

## グーツムーツのボールゲーム論について

森 田 信 博

### J. C. F. GutsMuths' Theory of Ball Games

Nobuhiro MORITA

The aim of this study was intended to investigate GutsMuths' thought on classification and substance of ball games that were selected for youth als educational and physical educational plays. GutsMuth classifies at first movements according to type of exercise. In "Gymnastics for youth" he identifies three areas of physical education; "gymnastic exercises", "hand works" and "social games".

In 1796 he published "Games for Exercise and Perfection of the Body and Spirit" (Play book) which included ball games. 23 kinds of ball games are taken positions in class of exercise game; 1) ball game, 2) wood-ball game and 3) nine pin bowling. Those have all moral, mental and physical characteristic for youth. Ball games develop youth's abilities of observation, attentiveness and sensible judgment. And all ball games are especially very pleasure and fun for youth.

GutsMuths enriches physical education (gymnastics) with ball games and other games. This practices are exceedingly original and still a half century too early.

#### I. はじめに

1786年からシュネッペンタールの「汎愛学校」で50年以上にわたる体育の実践指導と研究に努め「近代体育の父」と称されるJ. C. F. グーツムーツは、市民革命と産業革命による近代社会の誕生と近代市民階層の台頭を背景に中世的身体教育からの脱却を説く医学者、思想家、教育家の教育思想や理論の実践者といえる。啓蒙主義に基づく近代的身体教育論や健康養生論の影響を強く受けながら実験的で研究的な体育指導により、後代の規範となる包括的な体育の理論と実践を展開していく。

8年間の体育指導と研究の成果が、1793年『青少年の体育』(Gymnastik für die Jugend)に著され、さらに10年後の1804年に全面的改訂の第2版が出版されると、徐々に高まりつつあった各国の国民教育への体育導入に大きく貢献していく。多くの矛盾をかかえながら近代的な市民社会の誕生を迎えるなかで、グーツムーツはあらゆる階層の人間がともに幸福に生活できる社会、「繁栄社会」(blühende Gesellschaft)を理想として社会矛盾の改善を追求した結果、それは身体的そして精神的な「虚弱化」<sup>1)</sup>(Verweichlichung)であるという結論にたどりつく。そして「時代精神の虚弱化」「世代の虚弱化」を解決する手段として、学校教育、社会

教育でまったく無視されていた身体教育の再確認を求め、体育の計画的な実践こそ最初に取り組まねばならない問題であると指摘する。そのために体育の目的、目標、領域から施設・用具論、制度・組織論、指導者論、指導方法論などをすべて自らの実践に基づいて構築していった。このことは国境、人種を越えて共通の課題としてとらえられ、理論とともに実践が各国の国民体育の基礎となっていく。

このきわめて実践的なグーツムーツの体育論の中で、当論文では体育教材の選択と分類に視点を当てて考察していく。それはグーツムーツの数多い著書には、具体的な教材である運動、遊戯の詳細な解説があり、常に教育学的視点から各国の時代を越えた運動教材の収集、選択、検討に努めている。その中でもボールゲームの選択、検討、分類を中心に考察していく。グーツムーツもボールゲームを体育の主教材には位置づけてはいないが、第二の著者である通称『遊戯書』<sup>9)</sup> (Spielbuch) において数多くのボールゲームを取り上げ、体育的そして教育的視点から重視している。ボールゲームが体育教材として扱われるには、体操中心からスポーツ教材への移行を待たねばならないが、まさにその先駆的教材化としても注目に値する。

## II. 体育教材分類とボールゲームの位置づけ

### 1. 運動の分類基準

P. ヴィヨーム (P. Villaume) はその著書『身体の陶冶について』(1787) の中で、身体陶冶の一般的手段として食餌、ギムナスティック (Gymnastik) そして医療を挙げたうえで、ギムナスティックを次の3種類に分類している。<sup>9)</sup>

1. 青少年の選択にまかせられた自由な遊戯
2. 監督者の下におこなう人為的に構成された運動
3. 真面目で、辛抱強い作業

グーツムーツはこのヴィヨームの分類を参考にしながら理論的な問題提議と受け止め「一つの体系 (System)」に構成しそこから導き出され

る「秩序」(Ordnung) に従って運動教材の実践的な分類を検討する。

すなわち以下の4つの分類基準を示しそれぞれの長所と短所を比較考察していく。<sup>9)</sup>

1. 運動の目的のよる分類
2. 運動の性質のよる分類
3. 運動の解剖学的分類
4. 運動の類型的分類

第一の基準は、運動のねらい、効果、意図からの分類であり、H. グロルが「全体教育によって得られるべき運動効果による分類、したがって〈全体教育の体育的企図〉による分類を示唆する」<sup>9)</sup> と指摘する分類方法で、体育の目的に応じた運動分類としてグーツムーツにとって最も重要であった。しかしこの「運動の意図」に沿った分類法では、身体に与える効果を正しく判定し同種の運動を分類上異なった箇所にも別々に組み入れるために、体系全体を非常に不確実なものとし、実際的ではないという弱点を指摘し結果的には否定的にとらえている。

第二の基準の運動の性質とは「力学的・物理学的法則性」による分類であるが、運動の「容易」と「困難」(leicht-schwer) あるいは「積極的」と「消極的」(passiv-aktiv) に分ける分類方法も単に表面的な分類にすぎないと否定する。<sup>9)</sup>

第三の解剖学的・生理学的な観点に基づく分類は、グーツムーツが医学を重視したことから実際の指導上非常に有益であると指摘するが、十分に活用できる現状ではないとしている。しかし十分に検討することが必要であるとの認識から、「身体の主要部位の運動一覧表」をひとつの参考として以下のようにあげている。<sup>9)</sup>

1. 全身に作用する運動——肩、胸、背、腕と手、腰の後ろ、左右の腰、膝と脚及びその筋肉と腱
2. 上半身の運動——肩、背、胸、腕と手
3. 下半身の運動——腰、股間、腹筋、大腿、膝、脚と足
4. 個々の身体部位を比較的激しく、しかしその部位だけに限定されない運動——肩、胸、肺、腕と手、手と脊柱と背筋、

股間、大腿と膝、ふくらはぎと脚と足、  
発声器官、感官 (Sinne)

重複も多く、羅列に留まっていた適切な分類とは言えないが、これは後のスウェーデン体操のような解剖学的・生理学的分類法の出現を予測しているとも見ることができ、その徹底化は逆に運動効果を複雑化し実際の価値を失ってしまうともみなしている。

グーツムーツが実際に採用することになる第四の典型的あるいは種別的方法 (die generische Art) は、「同じ運動を分けてしまうことをしない、もっとも自然的方法であり、他の方法よりも実際の体育の指導に適した、もっとも有用な方法」<sup>9)</sup>であった。

結局グーツムーツは、運動教材を個人の身体的資質の形成のための手段としながら、現場の指導者の立場と子どもの生活との結びつきとして運動を分解しない自然的な類縁性を最重視したことになる。

その結果グーツムーツは、「教育的身体運動」(pädagogische Leibesübungen) の教材領域として以下の3領域を提案し、各領域に典型的に運動種目を分類し運動教材の体系を成立させていく。<sup>9)</sup>

- A. 身体の陶冶を目的とする本来の体育的運動 (eigentliche gymnastische Übungen)
- B. 手工作業 (Handarbeiten)
- C. 共同体的青少年遊戯 (gesellschaftliche Jugendspiele)

## 2. 運動教材の分類

典型的基準に沿って分類した領域の中でもっとも重視した「本来の体育的運動」がグーツムーツの考える身体運動 (Leibesübungen) 全体における位置づけは、以下ようになる。<sup>10)</sup>

- 1) 自然的体育 (natürliche Gymnastik)
- 2) 技術的体育 (künstliche Gymnastik)
  - ① 兵式 (kriegerische) 体育
  - ② 競技的 (athletische) 体育
  - ③ 医療的 (medizinische) 体育

## ④ 教育的 (pädagogische) 体育

原始時代の無意図的な自然体育と文明時代の意図的で人為的な技術的体育の大別と兵士の養成のための兵式体育、体力の誇示を目的とする競技的体育、治療と矯正のための医療的体育そして純粋に教育的効果を目的とする教育的体育が分類される。グーツムーツが、この分類のなかで「老いや若きにとって唯一のものが」教育的体育であると言うように、彼が一般に「体育」とは言う場合には技術的体育の「教育的体育」を意味するもので「真の体育」とも言い換えている。

グーツムーツは前述した領域に沿って、『青少年のための体育』(1793)『身体と精神の修練と休養のための遊戯』(1796)そして『青少年と成人のための機械副作業』(1801)の三部作を著し、教育的体育の教材分類を表1のようにまとめている。

## 3. ボールゲームの位置づけ

グーツムーツは、各種のボールゲームを、表2のように共同体的青少年遊戯の領域に位置づけた。「意図した方法で行われた時に、利益ある修練とならねばならない」<sup>11)</sup> 教育的遊戯は、子どもらしく無邪気であり、上品さや美しさの感情を高める道徳的特性と身体の健康、体力の向上を図る身体的特性と性格の形成や心的能力の向上を図る精神的特性をかねそなえていなくてはならない。グーツムーツはその観点に沿って、選択した教育的遊戯を3つの視点から系統的に分類している。

第一に動的遊戯である「運動遊戯」(Bewegungsspiele)と休息的遊戯である「座または休息遊戯」(sitzenden oder Ruhenspiel)への大別である。第二に必要なとする心的能力に沿って精神的特性に分類し、第三に個々の遊戯に共通する用具、類似するルール、場所などにより細分している。そしてボールゲームは、「ボール遊戯」「木球戯」「九柱戯」に位置づけられている。

表1

## 教育的体育

## A. 本来の体育的運動

- I. 跳躍
- II. 走
- III. 投
- IV. 格闘
- V. 登攀
- VI. 平衡・バランス
- VII. 挙上, 運搬, 背の運動, 牽引,  
長縄・短縄・輪を用いたダンス  
輪回し
- VIII. ダンス, 歩行, 軍事訓練
- IX. 沐浴, 水泳
- X. 耐久訓練
- XI. 朗読, 朗誦
- XII. 感覚訓練

## B. 手工作業

- I. 指物細工
- II. 旋盤作業
- III. 造園作業
- IV. 製本作業

## C. 共同体的青少年遊戯

- I. 運動遊戯
- II. 座遊戯または  
休息遊戯

表2

## 共同体的青少年遊戯

## 運動遊戯

- A. 観察力や感覚的判断力の遊戯
  - a) ボール遊戯
  - b) 円盤遊戯
  - c) 木球戯
  - d) 九柱戯
  - e) 支柱遊戯
  - f) 冬の遊戯(雪上, 氷上遊戯)
  - g) 仲良し遊戯(目隠し遊戯など)
  - h) 夜の遊戯
  - i) 一人遊戯
- B. 注意力の遊戯(鬼ごっこ, ハンカチ遊戯)
- C. 想像力や機知の遊戯(手技遊戯)
- D. シャレやおどけ遊戯

## 座または休息遊戯

- A. 観察力や感覚的判断力の遊戯
  - a) 仲良し遊戯
  - b) 一人遊戯
- B. 注意力の遊戯
  - a) 仲良し遊戯
  - b) 一人遊戯
- C. 記憶力の遊戯
- D. 想像力や機知の遊戯
- E. 鑑識力の遊戯
- F. 理解力や高度な判断力の遊戯

教育的遊戯と評価選択されたボールゲームは、「運動遊戯」の「観察力や感覚的判断力の遊戯」の「ボール遊戯」、「木球戯」、「九柱戯」そして「一人遊戯」に「一人球戯」という簡単なボールゲームが位置づけられている。

### Ⅲ. ボールゲームの分類

グーツムーツが選択したボールゲームは、「観察力や感覚的判断力」を養成する遊戯に分類されるが、運動遊戯も「注意力の遊戯」を除けばほとんどがここに属する遊戯となる。グーツムーツは「観察力」とは、「厳密に検討し、多様さ、類似さ、相違さ、さらに知覚できないことまで追求し、比較する心情の能力」<sup>12)</sup> であると考え、運動遊戯が「感覚的印象を計算し、遊戯者がその行動で、それらの正しい表象 (Vorstellung) と価値判断に従わねばならない」ために極めて適切な運動となる。さらに「感覚的判断力」が、遊具の「絶え間ない方向、距離、音調、触感、重さや遊戯者自身の状況を比較したり、測定する」ことになる。<sup>13)</sup> 例えばボールを捕球しようとする際には、ボールの飛び上がる様子をしっかりと観察しなければならないし、その軌道も測定しなければならないように、「常に、高い程度で、認識力のもとでの修練」<sup>14)</sup> に結びつけられている。

遊戯を行う際の心理的特性に基づく分類について、共通の用具、類似したルール、あるいは特殊なスペースなどによりボールゲームが分類されていく。グーツムーツはまず古代ギリシア、ローマ時代からのボールゲームを検討し、さらにその他の国々で好んで行われているボールゲームを取り上げる。大小各種のボール、中空なボール、詰め物をしたボールあるいは皮の袋 (Korykos)、木のボールなどの種類により以下のようなボール遊戯、木球戯、九柱戯、一人遊戯の分類を行っている。

グーツムーツは、各ボールゲームで用いるボールの大きさ、重さ、材質などについてすべて明記しているわけではないが種目ごとに最も適したボールを使用することがその効果を最大

限に生み出すものとしている。ボール遊戯に分類された 13 種目は、羽根突きをのぞくとバロンゲーム、円形ボール、ストップボールのように中空で柔らかく直接手で扱うゲームとドイツボール、フライシュタットボール、ひも付きボールのように中空ではなく心になる部分があり、片手で扱えるほどの大きさで、バットないしはステイックで打撃するゲームに大別される。その折衷がウォールハンドボール、プレルボールである。木球戯は材質、大きさ、重さがことなるが、もともとが木製の球で行われていたゲームをまとめている。九柱戯は用いるボールがほぼ同じなので木球戯に分類されても良いゲームであるが、九柱というピンを必ず用いるところから異なった分類に位置づけられている。

「観察力や感覚的判断力」に分類された「円盤遊戯」(円盤遊戯、石けり遊戯、石遊戯) や「支柱遊戯、輪遊戯」(棒投げ遊戯、輪突き、輪投げ) などは、ボールでの応用が示唆されているように、<sup>15)</sup> ボールゲームに準ずるものとして分類されていると考えてよい。

## ボールゲーム

## ボールの特徴

## a) ボール遊戯

- |                           |   |
|---------------------------|---|
| 1. バロンゲーム                 | ・ 中空で直径約 20~25cm で皮製, できるだけ丸い物                            |
| 2. ドイツボール<br>(・3人制・自由ボール) | ・ 丈夫な糸を固く巻き上げ皮で縫合, 弾力性が必要<br>片手におさまる大きさで, 強く投げつけると 7m 程弾む |
| 3. フライシュタットボール            | ・ ドイツボールとほぼ同じボール  |
| 4. ドイツーイギリスボール            | ・ ドイツボールとほぼ同じボール  |
| 5. トールボール                 | ・ 羊毛の紡績糸を丸いコルクに巻き上げ皮で縫合 170 g 程                           |
| 6. ウォールハンドボール             | ・ ドイツボールとほぼ同じボール, より弾力性                                   |
| 7. プレルボール                 | ・ バロンゲームとほぼ同じボール  |
| 8. 円形ボール                  | ・ 重すぎず, できるだけ柔らかな中空のボール                                   |
| 9. 追いかげボール                | ・ 握りこぶしよりやや大きく, 皮袋に毛を詰めたボール                               |
| 10. ひも付きボール               | ・ ドイツボールとほぼ同じボールに丈夫な麻ひもを結ぶ                                |
| 11. キャッチボール               | ・ まん丸でツルツルしないが, 弾力性のあるボール                                 |
| 12. ストップボール               | ・ やや大きめの柔らかな中空のボール  |
| 13. 羽根付き                  | ・ 最大直径 5cm のコルクに 5~6cm の羽根がついている                          |

## b) 木球戯

- |                         |                                    |
|-------------------------|------------------------------------|
| 14. 木球戯 (木球打)           | ・ ツゲの根の均一の素材で直径 7cm, 重さ 170 g 前後   |
| 15. スコットランド式木球戯         | ・ 厚い馬の皮で固く羽根を詰め込んだゴルフボール           |
| 16. 大木球戯                | ・ 堅い木で, 均一の素材で直径 8.5cm~12cm かそれ以上  |
| 17. 小木球戯                | ・ 質の良くない大理石か陶器釜で焼き, 直径 2.5cm 以下    |
| 18. ビリヤード<br>(・陣取り・九柱戯) | ・ 直径約 3.5cm                        |
| 19. 木球投げ                | ・ 堅い均一な木球に穴を開け, 鉛を詰め 100 g ~ 530 g |

## c) 九球戯

- |            |                          |
|------------|--------------------------|
| 20. ドイツ九柱戯 | ・ 木球戯と同じボール              |
| 21. 投げぎ九柱戯 | ・ 木球戯と同じ, 室内用は毛を詰めた皮のボール |
| 22. 九柱戯台   | ・ ビリヤードと同じボール            |

## d) 一人遊戯

- |               |                          |
|---------------|--------------------------|
| 23. 一人キャッチボール | ・ 木の葉でつくられたボール, 羽根突き用ボール |
|---------------|--------------------------|

#### IV. ボールゲームの内容と体育的価値

グーツムーツが、ボールゲームとしてとりあげた、上記の23種目の内容の概略と具体的な体育的、精神的なねらいを明らかにすることでさらに分類の観点が確かなものとなる。

##### a) ボール遊戯<sup>16)</sup>

###### 1. バロンゲーム

バロンゲームは、古い闘争遊戯のひとつで、イタリアでは国民的遊戯になっていた。その後「ファストボール (Faustball)」と呼ばれ、現在でも行われている。<sup>17)</sup> グーツムーツの紹介したゲームは、3人対3人ないしは6人対6人で行うが、コートの大ささについては明記していないことから、人数、場所に応じて変えられていた事も予想されるが、60点制であることから正式には25mと50mのコートをネットの代わりにのみでくぎっていたと思われる。バレーボールに似たゲームで、サーブに始まり平手でコートにボールを打ち込んで、返球できなくなるか、ボールが止まると得点となる。ここでのゲームでは手や腕の保護のため現在では利用されていない木製の肘まで隠れる筒を使用している。

すべての身体修練の要素を含み、気晴らしと共に敏捷性を促し、空中でのボールの打撃や相手コートへの打ち込む場所などの目測能力を強化するボールゲームであり、最初に位置づけたと思われる。

###### 2. ドイツボール

このボールゲームは、現在では「シュラクボール (Schlagball)」と呼ばれ行われている人気のあるゲームである。約27mと36mのコートで、27mラインの中央に旗が立てられ、一方の旗の横に打撃所が決められる。グーツムーツは1チーム6名以上であれば人数の制限をしていない。攻撃側は順に打撃所でバットに似たスティックでボールを打ち、反対側の旗まで走り、再び打撃所の旗まで戻ると1得点となる。守備側は走者にボールをぶつけるか走者よりも

早く旗にボールをつけるとアウトとなる。フライを直接捕球しても、打者が3球空振りしてもアウトとなり、ワンアウト制で攻守交代となる。グーツムーツは3人制のゲーム(ドライボール)と4人で行うがチーム対抗ではなく打撃を行うために個人個人が自由にプレーするゲーム(自由ボール)を考案している。

全員が非常にすばやく行動せねばならず、走りながら両手であるいは様々な姿勢で、右や左に正確にボールを投げたり捕球したり、観察力や注意力の熟練が求められ、柔軟性や力強さが得られる。

###### 3. フライシュタットボール

イギリス式野球と注釈が付けられ、ドイツボールとの比較で紹介と検討がなされていく。バットが短く(約60cm)幅も広い(約12cm)ので軽快な打撃が可能であるが、逆にもの足りず投球や走塁もほとんど力を必要としない。このことは望ましくないが、十分に注意深さを必要とする規則と結びつけることで教育的遊戯になりうる。攻撃側は約5m離れたところから投げられるボールをバットで打ち1から5までのベースを順に回っていく。三振したり、フライをキャッチされたり、ボールでタッチされると攻守交代となる。

ドイツゲームとの一致点も多いが、力をほとんど必要としない弱点があるため、多くて複雑ではあるが規則を十分に理解して行なわせることが観察力や注意力を促すことになる。

###### 4. ドイツーイギリスボール

ドイツゲームになれた者は、ボールを力で打とうとし、そこに楽しみを見い出すためにとるにたりない(kleinlich)イギリス式野球にはなじめない者も多い。そこで両者をまとめてベースの間隔を外側に広くとり、バットはドイツゲーム用を使い規則はイギリス式で行うゲームが考案された。

###### 5. トールボール

別名イギリス式クリケットで、ゴール(三柱門)の間隔は厳密に66イギリスフィート(22ヤード)であるとしているように現在のクリケットとほぼ同じものである。グーツムーツは

ゴールが2つのものと1つのものを紹介している。相手側の投手がワンバウンドで投げるボールをクリケット用バットで打つ。空振りして後ろにあるゴールの横木を落とされるとアウトになる。ボールを打ったときには、バットを持って反対側のゴールをめざして走り、ゴールにバットの先をつけると得点になる。2つのゴールの場合は1チーム12名で、1つのゴールでは1チーム3名で行われる。

このゲームは運動遊戯から求められるものすべて得られる戸外でのすばらしいゲームであり、非常に多くの楽しみをもたらす、走り投げ打つことによって下肢や上肢の修練を促し無邪気であると共に感覚的判断力や注意力の修練となると高く評価される。

#### 6. ウォールハンドボール

壁を利用して素手でボールを打ち合うゲームで、窓の少ないレンガづくりの建物はうってつけのコートになる。1チーム2人以上であれば12名までは可能であるとしている。チーム対抗で交互にボールを壁にぶつけ、ボールが壁の所で止まってしまうかコート外に出てしまうか、壁の一定の高さ(1.2m)以下に当たった時に相手の得点となる。

走、跳、身体の曲げなど多様な運動がおこなわれ、しなやかな身のこなし、敏捷性と注意力、腕と手の力の正確なバランス、打つ際の手のひらの位置の予測などが求められる。

#### 7. プレルボール

平坦な場所にくぼみをつくり、50cm前後の堅い木で十分に幅のある太い棒を半分位まで斜めに埋め、その棒の端にスプーン状の穴をつけボールをそこに乗せる。そして適当な棒でボールをバウンドさせるように打ちつける。守備側はくぼみから9m位の所に立って、1) フライボールを受ける 2) 走る打者にボールをぶつける 3) 打者がしるしを回ってくるより早くボールをくぼみに戻す、と打者が交代となる。

ゲームとしては単純であるが、人数も自由で敏捷性と目測、判断力が必要となる。

#### 8. 円形ボール

ライン地方で古くから行われているゲーム

で、多数の者が円形にならぶ。円の大きさ、隣との間隔、ボールなどは行う者の能力に応じて選ぶ。円内に1人が入り、円上の者はボールを回して円内の者にぶつけるようにする。円上をボールが回っている時に取りそこなった者は円内に入らなくてはならず、円内の者にボールが当てられると円上の者はすばやく退き円内の者は急いでボールを捕らえて「止まれ」と声を上げる。そこでボールを円外の者にあてる。当たれば円内に入る。そうして円外に1人になるとその者はボールを持って走り円内の者に当てる。円外の者が全員に当てれば勝ち、円内の者も円外の者に当てれば最初から始める。

頻繁に走り、投球を続けることにより、全身がよりすばやくしなやかに動かされ、注意力や判断力が働かされる。

#### 9. 追いかけるボール

イギリスでは「鷹狩り」の名前で行われる気晴らしと笑いのある無邪気なゲームである。6人以上でそれぞれ60cm～90cmのスティックを持ち、小さな帽子くらの穴を1つあけそこから2m～3m離れたところに足場を決めて円形にならぶ。一人がコンドルになり、こぶし大のボールを持って円形の者の周りを回りながらボールを中央の穴に入れようとする。円形の者はスティックでこれを妨げようとする。通された者は交代する。

すばやくいろいろな方向に動くことが必要で、円形の者は足場を動かさないで、コンドルを2人3人とするとゲームが活発になる。

#### 10. ひも付きボール

建物の2階から外に棒を固定して、麻のひもをたらしその端にボールを地上から0.9m～1.2m位の高さに結びつける。最も簡単なゲームは、一人がボールを打ちもう一人が戻ってくるボールを垂直線を過ぎる前に捕球するというもの。多くの者で行うときにはチームに分かれて得点を競う。各人は4回打つことができ、ボールが棒の回りを1回転したら1点、1打撃で2回転したら3点となる。空振り3回で打撃を交代しひもに当てると1点減点となる。

このゲームはほとんど場所を必要としない



が、特に腕と目を働かせる。

### 11. キャッチボール

二人で壁に向かったり、十分な高さの室内でも行える様々な方法のキャッチボールである。「ボールを6回壁に向かって投げ両手で捕球」「左手で投げ、右手で捕球」「右手で脚の下を通して後ろから投げ右手で捕球」「右手で投げ、平手で5回壁に打ち返し6回目に捕球」「2つのボールを連続6回、右手で投げ左手で捕球」「2つのボールを両方の手で同時に投げ捕球」「両方同時に投げ左右交差して捕球」などである。

このゲームは、困難さや競争心を通して正確な目測や投げる力や方向あるいは敏捷な捕球などが求められる。

### 12. ストップボール

12人以上で16人でもできる、としているが人数の制限はほとんどない。まず適当な間隔で広がり自分の穴をこぶし大に掘り目印を付ける。一人の者が、3m～3.6m程離れた場所からボールを穴に向かって転がす。他の者は穴の回りにいて一つの穴にボールが入るや否や急いで離れる。穴にボールが入った者はすばやくボールを取り上げ「ストップ!」と叫ぶ。ボールを仲間当てようと投げる、当たらなければ最初に戻り、失敗した印に小石を穴に入れる。仲間当たると、当てられた者はボールをひろい「ストップ!」と叫びゲームが続く。

走ったり止まったりと適度な運動と捕球、投球を通して目測、注意力を求める。

### 13. 羽根突き

二人か多数の間で行われ、ラケットと羽根付きボールを用い広い室内で打ち合うバドミントンに近いものである。このゲームは観察力を必要とし身体の屈曲や回転によって巧みさを促す。グーツムースはこのゲームを女性に推薦している。<sup>18)</sup>

### b) 木球戯<sup>19)</sup>

#### 14. 木球戯(木球打)

木球を木製のハンマー(槌)で規則に従い、目標まで打っていき鉄のアーチを通過させるまでの打数を競うゲームである。直径7cm、重さ

170gの木球を頭の部分が約400gで直径は木球と同じ木製のハンマー(槌)打つ。コースは270m～360m以上で平坦で両脇には排水溝があり並木道のような植樹がしてあり各コースの端にはアーチが設置してあるのが理想である。アーチを通す際には特別のハンマーを使用する。個人で行う事もできるが、チーム対抗の方が楽しさを増す。

このゲームは、雪の中でも可能であるし、特に正確な方向への目測や安定した姿勢必要とし、勝負にあまりこだわらない戸外のゲームとして楽しめる。

#### 15. スコットランド式木球戯

このゲームは、ゴルフと注釈がつけられているように、6種類のクラブを使い分け、特製のボールを用いて、円形、三角形、半円形などのコースにホール(穴)を設け、それぞれ約400mの距離を取り、4人で行うことが最適であるとしている。

グーツムーツは、クラブがもう少し簡単になれば、木球戯と同じで効果のあるゲームであるとしている。

#### 16. 大木球戯

木球を目標物にいかに近づけるかというゲームで、直径8cm以上の木球を用いるためにこの名称が付けられている。各自に違った木球が必要となるができれば数チーム対抗がより望まれる。目標までは約20m前後が適当で、砂地、牧草地などいろいろな地形をおりまぜてコースを設定する。

規則は極めて単純で運動量も少ないがコースを回る間に相当な距離を歩くことになり、正確な投球のための目測、距離と木球の重さ、場所の変化による落下後の回転などの予測と観察などが必要となる。

#### 17. 小木球戯

このゲームは、直径2cm以下の、ビー玉に似た玉を用いるゲームであり、グーツムーツはギリシアの子どものクルミ遊びを参考にしている。平坦な場所に握りこぶし大の穴をつくる。3m～3.6m離れた場所から穴に向かって玉を投げる。3、4人以上で行うことが通常で投げる玉

の数はそのつど決める。一番多く穴に入れたものからゲームを始める。穴に入らなかった玉を、人差し指を曲げてはじいて穴に入れるようにする。1回で入らなかったら交代し、勝負は最後の玉を入れた者が玉を全部獲得して終わる。地面に小さな円を書き、離れたところから投げ、円に玉を入れた者がはずしたものをすべて獲得するというゲームもある。

戸外でも室内でもでき、単純で運動量も少ないが目測能力が必要で、少年たちには大変興味あるゲームである。

### 18. ビリヤード（・陣取り・九柱戯）

ここでは、通常のビリヤードの紹介ではなく、ほとんど知られていない、陣取りビリヤードと九柱戯ビリヤードを紹介している。陣取りビリヤードは、盤上に砦（大砦、前砦、中央砦、後砦）や砲台を模したものが左右対称に設定され、戦場の縮図となっている。各砦はボールが通過できるほどのゲートになっていて、小さな鈴がついていてボールでこの鈴を鳴らすと、占領したことになり得点でき、20点勝負である。ボールは3個使い、1つが攻撃用2つが守備用である。規則が非常に複雑で厳密であるが、このゲームについてはそこが教育的にふさわしいとされた。

九柱戯ビリヤードは、6cm～7cmの高さの象牙の九柱戯用ピンを5本中央に置く。王のピンが中央でその回りを四本のピンがボールの直径分離れておかれる。ここで通常のビリヤード行い、相手のボールでピンを倒せば加点され、自分のボールでは減点される。さらに通過、飛び出しなどの加減が決められる。

ビリヤードは、ボールの位置により距離と方向と角度の多様な判断が要求され、手や腕の突きのバランスも必要となり、青年の観察力や器用さや柔軟性を促す。

### 19. 木球投げ

2チームにわかれ、100g～530gの鉛の詰まった木球をより少ない回数で目標まで投げ運ぶゲームである。普通目標までは、1.2km～1.6kmあり、チームの者が順に上手投げ、下手投げ、回転投げなどで投げ運んでいく。常に遠くに投

げた方が有利で、目標をオーバーしてしまった場合には、相手との距離を比べ有利な方の場所に交代ができる。また利き腕とは逆で投げる規則でもおこなわれる。北部ドイツでは、村を二分して行われるほどである。

## c) 九柱戯<sup>50)</sup>

### 20. ドイツ九柱戯

コースによって長い、ロング九柱戯と円の中心にピンを立てて円周からねらうショート九柱戯がある。6人～12人がはじめに各自12点、16点あるいは24点のマイナスポイントを持ち、順に投球しマイナスを無くしてから加点されていく。

ボールを投げる際にコースの状況を観察し、バランスのとれた運動が必要で逆手でも行われるとさらに効果が得られる。

### 21. 投げ式九柱戯

ボールに親指を入れると穴と他の4本の指を入れる大きな穴があり、しっかりと握ることができピンに向かって空中に投げることができる。両端のピンは1.8m程離れていて、普通2回投げてボールが届くくらいの距離にあるので1回目十分に投げる必要がある。最も多くピンを倒したものが、第2回目の最初に行えるし、ピンの場所と距離を決めることができる。

ピンの場所以外は平らな場所を選ばず、投げることにより腕の力、球の重さ、距離などの正確な推測が求められドイツ九柱戯より価値が高い。

### 22. 九柱戯台

縦横が3.5mと1.7m程の台の端のほぼ一周に助走路となる溝があり、スティックでついてボールを押し出しピンを倒す。戸外での九柱戯を、木製のピンと皮のボールに帰ることにより室内のゲームにすることができ、さらにビリヤード的なゲームとしても楽しめる。ボールの代わりにコマを用いることもできる。

## d) 一人戯

### 23. 一人キャッチボール

木の葉を丸めた柔らかなボールを一つは指に

挟み、もう一つは手のひらに乗せ、一方を高くまっすぐに投げ上げ、落ちる前にもう一方を投げ上げ交互にキャッチと投げ上げを繰り返す。両手にそれぞれ2つのボールを持って行えば、非常に巧技豊かになる。

絶え間ない投球と捕球に判断と力の目測が求められる。

## V. おわりに

グーツムーツの体育は、実践と理論の統合の中で生み出されてきた。実践によって、中世的な身体観に基づく教育を切り崩し、進歩的な社会観によって体育の理論を構築していった。体育教材の選択と分類はまさにその実践の証明ともいえるものである。しかしグーツムーツは、中世的なものをすべて捨て去ったわけではなく、むしろそこに生活していた人々の生き生きとした運動と遊戯を積極的に取り入れた。子どもたちの日常的な生活の活動をそのまま取り込み、教材の構成を図っていくことは汎愛派の有用主義、自然主義の基本でもあった。その意味で「最後の汎愛教育者」とも呼ばれるグーツムーツは、それまでの理想、問題提起に対してを実践で答えたと言える。

グーツムーツの教材分類は体系的でないという批判もあるが、H. グロルが述べるように、教育的観点から教材を選び、方法原理に従って体系化し「運動の目的(Übungsabsicht)による分類という観点の萌芽をみることができる」<sup>22)</sup>と評価することができる。ただしグーツムーツが最終的におこなった教材分類は、実際の体育指導者に好まれた「類型的分類」に従うことになる。

体育指導に適した教育的遊戯としてボールゲームという運動教材を取捨選択する際にも、同様の教材分類の観点から新たなゲームを作り出すことよりも、世界の古今のボールゲームを検討している。実際の生活の中で行われ続け改善されながら伝えられたゲームだけでなく、ほとんど行われなくなったものをも掘り起こし、体育的、教育的基準に照らし合わせて評価して

いく。特に心理的特性に着目して分類をすすめる観点は極めて实际的で有用的であるといえる。その意味で、選ばれたボールゲームはどれも、体育的、教育的価値が高いといえるが、それ以前に常に集団の共同性を意識させ、楽しく面白くおこなえ、行なうほどに興味関心が増していくボールゲームを選び出したグーツムーツの遊戯観、ボールゲーム観がすべての基礎となっている。

## 註

- 1) J. C. F. GutsMuths: *Gymnastik für die Jugend* 1793 Quellenbücher der deutschen Körperkultur Sportverlag Berlin 1957 s. 86  
グーツムーツは、その当時のドイツ人に比べて、古代ゲルマン人が「身体力強さ、敏捷性と持久性、不屈の精神、古代ドイツ人の誠実さ、勇気、大胆さ」(ebenda, s. 5)において明らかに勝っていて、当時のドイツ人の衰退、英雄的性格の消滅が著しく「一言で言えば、虚弱化」であると断じている。
- 2) 『Spielbuch』の正式書名は、「Spiel zur Übung und Erholung des Körpers und Geistes」(1796)であり、「身体と精神の修練と休養のための遊戯」と題されている。
- 3) P. Villaume: *Von der Bildung des Körpers* 1787 Limpert Verlag 1969 s. 137-138
- 4) J. C. F. GutsMuths: ebenda, 1793 s. 162-163
- 5) H. Groll: *Systematiker der Leibesübungen* Österreichischer Bundesverlag 1970 s. 39
- 6) J. C. F. GutsMuths: ebenda, 1793 s. 162
- 7) J. C. F. GutsMuths: ebenda, 1793 s. 376-379  
「Übersicht der gymnastischen Übungen nach den Hauptteilen des Körpers」と一覧表としているが箇条書きに運動の列挙に留まっているし、重複、反復も多く全体的なまとまりにもかけたものである。
- 8) J. C. F. GutsMuths: ebenda, 1793 s. 163
- 9) J. C. F. GutsMuths: ebenda, 1793 s. 162
- 10) J. C. F. GutsMuths: *Gymnastik für die Jugend* 1804 Studententexte zur Leibesübungen Band 7 Limpert Verlag 1970 s. 4

- 11) J. C. F. GutsMuths : Spiel zur Übung und Erholung des Körpers und Geistes 1796 Sportverlag 1959 s. 32
- 12) J. C. F. GutsMuths : ebenda, s. 39
- 13) J. C. F. GutsMuths : ebenda, s. 39
- 14) J. C. F. GutsMuths : ebenda, s. 40
- 15) 大木球戯は、円盤遊戯 (Scheibenspiel) を木球を用いて行うものであり (ebenda, s. 125), 九柱戯台も円盤, さらにはコマを利用した変形を指摘している (ebenda, s. 153-154)
- 16) J. C. F. GutsMuths : ebenda, s. 41-97
- 17) Siegfried Herrmann : Reclams Sportführer, 1971, s. 549-551  
Das Groß Buch von Sport, 1972, s. 312-316
- 18) J. C. F. GutsMuths : ebenda, s. 97
- 19) J. C. F. GutsMuths : ebenda, s. 111-145
- 20) J. C. F. GutsMuths : ebenda, s. 145-154
- 21) J. C. F. GutsMuths : ebenda, s. 202-203
- 22) H. Groll : ebenda, s. 39