

千里山時代のあそび(一)

二十回生 久保 利也

97年11月15日に銀座ライオンで柿崎様が会誌を発行したいと思うので原稿を出してくださいという案内を伺ってから早や10年が経過しました。

千里山の思い出として何回かの拙文を寄稿させていただきましたが、小学校にこだわり過ぎていたのは自分のひとりよがりでありまして幼稚園の話や、中学校の先生の話なんかが出てくると、そうかもっと範囲を拡げてほしいんだなと気付きました。

そしてガキの頃の思い出というのは原点がやはり「遊び」であることに気付きました。07年10月頃から昔のガキ仲間に応援を頼みはじめました。そして11月10日にお茶の水で自分のテーブルと隣のテーブルの方々にアンケート形式のものを依頼したところが予想を超える反響に驚きました。一生懸命思い出してくださったと同時に60年位昔、自分達が元気に走り廻っていた楽しいひとときの回想に耽溺できたと付記さ

れています。

およそ60種類ぐらゐのあそびの種類とルール、イラストや図面もたくさん寄せられました。第二弾、第三弾と思い出したものを追記、追加で送ってください。ご厚意に今度は整理收拾のつかないうれしい悲鳴をあげる有様です。

事務局 編集局の方々と相談し、2、3回の連載ということとなりました。

自分達の幼い頃、元気凜冽の頃にはなにをしていたのだ？今のようにテレビはないパソコンもない、メールもない、オモチャそのものが殆んど存在しない時代に、暑くても寒くても、外が暗くなるまで手も足もどろんこにして楽しく遊んだ記憶を、みんな同じように懐かしい思い出として胸に秘めていらつしやるようです。

ただ「あそび」というのも時代によって、生活環境によつてかなり変化がある、即ち終戦を境にして精神的な余裕、物質的な恵まれの差が大きく影響し、必然的に子供のあそびかた、ルール等が変化しています。

教えながら遊んだものです。

(注1)ウチテシヤママ

この会誌をご覧くださる方は4回生から49回生までつまり90歳から40歳ぐらゐの方々ですから、小学校時代という世相が四半世紀異なるわけです。今回は20回生前後の方々、つまり小学生の頃に終戦を体験している方々の回想です。まさに「ウチテシヤママ」(注1)の精神をたたきこまれていきます。「ゼイタクはテキだ」「ホシガリマセンカツマデハ」なんて、今ではお笑いのフレーズにつかわれるようなことを真剣に叫んでいた哀れな(?)、純朴なそして健気な人達です。食べるものもない、着るもの、履くもの全てないないづくしの生活でも、元気だけはありました。時間もありました。道具や玩具を使わないで上手に遊んだものです。

奥田さんの回想のように「ジエーン台風(注2)の後には道に散らばった瓦を適当な大きさにコンクリートにこすりつけて形を整え、3メートル位先に立てた相手の瓦に当って倒す《瓦倒し》がはやって毎日遊んだことです」というような時代です。このカワラタオシについては詳細後述しますが、子供達は周辺に落ちているもの、咲いている花、無尽蔵にある笹や草なども上手に使って遊びを開発し、それを仲間や歳下の者に

昭和十八年三月十日、第38回陸軍記念日の標語で、出典は天武天皇東征を題材にした軍歌で「敵を撃つて撃つて撃ちまくりおおせる」という意味。この日は帝都をはじめ各都市農村漁村一億国民が必勝の決意をもつて記念行事を展開した。「米英撃滅大講演会」(日比谷公会堂)「米英撃滅戦場精神昂揚美談大会」(軍人会館)「撃ちてしまむ国民大会」(日本劇場)「陸軍激励女性大会」等々を催し、この信念を徹するとき、天佑神助我らにあることを示して余りあり。これこそ不滅の我が陸軍魂の顕現であり、意義深き戦捷の記念日におくるにふさわしきものとされた。

なんだなんだあそびの話にややこしい話を入れてとお叱りを受けるかも知れませんが、この頃の新聞の広告の端には必ず「うちてしまむ」の文字が入り、連載の四コマ漫画、朝日は「横山竜一フクちゃん」にもしばしば「うちてしまむ」がみられました。往再を再ご認識いただきたいと思いました。

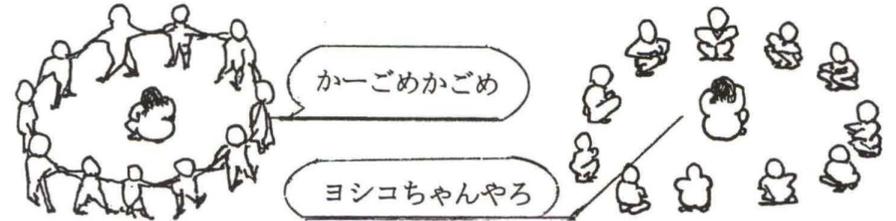
(注2) ジェーン 台風

昭和二十五(1950)年9月3日、室戸岬付近より上陸し北陸、北海道に至るまでその勢力を弱めることなく進んでいった。大阪市での瞬間最大風速は44MS、中心気圧960HPaで、昭和9年に同じコースをとった室戸台風よりも勢力は弱かったが暴風の継続時間が2倍近い7時間超のため被害が拡大した台風です。京阪神の死者行方不明者 五百八人、全半壊、流出家屋五万六千余といった大きな被害であった。

我が千里山も、我が家も甚大な被害を被り、学校が休みになったかどうか記憶はありませんが、後始末に数日駆り出されたことだけは覚えております。

かごめかごめ

集まった人達は手をつなぎあつて丸い輪となります。そのまん中に鬼となった人が目をつぶつてすわります。円陣の子たちは鬼のまわりをぐるぐるまわりながら大きな声で歌をうたいます。うたい終わると同時にその



かごめかごめかごのなかのとりは
 いったつまやーるよあけのぼんに
 つるとかめがすべったうしろのしょうめんだーれ

場にしゃがむ。鬼は歌声が止んだ時の声と気配で自分のまうしろにいる人の名前を当てるといふあそびです。当てられた人は鬼と交代、当てられなければ鬼を続けます。

カンケリ

かくれんぼの一種で、鬼と缶をける役をジャンケンで決めます。けり役はなるべく遠くへ缶をけつて、鬼がそれを追いかけてもとの位置に戻す間に、みんなが一斉に姿を隠すのです。玄関の植え込みの裏や垣根のあいだ、ゴミ箱や用水桶の陰などへ隠れます。

〇〇ちゃんみいつけたと言つて缶に足でテン(接触)された者はとらわれの身となつて陣地のそばの植木とか電信柱につながり、とらわれた者は次々と手をつないで助けられるのを待つのです。鬼が缶から離れて隠れた人を探しに行つたそのスキに、逆の方から出て来た者がポーンと缶をけりとばすと、とらわれの者は自由の身となつて再び隠れることができます。

鬼が全員をとらえた場合、つまりみんなが手をつない



で並べられた時に、鬼の勝ちとなつて一ゲームが終了ということになります。

カン詰のアキカン一つあれば遊ぶことが出来るという簡単なものですが、隠れるところがたくさんあると

いう立地条件が必要なあそびです。そしてアキカンそのものが貴重品で、持ち寄ることが前提なのですが、数時間も遊んでいるとアキカンはけられたり、ふんずけられたりでベコベコのグシャグシャとなってもはや土の上に真つすぐ立ってられない有様となります。

下の噴水は最高のポジションで、末広さんのエントランス植込み、佐井福さんの籠や箱の山の蔭、文化堂さん植田さんの看板や手押し車等、隠れるところがたくさんありました。今では考えられないことは車が全く走っていないかったという恵まれた時代(?)環境でした。

クチク・セントウ・スライ

同人数で二組に分かれてつかまえっこをするあそび。適当に離れた木や電信柱を陣地として、セントウ(艦長)はひとり、他の者はクチク(駆逐艦)スライ(水雷)となる。陣地を出て走りまわり、相手軍の帽子を見て勝ち負けを判断し、目標を追いかけるのですが、自分がタッチされて、やられることもあるので

おじやみ

女性からの回想が多いのは「おじやみ」でした。一般的にはお手玉というのですが千里山ではおじやみと称して、学校の休み時間にわたくしも女性がたに教えられて楽しんだものです。

自分たちが作った小さな布袋に小豆やジュズ玉や小さな粒のそろった小石を入れたものです。約のセンチ20センチの色とりどりの布を矢車状に縫い合わせて作るのですが着物やふとん、洋服の端ぎれを交換しあってデザインも工夫していたようです。

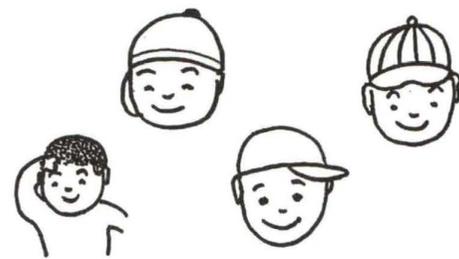
あそびかたはつき玉と投げ玉に分けられます。

つき玉はいくつかの玉を床、机の上に撒き、親玉を放って落ちてくる間に下の玉を拾いあげるのが、いろいろな技術を必要とするのは、子玉を拾って左手の甲にひとつずつのせていったり、「おはさみ」といって指の間にはさんでゆくあそび、「おつかみ」はひとつずつつかんで全部の玉を左手に握る、また左手を机の上について指でトンネルを作り親玉を投げている間に子玉をくぐらせる「トンネル」というのもありました。つき玉でもっともよくあそばれるのは「オサライ」で

自分の軍団で作戦を立てなければなりません。自分に弱い敵をタッチして捕虜として味方の陣地につれて帰り仲間がタッチで助けてくれるまで逃げられません。そして例えばクチクとクチクがぶつかった場合は「バツカーン」(軍艦の意か)とお互いに叫んで両者ひとまず自陣へ戻りタッチしなければなりません。どちらか片方のチームが全員捕虜になった時、あるいはセントウ(艦長)が捕虜になったとき、そのチームの負けとなります。

セントウ
帽子を正面に
クチクに勝つ

スライ
帽子を後ろに
セントウに勝つ



クチク
帽子を横に
スライに勝つ

帽子を持っていない者は手をツバ代わりにする



した。親玉1個と子玉5個であそびます。まず全部の玉を両手で持ち、机の上へ撒くのですがあまり散らばりすぎると拾いにくいので、とりやすい、つかみやすい位置に、重ならないように投げるのがコツです。次に「おひとつ」と唄いながら親玉を投げあげ、素早く下の子玉のひとつをとる、その手で落ちてくる親玉を受ける。そのあと子玉だけを落として「おふたつ」でまた親玉を放り投げ下の2個をとってゆく。

親玉と子玉と一緒に投げ、空中で親玉だけをとる方法もありましたが、いずれの場合も5個までいいたら「オサライ」といって親玉を投げ、全ての子玉を両手でとって受け、最後に机の上へ落として終りとなります。

親玉も子玉も大きさ、重さは同じですが持ち主は、親玉だけは金紗や銀紗入りの小布を交えたり、華やかな水玉模様のもので作ったりしていました。

ラムネ

わたし達はラムネと称していましたが関東ではビー玉と呼ばれるもので、だいぶん世の中が裕福になってきた頃に、少し甘い炭酸飲料のビンのフタ代わりに使われていたガラス玉をあそびの道具として、その奪い合いを目的として真剣になったものです。学校では、やった記憶がありませんが特別禁止令が出たこともありませんでした。小さなポケットを大福豆餅のようにふくらませて、走ると大きくゆれるものですから手で押さえてあそんだものです。

① 数あて

双方が手に握っているラムネの数を言い当てっこするもので、数を当てた場合そっくりいただけ。そのかわり当てられなかった時はその数だけ支払う、つまり差し上げなければなりません。しかし小さな手で見られないように握ることが出来るのは少ないラムネなので、とつてもとられても損得は小さなものでした。

③ 三角出し

地面に三角形を描き、同じ数のラムネをめいめいが出して三角の中に置く。この置き順は「順番ぎめ」に従うのです。

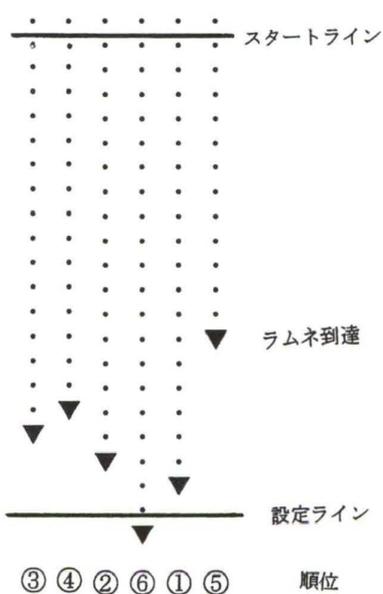
適当に離れた所に線を引いて、これも順番に自分の持ち玉を投げたり、ころがしたりして三角形からはじき出したラムネを取ることが出来るのです。はじき出した場合は続けてその位置からプレイが出来ますが自分の持ち玉が三角の中に止まったり、1コもはじき出せなかった場合はアウトになり、全ての終了まで待機しなければなりません。

他に「目カツチン」といって、まっすぐ立った姿勢で目の位置から真下の相手のラムネに当たれば良かったりとか、「島出し」とか「尺とり」とか三角出しに似たような遊びですが、実にこまかいルールや、複雑な取り決めを作り出して遊んだことです。

このラムネも、飲料の栓として使用されていたものから純粋にあそびの道具として、そして昨今ではインテリアや装飾品、ディスプレイ材等としてさまざまに色、そして内部装飾されたものが出来上がりましたが、

② 順番ぎめ

これで一等になった者が他のラムネを全て貰えるというあそびでもありますが、主として次の遊びの順番を決めるために行うことが多かったように思います。3〜4メートル先に線を引いて、各自1コずつ同じ場所から線に向かってラムネをころがします。最も線に近い者から順番が決まり、線の外に出してしまったら失格。失格者が複数の場合、失格者同士で再プレイですがこの再プレイで驚くようなニアラインとなつても第一投目の人達よりも上位になることは出来ません。



わたし達の時代でもジャンボといわれる大玉や、細かい泡を吹き込んだクモリガラス状のものも出て来ました。

実は最近「ペタンク」という競技が静かなブームになつているようですが、フランスのラ・シオタという港町からスタートしたもので、両足をそろえた状態で金属球（直径10センチ、重さ100グラム）を目標球（ビュット）目掛けて投球するスタイルを「エタンク」というそうで、それが変化して「ペタンク」と呼ばれる多くの愛好者、競技参加者が増えているそうです。まさにこれがわたし達の遊びのラムネの起源、元祖だと考えられます。

ペタンクはおよそ100年の歴史があるということですが、このペタンクをもっと詳しくお知りになりたい方は <http://www.znetpetanque> へ。

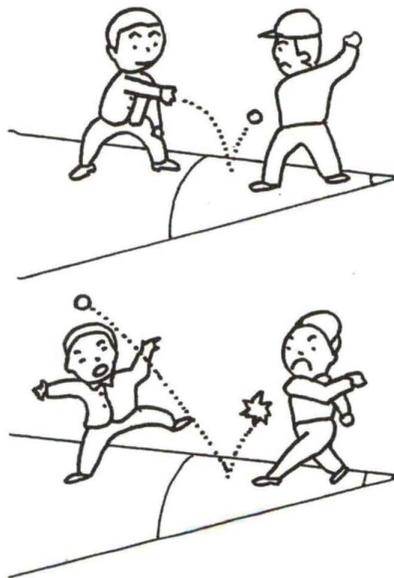
ワンバン野球

スポンジボールを使用して、投球はワンバンドエリア内に打者の希望するポイントにワンバンドでボールを静かに放り投げ、打者は平手またはゲンコツでこのボールをワンバンドさせて打つ。

一チーム最低3名からゲームは可能で、5〜6名位までは三角ベース、これ以上の人数の時は四角ベースで遊ぶのが適当でした。

校庭の片隅、広場や道路でも100m²ぐらいあれば充分でした。ホームベースを中心に7〜8m位の塁間にワンバンドエリアは12m〜15m位、ピッチャープレートは打者のすぐ前、投手が放るボールが打者の指定するポイントに入らなかつた場合は「ボール」と判定されポイントに入っているボールを打者が見逃したり、から振りをした時は「ストライク」と判定される。

また打者の打ったボールがワンバンド・エリア内でワンバンドしなかつた場合は「アウト」になる。尚、走者は離塁してはならない。これらの決まり以外は野球とほぼ同じであるが、グローブもバットも要らない、狭いスペースで楽しめる遊びであった。



投げる人は本塁の線内にワンバンドでほうる

打った人は線内で必ずワンバンドさせて打つ

これは昭和21年に進駐軍が日本の子ども達に200万個のスポンジボールを配給したという記録があるので、このおかげか、あるいはこの影響で急速にスポンジボールが普及したのか、ともかく昭和23〜25年頃流行った遊びと記憶しているが、一過性の遊びで長くは続かなかつたように思います。

宝ふみ

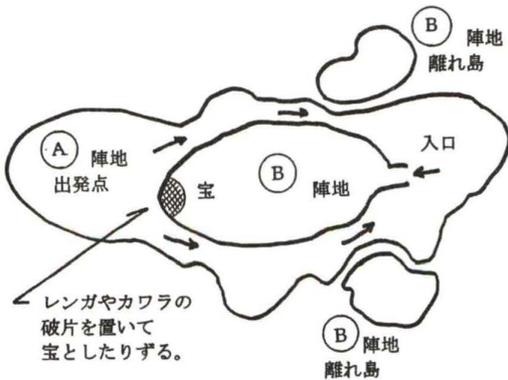
冬の寒い朝、少し早く登校してうつつらと霜のおりた運動場で、これもまた冷たい鉄の棒をひとり上を持って引張り役、ひとり下を持って線引きをしたことを懐かしく回想いたしました。

一番荒っぽい遊びであつたと思いますが、女性からも複数のアンケートが入っています。

地面に大きな図形を描き、同じ人数でA(攻め)とB(守り)の二組に分かれます。Aは出発点から矢印方向へ突進して敵陣の入口から攻め入って、味方の誰かが宝を踏んだら勝ちとなります。BはAの攻撃を阻止するために、外へ突き出したり、内へ引張り込んでアウトにします。当然Aの攻撃にあつて、自分が外へ引張り出されてもアウト、即ち戦力外となる。

ただBにとっては離れ島がいくつかあり、ここへ跳び移ったりしてAの進出を妨害したり、避難したりすることができました。Aが宝を踏む前でも、どちらから片方のチーム全員がアウトになつた場合、そのチームの負けでゲームは終了です。

この宝ふみを寄せてくださった方々は、みんな図形



が違つたり、ルールが少しずつ異なっています。

というのはこのあそびの変形がたくさんありましてそれをミックスしたり、年代によってルールを変えているためだと考えられます。片足ケンケンのSケンや、サザエさんのヘアスタイルに似た図形のもの、カタツムリ状のもの、ミセス・なみえ方式の宝が外に突出しているもの等々さまざまですが本編は、コードネーム



どろま

休み時間の廊下や、家の近くでも人数が集まれば二組に分かれます。代表がジャンケンをして負けた組が胴馬となつて、カベやヘイ、柱などを背にして親馬役が立ち、その股の間に頭を入れ、同じようにつぎつぎと頭を入れてつながつてゆきます。もう一方の組はひとりずつ走って来て勢いよく跳び乗る。全員が乗り終えたところで、乗り手の先頭と親馬（エントツとか言った）がジャンケンをして勝った方が次回の乗り手となるのですが、途中で馬がくずれたり、乗り手がゆさぶり落とされた場合は勝負が決まるので、幼い子どもや弱そうな馬に集中的に乗り重なったり、強い馬は大ゆらしで振り落したりして楽しくあそびました。ひ弱そうな者や、からだの小さい者がねらわれてかさなり乗られたり、振り落とされたりしましたが、いじめでもなく、けがをすることもなかったのは、親や大人が子どものあそびに立ち入らなかつたからではなかつたなあと、今ごろしみじみと考えています。



宝踏み

中側（味方）と外側（敵）に分かれ、中側の子が入口に行こうとする敵をつき出そうとする。つき出された子は、外で見てるだけ敵が入口から走り込んで奥にある宝を踏んだら勝ち。

（細い所を敵がぬける時がつき出すチャンス）

またあしたな

あそびの話なんだから、ディヴェルテイメントスタイル即ちあそび感覚でよいかたと安易に取り組みはじめましたが、とんでもない大きな錯覚でありました。

まず十年振りの編集局の交代、そしてこの偉業に対して、劣らぬ作品を継承しなければという連帯義務感を微かに抱きつつ、殊更わたくしにとつては多くの方々から貴重な資料や想い出を寄せていただいたことに対しての責任、ご期待に添えるかとの不安を抱えながらの起稿となりました。

最大の驚きは「あそび」の研究、考察、分析、記録があまりに膨大、豊富であることの再認識です。

これも次号で詳述の予定ですが「なわとび」は、我が国にまだビールも存在しなかった時代に、ホップのつるを打ちまわしてそれを跳び越すという動きが起源となつて、いろいろな跳びかた、一人から複数の動きへ、そして娯楽から競技ヘスポーツへと発展したものだそうです。日本のナワトビの縄は藁(ワラ)が元祖です。

兄妹がいる、弟妹がいるいないだけでもあそびの内容が違ってきます。決して学術資料ではありませんから、それ程真剣に、厳密な考察や配慮も不要と考えながらも、次号ではもう少し系統的な分類で記述してゆく所存です。

ただここで、真剣に考えなければならぬのは、現代、今の東京や大阪で、いえ千里山でもこんなに自由に、気ままに走りまわる場所があるか、あそびのスペースがあるかということです。

まず道路は車、車で好きな方向へ走るなんてことが出来ません。空地や広場も皆無に近い状態、仮に空地や広場があつてもハリガネやフェンスでびつしり遮断されています。そして道路も、校庭も、公園もアスファルトやペイヴメントが敷きつめられていて、線を引くとか、陣地の絵を描くなんてことが出来ません。玄関へのアプローチなんかもアルミフェンスやネットフェンスで境界区分を明確にしています、うっかり入るものなら不法侵入とやらで訴えられそうです。用水桶や、コーラルを塗ったゴミバコもなくなりました。郵便受けも壁にセットされたり、スマートなボールで建てられていて、子どものあそびの対象物、小

なわとび、石けり、陣とり、オニゴッコ等々、それ数百ページの文献となつてしまつて世界の国別、時代別の資料がありますし、日本国内でもただ単にあそびとしてのみならず起源、変遷、道具そしてあそびに合せて愛唱された歌まで全て立派に保存されています。

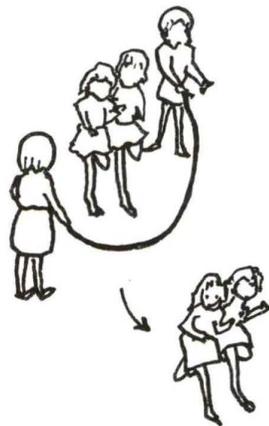
現代、人気のテレビゲームやモノポリーなんてものはわたし達小学生時代は、いや昭和二十年ごろは想像もつかないものです。

科学や文明が開発、改善されることは確かに重要です。しかし単純な生活や、幼稚な遊びの中にも喜びや楽しさがたくさんありました。

先述の通り、今回は終戦時代小学生であつた人たちのあそびです。

年譜によりますと、徳川時代も明治も、昭和も、基本的な子ども達の動きやあそびに大差はありませんが、昭和初期そして戦後派のご意見が入つておりません。

そして同じ千里山でも、噴水まわりと佐井寺、花壇前では若干ルールが異なっています。



道具として利用するものが少なくなりました。

そして屋内、室内のあそびも立派な、やや高価な器具、道具、玩具が主役となつて参りました、単純な指や顔、脚を使うあそび(カゲ絵、にらめっこ、指ズモウ、足ジャンケン)なんてことは廃れてしまったようです。

どちらが幸せなのか、どちらがかわいそうなのか、よく判りませんがともかく時代が変わりました。環境が大きく変わりました。



今回は、ご協力いただいた方々のおなまえを敢えてカットさせていただきました。次号へ続くという観点と、同じあそびを複数の方々から寄せられた集約のリンクイとして匿名ご希望やコードネームの方々もいらしゃいましたので、このシリーズの最終稿にて、参考文献と同時にご紹介いたします。

尚、次号は次のような「あそび」を予定しています。その他のあそびや、今回の補足、訂正がありましたらお寄せくだされば幸甚と存じます。

ゴムトビ、ナワトビ、ベツタン、マリツキ、ケリウマ、クギサシ、ポコペン、グリコ、タンテイゴツコ、石ケリ、アヤトリ、ママゴト、ハナイチモンメ、カワラタオシ、木の実ヒロイ、魚ツリ、ヤンマトリ、ドッジボール、キセカエ人形、キモダメシ、ハンカチオトシ、輪まわし、コマ、アノコガホシイ、ウツシ絵、草花アソビ、.....etc.

千里山時代のあそび その1 完