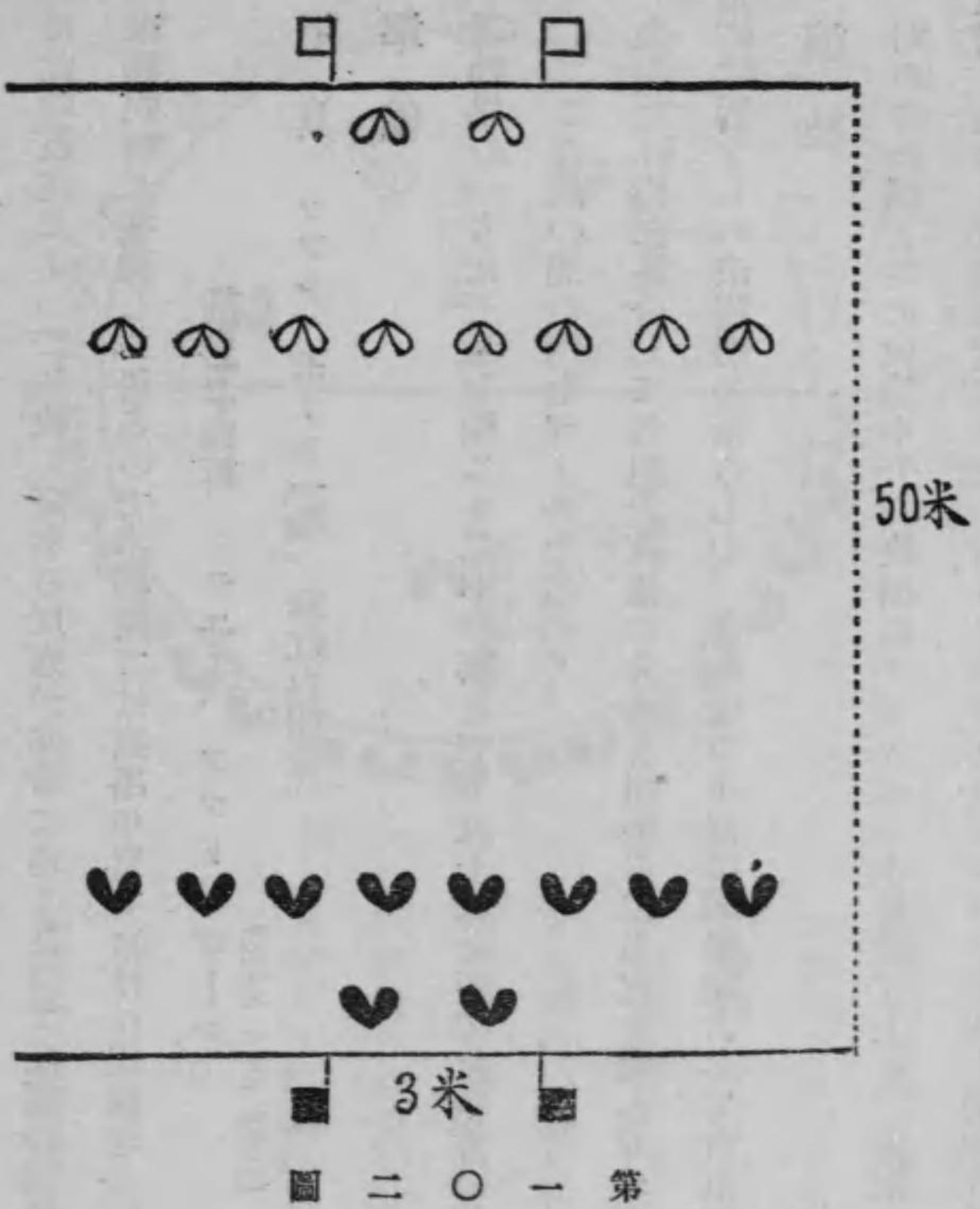


過させぬ様努む。斯くの如く  
兩組は争つて蹴送りゴールを  
通過せしめたる組を勝とす。

規則

- 第一、ボールは脚にて蹴るものにして決して手にて打つたり或は觸れたりしてはならぬ。
- 但しゴールキーパーのみは兩手にて阻止することも出来れば受取つて投げることも出来る。



二、門の側方より出たるボールはゴール、キーパー之を拾ひゴールの前にて投げるなり或は蹴送ることを得。

三、ゴールの旗の竿の高さは三米の高さを有するものを使用すること。

第百七十五節 キック、ボール。(其の一)

用具 フット、ボール一個。 (Kick Ball)

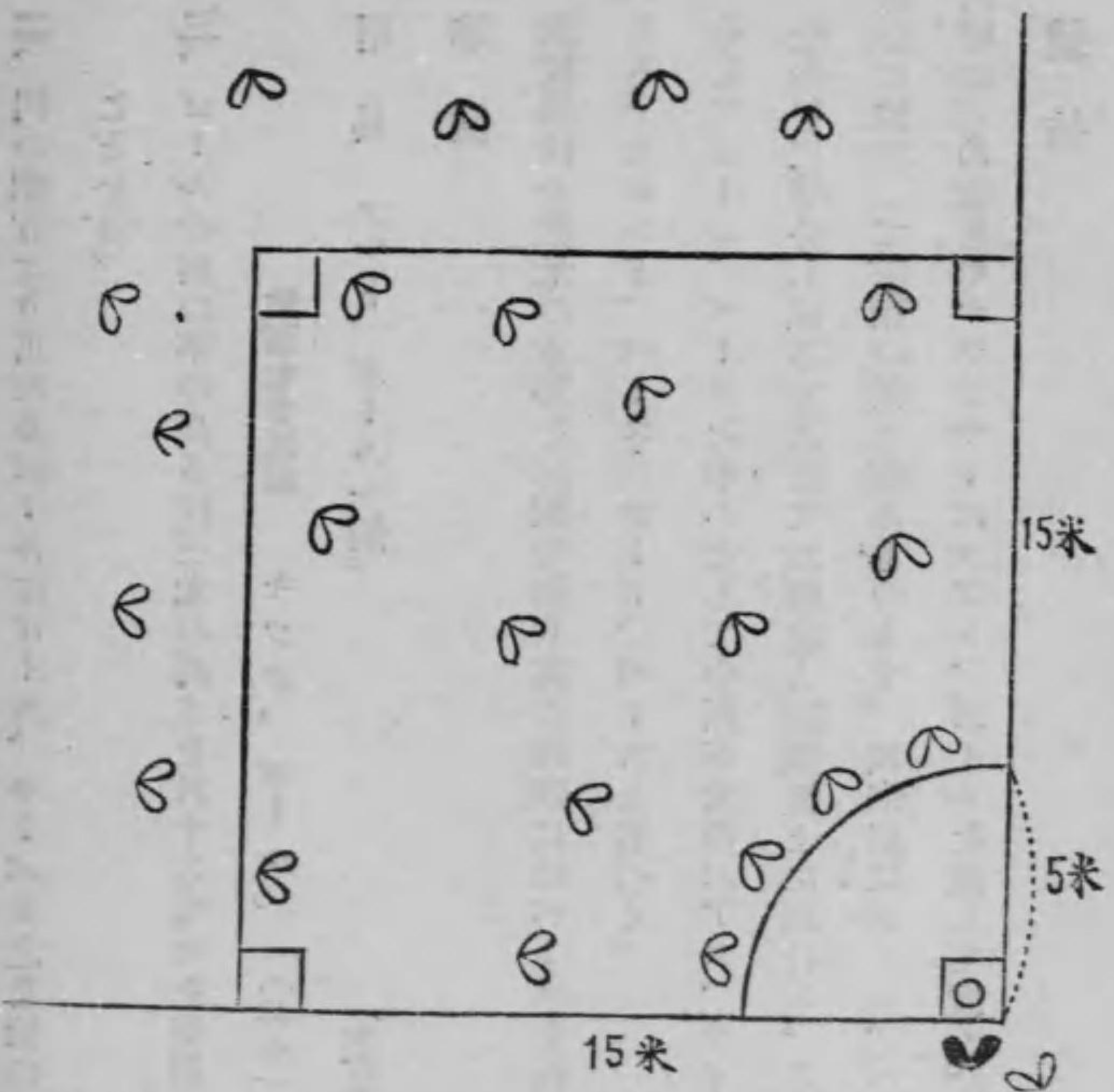
準備

競技場は十五米の方形を白線で作り其の四隅にはベースを作り之をホーム、ベース。ファースト、ベース。セカンド、ベース。サード、ベースと名づく。

そしてホーム、ベースを中心として半径五米のパス、ラインを劃く。

全生を二等分し或る方法にて攻撃組と防禦組とに別ける。そして防禦組はパス、ラインの前方に自由に散在して防禦の任に當るものとす。攻撃組はホーム、ベースの後方に並べ置きキツカースを身長順に定め置きキツチャヤーにフット、ボールを渡して置く。

競技



三七〇

用意にてキャッチャーはボールをホーム、ベースの上に置く。合圖に依つてボールを蹴る。そしてベース、ラインを通過して前方グラウンドに入るのを見届けるや全力で走り出しファースト、ベースを通過しセカンド、ベースに到着する。猶ほ餘裕ある時はサードベースを通過してホーム、ベースに入るのである。ホーム、ベースに入りたる時は一點を得るのである。ボールを途中で受止められて最早盜壘す

る餘裕の無いと思つた時はセカンド、ベースに踏止まるのである。如何なる場合でもファースト、ベースとサード、ベースとに止まつて居ることは出来ぬ。ホーム、ベースに入るか又は戻つてセカンド、ベースに入るかの外はない。

防禦組の任務は敵の蹴たボールは成る可く受止めることに努め都合よく止め得られれば直ちに之をランナーに向つて投げつける。ランナーがセカンド、ベースに入る迄にボールに當れば遂にアウトとなる。そして除外さる。若し當らねばセカンド、ベースを取り餘裕あればホームに歸るのである。

又キツカーの蹴たボールが地上をバウンドせずにフライした場合に守備の一生が之を地上に落すことなしに受けた場合は直ちにアウトとなる。此の場合は走る資格を失ふ。

次に第二番生が出てボールを再びホーム、ベース内に置いて蹴る。斯くの如くして守備生の方で三名をアウトにすれば守備攻撃の位置を交代して同様に演技するのである。

そして最初何回と定め置き其の終りに得點を計算して得點多き組が勝となるのである。

規則及び注意

- 一、キツカーの蹴たボールがフェアライン外に出た場合には再び蹴直すこと。

- 二、ボールが地上を轉がつた時は早く拾つて直ちにランナーに投げ當るか遠過ぎる場合には味方に投げ渡すか或は其の場合でドリブルしてランナーに投當てる。
- 三、守備生に投げられたボールが直接ランナーに當つた時アウトとなる。
- 四、ランナーはセカンド、ベース以外のベースに踏止まることは出来ぬ。
- 五、ランナーは第二壘に何人でも止まり得る。敵の隙を見て誰から先に走り出しても構はぬ。但し走り出たら歸ることは出来ぬ。
- 六、守備者は同時に二名のランナーのあつた場合何れを殺すも差支ない。併し得點に關しては考慮の上利害問題に就き何れを殺すべきかは自づから定まる。
- 七、守備生はベース、ライン内に入つて守ることは出来ぬ。
- 八、キツカーの順は正しく行ふこと。
- 九、フット、ボールの大きさは五號位が最もよい。
- 一〇、競技場の廣さは十五米としたが學年に依つて十分に考慮せねばならぬ。予の採つた技場は最大限のものである。

一一、遊技人員は何人にも差支ない。

第七十六節

キツク、ボール。(其の11)  
(Kick Ball)

用具 フット、ボール一個。

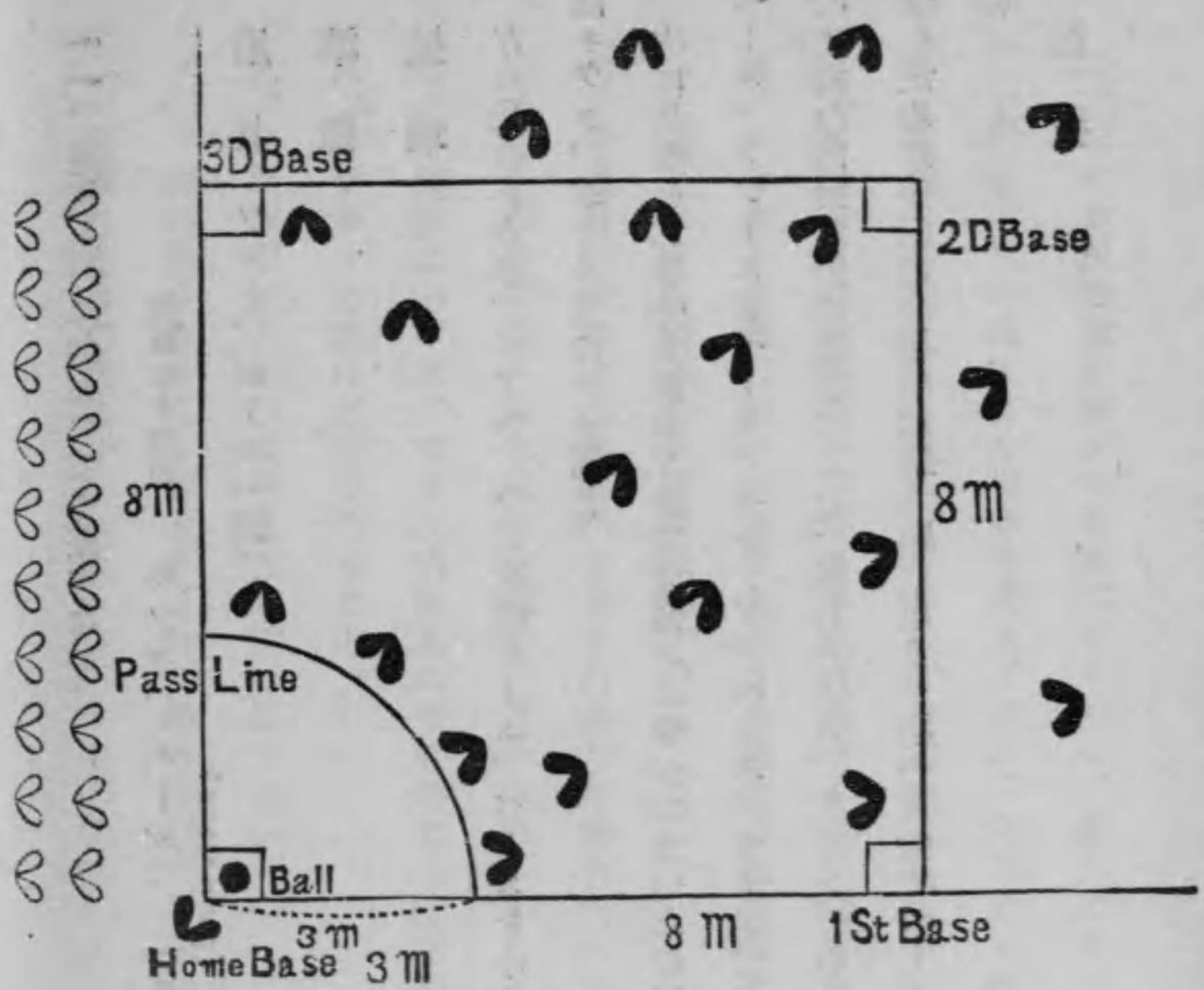
準備

技場

方八米の正方形。ベース、ラインはホーム、ベースを中心として三米の半徑にて劃いた孤。其の他はキツク、ボール其の一と同じ。

次に全生を二等分し或る方法で守備と攻撃が定まつたら守備生のうち四名を選出して各々ホーム、ベース、ファーストベース。セカンド、ベース。サード、ベースのベースマンと定む。其の他は自由に技場の内野外野に散在せしむ。但しベース、ラインの中に居つてはならぬ。攻撃生はキツクする順位を定めた後所定の場所に蹴る順に居る。第一番生はホーム、ベースの所にフット、ボールを持つて居る。

演技



三七四

用意の合圖でボールをベース上に置き合圖があつたら敵の虚所弱點を觀た後蹴てパスライン通過を見てから走り出す。守備生は其の蹴られたボールがフライ、ボールならば直接受けることに努力す。都合よく受かつた時はランナーはアウトとなる又ロールせるボールならば之を阻止して若しランナーに近ければ投げ當てるか若しくはボールを持つた儘走つて押付けるか又は遠い場合には直接ファースト、ベース、マンに投げ送るランナーより早くボールがベ

ベース、マンの手に渡つた時はアウトとなる。以上の何れの場合にも該當せぬ時はランナーはファーストベースにセーフとして壘を取ることが出来る。第二番生は次に出て合圖を待つてボールを蹴る。第二番生が蹴ると同時にファースト、ベースのランナーも今のキツカーも共に走り出す。此の時は守備生は其の時のボールの位置と性質とに依り第一ランナーを殺すか或は第二ランナーを殺すかを速断し而して六種の殺す方法の一法を選択して實行する。而して何れも殺す條件に該當せぬ時は兩名共にセーフとなる。斯く次第に續行する。そして三名を殺した場合攻守を交代して同様に行ふものとす。最初幾回行ふとか或は時間に依つて限定して其のうちに於て得點を總計して多き組を勝と定む。

規則及び注意

A. 攻撃生の任務。

- 一、蹴たボールがファウルライン外に出た時はファウルとして再び蹴直す。
- 二、パス、ライン内に蹴たるボールも再び蹴直すこと。
- 三、次番者が蹴る迄は決してベースから一步も出てはならぬ。
- 四、次番者が蹴るや否や必ず次のベースを取ること。

- 五、ホーム、ベースを取りたる時は一點を得。
- 六、ファウル及びパース、ライン内に蹴たボールの場合は共にランナーは盗塁することが出来ぬ。
- 七、一人が蹴る度毎に一壘以上取るとは出来ぬ。
- 八、ランナーはベース、ラインから二米以上外側に出て走つた場合はアウトとなる。
- 九、攻撃組はキツカーの順位を間違へてはならぬ。
- 一〇、キツカーは合圖なしに蹴ることは出来ぬ。

#### B. 守備生の任務。

- 一、守備生はパース、ラインの中に這入つて守ることは出来ぬ。
- 二、蹴られたボールがフライであつた場合には必ず受取ることに努む。
- 三、ロールしたるボールは之をランナーに投當てるか走つて押付けるか或は奪塁せんとする壘の守備生に投渡すこと。
- 四、ベース、マンは壘の中にて受取つたのでなければアウトとはならぬ。
- 五、ホーム、ベース、マンは送返せるボールを常に其のベース上に置くこと。

- 六、ホーム、ベース、マンはキツカーの邪魔をせぬ様に注意すること。
- 七、一般守備生はベース、ライン上に居てランナーの邪魔せぬこと。
- 八、守備生は殺せる餘裕ある場合は何人でも殺すことが出来る。

◎ キツク、ボールはベース、ボールの一變形である。打つ代りに蹴ることが主なる差異であつて彼のベース、ボールに於ける複雑なる規則を最も簡明に平易に行はせるのでベース、ボールの知識の無い者に對して此の競技が一階梯ともなる。又用具が最も簡單であり且つ大多數の人員が一度に演技される點が亦特色である。

### 第十三章 模擬遊技

兒童は生れながらにして模倣本能を有して居る。人眞似をすると云ふ事は兒童の全生活である。彼等の智囊を充たすものは模倣である。彼等の言語も皆人眞似に依つて覚えれば坐作進退も行爲行動も遊戯も總て皆人眞似に依つて行はれるのである。兒童の教育とは即ち此の模倣を巧みに爲さしめるこ

とである。其の模倣たるや良い模倣もあれば悪い模倣もある。彼等には良い悪いの甄別をする判断力も取捨力もないから玉石混淆に之を行ふのである。教育は其の模倣に取捨の力を與へ選擇力を授け以て悪い方面の模倣をば出來得る限り爲さしめぬ様其の刺戟から遠ざけて行くのである。彼等はかゝる模倣を繰り返すうちに習慣づけられ益々興味を持つて来る。そして彼等個人個人が遺傳的的天的に享有して居る個性と密着して個人的色彩を益々鮮やかに發揮して来る。そこに模倣は遂に模倣の域を脱し自己の血肉をそれに打込んで創造作用が營爲される。そして彼等が模倣して居る間に自己の全心意作用が次第に浸潤して模倣的創造作用を營む様になつて来る。これ人間の尊い作用であつて進歩の萌であり發明の端となる。そして他の者の企及し能はざる、追隨を許さぬ個性を發揮するに至るものである。衝動的に常に行はれる此の眞似事は實に大切な作用であつて環境の適否とか模倣指導の良否とか言ふ事が又相當に考慮されねばならなくなる。諸種の眞似事のうちに飯事遊びとか子守事とか言ふ事は殊更に女兒の心性に合致するが故に此の方面への興味が比較的他の事柄より多くなる。又兵隊ごつことか鬼事とか狩獵の眞似の如きは男兒の心性に適合するから餘計に此の方面に興味を持つ。

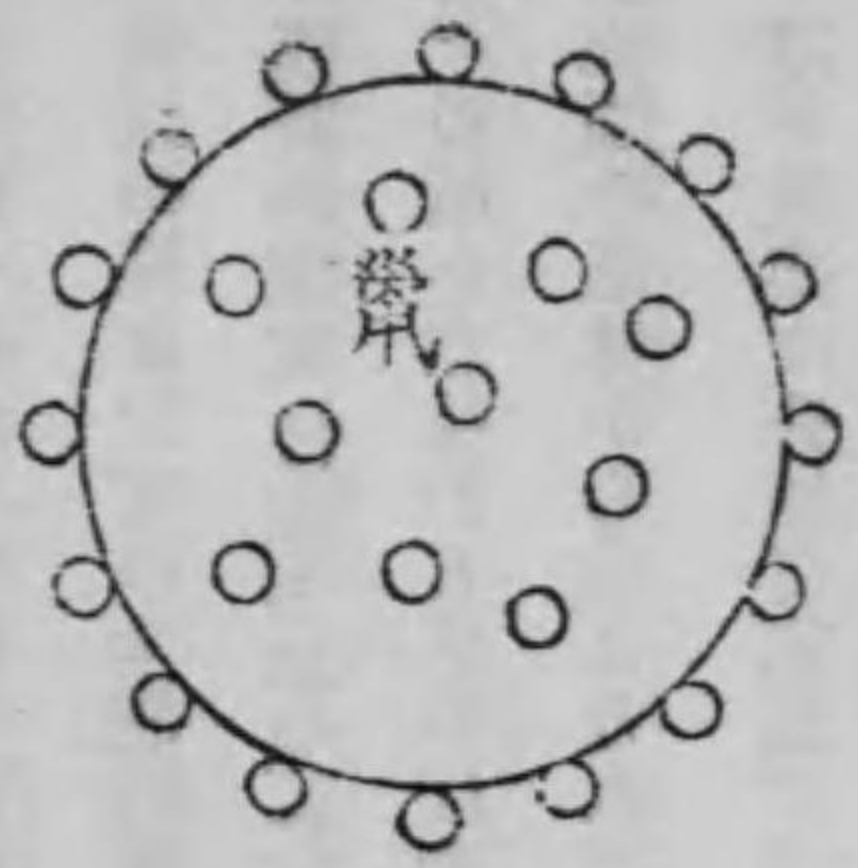
彼等は幼稚のうちには部分部分の端的な模倣をなすに過ぎぬけれども次第に彼等の智囊が肥えて来る

に從て複雑した統一された合目的性の模倣をなす様になる。例へば土砂を集めて茶碗などを作つたり粘土を採つて來て大人の爲す様な彫刻を爲したり又樹木草石水などを利用して小庭園を作つて喜んだりする。木片や石などを持つて家を作つたり汽車だの自動車だの飛行機なども作つて喜んで居る。又女兒であれば木葉や草果などを集めて人形を作つたり人形の着物を惟へて見る。かゝる遊びが一面から見れば將來の職業仕事に對する準備とも見られるのである。が一面から考へると現在彼等が見聞せるものの模倣的實現とも見られるのである。兎に角彼等がかゝる遊戯をして居る間に諸種の感覺をば遺憾なく働かし精神の諸作用をば旺に活動させて模倣的創造を行つて居ることは慥かである。

前述の様な兒童の本能的要求を教育的に満足せしめる爲めには模倣的な遊技が最も適切である。此の模倣的遊技は強ち幼兒にのみ喜ばれる許りでなく相當大きくなつた者に迄仲々好かれるものである。否廣い意味から言へば遊戯は總て社會生活の一模倣であると觀ても差支ないのであるから其の廣範圍の意味から言ふなれば大人と雖も模倣的遊技或は遊戯を喜ぶのである。

以下數節に分けて記述する遊技の種類は抽象的な模倣に非ずして具象的な模倣遊技を集めたものである。

白組 ● 猫



準備

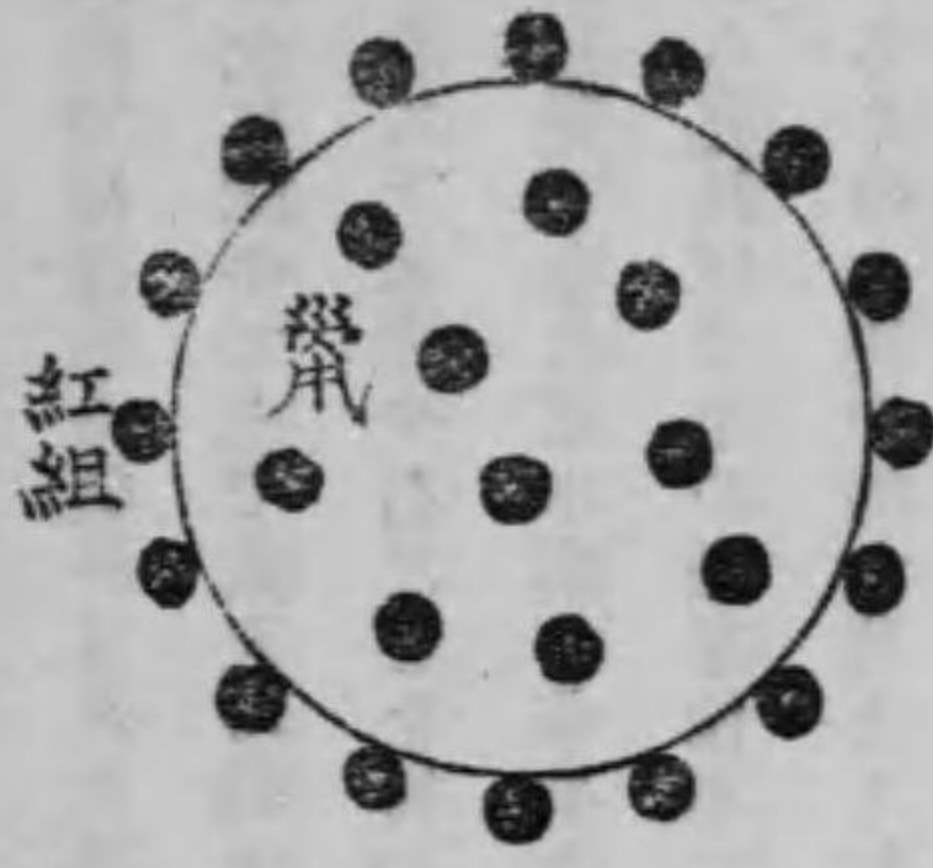
全兒童を紅白に二等分し各組から十名宛を出して之を鼠とし別に一名宛を選出して之は猫とす。

第 一 己の組の鼠十名宛を入れ猫は他組の圓外に置かしむ。(第百

五圖参照)

五 方法

合圖にて各々圓外の猫は敵の圓内の鼠を捕へんとして圓外の手の下から圓内に入らんと努む。圓列生は自組の鼠を捕へられぬ様猫を避ぐる。隙を覗つて圓列外より猫圓内に入れば鼠を捕ふ。捕へられた鼠は所定の場所に居る。そして今捕へた猫な自組の圓列に入り次の者が代つて猫となり再び演技を



○ 猫

續行する。

注意

- 一、猫は一回に一名の鼠を捕ふ。多く捕へることは出来ぬ。
- 二、圓列生は自由に位置を變へたり廻つたり移動することが出来る。

備考

- 一、幾回と回数限定して其の回数中に捕へ得たる鼠の数の多寡に依つて勝敗を定む。
- 二、時間を限定して置いて其の時間内に捕へ得たる鼠の数の多寡に依つて勝敗を定む。

第百七十八節

猫

と

鼠。

(其の二)

準備

全兒童中から五名の鼠を出し別に一名を選出してこれを猫とす。他の全兒童を手繋一列圓陣内面向に作らしめ其の圓内に五名の鼠を入れ猫は圓列外に立たしむ。鼠は帽子或は襷を附けて明瞭になす。

方法

合圖に依つて猫は圓内の鼠を捕へる爲めに圓列の手繋の下から圓内に這入ることに努める圓列生は

猫を圓内に入れぬ様努力する。若し隙を見て猫に這入られたら直ちに圓列生は圓列を解いて中の鼠を自由に放してやる。猫は五名の鼠を追ひ歩く。そして其の或る一名を捕へたとする。然る時は捕へられた一名は猫となり今の猫は圓列に入り次の一名補欠として圓内の鼠の群に入る。かくして再び演技する。

#### 注意

- 一、猫は圓列生に危害を加へざる範圍に於て手繋の下から圓内に入る事。
- 二、圓列生は自由に位置を移動することも圓を廻すことも出来る。
- 三、猫が圓内に這入るや否や早く手放して鼠を早く放しやる事。

#### 第七十九節 牛 飼 ひ。

#### 準備

全兒童中一名を除いて之を牛とす。他は全部一列内面向圓陣を作り其の圓内には牛を入れ圓列生は全部にて手繋ぎする。

#### 方法

圓内の牛は其の圍みを破つて外に逃出様うと努める。圍みを破るとは手を放すとか又は手の下或は脚の下からこぐり出ることを言ふ。若し手を放されて牛が逃げ出たならば其の牛の爲めに手を放された二名は直ちに其の牛を目掛けて追跡するのである。其の時は二名の中或る一名は必ず其の牛を捕へることが出来る。捕へ得なかつた一名が其の時牛となつて再び圍みの中に入れられる。

#### 注意

- 一、牛は手を放す爲めに危害を加へたり爪などで搔いてはならぬ。
- 二、脚の下から出たとすれば脚の下から出した者が直ちに牛となる。
- 三、手の下から牛が出たら其の兩隣りの者が牛を追ふ。
- 四、圓列生は自由に手繋ぎの儘活動することが出来る。

#### 第八十節 探 偵 遊 び。

#### 準備

全兒童中から二名を除外し置き一名を探偵として圓の中心に立たしめ他の一名は盗人となつて之に短かく結んだ手拭を一筋持たして圓外に出して置く。そして他生は全部一列圓陣内面向の隊形を作ら





しめ左右の間隔をば成る可く密接する迄に接近せしめ各自兩手を後に廻して右掌を外向きに左手にて右手を持つて居る。そして手拭が直ぐ手で掴める様に用意して居るのである。

方法

六 始めの合圖で盗人は盗んだ品物（手拭）を持つて圓外を逃げ廻つて探偵に知れぬ様に圓列生中の誰かの手に渡し自己の場所に入る。其の時探偵は隠した品物の持主を言ひ當てるのである。

た者は探偵になる。若し當らなかつた時は探偵は當る迄續けるのである。そして手拭を持てる者は盜賊となつて再び圓外より探偵に知れぬ様に誰かの手に手拭を渡して自己の場所に入るのである。

注意

- 一、探偵は必ず圓の中心にて盗人の行動を注視して渡される者を探さんと努める。
- 二、盗人は探偵に推察されぬ様巧妙に品物を渡すこと。
- 三、圓列に廣い間隙を作らぬこと。
- 四、盜賊は圓列を幾周廻るも差支なし。但し餘り長く時間を要してはならぬ。
- 五、探偵は盗人が圓列に這入つたなら言當てること。但し圓の中心にて見出すこと。

◎ 兒童が隠れん坊を好むと同様に本能的に人の物を知らぬ間に盗んで見様とか人の物を取つて知らぬ様に隠して見様うと言ふ魔術的な行爲が喜ばれるのである。人の物を取つて實利的目的にし様うと言ふ考へではなしに唯單に其の間の經過に興味をもつことが多い。こんな好奇的行爲が誰もの心に潜んで居る。彼等は衝動的に又發作的に起つて來る性向を抑へることが出來ずに實際人の物を盗む場合が往々ある。併しかゝる心的傾向は度重なれば遂に性癖を形造つて恐ろしい結果に陥らしめるのである。故に實際に臨んではかゝる性向をば苟も出さしめぬ様注意し猶ほ兒童にはかゝる行爲が恐るべき結果を醸成することや他人に對して非常な迷惑を及ぼすことやを言ひ聞かせて決して手を下させぬ

様注意して居らねばならぬ。

此の遊技はかゝる抑壓されつゝある性向をば遊戯化して最も無邪氣に演技させて彼等の心的満足を得させる上に効がある。彼等は此の遊技に誘導され刺戟されて實際にかゝる行爲を現はすと言ふことは決して無い。

### 第百八十一節 雷 遊 び。

用 具 フット、ボール一個。

準 備

全生中より一名の雷を出し他生をして一列圓陣内面向の隊形を作らしむ。雷を圓陣の中央に立たせ目を覆はせ圓列の或る一名には其のフット、ボールを渡し置く。

方 法

中央の雷は目を覆ふた儘ゴロゴロと言ひ續ける。圓列生は一定の方向に向つてボールを出来るだけ早く手渡しして送る。雷は或る時機に「ドシャン」と言ふ。此の時ボールを手にする兒童は雷を落されたのだから其の者が中央に出て雷となり今の雷と交代する。かくして幾回ととなく繰返す。

注 意

- 一、雷は明瞭にゴロゴロと言ひ續け「ドシャン」は最も明瞭に言ふこと。
- 二、若しボールを落した時は出来るだけ早く拾つて送ること。
- 三、ボールを送る際は口を開いたり聲を出して騒がぬ事。

### 第百八十二節 落 雷。

用 具 フット、ボール一個。

準 備

全兒童中から雷一名を除外して他を一列内面向圓陣を作らしむ。雷は圓の中央に立たしむ。其の圓列より五米位離れた所に避雷所を二ヶ所作つて置く。(第百七圖参照)

兩避雷所の大きさは全人員が收容出来るだけの大きなればよい。圓列生の一人にボールを渡し置く。

方 法

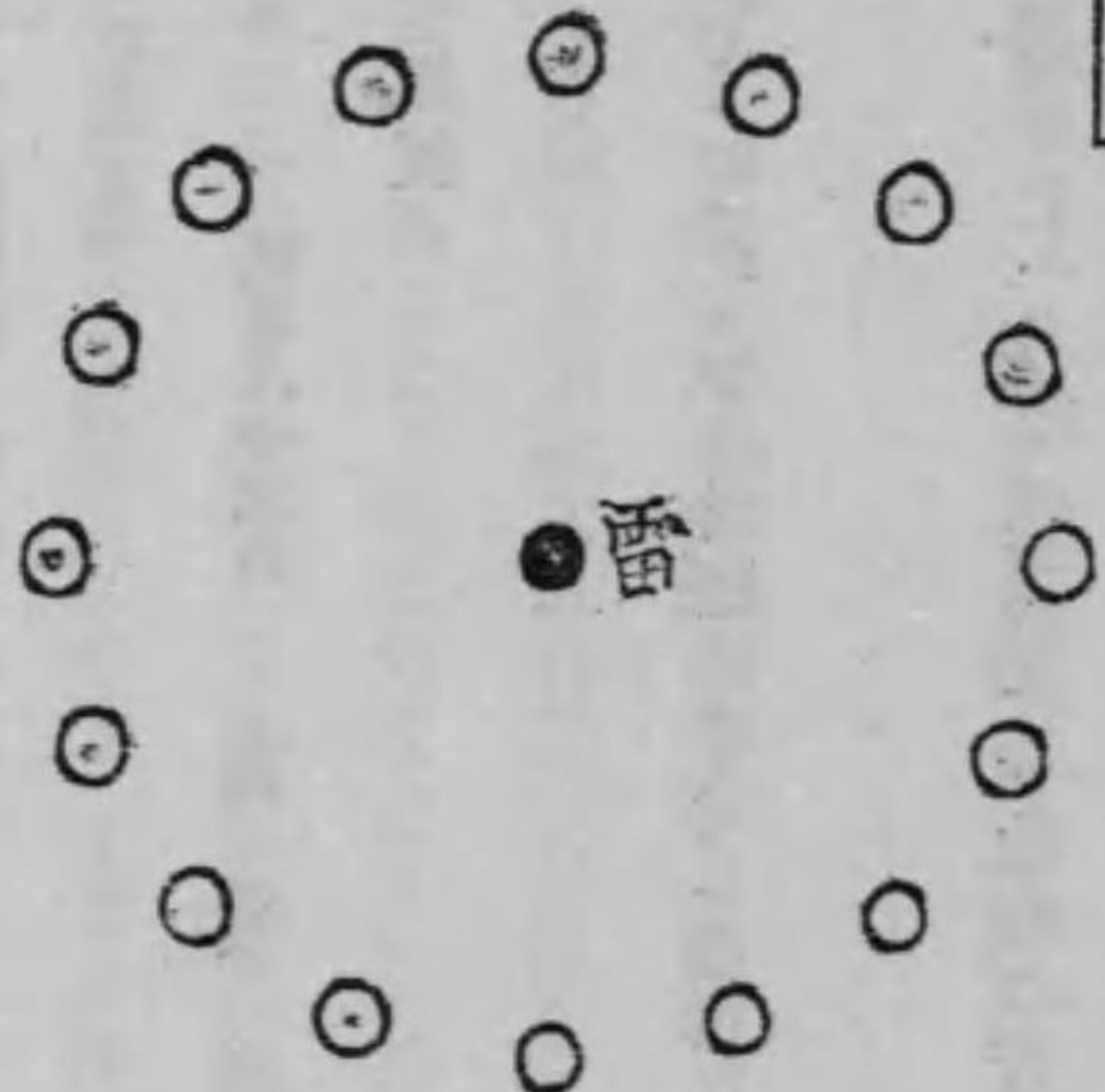
中央の雷は盲目しつゝ「ゴロゴロ」を連續する。圓列生は出来るだけ速やかにフット、ボールを送る。或る時機に雷は「ドシャン」と雷を落す。此の時ボールを持てる者は雷が落ちた者であるから其

の者は直ちに圓列生の或る者を目掛けてボールを投げつける。圓列生はボールに當らぬ様避雷所に逃げ込むのである。雷は避雷所に逃げ込まぬ者を目掛けて幾回も投げつけることを得。若し其のボールに當れば當つた者は雷となるのである。斯くして再び續行する。

注意

- 一、雷は「ゴロゴロ」と「ドシャン」とを大聲に明瞭に言ふこと。
- 二、「ドシャン」と落雷するや否や圓列生は圓を解いて最も近い方の避雷所に逃げ込むこと。
- 三、雷を落された者は驚ろいてボールを捨てゝはならぬ。落着いて避雷所に逃げ込む圓列生に向つて早くボールを投げ當てねばならぬ。ボールに觸れれば當つたものと認む。
- 四、一回投げて當らなければ數回投げることを得。但し避雷所に這入つた者に當つても無効である。
- 五、雷にはボールを投げることは出來ぬ。
- 六、ボールが當れば其の者は雷となつて圓列の中央に入る。そして元の雷は圓列に入る。

避雷所



避雷所

- 七、ボールが當らねばボールを投げた者は一回の間演技を中止され除外さる。そして元の雷が再び雷となつて新らしく始む。
- 八、除外された者は二回目には圓列に入ることを得。
- 九、呼笛の合圖があつたら早く圓列を作つて新たに演技すること。

◎ 雷遊びは兒童のみならず大人などでも喜ばれる遊びであつて殊に室内などでは圓坐を作つて中央に雷を坐らせ圓坐の者は玉なり銅貨なりを使用して行ふ。面白味のあることは雷を想像して何處と

なく恐怖観念を抱き誰もが落されぬ様にと焦慮する所にある。落されることが苦痛ではないが唯何となく恐ろしいと言ふ観念が伴ふものである。そして誰の手に落ちるかと言ふ好奇心もそこに手傳つて興味を増させる。

室内などでは餘興の人選の一方法としてこの遊技を使ふことが往々ある。其の時は猶ほ更眞剣に行はれるものである。

#### 第八十三節 雷報遊び。

用具 黑板。

準備

全児童をA、B、C、Dの四組に等分し適當なる距離を保つて各組一列横隊に整列せしむ。

方法

各組の先頭生を一名宛（發信者）教師の許に招致して用意した電報語句を囁やき知らせ之を記憶せしむ。

開始の合圖と共に發信者は隣生の左手に右手で語句の第一字を書いて知らせ第二番生が第三番生に

知らせるや第一番生は第二字目を第二番生に知らせ第二番生が第三番生に知らせ終るや第一番生は第三字目を書いて知らす。かくの如く順次電文を書き傳へ最終生は其の總てを順次記憶し電文終るや否や走つて黑板に其の全部を書き終る。其の早き組を勝とす。

注意

- 一、聲を發して傳へたら棄權させる。
- 二、一度に傳達する字は片假名で一字のこと。
- 三、左手使用せぬこと。故に列は左方から右方へ順次傳達する様配列せしむること。
- 四、受信者のみ兩手を使用しても差支ない。
- 五、最後の字を傳へる時は其の受くる者の指を握つて終りなることを知らせねばならぬ。

〔備考〕

- 一、競争は二組にしても差支ない。二組の競争の場合には兩組の電文は字數を一定して置けば兩組共異つた語句も面白い。
- 二、四組の競争の時は四通りの電文を構成すること困難な場合は一定しても差支ないが豫め出來て

居る時は成る可く異つて居た方が面白い。併し餘りに意味の解し難いものは使用せぬがよい。  
電文の異なることは黒板に書く時見て書くことの弊を除くことが出来るのと相互に如何なる電文が送達されたものかを知りたいと言ふ興味が起ることから異つて居た方が面白いと思ふ。

第百八十四節 汽車競争。

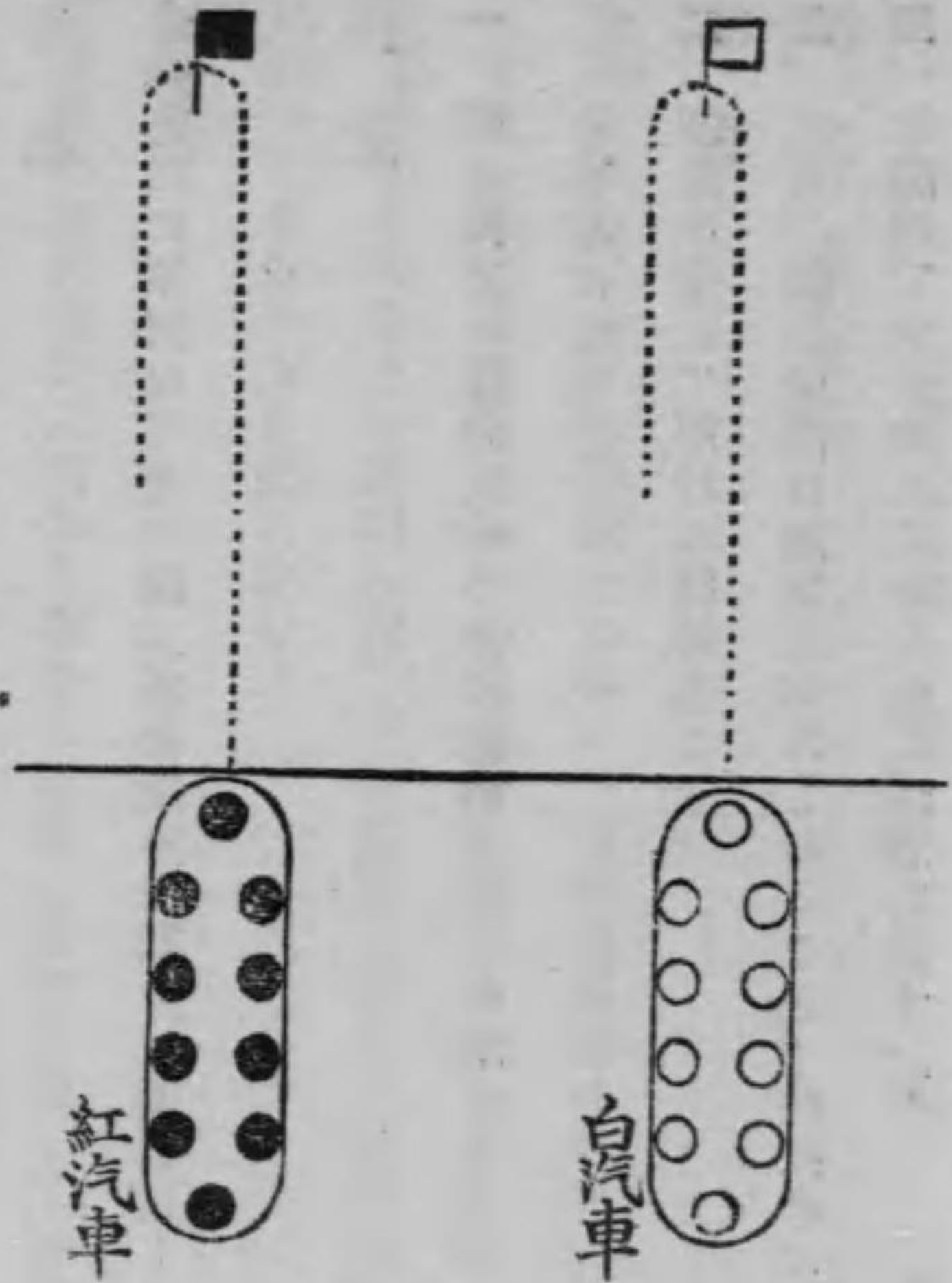
用具 紅白旗二本。細綱二筋(長さ六米位)

準備

全兒童を紅白二組に等分する。そして各組を十名宛の一組宛に組織する。先づ出發線を引き其の線より三十米前方に紅白二本の旗を立つ。最初紅白十名宛を出して之を六米の細綱で作つた圓の内側に入らしめ先頭と後尾に一名宛他の八名をば兩側に位置せしめ各自兩手にて其の綱を持つて居る(第百八圖参照) 兩組共に汽車が出来たならば先頭をして出發線に位置せしむ。

方法

合圖と共に 兩組の汽車は走つて前方の旗を向つて右から左方に廻り早く發車點に汽車の先頭が到着せる組を勝とす。



第百八十四節 汽車競争

注意

一、疾走中前後の者が足を踏んだり蹴たりすることがあるから注意を要す。

二、旗を廻る際先頭生は殊に注意せぬと倒れることがあるから先頭生は氣を附けねばならぬ

◎ 全く全體の競走であつて一名

許りが優秀の走者であつても駄目である。組全體が全努力を出す處に効果がある。十名位が一團となれば大概は走力が平均してしまふから走力のみでは勝敗が分らない。勝敗の岐路は十名の團結力と相互間に於て力を相殺せぬ様な組織的な走法と各個人が僅かでもよいから特別な努力を盡す事にある。

第百八十五節

兎

跳。(其の一)

用具 襪人員數。  
準備

全兒童は兩脚を各自の襪を以て縛り單脚となる、出發線を引き前方三十米の所に決勝線を引く。人數及び學年などに依つて適當の數組に分ち第一組から出發線上に一列横隊に整列せしむ。

方法

合圖と共に單脚にて兎の跳ぶ様な跳方で前方に跳び出し決勝線に跳び込んだ順位に依つて等級を定む。

注意

- 一、臂は兩方一緒に上前方に廻轉しつゝ平均をとりつゝ跳躍することが跳躍能力を高め且つ跳躍を容易にせしむ。
- 二、紐は中途にて解けぬ様縛ること。
- 三、出發の際の間隔は適當に保たしむること。演技者は決して他の身體に觸れてはならぬ。
- 四、決勝線で大方倒れるから殊に注意を要す。

### 第百八十六節

兎

跳。(其の二)

用具 襪人員數。

方法

全員を紅白に分け出發線上に各々一列側面縦隊に整列せしめ襪にて足を縛つて單脚となり出發線より三十米の處に決勝線を引き合圖と共に兩組の第一番生跳んで競争し決勝線に先着せる者を勝とし其の都度勝者と敗者とを區別し置く。次に第二番者の競争次に第三番者と次第に競争せしめ最後に勝者數を計つて多數の方を勝と定む。

〔備考〕

出發係と審判係と二名ある場合には第一番者出發して適當の距離を保つたら第二番者を出發せしめるがよい。これ時間の經濟となり演技者の方も緊張と弛緩とのリズムの關係に不調和を來して能率上にも關係して來る。二名無い場合には出發と決勝とを明瞭に區別する方法にて一名にて左様に行はせるもよい。その他注意すべき事は(其の一)の場合と同じ。

### 第百八十七節

蛙

跳。(其の一)

## 準備

全生を紅白二組に等分し四米位の間隔を保つて各組を一例側面縦隊に整列せしめ前後の距離を二米宛として配列させる。

## 方法

合圖と共に全生皆體を前方直角位に屈し背面を殆んど水平にし兩臂は不垂して膝に支へる。そして最後尾生は前方の者の背面に兩手をついて木馬跳の要領にて跳越え全部跳越え終るや兩臂を左右に擧げて合圖する。其の合圖と共に又最後尾生は同様に全生を跳び越えて前方二米の處に位置して又臂を左右に擧げる。かくの如く次第に後尾から前方に跳んで最後に先頭生が全部を跳越え終つた時の遲速に依つて勝敗を定む。

## 注意

- 一、馬になる者は頭を擧げぬ様注意すること。又頭を後ろに向けたり前方を見たりすると危険だから氣を付けねばならぬ。
- 二、番號を最後尾から附けて置いて自分が第幾番目に跳ぶかを知つて置けば非常に都合がよい。

三、次に跳ぶべき者は最後尾生が自己を通過するや否や體を伸して前方での合圖を注視せねばならぬ。

四、跳終つて馬を作る位置は約二米位を保つた位置に於てせねばならぬ。

## 〔備考〕

人員が餘り多いと非常に害がある。殊に虚弱な者にとつて著しい運動であるから一組の人員は十名位が最も適當である。そして幾回もに演技させるがよい。

## 第百八十八節

## 蛙

## 跳。(其の二)

## 準備

全生を二名宛の數組に分ち出發線上に適當の間隔を保つて十組位整列せしむ。出發線の前方四米毎に一線を引き四條の線を作る。そして出發線に一名は蛙跳(其の一)の姿勢をとつて合圖を待つ。

## 方法

合圖と共に他生は其の馬を跳越えて第二線に到り馬を作るそして第一線で馬を作つた者は直ぐ後を追つて其の馬を跳越えて第三線にて再び馬を作る。そして他生が直ぐ後を追つて同様に跳ぶ。かくて

第四線迄跳んで次の者が早く第五線に踏み込んだ者から等級を定む。

三九八

### 注意

- 一、跳ぶ方法及び諸注意は蛙跳(其の一)に準ず。
- 二、第一線から第四線迄は跳んで第五線は決勝線であるから走り込めばよい。
- 三、馬と跳者とは交代に行ふこと。
- 四、兩線間の距離は年令に依つて遠近を斟酌せねばならぬ。

◎ 兎跳にしても蛙跳にしても共に跳躍運動として最も良い運動である。唯蛙跳の如きは木馬跳の如き準備運動をして置かぬと小膽の者には無理かと思ふ。そして往々怪我をせぬとも限らぬから矢張り此の運動に自信を持つて行へる様準備しておく必要がある。

### 第百八十九節 鯉の漉登り。

### 準備

全生を紅白二組に等分し更に各組を二等分宛として二列對向横隊を作り紅白の距離は三米位とす。

そして對向せる二名宛は兩手を取り左右の間隔は整頓の場合の間隔を保つ。

### 方法

合圖と共に全生は一齊に兩手を上下して波を打たせるに擬す。最後尾生は最後尾から兩手で作つた波の上に跳び乗り兩手を伸し兩脚を伸して波に乗つて前方に進む。而して波が高くなつた時其の波に乗つて鯉は跳ね上げられるから其の時前方に前まんとすれば前へ前へと進めるのである。而して波の下つた時は波と共に沈んで休息する。斯くして先頭迄進んだ時先頭生は共同して手を放して其の鯉を下ろし其の鯉は先頭の先に行つて相手の來るを待つ。後尾から第二番生は最初の者が演技し終るや否や直ちに波に飛び乗つて前方に進む。進み終るや直ちに下りて今迄待つて居た相手と共に適當な間隔の下に同様波を作るのである。斯くの如くして次第に後尾から演技し終り先頭生が演技し終る早さに依つて勝敗を定む。

### 注意

- 一、鯉が漉を登るには全く其の波の上下に身體を委せて自然にならねばならぬ。恐ろしがつたり體を堅くしたり無理に進まふとすると却つて危険である。

三九九



- 二、鯉となつた者は兩脚を跳ねてはならぬ。これ波となつた者の手を傷つけたり又兩側の者の顔等を打つ怖があるから。故に足の部分は少し上げる位にして脚は伸ばし全く體の上下に委せて脚を殊更動かすことを避けねばならぬ。
- 三、波を打たせる者は掛聲と共に共同して高低を一定させねばならぬ。
- 四、鯉が先頭迄遊ぎ來たら最早跳ね上げてはならぬ。若し其の時跳上げれば或は前方地上に眞逆に落ちることがあるから波を打たせる者は最も注意を要する。
- 五、演技者は總て指の爪を切つて置かねばならぬ。
- 六、兩手は決して放さぬやう。

◎ 此の遊技は實に勇壯な運動量の多い實に面白い遊技である。尋常五年六年位からの男兒には最も適する。一見鯉となつたものは恐ろしい感がするけれども實際演技して見れば實に壯爽味のあることに附く。唯此の遊技は餘りに不山戯半分に行ふ時は往々危険が伴ふから其の點十分なる注意を要する。

#### 第百九十節 軍艦破り。

##### 準備

全生を紅白二等分し更に各組を三名宛にて組を作らしめ後生が前生の帶を取つて三名縦隊になつて艦隊を作る。斯くして紅白兩組數個の艦隊を作り準備す。

##### 演技

戰爭合圖に依つて兩組の諸艦隊は次第に近寄つて互に敵艦隊を破ることに努める。

破るとは三名の連鎖を切ることである。先頭生は敵艦を破ることに全力を盡し後の二名は敵の先頭に破られぬ様防禦するのである。

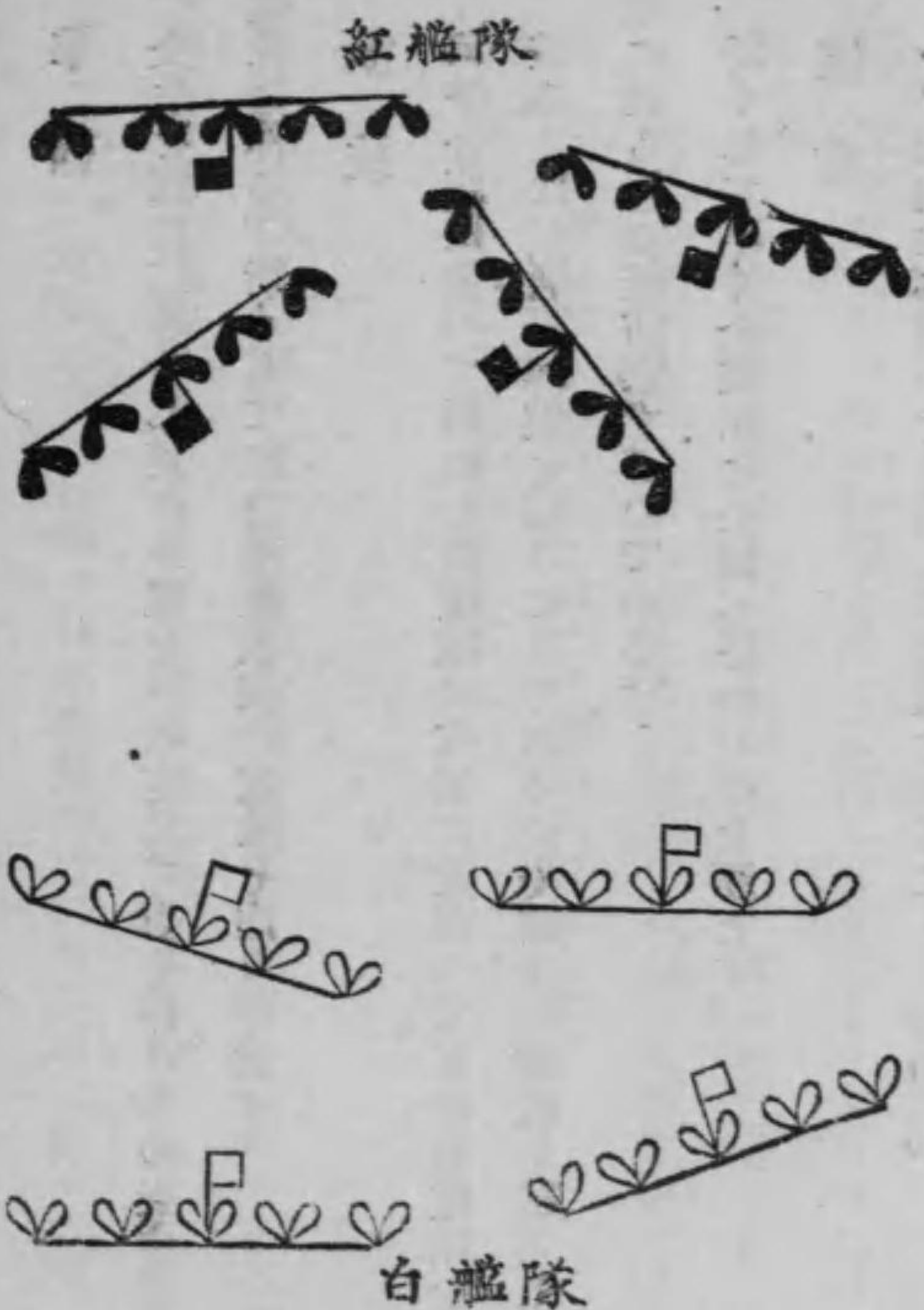
斯くして早く全艦隊を全滅し終つた組を勝とす。

##### 注意

- 一、先頭生は兩手を使用して敵艦を破ることに努める。
- 二、後の二名は片手を放して居ても差支ない。但し敵艦に手をつけることは出来ぬ。
- 三、追撃されて手を離して艦隊が切れれば破られたと同様。

四、破られた艦隊は解體して所定の場所に集まる。

第百九十一節 海 戰。



第一〇九圖

用具 旗數本。  
 準備  
 全生を紅白二等分し各組は更に五名宛の組を組織し一列横隊に手繋ぎして軍艦を作る。但し中央生は艦長なれば兩手にて軍艦旗を持ち其の左右生は其の艦長の帶を持つて連鎖を作る。  
 (第百九圖参照)  
 演技

合圖に依り兩艦隊は進航して接近し兩端生及び中央の艦長は敵艦の軍旗を爭奪することに努める。

若し奪はれたならば撃沈されたのだから戦闘力なく手を解いて所定の場所に集まる。斯くて一定時間を経たならば合圖をして艦隊の多い組を勝とす。

注意

- 一、軍旗爭奪の任に當る者は兩端生及び艦長である。他の者は手繋ぎして艦隊を破らぬ様に又破られぬ様に努める。
- 二、爪を切つて置くこと。

◎ 擬戦は男兒に非常に喜ばれる。これ彼等の本能的行動であるから。若し彼等に軍艦の形を作らしめ之に數名を乗せて戦はせる時の如きは彼等の意氣は益々昂り恰も各自は堂々たる海軍兵であるかの如き氣分を漲ぎらせるものである。よく運動會などでは艦の中央にマストを建て其の頂上に紙片等を入れた太鼓を縛り附け之を水兵がポールを以て打ち破ると言ふ競争をすることがある。之などは彼等の最も興味を湧かす遊技である。

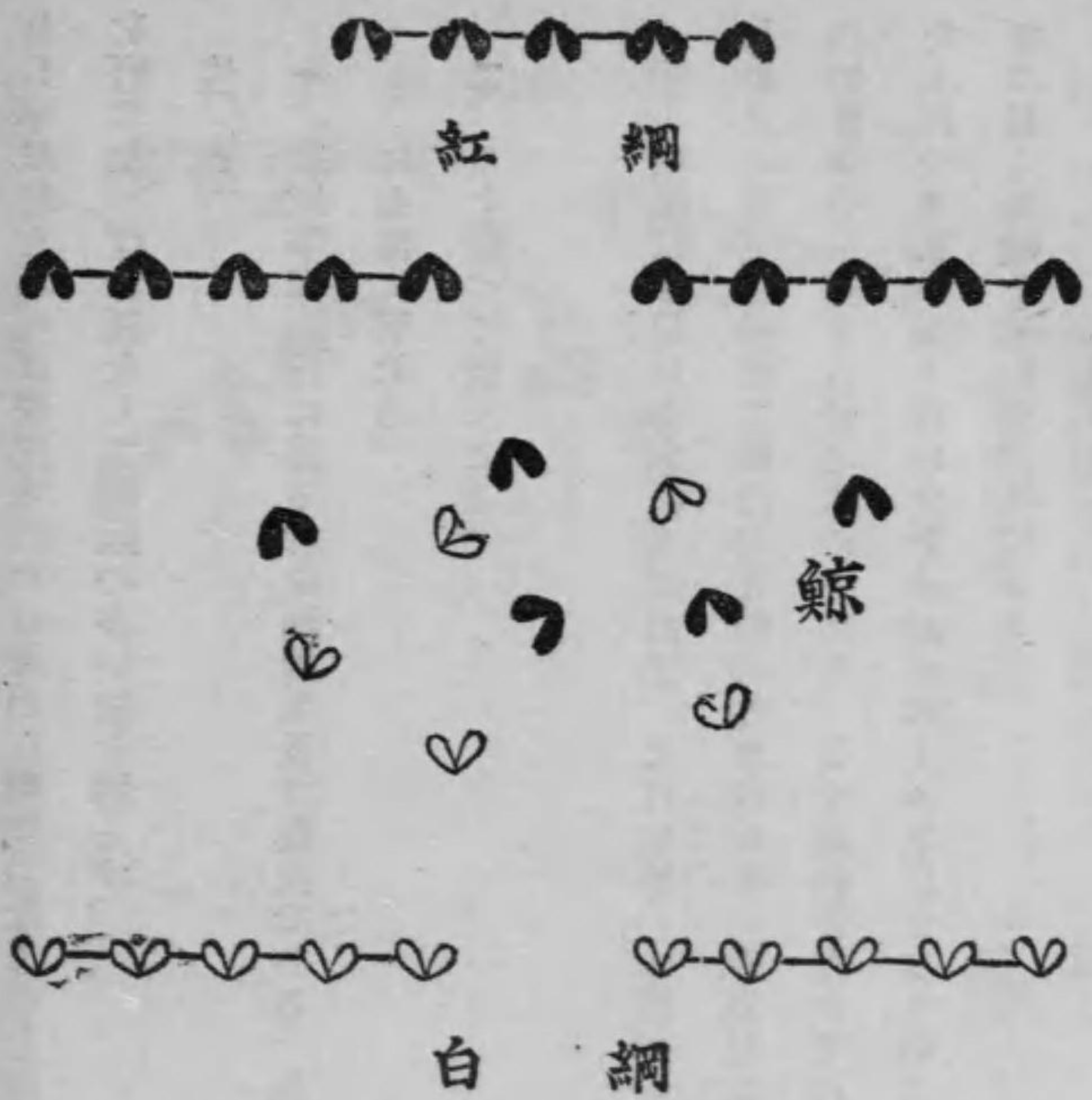
第百九十二節 捕 鯨。

準備

全生を紅白二等分し各組にて  
人数の多寡に應じて二組或は三  
組の網を作る。網は五名宛連手  
して作るのである。其の他の者  
は自由に散在せしめ置く。(第  
百十圖参照)

演技

合圖と共に紅網は白の鯨を取  
圍むことに努める。鯨は網の中  
に入れられぬ様逃げ廻る。斯く  
して早く全部の鯨を捕つた方の  
組を勝とす。



第一圖

注意

- 一、捕へるとは網に依つて圍むのであつて兩端生が手で捕へても駄目である。捕へる時は幾組かの網が共同して捕へても差支ない。
- 二、取圍まれたならば隙間などから逃げ出ても駄目である。
- 三、捕へられたら速やかに所定の場所に居ること。
- 四、捕へる時網を作つて居る者は手を放してはならぬ。手を放せば捕へても無効。

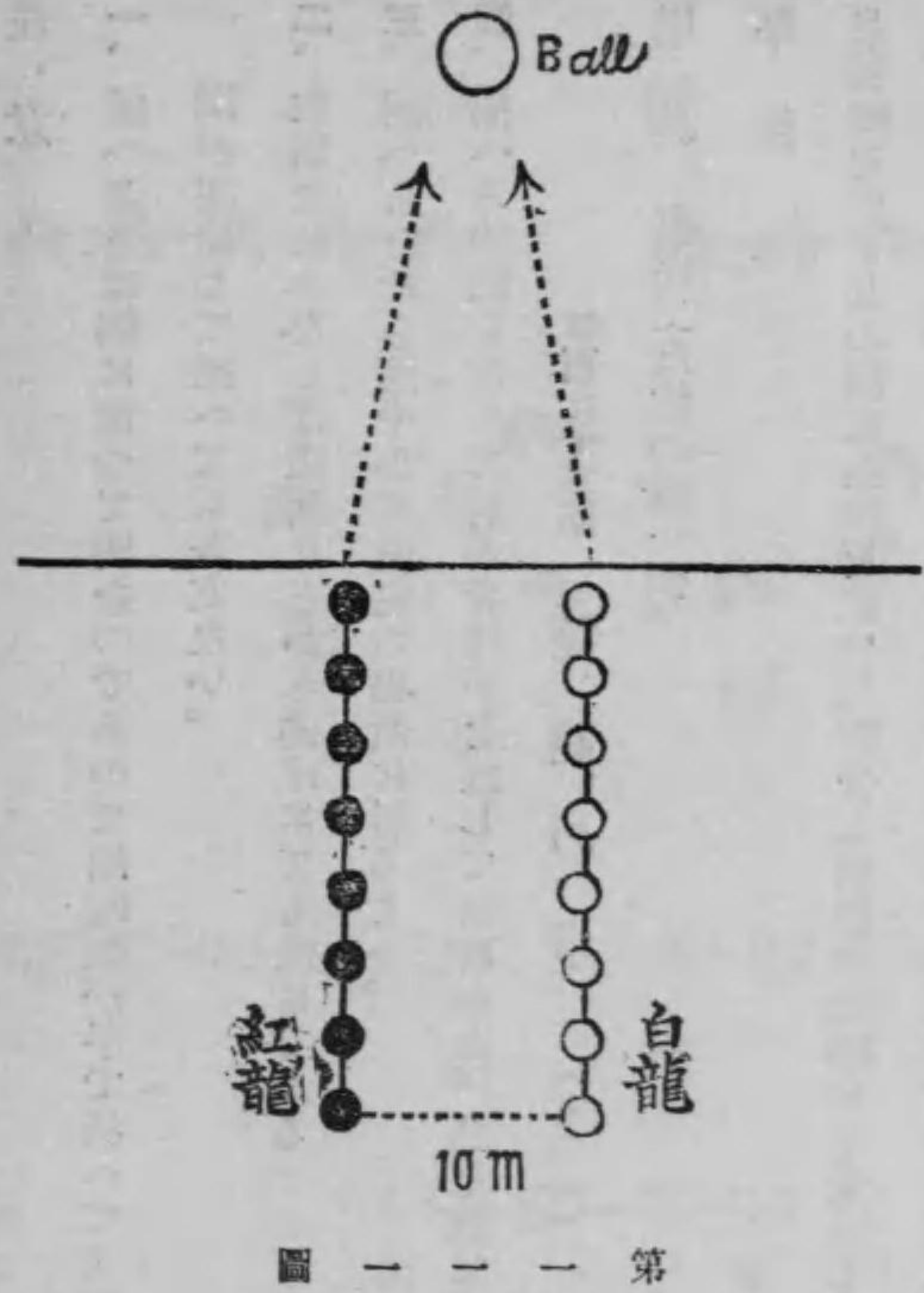
第九十三節 雙龍の争。(其の一)

用具 直径二尺位の球一個。  
準備

出發線を引き其の線に全生を紅白二等分し兩組の間隔を十米として各組一列側面縦隊の隊形に整列せしめ後生は前生の帯を取つて一列連鎖を作つて龍に象どり之を紅龍白龍とす。而して出發線の前方五十米の兩組先頭より等距離の處に其の大球一個を置く。

演技

合圖と共に兩龍は一齊に走り出して目的なる大球を争ふて捕らんと努む。龍體が切れずして早く其の球を捕へたる方の組を勝とす。



四〇六

注意

- 一、先頭が餘りに焦慮り急ぐ時は後生は續かずして手が放れるから餘程加減して走らねばならぬ。
- 二、先頭以外の者は両手で繼がらないで片手は放して體の平均をとり萬一の場合には直ちに身體を支へ得られる準備をなしつゝ、走ること。

三、遅くとも體の切れぬ方が勝になることはよく先頭生に納得せしめ遅れたからとて急に速く急ぐことの無い様に注意せしむ。

四、早く球を捕つた組は球を高く擧げること。

第百九十四節 雙龍の争 (其二)

用具 直径二尺位の紅白大球、或はフット、ボール二個。

準備

出發線前に全生を紅白二組に分けて五米位を距て、各組一列側面縱隊に整列せしめ後生は前生の帶を持つて連鎖を作らしむ。先頭生に各々一個宛の大球を持たせおく。出發線前二十米の所に紅白の旗を立て、おく。(第百十二圖参照)

方法

合圖と共に兩組は一齊に走る。先頭生は大球を頭上に擧げて前方の旗を目掛けて走り圖の如く旗を廻つて出發線に走り込む。而して早く其の龍の後尾が線に入りたる方の組を勝とす。

注意

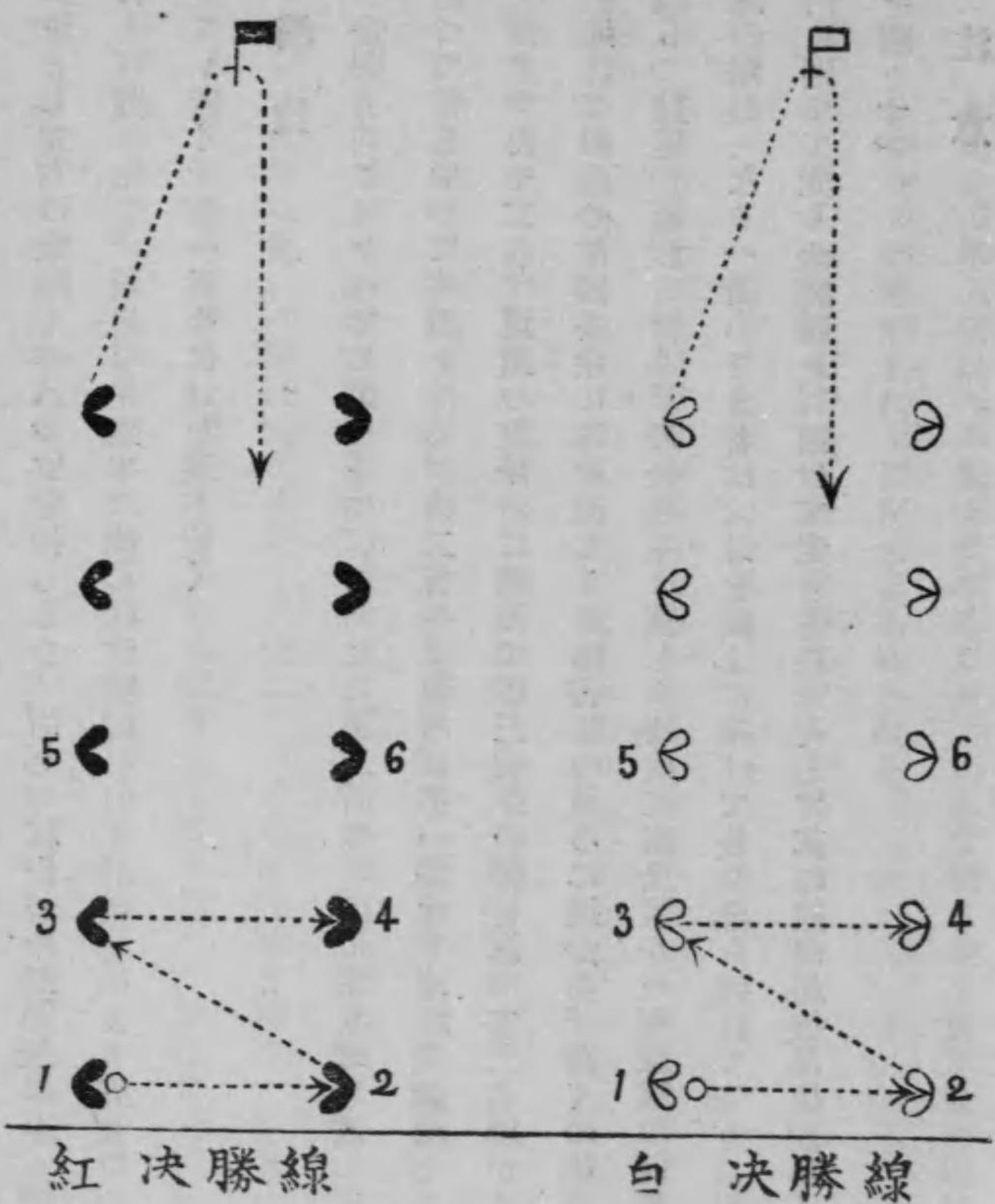


圖 三 一 一 第

四〇九

つて勝敗を定めた方がよ。

第九十五節 雙龍

用具

直徑二尺位の紅白大球二個。或はフットボール二個。

準備

全生を紅白二組に等分し而して各組を猶二等分して二列の對向横隊列に配置せしめ對向の距離は八

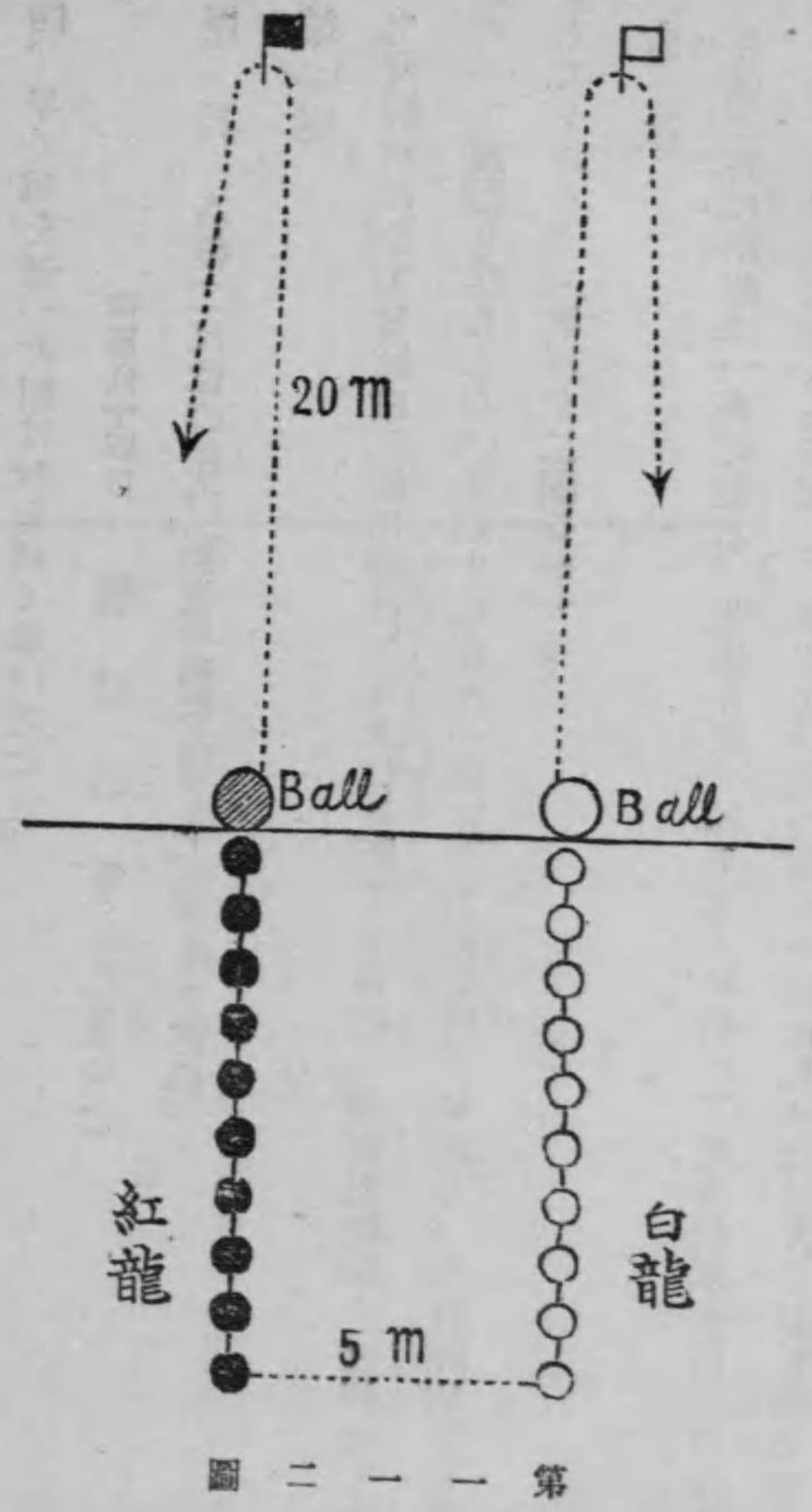


圖 二 一 一 第

四〇八

入りたる組を勝と定めてもよいが多くは先頭が餘りに急いで兩組共體を切る事が多く然らざれば澤山に倒れて怪我する事等あるより安全を期する爲め最後尾生が線内に入ることの遲速に依

一、龍體が切れずに早く其の後尾が線内に入れる組を勝とす。故に早く走るとも手を放せば最早其の組は敗となる。

二、先頭以外の者は片手は成る可く放して走り易からしめる様にするがよ。

三、先頭が線に

歩位とし左右の間隔も亦八歩位を採らしむ。而して紅白の距離間隔は全く同等に配置せしむること第百十三圖の如し。兩組の先頭生の側には決勝線を引き最後尾生より五米位の所に兩組各一本宛の旗を立て、置く。第一番生に球を渡し置く。

### 演技

合圖と共に球を持てる第一番生は對向せる第二番生の處に走り球を渡して直ちに第二番生の後ろに廻つて帯を採つて連鎖を作る。第二番生は後ろに第一番生を連れて對向せる第三番生の所に走つて球を渡すや否や二名は連鎖の儘後ろに廻つて第三番生の帯を採つて三名連がる。かくて第三番生は二名を連れて對向の第四番生に球を渡して第四番生の後ろに連がる。斯くの如く球を渡す毎に其の後に連鎖して龍體が延びて行く。最後尾生に渡した時は紅組全體が一列縦隊の龍體となり白組も同様一列縦隊の隊形となり一番小さき者は大球を頭上に舉げて後全部を連れて先方自組の旗を圖の如く一定の方向に廻つて走り決勝線を目掛けて走り込む。そして其の組の最後尾生が早く決勝線を踏みたる方の組を勝とす。

### 注意

- 一、大球を受取る時は其の場で受取ること。決して前に走り出て受け取つてはならぬ。
- 二、連鎖せる龍體が切れれば早くとも收となる。
- 三、連鎖は片手にてしつかり握り片手は放して居る方が安全である。

◎ 雙龍の争及び此の雙龍の遊技は頗る運動量が多い。これ各自の活動の自由を非常に制限束縛しつゝ強きも弱きもおしなべて或る力を團體の威力に依つて強要されるから止むを得ず困難の間に強い力を出す様になる。故に一度演技した後は思ひの外苦痛を感じる。

これ當然の事である。一回毎に相當の休息を與へ自由を與へて恢復を計つた後に非ざれば第二回目を演技することは無理である。

雙龍の如きは龍が次第に大きく長く成長してゆく所に興味を持つ。兒童にはかゝる變化を好む性質があるから其の次に來る一列縦隊で走る苦痛なども餘り意に介せぬことになる。大體に於て此の種の遊技は尋常六年以上に課するが安全であらう。

## 第十四章 試行遊技

吾人が或る技に習熟するまでには幾度か試行して其の都度錯誤を繰り返すのが普通である。子供が歩み始めには正しい平衡を得る事が出来ず又足の位置感覚も非常に鈍いので一步出では倒れ二歩進んでは倒れると言ふ具合で正しく歩行せんと試行しては常に失策を繰り返すのである。單純な行動や仕事では此の試行と錯誤が少くて正確に而も敏捷に行へる様になるが複雑した動作になると幾度となく試行して仲々意の如くならず習熟の域に達するには長い年月を要するものさえある。例へばピアノを練習するに當つては先づ樂譜を読まねばならぬ。これに試行と錯誤を繰り返す。或る程度迄讀める様になると今度は其の音譜に相當する鍵を打つ指の動作を行ふ。併し始めは何處を打てばそれに相當する音が出るかが早速見出せぬ。此の様に音譜を讀んでは鍵を打つ。そして幾度か音譜を讀み違へ幾度か鍵を打ち違へて練習する。

練習とは幾度か試行し錯誤を重ねそして次第に錯誤の度数を少くし又始めは不馴な業を次第に馴れ易からしめ遂には過誤もなく輕妙に遂行出来る様に或る一種の道をつけることを言ふのである。始め

は道の無い平野へ水が低きを辿つて次第に道をつけて流れ行き遂に練習の結果は一筋の大きな川を作つて易々と流れて行くと同意味である。人間の活動は先づ行爲行動から始まる。そして其の間に總ての感覺機關を絶えず修練して行くのである。教育とは此の感覺機關を正常に活動せしめ缺陷遺漏なからしめ且つ次第に啓發させて行く業である。大人と雖も常に試行と錯誤を繰り返す。況んや幼児兒童時代に於ては實行する事柄總て始めてのもの故彼等の生活は總て此の試行と錯誤と言つても差支ない。此處に注意すべき事は彼等が試行してそれに對して錯誤したとする。そして再び同じ事を試行したとする。而も猶ほ錯誤する。其の時の錯誤は以前の錯誤より其の程度が次第に薄れて行かねばならぬ。錯誤の量に於ても質に於ても共に減少して行く處に張り込みの心が生じて來興味が湧いて來る。練習時代の趣味深いと言ふ事は階段的に錯誤数が少く質が輕減されて行く處に存するのだ。幼兒兒童の遊びの中には常に此の二要素が含まれて居る。特に積木遊びとか寄木遊びとか知慧の輪等の遊びを見て居ると實に面白い位に試行と錯誤を繰り返して居る。そして成功したと言ふ事習熟したと言ふ事は即ち感覺機關が敏捷に働き其の作用が腦に傳達され腦に於て其の作業に必要な精神作用が完全に統一されて働かされそして其の結果を再び運動神經に命令して意の如く活動せしめるのである。其の感覺

より脳へ脳より運動神経への一徑路が完全に而も停滞なく敏活に行へる時練習が積んだと言はれる域に達したのであるかくして益々練習が積むと腦の活動なしに直ちに運動として現はれる様になる。即ち刺戟を與へると腦を経由せず直ちに筋肉に反應を呈するに至る。即ち反射的運動となつて表はれて來るのである。社會の繁雜な活動を苦痛なく營爲して行くのには其の大部分の行動は腦の支配なしに反射的に働かねばならぬ。これ腦の經濟上最も必要な事である。

遊戯及び競技は正に此の試行や錯誤を自發的に繰り返さしめて以て身心の統一連絡を敏捷ならしめ心の欲する所直ちに身之に従ふと言ふ調子に刺戟反應を可及的敏速ならしめるのが目的である。

予が特に此の章に於て試行遊戯と名づけたのは特別にかゝる目的の下に教育的に露骨に試行と錯誤を行はしめて各感覺機關の習練を殊更爲さしめる様な教材を選んで之に對して名づけた迄で實際は總ての遊技が皆此の要素を含んで居る。試行遊戯は訓練の意味があり猶ほ他の遊戯を行はせる爲めの準備的意味がある。従つて他の遊競技の様に自然で自由で本能的で興味深いものであると言ふのでなしに人工的で訓練的で餘程迄束縛的であることは免がれぬ。そしてこれは大抵は幼學年に課さねばならぬことは言ふ迄もなす。

#### 第九十六節 番 號 遊 び。(其の一)

準備

全兒童を一列圓陣内面向に整列せしむ。

方法

第一番生から一、二、三、四と四迄番號を附けさせる。そして五の生徒は五と言はずに拍手する。其の次は又一、二、三、四と稱へ五の者は拍手する。かくの如くに成る可く早く間違はぬ様に番號を送る。そして最終生から引續いて第一番生に送つて再び行はせる。人員が五の倍數であつた場合には適當の場所に教師も這入つて倍數でない様にする。其の時は四回目に再び最初の番號が廻つて來る様になるから其の時に止めさせる様にする。

#### 第九十七節 番 號 遊 び。(其の二)

準備

全兒童を一列圓陣内面向に整列せしむ。

方法



第一番生から七の番號を付けさせる。即ち一、二、三、四、五、六と六迄番號を呼び七の者は七と言はずに足を出す。そして次の一番から同様に番號を呼ぶのである。最終生から又始めに歸つて番號を送る。全人員が七の倍數でない限りは六回迄は異なつた番號をつけることが出来るから一周廻る迄行はせるがよい。

◎ 此の番號遊びは一方から言へば番號を付けさせる練習の一方法として面白い方法である。猶ほ面白い事は豫期觀念と暗示感性と云ふ二つの心理作用が常に働く事である。即ち間違ひを生ずる場合は五ならば五又七ならば七と言ふ數字に強く束縛され今に来るかと言ふ豫期觀念が常に働いて居る。そして五或は七の時は間違ひはぬ様にし様うと言ふ執着觀念がいつも附き纏ふ爲めうっかり五にならぬうちに五と口走つたり又は手を先に打つてしまつたりする。又五番の人が黙して手を打つと其の働作が直ちに隣りの一番生に感じて同様に一と言はずに手を打つてしまふ場合も多々ある。此の働作の暗示又は模倣といふ事は強い傳播力を有するもので兒童間に行はれる流行は大方皆これに外ならぬ。猶ほ今一つ不注意の爲めに起る間違ひがある。これは番號遊びに限らず何の遊技の場合にも不注意で

あれば間違ひを生ずるのである。即ちうっかりして居たり他の事を思つて居たりして居る時突然番號を送られると五番目の者も拍手することを忘れて習慣的に五と呼んでしまつたり又は五と呼びつゝ拍手することも時々ある。

習慣の力は強いもので第二の天性とも言はれて居る。其の従前の習慣の殻を破つて新しい道をつけ様うと言ふ所に種々の精神作用が働くのである。其の時に起る暗示とか豫期とか弛緩の心とか云ふ邪魔物を排して第二の習慣をつけ様うと欲する所に此の種の遊戯の價値が存して居る。

第九十八節 あべこべ遊び。(其の一)

準備

全兒童を一列圓陣内面向に整列せしむ。

方法

教師圓の中央に居て例へば頭と言ふ。其の時兒童はあべこべに兩手にて兩足を握る。又足と言つたなら直ちに頭に兩手を舉げる。斯くの如く教師は頭或は足と不同に稱へ同時に頭と言ひつゝ頭を壓へたり足と言ひつゝ足を握つたりするのである。兒童は正確に判斷して教師の動作などに迷はされずに

反對の動作を爲すのである。

注意

- 一、教師は言葉と動作とを一致するも相反對に行ふも自由である。
- 二、兒童は必ず教師の言葉と反對の動作をなすので教師の動作と反對の動作をしてはならぬ。

第九十九節 あべこべ遊び。(其の二)

準備

全兒童を一列圓陣内面向きに整列せしむ。

方法

先頭から手足の號令をかけさせ同時に一番生が手と言ひつゝ片足を前に出す。次に第二番生は足と言ひつゝ拍手する。かく手足と順序を間違へぬ様に送りつゝ其の言葉と反對の動作を行ふのである。全生が奇數の場合には最後から再び第一番生に送つて二回繰り返すことが出来る。

注意

- 一、手足の順序を間違へぬこと。即ち手足の號令を基準としてそれに伴つてそれと反對の動作をす

るのである。然るに動作を基としてそれに都合よい様な言葉を發する爲め順序が往々違つてしまふから其の點注意を要す。

- 二、號令と動作とは同時に爲すこと。
- 三、多くの場合手を打ちつゝ足を出す。此の點特に注意。
- 四、成る可く早く練習すること。

◎ 部分部分の動作は幼時から練習して居るから可成迄複雑な作用をも爲すことが出来るけれども各部分を同時に働かして之を統一する様な動作は仲々出来ないものである。例へば上肢なら上肢の運動は複雑して居ても出来るが上肢と下肢との複合運動になるとそれを統一することが困難になる。これを上肢下肢體などの複合運動である複雑なダンスなどになると愈々六ヶ敷くなつて来る。これには注意の分配作用が完全に行はれねばならぬ。然るに手と足の動作を反對に働かせるとか又は刺戟に對する反應反對に働かせると云ふことはそこに又別な一つの精神作用を働かせることに依つて行はれるのであるから餘程困難を感じる。傳達徑路が無い爲め動作は圓滑に行はれず道を求める爲めに餘程の

時間を要する。其の圓滑に行はれずに迷ふ有様とか滯滞して居る動作に非常な興味を感ずるので従つて古來此の種の遊びが行はれて居る。例へばよく行ふ「大きな提灯小さな提灯」の如き「鼻々耳」だとか「鳥が舞つた蜻蛉が舞つた」とか「片手を打つて片手を磨する」遊びとか言ふのは皆此の反對動作に關する遊びである。此の遊びが實社會に於ては必要な場合爲さねばならぬ場合が時々起つて來る。例へば一方では或る用件を聽きつゝ一方では別の手紙を認めるとか眼では樂譜を見つゝ右手では高音を弾き左手では低音を弾きつゝ其の兩音の調和を聽き分けるが如き飛行機操縦者が手と足とで反對な動作を行ひつゝ飛行機を或る目的に向つて操縦するが如き其他之に類する様な實際問題は多々ある。要は刺戟反應の修練に外ならぬ。

此の種の遊戯は運動其のものとしては運動量が少いから價值も少いけれども神經運動とも言ふべきもので運動する部位を變換せしめたに過ぎぬ。かかる意味で調和とか調節を司どることが出来るから注意の變換疲勞の恢復興味の養成と相俟つて大切な教材となつて居る。

## 第二節 渦卷行進。

### 方法

全兒童を二等分して前列を紅 列を白と定め二列側面縱隊の圓陣を作らしめ唱歌を歌ひつゝ行進せしむ。そして整列して行進した時唱歌を止めさせ教師先頭となり行進から駈歩に移り複雑な渦卷の駈歩をさせる。

此の時紅組が白組に這入つたり白組が列を離れて紅組を妨害したりせぬ様正しく列を作り順序を間違へることがあつてはならぬ。一定時間の後渦卷を解いて二列縱隊に並ばせる。其時整然たる列を作り居る組を勝とす。

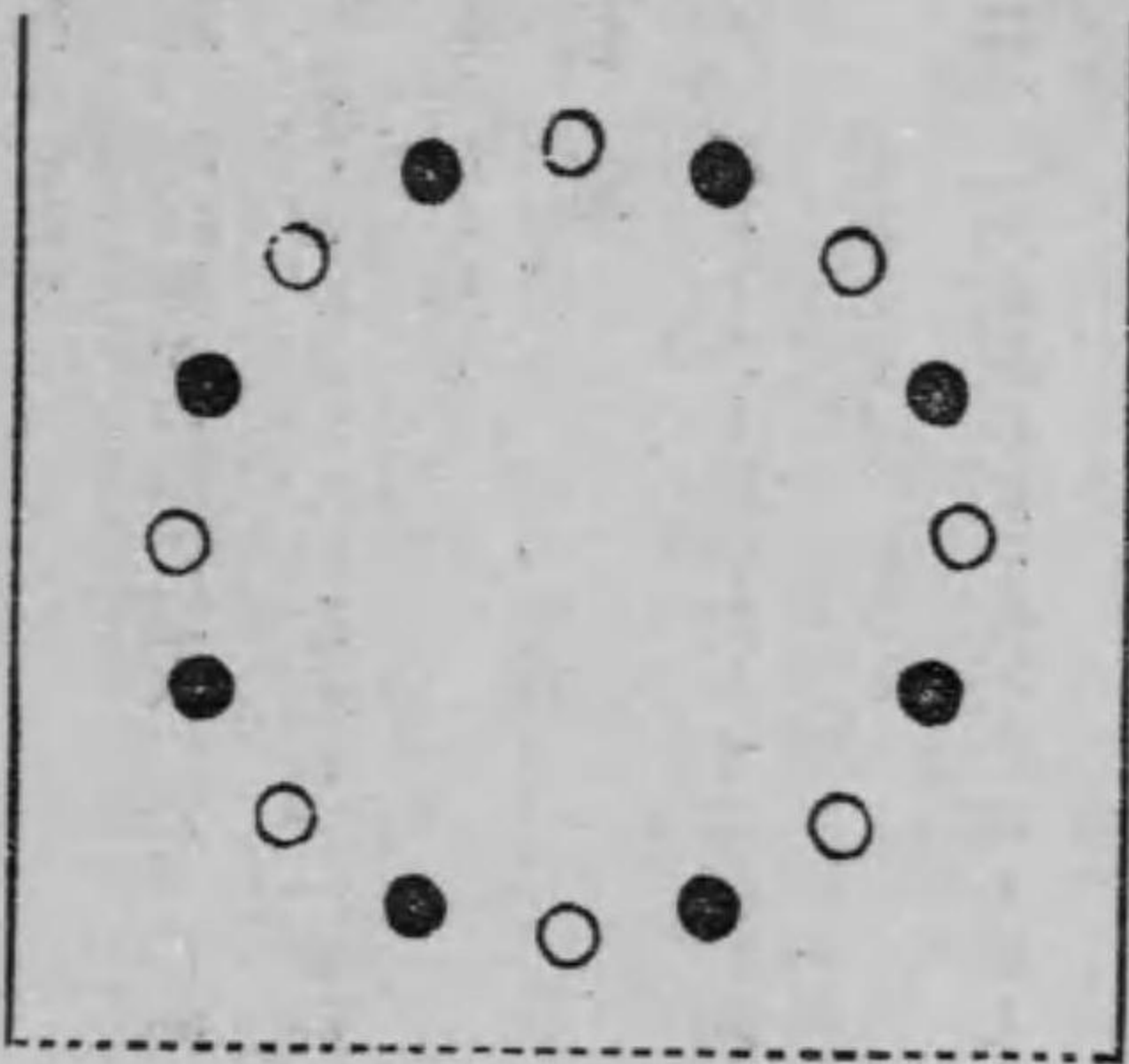
### 注意

- 一、話をしたり騒いだりする組は列が亂れるから勝とならぬ。口を開かぬこと、突いたり押したりせぬこと。
- 二、二列縱隊の圓を作つた時も話したり騒いだりして居る組は勝とならぬ。

◎ 整頓整列の觀念とか、自己の位置に關する觀念とか、團體的行動に關する觀念と言ふものは幼時には至つて少い。此の時代に於ては訓練上かかる遊戯に依つて暗々裏にかゝる大切な觀念を扶植せ

しめることが肝要である。教練的な訓練は彼等に對しては餘りに無味乾燥でありそれを無理に押し通すことは却つて害があるから従つて興味を加味させて其の間に訓練上必要な諸動作を行はせる様考慮せねばならぬと思ふ。かゝる意味合から興味ある遊戯を以て下述べて見様う。

### 白整列線



### 紅整列線

第一一四圖

全兒童を紅白二組に分ち、各組二十米を隔て、一列横隊に整列せしめ而して其の整列は身長順にし其の順序及び位置等を記憶せしむ。そして整列横線を引くこと第百十四圖の如し。

### 第二百一節 整列競争。(其の一)

#### 準備

次に紅白の二組を交互に配列して一列圓陣側面縦隊を兩方の横線の中央に於て作り唱歌を歌ひつゝ廻る。

#### 方法

教師は機を見て合圖の笛を鳴らすと圓陣生は直ちに所定の自己の場所に速やかに歸つて一列横隊に整列する。順序を間違ひなく速く而も上手に整列した方を勝とする。

**注意**  
一、口を開いて騒がぬこと。  
二、最初整列した時と同様の整列をせしむること。  
〔備考〕  
同一隊形に常に並ばせないで或る時は紅と白との整列線を取り換へたり或は背面向の整列を爲させたりするもよいと思ふ。

### 第二百二節 整列競争。(其の二)

#### 準備

全兒童を紅白二組に等分し更に各組を二等分して第百十五圖の様に三十米を隔て、二線を引き各組を其の線上に一整列隊に列整せしむ。

#### 方法

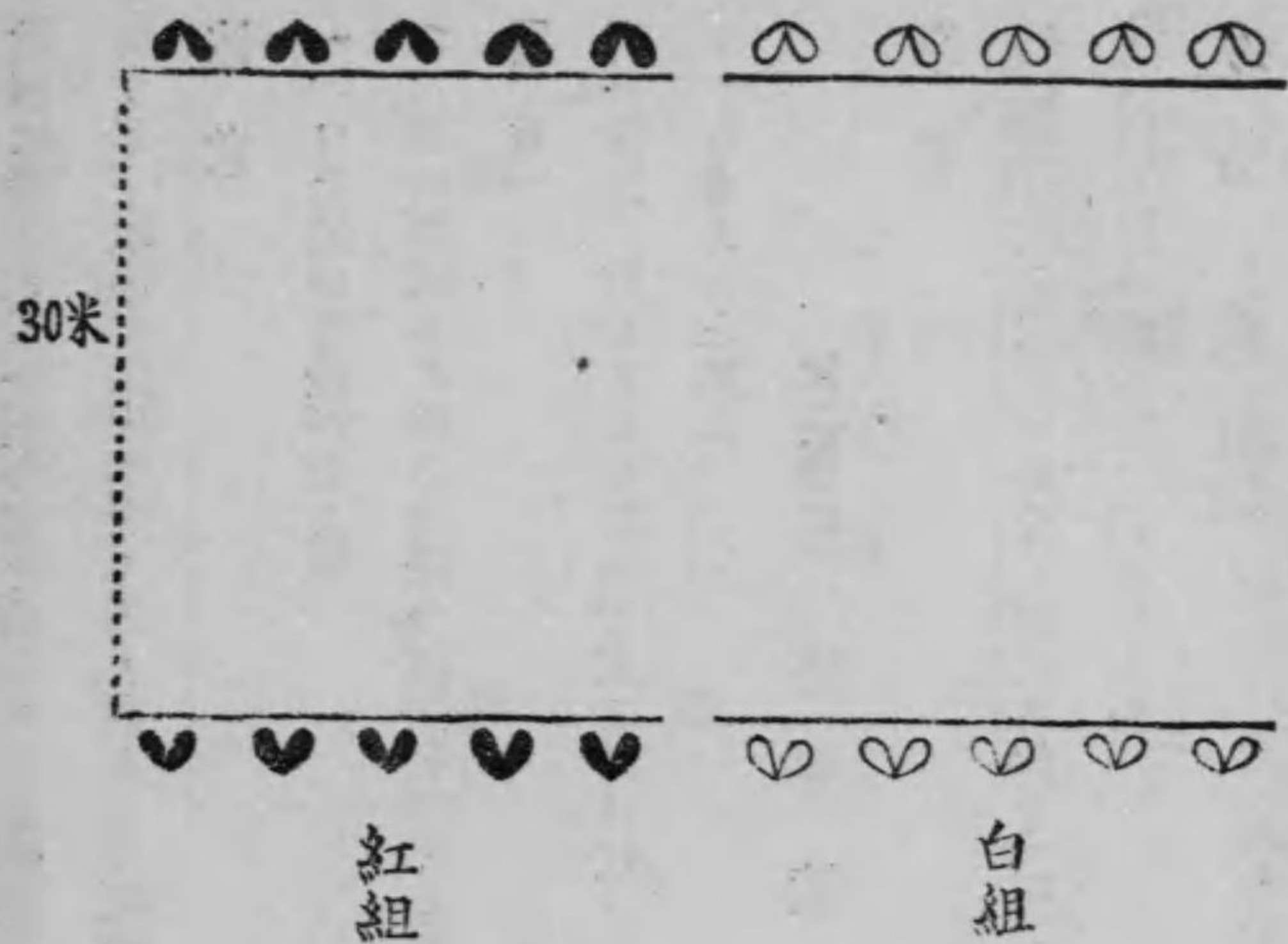


圖 五 一 一 第

合圖にて一方の先頭生は走つて相對する他方の自組の先頭生の所迄で走つて行つて手を繋いで二人連手にて自己の場所に連れ歸り第二番生の手を打つ。打たれた二番生は又對する先方の二番生の所迄走つて二人連手して自己の場所に歸り第三番生の手を打つ。かくして次第に先方の者を連れ歸つて早く二列横隊の隊形を作り終つた組を勝と定む。

注意

- 一、連れられる者は線上に待つこと。決して線から前に出てはならぬ。
- 二、出發した者が歸つて自己の線上に這入つて手を打ち合わせるのを合圖に次の者は出發す

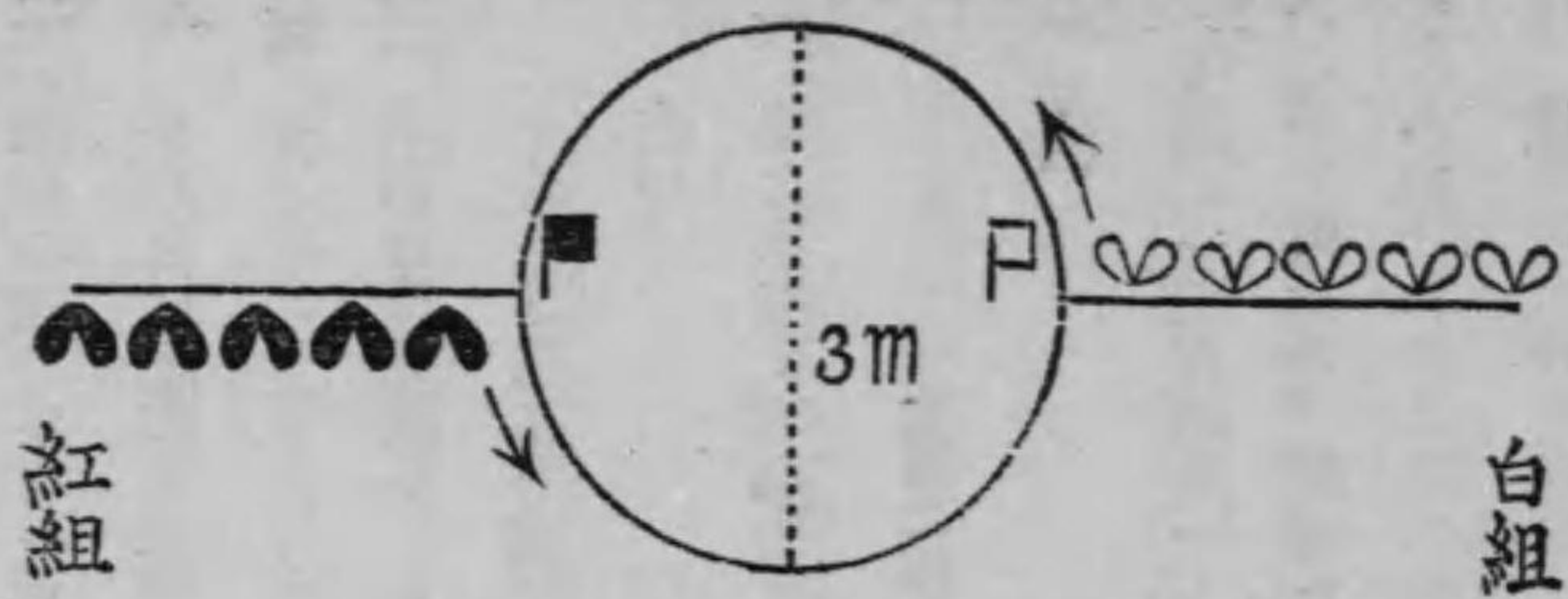


圖 六 一 一 其

ること。

第二三節 整列競争。(其の三)

準備

全兒童を紅白二組に等分し運動場の中央に直径三米の圓を劃き直径の延線上に紅白の兒童を整列せしめ圓の中心に近い方を小さい兒童遠い方を次第に大きな兒童として整ばしむ。そして圓周と直径の交叉點には旗を立て、置く。(第百十六圖参照)

方法

合圖と共に右(或は左)に全部の兒童が成る可く近距離に走つて紅組は白組の線上に白組は紅組の線上に早く整列し終つた組を勝とす。即ち兩組の位置を全く交換するのである。

注意

- 一、最短距離とは圓の中を走るとなしに圓周外の最短距離を言ふ。

- 二、兩組の列の長さを平等になし置かねばぬ。
- 三、整列とは順序も整頓も位置も正しく前の時と同様なる整列を言ふ。

〔備考〕

- 一、最初は全児童を一列縦隊に一線上に整列せしめ紅白對向せしめた儘で教師「用意」「右」又は「左」と言ふ合圖で全生が右に向つて位置を換へるなり左に向つて位置を換へるなりするも面白。
- 二、組を四組に等分して四組の競争とするもよい。

#### 第二百四節 連がり遊び。

#### 方法

教師急に「三人連鎖」と呼ぶ。児童は直ちに相手を選択することなしに三人の者は直ちに手繋ぎして其の場に蹲まる。緩慢なる児童は取り残されてしまふ。幾回繰り返しても決して同一者と組を作つてはならぬ。

注意

- 一、人員は三名の倍数でない様にすること。
- 二、三名連鎖の出来た組だけ蹲まるので一名の場合或は二名連鎖の場合は蹲まつてはならぬ。
- 三、數回繰り返す時は以前に組になつた者も段々増加するから制限される様になる。従つて選擇を要することになつて時間を費すことが多くなる。

〔備考〕

猶ほ三人連鎖を分けて「縦三」と號令する。この時は三名が縦に連鎖を作るのである。又場合に依つては「横三」と號令する。此の時は横に三名が連鎖を作るのである。

◎ この遊戯は或る運動の終りに課して緊張の心を弛めたり注意を轉換させたり疲労を恢復せしめたり變化性を満足させたりする。厳格な體操の後に課せば非常に心理的効果がある。又非常に緊張した競技の後などにもよろしい。

#### 第二百五節

A. B. コンパニー。  
(A. B. Company)

#### 方法

全児童を奇数として一名を除外し他を二等分して紅白に分け識別の出来る印をつけさせる。そして紅組をA組とし白組をB組と名づく。全體二列側面縦隊の圓陣を作らしめA組を内側B組を外側として内側の手を兩人は繋いだ儘二名宛のA・Bカンパニーを作らしめる。そして唱歌を歌ひつゝ行進せしむ。除外されたる一名は圓内に立たしむ。

或る時期を見て教師合圖をなす。此の時今迄のカンパニーは新たな外の一名と新しいカンパニーを作るのである。此の時は圓内に立つて居た一名も亦カンパニーを作る可く圓内の一名と相手を見ける。随つて時期を失した誰か一名は遂にカンパニーを作ることが出来ずに取り残される。取残された一名は圓の中心に立つて居る。そして再び全體は早く二列圓陣を作つて唱歌に合せて圓を廻るのである。

### 注意

- 一、カンパニーを作る時は圓列を解いて自由に走り廻つて相手を見つけても差支ない。
- 二、幾回續行しても常に異なるカンパニーを作ること。
- 三、カンパニーを作つたら早く二列の圓を作成すること。

四、取残された一名は圓の中心に出て見て居ること。

五、カンパニーは必ず紅白の組でなければならぬ。

六、取残された一名は時々紅白取り換へさせねばいつも一方の組のみ取り残される様になるから教師は適宜の時に取換へることを忘れてはならぬ。

### 〔備考〕

カンパニーを作る迄の間唱歌を歌ふ様にしたが其の代りに一組宛で出来る様な動作遊戲を行はしめて其の遊戲が終るや否や他の者と新しいカンパニーを作ると定めてもよい。その他ダンスが出来るならダンスを課して其の後直ちに行はせてもよろしい。

### 第二百六節 A. B. C.カンパニー。

(A. B. C. Company)

用具 禱演技者数だけ。紙。

### 準備

A, B, Cと書いた三種類の紙を一組としてこれを人数だけ出發線より二十米位距たつた前方に散布しておく。字は見えぬ様伏せておく方がよい。例へば九名の演技者が出たとすれば紙は九枚用意するの

で其の九枚はA、B、Cと書いた各紙を三組用意するのである。

### 方法

三の倍数の人員に襷をかけさせて出發線上に整列せしめそれだけの紙を前方二十米の所に散布し置き合圖と共に走り行つて其の一枚の紙を拾つて見る。若しAの紙であるならば他のBの人とCの人とを見つけて三名にて完全なカンパニーが出来たら其の場にて自己の掛けた襷を解いてそれで三名の足を縛り三人四脚を作り三名連鎖して走り決勝線に入る其の順序に依つて等級を定む。

### 注意

- 一、札を拾つたら敏捷に他と對照して間違ひなくABCの三名が組を作ること。
- 二、札は決勝線に必ず持ち來ること。
- 三、札を幾枚も拾つてはならぬ。唯一枚に限る。

### 〔備考〕

- 一、札の数を不同に又不定にしておくもよい。人員より多く札を置いて自由に選擇せしむるも面白い。又札を人員より少く置いて後からの者には札も拾へぬとするのも面白い。

二、襷は札の側に散在して置いて組の出來たところから其の襷を使用せしめる方法をとつてもよい

◎ 此の競技は特に社會の生存競争の縮圖と見られる。早く走つても三名の組を組織する力の無い者は人後に落ちる。又走ることの遅い者も亦組織する人が居なくなるから當然取殘される。人爲淘汰が其處に行はれて頭腦の鈍い者と身體の弱い者とは共に生存を許されぬと言ふ實社會生活が演出される

### 第二百七節 賽の磧。

用具 棍棒四本。

### 準備

全生を紅白二等分し先頭生を中央にして各々一列横隊に出發線上に整列せしむ。(第百十七圖参照) 前方三十米の所に線を引いておき各組の先頭生には二本宛の棍棒を渡しおく。

### 方法

合圖と共に各組の先頭生は棍棒を持つて走り行き三十米の線に二本の棍棒を立て、歸り第二番生の手を打つ。第二番生は直ちに走つて、立て、ある棍棒を其の場に倒して歸り第三番生の手を打つ。第



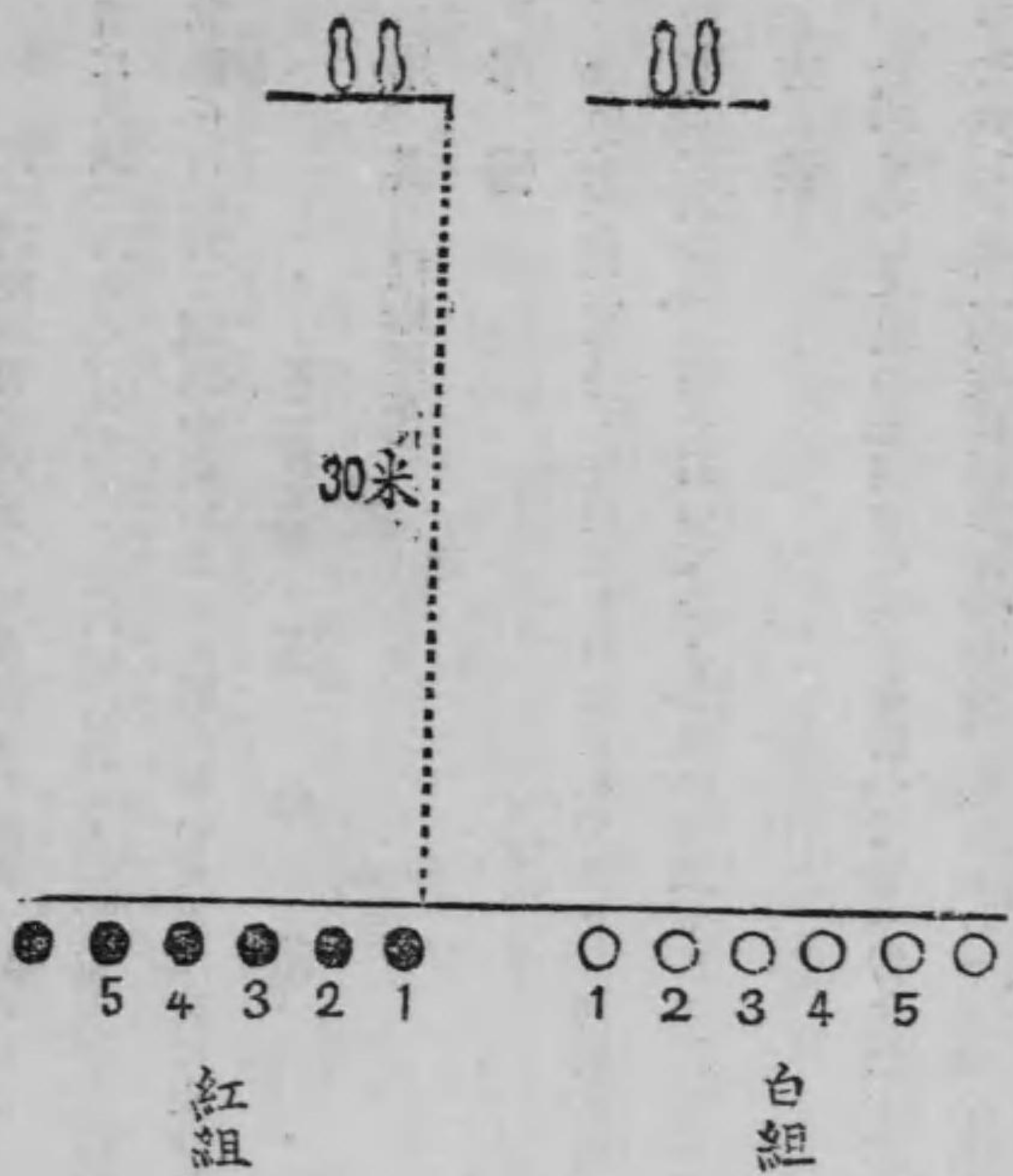
三番生は走つて其の棍棒を其の場に立てる。斯くの如く交互に行ひ早く終つて歸つた組を勝とす。

注意

一、二回以上繰り返す場合は立てる者と倒す者とを交互に爲さしめる様工夫すること。

二、正しく棍棒は立てねばならぬ。若し途中で倒れる様な事があれば歸つて立てねばならぬ。

三、演技終つた者は直ちに後尾に入り他の者は順次中央に移ること。



第一一七圖

〔備考〕

棍棒の代りに亞鈴を使用してもよい。亞鈴ならば八個用意して各組に四個宛渡し置き其の四個を井字形に組むこと。

第二百八節 不意打ち。

準備

全生を一列圓陣内面向隊形に作らしめ左右の間隔は臂を下垂して僅かに左右の臂がすれ合ふ程度の狭い間隔を保たしむ。そして各自兒童は手を後ろに廻し右手を上にし左手は下にして右手を持つて居る即ち右手で直ちに握み得る様に用意して居るのである。

教師は手拭(短かくして)褌或は帽子なりを知らぬ間に其の中の一兒童に渡し置く。

方法

始めの合圖と共に手拭を渡された一兒童は直ちに右隣りの者の尻を叩く。叩かれる右隣生は直ちに叩かれまいと圓を右に廻つて自己の位置に歸る。叩く者は離れぬ様に附いて叩いて行く。そして叩者が自己の位置迄来ないうちに叩く事を止めて其の手拭を其の中の或る一名の手に渡し猶ほ叩く眞似をして自己の場所に歸る。そして叩者も叩かれる者も兩名共自己の場所に入るや否や今渡された一生は

掛聲勇ましく突然右隣生の尻を叩き出すのである。此の時右隣生は右廻りして逃げ一周して自己の場所に歸り叩く者は圓陣生に知られぬ様に圓陣生的一名に手拭を渡して自己の場所に戻るのである。かくして續行するのである。

### 注意

- 一、叩く者は一周以上廻ることは出来ぬ。そして一周せぬうちに或る圓列の一生に其の手拭を渡すのである。
- 二、叩者が手拭を渡す時は立止まつて渡してはならぬ。出来るだけ圓陣生に知られぬ様巧妙に渡す。又渡された者も動作に表はしたり顔色を變へる様な事の無い様平然として居る。
- 三、手拭を渡された者は逃手叩手兩名が圓に這入つたのを見届けて後掛聲諸共打ち出すのである。其の平靜に歸つた時此の静けさを破つて突然豫想の出来ぬ所から打ち出す所に此の遊戯の面白味があるのである。
- 四、叩者が手拭を渡しそこなつて地に落した時は再び拾つて誰にもわからぬ様に一周するうちに今一度渡して圓に歸るのである。圓に這入るや否や打ち出すので決して叩者は兩名が圓に這入らぬうちに狼狽して叩出してはならぬ。

ぬうちに狼狽して叩出してはならぬ。

- 五、圓陣が廣くなつて手拭を持つて居るのや渡す所が明瞭に見えてはならぬ。
- 六、自分の右隣に手拭の渡つた事が氣附いたら打たれぬうちに先に逃げ出すことが出来る。

◎ 此の遊戯は餘程練習を積み重ねば手拭の渡し方が巧妙に行はれぬ。又手拭を渡された者が平然として居られぬ。そして大方は手拭の所在が豫め知れる場合が多い。此の遊戯の最も面白い事は誰にも豫知出来ぬ時突然打ち出すところにある。所謂不意打ちの名に叛かぬ様行へないと面白くない。

### 第二百九節 スプーン、レース。

用具 スプーン十本。テニスボール十個。  
(Spoon Race)

### 準備

出發線を引き線より五十米前方に決勝線を引く。全生中十名を出發線上に兩手間隔位の間隔を取つて整列せしめ各自にスプーン一個にボールとを渡し置く。

### 競技

用意にて演技者はスプーンの上にボールを載せて合圖を待つ。

合圖と共に前方決勝線を目掛けて走る。そしてスプーン上のボールを落さぬ様にして決勝線に着いた順に依つて等級を定む。

### 注意

- 一、ボールがスプーンを持てる手に附いて居てはならぬ。
- 二、ボールが落ちたならば落ちた所で拾ひそこから出發すること。
- 三、決勝線に足を踏み込まぬうちに落ちたボールは無効とす。

### 〔備考〕

- 一、一度ボールを落した者は除外すると言ふ方法を探ることが必要である。何となればボールを落したなら再び落した場所から出發すると言ふことは甚だ不正確な事である。これは唯練習の時だけであつて正しき競技の場合は落せば競争権を失ふとした方がよい。
- 二、一回の人員は十名位が適當である。それ以上になれば審判が困難になり又競技者相互の邪魔にもなつて正確な競技が行へぬ。又それより少い人数であればボールを落す者が多い場合は無競争になる場合もないではない。

- 三、運動場の加減で直線的に走路のとれぬ時はトラックを作つて一周競技をさせるもよい。

◎ これは所謂巧緻運動であつてボールを落さぬ様になる迄には幾多の練習を必要とする。即ち走ることが速ければ速い程ボールに對する空氣の抵抗が強いから従つて之に打ち勝つ方法を講じなければならぬ。又カーブを作つて廻る時の如きはボールには遠心力が作用するからそれに對する方法を講じなければならぬ。猶ほ又走る場合の體動をスプーン及びボールに傳播させぬ様に臂の具合を考慮せねばならぬ。其の他眼とボールの位置との關係が非常に密接であつて練習の結果はボールは恰も眼から紐で吊り下されてあるかの如き感じを外觀者に抱かしめる様になる。巧緻運動として又精神を統一せしむる運動として好適な運動である。

### 第二百十節 啞 と 盲。

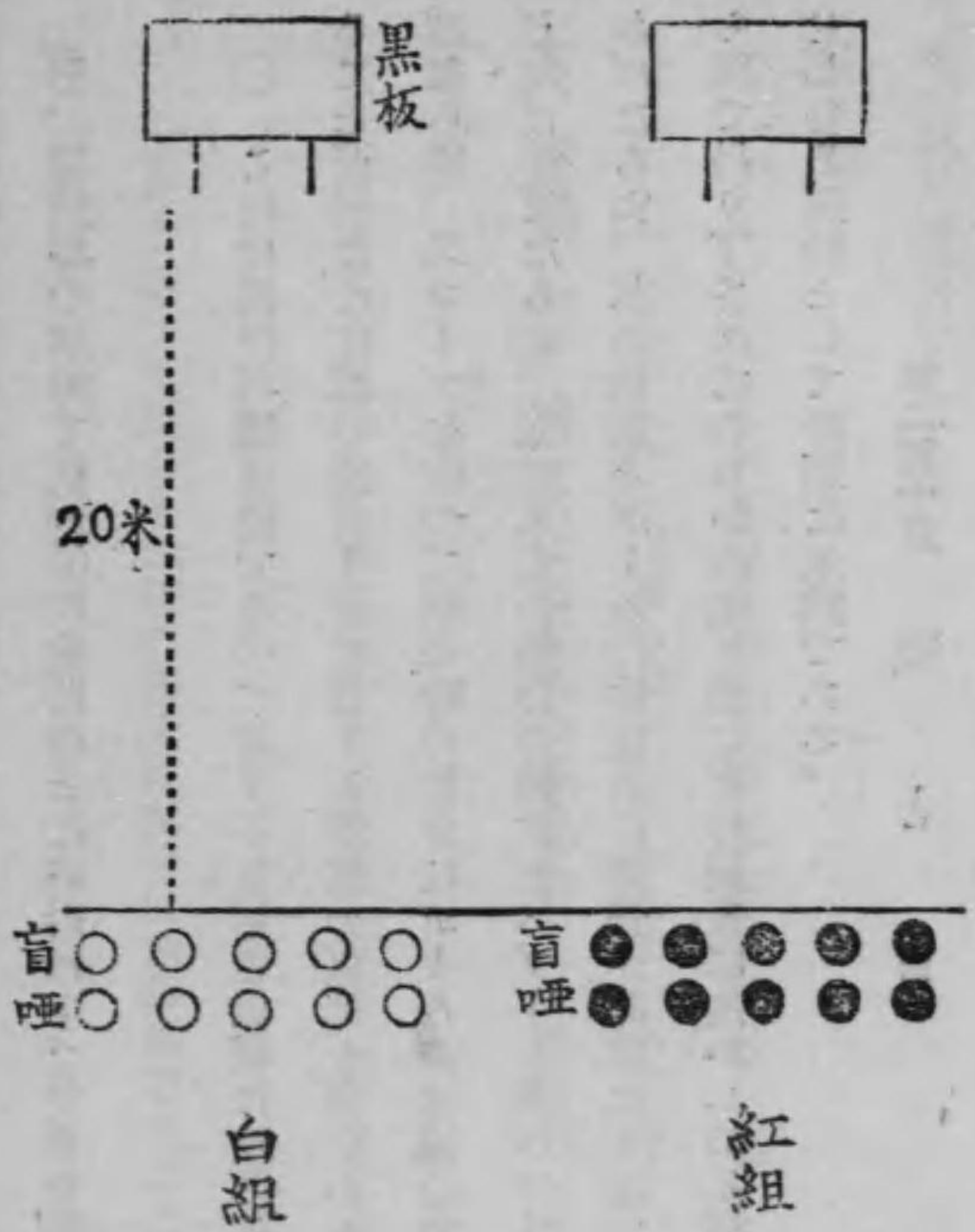
用具 手拭各自一筋宛。黑板二個。  
準備

出發線を引き其の線から二十米の所に黑板二個を置く。そして全生を紅白二等分して更に各組を二等分し其のうちの半數を盲生として手拭にて目隠しせしめ他の一名をして啞生として二名が一組となる様に組分けをする。そして出發線上に二列横隊に整列せしむ。

(第百十八圖参照)

方法

教師黑板に單語なり字なりを板書し置き合圖をなす。然る時は啞生は盲生を無言の儘黑板迄導き行きそこで板書せる字なり言葉なりを盲生の掌或は背中に書いて觸覺を通じて感得せしめ感知せしめるや否や盲生に書く所を知らしめて



早く書かしむ。書き終つたならば速やかに連れ歸らしむ。早く歸つた組を勝とす。斯くて一組毎に刺戟語を換へて出し全部の組を終らしめたる後其の總計を見て多く勝ちたる組を勝とす。

注意

- 一、盲生は自己の番になる少し前に盲になさしむ。終つたならば直ちに手拭を取らせねばならぬ。
- 二、啞生は決して發聲してはならぬ。盲生の耳を使用せしめてはならぬ。
- 三、二回行ふ場合には盲生啞生を交代せしむるがよい。

◎ 幼學年兒童は各感覺機關が完全に發達して居らぬ。故に感覺機關を敏速に鋭敏に働き得られる様仕向けて行くことが此の時代の大切な教育の領分となつて居る。故に此の啞と盲の如き遊戯をかゝる幼學年兒に課することの不可なることは敢て言を弄する迄も無い事である。餘程迄修練の積んだ兒童や生徒に對して課すべき教材である。

此の教材を調べて見ると聽覺及び視覺を還元せしめて原始的な觸覺とせしめた點である。感ずる者

から言へば耳及び眼と言ふ調法な機關を全く閉塞してそれに代るに觸覺と言ふ極めて漠然たる萬屋的職務を有する機關を以てし又感じさせる者から言ふと口と言ふ極めて便利な機關を閉塞してそれに代るに運動感覺といふ極めて漠然たる機關を以て代用する。そこに至つて簡単な刺戟に對しても判斷力が餘計に作用する様になる。此の種の目的は人間の文化的分業的職能を原始的單一的職能に變換せしめると言ふ點に存する。そして比較的鈍い感覺をして鋭敏ならしめると言ふ點にある。

次に掲げる例の如きも亦其の一例である。

### 第二百一節 盲啞競争。

用具 手拭各自一筋宛。

準備

全生を四名宛一組の數組に分ける。そして各組は三名を以て騎馬を作り而も皆盲目せしめる。(騎馬は一名は先頭に二名は後ろにて前生の帯を持つ)そして盲目の騎馬には啞の兵が乗ることになる。斯様にして各組の準備整つたならば出發線上に整列せしむ。そして前方五十米の所に決勝 を引く。

方法

合圖と共に盲目の騎馬は前に進む。乗つて居る啞は發聲することなしに手で體に觸れ足で指圖しつゝ正しく眞直前に進ましむ。そして決勝線に到着せる順序に依つて等級を定む。

注意

- 一、啞は騎馬同志衝突せぬ様常に指圖を怠らぬこと。
- 二、常に方向を正しく感じさせること。
- 三、啞は言葉を發してはならぬ。

◎ 此の種の或る感覺を塞いで他の感覺に轉嫁せしめることは練習せぬうちは仲々困難なもので代用が務まりにくいのが普通である。従つて演技者は非常に苦心し困難し齒搔い感じに堪えられぬのに観覧者の方は非常な面白味を之に感するのである。例へば此の種の遊技には「逆立競争」とか「手無猿」だとか「猫に紙袋」だとか「盲目毬拾」だとか言ふ種類のものがある。多くは運動感覺中の方位感覺とか平衡感覺とか位置感覺とか言ふものを餘程多く使用して其の修練をさせるのである。

## 第十五章 責任遊技

予は此のリレー、レースに對して責任競技と言ふ名稱を附した。これは遊競技の發達上から言つて最も進歩した最も學理的な組織的な種類に屬するので遊技を系統的に配列する上から最後にしたのである。社會組織の經過發達と此の運動競技の進歩發達と相平衡するものとすればリレー、レースは正に現代の社會組織に屬すべき性質を有して居る。従つて此の競技が生理的に心理的要素よりも寧ろ倫理的要素を餘計に含んで居り倫理學的な力に餘程左右され動かされる。其の最も主要なる作用は責任觀念である。競技を通じて流れて居る主意識は即ち此の強い責任感に外ならぬ。予が特に此の運動を責任運動と名づけた所以はこゝにある。

此の競技は各個人の個性なり習性なり特長なりを摘發し適材を適所に適用した各自の分擔區域を授け其の分擔に對しては全責任を負んで全力を傾注して之に當り而して其の全力の蒐積をば次代の者に承繼し次代者は其の苦心の跡を引繼いでそれに自己の心血をば遺憾なく發露する。かくの如くに引き繼げば引繼ぐ程多數者の力の積が脈々として流れて來る。従つて承繼者は次第に其の責任觀念が高潮

して來重い負擔を感じて來る。最後の決勝者の如きが力量衆に優れて居り而も意力強き者を選ぶと言ふ事は即ちかゝる重大なる責務を負はねばならぬから其の負擔に甘んじて應じ得られ而して經來れる幾多の士の戦跡をして水泡に歸せしめざらんが爲めである。

此の競技が演技者自身をして緊張せしめ觀覽人にも亦非常な緊張味を覺えしめるのであるがそは其の内容にはかゝる張り切つた責任感が滿ち滿ちて居るからである。予は弛緩せる社會世相に鑑みて此の緊張せる競技が如何に重大な使命を有ち如何に強い刺戟を與へ如何に美しい教訓を垂れて現代人をして緊張精神に導かしめるかを信するのである。以下出來るだけ多くの教材を掲げて以て此の緊張せる味はひを味はひたいと思ふ。

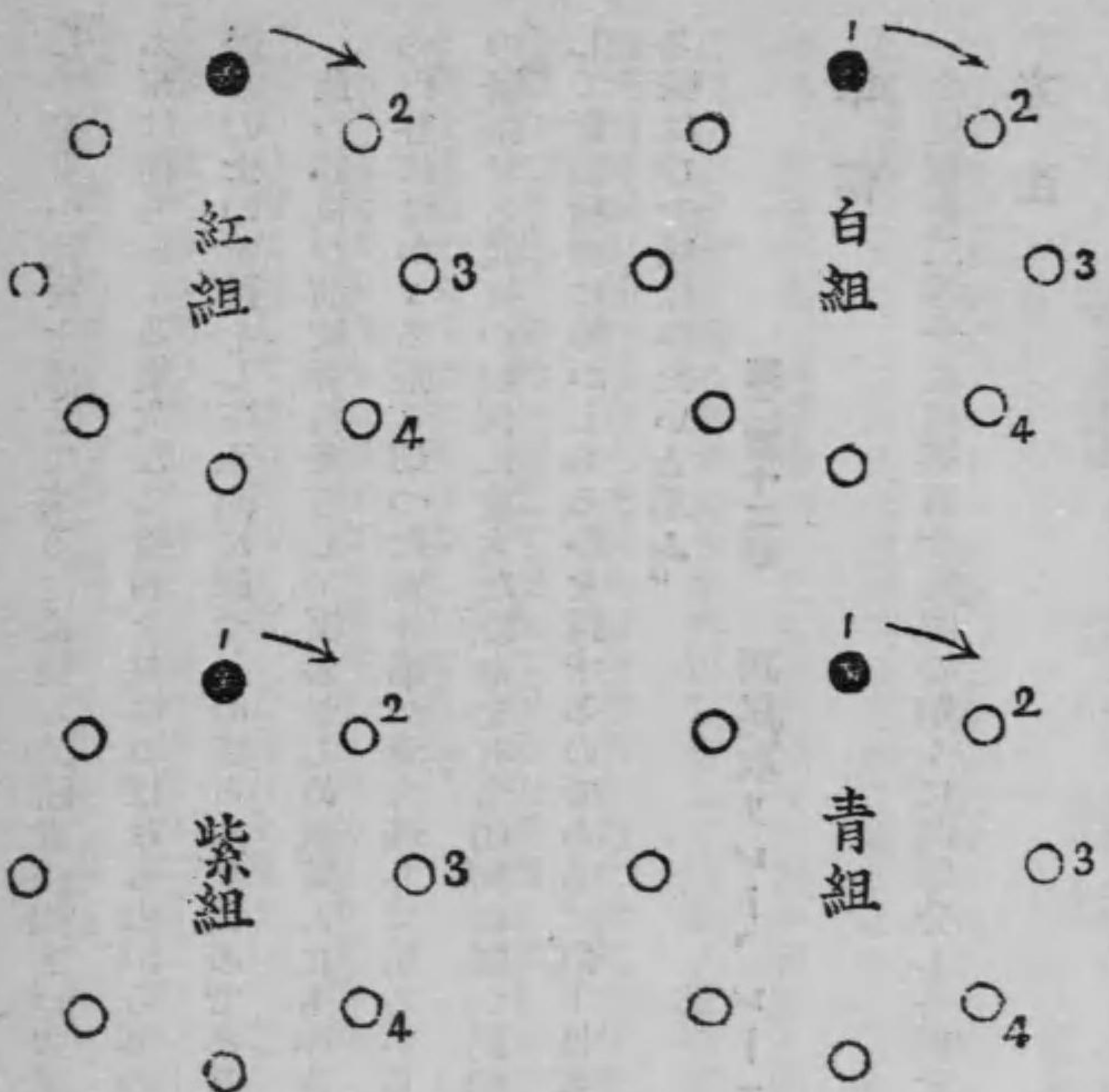
### 第二百十二節 語尾取りリレー、レース。

#### 準備

全兒童を二等分或は第一百十九圖の如くに四等分し各組をして一列圓陣内面向隊形を作らしむ。

#### 方法

語尾取りとは教師先づ或る刺戟の一字を提出すると其の字を頭にする言葉を構成し次には其の語の



第九圖

語尾の一字を頭にせる一語を構成するのである。例へば教師先づ「ク」の一字を發言すれば其の字を頭にせる「クルマ」の語を傳へ次の者は其の語の語尾「マ」を頭にせる「マクラ」の語を傳へる。

教師始めの刺戟の一字を發言するや否やそれが合圖となつて各組の先頭生は圓の外側を左廻りして一週して元位に歸る迄に其の一字を頭にせる一語を考へ之を明瞭に第二番生に言ひ傳へる第二番生は其の語の語尾を頭にせる語を考へつゝ一週して一語が構成出來た

ら第三番生に言達する。かくして早く最終者が第一番生に語り終つた組を勝とす。

注意

- 一、言語は明瞭なること。
- 二、一回競争の終りとなる迄に同一の語を言はない事。
- 三、語尾「ン」の場合は「ム」となし半濁音及び濁音は之を清音に改めること。
- 四、考へ得ざる場合は自分の場所に這入らざる前にて考へること。
- 五、如何なる場合でも他生は發言して教へてはならぬ。
- 六、最終生が第一番生に言達し終るや其の組は全部にて拍手すること。四組位になれば拍手の順に依つて等級を定む。

備考

最初は字數を限定せずに行はしめ練習するに従つて三字以上或は四字以上を以て構成せる一語たる事と字數を制限する方法を採るもよい。

◎ 兒童の心理として語呂遊びを非常に好むものである。彼等は非常に巧みに諸種の聯想がそれからそれへと連がるもので種々の型の聯想法がある中で此の語尾を取る聯想法と言ふものは氣持の好いリズムを繼起して來て聽覺方面の好感と想像及び豫想に對する豫覺の緊張それが終つた時の弛緩が交々來るので緊張感覺の快感と相俟つて興味多い遊びである。

運動量から言へば僅かなものであるが精神作用の方面は相當に活動して居る。故に非常に緊張せる生活をなした後に來るべき弛緩生活の場合に此の種の遊戯を課するとか又は強い身體運動に依つて稍疲勞を感じる時此の種の遊戯を課することは心機一轉せしむる上に於て疲勞を恢復せしめ進んで慰樂的氣分に迄誘導させるので唯單に漫然として遊ばせたり唯休憩せしむる代りに轉氣法として課すに好適教材である。

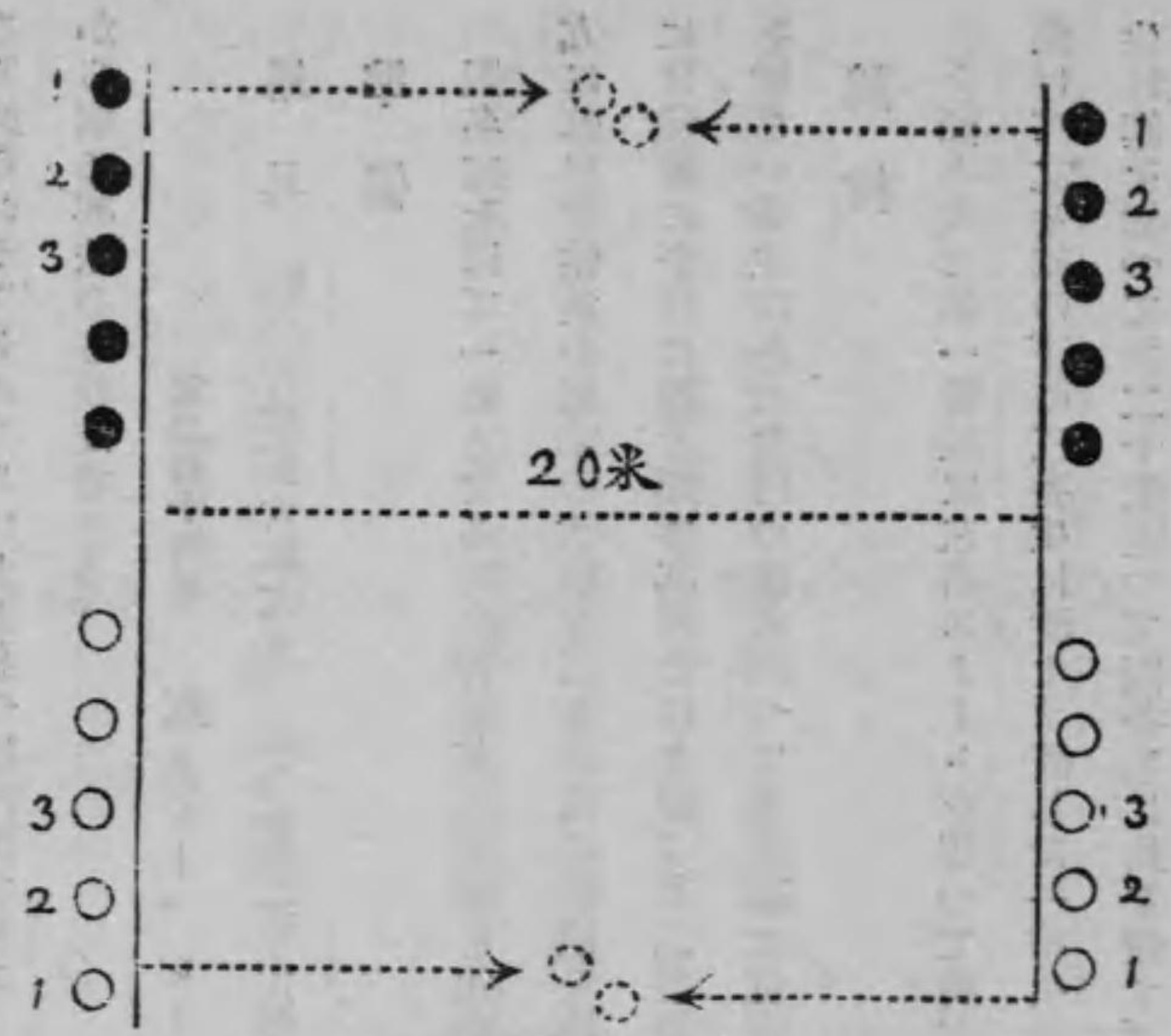
第二百十三節

シャットル、リレー、レース。

(Shuttle Relay Race)

準備

全生を紅白に二等分し各組を更に二等分宛として二十米を距て、二條の線を劃き互に味方同志對向せしめて一列横隊に整列せしむ。兩端は先頭内側は後尾生とす。(第百二十圖参照)



方法

- 各列の先頭は合圖と共に線上に於てスタートを切り一直線に前に走つて對向の者と相會した時は直ちに右手と右手とを握り合ひ各自左方に廻り手を解き自己の列に復し第二番生の右手を打つて合圖をなす。二番生は直ちに駆け出し一番生と同様の方法で元に歸り三番生に引渡す。斯くて何れかの組の最後の二名が早く其の出發線に入りし組を勝とす。

◎ 競技の性質から言へば純然たるリレーレースである。各個人の全走力の集積である形式上恰も織機の梭の行き交ひするに似て居



る所からシャツトル、リレーと名づけた迄である。配列から演技の簡便なことから器具を要しない點から頗る興味ある競技である。

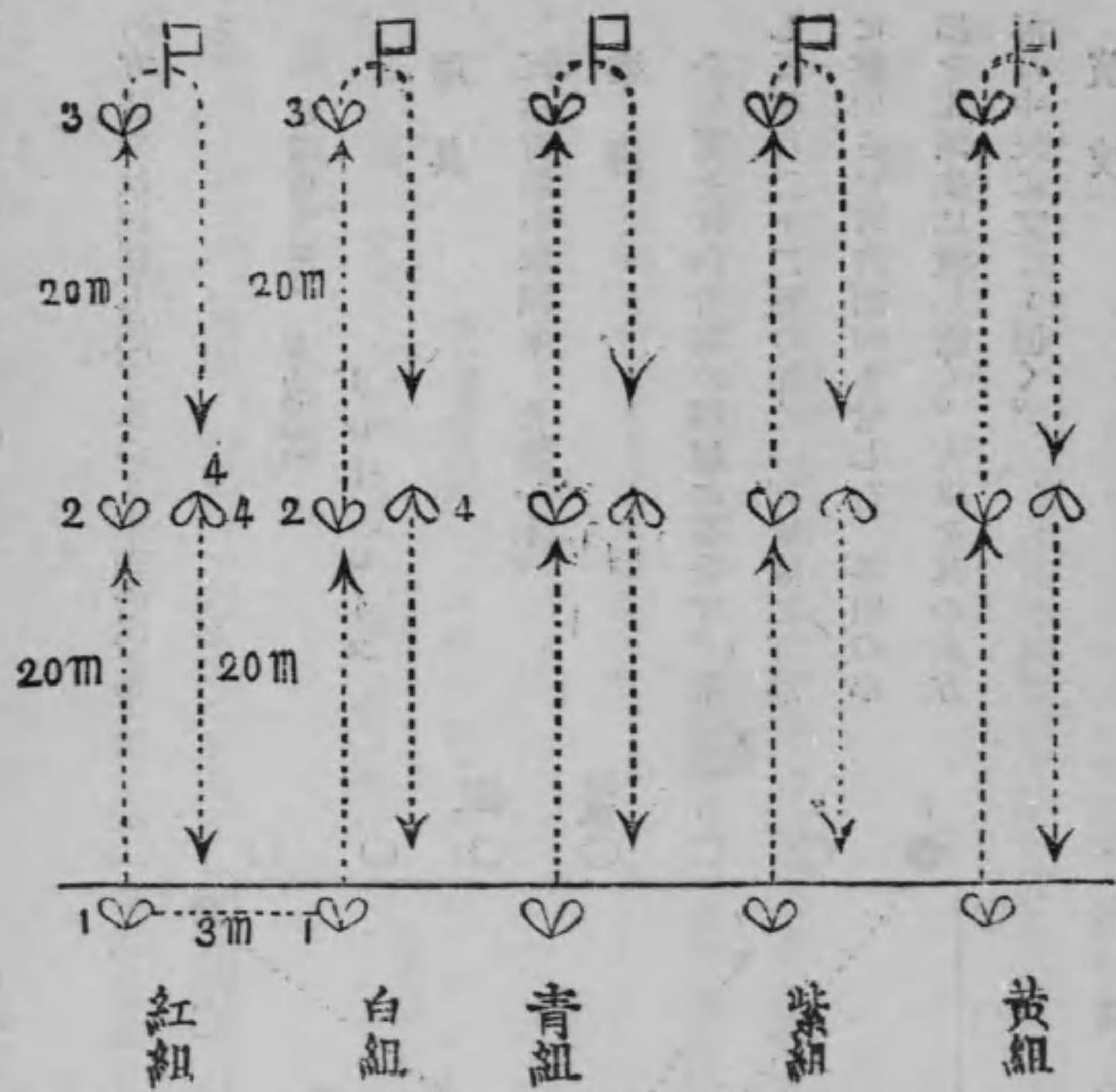
第二百十四節 旗リレー、レース。

用具 紅白青紫黃大旗五本。紅白青紫黃小旗。五本  
準備

四名宛を以て一組とせる紅白青紫黃の五組を組織する。出發線を劃き出發線より四十米を距つた前方に紅白青紫黃の五本の大旗を三米位宛の間隔を取つて立つ。出發線と各旗との中間即ち二十米の所に出發線に平行に線を劃き其所には各組より二番及び四番生を位置せしむ。而して旗の下には三番生を置き一番生は各自自己の旗に向つて出發線に位置を占む。而して自己の組の小旗一本宛を持つ。

競技

合圖と共に第一番生は五名スタートを切つて前方二十米の所の第二番生に旗を渡す。二番生は旗を受けて之を旗の下の三番生に渡す。渡した一番生は二番生の所に二番生は三番生の場所に居る。三番生は旗を廻つて又二十米走つて四番生に旗を渡す。四番生は決勝線を目掛けて走り込む。其の順位に



依つて等級を定む

注意

- 一、授受の旗は一呎に満たぬ長さがよい。餘り長いと旗より危害を受ける憂ひがある。
- 二、授受の方法は成る可く正式の方法を以て行はせるがよい。
- 三、各距離を二十米宛と定めたが學年に依つて其の長さは斟酌すべきである。これは尋常三四年程度として掲げたものである。尋常一、二年兒では距離には支障はないけれども此

の方法では複雑し過ぎるから不適當である。

第二百十五節 方形旗

リレー、レース

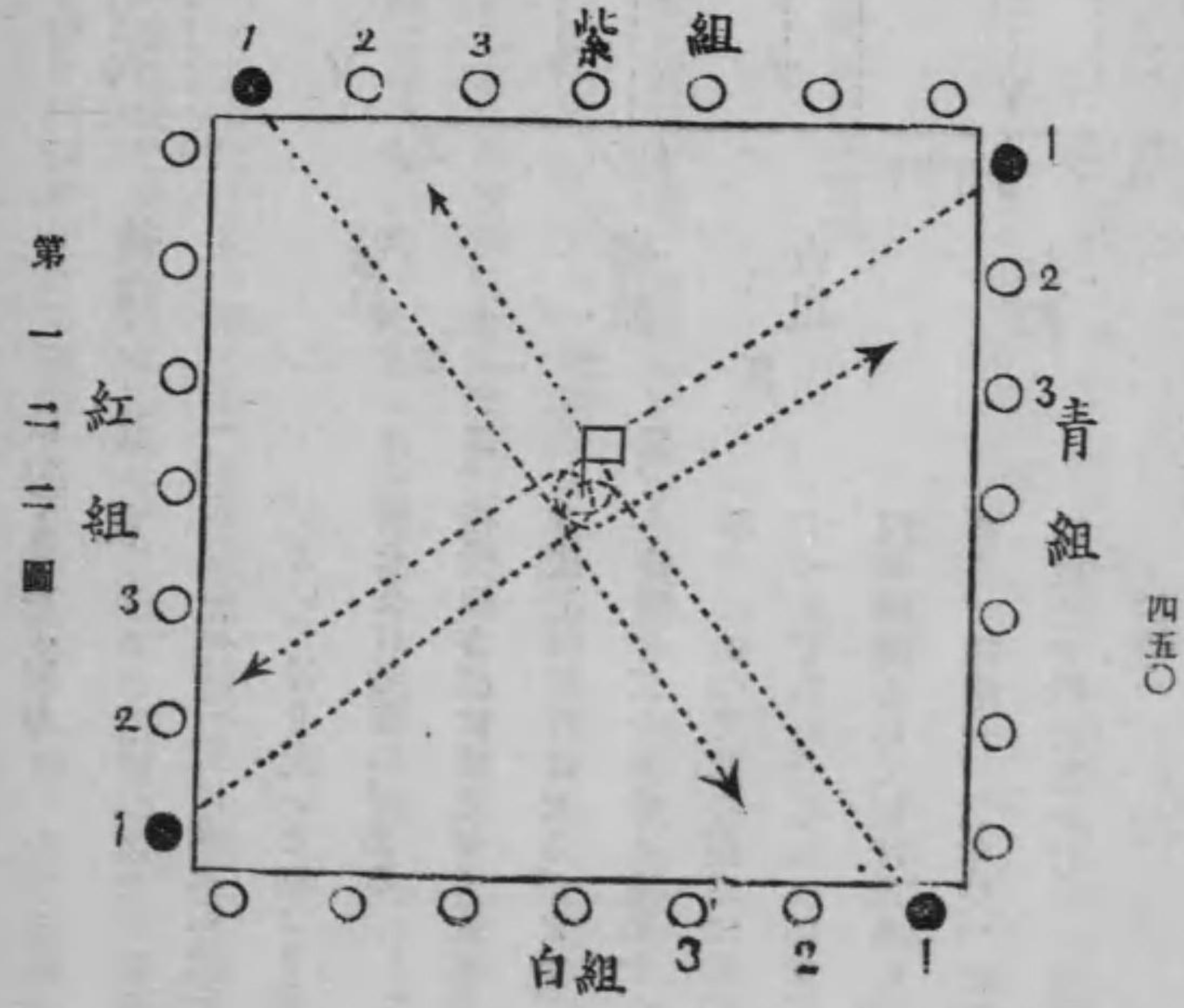
用具

紅白青紫小旗四本 大旗一本。

準備

全児童を紅白青紫の四組に等分す。そして第二百二十二圖の如く一列横隊に方形に整列させ皆内面向きせしむ。各組の小旗を先頭生に渡し置く。大旗を其の正方形の中央に立て、置く。

演技



第一二二圖

合圖と共に各組の先頭生は四名共に走つて中央の旗を向つて右より廻り元の場所に歸り隣りの第二番生に其の旗を渡す。第二番生も亦同様の方法で渡す。斯くて早く最後尾生が旗を自己の場所に持ち歸りたる組を勝とす。

注意

- 一、旗の授受は出發線上で行ふこと。決して受ける者が線より出て居てはならぬ。
- 二、旗を廻るのは右廻りを厳守せしめること。一名でも反對に廻ることあらば危険であり迷惑であつて競技を行ふことは出来ぬから。
- 三、授受の旗は長からざること。

第二百十六節

メジシン、ボール、リレー、レース。

(Medicine Ball Relay Race)

用具

メジシン、ボール、二個。旗二本。

準備

全生を紅白に二等分し各組を一列横隊に整列せしめ先頭生に各々一個宛のメジシン、ボールを渡し置く。そして各列の前方二十米の所に其の組の旗一本宛を立て、置く。

方法

合圖と共に先頭生はポールを持って走り前方の旗を外から内へ廻つて第二番生にポールを渡す。第二番生も亦同様にポールを持って走り之を第三番生に渡す。かくして最終生が早く其出發線に走り込みたる組を勝とす

〔備考〕

外國では此のメジシン、ポールを使用することが多い。従つてリレー、レースもメジシン、ポールに依るリレーが行はれるのであるが、日本などでメジシン、ポールの無い時には之に代るべき依がある。依運びとか依りレーなどは都會にでも、舎にでも好適である。

第二百十七節 繩跳リレー、レース。(其の二)

用具 跳繩二筋。旗二本。

準備

全生を紅白二組に分け各々一列横隊に整列せしめそこに出發線を劃く。出發線の前方(學年に依り適宜定む)に各々一本宛の旗を立て、置く。而して各組の先頭には一筋宛の繩を渡す。

方法

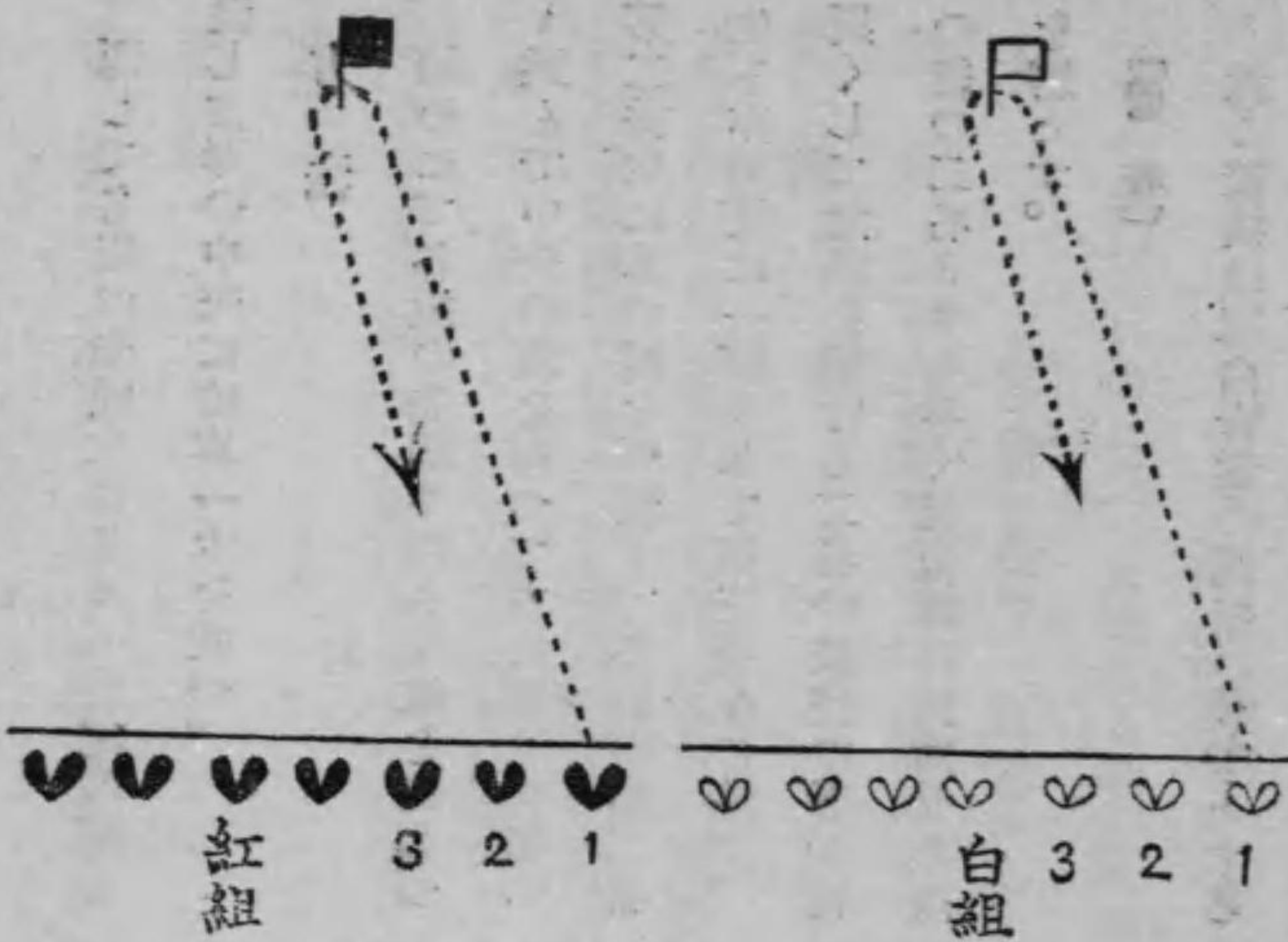
始めの合圖で先頭生は第二百二十三圖の如くに繩を廻して之を跳びつゝ旗を廻り第二番生に繩を渡す。第二番生は出發線上に於て繩を受取り第一番生と同様に行ふ。斯くて最後尾の者の其の線に早く着いた組を勝とす。

第二百十八節 繩跳リレー、レース。(其の二)

用具 跳繩四筋。旗一本。

準備

全員を紅白二等分し更に各組を二等分して之を正方形に味方同志對向せしめ其の距離は年齢によつて適宜の間隔の横隊に作らしむること第二百二十四圖の如し。



圖三二一

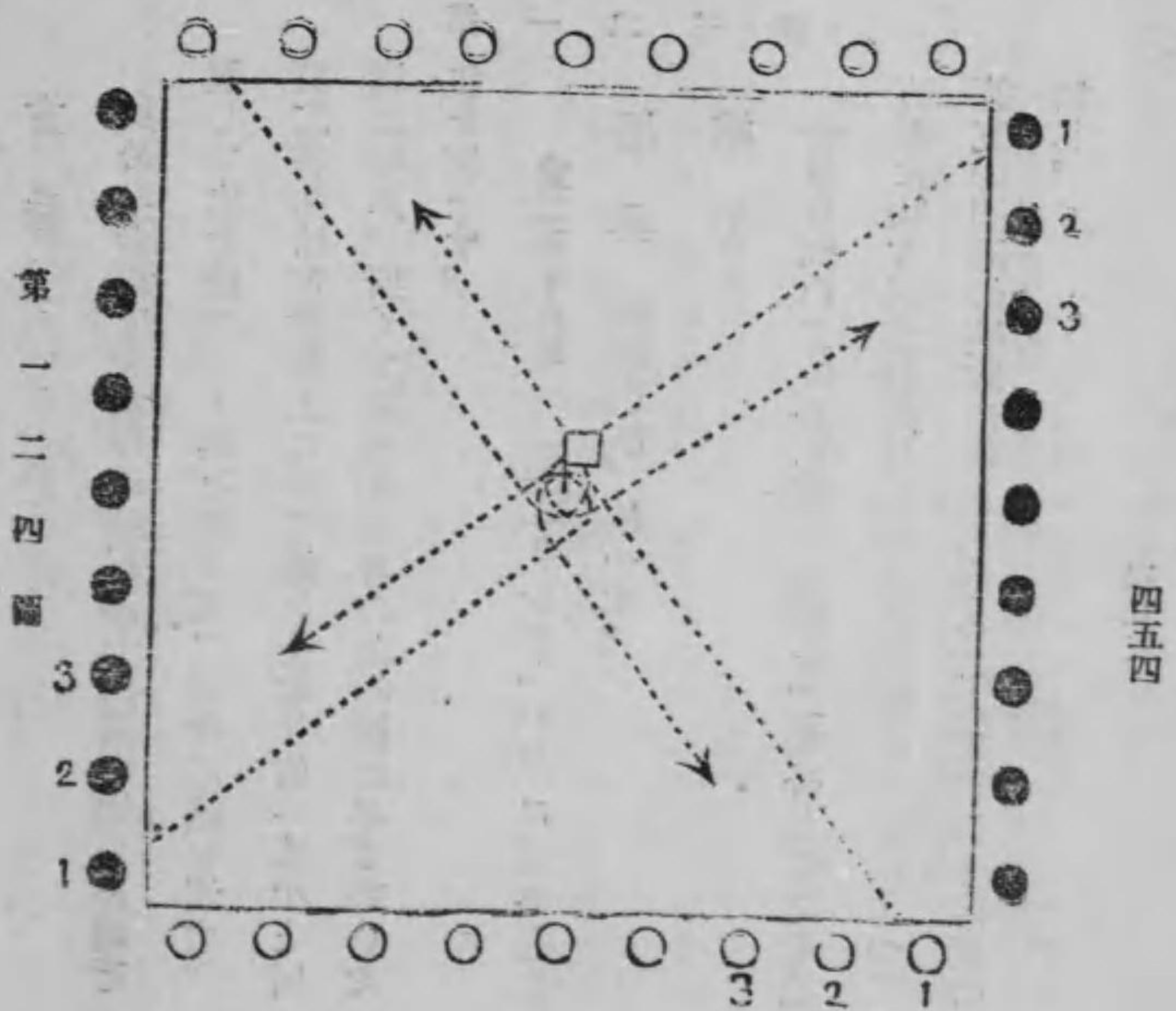
而して各組の先頭生に各々一筋宛の繩を渡し方形の中央には旗一本を立つ。

**方法**

始めにて各組の先頭生四名は繩を廻しつゝ跳んで中央の旗を向つて右に廻り自組の第二番生に其の繩を引渡す。各組の第二番生も亦同様に一廻りして第三番生に渡す。斯くして運動を續行し二名の最後の者が他の組の二名よりも早く出發線に到着せる組を勝とす。

**備考**

此の競技は紅白青紫の四組の競争とするもよし。そして到着順に依つて順番を定む



メジシン、ボールのリレー、レースや依のリレー、レースや又は此の旗リレーなどで最も拙劣な行動は渡したり受けたりする際の動作である。差異の明瞭に現はれるのは此の際の巧拙に依る。故に渡し受けの動作を巧妙に且つ出来得る限り緊縮した時間に行ふ様練習することが大切である。

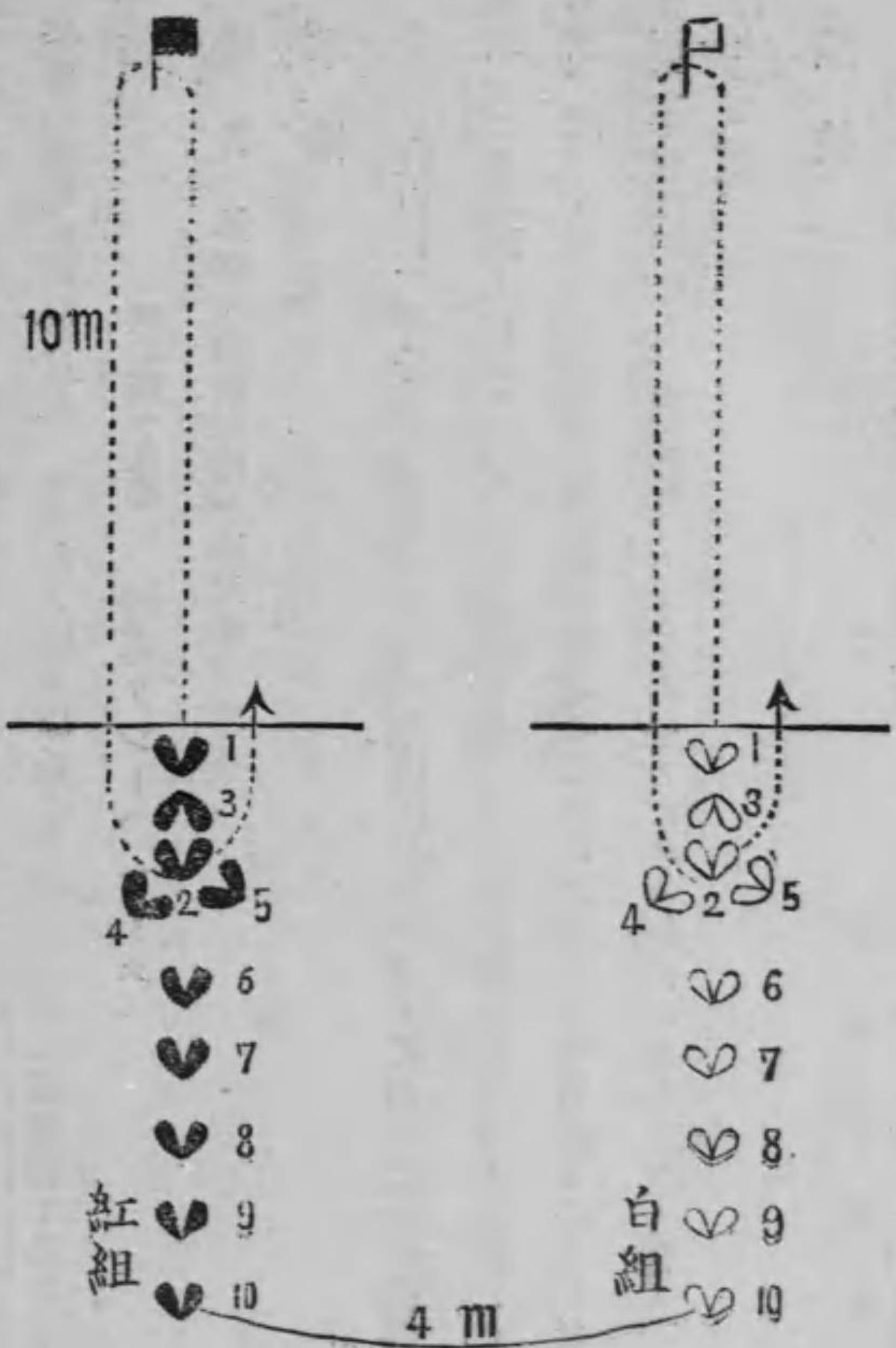
**第二百九節 鉢巻リレー、レース。**

**用具** 鉢巻人員数だけ。旗二本。  
**準備**

全員を紅白に二等分し出發線に各々一列縦隊に整列せしめ兩列間隔は約四米位とす。而して最初の先頭をば出發線上に立たしめ次の三名を以て其の後に圓を作らせ其の圓内に第二番生を入れしむ。即ち三、四、五番生を以て手繋ぎ圓を作るのである。そして六番以下の生徒は其の後に縦隊を作ること第二百二十五圖の如し。出發線より十米の前方に各々紅白の旗を立て、置く。各組の人員は奇數なるを可とす。

**演技**

始めの合圖と共に第一番生は出發線より走つて前方の旗を右方より廻り其の時旗の側に鉢巻を置い



第一二五圖

を繋いで圓を作り第三番生代つて圓内に待つて居る。そして第三番生の代りに第六番生も亦手繋ぎ圓

て走り歸り三名にて作れる圓の側から圓内に入る。而して直ちに圓内に居た第二番生は同時に走り出で、前方の旗の下の第一番生が置いた鉢巻を拾ひ之を以て鉢巻して走り歸る先に入りたる第一番生は其の間に手

を作つて居る。鉢巻せる第二番生が圓に入るや圓内の第三番生は同時に走り出で旗の下に鉢巻を置いて走り歸り圓に入りて圓を作ること第一番生と同様である。第四番生は走りて第三番生の鉢巻を拾つて鉢巻して歸ること第二番生と同様である。かくて圓に歸る毎に其の者は圓を作るを以て圓陣は次第に大きくなり奇數生は鉢巻を置いて來、偶數生は鉢巻をなして歸るを以て演技の終りたる圓陣生は鉢巻をせぬ奇數生と鉢巻をなせる偶數生と交互に圓列を形成することになる。遂に總ての人が圓を作りたる時は最後の奇數生鉢巻を旗の下に置いて歸る。次に最初の第一番生走り出で、鉢巻をして歸り入ると同時に第二番生は鉢巻をなした儘走り出で他の自分の鉢巻を置いて歸る。かくて今度は鉢巻をせぬ奇數生は全部鉢巻をすることになる。而して最後生が鉢巻をして歸り全員が皆鉢巻をした儘で早く圓を作れる組を勝とす。

此の競技は稍複雑して居るが要するに圓を作つて居る者は最初は三名で其の後は演技終りたる者から次第に其の圓に加はり又これから引き繼がうとする者も圓を作るので其の秩序を正しくせねばならぬ。そして始めの演技では偶數生全部が鉢巻をした一列内面向きの圓が形成され再び一番生が出る時からは後繼者が一名宛圓内に入つて待つて居ることになる。そして第二回目の時は奇數生が次第に鉢

卷をすることになる。そして二回繰り返して一競技の勝敗が定まるのである。

注意

鉢巻を使用するも帽子を使用するも差支ない。唯各自の物を使用するならば奇数生の物は偶数生が使用して居り次に偶数生の物は奇数生が使用すると言ふことになつてお互ひに交換してあるから二度競争を繰り返せば各自のものとなるわけである。

第二百二十節 黒板リレー、レース。

(Black-Board Relay Race)

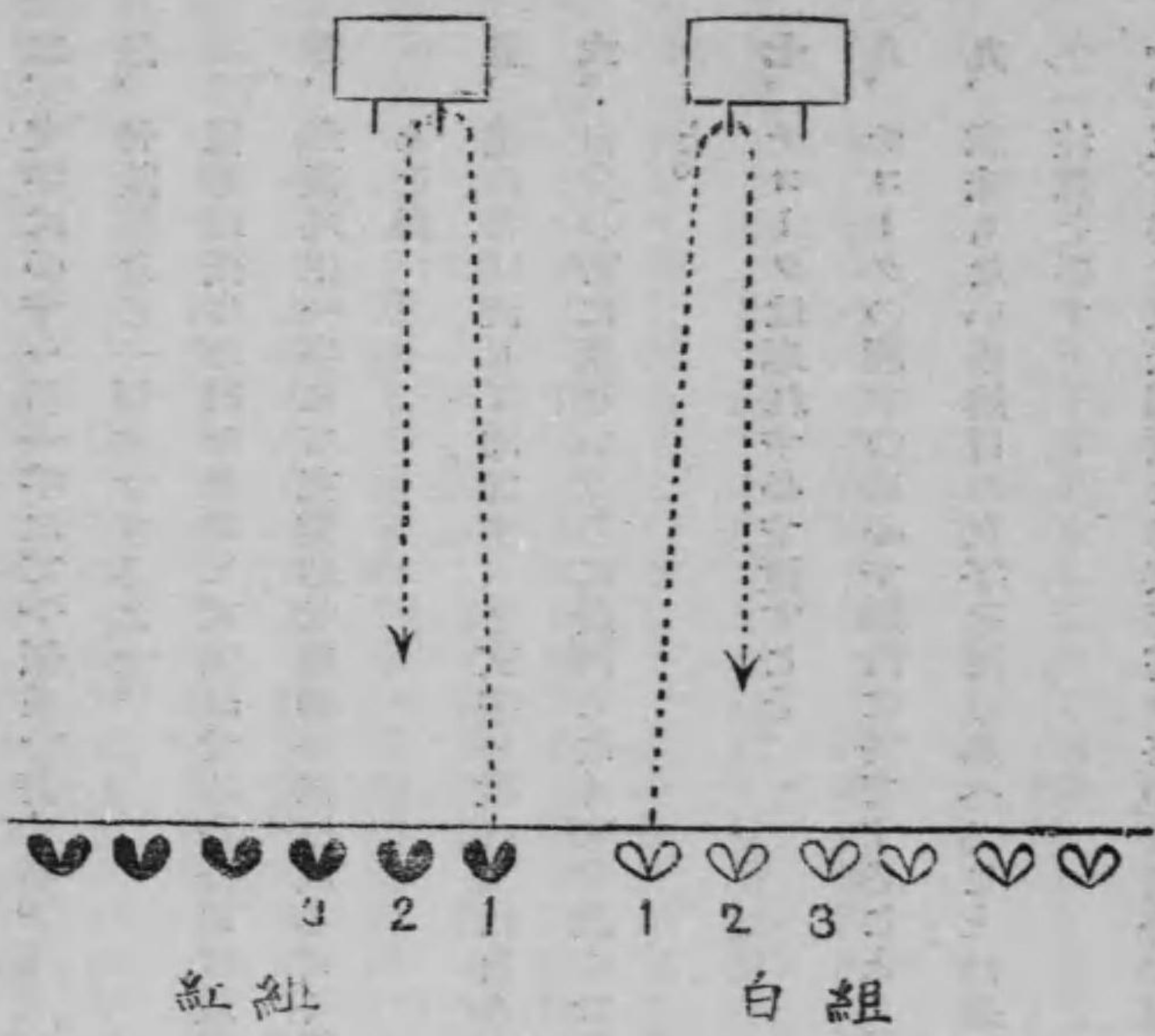
準備

用具 黒板二個。チョーク数本。

全生を紅白に二等分し第二百二十六圖の如く出發線に一直横隊に整列せしむ。圖に掲げたる人員は過少なれども實際に行ふ場合には各組共三十名以上を可とす。前方十五米位の處に黒板二個を据え置き各組の先頭にはチョーク一本宛を渡し置く。

方法

合圖と共に各組の先頭生は走り行きて黒板の右上に刺戟の一字を書いて走り歸りチョークを第二番



第二百二十六圖

生に渡す。第二番生は第一番生の書ける字例へば「く」の字を頭としてその下に「も」の字を書いて歸り第三番生にチョークを渡す。第三番生は「くも」の意味を了解して其の下へ「の」を書き添へて歸る。斯くの如く意味を成せる様各人一字宛文字を書き添へ最後の者に到れば一文を完結させて早く歸り來る組を勝と定む

注意

一、先頭生の刺戟字は任意たること。提出文字の如何に依つて双方共興味ある一文を合作することが出来る。

- 二、文字は必ず一名一字にて平假名で書く事。
- 三、句讀點など一切附せざること。

但し最後生の前の者にて文完結せる場合には最後尾生は句讀點を附するのみにて可なり。

- 四、最後尾生一字にて文完結せぬ場合には成る可く簡結せる様數字を添加して文を完結せしむることを得。
- 五、他の者は決して添加すべき文字を教へてはならぬ。又仲間同志も一切話し合ひせぬこと。
- 六、自分の番に來ないうちに幾回となく文を読んで腦中に如何なる文字を加ふべきかを考へ居ること。
- 七、チヨークは忘れず必ず渡すこと。
- 八、チヨークの渡すのは必ず線内に於てすること。線から跳び出て受けてはならぬ。
- 九、意味もない出鱈目の文字を附け加へることは遂に人に非常な迷惑を掛けることであるから餘程注意を要す。
- 十、双方共に意味明瞭なる文を書き終つた場合には其の早き方の組を以て勝と定むるけれども早く

書き終つても全く意味を成さぬ文であつたならば意味明瞭なる方を勝とす。

- 十一、書くべき文字は早くして而も明瞭なること。

◎ 此の競技も前の語尾取リレーと同様に運動量から言へば餘り多くはないが轉氣的の教材としては好適である。精神能力を動作に現はして競争を營むと言ふことも亦興味あることで各個人に就いて心身の相關々係を知ることにもなる。此の競技が包含する精神力としては構成能力と聯想とである。構成能力を分析して見るとそれに働く心は理解力推理力想像力分解力綜合力等であるから精神諸能力をよく活動せしむるのである。此の競技で最も苦心することは前者の思想傾向を觀破することである如何なることを意味して居るかを唯一字の添加に依つて判斷することである。従つてそこに分解綜合の能力を働かせねばならなくなる。注意事項の所にも掲げて置いた様に他の人々が發言すると言ふ事は個人の個性を没却することであり思想を攪亂することである。殊に兒童や女子などには暗示感性が仲々強烈に作用されるから僅かの暗示にも感じ自己の考へ以外の物が挿入されて來て遂に動作も鈍れば個性的色彩も表現出來なくなる。教師は個人の個性を充分尊重して總てを委せる。(勿論意味とか

方法の不徹底な際は教へてやらねばならぬ。最も興味を惹起することは児童は展開しつゝある文を讀みつゝ自己の脳中に一文を構成したり摸索したりして喜んで居るのに他の児童の考へは全く異つて児童の想像を裏切つて全く異つた方面に構想が打開されて行き波瀾曲折のうちに一文が作成されるのである。教育的價値は既に其の遊技過程の中に存して居て構成された文其のものは普通は拙劣なもの無味乾燥なものに終ることが多い。併し修練して行くうちに彼等の聯想は自由に奔放し構成能力は益々發達して來、好奇心や滑稽味が加はつて來て美文の作成や諧謔味ある文が作られる様になつて興味が愈々増して來る。疲勞を恢復せしめるには最も好い清涼劑である。

第二百二十一節 ホツプイング、リレー、レース。

(Hopping Relay Race)

用具 帽子人員數。襪人員數。

準備

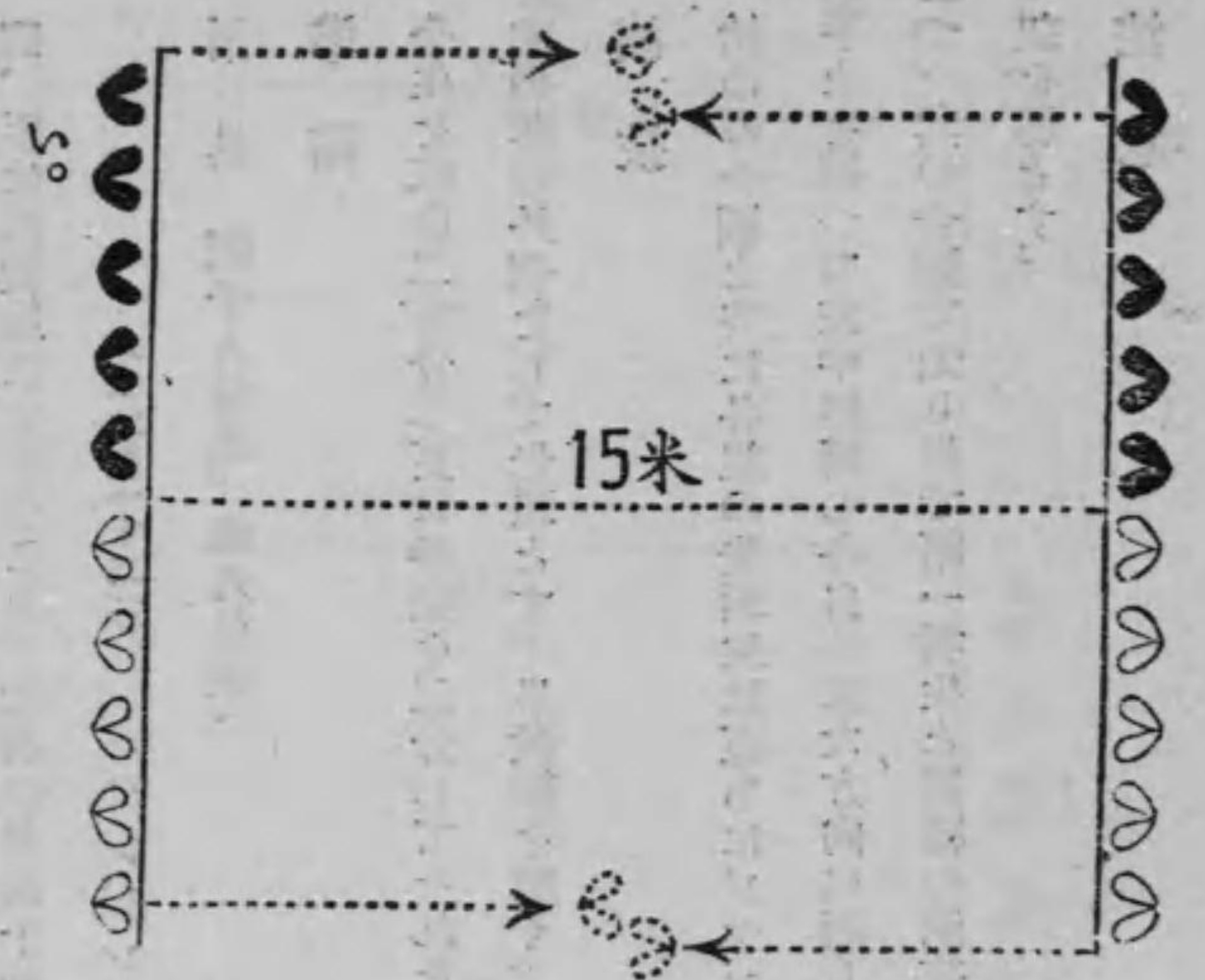
全生を紅白二等分して各組を更に二等分して十五米を距て、味方同志相對向せしめて一列横隊に整列せしむ。外側に先頭を並ばせそして襪を以て片足を縛つて用意す。(第二百二十七圖参照)

演技

- 始めの合圖で紅白各組の對向せる先頭生は襪を以て足を縛り後方より吊り上げ片足を後方に擧げ片脚でホツプしつゝ前進し或る點で相會し第 一 手は右手と右手を握つて左方へ半廻轉し再び一手を放して自己の位置に跳び歸り第二番生と手二を出發線上で打ち合はせる。其の合圖で第二番七 生も出發し第一番生と同様に演技して歸る。最後尾の二名が早く元位に歸りたる組を勝とす。

注意

- 一、襪はよく縛つて途中で足が抜けぬやう。
- 二、足は左足を縛り左手で吊り上げる方がよ



三、平均を破らぬやう。殊に急いで轉ぶ時は非常に遅れ相手と不平均な位置の會合となり甚だ偏頗



な走り方をせねばならなくなつて結局は敗北となる。

四、手は出發線上で打つこと。次番の者は十分用意し居り直ちに出發出来るやう。

√ 第二百二十二節 ジャンピング、リレー、レース。

(Jumping Relay Race)

用具 帽子人員數。襪人員數。

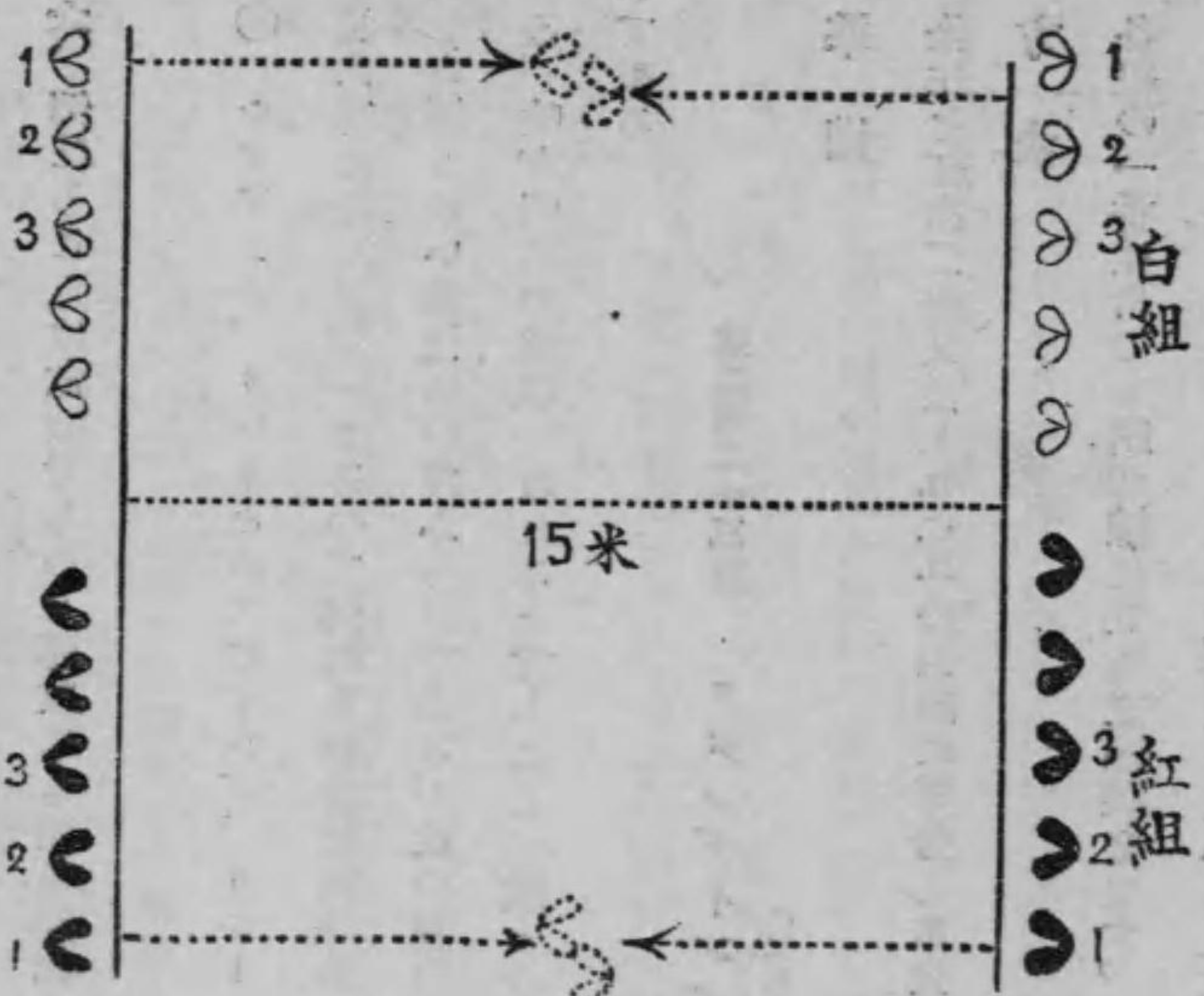
準備

全生を紅白二等分し更に各組を二分してそれを十五米の距離を以て味方同志對向せしめ、一列横隊に整列其の外側をして先頭とす。出發線を劃く。(第二百二十八圖参照) 各人の兩足を襪を以て縛る。

演技

始めの合圖と共に各組の先頭生は直ちにジャンプしつゝ走り或る點で味方の對者と會したら右手と右手とを握つて左半廻轉し各自の來た方向に面したら手を放つて跳び歸り出發線上で第二番生と手を打つ。其の合圖で走り出で第一番生と同様の演技をなす。斯くて最終生の二名早く元位に歸りたる方の組を勝とす。

注意



第一二八圖

- 一、ジャンプの場合にはよく途中で襪が解けることがある。足首の縛り方に注意せよ。
- 二、出發線から跳び出て引繼を受けてはならぬ。必ず線上にて受けること。
- 三、跳ぶ場合には速度を早める爲めと平均を保つ爲めとリズムをつける爲めに腕を上方から前方に振つて廻轉しつゝ走ることが肝要である。
- 四、跳躍は必ず兩足尖でなすこと。
- 五、出發線近くに走り歸る時は心のみあせつて遂に倒れる例が澤山ある。怪我なき様注意を要す。

六、倒れることは危険でもあり勝敗にも頗る關係あるからリズムとバランスとを常に破らぬやう。

◎ シャツトル、リレーとホッポイング、リレーとジャンピング、リレーとは形式こそ異なれ其の性質内容は殆んど同一であつて何れも非常に興味あるリレー、レースである。リレー、レースには前述した通り強い責任の伴ふものであるが此の種の競技は敵と競争しつゝ味方同志との競争も必要である。味方同志の競争に敗れると言ふことが敵との競争に敗北する原因を爲すから複雑した心持が湧いて来る。

✓ 第二百二十三節 スタンディング、ブロード、ジャンプ、リレー、レース。  
(Standing Broad Jump Relay Race)

準備

全生を紅白二組又はA. B. C. D.の四組に等分し出發線を劃き出發線前に各々一列縦隊に整列せしむ。

方法

各組の一番生出で、踏切線に立ち立幅跳をなす。而して其の踵の地に接した部分に線を引きそれを新しい踏切線とする。そして第二番はそこから又其の先に跳ぶ。かくの如く各組共に新踏切線を作つ

ては其の先其の先と跳び一番遠距離に跳びたる組を勝とす。

〔備考〕

- 一、二組の時は長き方を勝と定む。四組の時は總長を計測して遠距離から次第に等級を定む。
- 二、場所狭くして一直線に行へぬ場合には兩組共同數跳びたる或る場所で紅白其の位置を交換してお互ひに敵の踏切線から最初の場所に向つて歸るものとす。
- 三、次に一組の人員を十名と定め、而して演技せる結果の總長のレコードを採り之を比較して勝敗を定む。又第一回目のレコードと第二回目のレコードとを比較して以て進歩の跡を知らしめることも大切である。

四、次の方法は各人各個の一名宛のレコードを計測して各人をして自己のレコードを認知せしむることは精神的刺戟を與へる點に於て有効である。

注意

- 一、立幅跳の距離の計測は足尖から踵までの距離を計ること。踵の位置不同の時は短かい方の距離を計ること。

二、倒れたる場合に限り今一度跳ぶことを許す。

二百二十四節 ショット、リレー、レース。

(Shot Relay Race)

用具 砲丸二個(學年に依り五ポンド或は八ポンド使用のこと) 四組に分けた場合には四個の砲丸使用。

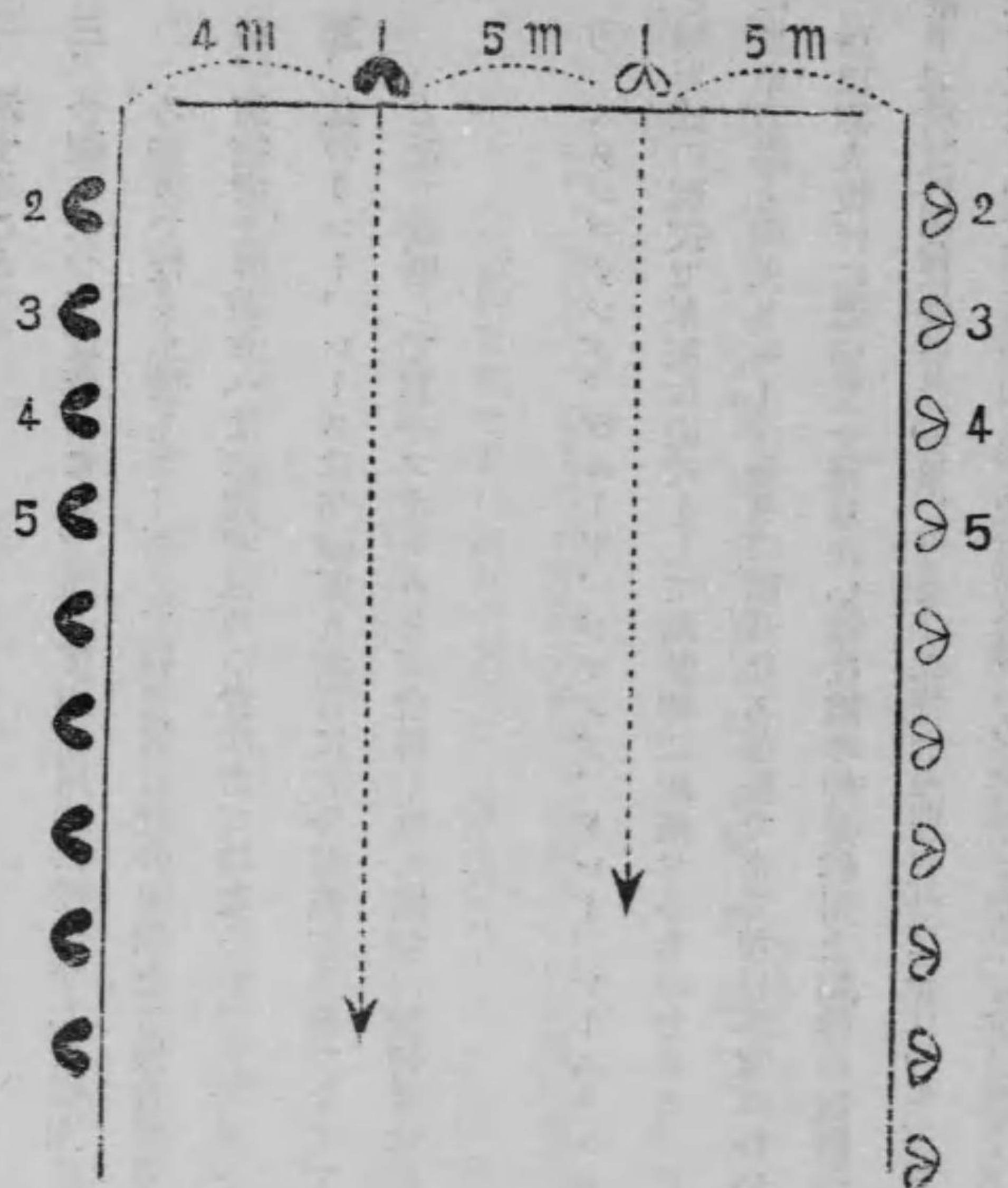
準備

全生を紅白二組に等分し出發線を引き其の前に各組の一番生を五米位の間隔を保たせて立たしめ砲丸を持たしむ。其の他の者は第二百二十九圖に示す様其の兩側に猶ほ五米位宛の間隔を取つて二條のラインを引き其の後に一列横隊に整列せしむ。

演技

兩組の第一番生砲丸を右手に持つて規定の方法に依つて其の砲丸を成る可く遠距離に投げる。次に第二番生は第一番生の砲丸の着點を以て前足の踏切點と定め丁度そこに踏切出来るだけ後から砲丸を投げるのである。順次行つて其の延投丸距離の最も長い方の組を勝とす。

【備考】



第一二九圖

結果の處理等に就いて

は前節スタンディング、ブロード、ジャンプ、リレーの項を参照下さい。

注意

一、踏切の足尖が砲丸着點の前に出てはならぬ。若し出た場合は出た差だけ投擲距離より引くこと。

二、審判者は二米位の竿を以て着點を指

示すること。

四七〇

- 三、合圖に依つて投げること。而して兩組同時に投げずして交互に投げること。これ審判に困難なる許りでなく危険も多く而して觀て居る者の興味をも減殺するから。
- 四、演技者より前方へは審判者以外の者は出てはならぬ。
- 五、此のリレー、レースは勿論個人演習に充分習熟せる後でなくてはならぬ。故に豫備として幾回となく投擲して其のフォームをば會得し殊に踏切の練習等は殆んど固定的ならしむること。

◎ スタンディング、ブロード、ジャンプ、リレー、レースとショット、リレー、レースとは殆んど同形式の競技で單獨な競技をして團體的に組織せるものである。立幅跳のリレーが用具無くて容易に出来る點と砲丸リレーが全身の圓滿なる運動であるだけ非常に好い教材である。

猶ほ砲丸投げに就いて一言したい事は腕の伸長作用と軀幹の轉體作用と脚の跳躍作用とを出来る限り、其の範圍角度量及び質に於て多く現はし而も此の三作用を一致させて以て全身の力を遺憾なく、餘す處なく、手掌を通じて砲丸に傳導せしめる點である。其の利那的の動作中に精神の集注と、體力の

集注とが一致し融合渾化して非常な爽快な壓迫感を感じて押し出されるのである。かゝる心身渾化の境を味到せしめる練習と修養とが殊に必要である。

#### 第二百二十五節

ハードル、リレー、レース。

(Hurdle Relay Race)

用具 ハードル八個。或は其の代りに平均臺八個。旗二本。バトン二本。

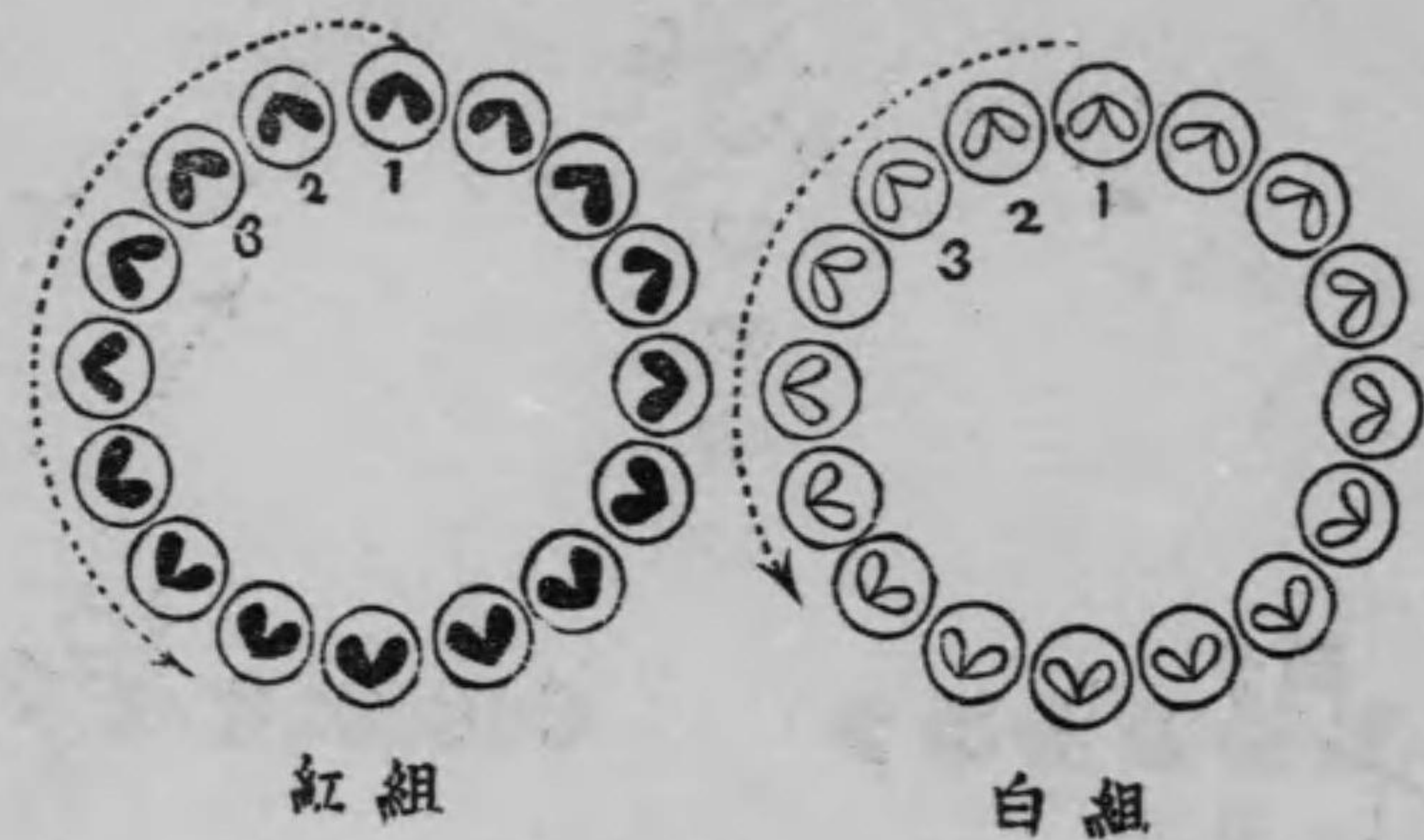
準備

全生を紅白二等分して五米位の間隔をおいて兩組各一列縦隊に整列せしめ先頭生に各バトン一本宛持たせ置く。出發線を劃き其の前方十米毎に一臺宛のハードルを四個宛配置し猶ほ其の前方十米の處に旗を立て、置く。(第三百十圖参照)

演技

合圖と共に先頭生はバトンを持つてハードル、レースと同要領を以て走り先方の旗を廻つて同様にハードルを跳び越えて歸りバトンを第二番生に渡す。第二番生も亦第一番生と同様に演技し最後尾生の早くゴールに入りし組を以て勝と定む。

注意



紅組 白組

第一三圖

全生を紅白青紫の四組に等分し各組を一列縦隊に圖の如く十字形に配列せしめ等距離の所に紅白青紫の旗を立つ。而して旗の下より外側に向つて出發線を劃き先頭生は各々バトン

準備

用具

紅青白紫の色旗各々一本宛。バトン四本。

第二百二十七節

ラウンド、リレー、レース。

二、圓の大きさを平等にすること。

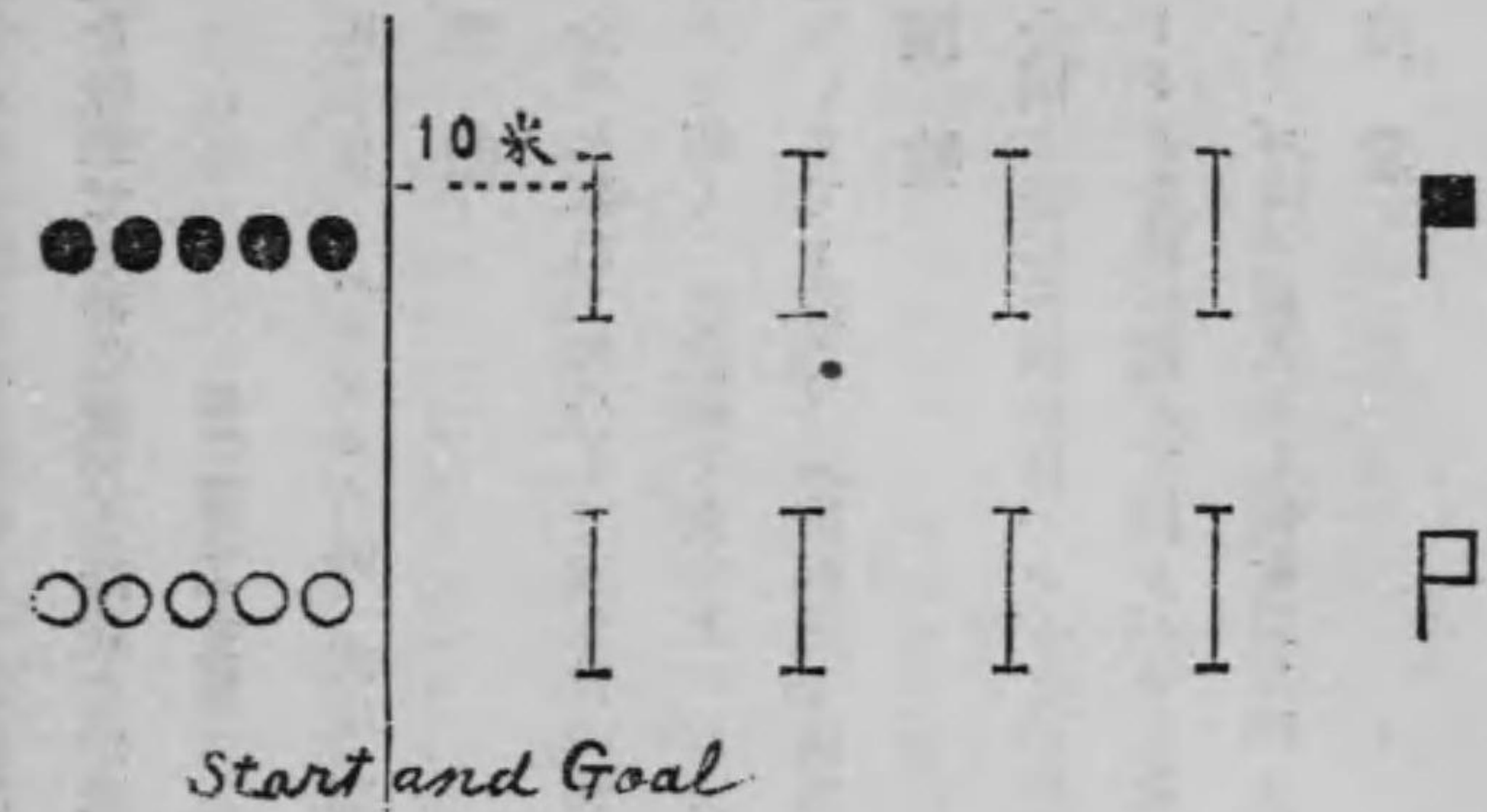
持ち代へることを忘れてはならぬ。

一、バトンの受渡し方は右足を小圓から出して右手を後方に十分伸ばして走り來る人の左手からバトンを受け取つて走り出す。一周する迄のうちにバトンをば左手に

注意

走る。かくて早く終つた方の組を勝とす。

走る。かくて早く終つた方の組を勝とす。



Start and Goal

第一三圖

準備

用具

バトン二本。

第二百二十六節

ラウンド、リレー、レース。

(Round Relay Race) (其の二)

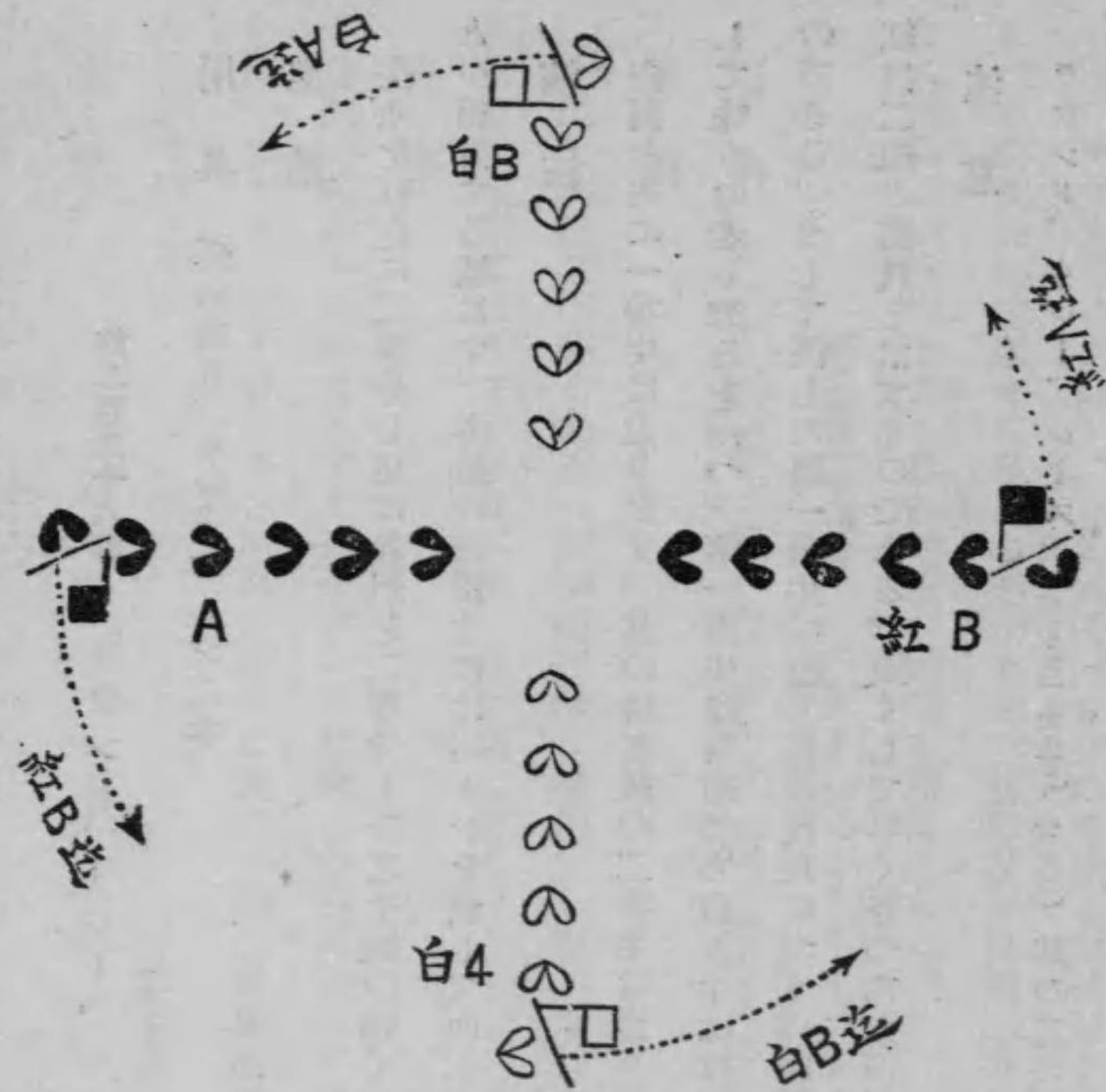
一、バトンの受渡しは出發線内に於て行ふこと。  
二、ハードルを跳び越える時の注意が肝要である。勿論かゝる團體的組織的な競技を行ふ前にハードルの跳び方を熟練せしめ置かねばならぬ。

方法

合圖と共にバトンを持てる一番生は圖に掲げた方向に走り之を第二番生に渡す。第三番生はバトンを受けて同様に

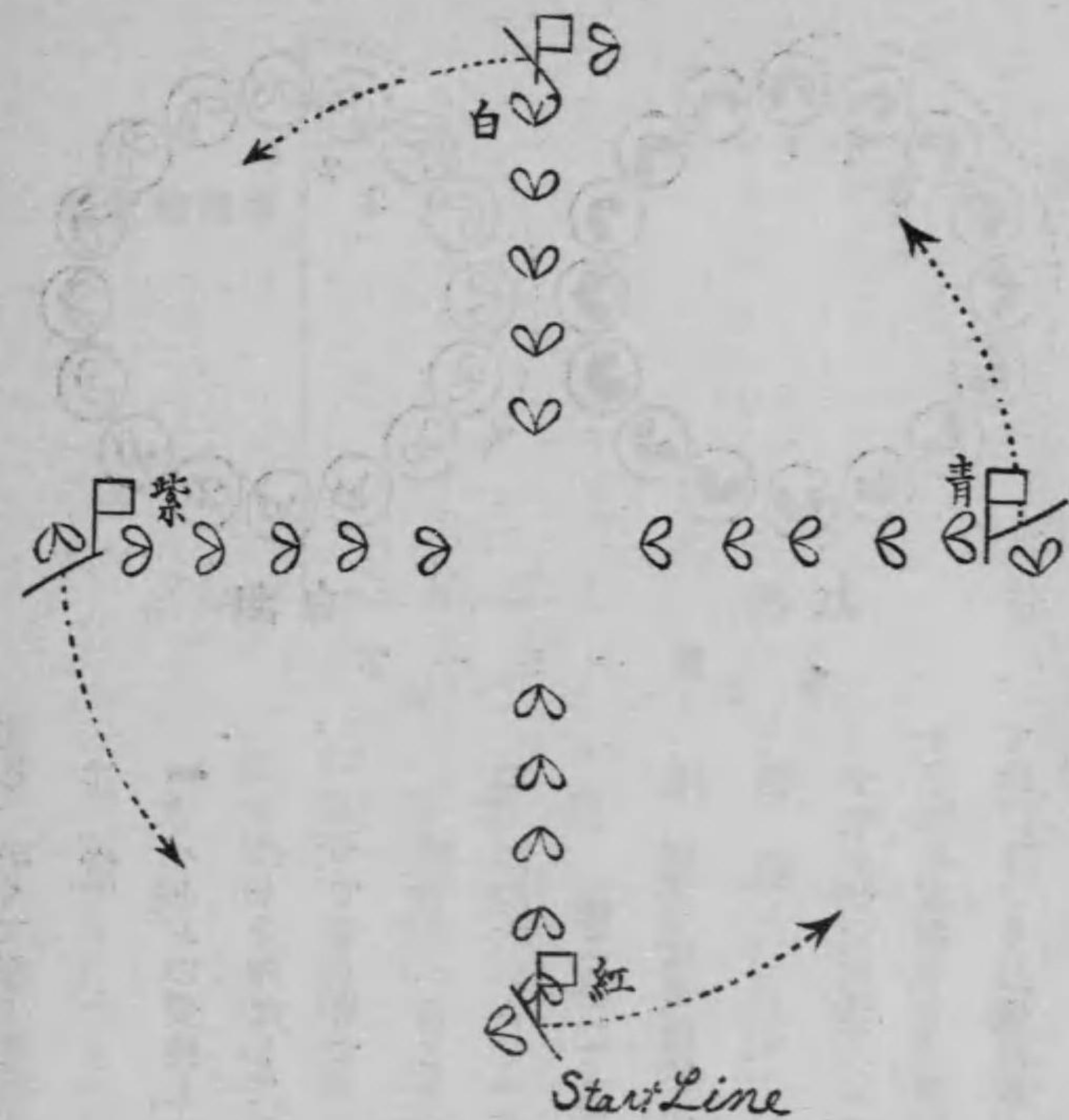
合圖と共にバトンを持てる一番生は圖に掲げた方向に走り之を第二番生に渡す。第三番生はバトンを受けて同様に

合圖と共にバトンを持てる一番生は圖に掲げた方向に走り之を第二番生に渡す。第三番生はバトンを受けて同様に



第一三三圖

- 生は直ちに出發線に出で、右手を後に伸ばして第一番生の左手からバトンを取つて走ること。そして其の中途に於て左手に持ち代へること。
  - 三、バトンを渡した第一番生は其の列の最終につくこと。
  - 四、各組の最終生には特別に明瞭な印を附けさせて置くこと。
- これ決勝の際の審判を容易ならしむるのである。



第一三二圖

- 一、走る場合は必ず旗の外側たること。
  - 二、バトンを受け取る第二番
- 注意
- 合圖と同時に各組の一番生は走つて旗の外側を一周し第二番生にバトンを渡す。第二番生も亦同様に走つて第三番生にバトンを渡す。かくして早くバトンを渡し終つた組から等級を定む
- 演技
- を待つて其の出發線に位置せしむること第百三十二圖の如し。

## 第二百二十八節 ラウンド、リレー、レース。

(Round Relay Race) (其の三)

用具 紅白旗各二本宛。バトン二本。

準備

全生を紅白に二等分し更に各組を二等分して之を圖の如く一列縦隊に十字形に配列す。紅組と紅組とが相對する様にす。各組の先頭生にはバトンを渡して而して出發線に立たしむ。

演技

合圖と共に一番生は走り出す。其の時各組の二番生は直ちに出發線に出てバトンを受け取る姿勢をして味方の走り來るを待つ。第一番生は自組即ち白A生は反對側の白B生の第二番生へバトンを渡すのである。そして渡した第一番生は直ちに最後尾につく。前節と異なる所は一周せずに半周すること紅白二組の勝負を決するのである。斯くして早く終つた方の組を勝と定む。

注意

ラウンド、リレー、レース。(Round Relay Race) 其の二に同じ。

◎ ラウンド、リレー、レースはバトンの受渡し練習を正式に行ふに便宜な方法である。故に最も此の受渡法に注意せしめる必要がある。勝敗などは第二義に置くがよい。猶ほ演技者の行動を観るにも餘程よい隊形である爲め兒童の興味も相當にある。

## 第二百二十九節 スプーン、リレー、レース。(其の一)

用具 スプーン二個。テニス、ボール二個。標木又は旗二本。  
(Spoon Relay Race)

準備

全生を紅白二等分し之を一列側面縦隊に整列せしむ。出發線より二十米位前方に紅白の旗を立つ。各組の先頭生にはスプーン及びボールを渡し置く。

方法

合圖と共に一番生はスプーンにボールを載せ直ちに走つて圖の如く旗を廻つて歸り自組の隊の後方を廻つてスプーンとボールとを第二番生に渡す。第二番生は之を受取つて同様に行ふ。斯くて早く終つた組を勝とす。

注意

一、スプーンを渡して演技の終つた者は後尾につき順次出發線に移るものとす。

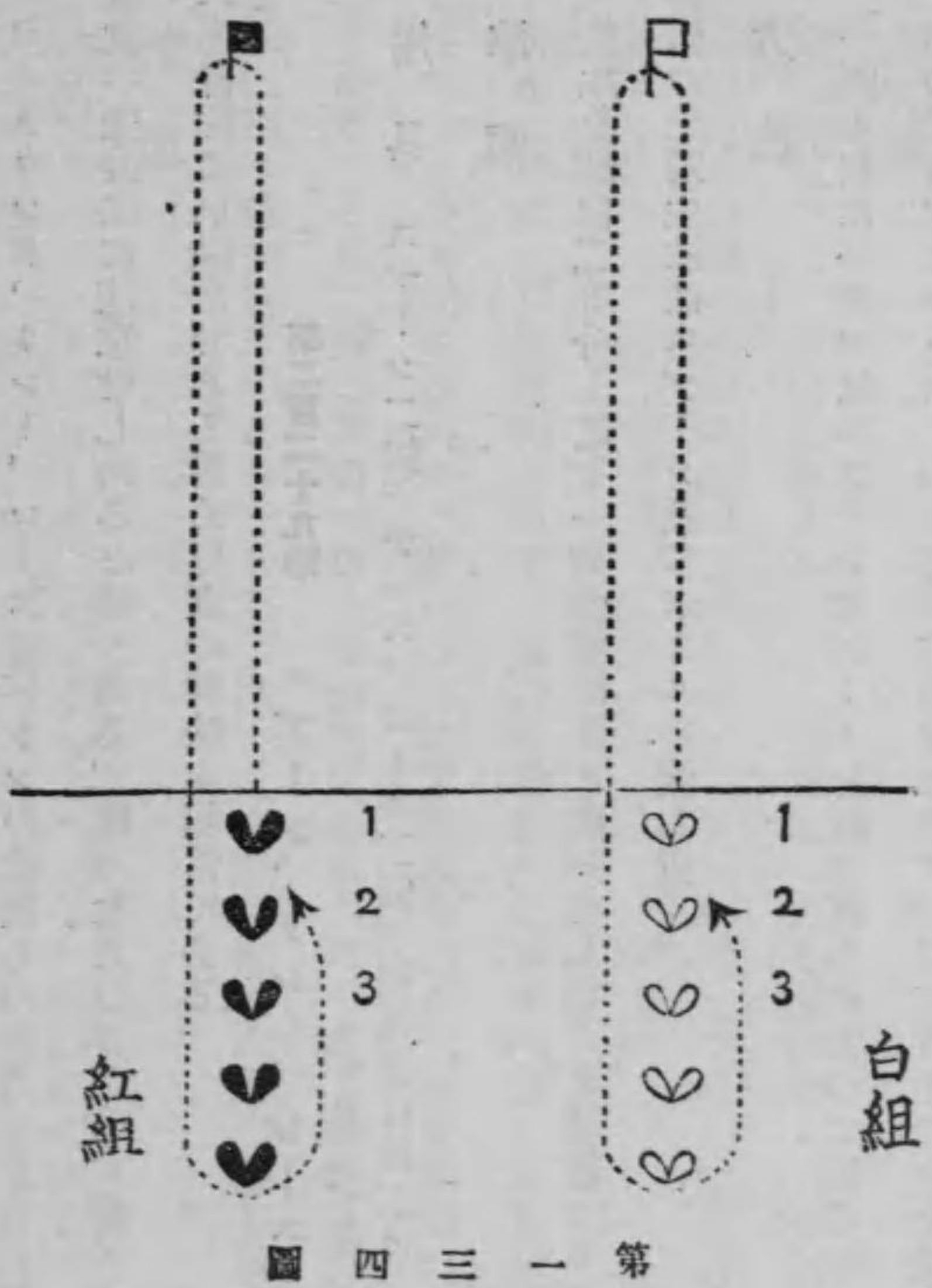
二、ボールを落したる時は必ず早く其の場で拾つてスプーン上に載せて走るものとす。決してボールを手にして走つてはならぬ。

三、走中ボールに手を觸れてはならぬ。

四、ボールは正しくスプーン上に載せ決して手とスプーンの兩方に接せしめぬこと。

五、走者は前方の旗と自己の隊形の後とを廻る。

六、隊形を一定する爲め前後



の距離を一定せしむること。

七、隊の後尾にも旗を立てれば猶更正確に行ふことを得。

八、スプーンを受ける際ボールを落すから其の時最も注意を要す。此の時のみボールに手を觸れることを許す。

第二百三十節 スプーン、リレー、レース。(其の二)

用具 スプーン四個。テニス、ボール四個。旗二本。(Spoon Relay Race)

準備

全生を紅白に二等分し各組を二列側面縦隊に整列せしめ第一番生にはスプーン二本とボールとを渡し置く。出發線の前方二十米の所に紅白旗を立て旗の下には一個宛のボールを置く。

方法

合圖と共に各組の第一番生は右手のスプーンにはボールを載せ他の手にはスプーンを持つた儘走り前方の旗の下まで走つた時其のスプーン上のボールと他のボールとを二本のスプーンにて換へ再び走り歸り自組の隊の後方を廻つて二本のスプーンとボールとを第二番生に渡す。第二番生も亦之を受取



つて同様に行ふ。早く終つた組を勝とす。

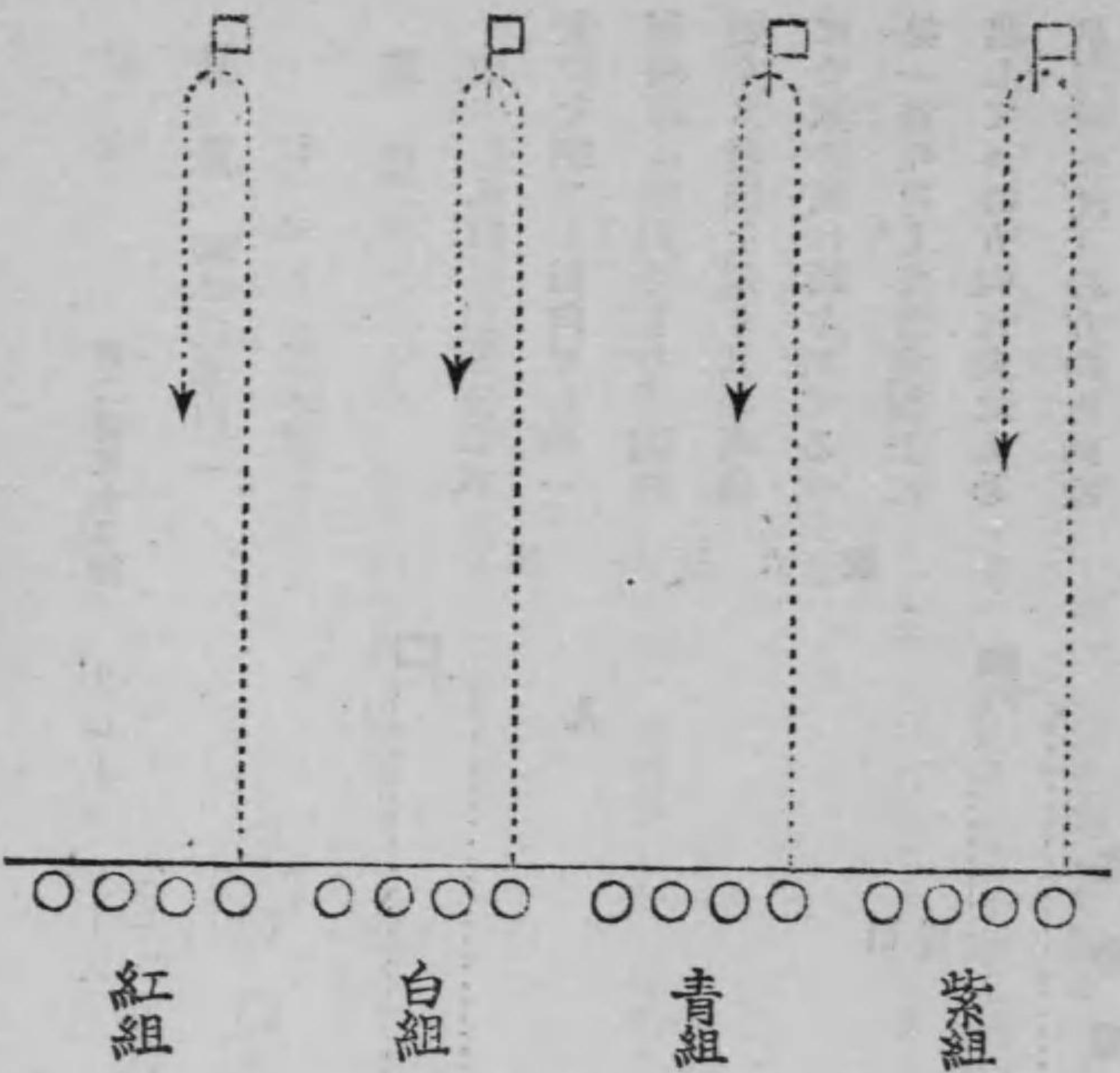
注意

- 一、ボールを落した時は両手のスプーンにて載せること。無論旗の下のボールと換へる時も亦同様。故にボールに手を觸れる時は如何なる場合にも決してなす。
- 二、其の他の注意は(其の一)の場合と同様。

◎ 此の運動は非常に巧緻性を要するので若しも練習なしに直ちに團體的な責任競争などさせる時は相互に失敗のみ重ねて不正確な面白味の無い競争に終る。そして齒掻いと言ふ感じのみ相互に持たしめるので準備練習が必要である。準備練習とは即ちスプーンレースのことである。繊細な運動や平衡感覚や筋覺の修練なしには課さぬがよい。又幼學年兒には望まれぬこと故課すことは却つて害がある。

第二百十三節 リレー、レース。(其の一)  
 (Relay Race)

用具 紅白青紫の旗四本。バトン四本。



第一三五圖

準備

全生を紅白青紫の四組に等分し各組を出發線上に一列横隊に整列せしめ其の前方二十米の處に各其の組の標木又は標旗を立つ。各組の先頭生にはバトンを持たせ置く。

演技

合圖と共に四組の先頭は前方に走り旗を廻つて歸り持てるバトンを第二番生に渡す。第二番生は同様に走つて次第に次へバトンを渡す。早く終つた組から等級を定む。

第二百三十二節

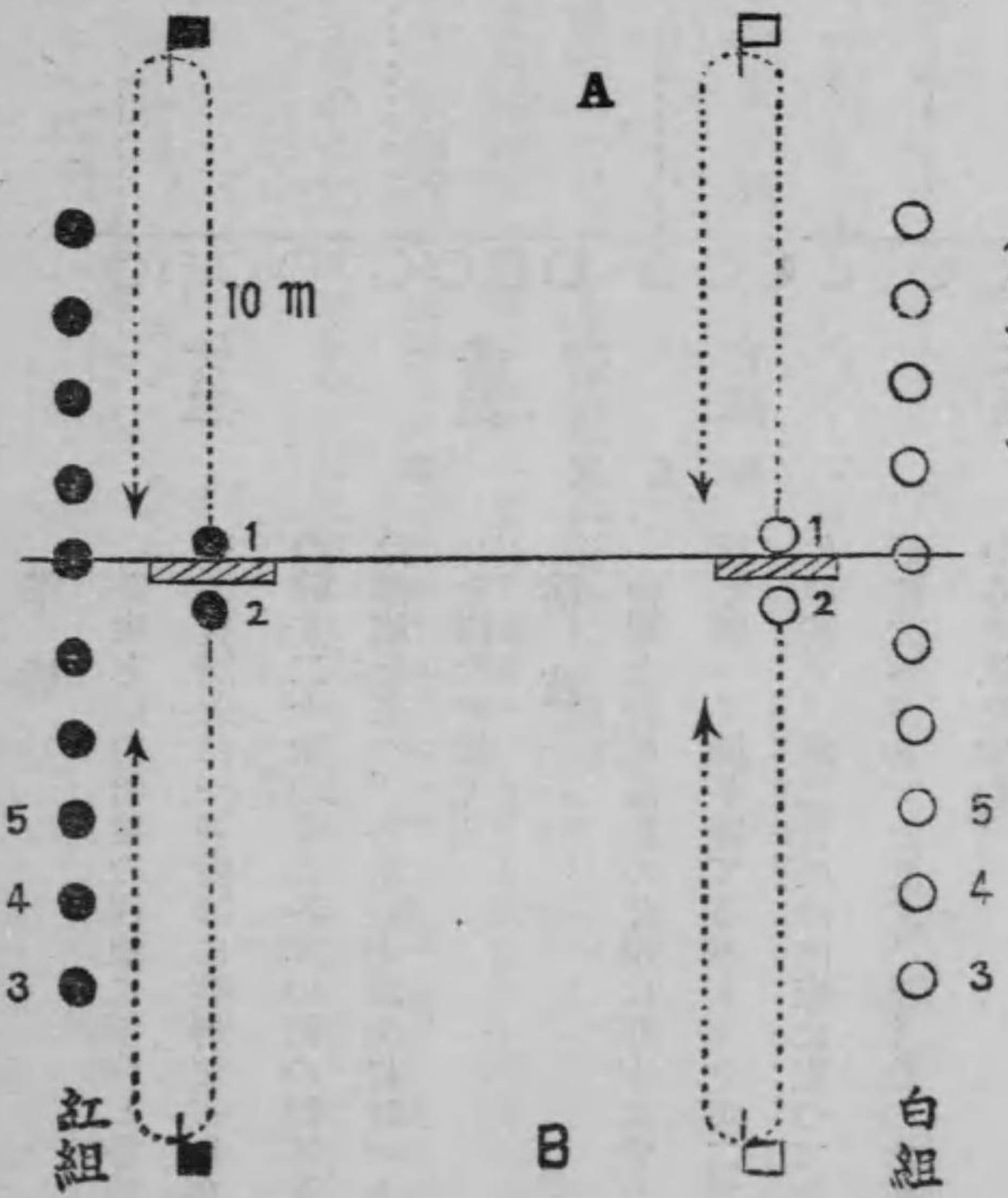
リレー、レース。(其の二)  
(Relay Race)

用具 旗紅二本白二本。バトン二本。

準備

全生を紅白に二分し六米位を距て、對向せしめ一列横隊に整列せしむ。圖の如く、發線を劃き其の兩側に十米の所に旗を立てる。第一番生をして出發線上に出してAの方向に向はしめ第二番生はBの方向に向はしめておく。

第一三六圖



演技

合圖と共に第一番生は走つて前方の旗を廻つて歸りバトンを出發線上に待つて居る第二番生に渡す。第二番生はバトンを受けるや否や反對のBの方の旗を廻つて歸る。其の間に第三番生は出發線上に出で、待つて居る。そしてバトンを受ければ直ちに又一番と同方向に走るのである。斯くて早く最後尾生が線に踏み込んだ方の組を勝とす。

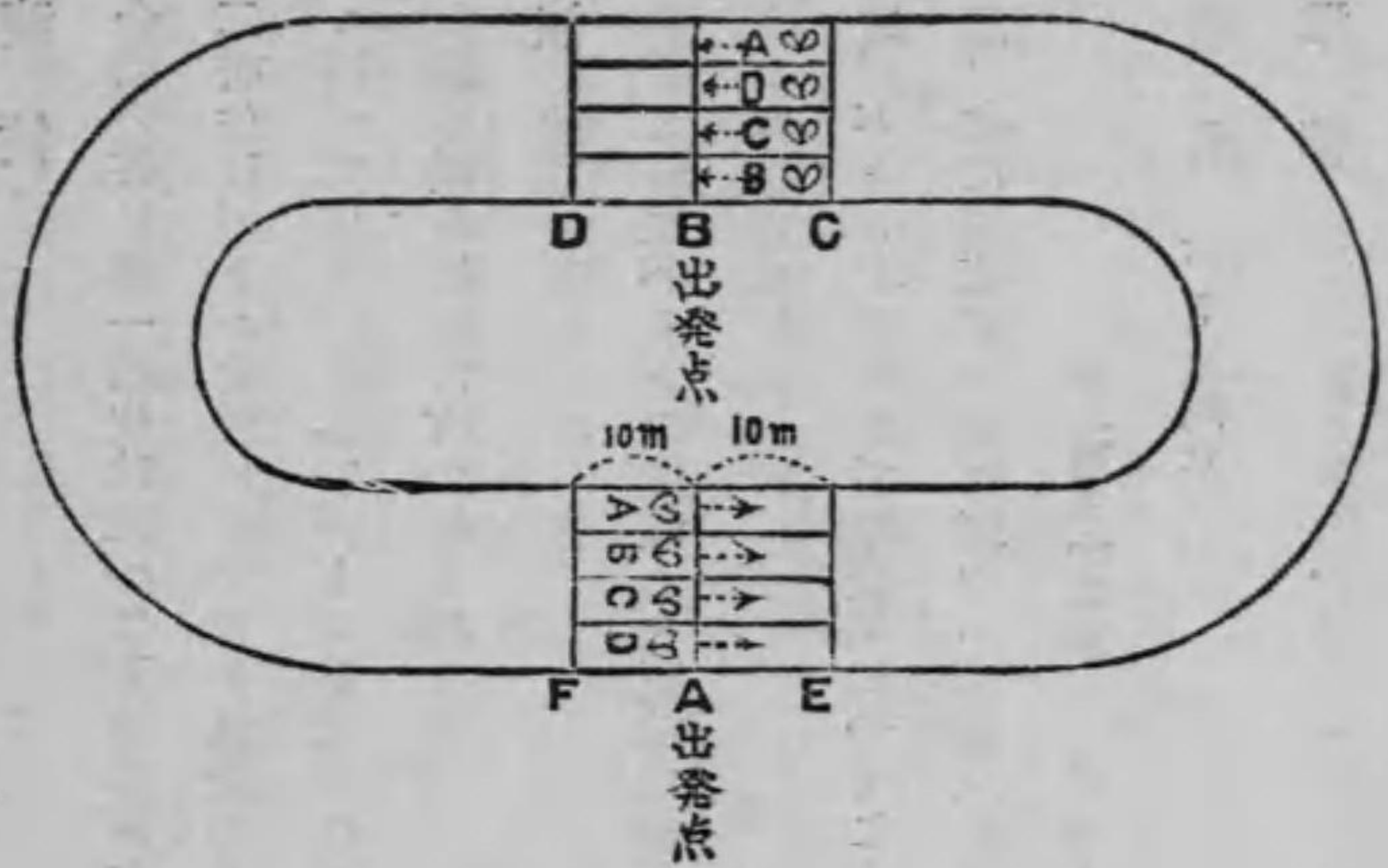
注意

- 一、これはバトンの受渡しを正確に練習せしむる目的で行ふ競争であるから此の點を特に注意せねばならぬ。
- 二、バトンを渡した者は後尾につくこと。
- 三、次に演技する者は速やかに線に出で、正規のフォームを保つて待つこと。

第二百三十三節

リレー、レース。(其の三)  
(Relay Race)

用具 バトン四本。  
準備



- トラックは四百米が理想であるけれども運動場の都合によつて通常は二百米のトラックで差支はない。トラックの形は二直線走路の両端を半圓に作つた橢圓形の如きものを普通とす。唯一周二百五十米以上のトラックであれば両端の圓味を正しい半圓でよいがそれ以下の場合には両端の弧線を鈍くする方がよい。幅は七米乃至八米位なら最もよろしい。出発線の前後十米の地上に二つの線を引き之を受継線と言ひ其の間二十米の區域は受継帯と名づけられる。此の區域間はバトンを手渡しする場所になつて居る。而して普通は四名の競走であるから此の受継帯の區域間を四等分して四つのコースを作る。即ち第百三十七圖の如くA 出発点とB 出発点とを定めA 出発点からB 出発点迄を百米と定

むる様にトラックを作るのである。人員は四名宛を一組とする四組の競走が普通である。之をA組、B組、C組、D組と名づけ各組は明瞭なる印を附して組分けしめ置く。

方法

今A B C Dの四組の第一番生四名がA 出発点に並んで各自バトンをば左手に持つて合圖を待つ。合圖と共に正規のスタートを切つて走る。此の時B 出発点には四組の第二番生が右足をばC 線上に置き他の足をば其のコース上に向はしめ右手を内側に廻はし四本の指を揃へ拇指を離し其の四本指と拇指との間にバトンの這入る様に用意し頭は後方のランナーに注視しつゝ第一番生を待つのである。ランナーが近づいた時第二番生は其のフォームを崩さずに走り出し受け取らんとする際には第一番生と同歩調となる。第一番生は渡し終る迄は歩を緩めずバトンを待てる腕を十分伸ばして第二番生の開いた指間に嵌め入れる。そして五六米位も同行して走り安全と認めた時其のコース内に止まるのである。バトンを受けた第二番生は直ちに其のバトンを左手に持ち代へて走り之を第三番生に渡すべく走るのである。第三番生は又A 出発点に四番生はD 出発点にてリレーする。斯くして第四番生が決勝者なれば全力を以て走りゴールに走り込むのである。ゴールに到着せる順に依つて順位を定む。

## 注意

一、コースの選定は豫め定めておく。最初はジャンケンに依つて定む。例へば下の如く配列するのである。

	一 番	二 番	三 番	四 番
第一コース	A	B	C	D
第二コース	B	C	D	A
第三コース	C	D	A	B
第四コース	D	A	B	C

即ち第一番生の位置が内側のコースからA B C Dの順に並ぶことになつたとすれば次に第二番生の順位は内側からB C D Aの順と言ふ意味である。

二、バトンを受ける際には自己のコースの左の方の線近くに位置して待つて居る。そしてランナーが走つて來ても他のコースに侵入することのない様注意せねばならぬ。又バトンを渡し終るや最早自己の責任を果し終つたと安心して直ちに他のコースを横切つて元位に歸るものがあるが

かゝる事は絶対に出来ぬことになつて居る。渡し終つたならば總てのランナーが渡し終る迄は自己のコース内に踏み止まつて居るのである。正式に言へば他のコースを侵した場合其の組全部は除外されることになつて居る。

三、バトンは受繼帯内で受繼ぐので受繼帯を越えてから受繼ぐことは出来ぬ。かゝる際は規則として其の組全部が除外される。リレーは成る可く早く行ふ練習をさせること。

四、バトンを落した場合落した者が拾つて次の者に渡さねばならぬ。又バトンを投渡すことは決して出来ぬ。

五、バトンは右手で受けて直ちに左手に移し代へる様練習させるがよい。

六、ランナーは自組の引繼ぐ者を早く識別して其の後繼者を目的として全力を出す様せしめねばならぬ。

七、各組四人の順位が又勝負に非常に關係するから出場の順位を吟味して置く必要がある。

第一番者。スタートが巧妙で最も早く出来る者。スタートに依つて勝負が決する位にデリケートな競技だからスタートは注意を要する。そして脚力も餘程強い者が最初に出ねばならぬ。最

初に後れると言ふことは次の者をして落膽せしめ意氣沮喪せしめるからである。

第二番者。これは比較的弱い者を出させる。

第三番者。四名中平均の脚力を有するもの。

即ち普通の脚力の所有者。

第四番者。これは最後の決勝戦であるから最も脚力の勝れて強い者を出させる。

八、小學校の兒童や女學校の生徒などは受繼帶近くなると最早走力を鈍らして氣力が脱けてしまふがこれはリレー、レースでは最も忌むべき事である。最後のラインに來た時は全力を出さしめること、そしてバトンを渡す時も双方に於て停滯することなき事は最も必要な點である。

〔備考〕

一、運動場の都合に依つては一周百米のトラックを作つて一方に受繼帶を一つ作るだけでもよろし。

二、正規の方法は四名宛であるが體育運動を目的とし又練習を主眼とする際には一組の人員を八名とするもよい。

◎ 此の正式のリレー、レースは數多きリレー中最も粹なるものであつて緊張することも強く巧妙な細微な注意も必要であり組織的な又劃策的な頭腦も要する。従つて眞のリレー、レースの興味はこれに依つて其の頂點に達するものと見ねばならぬ。基礎的練習が積んだ後は此のリレーに依つて眞の味を味はせねばならぬ。

第二百三十四節

メドリー、リレー、レース。(其の一)

(Medley Relay Race)

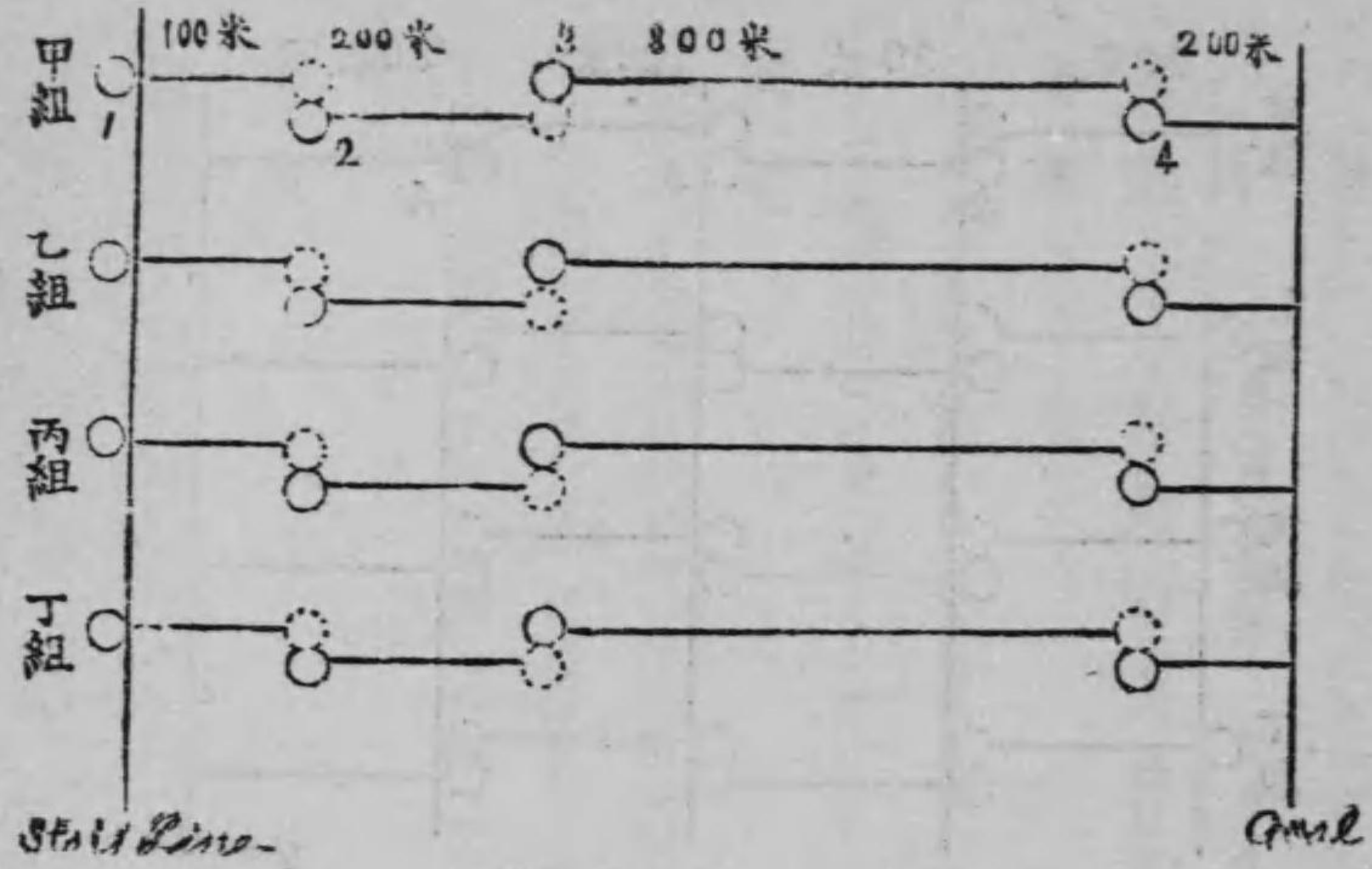
用具 バトン四本。  
準備

四名宛を一組として甲乙丙丁の四組を作り各組は明瞭に識別の出来る様、印をつけさせておく。

トラックはリレー、レースの場合と同様である。一周百米のトラックが都合よいと思ふ。(第百三十八圖参照)

競技

其の方法は第百三十九圖に示すが如くに各組の第一番者がスタートを切つて走りトラックを一周し

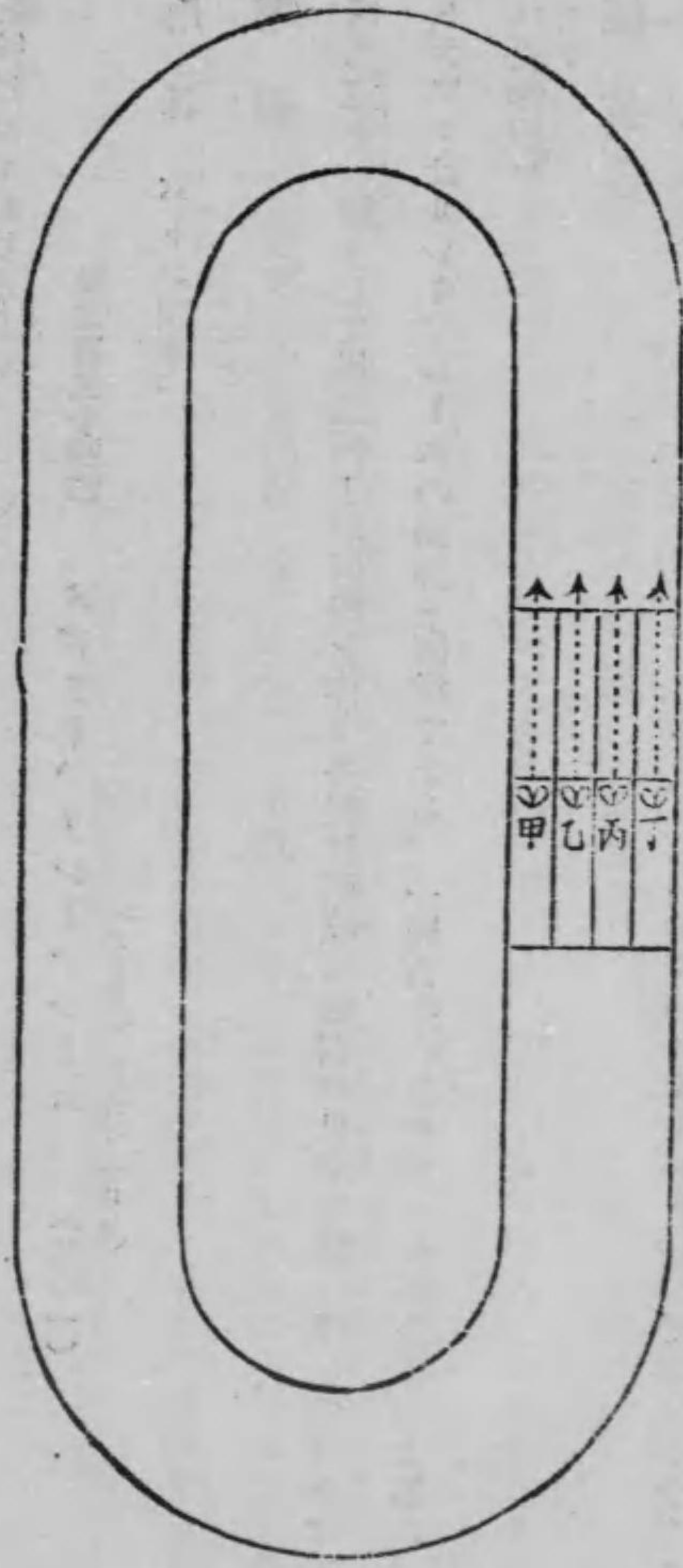


第一三九圖

リレー、レースの項参照。  
 [備考]  
 コースを一直線に取ると言ふことは至難な事であるから第百三十八圖の様な一周百米のトラックを作るがよい。第百三十九圖は其の方法を説明する爲めの圖に過ぎなく。  
 人には百米を得意とする者二百米に適する者八百米に適する者等がある。適者を適所に配置して其の本領を發揮せしめるのが此の競技の特長である。併しそれは中等學校以上専門學校の生徒或は學生に適する競技で小學校の児童には甚だ無理な要求である。小學校の児童に對しては之を斟酌して次の様な方法を探るがよいと思ふ。

て(百米)バトンを第二番生に渡す。第二番生は今度は二周(二百米)してバトンを第三番生に渡す。第三番生は八周(八百米)して第四番生にバトンを渡す。最後には二周(二百米)して決勝するのである。リレー、レースと異なる所は各人の走程が異なる點である。

注意



第一三八圖

第二百三十五節

メドリー、リレー、レース。(其の二)

(Medley Relay Race)

用具 バトン四本。

準備

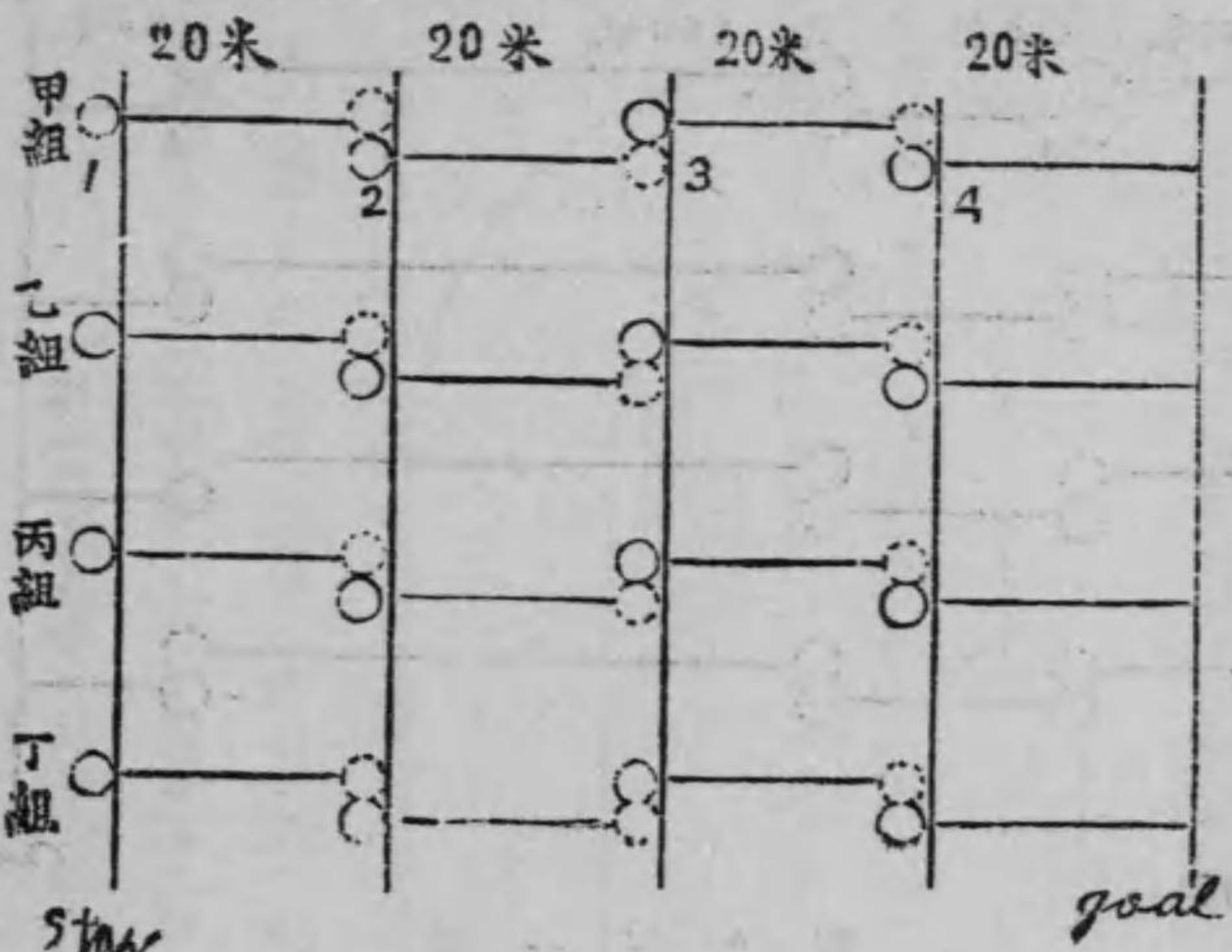
第 一 (其の二)と同じ。

四 ○ 競技

一人の走程を二十米宛とし出發線と決勝線の間を二十米毎にラインを三條引いて各ラインに各組の者を一名宛配置しておく。そして一直線に走つて勝負を定める方法である。(第百四十圖参照)

【備考】

運動場の廣狹如何と兒童の年齢の如何に依つて



其の走程を對酌せねばならぬ。又各區間は百、二百、四百、百米とするが適當である。

第二百三十六節

ソウイング、リレー、レース。

(Sowing Relay Race)

用具 ボール紅十個。白十個。輪紅五個白五個。籠或は笊二個。

準備

出發線を引き其の線から二米毎に五個の輪を配置す。全生を紅白二等分して出發線上に縦隊に整列せしめ先頭生の前には笊の中に十個のボールを入れて置く。

演技

合圖と共に先頭生は笊を持つて走り各輪の中に二個宛のボールを入れて空の笊を持つて走り歸り第二番生に其の笊を渡す。第二番生は笊を受けて走り第一番生の蒔いたボールを各輪から拾ひ集めて走り歸り第三番生に笊を渡す。斯くの如く交互に演技して最後尾生早く其のラインに走り込んだ組を勝とす。

注意

一、ボールを投げて蒔いてはならぬ。若し輪の外にボールが轉がり出たら拾ひ入れること。



2m



第一四一圖

二、ボールは何れの輪から蒔き

始めても又は拾ひ集めても差支はない。

【備考】

一、地上に配列せる輪の位置は或は遠く或は近く不平等の配列にしてもよろしい。但し紅白は同様

に距離を一定せねばならぬ。

二、女生徒であるならば出發線上に紅白の襷を各々一筋宛置き開始の合圖と共に之を掛けて種蒔をなし終れば襷と笊とを次者に渡し、受けた者は又襷を掛けて行はしむれば一層興味を増す。

第二百三十七節 ポテト、リレー、レース。(其の一)

(Potato Relay Race)

用具

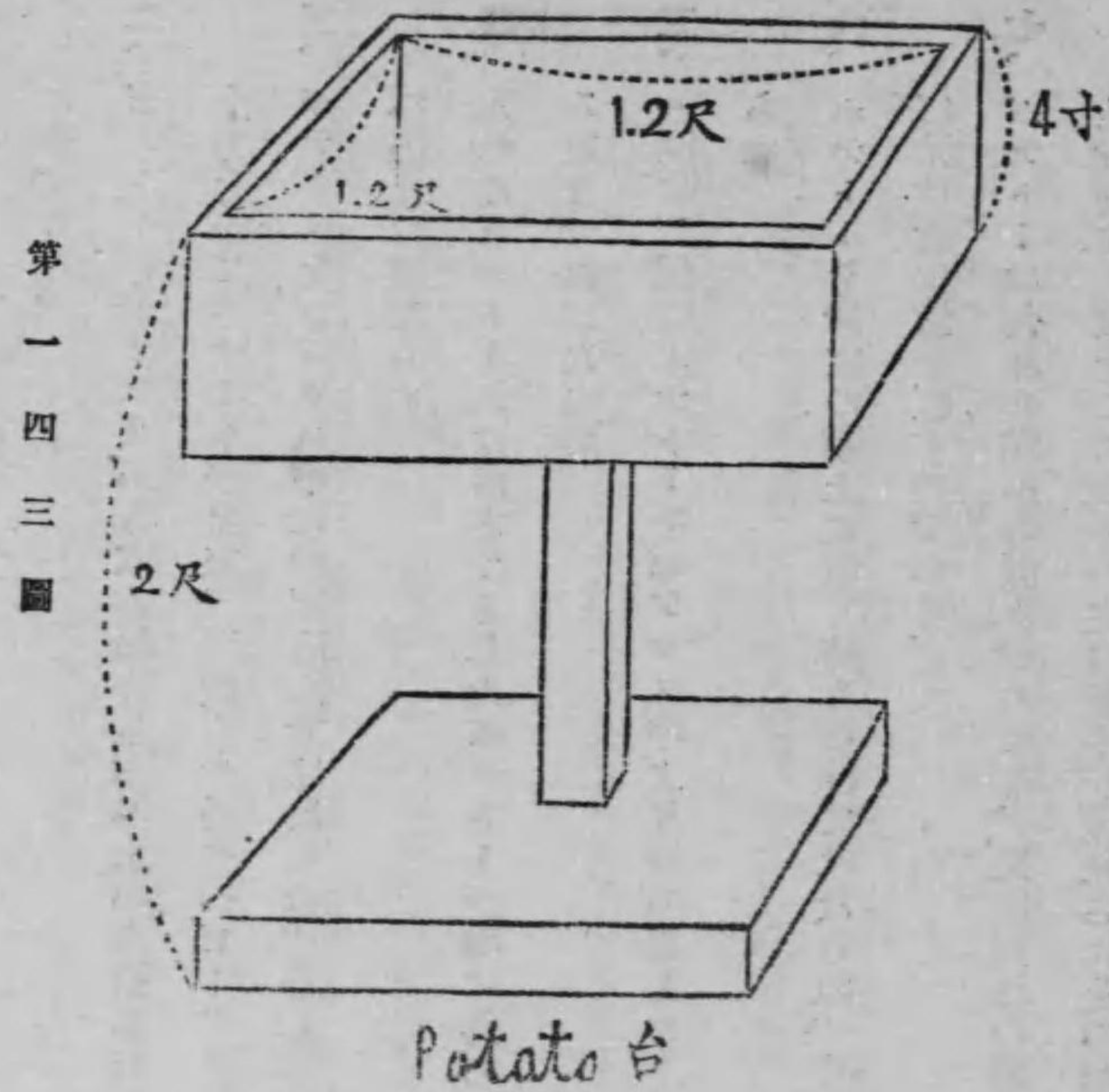
元來はポテトを使用したものなれど現今では長さ二寸立方の立方體木片十六個を使用するを本式とす。猶ほリレー、レースの臺二個。臺の大きは縦横共に一尺二寸箱の深さ四寸、箱の高さは二尺にて安定にして倒れざる構造でなければならぬ。(第百四十三圖参照)

準備

全生を紅白に二分し各々一列縦隊に對向して整列せしめ距離は十米位を保たしむ。出發線を引き出發線より六尺宛の距離を距て、八個の點を明瞭に附けること第百四十二圖の如し。而してポテト臺の中には各々八個の木片を入れ置き臺の側には第一番生を立たしむ。

演技





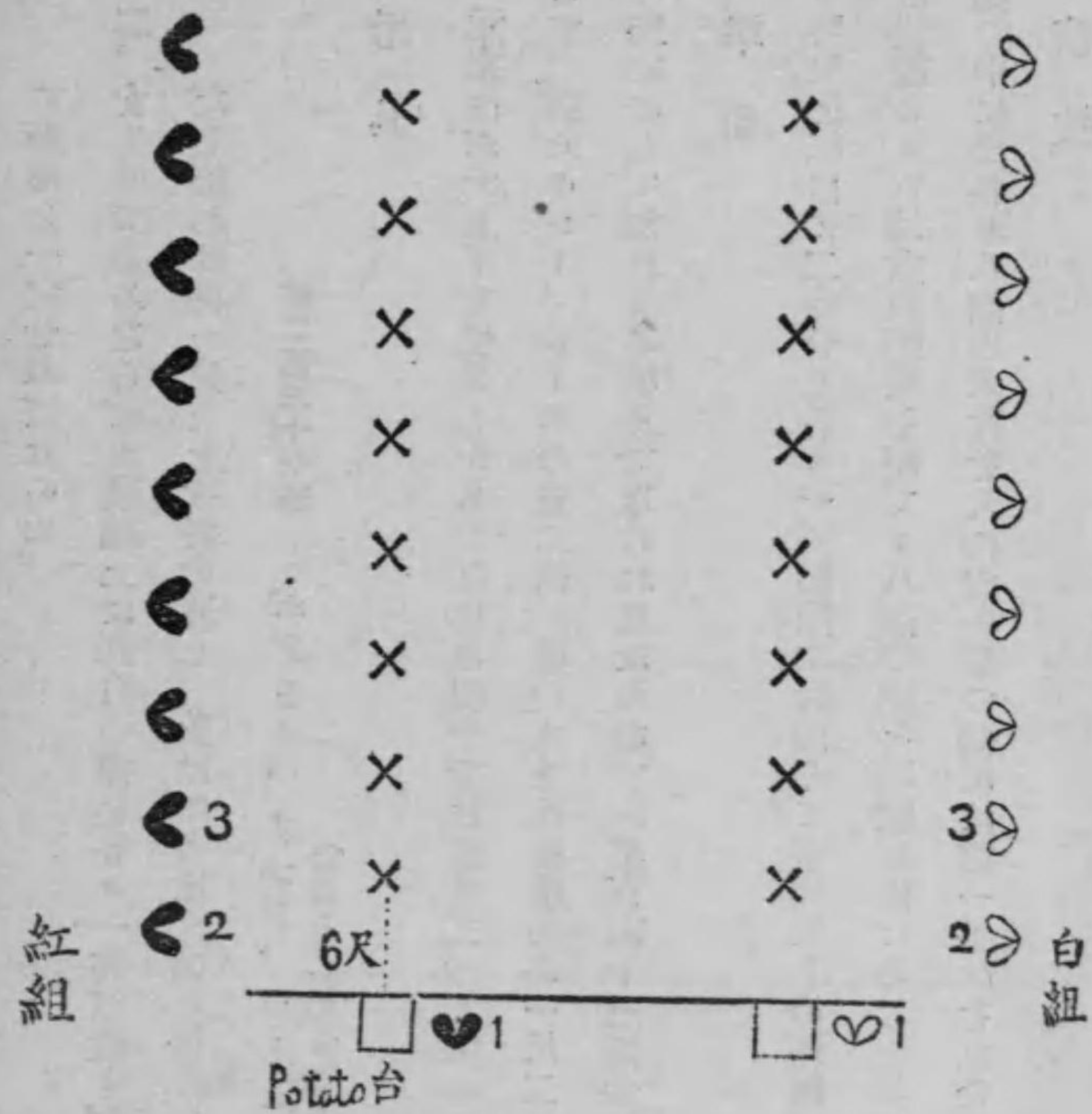
第一四三圖

Potato 台

る。入れ終るやラインに走り込んで第三番生と手を打つ。かくて第三番生は再び第一番生と同様に行ふ。そして全員がかく交互に演技して早く終りたる組を勝とす。

注意

一、ポテトの置き方はボックスに近い方の手にてポテトを持つて走り直ちに中途にて他の方の手にてそれを持ち換へて即ち點に近い方の手にてポテトを置くのである。ポテトを取る場合も置く場合も共に其の手を充分



第一四二圖

合圖と共にボックス中のポテトを一個持つて走り何れの點のトにでも置いて走り歸り再び箱中よりポテトを出して之を點の上に置く。かくして八個のポテトを全部置く時は其の線内に走り歸る。此の時第二番生は出發線に待つて居るから第二番生と手を打ち合せるや否や第二番生は走り出づ。そして第一番生が置いたポテトを一個宛運んでボックス中に入れるのであ

に伸すこと。

- 二、ポテトをボックスから取る場合も亦地上から拾ふ時も足は常に走る方向に向ひ、取るや否や全力を以てスタートが出来、又置くや否やヘビー、スタートの出来る様練習せねばならぬ。
- 三、ポテトをボックス中に投げ込んでならぬ。若しボックス中より飛び出した場合には再び拾ひ込まねばならぬ。
- 四、入れたポテト又は出さうとしたポテトが地に落ちた時は歸りて拾ふなりボックス中に入れらるなりせねばならぬ。
- 五、一回に二個のポテトをボックス中より持ち出したり或は二個を拾つて持ち歸つたりしてはならぬ。
- 六、ポテトを所定の點上に置く時も投げてはならぬ。若し點より遠方に轉がつて行く様な事あれば元位置に置き直すのである。
- 七、ポテトは何れの點から置き始めても、又は何れの點から拾ひ歸つても隨意である。併し幾回も練習すればそこに或る一定の順序が発見されその順序を辿ることが最も疲勞を防ぎ最も敏速

に行はれることがわかるであらう。

- 八、第一番生が演技するや第二番生は出發線上に待つて居る。併し此の者は決してボックス中のポテトに手を觸れてはならぬ。
- 九、初心者の中には動作が終るや否や其の場から抜けて自己の位置に歸るものがある。かゝる無責任な行動を決して採らせてはならぬ。如何に疲勞したからとて決勝線には必ず走り込んで次者に引繼がねばならぬ。
- 一〇、次番生は合圖の手を打たれぬ中に走り出てはならぬ。

【備考】

此の遊技は走ることと體の屈伸運動とを極度に行ふが爲めに心臓及肺の壓迫を強からしむ。従つて非常に疲勞感を覺えるのである。運動量から言つて非常に強い。従つて予は正規の六尺宛の距離では過勞に陥らしめる場合が往々あり虚弱者には害さえあることを見受け小學校及び高等女學校生徒には五尺が適度と思ふ。優秀な選手に六尺宛の距離を課する位に止めねばならぬ。予が調査した結果によると立位に於ける平脈八十四平均の生徒がポテト、リレー、レースの直後に於ては百五十平均に充

進して居ることを認めた。之を百米競走の時と比較しても平均二十以上の増加を示して居る。これを見ても如何に過激な運動であるかと察せられる。一單限に於ては一回に止めねばならぬ。一回三回行はせるは無謀と思ふ。

第二百三十八節 ポテト、リレー、レース。(其の二)

(Potato Relay Race)

用具 ポテト十六個。ポテト一臺二個。

準備

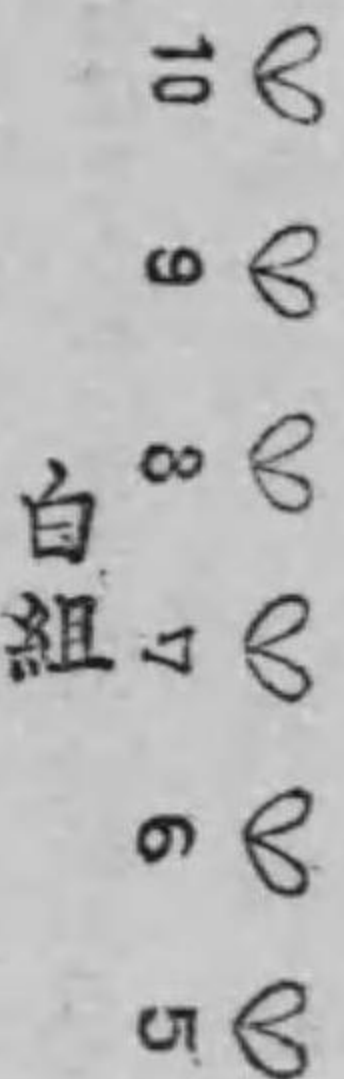
全生を紅白に二等分し一列横隊に對向して整列せしむ。出發線を引き線より五尺宛を距て、八個宛の點を線の兩側に附けること第四百四十四圖の如し。ボックス中には八個宛のポテトを入れておく。

演技

合圖と共に第一番生ポテト一を持って走り任意の點より八個のポテトを置いて歸り第二番生に引繼ぐ。第二番生は走つて第一番生の置いたポテトを一個宛持ち歸りラインの反對側に待つて居る第三番生に手渡しする。第三番生は今の二番生とは反對の方向に走つて之を置く。第三番生置き終るや第四番生と手を打つ。第四番生は一個宛拾つて歸り反對側に待つて居る第五番生に渡す。かくの如く



第一四四圖



して早く終りたる組を勝とす。

注意

- 一、ポテト一を拾ひ歸る者は之をボックス中に入れるも又は反對側の者に手渡しするも何れでも差支ない
- 二、引繼ぐ者は早く出て反對側に待つて居ること。
- 三、拾ひ集める者と之を反對側に置く者とは

調子を揃へねばならぬ。又一方が油断すると一方は拍子抜けがしたり遊んで居たりせねばならぬ。

四、拾ふ場合も置く場合も遠方よりするを可とす。

五、其の他はポテト、リレー、レース(其の一)に準ず。

第二百三十九節 ポテト、リレー、レース。(其の三)

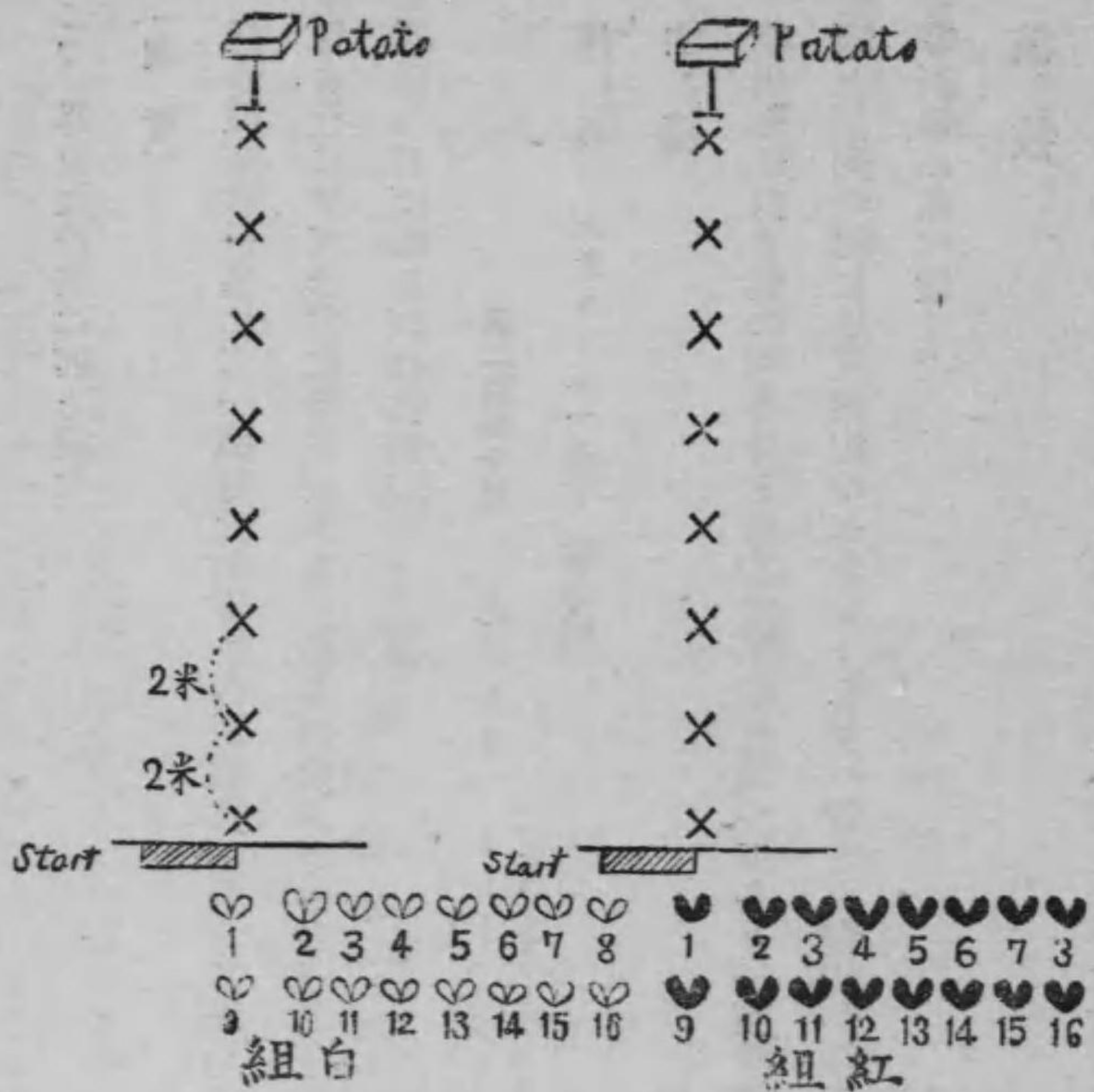
用具 ポテト十六個。ポテト一臺二個。(Potato Relay Race)

準備

全生を紅白に二等分し最初先づ各組を八名宛の二列横隊に線上に整列せしむ。他の生徒は第二回目に行ふものとして傍見させる。出發線より二米毎に印をつけ八個の點を附ける。そして八個目の所にポテト一臺を置き八個のポテトを其の中に入れておく。(第四百四十五圖参照)

演技

合圖と共に各組の第一番生は出發線より走り出て先方のポテト一臺より一個のポテトを取つて之を任意の點上に置いて走り歸り第二番生と線上にて合圖の手を打つ。第一番生は最後尾につく。第二



第一四五圖

番生も走つて同様に任意の一點にポテト一を置いて歸る。かくして八名出て全部のポテト一を置き終る。第九番生は今度は任意のポテト一を拾つてボックス中に入れて歸り第十番生と手を打つ。かくして第十六番生に至つて全部のポテト一はボックス中に入れ終る。早く入れ終つて出發線に歸つた組を勝と定む。

注意

一、手を打ち合せる點最も嚴格に正確になすこと。

二、其の他の點は前と同じ。

〔備考〕

此の競技は一名にて一個宛であるから運動量は至つて僅かである。そして細微な點もないので幼穉年兒に行はせて非常に興味がある。幼時は拾ふとか並べると言ふ刻々の變化に興味を覚えるのである競争の喜ばれるのは當然のことである。

第二百四十節

ポテト、リレー、レース。

(其の四)

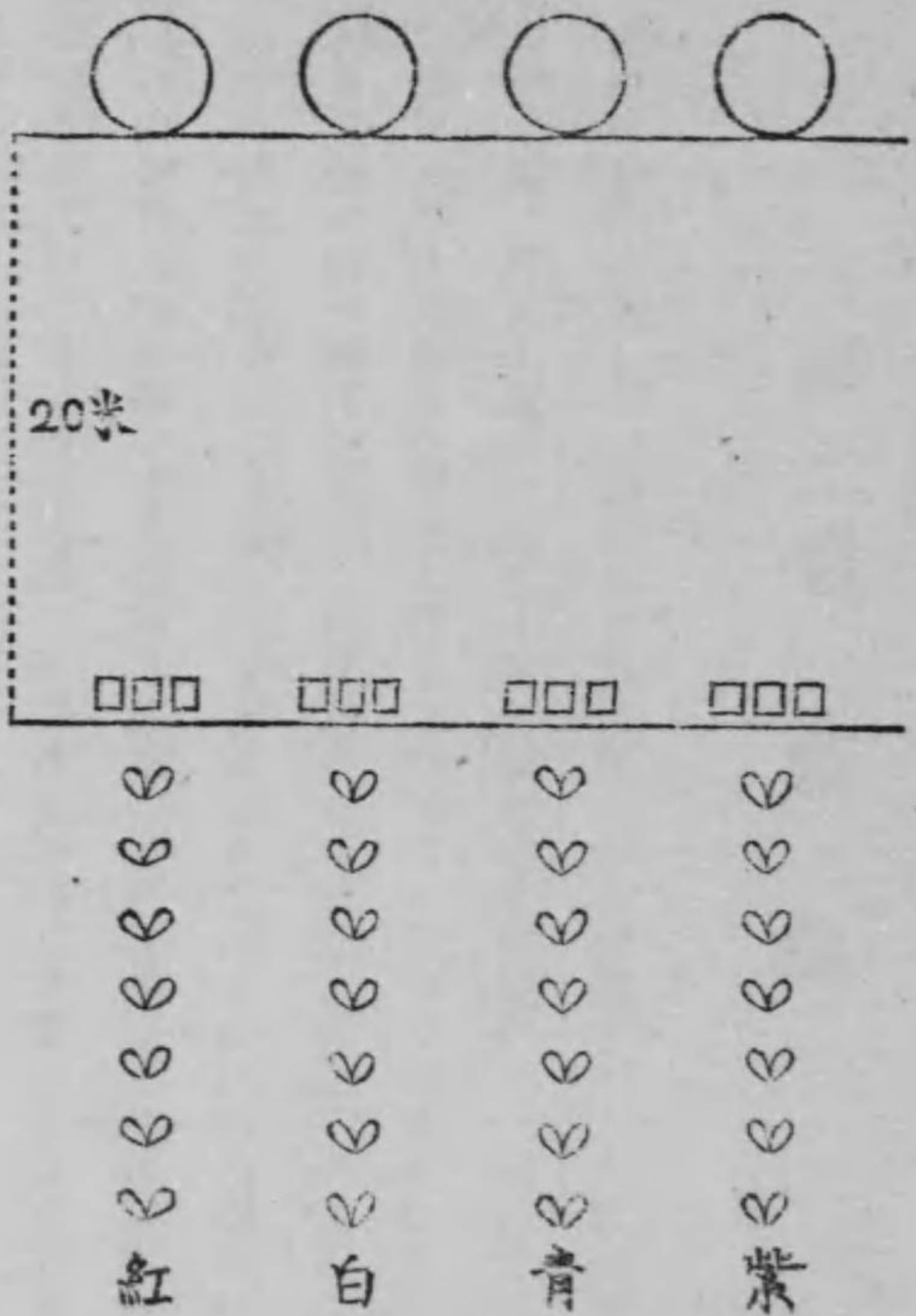
用具 ポテト十二個。輪四個。

準備

全生を紅白青紫の四等分し適當の間隔を保つて各々一列縦隊に出發線の後へ整列せしむ。そして出發線上各列の前には三個宛のポテトを並べ置き出發線から二十米前方に線を引き其の線に四個の輪を等距離に並べ置く。

演技

合圖と共に第一番生は三個のポテトを一緒に持つて前方二十米の所の輪の中に入れて走り歸り第



第一四六圖

二番生の手を打つ。そして最後尾につく。第二番生は走つて輪の中の三個のポテトを持つて歸り之を第三番生に手渡しする。かく交互に行ふて最終生が早く出發線に踏み込んだ組を勝とす。

◎ ポテト、リレー、

レースは観る方から言へば

兒童の建設本能と破壊本能とを交互に行ふのでそこに満足感が味はられる。演技者の方から言つても早く一定の仕事をして遂げ様うと言ふ意氣込みを常に忘れぬ。故に非常に強い疲勞感を覚えるにも拘

五〇六  
はらず好んで行ふと言ふことは其の心理的興味が豊富であるからである。猶ほ最も幼學年兒から専門  
程度の學生間に迄行へると言ふ廣範圍に施行出来る點は最も特長とする所である。

### 第三篇 結論

學校體育教材としての遊技を其の性質上から分類して十五章に配列し各章に最も適切な主要なる教材を分割して配當し通計二百四十種を載せ之を詳述した。而して之等數多い教材の適用と活用とは教材の深き研究と兒童の生理と心理との研究とに依つて完全になされることは勿論の事である。が併し教材を充分に研べ猶ほ兒童の生理狀態と心理狀態とをよく研究した時には勢ほひそこに環境の影響を考慮せねばならなくなる。即ち教育と遺傳と環境との三者の調和が大切になつて來る。然らば其の環境とは如何なるものか。之は學校と四圍の狀況運動場と體操場氣候と溫度職業狀態と風俗習慣等を言ふのである。かゝる諸種の複雑した條件を斟酌し考慮して最も主力を注ぐべき教材とか最も多く課すべき教材とか言ふものを選択せねばならぬ。大綱に於ては最早動かすべからざるものとなつて居るけれども其の枝葉の點に關しては地方色を十分に發揮することが肝要である。

予はかゝる事の理論に關して詳述する必要を認めぬからこゝには省くことにする。何となれば多く

の體育書中に掲げられてあるから。唯最も必要なものは愈々實施するに當つての教具である。如何に良教材があつたとしても教具が完備して居らねば課することが困難である。又興味を起すことも比較的稀薄である。故に體育運動器具を十分に設備し置くことが非常に大切な事である。遊技を課する上に於て必須なる運動器具を掲ぐるならば大體左の通りである。

#### 一、ボール (Ball) 類

フット、ボール四個。ヴァレー、ボール四個。テニス、ボール數個。紅白毬四十個宛。砲丸四個。  
(Foot Ball) (Volley Ball) (Tennis Ball)

#### 二、旗 類

紅白小旗三十本宛。五色旗十本宛。紅白大旗一本宛。等級旗數等迄。

#### 三、網 類

綱引用綱二筋。繩廻し用細綱四筋。これには團體用の長き綱と個人用の短かき綱とを用意。

#### 四、雜 具

リレー、レース用バトン四本。棍棒十本。襪兒童數。帽子兒童數。スプーン十五個。ポテト、  
(Relay Race) (Haton) (Spoon) (Potato Relay)

レー、レース用臺二臺。平均臺八臺乃至十臺。紅白輪六個宛。標木臺十臺。ベースパン四個。ワンス  
四。バスケット、ボール用バスケット四個。(室内用及び室外用) ヴァレー、ボール用ネット。二  
個跳繩臺二臺。棒倒し用棒二本。オルガン一臺。

以上の諸具は必ず備ふべき要具であつて數量は一時間に教授すべき一學級兒童に必要な數を掲げたのである。即ち標準數を示したに過ぎぬ。要は雜具を餘り要せぬもので又準備するのに餘りに多くの時間を要せぬ教材を選ぶことは大切なことである。

次に教授上注意すべき事項を簡単に述べることにする。勿論其の根本的問題は十分に研究して置かねばならぬ。こゝでは唯單に其の枝葉の問題のみに止めて置く。

- 一、兒童の個性を観察すること。勿論或る點迄は各兒童の個性を知り居ることは必要である。
- 二、各兒童の體質を知つて置くこと。勿論身體的缺陷及び疾病等を常に考慮して居ること。
- 三、運動前には兒童の健否を質すこと。猶ほ動作及び顔色等に注意を拂ふこと。
- 四、外傷に對して注意すること。
- 五、爪を常に切らせ置くこと。

- 六、排便は運動前になさしむること。
- 七、傳染性疾患ある兒童に對する處置を取ること。
- 八、運動後は必ず手を洗はせること。
- 九、兒童の服装は運動前に教育的に整備させ検査させ置くこと。
- 十、遊技を課するに際しては運動器具を一應調査すること。そして準備には遺漏なき様検査すること。傷害に對する一豫防である。
- 十一、遊技の方法は兒童に明瞭にすること。
- 十二、併せて其の遊技の性質をも理解し得る程度の兒童には教へて以て道德的陶冶に充分意を注ぐこと。これ自發的人格陶冶である。
- 十三、從つて遊技後の講評は大切である。即ち規約違反者であるとか道德的違悖者とか其の外遊技の性質や教育的價值ある點を充分に履行せぬ兒童とかに對しては遊技中は餘り注意をしたり世話やいたりすることは一般に對して興味を殺いだり意氣を沮喪せしめて面白くないから其の遊技終了後嚴重に注意させて遊技の神聖なることを味はせねばならぬ。

十四、併し又一方に於ては兒童の生理心理及び環境の影響等をも考慮して其の教材に對して臨機應變の處置を採らねばならぬ。兒童の鍛鍊的方面のみを知つて助長成育方面を忘れてはならぬ。

十五、一單限内に教材の濫發をして餘りに疲勞せしめたり或は何れの教材も効果を得ぬ様な課し方はよくない。

十六、さりとて同一教材をいつの時間にも課して單一にして變化性を失ひ以て兒童に倦厭の情を起せるのもよくない。

- 十七、一定の系統案を指導者の理想的教育方針の下に作成し合目的に兒童に課すことが必要である。
- 十八、兒童には其の遊技が有する一定の規約を犯さぬ範圍に於て自由に活動せしめねばならぬ。束縛する様な言語や態度を餘り示すことは遊技の精神に戻る。
- 十九、兒童の創造性を十分發揮せしめること。
- 二十、指導者は其の遊技に興味を持ち居ること。
- 二十一、指導者は兒童の興味を益々助成せしむると。或る場合には言語を以て激勵させ又或る場合には同一に兒童の群れに入つて同様に演技することは遊技の尊とさを知らしめることになる。



二十二、指導者は常に其の遊技を研究し不備の點あらば改良し修正することを心掛けねばならぬ。  
二十三、又兒童の活動状態を視察して居て其の遊技と兒童の生理心理と合致するや否やを見ねばならぬ。若し活動甚だ鈍い場合とか或は全く違和の状態にある場合等には其の原因を調査する位の研究心あることが必要である。

二十四、指導者は運動中に起つた諸種の葛藤に對して明確なる判断の許に直ちに處置する力あることを要す。而して又不慮の傷害に遭ひたる兒童とか又は顔色等から推察して身體が其の運動に耐えぬものと認められた場合には温容を以て之に接し適當な處理をなし其の害を未然に防ぐ様注意を與へねばならぬ。

二十五、指導者は嚴格なる指揮と寛大なる態度と公平なる審判及び判断處置に出で聊かな點も苟且にせぬ心性を修養し居り要は人格の力で不識の間に兒童が活動する迄に至らしめねばならぬ。

# 遊技の系統的研究 (終)

遊技の系統的研究

定價 金 參圓 貳拾錢

大正十四年七月十五日印刷

大正十四年七月十八日發行

不許複製

著者 大河内 泰

發行者 都村 精一  
香川縣琴平町二三二番地

印刷者 都村 與一  
香川縣琴平町三二〇番地

印刷所 都村有爲堂印刷部  
香川縣琴平町二三二番地

發行所

香川縣琴平町二三二番地

都村有爲堂出版部

振替大阪一一五七二番

都村有爲堂出版部發行

石丸節夫先生 共著 第四版  
小森耕之助先生 共著

賜台覽  
**學校體操教材の學理的解説**

學理の奧秘に徹し、その眞髓に觸れようとする願望は、實際教育に關係ある人達の要求であらう。

總て學術は人と共に、其の時代に生きるものであつて、常に間斷なき新陳代謝を行ふからして、前の新説は今の舊聞となる。斯かる世の中であるから、教育實際家は現代國民に向つて、間違ひのない、學理的根據の確立せる事柄を教へなくてはならぬ。従つてそれがためには如何しても學問の進歩に遅れぬ様に力めねばならぬ義務と責任とがある。

この書は教材の解説と云ふと同時に又模範的體操圖説と云ふことが出来る。

菊版 九上 七頁  
總ク羅斯金文七頁  
寫眞銅版凸版木字  
五百七十二個挿入  
實費六圓五拾錢  
送料(内地金五拾七錢  
其他金五拾五錢  
電符(カイ)

都村有爲堂出版部發行

石丸節夫先生 共譯 第三版  
田邊郁郎先生

賜台覽  
**テルン瑞典式體操學教科書**

體育の手段たるや、種類極めて多く、方法亦時と處と人によりて異なるも、毎に其の基調をなすものは合理的體操術である。従つて體育を奨励し、或は實際に訓練を行ひ指導の任に膺らんとする者は、自ら體操術の研究をなさねばならぬ。

然り而して體操術の研究をなさんとする者は科學的基礎の上に立脚し、系統ある合理的編成を有し世界無比の稱ある瑞典式體操術を討究せねばならぬ。

譯者兩先生は、偶々瑞典式體操術の鼻祖ペーテル、ヘンリツク、リングゲ氏の創始されたストツクホルム國立中央體操學校長エル、エム、テルンゲレン氏の手に成れる本書を見るの機會を得られました。同書は同國唯一無雙の參考書たるのみならず、世界的にも斯術に關しては爾く大作あるを見受ません。

兩先生は徹ち數千金を投じてその翻譯權の讓渡を受けられ、これが翻譯に着手せられてより二年、苦心茲に漸く邦譯を完成せられました。

四六判上質舶來紙  
一冊千七百餘頁  
原價四圓五拾錢  
定價八圓五拾錢  
送料(内地金五拾七錢  
其他金五拾五錢  
電符(カイ)

行發部版出堂爲有村都

櫻井恒次郎先生校閱  
小森耕之助先生  
杉山司七先生共編

畫ンヨイレウ

### 藝術的に模範體操掛圖 表現せる

體育の合理的徹底を期するには實行者をして教材の要領を自覺、體得させるのが、最捷徑、最有利の手段である。本掛圖は此の目的に對して著者等が多年實驗の結果、兒童生徒が一目直に精確に把握し得るように彼等の最も喜ぶクレイヨンを以て色彩を巧みに彼等の藝術慾を充たすやうにもとのされたもので、世にありふれたる趣味と没交渉なるものとは自ら選を異にして居る。

特別濾造強質紙、印刷オフセツ  
二刷、長二尺六寸幅一尺五分  
二十一枚一組  
定價 金拾圓  
送料(内地)金二拾七錢  
其他(金五拾五錢 電符(モカ))

行發部版出堂爲有村都

版四第

### 競技練習法

米國マートフキー先生原書・原榮一先生譯

本書は斯界の第一人者である米國のマートフキー氏の原著を翻譯したもので譯者は原著者と十數回の交渉を経て漸く翻譯權の讓渡を受けたものである。

九州帝國大學醫學部教授  
醫學博士 櫻井恒次郎先生著 (説明書付)

四六版 美木  
定價 金壹圓參拾錢  
送料(内地)金拾二錢  
其他(金四拾五錢 電符(ケレ))

版二第

### 體操科教授用解剖掛圖

體操學理の解説に必要な筋、骨、内臓、姿勢及び運動との諸關係は、一目瞭然掌を指す如く、その要領は添付の説明書に審かである。

用紙特別濾造強質紙、實重二百斤  
寸法(大)巾二尺一寸 小巾二尺一寸  
長三尺六寸 小長三尺一寸  
一部ノ内ニ寸法ノ大小アリテ一組  
トナレリ  
枚數表紙共十七枚  
正價一部ニ付 金拾五圓  
送料(内地)金拾六錢 電符(カケ)  
其他(金六拾五錢 電符(カケ))

都村有爲堂出版部發行

九州帝國大學醫學部教授醫學博士

櫻井恒次郎先生 共著  
小森耕之助先生 共著

第三版

# 小學校體操科教材配當表

寸法三五寸百二十七頁  
紙質上質厚口四六列  
上製クロール又金文字入  
並製紙製  
並製金製  
送料金五拾六錢

櫻井博士の體操學理の研究は、博士にして始めて謂ひ得る所の透徹せる獨創的卓見で、決して他の追従を許さぬ。本書は則ちその蘊蓄を傾けられたるもの。

鈴木録太郎先生著

第二十版

# 體操學理一般

菊判二百餘頁  
定價金貳圓五拾錢  
送料(内地)金拾八錢  
(其他)金四拾五錢  
電符(カク)

貴き人の子を輕業人形と同様に、無意味に手足を動かさせ、その外形を揃へる事を體操と心得てゐた時代は過去となつた。

都村有爲堂出版部發行

多田德雄先生著

第四版

# 小學校競技の實際に於ける

四六版洋裝  
定價金壹圓八拾錢  
送料(内地)金拾貳錢  
(其他)金四拾五錢  
電符(ケリ)

石丸節夫先生 共編著  
得能正親先生 共編著

# 體育指導者必推乃簿

三五版上質舶來紙  
寫眞版、凸版、木版入  
ホブリン裝二百九十頁  
定價金壹圓四拾錢  
送料(内地)金四拾錢  
(其他)金四拾五錢  
電符(タシ)

輓近本邦體育の發達したことは前古無比、體育指導者の知らねばならぬこと、記憶せねばならぬことは日に益々多くなつて來た。

都村有爲堂出版部發行

九州帝國大學醫學部教授 醫學博士 櫻井恒次郎先生案

# 體操科教案

石丸邊節夫先生 親先生 共著

- ▼四六版上質紙▼紙數壹百枚 (加除自在クロス表紙付)
- ▼實費金六拾五錢
- ▼送料金六錢電符(ケシ)
- ▼假綴金參拾五錢
- ▼送料金四錢電符(ケナ)

## 第四版 運動會用體育練習技の實際

本書は著者兩先生が、學理上から研究せられ、そして實驗せられた多くのもの、中から、専ら運動會、體操會等に最も好適なる粹を蒐められたものであつて團體競技、個人競技、動作遊戲、表情遊戲、律動遊技、韻律體操、競技規定等に就て、懇切丁寧に詳説せられてあります。

- 四六判洋裝頗美本
- 挿圖 八十餘個
- 實費金貳圓參拾錢
- 送料 (内地金拾八錢 其他金四拾五錢)
- 電符(レシ)

都村有爲堂出版部發行

石丸邊節夫先生 共著

# 體育上の病理と診断

體操科に指導者となり、兒童生徒に對して精神上にも肉體上にも、健全なる發育と能率の常的向上を思ひつゝ、彼等の前に立ちたる時、必ず念頭を去來するものは何であらう。兒童生徒は生氣に満ちたりや。疲憊の色はあらざるか。健康状態は如何。疾病はなきか。其の原因は課程の不適切なるにあらざるか。教材の當否は如何。能く了解しよく徹底せりや。不合理なる強要をなさざりしや。然り此考慮。

茲に於いてか指導の任にある者は、體育上に直接關係ある病理學の梗概を辨へ、その診斷法を知らねばならぬ。

本書は體育家にして杏林の新人、體育實際家にして學理の研究者たる兩先生が、多年の理論と實際との並行的研究により得たる世界空前の珍籍であり、又本邦初刊の一大體育基礎學である。

發し易き疾病を捉へ來りて縷々として語つて儘ます、而も二百有餘の精密なる寫眞と木版とを用ひたる、行文の平易と相俟つて難解の醫學を通俗化したるもの、本書に據りてこそ、始めて教授衛生の本義を明かにし、兒童生徒の精神と肉體との生命的安全を保ちつゝ、體育の眞目的に向つて躍進し得やうと思ふ。

- 菊判美裝
- 寫眞三色版説明
- 定價金參圓八拾錢
- 送料 (内地拾八錢 其他四拾五錢)
- 電符(ヒシ)

都村有爲堂出版部發行

須加精一先生著

# 西洋體育史

四六判美裝  
定價金壹圓參拾錢  
送料内地拾參錢

電符(セシ)

指導者も被指導者も、共にその體育の實行に方つて是が興隆の源を釋ね、經過を知り、如何にして現在に處すべきかを慮り而して徐ろに將來を相することは、各自當面の一大責負ではあるまいか。

世間凡百の事、必ずしも古きを温ね求めでは新しきを知ることは出來ぬ。

體育が隆々として今日のやうに發達して來た徑路、その手段方法の變遷を辨へて後、之を各民族の正史に對比して國家隆替興亡の迹を思ひ、是をそれごとく其時代の人情風俗と併せ稽へて現代に及ぼし、更に我國民性に最もよく迎へらるゝ方法を求め、空虚にして單なる模倣に止まらず。我民族のために眞の指針を明かにし得てこそ眞實なる體育家である。

著者はこの方面に研究を積むこと既に多年今その蘊蓄を傾けて本書を成した。内容豊富に而もその説く所が悉く正鵠に當れることは云ふまでもない。斯道徂徠の實際家諸士、速に本書を繕いて其欲する所のものを得られよ。握られよ。

都村有爲堂出版部發行

石丸節夫先生編

第三  
訂三  
增十  
補版

# 櫻井體操講演集

五菊  
挿圖  
二百三十個  
定價金參圓八拾錢  
送料  
(内地金拾八錢  
其他金四拾五錢  
電符(ゴエ)

本書は文檢受驗者、小學校檢定受驗者に無二の參考書として多數の讀者を有し、又師範學校、教員養成所等の參考書として多數の府縣から指定採用され、第三十版亦今や將に賣切れんとしてゐる。

久保田宵二先生著

# 繪入 忘れぬ日 童謡

定價金九拾錢  
送料金四錢  
電符(ワヌ)

歌は珠のやう巻中に閃き、附録「童謡のお話」には童謡の意義、作り方、材料等を詳述してある。

都村有爲堂出版部發行

第二版

# 體操教授用圖譜

九州帝國大學醫學部教授  
醫學博士 櫻井恒次郎先生編著 (説明書付)

本邦現在の學校體操教授要目に於ける諸教材の無味乾燥を補ふべく、博士が瑞典に實施せられつゝある體操科教材三百餘種を集め、これに據りて體操科の授業に一層の色彩を加へたるもの、各教材の分類その目的乃至要領等は添付の説明書にある。

野口雨情先生序・久保田宵二先生著

▲寸法 四六四倍寸 長一尺二寸  
▲紙質 五十五枚紙箱入  
▲定價 上買四六判百斤 金  
▲送料 内地金貳拾 電符(ツフ) 七錢圓  
          其他金五拾

第四版

# 現童謡論

藝術教育大成のために、最も明快に、最も平易に、童謡の諸問題を心ゆくばかり論評したるもの。

四六判洋裝美本  
定價金貳圓參拾錢  
送料 内地金拾八錢  
          其他金四拾五錢  
電符(トヨ)

都村有爲堂出版部發行

第四版

# 運動心理

大河内泰先生著

運動心理が體育運動を支配し統率する所の根本的要素であつて、如何にその體育運動を左右する分子として關係の深く且つ大であるかば云ふまでもない。

四六版洋裝  
定價金壹圓五拾錢  
送料 内地金拾二錢  
          其他金四拾五錢  
電符(ウシ)

林秀一先生創作

第四版

# 表情遊戯

濱千鳥 故郷の空 可愛い小鳥 夕映の海 春の夢 秋の夜

菊二倍判 上質厚紙 寫真版入 定價各 金貳拾錢 送料 各金貳錢

善にも悪にも、亦すべてに無限の可能性をもつた未成品たるその可憐なる兒童の小さいハートに、眞の人間美の輝いた感情を注入することは、教育者の大なる責任であり、また教育者へのみ與へられた特權である。

都村有爲堂出版發行

東郷薫佳先生振付

# 童謡舞蹈

童謡舞蹈興隆の新時代に方り、懇切なる説明と夥しき寫真とを以て其踊り方を教へたるもの、各題各別の映入。

荒木直範先生著

定價金壹圓三十錢

送料(内地金拾二錢  
其他金四拾五錢)

電符(トフ)

第四版

# 體育ダンス精義

收むる所、體育ダンスの理論十章十六節、教材三十一種、これに配するに一百四十餘個の寫真版と、三十を數ふる樂譜とを以てす。

菊判 上質紙  
製本ボブリン裝類優美  
挿畫寫真版百四拾餘個  
定價金貳圓八拾錢  
送料(内地金拾八錢  
其他金四拾五錢)  
電符(タス)

都村有爲堂出版發行

荒木直範先生著

# ワールドホッケー講話

ワールド、ホッケーは歐米體育國に於いて今熾んに行はるゝ女子の團體競技である。此書は北米合衆國にありて此種競技運動をのみ専心研究しつゝある著者より、祖國の體育界へ送られたるもの。

四六判 洋裝

定價金九拾錢

送料 金四錢

電符(フホ)

大河内 泰先生著

# 夢に於ける兒童生活

睡眠時に於ける兒童の心理と、現實生活上に於ける心理状態との比較を試むる時そこに脈々たる快感と滾々たる興趣とが湧く。

四六判 美本

定價金壹圓參拾錢

送料 金六錢

電符(ユセ)



都村有爲堂出版部發行

奈良女子高等師範學校長嶺山榮治先生序 栗岡松次先生編

# 文化青年修養譚

實業補習學校、青年團、處女會等に於ける修養講話の活資料。

藤井藤二郎先生著

四六列九百餘頁

定價金參圓參拾錢

送料〔内地金貳拾七錢  
其他金五拾五錢

電符(セシ)

# 圖畫學習

美の世界に於ける美の殿堂に入るには無數の扉がある。著者は今神秘の鍵を手にして一々この扉を開き、志ある人々の來り入らんことを待ちつゝある。

定價金壹圓八十錢

送料〔内地金十八錢  
其他金四拾五錢

電符(スカ)

276

353

終

