

遊びの発見 ①

有木昭久

(あだ名・アリンコ)

いのこづち



A君が「オーイアリンコ、息せききって、あのねーあのねーくっついたんだいっばい」と河原の方から帰ってきた。

「何がくっついたんだい」

「あのねーチクッていたいんだ」

「どれどれ……ここにもついている。あれ背中にもついている。あれここにもあるぞ」

「アリンコこれなーに」

「これはいのこづちという草の実だ。人の身体等について、種が運ばれてそれが途中で落ちて、又そこから芽を出すんだ。どこでついたのかなあ」

「そこ」と指をさす。

「アリンコもこい。いっばいくっつくよ」

「よしみんなもいこう」

子供達と一緒にA君の後ろを追った。

「あれ、もうくっついたぞ」

「ほくもついたよ」

口々に子供達は喜びの声をあげる。洋服やくつ下に実が行儀よく破線を描いてくっついている。まもなく何人かの子供が、茎を折って自分の洋服に、すつと手前に引いて実をつける。すると後ろから他の子がいたすらをして、首の近くにつける。こうなるとチャンバラと同じように、根っこから抜いて互いに、戦いが始まった。年長児三〇人の園外保育の一コマである。

いのこづちゲーム

次の日「遊び」の時間にふと昨日のことが目に浮かび、庭でいのこづちに関連したゲームをすることになった。まだ題名は決まっていたわけではなかったが、

「昨日は河原でA君が身体いっばいつけていたもの何だか覚えてるかな」

「いのこづち」

「そうだね。今日はいのこづちゲームをやってみようか」

「エー」

子供達は不思議そうな顔をする。こうやって子供と話をしている間に大まかな構想をたて、「くっつく」あそびを展開した。全員バラバラに座らせて、

「アリンコが、いのこづち、いのこづち足」といったら、両手を足にくっつけて下さい。この両手がいのこづち。わかったかな（いのこづちのところで両手をあげて見本を示す）

「いのこづち、いのこづち顔」

「みんな上手にできたね。さあそれでは少しずつと早くするよ」

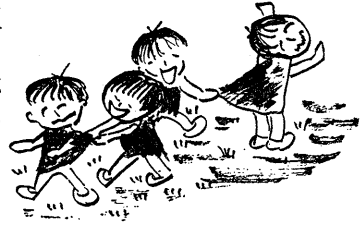
「いのこづち、いのこづち」

「ち、おへそ」

「いのこづち、いのこづち、背中」

この遊びを、「鼻々ゲーム」と同じように展開していった。そのあとみ





くっつけて下さい。いくよ」

「いのこづち、いのこづちお尻」

「キヤーキヤー」

お尻にさわられるのが嫌でにげまわっていて、なかなか思うようにいかない。騒然となる。「いのこづち、いのこづち背中」

子供は相手をみつめて、両手で背中中の洋服をつかむ。だんだん子供達が、つながってきた。「よーし、みんなこんど名前を呼ばれた子供が走ってにげ、他の子はいのこづちになるう。このいのこづちは20数えて、どの子でもいいから、追いかけてくっついちゃおう」

「それでは、光ちゃん、大ちゃん、浩ちゃん、なおちゃん

んを立たせて、

「両手のいのこづちが、動きまわり

ます。いいかな、

こんどは、いのこづち、いのこづち

頭」といったら、

友達の前で両手を

ん」

名前を呼ばれた四人がにげる。

「1234……20それ」

四人の子供達はそれぞれにげまわるが、いのこづちの数が多いので、やがてつかまって、四つの固まりができてもう動くことができない。

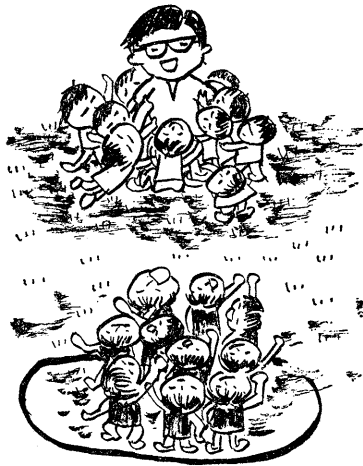
「あつまれ」

次々に子供の名前を呼びながら、遊びが続けられた。



「くっつく」から「はがす」へ

次の日、このいのこづちをとる遊びが次に浮かんた。



「ジャンケンで二つのチームに分かれます。負けた人は、こっちの島(あらかじめ線で書いておく)に入ってください。勝った人は、いのこづちになってアリンコの回りを走ります。途中で、『いのこづち』といったら、いのこづちのチームの人は、アリンコにしっかりとはがれないように、くつついてください。全部いのこづちがついたら、島の人は、『エイエイオー』と元気に飛び出してきて、アリンコにくつついているいのこづちを、はがして島迄つれていってください。いのこづちは、はがされないようにしっかりとつかまっているんだよ。それではヨーイドン」

元気にはがし隊がやってくる。必死になってしがみつく。顔を真赤にしてはがされまいと「わらをつかむ思い」で何でもつかむ。くすぐったり、首ねっこをひっぱる子などが、続出して、

「ずるいぞーくすぐるなー」洋服で首をしめられ泣く子もでてきた。これは大変、そうだがし方の説明を忘れていた。

「タイム、タイム、タイムちよつと待てー」

子ども達は夢中で私のことなんか全然きかない。そこでオーバーに

「いたいたい足がとれちゃうよー」

「いいぞいいぞ、もっとやろうぜ」と、はがし隊のわんぱく坊主。今度は本当に苦しくて、

「いてーいてーちよつと待ってくれ、首が苦しいんだ」

私の悲愴な声でやっとのことでやめてくれた。

「あータイムタイム、あーあーすごいな、フー」

「はがす時の約束がなかったね。ゴメンゴメン」

(ここで一つずつ実演をして、くすぐったり、えり、ずぼんをひっぱったり、けとばしたりひっかいたりするのは反則であることを、皆で確認する)

「さあもう一度やってみよう。いいかな」

「ヨイドン」

いのこづち隊もはがし隊も必死であるが、中には簡単にはがされてしまう子もいる。全員はがされて島につれていられる迄、この遊びは続けられ、そして全員はがされたら、こんどは交替して遊びを行なった。大変勇ましい遊びなので、何度もできないと思っていたが、さにあらず。子供達の中から、「もう一回やろうぜ」という声があり、攻守をかえて、10回程やった。もうくたくたである。

「いのこづち」から「磁石へ」

大変勇ましい遊びなのに、自分が一緒に参加しているので、子どもの状態を見落としていたこともあって、こんどは審判になって、全体の様子を見ることにした。この時子ども達が磁石を持ってきていて遊んでいたの、（これだーこれなら子供同志でくつつくことができる）そしているこづちの遊びを磁石で、展開してみた。

「今日は磁石ゲームをやるよ」

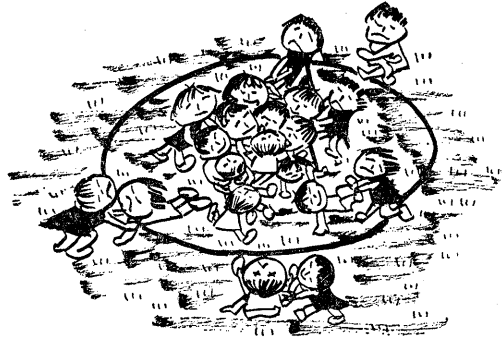
「二チームに分かれて、磁石のチームは円の中、もう一つ

のチームは円の外を走ります。（ルールはいのこづちと同じように一つずつ動作をつけて、見本を見せる）途中で『磁石』といったら円の中の磁石は全員しっかり固まって、はがされないようにして下さい。この時はがしチームはまだ回っています。『はがしてもいいぞ』といったら、はがしチームは磁石をはがして円の外につれていきます。はがされた子は円の外で待ってしっかり応援をしよう」

こうして行なわれた磁石ゲーム。ある時は交替して何度もやったり、時間を二分間に決め、「いくつ」はがしたかというチーム対抗のゲームになったり、最後までがんばった人の胸上げをしたり、拍手を送ったり、「磁石になりたい人」「はがす子になりたい人」を自由に決めさせて行なったりもした。こんなこともありました。いたくて泣くのではなくて、はがされそうになると、「ヤダーヤダー」といって、大声をあげて泣く子、これに対して「おまえずるいぞー泣いたってだめだぞー」又はがそうとするとすぐ泣く。

「アリンコ、この子泣いているよー」と、とまどいの顔でうったえる子供達。

「泣いてもいい、君達ははがしチームなんだからはがすん



なかよし磁石

何度かやっているうちに、子供達が必死にしがみつき張り続けることに喜びを、感じ始めた。チーム対抗は男
女別になった。

「今日はね、なかよし磁石といって、一人ぼっちにならないで二人以上なら、何人でもいいからなかよしの友達とくっついて下さい。ルールは先刻承知。さっそく男チームが磁石になり、女チームは、はがし隊になった。時間を決めて交替をする。しっかりとだきあって容易にはがすことはできない。靴がすっぽり抜けたり、シャツがベロンベロンにのびたり、しかし子供達の手はなかなかはがれない。

磁石から全体へ

「でも泣いているよ」「いいんだ」
泣けば何でも許される……。泣くという行為で自分を
防衛しているのだが、ゲームは進行中、子供達はおかま
いなしにはがした。

合金のロボットが出まわり始める頃になると、子供達
は、「がったい」といい始めた。ナルホド。何人かがくっ
つくと大きく強くなるのかよし。

「皆ロボットのロケットになって、空を飛ばそう。そして途

中で合体といたら、くつつくんだよ！。さあ小さくなつて用意をしよう。109……3210 出発」

子供達は思い思いにキーン等と歩いて走り回った。

「がったい!! カキン、コキン、カキン、スポン。うまく合体できたかな。アリンコが宇宙こわし隊になって、みんなをはがしにいからね。アリンコにはがされた子は、あの木の星迄行って帰って、又どこかに合体してください」

次から次へとはがすが、やがて私の方が疲れてきた。子供達が、

「俺手伝ってやるよ」等と喋りだしたが、意地でもやり続けた。

竹の子一本へ

「竹の子一本くださいなー」

「まーだ芽が出ないよ」

「竹の子一本くださいなー」

「まーだ芽が出ないよ」

鉄棒や木等に順にしがみついで、抜く遊びが昔から行なわれ、現在でも多くの子供達が喜んでやっている。いのこ



づちからロケットの合体を通して、くつつく、はがす楽しい活動をしてきたが、「竹の子遊び」の会話のやりとりには、遠く及ばない。自分が好きなところに友達と好きなようにくつつく、竹の子遊びに、子供達と一緒にやりながら、できるようになった今日この頃、遊びの素材は、たくさん子どもたちの生活の中にあるということを知ることができた。子ども同志の会話、対話、やりとりと遊びが密接な関係にあって、遊び(ゲーム)が独立してはいない。教える、何のために、どういう目標というのもなく、唯、子供が活動した、もっとやりたい気持が、子どもと一緒に、見つけてつくっていくという力になっているのだらうと思っています。

(日本児童遊戯研究所)