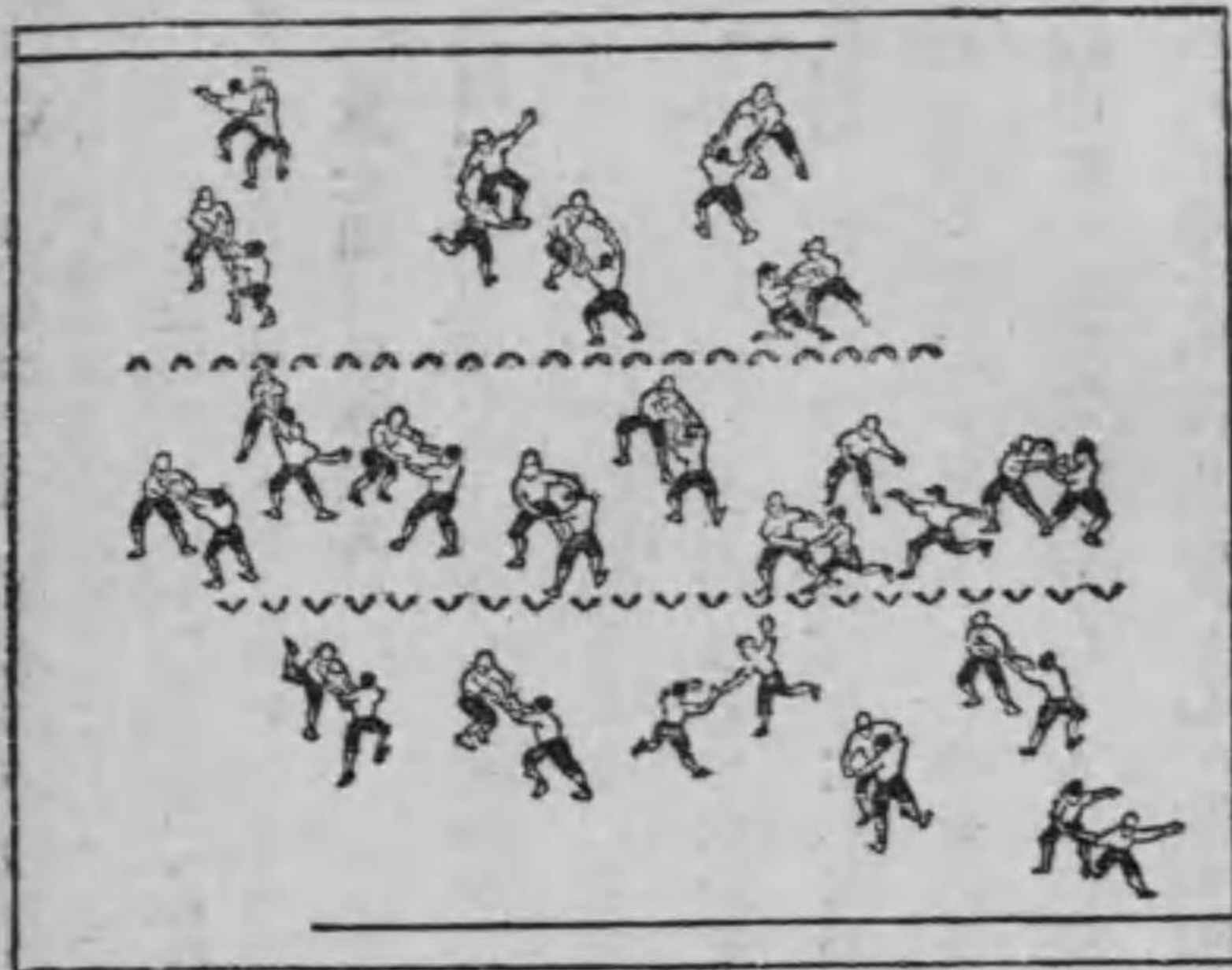


第七五 引合相撲

後編 實際之部 第一部 競争を主とする遊戯
三五六
手を胸前に交叉し、両陣生は両手を繋ぎ合ふ、而して守城兵は兩脚を立主として突入を警戒し、突入生は首と上體とを主として活動するがよい。



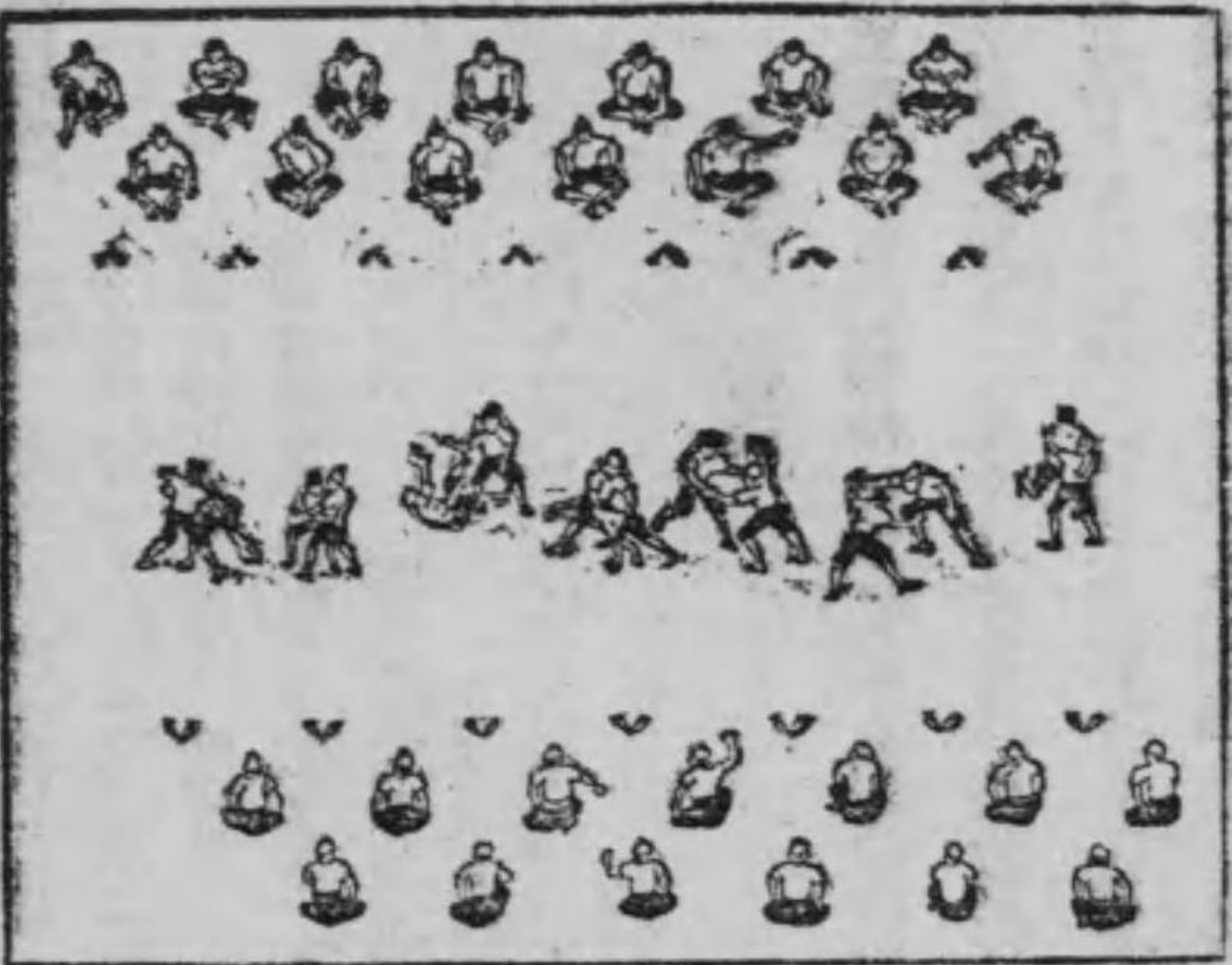
【準備】 兒童を紅白兩組に分ち一二間を隔て、互に對向せる一列の横隊にならべ。そして各組の兒童の足先にそうて地上に一線を畫き、その線の後方に尙一線を畫いて、それを味方の陣地と定めるのである。
【實演】 技場の準備が出来たら教師は一度各組の整頓を命じ、そして整頓が終つたとき「用意」の號令を下す。すると兒童は各自前方に居る敵の對手を相當にして身構へをする。「始め」の號令で皆中央の戲場に出て漸次敵の對手に近寄つて引合せ挑むのである。機を得て敵味方共に兩手を取り合つたら、敵を味方の陣地に引き寄せて段々陣地内に入れんとする

第七六 相撲

【準備】 運動場の一方に長さ貳拾參間幅三四間の砂場を作り置く。この砂場は爰にいふ相撲に有用な許りてなく幼年兒童の砂遊びにも利用せられるものである。兒童を紅白兩組に分ち各組ともに四列又は三列位にして砂場の兩側に對向して蹲居せしめ置くのである。
【實演】 「用意」の號令で各組の前方にある第一列のものは起立して戲場に進み出て、任意敵

のである。そして敵を陣地内に入れたものは勝利者である。かく一騎打で勝つたものは他の未だ争ふて居るものに加勢してよい。それで一定時間争うた後休止を命じて、その捕虜の多少によつて勝敗を決するのである。(三五六頁挿圖参照)

【注意】 (一)中央戲場に出て敵と引合を挑むときに、敵の陣地に近寄ることの不利である、それとて誤りに臆病になつてはならぬ。進んで敵と戦ふ勇氣を持たしめる様にせねばならぬ。(二)一騎打のときの勝敗は敵の陣地の遠近よりも、引合のときの調子によることが多い自分が敵の手を握ると敵に握られるのとは引合の力に甚だしく關係するのである。それで必ず敵の手を握る様に優勢の地位に出ねばならぬ。(三)引合は必ず手だけにして、敵に足をかけて引き倒す様なことをしてはならぬ。是非立つた姿勢で堂々と争はねばならぬ。一騎打の勝者が味方の加勢をする時でも敵を倒して引込んではならぬ。必ず手を引くか體壓を押して味方の陣地に入れるかせねばならぬ。



の對手を定めて身構をするとして「始め」の號令で各自に對手方と角力を始める。投げられた者は敗北者であるから戲場を退いて味方の蹲居せる組の後方につき、勝者はそのまゝ威猛高に戲場に残り居ると、敵の第二列者が走り出て對手となる。かく勝つた者は次の新手と競ひ敗けた者は戲場を退いて後方につく。こんな順序で第三第四と順次に競ふて最後に勝者の多くあつた組を勝とするのである。(上同参照)

【注意】(一)最初の兩組對陣の配列は身長の高いものを第一列にし、漸次身長の高いものを後方にして、次第と力の優つた者が後から出場する様にして置くがよい。然し何回も演じて相互の力が知れて居る時には身長順よりも、角力の強弱の順にならべて置くが適當である。何度も何度も演ずる内には、自然に紅組では甲生よりも乙生が強く白組では丙生よりも丁生が弱いなど見定めがつくものである。(二)戲場には木や竹の切れ、小石などがあつて負傷する様ではならぬが、それよりも各演戯者の距離を充分取つて置くことが大切である。甲組が倒れて居る上に乙組が倒れるとか、他の組の者が投げ足を食ふとかは、最も注意せねばならぬことである。(三)角力の開始は敵

味方互に見合つて氣合の熱したときに取組む様にならぬ、安りに敵の油断して居る處に乗じて勝を得るなどは面白くない。勝敗は常に公明にして各自の自重によつて定め、相互に競争する様なことの無い様にならぬ。(四)教師は敵味方の戲場に立つたときの心持や、相互に對手と見合ふ時の身構などを教へるがよい。更に學年の進んだ者には「四つゝがひ」「鳴の入首などの組合や」「けかへし」「腰くじき」などの簡易な手筋を教へるがよい。只無暗に演ずるよりも非常な興味をもち、又漸次上達することが認められるものである。

第七七 片脚相撲 (孤相撲)

【準備】遊戯者を二組に等分して、數間を離れて相對向させる(一列横隊か、圓陣かよい)。

そして兩組の中央に徑一間半位の圓を畫いて、相撲場(土俵場)とする。

【實演】兩組から一人宛を土俵のところに出させ、土俵際に立たせて、一脚を後ちに屈けて手を以て支へさせる。そして行司の合圖を以て互にすまはせる。即ち二人は互ひに片脚を以つて跳躍しながら、敵を土俵の外に押し出すか、或は敵が脚を支へてる手を放させて足を地に下らさせようとつとめる。ために押し出されるが、手を放つか、或は足を地につけた者が負けである。一組の勝敗が分かつたならば、次ぎには其の次ぎの者が出て、前のやうにして相撲する。順次斯様に兩組から一人づゝ出して相撲はせて、最後に、勝つた者の數を比較して組の勝敗を決めるのである。

【注意】

(一)土俵場の大きさは、初步には比較的廣くしておいて、次第に長じるに従つて小さくしてもよい。(二)相撲場の準のあるところでは、その周圍に丙組を位置させるがよい。(三)相撲の仕方は

- (甲)、一脚を後ろに屈けて、兩手で其の足を支へて、互に押し出しつことをする。
- (乙)、屈けた足を片手で支へて、他の片手を握つて互に突き出しつことをする。
- (丙)、片手で足を支へて、片手で押ししたり引つばつたり、或は倒さうとする。
- (丁)、片脚を屈げ、兩手で押し合ひをする。
- (戊)、兩手で以て、押ししたり、引つばつたり、或は倒さうとする。

等であるどの法によりてもよい。(四)互に自分の位置から、跳躍して行つて直ぐ相撲はせてもよい。(五)通常
の相撲のやうに、二本技、三本、五本…技、又は喉掛をやらせるのも一つの別法である。

敵將打ち

第七八 敵將打ち

【準備】 全生徒を二分して紅白の兩組となし、手繋ぎの二列圓陣を作らしめ、各自の組より一名宛を圓内に出して大將とする、又二名を圓外兩組の間に出して敵將捕獲の勇士とする。

【實演】 始めの合圖によつて大將は八方に注意を拂ひ、輕舉盲動せず、敵の手に觸れぬ様警戒する、列生は手繋ぎのまま、後方及び側面に注意を拂ひながら、敵の臂下又は臂上より圓内

に突入して、大將に突撃するを防禦するため身體を屈伸し、全力を竭して防衛する、斯くの如くにして尙ほ敵の圓内に突入した場合は、速かに大將をして、圓内に避けしめ、敵をして再び圓外に出られないやうに努力する、斯くして早く大將に勇士の手に觸れた組を勝とする。大將一人、勇士二人、都合三人、計六人づゝ交代する。

【注意】

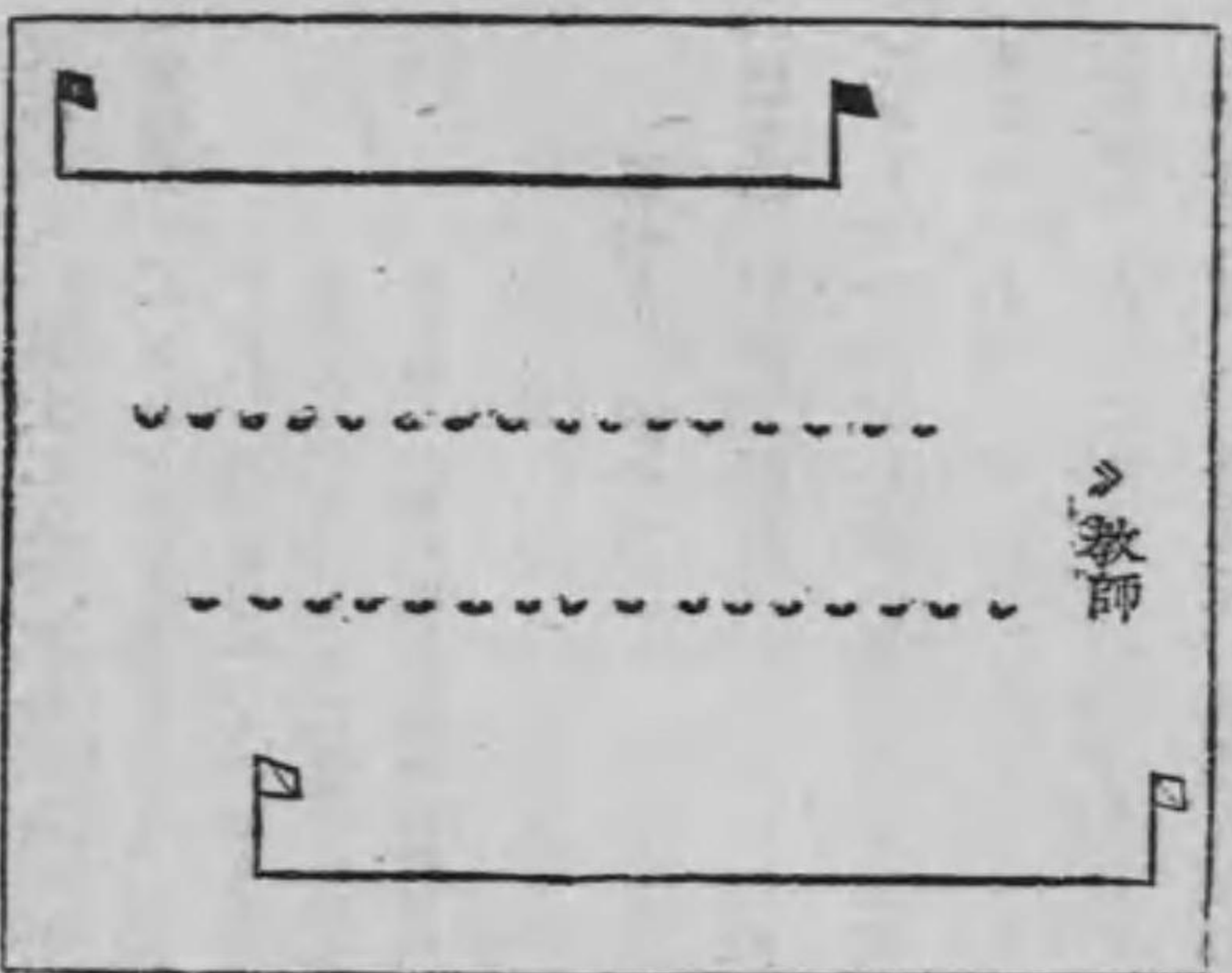
(一)大將は圓の中央にあつて、始終敵の行動を監視し、敵の突入したときは、速かに圓外に避け、敏活に敵手を逃れ、再び圓内に入る等敵をして本命に疲れしむるを以て主眼とする。(二)勇士は臂上又は臂下より圓の内
外に出入すること。(三)故意に臂を捻り、又は手繋ぎを切つて出入したときは無効とする。(四)圓陣生は左右に片寄つて圓の定形を變ぜぬ様に嚴守すること。(五)圓取線の甚だしく亂れたときは、防衛が致ないものとす
る。

源平人捕

第七九 源平人捕

【準備】 兒童を紅白二組に分け各組とも一列横隊にならべ、兩組の間を二間乃至三間として相互に對向せしめ、各組の後方約十間の處に一線を劃して、此の線の外側を各組の陣地とするのである。

【實演】 教師は兩組の中間中程にて全兒童より充分に見得らるゝ處に位置を占めて、「用意」の號令を下し、全兒童の注意を喚び起こし置いて後左手又は右手を高く頭上に擧げる。手の



擧つた側にある組の者は早く後向になつて後方にある自分の陣地を指して疾走する、其の時手の擧らなかつた組の者は逃手を追ふて逃手が陣地内に入らぬ内に是を捕へんと努める、逃手が陣地に達したら教師は捕へられた人員を調べ、更らに「集れ」の號令で元の位置に整列せしめる。そして再び同様の方法を演ずる、斯く數回演じた後その捕へられた人員の多寡によつて勝敗を決するのである。(上圖参照)

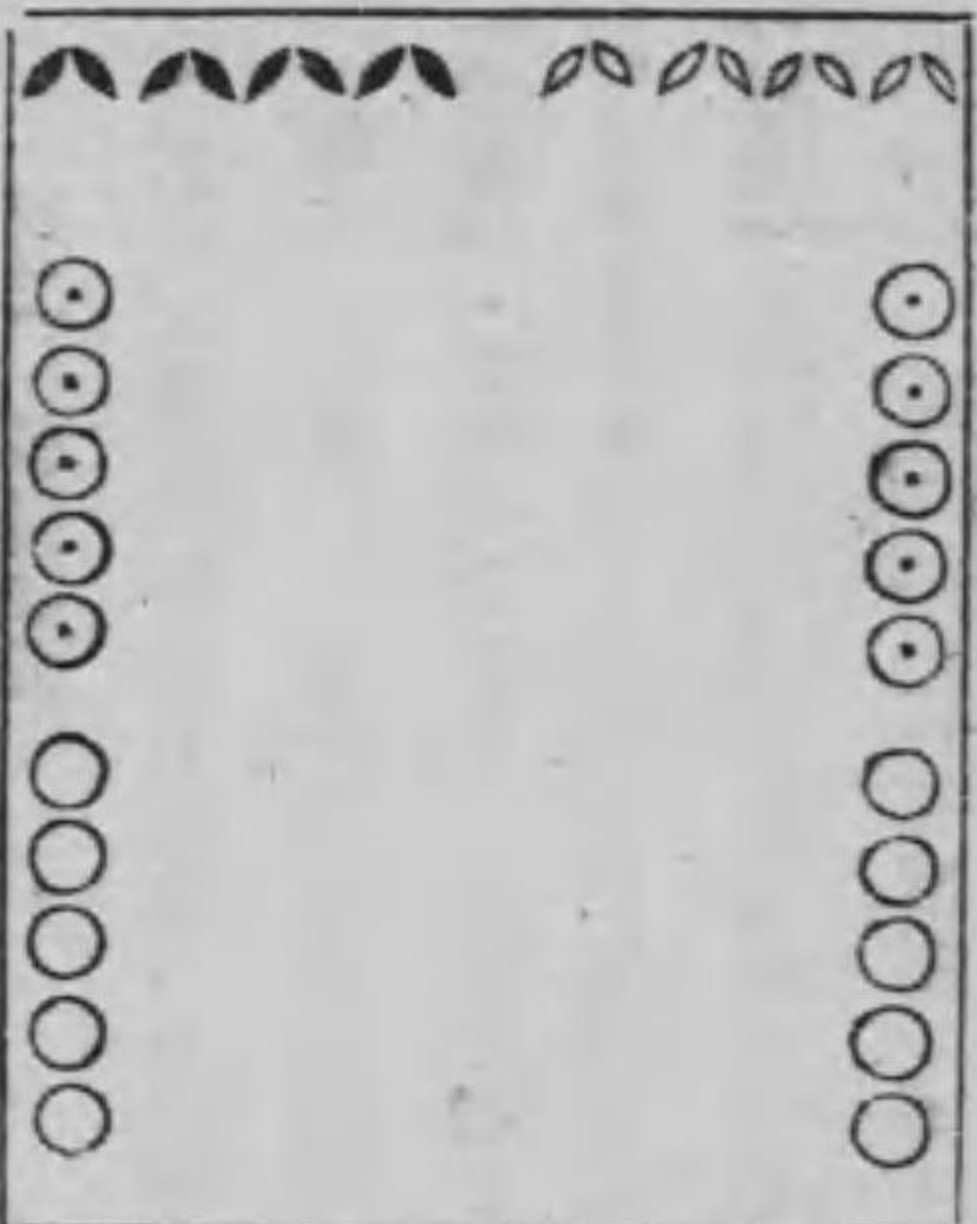
【注意】 (一)一回の演戯で捕虜になつた者も、次回の演戯に参加せしめる様にして常に全児童を活動せしめるがよい。(二)自分の陣地に入つたら捕へられぬのであるから、其の境界線の限界を明瞭にして置かねばならぬ。若し捕へた捕へられぬと争論を起したときには不明瞭なものとして計算に入れないがよい。(三)此の遊戯は逃手となる回数と各組共に同一にしたけれども、それは出来ないことである。若し同一にしようとしたり二三回繰り返る間に児童が逃げる組を豫想することになつて遊戯の興味を殺滅する。だから回数は小回にして勝負に重きを置かねがよい。

第二章 體操器具を使用する遊戯

啞鈴移し

第一 啞鈴移し

【準備】「用具」啞鈴十二個、木環二十個、但し小さいのを以て代用し、又は輪廓を描いて代用しても可い。全生を紅白二組となし、一列横隊となし、一線上に整列させる、各組の一番は一個の啞鈴を持つ、而して其前方を三區に分ちて、口區には五個宛の木環を置き、其中に



啞鈴一個宛を入れ、又八區にも五個の啞鈴を入れるべき木環を装置しておく。

【實演】始めの令にて各組の一番は一個の啞鈴を持つたま、走つて口區の啞鈴を一度に兩手に一個宛持つて八區の木環内に一個宛入れて尙残れる一個を持ち復つて之を二番に渡す、二番は一番の要領に従ひ八區の啞鈴を口區に戻して残れる一個を持ち、復つて三番に渡す、三番は一番の如く、四番は二番の如く行ひ速く終つた組を勝とする。(上圖参照)

戴囊競走

【注意】(一) 演戯者の年齢等によつて啞鈴の数を増減すること。

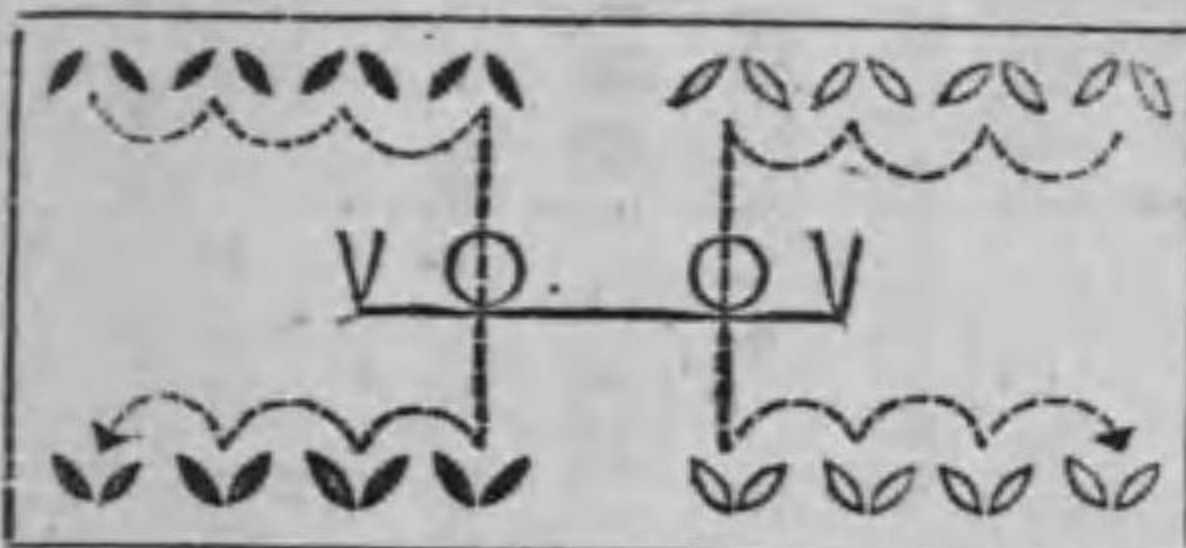
第二 戴囊競争

【準備】「用具」體操用豆囊、一回の競戯を十人位として出發線上に整列せしめ、各自に豆囊一個づゝを渡し、是れを頭上に戴かせる。

【實演】始めの令にて、豆囊を頭より落さざる様注意して走り、早く決勝點に到着したるものを勝とする。

【注意】(一) 競戯中豆囊に手を觸れる事を禁じ、若し、觸れたるものは、早く決勝點に到着するも敗とす。

ポスト
レース



第三 ポストレース

【準備】「用具」紅白輪一個宛。圖の如く輪を吊した装置をなす。而して各組己れの輪を基準として右或は左に對向列を作り、其一方に啞鈴五個宛を備へる。

【實演】始めの令にて各組生蹲踞し、啞鈴の側生例へばA列の一番は側らな啞鈴を取つて二番に渡す、二番は之れを三番に、三番は四番に、以下順次手渡をして最終生に到らば最終生は其啞鈴を對向列の先頭に吊環

を通して渡す、受け取つた先頭は之を左翼或は右翼に送る、斯くの如く五個の啞鈴を間斷なく送つて送り終つた者から順次に起立する、後方CDEF等の位置に整頓する、而して其速き方を勝とする。

【注意】(一) 輪をポストに擬したのである、啞鈴は手紙を真似たもの故に對向列に渡すには啞鈴をして吊環を滑らしめなければならぬ。

第四 蛙遊び

【準備】「用具」人數に等しい啞鈴と丈夫な紐六本。全生を二列横隊となし前列をして前進せしめ、右轉回して對向せしめる、而して兩列とも右翼より番號を呼ばしめて先頭を相反する方に定め、一番より三番迄は紐を以て兩脚を縛る、又對向の中央に圓を描き隊に面する圓線上に啞鈴を置く。

【實演】各組の一番は脚を縛つたまゝ、飛び出す、其狀恰も蛙の飛ぶが如くして中央の圓を左廻りして反對の方にある啞鈴を一個持ち歸つて舊位に著き、二番の脊を軽く打つ、二番は直ちに出發、一番は紐を解いて四番に渡す、二番は一番の如くして復らば三番出て二番は紐を解いて五番に渡すべし、斯くして全生の速く終つた組を勝とする。

蛙遊び

【注意】 (一) 全生一筋宛の紐を携る時は一々解いて渡すの手續を要せぬ。

第五 荷送り

【準備】 「用具」球竿二本、木環四個（或は竹輪にてもよい）、全生を紅白の二組に分ちて、各組一列横隊となり、旗に向つて整列する。

【實演】 一番生は球竿の兩端に木環を箝め、之を肩にして所定の場所を走り、旗を一周して復り二番生に之を渡す、二番生は之を受け取つて同じく行つて三番生に渡す、以下順次行ひ最終者は之を教師に渡す、其速さを以て勝とする。

【注意】 (一) 木環に手を觸れないこと。
(二) 木環を落した時は拾つて箝め直すこと。

第六 鶴龜スプーンレース

【準備】 「用具」一人に對して高下駄片足、草履片足及び木製スプーン及びゴム製ボール一個宛。一回の競争を十人位として是れを出發線上に整列せしめ、各自右足に草履左足に高下駄を穿き、右手にスプーンを持ち其の上にもボール一個を載せて置く。

【實演】 始めの令にて競争者は、足の調子をとら轉ばざる様に注意し、且つスプーンの上の

鶴龜スプーンレース

ボールを落さざる様に注意して走り出だし、早く決勝點に到着したるものを勝とする。

【注意】 (一) 若し途中にてボールを落したる時は其場にて是れを拾ひ、スプーンの上に載せて競争を續行するがよい、但しボールを手にておさへ、走るのが如き事あつてはならぬ。
(二) 競争中互に身體と身體とを衝突せざる様に注意すること。
(三) 本競争はなる可く上級生に課するがよろしい。

第七 船渡し

【準備】 「用具」球竿四本、小旗二本。二列横隊を二個編成して甲乙二隊となす、前方に旗を立て、到着點と定める。

【實演】 用意の令にて二生は球竿の末端を兩手にて支へ船に擬す、始めにて他の二人此中に入る、かくして四人共に驅け行いて旗の下に到らば船に擬した二人は其場に止り、中の二人は球竿を持つて歸り、更に船となつて二人を其中に入れ、旗の所に達して止る、斯くの如く順次乗り手となり、船となつて行ひ速く終りたる組を勝とする。

【注意】 (一) 船に來る時は球竿を跨いで乗り、決して球竿を頭上より投ずること勿れ船より出づる時も之に同じ。(二) 四人相共に進まない時は危険である、注意するを要す。

第八 水車

第二章 體操器具を使用する遊戯

船渡し

水車

【準備】「用具」球竿若干本、今假りに四十人の生徒とせば十人宛四組となして先頭を一線上に定めて各縦隊を作らせる、又先頭生の前には球竿五本宛を置き各組の間隔を適當に計る。

【實演】始めの令にて先頭生は、前に置かれた球竿を一個宛取つて適當の所を持ちて頭上より背後に取り、脚を潜らせて體前に運び、再び頭上に舉げ上體を後屈して順次番に渡す、次番は一番の如く行ひ、三番は四番と順次前者より後方に送り速く全生の一回宛終つた組を勝とする。

【注意】一番は二番の球竿を受け取るや、直ちに新たな球竿を取り、身を一周せしめて次に送るのである。

第九 球竿送り

球竿送り

【準備】「用具」全生を紅白の二組となし、各組奇數偶數相對向し、球竿二本位の距離を以て横隊を作る。而して一番生に球竿一個を渡す。

【實演】各組第一番生は球竿の球の兩手若くは片手で支へ、之れを二番に渡す、二番は之れを受け取つて三番に渡す、三番以下之れに準じて行ひ最後の者は之を教師に渡すべし、其早さを勝とする。

【注意】(一)各生は球竿受け渡しの際一步踏み出すことを得。(二)奇數偶數は正しく對向するではない、斜に對向する

汽車遊び

第一〇 汽車遊び

を便とする。(三)距離間隔を縮小して球竿を立てゝ送るも又一法である。

【準備】「用具」球竿二本、及び紅白小旗各五本宛。全生を紅白二組となし、各組の一、二、

三番は一線上に横隊となり、三人にて一本の球竿を持ち、他生は二列となり一番と三番との後方に至り、前者の帯を取つて連り、又其前方には小旗五本を縦に並べて立つ(間隔は適宜)

【實演】始めの令にて各組は一體となつたまゝ、

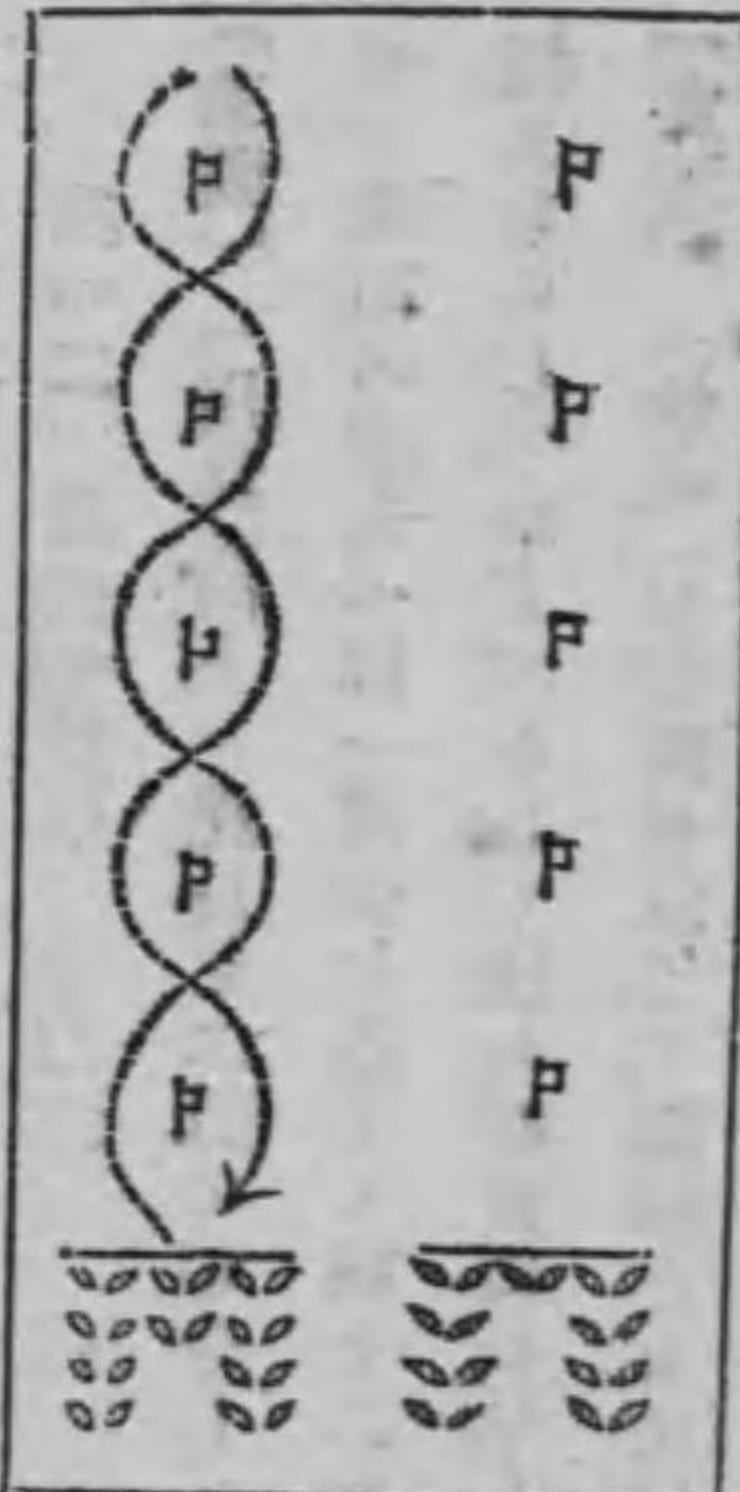
走り出して前方なる旗を蛇行して行き又蛇行して速く決勝點に入つた組を勝とする(上圖参照)

【注意】(一)連手した手を離さぬ様に注意すること。

第一一 陸鈴釣競争 (其一)

【準備】「用具」陸鈴を競争人員數以上。全員を一列横隊に列ばせ、その前方十餘間のところに一線を曳いて、線の向ふへ陸鈴を置く(人員と同數若くはより多く)、そして後ち各員に釣竿を一本宛與へてる。

陸鈴釣競争(其一)



【實演】「始め」の令をもつて、一同同時に出發して前方の線のところに行き、釣竿の柄端を持つて、釣に啞鈴を引っかけて釣りあげ、速く出發點に持ち歸る、指揮者はその順序を見て一、二、三等を決める。

【注意】(一)釣竿の作り方は、長さ四、五尺位の竹をとり、その一端に長さ一二尺位の絲を結び付け、そしてその端に鈎(針金を屈けて作る)一を付けるのである。(二)また、單に長さ三、四尺位の絲の一端に鈎をつけ他の一端を持つて釣らせるやうにしてもよい。(三)啞鈴を釣るとき絲を断てはならぬ。(四)啞鈴を釣つて出發點に歸るとき、竿をもつて高く上げさせるがよい。

第二二 啞鈴釣競争 (其二)

【準備】「用具」同上。總員を二組に等分して、數間を隔て、一列横隊に列ばせて、相對向させ、兩組の中央へ幅一間位を隔て、線を二本曳いて(列と並行するやうに)その中へ啞鈴を撤さちらして置く、そして後ち全員に釣竿を一本宛與へる。

【實演】「始め」の合圖を以て、兩組ともに同時に出發して中央の線の許に行つて、速く啞鈴を釣つて歸らうと競争する。指揮者は機を見て「中止」を命じて、出發點に啞鈴を釣つて歸つてゐる者の數を算へて勝敗を決める。

【注意】(一)其一の注意一二三四参照。(二)兩組の一番生にだけ釣竿を渡して置いて、一人づつ釣つて歸らして次番生

啞鈴釣競争(其二)

凱旋

に釣竿を渡させるやうにするのも一つの別法である。(三)團體を以て一人づつ釣らせるやうにするときには、その隊形はどうしてもよい、いろいろ變化があるがよい。

第二三 凱旋

【準備】「用具」球竿十本、及び木環數個、十八人を一組となし各組を二列横隊に編成し、各組の前方各五米突位宛に四線を描き、其前方に球竿五本、及び木環二個を置く、更に前方數米突に旗を立てさせる。



【實演】演戲開始の令にて、各組の前列生は後列生を背負ふて第一線に至りて下す、代つて後列は前列生を背負ひ第二線に到りて下す、次に前列生は第三線に到りて木馬姿勢右足を一步前進し、體を前方に屈して兩手を左膝につき、體の姿勢を固定して頭を垂るを執ること、同時に後列生は之を跳越して第四線に到り、同じく木馬姿勢を取る前列生は之を跳越して其の速き者より第五線に進みて、豫て備へてある球竿と、木環とを以て門を造り、而して造つた者より順次之を跳越して第六線に到りて整列する最終者は門を毀ち、用

材を携へて同じく整列する、是に於て十人相携へて一の縦隊を作り、先頭者は旗を掲げて勇ましく凱旋すること、其の速き方を勝とする。(三七一挿圖参照)

【注意】 (一)門の高紙は身長によりて斟酌すること。(二)演習中は崩れることがあつたらば、直ちに修繕して然る後跳越すること。(三)各横隊間の距離は必ずしも六米突でなければならぬといふこともない、須らく臨機酌量すること。

徵發

第一四 徵發

【準備】 「用具」啞鈴、球竿、豆囊、帽子、各若干及び木札二枚と命令旗一本、全員を甲乙二隊に分ちて、一線上に横隊となし、其の前方に啞鈴、球竿、豆囊、帽子等を置き、又其の前方に命令官を位置せしめて、命令を司らせる、又甲乙の先頭には木札一枚宛を持たせる、前後に徵發物の納め所を設け、先頭との間を通過して之に納めて置くものとする。

【實演】 各組は先頭生を中央に置いて前者の出る時は、後者は先頭席に着くものである、今兩先頭用意する、此の時命令官は旗を頭上に舉げて出發の合圖となす、即ち先頭は命令者の旗の振り方に依つて、物品を徵發して走ること。

- (1) 旗を左したる場合には球竿。

- (2) 旗を右したる時は啞鈴。

- (3) 旗を下垂したる時は豆囊。

斯くして徵發し終つたる者は、木札を次番者に渡す、木札を受け取つた者は徵發し來つて、又次に渡す、而して速く徵發し終つた組を勝とする。

【注意】 (一)命令官は各番の徵發終る毎に命令すること、故に徵發終つた者は、直ちに木札を次番者に渡させる。

第一五 置き換へ競走

置き換へ
競走

【準備】 「用具」啞鈴八個、豆囊四個、球竿四個、毬四個、全生を甲、乙、丙、丁、の四組に分ちて一線上に横隊を作らしめ、各組の一番は一個の啞鈴を持ち、各組の中央前に縦に四個の小圓を描く、圓と圓との距離は約三間位として各組の圓は横に並行せしめる、今各組第一の圓には豆囊一個宛、第二には啞鈴一個宛、第三には毬一個宛、第四には球竿一個宛、入れて置かせる。

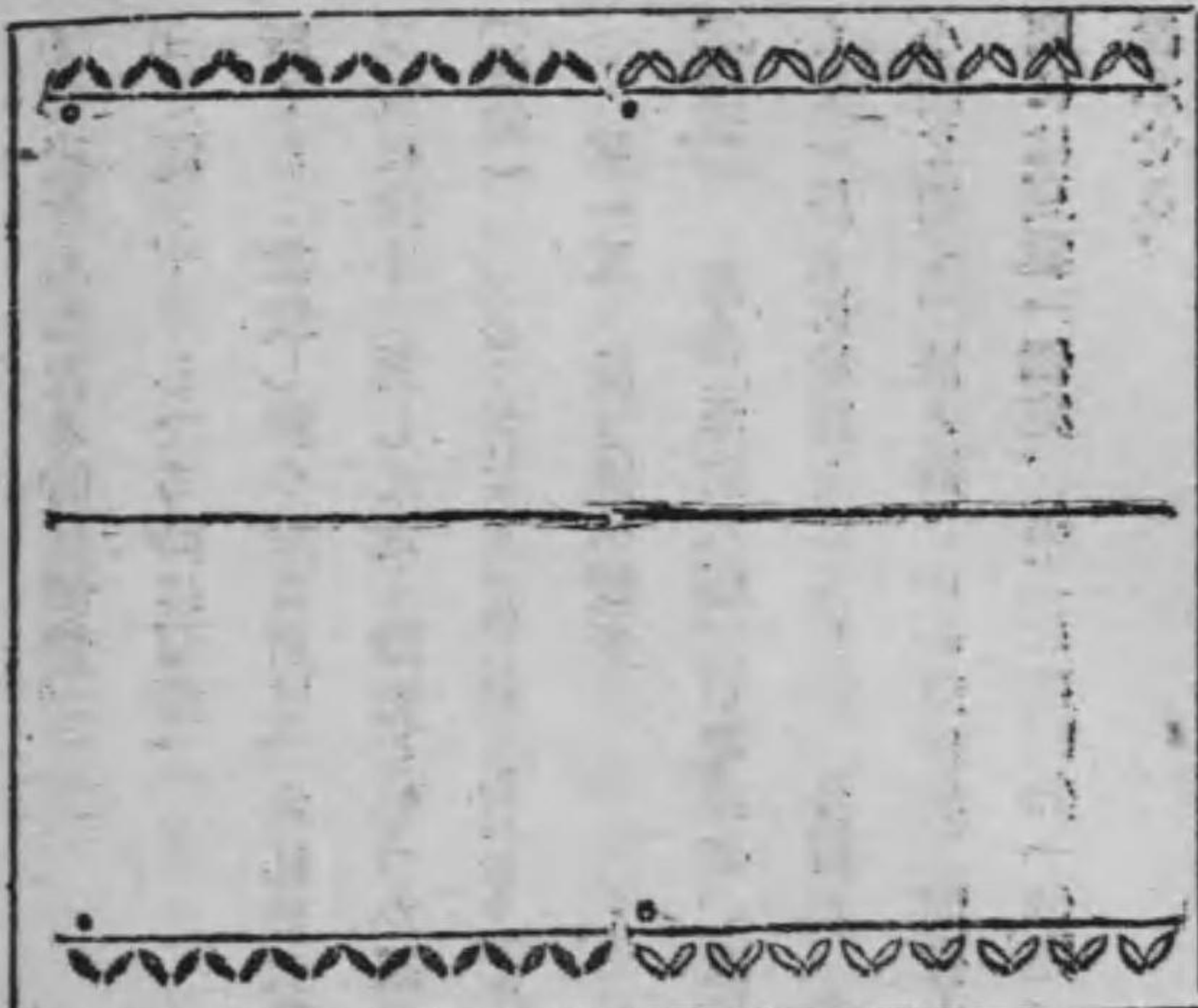
【實演】 始めの令にて各組の一番は走つて第一圓に至り、持つてゐる啞鈴と豆囊とを取り換へ、第二圓に往つて持つてゐる毬と、球竿とを取り換へて歸り、持つた球竿を一番に渡す、二番は一番の如く第一、第二、第三、第四圓と順次取り換へて三番に渡す、三番以下同じ要

領にて行ひ速く終つた組を勝とする。

【注意】(一)演技者の體力によりて、尙其數を増加してもよい、又往復とも品物を取り換へるのも妙である。

取換へ競

第一六 取換へ競争



【準備】「用具」紅白の球各一個若しくは豆囊各一個。全員を二組に分ち、紅白兩組を二列横隊となし、其前後列を適宜の距離に對向させ、圖に示せるが如く戲伴の足元と、列の中央とに横線を引き、各一番生に球若しくは豆囊の數一個づつを與へる。

【實演】合圖と共に、兩組一番生は組毎に對向して走り寄り中央にある線上に於て、球を交換し歸りて夫れを二番生に渡す。二番生も同様に二番同志と互に交換して歸る。斯様に順次行ふて早く終りたる組が勝となる。(上圖參照)

【注意】(一)物を交換する時は、投げ渡さないやうにさせなく

てはならぬ。

棍棒遊び

第一七 棍棒遊び (其一)

【準備】「用具」棍棒四個。全生を二分して甲乙二組となし、適當なる距離に於て對向せしめ、各組の一翼に一個宛の棍棒を立て、置き、又兩組の一番に一個宛の棍棒を持たせる。

【實演】各組の一番は走つて前より己が組を一周して棍棒を交換し、舊位に歸つて棍棒を二番に渡す、斯くして全生行ひ其終りに於て速く舊位に復りし方を勝とする。

第一八 棍棒遊び (其二)

【準備】「用具」棍棒二個、其一に準ず、但し棍棒をば對向列の中央に立て置く。

【實演】始めの令によつて各組一人宛出で、棍棒一個宛取つて甲は右、乙は左と各反對の方向に進み、隨意の所に之を正しく立て、復つて反對の方向に立てられた棍棒を求めて復り、之を二番生に渡す、二番生は之を受け取るや、直ちに走りて適宜の所に立て、反對に立てられた方の棍棒を求めて三番生に渡す、以下之に準じて行ひ、最終に於て速く決勝點に入りたる組を勝とする。

【注意】(一)棍棒の倒れた時は戻つて正しく立てゝ來ること。

【準備】「用具」球竿若しくは網兒童數の二分の一、手旗二本、紅白二組に等分し、各組毎に向ひ合せの二列横隊を作り、大間隔に開かせる、然る後第一位の外は全部膝委となり、前列生は右肩、後列生は左肩に球竿の末端を擔つて鐵條網となる。

【實演】用意の令で第一伍の前列生は手旗を持ちて疾走の身構へをする、開始の令で第一伍の後列生は其場に止まり、前列生のみ鐵條網の反對の側即ち後尾の方に走つて行つて鐵條網を順に飛び越え、先頭に残つた後列生に手旗を渡し、第二位の前列生と交代して鐵條網となる手旗を受け取つた後列生は前列生と同様に行ひ、第二伍の前列生は第一伍の後列生に代つて先頭に立つ、以下順次同様に行ふて全員早く終つた方を勝とする。

【注意】(一)熱線でないうちは鐵條網の先頭より後尾に跳ばさるがよい。(二)途中で疲勞し跳躍することの出来ぬときは大股に球竿を跨いで通過すること。(三)鐵條網となつた者は自組の者の跳躍に便ならしむるため、故意に體を前方に屈するか、又は肩より球竿を下げるがきことをしてはならぬ。

第二〇 豆囊送り送り

【準備】「用具」紅白の豆囊一個づゝ及び紅白の旗競争者の數だけ、全生徒を二等分して紅白

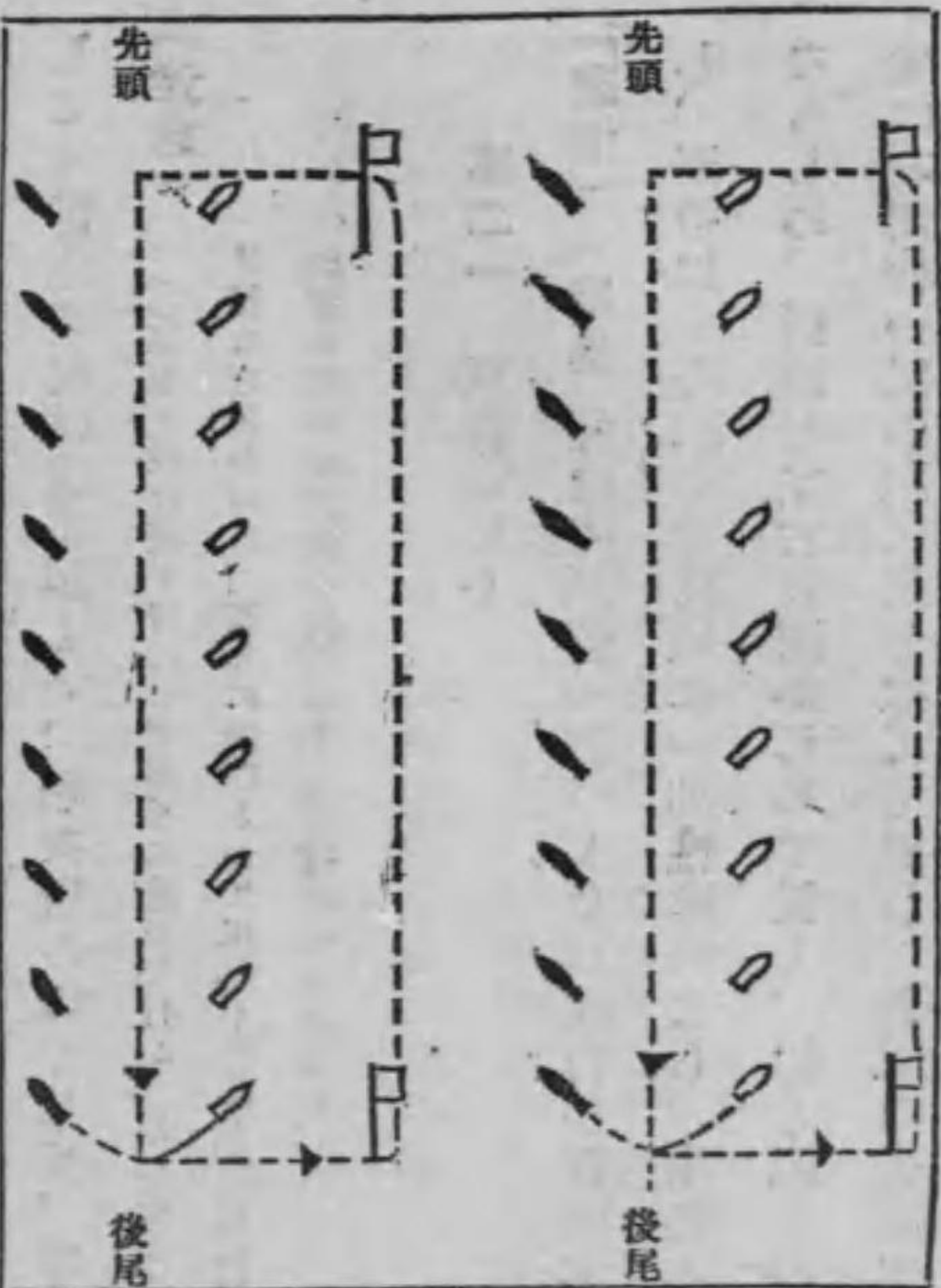
の二組となし、各組を二列横隊になし約二間を隔て、背面となし、兩脚を開いて立たせる、生徒と生徒との間を約一間と定め、其の位置の變ぜぬ様に生徒の立つてゐる所に其の組の色旗を立て、置き、各組の一番生に豆囊一個づゝを渡して置く。

【實演】合圖の令にて各組の一番生は上體を後方に差げ、豆囊の兩端を兩手に持ちて二番生に投げ渡す、二番生は正しく是れを受け止め、直ちに一番生のなした様に上體を後方に反らして三番生に投げ送るがよい、順次斯の如くして、早く投げ終つた組を勝とする。

【注意】(一)豆囊を投げ渡す時は必ず兩手に持つて行ふ、但し受け止める時は片手にても差支ひはない。(二)豆囊を受け損じた場合には、直ちに緩ひとつて正しく己れが位置に戻つて後に競争を續けるものとする。(三)上級生に課する場合は豆囊の數を多くして行はせるがよい。

第二一 豆囊送り

【準備】「用具」紅白の豆囊一個づゝ及び紅白の旗四本、全生徒を二等分して紅白の二組となし、圖の如く各組を身長順に二列縦隊になし、生徒と生徒との間を約一間として正しく相重ならしめ、兩脚を左右に開かして置く、組と組との間を三間とし、各組の先頭生及び後尾生の右側約一間の所に旗を立てて置き、各組の先頭生に豆囊一個づゝを渡して置く。



如く自己の組の右側方を疾走して新たな先頭となり、直ちに上體を後方に廣げて豆囊を後ろのものに投げて送るがよい、順次斯くの如くして後尾に送るのである、後尾のものは又豆囊を持つて走り新たな先頭となつて後方に豆囊を送らせるがよい、順次斯くの如くして人員全部が先頭となつて競争をなし、早く終つた組を勝とする。(上圖参照)

【注意】(一)豆囊を投げる時も受け取る時も正しく兩手を持つて行はせるがよい。(二)豆囊を受け取る時に若し受け損

じた時は、直ちに是れを拾ひ取つて競争を續くるものとする。(三)兩脚を左右に開かしたものは上體を後方に屈げるに都合がよいためである。

戴囊スプ
ンレース

第二 戴囊スプーンレース

【準備】「用具」體操用豆囊、スプーン(木製)ボール(ゴム製)一回の競争を十人位として出發線上に整列せしめ、各自に豆囊を渡し、是れを頭上に戴かし、右手にスプーンを持たせ、其上にボールを載せて置く。

【實演】始めの令にて生徒は出發點を走り出だし、途中にて豆囊及びボールを落さぬ様に注意し、早く決勝點に到着したる者を勝とする。

【注意】(一)ボールを途中にて落したる時は、其場に於て拾ひ競争を續けるものではあるけれども、ボールを手にておさへながら走ることとは絶対に不可である。

天秤競争

第二三 天秤競争

【準備】「用具」一人に對して球竿一本と、陞鈴四個を長さ四尺位の細き緒にて括り其兩端を結びたるもの、及び二個を同じ長さの緒にて括りたるもの。一回の競争を十人位として是れを出發線上に立たしめ、出發點の前方約五間の所に球竿を並べ置き、それより更に五間を隔

て、啞鈴四個を括つたものと、二個を括りたるものを並べて置くべし。

【實演】 始めの令にて出發線上を走り出だし、先づ球竿のある所に行つて手早く是を取り、更に走つて啞鈴のある所に行き、四個括つた方を前にし、二個括つた方を後にして球竿の兩端にかけ、是れを肩に荷ひて早く決勝點に到着した者を勝とする。

第二四 豆囊上下送り

豆囊上下送り

【準備】 「用具」紅白の豆囊一個づゝ及び紅白の旗四本、全生徒を二等分して紅白の二組となし、各組を身長順に一直線隊になし、生徒と生徒との間を約一間として正しく相重ならしめ、兩脚を左右に開かして置く、組と組との間を六間にし、各組の先頭生及び後尾生の右側約一間の所に旗を立て、置き、各組の先頭生に豆囊一個づゝを渡して置く。

【實演】 合圖の令にて各組の先頭生は上體を後方に屈げ、豆囊の兩端を兩手で持ち、是れを下の方より投げて第二番生に送らせる、二番生は以上と同様の事をなして三番生に送らせる、順次斯くの如くして早く後尾のものに送つてやる、後尾のものは其の豆囊を持つたまゝ己れの組の右側方を走つて行き新たな先頭生となり、上體を前方に屈げ、股間を潜らして豆囊を次なるものに送つてやる、後尾のものは豆囊の來るを待ち、直ちに是れを持つて己れの組の

圓列豆囊送り競争

右側を疾走して新たな先頭となり、上體を後方を屈げて豆囊を次のものに投げて送らせる、斯くの如くして後尾のものに送り、後尾のものは又前と同じ様に疾走して新たに先頭生となつて上體を後方に屈げて股間より豆囊を潜らして次なるものに送らせる、順次斯くの如くして人員の全部が早く送り終つた組を勝とする。

【注意】 (一)豆囊を投げて送る時も受け取る時も正しく兩手で行ふこと。(二)豆囊を受け損じた時は直ちに拾ひ取つて競争を續けるものとする。

第二五 圓列豆囊送り競争

【準備】 「用具」豆囊二個、全生徒を二組に等分し(幾組にても差支ない)各組より一人を選出し、適宜の場所に位置せしめ、其他の者は此れを中心として組々により一列の兩手間隔に圓陣を作らしめ、中央生に各々豆囊一個を持たせる。但し組の編成をなすには、一組十五人位を以て適當とする。

【實演】 「始め」の令にて豆囊を持てる中央生は途中地に落ちない様に一番生に空を投げ渡す。一番生は是れを受け取り、再び中央に投げ渡すのである、中央生は之れを受け二番生に投げ渡す。二番生は此れを中央生に投げ渡すのである、斯くの如くにして早く全組員の投受

を終つた組を勝とする。

【注意】

(一)競争中投げ通り又受け過つた時は、其の投げた者は豆囊を拾ひ來り、舊の位置へ復り投げ初めてするのである。(二)競争中舊の位置を變ぜざる様。競争中足の周圍に、直徑一尺二三寸位の小圓線を引かしめる。(三)中央生は終始受け投ぐべき者であるから各組より技術の熟練なる者を推撰せしめるがよ。

豆囊横送り競争

第二六 豆囊横送り競争

【準備】「用具」豆囊組數に應じて數個。本戯は團體的競争であるから、演戯者數の多少によつて隨意數組に分ち各組を等しく、一列横隊の大間隔に開かせる、各組の間を凡そ一間位とし各組の一番生の前に豆囊數個宛配附して置く。

【實演】演戯開始の令下れば右一番生は體を前に屈して右手で一個の豆囊を取り、之れを左手に移し、二番生に送る。斯くして所定の豆囊を送るのである。二番生より送られたものを右手に受け之を左手に移し、三番生へ送る(必らず二個以上同時に運んではならぬ)以上の如く演戯者は位置を變動することなく、受けて



は送り送つては受け、以て順次所定の豆囊を送り、最終者は之を左手にて自己の前へ積み置くのである。斯くして早く送り納めた組を勝とする。(三八二頁挿圖参照)

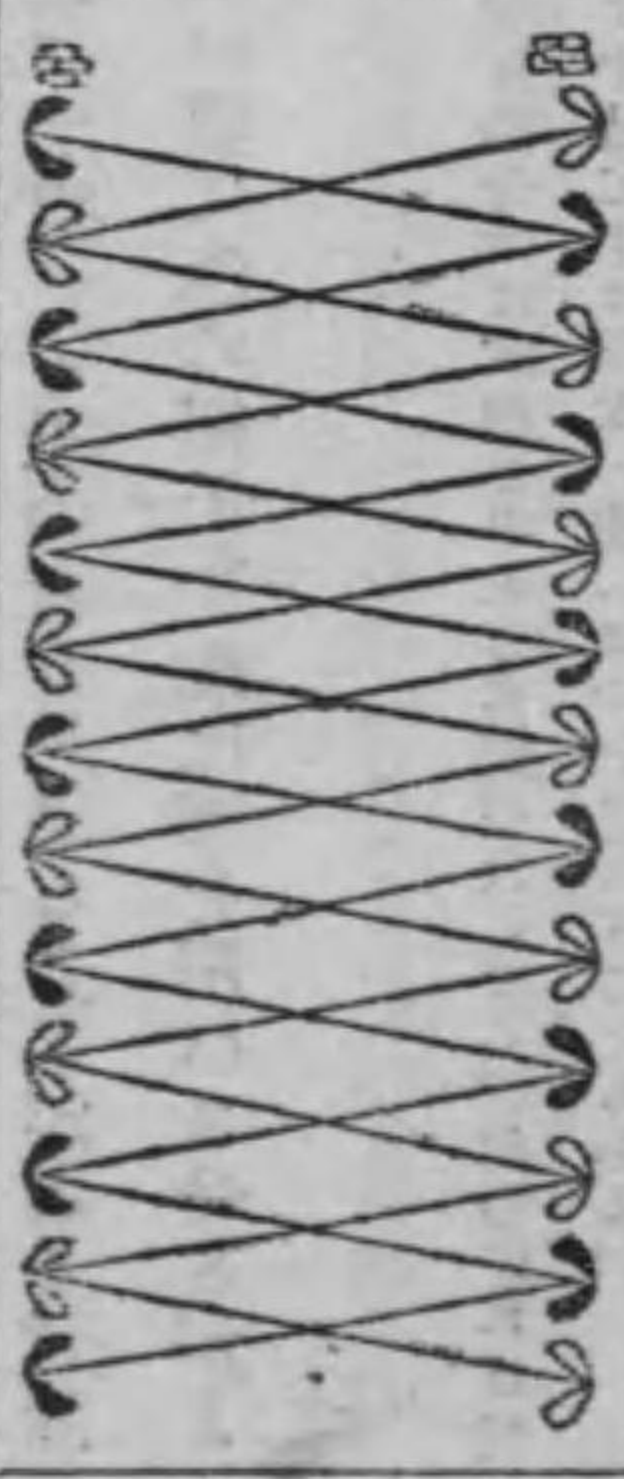
【注意】

(一)右手に取り左手に移し、之を次ぎに送るべく規定し、或は兩手に受け取り其體を廻はして次へ送るも差支へない。併し是れ等規定せられたることは充分確實に行はしめなければならぬ。

第二七 豆囊綾送り競争

豆囊綾送り競争

【準備】「用具」紅白の豆囊數個及び帽子又は肩章競争員數だけ。全生徒をして紅白の二組に分ち六歩の距離に對向させ、各列共大間隔に開き二の番號を附す。但し或る一列には番號の始めに、二を呼ばせよ、(二二二二の如くすべし)。然るときは二と一との者に相對向するに至るだらう。斯の如く全員をして列の如何を問はず、一の組と二の組との區別をなし、各組に於て色分けの帽子或は肩章を付けさせる。而して又同色の豆囊數個を各組の先頭生の前に積み置く豆囊は組によりて色別けせなければならぬ。



【實演】始めの令にて、各組の先頭生は豆囊を一個宛取り、各々向側なる自己の組の者へ投

げ渡すがよい。受け取つた者は之を向側なる自己の組の者へ順次投げ渡すのである。斯くの如くにして最終生に至らば、最終生は之を列前に足を一步踏み出し其前に置くがよい、以上の要領により所定の豆囊を早く送り納めた組を勝とする。其他之を三組或は五組に別けるときは、三の番號或は五の番號を附して組を別ける。二組でも組の者を見過ることがある。故に三組以上に區別する時は必ず部員を一見し易い様に色の帽子か或は襷を用ひさせるがよい。(三八三頁挿圖参照)

【注意】(一)演戲中位置を離るゝが如きことがある。斯くの如き場合には演戲を中止し其組の負となる。然らざれば無責任に豆囊を投げるが如きことがある。又時としては片足丈けは位置と離れることを許すこともある。

第二八 啞鈴積み競争

【準備】「用具」紅白の旗二本、啞鈴(競戲者の數だけ)全生徒を二等分して紅白の二組となし、是れを横隊に對向せしめる、横隊の對向せる間隔を十間とし、其の中央に一線を引き其の線上に二本の旗を立て、生徒各自には啞鈴一對づゝ持たしめて出發線上に整列せしめて置く。

【實演】教師の始めの號令にて各組の一番生は啞鈴を持つたまゝ走り出し、中央に立て、あ

啞鈴積み競争

る己れの組の旗の下に行つて旗の竿を中心定めて啞鈴を二つ並べて早く舊位に戻つて来る、次番者は一番生が最初になしたやうに走つて行つて旗竿を中心として啞鈴を積み上げて、早く舊位置に歸つて来る、次番生は二番生のしたやうにして歸つて来る、順次斯くの如くして積み終つた組を勝とする。

【注意】(一)啞鈴を正しく積み倒れぬ様に注意せなければならぬ。如何に早く積んだからとて倒れては何等の効はない。(二)若し積んだ啞鈴が倒れたら其の前の積んだものと其の場に出たものと二人して積むこと。

第二九 小銃送り

【準備】「用具」小銃競争者の數だけ、全生徒を二等分して紅白の二組となし、各組を身長順に一直線に整頓せしめ、縦列と縦列の間隔を約二間となし、各組の先頭生の前に小銃を競争者の數だけ置く。

【實演】始めの號令にて各組の先頭生は小銃を取つて、上體を後方に屈げ、兩手を高く舉げて小銃を己れの後ろのものに渡すのである、後ろのものは以上と同様の事をなして、更らに是れを後ろのものに送る、順次斯くの如くして、後尾に送つてやる、後尾のものは其の小銃を持つたまゝ列の外側方を走つて教師の前に是れを置き、直ちに己れが組の新しい先頭とな

小銃送り

つて銃を取つて後ろのものに送る、次のものは又後ろのものに送る、順次斯くして後尾に送り、後尾のものは又列の外側方を疾走して教師の前に置き、直ちに新たな先頭となつて小銃を後方に送る、順次斯くの如くして人員の全部が銃を早く送つて了つた組を勝とする。

【注意】 (一)各縦列は先頭の傍らに立て、ある旗と、後尾の傍らに立て、ある旗との間隔より長くならぬ様又詰らぬ様に特に注意することを要する。(二)後尾のものが教師のもとに銃を持つて行つた間に順にあと下りをして新たな先頭の入る場所を作つて置くを要する。

球竿足く
し

第三〇 球竿足くし

【準備】 「用具」 球竿二十本、紅白の旗四本、全生徒を二等分して紅白の二組とする、各組を身長順に一列縦隊に整頓せしめ、縦列と縦列との間隔を約二間とし、各縦列の先頭及び後尾の右側約一間の所に旗を立て、各組の先頭の前に球竿一本を並べて置く。

【演習】 始めの號令で各組の先頭は球竿を両手で持ち、上體を前方に屈けて先づ右足の下をくゞし、次に左足の下をくゞして球竿を體後にまはし、中腰となつて兩手を後方に伸ばし、球竿を己れの後ろのものに渡す、後ろのものは早く是れを受け取り、兩手で持つて前と同要領で兩脚をくゞし、球竿を體後にまはして次のものに送るのである、順次斯くの如くして後

尾のものに送る、後尾の者は其の球竿を持ちて旗の外方を通つて教師のもとに行つて是れを置き、直ちに走り戻つて己が組の新たな先頭となつて前にある球竿を兩手でとり、兩脚をくゞして後ろの方へ送る、後尾のものは又球竿を教師のもとに持つて行つて直ちに疾走して新たな先頭となつて球竿を後方に送るがよい、順次斯くの如くして所定の十本の球竿を全部早くくゞし送つた組を勝とする。

【注意】 (一)先頭の傍らに立つてゐる旗を後尾の傍らに立つてゐる旗との間に整列し、列の長くならぬ様又詰らぬ様に特に注意を要する。(二)後尾のものが球竿を教師のもとに持つて行つた間に順にあと下りをして新たな先頭の入る場所を作つて置くがよい。

陸戦隊上

第三一 陸戦隊上陸

【準備】 「用具」 豆囊(若くば風呂敷包)、球竿、各五個、及び小旗二本。全隊を甲乙二組となし、各組は更に五人宛を以て一分隊となし、他に一人の分隊長を置く、各組の一分隊は縦列となり、先頭を等しい線に置く、而して分隊長は指揮旗を以て其分隊を指揮する、即ち一競走毎に各組一分隊宛、頭上豆囊を置き、球竿を兩手に持ち、高く頭上に舉げて用意する、其の前方適宜の所に旗を立て、置く。

【實演】 上陸の令と共に各分隊は縦隊形を保ち、距離を等しくして豆囊にて支へず、分隊長は其點に付いてよく注意し、距離の不正亂雜に失する時は先頭を止めて正しく竝ばしめ、而して前方なる旗を廻りて決勝點に速く入つたるを勝とする。

【注意】 (一)豆囊に手を觸れないこと。(二)臂を成るべく垂直にすること。(三)豆囊を落したる時は全隊を停止せしめて直し、後進は、之れ分隊長の勤めである。(四)決勝は全分隊を推算して定めるものとする。

第三二 半周競争

半周競争

【準備】 「用具」豆囊二個。遊戯者全體を二組に分け、皆一列横隊となり、甲組の後尾へ乙組を附け、圓陣を作らせて、兩組を對向せしめ、各自の足の周りに、一直徑一尺位の圓線を畫かしめ、次に兩組の一番生に豆囊一個を渡す。

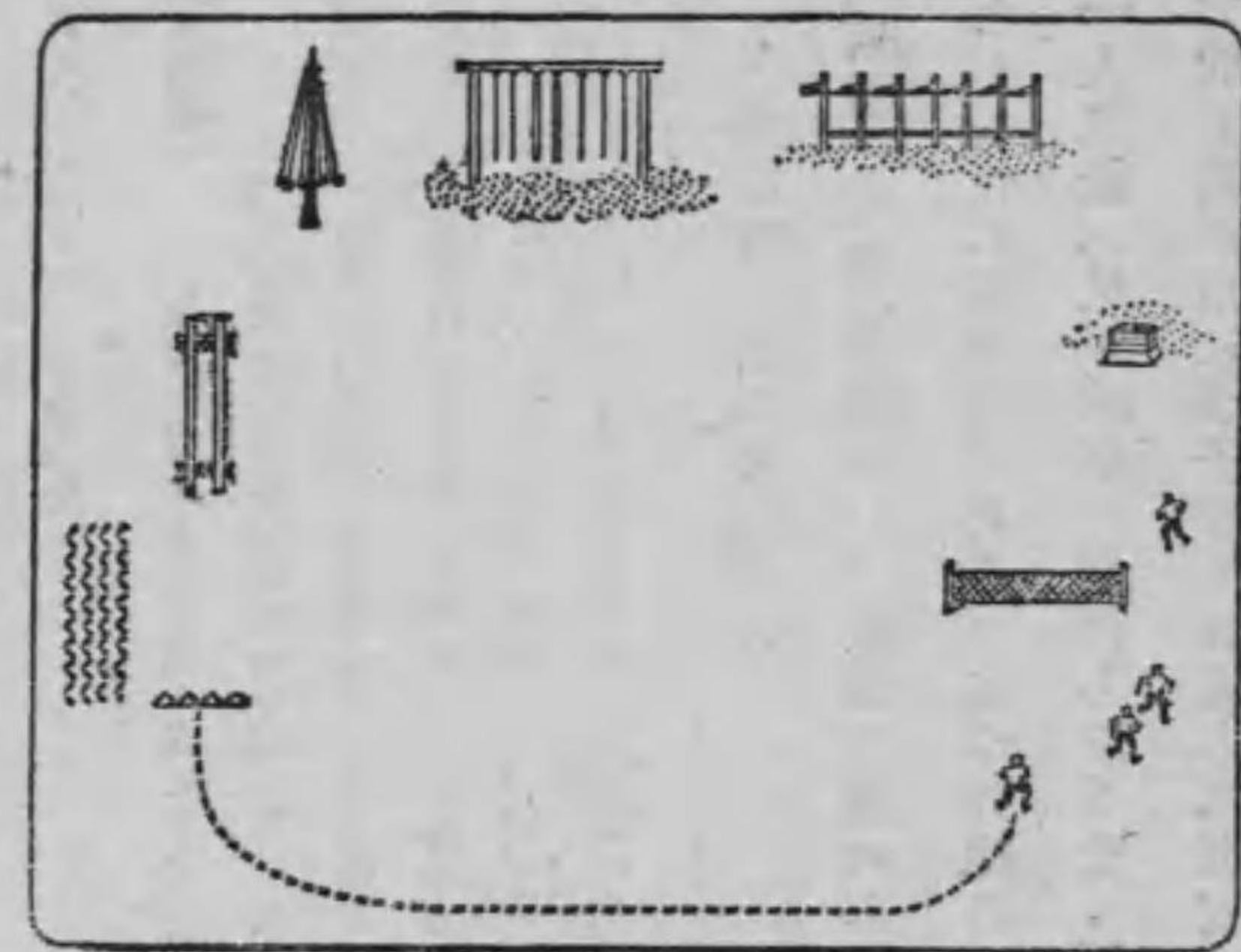
【實演】 兩方の一番生は、相向つて圓陣内に走り出で、敵の背後を廻り歸つて、豆囊を二番に渡す、第二番も亦斯く競走して、敵の後方を周つて、豆囊を三番に渡す。此の如く順次に走つて、最終生が走り終る速さを比較して、勝敗の判決を下す。

【注意】 (一)敵の競走者が背後を過ぐる時、不意に足を出したり、又隊列を張り出すやうな、障害を與ふるが如きことをさせてはならぬ。

障礙物競争

第三三 障礙物競争

【準備】 「用具」 据付器械二三、兒童を運動場の側適當の位置に二列横隊にならば番號を付けて、前列の奇數生は第一組偶數生は第二組、後列の奇數生は第三組、偶數生は第四組として全員を四個團體に分ける。



第二章 體操器具を使用する遊戯

【實演】 各組の先頭四人を出發點に立たしめ、「用意：始め」の號令で各生徒は東側竝木の三本の外側、及び庭球コートの外側を廻り、第一障礙跳越臺を跳び越え更に鐵棒に懸る。|| 各自隨意の方法で一度は必ず臂立懸垂となる||次に吊繩を登り上端の金具に手を觸れて後降下し。更に廻旋塔の外側を廻つて最終に固定圓木の上を通り過ぎて、各自分の組の待ち受けて居る二番生に手を觸れる。二番生はまた一番生と同様の順路を通つて規定の障礙を経て次の者に譲る。斯くして最後の者が早くなし終つた組を勝と

校編 實際之部 第一部 競争を主とする遊戯
する。(三八九頁挿圖参照)

三九〇

【注意】(一) 障碍の程度は全兒童の誰でもなし得る程度のものでなくてはならぬ。或二三人のなし得ぬ障碍があつて、それがために其組が敗北を取つて、組の兒童の親睦を破る様なことがあつてはならぬ。(二) 規約した順路と障碍とは必ず實行させねばならぬ。先を争ふために不真面目な事をして次の障碍に移るといふ様なことのない様に裝ねばならぬ。(三) 組分や障碍の方法は兒童の程度に應ずる様にすることがよい、別に一定することはない。此に示したのも著者の経験した一例であるから、器械が許すならば全兒童を同時に行はしめて個人の競争にしてよい。只餘りに先を争ふため危険の生じない様に注意せねばならぬ。

騎馬難關 抜け

第三四 騎馬難關抜け

【準備】「用具」梯子一、紅白の旗六本、銃(又は球竿)六。三人を一組とし、六組位を一同として行ふ競争法である。先づ各組の一人は、他の一人の帯に兩手をかけて馬を作り、外の一人は銃(又は球竿)を持ちたるまゝ馬に乗りて、出發線上に整列するがよい。出發點の前方約五間の所に梯子を横になして是を立て、其兩端を柱に括り置き、更に其前方五間の所に紅白の旗を立てて置くがよい。

【實演】始めの令にて各騎馬は出發點を走り出だし、梯子のある所に行きて馬をとぎ、三人同一の間をくゞり抜けて、更に馬を作つて是れに乗り、前方の旗を一周して戻り、又以前の

如く梯子をくゞり、早く決勝點に到着したる組を勝とする。

【注意】(一) 梯子をくゞる時は組の三人同一の間をくゞり、他の間をくゞる事を得ず、又銃(又は球竿)竿を持つてる騎士は梯子をくゞる時、及び其の場合手より放す事は出来ない。

棍棒隠し (其一)

第三五 棍棒隠し (其一)

【準備】「用具」棍棒二本。全員を二組に等分して、數間を隔でて一列横隊に列はせて、相對向させ、その中間に徑二三尺位の圓を書いて(或は輪を置く)中に棍棒を二本樹ておく。

【實演】「始め」の合圖でもつて、兩組の一番生は棍棒の許に行つて、それを取つて運動場のうちの任意の場所に持ち行きて地口に樹てる。樹てたならば對組の者の棍棒を捜して速く持ち歸つて圓の中に正しく樹てる、其の早い方が勝である、一番生は勝敗がついたならば舊位に歸る。二番生はまた合圖によつて出發して前のやうにして争ふ。そして全員が終つてから勝者の數を算へて組の勝敗を分ける。

【注意】(一) 棍棒は可成相手に覺られないやうに樹てる。(二) 棍棒を樹てるときに、正しく樹てさせるか、或は隨意にさせるか、豫め定めておくがよい。(三) 棍棒の代はりに旗、球竿、啞鈴、輪等を用いてもよい、但し題名はその用ふる器具の名に因むこと。

棍棒隠し
(其二)

第三六 棍棒隠し (其二)

【準備】「用具」同上。其一の様に列ばせて、各一番生に棍棒を一本宛與へて置く。

【實演】「始め」の令で以て、一番生は任意の處に行つて、棍棒を正しく地上に樹て、直ぐ對組の者の棍棒を搜くし持ち歸つて、それを二番生に渡す。二番生は受け取つたならば直ぐまた任意のところに持つて行つて正しく樹ておき、對組の者のを搜して持つて歸つて、三番生に渡す。順次斯様にして、最終の者が對組の者の棍棒を搜して早く舊位に歸つた方の組が勝である。

【注意】(一)其一の注意參照。(二)運動場があまり廣いときには、豫め區域を限定するがよい(其一亦同し)

第三七 棍棒交換

【準備】「用具」棍棒二本。全員紅、白の二組に等分して、數間隔てて一列横隊に列ばして相對向させる。そして兩組の中央に徑二、三尺位の圓を畫いて、その中に棍棒を二個樹ておく。

【實演】始めの合圖で、兩組の一番生は、中央に走り出て、棍棒を一個取つて、それを任意のところに持つて行つて(可成遠いところがよい)其處に正しく樹ておいて、それから對

棍棒交換



組の一番生が樹てた棍棒を見付けて持つて、歸つて中央の圓の中に立てる(即ち棍棒を交換する)。その遅速によつて、兩組の番生の勝敗を分ける。次ぎに合圖で以て、又二番生が競争する。順次斯様にして最後に勝つたものの數を算へて、組の勝敗を分ける。(上圖參照)

【注意】(一)中央の圓中の棍棒を持つて行く場所の遠近は各自の隨意にさせる。各員は自分の駆歩の速力を考へて、速い者は可成遠方に行つた方が利であるが、駆歩の遅いものは遠方に行つては不利である。(二)棍棒の置場所は、皆んなから見え得る

ところてなくてはならぬ。(三)持つて行つた棍棒は外れないやうに正しく樹ててから、對組の棍棒を取りに行く。若し樹ておいても倒れたときには、途中から引き返して、再び樹てなほす。(四)棍棒の代りに、啞鈴、木環などを用ひてもよい。その場合に其名に因んで、啞鈴交換或は木環交換といふがよい。

第三八 力闘戦 (其一)

【準備】「用具」棍棒一本。總員を六、七人宛に區分し、各員に棍棒一本宛を與へて、各組とも任意の處に位置させ、兩手を繋がせて圓陣を作らせ、その中に棍棒を樹てさせる。

力闘戦
(其一)

【實演】 合圖があつたならば、各組は兩手を繋いだまゝ互に引つぱりあふて、戲件をして棍棒を倒させようと奮戦する。そうして棍棒に觸れて倒れた者は負である。斯様にして、反覆續演する。

【注意】 (一)互に渾身の勇を振つて相闘ふときに、樹てある棍棒の中を跳んだり、或は跳び越えるのは差支へない、要するに倒さねばよいのである。

第三九 力闘戦 (其二)

力闘戦 (其二)

【準備】 「用具」同上。人員を六人又は八人宛に等分し、各組は二の番號を呼ばせて、一番を紅組二番を白組と定め、組色の帽子又は襷を與へる。さうして更らに棍棒を一本宛與へて、任意の處に圓陣を作らせて、其の中に棍棒を樹てさせる。

【實演】 「始め」の合圖でもつて、各圓陣は兩手を取りあふたまゝ互に引つぱりあいて、對組の者をして棍棒に觸れて倒させようと力戦する、そして棍棒を倒した者は負である。一回勝敗がついたならば、更らに各陣は反覆して闘ふ。斯様にしてるうちに、指揮者は機を見て、「休戦」の令を下す。したならば各圓陣は中止する。そして負者の總數を算へて、その多かつた方の組が負けである。

【注意】 (一)其一の注意(一)参照。(二)圓陣を作らせるとき、紅組と白組とを半ばさせて、相闘はせるのも一つの方法である。(三)全員を一列の圓陣に集め、二の番號を呼ばせて紅、白二組に分け、各員の足尖二歩位の處に棍棒を樹てさせる。互に力戦させるのも一つの別法である。

第四〇 後退り競争

後退り競争

【準備】 「用具」紅白の旗各一本豆囊二個。演戲者を數組に等分し、組の間隔を二間位とし、一列横隊に並立せしめ、其の後方三尺の處に横線を引き、列と横線との中間を以て演戲受次の場所を定め、尙其後方五六間を隔てた所に、直径一間位の圓線を畫き圖の中央に所屬旗を立て、各組の一番生に豆囊一個宛配附させる。

【實演】 始めの令にて、各一番生は頭上に豆囊を載せた後、後退りをなし、後方なる所屬旗を一周して横線内に入り、二番生に豆囊を渡して舊位置に復する、二番生は之れを受取り頭上に載せ、一番生のなした如くして三番生へ渡す、斯くの如く順次全組員の早く演じ終つた組を勝とする。

【注意】 (一)演戲中所屬旗迄至る間に豆囊を落した時は、發足線迄立戻らしめ、又旗の位置より列へ歸る間に落した時は、所屬旗の圓内へ立戻らしめ、再び演ぜしめる。(二)演戲中受次をなすの外、戲囊に手を解れることを禁ず

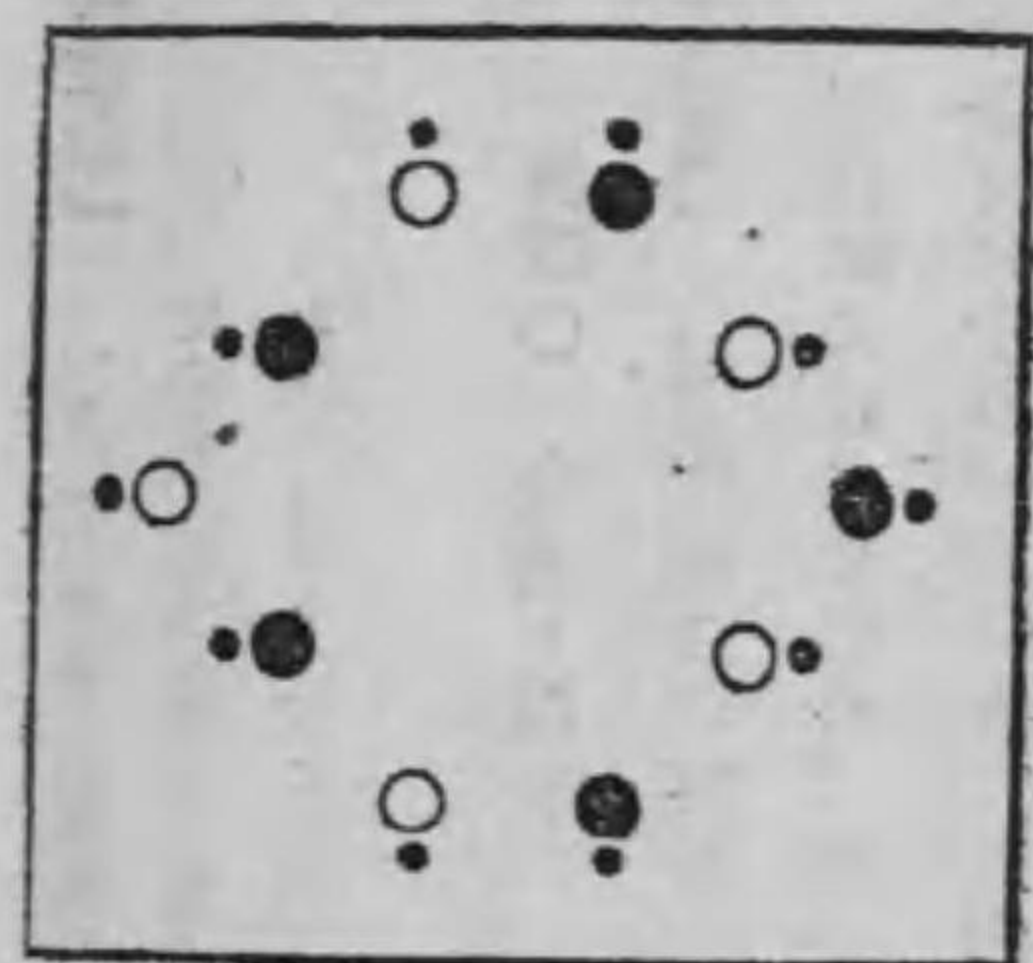
る犯した者ある時は、戴叢を落した者と同様である。(三)もとの要領により行はしめる時は、列へ横隊列ならざるも時により或は場所の都合により適宜の方法によつて演ぜしめること。

圓列棍棒
倒し

第四一 圓列棍棒倒し

【準備】「用具」バスケットボール及棍棒。全員を二分して一方の組に何か見分易き目印を付け、敵味方交互になりて、一列圓形を作らせる、各自の間隔を凡そ一間位とする。一人毎に棍棒一本を持たせ、之れを其の立てる位置より後方三尺位の所に立てて置かせる。

【實演】ボールを以て各敵方の棍棒を打倒するのである、故に各自に身體全部を以て倒されないうやうに、防禦を努め、且つボールを捕つて敵の攻撃をするのである。



ボールは、始めは圓の中央に投げ上げられ、そして何れの組かで競ふて之れを取つて來て、直ちに攻撃に移るのである、其の攻撃中、ボールを味方同志彼方此方に投げ送つてもよい、自分の位置を離れて遠征することは許さない、敵の身體に觸れること、互にボールを捕へて分ねり合ふこと

は許さぬ、只不意に一撃して打落し敏捷に拾ひ取るのである、又敵の身體に觸れ押し合ひて其結果、棍棒の倒れたのも點にはならぬのである、又自己の棍棒の倒れて居るのに之れを立直さなうて敵を攻撃することは許さない。(三九六頁挿圖参照)

【採點法】敵の棍棒の倒れるに毎に、味方に一點を得ることになる、(敵が誤つて自分で倒した場合も同じである)

【勝敗】得點の豫定數に達することの遲速を以て定めてもよし、又豫定の時限に得點の多少を以て定めてもよい。

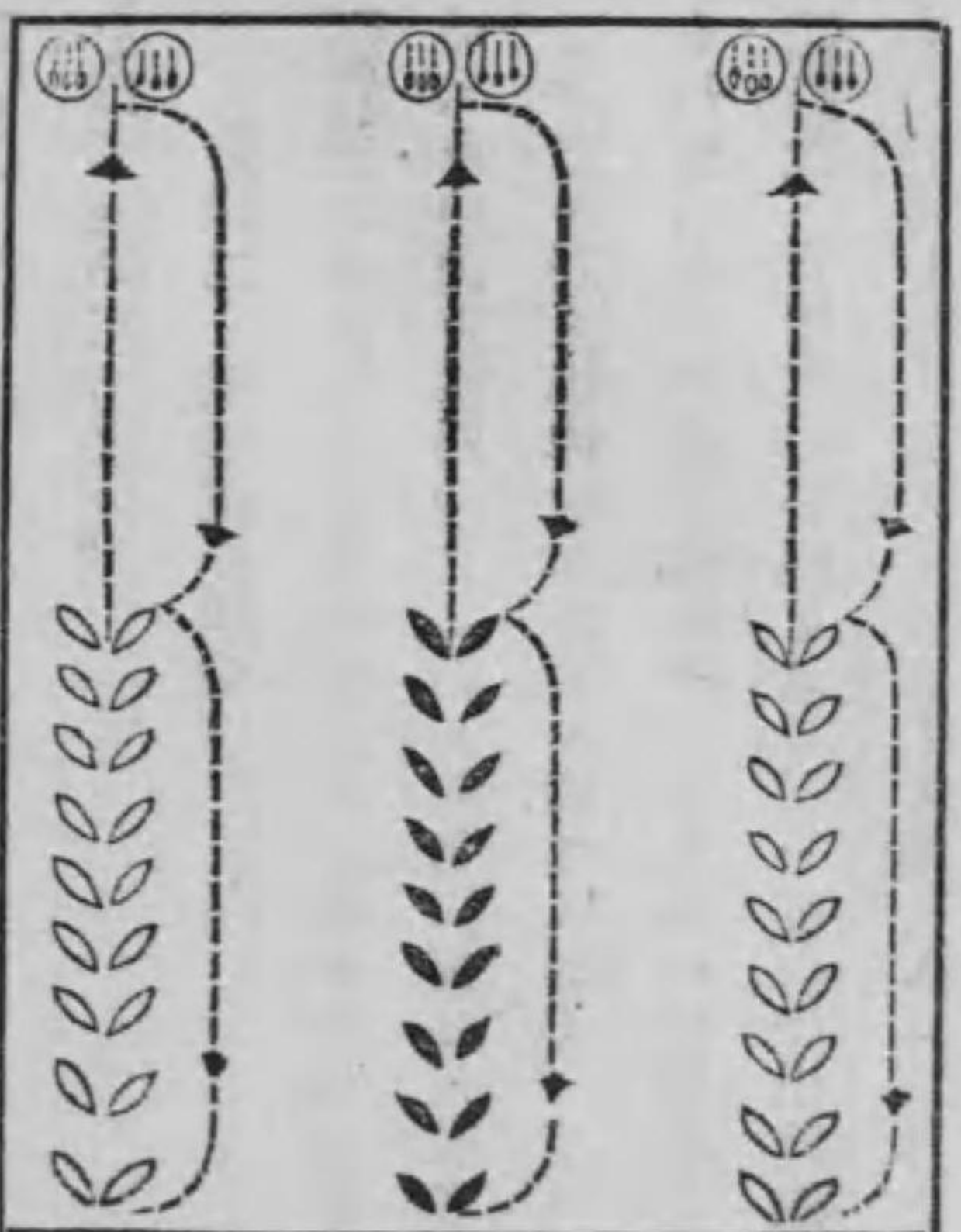
棍棒置換
競争

第四二 棍棒置換競争

【準備】全員を數組に等分して、各々一列側面縱隊に列ばせ(組と組との間隔は二間位でよい)、その前方數間のところ組毎に徑二尺位の圓を二つ並べて畫いて置く。そして各組とも一方の圓に棍棒を二本づゝ樹ておく。

それから各一番生に襷を一つづゝ與へて肩にかけさせる。

【實演】「始め」の合圖を以て、一番生は出發疾走して、前方の棍棒のあるところに行つて、その棍棒を他の圓の中に正しく樹て、(三本とも)直ぐ出發點に歸つて、二番生に襷を渡し



置させるやうにする。

順次斯様に、棍棒を置き換へ々々々々して、早く最終生が出發點に歸つた方の組が勝である

(右圖参照)

【注意】(一) 置き換へさせる物は、棍棒の代りに啞鈴、木環などを用ひてもよい。無論その物の名によつて競争の名は變へねばならぬ。例へば啞鈴を用ひるときには「啞鈴置換競争」といふがよい。

(二) 棍棒を用ひるときには、正しく樹てて置かせるやうにせねばならぬ。若し倒れたときには何回でも樹

直させるがよい。

(三) 各組の隊形は一列の横隊でもよい。

第三章 輪を使用する遊戯

第一 輪廻し (其二)

(輪廻し
其二)

【準備】「用具」輪及棒全員數だけ、全員を十人位づゝに等分して第一、二、三——組とする。そして前方適當のところは一線を畫いて決勝點と定める。先づ第一組を出發線に列ばせて、各人に輪及び棒を廻す棒を一個づゝ與へる。

【實演】出發の合圖があつたならば、第一組は全生が輪を廻しながら出發して、逸早く前方の決勝點に到達しようと競争する。指揮者は、其の到着順によつて一、二、三——等と優劣の序列を決める。而して第一組が終つたならば、次ぎは第二組、それから第三、四——組といふやうに競走させる。

【注意】(一) 競走距離は、體力と競争の熟否によつて適當に斟酌して定めること。(二) 輪を廻しながら疾走してゐるうちに、輪が倒れたときには、直ぐその場で直させる、或は出發點に歸つて再び出發させるか、豫め定めてお

くがよい。(三)人員の区分は、體力及び身長に應じて適當にするがよい。その人数も亦同様である。

輪廻し
(其二)

第二 輪廻し (其二)

【準備】「用具」同上。其一のやうに競争者を区分して、數本の標旗を樹てて競争場をこしらへる。

【實演】 其一の競走法に準じて、順次第一組第二、三、四——組と輪を廻しながら競走場を廻らせる。審判法亦其一同様である。

【注意】 (一)其一の注意参照。

輪廻し
(其三)

第三 輪廻し (其三)

【準備】「用具」同上。全員を二組に等分して、各々一列横隊に列ばせて足尖を通じて線を引いて出發點とする、そして各組の前方の適當のところへ標旗を一本づゝ樹てる、それから兩組の一番生に輪と棒とを一つづゝ與へる。

【實演】「始め」の合圖を以て、各一番生は棒をもつて輪を廻しながら出發して、前方の自分の組の標旗を廻つて逸早く出發點に歸つて、二番生に輪と棒とを渡す。二番生は受け取つたならば直ぐ、輪を廻しつゝ、出發して標旗を廻つて歸つて、三番生に渡す。三番生は受け取つ

て直ぐ出發する。順次斯様にして、最終生が速く出發點に歸つた方の組が勝である。

【注意】 (一) 二の注意参照。

(二) 輪及び棒の授受は必ず丁寧にせねばならぬ。

(三) 決して投げ渡すやうなことがあつてはならぬ。

輪廻し
(其四)

第四 輪廻し (其四)

【準備】「用具」同上。全員を數組に等分して、間隔五、六歩を隔てて、各々一列側面縦隊に列ばせ、各組の先頭生の足尖を通じて線を引いて出發點とし、次ぎに前方適當のところへ組毎に標旗を一本づゝ樹てる、そして各先頭に輪及び棒を一本づゝ與へる。

【實演】 開始の令があつたならば、一番生は廻しつゝ、出發して、前方の自組の標旗を廻つて歸つて、二番生に輪と棒とを渡して、直ぐ後尾に行つて整列する。

一番生が出發したならば、二番生以下は漸次前に移行して、次番前生を出發點に位置させる(三番生以下同様にする)二番生は受け取つて直ぐ出發し標旗を廻つて歸つて三番生に渡して、後尾(一番生の後尾)に行つて整列する。三番生は受け取つて直ぐ出發する、順次斯様にして、最終の者が早く出發點に歸つた方の組が勝である。

輪廻し
(其五)

【注意】 (一) 其三の注意参照。

第五 輪廻し (其五)

【準備】 「用具」同上。全員を二組に等分して、十數間を隔てて、一列の横隊に列ばせて相対向させる。そして各生に輪及び棒を一個づゝ與へる。

【實演】 合圖をもつて、全員同時に輪を廻しながら出發して、前方の標旗を廻つて早く出發點に歸着する。

指揮者は其到着順によつて一、二、三——等と勝敗序列を決める。

【注意】 (一) 其一の注意(一)(二)参照。

第六 輪廻し (其六)

【準備】 「用具」同上。全員を二組に等分して、十數間を隔てて、一列の横隊に列ばせて相対向させる。そして兩組の中央に標旗を一本樹ておく。それから各一番生に輪と棒とを一つづゝ與へる。

【實演】 開始の令を以て、各一番生は輪を廻しつゝ出發して捷路を通つて標旗を巡り、出發點に歸つて二番生に輪と棒とを渡す。一二番生は受け取つたならば、直ぐ前のやうに、輪を

輪廻し
(其六)

廻しながら出發する。順次斯様にして、最終生が出發點に歸着する遲速によつて勝負を分ける。

【注意】 (一) 兩組の距離は、演戲の熟否と體力とによつて適當に斟酌加減するがよい。

(二) 其三の注意(一)参照。

第七 輪廻し (其七)

【準備】 全員を二組に等分して、各々一列横隊に列ばせ、各組の前方十數間のところと、後方三、四間のところに標旗を一本づゝ樹てる、そして各一番生に輪と棒とを一つづゝ與へる。

【實演】 「始め」の合圖を以て、各一番生は輪を廻しながら出發して前方の標旗を廻つて、更らに後方の標旗を廻り、速かに出發點に歸つて、二番生に輪と棒とを渡す。二番生は受け取つて直ぐ出發する。順次斯様に、一人づゝ、前方と後方との標旗を廻つて、出發點に歸つて、次番生に輪と棒とを渡すのである、そして、最終の者が早く舊位に歸着した方の組が勝である。

【注意】 (一) 其三の注意参照。(二) 競走経路は、各自に工夫決定させること。

第八 輪廻し (其八)

第三章 輪を使用する遊戯

輪廻し
(其八)

【準備】「用具」同上。其六と同様である。たゞ中央に標旗を樹てないで、兩組の兩翼に組色の標旗を一本づゝ樹てゝおく。

【實演】「始め」の合圖を以て、兩組の一番生は輪を廻しつゝ出發して、對組の一翼を廻つて、其列後を走つて更らに他の一翼を廻つて、捷路を通つて出發點に歸つて、二番生に輪及び棒を度す。二番生は受け取つたならば直ぐ、一番生と同様にして出發して對組の兩翼を廻つて歸つて、三番生に渡す。三番生は直ぐ前のやうにして出發する。順次斯様にして、最終生が早く出發點に歸著した組が勝である。

【注意】(一)其七の注意參照。(二)對組の者が列の後方を走つてゐるときに、手を出したり、足を出して妨害をしてはならぬ。

第九 輪廻し (其九)

【準備】「用具」同上。其八と同様である。

【實演】開始の合圖を以て、一番生は輪を廻しながら出發して、先づ對組の一翼を廻つて其の列の後方を走り、他の一翼を廻つて更らに、自分の組の一翼を廻り、列の後方を巡つて、他の一翼を廻つて、速かに出發點に歸つて、二番生に輪と棒とを渡す。二番生は受け取つて

輪廻し
(其九)

直ぐ出發する。順次斯様に一人づゝ對組と自組の兩翼を廻つて、出發點に歸つて、次番生に輪及び棒を渡すのである。そして最終の者が早く終つた方の組が勝である。

【注意】(一)其八の注意參照。(二)競走する方向は前と反對にさせてもよい。

第一〇 輪廻し (其十)

【準備】「用具」同上。標旗四本、全員を數組に等分して、各々一列側面縦隊に列ばせ、(組と組との間隔は二間位とする)各組の前方十數間のところと、後尾生の直後とに標旗を一本宛樹てて各々先頭一番生に輪及び棒を一つづゝ與へて置く。

【實演】始めの令があつたらば、先頭が一番生は輪を廻りながら出發して、前方の標旗を巡つて更らに歸りに列の後方の標旗を廻つて出發點に歸つて、輪の廻るまゝ棒だけを二番生に渡す。二番生は棒を受け取つたらば直ぐ出發して、一番生が廻りばなした輪を引きつゝいて廻して前方の標旗を巡つて更らに後方の標旗を廻つて歸つて、輪の廻つてゐるまゝ三番生に棒だけを渡す。三番生は棒を受け取つて直ぐ出發して、引きつゝいて輪を廻す。順次斯様にして、最終生は早く出發點に歸つて、更らに二番生の許に行つて輪と棒とを渡す、その遅速によつて勝敗を分ける。

輪廻し
(其十)

輪廻し (其十一)

【注意】 (一)其一の注意参照。(二)競走方向は各自に工夫選定させるがよい。

第一 輪廻し (其十一)

【準備】「用具」同上。全員を二組に等分して、數間を隔てて各々兩手間隔の一直列横隊に列ばせて相對向させる。そして兩組の兩翼に組色の標旗を一本づゝ樹て、後各一番生に輪と棒とを與へる。

【實演】始めの令を以て、一番生は輪を廻はしつゝ出發して、自分の兩翼の標旗を廻つて出發點に歸つて、輪の廻つてゐるまゝ、棒だけを、二番生に渡す。二番生は棒を受け取つて直ぐ出發し、一番生が廻つてゐた輪を引きついで廻して、兩翼の標旗を廻つて歸つて、三番生に棒を渡す。三番生は受け取つて直ぐ出發し、引きついで輪を廻して走る。順次斯様にして、最終生がよく出發點に歸着した方の組が勝である。

【注意】 (一)其十の注意参照。

第二 輪置競争

輪置競争

【準備】「用具」紅白の輪を員數だけ、全員を一直列横隊に集めて紅、白の二組に兩分する。そして各組の前方十數間のところに標旗を一本づゝ樹て置く。それから各員に組色の輪を一

個づゝ與へて、後ち兩組の一番生に布片を與へる。

【實演】始めの合圖があつたならば、兩組の一番生は出發して逸早く自分の組の標旗の許に行つて輪を置いて歸つて、二番生に布片を與へる。

二番生は受け取つたならば直ぐ出發して、一番生が置いてある輪のところに行つて、その輪の傍に自分の輪を並べて置いて直ぐ歸つて、三番生に布片を渡す。三番生は直ぐ出發して輪を並べて置いて歸る。

順次斯様に一人づゝ行つて輪を並べて置いて歸るのである。指揮者は最終の者が終る遅速と並べ方の巧拙とを考察して勝敗を分ける。

【注意】 (一) 輪の並べ方は、或は一直列に、或は二列に(縦に、横に)又は圓形に、方形に、或は簡單なる文字を作らせる様に種々考察して競争させること。

第三 輪置整列競争 (其一)

【準備】「用具」紅白の輪員數だけ、全員を二組に等分して各々一直列横隊に列ばせ足尖を通じ一線を書いた出發點と定め、その前方十數間のところに、一線を引いて整列線と定める。そして全員に輪を一個づゝ與へ、且つ兩組の一番生にシルシを與へて置く。

輪置整列競争 (其一)

【實演】 始めの合圖があつたならば各一番は出發疾走して、整列線に行つて線の上に輪を置いて直ぐ歸つて、二番生にシルシを渡す。

二番生はシルシを受け取つて直ぐ出發疾走して整列線に行つて、一番生の輪の傍に正しく整頓して歸つて、三番生にシルシを渡す。三番生は受け取つて出發する。順次斯様にして、最終生は輪を置いたならば、一番生の許に歸つてシルシを渡す。一番生はシルシを受け取つたならば、直ぐ合圖をする。したならば皆んな手を連ねて逸早く前方の整列線に行つて、自分の輪の中に這入る。指揮者は、兩組が整列し終る遅速と整列の巧拙とを考察して勝敗を分ける。

【注意】 (一) 整列線と出發線との距離は、體力によつて適當に斟酌加減するがよい。(二) シルシは旗でも礎でもよい。(三) 輪を置くとき並にシルシの授受は叮嚀にさせること。(四) 一番生の合圖で、整列線に行くときに手を撃がせないで、各個に疾走させてもよい(五) 人員の多いときには數組に分けて競争させてもよい。

第一四 輪置整列競争 (其二)

【準備】 「用具」紅白の輪員數だけ、全員を紅白の二組に等分して、距離十數間を隔て、各々一列横隊に列ばせて相對向させ、各員の足尖を通じて線を引いて出發點と定め、兩組の中央に一線を畫いて整列線と定める。そしてか全員に組色の輪を一つづつ與て、尙ほ兩組の一

輪置整列
競争(其
二)

番生にシルシを與へておく。

【實演】 始めの合圖を以て、各一番生は出發疾走して、中央にある整列線に行つて、その上に輪を置いて直ぐ歸つて、二番生にシルシを渡す。二番生は受け取つたならば直ぐ出發して、整列線に行つて輪を置いて、(一番生の輪の傍におく)歸つて、三番生にシルシを渡す。三番生は受け取つて直ぐ出發する。輪を整列線におくとき、對番の者と競争して負けた者は整列線に置かないで、線の傍に置くのである。順次斯様にして、最終生は輪を置いたならば直ぐ、一番生の許に歸つてシルシを渡す。一番生はシルシを受け取つたならば、直ぐ終りの合圖をする。したならば組全員出發疾走して、中央の整列線のところに行つて、自分の輪の中に這入る。

指揮者はそのとき、整列線上にある兩組の人員を比較して、勝敗を分ける。

【注意】 (一) 其一の注意(一)(二)(三)(四)參照。(二) 整列線に行つたとき、對番のものより遅れたものは對番の方の側へ輪を置かせるがよい。

第一五 輪懸競争 (其一)

【準備】 「用具」輪懸け臺二個、輪員數だけ、全員をして二組に等分して、各々内面向の二列

輪懸競争
(其一)

圓陣に列ばせて、その圓陣の中央に輪懸臺を一個づゝ置く。そして後全員に輪（徑一尺前後のもの）を一つづゝ與へる。

【實演】 始めの合圖を以て、全生が自分の場所から、手に持てる輪を中央にある、輪懸臺の鉤を目かけて、それに投げ懸ける。全員が投げ終つたならば、指揮者は兩組の鉤にかゝつた輪の數を比較して勝敗を分ける。

【注意】

- (一) 輪懸臺は徑一寸位で長さ五六尺位の柱に臺をつけて、其先端に二、四本の鉤をつけて作るのである。又長さ三、四尺位で徑一寸五分位の竹をとつて、それに臺を付け、その節をぬいて、二、三寸すき位に小さい穴をあけて、更らに徑一寸位で長さ三、四尺位の竹をとつて、二、三寸おき位に小さい穴をあけ其の先端に二、四本の鉤をつけ用ひるときは前者の中に後者を挿し込んで小孔に釘を差して、上下を歩めるやうに作つておくと、競争の熟否によつて高低を適當に斟酌することが出来て、而かも製法が簡單であつて且つ經濟である。
- (二) 圓陣の大きさ、即ち輪掛け臺と投げる位置との距離は、戯の熟否によつて適當に斟酌加減せねばならぬ。
- (三) 輪懸臺の高低も亦同様である。
- (四) 輪を投げたるときには、一番生から順次に一人づゝ、投げさせても同時に隨意に投げさせてもよい。その何れによらせるかは、豫め定めておくこと。
- (五) 投げたとき鉤にかゝらなかつた者は、直ぐ拾つて来て、定位置から投げさせるやうにしてもよい。
- (六) 各員の位置を限定するためには、圓を畫かせてその中に立たせるか、輪を置いてその中に立たせるがよい。
- (七) 兩組の圓陣の大きさは平等でなくてはならぬ。

輪懸競争
(其二)

第一六 輪懸競争 (其二)

【準備】 「用具」同上。全員を二組に等分して、各内面向の一行圓陣を作らせ、その中央に輪懸臺を一つづゝ置く。そうしてその臺のさばりに、競争者の數だけ輪を散らして置く。

【實演】 始めの令があつたならば、圓陣にあるものは解かれて臺の下に進み出で、そのまはりにある、輪を拾つて鉤に投げ懸ける。斯様にしてるうちに、指揮者は「中止」を命じて止めさせ鉤に懸つた輪の數を比較して勝敗を分ける。

【注意】

- (一) 其一の注意(一)(二)(三)(四)(七)参照。(二) 三人につき一個づゝ位の割合に輪を置いて、その部分を投げ懸ける遅速によつて勝敗を分けるのも一つの別法である。

輪懸競争
(其三)

第一七 輪懸競争 (其三)

【準備】 「用具」同上。全員を内面向の一行圓陣に集めて、二の番號を呼ばせ、一番生を紅組、二番生を白組として、各員に組色の輪を一個づゝ與へて置く。そして圓陣の中央に輪懸臺を一つ樹て置く。

【實演】 始めの令があつたならば、圓陣になる者はその位置から、手に持てる輪を輪懸臺の鉤を目かけて投げかける。そして皆が投げ終つたならば、鉤にかゝつた輪の數を算へて勝敗を

分ける。

【注意】 (一)其一の注意(一)(二)(三)(四)(五)(六)参照。

第一八 輪懸競争 (其四)

【準備】 「用具」同上。其三と同様に準備する。

【實演】 始めの合圖で、圓陣にある者は解かれて、中央の臺のところに行つて、鉤に輪を投げかける。そしてうまくかゝらないで落ちた輪は、直ぐ拾つて再び又投げかける。指揮者は機を見て「中止」させて、鉤にかゝつて輪の數を比較して勝敗を分ける。

【注意】 (一)其一の注意(一)参照。(二)鉤は比較的高くして置く。

第一九 輪懸競争(其五)

【準備】 「用具」同上。全員を二組に等分して、各各側面向の二列圓陣を作らせ、その中央に輪懸臺を一個づゝ置かせ、臺のまはりに競争者の數だけ輪を置く。

【實演】 指揮者は號令を以て、兩組の競争者を圓進させる(既習の唱歌を歌はせるか、或は進行曲を奏する)。そうして居るうちに指揮者は機を見て不意に「止まれ」の號令を下す(或は奏樂を中止する)。したならば圓陣生は、直ぐ解かれて中央の臺のところに行つて、輪を拾つ

輪懸競争
(其四)

輪懸競争
(其五)

て臺の鉤に投げかける。指揮者は機を見て「中止」を命じて、鉤にかゝつた輪の數を比較して勝敗を分ける。

【注意】 (一)其一の注意(一)(五)及び其二の注意(二)並に其の四の注意(二)参照。

第二〇 輪懸競争 (其六)

【準備】 「用具」同上。全員を側面向の二列圓陣に集めて、奇數生を紅組とし、偶數生を白組とする。そして圓陣の中央に輪懸臺を一つ置いて、そのまはりに紅色の輪と、白色の輪との各競技者の數だけ撒いて置く。

【實演】 指揮者の號令で、圓陣生を圓進させ、不意に「止まれ」の令を下す。したならば解かれて、臺の下に行つて、自分の組の輪を拾つて、鉤に投げかける。そうして居るうちに指揮者は「中止」を命じて、鉤にかゝつた輪の數を算へて勝敗を分ける(其五参照)

【注意】 (一)其一の注意(一)(五)及び其四の注意(二)参照。

第二一 輪懸競争 (其七)

【準備】 「用具」同上。全員を一列横隊に列ばせて、奇數偶數によつて、紅白の二組に分ち、各員に組色の輪を一つづゝ與へて肩にかけさせる。そして後前方十數間のところに輪懸臺を

輪懸競争
(其六)

輪懸競争
(其七)

一つ置く。

【實演】 始めの令があつたならば、皆同時に出發して、逸早く臺の下に行つて、肩に懸けてゐる輪をとつて、鉤に投げかける。かゝらないで落ちたものは拾つて又投げくする。指揮者は機を見て「中止」を命じて、鉤にかゝつた輪の數を算へて勝敗を分ける。

【注意】 (一)其一の注意(一)参照。

第二二 輪懸競争 (其八)

【準備】 「用具」同上。(甲)其七のやうに準備して、輪を競争者に興へて置かないで、臺の下に置く。(乙)其七のやうに「組毎に一列横隊に列はせて、其の前方十數間のところに、臺を一つづゝ置く。(丙)乙のやうにして、臺の下に輪を置く。

【實演】 甲乙丙ともに其七のやうにして競争させて勝敗を分ける。

【注意】 (一)其七の全文参照。

第二三 輪懸競争 (其九)

【準備】 「用具」同上。運動場の一方に輪懸臺を一つ置いて、全員を其の前に一列横隊に集め、奇偶數によつて紅白の二組に分け、各員に組色の輪を一つづゝ興へて肩にかけさせて置く。

輪懸競争
(其八)

輪懸競争
(其九)

【實演】 指揮者は號令を以つて、競争者を臺と反對の方向に行進させる。そうして不意に「解かれ」の號令を下す。したならば一同解かれて後方にある臺の下に行つて、肩にかけてる輪を鉤に投かける。そのうちに指揮者は「中止」を命じて、鉤にかゝた輪の數を比較して勝敗を分ける。

【注意】 (一)其一の注意(一)参照。(二)一度投げた輪が鉤にかゝらなかつたならば直ぐ拾つて又投げさせるか、或は一度限りとするか、豫め決めてやらせる。(三)又左のからにして競技させてもよい、これも一つの別法である。
(甲)、全員を二組に等分して、各々一列横隊にし、組毎に臺に置く。(其他其九参照)。(乙)其九のやうにして、臺の下に輪を置く。(丙)、甲のやうにして、臺の下に輪を置く。

第二四 輪懸競争 (其十)

【準備】 「用具」同上。其七同様である。

【實演】 指揮者は號令を以て、競争者を體操をする様に距離竝に間隔に開かせて、種々の運動をさせる。さうして不意に「解かれ」の令を下す。それを聞いたならば、競争者は解かれて逸早く臺の下に走り行き、手に持つてゐるところの輪を鉤に投げかける。そのうちに「中止」を命じて、鉤にかつた輪の多少によつて勝敗を分ける。

【注意】 (一)其九の注意(一)(二)参照。(二)中止の令があつたならば、競争者を出發位置に歸つて列はせる様にして

輪懸競争
(其十)

第二五 輪懸競争 (十一)

【準備】 「用具」同上。全員を内面向の二列陣に集めて、二組に等分し、その中央に輪懸臺を一個置く、そして全員に組色の輪を一個づゝ與へる。なほ兩組の一番生に棒を與へる。

【實演】 始めの合圖で、兩組の一番生は臺の下に行つて、手に持つてゐる輪を鉤に投げ掛けて(何回でも懸るまで投げさせる)直ぐ二番生のところに歸つて棒を渡す。二番生は受け取つたならば、真ぐ臺のところに行つて投げ懸けて、歸つて三番生に棒を渡す。三番生は受け取つたならば直ぐ出る。順次斯様にして最終の者が早く投げ懸けて、出發點に歸つた組が勝つたのである。

【注意】 (一)其一の注意(一)参照。

第二六 輪懸競争 (其十二)

【準備】 「用具」同上。(甲)、全員を等分して、各列に内面向の二列陣を作らせて、其中央に臺を一個づゝ置く、其の他其十一と同様である。(乙)、全員を二組に等分して、各々一列横隊に列ばせ各組の前方十數間のところに臺を一個づゝ置く、其他其十一、と同様である。

(丙)、全員を二組に等分して、各々二列横隊に列ばせて、其の前方十數間のところに臺を一個づゝ置いて、第一伍に旗を與へてシルシとする。そして二人づゝ行つて協同して投げかけさせて、歸つて旗を次位に渡させる。其の他其十、一、参照。(丁)、乙のやうにして、各組を一列側面縦隊に列ばせて置く。(戊)、丙のやうにして、各組を二列側面縦隊に列ばせて置く其の他丙参照。

【實演】 甲、乙、丙、丁、戊、ともに其の十一、の競争法に準じて競争をさせて勝敗を分ける。

【注意】 (一)其十一の注意参照。

第二七 輪投げ

【準備】 「用具」輪掛け臺二個、及び紅白の輪一個宛、全生圓列を作り之を二等分して紅白二組となり、二個の輪掛け臺を圓の中央に装置し、各組の所有を定めて置く、而して各組より等距離の地に旗又は線にて境界を定めて避逃所と定める。

【實演】 ジャンケンをして紅組勝つたならば、其の一番生は持つた輪を投げて其の所有の臺に之を掛けるがよい。此の時恰も其の臺にかゝつたらば白組は悉く定められたる逃げ場に驅

け込むがよい、同時に紅組は之を追ひ其の逃げ込まない内に之を捕へる、但し一人にて一名以上を捕ふる権利はない。若し投げた輪が入らぬ時若しくは他の臺に掛つた時は投げた方の者は悉く逃げなければならぬ、以上を隔番にて行ひ其の捕へることの多き方を勝とする。

【注意】 (一) 輪掛け臺の高さ及び列生との距離は適宜酌量すること。(二) 別法として穴の中に毯を轉かり入むやうに行ふこともある。(三) 尙棍棒を立て、毯で倒すやうに行ふこともある。

第二八 對向輪拔き

【準備】 「用具」紅白に彩りたる輪一個宛、紅白二隊に編成し、各奇數偶數相對向す、其距離間隔を各二歩と定め各組の一番生に輪を渡す。

【實演】 始めの令で一番生は、輪を己れの頭上から足の方へ潜り、直ちに二番生の頭より渡らせる。二番生は之を足より貫いて三番生に被らす、三番生以下之に従ひて行ひ、最終生は輪を教師に渡す、其の速さ方を勝とする。

【注意】 (一) 被らせて了つた者は場所換旗競争の如く走つて後尾に着く如く行ふても可い、輪は直徑片手の長さでなければならぬ。

第二九 千鳥輪送り

對向輪拔き

千鳥輪送り

【準備】 「用具」紅白の輪各一個宛及び小旗二本、先づ全生を二列横隊として番號を附し、前列の奇數生と後列の偶數生は紅組となし、後列の奇數生と前列の偶數生とを白組となし、前列を前進せしめ、適當の所に於て轉回して相對向せしむる。兩組の一番は輪一個宛を持ち、對向の中央には一線を列いて、其の兩端に小旗を立てる。

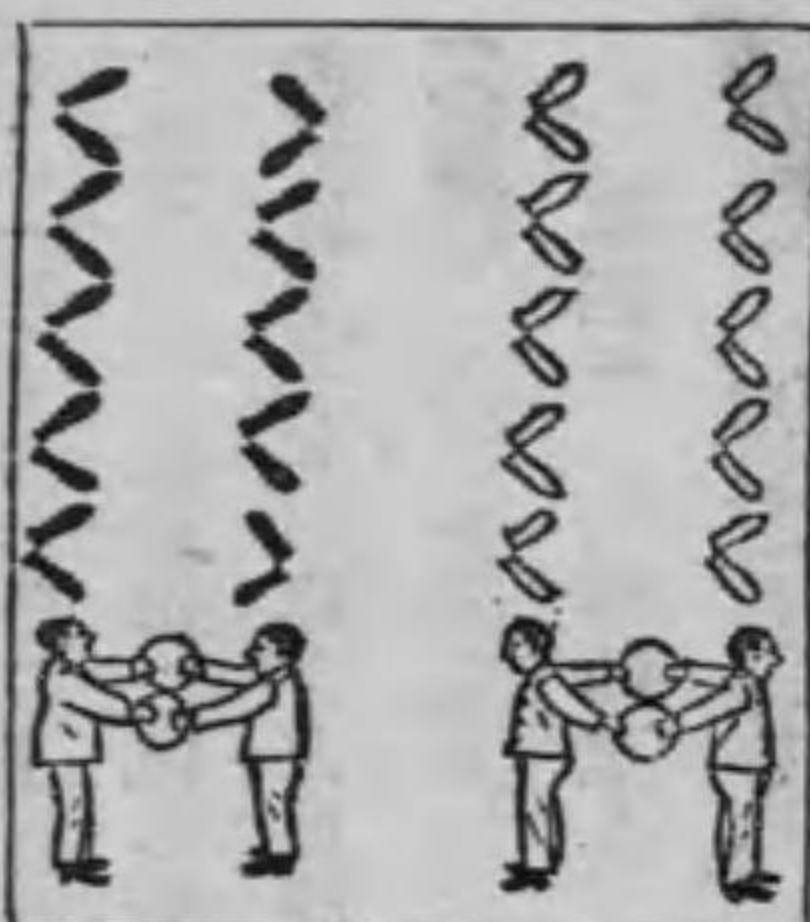
【實演】 各組の一番は輪を持つて走り中央線内にて頭上より被つて全身をひと抜きして對向なる己れの組の二番生に渡して其の席に着く。二番生はこれを受け取つて一番の如くになし、對向して居る、己れが組の三番生に渡して其の席に着く、以上同要領にて行ひ、最終に至つて速く定められた席に着きし方を勝とする。

【注意】 (一) 各一番を反對の方に定めても與がある。

第三〇 風車

【準備】 「用具」紅白の輪各二個宛、紅白二組に分ち、各組二列横隊となり對向して各組の一伍圖の如く兩手にて輪を支ふ。

【實演】 始めの令にて輪をさへた二人は一方の手を頭上



第三章 輪を使用する遊戯

風車

に、一方の手を下方に、一回轉して背合せとなり。更に又一回轉して正面に復り。輪を二伍に渡す、二伍は第一伍の如く行ひ三伍に渡す以下之れに準じて最後の二伍を同轉の後教師に輪を渡す、其の速き方を勝とする。(四一九頁挿圖参照)

【注意】(一) 回轉に熟練しない時は危険の怖れがある、故に十分回轉を熟練せしめたる後、競技に移るをよしとする。

第三一 方形輪廻し

【準備】「用具」輪及棒四、總員を四等分して、各々一列横隊にして内面向或は外面向の方陣を作らせる、そして各組の一番生に輪と輪を廻す棒とを一つ宛與へる。

【實演】 始めの令をもつて、一番生は輪を廻して方陣の外方を一周して、舊位に歸つて、二番生に輪と棒とを渡す、二番生は受取つたならば、直ぐまた輪を廻して方陣を一周して歸つて、三番生に渡す。三番生は受け取つて直ぐ出發する。順次斯様にして、最終生が早く出發點に歸つた方の組が勝である。

【注意】 (一) 方陣の大きさは、競争の熟否と體力によつて適當に斟酌すること。(二) 初步に於ては、走る方向を一定(右或は左)して競争させり長じたならば注意に走らせるがよい。(三) 輪を渡すとき、廻つて居るまゝ廻し棒だけ渡して連續して廻させるも一方法である。(四) 輪及び棒の授受は丁寧に行はせること。

第三二 輪かけ自動鬼競争

【準備】「用具」輪一個、豫め戲伴中から一人を除いて鬼と假定して、輪(竹輪に布片を纏ふたものがよい)を一つ與へておく。そして他の者は隨意に運動場内に散逸させておく。

【實演】 始めの合圖を以て、鬼は正者を追つかけて、手に持つてる輪をかけようとつとめる。正者はかけられぬやうに逃げ廻り、鬼にいつめられて危殆に類したときには直ぐ蹲踞する。したならば鬼はかけることはならぬ、かけても無効である。正者は鬼の輪が身體にふれてからは蹲踞しても無効である。斯様にして居る内に、鬼に輪をかけられた者は代つて、鬼となつて他のものを追つかける。

【注意】 (一) 定所に長く居ることはいかぬ。つとめて開發するがよい。

第三三 自動車 (其一)

【準備】「用具」球竿二本、紅白輪各二個宛。兒童の排列法は支輪競争に同じである。

【實演】 用意の令にて各組の一番生は球竿の兩端に輪を掛けた中央を支へ始めの令にて出發する。而して所定の通路横列に對して前方に旗を立てる、之を一周するがやうであるを經て、舊位に復り用具を二番生に渡す、二番以下之に準つて行ひ、最終生に至る其速き方を勝

【注意】(一) 輪の落ちたときは直ちに拾つて、之を球竿に箱め直して其場より正しく驅け出すこと、輪を平に持ちながら走ることを許さぬ、運動する上に於て輪の小なるは容易であるけれども興味を添ふるに却つて大なるを可とする。

自動車 (其二)

第三四 自動車 (其二)

【準備】「用具」其の一に同じ。全生を紅白二隊となり、各隊一列横隊となり、二の番號を附し、一二一組となる。而して内方の手を互ひに肩の上にて組み、外側の手で輪を支へた竿を持つ、但し輪は必ず支へたる手の外方であること。

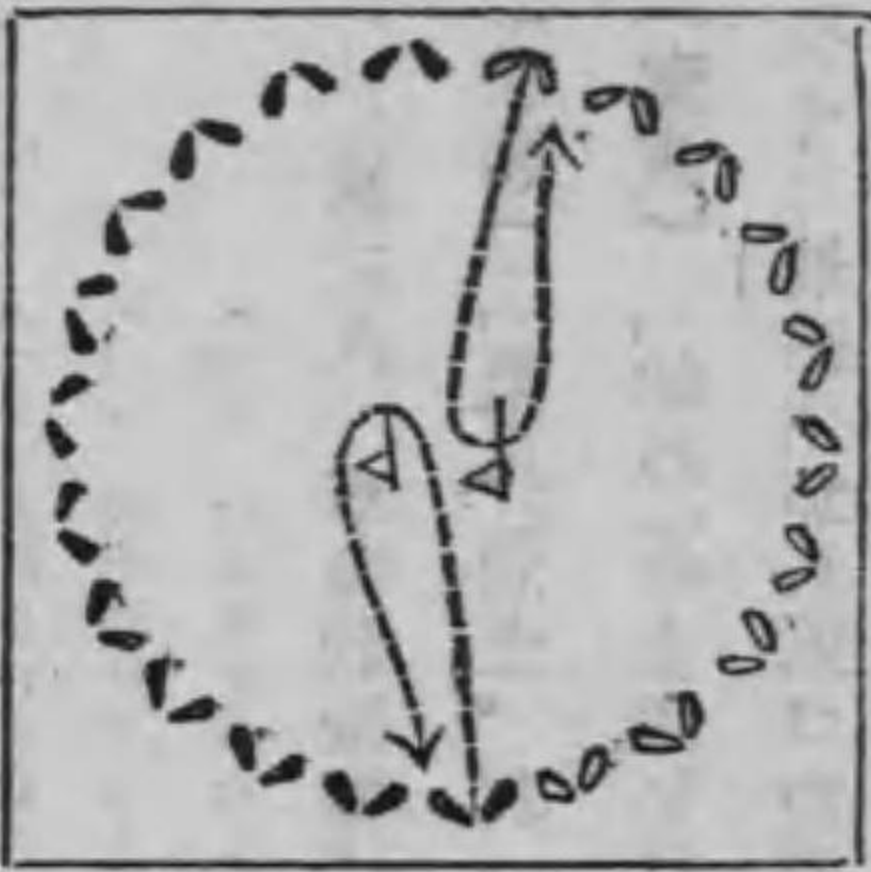
【實演】始め第一伍出でて、輪を落さぬ様に支へ。所定の場所を驅け戻つて二伍に輪と球竿とを渡す、以下順次行ひ其速く終つた組を勝とする。

【注意】(一) 注意すべきことは其一に同じければ略す。

第三五 圓形輪抜き

圓形輪抜き

【準備】「用具」紅白の輪各一個宛、同小旗一本宛、兒童を紅白二組となし、一つの二列圓形を作らしめ、各組の一番は輪を持つ、圓の中央に稍々隔てて、紅白の二旗を立てる。



【實演】合圖によつて、各一番は已の組に屬する中央なる旗に向つて進み、適當なる所にて持つた輪と頭上より被りて脚部に脱ぎ、輪を持つたるまゝ、旗を廻つて復り、輪を二番生に渡すがよい、二番生以下一番の如くして全部早く終り、定めた所に輪と置くがよい、其の速き方を勝とする。(上圖参照)

【注意】(一) 輪を滑るべき場所を豫め定めておくことがある。而して二回以上滑り脱げるやうにすること。

第三六 片脚輪抜き

片脚輪抜き

【準備】「用具」輪掛け臺四個、及び輪(徑凡一尺)若干、全生を四分して一線上横隊に整列せしめ、各々片脚を片手にて持ち、片手片脚のみ使用すること。各組の前方には人員に等しい丈の小輪を掛けた臺を置くがよい。

【實演】始めの令で各組の一番は片脚にて跳躍しながら進み、片手にて輪を一個取り抜いて復り。二番の首に之を掛けるがよい。掛けられた二番は一番の如く抜いて復りて三番の首に掛れば三番出でて行ふ。斯くして早く終つた組を勝とす。

【注意】(一) 二番生以下は首なる輪と掛けられた輪とを取り替へて來ること。

第三七 車輪狀輪轉ばし (其一)

【準備】「用具」輪二個、全員を二組に等分して、各々内面向の二列圓陣を作らせ、その中心點に徑二尺位の圓を畫いて、各々一番生を中心立たせて、輪を一つずつ與へる。

【實演】始めの合圖を以て、中心生(一番生)は圓陣にある二番生に輪を轉ばして送る。二番生はそれを受けとつて直ぐ中心生に轉ばして返す。中心生はそれを受けて三番生に轉送する。三番生は受け取つて又中心生に轉送する。順次斯様にして、最終生が早く中心生に轉送し終つた方の組が勝である。

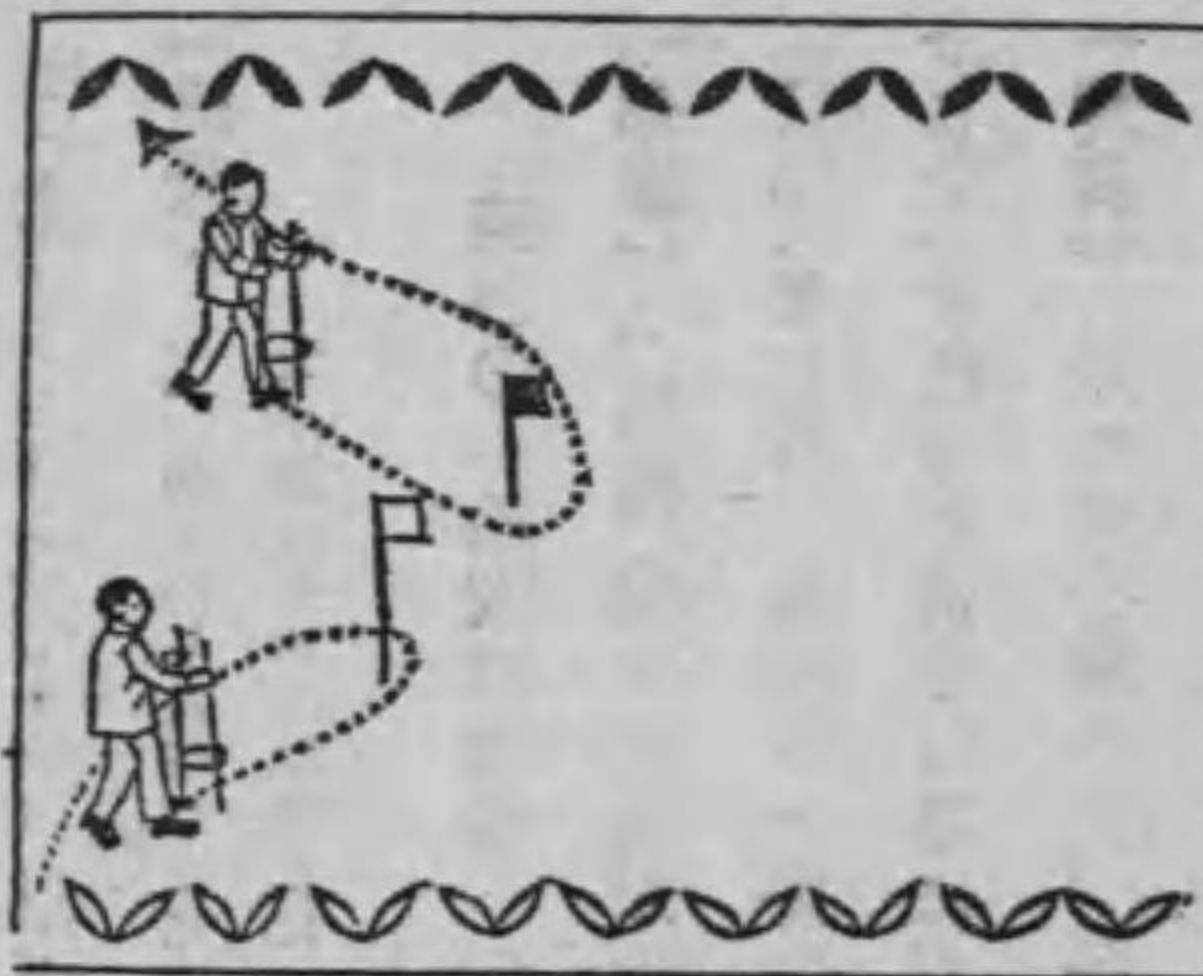
【注意】

- (一) 中心生と圓陣生との距離、即ち、圓陣生の間隔は方法の熟否によつて適宜に斟酌的加減するがよい。
- (二) 圓陣生に各自の足のまはりに圓を畫かせて、其の中に立たせて場所を限定するがよい。
- (三) 輪を轉送するときに、各々其の定位を離れてはならぬ。
- (四) いふまでもなく兩組の圓陣の大きさは平等でなくてはならぬ。

第三八 車輪狀輪轉ばし (其二)

【準備】「用具」同上。其一と同様である。

【實演】「始め」の合圖を以て、其一のやうにして中心生は二番生から順次に輪を轉がして送つて、最終生から返つたならば直ぐ舊位に歸つて、二番生に輪を渡す。二番生受け取つたな



第三章 輪を使用する遊戯

らば、直ぐ中心に出て、前のやうに三番から順次四、五——番生と送つたり返したりして、最終生から返して來たならば同様に一番生に送り、それを返して來たならば直ぐ舊位に歸つて、三番生に輪を渡す。三番生は受け取つて直ぐ中心に出て、又前のやうにして轉ばして送つたり、送じたり、送したりする。順次斯様に、一番生から交る々々中心生となつて轉がして送り々々して、最終生が中必となつて送り終つて早く舊位に歸つた方の組が勝である。

【注意】(一) 其一の注意参照。

第三九 支輪競争

【準備】「用具」紅白二個(徑尺位)棒四本(長尺位徑三分位)全生を紅白二組に分ち、各組一列横隊となり旗に向つて整列すること圖のやうである。而して各組の一番生に棒二本輪二個を渡す。

【實演】殆めの令で各組の一番生は、携へた二本の棒を持って圖の如く内方より兩側方に開くが如く輪を支へて走り、前方なる旗を一周して復り、二番に渡す。二番直ちに一番の如く準備して

出て同じく行ふがよい、以下斯くの如く順次行ひ其速く終つた方を勝とする。(四二五頁)

(挿圖参照)

【注意】 (一) 輪を落した時は更に之を拾つて持ち直すがい。輪を運ぶに當つて之れに手を觸れてはならぬ。(二) 輪の

大小棒の長短等は適宜にするがよい。

輪飛び競争(其二)

第四〇 輪飛び競争 (其一)

【準備】 「用具」輪を組数だけ、全演戯者をして二組に(或は數組)等分し、各組を二列横隊に並列せしめ、各組の一番生に輪一個宛配付すべし。輪は直徑二尺五寸位の竹或は藤の細骨で其上を色布赤黄青白墨にて巻き、組の印となす。

【實演】 始めの合圖にて、各一番生は前方より一回飛び抜けて二番生は之れを受け、一番生のなしたるやうにして三番生へ渡す。斯くして早く、組全體が飛び終つた組を勝とする。以上の如くして終番生に至つたのを以て勝負を決せず、末番生は續いて反對に我方より一回飛び抜け、順次以上の如くして、上席の者に傳達して一番生に至り、早く飛び終つた組を勝とする。又熟達するに従ひ一回飛びぶべき所を三回或は五回飛びをして演ぜしめるも興がある。

【注意】 (一) 熟練後三回五回飛付せるとは、一人の教師では、充分に監視することが出来ないから然る時は反對の組の都員より敵側の演戯を監視せしめてよい。

輪飛び競争(其二)

第四一 輪飛び競争 (其二)

【準備】 「用具」輪二個、紅白旗各一本、全演戯者をして二列横隊に、前後列により二組に分ち、一列横隊に大凡十間位を隔て、對向となり、各組共大間隔に開かせ、各組の中間に直徑一間位の圓を畫き各圓内に所屬旗を樹て、又圓内に竹の輪を一個宛入れて置く、輪は直徑二尺五寸位にて小骨で製したものを紅白の色布にて巻いたものとする。其他教師は兩組の同距離の處に位置した右に、兩組所屬の小旗を持たせる。

【實演】 演戯開始の合圖で各組の一番生は逸走して教師の前に至つて、小旗を受取り、所屬圓線内に入り、小旗を線内に置き輪を兩手に持ち、頭上に舉げ前より繩飛びの如くにして飛び潜り、輪を置き小旗を取り列に戻つて二番生に渡す、二番生は旗を持ち圓線内に入り、一番生のなしたるやうにする、以下之に順じ、末番生に至らば輪を飛んだ後小旗を持ち教師の許に至り、其早く渡した組を勝にする、其他圓線内には三四個の輪を入れ一つ一つ飛ばしめても可い、尤も三四個の輪は別々に目記しとす可く順次青白紅黄の如く規定して置くがよい。

【注意】 (一) 小旗を渡すには竿を眞直にして渡す、然らざれば頗る危険である。小旗を持った儘輪を飛ばせても可い。

(二) 其他、演戯者の配置は規定條件の如きは、教授者の便宜上良方法を講ずること。然りと雖も規定した條件

第四章 旗を使用する遊戯

横隊旗送
(其一)

第一 横隊旗送り (其一)

【準備】「用具」異色の旗各一本全員を二組に等分して、二三間を隔て、各々一列横隊に列べ相対向させ、後ら兩組の一番生に小旗一本宛を與へて置く。

【實演】始めの令があつたならば各一番生は手にして居る小旗を二番生に手渡す(體の前方から)、二番生は旗を受けて直ぐ三番生に手渡す。順次如斯くして速かに最終生に旗を送り届けたる組を以て勝とする。

【注意】(一) 各員の間隔及び兩組の距離は適宜斟酌するがよい。

横隊旗送

第二 横隊旗送 (其二)

【準備】 其一の様に遊戯者を排列して後ら、各一番生に數本宛の小旗を渡して其の足尖前に置かせる。

【實演】 開始の令により、一番生は與へられたる小旗の一本をとりて二番生に手渡し、更に

次の一本をとりて送る、二番生は旗を受け取つたときには直ぐ三番生に手渡し、次の來るを待つ。斯様にして與へられたる全部の旗が、最終生に送り届けられる運速によつて勝負を決めるのである。

【注意】 (一) 其一の注意参照。(二) 送るべき對旗の数は、長幼懸否等によつて斟酌するがよい。

横隊旗送
(其三)

第三 横隊旗送 (其三)

【準備】 其一に同じ。

【實演】 「始め」の合圖で、一番生は手にして居る小旗を二番生に手渡して(體の前方より)直ぐ右(左)轉回し後向となる。二番生は旗を受け取つて直ぐ三番生に渡して後向をする順次斯様に旗を次生に送つたものは後向となり、最終生に送り届けられたときは、同生は直ぐ轉向して後向になり、更らに再び前の要領によつて一番生の方に送り返す、そして速かに一番生に送り返した組を勝とする。

【注意】 (一) 其一の注意参照。(二) 漸次是に熟したときには、送りては返し、返しては又送ると云ふ様に度々行らせるがよい。

横隊旗送
(其四)

第四 横隊旗送 (其四)

【準備】 其二に同じ。

第四章 旗を使用する遊戯

【實演】 開始の令があるや、一番生は與へられたる旗の一本を取つて二番生に手渡し、又次ぎの一本を取つて手渡し、斯くして順次一本宛送り、終りたるときは右(左)轉向して後向となる。二番生は一番生より送り來る旗を一本宛三番生に手渡し、全部を送りたるときは右(左)轉向して後向となる。順次斯様にして與へられたる旗を最終生に送り届け、全部を受け取つて正しく側に整頓し置き全部を受け取つたときは直ぐ後向して、又一本宛前の要領によつて一番生の方へ送り返す、そして全部の旗が一番生に返される遅速を見て勝負を決めるのである。

【注意】 (一) 其一の注意参照。

(二) 其二の注意(二)参照。

(三) 其三の注意(二)参照。

第五 横隊旗送 (其五、六、七、八)、

【準備】 其五は其一到同じ。其六は其二に同じ。其七は其三に同じ。其八は其四に同じ。

【實演】 其五、其一の要領により與へられた旗を體の後方背後から送る。其六、其二の要領によつて體の後方(背後)から旗を送る。其七、其三の要領によつて體の後方背後から旗を送る。其八、其四の要領によつて體の後方(背後)から旗を送るのである。勝負の審判も亦

横隊旗送
(其五、六、七、八)

同要領による。

【注意】 (一) 其一至其四の注意を参照。

第六 旗廻り (其一)

【準備】 「用具」 異色の旗各一本。全員を二組に等分して、各々同線上に一直列に横隊に列ばせ、各一番生に小旗一本宛を與へ、各組の前方十數間の處に標旗一本宛を樹てる。

【實演】 合圖により、各一番生は出發し疾走して前方に樹てられてある自組の標旗を巡ぐつて發足點に歸り、二番生に小旗を渡す。二番生は小旗を受け取つたならば直ぐ出發して、一番生のやうに標旗を巡つて歸り、三番生に小旗を渡す。順次斯様にして、最終生が發足點に歸つて來る遅速を見て勝負を決めるのである。

【注意】 (一) 標旗に到るまでの距離の遠近は、遊戯者の體力によつて決めるがよい。(二) 人員が多い場合には數組に分けるがよい。(三) 人員が奇數になるときは、其の者を前方に立たせて標旗を持たせるのも一策である。

第七 旗廻り (其二)

【準備】 「用具」 異色の旗を各組數だけ。遊戯者を數組に等分して、各一列側面縦隊に列ばせ、各組の先頭一番生に小旗一本宛を與へ、更らに各組の前方十數間の處に組色の標旗一本宛を

旗廻り
(其二)

樹てる。

【實演】 合圖によつて、各一番生は出發して、速かに前方の自組の標旗を巡ぐつて歸り、二番生に旗を渡し、後自分の列に後尾に行つて列ぶ。二番生は旗を受け取つたならば直ぐ出發して、一番生の様に標旗を巡ぐりて歸りて三番生に旗を渡し、直ぐ後尾（一番生の後方）に行く。一番生が出發したならば其の組のものは前の方に移動して、次番生を出發點に位置させる。三番生は旗を受け取つたならば直ぐ出發する。斯様にして最終番の者が發足點に歸つて來る遲速を見て勝負を決める。

【注意】 (一)其組の注意(一)(二)(三)とを参照。(二)組が前に移動するとき敏捷に而も靜肅にせねばならぬ。

第八 旗廻り (其三)

旗廻り (其三)

【準備】 「用具」異色の旗各一本。全員を二組に等分し、距離十數間を隔て、各々一列横隊に列ばせて相對向させ、兩組の中間へ標旗一本樹て、後ち兩一番生に小旗一本宛を與へる。【實演】 「始め」の合圖を以て、兩一番生は出發し疾走して中央に樹て、ある標旗を巡りて歸り、二番生に小旗を渡す。二番生は小旗を受け取つたならば直ぐ出發して、一番生のやうに標旗を巡ぐつて歸り、三番生に小旗を渡す。三番生は小旗を受け取つて出發する。順次斯様にして、最終生が早く出發點に歸つた組が勝である。

にして、最終生が早く出發點に歸つた組が勝である。

【注意】 (一) 其一の注意(一)(二)(三)参照。

第九 旗廻り (其四)

旗廻り (其四)

【準備】 「用具」同上。其一に同じである。

【實演】 開始の令あるや、一番生は出發して逸早く前方の標旗を巡ぐり、更らに自組の左(右)翼を経て後方を走り、二番生の前に歸りて小旗を渡し、自分の位置に就く。二番生は小旗を受け取つたならば直ぐ出發して、前方の標旗を巡ぐり、歸りに自組の左(右)翼から後方を走り、更らに右(左)翼を巡りて、三番生の前に歸り小旗を渡して、舊位に復る。三番生は小旗を受け取つて出發する。斯様に小旗を受け取つた者は出發して走り、前方の標旗を巡ぐり、後ち自分の組の一翼から組の後方を通り、更らに他翼を廻りて、次番生の前に歸りて小旗を渡し、舊位に復るのである。そして最終番の者が舊との位置に歸る遲速を見て勝負を分ける。

【注意】 (一)其一の注意(一)(二)(三)参照。(二)此の遊戯は列んで居るものも間隔の廣狹が勝負にかゝるからして注意して常に一定の間隔を保たせるがよい。若し要するならば豫め、各員の立つて居る足の周圍に小さい圓を畫

かせるか、或は輪を置かせて、位置を限定するがよい。

色別整列競争(其一)

第一〇 色別整列競争 (其一)

【準備】「用具」色旗數本同色紙人員の數丈備へる。色旗(赤、白、紫、綠、等)をば適當なる一線上に立て、それより隔たつた線上に整列させる。(一列横隊)色紙(旗と同色なるもの)を捻つて、旗と列生との中間に散布して置くこと。

【實演】始めの令があつたらば、直ちに疾走して、捻り紙を拾ひ取り、其の色別によつて其の旗の所に着き、色紙を持つたまゝ、先着者より順次に連手して線を作ること、其の正しくして速かつた組を勝となす。

【注意】(一)線を作る方向は何れになすも可い、只混雜を避けんが爲め一定しておくを要する。色旗の數は人數によつて定む、即ち人數の一割位とする。

第一一 色別整列競争 (其二)

【準備】「用具」各異つた色旗三本、同色の帽子又は襷を演戲者の數丈備へる。各色旗を適當な所に立て置き、餘生は連手して一列圓形となり、三の番號を付し、一番は赤、二番は白、三番は青と定めて置くこと。

色別整列競争(其二)

【實演】連手したまゝ、唱歌又は行進曲によつて圓形にまはる。教師は時を計つて列に歸れしと號令す(樂器の止みたる合圖とすることもある)此の命と共に兒童は圓形を解き疾驅して、自己の屬すべき旗の下に集り、其の先着者旗竿に附けば次番者は其の後ろに附いて、前者の帶を握つて連る其の速く連り終へた組を勝とする、譬へば白青の組は、未だ連らぬ者ある内に、赤組は悉く連り終つた時に、赤組の勝となるが如きである。

【注意】(一)三色の旗に對し走るべき距離を公平ならせなければならぬ。

第二 旗まはし (其一)

【準備】「用具」異色旗二本。全員を内面向の一列圓陣に集めて、兩手間隔をとらせる。そしてのち一生に旗を一本與へる。

【實演】「始め」の合圖で次に、旗を持つてゐる者は、その場所を動かさないやうにして、右(左)の隣生に送る。受け取つた者は直ぐまたそれを右(左)の隣生に送る。順次斯様に、次ぎ々々と送つて遊ぶのである。

【注意】(一)旗の授受は丁寧にさせること。(二)圓陣の數ヶ所に旗を與へておいて、任意の方向に送らせてもよい。

第三 旗廻し (其二)

第四章 旗を使用する遊戯

旗廻し(其一)

旗廻し(其二)

【準備】「用具」異色の旗各一本、全員を二組に等分して、各々内面向の二列圓陣を作らせて両手間隔をとらせ、各員の足のまはりに圓を畫かせる。そして兩組の一番生に旗を一本宛與へて置く。

【實演】始めの合圖で、次に一番生は手に持つてるところの旗を、二番生に送る。二番生は直ぐ三番生に送る。順次斯様にして、最終の者早く送り届けた方の組が勝である。

【注意】(一)其の注意(一)参照。(二)各員は旗を送るときに、其の場所から出てはならぬ。(三)旗を何回も廻させて決して勝してもよい。

第一四 旗廻し (其三)

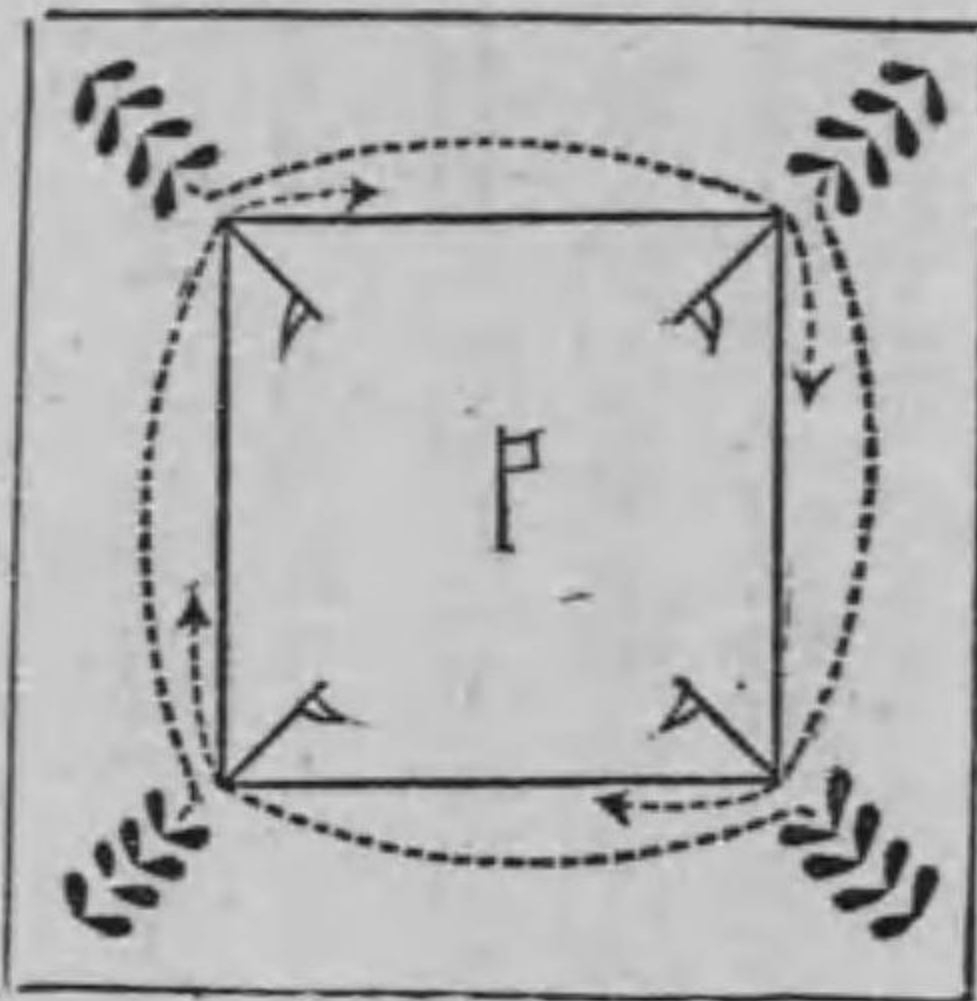
【準備】「用具」同上。全員を内面向の両手間隔二列圓陣に集め、紅、白の二組に等分する。そして兩組の一番生に組色の旗を一本づゝ與へる。

【實演】「始め」の合圖で一番生は直ぐ二番生に送る。二番生は三番生に送る。順次かうして、最後の者に早く送つた方の組が勝である。

【注意】(一)其の注意(一)(二)参照。

第一五 競馬

競馬



【準備】「用具」小旗八本。全生を紅白青黒の四種に分ち、圖の如き競馬場を作り、其の四隅に旗を立てること、各組の演技者は其の旗に面して縦隊を作り、而して三人で馬を作つて一人を騎手となす、各組の先頭騎手は一本宛の旗を持つこと。

【實演】始めの令によつて、各第一騎手は角縁に添ふて競馬場を一周して己れが組の二番騎手に旗を渡すこと、二番騎手は一番の如くして三番に渡す、三番以下順次に行つて最終に至つて旗をば中央なる競馬會長に渡させる。其速かつた方を勝とする。(上圖参照)

【注意】(一)人数少き時は紅白二組に分ちて行ふ。(二)旗を渡す時及び旗を受け取る時は正しき位置に於てすること、然らざる時は規律を紊して往く危険を醸すことがあるであらう。

第一六 友連れ競争

【準備】「用具」紅白の旗各二本。全演戲者をして紅白の二組に分ち、各組を大凡十間乃至十五間を隔て一列對向に整列せしめ、列と列との中間より略々一間位手前に列の右翼に相當す

友連れ競争

る所に二本宛の旗を樹てる。

【實演】「始め」の令にて、一番生は二番生の手を執り、旗の内側へ元向つて居つた方に向つて停止する。二番生は一番生の前を通り、旗の外側より三番生の前に至り手を執り、今來た道を通り、一番生の次に列す。三番生は二番生がなしたる如くして、四番生を連れ新整頓線に至る。斯の如くして組全體が早く新位置に列した組を勝とする。

【注意】(一) 連れられる者が、連れに来る者の來らぬ、前に發足して又連れられた者は一應新線に列して發足すべき者を、未だ新線に著かないで發足するが如きことあるを以て、これ等は演戲上最も注意すべきことである。

蛇行旗送り競走

第一七 蛇行旗送り競走

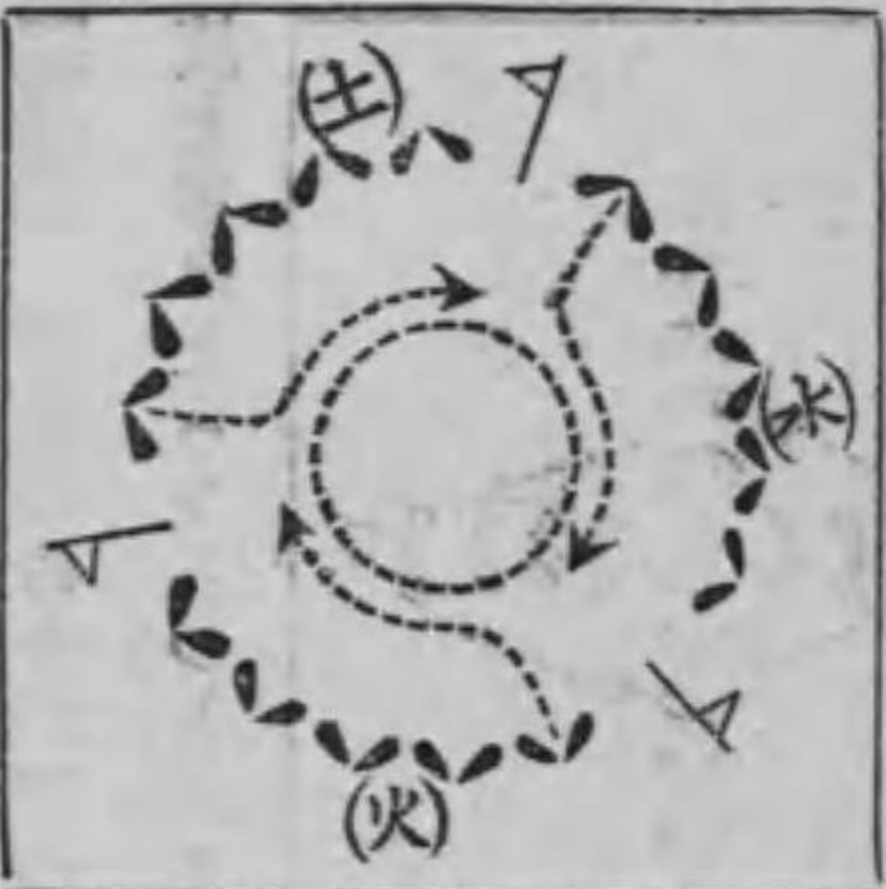
【準備】「用具」紅白小旗各一本宛。場所換へ旗送り等に同じ。

【實演】一番生は出て、旗を二番に渡し、其の後に廻つて帶を握り、二人縦列となり、共に三番に到つて旗を渡し、先頭生が其の後ろより、帶を握つて三人縦列となる、斯くして四人となり、五人となり以下順次旗の到る毎に其の列に加つて蛇行し、最後に至らば最後生を先頭として縦列のまゝ、走つて旗を教師に渡し、其の早き方を勝とする。

【注意】(一) 縦列となつた場合には其の列の切れぬやうに注意すること。

第一八 三曜競走

【準備】「用具」小旗四本(内三本には水水土の文字を記す)、全生を水水土の三組となし、圖の如く排列して組の境界に旗を立て、内圓に旗手一人を置くべし。



【實演】用意の令を以て各組の先頭は疾走すべき準備をなす、而して旗手の急に旗を上下に振るや皆内圓を右方に向つて走り、火は土を土は水を水は火を捕へやうとする、即ち捕はれた者は内圓に入るべし、若し火、土を捕へたりとするも後方より水來つて火を捕へた時は火と土とは内圓に入るべし、而して捕はれなかつた者は舊位に戻る、旗手は時を計つて又急に旗を上下に振る、然る時は各二者は出て先頭者の如く競走するものである、其の終りに於て中圓に入られた人数を數へて勝敗を決する。(上圖参照)

【注意】(一) 旗手は毎回用意の令を用ふることをなす時を見計つて旗を振ること、若し其の時機早きに過ぐる時は競争を無効とする。

三曜競走

第一九 旗奪

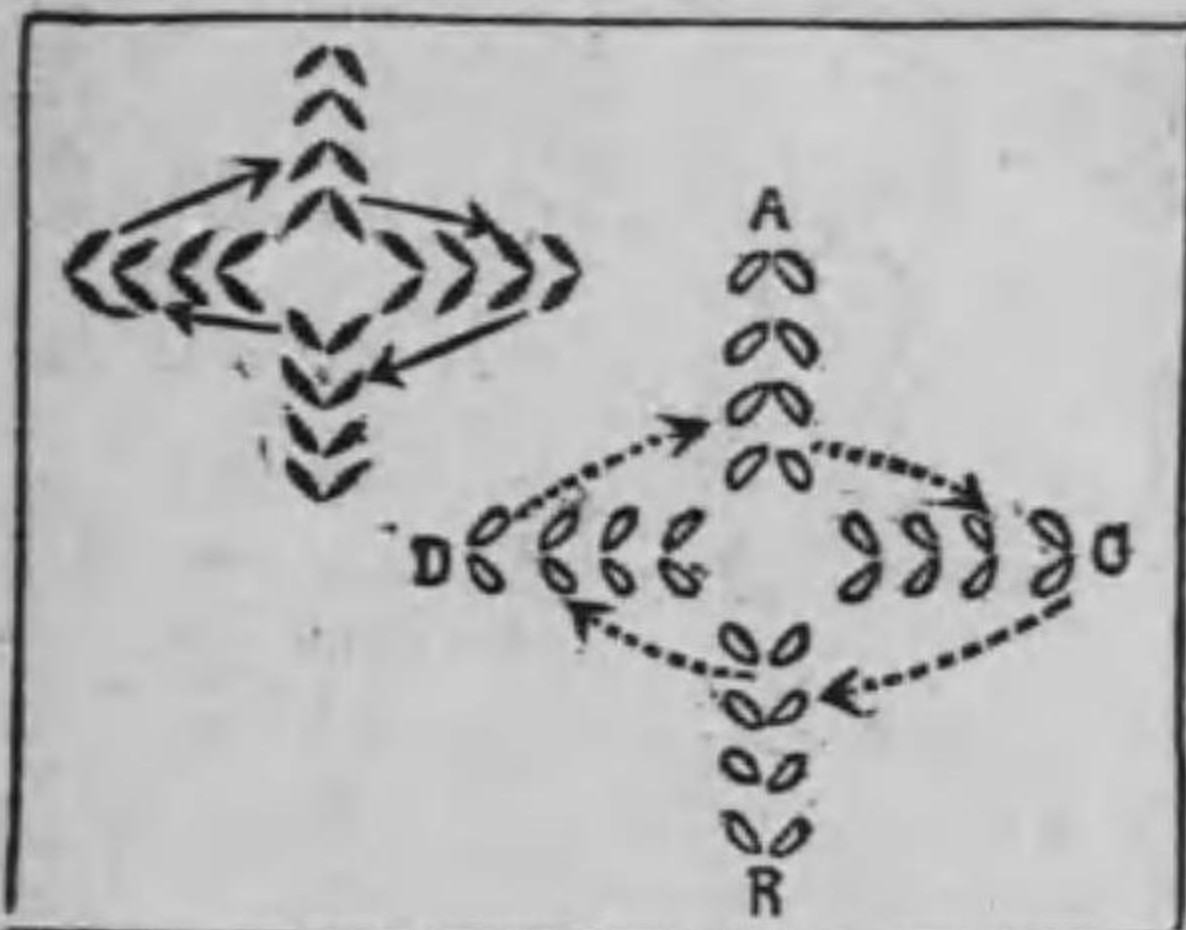
【準備】「用具」異色の旗各一本。全員を紅、白二軍に等分して、各軍から一人づつ、大將をさめる。そして大將に軍色の旗を一本づつ與へる。他のものには軍色の帽子か襷を與へる。それから兩軍を運動場の兩端に隨意に陣取らせる。

【實演】開戦の命令が下つたならば、兩軍は互に奮戦力闘しながら、敵の大將の持つてゐる旗を奪ひとらうとつとめる。そして早く大將を奪ひ取つた方が勝である。

【注意】(一)作戦計畫は各軍に勝手にさせるがよい。(二)従つて攻撃者と防禦者とを区分して、敵軍に當るなどは餘り干渉せぬがよい。(三)此の競争は稍々もするといふと、亂暴になり易いからして充分注意監督せねばならぬ。

第二〇 菱形旗送り競走

【準備】「用具」紅白小旗各四本宛。全生を紅白二組に分ち、一組を更に四分して十字形を作り、各列交叉點に向ふ、各分列をA B C Dの組とすれば、旗はA Bの先頭及びC D組の後尾者各一本宛之を携へること。



菱形旗送り競走

【實演】始めの令にてA列の先頭はC列の後尾より數へて第二番者にB列の先頭はD列の後尾より數へて二番者に、C列の後尾はB列の先頭より第二番者に、D列の後尾はA列の先頭より第二番者に各旗を渡し、而して其の位置に止まる。旗を受け取つた者は以上の方法に従ひ先頭及び後尾より第三番者に渡す、以下順次之に準つて行ふ。

【注意】(一)勝敗の決は循環旗送りに同じ、別に盲目にて行ふこともある。

第二一 十字旗送り

【準備】「用具」紅白小旗各一本宛。全生を紅白の二組となし、各組又二つに分れて圖の如く十字形を作り、各組の一番は小旗一本を持ち、組々味方相對向す。

【實演】合圖により各組の一番は、己が組の左側に添ふて後尾を回つて對向列の後尾に着いて旗を手渡しに、一人宛前方に送つて一番に到れば、其の一番は己が組の右側に添ひて、後尾を回つて對向列の後尾に着いて一人宛手渡しに旗を送つて二番に渡す、二番以下一番の如く行つて順次全體に及び、其速く終つた組を勝とする。(上圖参照)

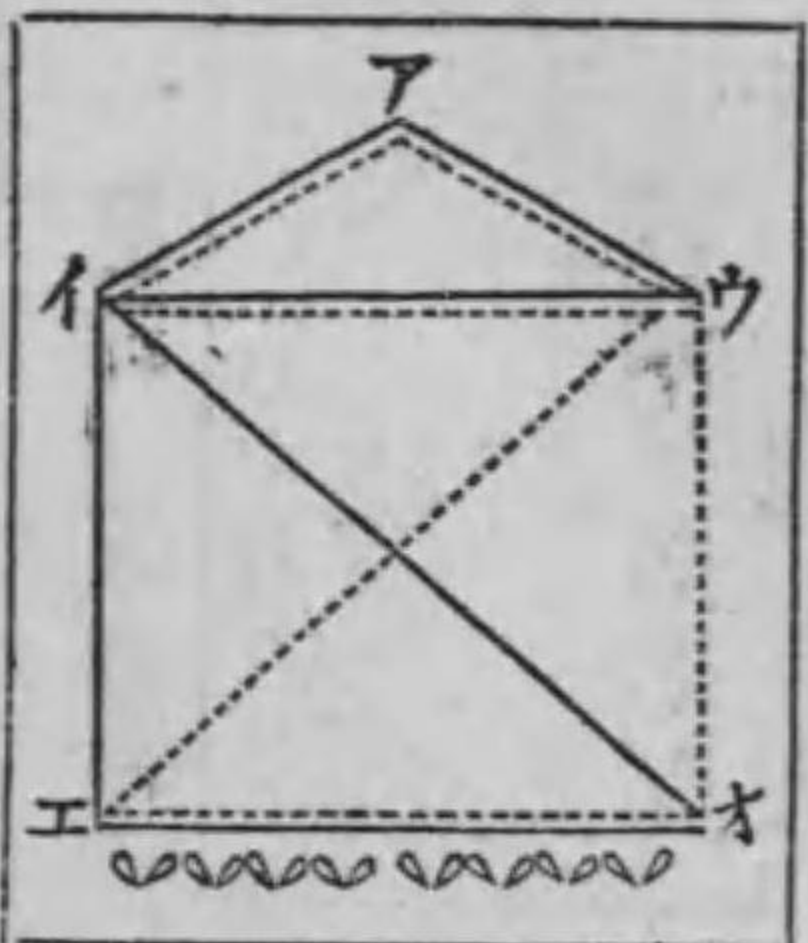


十字旗送り

【注意】 (一)前方の者出た時は、順次前に進みて後方に一人の餘地を作ること。(二)後方より前方に旗を送るには、一人宛側方よりなすこと。

第三 八幡遊び

【準備】「用具」紅白小旗、各一本宛及び大旗五本。漏粉器を以て圖の如き形を描いて、競争場となす(アイウエオ)點に大旗一本宛を立つ、若し圖を描くことが出来ない時は旗のみにて其通路面を示して全生を紅白二隊となし、A線上に一列横隊に整列せしめる。中央に位置せる兩組の先頭は旗を持つて用意をなす。



【實演】紅組の一番は、エ點より出發してウ點に到り、ウ點より、イ點及びア點を經過して、更にウ點を通り、オ點を経て舊位に復り、第二番者に持った旗を渡す、二番以下之に準つて行ふ、白組の一番はオ點を發してイ點に到りア點に達しウ點を経てイ點に戻り、更にエ點を経て舊位に復り旗を二番者にわたす、二番以下之に準つて行ふ。かくして速く走つた組を勝とする。(上圖参照)

【注意】 (一)経路を誤つた時は舊位に戻り更に出發すること。(二)経路の長短は適宜とする。

第三 循環旗送り

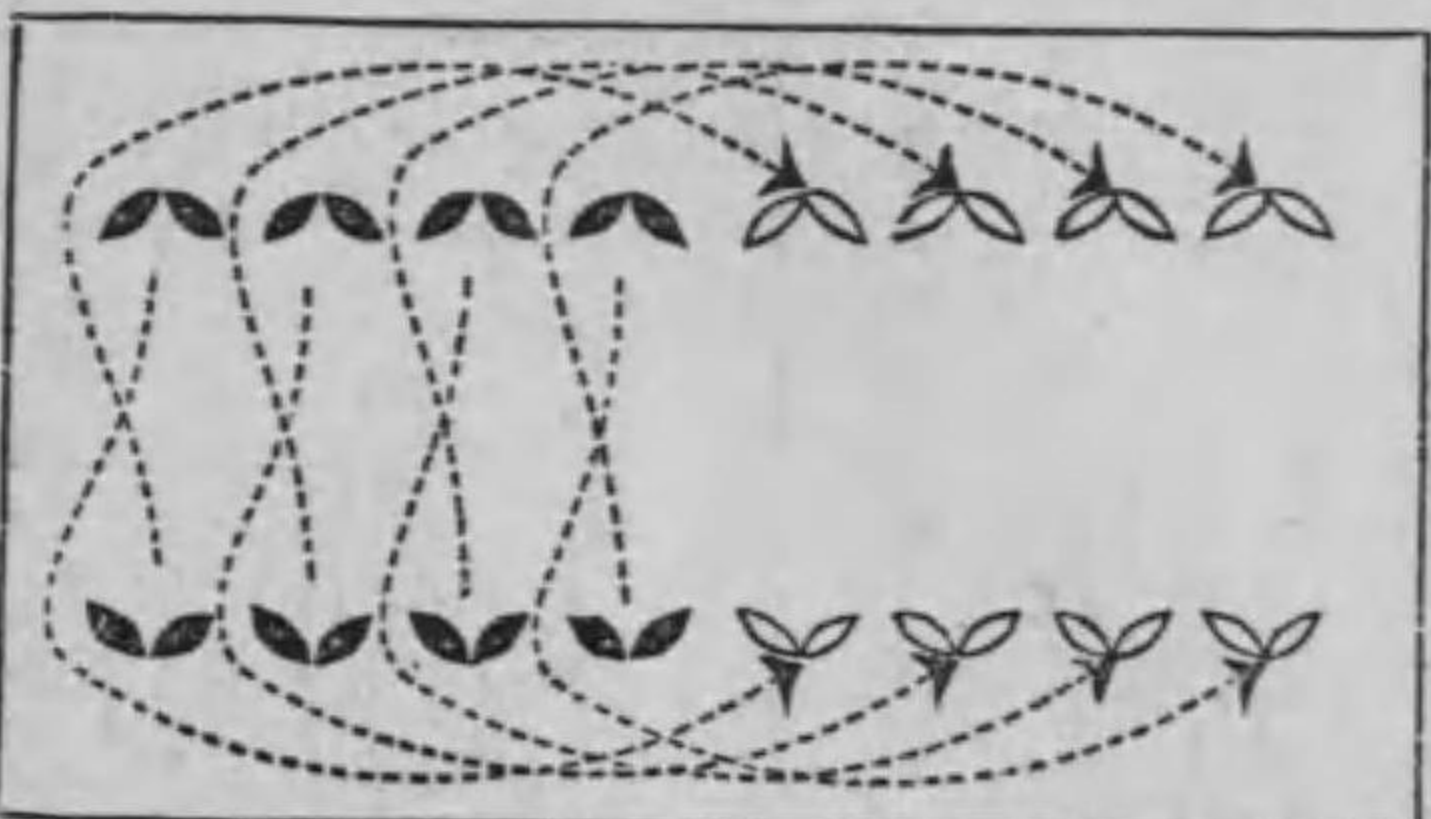
【準備】「用具」紅白小旗各四本。全生を紅白二組に分ち、各生圓心に向ひ、圓列を作らせる、圓列の中央紅組には紅、白組には白旗、四本を建つ、而して各組順數番號を付す。



【實演】始めの令を以つて各組の一番中央に進み、一本の旗を取り、舊位に復つて二番の背を軽く打ち、直ちに圓列の外周を左回して旗を舊位即ち圓の中央に置き舊位に復す。第二番は一番に背を打たれると同時に、中央に進み一本の旗を取り來つて、三番の背を打ち、更に圓列を左回して舊位に復すること一番の如くする。三番以下背を打たれると同時に順次走り出で、圓列を左回して舊位に復す、斯くの如くして最後生速く旗を舊位に復し終つた組を勝とする。(上圖参照)

【注意】 (一)旗を取るべく出る者と、旗を舊位に復すべく来る者と衝突せざる様注意するを要す。(二)旗の數に制限あり、故に先番者の走り方緩慢である時は後者は之を待たなければならぬ、従つて敗を取るに至る、故に各自力めて疾走せなければならぬ。

第二四 場所換へ旗送り



【準備】「用具」紅白小旗一本宛。全生を紅白二組に分ち、各組とも奇數偶數相對向した横隊を作る、旗は各組の一番生之を持つ。

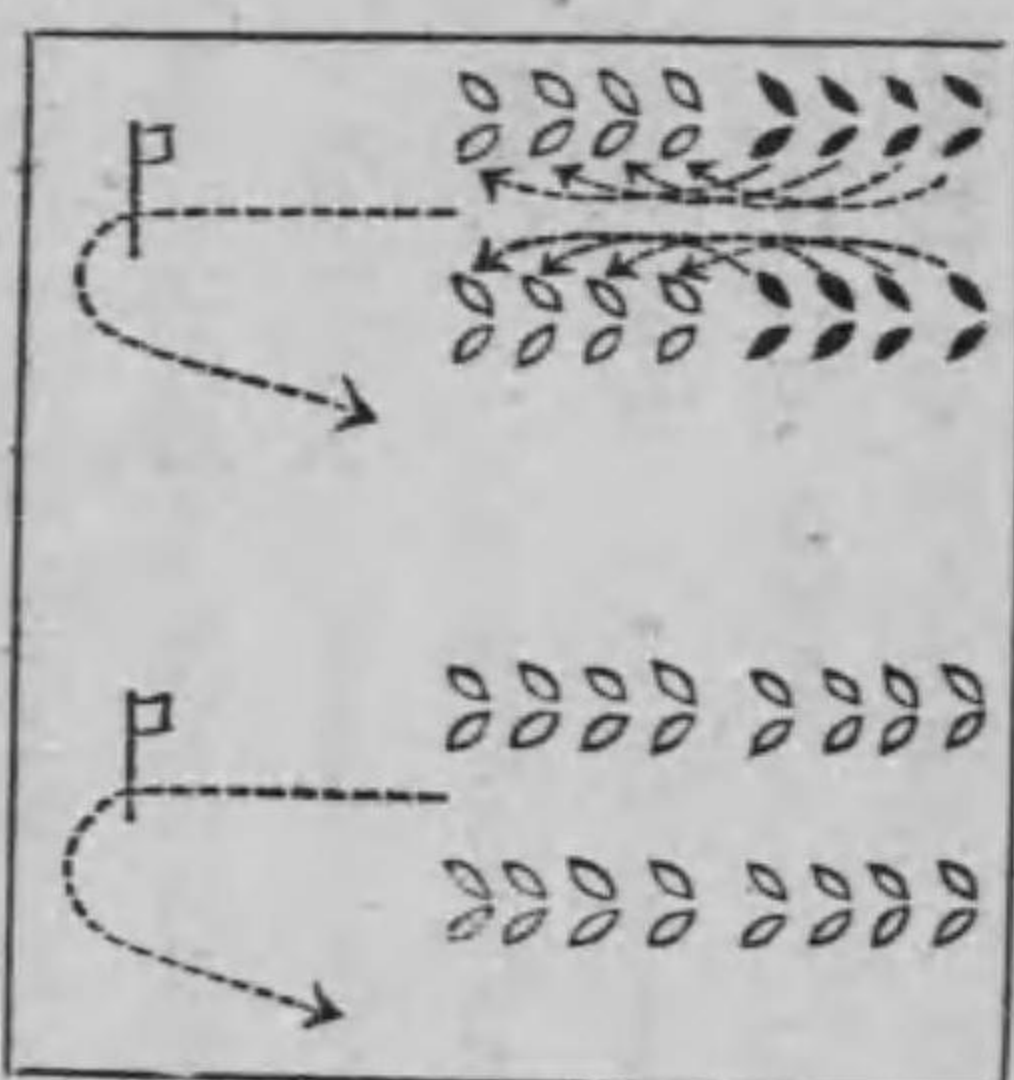
【實演】始めの令にて一番生は出で、旗を二番生に渡し、對岸の後列を通つて、其の列の後尾に着く、二番生は旗を受取るや、直ちに出發して之を三番生に渡して同じく對岸の列後を通つて其後尾に着く、三番以下之に準つて行ひ、最終生に至らば全く全生は以前と位置を異にする、斯くの如く最終者は其の位置を通過し、對向の中央に在り旗を高く差し上げ其の速さ方を勝とする。

【注意】(一)各生の間を小間隔若くは大間隔とし、各列の距離は二間位とする、但し其の場所兒童の年齢等によつて適宜に変更する。(上圖参照)

第二五 凱旋門 (其一)

【準備】「異色」の旗二本。甲乙二組となし、兩組とも小旗を以て畫せられた場内に於て、二列縦隊となりて内側の手を取りて高く上げる。

第二六 凱旋門 (其二)



【實演】合圖によりて兩組の先頭伍二人は手を放ちて進み、左生は左方に折れて縦隊の側に添ふて後尾に至り、高く取られた門下を潜りて已れの舊位に復り、直ちに止りて門を作る、同時に次伍の二人は速かに手を放ちて先頭伍の門を潜り抜けて左右に分れ、後尾に至りて同じく門下を潜り抜け、舊位に復り、先着者の如く圓を作ること、以下之に準じて行ひ一回速く廻り終りたる組を勝となす。

【注意】(一)門は成るべく高く廣く保たせることを要す。

【準備】「用具」異色の旗各一本。甲乙二隊各二列縦隊を編成し、旗に向つて整列させる旗と先頭との間は其列の長さの二倍以上たること。

【實演】始めの令にて先頭者二人は相對向して兩手をとり、門の形を作る、二番伍は之を潜りて直ちに左右に分れ、同じく兩手を取りて門を作る、三番伍は二つの門下を潜りて先きに又門を作る、斯くして四番五番順次潜りて前方な

る旗を一周し、歸途に於て圓を作り、順次間斷なく、或は門を作り、或は之を潜ること各二回宛行ひ後尾まで速く終つた組を勝とする。場所が廣い時は三回、乃至四回も門を作ることがあるだらう。(四四五頁挿圖參照)

【注意】(一)門は正確に作らなければならぬ、然らざれば潜るに困難にして従つて勝敗に影響するだらう、凡てに於て亂雑に附らざるやうに各自注意すること。

第二七 自轉車

【準備】「用具」異色旗三本。三列番號によりて三列横隊となし、各伍を一組となす、各伍は三人宛左足と右足とを連結せしめる、結びたる足と足との紐の長さは一尺位となして歩行の際解けない様になし、其前方適當の線上に旗を立てる、旗の數は組の數と等しくなければならぬ。

【實演】各伍は始めの令によりて出發し、能く歩調を整へて進み速く旗を廻りて出發線上に着くべし、之によりて其勝敗を決するものである。

【注意】(一)四人にても五人にても出来るけれども、人の疎へるに従つて危険であることを思はねければならぬ。

第二八 旗打戦争 (其一)

旗打戦争 (其一)

【準備】「用具」異色の旗二本及びゴム毬二個。總員を二軍に等分して、一軍をして外面向の連手一列圓陣を作らせ、その中央に旗を一本樹てる。

他の一軍には、騎兵二、三騎を作らせ、他の者は敵軍の圓陣の外に位置させる(任意のところでよい)、そして後ち、騎手に長さ七八尺位の繩を一本宛與へ、その一端にゴム毬を結び付ける。

【實演】「開戦」の令を以て、騎手は手に持つて居る繩の端にゴム毬を敵陣の中央にある旗に打ち當てようとつとめる、防禦軍は連手して圓陣を作つてる軍は連手したまゝ圓陣を凹凸して防禦する。攻撃軍の騎手以外の者は、敵陣を押し、騎手をして早く敵の旗を打たせようと助ける。斯様にして、押しつ押されつ、一防一撃してあるうちに、敵旗を打つたならば、攻防兩軍を交代させる。そして指揮者は、兩軍の開戦から旗を打つまでの時間を比較して勝負を分けるのである。

【注意】(一)騎兵の作り方は普通の騎馬に同じ。(二)騎兵が往々防禦者を打つことがあるから注意させるがよい。

第二九 旗打戦争 (其二)

【準備】「用具」同上。全員を二軍に等分し、各軍に騎兵三、四騎を作らせ、他の者は軍毎に

旗打戦争 (其二)

外面向の二列圓陣に列ばせて兩手を撃がせ、その内陣の中央に軍色の旗を一本宛樹て、そしてから各騎に旗を打つ繩(其一参照)を一本宛與へて互に敵陣の外に立たせる。

【實演】「開戦」の命があつたならば、騎手は内陣の外からして、手に持つてるところの繩を敵陣内の旗に打ち當てやうと攻撃する、内陣生は手を放さないやうにして防禦する、そして早く敵騎のために旗を打たれた方は負けである。

【注意】(一)其一の注意参照、(二)人数の多いときには、騎兵の数を増すがよい。(三)騎手に袋竹刀のやうなものを與へてやらせるのも一つの別法である。

第三〇 擬馬旗送り競争

【準備】「用具」紅白の旗各一本。全生徒を二組に等分し、各組を二列横隊に大凡十間乃至十五間を隔て、對向せしめ、列間の中央五間位を隔てて紅白の旗を立てる、而して各組生は同様に一二の番號を呼ばしめ之れを一伍となす(四人)、各伍の一番の前列生は、其儘兩掌を後にして少し後方へ伸す、一二番の後列生は同時に一步右側へ寄り、各外方の手掌を前にし少し後方に伸す、一二番の後列生は同時に一步右側へ寄り、各外方の手掌を前にし一番の前列生の手掌合せ、諸指を組み合せて、之れを鎧となし、又内側の手掌を下にし、同生の肩上に

平舉し、之れを鞍となして馬に擬し、二番の前列生を騎手となす。騎手は組により紅白の帽子或は鉢巻をなさしむべし。教師は紅白各々一本の旗を手にし、兩組の中間なる或る一端に位置す。

【實演】「用意」の令にて、騎手は各伍の後斜の方に向き履物を抜き、一番の前列生が二番に對する。内側の手掌なる鎧に片足を踏み掛け、鞍に腰を掛け又一方の鎧に踏み掛けるのである次に各組より順に番號をなさしめ始めの令にて各組の一番の騎兵は、教師の許に至り小旗を受け取り、所屬旗を一周して舊の位置に復し、第二番の騎手に渡す、第二番の騎手は旗を受け取り、所屬旗を一周し、第三番の騎手に渡す。以上の如くして最終の騎馬に至り、小旗を早く教師の手に渡した組を勝とする。但し競争中小旗を落した時は、騎手馬より下り之れを拾ひ再び其位置に乘馬し、尙演戲を續行するのである。又過つて所屬旗を倒した場合は、其の都度以上の要領にて、立直した後、演戲を續行するのである。

【注意】(一)演戲の受次をなすには、騎馬全く舊位置に復し、尙ほ元の方向に向き直つた後騎手は小旗を縦に立てた儘(柄を向ふにして渡す時は最も危険があるからである)渡す、次に受け取つた騎手は「進め」の號を下す、馬は騎手の號令あるまでは必ず進むことを許さぬ、以上の如くして演戲の受次をなす時は亂雑ならずして管理上最も便利である、且つ正確なる競争の結果を見ることを得るのである。

第三一 門潜り

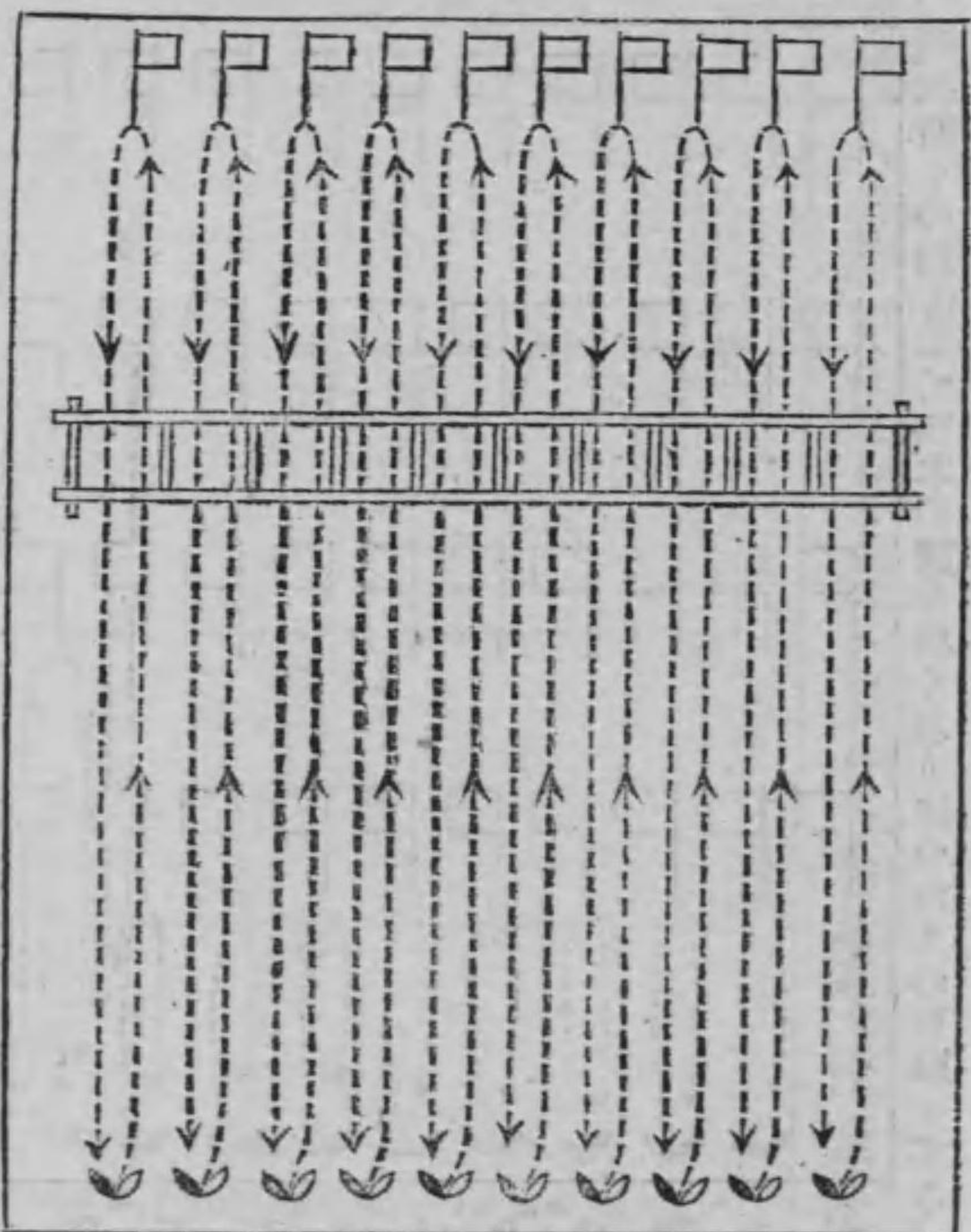
【準備】「用具 異色の旗各一本。全員を二組に等分して、各々二列横隊に列ばせ、二の番號を呼ばせて、四人を以つて一組とする。そして前方十數間の處に標旗を一本づつ樹て、列と標旗との中間に適當の距離を隔て、線二本引いておく。

【實演】「始め」の合圖で、第一組の四人は出發疾走して、先づ第一線の上で前列の二人が相對向して兩手を取つて高く舉げ、其の下を後列の二人が通り、更に第二線に行つて、後列の二人が手を擊いで、前列の二人がその下を通つて、終つたならば四人で逸早く標旗を廻つて歸る。第一組の四人が歸つたならば、次の四人が出發して、前のやうにして歸る。順次斯様にして、最終の組の四人が早く出發點に歸つた方を勝とする。

【注意】(一)標旗を巡つて歸るときに、再び同要領によつて門をくゞつて歸らせるやうにするのも一方法である。(二)漸次熟するに従つて、門をくゞらせる回數を増すがよい。

第三二 旗取梯子くゞり

【準備】「用具」梯子一、紅、白、黄、青、紫其他の色旗競争者の數だけ用意して置くがよい。一回の競争を十人位として出發線上に整列せしめ、其の前方五間位の場所に梯子を横になし、



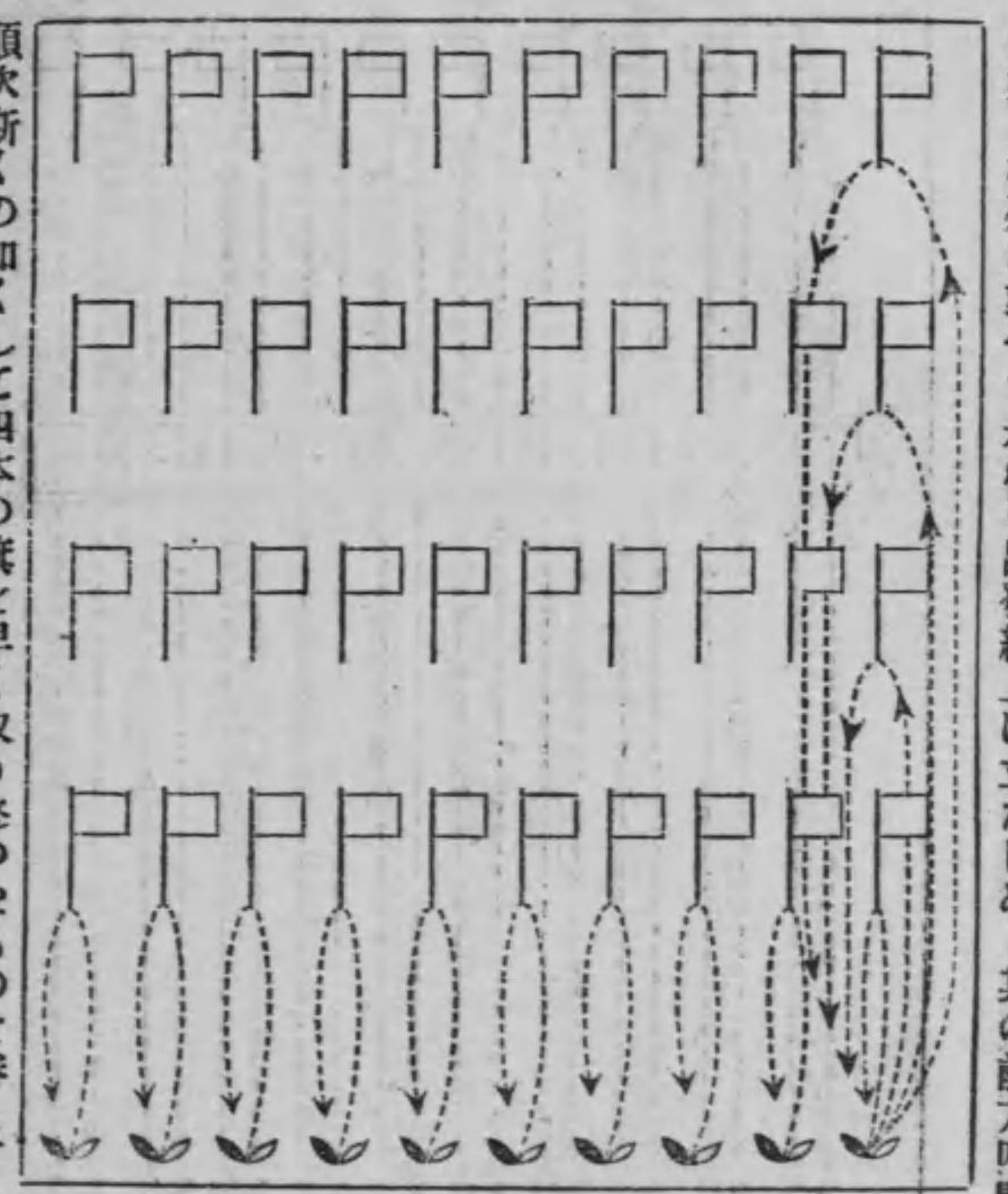
【注意】(一)下級生に課する場合は普通の潜り方、即ち頭をさきに入れて潜らせること。

其の兩端を杭に括り置き、更に其前五間の所に競争者の數だけ旗を立てて置く。
【實演】始めの令にて右競争者は出發線上を走り出たし、前方にある梯子の間を足を先きに入れて是れを潜り出で、前方にある旗を取り又梯子の間を以前と同要領にて潜り、早く決勝點に到着したるものを勝ちとする。(上圖参照)

第三三 旗取り競争

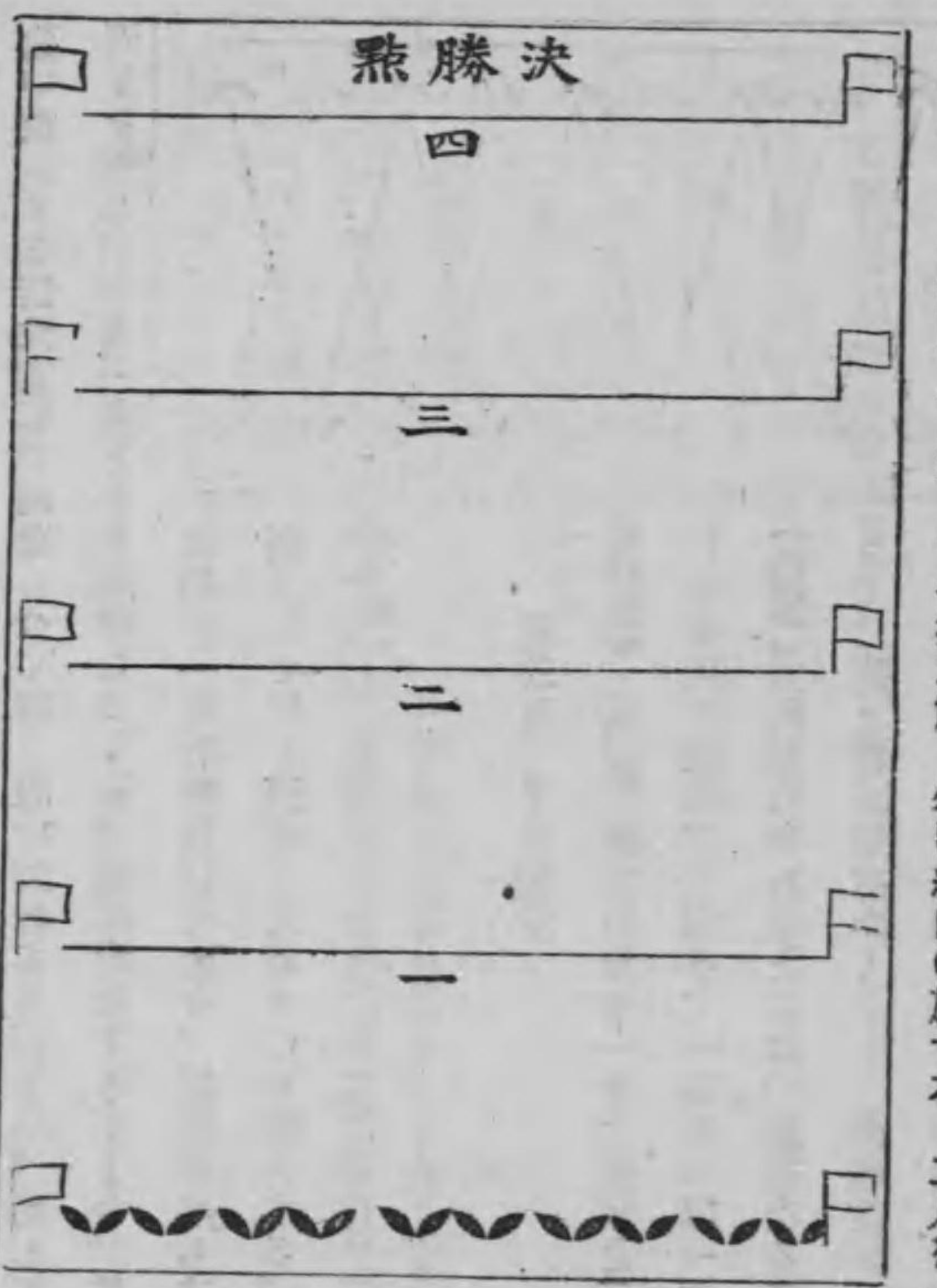
【準備】「用具」赤、白、黄、青、紫其の他の色旗一人四本宛、一回の競争者を十人位とし圖の如く横列に並べて是れを出發線上に立たしめ、其の前方四間の所に旗を立て更らに其の前方二間を隔てゝ立て、以上の間を隔てゝ四本の旗を立てて置く。

【實演】合圖の令にて出發線上を走り出で、第一の旗を取りて舊位に復り、其の旗を置き、更らに走つて行つて第二の旗を取つて又舊位に戻つて旗を置き、更らに走つて行つて第三の旗を取つて、又己れが位置に戻つて其の旗を置く。



順次斯くの如くして四本の旗を早く取り終つたものを勝とする。

第三四 變脚競走



並び中央の足首を縛して二人三脚となり、内側の手を互に肩に組み立て走り出だし、第一線に

第四章 旗を使用する遊戯

【準備】「用具」二人に對して手拭二筋、外に紅白の旗十本、二人を一組とし、一回の競争を七八組とする。先づ各組の生徒を出發線上に整列せしめ、二人に一筋づゝの手拭を渡して置く、そして圖の如く出發點の前方二十間を四分して、五間毎に繩又は線を引き、其兩端に旗を立て、置く。

【實演】始めの令にて各組の生徒は、二人相

到着するがよい、そして手早く手拭をとぎ各自左脚を後方に曲げ、足首の所を左手にて持ち途中放さざる様注意して跳躍しつゝ第二線に到着するがよい。而して各自己れの手拭を以て兩足を縛し、一人一脚となり跳躍しつゝ第三線に到着するがよい。第三線にて各組の或一人

は他の一人を脊負ひて走り、第四線即ち決勝點に到着するがよい斯くして早く到着したるものを勝とする。(四五三頁挿圖参照)

【注意】 (一)各動作を各區域間に於て確實に行はしむる様に注意し、若し確實に行はざる時は如何に早く到着するも敗とする。

第三五 千鳥競争

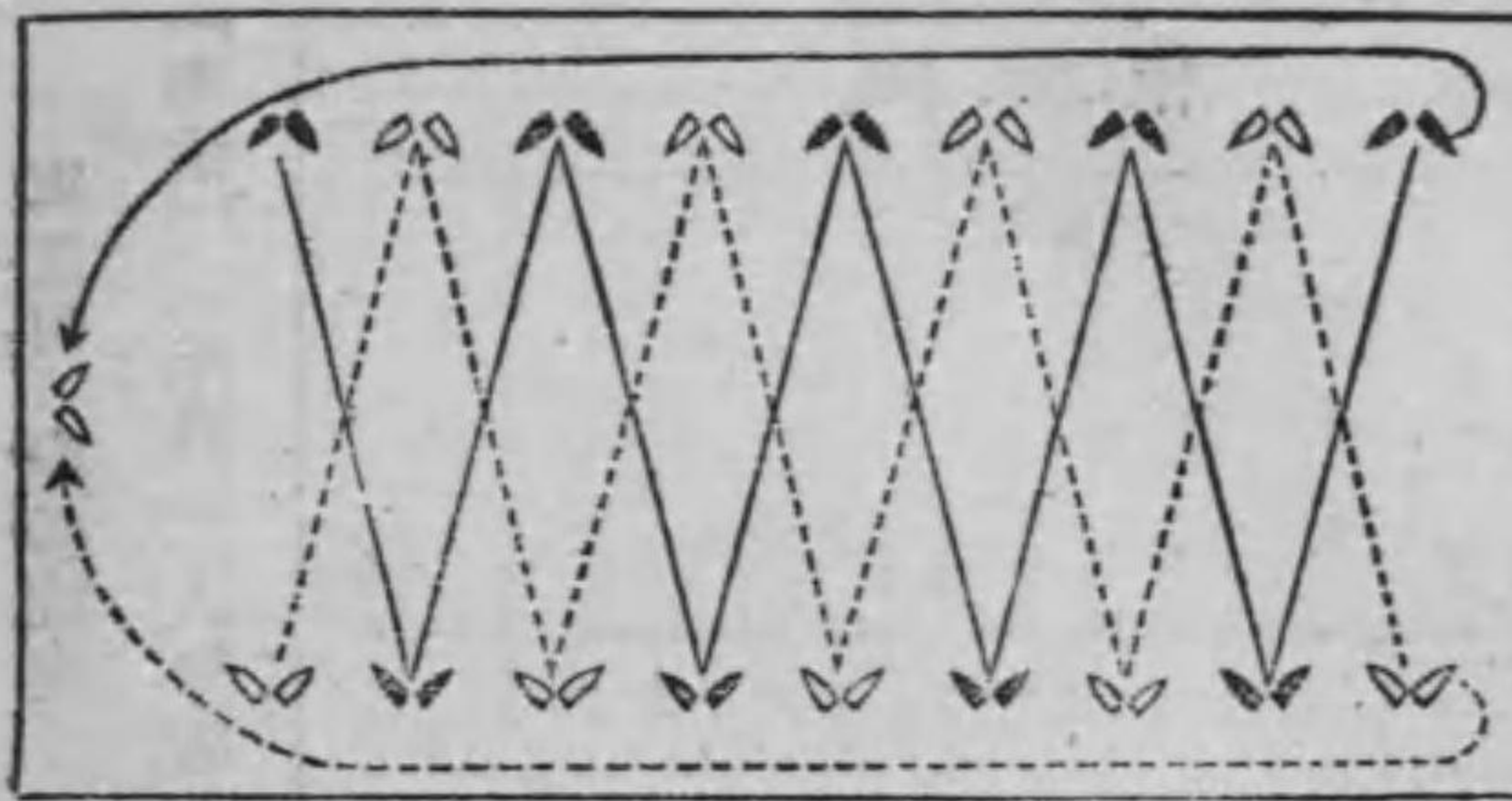
【準備】 「用具」紅白の旗各一本。兩列を三四間ほど隔て、對向せしめ交互に敵味方を配る、一番生に旗一本を渡す。

【實演】 開始の令あると共に、斜前なる自組の者の、傍に走り行きて、旗を渡す順次かくして、最後生が列の外方を經て、教師に旗を返すことの、遅速によりて勝負を決定する。(上圖参照)

第三六 騎馬競争

千鳥競争

騎馬競争



【準備】 「用具」紅白の旗十本。三人を一組とし、十組位を一回として行ふ競争法にして先づ一人の帯に他の一人は兩手をかけて馬を作り、他の一人是れに乗りて出發線上に立たせる、そして前方七八間の處に旗を立て、置く。

【實演】 始めの令にて出發線上を走り出だし前方の旗を一周して早く決勝點に到着した組を勝とする。

【注意】 (一)下級生に課する時は五人を一組として行はせるがよい。其組み方は一人の帯に他の二人兩手をかけて馬を作り、他の一人が是れに乗る。

第三七 旗取り

【準備】 全兒を紅白兩組に分ち、紅白の帽子を夫々被らせ、一定の距離を以て對向させる、而して大將に小旗を持たせる。

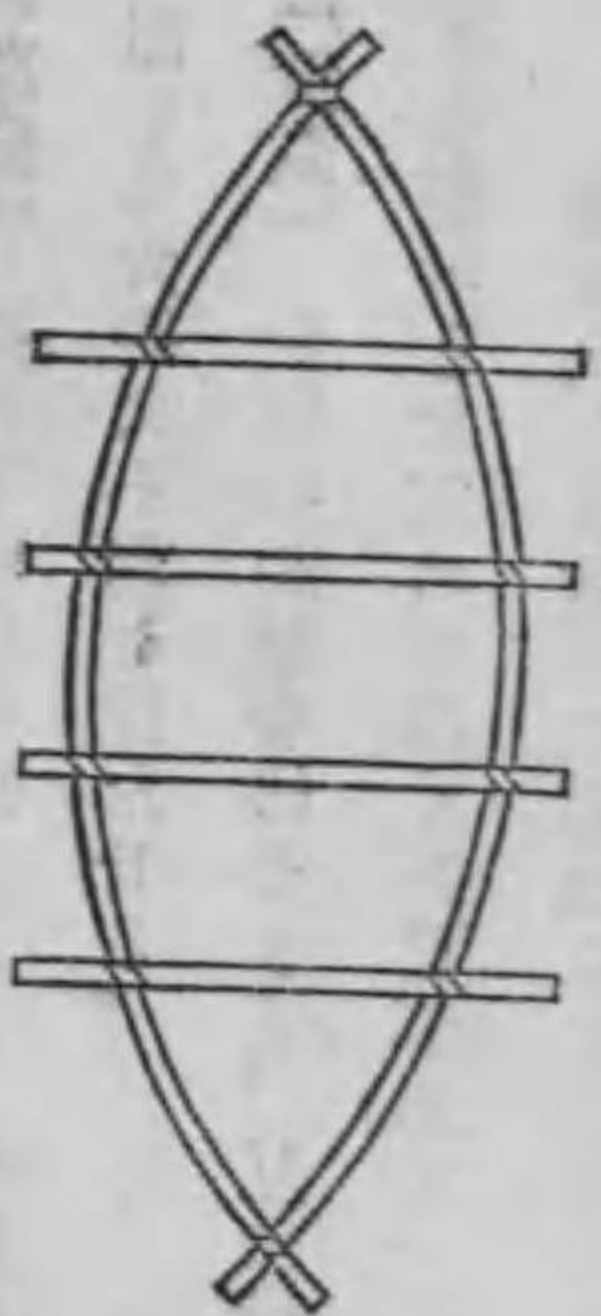
【實演】 教師の開始令によりて、互に敵の大將の旗を、奪はんこと努力する、相互に防禦者と攻撃者とを定めて置く必要がある、大將の旗を取つた方が勝とする。

第三八 軍艦進航競漕

【準備】 「用具」紅白の旗七本、及び圖の如き長さ九尺位の竹二本の兩端を括り其上に長さ三

軍艦進航競漕

旗取り



上より入り、両手に竹を持ちて是れを垂れ、軍艦に擬して圖の如く出發線上に整列せしめ、其前方約七八間の所に七本の旗を立て置くがよい、旗と旗との間を約一間と定む。

【實演】 始めの令にて各組の五人は、すぐ歩調を合はせて圖にある線の如く走り行きて前方に立てる旗との間を身體及び軍艦の竹等、旗に觸れざる様注意して一周し早く決勝點に到着したる組を勝とする。(右圖參照)

【注意】 (一)各組の生徒に色帽子を冠らして行ふがよい。

第三九 盲目旗取り競争

【準備】 「用具」一人に對して手拭一筋及び紅白の旗一本、全生等を二分して紅白の二組となし、各組を横隊になして是れを對向せしめ、對向せる間を約十二間とし、各組の前方約五間の所に各組の旗を立て、各自の手拭を以て己れの兩眼を覆はせる。

【實演】 合圖の令にて各組の生徒は出發線上を走り出し、前方に立てる己れの組の旗を一本取つて舊位に戻る、人員の全部が早く取つて舊位に戻つた組を勝とする。

【注意】 (一)全部終らぬても教師が適當と認めた場合には中止して是れを檢べて多く取つた組を勝としてもよい。(二)本遊戯は個人的遊戯としておもしろい。

第四〇 十字競争

【準備】 「用具」異色の旗各二本。演戦者をして四人一組となした數組を編成し、各組を或る一線上に大凡一間乃至二間を隔て、配置し、其後方に色旗を樹て、各組員は方形に直徑三尺位を隔て、對向させ、次に右向となり左手を出し、各自後ろの者の手を握つて十字形となり、而して其の前方大凡十間乃至十五間の處に各自の後旗同様の旗を後旗と對する様數本前旗を樹て置く。

【實演】 十字形になつた各組は「始め」の合圖にて、手を放つことなく出來得る限り速かに、前方なる各所屬旗を右方より一周して、舊の位置に早く歸つた組を勝とする。其他八人を一組にして行ふても可い、例へば四人一組の十字形になつた外翼の手に、他の四人一人宛左手を繋ぎ同方向に向はしめる。然る時は漸次組と組との間隔、即ち旗と旗との間隔も遠うさげ

なければならぬ。

【注意】

(一)競争中手を放つた者ある組、前旗を廻るには必ず一定の方向(右或は左)を規定したことを犯した組。競争中旗を廻る際に旗を倒した組。以上は幸に勝を得ることあるも、其規定を犯したと同時に勝敗を争ふの権利がないものとする。

第四一 背負ひ競争

【準備】

「用具」紅、白、黄、青の旗各二本づつ、全生徒を四等分して各組を縦列に整頓せしめ、縦列と縦列との間を一間半とし、各組の前方五間の所に旗を立て、到着標となし、出發點にも同様に旗を立て、各組の先頭は第二番生を負つて出發線上に立つ。

【實演】

始めの號令で各組の先頭は二番生を負つたまゝ走つて行つて、前方の到着點に達することに努める、而して到着點に達した時は負ふさつて居た二番生は直ちに出發點に戻り、三番生を背負つて走つて行つて到着點に達する、三番生は又出發點に戻つて次番者を負ふのである、斯くの如く負ふさつては又次のものを負ひて、全生徒が早く到着點に達した組を勝とする。

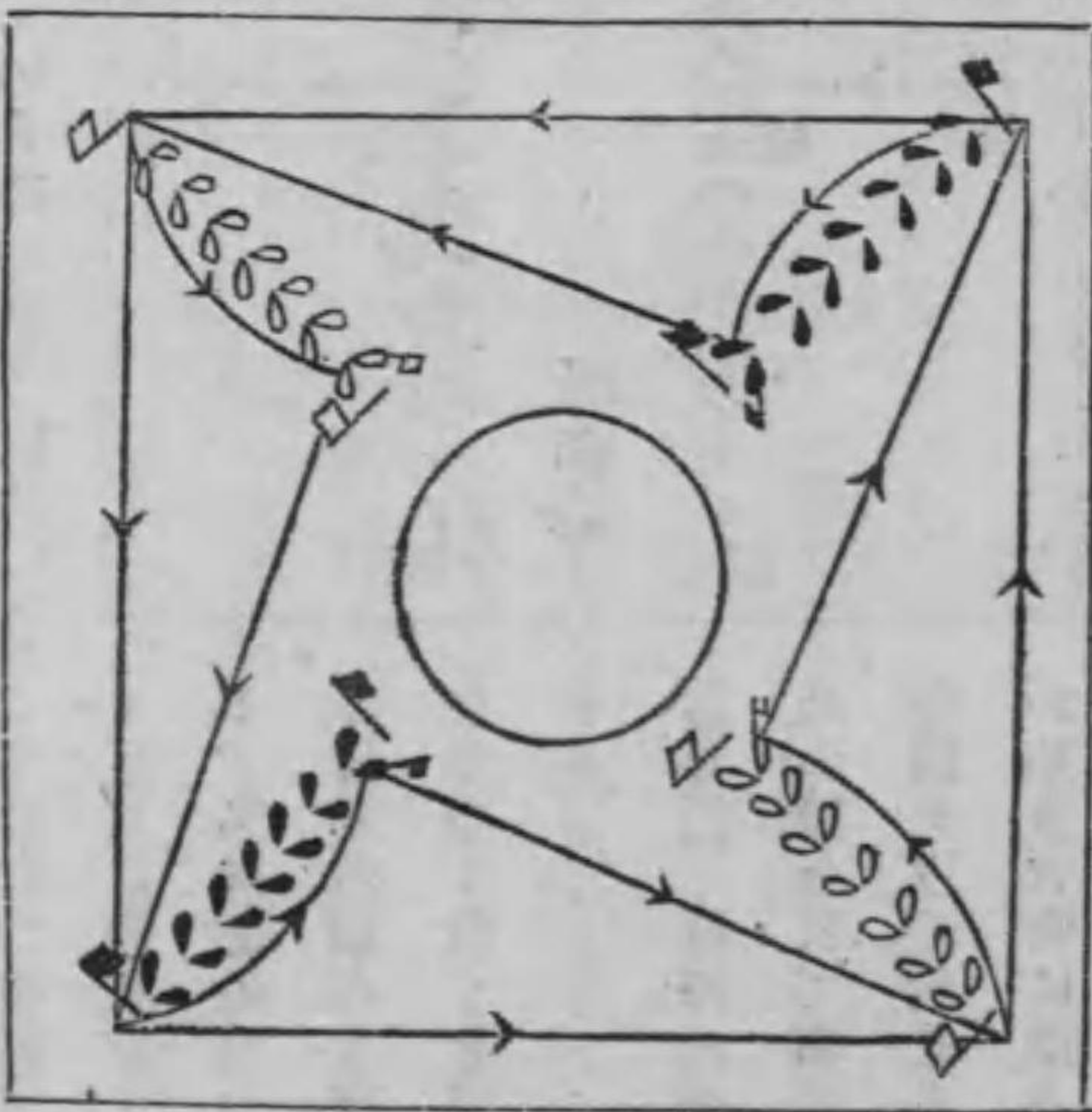
第四二 旗送り競争

旗送り競争

【準備】「用具 異色の旗各組數の倍數。全生徒をして數組に等分し、演戯場の中央に直径一

間乃至二間の圓線を畫く。而して各組を一行縦隊に擧手の間隔を取り。各一番生をして圓線の外方一尺位の所に、圓の中心に向ひて起立せしめ、組により異色の小旗を一番生に持たしめる、又各列の前後に所屬色の旗を樹て置くこと。

【實演】「始め」の令にて旗を持つて居る各一番生は右隣組の後旗の外圍より全部の後旗を一周し、自己の組の右側より舊の位置に復すると同時に、小旗を二番生に渡す。二番生は旗を受け取ると同時に一番生の走りし途を取りて逸走し、舊の位置に復し三番生へ渡す。斯くの如くして末番生迄早く終つた組を勝とする。(右圖参照)



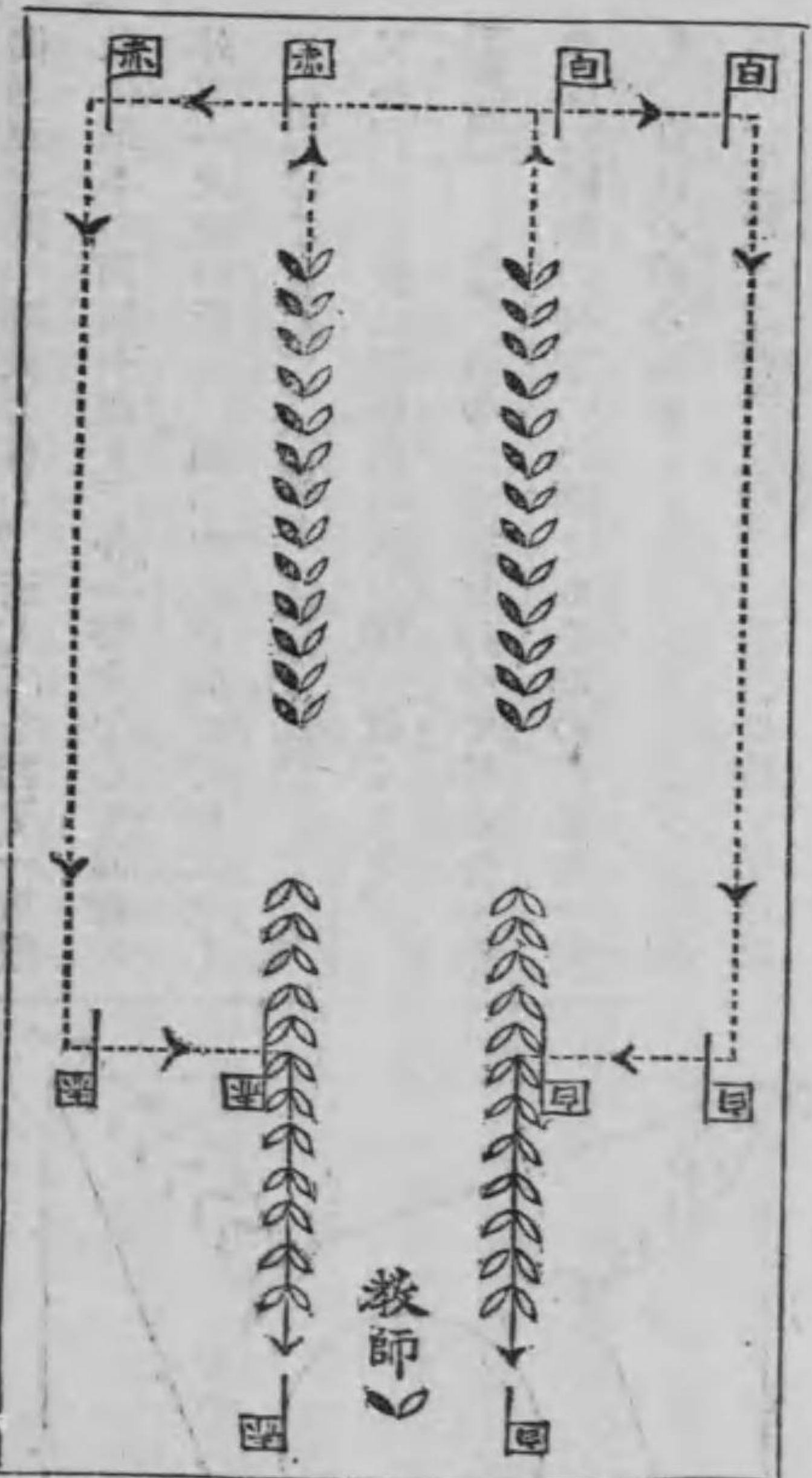
【注意】

(一)競争中順次競争を續行するに際し、小旗の受け次ぎをなすには球竿を眞直にして手渡にすること、必ず投げ渡すが如きことなからしめざるがよい。

第四三 團體方向變換競争

四六〇

【準備】「用具」紅白の旗十本。生徒を二等分して紅白の二組とし、各組を一行縦隊に整頓せしめ、互ひに兩手にて前のもの、後帯を擔つて出發點に立たせる、而して圖の如く各組の先頭生より前方及び後尾のもの後方約二間を隔て、その其組の旗を立て、それより横に二間隔て



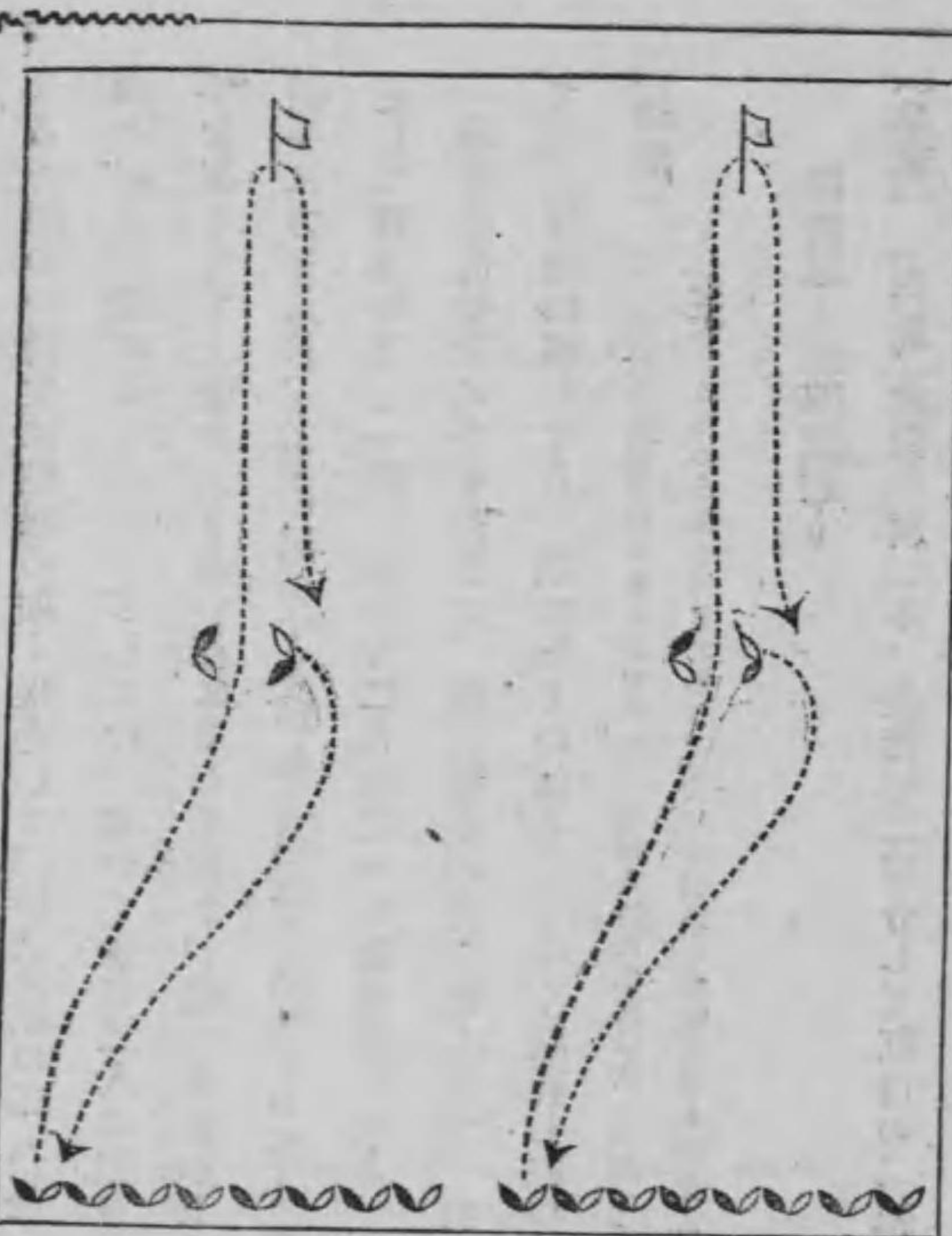
、更らに旗を立てる、又教師の立つて居る右側にも旗を立てて置くを要する。

【實演】教師の始めの號令にて圖の點線を以て示せるが如き方向に進みて早く教師の兩側にある旗のもとに整列するのである、即ち早く方向を全く變換をしてしま

つた組を勝とする。(四六〇頁挿圖参照)

【注意】(一) 競争者中若し手を帯より放したるものがあつた時は如何に早く方向を變換し終つても敗とする。

第四四 水車廻轉競争



【準備】「用具」紅白の旗二本、全生徒を二等分して紅白の二組となし、各組を圖の如く横隊に整列せしめ、其前方約五間の所に各組より二人づゝ取り出だして、指と指とを組み合わせ手手繋いで立たしめ、それより更らに五間を隔て、紅白の旗を立て、置く。

【實演】始めの合圖にて整列

四六一

せる各組の一番生は點線の如く疾走して、已れが組の二人立てる所に行き上體を前方に届け、頭を兩人が繋げる手の間にさしこむ、立つて居る二人は繋ぎ合へる一方の手を低く、一方の手を高くして上體の入り易い様になして置き、他の生徒が上體を屈げて頭を入れると同時に両手に力を入れ、水車の廻轉するが如く迅速に廻轉するがよい、廻轉された一番生は更らに疾走して前方の旗を一周し來つて二人の立つてゐる所に止る、同時に二人の中一人は圖の如く一番生の舊位置に走り行き、第二番生の背を軽く打つ、打たれた二番生は直ちに走り出して前と同様の事をする、順次斯くの如くして早く廻轉し終つた組を勝とする。(四六一頁 挿圖参照)

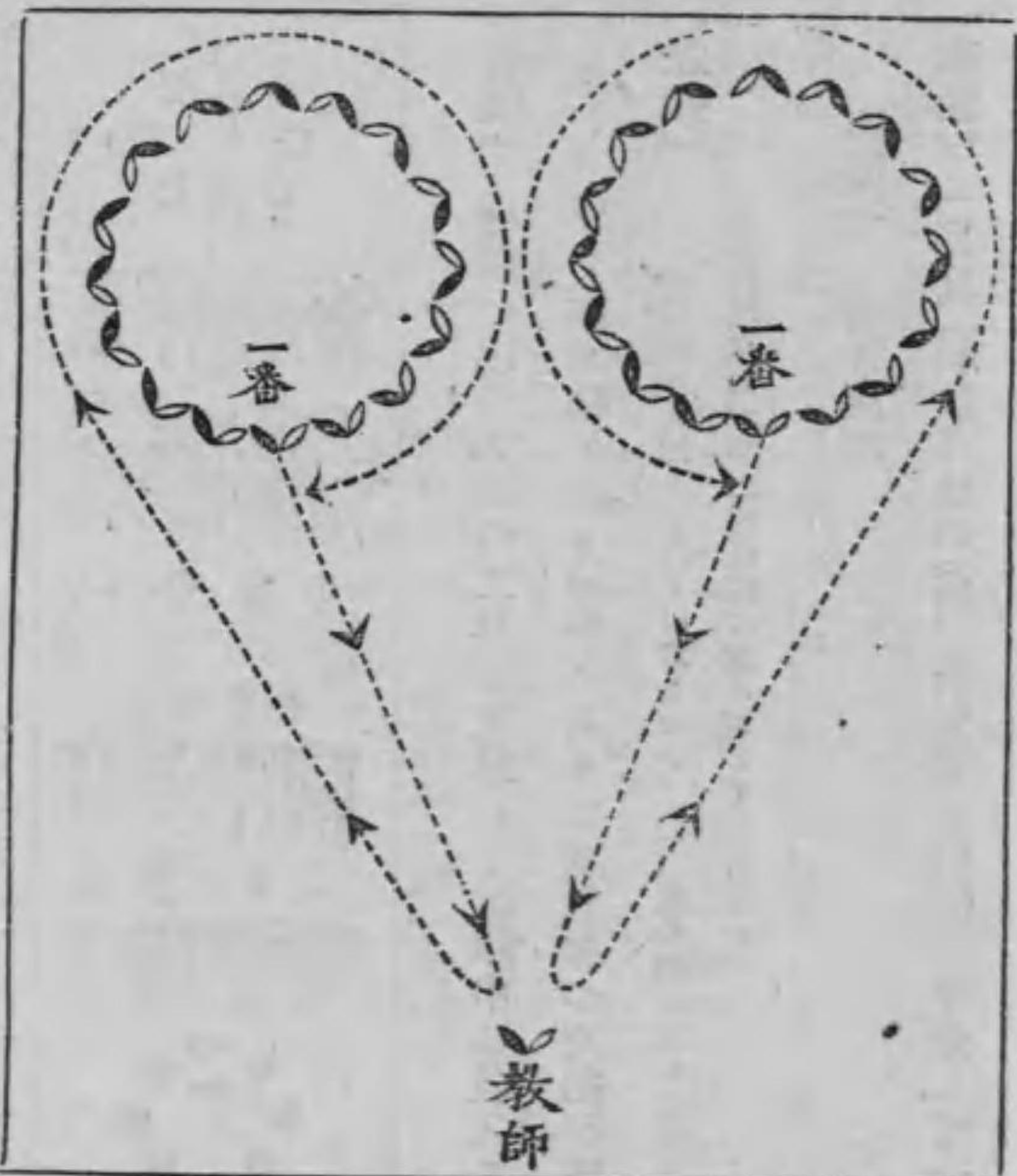
【注意】 (一) 競争の説明中にもあるがやうに、廻轉された生徒は旗を一周して來た後は、中央に立てる二人の中或一人を交代するものと知るべきである。(二) 本競争は危険であるから下級生には課さぬことにしたい。

圓陣旗送り

第四五 圓陣旗送り

【準備】 「用具」紅白の旗二本、生徒を二等分して紅白の二組とし、各圓陣を作りて内方に向はしめ、大間隔に整頓をせしむるのである。

【實演】 教師の始めの號令にて各組の一番生は教師のもとに走り行つて已れが組の旗を取り、圖に示せる點線の如く已れの組の圓の外方を一周して舊位に戻り、其の旗を二番生に渡



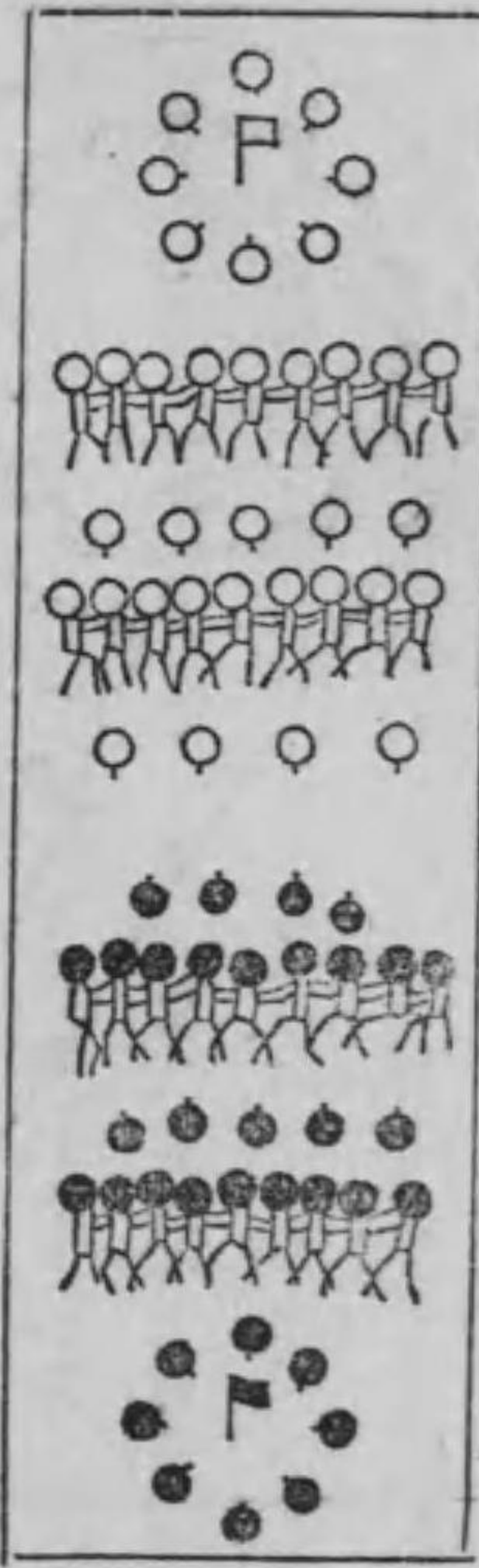
【注意】 (一) 競争の進むに従つて不知不識兒童は圓陣を小さくするの憂ひがあるから此の點に十分に注意することを要する。(上圖参照)

第四六 要塞攻撃

要塞攻撃

第四章 旗を使用する遊戯

【準備】「用具」紅白の旗各一本、全児童を紅白兩組に等分して相對向せしむ、距離は十五間となす、陣の仕組は圖に示すが如く最も先きは數人の工兵、次ぎは人數の三分の一を以て横隊となし、開脚姿勢にて脚部を組み合せ密接して並ぶ（鐵條網）次ぎは數人の防禦を横隊と



して置く、次ぎは又鐵條網、最後方には組の三分の一の人数を次て兩手を繋ぎ合せ圓形を作り中央に旗を立て、之を圍む。

【實演】合圖を以て先頭の工兵が突進して敵陣中に破入る、防禦隊は破らしめざるやうに之を防ぐ、早く鐵條網を破り陣中に入りて旗を奪つた組が勝とする。（上圖参照）

【注意】（一）鐵條網外を通りて入るは許さない。（二）鐵條網は其の位置を離るゝことを許さない。（三）児童數少ないときは防禦隊及び第二鐵條網は設けざるもよろし。

屈伸跳躍

第四七 屈伸跳躍

【準備】「用具」組數だけの旗、全児童を數組に等分して一列の縦隊となさしめて組の間は一

間半とす、各組とも開脚して膝を半屈し、上體を前に屈む、前後生の間は約二尺五寸。列の長さの二倍を距て前方に組數丈の旗を立つ。

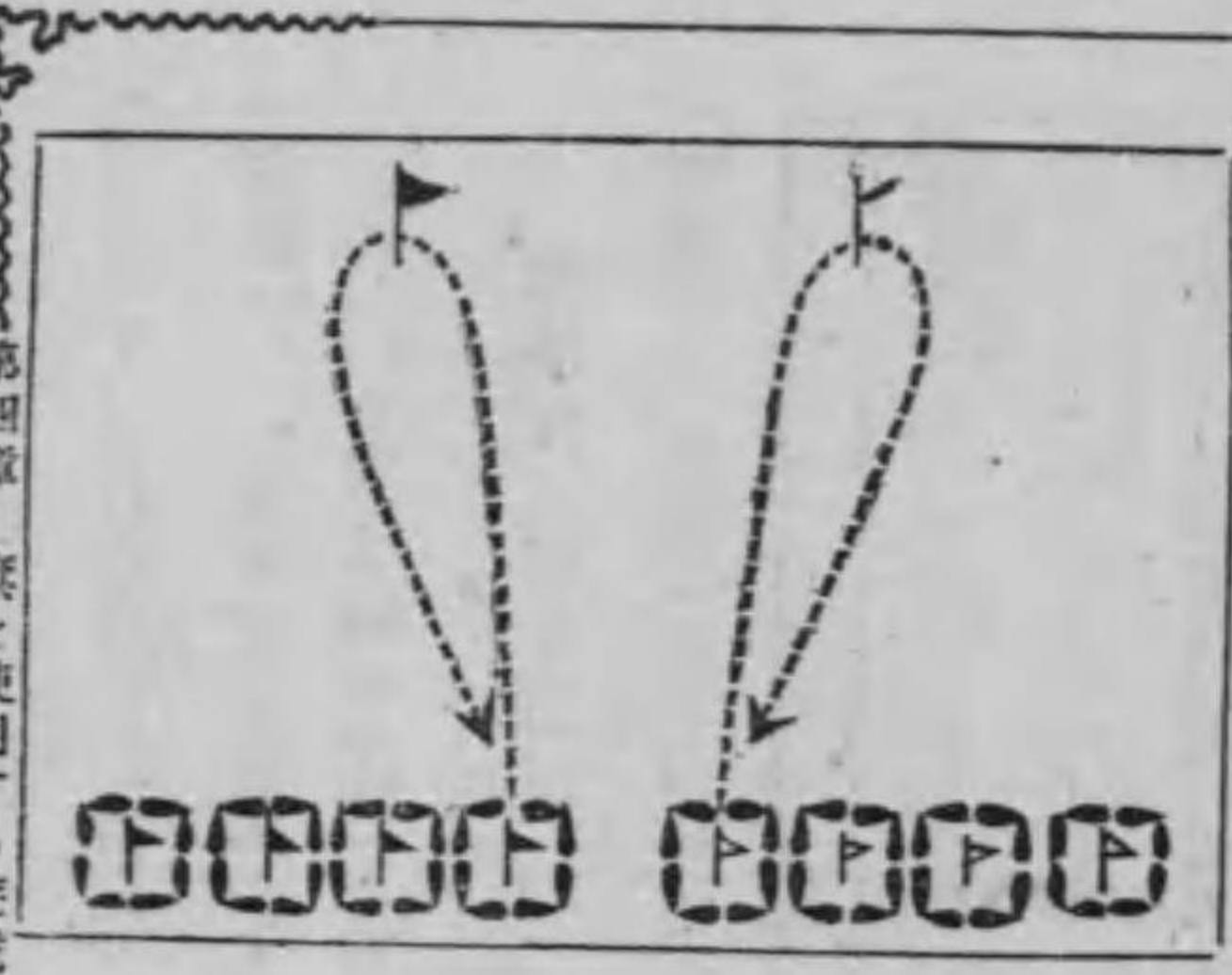
【實演】合圖によつて後尾生は前生の袴下をくぐり、次に背上を飛躍し、次には袴下、其の次ぎは背上と交互に行ひ、一番生の前に達して開脚して上體を前屈す、斯く順次に行ひて最後に一番生がなし終りて前方の旗を取る早く旗を取つた組を勝とする。

【注意】（一）前後の距離は一定を保ちて伸縮してはならない。（二）袴下次ぎは背上と此順序は間違へてはならない。

第四八 旗士遊び

【準備】「用具」紅白小旗二本宛。全生を別ちて紅白二組となし、各組は五人宛にて旗士を作つて一線上に並ぶ、其の前方に紅白二旗を立てて兩組に對す、各組の先頭たる旗士は一本の旗を持つこと。

【實演】始めの令を以て各組の先頭旗士は步調を揃へて進み前方の旗を左右回して復り、次ぎの旗士に旗を渡す、受取つた旗士は先頭旗士の如くなして次に遂に全部速く終つた組は旗を教



第四章 旗を使用する遊戯

旗士遊び

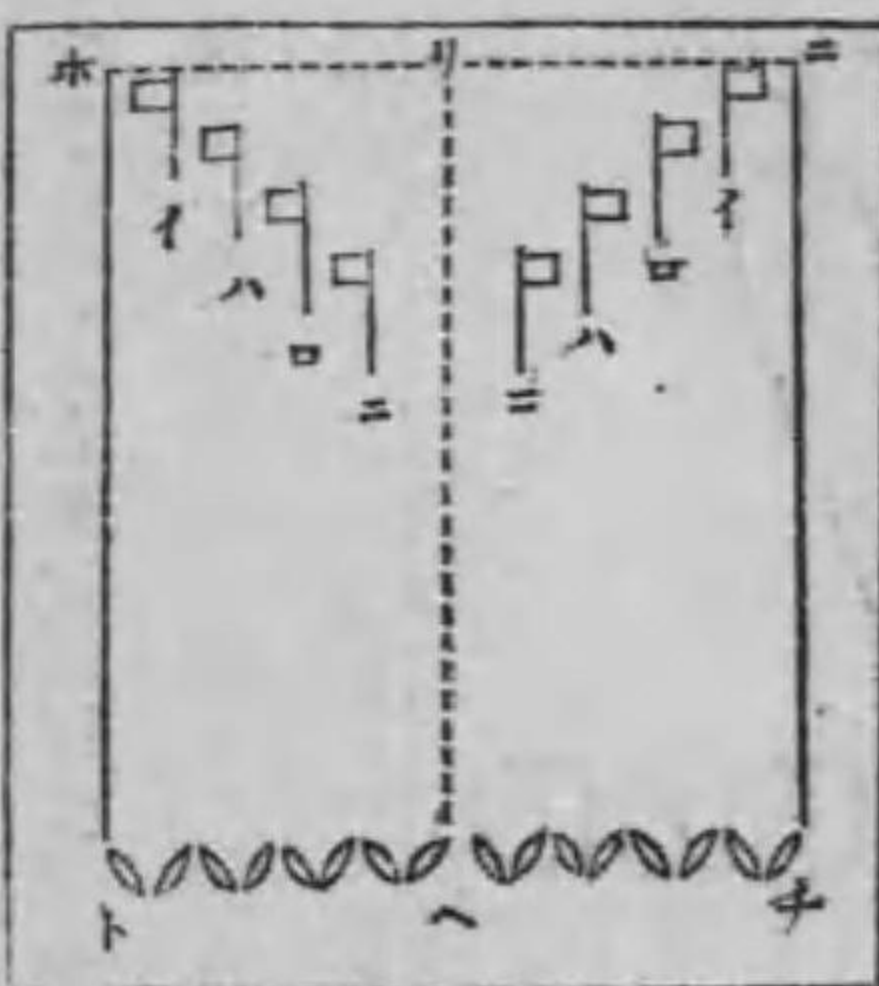
師に渡す、其の渡した方の遅速によつて勝敗を決する。(四六五頁挿圖)

【注意】 (一)旗士は四人連手した中に一人入るものであつて、中央生が旗を持つがよい、走る際連手を放ち、又は圓形を失ふてはならぬ。

聯軍遊び

第四九 聯軍遊び

【準備】 「用具」海軍旗陸軍旗各一本、丈夫なる紐人數の二分の一、及び境界旗若干。奇數生を陸軍とし、圖にあるが如くの線に偶數生を海軍となして、(ト)の線上に整列せしめ、奇數生、偶數生に紐一本宛持たせる、而して前方(イニ)の斜線上に陸軍旗を、(イニ)の斜線上に海軍旗を立てる、又圖の如く(ヘリ)に境界旗を置き、(トチ)より(リ)に通ずる直線を引く。



【實演】 始めの令にて各生は疾走して各自所屬の旗を取り、陸軍生は(イロ)海軍生は(ハニ)の二旗の外側を廻つて(リ)に到りて兩軍相合す、此時速きは速き者と聯合し持ちたる紐にて二人三脚となり、(ニホ)を過ぎ(トチ)の決勝線に入るものである、其の速き者より優劣を定める。

【注意】 (一)旗は成るべく高く持たせること。(二)聯合したる後も之を携へる。(三)個々の競争なれば審判に注意すること。

取換競争

第五〇 取換競争

【準備】 「用具」異色の旗各一本全員を二組に等分し、更に各組を二等分して巨離十數間を隔て、一列横隊に列ばせて相對向させる(組と組との距離は一、二間位でよい)。そして後ち、各組の中央に一線を畫いて取換線を定め、それから兩組共に兩列の一番生に小旗を一本宛與へておく(旗は可成色の異つたものがよい)。

【實演】 始めの合圖があつたならば、各組の一番生は出發して、中央の取換線の處に行き、自分の對者と互に小旗を取り換へて直ぐ舊位に復り、二番生に小旗を渡す。二番生は小旗を受け取つたならば直ぐ出發する。順次斯くの如くして、對者と旗の取換をして、最終生が早く出發點に歸つた方の組が勝である。

【注意】 (一)取り換へる物は小旗でなくても、啞鈴、球竿、提棒、帽子、澤鞋等の何れでもよい。(二)品物を交換するときは丁寧にさせること。(三)各組の距離は兒童の體力によつて決めること。

第五章 帽子を使用する遊戯

第一 帽子取り (其一)

【準備】「用具」紅白の帽子學生數だけ。兒童を紅白兩班に別ち、紅若しくは白の帽子を夫々に被らせ、一定の距離に對陣させる。

【實演】教師の開始の合圖と共に、互に敵の帽子を、奪ひ取らんことを争ふ。斯くして數分間経てから、終止の合圖をなし、夫々陣屋に歸らせ、奪つた帽子の數を調べて多く奪つた組が勝となる。

【注意】(一)帽子の奪はるゝを防ぐために、自分の手を自分の帽子に觸れてはならぬ。此遊戯の、男兒に限るは無論である。此遊戯は方法簡易にして、然も活動的であつて男兒の遊戯中の遊戯として理想に近いものである。

帽子取り
(其二)

第二 帽子取り (其二)

【準備】「用具」前同上。全兒を紅白に分ち、各組の帽子を被らせ、なほ大將を定めて、大將には能く判別し易き帽子を被らす。

【實演】開始の合圖によりて、兩班相互に入り亂れ、敵軍の大將の帽子を奪はんことを努め

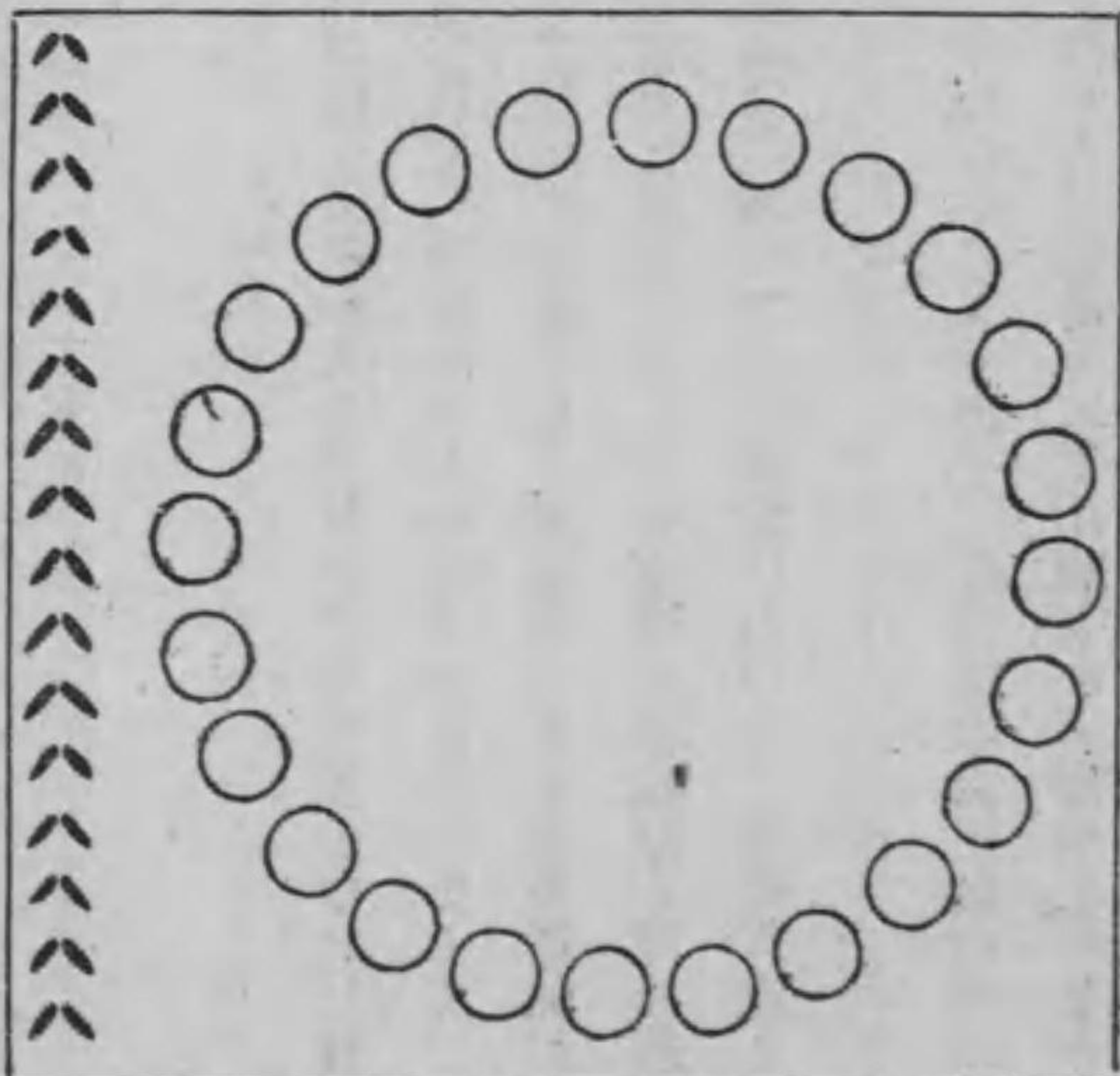
る。斯して、早く其望を果した組が勝になる。但し其間に於ても、互に帽子を奪はれた者は戰鬪力を失つたものとして競争(攻撃)することは出来ぬ。

【注意】(一)勝敗の容易に決せざる場合には、終止の合圖をなし、兩陣に引き揚げさせ、個々に奪ひたる帽子の數の多寡によりて勝敗を審判する。

第三 帽子奪ひ競争

【準備】「用具」紅白の帽子各組數の人員だけ。全生徒と紅組白組の兩組に等分し、組により紅及白の帽子を被らしめ、一見其敵味方なることを識別し易からしめ、而して遊戯場の或る區域を限り其兩側に對向せしめる。

【實演】「始め」の令にて、一同自己の帽子に手を觸れることなく、各々出陣をなし、敵味方互に入り亂れとなり、自己の帽子を敵より奪はれない様にすると同時に、敵の帽子を奪はん



帽子奪ひ
競争

ことを努める、但し帽子を奪はれた者は直ちに域外に出るがよい、以上の如くして一方の組員が全滅する迄戦はしむるがよい。(四六九頁挿圖参照)

【注意】

(一)本戯は動もすれば、亂暴の所爲を引き起すの慮ないでもない。故に演戯開始前に於て之等のことに付充分注意して置かなければならぬ。人を倒した者ある時は行爲の如何を問はず、無論演戯中止を命ずべし。又一名の教師にては監視の及ばざる時は肩章をなしたる監視者を、生徒中より演戯者の多少に応じて數名を出すからう。

第四 帽子被せ競争

帽子被せ競争

【準備】「用具」異色各組の旗四若しくは五本及び帽子各組の人員數だけ。遊戯場の中央に旗を樹て之れを中心として、徑一間乃至二間位の圓を書き、全演戯者を四等分或は五等分して、各組の一番生にて圓線の等分點に位置せしめ、其他の者は組々に一番生の後方に舉手間隔を取り一列側面縦隊となし、各列の後尾に異色の旗を立てる。而して各縦隊は後尾旗と圓心旗との中間に一直線に整列し、各組の一番生は圓線の等分したる、位置にあつて、各後尾旗と同色の帽子を被らせるがよい。

【實演】「始め」令にて各一番生は帽子を被つた儘列の左方より出て、各縦隊の後尾旗の後方を通り、舊位置なる自己の組の二番生へ帽子を被せる。二番生以下は順次に一番生が列を一

周する間に一歩づつ前進し、一番生の空位を占める、一番生は二番生に帽子を被らしめ、自己の列の右側より、列の後尾即ち後尾旗の前に位置する、二番生は一番生が被らしめた帽子を自己の手を以て直すことである。其儘一番生のなしたる要領に従ひ、三番生に帽子を被らしめる、列生は二番生が全列を一周する間に、一歩前進して其空位を占め、二番生は列の後尾即ち後尾旗の前、元が一番生の後方に位置する、以上の如くにして列生の數だけ、演戯回數を行はしめる時は、演戯開始前の通りに位置することを得るのである。而して最終生が早く位置に復した組を勝とする。

【注意】

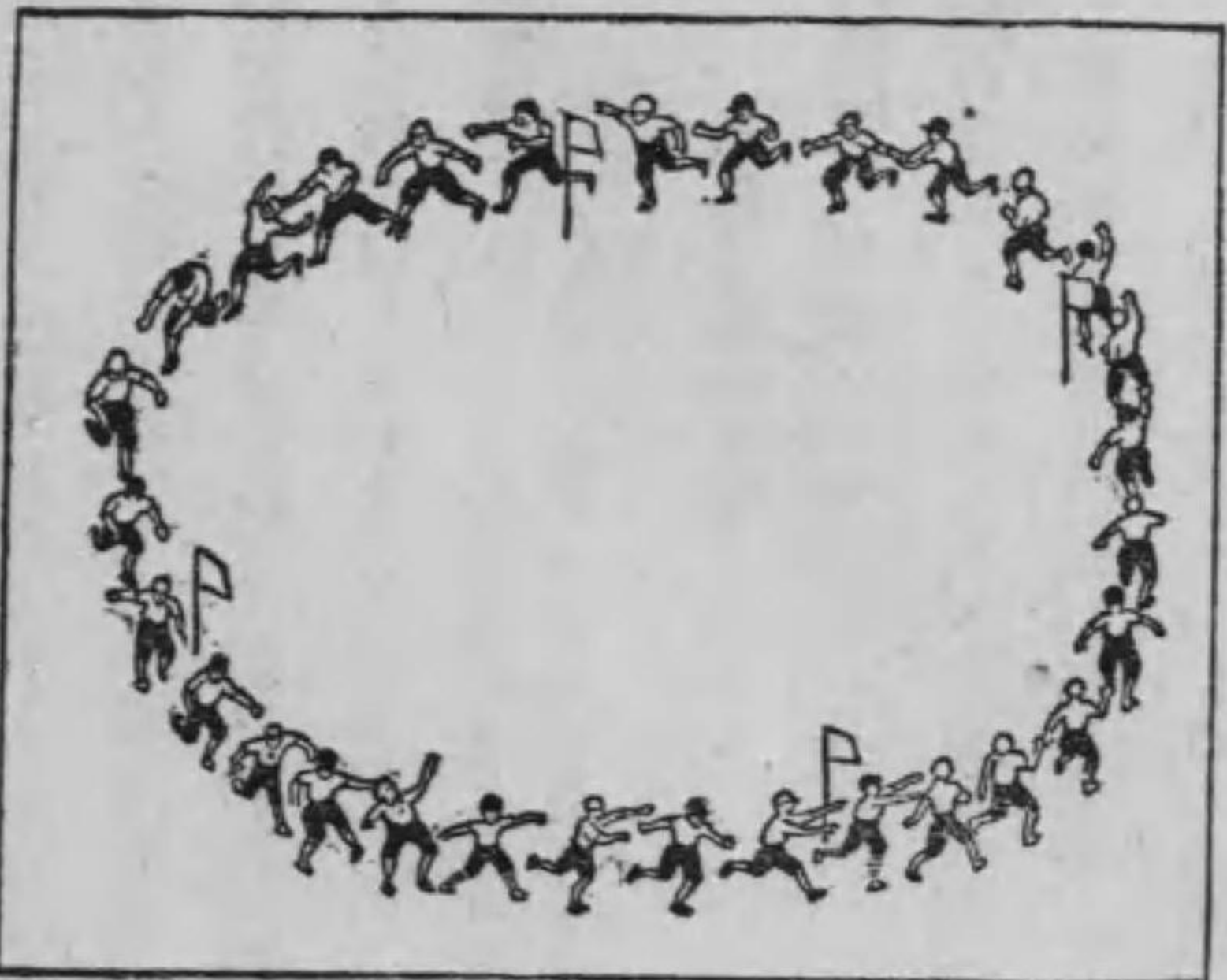
(一)途中にて帽子を落した時は、其儘各列一周した後、徑路を取り之れを拾ひ、然る後次の者に渡す。又競争中後尾旗に觸れ倒した時は其都度完全に立て直した後、尙競争するのである。

第五 追かけ帽子取り

追かけ帽子取り

【準備】兒童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、紅白交互その儘にて一列内面向の圓陣を作り、更に五六歩後退さ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。

【實演】「用意」―始めの號令で各自先頭の方に向つて敵の組の者の帽子を取るか、又は背を



打つかして敵を捕へるのである。そして捕へられた者は疾走路から退いて所定の位置で休憩する、かくして多く敵を捕へた組を勝とするのである。各児童は走り出してからは決して後に歸つて帽子を取ることはならぬ、必ず前へ前へと進むのみである。だから各前の者の帽子は取らんと意氣込んで居るけれども、その後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ある。實際になか／＼過激な疾走戯で更にゆるみがないから、教師は適當の時機に中止し、捕獲者の員數を檢して勝敗を定めるのである。

【注意】

(一) 疾走中後に振り歸つて敵の帽子を取るとは嚴禁である。後に振り歸るものや立ち留るものがあつたら全遊戯は破壊せられるから、その時には教師は呼子を鳴らして運動の中止を命ずるがよい。(二) 敵の追跡を恐れ疾走路から逃走してはならぬ。自分の能ふ限り正道を走つて後倒れる様に候ねばならぬ。(三) 敵に帽子を取られたら早く走路から退かねばならぬ。走路に逡巡して居るのは走り来る多數の者の妨害になることが甚だ

し。(四) 「用意」の號令あつたとき、最初の位置を動いてはならぬ。兎角前の敵に近寄り後の敵が来らんとして、前に出勝になるものである。

四季軍遊

第六 四季軍遊

【準備】 「用具」異色帽各組生徒數だけ。全生徒を四等分し、各々一列横隊となし、組毎に四季の帽子を被らしめ、各列左翼と各列の右翼と接觸する様に正方形をなさしめ、各組毎に各季節の名稱を附す、即ち春軍に秋軍と相對向せしめ、夏軍と冬軍と相對向せしめ、其後凡五間位を隔て、大方形の線を引き、而して、各横線隊の後方なる一邊線を以て所屬線となし、而して教師其中央なる列の中間に入り(木製の五六寸立方位の角木の一角毎に、一字宛春夏秋冬の文字を四面に書き、他の二面は其儘たること)木片を手にするがよい。

【實演】 教師「用意」の令を下すや、一同進退の準備をなす。「始め」の令と同時に、教師は其木片を上投げるか或は之れを轉がす。而して春の字を書きし表面が上になつた時は、春軍は他の三軍が後方なる所屬線迄退かざる内に之れを捕へんことを努める(捕へられた者は所屬線外へ出して置く)。次回よりは順次前回に追ひし組の一番生より順次木片を投げるのである。而して無印の表面が上に出た時は、他の三軍は其投じた組を追ふ。其他捕へられた者

及追逃すべき要領は以前と異なることがない。而して其線外に出された者、十人に達した毎に列を作り線外を唱歌行進せしめ、所屬線外を一周せしむること。

【注意】(一)追ふべき役に當つた組員が他の組員を捕へやうとする際必ず押すことを禁ずる。若し押し倒した者があつた時は演戯中止を命ずる、捕へんとするには其背を軽く打つか、或は懐に捕ふべく注意せない時は最も危険である。

源平位置取り競争

第七 源平位置取り競争

【準備】「用具」紅白の帽子、全生徒を二列に集めて前列を紅とし、後列を白とし、各自に己れが組の帽子を冠らせて置く、然して紅組及び白組の先頭生二人はジャンケンをなし、敗けたものを最初の鬼と定め、其の他のものを全部一列内面向圓陣となし、是れを大間隔に整列せしめて置く。

【演戯】始めの號令にて鬼は己れが組以外、即ち敵の或生徒の脊を軽く打つ、然して打つたものは右より、打たれたものは左方より圓の外方を一周して來て、早く其の位置に入ることにする、早く入つたものを勝にし、是れを二點とする、新たな鬼は又以上と同様のことをなして位置を争ふ、かくの如くして各組の得點を調べて多く得た組を勝とする。

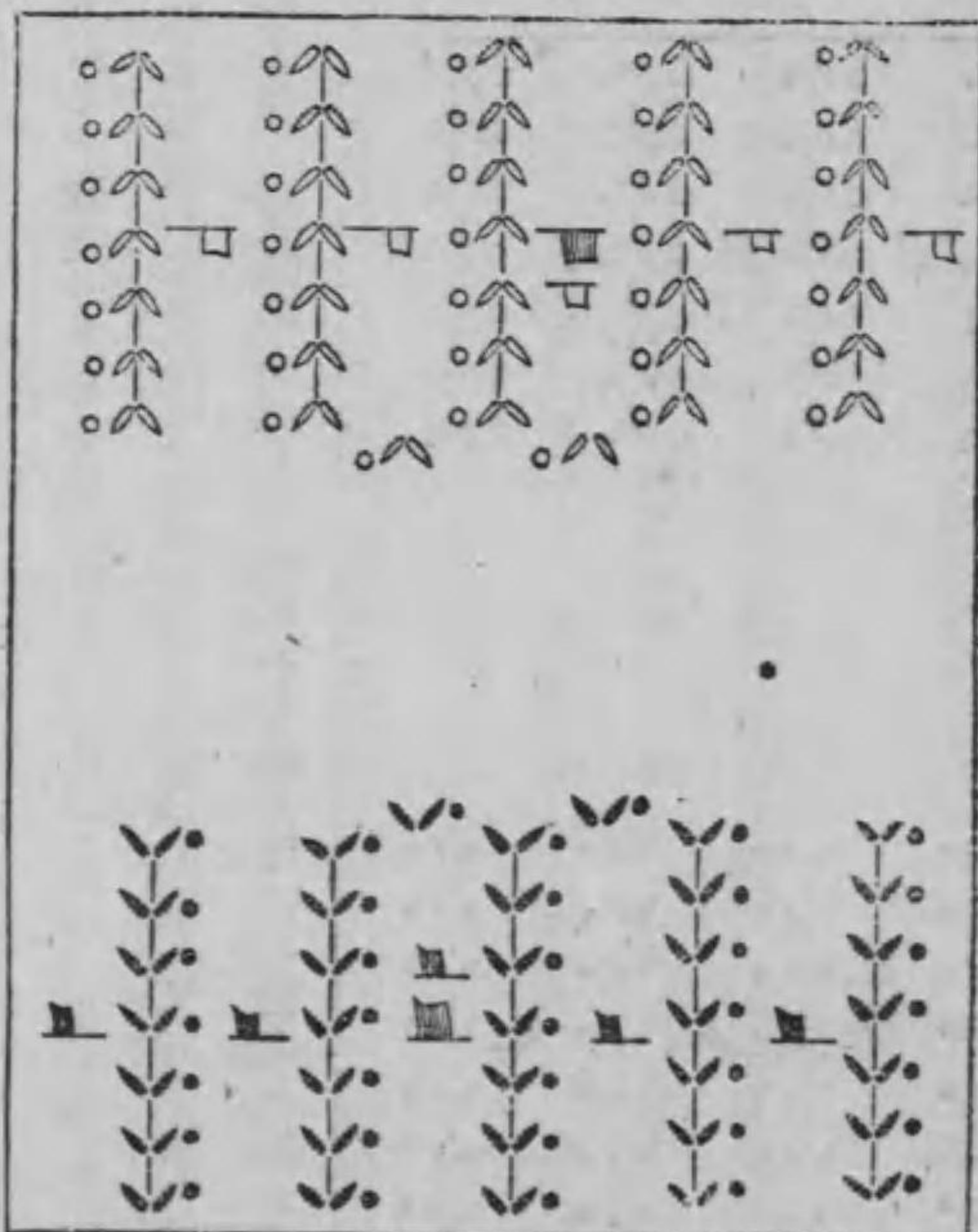
軍艦遊戯 (其一)

第八 軍艦遊戯 (其一)

【準備】「用具」帽子及び旗。

五人若しくは六七人宛を以て、軍艦をこしらへる。其中央にある一人を艦長として、襟に一本の旗をつけしめ、紅又は白色の帽子を被らせて、敵艦との區別をなす。艦長の前後各一人及艦長都合三人を、軍艦の主要部とする。又兩隊に旗艦をおき大將旗をたてる。軍艦は左手にて、前者の

【注意】(一)偶數を定めて競争をなさせることが必要である。(二)鬼は敵であるから何人の脊を打つても隨意であるがなるべく一人を二度打たぬ様にする。



帯を握らしめ、右手に玉を持たせる。(四七五頁挿圖参照)

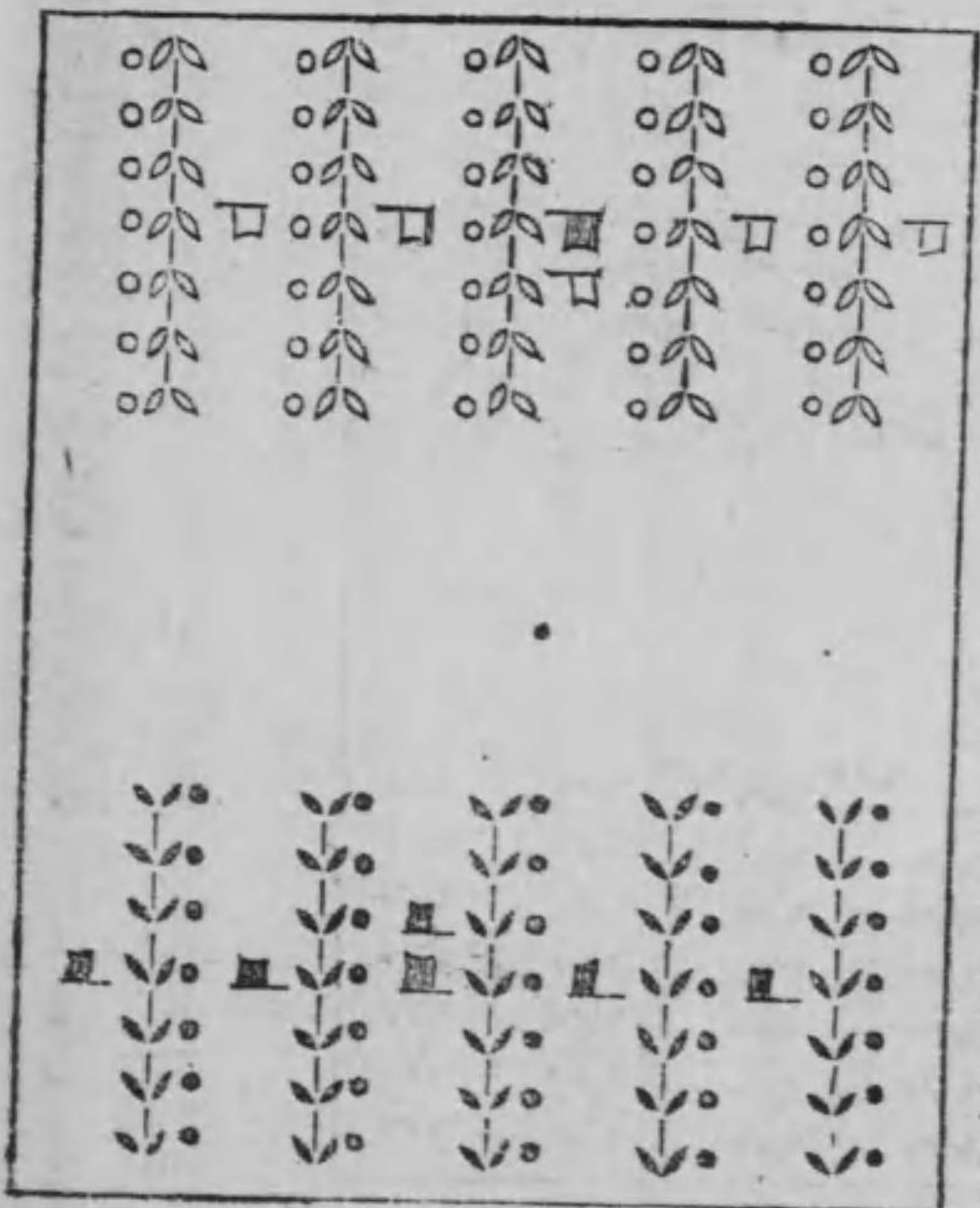
【實演】 攻撃の方法は、用意の玉にて、敵艦の主要部に、打ち込むのである。但し弾丸は隨意に落ちてあるものを拾ふ。斯くして軍艦の主要部に、丸の中りたる時に左手(又右手)を放した時とを以て沈没と定め、旗艦の沈没と、艦隊の全滅との何れかを以て味方の敗北と定まる。

第九 軍艦遊戯 (其二)

軍艦遊戯 (其二)

【準備】 「用具」同上。其一のと大體に於て異なる所がない。たゞ其二は、旗艦に二艘の水雷艇を附する。

【實演】 其一と異なるところがない。たゞ水雷艇の運動が加はる。水雷艇は單獨の一人であるから、運動は極めて自在であるけれども、身體中何



處に中りても、直ちに沈没するものとなつて居るから、油断の出来ぬものである。艇長の選任の如きは、大將の指令に任ずるがよろしい。然し志願者が多い場合には、成る丈け順次に、此の任に當らせるやう注意すべきである。

【注意】 (一)大將が艇長や艇長の動作に、能く觀察して居れば訓練との好資料を得らる。

第一〇 擬戦

擬戦

【準備】 「用具」紅白帽若しくは紅白の腕章競戯人員數だけ。此の遊戯は野外の適當なる丘陵に連れ往きて行はしむ、紅白兩軍に別ちて、各適當の地に本陣を定めて旗を立て、數人之れを守る。敵味方の分ちは、紅白若しくは白色の帽子を被るか、又は布片を左腕に巻く。彈丸は白布に磨粉を包みて、中れば白く痕跡のつくやうに出來たるものである。

【實演】 開始は、喇叭か呼笛にて合圖をする、之と同時に所持する彈丸を、敵兵見がけて打ち込む。而して丸が頭部又は胸部に中つたものは死んだことになつて、其場所に倒れる。此戰爭をなすに當つて、大將。參謀官小隊長等をあきて、其任務を盡さす。勝敗は敵の旗を、味方の本陣まで持ち歸るか、又は不殘討死せる時に定まる。

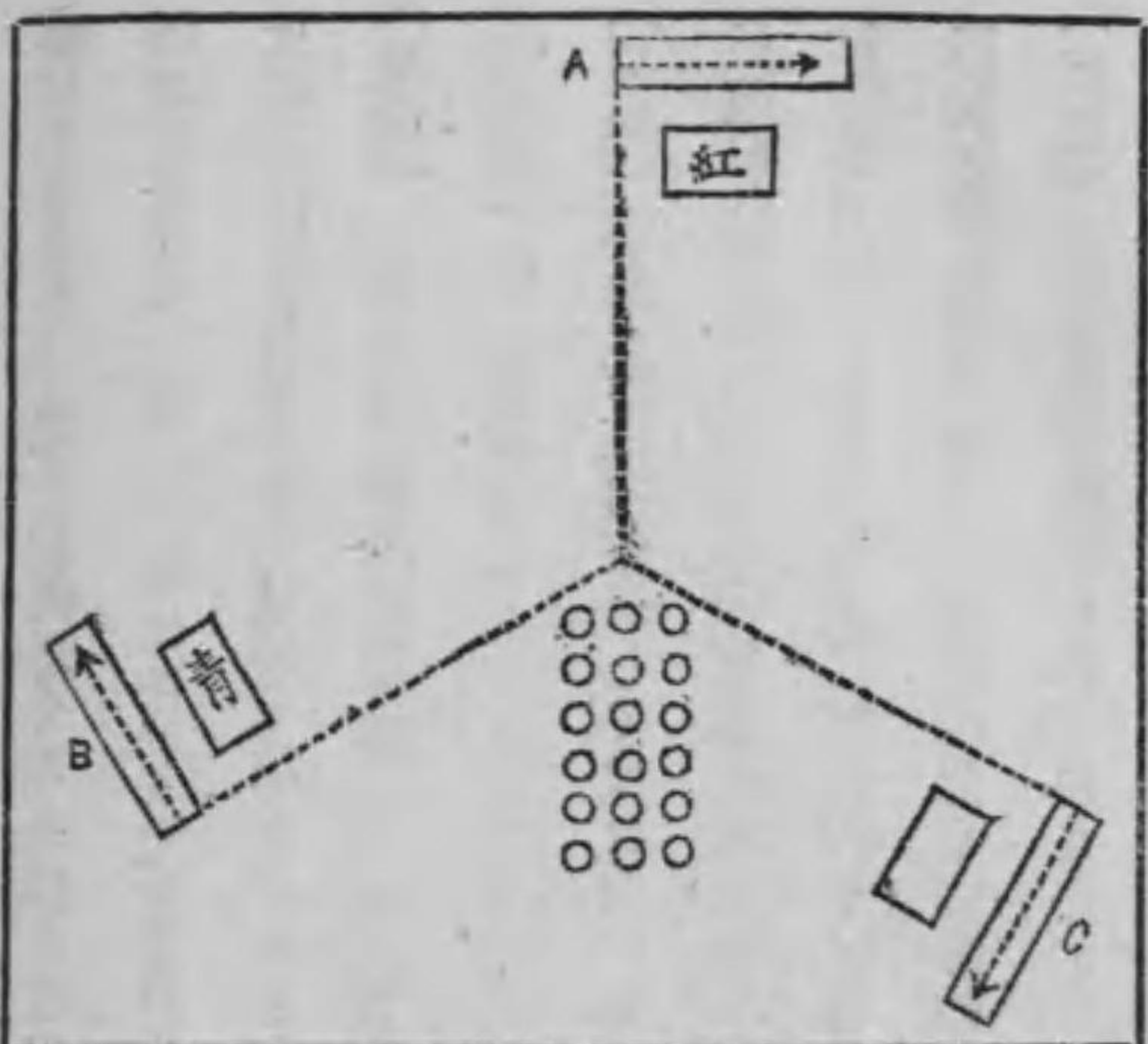
【注意】 此遊戯は、男兒の遊戯として、最良なるもの一つである、斯かる遊戯は一枚の校戯として、男兒に奨励すべ

巴鬼

第一一 巴鬼

き眞價がある。

【準備】「用具」紅、白、青等三種の運動帽若しくは樺生徒數、豫め運動場に白線を以て上圖の如く書き置けること、中央部より等距離であつて正三角形の頂點に書き、且つ其の大きさは生徒數に比例して作るがよい、次に全生徒を三等分して、各組色の運動帽若しくは樺をつけさせて各組一列づゝ合せて三列縦隊となり、中央部に向つて行進し、中央より別れ、A B C 内に入りて中央に向つて整列する、生徒數が多いときは二列若しくは三列となつて整列する。



【實演】用意の令で箱の外に片脚を踏み出し、敵に向つて疾走せんとする身構へをする、開始の令で紅は白を、白は青を、青は紅を箱の外に離れたもの限り捕へて捕虜とする、白組の前

にある箱の中に連れて來て入れて置き、再度演戲を繼續し、終りの令で捕虜以外のものは自己の組に歸つて整列をする、而して捕虜數の多き組を勝とする。

【注意】(一)用意の際兩脚共箱の外に離れることを許さぬ。(二)白が紅を青が白を捕へたるが如きは反對に紅及び白の捕虜となるものである。(三)捕虜數を數へるには、捕虜は始めより箱の中に膝姿をとらせて置き、一同にて一人二人三人と唱へると同時に右の方より順次に起立させるがよい。

第二一 陸戰競争

【準備】「用具」紅白の帽子數十個。全生を紅白二隊に別ち各隊を左の如く編成する。

- (1)、大將、一人にして、帽子の色を異にす。
- (2)、中將、四人を以て一隊となし、相繋ぎて進む。
- (3)、少將、三人を以て一隊となす。
- (4)、少尉、二人を以て一少尉となす。
- (5)、歩兵、一人にて自由に行動す。

【實演】各官各其有する能力を互ひに相戦ひ、或は斃し、或は斃され、或は進み、或は退きつして大將の死したる組を負となす。今各官の權能を定めること左の如し。

陸戰競争

- (1)、大將、前より中たる時は、何れにも敗けることがないけれども唯後より來襲する歩兵には敵せず、又大將同士の衝突は共死である。
 - (2)、中將、前より衝突は大將を除くの外恐れる者はなし、然れども後方より來襲せる歩兵には及ばず、中將同士は共死である。
 - (3)、少將、前より衝突は少尉歩兵に勝つ、以下前者に同じ。
 - (4)、少尉、前よりすれば歩兵に勝ち、後方よりせらるれば歩兵にも敗ける。
 - (5)、歩兵、前方より衝突する時は何れにも及ばず、然れども後方より敵を襲はゞ其何れにも勝つことを得るであらう。
- 以上の権能の下に激戦奮闘弱きを斃し、強さを避け、大將を守り、歩兵を討ちて相戦ひて、相衝突して大將の斃れるまで行ひ、而して勝敗を決するのである。演戯場は廣さほど戦闘に利便がある。

【注意】 (一)戦闘長時間にわたる時は休戦を命ずることを要する。(二)人数多き時は歩兵の数を増し、少尉を増し、少將を増し、中將を多くすることがある。然れども大將は常に一名に止むべきである。中將、少將、少尉は互ひに連手して進み、如何なる場合にも離れてはならぬ、若し連手離れたる時は其資格を失ふこと。

第三 海戦競争

【準備】「用具」紅白の帽子數十個、及び軍艦旗二本。全生を別ちて紅白二隊となし、各隊を左の如く區分する。

- (1)、艦長、一名は軍艦旗を持ちて軍艦の中央にある。
- (2)、水雷、三名を以て一組となし縦隊を作る。
- (3)、砲丸、三名を以て一組となし横隊を作る。
- (4)、軍艦、殘餘者を悉く軍艦となし、縦隊となりて前者の帶を握る。

【實演】演戯開始の命にて軍艦は堂々として進撃する。各隊の権能及び任務左の如し。

- (1)、艦長、一艦の進退を司り艦と共に進退する。
 - (2)、軍艦、敵艦と衝突して之を破る、又砲丸を捕へて其効力を奪ふ。
 - (3)、砲丸、艦長を斃し水雷を破る、但し砲丸との衝突は無効である。
 - (4)、水雷、軍艦を破壊し、艦長を斃す、水雷艇との衝突は無効である。
- 以上の任務及び権能を持ちたる何れもが互に活動して勝敗を競ふ。艦長斃るゝか砲丸盡きぬとも軍艦の活動如何によつては、却つて勝を得ることもあるだらう。

【注意】 (一) 作戦計畫は豫め縦長によつて定められる。水雷及び砲丸とも幾組かを編成し、之を分別する爲に目標を定めることがある。

捕鯨競争

第一四 捕鯨競争

【準備】 「用具」紅白の帽子、全生を二等分して紅白の二組とし、各組の生徒に其の組の帽子を冠らせ、各組より一人づつを取り出だして是れを鯨と定め、他のものは全體にて手を繋ぎて横隊に整列させる。

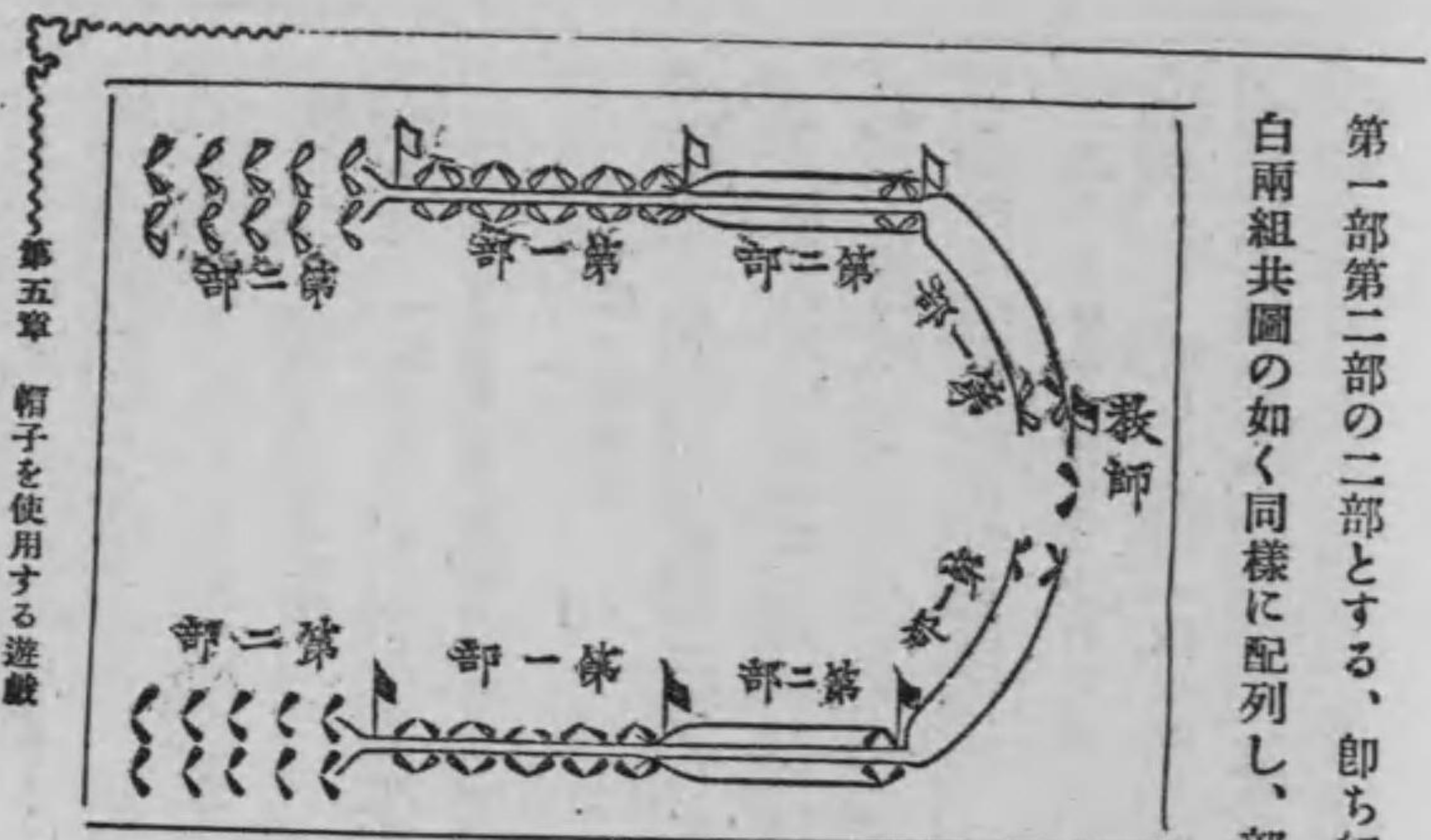
【實演】 合圖の令で各組の手を繋いだ生徒は、手を離さぬ様に注意し、敵の鯨を圍むことに全力を注がせる、若し圍んだ時は先頭と後尾のものが手を繋いで鯨を中央に圍むものと知るを要する、鯨になつた生徒は敵のために圍まれぬ様、運動場を左往右往するがよい、斯くの如くして早く鯨を圍んだ組を勝とする。

【注意】 (一) 鯨を他の魚として行はせるもよろしい、其の場合は魚の形を描き、是れを帽子の如く冠らして行ふ時は一層興がある。

隧道競争

第一五 隧道競争

【準備】 紅白の帽子或は襷競争人員數だけ。演戲者をして紅白の二組となし、更らに各組を



第五章 帽子を使用する遊戯

第一部第二部の二部とする、即ち紅組に第一部第二部、白組に第一部第二部の別となし、紅白兩組共圖の如く同様に配列し、部の巾を以て旗を樹てる、尤も旗の數は演戲の回数によるものであるが、又運動場の廣狭及び演戲者の熟不熟によるものとする、故に未熟の組に於ては競争の回數を少くするがよい、但し旗色は組によつて紅白を用ひ、又演戲者にもなるべく所定の帽子或は襷を用ひさせるがよい。

【實演】 圖の如く各部が指定された位置につき、用意の令で、第一部は前後互ひに對向し、兩手を握り執つて高くして隧道を作る、第二部は第一部の方へ向ひ二列の縦隊となり、内側の手を執り、汽車となる、「始め」の令にて第二部は其儘隧道に近いものから、順序を亂すことなく、第一部即ち隧道の下を潜り、第二部の旗の所まで前進し、先きに第一部生がなした「用意」の

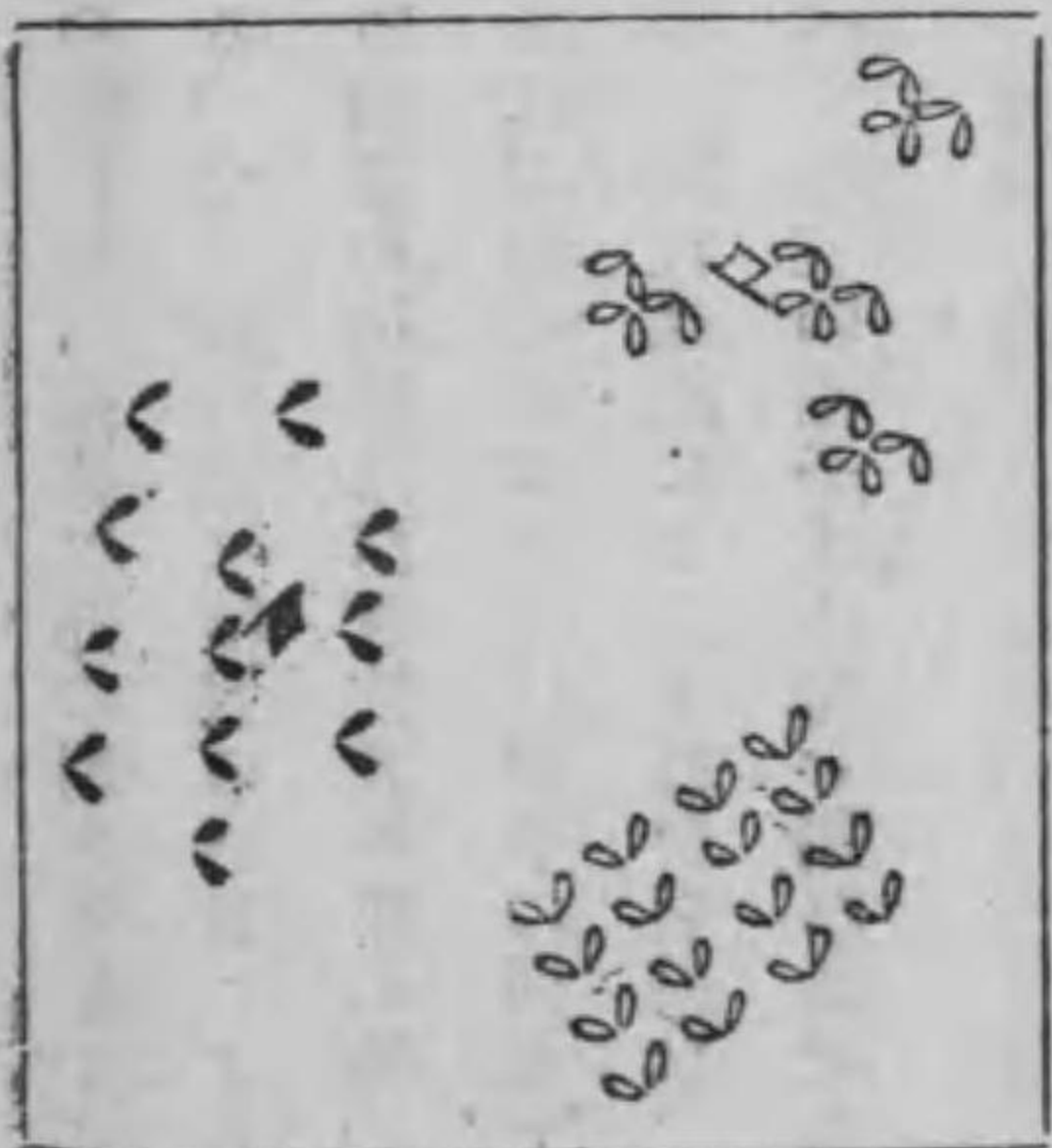
如く、両手を把りて隧道を作る、第一部は第二部のなしたる如く汽車となり、隧道を通過するのである、斯くして交る交る隧道となり、或は汽車となつて早く所定の場所に着した組を勝とする。(四八三頁挿圖参照)

【注意】 (一)隧道は成る可く高く汽車は内側の手を把つた上、外側の手では前者の帯を把らせる時は能く連続するも、或は前者の足を踏むが如きことがあるからよく注意するを要す。

聯隊旗

第一六 聯隊旗

【準備】「用具」全生徒を三等分しただけの各組の異色の帽子。全生徒を三等分にし、各組により異色の帽子或は襷を用ひしめ以て一目其敵味方なることを判然し易からしめる。内二組に(紙製の旗にして五六尺の柄を附けたる聯隊旗)一本宛配附し、組毎に旗手を定めしめる。之れを歩兵聯隊、騎兵聯隊の二隊となす。而して他の一隊は砲兵聯隊となし、旗を渡すことなく三人或は四人毎に一組となし、一列縦隊となり前生等の帯を執らしめる。(但し騎兵聯隊は騎馬法



によつて行はしめても可い)。(又砲兵聯隊には記章を用ひぬでも可い)以上の三部隊は遊戯場の三遇にありて相對陣するがよい。

【注意】 (一)他の兵種が聯隊を組織し得られざること、及砲兵聯隊が聯隊旗を有せない理由等の事は、遊戯準備に就き掛かざる以前に於て、特に之れが説明をなして置くこと。

【實演】「始め」の令にて對陣の儘唱歌をなし歌詞の終るのを待らて直ちに開戦し左の規定により之れが勝敗を定める。(四八四頁挿圖参照)

【規則】 (一) 歩兵騎兵は互に自己の帽子を奪はれない様、且敵の帽子を奪ひ、進んで敵の旗を倒さんことを努めるがよい、其帽子を奪れた者は戦死者となり、旗を倒された組は負となること。

(二) 旗は常に旗手之れを持ち自由に場内を奔走する。競争中旗頭を地に附けるでなければ負ではないのである、又競争中は自己の帽子に手を觸れることを禁ずる。

(三) 砲兵は競争中手を放つことを許さぬ。競争中自由に手を放つか、或は他の歩騎兵より手を引き放たれた時は砲兵全隊の負となるであらう。

(四) 砲兵は他の組の者の帽子を奪ひ取ることを許さぬ。單に他の組より手繫ぎを放たれな

い様、且他の組の旗を倒さんことを努めること。

(五) 戦死者及び負を取りたる組は戯場外に出してしまふこと。

【注意】 (一)本戯は動もすれば生徒間に衝突を引き起すの虞がないでもない。故に生徒中より二三名撰出し、特別の記章を附せしめ、遊戯監視の役に當てるがよい。

架橋競争

第一七 架橋競争

【準備】「用具」紅白の帽子生徒數。全生徒を紅白の二組に等分し、組により紅白の帽子或は襷を用ひしめ各々一列横隊に凡そ十間位を隔て、相對向せしめ列間の中央に旗を立て之れを中心として直徑一間位の圓線を書き、尙圓線と各列間に、列と直角をなすが如く直線を引く、之れを架橋場となす、而して適宜の方法により、兩組が何れが先に演戯を始めるかを定むるがよい、(今紅組を先にして説明しやう)

【實演】「始め」の令にて紅組の一番生は列を離れ、敵の背後に廻り、或一生の背部を軽く打ち、適宜の方向より中央なる圓線に連り



たる直線の圓に近い所に、敵列と對向位置するがよい、白組の背部を打たれたる者は直ちに追走し、敵が直線に達せない内に捕へんことを努める。續いて其者は紅の一番生がなした如くして直線の圓に近い所に位置するがよい。若し其間に於て捕へられたものは敵の新整頓線即ち直線上に位置するがよい。而して其の捕へた者は尙續いて敵の背後に回り以上のことをなし、新整頓線上に位置するのである、斯くの如くにして全員が演じ終りたる後に於て、多數の人員を整列し得たる組を勝とする。其他本戯は二列にして二人同時に行はしめても可い。

【注意】 (一)本戯は準備をなすに當つて演戯者數の多少により新整頓線即ち架橋線の長短に直接關係するものであれば人員により列の距離も從つて遠さからなければならぬ。(二)背部を打つに成る可く軽く、其の者が感ずる位の程度なることを注意し置かない時は、往々強く打撃することがある。(三)敵を捕へやうとするに際して、敵の身體を押すが如き行爲あつてはならぬ、駆け歩中後方より押すは最も危険なことであるから嚴重に注意し置くがよい。衣服の一部に觸れたのを以て可とし、教師は常に之れが審判をなすこと。(四八六頁挿圖参照)

騎兵競争

第一八 騎兵競争

【準備】「用具」紅白の運動帽子兒童數の二分の一づつ、全生徒を二等分して、各組を紅白の兩組と區別し、而して各三十米突位の内庭に置き、兩組各一列横隊になし相對向せしむる、更らに右翼から四の番號を附けて一番生より四番生に至るまでの四人で一組を作る。

【實演】 堂々と相對向した紅白の兩組は用意の號令が下ると、一番生の後ろ帯に二番生の左手、三番生の右手を出して騎馬を作り、四番生は是れに乗つて騎手となる、而して開始の號令が下れば、兩組は直ちに戰場に出る、そして敵と戦つて旗手の帽子を奪ふに努める、勿論騎馬になつたものは只だ騎手の奮戦に便利なるべく活動すればよいのである、敵の騎手に帽子を奪はれたれば戦死したものとす、除かに馬から降りて、四人一團となつて奮陣に歸る、斯くの如く奮戦するうちに、好機を見て教師は止の號令を下す、兒童又は生徒は生存してゐるものは騎馬の儘、陣に歸つたものも早く整頓する、其の生存の多數であつた組は勝とする。

【注意】 (一)騎馬になる生徒が騎手を助けて敵の騎手の帽を奪つた時は無効である。(二)騎手が未だ帽子を奪はれぬ以前に落馬した時には機會を見て敏捷に乗馬する。(三)右の際には敵の騎手でも是れに戦ひを挑むことは出来ぬ。

第六章 鬼遊び

鬼
から
か
ひ

第一 からかひ鬼

【準備】 鬼は一定の範圍内(直徑二三間の圓を畫いて)に位置を執らしめ、他生は其周圍に任意の位置を探らせる。

【實演】 開始の令あると共に、周圍の兒童は、時々鬼の隙さを窺ふて、圈内に這入つたり、出たりなどしてからかひ。鬼は八方に氣を配つて、誰れか代りを捕へる。

【注意】 (一)鬼と他生(良民)との、居所の範圍の定め方で、色々面白い方法が生ずる。(二)からかひ時に、野車の言語に出て易いから注意すること。

第二 柱鬼

【準備】 豫め、戲伴中から二、三人を除いて鬼と假定し、帽子又は襷を與へて他の者から見得易からしめ、更らに運動場内適當の所に在る數本の柱を限定して避難所と定め、他の者は隨意場内に散逸させて置く。

【實演】 合圖によつて、鬼は逃手を追ひて捕へやうと努める。逃手は鬼に捕へられないやうに場内を逃げまはり。遂に力及ばずして捕へられさうになつたときは速かに避難所(豫め定められた柱等に手を觸れること)に避難する、避難したる者は鬼は捕へることは出来ないものである、かうして鬼は逃手が避難せない前に捕へねばならぬ、捕へられた者は代つて鬼となるのである。

【注意】 (一)避難所は必ずしも柱でなくてよい。或は圓を畫いて置いてもよい。(二)避難所に入ったまま鬼を怖れて

柱
鬼

出ない者が往々あるからして注意せねばならぬ。(三)鬼となすものの数は人数の多少によつて決めるがよい。

盲目鬼

第三 盲目鬼

【準備】 一人を盲目鬼となし、他生の凡そ逃げ廻るべき場所の範圍を定めて、散亂せしむ。

【實演】 鬼に手を觸れられたものは、代りに鬼となりて眼を覆ふ。手を觸れられたものを、鬼とするといふ位にしなければ、普通の鬼遊のやうに、捕へ止める事は、難しいのである。

【注意】 (一)遊戯が活氣づいて来ると、折には鬼を突いたりするやうの事がある。これに教師があまり干渉し過ぎて、活氣を沮がしむるが如きは、宜しくない。唯兒童心理に鑑みて、適當に其の弊を防ぐべきである。

歩數鬼

第四 歩數鬼

【準備】 十人を一組となして一人の鬼を設け、鬼は目を掩ひて起立し十人の者は其所を基點と定める。

【實演】 用意の令にて鬼は目を掩ひ、始めて十人の者は鬼の所を基點として各自任意の所に足音のせないやうに三步大きく進める。聞いてしまつたらばヨシと云ふ、此に於て鬼は思ふ所に三步進んで、人を探り中らない時は舊位に復する。此時衆生は其の位置より更に一步進むことを得る、さて鬼は新方面に三步進みて、又人を探す、尙を中らない時は再び舊位に復

螢狩り

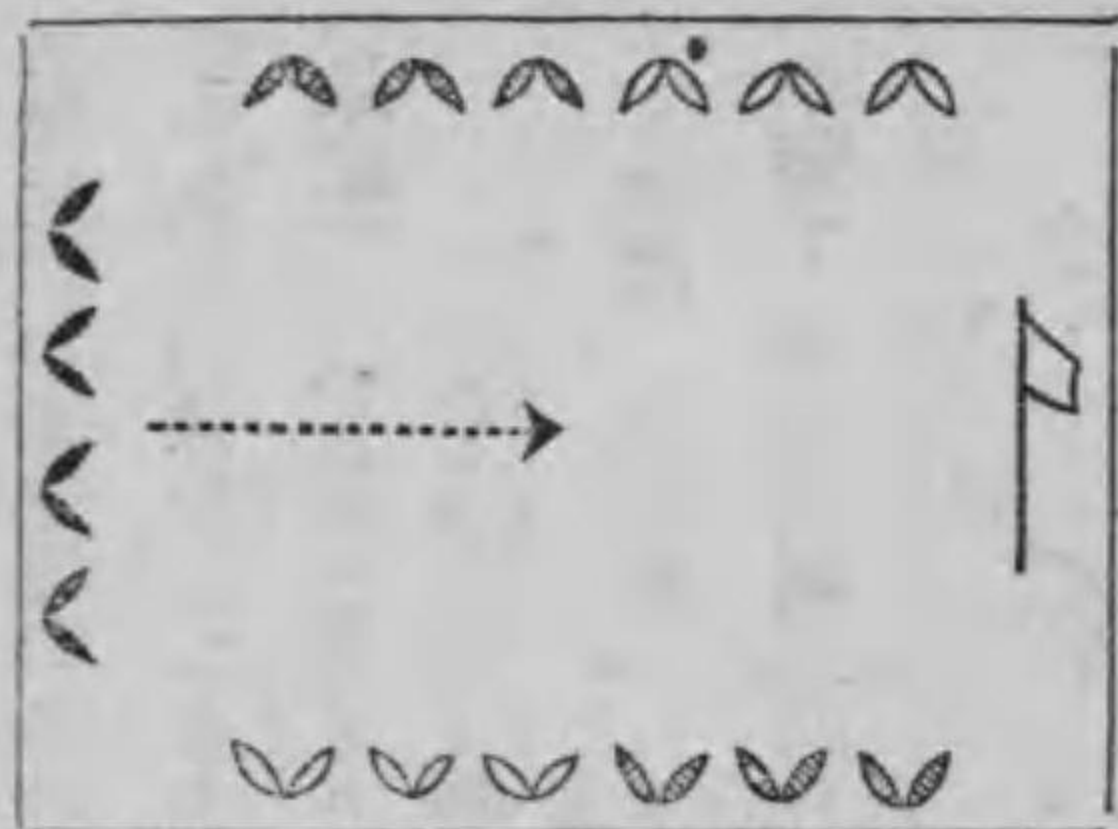
す、此時再び衆生は一步開くことを得る、斯くの如く定められた足數内に於て逃げたるを鬼も亦定まれる丈進みて探し、三回以内に於て探し中つることを力める、若し探し中てた時は鬼は交代となる、三回にして尙探り中て得ない時は其の鬼は無能者なる故に衆生に向つて謝す、而して他の者代つて鬼となる。

【注意】 (一)定められたる歩數以外に動いてはならぬ、若し一步たりとも動いた時は其者を鬼となすこと。(二)然しながら要する時は跪座、仰臥姿勢となるも差支ない。

第五 螢狩り

【準備】 二線(長さ適宜)を描いて川となす、狩る人を分けて紅白となし、圖の如く相混じて位置する、川の中は両手間隔たるべきこと。他の一隊を以て螢となし、溜り所に位置せしめる。

【實演】 始めの令にて溜り所なる螢は一人宛走り出て、川の中央と眞直線に旗に向つて逃げる時に兩側なる捕り手は手を伸ばして之に觸れんことを力める、一番の螢捕はれるか若くは旗の所に到着したならば二番の螢出づ、斯くして逃げるを捕ふることとなし



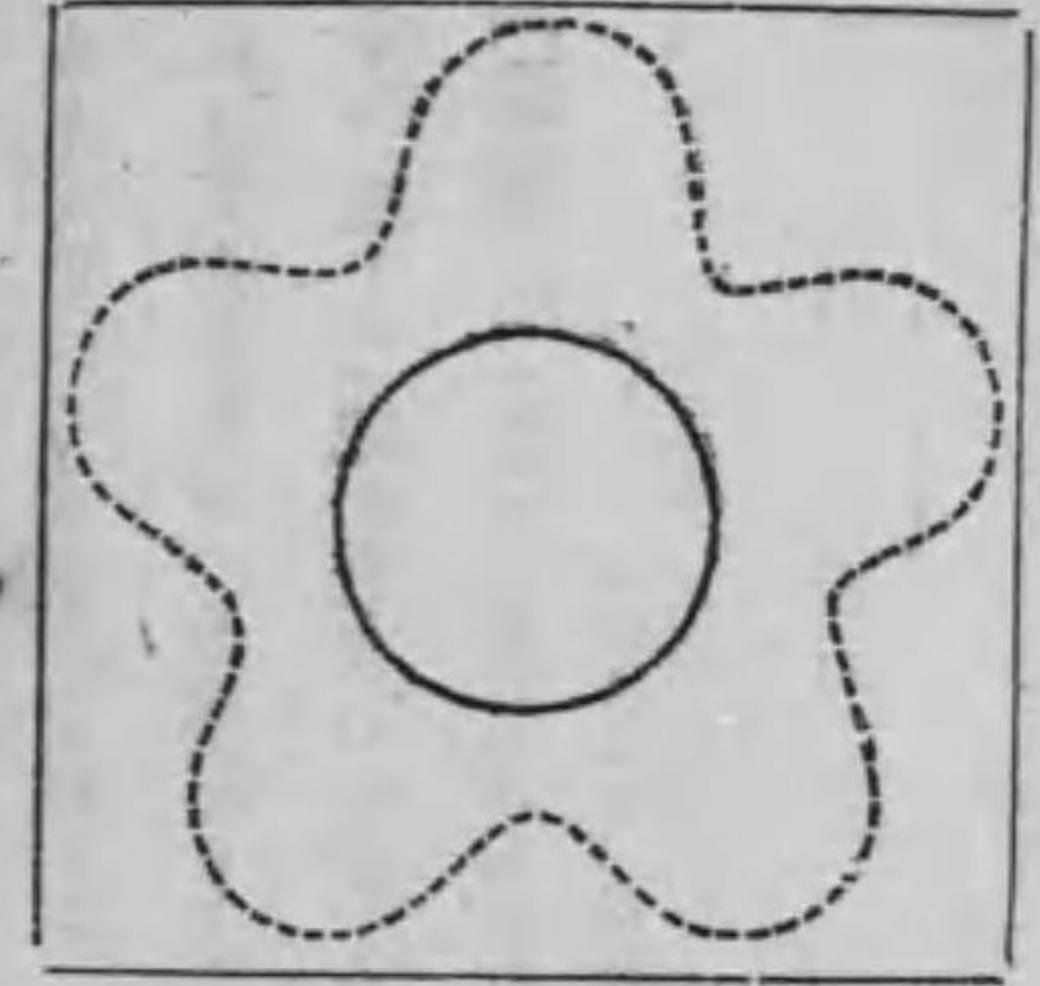
て最終に於て三者の勝敗を決する。即ち紅組の捕へた數、白組の捕へた數へ、捕へられない
燈の數を比較して多き方を勝とする。(四九一頁挿圖参照)

【注意】 (一)審判は緻密なる注意を要す。(二)捕り手は線内に足を踏み出してならぬ、若し踏み出した時は誤りて用
落ちたる者となり捕手の中より省くこと。

花形鬼

第六 花形鬼

【準備】 中央に經三尺位の圓を描いて鬼の位置する所となす、眞圓を中心として其外側に大
なる花形(五片六片以上加減適宜)を描き、衆生の逃げ場とな
す。



白一人宛となして、紅鬼は白を捕へ、白鬼は紅を捕へることとなし、而して一定時間に於て

【實演】 始めの令にて衆生は成るべく鬼に捕へられざるや
う、其位置を移すべし、今假りに鬼を二人とすれば其二人は
相共に内圓内にあつて、東西南北を駆け廻り衆生を捕へやう
とする。斯くて鬼の手に觸れたる者は代つて鬼となり絶えず
循環して行はせる。又衆生を紅白二組に分ち、鬼も同じく紅

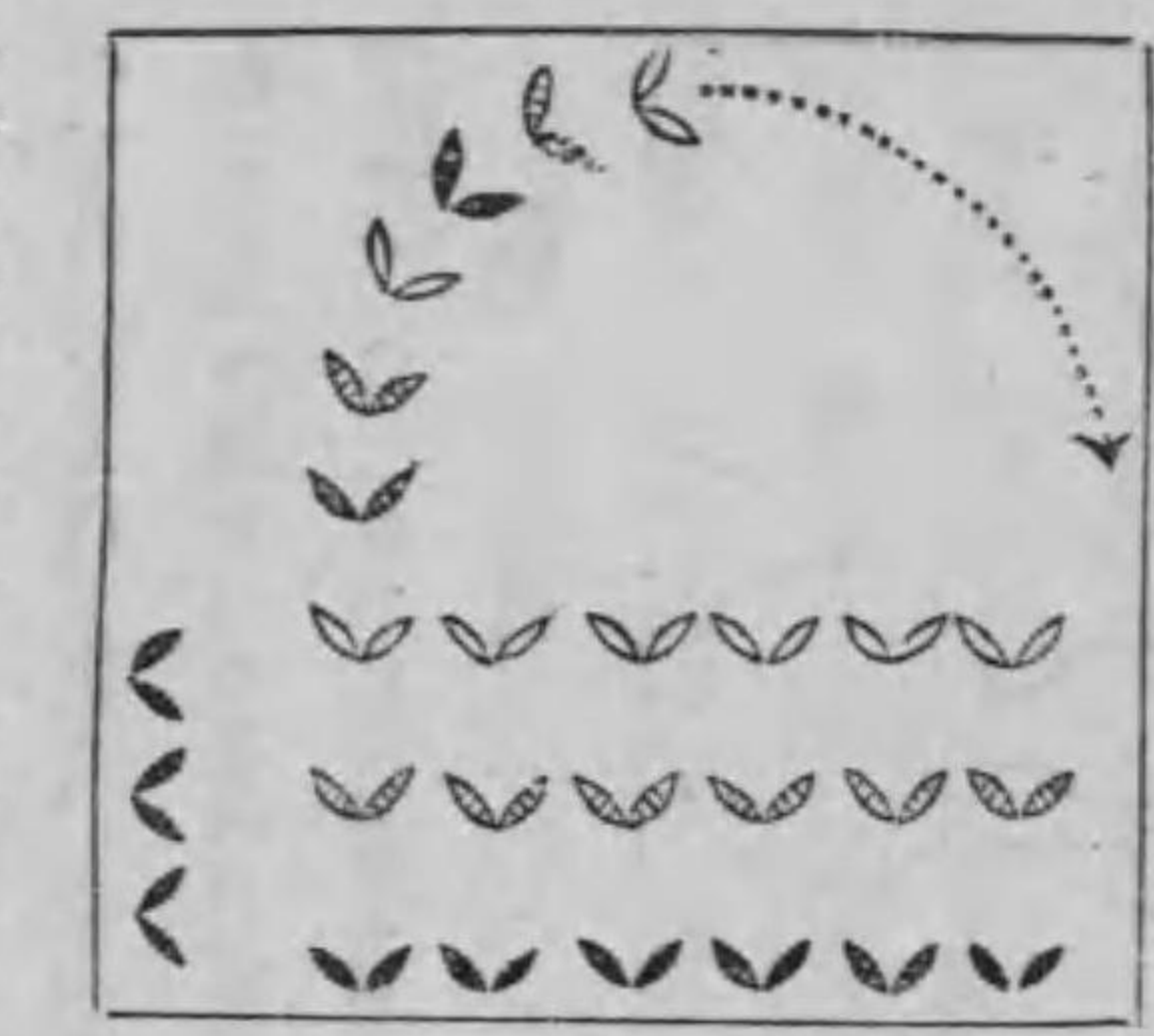
多く捕へた方を勝とすることもある、尙何れの場合に於ても逃げ手は鬼共に定められたるラ
イン外に出てはならぬ。

【注意】 (一)鬼の活動區域及び衆生の逃げ場等は、人數の多少及び身長如何によつて適宜に伸縮するがよい。

整列鬼遊

第七 整列鬼遊

【準備】 十一人を以て一隊となし内一人を鬼となす。即ち十人宛の數列は各縦隊を作りて鬼
と相對向させる。鬼は前方約五米突のところに行立する。

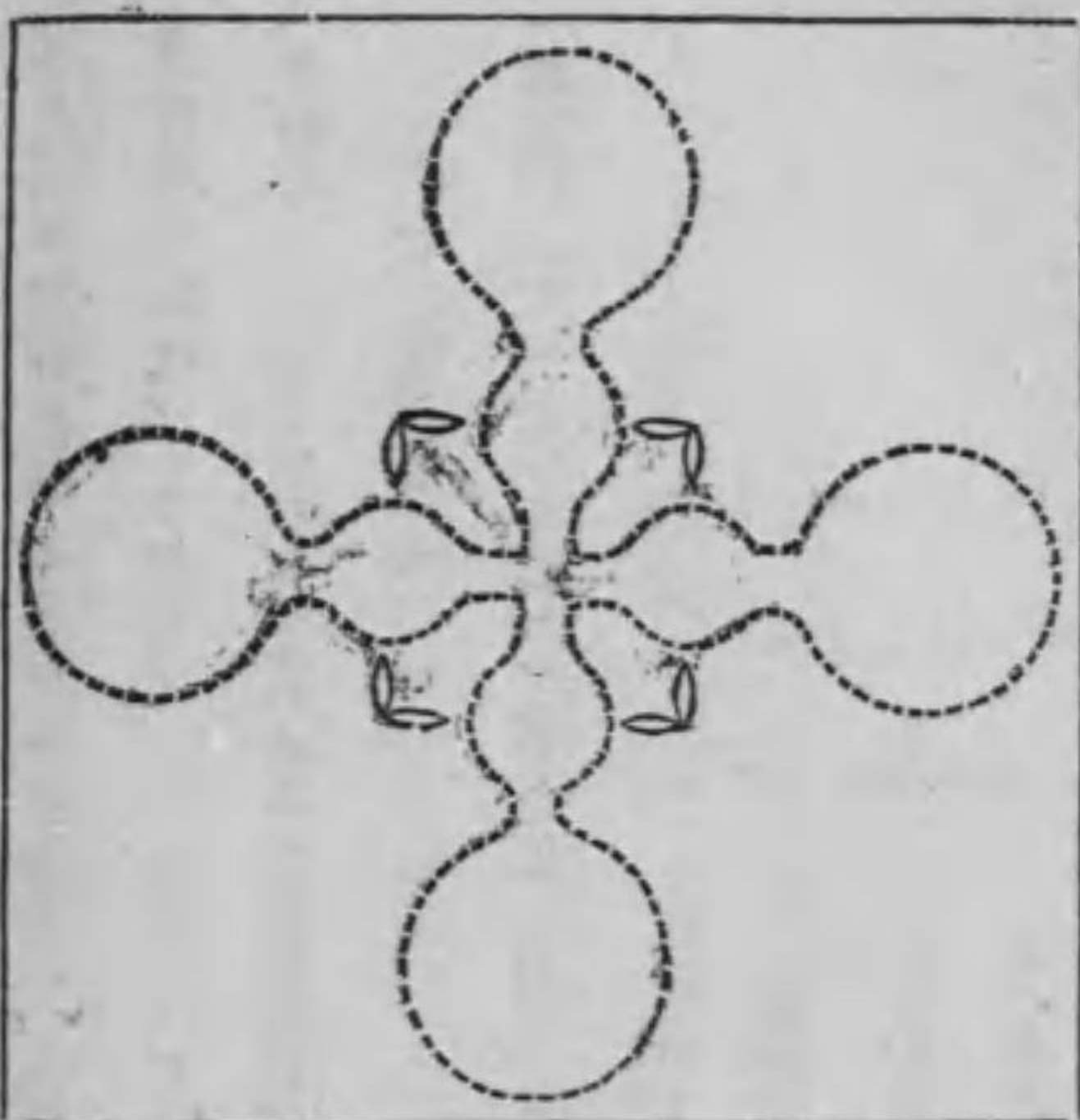


【實演】 全體を右向せしめ各列の一番生より順次に側進せ
しめる、即ち第一列の一番、第二列の一番第三列の一番、
云々第一列の二番第二列の二番云々、又第一列の三番、第
二列の三番等各列とも一人宛相混合して一列縦隊となり進
行するがよい。(此時唱歌等を歌ふても可い)斯くして一列
縦隊に着いた頃教師は解れの令を下す、此に於て、各自相
離散して更に最初に於けるが如く十人の縦隊を編成する
(豫め集合地を鬼に知れざるやうに内定しておくを要す)此時鬼は右列の整列するを妨げ自ら

其列中に入りて位置するがよい。然るときは遅れた者の属すべき列がない。依つて其者が代つて鬼となるのである。若し整列者の巧みな列の編成によりて鬼が之を妨げ得ない時は何回となく其任務を力めなければならぬ。(四九三頁挿圖参照)

【注意】 (一)二組の人数は適宜増減すること。(二)解れの令は教師適宜な時を見計つてなすこと。

第八 瓢箪鬼



【準備】 大なる瓢箪形四ヶを描きて逃げる者の活動區域と定める、甲乙の瓢箪は白組あり、丙丁の瓢箪には紅組あり、鬼は各組より二名宛出して圖の如く位置する。但し人数の多少によりて瓢箪の大きさを案配し鬼の數を加減すること。

【實演】 始めの令にて瓢箪内の者は鬼の手の届かないところを撰んで逃げ入らしむべし、然れども人多くして一ヶ所に止まる時は容易に鬼に捕へられるだらう、故に出來得る限り絶えず位置を換

へて、鬼に捕はれないやうにさせる、而して逃げ場所は白組は甲乙の瓢箪、丙丁には紅組の區域と定める。鬼は瓢箪の周圍を絶えず巡環して逃げる人を捕へやうと思ふ、線内に入りたる時は假令捕へ得たりとするも無効である、而して自組の者を捕へるも無論効がない斯くして一定時間に於て多く捕へた組を勝とする。(四九四頁挿圖参照)

【注意】 (一)鬼は時々變更するがよい。(二)線外に出ることを得るも、鬼は線内に入ることを許さぬ。

第九 綱引鬼

【準備】 全生徒中より一生を撰み出して鬼となし、鬼の後帯に二間位の綱を結びつけ、教師が他の一端を持つ、其の他の者は遊戯場の或る一區域を設け之を戲場とする。

【實演】 「始め」の令にて鬼は常に教師を離る、二間位の範圍内に於て、或一生を捕へやうと努める、又子は鬼より捕へられない様に鬼より遠ざかる、且つ或る同僚が既に捕へられやうとする時は、鬼の後方に廻り、綱を引き止めて之を救助するがい、教師は時により其の位置を變ずることがあるだらう、而して子は鬼より捕へられるか、或は境界線外へ出た時は代つて鬼となるのである、其の他教師其の綱の一端を握ることなく、放ち置きて鬼が或一生を捕へやうとするに際し、他の者は一端を取り引き止めしむるのである、以上の如く引き手な

くして行はせるもよからう。

【注意】

(一)子は鬼の後方に廻つて其の綱を引きて同僚の者を救助することを許すけれども、鬼をして引き倒すが如きことがあつてはならぬ。(二)往々子が鬼を倒すが如き法外な亂暴をなす時は鬼と代つてなさせざるがよい。

圓陣まはり鬼

第一〇 圓陣まはり鬼

【準備】 全生徒を二列圓陣として生徒と生徒との間を約一間として圓の内方に向かしめ、別に二人を置き、一人を鬼と定め、他の一人を逃手と定める。

【實演】 始めの號令にて二人は圓の周圍を走り、鬼は逃手を捕へる事に全力を盡し、逃手は捕へられない様に走り、疲勞した時は隨意に二人相重なる何れの場所にも入るがよい、然る時は後方にある生徒は新たな逃手となつて早く走り出すがよい、若し途中にて捕へられた時は新たな鬼となり、さきの鬼は新たな逃手となつて競争を續けるものとする、順次斯くの如くして何回も繰り返すものと知るを要する。

手觸れ鬼

第一一 手觸れ鬼

【準備】 遊戯者中より一人を選出し、目を覆はしめて鬼となす、其他の者は鬼を中心として手繁きをなし圓陣を作らせる、但し本戲は十五人以上三十人位を以て最も適當とする、故に

四十人以上の組にありては、左の範圍内に於て適宜數組に區分して行はしめる。

【實演】 始めの令にて、圓陣生は唱歌しつ、右方、或は左方へ手繁きの儘行進を起すのである。而して歌詞終るか、或は唱歌中教師は適當なる時機を見計らひ行進を停止し隨意に圓陣生の一人出で、鬼に觸れ列中に歸る、此の時一同拍子す、之れを合圖に鬼は目覆を取り圓列を見渡すのである、今手を觸れし者の方へ向ふ場合に再び一同拍手するのである、然る時鬼は其確かなることを判定指名するがよい、不幸にして當てられた者は鬼と列生と交代するのである、若し當らない時は前の要領により、尙一回行はせる、斯くして三回に及び遂に當らざる時は第三回目に手を觸れし者代つて鬼となるものである。

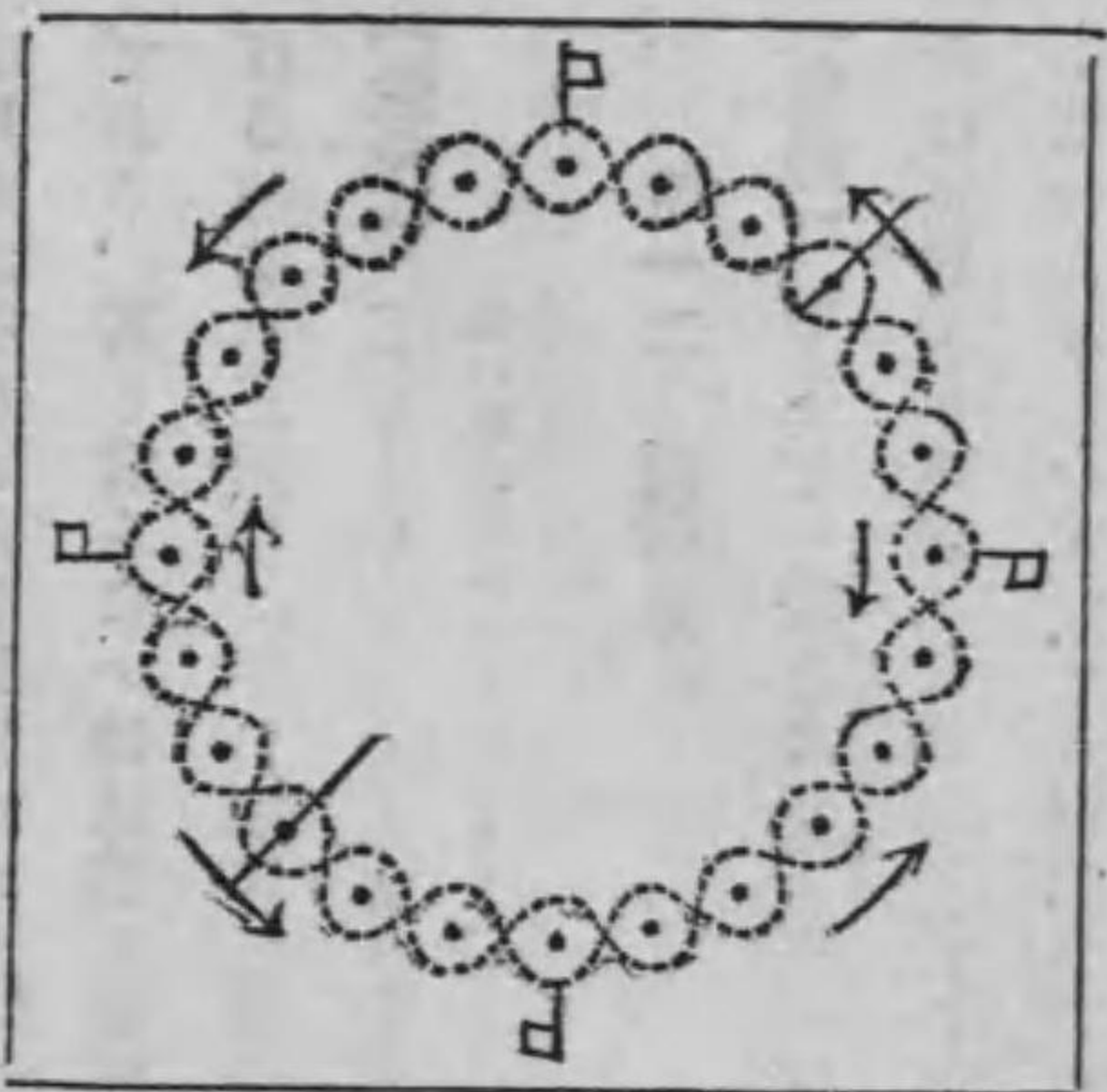
【注意】

(一)手を觸れやうとする者は往復共に成るべく鬼に悟られない様に注意し、又觸れるに際しては極めて軽く亂暴の舉動なからしめんとす。

鎖行鬼

第一二 鎖行鬼

【準備】 全生を一圓となし、兩手間隔に位置して内方に向かはせる。人數の一割丈に旗を等距離に立て、圓線上に置く、譬へば人數五十人なる時は旗五本を建つること、而して其の場所は一毎に一本立てるが如きである。



【實演】先づ一番生鬼となり圓列を縫ひながら即ち蛇行して右より廻り二番生が逃手となつて圓列を左に蛇行して進む、然る時は何處かに於て必ず相逢ふ、即ち其旗の立て、あるところに於て鬼に遭遇すれば之を捕へられたのである。故に二番生は鬼となり同方向に進む、是に於て三番生出でて鬼と反對に廻り旗のところに於て廻はること。

(1)、鬼と逃手は常に反對方向に廻はること。
(2)、後戻り立止り等を許さぬ。

(3)、鬼は人を捕へざる内は交代してはならぬ。
(4)、逃手は一回毎に代ること。

(5)、中途に於て捕へることあるも、其場に止らず引續きて走りて舊位に復すること。(上圖参照)

【注意】(一)旗の数は適宜に増減することが出来る。(二)二回廻るも尙ほ捕へ得ざりし鬼は他と交代せしむることを要する。

同盟鬼

第一三 同盟鬼 (其一)

【準備】二列縦隊となり、前方に一人の鬼を置く。

【實演】始めの令にて後尾の二人は左右に分れて縦隊を兩人にて一周し、相同盟せんとする。鬼は其相合せざる先に其何れかを捕へやうとして之を追ふ。而して捕はれた者は次の鬼となり。捕はれぬ者は鬼たりし者と共に、先頭に付く若し鬼に捕はれないで速く相同盟したる時は鬼は引き續き鬼となる。以下後尾より二人宛行ふ。

【注意】(一)二人を以て縦隊を一周せない内に同盟するも無効である。人数の多い時は鬼を二名となし側方に居らしめ先頭及び後尾より二名宛走らせて二組の同盟をつくる事が出来る。

同盟鬼

第一四 同盟鬼 (其二)

【準備】全生一圓を作り之を紅白の二隊に分つ、而して各組奇數、偶數相重複して二列圓形となる事、圖の如くである。

【實演】豫めジャンケンをして鬼を定め、今假りに白の一人を鬼にして紅の一人逃げ手なるとせんか、紅者は圓周に添ふて逃げて一回廻り終らば適當なる所を見て逃げ込み、伍の後



列生は直ちに逃げ出す。若し逃げ込まぬ内に鬼に捕へられた時は代つて鬼となる、豫め遊戯者の心得べき事を左に記さう。(四九九頁挿圖参照)

イ、他の伍へ逃げ込むことを許さぬ例へば紅生にして白の伍に入るが如し。

ロ、圓周を一回廻らざる内に逃げ込むではならぬ。

ハ、凡て後戻りすることを禁ず。

ニ、鬼に手を觸れられたる時は代りて鬼となる。

ホ、同じ鬼にして三回以上續く時には疲労するからかゝる場合は適宜其組の者が代りて鬼となることあるだらう。

【注意】 (一)同じ所のみ數回逃げ込まないやうに注意すること。(二)圓列漸次縮少するの傾ミがあるから各自注意すること。

子殖し鬼

第一五 子殖し鬼

【準備】 全兒中最初一人の鬼を選び、他は自由に散在させて置く。

【實演】 鬼は誰れとなく追ひて、背に手を觸れんことを努める。手を觸れられたるものは、忽ち部下の鬼となつて働く。斯く鬼を増して來て、最終には全世界舉つて鬼となる仕組み

である。

【注意】 (一)次回には、初回の一番終りまで残つた、機敏なものを鬼とするがよい。

子取り鬼

第一六 子取り鬼

【準備】 兒童を紅白二組に分け各組から一人の鬼を選び出して、その他の者は兩組共一列縱隊にならんで兩手で前の者の胸を握る。かくして全員で連續した一つの縱列を作るのである。(上圖参照)



【實演】 白組の鬼は紅組の先頭生の前方に、紅組の鬼は白組の先頭生の前方に位置を取らしめ、「用意、始め」の號令で各鬼は左に走り右に廻つて敵の列の後尾にある者を捕へんとする。先頭生は鬼の廻る方に走り寄つて、常に鬼の進路を妨げる。それで先頭生が走り廻る毎にいつも各縱列は動搖する、又後尾のものも常に鬼の舉動に注意していつも鬼から逃れやうとする。かくして縱列は左

鬼は一方のみ廻つて居て突然反對の方に廻るなどの奇策をなさねばならぬ。又後尾生はいつも沈着で鬼の奇策に狼狽して走り廻ることなく機を見て動くといふ様にせねばならぬ。

【注意】 (一)紅白兩組の距離は充分離して置くがよい。演戯中に兩組の縦列が衝突することがあると勝敗に混雜を生ずることがある。(二)この遊戯で最も注意せねばならぬことは、互に連續して居る縦列のものが足の運びを機敏にすることである。鬼から追はれるときに氣分ばかり急いで足が機敏でない、將棋倒しに倒れて醜態を演じ、其上鬼に勝を得さすことになる。(三)如何に鬼の追窮を受けても手を放して列を切ることはならぬ。全體の列が中途から離れた組は敗にするがよい。又長く演じて勝敗が決せず鬼が疲れたら、味方の列の者と交代せしめるがよい。一方交代せしめるときには他の方は休止させるか、又は同時に交代せしめるがよい。

第一七 場所取り鬼 (其一)

場所取り
鬼(其一)

【準備】 全生徒を一列圓陣となし、是れを大間隔に整頓し、圓の内方を向かしめ、別に一人の鬼を置く。

【實演】 始めの號令にて鬼は圓の外方を駆け廻り、隨意に或生徒の背を軽く打ち、同時に互いに鬼は右方より打たれた圓列生は左方より走け出だして圓を一周して來るのである、而して早く其の場所に入つたものを勝とする、敗けたものは更らに新しい鬼となつて競争を續けるものとする。

【注意】 (一)最初の鬼如何にしても場所を取ることが不可能で鬼を永續せなければならぬ時には教師は時宜を見計らつて鬼を交代すること。

第一八 場所取り鬼 (其二)

場所取り
鬼(其二)



【準備】 兒童數人を選んで鬼と定めて他の者は各々四五尺の距離を保つて一列圓形に整列する。そして各自の足許を中心にして徑凡て三尺許りの圓形を地上に劃して、是を各自の場所とさめる。若しそれぞれ各自の足許に同じ大さの輪を置くことが出来たら場所を明示する事になつて一層都合がよい。

【實演】 教師は圓の中央に立つて「右向け」駆け歩の號令を下す、兒童は命のまゝに圓形で走つて居る。教師が突然「止れ」と號令を下すと皆自分の近くの地上に劃した場所のどれかを占領する。

その時狼狽して場所を見失ふて居ると鬼はその隙に乗じて逸早く走つて、その空いて居る場所を占領するとして場所を占めることの出来なかつた者が代つて次回の鬼となるのである。教師の號令は種々に變じて全児童を充分働かしめるがよい。例へば「前へ進め」「廻れ右」「駆け歩」「廻れ右速歩などを巧に連發して後「止れ」の號令を下すのである。又皆の児童を内面
向にして唯「右」「左」と號令して一場所だけ左右に轉じさせてもよい。是れも「右、右、左」「左、右、左、左」など早く號令するとなかなか場所を誤るものがあるから、其の間に鬼は隙を見て場所を取ることが出来る。(五〇三頁挿圖参照)

【注意】 (一)鬼はいつでも人の動くのには注意せずに、只最後の號令と又その地面に對した場所に注意して居ればよいのである。(二)數名の鬼は一方にのみ偏せず圓内に都合よく配置して、凡そ自分の所持區域を定めて置くがよい。(三)鬼の人数は児童數の多寡に依つて増減するがよい。鬼が多くなればその分擔區域が狭くなるから、陣のものは一層注意せねばならぬことになる。(四)遊び出された鬼の内ていつまでも場所を取り得ないで久しく鬼となつて居る者があつたら、その時には隨時圓列内のものを交換せしめるがよい。

手打鬼

第一九 手打鬼

【準備】 遊戯場の中央に長さ十間乃至十五間位の繩兩端を結びて一大輪繩をなし、全生徒をして其周圍に輪の内方に向はしめて、之れを兩手に執らせる、而して一名を其内に入れ之れ

を鬼となす。(鬼は時により三名位迄は差支へなし)

【實演】 「始め」の令にて一同唱歌をしつゝ右或は左に行進を起す、歌詞の終るや又は「止れ」の號令にて、一同停止すると同時に、鬼は隨意或る一生の手を打つべし。手を打たれた者は代りて鬼となるべし、然るに列生は鬼が或る一方の手を打たんとするときは手を繩より放ち尙一方の手にて繩を握つて居るべし。又其握つて居る手を打たんとする時は、他の方の手に握り代へ、必ず兩手を同時に放つことを禁ずる、犯した者は手を打たれた者と同様に鬼となるべし。又鬼にして一方手を二度続け打つことを許さぬ。

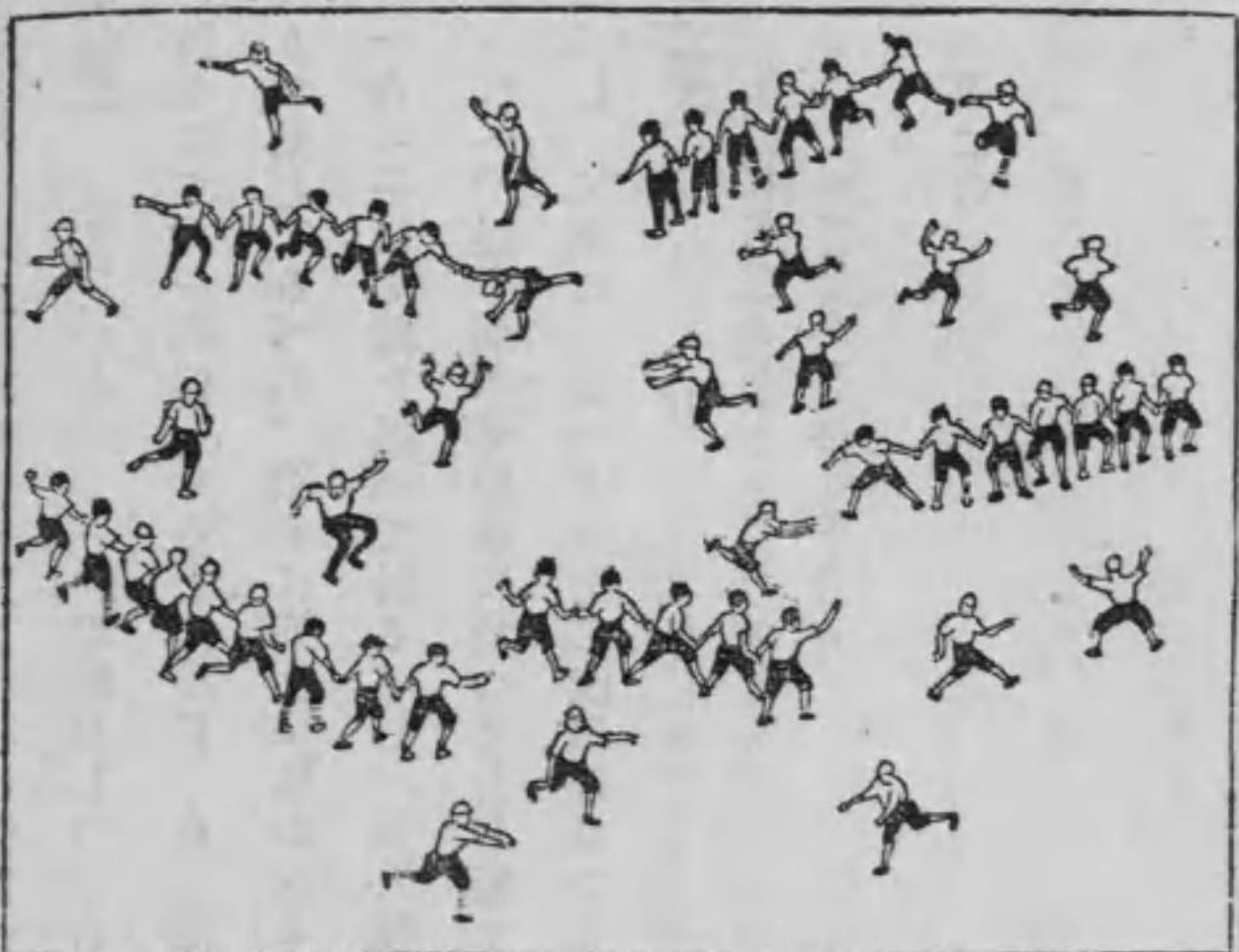
【注意】 (一)鬼が手を打つには左右何れの手にも差支なく指を開いた儘軽く打たしめる、鬼は又五名の者に對して手打を試み尙當らざる時は、初めより演戲の仕直をなましめるとか、或は隣生の者を續けて打つことを許さずとかの如き規定を設けても可い。

手繋ぎ鬼

第二〇 手繋ぎ鬼

【準備】 児童を紅白二組に分け紅組の者を更に等分し、數人宛手繋ぎをさせて是を鬼とし、白組のものは一人宛にして逃手とする。

【實演】 用意の號令で白組のものは散じて紅組の鬼より遠ざかる「始め」の號令で紅組の者



は手繋ぎのまゝで白組の者を追ひ廻つて是を捕へんとする。紅組は手繋ぎであるから逃げ様とする。それで追ひつめられて捕へられた者は、手繋ぎの仲間に入れられて共に走り廻らねばならぬ。斯くして白組の者を捕へ盡したら、紅白兩組交代して白組の者は手繋ぎをし紅組の者は逃げ廻る。そして各組が敵を捕へ盡した時間の多少によつて勝敗を定めるのである。(上圖参照)

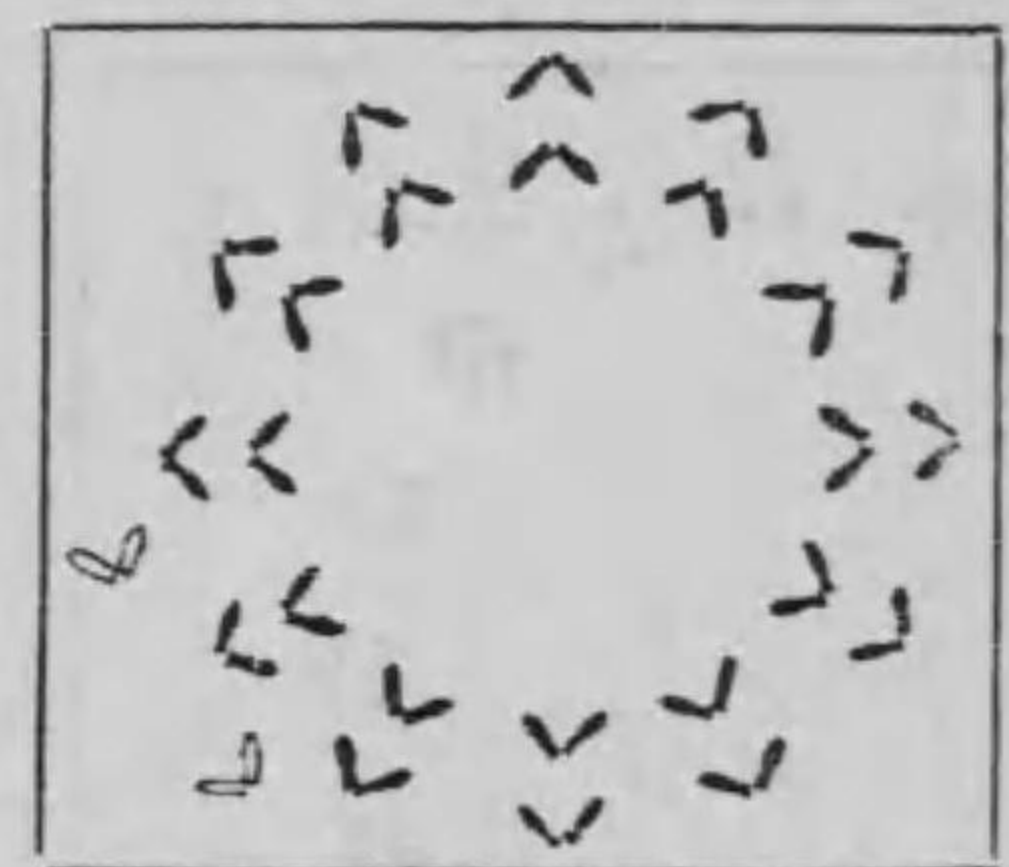
【注意】 (一)手繋ぎの組はそれを切つてまで敵を捕へてはならぬ。併し逃手は手繋ぎの間をぐりぬけて逃げてよい。その時鬼の組は是を邪魔して兩端から巻き込んで捕へる様にすることになる。(二)手繋ぎの組は兩端の者が充分に活動し、此連手を利用して逃手を連手で抱き込

西洋鬼 (其二)

第二一 西洋鬼 (其一)

む様にして捕へるがよい。(三)或一組だけ捕虜が多くなつて、活動が不意になつたら捕虜の收容を他の組の者に譲り分けるがよい。又一旦捕虜になつた者は従順にして味方を捕へる妨害をせぬ様にせねばならぬ。(四)逃手を捕へるのは兩端の者と定めて置くがよい。そうしないと自然中間のものがあせつて手繋ぎを放す様になる。又組の者は常に一致の行動を取らねばならぬ。思ひ思ひに走つて逃手を切るのは損失である。

【準備】 全兒童中より二人を除いて、二列圓陣に並べ(前列生は兩手間隔、前後二人の距離は、臂の長さ)、二人は一人を鬼とし、一人を子として、圓外任意の處に位置を採らしめる。



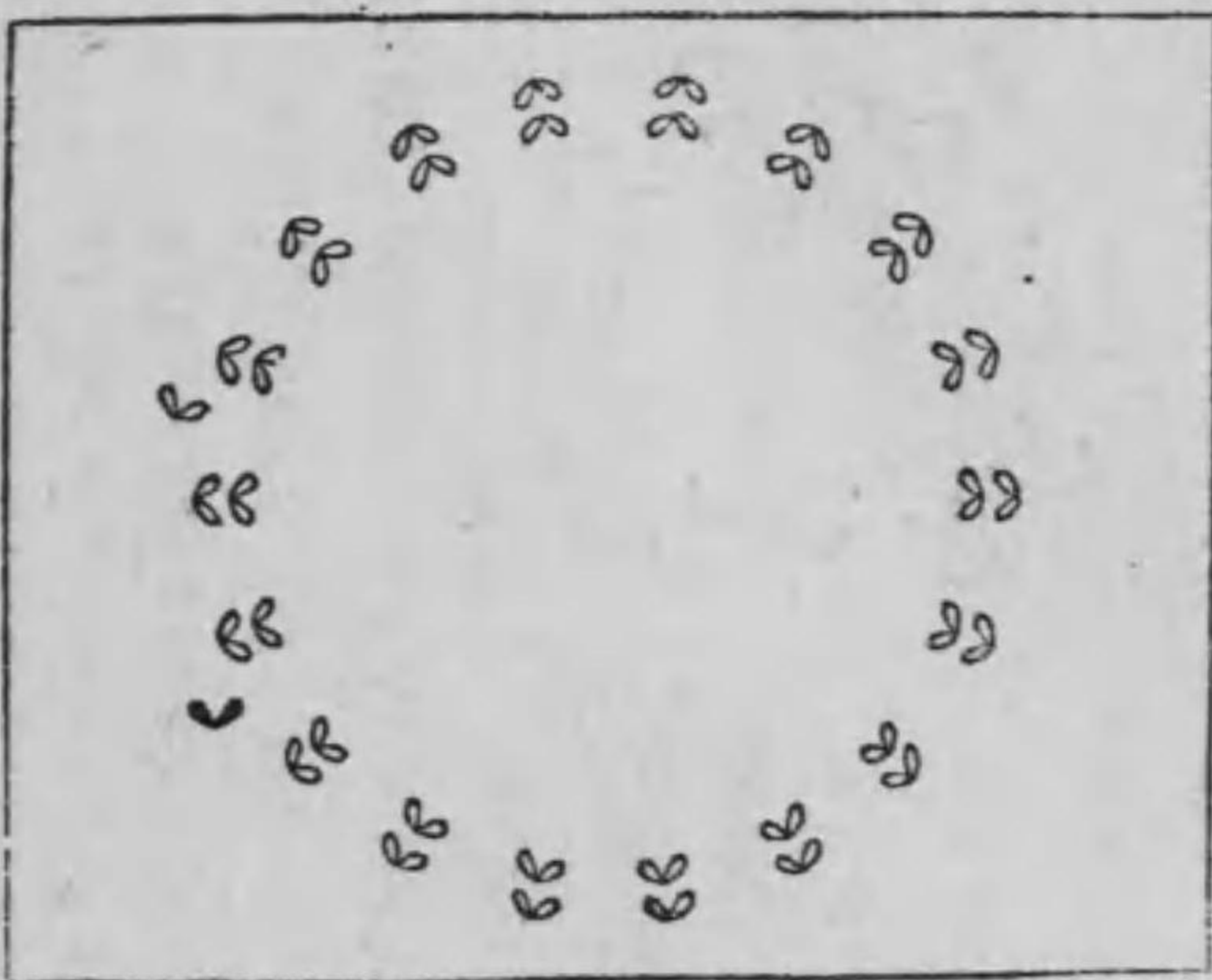
【實演】 開始の令あると共に、子は圓の周りを隨意の方向に逃げ、鬼は其後を追ひ、之を捕へんことを務むる。捕へられた時は子は鬼、鬼は子となりて又行ふ。而して子が捕へられんとするか、或は圓周を二回以上逃げ廻つた時は子は或る伍の前に這入る。然る時は其伍の後列生は、子として、直ぐに列外を逃げ

廻らなくてはならぬ。(右圖参照)

第二二 西洋鬼 (其二)

西洋鬼 (其二)

【準備】 兒童を二列横隊にならべ側面向にして行進させ漸次に圓陣になつてから止まり。内面向つて前列生は兩手間隔に後列生は兩臂を前方にあげて前列生に重なり二列の大圓陣を作る。そうして其内から二人を選び出して一人は鬼一人は子ときめるのである。



【實演】 用意、始めの號令で子は圓の周圍を任意の方向に逃げ廻る、鬼はその後を追つて是を捕へんと努める。そして子は鬼に追跡せられて危険に瀕したら圓列生の伍の前に立つ、すると最後の者は直ちに前の子に代つて逃げ廻る。かくしてその子も随意の伍の前に立つて虎口を通れる。そして切に鬼を困らせるから茲に一つ規定がある。それは子は決して圓陣の内に入つて遁げることはならぬが鬼は自由に圓内を通り抜けて子を追ふことを許すのである。かくして追ひつ追はれつして居る内に子が鬼に捕へられたら、子は鬼に鬼は

子に代つて同様の競争をするのである。(五〇八頁挿圖参照)

【注意】

(一)子と鬼とか一人宛て活動か少ないときは子も鬼も二人三人にするがよい。その時は甲の鬼の追ふのは甲の子、乙の鬼の追ふのは乙の子ときめて置くがよい。さうしないと鬼も子も混雜して解らぬことになる。(二)子が鬼に追ひつめられて圓列生の前に重なる折を失つても列から無關係な方面に逃げることはならぬ。若し甚しく圓列から離れたらその者が代つて鬼とならねばならぬことにするがよい。(三)子が前列生に重なるのに自分の好いた者の所に許り行つて、自然と同じ者ばかり活動する様になる傾がある故に教師も兒童も注意せねばならぬ。(四)一人の鬼が永らく活動しても子を捕へることが出来ずに、自分の力は竭きたと思つたら前列生の前に重なつて、その伍の後列生に鬼を譲つて暫く休養するがよい。(五)子が前に重なりくするため圓形は次第くく小さくなる。だから、子でも鬼でもはいつたら、その度毎に後に退いて圓形の大きさが小さくならぬ様にせねばならぬ。

第三 助け鬼 (其一)

【準備】 全員中より一人を選出して、之を鬼と定め、其他は運動場に散亂せしむる。

【實演】 運動場に散亂せる戲伴者の一人を追ひ廻はし、追はるゝものは、捕へられざる様に逃げ走り、若し危かりし時は戲伴中の一人縫りつきて、難を避けんことをつとむる。二人互に結合したるときは、鬼は捕へられない規則である。故に鬼は其結合せざる以前に於て、捕ふることをつとむるわけである。

助け鬼 (其一)

【注意】

(一) 良民は鬼を避けつゝ便宜任意の人々と共によく結合しても、差支へないけれども、續けて同じ人に縋りつく事はならぬ。

第二四 助け鬼 (其二)

【準備】 全児童の内から數名の者を選び出して是を鬼と定め、他の者は逃手として運動場に散在せしめる。

【實演】 用意始めの號令で鬼は運動場に散在せる逃手を捕へんとして走せ廻る。又逃手は捕へられない様に逃げ廻つて、危険の身の上に来るときは、聲をあげて救を求め、他の逃手に縋りついて虎口から遁れる。逃手は他の者から救を求められたら走り寄つて救助に務めねばならぬ。そして他の逃手を救けて三人となつたら鬼はそれを捕へることはならぬ。だから鬼は助けの來ない内に逃手を捕へねばならぬ。運悪しく鬼の獲物となつたならその部下になつて鬼の行動を助勢するのである。こんな要領で運動場は追ふ鬼、走る逃手、助けを求める聲、助けられた嬉しさを囁く聲で、一面活動状態に満つるのである。

【注意】

(一) 逃手は鬼の襲來を避けるためには誰とでも組合ふて差支ないけれども、四人以上縋り合ふことは出來ることと定めるがよい。(二) 逃手は助け人のあることをあてにして、限りに控病であつてはならぬ。自分の全力を

(助け鬼
其二)

降り鬼

盡して救助を求める様にし、幾度も幾度も助けを求めて狼に追はれた子供の様なことになつてはならぬ。(三) 助けを求める者があつたら進んで救助の責につく様にし、自分の危険を顧念して他人を見殺しにするはよくない。身を殺して仁をなす風にする方が面白い。

第二五 降り鬼

【準備】 全児童の内から數人の鬼を選び出して、是に紅の帽子を被らしめ、他の児童は全部白の帽子を被らしめる。そして運動場の立木とか、又は小高い恰好の場所とか、さもなければ地面に徑壹間半の圓を畫くとかして是を逃手の避難休憩の場所にする、かゝる避難所を場内に三四個所設けるのである。

【實演】 鬼や逃手の避難所を指定した後に、教師は「用意」の號令を下す。すると鬼はそれ／＼都合のよい場所に位置を占め逃手は皆散じて鬼の位置からなるべく遠ざかるのである、更に教師が始めの號令を下すと鬼は走つて逃手を捕へんとする。逃手は場内を走り廻つて鬼の虜とならぬ様にする、そしていよく窮した時には避難所に入つて虎口を遁れる。逃手が避難所に入つたら鬼はそれを捕へることは出來ぬから、それより先に捕へねばならぬ。又避難所には二人より多く避難することは出來ない。だから二人避難して居る所へ他のものが入つ

て來たら、最初の者は必ずそこから出て行かねばならぬ。斯く追ひつ追はれつして居る内に鬼に捕へられた逃手は、鬼の虜になつて鬼に代り前の鬼は逃手となるのである。

【注意】 (一) 逃手は少し走り廻つて直に避難所に入る様な憶病者ではならぬ。いつでも勇ましく逃げ廻つて愈むを得ぬ時に避難所に入ることによるがよい。避難所に人数の制限を置いたのは全くそれがためである。(二) 鬼が長い間働いても逃手を捕へることが出来なくて疲れて來た時には教師がその鬼に代つて逃手を追ひ廻ることにして、先の鬼を避難所で休憩させるがよい。(三) 鬼の人数や避難所の数は全體の児童の多少や、児童の疾走する程度によつて加減せねばならぬ。短い時間に運動させようとするときには避難所を少くして鬼の数を多くすればよいのである。

二人鬼

第二六 二人鬼

【準備】 児童を二列横隊にし一二の番號を唱へさせて一二番の者を一組とするか、又は二列の横隊にして前後列の伍の者を一組とする。かくして各組毎に内側の手を取らしめ、そのうちの一組を鬼とする。

【實演】 用意の號令で各組は手を取つたまゝ、鬼に遠ざかつて運動場に散ずる。「始め」の號令で鬼もまた手を取つたまゝ散在して居る組を追ひ廻つて是を捕へる。組の者の一人が捕へられたら此の者は手を放し鬼は前に手を放つて逃げた者を捕へに行く。若し鬼に捕へられぬ様

に看守鬼の隙を見て前に捕へられた組の相手のものに手を觸れたら相手を鬼から取返したので再び二人で手を取つて走り廻る。つまり鬼は組の二人を捕へねば自分の獲物にはならぬ。そして自分の獲物にしたら鬼の後繼者としてその權利を譲るのである。

【注意】

(一) 組の二人の内捕へられた一人は犠牲になつて、相手の一人を逃げさせて虎口を遁れしめねばならぬ。それも鬼の近寄つたのを恐れて捕へない先に手を放すことは出来ぬ。若し鬼の觸れないのに手を放したら、組の一人は當然鬼の獲物にならねばならぬ。(二) 捕へられた組の一人はその捕へられた所から動いてはならぬ。只その場所て手をのばして組の者の助を求めて居るばかりである。(三) 児童の員数によつて鬼が一組では全體の活動が少くないと思ふたら鬼の組をまして二組または三組にして、充分全児童を活動せしめる様にすることがよい。

横切鬼

第二七 横切鬼

【準備】 全生を二列横隊となし、之を曲尺形に整列せしめる、而して各列の前方十米突の所に旗を立てて置く、鬼一名を設けて一番生の後方一米突のところにおく。

【實演】 列をA B列と區別せんか、今A列の一番出で、前方なる旗を一周して歸る。鬼は其後を追つて之を捕へやうとする、時にB列の一番は出でてA列の一番が旗を廻りて舊位に着くに先だちて、鬼と列間と横切り、即ちB列の一番之を横切つた時は、A列の一番は既に用がない、乃ち舊位に復る、鬼は更に横切つたB列の一番を追ふがよい、次にA列の二番生出

て、B列一番と鬼との間を横切りて前方なる旗を一周して復るべく、鬼は更に之を追ふ、斯くして鬼は横切つた者を追ひ、衆生は順番に之を横切るがよい。而して之に就き注意すべき要件左の如くである。

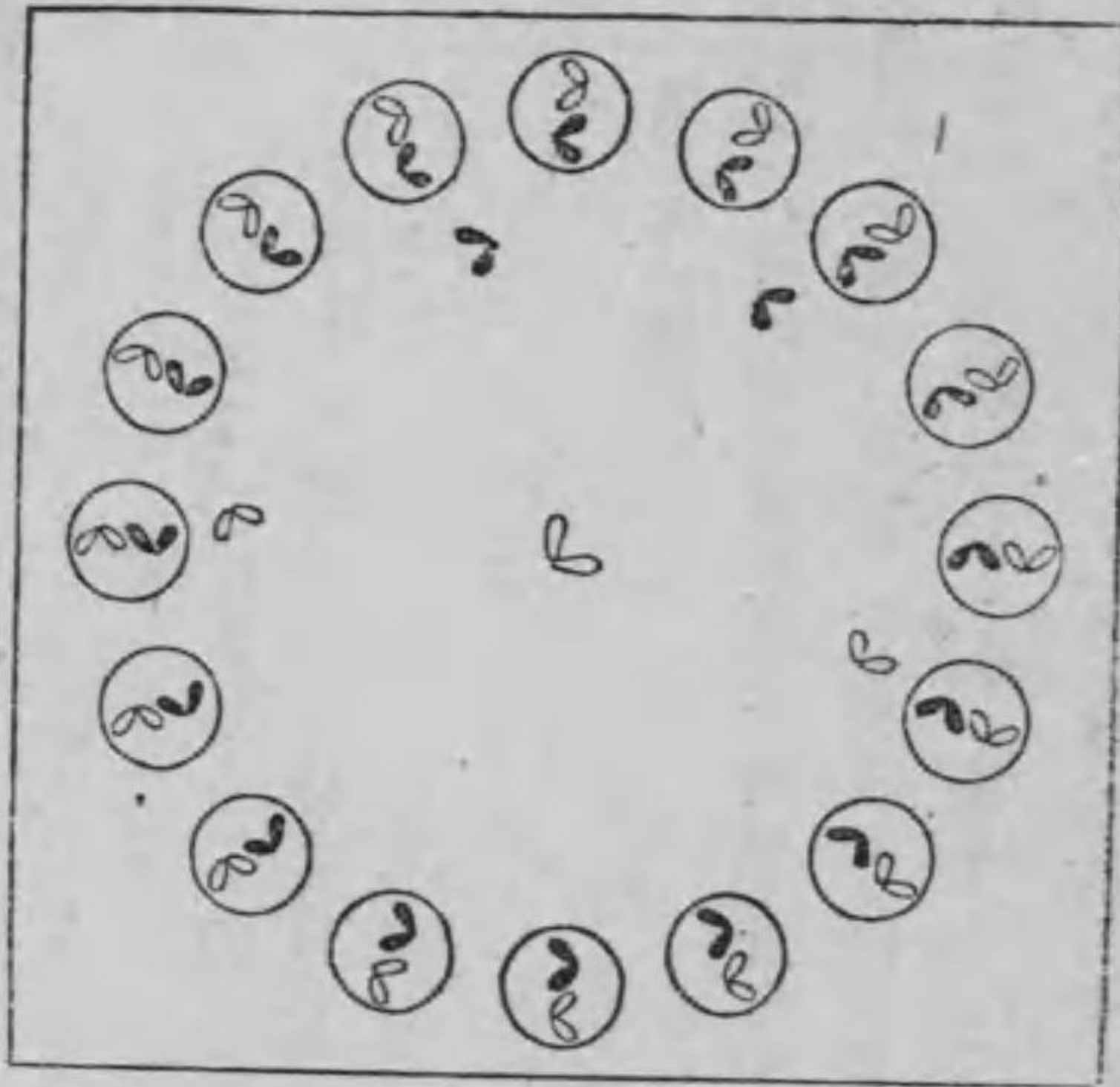
- (1)、先番者は次番者が横切るまで、若くは旗を一周して戻るまでに、鬼に捕へられないやうに力める、若し其範圍内に於て捕はれたときは代りて鬼となり反對に鬼を追捕すること。
- (2)、A列の一番生逃たる時はB列の一番生は鬼の間を横切るの任務あるが如く、凡て次番者は先番者が出て、旗を一周し、舊位に戻るまでの間に於て之を横切らなければならぬ、若し横切らない時は、次ぎには鬼とならなければならぬ、横切つた時と雖も尙前方なる旗を一周し戻らない内は鬼に捕はれるのである。
- (3)、鬼は前者を追ふか、然らざれば横切つたる者を追ふべし、而して其旗を一周して戻らない内に之を捕へること。

【注意】 (一)旗と列生の距離は成るべく遠きをよしとする。(二)又別法としては鬼數組を設けて各自由的に行動せしむることもある。

第二八 友取り鬼

友鬼取り

【準備】 兒童を二列の横隊にならべ、その内から二三人を選び出して鬼ときめ、其他の者は



側面向になつて行進しつゝ、圓陣を作る。そして内面向になつて各自の前後の者を自分の組の友ときめて、各組毎に足許を中心にして一つの圓を畫いて組の者の位置をさめる。(上圖参照)

【實演】 鬼は圓列の内側に位置を取り、圓列の組の内側の者は「右向け」外側の者は「左向け」をさせて、各反對の向で行進を始める。また駈歩で進ませ、二三四回廻つて適當な折になつて教師は「散れ」の號令か又は呼子笛を鳴らして合圖をする。その合圖が

あると今迄規律正しく進んで居た兒童は散じてもとの位置に走り歸つて前の組の友と一所になる。それを自分の元の位置を忘れたり又組の友が元の位置から遠く離れて居て、一所にな

ることが遅くて逡巡して居ると、その間に鬼が走り寄つてその者を捕へるのである。鬼に捕へられたものは次回の鬼となり、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。

【注意】 (一)全児童が多数一時に散つて後戻つて元の位置に歸るのであるから、圓陣の大きさを適宜にしないと狭りに混雑することになる。(二)幼年級の児童や餘りに熱練しない児童には、組の友が甚しく隔つたり又元の位置から遠く隔つたりし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をする様に進めるがよい。(三)幼年級や女兒には一列の圓陣にして一二の番號をつけて一二番を對向させてその二人を組の友とし、連鎖行進を演じさせ前の方法で合圖をし元の位置につかしめるのも、變化があつて興味ある方法である。

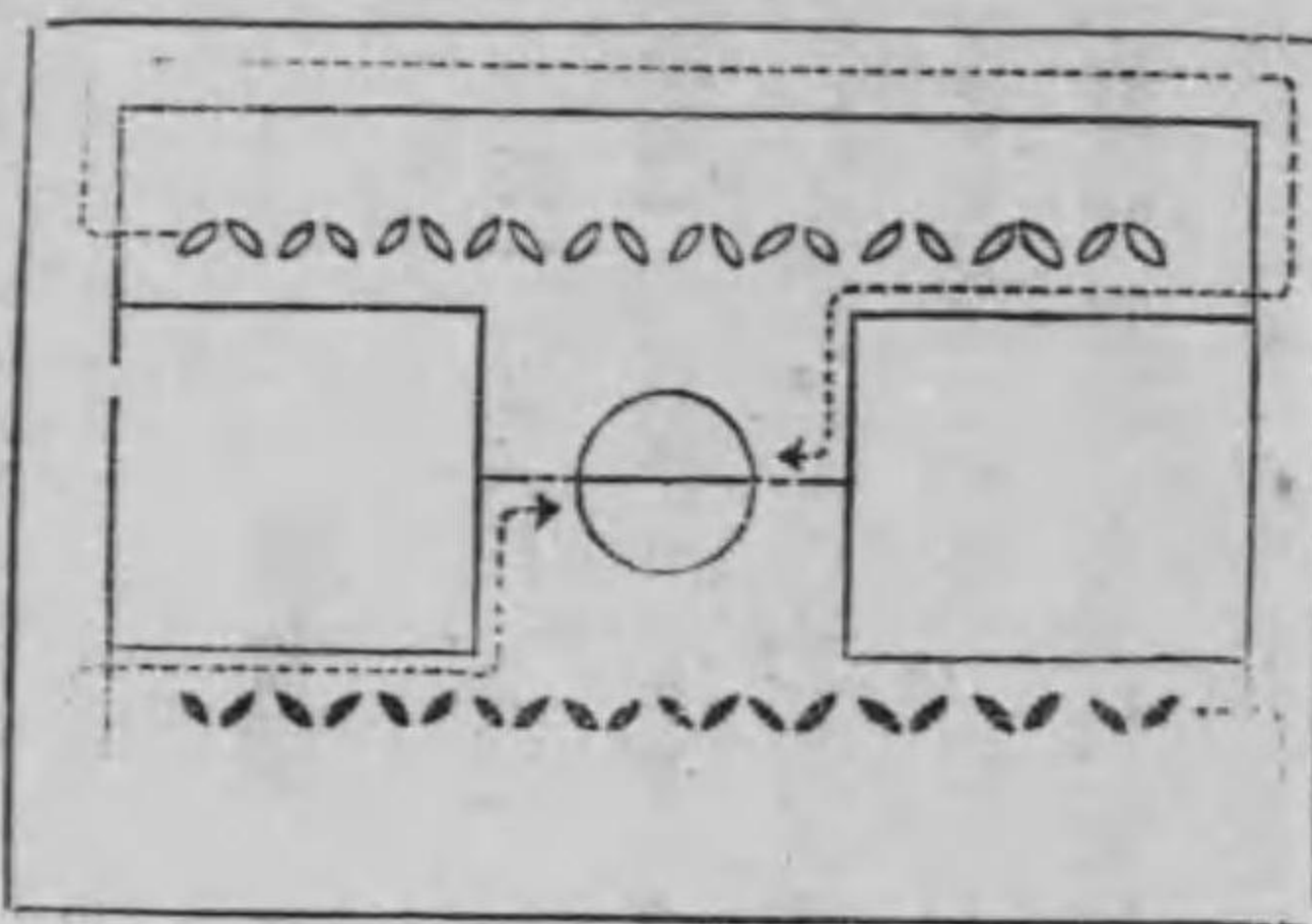
線路鬼

第二九 線路鬼

【準備】 左圖の如き線を描き遊戯者と紅白の二組に別ち、各圖の如く位置せしめる。

【實演】 紅組の一番鬼となり點線より後線を経て中線に至りて白の一番を捕へやうとする。白の一番生は點線より中央線に來ない時は速かに點線より後尾を経て發足點に復ること。次には各二番生出で、行ふ以下順次各番出で、行ふ、斯くして多く捕へられた方を敗となす。如何なる時でも凡て後戻りすることを禁ずる、但し中圓に限る、三回を許す。逃げる者は必

場所招鬼



ず圓の中央線を経過するを要す。而して鬼は交叉點に於て停止することを禁ずる。(上圖参照)

【注意】 (一)線路の長短は適宜酌すること。(二)紅白二隊に別たぬて一人を設けて交互に行ふことも興がある。

第三〇 場所招鬼

【準備】 豫め一人を除いて鬼と假定し、他の者は其の周圍に内圓向の二列圓陣を作らせ、番號を呼ばせて、遊戯中各自固有の番號と定めておく、なほ圓陣にある者には足のまはりに圓を畫かせて、場所を定めておくことよ。

【實演】 始めを以て、鬼は圓陣にある任意の二人の番號を一聲で呼ぶ、例へば「三番と二十五番」、したならば三番生と二十五番生とは互に合圖をして、鬼の隙を窺つて早く場所を交換する、鬼は圓陣生が場所を交換しようとして出發したならば、その相手が來ない前に早く其の場所に這入らうとつとめる、そして鬼に場所を取られた者は代つて鬼となつて、又前のやうに番號を呼ぶ。斯様にして、反覆續演する。

【注意】

(甲)(一)鬼の呼び聲が小さくて皆んなに聞えないやうなときには何回でも訂正させるがよい。(二)一旦場所を出てからは再び歸られぬやうに定めておいてもよい。その場合には、指揮者は注意して審判せねばならぬ、例へば、三番生と二十五番生とが場所を交換するときに、三番生が出ても二十五番生が浮つかりしてゐて、爲めに三番生がムザ／＼場所を取られたやうな場合には、當然二十五番生を鬼にならせる。(三)又場所を出てからも、相手と鬼との位置の關係によつては何回でも歸つては又出るといふやうにさせてもよい。是又一つの別法である。(四)鬼の場所は限定しておかない方が面白い。即ち任意に圓陣内を横行させる。(乙)然し初步にあつては別法として、圓陣の中央に場所を定めておいてもよからう。

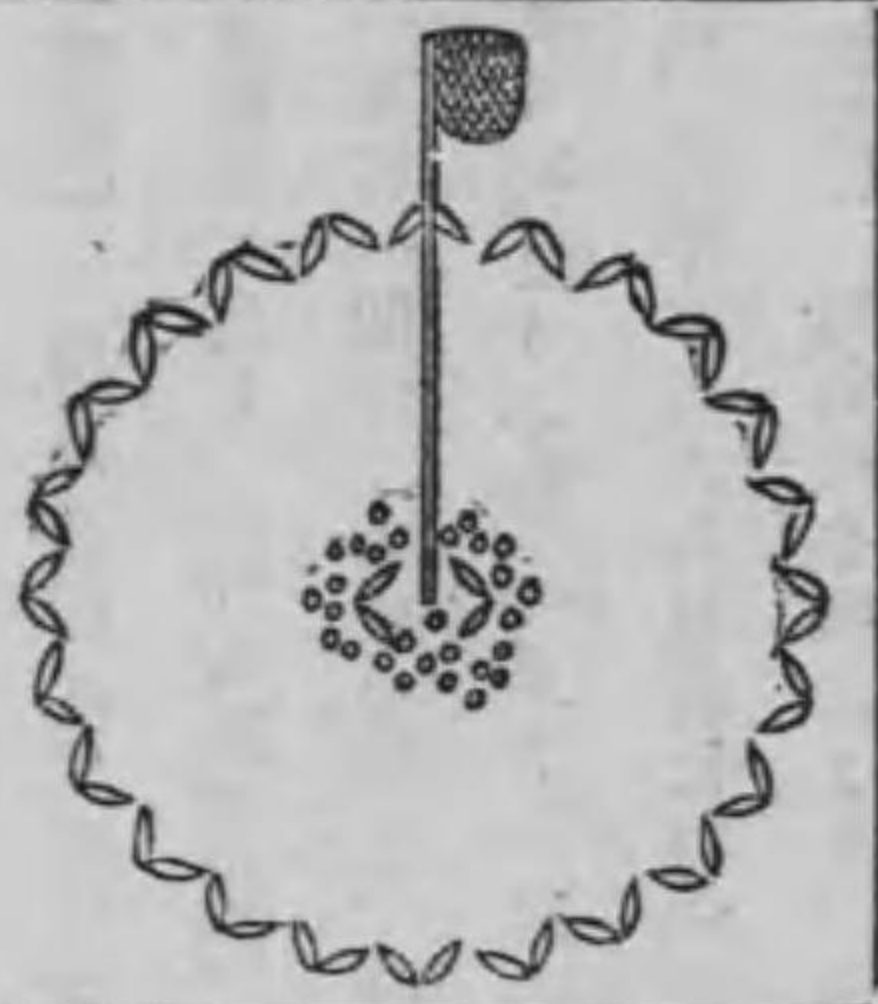
第七章 ボールを使用する遊戯

第一 球入れ (其一)

【準備】「用具」バスケットボール用器具一切、圖の如く竹竿の上方に籠を付け、兩班とも數名の兒童を出して之を持たせ、其許に組色の若干の球を置き、周圍に圓陣をつくれる兩班の兒童は連手をなす。

【實演】兩班の兒童は、唱歌をしながら圓陣を行進して居る間に、教師の合圖によりて、紅白の兩團は直ちに球を拾ひ取り、味方の籠に投げ込むのである、そして残なく早く終つた

(球入れ
其二)



(球入れ
其二)

組が勝である。(上圖参照)

【注意】

(一)竿の高さは、兒童の長幼によつて、適宜斟酌しなければならぬ、又竿を持つものは一回毎に交代さす。

第二 球入れ (其二)

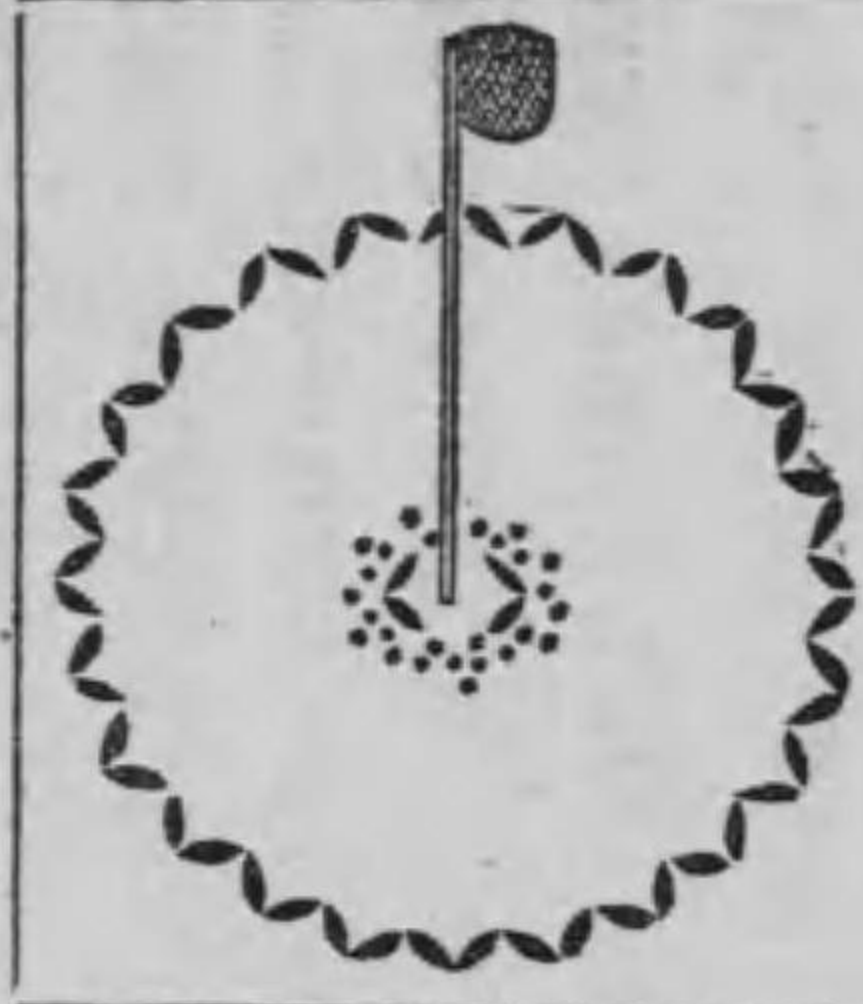
【準備】「用具」其一同様、其の一の如く、籠の許に紅白同數の球を置き二三の者に竿を持たせ、一定の距離の所に、兒童を一行横隊を並べる。

【實演】教師の合圖と共に、全兒童味方の籠の下に走り行きて、球を残らなく、早く、籠に入れ終らんことを競ふのである。斯くして舊の横隊に復つた組が勝ちである。

第三 球入れ (其三)

【準備】「用具」前同様。其二の如く籠の下に紅白同數の球を置き二三の者に竿を持たせ、一定の距離の所に、紅白共に兒童を正面一行圓陣に並べ、

(球入れ
其三)



手を連ねて唱歌をしながら、圓周を行進せしむる。

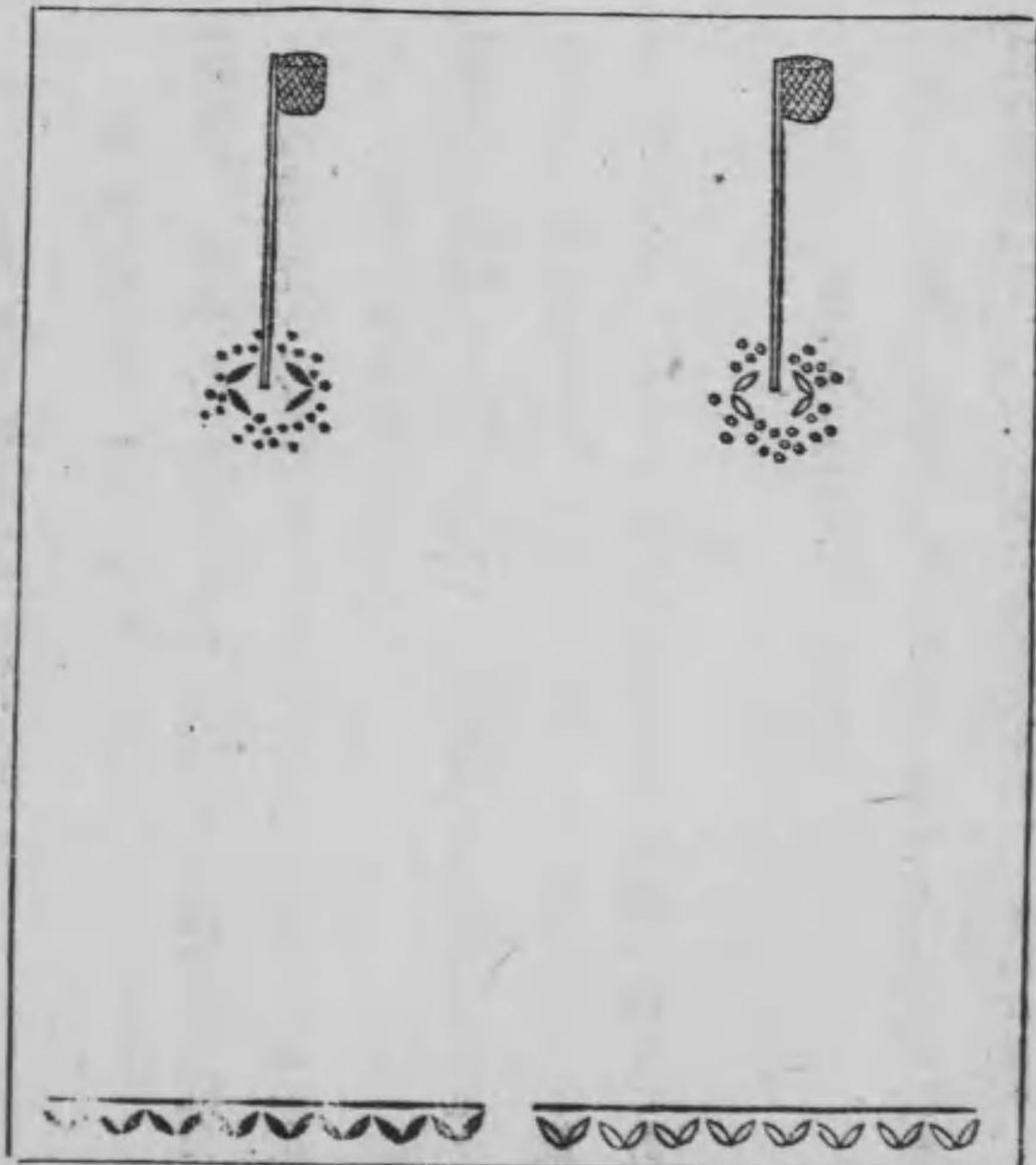
【實演】 演戲及び審判の方法共に、其二と略ぼ同様である。異なる所は後に横隊に並ぶのが、圓陣の舊横隊形になる許りである。

第四 球入れ (其四)

【準備】 「用具」前同様。全兒童を數組に別ち、一列横隊に並べ、一人に一個づゝの球を渡し、圓如く列より十間あまりの前方

に、籠竿を二人の兒童に持たせ、なほ一番生には布片を渡して置く。(右圖参照)

【實演】 教師の合圖により、兩班の一番生は走り出て、所持せる球を籠内に投げ入れ、歸つ



球入れ (其四)

落雷遊び (其一)

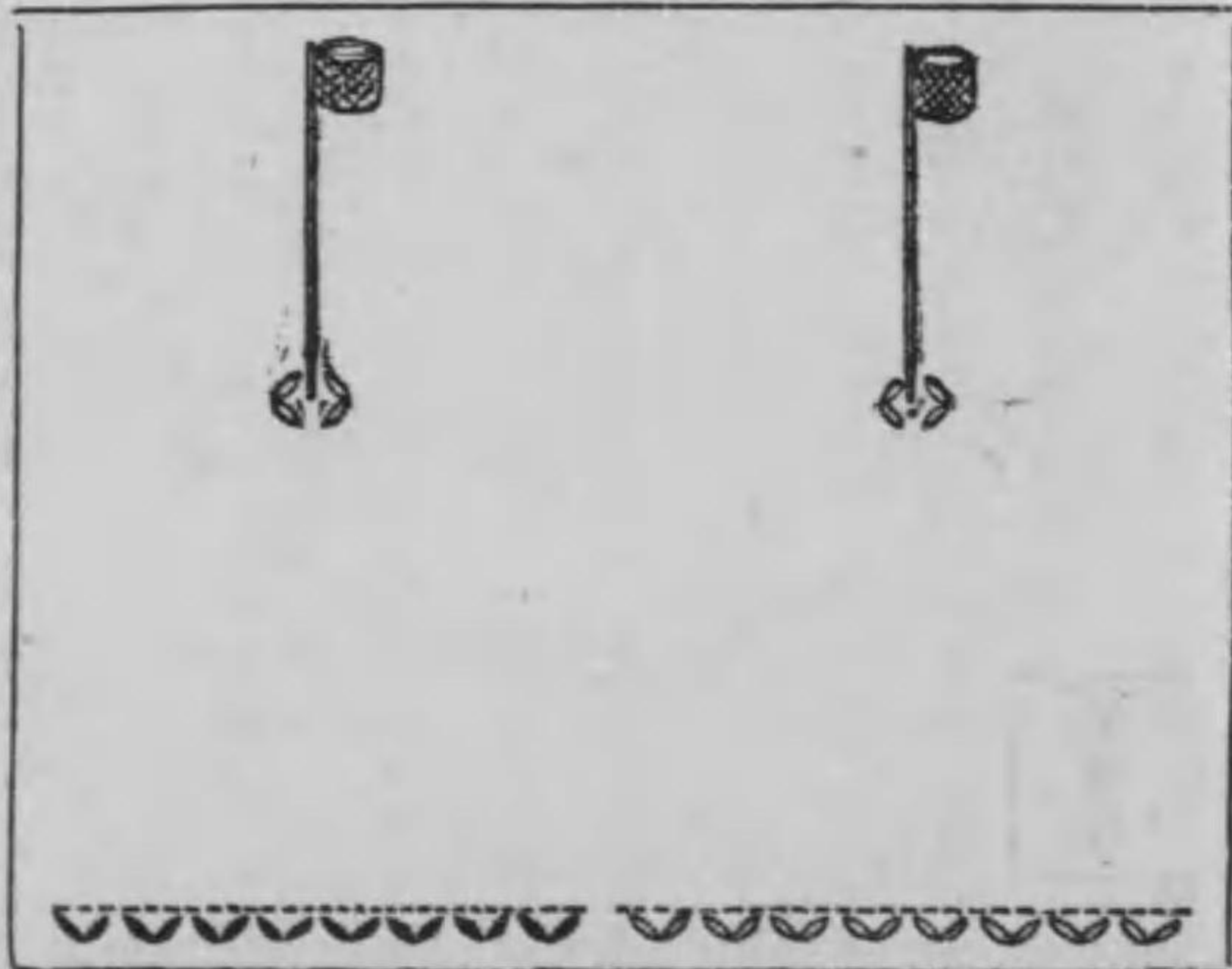
て二番に布片を渡す。二番は布片を受取ると同時に、走り出て一番生の行つたと同様のことをなす。順次斯くして早く終りたる組を勝とする。(下圖参照)

【注意】 (一)籠竿の下に至りて、投げた球が籠の中に這入るまでは何回にもやらず、時として這入る這入らぬは別として、兎に角一度投球させる事にしてもよろしい。

第五 落雷遊び (其二)

【準備】 「用具」紅球、青球各一個、全兒童の中二人を除いて、正面一列圓陣を並べ、任意に兒童に青球一個と、紅球一個とを渡す。そして二人を圓の真中に出し、手巾にて目を覆ひ、一人を雷(ごろく)一人を電光(びか〜)とする。猶ほ避雷地數個を定めて置く。

【實演】 雷となつたものはごろく、電光となつたものはびかびかと叫ぶのである、其間周圍に在つて、球を持ったものは青球と赤球とを、反對の方向に廻す。斯くの如くするうちに、電が

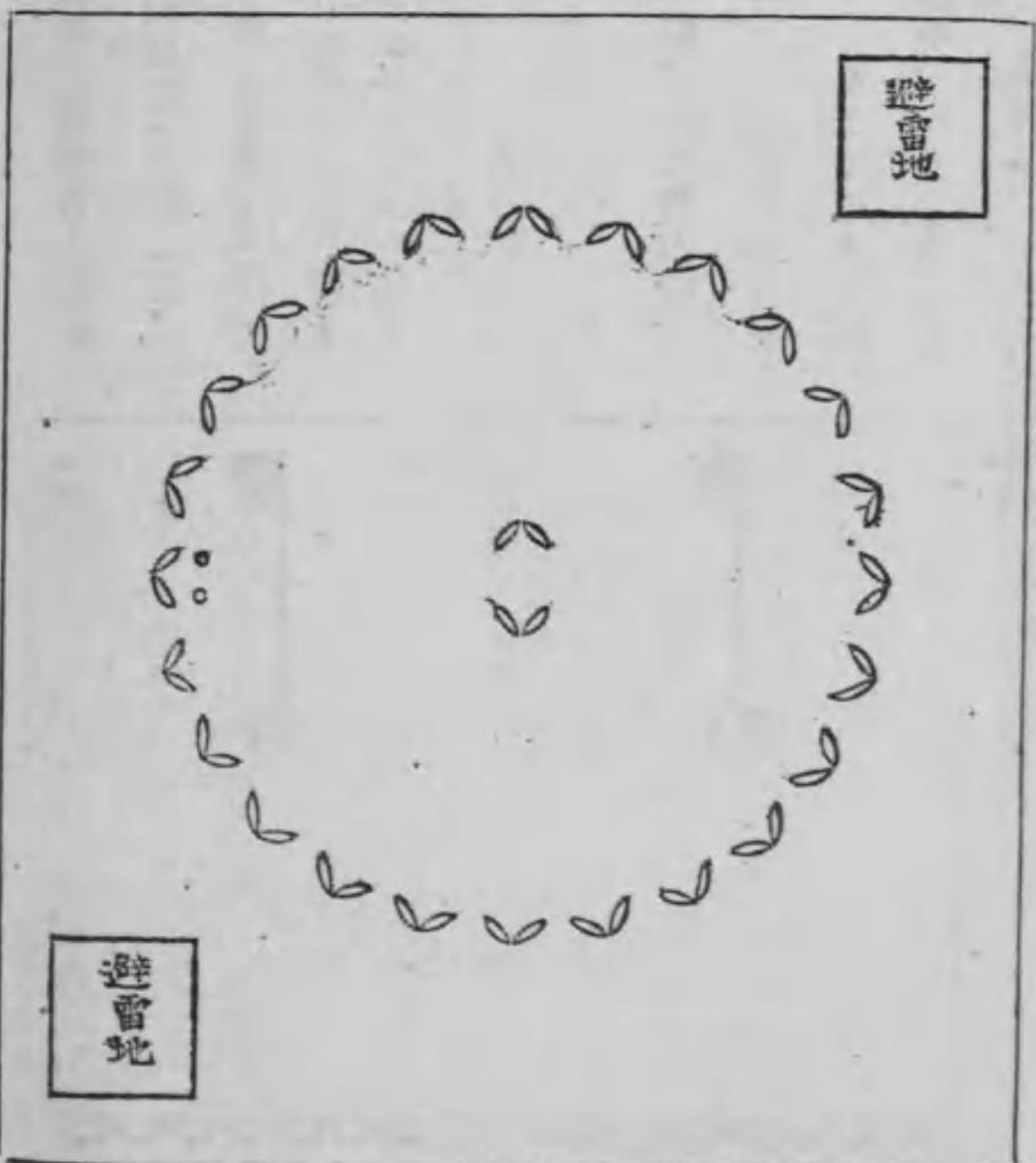


ドシャンと叫んだ(落雷)時、球を持つたものは其儘其處に立ち、他の圓周にあつたものは、速かに避雷地に駆け込む。其際球を持つた者は、避雷地に逃げ込まうとする者に、逸早く其場所から球を投げ附ける。而して青に當てられた者は雷光に紅球に當られた者は雷になる。若し落雷の際球を持つた者が、投げた球が、誰にも當らない時は自分が球色に相當する役目紅球ならば雷(青球ならば雷光)の役をつとめることになる。(下圖参照)

落雷遊び (其二)

第六 落雷遊び (其二)

【準備】「用具」紅球一個。全兒中五六人を除く外、正面一



列圓陣に並べ、任意の兒童に紅球一個を渡し、除外せし數人を中央に出し一大親雷(親雷は眼を覆ふ)を圍んで連手をさせ(子雷)猶ほ避雷地二三個所を定める。

【實演】始めの令あるか、球をもつてゐるものは、任意の方向に廻す。數人の子雷は連手して、任意の方向に旋回しながら、ごろ／＼と叫ぶ。斯くする中、親雷は時を計らひてドシャンと叫ぶ。(其時球を持つた者は、次回の親雷になる)外圓にあるものは、落雷の音を聞くや否や避雷地に避けんとして、逃げて行く。これと同時に子雷はそれを追ふて、逃手が避雷地に到着せない前に、背に手を觸れる。手を解られた者は、次回に代りて子雷となる。若し子雷が逃子を捕へることが出来なかつたならば代りをこしらへるまで子雷の役目をつとめなければならぬ。

ボール送り (其一)

第七 ボール(旗)送り (其一)

【準備】「用具」紅白青の球各十個。全兒童を數組に分ち、一列縦隊に整列させ、組と組との間隔は三間位とし、列兒相互の距離は臂の長さとし、先頭生の前に圖の如く紅か白か青かの球を



各十數個渡す。其球を、色で組の色分けをするのである。

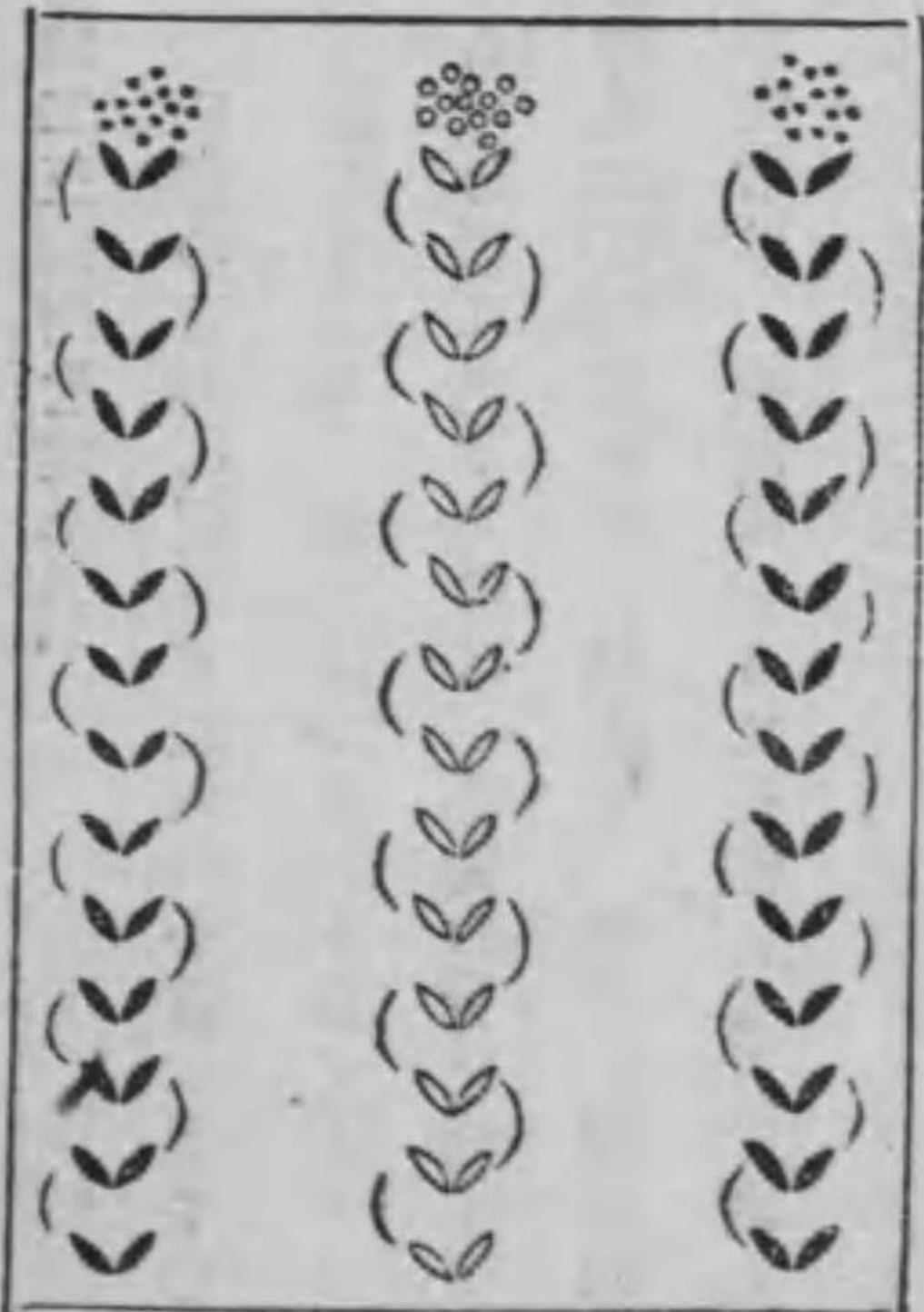
【實演】 一番から順番で、球を一個づゝ両手に持ち、體を後屈して、頭上から後者に送る。全部の球を後方に送つてしまつた者は、轉回して再度前から球の來るのを待つてゐる。後尾生は、全部の球を受取るや否や同轉して、前方法を以て、後者に球を送り返すのである。球を皆送り返した者は、轉回して正面向となる。(先頭生の方へ向く)。斯くして一番に早く球の復つた組を勝とするのである。(五二三頁挿圖参照)

【注意】 (一)送る物は球でも、啞鈴でも旗でもよろしい。

第八 ボール(旗)送り (其二)

【準備】 其一同じ。

【實演】 一番生は一個の球を左手に持ち上體を左方に捻轉足を動かさないやうに)して二番に渡す。二番は球を右手に取り、上體を右方に捻轉して、三番に送球する。斯く奇數生は體を左方に捻轉し、偶數生は體を右方に捻轉して、後



方に球を送るのである。斯くして全部の球を送つたならば、便宜後尾の方に向き、最尾生は全部の球を受取るや否や、轉回して、今度は前と反對に、奇數は右方偶數は左方に、上體を捻轉して送球する、全部の球を送り返したものは、正面向に戻る。斯くして一番に早く球の復つた組を勝とする。

第九 ボール(旗)送り (其三)

【準備】 用具 紅、白、青球各十個、全兒童を數班に分ち、各班を一列縦體に並べ、班と班との間隔を凡そ三間位とし、列兒の距離は、臂の長さとし、偶數生を同轉せしめて、後生たりし者に對向させ、先頭に十個の白球か青球かを渡して組を區分する。

【實演】 奇數生は、一個を両手に持ち、上體を後屈して、偶數生に渡し、偶數生は前屈して、順番に後尾の方に送球する。全部の球が、後尾生に往つたならば、直ちに先頭の方に、一個づゝ球を戻す。斯くして先頭に、全部の球が、早く戻つた組が勝である。

第一〇 ボール(旗)送り (其四)

【準備】 全兒を各組に分ち、一列縦隊に並べ、組と組との間隔を、凡そ三間位とし、列兒の距離は、臂の長さに取り、先頭生に十個位の球(各組色を別に)して)渡す。

ボール送り(其四)

ボール送り(其三)

ボール送り(其二)

【實演】 一番から順番に、球を一個づゝ両手に持つて頭上から後者に送り、後尾生は全部の球を受取り終つたならば列の左側から先頭生の前に至りて球を置き、直ちに一個づゝを後方に送る。斯くして最後に一番生が、先頭に復る遅速に依つて勝ち負けを定めるのである。

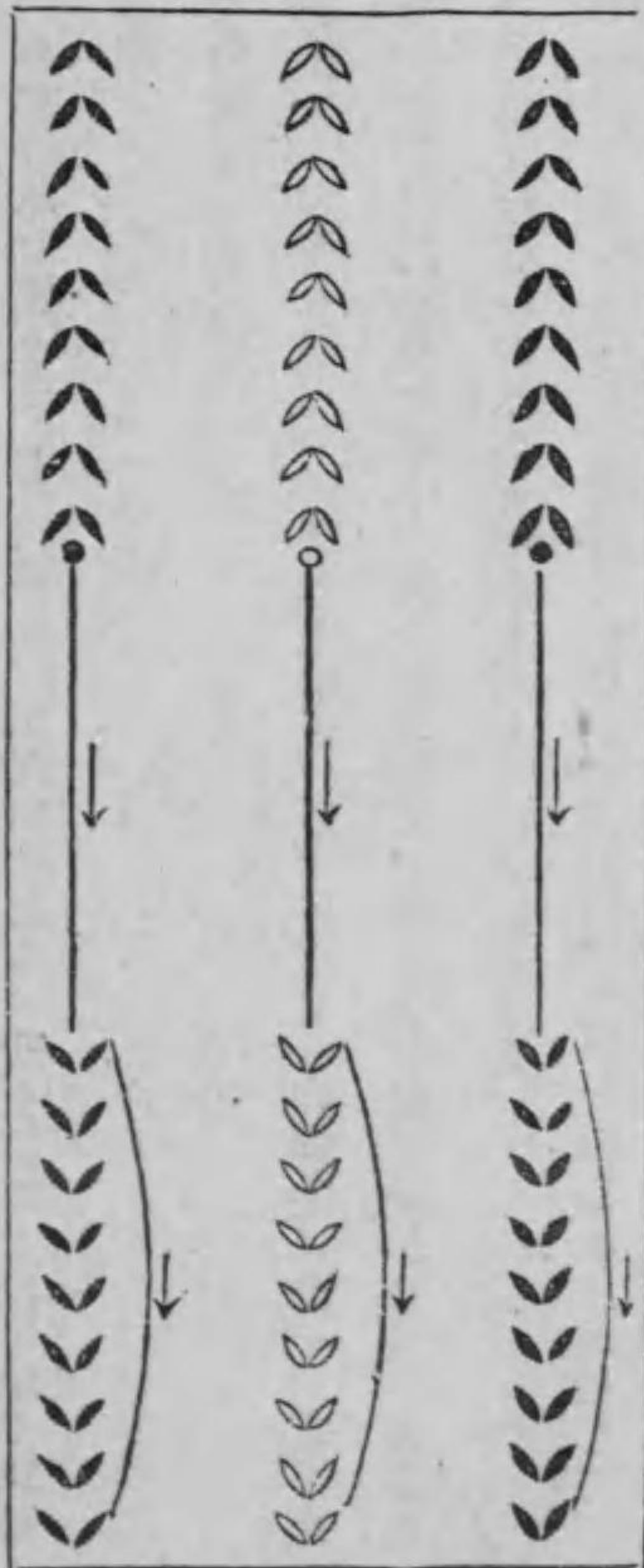
第一一 ボール(旗)送り (其五)

【準備】 「用具」紅、白、青のフットボール各一個。全兒を數班に分ち各班を一列縦隊に並べ、

各班を更らに奇數生と偶數生とによりて、二分して、對向させる、班と班との間隔は、三間位とし班の先頭と

先頭との距離は、凡そ五間位とし、各班の奇數の先頭生に、フットボール一個づゝを渡す。

【實演】 一番は合圖の令と同時に走り出で、對向せる二番に球を渡し、偶列の後尾に着く



ボール送り(其五)

毬つき競争(其一)

(一番が出發した後は、奇列は一人づゝ前に繰り出す) 球を受取つた二番は走り出して、對向せる三番に球を渡し、奇列の後尾に着く(二番出でなば殘兒は一人づゝ前に繰り出す) 斯くして奇列偶列は、對岸の場所所に位置し、球は偶列の先頭生が持つこととなる。その速い遅いによりて、負け勝ちを定める。(五二六頁挿圖参照)

【注意】 (一)第二回目は偶列二番から始める。

第一二 毬つき競争 (其一)

【準備】 「用具」ボール及び標旗を組數だけ、全員を數組に等分して、同一線上に一列横隊に列ばせ、足尖を通じて線を引いて出發點と定める。そして前方數間のところに組毎に標旗を一本づゝ樹てる、それから各組の一番生にゴム毬を一個づゝ與へる。

【實演】 始めの合圖を以て、一番生は毬をつきながら出發して、前方の自分の組の標旗を巡つて逸早く出發點に歸つて、二番生に毬を渡す。渡されたる二番生は受け取つたらば直ぐ出發して、毬をつきて、標旗を廻つて歸つて、三番生に毬を渡す。三番生はまた同様にして出發する、順次同様にして、最終生が早く舊位に歸着した組から第一、二、三、——等を決める。

【注意】 (一)競争距離は、方法の熟否を參照して決めるがよい。(二)疾走中に毬を手を持つことはならぬ。(三)組毎に

一列側面縦隊に列ばせてもよい。

毬つき競争(其二)

第一三 毬つき競争 (其二)

【準備】「用具」同上。全員を紅白の二組に等分して、一列横隊に列ばせ、番號を呼ばせて、各々奇偶數生を五、六步前進させて後ろに向かせて偶奇數生と相對向させる。そして兩組の一番生にゴム毬を一個づゝ興へる。

【實演】 始めを以て、一番生は斜に相對して居るところの、二番生に毬を強くついて送る。渡されたる二番生は受け取つて直ぐ、三番生につき送る。三番生は四番生に送る。順次斯様にして速く最終生に送り届けた方の組が勝である。

【注意】 (一)奇、偶數生の距離は方法の熟否によつて決める。(二)各員は獵りにその場所から動いてはならぬ。要するならば其の場所を限定するがよい。(三)毬をつき損ねたり或は受け損ねたときには直ぐ行り直させる。(四)始め一番生に數個の毬を興へて置いて、順次に一個づゝつき送らせるのも一つの別法である。

毬つき競争(其三)

第一四 毬つき競争 (其三)

【準備】「用具」同上。全員を紅白の二組に等分して、距離十數間を隔てて一列の横隊に列ばせて相對向させる。そして兩組の中央に標旗を一本樹てる。それから各組の一番生にゴム毬

を一個づゝ興へる。

【實演】 始めの令を以て、一番生は毬をつきながら出發して、中央の標旗を遡つて歸つて、二番生に毬を渡す。二番生は受け取つて直ぐ出發する。順次斯様にして、最終生が早く舊位に歸着した方の組が勝である。

【注意】 (一)其一の注意(一)(二)及び其二の注意(二)参照。(二)標旗を遡つてから、更らに自組の一翼を廻らせるやうにしてもよい(此の場合には最初に一翼を廻らせる)。

毬つき競争(其四)

第一五 毬つき競争 (其四)

【準備】「用具」同上。遊戯者を内面向の二列圓陣に集めて紅、白の二組に等分して、兩組の一番生にゴム毬を各一個づゝ興へる。

【實演】 「始め」の合圖を以て、一番生は毬をつきながら出發して、圓陣の外方を一周して逸早く舊位に歸つて、二番生に毬を渡す。二番生は受け取つて直ぐ出發して、毬をつきつゝ圓陣を一周して歸つて、三番生に毬を渡す。三番生はすぐまた出發する。順次斯くの如くして、最終生が早く終つた方の組が勝である。

【注意】 (一)内陣の大きさは、各自の間隔は遊戯の熟否によつて決める。(二)人員の多い場合には數組に分けて競争さ

せてもよい。(三)内陣は外面向にしてもよい。(四)對組の者が、自分の組のところを通つてるとき、手を出したり、足を出して妨害してはならぬ。(五)毬を次番生に渡すとき、手渡しせず、つき送らせるのもよい。(二)其一の注意(二)及び其二の注意二参照。

毬つき競争(其五)

第一六 毬つき競争 (其五)

【準備】「用具」同上。其四の準備と同様である。

【實演】始めを以て、一番生は毬をつきつゝ出發して、圓陣の中を通つて、對番生の位置から對組の後方を経て出發點に歸つて、二番生に毬を渡す。二番生は受け取つて直ぐ出發し、前のやうに對番生の場所から對組の後方を廻つて歸つて、三番生に毬を渡す。三番生は直ぐまた同様にして出發する。順次斯くして、組全員が早く終つた方の組が勝である。

【注意】(一)其四の注意(一)(二)(三)(四)(五)(六)参照。

毬つき競争(其六)

第一七 毬つき競争 (其六)

【準備】「用具」同上。全員を一行横隊に列ばせて、その前方數間のところに標旗を數本樹て、後ち各員に毬を一つづゝ與へる。

【實演】始めの合圖を以て、全生徒が同時に出發して、毬をつきつゝ疾走して逸早く標旗を

廻つて出發點に歸つて來る。指揮者はその歸着順を見て第一、二、三——等と優劣の等差序列を決める。

【注意】(一)其一注意(一)(二)参照。

毬つき競争(其六)

第一八 毬つき競争 (其七)

【準備】「用具」同上。全員を内面向の圓陣に集めて、各員にゴム毬を一つづゝ與へる。

【實演】始めの合圖を以て、全生徒が同時に毬をつき始めてその數を算へる。指揮者は一定時の後中止をさせて、各員のつき得たところの數を比較して、多かつた者から順次に第一、二、三——等を決める。

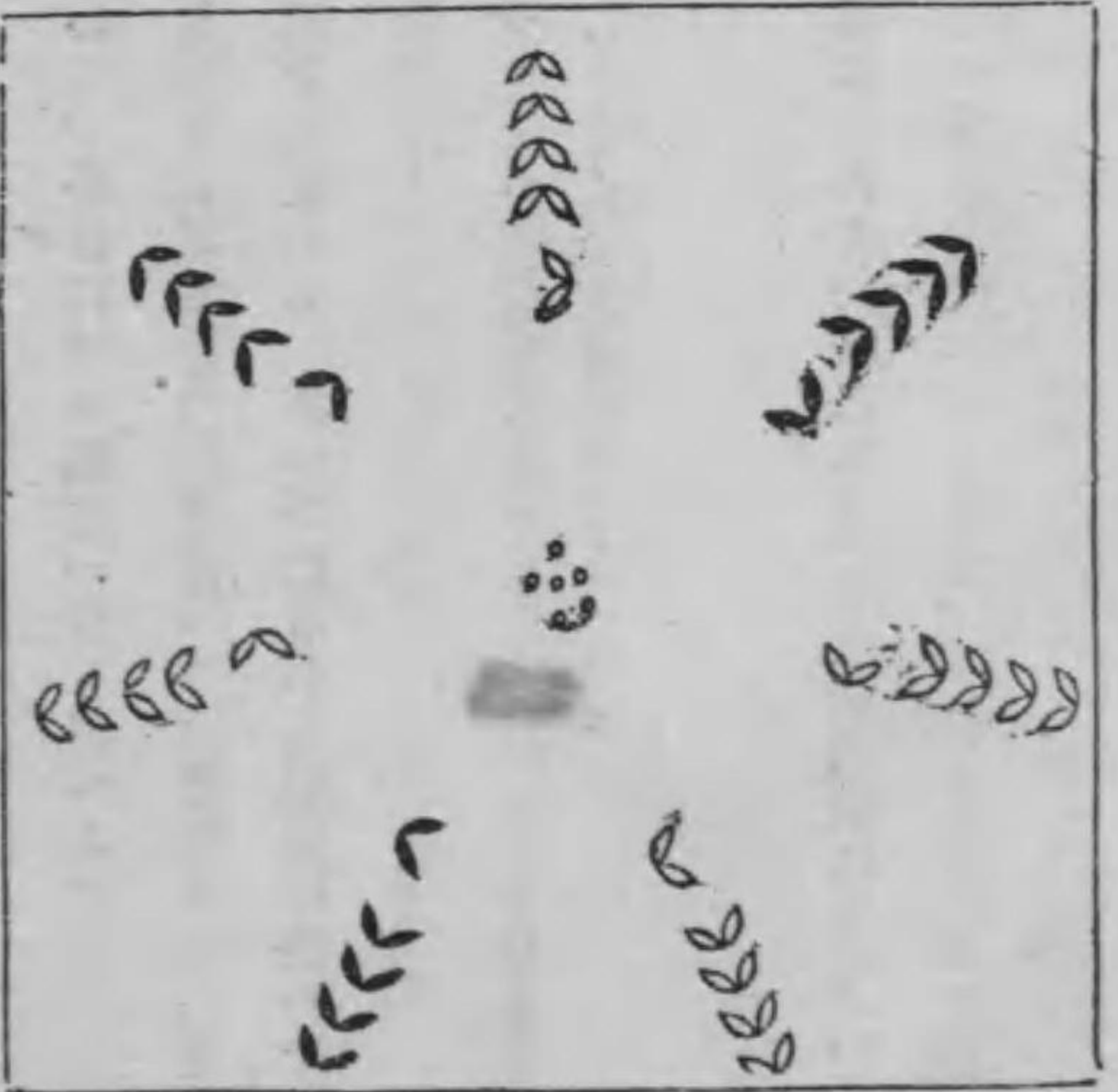
【注意】(一)毬をつくときには、立つてつかせるか、跪いてつかせるか、豫め定めて置かねばならぬ。(二)中途で故障のあつた者は、また初めから數へさせる。(三)毬をつくときあまり位置を換へてはいかぬ。

七曜球

第一九 七曜球

【準備】「用具」紅球六個、直徑數間の間を其周圍に一番を先頭として、各班を星狀に並べ(但し一番は右に向け、行進の用意をなさしめる)、圓の中央に班の數よりも、一つ少なく球を置く。

【實演】 一番が圓周を行進中、一番以外のものには唱歌をなさしむ。其間教師が、呼笛を鳴らしたならば、一番以外のものは、唱歌を止める。一番は直ちに圓内に走つて行つて、球一個を取る。球を取つたものは、其の球を再び中央に置いて、組の後尾(外)に着き、二番が先頭になつて圓周行進をなすことになる。先きに球を取ることの出来なかつた一人は球の取れる迄、何回でも競争を試みる。斯くして早く一通り、球を取り終つた班が勝になる譯である。(下圖参照)



【注意】

(一)圓があまり小さいと、合圖で先頭生が中央に飛び込んだ時に、危険であるから、成る丈け大きい圓にする。班は圓の如く七つに限らない。六七人位にて適當の數にしたらよしい。

第二〇 片脚ボール送り (其一)

片脚ボール送り (其一)

【準備】 「用具」フットボール二個及び標旗の二本。全員を二組に等分して、同じ線の上に一列横隊に列ばせ、兩組共に番號を呼ばせて、偶(奇)數生を數間前に出して、後ろに向かせて相對向させる、そして兩組の一番生にフットボールを一個宛與へる。

【實演】 開始の合圖を以て、一番生は兩手でフットボールを持つて頭の上に載せ、一脚を屈げて他の片脚で跳躍しながら、二番生のところに行つてボールを渡して其の者の位置に立つ。二番生はボールを受取つたならば直ぐ頭の上に載せて兩手で支へて、片脚で跳躍しながら、三番生のところに行つてボールを渡して其の者の位置に立つ。三番生は直ぐ前のやうにして出發する。順次斯様にして、最終の者に早く送り届けた方の組が勝ちである。

【注意】

(一)競争距離は、體力によつて斟酌すること。(二)中途で脚を換へたり、足を下してはならぬ。

第二一 片脚ボール送り (其二)

【準備】 「用具」同上。全兒童を二組に等分して、跳躍數間を隔て、一列の横隊にして相對させる。そして兩組の中央に標旗を一本立てる、それから兩組の一番生にフットボールを一個宛與へる。

【實演】 合圖とともに、兩組の一番生は兩手でボールを頭の上に支へて持つて、片脚で跳躍

片脚ボール送り (其二)

しなから中央の標旗を廻つて逸早く出發點に歸つて、二番生にボールを渡す。二番生は直ぐ同様にして出發して、標旗を廻つて歸つて三番生にボールを渡す。順次斯様にして最終生が出發點に歸る遲速によつて勝敗を付ける。

【注意】 (一)其一の注意参照。

第二二 片脚ボール送り (其三)

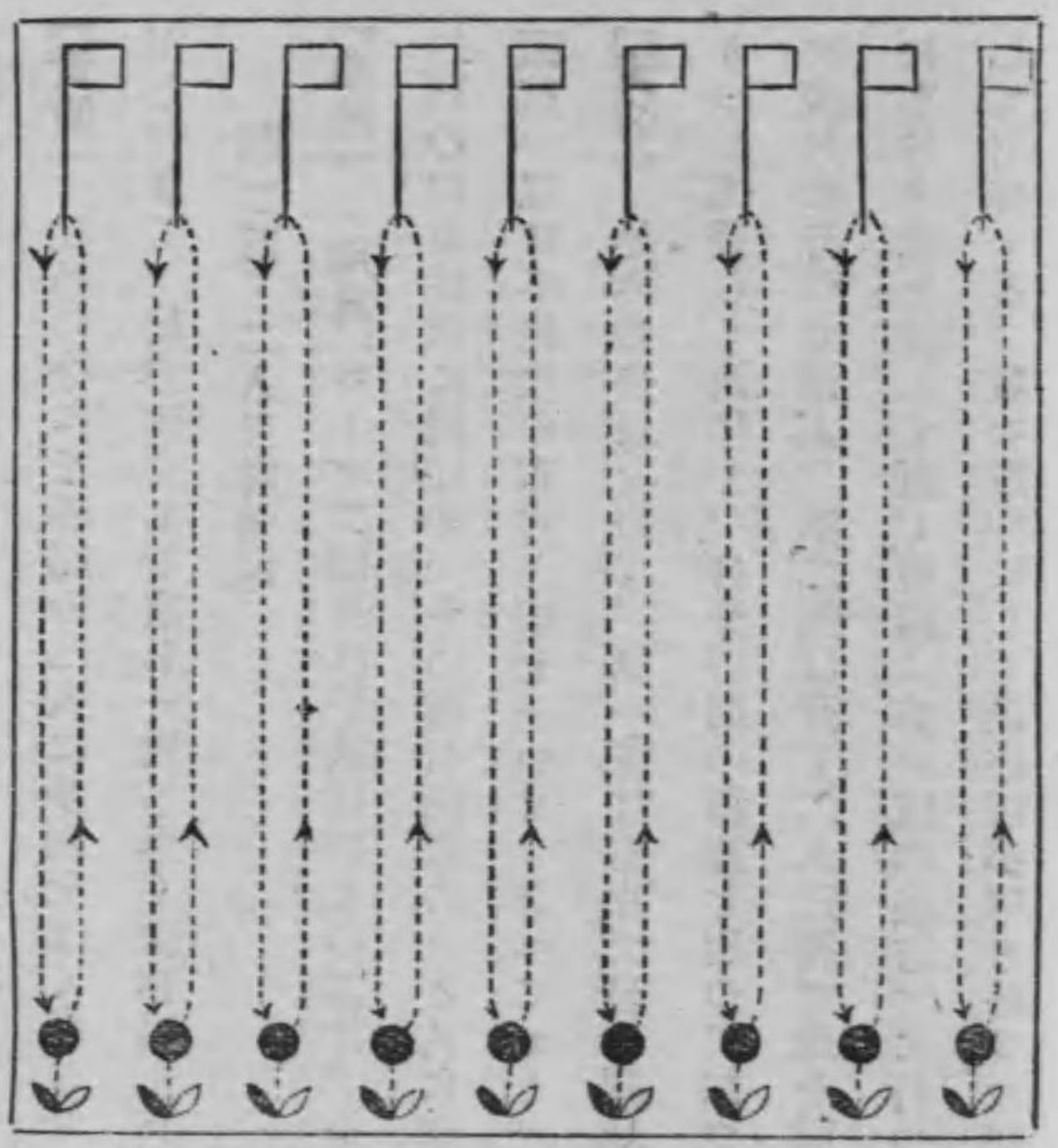
【準備】「用具」同上。全員を二組(或は數組)に等分して、各々一列横隊(或は二列側面縦隊)に列ばせ、其の前方數間の處に組色の標旗を一本樹てる、そして後ち各一番生にフットボールを一つづゝ與へる。

【實演】開始の令を以て各一番生は兩手でフットボールを持つて頭の上に支へ、片脚で跳躍しながら出發して、前方の自分の組の標旗を廻つて、速く舊位に歸つて、二番生にボールを渡す。渡されたる二番生は其ボールを受取つて直ぐ頭上に支へて、片脚で跳躍しつゝ出發する。順次斯様にして、最終生が速く舊位に歸着した組が勝ちである。

【注意】 (一)其一の注意参照。(二)競争隊形は方法の熟否と體力によつて、いろいろに變化することが出来る。

第二三 ボール轉がし

ボール轉がし



【準備】「用具」大なるボール(竹にて偏み其上に紙を張りたるもの一人一個宛)、紅白の旗、七八人を一同として行ふ競争法であつて、先づ生徒を出發線上に整列せしめ、大なるボールを生徒の前に置き、其前方七八間の所に適當なる間隔を作つて旗を立てて置くがよい。

【實演】始めの令にて各競争者は、己れの前にあるボールを兩手を以て横にそれない様に注意し、點線の如くに轉がし前方に立てる旗を一周して早く決勝點を到着したるものを勝とする。(上圖参照)

第二四 脚轉球

【準備】「用具」二人に對して大なるボール一、及び手拭一筋、外に紅白の旗八本、二人を一

組として行ふ競争法であつて、一回の競争を八組位とする。先づ生徒をして出發線上整列せしめ、二人相並びて内側の足首を縛りて二人三脚となり、其前にボールを並べて置き、其前方約七八間の所に旗を立て、置く。

【實演】 始めの令にて各組の二人は歩調をよく合はせ、前にある大なるボールを右方より轉がし行きて、前方に立てる旗を一周し早く決勝點に到着したる組を勝とする。

第二五 二人三脚轉球

【準備】 「用具」ボール二個及び手拭様のもの二片。全生徒を紅白の二組に等分して、組毎に二列の側面縦隊に列ばせ、その前行適當のところに標旗を一本づゝ樹てる。そして兩組の先頭第一伍に手拭様の布片と球を一つづゝ與へて置く。

【實演】 始めの合圖を以て、第一伍は布片で足を纏結して二人三脚を作り協同して、球を蹴りつゝ出發して逸早く、自分の組の標旗を廻つて歸つて、第二伍に球を布片とを渡して直ちに後尾に行つて並ぶ、第二伍は直ぐ二人三脚で球を蹴りながら標旗を廻つて歸つて、第三位に布片と球を渡して直ぐ後尾（第一伍の後方）に行つて整列する。第三伍はまた前のやうにして出發する。順次斯様にして最終伍が早く終つた組が勝である。一伍が出發したならば、

二人三脚轉球

一組の者は漸次前に移行して、次番伍を出發點に位置させるやうにする。

【注意】 (一)球は轉球特用のものがよいかフットボールを代用してもよい。(二)遊戯距離は方法の熟否と體力によつて定めるがよい。

第二六 三人四脚轉球

【注意】 二人三脚轉球と同要領にて、唯異なる點は三人四脚で行ふ差である。故に二人三脚轉球の説明を参照するがよい。

第二七 ボール挟み競争

【準備】 「用具」テニス用ボール一人一個宛、長さ二尺位の細き竹一人二本宛、一回の競争を十人となし、出發線上に整列せしめ、各自に細い竹二本づゝを渡して置く、そして出發點より程よく間を隔て、ボールを並べて置く。

【實演】 始めの令にて各競争者は出發線上より走り出だしボールのある所に行き、所持せる細き竹を左右の手に持ちて、ボールを挟み落さざる様に注意して、早く決勝點に到着したるものを勝とする。

【注意】 (一)競争中ボールを落したる時は其場所にて直ちに是を挟み競争を続ける。此競争は至難との懸念あれども練

三人四脚轉球

ボール挟み競争

習次第にて容易なる競争法である。

追入ボール

第二八 追入ボール

【準備】「用具」紅白のボール（競争者の数だけ）籠四個、全生を二等分して紅白の二組となし、各組から二人づゝ出して、籠に紐をつけたものを背負はせ、其他の生徒は一個づゝ己れの組のボールを持たしめ、適当な場所に整列させて置く。

【實演】始めの號令があつたならば敵味方入り交りとなつて、籠を背負つてゐる敵を目がけてボールを投げ入れる、籠を背負つてゐる生徒は定められた競争場を右往左往と馳驅して己れの組にボールを投げ入れられぬ様に注意する、斯くして適當の時を見計つて中止し、籠の中のボールを數へて多く投げ入れたる組を勝とする。

【注意】（一）籠を背負つたものは一切手を使用することは出来ぬことにする、又一旦己れの籠の中に入ったボールを故意に出すが如きことは決してならぬ。（二）追入者は籠を背負つたものを捕へて、ボールを投げ入れるが如きことをしてならぬ、必ずあとを追ひながらボールを投げ入れること。（三）己れのボールが入つたとて他を顧みぬ様な事があつてはならぬ、味方のボールならば誰れでも投入してよいものと知るを要する。

第二九 盲目球伏せ競争

【準備】「用具」紅白のボール籠手拭（何れも競争者の数だけ）全生徒二等分して紅白の二組

盲目球伏せ競争

とし、各組一列横隊に整列せしめる、横隊との間隔を約八間として是れを對向せしめ、中央にボール（色に關係がないから白のボールでもよい）を競争者の数だけ並べて置く、そして各自手拭で兩目を覆ふて盲目となり、一人で一個づゝの籠を持たせる。

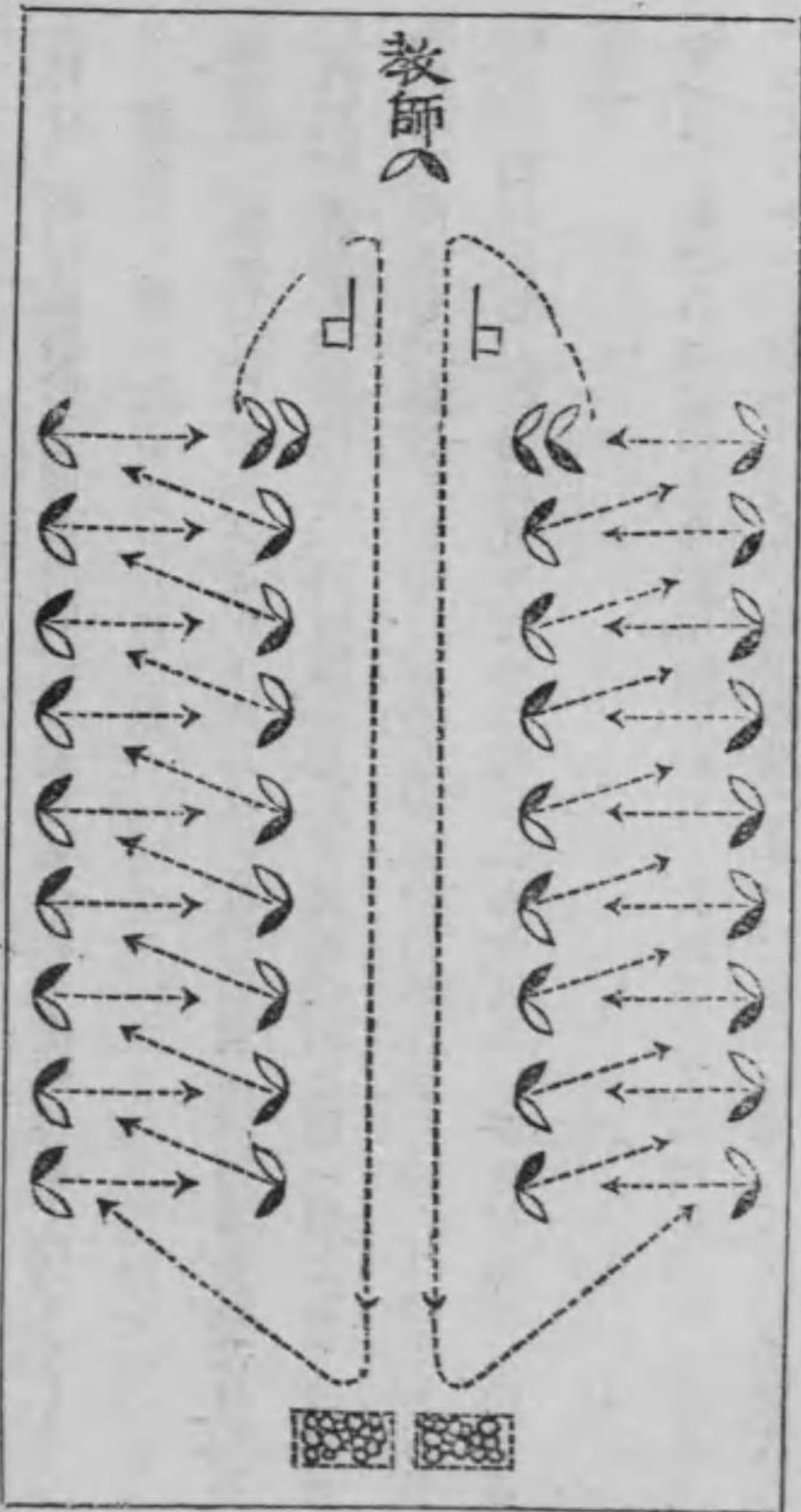
【實演】始めの號令で各組の生徒は靜かにボールの並んである處まで行つて、手探りをしてボールを探し當て籠を以て是れを伏せて早く伏せてしまつた組を勝とする。若し長時間に渡る時は、教師は適當と認められた時に中止して是れを檢べて多く伏せてしまつた組を勝とする。

第三〇 送球競争

送球競争

【準備】「用具」紅白の大きなボール二十、紅白の旗（競争者の数だけ）、全生を二等分して紅白の二組となし、各組を二列横隊になし、其の間隔を約一間として對向させる、對向せる間隔は約三間とし、位置を正確に守らしむるために生徒の立つてゐる所に旗を立て、置き、各組の内側に面し、教師に近い所には特に二人を置き、ボールは圖に示せるが如きところに置く。

【實演】教師の開始の號令にて教師の近くにある二人は圖の點線で示してあるやうに走つて行つてボールを兩手に持ち、外側の端のものに是れを渡して其の場に入るのである、渡され



所は是れを持つて行つて置き、更らに走つてボールのあるところに行つて、新たなボールを持ち、前と同様に早く是れを渡し、所定数のボールを早く運んでしまつた組を勝とする。(上圖参照)

ボール上
下送り

第三一 ボール上下送り

【準備】「用具」フットボール二個、紅白旗各二本、全生を二等分して紅白の二組となし、各組を身長順に二列縦隊にし、小間隔位に整頓せしめ、全生兩脚を左右に開く、縦列と縦列との

たものは點線の如く前方のものに是れを渡して其場に入る、順次斯くの如くにして早く最終のものに渡す、最終のものは教師の前の定られた

間を約二三間とし、各縦列の先頭及び後尾の右側約一間の所に旗を立て、各組の先頭にボールを渡して置く。

【實演】教師の開始の號令にて各組の先頭生は上體を後方に屈げ、兩手を高く差上げてボールを己れの後方のものに渡すがよい。渡された次のものは前生と同様に後方のものに渡すのである、順次斯くの如くして早く後尾のものに送つてやる、後尾のものは其のボールを持つて自己の組の右側を走つて行き新たに先頭となり、上體を前方に屈げ、兩脚の間にボールをころがしこみて後方に送るがよい、後尾の者はボールの來るをまち、直ちに是れを手に持つて己れの組の右側を走つて行つて、新たな先頭となり、上體を後方に屈げ、兩手を高く舉げて後ろのものに渡すのである、斯くの如く後尾のものに送り、受け取つた後尾のものは又走つて行つて新たな先頭となり、上體を前方に屈げて兩脚の間にボールをころがしこみて後方に送つてやるがよい、順次斯くの如くして人員の全部が早く終つた組を勝とする。

【注意】(一)ボールを手より手に渡す時に過つて落した場合は、受け損じたものが直ちに是れを拾つて舊位に戻り、後方に送るものとする。(二)ボールをころがしこむ時に途中で止まらぬ様に注意するのは勿論であるが、若し止つた時には其の場所に近い生徒が早く後方に送るがよい。(三)ボールが兩脚の間から脱出した時は、其れに最も近い生徒が早く拾つて來て己れが位置に戻りて後方に通過せしむる様にする。

第三二 圓列蹴鞠競争

【準備】「用具」紅白の旗各一本フットボール一個、全生徒を二列横隊に、前列を以て紅組となし、後列を以て白組となし、兩組共所屬色の帽子を被らしめ、各組より三人乃至五人を除き之れを列外生とする、而して前列を「廻れ右」なさしめ、一同手繋ぎの大圓陣と平行の圓線を引き、組の兩端の圓線上に境界旗を立て、組の後方に一間乃至三間位の處に、若干名の列外生を所々に位置せしめる。

【實演】教師は圓陣中であつて、一個のフットボールを手にし「始め」の令と同時に高く投げ上げる。各列生は始終共に手繋ぎを放つことなく、圓陣内にあつて自由に進退をなし、球をして敵の線外へ出さんことを努め、且つ敵より來つたる球を自己の線外へ出ない様、之れを受け止めるか之れを蹴返すべく、併し不幸にして球が頭上を越すか、或は過ちて列間を潜り、線外へ出た時は負となるのである、然りと雖も列外生が線外にあつて自由に其位置を變じ、手或は足を以て一撃の下に巧みに圓陣内に打ち入れた時は、尙演戲續行の權を與へ負とならないのである。併し列生にして一撃にて圓陣内に入れ得ない時は勿論負となる。

【注意】(一)列生にして手繋ぎを放つか、又は圓陣外に出た時、及列外生にして、圓陣内に投入した時は負となる。(二)組

第三三 ボール蹴り出し競争

の兩翼にある者は、互に敵の者と手繋ぎをなすを以て、往々敵の區域内に引入れることがあるから成る可く兩翼にある者は、敵の域内に引き入れられない様に注意すること。(三)注意第二項の弊を避けんとするには兩翼生の中間即ち境界旗の内方に棒を立て、以て兩翼生をして之れを握らしめて置くこと。

【準備】「用具」フットボール二個、生徒を二等分して紅白の二組となし、各組が共に手を連ねて圓の内方に向く、連手して圓列を作つたものを守城兵といひ、各組より二人づゝ出して圖の如く敵の圓内に入れて、是れを攻城兵として置く、而して其の攻城兵の立つて居るところへボールを置



【實演】教師の開始の令にて各組の攻城兵は敵の圓内から己れのボールを外方に蹴り出す

ことにつとめなければならぬ、守城兵は圓内から外に蹴り出されぬ様に右往左往して圓の内方に蹴り返す、かくの如くして、何れの組か早く蹴り出した組を勝とする。(五四三頁挿圖参照)

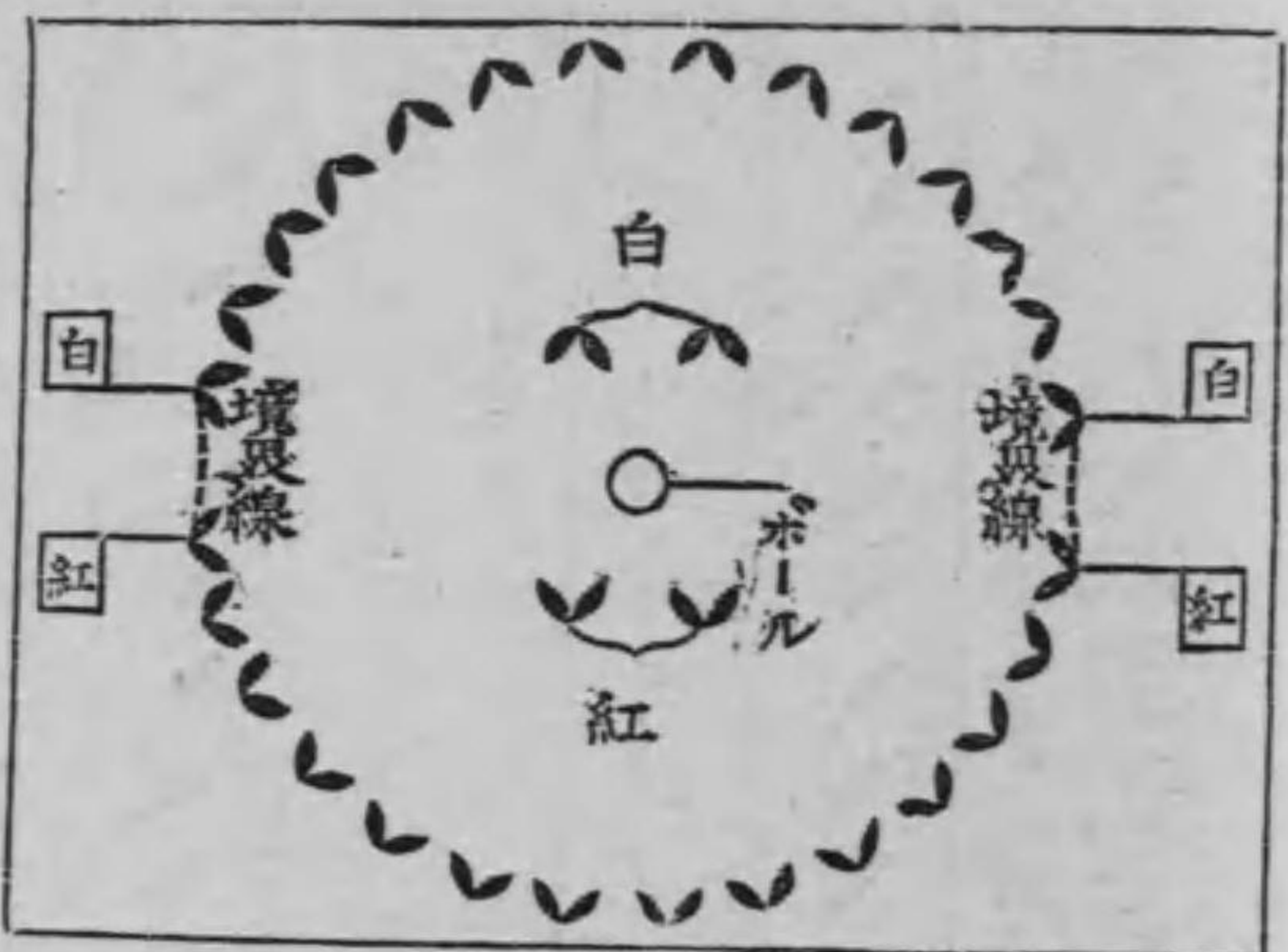
【注意】 (一)守城兵、攻城兵共に競争中にボールに手を觸れてはならぬ。(二)ボールの出し方は必ず敵の脚部の間から出すことにする。(三)腰部を中心とし、腰部以下より出たる時は有効とし、腰部以上から出たボールは無効とする。

第三四 半圓ボール蹴り

【準備】「用具」紅白旗各二本、ボール一個二列横隊に列んだ全生を、前列生が右轉回して左右の兩手を連ねて、前列、後列の全生で半圓を作る、即ち前後の二列で中央の缺けた大圓を作る、而して各列の各組の境界には各組の旗を立てる、尚ほ各組から選手各二人づゝを圓内に出す、選手の對向して立つことは圖に示せるがやうである、選手の數は兒童數によつて其の數を定むるがよい。

【實演】教師の用意の命令が下るといふと圓内に出された兩組の選手はジャンケンをなす、而して更らに教師より開始の命令が下れば、ジャンケンに勝つた組の選手からボールを足にて敵の方を目掛けて蹴るがよい、同時に兩組の選手は最初の隊形を崩して直ちにボールの蹴

半圓ボ
ール蹴り



られた方へ行く、そして兩方の選手が一生懸命でボールを敵の方へくと蹴ることに努める、今兩選手が以上の如く争つてゐるときに、例へば白組の選手が蹴つたボールが紅組の圓外に出たとすれば、其の時は白組の勝利となる、兎に角ボールを敵の圓外に出せば勝となるのである。(上圖参照)

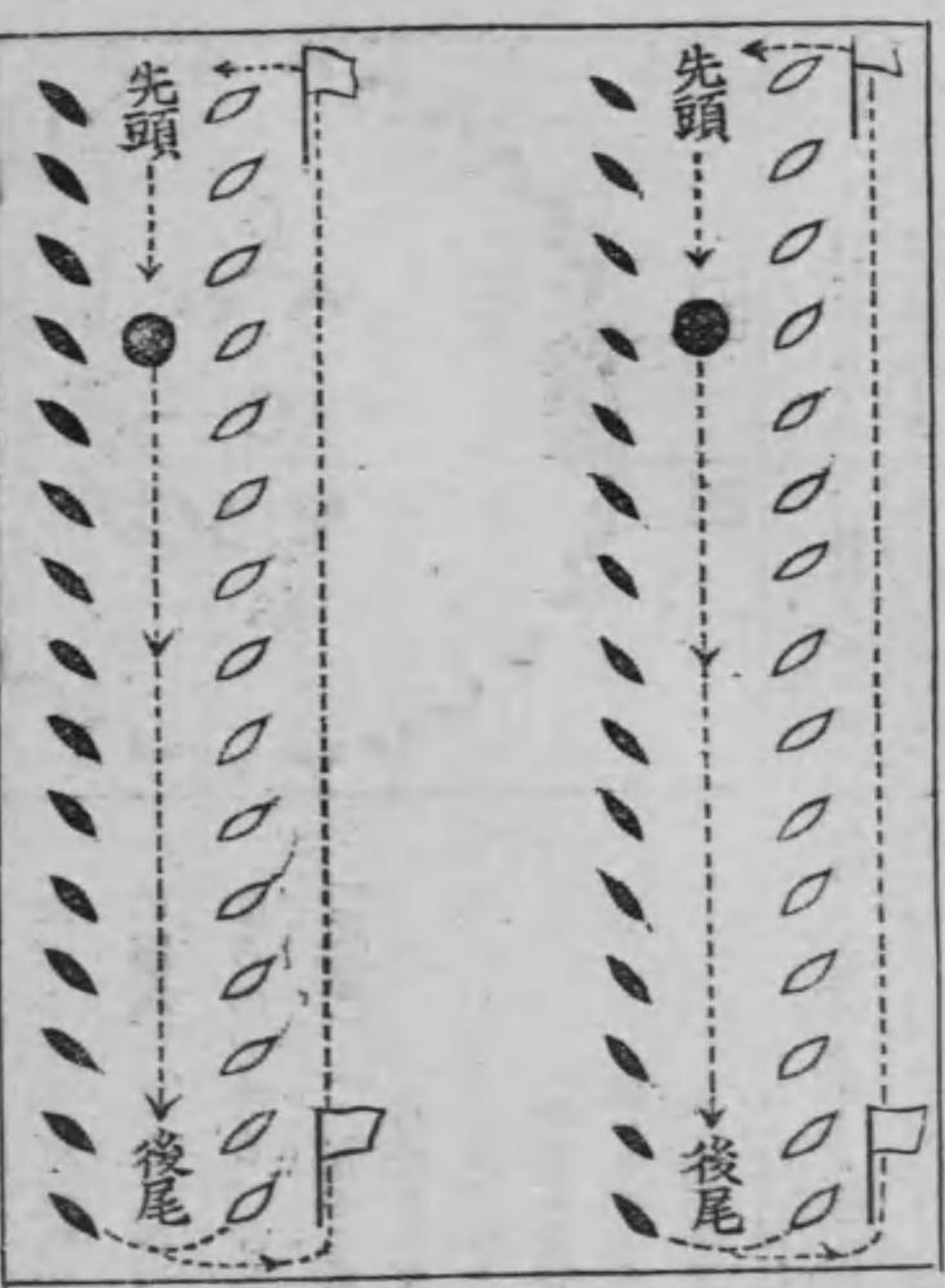
【注意】 (一)選手の活動區域は圓内の何處でもよい。(二)各組の旗の間即ち境界線から出たボールは無効とする。(三)ボールが圓外に出るには頭上でも脚の間でも何處でも有効である。(四)選手を解いた方の組は敗とする。(五)圓列生は選手が蹴つたボールが圓外に出ぬ様に十分に防がねければならぬ。(六)圓列生がボールの圓外に出るのを防いだ時にボールが若し敵の圓外に出た時は其の組の勝とする。(七)一回毎に勝敗を決せぬで、彼のベースボールの如く各組の守備、攻撃の交代して最初に其の回數を定めて其の得點に應じて勝敗を決するは興味がある。(八)選手が如何に奮闘しても圓外に出ることが出来ぬ時には交代させる。

第三五 トンネル、ボール送り

第七章 ボールを使用する遊戯

トンネル
ボール送

【準備】「用具」フットボール二個、紅白の旗四本、生徒を二等分して紅白の二組となし、各



組を身長順に一列縦隊に整頓せしめ、全生徒兩脚を左右に開いてトンネルを作り、縦列と縦列との間を約二三間とし、各組の先頭生にボールを渡して置く。
【實演】開始の命令にて各組の先頭生は上體を前方に届け、兩脚にて作つてあるトンネル中に圖の點線に示せるが如くにボールをころがして後方に送る、而して後尾にあるものはボールの來るを待ち、直ちに是れを手に持ちて疾走して新たに己れ先頭となつてトンネル中には是れをころがしてやる、又後尾のものはそのボールの來るのを待ち受けて愈來たならば、そのボールを手に持ちて疾走し、己れ先頭となつてころがしこむ、順

次斯くの如くして全部の人員が早く終つた組を勝とする。(五四六頁挿圖参照)

【注意】(一)ボールをころがしこむ時には途中にて止まらぬ様に注意するは勿論であるが、若しボールが停止するが如きことがあつた場合には、其の場にある生徒が早く後方に送る。(二)ボールがトンネル以外に脱出した時は、出た場所の生徒が早く是れを拾つ、己れが位置に戻つて正しくトンネルの中を通過させるが肝要である。(三)圖の點線はボールを送るを示したものであつて、後尾より出て旗の外方を通り先頭に至る點線はボールを持ち運ぶ者の道を示したものである。

第三六 電光石火

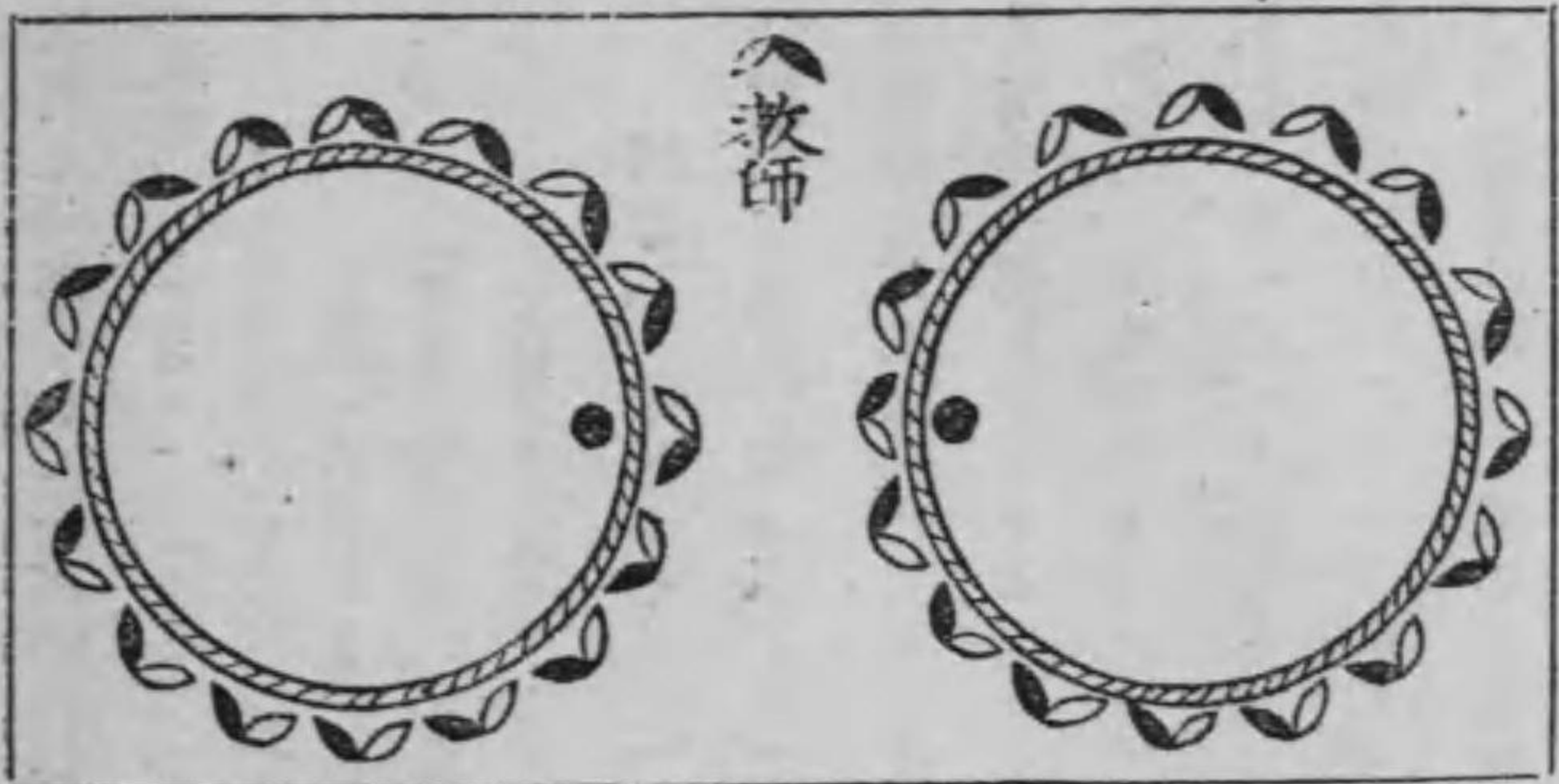
電光石火

【準備】「用具」綱二筋、フットボール二個、全生徒を二等分して紅白の二組とし、各組を一列圓隊となして内方に向かしめ、綱の兩端を括つて圓くなし、是れを生徒各自に持たしめ、其綱の一部にフットボールを括りて置く。

【實演】始めの令にて一同唱歌又は軍歌を歌ひながら持つてゐる、繩を兩手にて珠數を繰るが如く右へ右へと送るがよい、教師は適當の時期を見計らひて止まれの令を下すのである、此時自己の前にフットボールが止つた時は手早く是れを取つて敵の圓内を目がけて投げ入れる、斯くの如くして早く投げ入れたる組を勝とする。

【注意】(一)ボールが正しく己れの前止まらぬも其附近のものは手早く是れを取つて敵陣内に投げ入れることにつと

圓軸ボール送り



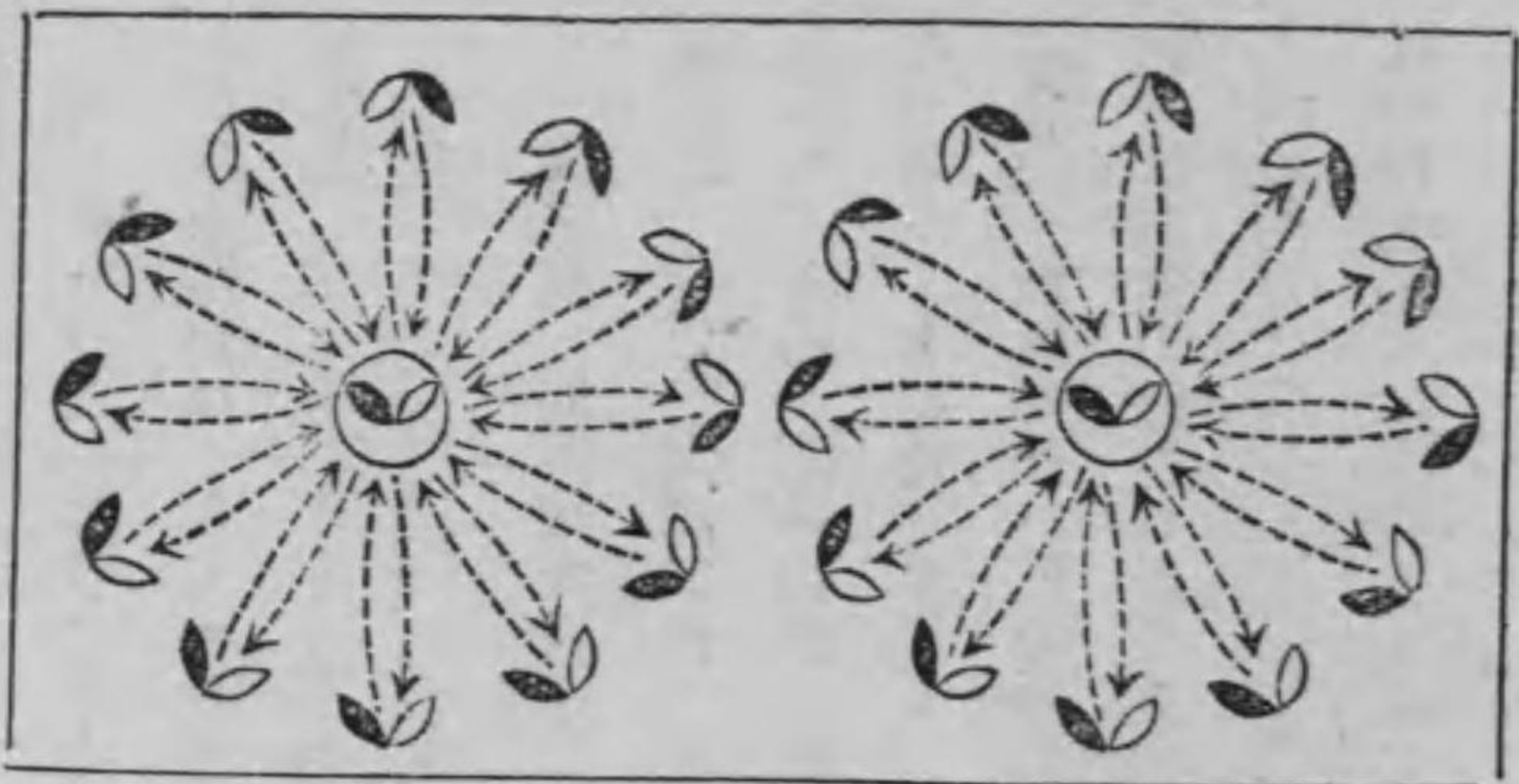
めなければならぬ。(二)ボールを投げ入れる時は其の場所にてするも、又適當なる場所に走つて行つて投げ入れるも任意であるけれども、何れにせよ自己の利益になる様臨機應變の投入を購すべきである。投入する時は両手にてするも片手にてするも任意である。(三)ボールは敵陣内であれば中央と端とを問はず、如何なる所でも圓内の地上に落ちたる以上は勝とする。

第三七 圓軸ボール送り

【準備】「用具」フットボール二個、全生徒を二等分して紅白の二組とし、各組より一人づゝを取り出だし、其他のものは一列圓隊となつて整列し、圓の内方に向かしめ、圓の中央に圖の示すがやうに小圓を劃き是れに各組より取り出だして置いたものを一人づゝ入れてフットボールを持たせて置く。

【實演】始めの令にて中央にボールを持つて立つて居るものは両手にて身長順に先づ第一番生に其ボールを投げ渡

盲目球探



す、投げ渡された一番生は直ちに中央生に是れを投げ戻すのである、中央生は更らに二番生に是れを投げ渡し、二番生は直ちに中央生に是れを投げ戻す、斯くの如くして早くまたはし終つた組を勝とする。(上圖参照)

【注意】

(一)ボールを渡す時は必ず両手にて持ち受ける時も同様両手にて是れを受ける、一若し受け損じて落した時は直ちに拾ひて己が位置に戻つて競争を續けるものとする。(二)中央生は小圓内にて自由に行動する事が出来るけれども、小圓外には片足でも出す事が出来ないものとする。

第三八 盲目球探り

【準備】「用具」ボール、手拭、(共に競争者の數だけ)全生徒を二等分して紅白の二組となし、各組を横隊になし、是れを對向せしめ、對向せる間隔を八間とし、其の中央にボールをばらばらに散じて置き、各自手拭を四つ折になして已れの兩眼を覆ふのである。

【實演】 始めの號令にて各種の生徒は静かに中央のボールのちらしてある所に行き、手探りでボールを一人一個づつを拾ふ、拾つたものは手拭を解き、舊位置に歸つて整列するがよい、人員の全部が早くボールを拾つてしまつた組を勝とする。

【注意】 (一)長時間にわたる場合は、必ずしも全部拾ひ終るを待たずして教師の適當の場合に中止の令を下し、ボールの多少を檢べて、多く拾つた組を勝とする。(二)ボールの数は競争者の數よりも多くあつた方がよろしい。

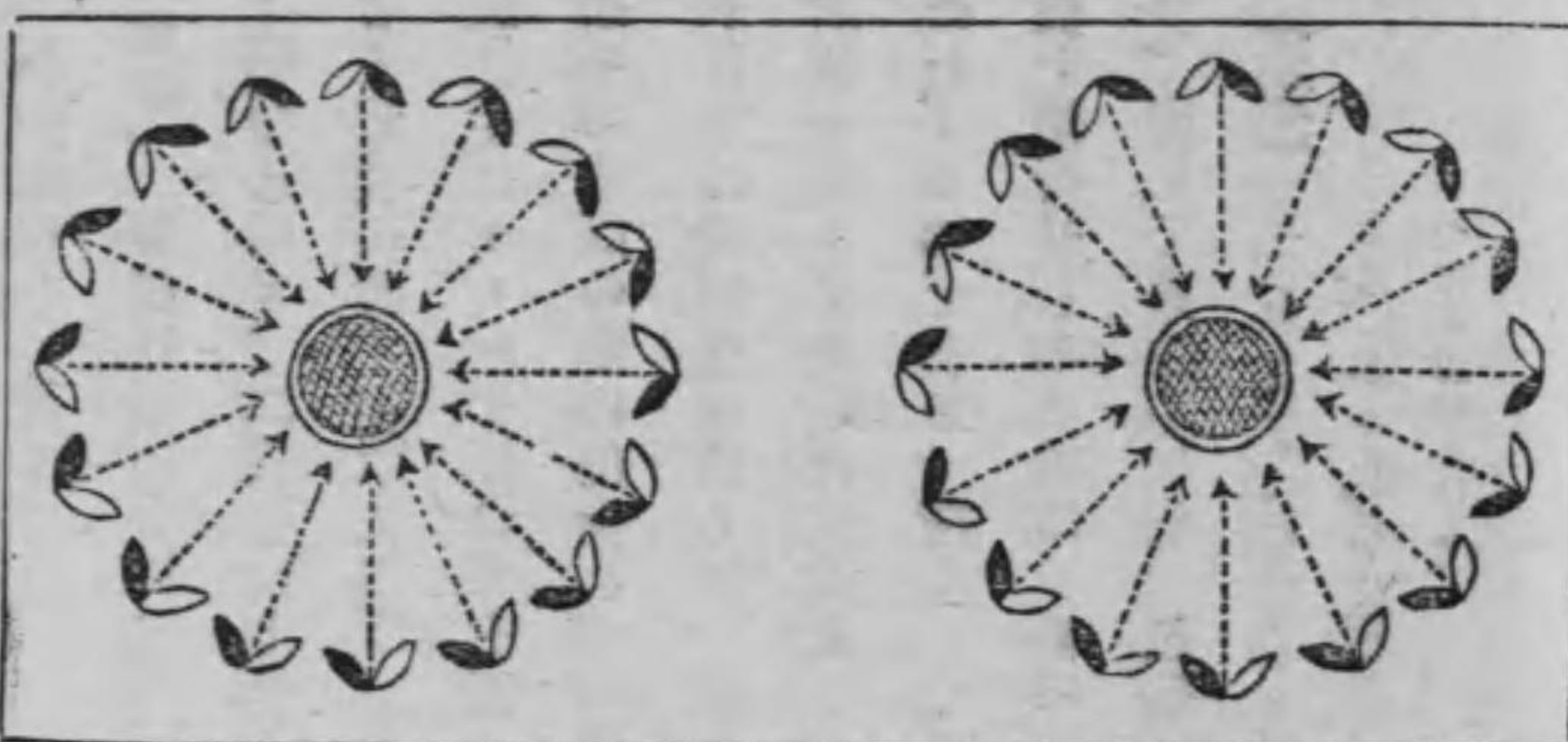
圓陣球投競争

第三九 圓陣球投競争

【準備】 「用具」大籠二個、紅白のボール(競争者の數だけ) 全生徒を二等分して紅白の二組として、各組を圓陣に作り圓の中央に大籠一つ、を地上に置き、各自に己が組と同色のボール一個づつを持たせて置く。

【實演】 教師が前へ進めの號令を下す、兒童は唱歌又は軍歌を活潑に唱ひながら進行する、教師は適當の時になつて全隊止まれの號令を下す、生徒は唱歌又は軍歌を止めて直に停止して圓の内方に向き、中央にあるところの大籠に向つて各自に持てるボールを投げ入れる、投入は一回として二度投入することは出来ぬ、而して教師は後に是れを檢査して其の數の多く入りたる組を勝にする。(五五一頁挿圖参照)

繼列物送り競争



第七章 ボールを使用する遊戯

【注意】 (一)一回の投入で勝敗を決する場合は右の様であるけれども、是れを若し二三回續行せんとする時は、全隊止まれの號令にて直ちに停止する、そして一人一回づつ投げ入れ、若し入らざる分は更らに是れを手に持ち教師の始めの號令にて唱歌又は軍歌を唱ひながら再び止れの號令にて又一人一回づつ投入してボール數を檢査して勝敗を決するものとする、三回の時は以上の動作を更に一回増加して行へばよろしいのである。(二)下級生は回數を増して行ふのが却つて興味が多い、上級生に至つては各自にボールを二個づつ持たしむるも亦一興である。

第四〇 繼列物送り競争

【準備】 「用具」フット、ボール又は豆囊二個、全生をして數組に等分し、各組を擧手の間隔で一列縱隊に編成し、組と組との間は凡一間乃至二間を隔て、各組共等しく整列せしめ、列の後に特色の旗を樹て、各組の一番生の前方に列の長さを隔て、同種の旗を縦に一直線に並べて立てる、各組の一番生にフットボールか或は豆囊の如きものを

一個宛配附して置く。

【實演】 演戲開始の合圖にて、各組の一番生は兩手にボール（豆籮）を持ち、これを頭上より背後に渡す、二番生はこれを受け兩手にて頭上より背後に渡す、斯くの如くして最終生に至らば、最終生はボールを以つて右側より一番生の前方、舉手の間隔の處に位置して一番生となる。以下これに習ひ最終生に至らば、前の最終生の如く列の右側を通りて先頭に位置する、そして尙ほ競争を續行するのである。斯くして各組の人員丈の回数を行せしめる時は、舊の一番生は、一番に、舊の最終生は最終に位置するに至るであらう、而して其速かに舊の順番に依りて整列した組を勝とする。



【注意】 (一)物を送るには必ずしも頭上より後送するの必要がない。故に其他隨意適宜の方法によりて規定を變更すること、然るに競争中規定を破る者がある。斯くの如き場合には他の組より速かに終り、勝を測したることがなつても無効となる。

第四一 圓列開脚球送り

【準備】 「用具」フットボール一個、戲伴中一人を中央に出し、之を投手として他は各股を開いて其兩足が隣生に接する様にして一列圓形に列ぶ。

【實演】 投手はボールを列生の股間、及列間より圓列外に投げ出さんとする、圓列生は兩手を以て之を防ぐ、列間は各其右側（又は左側としてもよし）を防がねばならぬ責任あるものとする。中央の投手の攻撃を防禦し得ざりしものは代つて中央の投手となるのである。圓列生中其の防禦の爲めに足を動かししたものは其れがためボールを防ぎ得たと否とに係らず投手と交らねばならぬ。

【注意】 (一)ボールが外方に出たときには、圓列生は轉回して外向となり、投手はボールを圓内に入れる様にしてよい。

第四二 ラウンドボール

【準備】 「用具」ゴム毬又はフットボール（男兒にはベースボールの毬を用ふるもよし）全生を一列圓陣に列ばせ二三歩後方に退かせて適當の間隔を取らせ、右翼より二の番號を呼ばせ、最初の一組を一番組のキャプテンとし、最初の二番を二番組のキャプテンと定める。

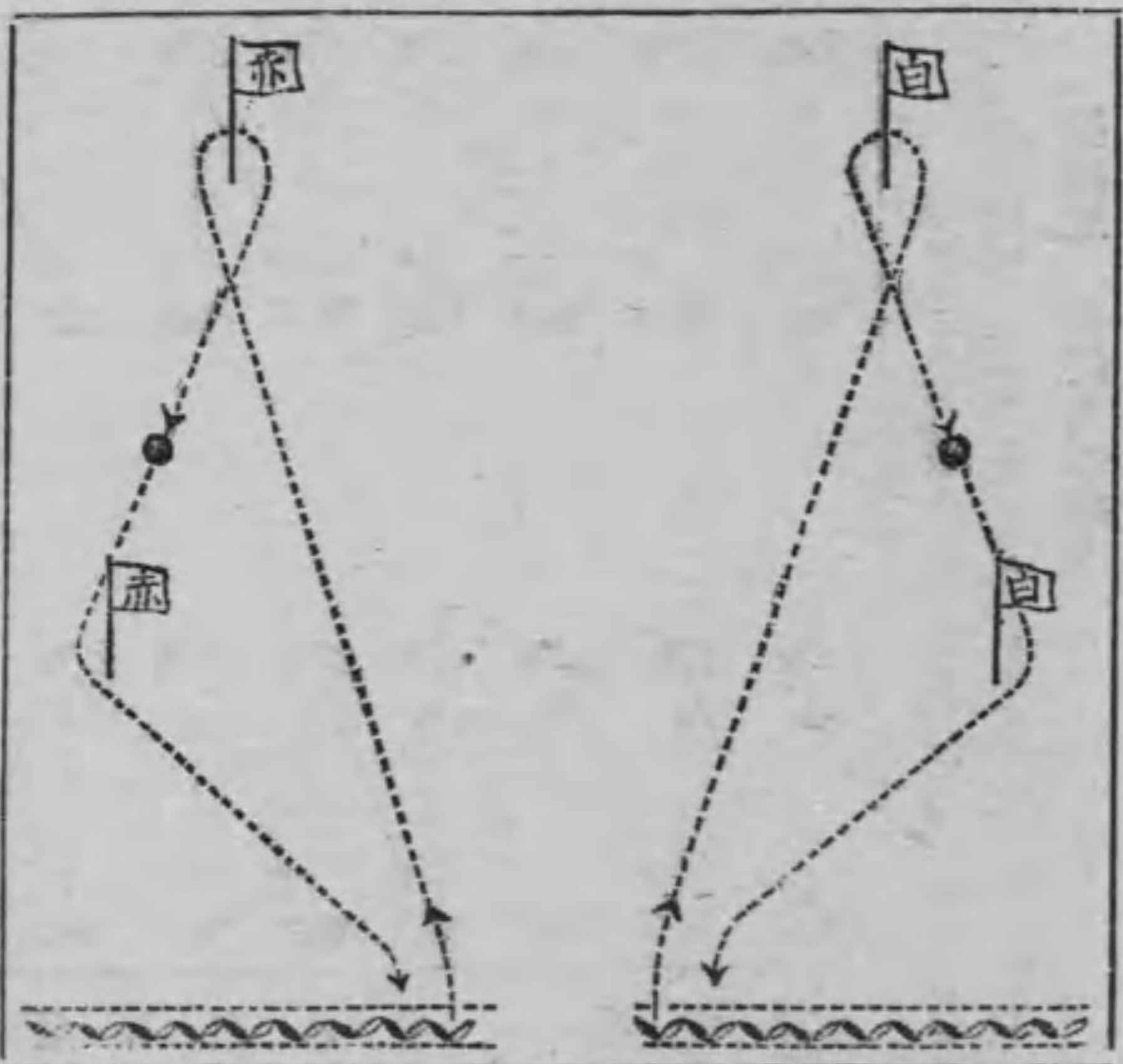
【實演】 一の番號のもののみを一番組二の番號のもののみを二番組とし、各員は交互に圓形に居るのであるから、合圖によりて兩組のキャプテンから始めて、ボールを各々左翼へ投げ送る、そして圓を一周して歸つたならば以下四回同様の事を繰り返す、即ち都合五周することの早かつた組を勝とする。

【注意】 (一)キャプテンは一回毎に其回数を高聲に呼びて、味方に警告を與へる。(二)ボールを途中で落したときは極めて迅速に拾ひ取らねば不利益である、取りたるボールは必ず自分の定位に歸りて投げる事。(三)ボールの投げ方は競争の初めに定めて置くがよい、即ち右手投げ、左手投げ兩手投げ高投げ低投げ等の内何れでもよい。

第四三 蹴球旗めぐり

【準備】 「用具」紅白の旗二本、フットボール二個、全生徒を二等分して紅白の二組とし、圖に示せるが如く各一列横隊に(場所の關係により縦隊にて行ふこともよい) 整列せしめ、其の前方三間位の稍右方に一本の旗を立て、更らに三間を隔て、中央に一本の旗を立て、各組先頭生の前にボールを置く。

【實演】 始めの令を以て各組の先頭生はボールを蹴り、圖の如く中央に立てる旗の左右より稍右方に立つて居る旗の方(實演者には向つて左方である)を一周して歸り、次の者の前に蹴



り行いて是に渡すがよい。次生は又先頭生と同様のことをして是れを三番生に渡す、以上の如く繰り返して早く蹴り終つた組を勝とする。(上圖参照)

【注意】 (一)出發點の横線内にボールが進入しても實演者が線内に入らざるうちは次のものがボールを蹴り出すことは出来ぬ、正しく次のものゝ前に蹴り來つて渡すがよい。(二)如何なる場合であつても競争中にはボールを手で觸れてはならぬ。

第四四 千鳥ボール送り

【準備】 「用具」フットボール二個、全生徒を二等分して紅白の二組となし、圖の如く各組を二列横隊になし、約三間を隔て、對向せしめ、生徒と生徒との間を約一間とし、位置の變らぬやう各生徒の立つて居る所に旗を立てしめ、生徒と生徒との間を約一間とし、位置の變らぬやう各生徒の立つて居る所に旗を立て