

カルタ（百人一首）を使用した新しい競技法の紹介

国語教育専攻 勝俣 隆

はじめに

カルタ（百人一首）を利用した競技法（遊び方）で、一般的なものは、「散らし」「源平戦」「坊主めくり」等であろう。今回は、筆者が16年前の平成11年（1999年）に考えた競技法をはじめとして、いくつかの筆者が創作した新たな競技法を紹介したい（注1）。筆者のゼミでは毎年、お正月にゼミ行事としてカルタ会を実施してきた。いつも「散らし」と「源平戦」をしてきたが、予定より早く終わってしまったので、新しい競技法として、実施したものが、最初に紹介する「三国志」である。その後、何度か繰り返して行ってきて、学生からも、面白いということで、定着してきたので、具体的方法を紹介し、新たな競技法として広めたいと考えている。これは、百人一首を覚えることで楽しむことができる競技であるから、小・中・高・高専・大学等の国語の授業で実践できるし、3人以上いれば、家庭でも楽しめる競技である。具体的には、次の通りである。他の競技についても、学校教育や家族団欒の場などで、楽しむことができるものなので、是非実践してもらいたい。

一、 三国志

① 名称

この遊び方は、「源平戦」が源氏と平家の二大勢力の対決であることから、向かい合った二グループに分かれて戦う（勿論、競技用カルタなら単独での戦いで、空札もある）のに対して、中国の三国志が魏呉蜀の三カ国に分かれ、三者鼎立したことにちなみ、三グループ（最低三人）に分かれて戦うものである。それで、この競技の名称を「三国志」と名付けた。従って、グループ名を魏・呉・蜀と名付けて対戦することもできよう。歴史の勉強にもなるし、まあ常識として知っておいてほしい名称ではある。それぞれのグループのリーダー（大将）が、曹操・孫権・劉備と名乗っても面白いが、そのあたりは、自由に任せたい。本稿では、とりあえず、ABCのグループ名を使う。

② 競技者

一グループの人数は、1人から最大4～5人まで十分行える。3グループに分かれるから、一組の百人一首を使った競技者の数は、最低3人から最大15人程度である。他にカルタの詠み手が一人必要である。勿論、音響機器に詠み上げさせることも出来るが、スピーディーに展開するためには、詠み手があつた方がよい。ただ、仮に40人のクラスでこの競技を行おうとすれば、3グループか4グループに分かれても、詠み手は一人でよい。詠み手がたくさんいると、煩くて競技に集中できなくなる。また、なるべく競技自体に児

童・生徒・学生が参加した方が良いと考えるからである。従って、国語の授業で行うなら、まず詠み手は教師が務めるのが望ましい。そのうち、慣れてきたら、生徒や学生に詠み手をさせることも勿論可能である。三グループに分かれて戦うからと言って、人数をまったく平等にする必要はない。一度「散らし」の競技を行い、取った枚数で、それぞれの児童・生徒・学生の能力を判断し、熟達した者は、熟達したもののグループ、慣れない者は慣れない者同士のグループで試合をさせた方が、それぞれの能力に応じた試合を実施できるので、より望ましい。仮に、10人の「散らし」での取得枚数が、A 22枚、B 20枚、C 15枚、D 10枚、E 8枚、F 7枚、G 6枚、H 5枚、I 4枚、J 3枚であるなら、上位のABC、中位のDEF、下位のGHIJは、それぞれ、より近い能力で試合ができるように組み合わせるべきである。

その場合、ABCが魏呉蜀に分かれて戦う場合と、上位のAに対して、中位のDと下位のGが連合を組んで戦う場合などいろいろの組み合わせが可能である。ただ、上位と下位の者を組み合わせた場合、ほとんどの札を上位の者が取るかたちになるので、下位の者は場合によっては参加する意欲が低下する恐れもあるので、下位の者でも札が取れるようにするには、下位の者同士で、札を取り合うような形態を考える方が望ましい。

いずれにしても、同じ程度の能力を持った者同士を対戦相手とすることで、試合が白熱して、より競技者が楽しめることは請け合いである。

③ 札の配り方

100枚（空札を入れる方法もあるが、競技用でなければ、空札を入れるのは、興を削いでしまうので、止めた方が良い。）の札をどのように三グループに分けるか疑問に思われるであろうが、それこそが、この遊び方のカギとなる大事な点である。

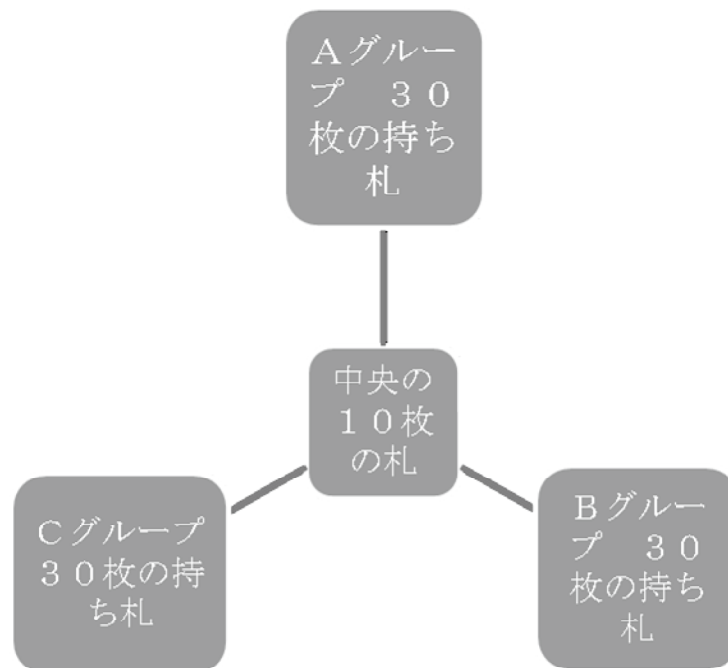
札の分け方は、次のような何種類かがある。

各グループ	33枚ずつ×3組＝99枚	残り	1枚
各グループ	32枚ずつ×3組＝96枚	残り	4枚
各グループ	31枚ずつ×3組＝93枚	残り	7枚
各グループ	30枚ずつ×3組＝90枚	残り	10枚
.....			
各グループ	25枚ずつ×3組＝75枚	残り	25枚

これ以上に、もち札を減らす方法も有りうるが、実戦からすると、勝負が早くつきすぎて面白みが減ってしまう。皆が楽しめる時間を考えると、30枚は各グループの手元に有った方が良い。

さて、それぞれのグループの持ち札の数は決まっても、残りの札はどうするのか。これは、各グループから等距離である中央において、各グループが取り合う札とするのである。

以上、説明したことを図示すれば、次のようになる（持ち札30枚の場合）。



④ 札の並べ方

次に、各グループの札と中央の札の並べ方について説明する。30枚と、中央の10枚の札を例にとると、次のようになる。

ア、30枚の札について

競技者の数によって、異なるが、一グループが一名であれば、札を自分側に向けて一列を10枚で、3列を平行に並べ、三段になるように並べれば良い。

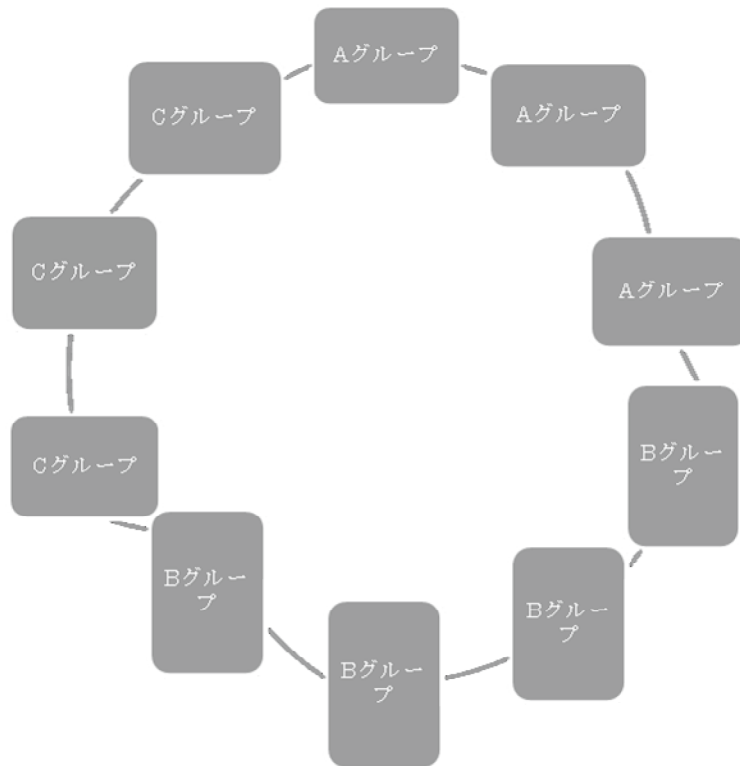
一グループが2名の場合は、少し間隔を開けて、やはり三段に並べれば良い。

一グループが3名の場合は、一列15枚の二段にした方が、恐らく見やすい。

一グループが4~5名の場合は、一列15枚で二段にし、少し間隔を広げた上で、中央の2~3名は、自らの陣営の札を取ることに専念し、両側の一名ずつについては、右端の者は、右側の敵の、左側の端の者は、左側の敵の札を取ることに専念するのが良い。勿論、中央の2~3名のうち一人を中央の札専門にすることも可能である。他の二グループも同様の形で、札を並べて、どこのグループも、同じ条件にすることが肝要である。

イ、中央の10枚の札について

中央の札は、どのグループからも等距離にあり、また、向きについても、不公平がないようにしなくてはならない。そのためには、たとえば、次の図のように、円環に札を並べて、三枚ずつは、それぞれのグループの方向に並べて、残り一枚はジャンケンで勝ったグループの方向に並べると言ったことが必要であろう。上位者には、札の向きはあまり問題



にならないであろうが、下位のグループには、かなりの問題になる可能性があるから、競技者全員が不公平感を抱かない並べ方が重要である。上の図は、Bグループがジャンケンで勝ったので、4枚を自陣の方向に並べ、他のグループは3枚ずつを、自陣の方向に並べた図である。

⑤ 競技方法

さて、実際の競技はどう行うか説明したい。

- 1, 100枚の札を、④の配布方法で、各グループに配り、各グループは、人数に応じて、自陣の札を配置する。
- 2, 残り10枚の札をジャンケンして、勝ったグループが4枚、他が3枚ずつ受け取り、中央に自陣の向きに並べる。その時、その位置が、各グループから均等になるような場所に置くこと。
- 3, 少し時間を与えて、どこにどのような札があるか見ておく。
- 4, 詠み手が読み札を上句から読んで、競技者が下句の札を取るのは、通常のカルタ競技と同じ。ただその場合、幾つかルールがある。
 - ア、自陣の札を自分が取ったら、裏側にして、横または後ろに置いて、自陣の札の数を減らして行く。
 - イ、他のグループが自陣の札を取ったら、その札は相手が自分側の横や後ろに裏返して置くと共に、自分の札の中から任意の一枚を渡すので、それを受け取って、自陣の

札に加える。つまり、相手側は自分側の札が減るが、取られた自陣側は札の数はプラスマイナスで変わらない。

- ウ、 逆に、自陣側が他の二グループのいずれかの札を取ったならば、同様に自陣側の任意の札を渡して、自陣の札を減らす。取られた側は、プラスマイナスで数は変わらない。
- エ、 中央に置かれた札を自陣側が取った場合は、裏側にして、横または後ろに置いて、さらに、その空白となった部分に自陣から任意の札を出して自陣の札の数を減らす。その上で、さらに、他の二つのグループにも、自陣側の任意の札を一枚ずつ渡す。これによって、自陣側は、一度に自陣の札を三枚減らすことが出来る。これが、このゲームの面白い点で、醍醐味である。
- オ、 同様に、他のグループが中央の札を取ってしまうと、自分も札が増えてしまうのだから、大変なことになる。
- カ、 とにかく、こうした形で、自陣の札を減らしていき、自陣の札が早く無くなった方が勝ちである。
- キ、 お手付きの時は、どうするのか。これについては、別項で述べたい。
- ク、 一グループが終わった段階で、試合を終えることも出来るし、続けて残りの二グループの勝敗を決めることも出来る。それは、その時の試合の盛り上がりによって、決めればよいことであろう。

⑥ お手付きの対処法

お手付きをした時に、どう対処すべきかについては、いくつかの方法が考えられる。

- ア、 隣のグループの札を間違えて取ってしまった時は、その札を自陣に受け入れて自陣の札を増やす必要がある。其の上で、一回休むという方法も考えられるが、罰則を厳しくするのは、興味を削ぐので、あまり勧めない。原則は、札をもらうだけでよいとしたい。
- イ、 中央に並べた札をお手付きした時は、両隣のグループから一枚ずつ札をもらわなければならない。この場合も、一回休みとすることも考えられるが、このあたりも、競技者の興味を削がないように気を付ける必要がある。原則としては、両隣から1枚ずつ、合計2枚もらえば、かなりの負担になるので、それでよしとすべきであろう。

⑦ 教育的効果

カルタ競技は遊びの面もあるが、教育的効果も高い。どういう効果があるかをまとめれば、次のとおりである。

- 1、 百人一首をしっかりと覚えた方が早く取れるので、勝ちたいと思えば、真剣に覚えるので、古典学習として効果が期待できる。
- 2、 集中力や敏捷性・判断力等の向上が期待できる。相手より早く札を取るためには、集中力を高める必要があるし、敏捷性が必要である。また、相手にどの札を与えるべきかなど、即座の判断力が要求される。
- 3、 勿論、どこにどういう札があるのかを記憶する記憶力も不可欠である。

- 4、 また、世の中は、ルールに従って動いている。この競技を通し、社会生活においては、法律や慣習、取り決めなどのルールに従って生きることが必要であることを、自ら学ぶことが出来る。与えられた知識ではなく、実戦を通して、ルールを体感できるところが此の競技の利点である。
- 5、 チームワークの力を増大させる効果。グループ単位で纏まって戦うことが多いので、グループになった者同士の結束を強める事が出来る。
- 6、 三国志の時代背景や登場人物に思いを馳せたりして、歴史を学ぶ機会ともなる。
- 7、 これらの能力や効果は、学校教育・社会生活において必須のものであり、この競技には、こうした諸能力を養う効果が期待出来る。

二、 カルタ（百人一首）による神経衰弱

是は、トランプの神経衰弱の百人一首版である。どう行うかという、次のようである。

学校教育の場合を示すが、家庭等で行う場合も基本的に同じである。

1、 札の組み合わせの作成

ア、 取り札の配布。

教師が生徒に取り札100枚を児童・生徒・学生に万遍なく配る。たとえば、一クラス40人の授業なら、一人2～3枚の配布となる。

イ、 次に教師が読み札を詠み、下の句が一致する札を持っているものに挙手させ、読み札と取り札の組み合わせを作る。その時、2から3枚の手持ちの札が早く無くなった者を勝ちとすれば、準備段階の作業自体をゲーム的なものに変更出来る。特に、小学校段階では、かなり児童が夢中になる可能性がある。

ウ、 イの作業を繰り返し、100組の読み札と取り札の組み合わせを作る。

2、 グループの編成

ア、一クラス40人であれば、8人で5つのグループに分ける。

イ、一グループに対し、1で作成した札の組み合わせを配る。取り敢えず札50組を使う。

3、 競技

ア、それぞれのグループは受領した10組の札20枚を良く切って、裏側にして畳の上、あるいは、机を幾つか並べた上に散らして置く。

イ、グループごとにジャンケン等で、最初の競技者を決め、トランプの神経衰弱同様に、裏になった札二枚をめくり、もし、読み札と取札が同じ歌であれば、それを自分の札として獲得できる。

ウ、めくった札が異なる歌であれば、同じ位置に裏返して戻し、次の競技者が同様にめくって行く。

エ、最終的にすべての札を取り終わったところで、一番多くの札を取ったものが勝者となる。勿論、多い順に、順位を付けることも可能である。

4、発展

- ア、最初は10組20枚で行うのが適当であるが、慣れてきたら、百人一首のカルタセットを増やして、20組40枚や、25組50枚で行うことも可能であろう。
- イ、授業としておこなう場合は、札の傷等で、裏側の文字を覚えてしまう可能性もあるので、10組20枚であれば、隣のグループと次々と札のまとまりを交換させることが必要であろう。

5、教育的効果

- ア、記憶力の増大や、集中力・判断力の増大に繋がる競技である。
- イ、フェアプレイを行うことで、人間にとって必要な品性を磨くことができる。
- ウ、家庭で行う時は、一家団欒、学校では親睦融和など、皆で楽しむという気持ちを醸成できる。

三、 三角関係

是は、トランプの「戦争」という競技の百人一首版である。「戦争」は教育の世界には相応しくない用語なので、敢て使わず、「三角関係」に変えた。「三角関係」とは、次のような競技である。

1、100枚の絵札から、人数に応じて、10枚から25枚の札を予め抜き取って置く。

2、残りの枚数を参加者の人数で割って、均等に配分する。例えば、次のようである。

- ア、2人・・・10枚取った場合は、一人45枚。20枚取った場合は、一人40枚。
- イ、3人・・・10枚取った場合、一人30枚。25枚取った場合、一人25枚。
- ウ、4人・・・20枚取った場合、一人20枚。
- エ、5人・・・10枚取った場合、一人18枚、20枚取った場合、一人16枚。
- オ、6人・・・10枚取った場合、一人16枚。
- カ、7人・・・16枚取った場合、一人12枚。23枚取った場合、一人11枚。
- キ、8人・・・12枚取った場合、一人11枚。
- ク、9人・・・10枚取った場合、一人10枚。
- ケ、10人以上の場合・・・2~3のグループにまとめて、グループ戦にした方がよい。その場合は、札の出し方は、グループのそれぞれが札を持ち、左端の者から順に出していけば全員に回る。つまり、一回目は、左端の者が、二回目はその右隣の者が、三回目は、さらに、その右隣の者がという形で、順番に自分の持ち札を出していけばよい。

- 3、なお、抜き取る札を作るのは、配布枚数を平等にするためと、競技に変化をつけて、勝者がさらに有利になるようにして、ダイナミックにするためである。
従って、その必要がなければ、この札は作らずに、単純に人数で割って配分することも可能である。ただそうした、例えば、100枚を三等分しても、33枚ずつであまりが1出てしまうので、その場合は、ジャンケン等で、その余った分を配分する必要がある。
ただ、そうすると、本当の意味では平等で無くなってしまう点に問題がある。
- 4、持ち札が行き渡ったら、手持ちの札を裏側にして良く切る。
- 5、手持ちの札を重ねて持つ。
- 6、予め、抜き取った札は、良く切った上で、裏側にして見えないようにして、中央を重ねて置く。
- 7、一斉の合図で、一番上の札を表にして手前において、全員に見えるようにする。
- 8、絵柄は、女性・男性・僧侶の三種類のいずれかが出るはずで、その時、出た絵柄で勝敗が決まる。即ち、女性（姫）は、男性（おじさん）に勝ち、男性（おじさん）は僧侶（坊主）に勝ち、僧侶（坊主）は、女性（姫）に勝つ。これは、男性は女性に弱く（甘く）、男性（武士など）は仏門に厳しく、女性は僧侶（宗教者）に弱い面をそれぞれ持つことが比較的多い（偏見かも知れないが）という、人生の一面を反映したものである。
- 9、例えば、一番多い9人の場合、女性が3人、男性が4人、坊主が2人出たとしたら、一番員数の多い男性が先ず勝つ。
- 10、次に男性の札を出した4人がもう一度、新たな札を出し、今度は、女性が2人、男性が1人、僧侶が1人であれば、女性を出した2人が勝つことになる。
- 11、次に女性の札を出した2人がもう一度、札を出し、女性の札と男性の札なら女性が、男性の札と僧侶の札なら男性が、僧侶の札と女性の札なら僧侶の札を出したものの勝利となる。これが最終的勝利者で、その場にある札をすべて集めて自分のものとする事が出来る
- 12、もし、2人までになった時に出した札が同じ絵柄の札であれば、絵柄が異なるようになるまで、競技を続け、勝敗を決める。
- 13、二回目は、一回目に勝利を得た者が、中央に重ねた札をめくって表にすることから始める。この時、自分の手持ちの札は使わなくて良いので、札が減ることはない。
- 14、その後で、残りの者は、自分の札を上から順に表側にしてその場に出す。
- 15、以下、上記の繰り返しによって、勝敗が付くまで行う。
- 16、二回目の勝者になった者は、3回目の初めに中央に積み上げた札の一番上の札を表にして置き、以下、同じ競技を続ける。
- 17、参加者の内、一名の札が無くなってしまった段階で、札の枚数を数え、順位を付ける。
- 18、教育的効果・・・運任せのゲームなので、親睦が最大の効果である。

四、 五十音図

これも、トランプの「戦争」という競技の百人一首版である。「戦争」は教育の世界には相応しくない用語なので、敢て使わず、「五十音図」に変えた。「五十音図」とは、次のような競技である。

- 1、100枚の字札から、人数に応じて、10枚から25枚の札を予め抜き取って置く。
- 2、残りの枚数を参加者の人数で割って、均等に配分する。例えば、次のようである。
 - ア、2人・・・10枚取った場合は、一人45枚。20枚取った場合は、一人40枚。
 - イ、3人・・・10枚取った場合、一人30枚。25枚取った場合、一人25枚。
 - ウ、4人・・・20枚取った場合、一人20枚。
 - エ、5人・・・10枚取った場合、一人18枚、20枚取った場合、一人16枚。
 - オ、6人・・・10枚取った場合、一人16枚。
 - カ、7人・・・16枚取った場合、一人12枚。23枚取った場合、一人11枚。
 - キ、8人・・・12枚取った場合、一人11枚。
 - ク、9人・・・10枚取った場合、一人10枚。
 - ケ、10人以上の場合・・・2~3のグループにまとめて、グループ戦にした方がよい。その場合は、札の出し方は、グループのそれぞれが札を持ち、左端の者から順に出していけば全員に回る。つまり、一回目は、左端の者が、二回目はその右隣の者が、三回目は、さらに、その右隣の者がという形で、順番に自分の持ち札を出していけばよい。
- 2、持ち札が行き渡ったら、手持ちの札を裏側にして良く切る。
- 3、手持ちの札を重ねて持つ。
- 4、予め、抜き取った札は、良く切った上で、裏側にして見えないようにして、中央を重ねて置く。
- 5、一斉の合図で、一番上の札を表にして手前において、全員に見えるようにする。
- 6、字の札、所謂取り札のうち、始まりの文字に注目した競技である。下の句の冒頭は、「あはれことしのあきもいぬめり」のように、「あ」から始まる歌や、「いづくもおなじあきのゆふぐれ」のように「い」、「うきとみしよぞいまはこひしき」の「う」などのように、アイウエオ以下、「をとめのすがたしぼしとどめん」の「を」まで、アイウエオ順に並べることが出来る。それで、一斉に出した札の最初の字に注目して、五十音の「あ」に近いものほど、優位に立つと決めておけば、勝敗を決めることが出来る。例えば、上の例で言えば、「あはれことしのあきもいぬめり」の札は、「いづくもおなじあきのゆふぐれ」や「うきとみしよぞいまはこひしき」の札よりも強いことになる。(注2)
- 7、例えば、9人の場合、「あ」の札が2人、「い」の札が1人、「こ」の札が1人、「し」の札が1人、「ひ」の札が3人、「み」の札が1人であれば、「あ」の札を持つ2人が残る。
- 8、次に「あ」の札を出した2人がもう一度札を出して、「く」の歌が一枚、「も」の歌が一枚出れば、当然、「く」の歌を出した者が勝者となる。これが最終的勝利者で、その場にある札をすべて集めて自分のものとする事が出来る。
- 9、もし、2人までなった時に出した札が同じ文字で始まる札であれば、冒頭の文字が異なるようになるまで、競技を続け、勝敗を決める。第二字の優劣で決める方法もあるが、

最初の文字に限定した方が良いであろう。

- 1 0、二回目は、一回目に勝利を得た者が、中央に重ねた札をめくって表にすることから始める。この時、自分の手持ちの札は使わなくて良いので、札が減ることはない。
- 1 1、その後で、残りの者は、自分の札を上から順に表側にしてその場に出す。
- 1 2、以下、上記の繰り返しによって、勝敗が付くまで行う。
- 1 3、二回目の勝者になった者は、3回目の初めに中央に積み上げた札の一番上の札を表にして置き、以下、同じ競技を続ける。
- 1 4、参加者の内、一名の札が無くなってしまった段階で、札の枚数を数え、順位を付ける。
- 1 5、教育的効果
ア、小学校低学年で、五十音の並び方をしっかり身に付けさせるには効果があると考え
る。
イ、運任せのゲームなので、親睦が最大の効果である。(注3)

(注1) これらの競技を考案した時期は、次の通りである。

三国志・・・平成 11 年 (1999 年) 1 月

カルタ (百人一首) による神経衰弱・・・平成 27 年 (2015 年) 1 月

三角関係・・・昭和 58 年 (1983 年) 1 月ごろ

五十音図・・・平成 27 年 (2015 年) 1 月

他にも考えているものがあるが、紙幅の関係で省略する。

(注2) 「をとめのすがたしばしとどめん」のように、冒頭が「を」で始まる場合、現代の標準的な発音に従い、「あいうえお」の「お」として扱うか、表記を尊重し、「わみうゑを」の「を」として五十音の最後とするかは、教師またはそのゲームでのリーダーが、参加者の同意を得て、事前に決めておくべきである。

(注3) 勿論、札を各競技者が自分のみ見える状態にしておいて、他の競技者が何を出すかを予想して、自己の札を出す方法も可能である。競技に慣れてくれば、その方がより楽しめるであろう。それは、もう一つのゲーム「三角関係」の場合も同様である。