

特 71

862

用 適 樂 音

法 動 運 輪

附  
獻 游 輪



301762000-0

特71-862

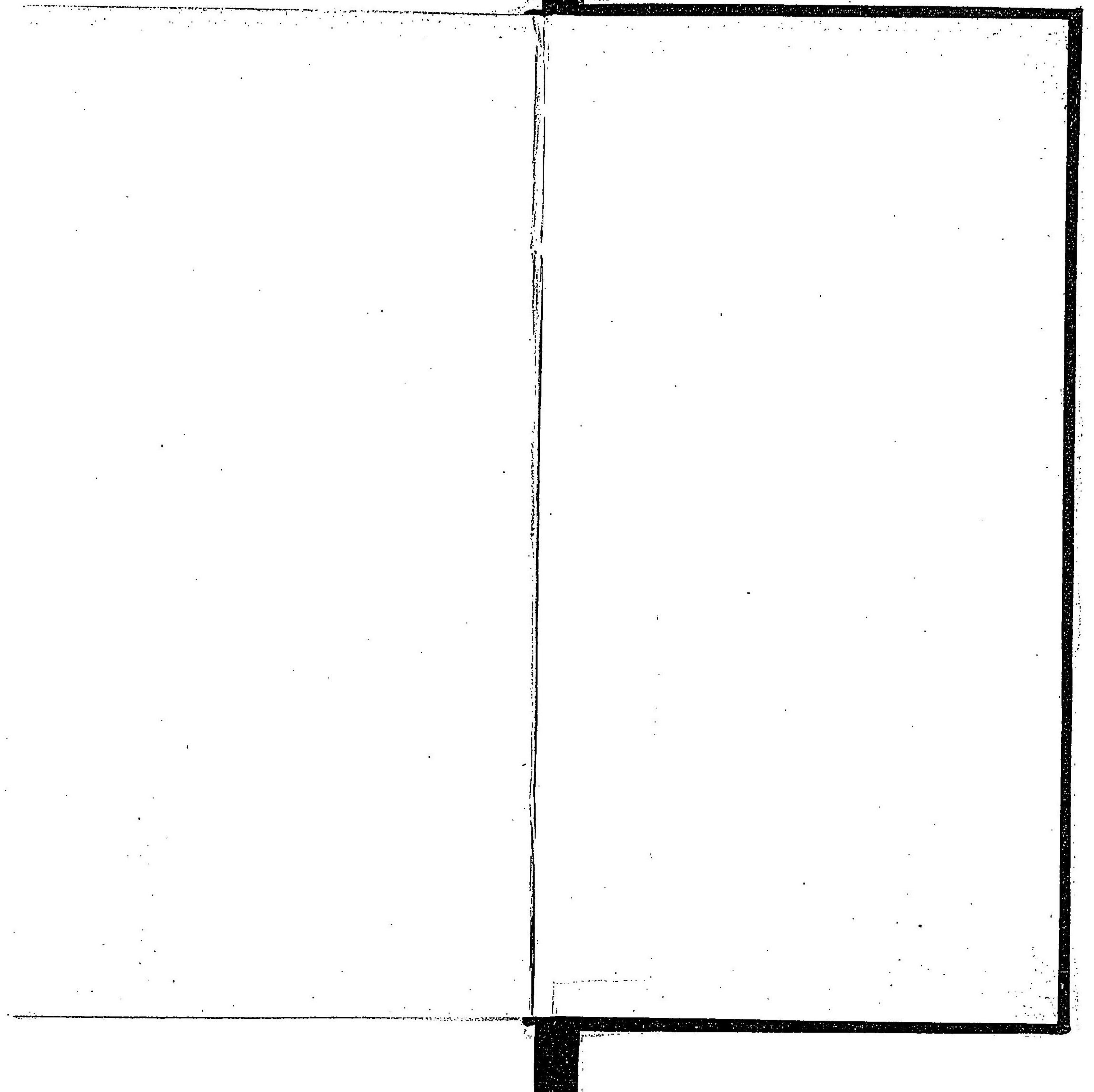
音樂適用 輪運動法

吉山 節夫 / 著

M44

CEM- 60

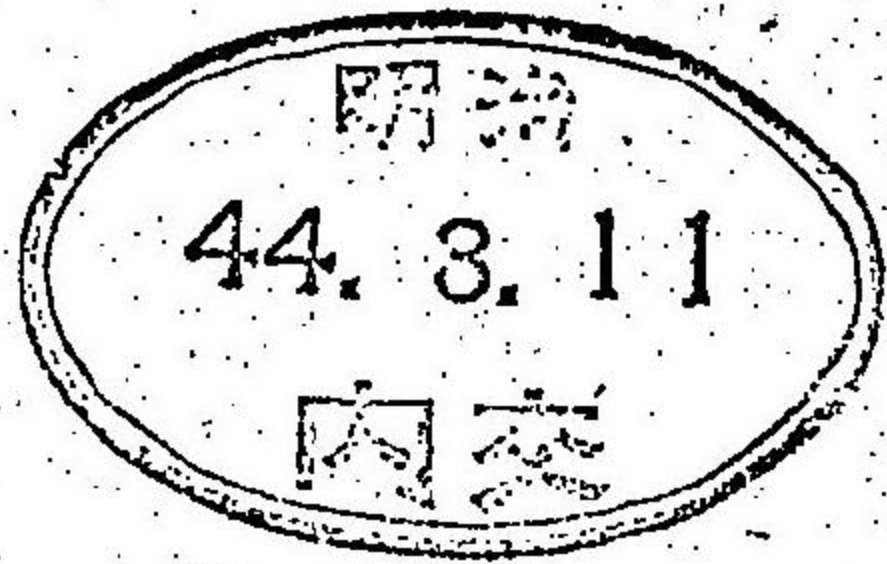




日本體育會體操學校教授 石橋藏五郎校閱  
金光中學校教諭兼 吉山節夫著  
郡立教員養成所講師



輪動法  
遊戲



第一曲譜



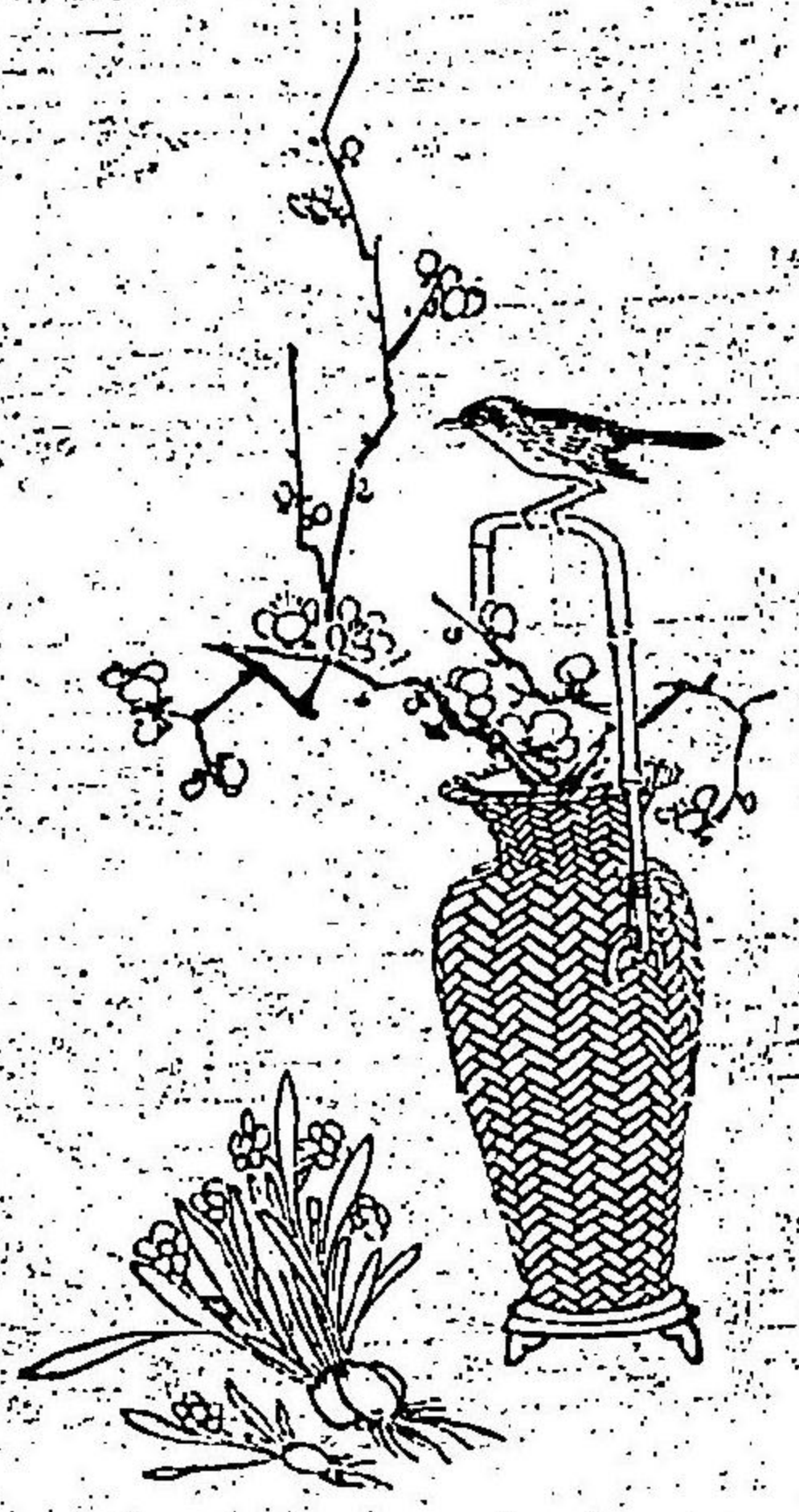
特別  
862

第三曲譜

Musical score for 'Third Piece' (第三曲譜). The score is written for piano in G major (one sharp) and 2/4 time. It consists of four systems of music. Each system has a treble clef staff with a melodic line and a bass clef staff with a harmonic accompaniment. The melody features eighth and sixteenth notes, often beamed together. The accompaniment consists of chords and single notes. The piece concludes with a fermata over the final note.

第二曲譜

Musical score for 'Second Piece' (第二曲譜). The score is written for piano in G major (one sharp) and 2/4 time. It consists of four systems of music. Each system has a treble clef staff with a melodic line and a bass clef staff with a harmonic accompaniment. The melody features eighth and sixteenth notes, often beamed together. The accompaniment consists of chords and single notes. The piece concludes with a fermata over the final note. The initials 'D.C.' are written at the bottom right of the final system.



## 自序

### 輪運動法に就きて

曩きに我校運動會に於て著者は生理的にして且つ極めて興味多き此の輪運動を公にし  
て幸に識者の高評を博したり。爾來該運動法につき諸處より教示を乞はるゝこと屢々  
にして爲めに之れが回答に毎に數時間を費したるが思ふに挿圖なき説明は完全を缺く  
を以て其の意を通じ難く寧ろ疑惑を生じ易からん。是れを以て公餘筆を呵して此の書  
をものし以て該運動法の内容を明にし聊か斯道に貢獻するところあらんと欲す。讀者  
幸に此の心してよ。

### 輪遊戯に就きて

凡そ學校に於て教育上最も必要なるは體操遊戯なり。而して學校遊戯として課すべき  
ものは其の種類多くして枚擧に遑あらず。さりながら其の多くは繁華なる地に於て行  
ひ易きものは山間の地に適切ならず。又假令行ひ得らるゝとしても或は費用の點より  
して止むなきに至らざるなきか。

吾輩感ずらく學校遊戯として比較的費用を要せず然かも演技準備に多くの時間を要せざるものを選ぶべきを。此の要求を満足せしめ得らるゝものとしては、輪、ボール、旗などを用ふること最も適當ならん。  
然りと雖も吾人未だ是等の器具の如何に應用せらるゝかを研究し又世に公にせる人あるを聞かず。唯曩に東京兒童體育研究會の「ボール遊び」の世に出てたるを見るのみ。依而吾輩は斯道のため多くの器具を要せず又多くの費用を要せずしてしかも如何なる山間僻地と雖もまた如何なる繁華の地と雖も能く之れを行ひ得らるゝものを研究せんと志し漸く茲に輪遊戯の成るに及び之れを世に公にせんとす。聊か述べて卷頭に自序となすと云爾。

明治四十三年十二月

著者しるす

### 謝辭

本書の出版に際し余が

恩師日本體育會體操學校教授石橋藏五郎先生は一々嚴密なる校正の勞を採られ懇篤なる示教を與へられたるは余の感銘に堪えざるところなり。

茲に一言蕪辭を述べて謹んで謝意を表す。

吉山節夫謹誌

謝辭

- 一 樂器を用ゐざる時は生徒をして充分快活に高音に呼唱せしむべし。
- 二 但第二節第六節第七節殊に第十節に於ては常に呼唱を爲さしめざるを可とす。
- 一 第八節跳躍運動は稍困難なれば教授者は時としてA部のみ三十二呼間連続して行ふも妨げなし。

### 凡 例

- 一 本書は各動作を簡單なる體操用語を以て書し更らに詳細なる説明を附したれば一讀して其の用語を覺得せば各節の見出しに依りて直ちに其の運動法を容易に了解するを得べし。
- 一 書中複雑なる説明を補足せんが爲めに挿畫を加へたれば詳細なる姿勢と動作とは夫れ等によりて了解せらるべし。
- 一 各節共稱法は八四を用ゐる三十二呼間連続して行ふものとす。
- 一 連續運動なれども教授者の意見により適宜の處にて分括して行はしむべし。
- 一 各節共教授者は充分其の技に熟し要領本旨を誤らず一節毎に熟練の後次ぎに移るべし。
- 一 音樂と調和せしめん爲曲譜を卷末に附せり其の速度は運動と伴はしむべし。
- 一 樂器を伴奏するときは生徒をして舉動の呼唱を爲さしめざるべし。



適用樂 輪 運動法

目次

輪の大きさ	一
輪の製法	一
整 容	一
整 頓	二
行 進	二
排列法	二
閉列法	三
演 習	
第一節 準備運動	四

輪運動法目次

第二節	首及び胸の運動	六
第三節	上肢の運動	七
第四節	平均運動	九
第五節	肩背運動	〇
第六節	腹部の運動	一
第七節	腰部の運動	三
第八節	跳躍運動	四
第九節	下肢の運動	六
第十節	呼吸運動	九
附録	輪遊戯	二〇

目次 終

適音樂 輪 運動 法

石橋藏五郎校閱  
吉山節夫著



輪の大きさ

該體操に於て用ふるころの輪の大きさは生徒の身長如何によりて一定すること能はされども直徑一尺八寸乃至三尺三寸位たるべし。

輪の製法

輪は藤にて製するを最も良しとすれども又充分に成長したる竹を長さ六尺乃至七尺五寸に切りてそれを幅六七分に割り好く削りて兩端に小孔を穿ち針金にて繋ぎ合せ其れに紅白等種種の木綿を纏き付けて造るも良しとす。

整 容

「氣を著け——」の姿勢は輪を右肩にかけ右手を僅かに屈して手の甲を外（拇指を内方

輪運動法

より他の四指を揃へて外方よりす)にして握る。

### 整頓

輪を以て隣生の運動を妨ぐる虞れあるが故に「右(左)へ——準へ」の號令にて各生常に兩手を腰に上げたる(下翼姿勢)位の間隔をとらしむべし。又必要に應じ小間隔或は大間隔をとらしむる場合には輪は臂の上に平らにのせしむべし。

### 行進

行進中は輪を右(左)肩にかけ右(左)手にて持ちたるまゝ、兩臂を交互に前後に振動せしむべし。

### 排列法

生徒を一列縦隊にて行進せしめ適當の場所に到りたるとき「四人宛左(右)向け前へ——進め」の號令を下す。然るときは先頭四人伍は直ちに左(右)に向き横隊となりて新

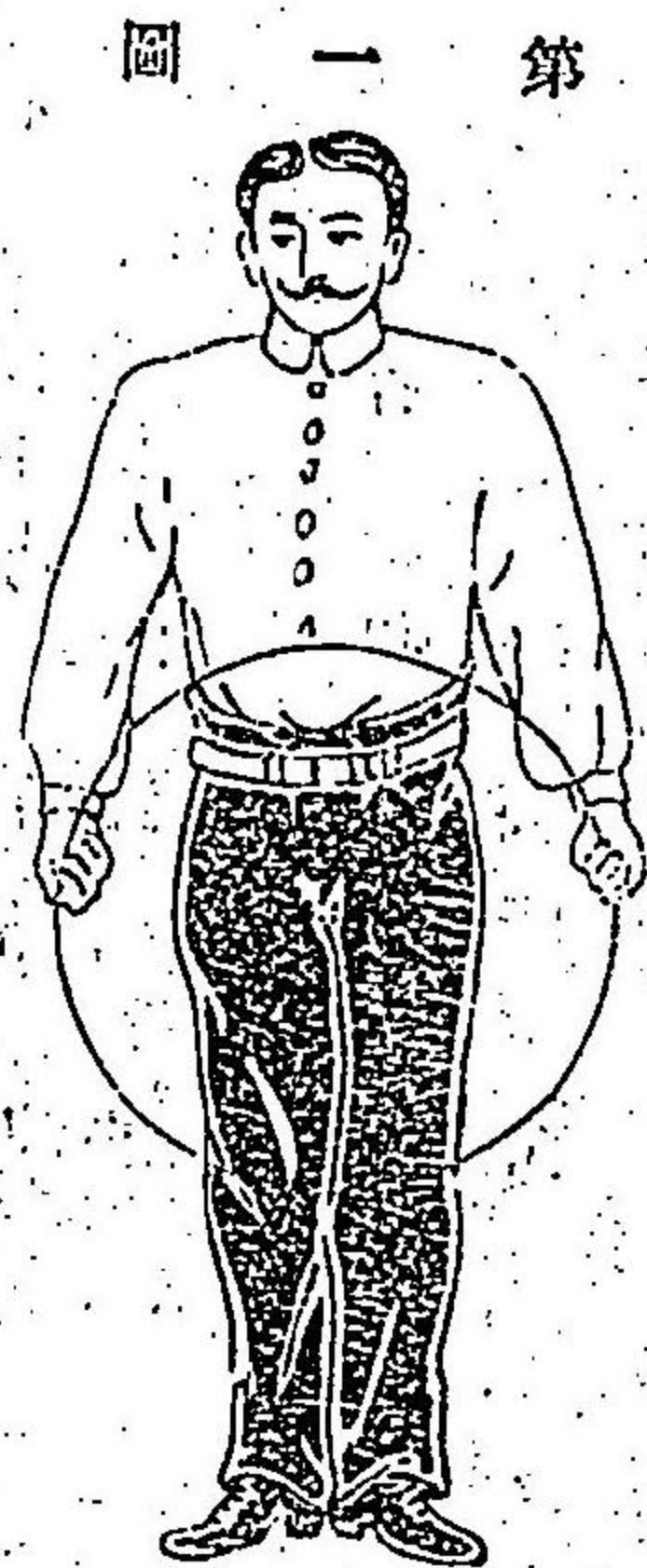
方向に進む。第二伍は第一伍の方向を換へし跡迄縦隊のまゝ、行進し其處で四人伍をなして新方向即ち第一伍の後方に進む(以下之れに倣ふ)而して第一伍の適當の場所に到るや更らに「先頭——足踏み」の令を下す然るときは第一伍は直ちに足踏をなし第二伍以下は順次四歩の距離をとりて足踏みをなすべし。次ぎに全隊を停止せしめ「左(右)へ二歩に開け——進め」右(左)基準左(右)へ二歩に開け——進め)の令を下す。然るときは左(右)翼列より横歩にて、四番の者は六歩、三番の者は四歩、二番の者は二歩、左へ開き間隔を取るべし。

### 閉列法

閉列の際は排列の反對に行ふ即ち「右(左)へ閉め——進め」の令にて各列同時に右へ横歩にて右翼列に閉め而して後「左(右)向け——左(右)」の令にて轉向せしめ「先頭より前へ——進め」の令を下す。然るときは全生同時に足踏をなし第一伍は行進す第二伍以下は漸次「伍伍右(左)へ——進め」をなして第一伍に續行し元の一列縦隊に復すべし。

演習

用意。輪を前下方に持つ。



號令「前にとれ」とれにて右(左)手を以て肩にある輪を右(左)下方より前下方にとり左(右)手にて輪を握る。(第一圖を参照すべし)

前下方にある輪を右(左)肩にとるには「右(左)にとれ」とれ」の令を下す。然るときは前と反對に左(右)手は輪をはなし右(左)手にて右(左)方より肩にかけ後右(左)手を以て輪を僅かに前方へ廻す。

第一節 準備運動

A (一) 兩臂前舉舉踵

輪を前方に垂直に舉げ同時に踵を舉ぐ(第二圖を参照せよ)

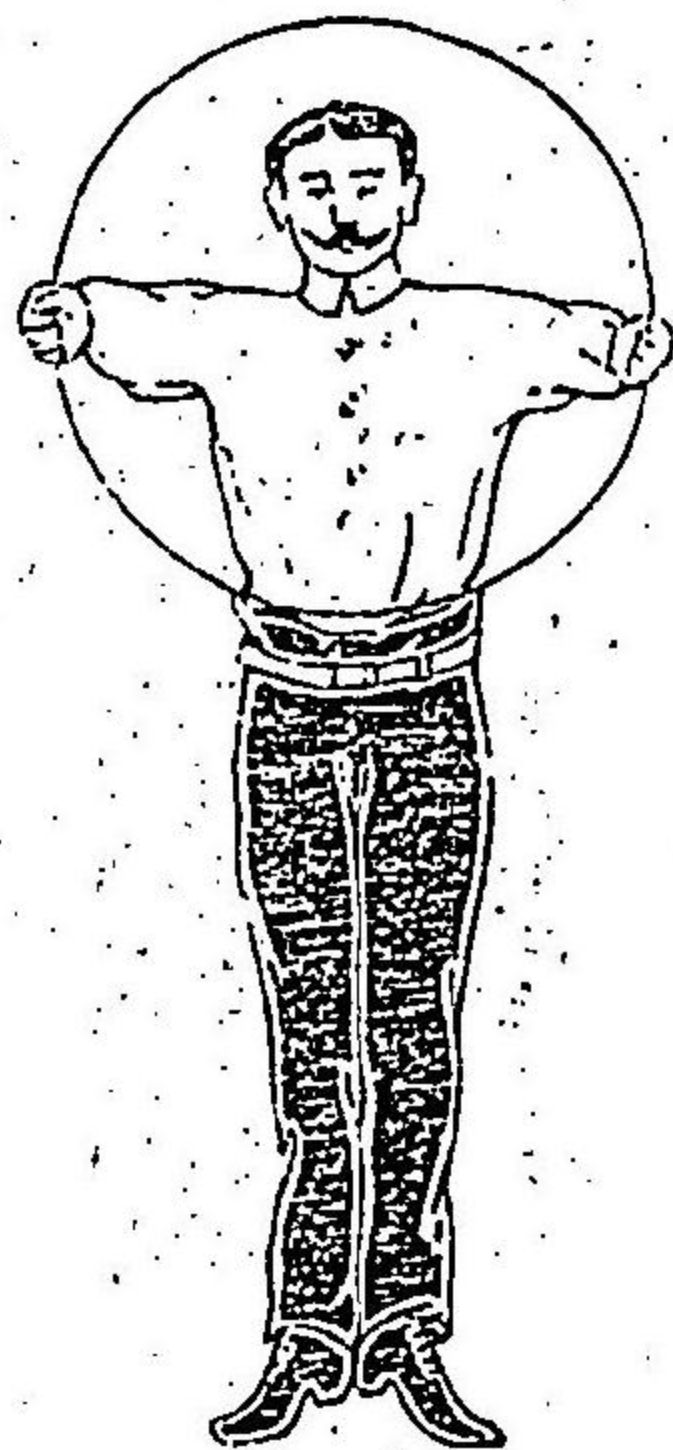
(二) 休止

(三) 兩臂下垂、踵下

兩臂を下ろし同時に踵を地につける。(第一圖参照)

(圖参照)

第二圖



(四) 休止

(五) (六) (七) (八) 同様反覆して行く。

B (二) 左臂側舉右臂胸前屈、右足尖側出、頭首左轉向注目

左臂を側舉し(尿管上向)右臂を胸前に屈し輪を左臂の上に平らにのすそれと同時に頭を左に向け目を左手に注ぎ右足尖を一步小側方に軽く出す。

(二) 休止

輪運動法

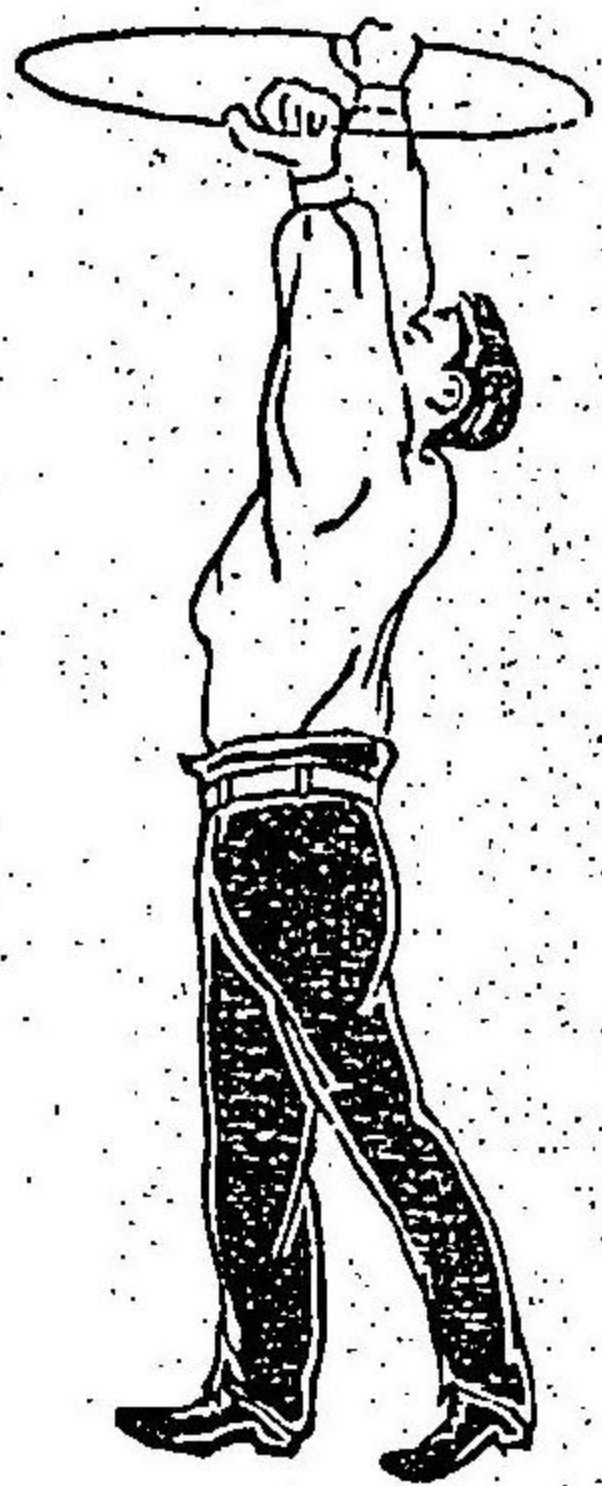
- (三) 頭首正面右足尖復位、兩臂下垂
- (四) 頭を正面にし同時に右足尖を元位に復し兩臂は體前下方に下ろす。(第一圖參照)
- (五) 右臂側舉左臂胸前屈、左足尖側出、頭首右轉向注目
- (六) 休息
- (七) 頭首正回左足尖復位、兩臂下垂
- (八) 休息

- (三) (二) (三) (四) (五) (六) (七) (八) Aを反覆して行ふ。
- (四) (三) (二) (一) (四) (五) (六) (七) (八) Bを反覆して行ふ。

第二節 首及び胸運動

- (一) 一臂上舉、胸張後反頭後屈注目、右足尖後輕出、輪を水平に上舉し同時に胸を張り上體を後ろに反らし頭を後ろに屈げ輪に注目し右足尖を軽く後方に出す。

第三圖



- (四) 休息
- (五) (六) (七) (八) 同様を左脚後出にて行ふ。
- (二) (三) (四) (五) (六) (七) (八) (三) (二) (三) (四) (五) (六) (七) (八) (四) (二) (三) (四) (五) (六) (七) (八) 同様を右左脚交互に後出して行ふ。

第三節 上肢運動

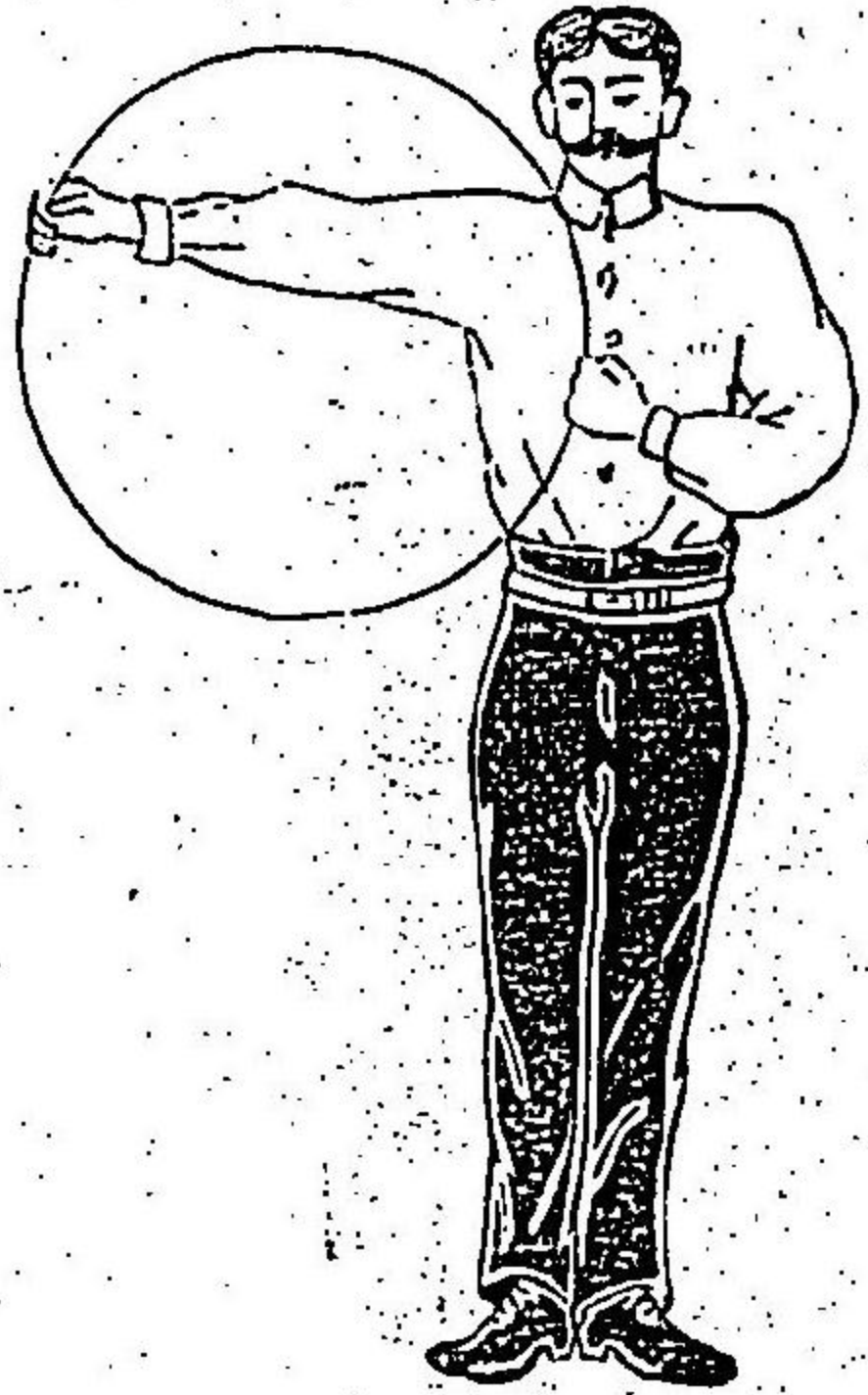
A (一) 屈臂

- 兩臂を胸側に屈し輪を胸前にとる。
- (二) 兩臂前伸(輪水平)

輪運動法

- (三) 屈臂
  - (四) 兩臂下垂 (第一圖參照)
  - (五) 屈臂
  - (六) 兩臂上伸 (輪水平)
  - (七) 屈臂
  - (八) 兩臂下垂
- B
- (二) 屈臂
  - (二) 左臂側伸、右臂胸前屈
  - (三) 左臂を左側方に伸ばし (脈部前向) 右臂を胸前に屈し輪を垂直にす (第四圖參照)
  - (四) 兩臂下垂
  - (五) 屈臂

第四圖



- (六) 右臂側伸左臂胸前屈
- (七) 屈臂

- (二) 休止
- (三) 深屈膝、上屈臂

膝を深く屈すると同時に臂を上屈して輪を被る。(第五圖參照)

輪運動法

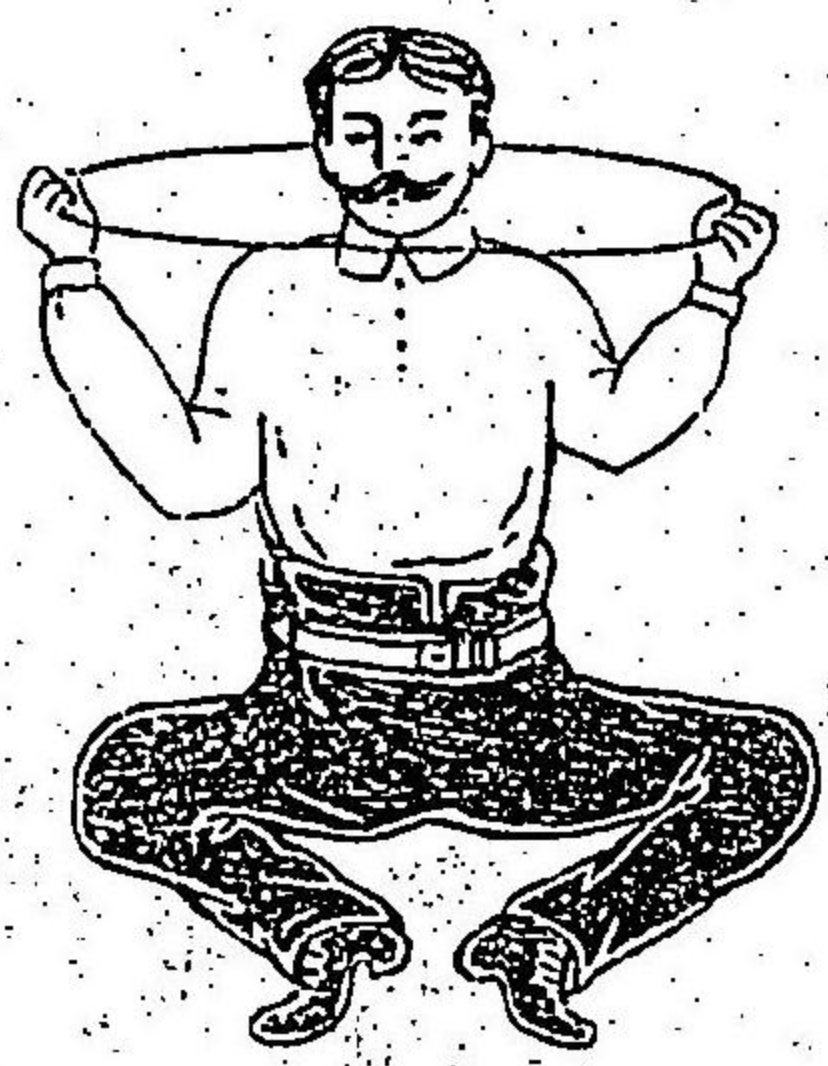
(八) 兩臂下垂

- (三) (三) (三) (四) (五) (六) (七) (八) Aを反覆して行ふ。
- (四) (二) (三) (四) (五) (六) (七) (八) Bを反覆して行ふ。

第四節 平均運動

- (一) 兩臂上舉 (輪水平) 舉踵
- 兩臂を上舉げ輪を平らにし同時に踵を舉ぐ。

第五圖



(四) 休止  
 (五) 膝伸展臂上伸(一の姿勢に同じ)

(六) 休止  
 (七) 臂下垂、踵下(第一圖参照)  
 (八) 休止

(一)(二)(三)(四)(五)(六)(七)(八) は同様を反覆して行ふ。

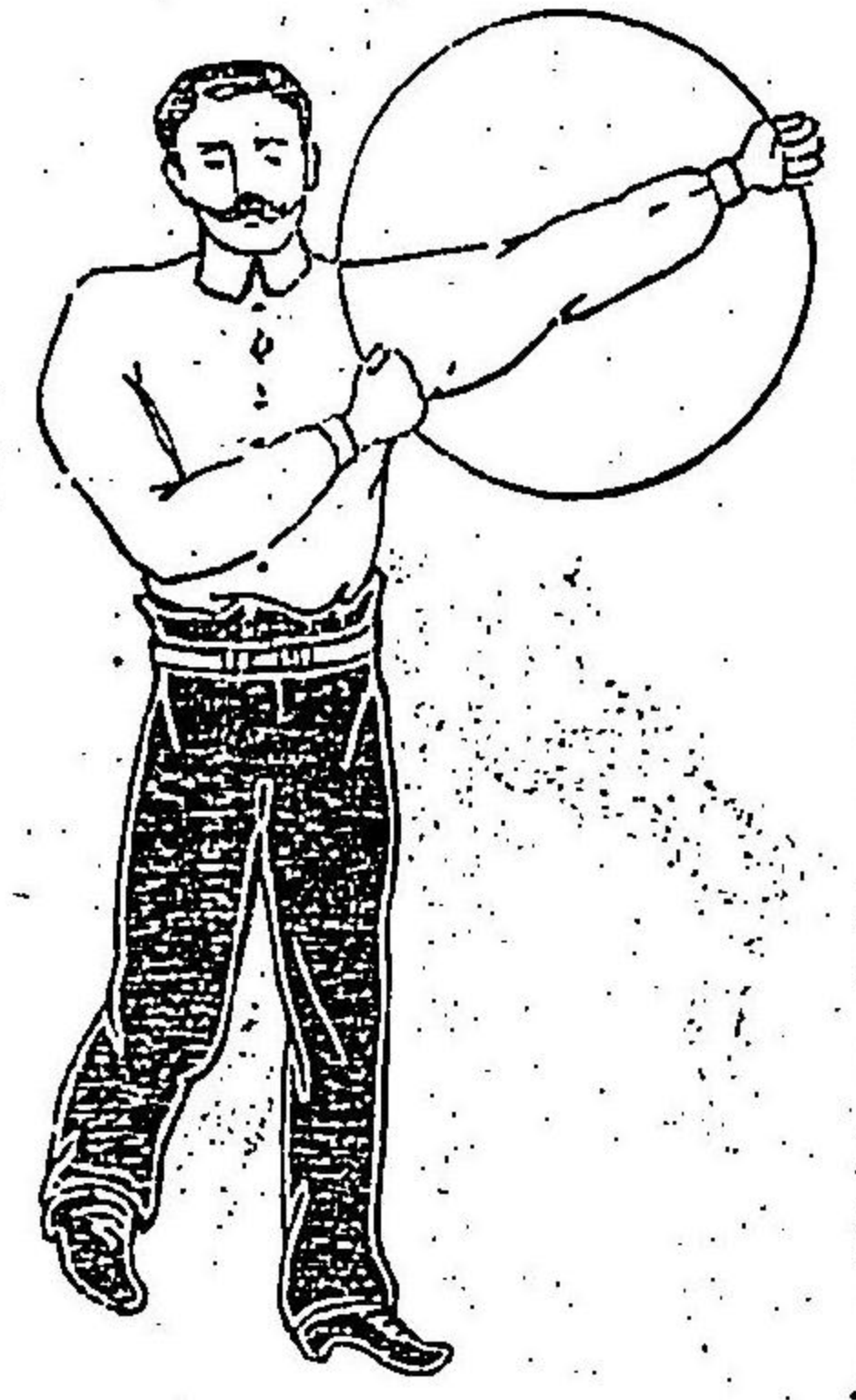
第五節 肩背運動

(一) 左臂斜左上方舉右臂胸前屈、右足尖斜後出

左臂を左り斜め上の方に舉げ右臂を胸の前に屈けて輪は垂直にし同時に右足尖を約半歩右斜め後ろに出す。(第六圖を参照せよ)

(二) 休止

第六圖



(三) 左臂頭後屈右臂右斜後方伸展、左膝深屈右脚斜後方出

左臂を頭後に屈けて右臂を右斜め後ろの下に伸ばし同時に左膝を深く屈げ右脚を斜め右の後方に大きく一步出す。(第七圖を参照せよ)

(四) 休止

(五) 左臂斜左上方伸展右臂胸前屈、左膝伸展  
 右脚半縮歩

左臂を斜め左上方に伸ばし右臂を胸前に屈し左膝を伸ばし同時に右脚を半歩引き

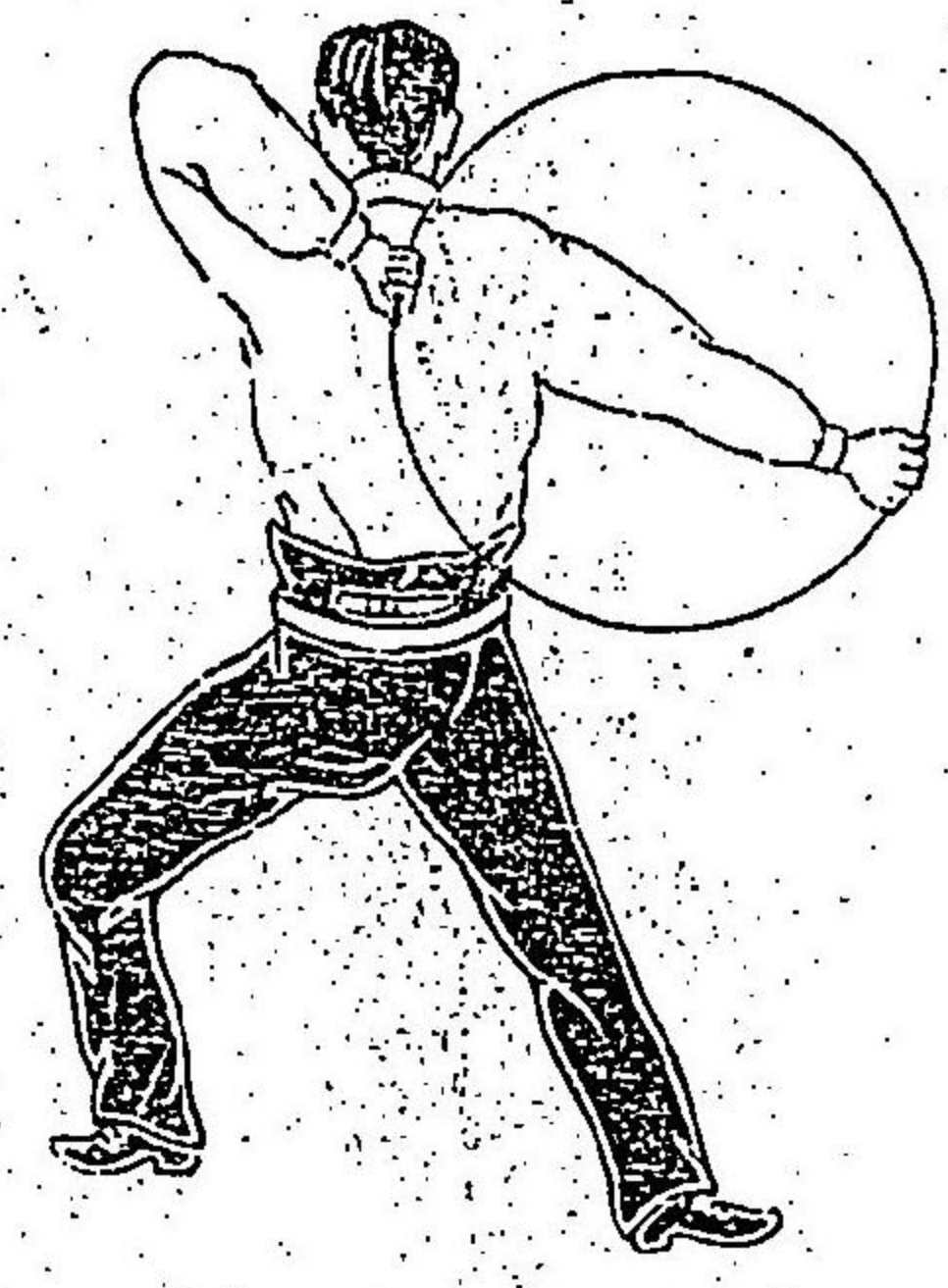
寄す。(第六圖参照)

(六) 休止

(七) 兩臂下垂、右脚復位(第一圖参照)

輪運動法

圖 七 第



(八) 休止  
〔二〕〔三〕〔四〕〔五〕〔六〕〔七〕〔八〕同様右方に行ふ。(左脚斜後出)。

〔三〕〔二〕〔三〕〔四〕〔五〕〔六〕〔七〕〔八〕同様左方に行ふ。右脚斜後出。

〔四〕〔二〕〔三〕〔四〕〔五〕〔六〕〔七〕〔八〕同様右方に行ふ。(左脚斜後出)。

第六節 腹部運動

(一) 兩臂前舉、右足尖半歩後出

輪を前方に垂直に舉げ同時に右足尖を約半歩後方に出す。

(二) 休止

〔三〕右足一歩大後出跪坐、左膝立、輪上舉體後屈右足を一歩大きく後出し右下腿を地

に接し跪き左膝を立て同時に輪を上舉し上體を後屈す。(第八圖参照)  
(四) 休止

(五) 上體起立、兩脚伸展右足尖半縮歩、兩臂前下

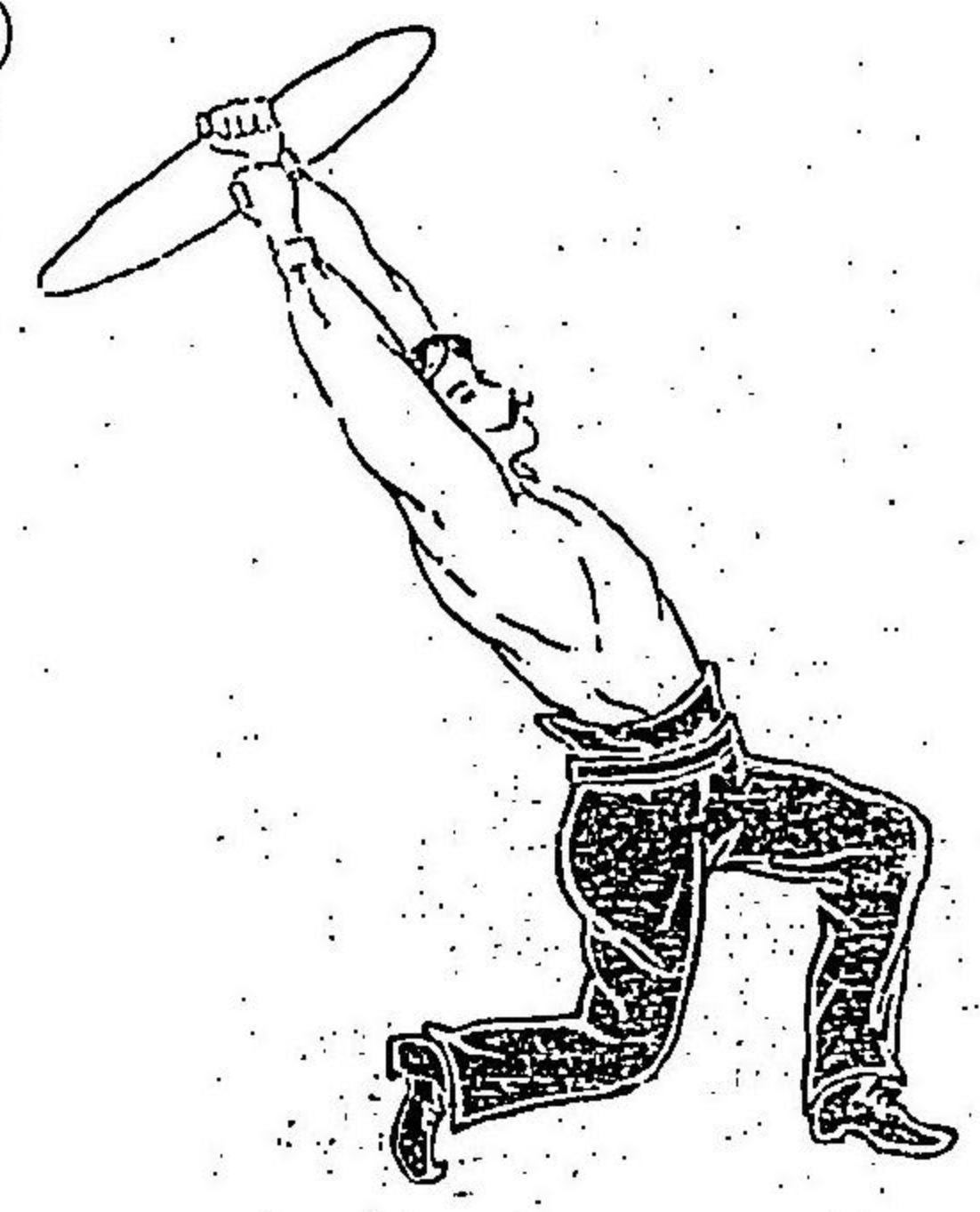
上體を起し兩膝を伸ばして右足尖を半歩引き寄せ同時に輪を前に下ろす(一)の姿勢に同じ

(六) 休止

(七) 兩臂下垂右足復位

輪を前下方に下ろし同時に右足を元位に復す。(第一圖参照)

圖 八 第



(八) 休止

〔二〕〔三〕〔三〕〔四〕〔五〕〔六〕〔七〕〔八〕同様を左足後出にて行ふ。

輪運動法

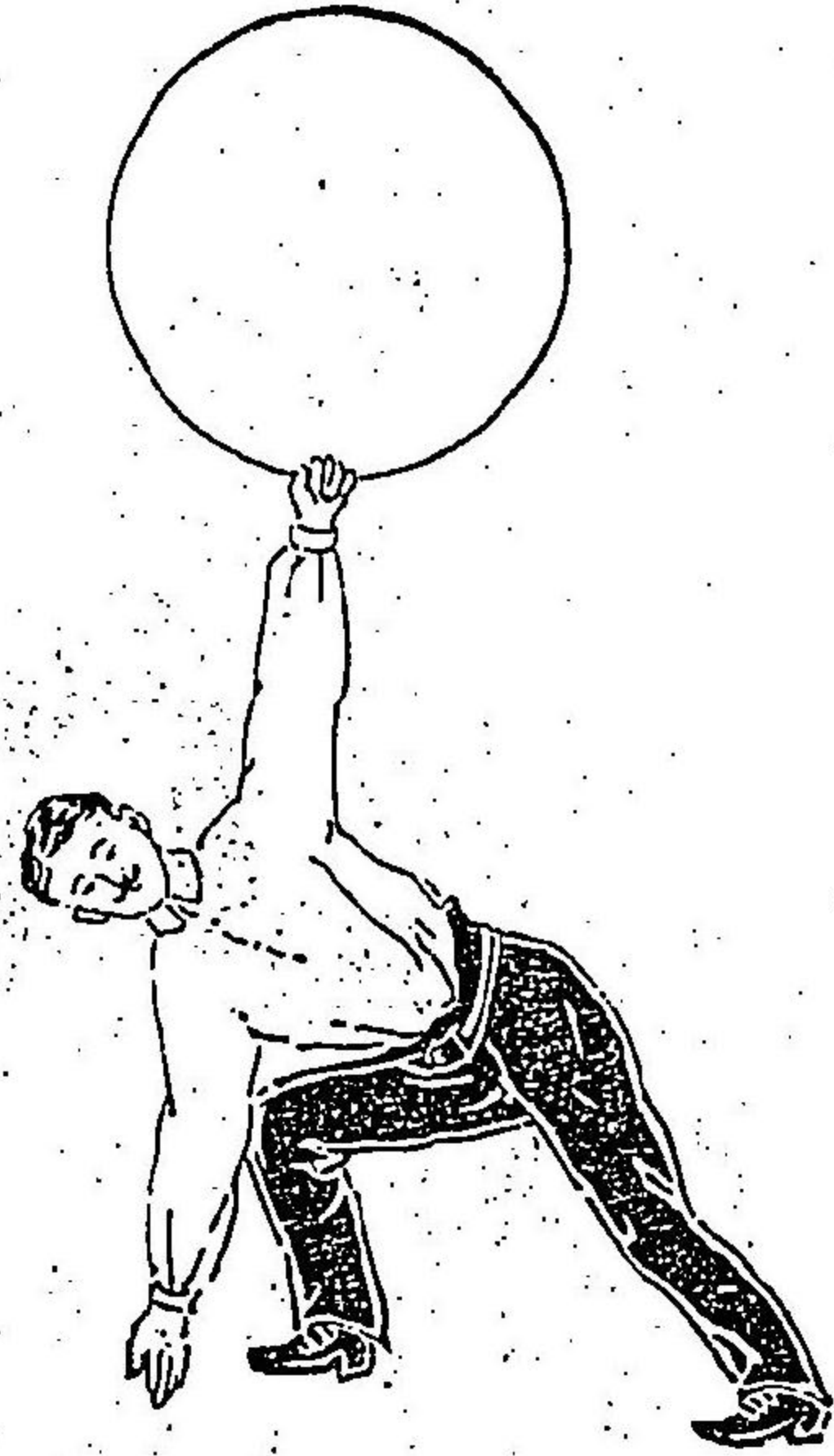


(三)(二)(三)(四)(五)(六)(七)(八)同様を右足後出にて行ふ。

(四)(二)(三)(四)(五)(六)(七)(八)同様を左足後出にて行ふ。

第七節 腰部運動

第九圖



臂下伸、左臂上伸(脈部前)  
右膝を屈げ一步大に右側に(足尖は正しく側方)に出し上體を深く右に屈げ同時に

- (一) 兩臂前舉、右足尖半歩側出  
輪を前方に水平に舉げ同時に右足尖を正しく側方に向け半歩右側に出す。
- (二) 休止
- (三) 右膝屈一步大側出、上體右屈、右

右臂は輪を放して下に伸ばし左臂は輪を持ちたるまゝ脈部を前にして上に伸ばす。(第九圖参照)

- (四) 休止
- (五) 上體起立、右膝伸展半歩縮、輪前方  
上體を起し同時に右膝を伸ばし半歩引き寄せ同時に輪を前方水平に兩臂にて維持す(一に同じ)。

- (六) 休止
- (七) 兩臂下垂、右足復位  
輪を前下方に下ろし同時に右足を元位に復す。
- (八) 休止

- (二)(二)(三)(四)(五)(六)(七)(八)同様左方に行ふ。
- (三)(三)(三)(四)(五)(六)(七)(八)同様右方に行ふ。

(四)(三)(四)(五)(六)(七)(八)同様左方に行ふ。

第八節 跳躍運動

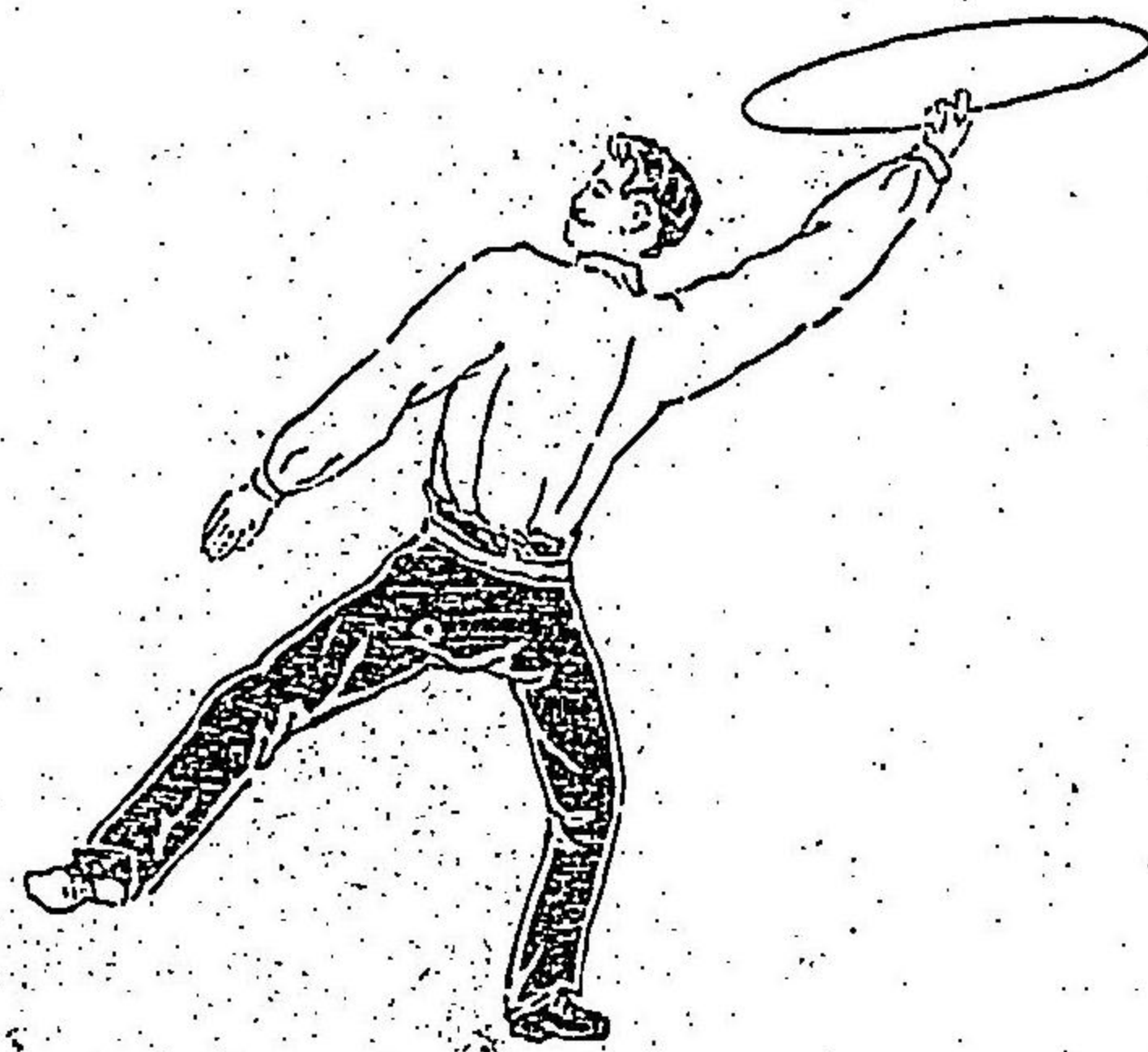
A (一)右足右斜前出ホップ一回、左舉脚、體右傾斜、右臂右斜上伸左臂左斜下伸(脈部上向)

右足を右斜前に出し足尖にて軽く一回跳ぶ同時に左脚を舉げ體を右斜めに傾け右臂は輪を持ちたるまゝ斜め上に伸ばし左臂は左斜め下に伸ばす(兩臂を伸ばす時上方體前に半圓を畫く如くすべし)。(第十圖参照)

(二)右足ホップ一回、

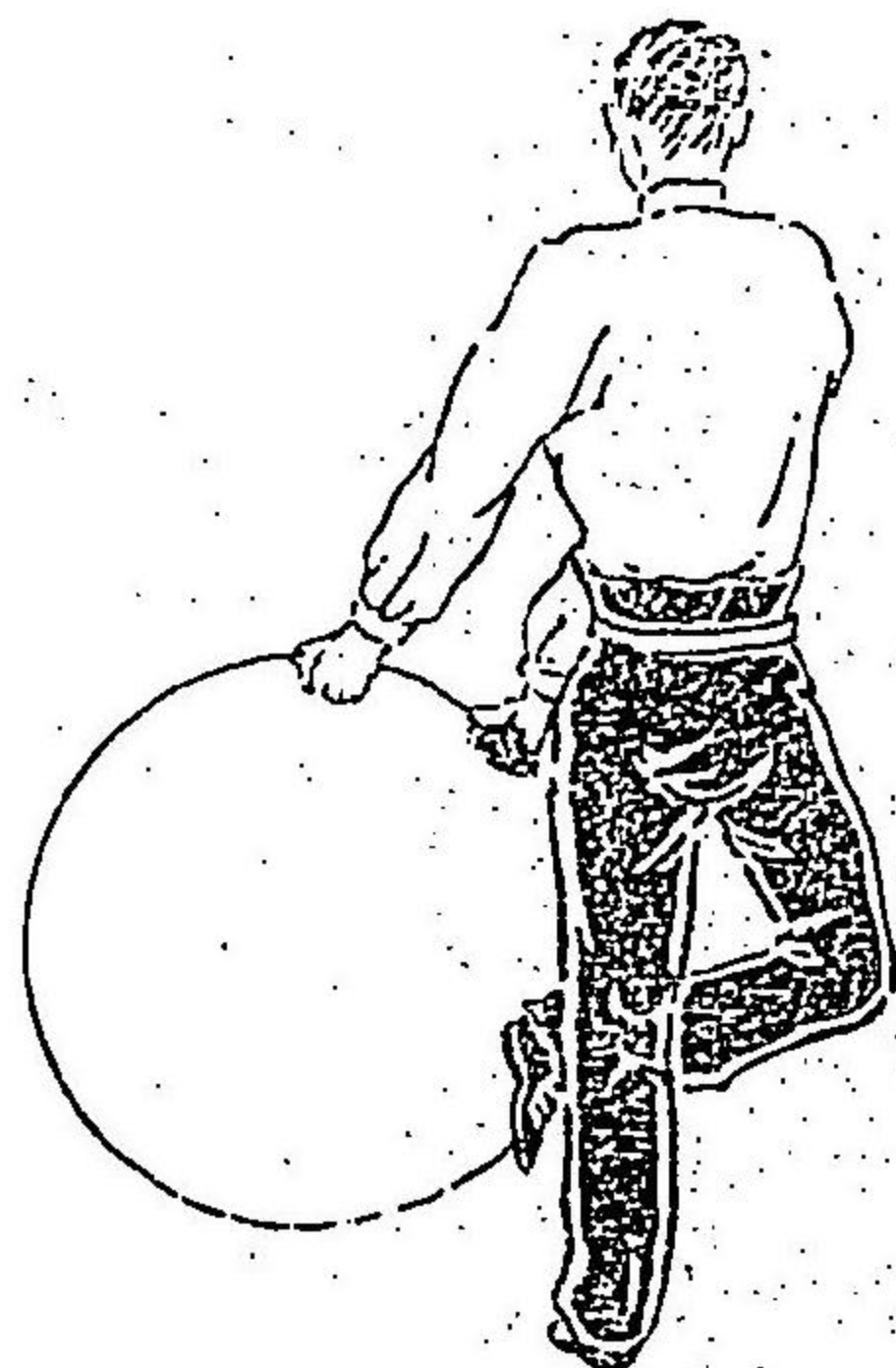
右足尖にて軽く一回跳躍す(第十圖の如き姿勢のまゝ)。

第十圖



(三)左足左斜後方踏出ホップ一回、體起立、右膝屈下腿交叉舉上、右臂體前斜下方下垂、左臂輪保持

第十一圖



左足を斜め左後方に踏むと同時に軽く足尖にて一回跳ぶ其の時上體は起し右臂は體前左斜下方に下げ左手にて輪を持つ(兩臂にて體前下方は半圓を畫く如くすべし)。(第十一圖参照)

(四)左足ホップ一回

第十一圖の如き姿勢に於て左足尖にて軽く一回跳躍す。

(五)A(一)と同様の動作をなす。  
(六)右足ホップ一回

輪運動法

第十圖の如き姿勢に於て右足尖にて軽く一回跳躍す。

(七) A(三)と同様の動作をなす。

(八) 左足ホツプ一回

第十一圖の如き姿勢に於て左足尖にて軽く一回跳躍す。

B 一 右足右斜前出ホツプ一回、左舉脚、體右傾斜右臂上伸、左臂下伸(脈部上向)

即ちA(一)と同様の動作をなす。(第十圖参照)

(二) 右足ホツプ一回(右後方廻轉)

右足尖にて軽く一回跳ぶ其の時僅かに右後方へ轉躍す。

(三)(四)(五)(六)(七)ホツプしつゝ漸次右後方へ廻轉し(一)の位置に到る。

(八) 上體起立、兩脚揃、臂體前下垂

上體を起し兩脚を揃へ臂を下ろして第二圖の如き姿勢となる。

C (三)(三)(四)(五)(六)(七)(八)はAと同様の動作を左方へ反覆して行ふ。

D (四)(二)(三)(四)(五)(六)(七)(八)はBと同様の動作を左方へ反覆して行ふ。

第九節 下肢運動

(一) 右脚鉤狀、兩臂前舉

右膝を屈げ股を平らに舉げ同時に輪を前方に(垂直に)舉ぐ。

(二) 右脚後方伸展、兩臂上舉

右脚を後ろに伸ばし(足尖を舉ぐ)同時に輪を上(水平に)舉ぐ。

(三) 右脚鉤狀、兩臂前下

一と同様の動作をなす。

(四) 右脚元位、兩臂下垂

右脚を下ろし同時に輪を前下方に下ろす。

(五)(六)(七)(八)左脚にて同様の動作をなす。

(二)(二)(三)(四)(五)(六)(七)(八)、(三)(三)(三)(四)(五)(六)(七)(八)「右左脚を交互にして同

様の動作を繰り返して行ふ。

第十節 呼吸運動

(一)(二)(三)(四) 上體右捻轉、兩臂上舉、吸氣

上體を右へ充分捻轉し(脚を動かす事なく)同時に兩臂を體前右下方より圓形を畫く如くして上舉し(輪は水平)此の際充分空氣を吸入すべし。

(五)(六)(七)(八) 上體正面、臂下垂、呼氣

上體を正面に復し同時に臂を體前下方に下ろし此の際充分呼氣をなす。

(二)(三)(四)(五)(六)(七)(八) 同様左方に行ふ。

(三)(三)(三)(四)(五)(六)(七)(八) 同様右方に行ふ。

(四)(二)(三)(四)(五)(六)(七)(八) 同様左方に行ふ。

音樂 適用 輪 運動 法 終

輪 遊 戲

ことばりがき

- 一 本書の遊戯は主として學校に於て行ふべきものを選びたる爲め團體的のものに偏したるの慊あり。教授者は適宜取捨せられたし。
- 一 本書の遊戯種目中殊に男女及び學年の別を明にせず。されど自から男子に適して女子に適せざるものまたは學年によりて斟酌すべきものあらん。然れども其の方法多くは簡易なれば教授者多少の注意を加ふれば甚だしき不便を見ざるべしと信ず。故に適宜應用せしめられん事を望む。
- 一 本書載する處の遊戯の種目は必ずしも簡より繁、易より難に及べるにあらざれば教授者よろしく土地の狀況等により弊害なき限りは隨意相前後せしむるも可なり。
- 一 本書所載の輪運動法は自序にも述べたるが如く唯余が嘗て運動會に於て行ひたるものいみにして輪運動法の全般たらざるは勿論なり。何れ後日更らに改訂して足らざるを補はん。

## 凡 例

一 本書の遊戯は之れを三段に分ちて説明したり。各段に於て説けるところを擧ぐれば、即ち

### 一 準備

遊戯者の排列法

遊戯者の組分法

器具の配置及分與

### 二 演技

演技の方法

審判の方法

該遊戯の規則

### 三 注意

凡 例

該遊戯につき遊戯者竝に教授者に對する注意の點點。

一 本書の説明を補はんがために挿圖を加へたれば幾分か之れによりて了解を助くる處あるべし。

一 本書所載の遊戯は常に單獨に之れのみを行ふを要せず。或は體操中の或る運動に代へて用うるも可なり。

一 輪遊戯の基本的動作を分類すれば、廻はす。轉がす、懸ける、投げ懸ける、投げ入れる、送る、拾ふ、運ぶ、蹴る等種々あるも一種の遊戯中よく之れ等の二三或は四五を具有するものありて一々精確に區別すること難きが故に本書は唯同一種類毎に取り纏めて記載したり。

故に體操の前後、或は體操教程中に於て課する場合、又は單に遊戯のみを課する場合に於てもよく其の運動動作及び依て來るべき効果につき注意して適宜配材すること肝要なり。

一 本書記載の遊戯に要する器具の解説左の如し。

●**輪** 輪は金屬製のものをよしとすれどもは多くの經費を要するの慊あり。故に安價にて造らんと欲せば成熟したる竹を數本に割り裂き削りて桶屋の箍かごの如くするを宜しとす。而して尙ほ其の上に種種の色布を巻き付けて用ふるは蓋に美觀を添ふるのみならず安全にしてしかも組分け等をなすに至便なり。此の輪に三種を要す。即ち

大輪 直經二尺七八寸以上のものをいひ

輪 單に輪と云へるは普通輪の意にしてその直經二尺前後のものを云ひ  
小輪 直經五寸乃至七八寸のものを云ふ。

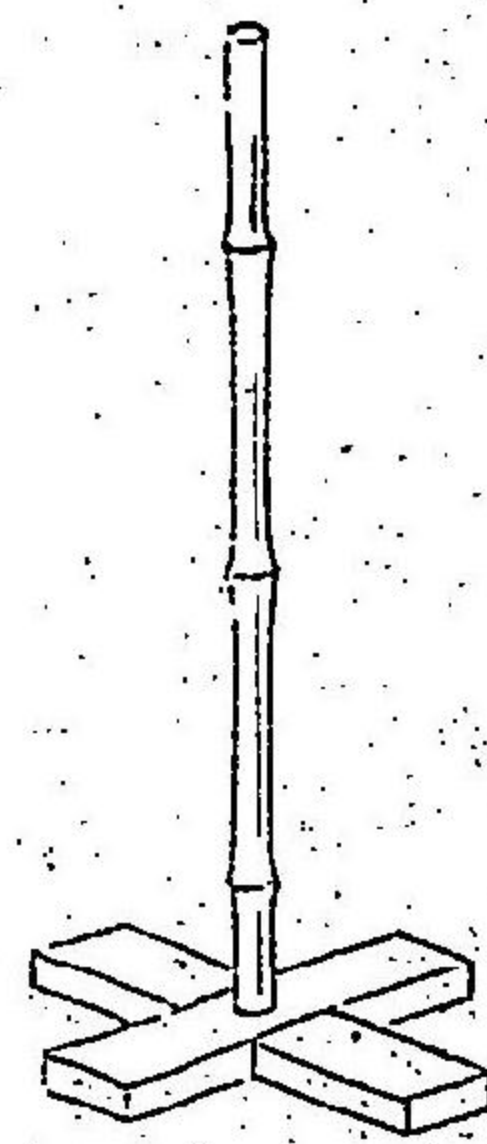
●**輪廻** はしに用ふるものによりては色布を巻かざるを可とす。

●**帽子** 男子には運動帽子を頂かしむるときは種種の便あり。  
女子にありては裪を用ゐしむるを可とす。

旗 普通の旗は角一尺前後の木綿又は紙にて製すべし。若し經費を節減せんと欲せば更らに對角線により二分して▽形に造るべし。小旗 角五寸前後の木綿又は紙にて作るべし。共に種種の色のものを要するは勿論なり。

木綿にて造るときは其の切れ端をミシンにて縫ひ、更らに一端を環の如く縫ひ竿を通す様になし置くべし。

標旗 競争の際廻はりて歸る目標の旗を云ふ。こは一一運動場に穴を穿ちて其れに立つるも差支なしと雖も可成遊戯的に造るを便とす。今其の製法を述ぶれば



上圖の如く長さ三四尺の竹をとり臺を附し置き必要に應じ旗を樹てしむべし。

輪投げ臺 前に説ける標旗の臺を用ふれば可なり。尤も杭を打ち立てて用ふるも差問へなし。

輪懸け臺 長さ三四尺の竹をとり上端に二本或は四本の鉤を附し中部數箇所に釘孔を穿つ。而して更らに三四尺の竹(鉤を附したる竹を挿し入るるもの)をとり節をぬきて上端に釘孔を穿ち下端に標旗臺の如く臺を附す。

斯して必要に應じ高低を斟酌し釘孔に釘をさして落ち入るを防ぐ。ハンカチ又は手拭 は遊戯者に常に所持せしむるを可とす。借貸するは衛生上危険なり。こは目隠しをするときに用ふるなり。

×棒 輪廻はしに用ふる棒の意なり。書中單に棒と云へるは之れなり。



# 輪遊戯

## 目次

一	横隊輸送り(其一)	一頁
二	横隊輸送り(其二)	二
三	横隊輸送り(其三)	三
四	輪懸け鬼	四
五	輪懸け名宛遊び(其一)	五
六	輪懸け名宛遊び(其二)	六
七	輪置き競争	七
八	輪懸け自助鬼	八
九	輪渡し遊び	九

一〇	輪懸け助け鬼	一〇
一一	取換へ競争(其二)	一一
一二	取換へ競争(其二)	一一
一三	輪潜り送り(其一)	一三
一四	輪潜り送り(其二)	一三
一五	盲啞輪懸け遊び	一五
一六	盲目輪拾ひ競争(其一)	一七
一七	盲目輪拾ひ競争(其二)	一七
一八	盲啞輪拾ひ競争	一八
一九	城塞攻撃	一九
二〇	圓形輸入れ(其一)	二〇
二一	圓形輸入れ(其二)	二〇

二二	ボール送り	二二
二三	日本の大將	二五
二四	露西亞の大將(其一)	二六
二五	露西亞の大將(其二)	二八
二六	露西亞の大將(其三)	二九
二七	對列輸出し	三〇
二八	バツシング、フープ(其一)	三一
二九	バツシング、フープ(其二)	三一
三〇	バツシング、フープ(其三)	三三
三一	バツシング、フープ(其四)	三四
三二	バツシング、フープ(其五)	三五
三三	バツシング、フープ(其六)	三六

三四	バッシング、フープ(其七)	四
三五	バッシング、フープ(其八)	三七
三六	バッシング、フープ(其九)	三九
三七	バッシング、フープ(其十)	四一
三八	輪頭上股間送り(其一)	四二
三九	輪頭上股間送り(其二)	四三
四〇	輪頭上股間送り(其三)	四五
四一	輪頭上股間送り(其四)	四六
四二	輪頭上股間送り(其五)	四七
四三	輪頭上股間送り(其六)	四八
四四	友探がし	四九
四五	兎狩り競争	五〇
		五二

四六	輪股間頭上送り(其一)	五三
四七	輪股間頭上送り(其二)	五五
四八	メヂシン、フープ(其一)	五六
四九	メヂシン、フープ(其二)	五七
五〇	メヂシン、フープ(其三)	五八
五一	メヂシン、フープ(其四)	五九
五二	メヂシン、フープ(其五)	六〇
五三	メヂシン、フープ(其六)	六一
五四	メヂシン、フープ(其七)	六三
五五	メヂシン、フープ(其八)	六四
五六	メヂシン、フープ(其九)	六五
五七	輪の王様	六七

輪遊戯目次

五八	對列輪潛り競争	六九
五九	車輪輪廻はし遊び	七一
六〇	對列輪轉遊び	七二
六一	横隊對向輪轉競争	七三
六二	圓形輪轉鬼遊び	七五
六三	輪潛り競争(其一)	七五
六四	輪潛り競争(其二)	七六
六五	蛇行輪送り競争(其一)	七八
六六	蛇行輪送り競争(其二)	八〇
六七	蛇行輪送り競争(其三)	八〇
六八	蛇行輪送り競争(其四)	八一
六九	蛇行輪送り競争(其五)	八二

七〇	蛇行輪送り競争(其六)	八三
七一	圓形輪轉(其一)	八四
七二	圓形輪轉(其二)	八五
七三	圓形蛇行輪送り競争(其一)	八六
七四	圓形蛇行輪送り競争(其二)	八七
七五	圓形輪轉競争	八八
七六	航海競争(其一)	九〇
七七	航海競争(其二)	九二
七八	輪潛り頭上送り(其一)	九三
七九	輪潛り頭上送り(其二)	九四
八〇	輪潛り頭上送り(其三)	九四
八一	輪通し遊び	九五

八二	輪漕り股間送り(其一)	八
八三	輪漕り股間送り(其二)	九七
八四	輪漕り股間送り(其三)	九八
八五	輪漕り股間送り(其四)	九八
八六	輪漕り股間送り(其五)	九九
八七	波状輪漕り競争	一〇〇
八八	輪廻はし競争(其一)	一〇一
八九	輪廻はし競争(其二)	一〇三
九〇	輪廻はし競争(其三)	一〇四
九一	輪廻はし競争(其四)	一〇四
九二	輪廻はし競争(其五)	一〇五
九三	輪廻はし競争(其六)	一〇六
		一〇七

九四	輪廻はし競争(其七)	一〇八
九五	輪廻はし競争(其八)	一〇八
九六	半周輪廻はし	一〇九
九七	蹴輪競争	一一〇
九八	圓形輪廻はし(其一)	一一一
九九	圓形輪廻はし(其二)	一一二
一〇〇	圓形輪廻はし(其三)	一一三
一〇一	輪置き整列競争(其一)	一一五
一〇二	輪置き整列競争(其二)	一一六
一〇三	輪投げ遊び	一一七
一〇四	圓形輪送り競争(其一)	一一九
一〇五	圓形輪送り競争(其二)	一二〇

輪遊戯目次

一〇六	圓形輸送り競争(其三)	一三二
一〇七	位置交換	一三三
一〇八	波狀輪廻はし競争(其一)	一三六
一〇九	波狀輪廻はし競争(其二)	一三七
一一〇	波狀輪廻はし競争(其三)	一三八
一一一	波狀輪廻はし競争(其四)	一三九
一二二	波狀輪廻はし競争(其五)	一三〇
一二三	輪懸け競争(其一)	一三一
一二四	輪懸け競争(其二)	一三三
一二五	輪懸け競争(其三)	一三四
一二六	輪懸け競争(其四)	一三四
一二七	輪懸け競争(其五)	一三五

一二八	輪懸け競争(其六)	一三七
一二九	輪懸け競争(其七)	一三八
一三〇	輪懸け競争(其八)	一三八
一三一	輪懸け競争(其九)	一三九
一二二	親子輪廻はし競争	一四一
一二三	輪置捕虜競争(其一)	一四二
一二四	輪置捕虜競争(其二)	一四五

目次 終

# 輪遊戯

石橋藏五郎校閱  
吉山節夫編

## 一 横隊輪送り(其一)

準備 遊戯者全員を二組に分ち十五歩位を隔て、一列横隊に並べ相對向せしむ。而して兩組共一番生に輪十箇宛を興ふ。其の輪の色により組色を分つ。

演技 開始の令あるや各一番生は輪一箇宛をとり二番生に渡す。

二番生は之れを右(左)手にて受け直ちに左(右)手にて三番生に渡す。

順次如斯く右(左)手にて受けては左(右)手にて送り、十箇の輪が最終生に全く送り渡さるゝ遲速により勝負を決す

## 注意

一 遊戯者の學年及び人數等により、各員の左右の間隔は或は大、或は小等適宜定む

とし。

- 二 送り渡す輪は大輪たるも、普通輪たるも亦小輪たるも差支へなし。
- 三 輪の数は必ずしも十箇たるに不及。遊戯者の學年、熟否の度により適宜與ふべし。
- 四 兩組の距離は何歩隔つるも可なり。遊戯中左或は右翼生が見ゆるを以て度とす。
- 五 遊戯者は正しく體を正面にしたるまゝ受授せしむべし。之れが爲め要すれば各員に輪一箇宛を與へ其の中に位置せしむべし。

二 横隊輪送り(其二)

準備 其一に同じ

演技 開始の號令にて各一番生は輪一箇宛を遠方にある戲伴の方に送り渡す。斯くして十箇の輪を全く送り終りたるものは右(左)轉回して再び輪の來るを待つ。最終生は十箇の輪を受くるや直ちに右(左)轉回して順次一箇宛一番生の方に送り返す。

如斯くして一番生に十箇の輪が返り全員正面に復する遲速により勝負を分つ。  
注意

- 一 其一の注意を參考すべし。
- 二 轉回はなるべく左右交互に行はしむべし。
- 三 遊戯者の漸次技に熟するに従ひ送りては返し、返しては送る回數を増すべし。

三 横隊輪送り(其三)

準備 其一に同じ

演技 開始の令あるや一番生は輪一箇宛をとり體の後方より二番生に手渡しす。二番生は之れを右(左)手にて受け直ちに左(右)手にし三番生に送る。順次如斯くして各員體の後方より輪を送り最終生に十箇の輪の送り渡さるゝ遲速により勝負を決す。

注意

輪遊戯



- 一 其一の注意を参考すべし
- 二 遊戯者の熟するに従ひ十箇の輪を送りたるものは右(左)轉回せしめ最終生全く受くるや又再び送り返さしむべし。一層長じたるときは送りては返す回数を増すべし  
(其二の注意參見)

四 輪懸け鬼

準備 總員中より二名の鬼を選び之れに大輪(直徑三尺以上のもの)一箇宛を興ふ。而して後運動場の機械或は植木等豫め避難所を定め置くべし。

演技 合圖により鬼は正者を追ひ輪を頭より被らせん事をつとむ。

正者は四方に思ひ思ひに散逸して鬼に輪を懸けられざらん事をつとむ尙ほ正者は鬼を避難所に避くるも可なり。

斯くの如くして鬼に輪を懸けられたるものは代りて鬼となる。

注意

- 一 鬼は正者に輪を懸けんとして往往亂暴に流るゝ傾あり充分注意して嚴禁すべし。
- 二 鬼に同一人のみ遂はしめざる様注意を興ふべし。
- 三 常に避難所に在るものあり注意して開發すべし。

五 輪懸け名宛遊び(其一)

準備 全員中より一人を除き他は連手して一列の圓形を作らしむ。而して中央に直徑三尺位の圓を畫き其の中に豫め除きたる一人を入らしめハンカチーフにて目を覆はしむ。尙ほ圓陣へ一箇の大輪を興ふ。

演技 初めの號令にて圓陣にある者は既習の唱歌を唄ひつゝ其の輪を右或は左に巡らす。

中央の一生は目を覆ふたるまゝ自分の欲する時に「ヤメ」の令を下す。

然る時は實際輪を持てる者が靜かに中央に進みて盲者の頭より大輪を被らしむ。

かくする時は中央生は其の誰れなるかを判斷して名を呼ぶ。

其の適中したる時は其の者代りて中央に立つ。  
若し當らざる時は幾回にても盲者たらしむ。

注意

一 單に輪を懸くるのみにては其の者の名を當てる事難ければ

盲さんあてゝごらん

盲さん今は好むお天氣ですぬ

等簡單なる語を話さしむるも可なり。

二 輪を懸くる時靜かに爲さしむべし。

六 輪懸け名宛遊び(其二)

準備 全員中より一人を除き目を覆はしめ、且つ大輪一箇を與へ立たしむ。而して他の者は連手して周圍に一の圓形を作らしむ。

演技 初めの令にて圓周にあるものは既習の唱歌を唄ひつゝ右或は左に周行す。

再び合圖して圓陣の者は唱歌を止め手を離して蹲踞す。

然る時は中に立てる盲者圓陣にある者の方に進み任意の者の頭より輪を懸け其の名を呼ぶ。適中したる時は代りて中央に立たしむ。

注意

一 再びする合圖は監督者が爲すも亦盲者がなすも差支へなし。

二 輪を懸けられんとする時は極く靜かにして盲者に聲を聞かしめざるを可とす。

七 輪置き競争

準備 全生を二組に分ちて一列横隊に列ばしめ全員に輪一箇宛を與ふ。其の前方十間を隔て、横線を畫かしむ。尙ほ一番生に小旗一本宛を與ふ。

演技 合圖により一番生は走り出で、横線上に輪を置き歸りて二番生に小旗を渡す。

二番生は小旗を受くるや直ちに走りて輪を置き歸りて三番生に小旗を渡す。

順次斯くの如くして最終生は小旗を一番生に渡す其の遲速により勝負を定む。

注意

- 一 横線に至るの距離は學年、運動場の状況等により適宜斟酌すべし。
- 二 輪を投げ置かしの様注意せしむ。
- 三 小旗を投げ渡すことあり嚴禁すべし。

八 輪懸け自助鬼

準備 總員中より一人を撰出し鬼と假定し之れに大輪一箇を與へ他の者は運動場に散亂せしむ。

演技 始めの令にて鬼は正者を追ひて輪を懸けん事をつとむ。

鬼に迫られたる者にして危かりし時は直ちに蹲く。然る時は鬼は追ふ事を得ず。

注意

- 一 輪が身體に觸れたるものは蹲くも無効とすべし。
- 二 蹲きては立ち、立ちては蹲く如く一處に居る事を禁ずべし。一度蹲きたるときは

必ず其の位置を去りて後蹲かしむべし。

九 輪渡し遊び

準備 全遊戯者中より二三人を除き他は皆連手して内面せる一列圓陣を作らしめ、後ち前に除きたる二三人を圓陣内に入らしめ目隠しをなさしめ且つ小輪一箇宛を與へて鬼に擬す。

演技 始めの合圖にて圓陣生は連手のまゝ奏樂につれて左又は右に行進す。

而して指揮者は機を見て奏樂を中止するか或は「止め」の令を下す。然るときは圓陣生は唱歌を止め停止す。

然るときは鬼は圓陣に進みて任意のものゝ前に「お渡し申します」と云ひ輪を置くべし。其の置きたる輪が恰度圓陣生の前にありし時は其の者代りて鬼となる。若し二人の中間なりし時は鬼は續けて鬼となる。代りを得たるときは鬼は圓陣中に入る。

注意

- 一 圓陣中にあるものは停止したるときは静肅にして鬼に位置を知らしめざる様にするべし。
- 二 鬼の輪を置く範圍を圓陣より一步或は二步と定むべし、單に前方のみにては漠然として誰が代るべきか往々繁雜となるの虞あればなり。
- 三 此の遊戯は二十人位に三人位の鬼にて適當なり若し多人數なるときは鬼の數を増すべし。

一〇 輪懸け助け鬼

準備 總員中より一人を選出し之れを鬼と假定して、大輪一箇を與ふ。其の他の者は運動場に散亂せしむ。

演技 合圖により鬼は運動場に散亂せる戲伴中の一人を追ひ廻はし輪を懸けんことをつとむ。

鬼に追はれつゝ逃げ走れる正者にして若し危くなりし時は戲伴中の一人にすがりつき難を避けんことをつとむ。即ち二人以上手を取り合ひたる時は鬼は追ふ事を得ざる規則なるが故に其の互に手を取らんとする以前に於て輪を懸けん事をつとむるものとす。

正者は鬼の輪が自分の體に觸れし時は他の戲伴と手を取るも無効なり故に其の以前に於て手を取り合ふ事をつとむ。

注意

- 一 正者は任意のものと互に手を取り合ふて差支なしと雖も續けて同じ者と手をつとむる事は禁ずべし。
  - 二 手を取り合ひたるまゝ長く佇立せしめざる様開發する事肝要なり。
  - 三 多人數なるときは鬼の數を増すべし。
- 一一 取換へ競争(其二)

準備 遊戯者全體を二組に分け、甲組を二列横隊にし其の前列を十歩以上前進せしめ、後ち右轉回をなさしめて對向させ、而して足尖前と中央へ横線を畫き其の一番生に小輪一箇宛を與ふ。

次ぎに乙組を對向せしむ。

兩列の接する所は五六歩を隔たしむ。

演技 始めの號令にて兩組共一番生は組毎に對向して前進し中央にある横線上に於て互に小輪を交換し歸りて二番生に之を渡す。

二番生は亦前の如く進み出て互に小輪を交換して歸る。

斯くの如くして最終生は中央線上に二箇の輪を置く其の遲速により勝負を定む。

注意

一 列間は生徒の體力に應じ斟酌すべし。

二 互に小輪を交換する時投げ渡さざる様注意す。

一二 取換へ競争(其二)

準備 全員を其の一の如く排分して各一番生に普通輪一箇を與ふ。

演技 始めの令にて兩組共一番生は組毎に中央線上に進み出て自分の持てる輪を取換へんとする相手の頭より被らしめ全く抜け終りたる時取換へたる輪を持ちて歸り二番生に渡す。

二番生は前の如く線上に進み出て輪を交換して歸る。

斯くの如くにして最終生交換して舊位に復する遲速により勝負を定む

注意

一 輪を取らしむる時投げかけざる様注意せしむべし。

二 各組の列間は學年等により斟酌すべし。

三 多人數なる時は組數を増すべし。

一三 輪潜り送り(其二)

**準備** 遊戯者を兩組に別ち三間位を隔て、一列横隊に集め大間隔(兩手間隔)をとらしめ、各生の足の周圍に直徑一尺位の圓を畫かしめ其の中に立たしむ。而して兩組共一番生に輪一箇宛を與ふ。

**演技** 開始の令あるや一番生は輪を頭より潜ぐりて足をぬき二番生に渡す。

二番生は輪を受くるや直ちに潜ぐりて三番生に渡す。

順次斯くして最終生の輪を潜ぐる遲速により勝負を定む。

**注意**

一 各生の間隔は大間隔をとらしむるも小間隔をとらしむるも差支へなし。唯運動場の狀況並びに遊戯者の多少により適宜斟酌すべし。

二 各生足の周圍に圓を畫かしむる代りに輪一箇宛を與へ其の中に位置せしむるも可なり。

三 輪を潜ぐりて次生に送り渡すとき正しく横隊のまゝ側方に手を出して渡さしむべし。

四 遊戯者の漸次熟練するに従ひ潜ぐりて送る輪の數を増すべし。

一四 輪潜り送り(其二)

**準備** 其の一に同じ

**演技** 合圖により一番生は自分に持てる輪を地上に置き其の中に入り脚部より頭部の方へ潜ぐりぬけ二番生に輪を手渡しす。

二番生は輪を受くるや直ちに一番生の如くして三番輪に渡す

順次斯くして最終生の輪を潜ぐる遲速により勝負を決す。

**注意**

一 其の一の注意を參考すべし。

二 其の一其の二共に潜ぐりては送る輪は普通輪に代ふるに大輪を以てするも可なり。

一五 盲陣輪懸け遊び

準備 全員を二分して一組を連手して内面せる一列の圓陣を作らしめ、其の中に他組を入らしむ。而して圓陣組の中より一人を選びて盲者に擬して目隠をなさしめ圓陣中に入らしめ大輪一箇を興ふ。而して他組のものを盲者に擬す。

演技 合圖により盲者は圓陣中(即ち他組の者)の者を追ひて輪を懸けんことをつとむ。他組即ち圓陣中にある盲者は自由に逃げ廻はり盲者に輪を懸けらるゝを避く。盲者は發言し得ざるは勿論なれば拍手しつゝ逃げ廻はる。

圓陣の者は手を放すことなく自由に凸凹して盲者(自組の者なり)の輪を懸けんことを補助す。

斯くの如くして盲者が輪を懸け得たる時は圓陣組は中に入り前に中にありしものは圓陣を作り盲者一人を選出し目隠くしをなさしむ。而して前の如く反撥して行ふ。

注意

一輪を懸けんとき投げ懸けしめざる様注意せしむべし。

一六 盲目輪拾ひ競争(其一)

準備 遊戯者を一列圓形に集め目隠しをなさしめ、その圓陣の内方に多くの輪又は小輪を散在せしむ。

演技 合圖により圓陣にあるものは手を速ねて唱歌しつゝか或は又奏樂につれて右方又は左方に行進す。

指揮者は機を見て奏樂を中止するか或は「止め」の令を下す。然る時は圓陣にあるものは手を放して散在せる輪を早く拾はん事をつとむ。

輪を拾ひ得たるものは立ちて輪を高く舉げ同時に自己の姓名を高聲にて(指揮者へ聞え得る程度)稱ふ。指揮者は其の遲速を見て一二三等と勝を定む。

注意

一 優勝者は優退として暫時戲伴を脱せしめ傍觀せしむるも亦可なり。

- 二 輪を拾ふとき多人数なれば衝突の虞れなきに非ず故に充分注意するを要す。
- 三 此の遊戯は二十人位を適當とす。故に若し多人数なるときは二組に別ち、交互に行はしむべし。

### 一七 盲目輪拾ひ競争(其二)

**準備** 全員を二列横隊に並べ其の尖前に横線を書きて發足線を定む。而して全員に目隠しをなさしむ。且つ發足線を去る十間位の所に多くの小輪又は輪を散在せしむ。

**演技** 始めの令にて全員匍匐する如く走りて前方の輪を拾ひ發足線に歸著する事を競ふ。

指揮者は遊戯者の發足線に著する遲速により一二三等と勝を決す。

**注意**

- 一 此の遊戯は一組二十人位を適當とす。故に若し多人数なるときは數組に別ち行ふべし。

二 數組に別ちて遊戯せしむる場合には他組の者を遊戯場の兩側に立たしめ走りつゝある者の邪道に入らざる様注意せしむるも可なり。

但其の時は勿論語を發せしめず。唯手にて輪のある方に戲伴を向はしむるのみとす。

- 三 輪と發足線との距離は學年の程度及び運動場の状況により適宜斟酌すべし。

### 一八 盲啞輪拾ひ競争

**準備** 遊戯者全體を二列横隊に並べ前列生を盲者と假定して目隠しをなさしめ後列生を啞者に擬して口覆ひをなさしめ且つ啞者をして盲者の帶に紐がらしむ。而して盲者の足尖前に横線を書きて發足線と定め其の前方十間位の處に數多の輪を散在せしむ。

**演技** 合圖により啞者は盲者の帶を放すことなく手にて調子をとりつゝ共に走りて前方の輪の散在せる處に至り啞者は盲者に輪を拾はしめて直ちに發足線に歸著せんことを競ふ。



監督者は遊戯者の發足線に歸著する順序により一二三等と勝を定む。

注意

- 一 遊戯中墮者の發言し得ざるは勿論なり。
- 二 遊戯中墮者が盲者の帶を放したるときは假令發足線に歸著する事の早かりしとしても勝者とせず。
- 三 最初は輪の前方に又一線を畫きて到著點を定め輪を拾ひて其の所に行かじむるも亦一方法なり。
- 四 發足線と輪に到る(或は又輪より到著線に至る)の距離は學年、運動場の狀況及び遊戯者の熟否の度により適宜斟酌すべし。

#### 一九 城塞攻撃

準備 全生を二分して一列横隊二組を作り十五歩を距て、對向せしめ其の中央に棍棒三本を結びたるものを置き之れに旗を立て城塞に擬す而して何れか一方の列へ輪一箇を與ふ。

演技 合圖により輪を與へられたる組より城塞を目懸けて輪を強く轉ばし之れを倒さん事をつとむべし。

而して城塞を倒し得ずして通過し來らば直ちに轉ばし返して城塞を倒さん事をつとむべし。

斯くの如くして城塞を倒したる方は勝とす。

注意

- 一 城塞を作るには或は又棍棒の中央に球竿を立てそれに旗布又はハンカチーフ等を結び付けて作るは最も簡單にして可なり。
- 二 多人數にて行はしむる場合には城塞及び輪の數を増すべし成るべく輪と城塞は同數なるを可とす。
- 三 足尖前に線を畫き攻撃區域を定むるも可なり。

二〇 圓形輸入れ(其一)

準備 内面せる一列の圓形を作り之れを二分して青軍赤軍となし各自に組色と同色の(青軍は輪に青紙又は青布片を纏ひたるもの赤軍は赤色纏ひたるもの)小輪一箇宛を與へ然して圓の中央に大輪の一箇を置く。

演技 合圖により兩軍共一番のものより順次大輪の中へ各自の持てる小輪を投入せしめ最後に大輪の中に入りし小輪の數を算して勝負を決す。

注意

- 一 一列圓形にて數の奇偶により青軍赤軍と分つも可なり。
- 二 成し得れば小輪二三箇宛與ふるも可なり。
- 三 輪は同時に適宜に投入せしむるは勝負を決する時間を要せずして宜し。
- 四 多人數なる時は大輪の數を増すべし。
- 五 大輪に代ふるに圓線を描くも差支へなし。

二一 圓形輸入れ(其二)

準備 内面せる一列圓形二組を作り各自に小輪一箇宛を與へ且つ其の中に大輪一箇宛を置く。

演技 合圖により兩軍共一番のものより大輪目懸けて小輪を投入せしめ終りて其の數を算し勝負を決す。

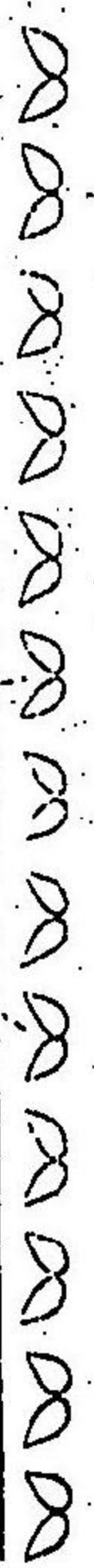
注意

- 一 成し得れば小輪二三箇宛を與ふるも差支へなし。
- 二 輪を投入せしむるに全軍合圖により同時に投入せしむるは時間を要せずして亦可なり。
- 二 多人數なる時は組數を増すべし。

二二 ボール送り

準備 全生を二分して二十歩を隔て、對向せしめ中央にフットボール一箇を置き其の

ボールより左右五歩を隔て、線を書き決勝點と定む。然して全生に一箇以上の輪を與



第一圖

ふ。(第一圖)

演技 合圖により列中にある者はボールを目懸けて輪を轉ばし敵の決勝點を逸越せしめん事をつとむ。

而してボールを敵の決勝線より越さしめたる軍は勝とす。

注意

圖



一 多人數にて行ふ時はボールの數を増すべし。

二 輪がボールに届かざる前に倒れたる時は列中にある者は走り出て、拾ひ取り列中にかへりて戲を續くるか或は途中にて倒れたる輪には勝負の決するまで手を觸れしめざるか適宜豫め定めおくを要す。

三 兩軍及び決勝線の距離は學年又は運動場の如何により適宜定むること。

二三 日本の大將

準備 全生中より最も敏活なる一人を選びて大將となし大輪一箇を與ふ。他の者は任意に運動場に散亂せしむ。

演技 合圖により大將は他の兵を追ひ廻はして輪を懸けん事をつとむ。

追ひつめられ輪を懸けられたるものは大將の部下となり、大將の命を受けて他の兵を追ひ逃げ路を遮りて大將の輪を懸けんとする事を容易ならしむる様補助をなす。部下となりしものは如何なる場合と雖も他の兵に手を觸るべからず。

斯くの如くして最後に一人となる其の最後迄残りしものは敏活なる強者なれば題目の如くに「日本の大將」となりしなり。

注意

- 一 大將の部下となりし兵は他の兵を追ふに數人手を連ね協力して爲すも可なり。
- 二 大將の部下となりし者を他の兵に見易からしむる爲め異色の帽子を被らしむるも可なり。

三 第二回目には「日本の大將」が大將となりて他の兵を追ふ。

二四 露西亞の大將(其一)

準備 全體の遊戯者を側面一列圓形に集め其の中に遊戯者の總數より二三箇少く輪を置かしむ(第二圖)

演技 合圖により圓陣にある遊戯者は既習の唱歌を唄ひながら行進す。

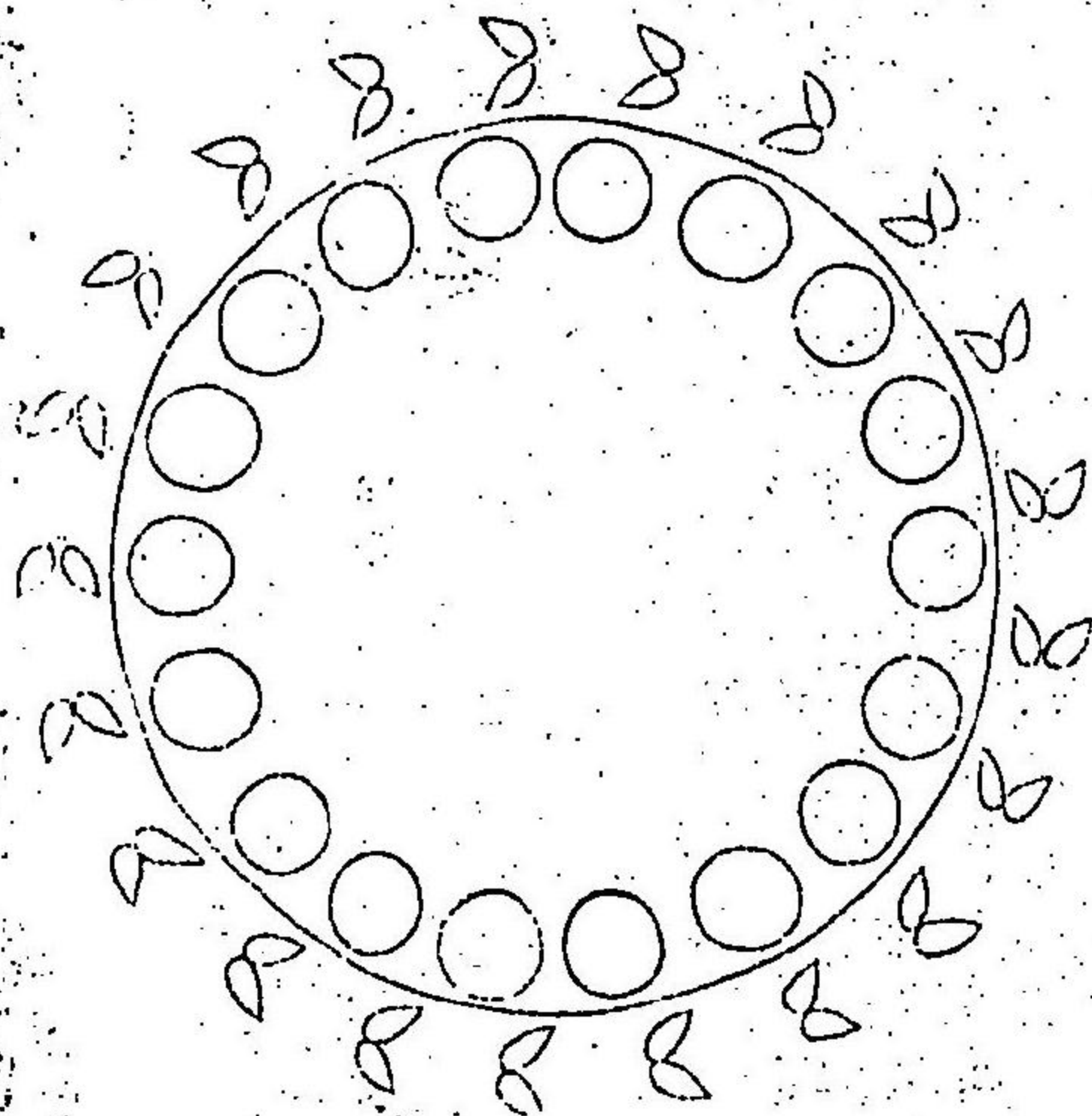
教師は機を見て不意に笛を鳴らす。然る時は圓列にある遊戯者は競ふて輪の中に走り込む。

輪の數は全體の遊戯者數より二三箇少きが故に二三人は輪の中に入り得ざる者を生ず。即ち其の二三人は緩漫なる弱者なるが故に「露西亞」の大將となるなり。

注意

- 一 多人數なるときは輪を遊戯者數より五六箇少くするも可なり。
- 二 露西亞の大將となりし者を戲伴中より除くも亦可なり。

第二圖



三 同時に一つの輪に二人走り込みたる時は手拳により勝負を決す。

二五 露西亞の大將(其二)

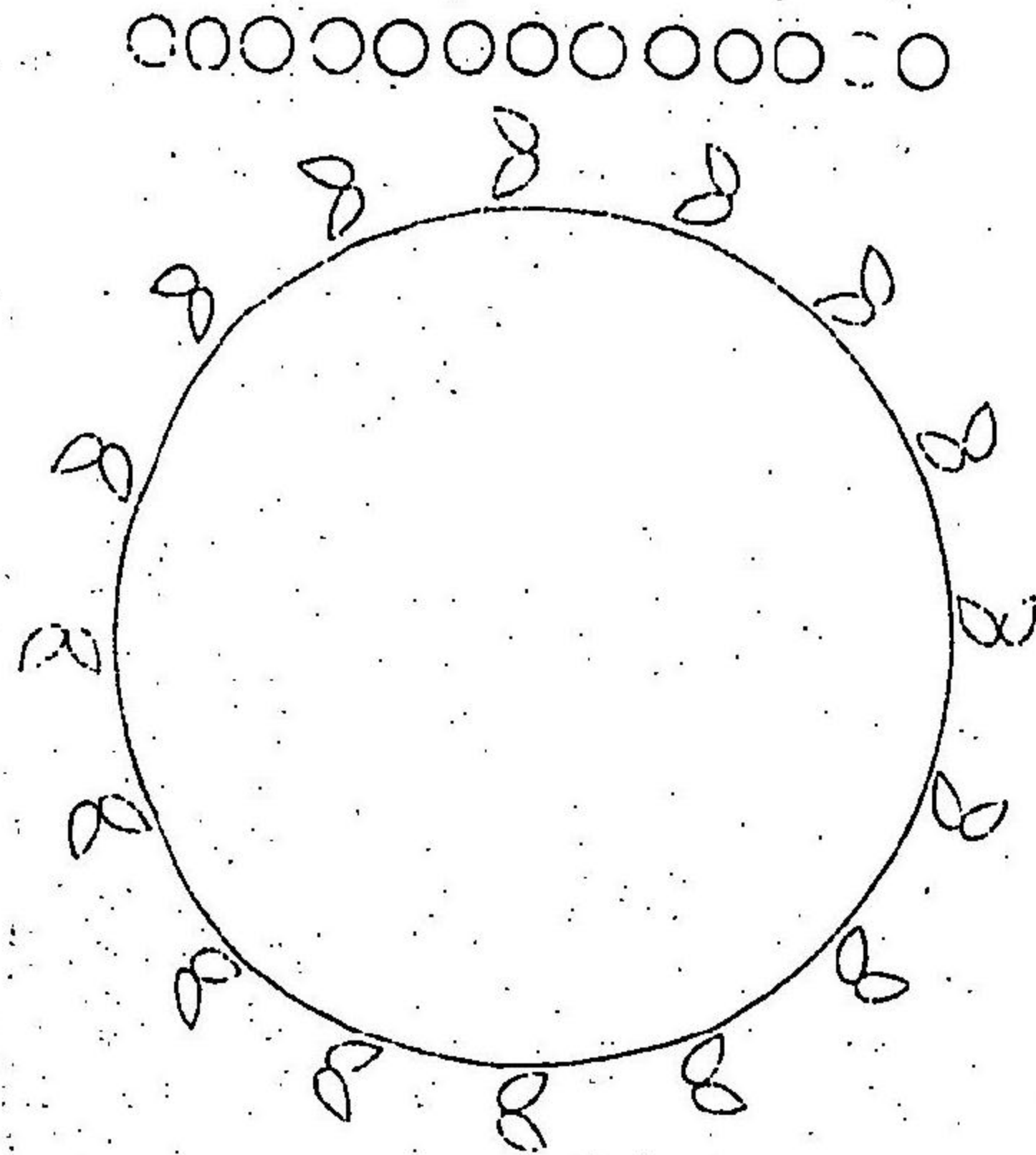
準備 全體の遊戯者を一列圓形に集め而して其の位置より十間程を隔て、全員數より二三箇少く輪を置かしむ(第三圖)

演技 始めの合圖にて全生は唱歌しつつ圓形に行進す。

指揮者は機を見て不意に笛を鳴らす。

然るときは歌を止めて遊戯者は競ふて先方にある輪の中に走り込む。輪は全員數より少き故に入り得ざる者を生

第三圖



ず。其の者は緩漫なる弱者なれば題目の通り「露西亞の大將」である。

注意

一 輪の位置と遊戯者の圓列との距離は學年の程度及び運動場等により適宜斟酌して可なり。

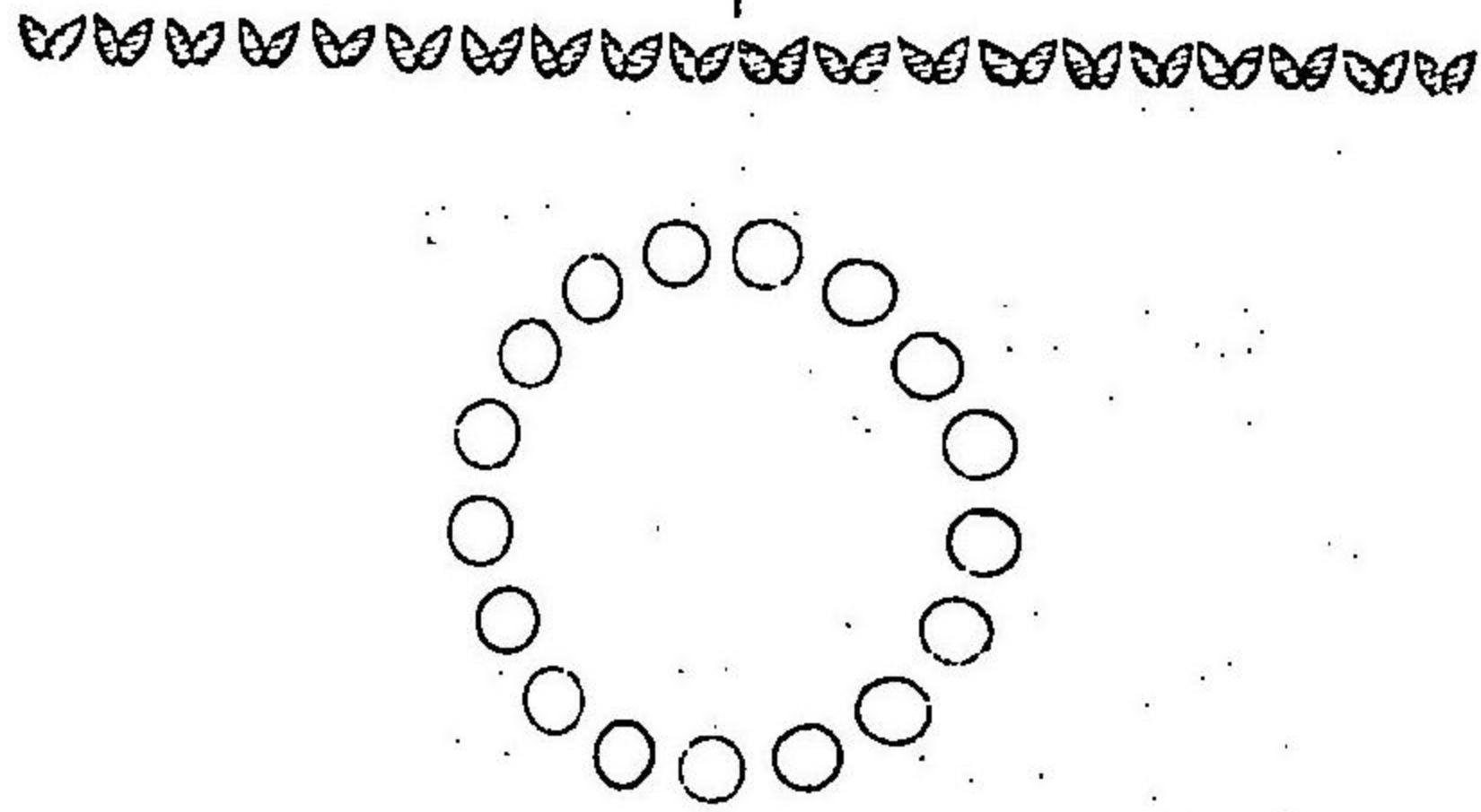
二六 露西亞の大將(其三)

準備 全生を一列圓形に集め二三人を除き他の者の足尖の前に輪一箇宛を置かしむ。後ち全生を一列横隊に集め輪の位置と反對の方に向はしむ(第四圖)

演技 合圖により輪と異方向に行進せしむ。

指揮者は輪の位置と約十間位を隔たりたる時機を見て不意に笛を鳴らす。行進しつつある遊戯者は笛の

第四圖



輪遊・戲

音を聞くや否や輪に向つて走り其の中に入る。輪は全生數より二三箇少なきが故に入り得ざる者を生ず。其の者は緩漫なる弱者にして題目の如く「露西亞の大將」なり。

注意

- 一 一つの輪の中に同時に二人走り込みたる時は手拳により勝負を決す。
- 二 其一、其二、其三、共に唱歌に代ふるに他の作業又は體操を以てするも可なり。
- 三 三種共に生徒の熟達したる時は普通輪に代ふるに小輪を以てすべし。

二七 對列輸出

準備 一列横隊二組を作り十五六歩を隔て、對向せしめ一方の列に輪一箇を與ふ。

演技 教師の合圖により一方より輪を轉ばして敵の列間より逸出せしめむことをつとむ。

然して列間より輪が逸出せる時は負とす。

これがため兩軍共列中にある者は協同動作を敏活にする事必要なり。

注意

- 一 最初何れの軍に輪を與ふるかは手拳により定むるを可とす。
- 二 一列の人員は十五名内外を適當とす。
- 三 兩軍の距離は學年生徒熟否の度及び運動場の狀況により適宜斟酌するを要す。
- 四 輪が敵列に届かざる前に倒れたる時は攻撃をうけんとしたる方の軍より一生走り出て輪を取り列中に歸りて後攻撃を始むべし。

二八 バツシング、ラープ(其一)(Passing Hoop)

準備 全遊戯者を二組に分ち一列縦隊に集め組と組との間隔を二間位とし臂を前舉(臂の長さ)して距離を取らしめ先頭の者の足尖前に紅色の小輪又は青色の小輪十箇宛を置かしむ。而して其の輪の色により組分をなす。

演技 開始の令あるや一番より順次に一箇宛の小輪を兩手に持ち體を後屈して頭上より後方の者に送る。最後尾にある者は前方より送り來る小輪を受くるや直ちに其の後

方に正しく積み置く。而して十箇の輪を全く送り正しく後方に逸早く積み重ねたる方の組を勝とす。

注意

- 一 輪は必ずしも十箇に限らず。得べくんば十箇以上を興ふべし(以下之れに倣ふ)。
- 二 一組の人員は十五六人を適當とす。若し多人數なる時は數組に分つべし。
- 三 輪は正しく兩手にて持ち頭上より送らしむべし若し犯したる者ある時は其の組は假令十箇を最も早く送り終りたるとも其負者となす。

二九 バッシング、フープ(其二)

準備 其の一に同じ

演技 始めの合圖にて一番より順次に一箇宛の小輪を拾ひ取り兩手に持ち體を後屈して頭上より後方の者に送る。

十箇の輪を全く送り終りたる者は右(左)轉回して再び前方より小輪の來るを待つ。最

後尾の者は前方より送り來る十箇の小輪を受くるや否は右(左)轉回して前同様の方法を以て一箇宛後者に送り返す。十箇を送り終りたる者は左(右)轉回して正面に向く(先頭の方に向く)斯くして一番生に早く十箇の小輪の復する遲速によりて勝負を決す。

注意

- 一 遊戯の熟達したるときは前方より送り轉回しては又送り返す度數を増すべし。
- 二 轉回をなさしむるには右左交互に行はしむべし。

三〇 バッシング、フープ(其三)

準備 其の一に同じ

演技 開始の令あるや一番は前方にある小輪一箇を右手にて拾ひとり直ちに左肩の上より後者に送る。

後者は左手を以て前者の輪を受け右肩の上より後者に送る。

順次如斯して後方十箇の輪を送りたるものは右(左)轉回して前方より再び輪の來るを待つ。

後尾の者は十箇の小輪を受くるや右(左)轉回して前と反對(前に左手にて輪を送りし者は次回は右手にて送る)の方法を以て順次十箇を送り終りたる時は右(左)轉回して先頭に面す。

斯くの如くして先頭生に十箇の小輪を返し全生先頭に面する遲速により勝負を決す。  
注意

一 輪は正しく交互に右手と左手を以て後者に送らしむべし。

三一 バッシング、フープ(其四)

準備 其一に同じ

演技 始めの合圖にて一番生は同時に二箇の輪を拾ひ上げ兩手に持ちて兩肩の上より後者に送る。

次の者は直ちに兩手にて前者の肩の上にある輪を受け取りて後者に送る。

順次如斯して先頭生の足尖前にある輪を全く最後尾生に送る遲速により勝負を決す。

注意

一 遊戯者の熟達したる時は後方に輪を送りたるもの轉回して又輪を送り返す回數を増すべし。

二 輪の數は常に偶數たるべし。又得べくんば二十箇以上を與ふべし。

三二 バッシング、フープ(其五)

準備 其一に同じ

演技 始めの令にて一番生は二箇の輪を兩手に拾ひ上げ右(左)手の輪は右肩の上より左(右)手の輪は左腋下より二番生に送る。

二番生は一番生の右(左)手の輪を左手にて受け左(右)手の輪を右手にて受け直ちに右



(左)手の輪は右肩の上より左(右)手の輪は左腋下より三番生に送る。

順次如斯して前方にある輪を全く後尾の者に送り渡す遅速によりて勝負を決す。

次回は轉回して右手の輪は右腋下より左手の輪は左肩の上より後者に送らしむべし。

或は又一つの方法としては前方の者より前方にある輪を全く送り終るや直ちに轉回して再び前方(初回の後尾生)より送り返し來る輪を後者に送る。之れを二回或は三回四

回と連続せしめ勝負の決をば與ふ。

注意

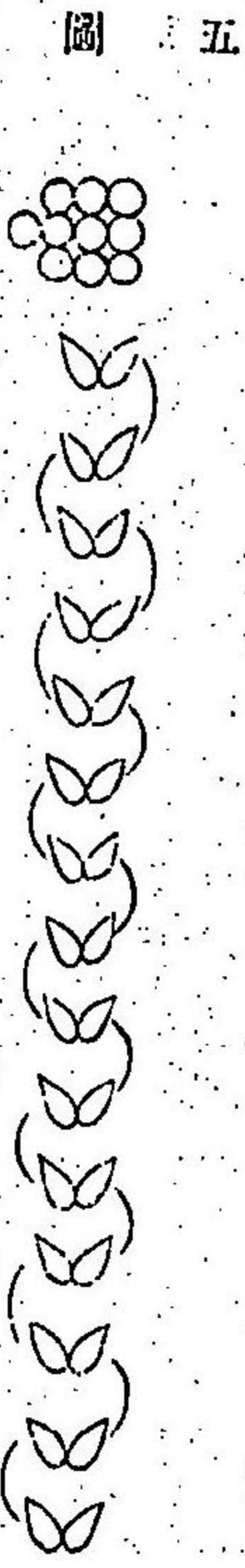
一 數回連續して行はしむる場合には初回は右轉回次回は左轉回と交互に行はしむべし。

三三 バッシング、フープ(其六)

準備 其一に同じ

演技 開始の合圖にて一番生は一箇の輪を右手にて持ち上體を右轉回して(脚部は動

かぬ様にして)二番生に渡す。二番生は左手にて輪を受け左轉向して三番生に渡す。即ち奇數生は右轉向し偶數生は左轉向して後方に輪を送る。



順次如斯にして十箇の小輪を最終生に送る遅速により勝負を決す(第五圖参照)

注意

一 初回到奇生右轉向偶生左轉向をなさしめたるときは次回には奇生に左轉向、偶生に右轉向をなさしむべし。

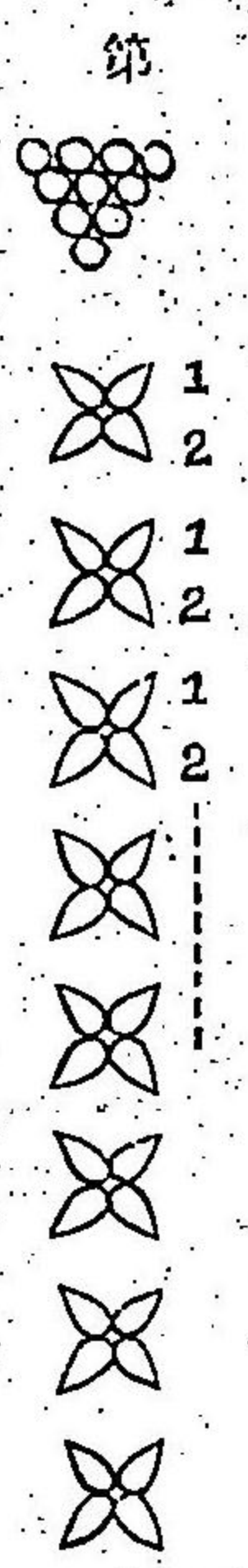
二 一回終らば直ちに右(左)轉回をなさしめ數回連續せしむるも亦可なり。

三四 バッシング、フープ(其七)

準備 兩組に分ちて一列縦隊に列ばしめ、組と組との間隔を三間位とし、臂を前舉し

輪遊戯

て(臂の長さ)距離を取らしめ、後ち「先頭より二の番號」を呼ばしめ二番の者を右轉回せしめ一番の者と對向せしむ



而して先頭一番生の足尖前に十箇乃至二十箇宛の小輪を置かしめ其の輪の色により組色を別つ(第六圖參照)演技 始めの令にて一番生は前方にある一箇の小輪を取り兩手にて持ち上體を後屈して二番生の肩の後ろに

送る。二番生は兩手を屈して(上體を後屈する事なく)一番生の出せる輪を受け直ちに上體を前屈して三番生(即ち次伍の一番)に渡す。順次斯くの如く奇數生は上體を後屈し偶數生は前屈して後方の者(後尾生の方の意)に送る。

十箇の小輪の後尾生に渡る遲速により勝負を決す。

注意

- 一 後者に送るとき必ず兩手にて授受せしむべし。
- 二 此の遊戯は種種に變換して行ふ事を得例へば、
  - (イ)後者に輪を送るとき奇生は左(右)手偶生は右(左)手にて送り渡す。
  - (ロ)同時に二箇宛の輪を奇生は上體を後屈し偶生は前屈して送り渡す。
  - (ハ)同時に二箇の小輪を送る。其の方法は奇生は右(左)手の輪を右肩の上より、左(右)手の輪を左腋下より共に上體を後屈して送り、偶生は左手を左肩の上に屈し、右手を腋下に屈して輪を受け次生に渡す。
  - (ニ)(イ)(ロ)(ハ)共に十箇の小輪の最後尾生に渡るや又反覆して後尾生より先頭に送り返すか或は之れを數回連續して行ふ。

三五 バッシング、フープ(其八)

準備 全員を二分して一列縦隊に並びしめ組と組との間隔を三四間とし臂を前舉して距離をとりしめ、而して先頭の者に十箇宛の小輪を興へ其の色により組色を定む。

演技 始めの介にて一番生より順次に一箇宛の小輪を両手に持ちて上體を後屈し頭上より後者に送る。

後尾生は十箇の輪を受け取るや否や列の左(右)側を走りて先頭生の前方に至る。其の時先頭生は両手を前舉して距離をとる。

後尾生は先頭に至るや直ちに十箇の輪を一箇宛順次後方に送る。

如斯反撥して行ひ一番生の先頭に復する(舊の番號順の隊形となる)遲速により勝負の決を興ふ。

注意

一 自然距離を短縮する事あり屢臂を前舉せしめ距離をとりしむべし。

二 此の遊戯は一組の人員十二三人を適當とす。

故に若し多人數なるときは數組に分ち競争せしむべし。

### 三六 バッシング、フープ(其九)

準備 全員を二分して一列横隊に集め組と組との距離を四間とし、組毎に番號を呼ばしめ偶數生を二歩に前進せしめ右(左)轉回せしめて對向せしむ。而して一番生に十箇の小輪を興へ其の色により組色を分つ。

演技 開始の令あるや一番生は小輪を一箇づつ兩手に持ち上體を前屈して二番生に渡す。

二番生は又兩手にて受け上體を前屈して三番生に渡す。

順次斯くの如く交互に輪を授受して最左翼生に十箇の小輪が早く渡されたる組を勝と定む。

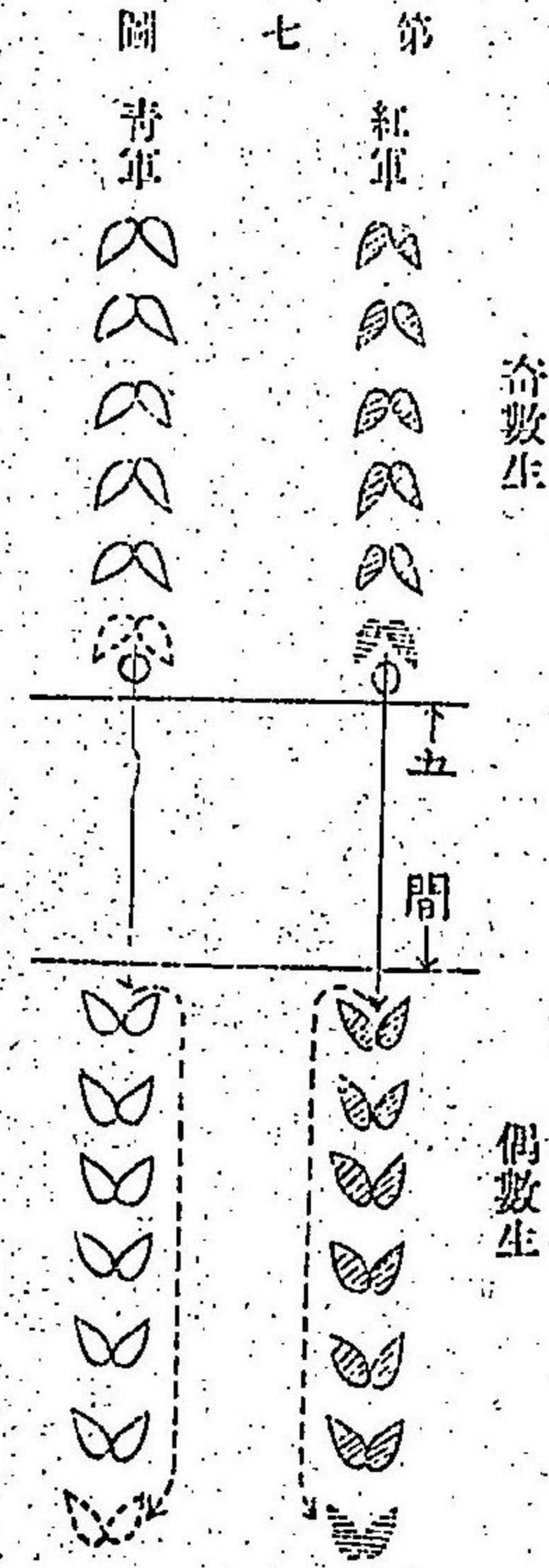
注意

一 小輪を動もすれば投げ渡すものもあり故に充分注意して若しかゝるものありし

時は假令最も早く十箇の小輪を送りたりとも勝とせざる様にすべし。

三七 バッシング、フープ(其十)

準備 先づ全員を二分して一列縦隊に並び、兩組共に先頭より番號を呼ばしめて奇數生、偶數生とに分ち更らに奇數生を前進せしめて偶數生と相對向せしむ。其の距離は



五間位を隔たしむべし。尙ほ組と組との間隔は三間位とす。而して兩組共に奇數の先頭生に一箇宛の小輪を與へ其の色により組色を分つ(第七圖参照)

演技 始めの令にて奇數の先頭一番生は對向せる偶數の先頭生(即ち二番生)の許に走りて小輪を渡し偶列の後尾につく、一番生走り出でなば直ちに奇列の方は殘生一人宛

前に繰り出す。

二番生は小輪を受くるや直ちに走りて對向せる奇列の三番生に小輪を渡し奇列の後尾につく、二番生走り出でしときは偶列は殘生一人宛前に繰り出す。

如斯反覆して奇列は前の偶列の位置を占め、偶列は奇列の跡を占め、小輪が偶列の先頭(二番生)に早く渡されたる組を勝と定む。

注意

- 一 小輪を受くる時往往發足線前に出づるものあり注意して禁ずべし。
- 二 第二回目は偶列の先頭より(二番生)始む。
- 三 其一より其十に至る十種共に小輪に代ふるに普通輪を以てするも敢て不可ならず。

三八 輪頭上股間送り(其二)

準備 遊戯者を兩組に分ち組と組との間を二間位隔て、一列縦隊に並び各生前後の距

離を三四尺とらしめ且つ足の周圍に直径一尺位の圓を畫かせ、而して先頭生の足尖前に十箇の輪を興ふ。  
其の輪の色により組色を定む。

演技 開始の令ある先頭生は一箇宛の輪を兩手にて捧げ上體を後屈して二番生に渡す。

二番生は輪を受くるや直ちに上體を後屈して三番生に渡す。

順次斯くして十箇の輪を渡し終りたるものは右(左)轉回して(即ち後尾生の方に向く)兩脚を開き上體を前屈して股間より輪の來るを待つ。

最後尾生は十箇の輪を受け終りたる時は直ちに右(左)轉回し兩脚を開き體を前屈して股間より一箇宛の輪を後方(即ち先頭生の方)に送る。

斯くして後尾生(即ち先頭生)は輪を受くるや順次兩脚の間より正しく後方に積み重ねぬ。

十箇の輪を送りたるものは上體を起し左(右)轉回して先頭生の方に面し。

斯くの如くして先頭生に十箇の輪の全く送り渡され全員上體を起し正面に復する遲速により勝負を定む。

### 注意

一 輪は必ずしも十箇たるに及ばず。或は以上たるも以下たるも其の時に應じ適宜定むべし。

又普通輪たるも小輪たるも差支へなし。

二 各生の足の周圍に圓を畫かしむる代りに輪一箇宛を興へ其の中に立たしむるも可なり。

三 輪の授受を正しく兩手にて丁寧にしむべし。

### 三九 輪頭上股間送り(其二)

準備 其一に同じ

演技 其一の方法に依り先頭生より後方に頭上より輪を送り轉回して股間より先頭生に送り返し、又先頭より後方に頭上より送らしめ轉回して股間より送り返さしむ。

斯くして先頭生に十箇の輪を復し全員上體を起す遅速により勝負を決す。

注意

- 一 其一の注意一、二、三を参考すべし。
- 二 遊戯者の漸次熟するに従ひ頭上より送り股間より返す所の回数を増すべし。

四〇 輪頭上股間送り(其二)

準備 其一に同じ。但輪を二十箇以上與ふべし。

演技 其一の方法により先頭生より二箇宛の輪を同時に兩手に持ちて頭上より後方に送り、全く送り終るや右(左)轉回して後尾生より二箇宛の輪を兩手にて股間より先頭生の方に送り返す。

斯くして全く先頭生に送り復す遅速により勝負を定む。

注意

- 一 輪は必ずしも二十箇たるに限らず。或は以上たるも以下たるも遊戯者の多少により適宜定むべし。
- 二 其一の注意二を參見すべし。

四一 輪頭上股間送り(其四)

準備 其三に同じ。

演技 其の二の方法により同時に二箇宛の輪を兩手にとりて頭上より後者に送り全く終るや轉回して股間より同時に二箇宛の輪を兩手にとりて股間より後方(即ち先頭生の方)に送る。而して又全く先頭生に復するや再び前同様の方法により後方に送り、終りて轉回し股間より送り返す。

斯くして全く先頭生に復する遅速により勝負を決す。

注意

- 一 其三の注意一、二、を參見すべし。
- 二 遊戯者の熟練するに従ひ送りては返す回數を増すべし。
- 三 輪は常に偶數に與ふるを要す。

四二 輪頭上股間送り(其五)

準備 其一の如く排列して後尾生の後方に輪十箇を與ふ。

演技 始めの令にて全員上體を後屈して兩手を肩にし後方より輪の來るを待つ。

後尾生は一箇の輪を兩手に持ちて前者の肩にせる手に一箇宛の輪を渡す。順次斯くして全く十箇の輪を頭上より送り終るや全生體を前屈して待つ。先頭生は十箇の輪を受くるや再び股間より一箇宛の輪を兩手に持ちて後方に送り終りて全生上體を起し後尾生正しく後方に(股間よりせしむべし)輪を積み重ねる遲速により勝負を決す。

注意

一 輪は必ずしも十箇たるに限らず。或は以上たるも以下たるも遊戯者の多少により適宜定むべし。

二 遊戯者の熟練するに従ひ漸次、頭上より送り股間より返す回數を増すべし。

四三 輪頭上股間送り(其六)

準備 其五に同じ。

演技 始めの令にて全員體を後屈して兩手を肩上に上げ後方より輪の來るを待つ。

後尾生は同時に二箇の輪を兩手にとりて前者の肩にある手に渡す。

輪を受けたるものは直ちに前者の肩上手に輪を渡す。

順次如斯して輪を送るや先頭生は自分の前方に積み全く終りたるときは全生を前屈して輪の來るを待つ先頭生は又二箇宛兩手に持ち股間より後者に送る。

斯くして後尾生は輪を受くるや直ちに股間より正しく自分の後方に積む。

右の如くして後尾生全く二十箇を積み重ね全生體を起す遲速により勝負を決す。

### 注意

一 輪は必ずしも二十箇たるに限らず。遊戯者の多少により適宜定むべし。但常に偶數たるを要す。

二 漸次長するに従ひ頭上より送りては股間より返し、又頭上より送り、股間より返す回數を増すべし。

### 四四 友探し

準備 總遊戯者中より二三人を除き他は皆連手して内面向一列圓を形どらしめ後二の番號を呼ばしめて一番二番を對向せしめ(缺伍となりし者は除く)其の間に輪一箇を置かしむ。

而して豫め除きたる者及び缺伍となりし爲め除かれたる者を鬼と假定して圓内に入らしむ。

圓列にありて對向したる二人は組にして其の中に置きたる輪は其の二人の避難所と定

む。

對向せし二人は互に右手と左手とをとる。

演技 始めの合圖にて圓列にある者は唱歌しつゝ進むか或は奏樂につれて連鎖行進をなす。

指揮者は機を見て(組組の一人が殆んど反對の位置にある頃を見て)不意に「止まれ」の令を下すか又は奏樂を中止す。

然る時は圓列の者は自分の相手の者と手を取り合ひ自己の輪の中に逸早く走り込む。

此の際鬼は正者が互に手を取らんとするを遮りて任意の者を捕へる。

相手と手を取り合ふ以前に於て鬼に捕へられたる者は代りて次回の鬼となる即ち前の

鬼は正者となり自分が捕へて鬼を代らしめし者の相手と組を作る。

若し一組の二人共に鬼に捕はられたる時は二人共に鬼となり捕へたる二人は正者となり組を作る。



鬼にして誰をも捕へ得ざる時は勿論代りの出づる迄幾回にても鬼の役目をつとめしむ。

### 注意

- 一 假令二人が手を取り合ふとも自分の輪の中に走り込む前に於て鬼に捕へられたる者は鬼に代らしむるも可なり。
- 二 連鎖行進の際は右手と右手とを取り合ひし時は輪の左より右手と左手を取り合ひし時は輪の右より進ましむるものとす。

### 四五 兎狩り競争

準備 全生を二組に分ち七八間を隔て、對向させ中央に大輪一箇を置かしめ、兩列の後方中央に輪一箇(列より一間を隔て)置かしむ。而して一番生の足尖前に小輪一箇を置かしむ。

演技 始めの合圖にて一番生は右(左)膝を屈指股を上げてその下方より兩手にて支へ

左(右)脚にて跳び、輪を蹴りて前面中央の大輪を右(左)より巡ぐり後ち組の左翼より列の中央後の輪の外方を通り組の右翼を経て二番生に小輪を渡す。  
二番生は直ちに小輪を蹴りて前同様に走りて三番生に小輪を渡す。  
順次如斯して最終生の舊位に復する遲速により勝負を定む。

### 注意

- 一 兩列の中央及び列後に置く輪と列との距離は學年の程度及び運動場の状況により適宜斟酌して定むべし。
- 二 此の遊戯は餘り多人數ならざるを可とす。  
若し多人數なる時は四組に分ち方陣を作らしむるも可なり。

### 四六 輪股間頭上送り(其二)

準備 遊戯者を二組に分ち二間位を隔て、一列縦隊に並べ前後の距離を三四尺とらしむ。而して各生の足の周圍に直徑一尺前後の圓を畫かしめ其の中に開脚して立たし

猶ほ後尾生の後方に兩組共十箇宛の輪を興へ積み置かしむ。  
其の輪の色により組色を定む。

演技 開始の合あるや全員體を前屈して輪の來るを待つ。後尾生は股間より自分の後方に積み重ねたる輪を一箇宛とりて前者の股間より前者に手渡しす。

二番生は輪を股間より受くるや又同様にして前者に送る。  
斯くして先頭の方に十箇の輪を送りたるものは上體を起し再び頭上より輪の來るを待つ。

先頭生は十箇の輪を受くるや又一箇宛頭上より順次後方に送る。  
斯くの如くして後尾生に十箇の輪の復する遅速により勝負を決す。

#### 注意

一 輪は必ずしも十箇たるに不及。時に應じ適宜定むべし。

二 輪は普通輪たるも小輪たるも差支へなし。

三 遊戯者の熟練するに従ひ同時に輪を二箇宛送らしむるも一方法なり。其の時は豫め與ふる輪の數を二十箇以上にすべし。

#### 四七 輪股間頭上送り(其二)

準備 其一の如く排列して先頭生の前方に十箇の輪を興ふ。

演技 合圖により先頭生は須次一箇宛の輪を股間より後方に送る。

十箇の輪を送り終りたるものは體を起し右(左)轉回して輪の來るを待つ。

後尾生は十箇の輪を受くるや直ちに右(左)轉回して再び頭上より一箇宛の輪を後方に送る。

斯くして先頭生に十箇の輪を送り全員正面に復する遅速により勝負を決す。

#### 注意

一 其一の注意を參考すべし。

三 其一、二共に遊戯者の熟練するに従ひて、輪を送りては返し、返しては送る回数を増すべし。

三 此の遊戯は種種變化せしめ得るものなり。

指揮者よろしく「輪頭上段間送り」を參酌して遊戯者の學年、運動場の狀況により適宜應用すべし。

四八 メヂシン、フープ(其二) (Medicine Hoop)

準備 全員を二分して一列縦隊に並び、兩組の間隔を二間位とし前後の距離を三四尺として全員に輪一箇宛を與へ其の中に開脚して立たしむ。

而して尙ほ兩組共先頭生の前に輪十箇を置く其の輪の色により組色を定む。

演技 開始の令あるや全員體を前屈して先頭生は一箇宛輪を兩手に持ち脚の間より後者に渡し送る。

如斯して最後尾生に十箇の輪を送る遲速により勝負を定む。

注意

一 遊戯者前後の距離は身長の大小により適宜定むべし。要するに體を前屈して頭が前者の臀部に觸れず且つ手に持てる輪が脚の間より後者に達くを以て度とする事。

二 輪は必ずしも十箇たるに不及。以上たるも以下たるも遊戯者の人數の多少により適宜定むべし。

又後者に送る輪は普通輪たるも小輪たるも可なり。

四九 メヂシン、フープ(其二)

準備 其一に同じ。

演技 始めの令にて先頭生より一箇宛の輪を兩手に持ち兩脚の間より後方の者に渡し送る。而して十箇を送り終りたるものは體を起し右(左)轉回して再び前方(即ち後尾生の方)より送り來るを待つ。

最後尾生は十箇の輪を受くるや直ちに右(左)轉回して又一箇宛の輪を兩手に持ちて後方(即ち先頭生の方)に送る。斯くして十箇の輪を送り終りたる者は體を起し左(右)轉回して先頭生の方に面す。先頭生が十箇の輪を受け體を起して前方に正面する遲速により勝負を決す。

注意

- 一 其一の注意を参考すべし。
- 二 轉回は正しく左右交互に行はしむべし。

五〇 メダシン、フープ(其三)

準備 遊戯者を兩組に分ち三間を位を隔て、一列縦隊に並べ、前後の距離を三四尺位とらしむ。

而して全員に輪一箇宛を與へて其の中に開脚して立たしむ。尙ほ最後尾生の後方に十箇宛の輪を積み置かしむ其の輪の色に組分をすべし。

演技 始めの號令にて全員體を前屈し最後尾生は自分の後方にある輪を一箇宛兩手に持たて(脚の間より取らしむべし)前者の脚の間より前者に送る。

前の方にある者は兩手を脚の間より後方に差し出し輪の來るを待つべし。順次如斯して先頭生に十箇の輪の送り届けらるゝ遲速により勝負を決す。

注意

- 一 其一の注意を参考すべし。
- 二 輪の受渡を叮嚀にせしむべし。

五一 メダシン、フープ(其四)

準備 其三に同じ。

演技 開始の令あるや全生體を前屈して兩手を脚の間より後方に差し出し輪の後方より送らるゝを待ち最後尾生は自分の後方にある輪を脚の間より一箇宛兩手にて取り前者に送り渡す。

斯くして十箇全く送りたる者は右(左)轉回して再び輪の後方(即ち先頭生の方)より送りたるを待つ。

先頭生は十箇の輪を受るや直ちに右(左)轉回して前同様の方法により前者に送る。如斯して十箇の輪の後尾生に送りたるを遅速により勝負を定む。

注意

- 一 其の二の注意を参考すべし。

五二 メヂシン、フープ(其五)

準備 全員を二分して間隔を二間位隔て、一列縦隊に並べ前者の距離を三四尺宛としめ、全員に輪一箇宛を與へ其の中に開脚して立てしむ。而して尙ほ兩組共先頭生の前に二十箇の輪を置かしむ。其の輪の色により組色を分つ。

演技 合圖により全員は體を前屈して待つ。

先頭生は同時に二箇宛の輪を兩手に待ち兩脚の間より後者に送る。

順次斯くの如く輪を後方に傳送し最後尾生は輪を自分の後方に(兩脚の間よりせしむべし)積み重ねぬ。

其の全く積み終る遅速により勝負を定む。

注意

- 一 其一の注意一を参照すべし。
  - 二 輪は必ずしも二十箇に限る事なし。或は以上たるも以下たるも差支なし。唯遊戯者の人数の多小により定むべし。但常に偶數たるべし。
- 又輪に代ふるに小輪を以てするも可なり。

五三 メヂシン、フープ(其六)

準備 其五に同じ

演技 合圖により全員體を前屈して輪の來るを待つ。

先頭生は同時に二箇宛の輪を兩手に持ち兩脚の間より後者に送る。

最後尾生は順次前者より送り來る輪を後方(兩脚の間よりせしむべし)に積む。

而して全く二十箇を送り終りたる者は體を起し右(左)轉回して體を前屈して再び前方

(後尾生の方向)より送り來るを待つ。

最終尾生は二十箇を全く積み終るや直ちに右(左)轉回して同時に二箇の輪を持ちて兩脚の間より後方に(即ち先頭生の方向)に送り返す。

斯くして全く二十箇を送り返したる者は體を起し左(右)轉回して先頭生の方に面す。

全員二十箇を送り返し先頭生其の後方(兩脚の間よりせしむべし)に積み正面に復する  
遅速により勝負を定む。

注意

一 其一の注意一を參考すべし。

二 其五注意二を參考すべし。

三 左右轉回は必ず交互に行はしむべし。

四 遊戯者の熟するに従ひ先頭生より後方に、又後尾生より先頭の方に返りては送る回数を増すべし。

#### 五四 メダシン、フープ(其七)

準備 其五の如く排列して最後尾生の後方に輪二十箇宛を置かしむ。

演技 開始の令あるや最後尾生は兩脚の間より自分の後方にある輪を同時に二箇宛兩手に取りて前者の兩脚の間より前者に渡す。

先頭生は順次後方より送り來る輪を自分の足尖前に積み重ねべし。

斯くして全員全く二十箇を送り先頭生の前方に積み終りて上體を起す遅速により勝負を決す。

注意

一 其一の注意一を参考すべし。

二 漸次遊戯者の熟するに従ひ、二十箇を全く送りたる者は右(左)轉回して再び後方(先頭生の方向)より送り來る如くし、猶ほ一層熟練したるときは送りては返し又送る回数を増すべし。

三 其五注意二を参考すべし。

### 五五 メヂシン、フープ(其八)

準備 遊戯者を兩組に分ちて一列縱隊に並び組と組との間隔を二間位とし、先頭より「二の番號」を呼ばしめ二番を右轉回せしめ一番生と背を合はさしめ、次組の一番生と相對向せしむ。全員に輪一箇宛を與へ兩脚を開き其の中に立たしむ其の距離は三四尺をこらしむべし。而して先頭生の足尖前に輪十箇宛を與ふ。其の輪の色により組色を分つ(第六圖を参考すべし)

演技 始めの令にて全員體を前屈して輪の來るを待つ。

先頭生は自分の前にある輪を一箇宛兩手にてとり兩脚の間より二番に送る。二番生は又兩脚の間より一番生の輪を受け次ぎの一番生に渡す。順次如斯して十箇の輪を送りたる者は體を起す。最終尾生は輪を自分の前方に正しく積み重ね終りて體を起す。其の遲速により勝負を決す。

### 注意

一 其一の注意一を參見すべし。

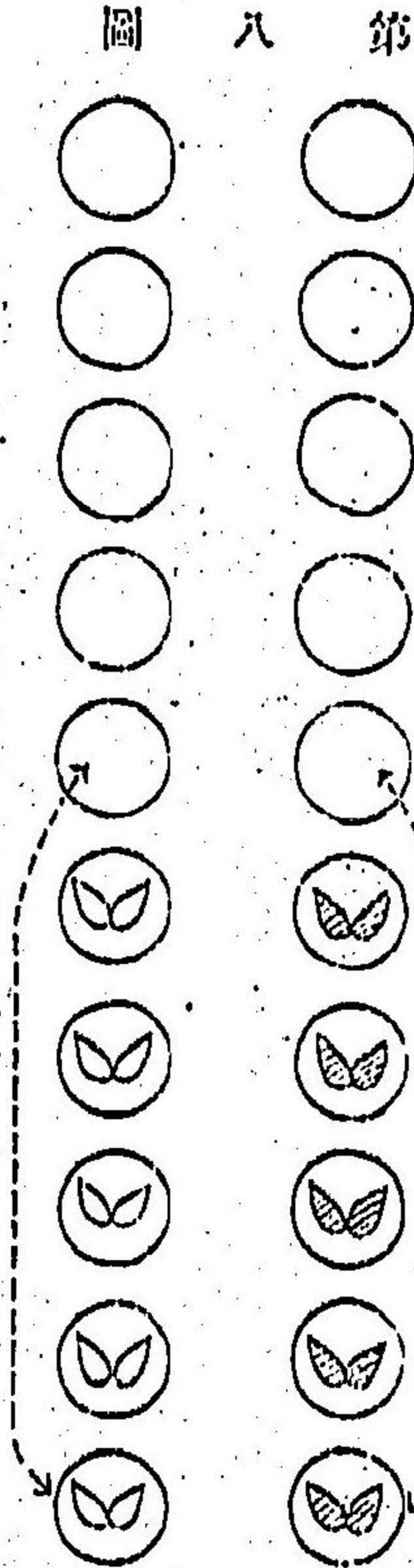
二 輪を送るときは叮嚀に取扱はしむべし。

三 最初は輪一箇宛を送らしめ漸次長するに従ひ二箇宛送らしめ、又熟達したる時は右(左)轉回せしめ再び先頭生に送り返さしめ、猶ほ一層熟練したるときは送りて返し、返しては送る回数を増すべし。但二箇送らしむる時は輪を與ふる際二十箇乃至より以上を與へざるを要す。

### 五六 メヂシン、フープ(其九)

準備 全員を兩組に分ち二間位を隔て、一列縦隊に並び遊戯者の距離を三四尺位とし、て直徑一尺の圓を足の周圍に畫かしめ兩脚を開きて其の中に位置せしめ尙ほ先頭生より前方に三四尺位毎に遊戯者(組のもの)の二倍若しくは三倍の圓を畫かせ、而して先頭生に十箇の輪を與へて其の色によりて組を分つ(第八圖参照)

第八



演技 始めの號令にて全員體を前屈して輪の來るを待つ、先頭生は

輪を一箇宛脚の間より兩手に持つて二番生に手渡しす。

二番生は又同様の方法により順次後方に送る。

斯くして後尾生は十箇の輪を受くるや直ちに組の右(左)方を経て先頭生の前方の圓内

に走り込み而して直ちに兩脚の間より一箇宛輪を送る。而して定められたる回数だけ行ふて一番生が先頭に復する事の遅速により勝負を決す。

注意

一 此の遊戯は十二三人迄を適當とす。故に多人數なるときは數組に分ちて競争せしむべし。

二 各生の足の周圍竝に其の前に圓を畫かしむる代りに輪を置かしむるは最も便にして可なり。

三 輪は必ずしも十箇に限らず時に應じ適宜與ふべし。

五七 輪の王様

準備 遊戯者總員中より一人を除きて立たしめ、他は皆連手して大間隔圓陣を作らしむ。而して中央に立てる者を王様と假定して大輪一箇を與へ其の脚の周圍に直徑三四尺の圓を畫かしむ。



尙ほ圓陣の者に一一輪を要する器具の名を與ふ。例へば酒樽、味噌樽、桶の如し。

**演技** 王様は圓陣の器具の名任意の者を呼びて後ち(例へば酒樽)輪を中空高く投げ上ぐ。然る時は名を呼ばれたる(酒樽生)のものは圓陣の内方に走り出て王様の投げたる輪を兩手に受けん事をつとむ。

輪を見ん事兩手にて受けたるものは代りて王様となり王様は圓陣に入る。

若し輪を受け損じたるものは輪を拾ひ丁重に王様の前に行き恐れながら返納す。王は之を受け再び前の如くす。

斯くの如く次次代りて技を續くるなり。

**注意**

一 得べくんば圓陣の者に輪一箇づつを與へ其の中に位置せしむべし。

二 圓陣の者多数にして一一器具の名を與ふる事不可能なるときは、輪に因める丸き形の器具と範圍を廣くするも亦可なり。

或は又植物の名、各動物の名とするも可なり。

三 技に長じたるときは輪を片手にて受けしむるも可なり。又王様に水平に中空に投げ上げしめ受くる者は手を用ゐずして頭より被らしむるも可なり。

四 王様は自己の範圍中(直徑三四尺の圓線中)に於て自由に働く事を得るものとす。

**五八 對列輪潛り競争**

**準備** 遊戯者を二列横隊に集め前列を二十間位前進せしめ轉回せしめ相對向せしむ。

兩組の足尖前に横線を畫かしめ發足點を定む。而して兩組の中央に直徑三尺位の圓を畫かせ其の中に輪一箇を置く。

尙兩組一番生に小旗或は布片等のしるしを與ふ。

**演技** 兩組一番生は中央の輪の許に行き輪を潛り終りて正しく圓の中に置き、歸りて二番生にしるしを渡す。

斯くするとき後れたる者は對者の輪を潛ぐるを待ちて輪を潛り直ちに自組に歸り二番

生にしるしを渡す。

二番生はしるしを受くるや直ちに走りて中央に行き輪を潜りて歸り三番生にしるしを渡す。

斯くして最終生の輪を潜り歸著する遲速により勝負を決す。

注意

一 兩組の距離は遊戯者の學年、運動場の狀況により適宜定むべし。

二 中央に大輪を置き其の中に輪を置かしむるも可なり。

或は又輪懸け臺を置きそれに掛け置かしむるも可なり。

三 此の遊戯は一組十二三人を適當とす。故に多人數なるときは數組に分ちて行はしむべし。

四 輪は脚部より頭上に潜ぐらしむるも可なり。

五 又一方法としては兩組を一行縦隊にて相對向せしめ行はしむるも可なり。

但其の場合には輪を潜ぐり歸りたるものは二番生にしるしを渡し直ちに後尾につかしむべし。

一生出づるや全員漸次前方に移動す。

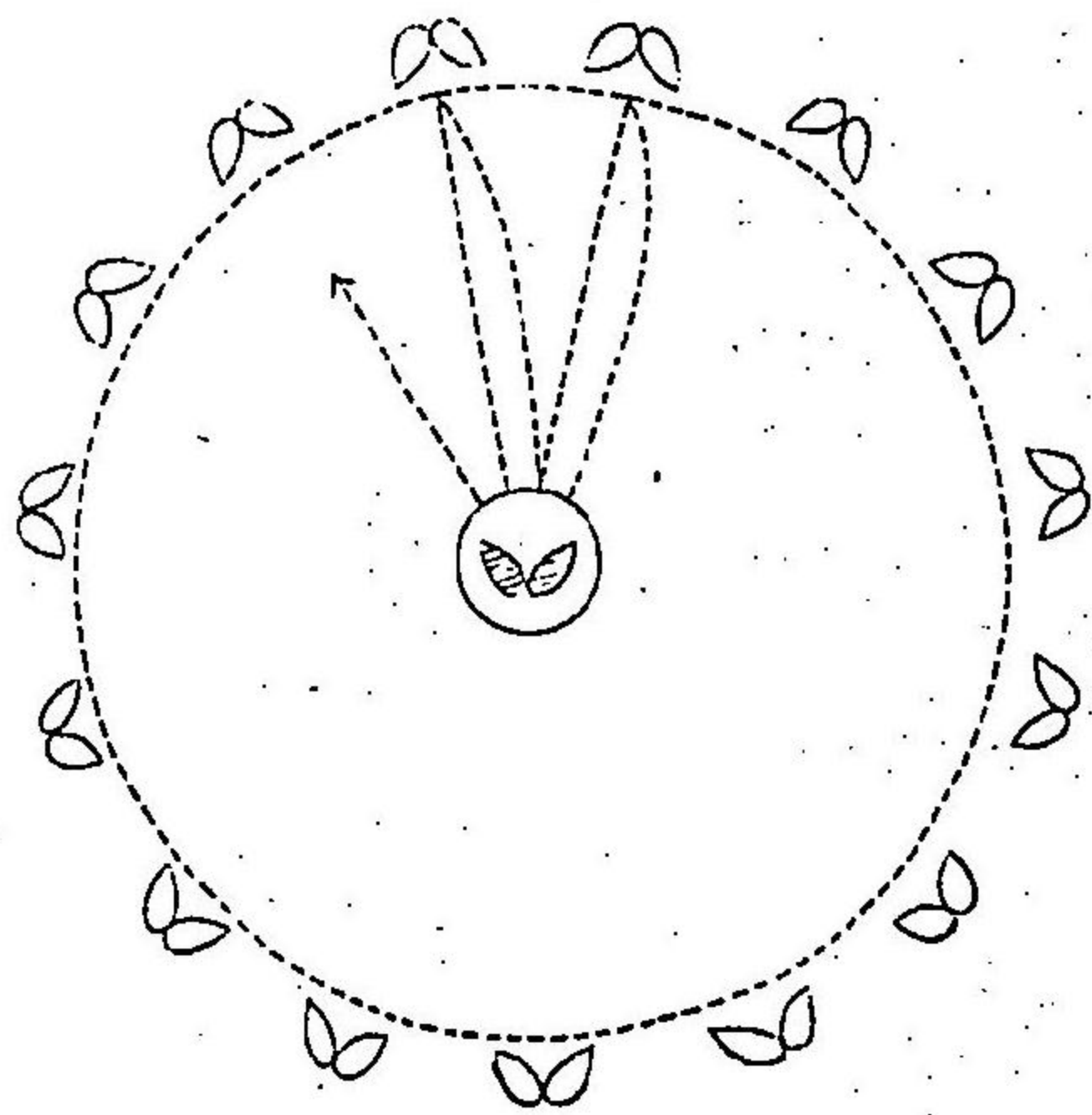
五九 車輪輪廻はし遊び

準備 一生を除き外全體をして内面せる一列圓陣を作らしむ。

豫め除き置きたる一生を圓の中心に立たしめ其の周圍に三尺直徑の圓を畫かしめ而して輪一箇を興ふ(第九圖)

演技 初めの令にて中心にある一生は圓陣にある者を目懸けて手にて輪を轉ばして送る。輪を得たるものは直ちに中央生に輪を送り返

第九圖



す。中央生は漸次斯くの如く右方或は左方に輪を授受して遊ぶ。

注意

一 圓陣中にある者にして輪を受けそこね或は返しそこねたる者は戲伴を脱せしむるか或は中央生と交代せしむるか時に應じ適宜定むべし。

六〇 對列輪轉遊び

準備 一列にて對向せるものを作り距離三間を隔たしめ何れか一方の列の一人に輪一箇を興ふ。

演技 合圖により輪を持てる一人は敵組の任意の一人の名を呼び後輪を轉送す。

名を呼ばれたる者は右轉回を一回なし後ち輪を受取る。輪を受くるや直ちに敵組の任意の者に轉送す。

斯くの如くする間に右轉回をなさずして輪を受取るか又は右轉回の遅き爲め輪を逸出せしめたるものは列外に出す。

暫時斯く輪の受渡をなしたる後列外に出したるもの、多少により勝負を定む。

注意

一 輪は敵の不意に乗じて轉送するを可とすれ共不正なる轉ばし方をなし名を呼びたる者の前に輪の達せざる時は輪轉者を列外に出す故に正確に轉送せしむべし。

二 敵の姓名は活音を以て明瞭に唱ひさすべし。

三 輪の受渡の際右轉回に代ふるに拍子を以てするも可なり。

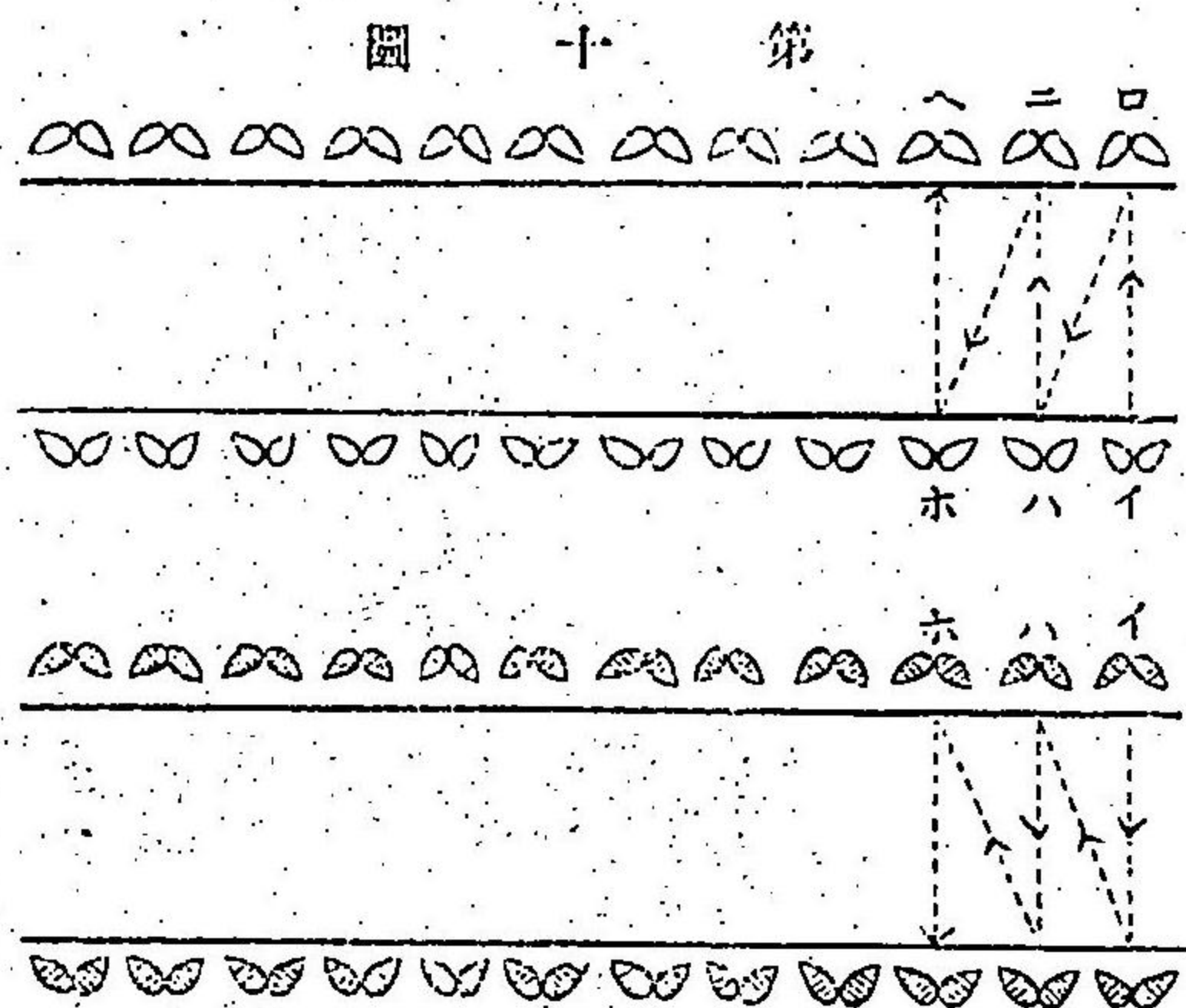
或は又よく熟達したる時は右轉回二回又は右轉回左轉回等をなさしむるも亦可なり。

四 對向せる列の距離は生徒の年齢等により適宜斟酌するを要す。

六一 横隊對向輪轉競争

準備 全員を二分し後更らに二分して一列横隊の對向せるもの二組を作り兩組翼生の一人に輪一箇を興ふ。

演技 合圖により兩組共翼にある(イ)は輪を(ロ)に轉送し(ロ)は輪を受くるや直ちに



ロ(ハ)に送る(ハ)は(ニ)に送る。  
 ニ順次斯くの如くして最終生の輪を得る遅速により  
 へ勝負を定む。(第十圖)

**注意**

- 一 列中にある者は足の位置を變ずべからず。
- 二 受け損じたる輪の逸出したる時は直ちに拾ひ取り舊位に歸りて後轉せしむべし。
- 三 勝負を決するには又一方法として最終生の終るや再び一番生に輪を斜に轉送せしめ、其の遅速により定むるも可なり。
- 四 各列の距離は學年、及び運動場の狀況により適宜定むべし。

**六二 圓形輪轉鬼遊び**

**準備** 内面せる一列圓形を作らしめ圓内に一人の鬼を出し、然して列中の一人に輪一箇を興ふ。

**演技** 輪を興へられたる一生は誰れにても圓陣にある任意の者を目懸けて輪を轉ばしむ。

鬼は之れを遮りて妨害し其の輪を取らん事をつとむ。然して鬼に輪を獲られたる者は代つて鬼となる。然れ共輪が對向せる者に達せざる前に於て倒れたる時は鬼は獲る事を得ず。圓陣中にあるものは拾ひ取り舊位に復し後輪を轉ばすべし。

**注意**

- 一 多人數なる時は鬼の數を増すべし。
- 二 輪は強く對者に達く様に轉ばすを要す。

**六三 輪潛り競争(其二)**

準備 遊戯者を兩組に分ち各一列横隊に並び足尖前に横線を畫き發足線と定め其の前方等距離(十間位の處)の處に大輪一箇宛を置き其の中に輪一箇宛を置かしむ。その輪の色により組色を分つ。尚ほ各一番に小旗を興へしるしとせしむ。

演技 開始の令あるや各一番生は走りて前方輪の處に至り中の輪をとり頭より潛ぐりて正しく輪の中に置き直ちに歸り二番生にしるしを渡す。

二番生はしるしを受くるや直ちに走りて輪を潛ぐり歸り三番生にしるしを渡す。

順次斯くの如くして最終生の輪を潛ぐり發足線に歸る遲速により勝負を定む。

### 注意

一 輪を置かしむる距離は遊戯者の學年及び運動場の狀況により適宜定むべし。

### 六四 輪潛ぐり競争(其二)

準備 遊戯者を二組に分ち一列縦隊に並び先頭生の足尖前に横線を畫きて發足點を定め、其の前方十間位の處に兩組共大輪一箇を置かしむ。其の中に輪一箇を置かしむ。

而して各先頭一番生にしるしを興ふ。

輪の色により組色を分つは可なり。

演技 開始の令あるや各先頭一番生は前方に走り輪の處に到り中の輪を拾ひ頭より潛ぐりて正しく中に置き直ちに歸りて二番生にしるしを興へ後尾に行く一生出づるや組の全員漸次發足線の方に移行す。

二番生は輪を受くるや直ちに走りて輪を潛ぐり歸りて三番生にしるしを興へ後尾(一番生の後方)につく。

順次如斯して最終生の發足線に歸著する遲速により勝負を決す。

或は又最終生の後尾に到る遲速により勝負を決するも可なり。

### 注意

一 其一の注意を參見すべし。

二 其一二共に輪を潛ぐるとき脚部より頭上にせしむるも亦一つの方法なり。

三 其一其二共に遊戯者の人員は十人位を適當とす故に若し多人數なるときは數組に分つて行はしむべし。

四 此の遊戯は種種に變化して行はしむる事を得。指揮者よろしく時に應じ遊戯者に適する如く應用するところあらん事を欲す。

六五 蛇行輪送り競争(其一)

準備 遊戯者全員を二分して一列横隊に集め足尖前に横線を書き發足線と定む。而して其前方等距離の所に交互に旗を立て行路を定む。尙ほ兩組共一番生に小輪一箇宛を與ふ(第十一圖)。

演技 開始の令あるや各一番生は走りて前方の旗を交互に(一旗は左方より廻はり二旗は右方より廻る)廻はり最も遠方の旗を巡ぐるや直に歸りて二番生に輪を渡す。二番生は輪を受くるや否や走りて前同様の處を経て發足線に歸著し三番生に輪を渡す。

順次如斯くして最終生の發足線に著する遲速により勝負を定む。

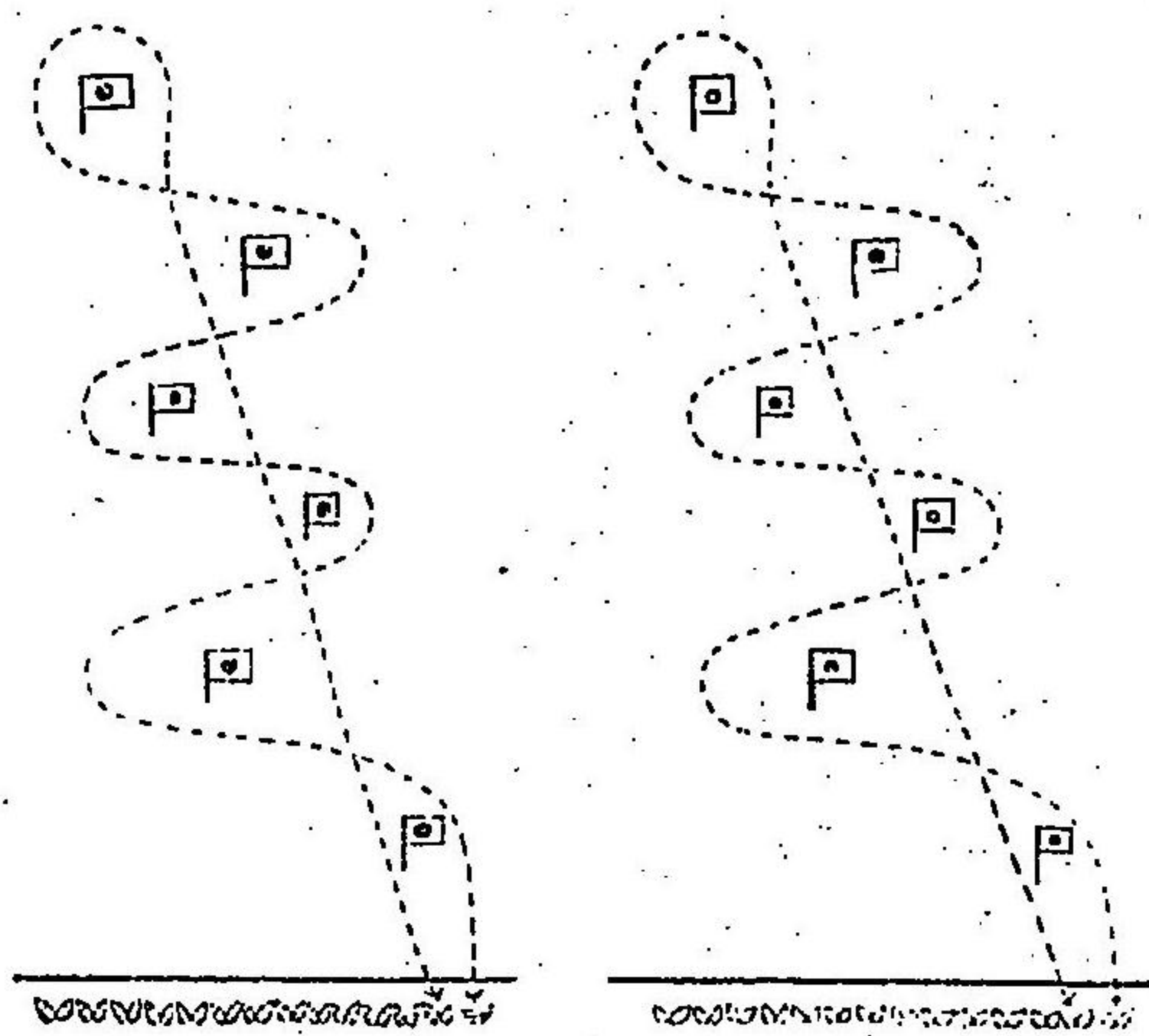
注意

一 小輪に代ふる普通輪を以てするも差向へなし。其の時は輪を左(右)肩より右(左)腕下に懸けて走らしむべし。

二 行路標旗に代ふるに輪を置かしむるも可なり。

三 此の遊戯は十五人位を適當とす。故に若し多人數なるときは組數を増すべし。或は又數組に分ちたるときは一組のものに旗又は一輪を持をたしめ行路標の代りに立

第十圖



輪遊戯

たしむるも可なり。

### 六六 蛇行輪送り競争(其二)

準備 其一に同じ。

演技 始めの令にて一番生は走りて前方の旗を交互に巡ぐり最も遠方にある旗を廻はるや又前と反對に(初め左方より廻はりたる旗は右方より廻はる)廻はりて發送線に歸り二番生に輪を渡す。

二番生は輪を受くるや直ちに前同様の行路を経て發足線に歸り三番生に輪を渡す。順次斯くの如くして最終生の發足線に著する遅速により勝負を決す。

注意

一 其の一の注意を参照すべし。

### 六七 蛇行輪送り競争(其三)

準備 其一に同じ。

演技 始めの合圖にて一番生は走りて前方の輪を交互に一廻はり宛繞ぐり最も遠方にある輪を経て歸り二番生に輪を渡す。

二番生は輪を受くるや直ちに走りて前同様の行路を経て發足線に著し三番生に輪を渡す(以下前参照)

注意

一 其一の注意を参考すべし。

二 漸次遊戯者の技に熟するに従ひ標旗を廻はる回数を二廻三廻宛と増すべし。

三 又歸路は往路と反對に(始め右方より廻はりたる旗は左方より廻はらしむ)廻はらしめ發足線に歸らしむるも一方法なり。

### 六八 蛇行輪送り競争(其四)

準備 遊戯者を二分して一列縦隊に並び其の前方等距離の所に交互に數本の標旗を立て行路を定む。

而して先頭生足尖前に横線を書き發足點を定め且つ先頭一番生に小輪一箇を與ふ。  
 演技 始めの令にて一番生は走りつゝ前方にある標旗を交互に（一旗は左方より廻はり一旗は右方より廻はる）廻はり最も遠方の旗を廻はるや直ちに歸りて二番生に小輪を渡し後尾に著く。一生出づるや組全體は漸次前方に移動す。

二番生は輪を受くるや走りて前回同様の行路を経て歸り三番生に輪を渡し後尾（一番生の後方）につく。順次如斯して最終生の發足線に歸著する遲速により勝負を決す。

注意

一 小輪を與ふる代りに普通輪を以てするも差支へなし其の時は輪を右（左）肩より左（右）腕下に掛けて走らしむべし。

二 行路標旗の代りに輪を置きて定むるも可なり。

三 多人數なる時は組數を増すべし。

六九 蛇行輪送り競争（其五）

準備 其四に同じ

演技 合圖により一番生は走りつゝ前方の標旗を交互に繞ぐり最も遠方の旗を巡ぐるや又前と反對に標旗を廻はり發足線に歸著し二番生に輪を渡し後尾につく一生出づるや組全體は漸次前方に移動す。

二番生は輪を受くるや走りて前同様の行路を繞ぐりて歸り三番生に輪を渡し後尾（一番生の後方）につく。

順次如斯して最終生の發足點に歸る遲速により勝負を定む。

注意

一 其四の注意を參考すべし。

七〇 蛇行輪送り競争（其六）

準備 其四に同じ

演技 合圖により一番生は前方標旗を交互に一廻宛廻はり最も遠方にある輪を巡ぐり



て歸り二番生に輪を渡し後尾につく。一生出づるや組の全員は漸次前方に移動す。

二番生は輪を受くるや直ちに走りて前同様の行路を経て歸り三番生に輪を渡し後尾(二番生の後方)につく。

順次如斯して最終生の發足線に歸著する遲速により勝負を定む。

注意

一 其四の注意を參考すべし。

二 漸次遊戯者の技に熟するや標旗を巡ぐる回数を増すべし。

三 歸路は往路と反對に(始め右方より廻はりたる旗は左方より廻はる)廻はりて發足線に歸らしむべし。

四 其一より其六に至る六種共に標旗の距離間隔及び立つる本数は學年の程度及び運動場の如何により適宜斟酌すべし。

七一 圓形輪轉(其二)

準備 兩手を繋ぎたるまゝ内面せる一列圓陣を作り圓の中心に一名の鬼を出し之れに輪一箇を與ふ。

演技 鬼は輪を轉ばして圓列にある者にあてむ事を努むべし。

圓列にある者は手を離す事なく動作して輪の當るを避くべし。斯くの如くして輪の當りし者は代つて鬼となる。

注意

一 此の遊戯は餘り多人數ならざるを可とす。

二 鬼にして三度或は五度輪を轉ばして尙ほ圓列の者に當て得ざりし者は戲伴を脱せしむるも亦面白し。

七二 圓形輪轉(其三)

準備 兩手を連ね内面せる一列の圓形二組を作り兩組とも一人を選出して敵組の中央に立たしむ。而して其者に輪一箇を與ふ。

演技 合圖にて中央にある者は輪を轉ばして圓形に出さん事をつとむ。圓列中にある者は手を離す事なく各人協力して足にて輪の圓外に出でん事を防ぐ。輪の出でたる時は其の鬼の方の組は勝となる。

注意

一 輪が圓外に出でたる點數を算して勝負を定むるか又は單に輪を逸出せしめたるに依て勝負を決するも可なり。  
或は逸出せしめたる兩側の二人を戲伴より脱せしめ其の數の多少により勝を定むるも又宜し。

但し輪が股間を通過したる時は其の一人を戲伴より脱せしむれば可なり。  
二 人員少數なる時は一つの圓陣を造り二分して鬼二名を出し半數を敵となす事を得。

七三 圓形蛇行輪送り競争(其二)

準備 全員を内面せる一列圓陣に集め大間隔を取らしむ。而して之を二分し二組として各一番生に小輪一箇宛を與ふ。

演技 初めの令にて各一番生は走りつゝ右(左)に蛇行し(一生は前方より一生は後方より廻はる)て舊位に復し二番生に輪を渡す。

二番生は輪をうくるや直ちに走りて前同様右(左)に蛇行して歸りて三番生に輪を渡す。

順次斯の如くして最終生の舊位に復する遲速により勝敗を決す。

注意

一 各生の位置を定むるには輪を與へ其の中に立たしむるは簡單にして而かも位置を變ずるの憂なくして可なり。  
二 多くの者を同時に遊戯せしむるには一組を數組に別ちて遊戯せしむべし。

七四 圓形蛇行輪送り競争(其二)

準備 全員を二分して内面せる一列圓陣に竝べ大間隔を取らしめ各生に一箇宛の輪を與へ其の中に位置せしめ且つ兩組共一番生に一箇宛の小輪を與ふ。

演技 始めの合圖にて一番生は走りつゝ自組を右(左)方に蛇行して歸り二番生に小輪を與ふ。

二番生は輪をうくるや直ちに走りて前同様右(左)方に蛇行して歸り三番生に輪を渡す。

順次斯の如くして最終生の全く蛇行して舊位に復する遲速により勝負を決す。

### 注意

一 其一其二共に遊戯者の技に熟したる時は蛇行の際各生を一回又は二回宛廻はらしむるも可なり。

二 多人數の時は適宜數組に別ちて遊戯せしむるも可なり。

### 三五 圓形輪轉競争

準備 内面せる一列圓陣二組を作り兩組より輪轉手一名宛を選出して圓陣の中央に位置せしめ其の足の周圍に直徑三四尺の圓を畫かせ、各輪轉手に一箇宛輪を與ふ。(第九圖を參見すべし)

演技 始めの號令にて輪轉手は圓陣中の一生に輪を轉送す。輪を受けたるものは直ちに轉ばして中央生に返す。

輪轉手は又其の次ぎの圓陣生(前のもの、右或は左生)に輪を轉送す。受けたるものは直ちに中央生に返す。

順次如斯して全員を一巡し再び輪轉手に輪の復せらるゝ遲速により勝負を決す。

### 注意

一 輪轉手に與ふる輪は大輪たるも普通輪たるも又小輪たるも差問なし。

二 輪轉手は自分の範圍外に出て、輪轉すべからず。

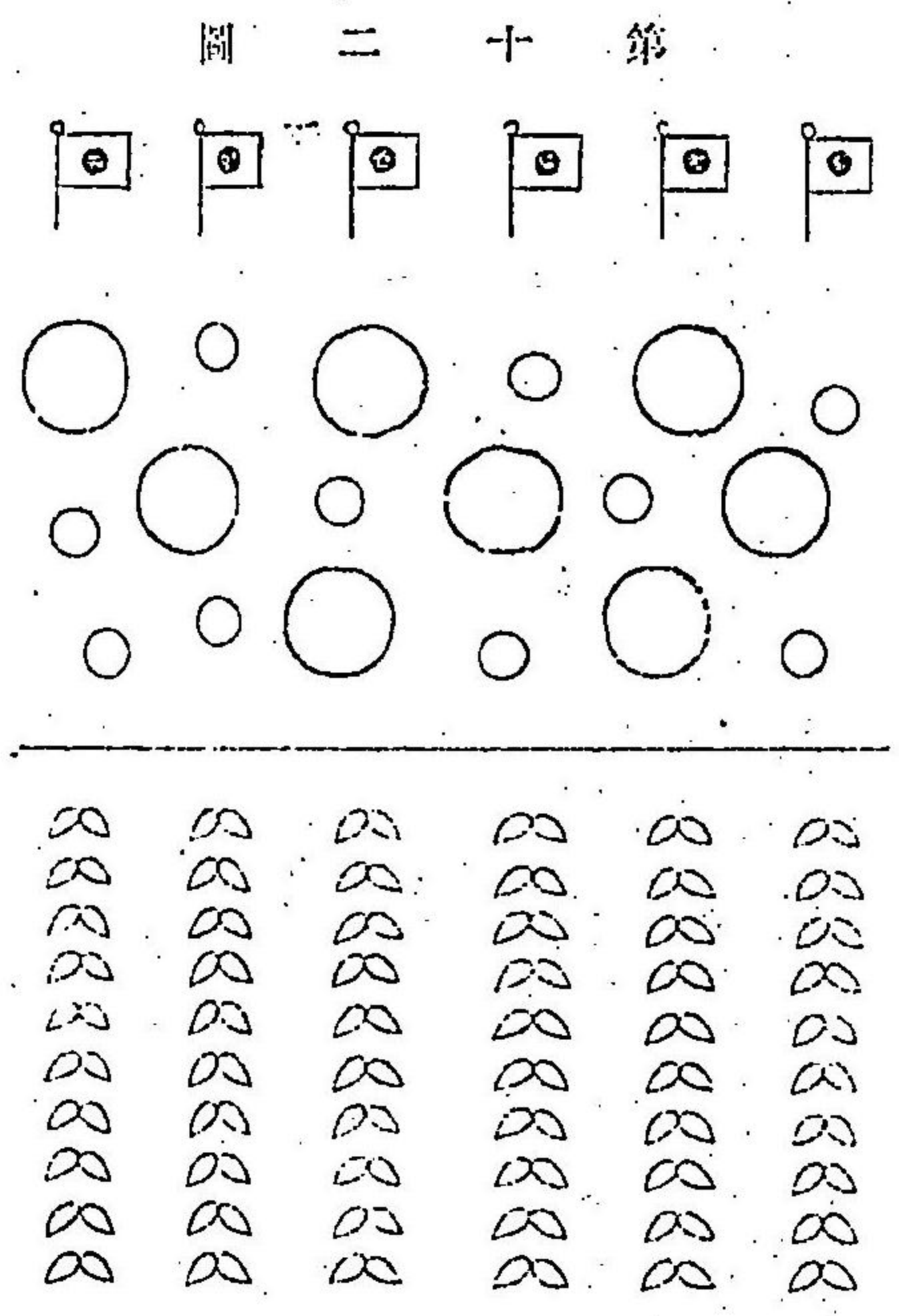
三 輪が中途に於て倒れたるときは轉ばしたる者が拾ひとり再び舊位に復して後ち轉

送すべし。

四 要すれば四陣生の足尖前に線を畫かしむるか、或は又一箇輪を與へ其の中に位置せしむべし。

七六 航海競争(其一)

準備 全員を數組に等分し一列縦隊を作らしめ、組と組との間隔を一問位として立たしめ先頭生の足尖前に横線を畫き發航點と定む。而して最末の者を船長とし船長を除くの他は皆目を覆はしめ逐次前者の帯に絶らしむ。而して前方十五問位の處に組毎に標旗を樹て燈明臺に擬す。發航線と燈明臺との間に數十箇の大輪、小輪又は普通輪を散亂せしめ暗礁と定む(第十二圖参照) 演技 開始の令あるや各船は發航點を發し逸早く前方燈明臺に達せんことをつとむ。航海中船長は自由に發言して暗礁に觸れざる様或は迂回せざる様右或は左又は止れ等の號令を下し船首に航路を注意し亦船體を暗礁に觸れしめざらんが爲めには何番右又



は左と令して安全に且速に航海せん事をつとむべし。斯くの如くして航海中暗礁に觸るゝ事なく又手を放す事なく早く燈明臺に達したる船を勝と定む。若し航海中暗礁に觸れし船は擱坐したるものとして其の位置に停止せしむべし。又航海中前者に絶がれる手を放したる船は難破船となりたるものな

るが故に直ちに其の場に蹲踞せしむべし。

又航海中に難破船及び坐礁船に觸れたるものは難破船となりたるものなれば直ちに其

の場に蹲踞せしむべし。

注意

- 一 發航點より燈明臺に至るの距離は學年及び運動場の狀況により適宜定むべし。
- 二 暗礁は始めは數箇處に定め漸次熟するに従ひて其の數を増すべし。
- 三 航海中船長以外の者には發言せしめざるを可とす。
- 四 次回は船首の者を舊船長の後方にして船長と定むべし。
- 五 此の遊戯は一組十人位を適當とす。

七七 航海競争(其二)

準備 其一に同じ

演技 其一の方法により各船は發航點を發し暗礁に觸れざる様又は難破せざる様注意して燈明臺を廻はり再び發航點に歸著す。其の遲速によりて勝負を定む。

注意

其一の注意を參考すべし。

七八 輪漕り頭上送り(其二)

準備 全員を二分して二間位隔て、一列縦隊に竝べ前後の距離を三四尺位とらしむ。而して各生の足の周圍に直徑一尺位の圓を畫かしめ、各先頭一番生に輪一箇宛を與ふ。演技 開始の令あるや先頭一番生は輪を頭より漕ぐりて正しく上體を後屈して頭上より二番生に渡す。

二番生は輪を受くるや直ちに漕ぐり終りて上體を後屈し頭上より三番生に渡す。順次斯くの如くして後尾生の輪を漕ぐる遲速により勝負を決す。

注意

- 一 此の遊戯は十二三人を適當とす。故に多人數なるときは數組に分ちて行はしむべし。
- 二 各生の足の周圍に圓を畫かしむる代りに輪を一箇宛與へ其の中に位置せしむるは

便なり。

三 遊戯者の長ずるに従ひ潛ぐりては送る輪の數を増さしむべし。

七九 輪潛り頭上送り(其二)

準備 其一に同じ

演技 合圖により先頭一番生は輪を脚部より潛ぐりて上體を後屈し頭上より二番生に送る。

二番生は輪を受くるや直ちに前同様の方法により輪を潛ぐり頭上より三番生に送る。

順次斯くの如くして後尾生の輪を潛ぐる遲速により勝負を定む。

注意

一 其一の注意を参照すべし。

八〇 輪潛ぐり頭上送り(其三)

準備 其一の如く遊戯者を排列して後尾生に輪一箇宛を與ふ。

演技 始めの令にて後尾生は輪を頭より潛ぐりて前者の頭上より前者に手渡しす。

二番生は輪を受くるや直ちに頭より潛ぐりて前者の頭上より手渡しす。

斯くして先頭生の輪を潛ぐり終る遲速により勝負を決す。

注意

一 其一の注意を參見すべし。

二 又一の方法としては其二に説けるが如く脚部より輪を潛ぐり前者の頭上より前者に手渡しせしむるも可なり。

三 其一、其二、其三共に潛ぐり送る輪は普通輪に代ふるに大輪を以てするも可なり。

八一 輪通し遊び

準備 遊戯者を二分して二十歩位を隔て、一列横隊にて對向せしめ小輪一箇宛を與へ

足尖歩に横線を書かしむ。而して其の中央に大輪一箇を(地上五六尺を離れて)つりまげしむ。

九六

演技 合圖により兩組の遊戯者は各自の持てる小輪を大輪に投じ其の中を通さん事をつとむ。

斯くの如くする内指揮者は其の通過したる點數を算して勝負を決す。

注意

- 一 兩組の距離並びに輪の高さは遊戯者の學年の程度により適宜定むべし。
- 二 兩組の輪色を分つは審判上最も便なり。
- 三 輪は一度投じたる時は其の通過せると否とを不問再び投せざる様定むるも可なり。
- 四 他の一方法としては兩列を對向せしめ交互に奇偶により組を分ちて輪を投入せしめ、再び投入せしむるも可なり。

## 八二 輪潛り股間送り(其二)

準備 全員を二分して二間位を隔て、一列縦隊に並び、前後の距離を三四尺位とらしむ。而して各生の足の周圍の直徑一尺位の圓を書かしむ。各先頭生に一箇宛の輪を興ふ。

演技 合圖により先頭一番生は輪を頭より潛ぐり終りて上體を前屈し兩脚を開きて股間より二番生に渡す。

二番生は輪を受くるや直ちに頭より潛ぐりて股間より三番生に渡す。

順次斯くの如くして後尾生の輪を潛ぐり終る遲速により勝負を決す。

注意

- 一 各生の足の周圍に圓を書かしむる代りに輪一箇宛を興へ其の中に位置せしむるも可なり。
- 二 遊戯者の漸次熟するに従ひ後方に送らしむる輪の數を増さしむべし。

三 潜ぐりては後方に送りしむる輪は普通輪を用うるも大輪に代ふるも可なり。

八三 輪潜り股間送り(其二)

準備 其一に同じ。但最後尾生に一箇宛の輪を興ふ。

演技 始めの令にて後尾生は輪を頭より潜ぐりて上體を前屈し前者の股間より前者に手渡しす。

二番生は輪を受くるや直ちに頭より輪を潜ぐりて上體を前屈し前者の股間より手渡しす。

順次斯くして先頭生の輪を潜ぐり終る遅速により勝負を決す。

注意

一 其の一の注意一、二を参考すべし。

八四 輪潜り股間送り(其三)

準備 其一に同じ

演技 始めの號令にて先頭一番生は頭より輪を潜ぐりて上體を前屈し兩脚の間より二番生に渡す。

二番生は輪を受くるや直ちに輪を頭より潜りて三番生に兩脚の間より渡す。

斯くして後方に送りたるものは右(左)轉回して再び輪の來るを待つ。

後尾生は輪を潜ぐり終るや直ちに右(左)轉回して再び輪を頭より潜ぐりて上體を前屈し兩脚の間より後者に送る。

順次斯くして先頭生に輪の復する遅速により勝負を定む。

注意

一 其一の注意一、二を參見すべし。

二 遊戯者の長ずるに従ひ輪を送りては返し返しては又送る處の回数を増すべし。

三 左右轉回は交互に行はしむるを可とす。

八五 輪潜り股間送り(其四)



準備 其二に同じ

演技 開始の令あるや後尾生は輪を頭より潜ぐりて上體を前屈し前者の股間より手渡しす。

二番生は輪を受くるや直ちに前同様の方法により輪を潜ぐりて三番生に渡す。斯くして輪を送りたるものは右(左)轉回して再び輪の來るを待つ。

先頭生は輪を潜ぐり終るや直ちに右(左)轉回して再び輪を頭より潜ぐりて前者の股間より前者に手渡しす。

斯くして最終生輪を潜ぐり體を起す遲速により勝負を決す。

注意

- 一 其二の注意一、二を參見すべし。
- 二 其三の注意二、三を參見すべし。

#### 八六 輪潜り股間送り(其五)

準備 其一其四何れの方法を用うるも可なり。

演技 開始の令により一番生は輪を脚部より頭上に潜ぐり上げ二番生に渡す。

其の送り渡す方法は其一乃至其四何れの方法を用うるも可なり。

注意

- 一 其一より其四までの各注意を參見すべし。

#### 八七 波狀輪潜り競争

準備 遊戯者を二組に分ち各一列横隊に並び、足尖前に横線を畫かして發足點を定め、其の前方等距離の處に交互に大輪一箇(波狀に)を置かして其の中に輪一箇宛を置かしむ。其の輪の色により組色を分つべし。而して各一番生に小旗等のるしを與ふ。

演技 開始の號令にて各一番生は走りて前方にある輪を(大輪の中の輪)順次(交互に走りて)潜ぐりて遠方の輪を潜ぐり終るや直ちに歸りて二番生にしるしを與ふ。

二番生はしるしを受くるや直ちに走りて前同様に走りて輪を潜ぐり歸りて三番生にし

るしを渡す。

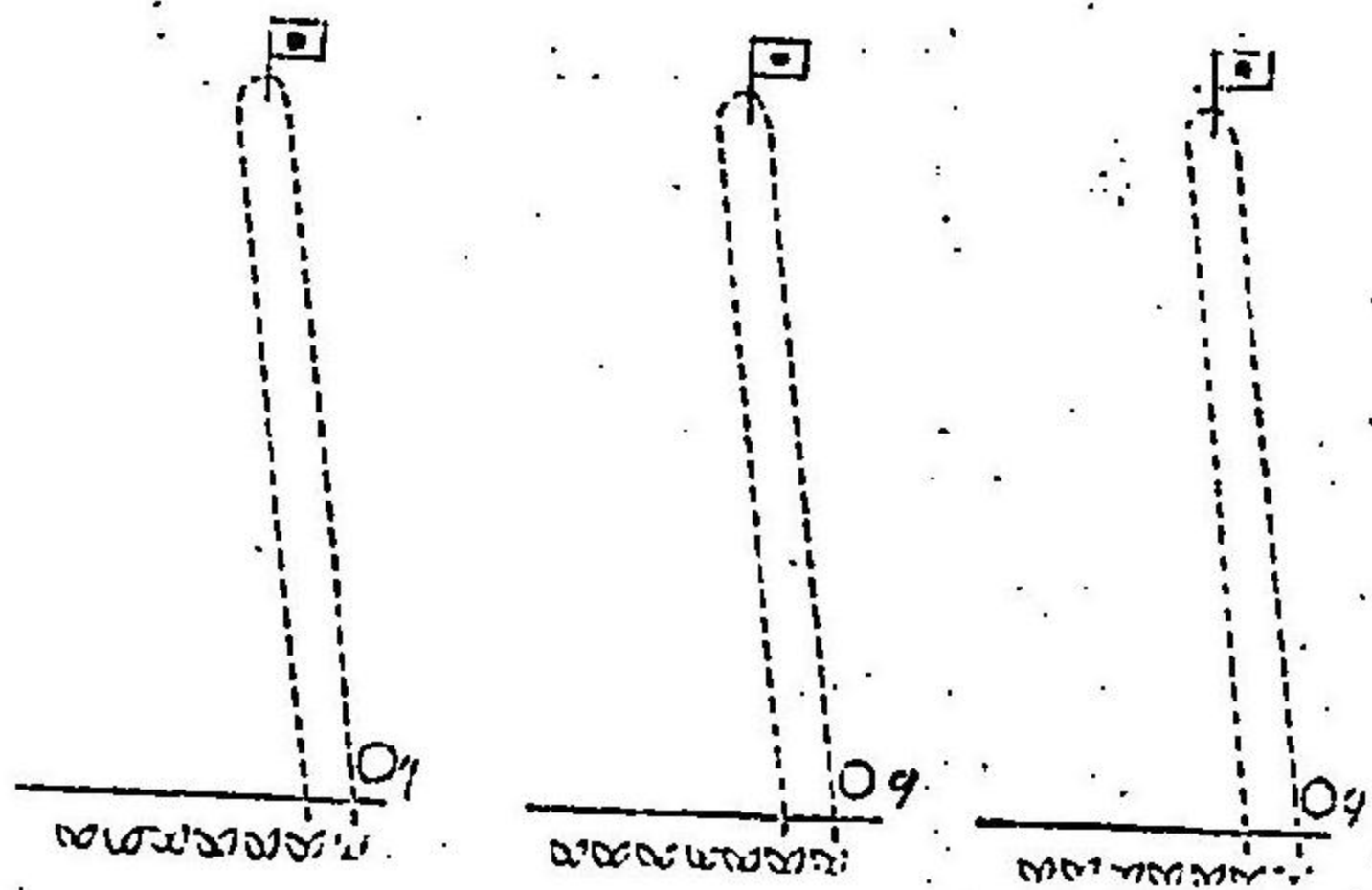
順次斯くの如くして最終生の發足點に著する遲速により勝負を決す。(第十一圖を參照すべし)

注意

- 一 輪は大輪に代ふるに直徑三四尺の圓を畫かせ其の中に置かしむるも可なり。
- 又輪懸け臺を置きそれに掛けさしむるも可なり。
- 二 波狀に置く輪の數及び距離は遊戯者の學年の程度、運動場の狀況等により適宜定むべし。
- 三 他の一方法としては最遠方の輪を潛ぐるや再び前同様波狀に走りて輪を潛ぐり歸らしむるも可なり。
- 四 遊戯者を一列縦隊に並べて行はしむるも可なり。
- 五 此の遊戯は一組十人位を適當とす。故に多人數なるときは數組に分ちて行はしむ

とす。

第十圖



輪遊戯

八八 輪廻し競争(其二)

準備 全生徒を數組に等分し一列横隊に列ばしめ各一番生に輪及び棒を與へ尙ほ前方十間を隔て、組の數だけ旗を立てしむ(第十三圖)

演技 初めの合圖にて各一番生は輪を廻はしつゝ前方の標旗を廻はりて歸り二番生に輪及び棒を渡す。

二番生は輪及び棒を受くるや直ちに標旗を廻はり三番生に渡す。順次斯くの如くして最終生の早く終りたる組を勝とす。

注意

- 一 輪が途中にて倒れたる時は其の場にて輪を起し運動

を繼續せしむるか或は再び舊位に復し運動を初めしむるか、時に應じ適宜に豫め定むべし。

二 次生は順次發足線の前方に出でて早く輪及び棒を受取らんとするものなれば充分注意して嚴禁すべし。

八九 輪廻し競争(其二)

準備 其一に同じ

演技 初めの令にて一番生は輪を廻はしつゝ走りて標旗を廻はり歸りて自組の左翼より右翼を廻はり二番生に輪及び棒を渡す。二番生は同上を繰り返して三番生に輪及び棒を渡す。順次斯くの如く標旗及び左右兩翼生を廻はり最終生の早く終りたる組を勝とす。

九〇 輪廻し競争(其三)

準備 全生を二分して距離二十間を隔て、對向せしめ其の中央に標旗一本を立て各組

の右翼生に輪及び棒を渡す。

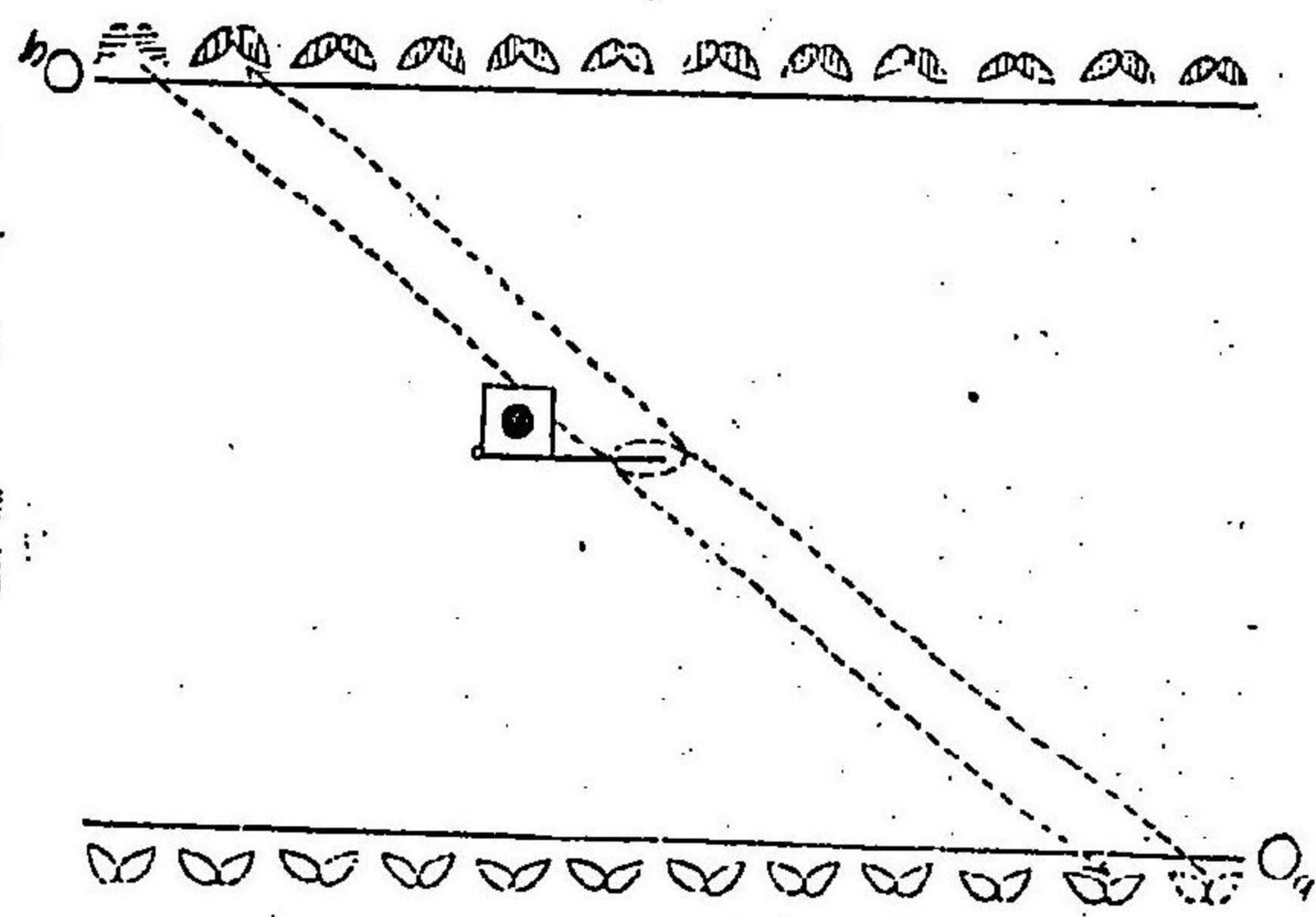
演技 各一番生は輪を廻はしつゝ前方の標旗を廻はり歸りて二番生に輪及び棒を渡す二番生以下同上を反覆して最終生の早く廻はりて歸りたる組を勝とす(第十四圖)

注意

一 標旗を廻はるとき衝突せざる様豫め注意し置くべし。

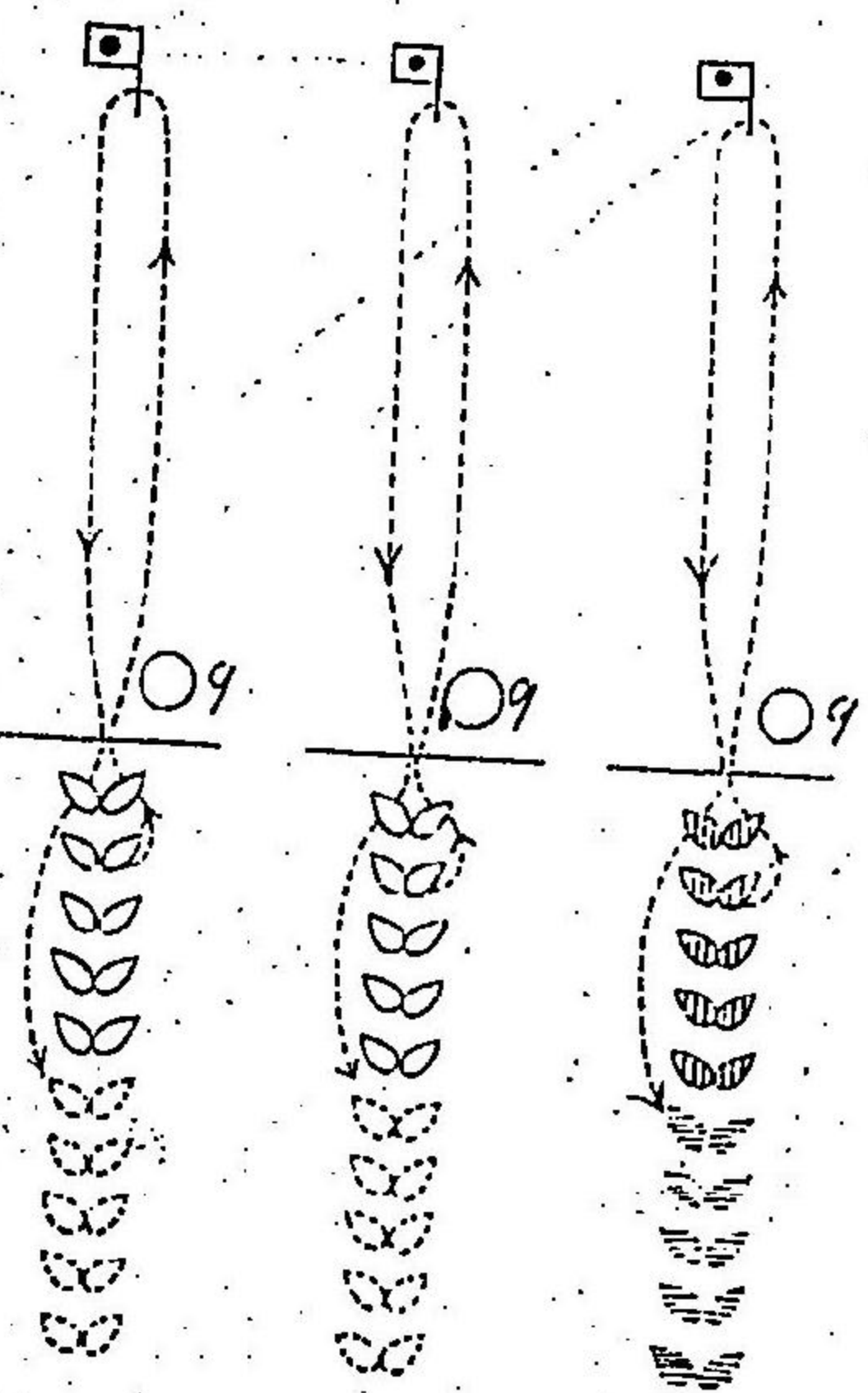
九一 輪廻し競争(其四)

準備 全生徒を數組に等分して一列縦隊に列ばしめ各組の前方十間位の處に標旗を立て各一番生に輪及び棒を渡す(第十五圖参照)



輪遊戯

第五十圖



斯くの如くして最終生の早く終りたる組を勝とす。

九二 輪廻し競争(其五)

準備 其四に同じ

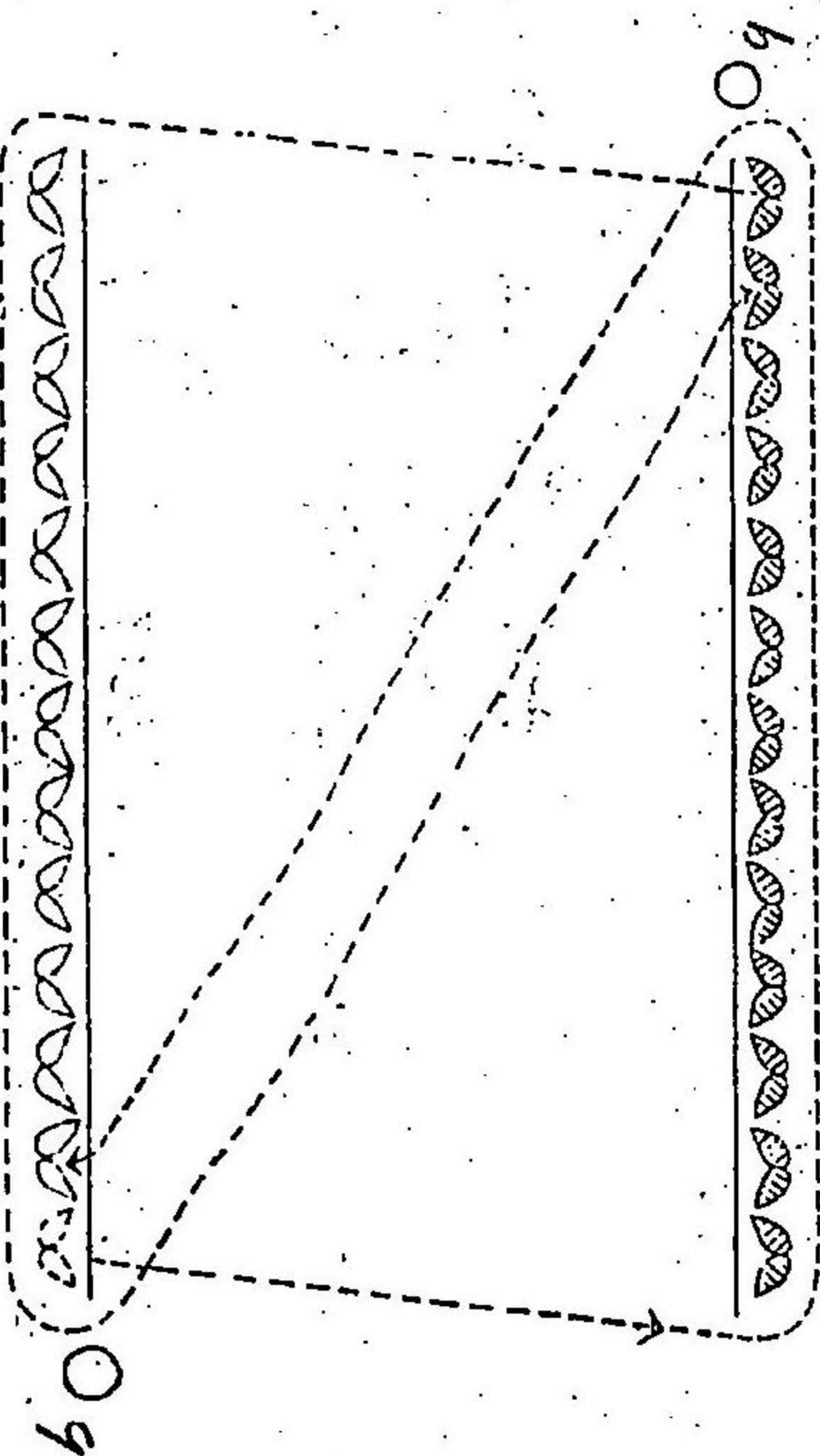
演技

初めの合圖にて一番生は輪を廻はしつゝ前方標旗を廻はり、それより自組の後

演技 初めの合圖にて一番生は輪を廻はしつゝ前方の標旗をめぐる歸りて二番生に輪及び棒を渡し、直ちに後尾につく。二番生は同上を反覆して三番生に輪及び棒を渡し一番生の後に到る。

一生終るや組全體は漸次前方に移動して發足線まで進むべし。

第六十圖



尾を廻はり二番生に輪及び棒を渡し直ちに後尾につく。一生終る時は其の組全體は漸次前方に移動して發足線まで進むべし。斯くの如くして最終生の發足線に歸る遅速により勝を定む。

九三 輪廻し競争

(其六)

準備 全生を二等分して中間を十間位隔て、對向せしめ各一番生に輪及び棒を渡す。(第十六圖)

演技 初めの合にて各一番生は輪を廻はしつゝ對組の左翼より列後を廻はり右翼

生を廻はり早く歸りて二番生に輪及び棒を渡す。二番生は同上を反覆して行ふ。斯くの如くして最左翼生の終る遅速によりて勝を定む。

注意

競争中敵組の者の自分の後方を廻はるとき列に凸凹を作り或は足を出して妨害をなすものがあるが故に充分注意を要す。

九四 輪廻し競争(其七)

準備 其六に同じ

演技 初めの合圖にて一番生は輪を廻はしつゝ、對向組の右翼より左翼を廻はり歸りに自組の左翼より右翼を経て二番生に輪及び棒を渡す。

順次斯くの如くして最終生の發足線に歸る遅速により勝を定む。

注意

其六の注意を参照すべし。

九五 輪廻し競争(其八)

準備 全生を一列横隊に列ばしめ輪及び棒を一一渡與す。

演技 初めの合圖にて全生同時に輪を廻はしつゝ、豫め定めたる處を経て發足線に返る遅速により一等二等を定む。

注意

競技中故意に他人の輪に觸れ或は急に自分の輪を轉ばして他者の妨害をなさしめざる様注意すべし。

九六 半周輪廻し

準備 全生兩手を連ね内面せる一列圓陣を作らしめ後ら此れを二等分して兩組共右翼生に輪及び棒を與ふ。

演技 初めの令にて一番生は輪を廻はしつゝ、他組の一番生の位置の左方より自組の列後を走り歸りて二番生に輪及び棒を渡す。

二番生は輪及び棒を受くるや直ちに輪を廻はしつゝ、他組の二番生の舊位の左方より自

組の列後を走りて三番生に輪及び棒を渡す。  
斯くの如くして最左翼生の遅速により勝負を決す。(第十七圖参照)

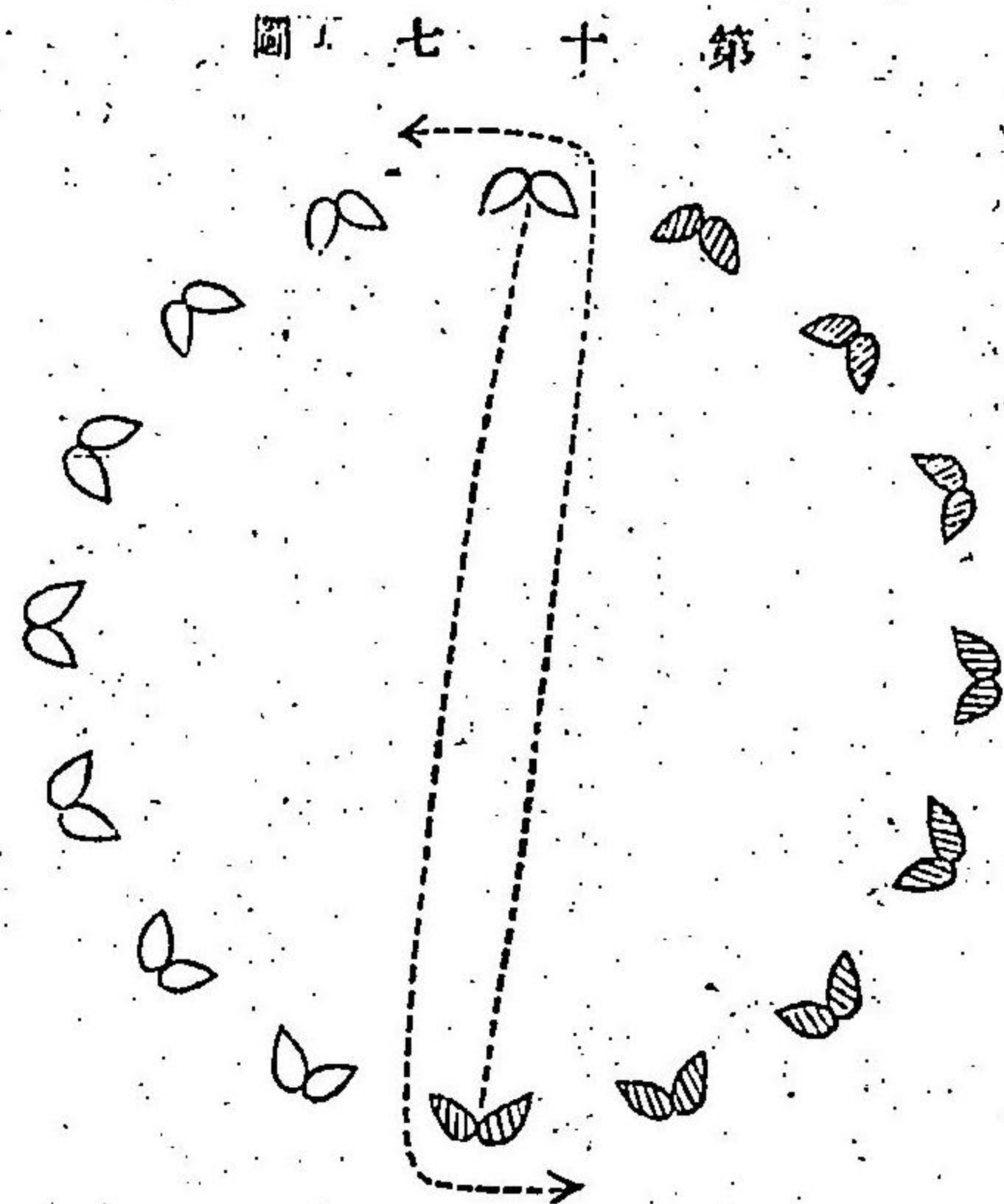
注意

一 遊戯者圓の中央に於て衝突することなきに非ず充分注意せしむべし。

九七 蹴輪競争

準備 兩軍に分ち前方二三十歩を距て、兩軍等距離の處に標旗を立てしめ各一番の者に輪一箇を與ふ。

演技 合圖にて一番の者は輪を蹴りつゝ走りて標旗を廻はり出發點に歸著すれば次番



の者直ちに之れを蹴出して前の如くし順次斯くの如くして速に蹴り終りたる方を勝と定む。

注意

一 初め運動を起す時は輪を手にて轉ばしめ後は輪に手を觸るゝ事を嚴禁とす。若し途中にて輪の倒れたる時は最初運動を起す時と同様に手にて轉ばしむるか或は出發點に歸りて再び運動を起さしむるか適宜定むべし。

二 此の遊戯は困難なるものなれば充分他の遊戯に熟したる後ち課すべし。

九八 圓形輪廻し(其一)

準備 全生をして内面向一列圓陣を造らしめ此れを二等分して兩組共右端の者に輪及び棒を與ふ。

演技 與へられたる者は圓陣の外側を輪を廻はしつゝ走り(右方或は左方に)て早く舊位に復し、次生に輪及び棒を渡す。次生は輪及び棒を受くるや直ちに前生と同様の動

作を爲し歸りて其の次の者に輪及び棒を渡す。

順次斯くの如くして最終生の技を終る遅速により勝負を定む。

注意

- 一 對向組の者の自後の列後を通るとき故意に妨害を加へしめざる様注意を要す。
- 二 尤も初は兩組共豫め定め置きて右方或は左方へ走らしむべし。途中衝突の憂ひあればなり。

九九 圓形輪廻し(其二)

準備 全生を二等分して内面せる一列圓陣二箇を作り兩組共圓陣中の一生に輪及び棒を興ふ。

演技 興へられたる一生は輪を廻はしつゝ自組の圓陣の外側を右方或は左方より繞りて早く舊位に復し次の者に輪及び棒を渡す。  
輪を受けたる者は直ちに同様の動作を爲して其の次ぎの者に輪及び棒を渡す。

斯くの如くして其の組の全生の終る遅速により勝負を定む。

注意

圓列中にあるものは早く自組の終らんことを希ひ自然圓形を小さくせんとするものなれば注意して未發に防ぐべく足尖前に線を畫くも差間なし。

一〇〇 圓形輪廻し(其三)

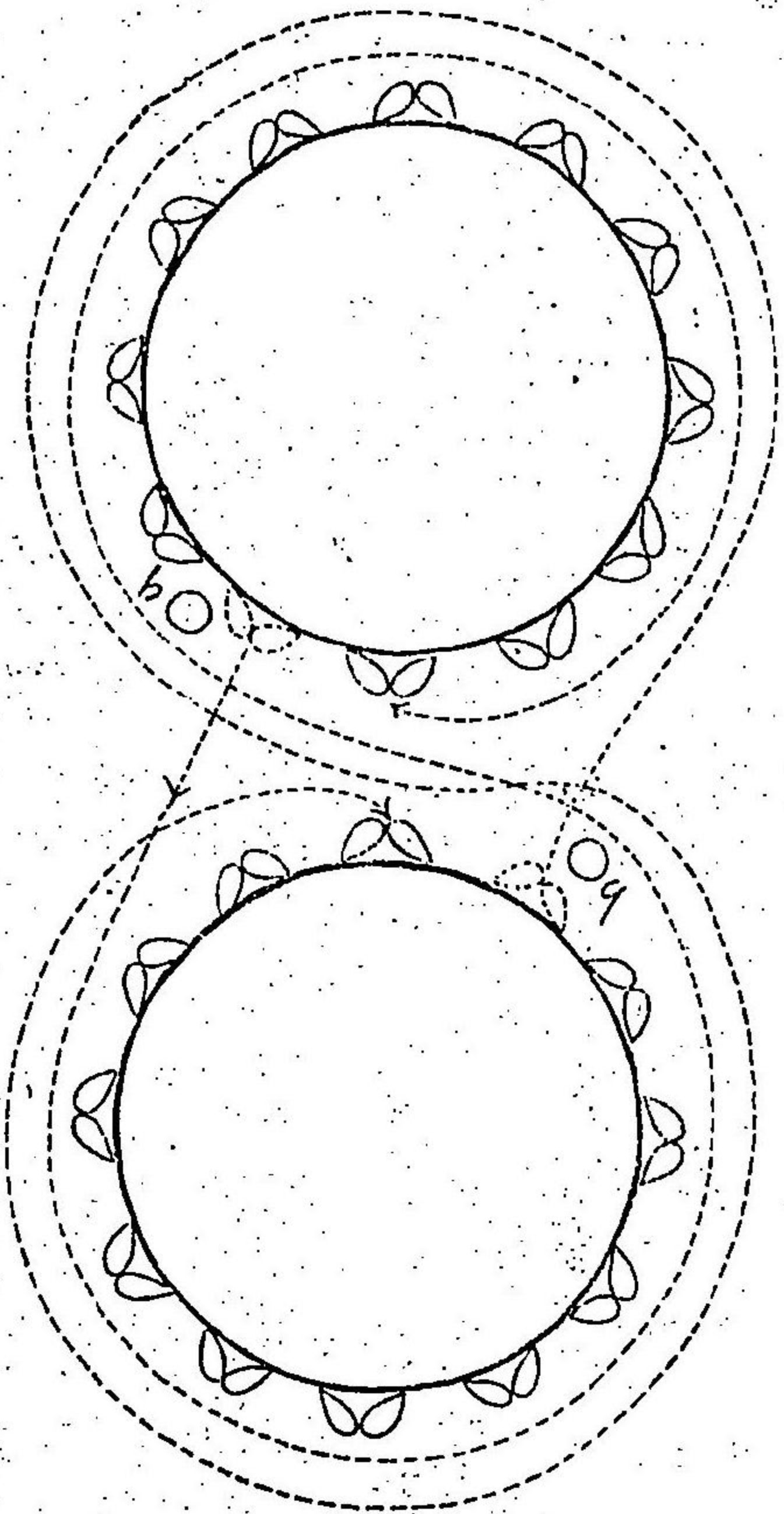
準備 同人数にして内面せる二箇の圓陣を作らしめ其の距離を六七間と定め圓列中の一生に輪及び棒を興ふ(第十八圖)

演技 輪及び棒を興へられたる一生は輪を廻しつゝ他の組を一週し歸りて自組を一周し次生に輪及び棒を渡す。

輪及び棒を受けたる者は直ちに同様の動作をなし次生に渡す。  
斯くの如く順次反覆して最終生の遅速により勝負を定む。

注意

圖 八 十 第



位に復するとき次生に棒のみを渡し輪は次生の爲め便利なる方向に廻はし置かしむるも可なり。

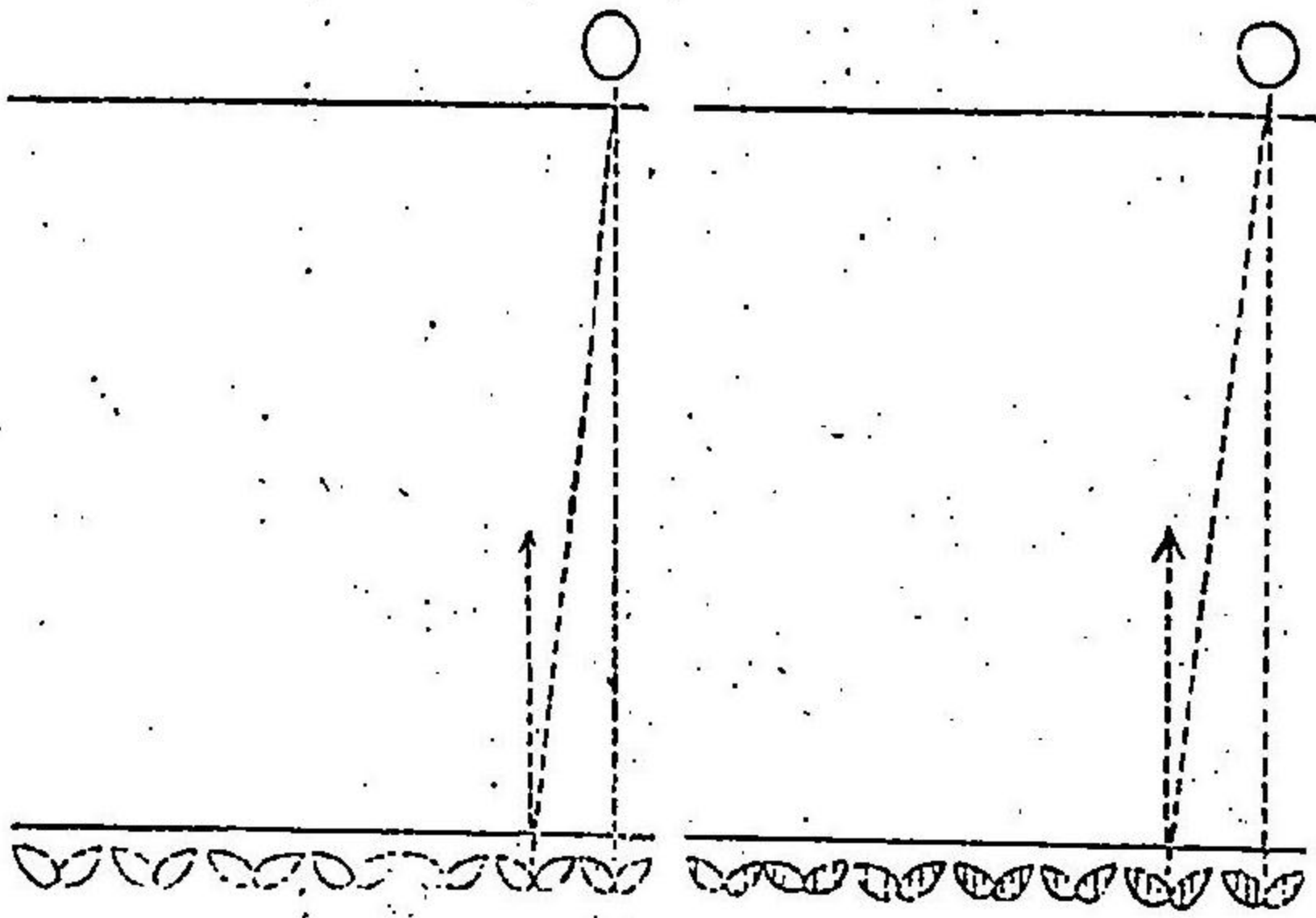
一一四

一 遊戯者を外  
面成一列圓陣  
となすも可なり。

二 三種共に輪  
及び棒の授受  
に亂雜ならざ  
る様注意せし  
むべし。

三 技を終り舊

圖 九 十 第



輪遊戯

四 他組のもの、妨害をなさしめざる様注意すべし。

一〇一 輪置き整列競争(其一)

準備 全員を二分して各一列横隊に集め、全員に輪一箇宛を興へ、其の足尖前と前方十間を隔てたる處に横線を畫かしむ。尙ほ兩組共一番生に小旗一本宛を興ふ(第十九圖)

演技 始めの合圖にて一番生は前方横線上に走り出で自分の持てる輪を線の前方に置き歸りて二番生に小旗を渡す。二番生は旗を受くるや直ちに走り出で輪を置きて歸り三番生に旗を渡す。

順次如斯して最終生の列に復するや否や組毎に手

一一五



を連ね走りて前方横線上の輪の中に正しく入り込む其の遅速により勝負を決す。  
注意

- 一 輪を置き或は小旗を渡すとき投げざる様注意せしむべし。
- 二 全生輪中に走り込む時手を連ねずして各箇に走らしむるも亦差支へなし。
- 三 前方横線に至るの距離は學年の程度、運動場の状況等により適宜定むべし。

一〇二 輪置き整列競争(其二)

準備 遊戯者を二組となし組毎に前列横隊を作らしめ、その足尖前と前方七八間を隔てたる所とに横線を畫かして後ち各一番生に小輪一箇宛を與ふ。

演技 開始の令あるや一番生は走りて前方横線上に自分の持てる小輪を置き直ちに歸る。

二番生は一番生の歸るや否や走り出で一番生の置きたる輪を拾ひとり持ち歸りて三番生に渡す。

三番生は又走りて横線上に輪を置き歸る。

順次如斯して一生は置き一生は持ち歸り最終生の終るや直ちに組組の全員手を連ね前方横線上に走りて整列す其の遅速により勝負を決す。

注意

- 一 前方横線に到るの距離は學年の程度及び運動場の状況により定むべし。
- 二 横線に代ふるに一つの輪を置かして最終生の發足線に歸するや全生一列縦隊となり前者の腰を抱くか、或は帶を持ちて其の輪の許に先頭より縦隊を作る其の遅速により勝負を決するも一方法なり。

一〇三 輪投げ遊び

準備 全生手を連ね一列の圓陣を作らしめ中央に輪投げ臺一箇を置き而して各自に小輪三箇乃至五箇を與ふ。

演技 初めの合圖にて圓陣中の一生より順次三箇乃至五箇の輪を投せしめ(即ち各自

の持てる輪全部を云ふなり) 全生終らば審判して勝負を定む。而して三箇或五箇の内一箇をも輪投げ臺の棒に投じ得ざりしものは戲伴を脱せしむ。  
注意

- 一 此の遊戯は餘り多人數ならざるを可とす。
- 二 全生に三箇以上も輪を渡し得ざる時は最初五六の生徒に輪を與へ二三人輪を投じたる後ち臺より取り出し次生に與ふ(勿論臺に入りし輪を算じて)斯くの如くする時は輪の數多く要せずして可なり。
- 三 輪は少くとも一人に三箇以上を與ふべし。
- 四 小輪に代ふるに普通輪を以てするも可なり。
- 五 輪投げ臺の高さには一定の制限なし。唯生徒の熟否の程度に應じ適宜に高低を斟酌すべし。
- 六 輪投げ臺は各生より等距離の所に置くべし。

七 一箇をも投入し得ざりし者は必ずしも戲伴を脱せしむるには不及。或は豫め定めおき一つの藝を中央に出て演せしむるも可なり。

一〇四 圓形輪送り競争(其二)

準備 全生を二分して兩組其内面一列圓陣を作り中央に大輪一箇を置き其の中に小輪五箇を置く。

而して輪に纏へる物の色により組色(例へば紅色の輪を與へたるは紅組、青色の輪を與へたるは青組)を定む。

演技 開始の令あるや各組の一番は走りて中央の大輪の中にある五箇の小輪を持ち落位に復し一箇宛右(左)生に手渡しす。

小輪を受けたるものは直ちに右(左)生に渡す。

如斯順次五箇を右(左)へ渡し送り暫時して小輪が一箇宛一番生に復した後ち五箇全く返るや一番生は中央に走り大輪の中に正しく五箇を置き圓列に復す其遅速により勝負を

定む。

次回は二番生中央に走り前同様の動作をなす。

注意

- 一 輪の授受に亂暴ならざる様注意せしむべし。
- 二 終りて輪を中央に置く際投げ置かざる様注意を加ふべし。

一〇五 圓形輪送り競争(其二)

準備 其一に同じ

演技 開始の令あるや一番生は中央に走り出で大輪の中にある五箇の小輪を持ち歸り一箇宛右(左)へ廻はし送り暫時にして五箇の小輪が一番生に復するや一番生は二番生と共に中央に走り一番生は大輪の中に五箇の小輪を置き舊位に復す。一番生輪を置くや否や二番生は小輪を持ち歸り前と同様の要領にて順次右(左)へ廻はし送る。

如斯して最終生の五箇の小輪を中央に返し舊位に復し組の全生手を連ぬ。其の遲速により勝負を定む。

注意

- 一 此の遊戯は餘り多人數ならざるを可とす。若し多人數にて行はしむる場合には組數を多くすべし。
- 二 一番生の中央に小輪を復しつゝある間に二番生にとらしめざる様注意を加ふべし。
- 三 其一、其二共に小輪は五箇に限らず或は十箇與ふるも差支へなし時に應じて定むべし。

一〇六 圓形輪送り競争(其三)

準備 兩組共に内面せる一列の圓形を作らしめ其の組の人數と同數の小輪を興へ中央の大輪の中に置かしむべし尙ほ輪の色により組色を分つ。

演技 初めの合圖にて一番生は中央に走りて小輪一箇を持ち歸り二番生に渡す。  
二番生は輪を受くるや直ちに三番生に渡して後ち中央に走りて小輪一箇を持ち歸り三番生に渡す。

三番生はそれを四番生に渡し直ちに中央に走りて小輪一箇を持ち歸り四番生に渡す。  
順次如斯く一箇宛小輪を中央より持ち歸りては次生に渡す。

暫時にして一番生は始め自分の送り出せし小輪の自分に復するや直ちに走りて中央の大輪の中へ返す。如斯して最終生の輪が圓陣を一巡して再び中央に復さるゝ遅速により勝負を決す。

一 此の遊戯は複雑にして動もすれば亂雜に流るゝの傾きあり。指揮者たる者須らく注意すべし。

二 圓陣の小さくなるの憂ひあれば豫め足尖前に線を畫かしむるか。又は普通輪一箇宛を與へ其の中に立たしむるも差支なへし。

三 其二の如く全生終らば手を繋がしめ其の遅速により勝負を決するも可なり。

### 一〇七 位置交換

準備 總員を四分して如圖方陣を作らしめ、白、黄、紅、青の四軍に分つ（第二十圖参照）

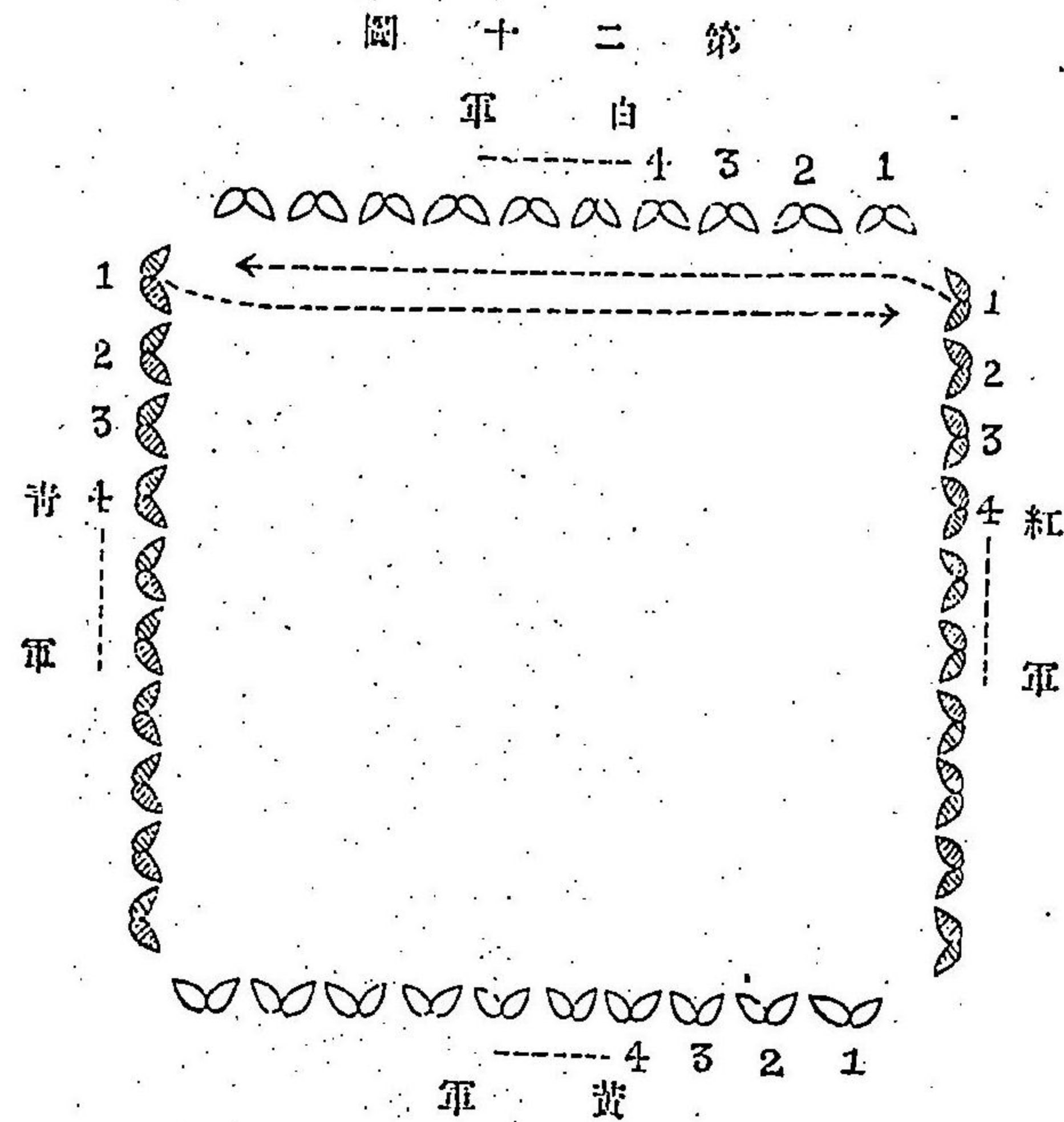
今紅軍と青軍とに位置交換を行はしむるとして説明せん。

白軍及び黄軍に一箇の輪（任意のもの）を與ふ、其の色は成るべく其の軍と同色なるを可とす。

而して青、紅軍の一番生に小旗或は布片を與ふ。

演技 始めの令にて青紅軍の一番生は互に合圖して方陣の内方を走りて位置を交換せんことをつとむ。

其の際白、黄、兩軍のものは青、紅軍の一番生の位置を交換せんとして方陣の内方を走れるを側面より強く輪を轉ばして攻撃す。而して輪に觸れたるものは負傷者とす。



青、紅軍の各一番生は無事位置を交換し終りたるときは二番生に小旗を與ふ。

二番生は又互に合圖して位置を交換す。其の時又白、黄二軍のものは輪を轉ばして攻撃す。

斯くの如くして青、紅兩軍の全員位置を交換し終りたるときは其の負傷者の數を算し置く。

次回は白、黄兩軍の一番生に小旗を與へ、青、紅軍に一箇宛輪を與へ用意せしめ、合圖により白、黄

兩軍の一番生は互に合圖して方陣の内方を通りて位置を交換す。

其の時青、紅兩軍のものは輪を強く轉ばして攻撃す。輪を當てられたるものは負傷者なり。

斯くして白、黄兩軍位置交換し終らば負傷者の數を算して、初回の負傷者數と比較し少き方の兩軍を勝と定む。例へば青、紅軍位置交換を行ひ五人負傷し、白黄軍位置を交換し七人負傷したりとせば、即ち青、紅兩軍は勝となる。従つて白、黄軍は負けとなる。

注意

- 一 得べくんば各軍に其の軍と同色の帽子を與へて正しく軍を分つべし。
- 二 攻撃者は足の位置を變ずべからず。其れが爲めには各軍の足尖前に横線を畫かしまるは便なる方法なり。
- 三 互に攻撃したる輪が不幸對軍に達かずして倒れたるときは任意(攻撃軍のもの)に

走り出で拾ひ取り再び舊位に復し後ち攻撃を續行すべし。

四 位置を交換せんとするものは方陣の内方なれば何處を通るも差支なし。要するに敵の輪を避けて走れば可なり。

一〇八 波狀輪廻し競争(其二)

準備 全員を二組に分ち一列横隊に並べ足尖前に横線を畫かせ發足點を定め、而して其の前方等距離の處に波狀に數本の標旗を立てしめ尙ほ兩組一番生に輪及び棒を渡す

(第十一圖参照)

演技 開始の令あるや一番生は輪を廻はしつゝ前方の標旗を交互に(一本は左より次ぎは右より)廻はり最も遠方の標旗を廻はるや歸りて二番生に輪及び棒を渡す。

二番生は輪及び棒を受くるや直ちに輪を廻はしつゝ前同様の行路を経て歸り三番生に輪及び棒を渡す。

順次斯くの如くして最終生の發足點に歸著する遲速により勝負を決す。

注意

一 標旗に代ふるに輪を置かしむるも可なり。

二 標旗の數及び距離は遊戯者の學年によりまたは運動場の狀況により適宜斟酌すべし。

三 此の遊戯は一組十人位を適當とす。故に若し多人數なるときは數組に分ちて行はしむれば可なり。

一〇九 波狀輪廻し競争(其二)

準備 其一同じ

演技 始めの合圖にて一番生は輪を廻はしつゝ前方の標旗を交互に廻はり最も遠方の標旗を廻はるや再び前と反對の行路を取りて歸り二番生に輪及び棒を渡す。

二番生は輪及び棒を受くるや輪を廻はしつゝ前同様の行路を経て歸り三番生に輪及び棒を渡す。

順次斯くの如くして最終生の發足線に歸る遲速により勝負を決す。

注意

一 其一の注意を參考すべし。

二 其一二共に輪を廻はして歸り來る時組の左右兩翼を巡ぐらしむるも亦可なり。

其の時は兩翼に標旗を立つるか或は輪を置かしむべし。

一一〇 波狀輪廻し競争(其二)

準備 總員を二分して一列縦隊を作らしめ組と組との間隔を十六七步隔てしめ先頭生の足尖前に横線を書きて發足線を定む。而して其の前方等距離の處に波狀に數本の標旗を立てしめ、猶ほ各先頭生に輪及び棒を與ふ。

演技 開始の令あるや先頭一番生は輪を廻はしつゝ走りて前方にある標旗を交互に(一本は左より一本は右より)廻はり最も遠方の標旗を廻はるや歸りて二番生に輪及び

棒を渡し後尾につく。一生出づるや組全體漸次發足線の方に移動す。二番生は輪及び棒を受くるや直に輪を廻はしつゝ走りて前同様の行路を経て歸り三番生に輪及び棒を渡し後尾(即ち一番生の後尾)につく。斯くの如くして最終生の發足線に著する遲速により勝負を決す。

注意

一 其一の注意を參考すべし。

一一一 波狀輪廻し競争(其四)

準備 其三に同じ

演技 始めの號令にて一番は輪を廻はしつゝ前方の標旗を交互に巡ぐりて最も遠方の標旗を廻はるや再び前と反對に標旗を交互に廻はりて歸り二番生に輪及び棒を渡し後尾につく。

一生走り出でなば組の者は漸次前方に移動す。

二番生は輪及び棒を受くるや直ちに輪を廻はしつゝ走りて前同様の行路を経て歸り三番生に輪及び棒を渡し後尾(即ち一番生の後方)につく。  
 順次斯くの如くして最終生の發足線に歸著する遲速により勝負を決す。

注意

- 一 其の一の注意を參考すべし。
- 二 其三其四共に輪を廻はして前方の標旗を廻はりて後ち組の後尾を経て歸らしむるも可なり。

其の時は後尾に標旗或は輪を置かしむべし。

一一二 波狀輪廻し競争(其五)

準備 總員を二分して後ち排列は其一の方法によるも其三の方法によるも可なり。  
 演技 合圖により一番生は輪を廻はしつゝ走りて前方標旗を交互に一回宛渦卷に廻はり最も遠方の標旗を経て歸り二番生に輪及び棒を渡す。

二番生は輪及び棒を受くるや直ちに前同様の行路を経て歸り三番生に渡す。  
 順次斯くの如くして最終生の發足線に歸る遲速により勝負を決す。

注意

- 一 最も遠方の標旗を巡ぐるや再び前と反對に交互に標旗を巡ぐりて歸らしむるも一方法なり。
- 二 歸りて組の左右兩翼又は後尾を巡ぐらしむるも可なり。
- 三 遊戯者の長するに従ひ一標旗を巡ぐるの回數を増すべし。

一一三 輪懸け競争(其一)

準備 全生を兩組に別ち、組毎に内面せる一列の圓形を作らしめ、足尖前に線を書かしむ。全生に一箇宛の小輪を與ふ。  
 而して組の中央に輪懸け臺一箇宛を置かしむ。  
 演技 始めの號令にて圓陣にある者は各自の持てる小輪を輪懸け臺目懸けて投じ鉤に



懸けん事をつとむ。鉤に懸からずして落下したる輪は誰れにても任意に走り出で再び圓陣に復して投ずべし。

「止め」の令にて圓列にある遊戯者は輪を投ずる事を中止し後ち鉤に懸かれる輪の数を算して多き組を勝とす。

### 注意

- 一 小輪に代ふるに普通輪を以てするも差問へなし。又輪に色布を巻きて用ゐしむるは興味多くして宜し。便宜輪の色により組色を分つも可なり。
- 二 落下したる輪は再び投入せしめざる様定むるも一つの方法なり。
- 三 「止め」の令ありて後ち尙ほ輪を投ずる者往往あり。これ等は深く戒しめ再びなさせしめざる様注意せしむ。若し合圖後に投せし輪は假令鉤に懸かりたりとも算入すべからず。
- 四 指揮者が鉤にある輪を數へて勝負を決せんとするときは生徒をして一二三と呼び

數へしむる方可なり。

五 鉤の高さは五尺以上たるべし。

### 一一四 輪懸け競争(其二)

準備 全員を二分して一列の圓形を作らしめ、組の中央に輪懸け臺一箇宛を置かしめ、尙ほ其の臺の周圍に組色の小輪十箇乃至十五箇を置かしむ。

演技 始めの合圖にて圓列にある生徒は自由に散在して臺の下にある小輪を拾ひ上げ速かに輪懸け臺の鉤に投じ早く十箇乃至十五箇を全く投じ終りたる方の組を勝と定む。

### 注意

- 一 小輪の數は生徒の多少により適宜定むべし。
- 凡そ三人に一箇宛位を適當とす。
- 二 多人數同時に行はしむる時は組數を増すべし。或は又二三回に分割して順次行は

しむるも亦可なり。

一三四

### 一一五 輪懸け競争(其三)

準備 全生を一列圓形に集め二の番號を呼ばしめ同番の者を同組となし、組色の小輪を全生に一箇宛與へ、圓の中央に一箇の輪懸け臺を置かしむ。

演技 始めの令にて遊戯者は圓列上にありて輪懸け臺の鉤に各自の持てる小輪を投げ懸け若し落下したるときは拾ひ取り再び舊位に復して投げ懸く。

如斯して半数以上の者輪を懸け得たるとき或は何れか一組の全く終りたる時「止め」の令にて中止せしめ、鉤にある輪の數を算して勝負を決す。

注意

一 隣生即ち敵に故意に妨害せしめざる様注意す。

### 一一六 輪懸け競争(其四)

準備 遊戯場の中央に輪懸け臺一箇を置かしめ其の周圍に紅青十數箇宛の小輪を置か

しむ。

全員を紅青兩組に分ちて輪懸け臺の下に集合せしむ。

演技 初めの令にて各自自組の小輪を拾ひ取り輪懸け臺の鉤に投せしむ。

暫時如斯する内指揮者は機を見て中止を命じ後ち鉤にある輪を算して其の多少により勝負を決す。

落下したる自組の輪は速かに拾ひ再び再度投げ懸けしめ互に敵の輪は敵に見易からしめざる様暗に妨害をなす如くすべし。

注意

一 此の遊戯は餘り多人數ならざるを可とす。

若し多人數なる時は數回に分ちて行はしむるを可とす。

### 一一七 輪懸け競争(其五)

準備 遊戯者全員を一列横隊に集め其の前方十間を隔て、輪懸け臺一箇を置く。而し

て全員に小輪一箇宛を與ふ。

演技 始めの合圖にて遊戯者は逸早く走りて輪懸け臺の下に行き自分の持てる小輪を投げ懸け若し落下したる時は速かに拾ひ取り再び鉤に投げ懸く。如斯して鉤に輪をかけし者は早く發足線に歸る。其の順により一二三等と勝を定む。

注意

- 一 指揮者は鉤の下にありて充分注意して遊戯者の鉤に懸けずして歸る者なきやを檢し若し二人同時に投じ互に自分の輪が懸りしものと自定して歸るものには詳かに勝負の決を與ふべし。
- 二 監督者は鉤の下にありて監視し又發足線に歸著するものを檢査せざるべからず。それがため稍困難なる時は級長をして發足線を監督せしむるか或は豫め定め置き發足線に歸りしものを順次一列縦隊に列ばしむべし。

三 此の遊戯は十五人前後を適當とす。故に多人數なるときは數回に分ちて行はしむべし。

### 一一八 輪懸け競争(其六)

準備 遊戯者を二組に分ち各一列横隊を作らしめ其の前方二十歩を隔て、組毎に輪懸け臺一箇宛を置かしむ。而して全生に小輪一箇宛を與へ且つ一番生に布片を與ふ。演技 始めの令にて一番生は走りて輪懸け臺の許に行き自分の持てる輪を鉤に投げ懸かいたりたる時は歸りて二番生に布片を渡す。若し落下したる時は幾回にても懸かるまで投せしむべし。順次斯くの如くして最終生の發足線に復する遲速により勝負を決す。

注意

- 一 鉤の下には圓形に線を畫き輪を投ずる範圍を定むるも可なり。或は又横線を畫きてするも可なり。共に落下したる輪を拾ひたる時は再び其の線外に出で後に投せし

むべし。

一三八

一一九 輪懸け競争(其七)

準備 遊戯者全體を二分して一列横隊に集め其の前方七八間を隔て、輪懸け臺一箇宛を置かしめ、而して全員に小輪一箇宛を與ふ。

演技 始めの令にて全員同時に走りて組毎に鉤の下に行き輪を投じ全く鉤に懸け終りたる時は全生逸早く發足線に復す其の遅速により勝負を決す。

輪を投じたる時若し落下したる時は組の者は互に拾ひ取りて投すべし。

注意

一 其六の注意一を参照すべし。

一二〇 輪懸け競争(其八)

準備 全員を二分して組毎に一列縦隊を作らしめ其の前方十五六歩を隔て、輪懸け臺一箇宛を置かしめ、而して全生に小輪一箇宛を與へ且つ一番生に布片を與ふ。

演技 開始の令あるや一番生は走りて鉤の下に行き輪を投じ落下したる時は拾ひとりて再び投じ鉤に懸りたる時は早く發足線に復し二番生に布片を與へ直ちに走りて後尾に著く。

二番生は布片を受くるや否や走りて鉤の下に行き輪を投ず。

順次如斯して最終生の發足線に歸り後尾に著く遅速により勝負を定む。

一生終りて後尾に著くや組毎に全生漸次前方に移動すべし。

注意

一 此の遊戯は十二三人を適當とす。故に若し多人數なる時は組數を増すべし。

一二一 輪懸け競争(其九)

準備 全員を二分して二列横隊に集め前列を七八歩前進せしめ右轉回をなさしめ兩組を對向せしむ。

而して其の中央に輪懸け臺一箇を置かしめ、全生に小輪一箇宛を與へ其の色により組