

は觸つた時に、反對の者に手を擲くはれりと、分けとなり、  
 そうすると再び帽子を正しく置いて、各列に歸る。若し互に  
 挑んで、掛引きもやり、首尾よく帽子を擲ひ取つて、列に駆  
 け歸ると、其組が一點を得る。隊長が採點をする。

猫 鼠



子供等を等分する。一方を猫組、一方を鼠組とする。脊を  
 合せて、室の中央に並ぶ、そして猫鼠の話をする。話の中に  
 鼠が、高く云はれたら、鼠組が跳び出して、その面してゐる  
 壁に着く。猫組が之を追ひかけて、着く前に鼠に觸らうとす  
 る。觸られた鼠が、猫組に加はる。話の間に、猫が高く云は  
 れたら、やり直しである。話は鼠が皆捕られて了ふまで續く。

もつと簡単な方法は、只「ネ・ネ・ネ・ネ・ネズミ」とか、「ネ・ネ・ネ・ネ・ネコ」と叫ぶ  
 のである。互に耳を澄まして聴いてゐて、呼ばれ方が跳び出し、他の者が追ひかける。  
 毎回捕へられた者の數を採つて點を付けてもよい。

空 中 戦

一番身長の高い子供の高さに、紐を室の半程に張る。紐の下の處に、白墨で一線を  
 引いて、各陣地の界とする。紅白に別れて、各陣に就く。(各組六人か九人は適當であ  
 る。)紙風船を紐の中央に支へて置いて、呼子を鳴らすと同時に之を放す。兩方共そ  
 の飛行機を、敵地に着陸させようとする。そして紐の上を越えて行くように、紙風船  
 を手でつき飛ばすのである。持つてはならぬ。只つくだけ。そして紐の上を越えて敵  
 地に落した方が勝。紐の下から、敵地に落ると、勝敗がない。落た方で之を取つて競  
 争を續ける。

戸口の處を、對島海峽とする。二人が日本の哨艦となつて、眼隠をして、戸口の兩側に立つ。他の者は露艦となつて、一人一人、靜に敵に捕られぬように、戸口を通る。哨艦が觸つただけでは、だめである。敵を捕へなければならぬ。時間を三分とか五分とか定めて置いて、定刻になつたら呼子を吹いて、通過した者の數を調べて、残つた數より多い時は露國の勝ち、反對の時は、日本の勝となる。

## 潜行艇

之も前と同様であるが、戸口の代りに、椅子を二脚用ゐて、脊の方を向け合せ四尺許離して置く。其間に眼隠した者が二人立つ。そして一方の手は互に握り、一方で椅子の凭掛りを握る。獨艇が、握つた手の下、又は脚の間を通るのである。哨艇となつ



てゐる者は、敵を捕へる爲めに、握つた方の手をはなしてもよい。けれども椅子を握つた方の手は、はなしてはならぬ。採點法は前と同様である。この時に、椅子を固定して置くために、一人づゝ上に座つてゐる必要がある。

## 白狼、黒狼

腕に白黒の布を付けて、二組に等分する。そして室内に混同してゐる。隊長は室の一方の明い處に椅子を置いて、この上に立つ。そして白黒の兩面を有するカードを、細い棒の端に付けて、兩手の掌で旋轉する。黒が出ると、黒狼は床の上に座る。白狼は座らない内に、之を捕へるのである。白が出ると、白狼が座り、黒狼が捕へる。隊長が審判し、誰か一人は採點

をして、毎回捕へた者の數を、採點する。これが座る代りに、壁に着くのを捕へてもよい。

### 爆彈攻撃

紅白に等分する。各自がお手玉を一つ持つ。各列が約四間（間隔は變更してよい）離れて、引かれた白墨の二線の後に立つ。兩線の中央に、大きいバスケットか、壘を置いて塹壕の入口とする。

白が最初に爆彈を投げる。塹壕に入った數を、白の採點とする。赤が白の投じた爆彈を、線を踏み越えずに取ると、赤が三點を得る。白が終ると、爆彈を拾ひ集めて、赤が代つて投げる。

### 爆彈投下

床の上に大體の地圖をかく。そして、敵の塹壕、兵站部、本營、橋梁、砲座、機關銃の位置、哨所等を、線、圓、方形等にて表はし、塹壕は一點、機關銃五點、兵站部十點、本營二十點といふ風に、場所の難易に従つて、點數の高下の差を付ける。そして白黒で書いた圓の外に立つて飛行機を代表し、各お手玉一つ以上を持つて武装する。順番に従つて、各重要地點に爆彈を投げる。各其の投じた地點に従つて採點する。

## 靜的屋内遊技

一七八

地上、空中、水中

圓形をなして座る。一人は帽かお手玉を持つて、中央に立つ。そして、『地上』『空中』『水中』又は『水中』と、そのどれかをいひながら、お手玉を、誰かに投げつけ、十まで呼稱を唱へる。投げつけられた者が、十までの呼稱が終る前に、『地上』といはれたら、獸物の名、『空中』といはれたら、鳥の名、『水中』といはれたら、魚の名、何か一つ答へなければならぬ。前に一度いはれた名は、二度いふ事が出來ない。よく答へた者は、中央の者と更替する。誤つたら、中央の者が繼續して行く。

動物園

圓形になつて屈む。各自は何かの動物になる。一人が中央に屈む。そして、何か動

物の名をいつて、三度早く繰り返へす。呼ばれた動物の名の者は、三度が終らぬ前に跳び上がる。よくやつたら、中央に代る。誤つたら、中央の者が、他の動物の名を呼ぶ。

私は何

隊長は、野獸か、知名の士、又は歴史上有名な人の名を、紙片に書きつける。そして、其者には知れないように、其紙を各の背に、ピンでとめる。各は互に他の者に質問する。例へば、『私は動物ですか』。『私は怖い者ですか』。『私は虎ですか』。『私は人ですか』。『私は善い人ですか』など。答は只『然』と『否』とである。第一にあてた者が勝。そして、隊長に報告する。そうすると隊長は、背から紙を取つて、胸につけてやる。そして他の者の間に答へて行く。皆があてるか、又は時間になると止める。

誰れ

圓形に座る。其前に一人がぬけてゐて、相談が誰にきめたか知らぬ。其者を中央に呼び入れる。そして或る人に決定したといふ。そすると、其が容貌、性質等に付いて、問を發する。これも「然」とか「否」とか答へるだけ。偶然、其者が問題の人になつてゐると、非常に面白い。あたると終りになる。又他の者が代つてもよい。

#### 小聲通信

二組以上一列になつて並ぶ。各の間隔一間。各組の一番の者が、隊長から通信を受け取る。そして各組共、次々小聲で之を傳へて行く。各組の最後の者が、隊長に早く正確に報告した組が勝。

#### 鼻き

紙袋をいくつか、一列に並べる。そして各に、タバコ、葱、密柑の皮、糝皮、バラ

の花等、何でも匂がする物を各袋に一種入れる。そして各自が順番に五秒間づゝ、各袋を嗅ぐ。そして嗅ぎ終つたら、順序正しく各品目を書付け、審判の處に行つて、小言で之をいふ。その正しいのに點を付け、最も多いのを勝とする。

#### さと耳

圓形になつて立つ。中央には、眼隠した者一人。隊長は圓に立つてゐる誰かに指さす。其者が中央に立つてゐる者の名を、小聲でいふ。そして其音色で誰だかあてるのである。正しかつたら続け、誤つたら、その話した者と代る。三回までは誤つても続けさせてもよい。この方法が餘り易い時は、中央に立つてゐる者の、好きな動物をいはせて、隊長に指された者は、其鳴聲をまねていふ。そして其音で、名をあてるのである。

#### 鼠

圓形になり、眼隠した者が、中央に立つて、猫になる。そして圓に立つてゐる者は皆鼠になつて、順番に一人つゝ猫の方にはつて行く。猫が鼠の音を聞きつけたら、直ぐ鼠の居る方向を指さす。その指さしが當つたら、鼠が其場に座つてゐる。次の鼠が又這ひ出す。かくして皆が這ひ出て、猫が一番近くに行つた者が勝。この時は室が許すだけ大きい圓を作らなければならぬ。そして皆が、全く静かにしてゐなければならぬ。

### 遞 信 省

皆が室の廻りに座る。各自が市名又は國名を選び、隊長に之を告げる。隊長は之を書き取る。そして盲が中央に立ち、各自は郵便局、小包局、電信局、といふ符をさげる。そして二ヶ所の名が呼ばれたら、位置交換をするのであるが、その時に、郵便局は歩き、小包局は一足に跳び、電信局は駆ける。これを盲が捕へるのである。そして

隊長が、遞信省といつたら、全體が位置の交換をする。

### 言 葉 遊 び

紅白二組に別れる、白が室外に出、赤が室内にゐて、『カマ』といふ語に決定する。そして赤が、白に使をやつて語尾が『マ』といふものに、きめたといふ。白が會議して『マ』で終る言葉を色々考へる。そして『馬』ときめたとする。そこで白が室内に入つて来て、無言で馬に乗るまねや、馬を曳くまねをする。赤が其意味が解つて、誤つてゐると思つたら、『スー』といふ。そこで又白が外に出て、『コマ』ときめて、内に入り、コマを廻すまねをする。また『スー』と云はれて外に出る。遂に鎌で草を刈るまねをすると、赤が拍手する。そして入れ替つて、次の言葉がきまるのを待つ。こういう様にして、遊技を續けるのである。

## 運動場及野外の遊技

一八四

### スプン競走



大きい紙屑籠を、運動場の一端に置く。子供等は他の端に並ぶ。一人が木のスプンを手に持ち、其中間に立つ。合圖で其者が駆け出し、子供等の一人を、それで打つて、籠の方に駆けて行き、打たれた者は、之を追つかける。打つた者はスプンを籠に入れて、列の隙いてゐる處に駆けて行く。打たれた者は、籠からスプンを取つて、之も其隙いた處に第一に駆け戻らうとする。どちらが勝つても、勝つた者は又中間に行つて、この競走を繰り返す。

り返へす。

### 爆弾投げ



この遊技はテニス、ボールでも、お手玉でもよい。(お手玉の方をすゝめる)。直径五間許りの圓にかく。皆がその中に入り、そして塹壕内の敵になる。一人がお手玉の爆弾で敵を攻撃する。打たれた者は、圓の反対側に出て、攻撃に加はり、投げた爆弾を拾つて、敵を攻撃する。打たれた者は次第に出て攻撃に加はる。かくて残つた一人だけが

勝利者になる。この際、敵は自由に圓内を跳び廻り、駆け廻るのであるが、どこを打たれても塹壕を出るのである。

一八五



子供等は、白墨でかいた圓の上に、互に寄つて立つ。隊長は、綱の端に、小さい砂囊を結び付けたのを持つて、中央に立つ。そして砂囊が、地上を飛ぶように回轉して、次第に綱を延ばして廻はす。そすると、子供等は、之を避ける爲めに、跳び上る必要が起つて来る。子供等は、線の真上を跳んで、再び線の上に足がつくように跳び、決して逸れるように跳び去つてはならぬ。砂囊に打たれたり、逸れたりすると、列外に出て、残つた一人が勝者になる。

これは野外でも、大運動場でも、最もよい遊戯である。子供等は源平に別れる。そして戦場と定められた場所は、等しい面積を有するように二分される。其境界線には、小路を利用し又はテツプを用ゐて、線を設けてもよい。各陣とも、この境界線から、約十五間離れた處に、帽子、お手玉等、約十二個を置いて、軍需品貯藏所とする。そして番兵がそれから三步前の處に立つてゐる。但し防禦の時、この制限によらずに活動する。他の者は、大將に選抜されて、防禦隊、攻撃隊となり、各任務に従つて、戦場の要所に散在する。合圖によつて、兩軍同時に攻撃を開始する。攻撃の目的は、敵の軍需品をとつて、味方の陣地に運ぶのである。一度敵地に入つて、手で觸られた者は、捕虜になるのである。併し戦利品を得た者は、安全に味方の陣地に歸り得るのである。そして、一度に一戦利品以上とる事が出来ぬ。捕虜になつた者は、敵地の軍



需品の後に立つ。そして味方の者が来て觸ると、放免になる。かくて放免になつた者と、救援者とが、一度味方の陣地に歸らなければ、攻撃に加はる事が出来ぬ。其の時にこの二人が手を繋いで歸らなければ、途中再び捕虜にされる。敵の軍需品を皆とつた方が勝。又は呼子など吹いた時に、分捕品の多い方を勝とする。

## 鹿 狩 り

この遊技は、藪や木があつて、隠れ場が多い處で行はれる。隊長が鹿になり。定められた場所に立つてゐる。そして、子供等が駆け去る。隊長が呼子を吹いたら、皆が行動を始めて、隊長の方に忍び寄る。丁度豹が鹿を狙ふように。隊長が四方を見廻して、ある子供を見付けたら、直ぐその名を呼ぶ。呼ばれた者は、直ちに立つて、隊長の處に来て立つ。そしたら、十五間許り放してやつてから、再び行動にかゝらせてもよい。併し豹が鹿に跳び付く事が出来たら、聲を上げて呼ぶ。そして皆が、隠れてゐた處か

ら駆け出して鹿の處に集る。若し跳び付けない中に、時間が來たら、呼子で合圖をする。そしたら、隠れてゐた豹が皆立ち上る。見られずに、一番近く忍び寄つてゐた者を、勝とする。

この遊技を隠れ場のない處でやるには、鹿が眼隠をして、音の聞けた方に、指しをする。この時に、誰が指されたか、又其者が其場を去つたかを、吟味する爲めに、審判を要するのである。

## 樹 の 番

三人で一本の樹の番をする。附近に低い藪が澤山ある事が必要である。樹の低い枝に、布を方々に吊して置く。攻撃者が之をとるのが目的だ。樹から十





一九〇

間離れて、圓形の印をつける。子供は圓外に散  
する。三人の番人は、よく見張をし、攻撃者が  
圓の外で見付かつたら、其名を呼ぶ。呼ばれた  
ら立ち上つて、所定の場所に行き、それから又  
攻撃に加はる事が出来る。けれども、攻撃者が  
圓内に達したら、立ち上つて駆けつけ、吊して  
ある布をとる。觸られるまでは、駆け廻つて、  
布をとらうとするのであるが、觸られると所定  
の場所に退き、それから又攻撃に加はる。若し  
布をとつたら、之を記念として持つてゐて、再  
び圓外に出て攻撃して来る。そして布を一番多  
くとつた者を勝とする。

#### 圓陣旗取り

十間直径の圓陣を作り、中央に旗を一本立て  
る。一人が之を防禦する。圓内に入った者は、防  
禦者に觸はられると、旗を取つても無効になる。  
觸はられずに旗を圓外に持ち出した者は勝を得  
て、代つて防禦者になる。この遊技では、防禦一  
人に對して、攻撃者十二人を越ねざる事であるか  
ら、人数によつて各組の者は、この遊技を同時に  
行ふ事が出来る。

#### 襲撃

一九一



高い土手又は小丘、或は高い堤防、切通しなどが、防禦陣地に選定される。三尺位長い旗を一本地上に立てる。それから、地勢と攻撃者の数によつて、防禦者を四人とか六人とかに定める。防禦者は、旗の周圍に陣地を占めるのであるが、旗に觸らぬ限りは、どんなに接して防禦してもよい。攻撃隊は、大將指揮の下に丘を攻圍する。合圖と共に攻撃を開始して、丘に攻め登る。頂に達したら、防禦隊は之を押し倒し、或は二三の者は前進して、攻撃隊の上るのを、防止してもよい。只押すのと、掴み合ふだけで、打つ事を許さぬ。どちらにも怒らせるような事をしてはならぬ。又倒しても危険でない處でなければならぬ。誰か攻撃者が旗を取つたら、陣地に就いて、攻撃隊を周圍に呼び集める。其の前に、防禦隊が追撃して、旗をとつた者を捕へて、攻撃者が倒されたら、直ちに旗を投げ出さなければならぬ。投げ出した時に、攻撃者が旗を取つたら、陣地に向つて駆け出す。幸ひ防禦隊の手に渡つたら、再び之を丘上に立てる。爭奪戦の時に、旗の引張合ひをしてはならぬ。若しそいふ事を敢てする者があつたら、審判が其者を分けて、遊技に加へない。

### 騎士 戦

この遊技は、草の上でする方がよい。大きい子供は馬になり、自分に相應な小さい子供を騎士に選定して、之を背負ふ。そして、約十間離れて、二列になつて相對する。各騎士の間隔は、少くとも三尺である。合圖で馬は戦場に駆け出し、騎士は掴み合つて戦ふ。馬が倒れたり、騎士が落ちたりすると、列外に出る。最後まで馬に乗つてゐる者は勝者となる。騎士は敵を打つてはならぬ。只掴み合ふだけ。馬は戦つてはならぬ。只全力を注いで、騎士を背に乗せて置き、自分が倒れぬように力めるだけである。

x x x x x x x

この遊技は、馬になる者には、負擔が過ぎて、あつけない。私共の子供の時には、二人が馬になり、後者は前者の帯に、兩手で確かり取り付いて、鞍部を作り、かくし

て小さい騎士を乗せる。そして歩兵二三人を、周囲に従へて、兩騎相對し、馬上の騎士は互に組み合つて、敵を引き落さうとする。その時に、歩兵は各の騎士を支へて、馬から落ちないようにする。そこへまた味方の騎士が參加して、敵を倒さうとする。これは人數によつて、遊技の方法二三あるが、骨も折れたが、興味もあつたように記憶してゐる。

地方によつて、各特色がある傳來の遊技があらうと思ふのであるから、かゝる遊技の御報導に預りたいのである。(文部省少年團調査會著者宛)

### 騎兵突撃

子供を二列に別ける。その各列を更に、大中小の三組に分け、大なる者は馬、小は騎兵、中は衛生隊にする。衛生隊は、騎兵隊の後に控へて、騎兵隊が、騎士戦の時と同様にして、突撃を開始しても動かぬ。戦争して馬が倒れるか、騎兵が落ちたかした時

には衛生隊が二組(二人)急造擔架を携へて、野戰病院から派遣される。そして負傷兵を運んで来て、負傷を問ひ、衛生隊が之に繃帶をしてやる。但し繃帶法は、已修のものに限る。

### ボール遊び

この遊技は幾人でも遊べる。子供等は運動場に散る。一人が短い太い棒を持ち、一人はゴム球を一つ持つ。相當離れて、ボールを持つてゐる者は、棒を持つてゐる者に之を投げる。その子供は之を打たうとする。首尾よく打つたら、其儘逃げ出し、ボールを拾つた者は、之を其者に投げ付ける。ボールを受け損んじて、體に當つたら、棒を置いてボールを拾ふ。今度は前のボールを投げた者は、棒を取り上げて、ボールで打たれないように逃げる。ボールを取つた者は、走らずに其儘立つてゐて、逃げた者に投げ付ける。その時棒を取つた者が、ボールを受け返して、それが誰かに捕られる

と、ボールを投げた者にその棒を渡し、今ボールを捕つた者は投手になる。そして棒を持つてゐる者に投げ付ける。そしてこの遊技を繰り返す。

### 繋ぎ 鬼

何人でもこの遊技が出来る。一人が鬼になり、そして誰かを捕へる。この二人が手を繋いで、更らに他の者を追つかける。三人目が捕へられたら、また之に加つて繋がる。遂には長い繋がりになつて、二人を追ひ、残つた一人が勝利を得る。呼子を吹いて定刻を告げる場合には、残つてゐる者よりも、鬼に繋がつた者が多い時は、鬼の勝となる。反対の時は鬼が負け。

### 象と獵師

象が運動場の中央を、あちこち動いて、そこに入つて来た者や、通過する者を捕へ

ようとする。他の者は獵師となつて二隊に別れて、白赤の標をつけて相對す。白が順番に赤の者を呼んで、運動場を越えて位置交換をする。象がそれを捕へようとする。捕へられた者は、象に加つて、他の者を捕へる。呼子が鳴つて、象の方が多ければ、象の勝。



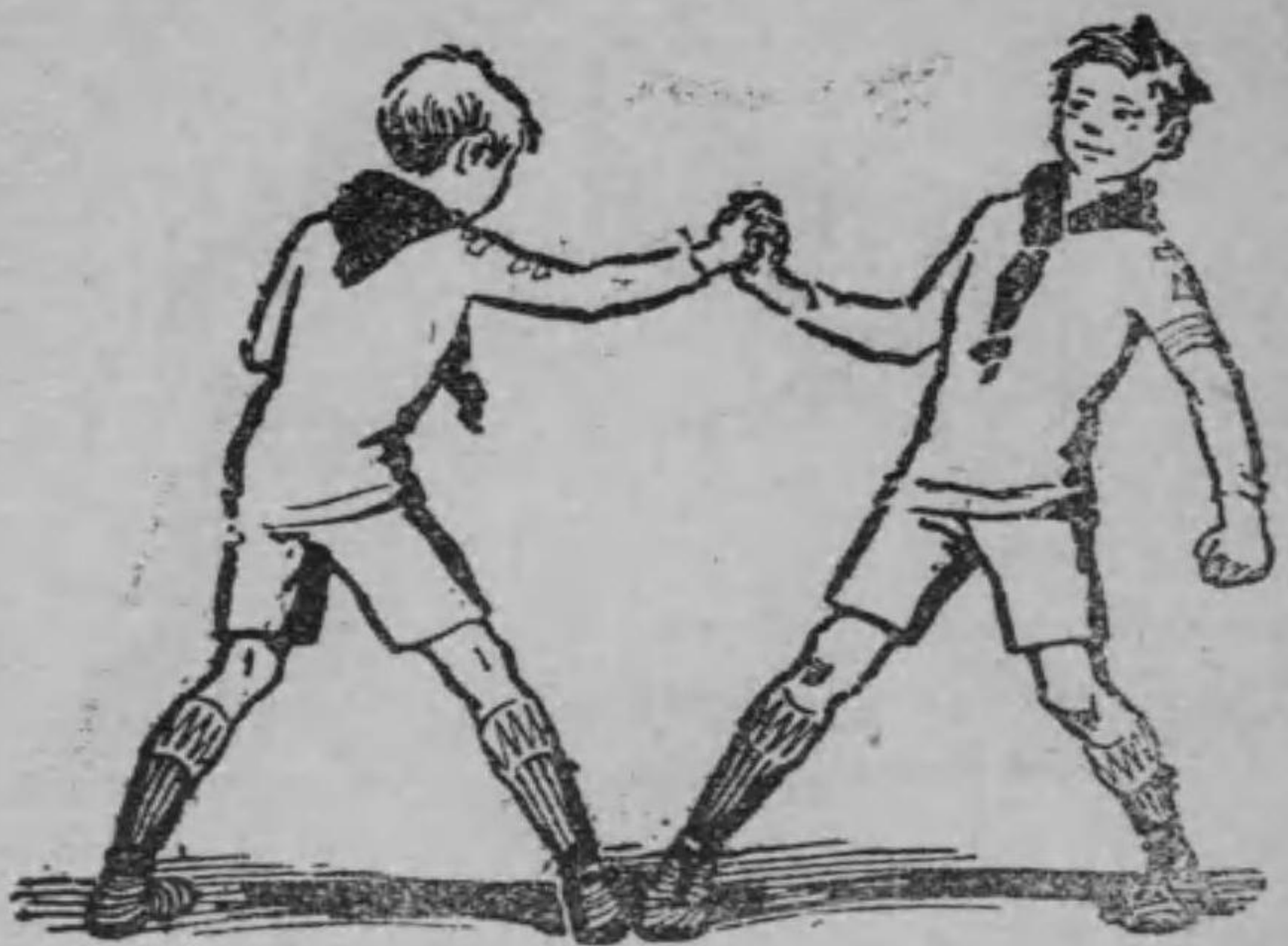
一組遊技

鬮遊技

二人が屈んで膝を顔の方に向けて、兩腕で抱く。短い棒を、兩膝の下、兩腕の上になるようにさし込む。この姿勢で跳び廻り、互に突き當つて倒さうとする。倒れたり、手を離したりすると負け。三回勝敗。

腕相撲

二人相對して立つ。そして右足の外側を互に寄せ、左足を後に置き、膝を少しく屈する。右手の掌を合せ指の關節を上にし、指を合せて握る。互に牽制して片



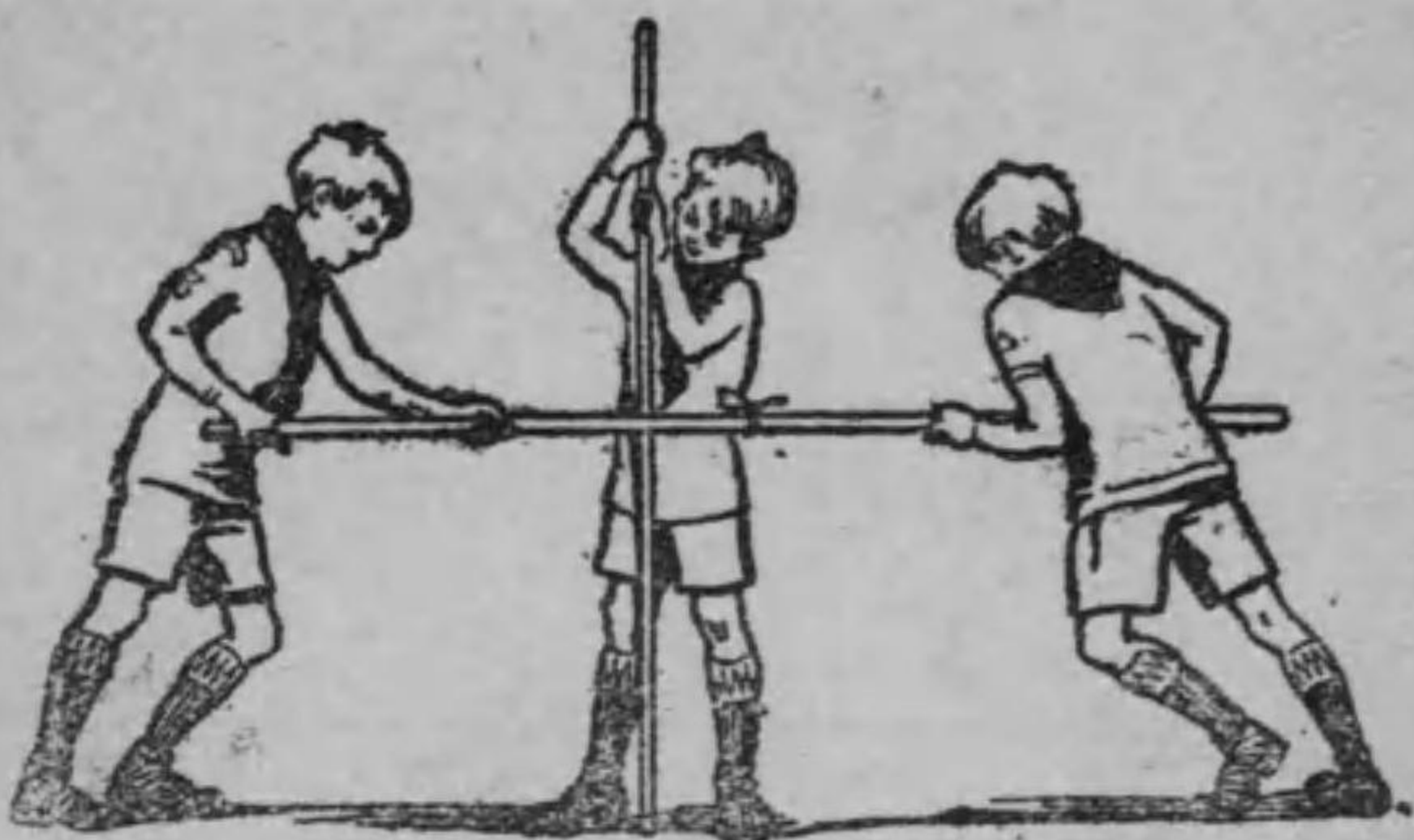
足か又は兩足が浮き、そして體の平均を失ふよ  
うにする。そすると負けになる。

綱と毛布

二人が圓内に相對す。一人が一丈許りの綱を  
持ち、他は毛布を持つて武器とする。この遊技  
の目的は、綱で敵を捕縛するか、又は毛布に包  
んで、敵を捕虜にしようといふのである。

棒押し

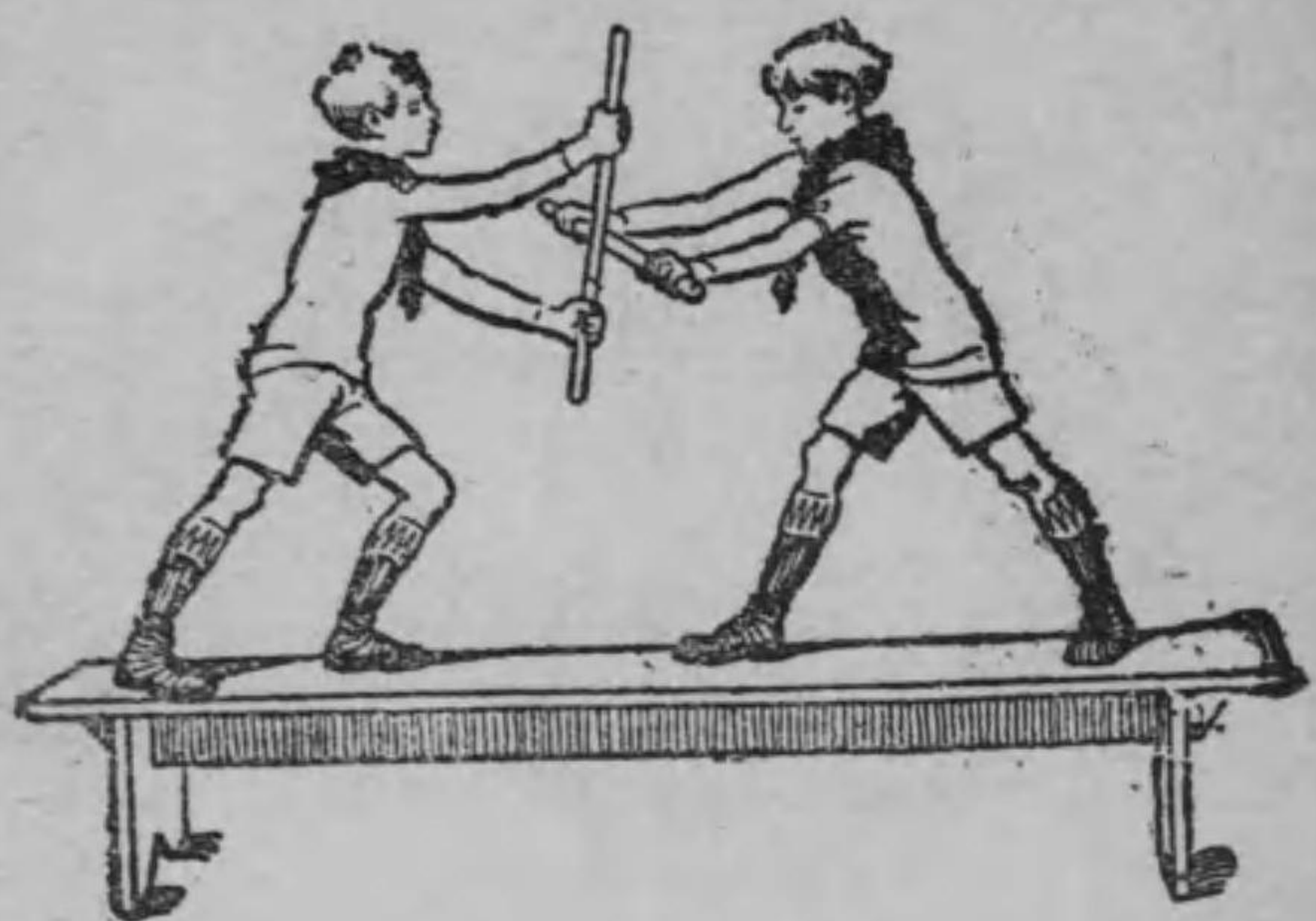
棒が二本いる。一人が一本の棒を、地面に確  
り着けて眞直に立て、持つてゐる。他の二人が、



他の棒を横に前の棒に、十文字になるように持つ。その棒の真中に布を結んで標とする。そして互に押し合ふ。かくて、一方が他を押し出して、縦の棒と一様の位置に達するまで押すのである。この時に注意すべき事は、棒の端が體に當らぬように持つ事である。

落し合

この遊技に丈夫な細長い臺と、短い二本の棒を要する。二人が各棒を持つて、臺の上に登つて相對す。そして棒の兩端を握つて、互にその中心を押し當て、上げる。合圖で押し合ふ。そして互に臺から



野馬

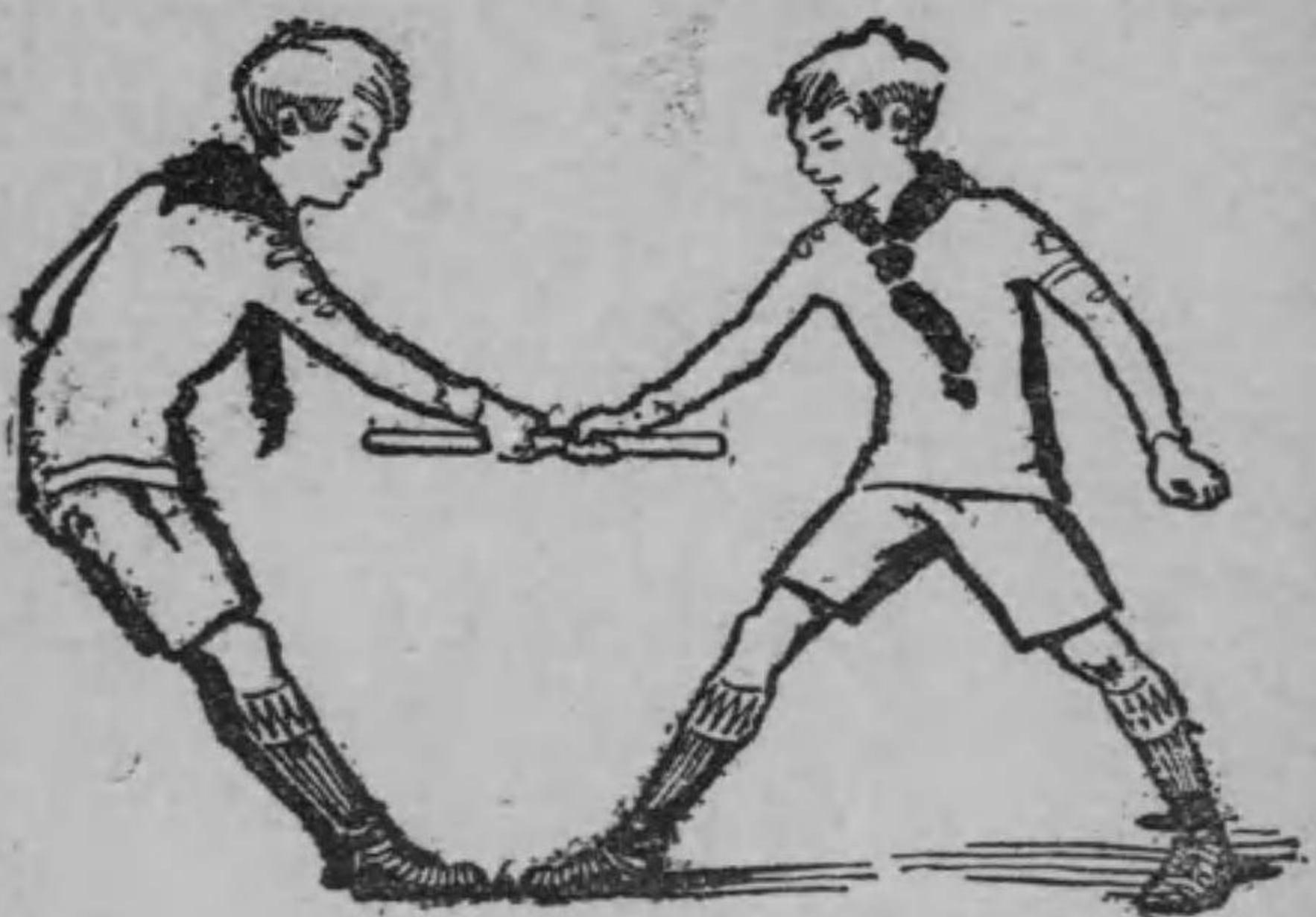
押し落さうとする。この時棒を押す以外の事は、何でも許されない。

大きい子供は野馬になる。體を少く屈めて、兩手を兩膝の上に置く。遊技中は決して手を離してならぬ。小さい子供は馱しようと思ふ野馬に乗る。そして兩膝で、馬の胴を締めるのであるが、足を前に出さずに、常に後の方にあるようにする。兩手で馬の兩肩を掴んでゐるのであるが、馬の頸や頭に手を廻はしたり、體に取付いたりしてはならぬ。處で野馬は跳ぶ、はねる、

何とかして、馭者を揉み落さうとする。馭者の體又は足が地面に觸ると、投げ落されたものとして、野馬の勝になる。馬が倒れたり、膝から手をはなしたりすると、馭者の勝。又は三分間無事に乗つてゐても勝となる。

棒 曳 き

地上に五尺離れた二線を、平行に印して置く。二人が二線の中央に位置を占める。そして右手か左手で、短い棒の中央を、確と握る。合圖で二人が互に、各の陣地に引き込まうとする。兩足が線を越えると勝敗がつく。常に一方の手で



曳く。両手をつけたり、倒れたり、棒から手を離したりすると、敗けになる。

熊と熊飼ひ

八尺許り長い綱を二本用意し、端を重い物に結び付けるか、又は天幕の杭に結び付けて地に止める。二人が眼隠して、一人は熊になり、一人は熊飼ひになる。各綱の端を持つ。そして、熊は空罐に小石を入れて持ち、熊飼ひは袋に枯草を入れたのを持つ。熊は空罐をガラ／＼鳴しながら、綱を張つて、杭の周を駆ける。熊飼ひは之を見付けて袋で叩かうとする。この時に綱を張つて持つてゐて、絡まつて躓くような事がないようにする。

丸 太 渡 り

五六寸の丸太を地上に置く。丸太の一端の地上に、卵大の小石を置く。各が一方の



端から渡つて、石を拾ひ、後向きをして渡つて返へる。皆が三回なら三回、五回なら五回と、回数を同じにして、一定時間繼續する。最後になつて、石の数の多いのを勝とする。小石の代りに、お手玉を用ゐてもよい。

いたち 鬼

定めた範圍に子供等は散解する。一人が鬼になる。他の者は左手で鼻、右手で右足を掴んで立つ。この姿勢で立つてゐる時には、鬼が追ふ事が出来ぬ。併しごちらか手を離すと、鬼が其者を追ふのである。鬼が他の者を追つてゐる時は、両手を離して立つて



ゐてもよい。又鬼が追つかけて來た時に、元の姿勢になれば助かる。捕へられた者は鬼になる。

フカと水兵

この遊技の考案は、こうである。水兵どもが、太平洋で難船し、筏に乗つて珊瑚島に流されて行く。其途中でフカの襲撃を受ける。處が筏は破片で組んだものだから、足がフカに噛みつかれる心配がある。幸にもピストルを持つてゐるので、之を防ぐ事が出来る。六人は水兵になり、六人はフカになる。四尺許り長い糸に、紙球をつけてピストルにする。水兵がテーブルの上つて、糸の上に膝をつく。フカが球で打れると死んだ事になり、糸がフカにひつたぐらされると、水兵が死んだ事になる。そしてフカは同時に襲撃してはならぬ。次々一人づゝ其前を通るのである。この遊技は、敏捷な審判を要する。

六人が身長順に一列に並ぶ。「始め」といふ號令で、股を大きく開き、右手で後の者の左手を握る。六番が伏して、五番は其上を跨いで過ぎたら伏す、次々跨いては伏して、六五四三二一の順に皆が伏す。それから一番が起き上がって、この運動を繰り返す。伏してゐる間は、手を握つてゐるのである。この遊技は、二三組を作つて、競争する事が出来る。

## 斥候遊技

## 情報競走

白は田舎の半哩四方位の地域に散解する。赤が二人間者となつて、情報を身邊に隠して、白が出發して五分たつてから出かける。間者は頭に布を着けて、定めた場所例へば或る家屋に達し、定刻前に情報を渡さうとする。白が間者を捕へたら、間者の身邊を、一秒間、一二と呼稱する割合で、六十數へる間、探して情報を發見しようとする。其間に情報を探す事が出来ない時には、捕虜を放免して、百數へた後に、之を追つて行く。情報を靴の中に隠す事は止める。白が情報を發見したら、頭の標をも取つて、二人で審判の所に行つて報告する。その間者は遊技に加はる事が出来ないが、白の者が、味方に加はつて、他の間者の捕縛に力める。間者が二人共捕へられると、白の勝、間者が一人でも、目的地に達すると白の負け。

この遊技の要領は、前と同様であるが、子供等には、一層氣に入るものである。紅白二組に別れる。白は或る地域に散解する。赤が輜重兵隊になる。勿論標で赤白を區別する。赤が各自に紙片を身邊に隠す。紙片には、「爆薬二十點」、「牛肉罐詰五點」、「福神漬二點」、「ビスケット二點」、「郵便物十五點」、「巻煙草十點」、「爆彈十點」など、記して置く。是等は子供の想像出来るだけ澤山作る。最も重要な軍需品をば、最も優秀な子供に委托する。白が出かけてから五分後に、赤の輜重隊が出發して、敵に遮斷されて、一定の地點にある師團に、軍需品を運ばうといふのである。各輜重兵が敵地を通過したならば、其紙片を隊長に渡し、之に記した點數を味方の點に加へる。無事に到着した者は、師團と共に居り、休んでも、信號練習をしても、其地點を去らぬ限りは、何をしてもよい。

然るに白は、赤の輜重兵を捕へたならば、六十を呼稱する間、身邊を探す。それでも紙片が発見されなかつたら、之を放免して百を數へてから、之を追つて行く。若し紙片を発見したら、標を取り紙を持つてゐて、遊技の終りに白の隊長に渡す。そして取つた紙の點數を計算する。時間になつて呼子を吹くと、一同集合地に集つて、點數を計算し、その多い方を勝とする。隊長の手を經ない紙片は、いづれの計算にも加へぬ。

探險遊技

探險隊が隊長指揮の下に出發する。後續隊に進路が知れる爲めに、報知を残して行く事に決定する。出發點から二十碼の處に、紙片を埋め又は隠す。そして「正南に進行中」など、書いて置く。地勢に従つて、五十碼又は百碼毎に、それ／＼報知を隠す。そして進むに従つて、コンパスに據つて方向を示す。報知を隠してある處には、明瞭に白墨で標識を止め、或は木の枝に布片を吊し、又は新に皮を剥いた枝などを殘

して置く。十五分後に、第二隊が出発する。

第二隊は容易に第一報知を発見する。そして之を読み、コンパスによつて方向を定めて、先發隊の後を追つて行く。一哩か半哩にある目的地に達したならば、先發隊が止まつて、後續隊の来るまで、リビンググストンや、他の探險家などの話をして聞かせる。騒いではならぬ。騒ぐと後續隊に方向が知れて、従つて報知を読む事もせず、コンパスを用ゐないで、到達する事が出来るからである。

注意、各隊に隊長か、副隊長などの附添を要する。子供は、自分共でコンパスを用ゐて、方向を定めるように奨励し、之を隊長が検定してから、方向を書きとり、又追跡して行くのである。各隊が出発する前に、コンパス用法、又は決定法に付いて、よく説明を與へて置く事が必要である。

### 寶 探 し

森林地帯の外邊に一隊が集合する。そして、其森林内に隠された、寶物の發見に関する要件を一同に話す、例へば、松の木の北東二十歩、一方五碼の處に、竹藪があり他方七碼の處に、桃の木があるといふ風に、述べるのである。但し、池とか、建物とか、門とかといふ、餘り目立つ物と定めてはならぬ。一組を單位として行動し、其地點の發見を試みるのである。そして、各連絡を保つて、靜肅に行動し、他の組に知られぬようにする事が重要である。その寶といふのが、菓子か果物かで、發見した組の褒美になる物がよい。

### 索 敵 遊 技

二隊に別れて同時に同一地點を目的地として、索敵行動を取つて、先着を争ふのである。目的地は、二隊の各集合地から、半哩の地點にある事を要する。そして互に發見されないように、隠れて行動する。發見されると攻撃されるのだから、よく隠れて、

出来るだけ早く目的地に向つて前進する。そして一隊の誰か、敵を発見したら、全隊に警戒を與へて、靜に全隊が平伏する。それから、敵の所在地を、指揮する隊長に報告する。そして、隊長が自分で敵地を発見したら、呼子を吹き、同時に全體で、関聲を上げる。これが敵を全滅させた事になる。若し一隊が、目的地に達したならば、附近の藪などの中に隠れてゐて、敵が來たら、前と同様に関聲を上げる。

行動を取る時には、各隊共、其部下の者は接近してゐて、開展して行動する事はない。

### 追跡遊技

この遊技は、六人から十二人までの、小人数でやる。地面が濕つてゐる時に行ふ事が出来る。二人が他より五分前に出發する。一人が灰吹位の太さの竹を持つて、二三步毎に之をついて、地上に跡を残して行く。時には小路に入つて、追跡者を欺く事も

し再び引き返へして、元の路に出て、更らに跡を残して行く。これは追跡者に手間取らせる爲めである。追跡者は五分か十分後に出て、二人の逃亡者の後を追ひ、或る地點に達する前に、彼等を捕虜にしようとする。そして正確に跡を追つて、捷路をとつて進むような事をしてはならぬ。

### 鼻 き

要領は前と同様である。區域は前より狭い。そして二人が地上に跡をつける代りに、玉葱を半分にして、門、電柱、木、塀などに、臭を摺りつけて行き、他の者は、これを嗅いで追つて行くのである。

### 旗 取 り

この遊技には、藪や樹木のある野原が適當である。子供等は紅白に別れる。小路、

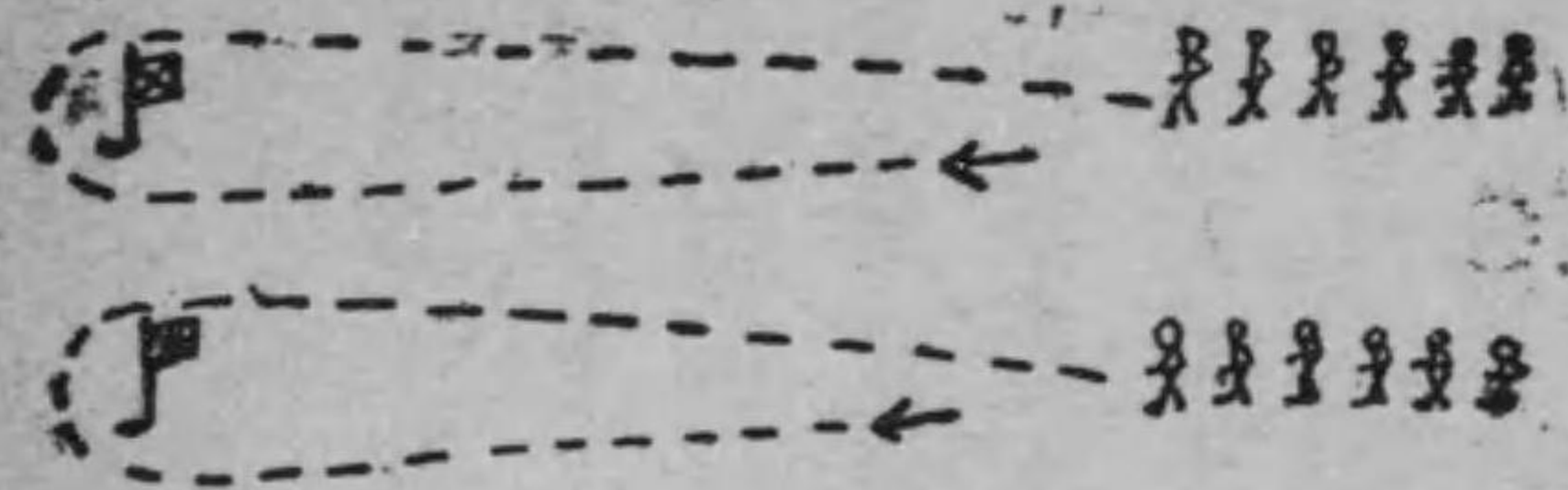
溝、道路を利用して、兩陣地の境界線にする。そして、その中央の一點を選定する。この點から、兩陣百歩の處に、兩軍各旗を一本立てる。旗竿は地面に刺して置くのであるが、其地勢は、隠れた處でも、開いた處でも、任意に定めてよい。そして兩軍共、四人で旗を守る。併し旗から、二十五歩以内の處に立つてはならぬ。勿論敵が、この地域に侵入した時は、敵を追撃することは自由である。兩軍とも、大將の命によつて、部署を定め、種々の作戰を講ずる。そして互に敵旗に接近するのである。紅白共に、一臂のあたりに、紙撚などを結び付け、これが取られると、捕虜にされるのである。準備の爲めに、約五分間を與へ、隊長が呼子を吹くと、襲撃を開始するのである。一旦敵地に入つて、紙撚を取られると、捕虜として、衛舎に護送される。この衛舎といふのは、兩軍共境界線から十五歩の地點にあつて、木とか、盛土とか、丸太などを以つて、それと定める。捕虜は幹に觸つてゐるか、丸太に足をかけゐて、そして、此處に居らなければならぬ。併し味方の者が、敵に捕られずに、其地點に達し、そして觸

ると、救はれた事になる。其時捕虜は、手か足を離してゐては無効である。一度救援者が捕虜に觸ると、安全に味方の陣地に歸る事が出来る。そして中央に立つてゐる審判から、新しい紙撚を貰つて再び臂に結びつける。この時、一人が、一度に一人しか救ふ事が出来ぬ。

若し一人が首尾よく旗を取つたら、自分の陣地に向つて駈ける。そして境界線を越えたら勝となる。すると審判が呼子を吹いて戦争の終を告げる。若し境界線を越える前に、捕られると、旗を送還して、捕虜となつて衛舎に送られる。そして旗は元の處に立てられる。この遊技は、旗を取つて、線を越えるまで、前のように繼續する。例へば四十五分位の定めた時刻になつて、旗取りの勝敗が決しない時は、審判が呼子を吹いて、捕虜を多く取つた方を以つて勝とする。

### 對抗競走

#### 旗廻り競走



紅白二組になつて、一列に並び、其間隔は約一間半。各組の前方に赤白の旗を立てる。先頭に立つ子供は、手拭を持つ。合圖で其子供は駆けて旗を廻り、戻つて来て手拭を二番に渡す。そして後尾に着き、三番は出發點に進む。次々之を繰り返へす。最後の者が手拭を、先頭に早く渡つた方を勝とする。各番に當つた者は爪先を正しく出發點に置き、手拭を受け取る時に、前に踏み出す事のないように注意する。

この競走は、甚だ簡單であるから、途中、幅躍、高躍等の障礙物を置いて、變化させてもよい。

#### 棍棒置換競走

前の競走と同様に並ぶ。各組の前方に茅の輪を一箇置く。それから、半間おきに、一直線になるように、×を書き、その上に棍棒を立てる。合圖で各組の先頭は、駆けて出して、棍棒を一度に一個づゝ持つて来て、輪の中に任意に立て並べる。全部並べ終つたら、再び駆け戻つて組の後尾に着く。すると次の者が駆けて行つて、×の付けてある處の一つづゝ棍棒を立てる。これが終つたら後尾につき、三番が棍棒の取り入を始める。そして全隊が終るまで、之を繼續する。この遊技をする時に、出發のペースと踏込みのペースを定めて置くと明瞭であつて、最後の者が早く踏込ペースに着いた方を勝とする。

#### 物品送り

旗送り、置換競走、頭上球送り、などは我國でも、廣く行はれてゐるから、之を略す。ここに物品送りといふのは、赤白二組に別れ、五歩の間隔で相對す。各列の一端には、椅子か小机を置く。そして其上に、豆囊、本、封筒、棍棒、手旗、などを置く。合圖で、一端に立つてゐる子供は、何か物品を取つて、之を次の者に渡し、次々渡して最後の者に渡つたならば、各組の他の一端から、等距離の中央に置かれた机の上之を置く。置いたのを見たら、一番は又他の物品を取つて、之を前の様に次々渡す。物品を全部早く送り終つた方が勝す。

この競走の練習がよく出來たら、前に述べたように、最後の者に渡るのを待たずに、一番が物品を次の者に渡したら、直ぐ又次の物品を次々渡すのである。これは子供は皆一層注意して、物品を落さないように氣を付けるようになる。一度落さうものなら物品が次々輻輳して一々渡し切れなくなる。それに物品には、大小輕重の差があるので、非常に注意を要する。物品は手から手に渡すのである。

### 對抗競技及びスポーツ

フット・ボール、クリケット、ベース・ボール、テニス、ボート・レース、リレー・レース及び各種徒競走、高躍、幅躍等、は既に世間に行はれ、そして非常に練習を要するものであつて、其妙技を發揮するのには、心身の發達した時代であるから、今の我國少年團の、小學生を主體としてゐる時代にあつては、それ程獎勵の必要を認めないから、之を省略する。

英國では既に小學時代から、信號法、連結法、救急法等を遊技に仕組んでゐるのであるが、今の我國の少年團でも、青年團でも、準據とすべき訓練法が未だ制定を見ない際であるから、其例をも略す。ボーイ・スカウト精神の訓練として、別にスカウト遊技なるものがあるけれども、一兩年後でなければ、參考にもならぬ事と思ふから、是等も後日に譲る事にした。



遊技篇終り

三〇

大正十一年十二月廿八日印刷  
大正十二年一月一日發行

不許複製

發行所

振替東京一九三四四  
電話九段一七五四

尙文堂

東京市神田區南神保町十六番地

列少年の社會教育

定價金壹圓二十錢

校閱者

二荒芳德

著作者

奧寺龍溪

發行者

東京市神田區南神保町十六番地  
土戶伊三郎

印刷者

東京市京橋區南金六町十二番地  
望月清矣

川合式強健術 創始者 肥田春充先生著 尙文堂發行

心身強健 體格改造法

斯界の一大權威たる川合式強健術の諸法を悉く一卷に收めた。老幼婦女子病後の人々、慢性病者など各適當の方法を撰んで實行することが出来る。虚弱を一變して剛強を得んと欲する者は速に讀め！

新形美裝箱入紙數約七百頁練修寫眞其他八十有餘圖解約三十定價貳圓九十錢書留送料十七錢

賜天覽

活力増進 強壓微動術

疲勞を一掃する。熟睡が出来る。内臟諸機關が充分に休まる。心臓の機能が良くなる。食欲が増す。便通が調ふ。神經衰弱、消化不良、リウマチス等には特効がある。病者虚弱者に對して無限の慰藉と激勵と、歡喜とを與へる！

新形美裝箱入紙數約四百頁寫眞說明其他二十定價壹圓九拾錢書留送料十五錢

近刊 肥田春充先生新著 豫告 根本的健腦法



279  
44

12. 2. 28

終

