

索引 (1)

SCOUTS GAME CARD INDEX

☆ レモン

☆☆ イエロー

☆☆☆ エメラルド

☆☆☆☆ スカイブルー

☆☆☆☆☆ アイボリー

☆ ビーバー・カブスカウト

- 1 カンガルー競争
- 2 鉄道工事
- 3 給水作戦
- 4 風船おくり
- 5 同類をさがせ
- 6 僕はファイヤーマン
- 7 ロープボール
- 8 おみこしリレー
- 9 ゾーンタッチ
- 10 那須の与一
- 11 5本のクラブ
- 12 地雷回収作戦
- 13 仲良しの輪
- 14 カブとカメ
- 15 横綱引き
- 16 ストライク
- 17 十字ロープずもう
- 18 ロングカットマン
- 19 オープン・ザ・ハンド
- 20 笛にならえ

☆☆ カブ・ボーイスカウト

- 21 杭打リレー

- 22 二人三脚フットボール
- 23 龍と虎
- 24 カウボーイ・コンテスト
- 25 ドラゴンの玉遊び
- 26 クルミを落とせ
- 27 パトロール・ハット
- 28 源平つな引合戦
- 29 バンダーローグを捕まえろ
- 30 ボールと競争
- 31 ボールタッチ
- 32 霧中行人進人搬
- 33 亩の老人
- 34 ボール運搬
- 35 急げビーバー
- 36 王様を守れ
- 37 ゴー・ハドル・ヘイ!
- 38 敵陣突破
- 39 水難救助ロープ
- 40 ラウンドハンドボール
- 41 絶滅せよ
- 42 五里霧狹狩
- 43 走れ猪狩
- 44 野猪狩
- 45 象狩
- 46 1を聞いて10を知る

索引 (2)

SCOUTS GAME CARD INDEX

☆ レモン

☆☆☆☆ スカイブルー

☆☆ イエロー

☆☆☆☆ アイボリー

☆☆☆ エメラルド

47 方位あて

48 ヒントでピント／

49 ソングパーティー

50 ネイチャーキムス

---

☆☆☆ カブ・ボーイ・シニアー

---

51 犬と骨

52 早かごース

53 ブレート・ホッケー

54 ティムバーズリレー

55 スタンディング ティムバー

56 沿岸巡視隊

57 キムス・ラウンダース

58 猛牛突破

59 コールホッケー

60 目撃者

61 インディアンのたいこ

62 わたしの木

63 時限爆弾

64 片足サッカー

65 スカウト・サッカー

66 初級結索リレー

67 低く・深く・潜行せよ／

68 二足の靴

69 鹿と虎

70 フィールド・タッチ・ボール

71 豹と兎

72 その街へ急げ

73 数物捜し

74 天国からのひも

75 月世界探検

76 バギヤーの獲物とり

77 迷い子のジロッポ

78 扉装・スタンツゲーム

79 ジャンボジャンケン

80 浓霧の水先案内

81 左舷と右舷

82 蓬石キムス

83 トルコ人とロシア人

84 コサックリレー

85 シャーロック・ホームズ流キムス

86 ノミの市

87 クッキング・クイズ

88 ちぎれた指令書

89 水上3種リレー

90 野営地のスパイ

---

☆☆☆☆ ボーイ・シニアースカウト

---

91 早かごース

92 キャリーゲーム



索引 (3)

SCOUTS GAME CARD INDEX

☆ レモン

☆☆☆☆ スカイブルー

☆☆ イエロー

☆☆☆☆ アイボリー

☆☆☆ エメラルド

- 93 バランスティムバー
- 94 大井川の渡し
- 95 鑑地設定
- 96 騎馬ホッケー
- 97 絵送りキムス
- 98 ピーターパンの宝さがし
- 99 開拓者とインディアン
- 100 ペナントコンテスト
- 101 バンビに6フィート
- 102 キャンプ3種競技
- 103 How do you do?
- 104 マップ・スケッチ・コンテスト
- 105 ワールドスカウティングクイズ
- 106 緊急出動
- 107 海外特派員
- 108 時限爆弾
- 109 メーフキングの少年伝令リレー
- 110 ステック・ゲームA・B・C

---

☆☆☆☆ボーイ・シニアースカウト

---

- 111 ブッシュマンハイキング
- 112 ローマ戦車競争
- 113 スカウト・トランスポーター
- 114 渡河作戦
- 115 バランス・ティムバー

- 116 ノルマンディー上陸作戦
- 117 勤くピラミッド
- 118 緊急調理コンテスト
- 119 オートマチック・タイム・テスト
- 120 シニア・トーナメント
- 121 特種(スクープ)
- 122 パトロール・チャレンジ
- 123 燈台に火をつけろ
- 124 夜の掃除屋狩り
- 125 暗夜の襲撃
- 126 失踪者を探せ
- 127 救助作戦
- 128 光と笛を追え
- 129 何羽の鳥が巣に帰る
- 130 スカンクを追え

※ 夜間ゲームを楽しく安全に

## スカウティングを楽しく豊かに

- ☆ SCOUTS GAME CARD は☆から☆☆☆☆☆まで、順次難度別に分類されており、夫々ビーバー・カブ・ボーイ・シニアと年齢別・部門別に活用できるようになっています。
- ☆ 難度の低いゲームでも、活用方法によってはボーイ・シニア部門でも充分活用できるので、類別にとらわれず弾力的に活用してください。
- ☆ このゲームカードは、イギリス・アメリカ・オーストラリア等のスカウトゲーム資料を参考とし、改良と工夫を重ね、更にオリジナルゲームを加えて追補編集されたものです。
- ☆ GAME CARD 表紙の“キャンプ ファイヤー ヤーンNo.26”『スカウティングは素晴らしいゲームである。…（中略）しかし忘れてはいけない。このゲームこそは野外のゲームなのだ！』の一文は、創始者B-Pがスカウティングフォア ボーイズの終章に、“まとめ”として述べられた重要な警句です。
- ☆ GAME CARD を支える精神は正に“野外”です。このゲームカードが、スカウティングをより楽しく豊かにするための一助となることを切望します。

# カンガルー競争

区分

班の対抗

屋内又は戸外

テーマ

バランスゲーム

レクリエーション



用具 ① 各組の数だけバレーボールを用意（キャンプ場ではヤカンなどで代用）

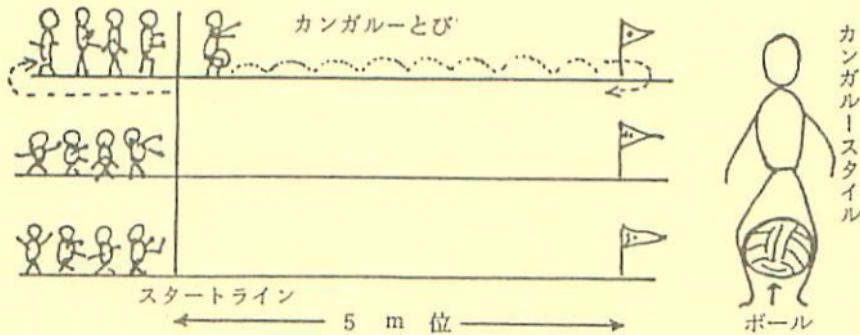
② 目的場所を示す物（例えば椅子・班旗・等）

準備 ③ 各班はリレーモードになって待つ。

方法 ① 用意の合図で、各班の先頭のカブはヒザの間にボールをはさみ出発の姿勢をとる。

② 始めでボールを落さないようにピョンピョン飛びながら目的場所を廻って、次のカブにタッチしてボールを渡して最後のカブの後につく、これをくり返して行く。

③ 早く全員が終った方が勝。



注意 途中にボールを落したら出発点迄もどってやりなおしをする。

# 鉄道工事

区分

班対抗

屋内又は戸外

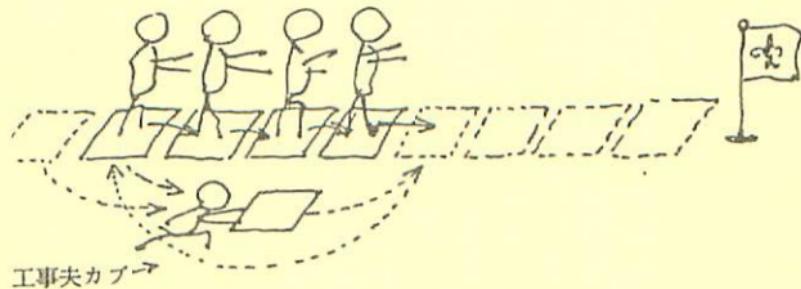
テーマ

チームワーク



- 用具
- ・半紙又は半紙大の新聞紙（戸外の場合は板切など）
  - ・人数分だけ用意。

- 方法
- ① 半紙を一枚づつ並べてその上に全員乗る。但し5人乗り、残り1人は鉄道工事夫になる。
  - ② 工事夫は残った1枚を先頭の人の前に置く。
  - ③ 全員前方へ移動をする。
  - ④ 後の空いた紙を工事夫は前へ移動をして行く。
  - ⑤ これをくり反し早く目的地に着いた方の班が勝。



注意 途中脱線した場合は最初からやりなおす。  
(ころんだり、倒れた場合)

# 給水作戦

区分

班対抗ゲーム

戸外及び屋内

テーマ

バランスゲーム

注意力・敏捷性を養う



用具

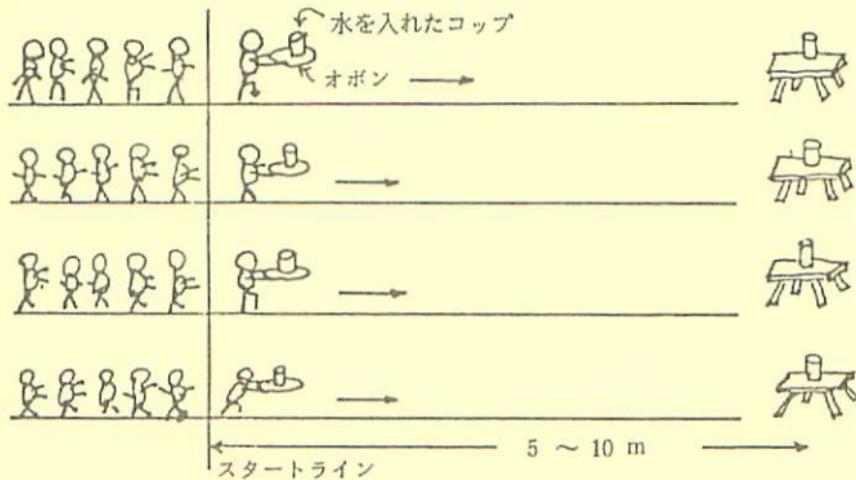
- コップ 2 個……各組互に

- おぼん又はおぼんの代用を班の数。

- 水 (一方のコップに入れるもの)

- 台 (空のコップを乗せて置く物……例えばテーブル・椅子等)

方法 水の入ったコップをおぼんに乗せて 5~10m 位離れた台の所へ行き台上の空コップに水を移し、水の入った方のコップを持ち帰り次のカブに送り、これをくり返し次のカブに送り、これをくり返し早く終った方の班が勝。



注意

- 早く終了しても水が少ない場合が敗ける。

- 早く水を減らさない方が一番よい。



# 風船おくり

区分

班対抗

屋内

テーマ

注意力

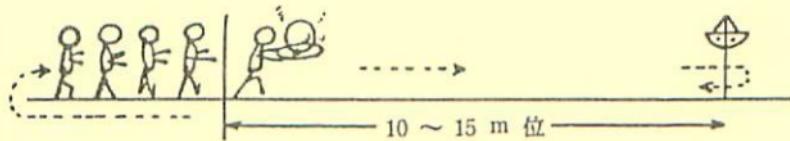
バランスゲーム



用具 ◦ 風船 (班の数)

◦ おぼん (班の数)

方法 ① 両手におぼんを持ち、おぼんに風船を乗せて目的場所を廻って来て、次のカブにタッチする。そして最後につく。  
 ② おぼんから風船を落さぬ様にする。  
 ③ 早く終った班が勝。



注意 ◦ 手を風船に触れたり、落した場合は出発点迄もどりやらなおして出発する。

# 同類をさせ

区分

個人又は班対抗ゲーム

室内

テーマ

観察



用具 文字あるいは図案のあるカード数枚を2組用意。

壁掛け用と手持ちのカード。

方法 ① 文字あるいは図案のカードをとびとびに壁に掛けておく。

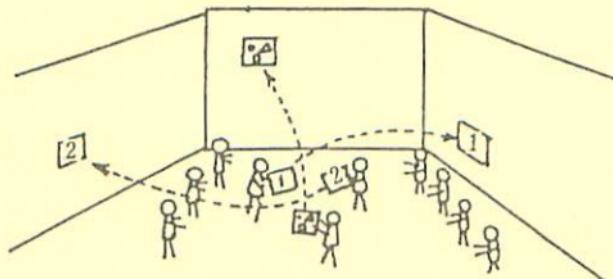
② スカウトに同じ文字・図案のカードを渡す。

③ “ゲームはじめ”の合図でカブは走り寄って持っているカードと同じ図案のカードを探し当て隊長の処へ行って確認してもらう。

注意 大勢みている中で一人でやらせる。

または2・3人づつでもよい。少數程個々の観察が出来得る。

班の者は出演者に対して激励してやる。



## [応用]

一人のカブに図案のカードをピンで止め、他の者達にカードを伏せて与えます。開始の合図で組になったカードを持った者を探し当て、手をつないで副長の処へ連れて行き確認してもらう。



# 僕はファイヤーマン

区分

個人又は対班

屋外

テーマ

感覚



用具 班毎にローソク 8 本～10本位、ローソクを立てる装置、水鉄砲 1 ケづつ、水入れのバケツ

準備 各班の前にローソクを立て、カブは 5 m 位の距離をおいて縦隊に並ぶ。

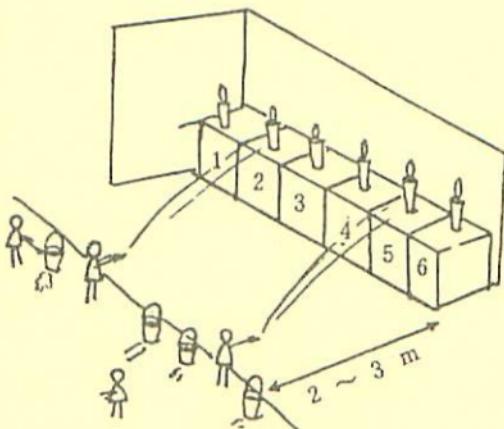
方法 ① 用意の合図でローソクに点火する。

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 全部のリレーが終ったとき最も多く消えている班の勝。



注意 火の取扱いはリーダーのみとし、カブに火を軽視させないよう配慮。

# おみこしリレー

区分  
対班

テーマ  
チームワーク  
バランス



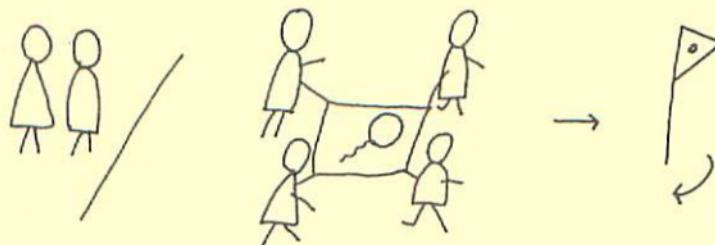
用具 各班、新聞紙数枚、風船 1 個。

準備 スタートと折り返し地点を決める。4人1組とする。

方法 ① 新聞紙の4隅を一人ずつ持ち、その上に風船を上げる。

② リーダーの合図で、風船を落とさず。折り返し地点を回ってリレーする。

③ 途中、風船を落としたり、新聞紙が切れたならその場で止まり、風船を乗せたり、新しい紙をスタート地点から持って来る。



指導のポイント 回数をそろえ、全員が参加するようにする。

# ロープボール

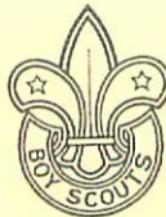
区分

対班

テーマ

運動機能

チームワーク

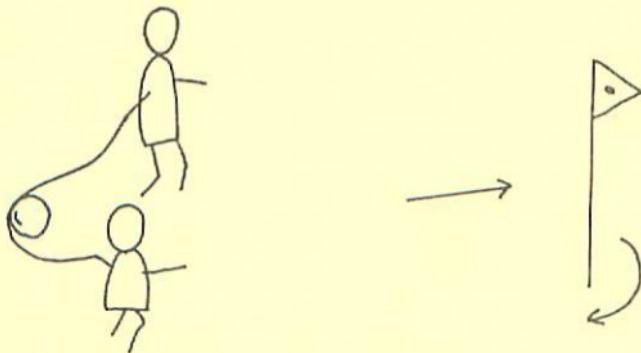


用具 各班 4mのロープ1本、ドッヂボール1組

準備 スタート、折り返し地点を決める。2人1組とする。

方法 ① 2人1組で、それぞれロープの端を持つ。

② リーダーの合図で手を使わず、ロープを使いボールを転がしながら折り返し地点を回りリレーする。早く終わった組の勝ち。



## 指導のポイント

回数をそろえる。2度出る人もいる。ロープでたたいたり、足でけったりしないよう説明する。



# ゾーンタッチ

区分  
対班

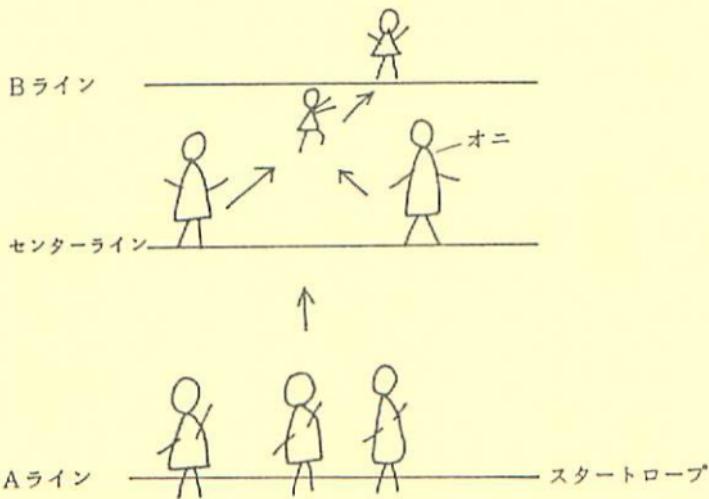
テーマ  
チームワーク  
機敏性・判断力



用具 ラインにするロープ4mを3本。

準備 ロープを5m間隔にならべる。

- 方法
- ① 一方の班からオニ役を2人出す。オニは中央のロープを行ったり来たりする。
  - ② 他方の班は中央のロープを越して向こう側のロープ（Bライン）まで行く、そのときオニにタッチされないようにする。
  - ③ タッチされた人はスタートロープ（Aライン）までもどり、出直す。越えた人数で勝敗を決める。
  - ④ Bライン内に入ったらタッチされない。



指導のポイント なかなか越えない場合は、時間制限する。

# 那須の与一

区分

個人又は班対抗  
室内又は戸外

テーマ

巧緻性

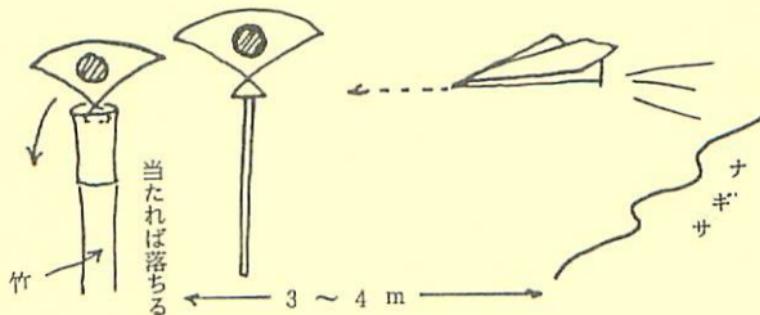


用具 白扇に日の丸を書いたもの、竹棒（1m）、ヒモ又は針金、各班の数だけ。

班別に色の異なる紙ヒコーキ用の紙、各10枚位

準備 扇の的を作り各班の前方で班長が右手で棒の根元を持ちすわる。

- 方法
- ① 3～4mの位置に渚の線を引き、一人ずつ紙ヒコーキを飛ばして扇の的にある。
  - ② 扇は上下に垂直にだけ動かしてよい。左右や前後に動かすと失格とする。
  - ③ ヒコーキが的に当ったら次のスカウトにタッチし、ゲームが続けられる。



注意 トレーニングとして、低ヒコーキの飛び方を調整させるとよい。

展開 扇のゆれ方の工夫をする。肘をはなさず左右にゆれる方法など、工夫によりヒコーキが当ると的の扇が下へ落ちるようにすると面白い。  
ヤジロベエ、又は起き上り小法師のようにしてもよい。

## 5 本 の ク ラ ブ

区 分

個人又は対班

室内又は屋外

テ ー マ

機 敏 性



用具 インディアンクラブ又はピン、又は丸太ボール1～3ヶ

準備 全員を円形に集合させ先攻のスカウトをきめる。

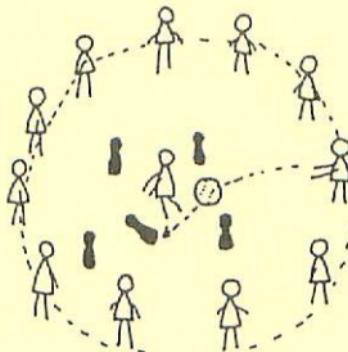
方法 ① 1人又は2人が中に入る。

② 始めの合図でサークルのスカウトはボールを投げクラブをたおす。

③ サークルの中のスカウトは早くクラブを立てる。

④ 長時間保持記録又は1分以内に残ったクラブの数で勝負を決める。

⑤ スカウトの数によりボールの数、中に入る者の数を増減する。



注意 スピーディーなプレイ、ボールのパスの指導。

# 地雷回収作戦

区分

対班

室内又は野外

テーマ

勇敢・機智

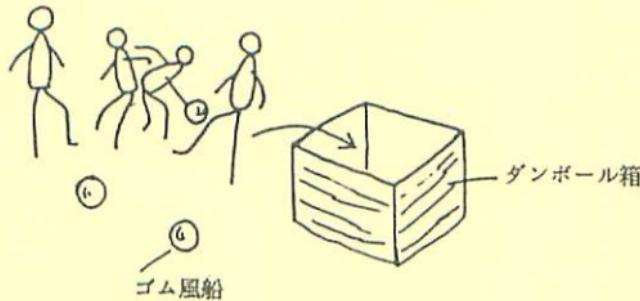
チームワーク



用具 班毎に色のちがった風船 4 個ずつ、班数のダンボール箱

準備 ルールを完全に説明する。風船はふくらませておく。作戦を研究させておくとよい。

- 方法
- 各班は部屋の向う側においてあるダンボールに向って整列しその前に自分の班の色のゴム風船 4 ケをおく。
  - 「初め」の合図で各班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に入れる。
  - その間他の班の風船がダンボールに入るのを邪魔することができる。但し他の班の風船にさわれば失格となってゲームからぬかる。
  - 最初に全部入れた班が勝。



注意 面白いゲームであるが、特によくルールを守らせる。

# 仲良しの輪

区分  
対班

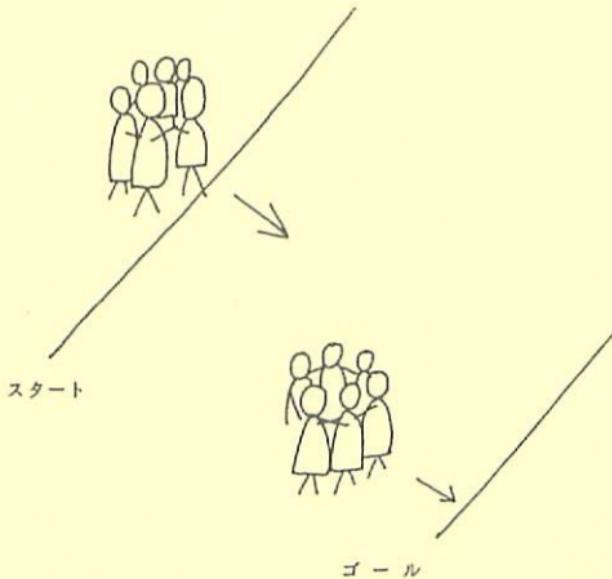
テーマ  
チームワーク  
バランス  
レクリエーション



用具 なし

準備 スタート、ゴールを決めておく。

- 方法
- ① 班ごとに内側を向き、肩を組み円陣を作る。
  - ② リーダーの合図でそのままの形でゴールを競う。
  - ③ くずれた班は、そこで止まり円陣を立て直して、続行する。



## 指導のポイント

くずれたまま進ませない。外向きの円陣で、腕組みをさせても、おもしろい。



# カブとカメ



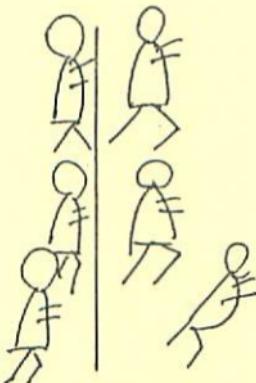
区分  
対班

テーマ  
機敏性  
判断力  
注意力



- 用具 ラインにするロープ 6 m程度のもの 3本
- 準備 5 m間隔にロープをならべる。
- 方法
- ① センターラインのロープをはさみ、一方をカブ他方をカメチームとし、ロープに沿ってそれぞれ1列に並ぶ。
  - ② リーダーが「カブ」と言ったらカブチームは自分達の後ろのラインロープまで逃げる。
  - ③ カメチームはカブチームを追いかけ、ラインロープを越える前にタッチする。
  - ④ 「カメ」と言ったら逆になる。タッチした人数で勝敗を決める。

## カブ カメ



## 指導のポイント

「かかかか カメ」とか、「かかかか カラス」とか緊張感を増したり、引っかけたりするとより楽しくなる。

# 横 綱 引 き

区 分  
対 班

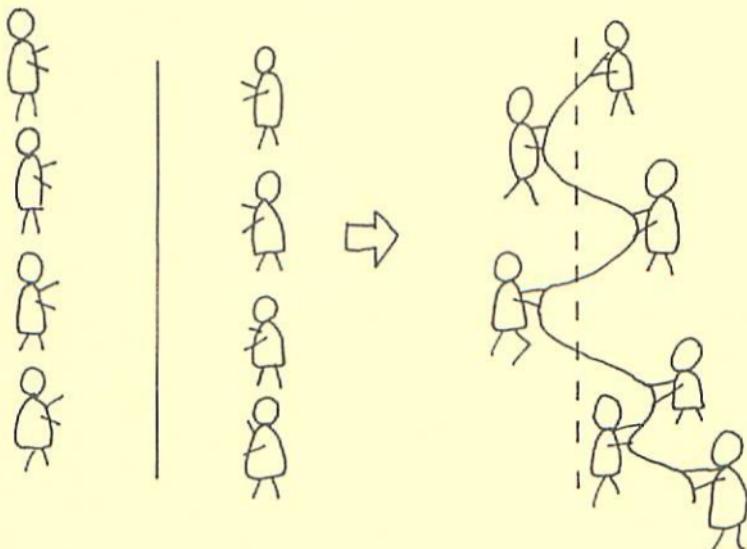
テ ー マ  
チ ム ワ ウ ク  
機 敏 性



用具 ロープ20m程度のもの1本。

準備 センターラインを引きその上にロープを置く。

- 方法
- ① ロープをはさみ、5m程度離れて2班が位置する。
  - ② リーダーの合図で駆け寄り、ロープを自分達の方へ引き込む。
  - ③ 中央のラインよりどちらに多く引き込まれたかで、勝敗をつける。



## 指導のポイント

バランスを考え、一人置きに相手の班員が入るように間隔をとる。

# ストライク！

区分

対班

テーマ

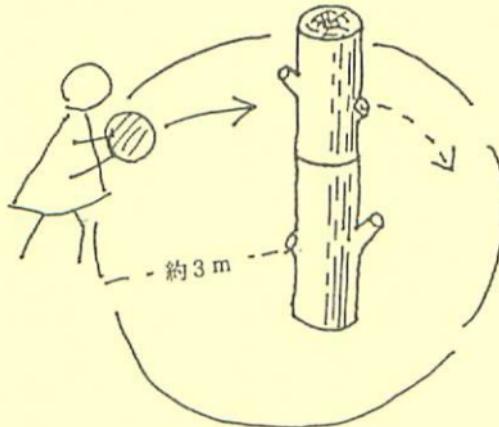
運動機能

チームワーク



用具 バスケットボール1、丸太（高さ50cm、直径10cm～15cm程度）2本  
準備 6mの円を書き、中心に丸太を重ねる。

- 方法 ① 円外からボールを投げて、丸太を倒す。  
② 上段だけ倒したら20点。上下段なら10点とする。  
③ 一人2回 投げ組の合計点を競う。



## 指導のポイント

回数を合わせり。体力によっては円を小さくする。

# 十字ロープずもう

区分

対班又は個人

テーマ

バランス感覚



用具 ロープ 2本

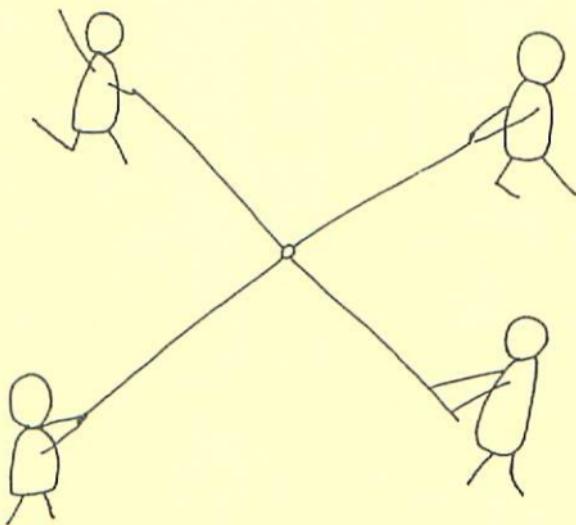
準備 2本のロープを中央で結び、十文字にする。

方法 ① ロープの四方を一人ずつ持つ。

② 足は半歩開き、固定したままにする。

③ リーダーの合図で引き合う。足が動いたものや、ロープを離したもののが負け。

④ 贠けた人から、次の人と変わる。最後まで勝ち抜いた人の勝ち。



注意 ロープにどの位置をつけるか。

# ロングカットマン

区分

対班

テーマ

注意力

チームワーク

レクリエーション



☆

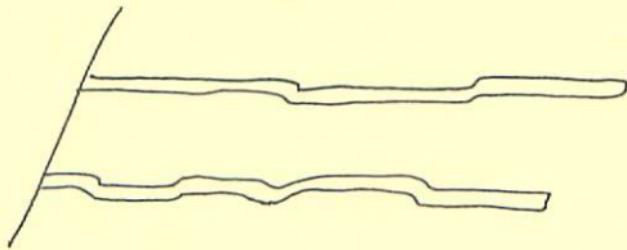
用具 新聞紙班数

準備 なし

方法 ① 一人15秒で、新聞紙を細く手でさく。

② 15秒の号笛の合図で交代する。

③ 途中切れずに最も長くなった組の勝ち。切れても一番長いものを出す。



指導のポイント 途中経過を実況しユーモラスにおこなう。

# オープン・ザ・ハンド

区分  
対班

テーマ  
チームワーク  
推理力  
レクリエーション



☆

用具 硬貨1枚

準備 なし

方法 ① 2組が対して並ぶ。

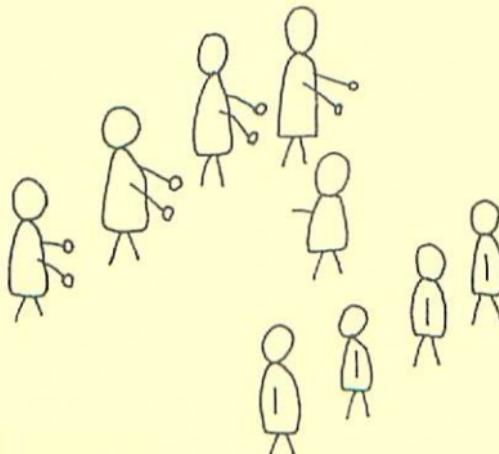
② 一方の班は、相手の班に見えないように手を後ろにやり。硬貨を回す。

③ 他方の班は「オープン・ザ・ハンド」とコールする。手を後ろにしていた班は、グーのまま手を前に全員が出す。

④ 他方の班は、硬貨を持っていない手をいくつ開かせることができるか。

⑤ 一人ずつ前に出て行き一回に片手1つを開かせる。

⑥ 硬貨が出たらゲームは終了。開いた手の数が得点となる。



# 笛にならえ

区分  
全體

テーマ  
方向感覚  
注意力



用具 号笛

準備 全員リーダーの方を向き、気をつけをする。

方法 ① ルールを決める。

(例) 笛1つ・と鳴ったら 右向け右。

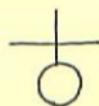
笛2つ・と鳴ったら 左向け左。

笛3つ・・と鳴ったら 回れ右。

② ルールを覚えるために2、3回練習する。

③ なれたところで、ネッカチーフで目隠しをする。

④ リーダーの方を向き目隠しをする。笛の合図で間違いなく方向を  
変える。笛の合図をだんだん早くする。



## 指導のポイント

あまり長くやらない。何人か間違ったものが出たら、目隠しをはずす。  
ユーモラスにおこなう。

# 杭打リレー

区分

対班  
野外

テーマ

感覚  
野営技術



☆☆

用具 各班 木槌1ヶ 杭8本

準備 出発点と杭を打つ場所を標示しておく。

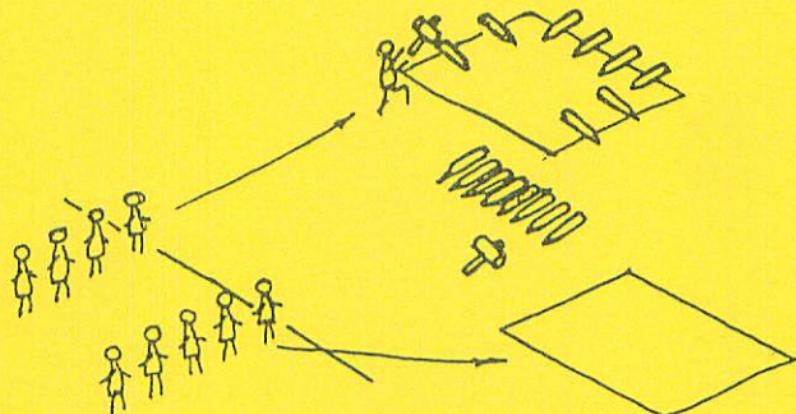
方法 ① 各班は出発点に整列する。

② 合図により一番から杭のある場所に走り、指定された場所に8本の杭を打つ。

③ 2番は、その杭を地面より抜き取り始めの通りに置く。

④ 3番、4番と交互に1・2番と同様にゲームをくりかえす。

⑤ 早く、全員の終った班の勝。



注意 最初は単に地面にペグが立つのみでよいが、熟練したら、角度、ペグの向き、なども考慮に入れる。

## 二人三脚フットボール



区分

対班

屋内又は戸外

テーマ

レクリエーション

敏捷

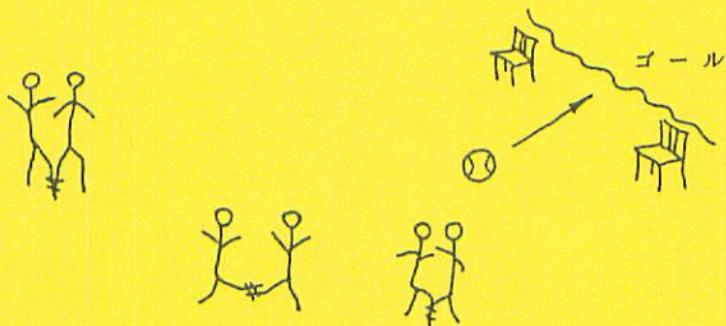
チームワーク

☆☆

用具 ネッカチーフ、椅子4つ、ドッジボールの球1ヶ

準備 20m位離れた夫々のチームの陣地に、椅子を二つゴールラインの前1.5mの所に置く。

- 方法
- ① スカウトは2人1組となり、ネッカチーフで足をしばり二人三脚をくむ。(ひざのすぐ下の部分をしばる)
  - ② 班の一組はゴールキーパーとなる。
  - ③ 始めの合図でボールが投げられ、プレーヤーは、しばられた、足だけを使ってゴール(2つの椅子の間)にボールを入れる。
  - ④ 入ったら又再びボールを中央にもどし、2回戦、3回戦とゲームを続ける。
  - ⑤ 一定時間内に最も多く点を入れたチームの勝となる。



注意 ルールを厳正に守らせる。一時に各班毎にゴールを設け、全班が一時に行ってもよい。



# 竜と虎

区分

ミキサーフィー

屋内又は屋外

(主として冬期ゲーム)

テーマ

快活

レクリエーション

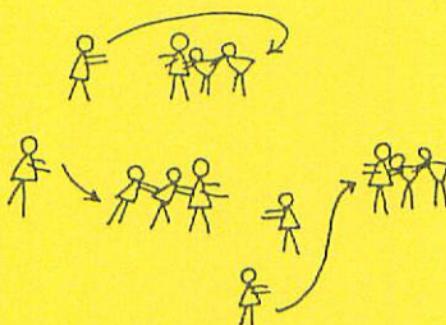


☆☆

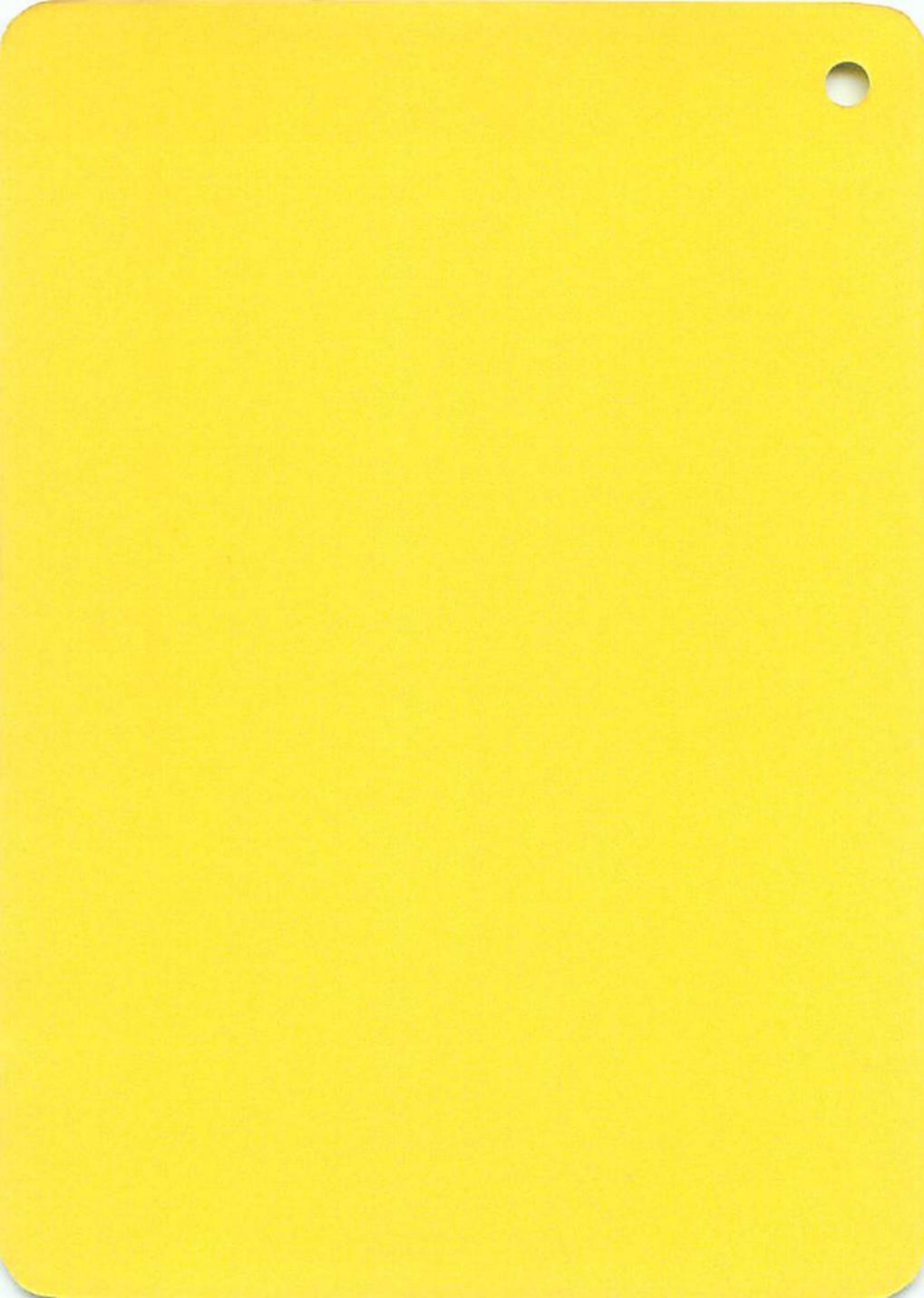
用具 なし

準備 チーフ、ベレーなどを取り軽装となる。ナイフなどの危険物を身体につけないよう指示する。

- 方法 ① 全員を竜と虎に分ける。竜と虎の数は大体同数とする。竜は3人1組とし、前のスカウトの腰に両手でつながる。
- ② 虎は竜にじゃまされないように竜のしっ尾につながろうとする。竜の先頭は両手で追いはらうことは出来るが、2番、3番はただ振り払う事しか出来ない。
- ③ 虎が尾につながったら、先頭の竜の頭は離れて虎となり、今度は竜を追う。
- ④ 1度も虎につかまえられなかった竜、竜をつかまえた虎は称賛される。



注意 このゲームは熱狂的なゲームであり、原則として点に關係なしにミキサーフィーとして進められる。



# カウボーイ・コンテスト

区分

対班

室内又は屋外

テーマ

機敏性

ロープワーク

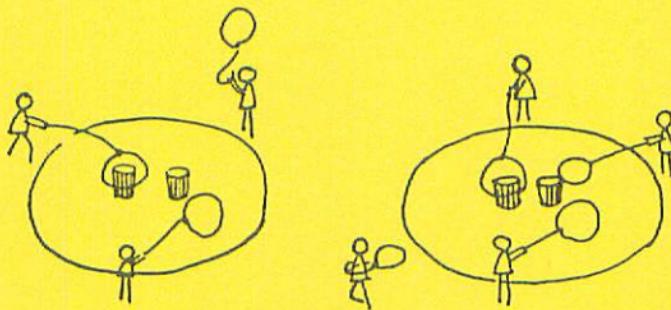


☆☆

**用具** 班員数だけ陣地を設ける（8人ずつなら8ヶ所、7人ずつなら7ヶ所）。各陣地に薪を2本ずつ用意する。（立ててころぼない程度の太さ）各自5mのロープ1本ずつ。

**準備** 各陣地は適当な距離をとり、線で画くかロープで半径2m位の円を画き、中央に薪を2本ずつ立てておく。（ころぼないように先を少し地面にうめておく）

- 方法**
- ① 各班は1番はNo.1、2番はNo.2の陣地に夫々分れて陣地を取まく。
  - ② 始めの合図で各自ロープで投げ縄を作り、円の外から投げ中央の薪を取る。1本取ったら次の1本を取り、とり終ったら他の陣地に行き授けてもよい。
  - ③ 一定時間内に多く薪を集めた班が勝となる。



**注意** あらかじめ投げ縄の造り方を研究させ、指導しておく。

# ドラゴンの玉運び

区分

対班

室内又は野外

テーマ

チームワーク

レクリエーション



☆☆

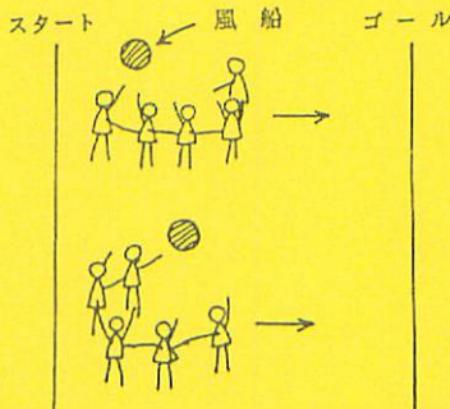
用具 各班にゴム風船1ヶずつ

準備 各班は片手で前のスカウトのバンドをにぎり縦隊に並ぶ。風船はふくらませ各班の前方3mの処に置く。

- 方法 ① 合図で各班は発進し、先頭のスカウトが風船を片手でひろい空中に打ちあげる。  
 ② 班員は前のスカウトの腰につながったまま風船を順次打上げゴールへ運ぶ。  
 ③ 順番は1・2・3の順に打たなくともよいが、1人のスカウトは2度しか打つことは出来ない。  
 ④ 途中で切れたり、ルールに反した場合はゴールからやり直しをする。

## 注意

- ・ルールを厳守させる。
- ・野外では斜面、凸凹の地面で行わせてもよい。此の場合は2人1組に手をつながせる。
- ・応用として全員手をつながないでやる方法もある。この場合は他班のプレイを防害してもよい。(但し風船にさわってはいけない)



# クルミを落とせ

区分

対班又は全隊

テーマ

チームワーク

レクリエーション



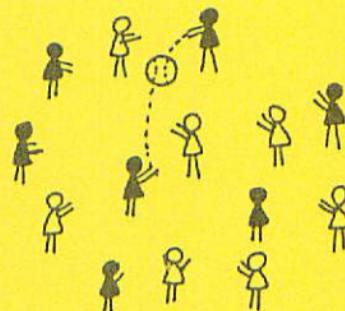
用具 フットボール1ヶ又は2ヶ

準備 二つの班をゲーム場に展開させる。

- 方法
- ① Aチームはそのチームのメンバー間でボールをパスしようとする。
  - ② Bチームはパスを阻止しようとする。Aチームが落球することなく5回続けてパスが出来ると点が与えられる。
  - ③ タックルは禁止でボールは手でたたき落すだけとする。
  - ④ 落ちたボールに最初にふれたスカウトは、誰にも邪魔されることなく、ボールを拾いあげることが出来る。
  - ⑤ 一定時間（8分～10分）に点を最も多くとった班が勝となる。
  - ⑥ 2ヶ班でやることを原則とするが3～4ヶ班が同時にプレイしてもよい。この場合は状況を見てボールを2ヶ使用してもよい。

注意

ボールをたたくことは出来るが、人に手がふれたり、ボールをつかんだ場合は反則となり、相手のスカウトにボールが与えられる。



## パトロール・ハット

区分

対班

室内又は屋外

テーマ

チームワーク

レクリエーション

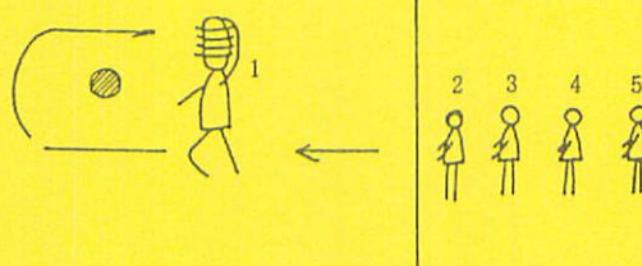


用具 スカウトは全員ハットで集合

準備 各班はスタートラインに前後の距離1m位で縦体に整列、各班の前10mの処に標柱を置く。

- 方法 ① 合図により先頭の1番は自分のハットの上に、2番3番4番と順に班員のハットを重ね、全員のハットを重ねたら、前方の標柱をまわり、今度は先頭から順にハットをかぶせてゆく。  
 ② 一番最後まで来たら最後尾の後に並び前の肩をたたく。  
 ③ 順に前のスカウトの肩をたたき、先頭は肩をたたかれたら、再び1番と同様にゲームをくりかえす。

注意 重ねたハットは片手でおさえること。ゲームが終わったときは、自分のハットが再び自分にもどってくるようにする。ハット以外のものも利用できる。



# 源平つな引合戦



区分

対班又は個人  
室 内

テー マ

チームワーク  
レクリエーション

☆☆

用具 ロープ

準備 2人1組に組合せておく。誰と組むかは班で決めさせる。

方法 ① 馬にまたがって乗る。相手の馬とうしろ向きになって位置する。

ロープでそのままつなひきをする。

② 中央の線まで引っぱった方が勝。また落ちれば負。



注意 プレーヤーには、はち巻きなどの簡単な扮装をさせる。他のスカウトを源平にみたて、応援合戦をさせると面白い。

# バンダーローグを捕まえろ

区分

全 体

テ マ

機 敏 性  
判 断 力

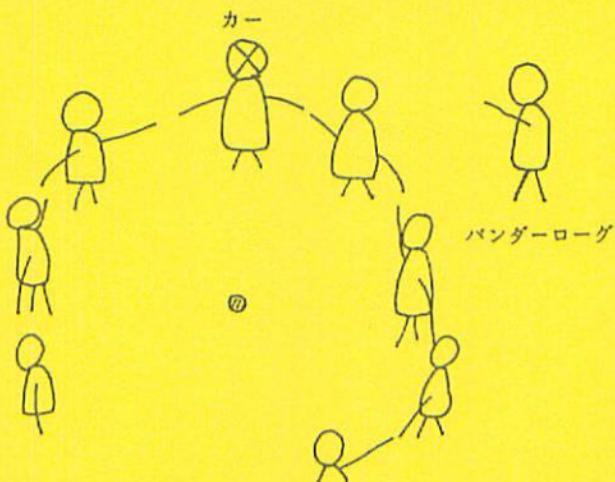


☆☆

用具 キーホルダー 1 つ

準備 全員手をつなぎ円を作る。

- 方法
- ① バンダーローグ（さる）をあらかじめ決めておき、円から見えないところで待たせる。
  - ② 円を作っているスカウトからカー（へび）を 1 人決める。
  - ③ 円の中央にキーホルダーを置き、バンダーローグを呼ぶ。
  - ④ 彼はつないである手を 1 カ所きり、サークルから入りキーホルダーをもって、サークルから出る。
  - ⑤ カーは、バンダーローグがキーホルダーに触ったら、自分は手を離し彼を捕らえる。
  - ⑥ バンダーローグはカーに触られたら負け、うまく出られたら勝ち。



指導のポイント 毎回、カーとバンダーローグは変えて実施する。

# ボーリング競争

区分

全 体

テーマ

判断力

体力

レクリエーション



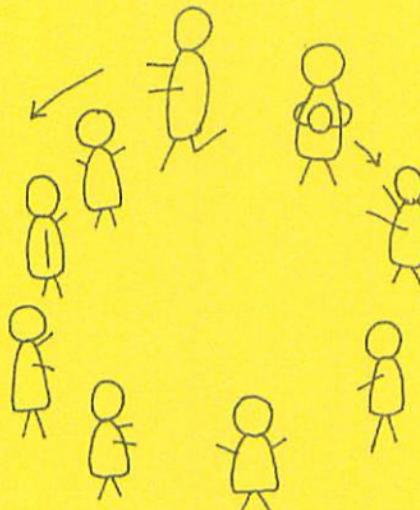
☆☆

用具 バスケットボール1つ。

準備 円形に集まる。

方法 ① 右回りでボールを回す。

② リーダーの笛の合図で、そのときボールを持っていたスカウトは、ボールを左回りに返し、自分は円の外側をボールと反対方向に回り、ボールが回って来る前に、自分の場所に入る。



## 指導のポイント

返るボールは確実に手渡しさせる。また、ボールの大きさを変えて楽しむこともできる。

# ポールタッチ

区分

全 体

テー マ

機敏性  
判断力

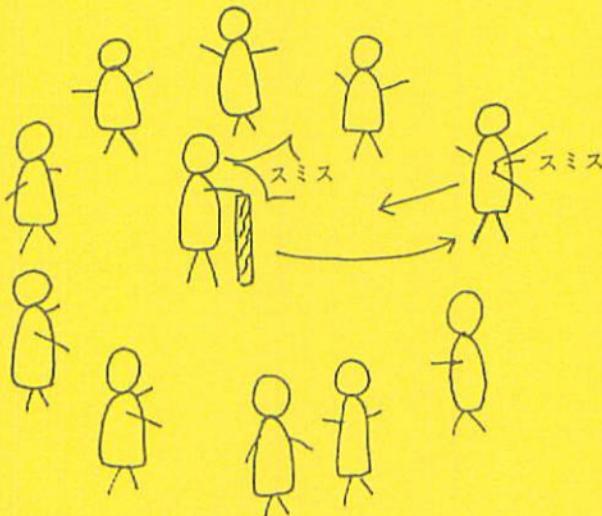


☆☆

用具 1mの棒1本

準備 円形を作る。

- 方法
- ① オニが1人棒をたてて中央に立つ。
  - ② スカウトの名を呼ぶ。呼ばれたスカウトは、棒が倒れる前に棒をとる。オニはスカウトを呼ぶと同時に手を離し呼んだスカウトの位置に入る。
  - ③ ポールをつかまえられなければオニになる。



指導のポイント 名前ははっきり大きな声で呼ぶ。

霧 中 行 進

区 分  
対 班

テ 一 マ  
感覚訓練  
信 頼 感  
チ ー ム ワ ー ク

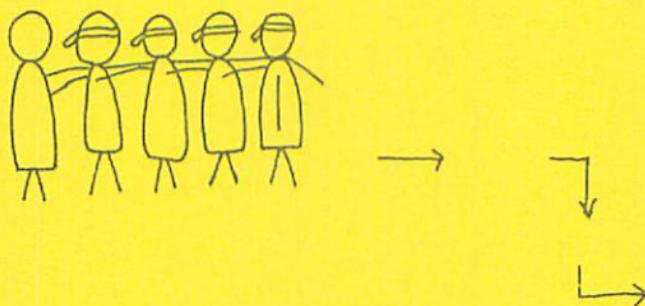


☆☆

用具 なし

準備 コースを設定する。

- 方法 ① 班の中で1人を残し、後は目隠しをする。
- ② 見えている人を最後尾とし、肩に手をやりつながる。
- ③ 見えている人は、声を出してはいけない。合図を使いガイドする。  
班の合図を決める。合図は後ろから前へ送る。  
例 右肩をたたいたら右に進む。  
左肩をたたいたら左に進む。  
両肩をたたいたら止まれ。
- ④ タイムレースで競う。
- ⑤ 障害物を置いてもよい。



指導のポイント

色々な合図を工夫させる。集団で動いているので、安全に注意する。

# 盲の老人

区分

個人又は対班

室内

テーマ

感覚

メンバーの理解



☆☆

用具 盲人用ステッキ、目かくし用の手拭又はチーフ。

準備 あらかじめメンバーの特徴をよく理解しておくこと。

方法 ① 全員は円形に並ぶ。

② 円の中にステッキを持った老人がいる。

③ サークルはうたいながら廻る。

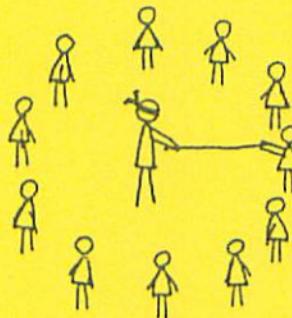
④ 老人が床をトントンと3回たたくと、サークルは止る。

⑤ 老人はステッキでサークルの或るスカウトを指す。さされたスカウトはステッキの先をつかむ。

⑥ 老人はスカウトに対して順に5つの質問をし、なき声で答えさせる。例「ろば」「卵を生んだニワトリ」など。

⑦ 老人はその声でスカウトが誰かを当てる。

⑧ 第1問で当てたら5点、第2問で4点、次第に1点づつへらす。



注意 秘語をさせないこと。スピーディーにゲームを進行する。

# ボーリュム搬

区分

対班

室内又は野外

テーマ

平衡運動

レクリエーション



☆☆

用具 班の数だけテニスボール

準備 事前に各自練習をさせておく。

方法 ① 各班は間隔を充分とって縦隊に並び、まわれ右をする。そして下図のような姿勢を作り腹の上にテニスボールをのせる。



② 「用意ドン」でボールを落さないようにして折返点を通って出発点にもどり、次の班員に引きつぐ。途中落したものは、すぐ出発点にもどりやりなおす。

③ 早く終った班の勝。

注意 テニスボールを他のいろんなものと変えてやると面白い。

例 野外では水の入った“やかん”など。

# 急 げ ビ 一 バ 一



区 分

対 班

室内又は野外

テ ー マ

チ ム ワ ー ク

ランニ ン グ

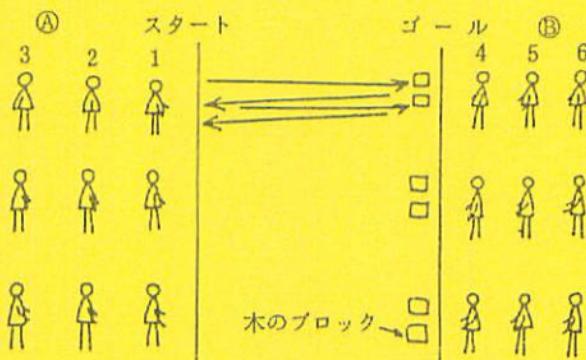
レ ク リ ョ ー シ ョ ン

☆☆

用 具 各班毎に2ヶの木のブロック（又は太目の薪）

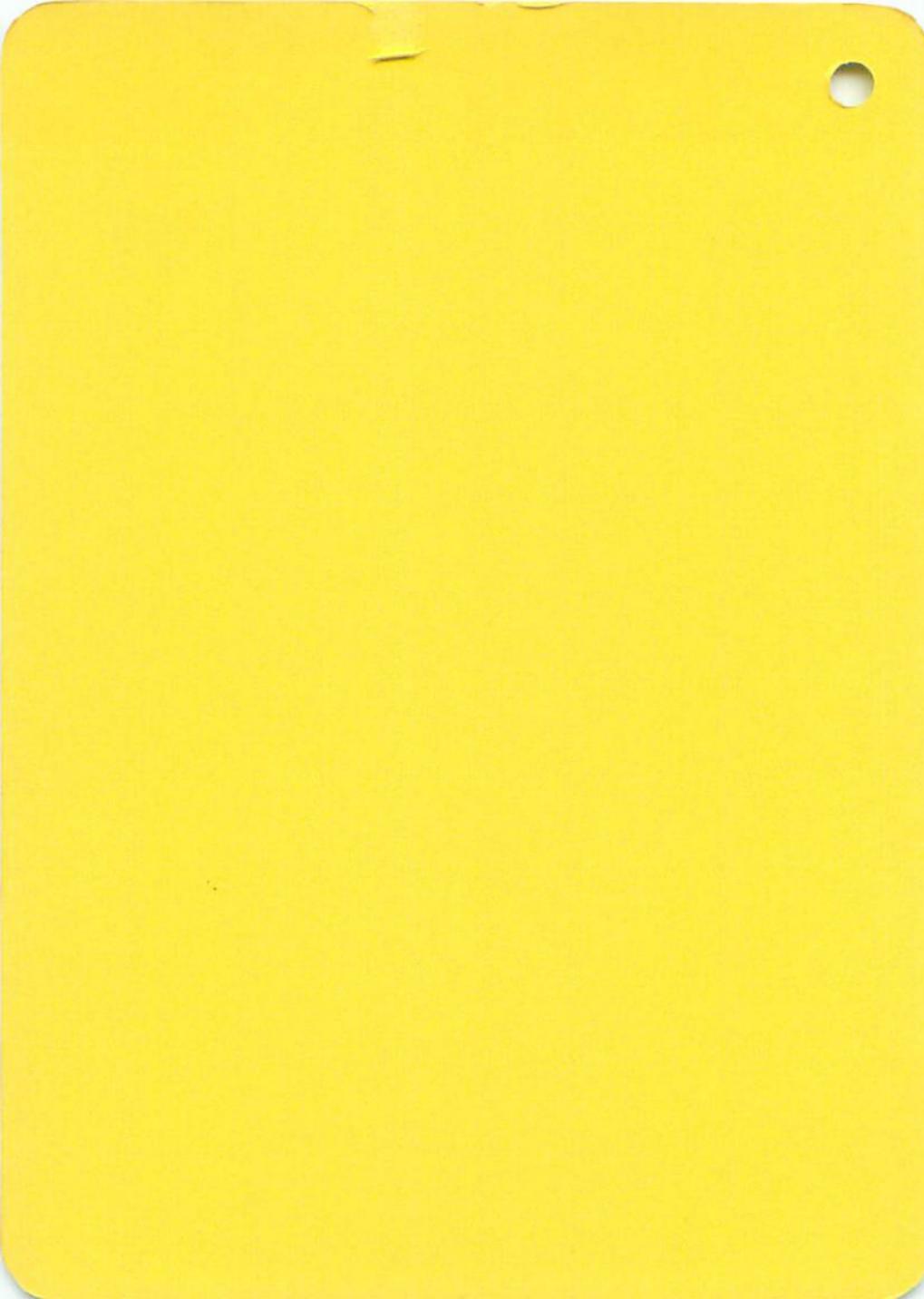
準備 各班をA群とB群にわけ、約10m～15m離し、向いあって図のように並ばせ、A群のスタートラインの反対側にブロックを2ヶずつならべておく。

- 方法
- ① A群の1番は合図により発進し、ゴールのブロックを1ヶ持ってスタートラインに置く。
  - ② スタートラインに置いたら、もう1度走り残りの1ヶを持ち帰り、先の1ヶとならべておく。
  - ③ 1番は3番の後につき、右手を高くあげる。
  - ④ 今度はB群の先頭4番は1番のやったと同じ動作を反対側へくりかえして運ぶ。
  - ⑤ 合計8回運搬し終った班が勝となる。



注意 ブロックを置く位置を正しくきめる。

必ず相手が自分の位署につき、右手を高くあげてから出発させる。



# 王様を守れ

区分

対班又は合同対抗

室内又は野外

テーマ

レクリエーション

チームワーク



☆☆

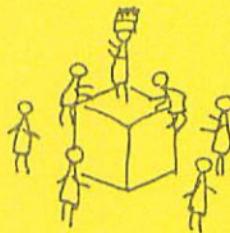
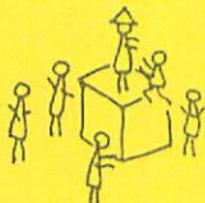
Ⓐ 用具 各組に椅子又は箱（城）

準備 全員を 2 ツに分け（又は班毎）各組に王様を選んでおく。

方法 ① 各班は陣地に箱（椅子）を置き、その上に王様が立つ。

② 始めの合図で相手の城（箱）を攻め、王様を箱から振り落す。

③ 早く落した班の勝となる。



Ⓑ 準備 各チームから王様を 1 名ずつ選んでおく。

方法 ① 各チーム共小さなスカウトを王様として大きなスカウトが背負いチームのコーナーに位置する。

② 始めの合図で自分たちの首都（もう一方の地点）へ早くつれてゆくように全員が努力する。

③ 他チームはこれを一生懸命に阻止する。



注意 ① フェアプレイの徹底

② 行動を制限するルールを定めててもよい。

# ゴー・ハドル・ヘイ!

区分  
対班  
室内

テーマ  
チームワーク  
快活



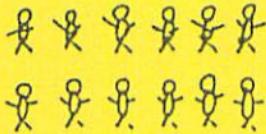
☆☆

用具 なし

準備 ルールを説明し、特にリズミカルなチームプレーを徹底させる。

- 方法
- ① 2つの班は2m~50cm位離れて横隊で向かいあって整列する。
  - ② リーダーの「ゴー!」の合図で両班はうしろ向きに半円を作る。このとき各班はジャンケンのサインを素早く協議して決める。
  - ③ 「ハドル!」の合図で各班は再び横隊に整列する。
  - ④ 「ヘイ!」の合図で両班は各自がヘイ!と、元気よくかけ声をかけ、同時に右手でジャンケンを出す。
  - ⑤ あいこの場合は何度も、ゴー、ハドル、ヘイをくりかえす。
  - ⑥ 早く3点(1勝1点)取ったチームの勝ちとなる。
  - ⑦ ヘイ!の時にそろわなかったり、チームの内の1人でも、違ったジャンケンを出したチームは、ジャンケンに勝っても負けとなる。トーナメントで最優秀チームを決める。

(1) 整列



(2) ゴー!!



(3) ハドル!!



(3) ヘイ!!



注意

- (1) 元気よく、快活に、リズミカルにゲームを開催する。
- (2) 司会者(リーダー)がリズムを早めたり、おそらくしたりして変化をつけると面白い。
- (3) ジャンケンの他に、狩人と狐などのゲームをやってもよい。

# 敵陣突破

区分  
対班

テーマ  
判断力  
忍び寄り  
チームワーク

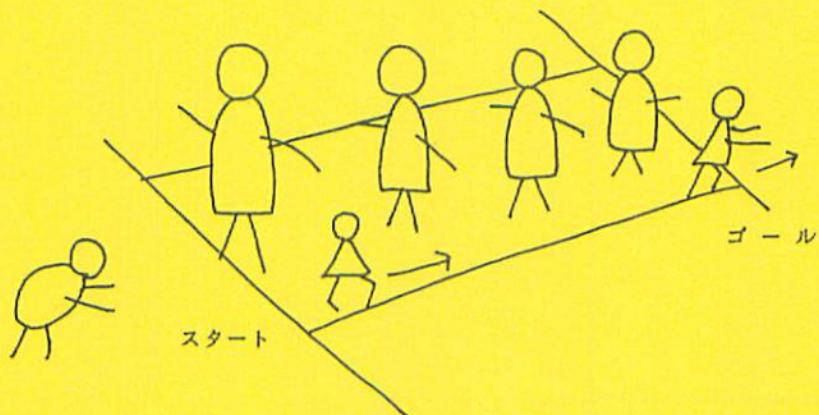


☆☆

用具 6mロープ 2本

準備 ロープを2本ならべる。幅は両手を広げた幅より左右50cmほど広くする。

- 方法
- ① 2班で行う。攻撃と守備に別れる。
  - ② 守りはロープの間に立つ。前後1m間隔にし目隠しをする。
  - ③ 守りは足を半歩開き、動かさない。手は自由に動かせる。
  - ④ 攻撃班は触られないように、ロープの間を反対側に抜ける。
  - ⑤ 触られたり、ロープから外れたらスタート地点に戻り、やりなおす。
  - ⑥ 5分間に何人通過できるかを競う。
  - ⑦ 横向きでスカウト間を通過させてもよい。



指導のポイント 待っている班は審判をさせる。

# 水難救助ロープ

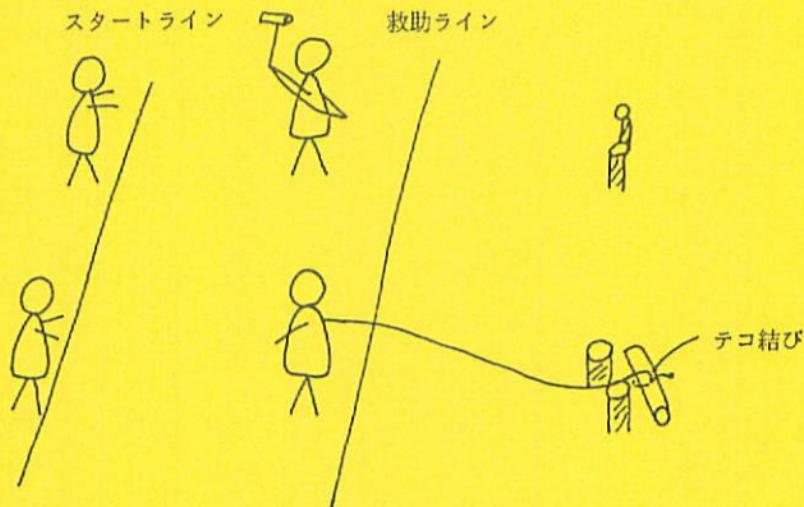
区分  
対班

テーマ  
結索  
集中力

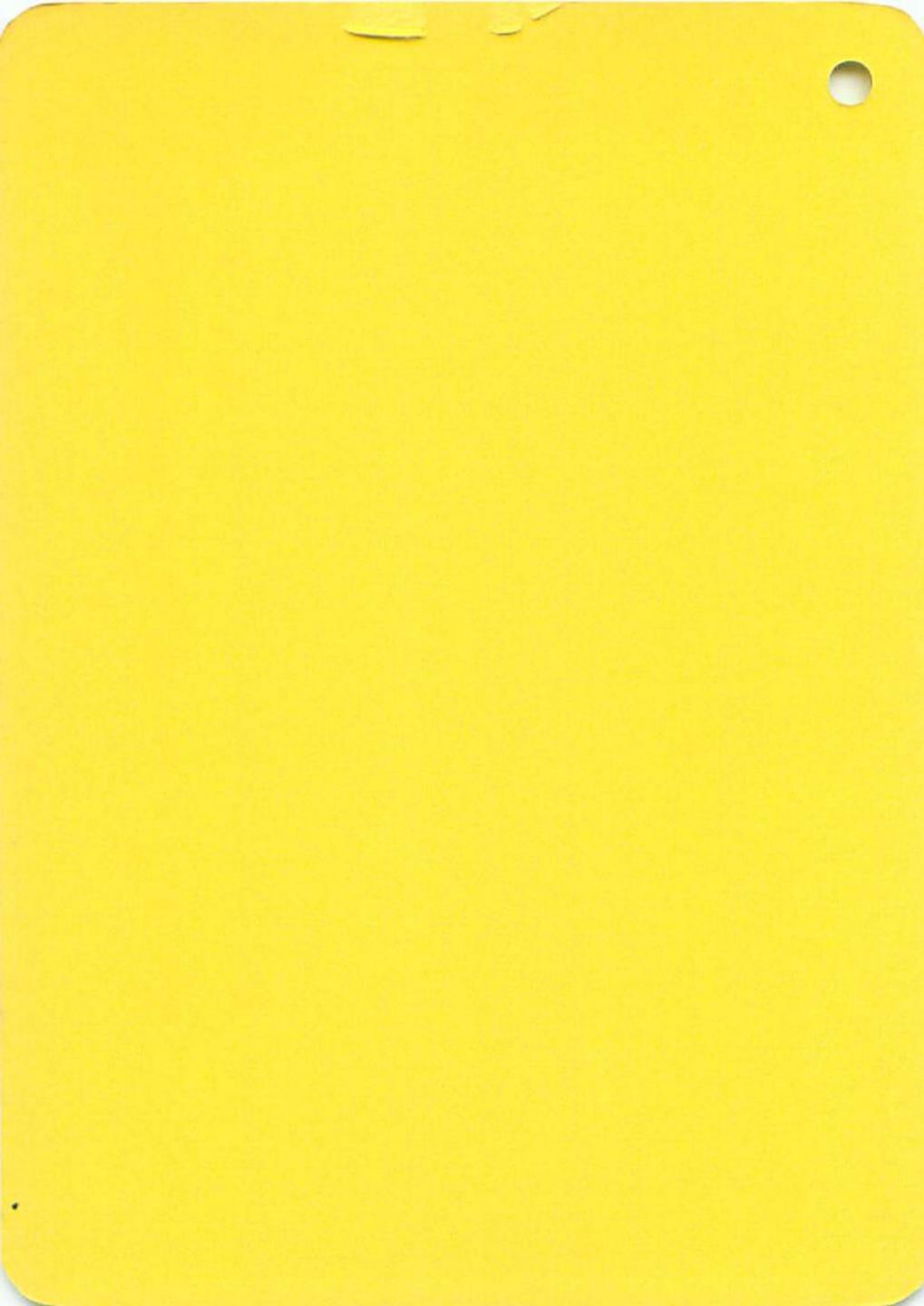


☆☆

- 用具** 各人6mロープ1本、各班くい2本と50mの棒1本。
- 準備** スタート地点より5m先に救助地点、さらに4m先に幅30cmにくいを2本打つ。
- 方法**
- ① リーダーの合図で、各班より1人が救助地点に走り、そこにある棒を「てこ結び」で結ぶ。
  - ② 2本のくいに引っ掛かるように投げる。引っ掛けたらはずし、棒を置き次の人リレーする。



**注意** 「てこ結び」の他、「まき結び」「ねじ結び」でもよい。



# ラウンドハンドボール

区分  
全 体

テー マ  
敏 捷 性  
判 断 力  
体 力



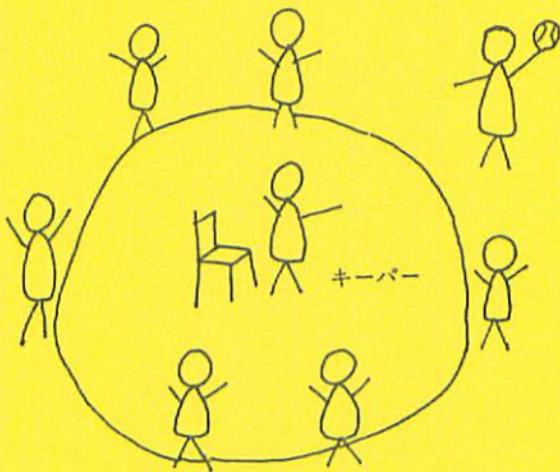
☆☆

用具 ドッジボール 1、椅子 1。

準備 直径 6 m の円を書き、中央に椅子を置く。

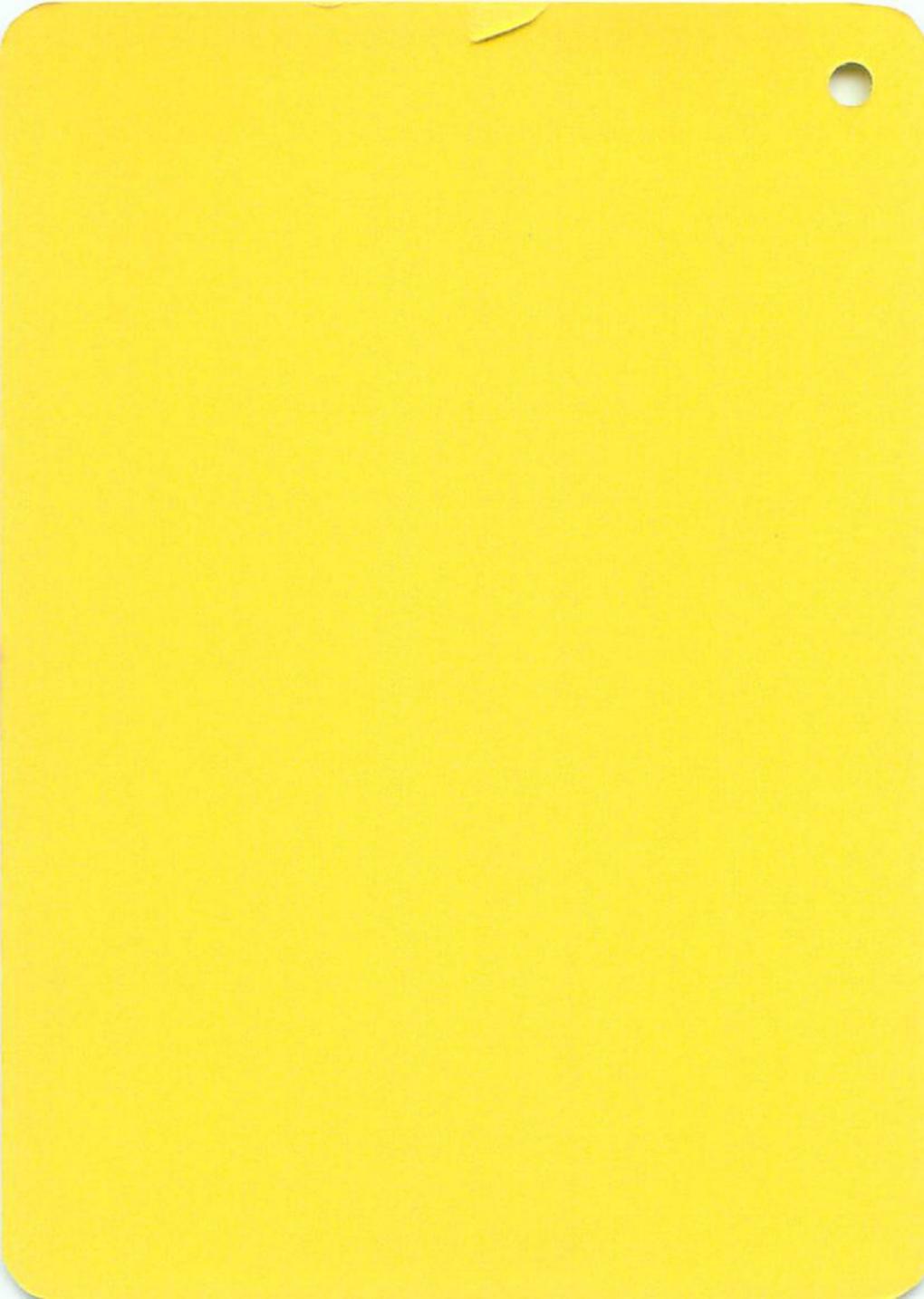
方法 ① キーパーを 1 人決める。椅子にボールをぶつけられないようにする。手以外は使える。

② プレーヤーは円の外側で、パスをしたりしながら椅子に当てる。  
当たれば当たった人がキーパーを指名する。



## 指導のポイント

なかなか当たらない場合は、攻撃時間を指定する。（1分間位）



# 絶滅せよ

区分

全体ゲーム

室内又は屋外

テーマ

レクリエーション



用具 なし

準備 ナイフなどの危険物、萬年筆、時計などの貴重品ははずしておく。

方法 ① 2チームを同数に分け、20m位離れ向いあって並ぶ。

② 合図で相手の陣地へ走る。

③ 両チームは中央で出合ったら相手をみつけ、相手の両肩を床面におさえつける。

肩が地面についたら勝者は直ちにそのスカウトから離れる。

④ つづいて他のスカウトとプレイを再開する。

⑤ ゲームは相手チームの全員を絶滅するまで続けられる。

⑥ ゲームは必ず1対1で行われることを原則とする。



注意

一度に全員でやってもよいし、一度に3人ずつとか5人ずつとか数を決めてやるもの面白い。

あくまでフェアプレイで元気よくやらせる。



# 五里霧中



区分

対班

野外

テーマ

チームワーク

コンパス

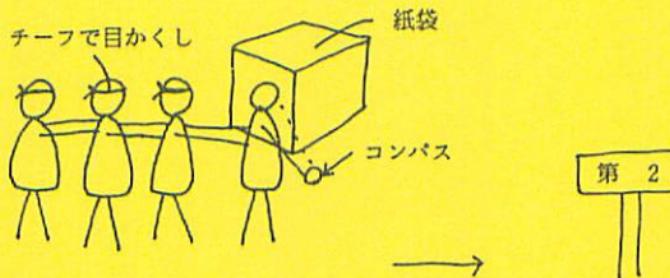
感覚

☆☆

**用具** 各班毎に紙袋（頭からかぶり、肩まで来るもの）コンパス、目標物（5～8）、指示カード（5～8枚）、ネッカチーフ

**準備** 各班は先頭になり、班を案内するスカウトを1人選んでおく。

- 方法**
- ① 各班は、夫々の指定された班コーナーに待機する。先頭の案内人は紙袋をかぶり、他の班員はネッカチーフで目かくしをする。
  - ② 第1指示カードが案内人に渡され、各班は第1目標に向かって出発する。
  - ③ 第1目標に到着すると案内人は2番目のスカウトと交替し、ここで第2の指示カードが渡され、このように第2、第3と次々に5つ～8つの目標を突破し、最終地点に到達する。
  - ④ 早く、正しい順で目標を突破し、目的地に到着した班が勝となる。



**注意** 方位角、歩数は正確に出題する。シルバーコンパスの使用も有効である。

# 走 れ 猿 犬

区 分

対 班  
野 外

テ ー マ

感 覚  
機 敏



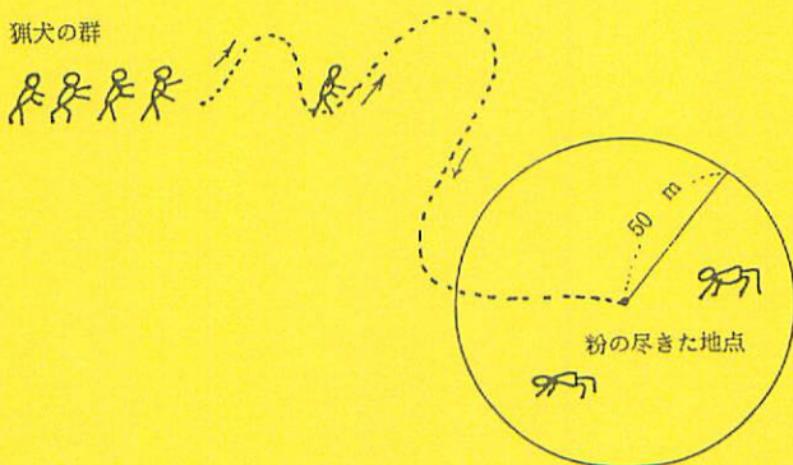
☆☆

用具 小麦粉を袋に入れたもの2袋

準備 野うさぎになるスカウトを2名選び、小麦粉の袋を持たせる。袋は先を一寸切り、粉が少しづつ地面にこぼれるようにしておく。

- 方法 ① 先ず野うさぎ2名が出発する。（走っても歩いてもよい）  
 ② 5分経過してから猿犬（他のスカウト）が一斉に放される。早く野うさぎを発見した班が勝ちとなる。  
 ③ 野うさぎは小麦粉の粉を穴からこぼしながら進み、5分後には巣にかくれるようにする。野うさぎの巣は、粉が尽きた所、又は、その地点より50m以内ならばどこでもよい。

猿犬の群



注意 小麦粉の代わりにもみがら・ひきぬか・木炭末などでもよいが、野営地を汚さない配慮が大切。

# 野 猪 狩 り

区 分

対 班

室内又は戸外

テ ー マ

機 敏

快 活

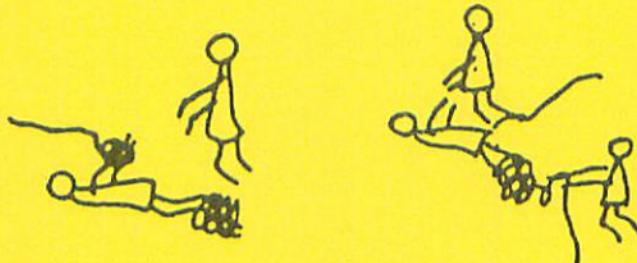


☆☆

用具 各自 2 m のロープ 1 本づつ

準備 各班は、各自ロープを持って、班コーナーに整列する。

- 方法 ① 始めの合図で各班は一斉に野猪狩りにかかる。（自班以外はすべて野猪とみなす）
- ② 1 人に何人一度にかかってもよい。野猪は、両足をロープでしばられたら、自分の手ではどいてはならない。
- ③ 一定時間内に多くの野猪を縛った班が勝となる。



注意 ロープは引きとけ結び、又は、片方をもやい結びとし、もう一端を通して輪にしておくとよい。

# 象 狩 り

区 分

個人進級

テストゲーム

室内及び戸外

テ ー マ

チームワーク

スピード



☆☆

用具

- ロープをスカウトの数だけ準備（同じ長さのもの）

- 班の数だけイスを用意する…これが象になる。

- 画用紙…象の絵を書くもの。

- マジックインキ

- ノリ又は画鉛（絵を止めるもの）

準備

- 実施場所によって象のいる処と（例えは屋内又は戸外）各組の陣地（コーナー）を設置する。

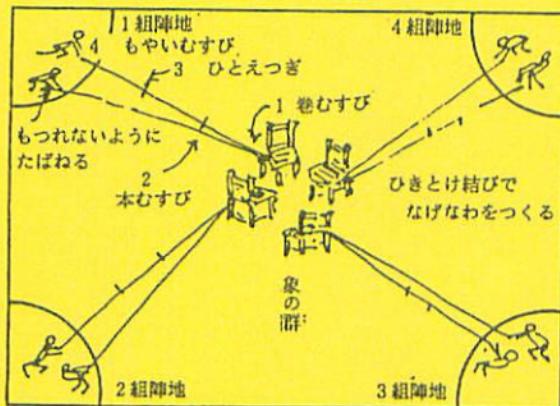
- リーダーは個人のチェックカード（進歩カード）を用意する。

方法

- “はじめ”で各組は最初の1人が象狩りに走る。ロープが短かいので助けを呼ぶ。呼ばれたら2番目3番目と順に出る。

- しばらく終ったら陣地に引張る。

- 特に、逃げないようにもう1本のロープでなげなわをかける。



注意

- スカウトが1個ずつ作業をする。作戦会議で班長の指導性をみる。
- 結び方が正しいこと。
- 一番早い班が勝。
- 結び方が悪ければ象は逃げてしまう。

# 1を聞いて10を知る

区分

対班

室内及び戸外

テーマ

推理

表現能力

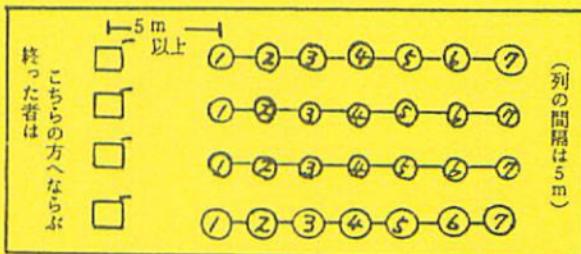


☆☆

用具 画用紙、班の数だけのペンテルペン

準備 各班を5歩間隔で縦隊にならばせる。先頭の前方5mの位置に画用紙とペンテルペンを置く。

- 方法
- ① 各班の1番のスカウトを呼んでこっそり動物の名前を知らせる。
  - ② 1番目のスカウトは頭だけ画用紙に書いて反対側にならぶ。
  - ③ 2番目のスカウトは頭を見て何の動物か推理し、耳を書く。
  - ④ 3番目のスカウトは同じく、胴体を書く。
  - ⑤ 4番目は  
前足。
  - ⑥ 5番目は  
後足。
  - ⑦ 最後にヒントの動物を発表し、間違ったものは除いて、最もよく出来た順に入賞となる。



注意 似てはいるがはっきりした特徴のある動物をえらぶこと。

発表の時はユーモアをまじえてやる。

スカウトのレベルによって、出題をむずかしくする。

(例・ボーイング727、ピサの斜塔、スフィンクス 等)

どこからNo.1が書き始めるかがポイント。

# 方 位 あ て

区分

個人テストゲーム

室内及び戸外

テーマ

観察力

(注意力の育成)

磁石・方位



★★

用具

- スカウトの数だけカードを用意する。

- カードの磁石の文字（東西南北など）を書いておく。

- 北のカードだけは1枚だけ用意する。

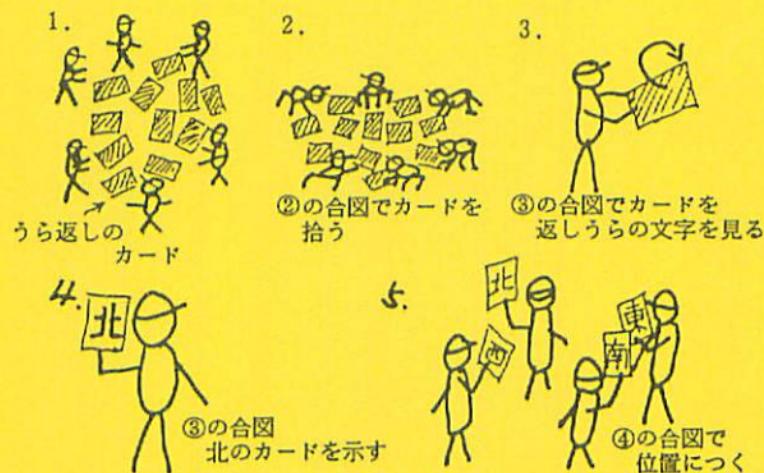
方法 ① カードを裏返しに円状にちらして置く。

② 合図でカードを拾い2番目の合図でカードを返して文字を見る。

③ 3番目の合図で北のカードを持っているカブは頭上に示す。

④ 4番目の合図で自分のカードの指示に従って位置につく。

[図解]



注意 BSに応用する場合は、北・西でなく360度の数字で示す。

# ヒントでピント!

区分  
対班

テーマ  
観察推理  
チームワーク  
レクリューション

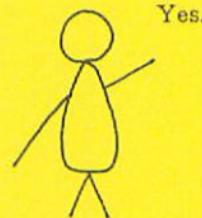
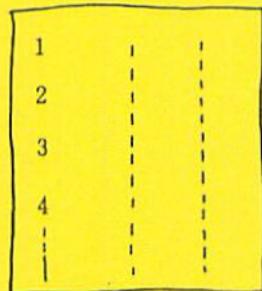


☆☆

用具 20品目の書かれた模造紙。

準備 模造紙を全員の見えるところに貼る。

- 方法
- ① 隊長は書かれたものの中から1つ選び心にしまって置く。
  - ② 各班1人1回1問し、隊長が選んだものを当てる。
  - ③ 隊長はYES, NOでしか答えられない。
  - ④ 当たらなければ2回目の質問に入る。



注意 隊長はユーモラスに表情豊かに応える。

# ネイチャーキムス

区分  
対班

テーマ  
観察推理  
キムス  
チームワーク



☆☆

用具 その場で拾える自然物20種

準備 なし

- 方法
- ① 用意した品物を見せる。（1分間）
  - ② 各班にわかれ、分担を決め同じ自然物を見付けて来る。リーダーの笛の合図でスタート。指定時間で戻って来る。（3分間）
  - ③ 数多く当たっている班の勝ち。



指導のポイント 自然愛護の立場から、落ちているものに限る。



# ソングパーティ

区分  
対班

テーマ  
ソング  
判断力・体力  
レクリエーション

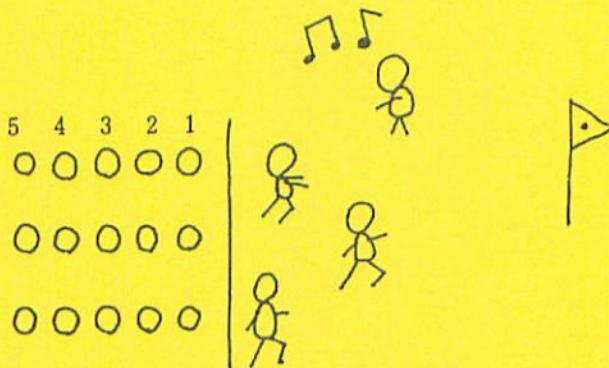


☆☆

用具 ピアノ、アコーディオン、若しくはリーダーが歌う。

準備 縦隊に並び、5m先に折り返し地点を作る。

- 方法 ① リーダーは先頭の人に「いつも元気」、2番目の人に「小さな紳士」というように、スカウトソングの曲名を割り当てる。  
 ② 曲が演奏されたとき、自分の曲だと思ったものが立ち、前方の折り返し地点を回って来る。  
 ③ 早く自分の位置に戻った班の勝ち。



指導のポイント 曲がなり出したら全員で歌うようにするとよい。

## 夜間ゲームを楽しく安全に

区分

指導者への注意とヒント

夜間ゲーム

No.123～130

### 夜間ゲームを楽しく、安全に実施するために

- 夜間ゲームから得られる興味と価値は莫大なものがある。多くのスカウトは、夫々の年令とレベルに応じた夜間訓練を通じて、暗黒の恐慌を克服する。
- 日中明るいときに見知らぬ村の見取り図を作製することは容易なことであろう。しかし、真の暗と静寂の中でこれを試みることは、真のチームワークと本物の技能と、そして勇気を必要とするだろう。
- リーダーは夜間ゲームを基礎訓練からだんだんと高度なものにつみあげてゆく努力することによって、1人の少年を真のたくましい青年に成長させることが出来る。

### 夜間ゲームを成功させる秘訣10ポイント

- ① 何かが起こることが必要である。たいくつな、何も期待するものがなすことからくる安全性は、少年たちにとって何のみ力もない。
- ② ルールの尊守が生命である。どんな小さなことでも真くらやみで、誰も見ていなくてもルールを守る。これこそ真のスカウティングである。
- ③ ルールを簡明に理解させる。必要によっては前日にルールを説明する。ルールは正確にわかり易いことが大切、ゲームが始まってから追加指示を出すなどは最も下手なやり方で失敗真違いない。
- ④ 必ず昼間に現場を視察し、昼間のうちにゲームの設定を完了しておく。
- ⑤ ゲームに短い感銘的な想定や物語をつけるといっそう効果が上る。
- ⑥ ゲームの時間は、45～60分が適当で長くとも90分以内。
- ⑦ ゲームの終了後は、スカウトの興奮を静めるため、小さなかがり火を囲んで短時間の營火やお話しなどをするとよい。
- ⑧ 月の状態、星座、その他天候、気象を予め調査し、ゲームに適した日であるかを検討しておく。
- ⑨ ゲームの内容によって警察署、消防署、地元の人々に連絡了解を得ることも必要である。
- ⑩ 夜間ゲームは予期しない事故が発生しやすい。充分な対策と準備が大切。スカウトは必ず3人1組以上で行動させ、単独行動は厳禁したい。

# 犬と骨

区分

対班

室内又は戸外

テーマ

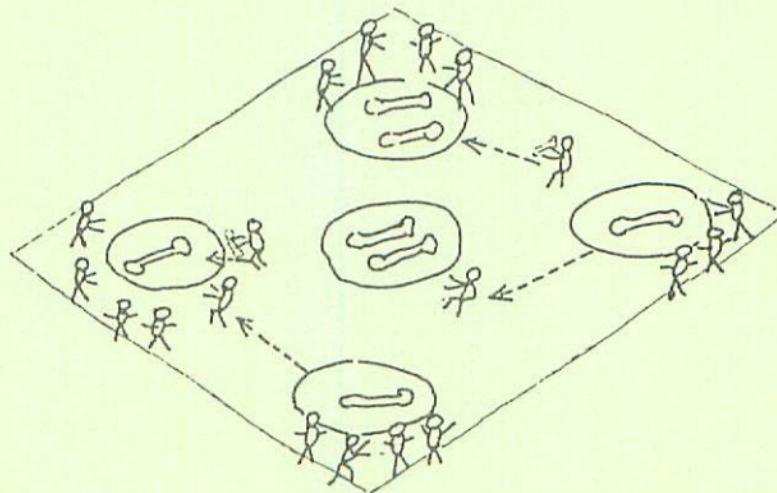
チームワーク



用具 棒切れ5本～7本（長30cm位）

準備 ゲーム場に夫々のデンを示す円をチョークで画く（径60cm）中央に径1mの円を画き、中に骨を5本入れておく。

- 方法
- ① カブを夫々部屋の四すみのデンに整列させる（スカウトは全部犬）
  - ② 始めの合図で各班から1匹づつ犬が走り、中央の円から骨を自分のデンに連ぶ。但し1度に1本以上運ぶことは出来ない。
  - ③ 次々に犬を交替して走る。中央からだけでなく、他の班のデンからも骨を運ぶことができる。デンの犬は、自分のデンから骨が運ばれるのを防害してはならない。
  - ④ 早く自分のデンに3本の骨を集めた班の勝ち。



注意 班の数、その時の状態により骨の数を増減すること。

# 早かごレース

区分

対班  
野外

テーマ

結索  
チームワーク



☆☆☆

用具 竹又は丸太各班1本（長2.2m）ロープ（5m）3～4本、息杖2本（団杖）

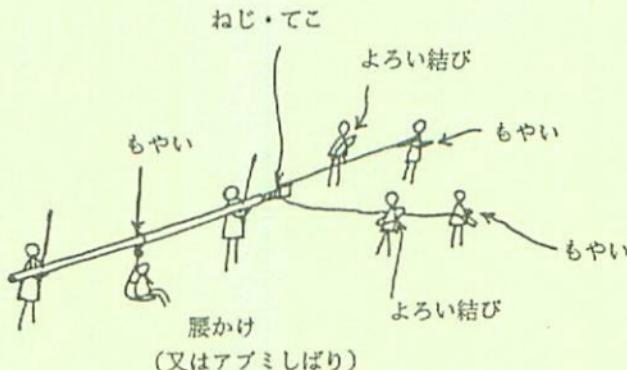
準備 基本結索の練習、特に結索法の用途の研究。

方法 ① 各班は從体となりスタートラインに並ぶ。

② 5m前に竹、ロープなどの資材を置く。

③ 合図により図の如き早かごを作り、一定コースを廻り班員が交替で1度づつ乗る。

④ 到着順に加点し、結索の正確さを点検し減点する。



注意 ユーモラスに演出する。

班長の作業分担と班のチームワークに留意する。

# プレート・ホッケー



区分

対班

屋内又は屋外

テーマ

チームワーク

機敏性



用具 各自1.6m位の棒・プレート（金属の皿）ボールを使用しても可。

準備 両チームのゴールを明示する円（径1.5m位）を画く。安全確認。

方法 ① 各チームのメンバーの数は1ヶ班6～7名とし、センターライン前に向いあって整列する。

合図によりボール又はプレートを相手のゴールへ入れる。

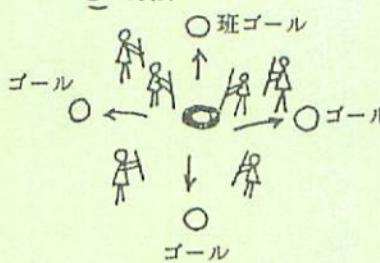
ボールの場合はゴールキーパーを置いて防禦してもよい。

② ①と同じルールであるが、各班から代表1名づつを出して相手のゴールにプレートを入れる。

③ 各チームに1ヶのプレート又はボールを用意し、自班のゴールにプレートを入れる。

各班は攻撃組と防禦組とに分け、始めの合図で、4ヶ班が同時にプレーを開始する。

②の方法



①の方法



注意 棒は必ず左手で上端をおおうようにして持ち、右手をのばして棒の半分より下を持つように指導し、安全をはかる。

# ティムバーズリレー

区分  
対班

テーマ  
チームワーク  
体力



★★★

用具 各班に丸太 1 本（直径10cm程度、長さ 4 m）

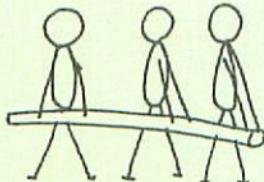
準備 スタート、7、8 m先に折り返し地点を作る。3人を1組とする。

方法 ① 往路は丸太を股にはさみ進む。

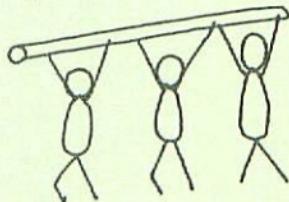
② 帰路は両手で丸太を頭上にあげ、最後尾の者が先端に順次回り丸太を進める。

③ リレーし早くゴールした班の勝ち。

往路



帰路



指導のポイント 安全に注意して行う。

# スタンディング ティムバー

区分  
対班

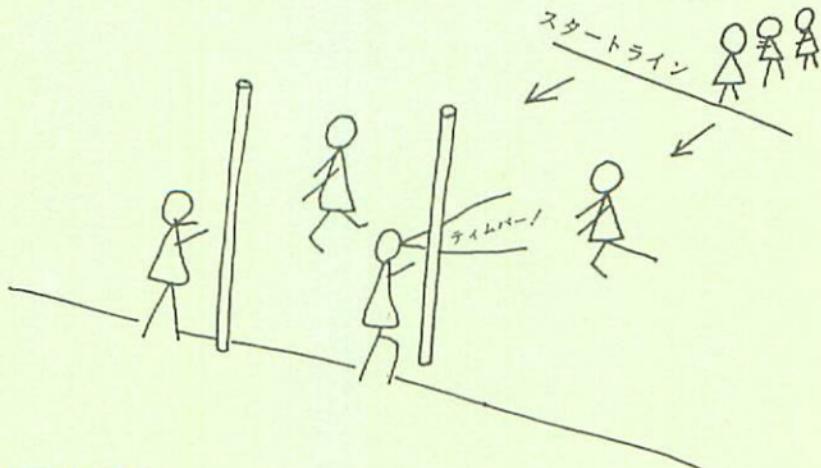
テーマ  
機敏性  
チームワーク



用具 各班 4m丸太 1本

準備 スタート、3~4mの丸太を立てるポイントをきめる。

- 方法 ① リーダーの合図で、1番目の人がポイントに立ち丸太を立てる。  
そして「ティムバー1」と叫んで手を放す。  
② 2番目の人はその叫びと同時にスタート、丸太が倒れる前に1番  
目の人の所へ行く。  
③ 到着前に倒れたら、やり直す。  
④ 次に2番目の人が丸太を持ち、3番目の人と同じように繰り返す。  
早く全員がそろった班の勝ち。



## 指導のポイント

班と班との間隔を取る。回数をそろえる。安全に注意。丸太の太さ長さ  
によって距離を調整する。

# 沿 岸 巡 視 隊

区 分

対班又は個人

野 外

テ ー マ

感覚訓練

注 意 力

チ ム ワ イ ー ク



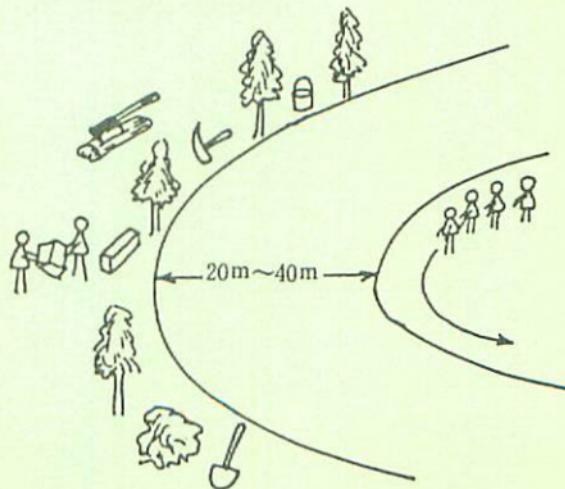
☆☆☆

用具 相当数（24ヶ位）の大小の物品（スカウト用品）

準備 少くとも20m以上離れた地点から観察出来る地形を選び、一定のコースに沿って物品を配慮しておく。地上に置くだけでなく、木の上、半分水の中、木の枝にロープを巻く、模造の小動物を止まらせるなど。出来れば川の対岸、又は中に広いスペースがあり周囲が森で囲まれているような処があれば一番よい。

方法 ① 各班は沿岸巡視隊となり、指定されたコースにそって沿岸を巡視する。対岸にあるすべての変った状態は一つも見逃してはいけない。  
 ② 物品、変った自然物、人間の作業、動物など、各班は帰着後5分後にくわしいレポートを作り提出する。  
 ③ 一定のコースと所要時間を指示する。  
 ④ 早さよりは、正確さを重点に採点される。

注意 スカウトのレベルにより難易を調整する。平地の場合には禁止線以内に入れないと注意する。



# キムス・ラウンダース

区分

対班又は全隊  
室内又は野外

テーマ

感覚  
ユーモア

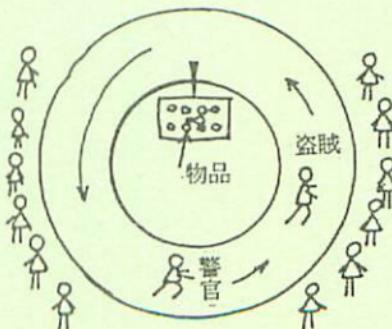


用具 キムス用の24ヶの物品

準備 ゲーム場に24ヶの物品を陳列し、被いをかけておく。全隊でやる場合は警官側と盗賊側とにわけておく。

- 方法
- ① キムスゲームと同じく大小とりまぜて24ヶの物品をシートの上に並べておく。
  - ② 警官側はその物品を1~2分観察し、その後物品に背を向けて少し離れたところに坐る。
  - ③ 1人の盗賊と1人の警官が前に進み出る。警官は物品に背を向けて立ち、盗賊は物品の内1つを盗む。
  - ④ 盗賊は「始め！」と言って円型の走路を走って廻り始める。始め！と言う言葉があったら、警官は廻れ右をして盗られた物品の正確な名前を盗賊が円を一周しない内に言わなければならない。
  - ⑤ 盗賊は警官にタッチされた場合は20数える間（約10秒間）その場で停止しなければならない。（此の間警官は3m以上離れていること）
  - ⑥ 各人が順に行つた後（又は代表数名）両チームを入れかえて行う。
  - ⑦ 一周した者の多いチームが勝となる。

注意 最初は物品を5ヶ位から始めるとよい。応援してもよいが、物品の名前は言わせないこと。



# 猛牛突破

区分

全隊又は対班

室内又は野外

チーム

チームワーク

勇敢

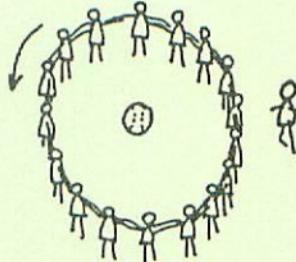
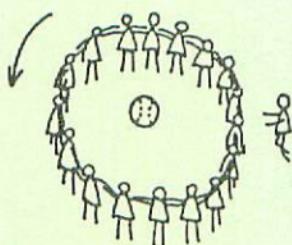
レクリエーション



用具 ドッジボール2ヶ

準備 ナイフ等の危険物は、はずさせる。全隊を2又は3つのチームにわけ、夫々猛牛となるスカウトを1チームから1人づつ選んでおく。

- 方法
- 各チームは円陣をつくり、しっかりと肩をくむ。
  - 始めの合図で猛牛はサークルを突破し、中にあるボールを取ってサークルの外へ出る。
  - 先に取られたチームの負となる。
  - サークルは、静止したままでがっちりと肩をくみ守ってもよいし、右又は左に激しく回転してもよい。但し、腰はふってもよいが足で猛牛を蹴ってはならない。
  - 猛牛が交替し数回ゲームはくりかえされる。



注意 安全のため足蹴りをすることは厳重に止めさせる。

# コールホッケー

区分

対班

チームマ

チムワーク

体力

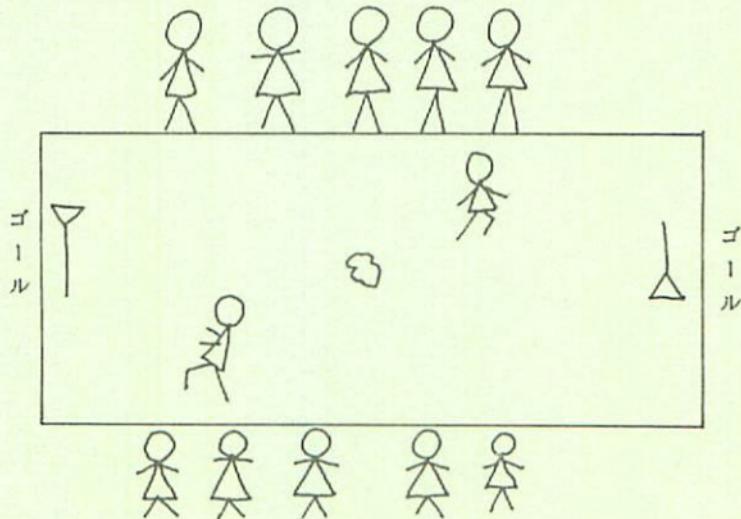
判断力



用具 ほうき2、新聞紙2.3枚

準備 たて5m、横10mのコートを作る

- 方法 ① 各班、コートの横に並ぶ。コート中央に丸めた新聞紙を置く。たてのコートライン中央にそれぞれほうきを1本づつおく。  
 ② 班員に番号を振り、リーダーがコールした番号のスカウトは、右に走りほうきを取る。  
 ③ 中央に駆け寄り、丸めた新聞紙を相手のラインにはき込む。  
 ④ はき込んだら1点。セットし直し次のコールを待つ。



## 指導のポイント

ほうきを肩より上に振り上げないようにする。また2人ずつおこなってもよい。

# 目 撃 者

区 分

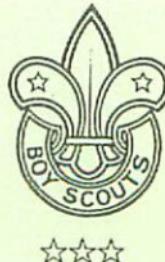
対 班

テ 一 マ

観察推理

キ ム ス

注 意 力

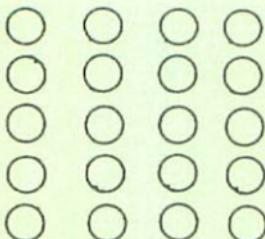
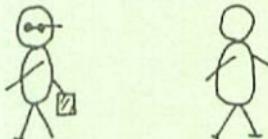


☆☆☆

用具 変装用の服、模造紙、マジック

準備 なし

- 方法
- ① リーダーは変装して何げなく、集会をしているところをうろうろする。
  - ② 2、3分したら隠れる。
  - ③ 今ここにいた人の特徴を、細かく書き出すことを指示する。
  - ④ 本人に出てきてもらい、採点をする。



## 指導のポイント

予告なしに、突然ゲームするのがコツ。人の代わりに人形でもできる。

# インディアンのたいこ

区分

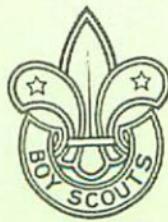
個人

(又は対班リレー)

テーク

感覚訓練

判断力



用具 太鼓(又はドラム)

準備 スタート、ゴールを決めておく。太鼓をたたく者1人。

方法 ① 目隠しをしてスタートラインに立つ。

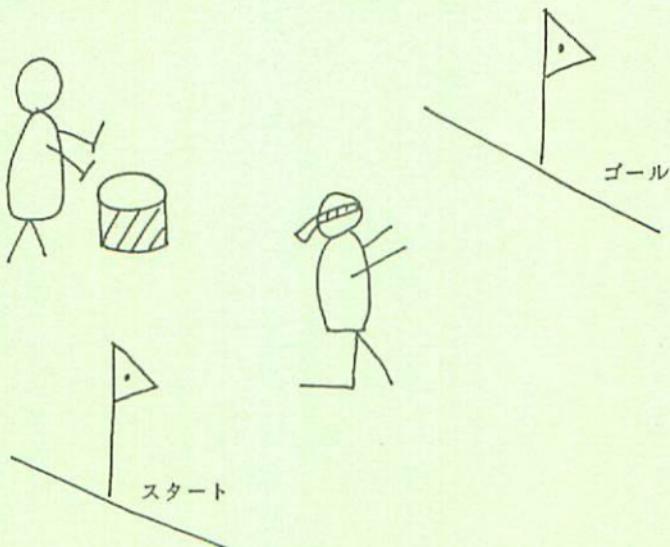
② 太鼓の合図を決めておく。

例 2拍子は進め。

3拍子は右へ。

4拍子は左へ。

③ 太鼓の合図によりゴールへ誘導する。



指導のポイント 途中に、障害物を置き避けて通させるのも楽しい。  
太鼓の代りに音の出るものなら何でも良い。

# わ た し の 木

区 分  
個 人  
野 外

テ ー マ  
観察推理  
感 覚



用具 なし

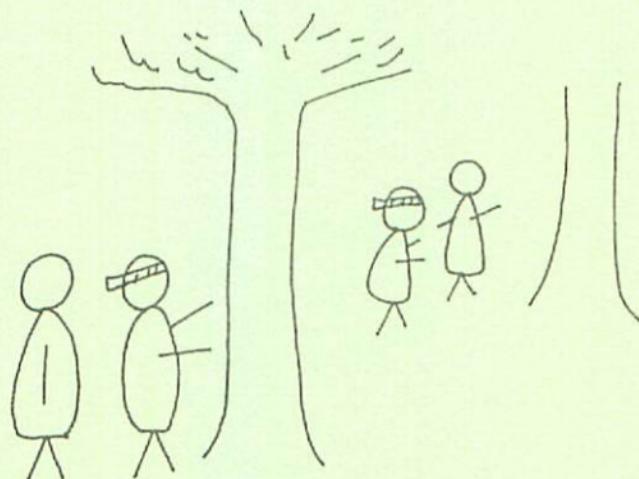
準備 2人1組になる。

方法 ① 一方が目隠しをする。

② 見えている人は、無言で木のところに案内する。

③ 目隠しをしている人は、その木の感触を覚える。

④ スタート地点に戻り、目隠しをはずして、自分の木はどれであつたかを探す。



指導のポイント 班で1本の木を触らせ、対班ゲームにもできる。

# 時限爆弾

区分  
全體

テーマ  
機敏性  
判断力  
観察推理力

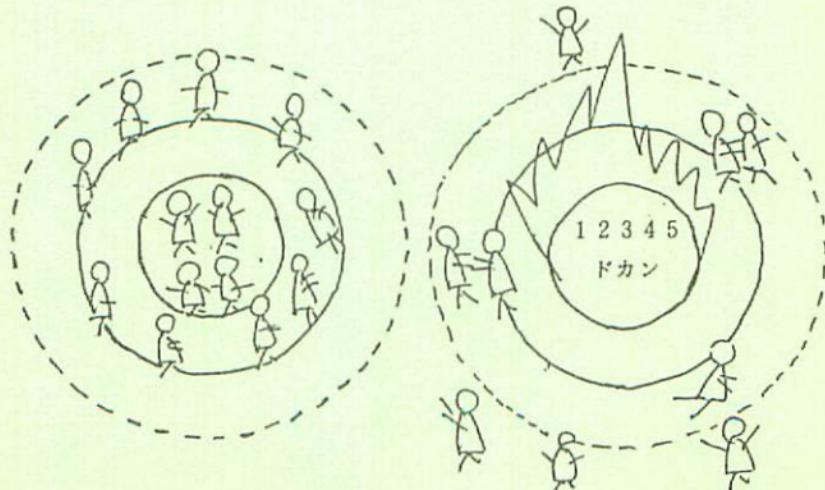


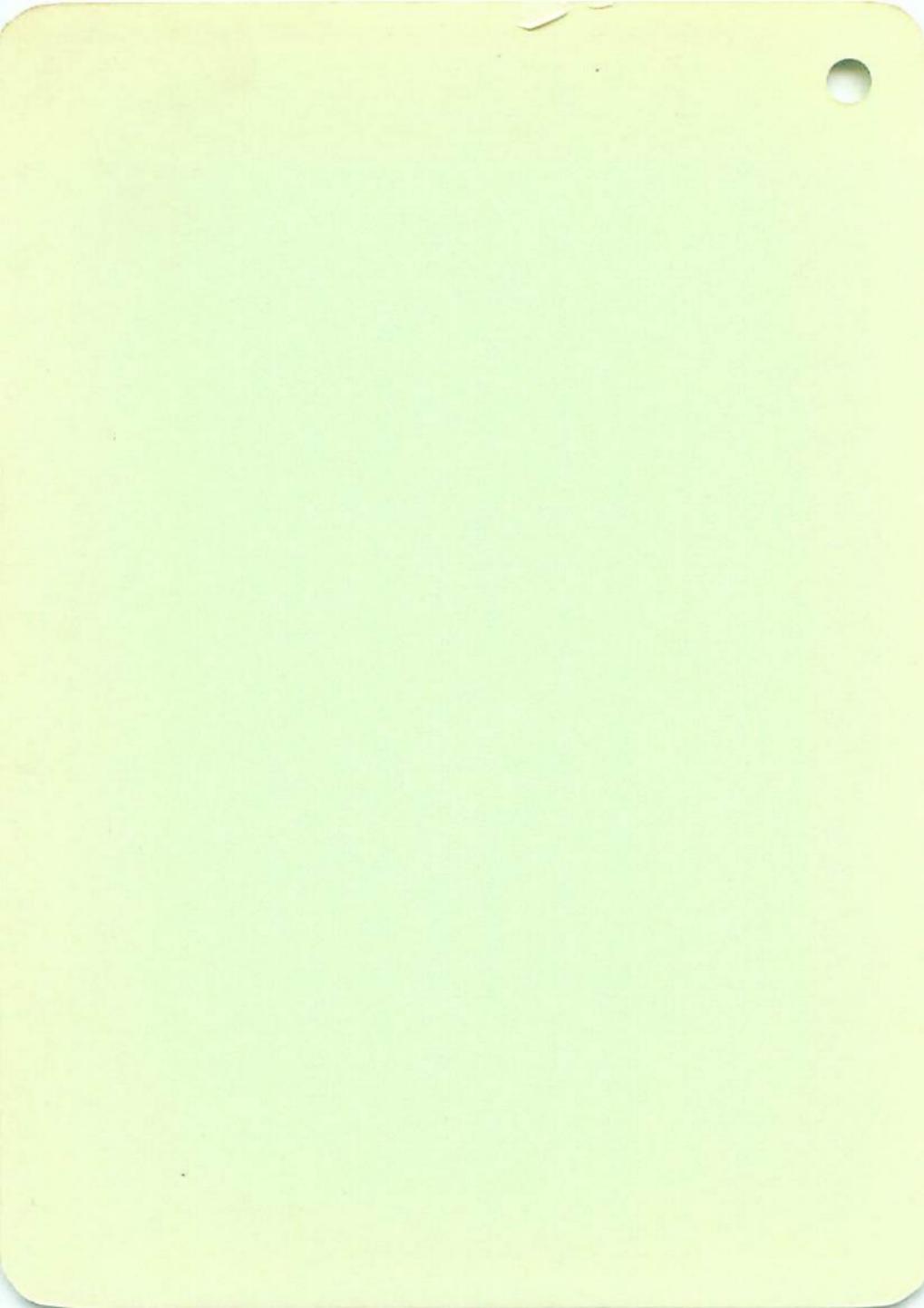
★★★

用具 なし

準備 中心を同じくに 2m、4m、6m の円を書く。

- 方法
- ① 2mの円の中に4人のオニを入れる。
  - ② 他のスカウトは4mの円のうえに立つ。
  - ③ オニはスカウトに解らないよう、爆発する数字を決める。  
例、6とする。
  - ④ スカウトは1から順に数をかぞえながら、円を時計回りに回る。
  - ⑤ オニは爆発数になら「ドカン！」例えは「1 2 3 4 5 ドカン！」といって、スカウトを捕まえに行く。
  - ⑥ スカウトは6mの円（安全地帯）に着くまでに捕まらなければよい。捕まったものは、オニを交代する。





# 片足サッカー

区分

対班

テーマ

チームワーク

体力



用具 サッカーボールか新聞紙を丸めたものでもよい。

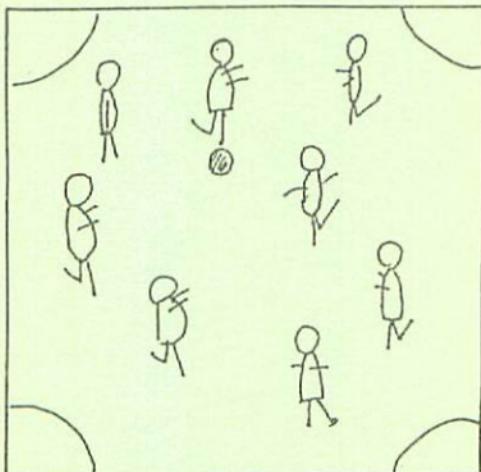
準備 10m四方のコートを作る。コーナーは1mの弧を描く。

方法 ① 各班のコーナーに、片足サッカーでボールをいれる。

② キーパーはない。移動するとき、ボタルを受けたり、蹴るときは片足。動かないときだけ足をついてよい。

③ スローインは近くにいたものが入れる。キックオフは審判が、中央で上げる。

④ 1試合5分程度。



## 指導のポイント

コーナーには班旗を立てて班を解りやすくする。ボールを2つにしてもおもしろい。

# スカウト・サッカー

## 区分

室内又は野外  
個人又は対班  
(又はその合同)

テーマ  
機敏  
チームワーク

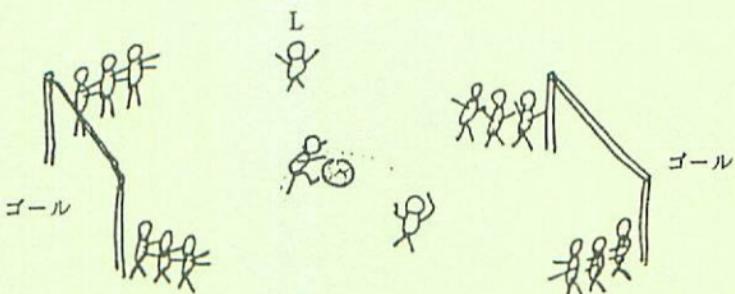


☆☆☆

**用具** サッカーボール、又は袋に布や紙をつめたボールの代用品。簡単なゴール標示用の資材・チョーク

**準備** ① 室内又は屋外のケート(やや平らな場所)の長い方の両端にゴールを作る(竹竿を2本立てる程度でよい)  
② コートの中央に直径1m位の円をチョークで書きボールを置く。  
③ 両チームはゴール前に横隊に並び番号をつけておく。

**方法** (1) 両チームは、ゴール前に整列する。(ゴールの巾をあける)  
(2) リーダーがある番号を叫ぶ。そのNoの少年は、中央の円内に突進し、ボールを足でけり、自分のゴールに入れるべく奮斗する。手は決してボールにふれてはならない。  
(3) 2~3のNoを同時に呼んで変化を与えてよい。  
その他のルールは別に定めない。



**注意** ① ゴールの後にボールの流失を防ぐためにスカウトを配置してもよいが、ゴールキーパーは置かない。  
② スカウトの体力・地形などにより、ルールを変化させること。

# 初級結索リレー

区分

対班

戸外又は室内

テーマ

初級結索

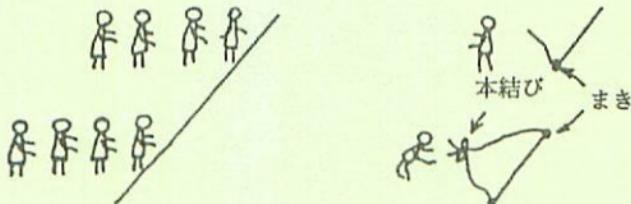
チームワーク



用具 各班杖1本、各自3m位のロープ1本づつ

準備 各班は出発点に継隊に並び、前方8m位に杖を置く。

- 方法
- ① 合図で第1走者は杖の所に走りロープの一方の端を杖にまき結び。
  - ② 第2走者は杖に走りロープを杖のもう一方の端にまき結びをする。
  - ③ 第3走者は第1、第2走者のロープの二つの端を本結びでむすぶ。  
(第3走者はロープを持たない)
  - ④ 第4走者は第3走行の本結びにした輪にもやい結びで連結する。
  - ⑤ 第5走者はそのロープの一端にひとつぎをする。
  - ⑥ 第6走者はそのロープの端にふたえつぎ。
  - ⑦ 第7走者はそのロープの端にてぐすつなぎ。
  - ⑧ 最終走者はそのロープの端を自分の腰にもやいむすびをし、全部のロープを出発点まで引く。
  - ⑨ 早く引いた組の勝となる。



注数 第3、第8走者はロープを持たない。正確な結索法の確認。

# 低く・深く・潜行せよ！

区分

対班又は個人

野外又は広い室内

テーマ

感覚

観察



☆☆☆

用具 20cm×15cm位の紙を人員数用意し、3桁～4桁の数字（1枚毎に異なる）を記入し、出来得ればチーム毎に色別する。

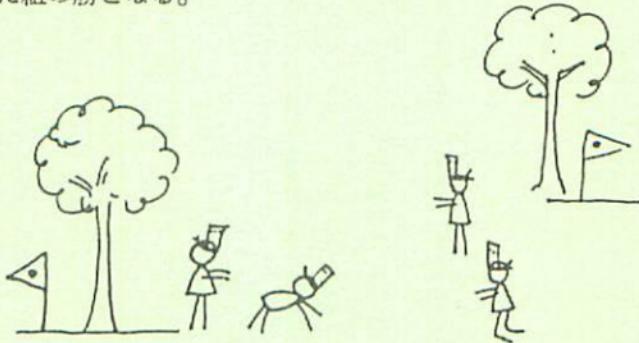
陣地（各班）にはシンボルの班旗を置く。

準備 全隊を紅白に分けるか、又は班毎に陣地（立木又は台地など）を決める。各自は数字カードを、相手によく見えるようにしてネッカチーフで額に止める。

方法 ① 合図により相手の陣にしのびよりを開始する。

② 途中、相手に会った場合は、互いに相手の額の数字を読むが、先に読まれた者は失格とし、額の紙片を相手に渡し、自分の陣にもどる。

③ 相手のシンボルを相手陣地から受取り、早く自分の陣地に持ち帰った組の勝となる。



注意 このゲームは「しのびより」であって「格斗」でないことを徹底させる。

静かにしのびよって気付かれない内に数字を読むのが一番よい。

姿勢を低くして進むのはよいが、数字を手でかくしたりしない。

## 二 足 の 靴

区分  
対 班  
室内又は屋外

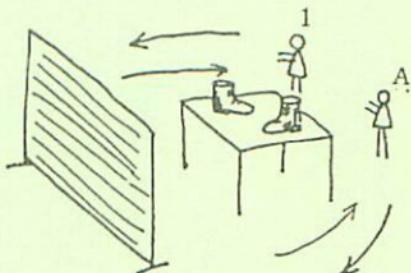
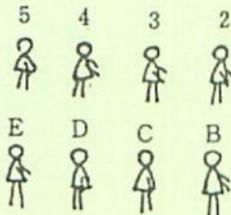
テー マ  
観 察



用具 靴を1足とテーブル1つ、各班にチョーク。

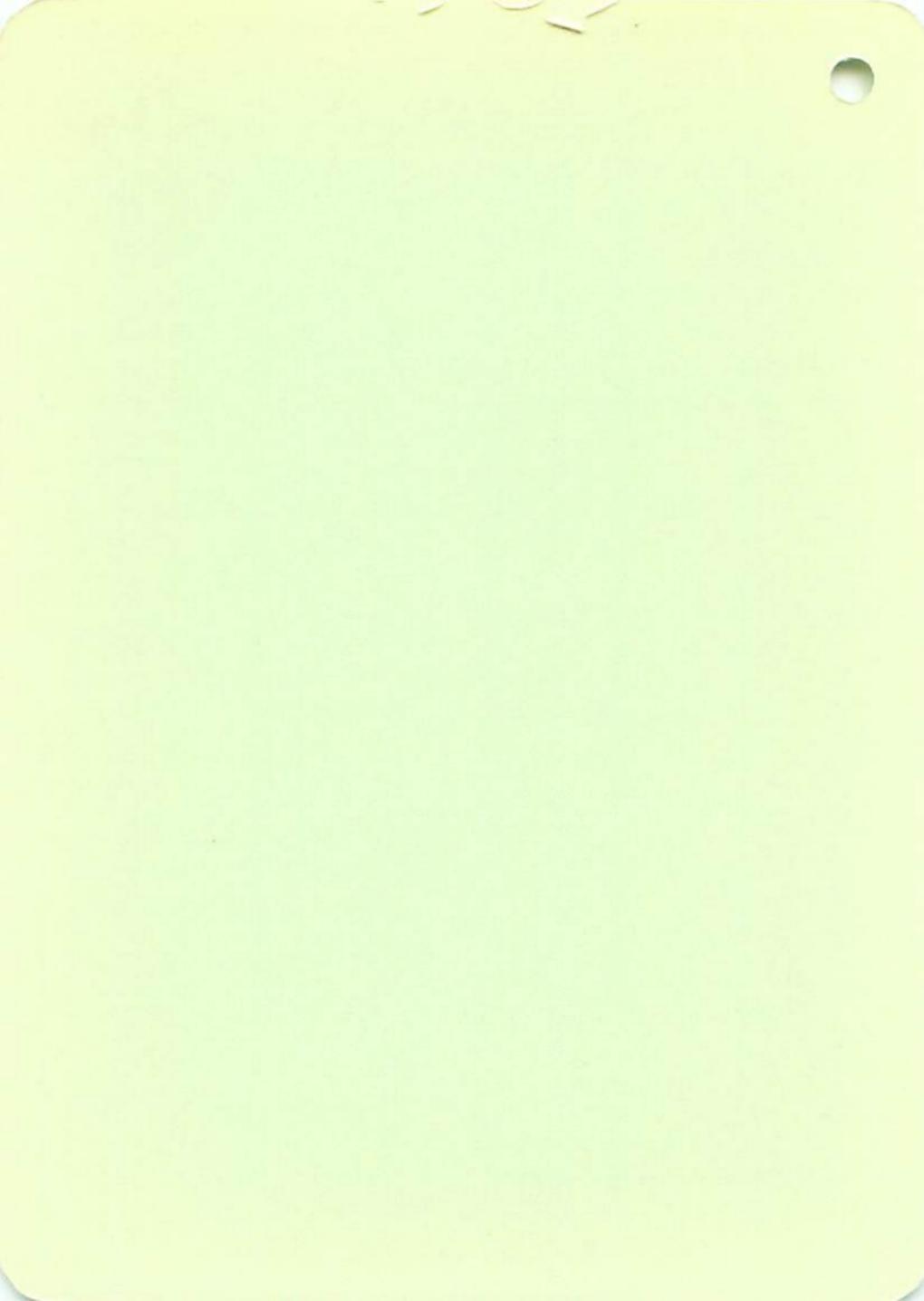
準備 全員を一定場所に集め、夫々班コーナーに待機させる。班員をコーナーで一列に並べ番号をつけておく。ほかの部屋（又は見えない他の場所）にテーブルの上に一足の靴を置いておき。

- 方法 ① 各班のNo.1はほかの部屋で靴を見て、部屋にもどり、No.2のスカウトに、靴がテーブルの上にどんな風に置いてあったかを正確に話します。  
 ② 同様にNo.2はNo.3に………と続ける。  
 ③ 各班のラストの者は、チョークでテーブルを描いて自分の靴をそこに置いて、他の部屋に置かれている靴と同じ状態にする。  
 ④ 最も正確に出来た班の勝。



注意 スカウトのレベルによって、他の部屋に置く物品を調整する。次第に精密に観察させるようとする。

野外では、或状態の再現をさせててもよい。



# 鹿と虎

区分

個人又は対班

室内又は屋外

テーマ

感覚訓練



☆☆☆

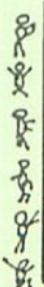
用具 目かくし用の手ぬぐい又はチーフ

準備 各班はゲーム場の両側に別れて横隊で位置につく。鹿と虎になるスカウトの順番を決めておく。

- 方法
- ① 鹿と虎は部屋の両サイドから目かくしをして出発し、静かに手とひざをついて進む。
  - ② 鹿は虎を避けて進み、虎は聞き耳をたてて鹿のありかを知って捕えようとする。
  - ③ 虎はそのために三度「ウォー」とほえる事を許される。鹿はそのたびに「メー」と鳴いて警戒なければならない。
  - ④ 一定の制限時間を決めてゲームが行われる。
  - ⑤ スカウトのレベルによって、2組又は3組で一度にゲームを行うことも出来る。此の場合には自分の相手の鹿の声をよく聞きわけが必要がある。若しパートナー以外の鹿を捕えた場合はその虎は失格となり鹿組に点が与えられる。
  - ⑥ ダブルスの場合は鹿は自分のパートナーの虎の「ウォー」とほえる声をよく聞きわけて自分の相手の場合にだけ「メー」と答える。違う虎に答えた場合は失格とはならないが減点される。

注意 見学のスカウトは私語を発しない。ゲームは愉快に、しかも緊張して進行される。

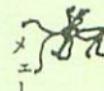
虎チーム



ウォー

虎

鹿チーム



メエ

鹿

# フィールド・タッチ・ボール

区分

全隊又は対班

室内又は屋外

テーマ

レクリエーション

敏捷



**用具** ボール1ヶ又は2ヶ、バスケットボール、サッカーボールなど、ベース(30cm角の板、シートなど何でもよい)

**準備** 全員を同数に2分し、先攻、後攻を決めておく。中央スタートラインを引く。

**方法** ① 一方のチームはフィールド(ベースとスタートラインの間)の中へ入って夫々の位置につく(フィルダーと呼ぶ)

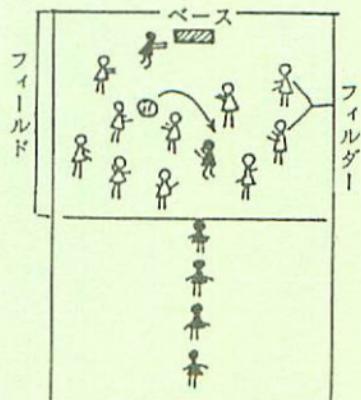
② もう一方のチームはスタートラインの外に一列縱隊にならぶ。

③ リーダーがフィールドにボールを投げこむと、フィールドの外の最初の2人はフィールド内をす早く走りぬけ、ベースにタッチし、スタートラインにもどって来る。

④ フィルダーはランナーにボールを当てる。フィルダーはボールを持たない時は、フィールド内の移動は自由であるが、ボールを持ったら足を動かしてはいけない。

⑤ フィルダーはランナーに直接ボールを当ててもよいし、また、パスをしてから当ててもよい。

⑥ ランナーがスタートラインにもどるか、又はボールに当たりアウトになったら直ぐに次のランナーがフィールドに走りこむ。



**注意** フィールドには2人以上ランナーが入ってはいけない。

# 豹と兎

区分

個人

全隊ゲーム

室内又は屋外

テーマ

レクリエーション

敏捷

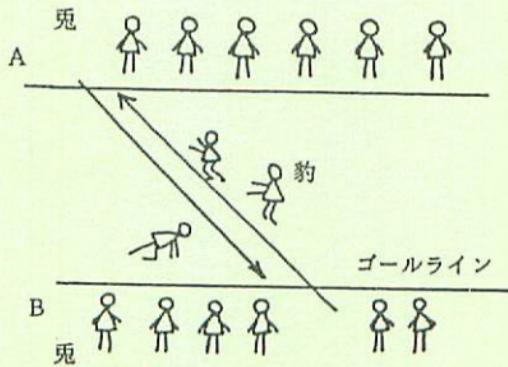


★★★

用具 なし

準備 フィールド又はフロアの両端にゴールラインをつくる。全員を2分し、双方のゴールラインの外側に整列させる。全員の中から豹を一匹選び、フィールド中央に待機させる。

方法 ① 豹はA・Bチームのいづれかから、1人のスカウトの名前を呼ぶ。  
 ② 呼ばれたスカウトは直ぐに相手チームの或スカウトの名前を呼ぶ。  
 ③ この2人のスカウト(兎)は、中央の豹につかまえられないよう各ゴールの位置を交換しなければならない。  
 ④ もし豹につかまえられたら(又はタッチ)その兎は豹と交替する。



注意 ① 人数によっては豹をだんだんとふやす。(つかまえられた兎は豹になる)  
 ② 豹を2匹としダブルスで行ってもよい。

# その街へ急げ

区分

対班又は個人

テーマ

機敏

チームワーク



☆☆☆

用具 大小のいくつかの円を床に画いておく。

準備 床に画いた円には、都市（国内又は国外）の名前をつけておく。

方法 ① 各班は班コーナーに整列する。

- ② スカウターの指示（名前を呼ぶ（によってスカウトは指示され、都市の円に走る。）
- ③ 指定の円に入れなかったスカウトは失格となる。
- ④ 数回くりかえし、円に入ったスカウトはその度毎に1点が加点される。
- ⑤ 都市の名は、その都市名を直接言ってもよいし、又一度に2~3の都市名を言っててもよい。
- ⑥ 又は別の表

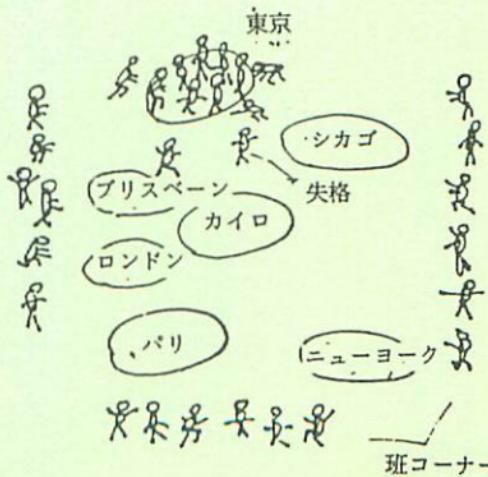
現で指示して  
もよい。

例

(a) 人口100万  
以上の都市  
へ急げ！

(b) 世界で最  
も人口の少  
い首都へ！

(c) 世界で最  
も標高の高  
い都市へ！



注意 ユーモラスに、  
スピーディーに  
進行する。

# 数 物 捜 し

区 分  
全 体

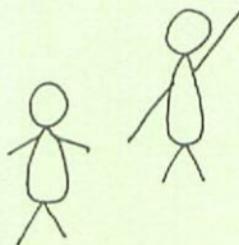
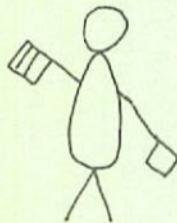
テ ー マ  
手 旗  
観察推理  
レクリエーション



用具 手旗

準備 なし

- 方法 ① 手旗の原画数を読む。  
② その数に合う品物を言い当てる。  
「4」→車のタイヤの数／  
③ 数字による品名表をあらかじめ発表しておいてもよい。



指導のポイント 奇抜な品物が出て来たら、得点を増す。

# 天国からのひも

区分  
対班

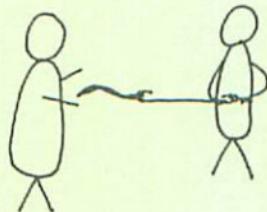
テーマ  
結索  
チームワーク



用具 太いひも50本、細いひも50本、いずれも50cm程度。

準備 2種類のひもを10m×10mのところに散らす。

- 方法 ① リーダーの合図で班から1人だけ、そのエリアに入り1本のひもを持って来て、班長に渡し次の人にタッチする。  
② 2番目も同じように1本だけ持って来て、前のロープとつなげる。  
同じ太さであれば本結び、太さが違えば一重つぎにする。  
③ 5分間でどれだけ長く、正しい結びができたかで勝敗を決める。



## 指導のポイント

本結び、一重つぎ等用途によって違う結索を十分練習してから行う。

# 月世界探検

区分

個人又は対班

室内又は戸外

テーマ

チームワーク

集中力

感覚



☆☆☆

用具 大きな紙袋 5mのロープ わり箸  
ビーポンポン玉20ヶ位(又は石ころ)

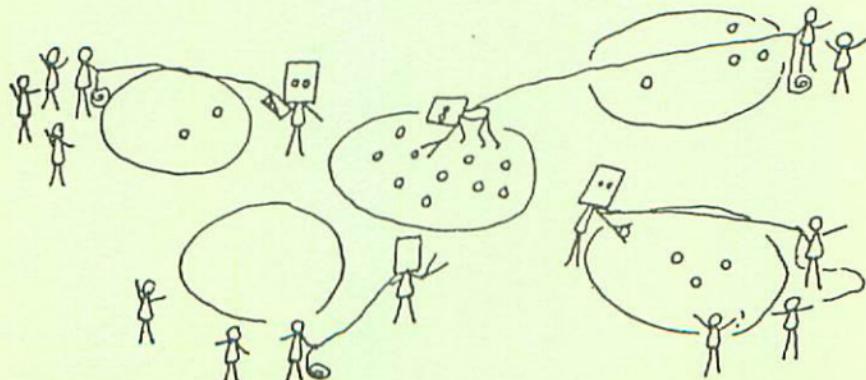
準備 紙袋はカブの頭にかぶせ、目の所な小さな穴をあけておく。  
ビーポンポン玉は中央に円を書き、集めておく。

方法 ① 各班は中心から5m~8mの所にコーナーを設け位置する。

② 第1プレーヤーは、コーナーの円の中に立ち、頭に宇宙服(紙袋)をかぶり、腰にロープをつける。ロープのはしは、第2プレーヤーが持つ。(右手に木の箸を持つ)

③ 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(ビーポンポン玉)を箸ではさみ自分のコーナーに運ぶ。(途中で落したら再び箸ではさんで運ぶ)

④ プレーヤーを交代さず。一定時間に多くの月面の石を運んだ班が勝となる。



注意 状況により、運搬具、月面の石を工夫して変化をつける。



# バギヤーの獲物とり

区分

個人又は対班

室内又は戸外

テーマ

レクリエーション

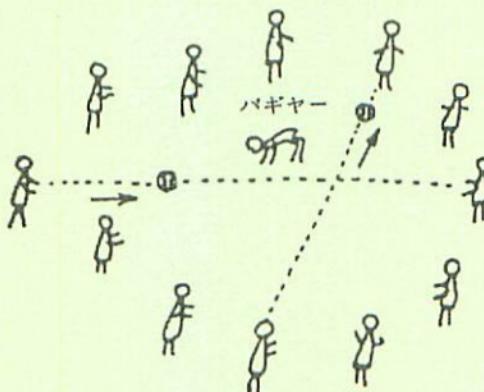
機敏



用具 大小のボール数個（ドッジボール・ソフトボール・卓球の玉など）

準備 各班の選手の順番を決めておく。

- 方法
- ① 全員が大きな輪となり、中に班の代表1名を入れる。審判は最初のボールを1個転がす。（ボールはすべて投げずに床をころがす）
  - ② 輪を作っているカブは、自分の場所を動かさずボールを取り、又再び、向こう側に転がす。
  - ③ 中に入っているバギヤーは、ボールを取る。（動いててもよい）
  - ④ ボールを取るとその班に1点が与えられ、次の選手と交替する。
  - ⑤ 順次、色々なボールを加えてゆく。
  - ⑥ 1班だけでなく、2班又は全部の班の代表1名づつが輪の中へ入ってもよい。
  - ⑦ 一定時間内に最も点の多い班の勝となる。



注意

・ボールは必ず床をころがすこと。

・ボールの大小に、夫々別な点数をつけててもよい。

# 迷い子のジロッポ

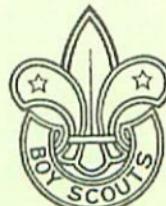
区分

個人又は班

室内又は屋外

テーマ

感覚



☆☆☆

用具 各班目かくし用の手拭い又はチーフ 2枚

準備 皆んなで輪になって座る。そしてお母さんと、ジロッポを各班は選んでおく。

方法 ① ジロッポの歌を皆でうたう。

② お母さんとジロッポは目かくしをして輪の中に入る。

③ ジロッポは「お母さん！」と呼ぶと、お母さんは「ハイ、ハイ」と答える。

④ ジロッポはその声をたよりにお母さんをつかまえる。お母さんは動いてもよい。

⑤ つかまったら交替してゲームをつづける。



注意 周りにいるカブたちは静しうくを守る。

2班、又は3班、同時にやってもよい。

## 扮装・スタンツゲーム

区分

対班

室内又は野外

テーマ

チームワーク

ユーモア



**用具** 新聞紙、ハトロン紙（又は包装紙など）、細ひも、はさみ、のり、その他有合せの扮装用品。出題用の題名の書いてあるカード

**準備** 出題カードには童話、物語などの題名又は有名な登場人物の名前を書いておく。

各組はあらかじめ扮装用品を班のコーナーに用意しておく。

**方法** ① 各組は集会場の班（コーナー）の前に整列する。

② カードを中央に班の数だけ裏がえして置く。

③ 「始め」の合図で班長は出題カードをひろい班にかえり、一定時間（10分位）の間に扮装を完了する。

④ 「終り」の合図で

作業を中止し、各班

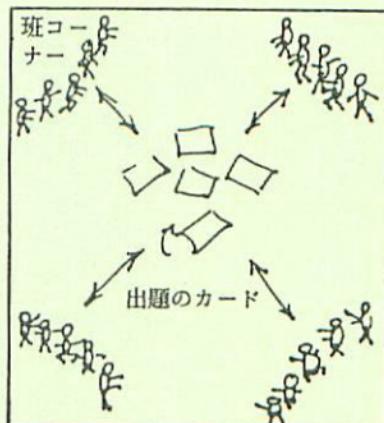
毎に2分間位のスタンツを演技する。

出題例

- ピノキオ
- 一寸法師
- ロビンフッド
- モーグリ少年
- など

**注意** ユーモラスに司会進行する。

B S、S Sに応用する場合は、出題の内容をレベルに合ったものに工夫する。



# ジャンボジャンケン

区分

対班

テーマ

創造力

チームワーク



用具 なし

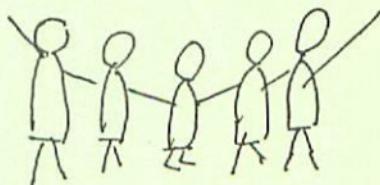
準備 なし

- 方法
- ① ジャンケンにあたる、グー、チョキ、パーを集団で表現し、勝ち抜き戦をする。
  - ② 図のように班の集団フォームですぐるグー、チョキ、パーのポーズを練習する。
  - ③ 対抗戦を行う。相手が決まったら何を出すか相談する。「セーノ  
ジャンケンポイ」でポーズをし勝敗を決める。あいこの場合はもう一度行う。
  - ④ もし、決められた以外のポーズであったら、その班の負けとなる。

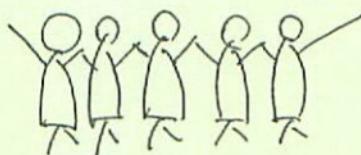
ポーズ例



グー



チョキ



パー

指導のポイント

ポーズをしっかりと理解させるために、最初にリーダーの指示で行ってみる。また、スカウトにジャンケンを考えさせて、それを使うのも楽しい。

# 濃霧の水先案内

区分

対班

室内外野外

テーマ

感覚訓練

チームワーク



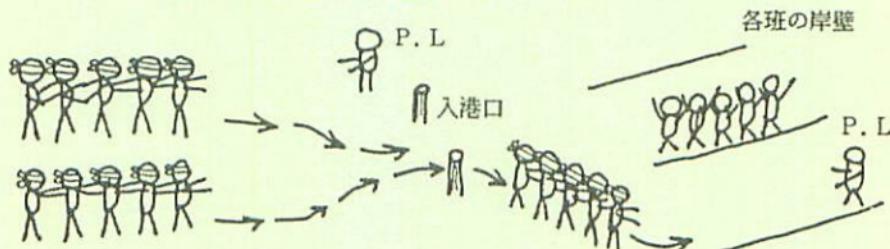
用具 港の入口を表示する物品、ネッカチーフ

- 準備
- 集会場の適当な場所に港の入口を表示する2本の棒を立てる。
  - 集会場の一方の端に岸壁を表す線をチョークで引く(各班毎に)
  - 各班毎に他班と違うシグナルを決める。

班長……自班の班員(手拍子又は言葉。但し直接右、左、前、後などの指示は不可)

班員相互……無言で肩をたたく、又はおさえる等の合図により班員相互が行動出来るようにする。

- 方法
- ① 各班はスタートラインに、班長を除き全員が目かくしをし、1列縱隊で整列し、両手で前のスカウトの肩をつかむ。
  - ② 合図により班長は信号を送り、自班の舟(スカウト)を港の入口へ誘導する水先案内を開始する。(自班と5m以上の距離を保つこと)
  - ③ 班は全員目かくしをしているので、班員相互が手による合図を交わしながら前進し、班長の信号により早く入港し、自班の岸壁に横づけし、投錨を完了した班が勝ちとなる。



注意 ルールを正しく守らせること。

◦縦隊前進を原則とし横隊にならないこと。

# 左 舵 と 右 舵

区 分

対 班

(又は個人)

屋内又は屋外

テ ー マ

判 断 力

快 活



用具 赤、緑、芽のスカーフ（又はその代用）

準備 各班の前に直径 8 m 位の円を画く、班は縦隊横体に整列。

方法 ① スカウターは、ある番号（例えば 4 番。）を叫んで赤か、緑か黄色のスカーフを差上げる。

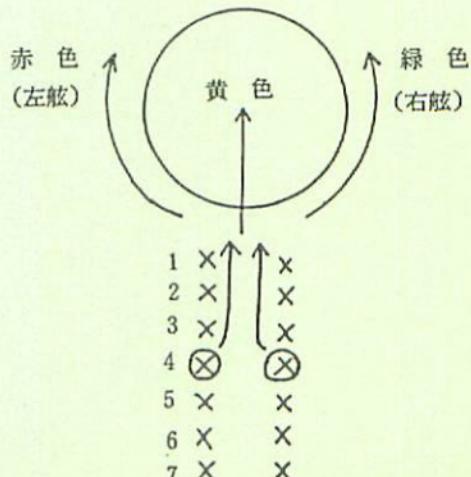
◦ 赤は左舷を意味……円を左に廻る。

◦ 緑は右舷を意味……円を右に廻る。

◦ 黄は直進を意味……正面の壁にタッチして来る。

② 早く自分の位置にもどって来たスカウトに点が与えられる。

③ 連続して次々に 2～3 人を発進させてもよい。



注意 ミスを見落さないよう  
正確な審査を必要とす  
る。連続発進の場合は  
1組に1人の審査が必  
要である。

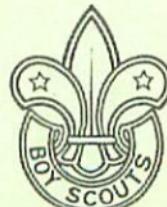
# 碁石キムス

区分

個人又は対班

テーマ

観察



☆☆☆

**用具** 1辺1m位の厚紙。班用として30cm四方位の画用紙、5ヶの銅貨と5ヶの小石、又はⒶの物品24ヶ

**準備** 厚紙には25ヶのマスが出来るように線を引いておく。

Ⓐ用として巾1m長さ2m位の厚紙又はベニヤに適宜線を引いておく。

**方法** Ⓛ ① 1枚の厚紙の25ヶの目盛のところどころに、5ヶの銅貨と5ヶの小石が置いてある。

② 各班は順次30秒観察し、1分以内に正しく自班の画用紙の目盛に小石と銅貨を置く。

③ 位置を置きかえたり、品物をかえたりして変化をつける。

Ⓑ ① 厚紙の上に自由な線が引いてあり24ヶの物品が置いてある。

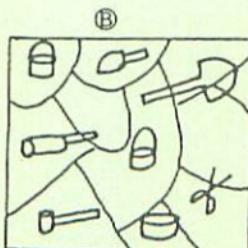
② 各班は1分間観察した後正確にスケッチをまとめる。

③ 品名と同時に何がどの位置に置いてあったかも採点する。

④ 原画と同じ区画をプリントして班に渡してもよい。

## 注意

簡単なものから  
次第に高度のもの  
に進歩させる。



Ⓑ

X	X	O		
O		X	O	
X	O			
		X		O

# トルコ人とロシア人

区分  
対班  
室内又は野外

テーマ  
機敏性

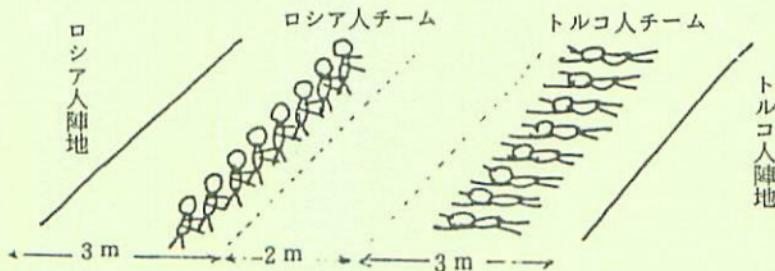


☆☆☆

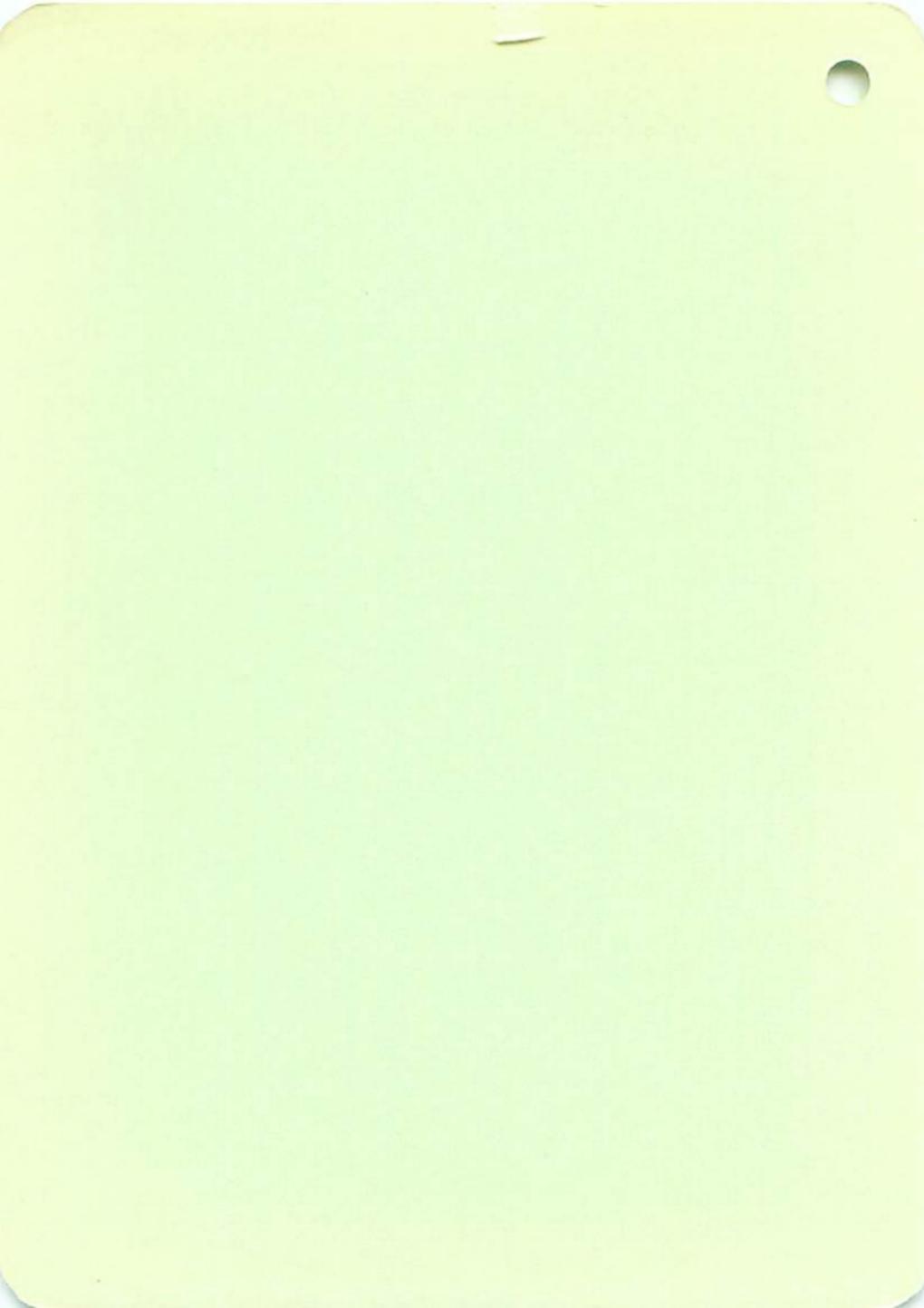
用具 なし

準備 隊を2つのチームに2分し、5m離して横隊で整列せしめる。

- 方法 ① 向かいあった2チームは、Aチチームをトルコ人チーム、Bチムをロシア人チームとする。
- ② 先ず、トルコ人チームはもう3m前進し、ロシア人チームに向かってうつぶせになり、両手をにぎり前につき出す。
  - ③ リーダーの「射て」、と云う言葉で、にぎった両手で、激しく地面を打つ。（この時真違ってとび出した両チームのスカウトは失格）
  - ④ “突撃”と云う言葉でロシア人は逃げ、トルコ人を追う。一定線を定めそのライン内に入るまでにタッチされたスカウトは相手チームに連れて行かれ、そのチームの一員となる。
  - ⑤ “ロシア人の突撃だ”の言葉では、トルコ人が逃げ、ロシア人が追う。（ルールは同じ）
  - ⑥ 単に“トルコ人2”又は“ロシア人だ”的言葉では両者は動かない。（此の時動いたり、飛び出したりしたスカウトは失格）
  - ⑦ 2～3回、ロシア人とトルコ人を交替し、ゲームをくりかえす。



注意 野外では地形を利用し、やや広域で実施すると面白い。



# コサックリレー

区分

対班ゲーム

屋内又は野外

テーマ

チームワーク

機敏性



☆☆☆

用具 ネッカチーフ又はつかみ易い物（騎手数だけ）

準備 ① 出発点とコースを定める。（出来れば一周コースがよい）

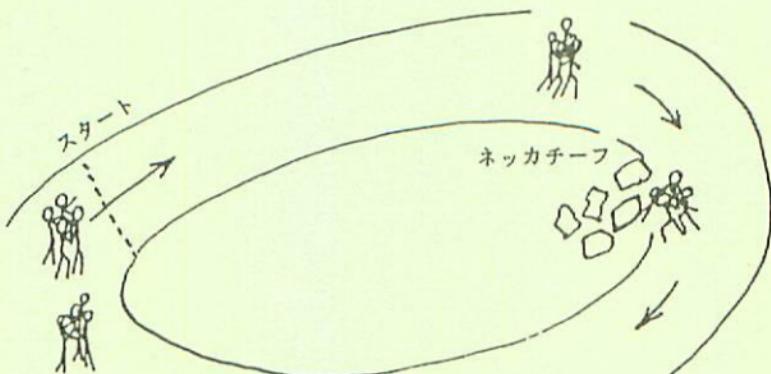
② コースの途中にネッカチーフなどを置いておく。

方法 ① 各班は騎手（コサック）を3名選び、走行順位をきめておく。

② スタートラインに夫々の班の第1走者（コサック）を立たせる。  
(3人で図のように騎馬を作り、コサックをのせる)

③ 合図でスタートし、コースを一周して次のコサックにタッチし次の走者は順次スタートする。

④ コサックはコースの途中に置いてあるネッカチーフを走りながらつかみ取り（1枚のみ）自班に持ちかえる。



注意 ① スカウト数により、騎馬の作り方を工夫する。

② コースの途中に置いてある物品に変化をつけると面白い。

シャーロック・ホームズ流キムス

区分

対班ゲーム

(又は個人)

室内又は野外

テーマ

感覚訓練



☆☆☆

用具 室内(又は野外)の調度品、装飾品いろいろ

準備 室内の各調度品、用具などを正常に配置しておく。

方法 ① 各班は室外に待たせ、合図により各班毎に1分間ずつ室内を観察させる。

② 次に各班を室外に出し、室内に事件を設定する。

(イ) 調度品の位置をかえる。

(ロ) 物品等を数点紛失させる。

(ハ) 事件の遺留品を数点残す。

③ 各班を順次再び室内に入れ、2分間観察させる。

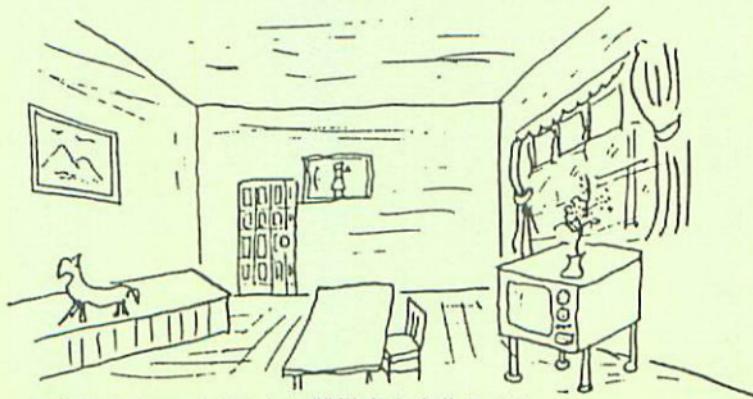
④ リーダーは各班に質問用紙を渡し、解答を記入させ提出させる。

出題例

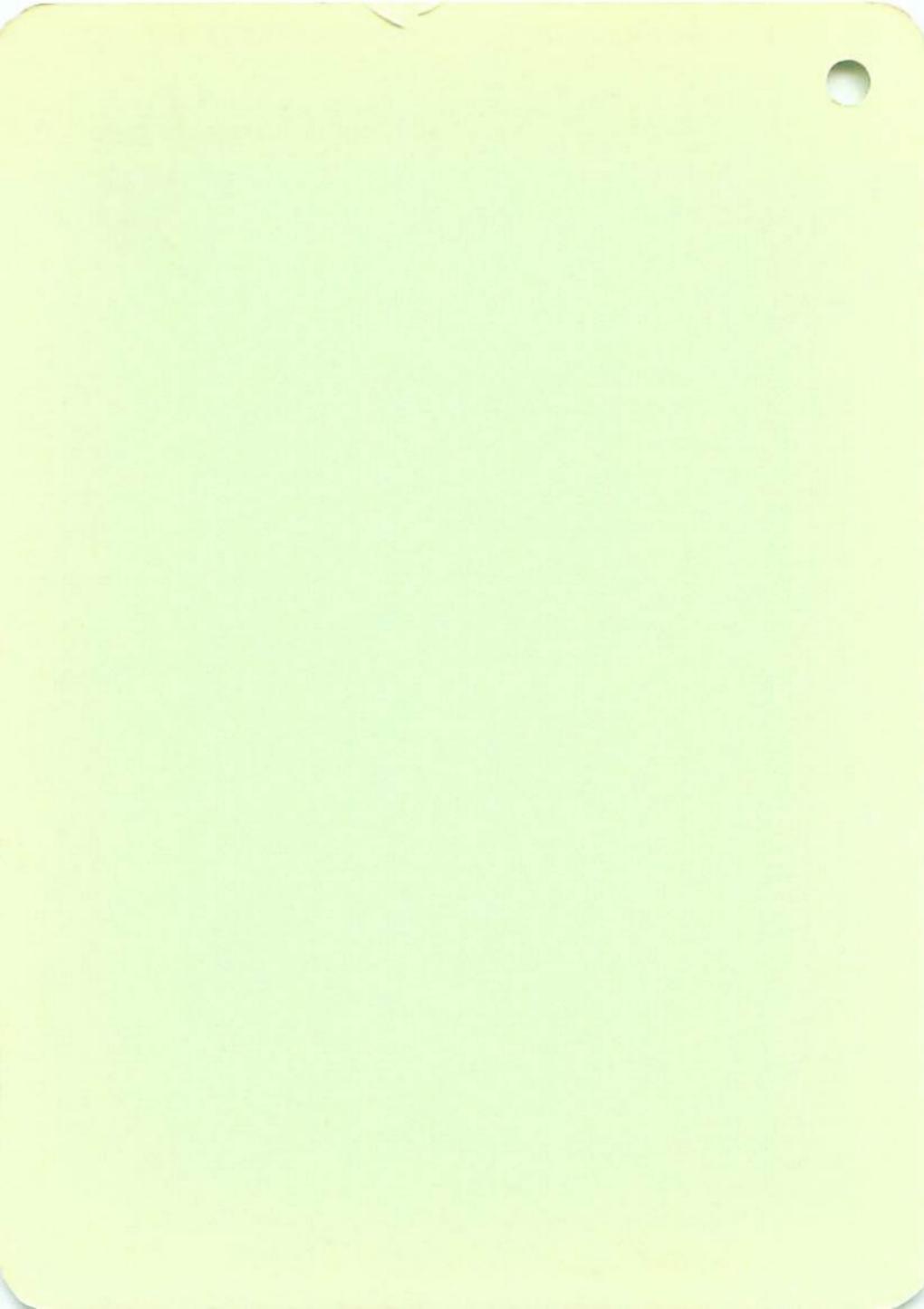
(イ) 調度品名を24個記せ。

(ロ) 2回目の観察で変化のあった点を記入せよ。

(ハ) 室内で発生した事件の推理と解決の手がかりを発見せよ。



注意 スカウトのレベルにより難易度を変化させる。



# ノミの市(いち)

区分

対班

室内又は野営地

テーマ

観察力・記憶力

チームワーク

ユーモア

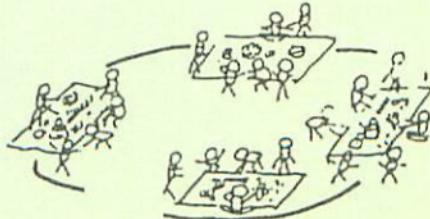


**用具** 各班共20ヶの大小の物品を用意する。各班の物品を並べるブース用の資材（ボール紙、ペニヤ、シートなど）

**準備** 室内又は野営地で一定の広さの場所を市場とし、夫々周囲に班コーナーを設け、物品をならべ、ブースに並べる。

- 方法**
- (1) 合図により各班は他の班のノミの市コーナーへ買物に出かける。  
その時自班には、1名以上の説明者（売手）をのこす。
  - (2) 各班は2分づつ、その班のノミの市を見学する。自班に残った売手は2分間自班の物品をユーモラスに説明する。
  - (3) 各班は2分づつ、順次班を見て廻り、自分の班にもどる。この間班員は互いに質問したり話しあったりしてもよいが、ノートに品名を書きとってはならない。
  - (4) リーダーは全班が自班のコーナーにもどって、1分間の後、買物始めを合図する。各班はいっせいに買物を始める。
  - (5) 買手は他班のコーナーに行き正確に物品を云う。正確に物品を言われたら班の売手は物品を渡す。不正確だったり、ない物品を云った場合、品物は渡さない。（この場合、減点が与えられる）
  - ◎ 1人の買手はその班では一度にひとつの物品しか買うことは出来ない。
  - (6) 5分後に1番多くの買い物をした班が勝ちとなる。

**注意** 各班にリーダーの仲買人を置き適正な買売をさせるとよい。



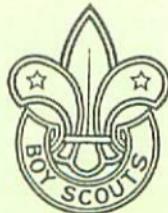
# クッキング・クイズ

区分

対班又は個人  
室内又は野外

テーマ

野外調理



☆☆☆

- 用具** クイズ出題カード 記入用紙  
**準備** 各班（又は個人）で野外調理に関する基礎知識について研究させておく。  
 リーダーは野外調理に関する出題カードを数種用意し難易度をかえて、クッキングに対する知識と興味を育てる。

**方法** （出題例）

1. 飯ごうには何合の米（水）が入りますか。--- 1升(強)  
 2. 掛ごう（なかぶた）には何合の米が入りますか。 約2合 (358cc)  
 3. 飯ごうの目もり（上と下と2ツ印がある）の下の方の目もりは何の印ですか。-----  
 4. この缶詰のマークを正しく解説 米2合のときの水の目もり  
 してください。



品名 (たけのこ) 上の目もりは4合の  
 水煮 (野菜) ときの水のめもり  
 大 (大きな)  
 製造会社名 (三鷹食品)  
 製造年月日 (1970年6月21日)

5. 海面上で10分間で煮えるものは標高1500mの山頂では何分かかるでしょうか。 海面上10分  
 標高 600m 12分30秒  
 " 900m 15分  
 6. おいしいコーヒーを入れることも技能のひとつ、では次のコーヒーの産地は？ 1200m 17分30秒  
 モカ (アラビア) ブルーマウンテン (西印度ジャマイカ島)  
 マンデリン (スマトラ) キリマンジャロ (東アフリカ)  
 コロンビア (南米) ブラジルサントス (南米)

# ちぎれた指令書

区分  
対班

テーマ  
観察推理  
チームワーク



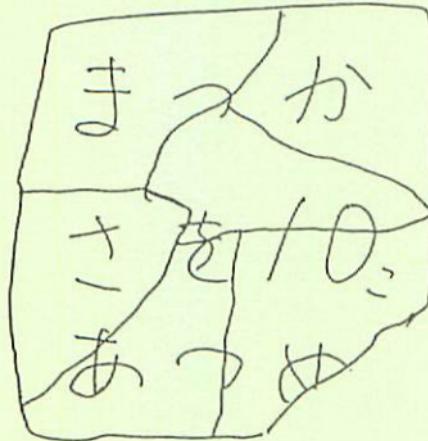
用具 文面の異なる指令書を班数。

準備 指令書を重ねて、手でちぎる。(同じものができる。)

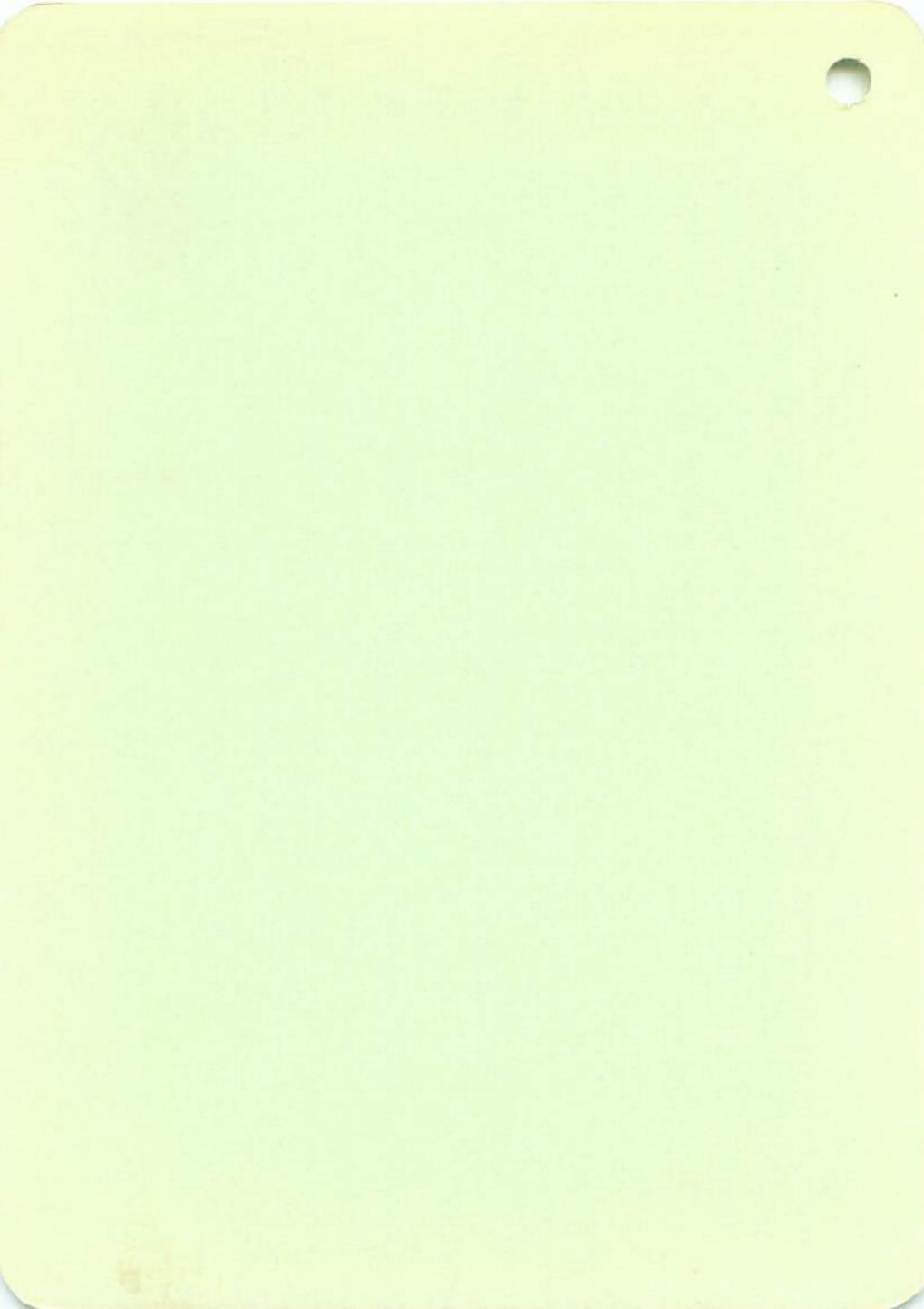
- 方法
- ① エリアを決め、ちぎれた指令書を撒いておく。
  - ② リーダーの合図で全員が紙片を拾いに行き。班ごとに集まりその指示に従う。
  - ③ 他の班から不必要な紙片をもらいに行ってもよい。すべて集まらなくても、内容が推理できたら、行動してもよい。

## 指令書例

- 松かさを10個集める。
- ことなった木の葉を5枚集める。
- 川の水をコップ1ぱい持つて来る。
- 色のちがう石を、5個集める。



注意 最初は他班と交らないようにし、次第に難度を上げてゆく。



# 水上3種リレー

区分

対班

プール又は海

テーマ

水泳基本

機敏

快活



☆☆☆

用具 水泳用具（水泳パンツ、タオルその他）

準備 各自水泳の用意をし、準備体操を完全にやっておく。

方法 A ピラミッドリレー

- ① 2番・3番が手をつないで並び、1番が2・3番の肩の上に上がり、目標に向かって走る。（水は腰の深さ）
- ② 順にピラミッドの上部になり、全員がリレーを終るまでつづくる。

B 手押し車リレー

- ① 各班は2人1組となって波打際に並ぶ。（水深ひざ又は腰）
- ② 1番は前に腕立て伏せとなり、2番が足を持つ。
- ③ 始めの合図で出発し（沖の深い方へ向かって）目標をまわり、出発点に帰りタッチする。一順次交替して行う。

C 浮沈リレー

- ① 各班は2mの距離をとり、1列縦隊に並ぶ。（水深胸まで）
- ② 1番後のスカウトから出発し、1人おきに図の如く、先ず肩の上を越え、次は水中にもぐり、開いた両足の間をくぐり、又肩の上をこえると云うようにして、全員が早く終った班が勝ちとなる。

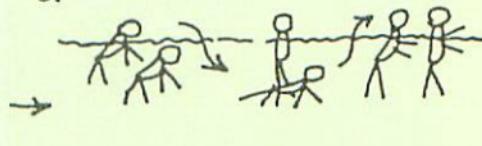
A.



B.



C.



注意 水難防止には充分の注意をおこたらない事。

# 野営地のスパイ

区分

対班又は全隊  
夜間野外で実施

テーマ

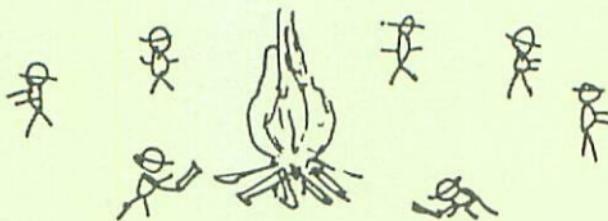
感覚訓練  
しのびより



用具 薪4～5束、1人に1本の薪

準備 広場の中心に小さなかがり火を焚いておく。

- 方法
- ① 全隊の中で1ヶ班を警備員とし、他の班は野営地のスパイとなる。
  - ② 警備員は腕に白いテープを巻き目印とする。
  - ③ スパイは全員が1本づつの薪を持っている。
  - ④ スパイはかがり火から半径100m以上離れる。警備員はかがり火から半径30m以上離れて巡回する。
  - ⑤ ゲームが開始されると、スパイたちは警備員の監視の間をぬってしのびより、中央で燃えているかがり火に自分の持っている薪をくべる。
  - ⑥ 警備員に発見され薪をとりあげられると捕えられたことになる。
  - ⑦ 無事に薪をくべたスカウトは、かがり火のまわりを囲んで腰を下す。
  - ⑧ 一定時間内に多く薪をくべた班が勝となる。



注意 1. 夜間ゲームの注意事項を厳守する。

2. このゲームは、キャンプファイバーの開始前に行うとよい。

3. 警備員は、本部員やシニアスカウトが担当してもよい。

# 早かごレース

区分

対班  
野外

テーマ

結索  
チームワーク



**用具** 竹又は丸太各班1本（長2.2m）ロープ（5m）3～4本息杖2本（団杖）

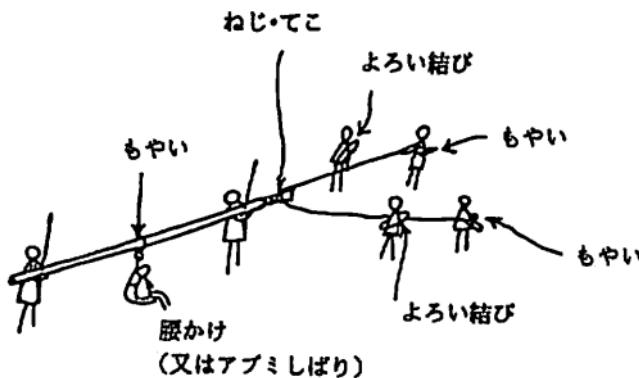
**準備** 基本結索の練習、特に結索の用途の研究

**方法** ① 各班は從体となりスタートラインに並ぶ。

② 5m前に竹、ロープなどの資材を置く。

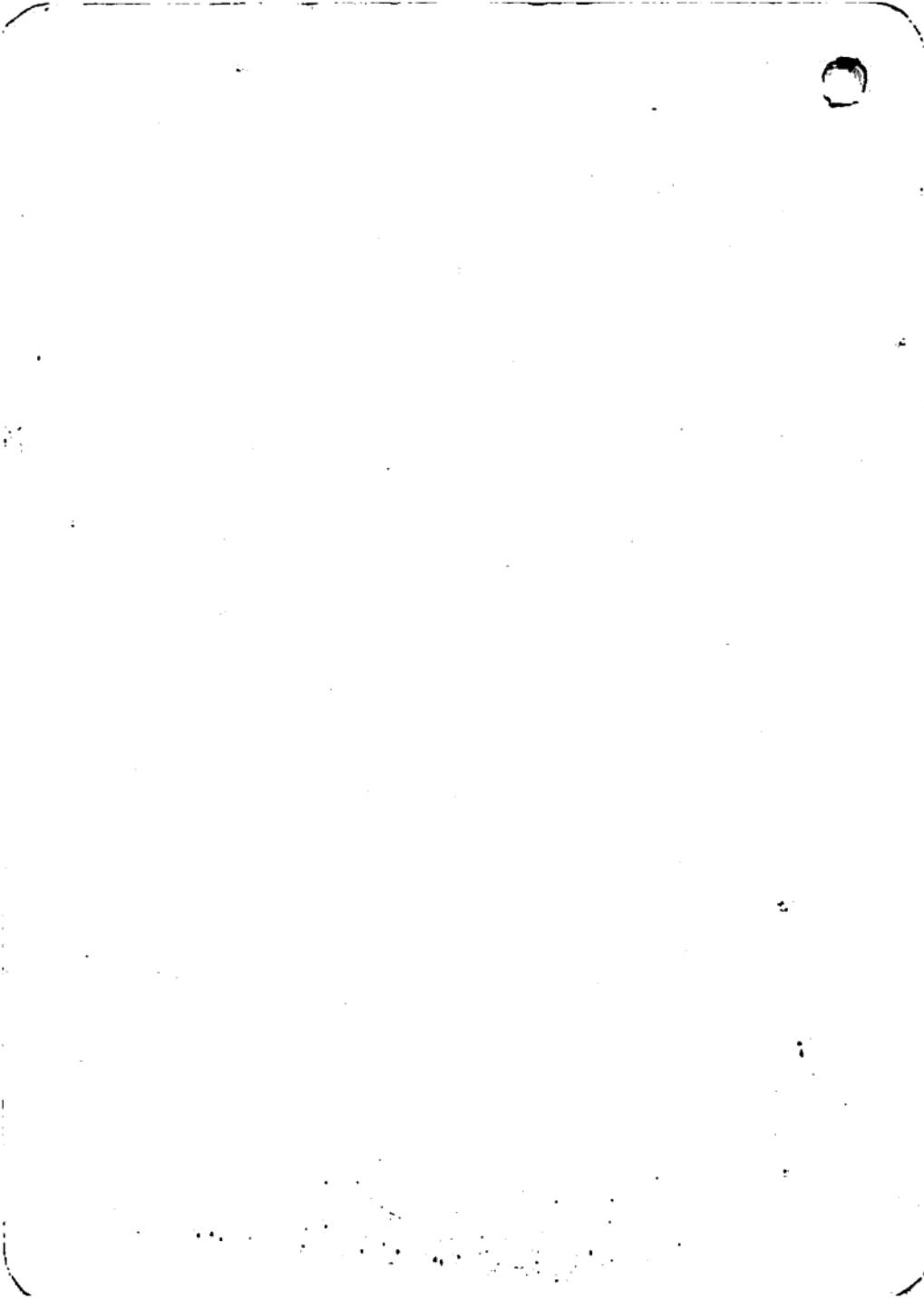
③ 合図により図の如き早かごを作り、一定コースを廻り班員が交替で一度づつ乗る。

④ 到着順に加点し、結索の正確さを点検し減点する。



**注意** ユーモラスに演出する。

班長の作業分担と班のチームに留意する。



# キャリーゲーム

区分  
対班

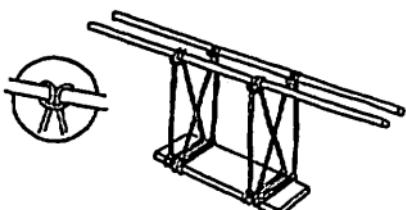
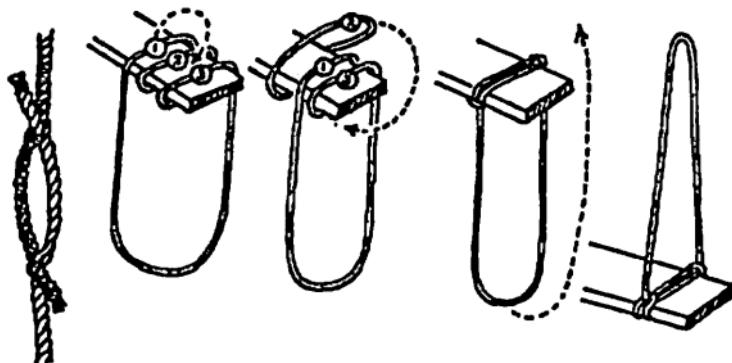
テーマ  
結索  
チームワーク



用具 各班3mの丸太2本。あぶみ板1m1枚。ロープ6m4本。

準備 図のように、あぶみ縛りをした板を、丸太に下げる。

方法 ① 板をぶら下げた所に、スカウト1人が乗り、4人でかつぐ。  
② リーダーの合図でスタート、早くゴールした班の勝ち。  
③ リレーで順次交替して行う。



注意 通常のあぶみ縛りを用いててもよい。(ロープワーク 29P参照)

# バランス ティムバー

区分  
対班

テーマ  
チームワーク  
バランス  
体力



用具 各班に丸太3本

(直径10cm、長さ2mを2本、1.2mを1本)

準備 スタート、ゴールを決める。

方法 ① 与えられた資材で、図のように順次スカウトをリレーで運ぶ。  
② バランスを崩し落とした場合はスタートより再出発。



指導のポイント ロープは使用しない。

# 大井川の渡し

区分

対班

室内又は野外

テーマ

チームワーク

レクリエーション



用具 各班に長さ 2m の竹 2本（人が乗っても折れない太さ）

準備 ルールを説明し各班に練習させておく。

班員を 3人 1組のチームにわけておく。

方法 ① 各班を出発点に縦隊に整列させる。

② 始めの合図で第 1 ラインまでは図のように 1番は 2番にでんぐるまとなり 3番は前の腰に両手でつかまって進む。

③ 第 1 ラインより第 2 ラインまでは 2人で竹を持ち 1番は竹に両足両手でぶらさがって進む。

④ 第 2 ラインよりゴールまでは竹の上に四つんばいになり進む。

⑤ このゲームは班員の内 3人をゴールまでくりかえして運ぶまで続けられる。

⑥ 竹に乗るスカウトは 3回とも別なスカウトであり、3回ともなるべく別なスカウトがポデションを変えてゲームに参加すること。



注意 スピードをだしすぎて怪我のないよう充分な注意をする。

# 錨地設定

区分

対班（又は隊作業）  
野外

テーマ

野外技術  
パイオニアリング



**用具** 下図にあるような錨地設定のための色々な資材と工具

例 60 cmの杭 6本 長さ 1.5 m末口  $\phi$  20 cmの丸太

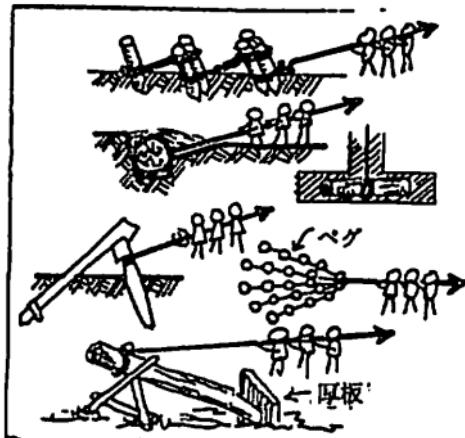
ペグ 21本 長さ 10 mのロープ適当量、その他必要な工具

**準備** 安全作業の確認、各班の作業コーナーを定める。

- 方法**
- ① スカウトに錨地設定の意味を説明する。
  - ② 各班は始めの合図で各々の作業コーナーで錨地設定の作業を開始する。（作業時間 20 分～30 分）
  - ③ 班毎に方法を研究し、資材係のリーダーに申請し、交付をうける。
  - ④ その力は 6人のスカウトが協力して引く力に耐えるものが要求される。
  - ⑤ 作業完了後、班がお互いに他班の作業した錨地をテストし、より完全な班が勝となる。

**注意** 班の協調と班長のリード。力に対する反応の精密な観察をする。班には図を見せずに自由に考案させてみる。

- 錨地設定とは、開拓工作、その他の場合に相当の張力に耐え得る、一方の地点を設置することを云う。



# 騎馬ホッケー

## 区分

対班ゲーム（又は紅白）

屋内又は屋外

## テーマ

勇敢

快決

従順



**用具** ボール用の短い薪又は丸太。ゴール用木柱又は樹木。

**準備** キックオフのための中央線を引く。馬の作り方の指導。

**方法** ① 全員を紅白の2チームと馬とに分ける（馬は騎手より小さい）

② 対班の場合は、紅白2班の他は、馬となる。

③ 馬は2人又は3人で作る。馬はいづれの組にも属さないが、騎手には従順で忠実でなければならない。

④ 騎手は夫々自陣のラインに整列する。馬は中央自由な位置。

⑤ 開始の合図でボールが中央に投げられる（人数によりボールの数を増す）

⑥ 騎手は速にボールを取り、ゴールの木柱にタッチさせる。

1回毎に加点される。但し次のルールを厳重に守る。

a) ボールを持って進

行する場合は必ず

馬に乗っていること。

b) タックル（タッチ）

は自由、但し、馬に乗っている時だけ出来る。

c) タックル（タッチ）された騎手は直ちにボールを床に下ろす。d) ボールをひろう時は必ず馬より下りる。



**注意** 騎手はどの馬に何回乗ってもよい。馬は騎手の意志に逆くことは許されない。

# 繪送リキムス

区分

対班  
室内

テーマ

観察  
記憶力



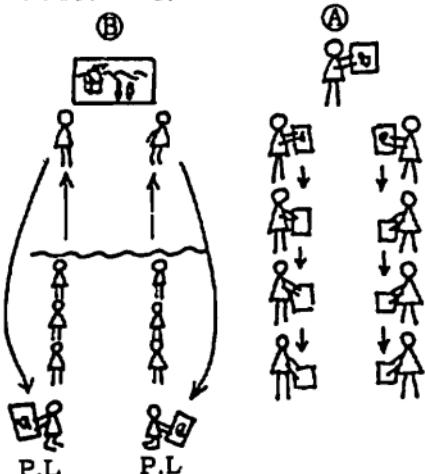
- 用具**
- Ⓐ 例題のカード・各自紙片1枚づつ
  - Ⓑ 例題・班に1枚の画用紙

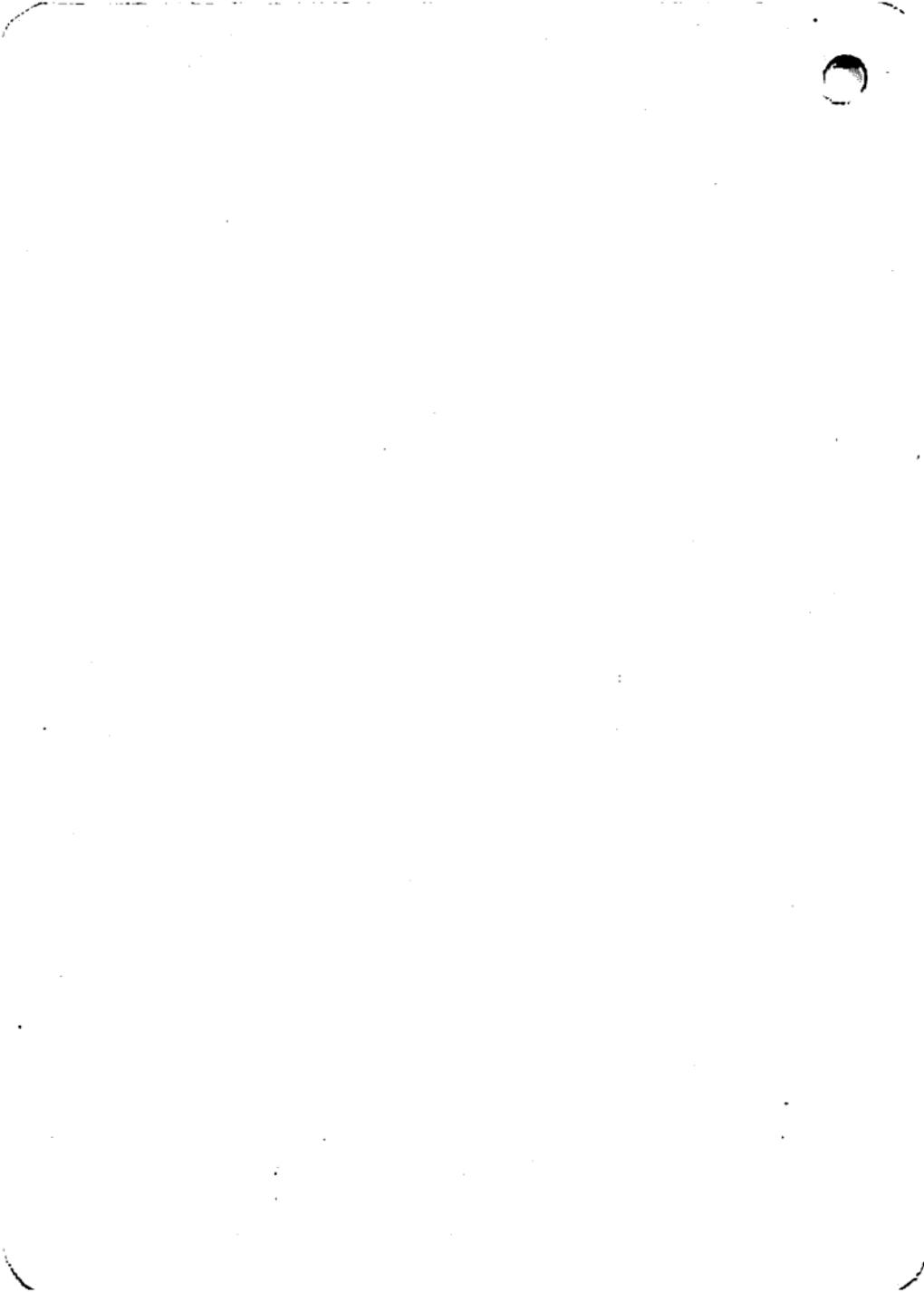
**準備** 出題する絵を用意する。

**方法**

- Ⓐ
  - ① 班を從体に整列させ、前のスカウトとの距離を1.5mとする。
  - ② 先頭のスカウトは始めの合図で審査の所に行き、1分間観察し、自分の位置にかえり出題の絵を画く（出来るだけ正確に）
  - ③ 次々に後のスカウトに自分の画いた絵を1分間以内観察させ次のスカウトに送る（2番は1番の絵を、3番は2番の絵を）
  - ④ 最後のスカウトは書き終 わったら審査の処へ持ってゆく。
  - ⑤ 早く正確な班が勝となる。
- Ⓑ
  - ① 班は出発点に整列し、先頭から順にリレーで前方にある絵を1分以内観察する。
  - ② 速かに班長のもとに返り、観察の絵を報告。
  - ③ 班長は班員の観察報告を聞いて出来るだけ原画に近い絵を製作する。

**注意** 正確さを重点とする。





# ピーターパンの宝さがし

区分  
対班  
戸外

テーマ  
チームワーク  
感覚  
機知



**用具** 各班舟を造るロープ(5m)1本、各自簡単な海賊扮装用の衣裳。各ポイントを示す旗又は表示カード又は特殊な物品など。

**準備** ネッカチーフを頭にかぶり、簡単に海賊の扮装をする。

ロープで班のスカウトが入る輪(舟)を作り、中に入る。

**方法** ① 各班はスタートラインに並ぶ。合図で出発し、上陸地点にすすむ(各班は一列綱隊で舟に乗って走る。横になったりしない)

上陸地点は旗又は、表示カード(ライオンの岬など)で明示する。見通しのきかない場合は発見のヒントを与えておく。

② 上陸地点に到着すると舟を下りる。上陸地点を第1ポイントとし、5つのポイントを次々に示す。

ポイントは次の方法を参考にするとよい。

(1) 木に高く小旗で目じるしをつける。

(2) 動物の絵などをはる。

(3) リーダー又はデンリーダーなどが立っている。

(4) 色紙を木にはっておく。

◎ 各ポイントには次のポイントを示す文が書いてある。

③ 班長は、ポイントに一人づつ班員を残してゆく。

④ 最後に宝を班長が発見し、今度は各ポイントをもどり、班員を集めて上陸地点から再び舟に乗り、出発地点に早くもどる。



**注意** スカウトのレベルに合った出題をする。

安全(迷い子など)担当員をリーダーの中で決めておく。

## 開拓者とインディアン（ワイドゲーム）

区分

全隊合同

又は対班

野外

テーマ

チームワーク

行動力

感覚・しのびより



☆☆☆☆

**用具** 物品の名前と点数を書いたカードを開拓者の数だけ用意する。

(例) 銃 - 25点 パン - 20点 果物 - 10点 弹丸 - 28点

**準備** ① スカウトを同数づつ「開拓者」と「インディアン」と両チームに分ける。

② 開拓者の防塞を設け、中に1人の開拓者がいる。

**方法** ① 防塞の中にいる1人の開拓者の他は数軒離れた街に行っている。  
(実際は適当の距離をはなす。)

② インディアンの酋長は自分の部下のインディアンを、森の中に配置する(インディアンはチーフで頭をしばる)

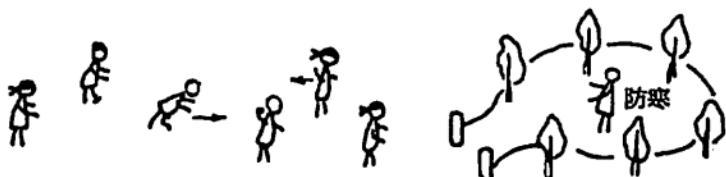
③ 開拓者達は、街から買って来た必要品を防塞にもって帰ろうとしている。インディアンは、森の中で開拓者たちが防塞に入るのを阻止する。

④ 開拓者は、インディアンに発見され、体にぶれられたら、50数える間停止しなければならない。この間に、身体につけている物品(カード)を発見されたら没収される。

⑤ 物品を見つけることが出来なければ、再び、開拓者を放す。インディアンは追いかける前に10を数えることとする。

⑥ 15分位づつで互いに交替してゲームを行う。

⑦ 防塞に無事に持ち込まれた物品の点数の合計点の多いチームの勝。



**注意** しのびよりゲームであることに留意。

# ペナントコンテスト

区分

室内、又は野外

対班、又は合同

テーマ

機敏

快活

チームワーク



用具 A・Bのチームが夫々 10~15 のペナント (又は代替品を用意する)

準備 隊をA・B 2チームに分け、更に攻撃と防御のスカウトを決める。  
中央にセンター・ラインを引き A B両陣地の区分を明確にする。

- 方法 ① 両チームは室の長い方の両端に横隊に整列する。(ペナントは、両陣地の一一番奥に横に並べておく)  
 ② 合図により両チームは攻撃を開始する。センター・ライン内の自分の陣地内は安全である。相手陣地を突破し、相手陣地の基本線内に入ったスカウトは次のいづれかの権利が与えられる。  
 (イ) 相手側のペナント 1枚を持ち帰ること。  
 (ロ) 自分のチームの捕虜 1名をつれ帰ること。  
 ◎ 相手陣地に入ったスカウトが上記の(イ)又は(ロ)を持ち、自陣地に帰るまでは安全が保障される。  
 ③ 相手陣地に攻め入り、基本線内に入る前にタッチされると、相手側の捕虜となる。  
 ④ 一定時間内に多くペナントを取ったチームが勝ち。



注意 ペナントの代用品、又は班旗を用いててもよい。

# バンビに 6 フィート

区分

対班ゲーム（又は個人）

野外（又は屋内）

テーマ

感覚訓練

機敏性



用具 擬装用物品

準備 状況によって、各スカウトに擬装させる。

方法 ① 隊員の1人がバンビになり林の中に入る。

② 一定時間をおいてからスカウトたちはバンビを発見し忍びよりバンビに6フィート（約4m位）以内に近づこうと努力する。

③ バンビは近づくスカウトを発見したら、すかさずスカウトの名前を呼ぶ。

④ 名前を呼ばれたスカウトは、その位置から30m後退しなければならない。

⑤ バンビはゲームが開始されたら動かないことを原則とするが、3回だけ20mの範囲で走って移動することが出来る。

⑥ 最初に6フィート以内に近づくことの出来たスカウトが次のバンビになる。



注意 屋内又は障害物のない野外で実施する場合は、後向きで前進させるか、又はボール紙などで顔をかくしてゲームをさせる。

# キャンプ3種競技

区分

対班又は個人

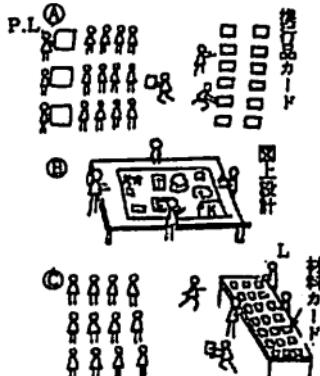
野外

テーマ

野営技術



- 用具準備**
- カード用紙④用40枚⑤用50枚 60cm×90cmの白紙各班2枚ずつ。
  - ゲーム④用としてカード40枚に夫々キャンプ携行品を書き込む。  
同一物品でも大きさ、重量などを違わせ数枚作る。
  - ゲーム⑤用として、カード50枚にキャンプ献立に必要と思われる  
食品材料名を書きこんでおく。同一人物でも重量・大きさ品質を違  
わせ数枚作っておく。
  - ゲーム⑥用として大きな白紙に風向、土地の傾斜、方位などを書  
きこんでおく(班の数)
- 方位**
- ④① 各班は始めの合図でリレー式に先頭により順にキャンプ携行  
品を記入したカードを1枚ずつ取りにゆく。一度持つて来たカ  
ードは取りかえることは出来ない。
  - ② 集めたカードは班長が管理し、白紙の上に順序よく並べる。
  - ⑤ 与えられた白紙にキャンプサイドの設計をする(班員と協議しな  
がら進める。)
  - ⑥① Lより料理名が  
発表されゲームが開  
始される。方法は  
④に準ずる(但し  
カードはLより貰う)  
④⑤⑥共一定の時間で  
区切り進める。最後に  
3種競技を集計(優秀  
班が選ばれる。早さよ  
り正確さが尊重される。



**注意** 審判の精密・正確な採点が必要。班の協動作業に注意。

# How do You do ?

区分  
個人  
室内又は野営地

テーマ  
総合能力



**用具** 体育用具一式・訓練用品・キャンプクラフト用具・楽器テープコーダー  
ステレオ 外国絵はがき 植物・鉱物標本他

**準備** 4つのベース（コーナー）を設定し、夫々次のテーマをきめ、隊スタッフによる担当者、用具などを準備する。

第1ベース 体力又は競技（例・走り高とび、逆立ちして歩く、とんぼ返り、アーチェリー）

第2ベース スカウト技能（レンジャー・ラッシング・骨折手当、滑車・伐木）

第3ベース 観察と感覚訓練（各種キムス・しのびより・暗号・事件解決）

第4ベース 文化教養・社会問題（楽器使用音楽、食事マナー・ダンス）

**方法** ① 各ベースには、1～10の体験又は、チャレンジすべきコーナーが用意され、担当のリーダーが待機している。

② スカウトは各自チェックカード（採点カードではない）を持ち、2人～3人で1組となり各ベースを順次まわり、各ベースのチェックカードからサインを貰う。又自分で書き入れる。

③ 各ベースでの体験は、採点されたり、他のスカウトとの勝負が目的ではなく、楽しく試みること、自分で勇気をもってチャレンジしてみると、その雰囲気を楽しむこと、が大切である。

④ 各ベースでの体験コーナーの種類や設計などのアイデアは、SMやASM、SPLが優秀な頭脳とセンスで決定すべきである。

**注意** • 点数主義になるとこのゲームは失敗する。

• チェックはなるべく

自分でつけさせるとよい。

• 豊富な用具資材の準備



# マツプ・スケッチ・コンテスト

区分

対班又は個人

室内

テーマ

読図・観察

企画力



☆☆☆☆

**用具** 各スカウトに紙とエンピツ、各班に厚紙1枚。

**準備** 仮想ハイクの出題案を用意しておく。

スカウトは予め読図の基本訓練を完了しておく。

**方法** ① リーダーは著名な場所から出発して、少なくとも2杆～4杆の仮想ハイクを、方向、通過地点、地状、建造物などを詳しく説明する。

② スカウトはリーダーの説明をノートし、各パトロール毎にこの仮想ハイクの地図を厚紙に作成する。

③ リーダーは、より正確に地図を描いたパトロールを勝とする。

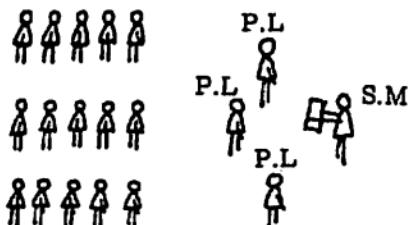
[例]

我が隊は○○駅より国道を東進し、300m進んだ後三叉路を  
120°の方向へ進む道を前進する。800m進むと独立樹がある。そ  
の地点から△3326へ向かって小灌木林を横切る。△3326から…

**注意** スカウトのレベルに  
よって問題の難易を考  
慮する。

- 地形図（縮尺を指定  
する。）
- 野帖
- ハイク沿線略図
- 観光図

などの色々な表現型式をトレーニングするとよい機会である。



# ワールドスカウティングクイズ

区分

対班又は個人

室内

テーマ

世界スカウト知識



☆☆☆☆

用具 出題用カード（正解表） 回答用紙

準備 少なくとも1ヶ月前にテーマを設定し、研究チームを設けて世界スカウティングの研究を常に一步先行させ、スカウトのレベルにあつた出題を作製する。

方法（出題例）

1. ボーイスカウト世界事務局はどこにありますか。……スイス  
ジュネーブ

2. 現在ボーイスカウト世界会議に代表を送っている国は何か国ですか。……132ヶ国

3. 世界のスカウトは5つのリジョンに分かれ、夫々の地域に地域世界事務局が置かれています。

日本が所属する地域とその事務局は？  
……アジア太平洋地域世界事務局（フィリピン・マニラ）

4. 世界のスカウト人口は？ そして最もスカウト人口の多い国は？  
日本は何番目？登録人員は？……世界スカウト人口 15,774,568人

…… 1位 アメリカ 4,561,719人

2位 フィリピン 2,234,854人

3位 インドネシア 2,077,247人

4位 インド 1,310,346人

5位 イギリス 685,102人

9位 日本 273,215人



世界スカウト記章

5. B-P は死後どこの国に埋葬されたか？

# 緊急出動

区分

対班

隊本部・又は野営

テーマ

備えよ常に



用具 フライテント及附属一式、炊事具資材 通信用器具一式 急造タンカ用資材 通信用器具一式

準備 ① 隊クラブルーム、及班資材の完全整備を平常実施しておく。  
② 団(隊)のコーチーマスターの指導によりどんな事態が発生しても、必要な物品、資材を必要なだけ直ちに持ち出せるよう訓練しておくことが大切。物品を整備するだけでなく使用法に習熟する。

方法 ① スカウトを班コーナーに待機させる。  
② 野営地では班サイドに、又平常時各家庭に待機させてもよい。  
③ 非常呼集により全員を集合せしめ、各班毎に点検報告させる。  
④ 隊長により緊急事態発生の想定を発表し、作業と準備を指示する。  
(カードに必要事項を書いて渡してもよい)  
⑤ 各班は合図により作業を開始する。  
(A) 短時間の班会議を開き、何を、どの順序で、誰が、準備すべきかを協議する。  
(B) 班長の指示により、各班は作業を開始する。  
⑥ 一定の時間後、定刻に各班を集合せしめ進捗状況を点検する。  
⑦ 状況判断による適切な資材器具の準備  
⑧ 班長の指揮によるよい分担とチームワーク  
⑨ 正しいスカウト技能の發揮

## 想定(例)

ただ今緊急情報によれば、隣村に大火災発生、多くの死傷者を出した模様である。通信、交通は途絶、加えて雨が強く降り始めている。各班は直ちに状況を判断し、必要資材を速やかに整備し、緊急出動の準備を開始せよ。

尚現地での食料の入手は困難なので出発前に班員1食分の食事を炊さんし携行せよ。上記作業はすべて30分間で完了すること。

# 海外特派員

区分

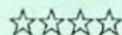
個人又は対班

室内

テーマ

国際的感覚

世界地図研究



**用具** 欄外に外国旗100程印刷されてある世界地図一枚－その地図から外国旗を切りはなす。(国名はつけてよい)

頭に玉のついた止針50本位

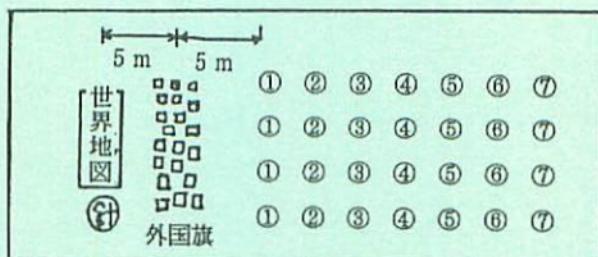
**準備** 各班は5m間隔で縦隊にならばせる。

前方5mの位置に外国旗を裏返しにしてばらまいておく。

更に5m前方に世界地図をひろげておく。

① 笛の合図で各班の1番のスカウト発進し、裏返してある外国旗の一枚を拾い、自分の班の方へ向き直って、「私は○○特派員を命ぜられました」と言って敬礼し、すぐ世界地図の所へ行き止針に通してその国の所に立てる。戻って2番にリレーする。

② 最後の者が終わったら早い順に勝ち。



**展開** さがすことが出来なかった時は「○○特派員を棄権します」で一時保留し、最後に特別志願者をその班から出すとよい。

**注意** 動作とけじめをはっきりさせること。

国旗は最初は易しいものから始める。

その国の首都、首相の氏名、代表的産物、与党政党名などの国際的諸点をカードで用意して同じ方法でゲームを展開させる。

# 時限爆弾



## 区分

対班又は全隊  
夜間野外で実施

## テーマ

(広域ゲーム)  
感覚・観察  
追跡



**用具** 目覚時計（カチカチと音の出るもの）、懐中電灯2ヶ、時計の入る金属属性の箱

**準備** 隊の中より爆弾布設チーム（Aチーム）と警備チーム（Bチーム）を1班づつ選定する。

- 方法**
- ① Aチームは時限爆弾（目覚時計）とレーザー光線（懐中電灯）を持って出発する（10分後ベルが鳴るようにセットしておく）  
Aチームは一定のコースをたどりながらBチームに発見されないように注意し、或場所に時限爆弾を布設する（金属箱に入れる）
  - ② BチームはAチームより1分おくれて出発する。但し出発より5分間以内はAチームに50m以内に近づいてはならない（走らないこと。）
  - ③ BチームはAチームを追跡し、時限爆弾の布設を観察し、爆弾の置かれた場所を発見する。
  - ④ Bチームは少なくとも出発後10分間で爆弾の時限装置を停止させねばならない。
  - ⑤ Aチームは平行するレーザー光線（懐中電灯）でBチームを自チームのスカウト1人について2回以内照射することが出来る。  
レーザー光線に当たったBチームのスカウトは行動力を失う。



**注意** 1. 時間、分の調整に注意する。

2. このゲームは夜間の追跡ゲームが主眼であることに留意して指導すること。

3. 歩測、コンパスなどを利用しスカウトのレベルによって出題を高度のものにする。

# メーフキングの少年伝令リレー

区 分  
対 班  
屋 外

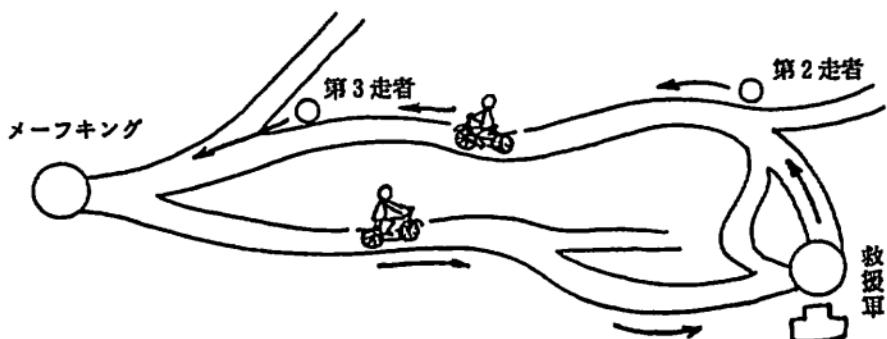
テ マ  
(広域ゲーム)  
感覚訓練

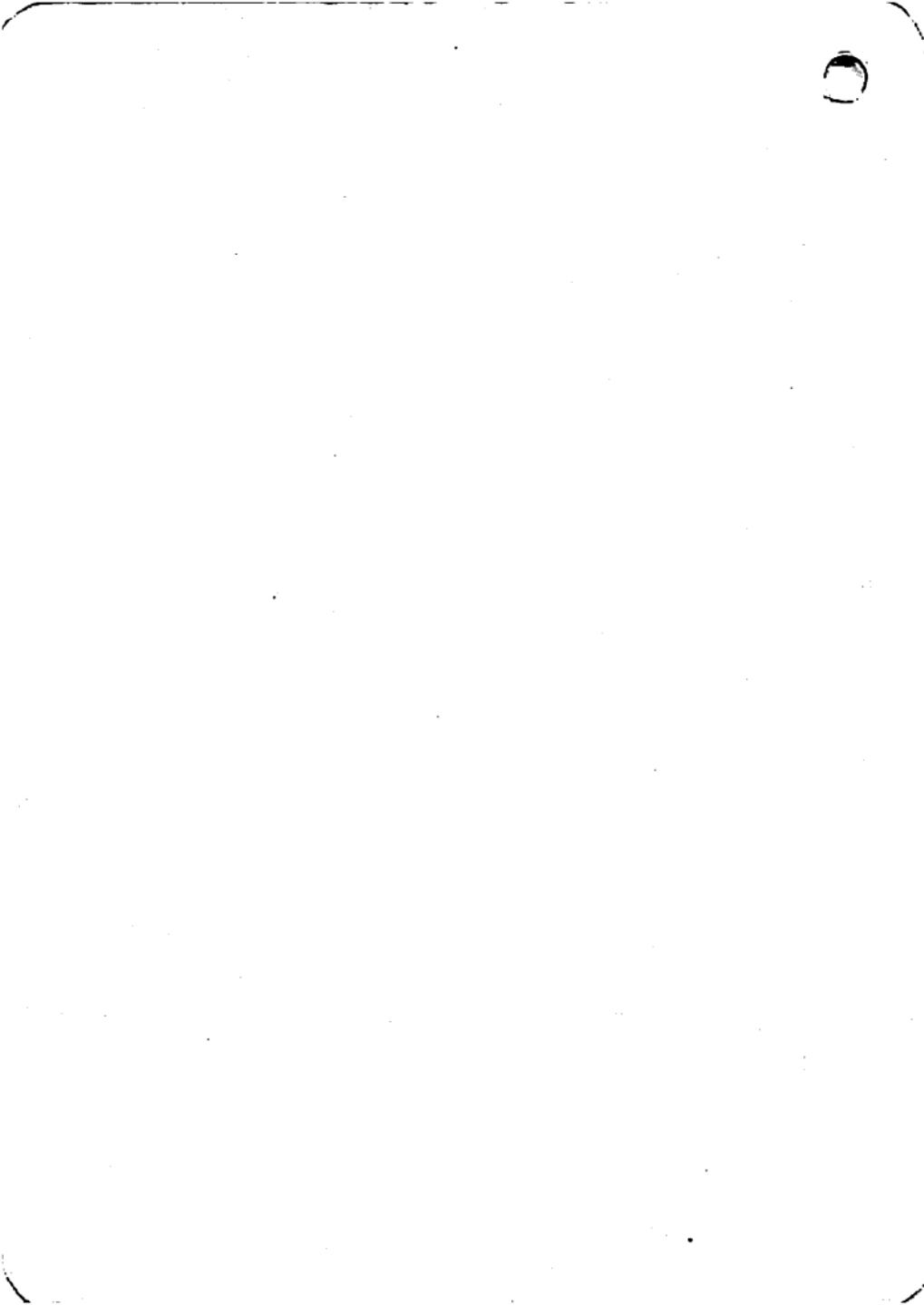


用具 自転車各自1台

- 準備
- ・メーフキングの砦と救援軍の場所を設定する。(メーフキングは隊本部に、救援軍は町はずれに設定するとよい)
  - ・伝令文などを用意する。

- 方法
- ① 班の中から3名の伝令要員を選ぶ。(又は2名ずつ3組をつくってよい)
  - ② 第1伝令要員は、救援軍本部の位置を教えられ自転車で出発する。(走行順路が指定される)
  - ③ 第2、第3の伝令要員は夫々リーダーに引率され、各自の自転車とともにバトンタッチのコーナーに配置される。(伝令要員は自分以外の他のコーナーは教えられていない)
  - ④ 第1走者は救援軍本部にメッセージを伝え、救援軍本部より返事のメッセージを口答でつける。
  - ⑤ 第1走者は帰路第2走者を、第2走者は第3走者を探し、メッセージを伝え、早くメーフキングの砦にメッセージを届けさせる。





## ステック・ゲーム A・B・C

区分  
対班  
戸外

テーマ  
ドリル  
規律  
機敏性

☆☆☆☆

- 用具準備**
- ・ステック（木の杖・長さ160cm位）…1人に1本づつ
  - ・ステック（杖）の基本的な操作法を訓練しておく。
  - ・気をつけ、休め・さげ杖・になえ杖・かかえ杖・他  
(スカウティング・フォア・ボーイズP372参照)

**方法① オーバーヘッド・リレー**

- ① 各班は從隊横隊体に整列し、杖の両端を握り、頭上高くあげる。
- ② 合図により全員同時に頭ごしに後方へ杖を送る（足は動かさない）
- ③ 最後尾のスカウトは全員の杖が手もとに集まったら杖を持ちかけ足で一番前え行き順次杖を同じ方法で後へ送る。

**方法② ステックピラミッド**

- ① ステックを持ち、從隊に整列する。
- ② 合図により、全員で目標の立木にかけてゆき、下図の方法で物品を持ちかえる（2.5m以上の所に物品をつけておく）

**方法③ ステックサークル**

- ① 全員杖を持ち円形に集合する（杖は正しく自分の前中心に持つ）
- ② 笛の合図により杖をまっすぐ立てたまま、杖を置いて右、又は左に移動し、隣の杖をつかむ。  
(笛の合図……短一声は右、短二声は左)
- ③ 杖を地面にたおしたスカウトは列外に出る（間隔はつめない）
- ④ そのままゲームを続け残ったスカウトの多い班が勝となる。





# ブッシュマンハイキング

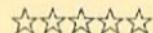
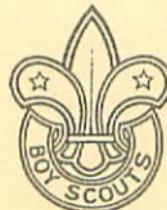
区分

班又は3人の  
小グループ

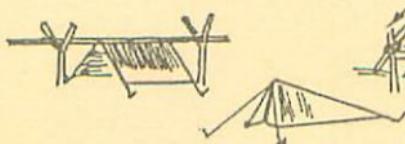
野外

テーマ

キャンピング



- 用具**
- ・24時間ハイク（宿泊はビバーク）に必要なすべての用具
  - ・普通に使用されている炊具は携行させない。
  - ・テントは携行せず、シートテント、又は樹木（草木）によるリンツーで野営させる。
- 準備**
- ・野草の見分け方、調理法を研究指導しておく。
  - ・シートテントの設営法　・草木によるリンツーの作製法を練習しておく。
  - ・炊具を使用しない、野人料理などを研究実習しておく。
- 方法**
- ① リーダーは予め、ブッシュマンハイクに適する条件を満たしてくれるコースを研究しておく（コース・宿营地・課題など）
    - ・食用野草が豊富にあること（最低3種以上）
    - ・リンツー作製に適する樹木・草等が入手出来、地主の了解が得られること。
    - ・出来れば魚釣りが出来ること。
  - ② スカウトには少なくとも1ヶ月前にこのプランが予告され、チームが編成され、コースの研究、準備に着手する。
  - ③ このハイクは、既製のテント、炊具、食料は一切携行せず、野草及び釣りによる魚類を食料とし、シート又は草木によるリンツーに宿泊し、24時間を安全に過し、所定のコースを通り、課題を完了して帰着する。  
 （携行を許可される食品……米1人1合、小麦粉200g、塩・調味料少量）



シートテント



木を曲げて  
リンツーの  
骨格をつく  
り、小枝・  
草で屋根を  
造る。

# ローマ戦車競争



区分

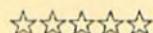
対班

野外

テーマ

チームワーク

縛材基本

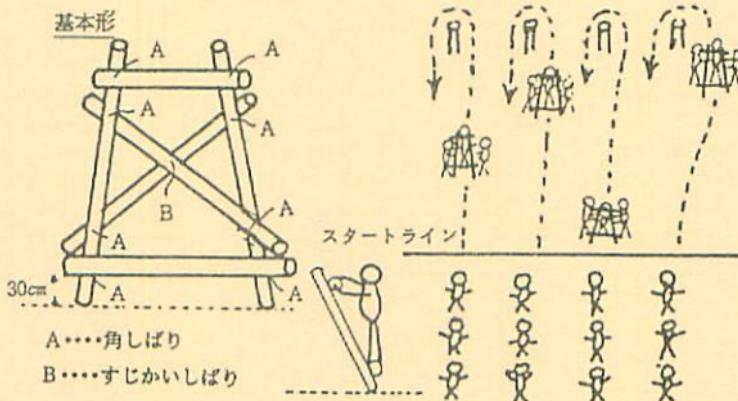


用具 円材 2m 2本 1.8m 2本 1.4m 1本 1.1m 1本

ロープ 3~5m 9本(上記×班数)

準備 角しばり、すじかいしばりの基本練習

- 方法
- ① 各班はスタートラインに、上記の資材を整とんし、右側に縦隊で整列する。
  - ② 始め、の合図で下図の梯形橋脚を正しい結索を用いて作る。
  - ③ 橋脚の出来た班より班員1名をローマ戦車(橋脚)にのせ、2名で引いて出発し、ゴールを廻って帰る。次々に戦士と馬(引き手)が交替してリレーを続ける。
  - ④ ゴールインするとリーダーによりラッシングの点検が行われる。真違った結索、不正確な結索には減点が与えられる。



注意 (1) 円材(又は竹)は40kg~50kgの重量に耐え得るものであること。

(2) 到着時橋脚の横木が地上30cm以上であること。

# スカウト・トランスポーター

区分

対班

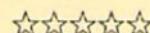
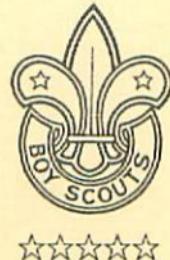
全體

テーマ

結索

チームワーク

バランス感覚



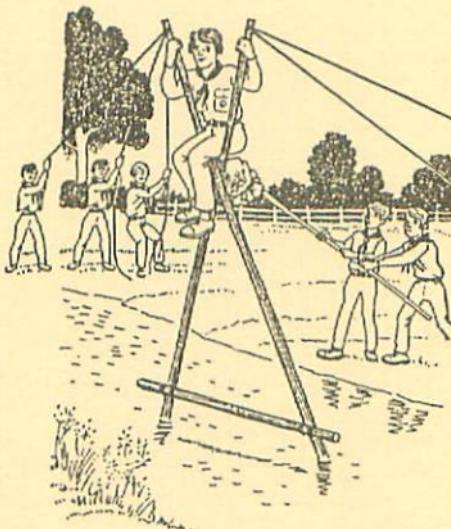
**用具** 3m丸太2本、2m丸太1本、ロープ5m4本、4m竹材1本、厚手クロス1枚、ひも

**準備** 図のように、上が出た三角形と押し棒を作る。

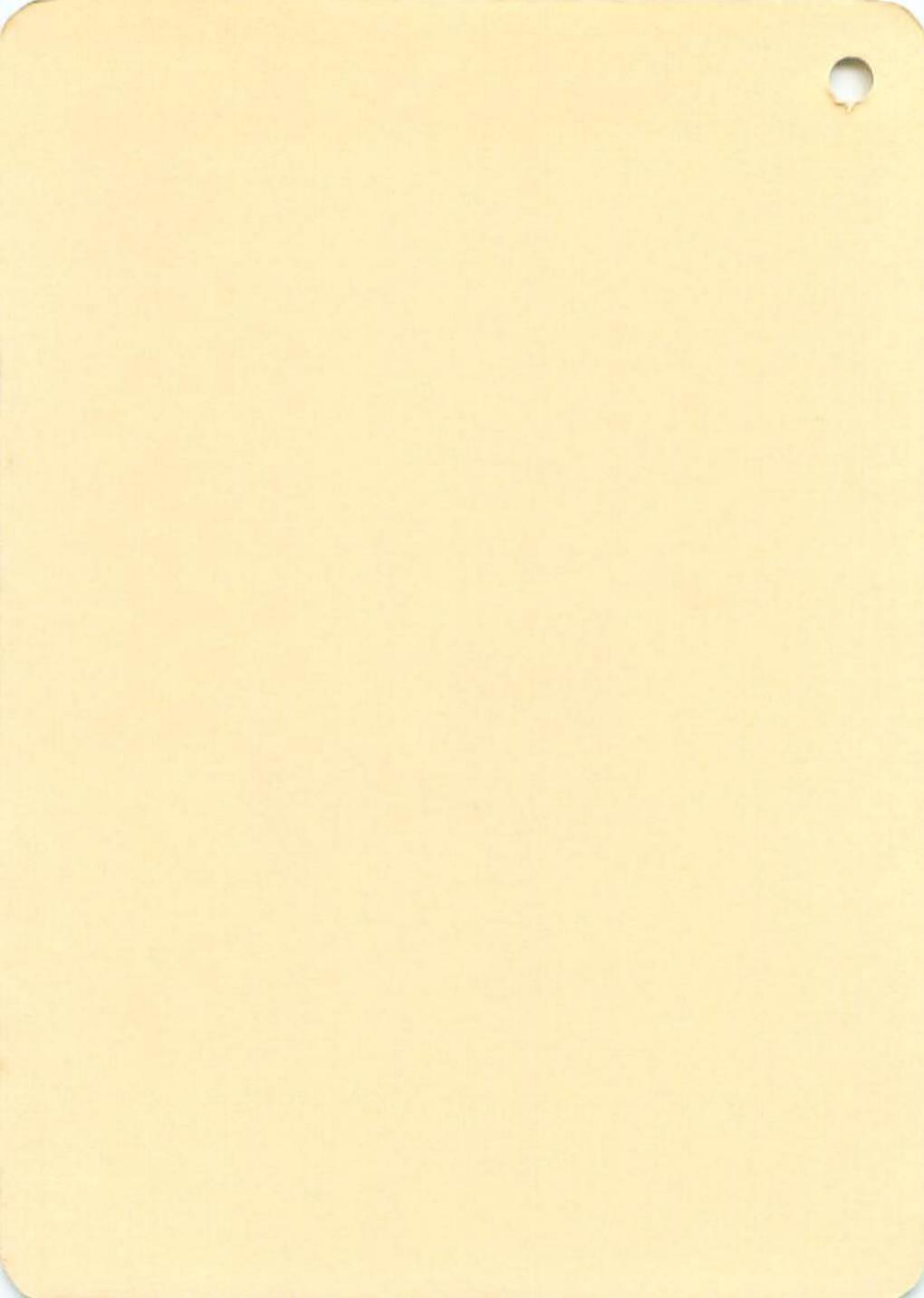
**方法** ① 三角形の上に1人乗る。

② ロープをもったスカウトは、バランスを保ちながら三角形を支える。

③ 押し棒をもったスカウトは三角形を押し上げ、スカウトを乗せ順次対岸に渡す。



**注意** 対岸でもう一本のロープを引きバランスをとってもよい



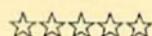
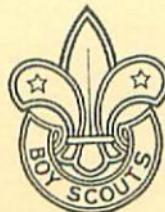
# 渡河作戦

区分

対班(班作業)  
野外

テーマ

縛材法  
チームワーク



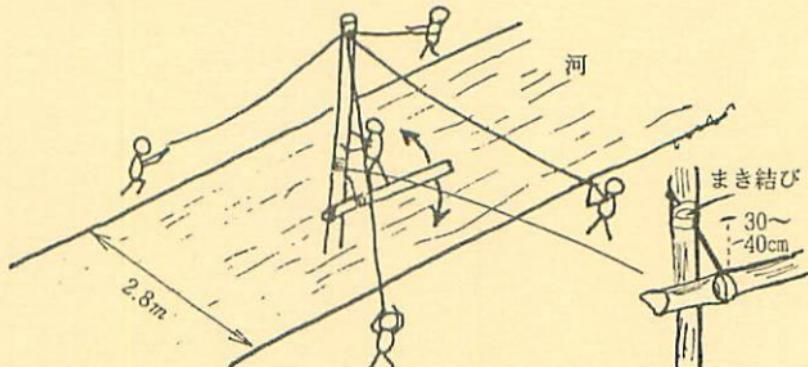
用具 円材  $\phi 10\text{cm}$ 長3m 1本  $\phi 8\text{cm}$ 長1.5m 1本 ロープ 10m 4本  
 $\phi 12\text{mm}$ 以上2m ロープ 1本 (以上各班)

準備 充分なロープワーク基本のトレーニング

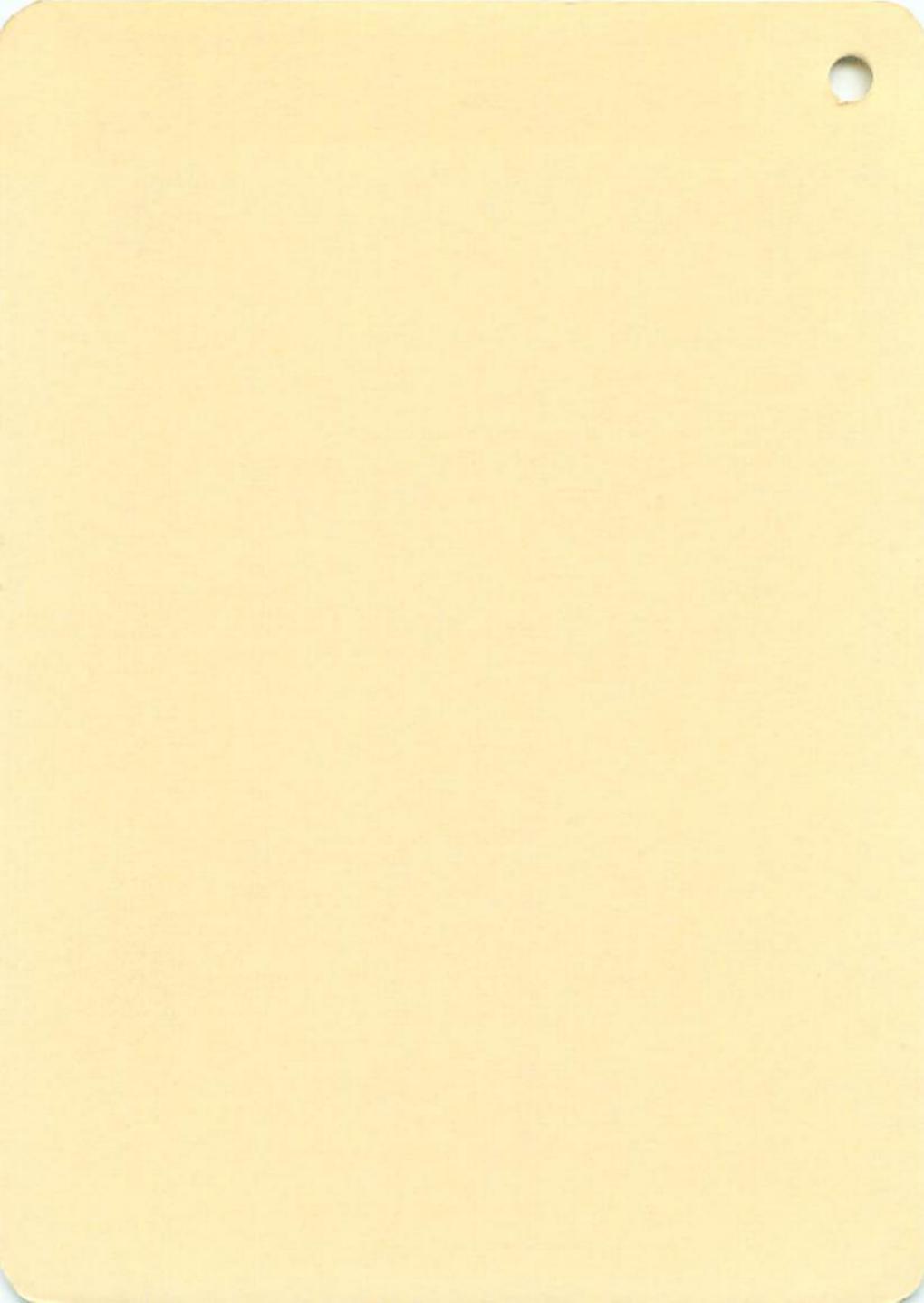
方法 ① 資材を8~10mの間隔に置き各班はその前に整列する。  
② 始めの合図で各班はいっせいに渡河作業にかかる。  
③ 早く班員全員の渡河を完了し、資材を渡河した側に整備した班が勝ちとなる。

## 作業指示事項

- (1) 与えられた資材全部を用い渡河作業を実施する。但し、3mの円材は直立して使用出来るが、横にして使用してはならない。
- (2) 班員全部が協力して作業を完徹せよ。



注意 ① 始めから図を見せずに班で方法を考えさせるようにし、後で図を見せ、もう一度やらせてみること。  
② なるべく実際の川でやらせる。止むを得ない場合は川巾を表示して平地面でやらせてもよい。



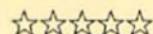
# バランス・タイムバー

区分

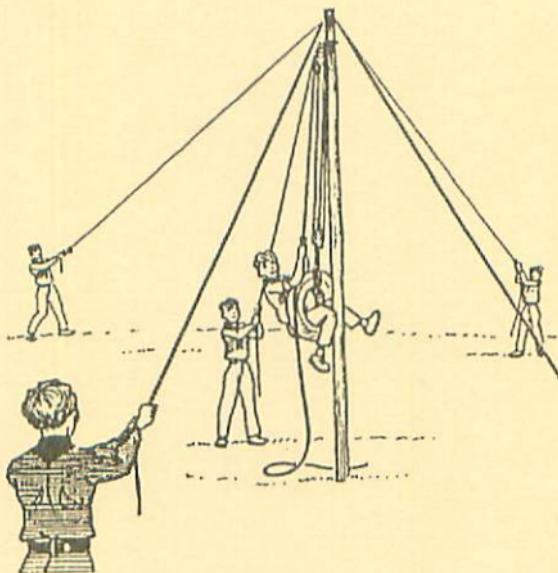
対班  
野外

テー マ

結索  
滑車



- 用具** 3m丸太1本 10mロープ5本 単滑車1 複滑車2 タイヤ1  
**準備** 滑車の用法を習熟しておく  
**方法**
- ① 予め班に材料を与える、基本的な工作を完了させる
  - ② 特に単滑車と複滑車の用法に注意して工作する
  - ③ 一定時間に準次交替し上まで上げる(自力)
  - ④ 一定時間に何人まで上げられるか



**注意** 班長(又は担当者)は必ず安全とバランスをゲーム外で指示監督する

# ノルマンデー上陸作戦

区分

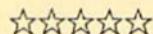
対班

野外

チーム

チームワーク

協動作業



**用具** ① 各班巾 30cm、厚さ 3cm、長 2.7m位の厚板 1枚、竹竿 4本（長 3m）、ドラム缶（中又は小）3ヶ。

② の場合、巾 30cm、厚さ 3cm、長 1.8mの厚板 2枚（各班）

**準備** 各班毎に資材を準備し、スタートラインに集合する。①の場合は一度トレーニングをしておく。

**方法** ①始めの合図で班は全員舟艇に乗りこむ。（ドラム缶を 3ヶ並べてその上に厚板を置いて乗る。）

②竹竿 4本で地面をついて進ませる。板が進むとドラム缶 1ヶがあくので、竿で板の前に転がし、再び前進する。

③失敗したらその場でやり直してゲームを進める。

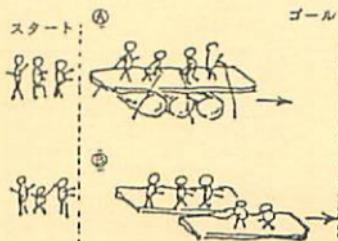
④ ①始めの合図で 2隻の小舟艇（1.8mの厚板）を用いて進む。

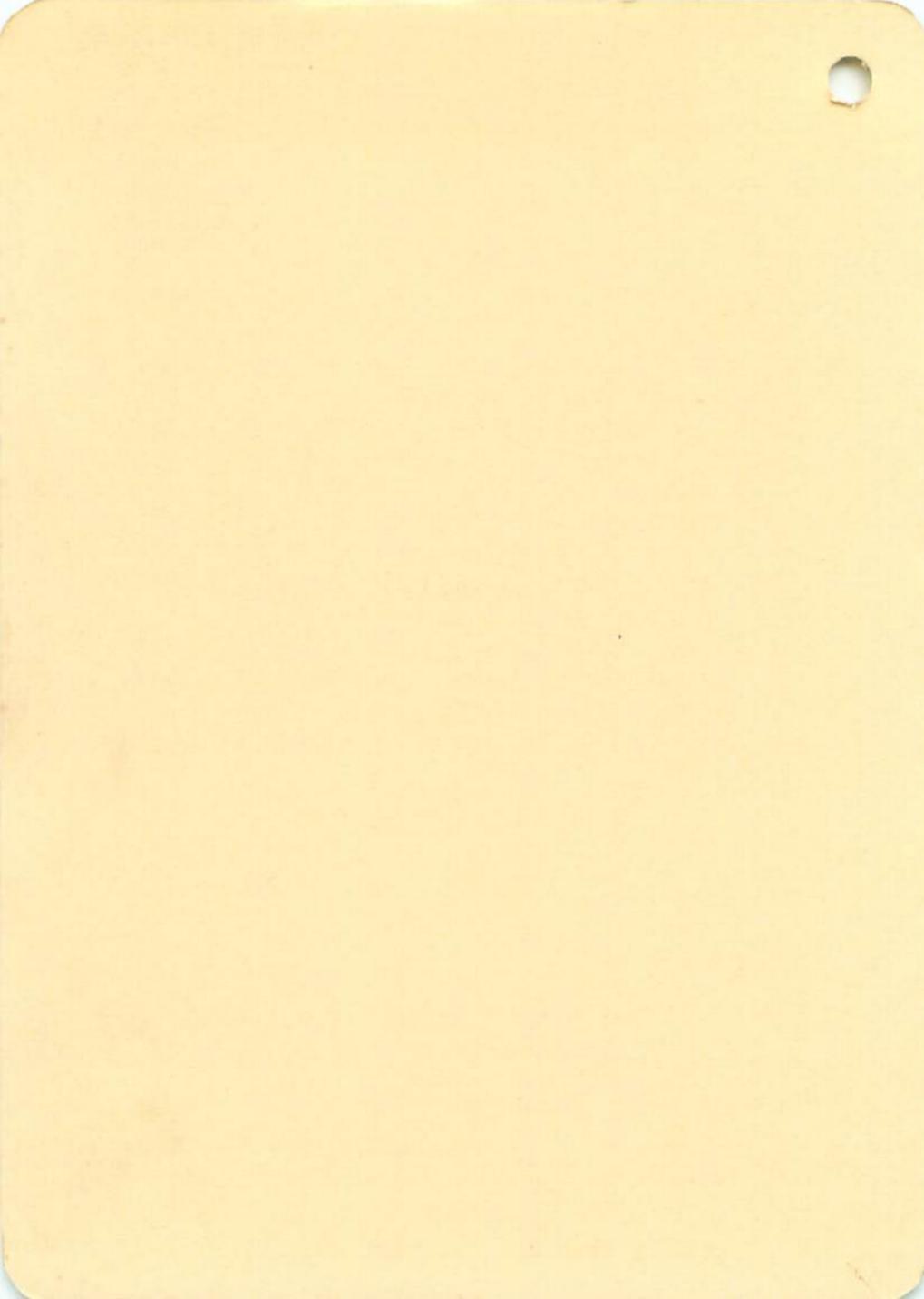
②1隻ずつ交互に乗かえて前進しなければならない。

③スカウトが板に乗ったまま引いたり、飛んだりして進んではいけない。

**注意** ① ゲームの場合資材入手が困難な場合は 1 セットだけ用意し、各班毎にタイムを計って採点してもよい。

② ゲームの場合水（地面）に落ちたスカウトは失格となりゲームから除外され減点される。





# 動くピラミッド

区分

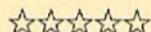
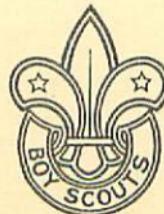
対班

野外

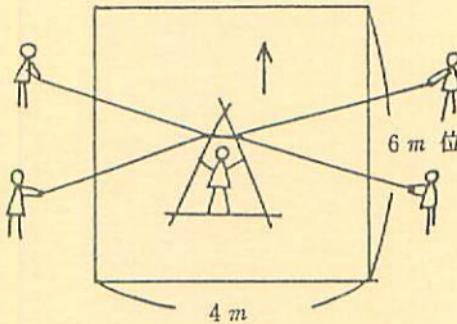
テーマ

縛材

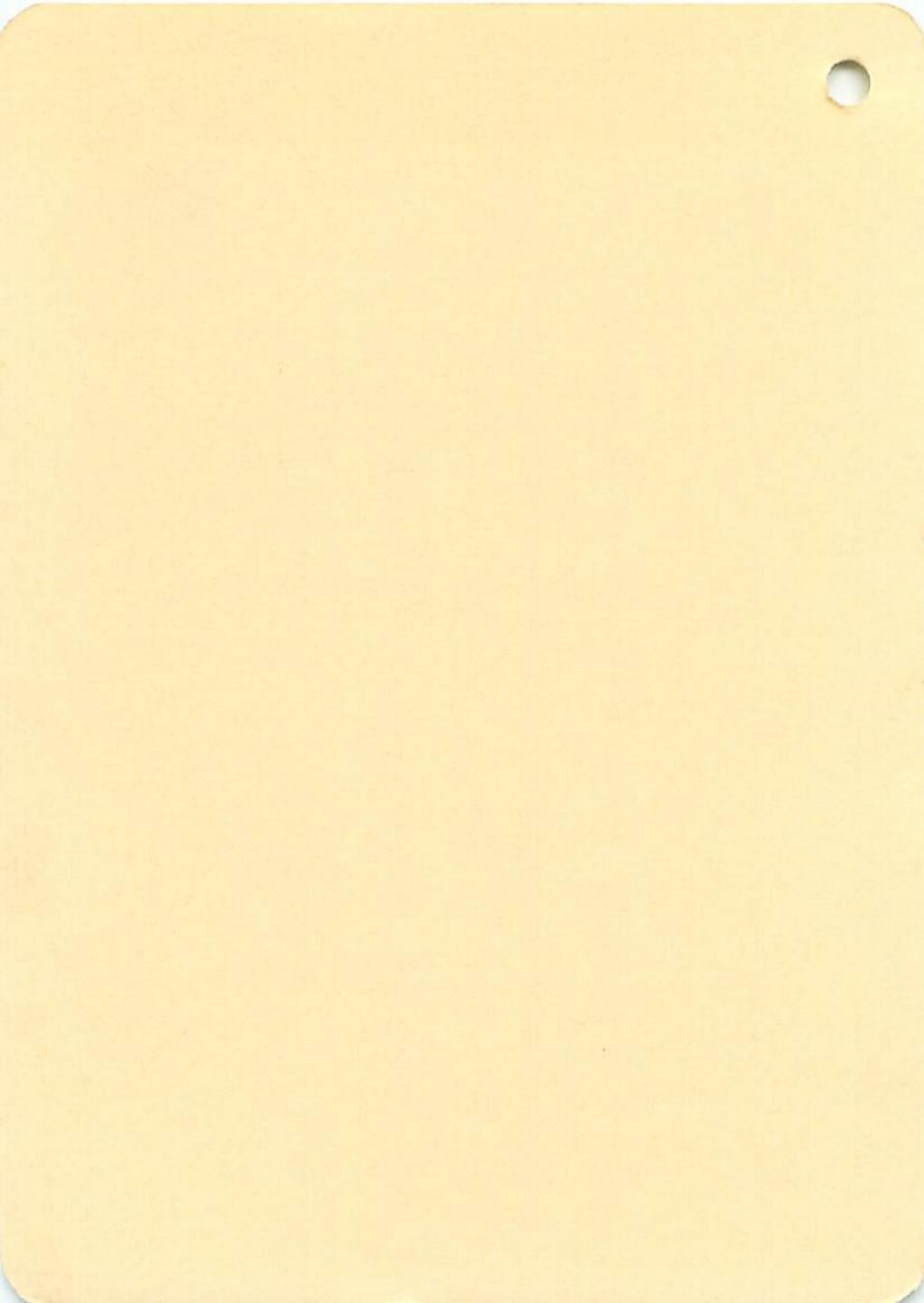
チームワーク



- 用具** 3mの丸太2本、2mの丸太1本、ロープ5m-4本
- 準備** 角しばり、すじかいしばり等の縛材基本訓練
- 方法**
- ① 図のように大きな三角形をつくりゲームを開始する。
  - ② ピラミッド(三角形)に1人が乗り、他のスカウトは引網を引いてバランスをとり、左右の脚を順次動かして前進する。
  - ③ 所定のスペースの中へは、ピラミッドに乗ったスカウト以外は入らない。
  - ④ 交替して全員がくりかえす。時間を測り、早い班の勝。
  - ⑤ 資材がある場合は4つの班が同時に使う。



**注意** 正しい縛材。統制ある作業分担に注意すること。



# 緊急調理コンテスト

区分

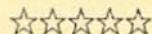
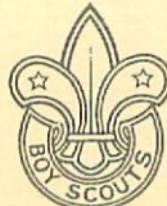
個人又は対班

野外

テーマ

野外調理

緊急炊事



用具 魚肉類・玉ねぎ・じゃがいも・塩・コショウ・バター・米・麦粉・アルミホイル・薪・水

準備 スカウトに口答又はカードで出題の用意

材料・薪・水などの準備

方法 ① スカウトを緊急に集合せしめる

② 想定(災害出動・遭難など)を通達し、一定時間内に通常使用する炊具を使わずに調理させる。

。早さ。出来上り。スマートネスなどで採点する。

出題例

「君たちはハイクの途中道に迷い、ビバークに迫られている。今ここに次の炊事材料がある。但し炊具はない。こんな時こそ君たちの腕をふるうときだ! 30分以内に緊急炊事を完了せよ。」

材料

肉・玉ねぎ・鶏卵・米2合  
塩・コショウ・アルミホイ  
ル30cm・和紙10枚

例① 玉ねぎを半分に切り中心を

少し取り卵をわり入

れ火にかける

魚・肉などの照り焼き

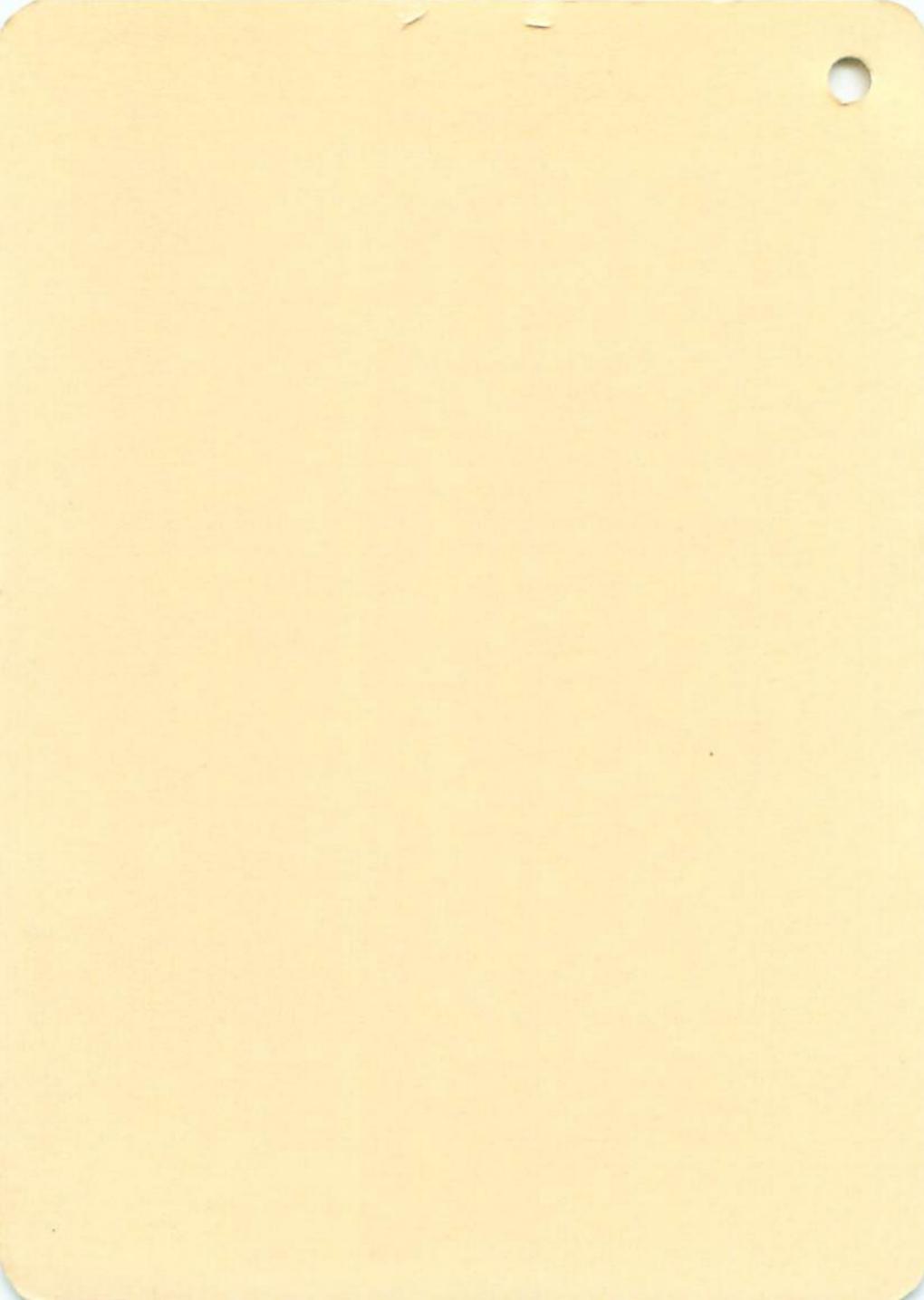
例② 塩コショウをする



例③ 和紙を水にぬらし何度にも包むアルミホイルがあれば外からつつむ

パン・米・野菜のむし焼き

注意 あわてず着実に  
調理出来上りのスマートさに注意  
レベルにより時間を調整する  
別名、バックウッズ・クッキング競技



# オートマチック・タイム・テスト

区分

個人又は対班

野外

テーマ

機智

ユーモア

感覚



☆☆☆☆☆

用具 有合せのキャンプ用具、自然物、地形の活用

準備 スカウトたちが愉快にゲームに取組めるような雰囲気を醸成する。

方法 ① 班作業又は個人プロジェクトとして、野営地などで実施させる。

② 出題例

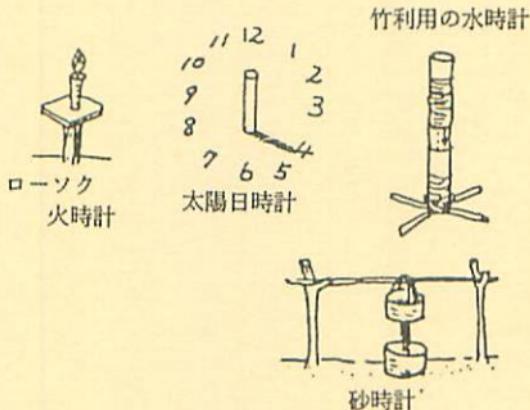
a) 正しく1分間を測定出来る器具を発明せよ。

(但し、時計は使用せず、野営場にある用具のみを使用せよ)

b) 1分間おきに妙音を発する器具を発明せよ。

c) 1分間後に自動装置により5mはなれた物体に相当量の衝撃を与える装置を発明せよ。

この場合最初の力点より3回の自動連鎖運動によって運動が伝達されること。



注意 

- スカウトのレベルによって難易を調節する。
- 愉快なゲームであるが、いいかげんでなく真剣に取くませること。

# シニア・トーナメント

区分

個人又は対班

野外

テーマ

1級

菊・隼科目



用具 トーナメント点数表、各ゲーム用具（各班）

準備 ゲームのルールを充分説明しておく。

方法 上記ゲームを 第1ゲームより順次実施し、次第に勝ちぬいてゆく  
(又はリーグ戦)

## No.1 槍 試 合

- ① 前方約10mの所に用意してある標的の輪（ロープで）つるす。  
② 一列継隊で並び合図で発進し、走る速度をゆるめることなくかまえた槍で標的を貫く。失敗したら出来るまでくりかえす。

## No.2 丸 太 切 り

- ① 前方に用意してある丸太を鋸で厚さ5cmに切り落し、次のスカウトにバトンタッチする。（正しい角度できれいに切る）

## No.3 リーフ・プリント

- ① 班（又は個人）作業で、指定された樹木・植物の葉を採集し、カーボン、画用紙を用い、リーフプリントを行う。採集日時場所、分類も書き添える。

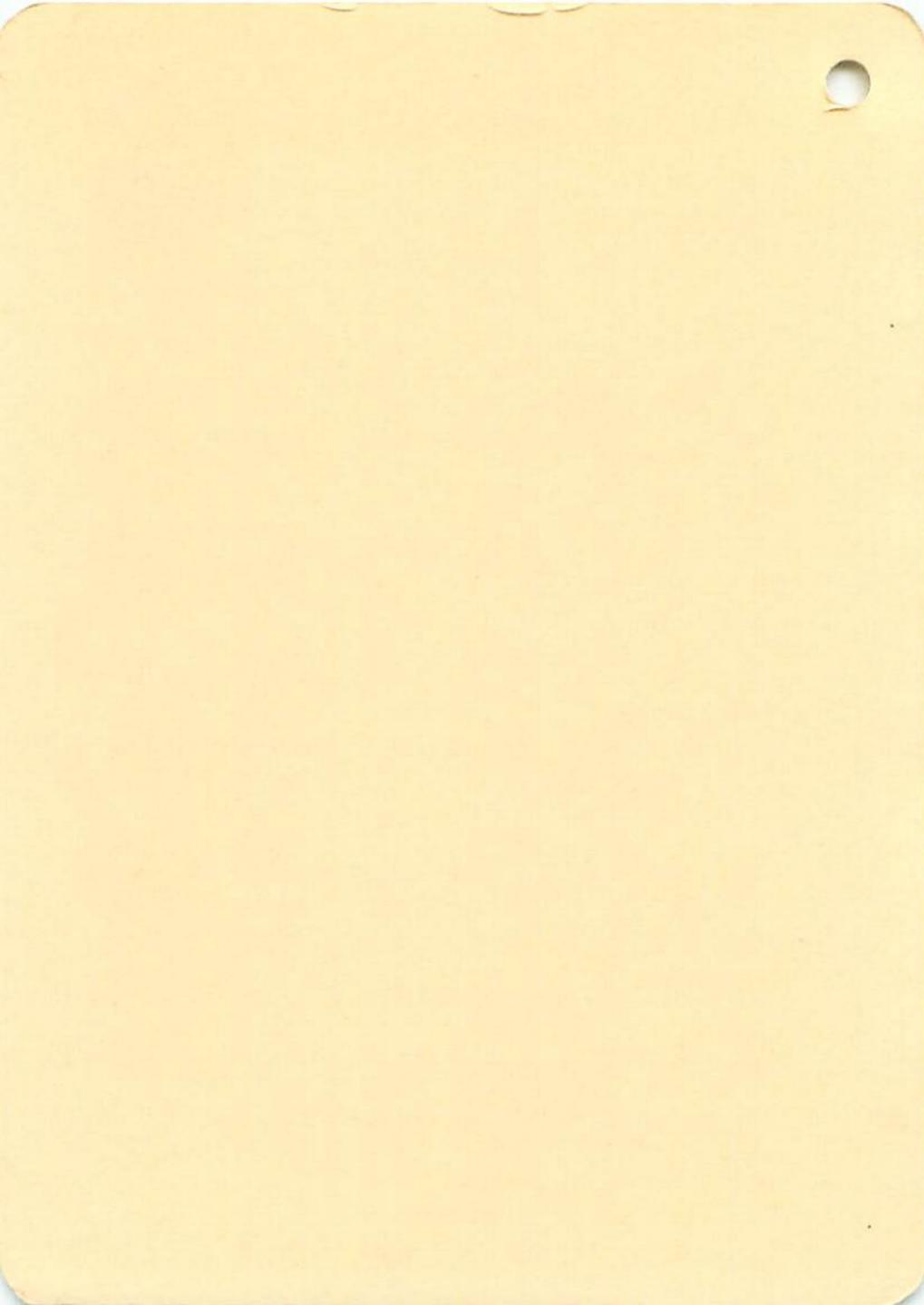
## No.4 卵 う で ゲ ー ム

- ① 指定された器具、材料で卵を固茹する（ナイフ、斧は各自持参）  
② マッチ2本で火がつかない場合は3分待って再び2本を与える。  
③ 審判は卵を割ってみて、少しでも液状があったら減点する。

## No.5 テ ント た て

- ① 与えられたテント、付属品を用い、出来るだけ早く、正しく立てる。  
② 作業と併行して、作業順位表とテント付属品リストも、作業完成と同時に提出させる。  
③ 完了報告をうけたら、審判はチェックリストにより、正しく審査する（作業順位、本体、フライ、ペグ、張づな、その他）

注意 月間テーマにあったものを選ぶとよい。



# 特種(スクープ)

区分

対班

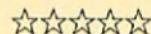
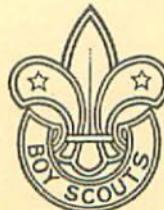
室内(又は野営地)

テーマ

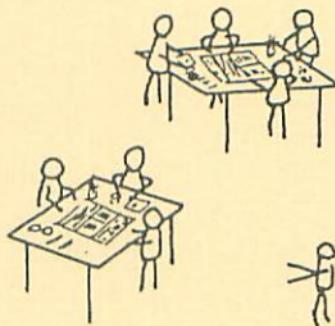
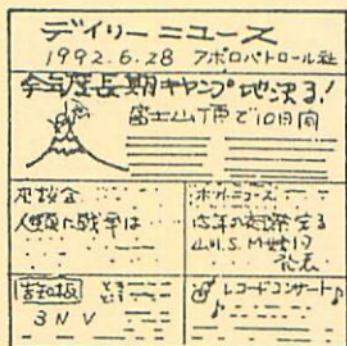
記述力

発表力

チームワーク



- 用具 太陽紙(全紙)各班1枚・マヂック(大小5色)・画びょう
- 準備 特に準備を必要としない。
- 方法 ① 隊集会の開会セレモニーや、野営地での朝礼の直後に、予告なしに特種新聞を作製する旨を発表し、資財が与えられる。
- ② 新聞は、班毎にパトロール壁新聞として作製される。各班は、夫々、主筆・デスク・記者・カメラマン、などその他新聞編集に必要な役割を決め、直ちに作業にかかる。
- ③ 各班は、隊・団・班・その他のスカウト活動や、一般のニュースを取り材し、又、インタビュー、座談会、読み物、その他の必要記事も合わせて取材する。
- ④ 一定時間が来ると作業は打切られ、指定するコーナーに展示される。
- ⑤ 優秀新聞には、スクープ賞、文芸賞、社会賞、などが与えられる。



- 注意 建設的な視点、ユーモアやペーススのあふれた明るい編集が望ましい。

# パトロール・チャレンジ

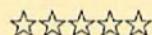
区分

班の自己評価

室内又は戸外

テーマ

技能総合



**用具** ① 2人用ハイクテント一式 ② ロープ ③ 円材(基本縛材用) ④ 発光信号用電灯 ⑤ 手旗 ⑥ 三角布 ⑦ 書取用紙 ⑧ 地形図(1K方眼の引いてあるもの) ⑨ シルバーコンパス

**準備** このゲームを実施するための準備よりも、平常の技能のトレーニングを着実に実施することが大切。

**方法** ① このゲームは、スカウト技能の5つの基本項目(野営・開拓・通信・計測・救急)に対し、スカウトの班が、どんな実力を持っているかチャレンジし、自己評価してみるのが目的である。

- ② 各班は必要な用具と、採点カードを持ち所定の位置に整列する。
- ③ 各班は合図により出発し、次の5つのチャレンジコーナーを廻る各コーナー2種目、計10の技能テストの機会が用意される。
- ④ 班は、班用採点表に各担当者がチェックし、合計点を出す。
- ⑤ このゲームは他班との競点ではなく、前回の自班のチャレンジポイントと今回の合計点との競点である。定期的に実施し向上させてゆく。毎回課目は同じでも方法や角度をかえて行う。

- (例) (A) 野営 ① テントを正しく張る。又は図をみて誤った点をチェック  
 ② 地形図を正置し、或地点を方眼8ヶタ読みで表現する。
- (B) 開拓 ① 3つよりのロープをショートスプライスでつなぐ。  
 (a) 滑車(動、定、単、複)を実際に正しく使用する。
- (C) 通信 ① 手旗で1分間20字の通信を受信する。  
 (a) 発光モールスを受信する。
- (D) 計測 ① 動物足あと3種を正しく解明する。  
 (a) 立木の高さを計測法で測定する。
- (E) 救急 ① 三角布で指定された箇所を止血する。  
 (a) 指定された箇所の止血を行う。

## 燈台に火をつけろ

区分

対班又は全隊

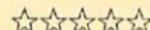
夜間野外で実施

テーマ

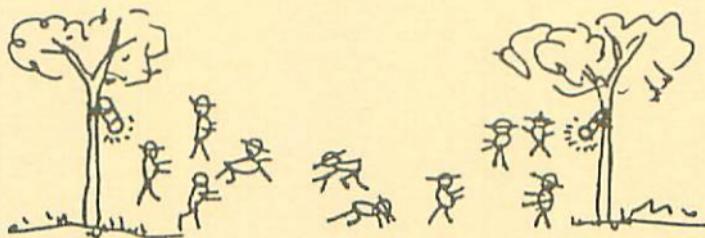
(夜間ゲーム)

感覚訓練・しのびより

チームワーク



- 用具 懐中電灯 2ヶ・短いロープ 紅・白の色テープ 50cm 人数分  
準備 ① 約 100 ~ 150m 離れた 2 本の立木に高さ約 2.5m ~ 3m の処に懐中電灯をつるす。(赤又は緑の布で包む)  
方法 ② 全員を 2 チームに分け、夫々のチームは左上腕に紙テープを巻く。  
③ 全員にルールの説明を行う。(簡明に)  
④ 各チームは夫々自チームを攻撃と守備に分ける。  
⑤ 始めの合図で各チームは攻撃を開始する。  
攻撃側は相手陣地の燈台の灯(懐中電灯)を点灯しようとする。  
守備スカウトは点灯されないように防ぎよする。  
⑥ 攻撃、守備スカウト共、紙テープを切られると行動力を失う。  
⑦ 早く相手の陣地の燈台に火をともした方が勝となる。



- 注意 1. 夜間ゲームの注意事項を厳守する。(夜間ゲームの注意カード参照)  
2. スカウトの年令、レベルによって両陣地の距離、燈台の高さなどを設定する。  
3. 行動力を失ったスカウトは、一度だけ生命の印(テープ)を貰い復活させてもよい。

# 夜の掃除屋狩

区分

対班

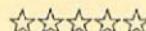
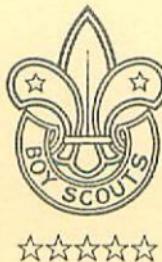
夜間野外で実施

テーマ

(夜間ゲーム)

感覚・推理・チーム

ワーク・ユーモア



用具

- よく工夫された24ヶの物品又は物件

準備

- 一定の地域内に24ヶの物品(物件)を設定しておく。

方法 ① 野営地など一定の地域内に24ヶ物品を設定する。

② すべての班は夜の掃除屋となり、一定時間内に出来るだけ多くの物品を集めること。

③ 24ヶの物品はリーダーによって充分工夫されたユーモアのある物品でなければならない。

※設定の物品(件)例※

1. 焼きじゃがいも1個

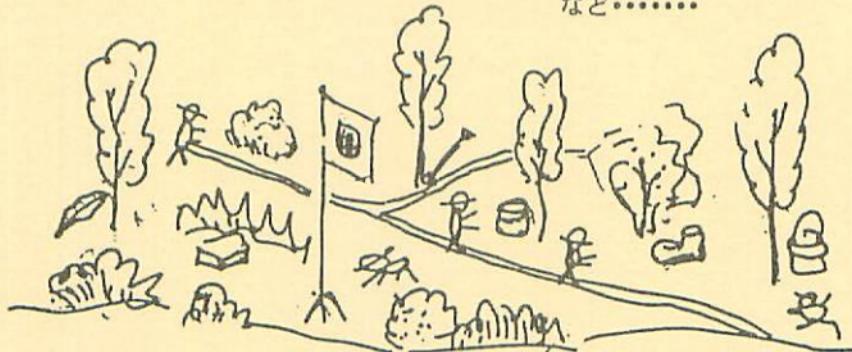
2. 紙袋に入った小石1ポンド

3. 隊長の靴片方

4. 10cm以上の鳥の羽1枚

5. ポールより100°・100mの地点にある魔法の杖

など.....



注意 1. このゲームは夜間に実施するワイド・キムスゲームである。

2. 物品の選定は、スカウトの年令、レベルに応じて工夫すること。



# 暗夜の襲撃

区分

対班又は全隊

野外

テーク

(夜間ゲーム)

感覚訓練・沈着  
しのびより  
チームワーク



☆☆☆☆☆

用具

攻撃側 各自紙テープ50cm位 (攻撃は黄、守備は赤)

守備側 ロープ(20m位)2本、カード又は荷札30枚位、鳴子用の鈴、空缶など、ガーゼに包んだ麦粉の玉30ヶ位(径4cm位)

準備

必ず昼間のうちに準備を完了しておくこと。資材の整備、守備陣地の設営など。守備陣地は樹木を利用し半径8m~10m位の円形にロープを張りカードをひもで結ぶ。ロープは地上より60cm位。陣地ロープより8m~15m位離し、1重又は2重に鳴子線を設ける。鈴・空缶、その他触ると音の出るものをロープにぶらさげる。(地上30cm位)

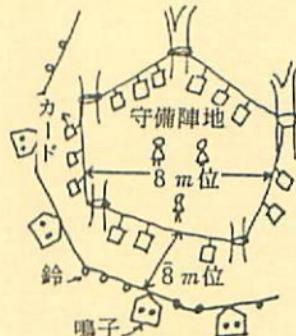
方法

- ① 全員を攻撃側と守備側とにわける。人員の少い場合は隊スタッフ、又は班長などが守備側となる。全員腕にテープを巻く。
- ② このゲームは日没を待って行われる。全員を集め、詳細なルールの説明を行う(簡明に)
- ③ 攻撃側はしのびよりで陣地に近づきカードを取り出発点にもどる。対班の場合はカードの数で採点する。
- ④ 攻守スカウト共、此の間腕のロープを取られると行動できなくなる又攻撃側は守備スカウトに白い玉を当てられると同じく行動力を失う。ゲームは守備交替して続ける。

注意

夜間ワイドゲームであるが、今までしのびよりが主眼である。単独行動は禁止し、必ず3名を1組として行わせる。

・終了の合図、集合場所を徹底させておく。救急箱の用意。



# 失 踪 者 を 探 せ

区 分

対班又は個人  
夜間野外で実施

テ ー マ

(夜間ゲーム)  
観察・推理・遺跡



用具 失踪用の扮装用衣類、小道具

準備 あらかじめ失踪者を選定し、扮装などの準備をさせておく。  
(1~3名)

方法 ① 隊長は下記の如き通告を発表する。

「君達は、今週の新聞で、エドワードスタイルに警察があいたがっていることを知っているだろうか。

約30分前彼はウォーレス通りからベンヒル通路に向かったという知らせがあった。警察の手配書には次のように書いてある。

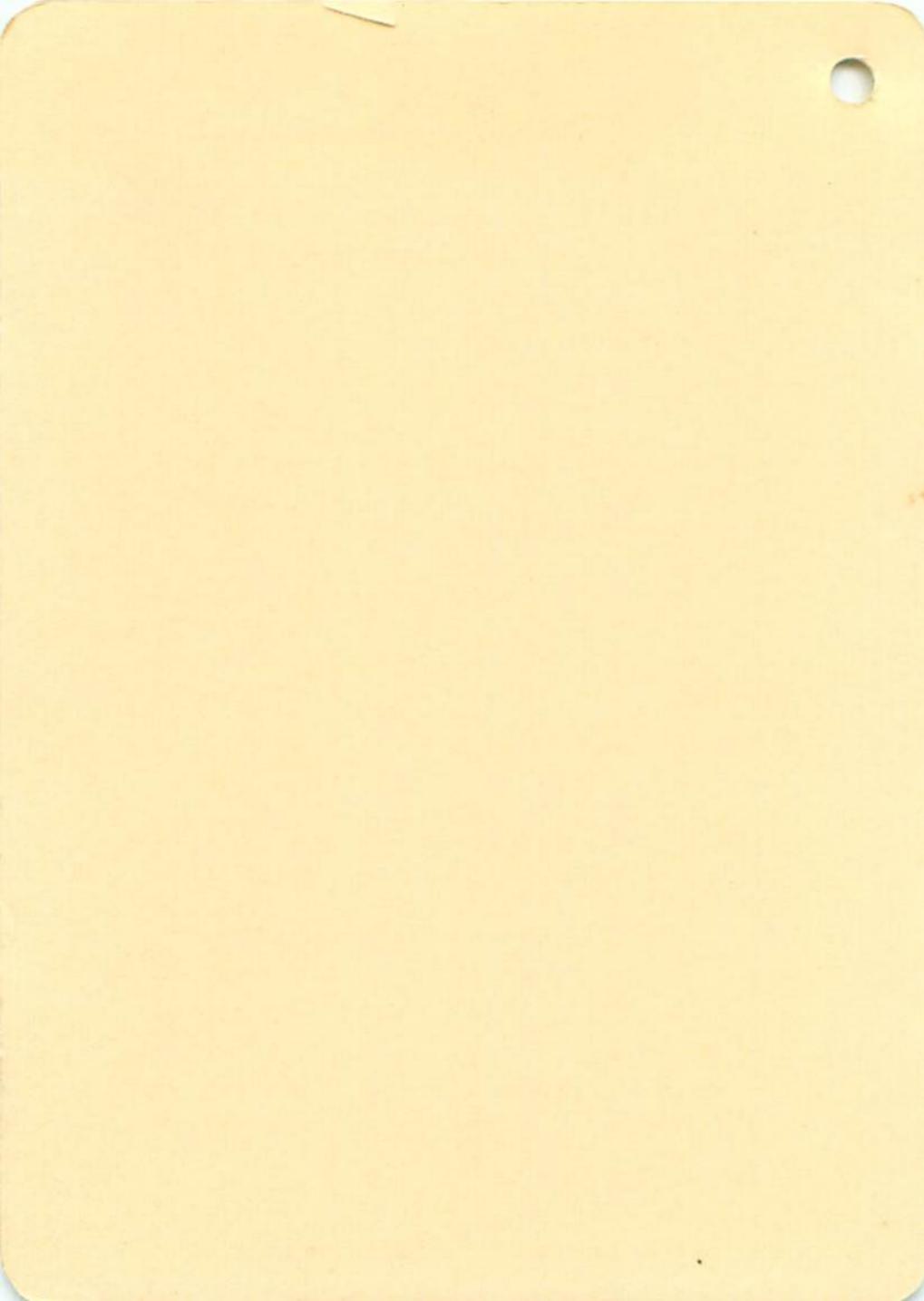
- 年齢 45~50才、背の高さ 168cm ずんぐり型、目は茶色、顔色悪し、髪はうすいが外見的欠かんなし。
- 衣類は白えりのスポーツシャツ、ネクタイは青地に白の線、コートは茶、ズボンはグレイのフランジ地
- 靴は茶色、無帽

我々もスタイルを発見して警察に協力しよう。」

- ② スタイルは君たちを発見すると「公民館に帰れ」と云う。すると君達は無条件に団本部に帰らなければならない。但し、3名以上君たちがチームを組んでいるときはこのまじないは効果がなく、帰る必要はない。
- ③ スタイルは3名以上のスカウトに手をつないで囲まれたら、おとなしく団本部又は警察署に同行されねばならない。

注意 1. 上記の隊長の通達は一例を示したにすぎない。その失踪者に適した通達を出すとよい。  
2. スカウトのレベルにより失踪者人数、難易度を考慮する。





# スカンクを追え

区分

対班

個人

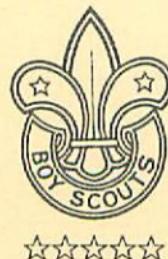
夜間野外で実施

テーマ

(夜間ゲーム)

感覚・追跡

ユーモア



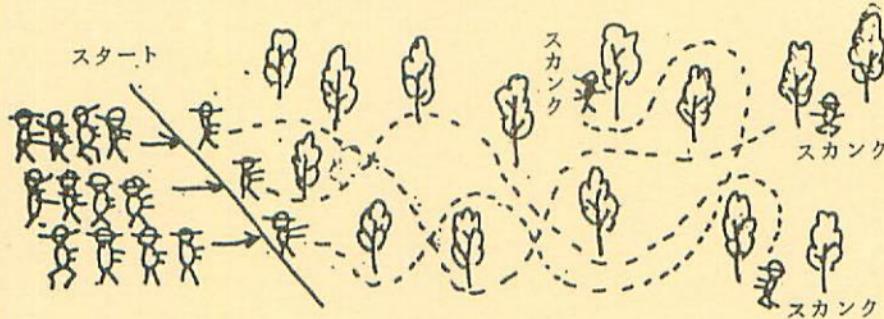
用具 

- スカンクを標示するもの（はちまき、毛皮など）

- 班の数だけの異なった臭気を発するもの  
(玉ねぎ、ニンニク、クレゾール、ローション等)

準備 ◦班員の中より1匹づつのスカンクを選び、臭気の発生源をあたえておく。

方法 ① 各班は一定の場所に集結し、ルールの説明をうけ、自班のスカンクの臭いをしらせる。(ボロ切れなどにしませて、かがせるとよい)  
② 合図により各班のスカンクはいっせいに出発してゆく。スカンクは木や草に自分の固有の臭気を附着させるようにして進む。(予めコースに臭気を附着させてから集まってもよい)  
③ 各班はスカンクが出発してから2分後に合図により出発し、自班以外のスカンクを捕える。(早く多く捕えた班が勝ち)  
④ スカンクは出発後5分以後は動いてはならない。



注意 1.臭気はスカウトのレベルによって難易をつける。

(4種でなく1種でもよい)

2.行動の範囲や時間は現地の状況により調整する。



# 救助作戦

区分

対班又は全隊  
夜間野外で実施

テーマ

(夜間ゲーム)

感覚

しのびより

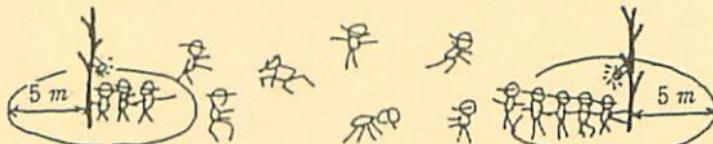


☆☆☆☆☆

用具 小さな赤い懐中電灯2ヶ・A、Bチームの区分の印・陣地の目印のロープ

準備 全隊をA・Bチームに分け、夫々のチームの $\frac{1}{3}$ のスカウトを捕虜に指名しておく。A・Bチームの目印をつける。(片方がチーフを頭にまいててもよい)

- 方法
- ① 約100~150m離れた立木に目印の赤い電灯をつるし、半径5mの円を造る。
  - ② A・Bチームは夫々自分の陣地に分れる。
  - ③ 先に指名された捕虜は、相手陣地に連れて来られ、灯火をつるした木に手をふれて立つ。(1名が木に手をふれ他は手をつなぐ)
  - ④ 開始の合図で両チームは、互に自チームの捕虜を救助しようとする。
  - ⑤ 相手陣地に静かにしのびより手をつないだ自チームの捕虜の手にタッチをする。捕虜はかけ足で自陣地に逃げかえる。  
(半径5mの円内は安全地帯)
  - ⑥ 両チーム共自陣地の安全地帯以外では自分の身体に、先にタッチされれば相手の捕虜となり相手陣地に連行される。
  - ⑦ ゲームは捕虜がふえたりへったりして面白く進行される。
  - ⑧ ゲーム終了時、捕虜の少ないチームが勝ちとなる。



注意

1. 静かにしのびよって救出させる。実力での強行は避けること。
2. ルールをよく守り、フェアプレーで行う。
3. タッチの代にジャンケンその他の要素を加えてもよい。

# 光と笛を追え

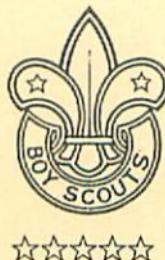
区分

対班又は個人  
夜間野外で実施

テーマ

(夜間ゲーム)

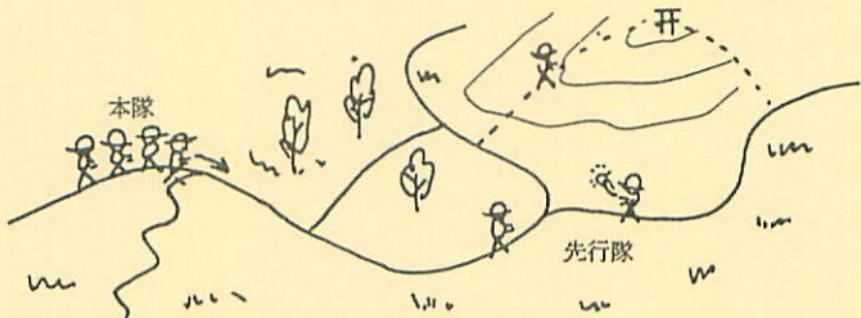
感覚・観察・推理・  
追跡



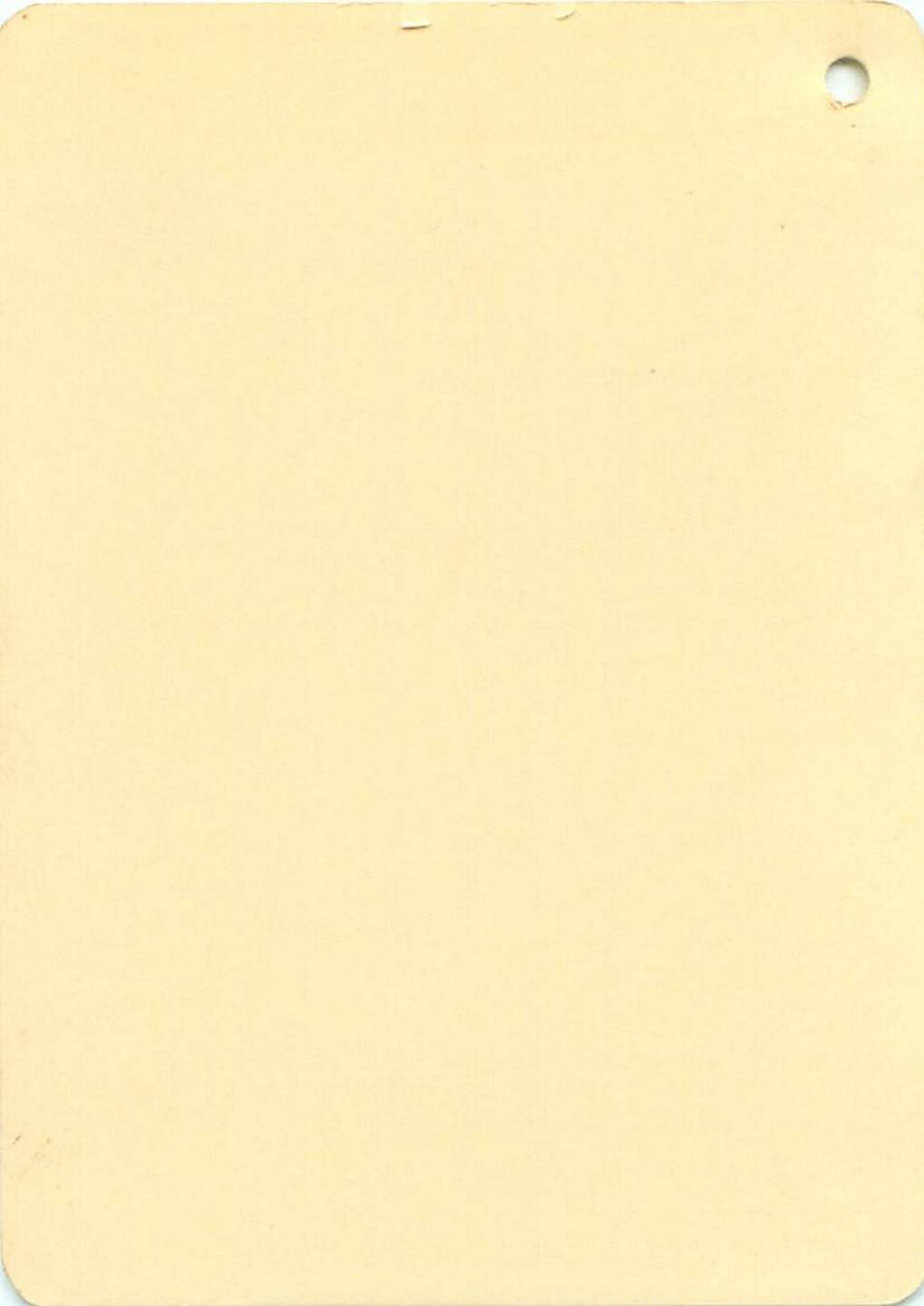
用具 号笛・懐中電灯（先行隊の人員分）・サインカード

準備 隊の中よりリーダー又はジュニアリーダー1～3名が選ばれ先行出発の準備をする。（各人が号笛と灯火を打つ）

- 方法
- ① 全隊をやや高い丘に集める。
  - ② 先行隊が合図により出発する。（灯火はつけない）先行隊は1分間に1度、必ず笛を吹き、電灯を点灯しなければならない。
  - ③ 各班は先行隊の進行径路を2分間観察する。
  - ④ 合図により本隊の各班は出発し先行隊を追う。
  - ⑤ 早く先行隊を発見し、各班長が携行するサインカードに先行隊全員のサインを完了した班が勝ちとなる。



- 注意
1. 本隊スカウトの数、レベルによって先行隊の数を調整する。
  2. 先行隊の灯火、号笛は夫々異なる特徴のあるものが望ましい。
  3. 終了の合図又は終了時刻、集合場所等を了め決め、出発前に通達しておくこと。
  4. 対班とするか、3人1組とするかはスカウトのレベルによる。



# 何羽の鳥が巣に帰る

区分

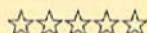
対班又は全体

テーマ

(夜間ゲーム)

感覚

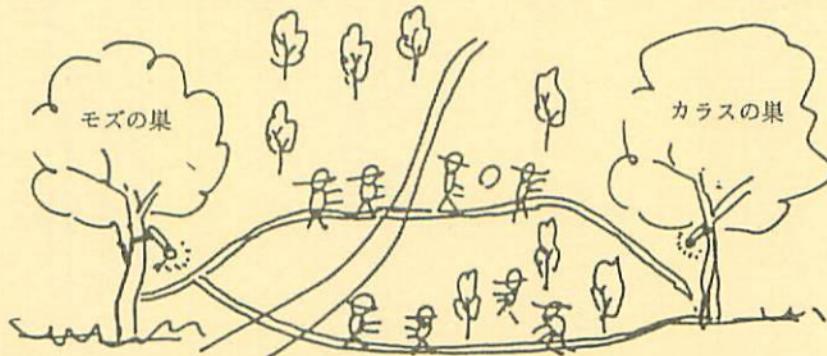
チームワーク



用具 嶺を標示する豆ランプ2ヶ

- 準備 ①全隊をカラスとモズのチームに分ける。  
②200~300m離れた森林内にカラスとモズの巣を設定する。  
(豆ランプで標示)

- 方法 ①先ずカラス・モズチームを自分の巣に集める。  
②リーダーが引率し、夫々のチームは巣から出発し、森林内をぐるぐる歩き相手の巣に互に到着なる。  
③始めの合図でカラスとモズは3人1組となり出来るだけ早く自分の巣にもどろうとする。  
④一定の時間内に多く巣にもどったチームが勝ちとなる。



注意 1.スカウトの数・レベルによって鳥の巣の数を増減する。

(班毎に巣を設けてもよい)

2.巣に戻る途中、課題を与えてよい。

(イ)星座の観察 (ロ)植物の採集 (ハ)相手チームとの戦斗

3.或夜間ゲームの予備訓練として直前に実施すると効果が大きい。

4.夫々の巣には審判員を配置すること。

