

みんなの孫子



みんなのそんし

序文【じょぶん】

いやなことや、つらいことにうち勝って、みんなの未来【みらい】をあかるくしよう！

これから、みんなに「孫子の兵法【そんしのへいほう】」をしょうかいします。

生きてると、うれしいこと、たのしいことが、いろいろあります。もちろん、いやなこと、つらいことだって、いろいろあります。いやなこと、つらいことがあったとき、みんなは、どうしますか。

なんとかしようとして、がんばる人もいるでしょう。もうダメだと思って、あきらめる人もいるでしょう。いろいろなやり方があります。

でも、ここはひとつ、あきらめないで、がんばってみませんか。

これからの社会をささえていくのは、みんなです。みんなが、がんばれば、がんばったぶんだけ、これからの社会もよくなっていきます。もちろん、みんなも、しあわせになります。

では、どのようにして、がんばればよいのでしょうか。

その答えを教えてくれるのが、「孫子の兵法」です。「孫子の兵法」は、よりよい戦い方、よりよい勝ち方をまとめたものです。いまから2000年くらいまえの中国【ちゅうごく】で、孫武【そんぶ】という人がつくりました。いまでも世界で、たくさんの人が学んでいます。

みんなが「孫子の兵法」を知り、よりよい戦い方、よりよい勝ち方を身につけることができれば、いやなこと、うれしいことがあっても、それらと戦って勝てるようになります。

もはや、こわいものはありません。みんなが「うれしい」「たのしい」と思える社会をつくっていきましょう。みんなで「孫子の兵法」を学んで、あかるい未来を勝ちとりましょう！

ほそく説明

「孫子の兵法」は、『孫子』という本に書かれています。『孫子』には、いくつかの種類があります。それらの『孫子』のうち、この本では『銀雀山漢墓竹簡【ぎんじゃくざんかんぼちくかん】・孫子』とよばれる『孫子』をベースにして、「孫子の兵法」をしょうかいしています。

「孫子の兵法」は、ぜんぶで13の項目[こうもく]から、つられているよ。

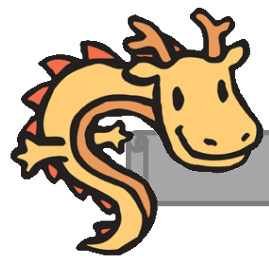
かんたんに、あらすじも、しょうかいしておくね。

- 1 計【けい】 まずは勝てるかどうかを考え、それから勝ちやすい状況をつくろう。
- 2 作戦【さくせん】 戦うなら、さっさと終わらせることを目指し、他人のものを利用しよう。
- 3 謀攻【ぼうこう】 できるだけ戦わないで勝つことを目指そう。
- 4 形【けい】 まずは負けにくいかまえをつくり、勝てるチャンスをまってから戦おう。
- 5 勢【せい】 こちらを勢いづけ、勢いよく戦い、敵をあっとうしてしまおう。
- 6 軍争【ぐんそう】 かけひきをうまくおこない、勝ちやすくて、負けにくい状況をつくろう。
- 7 実虚【じつきょ】 こちらの強みをつかい、敵の強いところをさけ、敵の弱みをねらおう。
- 8 九変【きゅうへん】 そのときの状況におうじて、ちょうどよいことをしよう。
- 9 行軍【こうぐん】 戦いに出るときには、戦い方のマニュアルを知っておこう。
- 10 地形【ちけい】 ベストポジションに立ち、チームの弱みをなくし、すぐれたリーダーになろう。
- 11 九地【きゅうち】 戦いにおもむくときには、状況におうじた戦い方をしよう。
- 12 用間【ようかん】 情報をあつめたり、あやつったりして、勝ちやすい状況をつくろう。
- 13 火攻【かこう】 敵が戦いにつかうものを、つかいものにならなくして、戦えなくしてしまおう。

これが「孫子の兵法」の
もくじだよ。

「孫子の兵法」を学んで、つらいことや、
いやなことがあっても、くじけることなく、
戦って勝てるようになってね。





登場人物【とうじょうじんぶつ】

ポイント

まずは「孫子の兵法」に出てくる人たちを、しょうかいするよ。



味方【みかた】としては、君主【くんしゅ】、将軍【しょうぐん】、副将【ふくしょう】、兵士【へいし】、役人【やくにん】がいるよ。その人たちの役割【やくわり】と関係【かんけい】を図でしめすと、つぎのとおりになるよ。

（例【れい】として、学校【がっこう】のスポーツクラブにおきかえて、書きくわえておくれ。）

学校の校長先生だよ。

スポーツチームのこともふくめて、学校全体のことをきめるんだ。

わたしは**君主**

国のことを決めるよ。もちろん、戦争をするかどうかだね。

組織のトップだ

こもんの先生やかんとくだよ。

プレイヤーとマネージャーをひきつれて、ライバルのチームと試合をするんだ。

キャプテンだよ。

こもんの先生をたすけて、部活のみんなをまとめて、試合や練習をするんだ。

ちなみに、将軍さまのサポーターとして**副将**もいるぞ。忘れるな。

わしは**将軍**

君主さまの命令を受け、役人と兵士をひきつれ、敵と戦うのだ。

現場のリーダーだ

マネージャーだよ。

プレイヤーがプレイしやすくするため、プレイヤーのめんどろをみるんだ。

ぼくは**役人**

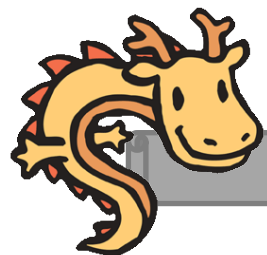
うしろにいて、兵士のことを管理するよ。

プレイヤーだよ。

試合に出て、ライバルチームと試合をするんだ。

おれは**兵士**

戦場に出て、敵と戦うぞ。



計その1 (全4回だよ)

ポイント

戦うつもりなら、まずは勝ち目をたかめよう。



戦争は、危険だ！



考えもなしに戦争をはじめて、しくじったら、国がほろびるし、たくさんの人も死んでしまうぞ。

だから、戦争をするつもりなら、まずは勝ち目をたかめることがたいせつだよ。



勝ち目をたかめるためには、5つのことをととのえるといいよ。
サッカー部を例にして、説明するね。

②ちょうどよいときをえらぶ。

なつに練習をするなら、あついひるまをさけて、すずしいゆうがたをえらんだほうが、プレイヤーも熱中症にならなくて、すむよね。

①ただしいことをする。

サッカー部をひきいる人が、フェアプレイをたいせつにする人なら、プレイヤーも気持ちよくプレイできるようになるよね。

③ちょうどよいところにいる。

練習をするときは、きれいにしばふのしかれたグラウンドに行って、練習をしたほうが、プレイヤーもケガをしにくくなるよね。

④すぐれたリ将軍(リーダー)を味方につける。

サッカーの指導がうまい人をさがして、その人にかんとくをたのめば、チームも勝てやすくなるよね。

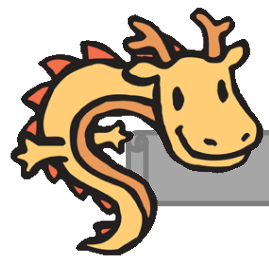


⑤みんなで助けあうしくみをつくる。

チームのだれもが「ひとりはおみんなのために、みんなはひとりのために」をスローガンにして動き、チームプレイをたいせつにしていれば、チームも強くなるよね。

すぐれた将軍(リーダー)とは、頭がよくて、信用があり、やさしくて、勇気があり、おこらせるとこわいリーダーをいうよ。

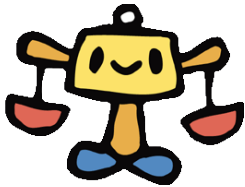
みんなも、君主になったつもりで、勝ち目をたかめる方法を考えてみよう！



計その2（全4回だよ）

ポイント

戦いをはじめるまえに、こちらと敵をてんびんにかけて、勝てるかどうかをチェックしよう。



5つのことがととのったら、こちらと敵について、つぎの7つの点でくらべてみよう。くらべてみて、**すぐれているほうが勝つ**よ。
例では、またサッカー部をとりあげるね。



①君主(トップ)の正しさ

サッカー部のある学校の校長先生が「フェアプレイをしろ」とうるさいのは、どちらですか？

②将軍(リーダー)のよしあし

かんとかがプレイヤーをうまく指導でき、チームをきちんとまとめているのは、どちらですか？



③ちょうどよいときをえらび、ちょうどよいところにいること

タイミングよくシュートをうつことができ、パスのポジションどりもうまくできているのは、どちらですか？

④ルールをきちんと守ること

試合のとき、イエローカードやレッドカードを出されることがすくないのは、どちらですか？



⑤軍隊(チーム)の強さ

これまでの試合で、たくさん勝ってきているのは、どちらですが？

⑥兵士(プレイヤー)の訓練

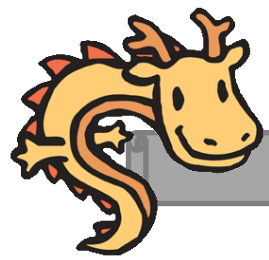
練習メニューがじゅうじつしていて、プレイヤーがよく練習しているのは、どちらですか？



⑦ほめる、しかるの公平さ

えこひいきがなくて、プレイがよければ必ずほめ、わるければ必ずしかるようにしているのは、どちらのチームですか？

みんなも、君主になったつもりで、敵と自分をくらべてみよう！



計その3 (全4回だよ)

ポイント

戦うときには、トリックをつかって、勝ちやすい状況をつくろう。



どうせ戦うなら、苦戦するよりも、**楽勝**したいよね。



だから、ここにしようか
いする①～⑪の**トリック**
をつかって、**自分の勝ち**
やすい状況をつくるとい
いよ。

①できるのに、できないように見せかける。

あこがれのせんぱいに話しかけるキッカケをつくるため、さんすうが
できないふりをして、「せんぱい、この問題を教えてもらえませんか」と
言うよ。

②つかっているのに、つかっていないように見せかける。

好きな男の子にほめてほしいから、レトルトをつかってりょうりをつ
くっても、つかってないふりをして、男の子に食べてもらい、「じょうず
だね」と言わせるよ。

③近いのに、遠いように見せかける。

かれしとのデートがマンネリになってきたから、かれしをやる気にさ
せるため、べつの男の子と仲よくして見せ、かれしから遠ざかってい
るように見せかけ、かれしをあせらせるよ。

④遠いのに、近いように見せかける。

ババぬきをしていて、カードをえらぶ相手の手が、ジョーカーから遠
ざかったら、さりげなくニヤリとして、まるでジョーカーに近づいている
かのように見せかけるよ。

⑤利益をえさにして、さそい出す。

男の子たちにイベントの手伝いをさせるため、男の子たちに人気のある女の子にたの
んで、手伝いにきてもらえば、それにつられて、男の子たちも手伝いにやってくるよ。

⑥こん乱させて、やっつける。

ともだちから、もんくを言われたとき、むずかしいことばをつかって、はんろんしていれ
ば、ともだちもわけがわからなくなって、「もう、いいよ」と言って、よそに行くよ。

⑦敵にありあまる力があるなら、守りをかためる。

試合をする相手のチームがパワフルなら、相手のはげしい攻めをしのぐため、とにかく
ガードに力をいれるよ。

⑧敵が強いなら、戦わないですむようにする。

いじめっ子グループが強いなら、いじめられないようにするため、学校をやすむなどし
て、ひなんするよ。

⑨敵をおこらせて、イライラさせる。

試合のまえ、相手チームをバカにしたようなたいどを見せれば、相手はかっとなって、
れいせいさをうしない、ミスをしやすくなるよ。

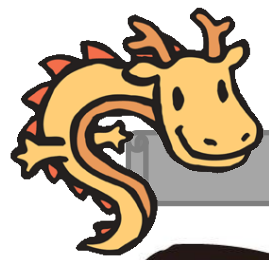
⑩敵の守っていないところを攻める。

バスケやサッカーの試合のとき、敵のゴールまえにスキができれば、さっと入りこんで、
すかさずパスをもらい、シュートをうつよ。

⑪敵の思いもよらないところに出る。

いじめられて、つらいときには、けいさつやマスコミにうったえ出るなど、いじめっ子た
ちが「まさか、そこまでしないだろう」と思っていることをしてやれば、いじめっ子たちも、
あわててしまい、いじめどころではなくなるよ。





計その4 (全4回だよ)

ポイント

戦ってもよいかどうかを知るため、しずかなところで、勝てるかどうかを考えよう。

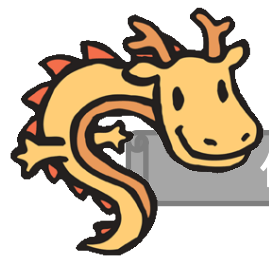


戦うのは、たいへんだ。
だから、戦いをはじめるまえに、しずかなところに
引きこもって、勝てるかどうかを考えるんだ。

- ①勝ち目は高められたかな？
- ②敵とくらべてみて、勝てるかな？
- ③どうすれば勝ちやすい状況をつくれるかな？

このように勝ち目を考えてから、勝てそうなら戦うし、そうでないなら戦わないよ。





作戦その1 (全2回だよ)

ポイント

戦争は、さっさと終わらせよう。



戦争をはじめるぞ！
さっそくじゅんぴだ！



たくさんの兵士



たくさんのモノ



戦争をするとすると、た
くさんの兵士やモノをつかう
から、たくさんのお金がか
かるよ。

こんな戦争が長びくと、
国がまずしくなって、弱く
なるよ～



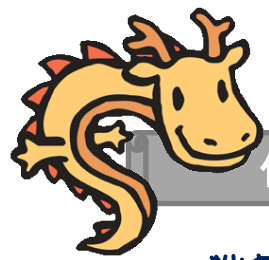
よその国

あいつ、弱くなったぞ
今が攻めるチャンス♪



弱くなったところを攻められたら、勝ち目はない。
だから、戦争は、さっさと終わらせたほうがよいぞ。
みんなも、ケンカをしたときは、さっさと仲なおし
るのだ。





作戦その2（全2回だよ）

ポイント

戦争をするなら、他人のものを利用しよう。



戦争がはじまると、たくさんのものをつかうよ！

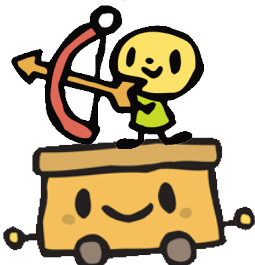
たくさんの兵士

たくさんの食べもの

たくさんの兵器

国民も、政府も、たくさんのものを
出さないといけなくなって、どん
どん国がまずくなるよ～

どんどん戦場にも
っていくよ！



だから、えらい将軍は、
他人のものを利用するのだ。

敵から食べもの
をうばうよ

敵の兵器をとったら、
こちらの兵器として
つかうよ

敵の兵士をとらえたら、
めんどろをみて、仲間に
するよ

これなら、戦争をしても、せつやくできるし、あんしんだね。
みんなも「他人のものを利用する」方法を考えてみて。

例1: いそがしいとき、ともだちに手伝ってもらった
ら、時間をせつやくできるよね。

例2: ゴミ捨て場にある、まだつかえそうなものを
リサイクルすれば、なにかとせつやくできるよね。





謀攻その1 (全4回だよ)

ポイント

戦うときには、まずは戦わないで勝つ方法をさがそう。



戦い方ランキング

①たくらむよ

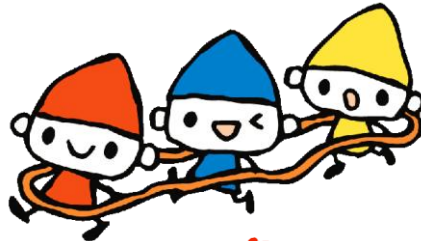
どうすれば敵が弱まって、
じめつするかを考えるんだ。



1ばん

②仲間をふやすよ

たくさんの仲間がいれば、
敵も勝ち目がなくなるよ。



2ばん

③力をつかうよ

力づくで敵をやっつける
んだ。力の強いやつが勝
つぞ。



3ばん

④お城を攻めるよ

お城をは守りがかたいから、
攻めるとダメージが大
きいぞ。



4ばん

戦うときには、①や②のよう
なかんじで、**戦わないで勝つ**
ことを目指そう。



どうしても戦うしかないなら、③のように、**戦って
勝つ**しかないわね。

でも、④のように、敵のガードが強いところを攻
めてはダメ。ダメージがおおくなるわよ。



謀攻その2（全4回だよ）

ポイント

戦うしかないなら、勝ちやすい戦い方、負けにくい戦い方を見よう。



どうしても戦うしかないなら、敵の力をみて、攻めるか、守るか、どうするかをきめるのだ。



①こちらの力が敵よりも強いとき。



攻めていくよ！

たとえば、試合をするとき、相手のチームが弱いなら、ガンガン攻めるといいよね。

たとえば、おなじ強さの相手と試合をするなら、一進一退[いっしんいつたい]の攻防[こうぼう]になって、状況[じょうきょう]におうじて、攻めたり、守ったりすることになるよね。このときは、ベストをつくしたほうが勝つよ。

②こちらの力が敵と同じとき。



守ったり

攻めたり

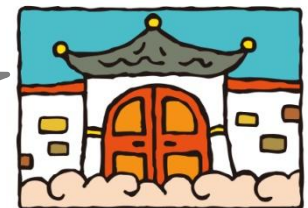
たとえば、いじめっ子たちがおいときは、たちむかっても、勝ち目がないよね。そんなときは、学校にいかないで、家にひきこもるなど、ひなんするんだ。「逃げるが勝ち」だよ。



弱いくせに、強い相手にケンカをうってはダメだぞ。やられるだけだ。

③こちらの力が敵よりも弱いとき。

守りをかためるぞ！





謀攻その3 (全4回だよ)

ポイント

そのことは、そこにいる人にまかせよう。



王宮 = 後方 → よそにいる



みんなで
ひだりを攻めるのよ！

戦場 = 現場 → そこにいる



君主さまと將軍さまの
命令がちがっている。



みんなで
みぎを攻めるぞ！

おれたちは、どうすれ
ばいいんだろう？



そこにいない人 (よそにいる人) は、そのことが、わからない。

わからない人が、そのことにたいして、口を出すと、おかしいことになってしまう。

うえのイラストのように、兵士がまよったりする。こうなると、兵士が戦いにしゅうちゅうできなくなり、弱くなる。

たとえば、学校のサッカー一部でも、校長先生の言うことと、こまんの先生の言うことがちがっていたら、試合をする人たちがまよって、試合にしゅうちゅうできなくなるよね。こうなると、試合に負けるよ。

だから、そのことは、そこにいる人にまかせたほうがいいよね。

將軍、
まかせたわよ！



みんなで、
みぎを攻めるぞ！

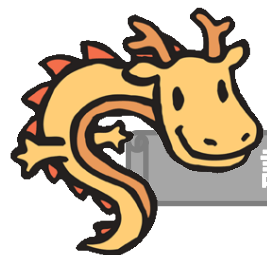
一任



みぎを攻めるぞ！
おーっ！！

命令





謀攻その4（全4回だよ）

ポイント

相手を知り、自分を知り、勝ち目を知ろう。



これから戦うぞというときには、
つぎの**5つのポイント**をおさえておくのだ。

①戦えるのかどうかをわかっている。

たとえば、サッカーの試合をするとき、かんとかとしては、「プレイヤーたちは、しっかり練習をしているし、きちんと休養[きゅうよう]もとっているので、元気がある。これなら、試合をさせても、だいじょうぶだ」といった感じで、戦えるかどうかをみてから、試合をすることが、たいせつだね。

②人数[にんずう]をつかいはけることができる。

たとえば、試合のあと、かたづけをするとき、たくさんの人がいれば、かたづけもはやくおわるよね。でも、かたづけをするところがせまいなら、たくさんの人があると、じゃまになる。だから、かたづけのはやい人をえらんで、すくない人で、かたづけをしたほうがいい。こういった感じで、人数をつかいはけることが、たいせつだね。

③みんなの心がひとつになっている。

たとえば、試合のとき、チームのだれもが、自分のつごうばかりを考えて、すきかってに動いたら、チームが弱くなってしまう。でも、みんなが心をひとつにして、たすけあって動いたら、チームも強くなるよね。

④きちんとじゅんびをして、敵のスキをねらっている。

たとえば、サッカーのつよいチームと試合をするとき、こちらとしては、しっかりと守りをかためながらも、チャンスがあれば、いつでも攻めていけるかまえをとっていれば、ゴールをきめやすくなるよね。

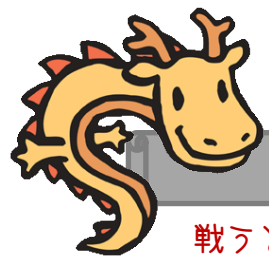
⑤将軍がすぐれ、君主がよけいな口出しをしない。

たとえば、サッカー部のかんとかが、指導のうまい人で、しかも、サッカーのことをよく知らない校長先生が、サッカー部のことによけいな口出しをしないなら、サッカー部のうんえいもスムーズにいった、チームも強くなるよね。

みんなも、自分の場合にあてはめて、考えてみよう！

これができるようになるためには、**自分を知り、相手を知ることが**ひとつようとなるから、**情報をあつめること**をわすれてはダメだよ。





形その1 (全3回だよ)

戦うときには、つぎのようにして、かまえるといいよ。

ポイント

戦うときには、まずは負けにくいようにして、それから攻めるチャンスをもとう。



①まるで天のうえにいるかのように、敵の手がとどかないようにするよ。

→どうすれば、敵が手を出せなくなるか、考えてみてね。

まずは負けないように守りをかため、勝てるチャンスをまっぜ！



②まるで地のしたにいるかのように、敵の目に見えないようにするよ。

→どうすれば、目立たないでいられるか、考えてみてね。



この①と②が、守りをかためるヒントになるよ。

たとえば、①いじめっ子たちから身を守るためには、いつも先生の近くにいるようにすれば、いじめっ子たちも手を出せないよね。

また、②クラスで目立たないように気をつけていれば、いじめのターゲットにされにくいよね。

みぢかにやくだてるヒント

ここにしょうかいしていることを、サッカーの試合におきかえて、考えてみるよ。

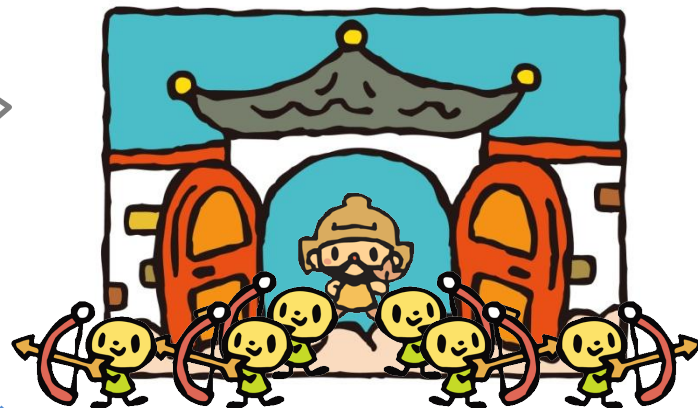
ふだんから体をきたえ、体力をつけていれば、延長戦になっても、ばてないで、しっかり守れるよね。

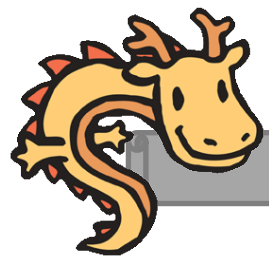
こうして、ねばり、相手チームが疲れてくるのをまってから、攻めるなら、ゴールもきめやすくなるよね。

こんな感じで、みんなも自分にあてはめて、考えてみよう！

たとえば、いじめがニュースになるなど、世の中の注目をあつめるようなときがきたら、いじめっ子たちのことをマスコミに相談してみる。学校に取材があれば、いじめっ子たちも、いじめをしにくくなるよね。

それからチャンスがめぐってきたら、戦いをしかけるぞ！





形その2 (全3回だよ)

ポイント

勝てるチャンスをねらって、勝ちやすいときに戦って勝とう。



戦うとき、勝てるチャンスをねらって、戦うなら、楽勝できるよ。
たとえば、こんなかんじだよ。



かるい草でつくられているから、
かぜをつかえば、かんたんにふきと
ばせるな。

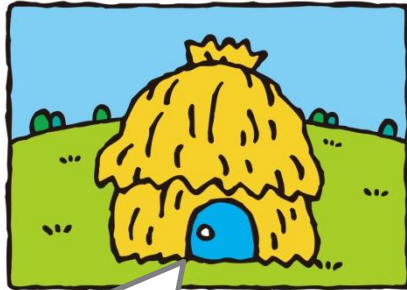
将軍さま
テロリストのアジトを見つけました！



↑敵の弱みを見つけて、

弱みをつよ↓

戦いをしかける前



これから、テロをおこして、
たくさんの人をころすぞ！

ファイト！

戦いをしかけたあと



うわーっ！
やられた～！

←こうやって楽勝するけど、

むくわれないよ↓

え？ テロリストのアジトをふ
きとばしたの？
かるい草が、かぜでふきとぶ
のは、あたりまえじゃん。
たいしたことないわね。

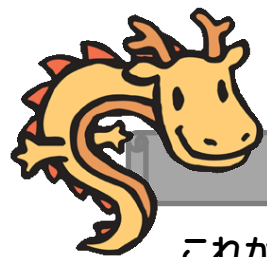


ほんとうにすごい人は、じょうずに敵の弱
み(勝てるチャンス)をみつけて、すんなり
勝ってしまうから、まわりから見ると、「すご
い」ことをしているように見えない。だから、
ほめられることもない。

でも、ベストをつくすぞ。よりよく勝つことが
優先[ゆうせん]じゃから、他人の評価[ひょう
うか]なんて、気にしないのじゃ。

さて、おぬしは「人からバカにされても、気
にせず、自分が正しいと思うことをやりぬく」
ことができているかの？





形その3 (全3回だよ)

ポイント

ありようから勝ち目をみちびきだそう。



これから「勝てるチャンスがめぐつてきているかどうか＝戦ってもだいじょうぶかどうか」を知る手がかりを、しょうかいするよ。

例としては、学校のボランティアで、募金【ぼきん】をあつめる場合を考えてみるよ。

①場所から、大きさをわりだす。

これから募金をあつめる場所は、ショッピングセンターだ。地図を見れば、わかるけど、この地域では、大きなところだよ。

②大きさから、多さをわりだす。

大きなところで募金をあつめるには、みんなで手わけしたほうがやりやすいから、多くの人に手伝ってもらいたいところだ。

③多さから、数字をわりだす。

多くの人が必要になるから、せめて40人くらいの人には手伝いにきてほしい。また、それだけ募金箱の数もあるね。

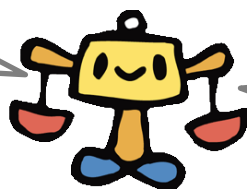
④数字から、「すぐれている」「おとっている」をわりだす。

みんなに声をかけたら、55人が手伝ってくれることになった。これだけの人数がいれば、募金をあつめやすいぞ。←すぐれている。

⑤「すぐれている」「おとっている」から、勝ち負けをわりだす。

じゅうぶんな人数もいるし、募金箱も足りていて、募金をあつめやすいから、成功しやすいぞ。つまり、「勝てるチャンスがある＝戦っても、だいじょうぶ」と言えるよ。←勝つ。

こうやって調べると、まるで天びんではかるように、勝ち負けが見えるよ。



必要におうじて(①のところ)
じゅうぶんな力をたくわえれば(②～③のところ)
よゆうで勝てることがわかるね(⑤のところ)

みんなも、ふだんから力をやしない、たくわえて、こごぜというときにかつやくできるようになろう！



勢その1 (全5回だよ)

ポイント

みずからを優勢にできるようにしよう。



こちらが優勢【ゆうせい】なら、勝ちやすくなるよね。

こちらを優勢【ゆうせい】にするためには、つぎの①～④をつかうといいよ。

①役割分担【やくわりぶんたん】をきめる。

それぞれの役割を決めて、みんなで協力しあうようにするよ。

サッカーでも、フォワードとか、ミッドフィルダーとか、キーパーとか、役割をきめ、協力してプレイしないと、勝てないよね。

わが国



②通信手段【つうしんしゅだん】をととのえる。

おたがいに連絡をとりやすくして、みんなの心をひとつにするよ。

サッカーでも、試合中にプレイヤーどうしてサインを出しあい、コンタクトをもつようにしないと、連けいプレイができないよね。



③あたりまえの方法と思いきや思えない方法をつかう。

攻められたら、あたりまえの方法と思いきや思えない方法をつかって、やりかえすよ。

サッカーでも、あたりまえにプレイができないと負けるし、思いきや思えないフェイントをかければ有利になるよね。

攻めてくる

④強みと弱みを利用する。

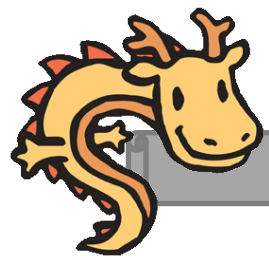
攻めるときには、敵の強いところをさけ、こちらの強みをつかい、敵の弱点をねらうよ。

サッカーでも、相手のうまいプレイヤーをマークし、そのプレイをじゃましながら、相手をほんろうして攻めるといいよね。

攻めていく

敵





勢その2（全5回だよ）

ポイント

あたりまえの方法と思いきや思えない方法をつかいこなそう。



あたりまえの方法と思いきや思えない方法をつかいこなせてこそ、優勢になれるぞ。
たとえば、弁当を売る場合を考えてみよう。



①あたりまえの方法

あたりまえの料理のしかたを知らないと、まずい弁当しかつくれるから、売れないよね。



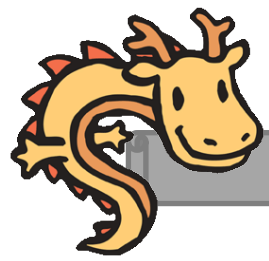
②思いきや思えない方法

おいしい弁当でも、いつも食べていたら、あきてしまうから、たまにはめずらしい弁当を売らないと、おきやくさまも買ってくれなくなるよね。



考えてみよう！

- ①あなたにとって、あたりまえの方法は、どのようなものになりますか？
- ②あなたにとって、思いきや思えない方法は、どのようなものになりますか？
- ③あたりまえの方法と思いきや思えない方法をミックスしてつかうには、どのようにすればよいですか？



勢その3（全5回だよ）

ポイント

うまく勢をつかいこなせるようになるう。



①まずは力をたくわえる。

思いきり弓をひきしぼるような感じだよ。

まずは力をたくわえないと、勢いは出ないよ。



②それからタイミングどり。

ねらいをさだめて、タイミングよく矢をはなつような感じだよ。

せっかく力をたくわえても、ねらいをさだめて、タイミングよく力をつかうようにしないと、からぶりに終わるよ。

テストでも、ふだんから勉強して学力をつけておかないと、勢いよく答えられない。

バスケでも、ふだんから練習して体力をつけておかないと、勢いよくプレイできない。

こんな感じだよ。

テストでも、さんすうのテストがあるのに、こくごの勉強をするなんて、ねらいのはずれたことをしては、点数をとれないよね。

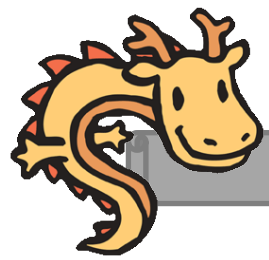
バスケでも、相手チームのプレイヤーにマークされているとき、むりやりシュートをうとうとするなんて、タイミングのわるいことをしては、得点できないよね。

だから、ねらいをさだめて、タイミングよく力をつかうことが、たいせつなんだ。

考えてみよう！

①自分の力をたかめるため、ふだんから、どのような努力をすればよいですか？

②たくわえた力をタイミングよくつかえるようになるためには、どのようにすればよいですか？



勢その4 (全5回だよ)

ポイント

見せかけをつかって、すう勢をこちらに有利なものにしよう。



弱いウサギさんに見えるけど、ほんとうは強いニンゲンだよ。



こうやって**見せかけ**をつかって、敵をゆだんさせるんだ。

ゆだんすると、どんなに強い敵でも、あしらいやすくなるから、**自分に有利な状況**をつくれるよ。

そのために、こうするよ



①たくらみをつかう。

サッカーのとき、みんなでたくらんで、フォーメーションが乱れているように見せかければ、相手チームが「楽勝だ」って思って、ゆだんするから、勝てやすくなるよ。

②勢いをつかう。

先生にあやまるとき、いまにも泣きそうな勢いであやまれば、先生から「かわいそうだ」と思われるので、ゆるしてもらえやすくなるよ。

③ありようをつかう。

みんなとなかよくしたいとき、わざとドジなありようをして見せれば、みんなが「あいつ、おもしろいなあ」と思うので、ともだちをふやしやすくなるよ。



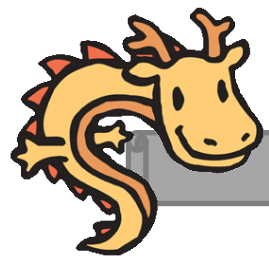
↑このようにして、相手をあざむいたら、

↓エサをまいて、敵をワナにおびきよせるんだ。

ちかづいてきたら、
やっつけてやるぞ！



おいしそうなエサがあるぞ♪



勢その5（全5回だよ）

ポイント
おのずと勢いづくようにしよう。



①ころがりやすいものをえらんで、

②ころがりやすいところにおけば、

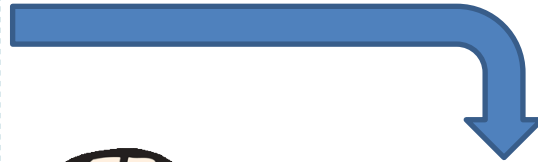
③おのずと勢いがつくよ。



ろくに食べも、休みもしないで、きたないところで生活していると、病気になって、戦いたくても戦えなくなる。気をつけるのだぞ。



このような感じで、自分を優勢にするためには、おのずと勢いがつくようすることが、たいせつなんだたとえば、こうするよ



①ころがりやすいものにする
＝勢いがつきやすいものにする
ふだんから、きちんと栄養をとり、しっかり休養をとって、カラダをすこやかにすれば、元気になるよ。

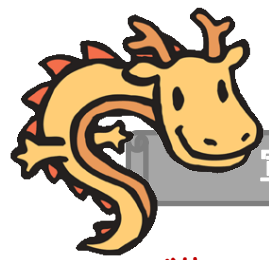


②ころがりやすいところにいる
＝勢いのつきやすいところにいる
ふだんから、部屋をきれいにし、こちよいところで生活していれば、元気になるよ。



③勢いがつく
元気いっぱいなら、おのずと勢いよくプレイできるようになるよ。





軍争その1 (全8回だよ)

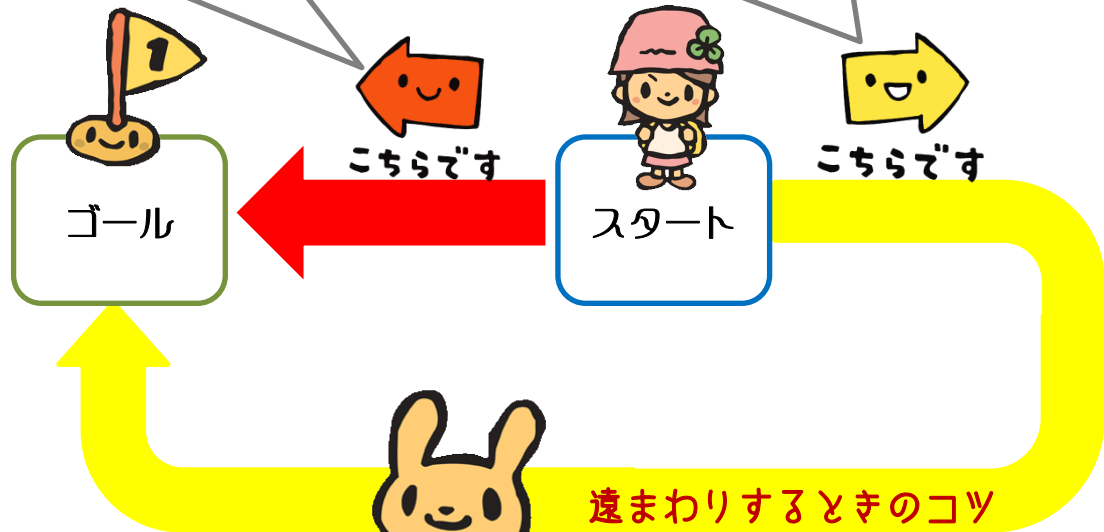
ポイント
損得を計算して動こう。



戦うときは、かけひきが、たいせつになるよ。
そのやり方は、つぎのとおりだ。→これを「うちょくの計」と言うよ。

①かけ～「このままいけば、もうかるぞ！」といったかんで、なにか利益があるなら、チャンスをつかむため、まっしぐらにすすむよ。

②ひき～「このままいって、大丈夫かな？」といったかんで、なにか心配があるなら、ようすをうかがうため、遠まわりをするよ。



恋のかけひきを例にして、考えてみるよ。

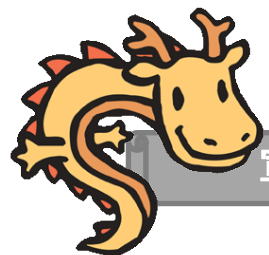
好きな男の子に彼氏がいないなら、ほかの女の子たちに先をこされないう、まっしぐらに告白するよ。

もし彼氏がいるかもしれないなら、しばらく遠まきにようすを見て、ほかの女の子たちを遠ざけてから、そのスキに告白すれば、うまくいったりするよね。

①えさを与えて、敵をよそにおびよせるよ。

②そのスキに、先をいそぐよ。





軍争その2（全8回だよ）

ポイント

スピードとバックアップのバランスをとろう。



勝つためには、スピードがいるよ。

→すばやく動いて、先手をとってこそ勝てる。のんびり動いていると、勝てるチャンスをとりにがすよ。



戦うためには、バックアップがいるよ。

→戦うと、腹ペコになるし、兵器もこわれる。だから、食べものや兵器をもってきてくれる人がいないと、戦いたくても戦えなくなるよ。



バックアップには、時間がかかるよ。

→たくさんのにもつをはこぶから、重たくて、すばやく動けないんだ。



バックアップにあわせて、スピードをさげると、チャンスをとりにがす。チャンスをつかむため、スピードをあげると、バックアップがまにあわない。どうすれば、いいのだろう？

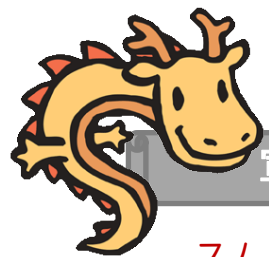


スムーズに動けるようにすれば、いそがなくても、おのずとスピードが出るよ。
→その3へ



みづかに考えてみよう

たとえば、リトルリーグでも、選手たちがどんどん練習や試合をするから、チームも強くなっていくよね。
でも、練習や試合のスピードがはやいと、保護者の準備がおいつかないから、じゅうぶんなバックアップをしてもらえなくなる。
だからといって、練習や試合をへらすと、チームもなかなか強くなれないよね。
こんな感じで、みんなも、みづかに考えてみて。



軍争その3（全8回だよ）

ポイント
スムーズに動けるようにしよう。



スムーズに動けるようにすれば、おのずとスピードもあがるよ。

たとえば、バスが、じゅうたいしている道をとおるなら、スムーズに走れないから、とうちゃくするのが、おそくなる。

でも、じゅうたいのない道をとおるなら、スムーズに走れるから、べつに急がなくても、とうちゃくするのが、はやくなるよね。



スムーズに動けるようにするためには、つぎの①～③のようになると、いいよ。

②全体のありようをはあくするよ。

たとえば、はじめてのクラスでも、クラス全体のにんげんかんけいがわかれば、クラスメイトとつきあいやすくなるよね。
そうなれば、学校の生活も、スムーズにいくようになる。

①味方や仲間をふやすよ。

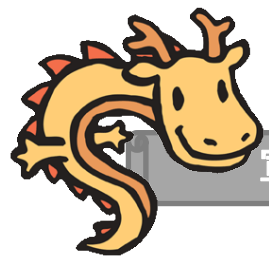
たとえば、はじめてのクラスでも、ともだちがふえれば、すごしやすくなるよね。
そうなれば、学校の生活も、スムーズにいくようになる。

③くわしい人に教えてもらうよ。

たとえば、はじめてのクラスでも、クラスのことにくわしい人に教えてもらえば、クラスになじみやすくなるよね。
そうなれば、学校の生活も、スムーズにいくようになる。



みんなも、自分の場合にあてはめて、考えてみよう！



軍争その4（全8回だよ）

ポイント

敵をあざむき、出しぬこう。



かけひきに勝ちおやすくする方法

②それで有利になったら動き、



①戦いでは、敵をあざむき、

③うまくたちまわるのだ。

これをサッカーにたとえると、

こうなるよ

①敵をあざむく

サッカーの試合中に、ひだりにパスをだすふりをするんだ。



②有利になったら動く

敵がひだりに向かったら、敵のいない、みぎにパスをだすよ。



③うまくたちまわる

パスをもらったら、すばやくシュートをうって、ゴール！



うまくたちまわる方法は、「その5」もみてね。



みんなも、これをヒントにして、どうすれば敵をあざむき、出しぬくことができるようになるのか、考えてみよう！



軍争その5 (全8回だよ)

ポイント

ときと場合におうじて、やり方を変えよう。



うまくたちまわるコツをしょうかいするよ。

かけひきにおいては、
ときと場合におうじて、やりかたを変える。
それでこそ、勝てる。

⑥動くな、カミナリのように

⑤かくれるなら、かげのように

④まつなら、山の
ように

③攻めるなら、火
のように

②ゆっくりするなら、
林のように

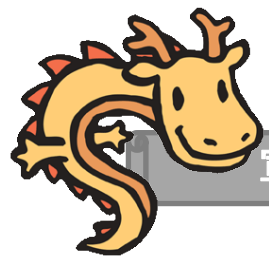
①すばやくするなら、風のように

⑩戦いははじめるなら、
うちよくの計をわきまえて

⑨戦いをしかけるなら、
力をはかって

⑧テリトリーをひろげる
なら、ポイントをわけて

⑦ものをあつめるなら、
兵士をわけて



軍争その6（全8回だよ）

ポイント
敵をあざむき、こわがらせよう。



かけひきに勝つためには、あいずもたいせつだ。

①あいずをつかって、心をかよいあわせる。

みんなが見たり、聞いたりできるあいずをつかって、みんなにあいずが伝わるようにすれば、れんけいプレイがうまくいく。

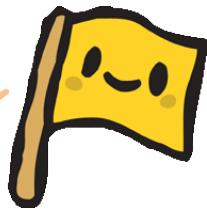
→**れんけいプレイがうまくいけば、強くなる。**

たとえば、バスケやサッカーの試合で、かんとかやプレイヤーたちが、まえもってサインの出し方をきめておき、たがいにサインを出しあいながらプレイしたとするよ。

そうすれば、試合中でも、みんなの思いや考えをつうじあわせることができるので、チームプレイもうまくいき、チームも強くなるよね。

孫子の例

ハタをつかって、
あいずを出せば、
みんなに見えるよ



ひるま、たくさんのハタ
をはためかせると、敵は
「たくさんの軍隊がいる」
とかんちがいて、こわ
がるよ。

孫子の例

孫子の例

タイコをつかって、
あいずを出せば、
みんなに聞こえるよ



よる、たくさんのタイコ
をうちならすと、敵は「た
くさんの軍隊がいる」
とかんちがいて、こわが
るよ。

孫子の例

②あいずをつかって、敵を弱らせる。

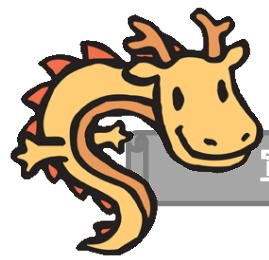
だれでも見たり、聞いたりできるあいずをつかって、ウソのあいずを出せば、敵をあざむくことができる。

→**敵をあざむけば、敵を弱めることができる。**

たとえば、だれも見ることのできるインターネットの掲示板に、こちらのチームにいるプレイヤーが、アメリカに留学していたとき、なんども相手をフルボッコにしたらしいといった、かきこみをしたとするよ。

そうすれば、たとえそれがウソでも、それを見た相手チームは「つぎの試合で、ボコボコにされたら、いやだなあ」とかんじ、ひるむから、そのぶん弱くなるよね。

こちらがれんけいしていて、敵がひるんでいるなら、こちらが勝ちやすくなり、敵が負けやすくなる。



軍争その7（全8回だよ）

ポイント

ココロでも、カラダでも、敵をうわまわるようにしよう。



ココロとカラダで、敵をうわまわれれば、勝ちやすくなるし、負けにくくなるよ。
（例として、バスケや野球など、スポーツの試合の話をするね）

①敵よりも、やる気をたかめるよ。

試合のとき、たくさんの人からおうえんしてもらえると、相手のやる気はくじかれ、味方のやる気はたかまるよ。



ココロの勝負



②おちついて、チャンスをまつよ。

この試合に負けると優勝がなくなるときでも、あせるとミスがふえるので、おちついてプレイし、得点のチャンスをねらうよ。

さらに

③コンディションをよくするよ。

ふだんから練習をしてパワーをたかめ、栄養と休養をとってスタミナをつけ、体調をよくするよ。



カラダの勝負

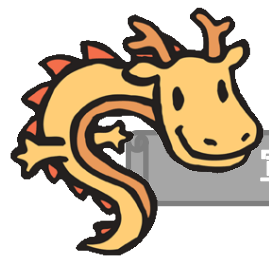


④敵が強そうなら、ムリをしないよ。

相手チームが強いなら、ムリして攻めたりしないで、ガードをかため、失点をなくすよ。

負ける戦いをしないようにするため、ときと場合におうじて、ちょうどよいことをするよ。
→その8へ

みんなも、いざというときにやなえて、ココロとカラダをきたえよう！



軍争その8 (全8回だよ)

ポイント

負ける戦いは、しないようにしよう。



負ける戦いをしないコツ

①高いところにいる敵とは戦わないよ。

相手が優位にいるなら、まともに戦っても勝てないよ。

先生がむかつくからといって、先生にケンカをうっても、先生のほうが立場がうえだから、勝ち目はないよね。



②坂のうえにいる敵とは戦わないよ。

相手が優勢なら、まともに戦っても勝てないよ。

勉強もでき、スポーツもうまくて、とぶトリをおとす勢いの相手とケンカしても、先生たちが相手のかたをもつから、勝ち目はないよね。

③わざと逃げる敵はおいかけないよ。

へたにおいかけると、敵のワナにはまって、負けるよ。

不良とケンカしたとき、逃げだした不良を、ちょうしにのって、おいかけていたら、いつのまにやら不良たちの仲間に囲まれて、ボコボコにされるよね。



④囲んだら逃げ道をあけてやるよ。

おいつめられたネズミがネコをかむように、相手をおいつめすぎると、いたい目にあうよ。

ケンカして勝っても、ほどほどでやめておかないと、相手のうらみをかけて、あとでしかえしをされるよね。

⑤敵が逃げたいなら逃がしてやるよ。

しつこくおいかけると、思わぬ反げきをうけて、ダメージが大きくなるよ。

女の子にふられたとき、あきらめないで、つきまとっていたら、ストーカーだと言われて、つかまるよね。





実虚その1 (全4回だよ)

ポイント

楽勝できるようにするため、敵をあやつろう。



実虚とは、「こちらの強みをつかって、敵の弱みをせめること」「敵の強いところをすけて、敵の弱いところを攻めること」だよ。



勝負は、**先手必勝**だよ。

すなわち、なにをするにしても、敵よりも先をいくことができれば、勝ちやすくなる。だから、**敵をあやつる**のだ。その方法は、つぎのとおりだ。



①敵に来てほしいなら、こちらに来ると得をするように見せるよ。

手伝いをしてくれない男子でも、こちらが「かわいい女の子もいるから、イベントを手伝いにきてよ」と言えば、きてくれるね。

②敵に来てほしくないなら、こちらに来ると損をするように見せるよ。

防犯カメラをたくさんつけたら、どろぼうも「すぐに見つかるから、ぬすみにくい」と思って、ぬすむのをやめて、たちさるね。

③敵のコンディションをわるくしたいなら、敵のいたいところをつくよ。

ケンカをうられたとき、こちらが相手にとって、思い出したくもない、はずかしい思い出を話せば、相手はどうようして、ケンカどころではなくなるよね。

④すばやいスピードですすみたいなら、敵のいないところをとおるよ。

じてんしゃで通学するとき、道がじゅうたいしていたら、うら道をとおれば、スムーズに走れるから、はやく行けるよね。

⑤勝ちたいなら、敵の守っていないところを攻めるよ。

サッカーのとき、ゴール前にスキができれば、さっと入りこんで、パスをもらってシュートをうつと、いいよね。

⑥負けたくないなら、敵の攻めてこないところを守るよ。

いじめをさけたいなら、やすみ時間などには、いじめっ子のこない職員室や保健室にひなんしておく、いいよね。

⑦敵がやりかえせないようにしたいなら、敵の弱いところをつくよ。

悪口を言う相手にたいして、「悪口ばかり言うなら、おまえのヒミツをばらすぞ」と言えば、相手も悪口を言わなくなるよね。

⑧敵がおいつけないようにしたいなら、敵よりもすばやく動くよ。

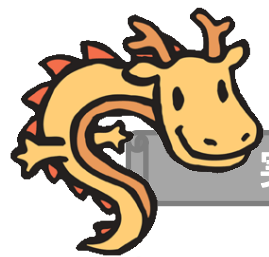
ふだんから走る練習をして、足をきたえておけば、かけっこのとき、だれもおいつけないよね。

⑨戦いたいなら、敵が必ず守るところを攻めるよ。

試合をしる人も、こちらが「びびってんの?」と言って、そのプライドをきずつければ、相手はプライドを守るため、試合をしてくれるね。

⑩戦いたくないなら、敵が思いどおりに動けなくするよ。

バスケの試合で、こちらがマークをてっていすれば、相手チームのプレイヤーも自由にプレイできないよね。



実虚その2（全4回だよ）

ポイント

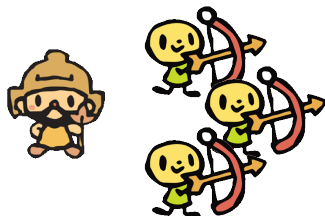
敵をばらして、弱くしよう。



勝負するときは、敵をあやつり、敵が「いつ、どこで戦うことになるのか、わからない」というようにさせるといいわね。

わが軍

「いつ、どこで戦うことになるのか、わかっていない」から、それにむけて、兵士をあつめられるぞ。



3対1で戦う

敵軍

「いつ、どこで戦うことになるのか、わからない」から、まわりに兵士をわけて、戦いにそなえるぞ。



兵士の人数は、わが軍が3人で、敵軍が4人だから、敵軍のほうが多い。
でも、わが軍をあつめ、敵軍をばらせば、3対1で戦うことになるので、わが軍が強くなる。
このように敵をばらせば、楽勝できる。これを「各個撃破[かっこげきは]」と言うよ。

みづかにやくだてるヒント。

どろぼうをふせぐため、パトロールをするとき、時間とルートをきめてパトロールをすると、どろぼうは「いつ、どこからパトロールがくるのか、わかる」から、ぬすみやすくなるよね。これでは、防犯にやくだたない。

でも、ランダムに時間やルートを変えながらパトロールをすれば、どろぼうは「いつ、どこからパトロールがくるのか、わからない」から、ぬすみにくくなるよね。すると、防犯にもやくだつ。

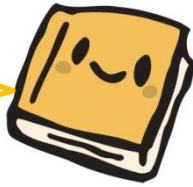
このような感じにすれば、みんなも「敵を弱め、自分を有利にする」ことができるよ。自分の場合で、考えてみてね。



実虚その3（全4回だよ）

ポイント

敵をあやつするためには、敵のことを知っておく必要があるから、敵のことをさぐろう。



敵のことをさぐるための4つの方法

（バスケットやサッカーなどを例にして考えてみるね）

①敵のことを調べる。

→行動パターンがわかる。

これまでの試合で相手チームが「どのようなプレイをしたか」について調べれば、相手チームの試合はこびのパターンがわかるよね。

②敵にフェイントをかける。

→ポジションのよしあしがわかる。

右にパスを出すふりをしながら、いきなり左にパスを出してみたとして、それを相手がうまくカットできるなら、相手のポジションどりがうまいとわかるよね。

敵軍



④敵のことをテストする。

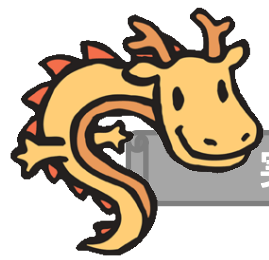
→力のあるなしがわかる。

相手チームに練習試合をもうしこんで、じっさいに試合をしてみれば、相手チームの強さがどのくらいなのかについてわかるよね。

③敵になったつもりで考える。

→敵のつごうがわかる。

これから試合をするにあたり、「自分が相手チームだったら、この場合、どのようにするだろうか」と考えれば、相手チームの出方について、だいたいわかるよね。



実虚その4（全4回だよ）

ポイント
水のようになるよ。



すぐれた軍隊は、水にたとえられるぞ。



①水がひくいところを目ざすように、
軍隊も敵の力のひくいところをねらう
よ。

たとえば、ライバルが、勉強が得意でも、ス
ポーツが苦手なら、スポーツで勝負するよ。
また、恋のライバルが、ルックスがよくても、性
格がわるいなら、性格で勝負するよ。

たとえば、スポーツを指導するとき、相手がシロウトなら、
ちょっとしたミスは大目にみてあげる。でも、相手がベテラン
なら、ちょっとしたミスでもこまかく指導するよ。
こうして相手にあわせて、指導のやり方を変えることで、
指導もうまいくね。



②水が土地のありようにあわせてかたち
を変えるように、軍隊も敵のありようにあ
わせてかたちを変えるよ。

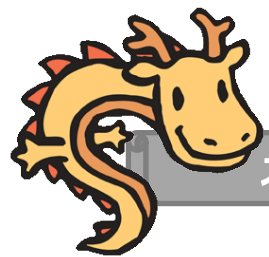
こちらの出方がころころ変わるなら、相手
は「**つきは、どうするか、わからない**」よう
になり、手のうちようがなくなるよ。



ぎゃくに言うと、**ワンパターン**だと、敵に手のうち
を読まれるから、**負けやすくなる**ということ。



たとえば、サッカーで、いつも右をねらってシュートをうってい
れば、相手のキーパーから「また右だろう」と先を読まれ、右
のガードをかたくされるので、たやすくボールをとられるよう
になるよね。



九変その1 (全3回だよ)

ポイント

状況におうじて、やり方を変えよう。



戦いに出たら、つぎのようにすることが、たいせつだよ。



①まずは臨機応変[りんきおうへん]

戦うときには、その**状況におうじて**、やり方を変えることがたいせつだ。

病気をなおすとき、かるい病気なら、クスリを飲むだけでよい。
でも、むずかしい病気なら、クスリを飲むだけでは、なおらない。入院することが必要になる。
このように、病気と戦うときも、状況におうじて、やり方を変えることがふつうだ。



②それから融通無碍[ゆうずうむげ]

いつもなら「**こうする**」ものでも、場合によっては「**こうする**」とうまくいかないの、**「こうしない」**ほうがよいときもあるよ。

ふつう信号が赤なら、止まらないといけないよね。
でも、救急車が病人をはこんでいるとき、赤信号で止まったら、手当てがまにあわなくなる。
だから、信号が赤でも、止まらなくてよいよね。

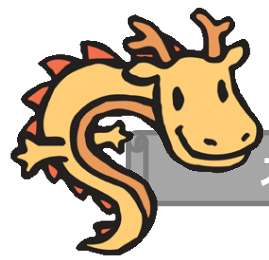
もし「状況におうじて、やり方を変える」ことにしくじると、こうなるよ！

①状況にそぐわないことをするから、ベストポジションにたてないよ。



②状況にそぐわない命令をするから、みんながめいわくするよ。





九変その2（全3回だよ）

ポイント

損得を知り、損得をつかいこなそう。



損得を知ろう

状況におうじて、損得も変わるから、損得について、しっかり考えるんだ。
そうすれば、失敗も、心配も、なくなるよ。

①得があるときは、損も考えるよ。

たとえば、アイスはおいしいけど、食べすぎると、カラダに
よくないよね。だから、食べすぎないようにするぞ。

②損があるときは、得も考えるよ。

たとえば、冬で寒くなるのはいやだけど、雪であそぶと、楽
しいよね。だから、雪合戦やスノボをしてあそぶぞ。

それから

損得をつかいこなそう

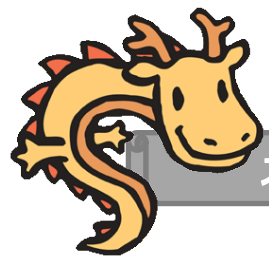
人は損得で動きやすいから、損得についてわかれば、
うまく損得をつかって、人を動かし、自分にとって、つごうのよい状況をつくれるよ。

①相手をまいらせたいなら、相手の損になることをするよ。

たとえば、男の子がいたずらをして困るとき、こっそり先生に言いつ
ければ、男の子にぎゃふんと言わせられるよね。

②相手をふりまわしたいなら、相手の得になることをするよ。

たとえば、かわいい女の子が、男の子にあいきょうをふりまき、いい
気にさせれば、男の子をふりまわすことができるよね。



九変その3 (全3回だよ)

ポイント

性格にあわせて、やり方を変えよう。



相手の性格にあわせて、戦い方をきめるなら、楽勝できるぞ。
その例としては、つぎのようなものがある。

①ガンガンいけ！という人



ちょうはつでもすれば、あとさを考えないで動くから、
やっつけるのには、ちょうどよい相手だよ。

②自分だけを守りたい人



トラブルをさけることばかりを考えて、チャレンジしよう
としないから、こちらの言いなりにさせるのには、ちょう
どよい相手だよ。

③おこりっぽい人



すぐにカッとなって、ミスをしやすくなるから、おちよくる
のには、ちょうどよい相手だよ。

④まじめな人



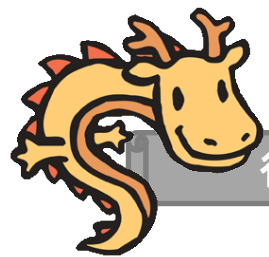
笑いものにすると、かおを赤くしてあたふたするから、
はずかしがらせるのには、ちょうどよい相手だよ。

⑤やさしい人



必死になってお願いすると、めんどうなことで引きう
けてくれるから、めんどうをかけるのには、ちょうどよい
相手だよ。

みんなも、これから戦うぞというときには、相手の性格をみて、どうすれば相手が弱まるかを考えよう！



行軍その1（全9回だよ）

ポイント

出かけた先でのふるまい方をわきまえておこう。



山に行くなら、山に行くのに、ふさわしいことをしないと、そうなんするわよ。

海に行くなら、海に行くのに、ふさわしいことをしないと、おぼれるよね。



↑こんな感じで、なにをするにしても、そこにふさわしい、ふるまい方をしてこそ、失敗しないですむ。

というわけで、孫子は、戦うところにおうじて、そこにふさわしい、ふるまい方として、つぎのような例をあげているよ。↓



①山では、谷にそってすすみ、高いところから攻めるぞ。

②川では、流れにさからわず、わたってくる敵を攻めるぞ。



③ぬかるみでは、よそに行くか、草があって、うしろに林のあるところで戦うぞ。

④平地では、高いところにおいて、逃げ場も用意しておくぞ。



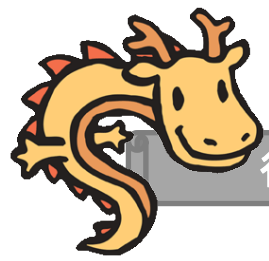
⑤そとで休むときは、高くて明るいところをえらぶぞ。

⑥先にすすむときは、安全をいちばんに考えるぞ。

⑦見えにくいところがあれば、敵がいなか、たしかめるぞ。



みんなも、自分が今、いるところにふさわしい、ふるまい方ができるようになろう！



行軍その2（全3回だよ）

ポイント

見かけから、ほんとうのところを見ぬけるようになるう。



人は見かけによらないと言うけれど、見かけからわかることもあるよね。

その例として、孫子の兵法では、つぎの1～81のことを、しょうかいしているよ。

むずかしいかもしれないけれど、みんなも自分の場合にあてはめて、考えてみよう！

①戦うまえ

1～敵が近くでしずかにしている→守りやすいところにいる。

2～敵が遠くから戦いをいどんでくる→戦いやすいところにいる。

②戦おうとしているとき

3～森の木がゆれ動いている→すすんできている。

4～たくさんの草がむすんである→ワナがあるように見せかけている。

5～鳥がとびたつ→そのしたに敵がかくれている。

6～どうぶつたちがびっくりしている→敵がとりかこもうとしている。

7～すなぼこりがまっすぐにのぼっている→戦車がきている。

8～すなぼこりがたれこんでいる→歩兵がきている。

9～すなぼこりがあちこちでひよろひよろしている→まきをあつめている。

10～すなぼこりが少なくてランダムにあがる→陣地をつくっている。

11～敵の使者がていねいで、敵の軍隊は戦いにそなえている→すすもうとしている。

12～敵の使者がらんぼうで、敵の軍隊はいせいがよい→しりぞこうとしている。

③戦いはじめるとき

13～小さい戦車がよこにひかえている→戦うために軍隊をならべている。

14～だしぬけに「休戦しよう」と言ってくる→たくらみがある。

15～走りまわって兵士をならべている→戦うつもり。

16～兵士がちょっとだけ出てくる→こちらをさそい出そうとしている。

⑦その他

30～プレゼントをもってきて、あやまる→休みたがっている。

31～兵士がいきりたっているけど、戦おうともしないし、しりぞきもしない→あやしいので気をつける。

④戦っているとき

17～兵士がつえをついて立っている→食べものが足りない。

18～水をくみに出た兵士がすぐに水をのむ→水が足りない。

19～敵が有利なのにでてこない→兵士が疲れている。

⑤戦い終わったとき

20～とりがあつまっている→そこにだれもいない。

21～よるに声をかけあう→こわがっている。

22～軍隊がさわいでいる→将軍がしっかりしていない。

23～はたがフラフラしている→こんらんしている。

24～役人がおこっている→兵士にやる気がない。

⑥敵が守りについてるとき

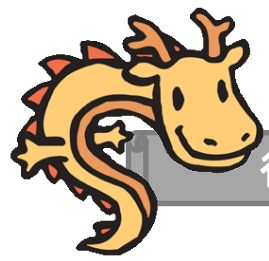
25～水をくみに出た人がもどらない→おいつめられている。

26～上の人が下の人に気をつかいながら話している→上の人がバカにされている。

27～ひんぱんに賞している→兵士が思いどおりに動かなくて苦しんでいる。

28～ひんぱんに罰している→兵士が戦おうとしないので困っている。

29～らんぼうなことをしながら、あとでやりかえされるのをおそれる→あさはかである。



行軍その2（全9回だよ）

ポイント

見かけから、ほんとうのところを見ぬけるようになるよ。（その1）



これまで見たり、聞いたり、したり、されたりなどして、わかったこと。これを「経験則【けいけんそく】」と言うよ。

この「経験則」を知っていれば、見かけから、ほんとうのところを見ぬけるようになる。

孫武【そんぶ】は、そんな「経験則」のうち、戦争にかんするものとして、31のことをあげているよ。

それを7つの項目にわけて、しょうかいするね。

項目その1 戦うまえにつかうもの

1～敵が近くにいて、しずかにしている。

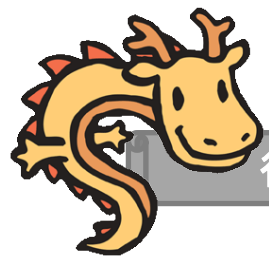
→守りやすいところにいる。



2～敵が遠くから戦いをいどんでくる。

→戦いやすいところにいる。





行軍その3 (全9回だよ)

ポイント

見かけから、ほんとうのところを見ぬけるようになる。
(その2)

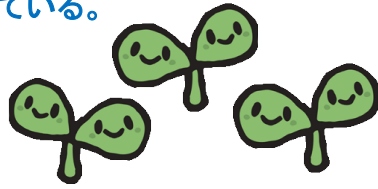


項目その2 戦おうとしているときにつかうもの

3～森の木がゆれ動いている。
→敵がすすんできている。



4～たくさんの草がむすんである。
→ワナがあるように見せかけている。



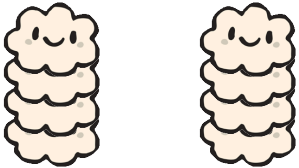
5～鳥がとびたつ。
→そのしたに敵がかくれている。



6～どうぶつたちがびっくりしている。
→敵がとりかこもうとしている。



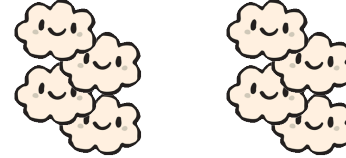
7～すなぼこりがまっすぐにのぼっている。
→戦車がきている。



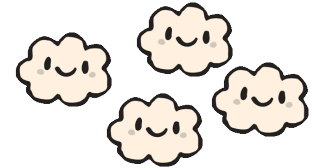
8～すなぼこりがたれこんでいる。
→歩兵がきている。



9～すなぼこりがあちこちでひよろひよろしている。
→まきをあつめている。



10～すなぼこりがすくなくて、ランダムにあがっている。
→陣地をつくっている。

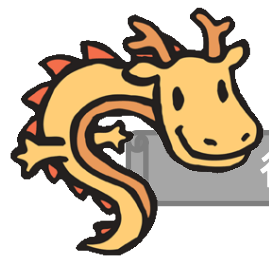


11～敵の使者がていねいで、敵の軍隊は戦いにそなえている。
→敵が、すすもうとしている。



12～敵の使者がらんぼうで、敵の軍隊はいせいがよい。
→敵が、しりぞこうとしている。





行軍その4（全9回だよ）

ポイント

見かけから、ほんとうのところを見ぬけるようになる。
（その8）



項目その3 戦いはじめるときにつかうもの

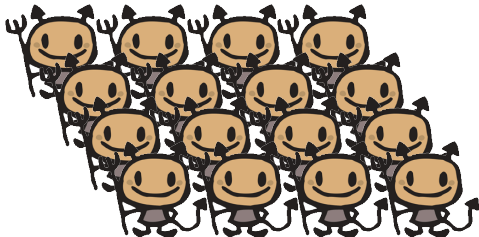
13～小さい戦車がよこにひかえている。
→戦うために軍隊をならべている。



14～だしぬけに「休戦しよう」と言ってくる。
→たくらみがある。

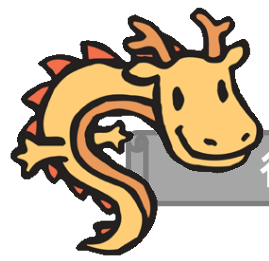


15～走りまわって兵士をならべている。
→戦うつもり。



16～兵士がちょっとだけ出てくる。
→こちらをさそい出そうとしている。





行軍その5（全9回だよ）

ポイント

見かけから、ほんとうのところを見ぬけるようになる。
（その4）

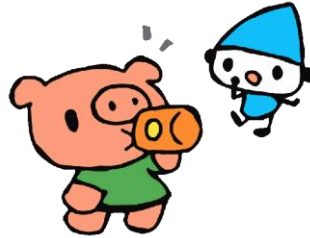


項目その4 戦っているときにつかうもの

17～兵士がつえをついて立っている。
→食べものが足りない。

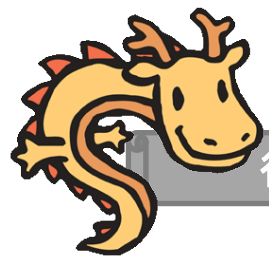


18～水をくみに出た兵士がすぐに水を
のむ。
→水が足りない。



19～敵が有利なのにでてこない。
→兵士が疲れている。





行軍その6（全9回だよ）

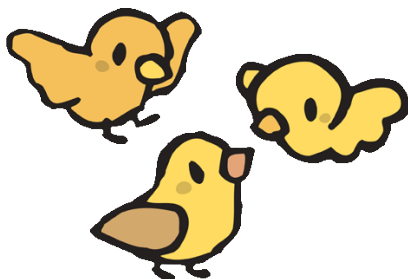
ポイント

見かけから、ほんとうのところを見ぬけるようになる。
（その5）



項目その5 戦い終わったときにつかうもの

20～とりがあつまっている。
→そこにだれもいない。



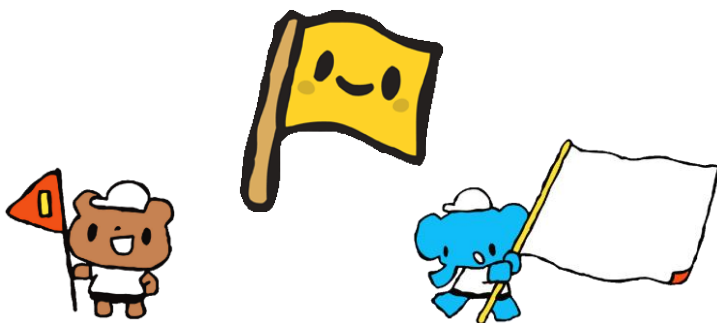
21～よるに声をかけあう。
→こわがっている。



22～軍隊がさわいでいる。
→将軍がしっかりしていない。

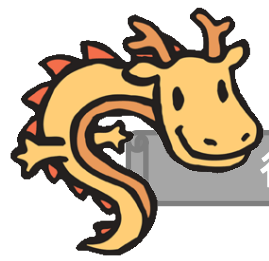


23～はたがフラフラしている。
→こんらんしている。



24～役人がおこっている。
→兵士にやる気がない。





行軍その7（全9回だよ）

ポイント

見かけから、ほんとうのところを見ぬけるようになる。
（その6）



項目その6 敵が守りにについているときにつかうもの

25～水をくみに出た人がもどらない。
→おいつめられている。



26～上の人が下の人に気をつかいながら話している。
→上の人がバカにされている。



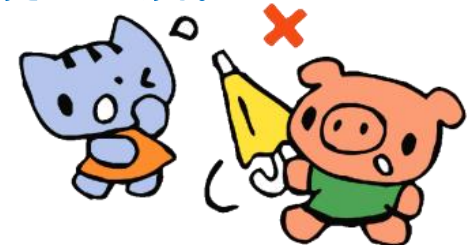
27～ひんぱんに賞している。
→兵士が思いどおりに動かなくて苦しんでいる。

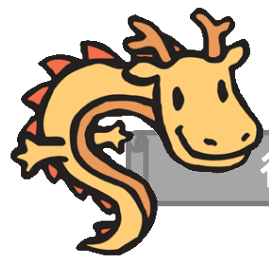


28～ひんぱんに罰している。
→兵士が戦おうとしないので困っている。



29～らんぼうなことをしながら、あとでやりかえされるのをおそれる。
→あさはかである。





行軍その8（全9回だよ）

ポイント

見かけから、ほんとうのところを見ぬけるようになる。
（その7）



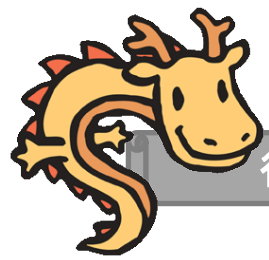
項目その7 その他のもの

30～プレゼントをもってきて、あやまる。
→休みたがっている。



31～兵士がいきりたっているけど、戦おうともしないし、しりぞきもしない。
→あやしいので気をつける。





行軍その9（全9回だよ）

ポイント

リーダーとして、みんなをひきいることができるようになるよ。



リーダーに必要な4つのこと

①よく考えて動く

「こうしたいとき、こうすれば、こうなるから、こうしよう」といった感じで、まず考えてから動くといいよ。



②みんなを協力させる

「ひとりは、みんなのために。みんなは、ひとりは、みんなのために」を心がけてもらうよ。



③敵のことを調べる

「敵は、どういった相手で、どこが強く、どこが弱いのか」といったことを調べておけば、勝ちやすくなるよ。



④みんなをしたがわせる

「こうするぞ」と言えば、みんなが「こうします」と言って、リーダーにしたがうようにするよ。



みんなをしたがわせるには、こうするよ。

①まずは、やさしくするよ。

困っている人がいたら、さりげなく助けてあげるなどして、みんなの心をつかむんだ。



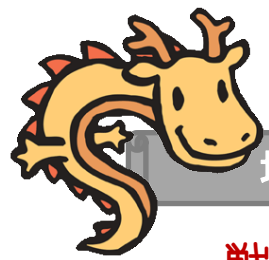
②それから、きびしくするぞ。

わるさをしている人がいたら、しかりつけるなどして、みんなの気持ちをひきしめさせるぞ。



③あとは、ふだんから「命令を守って、あたりまえ」というフニキをつくっておくことも、たいせつだよ。





地形その1 (全3回だよ)

ポイント

その場所にふさわしいあり方をする。

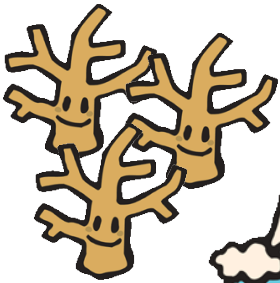


戦いに出たときには、場所におうじて、やり方を変えるんだ。

そうしてこそ、ベストポジションに立てるよ

②行きやすいけど、もどりにくいなら、行かないほうがいいよ。

たとえば、不良グループは、はいりやすいけど、ぬけにくいので、さいしょから、かかわらないほうがいいよね。

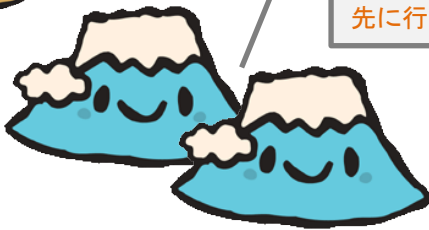


①どちらも行きやすいなら、見晴らしのよいところをとるといいよ。

たとえば、スタジアムで、サッカーの試合を見るとき、どこ
の席にすわってもいいなら、よく見える席をとったほうがいい
よね。

④せまい谷のところなら、先に全体
をとってしまうといいよ。

たとえば、せまい公園で花見をするなら、
先に行って、よいところをとってしまうんだ。



③危ないところなら、敵は行かせてもいい
けど、自分是不行かないほうがいいよ。

たとえば、不良たちが、たむろしているコンビニ
には、近づかないほうがいいよね。

⑤攻めににくいところなら、先にとったら敵をまちうけ、先に
とられたら攻めないほうがいいよ。

たとえば、映画館に行ったとき、よい席が先にとられていたら、ム
リして見ないで、つぎの回によい席をとって、見たほうがいいよね。



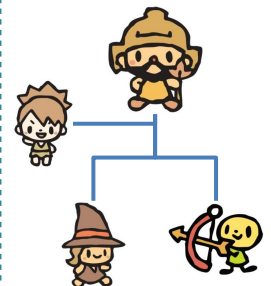
敵

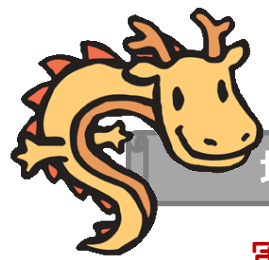


⑥遠いところなら、チャレンジしないほうがいいよ。

たとえば、ふだん自分がしていることは、えんどかいことには、へた
に手を出さないほうがいいよね。ケガをするだけだから。

わが軍





地形その2（全3回だよ）

ポイント

チームから弱みをなくそう。



軍隊（チーム）が負けやすくなる6つの場合を紹介するよ

⑥将軍が考えなしにつっこむタイプで、すぐれた兵士がいらないなら、負けることになるよ。

たとえば、かんとくが「やる気があれば勝てる」と言うばかりで、なんの作戦もなく、しかも、プレイヤーがへたくそなら、まちがいに試合に負けるよね。

わが軍



④副将がカッとなりやすく、かってに戦いをしかけられるなら、くずれることになるよ。

たとえば、キャプテンがすぐに短気をおこして、つっぱしりやすい人なら、メンバーもいやになって、チームとしてのまとまりがくずれるよね。



③兵士より役人が強いと、管理がきつすぎて、のびのび戦えず、へこむことになるよ。

たとえば、マネージャーが、気が強く、プレイヤーにたいして、口うるさく、なにかにつけダメだしをしてくるなら、プレイヤーのやる気も、へこんでしまうよね。

②役人より兵士が強いと、管理がゆきとどかなくなって、たるむことになるよ。

たとえば、マネージャーが「しんけんに練習しないとダメだよ」と言っても、プレイヤーがふざけてばかりいるなら、チームのふんいきがたるんでくるよね。

⑤将軍が弱くて、指導がダメだと、乱れることになるよ。

たとえば、かんとくがダメな人だと、メンバーも「やってられない」と思うようになって、チームの和が乱れていくよね。

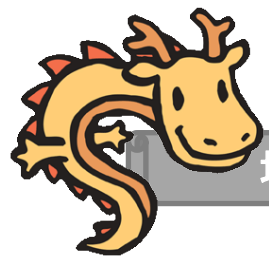


①強すぎる敵とむやみに戦うなら、逃げることになるよ。

たとえば、勝つための作戦もなく、すごく強いチームにチャレンジするなら、けちよんけちよんにやられて、逃げかえることになるよね。

強い敵





地形その3 (全3回だよ)

ポイント

リーダーとしての役割をはたすため、自分を知り、相手を知り、天を知り、地を知ろう。



将軍には**2つのミッション**があるぞ

①君主さまに利益をもたらし、



②国民を守るのだ。



たとえば、かんとかなら、チームをゆうしょうさせたり、チームでボランティアをするなどして、学校のひょうばんをよくするんだ。

たとえば、かんとかなら、プレイヤーがあんしんしてプレイできる、かんきょうをととのえてあげるんだ。

ミッションをはたすために必要な4つのこと

①自分を知る

兵士の心をつかみ、やる気をたかめ、敵と戦えるかどうかを知るよ。



たとえば、プレイヤーのめんどろをよく見て、プレイヤーのやる気をたかめ、しんけんに練習させて、チームを強くしていくんだ。

②相手を知る

敵のことを調べ、敵に勝つための方法を考え、勝てるかどうかを知るよ。



たとえば、ライバルチームのことを調べて、どうすれば勝てるかを考えるんだ。

③天を知る

戦ってよいときかどうかをしらべ、グッドタイミングを知るよ。



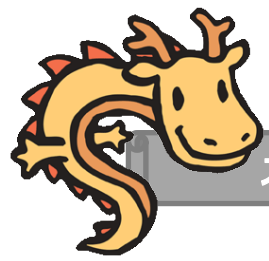
たとえば、試合をしているとき、プレイヤーに指示を出すなら、タイミングを見はからって、タイミングよく出すんだ。

④地を知る

戦いやすいところかどうかをしらべ、ベストポジションを知るよ。



たとえば、試合のとき、チームのフォーメーションをくふうして、プレイヤーたちのポジションどりがうまくいくようにするんだ。



九地その1（全6回だよ）

ポイント

自分のおかれている状況を考えて、その状況にふさわしい行動をとるようにしよう。



「これから敵のところに攻めていくぞ」というときには、その状況におうじて、やり方を変えることがたいせつだぞ。

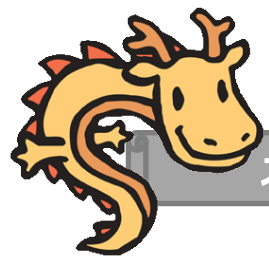


孫子は、例として、つぎの9つのパターンをあげているよ。

- ①自分のところなら、兵士が逃げやすいので、戦わないようにします。
- ②よその土地に入ったばかりのところなら、兵士がおちつかないので、止まらないようにします。
- ③とると有利になるところなら、そこを先にとられると不利になるので、そのときには攻めないようにします。
- ④だれもが行きやすいところなら、じゅうたいしやすいので、道をふさがれないようにします。
- ⑤いろいろな国とつながっているところなら、まわりに味方がいれば助けてもらえるので、いろいろな国と仲よくします。
- ⑥よその土地に深く入りこんだところなら、行ったりきたりしにくいので、必要なものがあれば、そこであつめます。
- ⑦けわしくて、通行しにくいところなら、つまずきやすいので、よそに移動します。
- ⑧進むのも、しりぞくのも、むずかしいところなら、敵に囲まれやすいので、たくらみをめぐらします。
- ⑨ぐずぐずしていると負けてしまうところなら、じっとしているだけでピンチにおちいるので、必死になって戦います。



つまり、ことわざで言うなら、「郷にはいらば、郷にしたがえ＝その土地に行ったら、その土地にあうように行動しなさい」ということだよ。



九地その2（全6回だよ）

ポイント
敵をばらして、弱めよう。



ここでは、いじめを例にして、考えてみるよ

どんなに強い相手でも、連けいプレイをとれなくさせれば、弱くなるぞ。

そのためには

いじめにかかわる人たちをへらすためには、「いじめたら困る」ということをわからせるといいよね。

クラスメイトがいっしょになって、みんなでいじめてくると、いじめもひどくなる。
でも、だれかが「いじめようぜ」と言っても、おおくのクラスメイトがそれにかかわらないなら、いじめも弱まるよね。

バスケやサッカーでも、チームプレイをとれないと、弱くなるよね。

相手が攻められると困るところを攻めれば、こちらの思いどおりにできるよ。

このときには、たくらみをつかうよ。
それは、つぎの①～③をヒントにしてね。

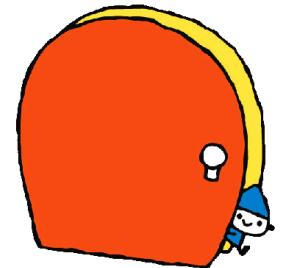
①敵のすきをねらい、
いじめっ子たちのいないところで、いつ、どこで、だれから、どんないじめをされたのか、メモにのこすんだ。

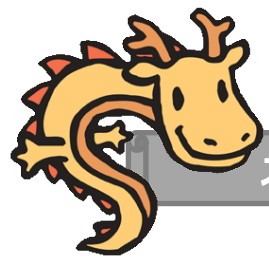
②こっそり近づき、
いじめっ子たちに気づかれないように、メモをもって警察に行き、おまわりさんにいじめのことをうったえるんだ。

いじめっ子たちに気づかれると、じゃましたり、いいわけを考えたりするからね。

③いきなりおそいかかる。
いきなりおまわりさんがやってきて、いじめの調べをはじめたら、いじめっ子たちは、びっくりして、こわくなる。だれかが「いじめようぜ」と言っても、だれもいじめにかかわろうとしなくなる。つかまると、困るからね。

こうなれば、いじめっ子グループも、ばらばらになって、弱くなるね。





九地その3（全6回だよ）

ポイント

兵士をピンチにおいこんで、強くさせよう。



たとえ弱くても、ピンチにおいこまれると、強くなるよ。

おいっめられたネズミは、ネコにかみつくものだよ。

その理由は、2つあるよ。



一所懸命【いっしょけんめい】

人は、ピンチにおちいると、必死になってがんばるようになるよ。

たとえば、ふざけていて、つくえをよごしたとき、ほったらかしにすると、こわい先生から、しかられるとなると、必死になって、そうじをするよね。

がんばるぞ！



一致団結【いっちだんけつ】

人は、ピンチにおちいると、たがいに助けあうようになるよ。

たとえば、みんなであそんで、教室をちらかしたとき、ほったらかしにすると、こわい先生から、しかられるとなると、みんなで助けあって、かたづけをするよね。

助けあうよ！



みんなが一所懸命になって、一致団結して、とりくむなら、かなりパワーアップするよ。

たとえば、バスケやサッカーの試合のときでも、プレイヤーたちが必死になって、たがいに助けあってプレイするなら、強くなるよね。

自分がリーダーになったとき、どのような感じでメンバーをピンチにおちいらせると、うまくいくかを考えてみよう！



みんなの孫子

そんし

九地その4（全6回だよ）

ポイント

クールをよそおい、フェアにふるまい、みんなをうまく動かそう。



戦いに出たとき、将軍のすべきことは、つぎの2つだ。

①クールをよそおう。

将軍が気持ちをおもてに出さないから、兵士のだれもが将軍のたくらみに気づかず、知らないうちにだまされるよ。

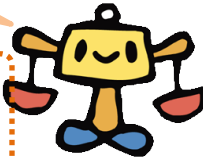
②フェアにふるまう。

将軍がえこひいきをしないから、兵士のだれもが将軍の命令になっとくして、将軍にしたがい、きちんとするようになるよ。



スポーツチームで言うなら、かんとくは、チームが負けそうでも、けっして不安な顔をしないで、元気なようすで、プレイヤーたちに「おまえらなら、勝てる」とウソをついて、プレイヤーがおちついてプレイできるようにいざなうよね。

スポーツチームで言うなら、かんとくが、好きなプレイヤーをかわいがり、きれいなプレイヤーをいじめるなら、みんながあきれるよね。かんとくなら、プレイヤーのよしあしをみて、よいならほめ、わるいならしかるようにしないと、だれもついてこなくなるよ。



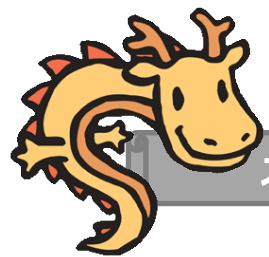
こうすることによって

将軍は、兵士をうまくあやつり、気づかれないうちにピンチにおいやることができる。

兵士は、ピンチにおちいると、生きのこるためには、必死になってがんばるしかなくなるから、パワーアップする。



その結果、敵に楽勝できるようになるよ。



九地その4（全6回だよ）

ポイント

戦うときには、まずは戦うところの状況を知り、それ
におうじて戦い方をきめよう。



①状況が変われば、人の気もちも変わるよ。 （サッカーを例にして、考えてみるね）



試合をするとき、ホームなら、
慣れているし、リラックスしやす
いので、戦いやすくなるよね。

試合をするとき、アウェイなら、
不慣れだし、きんちょうしやすい
ので、戦いにくくなるよね。



②だから、兵士をひきいて戦うときのやり方も、状況 におうじて変えないといけないよ。



ホームのときは、慣れっこだと失
敗しやすくなるので、プレイヤーに
「気をぬくなよ」とうるさく言うぞ。

アウェイのときは、たくさんの人
におうえんにきてもらい、プレイ
ヤーのやる気をたかめるよ。



③もちろん、これは敵も同じで、状況におうじて、出方を変えてくるよ。



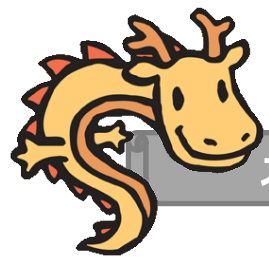
こちらが優勢[ゆうせい]なら、
相手は守りにてっするぞ。

こちらが劣勢[れっせい]なら、
相手は攻めに出てくるぞ。



④だから、戦うときには、まずは戦うところの状況を知っておくことが、たいせつだよ。

→軍争その3のやり方が、さんこうになるよ。



九地その6（全6回だよ）

ポイント

相手を有利にしてあげ、味方を不利においこみ、それから戦おう。



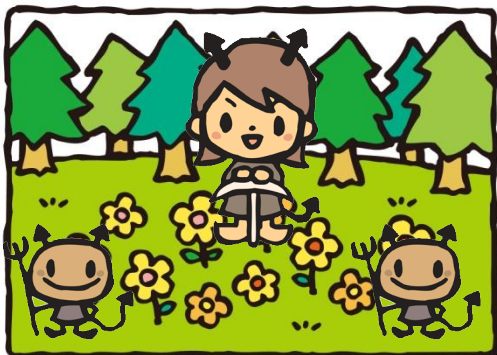
すぐれた将軍は、戦うときには、相手を有利にしてあげ、味方を不利においこむことによって、勝つぞ。

①相手を有利にしてあげるよ。

すると、相手は自分の思いどおりになるので、「これは楽勝できるぞ」とよろこび、ゆだんします。

よゆうだね♪

らん、らん、らん♪

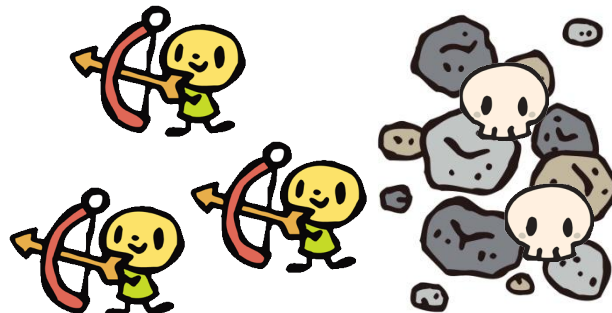


②味方を不利においこむよ。

すると、だれもが「このままでは、やられてしまう」と思い、生きのこるために必死になります。

これ以上、さがったら、あふない！

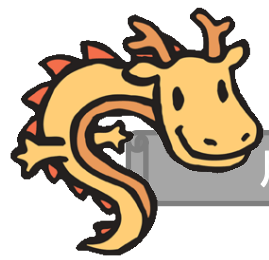
ここで、ふんばるしかないぞ！



必死になっているほうが、**ゆだんしているほう**と戦えば、もちろん**必死になっているほう**が勝つよね。

おしとやかな女の子のようにして相手をゆだんさせ、ゆだんしたら走るウサギのようにすばやく動くんだ。





用間その1 (全5回だよ)

ポイント

スパイをつかって、情報をあつめたり、あやつったりして、勝ちやすくしよう。



成功のひけつは、スパイにあるぞ

スパイとは、情報をあつめたり、情報をあやつったりして、自分の勝ちやすい状況をつくっていくことだよ。



①情報をあつめる。

自分の損得にかかわることがらについて、じっさいのところはどうなっているのかを調べれば、どうすると自分が得をして、損をしないですむのかについて、わかるよ。



たとえば、天気予報を調べて、「これから台風がくる」とわかれば、あらかじめ台風にそなえることができるので、台風によるダメージを少なくできるよね。

人の目で見ても、耳で聞いてこそ、まちがいのない情報をあつめられるよ。

- ①「うらないで教えてもらったから、そうだと思う」というのは、ダメ。
→うらなったら「答えは1」と出たからといって、テストの答えが1とはかぎらないよね。
- ②「にっているから、そうだと思う」というのは、ダメ。
→ふたりの見た目がにっているからといって、その性格も同じとはかぎらないよね。
- ③「法則にあっているから、そうだと思う」というのは、ダメ。
→2ぶんの1の確率だからといって、ハズレのあとにアタリが出るとはかぎらないよね。

さらに

②情報をあやつる。

自分にとって、つごうのよいことをみんなに信じさせるためには、どのようにすればよいのかを考え、それを実行していけば、ものごとが自分に有利にすすむようになるよ。

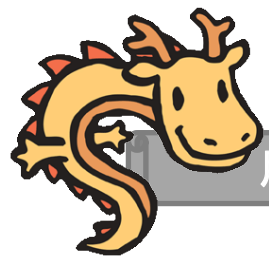


たとえば、クラスメイトのいやがる仕事を引きうけてあげて、「いい人」をよそおって見せれば、いじめっ子から悪口を言われても、クラスメイトから「あいつ、いいやつだぞ」とかばってもらえるよね。

まさに「市にトラあり」だよ。

たとえウソでも、まるでほんとうのように「トラが出たぞ」と言ってまわり、みんなも「トラが出たらしい」と言いはじめたら、だれもが「トラが出た」と思うようになるよね。





用間その2（全5回だよ）

ポイント

スパイには、5つのしゅるいがある。それらをつかいてなそう。



③反間[はんかん]

敵のスパイをこちらのスパイとして利用するよ。

たとえば、ライバルのチームが、こちらの強さをさぐろうとして、練習試合をもうしこんできたとき、わざとへたなプレイをすれば、ライバルに「これなら本番でも楽勝だな」と思わせ、ゆだんさせることができるよね。

②内間[ないかん]

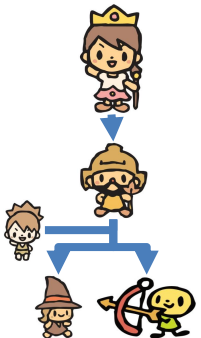
敵のなかにいる人をスパイのために利用するよ。

たとえば、ライバルのチームと試合をしたあと、そのチームのプレイヤーに話しかけ、アドレスをこうかんしてもらって、ひんぱんにメールをやりとりするようにすれば、ライバルのチームが、ふだんどのような練習をしているのか、知りやすくなるよね。

敵のところ



自分のところ



⑤生間[せいかん]

敵のところに行き、スパイをして、ぶじにかえってくるものだよ。

たとえば、ライバルのチームがどのような練習をしているのかを知りたいときは、その練習を見に行き、情報をあつめてくればいいよね。

①郷間[きょうかん]

敵のまわりにいる人をスパイのために利用するよ。

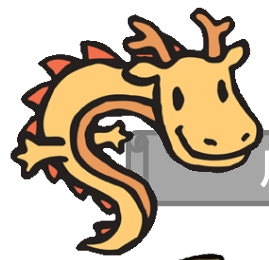
たとえば、ともだちがライバルのチームとおなじ学校にかよっているなら、そのともだちに連絡をとり、ライバルのチームについて教えてもらえば、いろいろなことを知ることができるよね。

④死間[しかん]

ぎせいとひきかえにして、スパイを成功させるものだよ。

たとえば、ともだちを試合で勝たせるため、ともだちのライバルに「あいつ、練習をなまけているから、楽勝だぜ」とウソをついたとするよ。すると、ライバルはゆだんするので、ともだちは勝ちやすくなるけど、自分はあとで「うそつき」と言われるから、ひょうばんがわるくなるね。まさに自分のひょうばんをぎせいにして、成功をもたらすわけだ。

みんなも、自分なりの例を考えてみよう！



用間その3（全5回だよ）

ポイント

スパイとなかよくし、スパイをたいせつにし、スパイのことはひみつにしよう。



スパイとつきあうときには、つぎのようなことが、たいせつになってくるよ。

①なかよくしよう。

スパイからきられると、うらぎられるよ。

ずっとともだち



たとえば、クラスメイトとケンカをして、なかがわるくなると、みんなに悪口を言われる。でも、なかよくして、「しんゆう」になっていれば、その人しか知らない、ひみつのことでも、すんなりと教えてくれるようになるよね。

②たいせつにしよう。

ほうびをけちっていると、スパイもがんばらないよ。



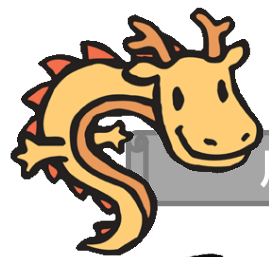
たとえば、ともだちから、なにかを教えてもらったとき、えがおで「ありがとう。すごく助かる」とかんしゃすれば、ともだちは、よい気分になるから、またなにかあったときには、教えてくれるよね。

③ひみつにしよう。

スパイのことがばれたら、敵にけいかいされるから、失敗するよ。



たとえば、こちらが、ライバルの弱みを調べていることについて、ライバルに知られると、ライバルは弱みをかくそうとするから、ライバルの弱みを知ることができなくなるよね。



用間その4 (全5回だよ)

ポイント

スパイをつかう人は、かしこさとおもいやりをあわせもち、用心と注意をおこたらないようにしよう。



スパイをつかうときには、つぎのようなことが、たいせつになってくるよ。

①かしこさをもとう。

スパイはむずかしいから、頭がよくなないと、つかいこなせないよ。



たとえば、むずかしいかもしれないけど、心理学[しんりがく]などを学んで、人の気持ちがわかるようになれば、他人をうまく動かせるようになる。だから、他人をスパイとして利用しやすくなるよ。

②おもいやりをもとう。

ひどい人には、スパイもついてこないよ。



たとえば、人は、ひどいことをされると、やりかえしたいと思うけど、よいことをしてもらって、よくしてあげたいと思う。だから、ふだんから人にやさしくしてあげれば、人から助けてもらえるようになるよ。

③気をつけよう。

用心[ようじん]しないと、どうでもよい情報にたいして、たくさんのお金をしはらうことになるよ。



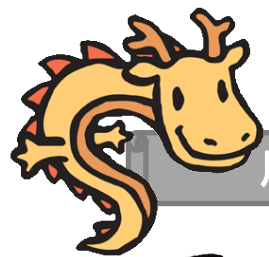
たとえば、ケイタイやスマホで、ネットをしていて、おもしろそうな占いやゲームを見つけたとき、ふかく考えないで登録[とうろく]すると、つまらない内容[ないよう]でも、たかい料金をとられるよ。

④気をくばろう。

注意[ちゅうい]しないと、スパイにだまされ、まちがうよ。



たとえば、他人のひみつを、へいきで、こちらに教えてくれる人は、こちらのひみつを、へいきで、他人に教えるかもしれない。いつらぎるか、わからない。だから、そういう人には、注意がひつようだよ。



用間その5（全5回だよ）

ポイント

スパイのやり方を知っておこう。



スパイをするにあたっては、つぎのようなやり方が、たいせつになってくるよ。

①情報をもらしたら、ゆるさないようにしよう。

パソコンでもそうだけど、パスワードとかの情報がもれたら、たいへんなことになるよね。

× シャベらない



たとえば、自分のひみつを他人に知られたら、こまるから、自分のひみつを他人に話すような人とは、ぜっこうして、なかよくしないようにしたほうがいいよね。

②まわりから調べよう。

よくわからないことでも、かんけいする人たちに話を聞いてまわれれば、だんだん本当のところが見えてくるよね。



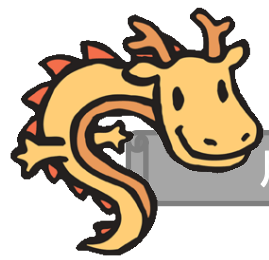
たとえば、けいさつや、マスコミの人、よくわからない事件[じけん]がおきたときには、まわりにいた人たちに話を聞いてまわって、ほんとうのところを知ろうとするよね。

③敵のスパイを利用することからはじめよう。

敵のところからやってきた人をうまくまるめこんで、こちらの味方にしてしまえば、敵のことがよくわかるようになるよね。



たとえば、ライバルチームの人と知りあったとき、その人と、なかよくするようにすれば、その人から、ライバルチームのことを教えてもらいやすくなるよね。



用間その6（全6回だよ）

ポイント

成功したいなら、あたまのよい人をえらんで、スパイとして、つかおう。



かしこい将軍は、スパイをつかって、成功をつかむぞ。

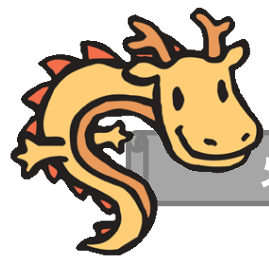


すぐれた君主は、スパイをつかって、成功をつかむよ。



だから、成功したいなら、あたまのよい人をえらんで、スパイにしよう。





火攻その1（全3回だよ）

ポイント

敵が戦いをつかうものに火をつけて、つかいものにならなくしてしまう。



敵が戦いをつかうものに火をつけて、つかいものにならなくしてしまうんだ。

すると、敵は戦いたくても、戦えなくなるから、楽勝できるようになるよ。

もちろん、みぢかなところで火をつければ、放火[ほうか]のつみで、警察[けいさつ]につかまるから、気をつけてね。
みぢかにやくだてるためには、くふうがひつようだよ。



火をつけるときのポイントは、2つあるよ。

みぢかにやくだてるヒント

いじめられているとき、マスコミなどにうったえて、さわぎに火をつければ、どんなにむせきにんな学校でも、知らんぷりをできなくなるなら、いじめっ子たちも、いじめをしたくても、できなくなるよね。

①もえあがるようにするため、
空気のかわいているときをえらぶよ。

みぢかにやくだてるヒント

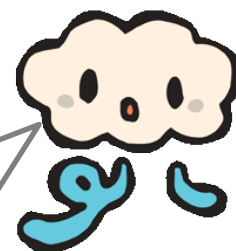
のどがかわいているときに水をほしがるように、みんながほしがっているものを売り出せば、みんなが買ってくれるので、ブームに火をつけられるよね。



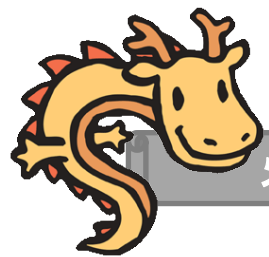
②もえひろがるようにするため、
風のふいているときをえらぶよ。

みぢかにやくだてるヒント

なにをするにしても、おい風がふいていれば、うまくいくよね。もちろん、ブームだって、どんどんひろがっていくよ。



みんなも「みぢかにやくだてるヒント」をさんこうにしながら、自分なりの「火をつける」方法を考えてみよう！



火攻その2（全3回だよ）

ポイント

火をつけてから、戦いをしかけよう。



火をつけてから、戦いをしかけるときには、つぎのようなことがポイントになるよ。

①敵のなかで火がもえあがったら、すばやく外から攻めかかるよ。

たとえば、さわぎに火をつけたとき、それをまわりからもりあげてくれる人たちがいると、さわぎをどんどん大きくできるよね。

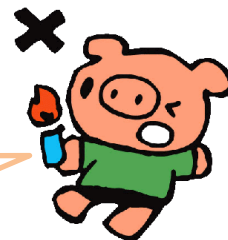


②火がもえあがっても、敵がおちついているなら、ようすを見るよ。火が大きくなるのをまって、攻められそうなら攻め、攻めにくそうなら止めるんだ。

たとえば、せっかくマスコミにうったえて、ニュースになったのに、反応がイマイチなら、あせらないで、動くチャンスをまつよ。

③外から火をつけやすいなら、敵のなかにもぐりこんで火をつけるまでもなく、タイミングを見はからって外から火をつけます。

たとえば、まわりに助けてくれる人がいるなら、わざわざ自分で火をつけるまでもなく、タイミングを見はからって助けてくれる人に相談し、助けてもらったほうが、らくだよ。



④風上で火がついたときには、風下から攻めてはダメだよ。

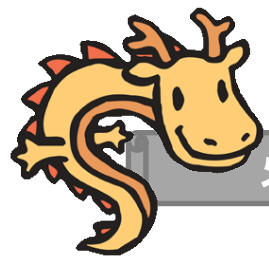
たとえば、風向きがわるいときには、なにをしても、うまくいかないよね。だから、風向きのよいときをえらんで、動いたほうがいいよ。

⑤ひるの風が長いと、よるの風はすぐに止まるよ。

たとえば、さわぎに火をつけたとき、他人から「やっかいなやつだ」ときられて、風当たりが強くなっても、時間がたてば風向きも変わるよね。



ちなみに、どのようなことがおきても、なんとかできるようにするため、あらかじめじゅんぴしておくことも、ひつようだよ。



火攻その3 (全3回だよ)

ポイント

戦争をはじめるまえに、まずは戦争をしてもよいかどうかについて、れいせいに考えよう。



戦争は、危険だ！



ほろんだ国は、よみがえらないし、

死んだ人は、生きかえらないぞ。

だから



君主(トップ)なら、
頭にきたからといって、
かんたんに戦争をはじめてはダメだよ。

今はイライラしていても、
そのうちイライラも消えるものだよ。

将軍(リーダー)なら、
にくたらしいからといって、
かんたんに戦いをしかけてはダメだぞ。

今はムカムカしていても、
そのうちムカムカも消えるものだぞ。



そういうわけで

クールに損得を考えて、
得になるなら戦うし、損になるなら戦わないようにすることが、たいせつなんだ。



みんなは、もう「よりよい戦い方」「よりよい勝ち方」について、わかったと思う。あとは「腹はたて損、ケンカはし損」であるということを忘れないで、戦うときには、まずはれいせいに考えてね！