

ゲームを楽しく

ゲーム
を
楽しく



スカウティンはゲームである

この言葉は私たちが常に忘れてはならないすばらしい教育理
であります。まず、あそぶ、やってみる、つき当る、考える、
調べる、相談する、発表する、批判をうける、もう一度やっ
てみる。

この一連のものこそスカウトを大きく飛躍させる大切な訓練
の場であると思います。

- ◎ ゲームは楽しくて何かを学ぶのに役立つ、冒険とスリルを
味合うにも好適です。
- ◎ グループ意識のこう揚にも、気分をときほぐすにも、気分
転換にもなるうえ、すてきな運動ともなり、スカウトの社会
訓練ともなります。
- ◎ スカウトたちはゲームによって自分を抑制すること、ルー
ルに従うこと、また、いろいろな事態に対処できるようにな
る。

※ゲームには全員が参加できるようにすること。

- ◎ 遊びは、最も偉大な師である。

※道徳の直接教育ほど無力なものはない。

準備をするときに

- ◎ いつ、どこで、どんな対象で、どんな時間帯で、条件は何か、そしてどういうプログラムなのかをよく考えてから準備にかかりましょう。
- ◎ するゲームを少し多めに選んでおきます。そして、最初はだれでもすぐできてやさしいもの、全員で同時にできるものからはじめるようにします。
- ◎ できれば一度は経験しておくほうがよいでしょう。このゲームはどこが面白いのかポイントをつかんでおきましょう。
- ◎ むやみに体型を変える必要のないようにします。ゲームの流れを想定してムダな動きが多くならないようにします。

さあ本番です

- ◎ ためらいの気持ちをふっ切るためにも最初は元気よく大きな声で始めたいものです。よい姿勢とよい笑顔、朗らかさが最大のセールスポイントです。
- ◎ 言葉で説明しにくいところはモデルをたててやってみましょう。
- ◎ 長い間楽しめるゲームというものは少ないものです。ひとつのゲームを長々とやってしまうと、あきてしまいます。さっと打ち切る勇気があります。もう少しやりたいという不満が残るくらいが楽しみは増すものです。
- ◎ 奮闘したり、よくがんばったスカウトには拍手をおくるなどそのゲームのふん囲気をさらに生かす手段を考えましょう。

こま回しリレー (用意するもの、ボール紙・はさみ・マジック
セロテープ・コマの芯になる
細い棒)

◎スカウトにコマの作り方を説明し、時間を定めてコマ作りをさせる。大きさ
形、デザイン、着色などは自由に作らせる。

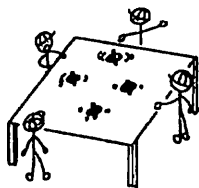
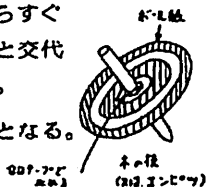
(1) 勝抜き戦 (または紅白戦)

各組から順次代表選手 (自作のコマを持って) を出し、コマのまわって
いる時間で勝負を決め、勝抜き戦をやる。

(2) 各組は自分の作ったコマを持って縦隊に整列する。合図で8~10m前の
机に走りコマを回す。

(3) 自分のコマが止ったらすぐ
自分の組に帰る、次と交代
してゲームを続ける。

(4) 早く終わった組が負けとなる。



カンガルー (用意するもの、バレーボールか、カブにはソフト
ボール組数分)

直径10m程度の円をチーム数個画く。

各チームは円の上に立ち、それぞれ番号をつけてをきます。

(1) リーダーの合図によってゲームは始まります。各チームの1番の
スカウトは、自分のひざとひざの間にボールをはさみ、落さない
ように両足をそろえて跳びながら円を
1周します。

(2) 1番のスカウトが自分の位置に戻ると、
そのボールを2番のスカウトに渡します。

(3) これをくり返し、全員が早く終わったチ
ームの勝となる。



ジャングルの勇者

◎間隔約5～6mの平行線を画く。さらに中央に間隔1～1.5mの2本の平行線を画く。これがジャングルとなる。

◎隊形・同数のチームは、そとの平行線の上にそれぞれ1列横隊にならび向い合う。各チームは左から順番に番号をつける。1人が選ばれジャングルの中央に立つ。「ジャングルの勇者です。」

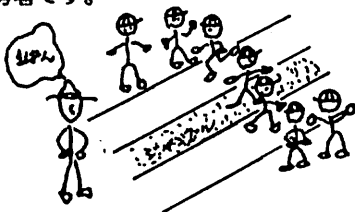
(1) リーダーは適宜スカウトの番号を呼ぶ。

番号を呼ばれた両チームのスカウトは、列をはなれ、ジャングルを横切って相手のチームの同じ番号のスカウトと入替る。

(2) ジャングルの勇者は、両者がジャング

ルを横切るとき、それを追っかけてタッチしようとする。タッチできるのはジャングルラインの中だけとする。

(3) 捕えられたスカウトは、ジャングルにとどまって勇者の家来となり捕えるのに協力する。(リーダーが台風と叫んだら前員が入れ替る)



力あわせてドンパン

まず、各組のスカウトとお母さん方とでペアを組みます。

線上にペアで背中あわせに立ち、ゴム風船を背中と背中の中にはさみます。

合図と同時におたがいに背中をゆすったり、押し合ったりして風船を破裂

させるようにする。もし風船を破裂させる

まえに風船を下に落したら脱技から除外す

る。

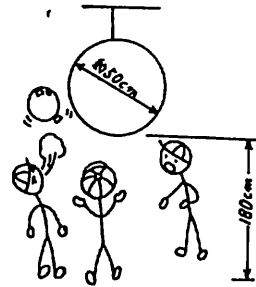
最初に全部破裂させたチームが勝ち。

(いろいろな変形も考えて下さい)



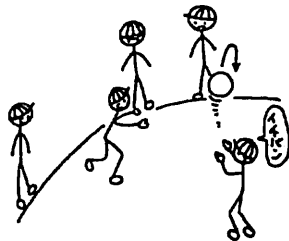
風船輸入れゲーム (用意するもの、約50cmの輪2・ゴム風船1個)

- ◎まず、床から約180cmのところに輪を吊す。
- ◎A、B各チームがそれぞれの輪のまわりを囲む。
- ◎合図と同時に風船を手をつかわずに吹いたりして輪に通すようにする。
- ◎風船が床につくようなことがあっても、手を使ってはいけない。
- ◎最初に3回輪に風船をとおしたチームが勝となる。



ナンバーボール (用意するもの、バレーボール1個)

- ◎手をつないで円陣を作り、円を囲っておきます。囲かれた円の外側に立って、全員内側を向きます。
- (1) 鬼を1人選ぶ。鬼に選ばれたスカウトはボールを持って円の中央に立ちます。(スカウトに1人ずつ番号をつけておく)
- (2) 鬼は他のスカウトの番号を呼んでボールを上高くほうり投げます。
- (3) 番号を呼ばれたスカウトは、すばやく走り出てそのボールが如上に落ちるまでに受けとめないといけません。
- (4) うまく受けとめたら鬼と交代します。
- (5) もし失敗すれば再びもとの位置に帰り同じ鬼がボールを投げ上げてゲームを続ける。

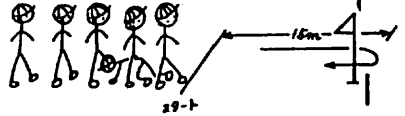


トンネル レース

◎出発点にスタートラインを画きます。目標点までの距離は約15mとし、目標点にそれぞれ組旗を立てる。

◎隊形・普通のリレーの隊形。各組1列縦隊にならぶ。

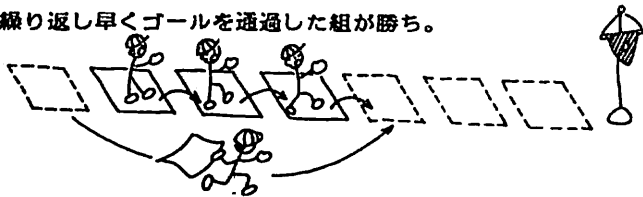
- (1) リーダーの合図によってゲームを開始する。先頭のスカウトは走って目標点の自分たちの組旗をまわって帰ってきます。
- (2) このとき、各組のスカウトは足を掛けてトンネルを作ります。帰ってきた先頭のスカウトは、このトンネルをくぐり、列の後方に出ます。
- (3) 走者がトンネルをくぐり終ったことを知らせるために、最後列に着いたとき、前のスカウトの肩をたたく。
- (4) 肩はつきつき伝わってゆき、2番目のスカウトが走り出すわけです。これを繰返し、全員が早く終った組が勝となる。



鉄道工事 (用意するもの、半紙大の新聞紙 (戸外の場合はベニヤ板、組の人数分))

◎スタートラインからゴールまで約15~20m

- (1) 半紙大の新聞紙を組の人数分並べて、その上に1人を残して乗る。
残ったスカウトは鉄道工事夫となる。
- (2) 工事夫になったスカウトは残った1枚を先頭のスカウトの前に置く。
- (3) 全員前へ移動する。
- (4) 後の空いた紙を工事夫は前へ移動して行く。
- (5) これを繰り返して早くゴールを通過した組が勝ち。



風船けりリレー (用意するもの、風船適当数)

※要領は風船リレーと同じ



ける場合腰から下 (足だけ)
腹でおしたり、高く上がった
風船を頭でつついたりして
はいけない。

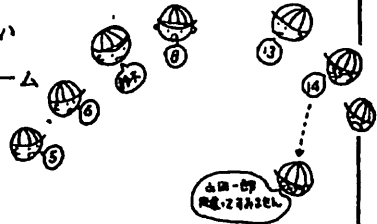
風船つつきゲーム



風船けりリレーと同じ要領。
ヘディングしてすすむ。

セブン (7とその倍数)

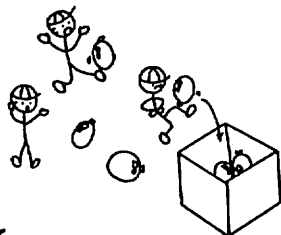
円形に坐わり1、2、3、4と番号をかけさせる。ただし7のつく数
(例えば7、17、27、37など)と7の倍数(14、21、28)
などに当たったスカウトは、敬をいうかわりに、必ず自分の名前をいいます。
つまり……5、6きたら次のスカウトは「山田一郎です」と自分の名
前をいう。そして次のスカウトは、その数をぬかして8、9、10と続け
る。14、21のときも同じ。もし間違っって14と
いってしまった時は、座から立って名前をいい
「間違っってすみません」とあやまるか、罰ゲーム
をさせる。そして、また1、2、3とはじめ
からやる。



危険物回収作戦（用意するもの、組毎に色のちがった風船6個
づつ・組数のダンボール箱）

◎ルールをよく説明する。風船はふくらませておく。作戦を研究させておく
とよい。

- (1) 各組は部屋（戸外の場合は風のない日を選ぶ）の向う側においてあるダンボール箱に向って整列しその前に自分の組の色のゴム風船を置く。
- (2) 「初め」の合図で各組同時に全員で足だけを使ってそのゴム風船をダンボール箱に入れる。
- (3) その間他の組の風船がダンボール箱に入るのを邪魔することができる。ただし、他の組の風船にさわれば失格となってゲームからはずされる。
- (4) 最初に全部ダンボール箱に入れた組が勝ちとなる。



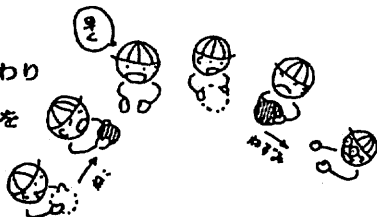
「ねこ」と「ねずみ」（用意するもの、ボール大2ヶ）

円形に坐る。そのうち2人（1人は2、3人おいて）にボールを渡し、用意
ドンで、いっせいにボールを同じ方向にまわす。先のボールが「ねずみ」後
のボールが「ねこ」になって「ねずみ」を追っかける。

もし、「ねずみ」のボールが「ねこ」のボールに追いつかれたスカウト、つ
まり両方のボールを持ってしまったスカウトはアウトになる。

また、なかなか「ねこ」が「ねずみ」に追いつかない時は、リーダーが「反
対」という。

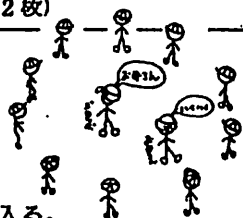
いままで右にまわっていたのを急に左まわり
にする。こんどは「ねずみ」が「ねこ」を
追っかける。



迷い子のジロップ (用意するもの、各組目かくし用の手ぬぐい2枚)

スカウトは輪になって座る。

そしてお母さんと、ジロップを各組で選んでおく。



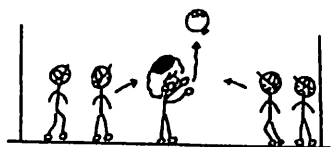
- (1) ジロップの歌を皆でうたう。
- (2) お母さんとジロップは目かくしをして輪の中に入る。
- (3) ジロップは「お母さん」と呼ぶと、お母さんは「ハイ、ハイ」と答える。
- (4) ジロップはその声をたよりにお母さんをつかまえる。
- (5) つかまえたら交代してゲームをつづける。

※ジロップが呼ぶたびにお母さんは答える。

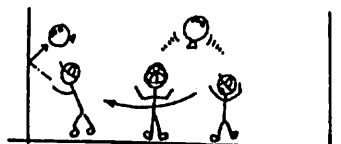
風船プッシュボール (用意するもの、ゴム風船若干)

グループを2つのチームにわけて部屋の両側にならべる。

- ◎ リーダーが風船を部屋の中央にほうり上げる。各チームはそれと同時に風船のほうへ走って行って手ではたいて相手のチームの壁に風船を打ちあてます。



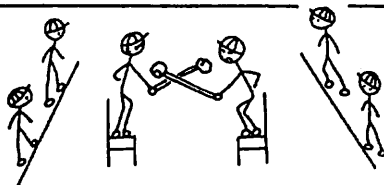
- ◎ 打ちあてたチームが勝ち。
- ◎ 風船がわれた場合、わったチームの負けとなる。



カブ級世界選手権 (用意するもの、ボクシングのグローブかそれにかわるもの1組・竹の棒長さ約2m2本
低いイスまたは台2脚)

◎ 2つの円を囲みます。直径約1m
円と円の間隔は約1.5m。

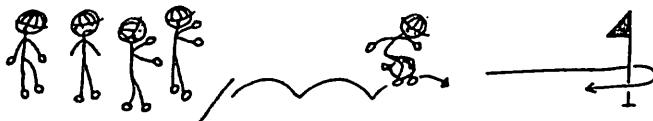
◎ 普通のボクシングの場合と同様に
各チームから選手を選び、他の
スカウトはリングサイドで観戦す
る。



- 1、ボクシングのグローブまたはそれにかわるものを、竹の先にはづれないようにしっかりと結びつける。
- 2、2つの円の中央に、それぞれイスまたは低い台を置き、2人の選手はこのイスの上に乗って、グローブの棒を持ちます。
- 3、ゲームは、この棒を持って相手をイスの上から落す。
- 4、ゲームは1本勝負です。勝負がついたら次の選手と交替する。
- 5、勝星の多かったチームの勝となる。 ※ (イスまたは台は低いほうが安全である。 ゲームをはじめる前に、打つ範囲等をきめ、危険のないように注意。

カンガルーとび (用意するもの、風船適当数)

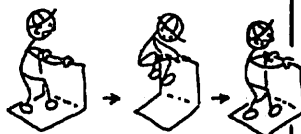
- 1、スカウトは各々風船を持って班(組)ごとに縦列にならぶ。
- 2、ヨーイ、ドンのかい図とともに折りかえし点に向って、足に風船をはさんで、とびながら折りかえし点をまわって、もとの場所へもどって次のスカウトにタッチする。(リレー式)
- 3、もし、途中で風船がわれた場合はリーダーのところへ風船を、もらいにいきゲームを続ける。
- 4、ゲーム途中で風船を落した場合は、風船を落した位置へもどりゲームを続ける。



魔法のジュータン (用意するもの、新聞紙数枚)

- ◎ 一列にならんで魔法のジュータンに乗ってのリレーです。

スタートラインには、新聞紙をひろげて両手で持ち、その端に乗ってスタートラインにつきます。

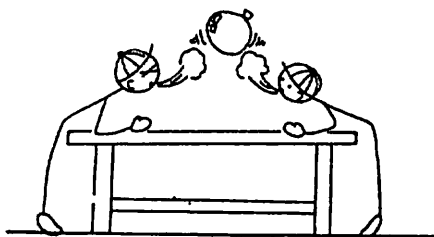


用意ドンでその新聞紙 (魔法のジュータン) の上でピョン、ピョンとびりながら新聞紙 (魔法のジュータン) を前に進めて前進します。折り返し点をまわってうまく新聞紙 (魔法のジュータン) を破らずにゴールに入り次のスカウトにバトンタッチします。こうして、早く終わった組が勝ち。途中で新聞紙 (魔法のジュータン) がボロボロになったら新しいジュータンと取り替えてもらいます。

※最終の判定はジュータンを破った程度と早く終わったのを考慮して勝敗をきめる。

風船吹き飛ばしゲーム (用意するもの、テーブル・ゴム風船)

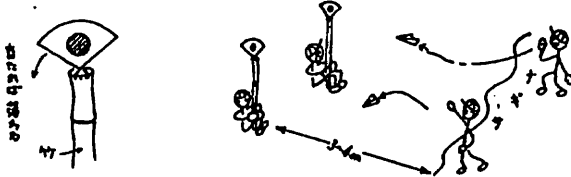
- ◎ 机の両側に向いあって坐る。まん中に風船を置く。
- ◎ 台図とともに風船を吹いて相手の頭を越すようにする。
- ◎ 越せは得点となる。



那須の与一（用意するもの、白扇に日の丸を書いたもの・竹箒1■
組の数だけ・組別に色のちがった紙
ヒコーキ用の色画用紙各組員数）

扇の的を作り各組の前方で組長が手で箒の根元を持ってすわる。

- (1) 3～4■の位置に、なぎさの線を引き、一人ずつ紙ヒコーキを飛ばして扇の的にあてる。
- (2) ヒコーキが的に当たったら次のスカウトにタッチし、ゲームが続けられる。



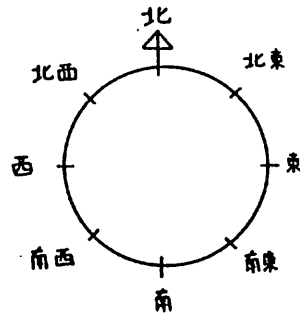
※トレーニングとして、低ヒコーキの飛び方を調整させる。

※工夫してヒコーキが的に当たると的の扇が下へ落ちるようにすると面白い。

コンパス方位

◎地面に適当な大きさの円を画く。その円に8方位にしるしをつける。北には矢じるしをつけておく。

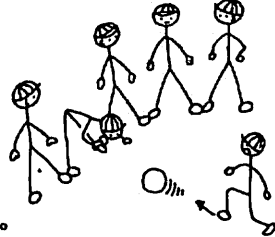
- (1) それぞれの方位に1人ずつスカウトを立たせる。もう1人のスカウトは円の外にいる。
- (2) リーダーは方位の名を二つ呼びます。（たとえば、北西・南東とか）
- (3) 叫ばれた方位に立っているスカウトは場所を入れかわります。
- (4) 円の外側にいるスカウトは、相手の2人が場所をかわる前に、そのどちらかの場所入ってしまう。
- (5) 場所を失なったスカウトは失格。
次のスカウトとかわってゲームを続ける。



ゴールボール (用意するもの、バレーボール1個)

◎手をつないで円陣をつくり、円を囲っておきます。 全員の円の上に内側を向いて立ちます。 両足を上げ、隣のスカウトと足をくっつけ、両足の間に空間をつくります。

- (1) 1人が選ばれて親となり、ボールをもって中央に立ちます。
- (2) 円陣をつくったスカウトが上げた足の間を、ボールを通過させることによってゴールを獲得しようとするのです。
- (3) 円陣のスカウトたちは、自分の足の間をボールが通過するのを防ぐのですが、その方法は手をつかっただけではいけない。
- (4) どんな場合でも、足はいっさい使ってはいけない。上げた足は上げたままで位置は変更できない。
- (5) またボールが自分の方に向かってくる以外は、手はつねに腰にあてておきます。
- (6) 中央のスカウトがうまくゴールを獲得したとき、ボールを通過させたスカウトと交代します。



大きな提灯・長い提灯

リーダーが大きな提灯 (両手で横に小さいジェスチャーをする)

小さな提灯 (両手で横に大きなジェスチャーをする) これを長い提灯

(両手で縦に短かくジェスチャーをする) 短い提灯 (両手で長くゼエ
スチャーをする) をませあわせて、この四つを交互に続ける。

スカウトはリーダーにつられないように、大きな提灯 (両手で横に大きな
ジェスチャーをする) 長い提灯 (両手で縦に長くジェスチャーをす
る) それぞれ正しいジェスチャーをする。

リーダーの反対のジェスチャーにごまかされないようにする。

リーダーはスカウトたちがなれるにしたがって速度を早めてゆく。

ジクザク レース

◎各組両手をつなぎ、円陣をつくる。そして円を圍く。

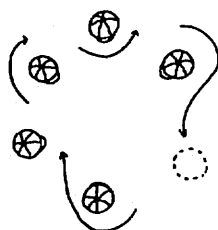
◎隊形・円陣によるリレー隊形。

◎各組のスカウトは圍かれた円の上に立って内側を向きます。全員ひとりづつ番号をつけておく。円陣ひとりひとりの間隔は、その間をスカウトが通り抜けられるくらいの間隔をあける。

(1) リーダーの合図でゲームは始まる。1番のスカウトは、ひとりひとりの間を交互に通り返けながら自分の位置に帰ってくる。そして2番のスカウトの胸をたたきます。

(2) これを合図に2番のスカウトは最初のスカウトと同じようにスカウトとスカウトの間をジクザクに通り返けて自分の位置に帰る。

(3) 全員が早くすんだ組が勝です。



魚・鳥・木

円形に坐る。まんなかに

リーダーが立って、まず

「魚 (ギョ) 鳥 (チヨ)

木 (モク) 申すか申すか」

と大きな声で呼ぶ。

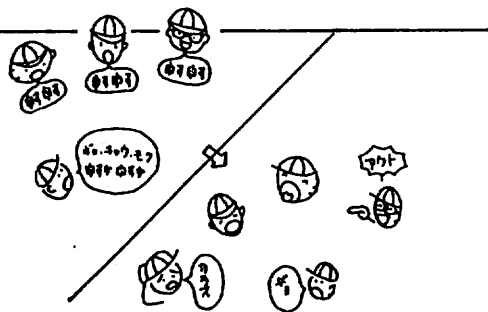
みんなは声をそろえて

「申す申す」と答える。そこでリーダーは誰かを指さして「ギョ」とか

「チヨ」とか「モク」とかどれかを聞く。問われたスカウトは、「ギョ」

だったら魚の名前を、「チヨ」だったら鳥の名前、「モク」だったら木の名前をすばやくいわなければならない。しかも前に誰かがいった名前をい

ってはいけない。また、いい間違ったスカウトもアウトになる。



インディアンの襲撃 (用意するもの、目かくし用手ぬぐい2本)

◎ひらいた戸 (ドア) を「とりで」の入口とする。

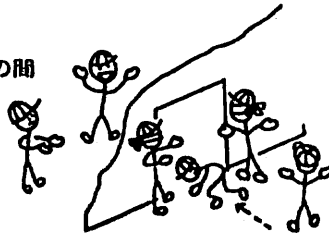
◎ドアの両側に1人ずつ、目かくしをしたスカウトを立たせる。これは騎兵隊の歩しょうとなる。

(1) 他のスカウトたちは、インディアンになって1人ずつ騎兵隊の歩しょうにさとられずに、早く「とりで」に忍び込みます。

(2) 歩しょうにうまく捕えられたスカウトは失格。無事侵入したスカウトの数によって勝敗をきめる。

※野外である場合は適当な木と木の間を利用する。

組対抗ゲーム。



大混戦

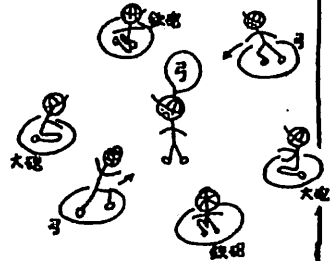
全員を円形に坐らせ、全員に1、2、3の番号をかけさせる。

1番のスカウトは鉄砲組、2番のスカウトは弓組、3番のスカウトは大砲組ときめる。鬼は真中に立って、3つのうちの武器の名前を呼びます。

鬼が「弓組」と呼んだら弓組のスカウト、つまり2番のスカウトは立って誰か他の弓組のスカウトと席をかわらなければならない。

「鉄砲組」といったら1番のスカウト、「大砲組」といったら3番のスカウトが席を移らなければならない。

鬼は誰れかが席を立ったすきにその席へ入ってしまう。入られたスカウトは鬼になる。鬼が大混戦と叫べんたら全員が席を移動しなければならない。ジエスチャーを入れてすると面白い。



爆弾投下 (用意するもの、大豆1人5コ・大コップ組数分)

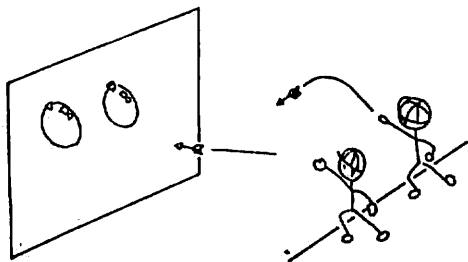
- ◎各組のスタートラインから前方約4mのところにコップを置きます。用意ドンで各組の先頭のスカウトは、自分たちの組のコップの前に立ち、真上で目の高さから目標を定めて大豆(爆弾)を投下します。なかなかうまくコップの中に落ちません。また落ちたと思ったらポンとはねて外へ出てしまうことがあります。とにかく1人が慎重に5コ of 爆弾を投下したら入っても入らなくても次のスカウトと交替します。



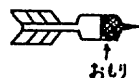
最後に組で何個の爆弾が命中したか、と、早かったかどうかで判定します。

ダートゲーム (用意するもの、ゴム風船適数・ダートの矢2本)

- ◎ ふくらませた風船を壁に吊す。
(壁がいたまないように、適当な処置をする)
- ◎ 吊した風船に向かって矢を投げつける。風船をわれば1点。
- ◎ 小さな風船をつかったり、遠い所から投げさせるのも面白い。



ダートの矢

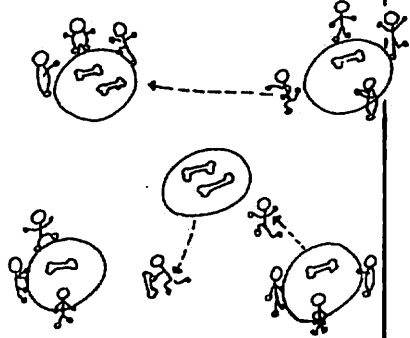


犬 と 骨 (用意するもの、棒切れ7~8本(長さ30cm位))

◎組数分の円を画く。(約60cm) 中央に径10位の円を画きなかに骨(棒切れ)を組数より多い数を入れておく。

- (1) スカウトをそれぞれ円にそって整列させる(スカウトたちは犬となる)
- (2) 始め、の合図で各組から1匹づつの犬が走り、中央の円から骨を自分のに運ぶ。ただし1度に1本以上運ぶことはできない。
- (3) 次々に犬は交代して走る。中央の円からでなく他の組の円からも骨を取ってくる事ができる。組の犬は自分の円から骨を取られるのを妨害する。
- (4) 早く自分の組に3本の骨を集めた組の勝となる。

※骨の数は組数によって増減する。



ねこ と ねずみ

全員が手をつないで円を画きます。6人を選びます。

1人は「ねこ」5人は「ねずみ」です。全員は手をつないで円の上に立ち、内側を向きます(大きなねずみかごです)

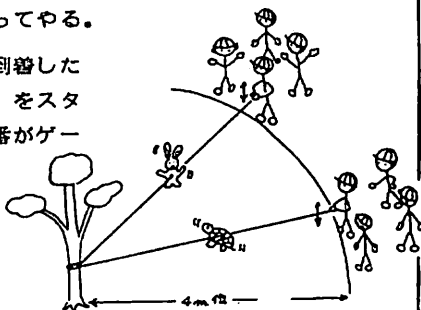
- (1) 「ねずみ」はかごの中に、「ねこ」はかこの外側に立ち、リーダーの合図によってゲームは始まります。
- (2) 「ねこ」はかごの中に侵入して「ねずみ」を捕らえようとします。かごになったスカウトたちは、「ねこ」の侵入をふせぐために、つないだ手を下げて妨害する。
- (3) それでも「ねこ」はうまくかごの中に侵入して「ねずみ」を追っかけます。「ねずみ」が逃げることでできるのはかごの中だけです。
- (4) 「ねこ」は、全部の「ねずみ」を捕らえなければなりません。捕らえられた「ねずみ」が「ねこ」となり「ねずみ」全員から選ぶ。

うさぎ と かめ (用意するもの、各組・5～7名の細い紐
うさぎ、またはかめの形
をしたペニヤ板)

◎「うさぎ」または「かめ」は各組で作らせ、よくすべるよう穴を工夫させておく。

- (1) 各組は目標の立木 (室内の場合はイスなどを利用) に紐の一端を結びつけ、一端を整列した組の先頭が持ち「うさぎ」または「かめ」を紐に通しておく
- (2) リーダーの始めの声で、各組は紐を上下・左右に動かし「うさぎ」・「かめ」を早くゴールに到着させる。
- (3) この作業は1番と2番が2人1組になってやる。
- (4) ゴールに「うさぎ」または「かめ」が到着したら、2番は走って「うさぎ」・「かめ」をスタートラインまでもどし、次に3番・4番がゲームを続ける。
- (5) 早く全部終わった組が勝ち。

※組の数は偶数にしておく。



本城攻め (用意するもの、画用紙・マジック細書き、組数分)

- ◎組ごとに図のように画用紙に線を入れる。
- ◎組長を中心に相談して、画用紙の枠内に本城1, 出城2, とりで3を記入する。
- ◎組のなかで役割をきめる。大将, 大筒方, 大筒組頭, 小頭, 物見の者 各1名。1, あらかじめリーダーは各組の攻撃の順番をきめておく。たとえば、1組から攻撃する場合は、次のように組できめた役割どおりセリフをいってゲームを進める。他の組は守りである。

- 1組の大將・・・本城攻め, 大筒用意————— 1組の全員「ウオ～」
- : ...大筒方————— 大筒方「大筒みがき終り」
 - : ...小頭————— 小頭「玉ぐすり, 玉ごめ終り」
 - : ...大筒組頭————大筒組頭「火薬, 準備終り」
 - : ...物見の者————物見の者「〇の〇番」
 - : ...打て～———— 全員で「ドカーン」

※ 1組以外の組は、当たれば全員で「〇〇が落ちた」はずれた時は全員で「プシュン」という。これを順番に繰り返す。

	ア	イ	ウ	エ	オ
1				出城	
2		とりで			
3	本城				とりで
4			出城		
5				とりで	

敵機撃墜（用意するもの、大型スプーン2本・じゃがいも小2コ）

各組から代表1人ずつ出ます。右手にじゃがいもをのせたスプーンを持つ。

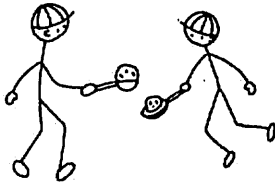
スプーンの柄のほうを長く持つ。

「用意始め」で自分のじゃがいもを落さないようにして、相手のじゃがいもをスプーンでたたいて落とす。

落されたスカウトはつぎのスカウトと交代する。

組対抗勝抜戦でやれば面白い。

※ルールを守ることが大切

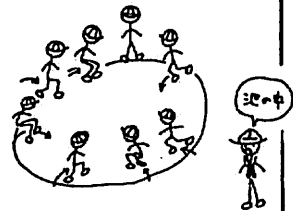


池の中、土手の上

まず大きな円を囲き、池にする。スカウトたちは、この円の外側に、円にそってならぶ。リーダーが「池の中」というとスカウトたちは円の線を飛び越えて池の中へ飛び込む。「土手の上」といったら、急いでもとの土手に飛びもどる。これを早く

数回くりかえす。そのうちに、まちがったことをいう。「池の上」とか「土手の中」というふうに。この場合、誰も動いてはいけない。動いたスカウトはアウトになる。1人になるまで続ける。最後まで残ったスカウトが勝利者となる。

普通、1度に数人がアウトになるからこのゲームはそんなに時間がかからない。2、3回繰り返すこともできる。



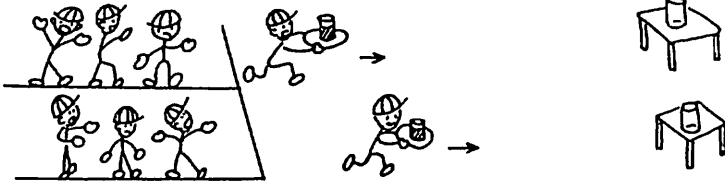
給水作戦 (用意するもの、各組コップ2個・お盆またはお盆の代用1)

◎各組のコップの1つに水を入れておく。

◎台の上に空のコップを置いておく。

- (1) 水の入ったコップをお盆にのせて7~10m離れた台のところへゆき
台上の空のコップに水を移し、水の入った方のコップをお盆にのせて
持ち帰り、次のスカウトに送り、これをくり返す。

(2) 最初入れた水の量と、早く終わった時間とで勝負を決める。



宇宙人征服

◎2重の円を画く。円と円の間隔は約2m。さらに外側の円から約5mの位置にゴールラインを1本引く。

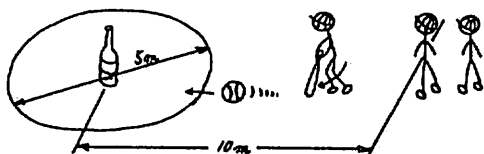
◎方法・同人数で2つのグループにわけ、Aのグループは内側の円の上に、Bのグループは外側の円の上に立って、全員左側を向く。

- (1) リーダーは、円の中央に立って秒腕をする。10秒から始める。
(2) 秒腕が始まると、全員は同じ方向にスキップで円の上をまわる。
(3) 秒腕が「ゼロ」と叫んだとき、全員は円陣を解き、内側の円のグループは、ゴールライン目指して逃げる。
(4) 外側のグループはそれを追っかけ、タッチしようとする。ゴールラインに逃げこむまえにタッチされたスカウトは、グループから除外される。
(5) Aグループのスカウトはだんだん少なくなってくるが、最後の1人が捕えられるまで続ける。
(6) あとはA、Bのグループが入替ってゲームをする。

ほくはプロゴルファー（用意するもの、ボール（小） バット
ビールびん各1）

◎出発点にスタートラインを画く。目標点までの距離は約10mとし、目標
点に直径5mの円を画く。円の中央にビールびんを立てる。

隊形・リレーの隊形。各組1列従隊。



(1) 合図とともに先頭のスカ
ウトは、バットをゴルフ
のクラブのようにしてボ
ールを打ち目標点にちか
ずく。

(2) 目標点の円の外側からボ

ールを打ってびんを倒します。

(3) うまくびんが倒れたら、またボールを打って出発点に戻り、2番目のス
カウトと交代する。

※びんを倒したら1アンダー。

すわ鎌倉（用意するもの、新聞紙（人数分）・赤マジック（組数）
長机（組数））

◎まえもって「かぶと」の作り方を教えておく。

◎「すわ鎌倉」の意味を話しておく。

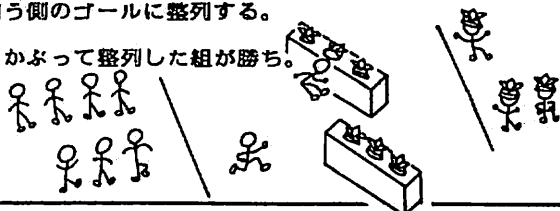
(1) 各組1列縦隊に並ぶ。約8m前方に机を横に置く。

新聞紙・マジックを机の上に置いておく。

(2) 始め、の合図で、スカウトは一せいに机まで走り新聞紙で「かぶと」を
作り、マジックで日の丸と自分の名前を書き、机の上に手をつかわず
に、かぶれるようにして置き出発点にもどり待機する。

(3) 全部置き終えたら1番から再び走り、手をつかわずに自分の「かぶと」
をかぶり机の向う側のゴールに整列する。

(4) 早く「かぶと」かぶって整列した組が勝ち。



お寺の鐘たたき (用意するもの、イス組数分)

- ◎各組ごとに、1列縦隊に並び、1から番号をかける。スカウトは部屋の片側を向く。各列のうしろには、1つつイスを置いておく。
- (1) リーダーが「お寺の鐘が4つ (いくつ選んでもよい) 打った」というと、各組のこの数字をもっているスカウトが走って行って、イスをまわってもとの場所へもどる。1着をとった組が1点を与えられる。
 - (2) リーダーが「お寺の鐘が〇〇打った」といったときだけ走る。
 - (3) たとえば、「鐘が〇〇打った」とか「古鐘が〇〇打った」といったとき、走り出したスカウトがいたら1人につき1点を失なう。
 - (4) リーダーが「お寺の鐘が7つ打った」といったときは2番のスカウトと5番のスカウトが手をつないで走る。
(3番と4番のスカウトが手をつないで走ってもよい)

暗夜の羊飼いかい (用意するもの、音のでるもの・手ぬぐい1本)

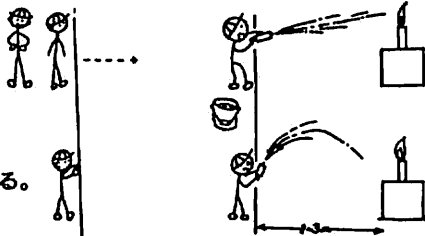
- 人数によって適当な大きさの円を画く。
- 隊形・4人のスカウトを選び3人は迷い子の羊で、音の出るものをそれぞれ手に持つ。1人のスカウトは羊飼いかいとなり目かくしする。他のスカウトは牧場の柵となる。
- (1) リーダーの合図でゲームは始まる。目かくしをした羊飼いかいは両手をひろげて迷い子の羊を捕えようとする。迷い子の羊は柵のなかを音を出しながら逃げる。
 - (2) 羊飼いかいは暗夜で目が見えないので、羊の出す音によってけんとうをつけながら羊を捕えなければなりません。
 - (3) 羊飼いかいは迷い子の羊を全部捕えなければなりません。最初に捕えられた羊は、次の羊飼いかいになってゲームを続けます。
- ※人数の少ない時は、羊の数を少なくします。

機はファイヤーマン (用意するもの、組毎にローソク 8~10 本
ローソクを立てる装置・水
鉄砲 1 ケづつ・バケツ)

◎各組の前にローソクを立て、スカウトは 5 位の距離をおいて縦隊に並ぶ。

- (1) 用意の合図でローソクに点火する。
- (2) 始めの合図で先頭のスカウトがラインまで走り、水鉄砲でローソクの火を消す。
- (3) 消火作業は 1 人 1 回 1 本づつとし、順位も 1 番から順に消す。
- (4) リーダーは、一定時間毎に号笛を吹き次のスカウトと交替させる。
- (5) 全部のリレーが終わったとき最も多く消えている組の勝ちとなる。

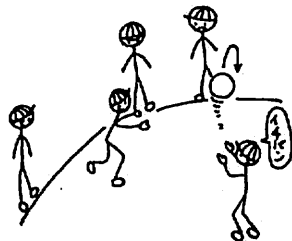
※火の取扱いはリーダーのみとする。



ナンバーボール (用意するもの、パレーボール 1 個)

◎手をつないで円陣を作り、円を画いておきます。画かれた円の外側に立って、全員内側を向きます。

- (1) 鬼を 1 人選ぶ。鬼に選ばれたスカウトはボールを持って円の中央に立ちます。(スカウトに 1 人づつ番号をつけておく)
- (2) 鬼は他のスカウトの番号を呼んでボールを上高くほうり投げます。
- (3) 番号を呼ばれたスカウトは、すばやく走り出てそのボールが皿上に落ちるまでに受けとめないといけません。
- (4) うまく受けとめたら鬼と交代します。
- (5) もし失敗すれば再びもとの位置に帰り同じ鬼がボールを投げ上げてゲームを続ける。



人 口 過 剰

◎参加スカウト全員がつめて立つことのできるよりも小さな円を圍く。

◎ゲームに参加するスカウトは全員円の外側に立つ。

- (1) リーダーの合図でゲームは開始されます。全員円の中に入ります。
(円が小さいので、だれかがはみ出してしまいます)
- (2) 中止の笛がなると、参加者はすべての運動を中止させる。
(動かないでじっとしていなければなりません)
- (3) そのときに、もし片足でも円の外にはみ出していたスカウトは、アウトになる。
- (4) 人数が少なくなりますから、さらに円を小さくしてゲームを続けます。

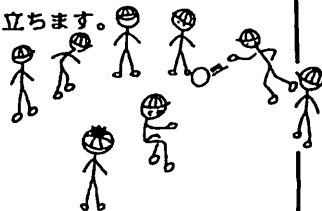
※他のスカウトに乱暴を加えることは許されません。

中止の合図があると、そのときの姿勢のまま停止します。

「王様」と「わたし」(用意するもの、ボール (大) 1 個)

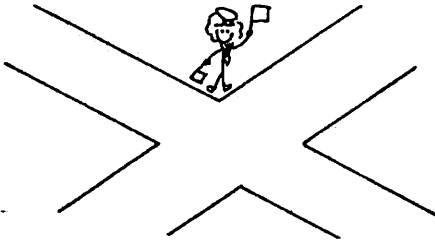
全員手をつないで大きな円を作る。円の中央に直径1m～1.5mの小さな円を圍く。

- (1) 2人のスカウトを選び王様と家来にします。「王様」は中央の円の中に立ちますが円の外へ出られない。「家来」は円の外側にいて中へは入れない。
- (2) 全員は外側の大きな円の位置で、内側に向けて立ちます。
- (3) ゲーム開始の合図で外側のスカウトは、ボールをパスしながら「王様」に当てようとします。「家来」はそのボールが「王様」に当たらないように防ぎますが、ボールを受けとめてはいけません。
- (4) もしボールを「王様」に当てることのできたら、「家来」になり、いままでの「家来」は「王様」になる。そして最初の「王様」は外側の円に入ってゲームを続ける。



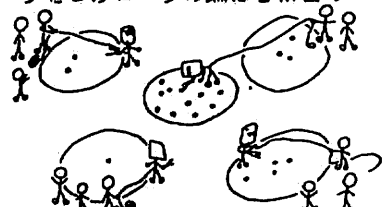
横断歩道 (用意するもの、赤と緑の旗各1本)

- ◎室内かグラウンドに交差点をあらわす場所をつくる。
- ◎リーダーが交通信号になって、片手に緑、もう一方の手に赤の旗をもって立つ。
- ◎緑のサインが高く掲げられている間は、部屋 (グラウンド) をかけ回り、その交差点も渡れる。
- ◎旗が変わったとき、交差点を渡っていたものは捕らへられアウトになる。



月世界探検 (用意するもの、大きな紙袋・翻し、各組数分
5mのロープ各組2本・石ころ
20~30コ)

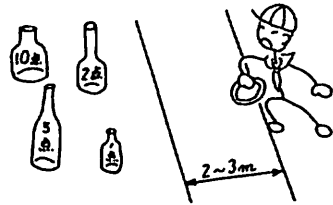
- ◎紙袋はスカウトの顔にかぶせ、目の所に小さな穴をあけておく。石ころは中央に円を囲み集めておく。
- (1) 各組は中央の円より5~8mの所にコーナーを設け位置する (コーナーの円は1m位)
- (2) 最初のスカウトはコーナーの円の中に立ち、頭に宇宙服 (紙袋) をかぶり、手に「はし」を持つ。腰にロープをつけロープの端は2番目のスカウトが持つ。
- (3) リーダーの合図によりコーナーから出発し、中央に置いてある月面の石を「はし」ではさみ自分のコーナーに運ぶ。(途中で落したら失格)
- (4) スカウトを交代させ、一定時間内に多くの月面の石を選んだ組が勝ち。
※ロープが短いときは継ぎます。



輪 投 げ (用意するもの、ピン必要数・輪投げ用の輪3~4本)
(ピンに点数を書いておく)

- (1) 2~3mはなれた所から、点々と置いてある点数ピンにねらいをつけて輪を投げる。
- (2) 3個の輪を投げて合計点数により順位をきめる。

※戸外では木の枝、竹などを利用しても面白い。



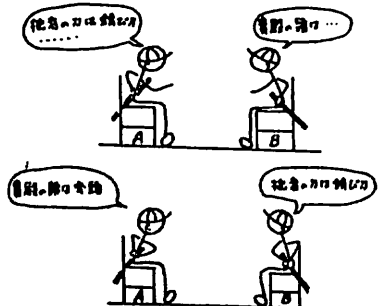
貴殿の頭は (用意するもの、新聞紙の刀2本)

A、B2人の代表を出し、坐って対じます。A、Bともに両手を自分の左の腰のところに置いて刀の柄に手をかける。(刀は新聞紙で作る)

まず、Aが「拙者の刀は錆び刀」「貴殿の頭ははげ頭」という。いい終わったら間髪を入れず今度はBが「拙者の頭ははげ頭」「貴殿の刀は錆刀」という。そして今度は反対にAが「拙者の頭ははげ頭」「貴殿の刀は錆刀」と最初の反対の言葉を用いる。

このようにA、Bお互に交互に繰返して間違ったら、間違った相手の頭を新聞紙の刀でたたく。

勝ち抜きでやっても面白い。



あひる、ずもう

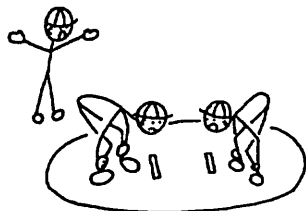
◎直径2mの円を圍く。これが土表です。

◎2人のスカウトは土表の中央で向い合い、しゃがんで、両手で自分の足首をしっかりつかむ。

(1) リーダーの合図でゲームが始まる。両手で足首をしっかりつかんだまま、相手のスカウトにつきあたって倒します。

(2) 足首をつかんでいる手を離させたり、円の外に押し出してもよい。

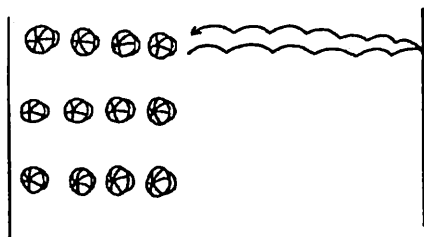
(3) 相手が倒れたり、足首から手を離したり、円の外に出たらそのスカウトは負けとなる。



※ゲーム開始前には十分準備運動を行う。

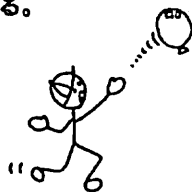
特に脚部の運動を十分に行うこと。

風船リレー (用意するもの、風船適当数)



各組ごとに縦列にならべる。

第1走者に各々風船をあたえる。



スタートの号令と同時に風船を手で打ちながら走り、向う側のおりかえし点でおりかえしゴールにもどり、次の走者にタッチする。

順次くりかえし最初に終った組が1位となる。

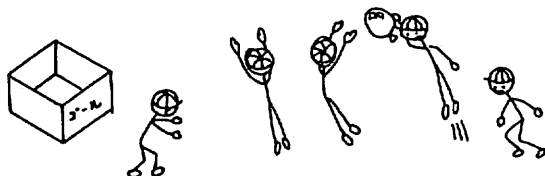
風船バスケットボール

バスケットボールのかわりに、ゴム風船を使う。

ゴールのかわりに箱か、紙くず箱などを代用する。

ゲーム進行は、バスケットボール同様。特に風船をわった時、わったチームは、ペナルティーとして5点減点する。(バスケットの1カウントは2点)

※リーダーは前もってルールを充分研究しておくこと。



キムのゲーム

このゲームは、カブたちがよく知っている品物が15～20種類必要である。紙と筆記具も各組数用意する。

カブたちが集まる場所に、これらの品物を並べ、約2分間観察させる。それから品物に覆いをしてカブたちをデンに帰し、思い出せるだけ品物の名前をカブたちに書き出させる。これは個人個人でさせてもよいし、各組単位でさせてもよい。組単位の場合は組長が書きとる役になる。はじめてこのゲームをやる時は、後者のほうがよいでしょう。

このゲームは、ただ楽しいばかりでなく、カブの注意集中力や記憶力を訓練するのに非常に有益なゲームです。

伝令ゲーム (用意するもの、各組に伝えるメッセージ)

◎各組はそれぞれ組長を先頭にして、一列縦隊にならぶ。

各人の間隔は約1mくらい。

- (1) 合図と同時に組長はリーダーから、自分の組の次のスカウトに伝えるメッセージを受取る。
- (2) それを受けた組長は、うしろにいる次のスカウトに、そのメッセージ通り伝える。
- (3) 一番早く間違いなく最後のスカウトに伝えた組が勝つ。

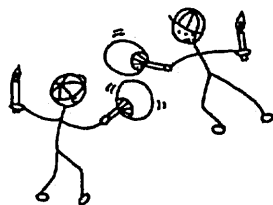
※はじめは簡単な文章にすること。

相手にわからないように小さな声で伝える。

停電合戦 (用意するもの、ローソク2本・団扇2本)

まへの敵機撃墜とにしています。左手にローソクを持ち、ローソクに火をつけておきます。右手には団扇を持つ。

「用意」でローソクは後方に、団扇は前の方に「始め」で(敵機撃墜ゲームのように)自分のローソクは消されないようにして、何とかして相手のローソクの火を団扇であおいで消そうとします。ちょうどフェンシングのように、部屋中立ちまわりが始まる。勝負は(敵機撃墜ゲーム)と同じ。



※ローソクの火には充分注意すること。

カブリンピック

1、短距離競争

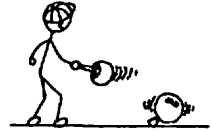
スタートラインにならんで、(何人でもよい)用意ドンでいっせいにスタート。ただし、左足の爪先に右足のかかをつけ、つぎに右足の爪先に左足のかかをつける。こうして早くゴールに到着したスカウトの勝ち。



2、400mリレー

(場所の関係で距離は適当に考える)

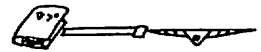
ゴム風船と団扇を各組に1個づつ渡す。用意ドンでいっせいにスタート。ゴム風船を団扇であおぎながら目標をまわってきて、つぎのスカウトにリレーする。



3、長距離リレー

各組の1番がスタートラインにつく。各自持っている物

何んでもつないで、できるだけ長くする。ベルト、ネット、カチーフ等それをつなぎながら目的地をまわってゴールインする。



4、はば飛び

各組から選手が1人づつ出る。スタートラインに立ってそのラインに左足をつけたまま大きくまたを開き、できるだけ大きな口を開けて笑いつづけます。

長く笑っていたスカウトが優勝。

笑うのがむづかしい時は、スターターの合図でいっせいに「アー」と声を出して1番長く息の続いたスカウトが勝ちです。

5、やり投げ

リーダーはあらかじめ「こより」を何本か作っておきます。

さて、各組から選手が出そろったら、第1選手たちはラインの上に足をつける。そこで用意された「こより」をわたし、できるだけ速くへ投げたスカウトが勝ちとなる。

6、砲丸投げ

腕力の強そうなスカウトを選手に選びラインにならべます。

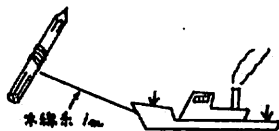
砲丸は重い物ときまっていますが、ここではゴム風船をつかいます。かっこうだけは本物のようにして速くへ投げます。

実際はふわふわして思うように速くへ飛びません。



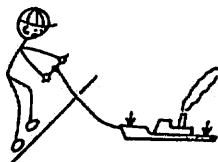
7、ボートレース

組の数だけ紙で船を作って用意します。それに1番の紐糸をつないでおきます。かた方の端は丸軸の鉛筆のなかほどに結んでおきます。



さて、各組の第1選手はスタートラインにボートを置き、1m手前で糸のついた鉛筆の軸を両手に持って合図を待つ。用意ドンでみんないっせいに鉛筆の軸をくるくるまわして糸をたぐる。最後までがなばって1番早く決勝ラインに船をたぐり込んだスカウトが勝ち。途中で船が倒れたら失格。

※カプリンピックの得点は、適当に考え、メダル等も考えると楽しい。



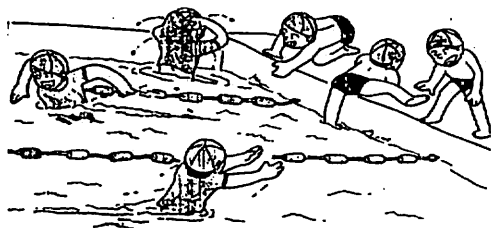
★T シャツリレー (班対抗) ・用意するもの・T シャツ

各班にT シャツを一枚ずつ渡し、一番目のスカウトは、T シャツを着てスタートラインにつきます。次に各班は水泳のリレー競技のようにプールサイドの両側に、半枚ずつ並びます。

リーダーの「ヨーイ・ドン」の合図で、一番目のスカウトは、反対側にいる二番目のスカウトのところまで、泳がずに歩いて行き、タッチするかわりに、T シャツを脱いで手渡します。

二番目のスカウトは、渡されたT シャツを着て、三番目のスカウトのところまで同じように歩いて行き、T シャツを手渡す。

こうして一番早く全員が終了した班が勝ち。



★キックリレー (班対抗) ・用意するもの・ビーチボール

各班にビーチボール (またはビート板) を一つずつ渡します。

各班は「T シャツリレー」と同じ要領で、二つに分かれプールサイドの両側に並びます。

リーダーの「ヨーイ・ドン」の合図で、一番目のスカウトは、ビーチボールを自分の前におさえて、キックだけで前に進み、反対側の壁にボールをタッチさせて、二番目のスカウトにボールを渡します。二番目のスカウトは同じようにキックだけで前進し、三番目のスカウトにボールを渡します。

こうして最も早く全員が終了した班の勝となる。



★ファイヤーキーパー (個人または班) ・用意するもの
 ・マッチ、ローソク、
水鉄砲

参加スカウト全員に、火のついたローソクを一本と水鉄砲一丁ずつ持たせる。リーダーの「ヨーイ・ドン」の合図で、一定時間内に全員が水鉄砲をつかって、他のスカウトのローソクの火を消しにかかります。もちろん、自分のローソクは消さないように工夫してください。個人競技の場合は、最後まで残ったスカウトが優勝。班対抗の場合は、一定時間内に一番多く班員が残った班が勝ちとなります。

※もし、水鉄砲がない時は、片方の手で、水をかけ合って相手のローソクの火を消すようにしても面白いと思います。



★丸太切り競争 (班対抗) ・用意するもの・のこぎり

ゲームをはじめる前に、各班に直径15~20cm程の丸太とノコギリを用意します。また、丸太にあらかじめ図のように、斜めに杭を二本地面に打ちつけて、それに立てかけるとゲームがやりやすくなります。

次に各班から代表者を一人出し、ノコギリをもって、班員のいるところから5m離れたところにある丸太のところへ行きます。



リーダーの「ヨーイ・ドン」の合図で、いっせいに丸太を切ります。もちろん、最も早く丸太を切った班が勝ちですが、途中で疲れたり、手にマメができて続けられないときは、ノコギリを持って班にもどり他のスカウトと交替してゲームをつづけます。

★新人のリュックサック(班対抗) ・用意するもの
リュックサック、他

このゲームは「キムスゲーム」の変形です。

リーダーは前もって、リュックの中に、キャンプ用品として必要なもの、必要でないものをつめておきます。

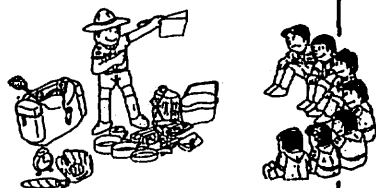
次にリーダーは全員を集めて、キャンプの話や、その他色々な話をしながら、リュックの中から一つ一つ品物をとり出し、またしまします。こうして全部の品物を見せ終わったら、全員班ごとにまとめ、今まで見たもの全てをリストアップします。

そしてそれをさらに……

1, キャンプに必要なもの

2, キャンプに不必要なものに分類します。

こうして、早く、正確だった班が優勝です。



★フーセン バトルロイヤル ・用意するもの ・輪ゴム
ゴムフーセン

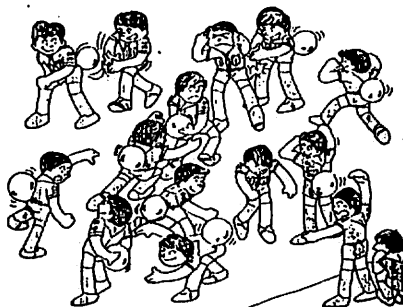
スカウト全員にゴムフーセンと輪ゴムを一つずつわたします。

スカウトはフーセンをふくらまして輪ゴムでベルトの後にとめます。

準備ができたなら全員室内に広く散らばります。

リーダーの合図で、近くのスカウトのフーセンをつかまえて手われます。少し力とテクニックを必要とします。自分のフーセンをわられたらゲームからはずれます。

最後まで残ったスカウトが優勝。



★駅馬車(班対抗)・用意するもの・なし

3人1組の「馬」(騎馬戦の馬)を各班2組つくります。これが西部劇に出てくる「駅馬車」になります。次にこの「駅馬車」に乗る「お客」を1人きめ、「お客」は「駅馬車」に乗り、スタート位置につきます。もう1人の残ったスカウトは、スタート位置から15m先にある折返し点のところに立ちます。一番目の「駅馬車」はお客を乗せてスタート位置につきます。一番目の「駅馬車」の後には二番目の「駅馬車」が待機しています。リーダーの「ヨーイ・ドン」の合図で、一番目の「駅馬車」は、インディアンに襲われないように猛スピードで折返し点をまわってスタート位置に入ったら、お客は大急ぎで、待機している二番目の「駅馬車」に、地面に降りないで、乗りうつります。そして二番目の「駅馬車」も猛スピードで折返し点をまわりスタート位置にもどります。こうして、最も早く、終了した班が優勝です。しかし、「駅馬車」を乗りつくるとき、もし地面に降りたら失格となります。

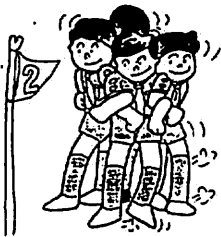


★スクラム競走(班対抗)

各班は4人1組のチームを、2チームつくります。次にスタートラインから10~15m程度先のところに折返し点をつくります。各班4人1組のチームは、お互いに背中合せになって腕を組みあい、一番目のチームはスタートラインにつきます。

リーダーの「ヨーイ・ドン」の合図で、一番目のチームは、4人が腕を組んだまま折返し点まで行き、そこを回って、スタートラインにもどります。そして、次のチームにタッチをして、また同じようにゲームをつづけます。

こうして、最も早く終った班が優勝となります。しかし、ゲームの途中で腕がはずれたり、ころんだりしたら、その場で止まってスクラムを組みなおしてからゲームをつづけます。



★ジグソーパズル(個人)

班長はいらなくなった絵ハガキを1枚用意し、それをばらばらに切って、10枚くらいの破片にし、ゴチャゴチャにまぜてテーブルの上に置きます。そして班員を一人ずつ部屋に入れ、ストップウォッチで時間を計りながら復元させます。一番早くできたスカウトが勝ち。

これは、観察力と注意力を養うゲームで、慣れてきたら破片の数を多くしたり、複雑な絵を使ってやってみるとおもしろいと思います。

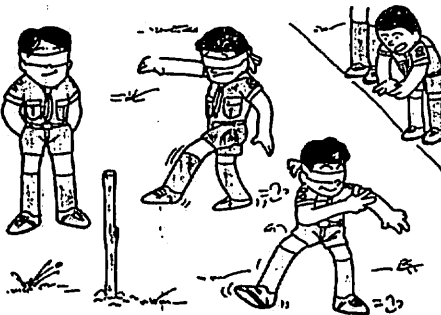


★棒探し(個人)

スタートラインの前方30mのところに1本の棒を立てておきます。

参加スカウト全員はスタートラインに並び、1分間その距離を観察し、次に全員目隠しをします。

リーダーの「ヨ～イ・ドン」の合図で、全員棒に向かって歩き出し、棒に最も近づいたと思われるところで止まります。全員が止まったとき合図により目隠しをはずし、棒との距離が一番近いスカウトが勝ちます。



★バケツに入れろ！(班対抗) ・用意するもの…バレーボール

各班バレーボール1個用意します。

次にスタートラインから20m 程のところにおき、バケツを中心に直径4～5mの円を画きます。「ヨ～イ・ドン」の合図で一番目のスカウトはボールをもって円のところまで走り、円の中に入らないようにして、ボールをバケツの中に入れます。一回で入らなかったら何回でも入るまでやりなおしてください。

ボールがバケツに入ったら、それをもって、自分の班にもどり、次のスカウトにボールを渡します。早く終った班が勝ち。

※バケツにボールが入らない場合は、ボールが遠くへころがるので、円内にボールをひろう係をおいた方がよい。



★フーセンの中の指示はなんだ！！

班の数のイス、ロープ、スカウトの人数分のフーセン、人数分のメモ用紙を用意する。

メモ用紙にロープ結びの名前を書いてフーセンをふくらますとき中にいれます。スタートラインから10m ほどのところにイスを置き、その上にフーセンを置きます。各班一番目のスカウトはロープを持ってスタートラインにつき「ヨ～イ・ドン」の合図でイスのところまで走り、お尻でフーセンをわります。そして、中にあるメモに示されたロープ結びをイスのところにいるリーダーの前で行い、正しいと認められたらすぐロープをほどいて2番目のスカウトにわたします。

一番早く終了した班が優勝です。



★輪くぐり競走(班対抗)・用意するもの・直径1m程度の輪

各班ビニールパイプで作った輪(直径1m程度)一つずつ持たせます。次にスタートラインから15m程のところ折返し点をつくります。リーダーの「ヨーイ・ドン」の合図で、一番目のスカウトは輪をもって走り走りながら持っている輪を2回くぐって、折返し点をまわってスタートラインにもどり、二番目のスカウトに輪を渡します。二番目のスカウトは同じようにして、ゲームをつづけ勝敗を争います。

輪をくぐるのは、頭からでも足からでもかまいません。また、折返し点の前でも、折返してからでもゲームの途中で2回輪をくぐればよいのです。



★2人3脚キックボール・用意するもの・サッカーボール

ゲームを始める前に各班サッカーボールを1個用意します。次に、スタートラインから15m程さきに折返し点をつくります。そして2人1組のチームを各班4チームつくり、その2人はネッカチーフで2人3脚をつくります。リーダーの「ヨーイ・ドン」の合図で、各班の一番目のスカウトのチームは、ボールをキックしながら折返し点をまわって次のチームにタッチします。これを順次くり返し全チームが早く終わった班が勝ちとなります。

ただし、キックしたボールが先にスタートラインに入っても、タッチしなければ次のチームはスタートできません。



★長く裂こう(個人) ・用紙するもの・新聞紙

班長はスカウト全員に新聞紙を渡します。

ヨーイ・ドンの合図で各スカウトは、新聞紙をできるだけ長くなるように、指で裂いてゆきます。

とちゅでちぎれたら、そこでストップ。全員終わったら、長さを比べて一番長いスカウトが優勝です。



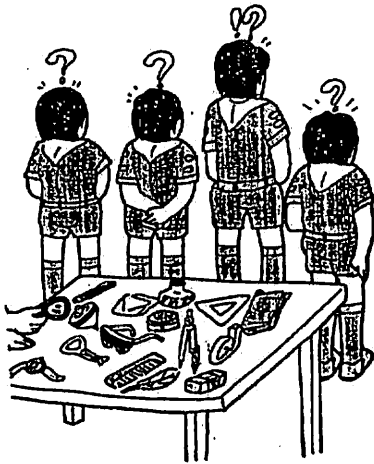
★消えたものは何だ?? ・(個人)

これはキムスゲームの変形です。

テーブルの上に24個の品物を並べてください。次に、班員に観察させます。(1分間) 観察が終わったら全員後ろを向かせます。

班長は、品物のうち1つだけ取ってポケットに隠します。そして、もう一度班員をテーブルに向かわせ、なくなった品物をあてさせます。一番はやく正解をいったスカウトにその品物を渡します。こうして同じようにくりかえし、テーブルに残った品物が5つになるまでつづけます。

ゲームが終わったときにもっとも多くの品物を持っているスカウトが優勝です。



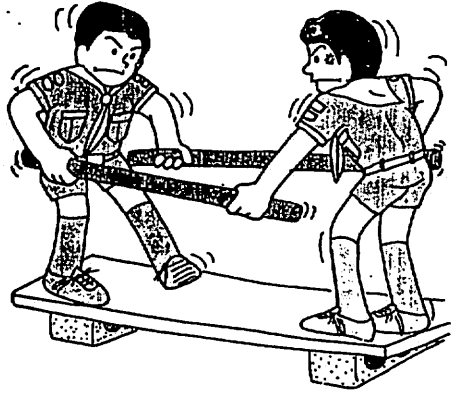
★橋から落とせ(個人)

ゲームをはじめる前に、1m程の棒を2本 と幅30cm×長さ2m程の板とブロックを2こ 用意します。

つぎにブロックを1,5m程の間隔を隔をとって並べ、その上に板をおき「橋」をつくります。

2人のスカウトは「橋」の上に乗る、2本の棒の両端を左右の手で握ります。これで準備完了です。

リーダーの「ヨ〜イ・ドン」の合図で棒を押したり引いたりして、相手を橋から落とした方が勝ちとなります。



★目隠し、障害ゲーム(個人・班対抗)

スタート地点からゴールまでの距離を10m 程とし、その間にバケツ、飯ごう、洗面器、イスなどの障害物をいくつかおいておきます。

班対抗の場合は、各班の代表1名 はそれぞれネッカチーフで目隠しをしてスタートラインにつきます。

リーダーのヨ〜イ・ドンの合図で、できるだけ障害物に触れずにゴールした者が優勝となります。

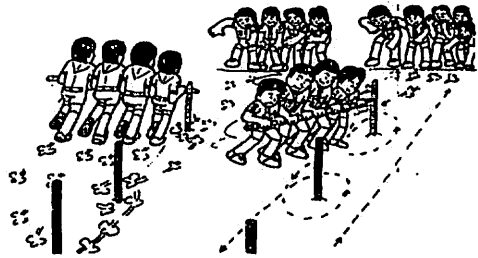


★一列競走(班対抗)

各班2m程の長さの棒を用意します。次にスタートラインから20mのところまで折返し地点をつくり、さらにスタートラインから折返し地点の間に二か所程ポールを立ておきます。そして各班は4人1組となって、横一列に並び、棒を胸の高さにもって立ちます。

リーダーの「ヨーイ・ドン」の合図でいっせいにスタートしますが、折返し地点の途中にある2本のポールを回り、さらに折返し地点のポールも一まわりしてからスタートラインへもどり、2番目の組に棒をわたします。

こうして二番目の組も同じようにしてスタートラインにもどります。もちろん早い班が勝ちます。



★敵陣深く入れ(2班対抗)

グラウンドに一本の線を引き、2つの班は「線」をはさんで向かいあいます。例えば、線の右側をA班、左側をB班とします。次に両班はジャンケンで先攻、後攻をきめます。

リーダーの「よーい・どん」の合図で、先攻の一番目のネカウトは「線」にうまさきをつけて立ち、相手の陣へ向かって立幅跳びの要領でジャンプをします。リーダーは跳んだ場所に、棒かチョークで目印をつけておきます。

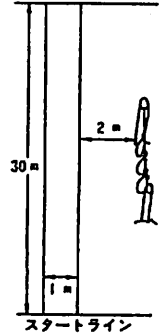
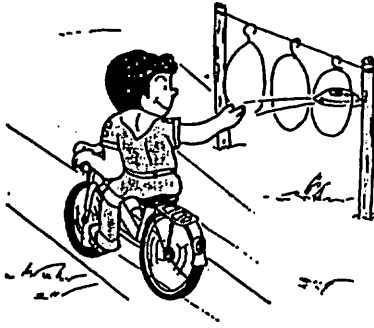
次に、目印の場所から後攻の班の一番目のスカウトが、同じ要領で先攻の班の陣へ向けてジャンプします。こうして交互に全員が終了するまで行い、「線」よりどちらの班が相手の陣地へ深く入ったかで勝負をきめます。



★パイアスロン(個人)

ゲームに参加するスカウト全員に小型のフリスビーを2個 用意します。

次にスタートラインからゴールまでの距離を30m ほどし、幅1mの線を引きます。そして、スタートラインから15m のところに、ラインから2mの場所へ棒を2本 たてロープをはり、ハリガネのハンガーで輪をつくり、ロープにつ



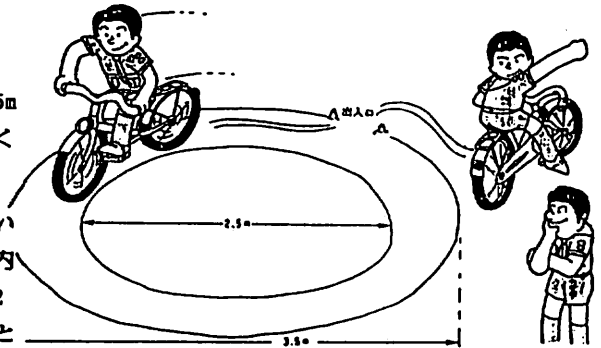
りリーダーの「よーいどん」の合図で一番目のスカウトは、フリスビーをもって自転車を走らせ「輪」に向ってフリスビーをなげ「輪」を通過させます。1 回通過すると5点 があたえられます。そしてスタートから1分 以内にゴールしたら10点もらえます。もし、1分 をオーバーしたら0点です。

★サークル競争

図のように直径2,5m と3,5mの同心円をつくります。

このゲームは小さい円の狭い幅の中を、内外の線に触れないで2 回まわって外へ出るとい遊びです。

円が小さいので、とてもむずかしいと思いますがやってみるとおもしろいですよ。

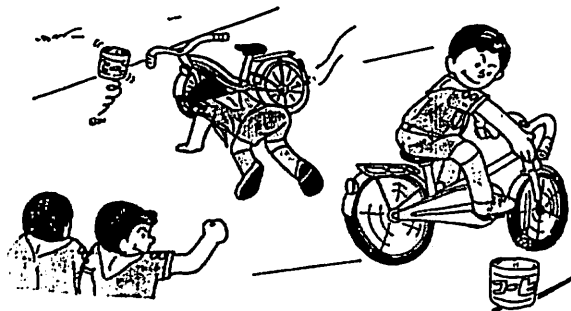
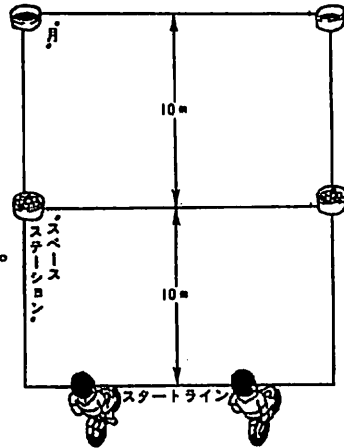


★スペースシャトル(2こ班対抗)

2つの班にそれぞれ一台ずつスペースシャトル(自転車)を用意します。次にスタートラインから10mほどのところに、大きめの缶詰の空缶を4こ用意します。

スタートラインから10mのところ、図のように空缶(スペースステーション)をおき、その中に班員の数だけの小石かビー玉を入れておきます。そこからさらに10mのところ、空缶(月)をおき、これで準備完了です。

リーダーの「ヨーイ・ドン」の合図で、一番目のスカウトはスタートし、「スペースステーション」の中にあるビー玉を1つ取って「月」まで行き、自転車に乗ったままビー玉を「月」に落して入れます。もし、入らなかったら入るまで続けてください。ビー玉が入ったらスタートラインにもどり二番目のスカウトに自転車を渡しゲームをつづけます。こうして最も早く全員が終了した班が勝ちとなります。



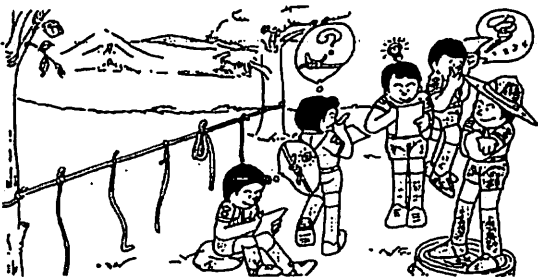
★結びの道(個人)

はじめに15m ほどの長さになるように、教本のロープを用意します。そして、それらのロープをつかって、前もって、いくつかの「結び」をつくっておきます。(例えば、本結び、てぐす結び、8の字結び、ちちめ結び、とめ結び、ひとえつぎ等)。そして、そのロープを二本の木の一つにもやい結び、他の木には巻き結びでしばります。

次にスカウトはリーダー (または班長) の合図で二本の木にしはってあるロープに沿って歩き、結び目をしっかりおぼえます。

こうして、終わったスカウトから順に、リーダーから紙をもらい、今見た「結び」を記入し提出します。

間違いなく、全ての結びを記入したスカウトの勝ち



★スネークリレー(班対抗)

各班 (8人 として) に8本の棒 (長さ1.5m程のもの) を用意します。そして各班は、横一列に並び、自分の前に棒をおきます。

リーダーの「ヨーイ・ドン」の合図で、棒と棒を「はさみしほり」で長くつなげます。全部がつなぎ終わったら「ヘビ」のでき上りです。

この「ヘビ」を一度自分の足もとにおき、まっすぐにしてから、ひざの上までもち上げ、次に頭の上、そして頭をこえてウシロへまわし、下へおろし、足の下をくぐらしてもとの位置へおきます。

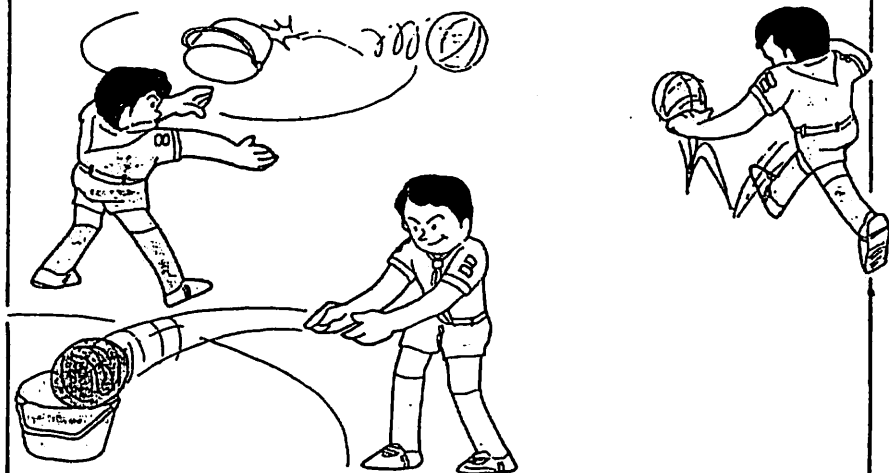
こうして最も早く終了した班が優勝です。



★ドッジボールリレー (班対抗)

各班にドッジボールを1こを用意します。次に、スタートラインから15mのところ、直径5mの円を画き、その中心にドッジボールが入る大きさのバケツをおきます。これで準備完了。

リーダーの「ヨ～ィ・ドン」の合図で、一番目のスカウトはドッジボールをドリブルしながら、バケツのところまで行き円の外側からボールを投げてバケツの中に入れます。入れ方はワンバウンドでも、ダイレクトでもかまいません。でもでもボールを入れたとき、バケツが倒れてボールが外へこぼり出てしまったら、もう一度やりなおしてください。そして、うまくバケツにボールが入ったら、すぐにとり出して走ってスタートラインにもどり2番目のスカウトにボールを渡します。2番目のスカウトは同じようにしてゲームをつづけ、全員が最も早く終了した班が優勝となります。



★レスキュー隊出動せよ(班対抗)

各班2本の棒(1,5m程のもの)を用意してください。

次に各班はAチーム(3人) Bチーム(3人) Cチーム(2人)の編成をしてください。それができたらBチームに2本の棒をもたせて、図のように整列します。

リーダーの「ヨーイ・ドン」の合図で、Aチームのスカウトは3人でタッチラインまで走り、ラインに全員がタッチしたら、「うでこしかけ法」(BS救急法103P参照)でスタートラインにもどり、Bチームにタッチします。

Bチームは棒をもってAチームと同じように走り、3人でタッチラインにタッチしたら、2本の棒をつかって「急造担架」(BS救急法107P図B参照)をつくり一人を乗せてスタートラインまでもどります。そしてCチームにタッチします。

Cチームの2人は走ってタッチラインにタッチしたら「背負い式搬送」(BS救急法94P参照)でスタートラインにもどります。

こうして最も早いチームが優勝です。

しかし、もし搬送中に患者がころげおちたりした場合は、スタートラインにもどってやりなおしてください。



★むかでレース(班対抗)

各隊はスタートラインについたら、図のように4人ずつ2チームをつくり、各チームとも一番目のスカウトは床に両手をつけて両足を二番目のスカウトの首にかけます。二番目のスカウトも両手を床について三番目のスカウトの首にかけます。こうして4人1チームのムカデのでき上りです。

スタートラインから10m先のところに折返し地点をつくります。

リーダーの「ヨーイ・ドン」の合図で、1チーム目のムカデは、10m先の折返し点をまわりスタートラインにもどり、第2チームのムカデにタッチします。しかし、途中でムカデがくずれたらその場でもう一度ムカデをつくりなおしてゲームをつづけてください。

こうして早くゲームを終了した班の勝となります。



★ボールキャリー(班対抗)

各班は4人1組のチームを2組つくり、それぞれのチームに新聞紙とバレーボールのボールを渡しておきます。

次にスタートラインから15m程のところに折返し地点をつくります。

リーダーの「ヨーイ・ドン」の合図で、各班の一番目のチームは、4人がそれぞれ新聞紙の四すみをもち、その上にバレーボールをのせて折返し点をまわり、スタートラインにもどります。

そして、二番目のチームにタッチしゲームをつづけます。しかし、もしゲームの途中で、ボールが落ちたら、もう一度スタートラインにもどり、ゲームを続けます。また、途中で新聞紙が破れたときもスタートラインにもどり、リーダーから新しい新聞紙をもらってゲームを続けます。

一番早く終った班の勝ちとなる。

