Lærdómsríkur leikur.
Frá Japan.
3 1/2 blað qto. og 1 miði. 6.

# Lardómsríkur leikur.

## -Japan-

Þader þjódlegur leikur medal Japana og helst medal barna og unglinga þar í landi – og e.t.v. medal fullordinna manna einnig, ad útkljá leilu mál sína á þann veg, er nú skal greina:

Málsadilar standa andspænis hvorödrum og virdist þeir berjast med höndum sínum einum og án allra vopna, en söttum þess, hve tíðar eru hreyfingar þeirra valda þer ósjálfrádum breytingum fingranna þannig, ad þeir ýmist kreppast inn á lófann, standa uppréttir, eda ad eins tveir þeirra, vísifingur og langatöng einir sér verda uppréttir.

Þeir, sem þannig eigast vid, segja: Yang, – Kêng, – pong, þ.e. 1, 2, 3!

1. Kreppti hnefinn merkir stein og táknar árædi eda hyggindi (Kurage).
2. Upprétt höndin – " – pappír – " – ~~Kænsku eda vísdóm (Sagesse)~~ líku, mannúd, veglyndi (Humanitet).
3. Tveir útréttu fingurnir – " – skæri – " – kænsku eda vísdóm (sagesse).

Þetta þýdir: 1. Steinninn brýtur skærin, gerir þau ónothæf,

2. Pappírinn umlykur steininn, gerir hann óskudlegan

3. Skærin klippa pappírinn, yfirvinnur hann áuþess ad gjöra hann ónothæfan.

Hér er þad þér pappírinn, mannúdin, veglyndid, med stærstan vinningin fyrhann. Þá kemur steinninn, ad vísu yfir unninn en gerdur óskadlegur þ.e. árædid, og loks lúta skærin, þ.e. kænskan, í lægra haldi.

Eftir þessu eru svo „vinningarnir" taldir. En þad, sem mest er um vert – og ad þér stefnir leikurinn – er þad, ad í vidureigninni hafa bádir máladiljar beinlínis gleymt öllum ágreiningi, söttum þess, ad hugur þeirra var svo ákvedinn og ein-

beittur við það, að fylgjast sem best með hreyfingum handanna hvor hjá öðrum, og að telja táknanir þær, er þeim vard alveg ósjálfrátt á að sýna með fingrunum og hinum tíðu hreyfingum þeirra. — Reynið leik þennan! —

Eg sá hann leikinn að Silungapolli 1931 af drengjum tveim, er alist höfðu upp í Japan, en þá voru hér á ferð. Drengirnir voru þá hérum bil 10-12 ára og systur þeirra tvær, faðir og móðir voru með þeim á leið til Ameríku. Voru þau þar efra í fylgd með séra Ástvaldi Gíslasyni, það voru prestshjónin Steingrímur[1]. Þorláksson og 4 börn þeirra.

Drengirnir bárn svo hratt á, að mér og öðrum áhorfendum var ómögulegt að sjá handa þeirra skil, og þér sáður, að fylgjast með táknunum þeim öllum, er þar komu fram, er að leikslokum vard þá engum ágreiningur um tölu vinninganna né þýðingu táknanna.

Loks er það einkennilegt og harla merkilegt viðleik þennan, að hann er aðsti dómstóll í málum, sem þá (þ.e. málið) fellur niður með öllu og verður þér eigi áfrýjað, enda eru aðiljar þá búnir að gleyma ágreinings-atriðum. Hér er þér í rann og vern ekki um það að ræða hvor málsaðili hafi haft á réttu máli að standa eða röngu: Kin ósjálfráða hreyfing handanna og stilling fingranna, sker úr um það, hvor vinningum á og hefir sá, sem vinnur, ekkert upp úr þér, fremur en mót-aðilji hans: Málinu er lokið og það má ekki taka upp aftur!

En gátu þá aðiljar eigi ráðið þér sjálfir, hvernig fori?

Nei, þeir gátu eigi ráðið neinu um hinar ósjálfráðu hreyfingar á fingrum sínum eða höndum, að eins gleymt ágreinings atriðum! — Og það var mest um vert.

---

1) Octavius Steingrímur Þorláksson, sonur sr. Stgl. N. Þorláksson.

Japanir venja börn sín (drengi) í ad jafna ágreinings-mál sín á þessa lund:
Tveir stráþar standa andspenis hvor ödrum og „slást", án þess ad annar snerti hinn. Vegna ákafa síns og brædi verdur þeim hvorum um sig ósjálfrátt, ad sýna þetta þrennt: Flatan lófa, krepptan hnefa, og (eda) ad rétta upp tvo fingur. Um leid segja þeir – og bera ödum á –:

Yang, sem þýdir pappir og táknar mannúd (Yang = 1, talan ad einn nefnd
Kêang, –"– –"– steinn " –"– hugrekki Kêang = 2, –"– –"–
pang, –"– –"– skæri " –"– speki pang = 3, –"– –"–

Útskýring, sem öllu rædur um úrslitin:

Yang = pappírum umlykur steininum, þad er: lydir áhrifum hans og afli;
Kêng = steininum brýtur skærin, –"– –"– –"– þeirra og afli;
pang = skærin kleippa pappírinn, –"– –"– –"– hans og afli.

Andstædingarnir telja hvor sína „vinninga" og sá sem „vinnur" hefir vitanlega unnid þann sem „tapadi" og er þad „hesta réttardómur" í málinu: þeir verda ad hlýta þeim dómi, enda þá – eftir alla vidureignina – búnir ad gleyma deilu-atridinu. Þetta er því sálfredilegt atridi, sem leikslokum rædur og bádir verda ad hlýta.

Þetta ber einnig ad skilja svo, ad mannúdin sé ædri en hugrekkid
ad spekin " " " þetta hvort um sig.

T.d. Páll og Pétur berjast. Páll réttir upp flatan lófan = pappir 3 sinnum
og krepptan hnefa = steinin 4 –"–
og tvo fingur = skæri 5 –"–
samtals 12 sinn.

en Pétur réttir upp flatan lófa = pappir 4 sinnum
krepptan hnefa = steinum 4 – " –
tvo fingur = skori 5 – " – samtals 13 sinnum.

Hvort þetta er rétt skilid eda ad þannig endi leikurinn (eda t.d. med meiri mismun – er mér ekki ljóst, en einhver stigmunur hlýtur þó ad vera á þessu.
Eg hefi séd leikinn til tveggja brodra, 10 og 11 ára (frá Japan); bárn þeir sco tétt á, ad ómögulegt var mér ad fylgjast med hinum tídu kreyfingum, ordum (tölum) o.s.frv. en þeir fylgdust hárrétt med þeim og vard engum ágreiningur um þad.
Adalatridid virdist mér þetta: Ad í vidureigninni er deilnatridid gleymt og ad dóminum er eigi unnt ad áfrýja.
Vidureignin sem ég sá til brodranna, var ad Silungapolli, milli tveggja sona sr. Steingr. O. Þorláksonar, en þeir enn foddir í Japan eda hafa alizt þar upp.

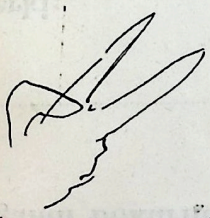
yang - kêng - pang

~~Stein~~ Humanitet - lihu (mannúð, vegfyndi)

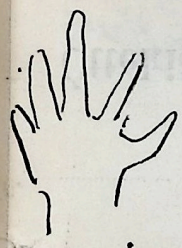
happer

~~Stein~~ Kurage - ár ædi (hugrekki)

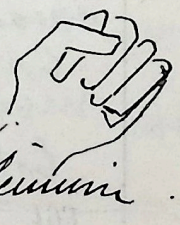
Skæri: Visdom - ~~[illegible]~~ hyggindi, kanska (speki)



Skæri klupper pappirum

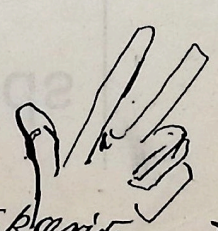


pappirum lijtur



steinum

steinum lijtur



skærum ~~pappirum~~

Jussaustur málsháttur: „Hustadu ekki á neitt ljótt, taladu ekki neitt ljótt, litte ekki á neitt ljótt!"

# Landsbanki Íslands

*Reykjavík,* ..... *193*

**Sparisjóðsbók**

nr. .....

**Úttekið kr.** .....

**Eigandi bókarinnar:**

.....

**Merki:** .....

**Sá sem þessa bók hefur undir höndum er útgefandi hennar ekki ábyrgur fyrir því, hvernig hann hefur komist yfir hana, og getur hann því krafist innstæðu hennar, hvenær sem hann vill, gegn framvísun hennar.**

.....

000018837100000