

B S

ゲーム集

— も く じ —

	ページ
計測を用いたゲーム	3
ロープを用いたゲーム	4
手旗を用いたゲーム	7
地図・コンパスを用いたゲーム	10
ハイキングのできるゲーム	11
観察を用いたゲーム	12
レクリエーションゲーム	13

1. 計測を用いたゲーム

計測ゲーム

ねらい	歩測により距離感覚をつかむ。
区分	対班・個人・野外
必要技能 (経験で行)	◇歩測を含め自測を行い、スカウト手帳に記録する。 ◇実際に歩測により長さを調べる。
方法	指定した地点から100mの歩測を行う
判定	一番近かったスカウトの班が勝ち。
関連	2級4-(1)
備考	一番近かったスカウトにも表彰するのもよい。

人間巻尺

ねらい	自測に慣れる。
区分	対班・野外
必要技能 (経験で行)	◇自測を調べ、スカウト手帳に記録する。
方法	大木の根元・切り口の円周、橋の長さ、面積、物の個数(山藪にする) などを身体や観察により測定する。
判定	一番正確な班の勝ち。
関連	計測章-5

へボ測量士

ねらい	自測に慣れる。
区分	対班・野外
必要技能 (経験で行)	◇自測を調べ、スカウト手帳に記録する。 ◇面積の計算方法のおさらい。
方法	長方形・星形・円等の指定した面積を自測により測定する。
判定	一番正確な班の勝ち。
関連	計測章-5

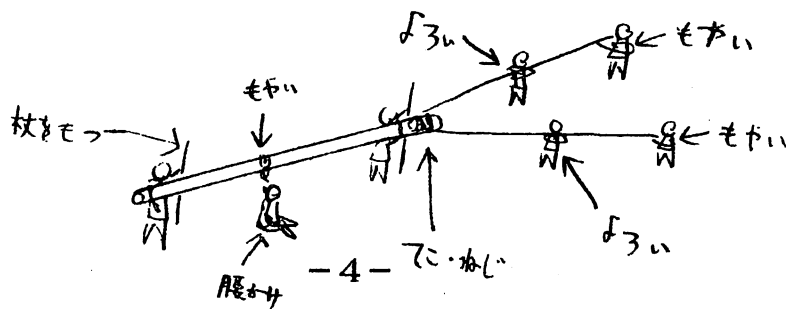
2. ロープを用いたゲーム

ローピング・リレー

ねらい	結索の敏捷さを養う。
区分	対班・野外
用意品	各班ロープ1本 丸太が必要な場合は各班1本
必要技能 (経験で行)	◇基本結索の練習。 ◇結索の名称と結び方が一致するように訓練する。
方法	①各班は縦列に並び、スタートラインに並ぶ。 ②各班の20m前にリーダーが立つ(結び方が正確であるか確認するリーダー) ③進行役が(結索の)名称を発表し、合図により、20m先のリーダーのところまで走って行き、結索を行う。 ④結び方が正確だったら、立っているリーダーをまわって、スタートラインに戻り、次の走者にロープを渡す。(ロープは1本でいい) ⑤アンカーまでまわったら、班名を叫びゴール。 早くゴールした班の勝ち。
判 関 備	定 連 考
	結索章全般 参加スカウトのレベルに合わせて、リレーする結び方を決める。 (そうでないとスピーディーに展開できない)

大名行列ゲーム

ねらい	結索・チームワーク
区分	対班・野外
用意品	各班ロープ3~4本 丸太各班1本(長さ2m位) 杖2本
必要技能 (経験で行)	◇基本結索の練習。 ◇結索の使いみち(用途)について知る。
方法	①各班は縦列に並び、スタートラインに並ぶ。 ②各班の5m前に丸太・ロープなどの資材を置く。 ③合図により、大名が乗るかご(腰かけかアブミしばり)を作り コースをまわり、班員全員が交代で大名になる。



判 関 備
定 連 考

④全員乗り終えた班は、班名を叫びゴール。ゴール後、結索の正確さを点検し、減点する。

到着順のポイント+結索の正確さのポイント＝一番班の勝ち
初級5－(1) 2級6－(1) 1級6－(1) (練習1.2.3共通)
大名になりきった感じにユーモラスに演出する。

〔安全対策〕丸太の強度に注意する。(かごに乗っても折れないような丸太を用意する)

信号旗立て

ね ら い
区 分
用 意 品
必要技能
(経験で行)
方 法

結索の向上、テントペグの打ち方。

対班・野外

丸太(竹)3本 ペグ3本 ハンマー1丁 班旗 ロープは各自用意

◇基本結索、ペグの打ち方の練習。

①笛の合図で各班一斉に作業に取りかかる。

②丸太(竹)をつないで、その先に班旗を立てる。

③丸太の先からロープを張り(蹴り)ペグで固定する。(トトライヒツ)

④作業が終了した班は、全員すわり班名を叫ぶ。

⑤審査役のリーダーが、高さ・正確さ・出来栄をチェックする。

⑥全班チェック後、笛の合図で各班一斉に解体作業に取りかかる。

⑦結びをほどきロープをそろえ、丸太(竹)やペグもきちんとそろえる。

⑧解体作業が終了した班は、全員すわり班名を叫びゲーム終了。

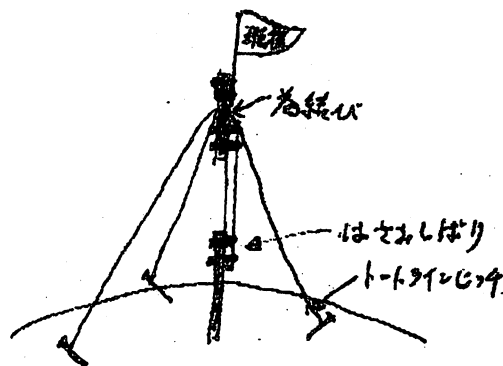
より早く、高く、正確でバランスの良い班の勝ち

2級6－(1) (練習2共通)

継手1ヵ所につきはさみばりを2ヵ所すること。

いかに早く作業をするか、各自の分担を班長が素早く決める。

〔安全対策〕丸太が倒れてくる場合があるので、安全に配慮する。



判 関 備
定 連 考

戦車ゲーム

ねらい
区分
用意品
必要技能
(経験で行)
方法

確実なロープワーク。

対班・野外

丸太3本(長さ2m位、径6~8cm) ロープ7本

◇巻結び、角しばり、すじかいしばりを練習する。

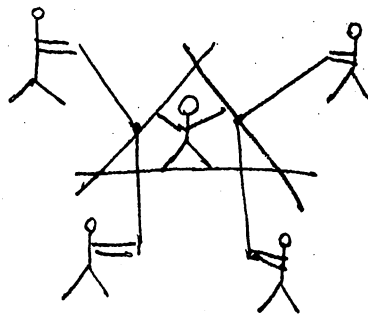
①班ごとにAラインに待機する。

②笛の合図でBラインに用意してある丸太とロープを取って、Aラインに戻り戦車を組み立てる。

③組み立てた戦車をAラインからBラインへ、うまく早く操縦した班の勝ち。(途中戦車の壊れた班はAラインまで戻り立て直して参加する。)

Bライン

Aライン



判定
関連
備考

②の段階で組立の早い班を勝ちと認めるが、③の段階で勝った班を総合の勝利班とする。

2級6-(1) (総章6と共通)

ロープの取扱いに注意。

戦車に乗るスカウトは機敏で引手にうまく指示のできるスカウトがよい。

〔安全対策〕戦車を操縦する際にロープの引手と戦車に乗るスカウトのタイミングが合わないと丸太に頭をぶつけるので注意。

2. 手旗を用いたゲーム

手旗読解！結索ゲーム

ねらい
区分
用意品
必要技能
(遊戯で行)
方法

手旗の受信力と、素早く結索できるようにする。

対班・野外

送信者用手旗1本 各班ロープ1本 丸太2本

◇手旗の受信力を身につける。

◇結索の名称と結び方が一致するように訓練する。

①各班は縦列に並び、スタートラインに並ぶ。

②各班の10m前に丸太2本と審査員(結防が正確であるか判断するリーダー)を置く。

③合図により、15m前にいる手旗送信者が、「〇〇結び」とスカウトへ送る。

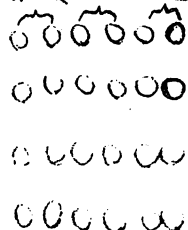
④受信(解読)できたスカウトは素早く審査員のところへ行き、指示された結索を行う。

⑤一番早く且つ正確にできたスカウトの班に1ポイント。

→2回戦へ(繰り返し)

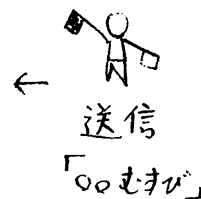
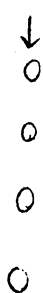
*丸太は「角しぱり」や「すじかい」など指示された際に使う。

菊一級 2級 初級



送信
→

審査リーダー



判
関
備

定
連
考

ポイントの一番多い班の勝ち。

結索章全般 2級5-(2)

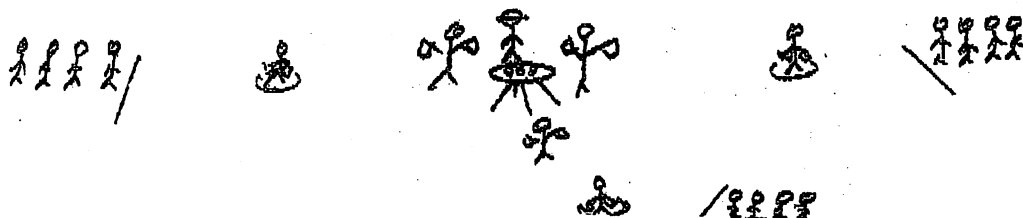
各班、同じレベルのスカウトが同じ回戦でゲームできるよう配慮する。

手旗 D E しりとり

ねらい	手旗の受信・送信を身につける。
区分	対班・個人、野外・室内
用意品	各自手旗
必要技能	◇手旗の50音を覚える。
(観念的)	◇きちんと相手に送信できるようにする(鏡の前で、膝きちんとなっているか確認)
方法	①ぶつからない程度にサークルになり、順々と手旗信号でしりとりをおこなう。 ②しりとりを受ける方が3回送信してもらってもわからない場合は座り、次の者が受ける。ただし、送る者も不理解の場合は、リーダーで判断し、座らせる。
判定	最後まで残ったスカウト(またはその班)の勝ち。
関連	2級5-(2)
備考	きちんと形ができていないもダメにするよう指導する。

テ・バ・タ・デ・キ・ム・ス

ねらい	手旗の受信・送信、観察力。
区分	対班・野外・室内
用意品	手旗 小物24個 メモ用紙(番号をふっておく)
必要技能	◇手旗の50音を覚え、活動を通じて観察力を養う。
方法	①中央にキムスゲーム用のテーブルを置き、テーブルの上に小物を並べる。テーブルを中心に班ごとに放射状に整列。 ②各班より1名がテーブルのところへ行き、1分間観察をし、観察が終わったら全員うしろを向かせる。 ③リーダーはテーブルの上の小物を1つだけ取ってポケットに隠し、もう一度テーブルに向かわせる。 ④なくなった小物を手旗によって次のスカウトに対して送信し、受信(解説)させる。(1番のメモ用紙に答えと班名を書いてリーダーに渡す)(1分間) ⑤できてもできなくても、次のスカウトがテーブルに行き、最初のスカウトは班の最後に整列し、これを順に繰り返す。



判 定
関 連
備 考

正解者の多い班の勝ち。

2級5-(2) 1級5-(2) 観察章3

最後に全員で、手旗50音をユーモラスにおさらいし、次回に備える。

キムスゲームを単独でやってもよい。(16個以上の正解)

キャップ取りゲーム

ね ら い
区 分
用 意 品
必要技能
(鑑 定 方 法)
方 法

手旗の受信力を身につける。

対班・野外

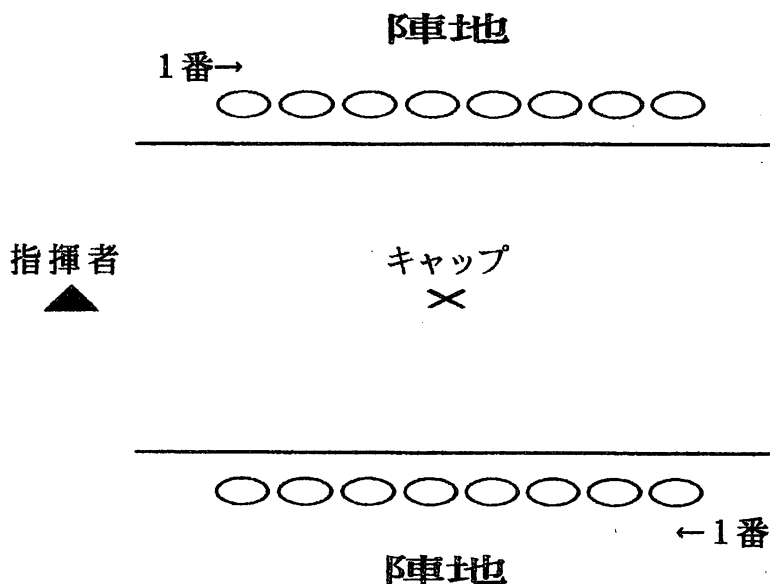
手旗 キャップ

◇手旗の原画を覚える。

①下の図のように並び、列ごとに番号をふっていく。

②自分の番号を指揮者の手旗より指示されたらキャップを取りに行く。

③相手にタッチされずに自分の陣地までもって行けたらOK。



判 定

自分の陣地に戻れたスカウトの多い班が勝ち。

3. 地図・コンパスを用いたゲーム

地図記号かるたバトル

ねらい	地図記号の種類を多く知る。
区分	対班・野外、室内
用意品	地図記号を書き入れたカード数十枚 野外で行う場合は、ブルーシートかコンパネを敷く
必要技能 (鑑賞で行う)	◇地図記号を覚える(単語カード形式で覚えると楽しい) ◇班集会時、地形図を用いて集会場所周辺を歩き、地図記号の実物を実際に発見してみる。
方法	普通のかるた取りと同じように出題者地図記号の名称を言い(例…「神社」「竹林」「水準点」など)、その名称の地図記号カードを取る。 お手つきをした班は、その取組中は参加できない。
判定	一番多く取った班の勝ち。
関連備考	1級8-(2) 読図章5 おてつきした班には罰ゲームカードを引かせ、それに従わせるのもおもしろい。 [安全対策] 人数が多い場合、全員参加にするとおし合いになり危険なので、班員1人ずつ交代で取組みした方がよい。

方位探索ゲーム

ねらい	方位を覚え、身につける。
区分	対班・個人、野外
必要技能 (鑑賞で行う)	◇16方位を覚える
方法	①1列横隊に並ぶ。 ②全員北に向かせ、チーフで目隠しをする。 ③リーダーが方位を言い、スカウトは指示された方位を向く。 (どんどん行う)間違えた者は、リーダーが肩をたたいて座らせる。
判定	最後まで残ったスカウトが多い班の勝ち。
関連備考	2級8-(1) 16方位については班集会で理解させ、ゲームでは8方位で行う。

迷路を突破せよ

ねらい	コンパスの使い方、歩測。
区分	対班・野外
用意品	地形図（市街地） コンパス
必要技能 （経験で行う）	◇コンパスの使い方を練習する。 ◇地図の見方を覚える。
方法	①スタート地点より、何度の方向に何m移動し、そこからまた何度の方向に何m移動するよう指示する。 ②市街の道路を使いコンパスで方角を定め、目的地を目指す。 チェックポイントを通過し、目的地に早く着いた班の勝ち。
判定	2級4－（1） 8－（1）
関連備考	自分の歩幅も把握させる。 〔安全対策〕ゲームに集中し過ぎて、交通事故を起こさないよう交通安全に心がける。（安全章1） ・スカウトが道に迷った時の対策もする。

4. ハイキングのできるゲーム

ミニハイキング

ねらい	地形図の読み方、座標軸の読み方を身につける。
区分	対班・野外
必要技能 （経験で行う）	◇地形図に座標軸を記入し、座標軸の読み方を覚える。
方法	①座標軸が記入されている地形図で、6ケタの数字で目標地点まで移動する。 ②地形図内の記号をチェックポイントにする。
判定	早く正確に多くチェックポイントをまわって目標地点へ着いた班の勝ち
関連備考	1級8－（2） ハイキング章3－（2） 〔安全対策〕ゲームに集中し過ぎて、交通事故を起こさないよう交通安全に心がける。（安全章1） ・スカウトが道に迷った時の対策もする。

美しい環境

ねらい	『ちかい』『おきて』の実践。
区分	対班・野外
必要技能 (遊樂会で行う)	◇自然愛護・社会奉仕を取り入れたハイキング報告書の作成。
方法	ハイキング中、自主的な奉仕活動は何をしたか、帰着後、報告書を提出させ、ポイントをつける。
判定	ポイントの多い班の勝ち。
関連	1級9-(1)
備考	ポイントの内容・基準はあくまでもリーダーの裁量で。

4. 観察を用いたゲーム

手探りキムス

ねらい	観察・判断力。
区分	対班・個人、野外・室内
用意品	24個の小物
方法	①全員チーフで目隠しをして、サークルになって座る。 ②品物(計24個)を順次渡して、後で用紙に記入させる。
判定	一番多く書けたスカウト(またはその班の勝ち)

班救急箱キムス

ねらい	班の救急セットに何が必要か。観察力を高める。
区分	対班・個人、野外・室内
用意品	班の救急セットに必要な物 24個 例 体温計、ハサミ、ピンセット、針、綿棒、絆創膏、包帯、三角巾、滅菌ガーゼ、ユールドスプレー、マキロン、シブ タール、ビニール袋、正露丸、風邪薬、胃腸薬、バファリン、虫さされ薬、乗り物薬、隠線、熱さまシート、眼帯 ヒヤロン
方法	24個の班救急用具を1分間観察して、何があったか記憶により 当てていく(解答用紙に記入)
判定	一番多く書けたスカウト(またはその班の勝ち)
関連	観察章2
備考	ゲーム終了後、班救急セットについて説明するのもよい。

7. レクリエーションゲーム

ご苦労様どっこいしょ

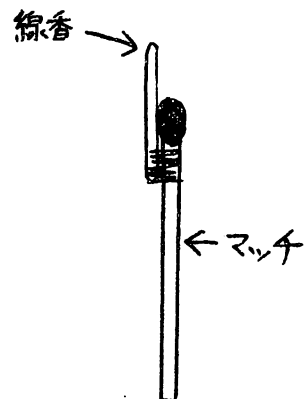
ねらい	観察力、演技力を養う。
区分	室内
用意	宝物（キーホルダー、チーフリングなどの小物）
方法	①宝物を室内に隠す。（必ずどこからか見える場所に隠すこと） ②スカウト達に観察させて、発見したら他のスカウトに解らないように演技しながら「ご苦労様どっこいしょ」と言い、座る。 進行状況によりヒントを出す。
判備	初めに発見したスカウトが次に隠すことにする。 宝物の隠し方を工夫して、同じ色のところに隠したり、置き方を考えて、宝物の縦・横の形を考えさせるのもいい。

レーザー光線

ねらい	忍び。
区分	野外（夜間）・対班
方法	リーダーが基地を決め、スカウトが忍び寄り、基地に入る。 ライトに照らされ名前を呼ばれたスカウトは失格とする。 ライトは時間を決めて短時間の照射とする。
判備	基地に入った人数の多い班の勝ち。 スカウト達も考えて他人の服と交換たり、一列に並んで全員で進んで来るなど、工夫してくるとより楽しさが増す。 〔安全対策〕夜間のゲームなので、指導者は事前にゲームを行う場所の安全性を確認することが必要。スカウトにも『安全』を最優先させる。

古今東西ファイヤーデスマッチ

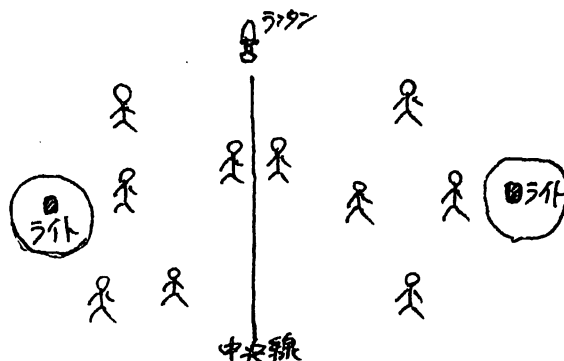
ねらい	スカウトの親睦。
区分	野外（夜間）・個人
方法	サークルになって、『山手線ゲーム』の要領で指示されたお題にあわせて、右の図の物（マッチに線香をあわせた物）を順々にまわしていく。



- 判定 線香の火が、マッチに着火した時に持っていた人が負け。罰ゲームを行う。
- 備考 [安全対策] マッチに着火した際、驚いてマッチを手放して自分やまわりの人の衣服を焦がしたり、やけどをする場合があるので長めのマッチを使用するのがよい。ゲーム前にスカウトに注意事項として、手放さないようにと指示する。

陣地取り

- ねらい 班の団結力の向上。
- 区分 野外（夜間）・対班
- 用意品 ランタン・ライト2個 笛（夜間ゲームのため）
- 方法
- ①中央線を引き、そこに目印としてランタンを置く。
更に両陣地の奥にライトを1つずつ置いていく（直径2m程の円を描く）
 - ②笛の合図でゲームスタート。お互いに相手陣地のライトを取り合う。
 - ③相手陣地に入りタッチされると、敵の捕虜となり、2mの円内に入られる。（味方にタッチされれば、再びゲームに参加できる）
 - ④相手のライトを奪うか、相手を全員捕まえた時点でゲーム終了、勝ち。（通常は2点先取で勝ち）



- 判定 2回勝ったチームを勝ちとする。
- 備考 事前には作戦等は考えさせず、その場で、地形・敵味方の力の関係等を考慮して、作戦を立てさせる。
[安全対策] 夜間のゲームなので、指導者は事前にゲームを行う場所の安全性を確認することが必要。スカウトにも『安全』を最優先させる。