

北京における子供の伝承遊び

田 中 瑩 一*

EIICHI TANAKA

Children's Games in Peking

はじめに

筆者は1978年7月から1979年8月まで北京に滞在したのを機会に、折を見て北京の子供の遊びについて調査した。調査は下記1～5の方法で行った。

1. 街頭で日常見かけられる子供の遊びを観察し、記録する。
2. 幼稚園や小・中学校を訪問して子供たちから各種の遊びについて聞き出し、実演を観察し、記録する。
3. 特定の地域の子供集団を反復訪問し、子供と遊びながら記録する。
4. 成人のインフォーマントから子供の頃の遊びの体験を聞き、記録する。
5. 文献に記載されたものを調査する。

1～3によって北京における現代の子供の遊び（主として屋外遊び）の幾つかを採集することができた。2の調査の訪問先は次の各校（園）である。北京大学附属東大地幼稚園、北京大学附属小学、人民大学附属中学、北京外国語学院附属中学。3の調査の訪問先は次の各地である。北京友誼賓館（ホテル）従業員アパート、北京市市政第四公司（建築会社）労働者住宅。

また4によって、1～3によっては採集の困難な屋内遊びや、いわゆるプロ文革中、あるいはそれ以前の子供の遊びの状況について若干の知識を得ることができた。主な成人のインフォーマントは次のとおりである。北京大学学生、大学事務職員、大学教官、外交部通訳官。

5については調査不十分だが、現代中国の子供の遊びについてまとまった記述のある中国の文献は今のところ管見に入らない。日本の文献には後記文献(1)(2)(3)がある。

本稿ではこの調査によって得られた資料のうち、「伝承遊び」（後述）と考えられるものについてその分類試案を示し、主な遊びの概要を記述する。

調査にあたっては現地の方々に行きとどいたご援助をいただいた。また、永田栄一氏は筆者の北京滞在中、調査方法等につき助言のための通信を寄せられ、帰国

後は録音をもとに採譜資料を提供された。李梅子氏は録音の文字化にあたって懇切な教示を与えられた。顧海根、岩佐昌暉両氏は詞章の翻訳について助言を与えられた。報告に先立ち、これらの方々に厚く御礼申しあげる。

I. 子供の伝承遊びとその分類

ここで「子供の伝承遊び」というのは、子供の遊びのうち、次の三つの性格をともに備えたもののことである。

1. 自発性のあるもの

子供自身が主体的に支配できる遊びのことで、子供自身の創意や工夫、あるいは技術の練磨を加えることによって容易にいっそう充実させて行けるような遊びのことである。たとえば複雑な機能を持つ玩具や、完結したルールを利用する遊びなどでは子供が参加できる余地が少なく、逆にそれに支配される面があらわれて「自発性」のある遊びとはなりにくい。発生的にも本来子供集団の中から自然発生的に生まれたと考えられる遊びであって、かりに外から与えられたものでも、意識としては自発的にそれを受け入れ、また、他に伝えて行くような遊びのことである。遊ぶこと自体を目的としており、たとえば幼稚園¹⁾や学校などで教育的に利用するために創作された遊びは含まない。

2. 類型性のあるもの

子供の遊びの中には一定の型を持つものがあり、様々な変容を見せながらもその型が伝播し、伝承されて行く。ここではその型に注目して子供の遊びをとらえようとするのである。たとえば石投げや木登り等の遊びには型が認められない。かこさとし氏はこれらを「不定型の遊び」と呼んでいる（文献(10)131ページ）。この種の遊びについては別にそれなりの問題意識と方法とをもって考察する必要があるが今はふれない。

3. 伝承性のあるもの

時代を超え、地域を超えて同じ型の遊びが行われていることが確認されたもの、または、あると考えられるものをとりあげる。たとえば現代の子供の遊びと同じ型の

* 島根大学教育学部国語教育研究室

ものが成人のインフォーマントによって子供の頃の遊びの記憶として述べられた場合や、全国各地出身の大学生のインフォーマントによってそれぞれの地方の子供の遊びとして紹介された場合等に伝播・伝承の事実が確認される。その他、文献の記述、日本における子供の伝承遊びとの比較等によってもそれぞれの遊びの伝承性を推定することができる。

「子供の伝承遊び」を上記のように定義した場合、下のような遊びの帰属が問題となる。

「トランプ」「将棋」の類。これらは自発性という点で問題がある。これらは成人の手によって高度に完成され固定されたルールを持っている。子供の伝承遊びはルールにかなりの可変部分を残したゆるやかな型を持つのであって（そこに子供の創造の余地がある）、「トランプ」や「将棋」のように、ルールの一部を変えると遊びの体系を崩すような場合はこれに該当しないものと考えられる。もっとも日本の子供の間でよく行われている「まわり将棋」や「山くずし」のように、本来の将棋のルールとは無関係に子供の中から生まれてきたと考えられる遊びの場合は「子供の伝承遊び」に数えることもできようが、筆者の北京での採集例にはない。

「ままごと」「戦争ごっこ」の類。「ごっこ遊び」「模倣遊び」とも呼ばれることがあり、子供に人気のある遊びである。これには類型性という点で問題がある。これらは子供をとりまく家庭生活や社会状況に規制されながら、役割模倣を演じつつ臨機応変に一回ごとに創造される遊びであって、一定の型が伝承されて行く遊びであるとは認められない。

「魚釣り」「雪合戦」の類。「自然遊び」と呼ばれることがある。これらも類型性という点で問題がある。「魚釣り」に用いられる「しかけ」など、部分的には一定の型が伝承されるものもあるけれども遊びそのものは多様な自然の諸条件に従って成り立っているのであって、そこに型を認めることは困難である。これに対して日本の子供の間で行われてきた「とんぼ釣り」や「蟻地獄掘り」などは、同じ自然遊びでも、遊びの中心的な動作に伴う歌やとなえごとに類型性や伝承性が認められるので「子供の伝承遊び」に含めて考えることになる。ただしこの種の遊びは筆者の北京での採集例にはない。

「凧揚げ」「独楽まわし」「輪まわし」の類。「凧揚げ」の場合は「凧」という遊具の機能自体がその遊びの成立を支配しており、子供が主体的に参加する部分がほとんどない。北京における観察例でもこれはほとんどが成人の遊びであった。「独楽まわし」「輪まわし」は遊びの中に占める遊具の機能自体のウエイトは小さく、それらの遊具の作成・使用の技術が一定の型として伝承されることも考えられるが、遊び方自体にはあまり類型性が認められない。以上の諸点を考慮してこの類も「子供の伝承遊

び」から外して考えることとする。

今回の北京における調査資料を考察の主材料とし、「子供の伝承遊び」の比較研究に資することを意図して、以下のような分類試案を作成した。

0. ことば遊び
1. 絵かき遊び
2. 指・手遊び
3. じゃんけん遊び
4. 動植物遊び
5. なわ遊び
6. 遊具遊び
7. 図形遊び
8. 運動遊び
9. 鬼遊び

それぞれの遊びにおいて中心的な役割を果す素材は何かということに着目して分類の手がかりを得ようとしたが、全体として以下の諸点を考慮した。

0～3は遊具を用いず、ことばあるいは歌を伴って行われる、比較的運動量の小さい遊びである。集団性も小さく、せいぜい二人ないし三人で行われる。（じゃんけんが他の遊びのための組分けに利用される場合等、遊びとして独立していない場合は別である。）遊びの進展に従って場所を移動する必要もないので屋内でも遊ぶことができる。この内0と1とはともにことばや文字その他による表現行為を中心とする点で似ており、2と3とはともに指、手、足等、からだの部分を用いる点で似ている。

4～6は素朴な遊具（小動物や草木も含めて）を用いられる遊びである。それらの遊びにおいて遊具の機能自体の占めるウエイトは小さく、伝承された知識や技術でもって子供自身がその遊具に働きかけてはじめて遊びが成立する。そうしてその技術を磨くことによって遊びはいっそう充実して行くのである。普通屋外で行われるがそれほど広い場所を要するわけではない。柳田国男が「軒遊び」に分類したものの大部分がここに含まれる。日本では遊具のうち、なわ（ゴムひも）を用いる遊びが発達していることが知られているので、比較の便を考えて「なわ遊び」を別にとり立てた。

7～9は遊具を用いず、一定の想像上の世界を仮設し、その世界の中で役割を演じながら行われる遊びである。「7.図形遊び」には石けりの石など、目立たないながら遊具が用いられる点で「6.遊具遊び」に近い性格があるが、図形を仮設的に「家」や「関所」や「陣地」や「宝」等に見立てて遊ぶ点に本質的な特質が認められる。一方「6.遊具遊び」の中でも「踢包」や「ビー玉」の遊びの一部には、後述するように、「図形遊び」に通ずる一面があり、6と7とは相接しているといえる。仮設の世界における役割演戯といった色彩が最も濃厚なのは「9.鬼遊び」の一群であって、即興劇に近

い形をとるものもある。「図形」も利用せず、また、「鬼」も仮設しないものを「8.運動遊び」に分類した。命名は必ずしも適切でないが、全身をいっぱいに使ってする遊びである点に注目したのである。7～9は屋外の比較的広い場所で行われる集団遊びであって、柳田国男が「庭遊び」「辻わざ」「児童演技」等に分類したものの大部分がここに含まれる。

II. 北京における調査資料の概要

前章に掲げた各分類項目に、必要に応じて下位区分を加えながらそれぞれに属する調査資料の概要を述べる。中国文は適宜我国通行の字体に改めて引用する。引用文の〔 〕内はインフォーマントによって異文のあることをあらわす。また、〈 〉内はその資料のインフォーマントに関する注記である。観察例多数のものは注記しない。

0. ことば遊び

比較研究の便を考えて以下のような下位区分を仮設した。()内は相当する中国語。

- 0 1となえごと
- 0 2はやしことば
- 0 3尻取りことば
- 0 4早口ことば(繞口令)
- 0 5さかさことば(反語, 相反歌謡)
- 0 6なぞ(謎語)
- 0 7説話(故事)

0 1, 0 2は心情の表現に, 0 3～0 6はことばの芸に, 0 7は物語りの展開に興味の中心を置いたものとみることができよう。

0 1となえごと

「となえごと」は本来人間の願望や精神統御の実現を目的として発せられるきまり文句であったものが、子供の遊びの中に入って伝承され、あるいはあらたに作られて今日に至ったものと考えられる。日本では、たとえば死にかかった魚を「イキイキゴンボ サクラゴンボ」となえて水に放すと生きかえるという場合(近畿, 中国地方)の言葉などがこれにあたる。北京での採集例はない。

0 2はやしことば

「はやしことば」は集団の中で特定の個人又は集団を揶揄する時に用いられるきまり文句のことである。日本では「弱虫毛虫はさんで捨てろ」などがこれにあたる。

例1) 叫你唱, 你就唱。扭々捏々, 不象様。

〈大学生 男・女〉

歌いなさいったら歌いなさい。ぐずぐずしてるのみっともないよ。

筆者が北京大学の学生たちの遠足に同行したとき、貸切りバスの中で学生たちが輪番に歌を歌うことになったが、順番がまわって来ててもなかなか歌が出ない者に対し

て上のことばではやしたてた。子供集団の中での採集例ではないが子供の頃にも言っていたとのことであった。

0 3尻取りことば

「尻取りことば」は二人以上で次々と単語を出し合って続ける「尻取り遊び」(これは不定型の遊び)とは違いわが国の「文字鎖」や「口合段々」などのように尻取りの形式を含んで作られたきまり文句のことである。日本では「さよなら三角, またきて四角, 四角は豆腐, 豆腐は白い……………」などがこれにあたる。

例2) 一箇小孩写大字 [有箇小孩上学遲到了]

写写写不了 [跑跑跑不了]

了了了不起

起起起不来

来来来上学

学学学文化

画画画画

图图图书馆

管管管不着

着着着火

火火火車頭

頭頭大鑄頭。

〈大学生, 小学生,

幼稚園児, 男・女〉

0 4早口ことば

「早口ことば」は発音の組立てが難しかったり、近似音が続いているために言いにくいきまり文句のことである。これを早口に何度もくりかえし言ってその技を競う。中国語で「繞口令」または「拗口令」という。阮居平は繞口令の特徴を次のように説明している。「繞口令是少年兒童喜愛的娛樂形式之一, 因其詭音拗口而使人發生興趣(繞口令は子供達の喜ぶ娛樂形式の一つで、発音が入りくんでるので面白がられるのである)。(文献例)日本では「生麦生米生卵」のような、比較的短い文が多いが、北京での採集例の中にはかなりの長文もある。

例3) 班幹部管班幹部。 〈大学事務職員, 女〉
班長が班長に指図する。

例4) 房上吊刀, 刀倒吊着。 〈同 上〉
へやに刀が吊ってある, 刀はさかさに吊ってある。

例5) 老和尚端湯上塔,
塔滑湯湯燙塔。 〈同 上〉
老和尚がスープを捧げて塔に上った。すべってスープをこぼし, スープで塔はやけどした。

例6) 紅鳳凰, 粉鳳凰,
紅粉鳳凰, 粉紅鳳凰。 〈同 上〉
紅い鳳凰, 白い鳳凰。紅と白とのまだらの鳳凰, 白と紅とのまだらの鳳凰。

例7) 大花碗里扣着箇大花活蛤蟆。 〈同 上〉
生きていますまだら模様の大きなひきがえる

- に、大きなまだら模様の碗がふせてある。
- 例8) 吃葡萄不吐葡萄皮，
不吃葡萄倒吐葡萄皮。 <大学生，男・女>
葡萄を食べるのに葡萄の皮を吐き出さず，
葡萄を食べずに葡萄の皮を吐き出す。
- 例9) 高々山上一朵藤，
藤朵頭上柱銅鈴；
風吹藤動銅鈴動， <大学事務職員，女>
風停藤停銅鈴停。 小学生，男・女>
高い山に藤がある。藤の上には銅の鈴がある。
風が吹き 藤がゆれると銅の鈴もゆれる。
風がやみ藤がとまると銅の鈴もとまる
- 例10) 黒胡子爺々领着孫子小黑虎，
到猪圈里去数黑猪。
黒猪圈在圈，
圈圈黒猪。
小黑虎不馬虎，
挨着箇兒把黒猪数。
黒小猪围着小黑虎，
転来転去乱呼呼。
小黑虎数了半天小黑猪，
不知哪些小黑猪挨過小黑虎的数。
也不知小黑虎数過哪些小黑猪。
逗的爺爺抿嘴笑，
急得小黑虎直要哭。 <大学事務職員，女>
黒ひげの爺さんが孫の小黑虎を連れて豚小屋へ黒豚を数えに行つた。黒豚は豚小屋の中におり豚小屋は柵で囲まれ黒豚をとじこめていた。小黑虎はまじめに一匹ずつ順番に黒豚を数えた。黒い小豚が小黑虎をとりまいた。あっちへちよろちよろこっちへちよろちよろ。小黑虎は長いこと黒い小豚を数えたが、どの黒小豚を数えたか、どの黒小豚がまだなのか、どれがどれやらさっぱりわからぬ。爺さんははからかって口をすぼめて笑い出す。あわてた小黑虎はもう今にでも泣きそうだ。
- 例11) 小華和胖娃，
兩人種花又種瓜；
小華會種花不會種瓜，
胖娃會種瓜不會種花。 <同上>
小華と胖娃と、二人で花を植えました。二人で瓜を植えました。小華は花は咲いたが瓜はだめ。胖娃は瓜はとれたが花はだめ。
- 例12) 一面小花鼓，
鼓上画老虎。
小鎗敲破了鼓，
媽々用布來補 [拿块布來補]。

不知是布補鼓，
還是布補虎。 <同上，小学生，女>
小さな鼓。虎の絵のある鼓。ばちで叩いたら破れてしまった。かあさんが布で直してくれた。鼓を直したか虎を直したか、それはどっちかわからない。

- 例13) 華華有兩朵黃花，
紅紅有兩朵紅花；
華華要紅花，
紅紅要黃花；
華華送給紅紅一朵黃花， <大学事務職員，女>
紅紅送給華華一朵紅花。
華々は黄色い花を二つ持っていた。紅々は紅い花を二つ持っていた。華々は紅い花が欲しかった。紅々は黄色い花が欲しかった。華々は紅々に黄色い花を一つ贈った。紅々は華々に紅い花を一つ贈った。

- 例14) 路東住着劉小柳，
路南住着牛小妞。
劉小柳拿着四箇大皮球，
牛小妞抱着六箇大石榴。
劉小柳把四箇大皮球送給牛小妞，
牛小妞把六箇大石榴送給劉小柳。 <同上>
東に劉小柳が住んでいた。南に牛小妞が住んでいた。劉小柳は大きな手まりを四つ持っていた。牛小妞は大きなざくろを六つ持っていた。劉小柳は四つの手まりを牛小妞に贈った。牛小妞は六つのざくろを劉小柳に贈った。

- 例15) 天上七顆星，
樹上七只鷹，
牆上七只釘，
台上七盞灯，
地上七块氷。
一脚踩了氷，
拿扇搨了灯，
用手拔了釘，
拳槍打了鷹，
烏雲蓋了星。 <同上>
天に七つの星があり，樹には七羽の鷹がおり，壁に七つの釘があり，台の上には七つの灯，地には七つの氷があった。足で氷を踏みつぶし，扇で灯をあおぎ消し，手で釘をひき抜いて，鉄砲で鷹を撃ちました。黒雲がすっぽり星を消しました。

以上いずれも口頭からの採集例だが，例11)～例15)は文献(4)(絵本)にも収められていることを後に知った。早口ことばを絵本化したものには他に文献(4)がある。な

お文献(4)も中国の早口ことばを一例引用している。

05 さかさことば

「さかさことば」は論理的につじつまの合わない内容を綴ったきまり文句である。中国語で「反語」あるいは「相反歌謡」という。日本では「錆びた刀をぎらぎらと、³⁾曲った道をまっすぐに……」などの例がある。

例16) 東西路南北走，
十字路上人咬狗；
拿起狗来打石頭，
倒叫石頭咬着手。 <大学事務職員，女>
東西に通ずる道を南北に歩いていると，
十字路で人が犬に咬みついた。
犬をひろって石にぶつけたら，
石に手を咬まれた。

例17) 吃牛奶，
喝面包。
挟着火車上皮包，
下了皮包往家走。
路上遇人咬狗，
拿起狗来打石頭，
倒叫石頭咬了手。 <同 上>
牛乳食べて，
パンを飲み，
汽車を小脇にかかえてカバンに乗り，
カバンを降りて家にもどってくると，
路で人が犬に咬みついているのに出会った。
犬をひろって石にぶつけたら，
石に手を咬まれた。

06 なぞ

「なぞ」は一方が問いを出し、他方がそれに答える遊びであるが、問いの出し方に言語的な芸があり、解くものに対しては迷いやすくしかも解けたときに言語的な快感があるように用意されていなければならない。すぐれたなぞは型として伝承される一方たえず新しいなぞも創られる。中国語で「謎語」という。北京で小学生から若干例採集したが、すべて文献(4)に収められているものであって、伝承のものか新作のものか確認できなかった。

07 説話

昔話の中のある種のもを子供同志が遊びの中で語り合って楽しむ場合がこれにあたる。北京ではこれに該当するものとして、形式譚や笑話を採集することができた。

1) 形式譚

例18) 果てなし話「洞里有狼」(ほら穴の狼)

很久很久以前，有箇地方有一箇大山。山上有箇洞，洞里有箇狼。有一天有一箇狼説：“今天誰講故事啊？”就有一箇狼説：“好，我来講箇故事。従前有箇山。山里有箇洞，洞里有箇狼。有一天狼

説：“誰講故事啊？”就有一箇狼説：“我来講箇故事。従前有箇山，山里有箇洞，洞里有狼。……”

<大学生，男>

昔々あるところに大きな山がありました。山の上にほら穴がありました。ほら穴の中にたくさんの狼が住んでいました。ある日一匹の狼が言いました。「今日は誰が話をするんだい？」一匹の狼が言いました。「よし、私が話をしてやろう。昔、山がありました。山の中にほら穴がありました。ほら穴の中にたくさんの狼が住んでいました。ある日狼が言いました。誰が話をするんだい？一匹の狼が言いました。私が話をしてやろう。昔、山がありました。山の中にほら穴がありました。ほら穴の中に狼が住んでいました。……」

例19) 果てなし話「紅老鼠和白老鼠」(赤鼠と白鼠)

在中国的東北地区，有一箇大粮倉。粮倉里面哪放着很多粮食。这一天哪就看見兩箇老鼠，把倉庫的墙上控了箇小洞，就進去偷了箇米。一箇紅老鼠一箇白老鼠，白老鼠進紅老鼠出，白老鼠進紅老鼠出。…… <大学生，男>

中国の東北地方に大きな米倉がありました。米倉の中にはたくさんの米がありました。ある日二匹の鼠がやって来て米倉の壁に小穴をあけて入り込み米を盗みました。一匹は赤鼠，もう一匹は白鼠。白い鼠が入りました。赤い鼠が出て来ました。白い鼠が入りました。赤い鼠が出て来ました。……

2) 笑い話

例20) 「大傻瓜」(愚か息子)

従前有一箇女的，生了一箇孩子。那孩子長大后，女的就叫他去買針。在回来的路上，碰見一箇朋友拿着一箇筐。筐里有好多糖。他就把針放在筐里。到了家后，他怎么找也找不着。他媽説応把針別在袖口上。第二次他媽又讓他去買奶油。于是他就把奶油放在袖口上了。然后，奶油全都溶化在袖口上了。于是他媽々就又罵了一頓。他媽説奶油應放在罐子里。于是他媽就又讓他到隣居家去抱箇小狗来。他就把狗裝在一箇罐子里了。回到家里，他媽々打開罐子一看，吓了一大跳。他媽説你応用繩子把狗栓上。第四次他媽々又讓他去買肉。買了肉后，他就用繩子把肉給捆起來了。在半路上，碰上了一只狗。肉被狗吃掉了。回到家里，他媽説：“我以后再也不讓你做事了。” <小学生，男>

昔、一人の女が子供を生みました。その子が大きくなってから、女はその子に針を買いに行かせました。帰る路で籠を持っている友達に出会いました。籠の中にはたくさんのあめ玉が入っていました。彼は針を籠に入れました。家へ着いてから

どんなにさがしても針はみつかりません。お母さんは、針は袖口にとめておくものだと言いました。こんどは、お母さんは彼にバターを買いに行かせました。彼はバターを袖口にのせたのでバターは袖の上ですっかりとけてしまいました。お母さんはかんかんになっておこりました。お母さんは言いました。バターは缶に入れるものだ。そこでお母さんはまたその子に、隣の家へ小犬をもらいに行かせました。彼は犬を缶の中に入れて来ました。家へ帰ってからお母さんが缶を開けて見ると、とびあがるほどびっくりしました。お母さんは言いました。お前、犬は縄でつなぐものだよ。四回目にはお母さんは肉を買いに行かせました。肉を買ってから彼は肉を縄でしばらせて持って帰りました。途中で一匹の犬に出会いました。肉は犬に食いちぎられてしまいました。家へ帰るとお母さんが言いました。「もう絶対お前には仕事をたのまない。」

1. 絵かき遊び

例21) あひる (図1)

- ① 今天考試得了二分, [我上学得了箇二分]
- ② 媽々瞪了我一眼, [媽々給我箇鷄蛋]
- ③ 爸々給我三巴掌, [爸々踢了我三脚]
- ④ 奶々踢了我一脚, [——]
- ⑤ 我这么一嘸嘴, [我一嘸嘴]
- ⑥ 變了箇小鴨子。[變成了箇一鴨子]

<中学生, 男>

楽譜 1

♩ = 184位

2/4

我 上 学 得 了 箇 二 分

媽 々 給 我 箇 鷄 蛋

爸 々 踢 了 我 三 脚

(以下自由リズムで)

我 一 嘸 嘴

今日のテストはたったの二点
ママにギョロリとにらまれた
パパに三ばつ叩かれた
ばあさんおしりを蹴りつけた

私は口をとがらして
とうとうあひるになりました。

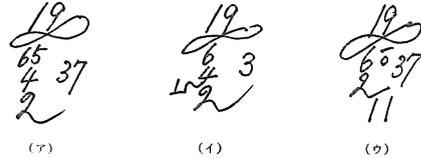
図1



この絵かき歌はある大学生 (1957年北京市大柵欄街生れ, 女) の記憶によれば, 次のような歌詞で遊んでいたという。「従前我得了箇二分/媽々給我一箇小火燒/爸々給我三板子/我嘸嘴/變了一箇小鴨子。」

例22) 人の顔A (図2)

図2



- (ア) 1, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2
- (イ) 1, 9, 8, 6, 4, 2, 3, 5
- (ウ) 1, 9, 8, 6, 2, 10, 3, 7, 11

<大学生, 小学生, 男・女>

例23) 人の顔B (図3)

- ① 有一箇丁老頭,
 - ② 借我一箇大餅,
 - ③ 和兩箇鷄蛋,
 - ④ 一共花了三毛三。
 - ⑤ 我說三天還,
 - ⑥ 他說四天還。
- 你說這老頭貪錢不貪錢。[你說這老頭坏不坏]。

<中学生, 男>

丁爺さんがおりました。
大きなお餅を借りてった。
卵も二つ借りてった。
みんなで三十三銭だ。
三日の内に返せと言うと、
四日目まで待てと言う。
なんてけちんぼな奴でしょう。

例24) 人の顔C (図4)

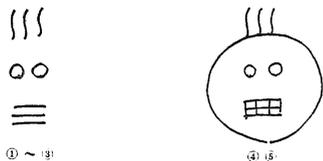
- ① 別人借我三根韭菜,
- ② 兩箇鷄蛋。
- ③ 我說三天還,
- ④ 他說四天還,

滾你媽的蛋。 ⑤ <小学生, 男>

図3



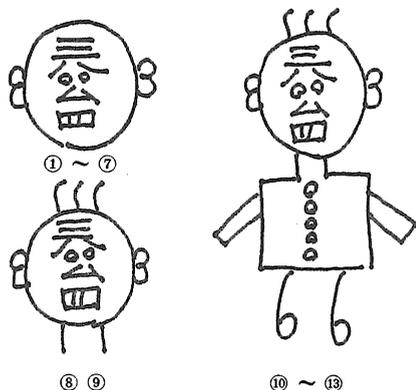
図4



例25) 人の姿A (図5)

- 有一箇老公公, ①
- 借我兩箇鷄蛋。 ②
- 我說三天還, ③
- 他說四天還。 ④
- 滾你媽的蛋。 ⑤
- 我說三天還, ⑥
- 就是〔得〕三天還。 ⑦
- 買了三根韭菜, ⑧
- 花了一毛一。 ⑨
- 買了一箇提包, ⑩
- 花了六毛六。 ⑪
- 買了兩根香腸, ⑫
- 花了五毛五。 ⑬ <小学生, 男>

図5



お爺さんがおりました。卵を二つ借りに来た。三日の内に返せと言うと、四日目まで待てと言う。ふくれっ面は出てうせろ。私が三日で返せと言ったら、何が何でも三日

で返せ。ニラを三本買いました。11銭で買いました。カバンを一つ買いました。66銭とびました。ソーセージ二本買いました。55銭で買いました。

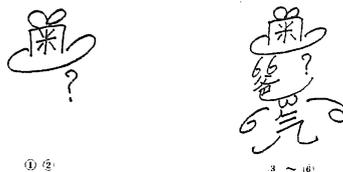
例26) 人の姿B (図6)

- 一袋米放在盤子里, ①
- 誰偷了这袋米? ②
- 六十六歲的爸々偷了这袋米。 ③
- 賠了三块钱, ④
- 氣的六十六歲的爸々多長了一條腿。 ⑤

<大学事務職員, 女>

お米が一袋, お皿の中にありました。お米盗んだのだあれ? 六十六歳の父さんが、米を盗んで三円弁償。腹を立てた六十六歳の父さんは足がもう一本生えました。

図6



2. 指・手遊び

1) 指遊び

例27) 金鎖銀鎖塔塔……一鎖。 <大学教官, 女>
金の錠前, 銀の錠前, とんとんとん……
……錠前かけた。

親を一人きめ、その親が掌を下にして片腕を前に出す。他の子供がその掌の下に各自の片手の人さし指を上に向けてあてる。親は上記の句をとえ、最後の「一鎖」で、下にある誰かの指をつかむ。下に指を出している子供はつかまえないようにその直前に指をひっこめる。早すぎてはだめ。そのさい、タイミングを外すため親は「塔塔」と「一鎖」との間に任意の間をおいてとええる。

筆者が採集した指遊びはこの一例のみであるが、文献(2)には「擗擗皮兒……」(北京の例)及び「三隻小羊……」(台北の例)の二例が紹介されている。

2) お手合わせ

- 例28) 一箇一箇一箇
- 一箇一箇一箇一箇一箇一箇一箇
- 一箇一箇三箇一箇一箇三箇一箇一箇一箇三箇一箇
- 一箇一箇三箇四箇一箇一箇三箇四箇一箇一箇一箇一箇
- 一箇一箇三箇四箇五箇一箇一箇……

楽譜 2

♩ = 104位

一 箇 兩 箇 一 箇

一 箇 兩 箇 一 箇 兩 箇 一 箇 箇 兩 箇 箇

一 箇 兩 箇 三 箇 一 箇 兩 箇 三 箇 一 箇 箇 兩 箇 箇 三 箇 箇

一 箇 兩 箇 三 箇 四 箇 一 箇 箇 兩 箇 箇 三 箇 箇 四 箇 箇

一 箇 兩 箇 三 箇 四 箇 五 箇 一 箇 箇 兩 箇 箇 三 箇 箇 四 箇 箇 五 箇 箇

※ 三連符の拍少しおそめになる

(以下略)

うたい出し実音 嬰ハ

<中学生, 男>

「一, 兩, 三……」で各自自分の両手を打ち, 「箇」で相手と手を合わせ打つ。「箇箇」では相手と手を続けて二度打つ。上記数列に従ってとなえ続け, 「十箇」まで続いたら完成。

例29) Pia ji Pia ji Pia,

摔箇大馬馱,
 得了 Pia ji 病,
 請了 Pia ji 医生来看病,
 打了 Pia ji 針,
 吃了 Pia ji 菓。
 看你三天笑不笑。

<大学生, 男>

たんとんとんとんたん。
 すってんころりんとん。
 たんとん病気になりました。
 たんとん先生にみてもらう。
 たんとん注射をうちました。
 たんとん菓のみました。
 三日のうちに笑うかな。笑わぬか。

お手合わせからにらめっこに移る遊びである。

例30) 猜猜猜,

乒板兒乒板兒,
 乒板兒板兒板兒,

上上下下,

左左右右,
 前前后后,
 咕嚕咕嚕錘,
 咕嚕咕嚕叉,
 咕嚕咕嚕一箇,
 咕嚕咕嚕仨,

不打倒美帝, [抗美援朝/打到美帝]

不回家。[再回家]

<小学生, 女>

じゃんけんぽん。ピンパンピンパン ピン
 ピンパンパン 上上下下 左に右に 前前
 うしろ グルグルグー グルグルチョキ
 グルグルひとつ グルグル三 アメリカ撃
 つまで帰らない。

お手合わせからじゃんけんに移る遊びである。「猜猜猜」ははじめの掛け声。「乒」で互いの右掌, 「板兒」で各自の両掌, 次の「兵」で互いの左掌, 「板兒」で各自の両掌を合わせ打つ。「乒乒」で互いの両掌を, 「板兒板兒」で互いの両手の甲を二回ずつ続けて合わせ打つ。「上上」では各自の両掌を頭の上で, 「下下」では膝の前, 「左左」では顔の左, 「右右」では顔の右, 「前前」では胸の前, 「后后」では背後でそれぞれ二回合わせ打つ。「咕嚕咕嚕」で各自の両手のこぶしを, 糸巻き遊び

楽譜 3

♩ = 138

猜 猜 猜 乒 板 兒 乒 板 兒 乒 乒 板 兒 板 兒

上 上 下 下 左 左 右 右 前 前 后 后 咕 嚕 咕 嚕 錘

咕 嚕 咕 嚕 叉 咕 嚕 咕 嚕 一 箇 咕 嚕 咕 嚕 仨 不 打 到 美 帝

うたい出し実音 へ

不 回 家

のようにゲルゲル回し、「錘」でゲーを出す。再び回して「叉」でチョキ、「一箇」で人さし指一本、「仨」で人さし指、中指、薬指の三本を出す。「不打到美帝」では両手を背後に隠し、「不回家」でじゃんけんをする。

[]内は二十四歳の大学事務職員が歌ったもの。1950年から53年にかけての朝鮮戦争出兵時の「抗美援朝」のスローガンが歌い込まれている。文献(4)によれば当時は「勢いのいい行進曲が作曲されて、胡同の奥に遊ぶ幼児までその歌を口ずさんだ」ということである(同書152ページ)。文献(3)はこの部分を「準備打蔣賊、石頭剪子布」という例を紹介している。1950年よりもさらに一時代前のものであろう。今日の北京の子供たちの間では「蔣賊」も「抗美援朝」も聞かれなかった。また「不倒美帝」も「美帝(meidi)」を「美麗(meili)」と発音しているようで、その句の意味を聞いても「知らない」というばかりであった。なお最近では「美帝」のところを「蘇修」と歌う場合も多いという説明も聞いた。文献(4)にはこの歌の最後の二句を「三好学生人人夸(優等生はみんながほめる)」として外国人のための言語指導に利用した実践が報告されている。

3. じゃんけん遊び

手で行うじゃんけん(指じゃんけん)と足で行うじゃんけん(足じゃんけん)とが見られた。日本に比べて足じゃんけんを用いる頻度が非常に高かった。

例31) 指じゃんけんA

ゲーを「石頭(石)」または「錘(鎚)子」、チョキを「剪子」(はさみ)または「叉(フォーク)、パーを「布」「包子」あるいは「紙」と呼ぶ。掛け声は「猜猜猜」または「石頭剪子布」であった。

例32) 指じゃんけんB

日本で見かけにくい形と思われるじゃんけんに、「水」(掌を開いてのぼし、手刀を切る形でつき出す)、「鍋」(掌を開き、指の第二関節から先を内へ折りまげてわしづかみの形をとってつき出す)、「石」(ゲー)で行うじゃんけんであった。「水」は「石」に勝つ。「石」は「鍋」に勝つ。「鍋」は「水」に勝つ。

例33) じゃんけん書き(猜字)

小学一、二年の女の子が「水、鍋、石」のじゃんけんを使ってじゃんけん書きをしているのを見かけた。①二人が向かいあってしゃがむ。②各自が前の地面に田の字形の枠を書く。③じゃんけんが勝ったものは漢字の一面を書くことができる。④これをくりかえし、先に田の字枠の柀目に四文字を書き込んで埋めたものが勝ちとなる。じゃんけんに勝つことその他、画数の少ない字を四つ思いついたものが有利である。「天、下、大、小、上、下、平、日、月、了、子、儿、田、十、石、水、女、王、考、左、右、紅、回」などがとりあげられるとのことであった。この遊びをしていた二人の女の子も、足じゃんけんの時には「包子、剪子、錘々々」ととなえていた。

例34) 組み分けじゃんけん(楽譜4、5)

四人を二人ずつ二組に分ける、八人を四人ずつ二組に分けるなどのときに用いられる。サインは手の甲と掌で、両者が同数になったとき組み分けが成立する。楽譜4、5のような掛け声が行われていた。

例35) 足じゃんけんA(楽譜6)

包子剪子錘錘錘
剪子包子錘錘錘

<小学生、女>

上記の掛け声をとえながら両足で跳びあがり、「包子」では足を横に、「剪子」では前後に開く。「錘錘」では足をそろえて二度跳ぶ。各句最後の「錘」で自分の選

楽譜 4

♩ = 126位

二人 一家兒 家兒 家兒

楽譜 5

♩ = 104位

誰跟我一頭 一頭

※ 繰り返しのとき間がある。後半部では次第につまる。

楽譜 6

♩ = 152

包子 剪子 錘々々
剪子 包子 錘々々

んだサインを足で示し勝負をする。第一句で「あいこ」のときは第二句へ進む。第二句でもあいこなら再び第一句へもどり、続ける。各句最後の「錘」のときには跳びおりに前に空中で足を折り曲げたり開いたりしてフェイントをかける。見ているものにはその足のふりが一種の舞踊のように見えることがある。

例36) 足じゃんけんB (楽譜7)

一米二米三，
上高山，[三三三][三一三]
高山上不去，[三六九][星星斗]
滾下去。[九六三][斗斗星] <小学生，女>
一步二步三。
高い山登れ。
登れぬものは，ころげて落ちろ。

歌にあわせて両足とびをし，歌の各句の末尾で足によ

るサインを出す。親をきめ，その親に対して挑戦者が足じゃんけん挑戦し，上記四句をととなえ終るまでに（即ち四回のサインの内に）親に挑戦者と同じサインを出させたら挑戦者の勝ちとなり親と交替する。そのとき，歌が第四句まで進んでいなくてもそこで打ち切って交替し改めて第一句からはじめる。敗れた親は挑戦者の群の一員に転落する。親が四回のサインの内一度も挑戦者と同じサインを出さなかったら親の地位は安泰。挑戦者が交替する。上記四句のあとに，

騎紅馬
当大官

の二句を加えて六句であそぶグループも見かけた。

4. 動植物遊び

- 例37) 春天長葉 春になったら葉がのびて， ①
- (図7) 夏天開花 夏になったら花開く。 ②
- 秋天落葉 秋になったら葉が落ちて， ③
- 冬天光杆 冬になったら丸裸。 ④

<外交部通訳官，女>

葉の対生している植物を選んで，その葉柄を折りとり，片手で上にむけて持ち，第一句をとなえる。次に第二句をとなえながらもう一方の手の親指と人さし指とで葉柄の下部をつまみ，上へむかって葉をしごきあげ上端でとめる。葉柄の上に花びらがついた形となる。次に第三句をとなえながらその指をゆっくりはなし，葉を落下させる。最後に葉のなくなった葉柄のみを直立させて第四句をとなえる。

動植物遊びに関する筆者の採集例はこの一例のみであるが，文献②は「草相撲（枝根兒）」と「かたつむりの角出し競争」の二例を紹介している。

5. なわ遊び

1) なわ跳び

二人の子供が長い縄またはゴムひもの両はしをそれぞれ持ってまわし，他の子供はその中へ入って跳ぶ。一，二，三……と数えながら跳ぶ遊びの他，次の歌を歌う遊びが多く見られた。

例38) 小熊小熊你軋一箇圈，
小熊小熊你摸一下地，
小熊小熊你抬一下脚，

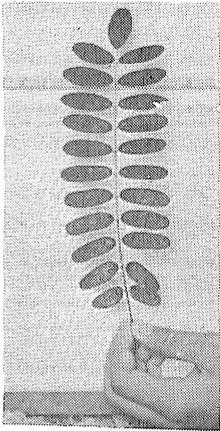
楽譜 7

♩ = 132

一米二米 三 上高山 高山上不去 滾下去

うたい出し実音 変ホ

図 7



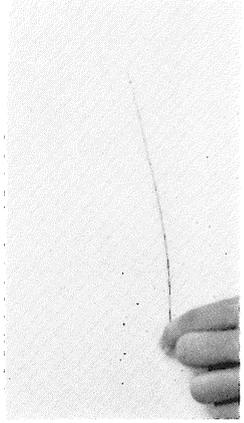
① 春天長葉



② 夏天開花



③ 秋天落葉



④ 冬天光杆

小熊小熊你滾出去！ <大学生，女>
 熊さん熊さんひとまわり。
 熊さん熊さん地に手をついて、
 熊さん熊さん片足あげて、
 熊さん熊さん出してお行き。

歌詞各句の指示する動作をしながら跳ぶのである。

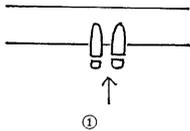
2) ゴム跳び (跳皮筋)

長く輪にしたゴムひもを、足首、膝、腰と次第に高く張りながら一定のルールに従って跳び続けて行く遊び。跳び方は日本の子供の場合とほぼ同じ。

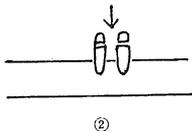
ア. ゴムひもが足首にある場合の跳び方。(図8)

向き合った二人がかかるとにゴムひもの輪をかけて立ち、地面すれすれに二本のゴムひもが平行に並ぶようにする。人が足りない時は木などにゴムひもをかけてこの状態を保つ。跳ぶ者は二本のゴムひもの前に立つ。両足跳びで①以下の動作を順にこなして行く。

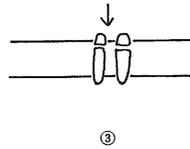
図 8



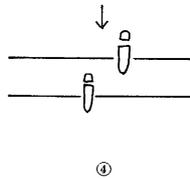
① 手前のゴムひもを両足で踏む。



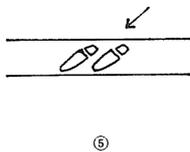
② 向う側のゴムひもの上に跳び移り同時に体の向きを反転する。



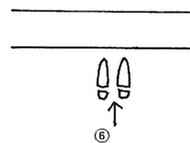
③ 一足の幅だけ跳んで二本のゴムひもを同時に踏む。



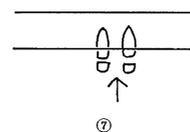
④ 各々のゴムひもを両足でそれぞれ踏む。



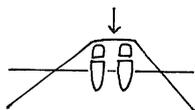
⑤ 二本のゴムひもの間に入る。



⑥ 体の向きを反転させて①の状態にもどる。

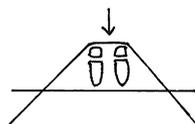


⑦ 手前のゴムひもの下に足首を入れる。



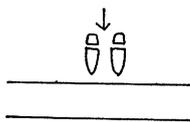
⑧体の向きを反転して向う側のゴムひもを踏む。手前のゴムひもはかかとにかかっており、向う側のゴムひもとクロスしている。

⑧



⑨向う側のゴムひもの後に出る。ゴムひもはクロスしたまま。

⑨



⑩足にかかっているゴムひもを跳び越えて二本のゴムひもの外に出る。

(終了)

⑩

イ. ゴムひもが膝より上にある場合の跳び方。(楽譜8, 9)

ゴムひもを二本平行にはって跳ぶ場合もあるし、正方形、あるいは五角形にひろげて一本のゴムひもを跳ぶ場合もある。いずれの場合も歌にあわせて跳ぶのが普通である。リズムにあえばどんな歌でもいいと言う人もあり、事実成人のインフォーマントからゴム跳びに用いた歌として様々な既製の歌曲を紹介されたが、筆者が実際に観察した子供たちのゴム跳び遊びでは主として次の楽譜8, まれに楽譜9の歌が用いられていた。

二本平行に張られている場合は次のような順序で跳ぶ。「小皮球, 香蕉梨」ではゴムひもの前に立ち足先を打ってリズムをとる。次の「馬蓮」で一方の足首で手前のゴムひもを上からひっかけて押さえ、その上から他方の足を踏み込んで二本のゴムひもの中間に入る。次の「開花」で二本目のゴムひもを同様にして越え二本のゴムひもの向う側へ出る。次の「二十一」で逆の手前へ二本のゴムひもを同様に跳んでもどって来る。ここまでに2・2・3の拍を使う。次の「二五六, 二五七」(3・3の拍)の間に、ゴムひもを張って立っている子の背後をかけた足でまわり二本のゴムひもの向う側に立つ。二八, 二九, 三十一」(2・2・3の拍)で先ほどの逆方向からゴムひもを跳ぶ。このように表, 裏から交互に跳んで「一百零一」まで行くと「膝」が終わり「腰」に移る。ゴムひもを正方形や五角形に張って跳ぶ場合は一本のひもを二往復し、「3・3」の拍のところで次のコーナーに移動する。こうして「一百零一」まで次々とコーナーをまわって跳び続ける。チームに分かれて争うときは、

失敗した子はそのままの姿勢で待機しており、その子の分を味方の誰かが余分に跳んでやることでその子を助けることができる。

ひととおり「膝」「腰」の部が終わると再び「足」にもどり、今度は手前のゴムの下をくぐって向う側のゴムひもとらえるとか、二本をともに跳ぶとか、様々な跳び方で続けるのである。

6. 遊具遊び

北京における筆者の採集例のうち遊具遊びと認められるものを遊具の種類ごとに分類して表示すると次のとおりである。()内は相当する中国語。

- 6 1 折り紙
- 6 2 あや取り(翻繩)
- 6 3 めんこ(画子)
- 6 4 釘立て(剃刀)
- 6 5 欸々
- 6 6 欸拐
- 6 7 踢毽子
- 6 8 踢包
- 6 9 ビー玉(弾球)

いずれも遊具の機能が遊びの中に占めるウエイトは小さい。このうち「6 1 折り紙」と「6 2 あや取り」とは遊具操作の知識があれば技術はそれほど問題にならないようなものである。これに対して「6 3 めんこ」以下は遊具操作の知識よりも技術の有無が遊びの充実感を左右するという特徴がある。

6 1 折り紙

筆者が反復訪問調査を行った北京市市政第四公司労働者住宅の子供たちは、家庭にある色刷り商品カタログを適当な大きさの長方形や正方形に切って折り紙に利用していた。日本で「奴さん」「袴」「鶴」「風船」などと呼ばれるものの他、日本であまり一般的でないものとして「船」二種があった。(図9左) また、折り紙遊びの一種として日本でもよく見かける「隠し文字占い」の遊びも行われていた。これは「奴さん」の折り方で途中まで折り進み、両手の親指と人さし指をつっ込んで開閉できるようにしたものである。(図9右) おもての四隅に「東」「西」「南」「北」、裏面の八つの隅に「好人(良い人)」「坏人(悪人)」「猿」「猪(ぶた)」「狗(いぬ)」等の文字が記してある。親になった子供がこれを相手にさし出して、「東, 西, 南, 北」のうちのいずれかの方角を選ばせ、何回開閉するかを申告させる。親は申告された回数だけ折り紙を開閉し、最後に開かれた面の指定方向にある文字を読んで相手の性格占いとするのである。

6 2 あや取り(翻繩)(図10)

一人取りのあや取り遊びも二人取りのあや取り遊びも街頭でよく見かけた。同じ形に対してもその呼び名は日本と異なっていることが多く、そこに中国的な発想の一端

楽譜 8

♩ = 184

小 皮 球 香 蕉 梨 馬 蓮 開 花 二 十 一

二 八 二 五 六 二 八 二 五 七 二 八 二 九 三 十 一

三 八 三 五 六 三 八 三 五 七 三 八 三 九 四 十 一

四 八 四 五 六 四 八 四 五 七 四 八 四 九 五 十 一

五 八 五 五 六 五 八 五 五 七 五 八 五 九 六 十 一

六 八 六 五 六 六 八 六 五 七 六 八 六 九 七 十 一

七 八 七 五 六 七 八 七 五 七 七 八 七 九 八 十 一

八 八 八 五 六 八 八 八 五 七 八 八 八 九 九 十 一

九 八 八 五 六 九 八 九 五 七 九 八 九 九 一 百 零 一

うたい出し実音 変ロ

5) 楽譜 9

♩ = 152

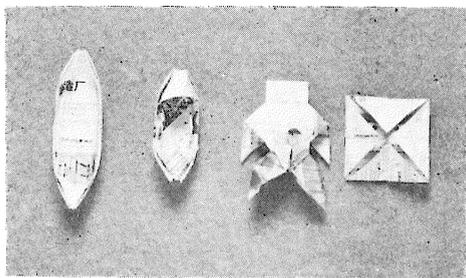
孫 悟 孫 悟 孫 悟 三 打 白 骨 精

mi sol mi sol mi mi sol 孫 悟 孫 悟

孫 悟 三 打 白 骨 精

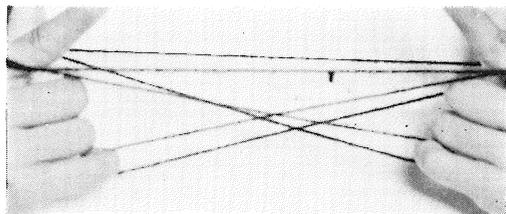
うたい出し実音 変ホ

図9

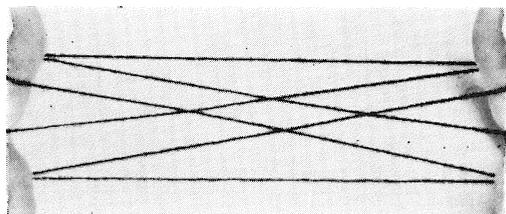


があらわれていると見ることもできる。若干の例を写真で掲げておくこととする。

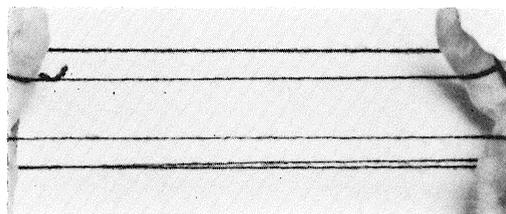
図10



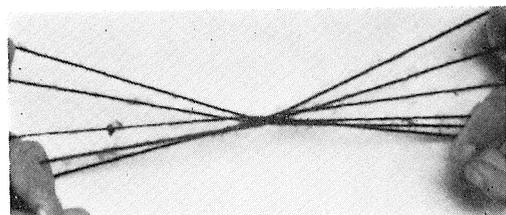
① 槽



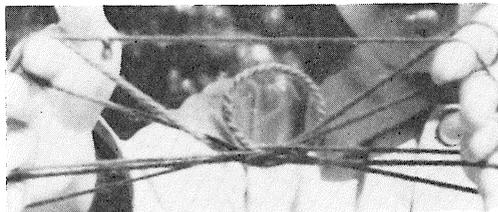
② 手絹 (ハンカチ)



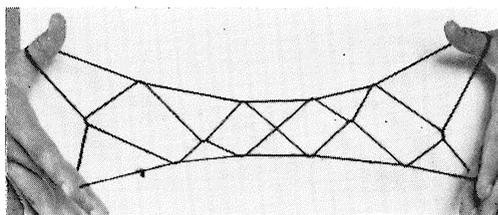
③ 面条 (うどん)



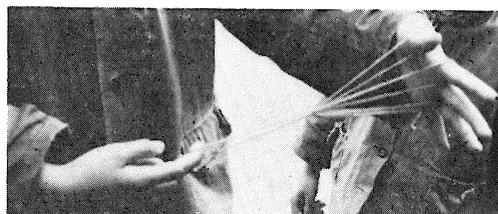
④ 疙瘩 (小粒だんご)



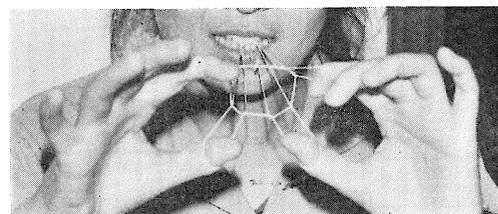
⑤ 太陽



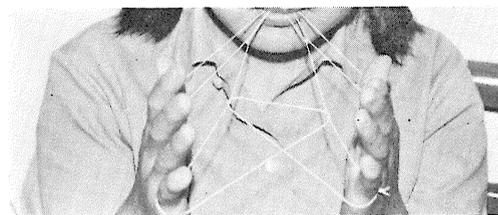
⑥ 花杆 (欄間)



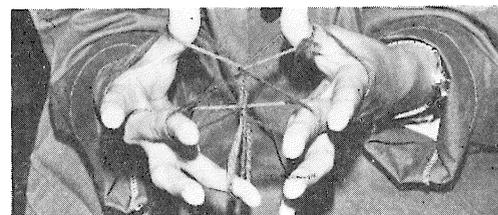
⑦ 降落傘 (落下傘)



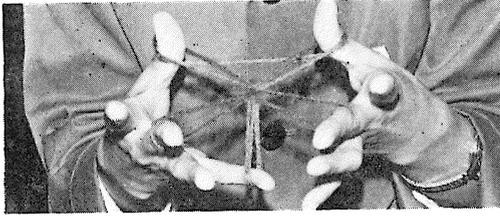
⑧ 喇叭 (ラッパ)



⑨ 飛機機 (飛行機)



⑩ 蜻蜓 (とんぼ)

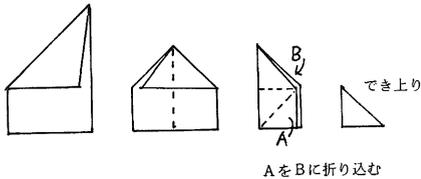


⑪ 蝴 蝶

6 3 めんこ (画子)

以前は史伝中の人物等を刷り込んだ市販の「画子」があったということであるが、筆者の見聞では例外なくタバコの袋紙を開いて作った手製のものが用いられていた。折りは方図11のとおりである。

図11



値段の高いタバコの袋で作ったものが上等とされ、「中華」「田七」(いずれもタバコの銘柄)などは最高級、「金松」などが中級ということであった。

6 4 釘立て (剃刀)

日本の場合は相手側をとり囲んで出口のないように封じ込めた場合に勝ちとなるルールが一般に行われているが、北京では、あらかじめ図形を描いておき、その図形の枠内に順次失敗なく釘を立てて行く遊びと、領地をふやして行く遊びとの二種類が行われていた。

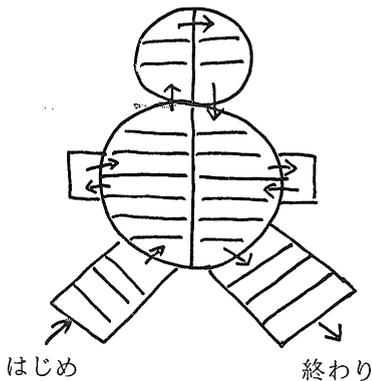
<小学生, 男>

1) 図形による遊び (図12)

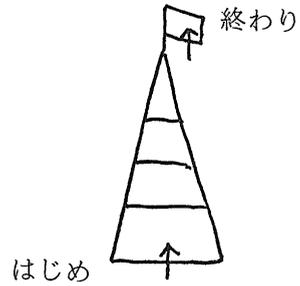
次のような図形が見られた。

図12

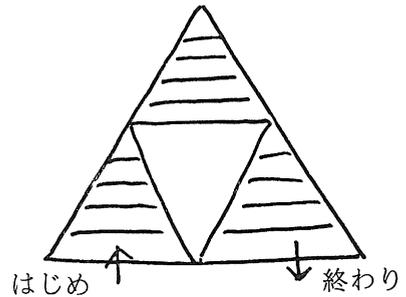
ア. 剃小人 (子供を殺す)。



イ. 老頭爬山 (おじいさんが山へ登る)



ウ. 小猴子爬山 (小猿が山へ登る)

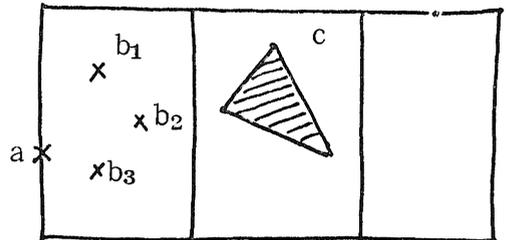


2) 領地をふやす遊び (土地分配) (図13)

はじめ参加人数分の領地を平等に分配した図を描く。釘を立てる番になったものは、まず自分の領地の境界線上に一度打ち込む。(図a点)次に自分の領地に三回続けて釘を打ち込む。(図b₁~b₃点)ここまで釘を倒さずに続けて成功したときはじめて他人の領地に釘を打ち込む権利が得られる。他人の領地には三回打ち込み、その三点を結んだ範囲を自分の領地とする。(図cの部分)

なお「剃刀」には釘ではなく、ドライバーや彫刻刀などを用いているようであった。一般に男の子の遊びとされている。

図13



6 5 款々

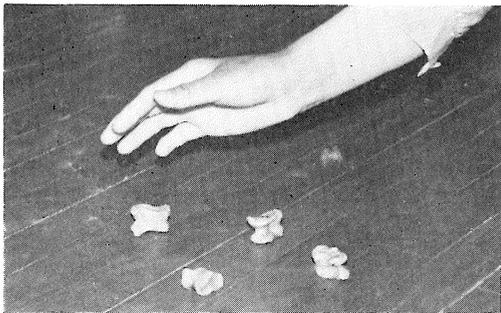
手の甲に二センチメートル四方くらいのモザイクタイルを二箇~四箇並べ、それを空中に投げ上げて落ちて来るところを同じ手で一つずつ順につかみ取る遊び。タイル二箇で行うのを「款々」、三箇で行うのを「款三下」、

四箇で行うのを「欸四下」と呼ぶ。子供は大体四箇までだと言っていた。これは平たい小石や貝がらなどでも遊ぶことができる。一般に男の子の遊びとされている。

6 6 欸拐 (図14)

「拐」または「拐子」とも呼ぶ。山羊の四肢の関節の骨四箇とピンポン玉一箇とを用いる。この骨は細長い六面体状で、ころがすとその内の四面のいずれかがおもてに出る。その四面はそれぞれ異った形をしており、各面

図14



欸 拐

は「坑」「骨(吉林では“包”)」 「大耳(吉林では“針”)」 「小耳(吉林では“牛”)」と呼ばれる。

遊び方は以下のとおりである。

①片手で四箇の骨をつかみ、サイコロを振る要領で机または床の上に撒く。(図14)

②おもてになった骨の状況を見て要領よく次の五通りにその向きをそろえて行く。

- ア) 全部「坑」にそろえる。
- イ) 全部「骨」にそろえる。
- ウ) 全部「大耳」にそろえる。
- エ) 全部「小耳」にそろえる。
- オ) 全部の面が互いに異なるようにそろえる。

③向きの修正はピンポン玉を上へ投げ、それが落ちて机または床にバウンドしてはね上げ、再び落ちて来る間に片手で行う。落ちて来たピンポン玉は骨を操作するのと同じ手で受け取る。ピンポン玉は十回まで投げ上げることができる。

④上記②の(ア)～(オ)がひととおりできると、次には指先を使わないで指と指との間の股を使って(ア)～(オ)を行う。ここまでできると「一套」で、あがりである。

文献②によればピンポン玉でなくお手玉(沙包)を用いるとある。ピンポン玉は新しい遊具なので、「沙包」を用いるのがもとの形だったのであろう。沙包は床にはずませることができないから、骨のむきを修正する時間はより短く、それだけ遊びの難度が高かったと考えられる。また、沙包やピンポン玉を投げ上げる回数を減らせ

ばそれだけ難度が高くなる。

<中学生, 女>

6 7 踢毽子

古い穴あき銭二、三枚を重ねて布で包むか又は糸でしっかりと結び、これに鶏の羽根四、五本をとりつける。これが「毽子」である。これを足で蹴って遊ぶ。基本技は足の内側でできるだけ回数多く蹴り続けることであるが、時に足の外側で蹴ったり、つま先で蹴ったり、かかとで蹴ったりする。さらに技術が進むと、高く蹴り上げて背後へまわしたり、背後からかかとで蹴って前へまわしたりといった曲蹴りを加える。

この遊びは中国の子供、ことに女の子の代表的な遊びとして紹介されることが多いが、現代では次項に述べる「踢包」が多いようである。穴あき古銭がまだからであらうか。

6 8 踢包

中に小豆や小石などを六、七分目入れた、日本のお手玉よりやや大きめで丈夫な布袋(「包」)を蹴って遊ぶ。遊び方には以下のものが見られた。

1) 踢包

「踢毽子」(前項参照)の場合と同様に、足の内側を使って何回も蹴り上げる遊び。小学二年生四人と小学一年生二人からなる遊び集団における調査では、六人中最も上手な子供で七十回続けられると言っていた。実演の観察では大体十回前後であった。小学一年生の二人はほとんどできないと言っていた状態であった。

2) 踢花様

いろいろな曲蹴りを交えて蹴り続ける遊び。足の内側、外側、かかと、つま先、右足、左足等を適宜使う。中学一年女子の場合、左足の内側で蹴り、体の後へまわして同じ左足のかかとで蹴りかえすと、それを一度肩で受けて次に足で蹴るとか、様々なテクニックを組み入れて遊んでいる例もあった。

3) 夾包A

①地上に「包」をおき、両足でそれをはさむ。②両足で跳びあがるようにして「包」をはね上げ、ももの間にはさみなおす。③ももにはさんだまま三歩前へ跳び出す。一歩めは両足跳び、二歩めは片足跳び、三歩めで股を開いて「包」を地上に落とす。④落ちた「包」を両足ではさみ、背後から頭上にはね上げ、落ちて来るころを両手で受け取る。

<中学生, 女>

技術的に進んだ段階では、「包」二箇を用いて上記と同じことを行う。一般に女の子の遊びとされている。

4) 夾包B

中央線をはさんで甲、乙二人が対峙する。

甲は「包」を両足ではさんで中央線の向う側、乙の方へはね飛ばす。乙は飛んで来た「包」を蹴りかえす。蹴ることができなかったときは「包」の落ちた所から両足ではさんで甲の方へはね飛ばす。失敗したら負けで他の

子と交替する。

<小学生, 男>

5) 踢円鍋

地上に直径一メートル前後の円を描く。これを「鍋」と呼ぶ。(ゴールに相当する。) 円の前方一メートル余りのところへ線をひく。守備側と攻撃側との二チームに分かれて遊ぶ。分かれ方は組分けじゃんけんによる。それぞれのチームから一人ずつ出て対戦する。

①守備者(ゴールキーパーに相当する)が線の内側(「鍋」のある側)に立ち、「包」を攻撃側にむかってできるだけ遠く蹴る。

②攻撃者は蹴られて来る「包」を手で受け取り、「鍋」にむかって投げ込む。手で受け取れないときは足や体でとめて蹴り込む。

③守備者は②によって投げ返され(蹴返され)た「包」を手で受け取る。受け取ったら守備完成で攻撃者が攻撃チームの他のメンバーと交替し、改めて①からはじめる。

④守備者がその「包」を受け取れず、体や足で止めた場合、「鍋」の端からその「包」の落ちた地点までの距離が問題になる。まず守備者がそこまでの距離(足幅の数)を目測で宣言する。(例えば5など。) 攻撃者がその数を承認すればその数が得点となる。不承認のときは足幅数で実測する。実測の結果が宣言数より上の場合には問題ないが、宣言数以下であれば(守備者はサバを読んだことになるので)守備者の負けとなり、守備者が守備チームの他のメンバーと交替する。この得点が200点になると攻撃者は攻撃チームの他のメンバーと交替して①からやりなおす。その距離が1足以内なら守備者の負けで、守備チームの他のメンバーと交替して①からやりなおす。

⑤上記②~④のいずれかの段階で「包」が「鍋」の中へ入ったときはゲームセットとなり、攻撃側と守備側とが交替して①からやりなおす。

⑥攻守それぞれの側のメンバーがすべて入れかわったときもゲームセットで、攻守入れかわって①からやりなおす。

④の段階ですぐ距離計算に入らず、もう一回だけ①へもどるというルールをとっていた集団もあった。また、得点の限度や、負けとなる距離(「鍋」から1足以内を5足以内とするなど)等、細かいルールは集団によっていろいろであった。

<小学生, 男・女>

6) 抖包

「踢包」に用いる「包」を用いて行うお手玉遊び。蹴る遊びではないので「踢」(「蹴る」の意)の仲間を含めるのは不自然だが、同じ遊具を用いる点に注目してこの項に分類した。

「包」二箇で行うものを「抖包」、三箇で行うものを「三包」、四箇で行うものを「四包」と呼ぶ。中学一年の一女子の場合、「三包」まではできるが「四包」はで

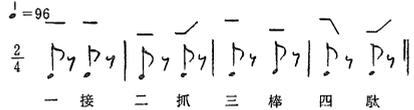
きないと言っていた。

また、次のような掛け声に合わせ、背や肩を利用する遊びもあった。

- 例41) 一接(投げ上げて片手順手で受け取る)
二抓(投げ上げて片手逆手で受け取る)
三捧(投げ上げて両手順手で受け取る)
四駄(投げ上げて背で受け取る)

<中学生, 女>

楽譜10



7) 扔包

「包」を用いて行うドッジボール様の遊び。「摔三角」あるいは「砌包」とも呼ぶ。二チームに分かれて遊ぶ。チームの分け方は次のとおりである。まず代表者二名を選ぶ。この二名は遊びの技術、あるいは体格、体力等のつり合った子供で、遊び仲間によってはほぼ固定している。代表者はじゃんけんをし、勝ったものから交互に各自のチームに加えたい仲間を一人ずつ指名して行って全員をいずれかのチームにふり分ける。この分け方は二チームの力を均等にするのに都合がいい。日本の子供の間でも行われており、「とり」と呼ばれる。(以下本稿でもこの分け方を「とり」と呼ぶ。)

①道路わきの並木の間などを利用して五メートル四方程度の枠を地面に描く。

②一方のチームが枠内、他チームが枠外に立つ。

③外のチームのメンバーが「包」を投げて内のチームのメンバーの体にあてる。あてられたものはゲームから脱ける。内のチームのメンバーが「包」を手や体で受け取った場合、ゲームから脱けている味方の一人を呼びもどすことができる。呼びもどす仲間がいないときはそれを得点として累計するルールをとる集団もあった。全員あてられたときは内のチームの負けで外のチームと交替する

6.9 ビー玉(弾球)

ビー玉遊びには次のような遊び方が見られた。

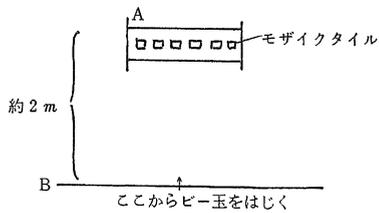
1) 弾球(ビー玉あて)

自分の玉をはじいて他の玉にあてた場合その玉をとることができる。玉の飛ばし方は、まず自分の玉の位置に小指をつき、銃の引きがねを引くときのように曲げた人さし指と親指との間にビー玉をはさみ、親指ではじいて飛ばす。以下のすべてのビー玉遊びを通じて玉のはじき方は同様。

2) 馬賽克(モザイクあて)(図15)

地上に立てたモザイクタイルに、一定の距離からビー玉をはじいてあて、そのタイルを倒す遊び。

図15



①Aの枠内に各自所有のモザイクタイルを一箇ずつ土につきさすようにして立てて並べる。

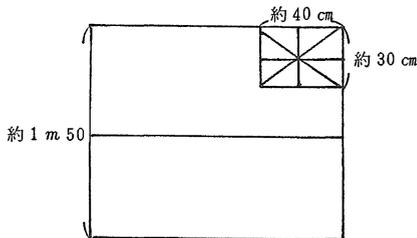
②全員Aに立ち、腕を伸ばしてできるだけB線の近くに各自のビー玉を落とす。B線を行きすぎると失格。最もB線の近くに落としたものからビー玉をはじくことができる。

③B線からモザイクタイルをねらってビー玉をはじき、モザイクタイルをAの枠外にはじき出したときそのモザイクタイルをとることができる。〈小学生、男〉

以前はモザイクタイルではなく、これにもビー玉を用いていたが、最近ではビー玉が十分手に入らないのでタイルを用いるのだということであった。

3) 打官司 (裁判) (図16)

図16



地上に図16のような図形を描く。右上のクロス部分を「官場」(裁判所)という。

①はじめ一同手前の線に立ち、腕を伸ばして、中央線より先で、背後の線にできるだけ近くビー玉を落とす。行きすぎると失格。

②背後の線に最も近くビー玉を落としたものが官場の中央に玉を置き他のものは官場の隅に玉を置く。

③中央の者はその位置から玉をはじいて他の玉にあてる。相手の玉が官場の外に出、自分の玉が中に止まった場合、勝ちで次のビー玉攻撃に移る。各玉について三回までやり直しができる。三回以内にはじき出すことができなかつた場合、①にもどる。

④官場の角にあるすべてのビー玉をはじき出したとき優勝となる。〈中学生、男〉

4) 吃鶏肉 (鶏肉を食う)

地面に直径五センチメートル程度のくぼみを作る。こ

れを「坑」と呼ぶ。「坑」の手前約一メートルのところ

に線を引く。
①はじめ一同手前の線に立ち、腕を伸ばして「坑」の近くにビー玉を落とす。「坑」に最も近く落としたものからはじめる。

②散らばっている他のビー玉に二回続けてあてると「坑」に入ることができる。

③誰かが「坑」へ入ると、ビー玉が遠くへころがっているものは「坑」のへりから、親指と人さし指とをひろげた長さの三倍以内の距離までそれぞれのビー玉を近づける。

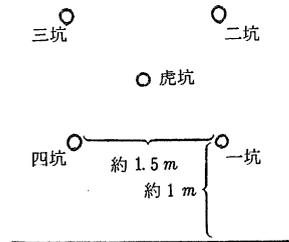
④「坑」へ入ったものは、他のビー玉を、「坑」から打ってはじき飛ばす。その際、上記距離まで近づいていない玉があった場合、上記距離まで進出してその玉を打つことができる。

⑤こうして他の玉全部を打ったとき優勝。打ち損じたときはそこで①にもどる。〈小学生、男〉

5) 進虎坑 (虎の穴に進む) (図17)

「坑」と線の位置を図17のようにする。

図17



①はじめ一同手前の線に立ち、腕を伸ばして「一坑」の近くにビー玉を落とす。「一坑」に最も近く落としたものからはじめる。

②他の玉に一度あてると一つずつ坑に入り進むことができる。他の玉が手近にないか、または、あてるのが難しいと思ったときは、直接穴から穴へビー玉を投げ入れてもいいが、他の玉にあてるのは、他の玉の進出を不利にするという意味もあるので大体玉をねらうことが多い。

③最も早く「虎坑」まで進んだものが優勝。

〈中学生、男〉

7. 図形遊び

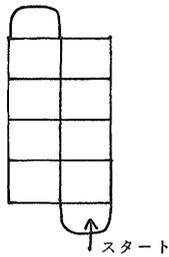
図形遊びには石蹴り遊びと陣とり遊びとの二種類がみられた。

7.1 石蹴り遊び

1) 跳房 (子) (図18)

スタートのところから順に石を投げ込んで図の枠内を跳んで行く。石を枠外へ出したら失敗で他と交替。石の

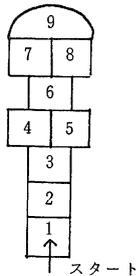
図18



入っている枠が自分の「房子（へや）」であり、その部分では両足をつくことが許される。他のところは片足で跳んで全枠を往復する。一往復終るごとに次の枠へ石をすすめ、最後まで行ったときあがりとなる。

2) 飛機機（飛行機）(図19)

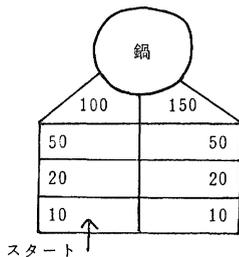
図19



1, 2……3の順に石を投げ込んで行く。1, 2, 3は片足、4・5, 7・8は片足ずつ入れて両足で跳ぶ。ただし他人の石の入っているところへは足をつくことができない。7・8まで行ったらそこで両足で跳んで体の向きを変えひきかえす。帰りには自分の石の入っている枠の一つ手前で止まり石をとって帰る。石の入っている枠へ足をついたときや石が枠の外へはみ出したときは失敗で他のものに跳ぶ権利をゆずる。9の枠に投げ込むときは、スタートでうしろむきになって頭越しに投げる。9の石をとるときは7・8で体の向きを変えた後、うしろ向きで石をとる。

3) 踢毬A (図20)

図20



これは大学生(女)から聴取した。図20のスタート地点からうしろ向きで枠内に石を投げ込み、それを順に蹴り進んで右手前へもどる。図内の数字はその枠の得点。「鍋」の役割や得点処理のルールは不明。

4) 踢毬B (図21, 22)

これは街頭の子供（小学生，男）の遊びの自然観察で採集した。図21のスタート地点からうしろ向きで枠内に石を投げ込み、それを順に蹴り進んで、最後に左上の各枠内へ蹴り込む。数字は得点だが、この処理と図の役割については不明。

図21

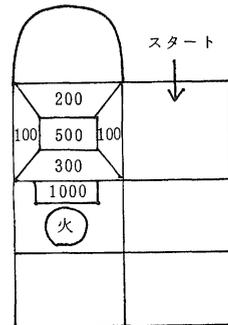


図22



7 2陣とり遊び

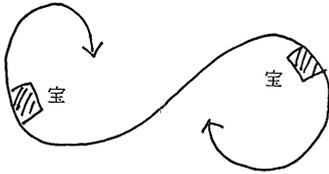
二チームに分かれて遊ぶ。分かれ方は「とり」による。

1) 打大本営（大本営を攻撃する）

地面に直径一メートル余りの円を描く。これを「大本営」と呼ぶ。守備側が円の中へ入る。円内では両足がつけるが円外では片足しかつけない。攻撃側は円内へは入れず常に片足で行動する。攻撃側は外から円内の守備者をひきずり出し、両者は片足跳びをしながら戦う。両足をついたものはゲームから外れる。守備側は円内外出入自由で、倒されそうな味方の救援に出、味方の確保と敵の排除につとめる。攻守いずれか先に全員倒された方が負け。

2) 宝（宝踏み）(図23, 24)

図23

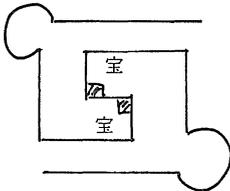


筆者がよく見かけたのは図23のような図形を利用するものであった。「八攻城」とも「半喇八」とも呼ぶ。図形が「8字」にもラッパにも見えるからであろうか。

両チームがS字の両サイドをそれぞれの陣地とし、陣地の隅に「宝」を描く。陣地内では両足をつけるが外では片足。陣地へは線をまたいで入ることはできない。必ず入口から入る。チームの誰かが敵陣の「宝」を踏んだとき勝ちとなる。 <小学生, 男>

成人のインフォーマントからの採集であるが、図24のような図形も使用されていた由である。

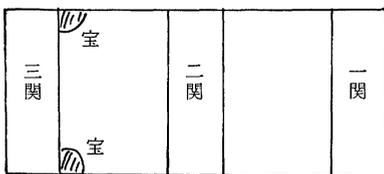
図24



3) 攻関 (関所攻め) (図25)

「闖三関」(三関攻略)とも呼ぶ。これも成人のインフォーマントからの採集であって実際の遊びは見ることができなかった。細かいルールは不明である。

図25



8. 運動遊び

1) 翻餅烙餅

例42) 翻餅烙餅,
油炸餛飩餅,
翻過來,
掉過來。

<小学生, 男>

ひっくりかえしてラオピン焼こう
シャルピン揚げよう
こっちへくるり
あっちへくるり

(ラオピン, シャルピンは小麦粉菓子)

二人向かい合って頭上で両手をつなぎ合い、上の歌を歌いながら互いに逆にまわってもとへもどる。

2) 編花籃

数人が輪になり各自の右足を上げて折り曲げ、足首を隣の子の膝の内側へかけて次々と組む。例43)の歌を歌いながら片足跳びでまわる。日本では「だるまさんがそろうた」の歌で同様の遊びが行われている。

例43) 編, 編, 編花籃,
花籃里边有小孩兒。
小孩的名字叫花籃,
蹲下起不来,
坐下起不来,
七五六, 七五七, 七八, 七九, 八十一,
八八八五六, 八八八五七,
八八八九, 九十一,
九八九五六, 九八九五七,
九八九九, 一百零一。 <小学生, 女>
編んで, 編んで, 花籠編んで。
花籠の中に子供が一人。
子供の名前が花籠で。
しゃがんでしゃがんで起きられない。
すわってすわって起きられない。
七五六, 七五七……………
……………

3) 邁歩, 躡歩

二チームに分かれて遊ぶ。分かれ方は「とり」による。まず一方のチームが一人ずつスタートラインから二歩跳び、その場所で互いに手をつなぎ身を寄せ合う。次に他のチームが一人ずつ一歩跳び互いに手をつないで立つ。その内の誰か一人が手を伸ばして一歩先にいる相手チームの誰かの体にタッチする。他のものは手を伸ばす代表選手の腕や腰などをひっぱって倒れないように、しかもできるだけ先に手が伸びるよう援助する。タッチできた場合、勝ちで両チーム入れかわり、あとのチームが二歩跳びをし、以下同様に展開する。タッチできなかった場合、あとのチームは退き、先のチームは一人ずつ順に二歩跳んでスタートラインにもどる。全員二歩でもどれた場合、先のチームの勝ちで次に三歩跳びに移る。あとのチームは二歩跳んで同様な展開をする。以下順次歩数をふやして行く。もどれないものがいた場合、あとのチームの勝ちとなり先後が入れかわる。

はじめの歩幅は助走も可能なので距離が伸びやすく、同じ歩数でもとへもどれないことがしばしばある。

小学生にも中学生にも人気のある遊びで、学校の休時間によく見られた。

4) 拔河 (腕引き)

楽譜11

♩ = 120 ~ 144

2/4

編 編 編 花 籠 花 籠 里 辺 有 小 孩 児 小 孩 児 名 字 小 花 籠

蹲 下 起 不 来 坐 下 起 不 来

七 五 六 七 五 七 七 八 七 九 八 十 一

八 五 六 八 五 七 八 八 八 九 九 十 一

九 五 六 九 五 七 九 八 九 九 一 百 零 一

※ 7小節目位から accel.

二チームに分かれて遊ぶ。チームの分け方は次のとおり。

まず遊びのリーダー二人が他の子供に聞こえないよう互いのニックネームをとりきめる。例えば一方をリング、他をバナナというように。次に二人は向かいあって立ち両腕を肩の高さにのべてつなぎ合い、トンネルをつくる。他の子供はその下を一列になってくぐって行く。そのさいリーダーは例44)、楽譜12の歌を歌う。

- 例44) 一網不撈魚,
二網不撈魚,
三網撈箇小尾巴尾巴……魚。

<大学事務職員, 女>

- 一の網では魚は獲らぬ。
二の網では魚は獲らぬ。
三の網では小さな尻尾の,
小さな, 小さな, ……魚を獲った。

最後「尾巴」を適当にくりかえしたあと、「魚」でト

ンネルの腕をおろし一人の子供をとらえる。リーダーはその子にむかって「リングがいいかバナナがいいか」と尋ねる。「リング」と答えたらリングのリーダーの後へ並ぶ。次にリーダーは、また別のニックネームをとりきめる。たとえば「自動車」と「飛行機」というように。そして再び上記の歌を歌い次の子をとらえる。以下これをくりかえして全員をいずれかのチームにふり分ける。日本でも「通りゃんせ」や「さくらさくら」を歌ってよく似た組み分け遊びを行っている。この分け方はチームの人数や能力の均衡を問題にしない分け方である。

このようにして分かれた二チームが互いに手と手をつなぎあって腕の引っぱり合いをする。これを「拔河」と呼ぶ。

筆者が街頭で自然観察した子供の集団では、歌の終末部のみを歌って遊んでいた。楽譜13のとおりである。

5) 騎馬(馬のり)

楽譜12

♩ = 192

$\frac{2}{4}$

一 網 不 撈 魚 魚
二 網 不 撈 魚

三 網 撈 箇 小 尾 巴 尾 巴 尾 巴 尾 巴 魚 !

楽譜13

♩ = 132 位

尾 巴 尾 巴 尾 巴 尾 巴 尾 巴 尾 巴 魚 一

※ 2 回目は ♩ = 120 位から始め急速に accel.

うたい出し実音 糸

二チームに分かれて遊ぶ。分かれ方は「とり」による。一人が壁を背にして股を開いて立つ。次の子供がその股に頭をつっ込んで馬になる。次の子がその後、というように順次頭をつっ込んで長い馬をつくる。他のチームの子供は次々この馬にとび乗る。馬がくずれた場合はやり直し。全員が乗り終わると先頭同志でじゃんけんをし、負けた方が次の馬になる。乗り手が落馬したときもそのチームが馬になる。 <小学生、男>

6) 騎馬打仗 (騎馬戦)

おんぶし合った二人ずつが互いに相手の背中にいる子供を地上に落とすまで組み合せて戦う遊び。日本で行われているような三人が肩と腕を組んで馬をつくるやり方は見かけなかった。 <小学生、男>

9. 鬼遊び

1) 我們要求一箇人 (子もらい遊び)

日本の「花いちもんめ」と同じ遊び。楽譜14の歌を用いる。

楽譜14

♩ = 120

我 們 要 求 一 箇 人 呀 我 們 要 求 一 箇 人
爾 們 要 求 什 么 人 呀 爾 們 要 求 什 么 人
我 們 要 求 王 小 蘭 呀 我 們 要 求 王 小 蘭
什 么 人 来 同 他 去 呀 什 么 人 来 同 他 去
毛 小 紅 来 同 他 去 呀 毛 小 紅 来 同 他 去

うたい出し実音 嬰へ

2) 捉謎藏 (かくれんぼ)

日本のかくれんぼとほぼ同じ。鬼のことを「蒙的人」と呼ぶ。かくれている子供が鬼の居場所にタッチするとき、「電報一、二、三」と言うことになっているところからこの遊びを「電報」と呼ぶこともある。

3) 模瞎子・転圈 (目かくし鬼)

中央に目かくし鬼、そのまわりをみんな手でつないで輪になってまわる。鬼は輪に近づいて誰か一人をつかまえる。すると輪は止まり、鬼はつかまえた子の名をあてる。あたったときはその子が鬼と交替。あたらなかったときは再び輪がまわる。

4) 模瞎子・限地区 (目かくし鬼)

逃げまわる範囲をきめておいてその範囲内で自由に逃げるができる。鬼が「紅灯」(赤信号)というと皆は移動できなくなる。「緑灯」(青信号)という移動することができる。鬼はつかまえた子の名をあてる。あたったときはその子が鬼と交替。あたらなかったときはやり直し。

5) 猜果子糖 (ジャムあて遊び)

二チームに分かれて遊ぶ。分かれ方は組分けじゃんけんによる。両チームが一列に並んで向かい合ってしゃがむ。各チームは耳うちで相談して相手チームにわからないようにメンバー各々に仮名をつける。はじめ一方の代表(たとえばA)が一人出て相手チームから一人を呼び出す(たとえばB)。Bは味方の方を向いてしゃがむ。AはBの背後から手でBをめかくしする。そうしてAは味方チームから特定の一人をかねて申しあわせておいた

仮名で呼び出す。呼び出された子はBの頭を軽く三回叩いてもとへもどる。そこでAは目かくしをはずし、Bは立ち上って相手チームの中から自分を叩いた子をあてる。あたったときはBの勝ちで次はBが相手チームの一人を呼び出し同様に目かくしをして上記のように遊びを続ける。あたらなかったときはBはAのチームにとられ、Aは相手チームから次の子を呼び出して同様に遊びを続ける。こうして一方のチームがすべて相手チームにとられたとき終りとなる。叩いた子をあてるとき、相手チームはいっせいにやしたて、迷わせる。

6) 老狼老狼几点了 (狼さん今何時)

めかくしをしている鬼から五、六メートル離れたところで皆が手をつないで一列になる。鬼と次の歌問答をしながら歌にあわせて鬼に近づいて行く。

例47) 老狼老狼几点了?

一点了。

老狼老狼几点了?

兩点了。

………

十二点了!

<大学事務職員, 女>

狼さん狼さん今何時。

今一時。

狼さん狼さん今何時。

今二時。

………

十二時!

楽譜15

♪ = 192位

2/4

老 狼 老 狼 几 点 了 | 一 点 了 | 兩 点 了 | 四 点 了 | 十 二 点 了

※ || のところは間があったり、つまったりする。「十二点了」はせきこんで早くうたう。

鬼が「十二点了」と言ったとき他の者はいっせいに逃げる。鬼は「一点了」から順に「十二点了」まで言う必要はなく適当に途中を省略して「十二点了」と言う。つかまった子が次の鬼になる。

7) 老鹰抓鷄 (鷹がひよこをさらう) (図26)

鷹になる子と母鷄になる子をきめ (多くの場合遊びの

リーダー) 他はひよこになる。鷹はものかげに隠れる。母鷄はひよこを一列にしゃがんで並ばせ、その数を数える。そうして、鷹がさそいに来てもついて行ってはいけなと言ひ聞かせ、一羽のひよこに、「お前よく見はっておくのぞ」と言ひおいて外出する。あとへ鷹が現われてひよこを一羽さらって行く。母鷄は帰り、ひよこの

数を数えて、言いつけておいたひよこに、一羽足りないではないかと詰問する。「ゆうべ狼が来てくわえて行った。」「どうして私が言ったように大声で追っぱらわなかったのだ。」「ぼくは寝てたのだ。」「ならどうしてわかる。」「あの子がそう言った。」といった様に即興のせりふで問答をする。母鶏は今度は別のひよこに言いふくめてまた外出する。そのあとでまた鷹がひよこをさらいに来、母鶏は帰ってひよこを詰問する。こうしてすべてのひよこがさらわれてしまう。

図26



(1) 鷹がひよこをさらう



(2) 母鶏がひよこをとりもどす



(3) ひよこに糸巻きをさせる

鷹はさらったひよこを自分の背後に一列につかまらせ、「ひよこはいらんか、ひよこはいらんか」と売り歩く。それを聞いた母鶏がひよこをとり返しに行く。鷹は両手をひろげて母鶏をさえぎる。この部分、日本の「子とろ鬼」に似ている。母鶏はひよこの列の最後尾へまわって一羽ずつとりもどす。

母鶏はとりもどしたひよこを一列にしゃがんで並べ、糸巻きの手伝いをさせる。ひよこたちは両手のこぶしをくるくると回して糸巻きのしぐさをする。全部のひよこをとりもどしたあと、母鶏は順次ひよこに、糸の売上代金を出せと言う。「お前は幾らに売れた?」「1,200円」「で、何を買ったのだ」「バナナとリンゴ」「出してみろ」「もうみんな食べた」「食いしんぼうめ」「お前は?」「ソーセージ」「出してみろ」「屋根の上にあげてある」「取って来い」「ぼくにはとどかない」……こういった問答を即興で次々と続け、ひよこたちは結局一銭も金を出さない。母鶏はみんなに向かって「お前たち牢屋に入れてやる」と叱る。ひよこたちはいっせいに逃げる。母鶏はそれを追って追いかけて鬼となる。全員つかまったとき遊びは終了。

<小学生、男>

付記（採譜者注）

採譜資料を提供された永田栄一氏（本学部幼年期教育研究室）より以下のような採譜者注を示されたので付記する。

1. 伝統的音階については、テトラコードの上の核音をトとして記譜し、楽譜のあとにうたい出しの実音を示した。楽譜14は、実音より半音高くハ長調で示した。
2. 音程不確定のものうち拍節のリズムのあるものはリズム譜にて示し、抑揚を音符の上に示した。これは中国語の四声と一致しない場合がある。
3. 表現の記録としてメトロノーム記号を付した。ただし遊びを伴わない調査の場合は、実際の表現と異なることもある（このことは歌のピッチについても言える）。
4. とりあげた譜例の音階を示すと次のようになる。音構成の階名の○は核音を示す。

（伝統的音階）

ファ	⊙	楽譜13	
①	ファ	⊙	楽譜2, 3, 8
ミ	⊙	楽譜7	
①	ミ	⊙	楽譜16
音程不確定		楽譜1, 4, 5, 6, 10, 11, 12, 15	

（長音階）

ド	レ	ミ	ソ	ラ	ド	楽譜14
ミ	ソ					楽譜9

楽譜16

♩ = 192

一 米 二 米 三 三 三 三 三 六 九 九 六 三

うたい出し実音 ハ

5. ①ファ②の音構成を持つうたは、核音から核音への動きが多く(楽譜3, 8), また中間音が経過的性格のほか、フレーズ構成の中間終止的役割を果たす(楽譜8)などの特徴が見られ、日本のわらべうたの民謡のテトラコード構成のものと旋律法の違いが感じられる。
6. 楽譜7は、ミ②の二音でうたっているが、後記の楽譜16のように三音旋律(律のテトラコード)でうたうこともあり、これと比較すると、律への移行の可能性を持った二音旋律と考えてよいであろう。
7. 楽譜9は、日本人の子供が歌ったものである。長調の和音構成の短三度と考えてよいであろう。子どもたちは一部をミソの階名でうたっている。
8. 音程不確定のものは、日本のわらべうたの場合と同じように、自然発生的な伝統音階への移行の可能性を持つと考えられる。

(永田栄一記)

注

- 1) 北京の幼稚園でよく見かけた集団遊戯に、ゲーム「丟手絹」(はんかち落とし)や、フォークダンス「找朋友」(友達探し)などがある。これら、主として幼児教育用に創作された「遊戯」をまとめた文献のうち管見に入ったものは後記文献(4)~(9)である。
- 2) 試案の作成にあたっては島根大学遊び研究ゼミナール(永田栄一氏指導)の「遊び分類表」を参考にした。同ゼミナールの分類は以下の通りである。0. 表現遊び。1. 模倣遊び。2. 自然遊び。3. 図形遊び。4. 遊具遊び。5. なわ遊び。6. ジャンケン遊び。7. からだ遊び。8. うんどう遊び。9. 鬼遊び。この分類表には本稿でいう「子供の伝承遊び」以外の遊びも含まれている。
- 3) 幼稚園での指導用に創作された相反歌謡に次のものがあつた。

这箇地方可真妙 緑色の太陽天空照 黄色的河水
静々流 藍色的草兒隨風飄 清早母鷄喔々啼 公
鷄孵出鷄宝々 天空小鴨呷呷呷 河里蝴蝶在舞蹈
樹上小羊來回眺 地上松鼠吃青草 这箇地方妙不
妙 哪兒錯了你快找。

これを子供に聞かせ、子供達に以下のように修正させる。いわゆる「知力遊戯」の一種として位置づけられているようであった。

这箇地方可真好 紅々の太陽天空照 清々の河水
静々流 緑色の草兒隨風搖 清早公鷄喔々啼 母
鷄孵出鷄宝々 河里小鴨呷呷呷 天空蝴蝶在舞蹈
地上小羊吃青草 樹上松鼠來回跳 这箇地方真正
好 小朋友看了咪々笑。

- 4) 文献(4)から、日本とアメリカの類歌を引用しておく。「くまさんくまさんまわれ右、くまさんくまさん片足あげて、くまさんくまさん両手をあげて、くまさんくまさん、ワンツースリー。」(東京)“Teddy Bear Teddy Bear, Turn right around. Teddy Bear, Teddy Bear, Touch the ground. Teddy Bear, Teddy Bear, Show your shoes. Teddy Bear, Teddy Bear, Clap your hands. Teddy Bear, Teddy Bear, Say Good-night.”(アメリカ)
- 5) これは在北京日本人小学生(女、北京市西頤小学第一学年在学、滯中歴一年)二名からの採集である。mi sol mi solの部分は中国文があるのかも知れない。学校の休時間などで遊ぶと言っていた。
- 6) 文献(3)にはこの歌の最終二句が「翻過來瞧瞧」(焼けたか見てみよう)となっている例を紹介している。
- 7) 文献(2)(3)にはこの歌の冒頭四句が次のようなものを紹介している。「喝酒夾菜/biaji biao/炒白菜/鍋里鍋外/跟你老頭賽一賽。」歌詞としてはこの方が素朴な感じがある。

参 考 文 献

- (1) 瀬田充子「什錦餛」(『中国民話の会会報』Ⅲ-4 1975年5月 東京都立大中国文学研究室中国民話の会刊)
- (2) 瀬田充子・馬場英子「現代中国の子供の遊び その一」(同上)
- (3) 瀬田充子・馬場英子 雑誌『中国語』連載コラム(『中国語』1976年1月~12月連載 大修館刊)
- (4) 楊書榮『教室遊戯』(1975年8月 人民体育出版社・北京 刊)

- (5) 人民体育出版社『学齡前兒童游戲選編』（1975年9月 人民体育出版社・北京 刊）
- (6) 人民体育出版社『幼兒体育參考材料(一)』（1978年7月 人民体育出版社・北京 刊）
- (7) 呼和浩特市教育局幼教編写組『幼兒教育叢書 学体育』（1978年8月 内蒙古人民出版社刊）
- (8) 北京市海淀区教育局幼教組『幼兒園兒歌故事參考教材』（1978年9月 北京市海淀区教育局刊 謄写版）
- (9) 北京師範大学教育系学前教研室『幼兒園的智力游戲』（1979年10月 同研究室刊 謄写版）
- (10) かこさとし『子どもと遊び』（1975年8月 大月書店刊 国民文庫）
- (11) 鍾紹幼編，繆印堂画『小華和胖娃』（1979年2月 少年兒童出版社・上海 刊—もと中国少年兒童出版社・北京 から刊行されたものの復刊）
- (12) 阮居平『鴨与霞』（1979年7月 貴州人民出版社刊）
- (13) 綿谷雪『言語遊戲の系譜』（1964年12月 青蛙房刊）
- (14) 楊暢『謎語』（1978年11月 河北人民出版社・石家莊 刊）
- (15) 山本市朗『北京三十五年』上（1980年7月 岩波書店刊 岩波新書）
- (16) 張光珞「我是怎樣輔導日本小朋友集中識字的」（『人民教育』1980年4月 人民教育社刊）
- (17) 尾原昭夫『日本のわらべうた戸外遊戲歌編』（1975年11月 社会思想社刊）

(1980.9.10)