

いろいろな「鬼ごっこ」

〈鬼ごっこ〉はスポーツの原点 楽しく遊んで、豊富な運動量

〈鬼ごっこ〉(鬼遊びとも言う)は、昔から日本に伝わるポピュラーな集団遊びです。いろいろな種類がありますが、共通していることは“追う追われる”という動作が基本になっていることです。瞬発的なスタートと逃げ切る持久力が必要になってきます。

【ふやし鬼】

鬼に捕まった人も鬼となって、最後の一人を捕まえるまで追いかけます。鬼がどんどん増えていくので、“鬼の印”となる目立つものを身に付けます。例えば、帽子、はちまき、バンダナ、ハンカチなど、全員の数がそろそろものを用意します。



イラスト：細井 りつこ

□キズ鬼□

鬼にタッチされたところ(腕、肩、腰、背中など)が、“キズ”になってしまいます。そのままでは血がふきだしてしまうので、“手のばんそうこう”で傷口を押さえながら、逃げます。もう一度タッチされたら、もう一方の“手のばんそうこう”で傷口を押さえ逃がします。両手の自由がきかないので、走りづらくなりますが、鬼の手をかわしながら、逃げ回ります。

3度目にタッチされたら、傷口を押さえる手が無いので、“入院(退場)”となります。鬼は、制限時間内に全員を入院させれば勝ちです。人数が多い場合は、鬼を3~4人に増やします。



■鬼ごっこのアレンジ■

“動き”を制約することで、狭い場所でも鬼ごっこが楽しめます。熊やあひるのかっこうをする、床に描かれた決められたラインの上しか動けないなど、さまざまな形で“動き”に制約を加えるだけで、変わった鬼ごっこになります。

□地藏鬼□

鬼にタッチされると、その場で固まってしまう「氷り鬼」に似た鬼ごっこです。鬼にタッチされた人は、“氷になる”のではなく、動かない“お地藏さま”になってしまいます。

“お地藏さま”を人間にもどすためには、まだ“お地藏さま”になっていない人が、“お地藏さま”の正面に立って拝まなければなりません。すると、人間にもどることができ、鬼ごっこに復帰することができます。

鬼にタッチされたら“動けなくなる”。それをなんらかの方法で“動けるようにする”という、「氷り鬼」の仕組みは、いろいろな形にアレンジすることができます。助け方も工夫すると、楽しい鬼ごっこになります。



□くも鬼□

あまり広くない場所でもできる、鬼ごっこです。全員が“くものかっこう”で、追いかけたり、逃げたりします。鬼もそうでない人もくもの格好をします。“くものかっこう”というのは、座った姿勢から手を後ろについて、おなかを持ち上げた形です。仰向けになった体を、両手両脚で支えて動きます。

“鬼の印”を用意して、一目で鬼であることがわかるようにします。鬼は、手だけではなく、足を伸ばしてタッチすることもできます。“動きづらいかっこう”をして行う鬼ごっこです。

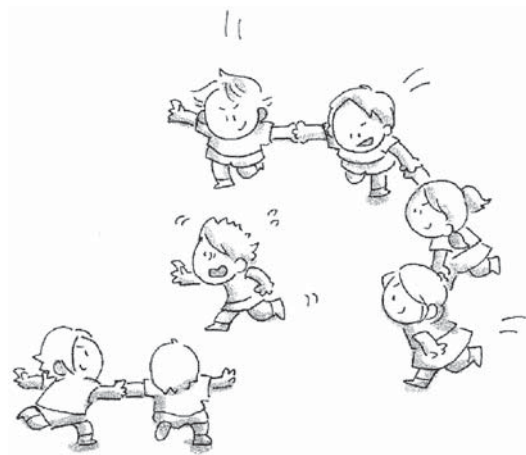


□やぶり鬼□

新聞紙のまん中に、頭が入るぐらい丸く穴を開け、ポンチョのようにかぶります。自分の“新聞服”を破られないように、他の人の“新聞服”を破り、最後まで残った人の勝ちになります。“新聞服”を破られてしまった人は、退場ということになります。

「しっぽとりゲーム」と同じ要領です。ハンカチやはちまきの“しっぽ”を、“新聞紙のポンチョ”にかえたものです。新聞紙を破いてしまうことが、大きく違うところです。“破く”ことが、子どもたちに人気です。

破いた新聞紙を丸めてボールにするなど、いろいろな遊びに発展させることができます。



□トロール船鬼□

「手つなぎ鬼」の変形です。最初に、鬼を3～4人決めてスタートします。鬼は、トロール船団に加わっている、1隻1隻の船長です。船長同士はつながることができません。それぞれの船長が船員を集めて、漁をする“あみ”を作らなければなりません。鬼（船長）はみんなを捕まえにいき、捕まった人は鬼につながります。だんだん大きな“あみ”になります。

船団の仲間で、作戦をたて獲物（捕まっていない人）を追いこんだり、待ち伏せをして捕まえていきます。

「手つなぎ鬼」では、鬼にタッチされたら手をつないで2人組になり、4人になったら2人組に分かれることができますが、「トロール船鬼」は分かれることができません。どんどん長くなっていきます。

□船が沈むぞー□

「島鬼」の“島”ように、安全地帯の“船”をいくつか作ります。線で描いても、マットなどでもかまいません。

鬼は、船の外にいる“サメ”です。他の人はそれぞれに、好きな船に入ります。鬼のサメが「船が沈むぞー」と大声で告げたら、他の人は船を移動しなければなりません。同じ船に乗ったままでは、サメに食べられてしまいます。移る時にサメに捕まったら、次のサメ（鬼）になります。

「増やし鬼」の要領で、サメが増えていくと、違った鬼ごっこになります。



□ことごとこ□

鬼を一人決め、他の人は前の人の腰につかまって、いもむしのような形で長い一列になります。鬼は、最後尾の人にタッチできれば交代できます。先頭の方は、鬼が後ろに行かないように、手を広げて邪魔をします。

タッチされた最後尾の人が鬼になり、鬼だった人が先頭になって、鬼の邪魔をします。

〈鬼ごっこ〉とスポーツ

〈鬼ごっこ〉には、いろいろな種類があります。一般的に知られているのは、「つき鬼」です。鬼が鬼でない人を追いかけて、タッチすると鬼が交代します。

“追いかける”⇔“逃げる”という単純な遊びの〈鬼ごっこ〉は、昔から伝承されてきました。

〈鬼ごっこ〉の単純な動きは、どこかスポーツに似ています。例えば、ラグビー。ラグビーでは、ボールを持っている相手チームのプレイヤーを追いかけて、タックルをして進行を阻止します。サッカーも同じことが言えます。ボールを持っているプレイヤーを追いかけて、ボールを奪い取ってシュートをして得点となります。

〈鬼ごっこ〉とさまざまなスポーツのあいだには、類似点がたくさんあります。〈鬼ごっこ〉は、スポーツに取り組む前の段階の運動として、非常に優れていると言えます。特別な道具などを用意しなくても遊べるうえ、運動量が期待できることも利点です。

よく知られている伝統的な〈鬼ごっこ〉のほかに、新しい〈鬼ごっこ〉もあります。紹介した「地蔵鬼」は、タッチされたらお地蔵さんになり、助けるには鬼以外の人が拝みます。これは「氷り鬼」をアレンジしたものです。「氷り鬼」にはいくつかのバリエーションがあるように、タッチされたら“なんとかになり”、助けるには“このようにしよう”という《たすけ鬼系》では、容易に新しい〈鬼ごっこ〉を作ることができます。