



Title	西インドの子供たちの遊び
Author(s)	高橋, 明
Citation	印度民俗研究. 2015, 14, p. 125-162
Version Type	VoR
URL	https://hdl.handle.net/11094/51415
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

<https://ir.library.osaka-u.ac.jp/>

The University of Osaka

西インドの子供たちの遊び

高橋 明

解題

व्यायाम ज्ञानकोश (1936)¹に収録された西インド²の子供たちの遊びの中から、その一部を以下に翻訳して紹介する³。原典はマハーラーシュートラ及びグジャラート地方を中心とした西インドのありとあらゆる武術、体操、運動、遊技、集団舞踊を網羅した浩瀚な『体育百科全書』である。全4巻からなり、総ページ数は索引を除いても1,908頁になる。第一巻は遊戯、スポーツ、舞踏を扱い、第二巻は弓術、棒術、レスリング、ボクシングなど武術、格闘技を扱い、第三巻では、その記述のほとんどすべてを「マッラカーンブ」〔力士の柱、*मल्लखांब*〕と呼ばれる、力士などが体を鍛えるために地面に埋め込んだ木の柱を使った体操と鍛練方法について費やしている。数多くの写真とともに、きわめて詳細な資料となっている。第四巻も、三巻に続いて力士の鍛錬とその他の武術を中心に紹介している。本書が約80年前に刊行されたことを考えると、今となっては失われてしまった多くの貴重な情報がここに含まれているものと思われる。今回、紹介する子供たちの遊戯や競技の中にもすでに一般に見られなくなっているものも多い。日本では石蹴りやビー玉遊びに熱中する子供たちの姿が失われて久しいが、同じことがインドでも言えるようである。

本稿では、第一巻の「子供たちの運動」〔*अर्भकांचे व्यायाम*〕の内、1番から48番までの遊戯や競技を順を追って翻訳した。ただし、紙幅の都合から、1番から32番までの遊びについては、すべての記述をそのまま翻訳することはせず、内容とルールがわかる範囲に要約しつつ、読者の理解を助けるとされる範囲で写真の説明を〔〕内に追記した⁴。今回は事例を選択せず、採録されている順番に翻訳して紹介した。原文はやや古めかしいが比較的平易なマラーティー語である。なお遊戯に用いられている一種の専門用語についてはできる限り語義を示したが、推測の域を出ない例も多く、読者のご教示を乞う次第である。

1. 手押し車、カタカタ〔*पांगुळ गाडा*〕

幼児が押して歩くための3輪の手押し車。パーンゲル〔*पांगुळ*〕とは「足の不自由な」の意味。四角の木枠の下の横棒にはその両端に車輪がついている。上部の横棒に両手をつけて3~4歳の少女が立っている。下の横棒から前方に横棒と同じ長さの棒が伸びており、その先端にも車輪がついている。少女が両手をつけている上の横棒の中央から斜め下に向かって、上述の前に突き出ている棒の先端にまでやはり棒が伸びて繋がっている。高さは少女の膺のあたり。〔写真で見える限り、日本のカタカタのように音がでるようにはなっていない。〕

2. 乗馬〔*घोड्यावर बसणे*〕

ヨーロッパやわが国の王侯、貴顕の士など豊かな階層の人々は自分の子供たちに小さいときから馬に乗せて、外歩きをさせることで、子供たちの恐怖心を除き、背中、腰、腹部に力をつけ、併せて新鮮な空気の中で楽しむことを学ばせる。

3. 前転〔*गुलांटी*〕

布団や柔らかい敷物の上で両手と頭頂部を床につけて、体を丸めて足で床を蹴り前転する。多く連続して前転ができるかを競う。

4.車引き [गाडा ओढणे]

底の浅い箱の後部に車輪をつけ、前部に縄を結ぶ。引かれる幼児には楽しみとなり、縄を引く男児には運動となる。[写真では箱に3人の幼児が乗り、4人のやや年長の男児が縄を引っ張っている。箱の前部は床から持ち上がっている。]

5.三輪車 [तिचाकी-ट्रायसिक]

三輪であるため静止しても倒れない。ペダルを踏み、ハンドルをつかんで早く走ったり、回ることができる。[写真では、幼児がサドルに跨っているが、車輪はいずれも直径が相当に大きく、幼児の足は地面にとどいていない。]

6.階段の上り下り [जिन्यावरून चढणे व उतरणे]

子供たちがちゃんと歩けるようになると、階段を上ったり下りたりすることを楽しむようになる。

7.飛び降りる [उड्या मारणे]

しっかり歩けるようになると、男の子は高いところから飛び降りるのが好きになる。家に椅子やテーブルがあると、何度も登っては飛び降りることを始める。大きくなると、それほど高くない屋根や木の枝からも飛び降りるのを楽しむようになる。

8.ぐるぐる独楽 [गो-या गो-या भिगो-या]

幼児がまるで独楽のように自分でぐるぐる回る。回りながらバランスを失わないように両手を横に広げる。長く、また勢いよく回っているとめまいがしてくる。回るのをやめても地面が回っているように感じるのが楽しい。回転しながら、男児は「ぐるぐる、ぐるぐる、回る独楽」と歌い、女児は「あの子は行ったわバターミルクを取りに。サソリがお鼻を刺したのよ」[सई गेली ताकाला। विंचू चावला नाकाला]と歌う。

9.滑り台 [घसरगुंडी]

幼児のために公園や学校にブランコ、シーソーなどと一緒に設置されている。

10.輪転がし [चाक फिरविणे]

鉄の細い棒を車輪のように丸める。先を丸めた同じく鉄の棒の先をその輪にひっかけて、前方に転がしながら走る。[遊んでいる写真の子供は男児。]

11.乳母車押し [गाडी ढकलणे]

四輪の乳母車 [बाबागाडी] に幼い子を乗せて、外を押し回るのは年長の子供にとって楽しい遊びとなる。

12. ブランコ漕ぎ [झोके घेणे]

木の枝に丈夫な縄を縛ってぶら下げる。縄を自分の方に引き寄せておいて、足で地面を蹴って縄、または縄の下に結びつけた踏み板に乗って前方に体を振る。最近では都会の子供たちのためにブランコが公園に設置されている。年長の子供が、小さい子供を自分の横に乗せて、あるいは自分は地面に立ってブランコを漕ぐこともある。

13. 石当て [दगडानें दगडास नेम मारणें-भट्टा]

遊ぶ子は、みな小さくて丸く表面がなめらかな石 [भट्टा] を持つ。田舎の子供たちが好んでこの遊びをする。最低二人いればできる。最初に一人の子が、自分の石を適当な場所に投げる。もう一人が、その石にねらいをつけて自分の持った石を投げつける。もしうまく当たると、当てた子供が当てられた石の持ち主の子供を平手打ちにする。もし誰も当てることができなければ、その子供たちの中の誰か一人が、的になる石をまた適当な所に投げる。最初に石を置く子は、泥棒 [चोर] と呼ばれる。[写真では、石を投げる子は右手を耳の辺りまで振り上げている。]

14-1. ウマウマ [घोडाघोडा]

年長の子供が両手と両膝を床につけてしゃがむ。年少の子供が手に木の棒か鞭を持ってその子の背中に跨る。馬役の子供は手、足、背中が強くなる。年長の子供は背中の小さな子が落ちないように気をつけないなければならない。[写真は男児。]

14-2. ウマウマ [घोडाघोडा]

木の棒を股の間に挟み込んで、前方に突き出た部分を両手でつかんで走る。片手に短い鞭を持って後ろの棒を馬の尻に見立てて、その鞭で打ちながら走ることもある。[写真は男児。]

14-3. ウマウマ [घोडाघोडा]

男児が馬になって前に立つ。馬役の子供の胸から脇の下を通した長い布を後ろに伸ばす。その布を手綱に見立てて後ろの子供が馬を操る。片手に手綱をもう片手に木の棒か鞭を持つこともある。馬役と騎手役は交代する。走る練習になる。[写真では、手綱を持っているのは女児。]

15. キャッチボール [चेंडू झेलणे]

ゴムか布で作ったボールをお互いに投げ合って受ける遊び。ボールをうまく投げなかったりすると、走って行って空中でボールをつかんだり、遠くまで飛んだボールを取ってくるのに走ったりすることで自然と子供たちには運動になる。時にはボールを壁や地面に打ちつけたり、頭上に投げ上げて返ってくるボールを自分でつかむ。受け止める技術は将来、ヴィティーダンドゥーやクリケットで遊ぶときに役に立つ。

16. シーソー [सीसों]

[写真では片方に幼児が3人、もう一方にやや年長の男児が二人座っている。説明では足で板を上下させるとあり、板の先端部にはバネは

ついていない。]

17. 駕籠遊び [पालखी]

年長の男児が二人向かい合って立ち、それぞれ右手の掌で自分の左手の肘をつかみ、その左手を相手の男児の右手の肘の下にあてがう。こうして4本の手で四角形を作る。小さい子供がその四角形の部分に座り落ちないように、さらに両手を支えている少年たちの首に回す。駕籠を作るにはいろいろな方法がある。自分の右の掌を相手の左の掌と絡み合わせて駕籠を作ることもできる。体重を支えて乗っている子供が落ちないように注意する必要がある。

18. 馬車遊び [गाडीगाडी]

先頭の子供が馬になる。後の子供は前の子供のシャツの裾をつかんで御者になる。シャツを引っ張ったり、鞭を使ったりしながら御者役の子供は「はい、どいた、どいた」[ए जानेवाला बाजू, बाजू]などと声をかけて御者らしく振る舞う。途中で馬役と御者役は交代する。[写真では、6人の子供たちがそれぞれ前方の少年のシャツの裾を両手でつかんで立っている。]

19. 機関車 [आगगाडी]

子供たちがそれぞれ前方の子供のシャツの裾をつかんで前後に並んで立つ。一番大きい子供が先頭に立って機関車役になる。最後尾の子供は車掌である。機関車役の子供は、「シュッシュッ」[छुकछुक]と唱える。車掌役の子供の合図で出発する。機関車と車掌は協力して、息が切れるまで遊び続ける。

「泥棒 [चोर]」すなわち先番の決め方：

最初にどの子が「泥棒」になるかを決める必要がある。それには二通りのやり方がある。まず子供たちの中の誰か三人が、互いの指を絡め合ってその手を高く上げる。次に手をさっと離す。離した手を自分のもう一方の掌に、手の甲を上または下にした形で重ねる。掌が合わさった形に重ねることを「ウルター」[उलथा]といい、掌を上に向けた形で上下に重ねることを「パールター」[पालथा]と呼ぶ。3人の内、もし一人だけが他の二人と異なる合わせ方をするとその子は、離れて立つ。この子は、「助かったと」か「逃れた」[सुटला, उजवला]と見なされる。残った二人に、さらに別の新しい子が加わって同じように掌を合わせては、一人がまた外れる。これを繰り返して、最後まで残った二人組の中でさらに残った子が、「泥棒」になる。この「泥棒」を決めることを、その子に「先番を与える」[डाव देणे]とか「領地を与える」[राज्य देणे]という。もう一つの方法は、一人の子供が両手を合わせて一本の細い木の枝を挟み込む。小枝の一方の端は掌の間に隠れるように、そして反対側の端は少し下にはみ出すようにする。残りの子供たちは順番に外に出ている枝をつまんで少しずつ下に引っ張る。枝を引っ張ってそれが合わせた手の間から完全に外に出てしまうと、その子が「泥棒」ということに決まる。このやり方を「枝引き」[काडीखेंच]という。

組分けの方法：

子供たちを二組に分ける方法が三つある。第一の方法は、まず年長の子供を一人選ぶ。この最初に選ばれた子供は「主役」〔नायक〕と呼ばれる。それからその子が、残りの子たちを背の高い順に一列に並ばせて、大きな声で番号を言わせる。そして「列から出る」〔फोड रं〕と号令する。号令を聞くと、自分の番号が奇数である子は 2 歩前が出る。残りの子は番号が偶数の子たちとなり、自然に 2 列ができる。このやり方のまずいところは、子供たちを背の高さで分けることで、技術の巧拙で分けることができないことである。背が低い子でも遊びが上手な子はあるものである。したがって次の二つ目の方法の方を子供たちはより好む。

子供の中の上手な子を二人まず選ぶ。二人は向かい合って立って、まず一人が自分が欲しい子供の名前を呼ぶ、「ぼくらがもらったゴーヴィンド」〔आम्ही घेतला गोविंद〕と。それから目の前の主役の手に自分の掌を打ちつける。するともう一人の主役の子が「ぼくらがもらったラームチャンドラ」〔आम्ही घेतला रामचंद्र〕と呼ぶ。その子も同じようにしてもう一人の主役の掌に自分の掌を打ちつける。こうして二人の主役は自分が欲しい子を自分の陣営に呼び込んでいく。毎日遊んでいて、子供たちは誰が上手で誰が上手でないかよく知っている。

三つ目の方法は、遊び仲間の中から年長でもあり、遊びが上手な子が二人主役になる。二人は並んで腰を下ろす。残りの子供たちは、二人からずっと離れた場所に行き立って立つ。彼らはペアを作って、それぞれ自分たちに新しい名前をつける。たとえば、「月」と「太陽」など。二人は肩を組み合って、並んで座っている主役二人の少年の前に進む。そして、「誰かが月を取れ。誰かが太陽をとれ」〔कोणी घ्या चंद्र कोणी घ्या सूर्य〕と声をかける。主役の内の一人がそれに答えてどちらかを選ぶ。主役の二人は、選ばれる子供たちの名前を知らないで質問に答えることになる。次にまた別のペアが同じように進み出て同じ問いかけをする。今度は別の主役の子が返事をする。このやり方は年少の子供たちの間でよくされる。名前をつけるということが面白いわけだ。女の子たちの場合は、女性名詞の名前をつける。

組分けができた後に、どちらかの組に「領地」を与える方法：

二組のそれぞれの主役が集まって、その内の一人が 1 パイサー硬貨、2 パイサー硬貨、ルピー硬貨、もしくは何か瓦の欠片を空中に高く放り上げる。もう一人の主役の子は、硬貨ならば「表」〔मुखौटा〕あるいは「裏（文字のある側）」〔अधरें〕、もしタイルであれば何かどちらの側かがわかるような目印を声に出す。硬貨が地面に落ちて、表か裏かで勝負をつける。負けた方に「領地」が与えられる。しかし最近では勝った方が仲間と相談して、「領地」を引き受けるか、相手に与えるかを決めることが多い。タイルを用いるときは、どちらかの側を唾で湿らせたり、石で傷をつけたりする。唾をつける方法のことを「乾いた湿った」〔उन्हाळी पावसाळी〕と言う。

22.陰陽〔उन्हाउन्हा सावली〕

柔らかな日差しのもとで、あるいは月夜にする遊びである。明るい場

所と陰になっている場所に別れてそれぞれの組が位置する。先番になった組が明るい場所に陣取る。そのため自然に陣地の区別がはっきりする。陰の陣地にいる子供たちが、日向あるいは月の光の明るい陣地に向けて入り込む。泥棒が捕まると、再び陰の陣地に戻る。戻る前に、泥棒が相手陣地の子にタッチすると、タッチされた子が今度は泥棒になる。泥棒は自分の組の他の子供と一緒に、また遊びが続けられる。この遊びは月夜にすると楽しい。[写真では日向に4人、建物に夕日が射して陰になった側に3人の子供が映っている。]

23. 虎 [बाघ]

これは5人以上の子供の遊びで屋外で行う。一人が虎に、一人が羊飼いになる。残りの子供たちは羊になる。地面に8ハート(約4ヤード、4メートル弱)の直径で円を描く。円の中に羊飼いと羊役の子供たちが立つ。虎は円の外側にいる。虎は円の外側を走りながら中の羊にタッチしようとする。タッチされた羊は死んで、円の外に出る。羊飼いは虎から羊を守ろうと間に入る。虎は羊飼いにタッチされないように円内に進入して羊にタッチして、また円の外に戻ろうとする。すべての羊に虎がタッチするか、虎が羊飼いにタッチされると、虎役が交代する。[写真では円内に6人の子供が立ち、円の外に両手を大きく横に広げた虎役の子供がいる。]

24. 虎と山羊 [बाघबकरी] ⁶

5人から10人で遊ぶ。年長で体格のよい子供が二人、それぞれ虎と羊飼いになる。残りの子供は羊になって一列に並ぶ。一番先頭の羊が羊飼いの腰にしがみつく。他の子供たちも自分の前に立っている羊の腰に同様にしがみつく。虎は、「虎が山羊を食べちまうぞ」[बाघ बकरी खाऊंगा] ⁷と唱えながら、横から回り込んで羊の子供を引っ張り出そうとする。羊飼いは「食べさせるものか」[नहीं खाने देऊंगा] あるいは「なぐるぞ、けるぞ」[लाथ बुझी देऊंगा] と言いながら羊たちと一緒に虎の正面に回って防ぐ。虎に引っ張り出された羊は死んで、すべての羊を引っ張り出すと遊びは終わる。[写真では羊役の子供は8人。最後の二人は女兒。羊はみな前傾姿勢で前の子の腰の辺りに倒れ込まんばかりにしがみついている。]

25. 綱引き [रस्सीखेंच]

2チームに分かれて、丈夫な綱をつかんで引っ張り合う。スポーツ大会で大人数で競技として行われることもある。[写真では、5～6歳の男児と女兒が二人ずつ、向かい合って立ち、綱を引っ張っている。]

26. 座り鬼 [भूमीस हात]

一人の子が鬼になると、他の子供たちは走って逃げ出す。鬼は彼らを追いかけてタッチしようとする。鬼が誰か一人の子供にねらいを定めてタッチしようすると、その子は地面に座り込む。すると鬼はその子にタッチできなくなる。鬼が別の子を追いかけて出すと、座っていた子は、「ぼくは地面が助けてくれた」[मला भूमीने हात दिला] と言って、また立ち上がって逃げる。鬼は座っている子が立ち上がらないように、

また立って逃げようとするのを捕まえようとする。鬼に捕まった子は自分が鬼になる。これは次の「七たたき」の変形である。〔写真では鬼の前に一人の子が地面にしゃがみ込み、6人の他の子が逃げようとしている。〕

25.七たたき [सात टाळ्या]

鬼になった子の右の掌に、誰かすばしこい子が7回自分の掌を打ちつける。その間に他の子供たちは逃げだす用意をする。7回目に手を打ちつけた次の瞬間、その子はすばやく逃げ出す。鬼は逃げ出した子供たちの後を追いかける。捕まった子が次に鬼になる。早く走れない子はすぐに捕まってしまう、その子が鬼になると他の子を捕まえるのは容易ではない。そのため、そういう子供は捕まりそうになると、「アッパー」[अब्बा]⁸と言って、しゃがみ込む。その子の頭に鬼は手をやって「チャプ」[छपु]⁹と言う。すると、しゃがんだ子は誰かがその子に触れない限り、立つことができなくなる。他の子供たちはその子に触れて立たせようとするが、鬼は彼らを追いかけたり、座っている子を立たせまいとする。〔写真では中央に向かい合って立った鬼の右手に、叩き役の少年が右手を打ち付けている。左手で鬼の差し出した右手首あたりをつかんでいる。〕

26.粘土の城 [माटीचे किल्ले]

幼い子が粘土や湿った土を使っているいろいろな城や家を作る。川や海岸では足に土をかけて、スズメの巣¹⁰やトンネルを作る。金持ちの子はディワラーの祭りのときにレンガで城を作る。マラータ王国時代に、この城を作る遊びが広まった。

27.宝探し [लपविलेली वस्तु हुडकून काढणे]

帽子、本、鉛筆などを隠してそれを探す遊びを幼い子供たちがする。鬼になった子に両目を手で覆うか、どこかに行くように言ってから、子供たちは決まった場所内に何か決まった物を隠す。それから鬼がそれを探す。

28.山探し [ढीग शोधून काढणे]

この遊びは、家が並んでいる場所ではなく、あちらこちらに家が散らばっていたり、木がたくさん生えているような場所で遊ぶ。二組に分かれて、反対方向に向かって互いに姿が見えないような所まで行く。そこであちらこちらに土の山を築く。いくつ山を作るかその数について最初にお互いに決めておく。小さな藪の根元や岩の陰など目立たない所を探す。山を作り終わると「終わった [झालें]」と叫ぶ。その後、二組はそれぞれ相手の場所に行って、山を探し、見つけると相手の子供たちにそれを見せる。たくさん山を探し当てた組の勝ちとなる。

29.スズメ、スズメ、巣はどこだ [चिमणी चिमणी खोपा दे (झालें)]

これは川岸や海岸の砂場で遊ぶ。座って遊んでいるときに、誰かが「スズメ、スズメ、巣¹¹をおくれ」と言うとその遊びが始まる。子供たちは一斉に自分の足に砂をかけて隠す。隠すのが一番手間取った子供が

泥棒になる。一人の子が泥棒の耳をつかんであちこち引き回す。その間に他の子は足を砂から引き抜く。二人が戻ってくると、また砂で足を隠して遊びが始まる。

30.これだよ、これだよ [भिडू यत्ताच यत्ता]

二組に別れてそれぞれ一人の主役を選ぶ。二人は並んで腰を下ろす。残りの子たちは、「ニーム、ニームの葉 [लिंब लिंब पाला]」と言いながら、二人から少し離れたところに走って行く。二人はお互いに相談して何か果物、つまりマンゴー、バナナなどを頭に思い浮かべる。それから、自分の組の子たちを「みんな、こっちへおいで [गड्यांनो यारे या]」と呼ぶ。二人の内の一人が、自分の仲間たちに向かって、頭の中の果物が何かわかるように果物の形を指で示してこういう「これだよ、これだよ」と。子供たちはその果物の名前を当てようとする。一組の子たちが果物の名前を言い終わると、別の組の子たちにその組の主役が同じようにジェスチャーで果物の名前を言わせる。一方の組の子供たちが主役の頭の中にある果物の名前を正しく言い当てると、別の組の子供たちは、自分の耳をつかんで 20 回ほど、立ったりしゃがんだりしなければならなくなる。両方とも正しく言い当てたり、または言い当てられなかったりすると、罰はなく遊びが続けられる。[写真では4人の立っている男児たちの前に、二人の子供が座り、その内の一人が右手を挙げて何かの仕草をしている。隣に座ったもう一人の子は両手を立てた膝に乗せてその様子を見ている。]

31.ランガド 12争い [लंगड लढविणें]

凧揚げの季節、特にサンクラーンティ¹³の日に遊ぶ。凧揚げに使う、ガラスの粉末を塗りつけた紐の先に紐が切れない程度の石を縛りつける。それをランガド [लंगड] という。子供たち(男児)は自分のランガドを持って、「ランガド争いしようよ」と言って遊ぶ。二人が自分のランガドを絡ませて引っ張る。紐が弱かったり、上手く紐を引けなかったりすると、紐が切れる。切った方の子は、「ほれ、切ったぞ [ओ काटी है]」と叫ぶ。時には、7、8人の子供が一緒に遊ぶこともある。[写真では7人の男児が2メートル弱の紐を手にして円を描いて立っている。石を縛った紐の先端は中央で互いに絡まっている。]

32.ゴムボール打ち [रबरी चेंडू सारखा उडविणें]

テニスのボールのように弾むボールを使って遊ぶ。座ったままでも、立ってでも遊ぶ。ボールを地面に投げつけて、跳ね上がってきたボールを掌でまた下に打ちつける。それを繰り返す。何度繰り返せるかを数える。失敗したら別の子に交代する。座って遊ぶ際には、その場から移動することができないので、ボールを正確に打つ必要がある。男児よりも女児の方がこの遊びをよくする。最初にボールを打つ回数を決めておき、その回数を「アトキー」[अटकी]¹⁴という。アトキーの数になると遊びをやめる。アトキーの数が多い子が勝ちとなる。

33.壁当て [भिंतीला चेंडू मारून झेलणें]

壁にボールをぶつけて跳ね返ってきたボールを受ける。ボールを受け

られないで地面に落としてしまうと、順番を別の子に譲る。

34.かくれんぼ [भिडू शोध]

この遊びのためには、10人から20人ほどの子供が必要である。できれば数は偶数が望ましい。また子供たちが自由に走り回れるだけの広い場所がある。子供たちは二組に分かれて、先後を決めて、両組とも互いに見えないような所に行き隠れる。先番の組の子のだけれど、自分が隠れている所から、「ぼくらは隠れた、隠れたぞ」[आम्ही लपलो रे लपलो]と大声で言う。それを聞いた後番の組の誰かが一人、先番の隠れている子にタッチしようと近づく。隠れていた子は走って逃げ出す。さらにその子は走って、今度は後番の子供たちが隠れているところにまで行く。その後を追って走ってきた後番の子は、「みんな、来たぞ、来たぞ」[भिडू आला रे आला]と叫ぶ。それを聞いて、後番の子たちは先番の走ってきた子を捕らえようとする。こうして子供たちは走り回る。後番の子が先番の子をタッチすれば、先後が交代する。

35.かくれんぼ [लपंडा]

一人が鬼の両目を後ろから手で覆う。その子のことを「ダーイー[डाई]」¹⁵という。ダーイーが鬼の目を隠している間に、残りの子たちは思いの所に身を隠す。みんなが隠れるのに十分な時間を取ってから、ダーイーはみんなに聞こえるような大声で、「ダーヒー・ミティー(賢いミティー、グジャラートの女性の名前)の馬が水を飲んで、チュトウムトゥ¹⁶」[डाही मिठीचा घोडा पाणी पितो, छुट मुट]と言って、鬼を放す。鬼は隠れている子を見つけてタッチしようとする。隠れている子は見つからないように、ダーイーをタッチしようとする。隠れているところや、またダーイーに近づこうとして鬼にタッチされると、その子が鬼になって、遊びがまた始まる。この遊びは屋内でもできる。なぜならドアの陰とか物入れの後ろとか隠れる場所がたくさんあるからである。しかし箱の中などには決して隠れてはいけない。

36.ハンカチ落とし [गुपचुप तोबा]

学校や家で14, 5人の子供が座って遊ぶ。子供たちは内側を向いて車座になり、すぐに立ち上げられるように膝を抱えて座る。鬼になった子が、手ぬぐい、ハンカチ、または布を擦って棒のようにしたトーパー[तोबा]を手を持って、外周を走る。走りながら、気付かれないようにトーパーを一人の子の背後に落とす。座っている子供は、後ろを見たり、手で探ったりすることは禁止されているので、鬼の様子をよく観察していなければならない。トーパーを背後に落とされたことに気付かれないうちに、その子の所に鬼がまた戻ってくると、鬼はトーパーを拾ってそれで座っている子の背中を打つ。もし、背後のトーパーに気がつけば、その子はトーパーをつかんで立ち上がり、鬼の後を追って走る。鬼が自分の座っていた場所に着く前に、鬼の背中をトーパーで打とうとする。間に合わなければその子が鬼になる。間に合えば自分の場所に腰を下ろして、遊びがまた始まる。自分の後ろにトーパーがあるかも知れないと思って、後ろを手探りして、もしトーパーがなかったときには、その子は立ち上がって一周して走らなければなら

ない。その間に鬼がその子の背中をトーパーで打つことができれば鬼の役は終わる。時には帽子を使うこともある。その時は「帽子落とし」〔टोपीडाव〕という。しかし、帽子で背中を叩いたりすると、帽子が傷むことがある。

37.ダスター・ピンザル〔दस्तापिंजर〕

まず 5 人の子供が車座になって地面に腰を下ろす。5 人はそれぞれ、「ダスター」¹⁷〔दस्ता〕「ビンディー」¹⁸〔पिंजर〕「リス」〔खार〕「鳩」〔कबुतर〕「輿」〔डोली〕という単語の内どれか一つを選ぶ。もしくは最初からこの順番で単語を割り当てていく。5 人は片手もしくは両手を地面に突き出して、好きな数だけ指を地面につける。ダスターを選んだ子から順番に、指の数に合わせて、ダスター、ビンディー、リス、鳩、輿と唱えていく。最後の子供の最後の指に当たった単語を選んだ子が抜ける。つまり、最後の子の最後の指の順番がたとえばリスにあたったら、リスを選んだ子が抜けるわけである。もし、5 人よりも遊ぶ子が多い場合には、抜けた子の代わりに新しく座ってその抜けた子の名前を引き継ぐ。もしくは最初からまた自分たちの名前を選ぶ。こうして 5 人から 4 人、4 人から 3 人と減っていき、最後の一人になればその子に「領地」が与えられる。最初に抜けた子は片手の拳を握り、親指だけを上に立てて、その手を地面につける。その親指のことを「馬」〔घोडा〕と言う。「領地」を与えられた子は、両手を合わせて、その合わせた手を馬の頭上に掲げる。それを、「馬に水を飲ませる」〔घोड्यास पाणी पाजणे〕と言う。馬を作っている子は空いている片方の手で、タイミングを見計らって、その合わせた手を一撃しようとする。手を合わせて突き出している子は、両手を引っ込めてその一撃を避けようとする。もし、うまく叩くことができれば、「領地」¹⁹役が交代する。失敗すれば、次に抜けた子が馬を作る。これを繰り返す。〔写真では 5 人の子供が狭い車座を作って地面に腰を下ろしている。全員が、両手を突き出して、一本、あるいは 2 本、3 本と指を伸ばして、地面につけている。5 人の後ろから二人の子供が同じように座って中央の地面をのぞき込んでいる。〕

38.ペーディヤー〔穗束〕〔पेंड्या〕

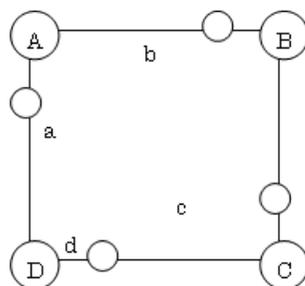
遊ぶ子はそれぞれ何かの穂束を持っている必要がある。地面に直径 10 フィートの円を描く。その中央に 1 ハート、あるいは 1.5 ハート〔約 50 センチから 1 メートル〕の高さに棒を立てる。その棒に 10 フィートほどの長さの縄をしっかりと縛りつける。子供たちの中からまず「泥棒」を選ぶ。他の子供たちは自分のペーディーを棒の周りに立てかけて置く。泥棒は縄の端をつかんで棒の周りを回る。周りの子供は自分の穂束を取ろうとする。泥棒はその子にタッチしようとする。回っている泥棒が止まれば、自分の取った穂束を泥棒にぶつける。ぶつけた穂束を拾おうとするときにも、泥棒にタッチされないように気をつけなければいけない。泥棒は地面に引いた円から離れて、円内に入ってきて構わない。ただし、つかんだ縄を放してはいけない。泥棒につかまりそうになった子が円周から離れて逃げて行けば、泥棒は円周に戻ってこなければならぬ。泥棒にタッチされた子が、今度は自分が

泥棒になってまた遊びが始まる。すべての穂束を誰もがタッチされずに取り戻すことに成功すれば、泥棒は次の「罰」〔काडवा〕を受ける。棒から 50 フィートの所に線を引く。それから全員が穂束を持って棒のそばに立つ。泥棒は棒からその端まで、端からまた棒まで走る。全員が自分の穂束を泥棒に投げつける。泥棒が端まで戻ってくるとこの罰は終わる。

39. グンファー [गुंफा] 20

地面に一辺が 60 フィートの正方形を描く。4 隅に直径 3 フィートの円を描く。さらにその円から左に 10 フィートの距離の線上にそれぞれ小円を描く。便宜上、小円を a,b,c,d とする。テニスのボールか、それがなければ同じような柔らかいボールを用意する。

遊び方：二つのチームに別れてプレイする。攻撃側と防御側を前もって決めておく。攻撃側の一人が A の円内に立つ。他の選手たちは邪魔にならない離れた所に腰を下ろす。防御側の一人が a の円内に立つ。他の選手たちはボールを受けるために、またボールが遠くへ行ったときに取ってこれるように互いに少し距離を置いて適当な場所に立つ。防御側の選手〔投手〕は攻撃側の選手の頭



を越えない程度の高さで、また体から 3 フィート以内の距離にくるように注意して、ボールをそっと投げる。攻撃側の選手はそのボールを力を込めて手で打ち返す。当たらなければもう一度投げる。3 度続けて失敗すると攻撃側の選手はアウトになり、別の選手と交代する。

攻撃側の選手はボールを打ち返すと、時計回りの順に B,C,D のグンファーを走って回る。一つのグンファーに到達する毎に「ランまたは点」〔धाव व फेरी〕が入る。いくら走っても構わないが、もしグンファーとグンファーの間にいるときに、a にいる選手がボールを投げて、そのボールが体に当たればアウトになる。したがってランナーは投手の所にボールが戻ってくれば走るのを控えなければならないが、二つのグンファー間にいるときにボールが逸れば次のグンファーに向かって走る。投手はあまり強くボールを投げてはいけない。なぜなら外れたときにボールが遠くに行ってしまう、ランナーが余計に走ることになるからである。当てることができそうにないと思ったときは投げるべきではない。ランナーが走り終えて A から D のどこかのグンファーに留まると、投手はそれぞれ a から d の小円内に移動する。攻撃側の選手が打ったボールを守備側の誰かが空中で受け止めたり、ランナーがライン上にいるときに投手の投げたボールが命中したり、あるいは 3 度打ち損ねたときには、同じチームの別の選手に交代する。こうして全員がプレイし終えると、攻守が交代する。同一チームがそれぞれ 2 度プレイし終えた時点で、得点の多寡で勝敗を決める。

40. マスル馬 [मसुर घोडी] 21

広場か道の開けた場所であれば何人でも遊ぶことができる。泥棒を決める。まず誰か一人が地面に座り、片足を長く前に出して、踵を地面につけ足の指先を立てて上に向ける。次に一人がその座った子を側面から飛び越えて向こう側に行く。座っている子は、次にもう一方の足も伸ばして、指先を立てて二本の足をさらに高く重ねるようにする。それをまた別の子が飛び越える。座っている子は、今度は重ねた足の上に片手の掌を縦に広げて置く。次には両手の掌を上下にさらに重ねる。次には両手を地面につけて中腰になる。さらには両手を膝に付けて足を伸ばすなどして、次第に高さが伸びていくようにする。飛び越えるためには助走をつけて勢いよく飛ばなければならなくなる。飛び越えようとして体に触れたり、足が触れたりするとその子が泥棒になる。この方法で泥棒を決めるには一番背の高い子供が最初に地面に座るのがよい。そうしないとみんな簡単に飛び越えることができ泥棒を決めるのが難しくなる。

遊び方：泥棒はまず馬になる。つまり腰を少しかがめて両手を膝につける。泥棒を決めるときに地面に座った子がその馬に跨る。他の子の一人が、「お前の馬の頬には何がある」〔तुझ्या घोडीच्या गळ्यांत काय〕とたずねる。馬に乗った子は、「黒い糸」〔काळे सूत〕と答える。別の子が、そう離れていないところにある木、あるいはランプを触って来い、と言う。言われた子は馬から下りて、言われたものに触って帰ってくるまで、残った子が代わり番こにみんな馬に乗る。触って帰ってきた子が馬の所に来て、指で馬役の子の額に指で炭をなすりつけるように触れる。彼が触っている間に、他の子たちは走って逃げる。泥棒は彼らを捕まえようと追いかける。捕まった子は泥棒になり馬に乗って遊びが続く。

41.石蹴り〔शिडी〕²²

この遊びは7歳から12歳くらいの年齢の子が遊ぶ。昔のようにこの遊びをする子はみかけなくなった。しかし少女たちの間では今も少し変わったやり方で遊ばれている。昔のやり方は子供にとっては難しく、また力があるので今風のやり方を説明する。

幅10フィート、長さ20フィートほどの左のような図を地面に（図は省略。6段の梯子形の長方形の最上部に半円が乗っている）描く。併せて7段あり、各段の高さは2.5フィートほどである。最後の段の高さは各段の2から3倍あればよい。

必要な道具：直径2.5インチほど、厚さ1.5インチほどの瓦の欠片の表面をつるつるに、そして円形にする。それを「バッテリー」〔भट्टा〕という。このバッテリーは中央が少し厚くて、周辺部よりもいくらか高くなっていなければならない。つまり、これが地面にあるときには、周辺部分がいずれも地面より上にあるようになる。バッテリーが平らだと、蹴ってもあまり遠くにやることができない。反対に中央があまり分厚いと、思った所に行かずにごろごろと遠くまで転がっていったり、遊んでいて自分の重みで割れてしまうことがある。したがってバッテリーを正しい場所に置いたり、蹴って遠くにやったり、蹴った時に割れたりしないように作らなければならない。タイルではなくマンゴーの種

を使う子供もいる。これは割れることがなく遠くまで蹴ることができる。しかし平らではないために思った場所に蹴るのが難しい。

遊び方：この遊びは一人でするので人数に制限はない。最初に遊ぶ順番を決める。自分の順番が終わると、全員が終わってから2度目の順番が回ってくる。さらにみんなが終わった後に3度目の順番となる。自分の順番が来ると最下段のラインの手前に立って、自分のバッターを最初の段の内側に投げ入れる。そして片足跳びで段の中に入る。最初の一步は投げ入れたバッターに触れなければならない。上げた足を地面につけないように片足で跳びながら、段の中央あるいは段の境にバッターを移動させた後、最下段のラインから外へ行くように蹴る。そしてバッターが止まったところに、最初の段から跳ねて行く。それから2段目へ。こうして順番が終わるまで遊ぶ。終われば次に順番が来たときには、その段からまた始める。最初の段から始める必要はない。(1) 投げ入れたバッターが自分のプレイする段の境界内に入らなかったとき(2) 段の境界線上に乗ったとき(3) 段の中に入るときやバッターを蹴ろうとして、足がどこかのラインを踏んだとき(4) 蹴られたバッターが一蹴りで真っ直ぐに最下段線から外へ出ずに、両側の縦の線を越えたとき(5) バッターが外へ出た後、最初の段から飛び跳ねた足がそのバッターに触れなかったときは自分の順番が終わる。3段目、5段目そして7段目の段内では両足をつけても構わない。ただし一端、片足跳びになった後は、二度と足をつけることはできない。その他の段内では両足をつくることはできない。しかし誰かが他の段でプレイしているときには、4段目と6段目には一步も足をつけることはできない。つまり誰かが7番目でプレイしているとして、その子は3段目から5番目へ、そして5段目から7段目へと飛び越えて行かななければならない。たとえば、誰かが5段目でプレイをしているとする。まず最下段のラインの外に立ってその子は自分のバッターを5段目に投げ入れる。段のラインに石が乗ったら、その子の番は終わり。バウンドしても最初はどこについても構わない。ともかくバッターは5段目内で止まらなければならない。遊ぶ子はどのラインも踏まないようにして片足跳びで1段目、2段目、3段目に来てもよいし、2段目を飛ばしていきなり3段目に来ても構わない。3段目では両足をつけてもよい。4段目では足をつけてはいけないので、彼は3段目から5段目にあるバッターに触れるように跳ばなければならない。それからバッターを中央部に持ってきて、片足で跳びながら横のラインに触れないようにバッターを最下段のラインから外へ蹴り出さなければならない。そして上に書いたのとは逆の方向に5段、3段、そして片足跳びで2段、1段目へと戻ってくる。1段目から外に出ているバッターに正確に跳びはねないといけない。バッターが最下段のラインから外へ出ずに、途中の段で止まったり、ラインからあまりに遠くへ行ってしまうたり、1段目から跳んでもバッターに届かなかったりすると、その子の番は終わる。したがって足が届くような適度な距離に蹴り出さなければならない。蹴るのが空振りになったり、バッターが蹴った後でもその段の中にある場合には、足を付けないようにしてもう一度蹴っても差し支えない。バッターを投げ入れたときに、ラインにあま

りにも近づいているときには他の誰かがバッターのラインの近くに自分のバッターを立てて置く。これを「灯明をつける」〔दिवा लावणे〕という。

遊んでいる子は灯明を足で触って倒さないようにしながら、自分のバッターをラインから離して中央部に移動させないといけない。触ってしまつて灯明が倒れたら、彼はアウトになる。遊んでいる内に、ときどきバッターが二つに割れることがある。こういう場合、割れた破片のすべてが同じ段の中になければいけない。また、すべての破片に同時に触れて、一緒に最下段のラインから外へ蹴り出さなければならない。蹴り出された破片のすべてに同時に触れる必要もある。したがって二つではなくそれ以上にバラバラになったときには、その子はアウトになる。二つに割れても必ずアウトになるということではない。

遊びが進むにつれて、7 段まで済ませてしまう子がでてくる。その子はどこかの段を自分の家とすることができる。そして他の子はみんな1 段目から始め、誰かの「家」となった段ではもう遊ぶことができない。他の子たちはそこでは足を一本も地面につけることができない。「家」の持ち主だけは自分の家で両足をつけることができる。二人、三人と家を持つ子がでてくると他の子たちが遊ぶのは難しくなつて、遊びも終わる。

42. ビー玉遊び〔लखोट्या किंवा गोठ्या〕

この遊びはマハーラーシュトラよりもグジャラート地方でよく遊ばれる。8 歳から 15 歳くらいまでの子供たちがよく遊ぶ。ビー玉はポケットに簡単に入れておけるので、学校に行く子は休み時間やその他の自由時間にこの遊びをする。地方地方で遊び方がいろいろある。その中でもグジャラート地方の一般的な遊び方を紹介する。

用語：「ゴートイー」〔गोटी〕はガラス、石、またはラック²³で作られる。四分の三インチ、もしくはそれ以上の直径のゴートイーを「ラコーター」〔लखोटा〕という。直径が二分の一インチよりも小さいものを「ラコーティー」〔लखोटी〕という。その他にもラムネ瓶の中のガラス玉を使うこともある。これはガラス製なので「カーンチャル」〔कांचियल〕という。これはラコーターよりは小さく、ラコーティーよりは大きい。

地面に 1~2 インチの深さで、2~3 インチの直径の半円形の穴を掘るが、それを「バディー」〔बडी〕²⁴とか「ガッリー」〔गल्ली〕²⁵という。遊ぶ順番を決めるためにバディーに、あるいはバディーから遠くへラコーティーを弾くことを「ヴィンツァネ」〔विंचणे〕²⁶という。弾くためにバディーから 10~12 フィートの距離の所につける印のことを「パイ」〔पई〕²⁷と言う。負けた子が遊びの最後に受ける罰、もしくは番を譲ることを「ゴードイー」〔गोडी〕²⁸という。右もしくは左の親指を地面につけて中指にビー玉を乗せ、反対の手の指で（大抵は親指か人差し指で）中指を引っかけて弓のように、あるいはバネのように使つてねらいを定めてビー玉を弾くことを「アーンティー」〔आंटी〕²⁹でビー玉を弾く、あるいは打つ、という。他にも多くの用語があるが、それについては後に説明する。

遊び方：遊ぶ場所のほぼ真ん中で周りに余裕がある場所にバディーを

掘る。それから遊ぶ子たちが持っているビー玉をすべて集めて一人がそのバディーの周りに一度にばらまく。バディーから一番遠くに行ったビー玉を「ミッニー」〔मिन्नी〕³⁰あるいは「パヘール」〔पहेल〕³¹というが、その子が最初にプレイする。2番目に遠いビー玉を「ドゥージュ」〔दूज〕つまり2番という。3番目は「ティージュ」〔तीज〕。バディーに一番近いビー玉を「チェール」〔छेल〕³²といい、その持ち主が一番最後にプレイする。遊びの順番が決まると最初の子が玉を弾く。順番に従って全員が自分の玉をバディーに向けて弾く。これで10点を計算する。計算の仕方には二通りある。一つは、バディーに入れること。つまりビー玉が今あるところから上手にバディーに入れる。もしくはアーンティーで別のビー玉に当てること（この遊びでは玉を当てるのはアーンティーによってのみ。）最初の得点「エックル」〔एकल〕³³は、必ずバディーに入れることによる。10点目は必ず玉を当てることによる。当てるのが得意でない子でも、バディーの近くにいてバディーに入れることができれば10点目を取ることができるので、連続して2点をバディーに入れることでは得点できないという規則がある。同様にバディーに入れた子は次に誰かの玉を当てなければならない。もしくはバディーから5,6フィート離れた所にいなければならない。なぜなら彼がバディーに入れた後、バディーのすぐ側にいたのでは他の子がバディーをねらうことができないし、もし入れ損なったときには彼の玉が簡単にねらわれるからである。

バディーに入れられなかったり、他の玉に当て損なったときは、その子の番は終わり、次の番の子がプレイする。バディーに入れたり、当てたりしたときは続けてプレイできる。こうして一度のプレイで多く得点することができる。全員が遊び終わると、また最初の順番に戻ってプレイする。こうして誰かが10点あるいは前もって決めておいた得点を獲得するまで遊びが続く。10点取った子が勝ちになる。残りの子は順番通りに遊びを続ける。こうして一番最後に残った子には罰が与えられる。遊んでいる間、得点を覚えておくために以下の語彙が使用される。³⁴

1. एकल, एकलकाजा 2. दुन्ने, दुन्ने बाजा, डुब्बी राजा 3. तिन्ने, तिन्ने राजा, तिराणी मंजा, 4. चवलय, चवूक चेंडू 5. पिंजे, पांच पिंडूली, पांची पांडव 6. छिके, छिके दांडू, सय्या दांडव 7. सीते, सात सूतली 8. ईठे, आठ ऊठली, आठ घर नल्ली 9. नामन, दशे गोखिली, दसमनपाडा 11. अकरं खेचे 12. बारं बेटे 13. तेरा खाडी 14. चौदा माठी 15. पंधरा पालवे 16. सोळे किरंजन 17. सतारि शिल्ली 18. अठारि गुर्गुर 19. गुणिगुनणी चकचक 20. वीसक फकफक これらの語彙はどんどん崩れていくが、それがまたやがて標準になる。10点取った子は外れてまたゲームが続くことはすでに述べたが、その子が外れるまでに1点も取れていないとその子のことを「ティンブー」〔टिबू〕³⁵という。（1点も取れない子がたくさんいても、みんなティンブーとなる）そして、ゲーム毎に最後の一人になるまでティンブーの子は自分の最後の番がくると罰を受ける。

罰の与え方：罰を受ける子はバディーの側に立って自分のビー玉を遠くに投げる。点を取って抜けた子の内の一人が、自分の玉をその子の玉の近くに投げる。そしてそこから罰を受ける子の玉をめがけて自分の玉を弾く。もし外れればその子の番は終わって、次の子が同じことをする。もし玉が当たれば、罰を受ける子はそこから自分の玉をまた

投げる。番が来た子はそこから自分の玉を投げて、そこから罰を受ける子の玉をねらって弾く。全員が同じことをし終わると、罰を受ける子は、自分のビー玉がある所から、片手で耳をつかみ、もう一方の手を背中に回して、片足で跳びながらバディーの所まで戻ってこなければならぬ。ティンブーの子は以下のように罰を受ける。それは、上に述べたように全員の番が終わったときにビー玉が置かれているところから始まる。

ティンブーのやり方：罰を受ける子は、片手の五本の指先を揃えて、その上に自分のビー玉を乗せる。罰を与える子は、その玉をねらって力をこめて玉を弾く。玉が飛んで行ったところで、次の番の子が同じようにする。〔写真では、二人とも立っている。ビー玉同士の間隔は20センチほど。〕ティンブーが二人いれば、弾く側の子は2度、番が回ってくる。こうして全員が弾き終わると、ビー玉が飛んで行ったところから、上述のような格好をして片足跳びでバディーまで戻ってくる。このように玉を弾いていると、ビー玉が罰を受ける子の指や爪に当たる可能性が高いので、5歩から10歩離れて弾くのが望ましい。

バディーの遊び方：この遊びの主たる目的は、他の子のビー玉を奪うことである。壁や木などから1フィートほど離れた所にバディーを作る。そしてバディーから10～12フィートの所に玉を弾くための線や印を付ける。それをパイと呼ぶ。遊ぶ子はみんなこのパイからバディーをねらって玉を弾く。バディーに一番近く玉が飛んだ子が一番、遠い所に行った子は最後。もしたくさんの子の玉がバディーに入った場合は、その子たちはもう一度玉を弾く。もしくは一番最後に玉がバディーに入った子がトップ。その次に入った子が2番目、というふうに順番を決める。順番が決まればミニーまたはパヒラーがみんなからビー玉を集めて、それをバディーめがけて一斉に放り投げる。バディーに玉が入れば、その玉は持ち主に返る。バディーの外に落ちた玉の中からどれか一つのビー玉をねらうように他の子たちは玉を弾く子に言う。彼がパイの線からうまく玉を当てることができれば、すべてのビー玉は彼の所有に帰してゲームは終わる。もし失敗すると次の子が残った玉を集めて、また同じようにバディーに向けて放り投げる。こうして順番に同じことを繰り返して遊ぶ。

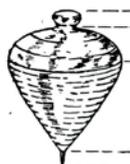
ねらった子の玉が目標はずれて別のビー玉に当たったり、バディーに入ったりすると、その玉は「アンデー」〔अंटे〕³⁶や「バッチェン」〔बच्चुं〕³⁷になる。アンデーにならないければ、バディーに入っていて自分のものになったビー玉をもらえるところか、罰として自分のビー玉をさらにもう一つ差し出さなければならない。(地方によっては、バディーの中のすべてのビー玉ではなく、一つだけ取り上げる所もある。)別のビー玉ではなく、後ろの壁や木に当たって跳ね返ってから別のビー玉に当たったり、バディーに入ったりすると、同様にバッチェンになるので、壁や木をよく見てバディーをねらうべきである。バディーの外にある二つの玉が指の幅四本分よりも近くにある場合は、違う玉に当たってアンデーにならないように指幅四本分の間隔に置き直す。当てようとする子はバディーの方ではなく、自分から3～4フィートの所にある玉をねらおうとする。そのためにパイからバディーの方角に向けて適当な距離に一本の線を引く。そしてその線よりも手前にあ

るビー玉を線から向こうへ放り投げるようにみんなが彼に言う。こうして投げられた玉がバディーに入った場合は、バディーから取り出される。

こうして遊んでいる内にバディーの外にビー玉が一つしかないとき、誰かが自分の玉をその玉に触れあうように置くならば、それを「ミッニーを据える」[मिन्नी बसविणे]という。あるいは、最後にバディーの外には玉がなく、すべてのビー玉がバディーの中にあるときはその内の一つをバディーから出してミッニーを据える。みんなこのミッニーをねらう。もし当たったら、彼は玉を二つとも手に入れることができる。もし外れたら、次の子つまりミッニーを置いた子がその玉をもらえる。そして次のゲームで玉を弾かなくてもミッニーすなわち最初に遊ぶことができる。残りの子の中で誰かの玉がバディーに入ったならば、彼は2番手になるか、もう一度弾かなくてはならなくなる。

43. ボーンワラー、独楽 [भोंवरा] 38

独楽遊びは一般に5歳から15~6歳の子がする。普通はサンクラーンティの凧揚げが終わってから子供たちは独楽遊びを始めて、ホーリー[होळी]が来ると止める。ホーリーでは独楽を燃やす。子供たちみんなが独楽をホーリーで燃やすわけでもないし、燃やさないといけないということでもない。しかし凧と同様に独楽遊びに熱中するのはホーリーまでで、子供たちはその後はヴィティダーンドゥー[विटिदांडू]に夢中になる。



मोगरी³⁹ モーグリー
निरनिराळे रंग 彩色部分

कांप カンプ (切り込み)
आर आर (軸)

独楽はチーク、マンゴー、ときにシッソーシタンの木から作る。何度も回るように一方の先端部分を鋭くしようとしてついには絵にあるように、細い鉄の軸を差し込んでいる。これを「アール」(आर)という。独楽に巻き付けて回す紐のことを「ザーリー」(जाळी)という。このザーリーは細くて丈夫な綿糸、またはケナフで作ることもある。長さは2ハート(約1メートル)ほどである。しかし、ザーリーの長さはその太さによる。細い場合には3ハートほどになることもある。ザーリーが非常に細いと独楽の回転(それを「ナード」[नाद]⁴⁰)というが)は長く続く。ただし、このザーリーは独楽に独特の形があるとしても、一定の太さや長さを超えるものではない。独楽の尖った部分からザーリーが外れないように、そこには「カンプ」[कांप]⁴¹または「カッパー」[कप्पे]と言われる切り込みがつけてある。このおかげでザーリーは外れずにしっかりと先端部分に巻き付く。ザーリーの端を巻き付けるように独楽の頭につまみのようにしているが、それは「モーグリー」[मोगरी]と呼ぶ。このモーグリーからカンプまでの間に3~4種類の色を塗っている。そういう独楽を「ティランギー・ラットゥー、三色独楽」[तिरंगी लट्टू]と言う。ラットゥーとは独楽のことである。

独楽を回す：紐の両端に半インチほどの結び目を作る。左手でモーグリーの方からつかんで、右手に紐の一端を持つ。この端を一回りモーグリーに巻き付けてから、カーンプの上からしっかりと軸まで引っ張る。端を結んでいるのでモーグリーに巻き付けた紐がほどける心配はない。それから軸から始めてすべてのカーンプの上にゆっくりと紐をきつく巻いていく。巻き終えたら紐の端を人差し指と中指の間に挟み込むか、または小指に一二度巻き付けるかして、モーグリーを地面の方に向けて独楽を手にとりしっかりとつかむ。紐の長さを考えながら、独楽を力を込めて遠くに投げる。するとビュンビュンと音を立てて独楽は軸を下にして回り始める。独楽の中には両端が尖っていて軸が差し込んであるものがある。これを「ドゥアーリー独楽」[दुआरी भोंवरा]⁴²と言う。紐の長さより手前に投げたのでは独楽は回らない。反対に地面にぶつかって逆さまになる。始めて独楽を回す子は注意すべきである。独楽を石や石灰などの上で回すべきではない。そうでないと軸の先が丸くなってしまふ。

独楽を掌に乗せる：独楽が回り続けている内に一カ所に止まって回り始めると、右手の掌を上に向けて中指と人差し指の間を指の幅二本分程度にひろげる。独楽が回転している地面につけて軸を挟み込むようにして独楽が指に触れるまで手を差し込む。触れたらすぐに人差し指を少しもちあげると、回転している独楽が掌に乗る。慣れれば回っている独楽を簡単に掌に乗せることができるようになる。

直接掌に乗せる：紐を巻いて地面に投げて独楽が地面に落ちる前に直接、掌に乗せることを「ハートザリー」[हातजाळी]⁴³といい、その行為をハートザリーをするという。これは難しいので常に練習をする必要がある。紐の長さを考えて、すべてのカーンプに紐がほどけていってモーグリーの周りに巻き付けた端までいつ届くかを考えて、その瞬間に手をさっと引くと独楽は地面に落ちずに上に跳ね上がる。そのとき掌をすばやく軸の下に持って行くと独楽はそこで回転を始める。独楽を引き上げるときに自分の体に当たらないように十分注意する必要がある。独楽遊びは何人ででもできる。

子供たちは2.5フィートの直径の円陣の中で遊ぶ。この陣のことを「ジルヒー」[जिल्ही]⁴⁴という。遊びを始める前に、子供たちは自分の独楽をジルヒーの中で回す。またはジルヒーの中に小さな紙切れや瓦の欠片を置いて、それを自分の独楽が触れるようにねらって独楽を投げ入れる。これを「コーツネー」[कोचणे]⁴⁵という。最初に、独楽が陣内に入らなかったり、紙や瓦に触れなかったりすると、その子は番を与える子となって、自分の独楽を陣内に置かなければならない。他の子供たちは自分の独楽を回してその陣内に置かれた独楽にぶつけようとする。回っている独楽がその置かれている独楽にぶつくと「アース」[आस]⁴⁶になったという。誰かの独楽がねらいがはずれてアースにならなかったときには、陣内に転がっている独楽の持ち主の男児がその回っている独楽の回りに紐を一巻きして、その独楽を跳ね上げて手で受け止めようとする。受け止めることができるとその独楽は陣内に置かれる。こうして4つ、5つと独楽を陣内に置くこともできる。これらの独楽はまとめて陣内に置かれる。もし回転中の独楽を跳ね上

げる前に誰かの独楽がアースとなると、受け止めても意味がなく、その独楽は陣内には置かれない。子供たちはこの転がっている独楽全部をねらって自分の独楽をぶつけようとする。弾かれて陣から外へでた独楽は解放されて再び中に残っている独楽にぶつけることができる。陣からきれいに外へ出られずに線上に乗った独楽に、その持ち主は紐をひっかけて7度受け止めようと試みることができる。これを「サートザリー」〔सातजाळी〕という。それでも受け止めることができないとその独楽は解放されない。誰か独楽を回してもアースにならなくて陣内で回り続けていると、番を与える子はその独楽をそこで止めてしまい、独楽は陣内に置かれたままになる。

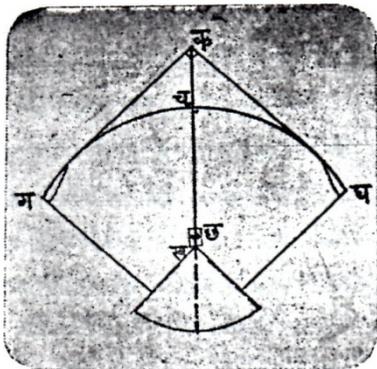
遊んでいる中で一人を除いて全員の独楽が陣内にあるようなとき、もしその一人のねらいがはずれてアースとならなかつたり、彼の独楽が跳ね上げられて手で受け止められたりすると、その独楽だけが陣内に置かれ、他の全員は自分の独楽を陣から取り出す。このようにして、この遊びはいつまでも続く。自分の独楽を他人が受け止めることができないように、独楽が軸の上で回らずに一方に傾いて車輪のようにごろごろと遠くまで転がっていくように独楽を投げる。このように独楽が回ることを「カッタル・カーネ」⁴⁷〔कत्तर खाणे〕という。独楽を転がせるためには、独楽を真っ直ぐ自分の前に投げるのではなく、回転させる際に右手を左方向に少しひねって投げる。独楽は正面ではなく、左方向に傾く。ときには、紐の巻き方がゆるかったり、他の原因から独楽がきちんと回らず、かといって転がって回ることもなく、ただ前に投げ出されたり、モーグリーを下に回ったりすると、その独楽は「ダフナー」〔ढफणा〕⁴⁸になるという。その独楽は陣内に置かれる。

二つの陣地：10～15 フィートの間隔を置いて二つの円陣が描かれる。コートアナーをして自分の番が来ると、彼は自分の独楽を陣内に置く。独楽を回す子たちは自分の独楽を回して陣内に置かれた独楽にぶつけようとする（このとき自分の独楽を手に乗せてからぶつけることもできる。）こうして相手の独楽を別の陣内に移動させる。回しても、手に乗せても、アースにならなかつた子の独楽は、最初に置かれていた独楽の代わりに陣に置かれる。最初に置かれていた独楽の持ち主が、今度は自分の独楽を回し出す。つまり、一度に一つしか独楽は下に置かれていない。こうしてぶつけぶつけして隣の陣内に独楽を移動させる。移動させられた独楽には、手に持った自分の独楽の鋭い軸を、遊びの前に決めていた数だけ打ち付ける。この打撃を「グッバー」〔गुब्बा〕⁴⁹という。仲間内の決め事で、この回数は5回だったり10回だったりする。5、6人で遊んでいると、合計回数が40から50回にもなって、独楽は割れてしまう。グッバーをするときには、左手の拳を背中に回して、紐を両耳にかけて両端を前に垂らしておくことになっている。「**独楽が止まれば、独楽がなくなる**」〔नाद जाय लटू जाय〕：二人の子供が同時に二つの独楽を回す。独楽のナード、すなわち回転が先に止まった子が負けになり、彼は自分の独楽を勝った子に渡さなければならない。

独楽を回す場所：広い庭、路地の空いた場所、もしくは広場などを選ぶべきである。場所が狭かったり、石ころが多かったりすると軸が引っかかる。砂が多かったりすると独楽はうまく回転しない。そのため

場所はあまり狭くなく、砂の少ないところがよい。独楽には別の種類もあり、それを「ジャンギー」〔जंगी〕⁵⁰独楽という。これは上から投げつけて回すのではなく、手の上で、または地面に置いて、その場で回転させる。

44. 凧揚げ〔पतंग〕



マハーラーシュトラでは凧を揚げるのは子供だけだが、グジャラート地方では年配の大人でも凧を揚げる。⁵¹ディワリーが終わると凧揚げが始まって、サンクラーンティの日に最高潮に達する。この日には、ごく普通の家庭でも凧のために10~20ルピー奮発する。この遊びがグジャラート地方でどれだけ人気があるかは、この記事にでてくる専門用語を見ればわかるであろう。凧は薄い紙で以下の図に示したように四角形に作ってある。縦の長さよりも横幅が長い。枠は竹ひごで作られている。

真っ直ぐな竹ひごのことを「ティッター」〔तिट्टा〕、曲がった竹ひごのことを「カマーン」〔कमान〕⁵²という。カマーンは弓の弦のように曲がっている。この二つの竹ひごで作った枠に紙を貼っている。

凧にはいろいろな種類がある。形、値段などによってさまざまな名前がついている。「パイチュディー」〔पैचुडी〕、⁵³「チャーパト」〔चापट〕、「アッター」〔अट्टा〕、「ポーニャー」〔पोण्या〕、「ターヴィヤー」〔ताव्या〕などである。パイチュディーは値段が1パイ(1アンナの十二分の一)でとても小型のものである。一番大型の凧は、ターヴィヤーである。値段は3~4アンナする。ターヴィヤーより少し小さい(四分の三)凧をポーニャー、さらに小さい(半分)の凧をアッターという。凧の尾がもし図にあるように三角形をしていれば、その凧はチャーパトと呼ばれる。尾の代わりに「ゴーンダー(鶏冠〔गोंडा〕)があれば、それは「トゥッカル」〔तुकल〕⁵⁴と呼ばれる。凧の4辺の竹ひごを糸で縛って二重にしてある凧を「ドーリーダール」〔दोरीदार〕⁵⁵凧という。この凧は地面に落ちてても風で煽られても壊れることがないくらい強くできている。パイチュディーを除いて他の大抵の凧はドーリーダールである。

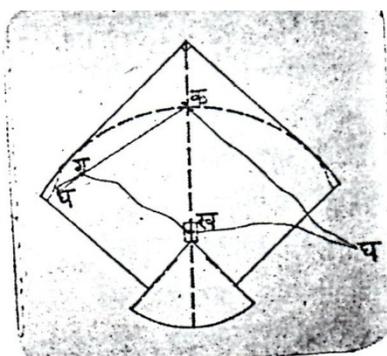
凧がきれいに見えるように時折、単色の紙ではなく、いろいろな色の紙のパッチワークのようにして作ることがある。こういう凧についてはその見栄えのよさから「アテーパターダール」〔अटेपटेदार〕⁵⁶「ドーレダール」〔डोळेदार〕⁵⁷「マッテダール」〔मथ्येदार〕⁵⁸というたくさんのお名前がある。凧に張る紙は薄く粘りがあるものでなければならぬ。ティッターやカマーンに用いられる竹ひごは丈夫で、しなりがあって、しかも節のないものである。竹ひごがあまりに柔らかい凧は「ラブーク」〔लवूक〕⁵⁹という。こういう凧は長く風に吹かれてしまうと壊れてしまう可能性が高い。

凧の糸：凧の糸は緊密で丈夫であるが、しかしあまり太いものではな

い。「キササンチャープ」[किसनछाप] と「テール」[टेलर] ⁶⁰、この二銘柄の糸がよく使われる。テールの糸は細いが、密にできていて丈夫である。

マーンジャー [मांजा] : 凧を揚げるのにただ揚げてじっと手に糸をつかんで見ているだけでは面白くない。別の人間の凧に自分の凧を絡ませて、相手の糸をこちらの糸でこすって切ってしまう、勝負に勝ちたいものだ。この凧の争いを「ペーンチ」[पेंच] という。自分の糸は切られず、相手の糸を切るように、普通の糸ではなく糸に「ルグディー」[लुग्दी] を塗ってマーンジャーにする。糸にルグディーを塗ってマーンジャーを作ることを「マーンジャーを紡ぐ」[मांजा सुतणे] という。飯粒、ガラス、アロエの汁、卵、硼砂、パンジャービーサーレム ⁶¹、キンバイザサ ⁶²などを適量ずつ混ぜてルグディーを作る。この仕事のためにはラムネの瓶のガラスが一番よいとされている。糸に鋭い切れ味をつけるためにガラスの粉末が糸にからむように、飯粒やその他ねばねばしたものが気になる。上に挙げたのとは違う品物で効果があるかどうかはわからない。ルグディーを手を持って、糸に3~4回なすりつけてマーンジャーを作る。マーンジャーは二種類ある。手でゆっくり触ってもマーンジャーのガラスが感じられないときは、それを「柔らかい (リッサー)」[लिस्सा]・マーンジャーという。ルグディーの中のガラスの量が多かったり、ルグディーを何度も糸になすりつけたりすると、マーンジャーは「荒い (カルラー)」[कर्री] という。糸が長いと石、瓦または紙などに巻く。こうして巻いた糸を「ピンダー」[पिंदा] という。ピンダーは卵形、ヤシの実型といろいろな形がある。糸が汚れたり、もつれたりしないように何度も糸を木や竹の筒に巻く。糸が短かければ、手の親指と小指に無限大の形に巻き付ける。それを「グチュリー」[गुच्छली] という。

凧を揚げる : 凧を揚げるようになるためには、まず凧に「キッナー」[किन्ना] ⁶³をつけなければならない。紙のティッターやカマーニーがあるその反対側にキッナーをつける。左の図に示したように



を結ぶ。क-ग そして ख-ग の長さが क-ख の長さに等しければ、そのキッナーを 0-0 [शून्य शून्य] という。क-ग の長さが क-ख と同じだが、ख-ग の長さが指の幅半分 (1/2 インチ) 長ければ、キッナーは 1-0 [एक शून्य] という。ख-ग の長さが क-ख と同じで、क-ग の長さが क-ख よりも指の

幅半分長ければ、0-1になる。このように2-0、0-2、2-1、1-2など多くのキッナーができる。凧の安定性はキッナー次第である。क घ खの長さは3~5フィートほどである。キッナーを結んだならばघの所に糸を結ぶ。そして誰かに凧を持ってもらって風上に向かって遠くに行かせる。「放せ」と言って凧を両手で高く投げ上げさせる。凧が放れた瞬間に2~3ハート〔1~1.5ヤード〕糸を一気に出して凧を引く。そして、ぐいぐいと引きつつ少しずつ糸をだしてやる。この引きのことを「トゥムキー」〔टुमुकी〕という。

凧合戦：自分の近くで揚がっている凧があればその凧とどう戦うか、自分の凧をどこに引いてやればいいのか、そのためにはどうすればいいかを以下に解説する。

(1) 凧を右や左に移動させたいければ、まず引いてから次に凧の頭を右ないし左に向くように手を伸ばすか、糸を少し出す。そして凧の頭が望む方向に傾けば、そこで糸をぐいぐいと引く。これを「張り手をかます」〔थप्पड मारणे〕とか「凧を傾ける」〔पतंग झोकणे〕という。(2) 凧を下げるには、上のように引いてから手を伸ばすか少し糸を出す。そして凧の頭が下になったとき糸をどんどん引く。または手を下に下げる。これを「潜る」〔गोत मारणे〕という。(3) 相手の凧が自分の凧の前あるいは後ろにいるときは、糸を引くか出すかして、自分の凧をそちらに近づける。

凧揚げに際しての注意事項：合戦中は凧は安定していて完全に制御されていなければならない。凧が不安定だと、戦いになったときに不安定さが増して制御しきれなくなる。すると糸を切られることになる。以下に記すような欠点があるときには修正しなければならない。(1) キッナーを結ぶときにバランスがとれていないと、重心が偏っている方向に凧が傾く。そればかりか重い方向に凧はぐるぐる回り出す。凧が傾くのを「キッナーを喰う」〔किन्नी खाणे〕という。くるくる回転しはじめるとその凧を「ぐるぐる」〔भिन्नवला〕⁶⁴という。そうなる凧はキッナーをつかんで凧を地面から少し放り上げて軽い側に、平衡がとれるように適当な重さの布か紙片を凧のカマーニーにつける。凧が左や右に傾く場合には、क か खのところに結び目を作ってキッナーを調整する。(2) 真っ直ぐな竹ひごがあまりに太いと凧は飛んでいる途中でいきなり落下する。それを「殴られる」〔झाप खाणे〕という。凧が落ちるようであれば、頭の上に乗せて両手で少し曲げるようにすれば直る。ひごのしなりを見ながら適度に曲げるのがよい。あまり曲げすぎるとひごが折れることもある。(3) 凧の頭が重ければ、下の足を重くする。頭が重い凧はいきなり落下する。(4) 凧の紙が破れていれば修理してから揚げるべきである。そうでないと揚がったときに壊れたり、ぐるぐる回転する。

戦い方：戦いでは糸をこすって相手の凧の糸を切る。そのためには糸を繰り出すか、引くかする。マーンジャーが荒いとか、糸が短いとかであると、糸の繰り出しが止まる可能性がある。人によっては糸を引いて切る。これを「引き切り」〔खेचकाप〕という。マーンジャーのガラスが一回の戦いで取れてしまうことがある。(その他にもマーンジャー

が荒いと、糸が重なり合ったところでダッティー [दत्ती] ⁶⁵となる可能性がある。) 糸を長く出す方法はよく知られている。凧を完全に制御して思いのままに決まった速さで円を描くように操ることを「回す」[लोदविणं] という。そのような回っている状態で糸を繰り出すことを「回り出し」[लोदति मेल] という。凧を回そうと糸を繰り出しながら右手で糸を少し円を描くようにする。戦いが始まったら、まず回り出しをしながら凧をゆっくりと下げる。凧が木や家の屋根に引っかかりそうになったら、糸を繰り出して凧が上がるようにする。凧がゆっくりと上昇し始める。少しずつ糸を出してやる。糸を出しながら右手を前後に伸ばしたり引いたりしながら戦っているうちに相手の凧の糸を切る。落ちてくる凧や糸をみんなが取ろうとする。時には落ちていく凧を近くで凧を揚げている人が自分の凧に絡ませて奪い取るということもある。

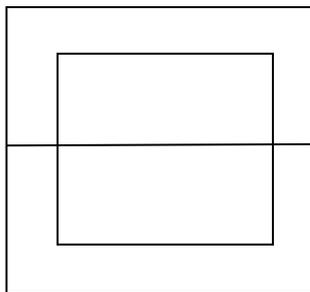
戦いの際に注意すべきこと：

(1) 糸を出しながら相手の凧糸を切ること。そのためにはマーンジャーはリッサーでなければならない。マーンジャーが荒かったり、ルグディーの量がまばらだったりするときは、糸を紙で拭いてマーンジャーをリッサーにしたり、ルグディーの量を一樣にしなければならない。ルグディーが一樣でないとき、多めについている箇所引っかかって糸が出せなくなる。(2) 凧を切られたときに糸が盗まれる心配から、凧があまり高く揚がっていないときに戦うべきではない。そのようなときには力がないために、糸をうまく出すことができない。凧が十分空高く揚がってこそ糸を繰り出すことができる。これは特に注意すべきことである。(3) 糸が長く切られることがないようにと、自分の凧のキッナーの近くで合戦をするべきではない。自分の凧のキッナーが相手の凧の糸と絡むと糸を出すことができなくなり、切られてしまう。(4) 自分の凧が十分な力を保っているときは下から挑むべきである。なぜなら上にいる凧が力を失って下りてくるときに切ることができるからである。(5) 糸に結び目がないようにしなければならない。もしあってもごく小さく、そして固まっていなければならない。そうでないと糸を繰り出すときに引っかかってしまい、凧が切られてしまう。(6) 自分よりも遠い所にいる凧と戦おうとして、自分にとって風向きが悪い方向に凧が行かないようにすべきである。そうでないと凧が力を失い切られてしまう。(7) 最後に大切なことは自分の凧に何か欠陥があるようなら、まずそれを修理した後、戦うべきである。さもないと凧が切られるだけでなく、糸も傷むことでその後に揚げる別の凧まで切られてしまうからである。

45. バダーバディー [वदावदी] ⁶⁶

遊ぶ場所：一辺が 200 フィートの正方形の外周を描き、その 15 フィート内側にさらに別の正方形を地面に描く。実際の地面の広さに合わせて適宜、広くしたり狭くしたりして遊ぶ。

道具：テニスのゴムボールが一つ。ゴムのボールがなければ布のボールでも



よい。要するに硬くなければよい。

遊び方：同人数のチームを二つ作る。中央の線を境にして二手に分かれる。最初に、審判役の子がボールを空中に投げ上げる。ボールを受け止めた子が

相手チームの誰かにその場で投げつける。投げつけられた子はボールが自分に当たらないようにする。どの子もぶつけられたボールを避けたり、投げられたボールをキャッチしようとする。そのために陣地の中を走り回るのはさしつかえない。ただし、ボールを手を持って移動することはできない。三步以内に、または直ちにボールを投げなければならない。相手チームの選手が遠くにいたり、当てることができないと思えば、ボールを自チームの別の誰かにパスすることはかまわない。ボールが外周の外へでたときは、そのボールを投げた子、または出たボールに最後に触れた子の相手チームの誰かが、そのボールが出た場所の外周上に立つ。合図がされればその子はボールを相手チームの子をめがけて投げつけるか、自分のチームの誰かにパスする。そのとき、その他の子はみな内側の正方形の中に、つまり投げの子から少なくとも 15 フィート離れていなければならない。ボールが外周から外へ出て再び中に戻ってくれば、また全員外側の正方形内でプレイできる。ボールを当てられないようによけながら、またボールをキャッチしようとする。体にボールが当たると両方のチームの子がボールを取ろうとしたり、お互いの側に来たりするところに面白みがある。

46. クルゴードイー [kurghodii] ⁶⁷

まずどちらのチームが後攻めになるかを定める。後攻めになったチームの一人が壁に（木であっても構わない）両手をつけて少しうつむきかげんに立つ。次の子が中腰になって、前の子の腰にしっかりとしがみつく。次にまた別の子が同じようにして前の子の腰にしがみついて立つ。このようにして全員が腰をかがめて前後に並んで立つ。先攻チームの子は少し離れた所から走ってきて、一番前で腰を屈めている子の背中に飛び乗る。遊ぶ子の数が多かったり、最初に座る子が遠くまで飛べなかったりすると、後ろに座る場所がなくなるので、同じチームの子はその子の上を高く飛び越えて座らなければならなくなる。時には大きい負荷をかけるために一人の子の背中に二人座ることもある。もし飛び乗る子が飛び損なって地面に落ちたり、体の一部が地面についたりすると、攻守が代わって今度は自分たちが馬になる。背中に座っている子の体を地面につけたり落とそうとして、体を屈めたりはできない。背中に乗った後、座っている子の中から誰かが自分の手の指を何本か折って、何本かを立てて、「いくつ、いくつ」とたずねる。すると馬になっている中の誰かがそれに答える。座っている方は常に指の本数を変えてはたずねる。正しい数を答えるまでチームは交代しない。正しく答えると、攻守が代わる。馬が重みに耐えかねて座り込むと、座っていた子たちはみな馬から下りて、また最初から跳びのりはじめる。馬をつぶそうとして座っている子が力を入れて腰を揺さぶるのが見つかると、ルール違反として攻守交代となる。この遊びでは誰もがお互いに意地悪をしないことが大事である。

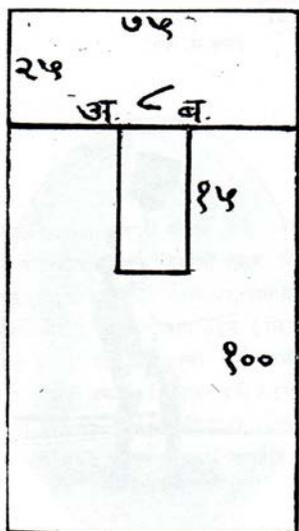
47. スル・パーランビー、もしくはチュンプ・ラクディー [सुर-पारंबी,⁶⁸ चूब लकडी⁶⁹]

必要なもの：一本の木と1ハートの長さの棒があればよい。棒は適当な重さのものがよい。この遊びのためには、どんな木でもよいわけではない。遊ぶ子はその木に登らなければならない、登ったら枝から飛び降りることから、それができるような木を選ぶ必要がある。木の枝は丈夫で頑丈で、地面から手が届くことのないよう8~10フィートの高さがあること。また長く伸びていること。つまり枝は折れる恐れがなく、回りの枝の先を気にせず上り下りができるようにでなければならない。また枝から飛び降りることができなければならない。

遊び方：最初に泥棒を決める。木の下に円を描いて、その近くに泥棒ともう一人別の子が手に棒を持って立つ。その他の子たちは木の上に登る。下にいる子は右足を持ち上げてその足の下をくぐらせるようにして棒を遠くに放り投げる。泥棒がその棒を取って持ち帰ってきて円内に置く間に、棒を投げた子は木に登る。それから子供たちは泥棒にタッチされないように注意しながら、円内に置かれた棒に触れようとする。遊ぶ子たちは泥棒をよけながら木の枝から飛び降りて、棒にタッチすること。泥棒の仕事は彼らが棒に触れる前に木に登るか、あるいは木から飛び降りてきた子供たちを捕まえることである。棒に触れる前に誰か泥棒に捕まる子がいなければ、同じ子はずっと泥棒になって遊びが続く。代わり番こに棒を投げることになる。棒に触れる前に泥棒が誰かを木の上で、あるいは下でタッチすると、その子は泥棒になり遊びがまた始まる。

48. イティーダードゥー [इटी-दांडू]⁷⁰

この遊びはとてつと技量が必要になる。遊び出すとすぐに熱中し夢中になるので田舎の子供たちに人気がある。きちんとしたルールを守って遊ぶ遊びの一つである。個人の技量を示すためにも遊ぶし、二つのチームに別れて遊ぶこともできる。イティーダードゥー (グジャラーティー語では「गिल्लीदांडू」は遊び方がいろいろあるが、中でも「इक्कीパーニー」[इक्कीपाणी] がもっとも一般的なやり方である。



イックパーニー：この遊びの中の「ヴァケート」[वकेट]「レーンド」[लेंड]「ムンド」[मुंड]「ナール」[नाल]「アール」[आर]「ヴァイド」[वेद]などという用語を見ると、元々はこの遊びがテルグ地方で始まったのではないかと思われる。なぜならこのような語彙はテルグ語のそれぞれ関連する単語の発音から来ているからである。テルグ語では順番に1, 2, 3, 4, 6, 5という意味である。

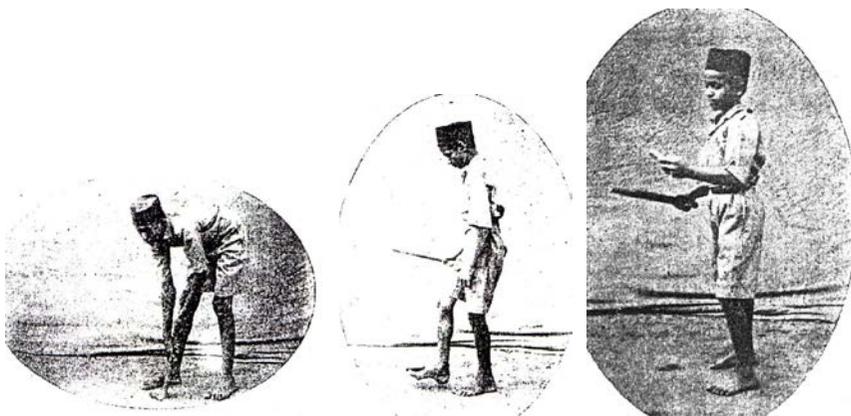
ある。⁷¹場所によってはヴァケートやレーンドなどの代わりに別の単語があるにもかかわらず、そこでもヴァケートやレーンドの単語を使うのが普通である。これを見てもこの遊びがテルグ地方から始まって

各地に広がっていったと考えるのが妥当であろう。ヴィティーが遠くに飛ばば飛ぶほどそれを受け止められるように立っている必要があることから、各チームそれぞれ8から10人ほどメンバーがいる。遊ぶ場所は縦100ヤード、横75ヤードの長方形を描く。横のラインから25ヤード内側の中央部に、横8ヤード縦15ヤードの長方形を描く。

道具：イティーとダーンドゥーを用意する。イティーは長さ1.5インチの木切れだが、直径はダーンドゥーと同じかそれより少し細くし、両端をやすりで削って尖らせておく。太さは均一でなければならない。アラビアゴムモドキ、カシューナットノキ、スズメイヌヂ

シヤなどの丈夫で、固く、重い木の枝を選ぶ。場所によっては、イティーの代わりにサバクナツメヤシ⁷²の実を使うところもあるダーンドゥーも上に述べた木から作る。1~1.5インチの太さで、手で握れるように長さは1ハートほど。一方の端を少し平たくする。15×8フィートの長方形の中心に、3×1.5インチのサイズの長方形の溝「ガッリー」〔गल्ली〕を掘る。この長方形は角がとがっていなければいけない。これを「バディー」〔बदी〕ともいう。

次に、ゲームで用いる特別な用語を解説する。(1)ガッリーにイティーを斜めに立てかけるか、もしくは垂直に立てる。平らな方の端を下にする。ダーンドゥーを両手でしっかり握って、力を入れるために少し体を屈めて、イティーを飛ばす。これを「コールネ」〔कोलनें〕という〔写真1〕。場所によってはダーンドゥーを、立てたイティーの後から端にあてがって、体の方に少し傾けておいて、足で蹴飛ばしてイティーを飛ばすこともある。(2)どちらかの足の指の先でイティーを挟んで上に跳ね上げ、地面に落ちる前にダーンドゥーで飛ばす。これを「ヴァケート」〔वकेट〕という〔写真2〕。(3)イティーの一端を左手で斜めにしてつかみ、ダーンドゥーで軽く下から打つ。反対側がくると回転してダーンドゥーの上に落ちてくる。そのとき、イティーを力を込めて打って飛ばす。これを「レンド」〔रेंड, लेंड〕または「チッティー」〔चिट्टी〕という。





〔上左から写真 1～4〕

所によってはイティーの一端を左手に持ち、反対側を地面に向け手を離す。イティーが地面に落ちる前に中央部を打って飛ばすこともレンドという〔写真 3〕。(4) 左手の 5 本の指を伸ばして親指のどこかに当てて法螺貝のような形を作ってその上に、また親指と人差し指の間に、または左手の拳をまっすぐにしたり傾けたりした上にイティーを乗せて、それを宙に放り上げてから打って飛ばす。これを「ムンド」〔मुंड〕または「ミッティー」〔मिट्टी〕という〔写真 4〕。(5) 人差し指と小指を伸ばして掌を下に向けて中指と薬指の下に折って、伸びた二本の指の上にイティーを乗せる。イティーを少し上に投げてから打って飛ばす。これを「ナル」〔नाल〕という。〔写真 5〕。(6) イティーを両目の上に乗せる。それから前方に首を振って下に落とし、落ちている途中のイティーを打って飛ばす。これを「アール」〔आर〕または「ドーラー」〔डोळा〕という〔写真 6〕。(7) 左手の掌を地面にむけて 4 本の指を曲げて指の先の関節二つ分までの節を下に向ける。手の甲に近い節を上にし少しそらせるようにする。甲に窪みを作る。そこにイティーを乗せる。それから少し上に跳ね上げて、打って飛ばす。これを「ヴァイド」〔वैद〕という〔写真 7〕。あるいは、手を曲げてダウンドゥーと手を肩の高さまで持ち上げる。伸ばした指、または結んだ拳をあごの下に添える。掌は下に向けておく。それから曲げた手の上に、肘から 3～4 インチの所にイティーを乗せて少し上に放り上げる。それから打って飛ばすことを「ヴァイド」〔वैद〕または「ヴァイデヤ」〔वैद्य〕という。(8) 右手の拳にダウンドゥーを握り、拳の上にイティーを乗せる。少し上に投げあげて、ダウンドゥーで打って飛ばす。これを「バージー」〔भाजी〕という〔写真 8〕 ジャックー〔झक्कु〕：これはダウンドゥーで 7 を数えるために言う。ダウンドゥーで打つ毎にこのような名前を大きな声で言いながら続ける。7 回目に打つとき「ジャックー」⁷³または「ジュール」〔झूल〕という。

〔写真 5〕



〔写真 6〕



〔写真 7〕



イッターパーニー：何らかの方法でメンバーを決めて、硬貨を投げるなりして、先攻と後攻を決める。2 チームを作る人数がいなければ、一人プレイする子以外の子はみな敵として遊ぶ。一番得点が多かった子が王様と言われ、賞を与えらるとなると彼が貰う。2 チームできると、



先攻するチームの選手はプレイする順番を決める。それから最初にプレイする子は、イティーが 15×8 フィートの長方形の中に落ちないように、また相手側の誰もイティーをキャッチすることができないように飛ばさなければならない。つまり守備側の選手の手が届かないところ守備側の選手は小さな長方形内に入ることはできない。バディーの近くに人がいると、打つ側が打てない。イティーがその子に当たる可能性もあるし、バディーの近くにイ

〔写真 8. 左〕

ティーが落ちることからダウンドゥーで打つ

が難しくなるからである。

打ったイティーを守備側の誰かが空中でキャッチすると、攻守が交代する。打った子はまた自分の順番が回ってくるまでプレイすることができない。誰もキャッチすることができなければ、打者はガッリーの中でダウンドゥーを手で持って立てる、もしくはガッリーの隅に横たえる。守備側の誰かがイティーが落ちた所まで行って、イティーを拾い、ガッリーの中のダウンドゥーをねらって投げる。ダウンドゥーにイティーが当たれば攻守が交代し、打者が次の子になる。しかし、もしイティーに当たらなければ攻撃側の子がイティーを拾ってガッリーに来てバジャーを打つ。そのとき、守備側が立っている方向に向かってイティーを飛ばさなければならない。またそのとき、空振りをするればまた攻守が代わる。こうして打ったときそのイティーがキャッチされればまた交代する。キャッチできなければ、守備側の誰かがそのイティーをガッリーに、もしくはガッリーの向こう側へダウンドゥーの長さ程度離れた所に落ちるように、投げる。ただし下に向かって投

げるのではなく、攻撃側がダウンドゥーで打ち返すことができるような高さに投げなければならない。攻撃側の選手はイティーをダウンドゥーで打つことができてもできなくても、イティーが落ちた所までガッリーからの距離をダウンドゥーで測る。ダウンドゥー一本分の長さを次に述べるように一つ一つ名前を大きく声に出して数えながら測って行く。最初的一本が「ヴァケート」次に7つの名前を順番に「レンドゥ、ムンド、ナール、アール、ヴァイド、そしてジャッカー」と数える。一巡するとまた最初から数えていく。その合計数が敵側に課されることになる。7本分まで届かないと、つまりジャッカーまで終わらないと、届いた本数分までの所からイティーを打つ。そしてプレイが続く。もし守備側が投げたイティーを攻撃側が打ち返すことができると、ヴァケートやレンドと数えるのではなく、ジャッカーダウンドー (झक्कूदांड) を要求することができる。このときは、ヴァケート、レンドと数えるのではなく、1, 2という具合に数を数えることができる。さらにもう一度打ち返すことができたなら、今度はドゥップト [2倍、दुप्पट] を要求できる。これは2, 4, 6という具合に数える。1ダウンドゥー分の長さ毎に、2倍の点数(ジャッカー)を計算する。このようにティップト [3倍、तिप्पट]、チョーパト [4倍、चौपट] のように計算もできる。しかし打ったあとさらにムンド、ナール、ヴァイデヤと打つこともできるし、次の機会にジャッカーダウンドーを得られなかったときに、自分が前回打った次の番号から打ち始めることもできる。場所によっては、ジャッカーが終わると打者は反対側に顔を向けて打つ場合がある。しかし、これはよいやり方ではない。なぜならこれは打者に対する罰則と同じことになるからである [写真9.上]。このように順番に従って、攻撃側の選手はガッリーの側に立ってイ

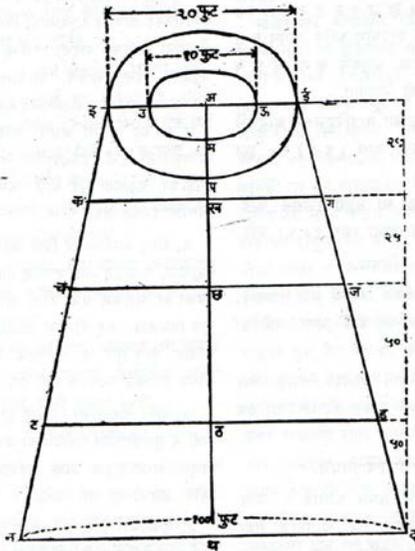


ティーを打つ。守備側は飛んできたイティーをガッリーの近くに投げる。攻撃側がまたそのイティーを打つ。そして当たろうと当たるまいと、イティーが落ちた所までダウンドゥーでその距離を測る。その度に最初のヴァケートから数えるのではなく、前回の終わったところから数えて行く。

以下に述べるようなことになると、攻守が交代する。(1) 守備側が飛んできたイティーを空中でキャッチする。(2) ガッリーのある長方形内にイティーが落ちる。(3) ガッリー内にイティーが落ちる。(4) ガッリーから1ダウンドゥー分の距離内にイティーが落ちる。(5) ガッリーの中のダー

ンドゥーにイティーが触る。(6) 打者がバージーを打っているとき、もしくはそれ以降の打撃の際に空振りする。このようにして打者の番が終わると、チームの別の選手に打つ番が回る。こうして全員が打ち終わるまで続く。全員が打ち終わると攻守が代わる。別のチームが打ち始めて、最初のチームのジャッカーが多くなると、「カーワド」 [कावड] になったという。カーワドになったチームのメンバーは全員が自分の耳をつかんで20度しゃがんだり立ったり、あるいは地方によっては手にダウンドゥーを打ち付ける罰が与えられる。

打者がアウトになる例を次にいくつか述べる。(1) 何度目かの打撃の際に投げ上げたイティーが地面に落ちると、敵側の選手が「ぼくが跳ぶ」〔फलांग मेरी〕と言って、その子がイティーとバディーの間にジャンプすれば打者はアウトになる。(2) 打って飛ばすときに、手からダウンドゥーが抜けてしまうと、守備側の誰かがすばやく走って行って



打者より先にそのダウンドゥーを拾うと、打者はアウトになる。(3) イティーがどこに行ったのかわからなくなると、「ハザーリヤー⁷⁴、次はぼくの番」〔हजारिया, दूसरी गिल्ली मेरा डाव〕と言って、別のイティーを持ってくれば打ち続けることができる。しかし、そう言う前に守備側の誰かが「番はやらない」〔डाव न देईगे〕と言えば、打者はアウトになる。

ルール (赤い)・イティーダウンドゥー〔लाल इटीदांडू〕イギリス風〔इंग्रजी〕⁷⁵: この遊びでも2チームにわかれて交互にプレイする。先攻チームはまずイティーをバディーに置いてその尖った先端をダ

ウンドゥーで打つ。上に舞い上がって地面に落ちる前に再び打って飛ばす。落ちたところからもう一度、つまり3度目に打つ。打ちながらイティーが地面や邪魔になるものがあるところに落ちた場合は、イティーを別の打ちやすい場所に移す権利がある。しかし、そうして打っていると三度に一度はアウトになる。三度目に打った後イティーが落ちた場所からバディーまでどれくらいの距離があるかを攻撃側は、実際に測ることなく言わなければならない。その言った数字を守備側が認めればそれでよいが、認めない場合はダウンドゥーを使って実際に測らなければならない。もし攻撃側が言ったとおりの距離か、あるいはそれ以上の距離であった場合には、攻撃はそのまま続く。しかし、それよりも短い距離だと打者は交代する。次の選手が打つためにガッリーのところに行く。攻撃側が言った通りの距離、あるいはそれよりも多くダウンドゥー分の距離があったならば、それだけ実際に打って飛ばしたと見なされるのだ。攻撃側のメンバーが全員打ち終わったら、彼らは守備に回る。両チームのプレイが終わると、ダウンドゥーの数が多い方の勝ちになる。

他の遊び方: この遊びには他に次のようないろいろルールがある。(1) 前を向いて、イティーをバディーに置いて尖った方を守備側に向けて最初に打って飛ばす。そしてイティーが落ちたところから三度打つ。(2) ガッリーから打つ。その後、守備側の誰かがイティーをガッリーに向けて投げる。打者はダウンドゥーでそれを打ち返す。そしてイティーが飛んで行って落ちたところから三度打ち始める。(3) 三度の内、一度は当たらなければならない。そうでないと打者はアウトにな

る。(4) 三度の内、最初の一撃は空振りしてはならない。

ジャックパーニーの標準的ルール：

イティーダードゥーの多くの、そして現在一般に普及しているルールをこれまでに紹介してきた。これらが現在の標準的ルールであるが、その中には多くの不適切なルールもある。それについては、以下に書くように修正すべきである。(1) 打者が打とうとしているときに、守備側の誰かがどこかに立っている訳だが、それがどこでなければならぬかということについて何もルールがないために、守備側の選手が(飛んでくるイティーが体に当たる危険にもかまわず)あまりにも近くに立っていたりすると、打たれたイティーがその選手の体に当たって、あるいはバディーの近くに落ちることになり、打者の番が終わってしまう。打者がヴァケートなどどれかの数を打っているときに、イティーが近くに(つまり、守備側の誰かの手の届かないところに)落ちても、別にペナルティーがないことから、彼はイティーを弱く、また脇に打つことがある。このため、ゲームの境界を定めて守備側は \mathfrak{R} , \mathfrak{I} , \mathfrak{K} , \mathfrak{M} の境界内には立たないように、その上で攻撃側が打って、 \mathfrak{R} , \mathfrak{I} , \mathfrak{K} , \mathfrak{M} の境界内にイティーが落ちれば彼の番は終わるというように改善すべきである。(2) 何かの数あるいはバジーを打って、ダードゥーの数だけまた打つというのが今のルールである。何らかの数が来るようにダードゥーで打ったり、イティーを投げたりすることは、双方にとって難しいことであるので、数を打つというのは運次第ということになる。そして時には上手な選手が最初からアールやレンドというという難しい数を打つことになって、アウトになってしまう。そのため、全員がバジーを打った後は、ヴァケート、レンドといった順番で数を打つように改善すべきである。(3) 選手がアールやレンドといった難しい数が回ってくると、ダードゥーを真っ直ぐに置かず斜めに置いて、自分に都合良くダードゥーの長さを短くしたり、長くしたりする。守備側はその正反対のことをしようとして、数をむずかしい方に持って行こうとする。上に示したように改正すれば、こうした欠点もなくなる。(4) 打った後、ダードゥーをバディーに立てたり、横に置いたりするのが今のやり方である。選手はダードゥーを立てておいて、イティー飛んできたら、ねらいをはずさせるためにダードゥーをそっと横にする。したがってバディーにダードゥーを横にして置くようなルールにすべきである。(5) 守備側の選手が打者に打ち返されないように、イティーを遠い所にあるいは前や後ろに投げることがないように、バディーの近くに円 (\mathfrak{R} , \mathfrak{M} , \mathfrak{I}) を描いて、その中にイティーを投げるようにさせるのがよい。(6) 打者がバディーから遠く離れた所に来て打つことがないように、数を打つときにはさらに内側に描いた円の外にでることがないようにルールを改めるべきである。(7) ダールドゥーを数える際に時間が無駄にならないよう、遊ぶ場所を区切ってそれぞれ決まった点数をつけるようにする。

遊び方：先攻後攻が決まると、守備側の選手は \mathfrak{K} \mathfrak{M} \mathfrak{R} \mathfrak{I} の枠内の適当なところに立つ。攻撃側がまず打って、打った後ダードゥーをバディーに横たえる。守備側はイティーが落ちた所からダードゥーをねらってイティーを投げる。ねらいが外れると、打者はバジー、そしてそれに続いてヴァケート、レンドなどという数を打つ。ヴァイド

を打った後、再び最初の一撃、そしてまた最初と同様にバージー、ヴァケートといった順番で数を打つ。何かの数を打った後、守備側はイティーをバディーの側に投げる。攻撃側はそれを打ち返す。打ち返したらイティーが落ちた場所の決まった点数を獲得する。打者がアウトになったらそのチームのまだプレイしていない選手が打者になる。チーム全員がプレイし終わると相手チームが打つ方に回る。こうして、どのチームも2~3度プレイする。細かいルールは以下に述べる通りである。

遊ぶ場所：バディーは縦、横、深さがそれぞれ8×2×1.5インチ。両端は狭くなっていなければならない。アの位置がバディーの中心になる。ア-乙の長さは150フィート、ア-ウ、ウ-ウ、ウ-乙、乙-乙の長さはそれぞれ25, 25, 50, 50フィートである。イ-ア-イとア-乙-アはア-乙の線と直角に交わり、長さはそれぞれ20フィート及び100フィートである。カ-ウ-カとウ-ウ-カ及びア-乙-アの線はア-乙と直角に交わり、カ-カとウ-カ、ウ-カ及びア-乙の場所で接する。イ-ア-イのアを中心として描かれた円の直径は20フィートである。ウ-ア-ウのアを中心として描かれた円の直径は10フィートである。

ルール：(1) 両チームのメンバー数は同じでなければならない。4人から9人の間がよい。(2) 各チームは2度ずつ攻撃する。得点の多いチームの勝利になる。**ルールの詳細：**(1) プレイする子はまず地面に横たえたイティーを打つ。それから順番通りにバージー、ヴァケート、レンドなどの数を打つ。ヴァイドを打った後、再び地面に置いて打つ。さらにアウトになるまで打ち続ける。(2) 打った後ダウンドゥーをバディーに横にして置く。(3) 誰かが数を打っているとき、ウ-ア-ウの境界を越えてはいけない。(4) 誰かが数を打つ場合、イティーをまっすぐ飛ばさなければならない。打った後、イティーがイ-イ-カ-カの内側に落ちたり、イ-アとイ-アのラインの外に落ちた場合は打者はアウトになる。(5) イティーが落ちた場所から守備側の選手はイティーを投げ返す。その際イティーの最初のバウンドがイ-ア-イの円内に落ちるように投げなければならない。イティーを投げ返そうとするとき、打者は最初ウ-ア-ウの境目に立っていないなければならない。投げられた後は打者はイ-ア-イの円内で前後左右に動くことは差し支えない。(6) 打った後イティーがイ-イ-カ-カ、カ-カ-ウ-ウ、ウ-ウ-ア-アまたはア-ア-ア-アの境界内に落ちた場合は、それぞれ1, 2, 3, 4得点が得られる。イティーがのラインを越えて行った場合は、5点、そしてノーバウンドでこのラインを超えた場合は、6得点が得られる。(7) 空振りしたときは1点ももらえず、次の数を打たなければならない。空振りして、あるいは打ちそこなってイティーがウ-ア-ウの境界を越えた場合は、アウトになる。(8) 投げ返されたイティーの最初のバウンドがイ-ア-イの円内に落ちないと、それほどコントロールの悪い投げ方をしたことから、打者に1点が与えられる。そして守備側はもう一度同じ場所から投げなければならない。このようにしてイ-ア-イの円内に落ちるまで投げ続けることになる。円外に投げるたびに打者に1点が与えられる。(9) 投げられたイティーを打者が打ち返すと、上のルールは適用されない。(10) 数を打ったり、投げてきたイティーを打ち返したり、あるいは最初に

寝かせたイティーを打った後、守備側の選手がイティーが地面に落ちる前に空中でキャッチすると打者はアウトになる。

パンチ (पंच 審判)：パンチは二人いる。一人は打者と इ-प-ई の円、そして最初の長方形内の判定をする。もう一人は、守備をしている選手について、そして क-ग-त-द の境界内のすべての判定をする。すべての選手が獲得した得点をスコアブックに記録する。両チームが2度プレイし終えた時点で得点の多いチームの勝ちになる。同点になったときには、得点に差がつくまでチームはもう一回プレイをする。

アーバク・ドゥバク [आवक दुबक]⁷⁶：このゲームは戦いが主たる目的ではなく、娯楽及び運動がその目的である。そのため、2 チームに分かれて競うのではなく、一人が打者になるとのこりの全員が守備側に回る。全員の了解あるいは何かのルールに基づいて、打者の順番を決めて、最初の打者はバディーの近くに立つ。そしてその他の守備につく子はイティーをキャッチするためにガッリーの前に少し距離を置いて立つ。打者はイティーを打つ。そして他の子たちはそれをキャッチしようとする。もし誰かがイティーをキャッチすると打者はアウトになる。彼は守備側に加わる。次の順番の子が打者となる。こうして遊びは続く。

誰もイティーをキャッチできないと、打者はガッリーにダウンドゥーを立てる。そして守備側の誰か一人が、イティーが落ちたところからイティーを拾ってダウンドゥーをねらって投げる。イティーがダウンドゥーに当たれば、打者の晩は終わり、当たらなければイティーが投げられた場所まで打者が行く。イティーの一端をダウンドゥーで跳ね上げてから打つ。そしてガッリーからダウンドゥー本分の所にダウンドゥーを横たえる。守備側の誰かがイティーが落ちた場所からもう一度ダウンドゥーをねらってイティーを投げる。うまく当たれば、打者はアウトになる。当たらなければ、打者はまたイティーが落ちているところまで行って、イティーを跳ね上げて打つ。こうして、アウトになるまでプレイし続ける。遊ぶ子の数が多ければ2チームを作って遊んでも差し支えない。

¹ व्यायाम ज्ञानकोश, सं. और प्रकाशक, श्री. रा. रा. दत्तात्रय चिंतामण मुजुमदार, खंड 1 ला. 1936, बड़ोदें.

² 原文はマラーティー語であるが、紹介されている遊びは現在のマハーラーシュートラ州にとどまらずグジャラート州での遊びにも多く言及されている。したがって翻訳のタイトルをこのようにした。

³ 翻訳は 119 頁から 183 頁にある合計 48 種類の遊びの部分であり、子供の遊びの項全体の 5 分の 1 ほどである。

⁴ 理解のために訳者が必要に応じて付した注や原表記の参照などはすべて [] にいれ、原文にある注記は () に入れて区別した。

⁵ 一種の尻取り歌の一部。類似の音を持つ語を次から次へと重ねて歌うもので、特に意味の上でのまとまりはない。

⁶ बकरी は本来は山羊のことだが、ここでは羊と同一視されている。

⁷ これはヒンディー語であるが、同様の事例が他の遊戯の解説中にもしばしば見られる。

⁸ 驚きを表す感嘆詞 अवव の意か。

- 9 ものを叩くときの音の表現 छाप に由来する語か。
- 10 立ったまま足首から先に砂を被せて固めた後、そっと足を抜くとスズメの巣のような空洞部分ができる。それを言う。
- 11 खोपा はスズメの巣の意味。
- 12 なぜ लंगड と言うかは不明。
- 13 太陽が黄道十二宮のうち第9の人馬宮から磨羯宮に入る日に行われる祭り。太陽暦でおよそ1月14日にあたる。
- 14 辞書によると、サーガルゴートイー (सागरगोटी マメ科リスノツメ、学名 *Caesalpinia bonduc*) を使った遊びの中で、その実を8個手につかんだ上に、さらに9個目をつかむことをアトキーというがあり、それとも関係があるか。महाराष्ट्र शब्दकोश, eds.Date, Karve, Candorkar, Datar, Reprint, Asian Educational Services, New Delhi, 1988. (以下、特に断りのない限り辞書とある場合はいずれも同辞書を参照した。)
- 15 辞書によると、डाई はボードゲームの勝ち、もしくは勝ちになる手とある。さらに डाव と同義で手番、番、順の意でもある。
- 16 छुटमुट の意味は不明。あるいは擬音語「ピチャピチャ」の類の意味か。
- 17 元来ペルシア語からの借用語であるダスターという語には種々意味があり、ここではその内のいずれとも決しがたいが、मराठी शब्दकोश, सं. प्राचार्य रामदास डांगे, महाराष्ट्र राज्य साहित्य आणि संस्कृती मंडळ, मुंबई, 2011. にはこの遊びの用語としての記述が見られる。
- 18 पिंजर にはいろいろな意味があるが、ここはあるマラーティー語のネイティブの女性の示唆に従い、女性が額につける印(ヒンディー語でビンディー)の意味に解釈した。
- 19 「領地」役を引き受ける子供は、日本語で言えば「鬼」に近い役割を担うが、競技においては一般に技量が劣っていたり、割の合わない役目を引き受ける子供というニュアンスがある。
- 20 गुंफा には洞窟、洞穴の意味がある。
- 21 辞書には मसुरघोडा の表記で収録されており、子供の遊びの一種とあるがなぜ मसुर とするかについては不明。
- 22 शिडी 自体は一般に梯子の意味で用いられる。地面に描く図の形とその遊びの内容から来していると思われる。
- 23 ラックカイガラムシ (学名 *Coccoidea*) の分泌液
- 24 बदी は穴をいう。
- 25 गल्ली は、गल्ल とも言い、こうした遊びのために地面に掘った縦長の「穴」を言う。
- 26 この動詞はここで紹介された以外に意味はないようである。
- 27 पई の由来は不明。
- 28 雌馬の意。
- 29 आँट はヒンディー語で親指と人差し指の間隔のことをいうが、あるいはこれと関係する語か。
- 30 ガラス玉の意味を持つペルシア語のمينا に由来する語か。
- 31 「最初」の意を表す。以下 दूज, तीज は助数詞の2番目、3番目をそれぞれ指す。
- 32 खेल は意味不明。

- 33 数字の1の意味。
- 34 いずれも1から20までを表す数詞、あるいは数詞に続いて記憶を助けるための単語の組み合わせとなっている。
- 35 辞書には罪、罰などの意味で **टिब्बू** の語が見える。
- 36 「卵」の意味であるが、**Molesworth** の『マラーティー語・英語辞典』には子供たちのコーコーの遊びで使われる語ともあり、ニワトリが怯えて卵を産み落とすことからの連想で「後退する、引き下がる」などの意味が紹介されていることと関係するか。
- 37 辞書には **बच्चा** が罰として召し上げられるビー玉とある。
- 38 現在は木製の伝統的な独楽の入手は簡単ではない。市販されている独楽のほとんどがプラスチック製のものである。
- 39 訳者の手元にある複数のマラーティー語辞書には独楽のこの部分に該当する語積は見られないが、ネックレスの玉を綴じるための留め金なども **मोगरी** と言うようである。
- 40 本来は「音」の意。
- 41 動詞 **कापणे** には「切る」「割る」などの意味がある。
- 42 アール（軸）が二つある独楽の意。
- 43 ハート (**हाथ**) は「手」の意。
- 44 **जिल्ही** は **जिल्हा**（地域、地区あるいは県、ズィラーと呼ばれる行政区分）と関係のある語か。
- 45 辞書には爪や歯などで削り取ったり嚙り取ったりすることとある。
- 46 辞書にも独楽と独楽をぶつけることとある。
- 47 **मराठी शब्दकोश, दुसरा खंड, महाराष्ट्र राज्य साहित्य आणि संस्कृती मंडल, मुंबई, 2010,** にはおそらくこの **व्यायाम कोश** から引いたのであろうが、独楽が真っ直ぐに立たないで横になって転がることとしてこの **कत्तर** が収録されている。
- 48 手元の辞書類には該当する語が見あたらない。
- 49 脚注42の辞書にのみこの意味で語彙が採録されている。
- 50 辞書にはブーンブーンと音を立てて回る独楽をいうとある。
- 51 グジュラート州アーメダバード市では、毎年1月14日のマカラサンクラーティの日で大規模な世界凧揚げ大会が開かれている。
http://en.wikipedia.org/wiki/International_Kite_Festival_in_Gujarat_%E2%80%93_Uttarayan（閲覧日2014年12月14日）
- 52 **कमान** はアーチ状のものや弓などを指す。
- 53 **पैचुडी** は¹/₁₂、**चापट** は¹/₁₂、**अद्धा** は¹/₂、**पोण्या** は³/₄、**ताव्या** は1を表すか。
- 54 辞書には(1) **कारा** のようによく飛ぶ特別な形の凧(2)コブラの膨らんだ鎌首のような形をした凧とある。
- 55 **दोरी** (**दोरी**) は糸または紐の意味。
- 56 「懸命な努力」などの意味を持つ **अटपटा** という語が辞書にはあるが関連は不明。ヒンディー語の **अटपटा** とも関係するか。
- 57 **दोला** (**डोळा**) は「目」の意味か。
- 58 **मात्ता** (**मथ्या**) は「額」の意味か。
- 59 グジュラート語の「震える」の意味を持つ (**वधुड**) と関係ある語か。
- 60 いずれも当時の糸の商品名ではないかと思われるが判然としない。

ここでは「銘柄」と訳しておいた。

61 ラン科の薬草植物（学名 *Eulophia cametris.*）球根を粉にしたもので粘り気がある。

62 キンバイザサ科キンバイザサ（学名 *Curculigo orchoides*）

63 ヒンディー語では कन्ना。

64 風がくるくる回転することを表す भिन्नवर्णं という動詞がマラーティー語にある。

65 手元の辞書にこの語は見あたらないが、前後の文脈からして「切れる」という意味か。

66 辞書にはボール遊びの一種とあり、बदाबद という語には「ものを叩くときの音」の意味がある。

67 よく似た意味を持つ語に कुरगोट्या があるが、कुर の意味は不明。

68 पारंबी には菩提樹や浴樹の枝からぶら下がる子供の意味が辞書には見られる。

69 लकडी は木材の意味であるが、चुंब の意味は判然としない。ただし辞書によれば「飛びかかる」とか「殺到する」などの意味が見られる。

70 マラーティー語では普通は व्ण्टी-दान्दु-विटी दान्दु と呼ばれる。ヒンディー語でも गुल्लीडंडा （गुल्लीडंडा）と呼ばれる遊びである。

71 テルグ語の文法書によれば 1=ओकटि, 2=रेंदु, 3=मुडु, 4=नालुगु, 5=ऐदु, 6=आर, とある。本文では 5 と 6 の順序が逆になっている。तेलुगु शिक्का, श्यामला राव, विनीत प्रकाशन, 2013, p.70.

ただし、マハーラーシュトラの公立学校 8 年生用の国語教科書の中ではカンナダ語の影響と述べられている。प्रा.व.बा.बोधे, 'खेळ गावाकडचे', मराठी बालभारती, इयत्ता आठवी, महाराष्ट्र राज्य पाठ्यपुस्तक निर्मिती व अभ्यासक्रम संशोधन मंडळ, पुणे, 2013, p. 79.

72 ハマビシ科バラニテス（学名 *Balamites aegyptiaca*）

73 辞書によれば झक्कू は विटीदान्दु の遊びで得点を数える際の単位、ゲーム一回分の得点とある。また झूल も同じ意味の語として記載されている。

74 辞書にはムガルの千人隊長を指す語としてこの語の記載があるが、この場合に該当するかどうか不明である。

75 なぜここでイギリス風と説明がついているのか不明。

76 辞書によれば आवक は 1 を दुबक は 2 を表すとある。