空に飛ばして遊び合い、楽しい時を過ごしているわけである。それは、子供たちにとつても、また、大人の人たちにとつても、外でも室内でも、どちらでも楽しく遊び合える素朴な遊びであるとともに、競技用の「紙飛行機」のように、「趣味」としても、本格的に楽しむことのできる遊びの一つになるのだろう。

\* \*  
ちなみに、なぜ、「あんなに重たい金属の機体が大空高く自由に飛ぶことができるのか、未だによく分からない」と冗談交じりに話をする人がいますが、それは、次のような「原理」に基づいているからである。つまり、ごく簡単に説明をすると、飛行機がある速度以上で空気を前に進むと、その速度に等しい風を飛行機の「両翼」が受けることになるが、その場合、翼の上を通る風は、流速を増すために、その翼上部分は、気圧が下がり、一方、翼の下を通る風は、逆に流速が遅くなるので、その翼下部分は、気圧が上がるという状態になるのである。そして、その翼上部分の気圧が、翼下の気圧よりも低くなると、「機体の上に吸い上げる力」が働き、また、翼下部分の気圧が、翼上の気圧よりも高くなると、今度は、逆に「機体の上に押し上げる力」が働くことになり、その両方の力（それがすなわち「揚力」）が働くことによつてこそ、飛行機は、下に落ちずに空間に浮いていられるということである。つまり、飛行機が下に落ちないためには、ある速度以上で前に進むことが、どうしても必要不可欠であり、その最低速度よりも遅くなつてしまつと、飛行機は、空間に浮いていられず（つまり機体の上に押し上げる揚力よりも、機体を下に引っ張る重力のほうが大きくなるために）下に落ちてしまふということである。そして、プロペラ機では、時速八〇〇km以上の速さでは、どうしても空気抵抗があまりにも大きくなり過ぎて、プロペラ翼の効率が落ちてしまい、そのために時速八〇〇km以上の速さで飛びたいと思つても、プロペラ機ではどうしても飛べないという大きな壁にぶつかつてしまふわけである。そこで、そのプロペラ機に替わるものとして、ジェットエンジンが開発されることになるが、そのジェットエンジンの開発によつてこそ、（それは、ジェット噴射の反作用を利用して）、飛行機は、一段と速く、しかもより大きな飛行機を大空に飛ばすことが可能になったという歴史があるわけである。そして、われわれは、飛行場でよくジャンボジェット機などが、滑走路から離陸して大空に舞い上がつていく姿を見ると、なぜか不思議な思いに襲われることがあるが、それは、あんなに大きな「金属の機体」が、なぜに大空に舞い上がつていけるのかという不思議さとともに、それは、何か「巨大な鳥」が大空に舞い上がつていくような姿を、自然と連想させるからでもあるのだろう。

\*

\*

輪  
ゴ  
ム  
遊  
び

## 輪ゴム遊び

私たちのごく身近でよく見かける『輪ゴム』などを使って遊び合う遊びも幾つかあったかと思う。例えば、一本の輪ゴムを指に絡ませ（絡ませ）ては、ピストルのようにして飛ばし、それでマッチ箱やその他に当てて倒しっこし合ったり、或いは授業中などに誰かの頭などに当てて、その当てられた人が「イテツ！」などと声を上げると、授業をしている先生に、「何をやってるんだ！」などと怒られたりした挙げ句に、二人とも廊下に立たされたという想い出を持つ人も、或いはあるかと思う。また、ゴムの両端をそれぞれ右手と左手とで持ち、それを左右に強く引つ張った状態にしてから、一方の手をゆるめると、輪ゴムは勢いよく反対側の手の中に入るので、そのようにして輪ゴムがどちらの手に入ったかを、友だちと当てっこなどをして楽しく遊び合ったという人も、非常に数多くいるのではないかと思う。その他にも、例えば、子供の頃には、よく学校の「机の上」などで、休み時間や昼休み或いは放課後などになると、友だちがお互いに手持ちの輪ゴムなどを一本ずつ出し合つては、その数本の輪ゴムを重ねて、思いっきり片手で擦つて絡ませ、その複雑に絡み合っている輪ゴムを順番に指で触れては、それをほぐしていくという素朴な遊びがありました。

まず、その遊び方は、それぞれ順番に一人ずつ指先で複雑に絡み合っている輪ゴムに触れては、少しずつほぐしていき、そして、誰かが指先でほぐした時に、輪ゴムが元の完全な「輪の姿」に戻れば、その輪ゴムは、その人のものになり、少しでも不完全な形であったり、或いは完全な「輪の姿」に戻っても、輪ゴムが重なっているような時は、だめであり、一本の独立した完全な「輪の姿」に戻せたその時に、初めて、その輪ゴムは、その人のものになるという遊び方である。そのようにしてお互いにそれぞれの「想いや作戦」などを凝らして、複雑に絡み合っている輪ゴムを順番にほぐしていくわけだが、だんだんとその遊びに慣れてくると、どのような形にゴムがほぐれた時には、どこをどのように触れば、大体どのような形になり、そして、完全な元の姿に戻せるかの「要領や感じ」なども次第に分かって来て、お互いにああだこうだと騒ぎ合つては、より楽しくなっていく「輪ゴム」遊びでしたが、そのようにして友だちと楽しく遊び合つたりしたものである。

また、子供の頃に、輪ゴムを動力として動く「戦車」などを自ら創つて遊んだりした人も、意外に数多くいたのではないかと思う。それは、よくミシンなどで使う木製の「糸まき」を材料として使うわけだが、その作り方は、非常に簡単なものであり、まず空になった「糸まき」を一つ用意をし、その「糸まき」の両端にナイフなどで「戦車」のようなギザギザのキザミを付けてから、その「糸まき」の穴の中に一本の輪ゴムを通し、その出てきた輪ゴムの中に割りばしをそれぞれ入れることになる。その場合、一方の割りばしは、非常に短い一・五センチぐらいの「止め用」の割りばしであり、それは、必ず「糸まき」の車輪よりも小さいものにします。また、もう一方の割りばしは、五・六センチの長い割りばしにし、そして、その割りばしを輪ゴムの中に入れて、人差し指でできつくなるまで巻き上げ、それを机やテーブルなどの上に置いて手を離せば、その「糸まき戦車」は、輪ゴムがほどけていく力を「動力」として勢いよく前に進み、少しぐらいの坂道でも上へと登っていくものがあり、小さな子供たちにとって、非常に楽しい遊び道具の一つになるかと思う。また、幾つかの割りばしを巧みに組み合わせれば、いわゆる「割りばし鉄砲」などを作り、それで輪ゴムを遠くに飛ばしたり、友だちと撃ち合つたり、或いは何かマッチ箱のような「的」

に当てて遊び合ったりした人も、意外に数多くいるのではないかと思う。さらに、女の子であれば、子供の頃に、数多くの輪ゴムをつなぎ合わせて「一本のゴム」にし、それで「ゴム段遊び」などをして楽しく遊び合ったという思い出を持つ女性の数は、恐らく、膨大な数に上るのではないかと思う。そのようにわれわれのごく身近にあった、いわゆる「輪ゴム」などを使つての遊びも、意外なほど数多くあつたということである。

ちなみに、輪ゴムというのは、非常に便利なものであり、何かをちよつと束ねておく時などには、ひもよりも遙かに手軽で便利なものでした。そういう理由からかどうかは分かりませんが、子供の頃には、よく母親が何か買物などをしてきて、その包みに輪ゴムが付いていると、その包みをほどく時に、その輪ゴムを片方の手首に一時かけておき、それをあとで台所にある「引き出し」などに数多くためてあつたのを懐かしく思い出しますが、そのように「輪ゴム」というのは、何かをちよつと束ねておく時などには、非常に便利なものでしたが、今日では、その「輪ゴム」自体、マツチ箱などとともに、あまり見かけなくなっている状況（時代）になっているのかも知れません……。

\*

\*