



班長の 手旗信号指導法 (1)

§ 1 手旗信号の基本

1 手旗信号の歴史

手旗信号は、船乗りが考えだしたものといわれています。広い海の上では、いくら大声をだしても、船と船の間では、話し合うことはできません。風と波のために人の声はきれぎれになって、流されてしまうでしょう。

今なら、無線で通信ができますが、昔は、なにか眼で見える合図にたよって、通信をするほかに方法がなかったのです。

コロンブスや、マゼランの航海記録にもあるように、帆のあげ方や、マストや張り綱などの見えやすい所に、いろいろな形のものを掲げて、お互いに通信をしました。

18世紀の終りころ、フランス人のシャップ兄弟は、山頂の見とおしのよい場所に信号塔を建て、その上に腕木を取り付け、その腕木をリレー式に連続して動かし、それぞれの位置を変えることにより、相当複雑な信号を送る方法を発明しました。

その後、この信号法の価値が認められ、現在のセマホア信号の基礎となりました。

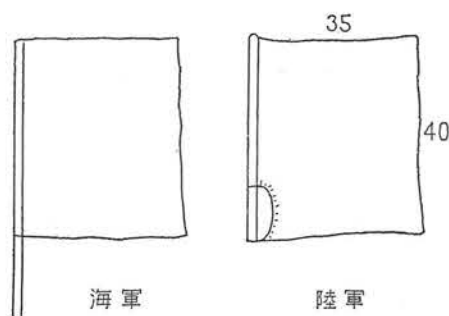
海上での通信を一番必要としたのは、各国の海軍でした。それは、通信の正確さが海戦の勝敗を決定すると考えたからです。中でもイギリス海軍のマリアット大佐が、1817年に著わしたものが最

も古く、しかも優秀なものであったので、多数の国がこれを利用しました。今日の万国船舶信号のもとといえるでしょう。

日本の手旗信号は、いつごろ、だれによって発明されたのでしょうか？

それは、明治26年（1893年）ごろ、当時の海軍中尉釜谷忠道という人と、彼の部下であった道本場声と共同して考案したものです。

カタカナの裏文字を両手を使って書いて見せたところ、ほとんどまちがいなく読みとれることがわかったので、近距離の海上ならば、実用信号として使える自信をつけ、海軍に進言し、正式に採用されたあと、「海軍手旗信号法」というものになって、翌年に起こった日清戦争に役だったということです。日本商船もこの信号法を使い始めましたが、1931年（昭和6年）2月、政府告示によって正式に日本船舶手旗信号法と定められました



2 手旗の大きさや形

イギリスも、アメリカも、日本の手旗のような

赤旗、白旗の区別はなく、図の(1)のような手旗を使用しています。赤白対角の二色旗で、右も左も同じ旗を使います。日本だけが赤と白とを左右に区別して使用しています。



図の(1)

手旗には一定の正規の寸法はありません。旧陸軍の制式では、たて40センチ、よこ35センチというたて長でした。そしてその寸法の布の中に、手首というか手先が、はいりこむ穴をあけた特殊なものでした。それに対して、旧海軍の旗は、旗のにぎりの棒の部分が、旗布からはみでています。

それは、せまい艦橋から、上体をのり出して旗をふる、しかも艦の動揺に体を安定させて通信をするため、そういう形にしたのだといわれています。

3 赤い旗と白い旗

手旗の赤旗と白旗は、一体どちらの手に赤旗を持つのか？ それは右手です。したがって左手に白旗を持ちます。これをまちがえると通信の表示ができません。このルールを忘れないために、私は、手旗を持ったとき、いつでも次のことばを唱えます。「赤い実、白砂糖」この二つのことばですが、赤は赤旗のこと、実は、右の「み」からかりました。白は白旗であり、砂糖は、左右の「さ」をとりいれて、自分でおぼえやすくしたものです。

スカウト諸君も、自分ですぐにわかることばを発明してください。

4 信号の形象（かたち）

イギリスや、アメリカなどの外国では、先にのべたセマホアコード（Semaphore Cord）を使った信号法を通信に使っています。

（このセマホアコードは、日本連盟発行の「スカ

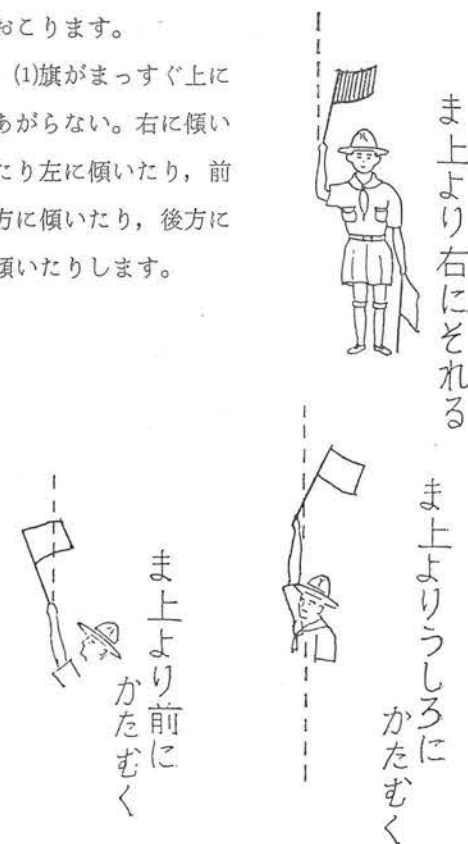
ウティング フォア ボーイズ」の中で、キャンプファイア物語7信号と伝令（100ページ）に掲載されています。）

日本の手旗信号の記号は、カタカナの字面を組み合わせて表示します。字面を一つの動作におき変えて、基本となる15種の形象を原画として使います。さらに、信号のルールとして、18種の記号があります。合計33種の形象を組合わせて信号を送り、ここに通信としての役目をはたすことができるのです。

5 手旗のあげ方

手旗のあげ方が正しくないと、旗は正しくあがらず、いくら信号を送っても、受ける人に通じません。悪い旗のあげ方は、大体次のような場合におこります。

(1)旗がまっすぐ上にあがらない。右に傾いたり左に傾いたり、前方に傾いたり、後方に傾いたりします。



(2)旗が水平にあがらない。どちらかが上傾、下傾、前傾、後傾します。ひどいときには、左右が前につき出しています。



白が上にまがる



赤が前に出る



赤はあがり白はさがる
1原画が3原画が判別
にこまる

(3) 3原画や、4原画がくずれる。



3原画
4原画
の崩れがた



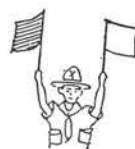
(4) 10原画か、12原画かわからない。この原因は、旗のにぎり方が、正しくにぎっていないことからおこります。



10原画は
こうなるべきで

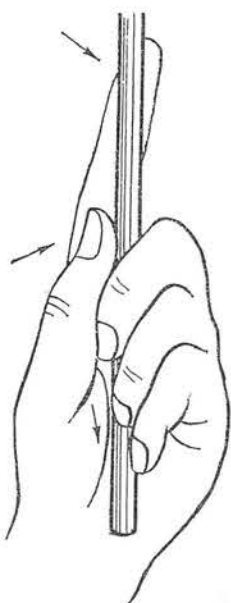


こうなると



12原画
との区別がつかない

旗の柄のにぎり方



- 中指と薬指を曲げて柄をにぎる。
- 小指で柄のはじを、手のひらのくぼみの中に固定する。
- 親指で柄の横をおさえ、旗が動かないようにかためる。
- さいごに人さし指をのばして、柄の上からおさえ、親指と共同して、旗がまっすぐになるようにする。この人

ウラから見たところ（柄は実はもつとふとい）

さし指のおさえがきかないと、かならず旗の線がくずれる。

腕のあげ方

旗を上下、左右、ななめ上下にあげおろしするとき、左右の肩の腕のつけねを力点として動かします。つまり腕そのものの力をぬいて動作をすることがよいのです。その場合、腕は決して曲げないで一本の棒、それも旗の先までが、まっすぐな棒になったような気持で動作をします。

6 原 姿

これは、もとの姿勢ということで、いつでも次の動作ができる出発点というわけです。上体をまっすぐにのばし、起立をします。両脚（足）は少し、左右に開いたほうが長く信号を送る場合などつかれません。そして、ひざ小僧とつま先とを、バネにして、体のバランスとリズムをとるような気持で動作をします。



原 姿

もし、原姿の姿勢で、斜面に立つような場合、また、やぐらの高い台に立つようなときは、上体がふらふらすることのないようにきをつけます。

やぐらの上で動作をするときは、安全のため

に、ロープで体をしばりつけておきましょう。

体は、信号を受ける人（方向）に正対します。野外で発信するとき、発信者が立つ位置は、うしろの背景や、その色彩に注意をはらい、受信者が読みやすいような所に位置したり、そのときの太陽の光線を考えます。このことは、あとの「交信法」で説明します。

§ 2 動作の基本練習

1 笛を利用した原画体操

まず、正しく手旗をにぎります。そして、体操

体形を作ります。一個班ずつ横隊になり、両腕を左右にのばして、隣りの人との間隔をじゅうぶんにとります。二個班以上のときは、第2班は、第1班の横隊のうしろに横隊を作ります。第3班は、第2班のうしろに、第4班は第3班のうしろに、それぞれ横隊を作ります。いつも最前列に第1班がなるのではなく、入れ換わることがたいせつです。

リーダーは、全員の前に立って、号笛をならして、一、二、三という声をかけるかわりに、笛で短一声の号令をかけます。このやり方は、よく見かけるやり方なので、めずらしいものではありません。要点は、リズムカルに旗の操作ができるよ

原 画	第1動 ピッ	第2動 ビー
零 原 画	⊕ 赤で円	原 姿
1 "	⊕ 右赤左白	"
2 "	⊕ 上赤下白	"
3 "	⊗ 白上赤下	"
4 "	⊗ 赤上白下	"
5 "	⊕ 赤白併掲	"
6 "	⊕ 白上赤下	"
7 "	⊕ 赤上白横	"
8 "	⊕ 赤横白下	"
9 "	⊗ 赤横白下	"
10 "	⊗ 赤白斜上	"
11 "	⊗ 赤白斜行	"
12 "	⊕ 赤白併立	"
13 "	⊗ 白斜上	"
14 "	⊗ 赤斜上	"

うになることです。しかも原画がくずれないことを第一ポイントとします。第二は、^{ない}零原画から14原画までの順番をまちがえなくおぼえることです。

特に、原画をきびしく守ること、そして、旗のにぎり方が乱れないことに注意します。

これの副産物として、筋肉の運動を発達させること、神経系統のはたらきの敏活をはかること、リズム感覚を養うこと、身体と精神とのバランスをとる作用を増大することに役立ちます。

スカウトの信号は、信号手や、信号兵を作るのが目的ではありません。人間として正常な、しかも人格と健康と技能、そして、奉仕の基本をきよくことをねらいとしています。この副産物のほうにむしろ主たる目的がひそんでいるわけです。

通信の信とは、まことということです。まことを通じあうことですから、うそや、まちがいを伝えてはなりません。これは、信号が、じょうずになればなるほど、心得なくてはならないたいせつなことです。信号の神さまみたいに、じょうずになると、とかくじまんして、相手に読めても読めなくても、いっこうにかまわず、早打ちをしてとくいになっている人がいますが、そんな信号は、まことの信号とはいえません。

練習のやり方について、次の点を考えてみます。

○一応タクトを2びょうしでする。

○時には、一動を2拍とし、4びょうしでやってみる。

○笛の吹き方のタイミングを、はじめはゆっくり吹く、だいたい1分間に40とする。

○なれたら、タイミングというか、ピッチをあげる。だいたい1分間に80とする。

○もっとじょうずになったら、全員、目かくしをする。これは、前列の人のする動作を目で見

て、そのまねをするきらいがあるので、そうではなく、自分の意思、自分の判断で動作をする人間を作ることがねらいである。どこまでも自発活動を基点とするものである。

○大きな鏡があったら

君たちは、大きな鏡に向かって、原画の練習をうつして見るとよいでしょう。特に、3原画、4原画は、くずれやすいからきをつけます。自分の悪いくせを早めに発見し、早くなおさないといけません。一度悪いくせがついたら、なかなかおきません。

2 音楽を利用した原画練習

前の原画体操を、もっとリズムカルにやるため、中村知先生が作詞、編曲した「手旗信号の歌」を使って練習をしてみましょう。

この歌は、原姿、原画、記号（または形象）および作字法のすべてを歌いこんだものです。

今は、原画の練習をしているときですから、この中の原画の部分だけをとりあげて練習をします。

それには、まず、歌の練習からはじめます。この歌のもと歌は、みんなが知っている、「リトルインディアン」という曲ですから、すぐに歌えると思います。イ調ですから初音はドです。

手旗信号

ジョン・ブラン 手旗信号

ジョン・ブラン ^{げんかく}原画練習

ジョン・ブラン 記号練習 ^{げんし}原姿は ^{これだ}

^{れいげんかく}零原画 一原画 二原画 三原画

四原画 五原画 六原画だ

七原画 八原画 九原画 十原画

十一原画 十二原画 十三原画 十四

起信記号 ^{おうしん}応信記号 一部か全部の消信記号

コンマ記号 カッコ記号 小カッコ記号

^{ちゆうけい}中継記号 ^{りやくごう}略号記号 ^{くてん}句点記号 新章記号

^{もんぶ}問符記号 ^{かいしん}終信記号 ^{かいしん}解信記号

^{だくてん}濁点記号 ^{はんだくてん}半濁点 ^{きじよせん}帰除線記号 長音記号

数字記号 前後にはさみ 返事を待つ

ジョン・ブラン 手旗信号

ジョン・ブラン 原画十五

ジョン・ブラン 記号十八 合計三十三

手旗信号



○リズムと動作

序曲の部分は、手旗を左右、胸の高さにささげて足ぶみします。左右、左右と15回足ぶみをし、16歩目で停止と同時に、やや、足を左右に開いて原姿の姿勢をとります。

本曲の第一部が原画の練習です。歌を歌いながら零原画から14原画まで手旗をふるのです。原画ごとに原姿にもどる動作を忘れてはいけません。

記号（形象）表

起信	↑
応信	↑↓
中継	≡
消信	↘
終信	
解信	⋈
略語	△
句点	⋈
新章	⋈
数字（別名白旗）	⋈
カッコ	⋈
小カッコ	⋈
コンマ（読点）	⋈
帰除線	⋈
濁点	⋈
半濁点	⋈
長音	⋈
問符	⋈

（この記事は、スカウト誌No88～No94 中村知氏の「ぼくの信号勉強法」を改訂したものです。なお、参考文献として杉浦昭典、近藤太共著『船舶信号の解説』を使用しました。）



班長の 手旗信号指導法 (2)

3. 音楽を利用した記号練習

この記号練習の方法は、「手旗信号の歌」の本
曲の第二部を歌いながら、起信記号から数字記号

までの18個の記号（または形象）を、手旗をふっ
て現示します。記号（形象）の現示表は、第1表
を見て下さい。

第1表 記号（形象）の現示（18種）＜順序は歌詞に出てくる順序です＞

起信		両手を垂直にあげ、左右 別々に水平まで数振	受信者を呼ぶとき 始信のとき
応信		両手を数回交互に上下す	受信の場合
消信		赤を右45°にあげ上、横振	一部消信、全文消信、証正、再送要求
コンマ（読点）		右手を右45°下に下す（赤 を）	小数点または帯分数の整数の次に打つ
カッコ		両手を左右、45°下に下す	注釈用また数字音訓のとき、これで囲む
小カッコ		8 原画を左右反対（白旗）	和文中に欧文を入れるときその前後に用う
中継		両手を斜前45°に出し前方 で数回交差振	中継をたのむとき起信の代わりに用う
略語		左右45°下に下し前方で左 右に交振	略語の前後に打つ
句点		14原画（半濁点と同じ）	字語句の間に区切りを示す
新章		7 原画（と同じ）	信号文の段落を示す
問符		左（白）を左45°に下す	？のしるし
終信		12原画	送信終了を示す
解信		両手をそろえ垂直にあげ てから平行のまま左右振	「わかった」了解
濁点		13原画（数字記号と同じ）	濁り
半濁点		14原画（句点と同じ）	バビブペボのとき
掃除線		11原画（7と同じ）	分数の分子の次、分母の前にうつ
長音		2 原画	長音に用う
数字（別名白旗）		13原画（濁点と同じ）	数字の前と後にあげて受信者に数字たるこ とを注意させる 受信者もこれをあげるのがエチケット

「手旗信号の歌」に合わせてこの形象を操旗します

第2表

§ 3 作字の練習

1. 作字体操

さあ、これから、いよいよ、手
旗信号らしいプログラムにはい
ります。

手旗信号の現わし方は、第2表
を見るとわかるように、カタカナ
の裏文字によって現わしていま
す。なかなか、うまく作られてい
ますね。もし、わすれたなら、カ
タカナを思い出せば、すぐ、わか
る、というわけです。

この第2表は作字表でもありま
す。作字表として、頭の中でおぼ
える、というのが普通の方法なの
ですが、（暗記のうまい人は、そ
れでもいいのですが）体でおぼえ
るほうがスカウト的だと考えたの
で、これを、四挙動の体操に仕組
みました。

やり方は、体操隊形を作ってから、
号笛でピッ、ピッ、ピッ、ピ
ーと4拍子に吹きかけて、リーダ
ーがリズムをとります。48字あり

ますから、いくつかに分けてやる
といいでしょう。6字ずつにすると
8回に分けることになりま
す。とにかく、これは、何度もくり
かえして、やるうちに覚えやす
くなります。

注意する点は、早くなくてもいい
から、^{びんかく}原画をきびしく指導
します。そして、だんだん早くや
らせるのです。そのためにはだ
だらしないよう、はざれよく、
パッ、パッと動作をさせます。
さいしょは、肩に力がいってぎこ
ちない動作ですが、そのうち調子
をおぼえて、力をぬくかわりに、

手旗をとめるところでは、力をこ
めてとめるようになります。

体操隊形は、そのたびに、人をい
れかえて、同じ者がいつも同じ席
にいないようにします。そうしな
いと、前列の人のまねをして旗を
ふる、ずるいことをおぼえ、結
局いつまでたってもその人はお
ぼえません。

この作字体操も、前に書いた原
画、記号体操も目かくしをさせて
やらせることによって完成しま
す。目かくし体操でない、ほん
とうの自発活動

手旗作字体操 (作字表)									
字	第1動	第2動	第3動	第4動	字	第1動	第2動	第3動	第4動
イ	／	丨	原姿	休	キ	＝		原姿	休
ロ	└	┐	〃	〃	ノ	／	休	〃	〃
○ハ	＼／	休	〃	〃	オ	一	丨	／	原姿
ニ	＝	休	〃	〃	ク	／／	休	原姿	休
㊦	一	丨	＼／	原姿	○ヤ	└	＼	〃	〃
○ヘ	／	休	原姿	休	マ	└	＼	〃	〃
ト	丨	＼	〃	〃	ケ	└	／	〃	〃
㊧	└	白丨	〃	〃	フ	└	休	〃	〃
リ		休	〃	〃	コ	└	一	〃	〃
ヌ	└	＼	〃	〃	○エ	一	白丨	一	原姿
ル	／	└	〃	〃	テ	＝	／	原姿	休
○ヲ	一	└	〃	〃	ア	└	／	〃	〃
ワ	丨	└	〃	〃	サ	一		〃	〃
カ	└	／	〃	〃	キ	＝	丨	〃	〃
ヨ	└	＝	〃	〃	ユ	└	一	〃	〃
タ	／／	＼	〃	〃	メ	／	＼	〃	〃
レ	└	休	〃	〃	ミ	＝	一	〃	〃
ソ	＼	／	〃	〃	○シ	＼	└	〃	〃
○ツ		／	〃	〃	エ	└	／	一	原姿
㊨	└	丨	(子)	原姿	ヒ	一	└	原姿	休
ナ	一	／	原姿	休	モ	＝	└	〃	〃
○ラ	＼	└	〃	〃	セ	└	└	〃	〃
○ム	└	＼	〃	〃	㊩	一	丨	(寸)	原姿
㊪	＝	└	〃	〃	○ン	＼	一	原姿	休

○、○印に注意せよ

にはなりません。

第3表 音楽作字体操の歌詞

2. 音楽作字体操

この音楽作字体操の歌詞は、第3表によっておぼえてください。そのふしは、前に記した「手旗信号の歌」の中の本曲の部分の楽譜をつかいます。

これは、まず、歌としておぼえます。ですから、スカウトソングですね、スカウトソングだとするならば、おぼえる気にもなりましょう。

歌うことができたなら、両腕を動かす動作にむすびつけるのです。ですが、ほんとうは、その逆で、動作のほうさがさきで、歌はあとからできたというのが正直なところ

です。
説明を加えると——この歌は4拍で歌うのです。

それに応じる動作は、
3たす (3原画をあげる)
2は (2原画にあげかえる)
イで (原姿にもどる)
ある (原姿のまま)
7たす (7原画をあげ)
8は (8原画にあげかえて)
口で (原姿にもどる)
ある (原姿のまま)

(1動) (2動) (3動) (4動)	(1動) (2動) (3動) (4動)
(1) 3たす 2は イで ある 7たす 8は 口で ある 10 原画 ハで ある 6 原画 ニ (休)	(7) 6たす 12 キで ある 3 原画 ノで ある 1 2 3オで ある 11 原画 ク (休)
(2) 1,2,10 ホで ある 4 原画 ヘで ある 2たす 5は トで ある 7たす 白2は チ (休)	(8) 8たす 4は ヤで ある 9たす 5は マで ある 7たす 3は ケで ある 9 原画 フ (休)
(3) 12 原画 リで ある 9たす 4は ヌで ある 3たす 7は ルで ある 1たす 9は ラ (休)	(9) 8たす 1 コで ある 1 白2と 1はエ である 6たす 3は テで ある 9たす 3は ア (休)
(4) 2たす 9は ワで ある 8たす 3は カで ある 8たす 6は ヨで ある 11 5は タ (休)	(10) 1たす 12 サで ある 6たす 2は キで ある 9たす 1は ユで ある 3たす 5は メ (休)
(5) 7 原画 レで ある 5たす 3は ソで ある 12 3は ツで ある 9 2 1は ネ	(11) 6たす 1は ミで ある 5たす 7は シで ある 9 3 1 エで ある 1たす 7 ヒ (休)
(6) 1たす 3は ナで ある 5たす 9は ラで ある 7たす 5は ムで ある 6たす 9は ウ (休)	(12) 6たす 7 モで ある 9たす 7 セで ある 1, 2 5 スで ある 5たす 1 はン (休)

以上のような要領でやるのです。

リズム感覚のにぶい人にとっては、むずかしいかもしれません。そういう人は、これによってリズム感覚をそだてることができます。そういうねらいも手旗信号の教育的価値なのです。

3+2=イ, 7+8=ロというように、おぼえらると、秘密の手紙文も書けるようになります。

○作字の中で特別なもの

(1) ほんとうの字と少し、ちがうもの (16字)
ハ ホ ヘ チ ヲ タ レ ツ ラ ム ク
ヤ ケ ミ シ ン

(2) かわりの字をあてるもの (2字)
ネ……子 ス……寸

(3) ぜんぜん、ちがうもの (1字)

ウ……ニフとうつ

(4) 二原画に白旗をあげるもの (2字)

チ エ

以上のものに注意します。

3. 算数式おぼえかた

これは、前に、作字体操でおぼえたものを、算数式に書いたもので、第4表に示します。前の第3表とならべて見てください。

この算数式による文は、暗号の手紙によくつかわれます。君たちスカウト仲間の手紙もこれで書くと、手旗の作字が早くおぼえられます。

算数式で作った文例を、第5表にのせておきましたから解読してください。

第4表 (算数式)

3+2 =イ	6+12 =キ
7+8 =ロ	3 =ノ
10 (\\)=ハ	1+3+3 2 =オ
6 =ニ	11 (//)=ク
1+2+10 (㊦)=ホ	8+4 (㊧)=ヤ
4 (\\)=ヘ	9+5 =マ
2+5 =ト	7+3 (㊨)=ケ
7+(白2) =チ	9 =フ
12 =リ	8+1 =コ
9+4 =ヌ	1+(白2)+1 =エ
3+7 =ル	6+3 =テ
1+9 (㊩)=ヲ	9+3 =ア
2+9 =ワ	1+12 =サ
8+3 =カ	6+2 =キ
8+6 =ヨ	9+1 =ユ
11+5 (㊪)=ク	3+5 =メ
7 (㊫)=レ	6+1 (≡)=ミ
5+3 =ソ	5+7 (㊬)=シ
12+3 (㊭)=ツ	9+3+1 =エ
9+2+1 (㊮)=ネ	1+7 =ヒ
1+3 =ナ	6+7 =モ
5+9 (㊯)=ラ	9+7 =セ
7+5 (㊰)=ム	1+2+5 (㊱)=ス
6+9 (㊲)=ウ	5+1 (㊲)=ン
ボ=1+2+10+13	ポ=1+2+10+14

第5表

算数式の文例

(イ) 1+2+10+13 11 2+9 1+2+10+13 3+2 1+2+5 8+3 6+9 2+5
6+3+13 1+2+5 8+3 5+9 9+5 3+2 6 7+2 8+6 3+2 8+1
2+5 1+9 5+7 9+5 1+2+5
(ロ) 13 1 3 3 0 13 8+3 11 10 5+1 2+9 10 7+2 9+5 5+1 1+12
9+5 3 2+5 12 6+12 3 9+5 1+2+1 6 9+3 12+3 9+5 7

以上は下記の文のつもりで書きました。正しいかどうか第4表でしらべてください。

(イ) ぼくわボーイスカウトですから毎日よいことをします

(ロ) 1330 (数字記号で前後をかこむ) 各班わ八幡さまの鳥居の前に集まれ

○ ○ ○ ○ ○

次のことを数字化しなさい。

キャンプ 隊長 (たいちょう)

○作字でまちがいやすいもの

よく似ているもの、順序が逆なものなどがあるが、発信者があわてるとまちがえます。どんな字をよくまちがえるかは、その人のくせにもよりますが、だいたい、共通したまちがいの統計がありますので、それを第6表にあげておきます。

4. 分類して練習する方法

これには2種の方法があります。

○第1の方法

この第1の方法は、信号の専門家になる人たちがする方法です。まず、次の3つに分類します。

第1群 (16字)

ク リ ノ ヘ ニ フ レ ヘ ト ナ マ
メ 長音 タ サ ン

第2群 (16字)

イ ロ ホ ル ワ カ ヨ ツ ウ ケ エ
テ ヒ モ セ キ

第3群 (15字)

ア コ ユ ソ ス ヤ ラ ヲ ミ チ シ
ス ネ オ ム

このほかにキ・エがありますが、これは、イ・エにかえるので、はぶかれています。

○第2の方法

この方法は、スカウト式ともいえる、次のよう

手旗ゲーム1

信号「さわれ」

準備 信号旗

方法 リーダーは隊の全員から適当に離れた所から手旗信号で手近にあるものの名を送信する。この通信を読んだものは指示されたものをさわらねばならぬ。

例えば、“クツ”、“タワシ”、“ハナ”等

第6表

まちがいやすいもの

エと子 (ネ)	(9+3+1) と (9+2+1)
ヤとヌ	(8+4) と (9+4)
ルとケ	(3+7) と (7+3)
ヤとカ	(8+4) と (8+3)
へとノ	(4) と (3)
キとキ	(6+4) と (6+12)
アとカ	(9+3) と (8+3)
ウとラ	(6+9) と (5+9)
ソとメ	(5+3) と (3+5)
コとユ	(8+1) と (9+1)
チとケ	(7+2白) と (7+3)
キとキ	(6+12) と (1+12)
ワとラ	(2+9) と (5+9)
セとモ	(9+7) と (6+7)
テとミ	(6+3) と (6+1)
シとミ	(5+7) と (6+1)
ンとソ	(5+1) と (5+3)
スとヌ	(1+2+5) と (9+4)

これら、まちがいやすい字で文章を作って送信する練習法があります。

例 マケルガカチ ヤキュウノケイカ ミシン
ヌイ

な信号クイズです。

問 一原画から始まる字が何字ありますか？

答 ハイ。8つあります。

問 何と何ですか？

答 ナヒヲサ オエスホ

問 よろしい。では、二原画から始まるものは？

答 トワ の二つ、それに長音です。

問 つぎ、三原画から始まるものは？

答 ええっと……ノイルメ

問 はい、よろしい。では、四原画からのものは？

答 ありません。

問 ない？ では、へは？

答 あっ、そうか……。へへへへ……。

第7表

始 発 分 類 表

1 原画始発	ナ (1+3) ヒ (1+7) ヲ (1+9) サ (1+12) オ (1+2+3) エ (1+②+1) ス (1+2+5) ホ (1+2+10)
2 原画始発	ト (2+5) ワ (2+9) それに長音 (2)
3 原画始発	ノ (3) イ (3+2) ル (3+7) メ (3+5)
4 原画始発	へ (4)
5 原画始発	ン (5+1) ソ (5+3) シ (5+7) ラ (5+9)
6 原画始発	ニ (6) ミ (6+1) キ (6+2) テ (6+3) モ (6+7) ウ (6+9) キ (6+12)
7 原画始発	レ (7) チ (7+②) ケ (7+3) ロ (7+8) ム (7+5)
8 原画始発	コ (8+1) カ (8+3) ヤ (8+4) ヨ (8+6)
9 原画始原	フ (9) ユ (9+1) ア (9+3) ヌ (9+4) セ (9+7) ネ (9+2+1) エ (9+3+1) マ (9+5)
10 原画始発	ハ (10)
11 原画始発	ク (11) タ (11+5)
12 原画始発	リ (12) ツ (12+3)
—	—
1 動ぎれ	クリノヘニフレヘ それに長音 (9)
2 動ぎれ	ナヒヲサトウイルメンソシラ ミキテモウキチケロムコカヤ ヨユアヌセマクツ (34)
3 動ぎれ	オエスホネエ (6)

問 それではね、五原画から出るものは？

答 まってください……ええと……ンソシラです

問 やれやれ「素知らん」一かと思ったら知っていたな。じゃ交替しよう。君のほうから質問しなさい。

問 では……っと。六原画から始まるものは？

答 はい、ニミキテモウの7つ……。

問 よろしい。では七原画から出るのは？

答 レチケロムだ。薬の名まえみたい……

問 よし、八原画からは？

答 コカヤヨ

問 九原画からは？

答 フユアヌ……セネエマ

問 なかなかやるね……では十原画からのもの。

答 ハだけです

問 ハ、そうか……では十一原画からは？

答 クタ

問 クタクタになったぜ。

答 ばかいえ……

問 では十二原画から始まるものは？

答 きまってる……リツの2つだ。

問 はい、よくできました。

以上を、一覧表に作ったのが第7表です。

手旗ゲーム2

信号命令

準備 信号旗

方法 一列に並んだ全員の前方適当の距離からリーダーは信号で何か動作を示す言葉を送る。…例えば、座れ、隣の者にさわれ、叫べ等、信号を了解した隊員は示されたとおりに動作する。



班長の 手旗信号指導法 (3)

§ 4 数字の練習

1 数字のうちかた

「手旗信号で数字をうつには、どうすればよいのですか?」という質問が日本連盟にたびたびきます。それで、つぎのような勉強をしてみました。だいたい、3つの方法があります。

○第1の方法

これは、発音どおりに、カタカナでうつ方法です。イチ、ニ、サン、シ、ゴ、ロク、シチ、ハチ、ク、ジュウ、ジュウイチ……というように。

この場合、数字の前後に、数字記号(第13原画通称白旗とよぶもの)をあげなくてよいのです。

(例文) *各班は8時30分出発せよ。を送信する場合、ことばどおりに、「カクハンワハチジサンジュップンシュッパツセヨ」とうつのです。

各班はを——各班わ——とします。発音どおりです。ですからこの方法は、発音どおり法ということにしましょう。

○第2の方法

これにはルールがあります。

数字をつぎのように読みかえます。

第8表 数字のあらわし方(読み方と数字傍訓)

数 字	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
読み方	ヒト	フタ	サン	ヨン	ゴ	ロク	ナナ	ハチ	コノノツ キュウ	マル ゼロ
傍 訓	ヒ	フ	ミ	ヨ	イ	ム	ナ	ヤ	コ	レ

1は	ヒトツの	ヒ	6は	ムツツの	ム
2は	フタツの	フ	7は	ナナツの	ナ
3は	ミツツの	ミ	8は	ヤツツの	ヤ
4は	ヨツツの	ヨ	9は	コノツの	コ
5は	イツツの	イ	0は	レイの	レ

これは、数字傍訓^{ほうくん}といって、信号で数字を送るときにやくそくされた一つの方法です。

読み方とあらわし方は、第8表のとおりです。

数字傍訓は、数字略語の一つであって、数字は信号文の中でも重要な要素を占めています。

1字のまちがいから、重大なあやまりをおこすことがあります。数字のまちがいをぜったいにおこさないために、数字の後にカッコ記号で包んだ数字略語(傍訓)を重複して送信します。

カッコ記号のあらわしかたは、両手を左右下45度を開きます。これは、第10原画と反対に下方に旗を出した状態です。

(例文) *各班は8時30分出発せよ。

(うちかた)「カクハンワ 数字記号0830

カッコ記号 レヤミレ カッコ記号 シュッパツ



(カッコ記号)

セヨ」とうちます。

0830を(レヤミレ)と傍訓するわけです。

この場合、数字記号は、数字の前にあげるだけで、

数字の後にあげなくてよいのです。

この方法を数字傍訓法と名づけます。

○時刻と月日のうちかた

時刻と月日は次のようにあらわします。

(1) 時刻をあらわすときは、必ず4ケタの数字であらわします。初めの2ケタは、1日を24時間で示した時を、後の2ケタは分をあらわします。

ですから午前、午後、または単位の時分はつける必要がありません。

例文の8時30分は、0830となります。

例 午前0時30分は、0030

午前10時5分は、1005

午後7時15分は、1915となります。

これは、鉄道の時刻表と同じ表現です。

(2) 月日のあらわしかたは、次のようにします。

例 12月15日は、「12ガツ15ヒ」

3日間は、「3ヒカン」

日曜日は「ニチヨウヒ」

月曜日は「ゲツヨウヒ」

その他、本日は「ホンヒ」 明日は「メウヒ」
明後日は「メウゴヒ」 昨日は「サクヒ」とします。すべて、日をヒであらわします。

○第3の方法

この方法は、原画形象の零原画から第9原画までを、表9のように数字としてうちます。

ところが、表の中で示したように、第3原画はノ、第4原画はへ、第6原画はニ、第7原画はレ、第9原画はフというように、一原画一文字として

第9表

0は	零	原画
1は	1	〃
2は	2	〃
3は	3	〃 (ノと同じ)
4は	4	〃 (へと同じ)
5は	5	〃
6は	6	〃 (ニと同じ)
7は	7	〃 (レと同じ)
8は	8	〃
9は	9	〃 (フと同じ)

読むことのできる原画です。もし、本文中にそのまま数字として発信すると、読みまちがいがおこります。そこで、数字であることを、はっきり区別するために、数字をうつときには、その数字の前後に、数字記号を必ずいれてうちます。

数字記号は、第13原画であり、しかも濁点記号^{だくてん}でもあります。数字と濁点の2つの形象をまちがえずに使うには、数字記号としてうつときは、濁点記号より、約3倍の長さだけ旗をあげます。

(例 濁点記号が1を数える長さなら、数字記号は、1、2、3まで数えるぐらいの長さの間あげます)

(例文) *各班は8時30分出発せよ。

(うちかた)「カクハンワ 数字記号0830 数字記号シュッパツセヨ」とうちます。

この方法に、名まえをつけるならば数字原画法とよぶのがよいでしょう。

以上は、整数をうつ場合ですが、数字には、小数もあるし、分数もあります。しかも分数の中には帯分数^{おびぶんすう}もあります。それらを、どのようにしてうつのか、これからのべていきます。

2 小数のうちかた

小数点をうつときは、コンマ記号をつかいます。



コンマ記号の形象は、左手（白旗）は原姿の状態に置き、右手

（コンマ記号）（赤旗）を右下方45度に開いてあらわします。これは、第3原画の形象の中で、右手だけを使った状態です。

この形象は、コンマ記号と読点記号の二つの形象をあらわします。コンマと読点を区別するには数字の中でこの形象をつかうときは、コンマ記号としてつかいます。数字以外でつかう場合は、読点をあらわします。

（例文）ここから5.8キロの地点でとまれ（うちかた）

数字傍訓法 「ココカラ 数字記号 5 コンマ記号 8 カッコ記号 イ コンマ記号 ヤ カッコ記号 キロノチテンデトマレ」

数字原画法 「ココカラ 数字記号 5 コンマ記号 8 数字記号 キロノチテンデトマレ」となります。

3 分数のうちかた

分数は、分子 ^{きじよせん} 帰除線記号（横線）分母の順にうちます。帰除線記号は、第11原画であらわします。

（例文）バケツに $\frac{3}{4}$ の水をいれろ（うちかた）

数字傍訓法 「バケツニ 数字記号 3 帰除線記号 4 カッコ記号 ミ 帰除線記号 ヨ カッコ記号、ミズヲイレロ」

数字原画法 「バケツニ 数字記号 3 帰除線記号 4 数字記号 ノ ミズヲイレロ」となります。

4 帯分数のうちかた

帯分数は、整数、コンマ記号、分子、帰除線記号、分母の順にうちます。

（例文） $3\frac{1}{2}$ キロ前方に宝物ありさがせ（うちかた）

数字傍訓法 「数字記号 3 コンマ記号 1 帰除線記号 2 カッコ記号 ミ コンマ記号 ヒ 帰除線記号 フ カッコ記号 キロゼンポウニタカラモノアリサガセ」

数字原画法 「数字記号 3 コンマ記号 1 帰除線記号 2 数字記号 キロゼンポウニタカラモノアリサガセ」とうちます。

帯分数のときは、整数の後にコンマ記号をわすれずにうってください。うちわすれると、整数と帯分数の区別がつかなくなります。

○数字のうちかたのまとめ

小数、分数、帯分数をうつ場合、別法として、第1の法（発音どおり法）でうってはいけないことはありませんが、それは初心者のすることでしょう。また、第2の法（数字傍訓法）でも、うてないことはありませんが、カッコ記号が何回もはいる、さらにコンマ記号や、帰除線記号がはいるとなると、送信者も、受信者もややこしくなりますから、この方法での小数、分数、帯分数の送信はあまりすすめることはできません。（しかし整数の場合、正確に伝えたいときには、この方法が一番たしかです。）

事実手旗信号では傍訓にしなければならないような必要性はほとんどありません。この傍訓法は、主としてモールス信号において用いられます。

数字を送信するときには、数字原画法を使って送信したほうが、一番少ない文字数でうてます。

〔数字記号の送受信〕

送信者は、信号文の中に数字があったときにはその数字の前と、数字をうち終わったときに、数字記号を送ります。受信者は、その数字記号を見

たときに数字記号をあげます。送信者は、受信者があげた数字記号をおろすまで、自分があげた数字記号をおろしてはいけません。

これは、送信者も、受信者もお互いが「数字を

送るぞ」、「数字を送ってくるのだな」という確認のためのものです。終わった後にあげるのは、「ここまでで数字は終わりです」、「わかりました」という意味のものです。数字をいかに正しく

第10表

数字のうちかたのまとめ

- 第1法 発音どおり法（初心者向き）
- 第2法 数字傍訓法（小数、分数、帯分数に不向き）
- 第3法 数字原画法（正則）

整数

（例文）各班は8時30分出發せよ

- 第1法 カクハンワハチジサンジュッポンシュッパツセヨ
- 第2法 カクハンワ数字記号0830（カッコ記号）レヤミレ（カッコ記号）シュッパツセヨ
- 第3法 カクハンワ（数字記号）0830（数字記号）シュッパツセヨ

小数

（第3法として）

小数点は コンマ（読点）記号

順序は 数字の順

前後に 数字記号を忘れない（13原画、白旗）

（例文）ここから5.8キロの地点でとまれ

（打ち方）ココカラ（数字記号）5（コンマ記号）8（数字記号）キロノチテンデトマレ

分数

（第3法として）

横棒は 第11原画（帰除線と同じ）

順序は 分子 帰除線 分母

（例文）バケツに $\frac{3}{4}$ 水をいれろ

（打ち方）バケツニ（数字記号）3（帰除線）4（数字記号）ミズヲイレロ

帯分数

（第3法として）

順序は 整数（コンマ記号）分子（帰除線）分母

（例文） $3\frac{1}{2}$ キロ前方に宝物あり さがせ

（打ち方）（数字記号）3（コンマ記号）1（帰除線）2（数字記号）ゼンポウニタカラモノアリ
サガセ

送, 受するか, 信号文の中の数字の重大さがわかるものです。

§ 5 かなづかいの問題

日本の手旗信号は, 日本船舶信号法によって通信が行われています。それは, 運輸省できめたものです。

信号文は, 一度かな文字にしてから, これを符号や, 形象にかえて送信します。それを, 同じくかな文字で受信してから, 信号文に直します。

例 (信号文)

全員午後3時までにもみの木の下にあつまれ
(送<受>信の本文)

ゼンイン 数字記号 1500 数字記号 マデニ
モミノキノシタニアツマレ となります。

信号法では, 送受信の文字数をすこしでも少なくする必要から, 現在使われているかなづかいとはまったく異なった, 信号法独特のかなづかいを慣習によって使っています。(第11表は, 参考までに日本船舶信号法による, かなづかいを表にしました)

信号法では, かなづかいのなかで次のようなことを注意しています。

- (1) キ, オ, エ等は, イ, ヲ, エに直して使います。(ただし, オは, 日本語化した, 外来語の固有名詞にのみ使います。例 オートバイ)
- (2) 現在日本語では, 長音記号は使いませんが, 外来語を日本語の読みかたであらわすときには, 長音記号を使います。

例 モーターボート, ロープ, ケーキ, ニューヨーク等です。

- (3) 助詞は原則として, 発音どおりに使います。

例 「学校へ」は, 「学校エ」

「班長ハ」は, 「班長ワ」を使います。

ここで, 信号法によるかなづかいで, 信号文を

作ってみました。

信号文 隊長は, 上級班長をつれて本日, 早朝急行で上京した。

かな文 タイテウワゼウキウハンテウヲツレテ
ホンヒソウテウキウコウデゼウケウシ
タ (35文字)

どうですか, すらすらと読めましたか? まるでクイズのようですね。なぜこんなかなづかいをするのかというと, たびたびいっているように, 1字でもすくなくして, 早く信号を送るということから, このようかなづかいをするのです。

現在のかなづかいですと次のようになります。

タイチヨウハ ジョウキウハンテョウヲツレ
テ ホンジツソウチョウ キュウコウデジョウキ
ョウシタ (44文字) となります。

信号法のかなづかいとの差は, 9文字になりました。しかし, いくら文字の数が少なく, 早く送ることができても, この信号法のかなづかいでは, スカウトのみなさんは, 手旗をうつことはできません。それは, スカウトのみなさんは, 今, 学校で, 勉強しているかなづかいに従わないといへんてまります。さいわい, 船舶信号法の規則のなかで, 「必ずしも本表(第11表の船舶信号法のかなづかい表)に拘束せず, 誤受の憂いなければよい」とありますので, スカウトの信号は, 現在使われているかなづかいを使って, 信号を送り受けるようにしましょう。

ただし, きみたちが, 海洋で他の船舶と手旗の交信をかわすときには, 日本船舶信号法による, かなづかいでないと通信はできません。

(この記事は, スカウト誌No88~No94中村知氏の「ばくの信号勉強法」を改訂したものです。なお, 参考文献として杉浦昭典, 近藤太共著『船舶信号の解説』を使用しました)

第11表 信号のかなづかい表

信号のかな	現在のかなの読み方と書き方	信号文の例
ロ ウ	ロー, ロウ	労働 (ロウドウ) 波浪 (ハロウ)
ニ ウ	ニユウ, ニュー	人糞 (ニウコウ) 牛乳 (ギウニウ)
ホ ウ	ホー, ホウ	報告 (ホウコク) 訪問 (ホウモン)
ヘ ウ	ヘー, ヒョウ	漂流 (ヘウリウ) 表面 (ヘウメン)
ト ウ	トー, トウ	東京 (トウケウ) 投錨 (トウベウ)
チ ウ	チュー, チュウ	中止 (チュウシ) 昼夜 (チュウヤ)
リ ウ	リユウ, リュウ	流速 (リウソク) 旗旋 (キリウ)
ヨ ウ	ヨー, ヨウ	用意 (ヨウイ) 大洋 (タイヨウ)
レ ウ	リョー, リョウ	了解 (レウカイ) 涼風 (レウフウ)
ソ ウ	ソー, ソウ	掃海 (ソウカイ) 走錨 (ソウベウ)
ツ ウ	ツー, ツウ	通信 (ツウシン) 苦痛 (クツウ)
ネ ウ	ニョー, ニョウ	尿道 (ネウドウ) 女房 (ネウボウ)
ノ ウ	ノー, ノウ	能力 (ノウリョク) 農業 (ノウゲウ)
ク ウ	クー, クウ	空気 (クウキ) 真空 (シンクウ)
ケ ウ	キョー, キョウ	教練 (ケウレン) 補強 (ホケウ)
フ ウ	フー, フウ	風向 (フウコウ) 富貴 (フウキ)
コ ウ	コー, コウ	航行 (コウコウ) 学校 (ガツコウ)
テ ウ	チョー, チョウ	隊長 (タイテウ) 長波 (テウハ)
キ ウ	キュー, キュウ	至急 (シキウ) 救助 (キウジョ)
ユ ウ	ユー, ユウ	郵便 (ユウビン) 夕立 (ユウダチ)
メ ウ	ミョー, ミョウ	明朝 (メウテウ) 妙技 (メウギ)
シ ウ	シュー, シュウ	終了 (シウレウ) 収入 (シウニウ)
モ ウ	モー, モウ	猛火 (モウカ) 消耗 (セウモウ)
セ ウ	ショー, ショウ	商船 (セウセン) 哨戒 (セウカイ)
ス ウ	スー, スウ	数量 (スウレウ) 数学 (スウガク)
ボ ウ	ボー, ボウ	暴風 (ボウフウ) 防火 (ボウカ)
ベ ウ	ビョー, ビョウ	錨地 (ベウチ) 病気 (ベウキ)
ド ウ	ドー, ドウ	動力 (ドウリョク) 合同 (ゴウドウ)
ゾ ウ	ゾー, ゴウ	造船 (ゾウセン) 増加 (ゾウカ)
グ ウ	グー, グウ	偶然 (グウゼン) 境遇 (ケウグウ)
ゲ ウ	ギョー, ギョウ	漁業 (ギョゲウ) 行列 (ゲウレツ)
ゴ ウ	ゴー, ゴウ	号令 (ゴウレイ) 合格 (ゴウカク)
ギ ウ	ギュー, ギュウ	牛肉 (ギウニク)
ジ ウ	ジュー, ジュウ	重量 (ジウレウ) 従事 (ジウジ)
ゼ ウ	ジョー, ジョウ デョー, デョウ	情報 (ゼウホウ) 乗客 (ゼウキヤク)
ポ ウ	ポー, ポウ	電報 (デンポウ) 一方 (イッポウ)
ペ ウ	ピョウ, ピョー	発表 (ハッペウ) 群氷 (グンペウ)
ピ ウ	ピュー, ピュウ	
ズ ウ	ザー, ゴー, ゴウ, ゴウ	
ミ ウ	ミュー, ミュウ	
ジ	ヂ, ジ	
ズ	ヅ, ズ	



班長の 手旗信号指導法 (4)

§ 6 進級課目と手旗信号

ボーイスカウトの進級課目の中で、手旗信号は、次のように規定されています。

1. 2級スカウトの手旗信号

2級スカウトの手旗信号については、規定 843 条、4. 通信(2)のなかで、「片かな手旗信号で、50音と数字が発信、受信できる」となっています。

これは、通信文の形で発信したり、受信したりするものではなく、50音(48文字)と数字(零原画から第9原画まで)の発信と受信ができれば、2級スカウトになれます。数字をうつときは、数字の前後に数字記号(第13原画)を入れることをわすれないようにします。

2. 1級スカウトの手旗信号

1級スカウトの手旗信号については、規定 844 条 4. 通信(2)のなかで、「片かな手旗信号で、30字程度の通信文の意味を間違えずに発信、受信できる」となっています。

この課目は、特修章の9、通信章課目の2と共通のものです。

……30字程度の通信文の意味を間違えずに……とあるのは、交信符号〔起信、応信、消信、コンマ(読点)、カッコ、小カッコ、中継、略語、句点、

新章、問符、終信、解信、濁点、半濁点、帰除線、長音、数字記号〕を使って、正確に通信文を送ったり、受けたりできることです。

30字程度とあるのは、通信文が必ず30字なければならないというものではなく、30字前後でもよいのです。〔通信文の例〕 各班は、午後3時に3名のスカウトを隊本部によこせ。

送、受信の文……カクハンハ 数字記号1500数字記号 ニ 数字記号3 数字記号メイノスカウトヲタイホンブニヨコセ (32字)

3. 技能章と手旗信号

手旗信号は、技能章課目20. 信号章のなかで、次のように、考查課目が示されています。

1. 手旗交信法を知り、野外の150 m以上離れた2点間で正しい交信符号と手順を用いて、小数および、帯分数を含む、150字の通信文を、1分間35字の速度で発受し、10字以上を誤らぬこと。

3. 500 m以上距った任意の地点を実際を選び、この間を手旗信号法を用いて連絡するために必要な中継所の配置、所要資材および人員を計画立案すること。

手旗信号については、1と3の細目のとおりですが、信号章は、むずかしいので1級スカウト以

上でないとバッジはとれません。しかし細目にいどむのは、初級スカウトからでもできます。

進級課目の細目と、技能章課目の細目とは、合わせてパスができる道があるわけです。このように課目をパスすれば、富士スカウトになるのがよほど早くなります。みんなで、進級する。技能章をとる。……という望みをいだいて、手旗を練習しましょう。

§ 7 送信と受信の練習

1. 送信の練習

あなたは、イロハ48文字をどのような練習方法でおぼえましたか。48文字のなかから、どの文字を指定されても、その文字をすぐに手旗で打つことができますか。まだイロハから順に打っていないと、指定された文字を思いださないようでは、手旗の勉強が不足しています。

これから送信と受信の勉強をしていきますが、48文字がしっかり頭の中に入っていて、いつでもその動作が出てこなければ通信はできません。

・無意味文での練習

ここに、ただ文字を並べただけの、意味のない原稿を作ります。(イロハの順序をくずして並べたもの) 例. スマシウヨキンベニメジマリカツシ。これは文字を広くおぼえるためと、どの文字でもすぐに打てるための練習文です。最初は、短く15字ぐらいから始めます。次は、20字ぐらいの原稿を作り練習します。5字ずつ字数をふやして、50字から60字ぐらいはいつでも手旗で打てるようにします。この練習は、2人1組で練習します。それは、練習文が意味のない文字を並べただけのもので、記憶することがむずかしいからです。もう1人の人に読んでもらいます。

この練習では、ただ文字を打つだけではなく、

動作に速度をつけていきます。信号章(技能章)では、1分間に35字と指定されています。だれでも最初からそんなに早く打つことはできません。初めは、1分間に5字から8字ぐらいの速度で練習をします。なれてきたら、字数をふやしていきます。

(船舶信号法の規定では、送信速度は1分間に55字となっています。船員の中でも早い人は1分間に60字以上で、しかも完全に送信と受信ができるそうです)

しかし、ここで注意したいことは、早い速度で打つということで、原画がくずれてしまうことです。どんなに早く打っても、原画が正くなければ、相手の人がまちがって受信をしたり、また読み取るのにこまります。特に、2動作、3動作でできている文字の場合は、1動作、2動作の連続ではじめて文字になります。この連続動作の途中で原姿にもどってはなりません。また、文字を1字打ち終わるごとに必ず正しく原姿にもどります。

早く手旗が打てるポイントは、原姿から1つの原画に旗が移るとき、また連続動作で原画から次の原画に移るとき、旗の移動を最も短い距離をとるようにします。

・通信文での練習

1つの通信文を作り、その原稿によって送信します。これは、普通の通信文を読んで、片かなに直してから送信します。

例. 通信文…かつこう班は三角点827に行け
片かな文…カツコウハンハンサンカクテン数字記号827 ニユケ。

なれてきたら、通信文の文章を片かなに直さないで、そのまま送信することができるようになります。練習の方法は、前の無意味文のときと同じ方法で練習します。少ない字数から50字ぐらいま

で、速度は、始めにゆっくりと、だんだん早くして、1分間に30字ぐらいの送信速度が出せるようにします。

2. 受信の練習

発信の練習と同じように、意味のない文から始めます。48文字をどの文字でも受信できるようになったならば、次は、通信文が読めるようにします。この通信文も最初は、短い文で作られているものから、長い通信文にかえていきます。

発信速度を少しずつ早めてもらい、受信能力を高めていきます。最終的には1分間に50字ぐらい受けられるようになります。

・練習方法

練習は、2人1組となって、送信と受信を交代しながら練習をします。まだ練習の途中では、どうしても読みとれない苦手の文字もあるでしょう。苦手な文字は、特に通信文の中に多く入れて、他の文字以上に受信できるまで練習をしてください。

また受信には、筆記受信（書きとり受信）があります。1人が読みとりながら発声していきます。それをもう1人が聞きながら書きとっていきます。読む人も、書きとる人も最初の頃は、わからない文字が1字ぐらいあっても、これにこだわっていると、後から送られてくる文字をかえて読み（書き）まちがえるということがあります。

1字ぐらいの不明の文字は、そのときは捨ててしまい、次に送られてくる文字を完全に受信するように心がけてください。

通信文のときは、前後の関係で1字ぐらいとれなくても、後で文章になおしたときにわかる場合もあります。

3. 総合練習

これは、2人で1組になり、2組以上作ります。それぞれの組の距離を100mぐらい開き、話ができないようにします。呼びかけの音が聞こえる距離ですと、手のほうが動かずに、口だけでやりとりをする場合が多いからです。

これで、2人送、受信をします。1人が通信文を読みあげて、1人が手旗を打っていきます。

受けるほうは、1人が文字を読みとり、1人が書きとっていきます。1つの通信文が終わったら、送信と受信の組を交代し、組の中では、読み手と書き手を交代します。

この2人1組の組通信が十分にできるようになったならば、次は、1人で通信文を記憶して、発信します。受信者も1人で通信文を受けられるまで練習します。

・総合練習の採点

総合練習の採点として、最初に100点を各人が持ちます。送、受信で、その人の責任でまちがいがあつたとき減点していきます。

誤字（誤って送、受信した文字）	-10点
脱字（受信者がとれなかった文字）	-5点
冗字（通信文以外の余分な文字）	-3点
発信者の原画のわるいもの	-5点

次の表は、統計上、誤字、脱字がおこりやすい文字です。練習のときから注意して、まちがいを少しでもなくしてください。

まちがいがやすい文字（誤りの多い順になっています）	
誤字	
エとネ	ヤとヌ
ルとケ	ソとメ
コとユ	チとケ
（受信で書きまちがえるときが多い）	
ヤとカ	ナとサ
ヘとノ	ワとラ
キと斗	セとモ
アとカ	テとミ
ナとカ	ウとラ

脱字

ケ イ オ ネ カ エ テ セ ヒ ヘ
ロ ヌ チ ヤ エ

・手旗練習のポイント

手旗の練習には、7分3分の法則というものがあります。これは、送信練習7分に対して、受信練習は3分の比率で練習しなさいということです。送信は、受信よりもそれだけむずかしいので、受信以上に練習の必要があるということです。

また、手旗の練習は、ある程度上手になるまで、毎日短い時間でよいから、続けて練習することが上達の早道です。

§ 8 手旗の交信法

交信法には、一定の制式、きまりがあるのです。そんなものを無視しても交信はできますが、それは、ルールのない野球みたいなもので、ほんものではありません。ここで正規の交信法を勉強しましょう。正規の交信法とはどんなものか、いろいろまよう人がいるようです。そこで私は、船舶信号法という法則について勉強しました。

1. 原則

交信法は、次によって行われます。

(1) 起信

送信者は、受信者に向かって起信形象をあげて、受信者の応答を待ちます。（受信者の応答があるまで何回でもあげます）



(2) 応信

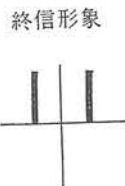
受信者は、送信者の起信形象を見たならば、筆

記の準備をしたうえで、応信形象をうって応答します。この場合、送信者の起信形象がおろされるまで、応信形象を続けます。



(3) 送信

送信者は、応答を確認してから、起信形象をおろし、本文（通信文）を、原画どおり正しく打ちます。送信が終わったならば、終信形象（第12原画）を少し長目に上げて送信の終わったことを知らせます。



(4) 解信

受信者は、通信文の全部を解読できたとき、解信形象を送ります。



以上で交信法の原則はおしまいです。船舶信号法では、(3)の送信のとき、送信の開始をはっきりさせるために、発動形象（第14原画）を使います。この発動形象は、例えば、ヨーイ、ドンみたいなもので、ヨーイの合図に第14原画（赤旗）をあげ、ドンという合図として、赤旗をさっと、あろします。おろすと同時に本文を送信します。



これで交信法の全部がすんだわけではありません。それは、交信中いろいろなトラブルがおきたとき、どのようにするのか、その方法を知っていなければ、通信ができません。その方法をのべていきます。

2. 一部消信

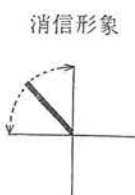
これは、通信文の一部を取り消すときに使います。

(1) 送信者が、ある文字を打ちまちがえたり、脱字をしたりしたとき。

(2) 受信者が、ある文字がわからなかったり、これはおかしいぞ、と思ったとき。

に、どうするか、という方法です。

(1)の場合、送信者が送信中、誤字や脱字等を出して、「あっ、しまった」と気づいたら、すぐにこれを取り消すために、消信形象（第14原画）をあげ、3回以上連送します。その後、続いて誤った個所の数文字前から、くり返して送信します。



（数文字前には別にきまりはあ

りませんが、語句の切れ目、句点、カッコおよび数字等、区切の良い個所から送るほうが、受信者にはわかりやすいでしょう）

例 ホンブニフタリヨコセ と打つのを、ホンブニフタツと打ちまちがったとき、そこで消信形象をあげて、フタリヨコセと打ちなおします。

(2)の場合、受信者のほうから消信形象をあげます。受信者が、受信中にわからない個所に気付いたとき、ただちに消信形象を数回あげ、わからない個所の数文字前を指定して、「……カラサラ」と打ちます。サラとは、「再送してください」という意味で、信号上の手続記号の1つです。

送信者は、受信者の消信記形と、手続記号を確認した後、解信形象を送り、続いて、受信者の指定した個所から再送します。

受信者は、送信者の再送で、不明の個所がわかった場合、送信者の発信中でも、解信形象をあげます。この解信形象をあげないと、送信者はいつ

までも同じ信号をくり返さなければなりません。

送信者は、受信者の解信形象で再送をやめます。

例 送信者=A 受信者=B

A→B ホンブニフタリヨコセ

B→A 消信形象（数回）ホンブカラサラ

A→B 解信形象 ホンブニフタリ

B→A 解信形象

A→B 再送をやめて、本文の続きを送信する（この場合、起信形象はいりません。）

3. 全文消信

これは、通信文の全文を取り消すときに使います。

(1) 送信者が、今まで打った全文を取り消すとき。

(2) 受信者が、通信文の全文を解読できないとき。

に、どうするか、という方法です。

(1)の場合、送信者は、送信した通信文の全文を取り消すには、消信形象を3回以上連送し、続いて終信形象をあげます。

受信者は、送信者の消信形象と、終信形象を確認したら、ただちに、消信形象と、終信形象をあげて応答します。送信者は、受信者の応答があるまで原姿にかえってはいけません。

例 送信者=A 受信者=B

A→B 消信形象（3回以上連送）終信形象（受信者の応答があるまで、終信形象をあげてまつ）

B→A 消信形象 終信形象

A 原姿にかえる。

(2)の場合、受信者が、受信中または、受信が終わった後で、その通信文の全文が解読できないので、再送をたのむとき、消信形象を数回あげ、続

いて手続記号の「サラ」を連送します。

送信者は、受信者の信号を確認した後、消信形象を数回あげてから、原則どおり交信します。

例 送信者=A 受信者=B

B→A 消信形象（数回）サラ

A→B 消信形象 起信形象

B→A 応信形象

A→B 通信文を発信し、後の交信は、原則どおり進める。

4. 長い通信文の文信

長い通信文は、一度に全文を送っても、正確に受信されないことがあります。送信者は、発信の前に、通信文の切れ目のよい所で区切っておきます。その区切りごとに句点形象（第14原画）をあげます。受信者は、送信者の句点形象を了解したならば、解信形象をあげます。



送信者は、受信者の解信形象が出るまで原姿にもどってはい

けません。解信形象を確認した後、原姿にもどり、続いて通信文を打っていきます。

この場合、起信形象はあげずに通信文に入ります。

例 送信者=A 受信者=B

A→B 通信文 句点形象（解信形象が出るまで原姿にもどらない）

B→A 解信形象

A→B 原姿にもどり、通信文を打つ

（この場合、起信形象はいりません）

5. 2つ以上の通信文を続けて送信するとき

これは、内容のちがった通信文を2つ以上、続けて送信する場合です。送信者が1つの通信文を打ち終わり、続けて他の通信文を送ろうとすると

き、終信形象にかわり、新章形

新章形象

象（第7原画）をあげます。受

信者は、送信者の新章形象を確認

したならば、新章形象をあげ

て応答します。（この場合、受

信者は、解信形象をあげません）

送信者は、受信者の応答（新章形象）があるまで、自分のあげた新章形象をおろしてはいけません。



2つの通信文を送る時の手順

例 送信者=A 受信者=B

A→B 起信形象

B→A 応信形象

A→B 第1通信文 新章形象

B→A 新章形象

A→B 第2通信文 終信形象

B→A 解信形象

○ 交信上の手続記号について

今までのところで、手続記号という言葉がでてきましたが、手続記号というのは、お互いに信号を送り、通信文を取りかわすうえで、ある意味を短い文に直した、略語的な記号です。この記号（略語）は、手旗信号だけではなく、モールス信号等にも使用します。

手続記号表（一部）

手続記号	用 途
サ ラ	通信文の全部、または一部の再送を求める場合に使用する。
マ テ	通信を一時中断するとき、または、一時中止するときに使用する。
カ ケ	通信文を筆記させるときに使用する。
ヨ シ	肯定（よろしい）を表わすときに使用する。



班長の 手旗信号指導法 (5)

6 交信を一時中止するとき

これは交信中、送信または、受信を一時中止するときに使います。

- (1) 送信者のほうから、一時送信の中止を伝えるとき。
 - (2) 受信者のほうから、一時送信の中止をたのむとき。
- に、どうするか、という方法です。

(1)の場合、送信者が、通信文のあやまりを発見したとき、またその他の理由で送信ができなくなったときに、句点形象（第14原画）をあげ、続いて手続記号の「マテ」を数回連送します。受信者は、この「マテ」を確認したら解信形象をあげます。送信者は、受信者の解信形象を認めた後、中止します。

例 送信者=A 受信者=B

A→B 句点形象 マテ
B→A 解信形象
A→B 交信を中止する

(2)の場合、受信者が受信中に、通信文に対して疑問がでたとき、またその他の理由で受信ができなくなったとき、送信の中止を求めるために、消信形象を数回打った後、続いて「マテ」を数回連送します。これを認めた送信者は、送信を一時中止します。この場合、送信者は受信者に対して、解信形象はいりません。

例 送信者=A 受信者=B

B→A 消信形象 マテ
A→B 送信を中止する（解信形象はいらない）

7 交信を再開するとき

これは、一時中止した交信を再び開始するときに使います。

(1) 送信者からの再開

送信者から再開するときは、交信法の原則どおり、起信形象を連送し、受信者の応信形象を認めた後、先に中断した通信文の続きを送信します。（送信を中止した文字の、数文字前の区切りのよいところから送信を始めます）

(2) 受信者からの再開

受信者から送信者に交信の再開を要求するときは、応信形象を打ちます。送信者はこの応信形象を認めた後、交信法の原則どおり起信形象から始め、通信文を送信します。この場合の送信は前と同じように、通信文の中断された続きから（数文字前から）送信します。

例 送信者=A 受信者=B

(1) 送信者からの再開
A→B 起信形象
B→A 応信形象
A→B 送信（先の通信文の続きから）

(2) 受信者からの再開

B→A 応信形象（再開の要求）
A→B 起信形象
B→A 応信形象
A→B 送信（先の通信文の続きから）

8 通信文を筆記させるとき

これは通信文が長いとき、または通信文が重要な文であるため、筆記を必要とするときに使います。

送信者が、受信者に筆記を命ずるとき、通信文の前に手続記号の「カケ」を数回打ちます。受信者は、この「カケ」を認めた後、筆記の準備ができたならば、手続記号の「ヨシ」を打って答えます。送信者は、この「ヨシ」を確認した後、通信文を打っていきます。

例 送信者=A 受信者=B

A→B 起信形象
B→A 応信形象
A→B カケ
B→A ヨシ（筆記の準備ができた後）
A→B 通信文

○ 筆記受信の方法

手旗で交信をするときは、いつでも筆記ができるように準備をしておきましょう。いつ指定の「カケ」が送られてくるかわかりません。指定を受けてから、筆記用具や用紙を用意するようではスカウトのモットーである「そなえよつねに」とはいえません。

短い通信文ではそのまま記憶することは簡単ですが、長い通信文では、送られてくる文字を全部記憶することはむずかしいことです。この場合に筆記受信をします。筆記受信も、2人受信のときは別に問題はありませんが、1人で受信をすると

なると、送信者から目を離すことができません。かといって筆記の手を休めるわけにもいきません。

ここで筆記受信の方法をのべてみます。

(1) 筆記受信の用具

まず写生のときに使う画板を受信板として使います。また受信板として作ってみるのもよいでしょう。

〔材料〕 ペニア板（30cm×40cm×3mm）1枚、ひも（1mぐらいの丈夫なもの）1本、クリップ（紙バサミ）1個

〔作り方〕 図のようにペニア板の対角A、Bに穴をあけ、ひもを通して、下でむすんととめます（とめむすび、または8の字むすび）。ペニア板の面にペニア板と同じ大きさの紙をはりつけます。これは、ペニア板の板目に鉛筆が入って、筆記のじゃまを少しでも防ぐためです。

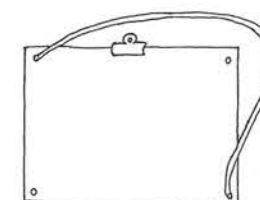


図1 受信板

〔使い方〕 ひもを肩からかけて、ちょうど板が胸に当たるぐらいに、ひもの長さを調節します。写生のときより高い位置になります。

受信用紙をクリップでとめておきます。この用紙は、あまり小さいと筆記しているとき、鉛筆が用紙からはずれてしまい、それに気を取られて、受信のほうがおろそかになります。十分な大きさの用紙を使いましょう。

〔筆記用具〕 筆記用具としては、鉛筆が一番良いでしょう。ただし鉛筆をあまりとがらすと、筆記中に折れるおそれがありますので注意してください。

い。ボールペンは、ちょっと良いように思われますが、筆記中はペン先を確実に見ていないこと、受信板がかたむいているので、ペンの角度が平常と異なり、筆圧が一定ではないために、インクの出が悪く文字が書けない場合がでできます。

(2) 筆記の方法

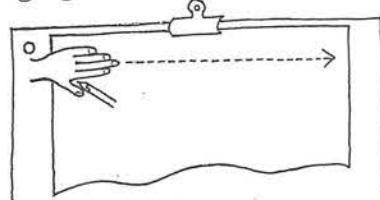
○ 1の方法

〔書き方〕横書と縦書がありますが、数字などの筆記を考えると、横書きになれたほうがよいでしょう。しかし筆記受信の書き方は、平常の書き方とちがい、目で文字をとらえることができないので、感覚的に書いていきます。その方法は、

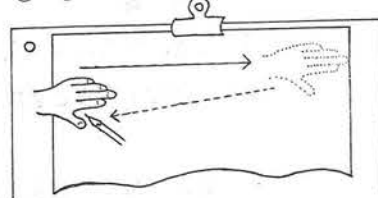
- ① 左手を用紙の上に、横に定規のように置きます。
- ② 右手の鉛筆の先を、左手の人さし指と親指との間に当てます。
- ③ 1字書くごとに、左手を横に（右のほうに）進ませていきます。このとき指（左手の人さし指と親指）と鉛筆の関係位置を変えてはいけません。
- ④ 1行書き終わったならば、右手はそのままにして、まず左手を左に、前の行より1行下に移します。
- ⑤ 次に右手を前と同じように、左手の人さし指と親指の間にもってきます。
- ⑥ 以上の手順を繰り返しながら筆記していきます。しかしここで注意しなければならないことは、行を変えるために、左手が移動している間でも通信が送られてきますから、用紙のはしまで書き込まないで、少し残して左手を移動します。この残し方は、中指が紙のはしに来たときに左手を移動します。この残されたところに、移動中送られてきた文字を筆記します。

○ 2の方法

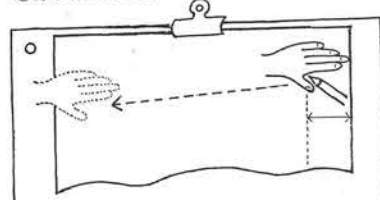
①～③の手順



④～⑤の手順

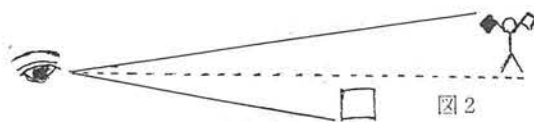


⑥余白の残し方



1の方法での筆記がなれてきたならば、視角内で文字を書取る方法を練習してください。この方法は、図2のように、視角の内で、送信者の手旗の動きと、送られてくる文字を受信用紙に書取っていく作業を同時に行うものです。

自分で一番書取りやすい位置に、受信板をもっ



てきます。この場合あまり眼に近づけても、文字を書取りにくくなります。準備として、受信用紙にあらかじめ、2cmの幅で線を引いたものを作って置くと、行をまちがえずに筆記できます。

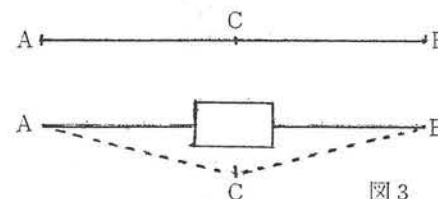
書取りの文字の大きさも、1.5cmから2cmぐらいの大きさに書くようにしたほうが、眼がつかれません。

この方法で注意することは、感覚を2分して使

うため、筆記にかかる負担を少しでも軽くするために、筆記の手元は、何の不安もなく書取れる状態にしておくことです。

8 中継法

中継法というのは、A地点とB地点の間で交信をしようとするとき、A、B間の距離が遠いとか、その間に障害物などがあって、直接交信ができない場合、A、B間に別の交信地点Cを置いて、Aからの発信を、Cが受けてBに通信文がとどくよう中継する方法です。



・中継の交信法

中継の交信は次のように行われます。

送信者Aは、中継者Cに中継形象を送ります。

中継者Cは、送信者Aの中継形象を認めたならば、応信形象を打って答えます。

送信者Aは、中継者Cの応信形象を確認した後通信文を送ります。

中継者Cは、通信文を解読したならば、解信形象を打ちます。そして次は、受信者Bに対して起信形象を打ち、受信者Bが応信形象で答えた後、送信者Aから受けた通信文を送信します。

中継者Cは、受信者Bとの交信が終わったならば、次は、送信者Aに向わって起信形象を打ちます。

送信者Aは、中継者Cの起信形象を受けて、応信形象を打ちます。中継者Cは、この応信形象を認めた後、解信形象を打ちます。送信者Aは、こ

の解信形象を受けて、同じく解信形象を打って、この中継交信を終わります。

例 送信者=A 受信者=B 中継者=C

① 送信者から中継者へ

A→C 中継形象（起信形象はいらない）
C→A 応信形象
A→C 中継形象、通信文、終信形象
C→A 解信形象

② 中継者から受信者へ

C→B 起信形象
B→C 応信形象
C→B 中継形象、通信文、終信形象
B→C 解信形象

③ 中継者から送信者へ

C→A 起信形象
A→C 応信形象
C→A 解信形象（受信者が通信文を受け取ったことを意味する）
A→C 解信形象

中継法で注意することは、送信者Aと中継者Cは、通信文の前に手続記号の「ハツ」と「アテ」を忘れずに入れることです。「ハツ」は、発信者名のこと、（例〇〇隊長、隊本部など）「アテ」は、通信文の受信者Bのこと、（例〇〇班長など）。前記の例からいうと、①のA→C、②C→Bのときに次のようになります。

	中継形象
A→C	ハツ 〇〇隊長
(C→B)	アテ 〇〇班長
	通信文
	終信形象



班長の 手旗信号指導法 (6)

§ 9 交信上の注意点

今までの練習で、交信の方法をすっかりおぼえたことと思います。しかし、実際に野外で交信してみるといろいろな問題がでできます。

例えば、手旗の見える距離、手旗を打つ人の服装と背景、天候などを考えなければなりません。

これらについて注意することをのべてみます。

1. 服装と姿勢

○服装

交信者の服装は、配色から考えて、ボーイスカウトのユニフォームが一番良いでしょう。夏になると、白い下着で交信をしています。白旗がちょっと見えにくく感じます。冬は、防寒衣（ジャンパーなど）の色に注意してください、特に赤色系統のものは、赤旗を見えにくくしています。

また、交信中に、まわりの人の服装とその動きが交信のじゃまをしている場合があります。交信者以外の人は、交信者の後に立たないこと、それに、やたらに動かないで姿勢を低くしていることを厳守してください。

ネッカチーフについてですが、赤色と白色の系統色のものは、距離が遠くなると手旗そのものに見えてくる場合があります。交信をする場合にはむしろって交信するぐらいの注意が必要です。

交信者は、特にハットをぬいで発信したほうが良いでしょう。第12原画などは、ハットのつばが

じゃまをして、第10原画とまちがうおそれがあります。

○姿勢

交信者は、自分の立つ位置をいつも確認します。足もとがぐらつくような場所はさけてください。両脚は左右に少し開いて、楽な姿勢をとります。交信中に足もとを気にするようでは、まちがいのものになります。原画は、正しい姿勢でないと正確に打てません。

2. 交信の距離と状況

(1) 距離

手旗信号は、視覚という感覚を土台とするものですから、交信者間の距離がどうしても制限されます。だいたい手旗信号で交信できる距離は、船舶の場合でも、（海上で、視覚をさまたげるものがない場合）手旗信号を読むのに最良の条件（天候、波浪の高低など）にあるときの視認距離の最大は、おおよそ次のとおりです。

肉眼 500m～700m

7倍双眼鏡 1,200m～1,500m

陸上では、視覚に入ってくるものがたくさんあります。それに土地の高低、自然物（樹木など）、人工物などが視覚をさまたげますから、海上とくらべて、視認距離が低下します。最良の条件のもとでも、

肉眼 300m～500m

7倍双眼鏡 800m～1,000m

ぐらいますが、陸上での最大距離となります。

300m～500mの距離というのは、どの位の物が見えるかというと、手旗をうつ人の姿は、だいたい次のように見えます。

イ. 50m 口と目がはっきり見える

ロ. 100m 目が点のように見える

ハ. 200m ボタンその他、服装の細かな部分がまだ見える

ニ. 300m 顔が見える

ホ. 400m 脚の動くのが見える

ヘ. 500m 服の色が見える。

(2) 天候

距離が一定であっても、その時の天候によって、手旗の動きに遠近がでできます。

これは、距離を目測するときにも注意されるこ

とですが、実際の距離より近くに見える場合と、遠くに見える場合があります。

○手旗の動きがはっきり見える場合

・天気が晴れて明るいとき

・雨の後で空気が澄んでいるとき

・太陽を背にして交信者を見たとき（順光線）

○手旗の動きが見えにくい場合

・天気が曇っていてうす暗いとき

・霧や雨がふっているとき

・薄暮（夕暮）払暁（明け方）空気のにごっているとき

・晴れた日の、日の出と夕日のとき（赤旗が見えにくい）

・真夏の暑いときのかげろうの中（春にもおこる）

・太陽にむかうとき（逆光線）

(3) 地形と背景 以下次号に述べます。

原画形象表

名称	形象	正面	背面	旗の動かし方	用途および注意事項
原姿				手旗の基本姿勢です。両手をからだにつけて下にのばし、腕と手首とを一直線にします。両足を半歩開いて、体重を両足に平均にかけて、安定した姿勢をとり、交信者に正しく向います。	各形象に移る場合は1字ごとまたは、各記号ごとに必ず原姿にもどります。
零原画				左手（白旗）は原姿のままにして、右手（赤旗）の肘を曲げずに、真下より肩の関節で左に回して大きく円を画きます。	数字形象の零（0）として使います。
第一原画				両手を左右水平に真横にあげて一直線にします。	数字形象の1として使います。

第二原画				左手は原姿のままで、右手を上へ垂直にあげます（手旗をにぎった手のひらは、左に向けます）あげおろしは、からだの横からではなく、前から旗、手首、腕を一直線に保ちながらあげます。	数字形象の2として使います。
第三原画				左手は、左上方45度、右手は右下方45度にだします。左ななめ一直線の形になります。	数字形象の3として使います。左手はさがりがちとなり、右手があがりがちとなりますから注意します。
第四原画				右手は、右上方45度、左手は左下方45度にだします。右ななめ一直線の形になります。	数字形象の4として使います。右手はさがりがちとなり、左手があがりがちとなりますから、右手は高いぐらいに、左手は低いぐらいの気持で動作をします。
第五原画				両手を同時に上方垂直に（肩巾に）あげると同時に両手首を曲げて、旗の中ほどで交差します（白旗が前にくるようにします）両旗先は、両足先の方角からあげまたはおろすような気持で動きます。	数字形象の5として使います。
第六原画				右手は右水平に、左手は頭の上より肘を曲げて、右手と並行するように同時にだします（平行距離は約30cm）左手首が頭髪にふれるぐらいの位置。	数字形象の6として使います。左手がさがりがちとなります。左手のあげおろしは、からだの近く最短距離をとるようにします。
第七原画				右手は上方垂直に、左手は左水平にあげ、両腕を直角になるようにします。旗のあげおろしには、右手は前より、左手は真横から動かします。	数字形象の7および新章形象として使います。左手も右手につられてあがりがちになります。
第八原画				左手は原姿のままにして、右手を右真横に水平にだします。	数字形象の8として使います。右手があがりがちになります。

第九原画				右手を右真横水平に、左手を前から右手の下方35度にだします。	数字形象の9として使います。左手がさがりがちになりますから高いぐらいの気持でよいでしょう。
第十原画				両手を各ななめ上方45度にあげ、両腕を直角となるようにします。	肘を曲げないように、旗先を足先の方角からあげおろしをする気持で動作をします（以下数字形象としては使いません）。
第十一原画（第一動）				左手を左上方45度に、右手は肘を少し曲げて頭上で左手と並行に同時にあげます。両旗の平行距離は約30cmです。	ややもすると右手がさがり、旗で顔をかくすおそれがあります。
第十二原画（第二動）				両手を並行のまま、左上方45度から右下方45度まで空間をななめにおろし原姿にもどります。	掃除線形象として使います。ななめに旗がおりたときは、右手を下方45度、左手はその下方約30cmの平行距離を保つようにします。
第十三原画				両手を上方垂直（肩巾）にあげる。	終信形象として使います。あげおろしともに肩巾の距離を保ち、前からあげて、前からおろします。
第十四原画				右手は原姿のままにして、左手を左上方45度にあげる。	数字形象および濁点形象として使います。
第十五原画				左手は原姿のままにして、右手を右上方45度にあげる。	句点、半濁点および発動用意の形象に使います。

	ア	カ	サ	タ	ナ	ハ	マ	ヤ	ラ	ワ	ダク (心)
第 1 動	フ	ㄣ	一	／	一	＼	フ	ㄣ	、	一	ノ
第 2 動	／	／		、	／		、	＼	フ	フ	
第 3 動											
	イ	キ	シ	チ	ニ	ヒ	ミ		リ	キ (心)	
第 1 動	／	二	、	ㄣ	二	一	二			二	ノ
第 2 動			ㄣ			ㄣ	一				
第 3 動											
	ウ	ウ	ク	ス(寸)	ツ	ヌ	フ	ム	ユ	ル	ン
第 1 動	二	、	／	一		フ	フ	ㄣ	フ	／	、
第 2 動	フ				／	＼		、	一	ㄣ	一
第 3 動		フ		、							
	エ	ケ	セ	テ	ネ(子)	ヘ	メ	エ	レ		長音
第 1 動	一	ㄣ	フ	二	フ	＼	／	フ	ㄣ		
第 2 動		／	ㄣ	／			、	／			
第 3 動	一				一			一			
	オ	コ	ソ	ト	ノ	ホ	モ	ヨ	コ	ヲ	
第 1 動	一	ㄣ	、		／	一	二	ㄣ	ㄣ	一	
第 2 動		一	／	、			ㄣ	二	ㄣ	フ	
第 3 動	／					＼					

手旗の持ち方

誤



正



班長の 手旗信号指導法 (7)

(3) 地形と背景

手旗信号は、送信者と受信者がお互いに見通しの良い場所を選び交信します。しかしお互いに見通しの良い場所で交信をしていても、ときには、相手の旗が見えにくい場合があります。

これは、交信者が立っている位置の、地形と背景が悪いために、手旗の動きを見えにくくしている場合があるからです。

○ 手旗を見えにくくしている地形と背景

(イ) 山・森林の場合

山の中や、森林の中ではとても交信などできませんが、ときには、切り通しになっている所があります。また、せまい沢すじの上下で交信ができそうに思われる所がありますが、それらの所は、背景が暗く、また周囲の木のしげみが、手旗を見えにくくしています。

(ロ) 草原の場合

なだらかな起伏で、見通しが良いように思われますが、実際の地形では、地表は凸凹している上に、草の丈が思ったよりのびていて、下半身の手旗の動きを見えにくくしています。

(ハ) 川(池)の場合

川すじにそった所、堤の上、対岸など見通しが良いのですが、ときには、直射日光が水面を照らし、その反射光のために、手旗の動きを見えにくくしています。

(ニ) 市街地の場合

市街地および、その周辺の高台などで交信をするときには、次のことに注意して交信しましょう。

市街地が背景にある場合、物干場にある洗たく物の色、駐車中(場)の自動車の色、屋根瓦の色と反射光。

○ 特殊な地形と風

土地によっては、いつも風が吹いている所(都会ではビルの谷間など)があります。また地形によって、風道になっている所があります。

風が強いと手旗布が巻きついたり、縦になびくようなことが起こります。受信者にとっては、非常に見えにくいものです。風の強いときは、手旗のなびきぐあいを見て、交信に入るようにしましょう。

3. 移動の約束

手旗信号は、本来見通しのきく海上で、船舶間の通信を容易にするために考案されたものです。ですから船では、一番安定した場所に信号所を定めてあります。ところが陸上では、先にのべたように、見通しの良い場所であっても、背景などによっては、見えにくい場合があります。そのとき「少し左に寄ってくれば良く見えるのに」と思うことがあります。

この少し寄ってもらうことを、通信文でやりと

りしては、本文を打つまでに無駄な時間とられます。この移動を早くさせるために、発信者の間で約束をします。これが移動の約束です。

○ 移動の方法

この方法は、必ず交信をする前に、旗の動かし方で、どのように移動するのかをとりきめておきます。

(1) 左右の移動

発信者（応信者）は、起信形象も応信形象もありません。最初に移動をたのむために、白旗で円をかきます（零原画は赤旗で打ちますが、その反対の白旗を使います）。それに応じて受信者も白旗で円をかきます。



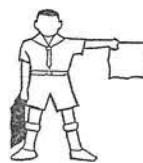
発信者は、受信者の応答を確認したら、移動する方向を示す合図をします。例えば「右に寄れ」は、白旗を左水平にだします（記号形象の小カッコと同じ）。「左に寄れ」は、赤旗を右水平にだします（第8原画と同じ）。

受信者は、この旗を確認したならば、旗がおろされるまで、指示された方向へ1歩ずつ移動します。この場合必ず1歩ずつ移動することに注意してください。わずか2～3歩の移動で背景の障害をさけられる場合がありますから、大きな動きをしてはいけません。

発信者は、受信者が良く見える所まで移動したならば旗をおろします。



（左に寄れ）



（右に寄れ）

移動は、旗を持つ右手（赤）、左手（白）とは反対に、旗のたされた方向に移動すれば良いのです。

(2) 前後の移動

これは、木の枝などのために、手旗の動きを見えにくくしているときに、発信者を、前か、後ろに移動させる場合に使います。

移動をたのむ白旗の円をかき、受信者が応答をした後「前に進め」は、赤旗を上方垂直にあげます（第2原画と同じです）。「後ろにさがれ」は、白旗を上方垂直にあげます。

送信者は、受信者が見えやすい所まで移動するまで、旗をあげています。受信者は、旗がおろされるまで移動をつづけます。



（前に進め）



（後ろにさがれ）

(3) 上下の移動

対岸の堤や、階段状の高地などで手旗を見えにくくしている場合に使います。

「上にあがれ」は、赤旗を上方垂直にあげ、右水平までの90度内で、旗をふる。「下にさがれ」は、白旗を上方垂直にあげ、左水平までの90度内で、旗をふります。



（上にあがれ）



（下にさがれ）

4. 原画形象と交信速度

交信中に注意しなければならないことは、発信者の原画形象がくずれて、受信者が読み取れないことです。原画がくずれる原因の一つは、手旗を打つときの速度にあります。それを直すには、自分の、ひとりよがりの早うちをしないことが大切です。

5. 消信形象の活用



（消長形象） 発信者は、打ちそこなったら、ただちに消信形象をあげます。受信者もわからなかったらすぐに、消信形象をあげてください。全文うち終わってから消信形象をあげることは、送信者に対して失礼ですし、交信の能率をさげます。

6. 原姿を忘れずに



（原姿） 文字形象は、原画形象の1個または、2個、ときには3個を組合せて作られています。これを連続動作によって、相手から、イロハの仮名文字として、読み取られていくわけです。したがって、組合せの途中では、決して原姿にもどってはいけません。しかし、1字打ち終わったならば、必ず原姿にもどります。ここで注意することは、濁点、半濁点、長音もそれぞれ1個の文字として扱います。

7. 節度をつける

節度をつけるということは、文字を作るとき、原画の動作を連続して打ちますが、このとき第1動作と第2動作の間、つまり、各動作の終わりに必ず、しゅんかんの静止時間を持って、次の

動作に移るようにしてください。

8. 「チ」と「エ」の第2動作



文字は、原画形象の第1原画から第14原画までの組合せによって作られています。ところが、例外として、チとエの第2動作に限り、この原画内とは別

（第2動作）の動作をします。

チとエの第2動作は、第2原画の赤旗を使わずに白旗をあげます。この動作は、右手（赤旗）は原姿のままにして、左手（白旗）を上方垂直にあげます。

文字	第1動	第2動	第3動
チ			
	第7原画	第2原画(左手)	
エ			
	第1原画	第2原画(左手)	第1原画

9. 手旗の練習

○基本と交信

基本となる、原画形象、交信区別形象、記号形象、文字形象を練習するときは、リーダーの声がとどく範囲で練習をしますが、交信の練習に入ったら、発信者はお互いの声が聞こえないぐらいの距離をとって練習します。声が聞こえる距離だと、どうしても声をたよるようになって上達しません。

○双眼鏡を使って

交信の距離が遠くなると、双眼鏡を使わなければ通信はできません。そのためにも双眼鏡を使った練習をします。この場合練習の距離を実際と同じ距離にしなくても、双眼鏡の接眼レンズと対物レンズを反対に使います。ほぼその倍率に反比例した遠視の感じを得られるでしょう。遠距離受信の練習には有効です。

交信区別形象表

名称	形 象	正 面	背 面	旗の動かし方	用途および 注意事項
起 信				両手を上方垂直(肩巾)にあげる、(ここまでは、第12原画と同じ)次に、各左右水平まで同時に数回ふる。	受信者を呼ぶとき、送信をはじめるときに使います。
応 信				両手を交互に、上下垂直まで数回ふる。また、双眼鏡を持った場合は、片手に2つの旗を持って上下に数回ふる。	送信者の起信に答えて、交信に応じるときに使います。
中 継				両手をそれぞれななめ上方45度にあげる。(ここまでは、第10原画と同じ)次に、頭上で交差するよう数回ふる。	交信の中継をたのむとき、起信形象のかわりに使います。また、中継者が、受信者に、中継であることを知らせるときに使います。
消 信				右手を右上方45度にだし、これを上方垂直と水平の間を数回ふる。	送信者が通信文の一部または、全部を取り消すとき、受信者が信号を解読できなかったときに代用します。
終 信				両手を上方垂直(肩巾)にあげる。第12原画と同じ動作	通信文の送信を終了したときに使います。このとき、やや長くあげます。
解 信				両手を上方垂直(肩巾)にあげる、(ここまでは、第12原画と同じ)次に、両手を並行のまま左右45度まで数回ふる。もし片手を使用している場合は、片手に2つの旗を持って左右に大きくふる。	受信者が通信文を解読したとき使います。
略 語				両手を左右下方前45度にだし、これを下方で交差しながら数回ふる。	略語信号を送るとき、その略語の前後につけて使います。
発 動				発動用意で右手を上方45度にあげ(第14原画と同じ)発動で急におろす。	起信形象の次にあげて、送信の用意と開始を知らせるときに使います。ゲームのときの、用意、始めと同じです。

記 号 形 象 表

名称	略 記	正 面	背 面	旗の動かし方	用途および 注意事項
句 点	.			左手は原姿のままにして、右手を右上方45度にあげる。(第14原画と同じ)	文字と語句の間に入れて、区切りをあらわす、また長い通信文のときは、文章の切れ目に使い、その区切をあらわします。
新 章	L			右手は上方垂直に、左手は左水平にあげ、両腕を直角になるようにします。(第7原画と同じ) 7原画よりやや長い目にあげます。	2つ以上の通信文を続けて送信するとき、その切れ目に使います。この場合、受信者からの同一形象(新章形象)での応答があるまであげ続けます。
数字(白旗)	△			右手は原姿のままにして、左手を左上方45度にあげる。(第13原画と同じ)	通信文に数字を入れるとき、その数字の前後にあげます。
カッコ	()			両手を左右の下方45度にだします。	通信文の中で注釈するとき、または名詞などを入れるときに使います。また、数字傍訓を入れるときは、その前後につけて使います。
小カッコ	[]			右手は原姿のままにして、左手を左水平にだします。	通信文の中でローマ字を入れるときに、そのローマ字の前後につけて使います。この形象は、第8原画とまちがわないように注意してください。
読点(コンマ)	,			左手は原姿のままにして、右手を右下方45度にだします。	数字の中の小数点のときと、帯分数のときの整数と分数との間に使います。
掃除線	/			第11原画と同じ動作をします。	分数を含む数字を送信するとき、分子と分母の間の掃除線として使います。
問 符	?			右手は原姿のままにして、左手を左下方45度にだします。	電報文を転送するとき、文中の脱字(ぬけている文字)の個所を示すときに使います。(現在、日本船舶信号法から除外されています。)



班長の 手旗信号指導法 (8)

§ 10. ローマ字の送信方法

ローマ字の送信について質問がありましたので送信についてのべてみます。

通信文の中で、アルファベットを使うときは、文字形象表の中で示されているように、ローマ字に相当するかな文字を使います。

送信は、通信文にあるローマ字をかな文字になおして、その前後に小カッコ記号をつけて送ります。

例えば、NHKは、小カッコ、タ、ヌ、ワ、小カッコとなります。ただし、「エヌ、エイチ、ケイ」というように、読み方どおりに送信するときは、小カッコはいりません。

また、小カッコの中に数字および数字傍訓が入ったとしても、読み方は変わりません。

例 通信文 今からOBが3名行く

① イ、マ、カ、ラ、小カッコ、レ、ハ、小カッコ、カ、濁点記号、数字記号、3、数字記号、メ、イ、イ、ク

② イ、マ、カ、ラ、小カッコ、レ、ハ、小カッコ、カ、濁点記号、数字記号、3、カッコ、ミ、カッコ、メ、イ、イ、ク

③ イ、マ、カ、ラ、オ、長音記号、ヒ、濁点記号、長音記号、カ、濁点記号、サ、ン、メ、イ、イ、ク

以上のように、三つの方法があります。

文 字 形 象 表

文 字	イ	ロ	ハ	ニ	ホ	ヘ	ト
ローマ字	A		B	C	D	E	
第1動	3 ㄟ	7 十	10 ㄥ	6 ㄦ	1 十	4 ㄨ	2 十
第2動	2 十	8 十			2 十		5 ㄨ
第3動					10 ㄥ		
文 字	チ	リ	ヌ	ル	ヲ	ワ	カ
ローマ字	F	G	H		J	K	L
第1動	7 十	12 ㄥ	9 ㄟ	3 ㄨ	1 十	2 十	8 十
第2動	2 (白) ㄨ		4 ㄨ	7 十	9 ㄟ	9 ㄟ	3 ㄨ
第3動							

文 字	ヨ	タ	レ	ソ	ツ	ネ	ナ
ローマ字	M	N	O		P	Q	R
第1動	8 十	11 (1) ㄨ	7 十	5 ㄟ	12 ㄥ	9 ㄟ	1 十
第2動	6 ㄦ	11 (2) ㄟ		3 ㄨ	3 ㄨ	2 十	3 ㄨ
第3動		5 ㄟ				1 十	
文 字	ラ	ム	ウ	ヰ	ノ	オ	ク
ローマ字	S	T	U				V
第1動	5 ㄟ	7 十	6 ㄦ	6 ㄦ	3 ㄨ	1 十	11 (1) ㄨ
第2動	9 ㄟ	5 ㄟ	9 ㄟ	12 ㄥ		2 十	11 (2) ㄟ
第3動						3 ㄨ	
文 字	ヤ	マ	ケ	フ	コ	エ	テ
ローマ字	W	X	Y	Z			
第1動	8 十	9 ㄟ	7 十	9 ㄟ	8 十	1 十	6 ㄦ
第2動	4 ㄨ	5 ㄟ	3 ㄨ		1 十	2 (白) ㄨ	3 ㄨ
第3動						1 十	
文 字	ア	サ	キ	ユ	メ	ミ	シ
ローマ字							
第1動	9 ㄟ	1 十	6 ㄦ	9 ㄟ	3 ㄨ	6 ㄦ	5 ㄟ
第2動	3 ㄨ	12 ㄥ	2 十	1 十	5 ㄟ	1 十	7 十
第3動							
文 字	エ	ヒ	モ	セ	ス	ン	濁 点
ローマ字							I
第1動	9 ㄟ	1 十	6 ㄦ	9 ㄟ	1 十	5 ㄟ	13 ㄨ
第2動	3 ㄨ	7 十	7 十	7 十	2 十	1 十	
第3動	1 十				5 ㄟ		



班長の 手旗信号指導法 (9)

§ 11 手旗信号法のまとめ

1 旗のもち方とあげ方

旗は、赤旗を右手に、白旗を左手に持ちます。
あげ方は、自分の腕に鉄の棒がはいつているように、ひじを曲げずに一直線になるようにあげます。特に手首の曲がりには注意してください。

大きな鏡の前か、2人で向かい合ってお互いに悪いところを直します。

2 原画形象の練習

零原画を含めて1から14の原画をまづおぼえます。この原画の組合わせによって文字が画かれます。

相手のあげた形象を見て、何原画であるかすぐに答えられること、また、言われた原画はすぐに画けることが必要です。

3 作字の練習

かな文字は、原画と原画の組合わせでできています。組合わせのおぼえ方として、算数式におぼえるとよいでしょう。

算数式例 $1+3=ナ$ $2+5=ト$

また、1動作(1つの原画)で文字になるもの、2動作、3動作で文字になるものとおぼえる方法があります。

第1動作で文字になるもの

ク リ ノ ヘ ニ フ レ 長音

第2動作で文字になるもの

ナ ヒ ヲ サ ト ウ イ ル メ ン ソ

シ ラ ミ キ テ モ 井 チ ケ ロ ム

コ カ ヤ ヨ ュ ア ヌ セ マ タ ツ

第3動作で文字になるもの

オ エ ス ホ ネ エ

作字でまちがいやすいもの

エとネ ヤとヌ ルとケ ヤとカへとノ

キと井 アとカ ウとラ ソとメ コとユ

チとケ フとラ セとモ テとミ シとミ

ンとソ スとヌ

これらのまちがいやすい文字は、何回も練習して、まちがいのないようにしましょう。

○チとエの作字

かな文字の中でチとエの第2動作は通常の第2原画と異なり、赤旗に変わって白旗をあげます。

チの字を画くときに赤旗をあげると、ケの字になってしまいます。エの場合は文字にはなりません。

4 数字の練習

通信文の中で数字をうつときには3つの方法があります。

(1)発音どおりにうつ方法

イチ、ニ、サン、シ、ゴ、ロク、シチ、ハチ、

ク、ジュウ、ジュウイチ……

(2)読みかえてうつ方法

1はヒ、2はフ、3はミ、4はヨ、5はイ、6はム、7はナ、8はや、9はコ、0はレ

これは、数字^{ばうくん}傍訓といって、信号で数字を送るときにやくそくされた方法です。

(3)原画を数字としてうつ方法

原画形象の零原画から第9原画までを数字としてうちます。

1の方法は、読み方のおりにうちますが、2の傍訓を使ってうつときは、数字記号(第13原画)の後でその傍訓の前後をカッコ記号で包みます。

3の方法は、数字の前後に数字記号を必ず入れてうちます。数字記号は、第13原画であり、数字記号と濁点記号でもあります。数字記号として使うときは、濁点記号より約3倍の長さだけ旗をあげます。

数字には整数のほか、小数、分数があります。

それぞれのうち方をおぼえてください。

5 記号の練習

先にのべたカッコ、数字記号は、手旗信号でやくそくされた記号の1つです。このほかに、句点、新章、小カッコ、読点(コンマ)、掃除線があります。それぞれのやくそくをおぼえてください。

6 交信区別形象の練習

交信に必要な区別形象をおぼえます。

起信、応信、中断、消信、終信、解信、略語、発動の8つの形象を正しく使えるようにしてください。

7 交信の練習

(1)送信の練習

最初は、無意味文をうつことから始めて、次に

通信文を使って練習します。

(2)受信の練習

どのような文字でも受けられるように、無意味文を練習し、次は通信文を練習します。

(3)総合練習として、2人1組でそれぞれ発信と受信を交代して練習をします。

(4)交信中に起こる次のことを練習します。

通信文の一部消信、全文消信、長い通信文、2つ以上の通信文を続けて送るとき、交信を一時中止するとき、交信を再開するとき、通信文を筆記させるとき(筆記受信)、特にこの中で手続記号を使って交信しなければならないときがあります。

○手続記号の練習

サラ 通信文の全部、または一部の再送を求めるときに使用する

マテ 通信を一時中断するとき、または、一時中止するとき使用する

カケ 通信文を筆記させるときに使用する

ヨシ ^{こうてい}肯定(よろしい)を表わすときに使用する

ハツ 中継のときの発信者名の前につける

アテ 中継のときの受信者名の前につける

○筆記受信の練習

発信された通信文を書き取る方法に、2人受信と1人受信があります。1人受信は十分に練習してください。

(5)中継法

A地点からB地点までの交信ができないときに中間にC地点を置いて通信文を中継します。

手続記号の「ハツ」「アテ」をはっきり入れて交信します。

8 交信上の注意点

発信速度は、相手のことを考えてうつこと、交信をするとき、よく見える位置に立つこと、この2つが交信をするうえで大切なことです。

しくマスターしよう手旗信号

手旗は右手に赤旗、左手に白旗を持つ。これを「赤い実（右）、白砂糖（左）」と覚えれば間違わない。

持ち方は、人さし指を柄にそえて伸ばし、他の四指で握る。これで旗は君の手の一部分となった。①旗と手首はまっすぐ一本に、②上げ下ろしは最短距離をとる、③原則としてひじを曲げず、腕、手首、旗はまっすぐ一本に保ち、肩の関節で上げ下ろす。これが読みやすくうつコッダ。

図は「氣をつけ」の姿勢で両足をそろえて立っているが、少し開いて立つと楽だし、姿勢が安定する。

それでは、この動作が正確にうてるように練習しよう。一つ一つの動作は必ずピタツと瞬間的に止めるようにうつこと。そうすると、受信する人にわかりやすい手旗がうてるのだ。

なあーんだ、手旗って原画を組み合わせて、カタカナを作るんだ。

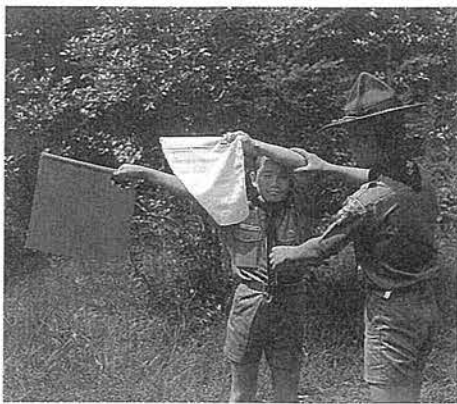
から九までを数字として使用する。だから十は、一〇とうち十原画は使わない。また十一原画は分数のときに使用する。たとえば $\frac{1}{3}$ 分の一は、 $\frac{1}{11}$ ・ $\frac{1}{11}$ ・ $\frac{1}{11}$ とうつのだ。

7

① ナ、ヲ、サ、エ、ヒ、オ、ス、ホ。
② ト、ワ。
③ ノ、メ、イ、ル。
④ へ。
⑤ ン、ソ、シ、ラ、ウ。
⑥ ニ、ミ、キ、テ、モ、ウ、キ。
⑦ レ、ム、チ、ケ、ロ。
⑧ コ、カ、ヤ、ヨ。
⑨ フ、マ、ユ、ア、ヌ、セ、ネ、エ。
⑩ ハ。
⑪ ク、タ。
⑫ リ、ツ。
⑬ 〃(だく点)。
⑭ ○(半だく点)。

○から九原画はそれ
ぞれ数字を表す。

ここで数字を確認しよう。原画は○から十四まであるが、このうち○



和文中に符号またはローマ字(欧文)を入れる場合その前後に付ける。
読点(コンマ)、・、**十**
数字の中の小数点として、または
帯分数の場合の整数と分数との間
帰除線 **÷**
分数を含む数字を送る場合に分母
と分子の間。
問符? **十**

(1、2、3……順序)

- 1 送信者、起信を送る。
- 2 受信者、応信を送って応じる。
- 3 送信者、本文を送る。
- 4 送信者、終信を送る。
- 5 受信者、解信を送る。

長文の送信は文章の切れ目に句点をささむ。

点をはさむ。

II 送信者が送信中誤発を訂正する場合

たゞさういふ言。(赤を振る)

2 受信者、赤を振って、これに答

える。

送信者 言上する字の數文字前

Ⅲ送言者が送言中今までの全文を取消

し中止する場合

1 送信者 消信と終信を続けて送る。

V 受言者が受言後全文がつかつなく全

文の再送をこう場合

1 受信者 消信とサラとを送る。

より直す。

こんな文字は対比させて覚えるとよい。ス・ネ（漢字の寸と子だ）／

次に示したとおり、それぞれの数字は第一動作の原画で、その仲間を関連づけて覚えればカンタンカンタン。

ただし、文字形象は一字の途中で決して原姿にもどってはならない。また一字をうち終わるごとに原姿にもどること。

もう気がついただろうが、日本の手旗信号は、カタカナの裏文字で表現している。

次の例に示すように、手旗にはちよつとした気づかいが必要だ。

一、本来の日本語長音記号を使用せず、ウで伸ばし、外来語を表すときのみ長音記号を使用する。

二、助詞は原則として発音とおりとする。
例・アナタワ、ドコエイキマスカ?

さらに詳しく学びたいスカウトは、次の本を参考にしてください。

船舶信号 杉浦昭典 中畑耕作共

海文堂出版(株) 著

信長と秀吉 1
油野碩久 全編 (株)

庚子告白通言 三卷 三台書局

山堂書古

●資料是共
來見明言（德島第一町）

ボーイ隊長)

手旗を面白く指導する方法

スカウトたちの進歩課程にある手旗を教えるときに、隊の指導者としてどうしたらスカウトたちに興味を覚えさせながら修得させる事ができるか困っておられる隊があるかも知れません。私は

自分の所属しているボーイ隊での経験をもとに次のような資料を作ってみました。関係者のご参考になれば幸いです。あとは自分で原隊に即した指導方法を考えていただけたらと思います。

神奈川連盟横浜第八十九団
ボーイ隊副長

本岡 隆次

一 スカウトに興味を持たせる

手旗は一つの通信手段であるとともにスカウトにとってはゲームであると考えようが妥当ではないか。かなりの熟練度を持つて送受信できるようなになるには相当の訓練が必要とされるし、専門の信号士になる訳ではない。初期の段階においてはむしろゲーム感覚で修得し、難しいものではなく言葉に代わるコミュニケーションの一種であることを教えることにとどめる。

二 原画と原姿

手旗は遠くからでも読み取れる通信手段であるから、正しい原画と原姿が重要なことであることはいうまでもない。しかし、これは一通りやるだけに止め、後の段階で逐次、間違いの修正を行ってゆく。スカウトの興味をそがないためである。

右に赤、左に白。相手から見てカタカナに見えることが基本である。

数字を示すことについては初めから教えないで、後になってから適当な時に教える。ある程度までスカウトの通信においては数字が無くて用はたせる。

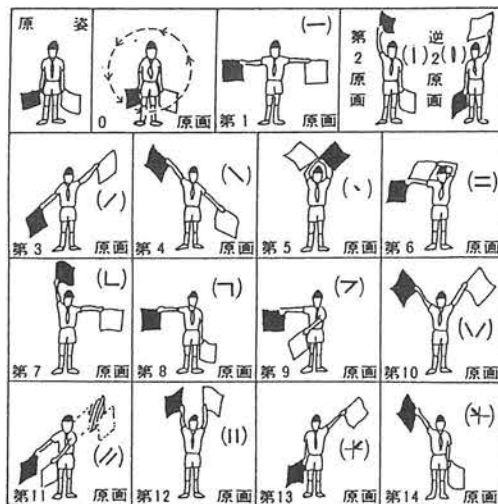
三 教える順序

①名前が発信できる

進歩の手引き九十一頁の五十音図または受信練習盤を見るか、または指導者の指導でとりあえず自分の名前が発信、受信できるようにさせる。これは自分の意志を手旗で送信できる最初の喜びに違いない。出来たらすぐほめてやること。

③間違えやすい字

次の字を重点的に指導する。
エとチ（白の縦一）



手旗信号の原画

	ア	カ	サ	タ	ナ	ハ	マ	ヤ	ラ	ワ	イ	イ	イ
第1動	フ	フ	フ	フ	フ	フ	フ	フ	フ	フ	フ	フ	フ
第2動	フ	フ	フ	フ	フ	フ	フ	フ	フ	フ	フ	フ	フ
第3動	フ	フ	フ	フ	フ	フ	フ	フ	フ	フ	フ	フ	フ
	ウ	ウ	ウ	ウ	ウ	ウ	ウ	ウ	ウ	ウ	ウ	ウ	ウ
第1動	ニ	ニ	ニ	ニ	ニ	ニ	ニ	ニ	ニ	ニ	ニ	ニ	ニ
第2動	ニ	ニ	ニ	ニ	ニ	ニ	ニ	ニ	ニ	ニ	ニ	ニ	ニ
第3動	ニ	ニ	ニ	ニ	ニ	ニ	ニ	ニ	ニ	ニ	ニ	ニ	ニ
	エ	エ	エ	エ	エ	エ	エ	エ	エ	エ	エ	エ	エ
第1動	ニ	ニ	ニ	ニ	ニ	ニ	ニ	ニ	ニ	ニ	ニ	ニ	ニ
第2動	ニ	ニ	ニ	ニ	ニ	ニ	ニ	ニ	ニ	ニ	ニ	ニ	ニ
第3動	ニ	ニ	ニ	ニ	ニ	ニ	ニ	ニ	ニ	ニ	ニ	ニ	ニ
	オ	オ	オ	オ	オ	オ	オ	オ	オ	オ	オ	オ	オ
第1動	ニ	ニ	ニ	ニ	ニ	ニ	ニ	ニ	ニ	ニ	ニ	ニ	ニ
第2動	ニ	ニ	ニ	ニ	ニ	ニ	ニ	ニ	ニ	ニ	ニ	ニ	ニ
第3動	ニ	ニ	ニ	ニ	ニ	ニ	ニ	ニ	ニ	ニ	ニ	ニ	ニ

「チ」と「エ」の第2動をえがくときに限り、左手（白旗）を真横からあげる

④送信のテクニック

（スマートに相手に分かりやすく）

- ・原画は両腕を正しい角度で真っすぐに。
- ・一字終わると必ず原姿に戻る。
- ・旗の移動は最短距離を通り決して振り回さない。
- ・均一の速さで。しかし一字の最終画を少し長めに延ばし相手の網膜上に残像として残るようにしてやる。
- ・受信者の能力に応じてスピードを変える。
- ・文章は誤解のない言葉を選ぶ。漢語に注意。

⑤受信のテクニック

（暗記受信）

頭の中で声を出しながら受信してゆく。決して先を予想し過ぎないこと。意外な字が来ると慌ててしまつて混乱する。

（筆記受信）

できるだけ送信者の方だけを見て下を見ない。紙挟みの上の受信用紙の左端近くに左手親指を置き、行の初めとする。筆記する右手が行の終わりにきたら自動的に左手親指も一行ずらす。

解らない字は大きく○印をつけてどんどん進み、後で推測して埋める。

四 ゲームと競技

手旗を修得する上において、スカウトたちのもつ競争心や好奇心を満たすにもゲーム化と競技化が必要であり、それぞれの隊で工夫されることが望ましい。以

下は一つの例に過ぎない。

●名前送信リレー

班競技。第一送信者は班から離れた場所から他の班員の名前を送信する。該当スカウトは自分の名前を再び送信してから第一送信者の所に走り、つぎの班員の名前を送信する。第一送信者は最終送信者の対象となる。速く完了した班が勝ち。

●手旗しりとりゲーム

班競技。班から一人ずつ出て言葉の勝ち抜きしりとりゲーム。十秒以内に送信できないと交替する。送信の間違ひは指導者がおしてやりマイナス一点の減点とする。

●送信リレー

定められた文や単語を人数分だけ置いておき、次々と送信し、終わればボタンタッチして速い班が勝ち。

●借り物競争

班競技。リーダーが送信した物（スカウトの持ち物がよい）を送信者のもとに持ってくる。つぎにそのスカウトが指定されたものを送信する。一定の時間内にできなかったら減点とする。

●送信練習

指導者が言う文または単語をみんなに送信させる。

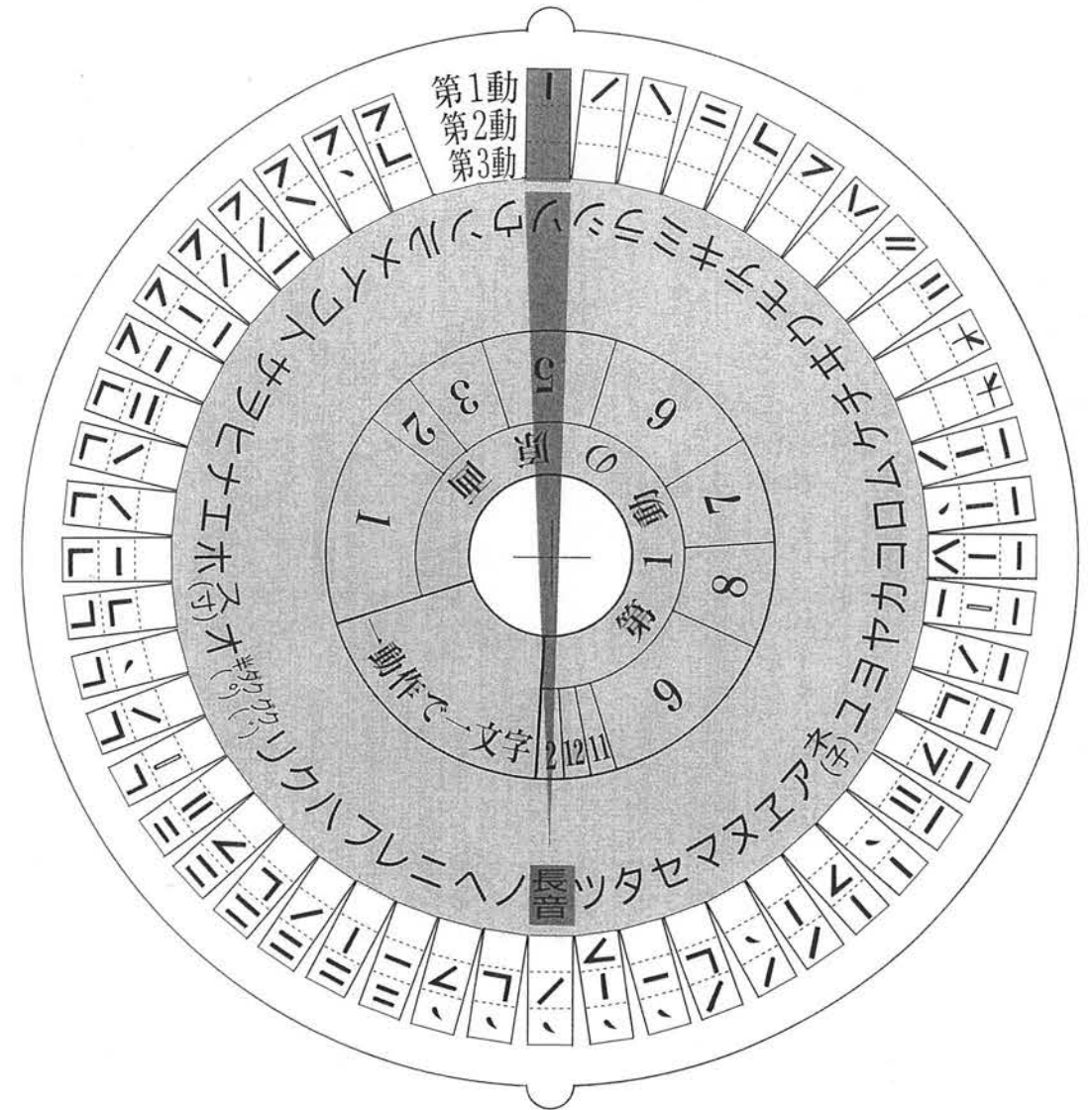
●クイズ手旗

リーダーが送信したものの答えをみんなに送信させる。例えば色を答えさせる。（例…ユキ→シロ）。反対語を答えさせる。（例…タカイ→ヒクイ）。あまり長い単語は避ける。

以上はあくまで参考であって教則本ではない事に留意されたい。



手旗受信 練習盤



線にそって丸く
切り取る。
上と下に四角の穴をあける。

手旗受信練習盤をつくる

つくり方

- ①左のページが台紙になる。厚紙が、君のバインダーにはりつけよう。
- ②上の丸い型紙を切り取って
- ①の台紙におしピンで止める。

使い方

円盤を回しながら原画をよみ、文字を答えよう。
第一動作が同じものでまとめているから、関連づけて覚えられそ

