

- せしめ各列手を列ねしめ
る。
- (二) 各列の一番は中央に出で
適宜の方法(じゃんけん)等
にて何れより運動を始む
べきかを定め。
- (三) 先攻の権利を得たる方の
列はボールを蹴りてネッ
トを越さんことを勉める
ボールがネットを越して
敵の前に落ちたなら一點
ネットを越し更に敵の隊

- 列上又は間を通過すれば一舉二點とする。
- (四) ボールがコート外に出でたる時は兩端生が取り來りて之を蹴る。
- (五) 各隊列は頭上を越されぬやう後方のラインまで退くことが出来る。

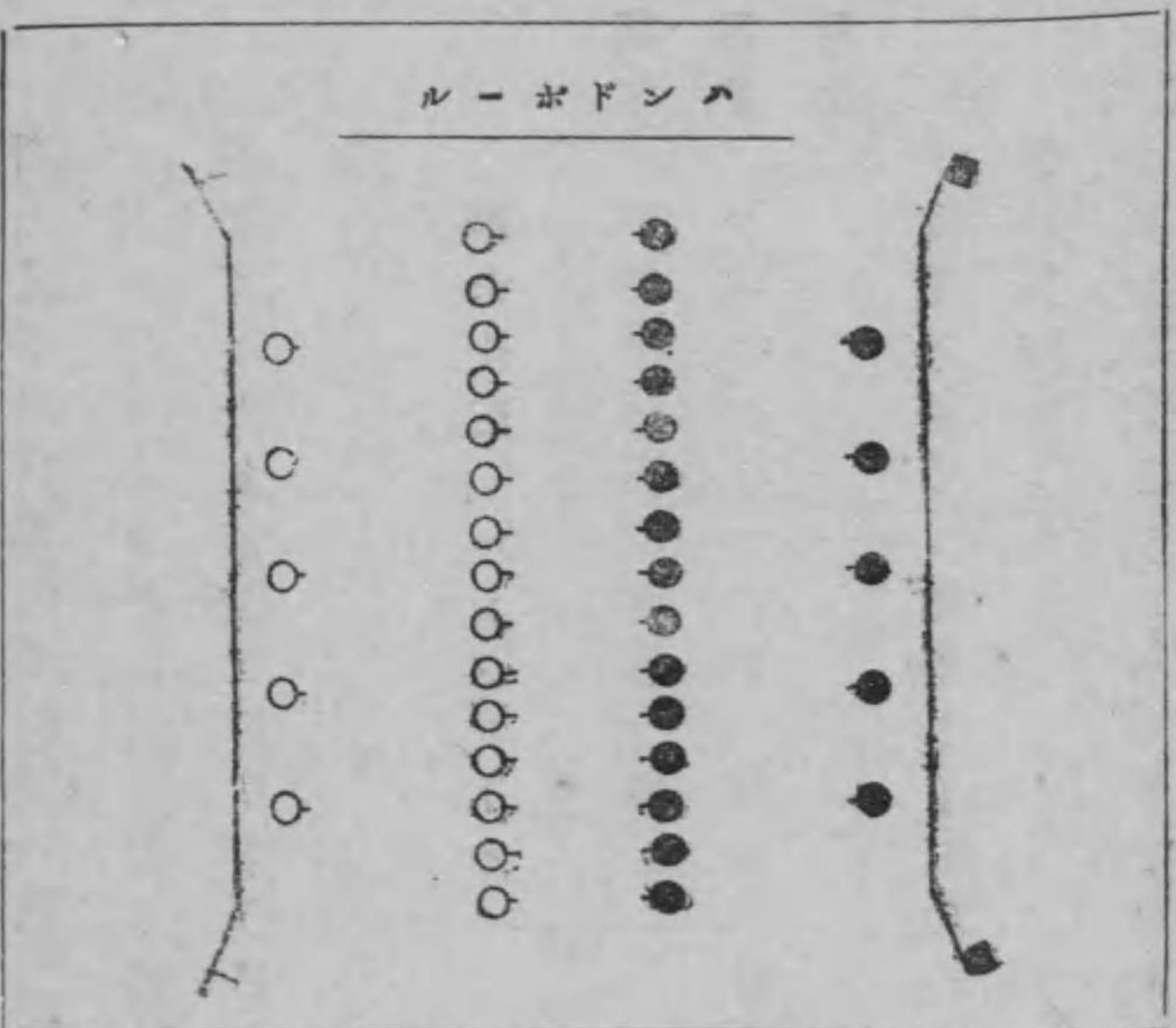
第七十三 ハンドボール

學年 尋常科第五學年以上男

用具 フットボール一個 紅白小旗各二本

方法

- (一) 十數間を隔て、相對して紅白の小旗各二本を立て各組の旗の距離を三四間とする。
- (二) 全員を紅白二組に分け更に各組を攻撃守備の二隊に分ち守備の



人数は攻撃の約三分の一とする而して守備は各小旗を後にし攻撃は中央に對向して一列横隊に整列する。

- (三) 指揮者は技場の中央に立ち球を持ち用意の令を下す。各組の攻撃はそれぞれ思ひ思ひの位置につく。
- (四) 始めの令と共に球を高く投げる敵も味方も走り寄つて之を受けんとする。

- (五) 球を受けた者は必らず其の位置にありて少しく球を投げ上げて其の落ち来る時右手の掌にて激しく球を打ち地上を轉ずることなく空中を飛ばして敵の陣地に入れる。それが一打で敵の陣地に入らぬ時は更に其落ち来る球を受けんと敵味方とも争ふのである。
- (六) 第二に受けたものは又前と同様な方法で敵陣に打入れんとする次第に敵陣に攻め寄せて後陣地に球を入れた組が勝となるのである。
- (七) 球を受けた者が飛ばさんと用意して居るのを横取したり妨害したりしてはならぬ。
- (八) 敵の陣地に轉び込んだ球は無効である。
- (九) 凡て守備の所に球が來たならば之れを直ちに打ちかへすか又は

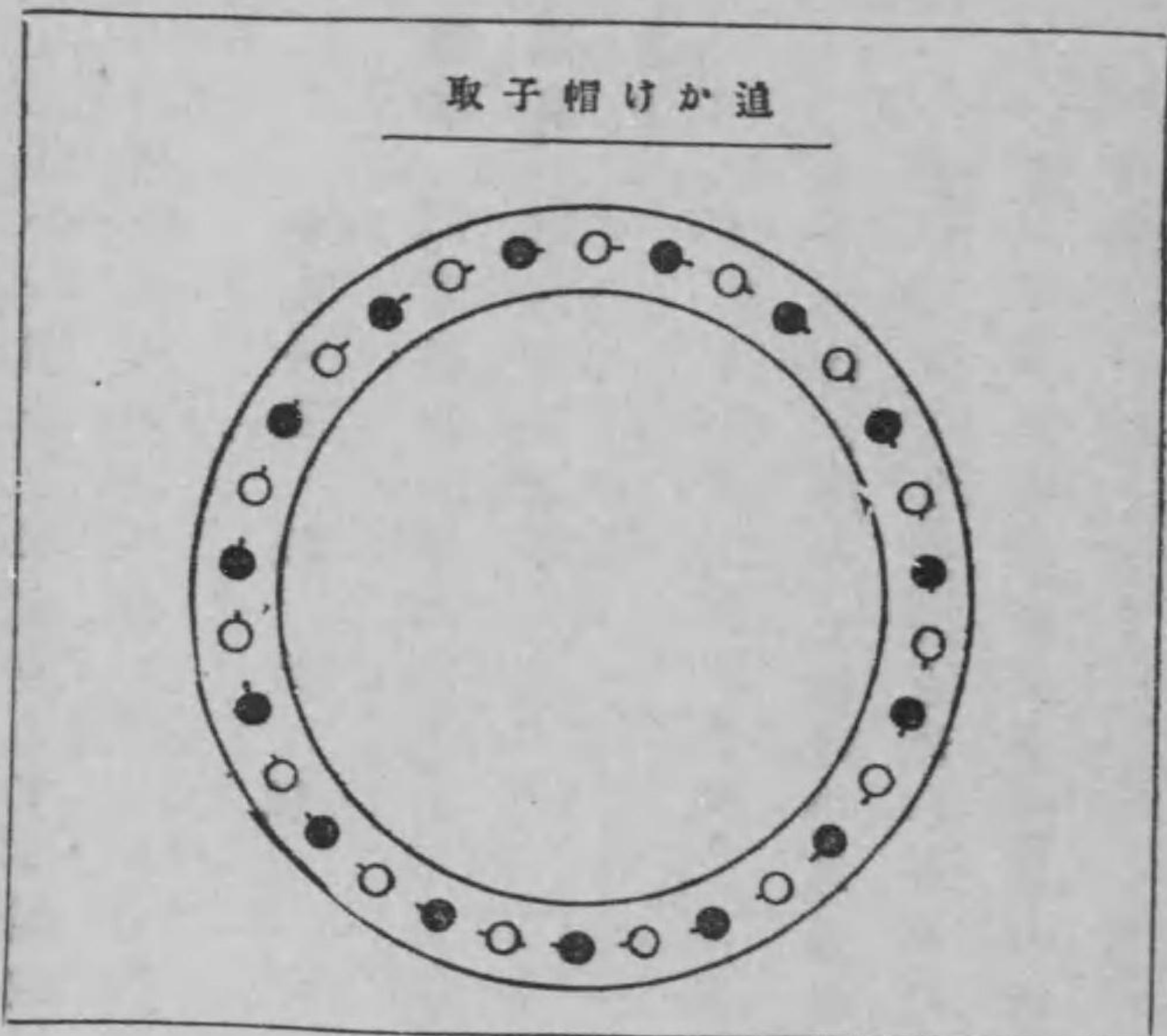
とらへて少しく投げ上げ一打するものとする。

第七十四 追かけ帽子取

學年 尋常科第四學年以上男
方法

- (一) 全員を一列横隊にならべ一二の番號を唱へしめ一番生は紅組二番生は白組と定め紅白交互そのまゝにて一列内面向の圓陣を作り更に五六歩退かせ各兒童の間隔を一間乃至一間半位にして全體側面向にする。
- (二) 内外兩側面に綱などを以て圓陣を作り走路を限定する。
- (三) 始めの令にて各自先頭の方に走つて敵の組の者の帽子を取るのである。

取子帽けか追



第七十四 追かけ帽子取

- (四) として取られた者は疾走路から退いて所定の位置で休憩する、かくて一定時間内に多く敵を捕へた組を勝とするのである。
- (五) 全員は走り出してからは決して後に戻つて帽子を取る事がならぬ、必ずす前に進むのである。
- (六) 各自前の者の帽子を取らんと意氣込んで居るけれども、その後ろには又更に

自分の帽子を取らんとする強敵が追跡して居るのでなかく激烈なる疾走技である。

第七十五 騎兵戦

學年 尋常科第五學年以上男

用具 石灰礫丸若干

方法

- (一) 全員を紅白の二組とする。
- (二) 次に全員を四人一組宛の馬及騎士を作り騎士には石灰を布にて包みし彈丸二個宛持たしめる。
- (三) 始めの令と共に兩軍前進して敵に近寄り彈丸を敵の騎士又は馬に向つて投げる。

- (四) 此の時命中せるものは彈丸全部を捨て又命中せざるも彈丸のつきたる者は突撃して敵の帽子を奪ひとる。
- (五) 無彈者にして敵彈命中したる者及び彈丸あるも帽子を奪はれたる者は戦闘權なきものとなる。
- (六) 全員つきたる方を以て敗とする。

第七十六 友取り鬼

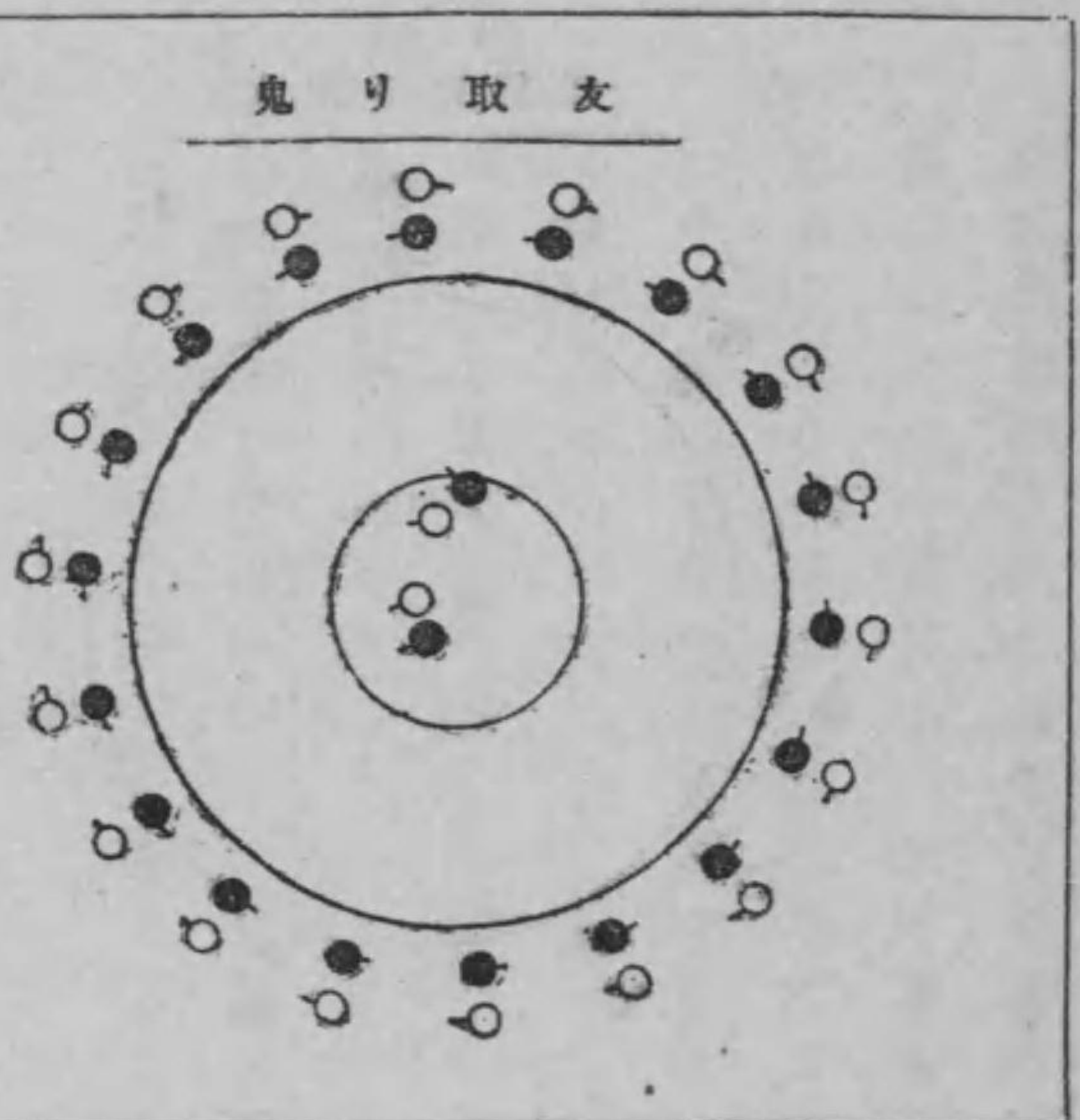
學年 尋常科第一、二、三、四學年男女及び同五學年以上女室内遊戯にも

適す)

方法

- (一) 全員を二列の横隊にならべ其の中より二名一組の鬼を選び出し圓陣を作る。二組にするもよい。

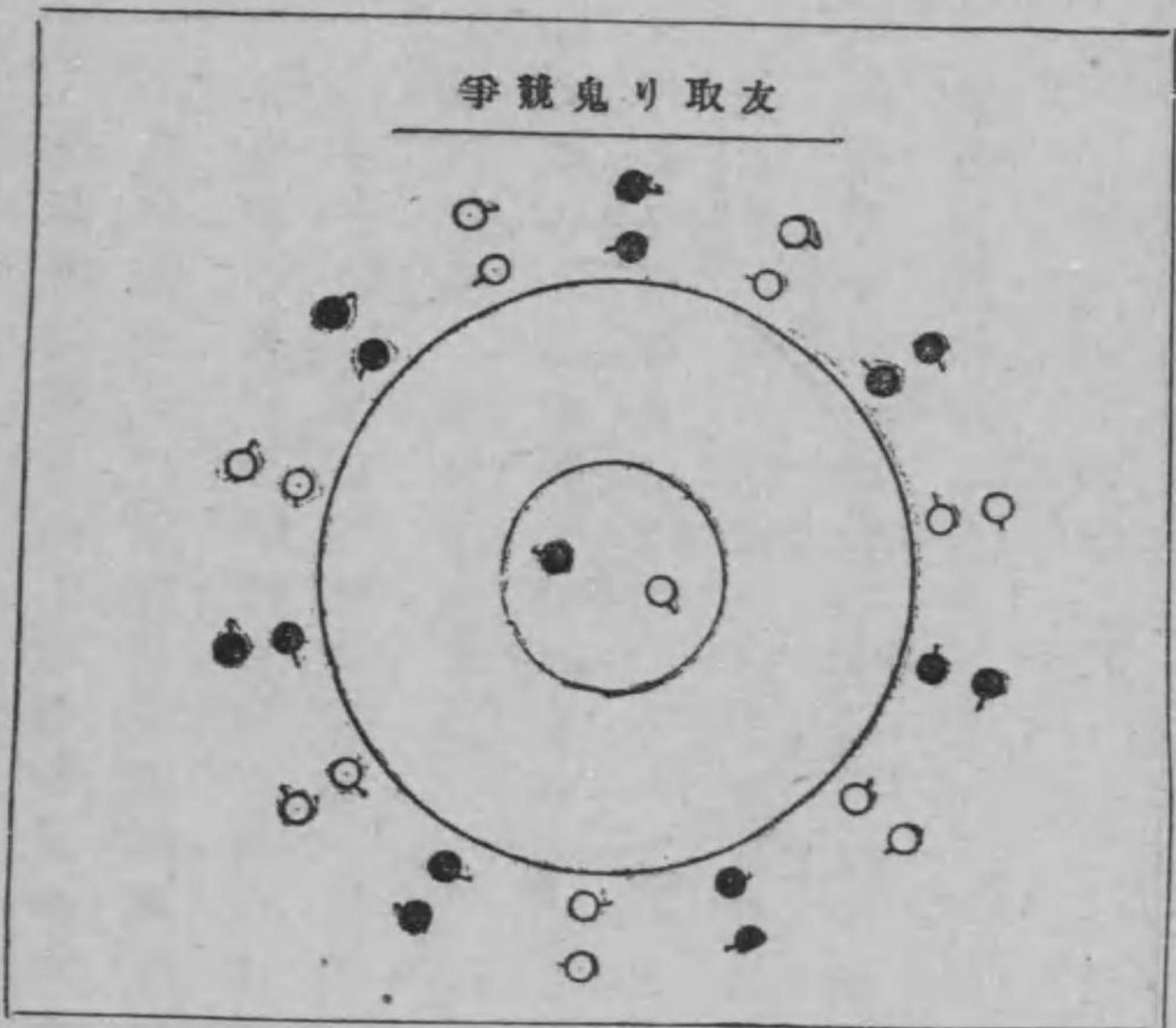
- (二) 内面向きにて各自前後の者を自分の組の友ときめ其の内側に沿うて圓陣を書く。
- (三) 鬼は手を取り圓列の中央に位置をとり圓列の組の内側の者は右向け外側の者は左向をさせて各反對の向で必ず圓陣外を進行せしめる(或は駆歩で進ませ)二三回廻つて適當な折になつて指揮者は止れの令をかける。
- (四) その令によつて今迄規律正しく進んで居た兒童は散じて前の組の友と一所になる。
- (五) 自分の組の友が遠く離れて居て一所になることが遅く逡巡して居ると其の間に鬼が走り寄つて其の者を捕へるのである。
- (六) 鬼に捕へられた者は次回の鬼となり前の鬼は捕へた者の場所で圓列の組の人となるのである。



第七十六 友取り鬼競争

注意

- (一) 全員が多数一時に散つて後、争うて組の友を尋ねるのであるから圓陣の大きさを適度にしないと猥りに混雜することになる。
- (二) 幼年級の兒童や余りに熟練しない兒童には組の友が甚だしく隔たない時に合圖をするがよい、そして次第に熟したら圓列の者を迷はす様な時に合圖す



るやうに進めるがよい。

第七十七 友取り鬼競争

學年 尋常科第三學年以上男
女(室内遊戯にも適す)

方法

- (一) 全員を紅白二組に分け各組を二列にして之を組ましめる。
- (二) 紅白各組より一名宛若しくはは二名宛鬼を出す。
- (三) 紅白の組を一組置きに交

へ二列縦隊となし行進して圓陣を作らしめ各組の位置に小圓を畫かしめ更に圓列の外側に圓陣を畫く。

(四) 鬼は中央の小圓に入り圓列生は圓陣の外に出で内側外側の者各反對の方向をとり前へ進めの令にて行進する。

(五) 指揮者は適當の時を見計らひ止れの令を下す各生は直ちに友を尋ねて適當の小圓内に入る。

(六) 鬼は敵の方の者にして友と組まざるもの及び圓に入らざる者を成るべく早く成るべく多數軽く打つ。

(七) 打たれたる者は直ちに中央の圓内に入る、そして多數打たれたる方の組は敗となる。

第七十八 毬奪ひ

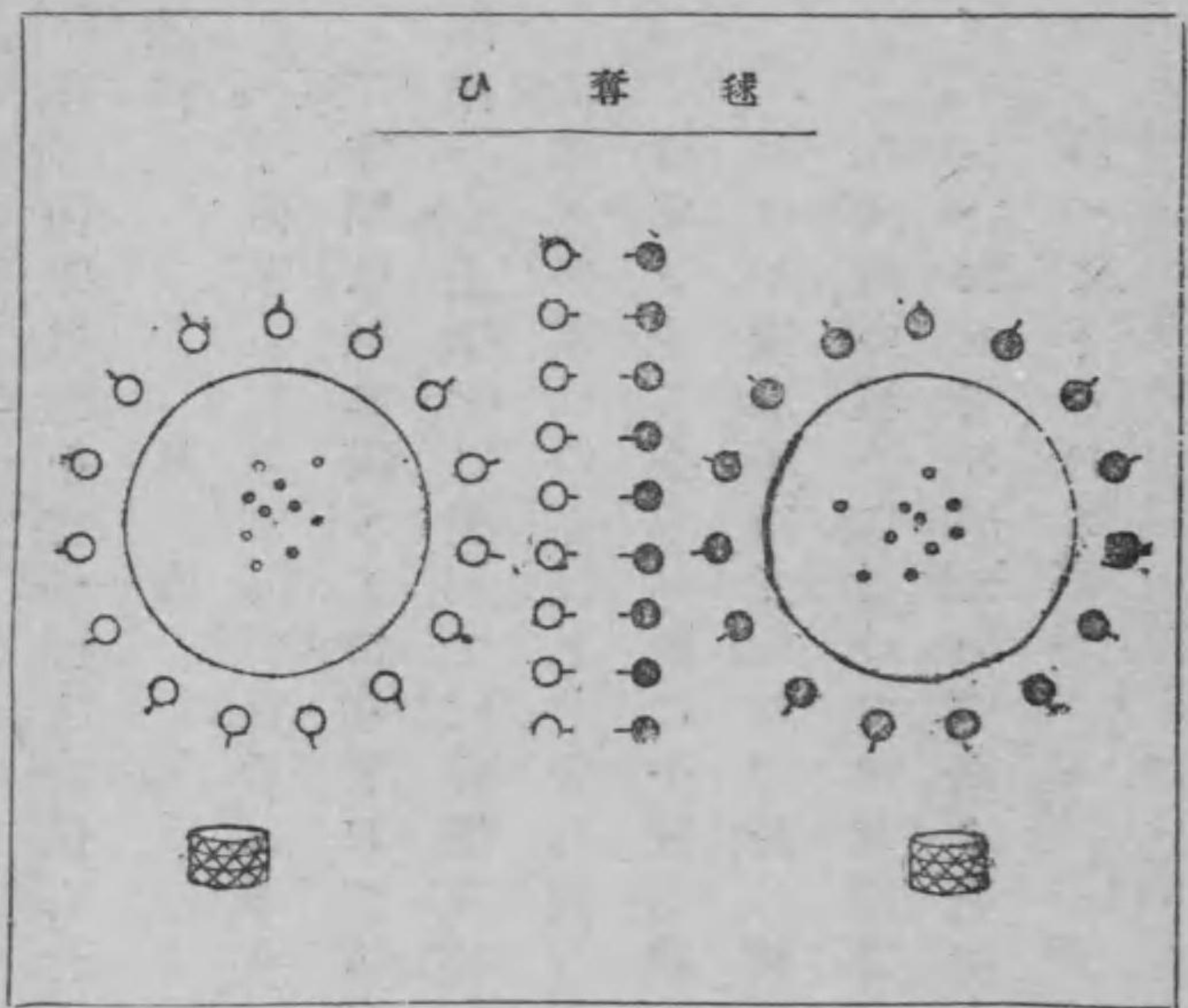
第七十七 友取り鬼競争 第七十八 毬奪ひ

學年 各學年男女

用具 紅白の毬數十個及び毬を入れたる籠二個

方法

- (一) 運動場の兩側に十數間を隔て、相對向して直徑二間位の圓を書きその中に各組の小毬を散布し置き尙ほ各組の一方に籠一個宛を据え置く。
- (二) 全員を紅白兩軍に分け各毬を散布したる圓の前方に一列横隊にならべ各組とも守備と攻撃との兩軍に分けて配置する。
- (三) 用意の令にて守備軍は各後方の圓陣を取り巻き敵の進撃に備へる、攻撃軍は一步前に踏み出で突撃の身構へをする。
- (四) 始めの令にて攻撃軍は敵陣目がけて邁進し守備軍の防禦を破り陣内に進入し敵の毬を奪ひ取つて走り歸りはて味方の籠に入れ



第七十八 毬奪ひ

- (五) 守備軍は敵の進入を防ぎ成るべく敵に毬を取らせぬやうによる。
- (六) 併し一度敵が奪つた毬は其れをもぎ取つてはならぬ。
- (七) 攻撃班は一回に一毬より多く奪去することは出来ない。
- (八) 而して早く敵の毬を奪盡した方が勝とする。

注意 (九) 守備軍は敵を打つたり押倒したりすることは出来ない。

(一) 守備軍と攻撃軍との員数は學年の高低により適當にするがよい。
(二) 守備は敵に面する方を密にするがよい。

應用 (一) 上學年に對しては守備攻撃を分けぬもよい。

(二) 兒童が演技の要領を會得したら指揮者の方から守備軍攻撃軍と指定せずに全く兒童に一任し組々の考へで守備班の員數を多くしたり強壯十四五人を守備に残して他の者は全部攻撃に當つたり又敵の様子によつては攻撃軍が中途から歸り來て守備の任にいたりするがよい。斯く兒童の計略に一任したら一層興味を持つことになる。

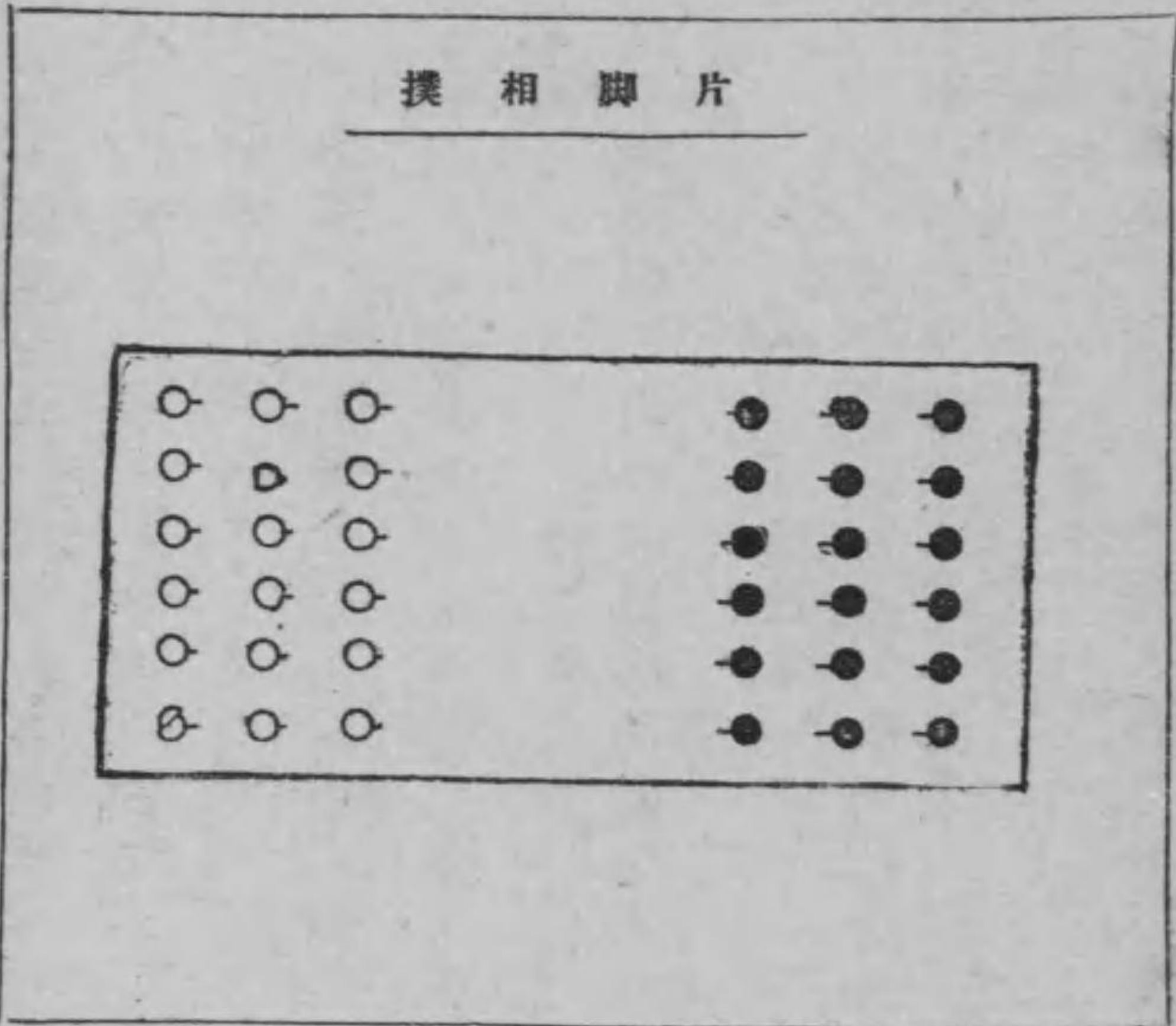
第七十九 片脚相撲

學年 尋常科第五學年以上男
女室内遊戯にも適す

方法

- (一) 全員を紅白二組に分け二間に五間位の方形を書き各自片手を以て一方の脚を握り此の中に兩組入る。
- (二) 始めの令にて全員は前進し任意に敵者を定めて戦闘を開始し

片脚相撲



第七十九 片脚相撲

- (1) 区域内より出でたる者
 - (2) 脚を握れる手を離したる者
 - (3) 倒れたる者
- を敗者とする
- (三) 勝者は尙引續き他のものと戦ふことが出来るが敗者は退きて一定の場所に控ゆるものとする、斯くて勝者の多き組を勝とする。

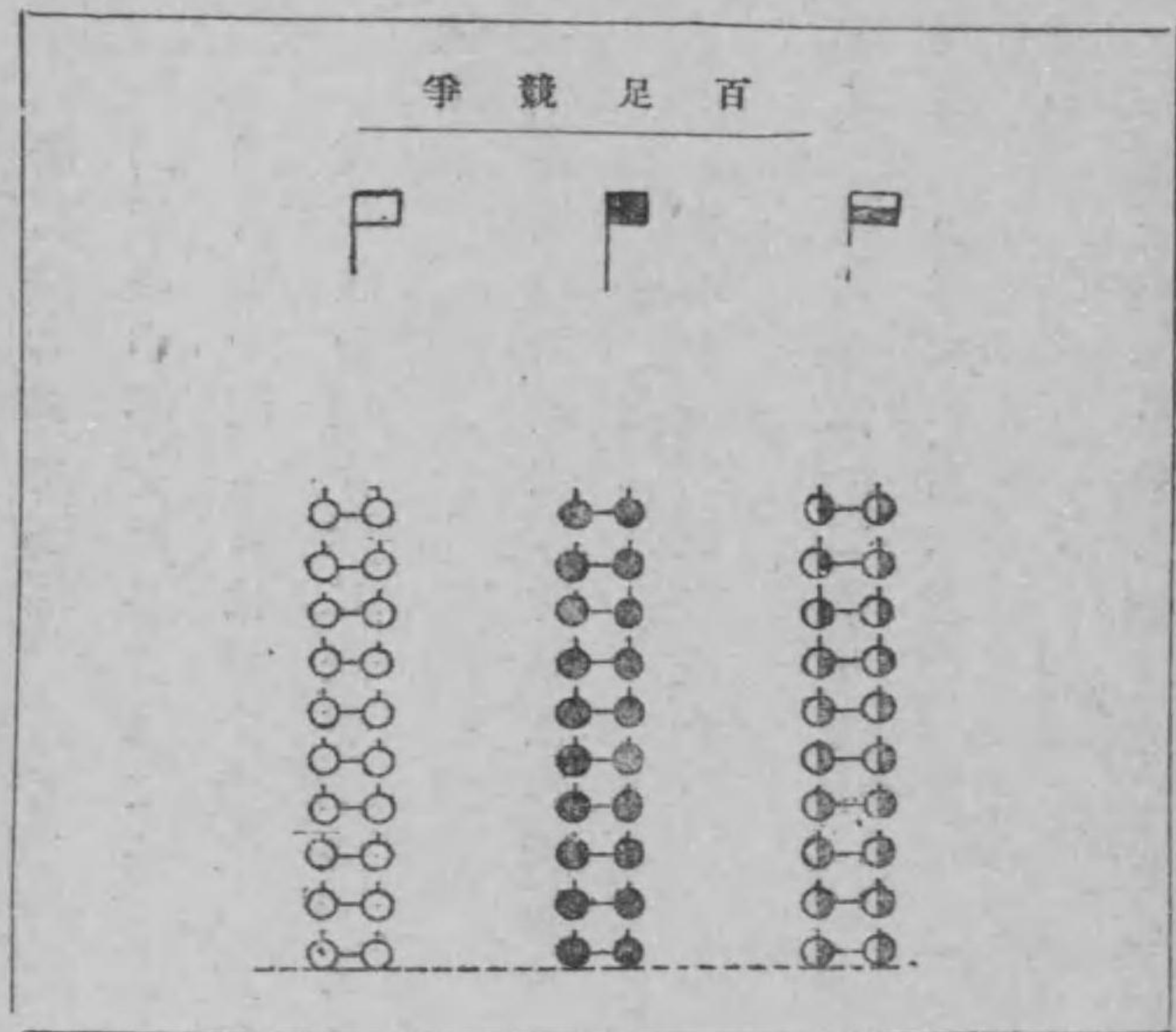
注意

- (一) 戦闘中敵者の衣服等を捉へざることを。

第八十 百足競争

學年 尋常科第一二學年男女
方法

- (一) 全員を數組に等分し各組を二列縦隊に編成し組と組との間を大



第八十 百足競争

- 凡二三間とし一線上にならばしめる。
- (二) 而して各組生は内側の手を執り外側の手にて前者の帯を握り百足に擬する。
- (三) 各百足の後方に色旗を立てるか一線を書き又前方十間乃至十五間の所に同様の旗を立てる(体操器械等を利用するもよい)
- (四) 始めの令にて左の規定により前旗を廻つて後旗の

所に歸るのである。

- (1) 競技中手を離さざること。
- (2) 前旗を廻るには必ず指定の方向(右或は左)をとること。
- (3) 前旗を廻る際に旗を倒さざること。

注意

- (一) 各組の先頭生に所屬色の旗を持たせるも可い。

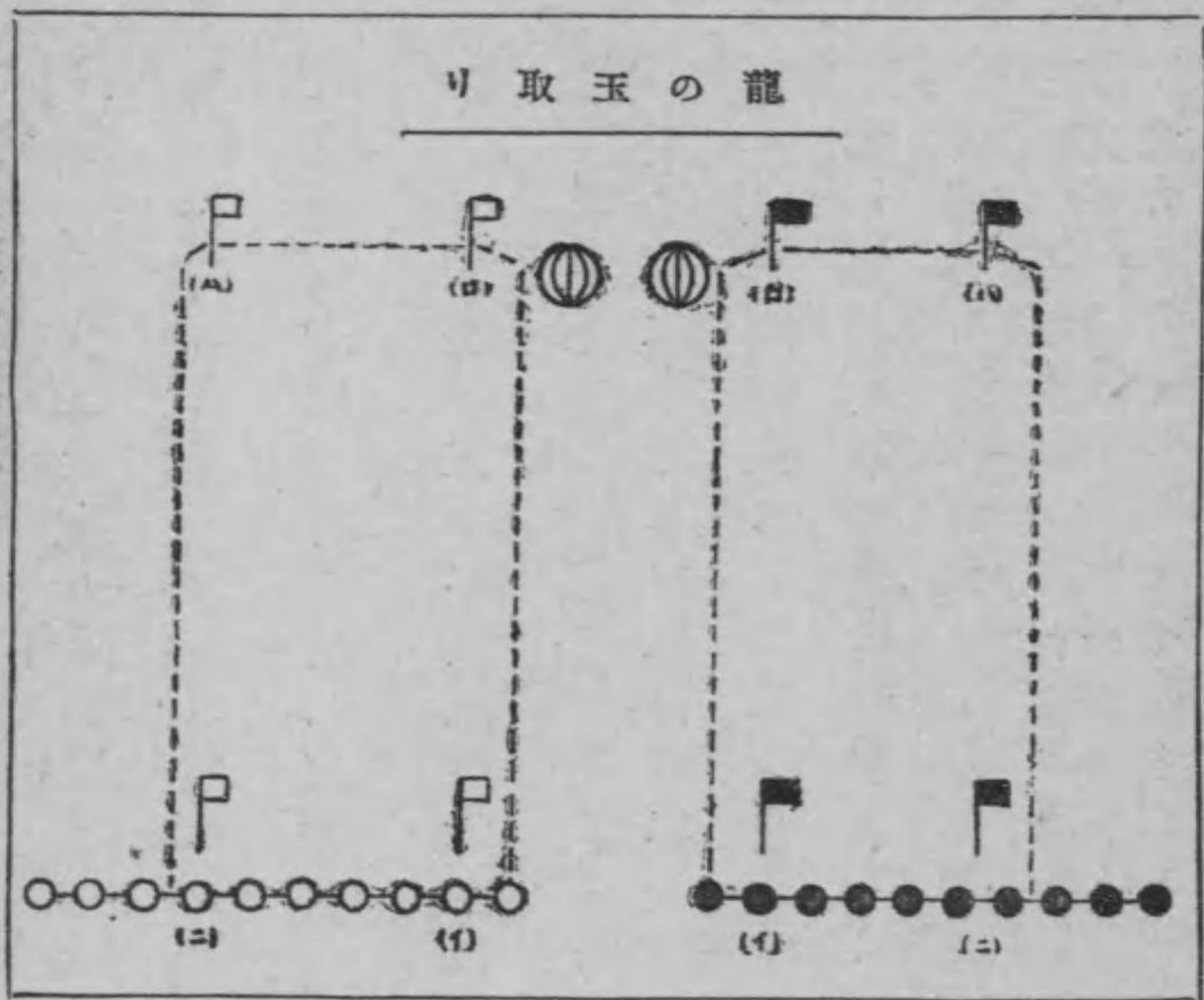
第八十一 龍の玉とり

學年 尋常科第一、二學年男女

用具 小旗六本、毬二個

方法

- (一) 先づ小旗を圖の如く立て甲乙の各組は各々縦隊を作り前者の帯



第八十一 龍の玉取り

を取り連りて(イ)に對向する。

- (二) (ロ)には二個の毬を置く。
- (三) 始めの令にて各組は(ロ)に向つて走り一個宛の毬を拾ひ甲は左方乙は右方に折れて(ハ)(ニ)を廻りて(イ)點に早く毬を納めた組を勝とするのである。
- (四) 疾走中連繫の切れざるやう注意することが肝要である。

(五) 毬に代ふるに他物を以てすることが出来る。

應用 (一) 途中に多くの毬を置き各自一個宛拾はしめるのもよい。

第八十二 押し出し競争(其二)

學年 尋常科第三學年以上男女(室内遊戯にも適す)

方法

- (一) 全員を二等分して紅白の二組とし直徑三間位の圓を書き紅白入り亂れ此の圓に入らしめる。
- (二) 始めの令と共に互に敵を圓外に押し出さんと努める従つて一面押し出されぬやう努めると共に敵を押し出すことに努力する。
- (三) 斯くの如くにして一定時間圓内にて競争をなさしめ圓内に残りたるものゝ多き組を勝とする。

注意

- (一) 押し出すには互に兩手或は體驅を以てすること。
- (二) 本遊戯はやゝもすれば亂暴に流れ易きを以て特に此の點に注意するが肝要である。
- (三) 敵と同時に圓外に出づる場合があるこの場合は兩者共に死者とするか、或はやり直しをなさしむる等適當の方法をとるがよい。
- (四) 片足を圓外に出したただけにては負けとせざるがよい。

第八十三 押し出し競争(其二)

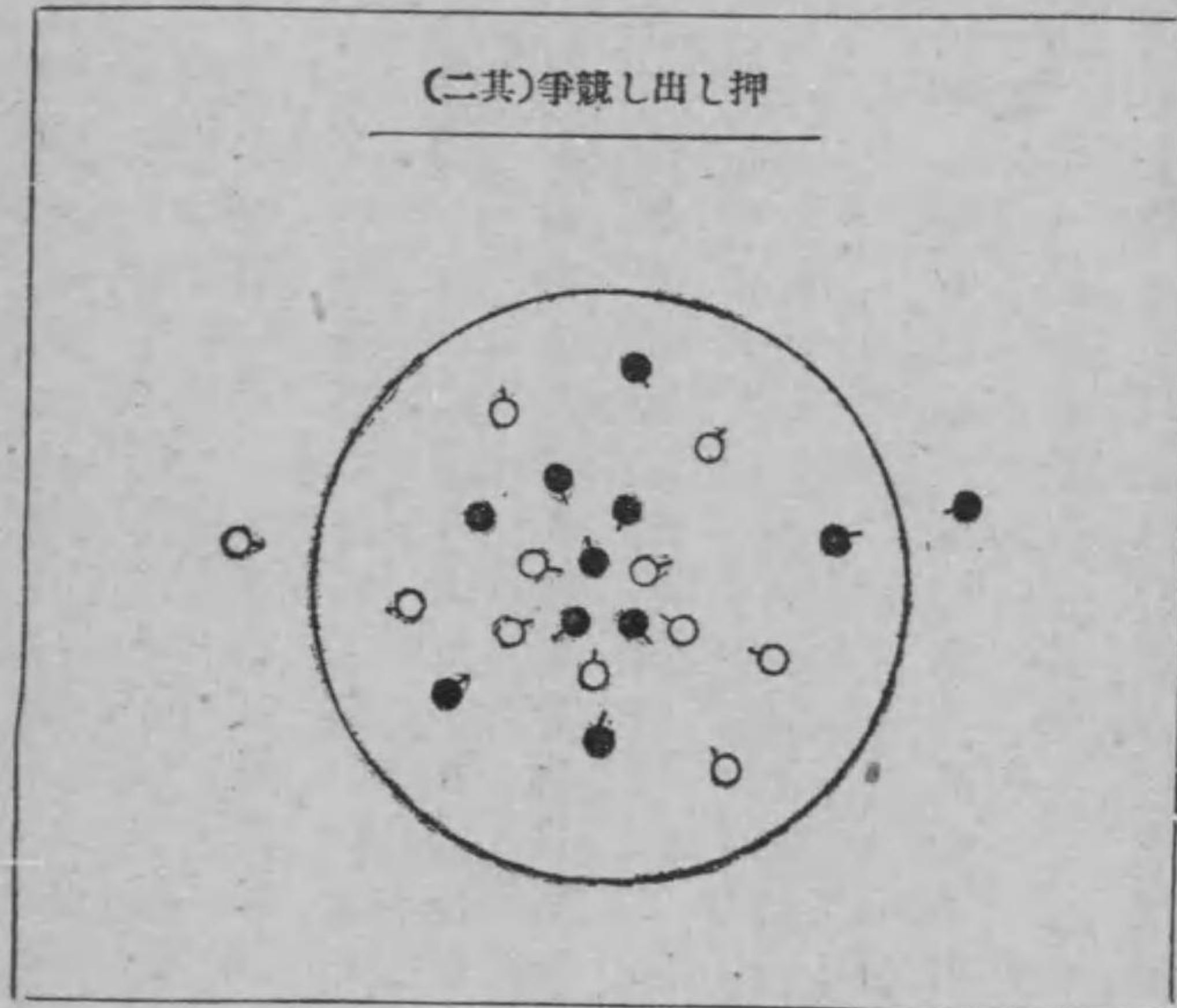
學年 尋常科第三學年以上男女(室内遊戯にも適す)

方法

- (一) 全員を紅白二組に分け直徑三間位の圓を描き紅白亂れて此の圓

第八十二 押し出し競争(其二) 第八十三 押し出し競争(其二)

(二其) 争競し出し押



- に入り各組より一名宛の鬼を出す。
- (二) 始めの令と共に圓内に於ては互に押し出しを行ふ。
- (三) 鬼は圓外にありて敵の者を軽く打つ、打たれたる者は出で、鬼となる。但し圓外に押し出されても打たれぬ者は鬼とせぬがよい。
- (四) かくて鬼が次第に殖る各組互に共力して敵を打つ

一定時間の後、圓内に残りたる者の数の多き方を勝とする。

第八十四 子殖し鬼

學年 尋常科第一、二、三、四學年男女

方法

- (一) 全員中より一人の鬼を選出し他の者は任意に運動場に散亂せしめ置く。
- (二) 始めの令にて誰れ彼れの用捨なく追ひ駆け逃手の身體に手を觸れる。一方逃手は鬼に手を觸れられざるやう駆け廻る。
- (三) 鬼に手を觸れられたる時は直ちに帽子をかぶり部下の鬼となりて他の者を捕へん事を努める。
- (四) 斯くして鬼を殖し終には全部鬼となり此の競技を終るのである。

注意

(一) 次の鬼を定むるには最終に捕へたるものか最初に捕へられたものかよい。

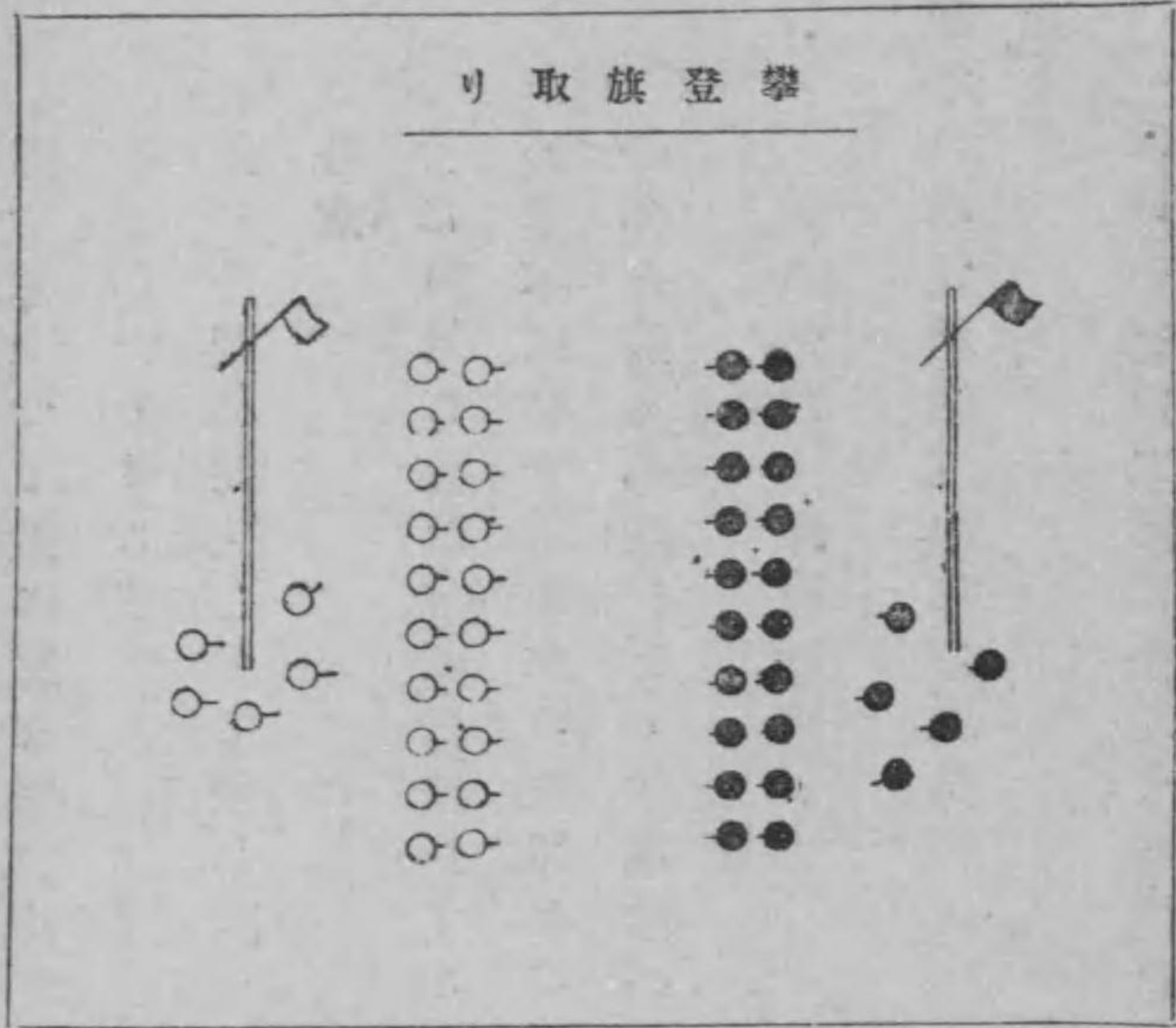
第八十五 攀登旗取り

學年 尋常科第五學年以上男

用具 棒二本、紅白旗各一本

方法

- (一) 運動場の兩側に十數間を隔て、高さ十尺末口徑三寸位の杉の丸太を下部三尺ばかり堅く地中に埋め込んで真直に立て其の棒の上端には各紅白の小旗を結び付けて置く。
- (二) 全員を紅白兩軍に分け更に守備と攻撃との兩隊に分ける。その



第八十五 攀登旗取り

割合は凡そ全員の四分の一を守備隊に残し四分の三を攻撃班に定めるのである。

(三) 指揮者が用意の令を下すと守備隊の者は各々味方の棒の下に集り戦闘開始の命令の下るのを待つて居る。

(四) 始めの令を下すと攻撃隊は敵の旗を目掛けて一散に走り寄り我れ先きにと

棒を攀上つて敵の旗を奪はんと努力する、守備隊は妨害したり引き下したりする。

(五) 敵の防禦を突破して攀登し旗を取りたる方を勝とする。

注意

(一) 特に亂暴に流れざる様注意すること。

(二) 防禦隊は必ず攻撃隊の衣服を引張らざること。

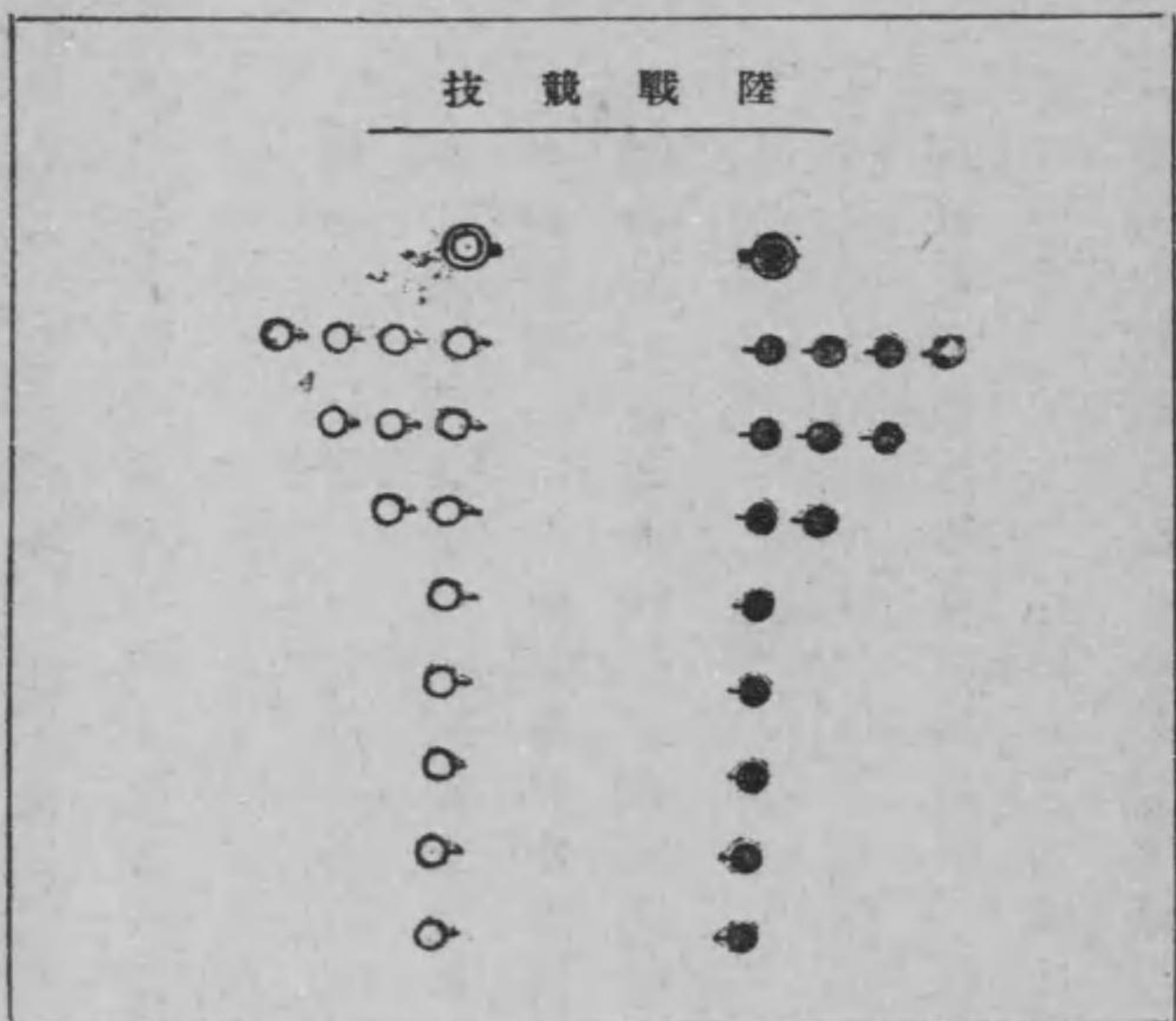
(三) 學年と熟練の度により防禦隊の人員を増減せねばならぬ。

第八十六 陸戰競技

學年 尋常科第五學年以上男

方法

(一) 全員を紅白二隊に分ちて各隊を左の如く編成す。



(1) 大將一人 帽子の色を

異にする(或は棒をかける)

(2) 中將四人を以て一隊とし相繋ぎて行動する。

(3) 少將三人を以て一隊となし前同様。

(4) 少尉二人を以て一隊となし前同様。

(5) 歩兵一人にて行動する。

(二) 各官其の有する能力によりて互に相戦ひ或は斃し或は斃され或は進み或は

退きそして大將の死したる組を敗とする。

(三) 各官の權能は左の如く定まる。

(1) 大將 前より中たる時は何れにも勝ち 後より來襲する歩兵にのみ敗ける 又大將同士の衝突は共死とする。

(2) 中將 前よりの衝突は大將に敗けて他に勝ち 後方より來襲せる歩兵にのみ敗ける 中將同士は共死とする。

(3) 少將 前よりの衝突は大將中將に敗けて他に勝ち以下前と同様である。

(4) 少尉 前よりすれば各將官に敗け歩兵に勝ち後方よりせらるれば歩兵に敗ける。

(5) 歩兵 前方より衝突する時は何れにも敵せず然れども後方より敵を襲はゞ其の何れにも勝つ歩兵と歩兵との前方衝突は共死

とする。

注意

(一) 人數多き時は歩兵の數を増し順次上級が増すがよい然れども大將は常に一名に止むべきである。

(二) 演技場は廣き程戦闘上便利あり。

(三) 一齊活動の意味を強からしめんが爲めには最後の大将の死亡するを待たず或る一定時間内に死者の少き方を勝とするもよい。

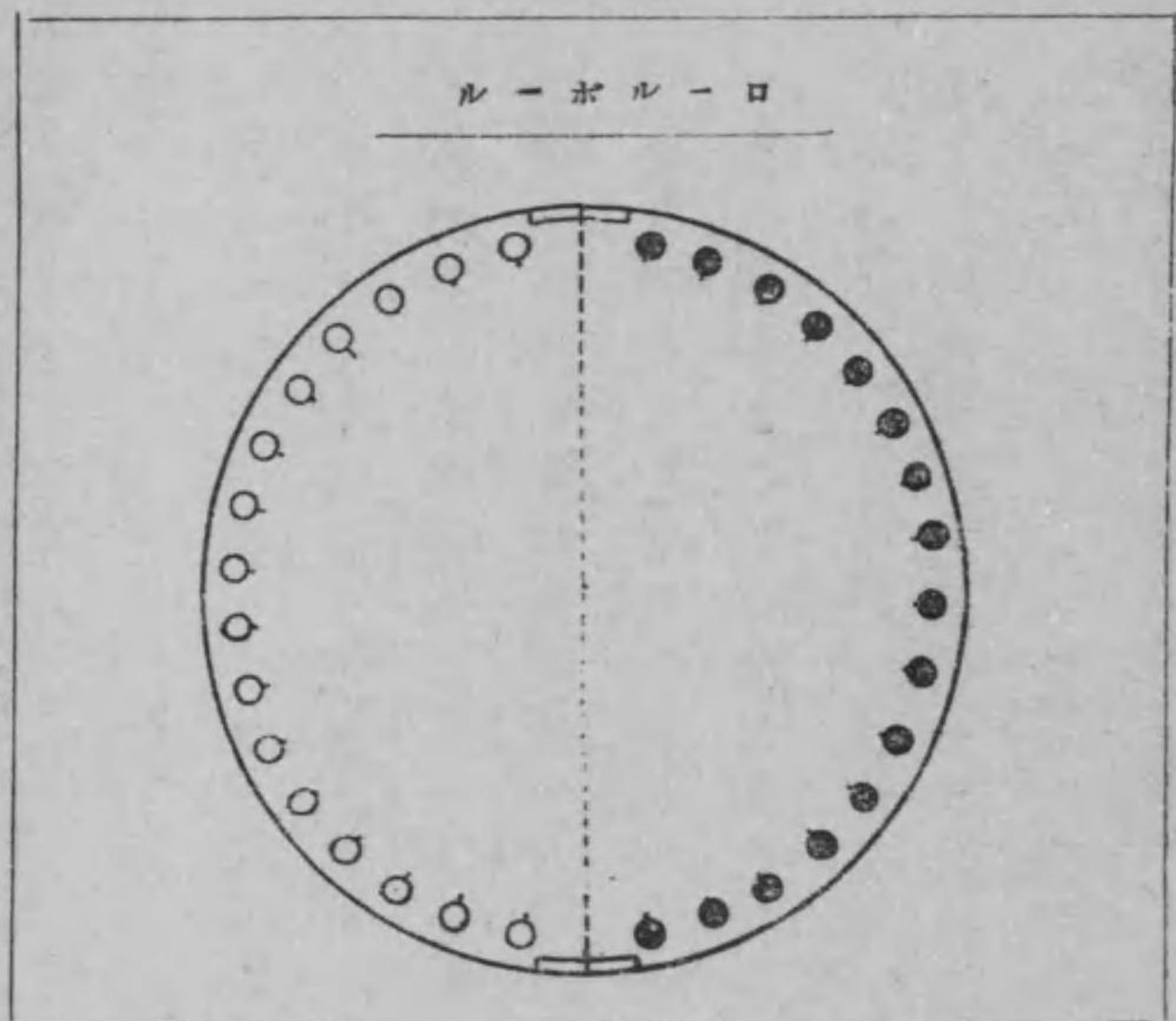
(四) 敵を倒したる證としては單に打つも可なれ共帽子を取るもよい。

第八十七 ロールボール

學年 尋常科第五學年以上女(室内遊戯にも適す)
用具 フットボール一個

方法

- (一) 全員を紅白二隊とし連手して一圓となし周圍に圓を描き横線を中央として相對向すること圖の如くする。
- (二) 各組より一名宛の攻撃生を出し各自敵の方の半圓内にのみ於て活動せしむるものとす。
- (三) 始めの令と共に指揮者は中央に向つてボールを投げる攻撃生は手早く之れを受けて境界線上に來り強く蹴つて敵方に轉しやり足の間より圓外に出さんとす。
- (四) 圓列生は手繋ぎのまゝ前に進み出で轉がり來れるボールを受けかへして反對に敵方に轉がしやり直接破るか又は味方の攻撃生をしてボールを取らしめて而して破らしめる。
- (五) かくてボールを圓外に轉がし出したる組を勝とす。



第八十七 ロールボール

(六) 尙次の規定を要する。

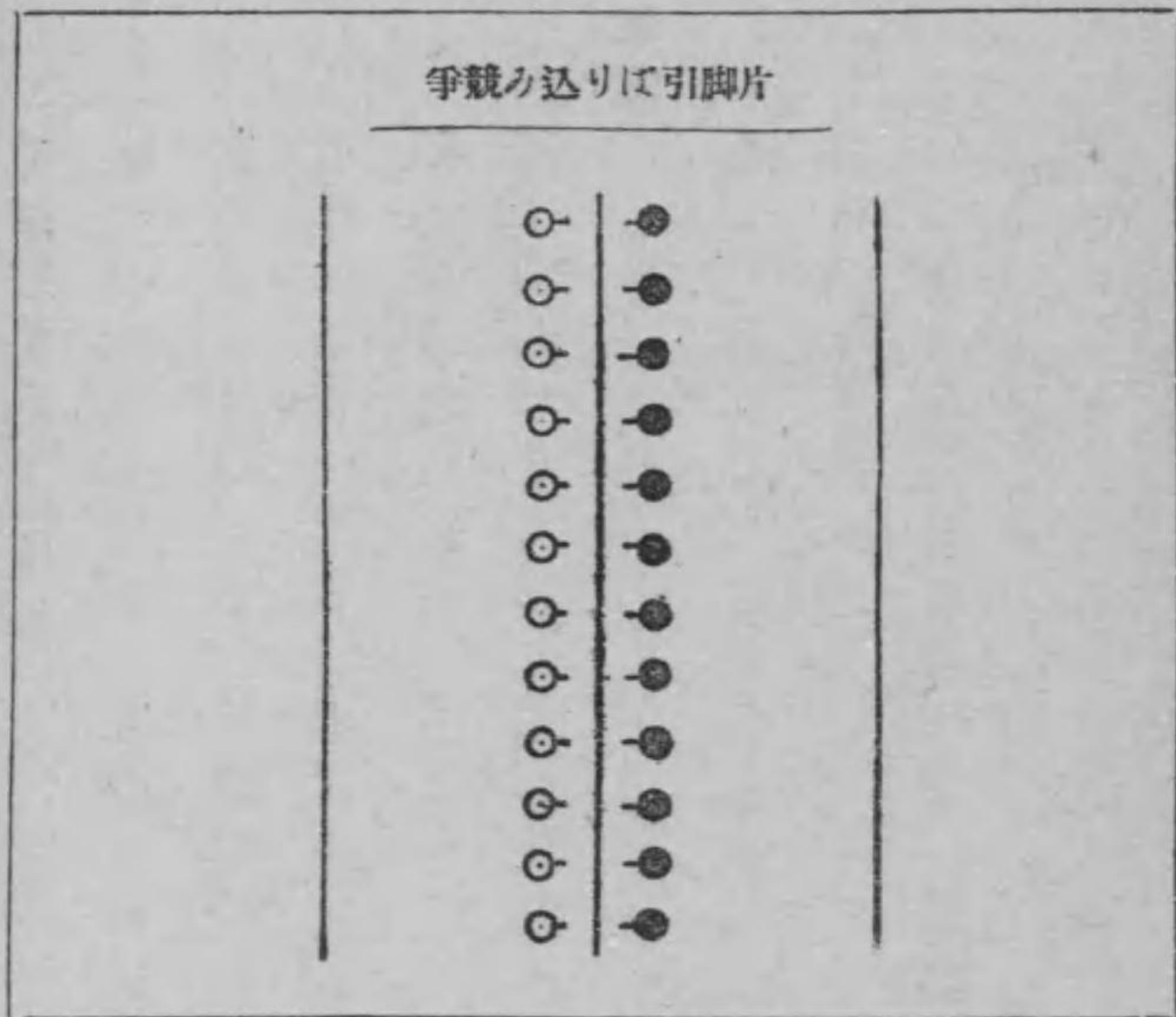
- (1) 各組の境界は中立地帯として此所より出でたるボールは勝敗の數に入れず。
- (2) 連手の上より出でたるボールも勝敗の數に加へず。
- (3) 中立地帯及び連手上より出でたボールは之を速かに取り來りたる方の所得として其の組の攻撃生

に渡すものとする。

注意

- (一) 誤りて味方の列間よりボールを出したる時も負けとするがよい。
- (二) 敵より強く轉がし來れるボールは直ちに蹴返さんとすれば屢々列間を通らしめる恐れあるを以て連手若しくは膝などにて一旦受止め然る後蹴返すがよい。
- (三) 圓列中最も活動するは相對する中央なるを以て其の部に身長大なる方を配置し中立地帯に近き方には身長小なる方を配置するがよい。
- (四) この運動は余程熟練せざれば圓列生の活動旺盛にならず而も尙發汗する程のこと少きを以て女子に適し且つ春夏秋に行ふをよしとする。

争競の入りば引脚片



第八十八 片脚引ばり込み競争

第八十八 片脚引ばり

込み競争

學年 尋常科第三學年以上男

(室内遊戯にも適す)

方法

- (一) 全員を二等分して紅白の二組とし之れを横隊にして對向せしめ其の中央に一線を引きて之れを境界線となし何れも左手にて左脚の足首を握り一脚に

て直立する。

- (一) 互に引合ふには手拭等を持たしめ絶対に離さざること離したる方は負けとするもよい。
- (二) 始めの令にて左脚より手を放す事なく右脚にて軽く跳躍し、敵の右手を取り己れの線内に引ぱり込むのである。
- (三) 引ぱり込まれたる者引ぱり込まれざるも左手を放したる者及び轉ひたる者は負けとする。
- (四) 斯くの如くして多く引ぱり込みたる組を勝とする。

注意

- (一) 互に引合ふには手拭等を持たしめ絶対に離さざること離したる方は負けとするもよい。
- (二) 始めの令にて左脚より手を放す事なく右脚にて軽く跳躍し、敵の右手を取り己れの線内に引ぱり込むのである。
- (三) 引ぱり込まれたる者引ぱり込まれざるも左手を放したる者及び轉ひたる者は負けとする。
- (四) 斯くの如くして多く引ぱり込みたる組を勝とする。

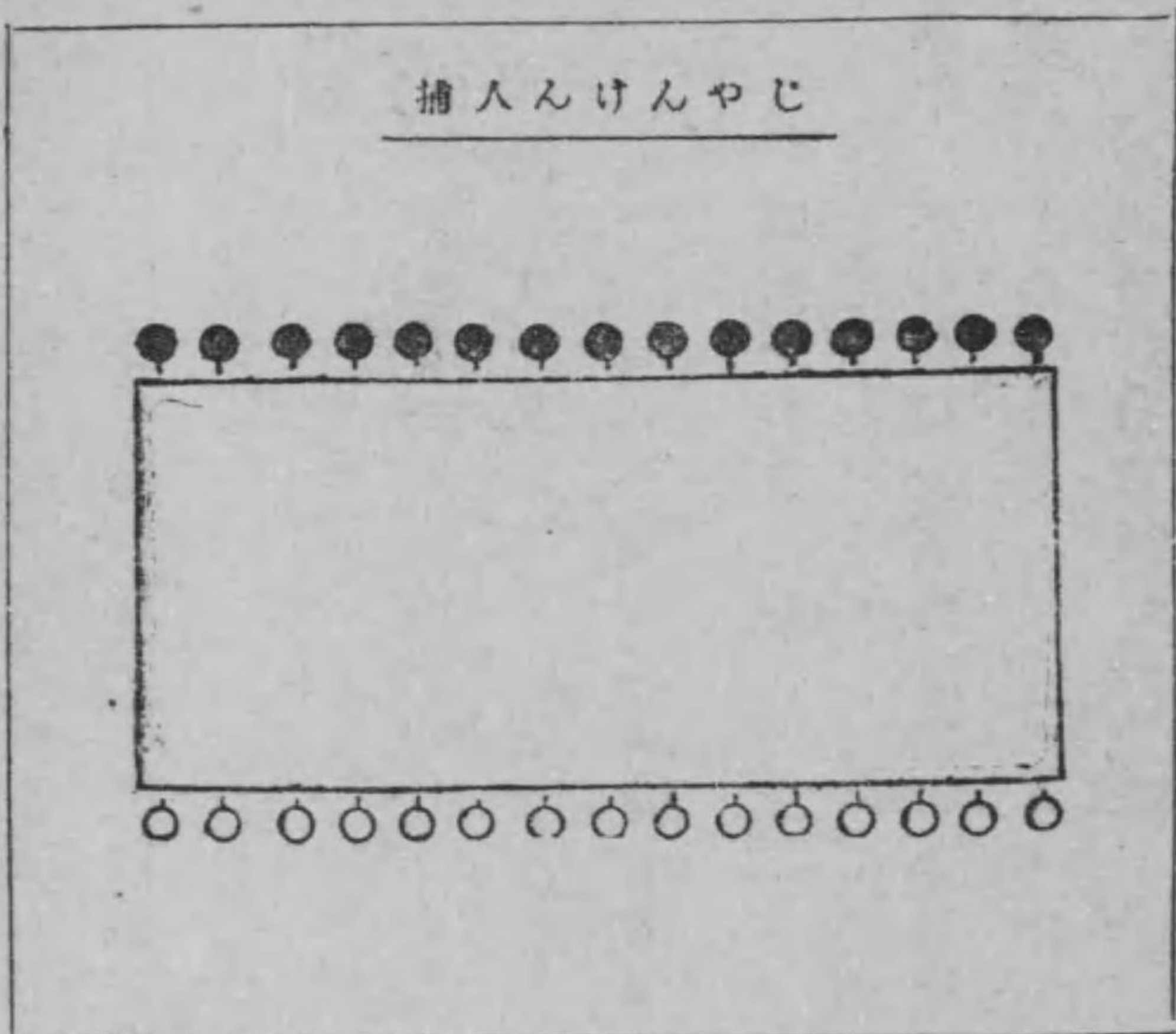
第八十九 じゃんけん人捕

學年 尋常科第三學年以上女

方法

- (一) 全員を紅白兩軍に分けてニスコートを横に挟みて對向せしめる。
- (二) 始めの令にて紅白兩軍共に全員出陣し自分の目指す敵に對してじゃんけんを挑む。
- (三) 敵にじゃんけんを挑まられたら必ず拒絶することが出来ない。

捕人んけんやじ



第八十九 じゃんけん人捕

(四) 互に身構してじゃんけんをなし敗けた者は一散に自分の陣地を指して走り歸り勝つた者は敵が陣地に歸らぬ内に是を捕へるのである。

注意

(一) 敵が或る一人とじゃんけんをなし其の者を追ひ來り其の勝敗が決するか又は追うことを中止したる時直ちに其の場で他の者がじゃんけんを挑むことを許すも面白い方法である。

第九十 右 左

學年 各學年男女室内遊戯にも適す

方法

(一) 全員を紅白二組に分け更に各組を二列にして第一隊及び第二隊

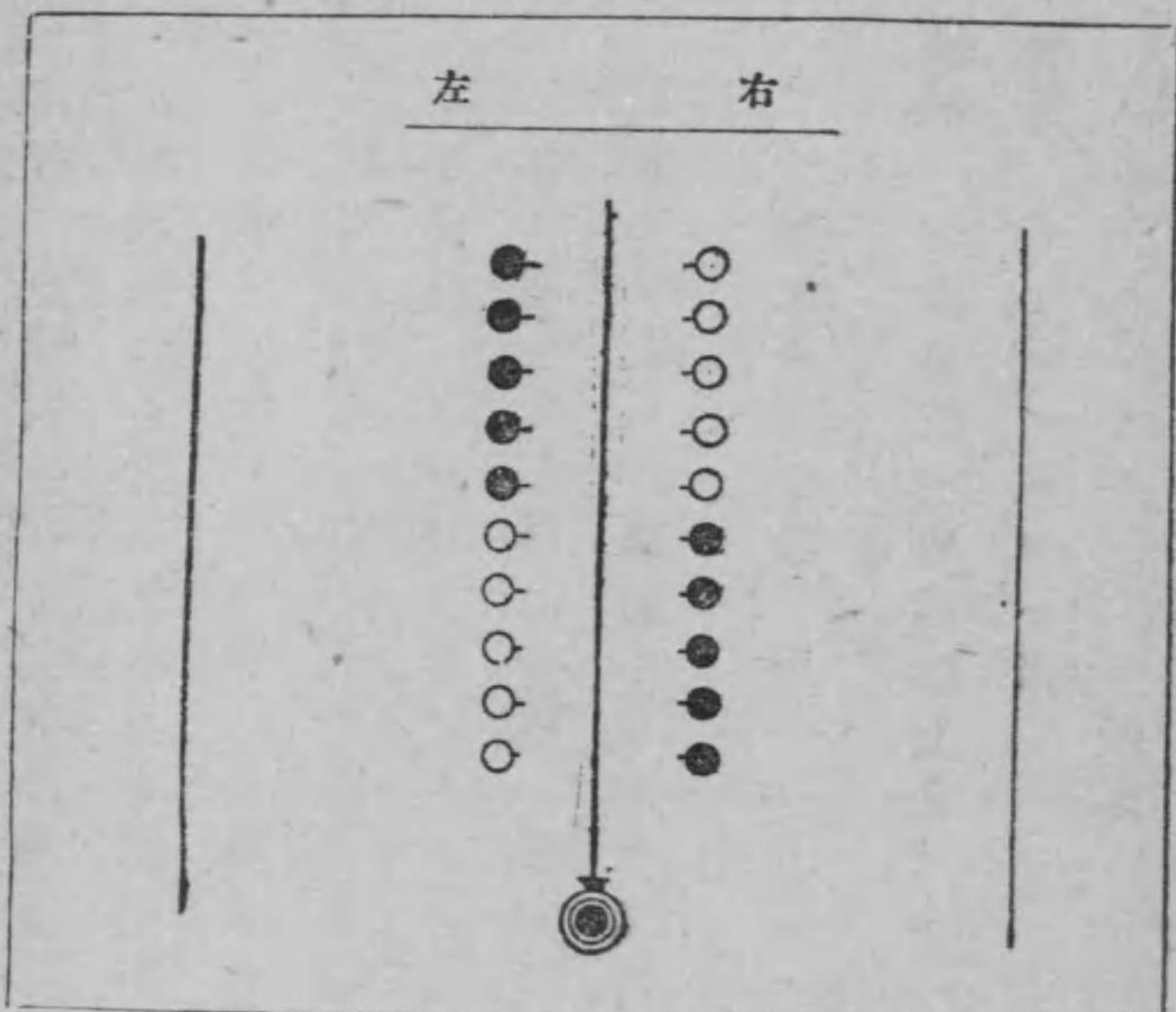
を二等分する。

(二) 紅組の第一隊の後尾に白組の第二隊を續けて整列せしめ之を右隊とし、白組の第一隊の後尾に紅組の第二隊を續けて整列せしめ之を左隊とする。

(三) 右隊は指揮者の右方に左隊は指揮者の左方に縦隊に整列し一間位の距離に向合ふ。

(四) 右隊左隊の後方約五間の

第九十 右 左



處に各横線を書き之を障地とする。
 (五) 用意の令を下し置き左手又は右手を高く頭上にあげる其の時手の舉つた側にある隊の者は最も機敏に後方にある自分の障地向つて疾走する。他の隊の者は逃手を追うて逃手が障地内に入らぬ内に是を捕へる。

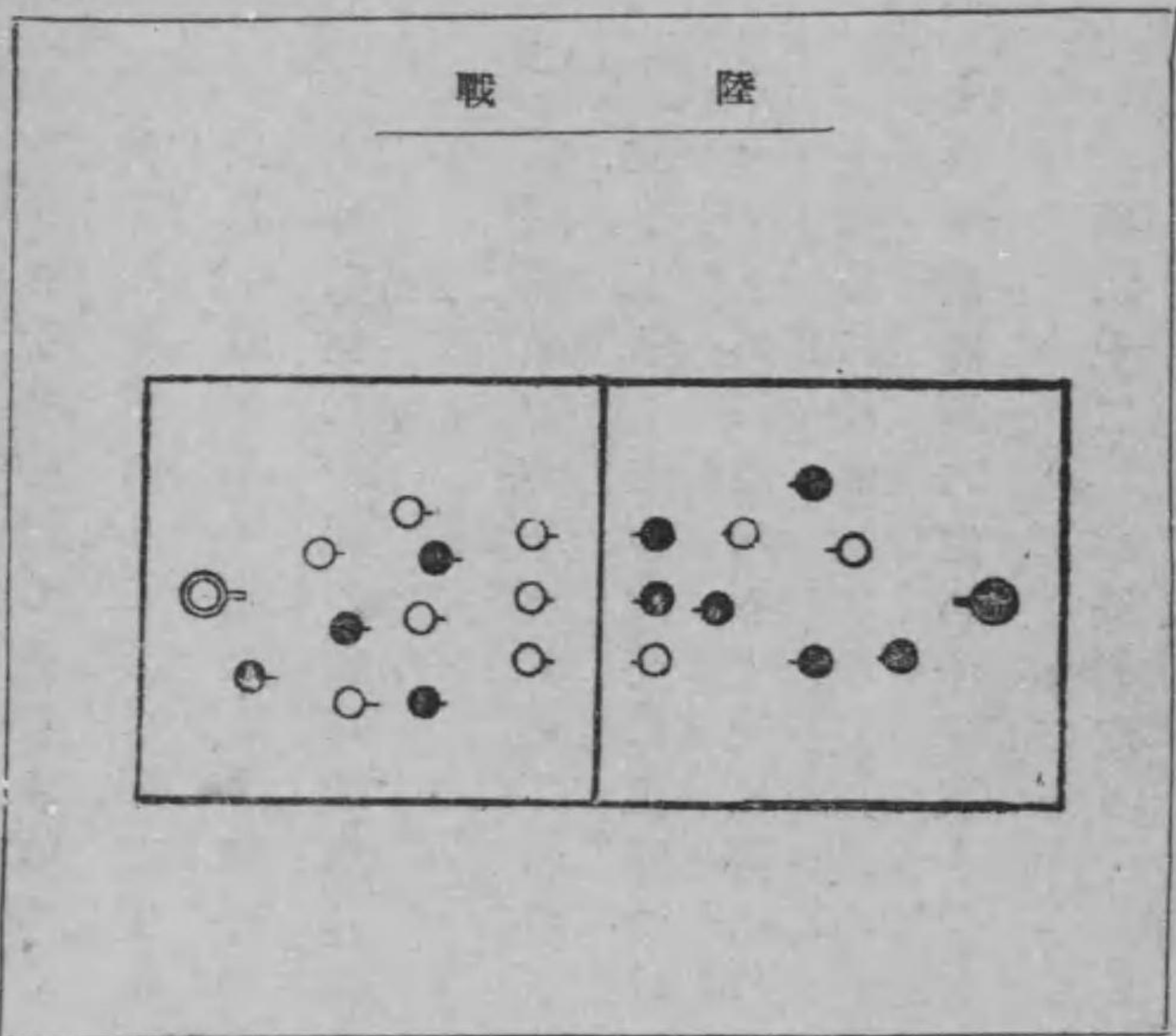
(六) 其の捕へた人員の多寡に依つて勝敗を決定し數回行ふのである。
 (七) 舉手の代りに聲高く右、左、又は紅、白、と云ふもよい。

第九十一 陸 戦

學年 尋常科第三學年以上男

用具 フットボール一個

方法



第九十一 陸 戦

(一) 全員を紅白の二組とし各組より身長順に三人を選出して騎馬をつくり身長の小なる一人を大將として之れに乗らしめる。

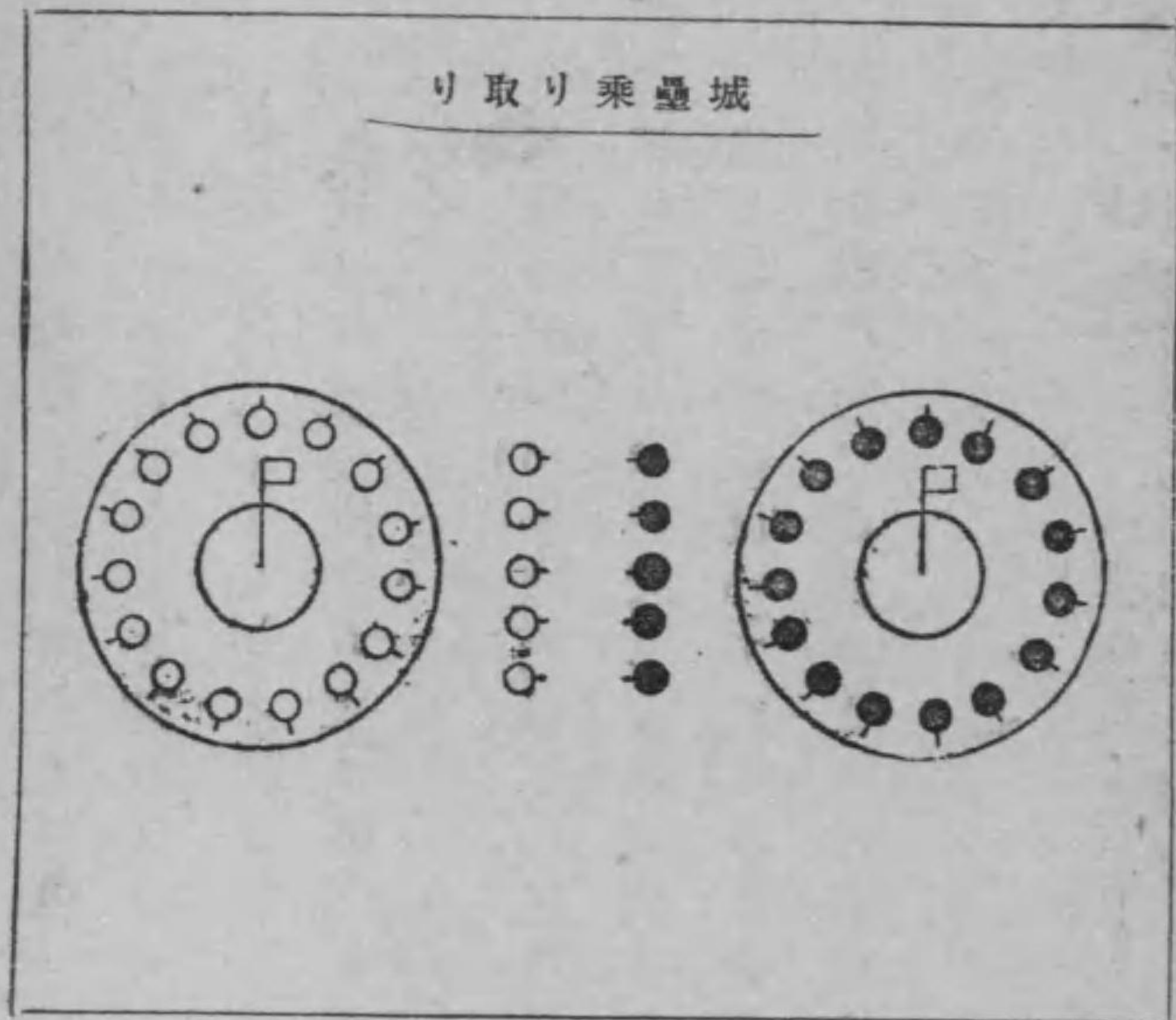
(二) 競技場はテニスコートを二分して大將は各自己のコート内に於てのみ活動し他の攻撃隊は全コート内にて活動し得ることゝする。

(三) 始めの令と共に指揮者は

ボールを空中高く投げ上げるこの時兩組の攻撃隊は入り亂れてボールを奪はんことに努力する。ボールを拾ひたる者は敵の大將目掛けて其の場所より投げつける若し大將と自己との距離遠き時は自己の組の者に順次に渡して後投げつけしめるやうにする。

- (四) 大將は敵のボールにあてられざるやうコート内を右往左往する。
- (五) 斯くて早く敵の大將に投げつけたる組を勝とする。
- (六) コート外に出たボールは自己のコートに近き者が取り其の場より味方に投げ渡すか直接敵の大將を砲撃するかする。
- (七) 護衛は特別に定めず任意とする方が面白い。

第九十二 城壘乗取り



第九十二 城壘乗取り

學年 尋常科第五學年以上男

用具 紅白旗各一本

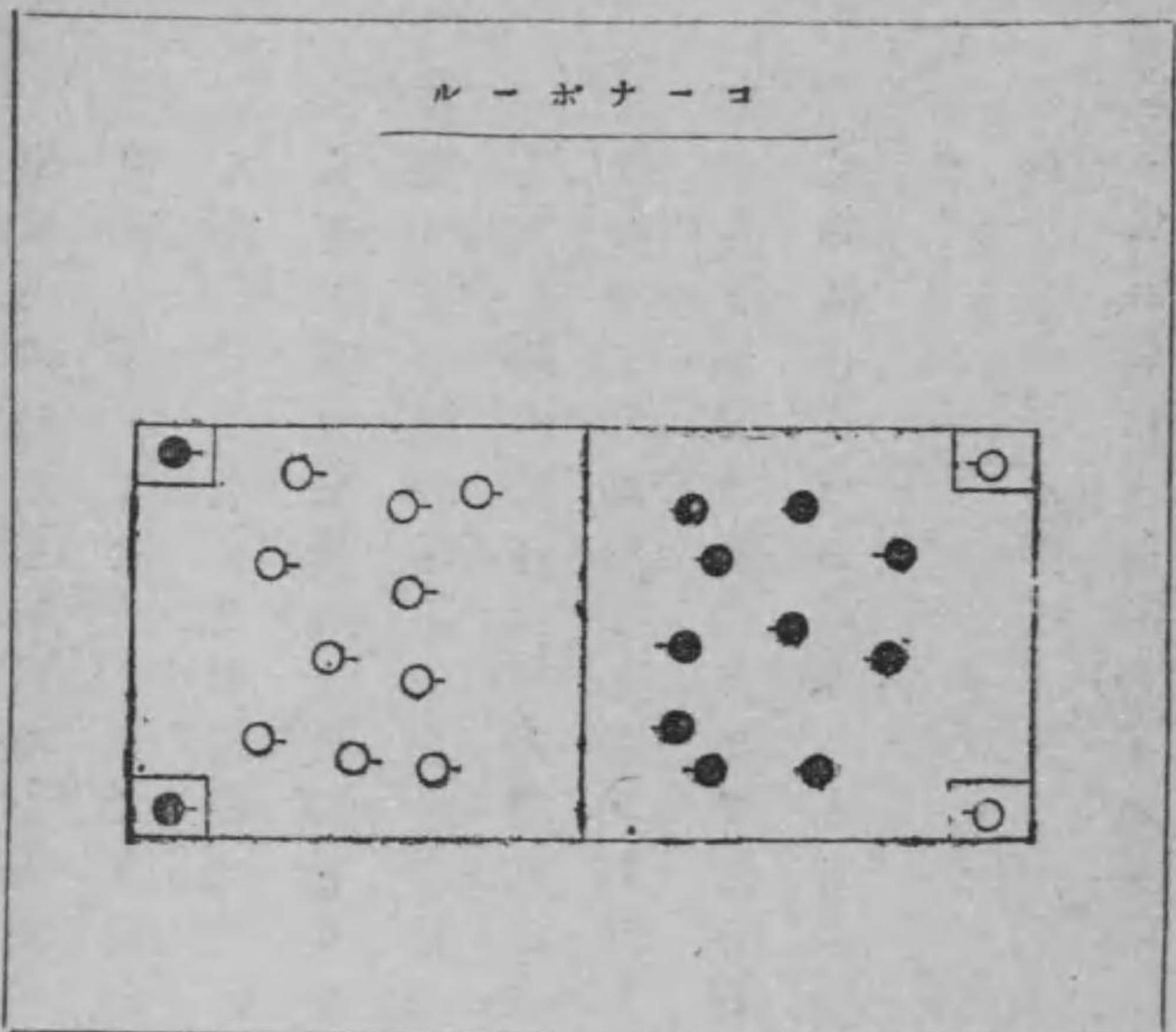
方法

- (一) 全員を分ちて紅白二組となし各組適當の圓を畫きて陣と定め其の中央に雪を積みて城壘となし壘上には旗を立てる。通常の場合には雪を積まず大將に帽子をかぶらしめて中央に立たしむ。各組を更に攻撃隊と防禦隊とに分け

- る。攻撃隊の数は全員の三分一位が適當である。
- (二) 始めの令にて各組の防禦隊は己が組の壘を取圍みて之れを守り攻撃隊は等しく相進み隙をうかゞつて壘に近づき其の壘上なる旗或は大將の帽子を奪ふのである其の速かに奪ひたる方を勝とする。
- (三) 但し防禦隊のみは攻撃隊の帽子を奪ひ取ることが出来る。そして帽子を奪はれたる者は戰鬥力を失ふことゝなる故に短兵急に迫るが如きは反つて其の身の危きに墜ることゝなる。
- (四) 防禦隊は自己の圓陣より片脚以上出ることが出来ない。

第九十三 コーナボール

學年 尋常科第五學年以上男女



第九十三 コーナボール

用具 フットボール一個

方法

- (一) 演技場四隅に方形(コーナ)を描き兩組より一名宛出で、此處に入る又演技場を横斷したる一線を書き之れを境界線として紅組は白の區劃内に白組は紅の區劃内に入りて位置すること圖の如くである。
- (二) 始めの令にて指揮者はボールを中央境界線上に投

出す此の時若し白組の一人が受取つたとする時は其の者は之れを高く上げて(コーナー)に位置せる己れの組の一人に渡さうとする此の時に散在せる紅組は之れを防ぐべくコーナーラインに入らざる限りに於て大に活動する。

- (三) 而して紅組がボールを拾ひ得れば紅組のコーナーに投げ渡さんとする此の時は白組の者大いに之を防ぐ。かく投げ渡さんとして妨げたりして速くコーナーに渡したる組を勝とする。
- (四) ボールが競技場外に出でたる時は自己の場に近き方にて之れをとるものとする。

注意

- (一) 競技場はテニスコートを利用するがよい。
- (二) テニスコートを利用する時は五六年男及び女兒にてはコーナー

迄投げ渡すこと困難なるを以て中繼所を置くか競技場を縮小するがよい。

- (三) コーナー生は時々變更するがよい。
- (四) 各組二三名位づゝボール奪ひとして敵のコート内に入らしめるも面白い。

第九十四 障碍物競争

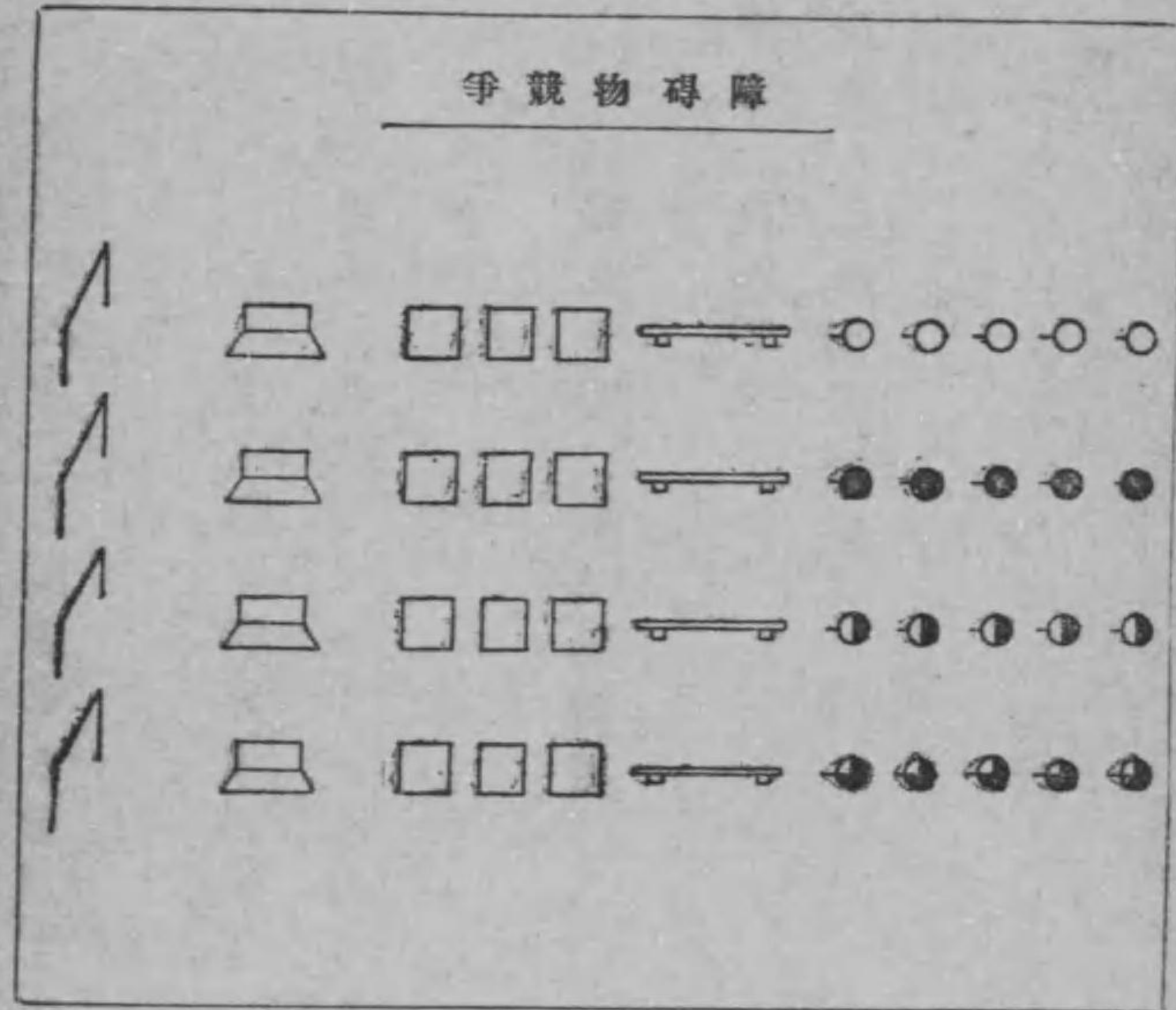
學年 高等科男

用具 体操用諸器械

方法

- (一) 全員を四等分し即ち四組とし各組一列縦隊となり後方に一線を書く。

争競物碍障



- (二) 各組の前に平均台一、腰掛三臺を置き其の前に跳越台一個を置き鐵棒(水平棒にても可なり)一基あるやうにする。
- (三) 始めの令にて各組の一番生は平均台を渡り腰掛を跳び越え跳越台を越え金棒を越え後方一線に至りて前方に向ひ整頓する。二番生以下も順次上述の如くするのである。

- (四) 速かに全員終れる組より等級を附して勝敗を決する。
- (五) 尙ほ左の規約を設けるがよい。

- (1) 平均台を中途にして落ちたる者は必らず戻つて渡り直すこと。
- (2) 金棒は一度に一名以上上ることを得ず。

注意

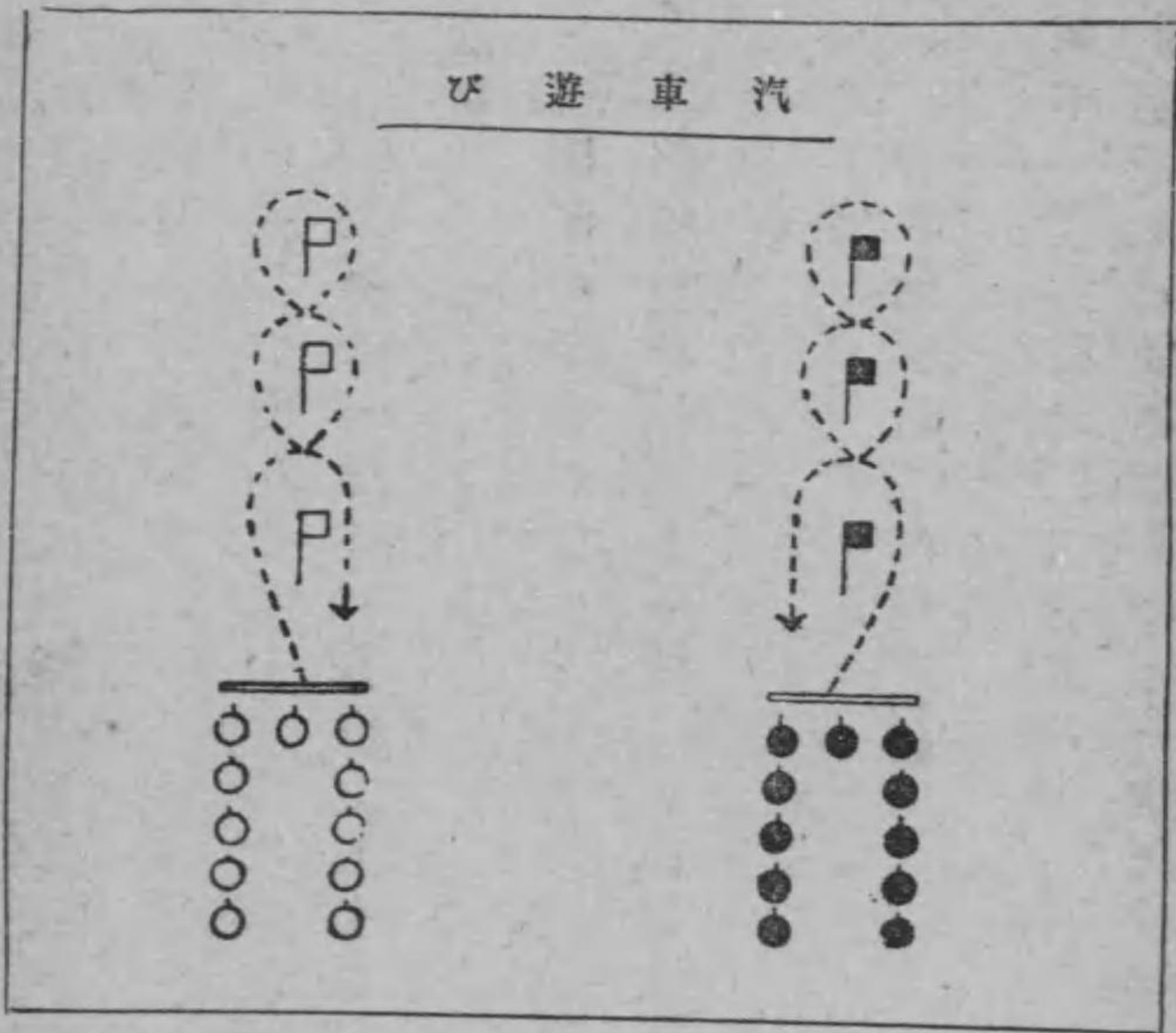
- (一) 距離の都合によりては二回位續けて行はしむるがよい。
- (二) 跳越台が長短ある時は前列を大とするか又全部を横跳とするもよい。

第九十五 汽車遊び

學年 尋常科第一二學年男女
 用具 四五尺位の竹二本。紅白小旗各六本宛。

第九十五 汽車遊び

汽 車 遊 び



方法

- (一) 全員を紅白二組となし。
- (二) 各組の一、二、三番は一線上に横隊となり三人にて一本の竹を持ち他生は二列となり一番と三番との後方に重なり前者の帯を取りて連る。
- (三) 前方には小旗六本を縦にならべて立てる(間隔適宜)
- (四) 始めの令にて小旗の立てる間を各組は一體となり

たるまゝ走り出し往復蛇行して速く出發點に歸り出發の時の隊形をなす。

注意

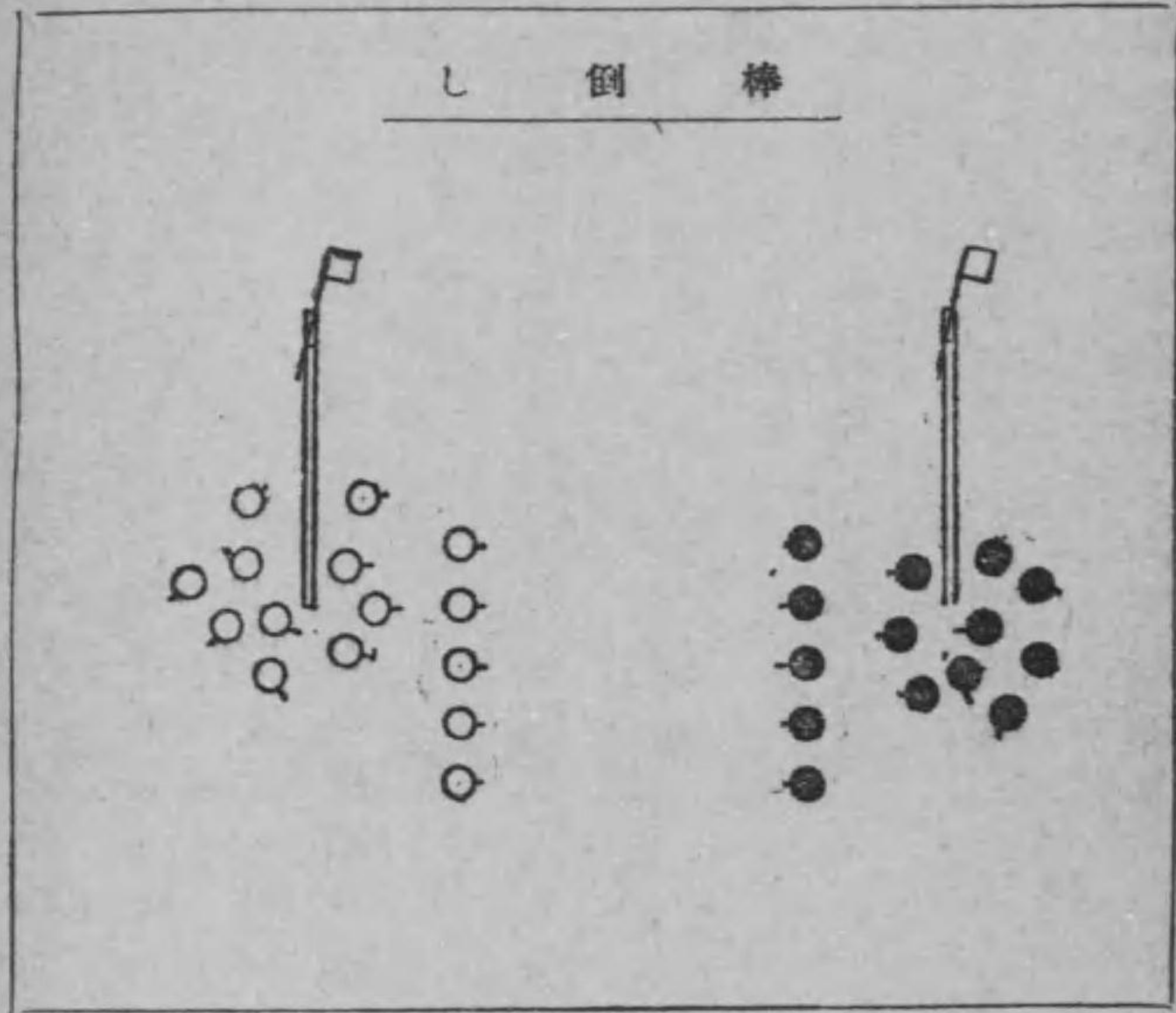
- (一) 連りたる手を離してはならぬ。
- (二) 旗を倒してはならぬ。

第九十六 傷兵運搬競争

學年 尋常科第五六學年男女

方法

- (一) 全隊を紅白二隊に分ち各隊更に三人宛を以て組を作る。
- (二) 始めの令にて二番生は兩手を臀部の下にて組み一番及び三番生は左右手を握り一方は二番生の臀部の下一方は同じく背にあて



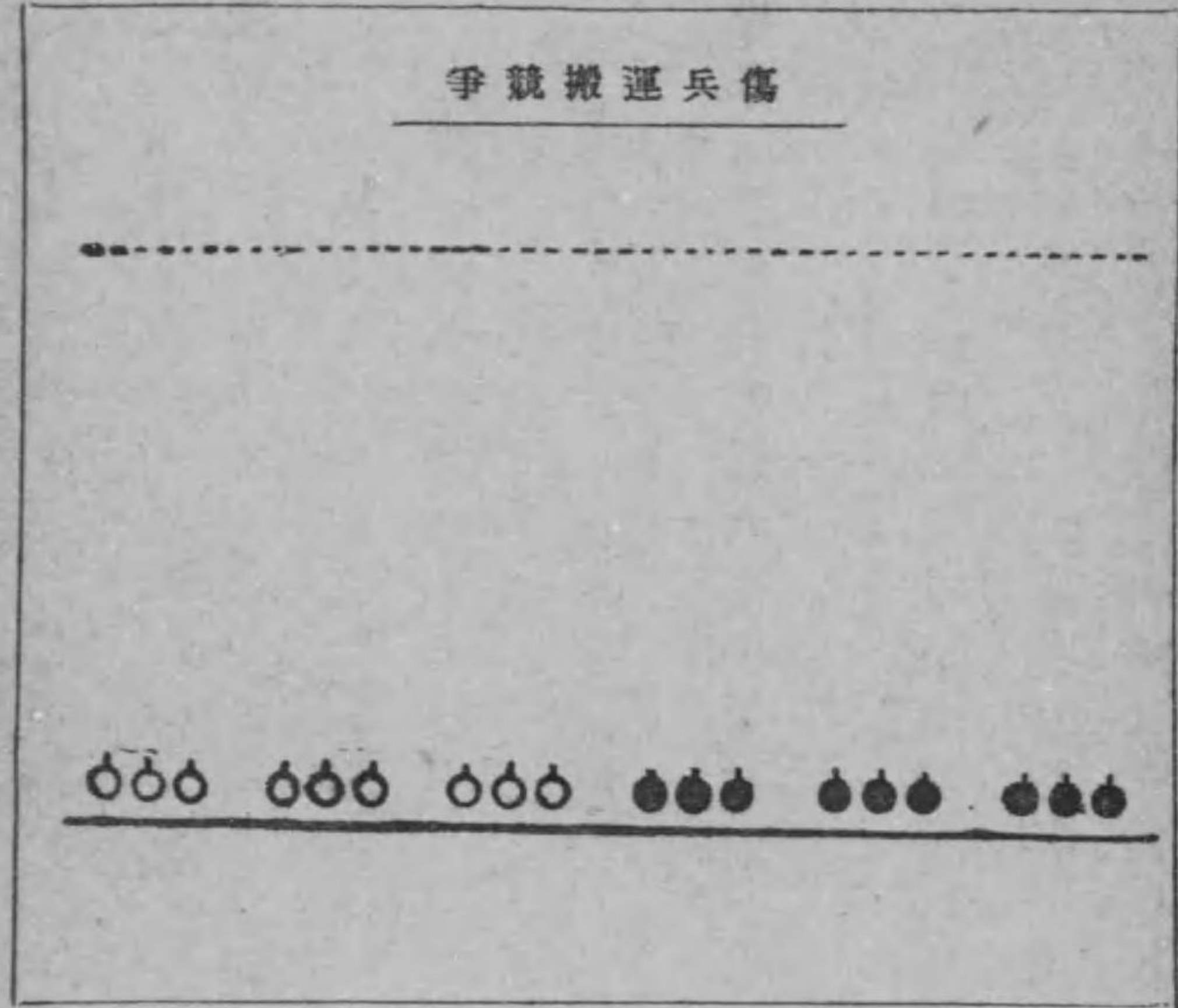
學年 尋常科第五學年以上男
 用具 棒二本、紅白小旗各一本
 方法

- (一) 全員を紅白兩軍に分け十數間を隔て、相對向せしめ更に各軍の三分の二を守備隊に三分の一を攻撃隊ときめる。
- (二) 次に各軍の後方一間位の

はしむるがよい。

第九十七 棒倒し

争競搬運兵傷



注意

- (一) 中途にて倒れたるものは更に作り直して正確に行
- (二) 二番生を乗らせ前方數間の處に豫め引ける線まで運ぶ。
- (三) 次に一番生を乗せて運び舊位置に歸り次に三番生を乗せて運び各組の全員が以上の動作を了へ早く正確に整頓せる方を勝とす。

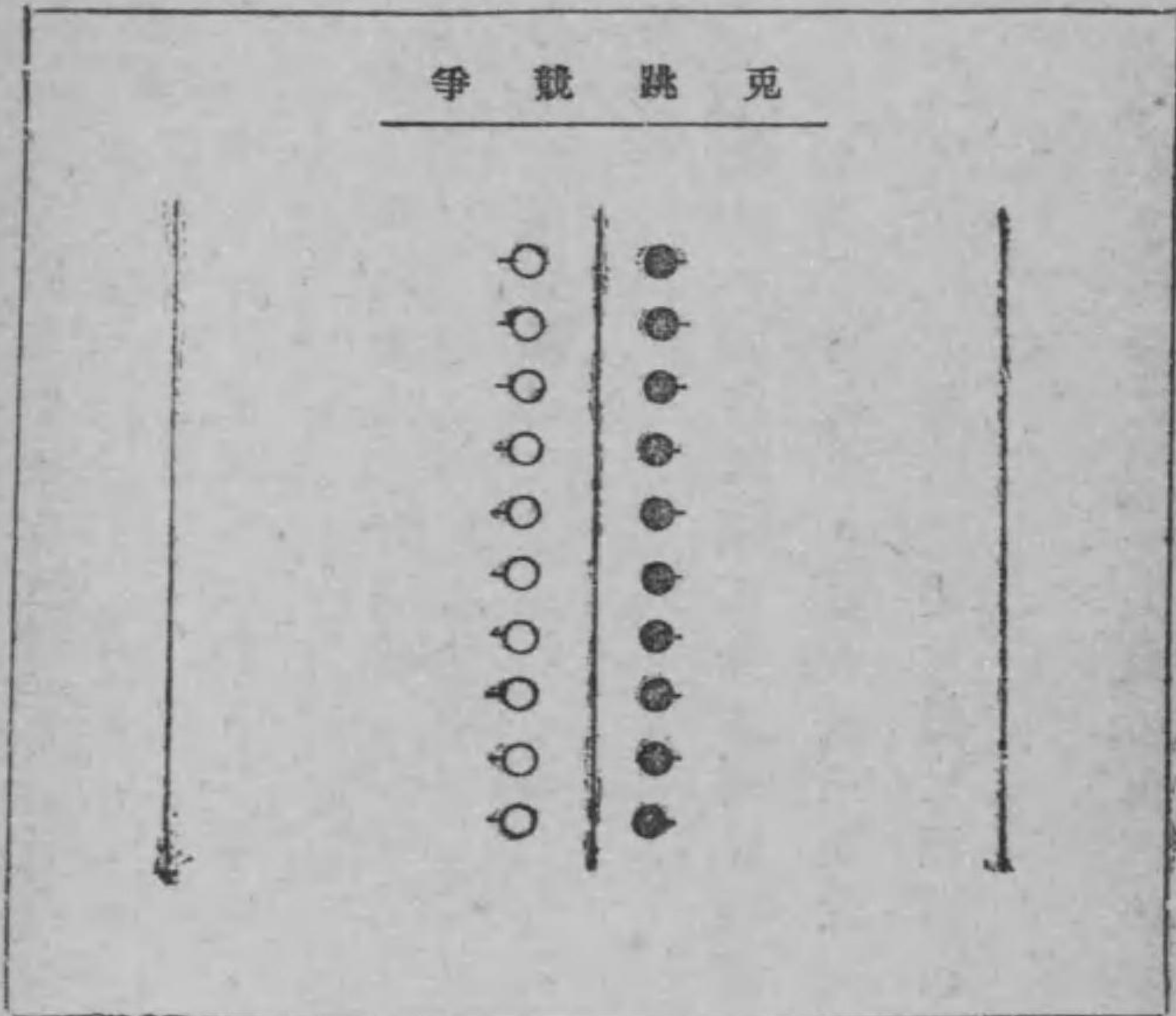
- (三) 始めの令にて守備隊は寄り集つて棒を起し倒れざるやうに支へて居る。攻撃隊は関を作つて一散に敵の棒に走り寄り攀ぢ登つたり押ししたりして是れを引き倒さんとする。守備隊は倒されぬやう努める。
- (四) かくて棒を倒し旗を取りたる方を以て勝とする。此の時棒を倒されたならば旗を取らせまじと防禦してはならぬ。

注意

- (一) 互に亂暴をさせぬこと。

第九十八 兎跳競争

學年 尋常科第三四五學年男



第九十八 兎跳競争

方法

- (一) 全員を二列横隊にして紅白の二組とし後列を後向せしめ各自布にて兩足を結ぶ。
- (二) 前方各十數間の所に一線を引き之れを到着點とする。
- (三) 始めの令にて各自兩手を地につき足と手とにて跳びつゝ前方の線に到着し整頓する。其の速さによ

りて勝敗を決する。

注意

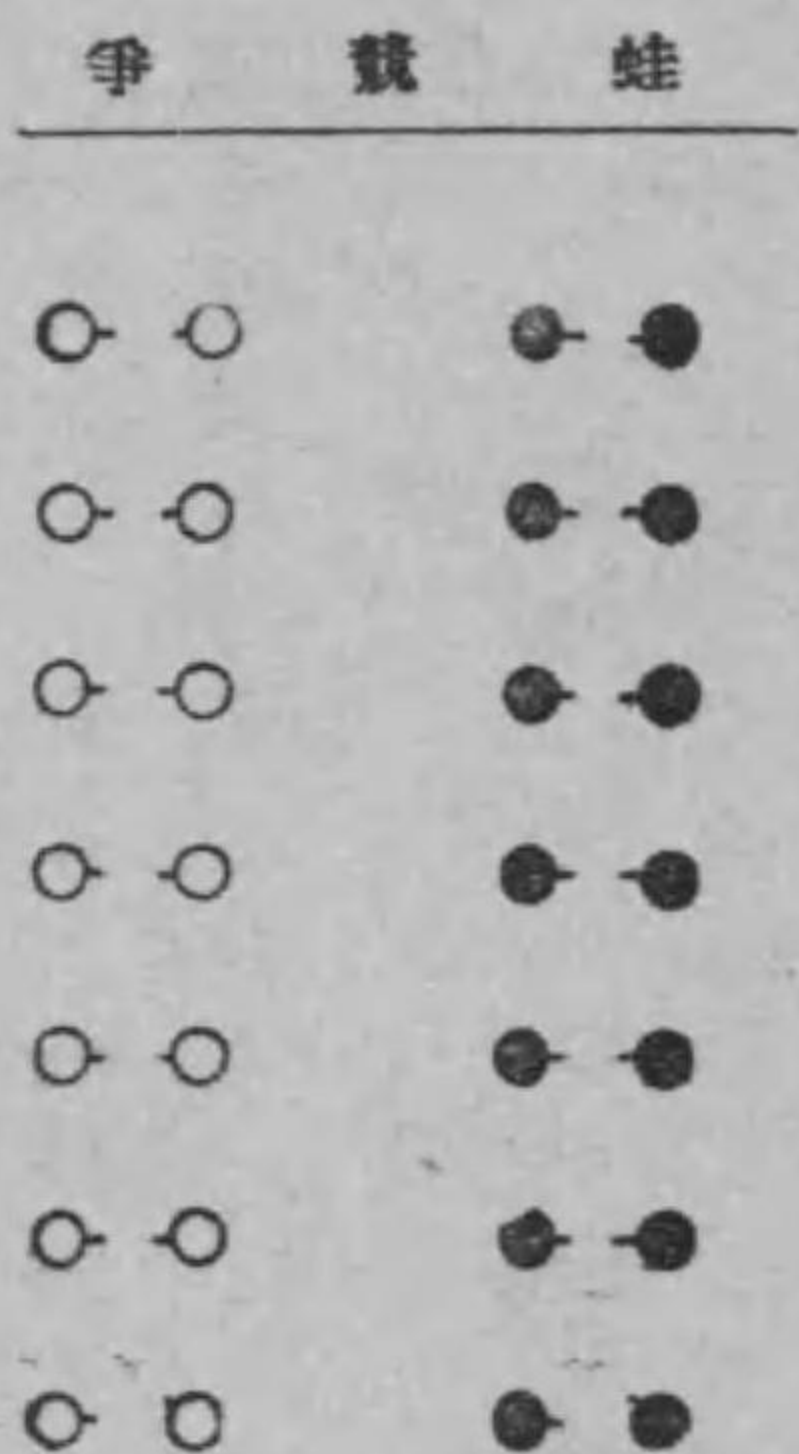
(一) 學年の高下技術の熟否に依つて距離を異にしなければならぬ。

第九十九 蛙競争

學年 高等科男

方法

- (一) 全員を紅白二隊に分ち更に各隊を二列に編成し前後列を以て組となし對向せしめ各組三間位宛の間隔に開かしめる。
- (二) 用意にて開脚上體前屈し互に頭を先方の肩に押しつけ兩手にて互に帯を握る。
- (三) 始めの令にて一番組の前列の者より次は後列の者と云ふ順に駈



第九十九 蛙競争

- け出し二番組を開脚にて跳び越え三番組をばくする。
- (四) 次に四番組を跳び越え五番組をくゞり最終番の者を跳び又はくゞりたる時は其の一番組も組合つて他の者を跳ばしむる準備をする。
- (五) 一番組が出發したならば二番組三番組は順次に先づ跳び次にくゞりて一番

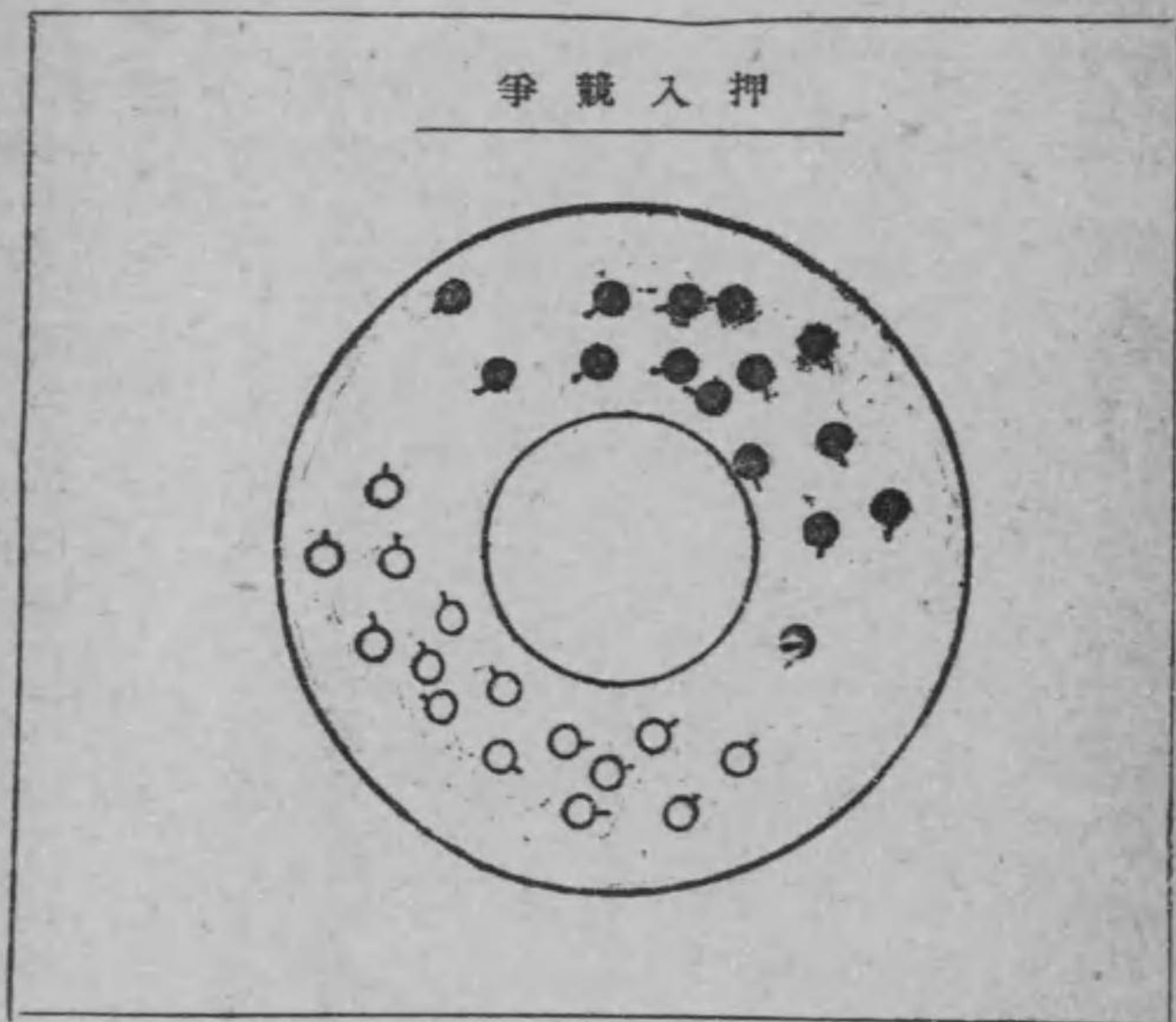
一齊活動遊技の實際
組の如くする。

注意

- (一) 特に一ヶ所に停滯せぬやう注意すること。
- (二) 距離近くならぬやう注意すること。
- (三) 身長小なる者より跳び始める方がよい。
- (四) 開脚縦跳とするもよい。
- (五) 順序を亂してはならぬ。
- (六) かくて速かに終りたる方を勝とする。

第百 押入競争

學年 尋常科第五學年以上男(室内遊戯にも適す)
方法



第百 押入競争

- (一) 徑二間位の内圓と徑六間位の外圓とを畫き全員を紅白二組に分けて圓と圓との中間に入らしめる。
- (二) 始めの令にて互に敵の方を押して内圓に入らしめる入れられたる者は圓外一定の場所に集合する。
- (三) 外圓の外に出でたる者は勝敗の數には入れないが再び競争に参加することが出来ない。

注意

- (四) 一定時間の後内圓に入れられたる者の數を算して勝敗を決する。
- (一) 亂暴にならざるやう注意すること。
- (二) 室内にて行ふ時は徑五尺位の内圓一箇でよい。

體操教授に於ける
一齊活動遊技の實際
 終

大正十一年九月廿二日印刷
 大正十一年九月三十日發行

定價
 壹圓參拾錢



著者	岡崎榮松
著者	相澤清六
發行者	東京市神田區表猿樂町二番地 加藤知正
印刷者	東京市麴町區飯田町四丁目三番地 古川健作
印刷所	東京市麴町區飯田町四丁目三番地 三榮印刷社

發行所

東京市神田區表猿樂町二番地
 振替東京五七七七番

南光社

276
306

終

