

351
403



1

0043588-000

特209-220

低学年中心新案競技の研究

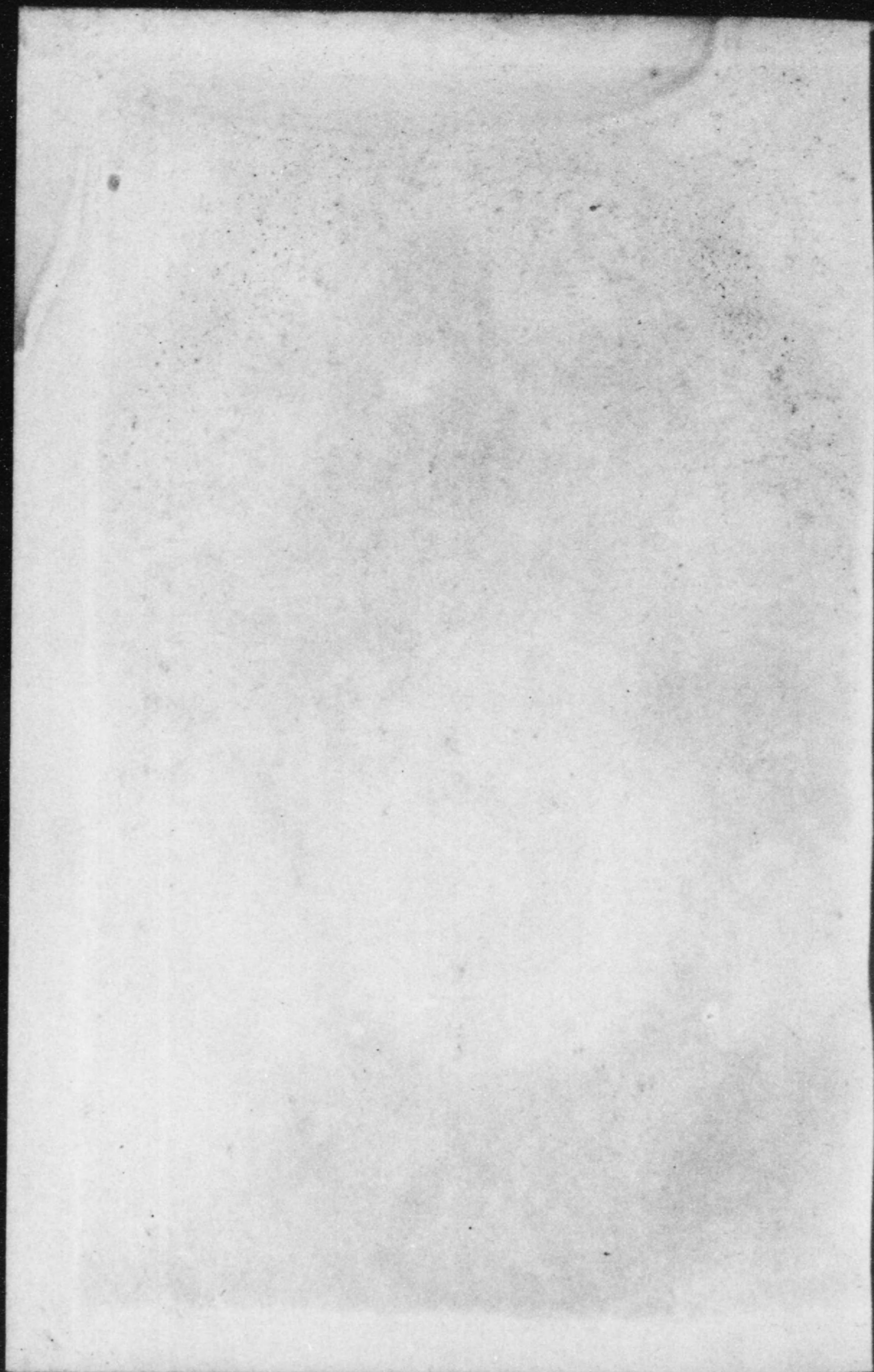
鈴木武次・著

高踏社

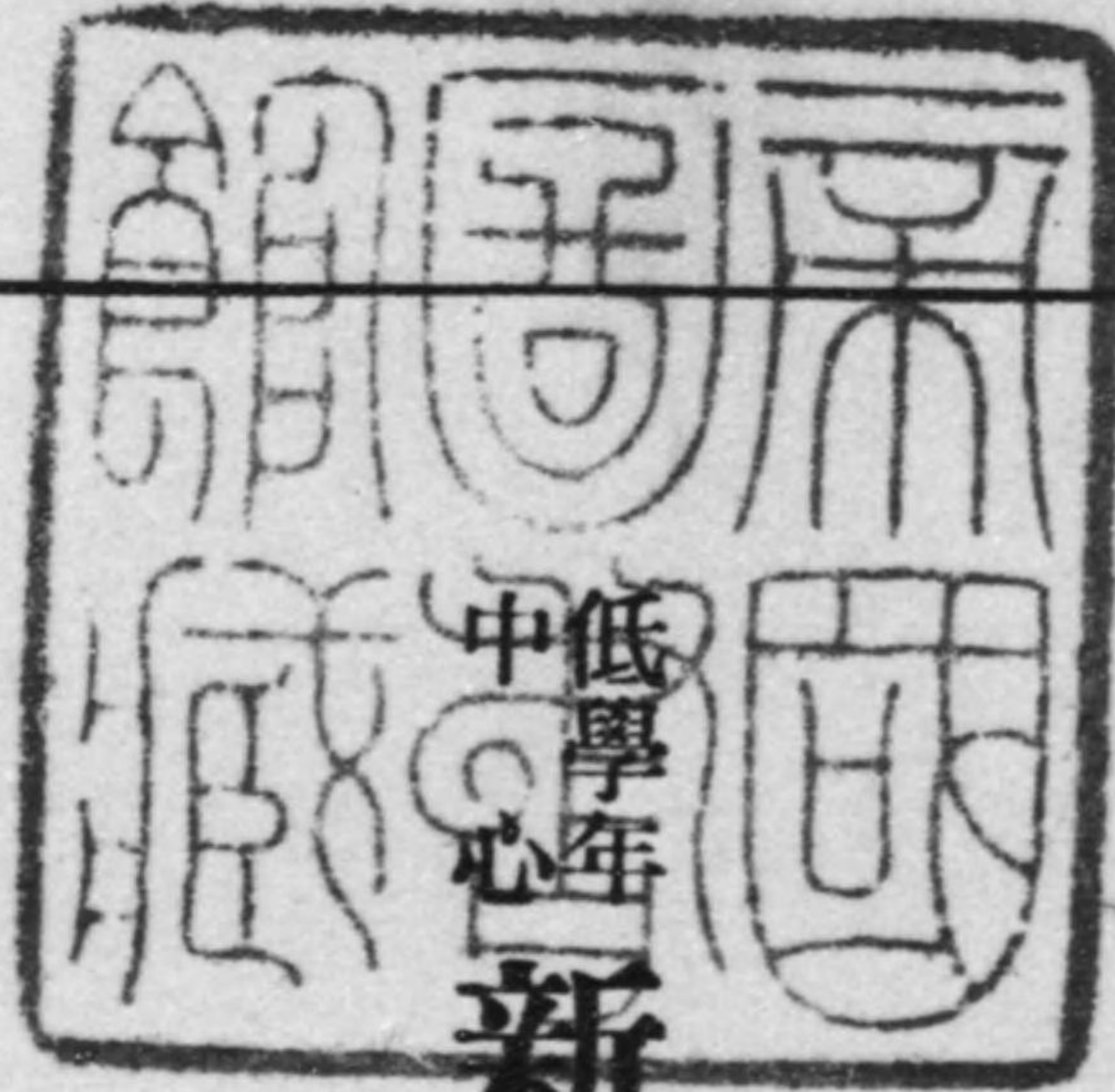
昭和11

AHE

この著作物は、著作権者不明のため、著作権法第67条の規定に基づき、平成12年3月2日付けで文化庁長官の裁定を受け使用するものです



特209
220



文學士 鈴木武次著

新案競技の研究

東京 高踏社發行



はしがき

吾等の待望せる理想の時代は遂に巡つて來た。あらゆる教育者は、我國に芽生し、育成し、結實すべき眞の日本教育に目醒むるに至つた。お、何と愉快なることではないか。我が教育界にとつて祝福すべきことである。

見よ。輓近我が教育實際界に於ては、一時踵をついで襲來せし教育新思潮は、今や全く停滯し、かくて教育實際家は、晨に一説を迎へ、夕に一説を送るといふイズムの送迎より救はれ、その思索は眞の日本主義の教育に嚮ふ、喜ぶべき雰圍氣を醸成した。

茲に於て初めて實際家は、自己本來の職務と責任に立歸りて、自らの歩むべき、正しき日本主義の教育道を凝視し、從來の輕佻浮薄なる新思潮を漁る所謂「初物喰ひ」の弊風より脱して、一意専心、日本主義教育の深究に邁進するに至つた。

此の傾向は教育の實際、殊に各科教授法の劃時代的の進歩を促し、未だ嘗て見ざる着實なる氣風を醸成し、教育實際界の黄金時代を現出したのである。

本書は此の喜ぶべき我が教育實際界の堅實なる進歩に、貢獻すべく企てられたるもので

あつて、教育の理論と實際に關して無益なる論議を省き、必要缺くべからざる重要問題を選びて懇切叮嚀に説述したものである。

願ふに教育のことたる、もとより經驗を必須なる條件とすべきは勿論であるが、その仕事の性質上、理論の指導を受けずして暗中摸索的に進むことは出来ない。従つて教育者の日常苦心を拂ふ點は全くこの理論の體得にある。しかして更にこの理論を如何にして實際化すべきかは、すべての教育者の頭腦を絞る點である。本書はこの重大問題の解決に對して、讀者に十二分の満足を與ふるものであることを信じて疑はないのである。

一言述べて本書の序に代ふる次第である。

著 者 識

低學年 運動會 新案 競技の研究 目次

一 尋一運動會新案競技	(一)
個 人 競 技	(一)
網くぐり	(一)
竹 馬	(一)
びつこ走り	(二)
お婆さんお爺さん	(二)
計算競走	(三)
荷造り	(四)
めくらと噓	(四)
だるま押し	(五)
動物園	(六)
パン喰ひ	(七)
植木屋	(七)
物合せ競走	(八)
風船とり	(九)
引越競走	(九)
動物の鳴聲	(一〇)
浦島太郎	(一一)
蝶々捕り	(一二)
假面つけ	(一三)
種痘競争	(一三)
鯛はこび	(一五)
つみ草競走	(一四)
通學仲よし	(一四)
オトとコエ合せ	(一五)
聯盟競走	(一六)

蟬のから抜け	(五)	二種競技	(六)
虫ぼし競走	(五)	數合せ競争	(六)
テスト競走	(五)	收穫競争	(七)
友達競走	(五)	龍の昇天争ひ	(六)
跳躍轉廻	(六)	海の幸山の幸	(六)
球取り競走	(六)	旗立て競走	(六)
一脚競走	(六)	ラヂオ競争	(六)
日滿親善	(六)	犬橋競争	(七)
匍匐競走	(六)	養蠶競争	(七)
輪くぐり競走	(六)	奴風競走	(七)
凱旋	(六)	柿結び	(七)
日の丸の旗	(六)	ホップ	(七)
小馬と御者	(六)	お手玉拾ひ	(七)
世界早廻り競走	(六)	單脚競走	(七)
田植	(六)		

團體競技

爆彈三勇士	(七)	繩とび(其の二)	(七)
繩とび(其の一)	(七)	鳥網かぶせ	(七)

棍棒千鳥	(七)	大球送り	(七)
トンネル	(七)	テート・ボール	(七)
追入れ	(七)	トンネルボール	(八)
投入れボール	(七)	バツクボール	(八)
釋うけ	(八)	ボール・パス・リレー	(八)
凸坊柿おとし	(八)	毬取り鬼	(九)
棍棒ならべ	(八)	子取り鬼	(九)
ボール投げ	(八)	サークルリレー	(九)
大波小波	(八)	千鳥リレー	(九)
ロープ・スキップリレー	(八)	嵐山	(九)
龜子綱引	(八)	花輪作り	(九)
長頭騎馬	(八)	飛脚競争	(九)
かぶと取り	(八)	捕鯨競争	(九)
腕章取り	(八)	買物競争	(九)
鼠こっこ	(八)	會我	(九)

三尋三運動會新案競技

個人競技	(九)
------	-----

蛸釣り	(九七)
お手玉競走	(九八)
突貫競走	(九八)
盲目の柿取り	(九九)
首引き	(一〇〇)
お使ひ競走	(一〇〇)
縄跳び	(一〇一)
お百姓	(一〇三)
障碍毬運び	(一〇三)
一本橋	(一〇三)
綱の波	(一〇三)
計算關所	(一〇四)
よちよち競走	(一〇四)
びっこ競走	(一〇五)
讀方競争	(一〇五)
はしごくぐり	(一〇六)
輪廻し競争	(一〇七)
猛獸がり	(一〇七)

蜻蛉釣り	(一〇八)
ランニング・エンド・ホップ	(一〇九)
達磨運び	(一〇九)
名所めぐり競走	(一〇九)
コーナー競走	(一一〇)
俵かつぎ	(一一〇)
スキー競争	(一一一)
ニュー・スプーン・レース	(一一一)
キックポール障害	(一一二)
風の神競走	(一一二)
もぐらもち	(一一三)
橋渡り	(一一三)
柿とり	(一一四)
鶴折競走	(一一四)
郵便レース	(一一五)
水と陸と空の旅	(一一六)
潮干狩り	(一一六)
大繩障害	(一一七)

二人三脚	(一一七)
逆行競争	(一一八)
汽車競争	(一一八)
巡禮と虚無僧	(一一九)

團 體 競 技

樽轉し	(一二一)
瓶倒し	(一二一)
風船競走	(一二三)
雁々わたれ	(一二三)
ころくだるま	(一二三)
決死隊	(一二四)
障碍物競争	(一二五)
那須與一	(一二六)
トンネル競争	(一二七)
品物拾ひ	(一二七)
金輪競争	(一二八)
木登り	(一二九)
輪投げ	(一二九)

蝗飛び	(一二九)
三人組小繩跳競走	(一三〇)
お山の大将	(一三〇)

依とり	(一三〇)
ボール奪ひ	(一三一)
對列フットボール	(一三一)
三脚ボール送り	(一三二)
棍棒まはりメデイションボール	(一三二)
ペア・デッドボール	(一三三)
ストツプ・アンド・ドツヂボール	(一三四)
ツー・エンド・フロ	(一三五)
ニューフリーボール	(一三五)
寶送り	(一三六)
サークル・スプーン・リレー	(一三七)
追かけ帽子取り	(一三八)
帽子受け競走	(一三八)

エックスチエンチレース	(一五)	陸 戦	(一四二)
場所換へ	(一四〇)	夜 晝	(一四三)
輪くぐりリレー	(一四〇)	荷運び	(一四四)
お賽銭	(一四一)	圍み破り	(一四四)
棒 押	(一四二)			

四 運動會の準備の仕方

運動種目の選定方針	(一四五)
運動種目の選定標準	(一四五)
運動會立案委員會	(一四七)
運動會役員	(一四九)
プログラムの編成	(一五〇)
會場の設計	(一五二)
賞品及賞状	(一五六)
兒童への注意	(一六三)

第一 運動會新案競技

個人競技

網くぐり

準備
 (一) テニス用のネット テニス用のネットは糸が細いので切れ易い缺點があるから、縄で網を編むことにするがよい。
 (二) この網をトラツクの中程のところ、地に伏せて張る。その高さは三十センチくらいにする。

方法
 (一) これは一種の障害物競争である。スタートにつかせるはじめは徒歩競走のやうに走つて行き、この網のところにくると、伏せた網をくぐり抜け、それからまた決勝點に向つて疾走するのである。
 (二) 而してうまく網を早くくぐり抜けて、決勝點に着くものを勝とするのである。

注意

(一) 網の目はなるべく荒くするがよい。網の目が荒いとこゝを這ふて抜けるときに、手足が網の目に引つかゝつて面白いものである。
 (二) 網の伏せ方はあまり強く張らないやうにしなければならぬ。高學年の場合にはこの網を兩方から數名の兒童で引つ張り、これを左右に動揺させて、網くぐりを困難にさせる方法もある。
 (三) 網くぐりのとき、他の兒童に妨害を加へることをつゝしませる。

竹 馬

準備

(一) 竹馬六七組を作る。竹馬の竹は丈夫なものを選び、組合した木片はこれがとけぬやうに強くしばりつけておくこと。
 (二) 竹馬の高さは、兒童の身長と體力とに應じてきめること。

(三)直線走路を五十米とする。もし直線走路の五十米のとれないときには、圓周走路をとる。

方法

(一)用意の合圖によつてスタートラインに立ち、竹馬にまたがる。
(二)次にドン又は笛の合圖によつて、一散にスタートをとび出す、そして早く決勝點に入る競技である。

注意

(一)竹馬は、これを出るだけ丈夫に作らなければならぬ。競技の中途において、危険なことの無いやうに留意することを肝要とする。
(二)竹馬の走り方には熟練を必要とする。殊に運動會の競技の際には氣があせつてゐるから、轉落して怪我するやうなこともある。故にこの竹馬競技は一般の兒童に振りあてずに、希望兒童にさせるやうにするがよい。
(三)一度でも落ちたらだめだといふルールを作り、おちついて走らせることを旨とし、その速度を制限するやうな方法をとることもよす。

びつこ走り

準備

(一)高下駄十數箇を用意する。

(二)なるべく五十米位の直線走路を選ぶやうにする。

方法

(一)「用意」の合圖によつて、スタートラインについた兒童は各片脚に高下駄をはく。
(二)ドン又は笛の合圖によつてスタートを切り、片方の下駄ばきでびつこ走りを行ふのである。

注意

(一)高下駄の脚は出来るだけ高い方がよろしい。齒はなるべく丈夫な奴をとるやうにする。
(二)走路は五十米を限度とする。あまり遠いと疲勞を大にする。
(三)びつこを曳いて走るものであるから、他生と衝突したり、ふれあつたりし易いものである。故に一回の走者數はなるべく少くする方がよい。

お婆さんお爺さん

準備

(一)竹の杖を十數本用意する。

(二)直線走路ではなくして、圓周走路を選ぶやうにする

方法

(一)「用意」の合圖によつてスタートラインについた兒童は、竹杖を一本持ち、お爺さんお婆さんの眞似をする即ち杖を右手に持ち、上體を八十度位に小さくまげ、左手を腰にまはしておき、スタートをまつのである。

(二)ドン又は笛の合圖によつて、一齊にスタートし、その姿勢のままにて決勝點へかけいらしむる。

注意

(一)この競技は、可愛い一年生が老人の眞似をするところに可笑味がある。無邪氣にやらせたい。
(二)上半身はスタートのときのまゝに、これを少しでも上げさせない様にするのである。早く走らうとするとどうしても上體が上つてくる。そのために審判員をおいてみはらせる。
(三)左手も腰にまはしておかされたまゝのことである。左手は腰から下ろしたら資格を失ふこととしておく。

計算競走

準備

(一)數字圓板を出るだけ多く用意する。この圓板はボール紙を用ひ、その大きさは直徑三寸位とする。圓板には白紙を貼りつけ、1、2、3、4、5といふやうに、1か

ら9までの數をそれ／＼はつきりと記入する。少くともこの圓板百位は用意しておかなければならぬ。

(二)兒童各々には鉛筆一本を持たせる。

(三)かくて圓周走路の三ヶ所ぐらゐに、數字圓板を散布しておく。

方法

(一)「用意」の合圖によつて、兒童は鉛筆を一本を持つてスタートラインにつく。

(二)ドン又は笛の合圖によつて一齊に走り出す。而して第一の場所において數字圓板一枚を拾ひ、第二の場所においてまた數字圓板一枚を拾ひ、かくて三枚乃至四枚の數字圓板を拾ひ、これを走路中において早く暗算の加法を行ひ、その結果を決勝點に入りて、用意の紙片に記入する。

(三)かくてその暗算にまちがひある場合には、如何に早く到着しても結局は無効に終ることとなる。

注意

(一)數字圓板の數字は明瞭なるべきことを大切とする。墨にて活字體に記すこと。
(二)暗算によるのであるが、これが不安の者には鉛筆にて計算させるやうにしてもよろしい。筆算すれば、それ

だけ時間がおくれるのであるから、結局は損である。
(三)決勝点に入つたら、拾つた数字圓板を審判員に提出し、同時にその暗算結果をはつきりと大聲にて告げる。
(四)かくて誤あるものは除外され、残つた兒童に對し、その先着順によつて等位をきめる。
(五)各兒の拾ふ数字圓板はそれ／＼別個のものであるから、その計算結果は各自によつて異なるわけである。兒童はなるだけ數の小さい圓板を拾ふやうにすることが一つの要領である。

荷造り

準備

(一)箱、ハترون紙、紐を競技人員數に配當して用意する。
(二)圓周走路の第一の場所に箱を、第二場所にハترون紙を、第三場所に紐をおいておく。これらのものは、競技人員より二つ三つ位多く用意しておく方がよろしい。特に箱は先の者が踏みつぶしたりするからである。

方法

(一)競技上の注意を話してきかせ、「用意」の合圖によつてスタートラインにつかせる。

く。第二場所には、拾ひ物としての鶏、犬、鯛などをポル紙で切り抜いたものをちらかしておく。而して第二場所には審判員をおく。

方法

(一)これはめくらと啞を一組としての競技である。兩者とも高下駄をはき、啞の方が雨傘をさす。「用意」で、啞とめくらは一つ傘に入つてスタートに立つ。めくらにはタオルで目かくしをする。
(二)ドン又は笛の合圖によつて、啞はめくらの手を引いて走り出す。而して第一場所に行き、すばやく提灯に火をつけて、これをめくらに持たせ、第二場所に至る。
(三)第二場所につくと、審判員はめくらの耳にそつとさしやく。啞にきこえぬやうに、例へば「鶏」とか「狐」とかといふ。すると、めくらはそのものの眞似を啞にいろいろの手ぶり身ぶりで見せる。一切聲を出してはならぬ。啞はそれを悟つて、ちらかされてある拾ひものの中からそれを選びとり、そこで傘をすてて、めくらの手をひいてゴールに入るのである。

注意

(一)この競技は可なり複雑のものであるから、運動會前に練習しておくやうにするがよろしい。また慣れるにつ

(二)ドン又は笛の合圖によつて、一齊にスタートさせる先づ第一場所に行つて箱をとり、第二場所に行つてハترون紙をとり、箱を包んで第三場所に至り、紐にてくくる。くまり終へたら決勝点に入らせるのである。

注意

(一)箱の形状大小は、千差萬別にしておく方がよろしいが、つてハترون紙の大きさも同一にしておかない方がよい。
(二)このやうに箱とハترونの廣さが同一のものであるから、兒童は最も荷造りに便利な箱を選択するの必要がある。そこで早く第一場所に到着したものが、恰好よき箱を探ることが出来て最後まで得をするわけとなる。
(三)荷造りは大體出来て居れば可としなければならぬ。要するに要領よく荷造りして、早く決勝点に到着したものが勝となるわけである。

めくらと啞

準備

(一)用意すべきものは次のものである。提灯、高下駄、雨傘、ローソク、マツチ、拾ひ物(鶏、犬、鯛、兎など)
(二)圓周走路の第一場所に提灯とローソクとマツチをお

れて興味の湧くのがこの競技である。

(二)めくらには、目かくしではなくして、おかめなどの滑稽な假面をかぶせることも面白いであらう。

(三)提灯にローソクをともしるときには、提灯をやかぬやうに注意させなければならぬ。而して提灯の灯は、第二場所に辿りつくと同時に吹き消すやうにする。また啞はこゝで雨傘をすてるやうにしてもよい。

(四)めくらが啞に手まね身ぶりをしてみせるときには、決して聲を出してはならない。審判員は注意して不正をなさしめぬやうにする。

(五)この競技は何より變化に富むものであるから面白いのである。なほ啞になる方は背の高い兒童にするがよろしい。

(六)またこの競技は雨傘をさしたりするから、せまい走路に幾組も走らすことは出来ない。この點も考へて組數をきめておかねばならない。

だるま押し

準備

(一)高さ五尺位の大だるまを五六個、出来ればもつと數多く作る。

(二)直線走路五六十米ばかり。決勝点には目標をはつきりさせるために赤旗を立てておく。

方法

(一)「用意」でスタートラインにつき、だるまの背に手をかけて押し出す用意。

(二)ドン又は笛の合図によつて、一齊にスタートする。だるまをころがしてすゝむ。

注意

(一)だるまをころがすのであるから、なかなか思ふやうにまつすぐにはすゝんではくれない。こゝに面白味もおかしところもある。

(二)だるまとだるまがぶつかりあつても、故意に妨害したりしないこと。他のだるまをけとばしたりするやうなことをつゝしませなければならぬ。

(三)コースは自由にとつてよろしい。とにかく早く到着したのが勝である。

(四)これも前以て練習させておくことを大切とする。だるまのころがし方の要領を得させておくのである。

動物園

準備

(一)ボール紙にいろ／＼の動物の繪を描いて着色し、これを切り抜いたものを出来るだけ多く作る。切り抜くボール紙の大きさは、さほど大きくなくともよい。しかし児童がそれを持つて走るとき、遠くからもその動物の種類に分る位の大きさにする。

(二)ボール紙は白色のを選ぶがよい。手工の時間に勞作させるとよい。これは圓周走路の中ほどのところにごつちやにしてちらしておく。

(三)この外に、動物の繪を切り抜いたものに紐をつけて首から下げられるやうにしたものを用意して行く。

方法

(一)競技する児童に、それ／＼動物の繪を切り抜いたものを首から下げてやる。それによつて各兒は、自分が象か、虎か、兎かといふことを知るわけである。

(二)用意の合圖によつて、各兒はスタートラインにつく。

(三)ドン又は笛の合圖によつて、一齊にスタートする。而して動物の繪を切り抜いたボール紙の散らかつてゐるところにくると、自分の首に下げた動物と同じものをさがし出し、これを抱えて決勝点にかけこむのである。

注意

(一)途中でその動物をとりおとしたらだめになることと

したい。

(一)何でもない事の様であるが、児童はあわててゐるために、さがす動物を失念したり、或は考へちがひしたりする。或はまたごつちやになつてゐるので、さがすのに骨を折つたりする。そこに面白味があるのである。尤もまちがつた動物を持つてきたものは無効となる。

(二)動物繪の切抜は出来るだけ多く用意しておく方がよい。

パン喰ひ

準備

(一)小型のアンパンを競技に適當なだけ用意する。

(二)このアンパンを細糸でつるし、竹竿に下げる。アンパンは一回の競争の児童数だけ竹竿につるす。

方法

(一)「用意」の合圖によつてスタートラインにならばせる

(二)ドン又は笛の合圖によつて、一齊にスタートせしめ竹竿の下に到着して、手を一切使はせず口だけで吊り下げられたアンパンを食べさせる。

(三)アンパンを食べ終つたら決勝点にかけこませる。

注意

(一)吊り下げるアンパンの高さは、丁度児童の口の届くくらゐのところであればならぬ。あまり低すぎてもいかず、高すぎてもこの競技の興味を削ぐ。

(二)アンパンは細糸で吊す。中にはアンパンに噛みついて、これを糸を切るやうにひつばるものもある。糸が切れたらだめだといふことにする。で、審判員はよく注意してみてゐなければならぬ。

(三)パンは少し切りにくいから、饅頭にしても面白い。

植木屋

準備

(一)葉つきのまゝの竹數本。枝を切りおとしたものでよろしい。

(二)直線走路五六十米ばかり。止むを得なければ圓周走路としてもよろしい。

方法

(一)二人を一組とする。「用意」で一人はスタートラインにつく。左手に竹を持つ。

(二)ドン又は笛の合圖によつて、一齊にかけ出して先方小旗を立てたところの一線に竹をつきさし、また出發點にかへる。と、次の一人が駆け出し、前者のつきさした

竹を抜きとつて出發點にかけこむ。
(三)審判員は、早くゴールに入つたものから順次に等位をつける。

注意

- (一)竹はその半端を短く切りそいでおかねばならぬ。尖端がにぶつてゐると、よく地につき立たぬからである。殊に乾いた運動場では然りである。
- (二)竹をつきさすところには、一線を引き、その両端に小旗を立てておく。
- (三)竹がごつちやにならぬやう、組としての目印をつけさせる。例へば、たんだくの色によつてみ分けをつけるやうな方法をとるのである。
- (四)竹は十分につき立てさせること。倒れたら、改めて突き立てに戻らせるやうにしておく。
- (五)次の児童の出發するのは、前の児童がゴールに入つてからにしておく。

物合せ競走

準備

- (一)ほうき、塵取り、傘、高下駄、カバン、帽子、バツト、ミット、ラケット、ボール、ホーク、洋食皿など。

(二)圓周走路は八十米ぐらゐとする。出發線より二十米のところ品物をちらかし、また二十五米先方に、それと對をなす品物をちらかしておく。例へば手前の方に、ホウキ、傘、カバン、バツト、ラケット、ホークをちらかすならば、先きの方に塵取り、高下駄、帽子、ミット、ボール、洋食皿をちらかすやうなものである。

方法

- (一)この競技は児童の常識を働かせることを主旨としてゐる。一つの品物を拾つて、その對としての意味をなす品物をさがしとらせるものである。
- (二)「用意」の合圖によつて、スタートラインにつかせる。
- (三)ドン又は笛の合圖によつて、一齊にスタートさせ、二十米のところをちらかした品物の中から何れか一つをとらせる。而して更に二十五米のところをちらかされた品物の中からとるべき品物を選抜せしむるのである。かくてゴールにかけこましめる。
- (四)ゴールでは到着順にならば、品物と品物を一々審判する。而して品物のちがつてゐる者はだめとなる。

注意

(一)品物はなるべく児童の生活に卑近なるものから採るやうにしたい。そして、それが對者としての品物は容易

に分るものを探るやうにしたい。
(二)なほ他の児童がまちがつた物をとつたために、他の児童が迷惑するやうなこともある。故に品物は一種目につき二三個を用意するやうにしたい。

風船とり

準備

- (一)一杯にふくらました風船に長い糸をつけたもの。圓周走路の途中に竹を二本立て、これに一本の竹を横にわたしてかけ、その所に風船をつるす。風船の数は走者の數よりこれを多くする。
- (二)各兒は両手をうしろにまはし、手くびをタオルで結びつける。

方法

- (一)「用意」にて、各兒はスタートラインにつく。この時は両手はうしろに結んで貰ふ。
- (二)ドン又は笛の合圖によつて、一齊にスタートし、風船をもぎとる。
- (三)風船を持つて早くゴールに入つたものから順次に等級をつける。

注意

- (一)風船の高さは、児童の身長に應じて定める。あまり高くてもいかず、低すぎてもよろしくない。
- (二)風船玉をもぎとるとき、うちわで風を送るやうにする。面白い。風船はそのためはげしく浮き立つから、これをうしろ手でつかむのがむづかしくなる。
- (三)風船を破つたり、糸を切つて空気を抜かしたりしたらだめだといふことにしておく。
- (四)風船はいろとりんととしておく。赤青の大きな風船を引きながしてゴールにとびこむ有様は美しい。

引越競走

準備

- (一)學校の用具とあれば何でもよろしい。例へば椅子、腰掛、バツト、バケツ、小黒板、旗、ボール、その他。
- (二)直線走路六十米位にする。
- (三)用具の軽いものは出發線の近くにおき、重たいものはゴールの近くにおく。

方法

- (一)「用意」でスタートラインにつく。
- (二)ドン又は笛の合圖によつて、一齊にスタートし、何れの用具でもよいから、一つ持つてゴールに入る。

注意

- (一) 軽いものは近くにあり、重いものはゴールの近くにおいてある。軽いものをとるか、重いものを採るか、児童のあたまの働き一つにかゝる。この判断が面白いところである。
- (二) 重いものといつても、尋一の児童に持てないものを用意してはならぬ。
- (三) 用具を途中で奪ひあひしないやう、前以て注意しておくことを大切とする。
- (四) またこれは易いものは持ち出さぬやうにすることである。例へばガラス器の如きものは割れ易いから持ち出さぬやうにしなければならぬ。

動物の鳴聲

準備

- (一) ハガキ大のカード十数枚。これに、猿、猫、犬、馬、山羊などの動物名を片假名で記しておく。而してこのカードは首から紐で下げられるやうにしておく。
- (二) 圓周走路の途中に第二スタート線を引き、こゝに縦走の児童を並べておく。つまり二人リレーの競技なのである。

方法

- (一) 第二スタートラインには審判員がつき、児童に前以て動物の名を各々に與へておく。
- (二) 児童は動物名カードを首にしてスタートし、第二スタートラインに到着すると、縦走者が動物の鳴聲をして相手を呼ぶ。そこで動物名カードをバトン代りに手渡し走らせるのである。

注意

- (一) カードには、その動物名をはつきりと記しておくこと。
- (二) 縦走者は動物の鳴聲を、はつきりと大聲で真似る。例へば鶏ならば、「コケツコツコ」、猿ならば「キヤツ、キヤツ、キヤツ」といふやうにである。
- (三) 審判員はよく注意してゐなければ、鳴聲をせずに、相手を手まねきするやうなものもある。
- (四) この競技は、動物の鳴聲をまねするところに面白味がある。

浦島太郎

準備

- (一) トラツク五十メートルのコースのゴール十五メートル手前に、ラインを濃くはつきりつけて置く。
- (二) スタートを切る一回分の人数を適當に分けて、全児童をスタートラインの手前にかまかせて置く。
- (三) 第一、第二回分の組に杖と玉手箱（バットの空箱の類又はボール紙で作る）を持たせて置く。玉手箱の中には、白の運動帽乃至は白頭巾を入れておく。

方法

- (一) 開始の合圖で、スタートラインについてゐた組は走り出す。
- (二) 片手に玉手箱を抱へ、片手に杖を釣竿として肩にかつぐ。
- (三) ラインのところに来たら、しゃがんで玉手箱を地上に置いて蓋を開ける。中から白い運動帽乃至頭巾を出して被り、片手に玉手箱を、片手に杖をついて、腰をふかく折つてゴールに走り込む。
- (四) 先着順により等位を決する。

注意

- (一) 玉手箱を開ける規定を嚴守する。決して途中で開けてはならない。
- (二) 杖をついてからは腰をのばしてはならない。
- (三) 準備係は濟んだ組の玉手箱及び杖を敏速に次の組に行き渡らすこと。

蝶々捕り

準備

- (一) 適當の所に一本の標旗を立てる。その標旗を圍む大きな白圓を描き、その中に色紙で作つた蝶々を配置して置く。
- (二) 蝶々の白圓から約三十メートルの所に競技線を、それから約一メートル半をへだて、整頓線を引く。

方法

- (一) 「用意」の合圖で第一組はザルを持つて競技線に立つ。
- (二) 「始め」の合圖で走り出し、白圓の所まで来て、白線外からザルをうまく投げる。そしてザルが蝶々にかぶさつたら、白線内に入つてそれを捕つて来る。若しザルがうまくかぶさらなかった時は、かぶさるまで續けるのである。

(三)かくて早く決勝線に入った者より一、二、三等と定める。

注意

- (一)蝶々は厚手の色紙を切抜いて作り、出来るだけ大型の、色彩の濃厚なものにするがよい。
- (二)蝶々を置く白圓は、長い矩形にしてもよい。(白圓の大きさは適當にする。あまり大きくてはザルが蝶々にとどかない)。
- (三)審判補助児童は競技前において、白圓内に蝶々を點々と配置しておく。この配置の仕方は、蝶々が一箇所にかたまらぬやうにすることである。
- (四)ザルを蝶々に投げかけて、その翅の一方だけがかぶさつた様な場合は、逃げたものとする。
- (五)二匹一度にかぶさるやうなこともあるかも知らないこの場合には二匹捕へさせる。
- (六)興味といふ點から云ふと、A B 二組に分けて團體競技とするがよい。

假面つけ

準備

- (一)猿や犬、おかめ、鬼、狐、ひよつとこ、桃太郎など

約十五六の假面を用意する。假面の耳へつける紐はゴムにするがよい。白ボール紙か畫用紙へ描いて、目を打ち抜けばよい。

(二)スタートラインから全コースの三分の一のところに假面を散らして置く。

方法

(一)「用意」でスタートラインにつく。

(二)「ドン」でスタートする。スタートしたら、早く行って自分の好きな假面をつけ、一散に決勝線に入るのである。

注意

(一)假面は同じのが二つや三つあつてもよいが、なるべくちがつたものがよい。必ず着色して、色彩の効果を出す必要がある。

(二)途中で假面の落ちた者は、すぐその場でつけるやう注意して置く。

種痘競争

準備

(一)テーブルを二脚トラツクの適當な所に置く。

(二)そしてそこには上級生又は教師が控へる。一ヶ所は

アルコールで左腕を拭ふ所、もう一ヶ所は種痘する所として、そこにスタンプをおく。

方法

- (一)先づスタートラインに整列せしめる。
- (二)號砲で一齊にスタート、先着順に第一テーブルでゴールで左腕を拭いて貰ひ、第二テーブルへ行つて、種痘——スタンプを押して貰ひ、ゴールに入るのである。
- (三)先着順により等級を附ける。

注意

- (一)児童は實際に種痘する心持になることが望ましい。
- (二)豫め左腕はむき出ししておくことが大切である。
- (三)テーブルはトラツクの左側(内側)におくことが便宜である。

鯛はこび

準備

- (一)厚紙に鯛を描いて切抜き、赤く着色したものを児童數だけ用意する。
- (二)鯛は競技をはじめ前、コースの中程のところへ散らしておく。

方法

(一)児童をスタートラインに並べ、「ヨイドン」で走らせ、走りながら一匹鯛を拾つてこれをしつかと抱いたまゝゴールに入らせる。

(二)到着順により等位を定める。

注意

(一)鯛の形や色をつける時は、十分氣をつけて、遠くから見ても直にそれが鯛であることがよくわかるやうにしたい。なほ出来るだけ厚紙を用ひ、折れたり破れたりしないやうにする。

(二)走るときに鯛を落したものは、反則になることをよく注意しておきたい。

(三)この競技を二回三回とくりかへす場合は、ゴールで鯛を集めて、それを又散らすのであるが、進行上不便であれば、鯛を二組分作つておけばよい。

おもちゃはこび

準備

(一)スタートラインとゴールとの間を五十メートルとしスタートラインから約十メートルの間に玩具を散らし、標旗を立てて、その場所を明示する。

(二)児童は一回の競技人員十人位として、スタートライ

ンに整列させる。

方法

- (一) 出發の合圖によつて駈け出し、玩具のあるところに行き、任意の玩具を一人で三箇づつ拾つてゴールに走り込むのである。
- (二) 玩具は必ず三箇より少くてもいけないが、多過ぎてはいけないことにする。但し玩具の種類はなんでもよいこととし、同種のもを二箇以上持ち運ぶことをも禁ずる。この規定を守つて、而も早くゴールに入つた者を勝とするのである。

注意

- (一) 玩具は各種とも一回の走者人数の三倍よりも若干少く置くことを肝要とする。而して同一種類のものを多く置くやうにする。
- (二) 盆とか箱とかを用ひずに、両手だけで、比較的持ち悪いものを運ばせるといふことが眼目である。故に兒童が相當熟練したならば、箇數をまして、四箇乃至五箇を運ばせることにすると尙面白い。
- (三) 持ち運ぶことが却々困難であるから、他人に觸れないやうに互に注意させるがよい。
- (四) 一旦手にした玩具は、原則として必ずこれを持ち運

ぶこととし、途中で落した場合は拾ひとつてからゴールに入ることにする。

つみ草競走

準備

- (一) 競技場はトラックとする。
- (二) コースのよきところに草を植ゑておく。
- (三) 兒童を身長順により一組十名位に分け、スタートラインに整列せしめる。

方法

- (一) 出發の合圖で、一組の兒童は一齊に駈け出し、草の生えてゐる場所に行く。
- (二) 各自一本づつ草をつみ、そのまゝゴールにかけつける。
- (三) 速くゴールに入つた者から順次に等級をつける。

注意

- (一) 草は如何なる草でも適當なものならばよろしい。
- (二) 草は土中に程よく挿して置き、見苦しからぬやうにすること。

通學仲よし

準備

- (一) 先づトラック(二百メートル)にスタートラインとゴールを作り、更にスタートラインから七十メートルの所と百五十メートルの所に夫々白線を引いて置く。
- (二) 七十メートルラインの所に番號札を散らして置く。
- (三) 全兒童を一組六人宛位として、適宜數組に分ける。百五十メートルラインには第一組の兒童を列べ、各自に番號札を一枚づつ持たせておく。第二組の兒童はスタートラインに整列させる。

方法

- (一) 先づ第二組の兒童をスタートラインの内側に整列させ、各自に豫め帽子、かばん、運動靴をつけさせて置く
- (二) ドンの合圖で、スタートラインを出たら、七十メートルラインの所で番號札を一枚拾ひ更に駈け出し、百五十メートルラインの所で合札を持つてゐるものを急いで探して、これに帽子をつけかへさせ、かばんをかけかへさせて、共に手を組んでゴールに入るのである。

注意

- (一) 一組の走者が途中で手を離したり、ころんだりすれば反則とする。
- (二) 帽子や運動靴は別として、かばんは各兒童に持参さ

せることが不便ならば、二回分ぐらゐを用意しておいて交互に使つてもよい。

オトとコエ合せ

準備

- (一) ハガキ大の白ボール紙に、「サル」「ウマ」「ウシ」「イヌ」「ネコ」「キツネ」「ジドウシヤ」「カラス」「タイコ」「スズ」などと書いた札と、別に半紙大の白ボール紙に、「キヤツキヤ」「ヒンヒン」「モーモー」「ワンワン」「ニヤニヤン」「コンコン」「ブーブー」「カアカア」「ドンドン」「チリンチリン」などと大きく書いたものを二組づつ作つて置く。
- (二) 一組を十人づつとして、スタートラインに立たせ、ハガキ大の札を渡して置く。そしてスタートラインから適當なところに、音や聲を書いた大きな方の札を散らして置く。

方法

- (一) 「用意」の合圖で札を左手に身構へ、その札のものに該當する聲、音を考へて置く。例へば「イヌ」の札ならば「ワンワン」といふことを考へさせておくのである
- (二) 「始め」の合圖によつて走り出し、自分の持つてゐ

る札に合ふ大きな札を拾つて右手に持ち、ゴールに入る
(三)到着順に並べておいて、札と札との組合せが合つて
ゐるかどうかを調べ、等位を決定する。この場合「ウマ」
の札に「モウモウ」の合札をとつてゐるものは不合格で
ある。

注意

(一)自分の札に該当する音や聲を考へさせておかせるこ
と。
(二)ゴールに入つたら、正しい姿勢を取らせること。

聯盟競走

準備

(一)百米の走路。
(二)二人一組として、一回の競走人員を六組乃至八組と
する。

方法

(一)「位置について」にて二人づつ手をつないでスター
トラインにつき「用意」で発走の用意をなし、「ドン」又
は號笛にて二人とも手をつかりと結びあつて疾走する
(二)手を離すことなく走り、ゴールに入つた順番によつ
て等級を定める。ゴールに於ては、二人共完全にゴール

ラインに入つた先着順によつて審判をなすのである。
注意

(一)組分けにおいては、身長順によつて二人づゝ組ませ
る。任意には組ませないこと。
(二)疾走中は手を離さぬこと。
(三)スタートラインを長くひいておくこと。
(四)或はまた一人で出發し、途中に二人組合の札(数字
を記しておく)を散らしておいて、その札を拾つて數の
合ふ者同志が互に連手して競争する事も一方法である。

毬つき競走

準備

(一)毬二十四個(直径十釐位のもの)
(二)五十米の走路。

方法

(一)兒童をスタートラインの後方に並べ、一人に一個づ
つ毬を渡す。
(二)「位置について」にて毬を持ったままスタートライ
ンにつき「用意」にて両手にボールを持ち、直ちにつき
得る用意をなし、出發の合圖と共に毬をつきながら走る
(三)最後まで毬をつきながら早くゴールに入つた順番に

よつて等級を定めるのである。

注意

(一)この競技は男子には不向であり、むづかしい。女子
のみに課することにする。
(二)毬つきを休むことなく、毬を持つて走らぬやうに注
意すること。
(三)途中で毬が轉がつた時は、轉がつた地點からつきだ
すこと、この場合、故意に前方に轉がさざるやう注意し
ておくこと。

繩跳び競走

準備

(一)長さ二米位の繩三十本。
(二)一回の競技人員を六人乃至七人位として、身長順に
幾組かに分ける。
(三)運動場の一端にスタートラインを引き、それより五
十メートルの所にゴールをつくる。

方法

(一)「位置について」にて兒童はスタートラインに並び
「用意」にて両手で繩の兩端を持ち、後方に垂らしておく
(二)出發の合圖で繩跳びを行ひながら疾走する。

(三)最後まで繩跳びをしながらゴールに入つた遅速によ
つて等位を定める。

注意

(一)この競技は繩跳びであるから、男子には不向である。
女子のみに課する。
(二)一回の走者は出来るだけ少くする。でないとならば繩
がぶつかりあつて、顛倒するやうな危険を招き易いので
ある。
(三)必ず繩跳びしながら走り、繩をもつたまま走らざる
こと。

猫袋

準備

(一)兒童の頭がすつかり入る位の大きさの袋を兒童數だ
け用意する。材料は新聞紙がよい。
(二)手で振る鈴。
(三)運動場の中央部がゴールとなるやうに、約三十メー
トルの距離をとつてスタートラインとする。

方法

(一)兒童に先づスタートラインに蹲居させ、「用意」の合
圖で袋をかぶらせる。

(二)次に出發の合圖によつて四つ這ひになつて、ゴールに向ふのである。その際指揮者は、ゴール間近に於て鈴をならし、方向を誤らざるやうに注意してやる。

注意

(一)袋をかぶつて四つ這ひになつていくのであるから、競技前には必ず危険物はないか——硝石かけ、大きな石塊、運動場の凹凸の有無などを調べて怪我の心配のないやうにしておくこと。

(二)方向を知らせる鈴は、必ず使用しなければならぬ。

(三)兒童には、ゴールに届いたかどうか不明であるから、補助兒童をつかつて合圖させる。

豆囊競争

準備

(一)四寸四方の布袋の中に大豆四、五合位入れた袋(頭の上)の程度のものを二十四箇位用意する。

方法

(二)競争距離は百米とする。

(一)「用意」でスタートラインに並べ、後所持せる豆袋を頭の上に置いて出發し、そのままゴールに入る。

注意

(一)全力疾走を行ふことは考へものである。豆囊を落さず、而も早く走る要領がむづかしいのである。

(二)途中で豆囊を落した時は、早速拾つて再び頭上に乗せて走る。

(三)ゴール直前に豆囊を落しても、再び頭上に乗せてゴールに入らなければ入勝の資格を失ふ。また疾走中豆囊に手を當てることは禁止する。

(四)豆囊を落した時は直ちに停止してその場所にてのせ決して走りながらのせたり、手にもつて走らぬことを厳守させること。

(五)距離が短いやうな場合には疾走中頭上の豆囊を一回でも落した時は、如何に早くゴールに入つても入勝の資格を與へないやうにすることも面白い方法である。

(六)豆囊を數多く用意することはむづかしいから、競走後は出来るだけ敏速にゴールの方へ戻すこと。

太公望

準備

(一)亞鈴三十箇、亞鈴をつる道具三十本(五十種位の長さの細竹に四十種位の細ひもをつけ、ひもの先端にV字形の鈎を結びつけたもの)

方法

(一)兒童に竹を渡してスタートラインにつかしめる。

(二)出發の合圖にて竹をもつて疾走し、亞鈴の散在する地點にて亞鈴をひつかけて更に後駆け出し、ゴールに入る。(亞鈴をつる際には、片手を後方に廻して竹についてゐる鈎で必ずひつかけ、片方の手は用ひないことを豫め注意しておくこと)

注意

(一)竹の先に鈎がついてゐるのをもつて各々疾走するのであるから、危険が伴ひ易いのである。故に出發の際に糸についてゐる鈎を握つて走らせること。

(二)亞鈴をつる際には、他人のつつてゐるものを横から

妨げないこと。

(三)片手にてつり、両手を使用しないことを厳守させること。即ち片手で亞鈴をもつて鈎にかけないこと。

(四)途中で亞鈴を落した場合にも、初めのつる際と同様の方法にて、再びつり直して駆け出すこと。

(五)この亞鈴を走路におかないで、フィールド内の適當なる所におき、トラツク線上に立つて亞鈴をつるのも面白い。

カルタ拾ひ

準備

(一)いろはかるたの片假名のも的一组(讀み札ととり札の兩者一組)

(二)百メートルの走路を用ひる。

方法

(一)兒童にはよみ札の方を配布し、スタートラインにつかしめ、合圖により出發せしめる。

(二)出發した兒童は中央邊りまでは全力疾走をなし、カルタの場所にいつて始めて自分の所持するカルタを讀み

散らばつてゐるカルタの中から、自分の探すとり札を拾つて再び疾走してゴールに入る。
(三)よみ札ととり札との合つた児童を先着順に一、二、三等と決定する。

注意

(一)走路中央部のカルタの場所に補助児童を置いて、走り去つた後カルタの裏がへしになつたものを整理させること。
(二)このカルカは手工や圖畫などの時間に児童に製作させたものを使用すると興味が有り、有意義でもある。
(三)散らしておくカルタの枚数は、児童の所持するもの、倍位を用意しておくがよい。これによつて競技の進行を早め、混雑のための危険も阻止することにもなる。
(四)カルタを間違つてとつて、それに途中で気がついた時は直ちにカルタの散在地點に戻るやう注意する。

五十米競走

準備

(一)五十米の走路を作る。
(二)この走路は出來得れば直線走路とする。

方法

入るのである。

(三)到着の遲速によつて等級を定める。

注意

(一)二十五米前のラインで敏速に四つ這ひになる動作をよく練習して置かないと、競走を圓滑に運んで行くことが出來ない。
(二)四つ這ひ競走の距離は二十メートルか二十五メートルが適當である。それ以上長い時はあまり過激となり、無理を生ずる。
(三)手をついて走るのであるから、硝石のカケラ、茶碗のカケラ、木片、その他の危険物のないやうに注意すること。

旗 取

準備

(一)一線を描いてスタートライン兼ゴールとする。
(二)それより二三十米ばかりの前方にスタートラインに並行して一線を引き、小旗を二十本ばかり立てる。
(三)児童を十人位に分ける。

方法

(一)「用意」の合圖によつてスタートラインにつく。

(一)「用意」にてスタートラインに利足を前として他の足を一步位後方に位置せしめ、手は足と反對に、左足前の時には右臂を斜上方に、左臂は後方に用意して合圖を待つ。

注意

(一)組合せに當つては、身長順によつてなすこと。
(二)スタートラインにて、指揮者は児童の服装及び保健状態を再検査すること。
(三)「用意」の時にはスタートラインから一步も前に足を出さないこと。

ワン公競走

準備

(一)五十メートルの直線コースを用ひる。
(二)ゴール前二十五米のところへラインを引いておく。

方法

(一)「用意」でスタートラインにつく。
(二)「ドン」で駆け出し、ゴール前二十五米のラインまで來たら、直ちに四つ這ひになつて、そのままゴールに

(一)「ドン」にて走り出し、小旗を一本づゝ取つて歸る

(二)ゴールに入つた順により等位を定める。

注意

(一)走力の等しいやうな者を一團として行はしめること身長順によつて組合せることもよい。
(二)小旗を人数の二倍にしたのは、取つて來た旗をまた立てて行くのに多くの時間を要するから、二回續けて競走させることの出來るやうにしたものである。運動會の進行をよくするには、一回乃至三回分の小旗を立てるやうにするがよい。
(三)小旗は立てる代りに置いてよい。

ボールレース

準備

(一)先づスタートラインを引き、それから十米の所に任意にボールを撒き散らしておく。さらにそこから十米隔つた所に直徑一米位の白圓を約二米の間隔にして數箇かき、更にまた五米毎に距離を持たせて同數の白圓を二列だけ作るのである(圓は少くとも一回の競技者數より數箇多く描いておくことを肝要とする)つまりスタートラインから最後列の白圓までの距離が三十米となるやうに

つくるのである。

(二) 競技開始の直前にボールを適宜撒き散らして置く。

方法

- (一) 「用意」によつてスタートラインに整列させる。その際前方の圓を目標にして約二米位の間隔を保たせる。
- (二) 「ドン」の合圖によつて一齊に駆け出し、十米進んだところでボールを一人で六箇づゝ拾つて更に前進し、五米置きに三列に描かれてある白圓の中に夫々二箇づゝ入れて、最後列の白圓の中に入れ終つたなら、一散にスタートラインに戻らせるのである。
- (三) 到着の遅速によつて等位を決める。而して六個のボールは必ず白圓の中に完全に入れ終らなければならぬこと。一つの白圓には必ず二箇づゝ入れて来ることを條件とする。

注意

- (一) ボールは、一回に六箇を持ち運ぶことはむづかしい故にこれを二回位に三箇づつ分けて運んでも差支ない。但しこの方法によることが頗る不利であることは、児童にも自明のことであるから、工夫してなるべく巧に一回に持ち運ばせるやう練習させること。
- (二) 途中でボールを落した場合には、速に拾ひ上げて進

むこと。

(三) 方向を誤つて隣の圓に入れないやうに注意させること。

(四) 往復共なるべく直走するやうに訓練すること。殊に歸路は幼學年程中央に集り易いものであるから、ゴールにテープを張つて置いて、それを目當てにして走らせるやうに練習すること。

(五) ゴールに近づくと、兎角速力を緩め勝である。ひどいになると、ゴールの數歩前で既に停止するやうな児童へあるから、前以て練習を重ねて、恐れず臆せず、而も油断せず最後まで走り続けさせるやうに注意しなければならぬ。

ボール拾ひレース

準備

- (一) 紅白のボールを児童數の一倍か一倍半だけ用意する出来るだけ多い方がよろしい。
- (二) トラック走路の約中間位の位置に紅白のボールとりまぜて散らして置く。

方法

(一) 全児童を幾組かに組分けし、その組名を決定し、競

技の順序を知らせておく。

- (一) 一の組からスタートラインに立たせる。
- (二) ドンの合圖でスタートを切つた児童は、トラックを半周して、そこに散らばつてゐるボールを二個拾つて兩手に持ち、高く上に投げあげてはこれをうけとり乍ら走り、ゴールに入る。
- (三) ゴールでは到着順に列べ、兩手をあげたまま、整列させて審判する。若し二箇を拾つてゐない児童があれば、例へ一着でも除外する

注意

- (一) ボールがトラックの中央に散らされると、ボールを踏み込む弊があり、危険であるから、トラックの一方に片寄せて散らばしておくがよい。
- (二) 競走中ボールを投げあげながら走らぬ児童には、注意を與へるがよい。
- (三) 競技スタート前に、一應競技の方法を具體的に説明することを大切とする。

鈴鳴らし

準備

(一) なるべく大きい鈴一箇。

(一) 鈴を鳴らすことの出来るやうにする紐。

- (二) 鈴を釣る竹又は木。
- (三) バトン又は紅白の手旗。
- (四) 教師用審判旗紅白。
- (五) 運動場の中央に木又は竹を立て、その頂に鈴をつけておく。

方法

- (一) 全児童を紅白に分け、鈴を中心として五十米の間隔に相對して一列横隊に整列せしめる。
- (二) 「用意、ドン」の合圖にて各組の先頭生は鈴に向つて全力疾走し、鈴の紐を引き、これを鳴らして歸り、次の児童にバトンを渡すのである。
- (三) かくして全部の児童が早く終つた組を勝とする。

注意

- (一) 紅白の人數が若し等しくない場合は、代理の児童を他學年からとつてくるか、走力早い児童に二度走らしめて同一回数行はしめる。
- (二) 鈴の紐は先着より引く規定を固守せしめ、一方が引く時に敵の児童は一切その紐に觸れることを禁ずる。
- (三) 紐の長さは約二間以上とする。なるべく長い方が面白。

- (四) 紐の下端は二箇所結び、児童は必ずその結び目の間を握つて引く規定を守らしめる。
- (五) 引いた紐は味方に近い位置まで引き寄せて置き、敵の駆走距離を長からしめる策戦に出らせると面白い。
- (六) 紐を引いても鈴の鳴らない時は、もう一度引き直さしめる規約とし、それを厳守せしめる。

拾得競争

準備

- (一) 亞鈴を児童数だけ用意して、スタートラインの前方十五米位の場所に並べて置く。
- (二) 別に児童数の小旗をスタートラインの前方約三十米の位置にたて、置く。

方法

- (一) 児童をスタートラインに並べ、「用意」の合図によつて、自分の運搬すべき最も都合のよい位置の亞鈴と小旗に見當をつけておく。
- (二) 「始め」の合図によつて一齊に出發し、中途に置かれてある亞鈴を拾ひとり、更に小旗を抜きとり、この二つを持つてスタートラインに歸るのである。
- (三) 到着順により一、二、三等の順位を定める。

注意

- (一) 自分に都合のよいコースを見當ついたらそれを誤らぬやうに注意させること。
- (二) ゴールについた時には、亞鈴と小旗を高くさしあげてゐるやうに注意して置くこと。

寶探

準備

- (一) 走路五十米の間にボール、椅子、腰掛、旗、輪、バケツ等をおいておく。
- (二) 児童を數組に分ち、それらを整列せしめておく。

方法

- (一) 「用意」で第一回生はスタートラインにつく。
- (二) 「ドン」で走り出し、途中用具の一つを持つてゴールに入る。
- (三) ゴールに入ることの遅速によつて等位を定める。

注意

- (一) 用其は軽いものをスタートラインの近くにおき、重いものをゴールの近くにおくこと。
- (二) 用具の奪ひ合ひをしないやうによく注意しておくこと。

團體競技

源平

準備

- (一) 紅白の帽子を児童の數だけ。紅白の小旗と紅白の長旗を一本づつ用意する。紅白の長旗は紙を接ぎあはせたものを用ゐるがよい。
- (二) 紅白の陣地から等距離のところ、二本の線を引く。この二線の間隔は約一米位にする。そしてその線には、紅組の方には紅旗を、白組の方には白旗を、兩端に立てるやうにする。

(三) 兩組の児童には紅白各々の帽子をかぶらせ、その陣地に整列させておく。

方法

- (一) 「用意」の合図で走り出しの構へをとり、ドンで一齊に中央の線上に、鬨の聲を上げて進軍する。
- (二) 相對した児童はそこで一騎討をするのである。自分の帽子を守りつゝ相手の帽子をとるのであるが、このと

注意

- (一) 一方の足は必ず線上においておかなければならぬ。
- (二) 帽子をとられたら死者として自己の陣地に退却する取つた者は居残るが、他の者の帽子をとること、味方に援助することも出来ない。要するにあくまで一對一の騎討を行ふのである。
- (三) 而して最後に多く残つてゐる組の方を勝とするのである。

- (一) 他の帽子をとつたものが、更に他に加勢することは禁止しなければならぬ。味方の旗色が悪いと手出しをやりに易いものであるから注意させる。
- (二) 片足を線上におかせることは、あまり肉迫してつかみあふことの危険をさけさせるためである。
- (三) 帽子の紐はあまりかたくしないやうにする。あまり帽子をきつくかぶると、それがとれないためにひつかいたりなんかしして怪我をうけることである。故に爪はよく短く刈りこませておくやうにしなければならぬ。

- (四) 帽子の代りとして、新聞紙で折つたかぶとを用ひても面白いだらう。この場合そのかぶとは紅白に分けると勿論である。
- (五) 勝負がついたら、敵軍の長旗を抜きとつて萬歳を三

唱することもよい。

だるま送り

準備

- (一)高さ四尺ぐらゐの紅白のだるまを四個用意する。尤もこのだるまは中に兒童が入つてかかへるものであるから、中は空洞である。兒童の足が、だるまにすつぱりと入つてしまふやうなことのないやう、兒童の身長を考慮してだるまを作る。
- (二)だるまの胴の兩側に、長さ五尺位の紐を二筋結びつける。紐の色も紅白に分けること勿論である。
- (三)紅白兩組の整列線の中央に、紅白二本の小旗を立てる。

方法

- (一)「用意」の號令によつて、だるまを送る者はうしろに紐を持つて、だるまになる兒はだるまをかぶつてスタートラインにつく。
- (二)「ドン」の合圖によつて、中央の目標の旗をめがけて、よた／＼と進み出す。しかし、だるまはおさままつくらはあるから、とんでもない方向に向つて、觀衆を笑はせる。

- (三)そこでだるま送りの者が紐を左右にあやつつて、その方向を知らせ、常に正しい方向に向け、中央の旗を廻つてからゴールにかへつてくるのである。
- (四)かくて、次の順のものが再びこれをくり返し、早く終つた方を勝とするのである。

注意

- (一)このだるま送りの競技は非常に面白いものである。だるまをかぶると足許しか分らぬから、自分がどの方向にすゝんでゐるか、まるで分らぬ。とんでもない方向にすゝむものである。また補助者の引く紐の知らせも、なれぬと分らぬ。したがつて前以て練習させておくことが大切である。運動會のときにはじめてやらせて、ひまどつてもいけないから。
- (二)だるまを送つて行く者は、だるまのからだには一切手をふれぬやうにすべきである。それではすぐに方向が分つてしまふ。口で合圖することも禁ずる。
- (三)他の兒童も大聲で援助したりすることをすゝまなければならぬ。
- (四)中央の旗を廻るには、左からでも右からでも差支ないことにしてよろしい。どちらからでも、とにかく、廻りさへすればよいことにする。

旗廻りリレー

準備

- (一)運動場の一端に一線を引き、これを整頓線となし、それより前方約一メートルの所に平行なるスタートラインを引き、これを五米位の間隔を置いて四つに區切る。
- (二)スタートラインから十五メートル乃至二十メートルの所に標旗を四本立てる。
- (三)兒童を四組に分け、各一列縦隊に並ばしめておく。

方法

- (一)「用意」の合圖で各組の先頭生はバトンをもつてスタートラインに立つ。
- (二)「ドン」によつて一番生は出發する。一番生が出發したなら二番生はスタートラインに出てバトンの引繼の用意をする。出發した一番生は前方の旗を廻つて歸り、二番生にバトンを引き繼ぎて後自己の列の最後につく。
- (三)かくして最後の者がスタートラインに歸る遲速によつて勝敗を定める。

注意

- (一)バトンの代りに帽子或は手を打ち合せて引き繼ぎをさせてもよい。

- (二)バトンの引繼ぎは必ずスタートライン上に於てなし走りかけながらせざることを注意しておく。
- (三)旗を廻る時は右廻り又は左廻りと前以て定めておくこと。
- (四)スキップにて行ふのも非常に興味がある。

ボール蹴り旗廻り

準備

- (一)全兒童を紅白の二組に分けて、各々一列横隊にならばせる。
- (二)そしてその前方二十メートルのところに紅白の旗を一本づつ立て、各組の第一生にフットボールを一つづつ與へておく。

方法

- (一)「はじめ」の合圖をもつて、各第一生はフットボールをけりつゝ出發し、前方の自分の組の旗をめぐつてかへり、第二生にボールを渡す。
- (二)第二生はボールをうけつぐと、すぐにそのボールをけりつゝ、第一生のやうにしてもとの場所にかへつて来る。
- (三)かやうに順々にして、最終の者が出發點にかへること

との早さによつて、その勝負をきめるのである。
注意

(一)この競争距離は、技の熟否といふことによつて加減することを忘れてはならぬ。また児童の疲労の如何によつて、運動量を考慮することを大切とする。

(二)第一生が歸つてきても、そのボールが正しく舊の位置にかへつたあとでなければ、第二生は決して出發してはならぬ。

(三)ボールは足でけるばかりで、決してこれに手をふれてはならぬ。手をふれた場合は、また舊の位置に持ち歸つて出直さなければならぬ。

(四)人員の多いときは、數組に分けて競争させてもよろしい。その場合は、ボールを多くすればそれでよいわけである。

(五)各組を一行縦隊にならばせておいて、競争させるやうにしてもよい。

(六)旗をまはるときのボールのけり方については、注意を與へておくことが大切である。

三角旗廻り

準備

(一)紅白の小旗各三本を以て、それ〴〵三角形になるやうに立て、置く。

(二)紅白の小旗から三十メートル手前にスタートラインを引く。

(三)児童を紅白の二組に分け、各組のスタートラインに一行横隊に並べて置く。

方法

(一)「ドン」の合圖により各組の右翼生は走り出し、三角形に立て、ある小旗を一本づゝ廻つて、再び元のスタートラインにかへる。すると次の児童は出發し、前の通りに小旗を廻つて歸る。

(二)斯くして最後の児童が、小旗を廻り終つて、元のスタートラインに早くかへりついた組を勝とする。

注意

(一)旗を廻るときにはなるべく早く經濟的な廻り方をさせるやうに注意する。

(二)前兒がスタートライン内に歸着してから次の者が出かけること。勿論バトンか手旗のある場合は、それを受取つてから出かけ、途中で落したら又拾つて行くこと。

(三)終つた児童は第二の線上に立つやうにすると混雑を防ぐことが出来る。

ニュー・バスケットボール

準備

(一)児童を紅白の二組に分ける。

(二)紅組には紅のボールを、白組には白のボールを一個宛與へる。

(三)紅白兩組の籠(高さ二メートル乃至三メートルの竹の先につけておく)を作り、これを中心にして、それぞれ圓陣を作らしめる。

方法

(一)「用意」にて各児童はボールを投げる用意をする。

(二)「始め」にて各組の児童は、自分の組の籠の中にボールを投げ入れる。若し一回にて投げ入れることが出来なかつた時は何回も入るまで試みる。又自己のボールが入つても味方の組のボールがある時は、何回でもこれに協力して投げ入れることに努める。

(三)一定時間これを繼續し、中止の合圖と共に籠の中のボールを児童と共に勘定し、數の多い組を勝とする。

注意

(一)白組の籠の中に紅いボールが入つてゐたり、紅組の籠の中に白いボールが入つてゐたりした場合は、それは

無効である。

(二)ボールを勘定するときは、教師が籠の中のボールを一つ〴〵高く投げ上げ、児童に聲を揃へて聲高く數へしめる。

(三)中止の合圖で直ちに投げ入れることを止め、元の隊形に整列すること。

キツクボール

準備

(一)児童を紅白に分け、各組で半圓づゝの圓を作り、これを向ひ合せる。

(二)ボール(排球用、籠球用何れにてもよろしい)を一個圓の中央に置いておく。

方法

(一)「始め」の合圖で、兩組の誰でも連手のまゝでボールをキツクして、相手組の者の肩より低い所を通過させることに努める。通過させた組は一點得點する。

(二)そして一定時間演技した後、この得點の多い組を勝とする。

注意

(一)各児童に堅く連手させて、決して離さぬやうにする

こと。

- (一)この連手に對しては特別に規定を設け、連手を離した時は一點を減するやうにすることも興味がある。
- (二)時間を制限することが大切である。一回の時間は五分位が適度である。
- (三)キツクする場合に連手のまゝ圓内を進んだり退いたりすることは、恰も波の去來するやうに自然、自由にせしめて差支ない。

ボール運び

準備

- (一)兒童を紅白に分け、各二列横隊に整列線に並べておく。
- (二)整列線の前方約二十米の所に矩形を二個描き、その中に紅白のボールを各五十個宛入れておく。
- (三)各組の整列線の後方二米の所に籠を一個宛おく。

方法

- (一)「始め」の合圖と共に、兩組の兒童は疾走しボール置場まで進み、ボールを一個宛拾つて、各組の整列線の後方にある籠の中に入れる。
- (二)かくして自己の組のボールを全部籠の中に運び終り

整列線に整列した遲速によつて勝敗を定める。

注意

- (一)ボールは必ず一個宛拾つて來ること。
- (二)ボールは正しく籠の中に入れること。
- (三)ボールの数は適宜考慮すること。

ローリング・ボール

準備

- (一)ボールを三個用意する。
- (二)運動場の一端に整頓線を設け、約三メートルを隔て、平行なる一線を描きて投擲線となし、投擲線から約七メートル隔て、一點(開脚姿勢をとる者の位置)を設け更にその前方に一點(ボールを拾ふ者の位置)を設ける。
- (三)全兒童を三組に分ける。

方法

- (一)「用意」の合圖によつて二番生は前方のボール拾ひとなり、一番生は前方の一定の位置に至つて開脚姿勢となり、自分の組の方に注意する。三番生はボールを持つて投擲線に立つ。
- (二)「始め」と共に三番生は持ちたるボールを轉がして前方一番生の脚の間を通過せしめる。うまく通過したら

大球轉がしリレー

準備

- (一)紅白の大球(直徑一メートル半乃至二メートル位のもの)各一個、紅白の標旗各一本宛用意する。
- (二)兒童を紅白の二組に分け、それ／＼二列縦隊にしてスタートラインの後方に並べておく。

方法

- (一)「用意」にて各組の先頭生(二人一組)はスタートラインにつき、大球に手を當てる。
- (二)「始め」にて大球を轉がし、標旗を廻つて早くスタートラインに歸り、そこに二番生に引き繼ぐ。これを繰り返して最後まで行ふ。
- (三)かくして演技し終る遲速によつて勝敗を定める。

注意

- (一)大球故方角を間違ひ易いから、二人の中一人は専ら押して轉がし、一人はその方向をとるやうにすれば、比較的速く行ふことが出来る。
- (二)どんなに方角を間違へても、二番生が出て行つて引き繼ぎをしてはならない。
- (三)必ず自己の標旗を廻つて來ること。

- 直ちに前方に駆け出してボール拾ひの役目となる。(通過しなかつたら前方に出た二番生がボールを速かに拾つて投げかへし、三回試みても成功しない場合はボールを次の者に渡して、ボール拾ひの役目となる)二番生は通過したるボールを拾つて直ちに一番生に投げ渡す。一番生はボールを受け取つて駆け出し、投擲線に至り、四番生にボールを手渡し列の後尾につく。四番生は直ちにそのボールを前方に轉がし、前記の方法を繰り返す。
- (三)かくして全部終了し、始めの位置に歸ることの遲速によつて等級を定める。

注意

- (一)競技の順序を誤らざること。
- (二)熟練したら一番生が四番生にボールを渡す場合には持つて走らないで或る地點でボールを投げ渡すやうにする。
- (三)脚を開いて居る者は、ボールを通過せしむる前に始めの位置を動かしてはならぬ。
- (四)脚を開いて居る者が、ボール通過の際足を動かしてその通過を助けた時にはやり直しのこと。
- (五)ボールを轉がす距離は十分考慮すること。
- (六)演技者は必ず一定の位置を守ること。

(四)球が大きいから兩組の間隔を十分にとつて置くこと

物送り競争

準備

- (一)ボール、石、亞鈴、小旗を二組分用意する。
- (二)兒童を紅白に分ける。各組を二列横隊となし、各列生間を二米位離す。組と組との間は三米乃至五米とする

方法

- (一)「用意」の合圖と共に右端の兒童は、定められたる物を足元に用意する。
- (二)「始め」の合圖と共に第一にボールを轉がし、次の者に送り、直ちに亞鈴を次の者の足元に送り、更に石を次の者に手渡し、最後に小旗を次の者に手渡しする。二番生は手渡しされたる凡ての物を受け取り、足元におくそして一番生が送つて来た順序に三番生に送る。
- (三)かくして最後の者が凡ての物を受け取つて、小旗を頭上高く擧げたる遅速によつて勝敗を定める。

注意

- (一)物を送る順序を間違はないやうに。
- (二)熟練するに従つて列生間の間隔を廣めること。
- (三)手渡しする物は興味あるものを工夫してやるがよい

- 但し危険性及び重量のあるものは避けた方がよい。
- (四)渡す際ボールの如きは投げ渡してもよい。
- (五)各列生間の距離は常に一定しておくがよい。それには最初自分の所に圓を描かしめるか、豫めしるしをつけておくがよい。

旗送り位置換りレー

準備

- (一)兒童を赤、黄、白、青の四組に分け、更に各組を男女に二分する。
- (二)三十メートルを距て、ラインA、Bを平行に引いて置く。
- (三)Aのラインには男兒をBのラインには女兒を各組共向ひ合つて一列縦隊に並べる。
- (四)男兒各組の先頭生に色別の旗を一本づゝ持たせる。
- (五)男女各組とも色別に鉢巻をさせる。

方法

- (一)「用意」で男子組の先頭生はラインにつく。
- (二)「ドン」で走り出し、B線上の味方(女子組)の先頭生に旗を渡す。渡し終へたら女子組の最後方につく。女子組の先頭生は旗を受け取つたら素早く駆けて、男子組

の第二生に旗を渡し同様男子組の最後方につく。

- (三)かくして順次繰り返し、男女の位置を換へることの遅速により等位を定める。

注意

- (一)組分けをする時は各組とも疾走能力が平均するやうに留意しなければならぬ。
- (二)旗は小さすぎるとも大きい方が興味がある。
- (三)旗を持つて走ることに、上手に受け渡しすること、渡した後に間違ひなく列の後方に走ること等を十分に練習せしめなければならぬ。

クロスリレー

準備

- (一)バトンを二本用意する。
- (二)兒童を紅白の二組に分け、これを相互に交錯するやうに十字形に並べる。

方法

- (一)「用意」にて紅白各二列の中何れかの後尾生にバトンを持たしめる。
- (二)「始め」にて紅白の走者は同方向に走り、半周した地點に位する自己の組の最後生にバトンを渡し、渡した

者はその列の前部十字形の中心部につく。最後生は前と同方向に走り、後尾の二番生にバトンを渡し、その列の前部につく。このやうに一人づゝ後方に下つて他のものは自己の番を待つ。この方法によつて最後まで走る。

注意

- (一)この演技は切めの隊形を作るのが相當困難であるから、隊形を作ること第一段階の指導として十分練習せねばならぬ。即ち四列縦隊にして出場し、運動場の中央にて停止せしめて、號笛によつて十字隊形を作らしめる練習を行ふのである。
- (二)隊形を作る際も勝敗をつけて行へば、兒童はすゝんで早くその隊形を作るものである。
- (三)各兒童の間隔を一定して、列が長くなつたり短くなつたりしないやうにすること。
- (四)帽子或は鉢巻を使用して、紅白の別をはつきりさせること。

オリムピック輪くゞり

準備

- (一)先づ整頓線を引き、その前方二メートルのところ

スタートラインを引く。
(二)スタートラインの前方二十メートルのところに紅白の標旗を立て、五個つなぎたる輪を二メートル位の紐にて結びつけておく。

(三)児童を紅白の二組に分け、各組をそれ／＼五人宛に分けて、整頓線に並べておく。そして第一回の組の先頭生にバトンを與へておく。

方法

(一)「用意」で第一回の組の者はスタートラインにつく
(二)「ドン」で駆け出し、前方の輪を抜けて歸り、バトンを次の五人の先頭の者に引き継ぐ。そして整頓戦に歸りしやがむ。

(三)新様にして順々に引き継ぎ、早く終つた組を勝とする。

注意

(一)行くときも歸るときも手をつなぐやうにすること。
(二)輪の所に到着した場合、五人は思ひ／＼に抜けずになるべく同時に抜けるやうにするがよい。

關所ぬけ

準備

(一)手旗を持たせない場合は、旗を廻つて歸つた児童がスタートライン内に足を入れたら、次の児童が駆け出すやうにさせるがよい。
(二)全部終つたら、両手を高く舉げて、線上につかせるやうにする。

兎と犬

準備

(一)児童を紅白の二組に分け、二列の圓陣を作る。外圓を紅とし、内圓を白とする。内圓の白は後向きとなり、外圓の者と向ひ合ひ、約一步の間隔を取る。
(二)紅白とも各相互の距離を七十センチメートル乃至一メートルとする。而して外圓の紅組を兎とし、内圓の白組を犬とする。

方法

(一)「用意」の合圖と共に、ボールを紅白の一番生に渡す。
(二)「始め」の合圖と共に左へか又は右へボールを速かに手送る。
(三)かくして最後に達したる遅速によつて勝敗を決する

(一)児童を紅白二組に分け、各一列横隊に整列線上に並べておく。

(二)整列線の前方一メートルのところにスタートラインを引き、スタートラインから十五メートル乃至二十メートルを距てた所に紅白の標旗を立て、置く。その標旗とスタートラインとの中間一定のところに紅白の布片を巻いた竹輪を一個宛用意しておく。

方法

(一)「用意」で紅白各組の先頭生はスタートラインに整列する。
(二)「ドン」で駆け出し竹の輪をくぐり、小旗を廻つてスタートラインにかへる、と次の児童が駆け出して前者と同様に輪をくぐり、旗を廻つて歸る。

(三)かくして全児童が早く終つて元の整列線上に整列し得た組を勝とする。

注意

(一)輪をくぐる時には頭からでも足からでもよいが、一定の範囲内でしなければならぬ。若し輪が定められてある範囲から飛び出したら、必ず元の地點に直しておかせること。
(二)受け渡しのために、手旗を持たせてもよい。

注意

(一)内圓と外圓とは一回毎に交代すること。
(二)最初は相互の距離を短かくし、熟達すると共に距離を長くすること。
(三)送られたボールが最後に達した時には、最後の者はそのボールを頭上高く舉げてその勝敗を明瞭にすること
(四)手渡しする時には各位置を動かさないこと。
(五)若し取り落したる時は直ちに次の者が拾つて次へパスすること。
(六)回数には二回、同點の際は三回行ふこと。
(七)教師は圓の中央に位置すること。
(八)紅白児童は、紅白の帽子或は紅白の襪を用ひること
(九)同方向にボールを送るのは、勝敗が明瞭ではあるが反對に送ることも一方法である。

小鳥の塒争ひ

準備

(一)五十米距て、スタート、ゴールの二線を引き、各その兩端に標旗を立てる。
(二)兩線の間左方に紅白旗を一本づゝ立て、敗退者の收容所を作る。

輪運び競走

準備

(一)三十メートルを距て、平行なる二線を引き、一線をスタートラインとし、今一線は標旗を立て、置く所とする。

(二)児童を四組に分け、各二列縦隊として、整頓線に並ばせる。先頭生(二人一組)には輪を一個宛持たせて置く。

方法

(一)「用意」で先頭生(二人)は一つの輪を左右から片手で持ち、スタートラインにつく。

(二)「ドン」で走り出し、旗を廻つて来る。そして輪を二番生(二人)に渡し、列の後尾につく。

(三)順次同様にして最後生のゴールに入る遅速によつて勝敗を定める。

注意

(一)二人一組であるから、その人数を平均させることが大切である。

(二)輪の受け継ぎは、必ずスタートラインへ前の組が歸着してから行ふこと。

兎競走

準備

(一)兎の冠(ボール紙で作る)二つ、白ボール紙製のキネ二本。

(二)運動場に十五メートルを隔て、二本の線を平行に引き、一方の線に紅旗と白旗を五メートルばかり離して立て置く。而して他の線をスタートラインとする。

方法

(一)先づ児童を紅白二組に分け、一列縦隊とし、各標旗に向つてスタートラインに並べて置く。

(二)「ドン」で各組の一番生は出發し、前方の標旗を廻つて来る。そして兎の冠、キネを二番生に引き継ぐ。

(三)かくて全部が早く終つた方を勝とする。

注意

(一)兎になつた時は必ず兩脚をそろへてビョン／＼はねることとする。

(二)冠が落ちたら、その場で拾つてかぶること。

(三)引き継ぎは正しく線のところまで来た時すること。

お迎へ競争

準備

(一)児童を紅白の二組に分け、各組を更にA B二組に分ける。次に紅組の兩組を距離三十メートルの所に向ひあつて整列させておく。而してA組の右端とB組の左端とに小旗を立て置く。白組もこれと同様の隊形を作らしめる。

(二)各組の位置には整列線を引いて置く。

方法

(一)「用意」で各組の児童は整列線につく。

(二)「ドン」でA組の一番生が駆け出し、B組の児童(相對せる者)の手を取り、共に旗を廻つて元の位置に歸り所定の位置につく。

(三)かくして早く組の児童を迎へて整列した方の組を勝とする。

注意

(一)二人が手をつないで、旗を廻ることを忘れないやうに注意すること。

(二)途中で手が放れたら、直ちにつなぐこと。

(三)前兒の足が元の整列線に入らない前に、次の児童が出發してはならない。

(四)児童は線内に入つたら手を放して、自分の位置につ

方法

(一)「用意」の合圖で第一回の走者(紅白同數)はスタートラインにつく。

(二)「ドン」で駆け出し、ゴールライン内の圓をめがけて進んで、何れか一つの圓の中に入る。この際圓の數は走者の數よりも數個少く描かれてあるから、勢ひ幾人かは圓即ち塹を求めかねることになる。これが即ち敗者となるのであるから、收容所につかせるのである。

(三)かくして幾回かの塹争ひが行はれ、その都度敗退者の數が増すことになるから、最後にこの人数を紅白の組別に數へ、その多い方が負となるのである。

注意

(一)小鳥の塹争ひであるから、ボール紙で鳥の形を切りこれを鉢巻させて競争させると、一層興味がある。

(二)一つの圓に二人も三人も寄つて先着争ひが起り易い故に審判係をなるべく多くして公正に判くやうにする。

くこと。
(五)整列線にあつては可及的姿勢を正しくさせることはよいが、そのために興味を減ずるやうなことがあつてはならぬ。

長帽競争

準備

(一)児童を紅白二組に分け、各一列横隊に整列線に並べる。そして各組三番まで高さ二尺五寸位の圓錐形の帽子を冠らしめて置く。
(二)整列線より約一メートル前方にスタートラインを引き、それより約三十メートルのところに梯子を置き、梯子の兩側に紅白を示す小旗を立てる。即ち右方を紅組とすれば、左方を白組とする。

方法

(一)「用意」で各組の一番生は小旗(紅組は紅い小旗、白組は白い小旗)を持つて、スタートラインに立つ。
(二)「ドン」で駆け出し、梯子の目をくぐり、旗を廻つて歸る。而して二番生に小旗を渡す。二番生は小旗を持つて一番生と同様に行ふ。
(三)斯様に順次行ひ、最後の児童が早く小旗を教師に渡す。

した組を勝とする。

注意

(一)児童の帽子の色も紅組は紅帽、白組は白帽にするがよい。
(二)梯子の前方約一メートル位のところでしやがんで匍匐するやうにしないと、帽子が梯子につかへてうまく梯子を抜けることは出来ないから、よく練習せしめておく必要がある。
(三)帽子があまり破損した場合には、豫備の帽子と取り換へること。

假名書きリレー

準備

(一)スタートラインを引き、その前方十メートルの地點に二つの黒板を吊しておく。黒板面には、碁盤目を引いて置く。
(二)黒板の兩端にはそれ／＼標旗を立てておく。
(三)児童を紅白二組に分け、各一列縦隊に整列させて置く。

方法

(一)「用意」で各組の一番生は白墨を持つてスタートラ

インにつく。

(二)「ドン」で各組の一番生は黒板に向つて駆け出し、板面の右上の罫目の中に約束のアを書いて走り歸り、第二生に白墨を渡す。そして直ぐ組の後尾につく。第二生は渡された白墨を持つて黒板に走つて行き、次の罫目にイを書いて走り歸り、白墨を第三生に渡して組の後尾につく。

(三)かくして最後兒が走り歸つて、白墨を教師のもとに届けることの遲速を以て勝敗を定める。

注意

(一)文字の書けない児童はその罫目に×印をつけて歸ること。
(二)但し×印は勝敗に關係する。假令早く終へても×印の多い組は負けとなる。
(三)文字はアイウエオを各自綴つて行く約束とする。
(四)児童数の多い時は組を三組四組と増やす。一組の人員数は二十人乃至三十人がよろしい。
(五)アイウエオでなしに尻とりにしてもよい。

スケート競走

準備

した組を勝とする。

注意

(一)児童の帽子の色も紅組は紅帽、白組は白帽にするがよい。
(二)梯子の前方約一メートル位のところでしやがんで匍匐するやうにしないと、帽子が梯子につかへてうまく梯子を抜けることは出来ないから、よく練習せしめておく必要がある。
(三)帽子があまり破損した場合には、豫備の帽子と取り換へること。

假名書きリレー

準備

(一)スタートラインを引き、その前方十メートルの地點に二つの黒板を吊しておく。黒板面には、碁盤目を引いて置く。
(二)黒板の兩端にはそれ／＼標旗を立てておく。
(三)児童を紅白二組に分け、各一列縦隊に整列させて置く。

方法

(一)「用意」で各組の一番生は白墨を持つてスタートラ

(一)全級児童を紅白二組に分け、約五十メートル位の間隔をおき對向して反對側に一列横隊として整列せしめる
(二)スタートラインと整列線とは五メートル位の間隔をおく。
(三)右翼生はスケート(児童の片足を掛けて滑る運動具)に右足を掛けてゐる。
(四)中央には紅白の標旗を各一本宛立てておく。

方法

(一)「始め」の合圖で各組の右翼生はスケートを片足で滑らしつゝ前進し、中央の標旗を廻つて歸る。そしてスケートを二番生に渡す。二番生は一番生の如く行ひ、順次左翼生に及ぶ。
(二)かくして早く終りたる組を勝とする。

注意

(一)スケートの代りに三輪車等を用ひるもよい。
(二)ころばぬやう、怪我をせぬやう特に注意する。
(三)兩組生が衝突の虞なきやう、中央の標旗の距離は相當間隔を保たしめておくこと。

圓形投環競争

準備

- (一) 児童を二等分して紅白の二組となし、各組とも圓陣を作つて内方を向く。
- (二) 圓陣の真中に投環臺を置き、各児童に組によつてその色の輪を一個づゝ與へておく。

方法

- (一) 「始め」の合圖にて、一齊に位置をかへることなく中央の投環臺に向つて輪を投げ入れる。
- (二) 投げ入れられたる輪の数の多い方を以て勝とする。

注意

- (一) 輪は一回しか投げてはならぬ。
- (二) 「始め」の合圖にて一齊に投げ入れることもよいが一番生から順に投げ入れることも環が衝突しなくてよい
- (三) 上達すれば圓を大きくし、臺との距離を遠くするがよ。
- (四) 一回では時間も早いし、又投げ入れる数も少いから三回位行ひ、その合計数によつて勝負を定めてもよい。

大將出陣

準備

- (一) 大將の帽子(羽毛をつける)二個、標旗二本、小旗二本。

- (二) 二十メートル位を距て、平行にスタートラインを引いて置く。
- (三) 各スタートラインの中央前方十メートルの所に、紅白の標旗を立て、置く。

方法

- (一) 先づ児童を紅白の二組に分け、各組を一二三の番號で三人づつ一組とする。そして一番生を馬の前、二番生を馬の後、三番生を大將として騎馬姿勢をとらせる。
- (二) 「始め」で大將は大將帽を冠り、右手に旗を持つて組の標旗を廻つて来る。そして次の組の大將に帽子と旗を渡す。この大將帽と旗をリレーのバトンのやうにして次々とリレーをする。
- (三) かくして早く全部の大將のまはり終つた組を勝とする。

注意

- (一) たゞこれだけではあまり興味がなるとすれば、途中に高さ五十センチ位に綱を引いて置いて障壁とするがよい。さうすると騎馬姿で越えるのに骨が折れて興味があ
- (二) 走つてゐる途中で帽子や旗を落したら、スタートラインまで歸つて來て出發させるがよい。

だるま舌引き

準備

- (一) 高さ四五尺位の紅白のだるまを四個。このだるまは前項のだるまと異り、口から長さ二尺位の布製の舌を作りつけるやうにする。紅だるまには紅色の舌、白だるまには白の舌とする。
- (二) その舌のさきから長さ一間位の紐をつける。
- (三) 紅白兩組の前方中央に紅白二本の旗を立て、その旗から等距離のところに、児童を二列にして整列させる。

方法

- (一) この競技の方法は大體において前のだるま送りと同様のものである。「用意」の合圖によつて、後列の児童はだるまをかぶり、前列の児童がだるまの舌紐をにぎる。かくてスタートの用意をする。
- (二) ドンで、前列兒は舌の紐を引いて、だるまを誘ひ出す。だるまはおさきまつからであるから、たゞ舌のひもの方角を知つて歩かなければならぬ。そこに面白味と滑稽味がある。
- (三) 中央の旗を廻つてかへつてきたら、次の者がすぐに出る。かくて次々に順をすすめて早く終つた方を勝とす

るのである。

注意

- (一) 前列兒は、決してだるまに口で以て合圖することは出来ない。まただるまに手をふれることも出来ない。
- (二) 中央の旗をまはるときには、右からでも左からでも差支ない。旗を倒さぬやうに廻りさへすればよろしい。
- (三) 他の児童も援助して方角を教へたりすること、また故意にあやまつた方角を云つたりして妨害することはつゝしまなければならぬ。そのために却つてだるまは方角を迷つてしまふものである。
- (四) だるまが出發したならば、次のものはすぐに出發の用意をしておくやうにしなければならぬ。

凸坊輪くぐり

準備

- (一) 凸坊帽子、紅白の輪を三個づゝ、紅白小旗一本宛、帽子はボール紙を圓錐形に切り、約二寸五分の長さに縫合せればよろしい。紅組は紅い帽子白組は白帽子とする紐も組別の色にする。この帽子は各組に三四個作つておく。
- (二) 輪は竹か藤で作る。輪の大きさはやつと児童のくぐ

りうる大きさをぐらゐがよろしい。輪には、紅組のには紅い布を、白組のには白い布を巻く。

(三)各組の兒童の整列する線から二三十米をへだてたところに小旗を立てておき、そこから約中間のところに竹を二本立て、これに紐を通し、この紐に輪を三つ吊り下げておく。この装置を紅白兩組にするのである。

方法

(一)「用意」によつて、紅白兩組の兒童はスタート線上に整列する。三番生ぐらゐまで凸坊帽子をかぶつて用意する。先頭生はスタートラインにつく。

(二)「ドン」でスタートする。竹の輪のところに行き、これに手をふれないやうにしてくぐる。順々に三つの輪をくぐつたならば、前方の小旗をまはつて整列線にかへると、次番の者が同様にする。かくて早く終つた方を勝とするのである。

注意

(一)竹の輪は、なるべく低く吊るしておくことが肝要である。輪をくぐるときには、足の方からでも上の方からでもよろしいが、手を使はせないでくぐらせるやうにするのである。即ち手を以て輪をにぎる事は出来ないものである。そのために輪が動揺してうまく早くくぐる事が

出来ない。そこに面白味があり、競技するもののコツがあるわけである。

(二)また凸坊帽子をかぶつてゐるために、これが輪につかえてうまく行かない。足からくぐるが便利か、上からくぐるが便利かは、兒童の判断にまかせるやうにする。輪をくぐる中途において凸坊帽子が脱げ落ちたら、輪を出て帽子をかぶり、それからまたくぐりなほすやうにしなければならぬ。このために、こゝには審判員を一名おくやうにしたがよい。

(三)バトンを持たしてもよいが、それでは尋一兒童には少々無理であるから止める。兒童が線内に一歩足を入れたら、次の者がスタートするやうにしておく。

(四)すんだ兒童は、一步後の線に引かせておく。

(五)すんだ兒童は、その凸坊帽子を、次番のものにわたしておくやうにしなければならぬ。即ち競技を早く進捗せしむるやうにとめるのである。

だるま割り

準備

(一)高さ四五尺のだるまを二個作る。一方は紅、一方は白のだるまである。頭部と腹部とが二つに分れるやうに

し、この接合部は紙で貼つておく。

(二)だるまの腹部には色紙をきざんだものを充分に入れ割れ口の周囲には五色の紙テープを適度の長さに貼りつけておく。

(三)紅白二組に分け、全兒に毬を持たせて、だるまを中に二十五米乃至三十米の間隔で對陣させる。

(四)だるまは頭部に丈夫の繩を通して、竹竿のさきにつるしておく。

方法

(一)「用意」で、紅白兩組はスタート線につく。待機の姿勢をとる。

(二)「始め」で大きな元氣な鬨の聲を上げて出動し、敵のだるまの下に肉迫して、これにさかんに毬をぶつつける。そして早くだるまを破壊した方を勝とする。

注意

(一)だるまの皮をあまりうすくすると、毬のために破られてみにくくなるから、皮はなるべく厚く、何枚も何枚も新聞紙を貼り重ねて行くやうにしたい。だるまの割れない前に皮の破れるやうでは面白くないのである。

(二)だるまをつくる竹竿は出来るだけ高い事を肝要とする。高くだるまを掲げておくと、その割れたとき、色紙

のきざんだものの飛びちるときに美しいものである。といつて、あまりに高くすると毬が當らぬことになる。

(三)だるまの腹の中には、色紙のきざんだものばかりでなくして、風船玉を入れるやうにしても面白い。尤もこの場合は、小さな風船でなければならぬ。

(四)毬はだるまの割口に向つて集中して投げることを肝要とする。

舌切雀

準備

(一)つゞら、毬、お化けの假面、杖、舌切雀のお婆さんのつゞらは、反古籠でもよろしい。お化けの假面は手工のときに作らせる。なるべくグロテスクに作ることに。

(二)紅白兩組の整列線から約五十米ばかりのところを紅白の小旗を立てる。

方法

(一)紅白二組を各二列に並べさせ、前列生をお婆さんと後列生をおバケとする。お婆さんはつゞらを背負ひ、竹の杖をつく、そのつゞらの中には一杯の毬を入れておく。紅組には紅の、白組には白の毬を用ふることはいふまでもない。後列生はお化けの假面をかぶる。

(二)「はじめ」でスタートする。あまり早く走ると、一杯毬が入つてゐるので外にとび出す。これをお化けの者は一々ひろつてつゞらに入れ、お婆さんを追つかける。そして小旗をまはつてかへりつく。

(三)次番の者は、つゞらを貰ひうけて走り出す。お化けがこれを追つて行く。かくして、早く終つた方を勝とする。

注意

(一)つゞらは一つとしたい。これを背負ふときには、後列生即ちお化けになる者が援助する。

(二)走り方に注意を必要とする。あまり早く走ると毬がとび出す。また杖は、必ずこれをついて走ることにする。杖をつくことによつて、身體が動揺するから面白味をますのである。

(三)毬がとび出したら、すぐにお化けはこれをひろつて走者のつゞらに入れてやる。走者があまり早く走りすぎると、お化けは毬を拾ふに困る。こゝにも兩者の連絡が必要となるものである。

(四)お化けは、途中で假面を抜いたりしてはならぬ。

ボール拾ひ

準備

(一)ボール入れ籠、ボールを児童の數だけ用意する。

(二)全児童を紅白の二組に分け、各組を一行横隊にしてこれを三十米乃至五十米の距離にて對向させる。

(三)教師はボールを入れた籠をもち、兩組の中央適當のところに位置して、全人員の數より二個ボールを引き抜く。

方法

(一)「用意」の合圖によつて、兩組のものは出發線に立つてスタートの準備をする。

(二)「はじめ」の合圖と共に、教師は籠をたく持ち上げボールを投げ出す。と、兩組のものは歡聲を上げてすみ、我れさきにボール一個を拾つて出發線に戻つて整列する。

(三)するとボールの數が全人員の數より二個だけ少いのであるから、ボールを拾はない者が二人出来るわけである。この二人は死者として列外におかせる。

(四)更にまたボール二個を取り除きて拾はせる。このやうにして一定の回數を行つたのち、死者の數を比較して少い方の組を勝とするのである。

注意

(一)學級人員の多いときには、ボールをなるべく多くへらすやうにするのがよろしい。この方が早く勝負がついて面白い。尤も一回で勝負をきめるときには、ボールを二十から三十へらして行はせる。

(二)人の拾つたボールを奪ひとつたりしないやうに注意を行ふ。地上にあるボールのみを拾ふのである。

(三)ボールを入れる籠はなるべくその口の廣いものを探るやうにしたい。口がせまいとボールが出にくいのである。ボールを前以て散らかしておく方法もあるが、これでは興味が無い。

毬送り

準備

(一)組毎に毬を十個づつ用意する。紅組には紅色の毬を白組には白色の毬を用意しておく。

(二)紅白二組を一行横隊に整列させ、相對向させ、各列生間を約一米とし、脚を開いて用意せしむる。

方法

(一)「用意」の合圖によつて、各列の先頭生は十個の毬をその足許に用意し、上體をかどめて、送り出す用意をする。

注意

(一)「はじめ」にて、毬を一つ拾ひ、次の者に送る。次の者は更に次の者に送る。かくて十個の毬を次々に送つて早く最終者の児童の足許に十個の毬のつまれた方を勝とするのである。

(二)児童は毬をうくるときは左手を以てし、送るときは右手とする。その要領をよくすることが大切である。

(三)また送り戻しをやることも面白い。即ち一度送つてしまつたならば、次にこれを逆に送り戻すのである。

(四)毬をおとしたならば、すぐに拾つて渡す。毬が後者の方にころんで行つても、必ずこれをおとした者がひろひ、そこから次に渡すやうにする。

(五)毬を渡すには、必ず一人一人と渡つて行かなければならぬ。とびこして渡すやうなことはつゝしませる。

爆弾はこび

準備

(一)紅白二組に毬を各三個づつ用意する。この毬を爆弾とみなす。

(二)運動場の一端に一線を引き、之を整頓線とし約四米離れて平行の一線を引き、之をスタートラインとする。

(三)スタートラインには、紅白の何れかによつて小旗を立て、尙十米前方にも同じく小旗を立てる。而してスタートラインの小旗の下には三個の毬をおく。

方法

(一)「用意」の合圖によつて、紅白二組の先頭生はスタートラインに立ち、出發の姿勢をとる。

(二)「はじめ」にて、毎回一個の割合にて毬をはこび、前方の小旗の下におく。この三個の毬を全部うつし終つたら出發線にかへつて来る。

(三)と、次番の者は出發して、前方の小旗の下に毬をスタートの小旗の下にうつし終るのである。かうして、早く運び終つた方を以て勝とする。

注意

(一)毬は三個ぐらゐがよろしい。尤も走る距離をながくすれば、毬は二個としてもよい。要するにその走路の長短によつて、毬の数をきめる。

(二)一回に二つの毬を持ちこぶやうなことは絶対に禁

止する。また毬が小旗の下から遠くころげ出たならば、これを正しく小旗の下におき直さねばならぬ。このために小旗の下に直径三十センチ位の圓を描いておくこともよい。

(三)引きつきは、必ず兩者の手の打ち合せの後にするやうにしなければならぬ。むやみと出發線から出ぬやう、列のみだれぬやう注意せねばならぬ。

(四)小旗を倒さぬやうに、倒したら倒したものが立てるやうにする。

腋くぐり

準備

(一)紅白二組に分け、内面對向させ、両手をつながせて肩の高さに挙げさせる。

(二)兩組の兩端は紅(白)旗を二本立てる。

方法

(一)「はじめ」の合圖によつて、先頭生は二番生の前から三番生の後方、四番生の前から五番生の後方にといふやうに、一人宛交互にめぐつて、つないでゐる手の下を通りくぐつて、もとの位置にかへる。一番生がかへつたならば、二番生が同様にしてくぐつてかへる。

(二)このやうにして、全部の兒童が順次に腋の下をくぐつて早く終つた方を勝とするものである。

注意

(一)手は走者の邪魔にならぬやうに、充分に高く舉げておくこと。

(二)くぐる順序をあやまらぬやうにせしむることが大切である。

ジャンケン戦争

準備

(一)紅白の長旗一本づつ。兒童を紅白二軍に分けて、紅白の帽子をそれ／＼かぶせる。

(二)兩軍の陣地を定め、こゝに長旗を立て、この長旗に沿ふてラインを引く。

方法

(一)「はじめ」の合圖によつて、紅白兩軍は、ときの聲を作つて出陣する。そして敵味方入りみだれて、自分の目指すものに向つてジャンケンをしどむ。ジャンケンをしどまれたら、これを拒否することは出来ぬ。

(二)ジャンケンに敗けた者は、一目散に味方の陣地に逃げかへる。勝つた者はこれを追ひ、敵がその陣地に逃げ

こまぬ間に、これを捕へるのである。而して、捕へられたら捕虜となつて敵の陣地に送りこまれる。

(三)もし敵をその陣地に着かぬ前に捕へることが出来ないとみたら、すぐに思ひとまらなければならぬ。敵陣地近くなつて、更に敵の新手からジャンケンをしどまれ、これに敗けたら非常な不利に陥る。

(四)このやうに一定の時間内において戦はせ、兩者の捕虜の数を比べて、その少い方を以て勝とする。

注意

(一)敵にジャンケンをしどむときには、必ず正面に對向し、正々堂々と勝負をきめるやうにしなければならぬ。逃げこし、みぐるしいへつびり腰でジャンケンするやうなことはよくない。

(二)兒童は自分より脚力のおそいものをみてねらつて、ジャンケンをしどむが、これではならぬ。強敵にも怖れぬ態度ですゝましめることが大切である。

(三)ジャンケンに戦はず距離は、あまりに近くによりすぎると敗者が捕虜となり易い。又あまりに遠すぎると勝つた者は到底追ひつけない。したがつてこの距離は一間ぐらゐが妥當である。しかし勇敢なものは肉迫し、ジャンケンに戦はしてもよい。

(四)ジャンケンするときには、大きな元氣な聲でさせる。また亂戦に陥るので、中には不正なこと、卑怯なことをする者も出易いものである。あくまで正々堂々と戦はせるやうにしたい。

輪くぐり送り

準備

(一)紅白の布を巻いた輪十數個。

(二)紅白兩組に分け、各組の距離を三四間とし、各組を
一列縱隊にならべ、先頭生のところに送るべき數だけの
輪をおく。

方法

(一)「はじめ」で、先頭生は輪の一つを持ち、頭よりくぐり、足よりぬいて次の者に送る。次の者は同様にして更に次の者へと送つて行く。このやうにして幾つかの輪を順々に早く送り終つた方を勝とするのである。

(二)これには、一度送つてしまつた後で、逆送りの方法をとることも面白い。

注意

(一)輪を送るときには、充分におちついて、あわてずに機敏になさしめることが大切である。

(二)輪の數の多いときには、途中の児童が先頭生より送つてくる輪のことを忘れて、ぼんやりしてゐるやうなこともあるから、前以て輪の數をあきらかにしておくやうにしておきたい。

(三)なほこの反對を行つて、輪の數を知らしめないといふことも面白い。さうすれば、しまひまで児童を緊張せしむることが出来るからである。

尋二運動會新案競技

個人競技

動物あつめ

準備

(一)カードを児童の數だけ。カードには、獅子、山羊、狐、鹿、狸、猫、犬、象などの動物名を假名文字にてはつきりと記入しておく。

(二)動物切抜繪。ボール紙に各動物を描き、これを切抜く。形は可なり大きく、児童がこれを抱えて走るときにそれが遠くからでも明瞭なるやうに色彩する。

(三)圓周走路をとり、五十米あたりのところに動物切抜繪を散布しておく。而してスタートに立つた児童には、動物カードをわたす。

方法

(一)動物カードを買つた児童は、自己のカードの動物

名を充分に記憶しておく。

(二)「用意」によつて、児童はスタートの構へをなす。

(三)ドンの合圖によつて一齊にスタートし、五十米のところききて、自己の動物カードと比較して、それと對をなす切抜繪をさがす。これを抱えてゴールにかけこむ。

(四)ゴールで先着順に並べ、審判員は動物カードと動物切抜繪とが合致してゐるか否かをたしかめて等位をきめる。この場合、猿の動物カードのところに狐の動物切抜繪を持つてきた者はだめとなる。

注意

(一)動物切抜繪は、カードよりも數多く散布しておくことが大切。何故かといふと、これを一枚宛にしておくと、若し他の児童がこれを持つて行つた場合に困る

からである。

- (一) 動物切抜繪は、これをばらばらに散布し、また裏返しにしておく。これを拾ふときには、お互に妨害しあはぬやうに注意せしむることである。
- (二) 動物は、象と猫といふやうにその相違の判然たるものよりも、猫と虎のやうに相似のものを選ぶやうにするがよろしい。
- (三) 先着してもカードをあやまつて拾つたものは無論無効である。

瓶釣り

準備

- (一) 釣竿、これは兒童の二回スタートする分だけ用意する。豫定よりも多い方がよろしい。
- (二) ビール瓶、これを釣竿と同様に兒童の二回スタートする分だけ用意する。釣竿にはその先端に二尺位の丈夫な糸をつけ、その先に針を結びつける。釣針のつけ方はその針の中央に糸をむすびつけるのである。この針の大きさは、瓶の環の大きさによつてきめる。
- (三) 全走距離は八十米から百米位を適當とする。而してスタートラインから四十米位のところに釣竿をおき

六十米位のところにビール瓶をおく。

方法

- (一) 圓形コースの出發線に兒童をつかせ、次に釣竿を途中におき、またビール瓶を稍々はなれたところに別々におく。
- (二) 「用意」の合圖によつて、兒童は出發の姿勢をとる次にドンの合圖によつて、一齊にスタートし、釣竿を拾つてビール瓶のところに行く。ビール瓶の口から靜かに釣針を入れ、これを要領よく引き上げると、釣針は瓶の中で横になつて、樂々と瓶を釣り上げることが出来るのである。
- (三) かくて釣上げたビール瓶を持つてゴールに突進する。

注意

- (一) 釣竿の長さは、あまりに長いと持ち運ぶときに瓶が大きく揺れて困難である。糸の長さは二尺位を適當とする。而してその糸の長さは一定しておくやうにしなければ公平を缺く。中にするい兒童は、釣針に糸をくるくるとむすびつけて長さを短かくし、釣り上げに便ならしめる者もあるから注意しなければならぬ。
- (二) 釣針をビール瓶の口に入れるときには、瓶に決し

て手をふれてはならぬやうに禁する。審判員はこゝにゐて、よく審判してゐることを要す。

- (二) 釣針を引き上げるときには、決してあわてないやうに、おちついて靜かに引き上げさせるやうに注意させる。

- (四) この競技の前には少しく練習させておくことを必要とする。

急ぎのお客様

準備

- (一) 盆數個、これは二回の競技人員に必要なだけ用意する。ボール、これも二回分の競技人員に必要なだけを用意する。
- (二) スタートラインより百米さきに一線を引き、標旗を立てる。直線走路。

方法

- (一) 「用意」によつて、兒童各自は盆にボール二個を載せ、それを兩手にて持ちスタートラインにつく。
- (二) ドンの合圖によつて、その姿勢のままにてスタートする。ボールはころ／＼ころがつて轉落しさうになる。ボールを落さず早くゴールに入つた者を勝とす

る。

注意

- (一) ボールを落さぬためには、その走法に注意しなければならぬ。あまり早く走ると、結局ボールを落しておくれることになる。
- (二) ボールを落したら、早速これを拾はなければならぬ。要するにこの競技は、早く行くといふことよりも靜かに盆の水平を保つて行くといふことが大切である。

- (三) 盆はあまり深い縁のあるものは面白くない。ボールは毬よりもスポンジの採るやうにしたい。盆及びボールは、すべてこれを同一のものにしなければ不公平となる。

風船送り

準備

- (一) 盆、風船玉、共に二回の競技人員に要する數だけを用意する。風船玉には軽い重りをつけて、辛うじて盆に止まるぐらゐにしておく。
- (二) 直線走路百米とし、一線を劃してそこに標旗を立てておく。

方法

- (一) 「用意」の合圖によりて、兒童は盆に風船玉を載せスタートラインにつく。
- (二) ドンの合圖によつて、一齊にスタートする。あまり早く走ると、風船玉は盆をはなれて空にうくからなかく要領を必要とする。
- (三) かくて標旗をめぐるつて、早くゴールに入ったものを勝とする。

注意

- (一) 風船玉は色とり／＼のものにする方が面白い。みた眼にも趣味的で美しい。
- (二) 風船玉には決して手をふれさせないやうにしなければならぬ。風船玉が地におちたら、盆で風をおこして浮揚させ、盆にうつしとらせるやうにする。
- (三) ずるい兒童の中には、他に重しとなる小石をかくし持つものもあるから、注意しなければならぬ。

紙風船

準備

- (一) 紙風船を兒童數だけ用意する。
- (二) 外にたすきを兒童數だけ。圓周走路をとること。

方法

- (一) 「用意」の合圖によつて、風船をふくらませる。
- (二) ドンの合圖によつて、風船をつきつき走らせる。風船がへこんだならば、また空気を入れさせる。
- (三) かくて風船の丸くふくらしたまゝ、早くゴールに入ったものを勝とする。

注意

- (一) 風船のつき方は、前へ押すやうにして行くが早い上につき上げることより、前につき押すのである。
- (二) 風船の大きさは一定するやうにしたい、また風船は出来るだけさまざまの色を施すやうにしたい。風船の色彩だけでも美しいものである。
- (三) 競技にはお互に妨害しないやうにする。圓周走路をまはるときには、特にそのつき方に注意を要する。

登校競争

準備

- (一) 帽子、ランドセル、雨傘。
- (二) 直線走路百米。出發線より二十米のところをランドセル、それから二十米のところに帽子、また二十米のところに雨傘をちらしておく。雨傘を残して外のも

のは、競技する兒童の所有物によること。

方法

- (一) 「用意」の合圖によつてスタートラインにつかせる
- (二) ドンの合圖によつて一齊にスタートせしめ、ランドセルのところに至つてこれをつけさせ、次に帽子のところに至つて帽子を被らせ、雨傘のところに行つてその一つをとりこれをひろげさせてゴールにかけこませる。

注意

- (一) ランドセルや帽子は、自分のものをすくみにわけて着し、他人の分を着用せぬやうにしなければならぬ。他人の分を着用した場合には、先着しても無効とする。

- (二) 決勝審判では、ランドセルを正しく着してゐるか帽子をかぶつてゐるかをみななければならぬ。
- (三) 雨傘は必ずこれをひろげてゴールに入る。雨傘をひろげたとき相互に妨害しあはぬやうにする。

めくらと啞

準備

- (一) 各自に清潔なる手拭を一本用意させる。

(二) 直線走路五十米。標旗を立てておく。

方法

- (一) 「用意」の合圖によつて、めくらは目を手拭にて被ひ、啞は同じく手拭にて口を被ふ。而して啞はめくらの手を引いて、スタートラインにつく。
- (二) ドンの合圖によつて、啞はめくらの手を引いてスタートする。前方の標旗をめぐると、そこでめくらは啞をおんぶして駆け出す。
- (三) 啞は口が利けないのであるから、あんまに方角を教へるわけには行かない。したがつて右肩を叩いたり耳をひつぱつたりして方角を指してやる。めくらはそれによつてゴールに駆けこむのである。

注意

- (一) 啞になる兒とめくらになる兒の組合せを妥當にやる。即ちめくらになる兒童は啞よりも背の大きな丈夫なものでなければならぬ。
- (二) 體力によつて距離を按配するの必要がある。おんぶして駆ける距離は出来るだけ短い方がよろしい。
- (三) 手拭で、口、目を被ふのは、あまり強く結ばないやうにする。またこの手拭は、二人三脚などに使用した不潔なものを用ひさせないやうにしなければならぬ。

ぬ。
(四) どうしても周囲の走路では危険が多いから、直線走路をとるやうにしたい。

によるく競走

準備

- (一) 鯨を出るだけ多く用意すること。これをバケツに入れて浮かしておく。バケツの数は競技人員の半數とするがよろしい。
- (二) 直線走路を七十米ぐらゐを適當とする。バケツは二十米位のところにおく。

方法

- (一) 「用意」の合圖によつてスタートラインにつかせる
- (二) ドンにて一齊にスタートせしむる。バケツのところに着いたら、片手でもよし、両手でもよし、とにかく鯨を一匹手づかみにしてゴールにかけこましめる。途中で鯨が逃げ出したら、すぐさまつかんですゝむのである。

注意

- (一) 兒童の數より鯨の數を出るだけ多くするやうにしなければならぬ。水はあまりに多く入れこおかぬ。

水が多いとつかむのに困難を覚えるのである。

- (二) バケツは、人員の半數とするがよろしい。バケツが少いと、兒童がこれをとるかこんで他の妨害をしたり、或はバケツに割りこもうとして混雑を引き起す。そのため折角バケツまでは早く到着しても、無駄になるやうなことも起る。

- (三) 審判員を一二名、バケツの側においておくやうにする。

- (四) 鯨はこれをゴールまでつかんでこなければならぬ手をすり抜けたらいそいでつかまねばならぬ。そこに面白味も滑稽味も出てくる。

- (五) 鯨の始末は係がする。

提灯競走

方法

- (一) 提灯、マッチ、ローソク。
- (二) 直線コース六七十米位とする。二十米のところ提灯、それより十米の所にマッチとローソクをおく。

- (一) 「用意」の合圖によつて、スタートラインにつかせて、待機の姿勢をとらせる。
- (二) ドンの合圖によつて一齊にスタートせしむる。提

灯をつかみ、ローソクをとつてこれに立て、マッチを以て火をつける。風のあるときにはなかく火がつかない。こゝに要領がある。

- (三) かくて提灯をともし、早くゴールに入るを勝とする。

注意

- (一) 提灯は兒童數より、二つ三つ位は多く用意しておく方がよい。何故かといふと、あやまつて提灯をやくやうなこともあるからである。

- (二) マッチ箱には軸木を五本だけしか入れておかないこの五本を使ひきるとも火がつかなければ棄權といふことになる。

- (三) 一度火はついても、これがゴールに入る前に火が消えては仕方ない。火が消えたら、またマッチの場所にかへつて火をつけて出直す。

- (四) 審判員は先着順に火のついてゐるか否かをたしかめて等位をきめる。

頭運び

準備

- (一) 紅白のお手玉を人員一名に二個宛用意する。これ

は二三回の競技に必要なだけ作つておいた方がよろしい。

- (二) 圓周走路をとる。五六十米ぐらゐを適當とする。

方法

- (一) 兒童は頭上にお手玉を二つおせ、「用意」の合圖にてスタートラインにつく。

- (二) ドンの合圖によつて一齊にスタートを切り、頭上のお手玉の落ちないやうにしてゴールに入るのである。

注意

- (一) この競技は、女兒のみに行はしめるものである。男兒には頭上にお手玉をうまくのせることが出来な

- (二) この競技では目をまつすぐに向け、ために下をみる事が出来ない。故に下に危険なものがあると往々怪我をしたりする。係は充分注意して危険物及び障礙物を除去するやうにしたい。

- (三) また出来るなら圓周走路においては危険が多いから直線走路をとるやうにしたい。

- (四) また兒童同志ぶつかりあはぬやうに、各自に注意させなければならぬ。途中においてお手玉がおちたら

すぐに拾つて頭上にのせる。

あんまさん

準備

(一) 小型の鈴數個、手拭を競技人員の數だけ、竹杖數本、細紐數本を用意しておくこと。

(二) 圓周走路百米ぐらゐが適當である。

方法

(一) 二人を一組として競技させるものである。あんまさんになる者は手拭にて軽く目を被ひ、竹杖を右手に持ち、他の兒童は鈴を持ち、細紐にて相互の足と足をむすびつける。

(二) 「用意」の合圖によつて、二人は並行してスタートラインにつく。

(三) ドンの合圖によつて、スタートする。補助者は鈴を振りながら、あんまさんを導いて行く。

(四) かくて早くゴールに入つた組を以て勝とするのである。

注意

(一) 目は軽く被ふこと。耳までふさがぬやうにしなければならぬ。手拭は出来るだけ清潔なるものを用ひさ

せる。

(一) なほ滑稽味を出すためには、ボール紙でヤカン様のもを作り、これをあたまからかぶらせるやうにする面白。

(二) 紐はなるべく長い方がよい。補助者があまり早く走ると紐をつよく引つばつてあんまさんがころげさうになる。

(三) 競技者が多いと、鈴の音がごつちやになつて、その判別に苦しむ。こゝにも面白味が生じてくる。

名前拾ひ競走

準備

(一) 片假名カードを出来るだけ多く用意すること。少く共四組ぐらゐ、全部で百五十枚位は必要とする。カードはボール紙のやうな紙で作る。

(二) 圓周走路百米ぐらゐ。三十米のところは一ヶ所カードをちらかしておき、更に五十米のところにもまたカードをちらかしておく。

方法

(一) 「用意」によつて、スタートラインにつかしめる。

(二) ドンにて一齊にスタートせしむる。そして、各々

自分の姓名をカードによつて拾はせる。

(一) 最初のところにはさがすカードがないときには、すぐに次の場所に来てカードをさがすやうにする。而してカードを早くあつめてゴールに入つた者から順に並べておく。

(二) 先着順に並ばせ、カードを出させ、姓名を名のらせて、それとカードが合致してゐるかどうかを見る。カードが不足してゐたり、多すぎたり、まちがつたカードだつたりするのは無効となる。

注意

(一) カードは、二十米のところには少く、五十米のところによく散布しておくやうにするがよろしい。ゴールに遠いところであつて疾走するか、ゴールに近いところを集めたがよいか、こゝは兒童の判断力にまかすべきところである。

(二) 兒童の姓名はそれぐちがふから、そのカードの枚數もちがつてくる。カードの枚數がちがふと競技として不公平であるから、前以て兒童の姓名をしらべておき、同一枚數を要するもののみ組合せるやうにすべきである。

(三) 他の兒童の持つてゐるカードを奪ひとつたり、他

の妨害をしたりせぬやうに注意しておく。

(四) カードは厚紙によつて、破れない様なものを選ぶ

はしごくぐり

準備

(一) はしごを二つ用意する。

(二) 圓周走路を三分する二點にはしごをおきこれを強く杭にしぼりつけておく。

方法

(一) 「用意」の合圖によつてスタートラインにつかせる

(二) ドンの合圖にてスタートさせ、順次に二つのはしごの穴をくぐつてゴールに入らせるのである。

注意

(一) はしごの穴はあまり廣くないものゝ方がよろしいはしごくぐりをむづかしくするため、凸坊帽子をかぶらせるやうにすると面白い。

(二) あまりあわてるとはしごにあたまをぶつつけるから注意しておく。

(三) 人員ははしごの穴の數によつてきめることは勿論である。

兎びよんびよん

準備

- (一) スタートラインから1 $\frac{1}{2}$ のところに手拭を散らしておく。
- (二) ゴールから十メートルばかり手前のところへ一線を引き、そこへ兎の耳(白ボール紙でつくる)をならべておく。

方法

- (一) 「用意」でスタートラインにつかせる。
- (二) 「ドン」で駆け出し、素早く手拭を拾つて鉢巻をし耳のあるところまで駆けて行き、耳を二本とつて鉢巻の間へはさむ。はさむと兎になつたのであるから、その線からは兩足を揃へて、びよん／＼はねながらゴールへ入る。

注意

- (一) 手拭を拾つたらすぐ鉢巻をすること。
- (二) 耳は二本つけ、つけたら必らずそこから兩脚を揃へてびよん／＼はねること。若しこの時歩いたり、走つたりすれば駄目とする。
- (三) 耳がおちたら、拾つてまたつけて、はねて行くこと

蟬のから抜け

準備

- (一) ファイルド内のスタートラインから五十メートル位の地點にゴールを作る。
- (二) その中程に土管又は空樽の底を抜いたものを任意の方向にころがしておく。

方法

- (一) 「用意」でスタートラインにつかせる。
- (二) 「ドン」でスタートを切り、途中土管又は空樽の中を四つん這ひになつてくゞり抜け、その四つん這ひの姿勢で即ち四つ足でゴールまで走るのである。
- (三) 先着順を以て等級を決める。

注意

- (一) スタートラインに控へてゐる児童はかゞませて置く
- (二) 空樽の代りに梯子をくゞらせても、輪を使用してもそれは用具の都合で適宜である。
- (三) 空樽の位置はなるべくゴール寄りにしたい。四つ足で走る距離の長いのは児童に無理をさせることになつて不可である。

虫ばし競走

準備

- (一) スタートラインから適當な距離にシャツ又は肌着を置き、それから少し離れたところに衣紋かけを置く。
- (二) 次にゴール近くに、竹竿に張つた細紐を適當な高さに用意して置く。紐の高さは児童が一寸手を伸ばして届く位がよい。

方法

- (一) 「用意」でスタートラインにつく。
- (二) 「ドン」で走り出し、まづシャツ又は肌着を拾ひ上げ、次に衣紋かけを拾ひ、更に走つて竹竿に張つてある紐のところまでシャツ又は肌着を衣紋かけに通し、その衣紋かけを紐にかけてゴールに走り込むのである。
- (三) 先着順により等級を決する。

注意

紐にかけられたシャツ又は肌着が風のためにゆれて落ちないやうに、衣紋かけのかぎを狭くしておくがよい。

テスト競走

準備

友達競走

準備

- (一) ファイルド内に三條の白線を引く。即ちスタートラインから中の線までは二十メートル、それから更に十メートル離れたところに一線を引くのである。そしてこの

方法

- (一) 五十音の假名を十センチメートル平方のボール紙に一字宛書いたものを競技場の適當の場所へ散らして置く
- (二) この外に、假名で動物の名とか又は用具の名とか、玩具の名とかを書いたものを封筒の中に入れ、五十音カードの何メートルか前に置くのである。
- (三) この運動は圓形のトラックで行ふ方がよろしい。

注意

- (一) 合圖があつたら駆け出すと同時に、封筒の散らしてあるところへ行つて一つの封筒を拾ひ、その中の文句を調べて見る。
- (二) 例へば「カラス」と書いてあつたら、五十音文字を散らしてあるところへ行つて、カの子と、ラの子と、スの子のカードを拾つてゴールへ駆け込むのである。
- (三) ゴールへついたら、初めの封筒の紙と拾つて来た五十音文字カードを出して見せる。かくて等位を定める。

第三線に沿ふて小旗を立てる。

(二)前以て全兒童を數組に分けて置き、男女各一名宛をお友達として定めて置くのである。

方法

(一)先づ男兒をスタートラインに、女兒を中央線と第三線との間に整列せしめる。この際特に注意を要するのは夫々お友達となるべき兒童、即ち一組の男女兒が向き合ふやうに整列せしめ、而も衝突混亂を避けるために適當の間隔を保たしめることである。

(二)「ドン」の合圖で男兒はスタートを切つて直走し、女兒の整列線に至つて自分のお友達と手をつなぎ、更に小旗の線まで進み、男女各一本づゝの小旗を持つて歸つて來るのである。

(三)決勝は先着順を以てするは勿論であるが、必らず小旗を一本づつ持つて來ること、必らず手つなぎして來ることを條件とする。

注意

(一)女兒の整列線は、場合によつてはスタートラインから三十メートル即ち小旗のあるところに換へてもよい。

(二)小旗は一組の男女が各一本づつ持つて來るのであるが、或はまた一組で一本だけ持つて來ることにしてもよい。

い。

(三)二人が手つなぎで走るとは簡單のやうであるが、かなり技巧が要る。二人の速力が著しく違へばその爲に却つて走力を減ずることになるし、それかといつてあまりに氣兼ねしてもまづいことになる。二人の呼吸がびつたりと合つて、全力を以て駆けられるやうに工夫と練習を要する。

(四)手つなぎで小旗を持つて走るのであるから、稀には小旗で怪我をしたり、つまづいたりするやうなことがないとも限らない。よく訓練せねばならぬ。

(五)走力が優れてゐても走法がまづければ不利をまねく事になる。努めて直線走法の練習をなさしめねばならぬ。

跳躍轉廻

準備

(一)跳箱(或は平均臺か腰掛)、マット、標旗等を準備する。

(二)直線でなければ面白くないので、運動場の中央で行ふこと。

方法

(一)「用意」でスタートラインに立ち、駆け出しの仕度

をする。

(二)「ドン」の合圖で駆け出し、第一の跳箱又は腰掛を跳び越して、次のマット上で臂立前方轉廻を行ひ、第二の跳箱を跳び越え、又マット上で轉廻をして旗をまはるゝとして駆歩でゴールに入らせるのである。

注意

(一)跳躍と轉廻を行ひつゝ競走するのが目的であるから練習としては跳躍と轉廻を各々別々に練習して、充分活躍が出来るやうになつた上で二つを組合せて行はねばならぬ。

(二)最初から二つを組合せて行ふ場合、萬一各運動が練習不足の時は往々怪我をすることがあるから、餘程注意をして指導せねばならぬ。

(三)跳箱の高さ、及びスタートラインから跳箱及び走路の距離は、兒童の體力によつて定めることを大切とする。

球取り競走

準備

(一)運動場の中央に球取りの場所を設けておく。作り方としては、竹を二本相當の間隔をとつて立て、その頂點に横に一本渡し、それに球を糸でぶら下げておく。

(二)球は紅白二種類にし、木綿の布で作り、中味は紙屑でもボロでもよろしい。糸は普通の木綿糸で結構である。

方法

(一)「同意」でスタートラインに並ばせる。

(二)「ドン」でスタートを切り、球を下げた場所に至り紅白の球を取つて、ゴールに入るのである。

注意

(一)竹に吊り下げた球の高さは、上級學年でジャンプ力の強いものには相當高い方が面白いが、尋常一、二年位では直立して手をあげさせて見て、指先より四、五センチメートル位の高さが適當である。

(二)トラツクに出て半周するなり三分の二周するなりして走る動作を多く加へることを忘れてはならぬ。

一脚競走

準備

(一)手拭を用意する。

(二)距離は兒童の體力に即して考慮することを肝要とする。

方法

(一)「用意」でスタートラインにつく。

(一)「ドン」で駆け出し、ある地点(即ち兒童に適する一脚距離、云ひかへれば足を縛るところから決勝線までの適當距離)に到達すると、そこに並べてある手拭で足首を縛り、こゝから一脚跳でゴールに入るのである。

注意

(一)練習方法としては、一脚で身體の平均を保たせるに役立つ、兩手の振り方を納得せしむることが大切である

(二)趣味的な美的な競技を見せるには、いろ／＼のモールかテープを數本握らして跳ばせるやうにする。

日滿親善

準備

(一)日本と滿洲の國旗と旗竿を一回の競走人員の二倍分を用意して置く。人員數の二倍用意することは競技の進行を敏速にするためには、二回分以上の用具を必要とするからである。

(二)右の用具を、旗竿、日本の國旗、旗竿、滿洲の國旗といふ順に、トラツクの適當の地點に並べて置く。

方法

(一)「用意」でスタートラインにつかせる。

(二)「ドン」で駆け出し、第一の旗竿を拾ひ第二の日本

の國旗の場所へ行き、こゝで旗竿に國旗を縛りつけ肩にかついで第三の旗竿へ行き、こゝで第四の滿洲の國旗をつけてこれも片方の肩にかつぎゴールに入るのである。

(三)先着順により等位を定める。

注意

竿に旗をつけることは二三回練習すれば、簡単に出来るものである。

匍匐競争

準備

(一)直線でも圓周でもよいが、直線の場合はスタートラインもゴールも同一場所にする。

(二)適當の距離に紅白の順に標旗を立てておく。

方法

(一)「用意」でスタートラインにつく。

(二)「ドン」で駆け出し、旗を一周したらその地點から四つ這ひで決勝點へ戻るのである。

注意

若し兎跳びのやうな方法にすれば、旗を一周したその地點から足を縛り、兩手と一足でピョン／＼跳ばせるのも面白。

輪くゞり競走

準備

(一)スタートラインから一定の距離に、紅白の布を巻きつけた輪を十二、三置き、その輪をくゞる範圍を白線を書いて劃しておく。

(二)輪を置くところの距離は、スタートラインから約十メートルか十五メートルが適當である。

方法

(一)「用意」でスタートラインにつかせる。

(二)「ドン」で走り出し、定められた白線内で素早く輪をくゞり、ゴールに入るのである。

注意

(一)輪をくゞるのは頭からでも脚からでもよい。

(二)所定の白線の範圍から輪を持ち出さないこと。

(三)ゴールへの入り方、輪のくゞり方は常々から充分練習しておくがよい。

(四)これはやがて障害物競走などに興味を持つやうになるまでの基本であるから、その點に留意すべきである。

凱旋

準備

(一)兒童を數人(六人位が適當)宛數組に分けておく。

(二)旗竿及び國旗をコースの中途に、兒童數より幾分多く並べておく。

方法

(一)「用意」で第一回の兒童はスタートラインにつく。

(二)「ドン」で走り出し、國旗を旗竿に結びつけてゴールに入る。

(三)審判は正しく國旗を結びつけてあるかどうかを調査して等位を決定するのである。

注意

(一)走るときあまり旗竿を振ると危険であるから、注意させること。

(二)國旗は必ずきちんと結ばせるやうにすること。

日の丸の旗

準備

(一)五十メートル乃至七十メートルの直線走路を作る。

(二)スタートラインから三十メートル位の所に日の丸の旗を立てておき、それより約十メートル位の所に輪を用意しておく。

方法

- (一)「用意」の合圖によつて兒童はスタートラインにつく。
- (二)「ドン」によつて出發し、日の丸の旗を一本引つてぬいて、更に輪をくゞつてゴールに入る。
- (三)ゴールに入ることの遅速によつて等位を定める。

注意

- (一)旗を持つて行くこと、輪をくゞることを忘れてはならない。
- (二)輪をくゞるには旗をおいてくゞつても、持つてくゞつてもよい。練習が充分であるならば、旗を持つてくゞらせる方が面白い。
- (三)旗は全部立てゝおくこと。

小馬と御者

準備

(一)一周五十メートル位の圓周走路を作る。又は直線走路でもよろしい。

(二)兒童を二人宛組ましめ、一人を小馬一人を御者とす

方法

(一)「用意」の合圖によつて小馬は用意されたる褌を腰の附近にかけ、御者はこれを持ち、スタートラインに立つて、出發の用意をする。

(二)「ドン」の合圖によつて小馬はどんでん駈けて行く御者もそれについて行く。

(三)かくして、小馬のゴールに入る遅速によつて勝敗を定める。又は二人が共に入るのを以て定めてもよい。

注意

(一)二人共同の動作であるから、二人の氣分のびつたり合致してゐることが大切である。

(二)小馬は走ることの早い者がよい。

(三)腰につける褌が地に垂れるやうになると足をとられ易く、顛倒する危険があるから、垂れぬやうにせねばならぬ。

(四)褌は帯(又はバンド)にくゞつても、小馬が手に持つやうにしてもよい。

(五)スタートラインにならぶ時は、小馬が前に、御者が後になる。

(六)御者と小馬の位置が逆になつて走るやうなこともあるが、なるべくならば小馬より御者が早くならないがよい。

世界早廻り競走

準備

(一)先づトラックにスタートラインとゴールを引き、その間に第一から第四まで都合四つのステーションを設定する。ステーションは石灰等の太いラインで示しておくこと。

(二)全兒童を數名宛數組に分つておく。

方法

(一)「用意」の合圖によつて第一組はスタートラインに立つ。

(二)「ドン」にて出發する。出發と同時に両手をひろげ飛行機の恰好をして走る。そして第一ステーションにいたたら、兒童は両手を上舉したまゝの姿勢で自轉してしやがみ、又其處より両手を側舉して飛行機の如く走り、第二のステーションに進む、又其處で前の如く自轉し、第三、第四と進み、後ゴールに入る。

(三)先着順により一、二、三等と定める。

注意

(一)ステーションでは自轉するだけで、しやがまなくともよろしい。

(二)これは飛行機にかたどつたものであるから勇ましくすること。

田植

準備

(一)スタートラインの前方二十メートルの所に一線を引き、標旗を二本立てる。これは田のある所を示すものであるから、適當の距離をとつて立てること。

(二)兒童を數人宛數組に分ち、整頓線に競技順に並べておく。

(三)各生に苗(ボール紙で作り、綠色で美しく彩色しておく)を十本宛與へ、第一回生には簀と笠をつけさせておく。

方法

(一)「用意」の合圖によつて第一回生は、スタートラインに立つ。

(二)「ドン」の合圖にて一齊に走り出し、標旗の所へ行き、苗を並べる。そして一散にゴールへ駈け込むのである。

(三)ゴールに歸着することの遅速によつて、それ〴〵等位を定める。

注意

- (一) 競技を敏速ならしめるために簀と笠は、前の者が演技する間に次の者はその準備をして整頓線で待つやうにする。
- (二) 走る距離は、児童の體力に即して、適宜に考慮すること。

二種 競技

準備

- (一) この競技はフィールドを使つてもやれるし、トラウクでも行はれるものである。
- (二) スタートラインから約三十メートル乃至四十メートルのところ、到着線を引き、更に三十メートル乃至四十メートルのところにゴールのテープを張つておく。

方法

- (一) 先づ第一回生を片脚でスタートラインに立たせる。(これは、左足又は右足の何れか自分の都合のよい方を後方に曲げて、左足ならば右手で持ち、右足ならば左手で持つて片足で立つのである)
- (二) 「始め」の合圖によつて、片脚で中央到着線まで前進し、到着線からゴールまでは「小鳥」ですゝむのである。

る。(小鳥は、左右の両手を後方の膝のところ、組み合わせると出来る)

注意

- (一) 片脚で進む際一競技の終るまでは、絶対に途中で足をかへることを禁ぜねばならぬ。
- (二) 小鳥は、両手を膝の後方アキレス筋の上で組合せるので、お尻の上などで組み合わせるやうな事をせぬやうに注意せねばならぬ。
- (三) 小鳥は前方がよく見えないから、ゴールの方向を誤ることがある。この點にも注意を與へねばならぬ。
- (四) ゴールに入らぬ前に手を離したものは無効とするか或はその場で直ちに組ませるやうにするがよい。

數合せ競争

準備

- (一) スタートラインから十メートル邊の所に大カードを十本立て、更にその前方二十メートルの邊から十メートルに亘り小カードを三十本ほど立てる。この地點から更に十メートル隔て、ゴールをつくる。即ちスタートラインとゴールは五十メートルを離して引くのである。
- (二) カードの大きさであるが、これは大カードは二十セ

ンチに十センチ、小カードは十センチに五センチ位の大きさにし、竹片を以てこれにはさみ、これを地上に立てることにする。

(三) カードには言ふまでもなく豫め數字を記入して置く。大のカードには最小5から最大20位までの數を記入し、小のカードには1から10までの數を記しておくのである

方法

- (一) 児童は一組十人位の割合とし、スタートラインにつかせる。
- (二) 「ドン」の合圖と同時に一齊に駆け出し、先づ任意の大カードを一枚抜き取つて、駆けながらそのカードの數を読む。そして小カードの立つてゐる所まで達して、その二枚又は三枚で丁度自分の持つてゐる大カードの數になるやうに小カードを抜き集めて、早くゴールに入るのである。
- (三) ゴールでは到着順に児童を並べ、各自の持参せるカードの數字を検べ、大カードの數と小カードの合計が一致してゐる者の中早いものから等位を決定する。

注意

(一) 20以下の數の分解結合が正確迅速に出来て、而も走力の勝れてゐる児童が勝者となる。但しカードの散在と

いふ條件が加はるために、更に偶然的事情が伴ふので、結果の豫想がつかないところに面白味がある。

(二) 數はなるべく簡單なものに止め、大カードの數と小カードの數との關係もなるべく容易に結合し得る程度のもので選ぶがよい。

(三) 小カード二枚以上で大カードの數と一致するやうにカードを選定することを原則とするが、小カード一枚で大カードの數と一致する場合をも許容することにしてもよい。要は児童の程度に應じて適宜規定するがよい。

(四) カードを支へる竹は、數を早く見つけるに好都合であるばかりでなく、一般觀衆からもよろこばれるといふ効果はあるが、轉倒して竹に觸れて怪我でもすると困るから、都合によつては竹を廢してカードを地面に散らしてもよい。

收穫競争

準備

- (一) スタートラインの前方に一線を引き、藁の束を並べておく。
- (二) 児童を數組に分ち、第一組には適度の長さの棒と繩二本を與へておく。

方法

(一)「用意」の合圖によつて第一組はスタートラインにつく。

(二)「ドン」にて出發し、藁の並べてある地點に至り、二本の繩にて藁束を結びて二束とし、棒の兩端につけてかつぎ歸る。

(三)先着順により一、二、三等と順位を定める。

注意

(一)棒を持ち運ぶ際危険なことのないやう注意させる。

(二)藁は繩で結ばずとも、直ちに棒につけられるやうにしておいてもよい。

(三)藁までの距離は兒童の體力如何に即すること。

龍の昇天争ひ

準備

(一)肋木の二十米前に一線を引いて、こゝをスタートライン及びゴールとする。

(二)兒童を若干組に分ち、整頓線に整列せしめておく。

方法

(一)「用意」の合圖によつて第一組はスタートラインにつく。

(二)「ドン」によつて一齊に走り出し、肋木を登つて頂上に手を觸れ、そのまま降りてゴールに歸る。

(三)ゴールに歸ることの遅速によつてそれぞれ順位を定める。

注意

(一)肋木の登り降りには危険のないやうに充分注意せしめること。

(二)肋木に登つたら、必ず頂上に手を觸れて來ること。

(三)目籠か何か被らしめると、一層面白い。

海の幸山の幸

準備

(一)スタートラインの前方に一線を引き、貝、鯛、柿、芋(いづれもボール紙で平面のものを作る)などを並べておく。

(二)兒童を若干組に分ち、第一組には手籠を持たせておく。

方法

(一)「用意」の合圖によつて第一組はスタートラインに立つ。

(二)「ドン」で走り出し、海の幸、山の幸の並べてある

地點に至り、一つ宛籠に入れて持ちかへる。

(三)スタートラインにかへることの遅速によつて、それ

注意

(一)必ず一つ宛持ちかへらねば、無効とする。

(二)海の幸、山の幸は、二メートル離れて平行線を引きその中に並べておいてもよい。

(三)手籠は市場にある果物籠を利用するのであるが、若しその古いのがない場合は、ザルにても差支ない。

旗立て競走

準備

(一)六十メートル距てスタートライン及びゴールを引き、その間を十五メートルの等分距離として、第一より第三線まで引いておく。

(二)兒童を數組に分ち、第一組には小旗を六本宛持たせておく。

方法

(一)「用意」によつて第一組は小旗を持つてスタートラインに立つ。

(二)「ドン」にて駈け出し、手に持つてゐる小旗を第一

線に二本、第二線に二本、第三線に二本と二本宛立て、

そしてゴールに入る。

注意

(一)一線には決して二本以上立てはならない。

(二)若し立てた旗が倒れた場合は、引返して立て直すこと。

(三)競技補助兒童を各線のとこりに配置し、旗の立て方の注意を行はしめるやうにする。

ラヂオ競争

準備

(一)兒童を身長順によつて、若干組に分けておく。

(二)トラツクの中途に卓をおき、その上にラヂオの模型をおく。また別の卓上にはラヂオ版新聞紙若干をおく。

方法

(一)「用意」の合圖によつて第一組はスタートラインに立つ。

(二)「ドン」によつて駈け出す。ラヂオの前ではこれを聴くやうな身振をなし、次の卓のところに到つてその卓上のラヂオ版新聞紙を各一枚取つてゴールに入る。

(三)ゴールに入ることの速速によつて等位を定める。

注意

(一)ラチオの模型はボール紙等で共同製作するやうにする。

(二)ラチオを聴く恰好は、右手の掌を前向きにして右耳にあてるやうな様子をする面白。

犬橋競争

準備

(一)先ブスタートラインを引き、その前方の適度のところにゴールを引いておく。

(二)児童を数組に分ち、第一組には二メートル位の紐をつけた小型の乳母車、或は玩具の乳母車を與へておく。

方法

(一)「用意」の合圖によつて第一組はスタートラインにつき、乳母車の紐の端を腰に結びつけ、四つ這ひになつてスタートの用意をする。

(二)「ドン」で四つ這ひのままスタートし、乳母車を曳きゴールに入る。

(三)ゴールに入ることの速速によつてそれ／＼等位を定める。

注意

(一)競争距離は児童の体力の程度によつて加減すること
(二)これは乳母車に限つたことではない。この外適當のものを代用すること。

養蠶競争

準備

(一)先ブスタートラインを引き、その適當のところに條桑棚を作つておく。

(二)児童を数組に分ち、それ／＼一枝づゝの桑を與へておく。

方法

(一)「用意」で第一組は桑枝を持つてスタートラインに立つ。

(二)「ドン」で出發し條桑棚に至り桑をそなへて歸る。

注意

(一)本競技は養蠶の知識と産業的勞作精神を陶冶するものである。

(二)若し桑の枝が得られない場合は、類似の草本又は樹枝を用意したい。長さは五十釐位がよろしい。又、手工

と連絡して桑枝を模造することも興味がある。

奴風競走

準備

(一)五十メートルを距て、二線を引き、一線をスタートラインとし一線をゴールとする。

(二)児童を二人宛組ましめ、一人を奴風とし、一人を引き手とする。

方法

(一)「用意」の合圖によつてそれ／＼スタートラインにつき、一人は奴風に綱をつけて引く姿勢をとる。

(二)「始め」の合圖によつて奴風を引いて駆け出し、一散にゴールに入る。

(三)早くゴールに入つた組より一、二、三等と順位を定める。

注意

(一)奴風となる児童は両手を左右水平に擧げ、反身となつて奴風の恰好をすること。

(二)綱は常にびんと張つておかねばならない。

(三)若し綱が解けたら直ちに結び直して競技を續行すること。

柿結び

準備

(一)スタートラインとゴールとの中程に、適當な枝振り

の樹木を立て、おく。

(二)児童を数組に分ち、それ／＼柿(ボール紙で平面の形のものを作り、それに細糸をつけておく)を二箇づゝ與へておく。

方法

(一)「用意」の合圖によつて第一組はスタートラインにつく。

(二)「ドン」で走り出し樹木の下に至り、柿を結びつけてゴールに入る。

(三)ゴールへの到着順により一、二、三等と順位を定める。

注意

(一)柿は容易に結べるやうに細糸の部分長く作つておくこと。又クレオンで柿らしく着色しておくに興味的で美しい。

(二)樹木は下枝の多いのを選び、適當な高さにしておくこと。

ホ ッ プ

準備

- (一) 別に準備物はいらぬ。
- (二) 圓周走路六十八米とする。最初の四十米を走らせ約八米のホツプライン、更に最後の二十米を走らせる。

方法

- (一) ドンの合圖によつて、スタートさせる。ホツプラインに達したとき、片足によつてホツプしながら八米をとんで行く。
- (二) 而してまた最後の二十米を走つてゴールに入らせる。

注意

- (一) ホツプライン八米は必ず片足によつてとんで行かせるやうにすること。
- (二) このホツプラインのところには、係が一名立つて審判してゐなければならぬ。
- (三) 一競技中には、定めた片足を中途でかへてはならぬ。
- (四) ルールに反したものは先着しても無効となる。

お手玉拾ひ

準備

- (一) お手玉を競技の二回分だけ用意する。
- (二) 圓周走路六十米ぐらゐ。六十米を等分の距離にし第一、二、三、四線まで引き、その線にお手玉をちらしておく。

方法

- (一) 「用意」の合圖によつてスタートラインにつかせる
- (二) ドンの合圖で一齊にスタートする。そして第一線のお手玉を拾ひ、第二線のお手玉を拾ひ、合計四つのお手玉をひろつてゴールに入るのである。
- (三) お手玉の色は四つともちがふものとし、同じ色のお手玉を二つもつてきた者は無効とする。

注意

- (一) 一度おとした玉をその場で拾ふのはよいが、これを次の線上で二つ拾ふことにする方法は無効とする。また一つの線上で二つ又は三つ一度につかむことも無効とする。
- (二) お手玉は各線のごつちやにしてちらしておく。兒童は色の種別を知つておき、第一線で赤を拾つたら第

單脚競走

準備

- (一) 二線で黄、第三線で青のお手玉とふやうに、一線々々上でちがつたお手玉をもつて行く。
- (二) 審判員はよくみはつておる。

方法

- (一) 兒童各自に手拭にて、片足を折りまげてむすばしむる。「用意」の合圖によつてスタートラインにつかせる。
- (二) ドンの合圖によつて一齊に單脚競走をはじめめる。

注意

- (一) 早くゴールに入つた者を以て勝とする。
- (二) どちらの足をくゝるか、兒童の自由にまかせ左右何れとも、その得意の方を行はせるやうにする。
- (三) 途中で手拭が抜けないうやうに、しつかとむすばせておく。

團體競技

爆彈三勇士

準備

- (一) 紅白の標旗一本宛、三米ばかりの竹を四本ばかり用意する。
- (二) 兒童を紅白二組に分け、各組を三列横隊に整列させる。各組の整頓線から三米はなれてスタート線を引き、更にそれより五十米前方に標旗を立てる。旗と旗とは適當になしておくこと。

方法

- (一) 紅白の先頭部隊に竹を持たせる。これを爆彈筒とみまます。これは三名で小わきに抱えこむやうにする。

る。

- (一) 「用意」の合圖によつてスタートラインにつく。と次の三名は先頭生のもとの位置についておく。
- (二) ドンの合圖によつてスタートさせる。そして前方の標旗をまはつてゴールインさせるのである。
- (三) このリレーをつゞけて、何れか早く終つた方を勝とするのである。

注意

- (一) この爆弾筒は三人共決して手をはなしてはならぬ。標旗をまはるときには、手をはなし易いから注意する。
- (二) 次番の者の走り出しは、先の組のものがスタートラインをふんでからにしなければならぬ。整列線のみだれぬやうに、教師は注意を與へることを忘れてはならぬ。

繩とび (其の一)

準備

- (一) 麻製の綱二本、紅白の旗一本宛。
- (二) 紅白の二組に分け、各組を一行横隊又は縦隊に列べ、兩組の先頭生に綱をわたしておく。各組の五歩前

にスタートラインを引き、これより三十米の前方に標旗を立てる。

方法

- (一) 「用意」の合圖によつて、各組の先頭生は綱を持つてスタートラインにつく。
- (二) ドン又は笛の合圖によつて、綱をまはして跳びながら、標旗を右からまはつてスタートラインにかへる。
- (三) 二番生は綱をすばやくうけると、これをまはしながら跳び、前同様にしてかへつてくる。順次にかやうにして早く終つた方の組を勝とする。

注意

- (一) 綱の長さは兒童の身長によつて適當のものを選ばなければならぬ。あとに行くにしたがつて綱の長さの短いものに依つてもよろしい。
- (二) 綱をうけとつたらすぐにスタートするやうにしなければならぬ。
- (三) 標旗をまはるときに注意を要する。あまり近くまはらうとすると、綱がたるんで失敗するから、少し遠目に全速力でまはるやうにしたがよろしい。

繩とび (其の二)

準備

- (一) 麻製の綱二本、紅白の旗一本宛。バトン二本。
- (二) 兒童を紅白二組に分ける。各組を一行横隊又は縦隊に整列させ、兩組の先頭生にバトンを渡しておく。
- (三) 各組の二米前にスタートラインを引く。更にその前方二十米のところに二人の兒童に綱を持たせて立たせる。
- (四) 更に十米はなれたところに標旗を立てる。

方法

- (一) 「用意」の合圖で先頭生はバトンを持つてスタートラインにつく。
- (二) 「はじめ」の合圖によつて、綱を持った兒童はこれを回轉しはじめる。と、先頭生はすぐに走り出し、綱の中に入つて一回跳躍して通り抜け、標旗をまはつてスタートラインにかへり、バトンを次生にわたす。
- (三) バトンをうけた次のものは前のもの同様に繰返して、バトンを更に次のものにわたす。このやうに早く終つた組の方を勝とする。

注意

- (一) 一兒が綱を通り抜けて次の者が綱を跳ぶまでには相當の餘裕があるから、綱をまはす手を止めさせるやうにする。その方が疲れは少くしてすむ。また、廻し方の如何は味方の勝敗に影響するものであるから、つとめて巧みにまはさねばならぬ。
- (二) 綱を跳びそこねた場合には、何回でもやり通すまで跳ばせる。
- (三) 綱とびに上達してゐる兒童の場合には、二人を以て一伍とし、連手させて行はせる方法も面白い。
- (四) バトンはなるべく短いものがよい。
- (五) 標旗をまはらずに、直ちにスタートラインにかへるやうにしてもよい。そのときには、廻し手は止めずに綱をまはさねばならない。

鳥網かぶせ

準備

- (一) 直径八十センチぐらゐの紅白の輪を五個用意する竹製の輪に紅白の布を巻く。
- (二) 幅十五米、長さ三十米に區劃し、その中央に線を引き二分する。
- (三) 兒童を紅白二組に分け、兩組から五人を選び出し

て獵師とする。獵師には輪を渡しておく。而して他の者は鳥となし、競技場に入れ、獵師五人は敵陣地に入つて行く。

方法

- (一) 「はじめ」の合圖によつて、敵の陣地内にある獵師は、輪を両手に持ちて追ひまはし、これをかぶせる。即ち鳥に網をかぶせるのである。
- (二) 逃げ手のものは、輪をかぶせられないやうにと競技場内をあちらこちらに逃げまはる。
- (三) このやうにして一定の時間の経過した後競技を中止させ、兩組の網にかゝつた鳥即ち兒童數をくらべてその少い方を以て勝とするのである。

注意

- (一) 獵師になる者の數は、競技人員の多少によつて加減するやうにしなければならぬ。その競技場の廣狭についても同様のものである。
- (二) 輪をかぶせるのは、投げたり鳥を捕へてかぶせたりしてはならぬ。鳥の油斷をみて、また追ひまはしてそのうしろからかぶせるのである。
- (三) 輪があたまの上に来たからとて、これを手ではらひのけたり、また獵師をつきとばしたり、亂暴なこと

棍棒と棍棒との間を縫ふて前進し、最前方の棍棒をまはつて、更にこれを縫ふてスタートラインにかへつてくる。

- (三) 先頭生がかへりついたら、次番の者はスタートに立つておつてバトンをうけとり、前者と同様にして、更に第三の者にバトンをわたす。このやうにして、早く終つた方の組を勝とするのである。

注意

- (一) 棍棒が倒れたときには、倒したものがこれを立て、行かなければならぬ。それだけ走る上において他の組におくれることとなる。
- (二) 兒童の體力及びこの競技に對する熟練度によつてその距離を按配し、棍棒間の距離を按配することを大切とする。慣れた兒童に對しては、棍棒間の間隔をすつとせまくしてもよいし、不慣れの兒童に對してはその間隔を廣くさすやうにするのである。

トンネル

準備

- (一) バスケットボールを數個、これは組分けによつてボールの數をきめる。この場合、ボールは同種のもの

をして逃げたりしてはならぬ。また輪をかぶせられたまゝ走つたり、急に引つぱつたりするのは危険だから禁じねばならぬ。

- (四) 輪は肩から下に充分にかゝつたものでなければ無効である。あたまにかゝつただけならすり抜けて差支ない。

棍棒千鳥

準備

- (一) 各組に棍棒八本宛、バトン二本を用意する。各組を一行横隊として整頓線に整列させる。
- (二) 整頓線から二三歩前にスタートラインを引く。そのスタートラインから三米はなれて一本の棍棒をおく、それから更に八十センチづつはなれて他の七本の棍棒をおきならべる。
- (三) 組と組とは大體三米以上はなれさせるやうにしておくがよい。

方法

- (一) 「用意」の合圖によつて、先頭生はバトンを持つてスタートラインにつく。
- (二) 「はじめ」の合圖によつて、先頭生はスタートし、

でなければならぬ。

- (二) 兒童を幾組かに分け、各組を一行縦隊にならべ、各兒は脚を側に開き、一米の間隔をとる。
- (三) 一組の人員は二十名乃至二十五名ぐらゐが面白い。而して各組の前方と後方には、丁度その組列の長さだけの距離をへだつて標旗を立てておく。

方法

- (一) 「用意」の合圖によつて、一組にボールを一つづつ先頭生にわたす。
- (二) 「はじめ」の合圖により、先頭生はボールを自分の股下から列生の股下をくぐるやうに、力一杯後方にころがす。
- (三) 途中でボールが股下から脱けて出るやうな場合には、すばやく一兒がボールを止め、更に後方につよくころがす。かくてボールが最後尾のものに達したら、そのものはボールを抱きて後方の旗をまはり、更に組列の側を走り、先頭の旗をまはつて先頭につき、前のやうにボールを後方にころがす。
- (四) このやうにして後尾の者は先頭に行き、順々にして先頭生がもとの如く、先頭に立ちたる時、この競技を終る。而して早さを以て等位をきめるのである。

注意

- (一) ボールが股の下を脱け出て他の組の方にころげたとき、他の組のものはこれに妨害を加へぬやうにしなければならぬ。
- (二) 旗をまはるときには、旗を倒さぬやうにすること

追入れ

準備

- (一) 頃合の反古籠二つ。外側に紙を貼つてない、中方のみえるものでなければならぬ。紅白の毬を百位用意する。
- (二) 紅白の二組に分け、紅白の鉢巻をさせる。
- (三) 直径二十五米ぐらゐの圓を描き、紅白の毬を圓内にちらしておく。

方法

- (一) 紅白の二組の中でそれ／＼體力の旺盛な兒童一人宛を鬼として選び出す。鬼は反古籠を背負ふ。
- (二) 紅白兩組の者は、圓内にごつちやにちらかる。
- (三) 「用意」の合圖によつて、各兒はそれぞれ紅白の毬を一つづつ拾ふ。鬼は逃げ出すかまへをとる。
- (四) 「はじめ」の合圖によつて、鬼は圓内をぐる／＼ま

れは數には入らない。敵方の毬だけを數へる。

投入れボール

準備

- (一) 紅白のボールを兒童數の二倍だけ用意する。籠を二個。
- (二) スタートラインを引き、その前方二十米のところに圓形を描いて、その圓内にボールをちらしておく。紅組の方の圓内には紅のボール、白組の方の圓内には白のボールを入れるのである。
- (三) なおスタートラインの後方十米のところに籠をおいておく。この場合兒童數の多いときには、籠の數を三つとしてもよろしい。
- (四) 兒童を紅白二組に分け、各組をスタートライン上に整列させる。

方法

- (一) 「用意」の合圖によつて各組兒童はスタートラインに整列し、スタートの用意をする。
- (二) 「はじめ」の合圖によつて全部の兒童は走り出し、前方の圓内のボールを一個づつ持つてスタートラインにかへり、こゝより後方の籠に向つてボールを投げ入

はつて逃げ出す。紅組のものは紅毬をひろつて白の鬼の籠めがけて毬を投げ入れる。白組のものは、白の毬を拾つて紅鬼の反古籠めがけて投げ入れる。かくしてぐる／＼まはりをはじめぬ。

(五) 一定の時間がきたら競技を止める。そして籠の中の毬を數へ、その多い方、即ち多く入れられた方を負とする。

注意

- (一) 鬼は圓の外に逃げ出すことは出来ない。鬼は非常に責任が重いので可なり疲れる。故に競技の時間を出來るだけ短かくするか、或は鬼の數を二三人位にする。
- (二) 鬼をつかまえて毬を入れることは出来ない。必ず追ひながら投げ入れるのである。故に鬼はたえず方向轉換をやるやうにしなければならぬ。
- (三) 毬を數へるときには、鬼が一つ一つ毬をとり出してこれを上に高く放り投げると、全兒は一つ二つと聲を和して算へるやうにしたい。
- (四) 毬が圓外にとび出した場合、運動係はこれを拾つて圓内に入れてやる。
- (五) 若し白組の鬼の籠に白の毬の入つてゐるとき、こ

れる。投げ入れたら、更に直ちに圓内のボールを一個持つてきて、後方の籠に投げ入れるのである。

(三) このやうにして早く多くのボールを籠の中に入れてた方を勝とする。

注意

- (一) スタートラインから後方の籠までの距離は適宜に斟酌することを肝要とする。またボールが小さければ三米位の距離が妥當であらう。
- (二) ボールの數は紅白兩組に等しくしなければならぬ公平を缺くことはよろしくない。ボールの數は、兒童數の二倍でも三倍でもよろしい。なるべくボールの數の多い方が面白い。
- (三) ボールは必ず一回に一個づつ持ち來らせる。一度に三四個も一人でつかむことは禁じなければならぬ。
- (四) ボールを籠に入れるときには、スタートラインから出てはならぬ。ボールが籠から出てもこれを拾つて投げ入れ直すことは出來ぬ。
- (五) 籠は動揺したりころんだりしないやうに、杭に打ちつけておくことを大切とする。
- (六) 「止め」の合圖があれば、兒童は直ちに投げることを止めて、スタートラインに整列しなければならぬ。

(七) ボールを持ちこぶとき、相互に衝突しないやうに注意させなければならぬ。あわててゐるから、よく衝突して危険に陥ることもある。

(八) 籠の中に入ったボールを敷へるときには、ボールを一つ一つ高く投げ上げ、児童全體が一つ二つと聲を和して大聲で唱するやうにしたい。尤も敵方のボールを敷へるときにも唱へるのである。

禱うけ

準備

(一) 組毎に長さ約五十センチぐらゐの棒三本宛を用意する。尙各組に禱一本宛を用意する。

(二) 全兒を適當に組分けする。一組十五人ぐらゐが適當である。

(三) 整頓線を引き、これより三米はなれてスタートラインを引き、スタートラインから三四十米の地點に標旗四本を立てておく。

(四) 各組は整頓線に縦隊を作り、三米をはなれてならぶ。

方法

(一) 「用意」の合圖によつて、先頭生は棒のさきに禱を

かけてスタートラインにつく。二番生は棒を持つて用意しておく。

(二) 「はじめ」又はドンによつて、先頭生はスタートする。而して禱をおとさぬやうにして標旗をまはりスタートラインにかへる。と二番生は禱をうけとり、前のやうにして次の者に渡す。すんだものは列の後尾につく、このやうにして早くもとの隊形にかへる組を以て勝とするのである。

注意

(一) この棒はそのすべりをよくするために蠟をぬるか或は青竹を使用するがよい。女兒の場合には禱を用ひるが、男兒のときには帽子を用ひる。帽子の方が持ちこびにむづかしく面白い。

(二) 禱乃至帽子には一切手をふれてはならぬ。途中で落したときには、棒のさきでこれを拾ひとるやうにする。また次の者にわたすときにも、棒から棒にうけわたすのであつて、決して手を用ひてはならぬのである。

凸坊柿おとし

準備

ことである。その取扱に注意させないと危険である。

(二) 風船は紐を長くして、なるべく低くつるしておくことである。あまり高いとつきにくい。またこゝには審判員をおいてみはらさせておく。中には帽子のさきで破るために、風船の破れたかどうかがよく分らぬものもある。この場合には、すぐに知らしてやるやうにする。勿論児童は、風船に手をふれて破つてはならぬ手は一切風船にふれることは出来ぬ。

(三) バトンをもたせるやうにしてもよろしい。

(四) 凸坊帽子には各組分けによつて色彩の違ふものをかぶらせるやうにするがよろしい。

(五) 風船の不足をきたしたときには、係のものがすぐこれを補充するやうに用意しておくこと。

棍棒ならべ

準備

(一) 棍棒を児童数だけ用意しておく。紅白の標旗を一本宛、各組生に紅白の帽子をかぶせる。

(二) 兒童を紅白二組に分け、整頓線上に二米をはなれて整列させる。その後方一米のところ到最后の整頓線を引いておく。而して整頓線の前方適當のところに棍

(一) 凸坊の三角帽子。ボール紙を圓錐形に縫合はしたももの。凸坊帽子には紐をつけて顎のところで結ぶやうにする。その尖端には針を短く出しておく。凸坊帽子は一組に三つぐらゐづつ用意する。

(二) 周圓走路をとる。中央の地點に竹を兩側に二本立て、その上に竹竿をわたし、これに風船玉を出来るだけ多くぶら下げておく。

(三) 兒童を幾組かに分け、スタートラインに縦隊を作つてならべておく。

方法

(一) 「用意」の合圖によつて、先頭生は凸坊帽子をかぶつてスタートラインにつく二番生も凸坊帽子をかぶつて用意しておく。

(二) 「はじめ」又はドンの合圖によつて、一齊にスタートする。而して風船のところに至つて、これを帽子のさきの針でつく。かくて針のさきで風船を破つたものはゴールに入る。と、二番生のもものがスタートし、前同様にする。このやうにして早く終つた方を勝とするのである。

注意

(一) 凸坊帽子のさきの針は、なるべく短く出しておく

棒を集めておき、そこより三十米の地點に標旗を立て、それから棍棒を並べるところを、標旗から一米ばかり整頓線に近い方に向つて縦に線を引いておく。

方法

「はじめ」の合圖によつて、先頭生ははしり出し、前方の棍棒を一本つかんで旗をまはり、縦に引いてある線上に棍棒を立てもとのところにかへる。と、二番生がすぐに走り出し、前同様にする。すんだものは最後の整頓線に並ぶ。かくしてこゝにもとの隊形を早く作り終つた方を以て勝とするのである。

注意

- (一) 棍棒が倒れたらすぐに直してくるやうにする。
- (二) 縦に引く線はなるべく短かく引くこと。而してこの線上にすべての棍棒をならべるやうにする。すると棍棒と棍棒とを密接させてならべねばならぬことゝなり、そこにならべ方もむづかしくなる。あまりあわてると、密接してゐるために棍棒が倒れ、それが將棋倒しとなる事もある。それで、早く廻ることよりも落付いて倒さぬ様に棍棒を並べる事を旨とさせるのである。

ボール投げ

準備

紅白二組に分け、各組を二列横隊にし、両手間隔とし、偶數生を二間位前進せしめ、「廻れ右」をさせて相對向させる。而してフットボール一個づつを各一番生に持たせておくのである。

方法

- (一) 教師の合圖によつて、全兒は開脚となり、一番生は二番生をめぐり強からぬやうにボールを投げわたす。と、二番生はこれを地におとさぬやうに両手を以てうけとり、次の三番生にわたす。
- (二) このやうにして順々にボールを投げ渡し、最終生に至ればそれを逆に前者に投げわたす。而して早くボールの一番生にわたつた方を勝とするのである。一番生はボールを受けとつたならば之を高く投げ上ぐる。

注意

- (一) 若しボールを落した時には、すぐに拾ひとつて前者に渡し、改めてうけとつて次の者に渡すやうにする。
- (二) ボールが届かぬときには、少しぐらゐはその位置をはなれてうけとるやうにしてもよろしい。若しその位置をはなれたときには、その位置まで歸りついてから、次の者にわたすやうにしなければならぬ。

大波小波

準備

- (一) スタートラインより十五メートルの位置に、二人の兒童に繩跳用の繩を一本持たせて置き、更に十五メートル先に同様二人の兒童に繩を持たせて置く。
- (二) 兒童を紅白に分ちスタートラインに縦隊につかせ各組の先頭生にはその組の手旗を両手に一本づゝ持たせて置く。

方法

- (一) 開始の合圖で繩を持った二人の兒童は、一組は左右に振り、他の一組は大きく廻し始める。
- (二) と同時にスタートラインを出た兒童は、両手に手旗を持った儘、先づ第一の小波を跳び越え、第二の大波を跳び越えて、再び第二の大波及び第一の小波を越えて次の兒童に手旗を渡し、組の最後につく。
- (三) 手旗を受けた兒童は、前と同様にして走り歸り、かくして早く終つた組を勝と定める。

ロープ・スキップリレー

準備

- (一) 運動場の一端に一線を設けて整頓線とし、約三メートル離れて整頓線に平行にスタートラインを引き、スタートラインの前方約二十メートルの地點に旗を立て、引返し點とする。
- (二) 全生を幾つかの組に分け、各組に一本の綱を渡して置く。
- (三) 組と組との距離は約四メートルとする。

方法

- (一) 「用意」の合圖によつて各組の先頭生はスタートラインに立つ。
- (二) 「始め」の合圖によつて綱を廻して跳びながら出發する。二番生は先頭生が出發したら、直ちにスタートラインにつく。先頭生は前方の旗を廻つてスタートラインに歸り、綱を二番生に渡し、列の後尾につく。
- (三) かくして順次に同じ方法を繰り返して、最後の者がスタートラインに歸ることの遅速によつて勝敗を定める。

注意

- (一) 兒童の程度によつて走距離を加減すること。
- (二) 綱を引つかけた場合は、前進することなく、再び綱を廻して跳び始めること。
- (三) 綱は軽いものより、やゝ重い方が跳ぶには都合がよい。

す。綱の長さは兒童の身長に即し、適當にきめさせるがよす。
(四)綱は各組に一本宛としたが、都合によつては二本とし、前の兒童がスタートラインについたら、直ちに次の兒童が出發するやうにしてもよい。

龜子綱引

準備

- (一)フィールドの中央に決勝線を引いて置く。
- (二)この決勝線をはさみ、兒童を紅白二組に分ち、向ひあつて一列縦隊に並ばせる。
- (三)各組の先頭生の間に、五メートル位の強い綱を置く
- (四)紅白二組を背後向させ、各組の間におかれた綱を、最終兒童の腰にしつかり結びつける。

方法

- (一)「用意」の合圖によつて、紅白各組の兒童は、自分の前のもゝ腰にしつかと取りつく。
- (二)「始め」の合圖と共に紅白各組は、一齊に勢一杯力を揃へて前進し、引つ張り合ふのである。かくて、何れかの組の最後の者が決勝線を越へるまで引き取られたならば、その方が負けとなる。

注意

- (一)この競技には絶對タイムなどを許さない。
- (二)なるべく綱引の要領で、元氣よく聲を出して、力を揃へて引かじめねばならぬ。

長頭騎馬

準備

- (一)先づスタートラインを引き、その前方十五メートルの所にスタートラインに平行に竹門を作つておく。竹門の高さは適當にする。
- (二)兒童を紅白の二組に分ち、それ〴〵整列線に並べておく。そして各組とも四人一組として、騎馬の組を幾組かつくる。四人の中で最も體重の軽い背の低い者に長帽を被らせる。これを騎手とする。

方法

- (一)「用意」の合圖によつて、各組の第一組は騎馬を作り騎馬せる者(騎手)は手旗を持ち、スタートラインについて出發の用意をする。
- (二)「ドン」にて出發し、前方にある竹門の下を騎馬のまゝ抜けて列に歸る。さうして手旗を次の組の騎手に渡す
- (三)かくして早く済んだ組を勝とする。

注意

- (一)竹門の高さは、兒童の中生の高さを標準とするがよす。騎手が稍しやがむやうにせねば抜け得ない程度でなくと面白くない。
- (二)痛快な點は、馬がしやがみ方が悪いと、騎手が抜けられないことである。馬が途中で崩れたら、また組みかへることにしておく。
- (三)列生は整列線にしやがみ、競技する兒童だけがスタートラインに立ち騎馬して待つこと。
- (四)馬の前列の者は鉢巻をすること。
- (五)整列線とスタートラインとの間は、約二メートル離しておくこと。
- (六)スタートラインから竹門までは十五メートルとしたが、兒童の程度によつて加減してよろしい。

かぶと取り

準備

- (一)兒童を紅白の二組に分ち、それ〴〵かぶと(紅組は紅のかぶと、白組は白のかぶと)を被らしめる。約五メートルの間隔をおいて、それ〴〵横隊に對向して並ばしめる。

注意

- (一)各組から等距離に約一メートルをおいて相對して競技線を描いておく。そしてその中央部に紅、白の小旗を立てよおく。
- (二)「用意」の合圖によつて各組は戰鬪準備をする。
- (三)「ドン」で中央の競技線上に進み出て、相對して立ち手をのばして敵のかぶとを取る。その際一方の足は必ず線上においておく。かぶとを取られたら整列線上の自分の元の位置にかへり、取つた者はそこに残つてゐる。
- (四)かくして多く残つてゐる方を勝と定める。

方法

- (一)相對してゐる二人の間で勝敗がついたら一人は残り他は元の整列線にかへるやうにして、他の勝敗には手出しをしないこと。
- (二)餘り長くかゝるやうであつたら「止め」の合圖をかけて、かぶとの數を數へて勝負をきめてもよい。
- (三)中央の競技線内には一方の足だけを入れることにし一方の足は必ず線上又は線外にあるやうに注意させること。
- (四)爪が延びてゐると危険であるから、よく切らしめておくがよす。

腕章取り

準備

- (一) 児童を紅白二組に分ち、相對向して整列せしめる。
- (二) 児童はそれぞれ腕章(紅組は紅、白組は白)を左腕につける。

方法

- (一) 「用意」で各組の児童は出發の用意をする。
- (二) 「始め」で出發し、敵の腕章を奪ひとる。奪はれた児童は戦死者とし、そこにうづくまつてゐる。
- (三) 數分間を経て休戦を宣告し、陣地にかへらしめる。そして多く生還した組を勝とする。

注意

- (一) 腕章は幅五センチ位を適度とする。
- (二) 戦死者は傍に退いて控へて居ても差支ない。
- (三) 腕章は風糸をつけて内側で結んでおくこと。

鼠ごっこ

準備

- (一) 五十メートルの間隔をおき、相對して整列線を引きその中央即ち整列線から二十五メートルのところに一線

を劃し、その線上に土俵をおく。土俵にはその兩端に二本麻縄をつけておく。

- (二) 児童を紅白の二組に分ち、それぞれ各組の整列線上に整列せしめておく。

方法

- (一) 「用意」で各組の児童はスタートの用意をする。
- (二) 「ドン」の合圖で一散に走り出し、土俵を引いて來る一つの土俵に二人かゝつても三人かゝつてもよい。又敵が引いて行く後からそれを奪つて自分の方に引いて行つてもよい。
- (三) として早く半數以上を自分の線内に引き入れた組を勝とする。

注意

- (一) 一俵に何人かゝつてもよいのであるが、土俵についてゐる繩以外に手をかけてはならぬ。
- (二) 共力して早く引いて來るのもよいが、敵の引いて行くのを妨害し、味方が早く引いて行くやうにするのもよい。
- (三) 土俵は軽すぎるよりは重い方がよい。土俵には砂とか草屑をつめる。
- (四) 早く半數以上を運び込めばよいのであるが、中々勝

敗の定まらない時は、タイムを限つてきめてもよい。

- (五) 一度組の線上に達した土俵には手をつけてはならぬ。

大球送り

準備

- (一) 直徑一米位の紅白の大球を二個用意する。
- (二) 児童を紅白の二組に分ける。そして各組夫々を二列横隊として向き合せて置く。

方法

- (一) 紅白各組の向き合つた児童は互に兩手を前に出して並び、先頭の二生が大球を持つ。「はじめ」の合圖で、大球を二列線の中につきこころがす。かくて大球が最終生のところに来たなら、最終生の二人は大球を持ち、先頭生の前について、更に大球をころがす。順次に児童は、この競技をくり返す中に、その位置をかへて行くこととなる。

(二) かくして順次全體の者が大球をころがし、先頭生が早く最終生となつて終つた方を勝とするのである。

注意

- (一) 運ぶ途中で球を落したら、又拾つてその場から始め

ること。

- (二) 全體を一單位として勝負を決めてもよろしい。

テート・ボール

準備

- (一) はじめ全児童に一列横隊を作らしめ、然る後児童を平均に紅白の二組に分ち、(兩組の先頭生は標旗を立て、隣り合ふやうにする) 内面向とさせ、互に連手して肩の高さに保たしめておく。
- (二) 而して兩組の後尾生に一個宛ソングボールを下げしめておく。

方法

- (一) 「用意」の合圖で、紅白の先頭生は各反對の方向即ち白組の先頭生は紅組の標旗の所へ、紅組の先頭生は白組の標旗の所へ行つて出發の用意をする。
- (二) 「始め」の合圖によつて先頭生は、二番生の背後から連手の下を潜り、次に三番生の前を通つて次の連手の下を潜る。斯様に敵の連手の下を千鳥に潜りながら、最後尾に至つて、二人の後尾生の下けてゐるソングボールを二つとも兩手でとる。都合よく取ることが出来たらば、一點の得點となるのである。こゝでふくれた者は敵にボ

ールを二つともとられるのである。

(三)後尾についたら、先頭生はもと後尾生のいた場所に入つて、ボールを下げる役をする。従つて他の者は標旗の方へ一つ宛移動してその位置を變へ、先頭生が後尾生の位置につくと同時に二番生は先頭生同様に行ふのである。

(四)斯様に順次に競技した後、得點を計算して勝敗を定めるのである。

注意

- (一)競技中連手してゐる者はその位置を動くことは出来ぬ。又故意に連手を動かしてはならない。
- (二)連手の高さは、常に同じ位に保つがよい。連手を低くして、故意に走者の妨害をしてはならぬ。
- (三)隊形がくづれ易いから、圓周上にたすやうにしてよす。
- (四)或はまた走者を足でひつかけたり、その他の妨害を加へてはならない。
- (五)ソングボールとは、フットボールに一メートル位の革紐をつけて、ぶら下げられるやうにしてあるものゝことであるが、革紐に限つたことはないから、他の紐をつけて代用するがよろし。

らば、全列生は一齊に順次にその位置を一つ後方に下り最後尾生の位置を埋め、先頭生の位置をあげるやうにする。

(四)かくして一巡し、前の隊形に歸ることの迅速によつて勝敗を定める。

注意

- (一)先頭生の位置と後尾生の位置とは正しくまもること
- (二)標旗を立てることにしたが、必ずしも立てなくともよす。
- (三)位置を換へるときは正しく然も混雜しないやうにせねばならぬ。
- (四)後尾の者が走つて先頭にいくと同時に、列生全部は必ず迅速に一場所後退せねばならぬ。

バックボール

準備

- (一)兒童を紅白の二組に分ち、各組を二列側面縦隊に整列せしめ、組と組との距離は七、八米とし、各組の先頭と後尾の少し横の所へその組の旗を立てよおく。
- (二)そして各組の先頭生の前へボールを置いておく。兒童と兒童との間隔を適度にする。

トンネルボール

準備

(一)平坦なる運動場に各組一列縦隊に整頓し、各列生間の間隔を一メートルとする。各生は適度に開脚して位置する。

(二)各生は徑三十センチ位の小圓を描いて、各自の位置を定める。

(三)各組の前後に標旗を立てよおく。

方法

- (一)「用意」の合圖と共に、フットボールを一組に一箇宛先頭生に渡す。
- (二)「始め」の合圖により先頭生はボールを自分の股下から、並べる列生の股下を後方に向つて勢よく轉がす。ボールが股の間より外にころげ出たり、停止したり、足に當つてはね返つたりするやうな場合、列生は、手を以てボールを押へ、早く後方に送るやうにする。ボールが最後尾の者に達したら、最後尾の者はそのボールを捕へ、後方の旗を廻つて列の側を走り、更に先頭の旗を廻つて列の先頭につき、前のやうにボールを後方に送る。
- (三)最後尾生がボールをつかんでスタートをはじめたな

方法

- (一)「用意」の合圖によつて、各組の先頭生は自分の前にあるボールを両手で高く持ち上げ、體を後方へ反らしてボールを後へ送る用意をする。
- (二)「始め」の合圖で、ボールを後へ送る。次の者は又後へ送る。順次斯様に受取ると直ぐ後へ／＼と送つてやるのである。そして後尾の者はそのボールを轉がしながら組の側を通り先頭へ行き、両手で高く上げて後へ送る。次の者は又後へ／＼とこれを送り、最後の者が地上を轉がして行つて、新しい先頭となつて後へ送る。
- (三)順次斯様にして早く終つた組を勝とする。

注意

- (一)ボールを落した場合は、落した者が早く拾ひ、正しく自分の位置へ戻つて来て次の者へ送るやうにする。
- (二)兒童は兎角前へ／＼と詰めたがるものであるから、自分の位置を決して離れないやうに指導することが肝要である。

ボール・バス・リレー

準備

(一)兒童を幾組かに分ち、各組を約三メートル隔てよ一

列横隊に整頓せしめておく。各列生は約二メートル離れて立つ。

(二)先頭生から約四メートル離れて標旗を立て、これを引返点とする。

(三)児童は各自に自分の足もとに徑六十センチ程の小圓を描いて位置を定める。先頭生と後尾生との位置は特に明瞭ならしむるために、石灰等を用ふるがよろしい。

方法

(一)「用意」の合圖によつて各組の先頭生はボールを持つ(二)「始め」の合圖と共に持ちたるボールを二番生に投げ渡す。二番生は三番生へ送る。ボールが後尾のものに付いたら、後尾生は直ちにスタートして、引返点の旗を廻つて先頭に行き、そのボールを先頭生に渡す。又再び次へへと渡す。

(三)かくして最初の隊形となることの速い組を勝とする

注意

(一)ボールが轉げ落ちたら、その時落した者が拾はねばならぬ。そして次の者へ送るやうにする。

(二)ボールは必ず投げ渡さねばならぬ。手渡しは決してしてはいけない。

(三)間が廣くなつたり、狭くなつたり、列が曲つたりす

ると勝敗に關係するから、位置を正しく守らせねばならぬ。

(四)最後尾の者がボールを持つて走つてゐる時に、全列生は順に小圓一つ宛送つて後尾生の位置を埋め、先頭となる後尾生の位置を作る。

(五)練習がすむに従つて、ラグビー用のボールを用ひたり、又引返点の位置を遠くしたりするがよい。

(六)一組の人数は二十人から三十人位までを適度とする

毬取り鬼

準備

(一)長さ十メートルの二線を引き、之より約十メートルを隔て、平行なる線を描く。紅白各一列横隊となつてこの線の後方に相向つて位置する。

(二)この二線の中央に一線を引きて用意の毬をおく。

方法

(一)「用意」の合圖によつて兩組の児童は出發の構へをする。

(二)「始め」の合圖によつて各組の児童は一齊にスタートし、前方の毬を取つて自己の線内に急いで駈け込む。うまく駈け入ることが出来たら勝となる。駈け歸る時に毬

を落したら負となり、相手にとらへられたら無勝負となる。かうして一回の競技が終り、全部スタートラインに歸り、無勝負及び負けたものは列の後方に位置し、勝つたものは最前線に整列して番號を附ける。その数の多い方を以て勝とする。

注意

(一)児童は幅十メートルの線外に出たり、相手側のスタートラインの中に踏み入つたりしてはならない。然しこの兩線内においては、いづれの方へ身をかはしながら逃げかへることも自由である。

(二)亂暴なる動作によつて勝つても、それは勝とは認めない。

(三)児童の程度によつて中央線までの距離を加減せねばならぬ。

子取り鬼

準備

(一)児童を紅白の二組に分ける。

(二)紅白の帽子を児童数だけ用意する。

(三)女兒は紅白の褌とする。

(四)紅の鬼の假面、白の鬼の假面を、各十個位宛に作る

これはボール紙で作ればよい。

(五)約七十メートルの間隔を置いて、紅白二組を向ひあつて横隊に整列させる。

方法

(一)「用意」で紅組の鬼は白組の整列線の背後に、白組の鬼は紅組の整列線の背後に位置を占める。他のものは各組の帽子をかぶる。

(二)「ドン」で紅白の児童は、任意の方向に一齊に駈け出し、鬼はそれを追ひまはして捕へる。捕へたら豫め設けた收容所につれて行く。

(三)そして「止め」の合圖により、捕へられた児童の數によつて勝敗を定める。

注意

(一)肩をたたくかれたら捕へられたものとする。

(二)收容所に入れられたら逃げ出してはならない。

(三)鬼の數は適當に定める。

サークルリレー

準備

(一)赤、白、黄、緑の手旗各一本。

(二)右の四色の標旗各二本宛。

(三)運動場の中央に十字形白線を長く引いて置く。

方法

(一)全児童を、赤組、白組、黄組、緑組の四組に分ける
(二)十字形の四つの白線に沿って、各組の児童を十字形に
一列横隊に並ばせる。各組が向ひあはないやうに並ば
せるのである。尙この場合十字形の中心から五メートル
をおいて各組を並ばせること。十字形の中心地には各組
の標旗を立てる。

(三)更に各組列の最終点にもその標旗を立てる。

(四)開始の合圖により、十字線列の一番外側の児童は、
他の三列の外側を走り廻つて、自分の列の二番生に手旗
を渡す。手旗を受け取つた児童は、前の児童と同様他の
三列の外側を廻り、三番生に渡す。

(五)斯様にして早く済んだ列より順位を定める。

注意

(一)列生は二本の標旗内の線に沿ひ間隔や作法を亂さな
いやうにすること。

(二)児童は必ず他の三本の標旗外を走らねばならぬ。

(三)済んだ児童はしやがむやうにするとよろしい。

(四)最後の児童は一廻りした後、指揮者に手旗を渡すこ
と。

千鳥リレー

準備

(一)運動場の一端に一線を引いて整頓線とし、この線に
平行なる直線を引いてスタートラインとする。

(二)児童を紅白の二組に分ち、各組を一列横隊として整
頓線に整列せしめる。

(三)組と組との間は三メートル以上はなしておく。

(四)各組の横隊の約中央で、スタートラインから約三メ
ートル離れたところに第一の棍棒をおき、更に一メート
ル宛はなして第二、三、四、五の棍棒をおく。

方法

(一)「用意」の合圖によつて先頭生はバトンを持つてスタ
ートラインに立つ。

(二)「始め」の合圖と共に各組の先頭生は出發し、第一、
二、三、四、五の棍棒を縫ふて前進し、最前方の棍棒を
廻り、更に縫ふてスタートラインに歸る。先頭生が出發
したらすぐ二番生はスタートラインに立つ。此所に於て
先頭生は二番生にバトンを渡し、列の後尾につく。パト
ンを渡された二番生は直ちに出發し、先頭生と同じ方法
を繰り返す。

(三)以下同方法によつて競技し、最後の競技者のスタ
ートラインに歸る遅速によつて勝敗を定める。

注意

(一)棍棒を若し倒したら、倒した者が直ちに起して競技
を繼續する。

(二)棍棒を跳び越してはならぬ。

(三)児童の程度に応じてスタートラインから第一棍棒ま
での距離及び先端の棍棒から先方に尙距離をとつて旗を
立てる等の距離の考慮を忘れてはならぬ。

嵐山

準備

(一)スタートラインから三十メートルの距離に砂か粘土
を盛り上げて小山を作り、その上に紅葉の枝をさしてお
く。

(二)児童を紅白の二組に分ち、スタートラインに一列縦
隊に整列せしめる。

方法

(一)「用意」の合圖によつて各組の先頭生はスタートライ
ンにつく。

(二)「ドン」にて駆け出し、小山の紅葉を採つて来て次生

へ渡す。次生はそれを小山まで運んで再びさして来る。
三番生は紅葉へ手をタッチして歸る。四番生は紅葉を採
つて来る。五番生はさして来る。六番生はタッチすると
いふやうに順次行ふ。

注意

(一)この競技では結局六十メートル走ることになるが、
児童の體力により程度によつては、幾分加減してもよろ
しい。

(二)紅葉に風船玉をつけるやうにすると、風にひらく
靡いて一層趣を加へるものである。

(三)小山はボール紙で模型的に作るか、場合によつては
單に筒を結びつけて間に合せてもよい。

(四)済んだ児童は次々と素早く列の最後方にまはつてな
らぶやうにする。

花輪作り

準備

(一)先づスタートラインを引き、その前方五メートルの
所に一線を引き、竹の輪(直径一メートル位のものを)

かいておく。

(二) 児童を紅白の二組に分ち、各一列縦隊としてスタートラインに並ばしめておく。そして各生に、紅組には紅い花、白組には白い花(これは櫻紙で作る、細糸をつけておく)を一つづつ與へておく。

方法

(一) 「用意」の合圖によつて、各組の先頭生はスタートラインに立ちスタートの姿勢をとる。

(二) 「ドン」によつて駆け出し、前方の竹の輪に花をむすびつけて歸る。先頭生がスタートラインに戻つたら、次生が出発し、先頭生同様にする。そして各組の最後の二人は同時に行つて一緒に花を結びつけ、二人で花輪を持つて歸つて来る。

(三) かくて競技線に歸着することの遅速によつて勝敗を定める。

注意

(一) 花は竹輪から落ちないやうにしつかりとむすびつけること。

(二) 一人がつけ終つてスタートラインに歸つてから、次の者が出發することを嚴重に守ること。

(三) 最後の時は二人同時に行つて、歸りに花輪を持つて

來ることをよく注意しておく。この場合、花輪を教師のところへか、所定の場所へ置いて來るやうにしても差支ない。

(四) 竹の輪はなるべく丸く作ること。

(五) 紅白の花は手工の時間に作らせるやうにするがよい

飛脚競争

準備

(一) 全児童を紅白に分ち、約四十メートルを距て、相對向させて置く。

(二) 紅白兩組の中間、即ち各組の整列線から二十メートル前方に各組の標旗を立て、置く。

(三) 輪(竹か籐製のもの)と竹竿(適當の棒でもよい)を、各組の標旗の下に置いておく。

方法

(一) 「始め」の合圖で一番生はその組の標旗の所に走りつき、竹竿を取り、その兩端に輪をかけ、落ちないやうにそれを肩にかついで、標旗を廻つて元の位置に歸り、二番生に渡す。二番生は渡された竹竿をそのまま肩にかけて走り、一番生と同様に標旗を廻つて歸り、竹竿を三番生に渡す。

(二) かやうにして、早く審判員に「端に輪のかゝつた竹竿を届けた組を勝とする。

注意

(一) 走る際竹竿にかけてある輪に手を觸れてはならない

(二) 輪を落した際は、元通りにかけてから走ること。

(三) 輪は少し大きい方が落ち易く、したがつて興味があ

捕鯨競争

準備

(一) 児童を紅白に分ち、各組から俊足者を一人づつ選んで鯨と定めて置く。各組の児童には、紅白の帽子をかぶらせて組別をあきらかにする。

(二) 紅白各組はそれ／＼連手して網の形をつくる。

方法

(一) 「始め」の合圖で、白組は紅の鯨、紅組は白の鯨を追ひかけて、これを取り巻くことに努める。

(二) 斯様にして早く敵の鯨を捕へ得た組を勝とするのである。

注意

(一) 鯨の逃げる場所は一定して置くこと。大きな白圓を

描いて、そこに鯨を放つやうにする。

(二) 連手を放してはならない。

(三) 鯨は連手の間をくゞつて逃げまはつても勿論差支ない。

(四) 比較的簡単な遊戯であるが、足の弱い者には相當過激であるから留意すること。

(五) 鯨を捕へるまで競技させてもよいが、一定の時間を限つて競技させるやうにしてもよい。

買物競争

準備

(一) 六十メートルを距て、A Bの二つのスタートラインを引く。

(二) A Bのスタートラインの中央にいろ／＼の品物、例へば學用品、参考書、學科用具、家具の類などを散らして置く。

(三) それに隣つて物價表を掲出して置く。

(四) 児童を紅白に分ち、出發線の後方に整列せしめて置く。

方法

(一) 先づ紅白十名位づゝ出發線に出し、金額カードを渡

す。

- (一)「始め」の合圖によつて走り出し、品物の置き場所に至り物價表と照合して品物を集める。
- (二)次の合圖と共に出發線に歸り、完全に買物の出來た者は横の位置に座らしめる。
- (三)斯様に何回か行ひ、完全に買物の出來た人員の多少によつて勝負を定める。

注意

- (一)金額カードは毎回その金額が異つた方が一層興味がある。
- (二)品物は持ち運び易いものがよろしい。
- (三)品物は持ち運び中轉んでも怪我をしないやうなものでありたい。
- (四)他の人が一度つ取たものを奪ひとるやうなことをさせぬやうにする。

會 我

準備

- (一)全兒童を紅白の二組に分ける。
- (二)各組とも二列横隊となし、同一線上で同方向へ向はしめる。二人を以て一伍とし、各組の先頭の二伍に手拭

一本を渡す。

- (一)各組の前方六十メートルの所に第一線をひき、次に十メートル距て、第二線をひく。そしてこの各線間の中央及び組の兩側には夫々標旗を立て、置く。

方法

- (一)「始め」の合圖で前列生は後列生を背負つて第一線に至る。

- (二)此處で交代し、後列生が前列生を背負つて第二線に進む。

- (三)第二線に至つた時互に轉回し、持つた手拭で二人三脚を作り、出發點に歸り、手拭を二番伍に渡す。

- (四)二番伍はこれを受け取るや否や前同様にして歸り、手拭を三番伍に渡すのである。

注意

- (五)かくして速く終つた組を勝とする。

- (一)手拭を持つ者は前列生か後列生のどちらかに一定すること。

- (二)背負ふ時には正しく背負はしめること。

- (三)出發點その他交代する場所等に充分注意せしめること。

尋三運動會新案競技

個人競技

蛸釣り

準備

- (一)釣竿を兒童數だけ用意する。三尺位の竹竿に二尺ぐらゐの糸をつけ、その先に針金を以て二寸位の釣針をつける。これは針金を半分に折りまげたものを糸のさきにむすびつけるやうにすればよろしい。

- (二)蛸は毬に赤布をかぶせるやうにして作る。脚は八本作り、あたまのところ針金を通して釣れるやうにしておく。

- (三)圓周走路をとり、途中に釣竿をおき、更に二十尺ばかりはなれて蛸をちらしておく。

方法

- (一)「用意」の合圖によつてスタートラインにつかせる。

- (二)ドン又は笛の合圖によつて、一齊にスタートせしめ

釣竿のところきたら釣竿を持ち、次に蛸のところきて蛸を釣るのである。かくて釣り上げた蛸を持つてゴールに入る。

- (三)最後まで蛸を釣つて、早くゴールに入つた者から順位をきめる。

注意

- (一)釣糸の長さ、釣竿の長さはこれを一定しておかなければならぬ。釣糸の長さによつてその要領に影響するから、公平を期さなければならぬ。中には釣糸を竿にぐるぐるまきつけて短くするものもあるが、かうしたことは禁止する。

- (二)蛸には絶対に手をふれてはならぬ。蛸のあたまばかりではなく、蛸の足に釣針を引つけて釣上げてもよろしい。しかし足にかけたのでは持ちこびには不便である。若し途中で釣りおとしたら、その場でまた釣り上げてゴールに入らねばならぬ。

- (三)蛸は出来るだけ大きなものを可とする。銀紙で蛸の目玉をつけるのも面白い。なほ釣竿と蛸は二組分用意し

ておく方が進行上よろしい。

お手玉競走

準備

(一)お手玉を各自に二個づつ用意させる。

(二)七十米ぐらゐの圓周走路、直線走路なればなほよい

方法

(一)「用意」の合圖によつてスタートラインにつく。お手玉二つを持つてつきはじめる準備をしておく。

(二)ドン又は「はじめ」の合圖によつて、お手玉をつきながら走り出す。而して早くゴールに入つたものから順位をきめる。

注意

(一)お手玉をつくるときには、兒童はお手玉のみに向けられて足許が分らぬやうになるから、豫め走路に危険なものないかをしらべておく必要がある。

(二)相互に衝突するやうなことをないやうに注意させる。お手玉は上につくよりも、前方につくやうにして行かしめる。中途でお手玉をおとしたらすぐに拾つて、またつきながらすすましめる。お手玉をおとしてつかむと、そのまま五六歩歩むやうなものもあるが、これは絶対に禁

止するやうにすべきである。

突貫競走

準備

(一)學生帽、ツツク靴、劍、鐵砲、ラツバ、日の丸の旗各々兒童數だけ用意しておく。

(二)百米の圓周走路とする。スタートラインから二十米のところはツツク靴、學生帽をちらし、それより十米のところは劍と鐵砲をおき、更に二十米のところはラツバと日の丸の小旗をちらしておく。

方法

(一)「用意」でスタートラインにつく。

(二)ドンの合圖によつて一齊にスタートを切つて駈け出す。而して最初の場所に至つてツツク靴をはき、學生帽子をかぶつて頸紐をかける。更に次の場所に至つて劍をつけ、鐵砲をかつぐ。更に次の場所に至つてラツバと日の丸の旗を持ち、ゴールに走りこむ。

(三)先着順に並べ審判員はその服装をしらべ、何一つでも不足したものがあつたら除外する。

注意

(一)頸紐はよくすべるやうに前以て油をひかせておくこ

と。頸紐のないものには他の兒童のを借用させる。

(二)劍、鐵砲、ラツバはボール紙で作る。即ちボール紙にこれらの形を描き、これを切り抜いて着色すればよろしい。劍には紐をつけて腰に結びつけるやうにする。ラツバも肩からかけるやうに紐をつける。正しい姿勢としては劍は腰に下げ、ラツバは肩からかけ、鐵砲と小旗を左手に、右手にラツバを持たせてゴールに入らせるやうにする。ツツク靴の紐はもちろんむすばせておく。

盲目の柿取り

準備

(一)清潔なる手拭を各自に一本宛用意せしめておく。

(二)ボール紙に柿と栗との繪を描き、これを切り抜く。柿は大きく栗は小さくしてぎざぎざをつける。この柿と栗には長さ五六尺の細糸をつける。

(三)圓周走路の中央部に竹竿二本を兩側に立て、これに繩を通して繩から柿と栗とをぶらさげる。

方法

(一)「用意」の合圖によつて、兒童は手拭にて目かくしをしてスタートラインにつく。

(二)「はじめ」にて走り出す。而して竹竿の下に行つたら

手さぐりで柿をもぎとる。柿を一つもぎとつたら、目かくしをとつてゴールに駈けこむのである。

注意

(一)走路は五十米ぐらゐとするがよろしい。目かくしをして、すすむところはなるべく短い方がよい。そして目かくしをとつて走るところを充分にとる。

(二)目かくしはあまり強くしめぬこと。耳を包まぬやうに注意する。

(三)兒童は手さぐりで柿と栗とのみわけをするのであるが、ここは審判員が立つてゐて、不正の事をする兒童を監視してゐなければならぬ。手拭をとりかけたりする者は除外する。

(四)柿か栗か一つもぎとつたらすぐに手拭をとる。而して栗をもいでゐてもやり直しをすることは出来ぬ。これを持つて走るときには、紐を持ち長くぶら下げるやうにする。栗をもぎとつた者は頭をかき／＼走つたりして面白いものである。勿論栗をとつてもゴールまでは走らねばならぬのである。

(五)栗と柿とはなるべく兒童數より多くしておくがよい。而してこの競技に慣れたら、兩者の區別が手さぐりではすぐに分らぬやうなものを選ぶがよい。例へば、ミカン

とカキのやうなものは、稍々その形が似てゐるから、ま
ちがふ者が多くて面白い。

首 引 き

準備

(一)約一米半ばかりの襷、紅白の襷とする。
(二)二米の間隔を置いて二線を引き、その中央に一線を
引き、これを首引きの境界線とする。

方法

(一)中央の線に紅白相向ひて立ち、襷を相互とも首にか
け、左足を中央白線につけ、右足は自由に首引きの
姿勢をとる。

(二)「はじめ」の合圖によつて首引きをはじめ。敵の左
足が少しでも入りこめば勝とする。

注意

(一)手は一切用ひさせぬ。首引きのとき可笑しな表情を
して敵の力を抜くことは自由に許す。
(二)襷の長さは適宜としてよい。ころんだならばころん
だ方の負である。
(三)この組合せにては、力の匹敵したものを組合せする
やうにしなければならぬ。

(四)襷の布片はなるべく、やはらかいものを用ひるやう
にしたす。

お 使 ひ 競 走

準備

(一)児童一人に七枚づつのカードをわたす。カードには
「サンタクロース」とか「エビスさま」とか「ツメコソ
ウ」とか「カトウキヨマサ」とかと書いておく。またカ
ードの裏には、走者のナンバーを記しておく。例へば七
人の走者のときには、1から7までのナンバーを記入し
た七組のカードが出来るわけである。

(二)反古籠七ツと、前記の「サンタクロース」「カトウキ
ヨマサ」などの假面を用意する。

方法

(一)七人の児童を選び、これに假面と反古籠一つ宛をあ
たす。反古籠を背負ひ、假面をかぶらせて、回周走路の
よきところに、それ〴〵間隔を自由にとらせて散在させ
る。
(二)児童はカードをうけとつて、「用意」の合圖によつて
スタートラインにつく。

(三)ドンの合圖によつて一齊にスタートし、假面をかぶ
つてゐる児童のところに来て、それがサンタならばサン
タのカードをその反古籠に入れ、直ちに次の假面の児童
のところに行く。

(四)このやうにして七枚のカードを全部籠に入れ終つて
ゴールインするのである。

(五)先着順にならば、假面をかぶつた児童を招集して、
その反古籠の中をしらべ、あやまつたカードが入つてゐ
たらそのナンバーをみ、そのナンバーの児童はいくら先
着してゐても無効とされる。

注意

(一)カード七枚は封筒に入れてわたすやうにすると面白
い。そして走り出してからカードをみるやうにさせる。
カードはなるべく厚紙を用ひ、明瞭に記入することを旨
としなければならぬ。

(二)假面をかぶる児童は、一定の場所に佇立してゐる必
要はない。徐々に漫歩してゐてよろしい。またその方が
カードを入れる児童がまじつて面白い。

(三)一度反古籠にカードを入れたら、まちがつてゐても
これをとり出すことは出来ない。まちがつたとしても、
残りのカードだけは入れてしまふやうにしなければなら

ぬ。假面をかぶつた児童は決して口を利いてはならぬ。
而して一回の競技が終つたならばすぐに審判員のゐると
ころにかけつけねばならぬ。
(四)假面をなるべく面白いやうに工夫して作る。一見し
てそれが何であるかといふことがはつきり分るやうなも
のがよろしい。動物でも差支ない。假面をかぶる児童を
多くすると面白くなる。

繩 跳 び

準備

(一)二米ぐらゐの繩を児童数だけ用意する。

(二)回周走路百米乃至百五十米ぐらゐ。

方法

(一)用意の合圖によつて、スタートラインにつかしめる
繩を両手に持つて走り出しのかまへをとる。

(二)ドンにて繩とびしながら走り出す。そのまゝ早くゴ
ールに入つたものから等位をきめるのである。

注意

(一)うしろから走る者が前に走る者を追ひこすときには
妨害しないやうにする。即ち繩が他の児童の繩にふれな
いやうに、少し迂回する心持ちにて追ひこさせるのであ

る。
(一)縄跳びは縄のために相互に妨害しあふことが多いから、競技人員は出来るだけ少くする方がよい。
(二)新しい縄はやりにくい。何回か使用して手慣れた縄を用ふるやうにするがよろしい。止むなく新しい縄を用ひるときには、その中央部を水にぬらして少し重たくしておくことが肝要である。

お 百 姓

準備

(一)簀、笠、鎌を六七人分。鎌は本ものは危険であるからボール紙で作り、銀紙を上からはるやうにする。
(二)圓周走路をとり、そのよきところに簀、笠、鎌を數十米の距離をおいて配布しておく。

方法

(一)「用意」にてスタートラインにつく。
(二)ドン又は「はじめ」にて一齊にスタートし、先づ簀をつけ、次に笠をかぶり、最後に鎌をひろつてゴールに入る。

注意

(一)所持品は場合によつてはもつと多くしてもよい。

(一)先着順に列ばせ、審査の上で等位をきめるやうにする。簀も笠も必ず紐をきちんとかけさせる様にする。中途で、これらがすぐおちたらすぐにしめかへなければならぬ。尤も走りながら締め直させてもよろしい。

障 碍 毬 運 び

準備

(一)盆を児童数だけ、毬を一人三個宛、平均臺六脚を用意する。外に標旗三本。
(二)百米の直線走路をとり、スタートラインから二十米づつの距離に平均臺を二脚づつ三箇所にならべておく。平均臺の兩側に標旗を立てておく。

方法

(一)「用意」の合圖によつて、各児童は盆に毬三個をのせてスタートラインにつく。
(二)ドンによつて一齊に走り出す。かくて盆上の毬をおとさぬやうに平均臺をこえゴールに入るのである。

注意

(一)児童の程度によつては、平均臺を二箇所にしてもよいし、直線走路を短くしてもよい。
(二)盆はなるべくすべりのよいものがよい。毬を落した

らすぐその場で拾つて競技をつづける。平均臺をこすときは、靜かにおちついてなさしめる。
(三)盆上の毬をみつめるために足許があぶない。競技前には危険物のないやうに注意することを肝要とする。
(四)平均臺の兩端には標旗を立てておくがよろしい。盆上をみつめてゐるために、平均臺がどこにあるか分らぬ児童も多からう。標旗があれば早く平均臺の箇所を知ることが出来るからである。

一 本 橋

準備

(一)平均臺を四脚、雨傘、バケツを児童数だけ用意する。バケツには児童が持てる程度に水を入れる。水にボールを一個浮かせる。
(二)圓周走路百米とする。スタートラインより五十米のところを平均臺を縦に四列にならべておく。

方法

(一)「用意」の合圖によつて、雨傘をひろげさせて、左手にバケツを持つてスタートラインにつく。
(二)ドンにてスタートを切る。バケツの中のボールがとび出ぬぐらゐるに走り、平均臺を平均をとりながら、そろ

くとわたる。平均臺からおちて、バケツの中のボールがとび出したら直ぐに拾つて入れ、また渡り直す。
(三)かくて渡り終つたら、そのままゴールに入るのである。ゴールに入つたら、先着順にならび、審査をうけて等位をきめて貰ふのである。

注意

(一)この競技は非常に面白いものである。運動會には非常に歓迎される事は間違ひないから、是非お奨めしたいこの競技はそのスピードよりも要領にあるものである。
(二)バケツはなるべく小さいものを選ぶがよろしい。水はバケツに七分目ぐらゐに入れるがよい。あまり入れすぎるとすぐにボールがとび出してしまふからである。バケツを右手に持つか左手に持つかは各自の自由とする。
(三)雨傘は日傘でもよろしい。とにかく傘を持たずればよろしい。片手に重く片手に軽く、しかも左右の腕を上下にさせて平均臺をわたらせるところにこの競技の面白味もあり、またむづかしさもある。
(四)児童の程度によつては、傘をささせるだけにしてもよろしい。或はバケツを持たせるだけでもよろしい。

綱 の 波

準備

- (一) 麻綱を十本ばかり。
- (二) 圓周走路のよきところに、十本の綱を五米ばかりの間隔をおいてピンと張つておく。その綱の高さを交互にしておく。

方法

- (一) 「用意」でスタートラインにつく。
- (二) ドンの合圖によつて一齊に走り出す。児童は高い綱はとびこえ、低い綱はくぐつて早くゴールに入る。

注意

- (一) 必ず低くはつた綱をくぐり、高い綱はとびこさねばならぬ。これをまちがえた場合にはやり直しをしなければならぬ。このためにここには審判員をおいておく。なほ綱はピンとつよく張つておくことを肝要とする。
- (二) 綱を張つたところには、小石などのないやうにしておくこと。

計算關所

- (一) 計算問題を書いたカードを児童数だけ用意する。問題は暗算でも出来る簡単なものを選び、全児童同問題とする。このカードを封筒に入れておく。

端には手のかかる位の輪を作つておく。

- (二) 直線走路七十米位とする。

方法

- (一) 「用意」の合圖によつて、繩の兩端の輪に足をかけ、中央を両手でにぎつてスタートラインにつかしむる。
- (二) ドンの合圖によつて、繩から手をはなさせることなく、よちよちと走らせる。繩から足のはなれたときにはその場でなほして走りつづけさせる。そして早くゴールに入つた者を勝とする。

注意

- (一) 繩は出来るだけ短かくする。少し前かどみになる位の長さにした方が面白い。
- (二) 繩から足をははずすことは絶対に禁止する。若しはづれた場合には、直ちにその場ではめ直さねばならぬ。
- (三) 競技者同志に衝突しないやうに、少しの間隔をおいてスタートにつかしめるやうにする。

びつこ競争

準備

- (一) 二尺位の繩を児童数だけ用意する。
- (二) 圓周走路七十米ぐらゐ。スタートラインから二十米

- (二) 圓周走路百米位、その中間に机を一脚おいておく。机上には鉛筆を児童数より二三本多くおく。

方法

- (一) 「用意」にてスタートラインにつかせる。而してカードの入つた封筒をわたす。
- (二) ドンの合圖によつて一齊にスタートを切らせる。而して机のところきたら封筒をやぶつてカードを出し、計算させて答を大きく書かせる。
- (三) 計算が出来たらゴールに入らせる。ゴールでは先着順にならべさせ、答を審査して等位をきめるのである。

注意

- (一) 計算臺即ち机に着くまでは封筒をひらいてカードをみではならぬこととしておく。計算はカードにしてもよい。答だけははつきりと大きく書かせる。計算臺のところには係員をおき、他から答数だけを教へて貰つたりする者のないやうにみはらしておく。
- (二) 先着しても計算のまちがつた者は無効となる。

よちよち競走

準備

- (一) 長さ約一米半位の繩を児童数だけ用意する。繩の兩

のあたりに繩をおいておく。この繩の一端には足首の入る位の輪を作つておくこと。

方法

- (一) 「用意」の合圖によつて、スタートラインにつかしむる。
- (二) ドンにて一齊に走り出させる。繩のところきたらこれを拾ひ、その輪に右足をさしこみ、繩をうしろ肩から越させて右手でつかませる。(或は反對の足にて)かくて片脚のまゝでゴールに入らせる。

注意

- (一) 繩を持つた手はおしまひまではなさないやうにすること。途中で繩がとけたり、足のはづれたりしたときには、すぐに直して競技をつづける。
- (二) 繩の長さは一定しておかなければならぬ。少しぐらゐは長めにしておいた方がよい。
- (三) この競技は變化があつて面白く、また體育的にも効果がある。

讀方競争

準備

- (一) 假名カード、漢字カードを數十枚作る。この兩カ

ドは連絡あるもので、例へば假名カードに「やま」と書けば、漢字カードは「山」と記しておく。
(二) 圓周走路百米。スタートラインより二十米のところ
に假名カードをちらして置き、更にそれより三十米の
ところに漢字カードを散布しておく。

方法

- (一) 「用意」の合圖によつてスタートラインにつかせる。
- (二) ドンにてスタートを切る。假名カードの一枚を拾つたならば、次にその對となる漢字カードを拾はせ、そのままゴールに入らせるのである。
- (三) ゴールでは先着順にならば、審査の上で等位をきめる。

注意

- (一) カードは出来るだけ大型のものにしたい。そして明瞭に文字は記入するやうにしなければならぬ。假名カードは手當り次第に拾ふのであるが、次の漢字カードは必ずその合札のものを探し出さなければならぬ。
- (二) 漢字カードをさがすときには、相互に妨害したり衝突したりせぬやうに注意しなければならぬ。
- (三) 決勝審判は迅速になすべきである。

輪廻し競争

準備

- (一) 直徑約五十センチの輪を人員數だけ用意する。輪は竹を用ひ、又は針金を使用し、或は又鐵材を用ひて作る。その中鐵材を用ひたものが一番使用には容易である。古い自轉車の車を使用するも可。
- (二) 輪廻し棒を用意する。竹又は木を用ひ、先の二又に分れ、輪をはさみ得るものであること。但し自轉車の車を輪に使用する場合は單なる棒にて差支なし。針金にて作るもよい。

方法

- (一) スタートラインを定め、前方約五十メートルの所に旗を數本立てる。
- (二) 「用意」の合圖にて全員輪と棒とを持ちてスタートラインに立つ。
- (三) 「始め」の合圖にて直ちに輪を廻しながら、前方の旗を廻りて早くもとのスタートラインに歸るやう努める
- (四) 教師はもとのスタートラインに早く歸つてくこと者の遅速を以て順位を定める。

注意

はしごくぐり

準備

- (一) はしごを四つ用意する。
- (二) 圓周走路百米ばかり、これを五分する四點にはしごを一つづゝおく。はしごは動かぬやうに繩でしつかり結びつける。

方法

- (一) 「用意」の合圖によつてスタートラインにつかせる。
- (二) ドンにて一齊にスタートを切り、順次に四つのはしごをくぐつてゴールに入らせるのである。早いものから順次に等位をきめる。

注意

- (一) はしごはなるべく穴の間隔のせまいものの方がよろしい。
- (二) はしごをくぐるときには、あたまをぶつけないやうにあわてないやうに注意させる。

- (一) 途中で輪の廻轉が何等かの理由で停止した場合、再びスタートラインに歸つてから始めるか又はその場から始めるかは、定められたる方法に従つて競技する。但しこれは熟練の度によつていづれかに定めるがよい。
- (二) 尙競走區間を數區に分ち、線を引いて置き、或る區間に於て失敗したる場合は、その區間の最も近き線よりやり直す如くするも可。
- (三) いづれにしても輪を以て一步でも前進することは許されない。
- (四) 直線を以て競技場を區切り、一競技者の活動範圍に制限を加へるも別法である。この區域外に出た者はやり直すのである。この場合、五十メートル乃至百メートルのセパレートコースがあるならば之を利用するがよい。

猛獸がり

準備

- (一) 一組の兒童數だけの動物、例へばライオン、虎、狼、熊、象、豹、キリン、タヌキ、キツネ、ラクダ、馬、牛などの形をボール紙で作り、それに彩色を施すか又は單にボール紙をその形に切り、鮮明に假名でその動物名を書きおく。

(二)右の用具をスタートラインから約五十メートルの地点に並べておく。

(三)別に動物名を書いてある籤を作つておく。

方法

(一)「用意」でスタートラインにつかせ、籤を抽かせて各自の動物を覚えさせておく。

(二)「ドン」の合図でその籤を持つて走り出し、所定の場所から自分の動物を見つけ出し、それを持つてゴールに入り、先着順に整列して待つ。そして審判の結果籤と動物との合つてゐたものより等級をきめる。

注意

(一)動物名が鮮明であるやうに工夫すること。

(二)籤を持たぬものは無効である。

(三)破れることもあるであらうし、又間違へて持ち去られることもあるであらうから、動物は児童一組の人数の倍だけ並べておくがよい。

蜻蛉釣り

準備

(一)スタートラインから約四十メートルの個所に一線を劃して釣竿(小竹の先に針金のまげたものをつけたもの)

を置き、更に二十メートル位の位置にトンボ(竹又はブリキで作り、眼玉のところは針金で輪にしておく)を散らしておく。

(二)児童を数組に分ち、それら一列横隊に整列せしめておく。

方法

(一)「用意」で第一回生はスタートラインにつく。

(二)「ドン」で駆け出し、釣竿を一本拾ひ、トンボの散らしてあるところでトンボを釣り、そしてゴールに入る。

(三)早くゴールに入った者より一、二、三等と定める。

注意

(一)釣竿は必ず元の方を握り、トンボには手を觸れてはならない。

(二)途中で落したら、矢張り釣り直して来なければならぬ。

(三)竹竿を拾つて駆ける時他生に邪魔をしないやうにする。

(四)トンボの大きさは適當にし、その上着色すれば尙よろしい。

(五)トンボは散らしておいてもよいが、細い木綿糸で横棒に吊り下げて置けば、一層興味がある。

ランニング・エンド・ホップ

準備

(一)圓周コースによる。スタートラインから約三十メートルの所にホップライン約八メートルを區劃し、更にそこから二十メートルを距て、ゴールを引いておく。

(二)児童を数組に分ち、トラック内に座らせて置く。

方法

(一)「用意」で第一組はスタートラインに立つ。

(二)「ドン」で走り出し、ホップラインに達した時、片足にてホップしながら八メートルをとんでゆく、そして最後を又ランニングしてゴールに入る。

(三)ゴールに入ることの速速によつて勝敗を定める。

注意

(一)ホップラインハメートルは必ずとんで行くこと。

(二)一競技中には定めた片足を途中で替へてはならない。

(三)係が一名ホップラインのところ立つてゐること。

達磨運び

準備

(一)先づスタートラインを引き、その前方二十メートル

のところ標旗を立て、おく。

(二)児童を数組に分ち、第一回生にはラケットと小達磨を與へておく。

方法

(一)「用意」で第一回生はスタートラインにつき、ラケットの上に小達磨を載せて出發の用意をなす。

(二)「ドン」で一齊に走り出し、標旗を廻つてゴールに入る。

(三)先着順により、等位を定める。

注意

(一)途中で落したら直ちに拾ひ、再び載せて走ること。

(二)走る途中は落ちさうになつても、決して手を觸れてはならない。

(三)フィールドの時は大きな達磨でないと目立たぬが、トラックの場合は小さくともよろしい。

名所めぐり競走

準備

(一)競技場はトラックを用ふるがよい。

(二)途中に適當な間隔を保つて日本三景の位置を作る。それらの位置には標旗を立て、天ノ橋立には平均臺、

松島には松の木を形どつた棒を、宮島には竹の門を鳥居がはりに備へる。

方法

- (一)「用意」の合圖でスタートラインに整列せしめる。
- (二)「開始」の合圖で駆け出し、松島では松の木を廻り宮島では鳥居をくゞり、天橋立では平均臺を渡つてゴールにかけつける。
- (三)速くゴールに入つた者から等級をつける。

注意

- (一)天橋立は梯子を横へて兩側に松を立て、梯子の上を渡らしめてもよい。
- (二)松の木は右廻りと定めて衝突を避けるやうに努める

コーナー競走

準備

- (一)先づスタートラインを引き、その前方四十メートルのところを平行に一線を引き、標旗を立て、おく。そしてスタートラインと標旗間に石灰を以て各自の曲線走路を描いておく。
- (二)大體一回の走者を六人とし、児童を數組に分けておく。

方法

- (一)「用意」で第一回生はスタートラインにつく。
- (二)「ドン」で出發し、各自の走路を何れも外側を走つて、旗を廻つてゴールに入る。
- (三)ゴールに入ることの遅速によつて等位を定める。

注意

- (一)走路の作り方は、走法練習の目的に適ふやうに心掛けて、徒らに奇抜にわたらないやうに努め、且つ複雑、困難に失しないやうにせねばならぬ。
- (二)審判係は手分けして、決勝審判だけでなしに、途中審判の正確を期する必要がある。

俵かつぎ

準備

- (一)一回の競技人員數だけの俵(葶肩か鉤肩をつめて作る)をトラック全コースの途中にころがしておく。
- (二)児童を數人宛幾組かに分け、トラック内にかゞませしておく。

方法

- (一)「用意」の合圖によつて第一回生はスタートラインにつく。

- (二)「ドン」にて駆け出し、各自は一個づゝ途中の俵をかついでゴールに入る。

- (三)早く入つた者より一、二、三等の等級を定める。

注意

- (一)俵は児童の體力に即するやうその重量を加減するところが大切である。
- (二)前の組がスタートを切つたら、次の組は直ちにスタートラインについて用意してゐること。

スキー競争

準備

- (一)先づスタートラインを引き、その前方三十メートルのところをゴールを引いて置く。
- (二)児童を數組に分ち、第一回生にはスキーとスキー杖とを與へておく。

方法

- (一)「用意」で第一回生はスタートラインにつき、スキーを穿き、スキー杖を両手に持つて出發の姿勢を取る。
- (二)「始め」でスキー杖をつきつゝスキーを行つてゴールへ向ふ。
- (三)ゴールへ入ることの遅速によつて、夫々等級を定める。

る。

注意

- (一)スキーは長さ三十センチ、幅十センチ位の木片を用ひ、風糸を左右につけ、足にしばりつけるやうにする。出来れば底に滑車をつけるやうにすれば面白い。
- (二)スキー杖は一メートル位の細竹とする。すべて手工等と連絡して児童の興味の中に製作させるやうにする。

ニュー・スプーン・レース

準備

- (一)板を以てテニス用ラケットの形に作つたものを人員數だけ用意する。これをスプーンとする。
- (二)一個のスプーンにつき二個のテニス用ボールを準備する。

方法

- (一)「用意」で児童はスプーンと、テニス用ボール二個とを持つてスタートラインに着く。その場合片手は使用を禁ずる意味に於て腰に當てさせるのである。
- (二)「始め」の合圖と同時にスプーンの上にボールを二個のせ、出發する。
- (三)途中で若しボールが落ちた場合はその場にスプーン

を置き、ボールを拾つてスプーンの上に置き、再び走り出すやうにするのである。

(四)かくしてゴールに早く到着した順序により、順位を決定するのである。

注意

(一)競技中左手(尤も左利きものは右手を使用しない)は決して使用することは出来ない。随つてボールが落ちかけた時、片手でこれをさへることも、亦落ちた時スプーンを持つたままこれを拾ふことも出来ないわけである。

(二)この規則を犯した時は等外となる。

キツクボール障害

準備

(一)フットボールを人員数だけ用意する。

(二)スタートラインの前方二十メートルの所に梯子を横にして置く。

(三)梯子の前方二十メートルの所に巾三メートルの横の平行線を描く。

(四)ゴール上に腰掛二つづつを一組にして、腰掛と腰掛との距離を約五十センチとして並べて置く。

方法

(一)全競技者は各自フットボール一個を持つてスタートラインに並ぶ。

(二)「始め」の合圖と共にボールを下に置き、これを蹴つて先づ梯子をくぐらせる。次に平行線に至り、これを地につくことなくして越させる。

(三)最後にゴールに至り、正しく腰掛の間にボールを入れた順序を以て順位を決定する。

注意

(一)若し定められたる如くボールを運ぶことが出来ない場合は、何回でもやり直すのである。

(二)競争中絶対に手を使用することは出来ない。

風の神競走

準備

(一)スタートラインを引き、それより約五十メートルの前方に小旗を立ておく。

(二)児童を数組に分ち、第一組には大袋(大球に袋を被せて、袋口を肩にかつげる位に長く取つたもの)を與へておく。

方法

(一)「用意」の合圖によつて、第一組は大袋をかついでスタートラインにつく。

(二)「ドン」の合圖によつて駆け出し、前方の小旗を廻つて一散にゴールに向つて駆け込む。

(三)ゴールにはやく入つたものより一、二、三等を定める。

注意

(一)袋は競技の敏速を期するために、第二組にも與へておくやうにしてもよい。

(二)袋はなるべく大きくした方が興味がある。

もぐらもち

準備

(一)南京袋の底をぬいたものを数枚、テニス用ネット一枚及び清潔なタオルを競技者数だけ用意する。

(二)先づスタートラインの前方約二十メートルの所にネットをひろげ、その四隅を杭につけてきつく張る。ネットの高さは児童がやつと這ひ乍らくとる程度に、地上低く張ること。更にネットから二十メートルの地點に南京袋を置く。またその前方約二十メートルの地點にタオルを並べて置く。

(三)競争距離は七十メートル乃至八十メートルとする。

方法

(一)「用意」で第一組はスタートラインに並ぶ。

(二)「始め」の合圖でスタートし、先づネットをくぐり次に南京袋をもぐりぬけ、最後にタオルの置いてある位置に來りてタオルを取り、これで目かくしをしてゴールにさぐりよるのである。

(三)ゴールに到着したる順序により順位を決定する。

橋渡り

準備

(一)平均臺をなるべく多数用意する。

(二)スタートラインより二十メートル、四十メートル及び六十メートル距りたる各地點に、スタートラインに對し平行にはなく、直角度を作るやうに縦に平均臺を並べる。

(三)一回の競技人員は平均臺の列數によつて定める。

方法

(一)「用意」の合圖にて第一組の児童はスタートラインにつく。

(二)「始め」の合圖にて一散に駆け出し、第一の平均臺

に到着して之を渡り、次に第二、第三の平均臺を渡る。
(三)かくして早くゴールに到着したる者を以て順位を決定する。

注意

- (一)若し途中にて落ちたる場合は、更めて渡りなほさなければならぬ。
- (二)平均臺の少い場合には、各々平均臺に到着したる順序によつてこれを渡る。
- (三)二人、三人同時に一つの平均臺を渡ることが出来るが、絶對他に觸れてはならぬ。

柿 と り

準備

- (一)先づスタートラインを引き、その前方三十メートルのところ柿の木を立て、柿をつけて置く。柿は厚いボール紙にて作り、針金にて枝につけておくこと。
- (二)兒童を數組に分ち、第一回生には鈎竿(竹竿の先に針金の曲げたものをつけて作る)を與へておく。

方法

- (一)「用意」で第一回生は鈎竿を持つてスタートラインにつく。

(二)「ドン」で走り出し柿の木の下に行き、竿の鈎を柿に引っかけ、柿を一つ引き落してそれを拾ひ、ゴールに入る。

(三)到着順により順位を定める。

注意

- (一)鈎竿を持ち運ぶ際は危険のなきやう充分注意させること。
- (二)柿の木の高さは三メートル位がよろしい。

鶴 折 競 走

準備

- (一)先づスタートラインを引き、その前方に竹竿を立てそれに綱を張つておく。そして綱の斜右前と左前に机をおいておく。
- (二)兒童を數組に分ち、それぞれに折紙と糸とを與へ、整頓線に並べておく。

方法

- (一)「用意」の合圖によつて、第一組は折紙と糸を持つてスタートラインに立つ。
- (二)「ドン」で一齊に走り出し、机の上で手早く鶴を折り、出来たら糸でくくり、綱に結びつけて、スタートラ

インにかへる。

(三)スタートラインにかへることの速速によつて等位を定める。

注意

- (一)前以て鶴の折り方を練習させておく必要がある。
- (二)糸は鶴のどこに結びつけてもよい。
- (三)綱は兒童の身長を考へ、その手のとどくところに張つておく。

郵便レース

準備

- (一)運動場の各隅に、それ／＼相當の距離を以て東京、大阪、京都、名古屋、横濱、神戸等の名を書いた立札を立て置く。
- (二)以上各大都市の名前を封筒に記したものを、それぞれ各人員数だけ用意し、都合六枚一組のものを一束として人員数だけの束を作る。
- (三)トラックにそつて、スタートラインより約二十メートル乃至三十メートルの所に、ポストに相當すべき赤箱を作る。その中に束にした封筒を入れておく。
- (四)運動場の中央に机を並べ、これを局とし、そこにス

タンプに相當すべき印を置く。また各都市の立札のところにも、運動係一人宛を配置する。運動係がこゝに一々控へる。

方法

- (一)「用意」の合圖で競技者はスタートラインにカードを持つて並ぶ。
- (二)「始め」の合圖にてスタートし、先づトラックを廻つてポストに行き、そこから一束の封筒を取る。
- (三)直ちに運動場中央の局に行き、其處にてスタンプを捺す。

(四)然る後どの都市からでもよいが、自分の持つ郵便物をとどける。之は立札の所に立つ運動係に渡すのである

(五)その際郵便物を渡す度に、その證に持つてゐるカードに印又はサインをしてもらふ。

(六)斯くして全都市に郵便物を届け終つたならば、直ちにゴールに入る。

注意

- (一)郵便物をとどける都市の順序を始めから定めて置くこともよい。これが都合よく順序よく豫定されてゐなけ

- ればならぬ。
- (一) 或る都市から郵便物を持って来て、それを他の都市にとどけるやうにするのもよい。
- (二) 郵便物を各人によつて變化させるもよい。

水と陸と空の旅

準備

- (一) 競技者数だけ封筒を用意する。そして封筒の中には「汽船」「汽車」「飛行機」と別々に書いた厚紙を入れて置く。別に紐のついた半紙大のボール紙に、「港」「停車場」「飛行場」を書いたものを一つ宛作つて置く。
- (二) 胸に場所を示した札をかけた兒童をトラックの三ヶ所に立たせておく。

方法

- (一) 「用意」によつて、兒童は封筒を手にしてスタートラインに立つ。
- (二) 「ドン」によつて一齊にスタートを切り、任意に封筒を開き、適當の札を三ヶ所で渡し(即ち「飛行場」の場所では「飛行機」の札を渡すやうにするのである)渡したつたらひた走りに走つてゴールに入る。
- (三) 先着の者から一等、二等、三等をきめる。

注意

- (一) スタート前に封筒を開いてはならない。
- (二) 場所が違つたら、札を受取つてはならない。

潮干狩り

準備

- (一) トラックにおいて競技させる。
- (二) スタートラインからゴールに向ふ中間の適度のところ順次に手拭、褌、札(はまぐりの札を十五枚、あさり、あはび、さどえ等の札を二、三十枚)を散布しておく。手拭と褌とは、一回の競技人員数だけ用意する。

方法

- (一) 全兒童を身長順によつて組分けし、一組を十五名位とする。第一組のものを一列にしてスタートライン上に整列せしめる。
- (二) 「ドン」の合圖によつて競技者は一齊にかけ出し、まづ手拭を被り、次に褌をかけ、更に前進して多くの札の中から、特にはまぐりの札を求めて速くゴールにはいる。
- (三) ゴールに入つた者はこれを一列縦隊に整列せしめ、その正否を糺して、正しい者から順次に等位をつける。

注意

- (一) 札は多數散布し、而して文字の方を表はさず、裏返しにしておくこと。
- (二) 拾ひ来るべき貝は、はまぐりに限ることを豫め兒童に十分知らせておくがよい。
- (三) 先着者でも札を誤つた者は無効とする。
- (四) 手拭は各自に用意せしめ、それを持つてスタートし位置に至つた際被らしめるもよい。

大繩障害

準備

- (一) 長さ約五メートル位の麻繩を十數本用意する。
- (二) スタートラインより約十メートル、二十メートル、三十メートル、四十メートルの四ヶ所に各數本の麻繩を置き、二人にて一本の麻繩の兩端を持ち、スタートラインの方向に大きく廻旋する。

方法

- (一) 「用意」にて第一組はスタートラインに着く。
- (二) 「始め」の合圖にて出發し、第一の繩に到着し、廻旋しつゝある麻繩を跳び又はくぐりぬけ、第二、第三、第四の繩も續けて通り、早くゴールに到着するやう努め

る。

- (三) かくして早くゴールに到着した者より順位を決定するのである。

注意

- (一) 繩に引掛つた場合は必ず再度試みねばならない。
- (二) 繩の廻旋は出来るだけ大きく、柔らかにする必要がある。

二人三脚

準備

- (一) 全兒童を一列横隊に並ばせ、番號を唱へさせ、奇數生と偶數生とを一組とする。
- (二) 奇數生と偶數生とは、二人並んで内側の足の頸部、(足關節の少し上)を布片で纏結し、次に内側の手を相互の肩の上に掛け合ふ。
- (三) スタートラインとゴールとを定める。距離は五十メートル乃至百メートルを可とする。ゴールには、その兩端に紅白の標旗を立てる。

方法

- (一) 「開始」の合圖があつたら、二人は内足(纏結してゐるところの足)と外足(右生の右足、左生は左足)と

を交互に取り換へつゝ、速かに前方のゴールに向つて進む。

(二)教師は到着順によつて一、二、三……等とその順位を定める。

注意

(一)足首を纏結させる時は可成かたくさせるがよい。さうしないと疾走中にそれが弛むと、互に足が軋つて轉倒する憂がある。

(二)標旗までの距離は運動場又は熟練の度によつて適當に決すること。

(三)なるべく直線にとるがよい。

(四)人員の多すぎないやう注意すること。

(五)前方適當のところへ標旗を立て、置いてそれを廻つてくる如くすると一層勝負の面白さを増すが、困難にはなる。

(六)疾走中は各組毎に一二、一二と連呼させるがよい。

逆行競争

準備

(一)競技する一組の兒童をゴールに對して背後向きにスタートラインに並べる。

メートルの所に高さ約五十センチ乃至一メートルの箱の臺を一個置き、これに梯子を兩側からかけて傾斜を作るこれは峠である。

方法

(一)「用意」で第一組は約一メートルを隔て、スタートラインにつく。

(二)「始め」にて前進し、先づ鐵橋を渡る。若し鐵橋から落ちた場合はやり直さねばならぬ。

(三)次にトンネルのところに至つて、これをくゞりぬける。

(四)最後に峠に着いて梯子を上下し、速かにゴールに進む。

(五)かくしてゴールに到着した順序によつて順位を決する。

注意

本競技は危険の無きやう充分注意させることが肝要である。

巡禮と虚無僧

準備

(一)スタートラインを引き、その前方二十メートルのと

(二)競争距離は五十メートルとする。

方法

(一)合圖と共にうしろ向きのまゝ、後方に走り出し、早くゴールに到着するやう努める。

(二)その間競技者は絶対に側方又は後方を見ることは出来ない。

(三)ゴールに到着した順序により順位を決定する。

注意

自分の走つてゐる方向を知らせるために、白線を以て走路を區劃してやるがよい。

汽車競争

準備

(一)平均臺十臺、大きな南京袋五枚、梯子十臺を用意する。

(二)五名づゝを以て一組として競技する。

(三)先づスタートラインより十五メートル位離れたる所に平均臺を二臺づゝ平行に約三十握の距離を置いて縦に置く。これが鐵橋である。鐵橋が都合五本出来るわけである。鐵橋から二十メートル離れた前方に南京袋を並べる。これがトンネルとなる。トンネルよりまた前方二十

ところに標旗を立てる。

(二)兒童を巡禮と虚無僧にそれぞれ組ましめておく。そして巡禮は鈴と杖を持ち、虚無僧は反古籠を冠り、尺八の如き竹を持つ。

方法

(一)「用意」で第一回の各組はスタートラインに立つ。

(二)「ドン」で出發し、巡禮は鈴を振りながら、虚無僧を導く。そして標旗を廻つてゴールに入る。

(三)かくて早くゴールに入つたる組より夫々順位を定める。

注意

(一)途中では決して物を言つてはならぬ。

(二)出發の時だけは、巡禮は虚無僧に出發することを告げてよろしい。

(三)巡禮はゆるく歩いて虚無僧を導くことが必要である

蝗跳び

準備

(一)トラツタのスタートラインから約五十メートルの地點に空俵を競技者數だけ散らして置き、ゴールから十メートル手前にラインを引き、閉脚用の紐を並べておく。

(一) コースは七十五メートルとする。

方法

- (一) 「用意」によつて、スタートラインにつかせる。
- (二) 「始め」でスタートを切り、途中で俵をかぶり、更にラインのところから、紐で兩足を縛し、ジャンプでゴールに入る。早くゴールインした者から等級を決める。

注意

俵をかぶる時目を突かぬやう注意させること。

三人組小繩跳び競走

準備

- (一) 長さ約三メートルの繩を用意する。
- (二) 全員を三人づつの組に分け、それを一團として競争せしめる。

方法

- (一) 「用意」にて三人の中二人は繩の兩端を持ち、一人は繩の中央に立ち、共にスタートラインに並ぶ。
- (二) 「始め」の合圖で、繩を持つ兩端の二人は、大きく繩を廻旋しつゝ前進する。
- (三) 中央の一人はこれを跳びつゝ前進する。
- (四) かくして早くゴールに入った組より順位を定める。

團體競技

樽轉し

準備

- (一) 紅白の運動帽子、セメントの空樽を二個、紅白の標旗一本宛用意する。
- (二) 紅白の二組、兒童人員の多いときには四組に分ける整頓線を引き、そこに紅白二組を、四米はなして整列させ、整頓線から三米前方にスタートラインを引く。又スタートラインから約三十米はなれて標旗を立てる。各組のスタートラインの前には、各々セメントの空樽をおく

方法

- (一) 「用意」の合圖によつて、各組の先頭生はスタートに就き、空樽に兩手をかけてスタートのかまへをとる。
- (二) ドンの合圖によつて先頭生はその空樽をころがしてすゝみ、前方の標旗をまはつてスタートにかへり、次の者に空樽をわたす。と、次の者は空樽をころがして前同様にする。かくて早く全く全部の兒童が空樽をころがし終つた方を勝とするのである。

注意

競技者数をあまり多くすると、お互に妨害し合ふから適當にすること。

お山の大将

準備

- (一) 高さ一メートル位の臺を一個用意する。
- (二) 兒童を數人宛數組に分けておく。

方法

- (一) 臺の周圍に任意に競技者を散在させる。
- (二) 「始め」の合圖と共に我先にとその臺の上に立たうと努力する。即ち場所占領の競技である。
- (三) お互はそれを邪魔して或は押し、或は引きして、自分か先に上らんと努める。
- (四) かくして一番先に上り得た者をお山の大将とし、第一位を與へる。第一位を得たものは退き、次に二番大将及三番大将の戦となる。以下上り得た順序によつて順位を定める。

注意

互に他人を押し又引くことは出来るが、それ以上の亂暴をしてはならない。

注意

- (一) 何れかといふとセメントの空樽よりも醬油の空樽の方が面白い。なか／＼思ふ方角に正しくころがて行かないから、むづかしいのである。とんでもないところをころがて行つて、他のと衝突したりして滑稽なものである
 - (二) 空樽の木質のくさつてゐるときには、往々にして手にとげをさすことがある。故に手袋をはめさせるか、草履を手にあてさせるがよろしい。
 - (三) スタートラインに立つた者はその一定の位置から動くことは出来ぬ。したがつて競技者は必ず次の者の位置してゐる前まで空樽をころがして來なければならぬ。
 - (四) 標旗をまはるときには最もむづかしい。近くまはらず少し遠目にまはらせるやうにする。
- 樽をかゝえてまはるやうなことは絶対に禁止する。

瓶倒し

準備

- (一) 紅白の運動帽子を兒童數だけ。ビール瓶を二本、フットボールを二個だけ用意する。
- (二) 直徑約十五米の二つの圓を作り、兒童はその圓周に内面に向つて立つ。その圓の中心にビール瓶を立ててお

く。
(三)全児童を紅白二組に分け、それらの運動帽子をかぶせる。次に紅白各組より一名の鬼を選び出し、相手方の圓内に入つて瓶を守る。

方法

(一)「用意」の合圖によつて、各自は圓に向ひあつて對しボールを一兒が持つ。
(二)「はじめ」によつて、ボールを持つた者はこれを中央のビール瓶めがけて投げつける。と、鬼は瓶を守つてボールをはねのける。防ぎ得ずして瓶が倒れたら、相手方が一勝することとなり、鬼は直ちに瓶を立て直して次の競技をすすむるのである。

(三)このやうにして一定の時間を競技させ、その瓶を倒した回数が多いによつて勝敗をきめる。

注意

(一)ボールを投げるときには、定められた圓陣外より投げなければならぬ。圓内に入つて投げけることは出来ぬ。
(二)ビール瓶には紅白の目じるしをつけるやうにする。紅組の瓶には紅紙を張りつけ、白組の瓶には白紙を張るやうにする。
(三)ビール瓶の代りに根棒を用ひてもよろしい。この場

合にも紅白の區別をはつきりさせることが大切である。
(四)鬼になるものはなかくに疲労し易いものであるから、交替させて行はせるやうにする。また鬼になつた者は自分の組のために努力する責任感がなければならぬ。

風船競走

準備

(一)なるべく大きな紙風船を各組に一個づつ用意する。
(二)児童を四組位に組分けする。整頓線に各組間に相當の間隔を持たせて一列縦隊にならばせ、これより二十米の前方に標旗を四本立てておく。

方法

(一)「用意」の合圖によつて、各組の先頭生は紙風船を持つてスタートの用意をする。

(二)「はじめ」の合圖によつて先頭生は風船をつきながらすすみ、前方の標旗をまはつてかへり、風船をバトン代りに二番生にわたすのである。

(三)この様にして早く終つた組を以て勝とするのである

注意

(一)風船の大きさは同一のものでなければならぬ。充分に空気を入れてふくらませておくことを肝要とする。

(二)風船をおとしたらすぐにその場で拾つて、つきすすむこと。風船がつぶれたらすぐにその場で丸くふくらま

さなければならぬ。

(三)風船をバトン代りに次の者にわたすときには、スタートの線内で行はせるやうにする。

(四)風船はなるべく多く用意しておくことである。即ちこれはれることもあるから、その用意をしておくべきである。

雁々わたれ

準備

(一)紅白の大球一個宛、紅白の標旗を一本づつ用意する

(二)全兒を二組に分け、これを更に幾組かに分ける。五人一組位にするがよろしい。整頓線に紅白兩軍を三米ばかりの間隔をおいて列べ、更に五人一組に縦隊を作つてこゝにならべておく。

(三)整頓線より三米前方にスタートラインを引き、更にそれより三十米前方に紅白の標旗を立てる。

方法

(一)「用意」の合圖によつて、先頭に出發する組はスタートラインにつく。先頭生は大球を前におき、他は前兒の

後帯を両手でつかんで、雁のやうに連なる。

(二)ドンの合圖によつてスタートを切る。先頭生が大球をころがしてすすむと、他のものは兩手を切りはなさないやうにして、これにつづく。かくて大球をころがしながら標旗をまはつてかへり、次にスタートする組の先頭生に大球をわたすと、その組は前進し前同様にして次の組とかはるのである。

(三)このやうにして、最後の組が大球をもとの位置に早くおくことによつて勝負をきめるのである。

注意

(一)大球は必ず手を以てころがさなければならぬ。大球を足でけつてはならぬ。

(二)先頭生の他の者は決して帯から手をはなしてはならぬ。たゞ身體を以て球の前進を援助するやうに努力するのである。

(三)球は出来るだけ大きいものの方が面白い。大きさは一定しておく。

(四)標旗をまはる外に、アーチをくぐらせるといふ方法もある。熟練したらこの方が變化があつて面白い。

ころくくたるま

準備

- (一)高さ六センチ位のだるまを紅白二組に二個づつ。ラケット四個、紅白の標旗を一本づつ用意する。
- (二)整頓線とスタートラインを引き、これより約三十米前方に紅白の標旗を立てておく。
- (三)児童を紅白二組に分け、各組を整頓線に一直列縦隊にしてならべておく。

方法

- (一)「用意」の合圖によつて先頭生はラケットの上のだるまをのせてスタートラインにつく。二番生はラケットとだるまを持つて用意しておく。
- (二)「はじめ」又はドンの合圖によつてスタートを切る。而してだるまを落さぬやうに前方の標旗をまはつてかへると、直ちに二番生がスタートを切る。
- (三)かやうにして、早く終つた組の方を勝とするのである。

注意

- (一)途中でだるまが落ちたら、すぐにこれを拾つて競走をつづけなければならぬ。或はバトンを持たしめて、走る途中でおちさうになつたときにこれで支へしめ、或は地におちたとき、手を使ふことを禁じてバトンで拾ひと

る。決死隊の組では先頭生二名がスタートラインについてスタートのかまへをとる。

(二)「はじめ」によつて、二人の決死隊員はスタートし、とびくる敵のボールに當らぬやうにして、敵の圍みの中を脱出するのである。

(三)走るの同時二人以上は出来ない。二人が縦二十米の圍みを脱出したら、すぐ次の二人が走り出す。或はまた前の一名がボールに當つて死んだら、すぐ次の一人が走り出してよいのである。ボールに當つて死んだものうまく脱出したものは、その場所を異にして集まらねばならぬ。

(四)このやうにして全兒走り終つたら、今度は組を代へて行ふのである。而して最後に死んだ者の數をしらべ、その少い方の組を勝とする。

注意

(一)同時に二人以上通過してはならぬ。その一人がボールに當つて死んだときには、一人更に通過してもよろしい。

(二)ボールは直接に當つたものでなければ効はない。バウンドしたものは當つても無効である。

(三)ボールを投げるのは、白線外からである。白線内で

らせるやうにすることも面白いであらう。

(二)引きつぎのときには、却つてあわてるので、だるまが落ちさうになる。したがつて充分おちついて動作させることを肝要としなければならぬ。

(三)だるまはセルロイド製のものもあるが、なるべく軽いものよりも重いものを用ひるやうにしたがよろしい。やつぱり紙製のものの方がよい。

決死隊

準備

- (一)紅白の帽子を児童數だけ、紅白の旗を四本、フットボールを六個用意する。
- (二)縦五米、横二十米の方形を描き、これを白線にて明瞭にする。その四角に標旗を立てる。二十米の兩側の白線に沿ふて、守る組の児童がならぶ。決死隊の組は二列縦隊を作つて五米の白線のところにならぶ。
- (三)六個のフットボールは三個づつ、守る組の兩側の児童に適宜にわたしておく。

方法

(一)「用意」の合圖によつて、守る組の方のボールを持つた児童は、これを兩手で持つて敵に投げつける用意をす

ボールを拾つても、そこから投げてはならぬ。白線外に出たから投げねばならぬ。また投げるときには、頭部や顔などの危険なところをねらはずに、腹部から下をねらつて投げるやうにしなければならぬ。

(四)通過するときには、疾走するとも徐行するとも自由である。要はボールに當らぬやう、ボールをうまく抜けるやうに、前後左右に注意して通過することが大切である。

(五)ボールの數は四個ぐらゐにしてもよく、また通過區域の五米は十米ぐらゐに擴げてもよろしい。この距離がひろまれば、ボールの投げ方もむづかしくなる。

障物競争

準備

- (一)平均臺四臺、綱四本、バトン四本を用意しておく。他に標旗四本。
- (二)直線走路八十米ぐらゐ。整頓線の前方スタートラインより十米のところを平均臺を縦に四つならべ、更にそれより三十米のところを綱を交互の高さに四本張つておく。
- (三)全児童を四組に分ち、各組を整頓線に一直列縦隊にし

てならべておく。スタートラインの前方八十米のところ
に標旗を四本立てる。

方法

- (一)「用意」の合圖によつて、各組の先頭生はバトンを持つてスタートラインにつく。
- (二)「はじめ」で一齊にスタートを切る。先づ平均臺を靜かにわたり、更に四本の綱をとびこえ、標旗をまはつて再び前同様にくり返し、スタートラインにかへる。と、二番生はバトンをうけとつて先頭生と同様のことをし、これを次の者にわたす。
- (三)このやうにして早く終つた方を以て勝とするのである。

注意

- (一)平均臺をわたるときに落ちたら、すぐにそこからのり直さなければならぬ。中にはするい兒童もあつて、不正なことをやるから、ここに係を置いて監視せしむる。
- (二)綱はピンと強く張つておくことを肝要とする。綱の高さはなるべく低い方がよい。
- (三)標旗は右からまはらせるやうに注意し、バトンをおいたすのはスタートラインの中に入つてからすべきことを徹底せしめておくがよい。

(四)歸りの場合には平均臺はわたらないでもいいときめてもよからう。

那須與一

準備

- (一)マトを二個、紅白のボール數個づつ用意する。マトは板にボール紙をはつて作る。なるべく大きい方がよろしい。丸型でも角型でもよい。
- (二)整頓線の前方三米のところを二米ぐらゐの圓形を描き、それより更に十米の前方にマトを立てる。マトは動かぬやうに杭にしばりつけておく。
- (三)全兒を紅白二組に分け、整頓線に二列縦隊を作らせしておく。

方法

- (一)「用意」で先頭生は圓内に入つてボールをとる。「はじめ」を以てボールをマトに投げつける。あたれば一點をとる。
- (二)このやうに各自に順次に投げて、その總點數によつて勝敗をきめるのである。

注意

- (一)ボールを投げるときには、圓内から出てはならぬ。

ボールがマトに當らずに遠くにとんで行くから、ボールを係の者がすぐに拾ふやうにする。

- (二)この競技は別にスピードを必要とするものではないから、おちついて沈着に行はせる。

トンネル競争

準備

- (一)紅白の運動帽子を兒童數だけ、紅白の標旗を一本宛用意する。
- (二)スタートラインより二十米前方に標旗を立てる。紅白二組に分け、各組を二列横隊にして對向させ、手を握りあはせる。

方法

- (一)「用意」によつて、二人づつ向きあつて手をつなぎ、トンネルのやうにその手を高く上げてならぶ。
- (二)「はじめ」の合圖によつて、先頭の一組が手をつないだまゝ標旗をまはつてきて、トンネルに入る。このとき二番目の一組は直ちにかけ出して標旗をまはつてきて、トンネルに入る。その間に先頭の一組は、トンネルをくぐり抜けて、最後尾の方へきてトンネルを作る。
- (三)このやうにして早くもとの隊形にかへつた方を勝と

するのである。

注意

- (一)一組がトンネルの中にかゝらないうちは、次の組がスタートしてはならぬ。このうけつきは正確に、而して迅速になされなければならぬ。
- (二)トンネルは、くぐり易いやうにつないだ手は高くさし上げておくやうにする。
- (三)手をつないだ一組は、決して手をはなさぬやうにする。トンネルをもぐるときには、二人並行することは出来ないから、雁行して走る。

品物拾ひ

準備

- (一)カード數枚、いろ／＼の品物。カードには片假名にてカとかアとか一字だけを記入しておく。そして品物はそのカードの字を頭字とするものとするのである。例へば「カ」のカードには「菓子箱」、「サ」のカードには、「皿」、「薩摩芋」、「砂糖キビ」の類を選ぶものである。
- (二)圓周走路百米ぐらゐにする。スタートより二十米のところをカードをおき、それより五十米のところをそのカードを頭文字とする品物を散布しておく。

方法

- (一) 一回の競技人員は十名位とする。児童を紅白二組に分け、スタートライン後方の一定の場所に控へさせる。
- (二) 「用意」によつてスタートラインにつく。ドンによつて走り出し、先づ任意のカードを拾ふ。そのカードを拾つて、その文字を頭文字とする品物を次の場所までさがすのである。
- (三) カードと品物とをひろつたら、そのままゴールに入る。ゴールでは先着順にならば、審査の上で等位をきめる。
- (四) 勝敗は一等の多い方を以て決める。

注意

- (一) 品物はなるべく滑稽なもの、面白味を有するものでありたい。児童がそれを持つて走るときに失笑するやうなものでありたい。
- (二) カードはボール紙で作る。品物は児童数より二三點多くしておいた方がよろしい。品物を拾ふときには、相互に妨害しあはぬやうに注意させる。

金輪競争

準備

各自に衝突の虞があるから注意を要する。

木登り

準備

- (一) 移動助木を二臺、目籠を四つ、ボールを二個用意する。
- (二) 整頓線の前にスタートラインを引き、それより二十米のところに助木を据ゑる。
- (三) 目籠(ミソコシザル)は頭上にのせることの出来るやうに紐をつけておく。

方法

- (一) 紅白二組に分けた児童を、整頓線に一直線隊にならべておく。
- (二) 「用意」の合圖によつて、先頭は目籠を頭上につけ、スタートラインにつく。次にドン又は「はじめ」の合圖によつて、すばやく地上のボールを拾つて頭上の目籠の中に入れ、それを落さないやうにスタートし、助木を登つて上から三段目に手をふれ、そのままおりてスタートラインに戻つてくる。と、二番生はその目籠の中からボールを自己の頭上の籠にうつし、前同様にしてこれを次の者にわたす。このやうにして早く終つた方の組を勝と

(一) 金輪を四個、紅白の標旗一本宛、紅白の運動帽子を児童数だけ用意する。

(二) 紅白二組に分ち、フィールドの兩側に對向整列させる。紅白の帽子をつけさせる。

(三) その中央には紅白の標旗を二ヶ所に立てる。而して各組の右翼生には金輪をわたす。

方法

- (一) 「用意」の合圖によつて、右翼生は金輪を持ちスタートのかまへをとる。
- (二) 「はじめ」の合圖によつて輪をまはしつゝスタートを切り、標旗を右からまはつてかへり、金輪を次の者にわたす。
- (三) 次の者は前生の如くし、また金輪を次の者にわたすこのやうにして早く終つた方の組を勝とするのである。

注意

- (一) 金輪をまはすには竹を用ひさせるやうにしてもよい手ではまずときには、金輪だけを急に押しやつて後からこれに追いつきその調節をとつて行くやうにしてもよろしい。しかしこの場合には、金輪が標旗よりもさきにとび出すおそれがあるから注意を要する。
- (二) 標旗は一本としてもよろしい。しかしこの場合には

するのである。

注意

- (一) 助木を登るとき、姿勢を正しくしておかないと、頭上のボールがころげおちるから注意を要する。ボールを落したら、すぐ助木をおりてやり直すのである。
- (二) ボールの受渡しは、次にスタートする者が戻つてきた者の頭上からとるのである。

輪投げ

準備

- (一) 輪の臺二つ、竹の輪児童数だけ、紅白の運動帽子を児童数だけ用意する。輪の臺は板を丸く切りとり、これに五六尺ぐらゐの棒を直角に立てる。竹の輪には、紅組のには赤布をまき、白組のには白布をまくやうにする。
- (三) 紅白二組に分ち、整頓線の前にスタートラインを引き、それより三米のところに直径二米の圓を描き、更に三米のところに輪の臺をおいておく。

方法

- (一) 各組の先頭生は「用意」の合圖によつて、スタートラインにつき、竹の輪を一つ持つ。
- (二) 「はじめ」の合圖によつて、前方の圓内に行き、そこ

より輪の臺めがけて竹の輪を投げる。うまく輪が入つたら一點をとる。

(三)先頭生がすんだならば、二番生がやる。かくて順次に行つて、輪を入れた數を以て勝敗をきめるのである。

注意

(一)輪の臺のところには審判員を兩組につき二名おく。

輪の臺を倒したときには、一點を引かれることとする。

(二)輪を投げるときには、決して圓内からふみ出さぬやうにしなければならぬ。輪はこれを一回投げるだけである。

(三)この競技はスピードを必要とするものではないから沈着におちついてやらせることを旨とする。

俵とり

準備

(一)包装堅固の俵を五俵。中味は新聞紙の如きものを芋屑にまぜて入れると、割合に軽く作ることが出来る。

(二)紅白の二組に分け、十數間をへだてて一列横隊に對陣させ、その中央に一線を劃し、その線上に俵五俵を適當の距離をへだてて列べておく。

方法

(一)「用意」はじめの號令と共に、兩軍は鬨の聲を擧げて俵めざしてはせ集る。而して各自は全力をあげて俵を味方の陣地に引き入れようとつとめる。

(二)一俵を陣地に引き入れたら、早く他の俵の方に加勢に行く。であるから、最初の一俵をとつた方が非常に有利となる。

(三)このやうにして多くの俵を奪つた組を勝とするのである。

注意

(一)往々粗暴に陥り易いから注意させなければならぬ。

(二)一方が早く半數以上の俵をとつたならば、すでに勝敗はついたのであるから、競技を止める。

(三)俵の數は兒童の數によつて加減しなければならぬ。

何れかといふと、俵の數は多い方がよい。

(四)俵の數が少くなると、俵にとりつくことが出来ぬから、この時は敵の後方から敵もろとも陣中に押し入るゝやうにするもよろしい。

(五)この競技は、各個人の力量に應じて活動することが出来るし、勝敗もはつきりしてゐるし、その方法も男性的で、なか／＼自由な面白いものである。

ボール奪ひ

準備

(一)紅毯、白毯各數十個及び毬を入れる籠二個を用意する。

(二)運動場の兩側に五十メートルを隔て、相對向して直徑三メートル位の圓を畫き、その中に各組の毬を撒布して置く。尙各組の一方に籠一個宛を据えて置く。

(三)兒童を紅白に分けて、各毬を撒布した圓の前方に一列横隊にならべ、各組とも守備と攻撃との兩班に分けて互に交叉するやうにする。

方法

(一)「用意」の合圖で守備班は各後方の圓陣を取り巻き、要害堅固に敵の進撃に備へる。攻撃班は一步前に踏み出で、身構へする。

(二)「始め」の合圖で攻撃班は敵陣目がけて邁進し、守備班の防備を破り、敵の毬を奪ひ取つて去り、歸つては味方の籠に入れる。

(三)そして早く敵の毬を奪ひ盡した組を勝とする。

注意

(一)一度敵が奪つた毬はそれをもぎ取つてはならぬ。

(一)攻撃班は一回に一毬より多く奪ひ取ることは出来な

い。守備班は自分の體軀を以て敵の侵入を邪魔するだけで、敵を打つたり押し倒したりすることはならぬ。

(四)攻撃班は奪ひ取つた毬を正しく籠の中に入れ、決して遠方から投げ込んではならぬ。

(五)攻撃班は全員の三分の二、守備班は三分の一を適度とし、尙隨時増減をするがよい。

(六)教師は勝敗が決したら呼子を鳴らして戦闘休止を命ずる。その時は勝敗の如何に關らず、早く整列線に整列するやうに躡けねばならぬ。

(七)時間が長くなるやうなら、一定の時間において競技させるやうにする。

對列フットボール

準備

(一)兒童を紅白の二組に分ける。そして運動場の兩端に各組とも手を連ねさせて、一列横隊にならばせておく。

(二)教師はフットボールをもつて兩組の中央に立つ。

方法

(一)「用意」の號笛にて兒童の注意を喚起する。

(二)「始め」にて教師はフットボールを高く投げ上げる。そのボールが落ちるや否や、これに近い組は連手のまゝでボールの所に走り寄つて、強くボールをキックする。この時ボールが反対側の頭上を越えるか、或はその列を通り越すと、これを一點の得点とする。かくしてボールをキックするやうに兩組とも行動するのである。又キックされてボールが自分の組の頭上を越すやうな場合には急に後退してこれを防止する。

注意

(一)ボールが頭上又は列間を通過した以外、即ち兩翼に逸し出した際はこれを得点とはしない。
 (二)演技中は連手を解かないで、常に堅くしてゐること
 (三)若し連手を離れた場合は、一點を減するやうにしてよい。

三脚ボール送り

準備

(一)全児童を紅白の二組に分け、更に各組を二列側面縦隊に集める。二人一組とする。
 (二)各組の前方二、三十メートルの所に、その組の旗を

立て、置く。

(三)各組の先頭生にボールを持たせ、手拭で足を縛り、二人三脚の用意をさせて置く。

方法

(一)「用意」で先頭の二人は、いづれか一人がボールを抱へて出發の準備をする。
 (二)「始め」で二人三脚で走り出し、自分の組の旗を廻つて歸り、次の二人にボールを渡し、組の最後につく。
 (三)かくして順にボールを渡し、最後の二人が早くボールを持つてスタートライン上に歸つた組を勝とする。

注意

(一)前以て二人三脚の練習をして置かないと、この競技は無理である。
 (二)脚は餘り固く結ばないやうに注意すること。
 (三)ボールを持ち運ぶところに面白味があるが、必ずしもボールに限つたことはない。
 (四)組の分け方は二組とは限つてゐない。都合によつては三組でもよいのである。

棍棒まはりメデイシンボール

準備

(四)棍棒を轉がしたら、元のやうに立て直すこと。

ペア・デッドボール

準備

(一)デッドボール一個。
 (二)児童を紅白二組に分け、二人一組として幾組かを作る。

(三)一組二人の者を前者及後者を定める。

(四)後者は前者のバンド(帯)を片手又は兩手にて握り、連なる。

(五)紅白の組別を示す紅白の帽子をかぶらせる。全児童が自由に動作しうるだけの白圓を描き、その中に紅白の全児童を位置せしめる。

(六)紅白各一組づゝのセンターを出し、ジャンケンをなさせ先攻を定める。

(七)先攻の組にボールを與へて置く。

方法

(一)「開始」の合圖と共に、先攻組の前者は相手方後者にボールを投げ當てる。
 (二)若し當つた場合はデッドとなる。
 (三)デッドとなりたる組は二人とも(前者、後)ゲーム

(一)全児童を赤白青黄の四組に分ける。
 (二)而して各組を一列縦隊に整列せしめて置く。
 (三)スタートラインの前方に、腰掛の上に棍棒を一つ直立させたものを適當の間隔を保つて四つ作つて置く。各組はこの腰掛の一つに對向せしむるやうにならばせるのである。

方法

(一)最初ボールは先頭生が持つてゐる。合圖と共に頭上を越して次々とうしろの者に渡し、最後に至ればその児童はボールを抱へて棍棒を廻つて来て、列の先頭につく
 (二)次に先頭についた児童から始める。今度はボールを股の間をくゞらせる。最後の児童はボールを受けると駆け出して棍棒を廻り、前同様先頭につく。
 (三)以上を交互に繰り返して、最後の児童がラインについた運速によつて等位を定める。

注意

(一)スタートラインから棍棒までの距離は、大體二十五メートル位がよろしい。
 (二)棍棒廻りは左廻りの方法によらしめるがよい。
 (三)駆けける途中でボールを落したら、必ず拾つて走ること。

より除外される。即ち圓外に出る。
(四)一定の時間にて残りたる数を比べ、又は全滅となりたる時は、ゲームの勝負を定める。

注意

- (一)ゲーム中前者後者が離れるとデッドとなる。
- (二)ゲーム中後者はボールに觸れてはならない。
- (三)ボールを持つた競技者は一步も歩いてはならない。
- (四)亂暴なる振舞は嚴禁する。

ストツブ・アンド・ドツヂボール

準備

- (一)兒童を紅白二組に分け、更に各組より一名の鬼を選び出す。
- (二)運動場の二箇所に直徑十五メートルの圓か又は一邊十五メートルの四邊形を描く。
- (三)フットボール二個。

方法

- (一)「用意」の合圖によつて、各組は各々の圓内に入り、適當の間隔を取つて散らばる。但し鬼は圓外に居る。
- (二)「始め」の合圖にて紅白共に味方の者同志にて、圓内にてボールを投げたり、ころばしたり、パスしたりする

となる。
(五)鬼の投げたボールを受け取つた場合、それはデッドとはならない。

ツィ・エンド・フロ

準備

- (一)バスケットボール二個を用意する。
- (二)直徑二メートルと七メートルとの同心圓を二箇所に描く。

方法

- (一)全兒童を紅白二組に分ける。紅白共一名のキャプテンを選ぶ。
- (二)キャプテンを中心の小圓内に入れ、全員一列圓陣を作り外圓の圓周上に立つ。紅白共にこの隊形を作るのである。
- (三)「始め」の合圖と共にキャプテンはボールを持ち、圓周上に並ぶ他の競技者に、定められた順序に従つて一番生より順次にそれを下から軽く擲げてやる。
- (四)受け取つた一番生は直ちにこれをキャプテンに投げかへす。
- (五)キャプテンはこれを二番生に同様にする。

(三)鬼は敵の圓内に入つてこのパスされるボールを取ること努める。

(四)若し鬼がボールを取ることが出来たら、その場所に止まり、一步も動くことなく敵の一人を目がけて投げつける。

(五)敵は當てられないやうに身をかはし、或は跳び上がり、或は蹲み等してボールに觸れぬやうにする。

(六)若し當てられたら鬼となつて敵の圓内に入り、初めに決められた鬼と共同して敵をうつ。

(七)味方の鬼同志は球を投げ渡してはならぬ。但し一度バウンドさせるか、又は轉がして渡すことは差支へない

(八)かくして一定時間に鬼の少い方即ちデッド者の少い方を以て勝とするのである。

注意

- (一)ボールが圓外に出たら、鬼以外の者が取りに行くこと。
- (二)一度バウンドしたり、轉げたりして當つたのは無効である。
- (三)鬼がボールを取るには、打ち落したり、空中で受けたりすることは出来るが、もぎとることは許されない。
- (四)ボールに觸れぬやうに逃げ廻る時、圓外に出たら鬼

(六)斯様にして、早く最後まで一周乃至三周し終へた組を勝とするのである。

注意

- (一)途中にて圓周上の兒童又はキャプテンがボールを落した場合は、一番生よりやり直さねばならぬ。
- (二)二周乃至三周によつて勝負を決する場合は、やり直しは完全にし終へた回数には適用しないで、その回数のみをやり直すべきである。
- (三)キャプテンは中心圓を、兒童は圓周を離れることは許されない。
- (四)中心圓と外圓周との距離は競技者の熟練の程度によつて適當に變更して差支ない。

ニユーフリーボール

準備

- (一)兒童を紅白に分ける。
- (二)紅白いづれかで連手一列圓陣を作り、他の組が圓陣内に入る。
- (三)圓列生は數歩後退して圓陣を廣くし、その各足先にそめて地面に大圓を描く。
- (四)尙その圓周を二等分して、紅白のデッド者を區分す

る。

(五)フットボールを一個用意し、圓列の或る一人に渡す

方法

(一)「用意」の合圖で圓列を作つた者も等しく中に入つて適宜に位置を占める。

(二)「始め」の合圖でボールを持つてゐる者は敵生に投げつける。敵はあてられぬやうに逃げ廻る。一度ボールが地に落ちたならば當つても無効であるから、自分のそばへ來たら受け止めて、反對に敵生へ投げつける。

(三)紅白のデッド者は圓外の定められたる區劃に入り、ボールが圓外に投げ出されて味方の區劃内に入った時、そのボールを取つて圓外より敵生をめぐけて投げつける(この時デッド者のみは、區劃された自分の圓外のみは歩てもよす)

(四)圓内の敵生へ投げつけたならば、又再び圓内に入つて活動を續けることが出来る。

(五)そして敵生を全部デッド者となした組を勝とする。又ある時間戦つた後、デッド者の少い方を以て勝としてもよす。

注意

(一)圓内の者はどんなに窮しても、決して圓外に出ては

ならぬ。出た者はデッド者と見做して場外へ出す。

(二)ボールを取つたら、一步も走つてはならない。

(三)ボールが衣服、體のいづれの部分に當つても、デッド者と認める。

(四)一敵生へ當つたボールが、跳ね返つてまた他の敵生何人かに當つた時も、その凡てをデッド者と認める。

(五)圓の大小は人数及熟練の度、兒童の力等によつて加減すること。

寶 送 り

準備

盆四箇、フットボール二箇、軽い重りのついた風船玉四箇、紅白の標旗を各一本用意する。

方法

(一)全兒童を紅白の二組に分ける。スタートラインに二組を二列縦隊としてならべる。三十メートルの前方に、紅白の標旗を一本宛立てる。

(二)「用意」の合圖によつて、各組の先頭生は盆にフットボール一箇をのせ、それを右手に持ち、他の盆に風船玉を載せ左手に持ち、スタートラインにつく。

(三)「ドン」の合圖によつて走り出す。そしてなるべく早

く標旗を廻つて歸る。二番生は、左手の盆に風船玉を載せて待ち、フットボールを受けつくと、一散に走り出し先頭生同様にする。

(四)このやうにして、早く寶送りをすました組を勝とする。

注意

(一)この時風船玉は軽い重りを付して、辛うじて浮揚なさを位にし、急ぎすぎると風のため飛びさる程度にしておく。

(二)盆の上の物が落ちた時は、其の場に止まつて盆に載せ、又急ぎ標旗を廻らねばならぬ。

サークル・スプーン・リレー

準備

(一)フィールドの中央に直徑二メートル位の圓を描き、これを四等分し、その等分線に沿ふて圓の周圍に四箇腰掛を配置する。

(二)全級兒童を四等分し、各組を中央小圓の腰掛に向つて一列縦隊に整列させる。

(三)次に各縦隊を「廻れ右」せしめて、先頭生の立つてゐる位置に直徑二米位の圓を描かせる。

(四)その小圓の直前に、その組の色を表はす小旗を各一本立てる。

方法

(一)先頭生にスプーンと球を渡して、出發用意をなさしめる。

(二)「開始」の合圖と共に、スプーンに球をのせ、それを落さぬやうにし、左(右)方に駆け、他の三つの組の標旗の外を廻つて歸り、二番生にスプーンと球をうけわたすのである。二番生は一番生が出發するとすぐ前の圓内に進み、一番生が一回して來るのを待つ。而して一番生からスプーンを受け取ると直ぐに出發する。

(三)競技を終へた一番生は、列の後尾即ち腰掛の前に整列してゐる。

(四)それから後は逐次この方法を續け、最終兒童は腰掛の上に立つてスプーンと球を出来るだけ高く擧げる。このスプーンと球の擧がる事の遲速によつて等位を定める

注意

(一)競争中他の兒童を追ひ越す時には必ず外側からでなければならぬ。

(二)ボールには絶對手を觸れることは出来ない。若しボールを落した時には、その場で手を觸れることなく、ス

ブーンで受け入れること。
(三)低学年児童であるから、自分の競技に夢中になつて
つい自分の組の位置を間違へることがあるから、旗色で
表しておく必要がある。

追かけ帽子取り

準備

- (一)全児童を二列横隊にならべて一、二、一、二の番號
を唱へさせる。
- (二)一番生は紅組、二番生は白組、即ち奇數生は紅組、
偶數生は白組と定め、紅白交々そのまゝで一列内面向の
圓陣を作り、更に五六歩後退させ、児童各自の間隔を二
メートル乃至二メートル半位にして全體側面向とする。
- (三)組別によつて、各自に紅白の帽子をかぶらせる。

方法

- (一)「始め」の合圖で各自先頭の方に向つて適度の早さで
走り出し、自分の前の敵組の帽子を取らんとする。
- (二)帽子を取られた者は、疾走路から退いて所定の位置
で休憩する。敵の帽子をとつた者は、攻撃は止めるが、
そのまゝ列にゐる。
- (三)かくして多くの帽子を取つた組を勝とするのである

注意

- (一)疾走中に振りかへつて敵の帽子を取る事は嚴禁であ
る。後に振りかへるものや立ち止まるものがあつたら全
遊戲は破壊せられるから、その時には運動の中止を命ず
るがよい。
- (二)敵の追跡を恐れて疾走路から逃走してはならぬ。若
し逃走したならば、帽子を取られたものとして、所定の
位置に入らねばならぬ。
- (三)敵に帽子を取られたら早く走路から退かねばならぬ
- (四)最初の順位を守らねばならぬ。兎角前に出勝になる
ものである。

帽子受け競走

準備

- (一)運動場の一端に一線を描きて整頓線とし、約三メー
トル離れて平行なる一線を引きスタートラインとする。
- (二)スタートラインから約十メートル離れて引返し點を作る
- (三)全児童を數組に分ける。各組の先頭生は、棒(長さ
約五十センチ位のもの)を持つて、先方引返し點に位置
する。二番生は棒を持つてスタートラインに立ち、三番
以下のものは一列縦隊にて整頓線に位置する。各組は約

三メートル離れる。

方法

- (一)「用意」の合圖によつて各組の二番生は、棒の先に運
動帽子をかけてこれを眞直棒げ、スタートの用意をする
- (二)「始め」の合圖と共にスタートして、引返し點まで走
り、こゝで先方の競技者と交替し、棒を以て帽子を引き
續ぎ、先頭生はスタートラインにかへり、次の競技者の
棒へ帽子を渡す。棒は四番生に渡す。以下これに準じて
行ふ。
- (三)かくして早く最初の隊形にかへりたる組を勝とする

注意

- (一)帽子には一切手を觸れてはいけない。若し帽子が落
ちたる場合は、これを拾ひ上げるにもその棒を以てする
こと。
- (二)女子は襷を以て代用してもよい。
- (三)棒は手頃の竹を以て代用しても差支へない。

エツクスチエンヂレース

準備

- (一)ボールを四個用意する。(一組二個の割)
- (二)三メートルの間隔を置いて線を平行に二本引く。

方法

- (一)児童を紅白の二組に分け、更にこれを各偶數奇數の
二列に分ける。
- (二)二本の平行線の間を境に、味方の偶數列と奇數列が
一列縦隊に向ひあつて並ぶ。
- (三)前後の間隔は前に臂を伸した距離とする。
- (四)紅白各組各列のそれ／＼の先頭生に、ボールを一箇
づゝ渡す。先頭生は、ボールを持つて「始め」の合圖待
をつ。
- (五)各組各列は開脚となりて、ボールを股下より後方に
送る用意をなす。
- (六)ボールは送る前に必ず味方同志にて取換へなければ
ならぬ。
- (七)取り換へたボールは各自の股下を通過し順次列の最
後に送る。
- (八)列の最後の者は、前方より送り来るボールをうけと
り、列外側を前方に進み、味方の列の前方横線より、こ
れを對向する味方の組と交換する。
- (九)取換へたボールは、その場より股下を通過して同様
後方に送る。
- (十)ボールを交換したものは、ボールを送る度に一人づ

つ後方に下らねばならぬ。
(十一) 斯様にして取り換へたボールを、順次早く送り終つた組を勝とする。

注意

- (一) 交換の場合線より出ないこと。
- (二) 交換の場合味方より投げられたるボールは、地面に落ちない中に捕へること。
- (三) 受け損じた時は何度も行ふこと。

場所換へ

準備

- (一) 兒童を紅白二組に分ける。
- (二) バトン二本。

方法

- (一) 紅白とも一定の距離を保つて一列縦隊となり(兩組は平行になる) 各列の間隔を大股にて一步位とする。
- (二) 紅白二組に番號を付けしめ、紅組の偶數は白組の偶數の場所に入り、白組の偶數は紅組の偶數の場所に入り、互に交代する。
- (三) 列の前後には小旗を立て置く。
- (四) 紅白各組の先發者にはバトンを渡して置く。

お 賽 錢

準備

- (一) フィールド内にスタートラインを引き、約四十メートル先にこれと平行に二つの梯子を適當の間隔をおいて横に立てる。
- (二) その各梯子から五メートル先の中央に夫々圓を描いて置く。
- (三) 更にその圓より三メートル先に夫々の紅白の籠を各標旗に結びつけて置く。

方法

- (一) 全兒を紅白二組に分け、それぞれ一箇づゝ毬を持たせて一列縦隊に並べて置く。
- (二) 紅白の各先頭生にその組の手旗を持たせ、夫々スタートラインにつかせる。
- (三) 「開始」の合圖によつて紅白の先頭生は、その手旗と毬を持つて走り出し、梯子をくゞり、圓内に入つて前方の籠に毬を投げ入れ、再び梯子をくゞりて歸り、手旗を二番生に渡して列の最後につく。
- (四) 手旗を手にした二番生は、同様にして毬を投げ入れ歸る。順次かうして最後の兒童が梯子をくゞりて歸り

輪くゞりリレー

準備

- (一) 先づ運動場に長さ二米の紐付の竹の輪を置き、(紐

注意

- (一) 動作の始めと終りに於ては、明瞭なる合圖をなすものとす。
- (二) バトンの受け渡しを内側にて行ひ、出發も内側にて行ふがよし。

方法

- (一) 「ドン」の合圖で各組のバトンを持つた第一走者は同時に輪を目がけて駈け出す。輪は一つしかないから、先着者が先づ輪をくゞり、後着者は相手がくゞり抜けるまで待つてゐなければならぬ。
- (二) 輪をくゞり抜けたら速に駈け戻つて味方の次走者にバトンを渡し、順次これを繰り返して最後に決勝となるのである。

注意

- (一) 必ずバトンを持つて走ること。速に而も確實に受け渡しすることの訓練が必要である。
- (二) 輪を速のけて邪魔することはよろしいが、相手の體に觸れたりしてはならぬ。
- (三) 最後の走者は輪をくゞり終へたら、審判員のもとまで駈けつけさせる方法をとれば、審判が一層明かになり易し。

手旗を早く審判の手に渡し、勝と定める。

- 注意
- (一) 籠に毬を投げ入れ損じた者は、圓内からそれを拾ひに出て再び圓内に戻つて投げ入れること。
 - (二) 若しこれを二回試みても未だ入らない時は、籠のところへ行つて入れても差支ない。

棒 押

- 準備
- (一) 全員を紅白の二組に等分して、五六メートルを隔て、一列横隊に列ばせ、相對向させる。
 - (二) として兩組の間に適當な圓(直徑一メートル位)を數個對向させて描いて、その圓と圓との間に棒を横へて置く。

方法

(一) 「用意」の合圖で紅白兩組の兒童は(圓の數だけ)圓内に入り、棒の端の邊りを片手で持ち、片手を前方に出して握り、足を適當に踏み開いて押し合ひの用意をする。

(二) 「始め」の合圖で相互に渾身の勇を振つて押しくらをする。對者のために圓外に押し出された者は負けとなる。かくて順次に押しくらをやり、勝者の數の多い組を勝とする。

する。

- 注意
- (一) 棒を押しくらする時に、一方が強力で到底對抗することの不可能なる際にも、競技中に棒を無暗に棄てゝはならぬ。
 - (二) 一人づゝ競技させてよいが、一人にて何人をも對手にしてもよい。

陸 戦

- 準備
- (一) 紅白の帽子を競技者數だけ用意する。
 - (二) フットボール二個。
 - (三) テニスコート大のコートを引く。

方法

(一) 全兒童を紅白の二組に分け、紅白の帽子をかぶらせる。紅白とも大將(騎馬にのるもの)一人、騎馬三人と歩卒とに分ける。

(二) 兩軍對峙し、「用意」の合圖にて騎馬を作り、大將はこれに乗り、歩卒はこれを圍む。

(三) 「開始」と同時に、大將を圍み、守りつゝ進む。

(四) 兩軍は接近して、ボールを投げつける。投げつけられぬやうにし、逃ぐべき時は急いで十メートルの線外まで

れた敵は死者としてコート外に出る。但しそのボールを受け取つた者はこの限りでない。

(五) 敵の投げたボールが、大將又は大將の馬に命中した時、戦の勝敗が定まる。

(六) 勝敗が長く定まらない時は、死者の數を以て定める

注意

- (一) ボールを持つたる者はその場に於て直投し、走つてはならない。
- (二) 一度バウンドしたボールは、敵を死者になすことは出来ない。
- (三) ボールは敵味方いづれのものを使用しても差支ない。但し敵のボールを奪ふ際、その體に觸れた場合は、反則としてその者は既にボールにあたつたものとして死者に數へる。
- (四) 大將又は歩卒がコート外に出てボールを拾ふ外は、一步でも逃げ出した場合は反則として死者に數へる。
- (五) 勝敗が同時の場合は、死者の數によつて決定すること。

夜 晝

準備

- (一) サイコロ(ボール箱で作る)
- (二) 運動場の中程に三メートルの間隔をおいて二本、更にその各線からそれぞれ十メートル離して二本の平行線を引いて置く。都合四本の平行線を引く。
- (三) 兒童を赤白の二組に分けて置く。

方法

- (一) 初め兩組は別々に三メートル離れた中程の線上に横隊に相對してゐる。
- (二) 「用意、はじめ」で運動係がサイコロを投げてころがす。この時赤は夜、白は晝と定めておくので、サイコロが黒が出れば「夜の世界」といふので、すぐ赤の者は白の方(晝の方)の人を追つて行つて捕へる。この場合、次の線即ち十メートル追ふ中に捕へられた者は捕虜として、敵方に一點獲得されることになる。この際十メートル線外まで無事逃げのびた者は、次の勝負に参加することが出来る。
- (三) これを何回か繰り返して、その得點、つまり捕虜の人数を調べて多い方が勝となる。

注意

(一) 競技者はよくサイコロを見てゐて、判斷をあやまらぬやうにし、逃ぐべき時は急いで十メートルの線外まで

逃げのびるやうにし、反對に追ふ時は大急ぎで追ひ、十メートル線内であるべく多くの敵を捕へるやうにせねばならぬ。

(二)追ふべき時反對に逃げた者は、競争に入る資格を失ふ。

荷運び

準備

(一)全児童を紅白の二組に等分し、更に組毎に二等分し十メートルを隔て、それぞれ味方同志相對向させる。

(二)紅白二組間には相當の間隔をおき、その約中央のあたりに標旗を一本樹て、決勝點と定める。

(三)次に兩組の一番生に荷を一箇宛與へて置く。

方法

(一)「開始」の合圖があつたならば、一番生は直ぐ荷を擔いで、相對して居る者の處に行つて荷を渡し、その者の位置にしがむ。荷を受け取つた者は直ぐそれを擔いで相對してゐる列の二番生の許に行つて荷を渡し、その者の位置にしがむ。

(二)斯様にして荷を運搬し、最終生は受け取つたならば直ぐ擔いで、決勝旗の許に行つて荷をおく、その速速に

よつて勝敗を決するのである。

注意

荷を次番生に渡すとき、一々その前に置かせるか、或は直ぐ次番生の肩の上に擔がせてやらせるか、豫め定めるがよい。

圍み破り

準備

(一)児童を紅白の二組に分ける。

(二)更に紅白を各三分して、その各三分の二は内面向きの一列圓陣を作り、その中に各敵の三分の一を入れる。

方法

(一)「用意」の合圖で圓列の者は互に堅く手を握り合つて圓内の敵を逸出せしめまいと努める。圓内の者は皆外側に向つてそれぞれ包圍の薄弱な處を偵察する。

(二)「始め」の合圖と共に圓内の者は偵察した處に向つて突進して、圓外に逸せんとする。圓列生は互に接近したり、又は兩手ではねなどして容易には敵の目的を達せしめない。それで圓内の者は更に他の方面に突撃を試みるかくして圓外に出た者は味方の圓列に加はつて加勢する。

(三)早く圓内の者が全部逸出した組を勝とする。

運動會の準備の仕方

運動種目の選定方針

(一)訓育上の選定方針 運動會においては、運動の奨励、體力技能の發表、勇敢、規律、機敏、公正、共同の習慣が養はれ、訓育上有効なるものである。次には訓育上よりみたる、運動種目選定上の方針の二三を挙げてみる。

(1) 體育上の見地からも同様のことが云へるが、訓育上からみても一時的に觀覽者を喜ばせるやうなもの排し、平素充分に練習した體育運動を尊重するやうにしたい。

(2) 全児童の社會的訓練の機会たらしめたい。選手偏重の運動會に隨することは充分に慎まなければならぬと思ふ。

(3) 團體的訓練、質實剛健の國民精神を養成すると云ふ點に意を拂はねばならない。

(4) 高學年の女子には曲線運動を入れるがよいのであるが、但し見世物的にやるのは排すべきことである。

(5) 他學級に對して其の學級の級戯とも云ふべき特徴あるものを採用したい。これは學級經營の上から、訓育上からして擔任教師の反省と努力とを必要とするものである。

(6) 來年入學する児童の運動を加へ、更に卒業生の運動をも加へることは、學校經營の對社會的連絡上、且つ訓育上有効なるものである。是非實行に移すことを大切とする。

(7) 運動會は娛樂會ではないが、教育的なる學校祭と考へ、當日は児童、教師、父兄、當局者一同舉つて一日を楽しむやうにしたい。和氣藹々たる雰圍氣を大切とする。

(8) 時勢を矯正する意味に於て特に加へたい運動種目は次の如きものである。

○綱引 堪忍、共同、剛健の氣象を養ふためには最も好個の運動種目であらう。

○競歩 東京人は地方人よりも歩調が早い、その東京人はアメリカ、カルフォルニア寒村のお百姓より歩調がのろいと云ふ話である。競歩の種目も徒爾ではあるまい。

○方形ドッチボール 短時間にて然かも道具が少く、ボール一個で多数のものが同時に運動することが出来、諸種の徳性を涵養することが出来る、この運動種目を重んずる。

(二) 體育上の選定方針

(1) スピード的なものを選ぶ——一日の中の限られた時間内に可及的に多数の種目を行ふ必要上、スピード的な運動を選定する必要がある。また體育的にすぐれた遊戯競技は、大體においてスピード的なものが多いやうに思ふ。この點に對する考慮を缺くと、運動會が長引き、兒童も父兄も退屈することになる。

(2) 短時間に充分運動出来るものを選ぶ——單にスピード的であるばかりではなく、短時間の中に然かも充分の運動の出来る種目を選定するやうにしなければならぬ。

(3) 多方的に種目を選定する——時間の制限を受けるために充分の運動が出来ない、故にプログラム全體を通じ可及的に多方面から種目を選定するやうにしたい。例へば體操からも教練からも、遊戯競技からも、夫々代表的なる種目を選定するやうにしなければならぬ。

(4) 單純なものを選ぶ——運動會の遊戯は、單純にして面白いものを選択するやうにしたい。單純なるものを充分に訓練する方が、複雑なるものを生半解にやるよりも體育的效果の上よりみてまさつてゐる。遊戯とか競技とかに對しては、

技巧的な複雑なものの方がすぐれてゐるやうに一般に考へられてゐるが、これは誤りである。

(5) 平素の教材より選ぶ——これは訓育上よりみても大切な事項である。運動會の運動種目は、平素の教材中より選擇することを原則としたい。運動會は見世物ではなく、平素の體育の發表會をも意味するものであるから、徒らに新奇なる種目のみを選定することは誤謬である。

運動種目の選定標準

(一) 唱歌遊戯と體育ダンス 低學年の唱歌遊戯と中高學年の體育ダンス、行進遊戯は是非これを採用しなければならぬ。しかしこれが選擇に當つては、兒童の心身によく適合するものから採用するやうにしなければならぬ。

(二) 合同體操と合併遊戯 運動會には、矢張り合同體操や合併遊戯を採用するやうにしたい。體育上の體値もあり、父兄にも興味がある。學年を一單位とする體操の實演はあるが、數箇學年を一括して行ふ合同體操は少いやうである。これはその訓練の困難なるところに原因するものやうに思はれる。何れにしてもこの合同體操は、團體としての訓練度を發揮するのが目的であるから、簡單なる體操に教練を加へ、體操のやり方も教練的に行ふやうにするがよろしい。合同體操は教練や體操教材を通ずる團體訓練で、合併遊戯の方は、遊戯を通じての團體訓練を目的とするものである。運動會の如き社會的訓練のこの上もなき機會においては、この合同體操と合同遊戯を重んずることを大切とする。

(三) 個人競技と團體競技 個人競技は、個人の實力を自由に遺憾なく發揮させ、實力を自覺させるものとして重要視すべきものである。團體競技は、團體における共同の精神を發揮するものとして、是非共採用すべきものである。高學年に至るとハードル、走巾跳、走高跳、三段跳などの個人競技を採用するのであるが、小學校の運動種目としては一般的なもの

のまゝになると云ふことは他との差支もあつて断定出来ないが、これがプログラム作成上の一つの参考となるのである。次に種別の部には、團體によるものか、或は個人競技か、その種別を記入するのである。時間の部にはその運動の所要時間を記入するのである。若し回数二回の場合には、二回に要する時間を記入するのである。この所要時間は充分練習し試験して、正確に近いところを記入するやうにしなければならない。これによつて運動会の時間が豫定づけられる事になるから、所要時間が誤つたものだとすると運動会の時間上の豫定に狂ひを生じ、その圓滑の進行を缺くやうな結果をみるのである。故に所要時間は可及的に正確でなければならぬ。整列系の部には、特に運動會當日の整列系の者の名を記入することもよいし、或は高學年であれば整列に當る兒童の名を記入するのである。次に指揮系の部には、擔任教師の名を記入する。尙他に適當の指揮者があれば、その者の名を記入するのである。何れにしてもこの運動順序明細書は各演技毎に一枚宛別々に配布し、記入されるやうにしたがよろしい。この方法によると、記入された運動順序明細書を一覽的にならべプログラムを比較的容易に無理なく作成することが出来るのである。プログラムを編成するとき、消したり書き足したりして却々面倒であり、順が混亂してしまふものであるが、この方法によつてすると一覽的に整然とプログラムを編成して行くことが出来るのである。而して大體の立案が出来たところで、これを一枚の紙に清書するのである。

運動會役員

全校職員總動員で行ふことが理想であり、何處にも些少のゆるみもないやうに、各自責任を以てその義務を果さしめることを大切とする。なほ役員決定においては、各教師の希望を入れることとし、幹部會において更にその是非を考慮し公平に、その個性長所をよく生かすやうに役員を選定をしなければならぬ。なほ一度役員となつた以上、熱意を以てその

任に當らしめる事を肝要とする。なほ一つの係に四人位を配當し、一教員に最低二役位を擔當させ、午前と午後とによつて、その役を換へるやうにすると、自然に氣分轉換を圖ることとなり、倦怠を防ぎ能率を發揮せしめることとならう。しかし職員数の多い學校に於ては、この必要はなく、一教師一役として専心任務につかせる事を肝要としなければならぬ。次には運動會の役割と、その任務とについて、簡単に表示してみよう。これは運動會前日までの準備に對する任務と、運動會當日の任務とについて考察したものである。

運動會役員及任務	
種別	役員
	前日
種別	任務
	當日
總務係	校長 總ての會務の統整 案内狀印刷發送、メタル交渉、配置圖作成印刷、賞狀記入、競技人名表、プログラムの印刷、ポスターの作成
庶務記録係	競技の採點、賞狀記入、當日の運動記録、會場にて配る運動會新聞の原稿作成、及印刷配布、その他一切の記録
賞品會計係	賞狀賞品を授與すべき運動種類の調査並に賞狀賞品の品數調査購入、賞品渡場の設備 一般會計、賞品賞狀の授與
接待係	來賓名簿の調製、來賓徽章の作成、接待用具の準備、來賓席の設置、招待狀の發送(プログラムと招待券を同封する) 來賓の受付、名簿の記入、徽章の頒布、案内

衛生係	救急手當に要する器具及藥品その他の準備 食事の際の湯茶、便所の設備	救急手當、湯呑、便所の衛生
運動準備係	プログラムの編成印刷、運動器具の準備、 運動順序明細書、運動圖解書の作成印刷、 競技者の心得の制定、運動場の準備、競技 に對する注意を行ふ	運動圖解の示す如く、器具の準備、器具の整 理
進行係	進行豫定表の作成、運動場の準備	プログラム順に競技者を集める、早く交替出 来るやうに整列させる
揭示係	揭示用具の準備、揭示場の設置、立札の作 成設置	揭示
出發合圖係	合圖用具の準備、運動場の準備	出發準備、出發合圖、開始合圖
審判係	審判用具の準備、運動場の準備	審判、レコード測定、受賞者引率
風紀看護係	児童席の準備	会場内の取締、児童の看護
児童係	児童の着席場所を定め、むしろ等を用意す る、児童への注意事項の謄寫刷配布	児童の行動の一切に責任を持つ
召集係	運動會前日豫め奏樂者と打合せする	プログラムにより、児童の召集及整列
樂隊係	勇退門、健闘門を作る、会場全体の裝飾	演技者と奏樂者との調和をはかる
裝飾係	会場の平面圖を作成する、メートルを測定	会場の清掃、紙屑などの除去

会場係	して外圍と内圍とを作る、石灰をまいてラ インを作る、出發點決勝點出入口等を作る 來賓席、児童席、一般觀客席等を作る、会場 を裝飾する、会場を清潔にする、立札を作る	タイムス印刷配布
タイムス係	タイムス用具の準備、ポスター作成	タイムス印刷配布

その他、傳令係や各係の助手など おく。云ふまでもなくこの運動會役員は、各係の教師の下に児童を配當し、教師と児童と協力一致して責務に當る。児童は、その性格個性を考察し、充分その任に堪えるものを當てるやうにしなければならぬ。

プログラムの編成

(一) 編成上の注意點

(1) 運動種目數の均等——運動會のプログラムの編成上先づ注意しなければならぬことは、運動種目數を均等にすると云ふことである。今日の運動會は、児童がやることが第一義のものであつて、觀客の觀ると云ふことは第二義的のものである。従つて各児童の運動の機會を均等にすることが大切である。例へば個人競技を一種目、團體競技を二種目行ふとするならば、この標準は如何なる児童にも及び得るやうにしなければならぬ。

(2) 出場時期の均等——出場の時期の不均等に流れることを排さなければならぬ。例へば、各學級とも四回出場するとするならば、午前中に二回、午後に二回出場するやうにし、その間隔も大體均分されるやうにすべきであらう。午前

中に三回出て午後には一回、午前中には一回しか出場せずして午後からは三回も出場すると云ふやうに、その出場の時期が不均等であり、ムラがあるのは面白くないのである。午後疲勞してから三回もつゞけて出場するやうになると、児童はその運動に興味うすとなり、運動の快味も味ひ得ないのである。午前と午後に出場しておくこと、疲勞も少く、運動への期待と興味も多くなるものである。この點にプログラム作成上充分の考慮を拂はなければならぬ。尤も個人競技にかうした綿密な均等への考慮を持つことはむづかしいものであるが、團體競技などには充分注意しなければならぬと思ふ。しかし尋常一年生だけは、午前中に切上げて帰宅せしめるか、或は父兄と共に觀覽せしめるかの方法をとるものであるから、その出場の回数も一回位は少くして、全部午前中に振當てるやうにしなければならぬと思ふ。何れにしてもプログラムの編成上、この出場の均等をはかると云ふことは最も肝要なることである。運動種目の不均等にならぬやう、運動順序明細書によつて研究することを肝要とする。

(3) 個人競技と團體競技の按配——運動會は變化がなければ面白くない。單調で平凡なものはよくない。即ちプログラムの編成においても、運動種目に變化をつけることを考究しなければならぬ。例へば個人競技と團體競技、之は適當に組合せられなければならぬ。個人競技は主としてトラックで行はれ、團體競技は主としてフィールドで行はれる、この兩者の配合がうまく行かぬと、倦き／＼してしまふ。又かと云ふ氣になる、單調になつて、運動會の空氣をだれさせてしまふのである。しかしあまりに個人競技と團體競技とが頻繁に交代するやうになると、その整理の上に豫想以上の時間をとるやうな事になつて、時間上の不經濟となる。運動會の進行にゆとりがなく、無理をするやうになる。従つてある程度までは、トラックはトラックでやり、フィールドはフィールドでやる事を大切とする、而して單調に流れざる程度に於て兩者の交替をはかるやうにして行くのである。尤も時間上の經濟と云ふ點から云ふならば、フィールドとトラックとを同時

にやると云ふ二元的な方法もあるのであるが、見る側の方から云ふとこれは中心が二つ出来ることになり、面白くないのである。専門的な競技會ならこの方法を採用して時間の經濟をはかつてよいのであるが、運動會としては矢張り單一にやつて行きたい。時間はかゝるとしても、同時に二箇所で行くと云ふことは、なるべくさけた方がよろしい。

(4) 餘興的種目は會の終りに——これは前にも一寸一言したのであるが、餘興的種目は出来るだけ會の終りの方に編入することを原則とするのである。餘興的種目とは、職員競争、卒業生、青年團、處女會、母の會、町村役場吏員、隣接小學校などの競争を指すものである。どうしてこれらの餘興的種目を後にまはすかと云ふと、運動會は元來児童の運動會であつて、児童以外のものの運動會ではないからである。云はゞ餘興的種目は飛入競技に外ならない、景物であり、添物であるからである。またこの餘興的種目は、どうしても俗惡なるものに陥り易く、運動會の清純さを失ひ易いのである。村役場の禿頭吏員が、頭をてか／＼光らして、日頃の嚴めしい相好をくづしてよち／＼と走る有様は、洵に抱腹絶倒、面白いことにはちがひないのであるが、運動會の清純な氣分を害ひ易い。従つてこれらの餘興的種目は會の終りに編入するやうにプログラムの作成に當らねばならぬ。しかしながら、これらが矢鱈に連続することはまづいから、青年團の競技の次には高學年男兒のリレーレースをやるとか、來賓競走の次には女兒の體育ダンスをやるとか、而して最後に全校児童の體操を以て結ぶと云ふやうにするがよろしい。この方法をとつて行けば、運動會の氣分を一方にのみ偏せず引き締めて行くことが出来るのである。

(5) 男女交互、上級下級の配合——男子のみの或は女子のみの種目の続き過ぎることもよくない。上級児童のみの或は下級児童のみの種目の續くことも同様によろしくない。プログラムには變化を持たせることを大切とすべきである。優美な女子の體育ダンスの後には男子のリレーレースと云ふやうに、常に目先きを代へ、男女の交互、上級下級の配合を適

當ならしめることを肝要とする。しかしこれも程度の問題であり、餘り目ぐるましく變轉させると整理上に時間を浪費することになるから、そこは適宜に按配しなければならぬ。

プログラム編成上の留意点を種々述べてきたが、實際に當つては學校の事情や種目の性質などによつて、種々考慮すべき具體的な問題が生ずるわけである。これを要するに、各兒童が比較的平等に無理なく運動されるやうにすることを原則としてプログラムを編成し、運動會の空気をだれさせないやうに考慮することを肝要としなければならぬ。プログラムの編成に當るには、以上の點を熟慮吟味しなければならぬ。

(二)プログラムの實際、プログラムは豫定數よりも少しは多く餘分に作つておく必要がある。運動會當日になつてプログラムの不足を來すやうでは困るのである。形式は自由に種々工夫すべきだが、文字は楷書で叮嚀に記すやうにしたい。尙運動會前に當り父兄保護者に發する招待狀であるが、この場合にはプログラムも同封するやうにしたがよしい。而してプログラムと案内狀とを同一紙面に印刷し、切取線をつけるやうにしたがよい。次には運動會の案内文とプログラムの實際とを示してみよう。

御 案 内

謹啓 秋氣清涼之候愈々御清適之段奉大賀候陳者來る十月十日(×曜日)午前七時半より本校々庭に於て秋季大運動會開催候間御來觀被下度此段御案内申上候

昭和九年十月五日

××小學校長 沼田圭三

殿

◇雨天の際は順延仕候

◇御來觀の節は此狀受付に御示し下され度候

◇混雜の際につき御携帶品は御銘々御保管下され度候

◇貴重品は成る可く御携帶無之やう御注意申上候

切取り.....

プログラム

秋季大運動會順序

昭和九年十月十日(×曜日)午前七時半開會

第一開會式

(一)君が代 (二)開會の辭 (三)運動會の歌

第二運動

□午前部

順序	種目	學年	體
(一)	體操	全	體
(二)	走	一部	一年
"	"	二部	二年
"	"	三部	三年
"	"	四部	四年
"	"	五部	五年
"	"	六部	六年
"	"	七部	七年
"	"	八部	八年
"	"	九部	九年
"	"	十部	十年
"	"	十一部	十一年
"	"	十二部	十二年
"	"	十三部	十三年
"	"	十四部	十四年
"	"	十五部	十五年
"	"	十六部	十六年
"	"	十七部	十七年
"	"	十八部	十八年
"	"	十九部	十九年
"	"	二十部	二十年

晝食休憩

□午後部

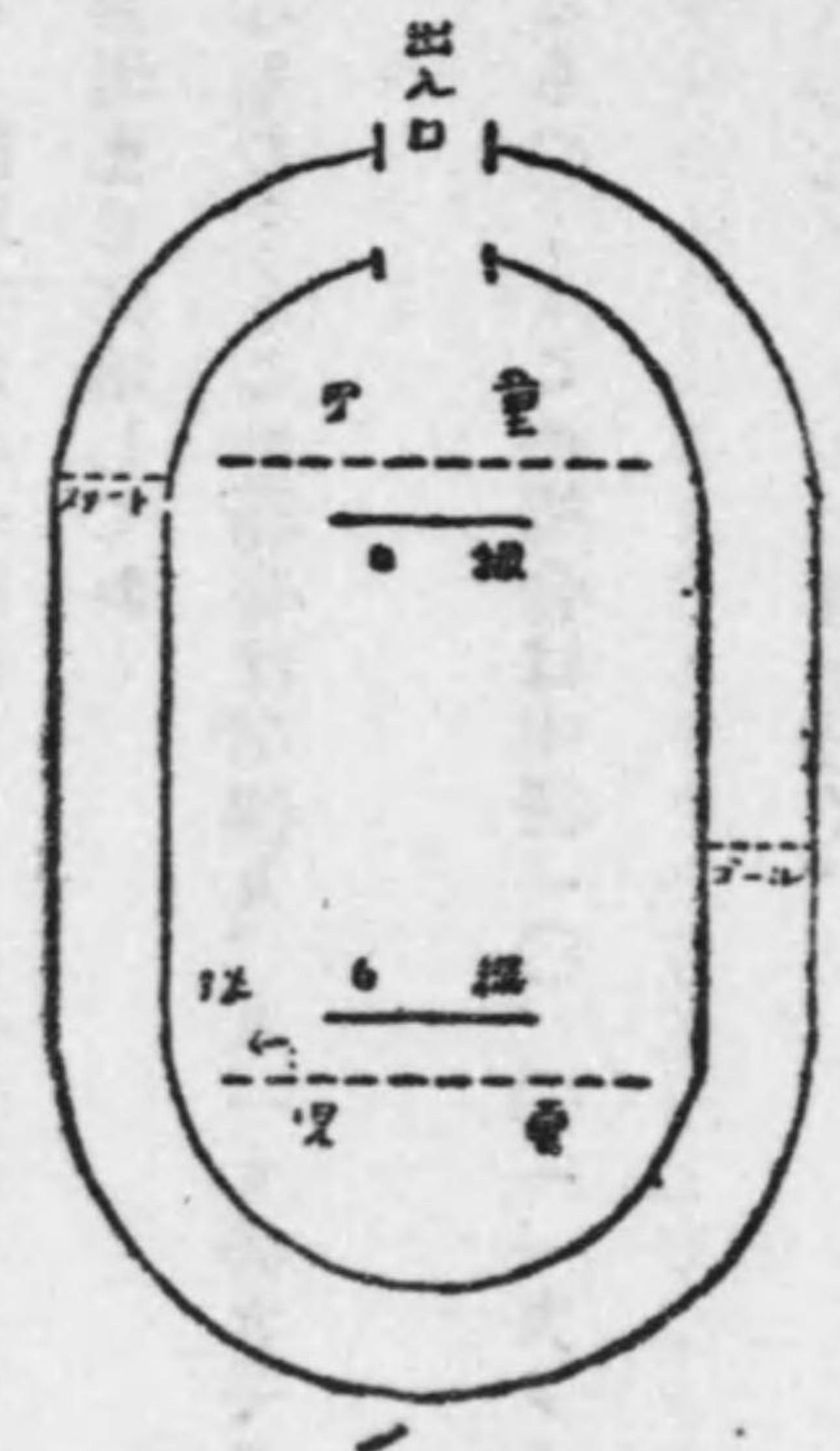
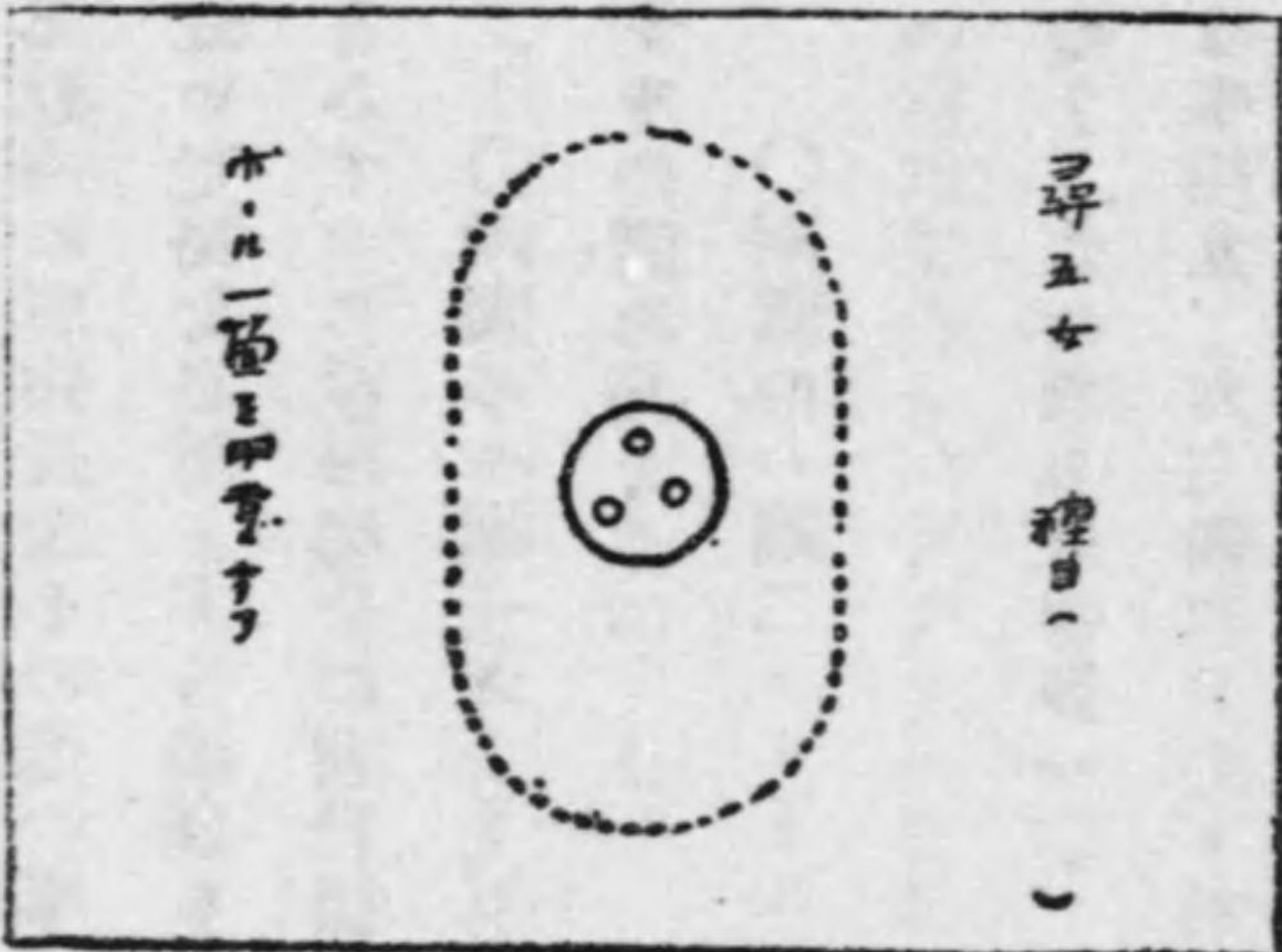
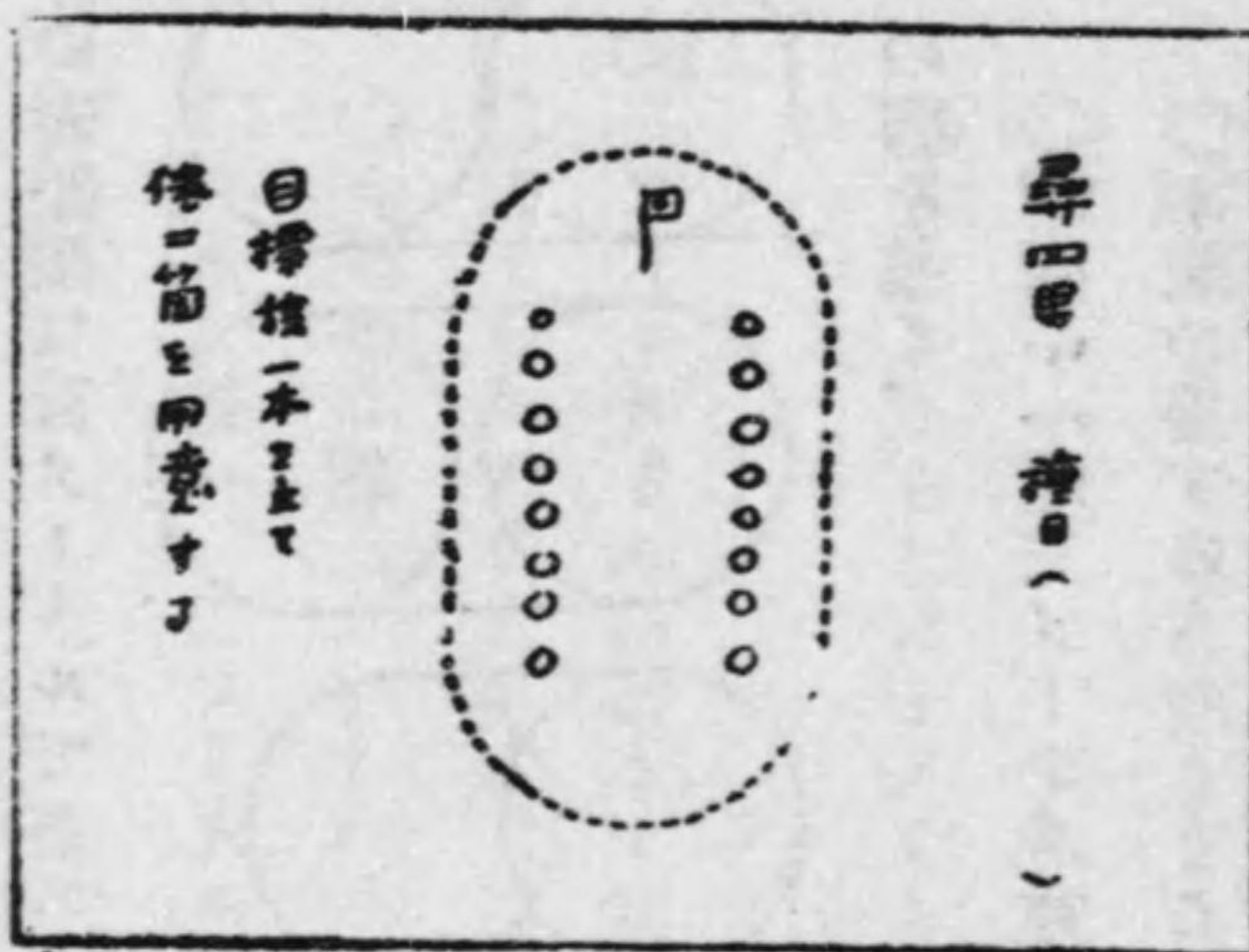
"	"	高	一、二年	女
"	"	高	一、二年	男
"	"	高	二、三年	男
"	"	高	三、四年	男
"	"	高	四、五年	男
"	"	高	五、六年	男
"	"	高	六、七年	男
"	"	高	七、八年	男
"	"	高	八、九年	男
"	"	高	九、十年	男
"	"	高	十、十一年	男
"	"	高	十一、十二年	男
"	"	高	十三、十四年	男
"	"	高	十五、十六年	男
"	"	高	十七、十八年	男
"	"	高	十九、二十年	男

(二〇).....	かたつむり	二、三部三年女
(二一).....	くぐりやんせ	二、三部五年、六年女
(二二).....	ナショナルダンス	二、三部五年、六年女
(二三).....	ネットノウタ	二、三部五年、六年女
(二四).....	ポルトボール	三部 四年
(二五).....	源平毬入	三部 一年
(二六).....	アツクボール	高一、二年女
(二七).....	リレーレース	三部五、六年男
(二八).....	方形ドッチボール	高一 年男
(二九).....	棍棒置換	三部 二年
(三〇).....	アーチボール	三部五、六年女
(三一).....	ボール送り	三部 三年
(三二).....	縄跳り	二部五、六年女
(三三).....	競走	一部 四年
(三四).....	同	一部 四年
(三五).....	同	一部 五年
(三六).....	同	一部 六年
(三七).....	同	一部 六年
(三八).....	同	一部 六年
(三九).....	同	一部 六年
(四〇).....	同	一部 六年
(四一).....	同	一部 六年
(四二).....	同	一部 六年
(四三).....	同	一部 六年
(四四).....	同	一部 六年
(四五).....	同	一部 六年
(四六).....	同	一部 六年
(四七).....	同	一部 六年
(四八).....	同	一部 六年
(四九).....	同	一部 六年
(五〇).....	同	一部 六年
(五一).....	同	一部 六年
(五二).....	同	一部 六年
(五三).....	同	一部 六年
(五四).....	同	一部 六年
(五五).....	同	一部 六年
(五六).....	同	一部 六年
(五七).....	同	一部 六年
(五八).....	同	一部 六年
(五九).....	同	一部 六年
(六〇).....	同	一部 六年
(六一).....	同	一部 六年
(六二).....	同	一部 六年
(六三).....	同	一部 六年
(六四).....	同	一部 六年
(六五).....	同	一部 六年
(六六).....	同	一部 六年
(六七).....	同	一部 六年
(六八).....	同	一部 六年
(六九).....	同	一部 六年
(七〇).....	同	一部 六年
(七一).....	同	一部 六年
(七二).....	同	一部 六年
(七三).....	同	一部 六年
(七四).....	同	一部 六年
(七五).....	同	一部 六年
(七六).....	同	一部 六年
(七七).....	同	一部 六年
(七八).....	同	一部 六年
(七九).....	同	一部 六年
(八〇).....	同	一部 六年
(八一).....	同	一部 六年
(八二).....	同	一部 六年
(八三).....	同	一部 六年
(八四).....	同	一部 六年
(八五).....	同	一部 六年
(八六).....	同	一部 六年
(八七).....	同	一部 六年
(八八).....	同	一部 六年
(八九).....	同	一部 六年
(九〇).....	同	一部 六年
(九一).....	同	一部 六年
(九二).....	同	一部 六年
(九三).....	同	一部 六年
(九四).....	同	一部 六年
(九五).....	同	一部 六年
(九六).....	同	一部 六年
(九七).....	同	一部 六年
(九八).....	同	一部 六年
(九九).....	同	一部 六年
(一〇〇).....	同	一部 六年

會場の設計

(一)運動圖解表の作成 運動係、準備係などの便宜のために、運動の方法を圖解して係へ出すもの、これが即ち運動圖解表である。この運動圖解表が作成せられてゐないと、その運動の準備をするにしても、児童をどのあたりに整列させ、

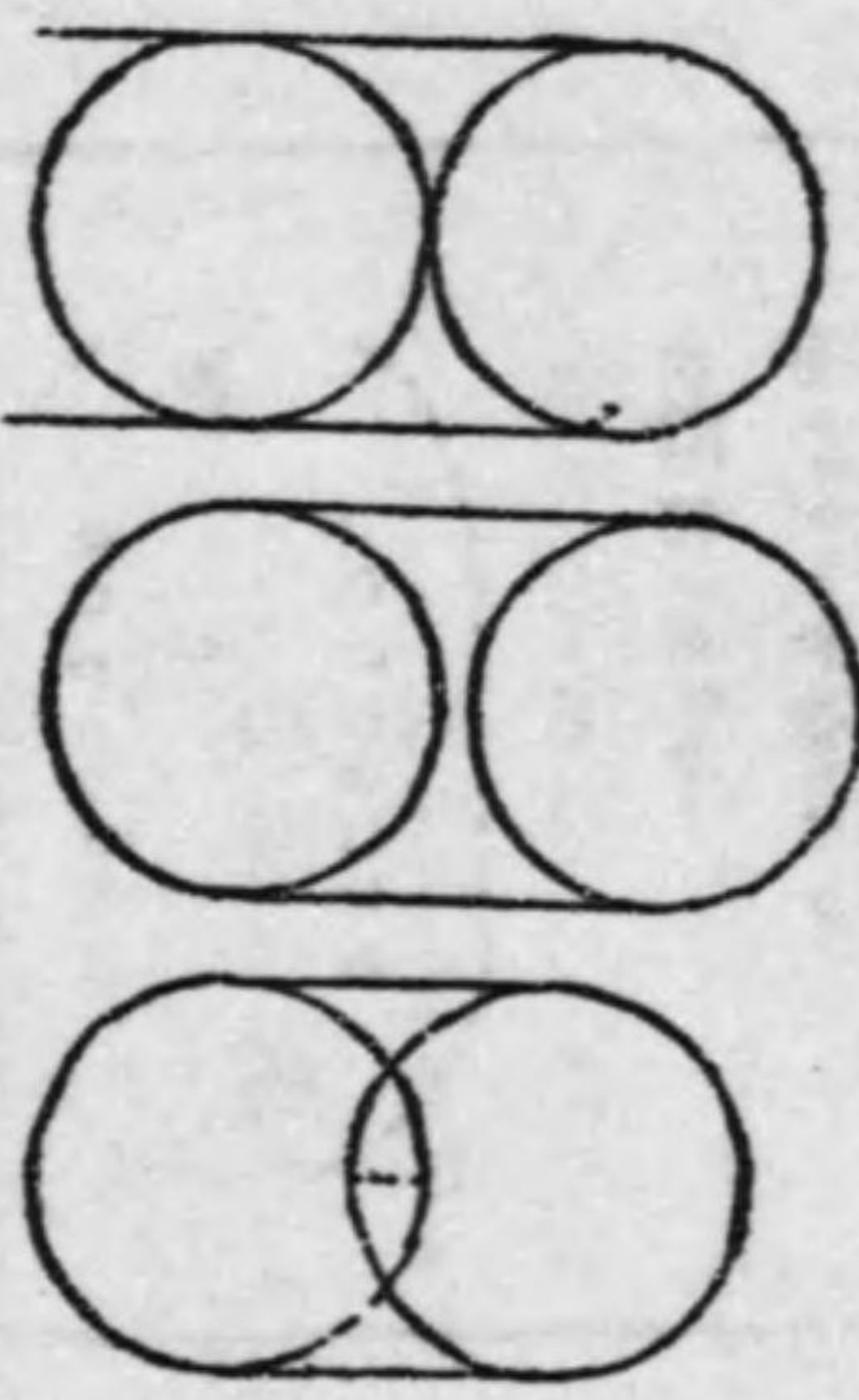
旗は何處に立て、毬は何箇用意すればよいものか、さうしたことが直ちに一目瞭然と判らぬ。そのために準備が遅れ、停滞するやうになる。運動會を圓滿にやらうとするには、是非共この運動圖解表が必要である。出来るなら各運動について一つの圖解表を用意し、これを準備係と進行係が持つてゐれば、非常に好都合のものである。この運動圖解表を作るには先づ簡単なグラウンド圖面用紙を謄寫し、これを各學級擔任教師に配布し、擔任が要點をそれに記入して進行係か準備係に提出するやうにするのである。次には運動圖解表の二三の例を示しておく。



(二)運動會場の設計 運動會は、單に競技運動を主とする運動會でもなく、體操遊戲を主とする運動會でもなく、それらの凡てを含むものであるから、會場の設計もこの三種の場合を綜合して研究することが何より大切である。

(1) 長圓形の走路の作り方——運動場に長圓形の走路を作るには、半徑七八メートル以上の圓周を圖の如く並べて二

個描き、二本の平行なる接線を引いて両面を結びつけばよいのである。この二つの圓を結びつけた線の外側一フィートの所を測つて、(圓周路の距離の測り方)「競走路の距離は内側より一フィートのところを以て之を測る」と云ふ規定がある尤も圓周走路の場合に適用せられるので、直線走路の場合は何も一フィートと定める必要はない)一周百メートルあれば實際の走距離は百メートルである。尤も運動場の廣狹長短その他の事情によつて、長目の圓周走路の必要もあらうし、圓に近い走路を必要とする場合もあらう。故に次に二周百メートルの走路を作るものとみて、各種の場合の設計標準を参考までに示しておく。



一メートルの圓を描く。

○兩圓の一端二メートル重なるもの……この場合は半徑一〇、〇一一九メ

一メートルの圓を描く。

○兩圓の一端一メートル重なるもの……この場合は半徑九、八一九〇九一メ

トルの圓を描く。

○兩圓の一端三メートル重なるもの……この場合は半徑一〇、二〇八〇七メートルの圓を描く。

○兩圓の接するもの……この場合は半徑九、六二四六メートルの圓を描く。

○兩圓の一メートル離れたるもの……この場合は半徑九、四三メートルの圓を描く。

○兩圓の二メートル離れたるもの……この場合は半徑九、二三五メートルの圓を描く。

○兩圓の三メートル離れたるもの……この場合は半徑九、〇四一一メートルの圓を描く。

(2) トラックの設計——大體の方針を次に示してみる。

○楕圓に近い圓周走路一周百メートルのものを作る。(尤も運動場の事情によつて隨意に變動すべきものである)

○内圓と外圓との幅、即ち走路は五メートル位を大體において適度とする。
 ○トラックとフィールドとの境は石灰線を明瞭に引く。特に柵は設けない。
 ○縦走のゾーンは十メートル、プロバコースは幅一メートルとする。
 ○五十メートルの直線コースを作る。
 ○ゴールは常に固定しておき、スタートラインを移動させるやうにする。
 ○正面から太陽に照らされないやうに、コースは東西に長く作つた方がよろしい。
 ○ゴールの近くは、特にコースを廣くしなければならぬ。
 ○ゴールから十メートル以上の空地を作り、ダッシュをなすに充分の力を出さしむるやうにしなければならぬ。

(3) フィールドの設計——大體の方針を次に示すことにする。

○幅は十八メートル、長さは三八、七七五メートル(最も長い所にて)、面積は六二八、四三〇四平方メートルとする

○跳躍場は幅三メートル、長さ六メートル、準備疾走路は約二〇メートルとする。

○中央に徑一、二メートルの圓を作り、デッドボール、圓陣リレー等を使用し、その他遊戯にて圓形をなすときの基準とする。

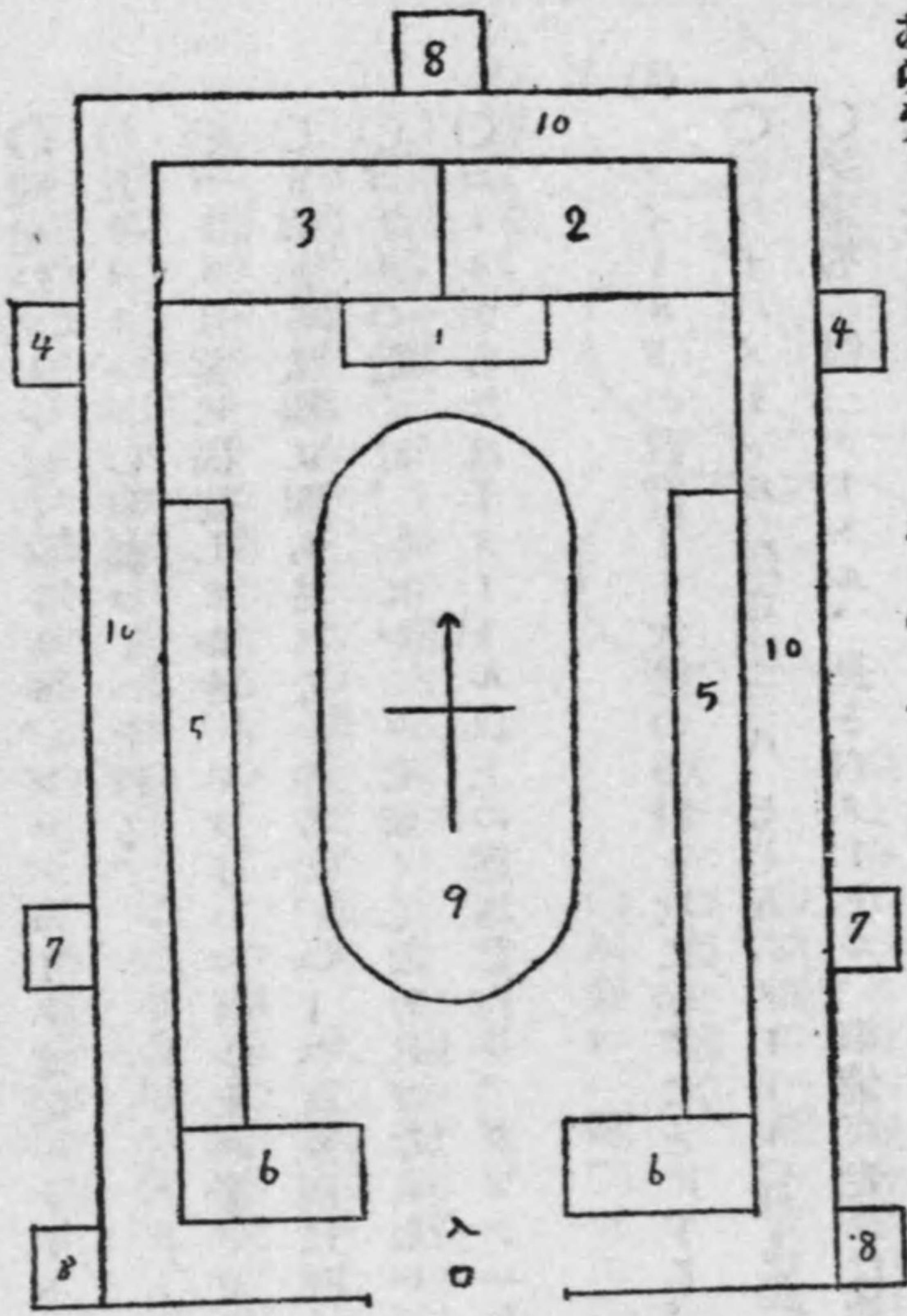
○一邊二メートルの正方形のコートを作り、キックボール、ブレイグランドボールなどに使用する。

○その他の線は各種遊戯、競技の整列、出發、決勝、配列等に基準を與へる。

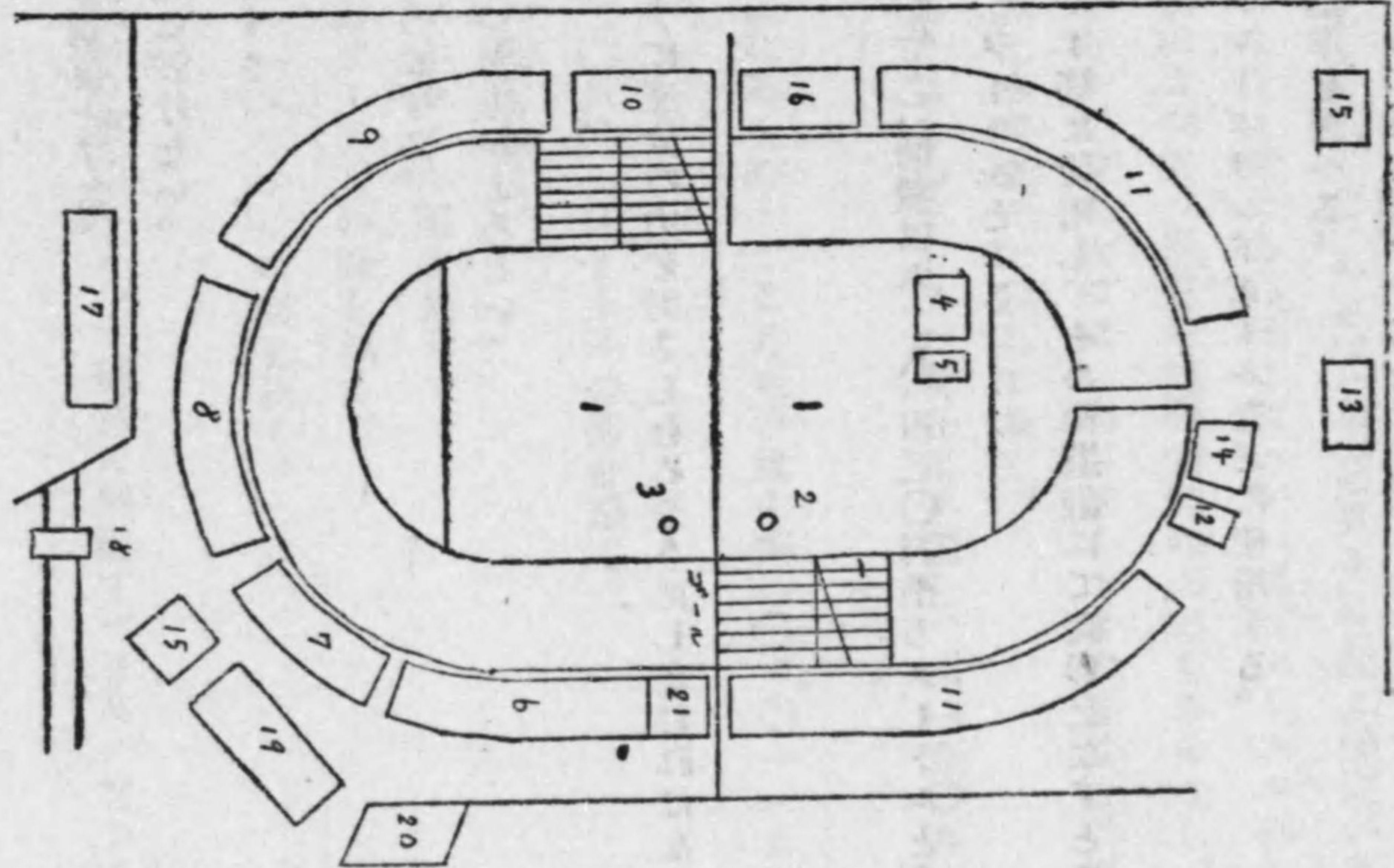
(三) 全會場の設計 次には全會場の設計圖を作らなければならぬ。これは運動場の廣狹長短などによつて設計しなければ

ばならぬもので、一概のことは云へないが、次に二三の設計例を示してみよう。なほ会場設計は、毎學年同じ様な方法をその儘踏襲してゐるところが多いのであるが、時には變つた設計を試みることも面白い。教師にも父兄にも児童にも、興味を鮮新ならしめることが出来るであらう。

その一



- (1) 會長席 (2) 來賓席 (3) 保護者席 (4) 湯呑所及賣店 (5) 兒童席
- (6) 一般觀覽席 (7) 準備所 (8) 便所 (9) 運動場 (10) 通路



その二

- (1) 運動場 (2) 出發合圖係 (3) 審判係 (4) 砂場 (5) 進行係
- 小學校席 (11) 兒童席 (12) 湯呑所 (13) 衛生係 (14) 揭示係 (15) 便所
- (20) タイムス (21) 記録係、賞品係、總務席

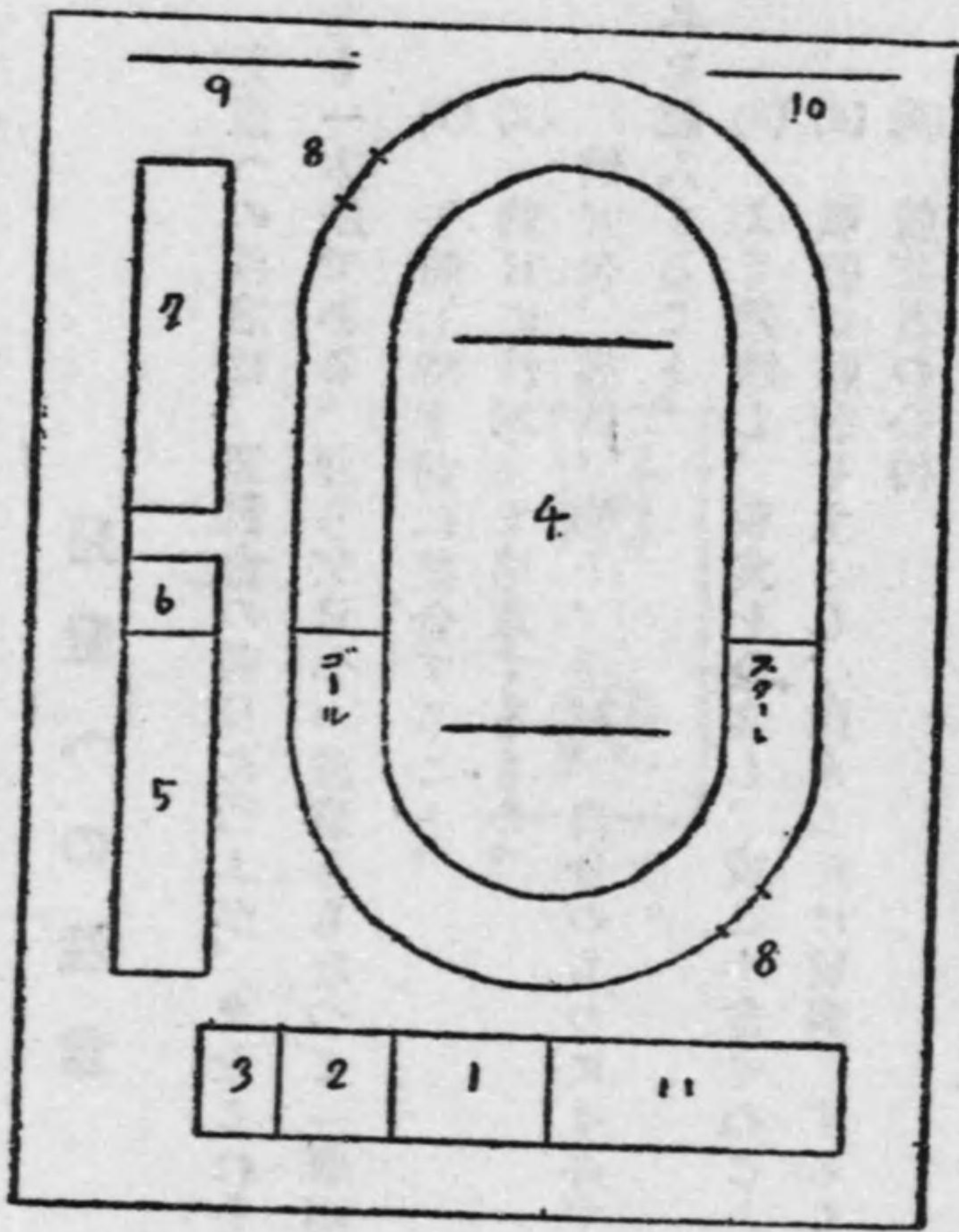
その三

- (1) 來賓席 (2) 會長席 (3) 賞品係席 (4) 運動場 (5) 兒童女席
- (6) 樂隊席 (7) 兒童男席 (8) 出入口 (9) 兒童整列場 (10) 準備場
- (11) 父兄席

賞品及賞狀

賞品、これは一に學校經費に關する問題であり、現在の如く學校經費の極端に節減されてゐる時代においては、最も困難なる事情の下にある。寄附を募るとしても、一般父兄はこれを楽しばない、と云つて強制的に寄附を募ると云ふわけにも行かない市町村當局の助力を仰ぐとしても、財源捻出に一苦勞である。結局は學校の自力自營による他はないのである。即ち賞品は可

及的に費用の尠少ですむものを探り、元費を防がねばならぬ。要は賞品の問題ではなく、その方法の問題であらうと思ふ鉛筆一本でもよい、畫用紙一枚でもよい。人によつては賞品を興へることは、兒童の投機心を培ひ、物質的賭博心を刺戟するからいけないと云ふものもあるが、全然賞品をやらぬことにすると、矢張り張り合ひがない。しかし賞品をやる餘



裕がないならば、一等だけに賞品を與へ、二三等には褒章を與へ、これを胸間につけさせるやうにする。この方法によれば、経費はよほど削減節約されることと思ふ。なほ全兒童に對しても、競技に参加し全力を盡したと云ふ意味において、鉛筆か消ゴムか安價なものを参加賞として持ち歸らせるやうにするがよろしい。

兒童への注意

兒童への注意は、運動會の前日に行ふが、またこれを謄寫刷として父兄への案内状に同封し、父兄から注意して貰ふことも一方法である。即ち父兄への注意ともなつて一舉兩得のものである。次に注意すべき事項を擧げる。

- (1) 午前七時半前に集合すること。
- (2) 前日に注意して用意するもの。
 - (ホ) 係員の指導命令によく服従すること。
 - (ヘ) 相互に禮儀を正しくし友義を重んずること。
- (3) よく熟睡し、朝食を急食し、或は小食せぬこと。
- (4) 服装は輕装を主とし、出来るだけ質素にすること
- (5) 競技者の心得
 - (イ) 運動は負けても勝つても最後まで元氣にやり通すこと。
 - (ロ) 敏捷に且つ規律正しくすること。
 - (ハ) 公明正大堂々と卑怯な振舞をせぬこと。
 - (ニ) 自己のベストを盡してやること。
- (6) 觀覽兒童の心得
 - (イ) 競技に出場せざるときには、なるべく所定の場所におること。
 - (ロ) 聲援、拍手はよいが、その言語態度を慎み、嘲笑的、罵詈的とならぬやうに注意すること。
 - (ハ) 飲料水によく注意すること。
 - (ニ) 觀覽人に不快の念を與へぬこと。
 - (ホ) 運動の時刻が近づいたならば、用意して待ち、先生方のお世話にならぬやうにすること。
 - (ヘ) 買食をせぬこと。
 - (ト) 運動場をちらかさぬこと。

附録

特殊の原理……………(三六)

四 複式學級の編制……………(三六)

複式學級編制の原理……………(三六)

複式學級編制の種類……………(三七)

五 複式學級と兒童の席次……………(三七)

座席排列の條件……………(三七)

座席排列の種類……………(三八)

六 教科組合せと教材選擇……………(三八)

教科組合せの原理……………(三八)

教科組合せと教材選擇……………(三九)

同時同教科同程度……………(四〇)

七 教授學習と疲労……………(四〇)

疲労の意義……………(四〇)

疲労の原因……………(四一)

疲労の法則……………(四二)

八 複式の課程と時間割……………(四二)

教科課程……………(四三)

時間割の作成……………(四三)

二箇學年複式の時間割……………(四四)

九 複式教育の教授様式……………(四四)

教授様式の意味……………(四四)

教授様式の基礎……………(四五)

教授の様式……………(四五)

一〇 複式教育の教授段階……………(四五)

學習の順序……………(四五)

教授の段階……………(四六)

一一 複式教育の學習指導案……………(四六)

學習指導案の作り方……………(四六)

複式指導案の作り方……………(四七)

二箇學年複式指導案……………(四八)

一二 複式教育の學習法……………(四八)

學習の種類……………(四八)

自習の方法……………(四九)

一三 間接教授の具體的方案	(一六)
複式の間接教授	(一六)
間接教授の目的	(一六)
複式教授と環境	(一六)
複式教授と児童	(一七)
間接教授上の注意	(一七)
一四 複式教育の訓練要訣	(一八)
家庭的級風	(一八)
自發學習	(一八)
學級愛	(一八)
相互扶助	(一八)
獨斷專行	(一八)
連帶責任	(一八)
一五 複式教育の利弊	(一九)
複式教育の長所	(一九)
複式教育の短所	(一九)
複式教育の前途	(一九)

複式教育學精義

一 複式教育の基礎法規

學級の意義

複式教育といふことは小學校に於ける學級編制の様式として現はれたものであるから、これについて考へるには、先づ以てその「學級」なるものの意義を明にすることが必要である。學級といふ語は今日小學校の實際教育に従事して居る人々の間には、内容的確な一用語として用ひられて居るが、一般には極めて漠然たるものである。私は嘗て職務上から東京に在る某獸醫學校を視察したことがある。この學校は當時各學年とも九〇人内外の生徒を持つて居つたと記憶して居るが、何人あつても同學年の生徒を一教室に收容して教へて居つたためか、その學校の設立者も教職員も、學年と學級との區別を全然知らなかつたのに驚いた。昔の法令には上級下級とか初等科第何級とか、或は何年級などといふ用語があつたために、その「級」といふ字を階級と見て、學級と學年とを混同する向があるやうである。

その後法令の上に於ても、學級は兒童の一つの集合體を意味することになり、組とか團とかいふ觀念に用ゐられる様になつた。例へば一人の教師が二つの教室の間を駆け廻つて教授するのは所謂「かけもち教授」で、教師は一人でもそれは一學級ではない。又教師が一人で同一教室で教へて居つても、兒童を前後の二部に分けて教授すれば、それは二部教授であつて、矢張二學級となるのである。即ち「學級」とは、主として一人の本科正教員が、同一の場所に於て、同時に指導す

べき、児童の「一團をいふ」とでも定義したら適當であらうかと思ふのである。此の定義を吟味して見ると四つの要件をもつて居る。第一が教師の問題、第二には教へる場所主として教室の關係、第三は指導の内容即ち教授の課程のこと、第四が児童の員數及其の内譯等についてである。

複式教育の起因とその意義

各小學校は近時漸くその規模及組織が大きくなりつゝある。昔は一小學校の學級數は十二學級以下といふ標準であつたが、現行の規程では二十四學級以下となつて居る。然し特別の事情のあるときは、知事の認可を受けてこの制限に依らななくてもよいことになつて居るので、今日では中都市以上に於ては非常に學級數の多い小學校が各地にあるやうになつた。その児童數が各學年五六十人見當の學校では一箇學年を一學級に編制するのが普通である。又各學年の児童數が百人乃至百二十三人内外ならば、各學年を二學級づつに編制するのが自然である。然るに各學年の児童數が二十三人以下であつて一箇學年の児童を一學級として編制するには勿體ない。二箇學年を合しても、數の上では一學級として敢て差支ないといふ場合があらう。又一箇學年の児童を一學級に編制しては多過ぎるが、二學級に分けては少な過ぎる。第一學年及第二學年の児童について、各適當な數で各一學級づつを作り、その兩學年の殘餘の児童を合して一學級を編制するならば、數の上では適當であるといふやうな場合もあらう。

前に述べた所により、又以下述べる所に依つて明になるものであるが、前項の學級の意義に於ても示す通り、一人の教師が一教室で教授することが出來て、一定の児童數の制限を超過しさへしなければ、異なる學年の児童を以て一學級を編制することを禁じては居らぬ。これが複式編制學級なるものの因つて起る事實である。

今日の所謂複式編制學級のことを、昔は官廳の通牒や教授法管理法などの書物には合級編制といふて居る。これも前に述べた通り、合級の級の字は二箇以上の年級を合せたといふ意味であらうか、又教師の間では連級などともいふた。何れも學級の意義が法令の上で確實に定義されない明治二十三年以前に用ひられて、今日の學年を年級と云ふて居つた時代の因襲である。組織されたグループが學級であつて、その構成分子たる一箇の學年はそれだけでは組でもなければ學級でもないから、合級連級何れも今日の學級といふ通念からいふと、落ち付かない語である。此に於て複式なる用語が出たのであらう。

然し此の複式といふ語を用ゐると、時代と共に更に廣い意義をも持つやうになる。單に複式編制の學級といへば、以上述べた様に、二箇以上の異なる學年の児童を以て編制した學級といふことになつて居るし、又法規の豫想して居る所もそこにあると思ふが、實際教育上の運用とか、又複式教育といふ廣義の立場から見ると、同一學年の児童を以て組織してある一見單式の學級でも、その學級の構成が能力別に數箇の組別があつて、教科目によつては分團的に異教材異程度で教授するとか、或は男女を合して編制してあるとか、實驗室實習室などの關係で、時間によつては児童を二分して取扱ふとか、又高等小學校に於て選擇科目、隨意科目の制を廣く適用して居る學校などや、又普通兒の外に若干の異常兒を入れて居るとか、或は所謂補助學級などといふものは、皆複式編制の學級即ち複式教育になるのである。

然し何れにしても、その指導法の原理と方法とは共通に考へられようから、實際の教育上に於ては、児童重視の學級教授の研究をすればよいのである。

複式學級編制の基礎たる法規

學級編制について、中學校では「學級ハ同年ノ生徒ヲ以テ之ヲ編制スヘシ」と規定し、高等女學校は同じく「學級ハ同科同年ノ生徒ヲ以テ之ヲ編制スヘシ但シ實科ニ在リテハ此ノ限りニ在ラス」と規定してあつて、實科高等女學校の外は、明に異學科異學年の生徒を以て學級を編制することを禁じて居る。然らば小學校はどうであるか、事實上複式編制の學級は全國の小學校に隨所にあるが、それは如何なる法規に基いて、實施して居るのか、異なる學年の兒童を以て學級を編制することを得とどこに明定してあるか、これに對しては何と答へてよいであらうか。

勅令である小學校令には「小學校教則及小學校編制ニ關スル規程ハ文部大臣之ヲ定ム」と規定して、文部大臣に委任になつて居る。故にこれについては先づ文部大臣は、省令たる小學校令施行規則に於てこれを定むべきである。然るにその小學校令施行規則中の「編制」の節には、複式編制の可能なることを正面から明定してない。さればとて、中學校や高等女學校のやうにこれを禁止してもない。前に述べた様に、一學級の兒童數や男女についての要件や、又教授の程度などについて種々細かに學級編制上の注意を定めてある條項を通覽すると、數學年の兒童を一學級に編制することを明かに豫定してある。これが複式編制を可能とする基礎法規である。

今小學校令施行規則の中から複式編制に關する條項を抽出して見ると、

- 一 第四十一條——小學校の學級編制權は小學校側に保有されて居る。
- 一 第二十一條——異なる學年の兒童に對し同課程に依つて教授することの可能。
- 一 第二十四條——従つて修業證書の外に學習證書の授與を認む。
- 一 第三十條——一學級の兒童數の最多限は定めて居るが、異なる學年の兒童を合併教授することについて言及せず、即ち土地の情況、學校の都合によつて複式編制をすることは自明の事實たることを示してある。

- 一 第三十一條——男女によつて學級編制上の標準を示し學年に言及せず、寧ろ數學年を合して一學級を編制することを肯定して居る。
- 一 第三十三條——教科目に依つては更に規模の大きい聯合教授を認めて居る。
- 一 第三十九條——單級小學校の存在を認め、最も複雑な複式學級の編制を肯定して居る。

關係法規の各條項の趣旨

茲に小學校令施行規則中にある複式學級の編制に關係する各條項について、立法上の趣旨を略説して見よう。

(一) 學級編制は誰がするのか 第四十一條の「小學校ノ學級ヲ編制シ又ハ變更シタルトキハ遲滞ナク管理者又ハ設立者ニ於テ府縣知事ニ届出ツヘシ」といふ規定に依つて、學級編制は學校當事者に於て適宜行つてよいのである。而して經費に關係することであるから學校長の一存で決定することも出来ないもので、市町村立小學校ならば管理者、私立學校ならば設立者がこれに關與して決定し、その編制の結果を管理者又は設立者から府縣知事に届出るのである。而して學年の始めに於てその學級編制を届出るのであるから、途中變更した場合には、それを届出づべきことは當然である。

要言すれば小學校の學級編制は實際その學校の經營の任にある學校長及び之を管理する理事者が中心となつて、他の條項に定めてある學級編制に關する各要件に違反せざる範圍に於て適當に決定し、その結果を監督官廳に届出るのである。即ち學級を編制すべき權能は管理者が持つて居るのである。

従つて複式に編制しようが單式に編制しようが、他の法規に抵觸せざる限りその市町村又は設立者の自由である。法定の一學級兒童數の最多限度を超過せねば、全校兒童を一學級に編制してもよいのであつて、これが第三十九條に示してあ

る單級小學校と稱するものである。

(二)一學級の兒童數は何人まで差支ないか 一學級の兒童數は何人位を以て適當とするかといふ問題は、教育上相當研究すべき事項である。兒童の素質にもよるし、其の學校の教育方針にもよる。又市町村の財政にも關係することが大であるから、單に教育的の立場のみから論ずるわけには行かないが、教育理想の上から云へば、餘り多くない方がよいことは勿論である。一つの主義を以て經營する私立小學校であるとか、市町村立小學校でも特別なる兒童又は或る目的の下に施設する學級などでは、三十人内外、多くても四十人以下に留めることも出来ようが、普通の市町村ではなかなかそうはゆかない。

現在我が國に於ける實際の事實について見ると、尋常小學校の一學級の平均兒童數は四十九人、高等小學校は四十人、尋常高等を通じての平均は四十八人となつて居る。

小學校令施行規則では、第三十條に「一學級ノ兒童數ハ尋常小學校ニ在リテハ七十人以下、高等小學校ニ在リテハ六十人以下トス」と規定してその標準を示し、「特別ノ事情アルトキハ前項ノ制限ヲ超過シテ各々十人マテヲ増スコトヲ得」といふ一項を添へてあるから、最多の極限は尋常小學校に於ては八十人、高等小學校では七十人までの學級を編制することが出来るのである。換言すれば此の數を超過して學級を編制することは出来ないのである。

一學級兒童數の法定の最多は以上の通りであるが、然らば最少はどの位のものであらうかといふに、それは法文にはどこにも定めてない。それで少いのはいくら少くてもよいのである。然しこれは少し場合はちがうのであるが、文部省に於て嘗て省議で定めた事はある。それは第三十一條に「尋常小學校若ハ其ノ分教場ニ於テ同一學年ノ女兒ノ數一學級ヲ編制スルニ足ルトキハ男女ニ依リ該學年ノ學級ヲ別ツヘシ」と規定してあるのに對して、實際家の立場としてはその「一學級

ヲ編制スルニ足ルヘキ女兒ノ數」といふのはどの位の數にきめたらよいか、これを認定するのに困つて、地方の府縣から文部省へ伺つて出たのである。それに對して文部省では、凡そ三十人以上と心得たらよからうといふことに省議を決定して回答したことがある。

爾來其の問題について討議したことがないから、先づ一學級の最少を考へる必要のあつたときは、三十人見當と見て差支ない。

しかし最多とちがつて、定めてないのだから財政の事情などが許すならば、それ以下の兒童數で學級を編制することは勿論差支ない。斯くの如く一學級の兒童數はその最多の限度を定めてはあがるが、その内容について學年などの制限は定めてない。これが複式學級の可能を語るものである。

(三)男女の共學についての態度はどうか 男女共學のことも教育上の實際問題として永い間の研究事項である。現在に於ける實際家の態度は餘程共學の利を信じて居つて、尋常小學校に於ては最高學年まで共學の學級があるやうである。現行の小學校令施行規則では、原則として男女分學の方針をとつて居る。即ち前項に於ても別の見地から掲出したが、第三十一條に「尋常小學校若ハ其ノ分教場ニ於テ同一學年ノ女兒ノ數一學級を編制スルニ足ルトキハ男女ニ依リ該學年ノ學級ヲ別ツヘシ」と規定してある通り、同一學年の女兒の數が三十人以上あつたら、なるべくそれだけで一學級を編制させようとするの趣旨である。然し尋常科の第一學年及第二學年に在りては、その規定に依らざることが出来るのであるが、それも前項の規定から除外するといふのではなくて、依らざることを得となつて居て、分ければ尚よいので原則には變りはない。此の男女分學の方針を重視すると、その結果として學級編制に當つて、複式學級の出現する機會を多く與へることになる。

又同條に「高等小學校若ハ其ノ分教場ニ於テ全校女兒ノ數一學級ヲ編制スルニ足ルトキハ男女ニ依リ學級ヲ別ツヘシ」と定めてある。即ち第一學年及第二學年の女兒數の計が三十人以上あるならば、なるべくそれ丈で、一學級を編制せよといふ趣意であるから、本項の如きは明に高等小學校に複式學級の出現を促す結果となるのである。

(四)如何なる學年を以て學級を編制すべきか 上述の如く、數箇の學年の兒童を以て一學級を編制し得ることを肯定されては居るが、然らばその學年は何れの學年を以て一學級を編制するか、又何箇學年までは一學級に編制して差支ないのか、といふことが問題になる。然しこれは法規では特に定めてない。明に定めてないから自然の結果として、どの學年を合しても自由であるし、何箇學年を合せても制限はないのである。

故に之れを具體的に云へば二箇學年の編制ならば、一二、三四、五六、一六、二三、四五、其の他種々の組合せがあらう。又三箇學年の編制ならば、一二三、四五六、一二六、三四五等があらうし、四箇學年ならば一二三四、三四五六等があらう。然し實際に於ては接近した學年を一學級に編制するのが、課程を同じくする上にも訓練上には便利が多い。複式學級用の教科書もそれを豫想して編纂してある。尙五箇學年六箇學年の複式も出来る。尋常小學校の單級小學校は六箇學年の複式編制なのである。

課程を同じくするについても、必ずしも組織された凡ての學年を同程度にするのではなく、接近する二箇學年又は三箇學年を同一にする場合が多い。例へば四箇學年の複式編制に於て、算術や讀本は各學年とも各所定の課程に依つて四種とし修身や體操は四箇學年を略ぼ一つにし、圖畫、唱歌、習字などは二箇學年づつを合して二種にするなどがその例である。何れにしても編制する學年については法令上では何の制限もないが、四箇學年以上の複式はなかなか六ヶしい。擔任者も骨が折れる。さもあらばあれ、小學校教員加俸令では「市町村立尋常小學校ノ本科正教員ニシテ單級學校ニ勤務スル者」

「多級學校ノ一學年ヨリ四學年五學年又ハ六學年ニ至ル兒童ヲ以テ編制シタル學級ヲ擔任スル者」には、特別加俸を給することが出来る様に定めてある。

此にもう一つ注意すべきことは、尋常高等小學校に於て、尋常科の兒童と高等科の兒童とを合して一學級に編制し得るや否やの問題である。これは嘗つて久しき以前に、文部省に於ても相成らぬと明示したこともあつたが、その後種々地方の情況を参酌して、差支ないことに變更したから、今日では都合によりては尋常高等兩科の兒童を一學級に編制しても遠反にはならないのである。

(五)複式學級の教授の程度を如何にすべきか 複式編制の學級といふ以上は、教師と教室とは同一であつても、その兒童は數箇の異なる學年の兒童を合して一團に編制したものであるから、自ら甲學年と乙學年とは教授指導の程度を異にするのである。最も簡単な形の二箇の學年を合したものなどは、凡ての教科目を區別して、所定の各學年の課程の通りに教へることも不可能ではなからうが、三箇以上の學年を合併した場合とか、又は長幼男女とを網羅する複式教育の長所を發揮しようとする見地から見るときは、兒童の心身の發達を害さない程度、教授力の徹底をそこなはない範圍に於て、異學年の兒童を同教材で指導することが必要である。

此に於て、第十七條に「尋常小學校各學年ノ教授ノ程度及毎週教授時數ハ第四號表ニ依ルヘシ」(高等小學校については第十八條に規定す)と定めて、各學年の課程を表示して命令してあるにも拘らず、複式編制の學級に對しては此の課程表に依らざることを許容してある。即ち第二十一條に「尋常小學校若ハ高等小學校ニ於テ數學年ノ兒童ヲ一學級ニ編制スルトキハ各學年ノ程度ニ拘ラス全部又ハ一部ノ兒童ヲ同一ノ程度ニ依リ教授スルコトヲ得」と定めてあるのである。これによりその編制したる學年に依つて、連続せる二箇の學年を同教材にするとか、又教科目によつては、三箇の學年を同教

材によつて教へることも敢て差支ない。

此の要求に應ずるために教科書も複式用の修身書や甲乙種の國語讀本も編纂してあるのである。従つて例へば第三學年であつても、甲の年は其の學年の課程を學ばずに第四學年の課程をふみ、第四學年になつてから、乙の年に第三學年の課程を行ふ場合もあらう。そこで修業證書のみでなくて、學習證書を與へる途をもあけて居るのである。

(六)二箇學級以上の聯合教授は可能なりや 此は複式編制の學級についての研究ではないが、一種の複式教育の様式であるから此に述べて置くが、二箇以上の學級の兒童を合併して教授することが出来るか否かの問題である。

即ち換言すれば一學級の兒童數の最多も定めてあり、各學年の教授の課程も法令の上に一定して居つて、複式學級以外にはその課程の変更も許してないが、若し必要の生じたときは、便宜、二箇以上の學級を合して所謂聯合教授をなし得るかといふのである。それには第三十三條に「修身體操唱歌裁縫手工實業及小學校令第二十條第二項ニ依り加へタル教科目(外國語等)ハ數學級ノ全部又ハ一部ノ兒童ヲ合セテ同時ニ之ヲ教授スルコトヲ得但シ裁縫手工實業ニ就キテハ兒童ノ數七十人ヲ超エサル場合ニ限ル」と定めて、教科目に依り又兒童數の過大ならざる場合に限り、聯合教授の可能を示して居る。

これは多くの場合が、同一學年の兒童が二學級以上あるときに適用されるもので、體操、唱歌などにその例を見ると思ふが、數學級とのみ云ふて、同一學年と限定せざるに於ては、異なる學年の兒童を合併する場合も豫想し得るのである。講堂修身などは數學年に及ぶ例と見たらよからうか、そこで此の聯合教授の効果を擧げるには、複式教育の研究に待つ所が多いと思ふのである。

法規の運用と實際の施設

複式教育の研究については、幾多の調査討究すべき問題があると思ふ。法規の定むる所は極めて一般的事と及び編制上の限界を示してあるのみであるから、實際上その範圍内に於て如何にこれを運用し如何に施設すべきかは實際教育家の大に研究努力すべきことである。

近時教育上に於ける學說の進歩は、自學自習の方法の指導と、その習慣の養成に相當力を入れることとなり、學習は耳目に訴へるのみでなく、手指手腕に訴へて自ら實驗し工夫することを奨励し、個性の尊重及び勤勞の愛好を初めとし、社會的及自治的の訓練を爲すことは人格養成上最も重要な事項と認められる様になつた。此の思潮はやがて複式教育をして一層教育的効果を大ならしめることとなるのである。

一寸考へると單式學級の教授は、教授力の徹底には遺憾がない様に見えるが、教授の効果は、必ずしも教師と兒童とが直接交渉する時間の多少や、教師の口を通じて提供する教材の分量によつて評價すべきものではない。要は兒童自らの自發活動を基調とすべきものであることは此に論ずるまでもないことである。而して複式學級の教授は、或學年に對する教師の活動を著しく減削されるので、自然兒童自らを活動させ、自律的に研學せしめる様になるのである。それが爲めに理論上に於ても經驗上に於ても、複式教育の兒童の學業成績は、單式學級に比べて却つて顯著になることは事實である。

素より斯ういふことは教師その人の力量にも依ることであるが、相當の人でさへあれば、複式編制は組織上當然さういふ好成绩を來さしめる様になつて居ると思ふのである。さればといふて強いて凡てを複式に編制する必要もないが、複式編制の學級に對しては、相當の教員を配當して、その特長を發揮すべきものである。

二 複式教育の積極價值

消極から積極へ

今日一般の複式學級に對する概念は、極めて消極的な悲觀的なものが多い。唯々經濟上の問題のために、兒童人員の増加について止むなき事情のために、教員整理のために、さうした非教育的な、只に經濟上の外部的な見地の上に複式學級と云ふもの存在價值が考へられてゐる。かゝる思想の下にある複式學級は教育上決して價值あるものではない。茲に敢て複式教育を辯護するわけではないが、時代の要求は積極的解釋によるこの複式教育の正しき歩みを促してゐる。複式教育は過去の變則的の誕生から矯正されて、今後は正しき教育へと樹立されなければならぬのである。次には積極的なる複式教育の樹立と云ふ見地に立つて、卑見を述べてみようと思ふ。

社會性の原理

従前の教育は、個人を恰も個人として獨立したものの如く考へ、個人を個人として育成することが教育であり、教育の眞諦であるかのやうに誤信したものである。しかしこの個人的教育學の誤謬は、社會的教育學の勃興によつて完全に打破されるに至つた。即ち個人は個人として獨立するもの、また獨立しうるものではなく、人は社會によつて人となり、社會からはなることの出來ぬものであり、社會の中に個人をよく生かすことが人としての生活であるから、教育の眞個の目的は兒童を導きて社會の一員たらしめ、有爲なる社會的活動をなさしめるところにあらねばならぬ。換言すると教育

の眞の目的は、社會性を有する個人を育成することにあるのである。尤も個人は社會によつて生長し、社會によつて完き個人となるものにちがひはないのであるが、個人は社會の目的を達するための器械ではない。個人はそれ自身に目的を有するものであり、然も社會の目的と背反するものではない。この個人と社會との目的の調和に立つこと、この調和に立つて教育することが眞個の教育道でなければならぬ。然るに往々社會に重きをおき、個人の價値を無視する傾向も、一つの反動としてみとめられる。即ちベルゲマンの社會的教育學やマルクスの思想には、社會の目的を達するためには全く個人は器械視されつゝあるもののみとむるのである。個人はあくまで個人としての目的を有するものである。

以上の所説よりして、兒童の本質的活動の原理は社會生活の原理を調節しなければならぬ。社會性の上に立脚して教育を徹底させることが眞教育の使命である。即ち従前の個人的教育學による學級の概念は、兒童各個の各個のまゝの集合所であつて、兒童の集團的社會生活を營む場所としては考へられてゐなかつた。しかし今日における學級の概念は、學級を組織してゐる成員としての個人としての生活も、學級といふ團體の社會生活をも共に正しく調和させ、指導して社會的陶冶をはからうとする場所と解釋するところにある。

以上述べ來たつたところから歸結すると、複式學級は、もつともこの社會性の原理を發揮せしめることに適切なる教育の場所である。複式學級は年齢の相違する兒童、學年の異なる兒童、男女兒童が混合して編制されたものであるから、單式學級にみられざる雑多の個性の集合となり、特殊の社會を形成してゐる。單式學級が學年を同じくし年齢を同じくする事に反し、複式學級は特殊の共同社會を形成するものであるから、それだけ眞の社會生活に近似し、然るが故に最も高い社會的訓練の機會に富み、最もよき社會個性の發揮の場所たらしめることが出来るのである。複式教育の單式學級のそれに異なるところは、單に文化財の傳達とか教材の授與とかいふ方面にのみあるものではなく、雑多の兒童と共同生活を營む