



い き い き

小 富 士 っ 子



R 6 学校便り No11

令和 6. 9. 2 0

四国中央市立
小富士小学校

おりうち 降り打ち



広報「四国中央」の令和6年8月号の「四国中央TIMES」のコーナーに「全日本健康麻将（マージャン）選手権 愛媛予選」で上位の成績を収めた「四国中央チーム」が静岡県で開催される決勝戦に出場する記事が掲載されていました。（結果は聞いていませんが…。）マージャンは、賭けが行われる場合もある娯楽であり、深夜までしていたり徹夜でしていたりすることもあるなど、不健全で不健康なイメージを持っている人もいます。私も若い頃は、よくマージャンをしていましたが、どちらかと言えば不健康な楽しみ方になっていたように思います。しかし、マージャンには、**親睦を深めたり、戦略性を磨いたりするなど、様々な楽しみ方ができる側面**があります。戦略を練るのに頭を使うので、**脳の老化を防ぐ効果も期待できる**と言われていいます。また、運が勝敗を左右する要素があるので、戦略力に差があっても**みんな一緒に楽しめる**良さもあります。このように、マージャンは健全で、健康的な娯楽だと言えます。日本健康麻将協会は、「（お金を）賭けない・（お酒を）飲まない・（煙草を）吸わない」をスローガンに掲げ、マージャンを健全な娯楽として定着させ、社会福祉にも貢献しています。マージャンとは、いくつかの絵柄と数字を掛け合わせた34種類のそれぞれ4牌（トランプのカードが立体的になったようなもの）計136牌の内の14牌で上がれる手（組合せ）を作るゲームです。4人のプレイヤーの誰かが上がればゲーム終了で持ち点をやり取りします。これを何度か繰り返して、最終的に持ち点が一番多いプレイヤーが勝ちです。最初に配られた13牌に14牌目を持ってきて、14牌の中から不要な牌を捨てることを4人が順番に繰り返しながら、それぞれのプレイヤーが手づくりをします。その途中で、他の3人のプレイヤーが捨てた牌を手づくりに利用することもできます。たまたま自分が捨てた牌によって他のプレイヤーが上がることを「当てる」と言います。当ててしまうと、自分一人で責任を取って得点を支払うことになるので、できれば当てたくありません。勝ちたければ、他のプレイヤーに当てないようにしながら、自分が上がらなければならず難しいです。上がりに向かう自分の手を曲げて当たらなさそうな牌を捨てることを「降りる」と言います。ところが、わざわざ降りたのに、当たることがあります。それを「降り打ち」と言い、「勝負すれば、よかった。」と降りたことを後悔します。その後悔は、真っ向勝負で当てたときよりも大きいです。日々生活する中で失敗しない生き方ができればよいのですが、私たちも人間ですから失敗することはあります。良い結果を求めて行動しても、裏目に出ることはあります。そんなときには、後悔することもあります。選択を迫られたときに、自分の思いに反する選択をしたり、ましてやその選択が人の意見によるものだったりした結果が不本意だったときの後悔する気持ちは、どこへぶつければよいのでしょうか。自分で正しい選択ができるよう自分磨きをしっかりと、安易に自分の生き方を間違いの方向へ曲げてしまわない人になりたいものです。

読書の秋

「秋の夜長には、やはり読書です。」ということで、「おすすめの本」を紹介します。「おすすめの本は、空想科学読本」です。この本は「SF科学」考察本で、例えば『ドラえもん』のタケコプターがあったら、実際に空を飛ぶことができるのだろうか？』について実現可能かを科学的に検証した内容をまとめた本です。その中でもベスト版の「金の空想科学読本」が一番のおすすめです。よければ、読んでみてください。

ホームページもご覧ください。 <https://kofuji-e.esnet.ed.jp/>