

# 遊びと子どもの発達⑤

(続・歩行跳躍疾走の遊び)

加 古 里 子

## 〈図形の変化〉

鬼ごっここの遊びに於て、弱少の子が強大な子と共に楽しむ方法の一つとして休憩所乃至安全地帯が描かれ設置される。<sup>(1)</sup>その呼称

をとつて「家鬼」「やすみ鬼」「宿鬼」とよばれる。一旦その安全地帯に逃げこんで、なかなか外へ出たがらない逃げ手に対し、鬼の方は追い出なければならぬ呪文をとなえる「追い出し鬼」が行なわれる。「べいっさんぱらりこ、出ないと鬼（又は出ると鬼）」などといふことばがいろいろと案出される。

この安全地帯の数が二、三とふえるに従い「二宿鬼」「三宿鬼」と呼ばれるが、前記の呪文やかけ声によつて、それまでの所から他の地帯へ移動する事が必要で、その際鬼が逃げ手を捕える「場所かえ鬼」が行なわれる。

こうした安全地帯の大きさや形状は、鬼ごっこが行なわれる周辺の状況や、地形、或いは子ども集団の好みやその時の社会の流れなどによつて、いろいろ大小複雑に変化変転する。その形や印象により「丸鬼」「島鬼」「釜鬼」「ひょうたん鬼」「べそ鬼」というものがあり、その内部についた通路や線形によつて「十の字

鬼」「井の字鬼」「中の字鬼」「田の字鬼」「車鬼」「車輪鬼」「ミカノ鬼」「花形鬼」「ひまわり鬼」「八つわり鬼」と呼ばれる。

こうした図形の中に多くの逃げ手が入っている時の互いの競合牽制の仕方、或いは外にいる鬼の捕まえ方によつて、「おし出し鬼」「つき出し鬼」「おしくら鬼」「ひっぱり鬼」などがあり、ひょうたん形の二つのふくらみで、前述の「宿がえ鬼」を行なう「ひょうたんかえ鬼」が行なわれる。又「田の字」や「くるま」の図形の中央に鬼がいて、周辺を片足でまわる逃げ手がくつをそつと奪還する「くつとり鬼」や、足をそつと交換する「ひよこ鬼」は、注目すべきものと考えられる。

#### 〈鬼対逃げ手の対抗〉

前述した「がらかい鬼」の方法や鬼の逃げ手に対する呪咀のことはの発展として、対立抗争の形をとり、互に歌やはやし言葉をいい合つたり、時には問答や即興劇を挿入し、結果として最後が「追いかけ鬼」の形をとる一群のものがある。<sup>(3)</sup>

例えば序幕として「べ」としのレンゲはよいレンゲ」という歌があり、それを全員でうたつた所へ鬼が「いれて」と来る。「いや」「川につれてつたげるから」「川坊主がいるからいや」等という問答があり、遂に同意し、再び全員の歌と踊が続けられる。そ

の終りに、鬼が「わたしかえる」「として」から、食事の内容の問答に移る。「たいのきしみ」「えびの天ぷら」等が出た後「へびの黒やき」「かえるのすもの」などとなる。そしてその子が帰る際、「誰れかさんの後にへびの影」というのろいの声が投げられる。「わたしのこと?」「わがう」という問答がくり返された後「そう」という確認と看破によつて、鬼が全員を追いかけるという形をとる「ことしのレンゲ」という遊びがある。

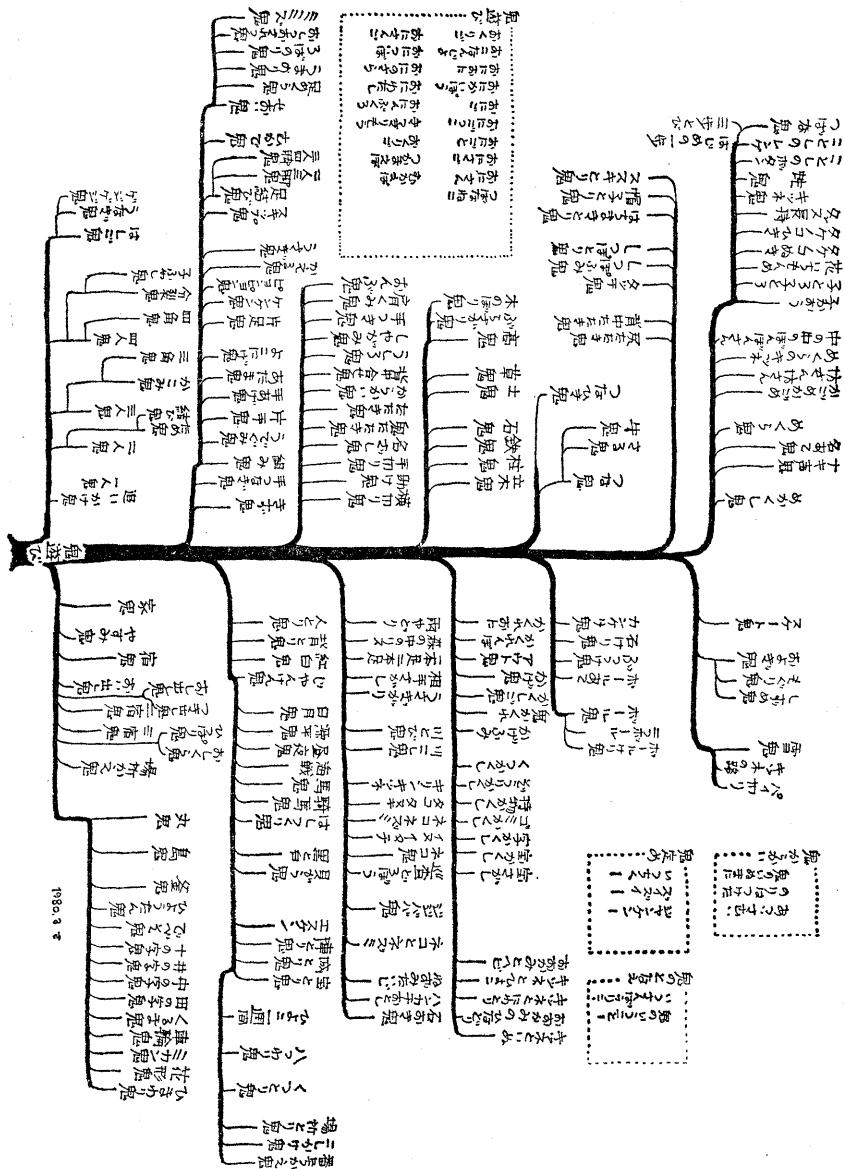
この「ことしのレンゲ」は「つんつんつけな」「ことしの牡丹」「坊さん坊さん」「めくらのきつね」「ヨーヨーじや」「中の中のぼんぼんさん」「花いちもんめ」「タンス長持」「ねこかい」「通りやんせ」「さらわわたし」等へといろいろな変化形をうみ出すに至つてゐる。

#### 〈集団の変化〉

こうした多人数による対抗形は、紅白二軍による人とりの形に発展してゆく。その方法の違いによつて「じやんけん鬼」「海戦」「陣とり鬼」「城とり鬼」「場所とり鬼」となる。また「エスケン」「騎馬鬼」「宝とり」などという形をも生み出してゆく。

その結果の一いつとして、特に学校や園など指導者と子どものいる場では、リーダーの合図や判定が大きな遊びの要素となる形を

## ▼鬼遊びの系統樹的分類



うみ出してゆく。「日月鬼」「源平人とり」「貝がら鬼」「キツネと  
キリン」「たことだぬき」「ねことねずみ」「巡査どろぼう」など  
がこうしたリーダーの発声選択が大きな要件となる。こうした  
リーダーによる遊びの形式は歐米に於いては盛んに行なわれ、そ  
れが日本にも移入される結果となつてゐる。

以上の概要からでもわかるように、本来は遊びという年齢や体  
力や条件、状況が統一されていなかつたり違う事が本来である場  
で、楽しさ面白さを共に享受しようという時、さまざまな工夫や  
考案がされて來た事に気づく。その分類を系統樹的に描くなら図  
(前頁参照) のようになる。

この図からわかるように、歩行跳躍疾走能力を得た子ども達  
は、その力を充分使いこなし、それからもたらされるものを、体  
で、筋肉で、心で、頭脳で、全て得たいという切なる要望欲求の  
結果、基本型だけでも<sup>(4)</sup>二百種をこす「鬼ごっこ群」を創出案出し  
て來たという事である。変形を探るならその数は千をこえる事だ  
らう。その力を知り、理解せねばなるまい。

#### 引用文献

(1) 加古里子「遊びの四季」じやこめいで出版社 (昭50)

- (2) 「日本の子どもの遊び」青木書店 (昭54)  
(3) 「教育評論」日教組 (昭54・11月)  
(4) 「体育科教育」大修館書店 (昭53・8月)

