

# 遊びと子ども の 発達 ④

加古里子かこさと

(続・歩行跳躍疾走の遊び)

子どものへ歩行跳躍疾走の能力獲得修練の場として「鬼ごっこ」の遊びを紹介したが、それらは次の各種に大別される。

## 〈鬼の変化〉

一般的基準型の「鬼ごっこ」は「おいかけ鬼」と称せられるもので、一人の鬼が子をおいかけて、捕えたならその子と鬼が交替し追逃を続けるものである。しかし鬼の交替をせず次第に鬼をふやしてゆくのを「ため鬼」と呼ぶ。この「ため鬼」は鬼が夫々自由に子を追うのであるが「二人鬼」「三人鬼」「……」等は鬼が互に手を連ね追うもので、従って「結び鬼」とか「はしご鬼」と総称される。これらの鬼の列は、両端の片手のみが子を捕えることができるが、「ゲジゲジ鬼」は腰、又は肩に手をかけて列をつく

り、その先頭者の両手だけが捕えることができるものである。また子を捕えるのでなく、追いついてすばやく列の中に追いこみ連手の輪の中にかこうことで捕獲を成就する「かこみ鬼」というものがある。

鬼の列が四人以上となれば、二人二人の鬼群に分かれてゆく「子ふやし鬼」というものがある。以上の方法のうち「ため鬼」「子ふやし鬼」以外は、よく考えたと鬼の自由行動は束縛制限されていることがわかるであろう。

## 〈子の変化〉

一方逃げる子群の自由行動力を制限する様な方法がある「手つなぎ鬼」或いは「くみ鬼」とよばれるものは少くとも二人以上

が互に手を連ねて逃げるものがあり、その最たるものは全頁が連手した「むかで鬼」というものである。又「三角鬼」「四角鬼」は連手の輪を形成して逃げるもので、「うでくみ鬼」は連手でない腕をくむもので、「片手鬼」は片手しか自由に振ってはいけないもの、「手あげ鬼」はどちらか一方の手をあげながら逃げるもの、「あたま鬼」「背中鬼」はそれぞれ手をそれぞれの所において逃げるもので、「ぎす鬼」は鬼の言う箇所をおさえて逃げるものである。(所によるとこの時、鬼の方もそこをおさえて追う方法がある)更に二人以上が肩をくんでにげる「肩くみ鬼」、その足をひもや手拭で結びあう「足むすび鬼」、その中には「二人三脚」や「三人四脚」となるものがある。

#### 〈鬼と子両者の変化〉

前記した各種の方法は、単に鬼又は子のみが行なうのではなく、「ぎす鬼」でふれた如く両者共にその方法で追逃する変化となつてゆく。そうしたものとしては「片足鬼」「うしろにげ鬼」「かえる鬼」(足首に両手をふれてとぶ)、「うさぎ鬼」(両足をそろえてとぶ)、「スキップ鬼」はそれぞれの体型や疾走法で追逃を行うもので、「耳とり鬼」(右又は左手で左又は右の耳をつまみつつ追逃する)、「片目鬼」(片目をおおう)、「鼻つまみ鬼」などという

ものもこの類に入れられる。

一方「おんぶ鬼」は二人ずつが組となり、一人を背おって追逃するもので、「うま鬼」は一方が一人の腰に組む形をするもの、「ろば鬼」はその頭の者がうしろむぎとなるもの、「みみず鬼」は二人以上が腰につらなるものである。

#### 〈捕獲法の変化〉

こうした鬼の子を捕える法にいろいろ工夫されたものがある。一般的には「さわり鬼」又は「タッチ鬼」というのが通常形であるが「うしろ鬼」「背中鬼」「右手鬼」「首すじ鬼」はそれぞれのさわるべき箇所を指定したものである。一方「たたき鬼」は、はっきりとたたき事が必要で「尻たたき鬼」「背中たたき鬼」「手首しっぺ鬼」は夫々の位置をたたかなければならない。また前述「手つなぎ鬼」で逃げる子の連手の所を鬼がたたく、「手切り鬼」では、切られた両方の者がジャンケンで次の鬼を定め、残った者は元の鬼と組んで逃げる事となる。

逃げ手が鬼につかまる時、一時タイムを要求するものに「しゃがみ鬼」「手つき鬼」「うでくみ鬼」「オンブ鬼」「背中合せ鬼」がある。もっと積極的な逃げ手の方法として、他の逃げ手を助う「よこぎり鬼」「手助け鬼」(リレー鬼ともいう)「鬼たたき鬼」が

あり、「名のり鬼」は自らが追われる事を宣言するものである。

### 〈道具を使うもの〉

追逃の方法にいろいろな道具や部品を利用するものがある。

「つな鬼」は逃げ手がつなに連なるもので、前述した「手つなぎ鬼」の延長である。「つなひき鬼」はため鬼が一本のつなに群がって追う際、子はそのつなを引っ張る等のからかいを行なうもので、一般的にこうした鬼に対する挑発行為を伴うものを「からかい鬼」と称する。鬼のうち的一方がつなを腰に結び追ひ、一方がつなの端をもつものを「さる鬼」、立木などにつなの端を結び、子は「からかい鬼」をするものを「牛鬼」という。みじかいつなやひもを子の腰につけ、それを鬼がとる「しっぽとり鬼」、長くのばした地上のしっぽをふみつけてとる「しっぽふみ鬼」、或は「ハチマキとり鬼」「帽子とり鬼」の他その頭に附したススキの穂などをとる「穂ぬき鬼」又は「すすき鬼」がある。

### 〈場の変化〉

遊びを展開する場はいつも平坦広域の場とは限らない。そのいろいろなとちがった場に対応しての変化として「立木鬼」というのがある。一時タイムを確保する場として、立木にさわれば鬼の追

求からまぬかれるもので「柱鬼」ともよばれる。その立木でなくそれぞれの材料、物質の所だけにさわったり、つたって行なうものに「鉄鬼」<sup>(6)</sup>、「石鬼」<sup>(6)</sup>、「土鬼」<sup>(6)</sup>、「草鬼」というものがある。こうした中で鬼の位置より必ず高い所に位置する事が要求される「高鬼」とか、鬼が近づいた時ぶら下れば一時タイムとなる「ぶらさがり鬼」などは、何れも林や大木の場で、木のぼりをしている時に行なわれる。

更に川やプールで行なわれる「およぎ鬼」のうち「もぐり鬼」や「しずめ鬼」「水かけ鬼」中には「へそとり鬼」というのがある。氷上にあつては「スケート鬼」又は「すべり鬼」があり、雪中では「雪鬼」「ぶつつけ鬼」そして雪原につくった図形足跡で、次回に述べる様々な図形の遊びが行なわれる。(この項続く)

#### 引用文献

- (1) 中島海「遊戯大事典」不昧堂出版(昭32)
- (2) 角田巖「おにこっこ」ささら書房(昭50)
- (3) 加古里子「愛媛児童遊戯採集」(未発表)
- (4) 野沢要助他「図解鬼遊び」東洋館出版(昭54)
- (5) 伝承遊びの会「こどもの遊びの四季」北日本新聞社(昭50)
- (6) 橋本昌雄他「福岡伝承遊び」子どもの遊び研究会(昭43)