

# 国指定重要無形民俗文化財

# 六郷のカマクラのお知らせ

## 六郷のカマクラは

小正月に、新しい年の幸せを願い、一年を占う行事がカマクラです。商売繁盛、五穀豊穣、家内安全、健全成長、病氣平癒、町内繁榮など、各家庭や地域の願い事を書いた天筆を全戸でかかげ、「鳥小屋」を作つて豊作を祈り、「竹うち」で吉凶を占い、カマクラ（左義長）の火で天筆を焼いて神様に願いを届けます。これが、長い間町民が守り続けてきた「カマクラ」です。

弥生時代から当地で行われていた豊作祈願の行事（農耕予祝）に、宮廷や鎌倉幕府で行つていた「左義長」と「吉書焼き」の行事が合わさつたものです。それを伝えたのが六郷の地頭「階堂氏だと言われています。「藏開き」「天筆」「鳥小屋」「どんど焼き」「竹うち」「鳥追い」「天筆焼き」などの全ての行事を総称して、「六郷のカマクラ」と言います。

## 竹打ちは

天筆焼きの竹が自然にふれあつたのがきっかけで始まつた作占いになつています。町を北と南に二分して戦う竹打ちは、新しい年の豊作と繁盛を占う行事として長年続けられてきました。北軍が勝てば豊作、南軍が勝てば米の価格が上ると伝えられています。

## 天筆は

吉書で、天筆には各家の願い事が書かれて青竹につけられます。青竹につけられた天筆の願い事を、神様に届けるために左義長の火で焼くのが六郷のカマクラの中心的行事です。

左義長（松ニオ・カマクラ・どんど焼き）の火の粉を浴びれば一年間病氣をしない。その火で焼いた餅を食べれば風邪をひかない。焼いた天筆が高く上がれば字が上手になり、成績が上がると言われています。

## ○○ 天筆和合樂

地福円満樂

天下泰平樂

五穀豊穣樂

□□□□樂

□□□□樂

あらため年のはじめに筆とりて  
よろずの宝かくぞ集むる

平成二十八年正月吉日

氏名 △歳 敬白

## 鳥小屋は

害鳥を追いはらう農耕予祝行事の一つです。昔、害鳥を追い払うための番小屋を畠や田を作りました。それを正月の雪の中で行う予祝行事が鳥小屋です。子ども達が鳥追いの唄を歌いながら家々をまわりました。今は、雪の鳥小屋の形だけが残っています。

## ◎天筆

カマクラは二月十一日からですが、各戸早めに立てても構いません。

## ◎鳥追い小屋

各町内出来るだけお早めにお作りください。なるべく何日か子ども達を遊ばせてください。

## ◎竹うち

出陣式 各町内ごとに実施

期日 二月十五日午後八時十分から午後九時

場所 カマクラ畠（諏訪神社前）

会場到着 午後八時、全町内総揃い

開始 午後八時十分

木貝吹き 一回戦終了後

天筆焼き（願い事を神様に届けるための行事）二回戦終了後

午後七時三十分出発時・午後八時十分竹打ちの開始時

路上駐車は禁止されていますのでよろしくお願ひいたします。

十五日(月)に、松かざり、お札類を集めにまわります。ビニール・プラスチック類を取り除いて午前八時まで竹打ち参加町内の指定場所へお出しください。

◇竹打ち参加者は、『打ち手用半纏』を着用し、ヘルメット（または頭巾）に『打ち手識別シール』を必ずつけること。

- ◇町外からの参加者は、各町内責任者の許可を受け、その指示に従うこと。
- ◇竹打ち参加者は、『打ち手用半纏』を着用し、ヘルメット（または頭巾）に『打ち手識別シール』を必ずつけること。

## 打ち手装束

- ①『打ち手用半纏』、ヘルメット（または頭巾）を着用のこと
- ②『識別シール』はヘルメットの目立つ場所へ貼ること

### カマクラ保存会では：

- 開始前にしきたり（ルール）について放送を通じて確認する。
- 合戦中、極端な乱闘になつた場合は直ちに戦いを中止する。
- 戦い終了後、直ちに勝敗を発表する。



### 駐車場がない

P 終日駐車可

P 18時から駐車可

\*中央行政センターに一般車両の駐車はできません

P 終日駐車可				
1	2	3	4	報道
普通	20	20	10	8
大型	2			10

P 18時から駐車可												
5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
普通	5	25	30	8	15	10	10	10	100	60		
大型									10			

### 打ち手は…

- 『打ち手用半纏』と『打ち手識別シール』を貼ったヘルメット（または頭巾）を着用し、安全対策をして参加する。（会場入口で確認します。半纏とシールのない人は参加できません）

### 竹奉行は…

- 奉行装束の上にタスキを掛ける。
- できるだけ多くの打ち手を確保する。（打ち手が多くなれば乱闘は減る）
- 奉行に三名の補助（与力）を置く。（打ち手以外の経験豊富な人）

### 各町内では：

- 開始前にしきたり（ルール）について放送を通じて確認する。
- 合戦中、極端な乱闘になつた場合は直ちに戦いを中止する。
- 戦い終了後、直ちに勝敗を発表する。