

## 子どものあそび

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

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

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

膝小僧の傷は野山を駆け回った腕白あかしの証で、いわば勲章くんしょうみたいなものだ。

ガキ大将いたすらがいて、遊びのコツも教わり、悪戯いたずらもしたが、先輩後輩のつながりや仲間内には強い絆きずなが生まれた。

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

昔は、男の子と女の子と一緒に遊ぶことは稀まれで、それぞれの遊びがあった。

往時の子ども世界を思い起こし、子どもの遊びを書き留めてみた。

## 幼児の初動作あそび

おつむてんてん にんぎまま にんぎまま てんぐりてんぐり あわわ  
上がり目 下がり目 くるくるもうて 猫ん目

## 高い高い

「高い 高い たか〜い」幼児を両手で高く持ち上げる。

## お馬さんハイドウ

親が這って馬になり、幼児を背中に乗せて這い回る。

「お馬さん はいどはいど ヒヒ〜ン」と起きあがる仕草をする。

## はたお 機織り

親が仰向けに寝て、両脛に幼児を跨らせ、膝を曲げ伸ばししながら遊ばせる。

ぎいったんこ ばったんこ おまえのかかは、機織はたおって上手・1反・2反・3反・5反  
織ってひっくりかえし。

## にら 睨めっこ

「だるまさん だるまさん にらめっこしましょ笑うたらだめようんとこどっこいしょ」

## ことばあそび

「ソーダ屋の そうださんがソーダ喰うて 死んだそうだ  
葬式そうだ 葬式には ソーダ万十を出したそうだ」 「そうだそうだ」

## 尻取り歌

「一角二角三角四角 四角は豆腐 豆腐は白い 白いは兎 兎は跳ねる 跳ねるは蛙  
蛙は青い 青いは胡瓜 胡瓜は長い 長い日本 日本は強い」

## なぞなぞ 謎々

「入るとき要らないで入らない時要る物なーに」 「風呂ン蓋」<sup>ふた</sup>「はい、ご名答」

## 指遊び

「一・二っ・三・四の・二の・五・三・一・四の・二の・四の・二の・五  
一が刺した 二が刺した 三が刺した ……八（蜂）が刺した ぶんぶん」  
相手の手や頬をチクリと刺す真似をする。

## せっせっせ

歌いながら相手と手を突き合わせ、手を叩いて遊ぶ。  
「夏も近付く八十八夜 トントン 野にも山にも 若葉が 茂る トントン  
あれに見えるは茶摘みじゃないか トントン 茜<sup>あかね</sup>だすきに菅<sup>すげ</sup>の笠」

## ずいずいずっころばし

「ずいずいずっころばし ごまみそずい 茶壺<sup>ちやつぼ</sup>に追われて とっぴんしゃん 負けたら  
どんどこしょ 俵<sup>たわら</sup>の鼠<sup>ねずみ</sup>が米<sup>こめ</sup>喰うてちゅう ちゅう ちゅう ちゅう」

## ままごと 飯事（ままんご・まめんご）

お父さん・お母さん・子どもの役柄を決め、子どもの目から見た家庭生活を再現しながら役柄を演じて遊ぶ。オモチャの食器を使ったりして、ご飯やおかずを作る。子ども役は、それを食べた真似をする。

お医者さんごっこは、患者役がお腹を差し出し医者役が聴診器を当てて「ぼんぼんが痛かとね」と核心の演技。子どもはよく大人の仕草や行動を見ているものだ。

## 折り紙

正方形の色紙を折りながら様々な造形表現が楽しい遊びで、奴さん・袴<sup>はかま</sup>・カブト・だまし船・鶴などは誰にでも折れて、楽しい遊びである。

## 紙風船突き

越中富山の薬売りのお土産に紙風船をくれた。その紙風船を突いて遊んだ。

## 男児の遊び

### はし 目弾き

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

## ひよっとこ面

オオバコの茎二本を鼻んす(鼻腔)に掛けると何とも滑<sup>こっけい</sup>稽なひよっとこの顔になる。

## 鼻天狗どん

やまいも(自然薯)の蒴花<sup>さっか</sup>に唾をつけて鼻に貼ると、鼻天狗どんに早変わり。  
ヘクソカズラの花弁にも唾をつけて鼻頭に貼った。

## 笹舟づくり

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

## 草笛・木の葉笛

草や木の葉の柔らかい新芽を唇に当てて、リズムを奏でると即席の笛に早変わり。

## 猿<sup>ざるびゅう</sup>笛(イスノキ)

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

## 竹笛づくり

竹と笹を使い、縦笛・横笛を作る。表面を火であぶり、藁で擦って油分を取る。火箸や焼きごてで穴を開ける。穴の大きさや間隔で音色や音階が変わる。

## はまぐり<sup>はまぐり</sup>笛

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

## クチナシの風車

クチナシの花にヘゴ(ウラジロ)の軸を挿す。

## ドングリ独楽

ドングリを横切りにして下半分の芯にヘゴ(ウラジロ)の軸を挿すとひねりごま。

## マキの葉手裏剣

イヌマキの葉4枚を組み合わせて手裏剣を作って飛ばす。

## 榎の実の弥次郎兵衛

榎の実にヘゴ(ウラジロ)を挿して弥次郎兵衛。

## 足かけ(草毘)

チガヤやチカラシバを使い二株の葉を結び合わせて人の通り道に毘を仕掛ける。  
毘に掛かると、やんやとはやし立てた。

## 双六

平安時代、宮中の女官たちが遊んだといわれ、江戸初期に「絵双六」として一般の遊びになった。

「道中双六」「名所双六」などがあり、サイコロの目数に応じて大きな絵でルートをたどり、早くゴールした者が勝ちとなる。

## 将棋<sup>しょうぎ</sup>碁あそび

奈良時代に唐から伝わったといわれる。坂田三吉が有名であるが、「将棋指しは親の死に目にもあわない」と言われるほど熱中する遊びである。

子どものあそびは、「将棋崩し」や「挟み将棋」で遊んだ。

## 国盗り

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

## 鬼ごっこ（鬼っ子・鬼んご）

数人で追い掛けっこをする。鬼にタッチされた人は、鬼になって追いかける。

できるだけ大きい子から追い回し、小さい子は援護した。

## 抜き足差し足

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

## かくれんぼ（かくれんご）

鬼が百まで数える間に物陰に隠れ、最初に探し出された人が鬼になる。全員が見つかるまで探す。

百まで数えるのは面倒、早い数え方を編み出した。

「にーしーろっくわっじゅう、にしろっくわっじゅう」

「からいもんいだるまで、からいもんいだるまで」

## 缶蹴り

空き缶が陣地で、鬼は陣地を離れて隠れている人を探したら「〇〇さん」と名前を呼んで缶を踏む。見つかった人は一回お休み。全員が見つかるまで探す。

鬼が陣地を離れた間に誰かが缶を蹴飛ばせばお休みの人は復帰して隠れる。

## 陣切り 陣盗り

2カ所の陣地に分かれ、陣を離れて相手を追い掛け、体にタッチされたらお休み。

陣の番人の隙を狙って相手の陣地をタッチして「陣取った」と宣言すれば勝ち。

かたつむり状の螺旋を引き、内外双方に陣をおく。

2・3人ずつに別れ、同時にスタート。会ったところでじゃんけんして、負けたら次の人がスタート。相手の陣に近づき「陣取った」と宣言すれば勝ち。

内側は、目が回りやすく不利だから交代する。

## メンコ（ペッタ 打ちお越し）

紙製で丸型と長方形の物があり、武者絵や有名人などが描かれている。

相手のペッタを打ち起こしたり、ペッタの下をすくったら勝ちで、相手のペッタは貰える。

## むくりゅう 棕粒当て

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

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

## 打ち出し

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

## たか揚げ はた揚げ（凧揚げ）

江戸初期に始まり、元禄の頃大流行したと言われる。菱凧・奴凧・バラモン凧・連凧<sup>れんたこ</sup>などの種類がある。バラモン凧は、風を受けてブーンと唸る。

## 輪回し（竹輪・金輪）

V字になった竹の枝を使って桶や樽の箍<sup>たが</sup>（輪）を回す遊びで、狭い畦<sup>あぜ</sup>道を巧みに走ったものだ。今はよき思い出である。

後には自転車のリムを使うようになった。



## こま 独楽回し

ひねり独楽・でべそ独楽・とんぼ独楽・剣独楽・掛け独楽がある。

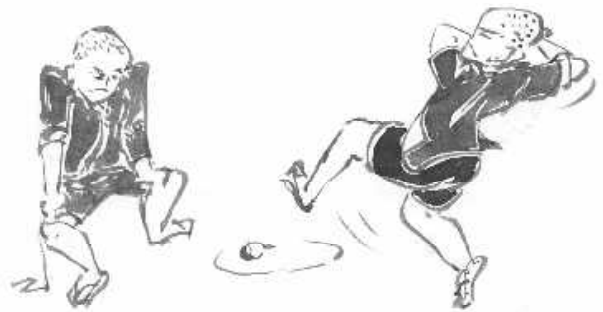
剣独楽には、<sup>なた</sup>鉈剣と<sup>おの</sup>斧剣とがあり独楽の剣を鍛冶屋に別注して「独楽の割りぐら」で遊んだ。

回し方は引き・投げ・流しがある。

早回しぐらは、短く紐を巻いて回し、紐で早くすくい取った方が勝ち。

長回しぐらは「長生きしょうもん性比べ」と唱えて長くまで回れば勝ち。

独楽が静止状態になると「眠った」と言った。



## 掛けご独楽

掛け独楽の遊びは、小振り・中振り・股越し・大振りがあり、宙へとばす高度な技を

競った。鍋の蓋や土瓶の蓋で練習をした。

### けんたま 剣玉

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

### にくだん 肉弾もも（肉弾戦相撲）

ヒョウタン型の島を作り、周りは海、島の宝を守る側と海賊側の肉弾決戦である。

海に引きずり出されたり、海賊を島の中へ引きずり込む。倒れたり、手や尻が地面に付いたら一回休み。

海賊は、ひょうたん島の一カ所の入り口からしか入れない。海賊が宝を踏むと負け。海賊を全滅させると勝ち。

### 通せんぼ

地面に釘を立て、線を引ながら相手の進路を封じこめる遊びで、2・3人で遊ぶ。

### ネンガラ（棒杭倒し）

ネンガラは、江戸時代長崎にいた外国船の船員（ネングロー）たちの遊びだという。

30センチ程の檜の木で棒杭を作り、柔らかい田圃の土に突き立てて遊ぶ。相手の棒杭を倒すと勝ち。数人で順繰りに打ち合って遊ぶ。

後には、五寸釘くぎを使って「釘倒しくぎ」をした。

### 棒野球

ベースの代わりに30センチ位の掘り鉢状の穴を掘り、ボールの代わりに30センチ位の棒切れを斜めに置いて、先端をバット（50センチ位の棒）で軽く跳ね上げ、その棒切れをバットで打ち飛ばす。

飛んできた棒切れをキャッチすればアウト。キャッチした人が打者になれる。

我先にキャッチしようと打者に近づき過ぎて飛んできた棒切れで頭を負傷した事故以来、棒野球は禁止された。

### 蹴り馬

立った人の腰に捉まり二人で馬になる。

馬の不意をついて飛び乗る。

馬に飛び乗り損ねて落馬したり、蹴られた人は交代して馬になる。暴れ馬に飛び乗るのは迫力がある。

「油断大敵、蹴られて泣くな」

### つなぎ馬

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



## 竹とんぼ

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

## ブンブン

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

## 竹鉄砲

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

## 水鉄砲

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

「じご鉄砲」は吸い口と噴射口が一緒である。  
握り手から水が出る「水突き」では「的落とし」などで遊んだ。

## さかし しゃかし（竹馬）

「<sup>さが</sup>険し」は不安定で危険を伴うことからのネーミングであろうか。「<sup>さきあし</sup>鷺足」・「下げ足」という地方もある。

山竹などで手作りして、得意気に一メートル位のさかしを土手から乗っていたものだ。

片足跳び・組み手・逆手・扇子・中貫き・後ろ歩き・走りぐらなどの技を競う。



## 山こぶ（<sup>こがねくも</sup>黄金蜘蛛）の喧嘩

足が長く、大きい「山こぶ」を捕りに行く。去年優秀な山こぶが捕れた場所は誰にも教えない。

お互いに自慢の山こぶを一本の木に這わせて、山こぶ同士を戦わせる。相手を追い詰め、糸に垂れ下がって逃げ出したら勝負あり。

## <sup>ひよどりわな</sup>鶇 罾


木の枝を押し曲げ、先端を罾に連結して <sup>ひよどり</sup>鶇 が入ると入り口が塞がる仕掛けになっている。罾には麦などの餌を入れておく。時には鳩が掛かっていることもあった。

## ゴム銃

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


## メジロ捕り やんもち (脂麩)

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

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

物音を立てないように身を隠してじっと待つ。飛んで来たメジロがやんもちに足を取られてぶら下がったら、暴れないうちに素早く外してやる。

※ やんもちが取れにくいときは、石油を染ませた布で拭くとよくとれる。

他に、「落とし籠」で捕る方法もある。籠は二段になっていて、下段にのメジロを入れ、上段はメジロが入ると蓋が閉まる仕掛けになっている。

息を潜めてメジロが籠にはいるのをじっと待つ。

※ メジロ籠は先輩の手ほどきを受けながら作ったものである。



## ツチガエル (どんく) 釣り

チャー (イエバエ) を糸で結んだ竿をドンクの前に垂らすとすぐ食いつく。

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



## 魚釣り

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



## 鰻 捕り 鰻手籠

ミミズを棕櫚しゅろの皮に包み、うなぎてごうなぎてごの中に入れて、川底に沈めて置き、翌朝上げる。ヌルヌルした鰻は、切り板まないた(俎)に頭を錐で打ち付け、カボチャの葉でつかんで滑ぬめ



りを取って調理した。

オオミミズを付けて、短い竿釣りやはえ釣りでも楽しめる。

### がね（蟹）<sup>てご</sup>手籠

竹製の籠の中に魚の調理くずなどの餌を入れておく。

ヤマタロウ（モクズガニ）が一端、籠の中に入ると出られない仕組みになっている。

※ 蟹は甲羅をつかむと挟まれない。



### せび（蝉）捕り

蝉の名前は鳴き声そのまま名前になった。わせわせ・じいじい・すぐっしょ・ぜーりんぜーりん・かなかな



### ホタル捕り

麦藁を編んでホタル籠を作り、ネコンシャミセン（ナズナ）を入れる。菜種を収穫した後の茎を束にして飛ぶホタルを捕る

### 草の実や木の実採り

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



### なば（茸）<sup>きのこ</sup>採り

松茸は<sup>きのこ</sup>茸の王様で「香り松茸、味シメジ」と云い、秋の味覚の代表格である。松茸は春と秋に採れるが松食い虫被害で松の木が激減し、滅多にお目にかかれない。

松茸の<sup>ありがた</sup>在処は親にも教えないと言うほど貴重である。

他に、シロナバ・シイタケ・キンタケなどがある。

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

## 山芋（<sup>じねんじょ</sup>自然薯）掘り

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

途中で折れないように大事に掘っていく。土手は掘りやすいが、木の根の多いところは骨が折れる。

## 天気予報

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



## 女子の遊び

### かるた取り

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

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

座に絵札を広げ、一人が読み札を読み上げる。最初の文字の絵札をみんなで取り競う遊びである。「犬も歩けば棒に当たる」ことわざもかるたで覚えた。

## あやとり

江戸時代に始まり、貞享・元禄頃が盛んになったといわれている。

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

## ハウセンカ（トミシャゴ）のマニキュア

鳳仙花の花弁を揉んで爪に張り、着色する。※ 鳳仙花には「爪 <sup>つめくれない</sup>紅」の別名もある。

## <sup>れんげ</sup>蓮花の王冠

レンゲソウの花をつないで王冠を作る。草で動物玩具を作ったり、<sup>まき</sup>槇の葉を組んで手裏剣を作る。

## <sup>じゆす</sup>数珠玉の首飾り

熟れた数珠玉に糸を通して首飾りを作る。

## おはじき

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

手に交代する。

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

### 花一匁

数人づつが手をつなぎ、二列になって二メートル程離れて向かい合う。はじめの組が「ふるさとまとめて 花一匁」と歌いながら片足を前へあげて後ろへ下がる。

相手の組が「良子ちゃん欲しいや 花一匁」と歌いながら片足を前へ上げて後ろへ下がりがり、じゃんけんをする。「じゃんけん しょうい」

勝った組は「勝って嬉しい 花一匁」と歌いながら片足を前へあげて後ろへ下がる。

良子ちゃんは勝ち組へ移動する。

負けた相手は「負けて口惜しい 花一匁」と歌いながら片足を前へあげて後ろへ下がる。

(繰り返し)

### 通りゃんせ

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

「通りゃんせ 通りゃんせ ここは どの細道じゃ。天神さまの細道じゃ どうぞ通して 下しゃんせ

ご用のない者 通しゃせぬ この子の 七つのお祝に 行きはよいよい 帰りは怖い 怖いながらも 通りゃんせ 通りゃんせ」

### おじゃめ (お手玉遊び)

歌いながら、熟達度に応じて二つ～五つのお手玉を交互に空中に放って遊ぶ。

「ひやよ みやよ いつ (五) む (六) なな (七)

や (八) は このつ (九) と とんを (十)

せん (千) で 上がって おーさん こーさん

あなたのお庭に 梅が三本 桜が三本 合わせて六本

しーかものや たーかものや

ひ ふ み よ いつ む なな や このつ と とーを

今時ばやりの三十だたみ 三十だたみ

上がりましたかね」(最初から)



## まり 鞠つき

歌いながら股や片足をくぐらせてまりをつく遊び。  
「いちにとらん にいとらん のお、とおっとおと」  
「あんたがたどこさ 肥後さ 肥後どこさ 熊本さ  
熊本どこさ 船場さ 船場山には 狸がおってさ  
それを猟師が 鉄砲で撃ってさ 焼いてさ 煮てさ  
喰ってさ うまさで さっさ」



## 羽つき

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

## ケンケンパタパタ

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

## ゴム跳び

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

斜めから助走して後ろ向きで、爪  
先をゴムに引っかけて跳ぶ。上達す  
ると背丈以上も跳べる。

スカートの端をパンツのゴムに挟  
んだり、スカートを片手で押さえて  
跳ぶ姿が思い浮かぶ。



## 縄跳び

3メートル位の縄を二人で回し、回る縄の間を跳ぶ。  
「郵便や 配達や もうかれこれ12時バン（ですよ）  
やさか もっさか 股がれや」  
「郵便やさん ハガキが十枚落ちました  
拾ってあげましょ 1枚 2枚 … … 10枚  
お船の船頭さん渡しておくれ 今日は大波、渡せません  
1 2 3 4 … … 9 10」  
「〇〇ちゃん おはいり あっぷくちきちきあっぱっぱ  
じゃんけんしよい あいこでしよい 負けたお方は出て  
頂戴」

