

## [前100](#) | [トップ](#) | [次100](#)

651 : オーバーテクナナシー : 05/03/02 22:39:04 ID:C6JXa4GF  
『矢』の改良法を見つけましたので紹介します。

まず鳥の羽を何枚も拾ってきてください。  
そして、鳥の羽を芯の部分で半分に切ってください。  
その羽を3つ、矢の鏃と反対側に糸で結び付けてください。  
羽の根元は結びやすいですが、反対側は横に飛び出るを少し切って芯が飛び出るようにすると結びやすいかもしれません。  
結び目は、ニカワをつけて取れにくくして下さい。  
鳥の羽の根元を手前にし、盛り上がった部分からみて右のものと左のものがありますが、矢につける羽は、どちらか一方に統一してください。

>>> 横から見るとこのように

人 後ろから見るとこのようになります。

これで、回りながら飛ぶようになり、鏃を大きくしなくてもまっすぐ飛びやすくなります。

652 : オーバーテクナナシー : 05/03/02 22:41:04 ID:C6JXa4GF  
訂正 4行目 × 矢の鏃と反対側 矢の鏃の反対側

653 : ANIOTASAN : 05/03/03 00:11:47 ID:rew1O45e  
こんばんわ。

>>原始人さん、今日は大人もできる遊びを紹介します。  
準備は地面にマル書くだけ。2人で向き合い、手だけで押したり転がしあい（ぐーとちょきと金的と殺すの禁止）、先に、丸から出たり転んだ方が負けです。  
「相撲」といいます。

矢の先に布を巻いて油を染み込ませ火をつけて使うと、当たった場所が少し燃えます。  
「火矢」と言い、大量に使うと大火事を起こせます。（起こすなって?・・・）

654 : オーバーテクナナシー : 05/03/03 00:12:55 ID:ll5poNli  
踊りと祭りとお祈りについて勝手に補足。  
この3つは、実はどんな方法でやってもかまいません。心のおもむくままにやって下さい。  
私たちの世界にも様々な踊り、祭り、祈りのやり方があります。  
神様の姿に似せたものを作って祈る人もいます。神様のいそうな場所に建物を作って祈る人もいます。  
食べ物を投げあう祭りや、牛をおっかける祭りもあります。  
どれが正しいかという答えはありませんし、  
答えを出す必要もありません。

655 : 中の人@1 : 05/03/03 03:47:04 ID:HD7U/68O  
ちょっといそがしくて、検証がまにあってません。  
もうしばらくお待ちください。

656 : オーバーテクナナシー : 05/03/03 05:47:12 ID:2A8rdmme  
アーチ用レンガの具体的な作り方について紹介します。

>>647氏の『規』『ゲージ』の記述を参考にさせていただきました。

「レンガの横を削る」方法でも『アーチ』を作ることにはできると思われ  
しかし、形が不揃いであるため重力が均等に分散せず、倒壊の危険が高まります。  
(提案者の方には申し訳ないのですが・・・)  
余談ですが、エスキモーのドーム型住居『イグルー』は氷のレンガを削って作られます。  
『イグルー』が倒壊しないのは溶けた氷が再び凍結するときに接着剤になるためです。

現代人の方へ：まとめ方が下手なせいで長文になっています。申し訳ありません。  
また、文中で1- など使っており、読みにくいようでしたら飛ばして  
図のみを見てください。要するに円を等分して均等なレンガをつくろう  
という発想です。

657：オーバーテクナナシー：05/03/03 05:48:10 ID:2A8rdmme

【1：用意するもの】

- 『アーチ』の外側と同じ『半径』の『規』
- 『アーチ』の内側と同じ『半径』の『規』
- ( と の長さの違いが壁の厚さになります。)
- 『アーチ』の外側の『直径』と大体同じ長さの麻紐
- の同じと半分(1.5倍)より少し短い程度( 2倍)の麻紐
- ( と は真ん中に結び目で印をつくります。)
- 『アーチ』の外側の『半径』より少し長い程度の麻紐(5本)
- 手のひらと同じくらいの長さの麻紐をたくさん
- いつも作るレンガと大体同じ大きさの木の板(3枚)
- 細い竹棒(1本)
- 木炭(印をつけるために使うので先を細く尖らせてください)

658：オーバーテクナナシー：05/03/03 05:49:21 ID:2A8rdmme

【2：レンガ用ゲージの作り方】

- 平らな砂地に杭を打ち、1- の麻紐をたるみなく張ります。
- 2- で張った麻紐の結び目を『中心』として、1- & の『規』を使って  
砂地に『円』を2つ描きます。(1- の竹棒を『中心』に立てると便利)
- 1- の麻紐を2- と同じ杭に結び、真ん中の結び目を持ってたるみなく張ります。  
すると麻紐で 型ができます。1- の麻紐の真ん中の結び目が三角形の『頂点』と  
なっているはず。
- 三角形の『頂点』から『下辺』(三角形の底の『辺』)まで、つまり1- の麻紐の  
真ん中の結び目から1- の麻紐の真ん中の結び目までをつなぐように、1- の麻紐の  
1本をたるみなく張ります。
- (余談：1- と1- の麻紐の交わる角度(傾き具合)を『直角』といいます。  
これをL字型の『規』にしておけば家の柱や梁を組むときに使えます。  
『直角定規』という名前では如何でしょうか?)
- 2- で杭に結んだ1- の麻紐を一旦取り外します。取り外したら、いつも作るレンガの  
高さと同様くらいの長さになるまで、均等に二つ折りを繰り返します。  
出来上がった折り目ごとに1- の麻紐を結びつけて印にします。  
もう一度、2- のように1- の麻紐を張りなおします。

659：オーバーテクナナシー：05/03/03 05:50:38 ID:2A8rdmme

【2：レンガ用ゲージの作り方(続き)】

- 1- の麻紐(残りの4本)を1- の麻紐(三角形の底辺)の真ん中の結び目  
(円の中心)に結びつけます。もう一方の端はそれぞれ2- の結び目の印  
をとおるように以下のようにたるみなく張ります。
- A：2- で結んだ1- の麻紐(直角を作っているもの)の左右両側に1本ずつ
- B：2- で結んだ1- の麻紐(三角形の底辺)に一番近い結び目を通るように1本
- C：Bより一つ内側の結び目を通るように1本
- すると、以下のような形ができあがるはず。

660 : オーバーテクナナシー : 05/03/03 05:51:46 ID:2A8rdmme

【2 : レンガ用ゲージの作り方 ( 続き )】

砂地に描いた『円』と麻紐で仕切られた形を1- の板に1- を使って書き写し『ゲージ』を作ります。

タイプA : 2- -Aの形です。『アーチ』の天辺に組まれるレンガで、これを『要石 ( かなめいし )』といいます。

タイプB : 2- -Bの形です。『アーチ』の底に組まれるレンガです。

タイプC : 2- -Cの形です。『要石』と底の間に組まれるレンガです。

『円』で囲まれている部分は線が曲がっていますが、真っ直ぐな線にしてもかまいません。『ゲージ』はナイフで削って形を整え、木炭の線が消えてしまっても使えるようにします。

多少精度が粗いですが、より細い紐 ( 糸 ? ) を使う、書き写すための道具をより細かい作業ができるように改良する、など試行錯誤してみてください。

661 : オーバーテクナナシー : 05/03/03 05:52:25 ID:2A8rdmme

【3 : レンガを焼くにあたって】

レンガは焼くと縮みます。粘土をこねてレンガを作るときに『ゲージ』で形を整えても、焼き上がりは『ゲージ』より少し小さくなっているはずで

そこで、『ゲージ』と同じ形で少し大きめにレンガを作ります。

大きさは少しずつ違えて複数つくっておきます。焼く前の形・大きさをそれぞれ

『ゲージ』に記録しておき、それぞれのレンガと『ゲージ』を区別できる

印をつけておくと便利です。焼きあがったら、できあがりの大きさにぴったりな

『ゲージ』を残してあとは捨ててしまいます。

次回以降はこのように作った『ゲージ』で粘土を成型すれば、縮むことを気にせずレンガを作ることができます。

( 中の人へ : 算用数字やアルファベットは便宜上使っていますので、原始人には大体このようなことを伝えたと解釈してください。 )

662 : オーバーテクナナシー : 05/03/03 05:53:12 ID:2A8rdmme

原始人さんへ

『アーチ』をうまく使えば相当な重さを支えることができます。

川に『橋』 ( 川をぬれずに歩いて渡るために作る地面の代わり ) を

架けることもできますし、遠くの水源地から水を引いてくる『水道橋』を

作ることもできます。もっとも、そのためにはより高度な道具と、

たくさんの人が一致団結して作業するための『掟』が必要ですが、

( 『梃子』 『コロ』 『滑車』 など、話題に上ったことがあります、

まだ定義されていませんね。機会があればどなたか . . . )

『アーチ』の発展形『ドーム』の作り方は、別の機会に紹介しようと思

います。基本的には同じ作り方ですが、より複雑です。

『ドーム』がどうしても必要なものは『大聖堂』などの建物ですが

差し当たり建造する必要はないでしょう？

( 「ソロモンよ、余は汝を越えた！」とユスティニアヌス帝が叫ぶのは  
いったい何千年先になるのでしょうか？ )

663 : オーバーテクナナシー : 05/03/03 06:10:17 ID:2A8rdmme

すみません。 >>662の続きです。

>>656と>>659で「図を見てください」と書いているのですが、

エクセルの図形が貼り付けできませんでした . . .

絵文字を組み合わせるだけでは難しいと思ったので

図形を貼り付けようとしたのですが、失敗でした。

図形貼り付けができないと判りましたので、以後気をつけます。

( 何とかイメージできるでしょうか？二等辺三角形の底辺を等分して等しい角度を作り、円周を等分しています。 )

664 : ウズメ@原始人 : 05/03/03 09:15:02 ID:fH2gqO05

どんどこ どんどこ ぐるぐる ( 適当に踊りらしきものを踊りながら登場 )

やあ、ネ申さんたちの話がどンドン難しくなってきたて頭ぐるぐるだ~よ

>>624すまなかっただ！大豆は>>610で詳しく教えてくれてただね今度からもっと注意するだ

網を今やってみてるだ・・・広げるように投げるのがなかなか難しいだね~

手伝ってくれる人が居ればなんとかなりそうだ

>>610

魚醤油をこっそり作ってみただ

なんか臭うだども腐った臭いとはちょっと違うみてーだな

ちょっとなめて見たらめっちゃめっちゃ塩辛かったけどなんか良いお味がするだよ~

塩の代わりに使えばよいかね？

>>643>>645>>654

ネ申さんの話が色々だけんど村の広場で焚き火囲んでがんがんに叩いて音鳴らして

めちゃくちゃ体動かしてなんか楽しいだよ・・・ハアハア

あたいの踊りは皆に受けただ ^ ^

>>648

子供達はなんも言わなくっても勝手に大人たちの真似するだよ

あれをままごと遊びいうだかね

男の子はあんまり興味ねえみたいだけど女の子は喜んでるだよ

アーチ難しそうだね、ナナッシがんばれ

665 : オーバーテクナナシー : 05/03/03 11:56:18 ID:yz+IwwOq

>>657 「 の同じと半分 ( 1.5倍 ) より少し短い程度 ( 2倍 ) の麻紐」の補足

>>原始人さんへ

接する線と線の傾きを『角度』といいます。

重なってしまうのを0度として広がるにつれだんだん角度の数字が増えるのですが、

線と線が、まっすぐになってしまうのが180度です。

0度と180度の中間を90度といいます、これを特別に『直角』といいます。

『直角』は紐を折り曲げて同じ長さになるごとにこぶで印をつけ、

紐の長さが、3、4、5になるようにして三角形を作った時の一番大きい

内側の角度に当たります。

同じ長さの棒を4本用意して、作った四角形を『ひし形』、それぞれの棒の角度が

直角になるようにして作った四角形を『正方形』といいます。

角度はすべて直角でも棒の長さが異なる四角形を『長方形』といいます。

さらに、正方形や長方形の角度が直角でなくなったものを『平行四辺形』とも

いいます。

本題に入りますが、辺の長さがアーチの外側の直径と同じ『正方形』を作ってください。

そして、辺でつながってない点同士をまっすぐ紐を結んでください。

このような点同士を繋いだ線を『対角線』というのですが、この時作った

対角線と同じ長さの紐を の紐に使った方が、『アーチ』が巧くできるかと思えます。

666 : オーバーテクナナシー : 05/03/03 12:17:00 ID:yz+IwwOq

そういえば、『算用数字』がまだでした。

算用数字は、『葦ペン』『羽ペン』をつかってパピルスに書いたり、

棒で砂の上を書いたりする時早くかけるので、『足し算』など『計算』(数について考えること)をする時によく使います。

数なし 0 ー 1 二 2 三 3 四 4 五 5 六 6 七 7 八 8 九 9

十は10 百は100 千は1000 万は10000と書きます。

算用数字は、右から一の位、百の位、千の位、万の位……と呼び、例えば、十の位は十がいくつあるか、百の位は百が何個あるかを示しています。また、10は十の位は1つあっても、一の位は数がありません。その位の中に数がないときは『0』という数字を入れましょう。

667 : オーバーテクナナシー : 05/03/03 22:54:01 ID:RQa5Ru4P

(聞こえない声)

もうすでに原始人じゃなくて、立派な文明人ですな  
古代文明のレベルに達してる気がしないでもない

あとは青銅器か

668 : オーバーテクナナシー : 05/03/04 00:31:28 ID:RQCiR5Oo

>>ウズメさんへ

『魚醤油』は魚や肉の味付けに使ってください。  
魚醤油の応用として、『塩辛』も作ってみましょう。  
魚の切り身と『肝臓』(えらのすぐ後ろにある前の方の黒かったり白かったりするはらわた。ちなみに動かない方のものです。)とそれらの重さの半分の半分の半分ぐらいの塩を土器に入れて20日ほど洞窟に放置してください。  
『塩辛』はご飯にのせたり、酒を飲む時に食べます。

念のため作る時期は冬にしてください。塩が少ない分、暖かいと腐る恐れがあります。  
『塩辛』は他にも色々な作り方がありますが、『魚醤油』と違ってあまり日持ちがしないのでできたら早めにお召し上がりください。

ご飯を土器から取る時の道具『しゃもじ』も紹介します。  
C== 木の板をこのように削ったものをつかうと手を使って取るよりも火傷の危険が減ります。また、木の器にご飯を移し変えることもできます。

669 : ANIOTASAN : 05/03/04 00:36:26 ID:mvKnQpvS

こんばんわ！よっぱらってまーす！頭痛と腰痛と風邪で機動性が限界です・・・。  
みなさんも風邪ひかれないように気をつけられてください。

>>667さんへ

素晴らしいことです。(嬉)

>>原始人さんへ

665さんの補足、一周すると360度です。つまり、始まりの位置は、0度でも360度でもあるのです。

足し算の逆に、数を減らす計算を「引き算」と言い、「- (ひく)」という記号を使います。  
(例、 - (引く) = = 2 - 1 = 1)  
ちなみに、1から2を引いたりすると(無い数の計算)、- 1 (マイナスいち)となり、マイナスは数が減るほど大きい数字になります。  
(例、 - (ひく) = - (マイナス) = - 1 = 1 - 2 とか、 - (ひく) = - (マイナス) = - 2 = 1 - 3)  
これは、「一個しかないけど、二個いる。あと一つあれば2個になる。」というような時使えます。

>>ウズメヒメさんへ

ままごとの男の子用は「～ごっこ」と言います。(例「ナナッシごっこ」)

女の子用は、ご飯作ったり食べる真似中心です。そのついでに、本物の作り方とか教えてあげてください。

670 : ANIOTASAN : 05/03/04 00:43:28 ID:mvKnQpvS

原始人さんに補足、

「マイナスの数字」に対して、「普通の数字」を「プラスの数字」と言います。

( - 1 とか - 2 とかのように、 + 1 とか + 2 とか書きます。 )

0 という数字は、基本的に、 - ( マイナス ) 0 ( ゼロ ) でもあり、 + ( プラス ) 0 ( ゼロ ) でもあります。

( - 0 = + 0 ) 通常は、どちらの場合でも、「 0 」とだけ書きます。

671 : オーバーテクナナシー : 05/03/04 01:09:18 ID:LJgrYg6/

原始人さん、地面が乾いた場所に白い毛と白い花が上に咲いた丸っこい植物が生えてないでしょうか？

これは「ウバタマ」と言います。

見つけたら上の部分だけ切り採って日干ししておきましょう。

とても苦いのですが我慢して食べると「虹色の夢」が見られます。

お祭りの時に是非試してください。

672 : オーバーテクナナシー : 05/03/04 01:13:25 ID:RQCir50o

お祭り盛り上がってよかったですね。

それでは、古く旧石器時代からあってわりと世界中にある楽器『うなり木』を紹介します。

縦1尺横1～2寸ほどの板を用意してください。

板の片方の横部分を斜めに削り、裏返して、そちらも下の図のように

斜めに削ってください。

そして、横に対して板の真ん中、縦に対しては後ろ側に石錐などで穴をあけ、

紐をとおしてください。

/ \_\_\_\_\_ / 後ろから見た図

『うなり木』は、紐を持って板を振り回すと音が鳴ります。

その音は「獣のうなり声」、「祖霊の声」と形容されるような低い音がします。

(私としては、バイクのエンジン音に聞こえました……)

異常に大きい音になるので、祭りのほかにも獣よけや合図に使えるかと思います。

音は経験によると板の幅が広いほど低く、狭くなると高くなるようです。

また、硬い木を使った方が音が大きいようです。

ちなみに石でも作れますが、何回も回すと紐が千切れることがあるので、

石の場合、スリング並みに危ないのでおすすりできません。

673 : 3 0 女 : 05/03/04 01:36:10 ID:SnXOh4eT

ウズメさん、こんばんわっ。

踊り、素敵ですよ～。

網はそうね。

海で練習すると、回収するのが大変だから、うまく広がるまで何度も草原で練習するといいですよ。

魚醬をつくってみましたか。

【ニョクマムみたいなものですよ。】

もちろん、お魚につけてもいいけど、そうね・・・お米をすりつぶして粉にします。

ほんの少しのお塩をいれて、お水をいれてどろどろにして、よくまぜまぜします。  
どろどろにしたのを、平べったい土器に薄くひろげて焼きます。  
この中に、お野菜とかお肉とか、きのことかを細かく刻んで、くるりと巻いて包みます。  
これに魚醬をつけてたべてみてくださいね。  
生春巻きになります。  
巻いたものを焼くと、生じゃなくなるので春巻きになりますね。ぱりぱりになって、違ったおいしさがあります。

674 : オーバーテクナナシー : 05/03/04 13:51:16 ID:rYSezGZ4  
原始人さん、

白い石を拾ってきて水晶で粉にしてくれませんか？  
水をすこしまぜて暖かくなり、その後固まるのなら、  
石灰ではないかと思えます。

その粉を多めに作り、その粉に対して2~3ぐらいの割合で、  
血の匂いのする砂や、粘土を混ぜ、水で柔らかなペースト状に  
してください。

そのペーストをレンガとレンガの間に塗り、乾かしてみて、  
レンガがくっついているか試してください。  
もし硬くくっついて、はなれないようなら、モルタルが造れた事になります。

モルタルを使えば、レンガのアーチを作ることも簡単にできますし、  
大きな建造物を作ることもできると思います。

675 : オーバーテクナナシー : 05/03/04 15:56:48 ID:RQCir50o  
魚と塩で作れる料理として、もう一つ『かまぼこ』の作り方を伝授します。  
これも腐りにくいように冬に作りましょう。  
まず魚の皮や骨、うろこ、はらわたを除いた部分、つまり身を細切れにします。  
そして、水につけて匂いや油を取り除いた後、布にのせて水を絞ります。  
それを粘りが出るまで切り刻みます。  
この時筋や血合いを見つけたら取り除きましょう。  
塩と麦で作った粉を少し振り掛けて棒ですります。  
そうすると急に硬くなります。  
そのあと、幅2寸ほどの板に載せて形を整え、暖かい所に半刻(1時間)放置。  
土器に水を入れ、土器の上に薄くした竹の棒を何本も渡して、その上に  
『かまぼこ』をのせた板を置き、ふたをして半々刻(30分)ほど、  
土器に火をかけて、かまぼこに湯気を当てましょう。  
このように、食べ物を水の中に入れずに、湯気だけを当てることを『蒸す』  
といいます。  
後は『かまぼこ』を、水に入れて冷やして完成です。  
冬でも出来たあとは、7日以内に食べてください。

676 : ウズメ@原始人 : 05/03/04 17:52:35 ID:zXB71Wu/  
>>668>>675

塩辛いから塩辛だべか？(笑)

今度作ってみるだよ

ところで魚醤油作った時のお魚はすっぱー塩辛くなってるんだけどもこれも塩辛？っていうか  
これ食べんの？

しゃもじはわかっただよ

かまぼこも今度作ってみたいだ

ただ・・・>>673でもおしえてもらってるんだども・・・すりつぶすってのがいまひとつうまくいかねんだ  
土器に入れて木の棒でぐりぐりやってみるんだどもつるつる滑っちまって・・・なんか上手く出来る道具とか方法とかねえかなあ・・・

あ、そうそう冬まで待たなくても洞窟の奥～～～の方はいつでもひ～～んやりしてるだよ  
ここで作ったらいいいべ  
ただ、洞窟の奥は真っ暗で松明でも無いとな～～～んにも見えないだ  
松明はあんまり長い時間もたないし、この間教えてもらったランプはまだ油があんまり絞れて無くて作れて無いだ  
オリーブの実を麻袋に入れて板で挟んで重たい石を載せてみてるんだども  
実は潰れるんだけど上手く絞れてねえだ  
なんかこうもつぎゅーーーと絞る上手い方法ねえもんかなあ～？

677 : オーバーテクナナシー : 05/03/04 20:18:09 ID:RQCir5Oo  
魚醤油を作った時の魚は食べられないことはないと思いますが、  
『塩辛』(塩分約12%)と比べて塩が濃すぎ(塩分50%)で身体によくありません。

食べ物をすりつぶすのは中の人たちにとっては、『すり鉢』(土器の内側に線をたくさん書いてすりやすくしたもの)を使うのが一般的ですが、今の土器の強度はおせんべい程度ということで、搗る作業に使ったら割れると思いますので、  
>>579の『石皿』を使ってください。

料理用と絵の具製造用の『石皿』は別々に使ってください。

678 : オーバーテクナナシー : 05/03/04 22:34:39 ID:g54tFEO9  
最初はまた～りとした良スレだったのに、数字や祭りや踊りがでてきて変になったわな  
それと、自分の現代知識を伝えるために(アーチ構造とか)無理やり語彙を定義したり  
生殖?二次性徴?村人たちがすでに繁殖(あえてこの言葉を使う)しているのに  
今ひとつような知識か?  
遊びも認められたと思ったら、次々と・・・

食料増産はどうなった?畑の改良・品種の改良などを提示してる良レスもあるのに  
かまぼことかの知識を伝えてどうする?

最初ニワトリを捕まえてきたのが1匹で、それで増えないって伏線に笑ったものだが  
いつのまにやら繁殖してるしな・・・

679 : オーバーテクナナシー : 05/03/04 22:40:09 ID:g54tFEO9  
それと>>562で引っかけたんだが、検索などギコナビ・OpenJaneなどでも  
変わってこようが?  
>「スレを『全部』表示にして  
IEで見てるのか?

680 : オーバーテクナナシー : 05/03/04 22:41:54 ID:g54tFEO9  
火山性の温泉の活用法は?  
黄銅鉱の発見が次につながるには?

金属文化への発展の可能性が伏線としてあるのに無視か?

681 : オーバーテクナナシー : 05/03/04 22:50:12 ID:yuFFIfUt  
確かに、自分が伝えたいことでなく、原始人が必要としていることを伝えるべきだったのは同意。

でもお前も落ち着け、な？

682 : オーバーテクナナシー : 05/03/04 23:59:52 ID:1OypTOUD  
材料も前提技術もあるのに、発明されず、芸術、宗教、文学など  
理系の人からみると無駄に思えることにエネルギーが注がれることも  
歴史を見ると多いようだ。  
これも人類文明の性質なのだろう。

683 : オーバーテクナナシー : 05/03/05 01:40:09 ID:kruv0RqH  
「船」とか「カヌー」ってもう出た～？

684 : オーバーテクナナシー : 05/03/05 01:49:49 ID:kruv0RqH  
でてるね、スマソ

685 : オーバーテクナナシー : 05/03/05 01:51:26 ID:rbTZ0JWD  
10万年を一気に駆け抜けるスレだなあ。  
内燃機関、ジェット機関までいくかな。

686 : ANIOTASAN : 05/03/05 02:08:53 ID:Plon3RDu  
こんばんわ・・・。(喉も痛いので、デス声で・・・。)

>>678さんへ

私は、書き込みの量からまず減らしたほうがいいのでしょうか？(ごめんなさい・・・。)  
多く教えた方がいいのだと思い込んでいました・・・。

「アーチ」は、原始人さんが、「屋根」を聞いたから始まった話です。  
かまぼこは・・・おいしいからいいじゃん・・・。

>>679さん、  
ごめんなさい。IEの場合のみです・・・。

>>680さんへ

活用？硫黄 火薬ですか？やり方が分かりません・・・。  
私は、金属の知識無いんでどうもできないのですが、なんとかしてください・・・。  
(「削りだして溶かしてかたに入れて固めて使う」でいいのですか？  
もし間違えて怪我でもさせたら、皆に怒られて地縛れなくなりそうで・・・。)

>>682さんへ

スポーツとかなら、理系の人でも無駄とは思わないでくれますよね、きっと・・・。

(聞こえない声で)

>>原始人さん、  
いつも、1度にどっさり、色んな事話してごめんなさい・・・。  
私(地縛霊)はしばらく(3~4日位)旅に出ます。お元気で！

687 : 1 : 05/03/05 03:32:45 ID:P76dhBKz  
稲という植物を育てる上で、畑以上に効率の良い育て方がある。  
より密集してそだてることができ、連作障害がおきづらい育て方  
田である。

村まで通じる水路の横に小さく作られた田  
ナナッシが実験として作った田である。

縦横それぞれ3メートルほどという小さな田であるが  
ナナシー人が管理し実験するには、広すぎない大きさでもある。

その浅い土器の中であらかじめ育てておいた苗をこれから植えようというところだ。  
土器の生産能力が十分ではないこともあり、狭い田に空きができるほどしか  
苗を用意できなかったことは残念であるが、現在作成中の大きなカマドが完成すれば  
そんな心配も無くなるはずでもある。

この実験の結果次第で、主力となる農作物が決まるといっても過言で無い  
手間がかからず、苛酷な環境にも強い粟  
収穫量が多いが、連作障害がネックとなる麦  
そして、手間がかかるが、収穫量と病気の問題を解決できる稲  
稗や黍、その他の未定義の穀物の類も試しているが  
現在、主力はこの3つに絞られている。  
そして、1種類を沢山作り効率化を測るか  
多数の種類を作り、もしものために備えるかも考えなくては行けない。

「ネ申さんたち、アドバイスおねがいだね～」

688 : 1 : 05/03/05 03:44:20 ID:P76dhBKz  
さて、人類がしてきた数多くの偉大な発明  
その、最も偉大な発明のひとつが今誕生した。

「草鞋ができただよ～」

靴に代表される履物は人類の移動距離を飛躍的に伸ばした。  
もともと人類は長距離を移動したり、素早く移動したりということが苦手な種であるのだが  
他の動物に比べて接地面積が大きく、脆い足の裏を道具の力で改造してしまったのだ。

足の裏への直接的な摩擦と衝撃の緩和  
それと同時に摩擦抵抗を増やし大地を蹴る力の効率化  
何より、石や小枝等を踏んでもケガをしにくい

未来技術村では先に水筒が発明されていたが  
水筒と履物、袋、保存食と長距離を移動するために必要な要素がここにそろったことになる。  
原始人達の移動範囲は今までであれば、徒歩4日程度が限界であったのだが  
1日の移動距離が伸び、さらに徒歩8日ぐらいいはなったかもしれない。  
とにかく、移動範囲が広がり、さらに未知な資源とせしめくすることになるであろう。

689 : 聖女 9RaBw0NoLw : 05/03/05 09:01:59 ID:UMhX7XNR  
わーい(^ - ^)。

690 : オーバーテクナナシー : 05/03/05 17:55:11 ID:b8iRYGzS  
孔雀石を化粧に使っていたエジプト人が粉末を火の中に落として溶けたのが製銅につながった  
のではないかとされている。  
それまでは稀少な自然銅を使っていたらしい。

黄銅鉱(硫化銅)は赤銅(酸化銅)より扱いが難しかったような気がするが  
まずは適当に黄銅鉱を砕いて炉につっこんで>>164のふいごを使って加熱してみたらどうだろ  
う。  
本当は水と混ぜて選別するらしいが、しなくてもいくらか得られそうな気がする。  
硫化銅と酸化鉄の混合物ができるはずなので、それに粉々に砕いた水晶(二酸化ケイ素)を混ぜて  
また加熱すると粗銅とケイ酸鉄に分かれるらしい。  
硫酸ガスが発生するらしいがどれくらいの危険度かは知らない。

691 : オーバーテクナナシー : 05/03/05 21:09:49 ID:7nyMxImO

ナナッシさんへ

『金属』について話します。  
金属は石より硬くきらきらしたものです。  
金属は焼くと溶け、溶けた金属を『鑄型』（作りたい形のへこみを付けた物）にいれれば思い通りの形を作ることができます。  
『銅』は孔雀石や黄銅石にふくまれている金属です。  
『鉄』は鉄鉱石（赤茶けた光沢のある石）に入っています。  
銅より鉄のほうが硬いのですが鉄鉱石から取り出すためには石炭がいります。  
『石炭』は黒くてたきびに入れたら燃える固まりです。  
黒い固まりを見つけたら燃えるか試してみてください。

原始人には聞こえない声

宗教が出来つつあるようなので聖女様に「宣託」w  
してもらう教義をきめませんか。  
今の母系社会を変えたり、将来的には異民族を取り込んだりする際に有効かとも  
でも「人類みな平等」「でも奴隷がほしい」「異民族は人間ではない」  
とか宗教の悪いところを押さえられる教義ってないものではないでしょうか。

今のところ私たちの位置付けはどんなもんなんですかね。  
聖女様とその他の知恵の天使？とか

692 : オーバーテクナナシー : 05/03/05 21:33:39 ID:qFjtOzLm

聞こえない独り言。  
明日の鉄腕DASH耐火煉瓦の手作りだそうな。  
なんてたいむりーなんだ

693 : オーバーテクナナシー : 05/03/06 00:06:10 ID:NJRz1/Hm

『田』と『草履』完成おめでとうございます。  
もはや原始人といえないレベルですね。

遠出用の道具をいくつか提案します。  
『糲(ほししいい)』ご飯を天日で乾かした旅行用の食べ物です。  
食べる時は、水に入れて柔らかくして食べます。  
これがあると現地で米をたく手間が省けます。

『種火入れ』小さな袋や土器を作り、その中に灰を敷いて、その上に燃えている炭や木を木の棒で挟みつつ置いて、この上に灰をかぶせると種火を保存できます。  
火をつけるときは、炭を取り出して、そのうえに草や小枝を乗せると焚き火ができます。  
これが有ると一々火おこし(一刻半はかかる)に時間をかけずに済みます。  
雨に濡れないように動物の皮などのフタもつけましょう。

そういえば、狼や豚の捕獲はどうなったのでしょうか？

694 : 30女 : 05/03/06 01:14:30 ID:0nmMaw7K

原始人さん、こんばんわっ。

えと、炊飯から稲作は>>218-219のあたりで少しお話してますね。  
わたし、眠かったんで途中までで切れてますが（笑

続きを書きますね。  
お水を抜く時は1キュービットくらいの長さになっているはずです。  
お水を抜いた後、5日くらいしたら、水路を開けて、またお水をいれてくださいね。

