

子供の遊び
(第三部)
3

はじめに

さて、今回の「子供の遊び」(第三部)は、日本の春夏秋冬の「美しい自然」のなかでの遊びとして、「海」での様々な遊びをはじめ、「山」での多彩な遊び、それに四季の色とりどりの「草花遊び」などを主要とした前半部分と、後半部分では、日本で最も人気があった「野球」遊びを初めとして、小学生に今でも人気の高い「ドッジボール」遊びがあり、また、子供でも大人でも楽しく遊び合える「なわとび遊び」も人気が高く、一方、「室内遊び」では、その原点とも言える、いわゆる「つみき遊び」や「ブロック遊び」をはじめ、最近、再び、人気を集め始めている「かるた取り」や「百人一首」(競技かるた)などがあり、それに昔から子供たちに最も親しまれている「将棋遊び」や「トランプ遊び」などになっています。もちろん、これらは、子供の頃を思い出しながら書いているものもあり、それゆえ、当時と今日では、その「遊び方」(ルール)などにも、また、地域などによっても、それぞれ様々な違いがあるかと思うが、しかし、それはそれとしてあまり神経質にはならず、そう言えば、そういうこともあったなあと、自分が子供だった頃を思い出す一つの切っ掛けになってもらえれば、それで十分であり、あとは、当時の自分と今の自分を比較対照して、自分がどのように成長してきたのか、それを知る一つの切っ掛けになってもらえれば、何よりも幸いな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

はじめに

第三部

- 一、 海での遊び
- 一、 山での遊び
- 一、 草花遊び
- 一、 野球遊び
- 一、 ドッジボール
- 一、 なわ跳び遊び
- 一、 つみき遊び
- 一、 かるた取り
- 一、 小倉百人一首
将棋遊び
- 一、 トランプ遊び

*

*

子供の遊び
3

「海」での遊び

「海」での遊び

毎年、夏になると、日本人の多くの人たちが「海」へと旅行（遊び）に出かけますが、それは、一人旅の場合もあれば、気の合った仲間とのグループ旅行の場合もあり、また、家族連れの場合もあれば、何かの団体旅行に参加しての場合もあるのだろう。……

例えば、飛行機、船、鉄道、自動車、或いはサイクリング、その他で、目的の「地域」へと向かうことになるが、もちろん、その目的の「海岸」へと続く主要な道路などでは、バスやマイカー、その他などで何十キロも連なり、もう大変な「渋滞」になることも多く、数多くの人たちで「海辺」は賑わうことになるのだろう。それでは、その「海」での遊びには、一体、どのようなものがあるのかと問えば、それは、大きく分けて、次の三つぐらいに大別できるのではないかと思う。まず第一は、「海水浴としての海辺での様々な遊び」があり、次には、「ホテルや民宿などでの様々な遊び」があり、そして、最後に、「マリオン・スポーツとしての様々な遊び」などが主なものではないかと思う。

それでは、まず最初に「海水浴としての海辺での様々な遊び」について、少し考えてみたいと思うが、毎年、夏になれば、日本各地の有名な「海辺」などには、数多くの人たちがどっと押しかけ、まさに「水着」の人たちで大変な賑わいを見せるものであるが、その「海辺」での遊びとしては、もちろん、海で泳ぐことが第一であるが、それだけではなく、広い「海辺」ではもう実に多彩なことをして楽しく遊べるわけである。例えば、水ぎわ近くの「砂浜」を手で掘っては、そのどろどろした砂を上からたらたらして思い思いの「砂の城」などを作ってみたり、また、その穴を手で掘り進んでいくと、下から海水がしみ出てきて、その掘った砂の壁が次第に崩れ落ちていくのも、非常に楽しいものである。また、湿り気のある海辺の「砂」を手やスコップなどで掘っては、それを何度も手やスコップなどで固めながら積み重ねて、それぞれ思い思いの大小様々なその人なりの「砂山や砂の城」などを作っても楽しいものである。その場合、比較的大きな「砂の山」にはらせん状の道を付けたり、下に穴を開けてトンネルを作ったりして、いわゆる「らせんかいだん」の砂山にし、その上からボールなどを転がして楽しんだり、また、砂を丸く固めて砂だんごなどを作り、それを上から転がしたり、或いは砂ではなく土だんごなどを作り、それを上から転がして、下に置いてある土だんごに当てて、どちらの土だんごが堅いかを競い合っても十分楽しめるものである。また、大量にある海辺の「砂」などを遠慮なく使って、例えば、人間や動物その他などの様々な「姿・形」などを模しては、いわゆる「砂の芸術」（つまりサンドアート）などを作ってみても非常に楽しいものである。

また、昔は、よく砂浜のあちこちに幾つかの「落とし穴」を掘っては、その穴に細い棒や紙などを引いて、その上から「砂」をかぶせて隠し、外から分からないような状態にしてから、友だちなどをうまくその場に誘導しながら連れてきては、その友だちが何も知らないまま「落とし穴」に落ちるのを見て、楽しんだり、と。さらには人間が仰向けで入れるくらいの浅めの穴を掘っては、友だちの誰か一人を「……砂風呂に入れてやるよ」などと言って、その中に仰向けに寝かせてから、残ったみんなで上から砂をどんどんかぶせていって、身動きできないほど砂をいっぱい固めながらかぶせていくと、中に入っている人は、だんだんと不安になってきて、顔だけ出した状態で、「もう、いいよ、身動きできないよ」などと言いだしたら、それがほんとうかどうか確かめてから、それじゃ「ひと泳ぎ

してくるか」などと言って、みんなで海の方へ泳ぎに行ってしまった、砂の中に残された友だちの一人は、「おーい、どこへ行くんだ、ちよつと待ってくれよ」などと大きな声で叫んだりするわけだが、もちろん、そういうことは聞こえないふりをして、みんなでその場を離れ、しばらくして帰ってきて、「あれ、こんなところに人が埋まっている」などと冗談を言い合いながらも、やがて「……それじゃ、この辺で出してやるか」などと言って、埋まっている友だちを砂の中から外に出したりしたものであるが、それは、数多くの人たちでにぎわう浜辺からは、少し離れたところだったかと思う。

もちろん、数多くの人たちでにぎわう「浜辺」では、例えば、色彩鮮やかなビーチパラソルの「花」が浜辺に咲きひらき、そのそばでは水着姿の若い女性たちが、からだ全身にオイルを自分で丁寧に塗りつけたり、或いは友だちの手などを借りて背中の方を塗ってもらったりして、昔は、夏の眩しい陽ざしを浴びながら、その「白い肌」を小麦色のいわば「野生の肌」へと変身させるために、その身を浜辺に横たえていたものである。それは、何も若い女性に限ったことではなく、小さな子供から大人の人たちまで、それぞれの日焼けオイルなどをからだに塗りつけて、夏の眩しい陽ざしを全身に浴びながら、砂浜で日光浴などをしていたものである。もちろん、若い人たちは、ビーチボールなどを使って、それを両手で大空に上げては、輪になっている誰かがそれを受け、同じようにビーチボールを上にもポンと上げ、そのようにお互いなるべく下に落とさないようにしながら、楽しく遊び合っていたものであるが、その他にも、夏の「浜辺」で行なうものとして忘れてはならないもの一つに、いわゆる「すいか割り」遊びがあるかと思う。

それは、まず大きめのスイカを予め用意しておいてから、それを或る場所に置くわけであるが、その場合、何かの台の上にスイカを置くような場合もあれば、また、ビニールを引いてから、その上にスイカを置くような場合もあり、それは、その時々によって違ってくるだろうが、そのスイカのあるところから少し離れたところに、いわゆる「すいか割り」をする人の出発点を定め、そこから順番に従って、「すいか割り」を始めることになるかと思う。——さて、その最初の人は、まず手ぬぐいかタオルなどでしっかりと目隠しをされ、手にはスイカを割る「棒」を持ち、その場で四、五回くるくると廻されてから、スイカのある方向に向かって進んでいくわけだが、その時にまわりの人たちから、「もう少し、前だ」とか、或いは「もう少し、右だ、左の方だ」などと、からかい半分に言われながら、スイカのある方向へと近づいていき、そして、「大体、この辺かな」と自分でも、また、まわりの人たちからもそう言われたところで足を止め、そこで思いっきり手に持っている棒を振り下ろしてスイカを割ろうとするわけだが、その時に運よくスイカを割ることができる場合もあれば、もう少しという場合もあり、時には全然見当違いのところまで棒を振り下ろして、まわりで見ている人たちから大笑いされたりする時もあるかと思うが、そのように順番に「すいか割り」を行なって楽しんだあとは、その割った「スイカ」などを、みんなで分け合って食べ合うのも、非常に楽しいものである。

また、真夏の浜辺は、太陽に強く照りつけられて非常に熱くなっているので、素足などで歩くと、熱くてびよんびよん飛びはねて歩かなければならず、子供の頃にビーチサンダルを忘れて、ひどい目に遭ったりしたものである。また、真夏の「浜辺」では様々な「催し」が催されることも多く、例えば、ロックバンドの強烈的な音楽の演奏や歌声などで、そこに集まった若い人たちを熱狂させる場合もあれば、幾つかのテレビ番組などが「浜辺」

から中継などを行ない、その番組のなかで、例えば、歌番組であれば、何人かの歌手が出演をして、そこで歌を歌うのを生で聴いて楽しんだり、また、バラエティー番組などであれば、砂浜では様々な楽しい「ゲーム」などが行なわれることも多く、例えば、「ビーチバレー」などを初めとして、砂浜に旗を立てて、その旗を誰よりも早く取り合う競技を真剣に行なったり、また、「リンボーダンス」では、誰がいちばん下までくぐれるかを競い合ったり、また、砂浜のどこかに「或る物」を隠して、それをみんなで探しまわる「宝探し」などを行なったり、或いは、軽快な音楽を流して「いす取り遊び」などを行ない、水着姿の若い女性たちもキャーキャー言いながら楽しく遊び合ったり、また、時には、男女それぞれが「相撲」などを取り合って、誰が一番強いかを競い合ったり、もちろん、「水着の美人コンテスト」や「日焼けコンテスト」などが催されることも多かったかと思うが、それらに自ら参加する場合もあるだろうし、また、見たり聞いたりして楽しむ場合もあるのだろう。それらに加えて、近くの「海の家」では、好きなものを食べたり、また、かき氷やアイスクリーム、その他を飲食することも、非常に多いかと思うが、そのように広い「浜辺」では、もう多彩なことをして楽しく遊び過ごすことができるわけである。

もちろん、それらは「浜辺」での遊びであり、一方、「海」のなかでの遊びも多種多彩とあり、例えば、かわいい水着姿の小さな子供たちは、いわゆる「浮き輪」などを身につけて、よく親と一緒に波打ち際でキャーキャーとはしゃぎながら遊び合っていたり、また、若い女性たちも波打ち際でお互いに水かけっこなどをし合って楽しくはしゃぎまわっているものである。また、時には大きなゴムボートなどを浮かべて、揺れ動く波などに乗って楽しんでいる場合もあるが、そのような時に大きな波などに襲われて、運悪くゴムボートから振り落とされたような時には、もう大変であり、それは、大波の崩れるそのもの凄まじい勢いだからだ全身がもうめちやくちやに振りまわされ、自分でも自分の身体からだが全くコントロールできない状態となり、海の中のどこへ連れて行かれるかも分からず、しかも海の中で立った時に若しも足がつかないようなところであったりすると、もうおおおあわてで、自分は溺れるんじゃないかと不安がよぎり、必死になって浜辺の方まで泳ぎ着いて、ほったしたという「経験」を持つ人も、意外に数多くいるのではないかと思う。

もちろん、それは、何もそのような時だけではなく、よく浜辺から沖の方へという気持ちで泳いでいくと、ふつうはブイなどが浮いていて、これ以上沖に行くと危険だという目印になっていたかと思うが、その場所まで軽い気持ちで泳いでいき、そして、戻ろうかな、と浜辺の方を見た時に、自分が思っていたよりも遙かに遠くまで来てしまったことに驚き、しかも岸に向かって泳いで行く時には、なかなか前に進まず、必死になって浜辺まで何とか泳ぎついて、もう心身ともぐったりしたという経験を持つ人も多いのではないかと思う。また、逆に、わざわざ大波の崩れるところに好んで飛び込んで、からだ全身をもう波にもみくちゃにされるのを何度も繰り返し返して楽しんだり、或いは「水中メガネ」などをかけて海の中に潜り、海の浅瀬の底は、どうなっているかをのぞき込んだり、また、海水の底に石などを投げ入れては、それを潜って誰が一番早く見つけ出せるかを競い合ったりと、人それぞれにいろいろな楽しみ方ができるかと思う。やがて、夕方になれば、昼間の「浜辺」での賑わいもうすれ、日帰りの人たちは、すでに帰宅を急ぎ、一方、海辺のそばに宿泊している人たちは、その「ホテルや民宿」などに戻って行くわけである。もちろん、その「浜辺」にテントなどを張っている若者たちもいるが、まず「ホテルや民宿」な

どでの生活や遊びについて、少し考えてみたいと思う。ふつう昼間は、外に出かけて行き、あちこちを見てまわったり、また、海で思いっきり多彩いろいろなことをして楽しく遊び合っている。ホテルや民宿などを留守にすることが多いかと思う。

やがて、夕暮れともなれば、ホテルや民宿などに戻って来て、「夕食」を食べることになるかと思うが、その場合、高級ホテルなどであれば、何か豪華な「ショー」などを見ながら食事をするような場合もあれば、また、旅館やホテルなどでの団体旅行の場合であれば、必ずと言ってよいほど、いわゆる「宴会」が盛大に催され、その時には隠し芸やカラオケ、その他などが賑やかに披露されることにもなるのだろう。また、家族旅行であれば、部屋に持ち込まれるその宿の自慢の「料理」などを食べながら、家族みんなで今日の出来事などをあれこれ話し合いつつ、楽しく時を過ごすことにもなるのだろう。一方、「民宿」は、値段が比較的安いので、若い人たちが数多く利用しているかと思うが、「夕食」になると、若い人たちは、みんなで一一緒に食事を食べることも多く、それは、その時々によって違ってくるだろうが、例えば、お互いに自己紹介などをし合ったり、或いは何か隠し芸や歌などを歌い合ったりして、わいわいがやがやとにぎやかに話し合ったりすることもあるのだろう。また、そこで親しくなった人たちがいれば、その人たちをも加えて、例えば、様々なトランプ遊びをしたり、マジシャンを始めたり、或いは囲碁や将棋などがあれば、それでお互い対局をして楽しい時を過ごすこともあるのだろう。それは、団体旅行の人たちであれ、また、家族旅行の人たちであれ、或いはグループ旅行の人たちであれ、それは、もうみんな同じことであり、気のあった人たちと様々な「トランプ遊び」や「ゲーム遊び」などを行なって、夜遅くまで楽しく遊び合えるものである。

ところで、海から戻ってきて、シャワーを浴びたり、風呂に入ったりする時に、少しでもその温度が熱いと、真夏の太陽で真っ赤に日焼けした肌は、もうひりひりと飛び跳ねんばかりに痛く感じられるものである。しかも何日かすると皮がむけ始めたり、或いは夜寝る時にもひりひりと傷んでよく眠れないことも多く、あまり焼き過ぎるのも考えものではないかと思う。——一方、「浜辺」でキャンプをしている若者たちは、夜になると、浜辺で「キャンプファイヤー」などを始めたり、ラジカセなどから流れる音楽や歌などをボリュウムを上げて、みんな楽しく歌ったり、踊ったりしながら遊び合い、また、「バーベキュー」やその他の夜食などを作り、それをみんなでがやがやと騒ぎ合いながら食べたがるものである。もちろん、打ち上げ花火などを上げたり、また、親しい異性と波打ち際などを散歩したり、或いはテントの中では様々な「ゲーム遊び」などを行なって楽しく遊び合ったり、そのようにして真夏の夜を楽しく遊び過ごすことにもなるのだろう。

*

*

それでは、最後に、「マリーン・スポーツ」について簡単にふれておきたいと思うが、夏のスポーツと言えば、何と言っても、「水泳」がその代表的なものであり、それは、プールで泳ぐのを初めとして、川や湖、そして、海での泳ぎになるかと思う。その海では、よく「遠泳」が行なわれ、何キロもの長い距離を泳ぎ続けるわけだが、一般に海での泳ぎは、プールなどとは違って、大小様々な波があったり、潮の流れなどが入り混じって、なかなか思うようには前に進みにくいことが多く、それだけ「疲労感」もたまり易いわけである。例えば、「鉄人レース」と呼ばれる「トライアスロン」でも、最初は海での「遠泳」があり、その時にあまり無理をして必要以上に体力を消耗してしまうと、あとの「自転車」

や「マラソン」などでは、自分の力の半分も出せなくなってしまうことも多く、海での「遠泳」は、できるだけ無理のない一定のペースを守って泳ぐのが、まさにベストになるかと思う。それは、非常に人気の高い「スキューバダイビング」などでも同じことであり、基礎的な技術をしつかりと身につけるとともに、無理のない泳ぎをすることが大事であり、例えば、青く澄んだ「海の中」に生息する多種多様な魚たちや珊瑚などのあまりの美しさにすっかり心奪われ、知らず識らずのうちに、海中深く潜り込んでしまい、時間の経過に気づいて、あわてて海上に上がろうとすると、いわゆる「潜水病」と言ってしまう。抜いた時に泡がシュューと出て来ると同じように、人間の体内にある「窒素」が水泡化して大変な痛みを襲われるので、十分気を付けなければならぬものである。また、「サーフィン」や「ウィンドサーフィン」なども海の若者たちには、非常に人気のある「マリンスポーツ」であり、その「サーフィン」というのは、まず、サーフボードに身を乗せて手でこぎ進み、そして、大きな波が来るのを見計らって、そのサーフボードの上に素早く立ち乗り、大きな波の崩れ落ちる斜面を利用して、巧みにサーフボードを操っては、まさに「波乗り」を思いっきり楽しむ、スピード感あふれるスポーツになるかと思う。

一方、「ウィンドサーフィン」も、今日では、非常に人気の高い「海のスポーツ」の一つであり、それは、サーフボードに似た板の上に帆を張り、その帆に風を十分にはらませながら、巧みに操作して前に進んで行くものだが、このスポーツは、近年、オリンピックの「正式種目」にもなり、ますますそのスポーツ人口を増やしているものである。

さらに、「海のスポーツ」として忘れてはならないものに、いわゆる「ヨット」があるかと思う。その「ヨット」には、一般に発動機を動かして推進させる「モーターヨット」と、もう一つは、吹く風を帆に十分にはらませながら推進させる「セーリングヨット」とがあり、スポーツ競技としては、もちろん、「セーリングヨット」を使用して行なわれるものである。この競技は、まず、すべての「ヨット」が、同時にスタートをし、定められたコースを反則なしに進み、そして、できるだけ早くフィニッシュラインまで完走できたヨットが、勝ちになるという「ヨットレース」になるかと思う。——一方、もちろん、モーターヨット（或いは「クルーザー」）などであれば、海上を自由自在に乗り回すのを初めとして、海での泳ぎや釣りなどを楽しんだり、また、大型クルーザーなどであれば、海の旅を海上でいろいろと楽しく遊び過ごす、いわゆる「クルージング」（巡航）などもあり、それぞれの「方法」で海での旅や遊びなどを心ゆくまで楽しめるものである。もちろん、その他にも、例えば、モーターボートを思いっきり走らせて楽しんだり、また、水上スキーなどを行なっても、十分に楽しめるものであり、さらに、最近では、ジェット・スキーのような新しい「マリンスポーツ」なども登場しているので、それらをフルに利用して思いっきり海上を乗りまわしては、心ゆくまで遊び楽しむことができるかと思う。

それらに加えて、もう一つ、どうしても忘れてはならないものに、いわゆる「海づり」があるかと思う。——例えば、川や湖或いは沼や池、その他の「釣り人口」なども合わせると、日本だけでも約七〇万人前後のかなりの数にのぼり、小さな子供から大人の人たちまで、それぞれ釣りを心から楽しんでいるものである。そのなかの「海釣り」というのは、大きく分けて、「陸釣り」と「沖釣り」（船釣り）とがあり、その「陸釣り」の場合では、例えば、よく「防波堤」のところで、数多くの人たちが、多彩な魚を釣り上げているのを初めとして、川が海へと流れ込む「河口」でも、ハゼ、クロダイ、スズキ、アイナ

メ、ボラ、イシモチ、カレイ類などを釣り上げることができし、また、浜辺では、「投げ釣り」によって、おもりの付いた仕掛けを遠くまで飛ばして、シロギスをはじめ、イシモチ、また、カレイ類などを釣り上げたり、さらに、「磯釣り」でも、グレ（メジナ）を初めとして、アイナメ、メバル、チヌ（イシダイ）、マダイ、スズキ、その他の多彩な魚を釣り上げることができると思うが、ただ「磯釣り」の場合には、危険性も非常に高いので、十分に気をつけなければならぬものである。

一方、「沖釣り」では、広い海へと「釣り船」を出し、釣れそうなところで船を止めては、そこで大小様々な海の魚を釣り上げたり、また、「トローリング」と言って、船を走らせながら、大型のカジキやマグロなどを狙って忍耐強く「あたり」を待ちつづけ、そのようにして、やっとかかった魚と何時間も必死で格闘（ファイティングタイム）したすえに、やっとの思いで釣り上げることが多いわけである。そのようにして、大きな魚や狙いの魚などが釣れた時には、もう何とも言えない「手応えと満足感」が得られるものである。その他にも、海の遊びとしては、例えば、春になると、よく家族と一緒に「潮干狩り」に出かけることも多く、そこでアサリやハマグリなどをはじめ、その他の貝類やカニあるいはヤドカリなどを取って楽しんだり、また、海辺では、よく「地引き網」などをみんなで声を合わせて引き上げては、海の幸である多種多様な「魚」をとっても楽しめるものであり、広い「海や浜辺」での遊びというのは、もう数限りなくあると言ってもよいのだろう。

*

*

想えば、遙か遠い大昔（約四十億年前）、太陽系・第三惑星であるこの「地球」上に、それは、まさに神秘的とも言うべき「最初の生命」が、いわゆる「原始の海」から誕生をし、その後、その「生命」は、極めて長い歳月をかけて、今日のような多種多様な「生物」へと進化をして来たわけだが、その極めて長い歳月の過程においては、或る種の「動植物」たちは、ある時期には非常に栄えながらもやがては滅びて死に絶え、また、新たな種類の「動植物」たちが現われては、栄えたり滅びたりしながら、そのようにして、今でも「進化」（変化）は、永々と続いているわけである。——そして、われわれは、何かの機会に「海岸」沿いを通りかかった時に、浜辺にうち寄せては返す、その「潮騒」を耳にすると、なぜか心が騒いだり、あるいは「海」へと心惹かれるのも、「海」は、この地球上のあらゆる生命体にとつての、まさに「故郷」（ふるさと）であり、われわれ人間の胎内には、「太古の海」と似たような成分が含まれていて、それが、われわれ人間を「海」へと誘う一つの要因にもなっているのだろう。それは、子供の頃に、初めて海で泳いだ時に、たらふく水を飲んでしまい、海の水が塩っぱかったことや、われわれ人間の体内に塩がなくなれば、生きていられないことや、精子は、水の中を泳いで、卵子と受精をするのも（つまり、水がなければ、「受精」できないということ）も、また、人間の赤ん坊が、羊水を含む膜の中で「胎児」として育つのも、すべてこの地球上のあらゆる生命体は、最初は「原始の海」から誕生をし、それが徐々に進化をして、今日に至っているという一つの大きな証拠となるものである。それゆえ、「海」で遊ぶということは、遙か遠い大昔のいわば「生まれ故郷」で遊ぶような「懐かしさ」とともに、母親の「胎内」で遊ぶような不思議な「安心感や満足感」などが得られるところもあり、それが、われわれ人間をなぜか「海」へと誘う大きな要因の一つにもなっているのだろう……。

*

*

「E」での遊び

「山」での遊び

日本の各地に広がる「山々」は、春夏秋冬、多種多様な「魅力」で数多くの人たちを魅了してやまない存在である。例えば、毎年、夏ともなれば、いわゆる「キャンプ・シーズン」の到来であり、日本の各地のキャンプ場では、様々な家族づれや仲のいいグループ仲間、或いは各種団体などが主催をするキャンプ旅行の場合もあれば、いわゆる小学校などが行なう「林間学校」などの場合もあり、それぞれ大変な賑わいと活気に満ちあふれているかと思う。そして、一般にキャンプ場は、川や湖の近くにあることが多く、その中から手頃なキャンプ（野営）場所を定めては、自分たちの「テント」を張ったり、或いはキャンピングカーの中や「バンガローやロッジ」などに宿泊するような場合もあるのだろう。一方、小・中学校が行なう「林間学校」の場合には、もちろん、その時によって違ってくるだろうが、「テント」を張るような場合もあれば、設備のよく備わった「自然の家」やその他などに宿泊するような場合もあるのだろう。しかし、一般的な「キャンプ」と同じように、いわゆる「飯ごう炊さん」や「キャンプファイヤー」などは必ず行なわれるものであり、子供たちは、そのことを旅行に行く前から非常に楽しみにしていることが多いかと思う。

例えば、「飯ごう炊さん」では、それぞれ各班に分かれた子供たちは、元気に分担し合って料理を作る作業に取りかかることになるが、その場合、マッチその他を使わずに自分で火を起こすことを教わったりする場合もあるが、一般にはマッチやライターなどを使って新聞紙を燃やしてから、例えば、近くで拾い集めてきた多くの「小枝や枯れ木」などをマキとして燃やしつけ、そして、その「火」が十分に燃え広がったならば、いよいよ手元に用意してある数多くの「マキ」などを空間すさまを開けながら燃やしていくわけだが、もちろん、そのような「火つけ」の時には、なかなか火が「マキ」に思うように燃え広がらずに、くすぶった煙りなどがもくもくと出てきて、火を燃やしている子供たちは、咳き込んだり、あるいは目から涙を流しながら悪戦苦闘をするような場合もあるのだろう。

一方、はんごうの中に「コメと水」とを入れて、それを「火の上」で炊くことになるが、その場合、まず、飯ごうの中に必要な量の米とその中にきれいな水とを入れて、手でよくかき混ぜると、水は、すぐに白く濁ってくるので、その水を飯ごうを傾けながら外に流し出すわけだが、その時に飯ごうに片手を当てて、「水」と一緒にコメが流れ出ないように注意をし、そのようにして白く濁った水を外に流し出し、また、新たなきれいな水を入れて、よくかき混ぜるといようなことを何度か繰り返すうちに、コメを研いでも、それ程濁らず澄んだ感じの状態になれば、それで終了であり、その次は、「水の量」を決めることになるかと思う。その場合、その「水の量」をどのくらいにするかによって、いわゆる「ご飯」がうまく炊けるか、それとも失敗に終わるかの大きな「分かれ道」になるものがあり、それゆえ、十分に気をつけなければならないものであり、例えば、コメに対して水の量が多過ぎると、炊き上がる「ご飯」は、水気の多いぺちゃぺちゃしたものになりやすく、一方、米に対して水の量が少な過ぎても、逆に、生めしやかたいご飯になりやすいとともに、飯ごうの底には、いわゆる「おこげ」が出来てしまうことも多いかと思う。それゆえ、最悪の「飯ごう炊さん」にならないためにも、水の量は、米の量に対してどのくらいにすべきかを、そばにいる先生や大人の人によく聞いてから、その飯ごうの中に適量の水とコメが入った状態にしたのち、飯ごうのフタをしっかりと締めて、それを吊るした

状態か、或いは何かの上に置いた状態にして、下からどんどん小枝や枯れ木或いは用意してあるマキなどを数多く燃やして、「ご飯」を炊くことになるかと思う。

一方、野外での料理としては、一般に「バーベキュー」と並んで、いわゆる「カレーライス」を作ることが非常に多いかと思う。それは、なぜかと言えば、それは、調理が比較的簡単であるとともに、一度に多くの量を作ることができるからであり、それに加えて、もう一つは、何と言っても、ほとんどの子供たちが、いわゆる「カレーライス」が大好きだからである。さて、子供たちは、もうお互いがやかやと騒ぎ合いながら、玉ねぎやニンジン或いはジャガイモの皮などをむいたり、また、包丁を使って、肉をはじめ、それらの野菜類を不慣れな手つきで切っていくわけだが、その時に、タマネギから生じる液で涙を流したり、或いは手にきり傷など負われないように十分注意をしながら、何とか切り終えたら、今度は、大きななべの中で、まず油をひいて肉をよく炒め、それから野菜をたっぷりと入れて一緒に炒めては、その中に適量の水を入れて温め、その後、十分に煮まったところで浮いているアク類を取り除いてから、カレーのルーなどを入れてかき回し、やがてとろ火でナベの中のカレーをゆつくりとかき回しているうちには、出来上がりになるわけである。そして、その出来上がったカレーは、飯ごうで炊いた「ご飯」をそれぞれの皿に移し替えてから、その皿の上の「ご飯」にかけて食べるわけだが、その頃には、もう子供たちの「腹」もペコペコになっている頃であり、子供たちは、みんな「ふーふー」言いながら、自分たちの作ったカレーライスを、もう何だかんだと言い合いながら楽しく、それぞれ各人がその自分たちで作った「味」をしつかりと賞味し合うことになるわけである。そのように野外での「飯ごう炊さん」というのは、子供たちにとっては、非常に楽しいことであり、また、いつまでも心の中に楽しい「思い出」として残ることもなるのだろう。

一方、「キャンプファイヤー」も、それに劣らず子供たちや若い人たちの心を強く惹きつけて止まない催しの一つになるかと思う。それは、夏の太陽が、西の夕空をあかね色に染め変える頃から始めて、やがて夜空には都会などでは、とても見ることでできないような「満天の星」が降るように鮮やかに燦めいて輝き、山中の山間では底知れぬ夜のとばりにすつぽりと覆い尽くされるその頃には、赤々と激しく燃え盛る「炎」をみんなで遠まきに囲み合いながら、色々な歌をみんなで楽しく歌い合ったり、また、音楽に合わせてお互いに様々な踊りを踊り合ったりして、その燃え盛るキャンプファイヤーの炎によって、映し出される人たちの顔の表情も明るく、夏山の一夜をみんなで楽しく遊び過ごすことになるのだろう。そして、それが終われば、再び、「自然の家」などに戻ってきては、そこで一日中「山」で遊び過ごしたからだをみんなと一緒にお風呂に入って背中を流しつことをしたり、あるいは水やお湯のかけっこなどをし合って、わいわいがやがやと元気に騒ぎ合ったりするものである。もちろん、あまり大騒ぎをすれば、先生などに怒鳴られたりすることも多いのだろう。また、雨などで「キャンプファイヤー」ができない時には、それに代わって「キャンドルファイヤー」などを行ない、そして、みんなで楽しく歌ったり踊ったりするのはじめ、また、班ごとに分かれては、それぞれ自分たちの歌や踊りなどを行ない、楽しく見せ合ったりするようなこともあるかと思う。それはもちろん、それぞれ各「林間学校」（或いは「宿泊学習」）などによって、どのようなことを行なうかはみな違って来るわけであり、それが終われば、子供たちの「自由時間」になり、寝るまでの間、子供たちは、もう様々なこととお互い楽しく遊び合うことになるかと思う。

例えば、友だちと様々なトランプ遊びやその他のゲーム遊びを行ったり、また、クイズやなぞなどを、お互いに出し合って遊んだり、或いはお化けなどの怖い話を友だちの誰かが話しているのを、そばで聞いていて、夜、トイレに行けなくなったり、さらに友だちと何だかんだとふざけ合ったり、また、プロレスの様々な「決め技」などをかけ合っていて、いわゆる「プロレスごっこ」をして遊んだり、もちろん、修学旅行などでは恒例になっている「まくら投げ」遊びなどは、できにくいだろうが、お互い手に枕を持って、相手の体や頭などを軽く叩き合って遊び合ったり、子供たちは、もうわいわいがやがやと大変な騒ぎになることもあるのだろう。もちろん、その騒ぎを聞きつけて、やってくる先生も、「何をやってるんだ！ 明日、朝が早いんだから、早く寝なさい！」などと怒鳴って言うたりすることも、毎年、恒例のことになっているのだろう。一方、子供たちも、先生がやって来ると静かになって、寝たふりなどをしてごまかし、先生が部屋から出て行くと、また、騒ぎ始めるといふことを何度か繰り返しては、やがて、子供たちは、いつしか遊び疲れて寝てしまうわけだが、翌日は、朝早くから起こされて、眠い目をこすりながら、何とか床から起き上がり、また、山での楽しい一日が始まることになるのだろう。

*

*

例えば、何キロも続く「ハイキングコース」などをみんなと一緒に歩き、時には急な坂道などを登ったり、下ったり、また、でこぼこした道や湿った山道などでは、滑って転んだりしながらも、みんな楽しんでハイキングを十分に楽しむことができるわけである。また、山野の中に置かれてある幾つかの「ポスト（標識）」を見つけながら山野を歩き回る、いわゆる「オリエンテーリング」などを行ったりすることも多いかと思う。その「オリエンテーリング」にも幾つかの形式があり、例えば、「ポイント・オリエンテーリング」というのは、地図に書かれているポストの順番通りに発見して回り、あちこちに散在するすべてのポストを早く見つけて、それぞれの地点を残りなく通過をし、できるだけ短時間でゴールした人たちが勝ちになるという競技方法である。また、「スコア・オリエンテーリング」というのは、地図に書かれているポストのどれから発見してもよく、その発見したポストにはそれぞれ得点がついていて、競技者たちは、ある限られた時間内にできるだけ多くのポストか得点の高いポストを見つけて、自分たちの得点をより大きくすることで競い合うという競技方法である。

もちろん、その他にも、「ライン・オリエンテーリング」と言った競技方法もあるかと思うが、それはともかく、何人かがパーティーになってスタート地点から出発し、手に持っている「地図」と「磁石」^{コンパス}とを唯一の手がかりとして未知の山野を歩き回りながら、メンバーの人たちがお互いに協力し合って、「ポスト（標識）」を真剣に探し回るわけだが、この「野外スポーツ」（遊び）は、子供たちには、非常に人気の高いものであり、それは、見知らぬ山野を「地図」と「磁石」^{コンパス}だけを手がかりとして、「ポスト（標識）」をできるだけ早く見つけ出して競い合うという「面白さ」とともに、都会などにいたのでは、ほとんど経験できないような「未知の山野」を思いっきり歩き回りながら、目的の対象を発見するという「冒険心」なども十分に満たしてくれるからである。そのように子供たちは、手に持つ地図を見ながら、「あっちだ、いや、こっちだ」と言い合いながら、時には全く見当違いの方向に向かって進んでしまい、迷子になってしまうようなこともあり、また、逆に、さんざん苦労してやっとの想いで「ポスト（標識）」を発見できた時などは、もう

「あった！ あった！」と大騒ぎになることも多いかと思う。そのようにして、ふだん日常では経験できないような「山」での「オリエンテーリング」を、心ゆくまで遊び楽しむことができるのも、広大な「山」ならではの、非常に楽しい「野外スポーツ」（遊び）の一つになるのだろう。

もちろん、それに加えて、「山」での遊びには、まだまだ色々なものがあり、例えば、流れの速い上流の「川」などでは、いわゆる「溪流釣り」をして楽しむことができるが、その場合、仕掛けは、「ミヤク釣り」で行なうことが多く、イワナやヤマメまたマス類などを釣り上げることができると思う。また、中流の河川では、夏には「アユ」が解禁され、数多くの釣り人たちで大変な賑わいを見せるとともに、いわゆる「友釣り」などで釣り上げた「アユ」は、その場で焼いて食べたりしても非常に美味しいものである。また、「湖」では、ボートに乗って、ヘラブナ、ブラックバス、オイカワ、マス類、その他などを釣り上げたり、さらに、ダム湖でも、ヘラブナやブラックバス、その他を釣り上げることもできるかと思う。もちろん、モーターボートに乗ったり、或いはヨット、水上スキー、ウィンドサーフィンなども楽しむこともでき、さらに湖によっては、「遊覧船」などに乗ってゆったりと楽しむこともでき、「湖」での遊びには、もう様々なものがあるかと思う。

一方、毎年、夏ともなれば、いわゆる「夏山登山」も非常に多くの人たちの人気を集めているものである。例えば、有名な富士山を初めとして、日本各地のそれぞれの山々では、大変な人出で賑わい、専門の登山家からそれこそ素人の人たちまで、非常に幅広い人たちが高い山をはじめ、実に様々な山に登っては、「登山」そのものを楽しんでいるとともに、そこからの素晴らしい景色や山野に生息する動植物なども同時に楽しんでいるものである。——一方、もちろん、一般の旅行者でも、例えば、家族連れで高原のホテルやペンションその他などに泊まっては、みんなで歌やゲームその他などで楽しく遊び過ごすようなこともあれば、また、自然の中に棲む様々な野鳥の「バードウォッチング」などをして十分に楽しめるし、また、多彩な種類の「トンボやチョウ或いはカブトムシやクワガタムシ」その他などの「昆虫採集」などを行なうこともできるかと思う。また、近くの「テニスコート」などに行って、家族やそこで知り合った人たちとプレーをして楽しむこともできるだろうし、さらに日本各地の山間には非常に多くの「温泉地」があるので、その各地の温泉地に行っては、そこで様々な「温泉」や自慢の「料理」などを心ゆくまで楽しむこともでき、そのように日本の「山」での遊びは、非常に幅広いものがあるかと思う。

しかも、やがて秋ともなれば、秋の味覚でもある「キノコ狩り」のシーズンとなり、その「キノコ採り」のために山野に入る人たちも数多くいて、それは、秋の「長雨」などによつて、数多く生い出た様々な「キノコ」類の中から、食用に適したものを数多く採って来ては、それを焼いたり、キノコ汁、その他などにして食べるのも、非常に美味しいものである。一方、秋も深まれば、日本各地の山々では、今度は、いわゆる「紅葉狩り」シーズンの到来であり、それこそ、大変な人出とクルマの渋滞とで賑わうことになるかと思う。それは、山の木々のモミジやカエデなどの燃えるような「紅」と、その中にイチヨウの葉の目も覚めるような「黄葉」などが深く溶け合いながら、吹く秋風に木々の木の葉は、まるでさざ波のように微妙に揺らめきゆれて舞い散る風景は、まるで日本の「秋の美しさ」が、ここに極まったという感じを抱かせるものである。もちろん、それに加えて、高原の「白樺並木」なども非常に美しいものであり、そのように日本の山野の美しさに深く心惹

かれて、数多くの人たちが「紅葉狩り」に出かけることにもなるのだろう。

やがて、晩秋も過ぎて、本格的な「冬」の到来ともなれば、雪降る山々では、文字通りの「白銀の世界」へと、その姿を鮮やかに変身させることになるかと思う。それは、落ち葉として舞い散った山の木々に雪が降りかかり、その木々の技にまるで新たに「白い花」が咲き乱れたような美しさを見せてくれるものである。その頃ともなれば、今度は、スキーやスノーボード、或いは、スケート、その他などの新たなシーズンとなり、日本各地の有名なスキー場やスケート場（当時）などは、もう大変な人出で賑わったものである。

それは、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極めて高い人気を得ている、いわゆる「冬のスポーツ」の代表的なものであり、毎年、電車やバスまたマイカーなどに乗っては、グループや家族づれまた団体で各地のスキー場やスケート場などに出かけて行って、そこでスキーやスノーボード或いはスケートなどを心ゆくまで楽しんでんだり、また、宿泊するそれぞれの「宿」などでも、そこで知り合った人たちも含めて、みんなで色々なことをし合って楽しく遊び過ごすことにもなるのだろう。もちろん、冬のスポーツは、スキーやスノーボード或いはスケートだけに限ったことではなく、例えば、子供たちであれば、大きな雪だるまを作ったり、お互いに雪の玉を思いっきり投げ合って遊び合う、いわゆる「雪合戦」などをして也十分楽しめるし、また、ソリなどに乗って、斜面を滑り降りたりすることも、非常に楽しい遊びになるかと思う。さらに、最近では、カーリングというスポーツが次第にその人気を得てきていると思うし、それに加えて、アイスホッケーなどを行なう子供たちも非常に増えて来ている。それらにスキーマラソン、ジャンプ、フリースタイルスキー、スノーモービル、冬のワカサギ釣り、そして、本格的な冬山登山、その他などをも含めて、冬のスポーツは、毎年、老若男女を問わず、ますます盛んになっていく傾向を見せているものである。

ところで、山の天気は、非常に変わりやすく、今まで晴れていたかと思うと、あつという間に白い霧が立ち籠めてきて、視界が見る見るうちに遮られることも多く、また、夏の山での「雷」なども非常に怖いものである。例えば、ゴルフのプレーなどにもう夢中になっていて、「雷雲」が急速に広がっていることに気づかず、まだ大丈夫だろうと暢気に思っているうちに、空模様が悪化して、激しい雨や雷などに襲われることも多く、さらに冬山登山では、毎年のように遭難者が少なからず出ているわけであるから、それゆえ、「山」での天候には、十二分に注意を払う必要があるかと思う、また、落石や滑落などをはじめ、スキーやスノーボードその他などによる大小様々な「怪我」などもしないよう気をつけて、いわゆる「山」での遊びをそれぞれ楽しいものにしてもらいたいと思うわけである。——以上、今まで話して来たように、日本各地に広がる「山々」は、春夏秋冬、多種多様な「魅力」で数多くの人たちを魅了してやまない存在であり、例えば、春には、雪解け、若葉、森林浴、夏には、キャンプ、釣り、夏山登山、秋には、キノコ採りや紅葉狩り、そして、冬には、スキーやスノーボード或いはスケート、冬山登山、など、と、多種多様な「魅力」で数多くの人たちを魅了してやまない存在であるということである。

*

*

そのように「山」に遊びに出かけるということは、われわれ人間が意識している以上に遙かに多いことであり、子供の頃には、よく近くの「裏山」などでドングリの実を拾ったり、また、近くの雑木林などに入って、カブトムシやクワガタムシなどを捕まえたりした

経験や思い出を持つ人も、非常に数多くいるかと思う。そのようにふだん人工的な生活をしているわれわれ人間にとって、「山」という存在は、まさに「自然」というものをはつきりと自覚させてくれるものであり、例えば、人間以外の他の野生の動植物は、すべて「自然環境」の中で生活をしていて、しかも、その「自然」と深く溶け合いながら、ほぼ一体化して生活をしているものである。——一方、われわれ人間はと言えば、逆に、あるがままの「自然環境」ではなく、自然に様々な手を加えた「人工的な環境」のなかで複雑な社会生活を送っている場合が多く、例えば、アスファルトなどで舗装された道路、そこを歩き来する様々な乗り物や複雑に張り巡らされた交通網、また、密集して立ち並ぶビルや住宅などのあらゆる建築物、そして、家の中には様々な家具類や電化製品などに満ちあふれ、夜ともなれば、様々な照明によって室内をはじめ、街も外灯やネオンなどで明るく照らし出され、夜遅くまで明かりが消えないというようなことは、もちろん、あるがままの自然ではなく、それらは、すべて「人工的なもの」である。そのようにわれわれの日々の生活というものが、いかに「不自然」で、しかも「人工的なリズム」の中で生活をしているかが、はつきりと分かるものである。そのために、本来、動物である人間にとって、日々のそのような複雑で目まぐるしい「人工的なリズム」にうまく適応できなくなれば、次第に様々な「ストレス」がたまってくるのも仕方ないことであり、そのような時に、「山」に遊びに出かけるといことは、われわれ人間にとって、町や都会での「人工的な環境」からしばらく離れて、草木の生い繁る「自然の環境」の中に身をおくことになり、それによって、ふだんは、ほとんど忘れかけている本来の「自然のリズム」というものを、再び、取り戻すことにもなるのだらう。

*

*

想えば、遙か遠い大昔^{むかし}、われわれ人類の祖先につながる猿たちは、草木の生い繁る豊かな「森林」の樹の上に棲んでいたという。やがて、猿たちは、その樹から下りて、地上を「直立二足歩行」で歩き、生活するようになり、そのために、自由になった両手で、様々な道具を作ったり、言葉を使うことなどを覚えて、大脳も飛躍的に発達し、やがて人間へと進化していくことになるが、その結果として、今日のような多種多様な文化と高度の「機械物質文明」を築き上げてきたわけである。しかし、その人間が築き上げてきた高度な「機械物質文明」が、逆に、本来、動物であるわれわれ人間をして、あまりにも人工的で複雑な「社会環境」の中で生活することを強いる結果となり、そのあまりにも人工的でめまぐるしい機械的な「社会環境」に、いくら柔軟に対応しても、どうしても適応でき得ない動物としての「生理的本性」があり、その動物としての「生理的本性」が、本能的に働き、自分の体内に、再び、「自然のリズム」を取り戻さなければならぬことを自覚させ、われわれ人間をして、いわゆる「山野」へと向かわせることにもなるのだらう。つまり、われわれ人間が、いわゆる「山野」に遊びに行くのも、そこには「自然」があるからであり、その「自然の環境」の中に身をおくことによって、本来、動物であるわれわれ人間は、再び、本来の「自然のリズム」というものを取り戻すことになるとともに、広大な自然の「山野」で想い思いに楽しく遊び過ごすことは、遙か遠い大昔の「故郷」で遊ぶような「懐かしや親しさ」などを感じることもなるのだらう。

そのように小さな子供から大人の人たちまで、広大な自然の「山野」に身をおくことは、なぜか心安らぐものであり、また、庭やベランダなどに草木の花が咲いているというだけ

でも、心がなごむのも、或いは、谷川のせせらぎや様々な野鳥の鳴き声などに心惹かれるのも、さらに、広々とした草原や牧場などで遊んだりすることが、非常に気持ちよくさわやかに感じられるのも、また、多くの子供たちにとって、「アスレチックフィールド」などにある様々な遊具類などを使って、思いっきり自由に遊ぶことは、大好きであり、もう夢中になって、お互いに楽しく遊び合っているのも、本来、動物であるわれわれ人間にとって、様々な草花の生い繁る広大な「自然」に身をおくことは、遙か遠い大昔の「故郷」で遊ぶような「懐かしさや親しさ」とともに、「自然の息吹きや香り」などを全身で深く感じながら味わうことになり、それによって、心が限りなく開放され、非常にさわやかに感じられるのも、それは、あまりに「人工的な環境」に日々暮らしているわれわれ人間にとって、ふだんは、ほとんど忘れかけている本来の「自然のリズムや息吹き」というものを、再び、自分の体内に深く「吸収し、取り戻す」ことにもなるからであろう。

*

*

草花遊び

草花遊び

日本の四季「春夏秋冬」には、もう実にも種多様な草花や木々の花や実などで満ちあふれ、その豊かさを誇っているものである。例えば、正月（一月）には、可憐な水仙や黄色いフクジュ草の花などが春を告げるとともに、二月から三月にかけては、梅の花が咲きかおり、やがて、三月末から四月には、桜の花が野山や公園、或いは土手沿いなどに華やかに咲き誇り、日本の各地では、数多くの花見客が集まって、賑やかな宴会やどんちゃん騒ぎなどが展開されるのも、毎年恒例になっているかと思う。その一方では、河原の土手沿いなどに、つくしんぼが頭をもたげて静かに早春の訪れを告げるといふように、もう多種多様な草花や木々の花や実などに満ちあふれているわけだが、その中でも、子供たちに特に関わりの深い多種多様な「草花」について、少し話してみたいと思う。

例えば、春にはいわゆる「春の七草」というのがあり、それは、「せり、なずな、ごきよう、はこべ、ほとけのぎ、すぎな、すずしろ」などであるが、その七草を、今でもよく正月の七日の日に、いわゆる「七草粥」などにして食べて、一年の無病息災を願ったり、また、河原の土手沿いに生えているすぎなを手に取り、その茎の或る節のところから引き抜き、それをまた元に戻して、どこに付けたかを友だちと遊び合ったりしたものである。また、七草のなかの「なずな」というのは、一般に、「ペンペン草」と呼ばれているものであり、そのペンペン草の三角形の実を、それぞれ少しずつ下に引っぱって垂らすようにしてから、そのペンペン草を耳もとで静かに振ると、その垂れ下がった実が、それぞれにぶつかり合ってさわやかな音を立てるので、そのようにして子供の頃に遊んだ経験は、多くの人たちにあるかと思う。また、女の子は、よくタンポポの黄色い花やレンゲ草の赤紫色の花、或いはシロツメクサ（クローバー）の白い花などを摘んで集めては、それらをそれぞれ巧みに編み上げては、よく「花かざり」などを作って、それを頭の上に冠にしたり、或いは首飾りなどにして、身をきれいに飾り立てて楽しく遊び合ったりしてしたものである。また、その群衆している数多くのクローバーの葉っぱの中から、よく幸運を招くと言われる「四つ葉のクローバー」などを、真剣に探し回ったりした経験は、多くの人たちにあるかと思う。また、そのクローバーの「茎」などをお互いに絡ませては、力一杯に引っぱり合って遊び合う、いわゆる「草相撲」（引っぱり合い相撲）などをして十分に楽しめるものであるが、それは、何もクローバーの茎だけに限らず、もちろん、スミレの花と花とを絡ませて引っぱり合いをしたり、また、ほかの茎などを使っても楽しく遊び合えるものである。——例えば、オオバコという雑草があるが、そのオオバコの茎は、非常に丈夫なので、子供の頃には、よく道ばたに生えているオオバコの茎を使って、友だちともう夢中になって「勝ち抜き」で遊び合ったりしたものである。そのように様々な草花の茎などを使って「草相撲」（引っぱり合い相撲）を行なっても十分に楽しめるし、また、二叉の松葉を使っても、この遊びで楽しく遊び合えるものである。それは、松の木の下に落ちている「二叉の松葉」をお互いに絡ませては、同時に引っぱり合いを行ない、そして、負けた人は、また、新しい松葉を使って友だちと「勝ち抜き」で楽しく遊び合ったという経験や想い出は、多くの人たちにあるのではないかと思う。

また、子供の頃に、よく近くの水辺や田んぼなどにカエルやアメリカザリガニなどを捕りに行った時に、そこにスズメノテツポウという草花が数多く生えていて、そのスズメノ

テッポウの長い穂を引き抜いてから、その茎を口に当てて吹くと、ピーピーと音を出すので、そのようにして遊んだりしたものである。それは、何もスズメノテッポウだけに限ったことではなく、例えば、ムギなどの茎を使っても、それぞれ茎に口を当てて息を吹き込めば、ピーピーと音を出すので、好んでムギ笛などを作って遊んだりしたものである。また、季節が夏から秋へと移っていくと、例えば、おしろい花などをパラシュートのようにして飛ばしたり、また、秋の道ばたには、エノコログサ（つまりネコジャラシ）が生えていて、そのネコジャラシの穂で友だちの襟首にそっと触れたり、背中の中にふざけて入れたりして、遊んだりしたものである。もちろん、ネコが家などにいれば、それでネコをあれこれじゃらして楽しく遊ぶこともできるし、また、手の中で軽く揉んで前に動き進めても、楽しく遊ぶことができるかと思う。

もちろん、四月には、桜の花を初めとして、春の草花として、畑や土手沿いいっぱい黄色い「菜の花」が咲き薫り、モンシロチョウなどの蝶々が、ひらひらと花から花へとやさしく舞い飛ぶ姿や、花びらに止まって蜜を吸っている姿、また、ミツバチなども、ブーンブーンと羽音を立てて花から花へと飛び交いながら、菜の花から蜜を集めている姿などを、よく見かけたりするものである。また、桜の花が散ってその枝に葉っぱが出る頃になると、その桜の木には、よくケムシなどが数多くいて、桜の木の多く立ち並ぶ道を歩いてみると、時々、上からそのケムシが落ちてきて、それがちょうど自分の頭の上や背中などに運悪く落ちてきて、非常に気持ちの悪い思いをしたり、また、女の子であれば、キヤーキヤーと大きな悲鳴などを上げながら、一緒にいる友だちと大騒ぎし合った経験なども、あるのではないかと思う。もちろん、ケムシは、やがてさなぎになってから「蛾や蝶」へと変身するものだが、どうもケムシが好きだという人は、少ないのかも知れない。

やがて、四月の中旬から五く六月にかけては、ツツジの花やサツキなどのシーズンになり、数多くのツツジが集まって、赤やピンクまた白や紫などの鮮やかな色彩で、見る人たちの目を楽しませてくれるものである。一方、サツキは、園芸品として非常に人気の高いものであり、冬越しして大事に育てた鉢植えのサツキは、五く六月になると、一斉にその美しい花びらを開いて咲き薫るが、その枝葉や花びらの咲き具合などの優れたものを集めた様々な「サツキ祭り」などもよく開かれて、多くの人たちが集まっては、それぞれの賑わいを見せているものである。また、そのサツキを増やすのは、ふつう床に「さし木」をして育てていくものであり、水や肥料などを必要に応じて与えては、その人なりのサツキに創り上げていくものである。それは、ほかの様々な「盆栽」などでもみな同じことだと思いが、あれこれ丹念に手を加えて、その人なりのものを創り上げていくところに、大きな喜びや楽しさなどがあるのだろう。

もちろん、五月から六月にかけては、野山に「若葉」が生き生きと生い繁って、いわば初夏の行楽シーズンに入るわけである。それは、毎年、「ゴールデンウィーク」には日本中の多くの人たちが、あちこちにドライブや旅行などに出かける機会も非常に多くなり、大変な賑わいとなる時期でもわけである。そして、確か六月頃だったと思うが、日光の「戰場ヶ原」に遊びに行った時に、ちょうどアヤメ科の「ハナシヨウブ」の催しが開催されていて、そこで数多くの色彩鮮やかに咲いた青紫色のハナシヨウブの大きな花びらを見たことがありましたが、もちろん、アヤメやハナシヨウブで有名なのは、例えば、東京では明治神宮内苑を初めとして、葛飾区の「堀切花菖蒲園や水元花菖蒲園」、また、茨城の「潮来

水郷」や静岡の「修繕寺自然公園花菖蒲園」、或いは奈良の「あやめ池公園」や山形の「長井あやめ公園」、その他、特に有名などころになるかと思う。そのようにアヤメやハナシヨウブ或いはカキツバタというのは、この時期に色彩鮮やかに咲き薫るものであり、また、尾瀬の「湿原」では、有名な「ミズバショウの花」が見事に咲き誇り、多くの人たちが尾瀬の美しい自然を見ようと、数多くの旅行者で大変な賑わいとなるものである。——ちなみに、アヤメとハナシヨウブそれにカキツバタの、この「三つの花」の「見分け方」であるが、それは、まずどれもみな「アヤメ科」に属します。そして、アヤメは、乾燥地で育ち、背は低く、葉に太い葉脈はなく、花びらに「あみ目」があるのが、何よりも特徴的であり、また、ハナシヨウブは、乾燥地でも湿原でも育ち、江戸時代に野生のノハナシヨウブを改良して観賞用にしたものであり、葉には太い葉脈がはっきりと出て、花びらは、アヤメと違って、「あみ目」がないのが特徴的になるかと思う。そして、カキツバタは、必ず、水辺か湿原で育ち、花びらは大きく、葉には太い葉脈がないのが特徴的である。

一方、この時期になると、「田んぼ」では、いよいよ「田植え」のシーズンとなり、昔は、水びたしになった田んぼの中に多くの人が入って、自分の手で苗を植えている姿をよく見かけたりしたのだが、今日では、田植機などを使って植えることが多いのだろう。そして、この「田植え」シーズンになると、田んぼの周辺では、カエルの鳴き声が非常にうるさくなる時期でもあり。ゲロゲロゲロゲロと夜なか中鳴き続けて、もう夜もよく眠れないと言った愚痴をこぼす人もいるほどである。それでは、なぜそれほどまでにカエルはうるさく鳴き騒ぐのか言えば、それはもちろん、カエルの繁殖期に当たるからであり、やがて田んぼやその他などには、カエルの子である大小様々なオタマジャクシなどが、泳ぎまわるようになるかと思う。そして、子供の頃には、よくそのオタマジャクシを捕りに行ったものだが、その中でもウシガエルのオタマジャクシは、非常に大きなものであり、最初見た時には、非常に驚いたものである。そのように五月から六月のこの時期には、アメリカザリガニやカエル、或いはオタマジャクシなどをよく捕っては、家に持ち帰り、それを水槽などに入れて飼ったりしたものである。また、昔は、よく捕ってきたアメリカザリガニの尻つぼのところを取ってゆでて、それをしよう油などに付けて食べたりしたものが、もちろん、今日では、そうして食べるようなことは、もうほとんどないのだろう。

ところで、しとしと雨が降り続く「梅雨」の時期に入ると、庭先には「アジサイの花」が咲いていて、雨などに濡れてなお一そう美しい色彩で咲き匂っているものである。そして、そのアジサイと言えば、鎌倉にある「明月院」は、いわゆる「あじさい寺」として非常に有名であり、約二千本以上のアジサイが、その参道に咲き匂っていて、多くの人たちで大変な賑わいになるほどであるが、それだけ「アジサイ」の花は、多くの人たちに親しまれている草花の一つになるのだろう。また、急に雨が降ってきた時などには、ヤツデの大きな葉っぱなどを頭に乘せて、家に急いで帰ったり、また、子供たちは、ヤツデ、その他、そのような大きな葉っぱなどを数多く集めては、それで多彩なお面などを作っては、子供たち同士で楽しく遊び合ったりしたものである。もちろん、笹の葉っぱなどを使って、各人それぞれの「笹舟」を作り、それを小川の水面に浮かべては、みんなで楽しく遊び合ったりした経験や想い出は、もう多くの人たちにあるかと思う。やがて、長い「梅雨」が開けると、いよいよ真夏の到来になるかと思う。

その真夏到来の前の七月の上旬には、東京の入谷鬼子母神の「あさがお市」や浅草観音

様境内での「ほうずき市」などがそれぞれ毎年、催され、多くの人たちで賑わうものである。その浅草の「ほうずき市」の開かれている時にお参りすると、何と四万六千日分参拝したのと同じ御利益があるということ、多くの人たちで賑わうとともに、子供や若い女性たちの浴衣姿なども、華やかさを添えて涼やかである。一方、ほうずきを売り込む人たちの声も活気に満ちて、風りんのさわやかな音色とともに、てきぱきとした動作で多くの「ほうずき」を売りさばいているものである。そして、その「ほうずきの実」を指の先で丁寧に揉みほぐしては、中身を取り出し、口で吹いて鳴らしたという経験を持つ人も、非常に数多くいるかと思う。その場合、なかなか思うように中身が取り出せずに、よく破れてしまうことも多いかと思うが、やはり忍耐強く丁寧に揉みほぐしてから中身を取り出すようにする必要があり、そうすれば、小さな子供から大人の人たちまで、非常に幅広く、ほうずきの実を想い思いに鳴らして楽しく遊び合うこともできるかと思う。

もちろん、その「ほうずき市」の前に、毎年、「あさがお市」も同じように多くの人たちで賑わい、アサガオを売り込む人たちの声も、活気に満ちていて、てきぱきと「あさがお」を売りさばいているものである。そのアサガオは、理科の時間の「研究対象」となることも多く、アサガオの種を蒔いてから何日目で、どういう芽が出て、そして、つるは、右巻き？左巻き？どのように巻き付いていくのか、また、どのような花が、何日目に開いたかを観察したりするものだが、もちろん、それは、アサガオだけではなく、例えば、ひまわりの花などを、夏休みの「研究テーマ」などにするようなこともあるのだろう。

また、夏休みに入ると、子供たちは、ふつう朝早くから起きて、町内の或る場所に集まらって帰って来たという経験を持つ人も、非常に多いかと思う。一方、夏休みになれば、子供たちは、ふだんよりもあちこちの海や山へと遊びに出かけることが多くなり、それだけ自然と親しむ機会も増えるかと思う。そして、子供の頃には、よく近くの河原で泳いだり、魚を捕ったり、或いはトンボやセミ捕りなどを行ったりしたものである。その時に、近くの「裏山」などを歩き回っていると、うるしの木のつぶつぶとした葉っぱなどに触れて、かゆい思いをしたり、あとでかぶれたり、また、秋から晩秋にかけては、よく着ているものに細かい穂状の実がいつぱい付いているが、それは、「ヒナタイノコズチの実」であり、一度着ているものにくっ付くと、なかなか取り除きにくいものである。それは、「オナモミの実」も同じであり、その実を数多く手やポケットなどに持って、近所の子供たちと投げ合っては、よくくっ付け合いなどをしたものである。そして、その「オナモミの実」というのは、細かいとげ状になっていて、一度着ているものにくっ付くと、なかなか取れにくいものであり、特に毛糸類にくっ付いた時には、なおさらのことであり、それを無理して取ろうとすると、毛糸のケバまで一緒に取れてしまうものである。

一方、夏の野菜では、トマトやスイカなどが代表的なものであるが、そのスイカの中身をきれいに取り除いては、いわゆる「スイカのおぼけちゃん」などを作って遊んだという経験や想い出を持つ人も、非常に多いかと思う。それは、最初にスイカの上部を平らに「ふた」として切り取り、そこから中身をスプーンなどできれいに取り出してから、スイカの正面に顔の下書きをして、カッターナイフなどを差し入れて、目や鼻あるいは口などの顔の形に切り抜いていくわけだが、そのあとでスイカの下からクギを差し、それにローソクを立て、最後に最初に切り取ったフタを元のスイカのところにもどせば、それで

き上がりである。そして、夏の夕方頃に、子供たちは、それぞれの「スイカのおぼけちょうちゃん」などを持ち寄って集まり、そして、ローソクに火をつけてから、暗い夜道をみんな歩き回ったり、或いは二人一組になって、順にどこまで行って帰って来るといふ、いわば「肝だめし」みたいなことをして遊び合ったり、夏の夜を楽しく遊び過ごしたという人たちも多いかと思う。もちろん、夏には、海や山での様々な遊びに加えて、各地では大規模な「夏祭りや花火大会或いは盆踊り」などが盛んに催され、自らその祭りに参加をしたり、或いは観て楽しんだりしているものである。その夏休みも、終盤に近づく頃には、やれ絵日記だ、天気はどうだったかとか、夏休みの宿題が、まだやってないなどと追いつかれながらも、楽しい「夏休み」を各人それぞれ遊び過ごしたことになるのだろう。

そして、秋から晩秋ともなれば、野山では早くも木の葉が色づきはじめ、やがては「紅葉狩り」の季節に入るわけだが、その前に、その秋の七草としては、まさに「はぎ、おぼな、くず、なでしこ、すみなえし、ふじばかま、ききょう」などがあるとともに、秋には多様な「木の実」が実る時期でもあるわけである。例えば、ブドウ狩りを初めとして、栗の実や柿の実、また、リンゴや早ミカンなども、次第に出回るようになるかと思う。一方、近くの裏山にドングリの実などを取りに行つては、持ち帰り、それでやじるべえや独楽などを作つて遊んだ経験や、また、田んぼ一面には稲穂が豊かに実り、その稲刈りの季節でもあり、子供の頃には、手に鎌を持つてイネを刈り取り、その刈り取つた稲穂を、組んだ木に田んぼ沿いにずつと干してあるのをよく見かけたりしたものである。もちろん、今日では、コンバインなどを使つて、どんどん刈り取りながら、脱穀、選別なども一緒にできるようになっていたので、そういう風景は、昔ほどには見られなくなっているのだろう。

ところで、秋の代表的な「花」は、何かと問われれば、それはもちろん、「菊の華」であり、そして、秋ともなれば、各地で大小多様な「菊祭り」が催されて、そこには実に多彩な「菊の華」が色彩鮮やかに咲き薫っているものである。また、武者人形に菊を鮮やかに飾り付けた「菊人形展」などが催されることも多く、それだけ「菊の華」は、われわれ日本人にとっては、春の「桜」と同様に、極めて親しいものになるのだろう。一方、秋の庭先や野辺には、コスモスの花が一杯咲き匂つていて、女の子は、そのコスモスの花びらを使つて、よく「花占い」などを行なつたりするものである。もちろん、「花占い」に使う花びらは、コスモスに限らず、ある程度の枚数を持つ花であれば、何でもよく、一枚一枚花びらを散らしながら、「恋占い」をするものである。それは、例えば、ゲーテの『ファウスト』(第一部)の中にも、マルガレーテという若い女性が、一枚一枚花びらを散らしながら、「恋占い」を行なうという場面が出て来るが、そのように遠い昔から若い女性たちの間では、草花の花びらを使つての「恋占い」も、よく好んで行なっていたのだろう。また、秋の野辺には、真っ赤なマンジュシャゲや銀色のススキの穂などが秋風に揺れていたりするものだが、その真っ赤な「マンジュシャゲ」(彼岸花)を使つて、首飾りやちょうちゃんなどを作つたり、また、ススキの葉っぱを手に挟んで思いつき飛ばして遊んでも楽しいものである。ただその時に、よく手や指などを切つたりするので、十分気をつけなければならぬが、秋の野辺にススキの穂が銀色に揺れて光り輝く姿が見られるようになるば、いよいよ秋も深まり、様々な木の葉やイチョウの葉なども秋風に吹かれて舞い散るようになり、やがて厳しい「冬」を迎えることにもなるのだろう。

そして、冬に入ると、北国の野山には、早くも雪が降りしきるようになり、いよいよ「ス

キーやスノーボード或いはスケート」などのシーズンの到来になるかと思う。また、あまり雪が降らない地方では、年に何回か雪が降ったりすると、もう子供たちは、大喜びで雪だるまを作ってみたり、そりで滑ったり、或いは思いつきり相手に雪の玉を投げつけて遊び合う、いわゆる「雪合戦」などをして楽しく遊んだりするものである。――一方、冬にはほとんどの草花は、枯れてしまうので、それゆえ、草花を使つての遊びというのは、不可能に近いわけだが、それでも常緑樹などの葉っぱを使つて遊ぶことはできるので、例えば、マサキの葉などを丸めて吹いて、ピーピーと鳴らして遊んだり、また、ヒイラギの葉は、とげとげしたものであるが、その葉をそつと親指と人差し指とで挟むように持つて、息を吹きかけると、くるくると回るので、そのようにして遊んだりしたものである。

さて、子供の遊びとしては、戸外では、かくれんぼをはじめ、鬼ごっこ遊びや陣取り遊び、また、缶けりやなわとび遊びなどは、一年中、行なわれていたかと思うが、それでも凧揚げや独楽回しあるいは羽根つきなどは、正月に行なわれることが多く、また、室内ではカルタ取りや百人一首、また、スゴロクや様々なゲーム遊びなどが、正月の遊びとしては多かったかと思う。もちろん、今日の子供たちも、そういう遊びを行なっているかも知れないが、それらに加えて、パソコンやケータイ、或いはスマートフォンやタブレット、その他のゲームなどで遊ぶことも多くなり、それだけ外でみんなと一緒に楽しく遊び合うことは、少なくなつて来ているのだろう。もちろん、最近では、そういうことばかりではいけないということから、大小様々な子供のための「催しや集い」などが活発に催されるようになり、それは、子供たちだけではなく、大人の人たちも参加をして、昔から受け継がれている「竹馬や凧揚げあるいは竹とんぼ」などを親子で作つて楽しんだり、また、大なわとびや様々な陣取り遊びを行なつて、みんなと一緒に遊び合うことも、だんだんと増えてきているかと思う。そのように子供たちにとつてみんなと一緒に遊び合うことは、非常に楽しいことであり、そういう友だちとの様々な遊びを通じて、子供たちは、人間との様々な「関わり方」なども自然と身を以つて学ぶことにもなるのだろう。

そして、正月（一月）には、凧揚げや百人一首、また、一時期、綱引きなども盛んに行なわれたりしたものが、それは、子供たちだけではなく、大人の人たちも真剣に競技し合つて楽しんでいたものである。また、サッカーなどをして遊び合つたり、あるいはマラソンやジョギングなども、非常に人気の高いスポーツであり、各地では大小様々な「マラソン大会」などが催されては、小さな子供からお年寄りの人たちまで、実に数多くの人たちが参加をして、それぞれ思い思いに楽しい時を過ごしているわけである。もちろん、真冬になれば、スキーやスノーボード或いはスケートなどのシーズンであり、非常に多くの人たちが電車やバスまたマイカーなどでスキー場やスケート場に集まつては、大変な賑わいとなったものだが、最近では、アイスホッケーやカーリングなども、人気を集まつているものである。また、札幌では、毎年、有名な「雪祭り」などが定期的に開催されていて、その時には日本各地からの人たちだけではなく、海外からも数多くの観光客がやってきては、大変な賑わいとなるものである。また、秋田の横手では、有名な「かまくら」などが作られて、その中で子供たちは、様々なトランプ遊びやゲーム遊びなどをしたり、また、甘酒などを飲んだりして楽しい時を過ごしているわけである。そして、その冬の草花や木の花としては、例えば、サザンカやシクラメンの花などが有名であるが、やがて水仙の花が可憐に咲き匂うようになれば、麗らかな「春」も近いということになるのだろう。

*

*

野球遊び

野球遊び

一八三〇年代、それは、イギリスの「ラウンダース」というクリケットから派生した一競技を、アメリカ人が真似て、いわゆる「タウンボール」というものを始め、それが「ベースボール」の原型（諸説の一つ）となり、やがて、一九〇三年には、ナショナルリーグとアメリカンリーグという「二大リーグ」が結成されて、今日の「大リーグ」へと至っているという。——一方、その「二競技」（つまり「ベースボール」）が、やがて、一八七三年（明治六年）に日本にも紹介されて以来、なぜかわれわれ日本人の心を強くとらえては人気を集めるようになり、それが今日では、わが国のいわば「国民的なスポーツ」の一つとして、大変な底辺の広がりとともに、極めて高い人気を博しているものである。

例えば、わが国の場合、戦後は、特に男の子であれば、二、三歳の幼児の頃からすでにおもちゃのバットやボールなどを買ってもらって、それで遊ぶことも多く、幼稚園、そして、小学校に入れば、もう「ハンドベースボール」などで友だちと「野球遊び」をして楽しく遊び合ったりしたものである。その「ハンドベースボール」というのは、ふつうはゴムボール（時にはピンポン玉など）を手で打って遊び合い、もちろん、バットで打つ場合も当然あったが、その「ルール」は、子供の頃は「三角ベース」で行なうことも多く、そして、ふつうは「四球」や「盗塁」などのない「ルール」で行なわれるものである。

さて、集まった子供たちは、二チームに分かれたのち、どちらが「先攻」かを決め、「後攻」の人たちは、それぞれの位置に「守備」につくことになるが、その時に自分がピッチャーをやるとか、サードをやるとか言い張って、それぞれ自分の「守備位置」をどこにするかで一揉めすることもあったかと思うが、それは、何も「守備位置」だけではなく、例えば、バッター順を決める時にも起こり得ることであり、そのような時には、ふつうジャンケンなどで決めるのが一番よいのだろう。そして、守備位置とバッター順が決まれば、いよいよ試合開始になるが、その場合、もちろん、ボールの判定をする「アンパイヤー」（審判）などは、ふつう置くことはほとんどないが、それは、その時々の「ルール」に従って行なえば、それでよいことである。——そして、まずピッチャーがボールを投げ、そのボールを手で打つか、あるいはバットで打つことになるが、もし、手で打つような場合であれば、ボールは、それほど遠くの方まで飛ぶことはあまりないので、比較的狭い場所で行なう時には都合がよく、一方、もしバットを使ってボールを打つような場合であれば、ボールはどうしても遠くの方まで飛んでいく確率が高くなるので、比較的広い場所で行なうような時には最適であり、しかも、打つ側のバッターにとっても思いつきボールを打つことができるので、非常に気持ちのいいものである。……

さて、ピッチャーがボールを投げて、それをバッターが打てば、ボールは、フライになるか、ゴロになるか、或いはライナーで飛んでいくことになる。その時、子供たちの「野球遊び」では、実に様々な「エラー」がどうしても付きまとうものであり、それはもちろん、何も子供たちに限ったことではなく、大人の人たちの「野球」でもエラーは必ず付いてまわるものであり、例えば、大きく上がったフライを取り損なったり、また、その時にボールを頭部や顔面などに当ててかなり痛い思いをしたり、また、強いゴロを大きく横にはじいたり、トンネルをしたりと、また、ゴロはうまく取っても、一塁に投げる時に大暴投したり、と、様々なエラーや珍プレーなどが続出するわけだが、その度ごと（たびごと）にみんなか

ら笑われたりからかわれたりして、恥ずかしい思いや身の細る思いをする時もあるかと思う。——ちなみに、ボールを「素手」で取るような時には、ボールが手から弾んで出ないように少し手を引くような感じで取ると、ボールが手にしっくりと収まって、よりよい感じで取れることが多いのだろう。

一方、エラーがあれば、当然、フラインプレーもあり、難しいゴロやフライなどを巧みに取っては、見ている人たちから拍手などをされたりして気持ちのいい時もあり、それは、バッターに立って、ヒット（や二塁打）、三塁打、時にはホームランなどを打つことができた時にも、同じことであり、見ている人や仲間たちから拍手されたり祝福されたりして、非常に気持ちのいいものである。そのようにして打つ側としては、できるだけヒットを重ねて、得点を多く取りたく、そのためには、ボール玉はなるべく捨てて、ストライクボールを十分に引きつけてからジャストミートすることであり、そのように一生懸命打ったり、走ったりすることが非常に大事になるかと思う。一方、守る側としては、できるだけ点を取られないようにするためには、ピッチャーがしっかりと投げることと、もう一つは、守備陣がつまらないエラーをしないように心がけることであり、それは、あらゆる「野球」での大原則であり、「試合」に負けるのも、その多くは「エラー」がらみのものが多く、つまらない「エラー」を少なくするだけでも、そのチームは、相当強くなると言ってもよく、そのためにも日頃から「基礎練習」をしっかりとしておくことが何よりも大事なことになって来るのだろう。

そのように子供たちは、幼稚園や小学校の頃から、すでに親子でキャッチボールをしたり、友だちと「ハンドベースボール」などで思いっきり楽しく遊び合ったりしたものであるが、もちろん、それだけではなく、男女を問わず、いわゆる「ソフトボール」などで楽しく遊び合う場合もあれば、また、「フットベースボール」などで思いっきり遊び合うこともあり、思い思いに楽しく遊び合っているものである。一方、「軟球」や「硬球」などを使つての、いわゆる「野球」も大変な人気であり、子供から大人の人たちまで、何らかの「野球チーム」に所属している人の数は、恐らく、膨大な数に上るかと思うが、子供たちは、友だち同士で行なう「野球遊び」を初めとして、地域の野球チームに所属したり、学校の「野球部」などに所属したり、また、何らかの「少年野球」チームなどに入つて、本格的に野球を行なっている場合もあり、子供たちは、それぞれ自分の所属しているチームの「帽子やユニホーム」などを身につけ、足にはスパイクを履いて、自分の「バットとグローブ」などを持って練習に参加したり、また、各地で催される大小様々な「野球」大会にも積極的に参加をしては、日頃の練習の成果を真剣に競い合っているものである。それは、大人の場合もまったく同じことであり、土曜日や日曜日或いは祝日などには、各地で大小様々な「試合」などが集中して行なわれることも多く、そこに応援に駆けつけた家族や同僚その他の声援などを受けながら、楽しく遊び過ごしていることになるのだろう。

*

*

やがて、子供たちは、小学校を卒業して中学校に入ると、ここで大きく二つに分かれることが多く、多くの子供たちは、遊びとして「野球」を行なうことも少なくなり、もう一方の子供たちは、学校の「野球部」などに入つて、継続して本格的に「野球」をやり続ける人たちである。そして、その人たちの多くは、高校に入つても同じように「野球部」に入り、そして、いわゆる「甲子園」をめざして、自分たちの「野球技術」をより磨いてい

くことになるのだろう。——ところで、その「全国高校野球大会」であるが、最初は、一九一五年（大正四年）に第一回の「全国中等学校野球大会」（夏の大会）が開かれ、その時には「京滋地区」代表であった「京都二中」が優勝することになるが、その後、数多くの「名勝負」が毎年、劇的に繰り広げられるようになり、それゆえ、人気も非常に高まり、それによって、一九二四年（大正十三年）には第一回の「全国選抜中等野球大会」（夏の大会）も開かれるようになり、それらが今日の「全国高校野球大会」の前身となるものである。そのように毎年、春には、いわゆる「全国高校選抜野球大会」が開かれ、それは、前年度の地方での「試合成績」が良かったチームが推薦される制度であるが、その推薦を高野連から電話を通じて受けた学校側は、それを喜んで受諾することになり、そして、いわゆる「甲子園」出場が決まった時から、その学校を初めとして、地元の人たちも大騒ぎになり、バスを何台も連ねて甲子園まで応援に行くことにもなるのだろう。それは、「夏の大会」の時にもそうであるが、ただ「夏の大会」の場合には「夏の大会」の時とは少し違って、いわゆる「各都道府県大会」（地方大会）を勝ち抜いて優勝したチームがその代表となるものである。それゆえ、予選の時から「夏の大会」は、大きな話題となり、各地方のテレビやラジオ局などでは、その試合の様態を放送したり、また、各新聞紙も様々な「高校野球」の話題を大きく取り上げることも多く、そのようにして各地方の「地方大会」を勝ち抜いた優勝校がすべて出揃うと、次には「第一回戦」（二回戦をも含めた）組み合わせの「抽選会」が開かれることになる。そして、どこの代表校とどこの代表校とが対戦するのかが新たな話題となり、その「組み合わせ」が次から次へと発表されていく度に、様々なよめきが起ることになるが、特に前評判の高い強豪の相手と対戦することになった場合には、選手たちからどつと大きなよめきが起きたりするものであるが、そのようにして「対戦相手」が決まった時点から、各代表校は、様々な資料や情報などを寄せ集めては、対戦相手チームの戦力分析などをひと通り行なうことになるのだろう。

一方、代表校を出した学校や地元の人たちは、応援や寄付金集めその他をどうするかで大忙しになるが、ふつう各学校には応援団がいて、いない場合には臨時に結成して、その人たち（多くは生徒会など）が中心になって、例えば、応援に欠かせないブラスバンドの人たちと相談をして、どういう曲を演奏し、それに合わせてどういう応援をするかを決めたり、また、チアガールなどにも必要に応じて結成し、ボンボンの振り方や応援の仕方などを練習することになるかと思う。一方、地元の人たちはと言えば、市役所や学校をはじめ、地元の会社や商店街なども積極的に応援したり、また、これがいい機会だから、いわゆる「応援バス」などに参加をして、甲子園がどういうところか一度見ておくのも悪くないなあと思っ、参加する人もいるかと思う。そのように地元では大変な騒ぎになるわけだが、それはまだ甲子園での「試合」が始まる前であり、甲子園での「試合」がいよいよ始まれば、なおさらのことであり、好きな人は、一日中、「テレビやラジオ」などの放送を見聞きしている人も多く、この時期の話題の一つとして「高校野球」がその中心になることも多く、ましてや地元の代表校が何回も勝ち進むことになれば、その熱狂ぶりも一層高まり、バスを何十台も連ねて、甲子園まで応援に行くことにもなるのだろう。そのように「夏の大会」は、多くの人たちの関心を集め、そこで大活躍した選手たちは、いわゆる「ドラフト制」を経て「プロ野球」に入る人も多く、もちろん、大学に進学して「大学野球」に入る人もいれば、また、「社会人野球」に入る人もいるのだろう。

そのように「野球」は、なぜかわれわれ日本人の心を強くとらえては、大変な底辺の広がりとともに、極めて高い人気を得ているスポーツの一つであり、それは、アメリカの「大リーグ」を初めとして、もちろん、われわれ日本の「プロ野球」にも実に数多くのファンたちが日本中において、熱狂的な声援を送っているとともに、自分のひいきのチームが勝てば、まさに狂喜乱舞して大喜びをし、逆に、負ければ、心からがっかりしているかと思いが、それはもちろん、男性だけではなく、最近では女性の野球ファンなども非常に増えていて、それは、ただ単に見聞き応援するだけではなく、例えば、「ソフトボール」などを自ら行なったり、また、「野球」なども積極的に行なっている場合も多く、そして、各地の大小様々な「大会」などにも積極的に参加をして、その「試合」に真剣に取り組んでは、楽しい時を過ごしているわけである。しかも、日本女子の「ソフトボール」をはじめ、日本の「女子野球」なども、いわゆる「国際大会」などでは圧倒的な強さを誇っているものであり、そのように非常に幅広い底辺の広がりとともに、極めて高い人気を得ている「野球」（或いは「ソフトボール」というスポーツは、われわれ日本人にとっては、年齢、男女、職業などを問わず、ありとあらゆる階層の人たちから親しまれている、いわば「国民的なスポーツ」の一つになっているのだろう。

*

*

ドッジボール

ドッジボール

例えば、今日でも、子供たちの間で相変わらず高い人気を誇っている遊びの一つとしては、もう誰もが夢中になって遊び合った経験や思い出などを持つものに、いわゆる『ドッジボール』遊びがあるかと思う。

それは、学校の昼休みや授業を終えた放課後、或いは小学校の体育の時間などには必ず行なわれるものであり、体育の時間などになると、近くの体育館の運動用具置き場からライン引きなどを持って来ては、それを校庭の地面の上にごろごろと転がしながら白い線を引いたり、或いは、大きなやかんなどに水を入れて、それで線を引いたりしたものであるが、そのようにして長方形の線を引いたあとで、子供たちは二チームに分かれるわけであるが、その場合、もちろん、体育の時間などでは、男の子も女の子もまったく関係なく、もう一緒に入り交じって楽しく遊び合っているのがごくふつうの風景かと思うが、それは、例えば、各地で催される大小様々な「ドッジボール競技大会」などでも、男女混合のチームでゲームを行なう場合も多いかと思うが、一方、男の子と女の子とは別々に競技をし合う場合もあり、それは、ふつう男子チームと女子チームとに分かれて男女それぞれが「トーナメント形式」の勝ち抜きでゲームを行なうこともあり、それは、その時々の主催者側の「競技ルール」に従って行なえば、それでよいことである。

さて、その「ドッジボール」の歴史（近況）であるが、平成三年に、いわゆる「日本ドッジボール協会」（JDBA）が設立されることによって、今まではそれぞれの「地方（地域）」などによってばらばらであったルールから、まさに「全国統一のルール」ができ上がり、その正式の「ルール」に基づいて、今日では、例えば、春の「全国小学生ドッジボール選手権大会」をはじめ、夏の「全日本ドッジボール選手権大会」が毎年開催されて、その年の小学生「日本一」が決定されることになるが、それは、D1各都道府県予選を勝ち抜いた四十八チームで行なわれるものである。そして、その「対戦方法」は、まず、四十八チームを十二組に分けて、いわゆる「予選リーグ」（総当たり戦）を行ない、そして、各組二位までが「決勝トーナメント」へと進出することができ、その「決勝トーナメント」では、準々決勝までは「一セット制」（五分）で行ない、そして、準決勝と決勝戦だけは、いわゆる「三セット制」になり、先に「二セット」を先取した方が勝ちになるとともに、一セットの試合時間は、それぞれ「五分」で行なわれるものである。

もちろん、男子シニア（それは「中学生以上の男子選手で構成されたチーム」）のブロック代表で行なわれる「JDBA全日本選手権大会」もあり、それによって、その年の男子シニア（八人制）の「日本一」が決定されることになるわけである。――一方、女子の競技は、今日では「全日本女子総合選手権大会」として開催され、それは、D1G各都道府県代表などが一堂に会しては、男子小学生と同じような「対戦形式」で行なわれ、その結果、その年の女子小学生「日本一」の決定とともに、また、女子シニア（それは「中学生以上の女子選手で構成されたチーム」）であるが、その女子シニアのブロック代表による女子シニア（八人制）の「日本一」の決定も同じように行なわれることになっている。それらに加えて、今日では、「国際大会」（例えば「アジアカップ」）なども毎年行なわれているとともに、アメリカの「アメ・ドジ」（アメリカ・ドッジボール）なども、競技内容は、日本とはかなり違う内容であるが、非常に人気を集めているものである。

それでは、その正式の「ルール」であるが、それは、まず、一チームは、十二人（三年以上の小学生）で行ないます。そして、コートの中に入る「内野」（ふつう十一人）の人たちと、コートの外に出る「外野」（ふつう一人）の人とを決めてから、いよいよ試合開始になるかと思う。――まず、試合開始は、二人が中央でジャンプをして、ボールの取り合いから始まり、そして、そのジャンプした人たちは、その場で当てられることはなく、また、最初から外野に出た人をも含めて、いわゆる外野の人たちというのは、相手チームの内野の人を当てると、その人は内野に戻ることができ、一方、当てられた人は、逆に、外野に出ることになる。また、内野の人が相手チームの人にボールを当てても、その当てられた人が外野に出るだけである。また、コートの中でボールを持って五歩以上歩くと相手のボールになることや、外野の人が線を踏んで相手チームの内野の人を当てても、それは相手を当てたことにはならず、また、内野の人の内野のラインから外に出てしまった場合には、その人は外野に出なければならず、さらに、相手の「顔面や頭部」などに当ててはいけないルールであり、当てられた人は、セーフとなり、また、パスは、内野同士や外野同士ではいけないルールであり、また、五回以上のパスは、相手ボールになるというルールである。そして、「競技時間」は、ふつう「五分」で行ない、その「試合時間」のあいだは、お互いに相手チームの人たちに思いつきりボールを投げつけ、ぶつけ合いながら、できるだけ相手チームの内野にいる人たちを当てて、外野に一人でも多く出した方が勝ちになるといふ、まさに真剣勝負の「ドッジボールゲーム」になるかと思う。

その場合、どちらか一方のチームの人たちが、全員当てられて内野には誰もいなくなってしまうと、その時点でそのチームの負けになるルールであるが、そのようにして決められた「試合時間」の間は、もうお互いに夢中になって遊び合い、そして、お互い強いボールを相手チームの人たちに思いつきり投げつけたり、そのボールから逃げ回ったり、或いは投げつけられた強いボールを巧みに取っては、相手チームにすぐさま逆襲をかけたたり、或いは外野にいる人にパスをして外野から相手を狙わせたり、もうお互いに必死になって遊び合っているものである。――その場合、相手ボールの場合には、一方は、横一線になって防衛し、それは、高いボールには背を低くし、横側サイドに來たボールはひらりと身をかわし、また、低いボールはジャンプしてしのぎ、そして、正面に來た時にはしっかりと取るようにするわけである。逆に、攻撃の時には、横一線ではなく、むしろ内野一面にちやんとばらけて配置し、そして、前にいる中心の人（たち）が、強いボールを外野へとパスし、外野はすぐさま強いボールで相手に投げつけるという、そのような激しい「攻防」のなかで、だんだんと試合が進むにつれて、一方のチームの内野にいる人の数が次第に減ってきて、何人かのまばらの状態になった時には、さらに、内野と外野との「連係プレー」をパスなどでより密にしながら、相手の体勢の乱れなどを見計らはかってボールを思いつきり投げつけ、何とか当てて外野にすべて出したいわけだが、そのような時には、相手の脚などを狙ってボールを投げると比較的取られにくいと言われているが、もちろん、それは、その時々状況に応じた臨機応変の対応が必要になって来るのだろう。

一方、数が少なくなったチームの人たちは、まず相手のボールに当たらないようにするのは当然であるが、取ったボールは、外野の人にパスをして、その人に相手チームの誰かを当ててもらい、できるだけ内野の数を一人でも増やすようにすることであり、そうしないと、すべての人が当てられてしまい、その結果、ゲームは負けてしまうことになるので、

負けないためには、相手のボールにできるだけ当たらないように辛抱強く粘りながら、外野にいる人が内野に戻って来るのを待つしかなく、もうだめだと思って、その試合を投げてしまえば、その時点で「勝負」はつくのであり、そのあとは、もうあつという間に相手に当てられて、その結果、ゲームセットになってしまふものである。それは、あらゆる場合について言えることであり、もうだめだと思って諦めたその時点で勝負はつくのであり、何とか辛抱強く粘っている限りは、まだ可能性は残されていることになり、最後でのあつと驚く大逆転などもスポーツなどではよく起こり得ることであり、最後まで試合を投げずに忍耐強くがんばることが何よりも大事なことであり、われわれ人間にできることのなかでも最も大事なことになるのだろう。

そのようにして、お互いボールを相手側に思いっきり投げつけ合いながら遊び合い、そして、制限時間が来たならば、その時点で試合をやめて、お互いの内野コートを見比べ、その内野コートに一人でも多くの人が残っているチームの方が勝ちになるというルールであるが、もちろん、そのような制限時間などはまったく設けずに、どちらか一方のチームが全員当てられて内野コートに誰もいなくなった時点で、そのチームの「負け」とする場合もあるのだろう。それは、その時々「ルール」に従って行なえば、それでよいことであるが、もう一つ、次のようなルールで行なわれる場合もあったかと思う。

それは、最初、内野コートに入るのは四人、そして、外野の人は、三人で試合を始め、そして、お互いボールを思いっきり投げつけ合いながら、そのボールに当たった人は、外野に出ることになるが、その外野に出た人たちは、まず、頭のハチマキを外すとともに、たとえ内野の人を当てても、二度と内野に戻ることはできず、ただ、最初から外野の人だった三人だけは、当てられた人と交代で、一度だけ内野に戻ることができる。そして、内野と外野からお互いにボールを思いっきり投げつけ合いながら、どんどん相手の人たちを当てていき、そして、どちらか先に相手チームの人たちを全員当てて、外野にすべて出した方が「勝ち」になるという遊び方もあったかと思う。

この「遊び方」で行なわれるものとして、いわゆる「二チーム七人編成で制限時間十分」で行なわれる、マンガで有名な『スーパードッジ』が子供たちの間では一時期大変なブームになったかと思うが、それゆえ、各市区町村や子供会などでも好んでこの「ドッジボール大会」が催されたことも多く、また、各地区予選などを勝ち抜いた各チームが、今度は「全国大会」にも参加をして、まさにその年の「日本一」などを決めたりしていたものである。もちろん、各大会の時にどのようなルールで行なわれるかは、その大会を主催する側のその時々「ルール規定」に従って行なえば、それでよいものであり、それがたとえどのようなルールであっても、基本的にはみな同じ「ドッジボールゲーム」であり、お互いにもう思いっきりボールを投げつけ合いながら、男の子だけではなく、女の子も力一杯にボールを投げ合う姿などもたくましく、そのように男の子も女の子もまったく関係なく、もうお互いに夢中になってドッジボールに熱中し、もう時間の経過も忘れて、ワーワーキヤーキヤーと大きな声や悲鳴などを上げながら楽しく遊び合っているものである。

そのように今日でも体育の時間だけではなく、昼食を食べたあとの昼休みや授業を終えた放課後、また、近所の子供たちが数多く集まった時にも、ドッジボールで遊び合うこともあり、また、最近では、各市区町村や子供会などが活発に催す様々な子供たちの「催しや集い」などでも、この「ドッジボール」大会や遊びなどが行なわれることも多く、また、

授業参加日などには、子供たちの授業の様子を見終えたあと、よく親子で「ドッジボール」などを行なって、親たちと子供たちのあいだで楽しく遊び合い、そして、最初のうちは遠慮がちだった親たちも、やがて自分が子供だった頃のことを思い出しながら、次第にそのゲームに夢中になってきて、もう汗を浮かべながら子供たちと遊び合い、楽しい時を過ごすことにもなるのだろう。——そのようにこの「ドッジボール」ゲーム（遊び）というのは、大人の人たちにとっても非常に懐かしい遊びであり、自分が子供だった頃にはもう夢中になって友だちやクラスメートと楽しく遊び合ったという「思い出」を持つ人も極めて多いのではないかと思う。そのようにいつの時代の子供たちからも相変わらず高い人気を集めている遊びであり、今日でも小さな子供から大人の人たちまで非常に幅広く、広い校庭やまた体育館の中などでも、男の子も女の子も全く関係なくお互いにもう入り交じってワーワーキヤーキヤーと大きな声や悲鳴などを上げながらボールから逃げ回ったり、また、ボールを思いっきり相手側に投げつけ合ったりしながら、お互いにもう夢中になって遊び合える楽しい遊びの一つになるのだろう。

*

*

なわとび遊び

なわとび遊び

それは、何も子供たちだけに限らず、大人の人たちでも十分に楽しく遊び合える遊びの一つとして、もう誰でもよくご存知の『なわ跳び』遊びがあるかと思う。

その「なわ跳び」遊びを大きく「二つ」に分けてみると、その一つは、長なわを使つての「長なわ跳び」遊びがあり、そして、もう一つは、短なわを使つての「短なわ跳び」遊びがあるかと思う。——それでは、最初に「長なわ跳び」遊びについて、少し話をしてみたいと思うが、もちろん、その「遊び方」には多種多彩なものがあり、その中でも昔から受け継がれている「遊び方」としては、例えば、歌を歌いながら楽しく遊び合うものがあり、それには、大波小波などを初めとして、おじょうさんおはいんなさいやゆうびんやさん、また、いちわのからすやくまさん、くまさん、など、と、数多くあるかと思う。

例えば、大波小波の場合であれば、なわを回している二人の人が、「……おおなみ、こなみ、ぐるつと、まわつて、ニヤン子の目」などと歌いながら長なわを回すわけだが、その場合、まず最初の「おおなみこなみ」の時には、長なわを地面につけながら波のように左右に揺れているのを跳び、そして、「ぐるつとまわつて」で、今度は長なわを大きくまわしたのを跳んで、最後の「ニヤン子の目」で、長なわを両足の間にはさむことができれば、もう一度、繰り返し遊ぶことができ、逆に、もし失敗をしたならば、なわを持ってゐる人と交代になるという「遊び方」になるかと思う。この「遊び方」は、小さな女の子などが校庭や路地などで楽しく遊んでいるのをよく見かけたりしたものだが、その「……ぐるつとまわつて ニヤン子の目！」というのは、長なわがまわった時の形が、いかにも「ネコの目」（つまり長なわが「猫の目の輪郭」であり、その中にいる人間が「猫の瞳」になる）に似ているので、そのような歌を歌いながらの「遊び方」になったのだろう。

それでは、次の『おじょうさん、おはいんなさい』という「遊び方」であるが、この遊びもよく知られている「遊び方」であり、「……おじょうさん、おはいんなさい、ありがとう、ジャンケンポン、負けたお方は、お逃げなさい！」という素朴な「遊び方」になるかと思う。——さて、その「遊び方」であるが、それは、まず、最初の人がなわの中でまわっている状態から、次の人は、長なわを回している人たちの「おじょうさん、おはいなさい」という言葉に促されて、回っている長なわの中に入り、次に、「ありがとう」で、お互いが向かい合い、そして、次の「ジャンケンポン！」で二人でジャンケンをし合うことになり、そして、なわを回す人たちの「……負けたお方は、お逃げなさい！」という言葉で、ジャンケンに負けた人は、回っているなわから外に出て、次の順番の人が、今度は同じように「おじょうさん、おはいんなさい」という言葉に促されて、中に入るといふことを繰り返し遊ばうものであり、その時になわが手やからだなどに引っかかって止めてしまった人は、失敗になり、その人は、なわを回している人と交代になるというものであるが、この「遊び方」も、よく女の子などが好んで遊び合っていたものである。

次に、『ゆうびんやさん』という「遊び方」もあり、これもよく知られているものであり、それは、「……ゆうびんやさん、はがきが十枚落ちました、ひろつてあげましょ、一枚、二枚、三枚、四枚、五枚、六枚、七枚、八枚、九枚、十枚、ありがとさん、……」というものであるが、まず、最初は、長なわを地面につけながら波のように左右に揺らしているのを跳び、そして、そのなわを持っている二人がぐるつとなわをまわして、「……一

一枚、二枚、三枚、……」と言い始めたなら、その言葉に合わせて、跳んでいる人は、一枚、二枚と、地面に両手（或いは片手）をつき、いかにも落ちていいるはがきを拾うような恰好になって跳び続け、そして、十枚拾い終えて、ありがとさん……」で、外に出ることになる場合と、もう一つは、「……ゆうびんやさん、落としもの、ひろってあげましょ、一枚、二枚、三枚、四枚、五枚、……」というように、その人が失敗するまではがきを拾い続け、そして、何枚拾えたかを友だちと競い合うかなりハードな「遊び方」もあり、もちろん、そのどちらであっても楽しく遊び合えるものであるが、ただ長く跳び続けると、足腰が痛くなったりのかなり疲労度の高い「遊び方」になるかと思う。

一方、『いちわのからす』のように、なわをまわす人たちの歌に合わせて一人ずつ中に入っていく、そして、十人まで中に入ったならば、今度は一人ずつ外に出てくるという「遊び方」もあるかと思う。それは、「……一羽のカラスがカーカー、二羽のにわとりコケコッコ、三はさかなが泳いでる、四はしらがのおじいさん、五はごほうびありがとう、六はおぼけのろくろくび、七はかわいい七五三、八は浜辺の白うさぎ、九はまっくら海辺の子、そして、十は十五夜お月さま……」と言いながら、ここまで失敗なく全員が跳べたならば、次は、一抜ける、二抜ける、三抜ける、四抜ける、……」というように、今度は、順に外に抜け出て遊び合うものである。この「遊び方」は、よく途中で足やからだなどになわを引っかけてしまい、なかなか最後までいけないことが多いので、例えば、五人まで中に入ったら、今度は一人ずつ外に出るという短縮した「遊び方」にしてもよいのだろう。

また、『くまさん、くまさん』という「遊び方」もあり、それは、「……くまさん、くまさん、片足あげて、くまさん、くまさん、両手をついて、くまさん、くまさん、まわれ右、くまさん、くまさん、さようなら！」とか、「……たこさん、たこさん、両手をあげて、たこさん、たこさん、片足あげて、たこさん、たこさん、まわれ右、たこさん、たこさん、もういいよ」というように、なわを回す人たちの歌に合わせて、その動作をしながら跳ぶという「遊び方」もあり、最後の「さようなら」（或いは「もういいよ」）で外に出て、次の順番の人が今度の中に入るといふものであり、もし途中で失敗をしたならば、なわを回している人と交代になって遊び合うものである。（ちなみに、歌詞は、その世代や地域などによってもそれぞれみな違って来るのだろう。……）

一、大なわ跳び大会

そのように「長なわ跳び」遊びには、昔から受け継がれている歌を歌いながらの「遊び方」もあれば、もちろん、一人ずつ順番に回っているなわの中に入って、一回跳んではすぐ外に出て、次から次へと順に跳び進んでいく「遊び方」もあるかと思う。また、一人が三回なら三回跳んだら外に出るといふ「ルール」で、最初の人が中で跳んだところで次の順番の人がなわの中に入って一緒に跳び、また、次の人も前の人が跳んだところで中に入るといふ跳び方もあり、その「遊び方」で遊び合うと、回っているなわの中には、いつも何人かの人が一緒に跳び合うことになり、それだけ複雑な感じになる「遊び方」である。また、決められた「長さ」の長なわを回しては、一人ずつ回っているなわの中に入っていく、そして、何人までその中に入って跳ぶことができるかを競い合う「遊び方」もあったかと思うが、しかし、最近、子供たちだけではなく、大人の人たちの間でも最も人気の高

い跳び方としては、何と言っても、十五人なら十五人、二十人なら二十人の人たちが同時に跳んでは、何回失敗なく跳べるかを競い合う跳び方があるかと思う。

さて、この「大なわ跳び大会」は、各市区町村での大小様々な「催しやレクリエーション或いは運動会」の時などにも、非常によく好んで行なわれるものであり、それは、子供たちだけではなく、もちろん、大人の人たちでも、もう夢中になって、できるだけ失敗なく一回でも数多く跳ぼうとまさに真剣に跳び合っているものであり、また、子供たちであれば、日頃から練習を何日も積み重ねたものすべてを出し切っても、何が何でも、例えば、長なわ跳びの「新記録」（さらには「ギネスの新記録」）なども本気でめざしてがんばったりと、子供たちは、お互いに真剣かつ楽しく跳び合っているものである。

さらに、八の字長なわ跳びという「遊び方」もあり、それは、長なわをできるだけ高速でまわし、その高速でまわる長なわの中を決められた人数の子供たち（或いは不特定数の子供たち）は、次から次へとまさに凄まじい速さで「八の字」に飛び進み、そして、決められた「制限時間」（一分なら一分）の間に何人跳べるかを激しく競い合うものであり、子供たちは、まさに「新記録」（それは「ギネスの新記録」）などを本気でめざして、真剣に跳び合っているものである。——一方、アメリカの方では、一本のなわではなく、二本のなわを使って遊び合う、いわゆる「ダブルダッチ」という「遊び方」が非常に盛んであり、それは、二本のなわのあいだを巧みに跳んでは、アクロバットのな素早い動作で様々な方法で跳び合い、お互いもう夢中になって楽しく遊び合っているものであるが、この「遊び方」も日本の子供たちは、素早く取り入れては、消化し、みんなで楽しく遊び合い、各人それぞれが思い思いに楽しく遊び合うことにもなるのだろう。

二、短なわ跳び遊び

それでは、次に「短なわ跳び」遊びについて少し話をしてみたいと思うが、その「短なわ」を使つての「遊び方」というのは、基本的には各人がそれぞれの「腕前」を競い合うようなものになり、その多くは、跳び方が次第に難しくなつて行くものである。もちろん、なわ跳びマラソンのようにならかなり長い距離をなわ跳びをしながらずっと走り続けるものもあれば、また、リレー形式で、ゴールに達するまでに何人かですつないで走り、どのチームが一番早いかを競い合つたりする場合もあり、そのように「短なわ」でも多彩な「遊び方」ができるかと思う。——そのためには、最初は、誰でも最も基本的な「前跳び」から習い始めるかと思うが、これは、小さな子供たちでも比較的短期間に誰でも容易に跳べるようになるかと思う。その次には短なわを交差させて跳ぶ、いわゆる「あや跳び」（それは「前跳び」と「交差跳び」とを一回ずつ繰り返す跳び方）や「交差跳び」（それは「ずっと交差で跳び続ける」跳び方）などを習つたり、或いは「後ろ跳び」などを覚えたりするわけであるが、この「跳び方」もそれほど難しいものではなく、やがて自由に跳べるようになってきたら、今度は「後ろ跳び」に「あや跳び」や「交差跳び」などを合わせた「後ろあや跳び」や「後ろ交差跳び」などを積極的に試しても楽しく遊べるものである。そして、その次の段階としては、いよいよ「前跳び」の、いわゆる「二重跳び」になるかと思うが、この「跳び方」は、小学校の低学年ぐらいの小さな子供たちには、なかなか難しい跳び方になるのかも知れない。

ところで、短なわの「なわ跳び」が上手になるために何よりも大事なことは、一定のリズムで背筋を伸ばした「正しい姿勢」(前方を見る)で行なうことが大事であるとともに、なわ跳びの「グリップの持ち方」は、前跳びや二重跳びなどの時には、グリップに親指を立てる「リモコン持ち」(これが「基本」の持ち方)とし、また、あや跳びや交差跳び或いははやぶさ跳びの時には、むしろ人差し指を立てる「マウス持ち」がよいとされている。しかも、何より大事なことは、ひざを軽く曲げたバネのある「跳び方」(それは「つま先跳び」)で、両脇は軽く締めて、手首の回転をできるだけ滑らかで素早くすることであるが、その場合、手首は、ほぼ腰の高さあたりにおき、その位置での手首の滑らかで素早い回転こそは、様々な難しい「跳び方」を可能にしていく最大の「コツと要領」になるかと思う。もちろん、そのためには毎日の「練習」(努力)が必要不可欠になって来るのは、ほかのあらゆる場合と全く同じことであり、何度も何度も練習を積み重ねて努力をすれば、決して難しい「跳び方」ではなく、やがて「二重跳び」も比較的自由に跳べるようになれば、短なわでの「なわ跳び」遊びも非常に楽しいものになり、例えば、次の「はやぶさ跳び」(あや二重跳び)や「交差二重跳び」、また、「後ろ二重跳び」、そして、最後には「サイドクロス二重跳び」や「三重跳び」、その他へと極めて難しくなっていくものである。

ちなみに、なわとびの「跳び方」としては、まず、「……前跳び↓かけ足跳び↓片足跳び↓あや跳び↓交差跳び↓うしろ跳び↓後ろあや跳び↓後ろ交差跳び↓サイドスイング(側振)↓サイドクロス(一方に側振してから前跳び)↓ストップ(足止め)↓じゃんけん跳び(グーパーチョキ)↓ヒールトゥ↓クロスフット(脚を交差させる)↓スイングキック(足を後ろに蹴ってその足を前に出す)↓かえし跳び↓トード(脚の下に片手を入れて跳ぶ)↓おしり跳び(おしりを浮かせつつその下でなわをぐるぐる回す)↓リリース(グリップを投げて又掴む)↓二重跳び↓はやぶさ跳び(二重あや跳び)↓二重交差跳び↓サイドクロス二重跳び↓三重跳び↓サテライト(左右に側振してから前跳びまで一回の跳躍で行なう)↓その他」へと極めて難しくなっていくわけである。

三、フリースタイル・なわ跳び

一方、フリースタイルの「なわ跳び」(いわば「パフォーマンス・なわ跳び」)なども、非常に人気の高いものであり、例えば、路上などで、一人、軽快な音楽を流しながら、実に多種多様な超難度の「妙技」などを凄まじい速さで次から次へと披露すれば、あつという間に人が集まっては拍手喝采を浴びるほどの、今や人気集中の跳び方なのである。それに加えて、「リズムなわとび」というのもあり、それは、軽快な音楽に合わせて集団で多種多様な「なわとびの妙技」などをリズムカルなステップで軽々と見せてくれるものであり、この「リズムなわとび」なども、今後、ますます多くの子供たちが楽しく遊び行なうようになっていくのだろう。……

*

*

もちろん、小学校の子供たちには、例えば、「パフォーマンス・なわ跳び」などはなかなかでき難いとしても、例えば、「リズムなわとび」などであれば、誰でも練習次第ではかなりのところまで上達することができ得るのではないかと思う。——ところで、昔は、よく小学校によっては、全校生徒が校庭や体育館で「なわ跳び」などを定期的に行ない、

そして、なわ跳びの上手な段持ちの上級の人たちは、まだぎこちない下級生などになわ跳びの跳び方の「コツや要領」などを教えたりしていたものである。また、様々な「なわとび大会」が開かれて、その時には、例えば、前跳びやあや跳び或い交差跳びや二重跳びなどを何回失敗なく続けてできるか、その回数を競い合ったり、また、全員が同時になわ跳びを始め、最後まで跳び続けた人が勝ちとなったり、或いはどのくらい長く失敗なく続けられるのか、その時間を競い合ったりした場合もあったかと思う。——しかし、今や、その「なわとび遊び」というものが、例えば、けん玉やヨーヨー遊び、その他など全く同じように、まさに想像を絶するほどの凄まじいほどの「進化」（変化）を遂げているのであり、例えば、それは、「……前跳び↓かけ足跳び↓片足跳び↓あや跳び↓交差跳び↓うしろ跳び↓後ろあや跳び↓後ろ交差跳び↓サイドスイング（側振）↓サイドクロス（一方に側振してから前跳び）↓ストップ（足止め）↓じゃんけん跳び（グーパーチョキ）↓ヒールトゥ↓クロスフット（脚を交差させる）↓スイングキック（足を後ろに蹴ってその足を前に出す）↓かえし跳び↓トード（脚の下に片手を入れて跳ぶ）↓おしり跳び（おしりを浮かせつつその下でなわをぐるぐる回す）↓リリース（グリップを投げて又掴む）↓二重跳び↓はやぶさ跳び（二重あや跳び）↓二重交差跳び↓サイドクロス二重跳び↓三重跳び↓サテライト（左右に側振してから前跳びまで一回の跳躍で行なう）↓その他」へと、子供たちはもうお互いに夢中になって行ない、例えば、なわとび検定などに挑戦したり、また、ある跳び方が何回続けて跳べるかの「自己ベスト」やなわ跳びの「新記録」などをめざしてがんばったりと、時には、大きな声で友だちなどに声援を送って応援したりと、みんなと一緒に楽しく遊び合ったり、また、競い合ったりしながら、お互いに楽しい時を過ごしているわけである。

* そのように子供たちにとって多彩な「なわ跳び」遊びを行なうと、みんなと一緒に遊ぶことが、非常に楽しいことなのである。一方、大人の人たちも短なわを使って、例えば、運動不足解消のためとか、体力の維持や増強のために、あるいは減量などを兼ねた健康や美容のために、その他、ボクサーやその他のスポーツ選手たちも、自分の体力や持久力をつけるために短なわを使っているわけだが、そのように「なわ跳び」というのは、小さな子供から大人の人たちまで、非常に幅広く、様々な形で使用されているものである。——むしろ、「なわ跳び」それ自体は、本来、素朴な遊びではあるが、それでもみんな様々「なわ跳び」遊びをして遊び合えば、誰でも手軽にできて十分に楽しめるものであるとともに、少し「なわ跳び」をしただけでも全身に汗が浮かんで来るほどのかなりハードな遊びであり、秋冬の寒い日などには、長なわをまわして、みんなでいろいろ「遊び方」で思いっきり遊び合えば、寒さなどは忘れて十分に楽しめるものであり、しかも努力次第で最初はかなり難しいと思われるいたなわ跳びの「跳び方」も、だんだんと出来るようになって来るのも非常に嬉しいことであり、そのような理由からも、多くの子供たちから相変わらず高い人気を集めている「なわ跳び」遊びになるかと思う。

*

*

つみき遊び

つみき遊び

この世に誕生したばかりの赤ちゃん（乳児）がまず最初に目にする「おもちゃ（玩具）」類はと言えば、恐らく、寝ている赤ちゃんの顔の近くで音を立てて振られるがらがらか、或いはオルゴール風のソフトな音楽を奏でながらぐるぐると回る天井からつり下げられているメリーゴーランドなどではないかと思う。もちろん、何か動物ぬいぐるみなどが枕もとに置かれている場合もあるだろうし、また、おしゃぶりやおもちゃのラップや或いは起き上がり類なども、やがて乳児のそばに置かれるようになるのだろう。その後、乳児も這い這いをするような幼児ともなれば、かわいい手を使って単純な「手遊び」ならば何とかできるようになるだろうし、また、よちよち歩きができるようになった幼児が好んでするおもちゃ遊びとしては、かたかたと音を立てながら前に進んでいく「おし車」（かたかた）があるかと思う。この「おし車」（かたかた）は、幼児は大好きであり、ニコニコと顔一面に笑顔を浮かべながら嬉しそうに大きな声などを上げて遊びに夢中になっているものである。もちろん、その頃ともなれば、幼児の周辺にはもう多種多様な「おもちゃ（玩具）」類で一杯になっているだろうと思うが、その中の一つとして、今日でも幼児や学童たちの間で相変わらず高い人気を維持しているものに、誰でもよくご存知の「積み木」遊びや「ブロック」遊びなどがあるかと思う。

* *
それでは、まず「積み木」遊びについて、少し話をしてみたいと思う。例えば、幼稚園などにはよく大小多彩な積み木類などが数多く置いてあって、園児たちは、その大小様々な積み木などを使って、各人がそれぞれ自由に思い思いの物の形や姿などに積み上げては、楽しく遊び合っているものである。——つまり、幼児や園児たちは、自分の家を初めとして、保育園や保育所或いは幼稚園その他などで様々な「積み木」遊びなどをして楽しく遊び合うことになるかと思う。その場合、その「積み木」の種類にも多種多様なものがあり、一般には、例えば、大小様々な三角形や四角形或いはアーチ型や円筒型その他などの姿・形をした積み木類であり、その積み木には、黄色や赤色、また、オレンジや青色その他の色彩の付いたカラフルで色彩鮮やかな積み木類もあれば、逆に、生地の色そのまま特別に色彩などは付けていない積み木類もあるかと思う。また、積み木全体が一つの或る大きな「図形や図柄」となって箱詰めになっている積み木類もあるというように、多種多様な「積み木」類が数多くあるかと思う。しかし、その「遊び方」は、基本的にはどれでもみな同じことであり、子供たちは、箱詰めになっている数多くの積み木を一度その箱から逆さまなどにして外に出し、ばらばらの状態にしてから、その人の好きなように手元にある積み木を一つ一つ丁寧に積み上げては、各人それぞれが思い思いの「姿・形」に積み上げていくという想像性豊かな遊びであるが、それでは、その「積み木」遊びには、一体、どのような「意味や価値」などがあるかと言うのだろうか？ そのことについて少し考えてみたいと思う。

* *
例えば、まだ幼い幼児たちにとって自分の身の回りに無数に存在する多種多様なもの（つまり対象）の「姿・形」などをどのようにとらえたらよいのかは、まだよく分からない状態だと思う。それは、一体、どういうことかと言えば、それは、目に見える「対象」を分析的にとらえて、その対象の「姿・形」を「抽象的概念」で理解するということは、まだ

十分に出来ない状態であると言ってもよいのだろう。——それは、例えば、エジプトにある有名なピラミッドを側面から見れば、それが「三角形」の形をしていることは、誰にもすぐに理解できるわけだが、そのように物の「姿・形」を「三角形や四角形或いはアーチ型や円筒型その他」という見方でとらえるのが、すなわち、物の「姿・形」を「抽象的概念」で理解するということである。そして、まだ幼い二、三才の幼児がこの世に生まれて初めて「三角形や四角形或いはアーチ型や円筒型その他」などの基本的な「形」があることをはつきりと具体的に知ることになるのが、すなわち、主に幼児期における「積み木」遊びやその他などを通じてからになるのだろう。それまでは多くの場合、恐らく、いわゆる「三角形や四角形或いはアーチ型や円筒型その他」などという形や抽象的概念というものは、まだあまりよく知らない状態であると言ってもよいのだろう。確かに幼児向けの本や雑誌などを通じて、いわゆる「三角形や四角形或いはアーチ型や円筒型その他」などの基本的な「形」をあれこれと間接的に学び知ることはあるだろうが、しかし、それはあまりにも「頭の中」だけの理解であり、それゆえ、具体性に極めて欠けたものである。

一方、子供たちは、何度かの「積み木」遊びなどを通じて、その遊びのなかで自然と「三角形や四角形或いはアーチ型や円筒型その他」などの極めてはつきりとした基本的な「姿・形」を一つ一つしっかりと目で見、手に取って楽しく遊び合いながら直接的に学び知ることになるとともに、そういう様々な「姿・形」をした積み木類などを使って、様々な「物の形」を思い通りに創り上げていくことによつて、人間にとつて最も基本的な「造形感覚」(つまり「物の姿形や量感或いは立体感や調和感覚その他」)などをしっかりと身につけることにもあるわけである。

*

*

つまり、われわれ人間の身のまわりに無数に存在する多種多様な対象というのは、そのほとんどが極めて複雑で込み入った「姿・形」をしているものだが、それら現実の極めて複雑で込み入った対象の「形」というものの、その特徴をよくとらえ、例えば、幾つかの「三角形や四角形或いはアーチ型や円筒型その他」の基本的な「形」としてとらえ、そして、そのような基本的な「形」を巧みに組み合わせることによつて、現実の極めて複雑で込み入った対象を非常に簡単な「形」で表現することを学び知ることにもわけである。それは、例えば、マンガなどでも現実のいろいろと複雑で込み入っている「姿・形」をそのまま複雑に描くのではなく、その現実の複雑な「姿・形」の特徴などをよくとらえてから、非常に簡単な「線」を引いただけで、或いは比較的単純な「形」だけで、その対象の特徴を巧みに表現することが多いわけである。そして、まだ幼い幼児たちには、物の形の「とらえ方」というものは、まだ十分にできない時期だろうと思うが、そのような時期に幼児たちが好んで「積み木」遊びなどをするることによつて、基本的な「造形感覚」(つまり「物の姿形や量感或いは立体感や調和感覚その他」)などを自然と身につけるようになることにも、現実の対象の「姿・形」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を身を以つて学ぶことにもなるわけである。そして、「積み木」遊びの場合、その「姿・形」は、幾つかの「三角形や四角形或いはアーチ型や円筒型その他」などの基本的な「形」を使って創られた大ざっぱな「物の形」であるが、次の『ブロック遊び』ともなれば、数多くのブロックを想う存分に使つては、より複雑で込み入った「姿・形」を創り上げることができ、最近では、実に様々な種類の「ブロック」が出揃つていて、それは、有名なレゴ

ブロックをはじめ、ダイヤブロックやニューブロックその他などの「ブロック」を使って、例えば、キャラクターのトーマスやアンパンマン或いは雪の女王その他などをはじめ、様々な動物や乗り物或いは建築物、その他、実に数多くの対象を表現することができるわけであるが、それは、現実の「すがたかたち姿・形」をどのようにとらえ、そして、どのように表現したらいいかを、まさに「積み木」遊びや「ブロック」遊びなどを通じて、直接的に身を以って学び知ることにもなるわけである。

*

*

もちろん、幼い子供たちは、そういうことなどは全く意識せずにそれぞれ自分の好きなように積み木を想い想いの「形」に積み上げたり、また、様々な「物の形」にブロックなどを使って、巧みに組み合わせる楽しく遊んでいるわけだが、しかし、そのような「遊び」を通じて、子供たちは、まさに「造形感覚」(つまり「物の姿形や量感或いは立体感バランスや調和感覚その他」などを自然と身につけているとともに、現実の実に複雑に込み入った多種多様な対象の「すがたかたち姿・形」というもの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を理屈ではなく、まさに身を以って直接的に学び知ることにもなるのだろう。

*

*

かるた取り遊び

かるた取り遊び

最近、子供たちの間で、再び、高い人気を集め始めている遊びの一つには、遠い昔から受け継がれている、懐かしい『かるた取り』遊びがあるかと思う。

その「かたる」という言葉の語源としては、ポルトガル語の「CARTAS」であるそうであるが、それは、一五四三年にポルトガル人が種子島に漂着をして、わが国に「鉄砲」を伝えて以来、わが国とポルトガル人との間で「南蛮貿易」が始められ、そのお互いの交流のなかで、自然と西洋の「南蛮かるた」も日本に入ってきたのではないかというのが定説になっているわけである。もちろん、それ以前に、日本には「貝合かいあわせ」をはじめ、「貝覆かいおおい」や「歌貝うたがい」などが行なわれていたそうであるが、それは、一八〇個の蛤はまぐりの貝殻を使って遊び合うものであり、その蛤はまぐりの上下の貝殻の内側には何が描かれているのかと問えば、例えば、「貝覆かいおおい」の場合には、同種の絵柄えがらが描かれており、また、「歌貝うたがい」の場合には、上の貝殻には和歌の上の句、そして、下の貝殻には和歌の下の句が書かれていて、その手持ちの貝殻と場に出ている貝殻とがぴたりと合うものを参加者がお互いに取り合つて遊び合うものであり、その結果として、一対ついででも多くの「蛤はまぐり」を取った人が勝ちになるという素朴な遊びであります。——それは、今日の「百人一首」や「かるた取り」遊びなどでもより多くのカードを取った人が勝ちになるという点では似ているが、ただ、その材料が当時は主に「貝殻」であり、やがて、その材料は「貝殻」だけではなく、厚紙や木などを使つての将棋の駒形にしたものや貝殻形の木製品なども作られたりしたそうである。その頃（つまり室町末期になると、ちょうど「南蛮貿易」が行なわれ、その時に「西洋のカード」も日本に入ってきて来て、その「南蛮かるた」の長方形に似せて、いわゆる「歌かるた」が創られるようになるわけである。それゆえ、日本で長方形の「カード形のかるた」が初めて誕生するのは、まさに「歌かるた」からであると言つてもよいのだろう。

そして、その「歌かるた」には、源氏物語を初めとして、色々なものがあつたかと思うが、その中でも、「小倉百人一首」が圧倒的に「高い人気」を集めるようになり、それが今日まで「小倉百人一首」として、永々と受け継がれて来ているわけである。

一方、日本に入ってきた「南蛮かるた」を様々に改良して、例えば、「天正かるた」のような幾つかの「改良かるた」が創つくられたりしたそうであるが、その中なかでも、やはり日本の「春夏秋冬」の変化に満ちた「美しい自然」（つまり「花鳥風月の情緒」）などを巧みに取り入れた非常に華はなやかなものに、まさに「花かるた」（つまり「花札」）があるかと思うが、これこそは、われわれ日本人が創り出した「絵札」の中なかでも最高傑作の一つではないかと思う。ただ、その「花札」というのは、ほとんど「賭博」（ギャンブル）用として使われて来たために、一般の人たちにはあまり普及せず、また、それゆえ、人気もあまり得られないままであるのかも知れない。しかし、いわゆる「花札」イコール「賭博」という強いイメージを取り除くことができれば、十分に楽しく遊び合えるものだと思うが、やはり「花札」イコール「賭博」という強いイメージは、なかなか取り除くことはできにくいのかも知れません。

一、三つの「いろはかるた」

それはともかく、江戸時代の元禄年間頃になると、日本各地で耳に親しくかつ機知に富んだ様々な「諺」などが数多く生み出されるとともに、それらを集めた「ことわざかるた」などが各地で創り出されるようになり、また、一方では「いろは短歌」というようなものも数多く創られるようになったのである。それらの「ことわざかるた」や「いろは短歌」などの大きな流れを受けて、やがて「いろはかるた」が各地で創り出されるようになり、それには「京かるた」と「中京かるた」それに「江戸かるた」と言ったこの三つの「大きな系流」があるそうであるが、それらは大体一八一〇年前後の頃ではなかったかということがある。もちろん、専門的なことはよくは知りませんが、大体その頃になるのだそうである。そして、その三つの「いろはかるた」の内容をよくよく見てみると、今さらのように非常に驚かされるのが「二つ」あるが、それは、一体、何かと問えば、その一つは、今日、われわれが使っている「ことわざ」のほとんどすべてがその中に含まれているということであり、そして、もう一つは、「短歌」や「俳句」或いは「川柳」その他のように、比較的短い言葉で人間や物事の「本質」などを的確にとらえ表現し得る伝統的な「巧みさ」であり、それらはもう今日でも、例えば、何らかの「標語」などを創ったりするような時にも、フルに發揮されることが非常に多いかと思う。

さて、その三つの「いろはかるた」を、例えば、「い」で比べてみると、上方では「一寸先は闇」、中京では「一を聞いて十を知る」、そして、江戸では「犬も歩けば棒に当たる」というものであり、この「い」のそれぞれの相違から、一般に「江戸かるた」をほかのかるたと区別をして、いわゆる「犬棒かるた」と呼ばれるようになったのだらう、その次の「ろ」では、上方では「論語よみの論語知らず」、中京では「六十の三つ子」、そして、江戸では「論より証拠」となり、また、「は」では、上方が「針の穴から天上覗く」、中京と江戸と同じで「花より団子」というように、今日でもよく使われている「諺」のほとんどが、この三つの「いろはかるた」の中にすでに含まれていると言つてよく、それゆえ、この「いろはかるた」というのは、ただ単なる子供たちの遊びの一つということに留まらず、それは、江戸時代を通じて、また、それ以降の明治、大正、昭和をも含めた、われわれ日本人の心の底に流れる「庶民感情や意識」などを知る上でも、極めて貴重な「資料」にもなり得るものではないかと思う。

ちなみに、もう少し「いろはかるた」の諺を書き加えておきたいと思う。例えば、「に」では、上方が「二階から目薬」、江戸が「憎まれっ子世に憚る」、「ほ」は、上方が「仏の顔も三度まで」、中京が「惚れたが因果」、江戸が「骨折り損の草臥儲け」、「ち」は、上方と中京が「地獄の沙汰も金次第」、江戸では「塵も積もれば山となる」、その他、今日でもよく使われているものを選び出してみると、例えば、「律儀者の子沢山」「糠に釘」「老いては子に従え」「笑う門には福きたる」「旅は道ずれ世は情け」「良薬は口に苦し」「袖ふり合うも他生の縁」「猫に小判」「寝耳に水」「念には念を入れ」「泣面に蜂」「来年のことをいえば鬼が笑う」「楽あれば苦あり」「無芸大食」「無理が通れば道理が引つ込む」「氏より育ち」「嘘から出た誠」「喉元過ぎれば暑さ忘るる」「負うた子に教えられて浅瀬を渡る」「鬼に金棒」「果報は寝て待て」「臭いものに蓋」「蒔かぬ種は生えぬ」「待てば甘露の日和あり」「負けるは勝ち」「芸は身を助ける」「武士は食わぬど高楊枝」「阿呆につける薬はなし」「頭隠して尻隠さず」「触れぬ神に祟りなし」「聞いて極楽見て地獄」「油断大敵」「目の上のたん瘤」「身から出た錆」「知らぬが仏」「縁の下の力持ち」「縁は異なもの

味なもの」「瓢箪ひょうたんから駒」「貧乏暇なし」「餅屋もちは餅屋」「桃栗ももくり三年柿八年」「門前の小僧ならわぬ経を読む」「背に腹はかえられぬ」「雀すずめ百まで踊り忘れず」、その他、もう今日頻繁に使われている「諺ことわざ」のほとんどが、この三つの「いろはかるた」の中にすでに含まれているとともに、その「内容」の「質の高さ」という点からみても、世界にほとんど例を見ないほどの圧倒的なものではないだろうか。

二、かるた取り大会

ところで、その「かるた遊び」というのは、正月その他で家族の人たちが寄り集まった時などには好んで行なわれる楽しい遊びであるが、それは、一人の読み手がよく混ぜ合わせた読み札を一枚一枚と順に大きな声で読み上げていき、そのほかの人たちは、その読み上げられた絵札をお互いに素早く取り合っては楽しく遊び合うものであるが、時にはあわてて取るうとして、間違った絵札に手をつけて取るうとすることもあるわけである、それはもちろん、いわゆる「お手つき」であり、一般には「お手つき」を三回以上するとその人は失格となり、そこでもう「かるた取り」ができなくなるかと思うが、それはもちろん、その時々を決めたルールに従って遊び合えば、それでよいものであり、小さな子供から大人の人たちまで幅広く、誰でも気軽に楽しく遊び合える遊びになるわけである。しかも最近では、既成の「いろはかるた」だけではなく、子供たちみんなで協力し合って創り上げた「創作かるた」や、或いはその地域や地方などで創られている、いわゆる「郷土かるた」などを使って、楽しく遊び合うことも非常に多くなって来ているわけである。

例えば、小学校などでは、子供たちみんなで創り上げた「創作かるた」や「郷土かるた」などを使って、学校生徒全員が参加するような「校内かるた大会」を積極的に行なったり、或いは全員ではなく、何人かの代表を出して、その人たちが「かるた大会」を行なうというように、学校自体が非常に積極的に「かるた」や「百人一首」などの「かるた取り大会」などを催すようになって来ています。そのために子供たちの間にも次第に人気が集まってきて、どうすればかるたを素早く取れるかを研究したり、また、「百人一首」の場合であれば、積極的に「百人一首」の歌をすべて覚え込んで、次の大会に向けて素早く取れる練習をしたりしているわけである。また、それは何も学校だけではなく、最近では各市区町村や子供会その他の主催で、大小様々な「かるた」や「百人一首」などの「かるた取り大会」などが数多く催されるようになり、そして、その大会に参加した子供たちは、もう日頃の練習の成果をフルに発揮しようとお互いに夢中になってかるたを取り合い、そして、お互いの「腕前」を真剣に競い合っては楽しい時を過ごしているわけである。もちろん、「百人一首」などであれば、さらに、かるた取りの「全国大会」なども定期的に催されては、各地区予選などをそれぞれ勝ち抜いてきた人たちは、今度はいわば「日本一」などをめざして、真剣に取り組むことにもなるのだろう。そのように最近、子供たちの間で、再び、高い人気を集め始めている、いわゆる「かるた取り遊び」になるかと思う。

*

*

小倉百人一首

小倉百人一首

ある日、藤原定家の子、為家の岳父であった蓮生から、「今度、どうだろうか、わが国の優れた歌人たちの秀歌を一首ずつ選び出しては、それを色紙に書き描いてはもらえないだろうか？ というのも、それを自分の嵯峨中院山荘にある襖に張りたいたいと思っっているのだが……」というように感じて頼まれ、それでは、と、藤原定家は仕方なく、一一三五年（文歴二年）に天智天皇から西園寺公経に至るまでの一〇一人の歌人の秀歌を選び出したのが、有名な「百人秀歌」であり、それが今日の「小倉百人一首」の元となるものである。そして、その後、その中の三、四首の歌を入れ替えて、今日のような天智天皇から順徳天皇（順徳院）に至るまでの優れた歌人百人の和歌を一首ずつ集めて、それをほぼ年代順に配列したのが、いわゆる『小倉百人一首』であるというのが定説になるかと思う。

さて、その「小倉百人一首」というのは、室町時代の初めの頃から一般に流布し始め、そして、その後、多くの注釈書が書かれるようになったそうであるが、それでは、その「小倉百人一首」が、いわゆる「かるた」として一般に流布し始めるのは、一体、いつ頃からかと問えば、それは、江戸初期以降のことであり、それが現代まで永々と受け継がれて、今日の「小倉百人一首」を使った「かるた取り」遊びになるということである。

むろん、それは単なる遊びとしてだけではなく、正式な「競技かるた」としても、毎年、各市区町村での実に様々な「競技かるた大会」などを初めとして、様々な地方大会や全国大会、その数多くの「競技かるた大会」の中でも、いわゆる「太宰府小倉百人一首かるた競技大会」こそは、最も伝統ある有名な大会であり、そして、正月（一月）には、いよいよ決勝戦が行なわれることになるが、その時には、男女とも「着物や袴姿」の正装で、それぞれかるたを激しく取り合うことになるかと思う。そして、正式の大会では、上方の中央に立会人がいるのをはじめ、競技の内容を記録する人や札を読み上げる読み手、また、審判を行なう人たちがいる形になるかと思う。そして、その前に競技を行なう二人が向かい合っては、まず、百枚のカルタ（字札）を裏向にしてよくかき混ぜ、そこから無作為にそれぞれ二十五枚の持ち札を取り、それを自分の前に三段に並べ置くことになるかと思う。その時の基本は、相手に取りにくく、自分に取りやすく置くことになるかと思う。それから二人の競技者は、十五分間の「暗記時間」のあいだ、どこにどのかるたがあるのかその並べ置いたかるたをすべて覚え込むことになるが、その十五分の二分前からは、素振りの練習もできることになっている。一方、読み手は、百枚のかるた（それは五〇枚の空札をも含めて）一枚ずつすべて読み上げていくことになるわけだ。そして、お互い自分の前にある自分で三段に並べ置いた二十五枚のかるた（二人合せて席上には合計五〇枚のかるた）を激しく取り合い、そして、もし相手の陣地のかるたを取った時には、自分の持ち札の一枚を相手に送る（送り札）とし、できるだけ早く自分の持ち札をゼロにしようと、その腕前を「勝ち抜き」で競い合うという、かなりハードな競技大会になるわけである。

一、競技かるた

それは、まず最初、読み手が「序歌」（百首にない特別枠の歌）の「下の句（七七）」を詠み上げ終わって、いよいよ次の上の句の最初の一、二音を詠み上げるかいなかのう

に、お互いものすごい速さでその読み上げられたかたるたを取り合うわけであるが、それは、かるたを手で取るといふよりは、むしろものすごい速さでかるたを払い飛ばして取るものであり、そのように男女それぞれの有段者たちが、日頃からの練習で鍛え上げた腕前を激しく披露し合つて競い合い、その結果、自分の持ち分の二十五枚のかるたをすべて取つた人が「勝ち」となり、そのような激しい「予選」を何度も勝ち抜いては、最後の「決勝戦」へと進み、そして、正月（一月）には、いよいよ男女それぞれ（去年の「名人」と「クイーン」）とに挑戦するという、まさに真剣勝負の白熱した激しい「かるた取り大会」が開催されることになるが、その場合、「決勝戦」は、男性は「七番勝負」で先に四勝した方が「勝ち」となり、一方、女性は「五番勝負」で先に三勝した方が「勝ち」になるといふものであり、その結果、勝利を勝ち得た人が、男女それぞれその年の「名人」と「クイーン」とになるという正式の「競技かるた大会」である。——一方、子供たちの間でも、この「小倉百人一首」を使った大小様々な「かるた取り」大会が開かれようになり、子供たちは、お互い真剣にまた楽しくかるたを取り合っているわけだが、この「競技かるた」を行なうためには、どうしても「小倉百人一首」の歌をすべて覚えなければならず、それがかなり大変だと思ふが、しかし、子供の頃というのは、大人とは違って、もの覚えがかなり良くて、大人の人たちに比べて、比較的短期間に「小倉百人一首」の歌をすべて覚えてしまうことも多く、それにはまた色々な「覚え方やコツ」などもあるのだろう。

それは、まず、百人一首の「歌」をすべて覚えることが何よりも大事なことではあるが、それとともに、いわゆる「決まり字」というものがあり、それは、「二字決まり」（七句）をはじめ、「二字決まり」（四十二句）、「三字決まり」（三十七句）、「四字決まり」（六句）、「五字決まり」（二句）、そして、「六字決まり」（六句）があるということである。

例えば、「一字決まり」の「七句」であれば、それは、上の句が「む・す・め・ふ・さ・ほ・せ」で始まる場合には、下の句は、「き（り）・ゆ（め）・雲（が）く（れ）・むべ・いづ（こ）・ただ・割れ」となるのである。つまり、「む」と聞いたら、「き（り）」と取るのである。また、「す」と聞いたら、「ゆ（め）」と取るのである。そして、「め」と聞いたら、「くもか（くれ）」と取るのである。あとは、すべて「同じ要領」である。

次に、「二字決まり」は、「四十二句」あるが、例えば、「田子の浦にうち出でて見れば白妙の、富士の高嶺に雪は降りつつ」であれば、「たご」と聞いて、「ふじ」（ふし）と取るのである。また、「久方の光のどけき春の日に、しづ心なく花の散るらむ」であれば、「ひさ」と聞いて、「しづ」（しづ）と取るのである。また、「ちはやぶる神代も聞かず龍田川、からくれなゐに水くくるとは」であれば、「ちは」と聞いて、「から（くれなゐ）」と取るのである。また、「これやこの行くも帰るも別れては、知るも知らぬも逢坂の関」であれば、「これ」と聞いて、「しる」と取るのである。

また、「三字決まり」は、「三十七句」あるが、例えば、「花の色は移りにけりないたづらに、わが身世にふるながめせしまに」であれば、「はなの」と聞いて、「わがみよ」と取るのである。また、「春過ぎて夏来にけらし白妙の、衣もほすてふ天の香具山」であれば、「はるす（ぎ）」と聞いて、「ころもほ（す）」と取るのである。また、「天の原ふりさけ見れば春日なる、三笠の山に出でし月かも」であれば、「あまの」と聞いて、「みかさ」と取るのである。それは、「四字決まり」、「五字決まり」、そして、「六字決まり」、その他、すべて「同じ要領」（コツ）になるかと思う。——しかも、大事なことは、場に並べ

られている「字札」(下の句)を見たら、すぐに「上の句」が思い浮かぶようになっていなければ、勝負にはならない。つまり、上の句を聞いたら、すぐに「下の句」が浮かび、そして、「下の句」の「字札」を見たら、すぐに「上の句」が浮かぶ。それは、「一字決まり」であれば、「む」と聞いて、すぐに「霧」が浮かび、「きり」の字札を見て、すぐに「む」と浮かぶ。また、「二字決まり」であれば、「田子」と聞いて、すぐに「富士」と浮かび、「ふし」の字札を見て、すぐに「田子」と浮かぶ。その他、すべて同じことである。あとは、数多くの「実践」(競技)のなかで身を以て学ぶしかないのである。

二、坊主めぐり

一方、「小倉百人一首」の歌など覚えなくても誰でも簡単にできる遊びとして、いわゆる『坊主めぐり』遊びがあるかと思う。それは、「絵柄」の付いた方のかるたを使って遊び合うものであり、その「遊び方」は、非常に簡単であり、まず「絵札」をよく切ってから、その「絵札」を伏せた状態で重ねて置き、ジャンケンなどで順番を決めたのち、その最初の人から順に上のかるたを一枚ずつ取っていくという「遊び方」であり、その場合、もし「坊主の絵柄」が出てきた時には、どうなるかと言えば、それは、今までめぐって取っていた自分のかるたを全部その場に出さなければならず、一方、「十二単の女性の絵柄」が出てきた時には、逆に、その場に出ているかるたを全部もらうことができるというものである。それでは、もしその場にかかるたが一枚も出ていない場合にはどうなるかと言えば、その時には、もう一度伏せてあるかるたを引くことができるというルールで行なわれ、そして、その伏せたかるたを全部引き終えた時点で、いちばん多くのかるたを持っている人が「勝ち」になるという「遊び方」である。そして、子供たちは、「坊主の絵柄」が出て来ると大騒ぎになり、それを引いた人は、いやいや今まで取ったかるたをすべてその場に出さなければならず、一方、「十二単の女性の絵柄」が出てきた時にも大騒ぎとなり、今までかるたの数の少なかった人もその場に多くのかるたが出ている時には、一気にそのかるたの数を増やすことが出来て大喜びしたり、また、その次に引いた時には、また、「坊主の絵柄」が出てきて、再び、手元のかるたが全部なくなってしまうと、がっかりと、その度ごとに一喜一憂をするわけだが、そのように最初のうちは負けていても、最後の方で大逆転できることも多く、なかなか面白い遊びであり、子供たちが集まった時や家族などが集まった時などにも、子供たちは、好んでこの「坊主めぐり」遊びをして楽しく遊び合っているものである。——また、次のような「遊び方」もあるかと思う。それは、一枚ずつ順にかかるたを引いていき、そして、ふつうの「絵札」の時にはどんだん場に捨てていき、そして、もし「坊主の絵柄」が出てきた時には、その場に出ているかるたを全部取らなければならず、逆に、若しも「十二単の女性の絵柄」が出てきた時には、今度はその持っているかるたをすべて場に出すことができ、そのようにして遊び合い、その結果、いちばん多くのかるたを持っている人が逆に「負け」になるという「遊び方」であり、それは、もうどちらの「遊び方」であっても、子供たちは、もう何だかんだと騒ぎ合いながら楽しく遊び合っているものである。

*

*

将棋遊び

将棋遊び

子供たちが室内で楽しく遊び合う数多くの遊びのその中でも、昔から子供たちに非常に親しまれている遊びの一つとして、いわゆる様々な『将棋遊び』があるかと思う。

その将棋の「歴史」ということになる、意外に複雑ではっきりとしない部分があると思うですが、それでも最初はインドに発生したらしく、それが今から約数千年も前のことである。それが西洋に伝わって、いわゆる「西洋将棋」(つまり「チェス」となる一方で、東洋へはまず中国に伝わり、それから日本へは八世紀ごろ、当時(平安時代の初期まで)は、遣唐使を中国(当時の唐)に派遣していたので、その時の遣唐使であった吉備真備という人が日本に伝えたというのが通説になっているかと思う。そして、その伝来の「将棋」と、元からあった日本独自の「将棋」とを様々に組み合わせるは何度も改良され、今日のような日本独自の「将棋」になったのは、室町時代に入ってからだそうである。そして、その次の「戦国時代」に入ると、戦国武将たちは、実際の戦場での「戦術」などと重ね合わせて、「将棋」対局を非常に好んで行なうようになったことと、もう一つは、当時の三大武将であった「織田信長、豊臣秀吉、そして、徳川家康」などがその後ろ盾となって「将棋」を積極的に奨励したために、非常に盛んになり、さらに、江戸時代(寛文年間頃)からは、禄を持った「将棋師」までが独立して生まれるほどになったそうである。その後は、江戸時代を経て、明治・大正・昭和、そして、平成へと受け継がれて、今日のような小さな子供からお年寄りの人たちまで非常に幅広い底辺と人気とを持ち、日本中にしつかりと定着している「室内ゲーム」であるが、その「遊び方」にも多種多彩なものがあるので、それらについて簡単に説明をしてみたいと思う。

一、まわり将棋

例えば、子供たちが何人か集まった時などに好んで行なわれる遊びとしては、『まわり将棋』というのがありました。この遊び方は、男の子であれば、もうほとんどの人たちがよく知っているかと思うが、まず将棋盤の四隅にそれぞれ自分の「歩」を置いてから、順番に金四枚を振って、その出た数だけ前に進めるものである。その場合、いつも問題になるのは、振った金四枚がすべて裏か表になった時に、それを「いくつ」にするかであり、例えば、金四枚がすべて裏になった時には「二十」とし、逆に、すべて金将と刻まれている表になった時には、それを「四」として、コマを四つ前に進めてから、あと「一回」(か「二回」)続けて金四枚を振ることが出来る。これが最も一般的かと思うが、地方によっては、金四枚がすべて裏になった時には、「八」進んで、もう一回振れるというのもあり、その他、いろいろなルールがあるかと思うが、それらは、「まわり将棋」を始める前には、ちゃんと決めておく必要があるかと思う。(ちなみに、横に立つのは、「五」、縦に立つのは、「十」、そして、逆さに立つのは、「百」にするのが、一般的かと思う。)

さて、金四枚を振って出た数だけ前に進んでいくわけだが、その場合、ちょうど角に止まった時には、次の角まで「飛べる」ルールで行なわれ、逆に、金四枚を振った時に、将棋盤の外にコマが出てしまった場合には「シヨンベン」と言って、その人のコマは、そのままの位置に留まります。一方、金四枚を振った時に、将棋盤の上でコマが重なってしま

った時には「ウンチ」(クソ・ベッタ・ガチャ・クチャ・ダンゴ・その他)と言って、出た数だけ逆もどりすることになるが、しかし、その出た数が大きい場合には「最初の角」まで逆もどりすれば、それでよい「ルール」で行なっていたかと思う。そのようにして、お互いに自分のコマを前に進めていくと、やがて自分の「出発点」まで戻って来るわけであるが、そうなると「位が一階級」上がることになり、例えば、「歩」は、「歩成り」となり、「歩成り」は、「香車」になるといふようにどんどん前に進んでいき、それは、歩↓(歩成り)↓香車↓(香車成り)↓桂馬↓(桂馬成り)↓銀↓(銀成り)↓角↓(角成り)↓飛車↓(飛車成り)と、子供の頃は、そのように遊び合っていたが、しかし、全国的には、むしろ「成り」なしで遊び合う方が多いのかも知れません。それはともかく、最終的には「王将」まで進むことになるが、その途中には、例えば、「殺し」や「おんぶ」あるいは「けんか」などの幾つかの「遊び方」がつけ加わることになるかと思う。

それでは、まず、その「殺し」とは、一体、どういう「遊び方」かと言えば、それは、ゲームがだんだんと先に進んで行くと、当然のことながら、お互いのコマの進み具合にも差が生じて来て、最初は、みな「歩」から始まり、同じ位であったわけだが、やがて「歩」の人、「歩成り」の人)、或いは「香車」の人と、はっきりとした差が出てきた時に、その位の高いコマが位の低いコマを追い越す時に、位の低いコマは「殺され」て、ひとつ内側に入るが、ちょうど並んだ時には「殺されず」に済むわけである。一方、そのコマが助け出されるためには、誰かの位の高いコマがその道を通り越すか、ただその時にちょうど運悪く並んで止まると、さらに一つ内側に入ることになり、そうなると、なかなか外に出てこれなくなってしまうわけだが、もう一つは、ちょうど反対側の道の真横に死んだコマより位の高いコマ(或いは「位」に関係なく)止まった時には、逆に、外に一つ押し出されるような形で外に出ることができ、それまではずっと「休み」になってしまうという「ルール」だったかと思う。この「ルール」で行なうと、殺されたコマは、なかなか外に出られず、どんどん他のコマから遅れてしまうとともに、休んでいる間は、これと言って何もすることもなく、飽きてしまうということも多く、それゆえ、いわゆる「殺し」なしのルールで行なう場合も時にはあったかと思う。

また、通称「おんぶ」というのもある。それは、金四枚振って、ちょうど誰かのコマがいるところで止まった時は、そのコマの上に自分のコマを乗せて、いわば「おんぶ」をしてもらう恰好になり、その時には、下の人が金四枚を振って出た数だけ下のコマと一緒に前に進むことができるという「ルール」である。ただ、その場合、下のコマの方が「位」が高い時だけに限られる場合と、もう一つは、「位」に関係なく、すべて「おんぶ」になるという場合とがあるかと思うが、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、それでよいものである。また、下の人が金四枚を振ってコマが重なった場合、それは、まさに「ウンチ」であるが、その時には、当然のことながら、一緒に後退しなればならないというのが、一般的な「ルール」になるかと思う。——また、地方によっては、「ブー」(屁)というのもあり、それは、誰かの「コマ」を追い越してすぐ前にくっついて止まった時には、下のコマは、一つ下に下がるといふ「ルール」であり、また、もう一つは、すぐ下(つまりおしり)にくっついた時には、前のコマは、一つ前に進み、そして、くっついたコマは、逆に、一つ下に下がるといふ「ルール」もあるそうである。

次に、「けんか」をする場合であるが、それは、将棋盤の上でお互いのコマとコマとが

ちようど真横に向かい合った時に、二人だけで「けんか」をすることができると言う「ルール」である。その時には、必ず、けんかをしなければならぬ場合と、もう一つは、一方がけんかは「いやだ、しない！」ということになれば、「けんか」にはならず、そのままゲームを続ける場合とがあるかと思うが、若しもお互いが「よし、やろう！」ということになれば、他の人たちは、少し休んでもらい、二人だけで自分のコマをお互いに内側に向けて、順に金四枚を振って出た数だけ前に進み、そして、相手よりも早く自分の「元の場所」へと戻れた方が、その喧嘩の「勝ち」となるものである。そして、勝った方は、位が一つ上がり、一方、負けた方は、そのままか（位が一つ下がって）、「けんか」は終わり、その「状態」から再びゲームを続けることになるかと思う。

そのようにして、お互いに金四枚を振りながら、どんどん自分のコマを前に進めて行けば、最後は、飛車（或いは「飛車成り」）から、いよいよ「王将」になるわけである。その場合、「王将」というのは、他のコマを殺せない「ルール」で行なうのがふつうであり、しかも、「王将」は、一周した後、ちようど自分の「角」で止まれる数が出ないと、いつまでも将棋盤の上をぐるぐる回り続けることになるわけである。そうしているうちに、やがて角に止まれる数が出たならば、今度は自分のコマを将棋盤の中央に向けて進み、その時も、ちようどの数が出るまで、上がったり下がったりを何度も繰り返しながら、やがて、ちようどの数が出たところで、やっと誰よりも早く将棋盤の中央に上がってこのゲームの「勝ち」となり、ほかの人たちもその時点でやめて、その時、位の高い人たちから二位、三位とする場合もあれば、ほかの人たちは、そのまま続けて、次に「王将」となって中央に上がった人が二位になるという場合もあるかと思う。また、王将で上がるのではなく、次は、その王将の上に「歩」を乗せて同じように遊び続ける場合もあり、それは、もうその時々の「ルール」に従って遊び合えば、それでよいことである。

また、この「まわり将棋」の場合、金四枚の振り方が非常に大事になってきて、できるだけ数の多いものを出すためには、各人いろいろと工夫をし、例えば、金四枚をちやんと指で揃えてから、何とかコマを立てようと金四枚を巧みに振るような場合もあれば、また、自分の願うような数が出るようにと金四枚を両手の中でよく振ってから、例えば、「三、出る！」などと願いを込めて、金四枚を振るような場合もあるかと思う。ただ、金四枚がすべて裏か表になるようにするために、金四枚を手の中ですべて表なり裏にしてから、それを将棋盤の上に滑らせるようにして振って金四枚すべてを裏か表にしても、それはもちろん、「ズル」であり、そのような明らかな「ズル」をした時には、一回「休み」などのバツを与えるようにして、お互い「ルール」を守るようにしないと、その「まわり将棋」自体がつまらないものになってしまうて、もう「やめた！」ということになるので、お互い「ルール」を守って遊び合うことが大事になって来るわけだが、それは、次の「山崩し」（や「銀行遊び」）などでもまったく同じことである。

二、山崩し

それでは、その『山崩し』（「盗み将棋」）について少し考えてみたいと思う。まず、「山崩し」遊びであるが、それは、箱の中に入っている「将棋ゴマ」を将棋盤の中央でパッと逆さまにして、その箱をゆっくりと上に引き上げると、将棋盤の中央に将棋ゴマの山がで

きるわけである。それをまず最初の順番の人から「人差し指」だけを使って音を立てないように取り去るわけだが、その時によく音がしたとかしなかったとかで、お互い揉めることが非常に多く、その時にもやはり「ルール」をよく守るようにはしないと、遊びそのものがつまらなくなってしまうので、そうならないためにも音がしたような時には、次の順番の人に素直に交代をするようにします。そして、お互いが順に将棋ゴマの「山」から音を立てないように将棋ゴマを取り合うことになるわけだ。その場合、子供たちは、将棋ゴマを一つ一つ確実に取って来る場合もあれば、また、欲張って一度に多くの将棋ゴマを取ろうとして失敗したりと、子供たちは、何だかんだと騒ぎ合いながら楽しく遊び合っているものである。もちろん、この「山崩し」では、できるだけ位の高い将棋ゴマを取るようにするわけだが、それは、例えば、王将を初めとして、飛車や角行かくぎょう、また、銀将や桂馬、その他、そのようなことを考慮に入れながら、お互いに見えるだけ多くの「位」の高い将棋ゴマを取り合っては、やがて将棋盤の上にある将棋ゴマをすべて取り終えたところで、一応「山崩し」は、終わりということになるわけである。

三、銀行遊び

さて、今度は『銀行遊び』（金ふり将棋）の始まりとなるわけである。その場合、「金将」を取った人は、それを将棋盤の上に出し、そして、ジャンケンなどで順番を決める場合と金将を多く出した人が最初にやるという場合もあり、それはもうどちらでもその時の「ルール」に従って遊び合えばそれでよいことである。そして、その決まった順番からの金四枚を振って、出た数だけ相手から将棋ゴマをもらうことになるが、その場合、将棋の駒の金額は、それぞれ次のようになるかと思う。つまり、「歩は一円、香車は五円、桂馬は十円、銀将は二十円、角行は五十円、飛車は八十円、そして王将は百円」で行ないます。そして、この時にも金四枚を振った時に、金すべて裏になった時には「二十円」にし、逆に、金四枚がすべて表になった時には「四十円」にする場合もあれば、また、表を「五十円」にし、裏を「百円」にするような場合もあり、それらもちゃんと決めてから遊び始めることになるかと思う。それに加えて、もし金四枚を振った時にその金四枚のコマの一枚でも将棋盤から外に出してしまった場合には、「シヨンベン」となって、その出た数だけ「空き箱」の中に出さなければならず、また、将棋盤の上で振った金四枚のコマが重なってしまった場合にも「ウンチ」（或いはクチャ）となって、同じように出た数だけ空き箱の中に出さなければならぬ決まりになるわけだ。そのようにして「空き箱」の中にたった将棋ゴマは、金四枚を振った時に、もし金四枚すべて裏か表になった時には、それらすべてもらえるものであり、その時には一挙に将棋ゴマが増えるので、非常に醍醐味があるわけである。そのようにしてお互い順番に金四枚を振って、その出た数だけお互いの将棋ゴマを取り合っていくうちには、やがて手持ちの将棋ゴマがすべてなくなってしまった人から負けとなり、残った人たちだけでゲームをやり続け、そして、すべての将棋ゴマを集めた人がその勝者となる遊び方である。この遊びは、「山崩し」から始まり、その時にはできるだけ金額の高い将棋ゴマを狙ねらって取るようにし、また、「銀行遊び」の時には、できるだけ高い数が出るようにと、金四枚の振り方などもその人なりにあれこれ工夫しながら、子供たちはお互いに楽しく遊び合っているものである。

四、はさみ将棋

次に、『はさみ将棋』について簡単に話をしてみたいと思うが、その「はさみ将棋」というのは、もう誰でもよくご存知のように遊び合う二人がそれぞれ将棋盤の一番下のところに「将棋ゴマ」（ふつう「歩」）を一行に並べ置くことから始まります。

そして、お互い交互に自分のコマを動かしながら、相手のコマをはさんだ時は、相手のコマが取れるというものであり、そのようにしてお互い相手のコマをはさんで取り合い、どちらか先に相手のコマを一つだけにした方が勝ちになるという遊び方である。この遊びの「面白さ」は、やはりいかにして相手のコマをはさむか、そのためにあの手この手の作戦を立てては、相手をうまく自分の仕掛けたワナに誘い込んだりしながら、お互い真剣に遊び合っているものだが、その場合、大事なのは、やはり「全体の動き」をよく見極めることであり、なぜ相手がそういう動きをするのか、その相手の「心の動き」をできるだけ深く読むようにしないと、ただ自分のするところだけを狭く見ていたり、あるいは考えていたのでは、かえって相手のワナにはまってしまい、自分のコマを取られてしまうことも多く、そうならないためにもよく相手の動きを見極め、そして、なぜそういう動きをするのかよく理解してから、自分の作戦を立てることが大事であり、自分の方のことばかりを考えていたのでは、なかなか相手には勝てないということになるかと思う。そのようにこの「はさみ将棋」というのは、ふつうは一行でやることが多いかと思うが、時には二列で行なう場合もあり、それはもうどちらでも基本的には全く同じことであるが、ただ一列よりは二列の方がそれだけ複雑になって、全体の動きを見極めるのもそれだけ大変なことになり、そばで見ている友だちなどに、ここはこうした方がよいとか悪いとか、その他、もう何だかんだと言われながらも楽しく遊び合っているものである。

五、将棋倒し

次は、今までの「ゲーム形式」の将棋遊びとは全く違って、いわゆる『将棋倒し』という遊び方もあるかと思う。それは、もうこれという特別のルールなどは何もなく、ただ各人それぞれが自分の好きなように将棋ゴマを等間隔に立てて並べれば、それでよいものがあり、例えば、うず巻き型に将棋ゴマを並べたり、あるいはへびのようにくねくねとした並べ方にしたりして、その最初の将棋ゴマを手で押すと、次から次へと将棋ゴマが崩れて行くというものであるが、この「将棋倒し」の楽しさをより大規模な遊びにしたものが、まさに「ドミノ崩し」になるかと思う。――さて、その『ドミノ倒し』についてはもう誰でもよく知っているとともに、テレビなどでもよく「ドミノ倒し・世界新記録に挑戦！」などという「番組タイトル」で放送されたりすることもあり、「ドミノ倒し」の面白さや醍醐味については、今さらあれこれ説明する必要もないかと思う。それは、膨大な数のドミノを手で一個一個丁寧に置き並べなから、もう多種多様な「仕掛け」や変化に富んだ多彩な「図形模様」になるように創り上げてから、いよいよ最初のドミノを指で軽く押し倒すと、次から次へとドミノは倒れ進むわけだが、その「動き」は、まるで自ら生命を持つ「生き物」であるかのように、軽快な音を立てながら勢いよく前に倒れ進み、そして、もう実

に多彩と変化に富んだ「仕掛けや図形模様」などが一つ一つ成功をしていくと、見ている人たちからも思わず拍手や歓声などがどっと上がったりして、ムードも一気に盛り上がり、ていく一方で、思うようにいかなかったところでは、逆に、あつとため息がもれたりしながらも、次から次へと多種多彩な「仕掛け」が数多くクリアーされて、最後の「大仕掛け」なども大成すれば、遂に「世界最高記録！」という大きな目標の達成にもなり、その盛り上がりは、もうピークに達することにもなるわけである。もちろん、家族や友だちと遊び合う時には、それほど数多くのドミノを使って遊び合うわけにもいかないが、それでも各人が好きなようにあれこれと「仕掛けや図形模様」などを創り出しては、小さな子供から大人の人たちまで、各人それぞれが思い思いに十分に楽しく遊び合える遊びになるかと思う。

六、本将棋

最後に、『本将棋』について少し話をしてみたいと思うが、「本将棋」というのはもちろん、本来の「将棋を差し合う」という意味合いである。それは、まずお互いに将棋盤の上にそれぞれの将棋ゴマを定位置に置き並べてから、ふつうは将棋の弱い人とかジャンケンに勝った人から差し始めるかと思う、もちろん、正式の「対局」では、歩三枚か五枚を振って、もし表が多く出たならば、振った人の先手になるというルールで行なわれるものである。そのようにして先手と後手とが決まったならば、いよいよ対局になるわけだが、その場合、幾つかの「攻撃方法と守り方の基本的な型」があるかと思う。その代表的なものに、いわゆる「居飛車の時には、矢倉囲い、そして、振り飛車の時には、美濃囲い」にするのが、まさに「定跡」になるかと思う。もちろん、その基本的な「型」にも幾つかの変形があり、それだけ複雑で実践的な攻撃方法や守り方になっていくわけだが、それでは、それらについて少し説明をしてみたいと思う、まず、「居飛車」というのは、飛車を定位置から横に振らずに、そのまま定位置から縦に攻撃していく方法であり、その時には、守りは「矢倉囲い」にするのが言わば「定跡」であり、その「矢倉囲い」にも、金矢倉、銀矢倉、その他、幾つかの種類があるかと思うが、その中でも、「金矢倉」が最も有名なものであり、その詳しい説明は、ここでは省略したいと思う。次に「振り飛車」というのは、飛車を定位置から横の方向に移動して攻撃する方法であり、その飛車をどここの位置に移すかによって、それぞれ「向かい飛車、三間飛車、四間飛車、そして中飛車」とに分かれることになる。そして、「向かい飛車」というのは、自分の「角」の位置に飛車を移すこととであり、そうすると、相手の飛車と向かい合うことになるので、この「向かい飛車」という名になったかと思う。その右隣りの位置に飛車を移すのが、「三間飛車」、その隣りの金将の上の位置に移すのが「四間飛車」、そして、王将の上の中央に飛車を移すのが有名な「中飛車」ということになるかと思う。そして、この「振り飛車」戦法を取った時には、その守りの型としては、ふつう「美濃囲い」にするのが定跡かと思う。その「美濃囲い」というのは、まず、飛車を角方向へと移してから、王を飛車の定位置まで移動し、それから右下の銀を王の横に付けければ、それがいわゆる「美濃囲い」の基本的な形になるかと思う。その他にも、有名な「穴熊」というのがあり、それは、左下の「香車」を上へ上げ、その片隅に王をもぐらせてから、桂の上に銀を寄せれば、それが「穴熊」の基本的な形に

なるかと思う。もちろん、右下の隅に「穴熊」を創る場合もあり、それは、その時々々の「作戦」に依じて臨機応変にどちらの「穴熊」でも創ることができるとある。そして、ある一時期は、この「穴熊」が大変な人気を得ては、例えば、「居飛車穴熊」、「振り飛車穴熊」、或いは「銀冠居飛車穴熊」など何でも「穴熊」にするような傾向があったかと思うが、それでは、その「穴熊」の最大の長所は、いったい何かと問えば、それは、やはり「攻め落とすまでに手間がかかる」ということであり、一方の「美濃囲い」の場合には、比較的すぐに構えができるので、それだけ実践向きであるということになるのだろう。

そのようにして各人それぞれの「攻撃と守り」の形が出来たならば、お互い相手の陣地に攻め込んでいく段階になるわけだが、この段階から相手の王将を追い詰めるまでがお互いどのくらい深く将棋の「局面」が読めるかの、いわば「読み合い」の勝負になるかと思う。その場合、将棋の強い人であれば、相手のコマの動きを見れば、相手がどの程度の腕前かはすぐに分かるものであり、一般の人と有段者とは全く勝負にならないほどの「将棋の読みの深さ」には決定的な違いがあるということである。ところで、本格的な「対局」の場合には、最初「振り駒」によって、どちらが先手であるかを決め、それから先手、後手と「将棋」を差し合っていくわけだが、序盤ではふつう相手の「コマの動き」を厳密に読み図りながら、それぞれ自分の「守りと攻撃の体勢」を創り上げていくことになるかと思う。そして、その序盤から中盤にかけては、いよいよ相手陣地に攻め入り合う機会をお互い伺いながら、中盤での本格的な「攻防段階」に入り、それからお互い相手の「王将」を追い詰めていく「終盤段階」へと向かって行くわけである。その「序盤、中盤、そして終盤」を通じての、その時々々の局面において、一体、どういう「一手」を差したらよいのか？ 例えば、「一手が王手飛車取りのような二重攻撃になっていたり、また、受けが即攻撃になっていた」ような、お互いできるだけ自分にとって有利な「局面」へと展開させる卓越した「妙手」を何度も見つけ出していく、その幾手、幾十、幾百の無限の「読みの積み重ね」から生じて来る、その時々々の「直感」（ひらめき）こそは、まさに「勝敗を分けて」いくものであるが、その「読みの深さ」を生み出すものは、その人の日頃からのたゆまぬ努力や資質また気力やその時の調子によっても違って来るのだろう。

ところで、かなり実力が違う人たちが「対局」を行なう場合には、ふつう「駒落ち」（或いは「駒割り」と言って、例えば、プロでは、一段差では香落ち、二段差では角落ち、三段差では飛車落ちというように、それぞれを落として「対局」することも多く、実力のかなり違う人とも「対局」をして楽しむことができるわけである。一方、最近では女性の人たちでも「将棋」を差す人が非常に増えてきているとともに、小さな子供からお年寄りまで非常に幅広い人気を集めているものである。

例えば、まだ幼い幼児や小学校低学年の頃から家族の人が「将棋」を差している様子を見たり、或いは直接教わって覚えては、父親や兄弟などと好んで「将棋」を差し合うことも多いかと思う。また、学校の友だちや近所の友だちなどが何人か集まった時にも、室内で行なうトランプ遊びやゲーム遊びなどと並んで、色々な「将棋遊び」をして楽しく遊び合うこともあるかと思う。また、小学校の高学年になれば、学校の将棋クラブや何か将棋のサークルや道場などに所属をして、「将棋」をより深く学んでは、友だちや仲間たちと楽しく「将棋」を差し合っている子供たちも多いのだろう。また、中・高・大学時代になれば、学校の将棋クラブや近くの将棋道場或いは何か将棋のサークルや研究会などに所属

をして、その「将棋」の腕前を本格的に磨いているものである。また、どこかに旅行に行った時にも、バスや汽車の中、或いは着いた旅館やホテルなどでも、何らかの「将棋遊び」をして楽しく遊び合ったりすることもあれば、また、学校の寮や下宿生活などを行なっている友だちが室内に何人か集まった時には、ランプやゲーム遊びなどと並んで、「将棋」などで遊び合うこともあるかと思う。

一方、社会人になれば、例えば、会社の昼休みなどには同僚と「将棋」を差し合ったり、また、近くの「将棋道場」などに足繁く通っては、そこで「将棋」の腕前を本格的に磨き上げたり、また、あちこち旅行に行った時にも、着いた旅館やホテルなどで「将棋」を差して楽しい時を過ごすこともあるかと思う。そのように様々な機会に「将棋」を差し合うことは多く、また、新聞や雑誌などには必ずいわゆる「詰め将棋」が載っていて、そして、この「詰め将棋」が何分でもきたら何級や何段ぐらいと書いてあるので、それじゃということ、真剣にその「詰め将棋」に挑戦をして楽しんでるものである。また、本屋さんなどに行つて、そこに数多くある「将棋」の本や「詰め将棋」の本の中から気に入った本を何冊か買い求めては、それで本格的に「将棋」を学んだり、また、「詰め将棋」の易しいものから難度の高い「詰め将棋」へと、どんどん挑戦をして楽しんでるものである。また、各市区町村で催される大小様々な「将棋大会」^{さまざま}やら「全国大会」などにも積極的に参加をして、そこでお互い真剣に「将棋」を差し合つては、日頃の腕前を十二分に競い合つて楽しんでたり、さらに最近ではテレビでも毎週定期的に「将棋番組」が放送されているので、その「テレビ番組」などを通じて著名な有段者の「対局」などを見ながら真剣に勉強したり、また、気軽に楽しんでいたりしているものである。そのように小さな子供からお年寄りまで、また、最近では女性の人も含めて、「将棋」が趣味だという人の数は恐らく、日本中では膨大な数に上るのではないかと思う。それゆえ、今、この時にも日本中のいたる所で様々な「将棋遊び」や本来の「将棋」を差し合つては、楽しい時を過ごしている人たちも数多くいることになるのだろう。

*

*

トランプ遊び

トランプ遊び

子供たちが室内で楽しく遊び行なう数多くのゲーム遊びのその中なかでも、最もポピュラーな遊びの一つとして、今日でも高い人気を維持しているものに、いわゆる『トランプ遊び』（或いは「カード遊び」）があるかと思う。

ところで、その「トランプ」という外来の言葉は、本来は「切り札」という意味合いであり、それは、明治の初期の頃に、西洋の人たちが「カード・ゲーム」を行ないながら、よく「トランプ！」（切り札）と言いながらカードを場に出すのをそばで見えていた日本人が、そのまま「カード」の名称として使用し始めたそうであるが、正式には「プレーイング・カード」、或いは、単に「カード」（或いは「カーズ」）と呼ばれているものである。そして、その「カード」（或いは「カーズ」）の枚数は、ジョーカーを含めて、合計五十三枚で一組になっているものを使用することになるが、その「カード」の起源としては、大きく分けて、次の三つの「起源説」があるそうである。――つまり、一つは、「古代エジプト起源説」であり、一つは、「インド起源説」であり、そして、今日では「中国起源説」が最も有力と考えられていて、それは、古代中国の「銭札ぜにふだ」という「カード（紙の札）」がシルクロードを通じて、ヨーロッパに広められたという説である。

もちろん、そういう歴史的なことはともかく、今日使用されている「カード」のスーツ（同じ記号の組）としては、誰でもよくご存知のように、「スペード、ハート、ダイヤ、そして、クラブ」の四種類があり、それぞれ「スペードは剣（貴族）、ハートは聖杯（僧侶）、ダイヤは金貨（商人）、そして、クラブは棍棒（農民）」を意味しているとともに、それらが、また、カードの「強さ」の順にもなっているものである。そして、その「カード」を使って様々な「トランプ遊び」を始めるわけだが、その場合、まずディーラー（親）を決めなければならず、その方法としては、一般には場の中央に裏返しに置いてある一組のカードから、一枚ずつカードを引いて、一番高位のカードを引いた人が、ディーラー（親）になる方法とか、また、全員で「ジャンケン」などをし合って、勝った人がディーラー（親）になる方法とか、その他、もういろいろな方法があるかと思うが、それは、その時々を決めた方法で行なえば、それでよいことである。そして、そのディーラー（親）は、一組のカードをよく切ってから、右隣りにいる人に「カット」をしてもらい、そのカットしてもらったカードを持って、ディーラー（親）は、自分の左隣りにいる人から、カードを「時計まわり」に一枚ずつ順に必要な数だけ配って行きます。一方、それを見ているプレーヤー（子）たちは、ディーラー（親）が全員に手札を配り終わるまで、それぞれ自分の手札に触れてはいけない「ルール」であり、そのようにしながら、様々な「トランプ遊び」が始まるわけである。その「トランプ遊び」の種類も、非常に数多くあるかと思うが、ここではよく知られている「トランプ遊び」について、少し考えてみたいと思う。

一、ババ抜き

では、最初に誰でもよく知っている『ババ抜き』遊びであるが、この遊びは、二、三歳の小さな幼児たちでも十分に楽しめる非常に簡単な遊びになるかと思う。まず、ディーラー（親）が、ジョーカーを含めた一組のカードを全員に配り終えたならば、それぞれ自分

の手札の中にある「同位札」（同じ数の札）を二枚で一組として場に捨てていきます。そして、ババを持っている人は、なるべくそのことを誰にも気づかれないように注意しながら、残った「同位札のない手札」を使って、お互いに順番に右隣りの人からカードを一枚ずつ引き合い、うまく同位札が出来たならば、それを場に捨てていきます。そして、お互いなるべくババを引かないように注意をし、一方、もし自分の手にババを持っているような時には、逆に、何とかうまく左隣りの人にババを引かせるように工夫をしながら、早く自分の手札を全部なくし、先上がった人から「勝ち」になるという最も簡単な「トランプ遊び」になるかと思う。そして、この「ババ抜き」遊びでは、ふつう「ジョーカー」を「ババ」として使用するのが一般的だと思うが、しかし、必ずそうでなければいけないというものでもなく、例えば、「ジョーカー」札を使わず、五二枚の「カード」の中からどれか一枚を抜き取り、その片割れが「ババ」になるようにしても面白く、そうすると、競技者たちは、誰もどのカードが「ババ」なのか全く分からない状態で遊び合うことになり、最後になって、「なあんだ、このカードがババだったのか！」と初めて気づくということになり、それだけゲームも楽しめるかと思う。また、これは、今の「ババ抜き」の全く逆になる「ルール」であるが、前のようなやり方で行ない、そして、先上がった人たちから逆に負けになっていき、そして、一枚抜いた「カードの片割れ」を最後まで持っている人が「勝ち」になるという、一般の「ババ抜き」とはまったく逆のルールで行なわれる場合もあり、そのどちらの「遊び方」でも、実際に行なってみるとなかなか面白く、大人の人たちでも十分に楽しめるものである。

二、七ならべ

次に、『七ならべ』について、少し考えてみたいと思うが、ふつうの「七ならべ」であれば、まず、ディーラー（親）が、ジョーカーを含めた一組の「カード」を全員に配り終えたあと、各プレーヤー（子）たちは、自分の「手札」の中に「7札」がある場合には、それを「場」に出すことになるが、それは、上から「スピード、ハート、ダイヤ、そして、クラブ」の順に「7札」を四枚順にそれぞれ場に出すことになる。そして、順番に従って、最初は、「6札」か「8札」を出すことになるが、もちろん、自分の「手札」の中に「出せる札」がない時には、三回まで「パス」ができ、もちろん、「出せる札」があっても、「パス」と言って、敢えて出さないという「作戦」もあるわけである。

それでは、一体、どうすれば、この「七ならべ」遊びに勝てるのか？ その「要領やコツ」について、少し書いてみたいと思う。まず、配られた自分の「手札」をよく見て、自分の左手から、「クラブ、ダイヤ、ハート、スピード」の順に、それぞれ「A、K」の順に並べ替えておきます。そして、すぐに出せる「6札」が、手札の中にあり、しかも同種の「3、2、A札」のどれかがあるような時には、すぐに場に出すようにして、同種の「3、2、A札」が早く出せるようにします。一方、もし「6札」以外の「5、4、3、2、A札」が、一枚もない場合には、出来るだけ場に出さないようにして、対戦者たちがカードを場に出せないようにブロックします。それは、「5札」でも「4札」でも、ブロックできる時には、できるだけブロックします。一方、すぐに出せる「8札」がある時にも、まったく同じであり、同種の「J、Q、K札」のどれかがあるような時に

は、すぐに場に出すようにして、同種の「J^{ジャック}、Q^{クイーン}、K^{キング}札」が早く出せるようにするが、もし「8札」以外の「9、10、J^{ジャック}、Q^{クイーン}、K^{キング}札」が、一枚もない場合には、出来るだけ場に出さないようにして、対戦者たちがカードを場に出せないようにブロックします。それは、「9札」でも「10札」でも、ブロックできる時には、できるだけブロックしませんが。そのように「自分の手札は、なるべく早く出せるようにし、一方、対戦相手の人たちのカードは、できるだけ出せないようにブロックする」ことによって、自分が勝てる「確率」が、それだけより高くなるという「考え方」になるわけである。

三、殺しの七ならべ

さて、今度は、ふつうの「七ならべ」の変形であるが、最近、人気を得てきている、もう一つの『殺しの七ならべ』についても、少し話してみたいと思う。その「遊び方」や「カードの配り方」などは、基本的にはふつうの「七ならべ」と同じであるが、ただ違うのは、カードの「置き方」であり、ふつうの「七ならべ」では、例えば、カードは、七の次は、八、六の隣りは、五というように、順にカードを置いていかなければならない。一方、「殺しの七ならべ」の場合には、それだけではなく、例えば、カードは、上から「スペード、ハート、ダイヤ、そして、クラブ」の順に「7札」を四枚それぞれ場に出したあと、ディーラー（親）の左隣りの人からゲームを始めていくことになるわけである。

さて、最初の人は、「七ならべ」と同じように、「六」か「八」の札を出して付け札をするしかなく、それがいやなら、三回までパスができるので、一回目のパスを行なうことになる。例えば、その人が、ダイヤの「8札」を出してつけ札をした場合、次の人は、ハートの「9札」を出すこともできるし、また、クラブの「9札」を出して、クラブの「8札」を殺すこともできる。そして、殺されたカードを持つ人は、自分の手札の中から、そのクラブの「8札」を取り出し、それを手前に表向きにして出さなければならず、その次の人は、クラブの「9札」のななめ上のダイヤの「10札」を出して、ダイヤの「9札」を殺すこともできる。そのように場に出されているカードの「角」に触れていさえすれば、ななめ右上でもななめ右下でも、また、ななめ左上でもななめ左下でも、もちろん、ふつうの「七ならべ」のように、「七・八」、「七・六」と順にカードを出すこともでき、そのようにななめにもカードを出すことが出来る「ルール」によって、初めてカードを殺すことも可能になって来るわけである。

それでは、どういう時に、カードを殺すことができるのか。そのことについて、もう少し話してみたいと思う。例えば、前の例のように一番上のスペードのカードと一番下のクラブのカードは、三方が囲まれた時に殺されることになり、一方、中のハートとダイヤのカードは、四方が囲まれた時に殺されたことになる。――例えば、最初の人が、ダイヤの「6札」を出し、次の人が、ななめ左上のハートの「5札」を出し、そして、その次の人が、スペードの「6札」を出せば、ハートの「5札」のカードは、殺されることになる。また、次の人が、スペードの「4札」を出せば、スペードの「5札」のカードを殺すこともできるし、クラブの「5札」を出せば、クラブの「6札」を殺すこともできる。そのように、だんだんとゲームが進んで行くにつれて、いたるところにカードを殺せる場所ができてきて、それぞれ各人にとって最も都合のよいところにカードを出して、なるべき自分

のカードが殺されないように十分に気をつけながら、ゲームを進めていくわけである。そして、「A」と「K」の場合、その殺され方は、スペードとクラブの「AとK」は、それぞれ二方が囲まれると殺され、一方、ハートとダイヤの「AとK」は、それぞれ三方が囲まれると殺されることになる。例えば、スペードの「2札」が出ていけば、ハートの「A」をおくことによって、スペードの「A」のカードは、殺され、また、クラブの「2札」が出ていれば、ダイヤの「A」をおくことによって、クラブの「A」が出ていれる時に、ハートの「A」を出すことによって、ダイヤの「A」のカードを殺すことができる。また、一枚のカードを置くことによって、同時に二枚や時には三枚殺すこともできる。

また、一枚のカードを置くことによって、同時に二枚や時には三枚殺すこともできる。しかし、それは、例えば、クラブの「7札」と、ダイヤの「7、8、9札」が出ていて、クラブの「10札」をおくことによって、クラブの「8、9札」のカードを同時に二枚殺すことはできない。また、クラブの「7、8札」、ハートとダイヤの「9札」がそれぞれ出ていて、スペードの「8札」をおくことによって、ハートの「8札」、ダイヤの「8札」を同時に二枚殺すという、そういう殺し方はできないので、あくまでも囲まれて殺されるカードは、一枚だけである。ただ、例えば、スペードの「7、8、10札」、ハートの「7、J札」、ダイヤの「7、8、10札」、そして、クラブの「7、9札」が出ていれる時に、ハートの「9札」をおくことによって、ハートの「8、10札」、スペードの「9札」、ダイヤの「9札」が、同時に「四枚」殺されることになる。そのようにして、お互いよく考えながらゲームを進めていき、そして、このゲームは、早く上がれば、その人が即「勝ち」になるという遊び方ではなく、むしろ殺されたカードの少ない人が、勝ちになるというゲーム遊びである。そして、もし殺されたカードの少ない人が、勝ちになるというゲーム遊びになると、もし殺されたカードの枚数が全く同じ場合には、先に出がった人が勝ちになるという「ルール」で行なわれるものである。そのように、この遊びは、ふつうの「七ならべ」に比べると、確かに複雑で面白いゲームになっていて、それゆえ、子供だけではなく、大人の人たちでも、真剣に遊び合っても十分に楽しめるものであり、ぜひ覚えて、友だちや家族の人たちと一緒に楽しく遊び合ってほしいものである。

四、神経衰弱

それでは、次によくご存知の『神経衰弱』遊びであるが、このゲームは、もう誰でもよく知っている遊びなので、ここではごく簡単に説明をしておきたいと思う。まず、ジョーカーを除いた「五十二枚のカード」を遊び行なうテーブルの上に、全くばらばらの状態にしてすべて伏せて置くことから始めます。それからジャンケンなどで順番を決め、その最初の人からテーブルの上に伏せてあるどのカードでも二枚表向きにします。そして、もしその二枚が違った数のカードであれば、それは、失敗であり、その表にした二枚のカードは、元通り伏せてから、次の順番の人に代わります。一方、もし運よく同じ数のカードを表向きにできた時には、もう一度、続けて行なうことができ、それは、失敗するまで続けることが出来るわけである。そのようにしながら順番に最後まで遊び合い、その結果として、一組でも多くのカードを取ることができた人が勝ちとなり、一方、最も取れなかった人（つまり一番ビリの人）は、その時によっても違うだろうが、例えば、みんなから「シ

ツペ」などのバツを受けて遊び合うという非常に楽しい遊びであります。

ところで、このゲームの勝負どころは、一体、どこにあるのかと言えば、それは、何と言つても、やはり一度或いは数回表向きになった「カード」をどのくらい覚えていられるかが「勝敗の分かれ目」になるかと思う。むろん、そうは言つても、表向きになった「カード」をすべて覚えておくことなど到底できないので、ふつうは、ある程度、限られたカードをよく覚えておくことになるかと思う。例えば、自分が表にしたカードをよく覚えておくとか、自分の目の前のカードをよく覚えておくとか、その他、それぞれその人に合った方法で記憶しておくわけだが、この遊びは、大人と子供とが一緒に遊び合つても、必ず大人が勝てるというものでもなく、むしろ子供たちの方が一般に「記憶力」がよい場合も多く、大人の人が真剣に行なつても負けてしまうこともあり、それだけ子供から大人の人たちまでもう夢中になつて楽しく遊び合えるゲーム遊びになるかと思う。それは、例えば、何の根拠もなく出鱈目でたらめに表にした「二枚のカード」が、偶然にも「同位札」であつたりという幸運に恵まれることもあれば、また、終盤での枚数が少なくなつたところでは、よく次から次へと三組も四組も一挙に組み合わせができて、最後でのアツと驚く「大逆転」なども可能であり、それゆえ、二度、三度と続けてやりたくなるような非常に楽しいゲーム遊びになるかと思う。

五、ダウト

次に、『ダウト』という遊び方もあり、この遊び方は、小さな子供たちが好んで行なうゲーム遊びの一つになるかと思う。まず、ディーラー（親）が、一組のカードを全員に配り終えてから、親の左隣りの人から、「一」と言つて、カードを伏せて出し、次の人が、「二」と言つて、同じようにカードを伏せたまま出していき、「K」まで行つたら、また、「二」に戻るといふ非常に簡単なゲーム遊びになるかと思う。その場合、例えば、「六」の時に、「六」のカードを正直に出してもよく、また、「六」の時に、「三」のカードを「六」と言つてごまかして出してもよく、ただ、その時に、ほかの競技者の一人が、「あつ、うそのカードを出したな！」と思つたならば、その人は、「ダウト」と大きな声で言い、そのカードを表向きにして、もし思つた通り「うそのカード」を出していたら、その「うそのカード」を出した人は、今まで場に出されていたカードを全部取ることになり、一方、逆に、正しいカードであつたならば、「ダウト」と言つた人が、その場のカードをすべて取るというルールで行なわれるものである。また、カードを出す時には、一枚だけではなく、何枚か一緒に出してもよく、例えば、「三」の時に、三のカードが二枚ある場合には、その二枚を「三」と言つて一緒に出してもよく、また、一枚三ではないカードを混ぜて三枚を「三」と言つて出し、その次の人がそれに気づかず、「四」と言つて、その上にカードを乗せてしまえば、それで無事に通つたことになる遊びになるわけである。それゆえ、正直に正しいカードを出す必要もなく、お互いに時には正しいカードを出し、時にはうそのカードを出し合いながら、それぞれ自分の手札が、できるだけ早く全部なくなつた人から勝ちになるというゲーム遊びである。この遊びは、相手がうそを言っているかどうかをよく見極めて、なるべくうそのカードを通さないようにすることが、相手を早く上がらせないためのコツであり、一方、自分が早く上がるためには、うそのカードをなるべくうま

く通るように工夫するのが、コツかと思うが、それに加えて、手持ちのカードの少ない人がカードを出す時には、なるべく「ダート」と言って、相手のカードを確認したり、また、その人が最後の一枚を出す時には、必ず「ダート」と言って、相手をすんなり上がらせないように工夫をするわけである。そのようにお互いそれぞれ様々な「工夫や作戦」などを凝らしながら、楽しく遊び合えるゲーム遊びになるかと思う。

六、ページ・ワン

次に、有名な『ページ・ワン』遊びであるが、この遊びも非常にポピュラーな遊びなので、多くの人たちがすでによく知っているかと思うので、ごく簡単に説明をしたいと思う。まず、ディーラー（親）が、各人それぞれに一枚ずつ伏せて四回配って手札を四枚にし、そして、残ったカードは、場に裏返しに重ねて置く（そのことを「ストック」と言う）。それから、ディーラー（親）は、自分の手札からどれでも好きな札を一枚場に置き、それが「台札」となるものである。そして、順番は、どのゲームでも必ず親の左隣りの人から始めるのが大原則であるが、その人が、まず「台札」と同じ種類の「札」（同種札）を、自分の手札から一枚出すことになる。その「同種札」というのは、例えば、スペードならスペード、ダイヤならダイヤ、というように同種の札のことであり、もし、自分の手札の中に「同種札」がない場合には、ストックされているカードを「同種札」が出てくるまで引きつづけ、出たきたら、それを場に出すことになる。（その場合、出てくるまで引いたカードは、すべてその人の手札となる）。そのように順番にそれぞれ自分の手札の中から（手札の中になければ、ストックからカードを引いて）、一枚ずつ「台札」と同じ「同種札」を出し合い、そして、その中で一番大きな数を出した人が、次の「台札」として、自分のカードの中からどれでも好きなものを一枚場に表向きにして出し、そのようにして一回目が終わったならば、場に出し合ったカードは、使用済みなので、「台札」以外は、すべて場の隅に片付けておき、二回目は、「台札」を出した人の次の人から、その「台札」と同じ「同種札」を順に出し合い、一番大きな数を出した人が、次の「台札」として自分の手札の中からどれでも好きなものを一枚場に出すということをし、何度も繰り返して行っていくうちには、自分の手札が二枚だけになるかと思う。そして、そのうちの一枚を「台札」と同じ「同種札」として場に出す時には、必ず「ページ・ワン」と言って出さなければならず、もし「ページ・ワン」と言って出さなかったことを誰かに指摘された時には、ストックから五枚取らなければならず、それは、最後の一枚を出す時にも、必ず「ストック」と言わなければならず、言い忘れた時には、同じようにストックから五枚取らなければならぬルールになるわけである。そして、「ページ・ワン」と言って出す時には、できるだけ数の大きなカードを出すようにすれば、最後の一枚は、いわゆる「台札」として、すんなりと場に出すことができ、簡単に「上がる」ことができるわけである。

一方、他の競技者たちは、相手にそう簡単に上がらせないために、「ページ・ワン」とされた時には、それぞれ自分の手札の一番大きな「同種札」を出して、もし「ジョーカー」があれば、それが最適で、「ジョーカー」を出した人は、次の「台札」を出す人となり、その人が一枚だけ持っている人の手札とは違った「異種札」を出せば、その人は、上がることができず、ストックから「台札」と同じ「同種札」が出てくるまで引くことになるわ

けだ。そのようにしながら、お互いに相手が自分より早く上がるのを激しく阻止し合うゲームであるが、一方、自分が早く上がるためには、どうしたらよいかと言えば、それは、「ページ・ワン」と言ってお札を出すことを「ジョーカー」にすれば、次の「台札」として残りの一枚を場に出せるので、すんなりと上がることができる。そして、もし「ジョーカー」がない場合には、できるだけ「高位札」、例えば、「AエースかKキング札」などにしないと、なかなか上がることは、できないかと思うが、そのようにして楽しく遊び合えるものである。

七、ラスト・ワン

ところで、この「ページワン」の変形として、『ラスト・ワン』という遊び方もあるのだ、それについても、ごく簡単に説明をしたいと思う。まず、「ページ・ワン」と基本的に違うところは、いったい何かと問えば、それは、「ページ・ワン」の場合には、「同種札」しか出せなかったものが、「ラスト・ワン」では、同種札でも同位札でも出すことができることと、もう一つは、少し面倒なルールであるが、例えば、「8」の札は、四枚あるが、このカードは、オールマイティーなカードであり、どのカードにもなれる、いわゆる「ジョーカー」と同じものであり、（それゆえ、ジョーカー札は使わない）、しかも次に出すカードのスーツ（例えば、ダイヤ、ハート、その他）のどれでも指定できるカードである。一方、「Q札」が場に出された時には、今までの方向とは、逆の方向に回らなければならず、Q札を出した人の前の人、もう一度やることになる。ただ、その時に、前の人、そのことに気づかなかった時には、ほかの競技者の一人から、「アウト」と言われ、言われた人は、ストックからカードを一枚引いて手札に加え、そして、その人は、一回休みになるので、ぼんやりやっていると、上がりが遅れてしまうので、気をつけなければならぬわけである。次に、「J札」が場に出された時には、次の人は、一回休みになります。また、「2札」が場に出された時には、次の人は、ストックからカードを二枚引かなければならず、また、「3札」が場に出された時には、逆に、前の人、ストックからカードを三枚引くことになり、最後に、出すべきカードが手札の中のない場合には、つまり、同種札も同位札もなく、また、オールマイティーの「8」の札もない時には、ストックから一枚引いて手札に加え、その回は、休みになるというルールになるかと思う。

以上のように、少し面倒な「ルール」であるが、しかし、覚えてしまえば、何でもないのであり、かえってゲームは、そのだけ複雑で楽しいものになるので、あまり神経質になる必要はないかと思う。そのような「ルール」で、場の「台札」と同じ同種札か同位札を出し、その出したカードは、「台札」の上に重ねておき、それが新たな「台札」となり、次の人は、その「台札」と同じ同種札か或いは同位札を「台札」の上に重ねて出し、それが新たな「台札」になるというように、この辺も「ページ・ワン」とは、少し違うところかと思う。そのようにして、お互いに楽しくゲームを進めて行くうちに、自分の手札が二枚になり、そのうちの一枚を「台札」と同じ同種札か同位札、或いはオールマイティーの「8札」を場に出す時には、必ず「ラスト・ワン」と言ってお札を出さなければならず、言い忘れた時には、「アウト」を宣告され、ストックから一枚取って、手札に加えることになる。また、最後の一枚を出す時にも、必ず「チップ」と言ってお札を出さなければならず、言い忘れた時には、「アウト」を宣告され、ストックからカードを一枚取って手札に加えるければ

ならない「ルール」になるかと思う。この辺は、「ページ・ワン」に似た「ルール」になるが、そのような「ルール」で行なわれる楽しいゲーム遊びである。そして、できれば、この「ラスト・ワン」遊びをよく知っている人と一緒に何度かゲームを行なえば、比較的簡単に「ルール」も覚えられて、みんな楽しく遊び合えるゲームになるかと思う。

*

*

さて、ここまでは、例えば、「ババ抜き」、「七ならべ」、「殺しの七ならべ」、「神経衰弱」、「ダウト」、「ページ・ワン」、そして、「ラスト・ワン」と、子供たちが何人か集まった時や家族の人たちと「トランプ遊び」を行なう時には、極めてよく行なわれるゲーム遊びであり、子供たちは、お互いにわいわいがやがやと騒ぎながら楽しく遊び合っているものである。ただ思うに、「トランプ遊び」を楽しく遊び合ったその結果として、ただ単に誰が「勝った負けた」というだけでは、もう一つ何かもの足りなく、やはりそれに何らかの「罰ゲーム」などをつけ加えることによって、より楽しいものになるのではないかと思う。

例えば、ゲームに負けてビリになった人は、ほかの人たちから手に「シツペ」をされるとか、或いは、一番になった人が、いちばん下に手を置き、その上にゲームの成績のよい順に手を置いていき、そして、最後にゲームに負けたビリになった人が、いちばん上に手を置くやいなや、いちばん下に手を置いていた人は、素早くその手を引き抜いて、上から思いつきりその重なっている手を叩くという「罰ゲーム」があるが、そのようなものをつけ加えると、それだけお互いにそれぞれのゲームに真剣になって楽しく遊び合えるかと思う。ただ、お金を賭けるようなことは、もちろん、よくないことで、たとえ何かを賭けるにしても、例えば、お菓子一個とか、チョコ一個ぐらいにするのがよいので、様々な「トランプ遊び」をし終わった後で、みんな楽しく笑い合えるような「罰」にしたり、或いは「賭け」にすべきであり、それらが後々まで悪い影響を残すことのないように十分に気をつけなければならないと思う。――さて、ここまでの「遊び方」のほかにも数多くの「トランプ遊び」があり、それは、例えば、「五一」、「ブラックジャック」、「セブン・ブリッジ」、そして、「ポーカー」といろいろとあるので、それらについて簡単に説明をして終わりにしたいと思う。

八、五十一

まず、『五十一』であるが、この遊びは、最初にディーラー（親）が、各プレーヤー（子）に一枚ずつ合計五枚のカードを伏せて配ることから始まります。そして、残ったカードは、場の中央に重ねて置き、その重ねて置いたカードの上から五枚だけ取って、それを伏せたまま「場札」として、そのストックされているカードを囲むように一枚づつ並べ置きます。それから各プレーヤー（子）たちは、自分の「手札」をよく見てあまりにもひどい「手札」の時には、自分の「手札」と伏せてある「場札」の五枚をそのままそっくり替える「全取っ替え」ができるが、二人以上交換希望者がいる時には、ディーラー（親）の左側に近い人にその権利があるということである。もちろん、「全取っ替え」は、してもしなくてもよく、最初に「全取っ替え」をしなかった人たちは、ゲーム中に一回だけ「全取っ替え」ができる権利が残るが、一方、最初に「全取っ替え」してしまった人は、それでもう「全取っ替え」はできないとともに、最初に「全取っ替え」をした人がいた時には、その次の

人から、「ゲーム開始」になるという「ルール」になるかと思う。

それは、まず場に伏せてある五枚の「場札」を表向きにします。そして、最初の一周りだけは、その「場札」に望むようなカードがなくても、それを替えて新しい「五枚の場札」にすることは、できない「ルール」になっています。それゆえ、最初の一周りだけは、各人自分の「手札」から不必要なカードを一枚捨てて、代わりに場に出ている「五枚の場札」の中から、一枚を取って来ることになる。しかし、二回目からは、もしその人が望むような「札」が場に出ていない時には、その「五枚の場札」をそっくりテーブルの片隅に流して、場に重ねて置いてある「ストック」から新たな「五枚の札」を「場札」として表向きにして出し、その新しい「五枚の場札」の中から一枚を取って来ることになるわけだ。そのように自分の「手札」を一枚捨てて、代わりに「場札」から一枚取ってくるというようなことを、何度も繰り返し返すことになるかと思う。

それでは、次に、その「役作り」について簡単に説明をしたいと思う。まず、この「五十一」という遊びは、「A」が「二点」、そして「K、Q、J、10札」が、それぞれ「10点」になり、それ以外のカードは、そのカードの数字と同じ数、例えば、「5札」なら「5点」、「8札」なら「8点」ということになるかと思う。そして、「A、K、Q、J、10札」と揃った時に、初めて、「五十一」となる遊び方である。ただここで最も大事なことは、例えば、スピードならスピード、ハートならハートというように、いわゆる「同種札」でなければならぬということである。それゆえ、もし「AとK」がハートで、「Q、J、10札」がスピードであるような「五十一」を作っても、それは、正しい「五十一」ではないために、そのようなものはすべて「0点」になってしまいます。それゆえ、いわゆる「ビリ（最下位）」にならないためにも、自分の「五枚の手札」は、できるだけ早めに「同種札」にしておくことも、非常に大事なことになるかと思う。

例えば、ゲーム中に五枚の「場札」の中から一枚のカードを拾う場合、まず「A、K、Q、J、10札」などが出ている時には、できるだけそれを拾うようにします。それは、なぜかと言えば、それは、たとえそれがその人が作ろうとしている「五十一」と違った「異種札」であっても、ほかの人が、その札で「五十一」を作ろうとしているのを邪魔することができからである。また、最初のうちは、自分でもどの「同種札」で「役」を作ったらいのか迷っていることが多い状態であるので、とにかく、そういう「絵札」は拾っておいて、やがて、例えば、ハートで「五十一」を作ろうと決まった時には、手札の中にあるスピード、その他の「絵札」を捨てて、代わってハート札を拾うようにして、できるだけ自分の「手札」は、早めに「同種札」にしておいた方が「危険性」は少なくともすむが、しかし、逆にその「絵札」を出すことによって、ほかの人が先に上がってしまうという「危険性」も高くなるので、こちら辺の「かけ引き」こそが、まさに「五十一」という遊びの最も面白いところではないかと思う。

やがて、誰かが「五十」か「五十一」になったならば、(その場合、上がりは、「五十一」だけというルールもある)、その人は、「ストップ」と言い、残りのプレーヤーたちは、そのままの「場札」で、自分の「手札」と「場札」を一枚だけ替えることができるが、替えなくてもよく、そこでゲームは、終了になる。そして、お互いの「得点」を計算して順位を決めることになるが、その場合、もしストップをかけた人が、「五十」で、ほかの人が、「五十一」になっていた時には、そのストップをかけた人が、逆に、「ビリ」にな

ってしまおうという「ルール」もあるかと思う。(ちなみに、「ジョーカー」を使用する場合、その数字は、「10点」か「12点」であり、また、ジョーカーの入った「五十一」とジョーカーの入らない「五十二」では、ジョーカーの入らない「五十一」の方がより強い「五十二」になるという「ルール」になるかと思う。)

九、ブラック・ジャック

次に、『ブラック・ジャック』であるが、この遊びは、一般に『二十一』とか『ドボン』とか呼ばれているものであり、ここでは「カジノ」などで行なわれる「ブラック・ジャック」について、少し考えてみたいと思うが、その前に、基本的な「用語」を幾つか説明しておきたいと思う。まず、「ヒット」(Hit)は、カードを一枚引くことであり、「スタンド」(stand)は、カードを引かないこと。そして、「バースト」(bust)は、カードの合計が「二十一」を越えてしまった場合であり、そして、「A」+「K、Q、J、10札」のいずれかの組み合わせで、まさに「ブラックジャック」が出来上がるというものである。

まず、各プレイヤー(子)たちは、自分の「賭け金」を決めては「所定の場所」へチップを置く(ベットすることから始めます。それから、ディーラー(親)は、「カード」の数多く入っている「カードシュー」から「カード」を一枚ずつ引き出し、各プレイヤー(子)に一枚ずつ表向きの状態で配り、最後に、自分のところに一枚表向きで置き、続けて、ディーラー(親)は、再び、各プレイヤー(子)に二枚目のカードを表向きにして一枚ずつ配り、最後に、自分のところに一枚伏せて置きます。それから各人は、自分の配られた二枚の「手札」をよく見て、その「数」を計算することになるわけである。

その場合、「A」は、「十一」か「一」となり、「絵札」は「十」、そして、他のカードは、そのカードの数字が、そのままその札の「数」となります。それゆえ、その人の「手札」が「A」と「絵札」(或いは10札)であれば、まさに「ブラックジャック」であり、また、「絵札」と「絵札」(或いは10札)であれば、「二十」ということになります。そして、二枚の札で「二十一」にならなかった時には、ディーラー(親)は、各プレイヤー(子)に「三枚目のカード」を配ることになるが、その場合、プレイヤー(子)の中にはすでに二枚で「よい手」ができている場合には、その人は、もうカードはいらないということ、「スタンド」(声ではなく手を横に振る)ようにする。そして、その人は、飛ばして、それ以外の人たちに順番にカードを配ることになるが、その場合、もう一枚カードがほしいプレイヤー(子)たちは、「ヒット」(指でコツコツと場を軽く叩くような行為)をして、できるだけ「二十一」に近い数になるまで、何枚でも「カード」を配ってもらうことができますが、しかし、そのプレイヤー(子)が「二十一」を超えてしまった場合には、その時点で、即、そのプレイヤー(子)の「負け」になるというものである。

そのようにして、すべての人が必要なだけのカードをもらったならば、ディーラー(親)は、自分の二枚のカードを見て、その数が「十六以下の時には、もう一枚カードを引かなければならず、また、十七以上の時には、カードはもう引けない」という大原則(つまり「鉄則」)になっています。また、ディーラー(親)が二枚で「ブラックジャック」になった時には、プレイヤー(子)の中に、もし「ブラックジャック」になった人がいれば、その人だけは「引き分け」であり、それ以外のプレイヤー(子)は、すべて負けで、ディ

ーラー（親）のまさに「総取り」ということになるわけだ。そして、この「総取り」こそは、まさにディーラー（親）にとつては、何とも言えない最大の「醍醐味」になるかと思う。そして、それ以外の場合は、ディーラー（親）は、自分の「数」と各プレーヤー（子）の「数」とを見比べて、自分の方が勝っている時には、その場にはられたチップをもらい、逆に負けている時には、場にはらわれている数だけのチップを払い、そして、同点の場合には、「引き分け」になるが、プレーヤー（子）の方が「ブラックジャック」で勝った時には「一・五倍」（二チップの賭けで五チップ）が戻って来るということである。

以上のように、この「ブラックジャック」という遊びは、非常に簡単ではあるが、しかし、世界中のありとあらゆる「ギャンブル場」（つまり「カジノ」）では、必ず行なわれている最もポピュラーなゲームであり、それだけ人気の高い「カード・ゲーム」ということになるのだらう。そして、この「ゲーム」の最大のポイントは、やはりあと一枚のカードを引くべきか、それともやめた方がよいのか、もし、引いて「二十一」を超えたら元も子もなくなるし、かと言って、今の「数字」（例えば十七以下）では勝てるかどうか不安であるというような時に、どちらを選ぶか？　そこにこそ、まさにその人の「勝負感」というものが真に問われるとともに、それがそのまま「勝敗の分かれ目」にもなっていくということである。

十、セブン・ブレッジ

次に、『セブン・ブレッジ』遊びであるが、この遊びも非常に有名であるので、多くの人たちがよくご存知だろうと思う。それゆえ、ごく簡単に説明をしたいと思うが、まずディーラー（親）は、各プレーヤーに一枚ずつ合計七枚のカードを伏せて配り、そして、最後に、自分のところに八枚目のカードを置いて配り終えます。それからディーラー（親）は、自分の八枚の「手札」の中から不必要だと思われるカードを一枚、場に捨てるところから「ゲーム開始」となるものである。そして、その次の人は、場にストックされているカードの上から一枚を取り、八枚となった「手札」の中から、やはり不必要だと思われるカードを一枚場に捨てていきます。その場合、その「捨て札」は、表向きで一枚一枚重ねるように捨てていくわけである。そして、そのように置いていくと、いちばん上の「捨て札」だけが見えるという形になります。そのようにしてお互い順番に同じことを繰り返しながらゲームを進めていくことになるわけである。

それでは、その「セブン・ブレッジ」の遊び方について、ごく簡単に説明をしたいと思う。それは、いわゆる「マージャン」に非常によく似た遊び方であり、それゆえ、「マージャン」を知っている人であれば、もう何でもないものである。まず自分の「手札」の中に三枚以上の「同位札」（例えば「8札」「3札」）があれば、自分の番の時に、それを場に出すことができる。（もちろん、四枚あれば四枚出すことができるし、逆に三枚あっても全く出さないという作戦もある）。また、自分の「手札」に二枚の「同位札」（例えば「9札」「2札」）があり、そして、誰かがゲーム中に「9札」を「捨て札」として場に捨てた時には、たとえ自分の番でなくても、つかさず「セიმム」（或いはポン）と宣言して、その「捨て札」の「9札」を取り、そして、自分の「手札」の中にある二枚の「9札」と合わせて、その三枚の「9札」を、場に出すことができる。（そして、「セიმム」した場合に

は、自分の「手札」の中から一枚「捨て札」として場に出すとともに、順番は、その次の人、つまり、左隣りの人に代わることになる。

次に、自分の「手札」の中に番号の連なった「同種札」（例えばスペードの「3、4、5札」）が三枚あれば、自分の番の時に、場に出すことができる。（もちろん、四枚あれば、四枚出すことができるし、逆に三枚あっても全く出さないという作戦もある）。また、自分の「手札」の中に二枚の番号の連なった「同種札」（例えばスペードの「8、9札」）があり、そして、自分の右隣りの人が、ゲーム中にスペードの「10札」を「捨て札」として場に捨てた時に限り、つかさず「カット」（或いはチイ）と宣言して、その「捨て札」のスペードの「10札」を取り、そして、自分の「手札」の中にある二枚の「8、9札」と合わせて、その三枚を場に出すことができる。（そして、「カット」した時には、自分の「手札」の中から一枚「捨て札」として場に出すとともに、順番は、その次の人、つまり、左隣りの人に代わることになる。）

そして、そのように「三枚以上の同位札」か「三枚以上の連続同種札」を、場に出した人には、次のような「特典」が与えられる。――まず、自分の「手札」の中に「7札」があれば、それを場に出すことができる。また、自分や他人の場に出ている「三枚の同位札」や「三枚以上の連続同種札」にもどんどん「つけ札」をすることが出来る。もちろん、「7札」にも「つけ札」はできるが、その場合、一枚の「7札」が場に出ていて、それに「付け札」をする時には、「6札」（或いは「8札」）の一枚だけではだめで、「5・6札」の二枚、「8、9札」の二枚、或いは「6札」と「8札」の二枚があつて、初めてつけ札ができることになるかと思う。しかし、それ以外（例えば、6札には5札）一枚で「つけ札」ができる。――一方、場に何も出していない人は、自分の場に「7札」を出すことも、また、他人の場に出ている「三枚の同位札」や「三枚以上の連続同種札」、或いは「7札」にも「つけ札」をすることは、全くできないという「ルール」になっているかと思う。

さて、各人がストックから一枚取つてきては、それを自分の「手札」に入れて八枚とし、そして、その「八枚の手札」の中から、不必要と思われる一枚のカードを「捨て札」として場に捨てて行くことを、順番に何度も繰り返しながら、ゲームを進めて行けば、やがて誰かが「上がる」ことになる。その場合、「上がる時」には、必ず「捨て札」を一枚捨てる形で上がることになるが、それは、「付け札」をして上がってもよいわけである。そして、「上がる」時には、「オーバー」と言つて上がるわけだが、若しも場に一組も出さずに途中で「上がった」時には、「クローズ」と言つて上がり、その時には、ほかのプレイヤーのマイナス点が「二倍」になるというルールで行なわれる遊び方になるかと思う。

さて、その「点数」の数え方であるが、それは、「A」が「15点」、「絵札」が「10点」、「7札」と「10札」が「10点」、それ以外の「札」は、「5点」になります。もちろん、それらは、マイナス点であり、それゆえ、残った自分の「手札」の「点数」が多くなれば多くなるほど、それだけマイナス点が多くなるということであり、上がった人は、マイナス点「0」ということになる。そして、マジシャンなどでは、いわゆる「点棒」などを使つて勝つた人に支払いを行なうことになるが、もちろん、「セブン・ブレッジ」の場合には、ふつうは、その数を何か紙などに「記録」しておき、そして、例えば、誰かのマイナス点が、三百点を越したならば、その人は、みんなから「シッペ」やその他の「罰ゲーム」などを受けたりして楽しく遊び合うことになるのだろう。それは、もうその時々遊び方

に従って遊び合えば、それでよいものである。——そのようにして、何度でも「セブン・ブレッジ」で遊び合うことになるが、それは、「マージャン」と同じように、「セイム」(或いは「ボン」)や「カット」(或いは「チイ」)などで様々な「役札」を作りながら「上がる」のが楽しくて、だんだんとその遊びに夢中になってしまい、もう途中ではなかなかやめられなくなるほど面白くなって来るものであり、それは、次の「ポーカー」遊びの場合でも、基本的には全く同じことになるかと思う。

十一、ポーカー

それでは、その『ポーカー』について簡単に説明を試みたいと思う。まず、「ポーカー」の役であるが、強い役から順に、「ロイヤル・ストレート・フラッシュ」「ストレート・フラッシュ」「フォア・カード」「フルハウス」「フラッシュ」「ストレート」「スリーカード」「ツウ・ペア」、そして「ワン・ペア」があり、それらの「役」を、まず覚えることから始めます。その次に、どういう種類の「ポーカー」を行なう時にも、必ず「チップ」が必要なので、それを予め用意することが大事であるとともに、「ポーカー」ゲームをより面白くするために、よく何かを賭けたりすることが多いかと思う。その場合、子供たちであれば、何か楽しい「罰ゲーム」などがよいかと思うが、大人の場合には、どうしてもチップ一枚に付きいくらにするかが大きな問題になるかと思う。その場合、若い人たちが友だちと遊び合うような時には、例えば、チップ一枚につき「一元」ぐらいで遊び合えば、いくら負けても、せいぜい「百円台」程度で済み、あとに大きな問題を残すことはないかと思うが、ただ法律上、それは、「賭博罪」になるじゃないかという人もいるかと思うが、そこまで深刻に考える必要があるのかどうか? これは意外と難しい問題であり、最終的には、各人の判断に任せたいと思うが、もちろん、何も賭けずに行なっても、十分に楽しく遊び合えるゲームなので、それが一番よい方法かも知れないし、また、そういう問題は、その時々プレイヤーたちの「合意」にまかせれば、それでよいことである。

次に、「ポーカー」ゲームの遊び方であるが、それは、最初に、ディーラー(親)を決めてから、その「親」が、各人にカードを一枚ずつ手札が「五枚」になるように配りつけ、そして、全員にカードを配り終えたところで、いわゆる一回目の「ベット」(チップを賭けること)になるが、その前に、場には、必ず各人それぞれ何枚かチップを出しておかなければならず、それは、いつもゲームが始まる前に、「参加料」として、必ず何枚か出しておかなければならないものである。それからゲームを開始するわけだが、親が全員に一枚ずつ五枚のカードを配り終えたところで、一回目の「ベット」(この時はレイズは一人一回)であり、四人でのポーカーという設定であれば、次のようになるかと思う。

まず、最初の人(プレイヤー)が、チップを何枚かかける場合もあれば、いわゆる「ドロップ」(ゲームから降りる)場合もあるが、例えば、最初の人(プレイヤー)が「オープン」と言っても、もしチップを「三枚」かけたとすれば、次の人は、いわゆる「コール」(同じ数のチップを出す)か、或いは「レイズ」(前の人より多くのチップをかける)か、それとも「ドロップ」(ゲームから降りる)かの、いずれかを選ぶことになる。それは、残りの人たちもみな同じであり、「ドロップ」は、いつでもできる。そして、その二番目の人が、もし「コール」と言っても、チップ三枚を出した場合には、次の三番目の人は、「コール」か「レイズ」、或いは

は「ドロップ」のいずれかを選ぶことになる。そして、三番目の人が、若しも「ドロップ」をしたならば、最後の四番目の人は、やはり「コール」か「レイズ」、或いは「ドロップ」のいずれかを選ぶことになる。そして、もし、その人が「レイズ」と言つて、チップ五枚を出したならば、残りの二人は、二枚出して「コール」するか、二枚以上出して「レイズ」するか、或いは「ドロップ」するかを選び、最後は、賭けたチップ数を同数にして、それで「一回目」の「ベット」の終わりになるわけである。

そして、再び、残ったプレーヤーたちだけでいわゆる「カード・チェンジ」を行なうことになるが、最初は、親の左隣りの人から始めるのが、大原則になるわけである。そして、その人が、自分の手札をよく見て、役のできていない手札があれば、その「カード」(役の出来ていないカード)を捨てて、その捨てた枚数と同じ数だけ、「親」から配ってもらふことになるが、そのようなことを順に残りのプレーヤー(子)たちが行ない、そして、最後に、親自身が行なつて、いわゆる「カード・チェンジ」は、すべて終了ということになる。それが終われば、二回目の「ベット」(チップを賭けること)になるが、あとは、一回目と同じように、「レイズ」したり、「コール」したり、「ドロップ」したりして、最後は、残ったプレーヤーたちだけで、ふつう「ショーダウン」(手札を見せ合う)ことになるが、もちろん、「ドロップ」した人は、自分の「手札」(役)を見せなくてもよく、また、相手の「ドロップ」で勝った場合にも、勝った人は、自分の「手札」(役)を見せなくてもよいことになっています。そして、勝った人は、その場に出ている「チップ」をすべて得ることになるとともに、次の「親」は、その勝った人がやることになるかと思う。もちろん、「レイズ」を無制限にするのか制限付きにするのか、その他、実に様々な「賭け方や遊び方」などがあるので、ゲームを始める前には、それらは予め決めておき、そして、その決められた「ルール」に従つて遊び合えば、それでよいことである。

例えば、『ローポーカー』というのは、前述の「ドロポーカー」と全く同じ遊び方であるが、違うところは、「ショーダウン」をした時に、各人の「手札の役」がいちばん低い人(つまりノーペアの人)ほど強いという遊び方になるわけである。また、『オープン・ポーカー』というのは、最初の一枚目だけは、各人にそれぞれ伏せて配り、そして、二枚目のカードからは、表向きに配り、その二枚のカードが配り終えたところで、最初の「ベット」(レイズは一人一回)になります。それが終われば、三枚目のカードを表向きに配り、その後で、二度目の「ベット」(レイズは一人一回)で行ない、それが終われば、四枚目のカードを表向きに配り、その後で、三度目の「ベット」(レイズは一人一回)、そして、最後の五枚目カードも表向きに配り、そのあとで、最後の「ベット」(レイズは無制限)で行ない、そして、最後まで残った人たちだけで「ショーダウン」をして、役の強い人が、勝ちになるという遊び方である。また、『セブン・ポーカー』という遊び方もあり、それは、前述の「オープン・ポーカー」と基本的には全く同じ遊び方であるが、ただ「セブン・ポーカー」の場合には、五枚ではなく「七枚のカード」(最初の一枚と七枚目のカードは伏せて)配り、そして、「ベット」の仕方は、「オープン・ポーカー」と全く同じであり、最後の七枚目のカードの時には、無制限にレイズができるルールになるわけである。そして、自分の「七枚の手札」の中からできるだけ強い役ができた「五枚のカード」を選んで、「ショーダウン」することになる。その他、実に様々な「遊び方」があるので、「ポーカー」をやる時には、どういう「やり方やルール」で行なうかを予めはつき

りと決めておかないと、あとで揉めたりする危険性も非常に高いので、十分に気をつけて、その時々「ルール」に従って行なえば、それでよいものである。そして、学生の頃には、よく友だちと「ポーカー」遊びを行ない、時には徹夜で夢中になって遊び合ったりしたものである。――以上に加えて、カードを使って行なう様々な「奇術」(マジック)や「トランプ占い」(例えば「恋占い」や「運勢占い」その他)なども、非常に高い人気を集めているものであり、そのように小さな子供から大人の人たちまで、もうあらゆる階層の人たちから深く親しまれているのが、まさに「トランプ遊び」になるかと思う。

十二、結び

さて、小さな子供の頃には、よく「ババ抜き」や「七ならべ」、また、「神経衰弱」や「ページワン」、その他の多彩な「トランプ遊び」で家族の人たちや友だちなど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、極めて多いかと思う。また、中・高・大へと進んで行くにつれて、友だちの家などに何人か仲間が集まった時にも、よく「トランプ遊び」を行なうこともあれば、また、グループや団体などでどこかに旅行に行くような時にも、必ず仲間の中の誰かがトランプを持ってきては、バスの中や電車の中、或いは、着いた旅館やホテルなどでも、必ず遊び合うものに「トランプ遊び」があつたかと思う。それは、学校の寮や下宿生活などをしている人たちも、親しい友だちが何人か集まれば、手軽にできる遊びとして好んで「トランプ遊び」で遊び合うことも多く、また、家族の人たちが集まった時などにも、「トランプ遊び」は、最適であり、小さな子供からおじいちゃんおばあちゃんまで一緒になって、楽しく遊び合えるものである。そのように、もう誰にでも、また、いつでもどこでも手軽にできる「ゲーム遊び」として、今日でもなおあらゆる階層の人たちに深く親しまれている「室内遊び」のなかでも、最もポピュラーな「ゲーム遊び」の一つになるのだろう。(ただ、今や、インターネット時代であり、それゆえ、子供たちが「トランプ遊び」で楽しく遊び合う機会も、昔に比べれば、どうしても少なくなつて来てはいるのだろう。)

*

*