

## 伝承遊び（昔あそび）

幼児期は家族中心の遊びで、兄弟の諸動作を真似る。やがて、友達ができ、野や山川の自然の中で魚や蟹・小鳥・小動物や爬虫類・昆虫・草木に至るまで、何でも遊びの対照にしてしまう。

魚釣り・メジロ捕り・スッポンや蟹<sup>かに</sup>を捕まえるにも要領やコツがある。ワナやゴム銃・水鉄砲・笛・竹馬作り、遊具作りは工夫が要る。遊びにも子どもの知恵が働いた。

肥後の守<sup>かみ</sup>（小刀<sup>こがたな</sup>）は必需品で常時携帯した。誤って指を怪我することもあったが蓬<sup>よもぎ</sup>やチドメグサを揉んでつける治療法も心得た。

膝小僧<sup>ひざ</sup>の傷は野山を駆け回った腕白<sup>あかし</sup>の証<sup>あかし</sup>で、いわば勲章<sup>くんしょう</sup>みたいなものだ。

ガキ大将<sup>いたづら</sup>がいて、遊びのコツも教わり、悪戯<sup>いたづら</sup>もしたが、先輩後輩のつながりや仲間内には強い絆<sup>きずな</sup>が生まれた。

弱い者いじめや仲間外しもあったが、その場限りですぐ仲良しになった。子どもは、遊びの中から様々な体験やルールを学びながら成長するものだ。

昔は、男の子と女の子と一緒に遊ぶことは稀で、それぞれの遊びがあった。

往時の子ども世界を思い起こし、子どもの遊びを書き留めてみた。

### 男児の遊び

#### 目弾き<sup>はじ</sup>

オオバコの茎二本を口にくわえ、根の方で上<sup>まぶた</sup>瞼<sup>まぶた</sup>を突っ張ると、何と怖い閻魔大王に早変わり。

#### ひょっとこ面

オオバコの茎二本を鼻腔<sup>びこう</sup>に掛けると何とも滑稽なひょっとこの顔になる。

#### 鼻天狗どん

やまいも（自然薯<sup>じねんじょ</sup>）の朔花<sup>さっか</sup>に唾をつけて鼻に貼ると、鼻天狗どんに早変わり

#### 黒ン坊

煤病の麦の穂を、顔に塗って黒ン坊になる。

#### 笹舟つくり

笹の葉で舟をつくって流す。松葉の切り口を舟尾に差し込むと松脂が解けて推進力が増してスーイスイ。

#### 茅<sup>かや</sup>の矢

茅の中心にある軸と両側の葉を裂く。左手を発射台にして右で葉を引っ張ると飛ぶ。

#### 足かけ（草罿<sup>わな</sup>）

チガヤやチカラシバを使い二株の葉を結び合わせて人の通り道に罾を仕掛ける。  
悪戯っ子たちは、罾に掛かると、やんやとはやし立てた。

### 木の葉笛

木の葉の柔らかい新芽を唇に当てて、リズムを奏でると即席の木の葉笛に早変わり。

### 猿笛：さるびゅう（イスノキ）

イスノキの葉には、袋状の奇形になるのがある。これに穴を開けて笛を作る。  
フクロウの鳴き声に似た音色が面白い

### 竹笛づくり

一般的にメダケやニガマダを使うが、色々な作り方がある。  
縦笛や横笛は表面を火であぶり、藁で擦って油分を取り、焼いた火箸で穴を開ける。  
穴の大きさや間隔で音色や音階が変わる。

### クチナシの風車

クチナシの花にウラジロの軸を挿す。

### ドングリ<sup>こま</sup>独楽

ドングリを横切りにして下半分の芯にウラジロの軸を挿すとひねりこま。

### マキの葉手裏剣

イヌマキの葉4枚を組み合わせて手裏剣を作って飛ばす。

### 榎の実の弥次郎兵衛

榎の実にウラジロを挿して弥次郎兵衛。

### はまぐり<sup>はまぐり</sup>笛

蛤<sup>こす</sup>の根っこの膨らみ部分を石で擦って穴を開けると、笛ができる。

### <sup>すごろく</sup>双六

平安時代、宮中の女官たちが遊んだといわれ、江戸初期に「絵双六」として一般の遊びになった。「道中双六」「名所双六」などがあり、サイコロの目数に応じて大きな絵でルートをたどり、早くゴールした者が勝ちとなる。

### <sup>しょうぎ ぼん</sup>将棋碁あそび

奈良時代に唐から伝わったといわれる。坂田三吉が有名であるが、「将棋指しは親の死に目にもあわない」と言われるほど熱中する遊びである。  
子どものおそびは、「将棋崩し」や「挟み将棋」で遊んだ。

## 鬼ごっこ（鬼っ子・鬼んご）

数人で追い掛けっこをする。鬼にタッチされた人は、鬼になって追いかける。  
できるだけ大きい子から追い回し、小さい子は援護した。

## 抜き足差し足

鬼が後ろ向きで「だるまさんがころんだ」と十数え振り向いた時に動けばお休み。  
鬼に近づきタッチしたら逃げる。鬼が「ストップ」をかけ、三步以内で鬼にタッチされた人が次の鬼になる。

## かくれんぼ（かくれんご）

鬼が百まで数える間に物陰に隠れ、最初に探し出された人が鬼になる。  
全員が見つかるまで探す。  
百まで数えるのは面倒、早い数え方を編み出した。  
「にーしーろっくわっじゅう、にしーろっくわっじゅう」  
「からいもんいだるまで、からいもんいだるまで」

## かんげ 缶蹴り

空き缶が陣地で、鬼は陣地を離れて隠れている人を探したら「〇〇さん」と名前を呼んで缶を踏む。見つかった人は一回お休み。全員が見つかるまで探す。  
鬼が陣地を離れた間に誰かが缶を蹴飛ばせばお休みの人は復帰して隠れる。

## くにと 国盗り

地面に正方形を描き、角を陣地として相手の置き石をめがけて自分の持ち石を弾いて当てる。当たれば指を拡げて扇子状に線を描き、領土を広げていく遊び。

## じん 陣切り 陣盗り

2カ所の陣地に分かれ、陣を離れて相手を追い掛け、体にタッチされたらお休み。  
陣の番人の隙を狙って相手の陣地をタッチして「陣取った」と宣言すれば勝ち。  
かたつむり状の螺旋を引き、内外双方に陣をおく。  
2・3人ずつに別れ、同時にスタート。会ったところでじゃんけんして、負けたら次の人がスタート。相手の陣に近づき「陣取った」と宣言すれば勝ち。  
内側は、目が回りやすく不利だから交代する。

## メンコ（ペッタ 打ちお越し）

紙製で丸型と長方形の物があり、武者絵や有名人などが描かれている。  
相手のペッタを打ち起こしたりペッタの下をすくったら勝ちで、相手のペッタは貰える。

## むくりゅう 椋粒当て

1メートルほどの距離におかれた黒い椋の実に狙いを定め、親指と人差し指に挟んだ椋粒を放って標的に当てる遊びで、上達すると距離を伸ばす。

ポケットの中にはいつもむくりゅうが一杯だった。学校の行き帰りにもむくりゅう当てを楽しんだ。後に、ビー玉を使った。※むくりゅうの皮は石鹸の代わりに使った。

## 打ち出し

10センチくらいの掘り鉢状の穴を掘り、数人が置き玉として、ビー玉を3個ずつを入れる。それを打ち出して遊ぶ。打ち出した玉は貰える。

## たこ<sup>たこ</sup>あ<sup>あ</sup>揚げ（たか<sup>あ</sup>揚げ・はた揚げ）

江戸初期に始まり、元禄の頃大流行したと言われる。

菱<sup>やっこだこ</sup>あ<sup>あ</sup>・奴<sup>れんたこ</sup>あ<sup>あ</sup>・バラモン<sup>れんたこ</sup>あ<sup>あ</sup>・連<sup>れんたこ</sup>あ<sup>あ</sup> などの種類がある。

バラモンあ<sup>あ</sup>は、風を受けてブーンと唸る。

## 竹の輪回し

V字になった竹の枝を使って桶や樽<sup>たが</sup>の箍（輪）を回す遊びで、狭い畦道<sup>あぜ</sup>を巧みに走ったものだ。



## 金輪回し

後には自転車のリムを使うようになった。

## こま<sup>こま</sup>独楽回し

ひねり<sup>ひねり</sup>独<sup>ひねり</sup>楽<sup>ひねり</sup>・でべそ<sup>でべそ</sup>独<sup>でべそ</sup>楽<sup>でべそ</sup>・とんぼ<sup>とんぼ</sup>独<sup>とんぼ</sup>楽<sup>とんぼ</sup>・  
剣<sup>けん</sup>独<sup>けん</sup>楽<sup>けん</sup>・掛け<sup>けん</sup>独<sup>けん</sup>楽<sup>けん</sup>がある。

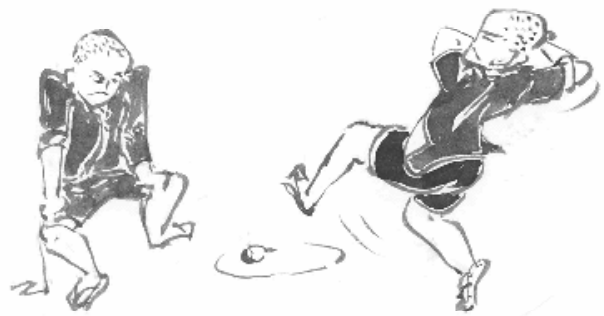
剣<sup>けん</sup>独<sup>けん</sup>楽<sup>けん</sup>には、鉈<sup>なた</sup>剣<sup>よき</sup>と斧<sup>よき</sup>剣<sup>よき</sup>とがあり、独<sup>けん</sup>楽<sup>けん</sup>の剣<sup>けん</sup>を鍛冶屋に別注して「独<sup>けん</sup>楽<sup>けん</sup>の割りぐら」で遊んだ。

回し方は引き・投げ・流しがある。

早回しぐらは、短く紐を巻いて回し、紐で早くすくい取った方が勝ち。

長回しぐらは「長生きしょうもん性比べ」と唱<sup>とな</sup>えて長くまで回れば勝ち。

独<sup>けん</sup>楽<sup>けん</sup>が静止状態になると「眠った」と言った。



## 掛けご独楽

掛け独楽の遊びは、小振り・中振り・股越し・大振りがあり、宙へとばす高度な技を競った。鍋の蓋<sup>なべ</sup>や土瓶<sup>どびん</sup>の蓋<sup>ふた</sup>で練習をした。

## けん<sup>けん</sup>だま<sup>だま</sup>剣玉

剣と受け皿に球が紐でつながっていて、球を宙に放り、球の穴に剣を刺したり、受け皿に球を受けたりするす遊びで様々な技がある。

## にく<sup>にく</sup>だん<sup>だん</sup>肉弾もも（肉弾戦相撲<sup>すもう</sup>）

ヒョウタン型の島を作り、周りは海、島の宝を守る側と海賊側<sup>かいぞく</sup>の肉弾決戦である。

海に引きずり出されたり、海賊を島の中へ引きずり込む。  
倒れたり、手や尻が地面に付いたら一回休み。  
海賊は、ひょうたん島の一カ所の入り口からしか入れない。  
海賊が宝を踏むと負け。海賊を全滅させると勝ち。

### 釘立て通せんぼ

地面に釘を立て、線を引きながら相手の進路を封じこめる遊びで、2・3人で遊ぶ。

### ネンガラ（棒杭倒し）

ネンガラは、江戸時代長崎にいた外国船の船員（ネングロー）たちの遊びだという。  
30センチ程の檜の木で棒杭を作り、柔らかい田圃の土に突き立てて遊ぶ。  
相手の棒杭を倒すと勝ち。数人で順繰りに打ち合って遊ぶ。  
後には、五寸釘くさを使って「釘倒し」をした。

### 棒野球

ベースの代わりに30センチ位のす掘り鉢はち状の穴を掘り、ボールの代わりに30センチ位の棒切れを斜めに置いて、先端をバット（50センチ位の棒）で軽く跳ね上げ、その棒切れをバットで打ち飛ばす。  
飛んできた棒切れをキャッチすればアウト。キャッチした人が打者になれる。  
我先にキャッチしようと打者に近づき過ぎて飛んできた棒切れで頭を負傷した事故以来、棒野球は禁止された。

### 蹴り馬

立った人の腰に捉まり二人で馬になる。馬の不意をついて飛び乗る。馬に飛び乗り損ねて落馬したり、蹴られた人は交代して馬になる。暴れ馬に飛び乗るのは迫力がある。  
「油断大敵、蹴られて泣くな」



### つなぎ馬

馬に飛び乗り損ねて落馬したり蹴られると馬になって次々につな繋がる。  
三人繋がると前から順次に馬役を解放され、乗り手になれる。

### ブンブンこま独楽

10センチ位の薄い竹板に二カ所の穴を空け、糸を通して伸縮させて回転するとブンブンと音が出る仕組み。大きめのボタンでもぶんぶんを作った。

### 竹とんぼ

手を擦り合わせて回す竹トンボの他、凸凹をこす擦ったり、紐を巻いた軸を回転させるものなど色々工夫した。肥後の守かみ（小刀）が大活躍した。

## 竹鉄砲

竹を使って鉄砲を作る。弾は水で濡らして丸めた紙やジュンタマ（ジャノヒゲの実）・楠の実などを使った。音と煙が出て迫力満点である。

## 水鉄砲

竹筒の節に穴を開け、ビー玉を入れる。小さい竹筒に布を巻いてピストン運動で水を吹き出すように上部にも穴を開ける。下部から水を吸い込み、上部から吹き出す。

「じご鉄砲」は吸い口と噴射口が一緒である。

握り手から水が出る「水突き」では「的落とし」などで遊んだ。

## さかし しゃかし（竹馬）

「<sup>さが</sup>険し」は不安定で危険を伴うことからのネーミングであろうか。

「<sup>さぎあし</sup>鷺足」・「下げ足」という地方もある。山竹などで手作りした。

得意に一メートル位のさかしを土手から乗っていたものだ。

片足跳び・組み手・逆手・扇子・中貫き・後ろ歩き・

走りぐらなどの技を競う。



## 空き缶の<sup>コッポリ</sup>木掘下駄

空き缶に手綱の紐を通し、高下駄の<sup>コッポリ</sup>を履いて闊歩する。

## 山こぶ（<sup>こがねくも</sup>黄金蜘蛛）の喧嘩

足が長く、大きい「山こぶ」を捕りに行く。

去年優秀な山こぶが捕れた場所は誰にも教えない。

お互いに自慢の山こぶを一本の木に這わせて、山こぶ同士を戦わせる。

相手を追い詰め、糸に垂れ下がって逃げ出したら勝負あり。

## ツチガエル（どんく）釣り

チャー（イエバエ）を糸で結んだ竿をドンクの前に垂らすとすぐ食いつく。

※ピンク（アカガエル・アオガエル）・ワック（ヒキガエル）・ウシガエル（食用ガエル）





## 魚(うお)釣り

川釣りが主で、コイ・フナ・アユ・ヤンブツ・チヤン・アブラメ・ドグラ・ダクマ・ウナギ・スッポンなどが釣れる。スッポンは、腹側の後ろ足の付け根をつかむと噛まらない。スッポンに噛まれると雷が鳴っても放さない。餌は、ミミズ・青虫・蜂の幼虫などの他、小麦粉を練った物・カライモ・ご飯粒を使う。



うなぎ 鰻 捕り 鰻 手籠

ミミズを棕櫚の皮に包み、うなぎてごの中に入れて、川底に沈めて置き、翌朝上げる。

ヌルヌルした鰻は、<sup>まないた</sup> 俎 に頭を錐で打ち付け、カボチャの葉でつかんで<sup>ぬめ</sup> 滑りを取って調理した。

オオミミズを付けて、短い竿釣りやはえ釣りでも楽しめる。

## 蟹<sup>てご</sup>手籠

竹製の籠の中に魚の調理くずなどの餌を入れておく。  
ヤマタロウ（モクズガニ）が一端、籠の中に入ると出られない仕組みになっている。  
※ 蟹は甲羅をつかむと挟まらない。



## カッチン魚捕り

水中で2個の石をカー杯ぶつけて大きな音を立てると驚いた魚を捕まえる漁法。



## せみと 蝉捕り



蝉の名前は鳴き声そのまま名前になった。

わせわせ・じいじい・すぐっしょ・ゼーりんゼーりん・かなかな

## ホタル捕り

麦藁を編んでホタル籠を作り、ネコンシャミセン（ナズナ）を入れる。

菜種を収穫した後の茎を束にして飛ぶホタルを捕る。

## メジロ捕り やんもち（やにもち脂麩）

もち麩の木の皮を剥ぎ、石で叩いて渋皮をとり、口でよく噛み砕いて、水で洗う。完全にかすを取り除いて粘りけのある「脂麩」をつくる。

やんもちを小枝に薄く巻き付け、おとり籠のメジロ籠の近くにとまり木のようにしてセットする。

物音を立てないように身を隠してじっと待つ。

飛んで来たメジロがやんもちに足を取られてぶら下がったら、暴れないうちに素早く外してやる。

※やんもちが取れにくいときは、石油を染ませた布で拭くとよくとれる。

他に、「落とし籠」で捕る方法もある。籠は二段になっていて、下段におとり籠のメジロを入れ、上段はメジロが入ると蓋が閉まる仕掛けになっている。息を潜めてメジロが籠にはいるのをじっと待つ。

※ メジロ籠は先輩の手ほどきを受けながら作ったものである。



## ひよどりわな 鶇毘

木の枝を押し曲げ、先端をひよどり毘に連結して鶇が入ると入り口が塞がる仕掛けになっている。毘には麦などの餌を入れておく。時には鶇が掛かっていることもあった。

## ゴム銃

Y字形の木の枝を利用して糸ゴムを付け、小石を挟んで引き延ばし、獲物を狙って撃つ。スズメやモズを射止めたり、的撃ちで腕前を競ったものだ。



## 草の実や木の実採り

野イチゴ・クワゴ（ヤマイモの実）ガネブ（ヤマブドウ）・サセブ（ジャジャンボ）・ヤモウ（ヤマモモ）コッコウ（サルナシ）アケビ・ウベ・クワの実・グミの実・シイの実・ニッケの樹皮など、自然食品が豊富で、実によく食べたものだ。



## なば採り（<sup>きのこ</sup>茸）

松茸は茸の王様で「香り松茸、味シメジ」と云い、秋の味覚の代表格である。

松茸は春と秋に採れるが松食い虫被害で松の木が激減し、滅多にお目にかかれない。

松茸の在処は親にも教ええないと言うほど貴重である。

他に、シロナバ・シイタケ・キンタケなどがある。

※ <sup>きのこ</sup>茸の総称を「ナバ」と言うがポルトガル語である。

## 山芋（<sup>じねんじょ</sup>自然薯）掘り

秋になるとヤマイモの蔓は枯れ落ちて在処が見つからなくなる。茎が青い内に根っこに麦を播いておくと、発芽した麦が場所を教えてくれる。

途中で折れないように大事に掘っていく。

土手は掘りやすいが、木の根の多いところは骨が折れる。

## 女の子の遊び

### かるた取り

天文年間に日本に伝わったとされる「<sup>なんぼん</sup>南蛮かるた」の影響を受け、「百人一首」が生まれた。

安永年間に、この歌かるたを子供向けに作られたのが「いろはかるた」の始まりで、これが全国的に普及したと言われている。

座に絵札を広げ、一人が読み札を読み上げる。最初の文字の絵札をみんなで取り競う遊びである。

「犬も歩けば棒に当たる」ことわざもかるたで覚えた。

## 紙風船突き

越中富山の菓売りのお土産に紙風船をくれた。その紙風船を突いて遊んだ。

## あやとり

江戸時代に始まり、貞享・元禄頃が盛んになったといわれている。

50センチ位の毛糸や紐などを輪状にして指にかけ、様々な造形を楽しむ遊びで、一人でも出来るが、相手と紐を取り合って楽しむこともできる。

## 鳳仙花ほうせんか（トミシャゴ）のマニキュア

鳳仙花ほうせんかの花弁を揉んで爪に張り、着色する。※ 鳳仙花には「爪紅つめくれない」の別名もある。

## 蓮花れんげの王冠

レンゲソウの花をつないで王冠を作る。

## 数珠玉じゆずの首飾り

熟れた数珠玉に糸を通してネックレス（首飾り）を作る。

## エノコログサのリス

リスの尻尾に似たエノコログサ2本を相互に巻きつけ耳や尻尾をつけてたり足をつけるとリスになる。手のひらに載せて撫でると動き出す。

## 草笛

筒状になった草の軸を唇で軽く噛んで息を吹き込むと優しい音色の笛になる。

## 花籠作り

麦藁の筒を繋いで花かごや蛸かごを編む。

## おはじき

小石や貝殻などを一握りつかんで上に放り、落ちたおはじきの間を触れないように指で線を描き、弾はじいて玉に打ち当て、当たったらそのおはじきは貰える。

当て損じたら相手に交代する。

おはじき一個を上放り、落ちてくる間に座のおはじきを掻き集め、上げた一個と一緒に受ける。受けた数が得点となる。後に、ガラスのおはじきが普及した。

## 羽つき

主に女の子の正月遊びである。<sup>むくりゅう</sup> 棕粒に鶏の羽3～4枚をつけた玉を羽子板で打つ。  
2人で遊び、落とした方が負け。

## 天気予報

<sup>ぞうり</sup> 草履の<sup>はなお</sup>鼻緒を逆にして足の親指と人差し指に挟み  
「じょんじょんかくし ひなかくし 明日天気になあれ」  
と歌って蹴り飛ばす。表向きは晴れ。



## 花一匁

数人づつが手をつなぎ、二列になって二メートル程離れて向かい合う。はじめの組が  
「ふるさとまとめて 花一匁」と歌いながら片足を前へあげて後ろへ下がる。  
相手の組が「良子ちゃん欲しいや 花一匁」と歌いながら片足を前へ上げて後ろへ  
下がり、じゃんけんをする。「じゃんけん しょうい」  
勝った組は「勝って嬉しい 花一匁」と歌いながら片足を前へあげて後ろへ下がる。  
良子ちゃんは勝ち組へ移動する。  
負けた相手は「負けて口惜しい 花一匁」と歌いながら片足を前へあげて後ろへ下がる。  
(繰り返し)

## 通りゃんせ

二人が手を組んでトンネルをつくる。数人が並んで歌いながら輪をくぐる。  
歌が終わると、逆方向へトンネルくぐりをする。この時、素早く通り抜けないと  
お尻を叩かれる。

「通りゃんせ 通りゃんせ ここは どの細道じゃ。天神さまの細道じゃ  
どうぞ通して 下しゃんせ  
ご用のない者 通しゃせぬ この子の 七つのお祝に 行きはよいよい 帰りは怖い  
怖いながらも 通りゃんせ 通りゃんせ」

## ケンケンパタパタ

地面に1個の円と二個の円を交互に描き、1個の円は片足で2個の円は両足をつく。  
円内に石を投げ入れる。石を置かれた円には入れないが、その石を取って次の円へ  
跳び移る。四角い枱目(ますめ)を描いて遊ぶこともある。

## まり 鞠つき

歌いながら股や片足をくぐらせてまりをつく遊び。

「いちにとらん にいとらん のお、とおっとおっと」

「あんたがたどこさ 肥後さ 肥後どこさ 熊本さ  
熊本どこさ 船場さ 船場山には 狸がおってさ  
それを猟師が 鉄砲で撃<sup>う</sup>ってさ 焼いてさ 煮てさ  
喰<sup>く</sup>ってさ うまさで さっさ」



## おじゃめ（お手玉遊び）

歌いながら、熟達度に応じて二つ～五つのお手玉を交互に空中に放って遊ぶ。

「ひやよ みやよ いつ（五）む（六）なな（七）

や（八）は このつ（九）と とんを（十）

せん（千）で 上がって おーさん こーさん

あなたのお庭に 梅が三本 桜が三本 合わせて六本

しーかものや たーかものや

ひ ふ み よ いつ む なな や このっ と とーを

今時ばやりの三十だたみ 三十だたみ

上がりましたかね」（最初から）



## ゴム跳び

3メートル位のゴムひもを二人で持ち、  
膝の高さから腰・胸・肩・耳・頭と次第  
に上げてゆく。

斜めから助走して後ろ向きで、爪先を  
ゴムに引っかけて跳ぶ。

上達すると背丈以上も跳べる。

スカートの端をパンツのゴムに

挟んだり、スカートを片手で押さえて  
跳ぶ。



## 縄跳び

3メートル位の縄を二人で回し、回る縄の間を跳ぶ。

「郵便や 配達や もうかれこれ12時バン（ですよ）

やっさか もっさか 股がれや」

「郵便やさん ハガキが十枚落ちました

拾ってあげましょ 1枚 2枚 … … 10枚  
お船の船頭さん渡しておくれ 今日は大波、渡せ  
ません

1 2 3 4 … … 9 10」

「〇〇ちゃん おはいり

あっぷくちきちきあっぱっぱじゃんけんしよい

あいこでしよい 負けたお方は出て頂戴ちようだい」

