

## 遊びの発見 ③

有木 昭久

(あだ名・アリンコ)

### ジャンケンチャンピオン

「アリンコとみんなと、これからジャンケンポンを三回します。勝った子はそのまま立って、負けた子と、あいこの子は坐るんだ」

「こうして最後迄残るのは誰かなという遊びだ。後出しなし。いいかな。一回練習してみよう」

「ジャンケンポン」

「ヤッター、勝ったぞー」

「あーあ、負けちゃった」

「あいこ、あいこだー」

ワーツと一斉に賑やかになる。

「勝った子はそのまま立って、負けた子とあいこの子は坐れ——」

「ワイワイワイワイ」

「アリンコ、あいこはどうするの——」

「今、言ったばかりじゃないか、あいこの子も坐るんだ」

「どうも、あいこで負けていないのに坐らされるのに合点がいかないらしい。」

「とにかく坐れ——」

「そうそうだ。きちんと坐ったかな」

「今のは練習だったね、今度は本当だよ」

「もう一度言うけど、負けた子とあいこの子は坐るんだよ、

イイカナ。では、皆、立って——」

「さあ皆、『アリンコに勝てるようにチチンブイブイ』とおまじないをしてみよう」

それぞれ、手をこすり合わせたり、逆手に組んでその手の間からのぞいたり、手首を押さえて「シワ」の数で出すものを決めている。

「おまじないはうまくいったかな」

「それではいくよー、ジャンケンポン」

「ワー、ヤッター、おまじないがきいたゾー」

勝った子だけは、手を振りあげて意気揚々、負けた子とあいこの子は次々に坐る。

「あれ、アリンコがグーなのに、チョキ出してもまだ坐らない子がいるねー」

「おれ、となりの子とやって勝ったんだー」

「エー（驚きの声）となりの子とやるんじゃないやなくて、このアリンコとジャンケンをするんだ」

「なあーんだ」

いやはや、一人対集団でやるジャンケンという体験は、子供達の中には全くない。これはなかなか大変だ。

「もう一度言うよ。アリンコ（自分を指して）とジャンケンをするんだ。そして勝ったらそのまま立っていて、負けた子とあいこの子は坐るんだ」

「今勝った子は、立っているね。その子とアリンコともう一度ジャンケンをするよ。坐っている子は残念だけど見てるんだ」

「さあ、おまじないをしよう」



「……………」

「ジャンケンポン」

「オーイ、それは何だい」

「グーチョキパー全部だい」

「アリンコはパーだろ、ぼくは、ここがチョキだもん」

「オイオイ、ちょっと待て、そ、それはないんだ」

子供達は、私が困る様子が楽しいらしい。ジャンケンでただ勝ったかどうかの単純そうに見えるルールが、今迄と違った方法で行なわれると、切り替えが大変むずかしいものであるようだ。

こうして何とか三回ジャケンをやっとのことで終えた。残った子は、三十九人のうち三人であった。

「信ちゃん、純ちゃん、静ちゃんが最後迄残ったね、皆、拍手……」パチパチパチ。

「この中で、チャンピオンを決めよう。三人とも前に出ておいで」

「こんどは、三人だけでチャンピオンを決めるジャケンをするんだ」

途中で子供達の応援の声がかかる。

「ジャンケンポン」



「ヤッター静ちゃんの勝ち——」静ちゃんを持ちあげて「高い高い」をしてあげる。

「アリンコ、もう一度やろうよ」

初めに負けた子、あいこの子は、くやしそう。

「もうやり方はわかったね。それではいくよ」

——三回終了——

「光ちゃんのチャンピオン。それでは肩車をしてと、こんどは光ちゃんと皆とジャンケンポンだ」

こうしてジャンケンポンの遊びが始まった。この遊びは、組の中で誰か一人又は二、三人を選ぶ時にも使われるように

なった。ジャンケンだから誰からも文句は出ない。

## チーム対抗ジャンケン

この遊びはチーム対抗で行なわれるようにもなった。

「四つのチームに分かれ、各チーム、十人、十人、九人、十人に、かたまっして下さい。この間ジャンケンチャンピオンをしたね。今日はね、チームの中で何人残るか、多く残ったグループの勝ちという遊びだよ。始めに、チームの名前を考えて下さい」

『仮面ライダー』『ルンルン』『ドラエモン』『オバQ』

「さあ、チームの名前も決まったから“エイエイオー”をしてジャンケンポンをしよう。いいかな」

「エイエイオー」

「ジャンケンポン」

『仮面ライダー』は四人、『ルンルン』は何と五人、『オバ

Q』は三人残ったね。ではもう一回勝った人やるよ」

「ジャンケンポン」

「あれー『仮面ライダー』は〇人、『ルンルン』は二人、

『ドラエモン』三人、『オバQ』は一人」

『仮面ライダー』は全滅だったねー、さあ最後の一回だよ、ジャンケンポン」

「さて『ルンルン』は一人、『ドラエモン』は二人、『オバ

Q』は〇人ということは……ドラエモンチームの勝ち——」

「ワー——」

「さて二回戦を行なうよ」

子供達同志ひそひそと話し合っているグループもある。

「エイエイオー、ジャンケンポン」

「ヤッター——」

ドラエモンチーム全員がパーで私がグー、いちかばちかの勝負に出た。そして最後には、このドラエモンチームが四人残り、他のチームは全滅した。自分は負けても自分のチームを応援し、チームが勝った時には大喜びであった。

## チーム対抗身体ジャンケン

「今迄ジャンケンは手でやってきたね。今日は、身体全部使ってやるんだよ。これを身体ジャンケンていうんだ。グーは小さく坐って、パーは手と足をパッと聞き、チョキは手の前に出して、足は前と後にするんだ（見本を見せる）」



パー



チョキ



グー

「一回みんなで作ってみ

よう。まず『グー』そうう

まいうまい、次は『パー』

よおし、次は『チョキ』そ

うだいいぞ。もう一回やっ

てみよう。——もう覚えた

かな、それでは十三人で三

チームつくろう」

「各チーム皆と相談をし

て、グー、チョキ、パーの

どれか一つだけ決めて皆同

じ格好をするんだ。決まったら手をきらきらして下さい。

——決まったようだね。まず始めは、アリンコと皆のチー

ムとジャンケンをするよ」

「エイエイオー、ジャンケンポン」

「アリンコはグーだからパーを出したチームの勝ち」

「ワ——」

「あれ、一人だけ違っている子がいるよ、残念でした——」

「この勝負は各チーム〇〇点がさあもう一回やるよ、相談

して下さい。用意はいいね」

「エイエイオー、ジャンケンポン」

勝ったチームは口々にワーワーといって歓声をあげる。だ

んだん子供達も燃えてきた。

「ああ、又いくよ——」

子供達は全員かたまつて、いつの間にか何を出すか決定す

る。何度か繰り返して三点のところを優勝した。大分慣れて

きたのでチームの対抗ですることにして私が審判になった。

「こんどは三つのチーム同志が身体ジャンケンをして勝負

を決めます。勝っても、中に間違った人がいたらアウトだ。

さあ、チームごとに集まって相談してごらん。用意ができた

ら、きらきらだ」

「用意はいいね、エイエイオー、ジャンケンポン」Aチー

ムはパー、Bチームはチョキ、Cチームはパーを出す。

「ただいまの勝負、Bチームの勝ち——」

「ワー——ヤッタ ヤッタ ヤッタ」

「第二回戦……ジャンケンポン」

Aチームはパー、Bチームはグー、Cチームはパー（し

かし二人間違えてチョキを出す）

「この勝負、Aチームの勝ち——」

Cチームの子は間違えた二人にちゃんとやんないから負け

ちゃったんじゃないという。少しベソをかく。

「第三回戦いくよ……」

中には、他チームの出すものをスパイしに行く子も出てくる。「あそこは『パー』だよ。」そこで「ジャンケンボン」

「あれ——おかしいな、『パー』って言ったからチョコキにしたんだけど『グー』を出している……」

わざと聞こえるように相手もしていたのだ。この子は皆から「ドジ」と言われる。英雄になるか、失意のドン底に落ちるか大変な冒険でもある。あつた時には、皆からもてはやされる。だんだん各チームの作戦は巧妙になった。その後インディアン、狐ジャンケンにも変化していった。

### グー、チョコキ、パー集合ゲームへ

「同じもの同志集まる遊びはここから生れた。集合ゲーム（前回の「二人はなかよし」参照の中で、同じしるしを出した人が集まるのに一番よくわかるグーチョコキパー「これだ——」  
「これからみんな一緒にジャンケンをしよう。ジャンケンで同じものを出した人は集まって下さい。一度出したものは変えないでね、いいかな。たとえば、もし『グー』を出した

ら『グー』『グー』『グー』と言って同じグーの人を集めて下さい。こうして早く集まって坐ったチームの勝ちという遊びです」

「それではいくよ、ジャンケンボン」

「グー」「グー」「グー」「チョコキチョコキ」「パーこつちだー」

ワイワイ賑やかなうちに次第に各グループが固まってきた。

「だいたいそろってきたので、「ヤメ——」

「ここは何チームかな——」

「パー」

「ここは」

「チョコキ」

「こつちにもチョコキがいるよ——」

「あっ残念でした、チョコキチーム、アウト——」

「ここは」

「グー」

「だいたい上手に集まったね。一番早かったのは『グー』

「ん、この勝負グーチームの勝ち——」

「——」と喜びの手をあげる

「二番パーチーム」

「ワ——」

「三番グー びりつかず」

しょぼん。ここで「元氣を出して次にガンバレよ、負けた時には、声を大きく出して、一番勝ったような顔をするんだ、いいナ」

「三番グーチーム びりつかず」

「ウォー————ウォー………」

「いいぞいいぞ、さあ今度はがんばれよ」

こうしてグーチョコキパーの集合ゲームが始まった。燃えた燃えた。

「ジャンケンポン」

「グーグー」「パー」「パー」「チョコキ、お前もチョコキだナいっしょに手をつなごう」

グーチーム、パーチームが同時にすばやく集まって坐った。チョコキチームは二手に分かれて、お互いに「こっち来いよ」「お前こそこっち来い」と孝と満男が張り合っている。

クラスのワンパク坊主二人である。まわりについた子は、どっちに行っていいか、ちろちろしている。最後には孝のところに誰もいなくなってしまった。

「ヤメ——この勝負グーとパーチームの勝ち」「ワー——」

「チョコキチーム びりつかず——」「ワー——……」

一人ぼっちの孝も大声で「ワー」といった。遊びがわかってくると、子供達も色々考え始める。

グーチョコキパーから、くだものへ

孝の動きから、パッとひらめいた。

「あっそうだ、さっきは手でしるしが見えたし、口で『グー』って言えたね。今度は口だけで『果物』の名前を言っ  
て、よく人の声をきいて集まる遊びだ」

「皆、頭の上に手のをせて、自分の言う果物の名前を考  
えておいて下さい。アリンコが『果物とび出せポーン』と言っ  
たら、果物の名前を言います。そして同じ果物の名前を  
言った人を仲間になって坐ります。できたら、一人に一点あ  
げるよ。こうしてたくさん点をとった人の勝ち——、ではい  
くよ『果物とび出せポーン』」

「ワイワイ お前なあに 俺、レモン 違うか」「レモンレ  
モンレモン」あちこちで色々な果物がとびかっている。グー  
チョコキパーと違ってしるしがないので声だけがたよりであ  
る。それでもいつの間にか、そろったようであちこちに小さ  
な固まりができた。

「ヤメ——さてこのチームは何ですか」

「パイパー——」

「おっ、すごい知っているね、他にパイパーの人はいませんか、いないようですね、うまくできました……合格一点」

「ワー——」

「さて、ここは」

「バナナ」「ごっちもバナナだよ」と少し離れたところから声が聞こえてきた。

「残念でした。ハズレ——」

「ウヘエ……」

「ここは一人だけ何かナ」

「キウイ」

「オー——他にいませんか、いない。よかった。合格、一点」

「ワー」

次々に聞いて歩く。一通り終って再度行なう。「果物とび  
出せポーン」

だんだん他の人が言いそうもない果物がとび出してくる。

「リンゴ」と「黄色いリンゴ」、「イチゴ」と「野イチゴ」、

「みかん」と「オレンジ」まぎわらしい名前がとびかう。

同じ仲間が集まる楽しさと、また人が言わないような名前

を考え出すところが、この遊びの面白いところとなった。乗  
り物、テレビ漫画、虫、花、動物などにも色々変化した。

## まとめ

何気ないことが目にとまり、ハッとさせられ、それをつか  
まえて、新たな工夫が生まれた。今年はあるクラスでは題名  
を子供達が考えて、それを次週に行なうというように、いつ  
の間にかなってしまうが、これも一つの方法であろう。

一週間に一度、しかも五〇分の間、講師という立場で、幼  
稚園の先生とペアーを組んで行なったこれらの遊びは、現場  
を続けることのできる先生にとって、もともとっと楽しい変  
化が生れるだろうことを期待している。

朝の出会いの時間で、その日の遊びが全く違う、意図して  
いない方向に進むことがしばしばあった。いや進んだためし  
がなかったと言っても過言ではない。

一週に一回の出会いのほんのわずかの時間の中に、全エネ  
ルギーを傾けられる喜びを、私は持った。昔から伝えられて  
きた遊びの中に、歴史と意味を感じ、遊びの原点をさぐるう  
として今日この頃である。

(日本児童遊戯研究所)