

遊びと子どもの発達 ⑥

(続・歩行跳躍疾走の遊び)

加 古 里 子

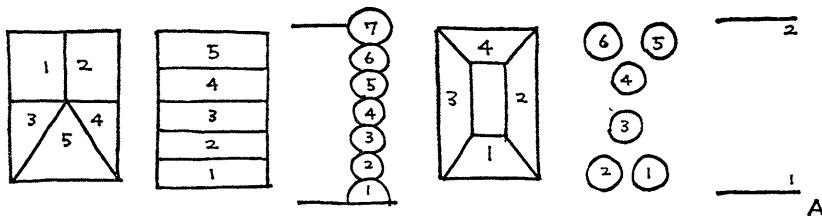
片足跳びの遊び（その1）

歩行跳躍疾走の遊びの類に入るものに、片足立ち、片足跳び、交互跳行を主軸とした一群の遊びがある。「石けり」と総称されるものである。

うなA～Dに至る四種にわけることが出来る。¹⁾

その第一A種のものは、区画（或いは地点）①から小石を足で

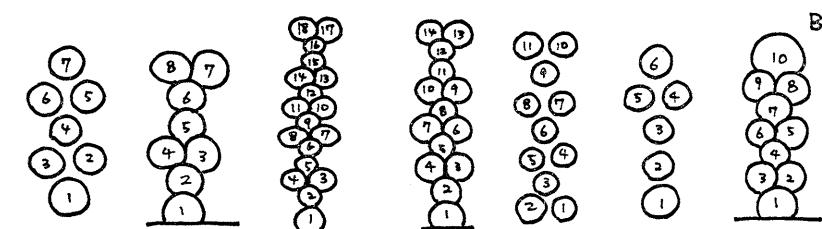
けつて、次の区画（或いは地点）②に進め、次々に区画③④……と順次進めて最終区画又は元の地点に帰着するもので、「石けり」の名の起源となる原形的な遊びである。これ等の遊びは、先頭の者から、とぎれる事なく次の者が次々続いて演ずる方法と、先頭の者が一応帰着してから次の者が出発する方法とか、或いは「12の3・2の4の5・312の4の、2の4の5」などという歌詞によつて、小石をそのままにして、片石跳躍で区画間をとどという遊びに転化したものなど、遊び方にはその図形と対応したものが考案されている。

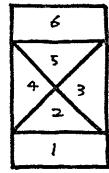
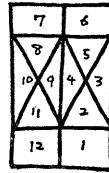
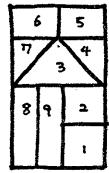
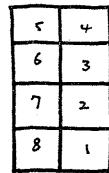
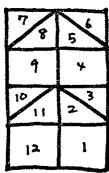
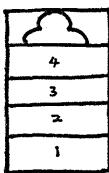
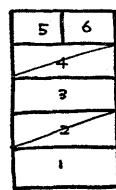
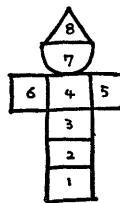
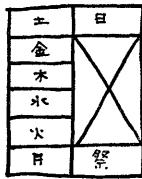
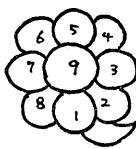


しかしながらこれ等の遊びは、その図形や遊び方が簡単素朴で変化に乏しく、年齢や能力の差に対応する策や適当な休息とか失敗に対する罰則が今一つ面白くない事、更にはこの遊びに於ては区画を明示しておかなければ、成立しないにかかわらず、その区画の線が遊びによつて消去しやすくなるという実際上の問題がある為である。遊び方は次第に次の第一B類のもと混合してゆく傾向示している。

第二B類の遊びに共通する項目は、小石等の自己の標識を区画①に投じ、他の空いている区画を片足、或いは両足を用いながらも、一区画内には一足との原則を保ちながら、とび進み、

一往復する毎に、区画②、③⋮⋮と進行してゆく遊びである。
その図形的差から区分すると四形をいくつも重積してえがいたもの（B₁）約50種、長方形を基本型としてその中を縦横斜めに細分化したもの（B₂）約130種、特殊な図形による変化と行為の多様化を楽しむもの（B₃）約20種が知られている⁵⁾。



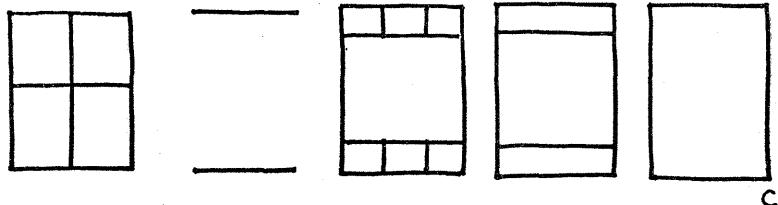
B₂B₃

「コモさん」「だんぐる」「カレンダー」「電話」「ダイヤル」などと称せられている。

遊び方については、適宜な休憩所を設けたり、「せっちゃん」とか「こえだい」と称する罰の場所を設けて変化を図る一方、他の者の小石の占める区画変動によつておもわぬ難易度が千変万化する事が、遊びの魅力となって最も多様なバリエーションを生むに至つてゐる。

第一のA種から第二のB種に至る間「石けり」の遊びとはいいうものの、石を投げる動作と、片足でとび進む機能に支えられた遊びに変化している事がうかがえるが、更に第三のC種はこの二つの動作を、紅白二軍による対抗として展開するものである。

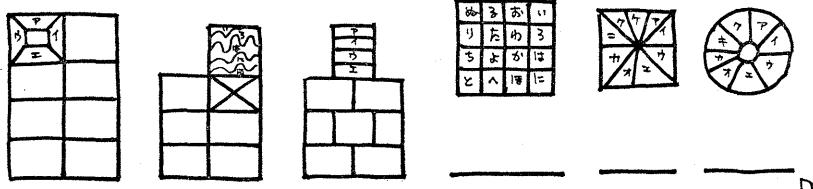
夫々紅白に分れた二組は、自分の標識としての小石を自陣の線上におく。それに向つて対抗組の各人は、自分の小石を図形内に投じその場所まで所定の歩数でとび、達したなら自分の小石を拾つて、相手陣の小石にあて、当つたなら次のゲームへと進行する遊びである。所定の歩数が一步から次第にましてゆく為、「一步」「二歩」「三歩とび」「三歩あて」「五歩とび」「五段とび」「五疊」などと呼ばれるが、前述した、A、B類どちらがつて、ここでは小石を「当てる」という動作機能が加わつてゐる為「石あて」「瓦あて」「瓦うつけ」「瓦とび」などとも呼ばれるに至つてゐる。



遊び方は、単純な跳躍から、小石を片足の甲にのせ、ひざにはさみ、わきの下、あご、肩、ひたい、後頭部、頭頂等、いろいろの所にはさんだりのせたりして、相手陣をねらう変化にとんだくり返しが行なわれる。このことがこの遊びの大きな魅力と特長となっている。異様な体形と、それを維持する努力、そしてその偶然や動作からもたらされる結果が、一喜一憂のたのしさとなって実つてゆく。従つて、球形の小石では不適で、平べったいもの、すなわち往時であれば、路傍にどこにでもあるた瓦のかけたものが最適であり、前述の「瓦」を名称としている意義がここに明らかとなる。

こうしたC群があらわれた「投じて当てる」機能を、大きくなりあげた遊びが、D類となる。前述したA或いはBの小石をけつたり、とびながら区画を進んだ後、こまかく分れた区画へ小石を投じ、その小石のとまつた名稱に従つていろいろの遊びが展開される事となる。

例えは近隣の店屋やポスト、電柱、寺の場所をかいてあれど、各自その場所に走つて行き、各自の名前をかいたものでは、この相手の手を打つ権利を与えられ、数字や金額によってそれが得点となる等のルーレット的な遊びに転化してゆくものである。「瓦あて」³⁾「かしや遊び」「店や」「字あて」などと呼ばれる。



以上のべたA～Dに至る四種の遊びは、互いにその遊びの機能や图形等において交絡連続していく、それらが類縁関係にある事がわかる。従つて「石けり」という名に一見ふさわしくない変形も生むに至つてゐるが、これ等は遊びのもつ独自の変化法則の生み出した結果である事が知られる。そしてこの四種の遊びを貫く基幹となつてゐるものは、片足歩行、片足跳躍、片足直立の諸能力である事がわかる。即ち「石けり」の遊びはそうした片足によつて充分平衡を保持し、行動が出来うる為の機能の修得と鍛練並びに習熟に資している遊びである事がわかるのである。（つづく）

参考文献

- 1) 加古里子 「子どもの遊び」 大月書店（昭50）
- 2) 同 「日本の子どもの遊び」 青木書店（昭54）
- 3) 中田幸平 「日本の児童遊戯」 社会思想社 昭45
- 4) 日本体育協会 「あそび百科」 ぎょうせい 昭52
- 5) 加古里子 「石けり遊び考」 未発表記録

