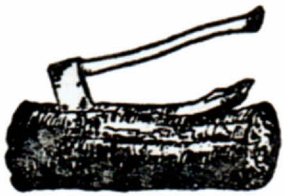
HOW TO RUN A PACK

ギルクラフト叢書
ボーイスカウト日本連盟訳

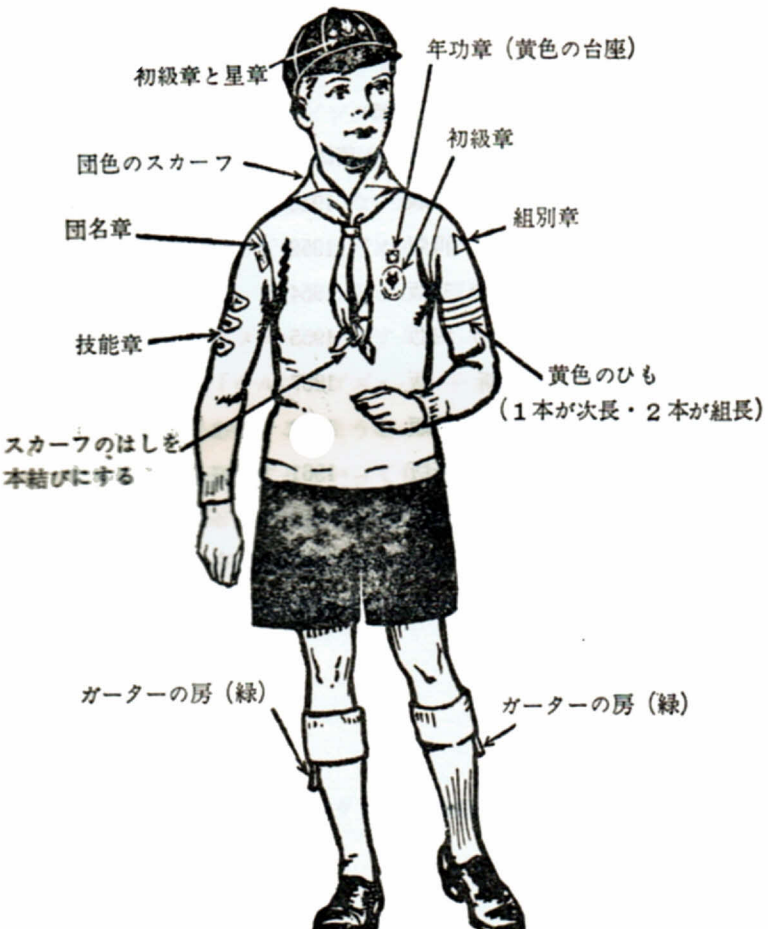
ボーイスカウト日本連盟発行

HOW TO RUN A PACK

ギルクラフト叢書
ボーイスカウト日本連盟訳



ボーイスカウト日本連盟発行


初級章と星章
年功章（黄色の台座）
団色のスカーフ
初級章
団名章
組別章
技能章
黄色のひも
（１本が次長・２本が組長）
スカーフのはしを
本結びにする
ガーターの房（緑）
ガーターの房（緑）

原 本 の 版 歴

©
1945
ボーイスカウト英国連盟
修 正 版　1948
〃 再版　1952
〃 三版　1954
〃 四版　1955
新　版　1957
〃 再版　1958
修正新版　1961

本書の読者は，「ウルフカブズ・ハンドブック」をよく読みかつ，その内容を有効に利用しているものと仮定してかかれている。

訳本刊行の辞

本書の原本は英国のギルウェル実修所の著作による叢書の1つである。したがってカビングの原形であるウルフ・カブのパック(隊)の運営を述べた公式の指針である。日本のカビングは現在ウルフ・カブ方式を採っていないから本書は単に参考として，本来のカビングを知る資料にとどめるべきである。しかし，ウルフ・カブ方式をカビングの公分母として原形のままこれを修める日本ギルウェル・カブコースを志す人たちにとっては「ジャングルブック」および「ウルフカブズ・ハンドブック」と相ならんで必読すべき文献である。このようなカビングの源流を窮めたい人々のためにこれを刊行するといってもよいであろう。

この訳本はボーイスカウト埼玉連盟の千葉和久氏の自発活動に基づいて試みられた訳稿をもととし，日本連盟事務局において更に手を加えてできたものである。ここに各位の労を感謝して刊行の辞とする。

昭和38年8月

ボーイスカウト日本連盟総長　三　島　通　陽

目　　次

一般原理……
紀　　律…… 4
カブ隊の大きさと助力者……11
家庭訪問……15
ゲ　ー　ム……18
ゲーム指導の全般的ヒント……22
扱いにくい少年……27
プログラム立案……28
ジャングル……32
隊集会以外の集会……37
話の扱いかた……38
雑　　務……42
組　制　度……44
アーケイラの勉強法……45
プログラム……47
　第1回隊集会……47
　第2回隊集会……52
　第3回隊集会……58
　第4回隊集会……63
　第5回隊集会……67
　第6回隊集会……70
　第7回隊集会……72

第8回隊集会……76
第9回隊集会……80
第10回隊集会……84
第11回隊集会……87
第12回隊集会……91
第13回隊集会……94
第14回隊集会……97
第15回隊集会……100
第16回隊集会……103
第17回隊集会……107
第18回隊集会……110
第19回隊集会……114
第20回隊集会……116
第21回隊集会……119
第22回隊集会……122
第23回隊集会……126
第24回隊集会……128
第25回隊集会……132
第26回隊集会……135
第27回隊集会……137
第28回隊集会……140
第29回隊集会……144
第30回隊集会……147
戸外活動……150
戸外活動のためのプログラム10例……151

技能章制度…… 178

付　録

英国連盟規約第410条と第412条

第1星章課目表……付 1

第2星章課目表……付 2

参 考 書……付 5

索　　引（本書に納められているゲーム）……付 6

一 般 原 理

本書は，初心者のためにかかれたものである。すなわち，ウルフ・カブ・パック（年少隊）を指導するように依頼され，いったいどのようにして，始めたものだろうかと，困惑している人々を対象としている。

初めの集会から，喜々としたカブたちの顔に接することは，なかなか容易なことではない。ことに，カブたちが別に悪意を持っているわけではないが，あなたをかなり正確に評価しようとしているときには，なおさらのことである。あなたがたは，少年たちに与えることのできる，おもしろいタネを持つ必要がある。というのは，少年たちは，かすり傷ひとつできないようなおもしろくない遊びに，費やす暇などないからである。少年たちを自分にひきつけておきたいならば，おもしろいことをやってみせなければならない。自分の熱意で，彼らを鼓舞し，自分の人格によって，彼らを導いて行かなければならない。

いうまでもないことであるが，実際に少年たちと接するまえに，まずしなければならないことは，カビングとカビングの目的について，完全に知ることである。あなたが少年たちと接して，健全な雰囲気をつくりだしてゆくためには，カビングの精神を，しっかり，自分のものにしておく必要がある。

まずその第一段階として，心から勧めたいのは，「ウルフカブズ・ハンドブック」を読む，いやむしろ，勉強することである。

それによって，カブの立場から，物ごとをみることができるようになるし，また，この本には，あなたがしなければならないことが網羅されている。だから，誰もが，このハンドブックの助けを必要とし，またこれが役立つのである。

カビングというものは，低年令の少年たちに，スカウティングに志す，用意をさせることである。このことは，少年にほんのちょっぴりスカウティングをやらせて，スカウトの複製をつくる意味ではない——いや，まるっきり違う。われわれは，少年を生き生きとし，敏捷で，自分の周囲のあらゆることに関心をもつように訓練していく。また，よいスカウティングにはぜひ必要な，チーム精神の初歩である，オールドウルフに従う気持を伸ばしていくのである。

〝幸福〟は，スカウティングを成功させるうえに，鍵となることばで，カブ隊が幸福であることがわれわれの第一の目標でなければならない。子どもというものは，元来，幸福であるようにできているのだから，これを維持することは，さして困難なことではない。幸福というものは，他の徳目よりも多くの役割を果たすものであるから，たとえ，われわれの人生の歩みがどんなものであろうとも，非常に必要とされる要素なのである。カブ隊を幸福にしたいと願うならば，まずわれわれ自身が，幸福でなければならない。少年たちは，笑うことが大好きで，いっしょにおおいに笑ったり，ゲームの精神にひたったり，彼らの溢れるばかりの生命力を試したり，感じとろうとしたがるものである。

この幸福と非常に密接な関係にあるのが，親切である。あるいは，友愛と呼ぶこともできるだろう。ここに，再び，われわれの

仕事のよい足場をみいだすのである。というのは，少年たちは，常に誰かと，友だちになろうとしている。うまく少年に近づいてみると，おそらく，彼は親切な面を示すだろう。しかし，実際のところ，少年たちは，また，非常に残酷にもなる。もし，そのまま放っておいたら，何らかの点で風がわりな者や，自力で物事をやりおおせない者に対して，時として憎らしいほどのふるまいをするのである。しかし，親切のお手本をみせられたり，必要な場合，ずばり，説教されると，残酷な面は消え去って，本源的な親切心が出てくるものである。少年は，〝弱い者いじめ〟と呼ばれることを恥じる。自分だけに，「〝ジミニー君〟は，他の人ほど，じょうぶでないから，みんなほど仕事ができないんだ。だから，ジミニー君より強いみんなは，ジミニー君を助けなければいけないんだよ」などといわれると，その少年は，それに応え，よろこんでその無能者を，助けようとするものである。私はかって，ある少年が，誠実さと親切心とを顔いっぱいにして，次のようにいっているのを聞いたことがある。「あの子をからかっちゃいけないよ。だって，あの子は，生まれつき頭がわるくて，いろいろなことがうまくできないんだからね！」このことばは，相手をほめたものではないけれども，心からそう感じて述べた論理的なことばである。いうまでもなく，こそこそ話に関しては，少年は最もうまい。賢明なアーケイラは，こういうことに対するこらしめは，できるだけ少年たちにまかせておく。少年たちは，そういう罪に対して，適当な処罰をするだけの，巧妙な能力をもち合わせているからである。友人からの冷笑は，おとなのどんな〝お説教〟よりも，強く身にしみるのである。

したがって，われわれのねらいは，少年たちの親切心を伸ばすこと，よろこんで仕事をするようにしむけること，いつでも手助けするように指導すること，そして，他人の欠点を許すだけの寛容な性質を育てあげることでなければならない。スカウティングでは，われわれは，少年たちの人格をその状況で最上のものに伸ばしてやるのであるが，それを，カビングから始めようというのである。われわれが，よい人格をつくる土台を築くことができれば，それこそ，すばらしい仕事をしていることになる。創始者であるロード•ベーデン-パウエル・オブ・ギルウェルは，この必要性をよくみぬいたので，彼のカビングとスカウティングにおける全構想は，この目的に合わせ，少年たちの人格を向上させ，健全な人生観をもった善良で有能な公民をつくりあげることなのである。以上のことは，「ウルフカブズ•ハンドブック」を一読されれば，ただちにわかることである。この本にもられた内容——「さだめ」，「やくそく」，合格しなければならないテスト，もちろん，楽しく遊べるゲームも——は，子どもの視野を広めるようにくまれている。すなわち，少年に，利他心を教え，他人のことに思いをいたすことを教え，自分で自分の幸福を築きあげる助けとなり，また，思考をし，できるだけ人間らしく一生を送るように，少年を訓育する。

紀　　律

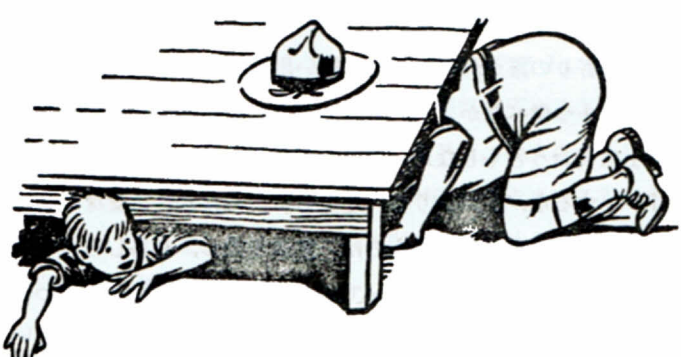
カブ隊を首尾よく運営してゆくために，正しい紀律が不可欠で

あることは，今さらいう必要もないだろう。紀律がなければ，カブ隊はばらばらになってしまい，少年たちはたいくつし，仕事ははかどらず，みんなはみじめな気持になってしまう。紀律といっても，もちろん，大声で号令をかけることではない。真の紀律とは，内部から生まれてくるもので，目にはみえないものなのである。それは号笛を吹いたり，大声をはりあげてみても得ることはできないし，おどしたり罰したりしても，得られるものではない。それは，少年たちが何を望んでいるかを知り，また，少年たちが，そのことを知ることによって初めて，得られるものである。しょっぱなに，物事を鎮めてしまえば，もう何の心配もいらない。冗談や笑いのうらには，ぴりっとしたものがあることを，少年たちに示すのである。というのは，自分たちをまとめることができないような人を，絶対に尊敬しないからである。われわれは，自分の学校時代をふりかえってみて，おそらく無力に思われた，年寄りの誰かれのことを，思い出してみればよい。彼らからは，何1つ学べなかった。そういう人は，通常，われわれといっしょに笑おうともしなかった人であり，冗談1ついえず，いつも，「……するな！」ばかりを，連発して，われわれを受身にさせる人であった。少年というものは，冗談を愛し，おもしろいことを求めるものである。したがって，よく笑えば笑うほどよいわけであるが，しかし，それは決して即座にうまくなれるわけではない。

子どもたちが，手におえないものだという場合，その理由の1つは，彼らに仕事をじゅうぶん，与えていないことがあげられる。少年たちには，何か仕事をさせなければならない——古いことわざに，「悪魔は怠け者につけこむ」というのがある。これ

は，おそらくわれわれには，古くさいことばにひびくだろうが，今日においてもこのことばは，絶対に真理である。たえず，少年たちを忙しい状態にしておけば，彼らを御することは簡単なことである。もし，あなたが，彼らに，のべつに何かの仕事をさせることができれば，彼らを制御するには，ほとんど困難を感じないだろう。ただし，これは，あなたが与えるものに，彼らが興味をもっている場合だけである。

また，少年たちを御しにくい理由の１つに，彼らがもう，カブ隊員としては，成長しすぎていることがあげられる。11才になってしまうと，もっと年上の子どもと遊びたくなる。このことを例証するよい例があった。若くて有能なアーケイラが，その隊員のカブについて，何の知識もなしにうまくいっているカブ隊の指導を引き継いだ。



困っている地区コミッショナー

彼女はどんなに成功を願っていたことだろう！　熱意をもって毎日曜の夕方会合を始めるが，なんとみじめな気持で，夜遅く家へ帰ったことだろう！　カブたちは，彼女をはやしたてた。彼女

はそれを毛嫌いした。要するに，彼女はカブたちを制御することができなかったのである。これは，自分たちで，勝手にミふざけあうミために，どんなゲームからもはずれてしまう１人２人のカブがその原因だった。彼らは，片隅に古いすが積みあげてある部屋で，とびはねたり，もっと悪いときには，低い壇の下にもぐりこんで，そこから何やら叫んだりするのである。この若いアーケイラのいったことは何の効果もなく，まもなくこのカブ隊の秩序は乱れてしまった。アーケイラは自分が悪いと考えて，地区コミッシ■ナーに，自分を誰かと入れかえてもらいたいと，けんめいに頼んだ。しかし，地区コミッシ■ナーは彼女をよく知っていたし，彼女を隊長に任命したのは彼だった。彼は，自分の人選に誤りはないと確信していた。そこで，まずみずから，隊長役をやって，彼女のどこが悪いのかをみせようと思って，会合を催してみた。ところが，地区コミッシ■ナーといえども，ぜんぜんうまくゆかなかった。／ それで，彼はそのいたずらっ子たちのあとから，いっしょに壇にもぐりこんだ。――このアーケイラは今日に至るまで，このやさしい，いくぶんふとった地区コミッシ■ナーのことを心にとどめて，教訓としているのである。

この少年たちは，けっきょく，年令が高くなりすぎていたにすぎなかった。それが原因だったのであり，また，アーケイラも少しおとなしすぎたということになる。その結果とられた処置は，このいたずら少年たちを，彼らがじゅうぶん腕をふるえる少年隊へ，編入したことだった。あとに残った隊（この隊は，以前より年少の少年で構成され，アーケイラもより賢明になって）は，まもなく一流の隊となり，現在まで盛んに活動を続けている。

オールドウルフがよい手本を示すことによって，カブ隊の紀律をたぶんに維持することができる（訳者註：オールドウルフとは，カブより年上の者で隊長の助手。バールーもバーギァラーも含む）。少年たちは，どんなことも見逃さない。そこで，アーケイラとその助力者は，少年たちに服従してもらいたいならば，自分がまず，あらゆる規則を守らなければならない。たとえば，アーケイラが，ゲームの内容を説明しようとして，静粛にするよう要求したら，助力者もおしゃべりを控えなければならないし，また，助力者が話をしているときには，アーケイラも同様な気持になっていなければならないのである。

いうまでもなく，オールドウルフは，少年たちの前で，ほかの者とけんかをしたり，他人の指図に疑問をさしはさんだり，してはいけないし，少年たちに向って，他人の批判をしてもいけない。オールドウルフたちは，しっかり一体とならなければならない。また，カブたちの面前で，他人のことばに，反ばくするようなことがあってもならない。そんなことをしようものなら，必ず，多かれ少なかれ，カブたちにその指導ぶりに対する不信の念を，ひき起すことになるだろう。アーケイラは少なくとも，カブ隊の夜の集会には，少年たちの模範でなければならない。したがって，彼らが，あなたを偶像視するような場合は，たとえ，彼らが粘土でできていようとも，足もとをみせてはならないのである。

紀律を維持する大きな助けが，ゲームによって得られる。ほとんどすべてのゲームは，カブたちに，精神と肉体の両面にわたるある種の規制を要求する。カブがじゅうぶんな努力を払えば，こ

のような娯楽からも，大きな利益を受けることができる。たとえば，チームのゲーム，これは，細心の注意が細かい点まで払われれば，非常に役立つ。すなわち，きちんと始め，きちんと終るようにするのである。こういう些細なことがらその１つ１つが，カブたちをとらえる助けとなるし，それが成功のなかばをしめるといってよい。少年というものは，たえず成長してゆき，エネルギーの塊りみたいなものである。このことは，しばしば，よい面よりもやっかいなことを，ひき起こすことになる。賢明なアーケイラは，このエネルギーのはけ口を，たくさん彼らに与えてやる。だから，変化と活動にとんだプログラムを組んで，彼らのありあまるエネルギーを発散させる機会を，与えるように気を配ってほしい。

もちろん，少年たちは，オールドウルフたちを好きでなければならないし，あるいはとにかく，尊敬しなければならない。カブ年令では，好きであることと，尊敬することは同じことかもしれないが。そこで，カブとともに笑い，カブとともに，めんどうが起こる暇のないほど，楽しみ合うことの必要性をここで強調せざるを得ないのである。少年たちを笑わせ，あなたとともに楽しみ合うようにしてみなさい。彼らはあなたが指導するどんなことにも，ついてくるだろう。

「カブは，オールドウルフにしたがう。カブは自分に負けない。(訳者註：わがままをしない)」という，カブ隊のさだめは，たしかによい紀律をつくりあげるための，すばらしい土台となるだろう。しかし，このさだめを教える前に，まず，カブ隊を制御できなければならないことは，いうまでもない。そうでなかった

ら，少年たちは，いっこうに，そんな話に，耳をかそうとしないだろう。彼らに説明を聞かせるためには，彼らの注意力をひきつけることができなければならない。第1回目の会合で，少年たちが，すぐこの「さだめ」を，すなおに受け入れて，それに則って行動するものと期待するのは，無理である。——まず第一に，あなたは，彼らをあやつることができなければならない。したがって，私は，紀律に関するかぎり，少なくともアーケイラの立場からいえば，たとえ，カブにさだめを教え，かつその意味をわからせる機会があったとしても，それが第一にすべき重要なこととは考えないのである。まず，オールドウルフに服従する必要を少年に印象づけるすばらしい機会をみつけることである。

以上のことを要約してみよう。——アーケイラとして，カブ隊の運営上困難を感じたならば，「うまくいかない原因はいったい何だろう？」と，自問自答してみる。

少年たちが，大きくなりすぎているからではないだろうか。

興味をそそるに足りるものを，与えていないからではないだろうか。

あり余る精力を吐き出す機会が不足するため，圧迫されているのではないだろうか。

自分が彼らに，あまりに命令しすぎるためだろうか。それとも，命令が要領を得ないためだろうか。

オールドウルフたちは，一丸となって，仕事をしているだろうか。

自分は少年たちをなまいきにさせてはいないだろうか。自分でもできないようなおどかしをかけているのではないだろうか。

自分はかんしゃくを起したりしてはいないだろうか（このことは，アーケイラにとっては，最もしてはいけないことであり，少年にとっては，第一に，しないように学ばなければならないことである）。

最後に一言。カブに，「君はだめな子だ」と，決していってはならない。

カブ隊の大きさと助力者

新しいアーケイラにとっては，少人数から始めることがたいせつである。ことに，彼女が，少年たちを扱った経験が，じゅうぶんにない場合には，なおさらである。2，3週間の間は，人数を12人以下に抑えるのが，最上である。この人数だと，少年たちをまとめて扱うためにも，また少年の1人1人を個人的に知るためにもよい。この少人数でうまくすべり出して，大ぜいの者が入隊を許されるようになったときには，健全な雰囲気と高い水準で，カブ隊が運営されているようにしておかなければならない。

8才未満の者は，入隊を認められない——どんなに熱心に懇願されても，入隊を許すことは違法である。——彼らは，やくそくやさだめのもつ意味をじゅうぶん理解するには，まだ年がいっていない。したがって8才になるまで待たすことがいちばんよい。が，一方，11才の子どもを入れてもいけない！　これについての危険性は，すでに指摘した通りである。彼らはもう，カビングの年令をすぎているのであって，スカウティングこそ，彼らにふさ

わしいものである。カブ隊を始めるに最もふさわしい年令層は，8才，9才，そして，最近誕生日をすませたばかりというなら，1人2人の10才になる少年，こういったところである。

新しいカブ隊は，それがどんなに少人数のものでも，アーケイラと同様，助手が必要になる。最初から，健全に始めることが，実にたいせつなことなのである。少年たちは，第1回の会合を純粋に楽しまなければならない。「ああ，おもしろかった」が，そのときの感想でなければならない。それができたら，次の土曜日には，ピクニックにでも，1つ2つのゲームをするためにでも，少年たちを連れ出すことができるだろう。少年というものはすぐに忘れてしまう。9才の少年には1週間というものが，とても長いものなのである。もちろん，いもを持っていってたき火で焼いたりしようものなら，彼らの喜びは，最高になる。

だから，少人数から始めなさい。年令の低い者から始めなさい。そうすれば，最初から健全に運営することができる。

アーケイラは，少なくても，1人の責任をもてる助手を持たなければならない。この助手には，通常バールーとかバーギアラーまたは，「ジャングルブック」に出てくる名まえをつける。もし，アーケイラが女性であるならば，男性の助手をもつことを勧めたい（その逆の場合も同様である）。というのは，カブのプログラムには，実にいろいろなことがあって，時には，実際にやってみせる必要のあるものもあり，男の人にやってもらった方が，うまくゆくことも多いからである。かえるとびとでんぐりがえりは，その例である。

よく，少年隊のスカウトが，助手となる。これは，よい方法で

ある。ボーイスカウトが，定期的に，カブ隊の会合に顔を出すことができないとしても，彼を説得して，カブ隊にとって重要な役目をする，カブの先生（カブインストラクター）として活動させることはできるだろう。彼は，救急法や結索法，前述したような活発な遊戯などの進級課目を教える責任をもつことができる。

「君はだめな子だ」と決していってはいけない。

実際の指導ぶりはとにかくとして，少年をカブのインストラクターとする価値は，彼もやはり少年だから，おとなよりも，カブの気持に近いという点にある。彼は，少年たちがのろのろしていれば，せき立ててゲームの列に並ばせるだろうし，どうしようもなくなるまえに，ちらかしを，注意してくいとめるだろう。集会のあとで，そのデン（訳者註：集会場）がきちんとかたづいているかどうかに気をつける仕事に責任を持たせることもできる。彼はいろいろなことに役立つ。彼が健全な少年であれば，自分がかけがえのない人間になっていることを感じるだろう。

どんなカブ隊にも，少なくても，２人のオールドウルフがいることが理想だろう。アーケイラのほかに，バールーとカブインストラクターをおくことである。この場合には，オールドウルフは，２人とも女性であっても差しつかえない。

助手を〝扱う〟（もしそう呼ぶとしての話であるが）には，アーケイラのコツと創意とが必要である。来る集会も来る集会も，仕事を与えないで，ただ出席させたのでは，助手はたいくつしてしまう。事実，たいくつするのがあたりまえである。アーケイラとその助手との間のもめごとは，通常，プログラムについて彼らの意見を聞かなかったり，カブ隊の運営に関して，彼らの助言を求めようともしないということから起こるのである。

助手は，重要な役割をもっていることを自覚すべきである。したがって，彼らは，責任感をもつと同時に，自分たちの意見を発言してよい――もちろん，常にアーケイラに従っての話である。

前もって立案されていなければならないプログラムは，オールドウルフたちの助力によって，編集されるべきである。ゲームについても，進歩課目についても，また夜話についても，助手たちにまかす部分を考えておくことである。助手が何を得意とするかを，よく見極め，それを彼の専門の仕事としてやる。工作かもしれないし，自然研究や音楽かもしれない。それが何であるにせよ，その課目を彼にまかせる。そうすれば，彼はカブ隊の仕事に尽くすことができる。彼の考えを求め，できる限り協調する。そしてあなたが，カブの１人１人を知ると同様に，あなたの助手について，よく知ることである。

時として，カブ隊長のなかには，もし助手に，ゲームをやらせ

たり，進歩課目の動きを伴うものをやらせたりすると，自分の座を失うのではないかと，おそれる者がいる。そんなことは，もちろんお話にならないことである。アーケイラは，常にアーケイラである。この地位が，彼女を第一人者とする。もし助手がゲームをやったために，アーケイラとしての尊敬を払われなくなったとするならば，彼女は，もともと，何もできない無価値な人間だったといってよかろう。カブ隊がほんとうによく運営されているかどうかは，アーケイラが，よんどころない事情のために欠席しても，とどこおりなく隊が運営されて行くかどうかでわかる。

紀律維持のため，オールドウルフたちは，一本になって，ことにあたらなければならないことは，先に述べた通りである。カブたちの前では，常にお互いを支持し，仲間同志助け合わなければならない。アーケイラは，助手に隊をまかせたときには，決して干渉してはならない。しかし，もし何かいっておいた方がいいときには，後刻，個人的にいってやる。なぜ失敗したか，そしてどうすればもっともよかったかを指摘してやるのである。

このように助手を有効に使いなさい。彼らとともに，プログラムをつくり，彼らにカブ隊のなかで何らかの責任を与え，ときどき全面的に集会を彼らにまかせてみることである。

家　庭　訪　問

多くの新任のアーケイラにとって，親を訪問することは，最も骨の折れる，しかし最も尊い仕事である。〝全く気楽に〟自分の

身分をあかして，未知の人に接し，ともに談笑するわけにはいかないからである。しかし，これは，カブ隊をよくするためには，ぜひともやらなければならないことである。そうするのだと決心することである。やってみれば，案外，短時日に，うまくその目的を遂げられるので，驚くことだろう。「カビングについて両親へのことば」というパンフレットがある。これは，きっと，あなたがたの役に立つことだろう。

隣り同志とまでいかなくても，カブたちはかなり近所に住んでいるもので，あなたは1日のうちに，数人の母親に，〝面談する〟こともできるわけである。あなたの如才ない機智を働かして，やってみることである。青コハク色から黒褐色に至るまでの，さまざまの色のお茶も，飲めるようにしておきなさい。全般的に母親というものは，よろこんで自分の子どもについて話すものであるから，会話をかわすことはさして心配しなくてよいのに気がつくだろう。ときどき，「ええ，そうですとも」とか，「いいえ，そうじゃございません」といったり，あるいは相手の話にうなずいたり，笑ったりしながら，その子どもについて，多くのことを学ぶことができる。彼らの家庭は，おそらくその雰囲気ばかりか，家具の状態にいたるまで，異なっているだろう。それによって，なぜ，ある少年は，他人と協調することが容易なのか理解できる。また，ある少年は，なぜあなたの助力をそんなに必要とするか，あるいは，あなたの少しばかりの親切や信頼が，彼らの心にどうして長い間残っているのかを理解することもできるだろう。

少年たちについて，いろいろなことを見い出すこととは別に，あなたは，母親にカビングとは何をするものかを語ることができ

る。カブたちはおそらく，あなたのいったことを，彼らなりに解釈して帰る。ある母親は，子どもが，invest と聞くべきを infest と聞いて来たので，実に困惑してしまって，こんなふうに尋ねた。「ビリーが荒されたといっていますが，どういうことなのでしょうか。別に，苦しんでもおりませんが――」（訳者註：invest <叙任される> を infest <荒らされる> と，子どもが聞きちがえたための誤り）

母親たちは，ひとたび理解し得たことについては，何ごとによらず助力を惜しまないものである。だから，彼らをできるだけ利用する。パーティを催したときに，お母さんがたにケーキをつくってもらうこともできる。彼らはめんどうもいとわず，変化に富んだものをつくることは，まったく驚嘆にあたいする。彼らは予想以上にうまくやってのけるし，助力を頼まれることが好きなのである。

最初の訪問には，制服について話すとよい――どんなに制服が必要であるか，その代金の支払いについて，彼らに何を期待するか，そして，もし隊に貧困者が多ければ，1週間ごとの分割払いの制度をつくることもできるということを。カブが清潔にスマートになったかどうか，また彼らが歯を磨いたかどうかをみるために，どんな点検をしているかを説明してもよい。母親たちを，彼らなりの目的で，こういったことについて動かすことができれば，それは，あなたの目的にとっても，大きな助けとなる。

とにかく，両親たちと知り合いになったことは，新たに多くの友人を得たことであり，また，この最初の努力が，どんなに価値あるものであるかを悟るだろう。

ゲ　ー　ム

次のことは，常に心に銘記しておかなければならない。カブはまだ単なる子どもにすぎず，好き嫌いが激しく，隣人に対する思いやりがあまりなく，どちらかというと，利己的であり，責任感に乏しいものである。上記の性質は，いずれも彼らが健康である証拠で，われわれが成功をもくろんで，働きかけるに足りる一般人であることを示す。この目的を達成する最も有益な手段は，創意に満ちたいろいろのゲームである。にぎやかなゲーム，静かなゲーム，チームで行なうゲーム，進級課目のゲーム，また技術を磨くゲームなど，あらゆるゲームがこの目的に役立つ。ゲームというものは，丸薬を包んでいる砂糖の外皮であり，少年たちは一刻一刻を楽しく過しながら，しらずしらずのうちに学び，訓練されてゆくのである。少年は楽しめば楽しむほど，鋭敏になり，鋭敏になればなるほど，多くのことを吸収し記憶する。だからといって，何もただ遊びさえすれば，それでよいのではない。にがい薬も少々のまなければならない。しかし，遊戯こそは，少年の生活の中で決して欠くことのできないものである。カブ隊で行なうゲームから得られる収穫は，はかりしれない。——人格形成訓育の最もすばらしい方法である。

1．チームゲーム

このゲームでは，自分のためにではなく，自分の味方のために

ゲームをすることを学ぶ。彼は，もはや，切り離された個人ではなく，グループの一員である。彼の小さな分担が，このうえなく重要なのである。だから，彼は自己の最善を尽くさなければならない。彼自身は自分の努力に対し，別に栄光を得るわけではなく，もし勝てば，自分の味方が栄冠を受ける。このことが彼の目的にならなければならない。このようにして，彼は利己的であってはならないことを学び，自分の味方の勝利のためにゲームする。自分だけのことを考えてはいけないのである。

2. 騒がしいゲーム

このゲームは，活動力に満ちていて，あり余っていると思われるエネルギーを，発散させるためのものである。このゲームでは，カブははね回り，笑いあい大騒ぎをするのである。静かにしなければならないときに，静かにできさえすれば，思う存分騒がせる。騒ぎは少年にとっては，重要なものなのである。これこそ，若さとはめをはずしたおもしろさのすべてなのである。笑えば笑うほど，健康になる。だから，おおいに騒がせなさい。

3. 静かなゲーム

これは，たいへん異なったタイプのものである。このゲームは，自己抑制力を伸ばす。気がきかない者とか，騒いでいけないときに騒いだりする者の肉体を制御する。少年は長い時間じっと静かに座っていることが苦手である。しかし，そうしようと努力することは非常によいことで，自己の体をすばやく制御できればできるほど，この目的にはよい。というのは同時に自分の精神を

制御しなければ，できないことだからである。自己抑制とは何とありがたいものだろう。これさえできれば，どんなことでもやってのけられる。

4. 感覚訓練ゲーム

これもまた一般には，静かなゲームである。カブは神経を集中して耳をかたむけたり，静かにし続けたり，また，目のかわりに指を使うことを要求される。われわれはほとんどみんな，五官を備えている。これを最大限に発達させていけない理由はない。ある1つの感覚が働いているときには，ほとんど気づかないが，他の感覚に訴えると，それがどんなに大きな働きをするかがわかる。

レッドスキン族（訳者註：北米土人）は，自分たちの感覚を鍛えてそれを働かせる能力のよしあしが，生存競争に勝つもとになる人種のよい例だろう。レッドスキン族や狩人，探険家の資質をつくるゲームは，他のもっと活発なゲームの間にはさんで行なわれれば，カブたちに気にいるだろう。

5. 落伍者を除くゲーム

このゲームの価値については，若干の疑問もあるだろう。落伍者を除いていく結果，何もすることがなく，ぶらぶらしているカブが大ぜいでてしまう。しかし，他面，このゲームは競争的である。少年たちは競争を好むものだから，少しならよいのである。各回ごとに（1回の時間は短くする），数人の少年が除かれるゲームは，いつも望みをかけて行なわれるものだ。前回の勝者も次

には，アウトになるかもしれない。もし，いつも同じ者が勝者になる場合は，次のゲームでは，彼に番人とか審判の助手を命じて，他の者にチャンスを与えてやるとよい。

この種のゲームには，次のような危険性がある。アウトになった少年が，することがなくうろつきまわったり，あるいは，ひどく騒いでゲーム続行を不可能にしてしまったり，または，ゲームをしている少年たちが，騒ぎの仲間に入りたくて，わざとアウトになったりする。私個人の意見としては，こういう危険は，必然的に起こるものだとは思わない。アーケイラが賢明であれば，アウトになった少年たちが座る場所を決め，ゲームをみせ，ゲームがすめば，勝者に拍子をおくるようにしむけるだろう。決してゲームからはずれた少年をうろつきまわらせたり，厄介者扱いにしてはいけないのである。ここで，オールドウルフの１人が，お手本を示すと効果がある。腰をおろして，行なわれているゲームについて話し合ったり，時としては声援をおくれば，カブたちも同じようにするはずである。これは，カブにとってすばらしい訓練になるが，きまってまず，アウトになるのが，同じ少年ということが，往々にしてあるので，このゲームは，あまり多くはやらない方がよいだろう。

6. 進級課目に関するゲーム

このゲームは，カブたちが隊や組で学んできたことを，実際にやってみることになるので，重要である。とにかく，カブたちは「神よ女王を救い給え」(God Save the Queen) という国歌の第３節を，そうしょっちゅう朗誦するよう要求されることもない

し，もやい結びができたり，英国の守り神(パトロン，セイント)を知っていたりすることは，社会の他の人々にとっては，どうでもよいことなのである。われわれは，これらのことを，それ自体の価値のためよりは，むしろ，彼の興味を広くし，いつ何を要求されても，やってのけられるように，いろいろの物ごとを学んでいるのだと感じさせるために，教えるのである。彼は，自分が頼りになり，役に立つことを自覚し始め，自分に自信をもつのである。

これらのゲームは，進級課目の実習になるし，また知識を吸収し維持する力をたえず試すことになる。カブは，いつも，記憶をする努力をしなければならない。しかも，この努力が，このうえなく価値あることなのである。

ゲーム指導の全般的ヒント

まず第一に，やらせようとしているゲームを，あなた自身がよく知り，そのルールについても，じゅうぶん精通していることを，確かめる必要がある。カブたちにやらせ，興奮させておいて，「いや，ちがった」といって，また初めからやりなおさせるようではまずい。彼らは，そういうやり方を軽べつする。時には実際にやってみて，少しかえてみることも必要だろう。が，その変更は，他に変えようのない，筋の通ったものでなければならない。

簡単なゲームから始めることだ。新隊は，カブたちがすばやく

覚え，うまくやれるような，かなり簡単なゲームを選ぶ。しかし，"Nuts in May" のようなゲームは，避けたほうがよい。新しい前歯がはえそろった少年には，なしですますことのできるものだから。彼らは，学校で学ぶのとはちがった新しいものを学ぶために，カブになるのである。これには，名まえも，大きな役をかっていることを記憶しておいてほしい。あなたがゲームに，少しでも戦闘的なひびきや冒険や危険のにおいを感じるような名まえをつければ，ゲームを始めるまえに，戦に，もう半分勝ったようなものである。

もう1つ重要な点は，どんなゲームにおいても，絶対に公正を保つこと，カブたちにフェアプレーをするよう強調することである。あなたがこのことに手をぬくと，少年たちはすばやくそれをみぬき，どんなに，やさしいことばでだましてみても，あなたの信用はがた落ちになる。このことは，たえず気を配って現に起っていることに注意していなければならないことを意味している。どんな欺瞞をも，通用させてはいけない。あなたが規則をつくったら，あなた自身がそれに従わなければならない。アウトか否かということで，カブにあなたと抗議させてはいけない。審判と議論することは当然すべきことではない。

こまかいことに注意を払うと同時に，少年たちにできるだけ助力の手をさしのべてやる。たとえば，チームのゲームにおいては，チョークでよいから，はっきりとスタートラインをかいてやる。みんな順番にこの線に並ぶ。並んだたびに，彼らの足指がラインからでていないかどうかみてやる。リレーのときに，1人が早くスタートした（前走者がタッチしないうちに走り出す）ため

に，このチームが勝った場合には，そのチームをおだやかにしかしはっきりと失格にし，第2位のチームを優勝チームにする。決勝点の中ばにいても，もちろん，勝つことができるのだということを，親切に，好みによっては，冗談まじりに説明してやる。われわれは，違ったゲームにならない限り，みなそのゲームを争うことができるのである。彼らは，その理由を理解し，1度失格させられれば忘れないようになるだろう。彼らがごまかすのは，熱心と熱中のあらわれであって，真からのずるではないのである。だから，彼らにときどき，そのことを思い出させるようにしさえすればよい。

チームゲームをする場合には，いつも，よいやりかたを選ぶように指導する。たとえば，まっすぐに走るのが，いちばんよいというように。「直線に走れば勝だ」ということばがいつとはなしに，隊のスローガンとなって，これがスマートネスをかもし出し，少年たちはひっかきをしなくなる。

ゲームの説明をするときには，絶対に静かにさせておき，説明が終ってから質問を許す。説明をする場合には，カブたちを座らせるとよい。彼らはずっとよくあなたの話を聞いてくれるだろう。説明は簡単に手短かに，ルールは初めはできるだけ少なくする。彼らはゲームをやってみたくて，複雑な説明などとても理解できないのが，普通だからである。複雑なゲームをやるときは，まず，彼らとそのゲームをためしにやってみるとよい。思いがけない障害がみつかるものである。ゲームをするうえに役立つと思われることは，たとえどんな部分でも，恥ずかしがらずに彼らにやってみせる。少年たちはみることが好きだし，どういうふうに

やったらよいのかをみただけで，ずっとそのゲームに熱心になるものだから。

にぎやかなゲームでは，笑いころげたり，とびはねたり，カブたちに思う存分騒がせるのがよいことは，先にも述べたことであるが，いくら強調しても，強調しすぎることはない。決して，「シッー」といってはいけない。これは大きなまちがいである。しかし，ゲームが終り，彼らがおおいに騒いでしまったら，すばやく彼らの注意を集中させる。私の知っているある地区コミッシ■ナーは，カブ隊を視察にいくと，あばれまわるゲームをやらせて，隊員を大騒ぎさせ，完全に〝興奮〟させてから手をひき，アーケイラにもとにもどすようにいう。これは，気の小さいカブ隊長にとっては，たいへんな試練であるが，コミッシ■ナーは，これによって，この隊が正しい方針に沿って運営されているか，それともしつけのない秩序のない隊なのかを，判断することができる。しかし，にぎやかなゲームだけでは，騒音にやりきれないから，静かなゲームもしなければならない。カブはみんなが静かにしているときに，奇声を発したり，ばかげた音をさせたりするのがおもしろいと，ときどき考えるものである。そんなことをするのは，まちがった考えだと，強くたしなめなさい。

ときどき，ゲームの仲間に入りたがらない少年がでてくる。彼は新顔で恥ずかしがっているのかもしれないし，あるいは，みんなの注意をひいてみたいのかもしれないし，そのゲームに向かないのかもしれない。理由は何であれ，少年が荒っぽいゲームに加わることができなければ，採点係の仕事を与える。そうすれば，自分だけがのけものになっているとは思わないだろう。そこで，

彼が加わることができるゲームも含めるように，配慮することである。こういう恥ずかしがりやの少年には，他のカブの世話係りをやらせると，恐怖心を克服できるだろう。新入者を，なれるまで，世話するようにいいつけるのである。他の少年たちは，彼が弱虫や低能だという考えは，まちがいであることを理解し，彼をみまもるようになる。「われわれは誰でもいちじは新来者なのだ。けれども，すぐなれるものだ」ということばを原則とすることだ。次に，ひどい無器用者だとか，注目をひきたがる少年は，さらにむずかしい問題である。われわれはみな，正直にいえば，注目を集めたがっている。はなはだしいのは，おべっかをつかう。われわれは，みなから注目され，いいやつだといわれるのが好きなものだ。こういう少年はおそらく兄弟姉妹の多い家庭の子どもで，とりわけどこといって秀れた点もないような少年だろう。彼はたいして目立った存在ではなく，人目もひかない。このような少年は，人の関心を集めることに飢えているのである。彼が，みなの関心を集め得る唯一の方法は，いつも異なったことをすることである。われわれは，彼のこういった事情を理解し，少年をゲームに加え，ゲームの〝おに〟をやらせるとよいだろう。彼の望む関心を与えてやる。が，正しい方法で与えてやらなければならない。彼にはできる限り仕事を与えてやり，ほめてやるようにしなさい。

結論として，ゲームは数を豊富に，陽気にそして，とりわけ，秩序だてておくことである。あなたが，カブ隊長として成功するか失敗するかは，どのようにゲームをやるかにかかっているのである。

扱いにくい少年

しばしば，扱いにくい少年に辟易してしまって，「○○さえいなければ，隊は，わけなくうまくやれるのだが……」と，考えるものである。しかし，悪戦苦闘しないで，彼をみさげたり，あきらめたりしてはいけない。いわゆる〝手に負えない〟といわれる子どもが，実はとてもよい素質をもっていることがある。その原因は，彼の扱いかたが悪かったのである。あなたのいわゆる〝問題児〟を調べるにあたっては，まずその少年がどんな家庭環境にあるかを知ることである。これが，解決法を示してくれることが多い。父親と母親の間がうまくいっていないため，家庭の雰囲気がよくなかったり，その少年がいてほしくない子どもであり，彼自身そのことを知っていたり，あるいは，虚弱な兄弟がいて両親の愛情がそこへ向けられ，愛情や関心に飢えていたり——そうなるのはあたりまえなのだ——する場合が多いだろう。あるいはまた，彼が強い性格の持主であって，利己主義者なのかもしれない。

十中八，九，少年というものは，目立ちたいと思い，関心を集めたいと望んでいるもので，扱いにくいものである。しかし，何ごとにおいても，人目をひくほど秀れていないので，悪くやって目立とうとする。この方が一段としやすいからである。これが劣等感のあらわれである。そこで，われわれは，あらゆる力を尽くして，彼を劣等感から打ち勝たせ，有用な人間なんだと感じさせ

てやらなければならない。彼に仕事を与え，責任を持たせ，彼の内部にあるものをみつけだし，引き出してやる。つとめて彼に話しかけ，彼に関心をもっていることを示してやる。彼がみえすいたことをしたら，彼を無視する。われわれは，彼に対してあらゆる励ましと，できる限りの賞賛を与えてやらなければならない。このことは，すべての少年にも通用する。二言，三言のほめことばは，小言やきついことばよりも，効きめがあるのである。小言は，ただ，われわれの感情を満足させるにすぎない。

だから，めんどうがらずに，〝問題児〟に接するよう努めなさい。——忍耐と根気と寛容とをもってのぞまなければならない。問題児を，決して，なおざりにしてはいけない。カビングから，もっとも恩恵を受けるのは，この種の少年たちなのだから。

プログラム立案

私は，今からあたりまえすぎることを述べようと思うが，非常にたいせつなことだから，こんなことを記しても，許されることと信ずる。どんな会合でも，そのプログラムは前もって準備されなければならない。アーケイラが，「次はいったい何をしたらいいんだろう？」などといい，はなはだしい隙間や切れ目をつくるようでは，もうその会は救い難いものとなってしまう。十に一つも，突発的にいい考えが浮ぶものではない。そうなると，カブたちは，勝手なことをいいだして，てんでんばらばらなことをしようとする。その結果は，必ず混乱状態になり，不満なものにな

る。そのうえ，貴重な時間の浪費に終ってしまう。それではいけない。プログラムはじゅうぶん立案されていなければならない。アーケイラは，どんなゲームをするか，どんな作業をするか，知っていなければならない。カブたちには1分の暇もなく，何かをさせておく。そこで，アーケイラは，よく準備されたものをうまく運んでいかなければならない。これは，オールドウルフの側で，あらかじめ慎重に考え，計画することによって達成される。

また，用具のことも忘れないようにしよう。隊集会を催すまえに，必要な用具は，点検しておかなければならない。カブたちが，熱中して興奮しているときに，「おやおや，何ということでしょう。○○を持ってくるのを忘れたから，これは別なときにしましょう」などというようでは，盛りあがり，ゼロになってしまう。あなたは，すっかり落胆したカブたちから，非難のまなざしを受けるのが当然だろう。みごとなシ■ウやとどこうりなく進行しているパーティをみると，人々は大ぜいの人を集めさえすれば，あとは自然とうまくゆくものと考えるものだが，これは，誤りである。どんな集りでも，それが何の支障もなく終れるのは，事前に誰かが長い間，頭を悩ましているからである。これと同じように，あなたが成功を望むならば，オールドウルフたちと協力しなければならない。集まって，最上の結果が得られるよう，考えを出し合う。仕事の連関と進歩のうえから，1つの会合で，5，6の隊集会を立案するとよい。これはまた長い間には，時間の節約にもなる。

プログラムは，変化をもたせ，できるだけ多く新奇なものを加えて，集会が生き生きとし，小さい子どもたちに興味のあるもの

になるよう計画することである。カブはなにしろ，まだ，ほんの子どもで，スカウトのような精神の集中力も耐力ももっていない。もちろん，われわれは，これらの性質を少年の中にうえつけ，向上させようとやっているのである。そこで，彼が仕事をうまく運び，しあげるように監督する。与える仕事は，彼の身体と能力にあった，またあまり長い間緊張しないですむものでありたい。

組間の競点は進歩への大きな刺激となる。しかし，競点を決して長びかせたり，それですべてを解決しようとしてはいけない。実際，競点はカビングに役立つものであっても，決してその逆ではないのである。

プログラムに織りこまれている進歩課目は，カブ年令の少年向きに立案された，みごとなものである。われわれが，それをじゅうぶん活用するためには，ゆっくり進めることである。そうすることによって，少年たちに，自分は何かを学びつつあること，そして進歩しつつあることを感じさせることができる。ある少年は，他の少年にくらべて，はるかにたやすく，テストをやりおおせるだろう。ここで，アーケイラのくふうが必要とされる。すなわち，その仕事が少年の手におえるかどうか，それともあまり簡単にいかないので，うんざりしているかどうか注意し，彼を励まし，その仕事に誇りをもち，自信をもたせる。しかし常に少しずつ前進させる。褒めるべきときに，褒めことばを忘れない。励ましの一言，二言が大きな飛躍をさせる。カブたちが，うまくできたと感じたときは，彼らは自信満々の様子をしているものだ。

カブの集会は，一般に，ホウル（大咆哮）と点検に始まり，ゲ

ームで本流に入る。進級課目，進級課目を折りこんだゲーム，次に，活発なゲーム，静かなゲーム，夜話，そして，大部分の隊では，短かいお祈りをし，ホウルで集会が終る。このお祈りは，すばらしい習慣である。祈りが，小さい子どもにふさわしいものであり，オープンの隊（訳者註：オープンの隊とは，単一の宗派の隊，クローズに対し，混宗派の隊である）では，これへの参加は随意であれば。スカウトショップ（訳者註：英国の需品部）へ行くと，祈禱書が入手できる。また「スカウティングと宗教と教会」(*Scouting, Religion and Churches*) というパンフレットも研究しておくとよい。これは1つの例であって，濫用してはならない。1年中どの会合も，この順序でやるようでは困る。変化をつけるよりも，古い，いつもの気楽な方法でやっていく方が，ずっと安易である。なれないことは，努力がいるものであり，われわれは，必ずしも努力を好むとは思われないが，努力しなければならないのである。われわれは，広く目をみひらいていなければならない。さもないと，少年たちを失ってしまう。今までと全く違ったことをするのを恐れてはいけない。ものによっては，しきたりに全く反するものもあるだろう。事前に計画を立てるルールに反するかもしれないが，すばらしい考えが浮んだら，それをやってみることである。隣り村に共進会があるとする。その村へ行ったことのあるカブがいないならば，彼らをつれていきなさい。そのためには，集会，その他のことが犠牲になってもかまわない。これは，たまたま生まれた絶好のチャンスなのだから，それを最大限に利用しなさい。

しかし，すべての変化に，共進会のようなものをあてにするこ

とはできない。時には，普通と違った特別隊集会を計画するとよい。その前の週に子どもたちに，今度来るときには，レッドスキン族の衣裳をきてくるようにいっておくのだ。そこで，恐ろしい人狩りごっこをする。あなたがカビングを行なっている地方によって，木登りとか川渡りとか，あらゆる活動をさせる。あるいは，その晩をすべて，ゲームの会にしてもよいだろうし，変化をもたせるために，いつもと違った人に，隊集会を進めてもらう手もある。もう1つの案――幸運にも，あなたが映写技師に知り合いがあれば，カブたちをおおいに喜ばすことができる。これらは，ほんの示唆にすぎないが，原理は同じである。すなわち，ときどき変化を加えて，プログラムをいつも新鮮にしておくことである。

計画はたいせつな仕事である。――前もって熟考し，目的をきめ立案する。最後に一言――いつも定刻に開会し閉会するようにしなさい。われわれ自身が時間を厳守できないようでは，子どもたちにそれを望むべくもない。

ジャングル

創始者ロード・ベーデン-パウエルは，スカウトたちの弟分のために，運動を始めるにあたって，キップリングの「ジャングルブック」をもとにし，「オオカミの群れの敏捷さと従順さと，そのチームワークを手本とする一方，少年たちの冒険とロマンスとを好む本能に訴えるため」，オオカミを採用したのである。なんとすばらしい考えだろう。それは，年のゆかない少年たちによっ

て，スカウティングがだめになるのを防ぐため，スカウティングとは全く違ったものでありながら，なおかつ，同様の理念と，同量に興味をもつものなのである。

この「ジャングルブック」を読めば，この物語が，小さい子どもたちによく理解できることがわかるだろう。そこで，われわれは，全能の指導者——アーケイラ——のもとに一体となって働らく，愉快な，知的な，よく訓練されたオオカミの隊を始めることになるのである。彼らは，力が強いが，その力は個々の力ではなく，群れ(隊)としての役能の中に存するのである。彼らは，アーケイラに対する絶対的な信頼と服従によってだけ，このようなことができるのである。アーケイラはあらゆる点で優秀であり，全員の完全な模範となるものが選ばれる。生まれたときは，無力な動物の仔が，ワナや危険のあるジャングルの中で育ってゆくうちに，父親たちの持っている知恵を学ぶのである。どのように狩りをするのか，どこで遊ぶか，誰を友とするかを学び，やがて，じゅうぶんな知識を備えて，カブの遊びの段階から，オオカミ（ウルフ）のもっと厳しい冒険の段階へと移って行くのを，われわれは認めるのである。

ジャングルの雰囲気は，隊をうちたてるすばらしい基礎となり，われわれが求める仲よしのチーム精神を達成し，少年たちのもっているよいものを伸ばす。マウグリの生活は，カビングにとって，完全な比喩である。彼は，オールドウルフたちから，多くを学んだ少年である。彼らの知恵や親切心は，あらゆる点ではっきりしている。彼は，おろかなバンダーロウグや横しまなシェアカーンよりも秀れている。そして，彼の悪を退治し，群に順応し

ようとする熱意は，どの少年にも感動をおこさせる。

どのようにして，われわれは，この雰囲気をつくり出し，これを隊の中に浸透させればよいのだろうか。まず，われわれが，「ジャングルブック」の登場人物と，ことばをかわすぐらい親しくなることである。次に，これらをカブに話してきかせる。彼らは，ほんとうに，カーやバールーやバーギアラーまたその他の動物を知っていると感じるようになる。あなたの想像力を働かせて話してやるのである。そうすれば，彼らも想像力を働かせる。動物の絵を用い，できるかぎり，ほんとうらしく，おもしろく話してやる。

マウグリの多くの手がら話をきいて，ジャングルに住むものたちをよく知るようになったら，「ジャングルブック」のなかの生き生きとしたシーンをもとにした，ジャングルダンスをやってみる。ダンスと呼ばない方がよいかもしれない。少年たちは，ダンスというと，時として，嫌がったりするからである。少年たちには，これを，劇あるいは蛮人の出陣踊のような意味でのダンスだといった方がよい。ダンスといえば，すぐ想像する，タンゴやルンバのようなダンスではないのである。うまくいけば，この劇は，カブたちにとって大きな楽しみとなり，必ずジャングルの雰囲気をかもし出す助けとなるだろう。しかし，ここで1つだけ注意したいのは，これらの劇を11才の少年にはやらせないことである。こんな劇をしたことがなくて成長した者は，決してこれを受け入れようとしないからである。このような劇は，カブ隊のまだ小さく幼い少年に，与えられるものである。

ジャングルの問題が出たついでに，カビングにおける戸外活動

の重要性を検討してみる必要がある。知識人は誰でも，健康の観点から，新鮮な空気の重要性は感じている。子どもたちが，その余暇の大部分をテレビをみて過す今日では，彼らをできる限り，戸外へ連れ出し，戸外を愛するように訓育することが，なおいっそう必要になってくる。しかも，このことは，健康上の必要だけではないのである。スカウティングを通して，われわれは，自分を楽しませ，自分で物事を考え，人工的なものに頼らずに自分を楽しませることができるように，少年を訓育するのである。われわれの願いは，少年たちの生きる喜びを伸ばすことにある。——すなわち，ただ生きておればよいのではなく，充実した生活を送ろうとする気持を伸ばすのである。カビングにおいて，われわれは，この種子をまきさえすればよいのであるが，少なくとも，よい園丁となって，よい種子をまきたいものである。

できるだけ戸外で隊集会を行ない，少年たちを連れ出す。ここでミできるだけミといったのは，もちろん，隊の所在する地方によって，一様にはいかないからである。しかし，たとえ，隊がロンドンの中心部にあるとしても，プログラムのある部分は，戸外ですることができるはずである。ロンドンのど真中で，疎開して来た外国人のカブ隊を運営していたあるアーケイラを知っている。その少年たちを戸外に連れ出すのは，実に問題だったのである。——少年たちは，日常生活で，散歩する目的で歩いたことがなかったからである。そこで，彼らを連れ出すために，アーケイラは，1人1人のカブにジャガイモを渡して，道でマッチの棒をみつけたら，それをイモへつきさして，ハリネズミをつくるように命じたのである。彼らは，ひどく熱心だった。この案は，大成

功だったのである。集会を戸外で行なったり，また集会の一部に戸外活動をとり入れる他に，土曜の午後を戸外で過すことも一案であり，これをアーケイラに期待したい。この本の後の部分で，土曜日の午後のプログラムの例――たとえば，大規模な忍び寄りゲーム，魚すくい，たのしいピクニックなど――にふれる。少年たちを戸外へ連れ出すことができ，しかも彼らが楽しいひとときを過せさえすれば，単純なもので，じゅうぶんなのである。

戸外生活の項目として，キャンピングがでてくる。このキャンプは，どんなに，少年たちの血を湧きたたせ，夢中にさせることだろう！　ある人は，「カブたちに，キャンピングの楽しさをなぜ持たせないのか」というだろうし，またある人は，「彼らがスカウトとして，じゅうぶんにキャンピングのおもしろさを味えるようになるまで，待たせるべきだ」という。筆者としては，個人的な見解が許されるなら，後者の意見をとりたい。カブたちは，キャンプに行きたがるし，またそれに極めて熱心である。しかし，論議を尽くしかつやってみたところで，彼らにはほんとうのキャンピングでの仕事は，ほとんどできないのである。実際，規則に従ってキャンプすることは許されてはいるが，むしろこっけいなものになってしまう。それよりも，ときどき少年たちを日帰りで連れ出し，彼らが好むならば，火をたいてキャンピングごっこをさせる方がはるかによい。ほんもののキャンピングは，とっておく。すなわち，テントの下で寝たり，大ぜいの少年といっしょに暮らす楽しみは，彼らがスカウトとしてのじゅうぶんな用意ができるまでは，待たせておかなければならない。どんな場合でも，新しいカブ隊をキャンプにつれて行こうとしてはならない。

また，カブのキャンプを実施しようと思うならば，あなた自身が，経験をつんだキャンパーでなければならない。

これまで述べてきたことで，カビングを行なうのが週に1回だけでは，ふじゅうぶんであることに気づかれたことだろう。アーケイラは，土曜日は自分の予定をあきらめなければならないし，小なくても週にもう1日は，隊の特別集会や地区委員会にあてる覚悟をしなければならないだろう。新しいアーケイラには，次のことをはやく勧めたい。別の興味に走らず，カビングだけを興味にすること——これは，習慣化するのにさほどむずかしいことではないが，これだけでは，偏狭な不活発なアーケイラになってしまう。だから，他の興味もなくならない程度に保っておくことが，必要である。

隊集会以外の集会

われわれが，ときどき出席しなければならない不定期の会合をあげると，

1. カブ・ロック・カウンシル

これは，地区のオールドウルフたちの集会で，たとえば，近く開く連合スポーツ大会や，貧しいカブ隊を楽しませる演技会や，技能章考査などについて話し合う。アーケイラはこれらの会には必ず出席し，自分の地区の様子をよく知っておく必要がある。

2. グループ・カウンシル

定期的なもう1つの会合が，団会議である。アーケイラとその助手は必ず出席する必要がある。ここでは，カブ隊，スカウト隊あるいはローバー隊，すなわち団に直接つながる行事についての討議がなされるし，カブ隊が関係する場合には，アーケイラの意見がときおり必要になるからである。ところで，賢明なアーケイラはきまって，グループスカウトマスター（訳者註：団長，日本の団委員長の役と少し異なる）とうまくやっているものである。

隊集会の他にもう1晩，カブたちのためにとっておかなければならない。これは毎週開催する必要はない。が，アーケイラが組長や次長を自分のものにしたいと思うならば，しょっちゅう開くことになる。このような時には，新しいゲームで，少し複雑なものをやってみる。こうしておくと隊集会のときそのやりかたを知っている者が，数人いることになる。あるいはまた，アーケイラが組長に，進級課目の一部を予習させる。こうしておけば，隊訓練のときに，カブを教えるのに助かる。またバザーの日を目前にして，隊が工作をして出品するような場合は，しあげをさせる。隊全員でするよりも，2，3人の者がやった方がよくできるものだ。

これらの小人数の非公式な会合は，少年たちをよりよく知る助けとなるし，組長たちは，自分たちがついている地位ゆえの特権を，少しばかり感じることになる。

話の扱いかた

よい夜話というものは，小さい子どもにとっては，すばらしいもてなしであり，語り手にとっては，自分の一言一句に聞き入る少年の，仰ぎみる顔をながめることは，大きな喜びである。彼の大きく見開かれた目は，すばらしい場所で，すばらしい人々に会ったときに，光り輝くのである。彼は，あなたの話の中の英雄の役を自分で演ずる。どこであろうと，英雄と同じことをし，勇かんでさっそうとして豪快で，恐れを知らず，自分の知恵と能力で，あらゆる困難を克服する。彼は主人公なのである。物語の中に住み，それが，最後に「さようなら」がいわれるまで続いている。自分の周囲を，無人島から，はては操車場にまで，変えることができ，また，自分自身を木こりから王様まで，どんな人間にもすることができるというのは，少年たちの実にすぐれた天賦の才能である。この才能は，かなり早くから芽ばえ，発達する。まず，非常に小さいときには，自分をバスや飛行機にしようと，いっしょうけんめいになる。彼は，バスのまねをしているのではなく，バス**そのもの**になりきるのである。いちじ的ではあるが，自分のまわりのことを忘れ，その代りに別の環境を創造する。

さて，こういった天性の創意という才能には，栄養を与え，はぐくんでやらないと，いつのまにかしぼんでしまう。話を聞かせてもらうことは，子どもたちの権利である。物語が子どもたちに必要なのは，ちょうど，日光が花に必要なのと同じである。

われわれは，少年の肉体のためにプランを立てる。肉体は，栄養価の高い食物で育っていく。すなわち，運動とゲームを与える。一方，精神を飢えたままにしておいて，よいはずがない。

どんなに卓越したアーケイラでも，少年たちにじゅうぶんな夜

話を与えられないようでは，アーケイラの名に値しない。夜話を語ることは訓練の一部分であって，なんらかの形で話が入らないと，プログラムは完全とはいえない。

それでは，どのように夜話を始めたらよいのだろうか。ある人にとっては，話をすることは，むずかしいことではない。話をすることは，娯楽の最も古い，最も初期的形式の１つで，多くの年月を通して伝えられた才能である。人によっては，この才能を持っていない。が，われわれは，誰でも，どんな聴病な人でも，練習と経験と熱意によって，この技術を修得できる。

じょうずに話す第一段階は，話題の選択にある。われわれは，少年たちの年令と知性を考えたうえで，適した話題を選ばなければならない。８才から10才ぐらいの少年は，〝3匹の小豚〟(Three Little Pigs) の段階を過ぎている。彼らが６才のときに，それを聞いて有頂点になったとしても，また，たとえ，彼らがなお冒険とロマンスを欲したとしても，彼らには，もっと現実味のあるものが必要なのである。お化けの話は，少年たちに害を与えるだけなので，タブーと考えられている。こういう話は，人をおどかすだけである。

物語を選ぶ分野を広くすることである。そうすれば，話題は，あらゆるものからさがせるし，取捨もできる。ちょっとくふうすれば，話題のリストをつくることもできるだろう。

話を選んでしまったら，次の段階は，あなた自身が，その話に熟知して，要点を完全に自分のものにすることである。自分が何をいいたいのか，またそれをどのように話したらよいのかがわからないようでは，物語を話すことはできない。自分で何べんも何

べんも話してみて，情景が目に浮かぶようなことばを，選択しなければならない。話には，色をつける。話に変化をつけ，話の規模をきめ，具体的にする。使うことばや話す調子によって，自分の物語の雰囲気をつくり出すことができるからである。話を完全に理解し，自分自身が話にとけこみ，生き生きとしたものにする。海が出てくれば，髪に風を感じ，唇に塩気を感ずるようでなければならない。もし，ジャングルの中にいる場合なら，あたりがシーンとしている感じや，暗がりを通してジッとあなたを追ってみつめている目を，感ずるようでなければならない。登場人物には現実味をもたせ，生命と人格を与えなければならない。あなた自身が人物をみ，聴衆も人物をみることができるようなことばで，登場人物を描写することである。こうすれば，子どもたちの心には，これらの人物がはっきりと焼きつき，彼らは，好きなときに再現し，いっしょに遊ぶことができる。

物語というものは，おとなの立場からも，有益な点が多々ある。しばしば，道徳を含んでいる物語が選ばれる。しかし，古くさい道徳を子どもに押しつけるような誤りを犯してはならない。話というものは，何といっても子どもを楽しませるものであり，それが，じょうずになされれば，話の要点は，子どもたちに自然とわかる。

あなたが，隊集会で夜話をきかせる場合には，子どもたちを気楽に座らせ，あなた自身も楽な気持になりなさい。うちとけた雰囲気をつくり，これから，楽しいことが始まるという，前ぶれをつくる。最初は，おじけつくかもしれないが，あなたは自分の役を果さなければならない。子どもがその話をよろこぶことは，疑

いのないことである。初めのうち自信がないならば，自信がつくまで，読んで聞かせる方法もある。しかし，これは，幼い者のためにかかれたふさわしい物語で，それを前もって自身で，2，3回読んで，抑揚をつけるところで抑揚がつくようにしてある場合だけに許されることである。いつも読んできかせればよいのではなく，話してやるよう勉強しなければならない。話すにつれて，あなたの人となりがあらわれてくる。これは，印刷された書物からは望めないものである。

話をしてやることについては，これでいい尽くした。話しかたの技術を修得することは，努力がいるが，苦労のしがいがある。あなたが，子どもと何らかの交渉をもつ限り，おおいに役立つことである。

雑　　務

カブ隊発足にあたって，必要な用具のヒントを2，3あげてみよう。カブ隊に関して，重要だと思われることは，どんなことでも記録をとっておくことが，賢明である。いつ情報が必要になるかは，誰にもわからない。情報が集まっていれば，時間の節約になり，めんどうもなくてすむ。

㋑**隊員登録簿**を用意しなければならない。この中には，少年たちの氏名，住所，年令，入隊年月日を記入しておく。

㋺**出席簿**をもたなければならない。これは，アーケイラか組長が保管する。組長が保管する場合には，1人1人がそれぞれ記録

帳をもつ必要があるだろう。

ⓒ少年たちが進歩し，テストにパスし始めるにしたがって，混乱や抗議を避けるために，注意深く記録をとっておかなければならない。各種の**壁にはり出す競点表**を用いると，進歩状況を，自分でみることができてよい。彼らは，この表を一目みれば，進歩したか停頓しているかがわかる。

ⓓカブ隊運営に要した費用を詳細に記録することは，もっと重要である。寄付金が入ってきたり，作品の販売や Whist-drives（記者註：募金の一種）などで得る収入もあることだろう。カブの１人１人が払うユニフォームの代金も，支払いのときに書きとめておくべきである。

けっきょく，競点表や記録簿は，連盟本部から買えばよい。連盟本部は，カブ隊を始める前に，１度は訪ねておいてよい所である。

カブのユニフォーム（口絵参照）は，緑色のキャップとスカーフ——色は，団によってことなる——カーキ色か緑色か灰色か紺色のジャージーとウォグル，ガーター，ベルトなどの付属品から成り立っている。１度にユニフォーム全部を買うことのできるカブは，ほとんどいない。普通のシャツにキャップとスカーフだけをつけていて，買えるようになったら，残りをそろえるという順序にする。

組　制　度

組（Six）ということは，文字通り６人の少年を意味する。カブ隊は，便宜上，このシックスにわけられる。どんな大ぜいの人間も，分けてしまうと，さして厄介なものではない。この場合も，分けることによって，小規模な健康的な競点をやらせたり，組対抗の遊びをさせたりする機会ができ，少年たちに責任をもたせる機会もでてくる。

それぞれの組には，組長（Sixer）と呼ばれるリーダーがあり，組長は左腕に２本の黄色の線を巻く。彼は，リーダーとしての適任をかわれて，選ばれた少年である。通常，年上の少年の１人であって，もちろん，多くの隊員に好かれていなければならない。彼の任務は軽いもので，主な仕事は，できるだけアーケイラを助けることである。ゲームのときに，自分の組の者を列に並ばせたり，ミうろつきまわる者ミを，チェックしたりする。彼は自分の組をまとめ，年下の少年たちが進級課目をとる相談相手になったり，いつも役立つように努めるのである。少年に，自分はおとなから頼りにされているのだと，感じさせるのはよいが，彼をみんなのよい手本として，もちあげたり，あまり多くの責任を負わせてはいけない。彼がいないと，隊長は，仕事がうまくできないと，感じさせるぐらいでいいのである。

各組長は，それぞれ次長（Second）をもつ。次長は腕に１線をまき，組長不在のときは，その代理を勤める。

組は，それぞれの色——茶，黄，黒など——によって区別され，少年たちは，左腕にその色の三角形のバッチをつける。彼らはまたデンの一角を自分の組のコーナーとする。これをレア（ねぐら）と呼ぶ。ここは，それぞれの組の専有する地所で，カブたちに，そこをできる限り自由に利用するように勧める。彼らにそこを獣や木や鳥や，あるいは，好むなら，人間の絵で装飾させる。できれば，幕をはり，そのコーナーを彼らだけのものになるように，し切ってやりなさい。少年たちには，自分のレアをたいせつにし，きちんと整頓するように勧めなさい。それぞれのコーナーの秘密はきちんと守られているけれども，誰かが，新しいものをもって来て，ぶらさげたときに，訪問を許すのもよい。レアを維持することは，ジャングルの気分をつくり出し，それを保って行くうえに，1つの助けとなる。物が古びてしまうのを防ぐために，ささやかな賞品をいちばん整頓されているか，またはいちばんおもしろくできているレアに与えるのもよい。

アーケイラの勉強法

アーケイラがカビングやスカウティングに関する知識を広める方法はいくつもある。ちょっと考えると，その全部を勉強するには時間がないように思うだろうが，真に賢明なアーケイラは，何とかして，この時間をみつけだすだろう。

よそのカブ隊の見学

これは，たいへん貴重な方法である。新しいゲームや新しい考えが，この訪問で集められる。しかし，何らかの方法で，あなたが訪問する隊のプログラムに役立つものを，準備して行くとよいだろう。

読　　書

特に「スカウター」と「スカウト」(訳者註：英国連盟機関誌で前者は指導者用，後者はスカウト用)

ゲームと夜話の本

ウルフカブ担当の地区コミッショナーと副地区コミッショナー

これらの人々は，自分たちの経験から，助言をしたり，その地区のカブ隊全体の活動を考えたりして，隊長を援助してくれる。

指導者訓練コース

できるだけ早く，プレリミナリーコース（訳者註：このコースはウッドバッジコースの予備コースで，講習会程度のものである）に出席するよう努めなければならない。これについては，地

区コミッショナーにきけば，教えてくれる。この予備コースは，ウッドバッジ訓練への導きをしてくれる。ウッドバッジ訓練は，おもしろいコースであり，カブの立場から，あなたがカビングに参加する機会を与えてくれる。詳細については，スカウター誌をよくみて地区コミッショナーと相談しなさい。

しかし，決して，〝訓練済み〟になることを期待してはならないし，自分はカビングのあらゆることを知りつくしたなどと考えてもならない。たえず，進んで学ぶ態度をもち，新しい考えを受け入れ，自分の隊を最上の隊にするよう，心がけるべきである。

プログラム

以下に掲げるプログラムは，あなたがその通りにまねるというより，よいプログラムとはどんなものなのかを，示すためのものである。これらのプログラムは，ゲームやジャングルの楽しさを，カブに味わせながら，除々にではあるが，1歩1歩前進させ，種々さまざまなテストも，できるように考えられている。あなたは，自分のカブたちと，自分の働く状況にあった，プログラムをつくり出すべきである。

第1回 隊 集 会

第1回の隊集会で重要なことは，少年たちをよく知ることと，彼らが楽しんでいるかどうか注意することである。別にむずかし

いことではない。少年たちがやってきたら，まだしていなければ，彼らの名まえと特徴を書きとめる。名前を覚えてしまうと，なにかと便利であり，少年たちを気楽な気分にもさせる。

ゲーム：石になれ

ここにあげるような，簡単でおもしろいゲームから始めるとよい。このゲームは，全員を動きまわらせ，みんなをうまくまぜあわせる。まず，やりかたを説明する。あなたが説明している間，少年たちを静かにさせておくことを忘れないように。

魔法使いらしい体かっこうの少年2人を選ぶ。彼らは，人間を石に変える力があるものとする。彼らは，残りの者を追いかける。彼らにふれられた者は，その場にしゃがんで石にならなければならない。石になった者は，魔法使いが遠くへ行っている間に，味方の者（おにと石以外の者）がやってきて，タッチしてくれれば，人間にもどれる。魔法使いは，ある限られた時間内に，なるべく多くの人を石にしてしまう。2，3分たったら，ゲームをやめ，石を数える。次に，別の2人を魔法使いに決めて，これを繰り返す。数えたときに，最も多くの〝石〟をもっていた2人が勝利者になる。おそらく，全員が順番に魔法使いになるだけの時間はないだろうが，これは別の機会にゆずる。助手もあなた自身も，仲間に入り，いっしょに遊ぶと，ゲームはいっそうおもしろくなる。

教　　示

カブたちに，ある程度精力を発散させたから，次は彼らを座ら

せ，「ウルフカブズ・ハンドブック」13—15ページ（邦語版11—15ページ）にある，マウグリの話をしてやる。彼らは，ウルフカブ隊とはどういうことなのか，わかるようになるだろう。バールーやバーギアラーなどは，どういうものか説明してやり，彼らにその発音のしかたを教えてやる。くわしく話してやって，カブたちに自分の意見や考えを，いわせるようにする。

バックサークルのつくりかたを教える（ホウルは省略する）。「ウルフカブズ・ハンドブック」21—22ページ（邦語版24ページ）を参照。カブたちを部屋の中に散らばらせ，「バック，バック，バック」と叫んで，彼らに機敏に隊形をとらせるという方法で，2，3回練習してみる。カブはお互いに挨拶をするものだということを話してやり，オールドウルフたちが，じょうずにやってみせる。

ゲーム：池の中，土手の上

床に大きな円をチョークで書き，池にする。カブたちは，この円の外側に丸くなって並ぶ。すなわち，岸の上に並ぶわけである。「池の中」といわれたら，彼らは，円の線を飛び越えて，池の中へ飛び込まなければならない。「土手の上」といったら，もとの岸に急いで飛びもどる。これを，早く，数回繰り返す。そのうちに，まちがったことをいう。——「池の上」だの「土手の中」というふうに。この場合には，誰も動いてはいけない。動いた人は，アウトになる。1人になるまで続ける。もちろん，この残った1人が勝利者である。

普通，1度に数人がアウトになるから，このゲームはそんなに

時間がかからず，2，3回繰り返すこともできる。少年たちをアウトにする代りにゲームを始めるときに，全員に3つの命を与え，3度失敗したら死ぬとしてもよい（訳者註：毛糸を3本，腕にまいて命をあらわすとよい）。

進級課目：結　索

カブたちは，何か特別なことを学んだと感じて帰りたがるものである。カブ隊に入っていない彼らの友だちは，必ずしも，知っていないようなものを。そこで，正しい結索法を教える。本結びは，覚えやすいから，これから始めよう。1人1人に，ひもを1本ずつ持たせる。もちろん，全員が結べるはずである。しかし，いくつかは，何結びと呼んでよいかわからないものがでてくる。ひものつみかさねにすぎず，ほどくのに時間がかかったり，ほどけていけないときに，ほどけてしまったりする。そこで，ひとりでには決してほどけず，とても便利であり，結びかたがたいへん簡単な結索があるのだ……といって，興味をおこさせ，カブでない子どもが，小包を〝パパむすび〟で結んで失敗した実際の話をしながら，結んでみせる。カブをつかまえ，「本結びは，右の上に左，左の上に右」という人もいるかもしれない。確かにそうなのであるが，年のいかない子どもたちには，たいくつである。

カブたちが本結びを速く結べるようになったら，10を数える間に，誰と誰が結べるかやってみるのもよい。あるいは，背中で結んだり，目をつぶって結んだり，ねそべって結んだりさせる。要するに，できる限り，興味深く，楽しくやらせることである。

ゲーム：たたき鬼

次には，少年たちはゲームをしたいだろう。そこで，彼らが，きっと気に入るゲームを紹介しよう。

まず，円陣をつくる。全員，両手をうしろにまわして，内側を向いてかがむ。１人の少年が，結んだスカーフか，短いひものついたボクシングのグローブを持って，列外に出る。彼は，円陣の外側をグルグル走りまわって，カブの１人の手の中にそっとそのスカーフをおいて，できるだけ速く，自分の場所へもどる。スカーフを渡されたカブは，自分の右隣りの者をたたく。彼は，右隣りの者が，円陣をひとまわりしてもとの場所へもどるまでに，たたかなければならない。追う者は，追われる者を，自分の場所につく前であれば，力いっぱい何回たたいてもよい。スカーフを渡された者が，こんどは誰か，他のカブの手にスカーフをおいて，ゲームを続ける。

このゲームは，アーケイラの考えで，長いことやってもよいし，短時間でやめてもよい。もちろん，少年たちが飽きるまえに，やめなければならない。

夜　　話

今度は，少年たちを円陣に　せて，スマートネス(身だしなみ)について話しをする。そして，次の集会には，手，爪，ひざ，歯の点検をするといいわたす。来週は，少年たちがみちがえるほど，スマートになってくると期待していい。会費のことも話し，ひもやチ■ークのような，今夜使った品物を例にひきながら，い

つ，どんな割合で，彼らの払った会費が使われているか説明し，規則正しく納めることの必要を強調する。彼らに，その金をどう使ったか説明してやらないと，彼らは，あなたが，それをねこばばしたと考えるかもしれない！

以上で，少年たちは帰ることになる。このとき，オールドウルフたちから，少年の１人１人に，「さようなら」をいわせると，彼らは，関心をもたれているんだと感じることになるし，それ自体たいへん気持のよいものである。

これで，少年たちを観察し，組長に適任だと思われる少年を，マークする機会をもったわけである。助手と相談してみる。しかし，少年たちをよく知るまでは，任命してはならない。当分の間は，組長として活動する少年を，毎週選んでもよいのである。

第２回　隊　集　会

カブたちは，先週教えた円陣に集まる方法を，全部覚えているかもしれないが，覚えていなかもしれない。そこで，前もって，誰がよく覚えているか知りたいと，彼らにいい，「パック，パック，パック」と呼んでみる。彼らが，かなりよく記憶していれば，そのまま次に進む。組のことと，組のレア（ねぐら）について説明し，今夜の組長を指名する。組長たちに，順に，自分の組を選ばせ，各組に，その夜用いる組の色章と，彼らのレアになる場所とを与える。

次に練習することは，組長を先頭にして１列縦隊になることである。これは，初めをスマートにやるために重要なことである。

ゲームでもこの隊形はしょっちゅう使う。組長をいろいろな位置に立たせ，「整列」といい，カブたちを走っていって組長のうしろにきちんと1列に並ばせる。いちばんまっすぐに並んだ組を勝とする。すらすらときちんとできるまで，2，3回繰り返す。

点　　検

点検のためには，少年たちを彼らのレアへ帰す。カブたちは，あなたが彼らのレアにやってくるまで，横隊になり休めをしている。あなたが到着したら，組長は，「赤組（その組の色をいう）気をつけ」という。あなたは，組長に敬礼し（彼はもちろん敬礼を返す），手，爪，歯，ひざなどを調べ，次に組員について同様のことをする。厳粛であるという印象を与え，高い水準の成績をおさめるような方法で行なう。往々にして，カブのソックスには穴があいているものであるが，これは必ずしも，彼らが悪いのではない。こういった種類の取り扱いは，アケイラの判断でいちばんよいと思う処置をとるべきである。

点検は，できるだけ，集会の初めに行なうのが公平である。彼らが，家で手をきれいにしてきても，その状態を長く保つことはできない相談なのだから。

ゲーム：片足とびすもう

2つの組に分ける。両軍とも大将をもち，両軍の間隔は6ヤードぐらいにする。どちらからも，1人ずつ出て，両手をうしろにしっかり組み，片足でとぶ。おたがいに，相手を両足立ちにさせるか，うしろに組んだ手をほどかせる。疲れたら足をかえてもよ

いが，両足を同時に地につけてはならない。負けた者は，勝った方の軍に入る。号笛がなったとき，人数の多い側が勝である。

このゲームのあとで，カブたちを各レアへ帰し，組長たちを呼び集め，彼らの組の人数分のひもをわけてやる。彼らは，これを使って1，2分間，本結びの練習をする。オールドウルフたちは，カブたちにまじって，必要があれば，応援する。

リレー：本　結　び

各組とも，組長のうしろに1列に並んで座る。各列の前の，少し離れた床のうえに，1本ずつのひもを置く。アーケイラは遠くに離れて立っている。「始め」の合図で，各組の先頭のカブが，ひもの所へ走っていって，本結びを結び，それをもってアーケイラの所へ走って行く。正しく結んだものを，いちばん早くもっていった者に1点を与える。彼らは，結び目を解いて，そのひもをもとのところへ置いてから，自分のチームの列の，いちばんうしろへすわる。全員に番がまわるまで，繰り返し，そのあとで，得点の合計を発表し，勝った組に拍手をおくるとよいだろう。組長に得点を記録させてもよいのだが，万一の場合を考えて，オールドウルフたちも記録をとっておく必要がある。

教示：カブのさだめ

これは，特にアーケイラのすべき任務である。彼女だけが，このさだめとやくそくとを教えるべきである。

さだめの精神を，少年たちに当初から正しく徹底的に理解させることは，たいへん重要なことである。というのは，隊の性格の

大きな部分が，この結果いかんにかかっているからである。これは1度に1人か2人の少年に説明してやるのがたてまえであるが，全員が新入者で，年令の低い少年の隊を発足させるときには，全員いっしょに教えてもよい。彼らを円陣に集めて，気楽に座らせ，カブ隊ができて以来，どのカブも学んできたことを，彼らも学ぼうとしているのだということを話してやる。

さだめとは，どんなものであるか，人を幸福にするために，どのようにしてさだめができているか，説明してやりなさい。次に示すのが，カブたちのさだめである。

カブはオールドウルフにしたがう。

(The Cub gives in to Old Wolf)

カブは自分にまけない。

(The Cub does not give in to himself)

あなたは，これがどういうことなのか，よく説明してやらなければならない。そこで，まず，さだめについては，子どもをもった動物——子猫をつれた親猫や，子どもをつれたジャングルの狼——や，人間であれば，兵士や船乗りというような人々の例をあげ，自分たちのために，また万事が円滑にはこぶためには，誰か権威のある人に従わなければならないということを説明してやる。これは，隊にもその他のことにも，通用することである。ここで，オールドウルフというのは，権威のある人，たとえば，母親とか父親，先生のような人を意味し，真のカブは，だれがみていようといまいと，規則を正しく守る人であることを説明する。

さだめの第2，「カブは自分にまけない」という意味は，われわれがしんぼうできなくなったときに，どうすればやりとおせる

か，ということなのである。時として，われわれのしなければならないことには，つまらないこともあり，おそらく，何か他のことをしたくなるだろう。しかし，われわれはカブであるからには，それをなし遂げるまで，頑張り通す。しばしば，これは悪いことだと知りながら，自分の心の内からの声につられて，悪いことをする。たとえば，学校をずるけるとか，卑しい恥ずべきことをするものである。こんなとき，われわれは，弱々しくそれに負けずに，「いけない」といいきって，自分自身に，「カブは，自分にまけない」といいきかせる。万事こんなふうにやる。少年たちを，弱い心から引き出して，この考えを彼らのものにしてやる。こうすれば，彼らはすぐに，あなたが話したことを吸収してしまう。あなたのあとについて，さだめを何回も繰り返していわせ，そらでいえるようにする。さあ，カブたちは，じっとしていたので，動きのある活発なゲームをしたがっている。次に，「シェアカーンとマウグリ」のゲームをさせる。

ゲーム：シェアカーンとマウグリ

父オオカミと母オオカミ，それに小さいオオカミ全員が順に1列に並び，いちばん小さい者をマウグリとして，列のうしろにつける。それぞれ，自分の前の者の腰をつかむ。

そこへ，トラのシェアカーンが登場してくる。彼は，マウグリを捕えたがるが，いつでも，捕えようとすると，父オオカミが彼の前に立ちふさがって，道をふさぐ。オオカミ全員はお互いに，彼らのうしろにいるマウグリを，安全に守ろうと努める。マウグリは，ネッカチーフを自分のジャージーの下からたらした，しっ

ぼをつける。もし，シェアカーンがこのしっぽを3分以内にとれば，彼の勝，そうでなければ，オオカミの勝である。

リレー：障害物まわり

各組は1列になり，組長がスタートラインにつく。いすとか帽子のような障害物を，カブがそのまわりをまわれるように，少し離れたところに置く。合図で，各列の第1番目の者が，この障害物をまわって帰り，次の者にタッチする。これを全員に番がまわるまで繰り返す。

自分の組へもどってきたカブは，その列のうしろに並ぶ。いちばん先きに走り終え，順番正しく並んでいる組が勝になる。

ゲーム：キムのゲーム

このゲームには，カブたちがよく知っている品物——ペンナイフ，コルク栓，帽子など——が10個必要である。紙と鉛筆も各組

ごとに用意する。

カブたちが集まる場所に，これらの品物を並べ，約2分間静かにみて，記憶させる。それから，これらに，おおいをかけるか持ち去る。カブたちを，彼らのレアへ帰し，そこで思い出せるだけ品物の名まえを彼らにかき出させる。これは，個人個人でさせてもよいし，各組を単位としてやらせてもよい。組単位の場合は，組長が書きとる役になる。初めてこのゲームをやるときは，後者の方法がよいだろう。組長たちに，互いに紙を交換させ，もう1度，その10個の品物をみせ，誤りを訂正させる。このゲームは，ただ楽しいばかりでなく，カブの注意集中力や記憶力を訓練するのに，非常に有益なゲームである。

備考——通知することがあったら，少年たちに，手紙をもたせて帰しなさい。

第3回　隊　集　会

今夜の組長として別の少年の任命

点検　会費徴収

ゲーム：毒＿＿＿＿薬

インデアンの棍棒か木の棒，あるいはそれに類似した物をたて，カブたちは，手をつないでそのまわりに輪になってならぶ。誰かが，この棍棒を倒すように引っぱり合う。棍棒を倒したカブはアウトになり，最後まで残った1人が勝者となる。中心におく物は，たやすく倒れる物がよく，とびこえられないだけの高さの

ものでなければならない。輪は，その品物のまわりを最初は1つの方向に，次には，その反対の方向に，ぐるぐる回る。

もし時間があれば，アウトになった者たちのために，2，3回行なう。

進級課目：結　　索

次に，本結びが使えないときに用いる，別の結びかたを学ぶことにしよう。これは，「ひとえつぎ」と呼ばれ，細いロープと太いロープ2本を結び合わせるときに使う。この場合に本結びを使うと，もちこたえられないだろう（実地にやってみせる）。そこで，たいへん簡単なこの特殊な結び方を用いなければならないのである。これはまた，輪にロープを結ぶ最上の結びかたでもある。

カブにひとえつぎを教えるときは，太さの違ったロープでやってみせる。それができなければ，同じ太さでも色のちがったロープを用いる。この結びは，本結びより多少むずかしいだろうが，早く結べたカブに，結べないカブを教えさせたり，本結びを教えたときのように，競争をさせるとよい。

ゲーム：掃　除　夫

天気がよければ，カブたちを外に出して，道端から，いろいろのものを拾い集めさせる。誰がいちばん，鋭い目と速い足の持主であるか知りたいのだと彼らにいう。各組に集める品物のリストを与える。たとえば，バスの切符，マッチ箱，まつかさ，どんぐりなどの簡単なものを，10個から12個集めさせる。完全に集めて

最初にもどってきた組には，ちょっとした賞品を与える。田舎であれば，もっと適切な品物——たとえば，麦わら，馬の髪の毛，野の花など——を集めさせる。このゲームは，子どもたちをよく走らせ，新鮮な空気をじゅうぶんに吸わせるだろう。全員がもどってきたら報告させる。この間に，彼らは次のプログラムに入る用意ができる。あなたが与える，ささやかな賞品は，その組の1人に2個ずつのトフィー（訳者註：砂糖とバターの菓子）ぐらいでよいだろう。たくさん用意している場合には，残りの者に1個ずつ与える。そうすれば，みんながもらえて気持がよい。

教示：カブのやくそく

カブのやくそくは，おきてと同様に，アーケイラだけが解きあかすことになっている。彼女は，カブたちが今から何をやくそくするのか，また，ひとたびやくそくをしたら，それを守ることがどんなに必要かを，じゅうぶん理解させる。やくそくというものは，われわれがよくやるような，単なるその時かぎりのおぼえではない。独立した，厳粛なものである。だから，われわれは，実行できるとうなずけるやくそくだけをすべきであって，ひとたびやくそくした以上，必ずそれに従って行動できるように全力を尽くす。

ぼくはベストを尽くしてという意味は，できるかぎりいっしょうけんめいにやってみるということである。すなわち，たとえ，仕事がどんなに困難にみえても，決してそれに負けず，りっぱにしあげるまでは，満足しないということである。われわれが，ベスト（最善）という場合は，常に〝最上〟でなければならない。

「ゴッドへのデューティ」(義務)とは，しなければならないことを意味する。義務は，しなければならないゆえに，さだめとして成文化されるか，いつのまにか育ったものかである。われわれは，尊敬したり愛しているから，人々に義務を尽くすのである。このことは，われわれが自分の父母を愛するから，決して父母を傷つけないのと同じである。父母に服従し，親切を尽くすことは，われわれの義務である。

神(ゴッド)は，ちょうど父親のようなものであって，いつもわれわれをみまもってくださる。われわれのすることをすべてみていられるし，われわれが何を考えているかも，すべてご存じである。神は，われわれが不幸なときには，それをわかってくださるし，われわれがうれしいときには，神も幸福なのである。神は，われわれが楽しんで愉快に笑うことを好み，われわれが悩みを彼に告げ，彼の助けを願うのが好きである。だから，われわれの神に対する義務とは，神を喜ばせ，悲しませるようなことは，決してしないことである。われわれが，1日のうち何回も，神のことを考え，何かよいことがあったら，「ありがとうございます」といい，困難なことに出会ったときは，神の助けを求めれば，われわれは，神から遠く離れるようなことは決してない。したがって，神に対するデューティをいつも心にとめていることになる。

ミ女王に対するわれらのデューティミとは，われわれが，彼女のつくった法律に従わなければならないということである。彼女はこの国の頭であり，英連邦の頭だからである。これは，ちょうど非常に大きいカブ隊のようなものであり，女王はそのアーケイラにあたるわけである。法律というものは，国民が幸福になり国が

強くなるように，国家がつくり，その運営を円滑にするものである。それは，フットボールのゲームについてもいえる。――ルールに従わなければ，そのゲームはめちゃめちゃになり，ケンカが始まり，くだらないゲームはやめて家へ帰ることになってしまう。ルールというものは，幸福をはかるためのものであるから，ルールに従わなければならないのである。われわれは，国歌が奏されたときは，常に起立して，女王に敬意をあらわし，彼女のことを尊敬して語り合わなければならない。

われわれは，これで，「カブ隊のさだめ」を学んで，その意味をよく理解したのだから，ベストを尽くしてそれを生かそう。時おり，われわれが，静かに二指の敬礼をし，手を腹部におろすことは，2箇条のさだめを心にうかべ，「日日，誰かに善行することをやくそくします」という，やくそくを守る力づけとなるだろう。

日日，だれかに善行をすること　この言葉の意味は，少なくとも，一善をすることを意味している。われわれは，走りまわって遊びたい子どもだから，いつも，いっしょうけんめい目を光らして，それをさがしているわけにはいかないが，それでも誰かに尽くしてあげる機会はいくらでもあるはずである。もし，そのとき気ずかないふりをしていれば，もっと遊べる時間があって，楽しいだろうと考えるだろうが，そうではないのである。われわれは，たえず心の中に，不快や卑劣の感じをもつことになり，一心に遊んでも，どんなに大声で笑ってみても，「おまえは卑劣だぞ。おまえはあそこで遊びをやめるべきだった」という小さな声が聞えるだろう。だが，その反対に，もし，われわれが，自分のこと

だけを考えずに，人々に親切を尽くして，幸福にしてあげると，それが，心の中にこのうえなく好ましい感情をおこし，その喜びを2倍にも感じるのである。われわれは，元気にあふれ，あらゆることが愉快になる。ことさら大声で笑う必要がなくなる——幸福とは，自分がつくるものなのである。

われわれにできる善行は，いくらでもある。どのカブもみな，自分が少なくとも1つの善行ができることを知るだろう。さあ，もう1度，やくそくを唱えて，その各箇条がどういう意味なのかよく考えてみよう。

ゲ　ー　ム

今度は活発なゲームを行なう。カブたちにすでにおぼえたゲームの中から，選ばせるとよい。

第4回　隊　集　会

点検　隊費徴収

暗　　号

今夜は，すぐにはゲームをしないで，われわれだけに通じる暗号をつくってみよう。

レッドインデアンは，あらゆる言葉を暗号であらわし，手や腕の動きで，その意味を伝えることができるのである。われわれもできるかどうか，つくってみよう。アケイラが暗号を送り，カブたちがそれを解読する。

1. 両腕を肩の高さに水平に前方へつき出し，手のひらを内側に向ける——チームはそれぞれ組長を先頭にして1列に並ぶ。
2. 両腕を組みあわせる——すわる。
3. 両手を肩と横腹の中間にあげる——しゃがむ。
4. 両腕を肩のところで水平に横へ広げる——アーケイラを中心とする円陣を，かけ足でつくる。

初めはこの4つの暗号で，じゅうぶんだろう。これらに慣れてしまうことだ。最初はゆっくり，それからだんだん速く，練習してみる。ゲームにして練習することもできる。——位置につくのが，いちばん遅いカブを，そのつどアウトにする。

リレー：両足とび　（進級課目ではないが，おもしろい）

カブたちを1列縦隊に並ばせる(暗号を用いてやる)。

1番目の者は，チョークでかいてある円のところまで両足とびで行き，その円の中へ10回両足とびで入ったり出たりして，両足とびでもどり，2番目の者にタッチする。これを繰り返す。

注意——初めと終りとを，きちんとやるように注意する。

ゲーム：ボール投げ

このゲームは，戸外でやる方が望ましい。まず正しいボールのうけかたをやってみせ，全員に，1，2回この練習をさせ，次に正しい投げかたをやってみせる。できれば，数個のボールを用意し，カブたちにわけ，しばらく練習させる。

といわれたら，今度は，彼らが逃げて〝クラスツ〟が追いかける。〝クランペット〟（訳者註：焼いた菓子のこと）といわれたら，だれも動いてはならない。この号令で動いた者もアウトになる。隊長が，あとが何になるかわからないようにうまくいえば——クラ……スツ，クラ……ムズ，クラ……ンペットというように——このゲームは，いっそうおもしろいものになる。

注意——注意を一言。カブたちは，ものすごい勢いでホームへかけ込んだり，追いかけたりするものであるから，ぶつかって思いがけないけがをしないように，よく注意することがたいせつである。

（訳者註：日本には，「ねんねんねん猫，ねんねんねんねずみ」，オーストラリアには，「ラ……ビット」「ラ……ット」で行なう同様のゲームがある。）

夜　　話

ズールー少年のテストの話（「ウルフカブズ・ハンドブック」16ページ，邦語版18ページ）は，この時期に話すによい夜話だろう。ことに，アーケイラが，これに少々肉をつけて，ズールー族の，ある少年の物語にしたてあげれば，なおさらである。

備考——このごろまでに，あなたの隊の少年たちが熱心であり，さだめとやくそくを覚え，その意味を理解していると思ったら，次の集会で，彼らに入隊式をさせるのが賢明だといえる。彼らがまだ制服を買えないことなど問題ではない。——彼らが制服を買えない方が当然である。入隊式にぜひ必要なものは，帽子だけである。このうえに，ネッカチーフとウォグル（リング）があ

れば，カブたちは喜び，スマートに着飾ったと感じるだろう。入隊式については，「ウルフカブズ・ハンドブック」の60ページ(邦語版95ページ）を参照するとよい。

この式には，父兄を招待する。父兄を集めて，カブ隊に関心をもたせることのできるすばらしい機会でもある。少年たちがやくそくをする場に臨席すれば，われわれのすることをよく理解してもらえる。これによって，彼らは，少年の力になることができ，カブの活動に，いっそう関心をもつようになる。だから，少年たちに，彼らの親が出席するよう伝えさせるか，あなた自身が出かけていって，父兄に会って招待するとよい。この入隊式を隊集会の後半に実施するのは，よい考えである。そうすれば，父兄たちが到着する時刻までに万事用意ができる。それにしても，賢明なアーケイラは，初めにやる１，２のものについては，カブたちと準備するものである。なにごとにおいてもそうである。

第5回　隊　集　会

父兄がカブといっしょにやってきた場合には，父兄を席につかせておいて，ふだんの隊集会と同じように集会をする。ただし，今日何をするか説明しておく。

点検（今日あたりは，もう，好成績をあげなければならない。）スマートに整列させるには，次のような方法がある。隊長が部屋のどこかへ走っていって手をたたく。隊員全部は，隊長の所へ突進して整列する。組長は隊長のまん前に立つ。あとの者は，組長の右に並ぶ（訳者註：向って右）。全員が整列したら，隊長は

すぐに別の場所へ走ってゆく。しかし隊長が手をたたくまでは，動いてはならない。

隊長の指示にしたがって，何回でも繰り返す。すべてかけ足で行なう。隊長が他の場所で再び手をたたくまでは，隊列をくずしてはならない。時計係をきめ，1分間に何回列をつくれるか調べるのもよい。隊を2分して互いに対抗試合をすることも考えられる。

このゲームは，隊のできたてのころにするゲームではあるが，整列をスピーディにスマートにさせるものであるし，同時にたいへん楽しいものであるから，ときどきやらせるとよい。親たちがやってくるころには，他のゲームに移る。この時期には，少年たちがよく知ってなれているゲームの方がよい。説明して教える世話がいらない。片足とび（第2回隊集会参照）を選ぶ。

その次には，結索法の対抗ゲームをする。これは，父兄を喜ばせるだろうし，少年たちには，自分たちは，もうすでに役に立つことを学んだのだということをみせる，絶好のチャンスにもなる。

ゲーム：ゾウをひいてもどれ

1列縦隊に並ぶ（暗号を使う）。各自ひもをもつ。部屋の他の片側――できるだけ遠い方がよい――に各組ごとに1個のいすをおく。そのいすには，ひもを結びつけておく（カブたちは，まだ，巻結びを学んでいないから）。「始め」の合図で，各チームの1番前のカブは，いす（これが象）の所へ走っていって，そこに結んであるひもに，自分のもって来たひもを結びつける。これが

終るやいなや，彼は次の者を呼ぶ。呼ばれた者は走って行って，自分のひもを前の者のひもにつなぐ。このようにして，最後まで続けてゆく。最後の者が結び終って，「よし」というのを合図に，全員は急いで象を引っぱってもどる。まっ先に，象を引いて帰った組が勝である。

このころまでには，母親はおそらくみんなやってくるだろう。そこで，「本のせ平均運動」（本を頭にのせて平衡をとるゲーム）のような，みておもしろく，やるのが簡単でうまくゆくゲームをやる。いちじに，2，3人のカブに頭に本をのせて直立して歩かせ，順番に全員にやらせる。わけなくやってのけた者には，同様に頭の上に本をのせたまま，いすに腰かけたり，立ちあがったり，ひざまずいたりさせる。うまくできた者の名まえのリストをつくり，第1星章のテストの参考にする。

親というものは，自分の子どもが何か演ずるのをみたがるものである。動作なぞ（相手がジェスチャーで表わすことばを，いいあてる遊戯），子守歌あるいは歴史の一場面や，隊長が考え出した場面などを演じさせる。たたし，カブにとっては，初めてすることであるから，少々は手伝ってやり，準備に長い時間を要しないものをさせることである。

入隊式（テンダーバッド叙任式）

さあ，いよいよ，この隊集会の最後として入隊式である。カブたちを叙任する仕事はいうまでもなく，アーケイラの仕事であって，彼女だけがこれをするべきである。

親たちをあなたの好きなように整列させ，カブを呼んで，パッ

クサークルをつくり，入隊式を始める。カブたちが，自分のすることが理解できないということがないように，儀式はできるだけ簡単にしなさい。また，彼らが神経質にならないように，あなた自身，できるだけ自然にふるまわなければならない。どんな場合にも，さだめややくそくは，あなたがまずいってから，カブに同じことをいわせるのが，賢明なやりかたである。叙任は１人ずつ行ない，めいめいに，自分のしていることは，非常に重大なことだと感じさせるようにする。

さだめ，やくそくを唱えたら，グランドホウルをする資格を与えられる。彼らにグランドホウルの意味とやりかたを教えてやる。このあと，スマートに敬礼して，彼らは帰ってゆく。

もし，雑談をしたいという父兄がいたら，彼らを理解するよい機会だから，無為に帰してしまうようなことをしない。事情が許せば，むしろ彼らにしばらく残るようにすすめ，ひざをまじえてお互いに語りあう。彼らは楽しかったと感じ，友人を得たと感じて辞去するだろう。

第6回　隊　集　会

今夜の隊集会は，隊員たちが，ミやくそくミをしてミほんもののカブミになってから，最初の隊集会であるから，ホウルから始める。まだ常任の組長がきまってないならば，決定してしまう。あなたの考えている通り，カブたちがホウルできるかどうかたしかめなさい。正しくやれなかったら，１，２度練習させる。彼らはあなたの隊のいわば，建設者であるという観点から，りっぱに

できなければならないのである。

点検，隊費徴収（帽子に自分の名前をかいてある者が何人いるか調べるのは，よい考えである。書くようにすすめなさい。――書いておくと，たいへん便利をするものである。）

ゲーム：教会の古時計

各組ごとに，チームレースの隊形（1列縦隊）に並び，1から6までの番号をかける。みな部屋の片側を向く。各列のうしろには，1つずついすがおいてある。アーケイラが「教会の古時計が4つ（何時を選んでもよい）打った」というと，各組のこの数字をもっている少年が走っていって，いすをまわってもとの場所へもどる。1着をとった組が1点を与えられる。

アーケイラが「教会の古時計が，○○打った」といったときだけに走ることになっている。これに似たことでちがったこと，たとえば，「時計が○○打った」とか「古時計が○○打った」といったとき，走り出した少年がいたら，各組は，走り出した1人につき1点を失う。ときには，アーケイラは「教会の古時計が12を打った」という。このときはそれぞれうしろの少年の手をとって1列になって走り，いすをまわってもどる。この場合には，列をくずさずに最初にもどってきた組が得点する。

（訳者記：「7つ打った」といったときは，5番と2番，または3番と4番が手をつないで走るということも考えられる。）

ゲーム：野ウサギと猟犬

これは，戸外でやるゲームで，少年たちがこれをすると，意外

にたくさんの変種がつくられる。

3，4人のカブ（これが野ウサギ）に，できれば，アシスタントをつけて，矢印の進路サインをチョークでつけさせる。残りの者（これが猟犬）は，野ウサギを捕えようと，矢印を追って，できるだけ速く追いかける。野ウサギが出発してから，3分たってから残りの者に追いかけさせる。もしアシスタントをつけることができなかったら，アーケイラは万一，〝野ウサギ〟に事故があったときのことを考え，彼らが通る道路を考え，また交差点の横断などには，くれぐれも注意するように，前もっていっておく。カブというものは，集団になると，1人のときより，不注意になるものだからである。隊を預っている間は，アーケイラの責任である。

野ウサギが捕えられたり，コースが短くて時間が余った場合は，他の少年にサインをつけさせなさい（チョークは色をかえる）。どのカブも，野ウサギになりたがるものである。

このゲームは時間がかかるが，夜話をする時間もほしい。夜話は「ジャングルブック」の中から選ぶとよい。この物語は，できるだけ早く教えるべきである。やがて，カブたちはジャングルダンスを習うが，まず何よりも物語をよく知らなければならない。

グランドホウル

第7回　隊　集　会

グランドホウル　点検　会費徴収

ゲーム：「オグラディさんがいいました」

カブたちは訓練隊形に並ぶ。アーケイラが命令を与えるわけであるが，「オグラディさんがいいました」という前おきがない限り，その命令に従ってはならない。前おきのない命令で，動いたカブは，アウトになり列からのぞかれる。カブ全員がアウトになるか，制限時間が切れるまで続ける。各組長に順番にこの命令をかけさせるのもよい。

進級課目：国　　旗

カブたちは，常に，国旗をみると，感動するものである。だから，アーケイラが，正しいユニオンジャック（正式にはユニオンフラッグと呼ばれる）をつくりさえすれば，カブたちの興味をひくのは，そうむずかしいことではない。どんなものなのか，どのように尊敬されているのか，なんのために多くの兵士や船乗りが，戦争や非常時に命を失いながらも，国旗をあくまでひらめかせようとしたかを，説明してやりなさい。国旗は祝意をあらわすためにも，マストの半分の高さに掲げて，弔意を示すためにも用いられる。ほんとうにあった話にしろ作り話にしろ，カブたちを感動させることができる話はたくさんある。カブたちはそういう物語を好むものである。彼らに国旗の成り立ちと，その正しい掲げかた（「ウルフカブズ・ハンドブック」65ページ，邦語版は 103—6 ページ参照）を説明しどれが正しい国旗なのかも教えてやる。これを教えるためには，大きな紙に色を塗って，3種の旗をつくる（もちろん，ほんものの旗がいちばんいいわけである）。これによ

って，カブたちは，３つの旗がどうちがうかがわかる。ほんものの国旗があったら，少年たちに実際にふれさせ，できれば，それを１人１人順番に掲げさせる。彼らが国旗について，だいたいわかったころ，次のゲームで確かめてみる。

ゲーム：国旗ゲーム

ユニオンフラッグを構成している，十字のセットを用意する。これは，ボール紙，赤色と藍色のインクがあれば，簡単につくることができる。

この小片をごちゃまぜにする。各組は順番にこの小片を使って，ユニオンクラッグをつくりあげる。隊長は各組の所要時間を計っておく。できあがった旗が正しければ（巾広の白線が上端にくるなど），最少時間でできた組が勝である。ユニオンフラッグの小片をつくるときは，各部分の比率が正しくなるように注意する。

このへんで，カブたちは，活動的なゲームをしたいだろう。次に示そう。

ゲーム：雷と稲妻

カブたちは，デンのまわりをぐるぐる走り回る。できれば，音楽を入れる。音楽を止め，ある数を叫ぶ。カブたちは，ただちにその数だけの一団をつくらなければならない。これにとり残された者は，アウトになる。いわれた数以上の場合には，そのグループ全員がアウトになる。だからしがみついている者は，ふり捨てなければならない。また，音楽が始まり（音楽がない場合でも）

残ったカブが，再びぐるぐる回る。音楽が止み，別な数が叫ばれる。——こうして，残った者が２人になるまで続けるのである。

このゲームは，号笛で数を吹いて，号令にかえることもできる。この方法は，音楽を利用できない場合には，たいへんよい。

仮　　装

カブたちは，初めは，おそらくあまりじょうずではないだろう。だが，やりかたがわかれば，好きになることうけ合いである。必要があれば，少しばかり援助の手をさしのべてやりなさい。

各組に，２，３枚の新聞紙と数本のひもを与え，１人か２人をジャングルでみられる動物に仮装させる。彼らを各自のレアにもどし，約10分の時間を与える。できた動物全部にパレードをさせ，その中からいちばんよいものを選ぶ。賞賛を忘れてはいけない。

夜　　話

時間があれば，セント・ジョージと竜の物語を話してやりなさい。少年たちのなかにはこの話を全部，あるいは一部を知っているものもいるかもしれない。物語そのものがよいものであるから，うまく話せば，カブたちは喜んで何度でも，それに耳を傾けてくれるだろう。

グランドホウル

る。

リレー：スカーフ結び

これもまた，活発なゲームである。希望があれば，1回以上やってもよい。

カブを2組に分け，1列縦隊にする。各組のリーダーは，縦にたたんだスカーフをもつ。アーケイラはひじを張って両腕を腰にあてて，前方に立つ。各組の第1走者は走って行き，アーケイラの腕にスカーフを結びつけもどってきて，第2走者にタッチする。第2走者は走ってゆき，そのスカーフをほどき，これをもってもどってきて，第3走者にタッチする。第3走者は，第1走者と同様，これを繰り返す。結びかたは，本結びだけにする（後日は巻結びも）。

最初に終って，きれいに整列したチームが勝ちになる。

手　　工

手工というものは，子どもの生活に非常な価値があることは，周知の通りである。子どもに多くのこと——根気，精神集中，注意，制御——を教え，同時に，子どもたちの想像力と創造本能のはけ口でもあるからである。

カブ隊では，この面で工作をおおいに利用できる。最初の結果は，あまりよくないかもしれないが，時がたつにつれて，りっぱな模型がつくられる。完全なものだけを求めてはならない。真の思考と努力とが注ぎこまれたものを，求めるべきである。

この手工に，マッチ箱は，実に多様に使える。マッチ，コルク

組長会議

もう，常任の組長を選んでいるだろうから，組長会議を開く。これは定例の会議ではない。班長が，確固たる地位と責任をもって，少年隊の名誉会議（訳者註：班長会議）に出席するのとは，たいへんちがっている。組長にはそういう責任はないのである。彼の仕事は，必要があれば，年下のカブを助けてやること，隊集会において，自分の組の秩序を保つことである。

のこ会合は，長い時間をかける必要もないし，討議すべきこともたいしてない。あなたが彼らにしてもらいたいことと，彼らを力にしていることをわからせればよい。形式ばらずに，なごやかに，会を進めることである。

そのうち，組長たちが経験を積んできたら，将来のプランや，いろいろな問題ごとを彼らと語り合うことにする。

第8回 隊 集 会

今日は第1星章のうちでも，活動的なもの，たとえば，「かえるとび」，「でんぐりがえり」，「ボール投げ」をやってみる。できれば，野原や公園や運動場へでかけていってやるのがよい。

最初にデンでホウルと点検を行ない，少年たちに次に行なうことを話す。

目的地についたら，今日は男性の指導者が本領を発揮することを思い出してほしい。彼は，でんぐりがえりの方法，その初めと終りのいちばんよい方法をやってみせる。かえるとびをしたあ

と，足を軽く地につける方法などをやってみせ，カブたちがスマートにたやすくできるよう，こまかい点まで教えて手助けをしてくれるだろう。

もちろん，アーケイラも，励ましたりテストにパスしたものを記録したりして，応援することはできる。初めは，１人もこのテストにパスできなかったとしても，小さい少年というものはたいへん不器用なものであるし，練習する時間はじゅうぶんあるのだから，失望してはいけない。われわれの意図は，彼らが向上するように，助けてやることにある。評価をする場合には，彼らがあげたその成績と同様に，困難を克服した努力をみるべきである。

少年たちを野外につれだすことになったら，その道すがら，必ず交通法規を思い出させなさい。交通機関の近くでは，彼らの態度について，どんなに厳しくしても，しすぎることはないし，〝路上から死をなくせ〟という標語の実行のためには，彼らが注意をしなければならないのだということは，強調してもしすぎることはないのである。隊活動を通じて，カブたちに交通道徳と，交通機関に関する正しい態度を，徐々に教える機会をのがさないようにしていただきたい。

ゲーム：横断歩行

室内かグランドに交差点をあらわす場所をとり，その印をつける。アーケイラが交通信号になって，片手に緑もう一方の手に赤の旗をもって立つ。もし旗がなければ，色のついた風船でも，ハンカチーフでもよい。緑のサインが高く掲げられている間は，部屋をかけ回り，その交差点も渡れる。旗が変わったとき，交差点

を渡っていたものは，つかまえられ，アウトになる。

リレー：国　　旗

少年たちがすでに学んだ国旗についてのゲームである。これを始めるまえに，旗の名まえ，その属する国，守護聖人，象徴などについて概説しておくとよい。

インデアン縦隊になるように合図をする（彼らにはたえず刺激を与えてやる。どんな隊形の合図をしても，すぐに反応を示し，時間をむだにしないようにさせる）。各チームは，それぞれ1から6までの番号をかける。各チームの前に，イングランド，スコットランド，アイルランドの3つの旗をおく。アーケイラは，これらの旗の1つに関係のあること，——たとえば，「アザミ」（訳者註：スコットランドの国花），「セント・アンドリュー」（訳者註：スコットランドの守護聖人），あるいは，「スコットランド」などという。このあと，番号を叫ぶ。呼ばれた番号のカブは，隊長がいったことと関係のあるところへ走っていって，それをとりアーケイラのところへ持ってゆく。正しい旗をいちばん早くとどけたチームが1点をとる。もし誤った旗をもってきた場合には，どれをもってくるべきであったか教え，あとで，その少年の番号とそのときの旗をいって，彼に印象づけてやる。

こういうチームゲームでは，問題と番号をいう間隔を少しあけると，少年を緊張させ，ゲームがおもしろくなるだろう。

ゲーム：城　壁　破　り

これは少年たちの好む活発なゲームである。これを覚えると，

何度でもこれをせがむだろう。彼らがよく知っている曲〝British Grenadiers（英国擲弾兵）〟につけられた，次のような歌がある。これを，好きなだけ勇ましくうたわせる。この歌で，かなり活気づいた雰囲気になるだろう。この歌詞自体が，ゲームの物語の説明をしてくれる。

彼らは，元気にほほえんで，われらを迎える
彼らは，しかめっつらして，われらを迎える。
だが，われらは破城づちをとる。
彼らの城壁は崩れおちるだろう。

ゲームのしかたを教えるまえに，この歌詞を2度繰り返させる。隊を2つにわけ，かなりの距離をとって互いに向き合って並ばせる。少年たちは手をつなぎ，強固な城壁になる。カブたちは軍歌（上記）をうたい，一方の側は足踏みをし，他方が，そこへ歌をうたいながら進み，またもとの場所へもどる。歌が終ると，動いた方の側は，1人を選んで，破城づちにする。彼は走っていって，どこでもよい，最も破りやすいと思われる箇所めがけ，つっ込む。彼が城壁を破ることに成功すれば，手をはなした2人の少年は，破った側に入る。しかし，破城づちが失敗したら，彼はとりこになって，相手側へ入らなければならない。とにかく，他の者は助けてはならない。カブたちは，常に手をつないでいる。城壁を破るのに，〝破城づち〟に，そんなに多くの時間を与えてはならない。ゆっくり10を数えるぐらいが適当だろう。さあ，もう1度歌をうたう。今度は前に足踏みした側が動き，〝破城づち〟を出す。このゲームをどれぐらい続けるかは，アーケイラの判断にまかすことにしよう。

城壁破り

カブたちがほんとうにあばれるのは，こういう場合である。——大声でわめき，どたどたと足踏みし，全く興奮する。こんなとき，「パック」と呼んで，騒ぎをやめさせることができたら，非常な進歩として満足してよい。

グランドホウル

第9回　隊　集　会

ホウルと点検のあと，したいゲームを，カブたちに選ばせて，そのゲームから始める。もう，2，3選べるぐらいに，彼らのゲーム数はふえたことだろう。ここで提案を1つ。些細なことであるが，この日が誕生日の者がいたら，彼にゲームを選ばせるか，彼をゲームの〝おにさん〟にする。こういうちょっとしたことが，小さい少年たちにとっては，実に重要なことなのである。

体　　操

発育盛りの子どもについては，正しい体操が，ぜひ必要である。うまく行なわれれば，少年たちは楽しんで行ない，全精力をそれに注ぎこむだろう。

ベーデン-パウエル卿が提唱した体操が，「ウルフカブズ・ハンドブック」の145—147ページ（邦語版は162—5ページ）にある。これは，やり初めのすばらしい体操だといえよう。体操についての説明によると，これは身長を伸ばし，筋肉をひきしめて，ゆるんだ肥った体にならないようにするのに効果がある。この説明は，何を，なぜ，するのか，子どもたちにわからせてくれる。少年たちに無理があってはいけない。そのためには，体操を，どの少年もできる，簡単で単純なものにする。へただったり，おかしなかっこうで，体操をしたからといって，それをとりあげたり，笑ったりしてはならない。子どもは，こうされることを嫌うし，からかわれたことから，悪い結果が生まれることが多い。むしろ，できるだけほめてやり，常に励ましのことばをかけてやることである。

ゲーム：甲板掃除

少々乱暴なことをしたいころだろう。このゲームを，2，3分やらせなさい。

方法。カブたちは部屋中を騒ぎまわる。隊長が笛を短く吹くと，全員床から離れて，家具などの上へ，乗らなければならない。床から離れるのが，いちばん遅かった者は，名まえを呼ばれ

る。

リレー：スカーフ結び

これもまた，活発なゲームである。希望があれば，1回以上やってもよい。

カブを2組に分け，1列縦隊にする。各組のリーダーは，縦にたたんだスカーフをもつ。アーケイラはひじを張って両腕を腰にあてて，前方に立つ。各組の第1走者は走って行き，アーケイラの腕にスカーフを結びつけもどってきて，第2走者にタッチする。第2走者は走ってゆき，そのスカーフをほどき，これをもってもどってきて，第3走者にタッチする。第3走者は，第1走者と同様，これを繰り返す。結びかたは，本結びだけにする（後日は巻結びも）。

最初に終って，きれいに整列したチームが勝ちになる。

手　　工

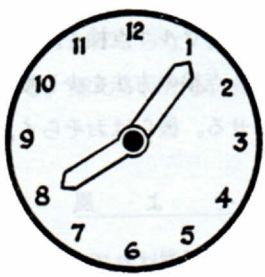
手工というものは，子どもの生活に非常な価値があることは，周知の通りである。子どもに多くのこと——根気，精神集中，注意，制御——を教え，同時に，子どもたちの想像力と創造本能のはけ口でもあるからである。

カブ隊では，この面で工作をおおいに利用できる。最初の結果は，あまりよくないかもしれないが，時がたつにつれて，りっぱな模型がつくられる。完全なものだけを求めてはならない。真の思考と努力とが注ぎこまれたものを，求めるべきである。

この手工に，マッチ箱は，実に多様に使える。マッチ，コルク

栓，ボール紙も，同様に非常に有用である。あなたが，建築業者に頼んで，古い壁紙の見本帳をもらうことができれば，これがまた，驚くほど役に立つ。

最初は簡単なものを選ぶのが賢明である——たとえば，ボール



ボール紙の時計

紙の時計。これは，かなり早くできあがるし，できあがったものを，隊の備品にすることもできる。アーケイラが，見本として模型をつくっておくと，少年たちに非常に好都合だろう。

さて，時計をつくるには，ボール紙と，ハサミと，色チョークと，クリップ（ふたまたになったもので，裏側で開く）が必要である。時計は，各組でいっしょに1つのものをつくるようにしても，3人で1つつくるようにしてもよいだろう。いちばんよくできたものを，隊で使うことにする。さし絵は，時計のつくりかたを示したものである。オールドウルフは，手つだったり，助言をする。特に，技術を要する針のつけかたは，教えてやる。アーケイラは，誰もがボカンとしないで，針をつくったり，色を塗ったりして，全員が忙しくやっているかどうかを，たえず，注意しなければならない。これがアーケイラのコツでもある。あとかたづけはきちんとさせ，できあがった品物は陳列し，それをほめてや

る。

グランドホウル

第10回　隊　集　会

グランドホウル　点検　隊費徴収

今夜は，点検の方法を少し変えてみる。組長たちに，他の組の点検をさせる。彼らはおそらく，非常に厳格だろう。

ゲーム：そ　よ　風

1人のカブが選ばれて，ドラゴン（竜）になり，室の一角に自分の家をもつ。他のカブたちはそよ風になり，室中をゆっくりと動き回る。どのカブも立ち止まることは許されない。

アーケイラが「そよ風が北へ吹くよ」というと，すべてのカブたちは，北の方へ走っていって壁にさわる。ドラゴンは，できるだけ多くの者たちをとらえようとする。ドラゴンに捕えられたものは，ドラゴンの仲間に入り，次のコンパス方位が叫ばれたときに，他の者を捕える。

ゲーム：侵　入　者

これは，カブたちの好む興奮するゲームで，各カブが，みんな順番に〝おに〟になるから，捨てがたいゲームでもある。

1人を除いて，全員は大きな円陣をつくる。除かれた1人が，侵入者であり，円陣の外に立っている。カブたちの1人が，侵入者にわからないように，農夫に選ばれる。侵入者――誰が農夫に

なったか知らない――は，円陣の中へ入って，〝りんご〟を拾いあげ，帰るときには，今入ってきた場所と同じところから出てゆく。農夫は，侵入者を捕えるのであるが，侵入者がリンゴを拾ったときにだけ，捕えることができる。侵入者は慎重でなければならないし，農夫は，笑ったり，あまり早くとび出して，自分が農夫であることを示さないようにしなければならない。侵入者は，逃げ出せたら，もう1度侵入できる。捕えられたら，他の人を侵入者に選ぶ。

進級課目

カブたちに，彼らが学んだことをどのくらい覚えているか，みたいという。――教えた結索が今でもできるかどうか。国旗についてよく知っているかどうかを，調べるのである。彼らに約10分の時間を与え，ロープと国旗をわたして，各レアで練習させる。この場合，組長は，めんどうをみなければならない。また，よく知っている者には，わからない者を助けさせる。

ゲーム：ク＿＿イ＿＿ズ

これは今やった進級課目のテストにもなる。よくできた者の名まえは記録にとっておくとよい。

カブたちを座らせて円陣をつくり，隊長がその中心に立つ。彼は目をとじ，ゆっくりとまわる。目をとじたまま，カブの誰かを指さして，次のような質問をする。「セント・ジョージの旗とは？」とか「小包には，どんな結びかたをするか？」（この結びかたをカブにさせる）　全部のことを全員が知っているかどうか調

べるのに，あまり時間がかかるようだったら，このゲームの最後に，全員に，本結びその他をやらせてみるとよい。できれば，確かにパスしたことになる。ずっと座っていると，活発なものをやりたがるものである。

ゲーム：雷と稲妻（第7回隊集会参照）

1回だけ行なう

ゲーム：帽子とり

隊を2組に分け，互いに向き合わせ，6歩ぐらいの間隔をあけて並ばせる。両組とも，列末から番号をかける。目標物（隊長の帽子が好ましい）を，2列のちょうど真中におく。隊長が番号を叫ぶ。呼ばれた番号の2人は，とび出して，その帽子を拾い，自分の列にもちかえろうとする。ひとたび，帽子を手にとるか，ふれるかすると，相手につかまえられる身分になる。もし，つかまえられたら，帽子を中央にもどして，2人とも列へもどる。どちらかが帽子をとり，自分の列まで持ち帰ることができれば，味方の側に1点得点する。ただとび出していって，むこうみずに帽子をとればよいのではない。常に相手から目をはなさないように走り出し，取りそうなかっこうをしたり，いろいろな計略を用いて，相手の面前から帽子を盗みとって，大急ぎで自分の列へもどるのである。隊長がこの得点を記録する。

夜話

グランドホウル

第11回　隊　集　会

今夜は，グランドホウルと点検のあと，静かなゲームをする。忍び寄りゲームは，何種類もあるが，これはその１つである。

ゲーム：マウグリとバーギアラー

このゲームは，６人または12人以下のカブでするものである。（これは，古いゲームで，「みつけたぞ」，「やりなおし」と呼ばれていたが，気分をかえるために，改名したにすぎない。）カブの１人（組長が望ましい）が，黒ひょうのバーギアラーの役になる。彼はマウグリに，忍び寄りを練習しようと誘う。バーギアラーは壁に面して立ち，残りのマウグリたちは，バーギアラーのいる壁と反対側の壁に背を向けて１列に並ぶ。「始め」の合図で，マウグリになったカブたちは，つま先でできるだけ速く大股に動く。１度に数歩進む。彼らは動いているのを気づかれないで，バーギアラーに近づいて行き，彼の背に触れるわけである。２，３歩進むごとに，マウグリは「凍りつく」（訳者註：じっとして動かない）。これが，バーギアラーが教えたように，ジャングルの中では，発見されない最上の方法なのである。バーギアラーは好きなだけふりかえる。そのとき，誰かが動いているのをみかけたら，その者を指　してこう叫ぶ。「マウグリ，動いたのをみつけたぞ。やりなおし」いわれたカブは，出発点の壁のところへもどって，最初からやりなおさなければならない。

このゲームは，マウグリがバーギアラーに首尾よく，触れること

ができるまで続ける。次は，新しいバーギアラーを選んで行なう。

リレー：サ＿＿＿＿ル

各組，リレー隊形にならぶ。各カブは，順番に帽子を逆さにそっと頭にのせて，サルのように四つんばいになって，部屋の端まで行く。最初に，全員がこれを終えて，帽子を正しくかぶって，座った組が勝ちとなる。途中で，帽子を落したら，点を失う。

リレー：伝言送り

これも戸外で行なう。これは，カブが伝言を覚え，それを正しく伝えることができるかどうかを，みるためのものである。いつ，どんな突発事故がおこって，大急ぎの伝言を，医者や警察に知らせなければならないか，わかったものではない。そんなときには，伝言を正しく暗記し，一言一句を正しく伝えることが，重要なことである。これを，カブのときに練習しておけば，もちろん将来記憶することもわけなくできるだろうし，これによって，人命を救ったり，盗賊を捕えることに，おおいに役立つだろう。

カブたちを，グループごとに（各組で1つ）同じ隊形に（できれば円），ある間隔をあけて並ばせる。各組の1番目の者が隊長のところへ行って，隊長から口頭の伝言をうける。これを，そのカブは記憶して第1地点にいる者のところへ，走っていって伝える（もちろん，他の者にはきこえない）。伝言をうけた者は，次の地点にいる者のところへ走って行って，伝言を伝える。最後に伝言をうけたものは，隊長のところへ走っていく。正しい伝言を，いちばん速くとどけた組が勝ちとなる。

ここまでで，3つも活動的なゲームをしたので，次は，少し静かなものをやることにしよう。

ゲーム：アップ・ジェンキン

長テーブルの両側に，半分ずつ座る。どちらか一方の側に，6ペンス硬貨が与えられる。この硬貨を持っている方の側は，全員手をテーブルの下にかくす。硬貨は，こっそり，仲間の1人の手に渡される。硬貨をもった側が，用意完了といったら，もう一方の側のキャプテンは，「アップ・ジェンキン」と叫ぶ。

その声で，全員は握った手を，甲を上にして，テーブルの上に出す。キャプテンは，硬貨を持っていないらしい少年の名を順に呼んで，そのどちらかの手，あるいは両手をひらかせる。キャプテンが，首尾よく硬貨をもっている唯一のにぎりこぶしを残して，からの手をテーブルに並べることができたら，彼の側が得点して，その硬貨を受けとる。立場を交代して同じようにゲームを始める。キャプテンが，硬貨を持っている手をひらかせてしまったら，その側は負けとなり，相手側が1点を得る。硬貨を持っている側が勝てば，硬貨はそのまま，この側に残り，ゲームを前と同様に続ける。各回ごとに新しいキャプテンを選ぶ。

このゲームには，いろいろの変形がある。これは，カブたちがやさしい形を学んでから，徐々に紹介するとよい。

「アップ・ジェンキン」という号令で，全員こぶしを腕の高さにさしあげ，次の号令を待つ。キャプテンは，次にあげる，どれか1つの号令をかける。

1.「ガチャン！」ガチャンと音をたてて，テーブルに，こぶし

をひらいた手をおろす。音をたてるから，硬貨の金属音は聞えなくなるだろうが，あわてた拍子に，硬貨がとび出さないように注意が必要である。手は，前のように，キャプテンが開くようにいうまで，そのまま（手のひらをテーブルにつけて）にしていなければならない。

2.「徐行！」にぎりこぶしをテーブルにおろしゆっくりと指をひらいていき，手のひらをテーブルにぴったりとつける。（硬貨を持っていない者は，硬貨のチャリンという音をさせないようけんめいになっている不運者を，もっているようなふりをして，キャプテンの注意からそらせてやる。硬貨は，どんな方法で持っていてもよい。——指の間でも，親指と手のひらの間でも）

3.「踊り！」にぎりこぶしをテーブルにおろして指をひらく。テーブルについた指にダンスをさせる。（この別名は，ミカニのつぼミであり，この形で指はじっとしている）

4.「わく！」にぎりこぶしを腕の高さにあげたまま，手の甲を外にむける。手のひらを合わせたまま，ゆっくりひらく。このままで，キャプテンは，硬貨をもっていない者をかぎわける。

（他にも，いろいろな号令が考えられるだろう。）

このゲームをしばらくやったあとで，次のようなルールを紹介するとよい。キャプテン以外の者でも，号令をかけてよいことにする。この場合，どんな号令にせよ，キャプテンでないものがかけた号令に従った者がいたら，その側は負けになる。これは，各自が細心の注意を払い，自己抑制ができていないと，うまくゆかない。キャプテンのまねをちょっとうまくやれば，てごわい敵もやっつけることができるだろう。

ダ ン ス

今度は，ジャングルダンスをやってみることにしよう。心配はいらない。少年たちは，豊富な想像力があり，熱意があり，ジャングルの雰囲気の中で育ってきたのであるから。

バーギアラーのダンスから始めるとよい。かなりおもしろいからである。「ウルフカブズ・ハンドブック」の36ページ（邦語版は52ページ）に出ている。ダンスを教えるまえに，この物語のあらましを語ってきかせる。そのあとで，実際にやろうとしているのだと話す。これはあなたが実演してみせるか，または，アシスタントの方がじょうずだったら，アシスタントにやらせる。そうすれば，あなたはその核心にとけこむことができるし，万事に生命を与えることができる。それから，少しずつ切って，ゆっくり，あまり負担にならないように，彼らにやらせる。それから通してもう1度やらせる。もちろん，あなたはいつも，いっしょになってやる。

グランドホウル

第12回 隊 集 会

グランドホウル　点検　隊費徴収

ゲーム：フランス人とイギリス人

室内ですることもできるが，野原とか大きなグランドでするのが，いちばんよい。

カブたちは，両端にわかれる。かなり大きな場所を戦場に定め，これを2等分する(歩測が，等分のさい，助けとなるだろう。境界線には線をひくか，長いテープを，くいを打って張るとよい)。この境界線から，約30ヤード下がった所に，両側とも約12個の品物――帽子，お手玉，棒切れなど――をおき，これを弾薬庫とみなす。この弾薬庫の前には，1人の見張りをおく。彼は実際に追いかけるのでなく，3歩進んで，とどまっていなければならない。残りのカブたちは，グランド一面に散らばり，一部は守備に一部は攻撃に出る。これについては，キャプテンがきめる。合図により，両軍同時に，出撃する。攻撃手は，敵陣の弾薬を全部とって自陣にもってくる。敵の領土内で，敵にタッチされたら，捕虜となる。首尾よく品物をとることに成功すれば，自分の陣地に安全にもどることができる。1度には1つの品物しか，とってはならない。捕虜は，捕えられた側の弾薬庫のうしろへおかれる。彼らは，味方の1人がタッチしてくれれば助かる。救出された捕虜も助け出した者も，再び攻撃に出るまえに，一たん自分の陣地へもどらなければならない。この場合，手をつないでもどらないと，再び捕虜になる。敵の弾薬をすべて占有するか，笛が鳴ったとき，たくさん弾薬をもっていた側が勝になる。

ゲーム：時＿＿＿＿計

カブたちはチームに分かれ，各チームの前方に，この間彼らが作った時計をおく。アーケイラが「7時5分前」と呼ぶと，1番目のカブは走っていって，時計の針をいわれた時刻にあわせてもどる。正しくあわせて，まっさきにもどってきたカブが，1点を

得る。次に，アーケイラが時刻をいったときには，2番目の者が走って行く。

ゲーム：おんどりの試合

2人のカブが，ほおをひざにつけ，ひざをかかえてしゃがむ。短い棒をひざの下と腕の上とにはさむ。この姿勢で両足とび（ホップ）して，互いに相手を倒すか，にぎりをゆるめて棒を落すかするまで戦う。3ラウンドまで戦うことを認める。

な わ と び

カブたちのあるものは，なわとびが非常にむずかしく，どうしてもうまくならないように思われる。これをとりあげたのは，こうしておけば，家でけいこをするようになるからである。

各チームに1本ずつのロープを与える。各カブは順に，うしろまわしで，10回とんでから，ロープを次の者に渡す。

夜話

グランドホウル

備考——今週も再び組長会議を催す。彼らはおそらく，2，3の提案をもっているだろう。それをつくる材料について討議することができる。来週は，進級課目の勉強したところまで，再検討する。このため，今日これから10分間ぐらい，うまくできていない少年たちを助けてやり，来週，その子どもに，彼の組を助けさせる。ただし，これは1つの示唆でしかない。アーケイラが他に方法をもっており，その方がよい場合は，そのやりかたで少年たち

に練習させる。

第13回　隊　集　会

グランドホウル　点検　会費徴収

ゲーム：とび花火

このゲームには，フットボールか大きなゴム製のボールがいる。隊を2組に分け，一方の側のカブは，腕を伸ばせば両隣りの人にとどくぐらいの大きな円陣をつくる。他の組の者は，この円陣の中央に集まる。このゲームは，円陣をつくっている側が，中にいる者のひざより下にボールをあて，できるだけ短い時間に，全員を円陣から外へ出すのが目的である。円内のカブは，ジャンプをしたり，ボールのこない方へ逃げたりするのは許されるが，円外へ出てはいけない。とんで来たボールをすばやく拾って，それを投げ返す速さが，速ければ速いほどよい。円内の者は考える暇などなく，へたばってしまうから。全部の〝とび花火〟が円外へ出てしまったら，立場を交代してゲームを繰り返す。〝とび花火〟を最短時間に，全部爆発させた側が勝。

ゲーム：ボールのアーチくぐり

カブたちは2列に向かいあって並ぶ。その間隔は，少なくとも6ヤードとする。各自，両足が隣りの人にふれるように股をひらく。さあ，一方の側から始める。グランドにボールをころがして，相手側のカブたちの足でつくられたアーチをくぐらす。ボー

ルがくぐりぬけたら，そこに立っていたカブはアウトになり，列の後へいってボール拾いをしなければならない。一方の側が全員アウトになるまで続ける。

このゲームのルールは，ボールを投げないでころがすことと，ボールは手でとめることだけである。

進級課目

カブたちがすでに学んだ進級課目の中で，まだ不確実なものがあれば，どの課目でもよいから，各レアで練習させなさい。ある者は，結索の練習をする必要があろうし，またある者は国旗を，時計読みを勉強する必要があるだろう。ある者はスキップや，本を頭上にのせて歩く平均運動を練習する。すでにもう，カブの進度にかなりの差ができているだろう。ある者は，既修のほとんどのことを知っているだろうし，ある者は，まだおおいに学ばなければならない。ここにアーケイラの頭と腕のみせどころがある。1人残らずみないつも忙しく，また楽しくなければならない。しかも，組長は彼らなりに助けてくれるし，オールドウルフたちも助けてくれるから，別段，むずかしいことはないはずである。

適当なものを

カブたちは，むずかしい作業をしたあとでは，活動的なことをしたがるだろうが，まるっきり変えずに，彼らが今まで習った進級課目の範囲内で，それを全部使えるようなチームゲームをやらせなさい。ゲームの細部は，アーケイラに任せることにしよう。

彼らは，自分たちが学んだことが，どんなにうまくやれるか見

せたがるし，自分たちがほんとうに進歩していると感じるだろう。次は違った型のゲームをやることにしよう。

ゲーム：あなたはなんとばかなのだ！

まず，２人が，部屋から外へ出される。部屋に残った者は，この２人がいない間に，彼らに何をやらせるか考える。

彼らは，いすを部屋の片すみから片すみへ動かすとか，掛図をかけかえるとか，ピアノをひかせるとか，２人にさせることを決める。決まったら，２人を部屋へ呼び入れる。この２人は，自分たちが何をするのか推量しなければならない。彼らは，自分がしなければならない仕事を，あてるまで，いろいろなことをして部屋中を動きまわる。この間，他の者たちは，蛍の光（Auld Lang Syne）のふしで，「あなたはなんとばかなのだ！」とうたい，２人が正しいところへ近づいたときには大声で歌い，それて行ったら，小声で歌う。２人が仕事をあてたら，別の２人が部屋から出ていって，ゲームを続ける。

ゲーム：ものいわぬ海賊

このゲームは，数分間だまって座り続けなければならないにもかかわらず，カブたちに非常に好まれるゲームである。

１人のカブが，目かくしされて，デンの中央に座り，〝宝もの〟の見張りをする。これが海賊である。一方他の者たちは，全員，場所の許すかぎり遠くに座る。アーケイラが１人のカブをさすと，彼は海賊のところへはっていって，宝を盗もうとする。海賊は，泥棒のやってくる音をきいたら，その者を指さすか，その音

がきこえてくる方向を指さす。適中すれば，泥棒は殺されたことになり，もとの場所へもどる。次に，別のカブが指さされ，運だめしをする。海賊が，近づいてくるカブを正しく指さすことができなければ，このカブは，どんどん宝の方へはっていくことができる。宝をとった者が，今度は海賊になる。新しい海賊が目かくしされる間に，全員の居場所を変えるとよい。

ジャングルダンス

ここで再び，バーギアラーのダンスを踊る。今度はもう少しほんもののように踊る。そのあとで時間があったら，新しい踊り，タバーキのダンス（「ウルフカブズ・ハンドブック」31ページ，邦語版は37ページ）をざっとやりなさい。その前に，たとえ前に夜話でカブたちがきいていても，物語のあらましを語ってやることを忘れてはならない。

グランドホウル

第14回　隊　集　会

グランドホウル　点検　隊費徴収

ゲーム：整列ごっこ（第5回隊集会参照）

カブたちはこれを前にやったことがある。前より機敏にできるはずである。どうだろうか？

板　渡　り

これは進級課目のなかにはないのだが，この段階の課目につけ加えても，さしつかえない。これは，非常におもしろいばかりでなく，体の平衡保持と精神集中に役立つのである。

集会場に平均台があれば，申し分ないが，なければ，厚板を借りてきて，間に合わす。平均をとることが目的であり，初めからあまりぐらぐらしない方がよいから，高くしてはいけない——高さはあとでいくらでも高くできる。神経質な少年には，自信がつくまで，めんどうをみてやる。——彼らはおそらくすぐに自信がつくだろう。自信のある者には，後ろ向きに渡ったり，半分ひざまずいて渡ったりするような，さらに高度なものをやらせる。

少年たちは簡単に平均を保つことができてしまうと．もっとむずかしい渡りかたをやってみようとするものだ。そこで，アーケイラは，戸外に適当な場所をさがすとよい。ずっとおもしろい。たとえば，小川にかかっているパイプ（その小川が深くないとしてだが），倒木など。ただ，よくあることだが，鉄道の鉄橋のうえなどを使ってはいけない。

ゲーム：池の中，土手の上（第1回隊集会参照）

ゲーム：大　急　ぎ

少年たちに，トチノ木の葉のようなものをみせる。それが何なのかを話し，彼らによく観察させてから，「これをみつけて，真先にもち帰った人に賞品をあげます」という。全員をかけまわら

せ，最初にもどってきた者に，トロフィーのようなものを与える。

このような突然の変化が，隊を生き生きとさせ，ささやかな賞品が，時としては，たいへんすばらしい〝ごほうび〟になる。

ゲーム：ストッキング

大きなストッキング（穴のあいていないのがよい）にたくさんの品物――1ペニー貨，半ペニー貨，輪ゴム，マッチ箱，鉛筆など――を入れる。各組にこのストッキングを1つずつ与える。カブたちを1列にならばせ，番号をかけさせる。アーケイラはストッキングの中にある品物のリストを持っていて，品物の名前とカブの番号を呼ぶ。呼ばれた番号のカブは，ストッキングのところへ走っていって，手さぐりでその品物をさがし，それを自分の組へもちかえる。どのストッキングにも同じ品物を入れておく。いちばん早くすべての品物を，正しくもちかえった組が勝となる。

パウ　ワウ（話し合い）

これは夜話ではなく，むしろ，オールドウルフと少年たちの話し合いである。アーケイラが問題を提出し，少年たちから彼らの考えや提案をひきだすのである。このパウ　ワウには，清潔ということをとりあげよう。これについては，まず，創始者（B-P）が何といっておられるかを読めば（「ウルフカブズ・ハンドブック」102―104ページ，邦語版167―174ページ），こういう個人的な衛生の根本要素を，どのように少年に語ったらよいかが，わかるだろう。創始者B-Pは，こういう問題に，多大の関心をもっていた。――たとえば，小さな鼻毛の働き（すでに彼自身注意を

払って，自信をもっていた)，よく洗い落さないと食物についているバイキン，歯をみがかないと歯をくさらせるバイキンなど。あなたはこういうバイキンを実存する敵にすることもできる。実際にみえるように，話してやるのである。少年たちにも，話させることを忘れてはならない。彼らの記憶に，バイキンについての鮮明な印象を与える助けとなるからである。

グランドホウル

第15回　隊　集　会

グランドホウル　点検　隊費徴収

今夜は，先週のバウ　ワウのあとなので，特に歯に関心を向ける。

ゲーム：年とったカンガルー

1人のカブが，スカーフで両脚をしばる。彼はカンガルーのように，ピョンピョンとび，隊の残りの者たちを追いかける。カンガルーに捕えられたカブは，やはり両脚をしばり，同じようにとんで，他の者をつかまえる。1人を除いて，隊全員がカンガルーになると，このゲームは終る。最後に残ったカブが，勝者となる。

リレー：健康なカブ

組長を除いて，各組はチームレースの隊形に，1列に並ぶ。組長はみんなと反対側の部屋のすみに立つ。「始め」という合図で，

各組の第1番目のカブは，自分の組長のところへ走っていって，歯をみがき，手を洗い，爪を切り，鼻で深呼吸をするまねをして，それから走ってもどるのである。歯をブラシで10回みがき，手を10回こすらなければならない。彼がもどってきたら，2番目の者が同様のことをする。これを列の最後まで繰り返す。1番早く終って，座った組が勝である。

頭で重量物を運ぶ

この作業は，カブたちにかなり人気がある。あるカブは，しごく簡単にこれをやってのける。彼らは，むしろみせびらかしたがるぐらいである。ここで，アーケイラの腕前が試される！　これはうまくやれるのに，他のことではあまりパッとしない少年は，これで少々元気づけられる。が，そうでなかったら，注意しなければならない。「本のせ平均運動」も，高い基準を要求すると，見た目ほど簡単ではない。帽子をかぶってやると，やりやすいし，やわらかいふさふさした髪の少年は得をする。頭は，常にまっすぐに保っていなければならない。頭の横にのせて運んだり，後頭部にのせたり，アゴや尻をつき出してあるくのは，及第させない。まっすぐな姿勢，力の制御，平衡を助成するのである。

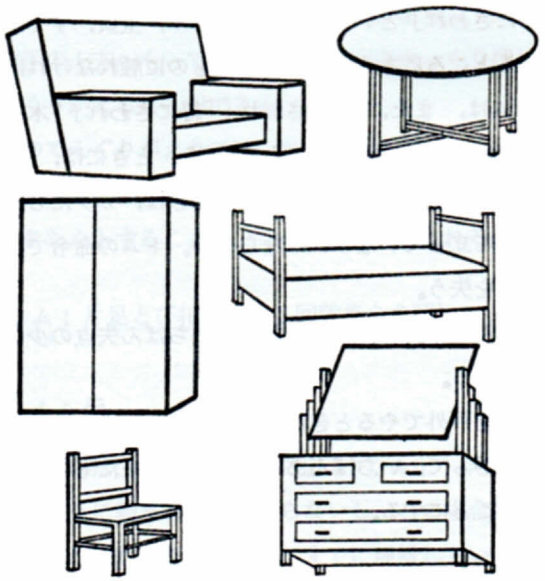
こまかいことであるが，注意を1つ。これをチームでやるときには，頭にのせるものの重量がどの組のものも同じでなければならない。本を用いる場合には，その本は古本で捨てられたものであること，この場合は，いつもの本の扱いかたをしなくてよいことを，カブたちにはっきりさせなさい。

ゲーム：イ　タ　チ

カブたちは，３人で手をつなぎあって，小さな円陣を３つつくる。各円陣の中央に，１匹のイタチを入れる。この他に，１匹の年寄りイタチが部屋のまん中にいる。全員は，リズムに合わせて，グルグルまわる。「ポン！」という号令で，巣（円陣）の中のイタチたちは，全員急いで巣から飛び出して，年寄りイタチのまわりに輪をつくり，節にあわせて，そのまわりを踊ってまわる。次の「ポン！」の声で，イタチは全員急いで，もとの自分の穴（小さな円陣）にもどる。このとき，穴をみつけそこなった者が，今度は年寄りイタチとなる。イタチたちも，各円陣それぞれに交代して再びゲームを始める。

備考——隊集会で時間が残ったら，手工にあてるとよい。40分もあり，段どりがきちんとできていると，かなりたくさんの工作ができるだろう。ここでは，ヒントの１つとして，マッチ箱と紙でつくる家具の模型をあげてみた。できあがった工作をみせてやると，子どもたちにおおいに参考になるだろう。必要な材料は，次のようなものである。マッチ箱，薄いボール紙，茶色の紙か壁紙か色紙，ハサミ，ノリ（流れ出さないのが望ましい），とっ手に使うコルク栓かビーズ。

まず最初に，少年たちに，つくりたい家具を決めさせる。それから，彼らに，必要なだけのマッチ箱を集めさせる。各組に数丁のハサミとノリとを渡す。こうしておくと，すばやく仕事にとりかかれる。おそらく，多くの助力や助言を与えなければならないだろう。特につける順序や寸法に関して。



カブにつくれそうな工作の例

図に示すものは，少年たちがつくれそうなものである。

もし，作品が完成しなかったら，家へもっていって完成させても，名まえをかいておいて次の機会まで預かってやってもよい。

第16回　隊　集　会

グランドホウル　点検　隊費徴収

ゲーム：トムがいう　ティムがいう

このゲームは，南アフリカ伝来のものである。カブは，各列間の間隔をじゅうぶんとって1列に並ぶ。審判が，「ティムがいっ

ている。赤にさわれ」というと，カブたちは，全員，すぐ走り出して，みえるところにある赤い色をしたものに触れなければならない。ティムは，また，「白にさわれ」「緑にさわれ」「木にさわれ」など，そのとき思いついたことをいう。ときには，「トムがいっている。青にさわれ」という。このときは，カブたちは，動かずにだまって立っていなければならない。トムの命令で動いた少年は，1点を失う。

ゲームが済んだあとに，失点を数え，いちばん失点の少なかったカブを勝にする。

このゲームを戸外でやるときは，カブはかなり走らなければならない。したがって，いちばんあとにもどって来たものも，やはり1点を失うことにする。

でんぐりがえり

幸運にも，集会所の近くに緑地があれば，隊をそこへつれて行きなさい。でんぐりがえりをやらせるには，床よりもよいのである。めめしい点が1つもなくずっと気持がよい。室内でやる場合には，大きなマットあるいは古コートでもよいから，床に敷く。

アーケイラはおそらく，この〝でんぐりがえり〟は，ある少年にとっては，〝お菓子〟みたいに好物であるのに，ある少年にとってはほとんど不可能な運動であることを発見するだろう。憶病や恥ずかしがりの少年を見つけ出し，助けてやる。また，その者の万一に備え，すぐ近くに立っている。

もしどうしてもできない少年がいたら，彼を四つんばいにし

て，後頭部を床につける。それからひざをもって床から離し，両脚を手の上方へもってゆく。このようにゆっくり押してやれば，ひっくりかえることができる。

このでんぐりがえりには，高い水準を要求する。それが簡単であればあるほど，より高い水準を要求する必要がある。初めと終りをきちんとすることも，このテストに含まれる。

ゲーム：片足とび相撲（第2回隊集会参照）

ゲーム：伝＿＿＿＿言

カブたちは，前にした作業によって，いつ，たいせつな伝言を伝えるように頼まれるかわからないし，この場合には，記憶が正確でなければならないことを，すでに理解している。そこで，障害物のある，記憶しなければならないことがたくさんある，ゲームをあげてみよう。

ルートのところどころに，監視人をおいて監視させ，必要があれば，助力をあたえるようにするとよい。

ほとんどのカブが知っていて，簡単にみつけることができるルートを考える。途中に種々の目印，たとえば，郵便箱，墓地，時計台，その他，その地方にある目印になるものが含まれるルートを選ぶ。カブたちは，これらの目印に関する，さまざまのことを記憶しなければならない。たとえば，時計をみて時刻を記憶したり，次の目印までの時間などを記憶する。また，このほかに，いつも頭に入れておいて伝えなければならない伝言を与える。この伝言は，比較的簡単なものにしてやる。カブたちは，覚えなけれ

ばならないことがたくさんあるのだから。

ゲームのまえに，彼らがこれから危険な町を，途中にあらわれる敵を征服しながら，通るのだという話を，きかせてやると，ゲームはいっそうおもしろくなる。郵便箱は狙撃兵だから打ち倒すとか，時計台は機関銃だとか……。それらは，ただ記憶力によってのみ征服できるというものにしておく。アーケイラの空想力次第でいくらでもおもしろくつくれる。違った場所から，すなわち，ある者たちは出発点から，ある者たちは逆から，ある者たちはルートの中間から，出発させても，それほど混乱はしない。いちばん先に，正しい答を持ち帰り，正しく伝言を伝えたものを勝者とする。

ゲーム：立＿＿＿木

このゲームでは，隊が2組に分かれる。別に，1人だけはこの2組から除いておく。1組は立木になる。彼らには，立木だから動けないんだということを理解させる。彼らは，両脚を広げ，腕を組んで，互いに向い合って2列に並ぶ。各立木のうしろに，野蛮人がひそんでいて，不注意な旅人をねらっている。野蛮人は，ひざまづいて，片手で木の幹につかまっている。彼らの頭は，木の幹の裂け目（すなわち，カブの脚の間）から，ちょっとのぞいている。片方の手はあいている。さっき除かれた1人が，旅人で，この立木と野蛮人とがつくっている街路を，端から端まで，野蛮人に触れられずに，通りぬけなければならない。野蛮人は，あいている手だけは，さしのばしてもよいが，立木がその場所から押し出されるほど，動いてはならない。旅行中に何回触れたか

によって，点数をつける。毎回旅人を選び，先の旅人は，野蛮人か立木になり，ゲームを続けていく。

ゲーム：音楽マット

誰もが，1，2分間動きまわったら，このゲームは終りにする。カブたちは，室内を走り回り（できれば，音楽にあわせて），各自順に，床に敷かれたマットか，それに似たものをとびこえる。音楽がやんだとき（あるいは，号笛がなったとき），マットをとびこえていたり，マットに触れていたものは，アウトになる。

夜話

グランドホウル

第17回　隊　集　会

グランドホウル　点検　隊費徴収

変化をもたせるために，今夜はバールーに点検をさせる。おそらく何か，いつもと違ったものに，目をつけてくれるだろう。

ゲーム：電　　話

各組ごとに1列に並び（彼らが，サッとスマートに位置につけるかどうか注意する），1から6まで番号をかける。アーケイラは，たとえばバーネットの4623番というように，電話番号を叫ぶ。各組とも，その番号の数にあたっている者は，走って柱をまわって来て，座る。いちばん早く，全員座った組が勝。たとえば，ホワイトホールの1212番といわれたら，1と2の者は，2回

まわらなければならない。最後に勝った組を発表し，他の者に拍手させることを忘れないように。

ゲーム：池の中，土手の上（第1回隊集会参照）

進級課目：結　索　法

隊で結索法を学び始めてから，もうだいぶたっている。彼らは，第1星章課目にでてくる，2種類の結索には，自信がついたにちがいない。そこで，次に，ひとまきふた結び（round-turn and two half-hitches）を教えることにしよう。本結び，ひとえつぎも，あいまいにならないように，磨きをかける。興味を失わないように，互いに競争させるのも一法である。結索というものは，うしろでも，頭上でも，目をとじてでも，ねながらでも，どんな状態ででも，結ぶことができるのである。

チームレース：石　ふ　み

各組とも，カブ1人が，床にはみ出さずに足をのせることのできる大きさの紙2枚を用意する。各組は整列して，その前に，2枚の紙をおく。組長は自分の組の横に立つ。1番目の少年が，両足をそれぞれ2枚の紙の上にのせる。それから，彼は，右足でバランスをとりながら，左足をあげる。この間に，組長は，今足の下にあった紙を動かす。1歩前進させるためである。彼は足を紙にもどし，今度は右足をあげる。この間に，組長は，その下にあった紙を動かす。このようにして，彼は前進して，部屋のすみまで行く。組長は紙をもって走って帰って来て，今度は次の少年が

同じことを行なう。このようにして全員が終るまで続ける。紙の上にでなく，床に足をつけたり，片足で立っているときに平均を失った場合は，そのカブの組が1点を失う。点を失わずに，まっ先に終った組が勝となる。

ゲーム：毒　薬（第3回隊集会参照）

ゲーム：おしの韻探し

これは，即興劇ができるようにするゲームである。カブは2組に分かれる。一方の組は外へ出てゆく。この間に内側に残った組は1つのことば，たとえば ≒fat≒ という語を決めておく。決まったら，使いを出して，外側にいる人たちに，自分たちの考えたことばは，≒hat≒ と同じ韻をもつものだと伝える。外にいる組はそういう韻をもったことばを，考えられる限り考え，それを無言劇で演ずる——たとえば，rat だと考えたとすると，少年たちは棒をもち，他の者たちが犬になり，ねずみがりを演ずる。内側の組は，演技者がどういうことばをあらわそうとしているかがわかり，誤っていた場合には，シーッと制する。すると，演技者はひきさがって，また別の hat と同じ韻をもつことばを考える。≒bat≒ ということばを考えたとすると，クリケットの試合のまねをする。こうやって，とうとう彼らはクッシ■ンやそれに似た使えるもので，体をふくらまし，≒fat≒ をあらわせたら，内側の組は手をたたく。今度は，彼らが外へ出て，韻をもつことばを待つ。

グランドホウル

第18回　隊　集　会

本書の「プログラム」の項で，隊はいつもとちがった，夕べをもつことの必要性を，すでに述べておいた。われわれは，隊集会が型にはまらないよう，子どもたちが興味を失わないようにと，けんめいになる。これを避ける１つの方法は，時おり，いわゆる特別集会を催すことである。これは，普通の集会と全く違うもので，誰にとっても，強壮剤のような役割を果すだろう。

ここに，実際に行なわれたもので，非常に効果のあった，特別隊集会のプログラムをあげてみよう。これは簡単だが，非常に楽しく，ごく容易に実行できる。

ロンドンへ行こう

いつもの隊集会をするのだと思っていたカブたちは，アーケイラが円陣をつくらせ，今からロンドンへ空想の旅をするというのをきくと，一瞬たいへんな騒ぎになる。しかし，〝パック！〟の一言で，彼らは静まり，旅行の準備にとりかかる。

切符を買うお金を持ったろうか。心配無用，みんなもっている。ポケットに入れたり，手にしっかりと握ったりして。

アーケイラは，「もちろん，サンドイッチがいるわけね」といって，各人に包み（２枚の正方形の紙，大きさは全部同じにする）を渡す。また，カブは必要な場合に備えて，ロープをもっていく。

これで出発の用意ができた。そこで，オールドウルフは，彼ら

を率いて，隊ルームの片側を通り，防壁（２つのいす）の間を抜けて，駅へ着いた。ここで彼らは，お金を出し，アーケイラが切符を買い，いよいよ出発だ。（ゲーム：汽車旅行　リーダーを先頭にした列をつくり，トンネルをくぐるときには，かがみ，駅へ着いたときには止まるなど，汽車のあそびをする。）おや，いつの間にか，彼らは円陣になって止まっていた。彼らは，ロンドンに着いたのである。だが，なんと騒々しいことだろう——特に自動車。そこで，アーケイラはカブたちに，今ひゅーうと音をたてて走りすぎていった車と違う種類の自動車を，知っていたかどうかたずねた。（ゲーム：自動車の名まえあて　カブたちは立っている。各人自分の自動車を，こっそり，１つきめる。アーケイラは，１人を指名する。彼はその車の名の頭文字をいう。他の者たちは，その自動車の名をいいあてる。みなが正しくいいあてたら，いいあてられた自動車は座る。これを全員が座るまでつづける。）

「さあこんどは，バスで動物園へ行きましょう」とアーケイラがいった。（バスに乗る——部屋を走って１周する）。しかし，彼らが動物園に着いてみると，動物たちは，木の陰にかくれていたり，巣や穴にいたりするので，カブたちは，動物たちを探し出さなければならなかった。（ゲーム：動物探し　紙に動物の名をかき，部屋のまわりにかくす。これを探しだす）。カブたちは，鋭い目をもっているから，動物たちはすぐみつけだされてしまった。さて，もう昼食の時間だ。アーケイラは，みんなに座って，サンドイッチを食べるようにいう。（ゲーム：消えるサンドイッチ　合図で，カブたちは紙をとり出し，四隅を中央へきちんとたた

み込む。これを，各サンドイッチについて，2度ずつ行なう。アーケイラは前もって見本をつくっておいたので，カブたちは，これによって，たやすく正確に四隅をたたむことができた。）

「では，パンくずはどうしたらいいでしょうね？」と，彼女が尋ねた。

「小鳥にやればいい」と，数人が叫んだ。そこで，彼らは，たまたま，そこで，それをみでいた小鳥の紙くず入れにやった。その小鳥はたくさん食べた。

「みなさんは，とてもきれいにかたづけましたね」とアーケイラがいった。「まだお腹のすいている人もいるでしょうから，みなさんにここで，ビスケットをあげましょう」（歓声あがる！）

次に，全員のどがかわいたので，彼らはソーダー水を飲んだ。（ゲーム：ソーダー水　円陣を作る。各人は順々に，自分のほおを1本の指でポンとはじく。順番を無視して，これをした者は，〝われたビン〟と名づけられた。）

次に，彼らは地下鉄で（部屋のまわりを，半分は右足で，あとの半分を左足で跳んでまわる），議事堂を見学に出かけた。彼らは立ちあがって，ビッグ・ベン（訳者註：議事堂の時計塔）をみあげ，1人ずつ次々とアーケイラのところへ走っていって，正しい時刻を告げた。（ゲーム：眼鏡　4つのいすをさかさに床の上におき，のぞき眼鏡をあらわす。アーケイラは手に時計をもって，このうしろに立ち，カブたちは順々に，2列に並んだ。「始め」の合図で，最初の2人は，のぞき眼鏡をはいぬけて時計をみ，時刻をささやいた。正しくできた者は，アーケイラの右側に並び，誤った者は左側に並んだ。まちがった者は，〝ビンぼけ〟

と呼ばれ，あとで眼科医のところへつれていかれてよく調べてもらった。）

さて，彼らはそこを出て，再び地下鉄で，マダム・チサオドの家へ行った。ここで，カブたちは，オールドウルフにいたずらをした。彼女が，入場料を払ってもどってくる間に，彼らは逃げ出して，蠟細工の間にかくれてしまった。彼女がふりむいたときには，誰も動かずにじっとしていたので，彼女は，みんなを探さなければならなかった。（ゲーム：職業あて　カブたちは，それぞれ，ペンキ屋，郵便配達夫，大工などになる。アーケイラは彼らを生きかえらせてから，彼らが何をあらわそうとしていたかをあてた。）

最後に，彼らはバスで，記念碑をみに行った。アーケイラは記念碑について，少々説明を加えた。（ゲーム：記念碑登り　このゲームでは，街路をあらわすチョークの線のうしろに，カブたちは1列に並んだ。数フィート離れて，街路の線と平行する線をひく。これに階段をつけ，向う側まで行けるようにした。「始め」という合図で，1番目のカブは，階段をかけ登っていって，向う側へついて，ふりかえると，年下のカブたちが，速くは登れないのがみえた。そこで，彼は走りもどって，2番目の者をつれて登り，自分はじっと立っていた。2番目の者は，走ってもどり，3番目の者をつれてくる。……カブたち全員が記念碑に登るまでの時間を記録し，この記録を更新するまで繰り返す。）

それから，彼らはまた汽車に乗らなければならなかった。そこで，再び地下鉄に乗り，駅へ行った。駅に着くと，みんなは家へみやげを持って帰りたかったので，近くの店をみて歩いた。そし

て，駅の待合室に座り，買ったものをみた。(ゲーム：ロンドンみやげ　アーケイラは１人のカブを指名し，こういった。「私はお母さんに――あるいはお父さんに，弟に，誰でもよい，――何かA――または他の字――で始まる品物を買ってゆきます」　そのカブは，アケイラが５つ数えるうちに答えることができたら，円陣の外に座る。もしできなければ，次の機会を待つ。)

やがて，彼らは荷物をしっかりと荷造りし（帽子をロープで結ぶ――本結びで)，彼らは汽車に乗り込んだ。車中，アーケイラは，昔ロンドンで起ったことを，話してやった。ここにもまた，アーケイラの才能を発揮する場があるわけだ。

ついに，彼らは家へ帰り着き，思い出多い旅から，再び，田舎へともどってきたのである。

第19回　隊　　集　　会

グランドホウル　点検　隊費徴収

ゲーム　自分で考えたゲームをやらせてみる。ただし，実施するまえに，組長会議を開いて，よく説明しておく。

進級課目：磁　　石

最も簡単に磁石について教える方法は，床の上にチョークで方位をかき，カブたちをそれぞれの方位に立たせ，彼らに方位の名まえとその位置の関連をのみ込ませるのである。次にチョークを消して，北をいろいろに変えそれぞれの方角をいわせる。もし，探険家やそういう関係の人が，磁石の知識があったために，恐ろ

しい事故からのがれ得た夜話を話してやれば，いっそう強く，印象づけられる。

磁石に関するゲーム

（これは，他の者たちが，縄とびやボール投げの進級課目を練習している間に，隊の一部の者にさせるとよい。）

カブたちに，方位の書かれたカードを配る。ただし，〝北〟のカードは，くばらないで，あなた自身がもっている。あなたは走って行って，集会場のどこかに位置をとる。カブたちは，あなたの位置を北として，自分のカードをみて，自分の位置を考え，そこへ走って行く。誰がいちばん早く，正しい位置へついたかを調べる。あなたは，また別の場所へ走って行き，カブたちは同じことを繰り返すのである。2，3回やったら，カードを集めて切りなおし，再び配って，ゲームを続ける。

リレー：本のせ平均運動

カブたちは，チームゲームのように，各組ごとに並ぶ。各組とも，1冊ずつの本を用意する。第1番目の者は，頭の上に本をのせて，平均をとりながら歩いていって柱をまわり，次の少年のところまでもどってくる。次に2番目の者が，その本を受けとって同じことを繰り返す。柱まで行かないうちに本を落したら，スタートラインまでもどって，やりなおさなければならない。柱とラインの間，すなわち，帰りみちで落した場合には，柱のところまでもどって，そこから始める。

ゲーム：城壁破り（第８回隊集会参照）

ゲーム：ものいわぬ絵かき

これは，各組それぞれのレアですると，楽しいゲームとなる。各組は大きな画用紙と鉛筆を用意する。アーケイラは，日常品，たとえば，テーブル，歯ブラシ，スポンジ，パイプ，アイスクリーム入れの円錐形紙袋のような，かきやすい物の名まえを書いたリストを用意する。各組から１人ずつのカブが，アーケイラのところへ走って行く。アーケイラはリストの１番初めの物の名まえを，そっとささやく。彼は自分のレアへかけもどって，それを絵にかき始める――このとき一言ものをいわない。この間に，他の者たちは，彼が何をかこうとしているかを，いいあてる。正しくいいあてるまで，推量を続ける。絵かきは，この間，一言も話さず，ただ首をふって答え，彼らが何の絵なのかよくわかるまで，絵をかき続ける。正しくいいあてたとき，今度はそのあてたカブが，アーケイラのところへ走っていて，次にかくものをきく。

最初に，リストの品物を，みな完成した組が勝となる。

短い夜話

グランドホウル

第20回　隊　　集　　会

グランドホウル

今夜は，隊集会を始めるまえに，誰が記憶力がすぐれているか調べるために，たとえば，あなたの家の電話番号など一連の数をおぼえさせる。この数を今夜の集会の終りに——もう忘れてしまうぐらいに，時間がたっているはず——誰がまだよく覚えているかを，ためすのである。

点検をし，隊費を集める。

追　　跡

カブたちは追跡が好きで，飽きることをしらない。ミ野ウサギミに，色チョークをもたせる。できたら，指導者か，隊のリーダーが，彼らといっしょに行って，印のつけかた，そのかくしかたやにせの足跡のつけかたをやってみせる。

ゲーム：キムのゲーム（第2回隊集会参照）

ゲーム：押し落し

じょうぶな背のない長いすと，2本の短いほうきの柄が必要である。カブたちは，互いに向きあって，長いすの上に立つ。彼らはほうきの柄をとりあげ，両手でその両端を握り，柄の中央が相手の柄の中央と押しあう形になるようにする。合図で，彼らは押しあいをやって，自分の平均を失わずに，相手を長いすから落とそうとする。押す場合には，柄以外を使ってはいけない。
（もし，板を使うようならば，板の端末をしっかりと固定する）

ゲーム：航空便

各組はチームになって並び，各カブは，自分の組の色の紙飛行

機をもらう。したがって，このゲームを始めるまえに，これらの飛行機をつくっておかなければならない。各カブは，郵便飛行隊の一員で，郵便を世界各地へ配達する手伝いをしなければならない。部屋の中央に，カードを，各組ごとに積み重ねる。カードの色は飛行機の色と同じにする。各カードには1つの方位が記してある。北の位置が示されてから，飛行隊は出発する。各組の第1のパイロットはとび出して，自分のところの手紙の山から1枚をとり，それを正しい方向にむけて配達して，自分の列へ走ってもどる。第1のパイロットが手紙を拾いあげて配達に出発するや否や，第2のパイロットが走り出す。パイロットは自分の前の者が列へもどってくるまで待ってはいないから，たえず部屋の中には飛行機の流れができることになる。手紙が全部配達されたら，アーケイラは各方位にある手紙の束を調べる。もし誤って配達されたカードがあったら，カードの色で，どの組に方角をしらない者がいたかが，わかるわけである。誤ったカード1枚ごとに，その組は1点を失う。

リレー：着　付　け

カブたちは，各自，床上に自分の場所をとり，帽子，スカーフ，ジャージー，靴，ソックスをおく。「始め！」の合図で，全員身につけはじめる。いちばん早く，もっともきちんと着終った者が勝ちとなる。

ゲーム：シーザー王

部屋の両すみにベース（基地）をつくる。1人を除いて，全員

がベースの1つに入る。もう1つのベースはからっぽにしておく。この1人残った者がシーザー王で，部屋の中央に立つ。他のカブたちは，ゲームが始まると，基地を離れ，部屋を横切って，向う側の基地へ行かなければならない。王は，できる限り多くの者を捕えようとする。捕えたら，頭を軽くたたいて，「汝を王にする」という。捕えられたカブは，この任命で王になり，捕える側に協力する。この間に，他の者は，2つの基地の間を，行ったり来たりする。しかし，この場合，向い側の基地がからっぽになるまでは，基地を離れてはならない。基地から両足を離すと，進まなければならず，その基地にもどることは許されない。王になった者は，部屋中を動きまわってもよいが，基地の中には入れない。全員が王になったとき，このゲームは終る。

最後に，会の初めにいっておいた数を，誰が覚えているか調べる。

グランドホウル

第21回　隊　　集　　会

グランドホウル　点検　隊費徴収

今夜は，組長に点検をさせ，目先を変えてみよう。

ゲーム：電　　話（第17回隊集会参照）

今夜はチームゲームから始める。そのチームゲームは，カブたちが既修の課目で，動きの多いものがよい。

休憩せずに，また全員が動きまわれる活発なゲームを行なう。

ゲーム：雷と稲妻（第7回隊集会参照）

ゲーム：池の中，土手の上（第7回隊集会参照）

さて，少し彼らを落ちつかせることにする。

カブたちは，〝精力〟を発散したので，短い間なら，あなたの話に耳を傾けることができる。彼らを座らせ，注意を喚起したら，訓育上最も重要な部分である，家庭での安全について話し合う。あなたは，前もってよく準備し，この課目をじゅうぶんにこなし，実際に，効果的に，やれることを確かめておかなければならない。ちょっとした用心と常識で，事故を未然に防ぐことができるのだということを，カブたちによく理解させる必要がある。火の不始末から起こった恐ろしい話をすることを，ためらう必要はない。もし効果的だと考えるならば，焼死した子どもの写真をみせることもできる。潜在的な危険についても，子どもたちによくわからせる。また，割れたガラスをやたらに捨てたり，電気をいたずらしてはいけないことや，破れた可撓線の危険なことをよく理解させなさい。

彼らがあなたのいうことをよくきいて，理解したら，彼らに，2，3実際にやらせてみる。たとえば，ポケットナイフの正しい使いかたを1度に1人ずつやらせたり，マッチのすりかたなどである。手近な用具を用いて，まず注意深くやってみせる。必要以上にはっきりと行ない，注意をひく。ていねいに教える。これはたいへん真剣な課目であるから，このように取り扱わなければならないのである。

私の考えでは，この段階において，カブたちに万一，弟や妹に火がついたらどうすればよいかを教えることは，さしつかえないと思われる。これは進級課目の一部でないことは私も知っているが，進級課目以外のものとして，教える価値がある。彼ら自身の敏速な行動によって，命を救うかもしれない。もし彼らが火勢を弱める方法を知っており，それが自分でできることがわかっていると，事故が起こった場合に，いっそう素早く行動することができるだろう。

しかし，事故を予防することが，彼らのできる限度であること，また，事故に対する正しい知識を持っていれば，事故は起らないのだということを，常に印象づけなければいけない。

ゲーム：時＿＿＿＿計

まだ，時計の見かたがはっきりしない者がいたり，それを忘れてしまった者がいたときに，このゲームをして，彼らを鼓舞してやる。

カブたちは，２つのチームに分かれ，各チームの前の床に，チョークで大きな時計をかいておく。各組の第１番目のカブは，一対の時計の針――長い分針と短い時針――をもつ。これらは硬い紙でつくる。アーケイラが「６時10分前」というと，各組の第１番目の者は走っていって，いわれた通りの正しい時間に，針を文字盤においてくる。彼らは走ってもどり，次の者に時計の針を渡す。渡された者は走っていって，アーケイラのいう時間にする。正しい時刻をつくって，最初に組にもどってきたカブのチームが１点を得る。

ゲーム：棒つかみ

内側を向いて，円陣をつくる。カブの１人が，円陣の中央に立って，短いほうきの柄の上を，手の平でおさえて，床の上に立てる。彼は，突然，柄から手を離し，円陣のカブの名まえを呼ぶ。呼ばれたカブは，この棒が地に倒れるまえに，それをつかまえなければならない。うまくつかまえたら，今度は，彼が円陣の中央に立って，棒をささえ，前と同様に行なう。棒をつかみそこねたら，中央にいた少年が再び棒を倒して，別のカブの名まえを呼ぶ。（棒は握ってはならない。ただ，そのいただきを手の平でおさえて，まっすぐに立てて，平均を保つのである）。

夜話

グランドホウル

備考——第１星章の課目は，家庭で行なうもの，たとえば，靴みがき，清潔整頓といったもの——と国歌——２節をそらでうたえればよい——を除いて，全部これで終ったことになる。家ですべき仕事については，母親たちに尋ねてみればよい。カブたちのいく人かは，すでに第１星章になる準備ができているにちがいない。できていれば，来週の隊集会の最後に，ささやかな進級式を催すとよい。彼らは，少々ほめてもらう価値がある。全課目を修得してそのテストに合格したということは，カブの年令としては，全く努力の賜物だからである。

第22回　隊　集　会

グランドホウル　点検　隊費徴収

ゲーム：音楽マット（第16回隊集会参照）

少年たちが望むならば，2回行なってもよい。というのは，機会が非常に多いので，同じ少年が2度続けて勝つことは，めったにないからである。

運　　動

ずいぶん長いこと運動をしていない。あなたの隊がチャーチパレード（訳者註：イギリスでは，各隊は，神とスカウト運動への義務の一担として，教会に奉仕をする。セントジョージの日，休戦記念日などに，教会に奉仕して，行進するのである。）に参加するならば，目先きをかえ，行進の練習をするとよい。ここで私は，誤解されないようにいっておくが，行進の練習は，〝3列縦隊〟といった種類のことを意味するのではない。カブたちを整列させたり，〝軍国的〟とよばれるようなものをしたがっているのではなく，少なくとも，きれいに歩かせようとしているのである。ピアノがあれば，たとえピアノがなくとも，彼らは調子を合わせ，みながそろって肩をはって歩くことを学ぶことができる。彼らはスカウトになると（訳者註：英国では，カブはスカウトではない），公衆の前を行進しなければならないことがたびたびある。カブのうちから，じょうずな歩きかたと歩調を合わせることを学んでおけば，自分の隊の少年たちがスマートにみえるようにと気を配っている少年隊隊長はおおいに感謝するだろう。

このほかに，体を伸ばしたり，かがめたり，他の運動を教える。運動は簡単にし，終りの動作がスマートであるようにする。でき

ゲーム：音楽マット（第16回隊集会参照）

少年たちが望むならば，2回行なってもよい。というのは，機会が非常に多いので，同じ少年が2度続けて勝つことは，めったにないからである。

運　　動

ずいぶん長いこと運動をしていない。あなたの隊がチャーチパレード（訳者註：イギリスでは，各隊は，神とスカウト運動への義務の一担として，教会に奉仕をする。セントジョージの日，休戦記念日などに，教会に奉仕して，行進するのである。）に参加するならば，目先きをかえ，行進の練習をするとよい。ここで私は，誤解されないようにいっておくが，行進の練習は，〝3列縦隊〟といった種類のことを意味するのではない。カブたちを整列させたり，〝軍国的〟とよばれるようなものをしたがっているのではなく，少なくとも，きれいに歩かせようとしているのである。ピアノがあれば，たとえピアノがなくとも，彼らは調子を合わせ，みながそろって肩をはって歩くことを学ぶことができる。彼らはスカウトになると（訳者註：英国では，カブはスカウトではない），公衆の前を行進しなければならないことがたびたびある。カブのうちから，じょうずな歩きかたと歩調を合わせることを学んでおけば，自分の隊の少年たちがスマートにみえるようにと気を配っている少年隊隊長はおおいに感謝するだろう。

このほかに，体を伸ばしたり，かがめたり，他の運動を教える。運動は簡単にし，終りの動作がスマートであるようにする。でき

に，できるだけ多くのキツネにタッチする。タッチされたキツネは，みな〝猟犬〟になって，今度は狩人を助けなければならない。次の合図があると，キツネたちは，再び走って巣へもどり，猟犬と狩人は，キツネらのあとを追いかける。猟犬は，キツネにタッチしたら，狩人がそこへやってきて，キツネをポンとたたく（そのキツネは死んだことになる）まで，そのキツネをつかまえていなければならない。猟犬は，1度に1匹のキツネしか捕えることはできない。キツネは，狩人がやってくるまでは，あばれて逃げることができる。このゲームは，キツネが全部死んでしまうまで，続ける。

でんぐりがえり

ここでまた，でんぐりがえりをやってみよう。オールドウルフか，でんぐりがえりのじょうずなカブに，お手本を示させる。初めと終りをどのようにするのがよいか，注意させる。これがうまくできたカブは，進級課目のこの部分に合格したことにする。

ジャングルダンス

少年たちは，もうかなり，ジャングルの仲間たちになじみになっているので，カーについても，みな知っているだろう。そののろのろした動きや，たらふく食べるとぐっすり長いねむりに入るという習性を。

カブたちに，カーのダンスを教えてやる(「ウルフカブズ・ハンドブック」の48—53ページ　邦語版では75〜78ページ)。少しずつ教えてやることだ。彼らが蛇らしい動きを体得するように気を

くばり，自分たちは蛇で，ほんとうにジャングルに住み，草の間をゆっくりと，ずるずるずべっているのだと思わせる。

少年たちが，ジャングルダンスがじょうずに踊れるようになったら，母親たちがやってくる，次の隊の公開日のプログラムに，これを加えるとよい。

第1星章のテストを完全にやりとげた少年たちに，今夜，星章を授与する。集会の途中，都合のよいときに，彼らの帽子を預かり，星章をつけてやる。隊がグランドホウルをする円陣に集まったとき，その帽子を返してやり，帽子をかぶせてやりながら，二言三言いってやる。——君たちは，ちょうど，森の中のことを学び始めようとしている，ジャングルのオオカミの仔のように目があいたね。オオカミの仔は，生まれたときには目がみえなかった。それが，だんだん成長して行くに従って，目があいてくる。われわれの目は，いつでもあいているけれども，オオカミの仔のようにいろいろのことについて，学ばなければならない。——この進級したカブたちのために，お祝いの祝声を三唱させ，彼らを帰す。

第23回　隊　集　会

グランドホウル　点検　隊費徴収

これからは点検のとき，星章もみなければならない。よく光っているかどうかみる。

ゲーム：　あなたが，第19回隊集会のときに作ったゲームをもう1度やってみる。——あるいは，別の新ゲームを考え出している

かもしれない。

ゲーム：シーザー王（第20回隊集会参照）

救急法

たとえば，指の切傷に包帯を巻くといった，簡単な救急法から出発しなさい。指を消毒すること，傷口を指でおさえて出血を止めることが必要であることを，よく教える。カブたちが使う包帯をたくさん用意し，彼らにお互いに巻く練習をさせる。これを教える場合は，どうしても数人の少年しか扱えない。そこで，この間，他の者たちには，結索，その他のことをさせておく。

ゲーム：城壁破り（第8回隊集会参照）

ゲーム：指はじき

約10ヤードの間隔で，互いに向かいあって，2列横隊に並ばせる。A列は，手のひらを下にして，両手を肩の高さにあげる。B列は1人のカブを，A列の方へ送り出す。彼はA列の一方の端から順々に，手の甲をたたきながら，すばやく走る。突然，彼は1つの手を上にはじきあげて，急いで自分の列へもどる。はじかれたカブは，そのあとを追いかける。もしこのB列のカブが捕えられたら，A列へもどる。各列は，交互に1人ずつを送って，ゲームを続ける。多く残っていた方の列が，勝となる。

ゲーム：キムのゲーム（第2回隊集会参照）

ジャングルダンス

カブたちに，カーの腹へりダンスをやらせ，そのあとで，時間があれば，バーギアラーのダンス（「ウルフカブズ・ハンドブック」邦語版52—54ページ）をする。

夜話

グランドホウル

第24回　隊　集　会

グランドホウル　点検　隊費徴収

ゲーム：クラスツとクラムズ（第4回隊集会参照）

ゲーム：棒　と　り

このゲームには，バケツか大きなかん，それに棒が必要である。カブたちは1列に並び，番号をかける。カブの1人が棒をもって，列の前の中央に立つ。バケツは，列から約10ヤード離しておく。棒を持ったカブは，ある番号を叫んで，バケツのところへ走って行き，棒をそこに立て，列のあいている所へ入る。番号を呼ばれたカブは，かけ出して，番号を叫んだ者を追いかけ，棒をつかみ，番号を叫んだ者が列へもどるまえに，その棒で，彼にふれる。もし棒が倒れたら，番号を叫んだ者は，追い手が棒をとら

ないうちに，それをもと通りになおさなければならない。番号を叫んだ者は，捕えられなかったら，列にとどまる。捕えそこねたカブが代って，列の前の中央に立ち，番号を叫ぶ。番号を叫んだ者が，捕えられたら，もう1度，番号を叫ぶ役にならなければならない。

進級課目

このころになると，おそらく少年たちは，みなめいめい，違った進級課目をとっている状態だろう。ある者はまだ結索法を，またある者は方位や時間を学んでいる，といったぐあいである。そこでアーケイラは，最もよいと考えるグループに，彼らを分け，課目を助手に分担させ，組長たちに手伝わせる。カブたちの記憶は，非常に短期間しか続かないことを忘れてはならない。興味をひく方法で，たえず補なっていくことが，ぜひとも必要である。

進級課目に関するゲーム

隊を2組に分け，一方は，オールドウルフといっしょに結索ゲームをし，もう一方は，コンパス方位のゲームをする。以下に示す2つのゲームは，同時にやっても，他をじゃますることはない。

1．方位ゲーム：風向きが変わった

集会室の床に，チョークで円をかき，その円周に，チョークで8方位の点をうつ。各点には，方位の名まえをかかない。ただ各方位にあたる所に，点をうつ。各点に1人ずつのカブを立たせ，

彼らに，それぞれ方位の名まえを授ける。それは，北から始め，各人に１つずつ順につけてゆく。目かくしした１人の少年を，円の中央に立たせる。「北風が南風に変わった」という命令が与えられると，その点（北と南）にいる２人の少年が，場所を入れかわる。このとき，中央の目かくしの少年は，このうちの１人を捕えようとする。

もし彼が，捕えることに成功したら，捕えられた者が，目かくしをして中央に立つ。捕えることができなければ，また命令を出し，他の２人に，場所を入れかわらせる。このようにして続けて行く。このゲームで重要なことは，場所が入れかわったら，名まえも変わることである。今の例でいうと，北の者は南になり，南だった者は北になる。これは，本で，ただ単調に，彼らに教えこむよりも，はるかに楽しく方位を覚えさせることができる！

2．結索ゲーム

カブたちはもう，全部の結索を学んだわけだから，速く結ぶゲームをやらせる。まだ完全には覚えていない者にも，ためになるだろう。時間を節約するために，２，３本のひもを用意しておく。カブたちを半円形に座らせる。それから，結索の名まえをいい，少年の名まえを呼ぶ。名まえを呼ばれた者は，ただちに，あなたのところへ走っていって，ひもをとり，いわれた結びを結ばなければならない。名まえが呼ばれたら，すぐに他の少年たちは１から10までの数を数える。（やさしい結索には，数をもっと少なくし，むずかしい結索には，ふやす）

この時間内に，正しく結んだカブは，１点もらう。うしろで結

ばせたり，頭の上で結ばせたり，条件をつけて，変化をつけなさい。やさしすぎると思ったら，すぐに，もう少しむずかしくする。そうでないと，少年たちはたいくつしてしまう。

ゲーム：獣たちの木の実取り

さて，この辺で，楽しいにぎやかなゲームをする必要がある。これはその１つで，彼らに動物の声を出させるものである。たくさんの小さい木の実，ビーズあるいはそういった小さなものを用意する。あなたは，適当なとき――たとえば，カブたちが，先の２つのゲームに興じているとき――を選んで，集会室の方々に，木の実をまいておく。床の上，いすの上，テーブルの下，小棚の上といったところに……。さて各組に，牛とか犬とか猫というような，鳴き声を知っている動物の名まえをつける。あなたの好みで，帽子の中から，自分たちの動物の名まえを拾うようにすることもできる。動物の名まえが決まったら，彼らは，木の実取りに出かけるのであるが，各組の世話役の少年だけしか拾うことができない。他の者たちは，木の実をみつけたら，そのそばに立って，リーダーがくるまで，できるかぎり大声で，その組の動物の鳴き声を出す。リーダーがやってきたら，走って行って，また別の木の実をさがす。もちろん，いちばんたくさん拾ったチームが勝。これは，想像どおり，おそろしく騒々しいものであり，少年たちは，終ると，全員声をからすかもしれないが，それだけの価値はある。

ゲーム：黒人のビーター

1人の少年が，黒人ビーターに選ばれ，集会室または運動場の中央に立つ。他のカブたちは，グランドの一方の端へ行き，ビーターの方を向いて立つ。次に，彼らは「誰が黒人のビーターをこわがるか？」とはやしたてる。すると，中央にいる少年は，彼らの中の1人の名まえをいう。呼ばれた少年は，ビーターに捕えられないように，グランドの他の端へ走ってゆかなければならない。彼は，捕えられたら，黒人ビーターと手をつなぐ。また，別の人の名を呼んで，ゲームを続けて行く。今度は，2人の少年が1人の少年を捕えるわけであるが，彼らは常に手をつなぎ合っていなければならない。つないだ手を離している間は，捕えることができない。捕えられた少年は，次々と手をつないで行き，残りが1人になるまでゲームを続ける。その少年が，次のビーターになり，また最初から始める。

もし，名まえをいわれた少年が，黒人のビーターにつかまらずに，向う端へ行きつくことができたら，すぐ手を高くあげて合図をする。すると残り全員は，ビーターをよけて，彼のいる端へ，いっせいに走り出す。もちろん，この場合も，黒人のビーターにタッチされた者は，彼と手をつなぎ，他の者を捕えることになる。

グランドホウル

第25回　隊　集　会

隊は，創立以来日を重ね，よい基礎も少しはできた。そこで，

特別隊集会という形をとって精査してみよう。次に掲げる〝障害物競走〟は，たいへんおもしろいものであり，これまで少年たちがやってきたものとは，全く違ったものである。ちょっとみると，少々むずかしいように思えるかもしれないが，オールドウルフたちが，前もって協力したり，いっしょに参加すれば，たいして困難なことではない。たぶん，にぎやかな夕べになるだろう。そこで，あなたに迷惑がかからないようにすることである。

障害物競走

隊員のうちの３人だけが，第１星章をもち，残りの13人は，それぞれの段階にいる——まだ，いろいろなことを覚えなければならない。そこで，障害物競走という形で，特別の進歩課目検閲週間をもつことにしたのである。

何もいわないで，隊集会のまえに，番号をかいたカードを，壁にピンでとめておく。各カードには，いろいろな指示や質問をかいておく。グランドホウルをし，隊費を集め，点検をしたあと，各カブに，めいめいの番号を示すカードを配る。カードの下には，彼がとり組む〝障害物〟の順序を示した表がかいてある。カブの人数分の障害物を設ける。第１のカブは，障害物第１号から始め，第16号までをかたづける。第２のカブは，第２号から始めて第16号までやり，最後に第１号をかたづける。同様に，第３のカブは第３号から始めて第16号までやり，それから，第１号，第２号をかたづける。このようにすれば，２人のカブが，同時に同じ障害物ととりくむことはない。また，このために，各障害は，３分間でかたづけるという制限時間を設ける。次に掲げるもの

は，最近実施した〝障害物〟の表である。そのうちのあるものには，カッコがあるが，カッコの中はその答である。

1. このひもは，荷造りをするには，長さが足りない。2本の短いひもを結びあわせて，小包をしばりなさい。〔本結び〕
2. なわとびで，うしろまわしを35回しなさい。
3. 私は，キャンプファイア用に，大きな丸太を数本集めました。この丸太にロープをまきつけ，それをキャンプの場所まで，曳いて帰りなさい。〔もやい結び〕
4. 3冊の本を頭上にのせ，平均をとり，部屋を端から端まで，往復しなさい。
5. 健康の原則5つを書きなさい。
6. 私は2本のロープを結びあわせたいのですが，太さが同じではないのです。〔ひとえつぎ〕
7. 走りながら，でんぐりがえりを3回しなさい。
8. イングランドをあらわす旗の十字をかき，その下にその十字の名まえをかきなさい。
9. アーケイラのところへ行って，カブのさだめを復誦し，その意味をいいなさい。
10. 今何時かを正確にいいなさい。
11. スコットランドの十字をかき，その十字の名まえをかきなさい。
12. 2つのいすをロープで結びあわせて，障壁を作りなさい。〔巻結び〕
13. カブのやくそくをかきなさい。
14. 国旗を揚げるには，何か特別な方法がありますか。あると

すれば，それはどのようにして揚げるのですか。

15. アイルランドの十字をかき，その十字の名まえを記しなさい。

16. 次の伝言を覚えなさい。「ボートが堰（せき）の方へ流されている。棒を持ってきなさい。歩道へおりなさい。」この伝言をもって，北へ走りなさい。4番目の電灯のところへ着いたら，すぐに向きを変えてもどってきます。そしてアーケイラにそれを伝えなさい。

非常に楽しい夕の最後に――カブたちの意見によると，第16がいちばんおもしろかったという。――アーケイラは，カブの1人1人がどれくらいよく知っているか，またどんな点を援助してやったらよいかが，よくわかった。

グランドホウル

第26回　隊　集　会

グランドホウル　点検　隊費徴収

ゲーム：かさなり鬼

カブたちは2人を除いて，カップル（2人1組）となって，大きな円陣をつくる。各カップルは，1人がもう1人のうしろに立ち（二重の円陣となる），円陣の中心に向って並ぶ。各カップルは，左右のカップルから，少なくとも2歩――できればそれ以上――離れていなければならない。円陣の仲間に入らなかった2人のカブは，円陣の中央に入る。1人が逃げ，もう1人が彼を捕え

ようと追いかける。追われるカブは，円陣の中なら，どこを走ってもよい。中心を，あるいは円ぎりぎり，あるいはカップルの間をぬって走る。止まりたいと思ったら，どれかのカップルの前に立つ。立たれたカップルの後のカブは，すぐさま走って逃げなければならない。もし，このカブが捕えられたら，立場が逆になり，追跡者が追われる役となる。先に述べたような方法で，今度は，彼が，自分の身を守ることができる。

ゲーム：片足とび相撲（第2回隊集会参照）

追　　跡

われわれは，残されたサインを発見し，それを追跡することを知っている。そういうけいこをするから，われわれの目は，非常に鋭くなりつつある。では鼻はどうだろう？　われわれは，嗅覚をもっている。においによって，道案内ができるかどうかやってみよう。野ウサギたちは，チョークや棒ぎれでサインをつける代りに，玉ねぎを使って，これを柱や垣根に自分の鼻の高さのところにこすりつける。犬は，ほんものの猟犬がやるように，嗅覚によって追跡する。

ゲーム：雷と稲妻（第7回隊集会参照）

ゲーム：即　興　劇

各組で，短い物語を演ずる。ただし，物語は，既成のものであってはならない。演じるときに，あなたが補ってやって，完全な

ものにしてやれるものでなければならない。以下は，そのやりかたである。

赤組は，自分の組の物語を決めたとする。組長が一家の父親になり，子どもたち全員を，ある日，海につれて行くことにした。まず，彼らは汽車に乗って海まで行く。汽車が着くと，下車して海浜に走って行く。彼らは，浜辺で，砂あそびをしたり，泳いだりする。それから，海辺で食事をとり，そのあとで，ボートを漕ぎに行く。この次に，お茶がでて，それから一家は，汽車で家へ帰って寝る。

これだけを，一言ものをいわずに，黙って演ずる。他の組はどういうお話か，どんなことをしていたかをいいあてる。物語が何であるか，いちばん早くあてられた組が，勝となる。彼らの演技がいちばん，じょうずだったからである。

短い夜話

グランドホウル

第27回　隊　集　会

グランドホウル　点検　隊費徴収

ゲーム：たたき鬼（第1回隊集会参照）

リレー：置き換え

カブたちは，組長を先頭にして，1列縦隊に並ぶ。各チームの前方，約2ヤードのところに，円を2つ，チョークでかく。その

一方の円に，牛乳びんを逆さにして立てておく。各チームの第1走者は，びんのところへ走っていって，びんをもう1つの円に移す。この場合も，やはり逆さに立てる。そして走ってもどり，いちばん後尾に立つ。次に，第2走者が走っていって，びんをもとの円に移してもどる。いちばん早く，びんを倒さないで，置き替え終ったチームが勝となる。

進 級 課 目

今夜は，隊集会で使う用具をつくらせよう。彼らは，ボール紙に色を塗って，3つの国の旗をつくることができる。縦2インチ横3インチぐらいの小さなものでよい。あるカブは，オランダゲンゲの花（訳者註：アイルランドの国花）やアザミ（訳者註：スコットランドの国花）をかいて，それに色を塗る。また，ある者は，コンパス方位を，チョークできれいに，ひとつずつかいたカードをつくる。これらの品は，隊に保存して，使用に供したり，またあるものは，各組のレアの装飾にあてることもできる。できあがったカードがたくさんあるならばそれを用いてチームゲームをするとよい（あまり時間をとらないならば）。

ゲーム：国 旗 集 め

各組とも，縦隊に並び，各組の前には，3つの国に関係した旗とか象徴とか，その他のものをかいたカードを積んでおく。アーケイラが「スコットランド」と叫んだら，各チームのいちばん前の者は，自分たちのカード置場へ走っていって，いわれた国に関係するものをとってくる。いちばん早く，まちがわずにとってき

た者は，1点もらう。第1走者がチームの後尾につくと，別の国がいわれる。しかし，たとえば，「中国」のように，ユニオンフラッグに含まれてない国がいわれたときは，組のものみなが，部屋の端まで走っていって，もどってこなければならない。

ゲーム：足　入　れ

隊は，両手を広げて円陣をつくり，その手をおろす。円陣の中央に，チョークで3フィートの円をかく。笛の合図で，少年たちは，中央へ走って行って，円の中に入ろうと努力する。1分後に「動くな」の笛がなる。組別に，円の中にある足の数を数える。これを2分の休憩を入れて，3回繰り返し，「足」の数の多い組に，順に，競点を与える。

ゲーム：潜　水　艦

このゲームは，〝海戦〟ににているが，ここでは，ドアの代りに，2つのいすを用いる。いすといすとの間を40インチほど離して，背を合わせておく。このいすの間に，目かくしをした2人のカブが手をつなぎ，片方の手をいすの背において立っている。ドイツの潜水艦は，そのカブの手の下，または足の間を通り抜けなければならない。潜水艦捕獲機になっているこの2人のカブは，潜水艦を捕えるために，互いに離れることはできるが，いすから手を離してはならない。制限時間がきたときに，通り抜けた船の数が捕えられた船の数より多ければ，ドイツの勝，その逆ならば，イギリスの勝。

変化をもたせるために，今夜は，少年たちに，**キャンプファイアをやらせてみよう。**円陣に集まらせ，2，3の歌をうたう。1つか2つ，簡単なものだけでよく，ミジョン・ブラウンの体ミ(John Brown's Body) のような，動作を伴う歌が望ましい。

夜話

グランドホウル

第28回　隊　　集　　会

グランドホウル　点検　隊費徴収

今夜はチームゲームから始める。ここにあげるのは，忍耐と技術を要するゲームである。

ゲーム：片足とびボールけり

各組は縦隊になり，テニスボールをもつ。各組から約3ヤード離れた床のうえに，チョークで円をかく。第1のカブは，片足とびをし，同時に，そのボールを円の中へ，そっとける。ボールが円の中へ入ったら，そのボールを拾って走ってもどり，第2走者に渡し，彼はチームの後尾につく。このようにしてゲームを続け，最初に終って，正しく並んだチームを勝とする。

ゲーム：宝　と　り

カブたちは，組ごとにまとまって，大きな円陣をつくり（ホウルのときと同じ），円陣の中にはミ宝ミをおいておく。これは帽子とかスカーフを巻いたものでよい。カブたちは組長から順に，

番号をつけられる。できるだけ，公平に並べるべきである。ある組の５番が非常に小さい者であるならば，宝のうばい合いをするのだから，どの組の５番もみな，その組でいちばん小さい者にすることである。アーケイラが「３番」と叫んだら，その番号にあたっているカブは，みんな円陣の外側を走ってまわり，１回まわってから，円陣の中に入り，宝ものをつかむ。最初にそれをつかみとったカブの組が１点を得点する。宝をもとにもどし，ゲームを続ける。

このゲームは，しばしば勝負が非常に接近するから，審判には，注意する。

進　級　課　目

隊が，かえるとびやなわとび，でんぐりがえりをしてから，だいぶ日がたっているので，これらの運動を10分間ほどさせるとよい。

ゲーム：矢

カブたちは，円陣になって床の上に座る。隊長はその中央に立ち，目をとじて，ゆっくりぐるぐるまわり，次に，誰かを指さし質問する。質問されたカブが，答えられなかったら，吊りほう帯をしているように，片腕を曲げる。２度目の失敗では，両腕を曲げ，３度目にはひざを折り，４度目には体を横たえ，死んでしまう。最後まで１本の矢にも傷つかなかったカブが，勝者となり，みなから，拍子を受ける。

このゲームは，速いテンポで行なう必要がある。さもないと，

たいくつなものになってしまう。

ゲーム：「オグラディさんがいいました」（第7回隊集会参照）

運動の他に，たとえば，帽子をうしろまえにかぶれとか，隣りの人の上に座れとか，途方もないことも入れるとおもしろくなる。

ゲーム：動物の名あて

このゲームでは，紙と鉛筆がいる。

アーケイラは前もって，種々の動物の名まえをごちゃまぜにしてかいたカードをつくっておく。それぞれに番号をつけ，カブたちが読めるところへ，ピンでとめる。カブたちは，そのカードを解読して，正しい答を自分の紙にかきこんで行く。猫，犬，キツネといったやさしいものをたくさん含め，20ぐらいの名まえを用意する。

パウ　ワウ

カブたちと，自然物について話し合う。これは，第2星章課目の第9問の方向に，だんだん誘導する目的を，一部もっている。おそらく，あなたは，彼らに家庭で「自然の暦」を，つくらせることができる。そのうちで，上できのものを，各組のレアにかけさせる。この中には，次のようなものも含まれているだろう。「ぼくが，初めて小羊をみた日」とか，「ぼくが初めてカッコーの鳴声を聞いた日」。空白には，その少年の名まえと月日をかいておく。これを，組ごとの競争でやらせることは，必ずしも賢明と

はいえない。その理由は，いつ，誰が，いちばん早く，カッコーを聞いたかなどは，確かめることができないし，また，負けまいと競争しようものなら，カッコーは，とんでもない時に，鳴くことになるからである。

しかし，あなたが少年たちに，少しでも熱意をもたせたいと思ったら，生物について話し合いなさい。葉や花の話も非常によいのであるが，小さい少年たちにとっては，それらはケムシやカブトムシのようなわけにはいかないのである。彼らは，自分がもっているペット（愛玩動物）のこと，そのおもしろい習性について話すものである。彼らの話から，あなたは，きっといままでどんな本にもかいてなかったことを，たくさん学ぶだろう。われわれは，彼らの周囲の自然物に対して，彼らが目を開くよう，導きたいと思うのである。彼らのような初期の段階では，こういったやりかたしかない。彼らは，ケムシ，テントウムシ，オタマジャクシ，魚，カブトムシやイモリを飼い，彼らがきっと言及する以上に知るのである。もちろん，あなたは，こういうものに関心を示したら，来週は彼らが必ずもってくる，彼らの〝友だち〟をほめる用意をしておかなければならない。それは，たぶん，ふとったナメクジだの，ぬるぬるした蛙の卵のコレクションだろうが，それでも，あなたは，「まあ，なんとかわいい」といわなければならないのである。さわってくださいと頼まれないようにと，願ったりしてはいけない。あなたが，庭にいる大きなカタツムリを6匹もプレゼントされたら（実は，私はもらったことがある——これを訓練すれば競走させることができるという保証付きで），いやがらずに，彼らの贈ろうとする気持で，あなたもそれを受け入

れ，その場合にふさわしい微笑をすることである！

第29回　隊　集　会

グランドホウル　点検　隊費徴収

ゲーム：シェアカーンとジダーロウグ

ジダーロウグ（これはジャッカルの民）の家を，運動場の一方の端にはっきり決めておく。他の端には，直径約10フィートの円をかく。この円の中には，トラがうずくまっていて，晩めしのシカの肉のごちそうに鼻をならし，のどをならしている。ジャッカルたちは，彼らのデンから走り出て，トラのごちそうの残りものにあずかろうと，シェアカーンのまわりに，輪をつくる。ときおり，シェアカーンは，ジダーロウグにうんざりして立ちあがる。彼が立ちあがったその瞬間に，ジャッカルたちはみんな自分たちのデンへ走りもどる(しかし，彼らが立ちあがりきるまでは，走りだしてはいけない)。もしシェアカーンがジャッカルを捕えたら，円の中へ連れて行き，ジダーロウグの残りの者を捕える手伝いをすれば，分け前をやると話す。そこで，シェアカーンとその捕えられたジャッカルは，いっしょに円の中にうずくまって，肉を求めて鼻をならし，のどをならす。彼らが立ちあがったときには残りのジャッカルたちは，前のように逃げ出す。もし捕えられたら，その者たちは円の中へ入り，シェアカーンの仲間となる。こうして，他のジダーロウグがみな円の中に入り，１人だけが残るまで，このゲームを続ける。この，最後に残った者が勝者である。

ゲーム：クラスツとクラムズ（第4回隊集会参照）

ゲーム：指　探　偵

このゲームでは，各組長は，鉛筆と紙とが必要である。カブたちは，自分たちのレアにいる。各組から1人ずつのカブが出て，手を背中にまわし，他の者たちの方を向いて立つ。アーケイラは，カギとかマッチ棒とかをもっている。各少年は，これを順々に手でさわり，それが何であるかあてる。全員がそれを終えたら少年たちは自分の組長のところへ走っていって，自分は何と思ったかを告げる。各組から，次の少年が出て，別の品物にふれる。

進級課目に関するゲーム：バ　イ　キ　ン

隊を2つのチームに分ける。各チームは，部屋の両端に，向き合って並ぶ。彼らは，動物の仔である。4人の少年を選び，中央に出す。これを，バイキンとする。

第1号のバイキンに捕えられた者は，歯をいっしょうけんめいに磨くまねをしなければならない。さもないと，このバイキンは歯に入って，歯痛をおこさせるだろう。第2号のバイキンにつかまったら，鼻で大きく呼吸しなければならない。さもないと，このバイキンは，肺に忍び込むだろう。第3号のバイキンに捕えられたら，手をよく洗うふりをしなければならない。次に，お茶をのむときに，このバイキンは，身体の中へ入り込むからである。第4号のバイキンに捕えられたら，全身を洗う様子をして，清潔の必要を知っていることを，みなにみせるわけである。

以上の要領を指示しておいてから，アーケイラは「用意，交代！」という。カブたちは，部屋を横切って，反対側に走って行かなければならない。途中でバイキンに捕えられた者は，歯を磨いたり，鼻で息をしたり，その他いわれた通りをしてからでなければ，反対側の端へ走り続けることはできない。バイキンは，10まで数を数える。もしバイキンが10まで数え終わるまでに，自分が何をすべきか，思い出せないカブがいたら，そのカブは，かわいそうに生命を失う。3回生命を失うと，今度は，ほんとうに〝死んだ〟ことになる。最後に，〝死んだ〟者の数を数えて，どちらの側が勝ったかを調べる。

バイキンに勝たせてはならない！

ゲーム：ボール投げリレー

各組は，1列縦隊になる。各組の第1番目の者は，自分の組から約2ヤード離れて，自分の組の方を向いて立つ。彼は，ボールを持ち，「始め」の合図で，それを第2番目の者に投げる。第2番目の者は，そのボールを受けとって投げ返し，列をはずれて座る。次に第1番目の者は，3番目の者に投げる。彼も2番目の者と同じことを繰り返す。こうして，全員に番がまわったら，第1番目の者は走って自分の組の先頭に行き，ボールを頭上にさしあげる。

ゲーム：開拓者とインデアン

カブたちの半数は，両腕をひろげ，両隣の者にさわらないぐらいの大きな円陣をつくる。彼らは，開拓者であり，残りのもう半

数は，インデアンである。開拓者がつくっている円陣の中央には，約20枚の紙きれがおいてある。開拓者は，目をしっかりと閉じていなければならない。インデアンは，円陣のなかへ忍び込んで，この紙をとってくる。この場合，1人は1度に1枚しかとれない。開拓者は，何か物音をきいたら，手を動かす。このとき，もし，彼らがインデアンに触れたら，そのインデアンは死に，静かに座って，みていなければならない。制限時間がきたら，インデアンが集めてきた紙の枚数を数える。今度は，立場を交代して，宝をもとにもどし，同じ制限時間でゲームを続ける。紙をたくさん集めた側が，勝ちである。

ジャングルダンス

シェアカーンの死のダンス（「ウルフカブズ・ハンドブック」56—58ページ，邦語版は88—92ページ）は，非常におもしろい。今日は1つこれをやらせてみる。これで，彼らは，かなりのレパートリーをもつことになる。

夜話　時間があれば

グランドホウル

第30回　隊　集　会

グランドホウル　点検　隊費徴収

ゲーム：そよ風（第10回隊集会参照）

進 級 課 目

カブたちをグループに分け，約15分間，いろいろな作業をさせる。

ゲーム：石になれ（第1回隊集会参照）

ゲーム：キムのゲーム（第2回隊集会参照）

進級課目のゲーム：魚　つ　り

各カブは，棒きれと，木綿糸と，曲がったピンでつくったつりざおを与えられる。部屋の中央に，ボール紙の円板をおき，その中に魚を放つ。ボール紙でできている小さい魚には，すみに小さい木綿糸の輪が付いている。各魚には，「本結びをつくりなさい」とか「英国国旗の3つの十字の名をいいなさい」とか「A，F，Oの信号をしなさい」といった，種々の指示がかかれている。

カブたちは，全員魚のまわりに立ってつりをする。魚をつりあげるや否や，そのカードを読み，アーケイラのところへ走って行って，カードに指示されていることをする。それから，彼は組のコーナーへかけもどる。いちばん早く，自分たちの魚をつりあげ，その指示に正しく従った組が，勝ちとなる。知らないことが出てくることを避けるために，3つの池――テンダーバッドの池，第1星章の池，第2星章の池――をつくってもよい。

ゲーム：おばあさんが馬を買った

このゲームはたいへんおもしろい。全員いすに腰かけて円陣になる。第1の者が，「ぼくのおばあさんは，馬を買った」といい，いすの上で馬にのっているように，上下に動き始める。2番目の者も，同じことを繰り返していって，同じ動作をする。このようにして，次々に伝えていき，ついには，全員にゆき渡って，全員がすわったまま，上下に動いているようになる。

全員に伝たわると，1番目の者は，次に，「ぼくのおばあさんは，自転車を買った」といって，足でペダルを踏むまねをする。が同時に，馬に乗っている動作もやっていなければならない。これもまた全員に伝わる。次におばあさんは，ボートを買う。両腕で，ボートを漕いでいるまねをする。それから，おばあさんは，友だちに会い，会釈をする。だから，この時までには，全員が馬に乗り，自転車に乗り，ボートを漕ぎ，会釈をしているはずである。

次に，2番目の者は，「おばあさんが死んだ」と叫ぶ。そこで全員は，死のうめき声をあげて，床の上にすべり落ちる。

ゲーム：電　話　か　け

カブたちは，すでに，伝言については，自分たちの記憶力と，それを正確に伝えることの重要性を知っている。しかし，彼らのうちの何人が，家庭の電話ではなく，公衆電話をかけることができるだろうか。危急の場合に，公衆電話を必要とするかもしれない。いつ起きるかもしれない種々の緊急事件を，彼らに想像させ

そのときどきの示唆を与えてやりなさい。公衆電話の使いかたについて話し合わせ，どの電話も同じかけかたではないから，受話器をとりあげるまえに，指示をよく読むことが重要であることを説明してやる。火事や救急車など，いろいろ急を要する場合の，かけかたを説明してやりなさい。彼らは，自分たちの近くでは，どこに電話ボックスがあるか知っているだろうか？

熱心に話し合った結果，少年たちは，自分の迅速な行動によって，誰かの生命を救う劇の主人公になった気になる。そこで，次に，彼らを電話ボックスのところへ連れて行って，彼らに電話をかけさせるとよい。(隊全員を１度につれて行くというわけではない！)　他の者たちがゲームをしている間に，オールドウルフの１人が，各組ごとにつれて行く。いうまでもなく，あなたは，この電話を受けてくれる人として，父兄や友人に，この計画に協力してもらうことが必要である。

電話による伝言は，ワイドゲームに応用することもできる。これは，子どもたちに自信をつける訓練となる一方，あらゆることをより現実的にして行く助けともなるのである。

戸　外　活　動

以下に示すプログラムは，主として大規模なゲームである。すなわち，多くの時間と場所とを要するゲーム――スカウトは，「ワイドゲーム」といっている――で，土曜日の午後の戸外活動にふさわしいものである。もちろん，すでに強調したように，カ

ブ集会はできるだけ多く，特に夏期には，野外で行なっているだろうが，これらのプログラムは，通常の集会からみれば，番外である。天気のよいときには，通常のプログラムとして使うこともできるが，本来は，これは，毎週少年たちに与えるプログラムの，番外のものなのである。

これらのゲームは，忍び寄りや，狩のようなものが中心となる。学問的にはほとんど価値がないように思われるかもしれないが，それにもかかわらず，こういうゲームは，少年たちにスポーツマンシップや，自制力を教えるのである。かつ，その自由なあけっぱなしの雰囲気は，少年たちを観察して，彼らをほんとうに理解する絶好の機会を，隊長に与えてくれるのである。彼らは，こういう機会に，いっそう打ちとけた態度になり，これまでかくしていた特質や関心を，あらわすことがしばしばある。

そこで，夏には，週に1度は，少年たちを野外に連れ出して，楽しいひとときを過させなさい。

戸外活動のためのプログラム10例

I

探検家

1隊の探検家が出発する（オールドウルフが引卒する）。彼らは，行くみちみちに，レポートを残して行く。万一もどってこない場合にも，彼らの足跡は，あとからくる隊が追跡できる。出発点から約20ヤード離れたところに，彼らは，「われわれは真南へ

向う」（どの方向でもよい）とかいた紙切れを埋めるか，かくすかする。その地方の自然条件によるが，さらに，50ないし100ヤード進んだところに，また，彼らが進む方向を記した紙片をかくしておく。50ないし100ヤードごとに，これを行なう。この手紙を残したところには，チョークで印をつけたり，細長い布切れを木の枝に結びつけたり，なまなましくけずった棒切れを地面につきさして，はっきり示しておかなければならない。15分後に，第2のパーテーを出発させる。

彼らは，簡単に第1の手紙を発見する。それからあとは，かくされている手紙をみつけて，それを読んで，その方向へ行く以外に方法はない。1マイル（あるいは半マイル）行ったところで，先発隊は，目的地に着く。そこで，後からくる追跡隊が彼らをみつけるまで，そこに座って，リビングストンやその他の探検家たちの話をしている。騒いではいけない。そうでないと，居場所がわかってしまって，追跡隊は，方向を指示した手紙を読まずに，ここをみつけてしまう。（注意：オールドウルフまたは，インストラクターが，各パーティと同行する。この同行者は，どんな場合でも，カブが手紙に方位をかいたり，かかれた方位に従う場合に，磁石を使って確かめてやる）　隊は，出発まえに，コンパス方位の判定法を，教わっていなければならない。

このゲームは，その行程の距離に応じて，オールドウルフが必要と思うだけの時間をかければよい。目的地は，お茶を飲むのに適した場所がよい——この場合に物をたべる。カブたちは，サンドイッチを所かまわずたべたがるものである。こんなこまかいことについては，アケイラの判断にまかすとして，ここに，短いゲ

II

今日の午後，われわれがやろうとしているゲームは，くわしく説明する必要がある。ゲームそのものよりむしろ，このゲームに付属する物語を説明するのである。その物語は，おそらくカブたちが知っているだろうから，彼らの記憶をよび起こしてやればよい。とにかく，ここに示すゲームは，非常におもしろいものであり，特に雑木や長い草におおわれている場所でやったら，一段と楽しめるものである。

ジャングルに押し出せ

「ジャングルブック」にある〝ジャングルに押し出せ〟(Letting in the Jungle) の物語を読んで聞かせ，そのあとで隊を2つに分ける。一方のパーティは，スカーフを頭にしばり，「バルデオとメッスアをつれている村人」となる。他の一隊は，マウグリとセオニーの獣群となり，スカーフを尾のようにたらす。

木かその他の陣地で，イギリス人のいるカーニワラをあらわすことにする。両軍とも，それぞれ異なった方角に動いている。アーケイラが笛を吹くと，バルデオと村人が止まる。ここを〝村〟とする。メッスアは，彼女の〝家〟の中でしばられている。村人は，彼女を護衛する者を残して，自分たちのキャンプとカーニワラとの中間に散開して，茂みの中に身をかくす。

マウグリとその一隊も，同様に笛の合図で立ち止まる。彼らはアーケイラの吹く笛の長2声を聞くと，メッスアを探しに出発する。村を探しまわるオオカミは，マウグリから離れてはならな

い。メッスアを救い出せる者は，マウグリだけであるから。もしマウグリが村人にタッチされずに，メッスアにタッチすることができたら，彼は，メッスアを無事にキャンプから50歩つれ出してよい。つれ出すまえに，マウグリは，パックのコールを大声で叫んで，狩が終ったことを全員に知らせる。マウグリとオオカミたちは，それからメッスアを守ってカーニワラへつれて行こうとする。バルデオと村人たちは，それを妨害しようとする。この戦いの間に，敵にスカーフをとられた者は，死んだ者とみなされる。

ゲームを2，3回やってから，お茶にする。まるくなって座り，好みによっては，少しばかりのサンドイッチを交換しあって，ピクニックを楽しむのもよい。

この日の残りの時間は，次のゲーム——笛をふく野ウサギと猟犬をしてすごす。カブたちは，とにかく野ウサギや犬が好きである。おまけに笛が吹けるので，うれしさに我を忘れるだろう。

笛を吹く野ウサギと猟犬

2人の少年が野ウサギになる。彼らはスカウトの号笛をもらい，みなより，2分前にスタートする。猟犬が出発すると，隊長は長1声，笛をふく。この音が，野ウサギたちにとっては，今もらった笛を吹く合図になる。野ウサギたちは，60秒ごとに笛を吹かなければならない。この60秒という時間は，大まかに，歩測によって判断する。緩歩調で，150歩歩くごとに，笛を吹く。もし距離の測り方に自信があれば，100ヤードごとに笛を吹くように命じてもよい。グランドは，じゅうぶんなかくれ場所があって，野ウサギが遠まわりでき，また，追跡されたとき，身をかわすこ

とができる場所でなければならない。彼らは，疲れたら，茂みの中に寝そべってもよい。休んでいる間は，笛を吹く必要はない。猟犬たちはおそらくその場所を素通りするかもしれない。笛が聞えないので，彼らは野ウサギたちが動いていないことを知る。野ウサギたちの目的は，猟犬に捕えられないで，半マイル先の命ぜられた場所へ行き，そこから，また，もとへもどってくることである（その場所は，猟犬には教えてない）。もし，野ウサギたちがつかまったら，笛を一吹き長く吹き，全員を出発点に集め，新しい野ウサギのひとつがいを，改めて出発させる。野ウサギたちは，スカーフを頭につけるといった，何か目だった目印を，つけるべきである。野ウサギたちが，確かに，目的地へ行ったという証拠に，記念品を用意する。

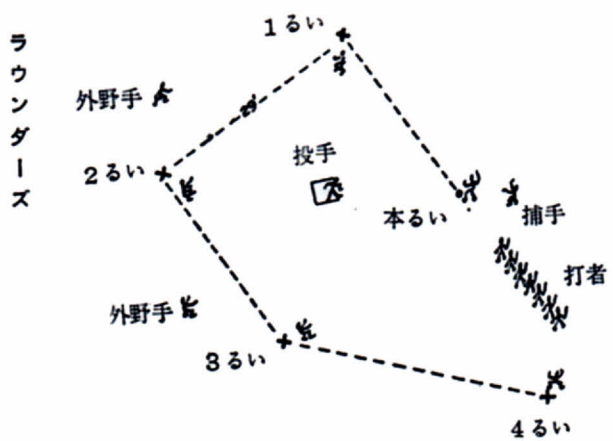
Ⅲ

時には，〝組織化された〟ゲームをする。〝組織化された〟ゲームとは，クリケットとかラウンダーズ（訳者註：英式野球）のことである。一般には，彼らはクリケットが好きだと考えるだろうが，ラウンダーズの方が，小さい少年にとっては，ずっと楽しい。全員が何かをするチャンスがあり，クリケットよりも，やりやすいからである。私はクリケットを軽べつするつもりは，もうとうない。全員がクリケットをしたがっていると感じたならば，ぜひやらせる。そして，他のカブ隊と試合をさせなさい。そう思わない人のために，以下に，ラウンダーズのことを説明しよう。

さて，このゲームには，非常に多くの変種や，さまざまのルールがあるが，次に示すものは，広く一般に受け入れられているも

のである。

正式には9人で，1チームをつくり，2チーム対抗で行なわれる。しかし，カブの場合は，1組6人だから，2，3名の増減はさしつかえない。一方のチームが攻撃し，他のチームが守備する。図は，その要領を示すものであるが，カブにとっては大きすぎて，打者がラウンダー（訳者註：長打）を打てない。したがって，もう少し小さくすれば，両軍とも得点が得られるだろう。ベースには，クリケットのスタンプ(柱)や棒きれを使えばよいし，もし必要なら，帽子を地面においてもよい。テニスボールのようにやわらかいボールが，カブたちにとってはいちばんよく，バットについても，非常に軽いクリケットバットか握りやすいように形づくった巾広の木の棒が，普通のバットよりも適している。



守備側は，めいめいのポスト，すなわち，各ベースに1人ずつつき，1人は投手に，1人は捕手（ボールどめ）になり，残りの

者は外野に位置を占める。

攻撃側は，打者になる１人を除いて，打球ベースの左側にきれいに並んで立っている。

打者には，１球だけが許され，打っても打たなくても走らなければならない。ボールは下手投げ，そのボールはひざより，低かったり，肩より高かったりしてはならない。そういう場合には〝ノーボール〟となる。続けて３回ノーボールをしたら，攻撃側に，½ラウンダーを与える。

打者がボールを打って，途中で止まることなく，一巡したときに，１ラウンダー得点する。もし打者が，ボールを打たずにこうした場合は，½ラウンダーである。１球からは１ラウンダーしか得点できない。もし安全のために，途中のポストで止まらなければならないときは，しっかりポストをつかんでいる。さもないと，彼は止まっているとはみなされず，次のポストへ走らなければならない。１つのポストに，同時に，２人のランナーがいることはできないし，後のランナーが先のランナーを追い越すこともできない。２人の打者が同じポストにかけこんだときには，最初にそこへ来た者が，次のポストへ行かなければならない。

次の場合には，打者はアウトになる。

(a) バットにあたらなかったボールが，捕球されたとき（ノーボールの場合を除く）

(b) ベースの内側を走ったとき（常に，ベースの右側を走らなければならない）

(c) めざして走って行くポストの守備者が，彼がそこに達するまえに，ボールをベースにタッチしたとき

(d) ベースの間を走っているときに，守備者がボールで彼にタッチしたとき（(c)の場合も，(d)の場合も，守備者はボールを手に持っていなければならない。投げてしまったのは，計算に入れない）

注意——1人がアウトになっても，ボールはまだ生きている。したがって，ボールを投手に返すまえに，機会があれば，2人またはそれ以上の者をアウトにすることができる。たとえば，今仮りに1人が3るいにいたとする。打者が打ったボールが捕手にとらえられ，4るい手がこのボールを受け，第3るいにいた者がくるまえに，第4のベースを踏む。——1つのボールで，2人をアウトにすることができる。

攻撃側の最終バッターは，ボールを3つ選ぶことができる。どのボールでも選ぶことができ，走ることができるわけであるが，少なくても，3球目には，必ず走らなければならない。彼がラウンダーを得たら，再びボールを3つ選ぶことができる。

ゲーム中に，本るいに，打者が誰もいなくなってしまったら（すなわち，たとえば，打者が3人いたが，3人ともそれぞれのポストにいるような場合），外野手の誰かがボールを打球ベースで，はずませる。もし，これが終るまでに打者が4るいを過ぎないと，攻撃側はアウトになる。これを〝バウンスアウト〟という。

以上が最も重要な点である。通常2回行ない，ラウンダーが多い組が勝である。

最も重要なポジションで，それゆえに，すぐれた活動的な者を必要とするところは，

(a) 捕手 (Back stop) 彼はただボールをすばやく受けとるだけではなく，受けとったボールを，戦略上，どこへやるのがいちばんよいかを，決定しなければならない。

(b) 1るい手 (First Post) 正しくは，ボールを打てなかった者は誰でも，1るいめがけて走るわけである。彼がもっと遠くまで行くことができたとすれば，捕手か1るい手の守備が，悪いせいである。

練習によって，カブたちは非常にじょうずに行ない，非常に敏感になることがわかるだろう。このゲームが彼らの能力に合ったものであるからである。

IV

旗　取　り

雑木林や灌木のあるヒースの原が，このゲームには，最適である。2組に分かれる。みぞとか水路のようなはっきりした線を，各々の組の領土の境界線とする。この線の上に，中央点として，定点を定める。各組は，この定点から100歩離れたところに，組の旗を立てる。旗ざおは地に立てなければならないが，みえるところでも，おおいがあるところでも，好きなところでよい。カブたちは，旗の護衛をする場合，旗から25歩以内に入ってはいけない。敵がこの領域に入ってきて，これを追いかける時は別である。キャプテンは，部下を配置して，敵の旗に近づけるように，いろいろ，作戦をする。一方の側は，スカーフを頭にまいて区別をつける。各人は，毛糸を腕のひじより上のところに，ゆるく巻

きつける。捕虜にするには，この毛糸を切りとらなければならない。約５分間の準備時間のあと，隊長が笛を吹き，攻撃が始まる。敵領にいるカブは捕虜にすることができる。毛糸が切りとられたら，番所へ連れて行かれる。この番所は，中心点から，15歩入ったところにある，樹木とか塚とか倒木の幹である。捕虜は，その立木の幹（番所にきめられたものなら何でも）にさわって，そこにとどまっていなければならない。味方の者がつかまらずに，その場所までやってきて，タッチしてくれれば，救い出される。しかし，捕虜は，立木にふれていなければ，救出されない。救助者が捕虜にタッチしてしまえば，２人とも安全に，自分の領土へもどることができる。救出された捕虜は，境界線の中心点の近くにいる審判から，新しい毛糸をもらう。１度には，１人の捕虜しか救いだすことができない。

もし，あるカブが旗を手に入れることに成功したら，それをもって自分の領土に走ってもどる。彼が境界線を越えることができたら，彼の側が勝ったことになる。審判官は笛を吹き，ゲームが終了する。彼が境界線を越すまえに捕えられたら，ただちに，旗を手放さなければならない。旗はその場所に立てられ，カブは番所へつれて行かれる。旗が相手方へもっていかれるまで，このゲームを続ける。制限時間（たとえば45分）がきたら，両側とも相手の旗をとっていなくても，審判官は笛を吹いて，捕虜が多い方を勝とする。

この騒ぎのあと，全員お茶がのみたくなっているだろう。とくにオールドウルフたちが！

お茶のあと，今のとは，全然型の違った，ゲームついてこいを

する。

1人を除いて，全員約3フィート間隔で，輪をつくる。みな右を向いて，右腕を肩の高さにあげる。輪に加わらなかった1人は，輪の外側をまわり，しばらく行ったところで，1人の腕をとって，「ついてこい！」という。いわれた者は，彼のあとに従い，2人で前のように輪のまわりを走る。今度は2番目の者が，だれかの腕をとり，「ついてこい！」という。いわれた者は，2番目の者のあとにつく。このようにして，6，7人の者があとについて走ってまわるようになったら，1番の者が，「帰れ！」という。すると，他の者は輪のどこかにもどらなければならない。いちばん遅れた者が，次に円の外に出て，輪をまわる。

V

今日の場所には，忍び寄りに適した，かくれ場所のたくさんある所を，選ばなければならない。最初にするゲームは，立木を守れである。

3人のカブが1本の立木を守る。この立木には，ワラビやハリエニシダのような，かくれることのできる草が，まわりに生えているものを選ぶ。その木の低い枝に，たくさんの靴下のガーター（またはボロぎれ）を，ぶらさげておく。攻撃側は，忍び込んで，これらを手に入れる。その木から，20ヤード離れたところに，円をかく。カブたちは，この円外に散らばる。3人の見張りは，木の下に立ち，注意深く見張っている。彼らは，攻撃者が円をめがけて忍びこんでくるのをみつけたら，その人の名を呼ぶ。呼ばれた者は，立ちあがって，再び出発点として定められた場所

へ，もどらなければならない。攻撃者は，どうにかして円のなかに入ることができたら，立ちあがって立木へと走っていって，ガーターをとってよい。このとき，見張りの者にタッチされたら，もとの場所へもどる。首尾よくガーターを戦利品としてとることができたら，また出発点へもどって，再び忍び寄るのである。いちばんたくさんガーターをとったカブが勝となる。

今日は，お茶にするまえに，もう1つゲームをする時間があるだろう。そこで，ジャングルで道に迷ったをする。

1枚1枚に，ジャングルに住む動物の名まえをかいた，たくさんの紙きれがいる。そんなにたくさんの名まえがなかったら，同じ動物の名を2度使っても，さしつかえない。

アーケイラは，この紙きれを，ある地域にかくす。戸外で行なう場合には，境界をはっきり決め，よく説明しておく。

アーケイラは，たくさんのジャングルの動物たちが，記憶を失って，ジャングルの中をさまよい歩いていることを，カブたちに告げる。カブたちは，5分以内に，動物たちをみつけださなければならない！　アーケイラの合図で，全員もどってきて1人ずつ自分がみつけた動物を，その名まえをいわずに描写する。他の者たちは，それが何であるかあてる。

これは，ジャングルの動物を覚える，よい方法である。カブたちは，普通，お互いに，すぐに，動物の名をいいたがるものだから，このゲームは，自制力も必要とされる。

お茶

さて，かくれ場所の豊富な場所にいるわけだから，もう1つ，シェアカーンのしっぽを引っぱれという，忍び寄りゲームをやる

ことにしよう。あなたが，シェアカーンになり，カブたちがオオカミになる。あなたは，かなり草の密生したところに，立つか，うずくまる——すなわち，長い草の中にかがむとか，雑木の茂ったやぶの中に身をひそませるとかするわけである。カブたちは，あなたから，約20ヤード離れたところにいる。彼らは，腹ばうかすべるかして，できるだけ静かに，あなたに近づき，あなたのしっぽ（スカーフをベルトからたらす）をひっぱりとる。シェアカーンは，自分のわずかな場所にだけ，とどまっている。向きを変えることはさしつかえないし，土地の状況によって，立っていようと四つんばいになっていようと，かまわない。シェアカーンは，においをかいで，オオカミの近づいてくる気配を知るわけであるが，オオカミをみつけたら，出発点へもどるまえに，誰であるかをみきわめて，その名まえを呼ぶ。カブは，みつからないように，変装や偽装をしてもよい。オールドウルフがシェアカーンになる方が，賢明である。そうでないと，ほんとうにミジョニー君ミがみつかったのかどうか，議論が起こりがちである。そして，何ごとがおきたんだろうかと方々に頭がのぞく。そうなると，シェアカーンは，みんなの名を呼ばなければならなくなる。けっきょく，憤慨したり大声をあげる結果となってしまう。しかし，オールドウルフがシェアカーンになって，このゲームに参加するならば，さわぎも議論もなく，ゲームは順調に進んで行くだろう。

VI

かんけり

まわりに，雑木がたくさんある場所を選びなさい。中央に，直径2フィートぐらいの円をかき，その中にブリキの古かんをおく。アーケイラが「かんの番人」になってもよい。カブたちは，円のまわりに全員立ち，1人がそのブリキかんを外にけり出す。番人を除く全員は，そのときに，走ってかくれ，番人はかんを拾って，もとへもどす。それから番人は，カブたちを探しに行き，みつけたら，その名まえを呼ぶ。2人ともかんのところへかけつける。番人が先にかんのところへ着いて，かんをければ，そのカブは捕虜になる。しかし，カブの方が先に着いて，かんをければ，彼は再び，かくれることができる。

捕虜になった者は，円の近くに立っていて，番人がみていないときに，「助けてくれー」と叫ぶ。このとき，かくれていたものが飛び出し，番人にみつからないように，かんをければ，捕虜を1人だけ助けることができる。助けたら，彼らは2人とも，再び身をかくす。捕虜たちは，自分たちが捕えられた順序を覚えていなければならない。この順序で，救い出されるわけだから。番人だけが，けったかんをもとにもどすことができる。かんが円中にない場合は，いくらけってもなんにもならない。番人は，かくれている者たちを，探しに行かなければならないのだから，いつでも，かんのそばに立ってはいられない。

このゲームは，カブ全員が捕虜になったときか，彼らが空腹の

あまり，もはやこれ以上お茶を待てなくなったときに，終りとする。

身をかくす茂みや木のある場所が，みつけられなかったら，かんから，かなり離れたところに円をかいて，行なうとよい。各カブは，自分の円をかいてその中に立ち，番人がうしろを向いたときに，かんをける。番人がそれをみつけたら，その人の名を呼び，彼とかんのところまで競走する。

お茶がすんだら，再びこのゲームにもどってもよいし，次の悪い卵をするのもよいだろう。

この悪い卵には，捕えやすいテニスボールのようなゴム製のボールが，1つ必要である。カブたちを円陣に集めて，各人に名まえをつける。——あなたが，これならやさしいと思うものであれば，ジャングルの動物の名まえでもよいし，そのほかの動物や昆虫や月の名など，どんな名まえでもよい。さて，あなた自身も含めて，全員に名がついたら，ボールを空高くほうりあげる。これと同時に，どれか1つの名まえをいう。その名まえの者は，ボールを受けとらなければならない。あなたがボールを投げあげた瞬間に，残りの者は，できる限り遠くへ逃げる。一方，名を呼ばれたカブは，そのボールを受けとるか拾いあげたら，「止れ」と叫ぶ。この瞬間に，全員はぴったりと止まらなければならない。彼は3歩前進して，誰かに向ってボールをあてる。ねらわれた者は，体を動かして身をかわすことはさしつかえないが，足を動かしてはならない。ボールがあたったら，その者は，悪い卵になり，今度は，彼がボールをほうりあげる。もし，ボールが命中しなかったら，ボールを投げた者が，もう1度，ボールをほうりあ

げなければならない。全員がまるく集まり，ボールが投げあげられ，誰か別の名まえがよばれる。……こうしてゲームを続けて行く。

Ⅶ

宝探しは，カブたちにとっては，いつでも大きな楽しみである。その名まえだけでも，興奮を伴う。どんな道を通るかは問題ではない。かならず，一大冒険になる。これは，かなり思考を要する。最後には，かくされた〝宝物〟――おもしろいものがいつも好評である。/――へと導びく〝かぎ〟の連続から，構成されているものだからである。

さて，必要になる手がかりは，その土地の条件によって，たいへん異なる。街路や公園に限ってもよいし，あるいは幸運にも，広い野原があるかもしれないが，どんな場合でもこのゲームをおもしろくてたまらないものにすることができる。しかし，このためには〝かぎ〟をつくったあとで，あなた自身が，グランドを一巡して，みんなにみえないように，宝物を適当な場所にかくさなければならない。これは，かなり骨のおれる仕事ではある。

このゲームは，人数がそんなに多くないときには，2，3人ぐらいの小さいグループに分けて行なうと，円滑に行く。あなたは，グループの数だけ，あるいはそれ以上の〝かぎ〟の控え，またはリストを，もっていなければならない。

彼らが出発するまえに，強調しておかなければならない重要なことは，彼らが〝かぎ〟を発見したら，誰かにみられていないかどうか，よくあたりをみまわすことである。そうでなく，彼らが

そのかぎをひったくったとすると，ゲームはそれきりである。みんながその場所へよって，そのかぎを手に入れる。だから，彼らは，人目を忍んで探し，そっと読まなければならない。

かりに，少年たちが，ブラック・ロバートが埋めた黄金をみつけようとする海賊の敵だとするならば，各グループに渡す第1の手紙には，ドクロと2本の肋骨を交差した絵をかいて，次のような文章をつける。

ミ汝ら，かなたの節多きカシの老木にて，
　手がかりを発見せんミ

その場所に，「節多きカシの木」が，2，3本あったならば，もっとむずかしくなって，おもしろい。たぶん，あるだろう。

他にも，次のような手がかりを加えよう。

ミ5つのかんぬきのある門を登らなければならない。そしてらんかんを数えよミ

これは，門のどちらから，らんかんの数を数えるかという撰択を与えるだろう。ミかぎミは，らんかんに，うまくかくして，結びつけてある。小さい手紙の束を結びつけるには，片隅がいちばんよいと，いつも感じている。そうすれば，各グループは，1枚を引きぬき，すぐ離れることができる。

ミかぎミをつくるにあたって，あまりに難解で，カブが見当がつかないようなものでないものがよい。実際，特に，初めてのときには，どんなに，かぎが目だつものでも，ときどき，助けをかさなければならないだろう。

午後からこの狩をするとして，だいたい8つのかぎが必要である。必ずしも，何マイルにも渡って，広範囲にかくす必要はない

——ある原っぱとか公園ぐらいの範囲でよいし，または，集会所のまわりのちょっとした空地や道路の一部でも，1時間ぐらいの遊びにはじゅうぶんである。

宝さがしのもう1つの型で，最初にやるには，やりやすいのが収集だろう。2人1組の各組は，約10個の品物の名をかいたリストを与えられる。彼らは，その品物を示された順序に，いちじに1つずつ集め，そのつど，オールドウルフのところへもって行き，リストから消してもらう。混乱をさけるために，第1の組は，品物の第1号から始め，第10号で終る。第2の組は，第2号から始めて第10号を経て，最後に第1号をやって終る。以下同様にする。

このゲームは，次のように行なう。各組は，たとえば，以下のようなリストを受けとるだろう。——(1)カシの花，(2)小路にある石，(3)池の水滴，(4)生垣の木の葉，(5)垣根にある赤い毛糸（あなたがつけておく）など。そして，各組ごとに，何号から始めるかをいっておく。「始め」という合図で，彼らは四方に散り，リストに従って，着々と示された順序に集めて，あなたのところへもってくる。さて，このゲームの宝物の扱いかたについて，あなたは次の2つのうちのどちらかを，選ぶことができる。いちばん先きにリストを完成した組にだけ宝物を与えるか，グループの数だけ賞品を用意しておくかである。各組がそのリストを完成したら，宝のありかへ導びく最後のかぎを与える。私の考えでは，特にカブが小さい場合には，むしろ後者の方がおもしろいだろう。初めは，競争でないということを知らせる必要はない。彼らは全速力で，われこそは，いちばん乗りになろうと，かけて行くだろ

う。品物のリストが完成したときに与える最後のかぎは，封した命令書がよい。たとえば，次のような方向指示書を封筒に入れる。「こわれた門に向って立ち，生垣にそって右に進み，2番目のカシの木にくるまで進み，カシの木のそばの穴をほってくぐりぬけ，6歩前進し，その位置で，宝を探せ。宝は，ハリエニシダの茂みの中にかくされている。」あるいはまた，あなたは，封筒の中に，宝のあり場所に×印をつけた，簡単な地図を入れておく方を，好むかもしれない。地図，とくに，道筋は，はっきりかかれなければならない。どちらの方法にせよ，組ごとに違った方向にすることは，いうまでもない。

以上は，オールドウルフたちがすることの一例にすぎない。宝さがしは，このうえなく愉快であり，カブたちにとってもまた，これを運営する人々にとっても，楽しい午後を保証してくれる。

Ⅷ

土曜の午後の野外活動に適した忍び寄りゲームの1つに，歩哨線がある。これは，次のようにやる。

隊は2つのチームに分かれる。一方のチームは，全員腕に赤色の毛糸を巻き，もう一方のチームは青色の毛糸を巻く。赤軍のカブの1人が，まわりが容易にみわたせる場所に立つ。彼は，約10ヤードぐらいの巡回区域を，あちこちと歩きまわっていなければならない。その胸には，図がかいてある，12インチぐらいの四角のカードを，首からさげている。その図は，四角，×印，丸といった非常に単純なものでなければならない。彼は，巡回区域をひとまわりするごとに，別のカードに替える。青軍のカブたちは，

歩哨にみつけられずに，近くまではっていって図をみる。

別な巡回区域では，青軍のカブの1人が，カードをつるして歩き，赤軍の残りの者たちは，彼に近づこうとする。見張りのカブたちは，紙と鉛筆を用意しておき，図がわかるごとに，その組のリーダーが，書きとめておく。

これが行なわれている間に，何人かのカブは，歩哨をスパイしている敵のカブを捕えるために派遣される。彼らは，毛糸を手に入れて，そのカブをとりこにする。毛糸をとられたカブは，ゲームから除外される。

ゲームの最後に，審判官は，報告書を読み，捕虜の人数を数えあげる。図が正しくかいてあれば，1つにつき1点を与え，捕虜1人ごとに1点ずつ引く。アーケイラは，図をみやぶるための斥候に誰を出すか，また敵を捕える役に誰をあてるかをきめる。

これが終れば，お茶の時間である。すんだら，古くからある荒っぽいゲーム，馬上試合をするとよい。

このゲームは，草の上で行なうべきである。大きなカブたちは，全員馬になり，各馬は小さなカブを騎士として選ぶ。彼らは約20ヤード離れて2列に，各騎士は左右両隣り少なくても3ヤードの間隔があるように並ぶ。合図で，馬は野原に走り出，騎士たちはとっ組み合う。乗手が落馬したら，馬とその乗手は戦列を去らなければならない。最後まで馬上に残った騎士が，勝利者である。騎士はなぐってはいけない。とっ組み合いをすることだけが許される。馬は戦ってはならず，騎士を背中に乗せ，自分を安定させるように，たえず注意を払う。

注意——大きくて頑丈な少年だけを馬にし，小さくて軽い少

年は騎士にする。

このゲームは，カブたちにとって，かなり激しいものであるから，あまり長く続けない方がよい。1，2回やったら，お父さん熊，今何時？　をやらせることにしよう。

1人のカブが，どう猛な年老いた，父親熊になり，自分のデンにうずくまっている。彼はやさしそうなふりをしているが，ほんとうは誰かが近くまでやってきたら，急に飛びかかろうと待っている。隊の他の者たちは，約40ヤード離れた自分の〝家〟へ行く。カブたちは一団となって前へ進み，「お父さん熊，今何時？」と尋ねて，このゲームを始める。尋ねたら，返事を待って，そこにじっと立っていなければならない。父熊は，たとえば，「1時半だ」と答える。カブたちは，再び前進し，同じ質問をすると，父熊は別の時間を答える。父熊は，カブたちが，もうじゅうぶん近くまできたと考えたら，「晩めしの時間だ」（どの食事の時間でもよい）と答える。そこで，カブたちは，家へ逃げ帰る。父熊はそのあとを追う。父熊につかまったものは，いっしょにデンに残り，熊となって，父熊がカブを捕えるのを助ける。

このゲームは，最後に1人が残るまで続ける。次は，この残ったカブが父熊になり，ゲームをもう1度始める。

IX

どこでお茶にするにしても，お茶ができる間にする，よいゲームは，インデアンと白人である。

一群のカブたちが，牧羊業者となって，平原へ出発する。2，3日後に，自分たちの仲間の一行がくることになっている。そこ

で，彼らのために，その跡を残して行く。→は，彼らが追跡する道を示す。地上にかくか，木などにチョークでかく。×は，違った路で彼らの通ってならないものを示す。別に，2，300ヤード行くごとに，手紙を残して行く。そのあり場所は，□→の印で示す。手紙の内容は，彼らの進行状態や，途中で出会った興味ある事物の報告である。牧羊業者が出発して，約15分たったら，レッドスキン（インデアン）の一行（隊の残りの者）が，彼らのあとを追う。レッドスキンは，戦争用の盛装をし，羽根をつけている。彼らは，白人のあとを追い，馬やその他，なんでも手に入れることのできるものを，盗もうとしている。彼らは，足あとを追跡して，手紙を発見する。約1マイル行ったところで，牧羊業者たちは，道に迷って立ち止まり，斥候を偵察にやる。彼は，注意深く進んでいって，インデアンが彼らのあとをつけてくることを発見する。みつけられないように気をつけながら，彼は急いでもどり，ものかげにかくれている仲間たちに，このことを報告する。彼らは，インデアンが近かづいてくるのをみて，自分を守るために身構える。彼らは，みつからないようにかくれて，インデアンがじゅうぶん近くにくるまで待つ。と，突然，彼らは飛び出して，攻撃を始める。この争いで，インデアンは，牧羊業者の頭の皮をはぎ（彼らの帽子をひったくる），牧羊業者は，インデアンの羽根を引き抜く。インデアンは，独特の関の声を，牧羊業者も独自の叫びを決めておく。争いの間，これを，できる限り大きくとどろきわたらせるのである。頭の皮をはがれた者は，ただちにできる限り大きな悲鳴をあげて倒れ，死なければならない。インデアンについても同様である。3分たったら，隊長は，笛を吹

き，死体の数を数える。死者の数が少なかった方が勝である。

お茶のあとで，カブたちは，この土地が初めてであれば，三三五五探検をする。このあとでは，ラウンダーズかクリケットをやるのもよいし，前と同じ組に分かれ，次の敵の観察のような忍び寄りのゲームをするのもよい。

2つの組が，同時に同じ場所を目ざして偵察に出発する。しかし互いに半マイル離れた別の場所から出発する。各組の目的は，目ざす地点により早く到達することである。万一，敵にみつかったら，攻撃されるから，彼らは，敵の目にとまらないように進まなければならない。各組は，自分の体をかくして目的地点めざして，できるだけ速く進んでゆく。一方，敵の発見もしなければならないのである。もし，どちらかのパーティの一員が敵をみつけたら，ただちに，そう一っと全員に身を伏せるように，警報を発してから，将校の役になっている者に，その場所を報告する。将校自身が敵をみつけることができたら，彼は笛を吹く。このとき，全員は歓声をあげる。——この声で，敵を全滅したことになる。どちらかの組が，目的地に先についたら，茂みの中に身をひそめ，敵を待ちうける。そして，上述したような戦をする。
（各組は，常にいっしょにいること。ばらばらになってはいけない。）

X

フランス人とイギリス人（第12回隊集会参照）　これは，少年たちに関する限り，最後まで頑張ろうとする意志を伸ばす，よいゲームである。

このゲームが，どのくらいかかるかについては，その時々で違うのであるが，すぐに終ってしまったときには，もう1度，立場を代えて，このゲームをやってもよいし，また他のゲームをやるのもよい。おそらく，後者の方がよいだろう。そんなときには，しちょう（輜重）兵と呼ばれる，戦争のゲームが役立つだろう。

このゲームは，いくぶん急使に似ており，カブたちにたいへん人気がある。隊は2組に分けられる。その一方は，ドイツ軍であり，グランド一面に散らばる。もう一方は，イギリスのしちょう兵である。イギリス軍は，みな，頭にスカーフを巻きつける。彼らは，次のようなことをかいた紙を，かくし持つ。「高性能爆薬20」「牛肉かん詰5」「ジャム2」「ビスケット2」「郵便袋15」「ラム酒10」「巻たばこ10」「爆弾10」など。これらは，豊かなカブの想像力を喚起させるだろう。たいせつな軍需物資は，有能なカブにたくされる。ドイツ軍が出発して5分たってから，イギリスのしちょう兵は，敵地を通って，師団司令部へ軍需物資を運ぶ。師団司令部は，孤立している（この孤立地帯には，カブ隊長がいる）。しちょう兵は，敵国を通り抜けて，紙を隊長に手わたしたら，その紙にかいてある数字だけの得点が，自分の側に与えられる。彼は，〝師団〟にとどまって休憩し，信号をしたり，守備を固めたり，その他，その場にとどまっていてできることをする。一方しちょう兵を捕えたドイツ兵は，しちょう兵が60まで数える間は，紙をみつけるために，彼の身体を調べてもよい。その間に，紙がみつからなかったら，彼を放免する。そのあと100数えてからでないと，あとを追ってはならない。ドイツ兵が紙を発見したら，しちょう兵のスカーフをはぎ，彼を武装解除させ，紙

をとりあげる。これをゲーム終了のときに，キャプテンにさし出して，奪いとった紙にある数字を合計する。制限時間になると，笛が鳴り，全員，指定の集合地に集まり，ここで得点が計算される。（隊長の手に渡らなかった紙は，すべて無効である）

お茶がすんだら，また，違った型のゲームをする。今度は，魔法使いというゲームをしよう。

このゲームは，何人でもできる。１人の少年が，魔法使いになり，誰でもかまわず，つかまえる。捕えられた者は，彼と手をつないで，他の者たちを追いかける。こうして，長い列が，２人のカブを追いかけるようになるまで続ける。捕えられずに，１人残った者が勝者である。時間がきて笛が鳴ったときに，つかまえた者が，つかまらない者よりも多ければ，魔法使いの勝。その逆ならば，魔法使いの負けである。

このゲームを行なう場合には，限界を決める。そうでないと，長くつながった列が，自由な人々を捕えることなど，ほとんど不可能である。このゲームは，グランドでする理想的なゲームである。あらかじめ限界を定めておけば，どこでもできる。

最後に，もう１つ，戸外のおもしろいゲームを紹介しよう。笛を吹いてごらんである。

このゲームは，せいぜい８人ないし10人ぐらいで，やるのがよい。４人は，目かくしをされて，本陣で待っており，他の者たちが約100ヤード離れたところに散らばる。用意ができたら，彼らは適当な間隔をおいて笛を吹く。みんないっせいに笛を吹く必要はない。最初に誰かが，次に別の人が，というふうに，１人ずつ吹くのが，いちばんよい。各目かくしをされたカブは，笛の音を

追って行って，笛を吹いている者に，順にタッチする。最初に，全員をみつけたカブが勝である。

このゲームのおもしろさは，笛の音以外に何もきこえない，全くの静けさの中で，手さぐりで探しまわるというスリルにある。ときどき，彼らが池の方へ歩きかけたら，審判官は注意を与えてやること！　カブたちに，非常に人気のあるゲームであるばかりか，自制力と方向感覚を訓練するよいゲームでもある。

以上に述べてきた，種々の忍び寄りや追跡ゲームの他にも，まだまだいろいろな野外ゲームが考えられる。

午後をつりで過すのはどうだろうか。つりざおとつり糸ではなく，ジャムびんと網とを使うのである。この方法は，カエルの産卵期には非常に有効だろう。あなたは，カブたちに，次の，1，2週間，カエルの生長段階を報告させるとよい。イモリやトゲウオとか，カブたちがすでに知っているものもとれるだろう。ここで一言——あなた1人ではいちじに全隊員をつれていってはならない。池のまわりを見張るには，6人の少年が必要である。

日を変えて，隊をどこかへつれ出し，ちょっと火をたいて，ジャガイモを料理したり，湯をわかして紅茶をつくることもできる。こういうことは，彼らを，まったく，わくわくさせるものである。少しぐらい，ジャガイモがかたくても，紅茶がシチューのようでも，かまわない。彼らは，午後をおおいに楽しく過し，満足感を味わう。彼らは，立ち去るときには，いつも，火が完全に消えているのを確かめ，そのあとをわからないようにすることを，学びさえすれば，じゅうぶんである。

さて，われわれは，これまで，あれこれと，年少の少年たちを

楽しませ，向上させる方法を研究してきた。きっとアーケイラさあるあなたがたは，すばらしい構想であふれるばかりだろう。一刻も早く，それらを実行に移すことである。

技能章制度

この本が15年前，初めて出版されたときには，技能章について全くふれなかった。このことは，興味のある，意味のあることだと，私は思う。この本が1957年に改訂されたときには，技能章について，かなり多く述べられている。さて，今回の1960年版で，これをとりあげないのは，ばかげたことである。というのは，技能章はカブのプログラムの中でも，非常に大きな部分を占めるようになっているからである。今日では，技能章の考査を受けるカブが，かなり大きな割合を占めるようになっている。

昔は，技能章を腕にいっぱいつけたのをみて，顔をしかめたものだ。技能章なんて簡単にとれるものだと思ったのである。「技能章とり」ということばは，好ましくない意味をもっていた。とにかく，あなたの場合は，こういう考えは，避けなければならない。おそらく，他の極端なものが流行して，技能章のことは大目にみられるようになったのだろう。しかし，今日においては，大部分のカブ隊長もカブたちも，技能章に対しては，極めて健全な態度を持っており，知性をもって，このテストを利用しているものと，私は考える。

技能章のために勉強することは，少年に，自分に興味のある事

物をさらに学ばせることになる。これは，カブたちの視野を広めようとしているアーケイラにとっても，非常な助けとなっている。技能章は少年たちがややもすると，みおとしてしまいがちな課題に対して，少年の注意をもたらすものである。技能章は少年たちにわずかばかりの努力や〝忍耐力〟を要求するのではなく，彼らが行なったものに対する，小さな賞賛なのである。

ある人が，ある所で，こんなことをいったことがある。「技能章は，店のウインドにある商品のようなものだ。カブは自分のほしいものを選び，それに対して，金銭ではなく，時間と努力で支払うのである」私は，特にこの「金銭ではなく」という部分が好きである。彼は，現金を手渡しても，それをくれと頼んでも，得ることはできないし，また多くのことが今日そうであるように，人に頼んで入手することもできないのである。ほしければ，かせぎとらなければならない。自分自身の努力で，誰れの助けも借りないで，かせぎとることに，価値があるのである。持つ価値のあるものは，かちとる価値があること，隊長も努力せずには価値あるものを得られないということを，カブ年令で学ぶことができれば，彼は，ある人々は決して学ばずに過してしまう真理を，幼いカブ年令で学んだことになるのである。

この店先のウインドという比喩を使った理由は，もう1つある。選択という問題である。カブは，自分がやってみたい技能章を自分が選ばなければならない。アーケイラは，彼にはこれならすぐできると知っていても，これをしなさいとはいわないのである。どこまでも，彼に選ばせる。その方が，やがてはずっと興味をもつようになるだろう。たとえ，彼が選択を誤ったと気づいて

も，問題ではない。次からは，もっと賢明に選択することだろう。もちろん，いつもの通り，アーケイラは手かげんをしなければならない。ある少年は他の少年よりも，援助が少なくてすむかもしれない。しかし，できる限り彼らに任せなさい。そして，自分が選択することに，じゅうぶん自信をもつように，鼓舞してやりなさい。

技能章のテストは，よく考えられている。技能章というものは，彼らに努力と精神集中を要求する。一方，カブ年令の少年に手のとどくように考案されている。しかし，カブのテスト全てにおいてそうであるが，考査員は，カブがそれに払った努力の量を，考慮してやらなければならない。こうかくと，私は誤解されるかもしれない。それは，ただ努力さえすれば，結果は何ら考慮することなく，技能章がとれると少年に思わせてもよいという意味ではない。もちろん彼の年令と能力に応じたりっぱな成果が，努力の量と同様に，あがらなければならない。けっきょく，少年というものは，やさしすぎることには，興味をもたないのである。彼らは，自分がそれにけんめいに努力しなければだめだと思われるものを，選ぶようである。——それは，彼らを勇気づけ，たとえ途中でそれが挫折しても，いっしょうけんめいやろうという気持を起こす。とにかく，やったことに価値があるのである。こういう困難な仕事に取り組もうとする傾向は，どの少年にもあるものなのである。——われわれは，これを少年に植えつける必要はない。すでに存在しているのだから，われわれは，それを引き出して，伸ばしてやりさえすればよいのである。

カブの目ざすことのできるものの中で，最高のアワードは，リ

ービング・ウルフである。これになるためには，第2星章と3つの特別の技能章をとっていなければならない。この特別の技能章の1つは，救急章か案内章，または家事章でなければならない。彼は，まだ第1星章のときから，これらの技能章のために勉強を始めることができる。まだカブ隊に在籍して日が浅いうちから，目ざす目標を与えることになる。彼の努力は大きなバッジではっきり示されるけれども，彼はたえず努力をしなければならなかったし，いつも価値ある課目には，関心をもち，それを維持して来たのだ。

リービング・ウルフ章が，他のバッジと異なる点は，彼が少年2級考査にパスするまでは，少年隊でも，これをつけることが許されることである。他のバッジは，上進したら，カブのジャージーとともに，取り去らなければならない。自分の業績を明示するこのバッジをつけて，少年隊のスタートをするような少年は，きっと，スカウティングにおいても，カビング同様，高い水準に達するまでは，決して満足しないであろうと私は思う。

要約していえば，——少年たちが，技能章考査を受けるよう激励しなさい。単なるみせびらかしやバッジかせぎにならないよう，訓戒しなさい。むしろ2つか3つの少ないテストを，完全にできるようしむけなさい。そうすれば，彼らに，カブのプログラムから，全巾の利益をつかませることができる。

付　　録

英国連盟の規約第410条と第412条

第410条　第1星章

第1星章を授与するに先きだち，カブ隊長は，そのカブが次の考査に合格できることを確かめなければならない：

(1) 英国国旗の構成と，その正しい掲揚法を知る。

(2) イングランド，スコットランドおよびアイルランドのセイントの物語を，極めて簡単な形で知る。

(3) 英国国歌〝God Save the Queen〟の第1節と第3節を暗誦し，どんな時にそれを奏楽または歌唱すべきかを知る。

(4) 次の結び方ができ，その用途を実演する。
　本結び，ひとえつぎ

(5) とんぼがえりをする。

(6) 同じ身長の他のカブの上をかえるとびで越える。

(7) 10ヤードかなたのカブが捕球できるように，ボールを6回投げる。10ヤードのかなたから投げられたボールを両手で，6球中，4球捕球する。

(8) 頭上に重さ約2ポンドの硬い品物をのせ，両手をかけないで平均を保ち，姿勢を正しくして10ヤード歩き，まわれ右して出発点にもどる。カブの帽子をかぶって行なってもよい。

(9) 手足の清潔を保ち，爪をきれいに切り，歯を磨かなければならない理由とそのしかたを知る。鼻で呼吸する理由を知

る。以上の事柄を実行している。

(10) 時計を見て時刻がいえる。

(11) 次のうちの1つを育てる。

(a) 球根を水中，泥炭苔，砂または土で。

(b) クリまたはドングリを水中，泥炭苔，砂または土で。

(c) カラシとオランダカラシ，エンドウマメまたはソラマメをフランネルの上で。

(12) 一対の深靴または短靴を磨き，自分の衣服をきれいにたたむ。隊の集会室を整頓する。ちらかしものがないようにして，帰るために全力を尽くしていることを隊長にみとめてもらう。

(13) 交通法規の1～15章を含めて，その意味を理解していることを示す。

(14) カブとして少なくとも3カ月間，満足な勤務をする。

(15) テンダーバッド（訳者註：初級）への考査に再合格する。この考査は最後に行なわれる。

第412条　第2星章

第2星章を授与するに先きだちカブ隊長はそのカブが次の考査に合格できることを確かめなければならない：

(1) 15ヤードを泳ぐ，または，ロープを自分でまわして両足をそろえて前まわしで15回，うしろまわしで15回跳ぶ。

(2) 磁石を用いて，主要な8方位を知っていることを示す。

(3) 次の結び方ができ，その用途を実演する。
もやい結び，ひとまきふた結び（Round turn and two half-hitches）

(4) 何物をも節約する意味を理解し，それを実行している。カブの制服を手入れしている証拠を見せる。

(5) 木，金属，ボール紙，粘土，細工用粘土（プラスティシン）またはそれと同じような物質を使って独力で作った完全な模型または作品；または編みもの，網みもの，織りもの，あるいは彫りもの；または自分でかいて着色した（チョークまたは絵の具で）少なくとも8種類のスケッチ——国旗，動物，花の名まえを明記する。
メッカノ（訳者註：玩具の建築や機械の模型を作る鋼鉄の部分品）で作った模型や，その他一部分できている材料を用いたものは，認めない。

(6) 室内または野外で火床を作って火を作る。

(7) 茶わん1ぱいの紅茶を作る。

(8) かけ足または自転車に乗り，指定されたルートを走って，15語～20語で数をふくんだ口頭の伝令をし，それを正しく復誦する。公衆電話がかけられる。非常の場合に助けを求める先とその求めかたができる（救急，火災，および警察署）。

(9) 指の切傷の消毒法と包帯法を示す。および湯傷と火傷の包帯方を実演する。すり傷にゴミがはいる危険を理解する。簡単なショック（電撃を除く）に対する処置を知る。おとなの助けを求める必要を理解している。

(10) 野生の鳥（家禽でなく）3種，樹木3種および昆虫や花や魚のような，その他の自然物3種を観察して何かを指摘す

る。何を選ぶかはどの場合でもカブにさせる。

(11) ポケットナイフの用いかた，マッチのすりかた，火の番およびアイロンの操作について安全なやりかたの実演をする。こわれたガラス，さびた釘および，ささくれた電気の可撓線（フレックス）の危険を理解する。家庭電気器具のプラグの差しこみとはずしかたの安全なやりかたを知る。またはガスストーブあるいはガスコンロの点火法。またはオイルストーブあるいはランプの点火法。

(12) カブとして少なくとも9カ月の勤務を満足に務める。

(13) 第1星章の考査に再合格する。この考査は最後に行なわれる。

訳者記——英国のカブの進級は，年令別や学年別によるものでなく本人の意志次第で進級できる。そしてその訓練や考査は，現在の自分の等級の次の等級の課目にいどむこと，あたかも少年部と同じである。日本のカビングは，ウサギに進級してからウサギの課目をする。英国のは，考査にパスしなければ進級できない。こういう違いを付記しておく。

参　考　書

「ウルフカブズ・ハンドブック」
(Wolf Cub's Handbook)

「スカウティング・フォア・ボーイズ」
(Scouting for Boys)

「特別隊集会」
(Special Pack Meetings)

「ウルフカブへの手紙」
(Letters to a Wolf Cub)

「ウルフカブ」
(Wolf Cub)

「カブの野営」
(Camping for Cubs)

「カブのゲーム（ギルクラフト）」
(Gilcraft's Book of Cub Games)

「スカウト運動，宗教，教会」
(Scouting, Religion and the Churches)

索　　引

（本書に納められているゲーム）

＜隊集会のゲーム＞

石になれ（Stones）……48
池の中，土手の上（In the Pond on the Bank）……49
たたき鬼（Whack'em！）……51
片足とびすもう（Hopping and Barging）……53
本結びのリレー（Relay：Reaf knot）……54
シェアカーンとマウグリ（Shere Khan and Mowgli）……56
障害物まわり（Roundabout）……57
キムのゲーム（Kim's Game）……57
毒薬（Poison）……58
掃除夫（Scavengers）……59
両足とびリレー（Relay：Hopping）……64
ボール投げ（Ball-throwing）……64
ココナツあて（Coco-nut Shies）……65
クラスツとクラムズ（Crusts and Crumbs）……65
ゾウをひいてもどれ（Bringing Home the Elephant）……68
教会の古時計（The Old Church Clock）……71
野ウサギと猟犬（Hares and Hounds）……71
オグラディさんがいいました（O'Grady Says）……73
国旗ゲーム（Flag Game）……74

健康なカブ (Relay : Healthy Cub) …… 100
イタチ (Pop Goes the Weasel)…… 102
トムがいう　ティムがいう (Tom Says, Tim Says)…… 103
伝言 (Message Carrying)…… 105
立木 (The Tree Game) …… 106
音楽マット (Musical Mat) …… 107
電話 (Telephones) …… 107
石ふみ (Team Race : Stepping Stones) …… 108
おしの韻探し (Dumb Cranbo)…… 109
汽車旅行 (The Train Journey)…… 111
自動車の名まえあて (Naming the Cars)…… 111
動物探し (The Zoo Hunt) …… 111
消えるサンドイッチ (The Vanishing Sandwich) …… 111
ソーダー水 (Pop)…… 112
眼鏡 (Spectacles)…… 112
職業あて (Trades) …… 113
記念碑登り (Going up the Monument) …… 113
ロンドンみやげ (Gifts from London) …… 114
磁石に関するゲーム (Game on Compass) …… 115
本のせ平均運動 (Relay : Book Balancing)…… 115
ものいわぬ絵かき (Silent Artist) …… 116
押し落し (Push Him Off) …… 117
航空便 (The Air Mail)…… 117
着付け (Relay : Dressing) …… 118
シーザー王 (King Caeser) …… 118

時計（Clocks）…… 122
棒つかみ（Catching the Stick）…… 122
キツネ狩り（Catching the Fox）…… 125
指はじき（Flip）…… 128
棒とり（Fetch the Stick）…… 129
風向きが変わった（Compass : Changing the Winds）…… 130
結索ゲーム（Knotting Game）…… 131
獣たちの木の実取り（Animals hunt Nuts）…… 132
黒人のピーター（Black Peter）…… 133
障害物競争（Obstacle Race）…… 134
かさなり鬼（Twos and Threes）…… 136
即興劇（Acting a Story）…… 137
置き替え（Relay : Change）…… 138
国旗集め（Flag Pool）…… 139
足入れ（Foot in the Ring）…… 140
潜水艦（Submarines）…… 140
片足とびボールけり（Hop Ball）…… 141
宝とり（Snatch）…… 141
矢（Arrows）…… 142
動物の名あて（Jumbled Animals）…… 143
シェアカーンとジダーロウグ（Shere Khan and Gidurlog）145
指探偵（Teeing Fingers）…… 146
バイキン（Germs）…… 146
ボール投げリレー（Ball-throwing Relay）…… 147
開拓者とインデアン（Pioneers and Indians）…… 147

魚つり (Fishing)…… 149
おばあさんが馬を買った (My Grandmother Bought a Horse)…… 150
電話かけ (Telephoning) …… 150

＜野外の特別隊集会のゲーム＞

探検家 (Explorers)…… 152
スプーン (Spoon) …… 154
イワシ (Sardines) …… 154
ジャングルに押し出せ (Letting in the Jungle)…… 155
笛をふく野ウサギと猟犬 (Whistling Hares and Hounds)… 156
ラウンダーズ (Rounders)…… 157
旗取り (Flag Raiding)…… 161
ついてこい (Come Along) …… 162
立木を守れ (Guarding the Tree) …… 163
ジャングルで道に迷った (Lost in the Jungle) …… 164
シェアカーンのしっぽを引っぱれ (Pulling Shere Khan's Tail)…… 164
かんけり (Kick Tin) …… 166
悪い卵 (Bad Egg) …… 167
宝探し (A Treasure Hunt)…… 168
歩哨線 (Sentry Go) …… 171
馬上試合 (Tournaments)…… 172
お父さん熊，今何時？(What's the Time, Father Bear？)… 173

インデアンと白人 (Redskins and Palefaces)…… 173
敵の観察 (Spot the Enemy) …… 175
しちょう (輜重) 兵 (A. S. C.) …… 176
魔法使い (Wizards) …… 177
笛を吹いてごらん (Whistle and I Will Find you)…… 177

ギルクラフト叢書
HOW TO RUN A PACK

昭和38年9月20日印刷　昭和38年10月5日初版発行

訳　　者　ボーイスカウト日本連盟
発 行 者　ボーイスカウト日本連盟
印 刷 所　株式会社 金陽社印刷所

発 行 所　財団法人　ボーイスカウト日本連盟

(8004103)　　定 価　300円