

第二番に進んでは、若し投げられたボールを正確に捕球することが出来たならばセーフにすることにする。そして其のボールは速かに外圓の者になら誰にでも投げかへすがよい。

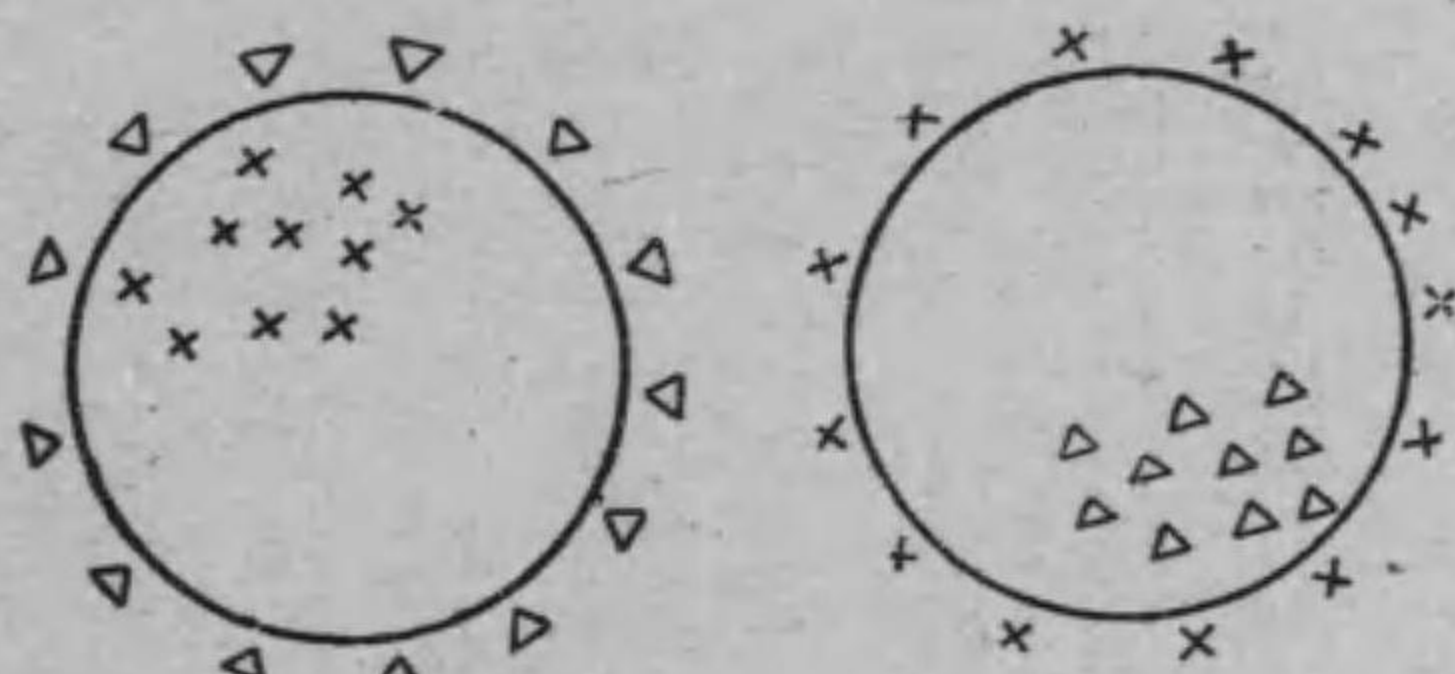
第三にはい／＼よ攻防兩方共注意に注意してゐなければならなくなる。それは第二に依つて正確に捕球したボールを直ぐに今投げた者に投げかへしてやる。そして其の強いボールを相手が取りはずした時は、圓内に居る者に一點を與へることとする。只此の際注意せねばならないのは、二歩以上歩かないといふことである。歩いて近寄つて投げることは禁じなければならない。

兎角此の運動は體格のよい、そしてボールを捕へることの上手な者の間のみで投げ合ひをしてゐる傾向があるから、誰にでも平均に投げる様に約束し、結極パスするに適した位置にある人であつたならば、誰れ彼れを問はず投げる様にする。

ドツチボール (二)

ドツチボール (一)の方は圓が一つであつたが、此のゲームでは變化は益々大になつて圓を二つ造る。そのためには二分された生徒を更に二分して、紅組の半分は攻撃に、他の半分は敵の作つた圓の中に入つて防禦にあたる。同様に白組に於ても攻防兩組に分れる。即ち圖に示された通り白の防禦の外には紅の攻撃が居り、紅の防禦の外には白の攻撃が居るやうにする。

ゲーム ゲームの開始は矢張り(一)と同様に外周にある組にボール一個宛を渡し、レフェリーの初めの合圖と共に圓内に居る者に當てるのである。そこで當てられてアウトになつた者は直ちに圓の外に出て、味方の攻撃してゐる他の圓の外周に行つて加はり直ちに他の者と協同して圓内に居る者に當ることに役目が變る。又外周に居る者が圓内に居る者をアウトにしたならば、直ちに他の圓の味方の防禦側に加はる。即ち



法置配の其さ場技競のルイボナツドルアダ

他の圓の中に入るのである。

(一)のドッチボールにしるした變化の一、二、三は此のゲームにも適用して面白い。

アウトにされても又生き返へることが出来るといふ非常に望み多きゲームであるから、アウトにされても油断することなく、又生還してもぐづ／＼して居られないのが特徴である。

勝敗 最後の時間の来た時に於て圓内に残つてゐる者の数の多い方が勝となる。即ち攻撃側になつた者は圓内の敵を澤山アウトにし、防禦側はよく防いでアウトにならないとよい結果になるものである。

注意すべきことは、アウトからセーフになる時、防禦から攻撃に移つて行く際には出来る丈敏速に駆歩を以て新しい任務に着く様に訓練することが肝要である。

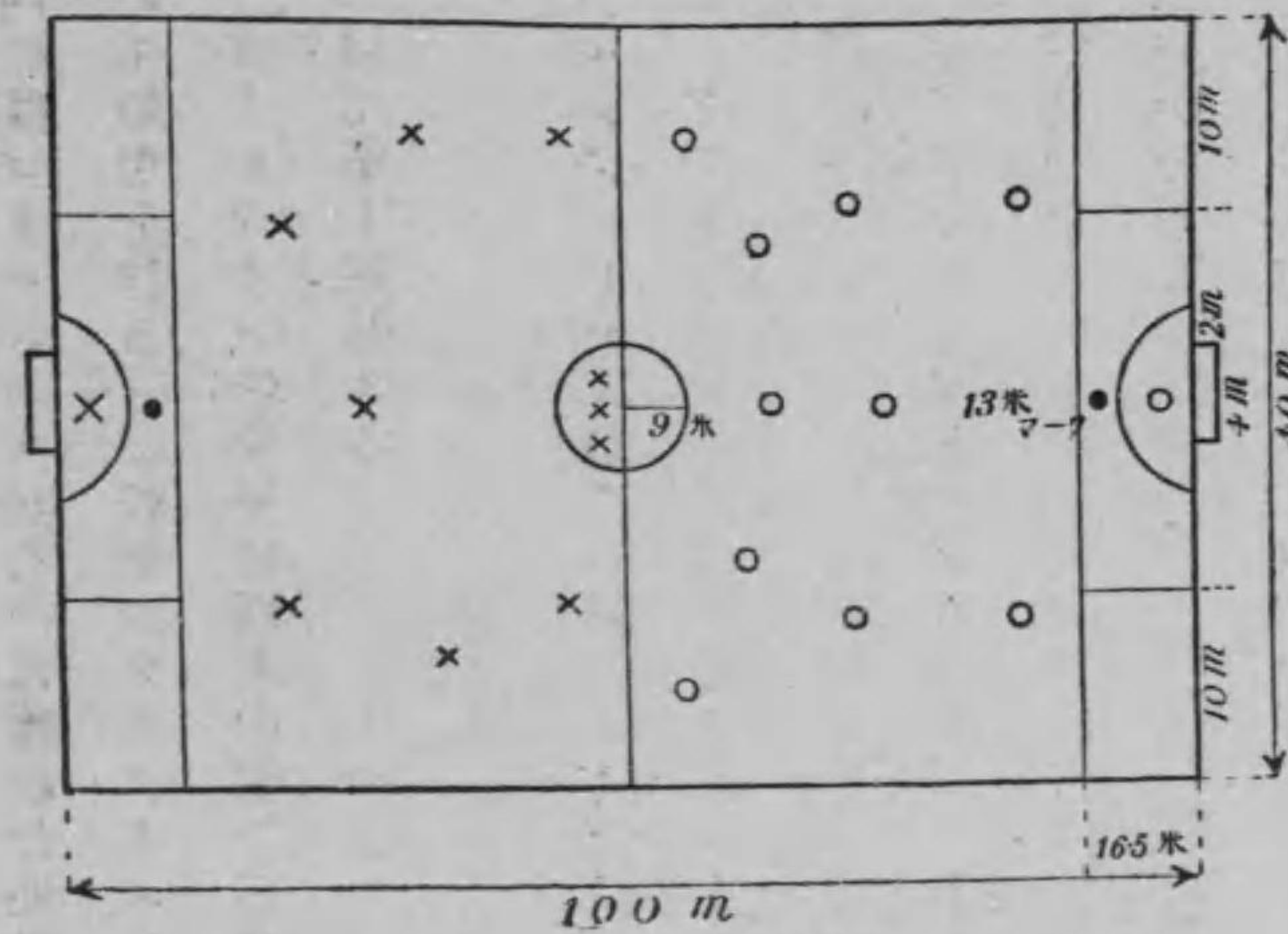
両方の圓でゲームは進行されるので、ダブルドッチボールと呼び初めの(一)の場合、即ち前者をシングルドッチボールとよぶ。後者は圓が二つになるのに、前者は圓が一つである。

ハンドボール

ハンドボールは獨乙の國民には大變よろこばれる團體的のゲームであつて、雪の積つて行く校庭、或はグラウンドで行ふことは實に壯快なものである。

ハンドボールはア式フットボールやラ式フットボールの様に脚を使用することなく、主として手を以てボールをあつかふゲームである。脚を使用するよりは手を使用する方が、幼稚な者にとつては容易に行ふことが出来る。従つて自然に興味も加はり發達も亦速かである。

ゲームの方法は大體ア式フットボールと同様である。唯其の異なる所は主として一方



ハンドボールコート及競技場のルール

は脚を使用するのに、これは手のみを使用するといふことである。

競技場 競技場は長さが九十から百米幅が六十米乃至六十五米の矩形で、長い方のラインをタッチラインと呼び、短い方のラインをゴールラインと呼ぶ。

両ゴールラインから等距離に中央のラインを引き、其の中心から半径五米の圓を劃き、センターサークルとする。

ゴールラインから十米離してゴールラインと併行に線を劃く、此の間をペナルティゾーンといふ。ペナルティゾーンの

内にはゴールポストから十米離れた地點に、サイドラインと併行に二本のラインを劃いて矩形を作る。これをペナルティエリアといふ。

ゴールラインの中央に四米の幅で二米の高さのゴールを立てる。項點は同大の角材を以て堅く連結する。ゴールの中心から六米半徑の半圓を劃く。これをゴールエリアといつて、キーパーの活動地帯である。他の競技者の絶対に入り得ない場所である。

競技者 競技者は十一人でフォワード五人、ハーフバック三人、フルバック二人、ゴールキーパー一人でア式フットボールと同様の位置を占め、且つ其の名稱も同じになつて居る。

其の任務及び策戦に於ても、一二を除いた他のプレイは殆どア式フットボールと同様である。

競技時間は二十分宛の二回で、其の中間に五分間の休憩を入れるのを普通とする。相當に運動量多く、季節からいへば冬季に適したものであるが、其の冬季に於ても餘

りに長く行ふ時は疲勞し易い。

開始 ボールを先きに持つ組、競技場の選定等に就いては他のゲームと同じ。

ボールを持つてゐる組のフォワードのセンターが最初隣の誰かにボールを投げることに依つてゲームは開始せらる。ボールを持つてゐない方の組は五米のサークル内に入ることや、中央のラインを越えて敵方に進入しないことは、矢張ア式フットボールと同様である。

最初に於ける投球を自己のゴールの方に投げたり、投球される前にセンターラインを越えたり、或はセンターサークル内に入る時は、敵方にフリースローを與へる。

競技法 ボールは唯手のみを以てあつかひ、決して脚部を使用してはならない。

尙ボールを持つて三步以上歩くことや、一たん自分の手から離れたボールに他のプレイヤーの觸れない中に直ちに其のボールに觸れることなどは、反則として取扱はれ、敵に一回のフリースローを與へることになる。

フリースローを行ふ場合には、其のフリースローを行ふ地點から五米以内に入つて邪魔をすることはならない。

勿論ボールを持つて居る人、或は持つて居ない人をでも捕へることはいけない。又躓かせることもよくない。其の他非紳士的行爲は絶対に避けなければならない。

得點 ボールをペナルティエリアの外からゴールポストの中へ完全に投げ入れた時は一點を得る。勿論投げたボールが味方に觸れてからゴールに入つても、又キーパーに當つてからゴールに入つても、兎も角ゴールポストの中ゴールラインをボールが通過したならば一點を得。得點を得られた時は最初の開始と同様の方法でゲームは再開せられる。その時のボールは得點された組にある。

一定時間中に於て、より多くゴールにボールが入つた方が勝である。

ゴールエリア ゴールエリアはゴールキーパー以外のプレイヤーは、何人たりとも入つてはならない。

ペナルティゾーン 敵のペナルティゾーンの中にはボールがペナルティラインを越えて、ペナルティゾーンに入つてゐる時より外には入つてはいけない。然し味方のペナルティゾーンにはいつ入つてゐてもよろしい。

ボールの入つてゐない時に敵のペナルティゾーンに入つた者はオフサイドと稱し、其の中でボールに觸れる時はオフサイドとなり、ペナルティライン上からフリースローを一回與へる。ボールがペナルティゾーンの中にある時は、入つてもオフサイドではないが、ボールがペナルティゾーンを出たならば、直ちに外に出なければオフサイドとなる。

スローイン タッチラインを越えてボールの出た時に行ふものでア式フットボールと同じである。

コーナースロー 味方のゴールラインを越えて味方がボールを出した場合は、コーナーから敵に依つてコーナースローを行ふ。丁度ア式フットボールに於けるコーナー

キツクの様にするのである。

コーナースローはペナルティラインとタッチラインとの交差点から行ふのである。

ゴールスロー ゴールラインを越して敵方がボールを出した場合はゴールスローを行ふ。ゴールスローはゴールライン上から味方の一人に依つて中央目がけて自由に投入することである。

フリースロー フリースローは次の場合には行れる。

- 1、オフサイドを取られた時。
- 2、誤れるスローイン。
- 3、競技者に對する暴行。
- 4、最初の投球の誤。
- 5、ゴールエリアに敵の入つた場合。

ペナルティスロー ペナルティスローはペナルティマークからなされ、キープと

キッカー以外のプレイヤーは、ボールを蹴り終るまでペナルティエリアの中へ入つてはならない。左の場合にペナルティスローを興へる。

- 1、味方のペナルティエリアの中で亂暴した場合。
- 2、味方のゴールエリアの中へ入つた時。
- 3、味方のゴールエリアにボールを投げ込んだ時。

ボールあて

クラスの生徒を二分し、紅白の二組に分ける。そして各一人に小さいボールを二三個宛持たせ、両方に分かれて相對立させる。ボールはオガ屑を中に入れ、周囲は毛糸を以て巻いたもので、投げ當てられても餘り痛くない様に作つておく。尙ボールの中へ白い粉を入れておいて、當つたら明瞭に跡が付く材料を使用してもよい。然し當つたとか當らないとかは、生徒自身が最もよく知つてゐるものであるから、自分自らは

自分に依つて審判して正直に行ふやうに訓練するがよい。勿論ごまかすことなどはないだらうが、興味は時に偽を言はせることを教へるやうになるかも知れないが、そこは生徒を信用し且つ自制心を養ふやうに努めさせる。

ボールを當てられた者は負傷者として一定の場所へ引き上げる。ボールを當てる場所は腰から上、或は顔だけ除くといふ様に約束してからゲームを初めるがよい。

勝敗 一定の時間行つたならば、教師の合圖に依つてゲームは止む。そしてアウトにならずに生き残つた者の数の多い組を勝とする。

變化 又大將を定めておいて、其の大將に當てたならば勝と定めるのも四年生位以上にはよい方法である。若し餘りに早く大將ばかりを攻める様な時には、大將に向ふべき時期を定めておいて、相當負傷者が出て丁度良い加減の時に、大將を攻撃してもよいといふ合圖に依つて、大將に向ひ初めるといふ約束にすると中々面白く、人數なども殆ど制限なく大勢で出来る遊戯で、一學級對一クラス戦とか、或は二學級對二學

級戦といふ風に、幾組もが同時に行ふことの出来る遊戯である。

方形デットボール

狭い運動場に於て多くの者が愉快に遊ぶことが出来、殊に婦女子に對して最も適したゲームとして、此の方形デットボールを推薦することが出来る。近來非常に盛んに行はれる様になり、各團體の主催で此の方形デットボールゲームなどの行はれるを見ても、如何に隆盛になつて來たかどうかはれる。

此のゲームはハーフウエーラインに依つて二等分せられたるコート的一方（内野外野）を占有し互にボールを投げ合ひ、其の目的とする所は内野にある競技者にボールを打ち付けて全員死滅せしめるか、或は一定時間の後内野に残れる競技者の多寡を以て勝敗を決とする。

準備 フットボール 一個。

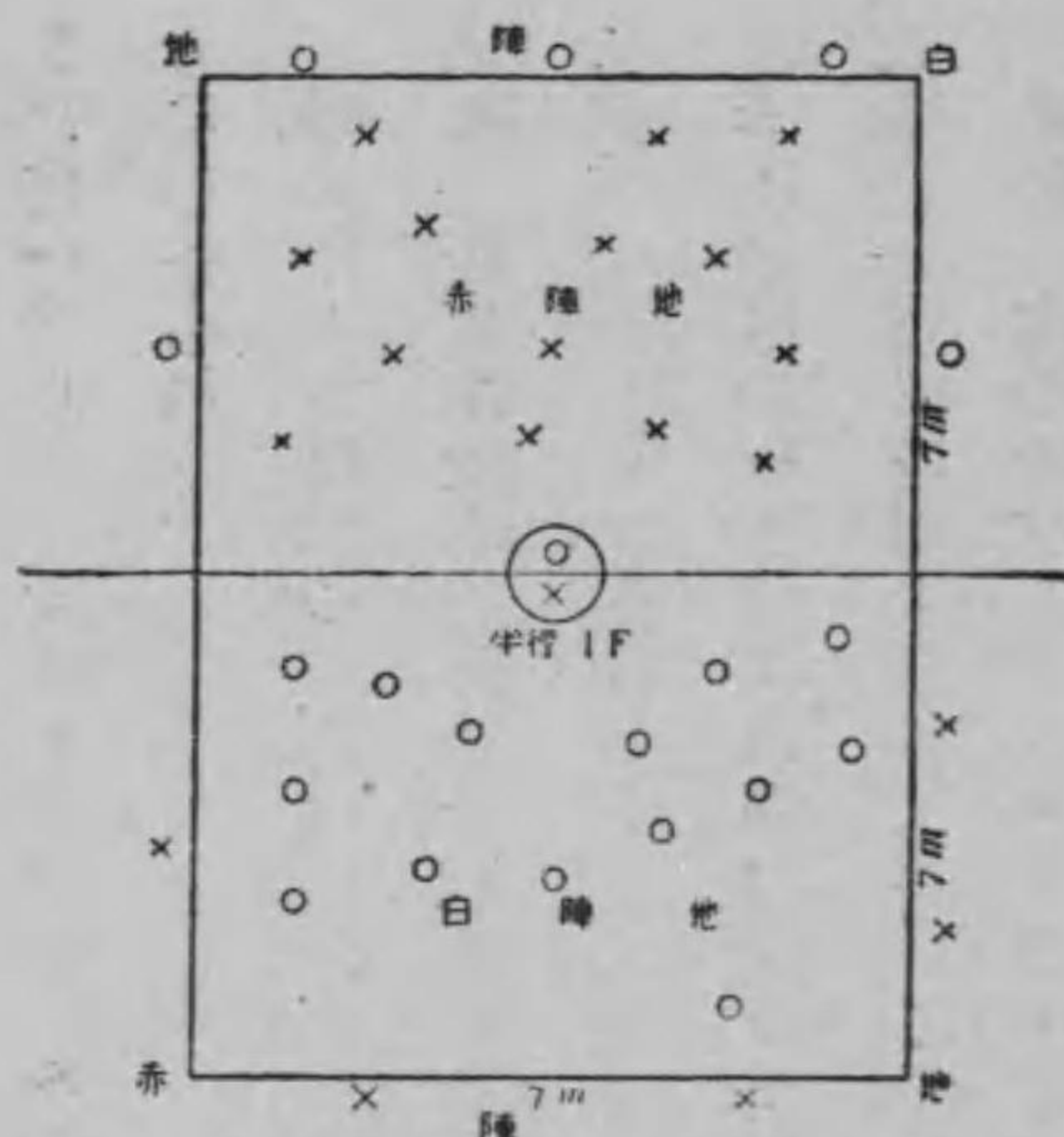
競技場 競技場は何等障害物のない長方形の平面に長さ六間乃至八間、幅四間乃至五間の矩形を圖面の如く劃く。線の内を内野と稱し、外部を外野と言ふ。外野の廣さは普通六呎以上三間以内とす。

區劃線は巾二吋を下らない白粉にて明瞭に劃く。そして固定障物から六呎以上は

離れてゐなければならぬ。

長方形の長い方をサイドライン、短い方をエンドラインと稱し、兩者は直角に交はる。中央にはハーフウエーラインを引き、内野及び外野を二分する。競技場の中心を軸として半徑二呎の圓を劃き、センターサークルとする。

競技者 一チームは二十人を以て組織



方形デットボールのルールと位置の其

し、内一名はキャプテンとする。勿論練習の場合にもつと多く、二十五人でも十人でもなし得られる。

拳又はトスに勝つた組は己が陣地を定め得る権利がある。そして一チームの中の五人は外野に配置し、外の十五人は内野となり、且つ一名はセンターとして内野の者から出す。

センターはセンターサークル内に自分の味方の方を向いて、片手を後ろにして立つてゐる。

開始 審判官が兩センターの中心に落ちる様にボールを投げ上げて笛を鳴らす。兩センターはジャンプして、ボールを味方に取りらせるやうにする。其のボールにセンターが觸れた時からゲームは開始される。勿論センターは笛が鳴らない中、或はボールが頂上に達しない前に其のボールに觸れることは出来ない。又ジャンプするのに相手に手をかけて邪魔をしてはならない。センターはボールに觸れたならば、直ちに自分

のコートに歸らなければならない。

ゲーム センターに依つてゲームが開始されるや、ボールを得た競技者は、直ちに内野にある敵に其のボールを打ち付けてデットにするか、又は味方の外野にバスして外野から敵に打ち付けさせる様に策戦するのもよい。兎も角内野の人数を出来る丈少數にするといふ事が主眼であるが、然しボールを持つて五秒以上手離さずに居ることや、三步以上歩くことや、ボールを故意に蹴ることは出来ない。

敵から投げられたボールが、地に着く前に身體の何れの部分へ觸れても其の人はアウトとなり、内野から出て味方の占むべき外野に行つて働く。然しボールを投げられた場合に手からそのボールが落ちない様正確に捕球するか、一たん地についたバウンドボールか、他人に一邊ふれたボールであつたなら、デットとはならないのである。

味方からバスされたボールは取りそこねてもアウトにはならない。

外野にある競技者が内野に居る敵の者をアウトにした時は、自分は生還してセーフ

となり、内野に入つて働くこととなる。勿論生還した者といつても、所定の位置に就くまではボールをあつかつてはいけない。所定の場所に就くには、サイドラインとハーフウエーラインとの交叉点から出入するものとする。

競技者はどんな場合でも相手の陣地へ入つてはならない。

投げたボールが誰れにも觸れずに競技場外に出た場合は、投げた反対側の組にボールは渡される。

ボールはドリブルする事は許されない。即ち地面についたり空中に投げ上げたりして進み、或は歩くことは禁じられる。

タイム 左の場合はタイムを宣告し、ボールはデットとなる。

一、競技者が負傷した時。

二、反則の行はれた時。

三、ボールの所有不明の時。

四、ノータッチでボールが競技場外に出た場合。

デッドであつたボールを競技に入れるには、(一)の場合はタイムの宣告の時に持つてゐたチームに渡され。(二)(四)の場合は審判官に依つてボールを與へられたる時を以て開始とする。(三)の場合はセンターに依つて競技開始と同様の方法を以て、センターのチャンプに依つて行はれる。

左の各條は皆禁じられてことになる。

一、非紳士的行動。

二、ゲーム中競技者は無斷で競技場に入ること。

三、故意に競技時間を遅延せしむる行爲のあること。

四、故意に敵方を妨害すること。

五、審判の判定に對してキャプテン以外の者が抗議を申込むこと。

競技時間 一ゲームは兩キャプテンに依つて特に定められたる場合の外は三十分と

し、十五分宛のハーフとす。勿論競技時間中と雖も一方の組の内野が全滅した時は中止する。

ハーフに依つて陣地を交代して再びゲームは行はれ、ハーフタイムは普通五分間とする。

ハーフタイム後の競技者の任務は、最初始める時に着いた位置に着いて始めるものとす。

採点 採点はハーフ毎にこれを計算するもので、内野に生存してゐる者一名に對して一點を與へる。若し全滅した場合は勝つたチームのチーム全員數對零とする。一チーム二十人の時は二十對零の如くする。

各ハーフ毎に計算した點數を前後合計して、其の生存者即ち點數の多い方が勝となる。若し點數の同じい場合には五分間延長し、尙同點の時は更に五分間延長する。延長戦の際は其の都度陣地を交代して行ひ、其の間に休憩はないものとする。

役員 役員はレフリー一名、アンバイヤー二名とし、是等の役員は總て、ゲームに

關する事に對して其の決を與へる者である。特に次の場合其の審判權を有す。

- 一、ボールが競技中の場合。
- 二、ボールがデットの時。
- 三、競技者のデットの時。
- 四、犯則の時。
- 五、ボールの所有の不明の時。

役員は總ての事が明瞭である地點を選んで競技を監視するがよい。若し役員にボールが觸れても、競技場内に其のボールがある時は、ゲームは其の儘續けられる。

レフリーはタイムアップの時に、兩チームの得點を發表するものとする。

レフリーとアンバイヤーとの間に決定上の差異ある場合は、レフリーの意見に従ふものとする。

違反及び罰則 左の場合は罰則として違反者の反対側のチームにボールを與へるものとする。

- 一、センターのチャンプの違反。
- 二、五秒以上ボールを持つてゐた場合。
- 三、ボールを持つて三步以上歩いた場合。
- 四、故意にボールを蹴つた場合。
- 五、デット、生還者が所定の位置につく前に自分からボールに觸れた時。
- 六、ドリブルした場合。
- 七、ボールを持つた競技者が他の陣地を踏んだ時。
- 八、其の他に正しくない條件と認めた場合は、一たん注意を與へ、若し尙不正をなす時は除名處分にする。
- イ、役員の決定に對し自己の主張を固執した時。

ロ、役員に對し名譽を毀損するやうな批評をした時。
ハ、役員に對し名譽を毀損するやうな行爲をなした時。
ニ、競技者の名譽を毀損するやうな批評及び行爲をした時。
審判 役員の下した所の判定は絶対的のもので、何人も抗議を申込むことが出来ないことにする。

ブレイ法 此のゲームは要するに内野に一人でも數多く生存した方が勝利である。其處で若し内野から投げたボールに依つてアウトにした時は、たつた一人アウトとなるばかりであるが、若し外野のものが内野をアウトにした場合は、一人敵方で損すると同時に味方は一名多くなり、結極先方では二名損したことになる。

外野を働かすことはそんなに有利なことであるが、それかといつて初めから外野を内野に全部生還させてしまふことは、又以後の競技に不都合を來たすもので、矢張りタイムが終る頃迄は外野も五人位は必要である。

ゲームに際して何れの人もボールの方向に對して直面することが大切である。よく頭位は向ふが體全體は向き得ないものである。正面から來たボールは餘程強くとも捕へることが出来るが、側方から來るボールは弱くとも取り損じるところを見ても、どんなにボールに直面しなければならぬか知らぬ。

チームがよく連絡することは必要なことであるが、内野と外野との連絡は特に練習しておかねばならぬ。

練習に際して誰もが行ひ易い弊害は、兎角力の強い者にばかりボールが行き、弱者の所へはさつぱり行かないことで、其のため、終には慊になるといふ傾向がある。されば最初から敵の位置に依り適當の場所であつたなら、どこまでもパスすることに心掛けねばならない。

センター、ボール

此のゲームは紅白各組共に各々味方の大將を選び、其の味方の大將に早 ボールを渡し得た者の方の組を勝にするといふやうにする。味方に相當する人數の敵のあることであるから、さう易々とは大將になげ渡すことは困難で、どうしても味方の者はうまく練絡しながら大將に近付き、機會を得て大將に渡すもので、無茶に投げたら却つて敵にボールを渡すやうなものである。そこで連絡といひ、チームワークといふことは年齢の餘りに低い方には困難であるが、尋常四年位から上級だつたら相當良いチームワークをなし得る、それがため案外面白くゲームすることが出来る。

準備 フットボール 一個。

第一の方法

直徑二米の圓を二三十米の距離をおいてつくる。そして其の中には選ばれた大將が入る。其の他の者は、此のラインを越えて圓内に入ることは絶対に禁じられてゐる。大將を除いた他の紅白二組の全員はグラウンドの所々方々に散在する。

方の組の反対側の者にフリーパスをされる。勿論ボールを持つてゐる。人の身體にふれない様であつたならば、ボールを奪び取ることが許される。



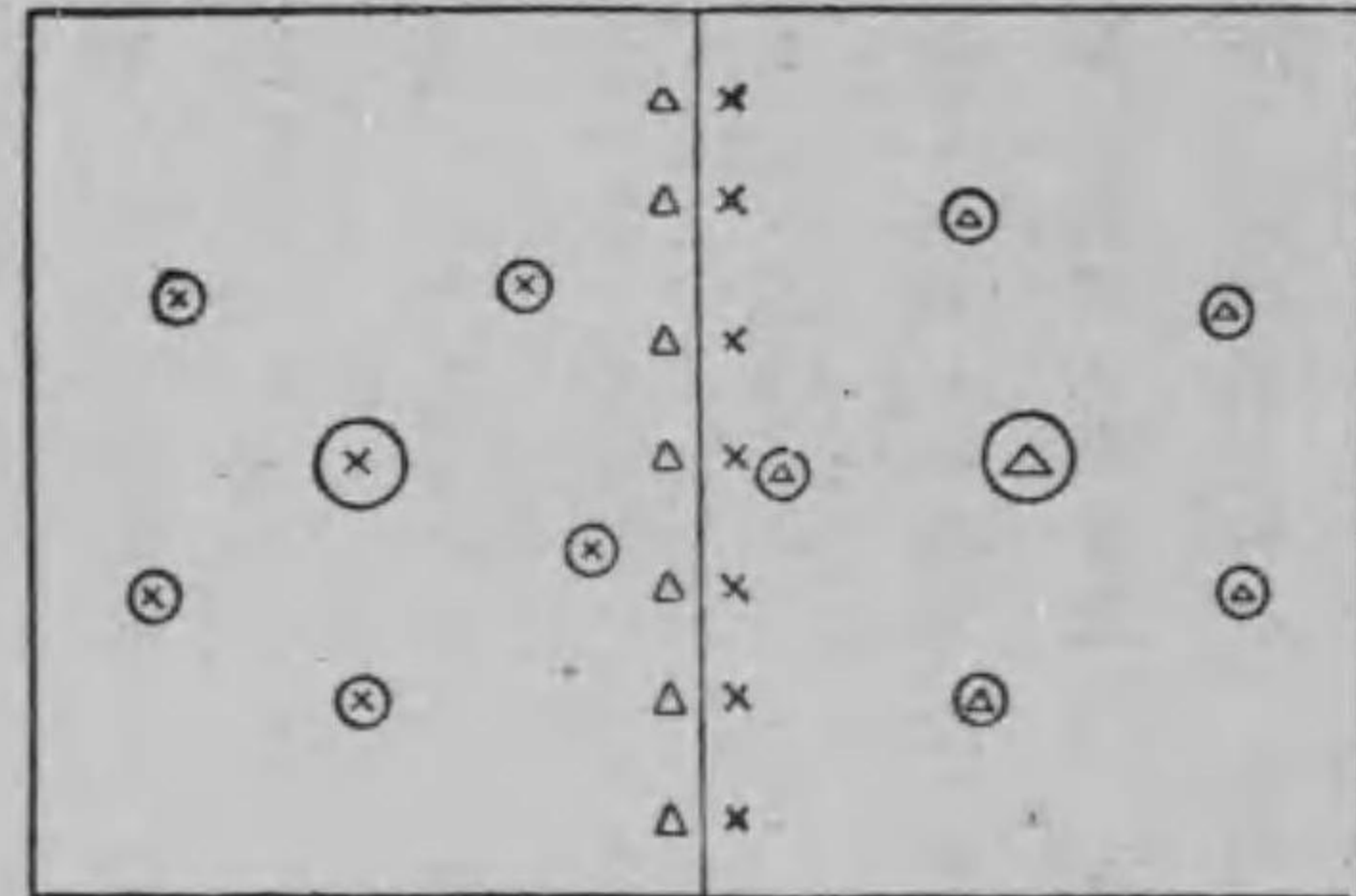
ボールを持つてゐる人は一步以上歩くことはならない。ドリブルするのは差支ないが、一旦両手で持つたら投げなくてはならない。勿論ボールを持つてどちらへ投げ様かなどと考へてゐると、大抵は敵も味方も澤山寄つて来て、どつちへも投げられなくなる。あるから、ボールを持つたなら、出来る丈早く味方の中で有利な地位に居る者にパスするがよい。早くなげることによつて二歩も三歩も歩いて、キャリントンしての反則にふれることを防ぐことが出来る。

ボールが敵の手にある時、其のボールをどうしたならば味方に來るかといふことは非常に大事なことで、それが成功するか不成功に終るかに依つて運命は定まるわけである。今迄多くの場合に見たところに依ると、皆、ボールを持つてゐる人の方へ走つて行つてしまふ。走つて行つた時には當のボールはもう異つた場所へ渡されてゐる。又其のボールに追ひ付く頃は又次の人に渡つてゐるといふ風で、唯もうボールの後ばかりついて歩いてゐる様になる。其處でどうしたならば其のボールを味方のも

のにすることが出来得るか、それには、先づ自分の側に居るボールを持つてゐない敵の者の様子を見ることである。勿論少しはボールの方に氣を付け、どちらに投げるかといふことも考へなければならぬが、兎も角自分の近くに居る敵の動作に注意することである。そして敵のたれかにボールがパスされさうであつたならば、その渡される人に、正に捕球されやうとする一寸前に、素早くそれを横取りする様にしたならば、吃度成功するであらう。そしてゲームが續けられて居る中に、一定の時間中、大將の手に何邊も多く渡すことの出来た組を勝とする。

第二の方法

前の競技は唯圓だけを作つて他の競技場は總てを使ふことにしたが、第二の方法は大將と大將との中間に一本のラインを横に引き、競技場を二つに區分する。又大將の周圍には副將を付け、各々の圓の中へ一人宛入り、大將は中央の圓内に入つて立つ。遊撃軍は大將の居る反對側のライン外に居ることにし、其のラインを越えて味方の大



將の方へ近寄ることは禁じられる。

試合開始は初めと同様にボールを先生の手から投げ上げられて始まる。ボールを持った人の守るべき事は前と同じである。そして持ったボールは自分の大將或は副將に投げ渡す。副將は直に大將に其のボールを投げ返へし大將がボールをとらへたら一點を得ることにする。

遊撃軍は敵の者からボールが大將か副將に向つて投げられたら、そのボールが大將にとどかない中に取り返へすに努めなければならぬ。取り返したならば中央のラインを越えないやうに、味方の大將乃至は副將にボールを投げ渡す。

ボールを奪ひ返へすために、副將乃至大將の入つてゐる圓の中へは入つてはならぬ

い。ジャンプしてボールを取り、着陸した場所が圓内にあつた時は、矢張り圓内に入つたので、其の場合は敵にボールを渡す。敵は自由に大將になげ渡すことが出来る。かうなると一層ボールを持つてゐる人ばかりでなく、其のボールを取る人、パスされる人に注意し、且つ防害しなければならなくなつて来る。

副將乃至大將の周圍には澤山の敵軍が纏つてゐて、到底普通の投げ方ではボールをとられてしまふ。けれどもどんな人垣でも空いて居る所がある。それは空中である。其處からボールを落すことは一番成功の捷徑である。それには高く投げ上げ、上から落ち込む様にするがよい。けれども其の場合に安全地帯など、思つて長くボールを握つたまゝ離さなかつたら、敵にボールは渡される。勿論發達の程度に依つてボールを手から離す時間を長短して加減するがよい。

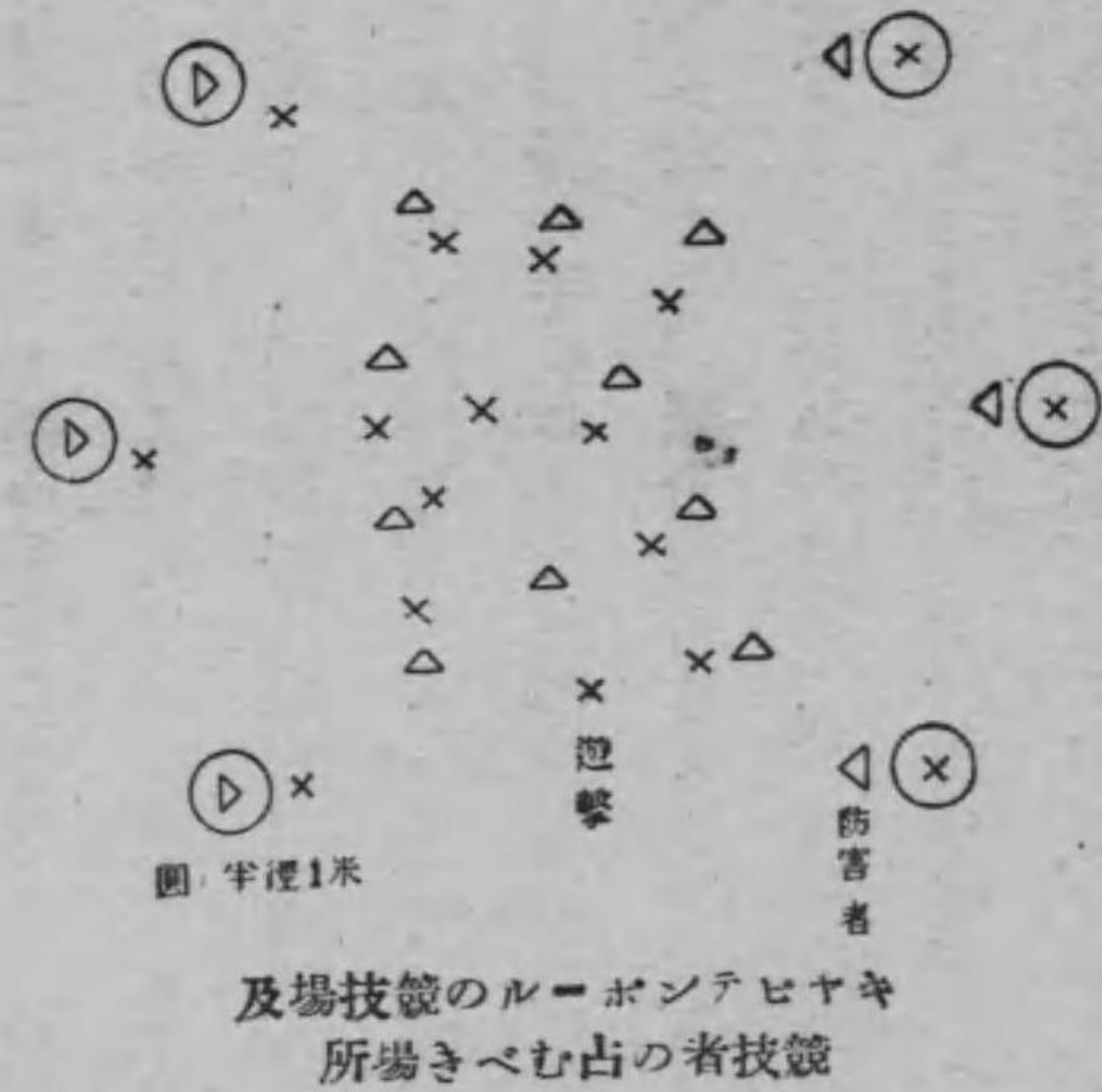
キャプテン、ボール

各人は夫々任務を有つてグラウンド内に活動するもので、其の方法及び規則等はセンターボールに同じである。

準備 フットボール 一個。

第一の方法

圖に示された様に紅白共大將一名副將二名を選び、直徑一米の圓内に立たせる。然かも其の大將副將を防害する者、即ちガードを一名宛其の圓外につけておく。其の他の者は全部遊撃軍として中に挟まれたグラウンドの方々に散在して初めの合圖を待つ。此のガードはボールを取る爲に圓内に入ることを禁じられると同様に、圓内に居る大將乃至副將が圓



圓 半徑1米

及場技競のルーポンテヒヤキ
所場きべむ占の者技競

外へ一步でも踏み出すことも同様に禁じられる。

初めの合圖で、先生から投げ上げられたボールを、センターボールの第一の時と同じ様にして先づ副將に渡す。副將は大將に渡す。必ず二人の中一人の副將の手を経てでない。大將に渡つても得點にはならないといふのが、此のゲームの特徴である。副將の手にボールが渡つたならば、副將をガードしてゐる者と、大將をガードしてゐる者とは、懸命に防いで必ず得點をさせない様にボールを奪ひ返へし、味方に投げ渡すことに努めなければならぬ。

ボールを持つた者が一步以上歩くこと、他人を妨害すること、或は脚を使つてボールを蹴ること等は、センターボールと同様に反則である。若しかうした行爲を故意にする者があつたときは、其の者をゲームからオミットするか、又は其の組全體を負にする等の方法をとるのもよい。

第二の方法

第二の方法としては副將をも少し數を増して三人にし、或は四人五人とし、又は一人にして、副將の數を變化することに依つて、種々の策戦も加はり、又興味も湧いて來るものである。

其の他の方法注意すべき事項はセンターボール、キャプテンボールに同じである。

キャプテンボール (二)

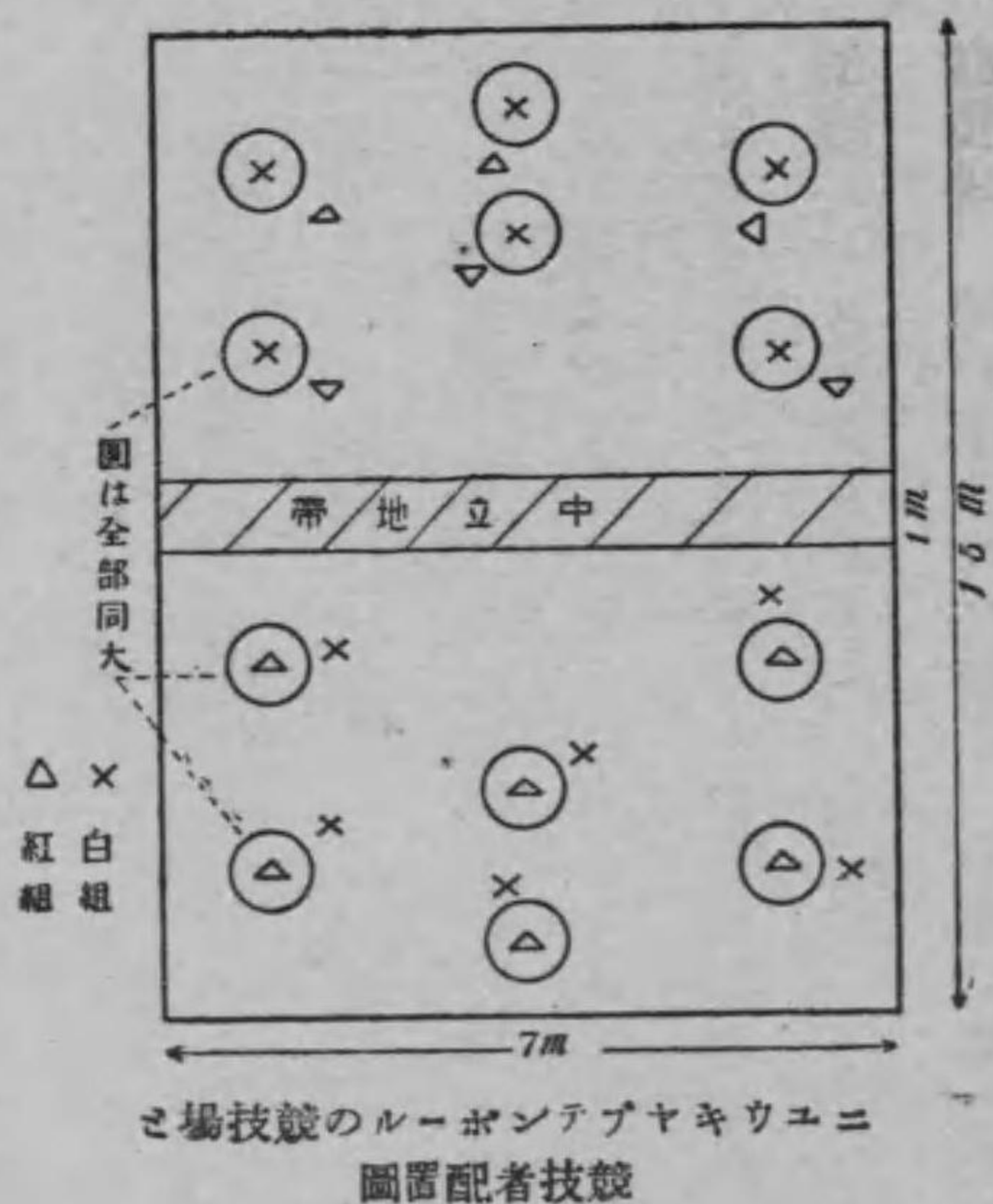
他の學科に於ても、凡ての競技運動に於ても程度の差こそあれ必ず或る完成されたものに進むには、自ら其處に至るまでの順序方法の存するものであることは既に述べた通りである。百米の疾走法を練習するにしても、先づ臂の振り方、腰の捻り具合、足の運び方、スタートの方法、フキニッシュの方法、途中の走法といふ様に分解して練習し、やがて一つの纏つた域に達するのである。偉人は決して人間を超越した者ではなく、凡人の思想を統一し、凡人のレベルに立つて居る人が超人といはれる。又偉人

の言動に對して相當の理解を有つには、先づ自己が其の偉人の言動を解し得るレベルに迄、引揚げることをせねばならぬとさへ言はれてゐるのを見ても、自然に總てのものに順序と方法のある事を證明することができる。

此のゲームは數種類あるキャプテンボールとしては、餘程程度の高いものである。今迄行つたゲームに依つて、ボールの投げ方、捕球法乃至はガードの方法、其のガードを避ける方法等が、幻げながらも體得し得た後に課せられるもので、中々興味多いものである。米國の紐育市公民學校女子部では盛んに行はれてゐるといふことである。そして此のゲームは得點の方法に新しい所があり、それに依つて今迄唯もうキャプテンにのみボールを渡すことにあせり、或る生徒などはゲーム中一邊もボールに手が觸れなかつたりするやうな偏狹になる傾向を防ぐことが出来る。

準備 バスケットボール 一個。

競技場 圖に示された様に、中央に幅三呎の中立地帯を設けて、競技場を二分し、



ゲームは中立地帯の中で始まる。中立地帯であるから、ゲーム開始の時センターマンとして二人入る丈で、他には絶対に誰でも入つてはならないのである。

片方の競技場には直徑一米位の圓を劃し、その數を全員の四分の一に相當するだけつくる。そして其の中へ一名宛入り其の外圍には一名宛の防害者が附く。防害者は圓内に入れないと同様に、圓内に居るキャプテンも外へ足を踏み出すことが出来ない。

中央のキャプテンの圓は中立地帯から十呎以上離れ、他の圓は六呎以上、中央と外

圍の圓との間は十呎位離しておく。そして其の中に入つてゐるキャプテンと防害者と
は、時々位置と任務を交代してやるがよい。

開始 中立地帯に兩方の組から出たセンターマン（普通近いところに居る防害者）
は、ボールが教師の手より離れるや否や正確にそれを捕へる。唯一寸位觸れた丈では
いけないことにする。

正確にキャッチされたならば、先づ自分のキャプテン乃至は外圍の者に投げ渡す。
防害者はこれを渡らない様に防害して味方に送ることに努める。然し防害者は遠く走
り廻つて遠くのキャプテンにまでおせつかいせず、自分の圓は自分が全責任を以て
守ることに懸命にならなくてはならない。

得點の方法に左の數種がある。

キャプテンの圓の外圍に並べた、いくつもの圓の中に居る者が、ボールを他の壘者
から受取つた場合には一點。

外圍の圓内に居る人に悉くボールが觸れたなら、各壘一點の他に二點。

五人の外圍壘者が居るとすればこの競技では六點になり、もしそれが、最後に於て
キャプテンにも渡つた場合は更に二點。

都合八點といふ計算になる。

キャプテンが味方の壘者から、ボールを受取つた場合には（前の場合を除いた時）一
點。

反則が行はれたら敵に一點。

ボールを防害者から受取つたのは點數とはならない。必ず壘者から壘者への投げた
ボールでないといけない。尙キャプテンが受取つてから壘者に投げた場合は、キャ
プテンの受取つたボールは點數になるが、壘者の取つたのは點數とはならない。又同
一プレー間に二度ボールを捕へた場合はゲームが終る。キャプテンにボールが渡つた
時にも一ゲームは終る。改めて中立地帯からやりなほすわけである。であるから一ゲ

ームに於て五人の壘者の場合は合計八點を得ることが最高で、左の様な場合になる迄は競技は続けられる。

反則 反則は左の様な場合は敵に一點を與へ、中立地帯からゲームを始めなほす。ボールを持つて一步以上歩いた時。

他の競技者の持つてゐるボールを打ちとるか、又は體にさはつた時又は躓かせたり引つぱつたりした場合。

三秒以上ボールを持つてゐた場合。

アメリカでやつてゐる一ゲームの時間は三十分間で、ハーフの間に五分間の休憩を入れてやつてゐる。幼學年にあつてはゲームの時間を短縮してやつても差支ないことである。

此のゲームは種々の投げ方、體のこなし、頭腦の働きの餘程進んだ者でなくては興味多く出来ないそれと反對に少し發達して來ると、非常に興味を有つて行ふもので

ある。普通尋常五年位から以上大學生位まで適用してよい。

バツスボール

投げること、捕球すること、それを打ち落すこと、の三つを連結したゲームで、バスケットボール或はヴァレーボールに至る前提として、他の種々の運動と同様には非行はれなければならないものである。

準備 フットボール。

一組の生徒を四つ位に分ち、各々連手して圓形をつくらせる。其の圓の中には一人の鬼を出しておく。先生の初めの合圖に依つて周圍の者はあちらこちらにボールを投げ渡す。鬼は其の途中にあつて其のボールを地面に打ち落すことに努める。若し打ち落された場合には打ち落された者が代つて鬼になるといふ方法である。

ボールは出来る丈早く投げること、鬼になつた者は一生懸命圓内を走り廻り、早く

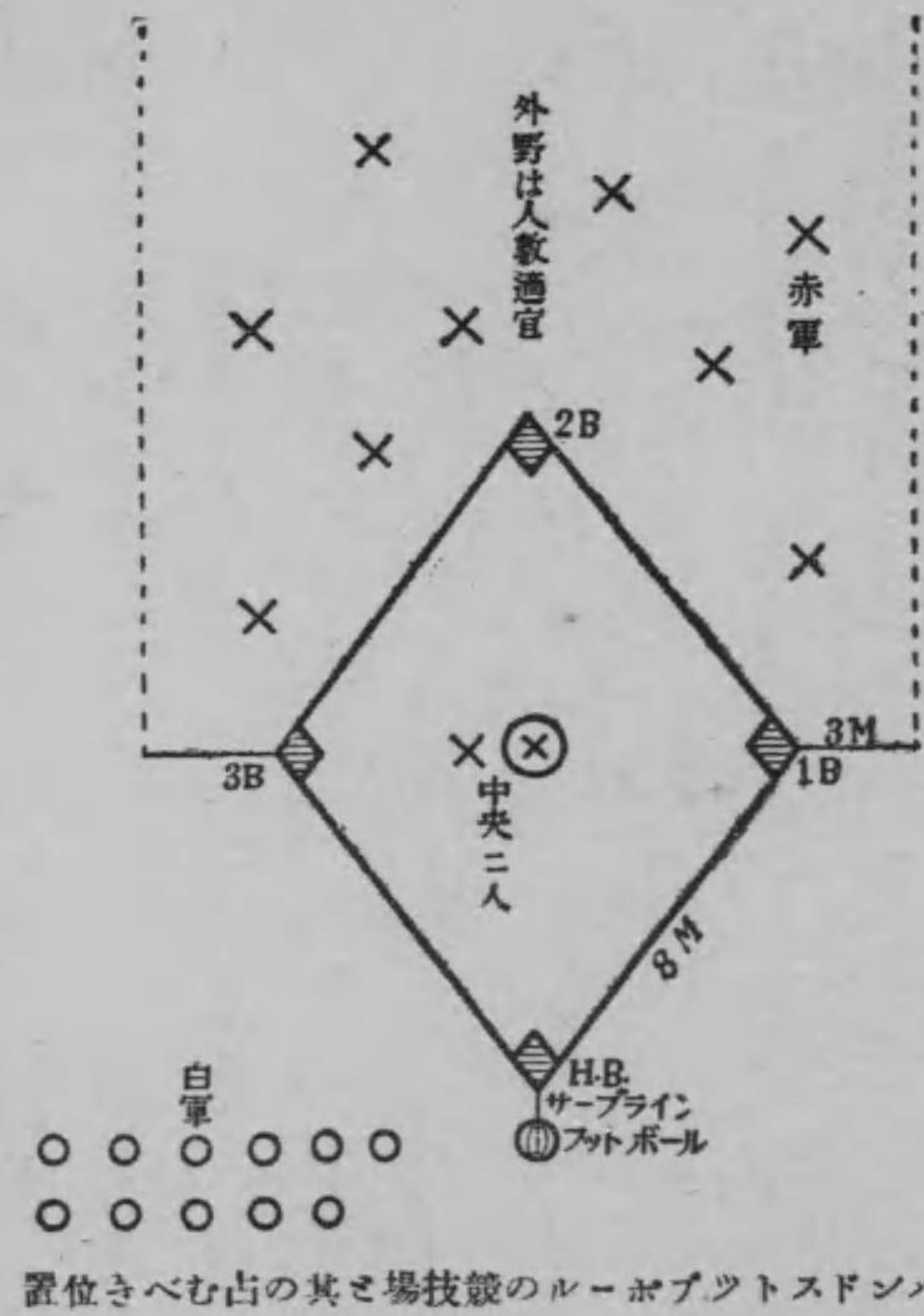
其のボールを打ち落すことにし、立つてゐたり、のろ／＼することは大の禁物である。圓を形づくつてゐる者はいつもボールの方向へ體を向けて、いつ投げられても捕球用意の整つてゐることが肝心である。今迄の多くの経験によると、顔だけはボールの方へ向くが、兎角體まで向き得ない者が多い様に思はれる。

一つの圓の人数は十五人位が適當で餘り多いと却つて興味が少ない。

ハンド、ストツプボール

競技場といひ、ゲームの方法といひ、野球によく似てゐる點がある。野球用のボールの代りにフットボールを使用したり、キャプテンが居たり、けれど投球はしないといふやうな差こそあれ、先づ野球を腦中においてお讀みになることを希望する。

競技場 野球用ダイヤモンドと同じくホームベース、一二、三ベースとあつて、



此のベースをまはつてホームに歸つたら一點になる。各ベースの距離は生徒の大きさにもよるが、四年生位だつたら八米位が適當である。ホームベースの後ろにもラインを引き、サブラインとする。

又場の中央にも圓を劃いて其の中にキャプテンを立てせておく。

競技者 生徒を二分して紅白の二組に分ける。そしてジャンケンに依るか或はトスに依つて攻防の何れかを決定する。防禦になつたチームの中

一人はキャプテンとして定められたる圓の中に入り、一人はサイドとして其の周りに居る。他の者は此のダイヤモンドの外圍に位置せねばならぬ。たつた一步丈場内に踏み込むことの出来るものは各ベースに居るベースマンと、他にホームベースに居るキャッチ、ファストベース、二、三ベースに居る者都合四人丈で、他の者は全部四角に割いてあるライン外に位置せねばならぬ。攻撃者はサーブラインの後方に順序よく整頓して居る。

開始 審判に依つてプレイの合圖がかゝるや、攻撃側の一番生は自分が持つてゐるボールを、サーブラインを走りながらか、或は止つて居ながらか、兎も角ホームベースの外側から拳を握つて打つか、又は打たずに投げてよいが、要は場内へボールを入れたらよいのである。一たん場内へボールが入つたならば直ちに一ベース目がけて走り、ベースを踏んだら止らずに二ベースに走る。此の二ベースでは止ることが出来るが、一ベースと三ベースには休息は出来ない。

ボールが場内に遠く或は近く投げ入れられたならば、防禦側のもは其のボールを拾つて直にキャプテンに投げ渡す。ダイヤモンドの中であつたならばサイドが拾ふ。ダイヤモンドの外側に出たならば外圍を防禦してゐる誰でもが早く拾つてキャプテンに渡す。キャプテンはベースからベースへ走つてゐるランナーを目掛けてボールを投げ付ける。若し命中したならばワンダウンとし、スリーダウンを以て攻防をチェンヂする。若しもランナーが二ベースに着く前であつたならば、ベースにランナーの着く前に、ボールを速かに投げ、ボールの方が先きに二ベースに入つたならば矢張りランナーは途中でボールを當てられたと同様アウトとなる。かうしてゲームを繰り返へしホームに生還した者の数の多い方が勝となる。

任務

サーバーはサーブラインの上でサーブしなければならぬ。

サーブは打つても或は投げてよいが、ダイヤモンドの中に入つてはならぬ。ポ

ールが競技場内に入らなかつたら二度繰り返へす。二度目に又失敗したならばアウトにされる。

ボールをどの方面へ、どの位置に投げ入れるかは中々思考を要すること、ボールの落ちた地點に依つて疾走に難易を生じ、従つて得點し得るか得ないかにも影響して来る。ランナーはいち早く疾走し、一ベースを過ぎて二ベースに至る。若し未だ餘裕があつたならホームに突進するがよい。うまく防禦者の投げたボールに當たらずにホームに入ると一點になる。ホームに入るには二ベースから三ベースを通過してホームに歸つてもよいし、二ベースから一ベースを通過してホームに返へつても、どつちからでもよい。

ランナーは二ベースで休息することが出来るが、暫くして笛の合圖に依つて直ぐ離れなければいけない。二ベースから一寸左右して又ベースに歸ることは出来るが、二度目には必ず一か三のベースに向つて走らなくてはならない。これを破ると矢張りアウトにされる。

アウトにされる。

キャプテンはサイド又は外野から受けたボールをランナーに打ち付ける役目を有つ。然し二ベースに止つてゐる者には當ても無効である。

キャプテンはサブされたボールが直ぐそばへころがつて来て、誰にとらせるより自分が取つた方がよくとも自分で拾ふことは出来ない。

ボールを投げるために圓から片足を出すことは出来るが、兩足を出すことはならぬ。反則した場合は其の時のランナーは生還したことになる。

サイドはダイヤモンドの中へ落ちたボールを拾つてキャプテンに渡し、外野から来たボールがキャプテンに良くとどかない時には中繼者として働く任務がある。勿論サパーに依つてフライボールが出た場合、これをバウンドする前に捕へたらキャプテンに送る必要はない。其の時は既にサパーはアウトになつてゐるから走る必要も何もないからである。

キャッチはホームへ歸るランナーに對し受け取つたボールをつけてランナーをアウトにする。

總ての防禦者はボールを持つたならば、一步以上歩くことが許されない。拾つたならば必ず歩かずに投げなくてはならぬ。

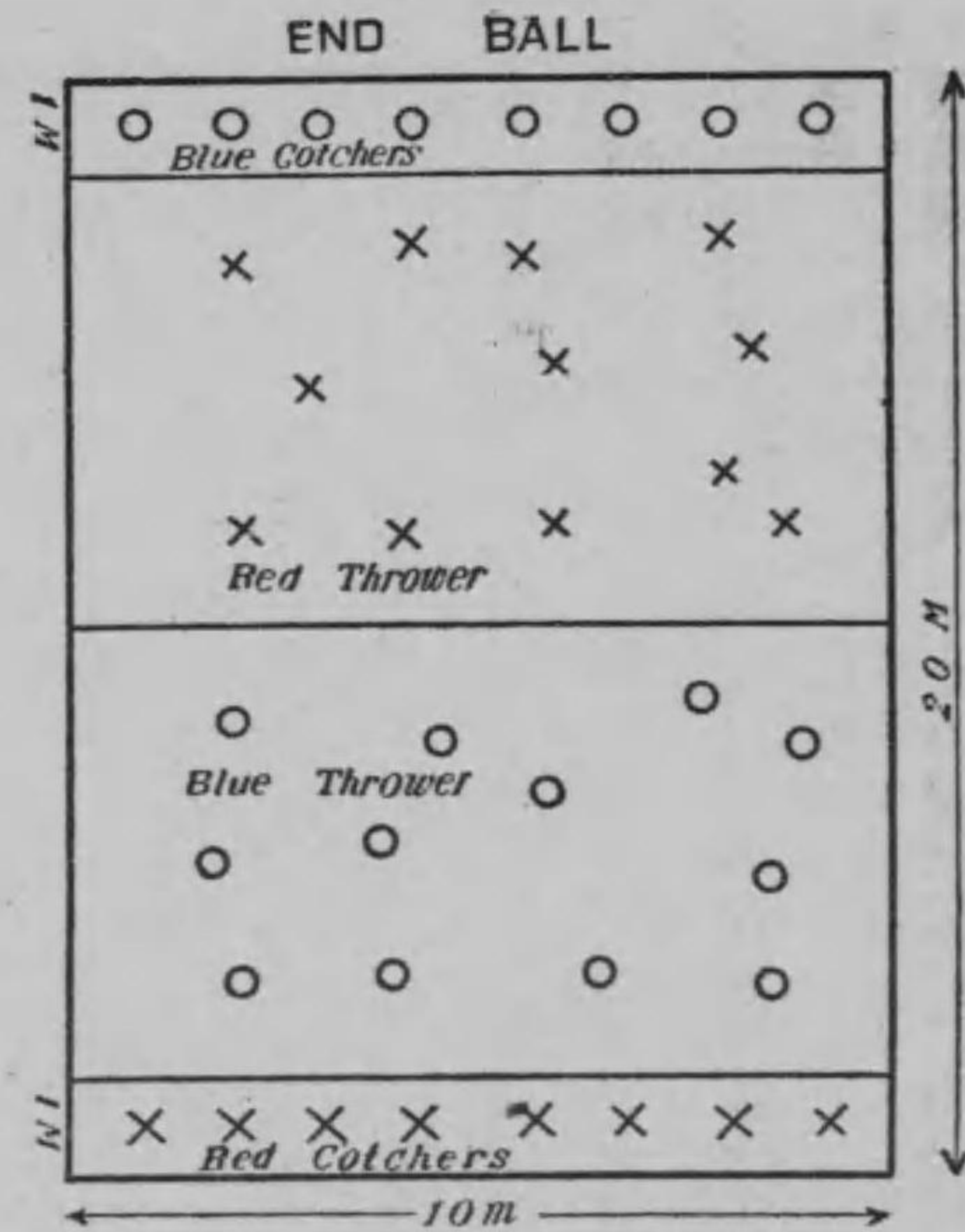
攻防者の位置の交代は出来る丈迅速にすることが大事である。

エンドボール

競技場の中央に一本のラインを引き、それを境界線として左右に敵味方分れて入り遊撃軍として働き、ボールを味方のキャプテンに投げ渡すことに努める。味方のキャプテンは中央のラインから十米離れた向側の區劃の中に居るのである。

準備 フットボール 一個。

競技場 幅十米縦二十米の競技場の、中央に一本のラインを引く。尚ほ兩端とも一



及場技競のル-ボドンエ
置位きべむ占の者技競

米宛を離して線を引く。最も簡単な競技場である。

人員 全員を先づ二分する
若し假りに生徒數四十人とせば紅組を二十人、白組を二十人に分ける。そして其の中七即ち三分の一を一米の區劃内に入れ、キャプテンとし、他の者はそれと反對側の區劃

の中へ入る。そして是等の十三人の者は遊撃軍となる。これ丈の狭い競技場で優に四十人乃至五十人の者が面白くプレーすることの出来るもので、運動場の狭い所などの學校では、とつて以て採用するに價するゲームである。

開始 競技開始は中央のラインの中央上に遊撃軍の中の一人を選んでセンターとして、敵地から味方の遊撃軍に向つて立たせる。教師はボールをその二人の中央に落ちる様に空高く投げ上げる。そして初めの合圖をする。そのセンターは出来る丈ジャンプして味方の方へボールを打ち落すことが先づ最初に於ける任務である。

センターは、ボールを己が味方に取ることに就いては相當研究せねばならない。その爲に強くジャンプする者、身長の高い者の有利なことは、既にキャプテンボールの條に於て述べた所である。若しも兩方共其の力量及び身長と同じ者の場合は、ジャンプする時、臂の伸し具合がボールを取るに大なる影響を與へるものである。然しボールが上に投げ上げられつゝある場合にジャンプを始めてはならない。即ち早過ぎては反則となる。又ジャンプするのに相手の肩や腰を、遊んでゐる片手を以ておさへたり、無理に向ふの人の體を押し邪魔する等は、凡て反則として敵にボールを渡さなければならぬ。勿論それを防ぐ爲めに遊んでゐる手を後に廻して、ボールに手の觸れるまで

は體から離さないといふ約束をして行ふのも、一つの習慣を養ふ方法となる。

センターは必ず味方にボールを打ち渡さなければならぬといふわけではなく、始め一寸ボールに指先をふれ直ちに自分が取つてもよいのである。若し二人の中たれの手にもボールが觸れなかつた時には、もう一度ジャンプをやりなほさせる。

ブレイ ボールを取つたら、出来るだけ早く十米離れた向側のキャプテンに投げ渡す。然し此のボールを投げる際に中央のラインを踏み越えてはならない。總べてボールを持つた人は二歩以上歩いてはならない。又ボールを持つて五秒以上手から離さずに握つてゐることもゆるされない。若しこれ等の反則をした場合は敵の方にボールは渡されてしまふ。

ボールが敵の遊撃軍に依つて取られた場合は、先づ自分達の後方一米サークル内に居るキャプテンに投げ渡されるボールを途中で食ひ止め、渡らない様に良く守らなければならぬ。然し此の際ラインを踏み越して敵のキャプテンの居る中へ入ることは

許されない。必ず自分の陣地内でボールを取ることに努める。

キャプテンは一米サークル内にあつて味方から投げ渡されるボールを正確に握る。ボールを取る際に競技場の外に出たり、或は敵の場所に入り込んだりして取つたのは得点とはならないのみならず、反則として敵にボールを渡さなければならぬ。又キャプテンはボールを一旦握つても良く捕へることが出来なくて取り落したならば、これは得点とはならない。此の場合にはもう一度味方の遊撃者の方へボールをかへして、遊撃者から投げられたボールを捕へることにする。

得点 味方の遊撃者から投げられたボールを正確に捕へたら一點を取る。然し隣に居るキャプテンからキャプテンに渡されても得点にはならない。遊撃者の方から投げられたボール即ちキャプテンの方の反対側の陣地から投げられたものだけ有効であるが、然し反則があつたら得点とはならない。遊撃者の反則とは投げる時にボールを一定時間以上長く持つてゐる事。一步以上歩くこと。投げる時、或は投げた反動で、で

も中央のライン及びサイドラインを越した時は、反則として其のボールは無効となる。キャプテンに於ても同様に不正確な捕へ方で落した場合、バウンドしたボールを捕へた場合、捕へる爲にラインを越した場合等は總べて反則として無効である。得点がなされた時は又中央のライン中央上からセンターマンに依つて再び競技は開始される。

其の他の規則 ボールが競技場のサイドラインを越して外に出た場合は、ボールが外に出る前に於て其のボールに觸れた最後の者の反対側の遊撃者にボールを渡す。

ボールがエンドラインを越した場合には規則が二通りある。即ち味方の遊撃者から投げたボールがキャプテンの頭の上を通り越して外に出た時と、キャプテンに觸れてから外に出た時と一つ、それから投げられる途中に於て敵の遊撃者の手に觸れて後キャプテンに觸れずにエンドラインを越した時との二つの場合がある。前者の場合には敵の遊撃者にボールを渡しボールを持つた其の遊撃者は、ボールの出た場所一米ラインとエンドラインとの間に立ち、スローインに依つてボールを競技中に入れる。

後者の場合にはキャプテンの一人に依つて出た場所から競技場に投げ入れさせる。勿論味方の遊撃者にとゞくところまで投げてもよい。

競技時間 時間は十分間で外に其の中へ五分間の休憩を入れるがよい。

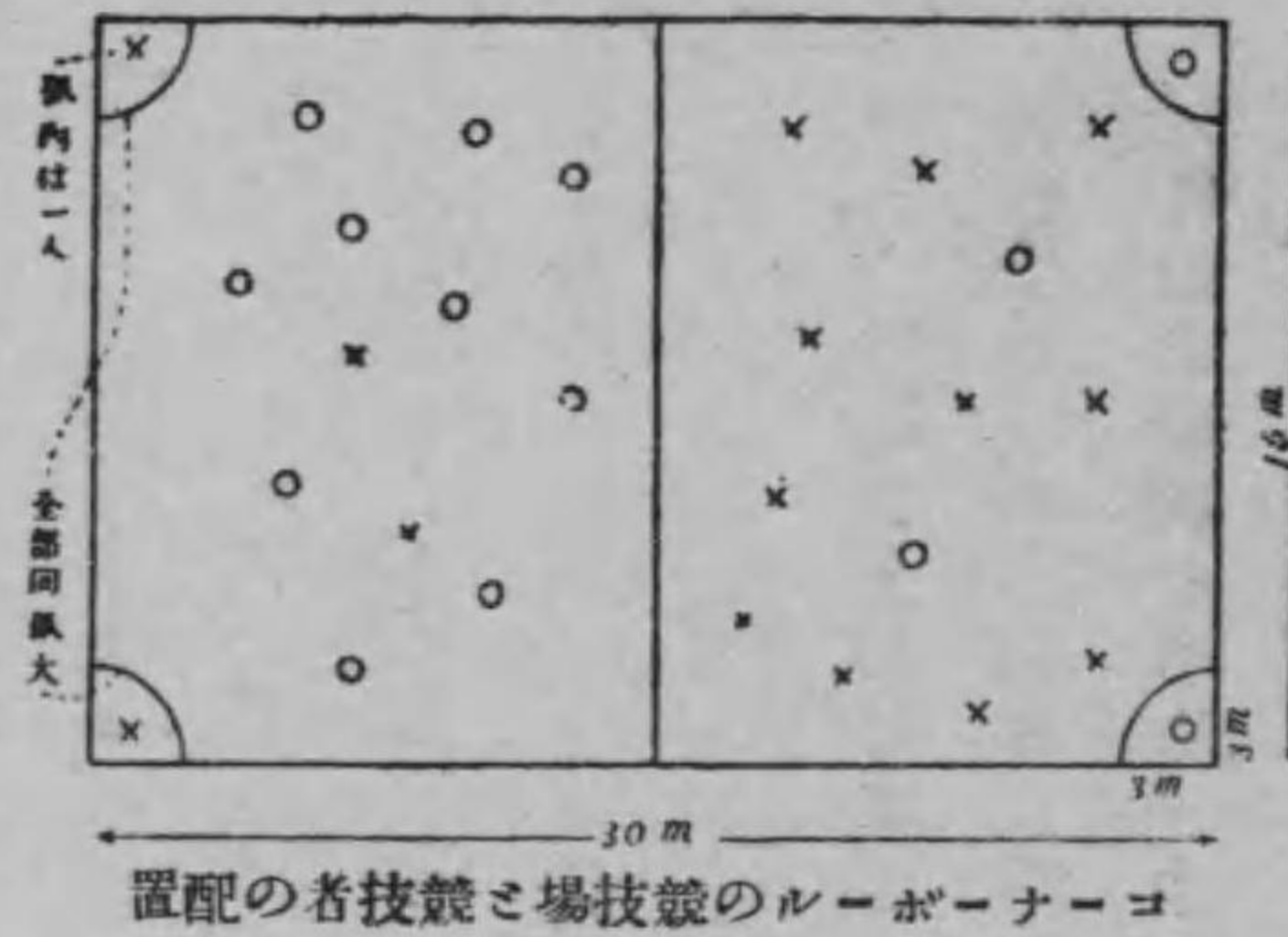
キャプテンと遊撃者は時々交代して平均に各位置を努めさせる様にすることがよい。

コーナー、ボール

此のゲームはエンドボールと同様に、イギリスの國に於て青年男女の間に非常に盛んに行はれてゐるもので、ゲームの方法としては殆んどエンドボールと同様であるが、キャプテンの數や競技場が少しばかり異つてゐるといふに過ぎない。

英國で行はれてゐる實際の者は少しく興味も少ないし、又運動量も比較的少ないから、その精神を取り、少々規則及び方法を改良したものを記述することにする。

準備 フットボール 一個。



競技場 競技場の大きさはエンドボールの競技場と殆ど同じでよいが、小學生には縦十五米、幅八米位が適當である。但し各隅即ちコーナーに半径一米の弧を畫く。各々のコーナーを合せると都合四個のサークルが畫かれるのである。

人員 最初全生徒を紅白の二組に分離し、其の二分せられた生徒の内から二名を選んでキャプテンとして味方のグラウンドの反対側のコーナーに一人宛入る。他の者は更に二分せられて一部は味方のグラウンドに入りて攻撃軍となり、他の半分の生徒は敵の競技場に入つて防禦者即ちガードとなる。そうすると四人のキャプテンと半數の攻撃者及び半數の防禦者となるわけである。勿論キャプテンは丈の高い者で、良く捕球することの出

來る才能のある事は最も大切なことであるが、唯立つてゐる時が多いので餘りに運動量が少ない。寒い時などがたゞふるえたりするから、時々他の人と交代して、運動量を平均にするがよい。

開始 競技開始はセンターを選んで始めることはエンドボールと同じ。

ブレイ エンドボールにあつては味方の競技場は味方丈で、決して敵の者が入つてゐなかつたので、自然時間の許す丈ゆつくり落ち付いて何の故障もなく正確にキャプテン目がけてボールを投げればよかつた。然し今度は攻撃者に相當する丈の防害者が居てぐづぐづしてゐると、敵の防害者の爲にボールは奪ひとられてしまふから、ほんやりしてゐることが出来ない。それだけエンドボールよりは程度が進むと同時に興味も多いわけである。

攻撃者はボールを取つたならば味方の攻撃者同志互に良く連絡して、敵の防害者のためにボールを奪はれない様にして、味方のキャプテンにボールを投げ渡す、二人の

中どちらに居るキャプテンに渡してもよい、都合の良い方へ投げたらよい。

ガードは敵の連絡し合つてゐるボールを、必ず奪い取ることに努めなければならぬ。然し決して亂暴なことをしたり、又は敵の體に手をかけることは許されない。若し反則なしに敵及味方の二人の者に依つてボールが捕えられたら、其の二人に依つてセンターの時と同じ様に、相對してゐる二人の中間にボールを投げ上げジャンプしてタッチすることに依つてゲームを始めるのである。ガードは味方にボールを取つたら出来る丈早く味方の攻撃者に其のボールを投げ渡さなければならぬ。

ボールを持つてゐる人に就いての規則はエンドボールに於けるルールを適用する。ボールがラインを越して外に出た場合には、いつでも外にボールが出る前に最後に其のボールに觸れた反對側の者に依つて、ボールが出た場所から場内にスローインされる。スローインはどういふ方法に依つて投げ入れられても良いが、ボールを持つて其處に立つてから五秒以内に競技場内に投げ入れなければならない。又區劃されてゐる

ラインに足がかゝることはよいが、ラインを越して一寸でも場内に踏み越む事は、反則として同一場所から反対側に依つて再びスローインをすることになつてゐる。

得点 コーナーに立つてゐるキャプテンは攻撃者からボールを受け取つた時は一點を計算する。此の場合に於ける反則はエンドボールに於けるルールを適用する。若し正確にキャプテンがボールを受け取つたなら一點を得ると同時に、競技は其の儘直ちに繼續されるのである。即ちキャプテンは直ちに攻撃者にボールを投げ返へさなくてはならない。若し中央のラインを越さなかつたら敵にボールを渡さなければならぬのである。勿論中央のラインを越しても向ふに居るガードの爲めにボールを取られたら、矢張り敵のボールである。此の時は競技中のボールになつてゐるから、直ぐ奪ひ返へしてもよいのである。只キャプテンの投げ方が小さくて中央ラインを越さない時丈は無條件に敵にボールを渡す。

キャプテンは味方のガード、或はも一人のキャプテンから渡されたボールは何邊と

つても得点とはならない、必ず中央ラインの向側に居る攻撃者から投げられたボールであり、しかもバウンドする前にとつたのでなければ得点にはならない。

そうして一度び、最初センターのジャンプに依つて開始された競技が、どちらか一方が早く二十一點先取る迄連續して競技を行はれる。兎もあれ早く二十一點取つた方が勝となる。勿論競技場の様子に依つて一方の組が十一點取つた時に、コートを交代し、センターボールから始めてもよい。其の外左の場合を除いた外はいつでもボールは競技中にあるのである。

アウトオブバウンズの場合——ボールが競技場外に出てスローインに依つて場内に入れられるまでの時間。

ヘルドボール——敵味方の両者が、ボールを同時に捕えて居て離れない場合は、ヘルドボールといひレフフりに宣言せられて其の二人のジャンプに依り、ボールにタッチするまでの間。

其の他特に故意に敵を妨害して反則を宣しられフリースローをするまでの間。

其の他の種々の規則方法はエンドボールを参照してもらいたい。

指導法 最初からこんなに種々のルールを教へず、又競技場に配置する人員も最初はガードを敵方に二名乃至三名位にし、段々と妨害者を増して最後に正規のコナーボールの規則にまで進ませる。一時に正規の物に區別すると自分の任務を良く知らない爲に、どうすればいゝかに迷ひ結極興味が出て來なかつたり、無茶苦茶に混雜したりして失敗することがある。

審判 レフリーはコートの外側に居ることが通則である。又一名はライスマンとしてレフエリーの反對側に居て審判の補助をする。

ドリフリングレース

ドリブルとは、ボールをポンポン、地面に打ちつけて、歩くことで、女子には幼少の

頃から自然に行はれてゐるために相當其の技に長じた者がある。元來ドリブルは片手で行ふものであつて、両手でボールに觸れた場合はドリブルとは見ない。右手或は左手の片手にて地面に打ち付けるのであるが左右交互に使ふ場合は差支へない。勿論ボールを手の中に止めておくことは、片手であつてもドリブルとは見ない。

巧みな少女等の毬つきを細かにしらべて見ると、手の使用が實に上達したものである。其の多くは指先を以て行ふ。そして下におしやる様にして、丁度ボールに糊がついてゐて、手から離れない様に、手とボールはほんとうにびつたり和合し、よい具合に密接な關係になつてゐる。決してボールを打つて、手とボールとが分離したと見られる様なことはない。又巧みに行はれるドリフリングには掌を使用してはいけなはいはれてゐる。勿論美妙な働を有つのは指でなくてはならぬ。尙ほ又ドリブルではボールをたゞくなくといはれてゐる。

且つて有名なバスケットゲームを見た時に、フォワードの一人が實に巧に敵のガード

を避けてこちらから向ふのバスケットの下迄ドリブルして行つて、見事ゴールを得て拍手を得たことがあつた。其の時などはボールが丁度腰の位の高さを、體と手とびつたり合致して進んで行つたのである。勿論ドリブルして行く人はボールなどは見もせず、左右の敵を見ながら、しかも上手にボールを繰つて行つたのであつたが、ボールの方に眼が着いてゐるのではないかと思はるゝ程であつた。

準備 バスケットボール。

二十米位離れた所に旗或は腰掛をおき、それをドリブルしながら廻つてくる。

旗を廻つて歸つた者が、出發線に入つたなら、次の生徒は續いてドリブルして同じ様に旗をまはつてくる。兎角受渡しの所がルーズになり易いから注意が肝心。

ボールが手とはなれてころがつてゐる場合は、後ろにもどり再びころがつた場所からつきなほす。両手で持つたならば一歩も歩くことなく、直ぐに片手にドリブルして行進をする。両手に持つたまゝで歩むことは許されない。

ボールの良否、空氣の入り具合、形の大小等に依つて、ゲームをする上に、種々の關係があるものであるから、ボールを最初に、皆一樣なものを選ぶことは注意すべきことである。

ヴァレーボールシステム

ヴァレーボール

ヴァレーボールは近來各所に於て行はれるゲームであつて、特に女子に盛に行はれるものである。

此のゲームはコートの中に高くネットを張り、其の兩側に敵味方分れて位置し、其のネットを越してボールを打ち合ひ、ボールを地に落した方の組を以て一點の負けとなり、早く二十一點勝つた組がよい。勿論採點の方法としては、時間を單位にして一定時間にどれ丈の得點があつたといふ風に計算するのもある。

兎も角其の方法たるや容易であつて、どんな弱い者にも亦婦人にも行ひ得るゲ

ームで、夏季などに行つて最も興味多きものである。

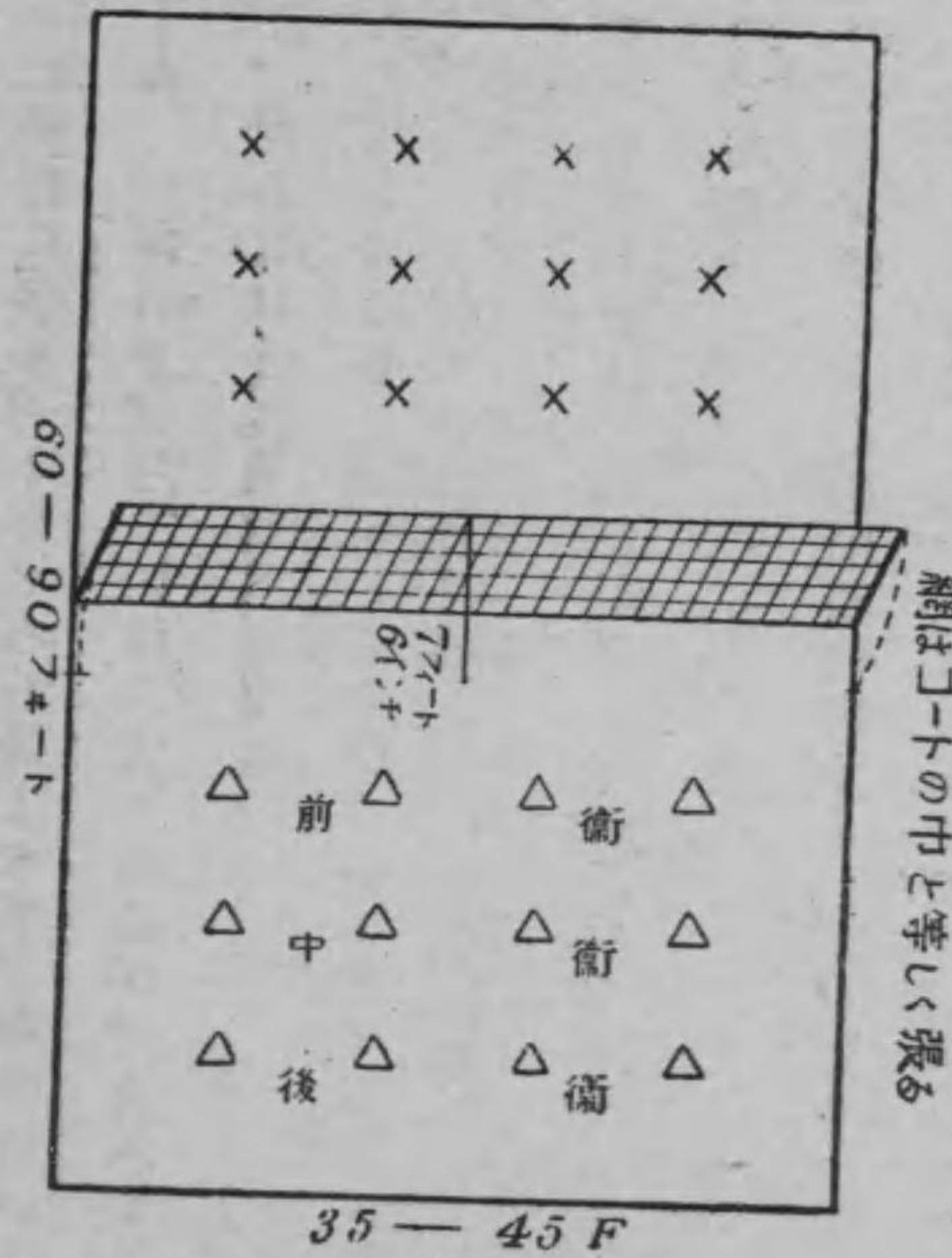
準備 ヴァレーボール。ボールはフットボールやバスケットボールの様に、堅い皮でなく、軟かな革で造り、重量は八オンスから十オンス位のもが適當である。十二

オンス以上のもはゲームに使用することは出来ない

競技場 競技場は長さ六十呎幅三十呎の矩形で、屋内で行ふ場合等に於ては特に床面から十五呎以内に障害物があつてはならない。

ネットは競技場の中央に幅三尺以上のものをエンド

ヴァレーボールコート及其位置



ネットはコート中央に張る

ラインに併行に張る。ネットの上縁は水平で中央はコートから八呎の高さを要する。

チーム 一組は正式なものは六人であるが、九人でも十二人でも亦十六人でも行ひ得るが、試合には十二人以下とする。

六人の場合は前衛と後衛とに分れ、各三名宛でフォワードの三人を、レフト、センター、ライト、とし後列も同様のバックがある。

開始 各組は各々自分の組の占むべき側に至つて其のコートを守る。ゲームは最初サーブから始まる、サーブの順序をサービングオーダーと呼び、サイドアウトになるまで同一のサーバーに依つて続けられ、サイドアウトになつて次の者と交代すると同時に場所を一つ宛左に移り、左端の後衛は前衛の左の位置になり、前衛の左はセンターになり、前衛のセンターは一番右へ移り、一番右の者は一つ後ろに下がつてサーバーの位置につく。かくの如く順に左まはりに廻り、右の後衛がいつもサーバーとなる。

試合の最初はサーブである、球を敵のコートの中へネットを越して打ち入れるのであつて、テニスのサーブと同一である。サーブをするには凡そ三種類あり。上から打ちおろす方法、横から持つ方法、下から上に打ち上げる方法で、一番正確なものは下から上にすくひ上げる様にする方法であつて、強いボールの出るのは上から下に打ち下ろす方法であるが然し稍々正確をかき困難である。

ボールを打ち込む場所は其の時々に依つて變るのであるが、敵の守りの弱い場所へ打ち込むのが最もよいのである。サーブの時、其のボールが、競技場外へ出ても亦、ネットを越さなくとも二回目によく入れれば其のまゝ、競技は続けられる。然し二回共フアウルした時はサイドアウトとなり、サーブを敵方に移される。サイドアウトになれば今迄のサーバーは交代するのである。

サーブを受けるには手を使用し、腰から下を使ふことは反則である。凡そサーブを受けるのに二つの重要なことがある。それは頭から上のボールでネットの際である時



於に技競ル1ボ-レアウ
戦接のく近トツネるけ

は上から下に打ち下ろし、ネットに遠く而かも胸から下に來るボールは、手を下から上に、両手を揃えて働かせ、ボールを上へ上げる様に努めるのである。

勿論ボールを直接受ける者も、他の者も全部ボールの方へ體全體を向け、何時でもボールを受け得る準備が必要である。

ボールを敵方にかへすまでに同一コート内で三回まで觸れることが出来る。然し同一の競技者が續けて二回觸れてはいけない。然し競技場外に出た場合は一回丈増すことが出来る。

得點 サーブをしてゐる方の組の者が左に示してある様なことをすると、サイドアウトとなりサーブの權利を敵に

與え、レシーブの方の組がなしたる時はサーブ側に一點を與へる。勿論サーブ側の失敗したのは只單にサーブを交代するだけで得點としては計算しない。

- 1、ボールを捕えたり、手の中へ止めたり、持ったりした様な時。
- 2、一人の競技者が續けて二回以上ボールに觸れた場合。
- 3、ボールを競技線外に出すか、ネットに掛けて地におとすか、ネットの下から、敵地にやつた場合。
- 4、膝頭より下の部分でボールに觸れた場合。
- 5、競技中にネットに觸れた場合、若し兩方の者が同時にネットに觸れた時は得點にもならず又サイドアウトともならずサーブをやりなほしする。
- 6、ボールを敵地にかへすまでに三度以上味方がふれた場合。
- 7、ボールがネットへ當つた爲めに、ネットが競技者に觸れた時は其の儘競技は繼續して行つてよろしい。

8、サーバーの順位を間違えた時。

9、ネットを越えてボールに觸れた場合。

10、ネットの下から敵の競技者に觸れたりボールに觸れたり或は敵の競技者に對して防害をした場合。

11、敵の陣地に踏み込んだ場合。

斯の如くサイドアウトを除いた各場合に於て一點宛を増し一方が十一點の時コートを交代して早く二十一點を得た組を勝とする。ボールはコートを交代する時持つてゐた組が續けてサーブをする。

採點の方法には十五點を以て一ゲームとし八點の時陣地を交代する方法もある。

どちらの方法も十四對十四、二十對二十の場合乃至それ以上で同點になつた場合は續けて二點勝ち越さなければ勝敗は定まらない。

役員 役員はレフリースマン一名、記録員一名、ラインスマン二人であつて、其の任務は

競技に關する一切の件に關して決を與へる者である。

此等の方法は全體男子に適用したものであるが、女子に行はせるにはコートも小さくしネットも低くする必要がある。そこでコートは幅三十呎長さ六十呎以下で行ふことがよい。又ネットは高さ七呎乃至七呎半迄を適當とする。競技人員も九人が適當してゐる。

バス ヴァレーボールは或る定められたるネットの上を越してのボール合戦であるから前衛には出來得ればネットの上に兩手が一尺位出る位の丈高き者が最も理想的である。然しそんな八尺に近い者は得られなくとも、身長の相當に高い者が必要であることは事實である。

後の方へ強く來たボールは其の儘敵地に送つてもよいが、三回まではこちらでつくことが出るのであるから、其のまゝ返へしてふら／＼したボールを送るよりも、此れならば受け得られないといふボールを送るのがよい。それにはバスといふことが必

要である。バスは前衛の中間にボールを垂直に打ち上げる様になし、最後に敵のネット近く強く打ち下ろす様にして敵に對して打ち返へしを困難ならしむることが最も大切である。此れの打ち下ろしをスマッシングといふてゐる。

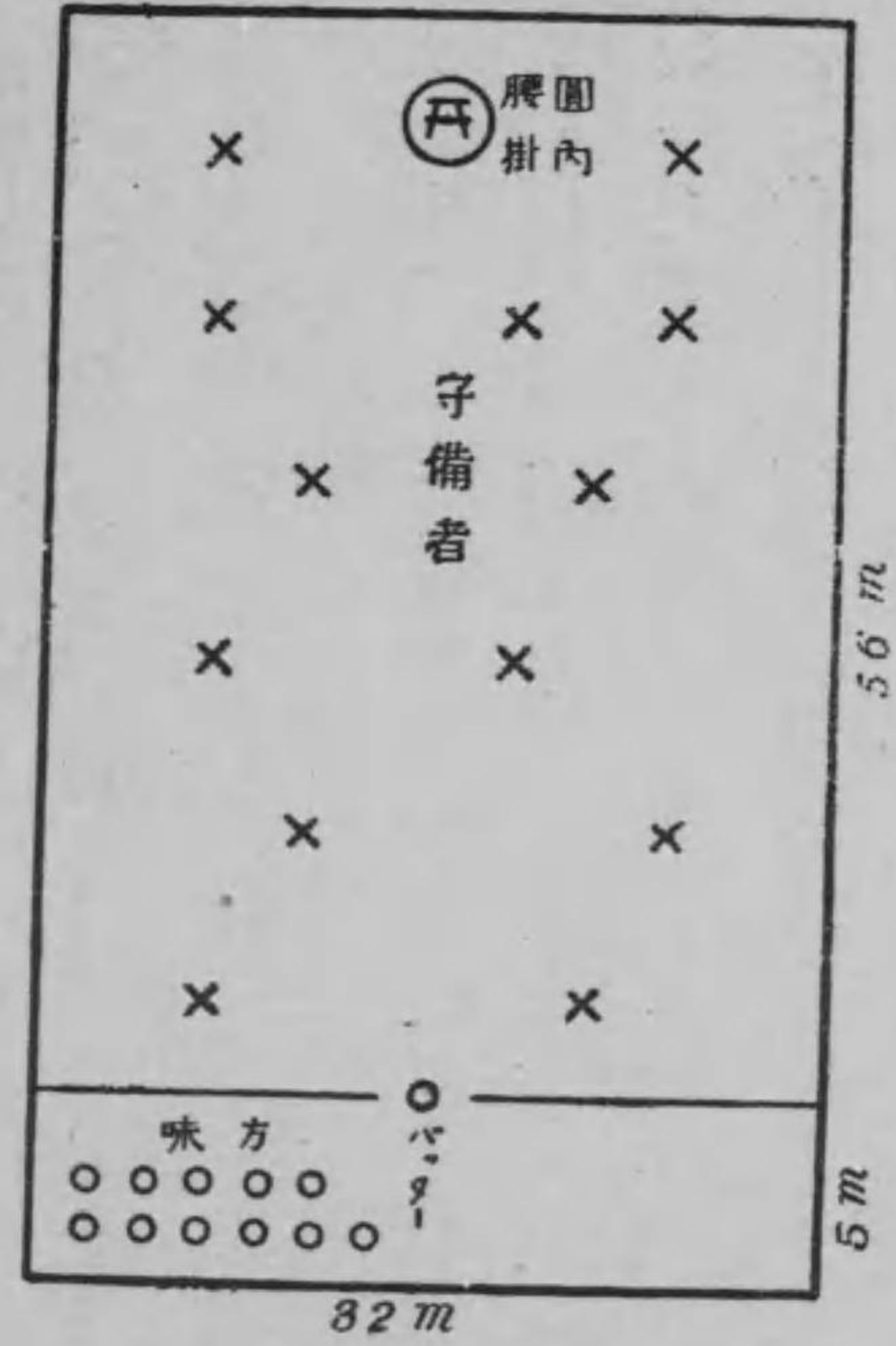
バスの良く出來ることとサーブの良い事と尚レシーブの上達はヴァレーボールに於ける三大要素であつて、此の一を缺くとも良い成績は收められない。

ハンドバツトボール、

フキルドに立ちボールを自分の手で以て打つことに依つてゲームが開始せられる。他のゲームの様に足を使用したり、或は手を使ふものでも直接の手ではなくバツトの中介物に依つてなされるものに比較する時は餘程容易である。

競技場 餘り広い場面がなくともなし得るゲームであつて、バスケットボールゲームに使用すくコートがあつたならば容易に二十人位の人數で行ふことが出来る。

HAND BAT BALL



一端をホームとし三米位を離してラインを引きホームラインとする。サイドラインは適宜の場所に引いたらよろしい尙雨天體操場等で行ふ場合は兩側の壁を以てサイドラインとする。

ホームラインの中央か

ら十米離れた地點に體操用腰掛をおく。

チーム 一チームは十五人位が丁度宜ろしく、攻撃側はホームラインの外側三米以内に整頓する。守備者は競技場内適宜の場所に散在する。

開始 初めの合圖に依り攻撃側の第一番生はホームラインの中央にボールを持つて立つ。

ボールはヴァレーボールをつかふ、若しヴァレーボールの準備のない時にはゴムボールを代用してもよい。

バッターは片手を以てボールを競技場の中へ打ち込む。或は高く或は低くどちらへでも己が好んだ方向へ向つて打つ。丁度ヴァレーボールに於けるサーヴィングの様に。ボールを打つたならば直ちに駆つて中央十米の距離にある腰掛を廻つてホームに歸る。歸る時にはホームの中央でなくともよい。要するにホームライン上何れの部分でも通過すればよい。

完全にホームに歸り着いたならば一點を得。

守備者はボールが競技場内に打ち込まれるや否、其のボールを拾つてランナーに打ち付けることに努めなければならない。若しランナーがホームラインを通過する前に

ランナーの身體の何れの部分へでもボールを當てたならばランナーはアウトとなる。

アウト ランナーは左の場合にアウトとなる。

1、ホームラインを越して競技場内に入つて居て、サーブをした場合。

2、打つたボールがホームラインを通過せず、或は競技場内に入らなかつた場合。

3、中央に、或はホームに向つて走つてゐる際に守備者の爲にボールを投げ付けられた時。

4、中央にある腰掛の所に休んでゐた場合。

5、故意に守備者の妨害をしたり、ボールを拾はせない様に邪魔をした場合。

6、フライボールを正確にキャッチされた場合。

左の場合は守備者はファウルとなる。

1、故意にランナーの進行を妨害した場合。

2、ボールを持つて五秒以上とらへも投げなかつた場合。

3、ボールを持つた者が三步以上歩いた場合。

勿論走つてゐる最中に、ボールを受け取つた場合は、出来る丈早く、止るか、投げるかすること。

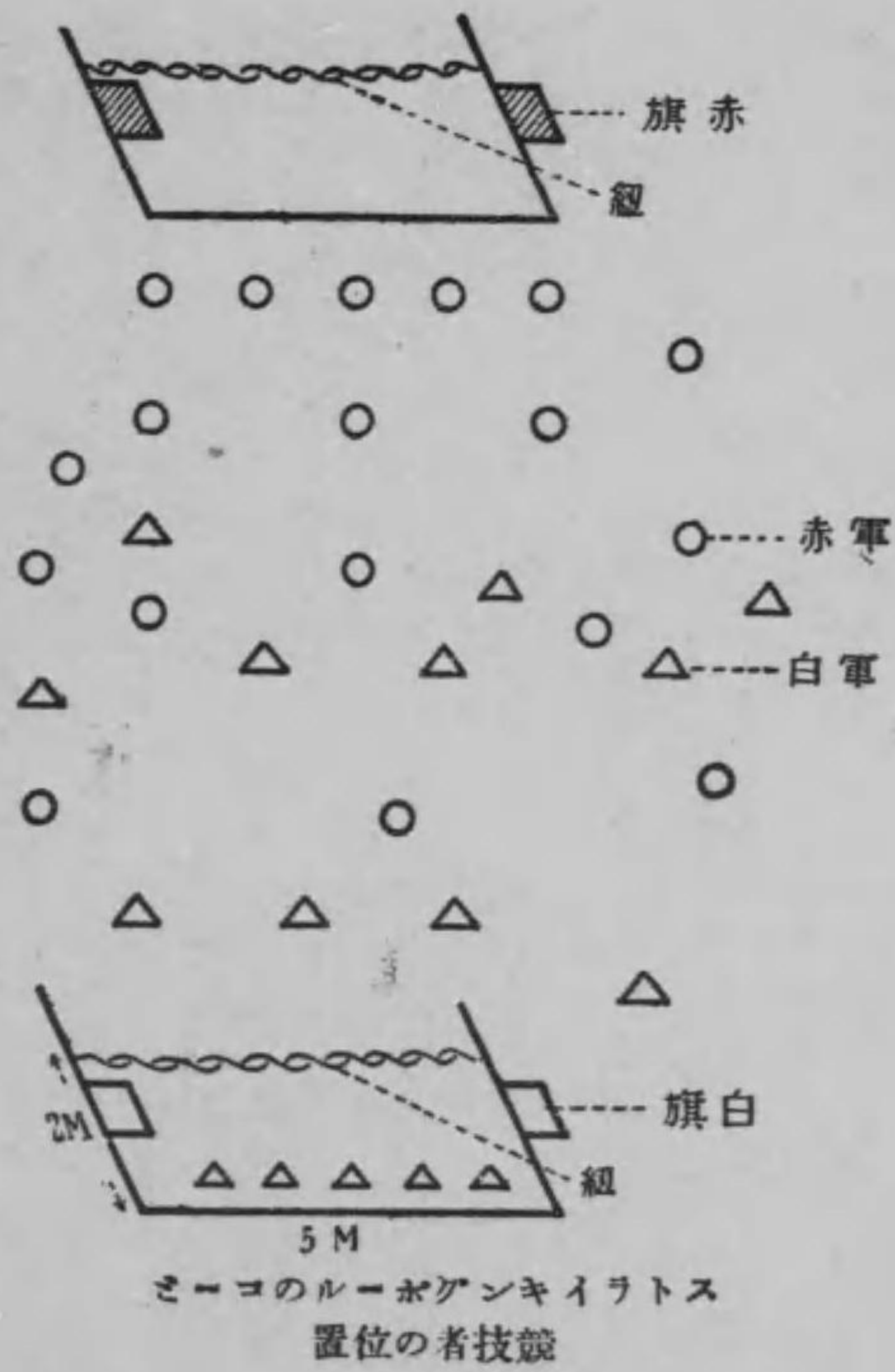
得点 無事にホームライン内に歸り付くことが出来た者の數の多寡に依つて勝敗は定められ、最後に合計數に依つて決す。

チェンジ 攻撃側に於て三人アウトとなつた場合は攻撃者は守備に、守備者は攻撃に其の任務を交代する。

ゲームには五回、七回、九回等あり、時間の有無其の他當日のコンディションに依り回數を制限することが必要である。

ストライキングボール

競技場 二十米位離して圖に示された様に旗を二本宛立てる。旗は五米を隔て、立



て二米の高さに紐を張る。勿論丈の低い兒童にやらせる時は四尺五寸位でもよい、要するに飛び上つたならば紐に手の尖端が觸れる程度の高さがよい。

準備 バスケットボール 一個。

競技者を紅白二組に分ち、白組は白旗の側に、紅組は紅旗の方に集合する。兩組から五名を選び、自分の旗と旗との間に在つて専ら守備の役を努める。其の他は自由に各所に散在してゲームの開始を待つてゐる。

ゲームの目的 一たん捕えたボールは、空中に高く投げ上げ、左か右かの何れかの手にて此れを打ち、地に落ちない中に旗と旗の間で而も二米の高さに張つてある紐の下を通過させるのである。一回通過させた場合は一點を得。得點の多いチームを勝と定める。

開始 先生の投げ上げたボールを紅白何れかの人が捕球した時からゲームは開始される。

ボールを捕えた者は先づ空中に一たんなげ上げて手を以て、味方の方にパスしてやるか又はゴールに向つてボールを打つてやるのである。

ボールを打つ時は掌でもよいが、握つて拳となし、臂は伸して打つのが正確でしかも強いボールを出すことが出来る。

ボールが地に落ちない中であつたならば、捕えた其の儘ボールをどちらの方へ向つてでも打つてやる事が出来る。然し一たんバウンドしたものは捕えて上に投げ上げ

てからでないと打つことが出来ない。

規則 ボールを持つた者は其のボールを受取つた地點から打球する。然し歩く事は許されない。

若し此の規則を犯した場合には敵の方に其のボールを渡し、自由に打つことの出来る特権を得させると同時に其の規則を犯した方は、ボールから五米以内に近づくことの出来ない罰則を被る。

ボールを長く持つてゐてはならぬ、少くなくとも五秒以内には手から離さなければならぬ。

ボールを持つてゐる人の身體に觸れたり、或は空中に投げ上げたボールを横取りすることも許されない。

變化 規則を變化して、ゴールに向つて打つ時だけ、空中に投げ上げる事にし、パスする時は普通の様に投げ上げずにパスしても良いことにするのも面白い方法である。

任務 中央に散在してゐる者は、ボールを受け取り、味方から味方にとパスして、ゴールに向つて打ちこむことをする。

旗と旗との間に居る者、即ちゴールキーパーは敵の打ちこむボールを旗の中に入れてない様に防ぎ捕へたボールは、遠くにほふる役目を有つ。

幼學年でもボールが軟いのと規則が單純なので好んで行ふゲームである。

面白いゲーム

リング、リング、リング

輪をくぐる競技には種々の方法があるが、幼學年しかも幼稚園乃至尋常科一年生位に課して最も面白いゲームはリング、リング、リング、であらう。

準備 紐のついた輪 一個。

生徒を二分して紅白に分ち、約十四米位離して向い合ひに一行に並ぶ。そして丁度中央に棒杭を一本立て、其れに輪についた紐をむすび付ける。其の紐は三、四米の長さのあるもので、輪を握つて持ち運ぶことも出来る様にしてあるもので、此れだけで準備は終る。

x x x x x x x x x x



△ △ △ △ △ △ △ △ △

準備るけに初最のゲンリゲンリゲンリ

いといふ事である。
 一つの輪を両方から走つて行くのであるから、どうしてもいつしよになる、それが又

方法 初まる前には、棒杭の近くに輪をお

き、合圖が鳴ると同時に、兩組の一番は走つて行つて其の輪をくゞつて歸つて来る。歸つたならば次に待つてゐる人と交代して、次の人が走つて行く。交代は紅組には紅、白組には白のハンカチを、交代の時出發線で渡し其れを交代の票にしてもよいし、又手を一寸たゝいて受繼ぎのしるしとしてもよい。要は受繼ぎは自分の前に引かれてある線より向ふで行はない事、又受繼ぎの終らない中に走り出さな

面白いので、早く走つて行つて先きに輪を握つた者は、先きに輪をくゞる権利があるので、僅の差であるが一寸先に輪を取られた爲に相手が濟む迄待つてゐなければならぬといふことになる。又紐は三—四米といふ長さがあるので、時に依つては自分の方に引つ張つて来る者もあるかも知れない、又持ち歸つてしまふものがあるかも知れない。此の邊のことは教へない方がよい、唯やつてゐる最中に自然にそうなされるのでよいとしておく。

輪をくゞる時には、頭から先に入れてもよいし、又脚から先にくゞつてもどちらでもよい。只他人のくゞつてゐる時に争つて二人が一所にくゞることのない様にし、一寸でもおくれた方は一人が濟むまで待つてゐることにする。

勝敗の決は全員早くくゞり終つた方の組を勝とする。

紐が餘りに長かつたり、或は輪が大き過ぎたり小さ過ぎたりしては共によろしくない。

帽子取 (第一種)

尋常科一年生から六年生迄の各兒童に就いて最も面白い遊戯でいつでもやりたいたいものといふ統計に依ると帽子取が一位を占め、殆ど總ての兒童は共通して此のゲームを喜ぶ様である。

準備 各兒童一個宛、紅白になし得る帽子を持つてゐる事。

方法 先づ全員を紅白に分ち相對峙して並ばせる。始めの合圖と共に走り出して敵の帽子を取ることに努める。人數に比較して餘りに広い場所は只走る丈に直ぐ疲勞してしまつて、敵の帽子を取るといふ事から來る興味を殺されるし、又餘りに狭い時は他人と打ち付かつたりして充分活動が出来ない事がある。廣過ぎる運動場は、年齢に應じ人數に應じて適當に區分し、其の範圍内に於て行はしむ。

帽子を取るのには相手のぼんやりしてゐる所を横取りにするといふのもあらうし、

正面から堂々乗り入つて取るといふ方法もあつて、各々實策をめぐらす事であらうが、亂暴してなぐり飛したり、故意にたほしたりする様なことは避けねばならぬ。今正に帽子を取られ様とした者が、手を使つて頭を被ひ取らせない様な事をする事は男のなすべき行爲でないことを知らしめ、堂々と戦ふ様に指導するがよい。

帽子は平常被つてゐた時のまゝにしておいて、特に帽子取だからといふてくゝりなほす様な事をせぬがよい。餘りに強く帽子の紐をしめておく爲に、中々取れないといふ利はあるが、いざ取れたといふ時には紐のあつた通りの皮をすりむいたり、或は頭を痛めたり、或は帽子が容易に取れないので帽子をつかんだまゝ引き倒されたり、することは夏季に於て特に多いので、共に避けなければならぬ。

帽子取をする者はお互に手の爪を良くそつて短くしておく必要がある。特に始めるに當つては時々検査してやるがよい。

勝敗の決

勝敗の決はタイムに依つて、或る時間行つたならば、中止の笛をならし、未だ帽子を取られずに残つた者の數をしらべ、残りの多い組を勝とする方法。

大將を定めておいて、其の大將の帽子を取られたならば、他に幾人残つてゐても負けといふ方法もある、此れは五年位になつて大將を守るといふ様な、共同精神が芽生えた時に行はせて効がある。

寒い時季などは一回取られたら長い間休むで居なくてはならず、とうとう寒い爲にいやになりそうだといふ時には、一邊取られてもセーフにして、二回取られたならばアウト。或は三回取られたらアウトとし、若干時間の後、定められたる回数帽子を取られた者の少ない組を勝とする方法。

或る時には、最後の一人まで取つてしまつた方を勝とする方法も亦妙。

兎も角相當興味多く且つ運動量の多いもので、準備のかゝぬものは、帽子取をおいて他にはあるまい。

帽子取 (第二種)

一人ならば自由自在に走り廻り、駆けり歩くことが出来るが、二人なり三人なりが同じ仕事を協同して行ふ場合には、或る時には一樣にならない様なこともあるが、却つて其の爲に協同的社會的心理を味はしめるものは連手帽子取である。

二人連手帽子取 生徒を紅白に分ち相對峙せしめることは前記の帽子取と變りはない。紅白の組は二列に右向けをさせ、其の並んだ者二人は手を連ね徹頭徹尾其の手を切らない様に約束をする。初めの合圖で手を連ねたまゝにて、一人は右手を使用し他の一人は左手を使つて敵の帽子を取ることに努める。

アウトに二つの方法がある。一つは、二人の中の一人、右生でも或いは左生でも二人の中一人が帽子を取られたならば其の一組は二人取られたと同様にアウト。も一つのアウトは、連手を離した場合、即ち繋いでゐる手の切れた場合に、帽子を取られた

と同様にアウトとなる。勿論手を離せばアウトになるのであるからとて、帽子を取ることをせずに、ひたすら手を切ることにはかり力を使つてゐる様なことは、此れ又男らしき者のやる行爲ではないことを知らしめるがよい。

勝敗の決を定める其の他の方法に就いては、一人で行つた場合の、各方法を此れにも應用が出来る。

三人連手帽子取り 二人の場合はそれでも餘程自由が利けたが、三人になると長さも長くなるし、其の上中央にある者は、両手を連手されてゐるために自分の手の使用が更に出來ないとふ事になり、より以上に困難であるが亦興味もある。

アウトにするには、連手の中央に居る者の帽子を取つたなら、其の組はアウトといふことにする。であるから、兩側に居る者は、中央の者をかばひながら、敵の中央生の帽子を取ることに努めるわけである。尙ほ連手を離した場合も前同様アウトとなる。

勝敗の決 注意すべき事柄は他の帽子取りと同じ。

帽子取 (第三種)

紅白に全員を分ちて相對峙することは前と同様であるが、二人連手の場合と同じ様に二人宛を以て一組とする。

二人のチームは一人は前頭に立ち一人は其の後ろになつて片手を以て前立生の帶革を握る。前立生の任務は、専ら攻撃であつて敵の帽子を取ることに努める、取るべき帽子は後ろに居る生徒の帽子を取るのであつて、若し後ろに居る生徒が帽子を取られなければ其の組はアウトである。後ろに居て片手で前立生の帶革を握つてゐる者は、握つた手を離さない事は勿論であるが、自由なる片手を以て、敵の攻撃を防ぎ、時には一氣に進んで敵の帽子を取ることをもするといふ任務がある。

アウトは、手を離した時と。後ろにゐる者が帽子を取られた時との二つである。

勝敗の決 注意すべきことに就いては他の帽子取と同じ。

曾て、尋常四年生に此の方法を以てやらせた時に、非常に興味を以て熱中した事を
経験し、帽子取の良い方案としての一方法としてお奨めする。

鬼 あ そ び

古くから鬼あそびといふことは子供達の間には喜ばれた遊戯で、私達は幼い頃この鬼
あそびだけで大部分の休憩時間を過したといつても良い程、昔日やつたことを記憶し
てゐる。勿論現在の様にフットボールとかバスケットボールとかいふものを使つての
新しい遊戯の方法は知らなかつたといふことにも幾分の理由はあるが、新しい遊戯、
新しいゲームボールが使はれる今日、尙ほ鬼あそびの好まれるのは其處に本能的な
る何等か潜んでゐるのではないかと思はれる。兎もあれ左に比較的鬼あそびとして
子供達に適したものを擧げて見る。

二十米位はなれた點に併行にラインを引く。或は圓を二つ畫き、其の圓と圓との距

離を十五米位にしておく。

其のラインの外圍、又は圓の中には一方に白組一方に紅組を入れておく。

中間の空いてゐる所には鬼を一人乃至三四人位出しておく。

初めの合圖にて此方に居た者はむかうの圓或はラインの方に行き、むかうに居た者
はこちらに来て、現在居る場所を交代するのである。

途中に居る鬼達は交代する爲に走つて來る者を捕えてしまふ、其の捕えられた者は
鬼の補助となる。

二回三回と、合圖のある度に交代する。其の際に、鬼の活動多ければ多い程、子鬼
の數を増すことが出来る。

補助の捕えた者は直ぐ鬼とはならない。ほんものの鬼の來る迄捕えてゐなければな
らぬ。其の間に振り離してもよい。然しほんとうの鬼の爲には體の何れの部分でもさ
はられたら直ちに鬼の補助にされる。

時々新しく鬼を選びなほして行ふ時は中々面白いものである。
變化

鬼は自分が捕えた者をば、皆子鬼にするといふ方法で、鬼になつた者は皆連手するといふ方法もある。

連手は四人になつたら二人宛に分離し、四人になつたら再び二人宛に分離してするといふ風に分烈して鬼をふやす方法も亦面白い。

尙ほ始めから全部が二人連手にしておいて行ふ方法で、圓から圓へ移る者即ち鬼になつてゐない者も二人宛連手してゐる方法もある。

帽子取旗取り

準備 三十米位を離して直徑四米の圓を劃く。其の圓の中には大將が入り他の者は這入れない。大將は旗を一本持つ。旗は小旗で布を使用し丸棒の二尺位のものに着け

ておく。竹材や其他危険なものを持つことは禁じられる。

勝敗の目的 敵方にある旗を先きにつた方の組は勝となる。又敵方の戦闘員が全部なくなつた時も勝となる。

アウト 帽子を取つた者も取られた者も共にアウトとなり戦闘力を失ひ帽子をぬいで一定の場所に集合。勿論一人の帽子を三人で取つた場合も、取られた一人と取つた三人は共にアウトである。強い者は活動力が強い爲に早くアウトになり、弱い者は常に守備の役に入りたがる傾向があるためにいつまでも生き残るが、此れも致し方がない。却つて、強い者だけの帽子取で弱い者は蔭に隠れてゐて一つも帽子を取らないのみか、取られもしないといふ遍頗を避けることの出来るのは此のゲームの特徴である。若し餘りに永く勝負の決しない時はおあいこにするか或は生存者の多い組を勝とする方法を取つてもよいが、むしろ最後までする方法がよい。

開始 開始の合圖に依つて攻撃に出る者或は大將を守る者それ／＼自分の意志にま

かせて充分活動する。

帽子を取るのには前からでも後ろからでもどこから取つてもよい。然し亂暴をして相手を倒したりなぐつたり、することは禁じなければならない。

此等のゲームを小さな小供達即ち三四年位の男子に行はせる時は實に面白がるもので、又熱中する。只もう矢鱈に敵の陣地の中へ飛び込んで行きたがるものや帽子を取るといふ目的もなく、旗を取るといふ目あてもなく、無暗に走り廻つて見るといつた個人的な勇氣、或は皆が一所になつて大聲に氣合ひばかり掛けても、一寸も進まないといった様な、種々な現象を見るが、此等も時に依り變に應じて最も適切に、兒童に適合した方法を以て指導してやり、彼等の小さな心を生かしてやることに心がくべきである。

ジャンケン取り

競技の方法としては最も簡單であり、容易なものであつて、準備材料は何一つ不用である。

先づ全員を二分して紅白に分ち四十米位を離して相對峙せしむ。此の距離は尋常一年生位に適當なものであつて六年生位になつたならば六、七十米位あるのがよい。

初めの合圖に依つて兩方の組は関の聲を擧げて敵方に走つて行く。そして敵の誰れにでも戦をいどむ、戦をいどむ方法としては正面から走り寄つて、手と手とを握り合ふのが先づ戦の最初である。勿論戦をいどまれても、いやであつたなら逃げてしまつてもよい。

手を握り合つた二人は其の場で三回のジャンケンをする、そして三回の中二回勝つた方が優者で負けた方は捕虜として自分の陣に連れて行かれる。

捕虜を連れて來た者は一たん自分の陣地に手をついて然る後再び相手をさがしては戦をいどみジャンケンに勝つて捕虜をななるべく澤山連れ返へることに努める。連れ返

へつたならば必ず自分の陣地に手をつけて出發することを忘れてはならない。

捕虜になつた者は敵の陣地の一隅から次々と手をつないで長く連鎖して居る。

味方の者が敵のたれにも觸れずに、連鎖の一人に觸れることが出来たら、今迄捕虜だつた者はセーフとなり自分の陣地に歸る。歸つて一端陣地に手をついたなら二度走り出して戦闘をする。

捕虜には後ろ取りといふのがあつて、眞後ろから捕えたならばジャンケンなしに捕虜として連れ返へることが出来る。

捕虜が段々多くなつて、全部が捕虜となつた場合に勝敗の決は定まるのである。

勿論寒い時季に於ては、捕虜に餘り寒い思をさせない様に、一方に五人なり三人になつた時に其の組は負けと定めておいてもよい。

此のゲームは相當長い時間を要するもので、一時間中には勝敗の決しない様な場合も時々はある。

季節としてはまあ嚴夏嚴冬を除いた他の季節にはいつでもなし得るよいゲームで、勿論冬でも汗をだくぐく出しながら無中になつてする事は珍らしいことではない。

競技場はグラウンドの様になにもない平地よりも、他に障害物があつたり柱があつたりして隠れる場所のある所などがよい。尙ほ森林の中、草原の中等で行ふ時は一層愉快である。林間學校等に出掛けた時、旅行先などではもつてこいのゲームである。

此のゲームは大人の頭ではそれ程興味もなさそうに見られるが、兒童等の喜び熱中することは又格別である。

ポテトレース

此のゲームは、幼學年から相當年長じた者迄、何れのチームにも課して興味あるばかりでなく、運動動量も相當、多いものである。

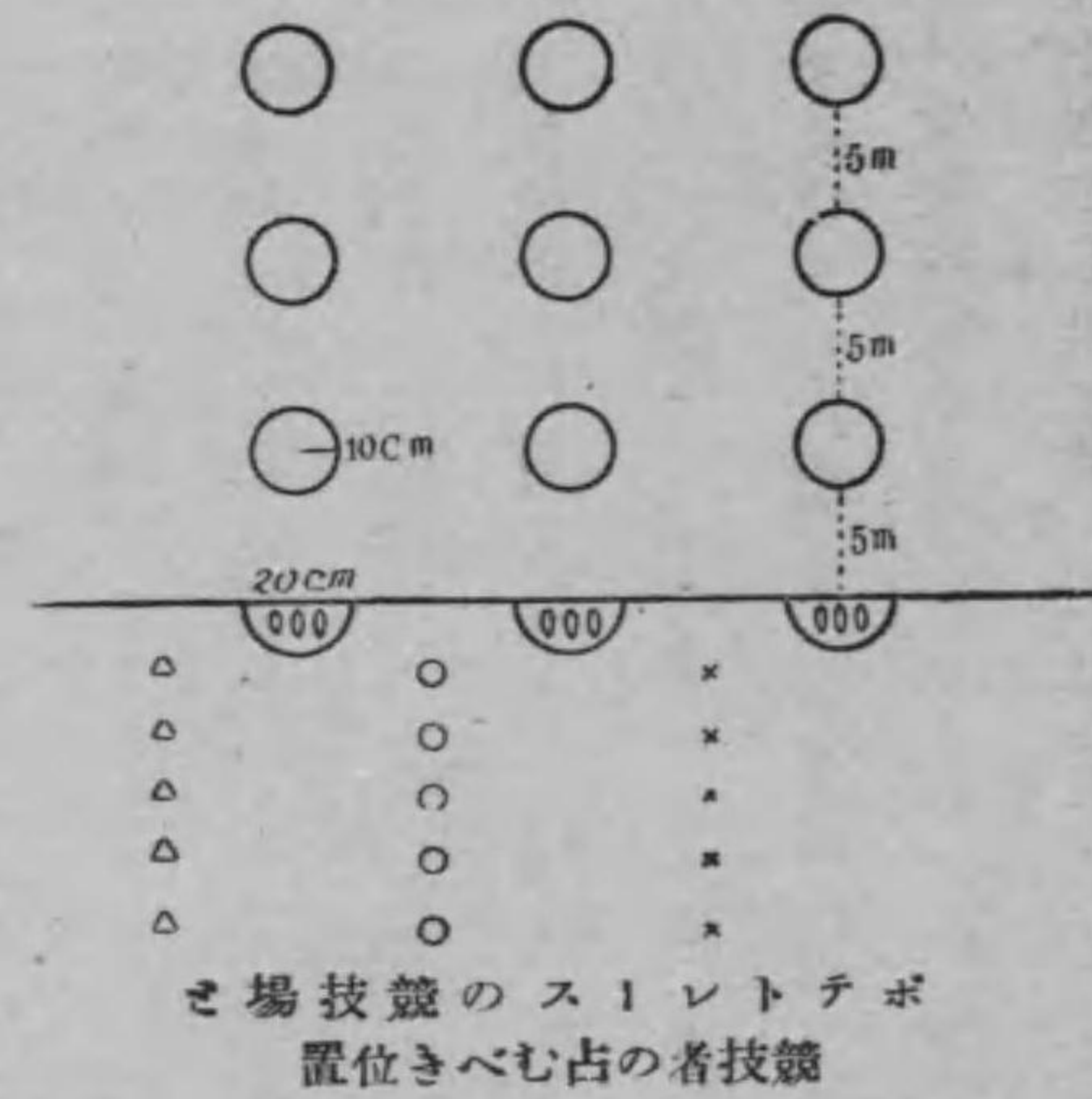
個人的には其のタイムを計つて行ふことも出来る。又團體としてゲームすることも

出来るものであつて、個人で行ふものとしては昨年文部省で行はれたアスレティックテストの中に、此のポテトレースが入つて居る所を見ても如何に其の効果の多いものであるか察しられる。

最初に、團體で行はれる一般的なものを紹介し、後にアスレティックテストに用ひられたものを再録することにする。

競技場 競技場は甚だ簡單で、餘り広い場所を必要としない。其の爲に室内で行ふことも出来る。勿論晴天の場合はグラウンドで行ふ位愉快なことはない。一クラス五十人位であつたならば凡そ二十米に十米の廣さがあつたら十分であらう。

直徑二十糎——五十糎位の小圓を縦に三つ並べて畫く。其の小圓と小圓との距離は五米とする。第一圓から五米はなれて一本のラインを引く、此のラインは出發線ともなり、又決勝線ともなる。ラインから之れ等の小圓に反對の方に矢張り直徑二十——五十糎の半圓を畫く。此の中には最初ポテトを三個入れておく。實際のポテト



でも良いしポテトに似た木片又は石でもよい。

こゝにいふものを二列又は三、四列つくる。それは人数の多寡に依つて多くするものであつて一列十人位が最も興味も多く時間も經濟である。であるから一列十人にして何列作つたら良いかは自然に明瞭になる。

又小圓は必三個とは定まらない。二個でも四個でも差支へない、只少な過ぎてはやはりにくいといふので三個と定めたのであるが、勿論いくつと定まつてゐるわけではない。

方法 初めの合圖によつて一番生は出發線から發してポテトを一つ握り小圓の中に入れて歸つて来る。次に又一つを取つて他の小圓の中に入れて又歸つて来る。そし

て残りの一つを取つて残りの小圓の中に入れて、出發線に走り返へつて次の番に當つてゐる人の手に觸れる。小圓に入れて行く順序は第一圓から始めてもよいし、第三圓から始めてもよい。どれからでも都合の良い所から始めるがよい。只一つづゝ持ち運ぶことが規則で、決して一時に二つも三つも持つて行くことは許されない。

次の番になつてゐた者が手の觸れに依つて交代するや否や、直ちに小圓の中からポテトを運び出發線に畫いてある半圓の中へ移す。一つを移したならば次の圓から又も一つの圓からと、三つ共移し終つたなら、次の番に走るべき人の手をたゞいて任務を引き渡す。此れも前と同様、どの圓から先きに運んでもよいが、一つづゝ半圓の中へ移し入れることが規則である。

次に交代した者は先きの第一番生と同じ様に、三つの圓に分配させることをなし、次の番の人は第二番生のなした集合を行ふ。

斯くのごとくして定められたる組の、皆の者がやり終つた早い方の組を以て勝とす

る。

交代をする時に未だ手の觸れない中に、次の番の人がモーションを起す場合があるが、あれは正確に受継ぎを行ふ様に心掛けねばならぬ。

只今述べたのは一人が分配すると、次の一人が集合させたのであるが、四、五年生位になり、一組の人数を少なくして分配と、集合とを一人で行ひ、次の人に交代し、次の人も矢張り同様に三所に運びたる後一所に纏めてから、次に交代するといふ方法も亦興味多いものである。

アスレティックテストのポテトレース

アスレティックテストに用ひられたるポテトレースの競技場は、先づ直径五十糎の小圓を四ツ、直線上に並べて畫く。其の圓は中心に於て二米の距離がある。尙第一圓の中心から二米離れてラインを直角に引き出發線ともなし決勝線ともなす。

出發線に最も近い圓の中に三個のポテトを入れておく。ポテトは實際の馬鈴薯

でもよし又それに似た木片、或いは石の様なものでもよい。

方法 方法は前に記してあるものよりは少々やゝこしくなつてゐる。

先づランニングのスタートの方法に依り號砲と同時に出發する。此は出發を早くする爲めに短距離の發走法に依り、オン、ゼ、マーク。ゲット、セット。ドンの三段法に依るのが最もよい。そうして兎も角出發する。

走つて第一圓に行き一つのポテトを拾つて第二の圓に移して歸る。

又ポテトを一つ拾つて第三の圓に移し、次に第一圓まで歸つて残りの一つを拾つて第四の圓に移して出發線に馳せかへる。

此處で注意することは、第一圓に走り歸つて、再びポテトを拾つて第三圓、第四圓に移す時に、必ず第一圓と出發線との間を通過することである。勿論ポテトを拾ふ前に通過してもよいし、拾つてから走り出す時に通過してもよいのであるが、必ず第一圓と出發線との間を一邊毎に通過する。

出發線まで馳せ返り出發線に着いたならば、再び踵をかへして第二の圓に走つて行く、そして中にあるポテトを拾つて第一圓に移す。第一圓に移したならば第三の圓に走り、其の中に置いたポテトを第一の圓に移す、尙ほ第四のポテトをも第一の圓に移し終つたならば、漸く出發線に走り歸る。此れが決勝で、五十米レースのフキニツシユの要領でテープを切るのがよい。

此の場合も前と同様に、第一圓にポテトを持つて來たならば第一圓と決勝線との間を必ず一回宛通過せねばならない。それはポテトを置く前でも亦置いて次の圓に走つて行く時でもどちらでもよいのであるが。

ポテトが圓の外へ轉り出た場合は、他のポテトに觸れる前に其のポテトを所定の場所に入れておいてから次の動作に移らなければならぬ。

第一の圓内には籠をおくのが一番よい。籠は直徑三十センチメートルを越えない口を有し、五十センチメートル以内の高さのものであることを條件とする。

此のゲームは出發から決勝迄に要したタイムを計算するのであつて、昨年のアスレティックテストに用ひられたるもので、此の検査に二十五秒以内に仕終つた者を第三テスト合格者とした。

チェンチレース

競技場 競技場は總てポテトレースに使用したものを使用する。

直徑五十センチメートルの圓を三個縦に並べて畫く。圓と圓との距離は五米とす。此の距離は、試演者の大小年齢に依つて、長短を加減するがよい。

第三の圓から五米はなれた地點に旗を一本立てる。こゝにいふものを、二列乃至それ以上作るのもよい、唯、人數に依つて列數を増加するのみ。

準備品 フットボール、インドアーベースボール、庭球用ボール、各列の數と同數。

此れはボールを使用したのであるが、他に良い材料を見出して使用することは更に

差支へがない。

方法 一番生は第一の圓に入り、庭球用ボールを持つて出發の準備をする。

他の圓内には、各一個宛のフットボール、インドアーベースボールを入れておく。

初めの合圖に依つて、一番生は走り出して第二の圓に至り、持つてゐた庭球用ボールと、インドアーベースボールとを交換し、インドアーベースボールを持つて次の圓に走る。

第三の圓では今持つて來たインドアーベースボールと、フットボールとを換へて今度はフットボールを持つて、向ふに走る。

次には第三の圓の向ふに立つてある旗を廻る。ボールを持つたまゝである。廻つたならば第一の圓即ち出發の所に歸る。

一番生が走り出すや、二番生は直ちに第一の圓内に入り一番生の歸りを待つ。

走り歸つた一番生は、二番生に對して持つて來たフットボールを渡す。

二番生は其のボールを持つて第二の圓に至り、持つて行つたフットボールと中に置いてある庭球用ボールと取り換へて第三の圓に至る。

第三の圓でも同様にボールを交換して後旗を廻つて出發點に歸る。

出發點で次の人と交代して、次の人も前と同じ方法に依つて行ふ。

斯くして同列の者全部がやり終つた組を勝とするのである。

チエンヂに使用すべき材料はボールのみならず、他の品物を使用してもよい。只大きさ、或は色彩に依つて、明瞭に區別出來得る物品であればよい。

組 合 せ

心氣一轉といふ事があるが、此の組合せ程急劇な、變化を起し、精神を爽快にするものはない。どんな小さい子供でも、亦或いは青年男女でも、實に興味を以て行ふゲームである。

號令は普通先生に依つてかけられる。

學生生徒は自ら顔の向いてゐる方を正面といひ、脊の方を脊面といふので、正面脊面といふ號令に依り、或は正面に動作し或は脊面に動作するのである。

方法 『正面一人』といふ號令が掛つたならば、各人は早く正面に一人で手をつないで圓をつくる。『正面二人』の場合は二人向ひ合つて手をつなぐ。同様に正面三人、四人、或は脊面一人、二人、といふ風な號令を掛けるので、其の號令は順序はないのが良いのであつて、實に突然に下すのである。

號令の通りに組合せが出來たならば直ちに蹲づくことに約束をする。此れは立つてゐる者は同様に未だ組合せが出來てゐないとい證據で、出來てゐない者は他に早く走つて行つて、組合はするといふ便宜があるからである。

其處で時間といふことが問題で、長い間をうしたことをさせておいたなら皆組合せは出來るが、然し其の爲にダレてしまふのをいかんせん。ダレを矯正するために行つ

た組合せが、却つてダレを益すことは要心せねばならぬ。初めと終りとは大低三——五秒位が適當であらう。時計を見るもよいが拍子に依り或は大凡の計時で行つてもよい。定められたる時間中に、定められたる組合の出来なかつた者は罰として此の周囲を走ることとする。走つてゐる際に笛がなつたならば走つてゐた者は停止し、今迄蹲んでゐた者は直立にかへり手を離す。そして次の動作に移る準備をなす。

授業時間の中程で少しダレ氣味に向つた時に一寸、此れを利用することは緊張に引き戻す一つの手段である。

遊戯を初める際に、二人或は何人かの組合せの必要がある時、此れを利用する時は、比較的無雜作に、時間も餘りに使はずに出來上る。

グラウンドに出てゐる腰掛を整頓する場合に、此のゲームを使ひ、罰則として整頓をさせるといつた時に使用してもよい。此の場合などは手をつなぐといふ代りに、其の腰掛に一人或は二人が早く行つて腰を掛け、残つた者は一人宛腰掛の前に立ち、立

つてゐた者が片付けるといふ方法で、腰掛に腰を掛ける人数は道具の種類と數、人員の多寡に依つて先生の頭の中で判断するのがよい。其他種々の時に應用せられるであらう。

轉換するといつた突發的なものは、餘りに回數を重ね餘りに際々出て來る時は却つて興味を殺いで嫌氣がさすものである。

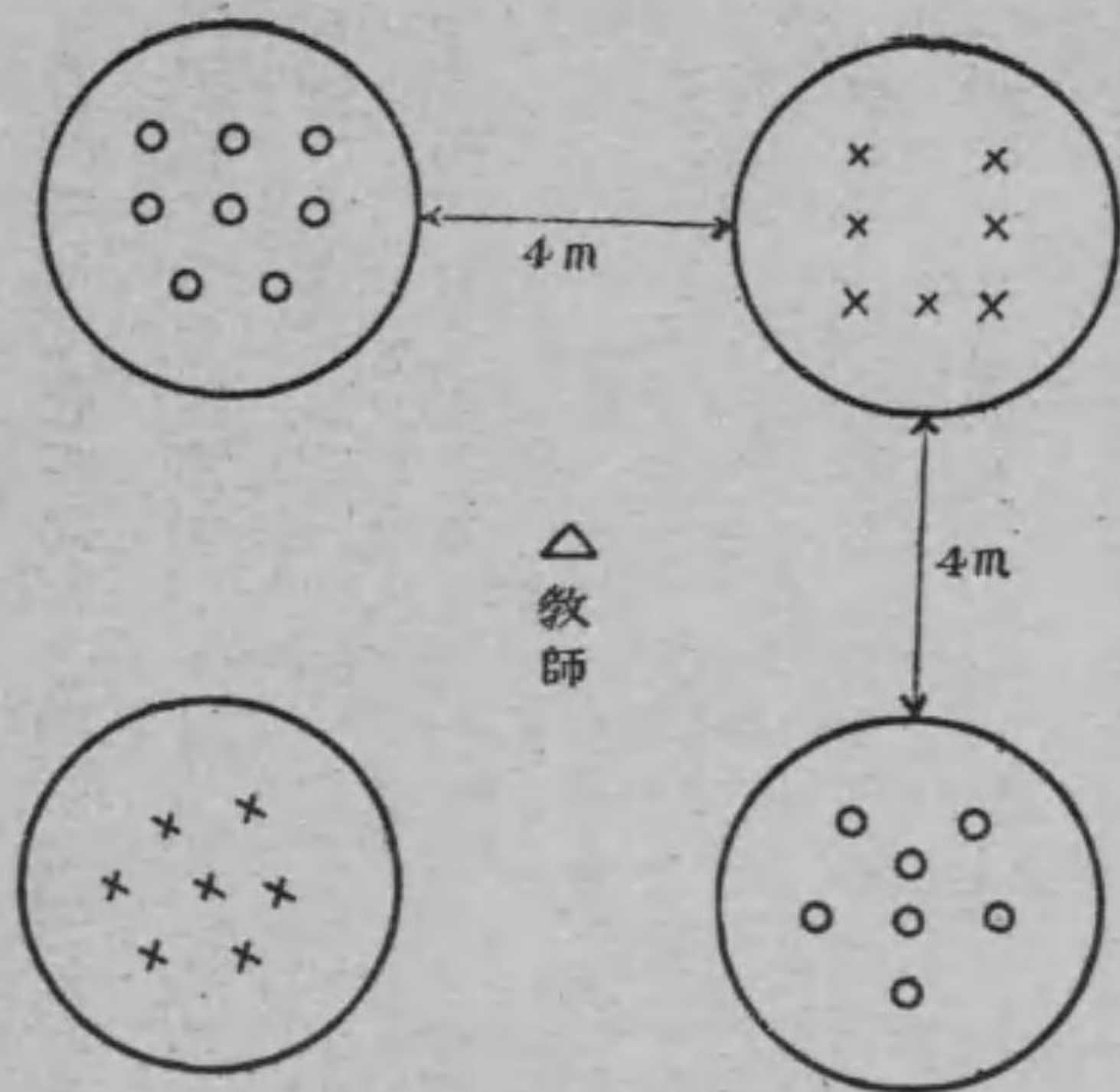
特に大人に課す時は多くをなさぬ様、心すべきである。

鶴龜競争

全員を二分して紅白に分ち、それを更に二分して紅白共併せて四組を造る。

此等の人員を挿圖に示した様に配置する。

圓の大きさは兒童の數に依つて異なるが、凡そ直徑四米位あつたなら十五人位を入れることが出来る。圓と圓との距離は三——四米位離して、正方形にならべておく。



圖置配の者技競さ場技競の争競龜鶴

そして全員に對して約束をする。それは鶴と呼んだ時は左の圓に走り、龜と呼んだ時は右に走つて圓の中に入るといふことである。

勝敗 鶴と呼んだのに右の方へ走つた者があるとする。そうすると左へ走つて行く者に捕えられる。若し捕えられた時はアウトになつて競技場外一定の場所に入る。

鶴と呼ばれ左へ走るには走り出さうとしても早く次の圓に行かないで、ぐづ／＼してゐて、走つて來た後の者に捕えられた時も矢張りアウトとなつて一定の場所に出る。

幼學年生の場合は、先生の呼んだことゝ異つた方向へ、動作を始めたならばそれもアウトにする。即ちモーションを起したならばファウルとしてアウトにするといふ風に約束してもよい。

暫くの間は鶴或は龜と呼ぶことを繰返へしてアウトを出しやがて圓内に残つてゐた白紅組の人数の多い方を勝とする。白も紅も圓が二つ宛に分れてゐるが其れを合計するのである。

名稱 敢て鶴と龜と名稱を定めるわけではなく猫と虎でもよい。白といつたら左、紅といつたら右へ走るといふ事は臨時に付け、これは自由である。

ほんとうに一寸した簡単なことではあるが、身體と命令系統との連絡の良くいかない爲に中々失敗をするもので、幼學年でも青年子女でも興味をもつ遊戯の一種である。

變化 四個の圓を畫くかはりに、四方に線を書いて其の線の上に矢張り四分された一組宛が並んでゐて、他の線の上に直線に並ぶといふ方法で、其の右したり左したり

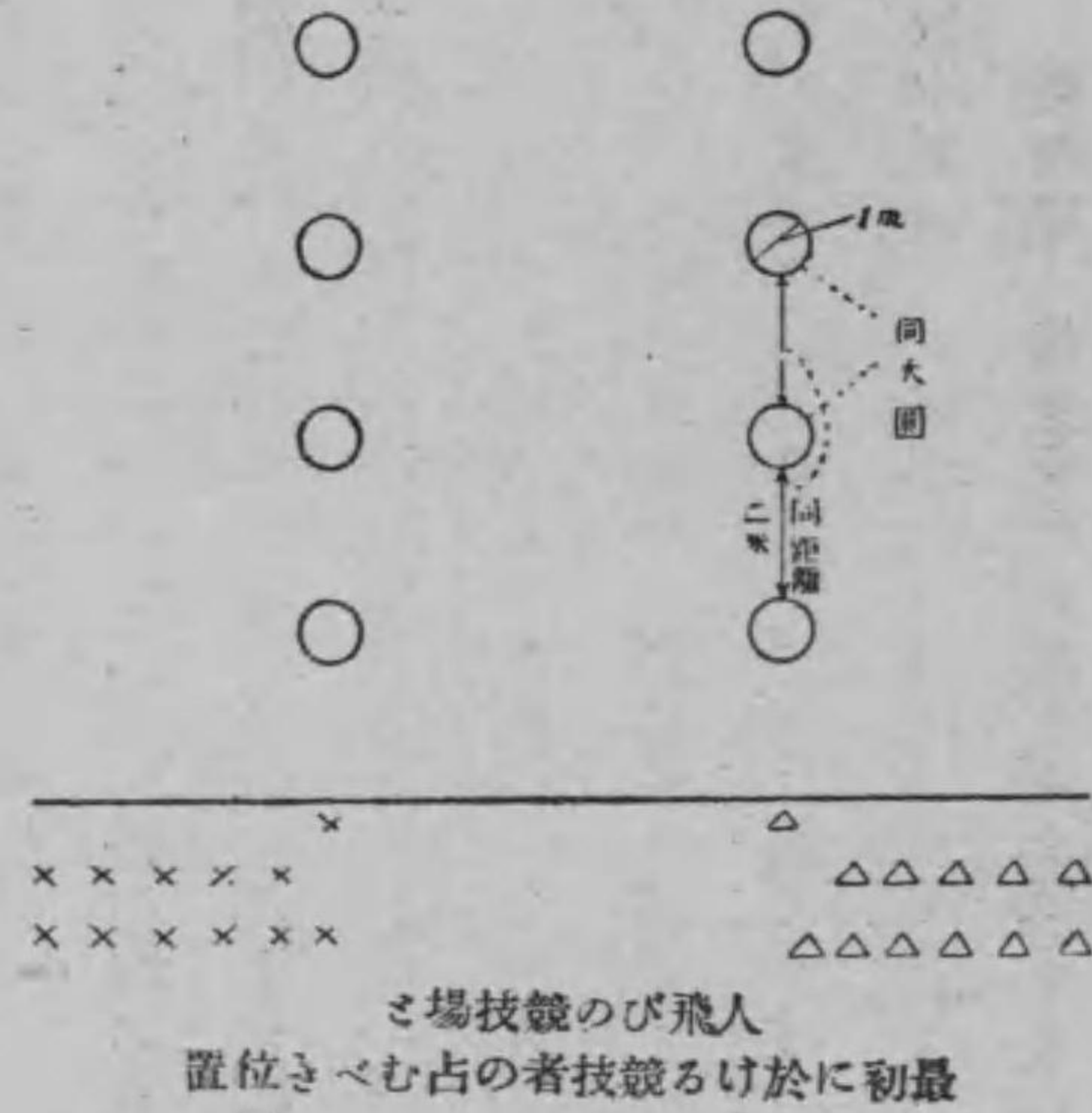
するのは鶴龜にしてもよし、或は獅子虎にし或は犬と猫にする等は適宜に教師が考へてよいのである。

四、五年生位は線の上に並ばせる方が興味を益す、それは中心に近い所は左右共一寸しか離れてゐないが、後の方は餘程離れてゐるからである。その距離のあることは逃げるにも追ひ掛けるにも種々の關係があるために變化が多いからである。

人 飛 び

バックの垂直跳や、其他兩足踏切りの跳躍を教ふる前に課し其の準備とする時は効果の多いものである。それは兩手を使用し、且兩脚に依つてジャンプして前なる人を跳び越すといふ方法である。

競技場 競技場は直徑二呎の圓を縦に四つならべて置く。其の圓と圓との距離は二米位離しておく。第一の圓より二米離して直角にラインを引き出發線とする勿論決勝



線ともなる。

こうしたものを二つ乃至それ以上人数の多寡に依つて幾列も幾列も作る。一行に行ふ人員は十五人位が適當してゐる様であるから、一クラスの人員に依つて何列作つておいたらよいかは、豫め計算しておかなくてはならぬ。

方法 初めの合圖に依つて、一番生は出發して第一の圓に走り行き、側方を向き兩脚を開いて背を丸くし、頭を下げて兩手を以て蹠の所をしつかり握り、おしたり、突いたりして一番生の手前で、兩脚にて踏切り、兩手を

一番生の準備終るや二番生は走り出して一番生の手前で、兩脚にて踏切り、兩手を

一番生の背について脚を開いて跳び越す。跳越しは何るべく一番生に強く當らぬ様にし、然も早く跳び越さねばならぬ。越し終つたならば、直ちに第二の圓に走り込み一番生がとつてゐる姿勢と同一姿勢になつて準備をする。

二番生の準備終るや否や三番生はスタートして走り行き、二番生が跳び越したと同要領を以て一番生を越し、次に速さを緩めずに二番生を跳び越して第三の圓に至つて前者と同様の準備姿勢をとつて待つ。

三番生が準備なるや、四番生が出發して前者と同様一、二、三、番生全部を跳び越して第四の圓に入つて同様の姿勢をとる。

四番生が準備なるや五番生は出發して第一番生次に二、三、四番生と跳越す。跳び越し終つたならば出發線に馳せ返る。

出發線には第六番生が待つてゐる。此れとの交代は軽く手と手との打合せに依つて交代のしるしとして、第六番生は五番生と同様四人の者を正確にしかも早く跳び越し

て出發線に歸る。

斯くの如くして列中の者全部が終るのである。

列にあつた者の最後の者は一番生を越す時に終りであることを告げて跳び越す。

最後の者が出發線に歸るや最初の一番生は二、三、四番生を跳び越して出發線に歸る。

同様に二番生三番生が跳び越し終り四番生が出發線に早く歸り得た組を勝とする。書いて見ると中々長いことの様に思はれるが、實行して見る時はそれ程困難なものでなく、又わかりにくいものでもない。跳躍の方法、體のコントロールのとり方等はこうしたゲームの中に自然に體得出来るのである。完全に越せない時は少し後ろに引きかへして再び跳躍して越す様にする。若し誰も越すことが不可能であつたならば圓内に居る者の姿勢を低くするとよい。

變化 次の様な方法に依つて行ふことも出来る。それは圓などを書く餘裕のなかつ

た場合、又相當此のゲームになれて跳臺になる者が間隔といふものをよく取れる様になつた生徒に課し得るのである。

矢張り一列の人員は十五人位までが適當で、少ない方が明瞭で、又混雜もせず結果はよいのである。

身長の大きな方から廣い兩手間隔に開かせて、隣の人との間がどの位あるかを認識させておく。又は、

全部の者が一時に跳臺になつた者、即ち圓の中へ入つてゐた者の姿勢をとる。

一番生は先づスタートして二番生三番生を順に跳越して行く。最後の者を跳越したならば二米位先に進んで、同様の姿勢になつて跳越すことの出来る準備をなす。

二番生は一番生が三人跳越してならばスタートするのである、そして次々と跳越して最後に一番生をも跳越したならば二米前進して側面向きの同様の姿勢をとる。

斯くの如くして全部の列の者が早く跳終ることの出来た組を勝とする。

一回終つただけでは時間の早い場合はこれを二回繰り返へしたならば十分である。

此れを行ふ時に特に注意をせねばならないのは、自分より先きの人が未だ一人も跳越さない中にスタートする爲に、重り合つて混雜することである。前の人が三人乃至それよりもつと多くの人員を跳越してから出發する様に約束をする。若しそれでも餘りに混雜する様であつたら、全部跳越し終つた時スタートする様にしたらよい。

も一つ大事なことは跳び越し終つてからの間隔をとることである。間隔の狭いことが最も困ること、狭い時は跳び越しに非常に混雜を來たす。又餘りに廣いのも列のみ長くしてよくない。

此のゲームはたえざる跳越の連続であるから、冬季などに課して體を温めるには至極結構なものである。

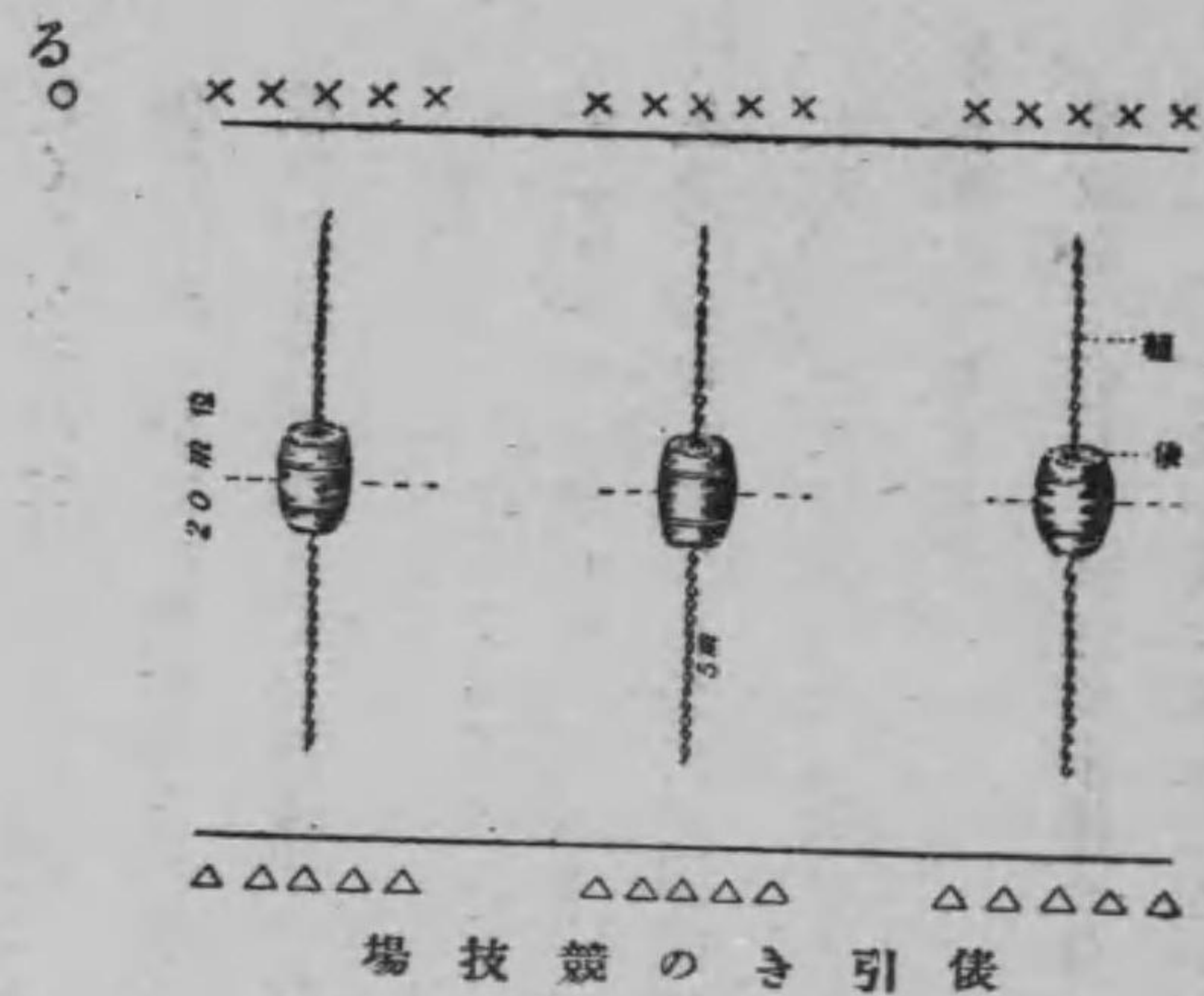
中央に配置された幾個かの俵を数多く味方の陣地まで引き入れた方のチームが勝になるといふゲームである。

準備 空俵及紐、五——七個。

俵及び紐 空いた米俵の中にオガ屑穀殻を入れて、びしやんこにつぶれてしまはない様にする。目方は二貫匁位が適當で餘りに軽いものと餘りに重いものとは共に不都合な點が多い。

紐は麻繩が一番良い。要するに丈夫でなければならぬ。弱い繩だと幾人もが引つばるのだから切れてしまふおそれがある。太さも握るに丁度良いもので、長さは十米——十二、三米位あつたら結構である。尙ほ其の繩は、俵の中を通して、兩端の長さを一致しておく。

全員を二分して紅白の兩組に分つ、其の各組は更にもつと小さなチームに分ける。其のチームは俵の数に依つても左右せられるものであるが大抵五——七人を適當とする。



る。

俵は兩生の中央に十米位の間をおいてチームの数だけ十一圖に示した様にならべ各組から等距離にある様にする。

各チームは自分の向ふべき俵に向つて中央から十米を離れたラインの上集る。

初めの合圖と同時に各小チームは自分の向つてゐる俵の紐を握り、力を合せて引き合ひ、己が並んで居た線まで俵を引き入れることに努める。

自分等の引き合つてゐる俵が味方の勝になつても、又敵の勝になつても兎も角も勝敗が定つたらならば、未だ勝敗が定まらずに引き合つてゐる俵に向つて應援に取りか

らねばならぬ。

故に第一の俵を自分の方が取るか敵が取るかに依つて餘程策戦が變るわけである。斯くして最後には一個の俵に向つて全部が掛るといふ結果になり、最後に引き入れた俵の数の多い方の組を勝とする。俵を引くには必ず紐を握り、俵に手をかけることは避けねばならぬ。

サークルチェンチ

鬼あそびの一種であつて、困難なルールや危介な材料は一つもかゝらずに行ふことの出来る遊戯である。

全員を數組に分ち、各組は少し宛離れて圓を畫き、其の圓の中に入る。又前方二十米位の所に各々一つ宛の圓を畫く。此等の圓は溜り場であり又安全地帯である。

圓の後方には一人乃至二三人の鬼を配置する。此の鬼は圓外に出た者供を捕えると

いふ役目がある。捕えられた者は代つて鬼となり、他の人を捕えるまではいつまでも鬼である。然し餘りに長く鬼になつてゐる様なことがあつたら、臨時交代してやるがよい。

先生の合圖により各組は一組宛順に圓から向ふの圓迄走り行き、圓内即ち安全地帯にいち早く入るのである。各組は一、二の番號をつけておき、二番が先に出て次が四番が出るか、否かは、先生の合圖に依つてどこからでも出る様にし、いつでも一から二といふ順序は追はない方がよい。

鬼は圓から三米位後方に居り、合圖と同時に活動を始め、たれかを捕えて鬼とし、其の鬼に再び捕えられぬ様早く安全地帯に走り入る。鬼のしるしは帽子の色を變へることに依つて他の者と區別する。

一寸位衣服の先が鬼に觸れても未だセーフで正確に捕えなくてはならない。

號令は幼學年にあつては教師に依つてかけられるが、四五年生になつたならば、鬼

の合圖に依つて生徒は場所から場所へ走る、其の間に捕えるといった風にするのも亦興味が多いものである。

交代すべき場所の間は餘りに遠いと却つて興味が少なく、又、疲勞も甚だしいから二、三十米位を最も適當とする。

ヴァレーベースボール

此のゲームは野球とインドアーベースボールとを混合して造つたもので、競技場は殆どインドアーベースボールと同じい、試合の方法も亦類似してゐるところがある。

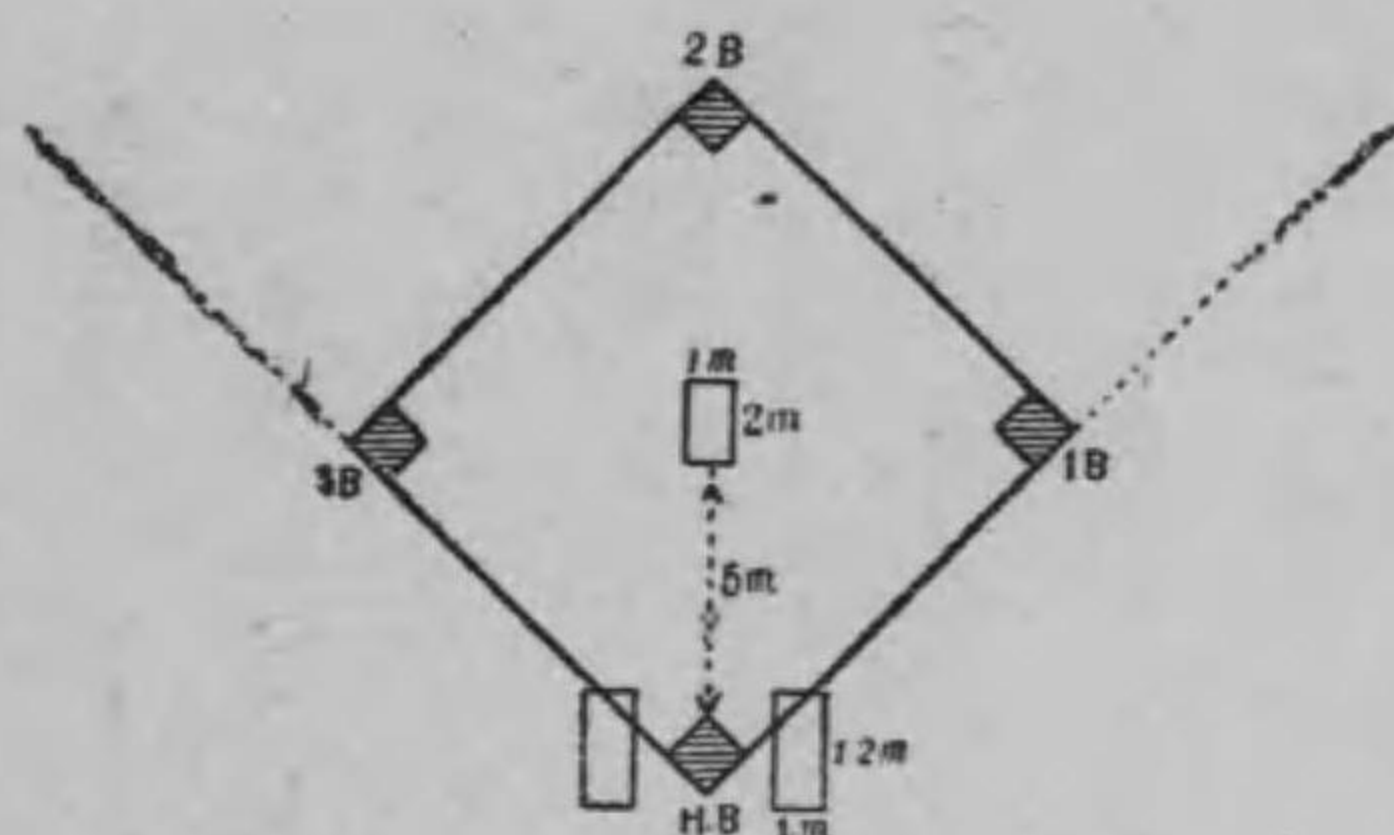
競技場が狭くともなし得るといふことから、比較的運動場を廣く持つてゐない都會の小學校、或は廣い運動場があつても雨天の時などに、室内運動場より外に使用出来ない場合、室内で行ふに適してゐる。單に競技場が狭くしても出来るといふことばかりでなく、使用するボールがインドアーベースボール或は野球のボールの様に硬いも

のではなく、極く軟かで顔に付けても感じのよいヴァレーボールを使用するのであるから、少し位強く硝子窓に當つても硝子が破れる様なことはない。

野球のボールは相當ツレーニングされた者でなければ充分に競技に使ふことは困難であるが、ヴァレーボールは、どんな子供でも、婦人でも、使ふことが容易に出来るものである。軟いことゝ大きさが大であることは總ての人に使用出来、然かも興味があるといふことになる。

競技場 前にも一寸記入しておいた様に、競技場はインドアーベースボールのグラウンドと殆ど同じである。一邊が二十七呎、若し野外で行ふ場合に、特に大きくしても三十七呎迄である。普通其の中間を取り、運動場の大小、競技者の大小、訓練の巧拙等に依り區劃を定める。

ホームベースの兩側にはバッタースボックスを作る。バッタースボックスはベースの一邊から一呎離れた所に幅が一米に、長さが一、二米の矩形を畫いたものをいふ。



球技競のル-ボス-ベ-レアヴ

バッターは此のバッタースボックスの中に立つて、バットを持ちピッチャーが投げたボールを自分が持つてゐるバットに依つて打つ。ヒットであつた時は順次に各壘を走りホームに歸るのである。

ホームベースから五米を離して同じくピッチャーボックスをつくる。ピッチャーボックスは幅が一米に長さが二米であつて、何れもラインは白い粉を以て太く十分に明瞭に劃いておくことを要す。

ホームベースと第二ベースとの距離は普通三十呎四分の一、第一ベースから第三ベースの間の距離は三十七呎四分の一で丁度ダイヤモンドの形をなすのである。

ボール 軟い革を以て造つたヴァレー用のボールを使用する。目方は八オンス乃至

十オンスであつて十二オンス以上は使用しない。

バット バットは野球用のバットであつて、餘り太いのや餘りに重いものより、むしろ軽い方が充分に活動出来る。特に少年にはバットの軽いのを選ぶ必要がある。

開始 ゲームをする爲に先づ全員を二分し、一方を守備とし一方を攻撃とする。一チーム十人から二十五人位までは十分に行へる。此れも野球の様に九人と制限されないのが特徴の一つである。

守備者はピッチャー、キャッチ、第一、二、三、ベースに各一人宛位置を定め、他の競技者はグラウンドの所々に散在する。

攻撃側は、バッターになる順序を作つて順次バッタースボックスに立ちて、ピッチャーより投げられるボールを待つ。

ピッチャーはピッチャーボックス内からヴァレーボールをホームベースの方へ投げるものとす。此の際ピッチャーボックスより外へ出てはならない。投球した時に出た

時は一壘まで、ランナーは只走ることが出来る。投げ方は別に制限がない。

キャッチは、正確にボールを捕球し、大抵の場合キャプテンの役目をなす。

ピッチャーに依つて投げられたるボールを、バッターは打つ。打つたボールはダイヤモンド及一、三ベースまでのラインの延長線上に落ちた時はフェアとし、バッターは一壘に向つて走る。

ストライクは野球の場合と同様に、腰及肩の高さで、ベースの上を通つたボールをいふ。他の所を通過したのはボールとして計算し、四つボールを出すと一壘まではたゞで行ける。三振或は三つストライクで打てなかつたバッターはアウトとなる。

バッターがフェアヒットを打つか、フォアボールかになつたなら、直ちに一ベースに走る。若し一ベースへ行つても尙ほ餘裕があつたなら、二、三と走りホームに迄走り付いてもかまはない。要するに最初の時になるべく多くの壘を取ることが要す。此れは得點に影響するからである。

若し最初に二ベースで止つたらそれから向ふは野球の時と同様に移る。

守備者はボールが打たれたならば早く拾つてベースに投げて、各ランナーのたどり着く前にボールをベースマンに投げてベースマンが正しくベースにボールをつけてランナーをアウトにするか又は壘から壘に走つてゐるランナーにボールを打ち付ける。攻撃者はバッターの順序に依つて順次にバッターとなりなるべく多くの人が、ホームに歸り付く様に努める。

得點 得點には、左の方法がある。

五點 バツタが、ボールを打ち各壘に一寸も止まらずにホームに生還した場合。

四點 最初に三壘まで走り、其處で一端中止して生還した場合。

三點 最初二壘まで一氣に去り、他は野球の時の様にして生還した時。

二點 最初ファストベースまで行き、二ベースから時球と同様に壘から壘に進み生還した場合。

三點 守備者がボールを持つて三步以上歩いた場合は、フリーランとして其の者は三點を得、若し次のベースにランナーの居る時は全部生還し、ランナーの得べき所定の點數をも加へることが出来る。

アウト バッターのアウトになる場合は左の如し。

- 1、三振の場合。
 - 2、フェアボールに自分の身體をタッチした場合。
 - 3、各ベースに走り付く前にボールの方が先きにベースに入つた場合——野球のルールと同じ。
 - 4、フライボールをバウンドする前に正確に捕球された場合。
 - 5、壘に居る時以外に、正しく投げられたボールに當つた場合。
- 不正なる投げ方とは三步以上歩いて投げた場合で、不正なる投げはフリーランとなつて三點を獲得する。

交代 三人アウトになつた場合は攻守の任務を交換する。斯くの如くゲームを繰り返へすことを五回、七回、九回或いは、もつとそれ以上行ふ場合もある。要するに、最後に合計點數の多い組をチャンピオンとする。

攻撃の仕方 攻撃者は、今は何處へ打つてやらうか、どんなボールを出さうかといふコンツロールがつかねばならぬ、即ち守備者の最も弱點を捕えて其處へ打つてやる様にしなければならぬ。

投手 ビツチャーはバッターの癖を早く見抜いて各々異つた方法に依つて種々のボールを出し、容易に打つことが出来ない様にしてバッターを悩ませがよい。

走り方 ベースからベースへ走るにはビツチャーの手からボールが離れた時から走り出すことが出来る、一たん走り出すや出来るだけ、迅速に走る様に心掛けねばならぬ。丁度五十米疾走をする様に、勿論其の走るべき暗示を與へるものは一と三ベースに居るコーチであつて、コーチは時の状況を察して最も明敏にランナーの取るべき路

を示してやるがよい。

季節としては冬季を除いた殆ど大部分の、シーズンに適用出来、殊に夏季の暑い時に、大きな樹陰や室内運動場で行ふ時の愉快な気持は、實にはかでは味ふことの出来ないよいものである。

クリツケツト

此のゲームは冬季を除いた各シーズンに於て盛んに行はれるもので、世界中で最も隆盛な所は英國である。英國に於ては、各小學校、其の他のスクールに於いてどこでもクリツケツトとア式フットボールを觀ない所はない程である。

クリツケツトは一ゲームに相當長い時間を要するもので、時には二日にわたつて行はれたりそれよりもつと長い日數を費したりするので、ほんとうのプレイは、時間と金とに餘裕のある者でなければ容易に出來ない。それは兎も角面白いゲームとして

紹介するに價するものである。

準備 大體に於てベースボールと良く似たゲームである。

バツト バツトはボールを打つ材料であつて、裂けたり或は折れたりし易いので相當堅い材料にて作るを要す。

バツトの長さは三尺二寸であり、其の中一尺三、四寸は圓形にして柄となり、打者に依つて握る所となる。柄でない部分は幅三寸五分位の板になり、ボールを打つに容易な様に平面にしておく。

ボール ボールは革を以て作り、周圍が八寸以内で、目方は三十五匁以下である。

正規のボールは、高價であるから、練習用としては野球のボールを代用してよい。

グローブ 手袋は野球に使用するグローブで、門守即ちウキツケツトキーパーと投手即ちボーラーとが箴め、他の者は餘り必要がない。以上の二人は直接ボールに關するから特に必要である。勿論グローブはなくとも出来る。

レツキンクス 譯して脛當てといひ、竹の細いものを編んで造つたものを用ひられる。兩方の門に立つてゐるバッターが着けてゐるものである。交代の際に直ちに代り得る様にバッター二人と交代員二人、都合四個あればよい。

スタンプ及びペール クリケットゲームで一番必要なものは此の門である。門は三本の門柱即ちスタンプを地上に立てる。高さが二尺二寸、此の二尺二寸の門柱を並べたる上に長さ四寸の横木を渡す。此れを門といひ、複門で行ふ場合は兩方に立てなければならぬから二組入用である。

競技場 競技場はフットボールやホッケーを行ふに足りる丈の場面は必要がある。二つの門を相對して立てる距離は、十米位とする。其の門の内側に五呎を離してラインを引く、勿論兩門共引くのである。此れをホッピンングクリースといふ。門を中心として左右にラインを引き、長さ二米とし且つ外側に向つてタッチラインを引き矩形をつくる。

競技者の位置 攻撃側と防禦側の二た組に分れ一方の組を十一人とす。

攻撃者はバッテングオーダーに依り、二人宛バットを持つて門の内側に相對して立つ。そして投球手より投せられるボールを打つ用意をする。

防禦者は投球手一名、捕球者一名、其の他の競技者は所々に散在して、打たれたボールを拾ふ爲に準備する。

投球手及捕球者は門の外側に居て、ボーリングクリースより外に出ないことにする。

役員 審判一名、記録員一名。審判はボーラーの後ろに居つてすべての決を下す者であつて、ボールの正投、アウトの如何等を詳細に見る者である。

記録員は、アウト及其他得點等に關し必要な事項を記入して後の参考に供す。

任務

1、投球手

投球手はベースボールに於けるピッチャーに同じ。ボーリングクリースに立つてボールを投げる。そして、向ふ側にある門に打ち付けてその門をたほすか、又は早い球、緩い球、或はカーブした球を出して打者に、安打させない様に、種々工夫するものとす。

守備側はバッターが打ちたるボールを拾ふことが出来たならば、バッターの交代の終る前にボールを門に打ち付ける。

バッターがフライボールを打つた場合に守備者はバウンドしない中にそのボールを捕えるか、又は味方の誰れかを指命する。即ちキャプテンの役をなす。

2、捕球者

捕球者は矢張り野球に於けるキャッチと同様の役目があり、門の後方にあつて對岸のボーラーから投げて來たボールを正確に捕え、又打者の位置交換に際しては、いち早くボールを門に打ち付ける爲に最も良き位置にある。

3、ロングストツプ

ロングストツプとはウキツケットキーバーの後方に位置して、若しもウキツケットキーバーがボールを取り損ねた場合は早く拾ひ取り、其のボールを、對岸の門をたほすべく投球する。勿論ボーラーに取らせてもよいのである。

4、其の他守備者

其の他の守備者は、それぞれ適當の場所に居つてボールを拾ひ、丁度ベースボールに於ける外野の役目をなす。

5、バッター

バッターは、攻撃側から二人宛出る。其の中一人は投球手、一人は捕球手の方に、バットを持つて、門の前に立つ。

捕球手の方に立つた打者は、ボーラーから投せられたボールを、持つてゐるバットに依つて打ち飛ばす。ボールが飛んだならば對岸の打者と位置を交代する。若し

餘裕があつたら何回交代してもよい。

バッターの立つ場所はホツピングクリーンス内に右足を置き、両手で野球に於けるバットを握る様に握つて立つ。

開始 此等の順備がとつたならば審判はプレー開始の號令を下す。

ポエラーは對岸にある門を破るべくボールを投げる。

打者は門へボールを當てられぬ様にし、若し打つに都合よきボールが來たならば適當なよき位置に打つてやり、對岸の打手と位置を交換する。

守備者は早くボールを拾ひ、門にボールを近付け、交代際中であつたならば其のボールを門に打ち付けて打者をアウトとし、勿論交代最中でなくとも早く投げ得る様準備することは交代の回数を減することになる。

守備者に於て門にボールを當てることが出來ない場合は、いつまでもバッターは繼續して行ふ事が出来る。然し次の規則に觸れる時はアウトとなり、其のアウトになつ

者丈が他のバッターと交代する。

交代 三人アウトになつた時は攻撃と守備とを交代し、九回乃至十一回のゲームを行ふ。

得點 一回の位置交換は一點にして二回交代すれば二點と計算し、各回數を通じて多く交代のあつた組がチャンピオンとなる。

競技規則

1、ポエラーはポッキングクリーンスより足を出して投球すればノーボールとなる。

此の反則は打者がボールを打つても打たなくとも、一回位置を交換し、攻撃側に一點を與へる。

2、ポエラーが悪いボールを投げた時も亦同様にバッターは一回位置を交換し、前と同様に攻撃側に一點を得る。

悪いボールとはポッキングクリーンス即ち門の外にある距形以外に落ちる様なボ

ールを投げた事で此れをハイルドボールといふ。

3、ボールが投球する時、肘關節を屈し、肘を體に接するが如きことがあればノ
ーボールとなる。

4、バッターが打球した時は必ず位置を交換する。

ボールを打つたまゝ、其の位置に居つたならば打撃者はアウトとなる。

打つたボールが高く空に擧り、地に落ちない前に守備者に捕球されたならば打
者はアウトとなる。勿論捕球せられる前に位置交換が終つてしまつたならば、
正確に捕球されてもアウトとはならない。

5、ボールの投げた球にバッターの身體が觸れた場合、其のボールが更に進行し
て門にふれた場合は、バッターはアウトとなる。

6、其の他バッターのアウトとなる場合。

A、位置交換の終らない中に球を門に當てられた場合。

B、兩足をホッピングクリース外に置いて打球した場合。

C、投球手に依り門にボールを當てられたとき。

D、自分の持つてゐるバット又は身體で門を倒はしたる場合。

7、審判者は或る一人が餘りに長く續いてゐる場合には不都合と感ずる。此の場合
にはバッターを代えることが出来る。

備考 此のゲームには二種類あり、シングルウキツケットとダブルウキツケットと
である。

此の所に於て説明したものは、ダブルウキツケットで、即ち門を二個使用してのプ
ンである。

シングルウキツケットは門を一個にする。其の爲に競技者も、もつと少數で行ふも
のであるが略す。(終)

(御質問の點がありましたら御遠慮なく御申越しを願ひます。そして俱に研究して行きたいと存じます。

東京府下淀橋町柏木七九一

著者

大正十五年五月八日印刷
大正十五年五月十五日發行

小學學校於此
趣味遊戲
定價金貳圓

檢
印

著者 酒井 將

發行者 北村 常三
東京市四谷區新宿町一の八八

印刷者 福神 和三
東京市京橋區南紺屋町四番地

發行所

東京市四谷區新宿町一の八八
振替口座東京二七一三〇番

三友社
〔電話四谷六七五九番〕

福神製本印刷所印刷

東京高等師範學校 山北清次・岩田九郎・櫻葉勇先生共著
大塚講話會同人

演 實 趣 味 の 講 話 集

菊版クローヌ
本文五百四頁
定價金三圓八十錢
送料書留金二十七錢

本書は三先生就中斯界の權威たる岩田先生が多年兒童講話研究の經驗を基礎として従来の乾燥無味なる訓話式辭等を、趣味あり内容あるものにした。いと考へから著述されたもので話題の撰擇・實演の順序・講話上の注意等眞に周到を極めて居る。故に本書に由て講話すれ 津々たる興味を感ぜしむると共に大に情操教育の目的を達成する事が出来るのである。

斑 一 次 目

- 第一編 毎月講話……………十二題
各題共面白く且教訓に富んだ實話又は實話に近い話を集め各題毎に其の講演上の細かい注意が添へてある。
 - 第二編 祝祭式日記念日講話……………十五題
祝祭式日記念日入學始業式修業式卒業式等の講話の實例で之も亦趣味深く教訓的に組立てられ、且講話上の注意を添へてある。
 - 第三編 處女會、青年會講話……………十二題
處女又は青年の會合に臨みて講話すべき適切なる話を集めたものである。
 - 第四編 實演講話資料……………十二題
學校家庭等何れの場所にも適用の出来る機興味と教訓とに富んだ話を集めた至極面白い話のみである。
- 本書の應用 本書はヤサシク面白く恰も講談を讀むように書てあるから家庭の讀物とし又學校圖書館の備本とすれば必ず歓迎されるものと信ずる。

東 京 市 四 谷 区 新 宿 一 丁 八 八 番 三 號 友 友 社 發 兌 元

前東京府女子師範學校主事、現兵庫縣視學苦瓜惠三郎
同校 校訓導師 村田英吉、守屋貫秀、三先生合著

低 學 年 の 國 語 教 育

菊版クローヌ製
紙數五百七十頁
定價金四圓八十錢
送料書留金二十七錢

國語教育に關する研究が全國的に擡頭しつつあることは近來の痛快事である。而して其根本的革新は低學年に於ける國語教育の改造にありとの信念から生れ出たものは本書にして低學年に於ける國語教育上の諸問題は之を心理學に照らし、且其體驗に鑑みて大小漏れなく之を論述し一々實際問題を(國語讀本一・二・三・四)捕へて徹底的に解説してあるから、低學年國語擔當者の參考書として稀有の良書といふべきである。

第一編 低學年に於ける國語學習の心理的基礎……………苦瓜惠三郎

第一章 序論 第二章 低學年に於ける教材の性質 第三章 子供に於ける言語の發達

第二章 低學年に於ける國語學習の心理 第五章 結論

第二編 低學年國語教育の實際……………村田英吉

第一章 國語教育の目的と諸分科 第二章 讀方教育 第一節 教科書の單語教育 第二節 國語讀本の單語教育 第三節 國語讀本の複語教育 第四節 國語讀本の複語教育 第五節 國語讀本の複語教育 第六節 國語讀本の複語教育 第七節 國語讀本の複語教育 第八節 國語讀本の複語教育 第九節 國語讀本の複語教育 第十節 國語讀本の複語教育

第三編 低學年國語教授上の諸問題……………守屋貫秀

第一章 序言 第二章 かくあるべき國語教育の理想 第三章 國語讀本について 第四章 國語讀本の特殊教材の研究 第七章 作者想定論 第八章 課外讀物と國語研究書目 第九章 語讀本特種教材の研究 第七章 作者想定論 第八章 課外讀物と國語研究書目 第九章 語讀本特種教材の研究

東 京 市 四 谷 区 新 宿 一 丁 八 八 番 三 號 友 友 社 發 兌 元

東京女子師範學校訓導 守屋貫秀先生著

再版 創作・鑑賞を 中心としたる 新綴方教育

菊版クロス製
紙數八百頁
定價四圓八拾錢
送料金二十四錢

偏狹な概念的・主知的教育が天日の下に曝露されて・今や教育は眞善美の三方面から総合的に進展しつつある。就中藝術教育・文藝教育の建設に顯著たる成績をあげたことは何んとしても忘れることは出来ない。國語教育の改善も、綴方教育の改造も、そこに展開の基調がある。本書は實に其の點を目標として、児童の成績を中心材料とした眞剣な綴方研究の記録である。著者守屋先生は、理論家、實際家として既定評ある教育界の新人である。必ずや本書が、我が教育界に多大の貢献をなすであらうことは、本社の信じて疑はないところである。

要 次 目 容 内

- 第一篇 序説
- 一、現代教育の特色
 - 二、藝術教育と文藝教育
 - 三、文藝教育と國語教育
 - 四、世間の綴方教育
 - 五、環境整理と綴方教育
 - 六、綴方教育の生命
 - 七、綴方教育主義の歸結
 - 八、創作鑑賞と綴方教育
- 第二篇 創作の綴方教育
- 一、創作とは何か
 - 二、創作と模倣
 - 三、創作態度の指導
 - 第三篇 児童創作の實際
 - (一・二・三・四・五・六年)
- 第四篇 鑑賞綴方教育
- 一、鑑賞とは何か
 - 二、批評と鑑賞
 - 三、鑑賞の指導
 - 四、鑑賞批評の價值
 - 五、鑑賞批評の實際
 - 第五篇 結論
- 附 童話論

社友三

八八ノ一宿新區谷四市京東
番〇三一七二京東座口替振

元 兌 發

守屋貫秀先生著

綴方教育の辿るべき道

四六版洋裝
全一冊二百餘頁
定價金壹圓五十錢
送料金十錢

直ぐに役立つ綴方學習指導の要領!!

児童創作教案中心の綴方教育實際案!!

本書は現代我が國語教育界の最高權威守屋先生最近の快著である。守屋先生が各地の講習會・研究會・批評會・女教員會等の招聘に應じ、綴方に關する講演をされる毎に會員諸君より頻りに、その要領の印刷を懇望された。先生もその好意もだし難く、ここにその稿を基礎として、本書を成したわけである。これによつても本書の内容が如何なるものであるか容易に想像出來るであらう。既に斯界の定評である蓋し守屋先生の流るゝが如き雄辯雅渾にして魅力ある文章は既に綴方學習指導の要領を會得するであらう。讀者は歡樂と愉快との中に綴方學習指導の要領を會得するであらう。

目 次

- 第一章 教育の理想を見つめて。
- 第二章 反省すべき現代の綴方教育。
- 第三章 國語教育の内容を考へながら。
- 第四章 綴ることの意義と學習指導の意義。
- 第五章 綴方學習指導の根據。
- 第六章 課材中心の綴方教育。
- 第七章 創作態度の指導について。
- 第八章 児童創作の處理。
- 第九章 文話による綴方學習の指導。
- 第十章 鑑賞指導について。

社友三

八八ノ一宿新區谷四市京東
番〇三一七二京東座口替振

元 兌 發

東京帝國大學助教授 入澤宗壽先生先修補
山崎博先生著

日本文化教育學

四六版ボブリン上製
紙數三百余頁
定價金貳圓
送料金十二錢

著者山崎先生は新進有爲の教育者にしてスプランガーの文化教育學の所説に深く共鳴し入澤教授指導の下に研究努力の結果本書を著し、且つ其の實現に熱心從事して現に其の業績を挙げつゝあるは人のよく知る所である。今や我が教育界の視聽が文化教育學と体験教育上に集注せらるゝの際、秩序整然たる斯良書を得たるは恰も空谷足音の感に堪へず、茲に之を刊行して敢て斯界に推薦する。

斑一容内

- 第一章 緒論
- 第二章 文化の意義
- 第三章 教育の本義
- 第四章 教育の意義
- 第五章 精神構造の陶冶
- 第六章 價値の意義
- 第七章 價値の体系
- 第八章 陶冶の意義
- 第九章 歴史的社會的文化の了解、歴史的社會的活動の本質
- 第十章 國民教育の理想
- 第十一章 日本文化の原理
- 第十二章 日本文化の体系
- 第十三章 文化教材と學習生活と自我の發展
- 附錄 体験學校の教育

社友三 八八ノ 町宿新區谷四市京東 元兌發 番〇三一七二京東座口替振

高橋勇先生著

再文檢參考 教育學精義

菊版最上製本
全壹冊五五〇頁
定價金四圓
送料金貳拾四錢

●本書の組織 本書は眞摯新進の教育家たる著者が多年研究の結果を公表したるもので教育學の重要問題(既出の試験問題及將來問題となるべきもの等)を體系整然たる教育學概論中に織込みたる極めて斬新のものである。そして其内容は確實豊富、記述は論理的徹底と明晰とを兼ね備へ、且つ深切詳細に叙述されてある。蓋し文檢教育科參考書類中の白眉なりと信じ敢て受験界に推薦する。

覽一容内

- 第一章 教育學序説(教育の意義、教育の効果)
- 第二章 教育學論(内容省略以下同じ)
- 第三章 教育容體論。
- 第四章 教育原理論立の基礎思想。
- 第五章 教育目的論。第六章 習論。
- 第七章 教材論。第八章 方法一般論。
- 第九章 教授論。第十章 訓練論。
- 第十一章 教師論。第十二章 教育種別論。

色特の書本

1. 著者一個の獨斷を避け權威ある學者に聽き通説的記述をなせること。
2. 教育科第二十二回豫備試験より同四十二回本試験(大正十四年七月)に至る教育學概論の問題は、一も漏れなく採録解答せること。
3. 新カント派、デルタイ派等の思想に觸るるを力め、哲學、論理學、社會學、生物學等の關係的記述には、最も注意せる事。
4. 既出試験問題以外に系統問題(學體系上より)注意問題(理論及應試上)重要問題(準試験問題)三種を加へたる事。
5. 參考の項を設け權威學者の説論等誤解し易き箇所への注意をなせし事

社友三 八八ノ 町宿新區谷四市京東 元兌發 番〇三一七二京東座口替振

橋本辰彦先生著

自學自習
中等參考

趣味の日本歴史

上各 四六版洋裝
紙數 四八〇頁
定價 壹圓九拾錢
送料 十二錢

上卷 八版 神代より織豊まで 附録 (年表、皇室及諸家系圖)
下卷 五版 徳川家康より世界大戰後の諸問題まで 附録 (年表系圖)

考へ方研究の批評

徒らに事件を羅列した無味乾燥の日本史でなく、さうかといつて無闇に面白づくめの日本史でなく、よくその兩者を融和して趣味ある敘述の中に、科學としての日本史の體系になじむやうな、又自ら入學問題などに親めるやうな、さうした書物を希望する者は須く本書に據るがよい。敘述は飽くまで面白く、而も巧みに體系をみだす事なく、「考察問題」「練習問題」「概括問題」なども配置して、中等程度、受験程度の課業としての方面も忘れてゐない。世の表解式若しくはそれに準じた歴史書に倦んだ諸君は須く本書につくがよい。

本書の特色

【一】首尾一貫せる科學的歴史の體系を備へてゐる。【二】内容が豊富である。【三】文章が明快平易で頗る趣味に富んでゐる。【四】各章毎に練習問題(主として高等學校専門學校入學試験問題考察問題等)を挿入して各學校入學試験の傾向を知らしめると共に記憶に至便なる表解をも添へてある。【五】中等學生受験學生及初等教育家諸賢の参考書として稀有のものである。

發兌元

東京市谷區新宿一ノ八番
東區口座東二一七〇番

三友社

278

398

終

