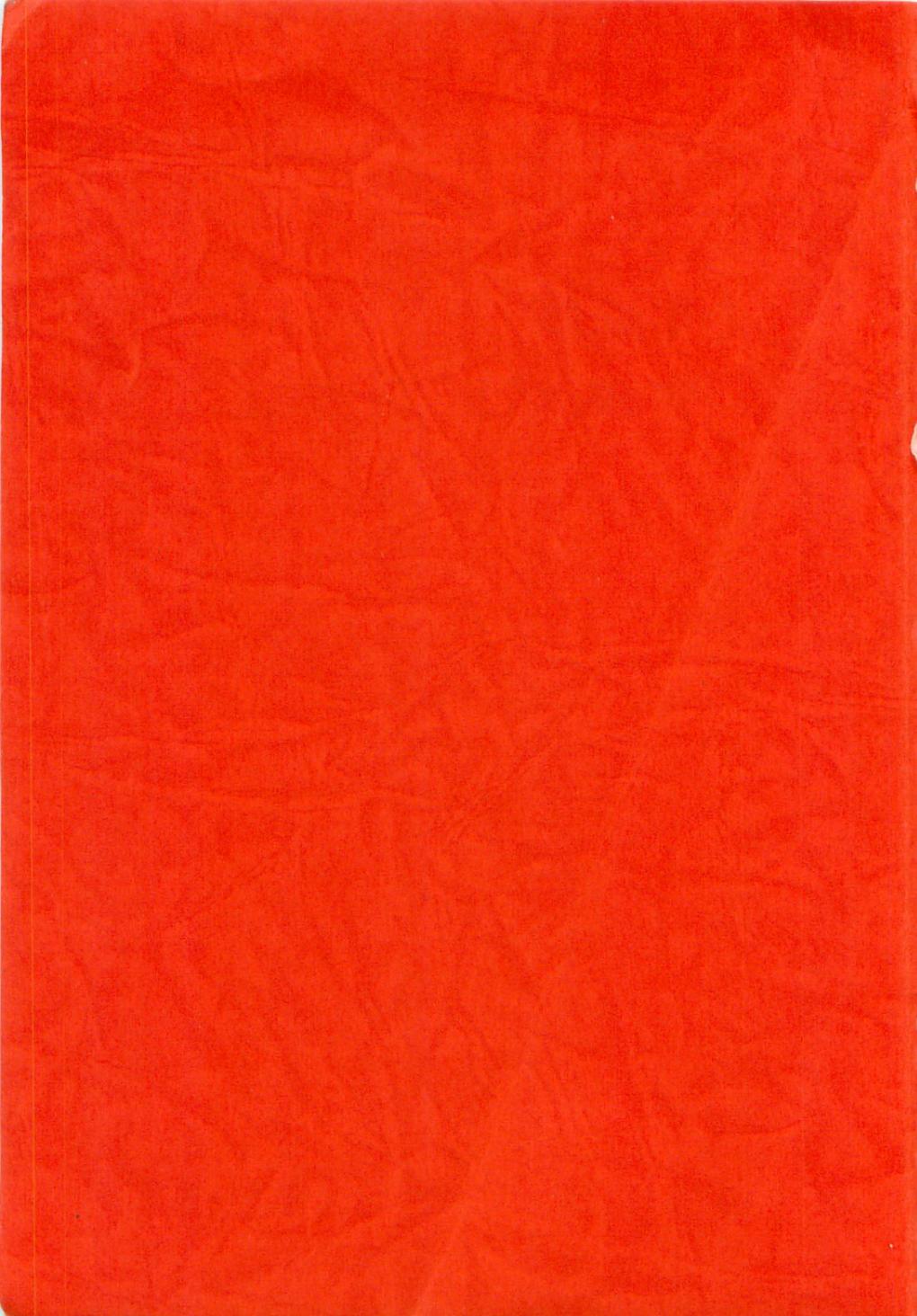


# BS隊の 参考プログラム

ボーイスカウト埼玉県連盟



# BS隊の参考プログラム発刊にあたって

ボイスカウト 埼玉県連盟

昭和56年5月より、希望を申し出られた県内の各隊に、BS隊の“参考プログラム”をお送りして参りましたが、57年度は県連盟に、資料作成委員会が設置され、県連事業として継続してきました。

このたび、56年4月分を加え、2年分の参考プログラムを1冊の本にまとめ発刊することになりました。そこで最初に“参考プログラム”的作成ならびにその目的及び使い方について説明いたします。

非常に好評でありましたので、再版1、更に引続いて3版することになりました。59年10月

## 1. 参考プログラム発行の目的

県内の各BS隊は、隊内スカウトの状況、地域の事情等によって、それぞれの隊に適合したプログラムを立案して活動を行なつておますが、近年県連盟は急激に隊数が増加し、その3分の2が設立以来5年未満であるため、経験が少なく、プログラムの立案に苦労している隊も少くないようです。それらの隊の、プログラム立案のヒントになるような材料がほしいという要望にこたえると共に、経験の多い隊長にもお役に立つように

- (a) 時間、内容等を少し変更すれば使える
- (b) 独自のプログラムのヒントとして使える
- (c) そのままでも使える

ということを考え、然もあまり高度なものは目標とせず、どこでも使える程度のものとしました。

換言すれば、いそがしい主婦のための“料理の材料屋”といったところで、特別なご馳走ではないけれども、まあまあご主人に文句を言われない程度のメニューで、あとは奥様の腕次第、それに1品でも2品でも加えればなを結構ということです。

## 2. 使い方についての注意

(a) 各隊のプログラムの画一化を考えていませんので、各隊それぞれの創意工夫を加えて下さい。

### (b) 班長会議

毎号班長会議を詳細に書くことは紙面の関係で出来ません。このプログラムに対応する班長会議は当然行なわれているという前提で作られています。

### (c) 集会の場所と時間

集会の時間は参考に入れてありますが、こだわる必要はありません。例えば、イギリスでは、日曜の朝は教会へ行く時間で、多くの隊は夕刻から集会が行なわれます。又、班集会と隊集会が一諸の場所で行なわれる型で書かれていますが、これもこだわる必要はなく、別な日、別な場所で班集会を行なうのはよいことです。

## 3. スカウトの進歩と集会

スカウトの進歩は、スカウトの自発活動によって、自ら目標と進度を決め、自らの努力によって達成されるべきものです。従つて進度の早い者もいれば、遅い者もいて当然です。他動的に行なわれるならば、スカウト活動とは異質なものと言えましょう。その自主的な態度こそ、B-Pの念願したスカウトであり、民主的な、良き市民への進歩の道すじであります。

そのスカウトの努力を上げまし、認めてやるのが進級の制度であり、バッジを与える制度であります。

班や隊の集会は、それを上げます場であると共に、スカウトの友情、協力などを増進する場であります。

もしスカウトの集会が、進級を目的とする所であり、そのためのカリキュラムによつて運営されるならば、皆がそろつて同じようにスカウト技能は進歩するでしよう。戦時中に、少年達を集めて、手旗やモールスの一斎訓練を行ない、大人も及ばぬ程に上達させることができました。技能の修得をスカウトの進歩と考えるならば、初級班、2級班、1級班を作つて、それぞれの級に応じた進歩課目を訓練すれば、最も効果が挙るはづです。それでスカウティングでしようか？自発活動やパトロール・システムは？スカウト活動は“ちかい”と“おきて”を身につけ、良き社会人への進歩の道すじのはずです。野外活動も、進歩課目も、進級も、班制度も、そのための“手段”であり“方法”です。

言うまでもなく、進級しないより進級する方が良いにきまっています。然しスカウト活動は進級させるための訓練(?)ではありません。

参考プログラムでは、“楽しい隊集会”を考えています。そこに集つて来る少年達は隊集会を充分に楽しみ、そして、仲間作りをし、指導力を身につけ、協力し、民主的ルールに従うことを学ぶでしよう。

#### 4. 隊プログラム と 行事参加

スカウトは、自から学び、自から進歩するのか？隊長が計画的に、いつまでに何級にするか、そのための時間表に従つて年間計画を作つて集会を行なうのか？と質問すれば何を今さらとおつしやるでしよう。

スカウトの進歩制度は、やる気のある者は、どんどん先輩を追いこして進級しても良いのです。決して年功序列ではありません。そこに自発活動が奨励されます。然しそれでは技能本位になりすぎたり、やりすぎたりが起りかねません。スカウトの進級には次の級に進むのに一定の期間を経過しなければならないと定められているのはそれを防ぐことゝ、班員として活動することによつてスカウト精神を身につけるための最低期間を考えのことと、進級を妨げたり、反対に進級の期間計算のためではありません。

隊長の責任においてと言う言葉がありますが、これも、何もかも隊長がやれということではありません。

一般社会において、責任者はすべて自分でやつてゐるでしようか？多くの人々にそれぞれ色々なことをやつてもらはう。やりよくしてやる。やる気を起させる。そして成果が挙れば、自分を含めてみんなのものであり、もし悪い点があれば、責任者が負はなければならぬ。

隊長は精神的にも、技能的にもスカウトを進歩させる責任がある。然しこれも隊長が計画的に教育し訓練せよということではなくて、スカウト達にやる気を起させ、はげまして自発活動を行なわせることにある。

隊の活動についてと同様に、地区や県連、行政機関や友交団体等の行事などにスカウトを参加させる事は、場合によつては隊の計画とかち合うこともあるが、スカウト達により大きな社会を体験させる意味でその効果は大きいはずです。隊の計画を変更して、柔軟に対応すべきでしよう。

#### 5. 参考プログラムについての勉強会のおすゝめ

仮りに勉強会と申しましたが、そんなに固くるしいものでなく、参考プログラムを話の種にして、集つた皆さんのが自分の所ではこんな風にするというアイデアを発表しあつてそれを又参考にすると言つた会合です。あまり人数が多すぎると、公式的になつて効果は挙らないかもしれません。気の合つた同志5～7人位がよいでしよう。

参考プログラムと同じようなものは、各国で発行されています。もし機会があれば、それらも合せて参考になさるとよいと思います。

# 年 間 計 画

56年度参考プログラム 年間テーマ“チームワーク”

月	テ　ー　マ	内　　容	ペ　ー　ジ
4	ワールドスカウティング	国際友情	..... 1
5	緑を踏んで	地図とコンパス・計測	..... 5
6	料理コンテスト	野外料理・献立作り・火おこし	..... 9
7 10	キロハイク	ザックのパッキング・安全班 ハイク(計測・観察)	..... 13
8	サマーキャンプ	つり・料理・読図・信号・ボート 水泳・ハイク・自然愛護・野外技能・キャンプファイヤー	..... 17
9	自然を探れ	自然観察・自然愛護・計測 地図とコンパス	..... 21
10	パイオニアスカウティング	なわ結び	..... 25
11	緊急事態	救護・奉仕・安全・通信・健康	..... 29
12	サヨナラ“81”	クリスマスパーティ	..... 33
1	ミニチュアサイト	キャンプギヤゼット パイオニヤリング	..... 37
2	偉大なる足跡	世界友情・基本	..... 41
3	史跡をたずねて	地図とコンパス・観察・公民	..... 45

# 年間計画

57年度 参考プログラム 年間テーマ・友情

月	テ ー マ	内 容	ページ
4	新 し い 仲 間	基本・健康・歓迎ハイク	..... 49
5	丘 を 超 え て	地図とコンパス・通信	..... 53
6	大 航 海	救急・体力づくり・計測	..... 57
7	パイオニアへの道	開拓法・結索・通信	..... 61
8	アドベンチュアキャンプ	野外技能・自然観察・ 水泳	..... 65
9	追 跡 者	救急・地図とコンパス	..... 69
10	自 然 の 恵 み	自然愛護・野外料理	..... 73
11	ペタルを踏んで	安全・健康・救急	..... 77
12	宝 島	図上ハイク	..... 81
1	ミニチュアランド	結索・奉仕	..... 85
2	巨 人 の 足 跡	世界友情・公民	..... 89
3	次元へのガイド	近隣奉仕・観察	..... 93



# 参考プログラム

1981  
ボーイスカウト  
埼玉県連盟



1981

4月(小)APR.

日	月	火	水	木	金	土
・	・	・	1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	(29)	30	・	・

月のテーマ	用意する物	4月 1981
ワールドスカウティング		No 1
9:30 開会		
9:40 話“世界の仲間”		
9:50 ゲーム「ヂェスチチャー」		
10:05 班活動	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 班長会議の伝達</li> <li>• 担当国のスカウト章を調べる</li> <li>• 担当国の偉度、気温等を調べる</li> <li>• 担当国のスカウト章の作成</li> </ul>	
11:00 ゲーム「4ヶ国の人々」		
11:25 閉会		

## “世界の仲間”

国によって言葉、風俗、習慣は違うものである。しかしあかいとおきては世界共通である。

世界の仲間を理解できるように努力しよう。

## 班長会議の決定事項

- (A) 担当国、スカウト章の作成、偉度等の調査。
- (B) パスポート、記章スケールの作成。
- (C) 隊集会で使用するゲーム器具の製作と練習。

## 「ヂェスチチャー」

言葉が通じなくても身振り、手振りで話し合える。

- (1) 班長は班員数だけ国名を書いたカードを用意する。
- (2) 班員は引き当てた国に特徴をヂェスチチャーで示す。
- (3) 残りの者はその国名を当てる。
- (4) 順次これを行い、多く当たられた人の勝ち

## 「4ヶ国の人々」

国境を越えて同じ椅子にすわろう。

- (1) 4つのグループ(国)に分け人数より椅子を1つ少なく用意する。
- (2) 各国1人づつ順序よく円型にする。
- (3) 1名が鬼になり中央に立ち、自分の国以外の名を云う。
- (4) 自分の国名を云われたスカウトは必ず他の席に移り、すわれなかつた人が鬼になる。

## 世界のスカウト章

オーストラリア



ノルウェイ



35cm



イギリス



アメリカ



月のテーマ	用意する物	4月 1981
ワールドスカウティング		No 2

9:30 開会  
9:40 話“記章”  
9:50 ゲーム「どこの所属」  
10:05 班活動

- 正しい記章の位置を調べ  
記章スケールを作成
- パスポート及び担当国の  
入国スタンプ製作

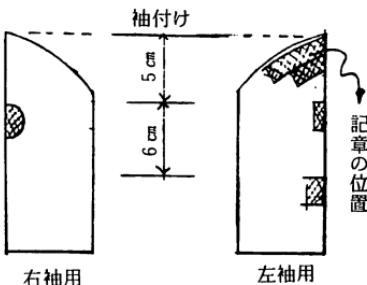
11:00 ゲーム「私は誰でしょう」  
11:25 閉会

### パスポートの一例

下記の者は本連盟 の加盟員であり貧困 帯在中の便宜をお計 り下さい。 ボーイスカウト日本連盟	入国査証								
ボーイスカウト埼玉県連盟 ○○○団ボーイ隊○○班 氏名 ○ ○ ○ ○	<table border="1"> <tr> <td>ノルウェイ</td> <td>スタンプ</td> </tr> <tr> <td>オーストラリア</td> <td>スタンプ</td> </tr> <tr> <td>アメリカ</td> <td>スタンプ</td> </tr> <tr> <td>イギリス</td> <td>スタンプ</td> </tr> </table>	ノルウェイ	スタンプ	オーストラリア	スタンプ	アメリカ	スタンプ	イギリス	スタンプ
ノルウェイ	スタンプ								
オーストラリア	スタンプ								
アメリカ	スタンプ								
イギリス	スタンプ								

**“記章”**  
ユニフォームについている記章は一  
人ひとりの所属、役務、級等を表わし  
ます。だから汚れていたり、破損して  
いないものを正しい位置につけましょ  
う。

### 記章スケールの一例



- (1) 画用紙に実物大で袖及び  
記章の位置の半分を書く。
- (2) 袖及び斜線の部分を切り  
ぬく。

### 「どこの所属」

- 記章類ははっきりと解るようについていきましょう。
- (1) 画用紙に地名章、特殊章等を5種類はりつけた物を用意する。
  - (2) 班長は全員から離れた所で用意した記章を目の高さに持つ。
  - (3) 合図で班員は記章が読める所まで進み記章の文字をメモする。
  - (4) 正確で遠い所にいた人の勝ち。

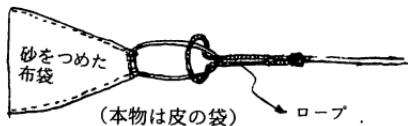
### 「私は誰でしょう」

- 記章から色々な事を知る事が出来る。
- (1) 班長は画用紙に年功章(カブ・ボーイ)などの記章類を貼り付けたものを用意する。
  - (2) 合図で班員は1分間この画用紙を観察する。
  - (3) 観察後、各自このスカウトの全てを推理する。
  - (4) 正しい人の勝ち。

月のテーマ	用意する物	4月 1981
ワールドスカウティング		No. 3
9：30 開会		
9：40 話 “生活の知恵とゲーム”		
9：50 ゲーム 「ドントタッチ(手でさわるな)」		
10：05 班活動 ・各自ゲーム用器具の製作 ・試行及び改良		
11：10 ゲーム 「バックオーライ」		
11：25 閉会		

### ゲーム用器具の一例

#### 命綱(ノルウェイ)

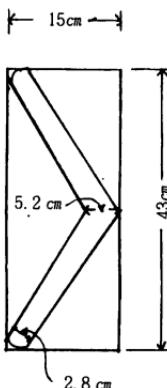


#### 作り方

- (1) 40cm×30cmぐらいの布を用意する。  
(手ぬぐいを半分にしてもよい)
- (2) この布を袋状にぬう。
- (3) 口にひもを通してぬっておく。

“生活の知恵とゲーム”  
生活環境の中から生きるために色々な知恵が生まれる。  
そうした知恵をゲームにして、楽しみながら身につけよう。

### ブーメラン [オーストラリア]



#### 作り方

- (1) 段ボールに左の型を書く。
- (2) 段ボールから切り取る。
- (3) 切り取ったものにビニールテープを貼る。(安全と重量を増すため)

\*ブーメランは狩猟の武器として原住民によって使われたものである。

### 「ドントタッチ(手でさわるな)」

毒蛇にかまれないよう  
気をつけよう。

- (1) 50cmぐらいのしの竹とロープを各自用意する。
- (2) 合図で竹とロープを使って絵のような捕獲器をつくる。
- (3) 前方にあるコーラーピンを捕獲器を使って吊り上げ元の位置に戻す。
- (4) 早く戻った人の勝ち。

### 「バックオーライ」

反対に見えるから気をつけて。

- (1) 各班ほぼ同じ大きさのカガミを1枚用意する。
- (2) 合図で前方の班旗をカガミを見ながらバックで廻ってくる。
- (3) 次の人へバトンタッチして繰り返す。
- (4) 早く終った班の勝ち。

月のテーマ	用意する物	4月 1981
ワールドスカウティング		No 4

9:30 集合 (各班、担当国の人選にゲームをセットした後に)

### 開会

9:40 話 “外国への旅”

9:50 指示

- ポイントを廻る順序について
- 移動を含めて20分で次のポイントへ

10:00 出発 (途中でおやつ)

11:20 帰着・報告書の提出、表彰

11:40 閉会

### “外国への旅”

数多い仲間の国から4ヶ国を廻ってみよう。

旅を大いに楽しみに、友情の輪を広げましょう。

### 指示事項

- (1) 4ポイント(国)がある。
- (2) 国へいたら入国スタンプを押す。
- (3) 得点は国に設定されているゲームによる。

### ポイント2 [オーストラリア]

ブーメランで獲物をとろう。

- (1) 全員がブーメランを投げて、落さずに手元に戻せたら一点。
- (2) 1人が3回試す。
- (3) 得点の多い班の勝ち。

### ポイント3 [アメリカ]

フライドポテトがおやです。

- (1) 同じ大きさのジャガイモを班員数用意する。
- (2) 合図でいっせいに皮をむく。
- (3) 全員がむき終ったらコールし早い班の勝ち。  
※このポイントで父兄に手伝ってもらい、フライドポテトにする。

### ポイント1 [ノルウェイ]

#### 「命綱投げ」

北欧のスカウトは水上に出る時、万一に備えて命綱をもっている。A点

- (1) 空缶5個を定められた位置(A点)から図のようにおく。
- (2) A点から1人が5回投げて空缶をたおす。
- (3) たおした空缶の距離を得点とする。
- (4) 全員が行い合計点の多い班の勝ち。

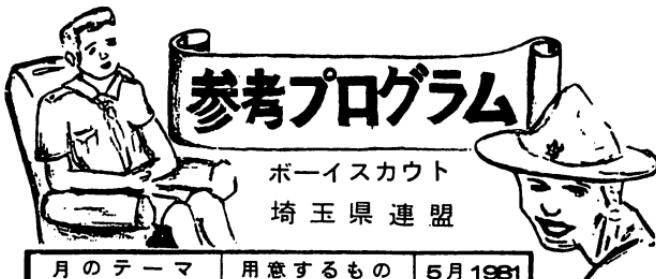
### ポイント4 [イギリス]

霧のロンドンを散歩しよう。

- (1) 全員目かくしをしてロープにつたわって歩く
- (2) ロープの途中4ヶ所に品物をぶらさておく
- (3) 品物にさわったり、において何であるかを当てる。
- (4) 終点で各自が何であったかをメモして係に提出。
- (5) 全員を合計して正解数の多い班の勝ち。

5月 1981

日	月	火	水	木	金	土
		1	2			
③	④	⑤	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
				31		



月のテーマ	用意するもの	5月1981
緑をふんで (コンパスと地図)	針 磁石 コンパス コルク 水皿 木綿糸	16.1

9:30 開会 点検

9:45 ゲーム 「ぶんまわし」(副長)  
スカウトゲーム集89ページ

10:00 話 「コンパスの話」(隊長)

10:10 班活動 コンパス作り  
コンパスの作り方を説明し、  
班員ごとに作る。作ったコン  
パスを地図の上におき、本物  
のコンパスと比べてみる。

10:40 ゲーム 「暗夜航路」

11:15 閉会

### 「暗夜航路」

班長をのぞき全員目かくしをして、北  
向き一列継隊にならび、前の者の肩に  
両手をのせる。班長は列の北10mの  
所に立ち、副長は班長と班員の間に5  
～6個の安全な障害物を班員が通過出  
来る間隔に一列にならないようにおく。  
号笛でゲーム開始。班長は動かさず班  
員が障害物にぶられないよう方向を指示  
する。各班同様の条件にする。一番早  
く班長の所へついた班は10点。次々  
に2点減。障害物に班員のだれかが触  
れば一回減点2。

### 「コンパスの話」

磁力をおびた針は磁北を指し、正しい北の西  
方にかたよる。鉄はコンパスの指す方向を狂  
わすので、ナイフ等に注意する。中国での磁  
石利用の歴史を話したり、出来るだけ沢山各  
種各様のコンパスの実物を見せ、基本的には  
同じであるが、それぞれ特長があることを知  
らせる。正式の地図はすべて北が上方で表か  
れ、又北を示す符号が付けられていること、  
その歴史等を話すとよい。地図上にコンパス  
をおき、遠方の実物と合わせてみるとよい。

### コンパスの作り方

針を磁石でこする

- 1 針を木綿糸でつるしてみる。
  - 2 針をコルクに突きさし水皿に浮  
べてみる。
  - 3 針をコンパスの度盛りを書いた  
カードにのせて水皿に浮べてみ  
る。
- 1 2 3 のどれかをやつてみる。  
この他にも針を磁化する方法が  
ある。

### 「地図の話」

地図は縮尺された陸地の一部の絵で用途により様々なものがある。

色々な地図、例えば鉄道地図、道路地図などを見せる。スカウトに適する地図は、25万分の1縮尺の国土地理院作成のもの、又サイクリング用には進む速度が早いので5万分の1縮尺のものがよい。

### 「大蛇にのまれるな」

各班1列につながり、最後の班員はシッポをつける。各班は別々の場所に居り、ゲーム開始で他班のシッポを取る。取られた班は大蛇に飲み込まれ、取つた班の後につながる。最後には一匹の大蛇になる。

### 「地図記号」

地図記号を書いたカードを班員数の2倍用意する。10m以上はなれた場所にあまり大きくない文字で、班員に見えないように、用意したカードに対応する例えば神社、果樹園等と記入した略地図をおく。各班長はそれぞれ他班の略地図と出発線の中間にいる。号笛で開始、班員は途中でカードを受け取り、略地図上の記号に相当する場所にカードを置き出発線にもどり、次々にリレーを行なう。

### 班作業

#### ( ジヤガイモ等高線と地図 )

ジヤガイモをほど同じ厚さに薄く切る。一人半個。切れたらほゞ元の形につみ上から十文字に切る。この時直角に注意する。紙に十文字の中心線を引きその上に一番下の薄切りを十文字の中心線に合わせてのせ、へりを鉛筆でなぞる。順次上の薄切りをのせて薄く、地図の等高線状のものが出来る。ジヤガイモを元の形に積み、図と比べてみる。上手に出来ればジヤガイモの形が図上に現わせる。

月のテーマ	用意するもの	5月 1981
緑をふんで ( 地図とコンパス )	ジャガイモ ナイフ 紙	16.2

9:30 開会 点検 ネツカチーフ、靴、ベルト

9:45 ゲーム 「大蛇にのまれるな」  
副長担当で全隊ゲーム  
隊長は班長に等高線の話をする。

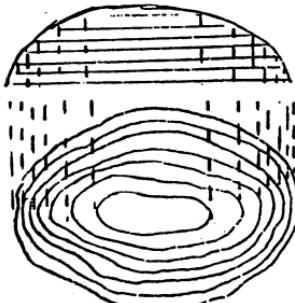
10:00 班作業 班長はジャガイモを切つて等高線の話ををする。班員は各自作業をする

10:30 班リレー 「地図記号」

10:45 話 「地図の話」(隊長)

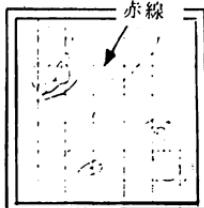
10:55 班会議 班長会議の伝達  
班員の進歩 など

11:15 閉会 次回の連絡 交通安全

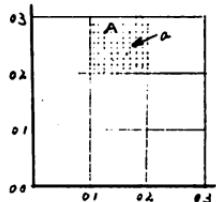


月のテーマ	用意するもの	5月 1981
緑をふんで (コンパスと地図)	各班ごと地図1枚、定規 赤鉛筆	A6 3
9:30 開会	各班長は他の班を点検する	
9:40 ゲーム	「方位向き」 (副長) (スカウトゲーム集16ページ) 隊長は班長に地図座標の話をする	
10:00 班作業	班長は班員と共に地図座標を書き、読み方を実習する。	
10:15 班リレー	「地図座標リレー」 地図座標を書いた紙を多数用意し、壁にかけた地図の上にその位置をマークさせる。正しく早く出来た班が勝ち。 マークをつなくと何か、例えば牛の形になるように地図座標を準備すると楽しいゲームになる。	
10:25 ゲーム	「むかで競走」 (スカウトゲーム集100ページ)	
10:40 班会議 ゲーム	班長会議の伝達事項 班員の進歩状況 「3時の方向」	
11:15 閉会		

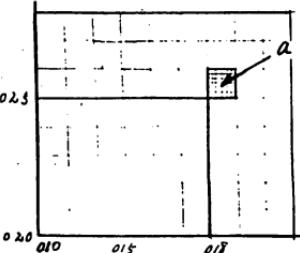
図一 1



図一 2



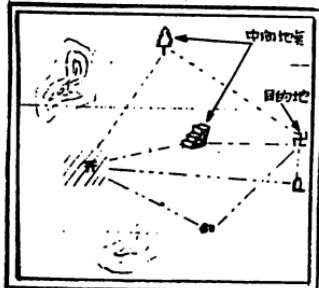
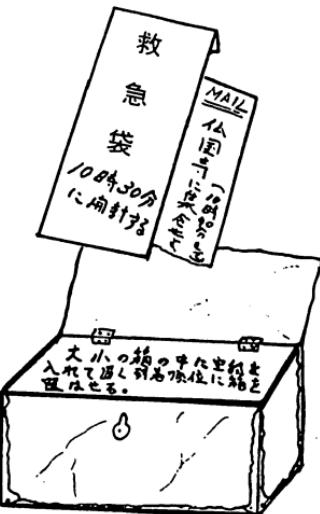
図一 3



## 地図座標

- 1) 地図(1/50000)に、南西隅を基準に2cmの方眼を赤線で記入する。(図1)
- 2) 南西隅を(0 0)とする。それを原点としてそれぞれ東と北へ(図2)に示すように、記号0 1 0 2 .....と順次記入する。面積Aは0 1 0 2で示される。(東の番号を先に北の番号を後に読む、東先北後)
- 3) 地点aはA(0 1 0 2)の中を更に10等分して記号を加え0 1 8 0 2 5で示される。(6桁表示)
- 4) 更に詳しく示す場合にはaを更に10等分して0 1 8 2 0 2 5 4というように8桁で標示することができる。

月のテーマ	用意するもの	5月 1981
線をふんで (コンパスと地図)	地図(地図座標記入済) シルバーコンパス・封筒 カード・マジック・宝	10 4
9:30 開会	神明神社	
	点検 出発時注意事項	
10:00 ハイキング出発	中間地点を各班ごとに地図 宝をさがせ	
10:40 目的地集合	座標で示す。救急袋注意 仏国寺にて宝さがし。	
10:50 ゲーム	「等高線をさがせ」	
11:10 目的地出発	帰途班ハイク 善行留意	
11:	出発点帰着 閉会 神明神社	



**宝のやまわけ**  
各班は到着順に発見のひヒントを書いた紙をもらい、宝を発見する。宝はおやつ等で、必ずしも内容に差をつける必要はない。

### 「等高線をさがせ」

用具……標高を書いた紙(配布します。)  
準備……カードの裏面にカタカナを書く、たゞし或る  
標高を示す番号4組(班の数)の裏面には、  
9枚で一組になる字を書く。例)スカウトハ  
トモダチ  
方法……スカウトを大きな円形にし、その中央にカー  
ドを散らしておく。各班の標高(例えば1班  
は2 6 8 9)を発表する。各班のスカウトは  
自分の標高番号を集めめる。集めたカードの裏  
面の文字をよみ文章が解読出来たら隊長に報  
告。いいかげんなもん

### 地図座標ハイク

各班ごとに中間地点の地図座  
標を記入した紙をわたし、班  
で中間地点を地図上で確認して  
出発。中間地点で目的地を  
記入した紙を発見させる。地  
図座標を示す時同じ紙に発見  
のヒント(例えば階段の3段目)  
を記入するのもよい。  
中間地点は出発地点からほど同じ位  
の時間で到達すること。  
目的地は、地図記号、方位角と距離  
又は山物名のどれかで示す。  
出発時に迷子になつた時の用意に救  
急袋(開封時間を表に書き、中に目的  
地がすぐわかるように書いた紙を  
入れた封筒のこと)を必ず渡す。



6月 1981

日	月	火	水	木	金	土
*	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	*	*	*	*

月のテーマ	用意するもの	6月1981
料理コンテスト		/6.1
9:30 開会	点検 ハツト	
9:45 ゲーム	「悪い卵」	
10:00 話	・料理はナベやフライパンを使わなくてもできる(隊長)	
10:05 ゲーム	「買い出し」 スカウトゲーム集p62	
10:30 班会議	・テーマの活動内容を班長が説明(班長会議の伝達) ・/6.4 集会で作る料理を何にするか、与えられた材料リストからきめる。 ・間近に行なわれるキャンプの相談(歌やスタンツ) ・班の善行について ・班員の進歩など	
11:00 ゲーム	「餌取り」 スカウトゲーム集p97	
11:15 閉会		

### 「買 い 出 し」

ゲームリーダーは“買 い 出 し”してきた野外料理の材料(品名と数量)を書いた紙をリユツクから1枚ずつ取り出し、読み上げながらみんなに見せる。或る料理の分が済んだところで班員は集まつて相談し、どんな料理ができるか紙に書いてリーダーに提出。時間により2~3種類行なう。

**「悪 い 卵」**  
 用具: やわらかいゴムボール 1個  
 導入: こゝに悪い卵がある。食べて毒に当ると大変だ。当らないように注意しよう。  
 方法: 円陣に集まり、全員に番号をつける。卵(ゴムボール)を高く投げ上げると同時に、番号のどれかをいう。その番号の者は、卵を受け取らなければならぬ。他の者は、その間にできるだけ遠くへ逃げる。  
 番号を呼ばれた者は、卵を受け取るか、拾い上げたら、大きな声で“止れ”と叫ぶ。全員はピタリと止まなければならない。  
 卵を持っている者は、3歩だけ動いて誰かにそれを当てることができる。  
 ねらわれた者は、足は動かせないが、体を動かして身をかわすことができる。  
 悪い卵に当った者はその場にしゃがむ。ゲームの終りに、悪い卵に当らなかつた班員の多い班が勝ち。

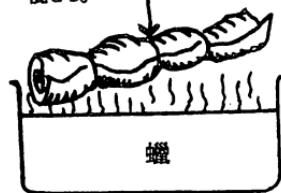
## "昔の火起し"

マツチやライターのなかつた頃に、人々はどうして火を手に入れたのか。山火事や落雷の火を取つた時代、火打石はどうして発見されたのか？木と木をすり合せて燃え易い材料に火をつけた人々にとって、火は大切ななもので、"火種"の保存は特に大事な女の人の役目とされたことが、各地の伝説や風習の中に今も残つてゐる。キャンプ生活でも火は大切にし、特に起火場所、量に注意し、後始末は山火事を防ぐ為、最も厳重に指導しなければならない。

### 着火材料のいろいろ

#### 1 毛糸の付け木

もえ易い毛糸や紐をつかう。  
ゆるく巻いたセンイ屑の中に毛糸を入れるか、ほどいた紐と毛糸を混ぜる。



#### 2 新聞紙

新聞紙を紐で固くしばり、溶かした蠟の中に充分ひたし、取り出して乾かす。

#### 3 ヒューズ・ステイツク

やわらかくて乾燥している枯枝や棒（椿や杉が良い）を絵のようになげざる。うすく、細く、沢山削る程よく火がつく。中心を地面に立て、細い枝などのタキツケで囲む。

月のテーマ	用意するもの	6月 1981
料理コンテスト		△△△
9:30 開会		
9:45 ゲーム	「炎の中に落ちるな」 (スカウトゲーム集 p90)	
10:00 話	「昔の火起し」(隊長)	
10:10 班活動	「着火材料」作り 用意された、1, 2, 3 の材料を使って、各班ごとに着火材料を作れる。	
火起し レース	できた着火材料を使って、どの班が早く燃え上るかを競う。 判定のため、地面から同じ高さに糸を張る。早く糸が燃え切った班が勝ち。(材料を公平に)	
11:00 班会議	火を用いて紅茶。次回打合せ。	
11:15 閉会		

ヒューズステイツク



スリバチ状の穴で燃やす

(薪の自動補給)

### 「火起しレース」(スカウトゲーム集 p 63)

各班は各自が作つたヒューズ・ステイツク（付け木）  
マツチは各班2本。それで付かない時はリーダーから  
もらう。減点1本に付き10点。

月のテーマ	用意するもの	6月 1981
料理コンテスト		163
9:30 開会点検		
9:45 ゲーム	「恐龍の卵」	
10:00 話	木(薪)を取扱うときの安全について(隊長)	
10:05 班作業	各班は担当した作業の"安全"について話し合い、どのようにすれば安全か、実演し、説明することができるよう準備する。係はフューズステイツクと薪でアルミ皿を使って卵を焼く。	
10:30 ゲーム	「味覚オント」	
10:55 班会議	料理の衛生と安全(班長) 次回の打合せ、卵試食 班員の進歩について	
11:15 閉会		

### 「恐龍の卵」

用具: ドツジボール父は風セン

恐龍の卵を落さないように部落まで運ぶ。ただし、途中に敵があらわれて卵をうばわれるといけないので、両手には武器を持ち、股にはさんで運ばなければならぬ。

### 料理の安全と衛生

1. コツクの手はきれいいか。
2. 刃物の手入れと保管は充分か。
3. 食器は清潔か。
4. コツク以外の者に手を出させるな。
5. 野菜屑処理の準備はよいか。
6. 少ない水で食器、ナベ等を効率よく洗う方法ね。

ETC

### 各班が研究する"安全"

- 1班 たたき切る………(オノ)
- 2班 けざる……………(ナイフ)
- 3班 切る ……(ナイフ オノ  
ノコギリ)
- 4班 割る ……(オノ ナタ )

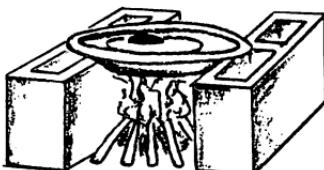
### 「味覚おんち」

6種類の材料を用意し、各班はそのうちから4種類を選んで器にとる。各班は、他の班が用意したもののみんなで味見をし、相談して4種類が何の味かをきめ、紙に書いて提出する。どの班が一番正確だったか?

味の例: 砂糖 塩 ケチャップ ソース  
コショウ マヨネーズ 醋

### "卵焼き"

用意するもの: アルミ箔の皿と卵  
薪はヒューズステイツクで火を付ける。



月のテーマ	用意するもの	6月 1981 164
料理コンテスト		
9:30 開会	点検	
9:45 ゲーム	「僕はボーイ長」	
10:00 話	団委員長	
10:05 料理コンテスト		
	※コンテストのルールの説明	
10:10 料理開始		
11:10 料理の審査		
	審査員 団委員長 隊長	
	団委員 その他	
	※各班は料理を食べ後片づけをする。	
11:50 審査結果発表	(隊長)	
	表彰	
12:00 閉会		

「コンテストのルール」

- 1 料理は60分以内に審査員に提出する。
- 2 審査項目  
中衛 生  
ぬもりつけ  
咖啡
- 3 燃料、材料等各班同様のもの

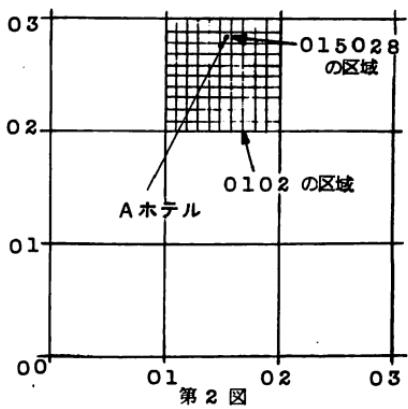
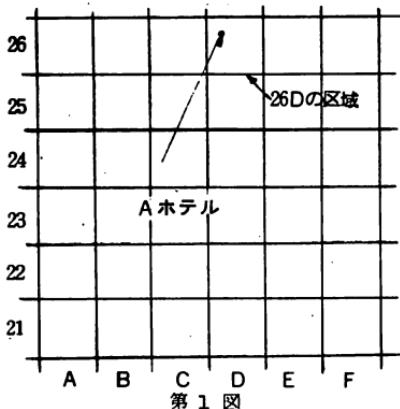
「僕はボーイ長」

ボーイ長は料理をテーブルまで上手に運ばなければなりません。

各班はリレーでコップの水を運ぶ。

ゴールには同じ大きさのピンが立ててある。各班のコップも同じ大きさ。コップに水をスタート地点にあるバケツから満杯にくみお盆にのせてスタート。ゴールのピンに水を入れて帰る。早い順に4点3点2点1点。ピンの水の量で多い順に4点～1点。合計点の多い班が勝ち。

補足説明……地図上の事物、例えばAホテルの位置を示すのに、或る区域の中にある、と言ふ表示方法をします。その1つは図1のように、Aホテルは26Dにあると示します。私達になじみの深い地図座標も区域を示す1方法で、南西隅の番号でその区域を示す約束になっています。従つてAホテルは図2では0102の区域にあります。更に正確に示すには6桁で015028と小さい区域で示します。縮尺によりその区域の面積も示します。





# 参考プログラム

1981  
ボーイスカウト  
埼玉県連盟



7月 1981

日	月	火	水	木	金	土
•	•	•	1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	•

月のテーマ	用意するもの	7月1981
10KMハイク		161

9:30 開会

9:45 ゲーム 「むかで競争」

9:50 話 "ハイクと健康"(隊長)

10:00 班会議 昼食のメニューを考え、材料のリストを作成  
ただし「おにぎり」持参、夏期キャンプが近づいているので、今回のハイクは1泊に必要な装備をもつてハイクを行なう  
個人装備リスト、バッキング、班装備の携行分担等について話し合う

10:50 ゲーム 「新米スカウトのリユツク」  
ゲーム集 P52

11:10 閉会

## "ハイクと健康"

健康状態が悪いと、本人のみならず、班の全員に負担がかかり、事故にもつながることがあるので、健康には十分注意しなければならない。

☆履物…はきなれた靴で、底の丈夫なもの。

☆飲料水…途中ではできるだけ飲まない レモンなどスツパイものの話をすると睡がでる。安全を確めた水以外は飲まない。

☆休憩…最も速いスカウトを基準にして歩き、30~40分ごとに5分間位休むとよい。

## "むかで競争"

班毎に、前の者のベルトをつかんで一列縱隊となる。先頭の位置をそろえ、「始め」の合図で各班の前方約15Mの班旗を廻ってゴールにもどる。早く帰った班が勝。途中倒れたり、つながりが切れた班は除外される。

## 個人装備

小制限 小寝袋 小雨具  
小衣類袋(替え下着・防寒衣・靴下・パジャマ)  
小食器袋(食器セット・スプーン・はし・コップ)  
小洗面袋(石けん・歯ブラシ・歯みがき・タオル・クシ)  
小修繕袋(針・糸・安全ピン・ボタン)  
リユツク又は制服のポケットに入れて持つもの  
\* 登録証・懐中電灯・マッチ(防水)・ナイフ  
\* 個人救急品・筆記用具・チリ紙・ハンカチ  
\* 水筒・細ひも・ロープ・手旗・新聞紙・その他  
その他 地形図・コンパス・時計・笛  
必ず行先・目的・日程等により増減すること



7月のテーマ	用意するもの	7月 1981 162
10Mハイク		
9:30 開会		
9:40 ゲーム 「誰の足跡」		
9:50 話 「ハイキングの安全対策」		
10:00 班会議	班長を中心ニ、隊長から指示された 通過地点及び課題(第4週を参照) をもとに、各班はハイキング計画書 を作成する。 班長は班員の両親への手紙を書く。	
11:00 ゲーム 「目なし磁石読み」	ゲーム集 P.23	
11:15 閉会		

### ハイキング計画書の一例

ピーパー班

テーマ … 10KM ハイク  
 目的 … 計測ハイク(火の見の高さ・橋の長さの測定など)  
 参加者 … 北西 山本 田中 大松 宮本 原田 横山  
 木戸  
 日時 … 昭和56年7月26日 日曜日  
         9:15 神明神社 集合  
         16:00 団本部 解散  
 スケジュール … 全隊ゲーム→昼食→神明神社 出発→消防署  
                   →通過地点→円乗寺→団本部  
                   (全行程 約 8 KM)  
 交通方法 … 徒歩  
 装備 … 個人装備及び分担した班装備  
 予算 … 食費 500円(班で)  
 善行 … あき鐘ひろい

### 「誰の足跡」

ぬれた素足で、床板の上を歩き、その足跡が誰のものかをあてる。各班から2名を選び、あらかじめ全員にみせておく。多くあつた班が勝。もし水でよく見えなかつたら、墨で紙の上に足型を取り、一枚づつ示して班員が相談して発表するのもよい。

### 「ハイキングの安全対策」

ハイキングの途中で事故を起すことは、地域社会や家庭に計り知れない大きな影響を与えることになる。計画実施に当つて十分に安全対策に留意すること。プログラムの遂行より、安全が優先する。

例えば次のような注意を徹底する。

☆交通事故防止…交通ルールを遵守する。

☆雷…感電防止の注意。金属に落雷しやすいので、金属類を体に付けない。又高い所をさけ、長い棒などを立ててもたない。

☆蛇…歩く前の草を棒で払いながら進む。万一事故が発生したら

①…119番へ通報

②…指導者へ通報

③…現場保存

④…応急措置

通報の要領

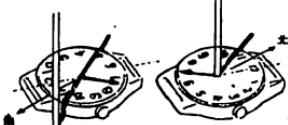
①…いつ ②…だれか ③…どこで

④…どのように

### 「方位発見法」

※時計と太陽による方法(時計方位の歌)

外 南 道 中 北 法



※星による方法(星方位の歌)

※切り株の木目の片より

※こけの生え具合

### 「両親への手紙」

記載要領

- ①…いつ…月日・出発帰着時刻
- ②…どこへ…行先
- ③…だれが…参加者
- ④…なにをしに…目的
- ⑤…どのように…交通その他  
費用

7月のテーマ	用意するもの	7月 1981
10KM ハイク	分度器 スケール 板 ゲージ 用具	月 3
9:30 開会		
9:40 ゲーム	「観察ゲーム」	
10:00 話	「スカウトと観察」 (観察の大切さについて)	
10:10 班作業	簡易測器の作成	
10:50 ゲーム	(日連 簡易測量法 参照) 「高さ測量」ゲーム集P30	
11:10 閉会		

25 時計方位

ハーモニカ 楽曲  
 中村也 作詞 曲由  
 とけいの 韻うふに はやきをたてて  
 キカの かげを なんふとあわせ  
 じうにじの セールで つくった かくの  
 へいぶん せーんが きたをばしめす  
 ちううへくほうと なつけておはえよ  
 時計の中心に 回る歌を聞け  
 その音の影を 時計と合わせ  
 一時の鐘と 作った角の  
 平分法で 北洋です  
 中北法で 名付けて  
 おなづか  
 一時計の先端に 両側の先端に  
 二時計の先端が並ぶ。四時計の先端に  
 三時計の先端が並ぶ。五時計の先端に  
 四時計の先端が並ぶ。六時計の先端に  
 五時計の先端が並ぶ。七時計の先端に  
 六時計の先端が並ぶ。八時計の先端に  
 七時計の先端が並ぶ。九時計の先端に  
 八時計の先端が並ぶ。十時計の先端に  
 九時計の先端が並ぶ。十一時計の先端に  
 十時計の先端が並ぶ。十二時計の先端に  
 十一時計の先端が並ぶ。十三時計の先端に  
 十二時計の先端が並ぶ。十四時計の先端に  
 十三時計の先端が並ぶ。十五時計の先端に  
 十四時計の先端が並ぶ。十六時計の先端に  
 十五時計の先端が並ぶ。十七時計の先端に  
 十六時計の先端が並ぶ。十八時計の先端に  
 十七時計の先端が並ぶ。十九時計の先端に  
 十八時計の先端が並ぶ。二十時計の先端に  
 十九時計の先端が並ぶ。二十一時計の先端に  
 二十時計の先端が並ぶ。二十二時計の先端に  
 二十一時計の先端が並ぶ。二十三時計の先端に  
 二十二時計の先端が並ぶ。二十四時計の先端に  
 二十三時計の先端が並ぶ。二十五時計の先端に  
 二十四時計の先端が並ぶ。二十六時計の先端に  
 二十五時計の先端が並ぶ。二十七時計の先端に  
 二十六時計の先端が並ぶ。二十八時計の先端に  
 二十七時計の先端が並ぶ。二十九時計の先端に  
 二十八時計の先端が並ぶ。三十時計の先端に  
 二十九時計の先端が並ぶ。三十一時計の先端に  
 三十時計の先端が並ぶ。三十二時計の先端に  
 三十一時計の先端が並ぶ。三十三時計の先端に  
 三十二時計の先端が並ぶ。三十四時計の先端に  
 三十三時計の先端が並ぶ。三十五時計の先端に  
 三十四時計の先端が並ぶ。三十六時計の先端に  
 三十五時計の先端が並ぶ。三十七時計の先端に  
 三十六時計の先端が並ぶ。三十八時計の先端に  
 三十七時計の先端が並ぶ。三十九時計の先端に  
 三十八時計の先端が並ぶ。四十時計の先端に  
 三十九時計の先端が並ぶ。四十一時計の先端に  
 四十時計の先端が並ぶ。四十二時計の先端に  
 四十一時計の先端が並ぶ。四十三時計の先端に  
 四十二時計の先端が並ぶ。四十四時計の先端に  
 四十三時計の先端が並ぶ。四十五時計の先端に  
 四十四時計の先端が並ぶ。四十六時計の先端に  
 四十五時計の先端が並ぶ。四十七時計の先端に  
 四十六時計の先端が並ぶ。四十八時計の先端に  
 四十七時計の先端が並ぶ。四十九時計の先端に  
 四十八時計の先端が並ぶ。五十時計の先端に  
 四十九時計の先端が並ぶ。五十一時計の先端に  
 五十時計の先端が並ぶ。五十二時計の先端に  
 五十一時計の先端が並ぶ。五十三時計の先端に  
 五十二時計の先端が並ぶ。五十四時計の先端に  
 五十三時計の先端が並ぶ。五十五時計の先端に  
 五十四時計の先端が並ぶ。五十六時計の先端に  
 五十五時計の先端が並ぶ。五十七時計の先端に  
 五十六時計の先端が並ぶ。五十八時計の先端に  
 五十七時計の先端が並ぶ。五十九時計の先端に  
 五十八時計の先端が並ぶ。六十時計の先端に  
 五十九時計の先端が並ぶ。六十一時計の先端に  
 六十時計の先端が並ぶ。六十二時計の先端に  
 六十一時計の先端が並ぶ。六十三時計の先端に  
 六十二時計の先端が並ぶ。六十四時計の先端に  
 六十三時計の先端が並ぶ。六十五時計の先端に  
 六十四時計の先端が並ぶ。六十六時計の先端に  
 六十五時計の先端が並ぶ。六十七時計の先端に  
 六十六時計の先端が並ぶ。六十八時計の先端に  
 六十七時計の先端が並ぶ。六十九時計の先端に  
 六十八時計の先端が並ぶ。七十時計の先端に  
 六十九時計の先端が並ぶ。七十一時計の先端に  
 七十時計の先端が並ぶ。七十二時計の先端に  
 七十一時計の先端が並ぶ。七十三時計の先端に  
 七十二時計の先端が並ぶ。七十四時計の先端に  
 七十三時計の先端が並ぶ。七十五時計の先端に  
 七十四時計の先端が並ぶ。七十六時計の先端に  
 七十五時計の先端が並ぶ。七十七時計の先端に  
 七十六時計の先端が並ぶ。七十八時計の先端に  
 七十七時計の先端が並ぶ。七十九時計の先端に  
 七十八時計の先端が並ぶ。八十時計の先端に  
 七十九時計の先端が並ぶ。八十一時計の先端に  
 八十時計の先端が並ぶ。八十二時計の先端に  
 八十一時計の先端が並ぶ。八十三時計の先端に  
 八十二時計の先端が並ぶ。八十四時計の先端に  
 八十三時計の先端が並ぶ。八十五時計の先端に  
 八十四時計の先端が並ぶ。八十六時計の先端に  
 八十五時計の先端が並ぶ。八十七時計の先端に  
 八十六時計の先端が並ぶ。八十八時計の先端に  
 八十七時計の先端が並ぶ。八十九時計の先端に  
 八十八時計の先端が並ぶ。九十時計の先端に  
 八十九時計の先端が並ぶ。九十一時計の先端に  
 九十時計の先端が並ぶ。九十二時計の先端に  
 九十一時計の先端が並ぶ。九十三時計の先端に  
 九十二時計の先端が並ぶ。九十四時計の先端に  
 九十三時計の先端が並ぶ。九十五時計の先端に  
 九十四時計の先端が並ぶ。九十六時計の先端に  
 九十五時計の先端が並ぶ。九十七時計の先端に  
 九十六時計の先端が並ぶ。九十八時計の先端に  
 九十七時計の先端が並ぶ。九十九時計の先端に  
 九十八時計の先端が並ぶ。一百時計の先端に  
 九十九時計の先端が並ぶ。

## 「観察ゲーム」



"スカウトと観察"

## 「班装備の配分例」

### Aグループ（テント設営）

- |                             |              |
|-----------------------------|--------------|
| A1 班長                       | A2 書記係       |
| ○テント一式(2人用)                 | ○テント一式(2人用)  |
| ○工具(ナタ・オノ・各1<br>カマ 2 ノコギリ 2 | ○スコップ 1丁     |
| ○救急用品                       | ○手入袋(ブラシ・ボロ) |
| ○班旗                         |              |

A 4 エール 係

- テント一式(2人用)
  - フライシート 1枚
  - ロープ 2本
  - テント一式(2人用)
  - 修繕袋(ト石・安全ピン  
針金・針と糸・麻ヒモ)

## Bグループ（炊事）

- |             |              |
|-------------|--------------|
| B1 次長       | B2 食料係       |
| ○深ナベセット 一式  | ○調理用具袋(包丁・   |
| ○テーブルカバー 1枚 | フライガシ・オタマ・ま、 |
| ○フライパン 1口   | ま、           |

保 月1公不吉シタ保

- |           |    |                      |    |
|-----------|----|----------------------|----|
| ○布パケツ     | 1コ | ○スコップ                | 1丁 |
| ○ランタン     | 1コ | ○布パケツ                | 1コ |
| ○ふた付食品容器  | 2コ | ○調味料                 | 1式 |
| ○まな板・ひしやく |    | ○雑品袋(たわし・洗剤<br>紙タオル) |    |

これは班装備を分担してはこぶ1例で、その他、1級2級がキャンプ用品、2級初級がハイク用品という分担法もある。体力の少ない者に食料品を持たせるのは、帰路に荷物が軽くなる利点がある。

7月のテーマ	用意するもの	7月 1981
10KMハイク		4
9:30 開会	(全體)各班装備の点検	
9:40 ゲーム	「特効薬さがし」	
10:40 昼食	各班ごとに食事 かたづけ バッキング 休息	
12:00 出発	各班のハイキング計画書にもとづき出発 定められた通過地点で課題を行なう	
16:00 帰着	班ごとに団本部着 隊長に帰着報告を行ない、同時にハイキング報告書提出	
班長会議		各班ごとに解散 ハイキングの反省

### 「特効薬さがし」

諸君の敬愛する上級班長が、今、奇術にとりつかれている。これをなおすには一つの特効薬があるが、それを作るには、次の処方によらなければならない。

各班は今から1時間以内にその材料を集めて隊長にとどけて上級班長の再起を助けてもらいたい。

#### 処 方

松葉…8本 アリ…5匹

鳥の羽1本 木の実4コ

(など季節や地域の状況に合わせて、適当なものを約20種類を集めさせる。)

採点 1時間以内に最も多く集めた班が勝

### ハイキング報告書の一例

#### 最初のページ

ハイキング報告書  
BS隊  
班  
昭和年月日  
テーマ  
目的地  
参加者  
予算  
班番行  
その他

#### 他のページ

5mm方眼紙  
B5判  
  
最後のページ  
感想  
と  
反省

### 通過地点での課題

- ① 食用・薬用になる植物を調べる。
- ② 足首をねんざしたスカウトの応急手当をし、急造担架でまで運ぶ。
- ③ 川の汚染とその影響を調べよ。
- ④ 対岸までの距離を計れ。

7月第2週の集会の中で、上記の課題の、入った封筒を各班に渡す。課題は各班1題又その時2、ハイキングの集合場所、時間等を指示する。

### ハイキング報告書

ハイキングの報告書は、進歩の記録の1つであり、初級、2級、1級それぞれが、そのもつている力一杯の作業をし、観察した記録である。時間の経過、略地図、スケッチ等を入れると良い記録になる。いろいろな書き方があるので定められた様式はないが記録保存の為には用紙を一定にした方が良い。班ごとの記録を合せて作成する。



# 参考プログラム

1981  
ボーイスカウト  
埼玉県連盟

8月 1981

日	月	火	水	木	金	土
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

月のテーマ	用意するもの	8月 1981
サマーキャンプ	・	月 1
9:30 開会		
9:45 ゲーム	「投縄コンテスト」	
9:55 話	「夏期キャンプ」	
10:05 班会議	☆班長会議の伝達 ☆營火の出しもの検討 ☆キャンプの期間中、班の時間が あるので、どのような班活動を するか相談する ☆キャンプの準備 班の装備 個人の装備	
11:15 閉会		

両親の会のお知らせ	投げ縄コンテスト
テーマ サマーキャンプ 日 時 月 日 時～ 時 場 所 青木公民館 3階 22号 内 容 1サマーキャンプについて 2キャンプについて両親方 の協力 3その他	班ごとに半径2mの円を画き、 中央に少し太めの薪を2本、た おれないように立てる(軽く地 面に打ち込むとよい)始めの企 画で各自ロープで投げ縄を作り 薪を全員で協力してつり上げ、 そのまま外へ出す。早い班が勝

## キャンプの安全と衛生

### 1) 安全

- ① ルールを守る  
往復の車中や、公共  
の場でのマナー
- ② 危険の予防  
睡眠不足、隊の規律  
計画と準備
- ③ 危険の処置  
あわてない(沈着)  
考えて(冷静)  
機敏

### 2) 衛生

- ① 食品・食器・食堂の  
保管と取扱い
- ② 汚物の完全処理
- ③ 寝具・衣類・テント  
マット・シートの乾  
燥・清潔

## 献立作成のポイント

- ① プログラムと調理法
- ② 予算と入手の方法
- ③ カロリーと好み
- ④ 栄養と調理技能

雨天のプログラムを忘れずに準備しよう!!

(例)郷土資料館・博物館・絵画館 等



テーマ 高麗の里 (3泊4日)

時 間 標準日課	第1日目	第2日目	第3日目	第4日目
6:30 起床	新天地をもとめて 新天地へ出発 導入・隊長	高麗の生活 (2日目の活動)	高麗の里を探る (3日目の活動)	故郷へ 撤営指示
9:00 班長会議 15:点検		"川魚とり" ☆つり ☆ボート ☆水遊び	名所・古跡を廻る ☆櫻木作り ☆草花採集 ☆菜草採集 ☆シラマ・スケッチ コース 野當地～高麗家住宅～高麗神社～勝樂寺～石器時代住居跡～野當地	撤 営 お世話になつたキャンプ地を、もとの大自然にもどし『感謝』を残して立ち去ろう。 スカウトらしく
10:00 朝礼 午前作業		新天地へ到着 導入・隊長 (設営指示)	"ワイドゲーム"	帰路につく
12:00 昼食 (休息)	設 営	"夜間ゲーム" スイをさせ	帰着後の作業 ◆班報告書作成 ◆課題のまとめ キヤブ・ファイヤー "素晴らしい最後 の夜を" 隊長のヤーンで 終る	
14:00 午後の作業	星座研究			
16:00 夕食				
18:30 夜の作業				
20:30 班長会議				
22:00 消燈				

事故発生時の指導者の対応と処理

- 1) 事故者にとつて、今、何が一番緊急適切な処置か?
- 2) 他のスカウト達を安全な場所へ
- 3) 医師が来るまでの応急処置
- 4) 指導者の敏捷な判断で医師、救急病院に連絡する
- 5) 消防署へ、救急車出動要請
- 6) 署察署へ、事故発生通報、報告
- 7) 団本部へ、事故通報と情勢説明
- 8) 指導者は最善をつくして救助(救護)活動を行なう
- 9) 施設内の事故は、施設管理者に通報、説明
- 10) 病院には指導者同行、医師の問診に応ずる
- 11) 状況把握と記録作成
  - ①目撃者(出来るだけ多く)より事情聴取
  - ②いつ・どこで・どのように・どうして発生したか
  - ③現場状況の記録(見取図・写真等)作成
  - ④事故発生後の措置と対応状況の記録
- 12) 県連盟・地区へできるだけ速かに連絡、事後処置について指示を受ける
- 13) その他状況に応じて必要な処置

“スパイを探せ”

- 各班にスパイの手配書を配る。  
 ブルバウの特徴 7~8項目  
 ブルバウの特徴 例 身長168cm 体重62kg 右手は黒子  
 長ぐつ 手袋 左手週間紙  
 ブルバウは1組 スパイをつかまえる時も手をはなしてはいけない  
 ブルバウのスパイは1名他にせ物3~4名  
 スパイはよく打合せて本物がつかまらないようにする  
 ブルバウをつかまえた組 ..... 10点  
 にせ物1人 ..... 2点  
 ブルバウはSSにやらせるのも面白い

星 座 研 究

キャンプの夜、清みきつた空にきらめく星をながめると、誰でもロマンチックな気分になります。そんな時、星座の物語りを聞いたり、星の名前を学んだりしたくなります。参考書は沢山あります

## キャンプについて

### リーダーへのノート

県外旅行申請書(県連盟事務局へ)

事前提出書類 団委員長へ計画書団委員会承認

両親への手紙

"指導者のためのスカウトキャンプ" 参照

1) 事前の健康管理 小医師による事前の健康診断 小両親との話し合い 小個人健康カードの整備 小充分な睡眠と体調保持	4) キャンプの日程 小出発前に全日程計画ずみ 小全リーダー・両親に周知 小無理がないか 小計画変更の用意	小安全第一・清潔第二能率第三 小改善作業は撤営まで
2) キャンプ地での健康管理 小充分な睡眠 小過労に注意(個人差あり) 小毎日の便通と食欲 小ねひえと雨にぬれた時の処置	5) 営 火 小出発前に準備 小適した場所で 小消火の備え、火傷に注意 小役割りと進行	7) 撤 営 小安全に注意・気のゆるみは怪我のもと 小すべて元の通りに、自然にもどす 小事務処理は完全に、支払・お礼・借用物の返済 小装備の点検(乾燥・紛失・梱包)
3) キャンプ地の選定 小キャンプの成否は選地が鍵 小目的・規模・プログラムは、 小自然が多く、水場と燃料あり 小地形よく、ゲーム・作業のできる広場がある 小ハイキング・ピクニツクに適した所がある 小安全・医療・交通 小必ず実地視察・できれば1泊 小雨の日の状況調査	1) ファイサー・チーフ (營火長)野営長兼務も 2) エールマスター 進行役・盛り上げ役 3) ファイサー・キーパー 進行に合せて火の管理	6) 設 営 小住みよい、機能的配置の設計 小作業の分担と協力 小作業の重点"食う・寝る・出す"
		残すものは感謝のみ

### 「高麗の黄金を探す」

#### 探 点 …

やり方…封印した封筒を各班長に渡す。表には「××時に、出発地点〇〇で開き、班全員に読み聞かせること」と書いておく。定められた時刻に班長が開く。中に目的地の印が記入された地図と、次のような文章の手紙が入っている。

(話の筋)…私は有名な考古学者の宮本です。或日友人が高麗郷上空を飛行中、ほんの数秒間だが、計器に異常がおきた。窓から地上を見ると、何と和銅紋が見えたそうだ。そこはきっと昔、和銅開拓が鋳造された場所か、金や銅を採取した所にちがいない。私と同じ研究をしている者に取られぬように、その地点にある、計器を狂わすものを取つて来て私の研究を助けてもらいたい。私は病気で行かれないが隊長は私の住所を知つている。

目的地は広場、その一ヶ所に金鉱石と書いた石の入つた小袋あり、それを隊長の所へとどける。他の班は妨害する体を手でたたかれたスカウトは捕虜になる(早くたたいた方が勝)発見した班……… 10点  
終了時持つていた班……… 20点  
捕虜 1人……… 2点

### 夜 間 ゲ ー ム

- 1) ルールは明確(単純)に、遵守する
- 2) 必ず昼間現場確認、ゲーム設定
- 3) 時間は45分~60分
- 4) 終了後就寝できるようスカウトの興奮をしめる
- 5) 必要の時は、警察署、消防署、地元の人に連絡、了解を得る
- 6) 事故に充分配慮、安全対策、単独行動厳禁

月 の テ ー マ	用意するもの	8月1981
サマーキャンプ		16 4
9:30 開 会		
9:45 ゲーム	「バトロール・ハット」	
10:00 話	「アフターキャンプ」 (キャンプの後で)	
10:10 班 作 業	夏期キャンプで使用した班の装備について、再度点検し、数量を確認し、破損したものは修理する班装備の保管と管理について話し合う 新らしい班装備の計画をする	
11:05 ゲーム	「蛇の皮むき」 ゲーム集 P99	
11:15 閉 会		

「バトロール・ハット」  
スカウトは全員ハット着用。各班は出発線に縦隊、1Om先に各班の班旗を立てる。合図により先頭の者はかぶつている自分のハットの上に2番以下のハットを順にぬかせて重ね片手でおさえ全員のハットをかぶつたまま班旗をまわつてもどり2番以下にかぶせて最後尾につき前の者の肩をたたく。信号が2番に達したら2番スタート。順次最後までリレーを行なう。

### ・アフターキャンプ (キャンプの後)

楽しい夏期キャンプが終ると指導者もスカウトも何となく今年の山場を越えた、という気持になります。  
然しそスカウト活動といふ流れの中で考えると、夏期キャンプはスカウト達が夏休みで平素はできない数日間にわたるキャンプのプログラムが行えるということだけのことと言えないこともありません。調子を落さずすぐ次のプログラムに取組みましょう。

### 装備の再点検

夏期キャンプが終つて、撤営の時に充分装備・備品の点検は行なつたと思いますが、何としても旅先のことであり、気持も落着かず、時間も充分ではありませんまして、撤営の日が、雨か雪りであれば乾燥も手入も不充分かも知れません。  
↓テントの破損個所はないか  
↓工具・炊具の破損・紛失はないか  
↓破損品の修理・紛失品の補充  
↓上記事項の報告書作成

### 夏期キャンプ終了後の処置

- キャンプ地その他でお世話になつた方々に礼状を出す。●両親方に手紙を出す。
- 県連盟・地区に帰着の報告をする。 ●スカウトに感想文を書かせる。
- 夏期キャンプの計画から帰着までのすべての記録と資料でできるだけ早い機会に班長会議で反省・評価の会を行なう。
- 料を整理する。将来の良い資料となる。 ●記録する。
- 委員会に収支報告を添えてキャンプ報告書を提出。 ●指導者も反省・評価の機会を作り記録する。



# 参考プログラム

1981  
ボーイスカウト  
埼玉県連盟



日	月	火	水	木	金	土
※	1	2	3	4	5	
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	※	※	※

月のテーマ	用意するもの	9月 1981
自然を探れ		16.1
9:30 開会		
9:40 話	“糞の話”（隊長）	
9:50 ゲーム	「食物連鎖」	
10:05 班会議	16.4で行なうハイキングの指示書を配布し、1 KM 方眼を引かせる。地形図を参考にハイキングの途中で個人プロジェクトで、どんな「自然観察ができるか話し合う。	
10:55 ゲーム	「キムスゲーム」	
11:10 閉会		

### 個人プロジェクトの例

- 1時間ごとの雲の状況変化
  - 目的地までの雑草コレクション
  - 樹木の種類調査
  - 農作物の種類調査
  - 薬用植物採集
  - 食用植物採集
  - 土壌の標本作成
  - 有害・有毒植物採集
  - 小川の水の流速測定
  - 昆虫の種類調査
  - 野鳥を撮影する
  - 岩石の標本作成
  - 1時間ごとの風向・風速測定
  - 動物の足跡を石こうで取る
  - 野鳥や虫の声をテープレコーダーで録る
- 個人プロジェクトを考えやすいように、上記のような例を示してやるとよい。

### “糞の話”

すべての動物や植物は、生命の巨大なサイクルの中で、何らかの役割りを果している。植物（草）を草食動物が食べ、それを肉食動物が食べ糞を出す。地中のバクテリアが糞を分解して植物の肥料となる。食物連鎖は様々な形で自然を維持している。これが破られると自然界に重大な混乱が起る。

人間は自然保護のため、常に充分な配慮をしなければならない。

糞という字を分析すれば、米が異なるとなる。人が米を食べると出るのが糞である。

（隊長の話も時にはスカウトを笑わすような話し方も考えて）

### 「キムスゲーム」

小物20～30個（鉛筆、石、ナイフ等）を机の上にのせ、布類をかぶせる。

1分間覆いを取つて品物を見せ、再び覆いをかぶせる。各自記憶している品物の名前を書き、リーダーの取り出す品物の名前をチェックする。合つていれば1点。余計な名前があれば1品につき1点。合計点の最も多い者が優勝。

### 「食物連鎖」

「糞」「動物」「植物」の絵を書いた、一辺30cm位のカードを各2枚づつ用意する。

班対抗で、班長中心にどのカードを出すかおきめる合図と共に班長はカードを擧げる。

「ジャンケン」の要領で「うさぎ」は「糞」に負け、「菜つ葉」は「うさぎ」に負ける。全員で声を出すと面白い。5回戦で優勝をきめる。

## "水の役割り"

水はすべての生命の源であり、植物や動物が生きてゆくために不可欠のものである。

例えば、普通の大きさの鶏卵1個に1000L、1Lの牛乳に3300L、1kgの牛肉に11200L、それぞれができるのに必要だと言われている。

自然界での水の役割りは、重大なもので我々の気付かぬ所で、我々の生命を支えてくれている。水を大切にし、自然愛護に心掛けよう。

## 「水の循環」

水は雲になつて空に浮び、雨となつて川を流れる。

スカウトに雲、雨、川のジェスチャーをおぼえさせる。(下図参照)

1対1で向き合い、ジャンケンで先攻をきめる。先攻は(例えば)「雲」といつて「雲」の形をする。相手はすばやく、「雲」以外の形をとり、「川」と言つて「川」の形を取る。相手の言つた形につけられて、相手と同じ形を取つたら負け。「雲」「雨」「川」の順序は任意。



雲



雨



川

月のテーマ	用意するもの	9月 1981
自然を探れ		162

9:30 開会

9:40 話 "水の役割り"

9:50 ゲーム 「水の循環」

10:05 班会議 個人プロジェクトを発表しそのなかから班の課題を3~4つにまとめるそれらの観察のための準備をする

10:50 ゲーム 「綿密な調査」

11:05 閉会

## 「綿密な調査」

2~3の物(鉛筆とか時計など)を2~3分間自由に観察させる。5分後に、それぞれの品目ごとに、精密な観察報告書(形・マーク・長さ・幅・色・材質・製造会社・国名等)を各班でまとめて提出させる。最も要領よく、精密な報告をした班優勝。簡単な講評をすること。

## 「ゲーム」

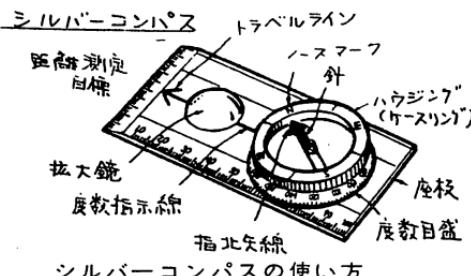
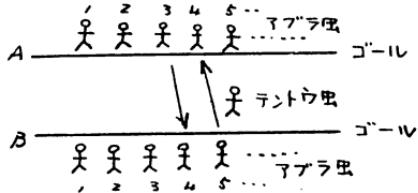
B-Pは「スカウティングはゲームである。然しだいにとつては、ゲームを通しての教育である」と言つている。

いくらでも応用、変形ができるため、ゲームには特許がないと言われている。

- 100のゲームを覚えるより1つのゲームの100の応用を心かけよ。
- ゲームは導入が大切、明快なルールも大切\*



月のテーマ	用意するもの	9月 1981
自然を探ぐれ		163
9:30 開会		
9:40 ゲーム 「天敵」		
9:55 話 「自然を守ろう」(隊長)		
10:05 班会議 班ごとにハイキング計画書を作成し、ハイキングでの個人装備及び班装備の分担をきめ隊長の承認を得る (ハイキング計画書は167を参照)		
10:55 ゲーム 「あひるの相撲」		
11:10 閉会		



シルバーコンパスの使い方

(1) 与えられた方位角の発見法

① 座板上のハウジングを回して、ハウジングの側面の、与えられた角度をトラベルラインに合わせる。

② 座板ごと回して、針の北をハウジングのNと合致させる

③ トラベルラインが与えられた方向です。

(2) 与えられた目標への方位角の発見法

① トラベルラインを目標物へ向ける。

② そのままハウジングを回転させて、針の北にハウジングのNを合わせる。

③ トラベルライン上に回ってきたハウジングの目盛りの度数が、目標への方位角です。

## 「天敵」

図のように全員を2分し、その中から1人のテントウ虫を選び、中央に待機させ、双方にならんだアブラ虫に番号をかけさせ、各自の番号をおぼえさせておく。

- ◎ テントウ虫はA・B両チームのいづれかから、1人の番号を呼ぶ。
- ◎ 呼ばれた者は相手チームの或る番号を呼ぶ。
- ◎ 2匹のアブラ虫はテントウ虫につかまらないように入れ替る
- ◎ テントウ虫にタツチされたらアブラ虫はテントウ虫と交代する。
- 注 テントウ虫はアブラ虫の天敵。

## 「自然を守ろう」

空気や水がないければ、人間は生きていられない。我々人間は、そんなに大切な空気や水の中に排気ガスや排水を沢山はき出している。そんなわけで、我々人間は、よごれた空気や水の中に住まなければならぬ被害者であると同時に加害者でもある。

身近かなところでは、我々の捨てたゴミで美しい自然をよごしていないだろうか?

加害者にならないために、自然を守るために君たちのできることは何だろうか?何ができるだろうか考えてみよう。

## 「あひるの相撲」

競技者はしゃがんで両ひざを抱え、両腕を組み、ひじをしつかりつかむ。合図でそのままの姿勢のまま前進し、肩をぶつけ合う。尻もちをついたり、腕がひざからはなれたら負け。

両方の班の全員がいいせいに出てやつてもよいし、1人づつ勝抜きにしてもよい。



月のテーマ	用意するもの	9月 1981
自然を探ぐれ		114
9:30 開会	報告 点検	
9:40 出発	各班のハイキング計画書により出発	
12:15 昼食	途中で課題を行なう	
13:00 ゲーム	目的地で昼食 休憩 「リーフプリント」	
13:30 出発	帰路につく 途中で指令書の課題を行なう	
15:30 帰着	各班ごと隊長に帰着報告 全員帰着後本部で解散 班報告書1週間以内に隊長に提出 ハイキングの反省	
班長会議		

### 指示書

- ※ 同封した地形図5万分の1の「岩根」の座標(054124)地点に、9月27日午前9時30分に集合せよ
- ※ 目的地は(092143)地点の 十  
12時15分に到着せよ
- ※ 途中での課題は当日発表する
- ※ 帰着地は(055143)地点の 十  
15時30分に必ず帰着すること
- ※ 昼食を持参すること

### 指令書

- 現在地点より方位角 282度 直距離 3.5 KM の 十 の 宗派及び山号、寺号を調べよ。
- ① 十より帰着地に到る間の道路の舗装状況を調べよ
  - ② 十より帰着地に到る間に出会った車両の種類と進行方向、台数を調べよ
  - ③ 十より帰着地に到る間に見かけた動物と鳥類の種類と数を調べよ
  - ④ 十より帰着地に到る間に出会った男女の数とその割合を調べよ
- ①～④の指令はそれぞれ別封とし、13時30分 目的地出発直前に班長に渡す。(各班別課題)

### ”地図のえらび方”

#### (1) 地図の種類を知ること

地図はその用途により、沢山の種類がある。

野外活動でよく用いられるのは、国土地理院の地形図の2万5千分の1と5万分の1です。

2. 5万は細かい部分まで詳しく忠実に描くことに主眼がおかれ、5万の方は全体の景観の表現に重点がおかれている。

#### (2) 製作された時期を調べること

地図を買うときにはそれが最新のものであるか確認する

#### (3) 緯尺に注意すること

実地の1KMは 地図上の寸法は

2 5万分の1では――→ 4 CM

5万分の1では――→ 2 CM

#### (4) 図式を知ること

地図はそれぞれ表記上の約束によって満たされています。

使おうとする地図の記号や約束は地図のまわりに記入されていますのでよく注意して見て下さい。

### 「リーフ・プリント」

始め！の合図で各班の点在する地点を中心に半径50M以内にある植物の葉を採集し、カーボン紙、畫用紙を用いてリーフ・プリントを作る。20分間で、最も多くの種類のプリントを作った班が優勝。  
(採集した葉は持ち帰つて分類し、報告書に資料として添付するよう助言する)



# 参考プログラム

1981

ボーイスカウト

埼玉県連盟



10月 1981

日	月	火	水	木	金	土
31	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

月のテーマ	用意するもの	10月 1981
パイオニアスカウティング		16 1
9:30 開会		
9:40 話	"パイオニア"（隊長）	
9:50 ゲーム「斥候」		
10:05 班会議	班長は11～164の内容を説明する。	
	月のテーマに関連して各自で行なう課目確認。	
	その他の議題。	
10:35 ゲーム "伝令"		
11:10 閉会		

## "パイオニア"（開拓者）

開拓者のすばらしい物語りを読んだり、聞いたりしたことがあるだろう。然し、前もつてしつかり準備をしたり練習をしていなければ、急にやりたいと思つてもできるものではない。少年時代にスカウト活動をしつかりやつた人ならば誰よりもよくやれる。

スカウト活動は、君たちが将来、何をやるにも役立つものなのだ。

\* 日連発行スカウティング・フォア・ボイズ P2～4 参照 \*

## 「斥候」

斥候は「何物も見落さない」観察力と推理力をもつている。

\*副長は何気ない風でスカウトたちの前に2廻りして立ち去り、スカウトたちの見えない場所で、8～10個所、服装を変え、再びスカウトたちの前に現れ、行ったり来たりする。

\*班毎に相談し、服装の変つた箇所を書く。

\*ゲーム担当者が1個所ずつ変つた箇所発表、各班自己採点（又は交換採点）

### 「服装変更の例」

1隊長の帽章に取りえる。

2号笛をはずす。又は付ける。

3チーフリングを取りえる。

4上衣の右ポケットのボタンをはずす。

5年功章を1つ取る。

6ズボンの右ポケットのボタンをかける

7ガーターの片方を取る。

8靴をはきかえる。

## 「伝令」

開拓を行なうには、多くの人々の協力が必要であり、連絡をする"伝令"の役目は重要である。

\*各班は、前後左右に大きく間隔を取つたり一隊形をとり、各自、自分の位置を丸で囲む。

\*"集合"で先頭のスカウトは離れた場所に居るリーダーの所に集合。リーダーは口頭で伝言を伝える。

\*"始め"で先頭のスカウトは2番に伝え自分の位置にもどる。2番は3番に順次最後まで伝える。

\*最後の伝令は伝言を紙に書いてリーダーに提出。

\*早く正確な班が勝ち。

\*伝言を忘れたら、前の伝令の所へ聞に行つてもよい

\*"伝言の例" イナゴの大群が西北西方向から、1時間24分後に村を襲う見込み。警戒せよ。（複雑になると面白くなる）

### ・なわ結び・

なわ結びができるということは、火を起したり使つたりすることができる」と同様に、人類が他の動物達とかけはなれて進歩した原因の1つです。

永い人類の歴史の中で、「結び」はその使いみちや材料に合わせて様々に工夫され沢山の種類が作り出されました。

現在の日常生活では、色々便利なものが考案されて、「結ぶ」機会が少なくなりましたが、野外での生活や多くのゲームやスポーツに欠くことの出来ない技能です。

### 「なわ結びリレー」

わが班の斥候は、色々な「なわ結び」ができたので、野外での様々な困難に打ち勝つて、任務をはたすことが出来た。  
＊スカウト。ロープを持って、リレー隊形に集合。

\*班の全員がそれぞれ異つた結びをする  
＊班で誰がどの結びをするか相談する。

＊先頭は各班ごとに約10Mはなれた所に立てた班旗の竿に自分のきめられた結びでロープを結び、2番にタッチする。

＊2番以下順次リレーで各自の「なわ結び」をする。

＊終つたら、班ごとに「結び目」を確認

＊早さ 4点 3点 2点 1点

結びの誤りー1点。同じ結びー1点

月のテーマ	用意するもの	10月1981 16 2
パイオニアスクウティング		
9:30 開会		
9:40 話 "なわ結び"		
9:50 ゲーム 「なわ結びリレー」		
10:05 班作業 不得意な「なわ結び」を練習したり、知らない「結び」を覚えたりする。		
10:50 ゲーム 「食糧の袋をかくせ」		
11:10 閉会		

### 「食糧の袋をかくせ」

家で飼つている動物達の冬の食料を貯蔵しなければならない。乾し草を袋に入れて、リレーで運ぶ。動物達に食べられてしまわないようにかくしておく場所は遠い。

＊セメント袋位の大きさの袋各班1つ。

＊各班1列横隊、間隔5歩。

＊「始め」で1番は袋の口をロープで「巻き結び」にし班を1廻りして2番に渡す。

＊この時、1番は自分のロープを解き、2番は自分のロープで巻き結びで袋の口をしばつて運ぶ。

＊順次最後まで、早い班が勝。

＊袋には軽い物を1杯につめ、肩にかついで運ぶ。

### 架橋



ヒマラヤ山中では、3本のロープで橋を作る。

月のテーマ	用意するもの	10月 1981
パイオニアスカウティング		16 3
9:30 開会	開会まで各自なわ結の練習をする	
9:40 話	"そなえよつねに"	
9:50 ゲーム	「台風の目」	
10:05 班集会	「台風がきたら」BSの技能をどのように活用できるか話し合い、どの技能がどんな時役に立つか一覧表を作る	
10:25 テント張り	「開拓者の家作り」	
11:10 閉会		

### "そなえよつねに"

すぐれた開拓者は、いつでも、災害や事故に対する備えが出来ているので、どんな困難にもへこたれない。

日本は毎年何回も台風に襲われる所以君の家ではどんな準備をしなければならないか考えて見よう。又家に浸水したり街路の電線が切れてたれ下つていたりした時はどうしたらよいか。

君のスカウトとしての備えが役立つとすれば立派なことだし、まして、他の人の役に立つたら素晴らしいことだ。

### 「台風の目」

\*各班は輪を作り手をつなぐ。

\*その中心に班長が入り「台風の目」となり、その位置にペグをうつ。

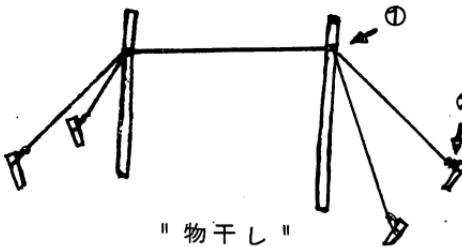
\*リーダーが「台風発生」と呼ぶと、班は台風のように、右廻りに「目」を中心廻る。

\*リーダーが「進路北」と呼ぶと班長はコンパスを見て班を北へ誘導する。

\*「停滞」で止りその位置にペグをうつ  
\*次に「進路南西」「進路北北西」を順次行なう。

\*ペグの位置がすべて正しかつた班優勝

\*まちがい1つにつき減点1点



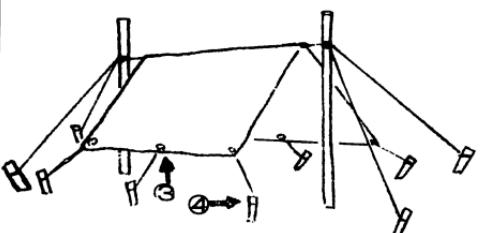
図の矢印部は何結びが適するか？

### "パイオニアの家作り"

有り合せの材料でテントを立てる。

- ① 2本の棒と麻紐（又はビニール紐）とペグで「物干し」を作る。  
これがテントの骨格であることを理解させる。

- ② この「物干し」にグランドシートなどをかけ、ロープでペグに結べばテントになる。



月のテーマ	用意するもの	10月1981
パイオニアスクウティング		16 4
9:30 開会		
9:40 話	"パイオニア苦境突破"	
9:50 苦境突破	技能習得	
コナー		
1 抗打ち	「角しばり」「馬つなぎ」	
2 ピラミッド		
3 たる運び		
4 竿つなぎ		
10:50 苦境突破	渡河作戦	
11:10 表彰 進級 など		
11:20 閉会		

### 技能コーナー3 たる運び

水はこびには「たる」運びが出来なければ。

\*ダンボール箱又は20L オイル空カン又はポリタンに石又は水を入れたもの。

\*テンピン棒

\*ロープ

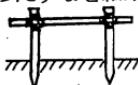
各4セット

2人1組できたらかついでみる。



### 技能コーナー1 抗うち

馬のたずなを結ぶ"馬つなぎ"を作る。



\*丸太又はタル木1M位×3

ロープ、木ハンマー

以上4セット

\*2人1組になり、抗を打ち、横木を「角しばり」でしばり、完成したら「馬つなぎ」練習

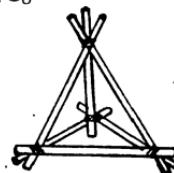
\*元のようにはらす。

### 技能コーナー2 ピラミッド

ピラミッド・パワーを試す。

\*丸太又はタル木約1M×6  
麻紐類

\*8人で分担、協力し「すじかい」でしばる。



### 技能コーナー4 竿つなぎ

新天地に我々開拓者の旗を揚げよう。

\*竹又はタル木約1M×5

\*班旗、麻紐、ペグ×3、張づな2M×3、木づち

\*班全員で「はさみしばり」で柱を立てる。

"班旗を揚げよ"

### "渡河作戦"

\*リレー隊形、班で2頭の騎馬を組む。

\*馬に「もやい結び」をして開拓者騎乗。

\*「渡河始め」で線で示した河を渡る。

\*対岸の班旗に、下馬して「馬つなぎ」

\*騎乗してロープを引き結びを解いて戻る

\*1番8点以下一1点。班の合計点で優勝

### "技能コーナー"

短時間に、少ない資材で、多くの事が学べるベースの応用です。

\*各班定められたコーナーへ行く。

\*各コーナーの時間15分。号笛で廻る。

\*リーダーの他、父親、シニアが指導するのも面白い。

## "パイオニアは苦境を突破する!"

パイオニアはどんな困難にも負けない。あらゆる技能を身につけよう!!

そして、進んで困難を克服しよう!! へこたれず、男らしく!!



# 参考プログラム

1981  
ボーイスカウト  
埼玉県連盟



11月 1981

日	月	火	水	木	金	土
1	2	(3)	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	(23)	24	25	26	27	28
29	30	※	※	※	※	※

月のテーマ	用意するもの	11月 1981
緊急事態		16 1
9:30 開会		
:40 話	'防災訓練について'	隊長
:50 ゲーム	'手の合図'	副長
10:05 班集会		
	患者運搬法のいろいろを練習する	
	単にゲームとしてではなく、実際に災害が起つた時を想定してしつかり身につけること。	
10:55 ゲーム	'人力運搬法'	
11:25 閉会		

## 患者運搬上の注意

患者を運搬するということは、物品の運搬とは大違いで、その方法を誤ると、患者の生命にもかゝわることにもなりかねない。大切な応急処置の一つであることを理解しなければならない。患者の運搬を行なう時、患者の状況によつて"いつ" "どんな方法で" "どこえ"の3つの条件をすばやく、適確に判断しなければならない。この判断を誤ると助かる人も助からないことがある。

## 「手の合図」

副長は円形又は4角形の中心に立ち、各班にむかひ、次々に種々の身振り信号(集合隊形動作)を示す。各班は速かに信号に示された通りに行動する。無言で行なうと良い。

## 「人力運搬法」

各班はリレー隊形に並らび、10番先に自班の班旗を立てる。2人1組となつて、合図と共に1人をフアイヤーマン法で背負い、班旗のところまで運ぶ。  
早く、正しく運び終えた班が勝ち。



## '防災訓練について'

私達の日常生活の中で、思わぬ出来事に出会うことがある。地震、雷、火災、交通事故などの際、冷静沈着な行動がとれるように、平素から有事に備えて、想定される様々な事態に対して、防災訓練を行つておく必要がある。

災害はないに越したことはないが、万一の場合、これらの訓練は大変役立つことになる。

所で、今月29日、(日曜日)に市主催による防災訓練が行なわれることになり、我が隊にも協力の要請があつた。

## 防災訓練参加要請書

○団BS隊長殿

\* \* 市長 ④

アイサツ \* \* \*

～により、今回は特に貴隊の日頃の成果を発揮して、市内の子供達とその両親方に、救助作業のやり方を、楽しいゲームにして見せたり、一諸に練習したりしてほしい。

実施日 56年11月29日

時間 AM 9時～12時

場所 上落合公園

内容 救助作業

従つて我が隊は、市の要請に応えて参加することになつた。全員ガンバッテ準備しよう。

月のテーマ	用意するもの	11月 1981
緊急事態		は 2
9:30 開会		
:40 話 「救急法について」隊長		
:50 班集会		
綿帯法、止血法について確実に練習する。		
10:50 ゲーム 「止血リレー」		
ゲーム 「綿帯法」		
11:20 閉会		

### 119番の電話の方法

救急車をたのむ場合、次の項目を明確に。

- 1 場所・・・・「どこで」
- 2 名前・・・・「だれが」（通報者も）
- 3 原因・・・・「交通事故」「爆発」等
- 4 状態・・・・被害者又は患者の状況を落ちついて連絡することが大切です。  
特に場所の説明が最も重要で、  
1・・・だれもが知つてゐる場所から  
2・・・著名な会社、建物等から  
の道順、方向、距離等をはつきり知らせる

### 「止血リレー」

準備 ネツカチーフ、又は三角布  
 方法 各班はリレー隊形に並び、先頭から 10m の所に班員の1人を負傷者（左手くひ動脈出血）として横たわせる。負傷者ごとに審判係をつくる。  
 "始め"で先頭は走つて上腕に止血法を施す。審判員は、脈をふれてみて、止血法が確実に利いたらすぐ"よし"といつて止めさせる。以下同様にくりかえし、全部を早くすませた班を勝とする。

「救急法について」  
 突発事故が起きて、けが人が出た場合、近くにいる者が応急処置を施すのは当然のことである。

"応急処置"とは、医師や救急隊に引渡すまでの、とりあえずの手当のことをいう。

しかし、とりあえずの手当とはいって、処置を誤れば、かえつて悪い結果を招くことにもなりかねない。

他の人に医療を施すことが出来るのは医師だけであることをまず知らなければならない。

従つて "救急法" は知つているだけでは意味がない。充分に熟達し、適確な判断が出来ることが大切。

他の人に知らせ、医師、救急隊に連絡する、119番への電話のかけ方に習熟すること。

### 「綿 帯 法」

準備 三角布、又は巻軸帶  
 方法 各班はリレー隊形。  
 班員の1人が患者になる。  
 残りは救助者。"始め"で一番目のスカウトは患者のところまで走り、頭に綿帯を施し走り帰る。入れ違いに2番目のスカウトが出て行き、胸の綿帯を施す。以下3番目は大腿部、4番は足くび、5番は腕つり、6番と7番は共同して患者を運搬して出発線へ帰る。時間は問題とせず、綿帯を確実に！（人数の少い班は1人2回以上）



5種綿帯法確実々施班	60点
3 "	40点
参加点	20点

月のテーマ	用意するもの	11月 1981
緊急事態		/ 3
9:30	開 会	
:40	話 「感電事故について」 隊長	
:50	ゲーム 「感電ゲーム」	
10:05	班 集 会	
	インストラクター(レスキュー隊長)から 事故の実際例についての話を聞いたり 応急手当について指導を受ける。	
11:05	ゲーム 「応急処置」	
11:20	閉 会	

### 急 造 担 架



### ・感電事故について

私達が日常何げなく使っている日常生活用品はほとんどすべてが電気と関係していると言つても過言でない位電気は私達の日常生活と密接に関連している。

テレビ・ラジオ・冷蔵庫・クーラー等みんな電気と関係があるが然し、こんなに便利な電気も、一度、その使い方を誤ると、生命さえ失なうような大事故につながる。特に家庭に配線されている100Vの電気は使いたなれでいるため、馬鹿にして安易に取扱い勝ちだが、ぬれた手で電器製品やスイッチに触れないように、又台風の後などたれ下つた電線などに不用意に触れないよう充分注意する。

今週は来週の市の防災訓練に備えてレスキュー隊長に来て頂きました。救急法を身で覚えよう。

### 「感電者救助」

#### 準備 適宜

方法 出発点に各班を集める。前方適宜の所に長いロープを、切れた電線に見たて、横たえておく。各班の1人が感電者として、ロープの下に寝る。"始め"で各班は走って行き感電者の救助作業を行う。あり合せの物を利用し然も完全、安全な方法を探らねばならぬ審判員が救助者の誰かを線にふれたと判定したら、そのスカウトは人事不省になり、ロープの下に横たわらねばならぬ。

なるべく早く感電者を出発点までうまく連れ帰った班が勝。

正しい患者運搬法によらなければならぬ

### 「応急処置」

#### 準備 適宜

方法 スカウト又は実物大人形を出来るだけ本物のように着わして下記の状況を作り、各班にその処置を競演させる。

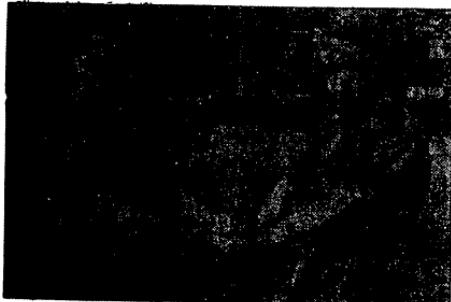
- 1 仮死状態の放浪者、肩関節脱臼
- 2 右手くび切り動脈出血
- 3 倒木の下敷になり、肋骨骨折
- 4 穴に落ち、脛骨骨折
- 5 生埋めになり足だけ出ている仮装被害者は装いだけでなく本当のけが入らしく振舞うこと。

月のテーマ	用意するもの	11月 1981
緊急事態		16 4
9:30 開会		
:40 話 隊長		
:50 班集会		
	各班は自分達の両親に、救急法について易しく指導。	
	ゲームに備える。	
10:50 ゲーム 「患者運び」		
	ゲーム 「スワ! 我が子が大変だ!!」	
11:30 閉会		

### 「患者運び」

各班はリレー隊形に並び、10m先に自班の班旗を立てる。3人1組（スカウトとその両親）となり、合図と共に、ヒューマンチェイン（4本組手）法で患者を班旗の所まで運ぶ。

早く運び終えた班が勝ち。



4本組手

*Four-handed stat.*

### 隊長の話

今日は市の防災訓練に、BS隊がお手伝することになった。

君達の両親方にも参加して頂き、楽しい一日にしたいと思います。

君達はすでに、各種の救急法を学びました。これからも沢山勉強します。それらを、いつ発生するか分らない災害や災難にそなえて一層身についたものにしましょう。

今まで練習した救急法を両親方にご披露し、一諸に練習し、ゲームを楽しみましょう。

### 「スワ! 我が子が大変だ!!」

準備 繻帶各種、三角布

方法 隊は大きな円形、その後に両親方。リーダーは円の中心。リーダーの合図でスクウトが患者になり、指示された繰帶法を行なう。スクウトは口をきいてもよいが手を出してはいけない。

一定時間で号笛。

多く出来た班が勝。

但し、早く出来ることが目的ではないので、時間はあまり短かくせず。数人出来たころを見計らつて号笛をふく。又他のリーダーは正確に出来ているかを確認

この「プログラム16.4」は、団、隊単位で防災訓練を行なう場合のヒントです。又この様な機会を利用して、御両親と懇談するのも一つの方法でしょう。



12月 1981

日	月	火	水	木	金	土
◆	◆	1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31	◆	◆

月のテーマ	用意するもの	12月1981
サヨナラ'81,		1
9:30	開会	
:40	話	"みんなで楽しく"
:50	ゲーム	"さあ買った買った"
10:10	班活動	
		★班長は班長会議できました。パーティの内容と班の分担について報告、飾り付けや出し物について話し合う。
		★両親へのクリスマスカード又は年賀状を作る。
11:15	閉会	

### 「さあ買った買った」

副長が行商人に紛装し、袋かカバンに、パーティに必要な品物を10~15個入れて円形の隊の中央に入り、1個づゝ取り出しながら、面白おかしく、宣伝の口上を絶えまなくしゃべる。

だれも買わないので商人は悪口を言いながら、みんな袋の中へしまって、出て行く。各班は皆んなで相談し、商人に見せられた品物を、見せられた順序に表を作つて提出する(又は副長が発表する通りかどうかチェックする)

### 招待状

81年も残り少くなりました。BS隊ではサヨナラ・パーティを行ないますので、是非皆様おさそい合せの上、ご出席下さい。楽しい一時をご一緒にすごしましよう。

各位

昭和56年12月6日

ボーイスカウト朝日第1団 BS隊長  
田中 守夫

### '81サヨナラパーティ

日 時 昭和56年12月19日 出

午後7時~9時

場 所 八溝中央公民館

300円位の贈物1個おもち下さい

"みんなで楽しく"

楽しくするためにには、みんなが楽しくする努力をしなさい

月のテーマ	用意するもの	12月 1981
サヨナラ 81		年 2
9:30	開会	
:40	話	"冬至とカボチャ"
:50	ゲーム	「だんまり見張り」
10:10	班活動	
		*パーティの出し物の準備と、飾り付けの製作
11:00	ゲーム	「お水はいかゞ」
:15	閉会	

### "キャンドル台"

A 扇子のように見える台で、金紙や銀紙を画用紙に張り、2CM幅にジグザグに折る。両端をやゝ斜に切り、ローソクのまわりを一周させ接着剤で止める。

B アルミの空カンをハサミで切り1CM幅の板を作る。中心の空カンのまわりに、型よく曲げたアルミ板をセロテープと接着剤でとめる。最上部のアルミ板でローソクをはさんで安定させる。



### "だんまり見張り"

スカウトは円陣を作る。一人のスカウトが目かくしをして円陣の中央に座り "カボチャ(ボール)の見張りをする。リーダーが円陣のスカウトの一人を指さすと彼は見張りの所へはついてカボチャを盗む。見張りは盗人のはつて来る音を聞いてその者を指さすか、音の聞えて来る方向を指さす。

適中すれば盗人はつかまつたことになり、もとの場所にもどる。運よく指さずれずにカボチャを盗った者はかわづて見張りになる。

見張りが指さす時横に手を動かしてはいけない。別の方指向を指す時は指を一度胸にあてゝから再び指す。

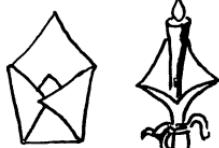
"冬至とカボチャ" 冬至というのは、昔、中国から伝えられた暦にある季節を示す言葉で、日本のある北半球では昼の時間が一年中で一番短い。地球の反対側の南半球では昼が一番長い。12月22日頃。寒い冬が終つて暖い春がやつて来る日ということ、世界各地でこの日を祝う所が多い。この日にカボチャを食べると中風という病気にならないという言い伝えがあり、又ゆず湯に入る所もある。

### "お水はいかゞ"

各班リレー隊形、先頭は水が一杯に入ったコップをおぼんにのせ、約10M離れた所にある台の所まで走り、台の上にある空のコップに水を移し、水の入ったコップをおぼんにのせて帰り2番に渡す。

早さと水の量で点をつけ合計点の多い班が勝。

### "ロウソク受け"



アルミホイル 15x15cm

リボン(各色) 30cm

# '81 サヨナラ・パーティ

日 時 昭和56年12月19日

午後7時 開会

場 所 八満中央公民館



## "プログラム"

7:00	1	開会	司会
	2	国旗儀礼	副長
	3	歌	上級班長
	4	話	隊長
7:15	5	各班出演	エールマスター
		※贈り物	
	6	軽食	
		※乾杯	団委員長
		※スピーチ	各班々長
8:00	7	ゲーム	
8:30	8	国旗儀礼	副長
	9	歌	上級班長
8:40	10	閉会	司会



## パーティの準備

- \* 準備・当日の役割りは多くの人々に分担してもらい、充分に打合せを行なうこと(パーティを行なう気分を盛り上げる)
- \* すべての準備は早目に、確実に!!
- \* 招待状...父母への招待状は第1週の集会の終りに スカウトにパーティのプログラムと一緒に渡す。  
...来賓等への招待状はリーダーが分担し直接お届けする。

## 当 日 の 注意 事 項

- \* スカウト・リーダーは6時会場集合
- \* 会場準備の確認  
　　室内・テーブル等の飾り付け、拡声機、等のテスト
- \* 外注品の確認
- \* 早目にバソクミユージックを会場に流す。
- \* 招待者お出向え担当者は少なくとも30分前に入口に待機する。

## "パーティ実施のヒント"

### "開会セレモニー"

- 1) 司会者「是から。。を始めます」電気が暗くなる。
- 2) 班長達キャンドルを持って入場国旗の両側に分れてならぶ
- 3) 国旗に礼
- 4) 班長達大きいローソクに点火
- 5) 歌『聖しこの夜』『四季の歌』等
- 6) 隊長81年を振り返つてという内容の話終りに招待者紹介
- 7) 電気をつけ明るくする。

### "会場の装飾"

- 1) 色紙テープを使うと会場が花やかになる
- 2) 食卓がきたないと非衛生でもあるし気分が盛り上らない。布又は紙をかけるとよい
- 3) 生花又は造花を飾る
- 4) 照明効果を考えスポットライト等を利用する

### "出し物・歌・贈り物"

- 1) 歌は出来るだけ皆んなの知つてゐるもののがよい。新らしい歌は1番の歌詞を繰返す。
- 2) 各班の出し物は2分位
- 3) エールマスターは幕間に歌
- 4) 各班の出演順序は班長と調整他の班の出し物をできるだけよく見る
- 5) 贈り物は予め集めて大きな袋に入れ配布担当者は例えばサンタ、大黒様などの扮装で渡す
- 6) バツク・ミュジツクを効果的に使う。例えば幕間、贈り物、班長入場
- 7) 終りにはにぎやかな歌例えばジングルベル

### "キャンドル点火"

- 1) 閉会前、ローソクに点火し"ホタルの光"のような静かな歌。
- 2) 点火は各班長のローソク、その火を皆んなに分ける。安全に注意

### "サヨナラゲーム" (数字bingo)

\*縦5×横5、計25のマス目の表を全員に配布

\*表のマス目に1から35までの数字の内任意の数字を任意の所に記入する(マス目を残さないように)

\*リーダーは予め箱の中に1から35までの数字のカードを入れておき1枚づゝ取出して読む

\*読まれた数字が表にあれば○で囲む。○が縦横斜どれでも5つならんだら1点。点数の多い者が勝

読み上げた順に左上より数字が並べばパーフェクト。別に賞を出す

### "軽食とスピーチ"

- 1) 父母の手作りでも、業者に依頼しても軽食程度でジュース1本
- 2) 配布は楽しく、ワゴンやソリに乗せて
- 3) 班長のスピーチは固くならない様司会が笑わせながら、2分程度。今年の楽しかったこと、苦しかったこと、やりたかったことなど



JANUARY						
S	M	T	W	T	F	S
J1				1	2	
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

## あけまして おめでとう

月のテーマ	用意するもの	1月 1982
ミニアチュアサイト		紙 1
9:30	開会	
9:40	話 “ミニアチュア・サイト”	
9:50	班会議	
	＊ミニアチュアの説明 班長	
	各自作りたいものを考え、	
	紙にスケッチを画く	
10:10	ゲーム「高さ？ 長さ？」	
11:20	閉会	

「高さ？ 長さ？」

\*予め高さ、長さを計つてある樹木、旗ざお  
ロープ等（班員の数）のカードをくばり、各  
自高さ長さを記入。10%以内の誤差合格。  
合格数の多い班が勝。

### ミニアチュア・サイトに 夢とロマンを！！

君達は今、遠い祖先や、近い先輩達の努力によって築き上げられた文明社会の中で生活している。もし、それらのまつたくない野外で快適な生活をしようとするとならば、君達自身の手でそれを作り出さなければならない。

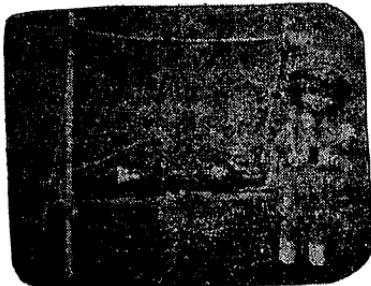
サイト工作はその試みの一つである。実物を作るのは大変だが、その前にそのミニアチュアを作つてみよう。

本物はむづかしくて、実際には作れないかも知れないようなものでも、模型なら容易に作れる。

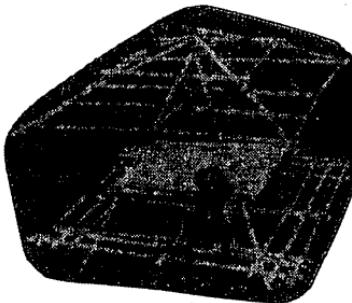
夢とロマンにあふれた作品を期待する

立かまど

流し付き調理台



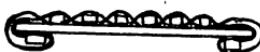
月のテーマ	用意するもの	1月1982
ミニチュアサイト		162
9:30	開会	
9:40	話、割りばし工作	
99:50	班集会 輪ゴムを使って割りばしをしば る練習をする。	
9:20	ゲーム「割りばしつなぎ」	
10:10	サイト工作づくり	
11:00	閉会	



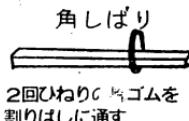
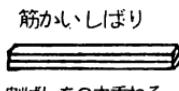
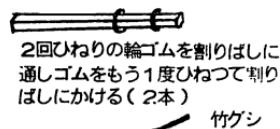
### 輪ゴムの使い方



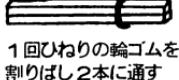
### スノコの止め方



### 割ばしのつなぎ方



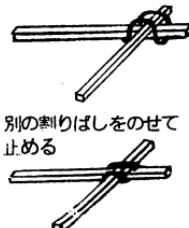
竹ヶシを輪ゴムの下に通す



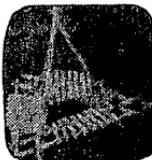
竹ヶシの下に別の割りばしを押し込む



輪ゴムを竹ヶシにそつてしこく



竹ヶシをぬく



2回くりかえす



月のテーマ ミニアチュアサイト	1月1982 No 3
9:30	開 会
9:40	話「開拓者は工夫する」
9:50	班 集 会 パイオニアリング工作
11:20	ゲーム「輪ぬけ」
11:30	閉 会

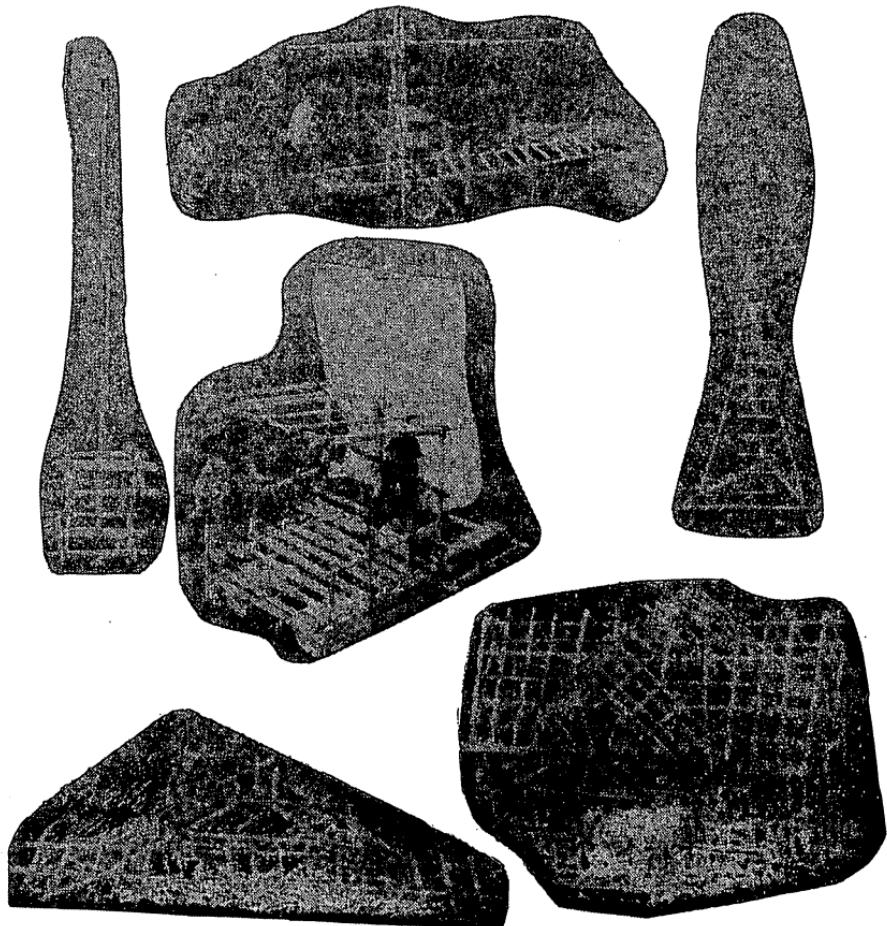
## "開拓者は工夫する"

開拓者達は生活環境をよくするために、様々な設備を作る。そこには創意と工夫が求められる君達はどんな物を作つてみたいか。

## 「輪ぬけ」

各班リレー隊形先頭は合図でロープを本結び(又は一重結び、テグス結び、もやい結びその他リーダーの指示)で輪にし、頭からくぐり、結びを解いて次え。早い班が勝ち。

## 様々な パイオニアリング



月のテーマ	用意するもの	1月 1982
ミニアチュアサイト		16 4

9:30 開会  
 9:40 話“キャンプサイト”  
 9:50 ゲーム 「1分時計」  
 10:00 ミニアチュアサイト 点検  
     班コーナーにサイト展示  
     (ベニヤ板1枚位の広さに)  
 ①各班は順次コーナーを回る  
     移動時間共4分間  
 ②班は各班サイトの評価・点  
     検、点数をつける  
 ③個人工作の評価採点  
     見学後サイトの配置  
     改善を行なう  
 ④再点検し点数をつける  
 ⑤創意工夫の個人表彰  
     総合優秀班表彰  
 11:20 ゲーム 「風むきが変わった」  
 11:30 閉会

月の輪をよんで  
 月の輪のスカウトをよんで各班に入れ  
 一緒にミニアチュアサイトを見学させる  
 その後、自己紹介をしたり、感想を聞  
 いたりする。

### 「キャンプサイト」

自然はいつもやさしく君達を迎えて  
 くれるとは限らない。ときには厳しい  
 条件の下でキャンプをしなければなら  
 ないかも知れない。

キャンプを楽しくするか、つらいも  
 のにするかは君達がどれだけキャンプ  
 の技術を身につけているかによつてき  
 まる。

キャンプサイトがよく出来ていれば  
 それだけキャンプの生活が快的になる  
 ミニアチュアサイトで学んだことを  
 いつか本当に作ろう。

### 一分時計

全員立つて合図で目をとじる。

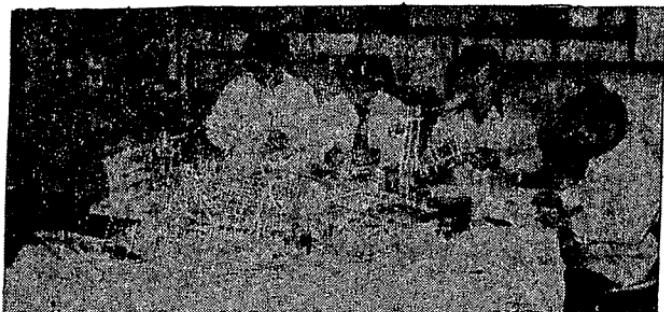
“始め”でスカウトは自分が1分  
 たつたと思ったらすわる。

正確な時間に最も近かつた者が勝

### 「風むきがかわった」

全員同じ方角をむいて立つ、目をつぶ  
 る。リーダー次々に方角を言い次第に早  
 くする。或る回数で正しい方向をむいて  
 いたものが勝

### ミニアチュアサイト作成中のスタッフ





# 参考プログラム

1982

ボーイスカウト  
埼玉県連盟



FEBRUARY						
1	2	3	4	5	6	
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28						



世界スカウト60年・日本連盟創立60周年

月のテーマ	用意するもの	2月1982
偉大なる足跡		16 1
9:30 開会		
:40 話	"世界スカウトの年"	
:50 ゲーム	「世界は今・・・」	
10:05 班作業		
	班長会議の決定に基いて、各班 は下記の作業を行なう。	
	1. 2ヶ国の国旗を作る。	
	2. プリントに示された各国語 の有難うの言葉を各8枚の カードに書く。	
11:05 ゲーム	「サンキュー」	
:20 閉会		

## 班長会議で

班長会議で、リーダーは下記のプリント4枚を用意し、  
その中から各班長に1枚づつ選ばせる。

ドイツ	ダンケ シエン	ステン	タケルモキド
台湾	シエ シエ	ギリシャ	エフリスト
韓国	カンサハンニタ	イニシア	テレマカシ
フランス	メルシー	スペイン	クランチエ

## 「世界は今・・・」

- 各班に同じ新聞を2部づつ配布する。
- 合図で各班は新聞記事を読み、外国に関する記事の見出しと、その国名との一覧表を作る。（都市名は不可）
- \*所定時間内に最も多く記載した班が勝ち、正しいもの1点、まちがつたものー2点。  
例 サウジアラビヤ 原油価格値下げ

## 世界スカウトの年

日連創立60周年

今年はB-Pが1907年に実験キャンプを行つてから、75周年にあたる。又1922年に少年団日本連盟が創立されて、60年になる。日本連盟では、世界中のスカウトと共に世界スカウトの年を記念するとともに、日本連盟創立60周年を期して、1982年2月～1983年8月の間に各種の行事を計画している。

県連、地区等でも行事が行なわれることと思われるが、それらに参加する場合に、その意義が充分理解できるようにしたい。

参考資料一日連発行

SFB スカウト運動  
日本ボーイスカウト運動史

## 「サンキュー」

外国へ行つて、言葉がわからなくても、友達を作る方法がある。それはその国の言葉で「今日は」と「有難う」と言えることだ。

それから先は手まね身振りで通じる。

ドイツではダンケシエン、台湾ではシエシエが有難うということだ、・・・ とさり気なく一度だけ説明する。

各班リレー隊形。出発線より5Mの所に6枚のカードを散らしておき、10Mの所に8ヶ国の国旗をはなして立てる。合図の度に各班1人づつ出発、1枚のカードをひろい、どこの国の言葉かを判断してその国旗の所にならぶ。カードを人に見せたり話したりしてはいけない。正解多数の班が勝ち。

月のテーマ	用意する物	2月1982
偉大なる足跡		No 2
9:30 開会		
:40 話		
:45 ゲーム 「だれがどこに住んでいますか」		
:55 班活動 班長会議の決定に基づいて各班は次週のB-P祭の出しおを1つ協議して決定する。		
10:55 ゲーム 「ジャンボリークイズ」		
11:20 閉会		

### 隊長の話

次週に行なわれるS-B隊主催のB-P祭について話す。又日本ジャンボリー、世界ジャンボリーの歴史についてジャンボリークイズに関連して話しをする。  
参考資料は日本連盟発行の書籍に年表がある。

### 「ジャンボリークイズ」

次ページのジャンボリー開催国とシンボルマーク及び開催年の書いてある表を人数分コピーして班員に配り、所定時間内に、開催国名と開催年を線で結ぶ。  
正しくできた班員の多い班が勝ち。  
又は正しく結んだ数で優勝。

### 「だれがどこに住んでいますか」

次ページの「だれがどこに住んでいますか」の絵を人数分プリントし、番号とA B Cを線で結ばせる。相談してはいけない。正しく結んだ班員の多い班が勝ち。  
又は正しく結んだ数の多い班が優勝。

### B-P祭 招待状

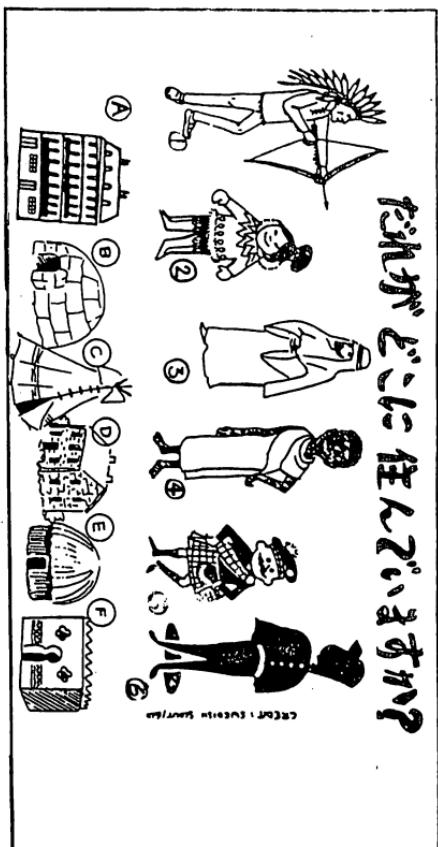
2月22日はボーイスカウト運動の創始者ベーデン・パウエル卿の誕生日です。ご両親方とご一緒にB-P祭を行ないたいと存じますので、是非ご出席下さい。



日時 昭和57年2月21日  
午後1時～3時

場所 毎日1団々本部

ボーイスカウト毎日1団 S-B隊長 村山文範



正解



開催国とシンボルマーク	開催年
アメリカ合衆国	1920年
イギリス オリンピヤ	1924年
日本朝霧高原	1929年
ギリシア	1933年
フランス	1937年
アローバーク	1947年
オーストリア	1951年
オランダ	1955年
フィリツビン	1957年
カナダ	1959年
ハンガリー	1963年
ノルウェー	1967年
イギリス サントバーカ	1971年
デンマーク	1975年

カナダ	1955年	カナダ	1955年
イギリス サントバーカ	1957年	イギリス サントバーカ	1957年
フィリツビン	1959年	フィリツビン	1959年
ギリシア	1963年	ギリシア	1963年
アメリカ合衆国	1967年	アメリカ合衆国	1967年
日本朝霧高原	1971年	日本朝霧高原	1971年
ノルウェー	1975年	ノルウェー	1975年

# B.-P. 祭

## プログラム

日時 昭和57年2月21日

午後1時 開会

第一部 場所 毎日第一団々本部

13:00 開会  
国旗儀礼

歌 日本連盟歌  
話 最後のメツセージ朗読 隊長

国旗儀礼  
13:15 閉会

————休憩————

第二部

13:25 開会  
歌

各班の演し物  
リーダーの演し物  
"テーブル・サツカ"—

14:25 閉会

B.-P.祭に  
ふさわしい 歌

- \* 世界の総長
- \* KUM BA YAH
- \* I've Got The  
B-P Spirit
- \* エーンゴンヤーマ  
日連発行歌集・テープ・レコード

テーブル・サツカ—  
図のように、ピンポンボールを利用して  
両親とスカウト達が対戦すると面白い。





# 参考プログラム

1982

ボーイスカウト

埼玉県連盟



MARCH						
8	S	M	T	W	T	F
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

月のテーマ	用意する物	3月1982
史跡をたづねて		16 1

9:30	開会
9:40	話 "私たちの町"
9:50	ゲーム「元をさがせ」
10:05	班会議
	164のハイキングについて 班長が説明
	各班は班長会議できめた事 項に基づいてコース設定
	ハイキング計画書を隊長に 提出、承認を受ける
11:05	ゲーム「スカウトベース」
11:25	閉会

## "ハイキング計画" 各班の共通事項

- I 実施日 3月28日
- II 集合地 地形図「岩槻」(1/25000)  
の、座標(028068)
- III 集合時間 8時30分
- IV 到着地点 座標(030073)
- V 到着時間 12時00分
- VI 各班通過地点 (A~D)の内1ヶ所を必ず通  
過すること  
(各班通過地点は班長会議で事前  
にきめておく)  
A 座標(046072)の元  
B 座標(018052)の上  
C 座標(027049)の下  
D 座標(027049)の元
- VII ハイキングの所要時間 3時間
- VIII 昼食 おにぎり 持参
- IX 報告書 解散時に隊長へ提出

## "私たちの町"

私たちの住んでいる所のほとんどが、昔は海の底であつた。町の中に「黒浜」という所があり、そこは地名の示す通り約5~6000年前までは海岸で、そこに人々が住み、生活していた証拠に貝塚が残っている。

私たちの町はその後海水が引くに従つて陸地がひろがり多くの人々が住み現在に到つている。

私たちの町には、その長い歴史の中に作られた沢山の史跡や、貴重な文化遺産がある。

私たちはそれらをしらべ、意義を知ることは大切なことである。

## 「元をさがせ」

地形図「岩槻」(1/25000)を用い  
蓮田市内にある寺院の数を、所定時間内  
に一番多く見つけた班が勝ち。



スカウトベース

## 「スカウトベース」

2Kmのコースを設定し、各班はその目標間に班員を配置する。

"始め"で第1番目のスカウトはスカウトベースで出発し、第2番目のスカウトにタツチする。これを続けて最後のスカウトが2Kmの目標を通過した時間を計り、15分に最も近い時間でリレーした班が勝ち。

月のテーマ	用意する物	3月 1982
史跡をたづねて		は 2
9:30 開会		
9:40 話	"責務と装備"	
9:50 班会議	班装備及び班内役務の分担確認。ハイキングに必要な個人装備の検討。	
10:30 ゲーム	「鹿狩り」	
10:50 閉会		

#### "4泊5日の野営に必要な個人装備"

- ★ 制服 ★ 寝袋 ★ 雨具
- ★ 衣類袋(替え下着2 靴下2 シャツ2 長ズボン1  
セーター1 ジャンパー1 パジャマ1  
水泳パンツ1)
- ★ 食器袋(食器セット スプーン フォーク はし コップ各1)
- ★ 洗面袋(石けん 歯ブラシ 歯みがき クシ タオル 各1)
- ★ 修理袋(針 糸 安全ピン ボタン 適量)
- ★ リュック又は制服のポケットに入れて持つもの  
(登録証 懐中電燈 ナイフ 個人救急品 チリガミ  
水筒 タオル ハンカチ 紙ひも ロープ 新聞紙  
手旗 マツチ・防水)
- ★ その他(地形図 コンパス 時計 号笛 帽子 靴 ポリ袋 サブサック等)

●上記のものをリュックにつめておき、日程、目的、等により、不用なものを抜き出す。

#### "責務と装備"

みんなで協力して1つの仕事をする時、いつも、自分は班の1員として、何をしなければならないかを考え、全力をつくして自分の責務をはたすことが大切です。

一人一人が確実に各自の責務をはたすことによって信頼、友情、チームワークが生れる。

キャンプやハイクの装備は、各自の責務をはたすために必要な物を含んでなければならない。

隊長が下見したところ、今回のコースにはスケツチに適した場所が多いようだ。

それらも考えに入れて、今回のハイクには必要なものと不必要的ものを班会議で相談しよう。

#### 「鹿狩り」

各班定められたコーナーに整列。  
1班だけ獵師となり、他の班は鹿になる。

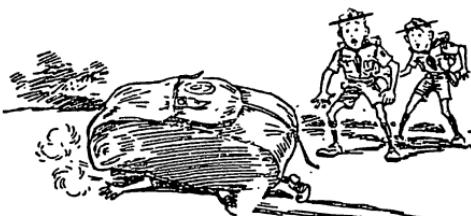
鹿はネツカチーフのシツボをつける。シツボはベルトにはさむだけですぐ取れる程度に付ける。

合図で獵師は鹿を追う。シツボをつかまれるか取られた鹿はつかまえられたものとする。

3分で交替、多く鹿を取った班が勝ち。

ゲームの場所の範囲を定めておくこと。

今回のハイキングで必要な班装備及び班内役務の分担については、ボイスカウト日本連盟発行のボーイスカウトハンドブック②ハイキングを参考にして話し合うこと



重すぎる荷物につぶされるな!!

月のテーマ	用意する物	3月 1982
史跡をたづねて		16 3
9:30 開会		
9:40 話 "地図と磁石"		
9:50 ゲーム 「地図記号」		
10:10 班会議 ハイキングの途中で 注意すべき事柄について 話し合う		
10:40 ゲーム 「X地点を探せ」		
11:10 閉会		

### 「地図記号」

20個の地区記号を描いた掲示1枚を用意し、それを壁に張る。各班は壁に絵図に並ぶ。

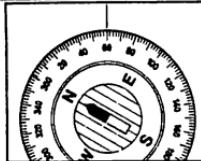
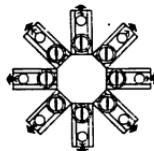
合図で先頭のスカウトは、図の所へ走り、記号と、その表わす事物の名を書き取つて走り帰る。

列に帰つたら次のスカウトにタツチし出発させる。

以下全部を書き取つますまで続ける。

正しく書き取つた記号1個につき2点。

最初に終つた者に10点。



### 「X地点を探せ」

適当な位置に4本(4班分)のベグを打つておき、出発地点とする。

班員は2名1組となり、コンパスと歩測を担当する

各班に4種類の指令書を渡し、定められたベグの位置から一斉に出発させる。

目的地と思った所で止まり、コールする。

出発地点のベグより2mの範囲内にいたら正解とする。

#### 指令書

- |   |   |
|---|---|
| 1 | $0^\circ \cdots 10m \rightarrow 90^\circ \cdots 10m \rightarrow 225^\circ \cdots 14m$   |
| 2 | $90^\circ \cdots 10m \rightarrow 180^\circ \cdots 10m \rightarrow 315^\circ \cdots 14m$ |
| 3 | $180^\circ \cdots 10m \rightarrow 270^\circ \cdots 10m \rightarrow 45^\circ \cdots 14m$ |
| 4 | $270^\circ \cdots 10m \rightarrow 0^\circ \cdots 10m \rightarrow 135^\circ \cdots 14m$  |

### "地図と磁石"

昔の人は、木の切株の年輪、枝葉の茂り具合、岩や樹木の苔の付き具合などで方位を判断した。当時は地図もあまり正確なものはなかつた。

現在では測量技術が発達し、大変正確な地図が作られている。

然しその正しい使い方を知らなければ、折角の地図も役に立たない。

地図のルールと正しい読み方、磁石の正しい使い方による方位の発見法などを学ぶことによって、ハイキングをより楽しく、広範囲に、然も安全に行なうことができる。

### ハイキング中の注意事項

★交通事故を防止するには?

★万一事故が発生した時の処置?

などについて班会議で話し合う。

月のテーマ	用意するもの	3月 1982
史跡をたづねて		16 4
ハイキング 実施		
8:30 開会	(班ごとに点検)	
8:40 出発	通過地点の課題を班長に渡す 各班ごとに計画書に基き出発	
12:00 到着	隊長に到着報告	
昼食	各班ごとに食事	
12:40 発表	発表後、報告書を隊長に提出	
13:00 ゲーム	「野豚をにがすな」	
13:20 閉会		
班長会議		ハイキングの反省

### 課題

- A 座標(046078)にある寺の附近にいる人に、寺の歴史を聞き、寺で所蔵している「雪舟」の「達磨絵」を分担して写す。
- B 座標(027049)にある史跡の伝説について附近にいる人に聞き、碑を出来るだけ正確にスケッチし、碑の高さ、幅、厚さを記する。
- C 座標(018052)にある橋附近にいる人に見沼代用水の歴史と「掛渡井」は何のために設けられたのかを聞き、橋の上からパノラマスケッチをする。
- D 座標(027049)にある寺の蓮花院阿弥陀堂へ行き、附近の人に「蓮田」の地名発祥の由来を聞き各自俳句1句競む。



### 県連B S参考プログラム 初年度計画終了のごあいさつ

昨年5月号より発刊を続けて参りましたB S参考プログラムも本号で初年度を終了することになりました。大変いそいで始めましたので各方面にご迷惑をおかけ致しました。本年は県連資料作成委員会が発足し、田中政司委員長の下で、新メンバーを加えて続刊致しますのでご協力下さい。

### ハイキングの準備

- ①リーダーは事前に各班のコースを調査する。
- ②通過地点の寺の住職等に境内に入る許下を得る。
- ③隊集会計画書を団委員長に提出する。
- ④父母等に紛装をしてもらうため、事前に課題を説明し話し合う。  
"紛装の例"
  - ・農家人・釣り人
  - ・通行人・寺の人

### "野豚をにがすな"

- \*ナイフ・ナスカン等の危険物ははすさせる。
- \*野豚になるスカウト2名を選ぶ
- \*野豚を囲んで他のスカウトは円陣を作り、しつかり肩を組む。
- \*始めの合図で野豚は円陣(柵)を突破する。
- \*最初に突破された柵の両側の2名が次に野豚になり、野豚だつたスカウトは柵になる。
- \*数回ゲームを繰返す。
- \*安全のため、腰は振つてもよいが足けりは禁止する。





# 参考プログラム

1982  
ボーイスカウト  
埼玉県連盟

1982

4月(小)APR.

日	月	火	水	木	金	土
・	・	・	・	1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	・

月のテーマ	用意するもの	4月 1982
新しい仲間		No. 1
9:30 開会		
9:40 話	「チームワーク」	
9:50 班会議	今月の活動内容を班長が説明 (班長会議の伝達) 新班員が入った場合の班内役務分担について フライパンを使った料理を考え材料リストを作る。 ハイキングの途中でできる自然観察について話し合う。	
11:00 ゲーム	「むかで競争」	
11:20 閉会		

## ハイキング実施に際しての確認事項

- 実施日 4月25日(日)
- 集合地点 地形図「岩槻」(1/25000)  
の座標(030073)
- 集合時間 午前9時00分
- 課題及びコース 当日隊長が発表
- 到着地点 座標(046087)
- 到着時間 12時10分
- 昼食の材料費 1班800円以内
- 報告書 到着時に提出
- 今回のハイキングで特に必要なもの  
班 - フライパン、薪、石こう、昼食の材料  
個人 - おにぎり

## 「チームワーク」

ハイキングやキャンプを楽しくしようと思ったら、各自が自分に与えられた仕事に対してベストをつくすことが大切です。

そこから、班員の1人として全員から信頼される様になり、この信頼からチームワークが生まれる。

たとえば、自然観察や追跡の中でどの様に仕事を分担したら良いのかを考えてみよう。

## フライパンを使った料理の例

- ・ベーコンエッグ
- ・野菜いため
- ・その他

## 洗い水のない時

使ったフライパンや食器をトイレットペーパーでふきとり、それを燃やして処理するとよい。

## むかで競争

前者のベルトを片手でつかんでつながり、班毎に1列縱隊となる。

「始め」の合図で前方15mの目標に向って走り、これをまわって出発点へ早く帰った班の勝

途中倒れたり、切れた班は除外する。

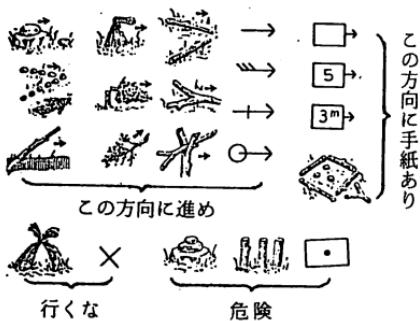
月のテーマ	用意する物	4月 1982
新しい仲間		No. 2
9:30 開会		
9:40 話	「観察と推理」	
9:50 ゲーム	「私はだれでしょう」	
10:10 班活動	自分の手型を石こうで取る	
10:55 班会議	ハイキングの途中で、万一事故が起きた時の対処の仕方 班員の進歩	
11:15 ゲーム	「だれの手?」	
11:30 閉会		

### 「観察と推理」

スカウトとして覚えなければならぬ最も大切なことの1つは「何物も見落さない」ということだ。

どんな小さなものにも目をつけ、何物も見逃さない習慣は日常生活の中で身につける練習を積まなければならない、この練習をすることにより自然に観察力と推理力が養われこれが君たちが将来何をするにしても役立つ

### 追跡サインの1例



### 「私はだれでしょう」

盆の上に、ポケットから出てきそうな品物をたくさんのせる。

スカウトにその持ち主がどんな人かその趣味は何かなどを班ごとに推理させ、その結果を発表させる。

### 事故が起きた時の連絡手順

- ① 119番に通報
  - ② 指導者に通報
  - ③ 現場保存
  - ④ 応急措置(生病法はけがのもと)
- 通報の内容
- ⑤ だれが⑥どこで⑦どのように落ちついて通報すること

### 手型の取り方

- 1 ねん土で自分の手型を取る
- 2 周囲にわくをつける。(長さ50cm幅3cmのボール紙をクリップで止める)
- 3 ボールに水を入れ、石こうが水の中に振り入れる
- 4 石こうを沈殿させ、石こうが水とすれすれになるまで水を捨てる。(水と石こうは1:1)
- 5 よくませて、わく内に流し込む
- 6 石こうが固まる前に金属のフックをうめる
- 7 石こうが固まったら取りはずし、水洗いをする
- 8 記念のため裏に日付けを入れる

石こうは画材店・薬局にあり1kg約500円1人分0.5kg

### 「だれの手?」

各班ごとに円形に集まり、各自班員の手のひらを数分間観察する。

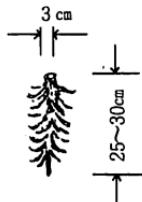
その後、石こう取りをした自班の全員の手型を並べ、だれの手型かを順番通りに名前を書く。

正解率の多い班の勝

月のテーマ	用意するもの	4月 1982
新しい仲間		No 3
9:30 開会		
9:40 話	「火」	
9:50 ゲーム	「タキツケ作り」	
10:05 班活動	各班着火材（ヒューズスティック）を作る	
	着火材を使って火を起こし	
	ホットケーキを作つてみる	
11:00 班会議	ホットケーキの試食 個人・班装備の確認及び分担 次週のハイキング確認 その他の議題	
11:30 閉会		

### ヒューズスティック

やわらかくて乾燥している  
枯枝や棒（桧や杉が良い）  
を絵のようだけづる  
うすく、細く、たくさん削  
るほどよく火がつく。



### 「火」

はるか昔、人間がけだものたちと同じような生活をしていたころ、火を知り、火があるおかげで炊事ができ、暖もとれ、夜を照らす明りにもなり、昔ばかりではなく現在でも、火は生活になくてはならないものです。

B S のモットーである「そなえよつねに」に心がけ、この大切な火を起こせる技術をいつも身につけておこう。

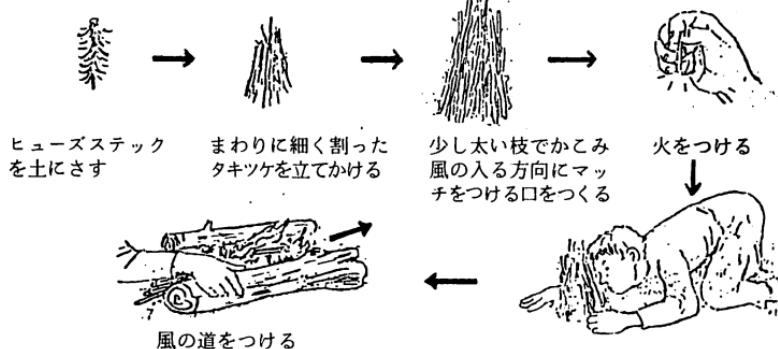
### 「タキツケ作り」

各班はリレー隊形をとり、その各班の前方7~8 mの所に、斧1、板1、台丸太1をおく

合図で第1番目のスカウトが走つて行き、板を割りタキツケを1本作り走つて帰る。次に2番目が走つて以下同じことを繰り返す

5分間で最も多くのタキツケを作った班の勝

### 火を起す手順（1例）



月のテーマ	用意するもの	4月 1982
新しい仲間		No. 4
<b>ハイキング実施</b> (各班ごとに集合・点検)		
9:00 開会 出発時注意事項		
9:10 出発	指令書①の入った封筒を 班長に引かせ、班ごとに 出発	その後、指令書②、③を 探し、各々の課題を行う
12:10 到着	報告書を隊長に提出	昼食 各班ごとに炊事
13:30 ゲーム	「標本集め」	14:10 閉会
班長会議 反省など		

## 今回のハイキングの事前準備

### 班長

- 両親から承諾書を得る
- リーダー
- 事前にコースの調査する
- 火を起こす許可を行先地の所有者から受ける
- 隊集会計画書を団委員長に提出



カッコウの良い靴 はきやすい靴

### 指令書①

「君たちは自然博物館から派遣された探検家である。君たちは、地球の遠隔の地に上陸した。そして君たちの最初の仕事はこの地より[A～Dが1つずつ入る]を経由し、座標(043069)の下までの自然観察を行なえ。

なお、探検隊の中には新人もいると思われる所以、班内で調査項目を定め、2人1組となり分担して調査せよ。

座標(043069)の下付近で、次の指令書②を搜せ。

A 座標(038076)の下 C 座標(031068)の下  
B 座標(034070)の下 D 座標(039061)の下

### 指令書②

ここより、追跡ナインに従がい、座標(055072)の下までの途中で見つけたサインの数と⑦サインのいちばん近くにある植物の名前を報告書に書き込め。

次の指令書③は、座標(055072)の下付近にある。

### 指令書③

この付近にある沼へ行き、班で協力して2種類の小動物の足跡を石こう取りせよ、なお、報告書は12時10分に座標(046087)付近にいる隊長に提出すること。

## 「標本集め」

リーダーは事前に約30種類（木の葉・花・昆虫・野草・木の枝等）の名称を標示した標本を作っておく。

この標本を観察させた後、30分間を与え、標本にあるものをできるだけ多くの種類を集めさせる。一番多くの種類を集めた班の勝。

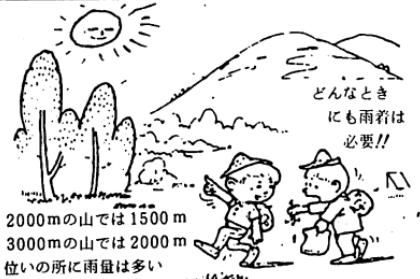


1982

5月(大)MAY

日	月	火	水	木	金	土
・	・	・	・	・	・	1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29

月のテーマ	用意するもの	5月 1982
丘を越えて		No. 1
9:30 開会		
40 話 「天気（気象）の話」		
50 班会議		
班長会議の伝達		
No. 1 ~ No. 4 の説明		
(リーダーによる下見は班長会議の前に行なわれている)		
班集会 山の気象について考えよう対策についても		
11:00 ゲーム 「雷に勝て」		



。雨が去った後は気温が7~8°Cも急に下ることもある。



**天気（気象）の話**

朝は晴天だったが、急に雲におわれ雨になったという経験をした事があると思います。運が悪いとあきらめないで、山の天気の急変や異変は気象が自然の法則に従って変るのだから気象の知識を十分に知っていれば対処できたかもしれません。

楽しいキャンプ、ハイキングが天候の急変でつらく苦しいものにならないように山の気象について考えてみましょう。



<b>雷に勝て</b>	<b>立ちん棒</b>
しゃがんで両ひざを抱えてひじをしっかりとつかむ合図でこの姿勢のままコースを回り次の人にタッチをする、早い班が勝	両手を開き片足を上げてそのまま動かない人が勝

月のテーマ	用意するもの	5月 1982
丘を越えて		No. 2

9:30 開会

40 話 「三角点のはなし」

50 班集会

色々な地図の種類を使って  
その地図にあった旅行の計  
画を

※各班で発表最後に作る

11:10 ゲーム「地形図記号」

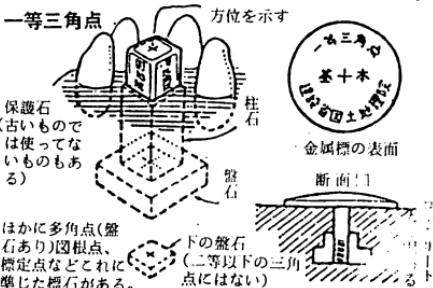
11:30 閉会

## 三角点

地図の骨組みとするため日本全何にわたって三角測量によつてその位置、(緯度・経度)を求める点でその点はほかのすべてのものに優先する正確な位置なのです

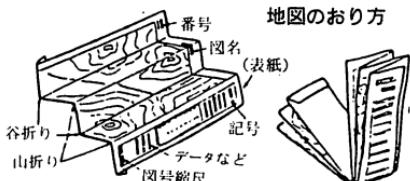
2.5万には1等三角点から4等まで5万では3等まで描かれています。

図上では0.1mの単位でその位置の高さが実際には0.1mmまで測量されています。



## 地形図記号

前もって地形図記号を人数の半分作って残りの半分は答えが書いてあるカードを作る。1班で半分半分に分かれ、記号と文字は向いあってならび合図で1組にする。  
一番早く1組になったら勝。カードをかえて何ども行なう。



## 地形図選び

- 製作の時期を知る
- 縮尺を知ること
- 図式を知ること

月のテーマ	用意するもの	5月 1982
丘を越えて		No. 3
9:30 開会		
40	話	「テントについて」
50	テントを張る	
10:20	班集会	
	キャンプの役務分担	
	班装備の点検	
	個人の荷物の確認	
50	テントをたたむ	
11:10	テントのまとめ	
20	閉会	
	連絡事項 地形図記号を知る	
	地図の種類を調べる	

## テントについて

テントは単なる品物ではなく生きものである。だから呼吸もするし伸び縮みもします。取り扱う人の性格がそのままテントにも移り寿命にも影響してしまいます。

テントは大切に保管、管理をして下さい



## テントを張る場所

- 排水のよい所（2～3%の傾斜地）
- 適当な広さのある所
- 強風の直接あたらぬ所
- 川原では増水に注意
- 立木の真下でない所
- 南面又は午前中陽の当る所

## 班長の指導のもとで

班全員でテントを袋から出し、たたみ方を覚えて順序よく張ります。

テントをたたむ時は張った最後の手順から元にもどってゆけばテント袋の中にきちんとおさまるはずです。

早くきれいに張れるよう全員で研究しましょう。

## テントの保管

- テントは湿気をきらう
- 泥や異物の入ることもきらう  
(枯草、小枝、葉、虫など)
- ペグはきれいにして乾燥させ、油を塗る
- ・ピン・ペグの員数の確認
- ・破損箇所は早期に補修しておく

雨の時テントの内側に物がふれていると雨もりする



月のテーマ	用意するもの	5月 1982
丘を越えて		No. 4

## 円良田湖1泊キャンプ プログラム

1日目	2日目
2:00 集合	朝食
10 川口出発	8:30 班長会議
3:30 寄居着 キャンプ地へ 設営 (末野神社)	45 朝礼 9:00 撤営 10:30 円良田湖 ハイキング出発
夕食	昼食後ゲーム
7:30 班長会議	2:30 寄居着 点検
8:00 班会議 1日の反省	出発
集会	
9:00 消灯	4:30 川口着

### 献立は簡単なものでよい一例

夕食	朝食	昼食
ごはん	パン	おにぎり
スープ	牛乳	サンマの かんずめ
インスタント カレー	バター 生野菜	

### 事前準備

- ① 予算(参加費)はどの位か
- ② 団への連絡は(緊急時)計画書は
- ③ 現地の連絡は、キャンプ地の使用の了解は
- ④ 父母への通知は
- ⑤ 下見、輸送関係は

### 班集会

寄居 2.5分の1の地図を使って、コースの説明をして地図上のコースから計画書を作る

※ 時間・距離・目標物・目印・三  
角点・水準点の確認  
計画書と報告書の提出  
(寄居駅着時間厳守)

### ハイキングの想定

地図上のハイクと実際のハイクとの違いなどを経験して次のハイキングに役立てもらいたい。

### 課題

- ① 決められた三角点  
を見つけ拓本を取る
- ② 円良田湖の調査

### 見晴しゲーム

各班から1人づつの鬼をだす

鬼がいっしょに「場所かえ」と  
いってから3つ数をかぞえる残  
りのスカウトは地上から約40cm

以上、上に移動しなければなら  
ない。移動の途中つかまつたら  
鬼になり何かいかくり返す。  
又40cm以下でも鬼になる。



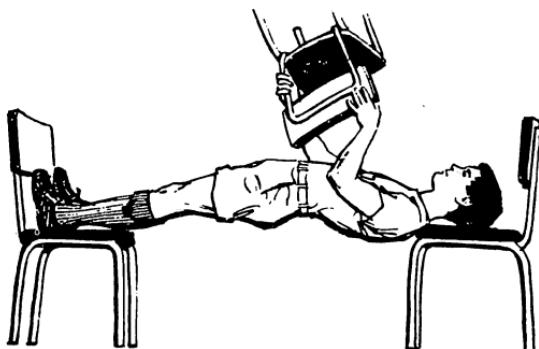
1982

6月(小) JUNE

日	月	火	水	木	金	土
・	・	1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	・	・	・

月のテーマ	用意するもの	6月 1982
大航海		No. 1
9:30 開会		
40 話	「体力づくり」	
50 ゲーム	「脚を鍛えよ」	
10:00 班会議	班長会議の伝達No.1～ No.4の確認、限られた スペースと有り合せの 道具で体力を向上させ るための体操を相談する 班で決めた体操を皆さん なでやってみる	
10:50 ゲーム	「甲板掃除」	
11:15 閉会		

君なら何分できる？



### 体力づくりの話

長期間の航海では、制約の多い生活で運動不足にならないための工夫が必要です。

毎日一定時間体力づくりを実行して健康を保とう。

### 脚を鍛えよ

片足相撲：左足を後にあげ、左手でもち、右手で相手の右手を握りお互に押し、引きをする。

あげている足が地についたら負け  
脚相撲：二人は向い合い、脚を投げ出して座る。この脚で押し合い又はからんで払い相手をころがす

### 甲板掃除

昔の帆船では、甲板掃除が乗組員の日課であった。

二人一組、一人は腕立て伏せの形となり、もう一人はその両足首を握って持ち上げる。合図で所定の距離を往復する。屋外なら手にスリッパをはめる。  
早い班が勝ち

月のテーマ	用意するもの	6月 1982
大航海		No. 2
9:30 開会		
40 話	「観察と推理」	
50 ゲーム	「船首を風上に向けろ」	
10:00 班作業	班員で決めた班の体操をする(10分)	No. 1
	班が持ってきた簡易測角器(絵)を使って物の高さを測ってみる。	
	No. 4 のとき全員これを作って持ってくる。	
10:50 ゲーム	「見張り」	
11:05 班会議	班員の進歩など	
11:15 閉会		

### 船首を風上に向けろ

各班は四角形になる。○は班長・△は次長。次長はシルバーコンパスを持つ。

リーダーが1班東、2班西、3班南、4班北と云うと、各班は次長の指示で向きを変える。

早く正確に並んだ班の順に4、3、2、1点。8方位をやり合計点の多い班が勝ち。

### 見張り

見張りを囲んで全員座る。見張りは「小島、ヤシの実、土人、ボート、ヤリ、人喰ザメ、雷雲」等20種類を云う。合図で各班は相談し、3分で報告書を提出。一番多く書いた班が勝ち。

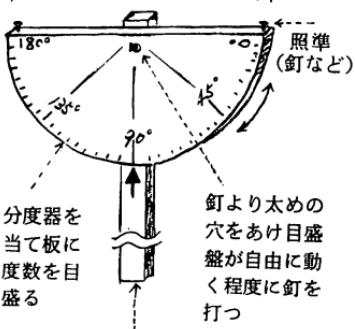
### 観察と推理

昔の航海は太陽や星を観測して船を進め、雲や風で天候を予測し、漂流物や島かけを見ては胸をはずませた。目的の地に着くまで、何度も重大な決断をしていった海の男たちは鋭い観察力と推理力の持ち主だった。

マルコポーロ、コロンブス、マゼランたちの冒険に満ちた航海のことを知れば君たちの大航海(人生)にもきっと役立つ事があるはずだ。

### 簡易測角器の作り方

20~30cm



目の高さの棒がよい

### 高さを測る

目的物に向って測角器を眼に当てて45度に相当する仰角で目的物の頂上を見通し、足元から目的物の直下までの距離を歩測する。

これに眼の高さを加えれば目的物の高さがわかる。

月のテーマ	用意するもの	6月 1982
大航海		No. 3
9:30 開会		
40 話	「保存食糧」	
50 ゲーム	「水樽」	
10:00 班作業	班の体操(10分) No.4 ハイキングの持物を確認と昼食(保存食)を何にするか相談	
10:50 ゲーム	「面舵一杯」	
11:00 連絡	7月のテーマに関する相談	
11:15 閉会		

## 保存食

何ヶ月、何年かかるか知れない昔の航海では食糧や水を確保し保存することは容易でなかった。

今では長期保存のできる加工食品が沢山あるので、キャンプやハイキングにも便利に使うことができる。

## 面舵一杯

この辺は暗礁の多いので座礁しないよう気を付けよう！

- ・面舵一右へ、取舵左へを徹底する。
- ・ルレー隊形になり最後尾の操舵手を除いて目かくし、前者のベルトをつかむ。
- ・合図で暗礁にぶつからない様に操舵手は「面舵一杯」「取舵一杯」と指示し、ゴールへ誘導する。
- ・早い班が勝ち。班旗を倒したら失格

## 水樽

船の水樽を一杯にして出航だ！

- ・1升ビン、コップ、バケツを毎に用意
- ・前方5mに1升ビンを置き、リレー隊形になる
- ・先頭はスタート地点に置いたバケツの水をコップでくみ、1升ビンに入れ、次の者にリレー
- ・早く水樽を一杯にした班の勝ち

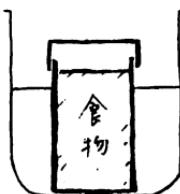
## 保存食の例

- |      |                                   |
|------|-----------------------------------|
| ほじい  | ごはんを乾燥                            |
| 麦こがし | 炒ってから粉にし、お湯でねってダンゴし乾燥             |
| ヒマワリ | 種を乾燥し、炒る                          |
| ハマナス | 種を刻んで砂糖で煮つめるとジャムができる              |
| 野菜   | アスパラガス、サヤインゲン、切りキャベツ、ホウレンソウを乾燥させる |
| イナゴ  | ゆでて乾燥し炒る                          |

## ピン詰の保存

ゴムパッキン付フタの空ビンをよく洗い煮沸消毒し水を切る。

よく煮た食物を消毒したビンに入れフタをのせて20分沸とうさせる。



ビンの8分目までお湯を入れる。  
煮詰ったらフタを絞め、さめたらもう一度絞める。

月のテーマ	用意するもの	6月 1982
大航海		No 4
<b>ハイキング実施(宝島探険)</b>		
9:00 開会	集合	団本部
話	"救急と安全"(隊長)	
9:15 出発	宝物の話をし絵地図を	
	各班に渡す(副長)	
11:15 帰着	帰着の報告	
	休憩、航海日誌(ハイ	
	キング報告書)の作成	
	提出	
	保存食で昼食	
12:15 表彰	優秀班	
12:20 閉会		

- 指示**
- 行く道にのびろなどの食用植物があるから採って持ち帰れ。
  - 11時15分ちょうどに団本部へ帰着せよ。

## 救急と安全

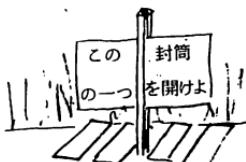
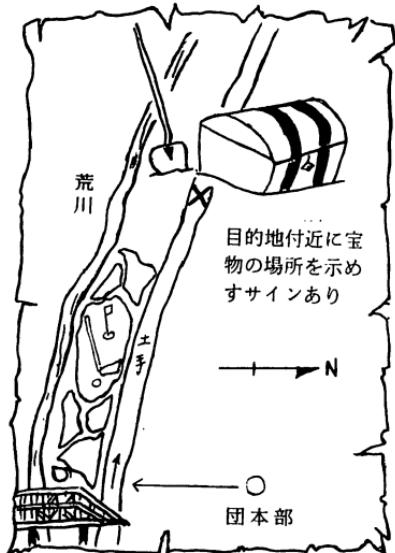
野外の活動では思わぬ事故に遭ったり、病人が出たりすることがあるそんな事にならないよう「常にそなえる」ことが第一だが、もしもの時はどうしたらよいか。

連絡は、病院は、近くに家は、出血のとき止血の方法は。

1982 4月No.2 参照

## 宝物

船長が手に入れた絵地図によるとこの島には宝があるらしい。各班は相談して目的地が何処だか決め、船長(隊長)にそれを確認して、許可が出たら出発せよ。



厚手の紙に書いて割ばしなどに鉄み地面に差す。

## 封筒の内容

赤水門の0度から建物中央の頂点を簡易測角器で見通し、角度が45度になる位置を探すその付近に宝物あり。

例 1班 0度 2班 30度  
3班 45度 4班 60度

宝物はみかんやりんごなどがよい



1982

7月(大)JULY

日	月	火	水	木	金	土
・	・	・	・	1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

月のテーマ	用意するもの	7月 1982
ハイオニアへの道		No. 1
9:30 開会		
9:40 話	「三人よれば文殊の知恵」	
9:50 ゲーム	「伝令リレー」	
10:00 班会議	今月の活動内容説明	
	1. 班長会議で決めた、班の担当工作物の設計図の作製	
	1. キャンプの献立（夜・朝）	
10:50 ゲーム	「設営配置」	
11:10 閉会		

### 班長会議決定事項

各班下記工作物の1つを担当する。

なお移動が可能なように

- (1) テーブル (2) 調理台 (3) カマド (4) 食器ダナ

### （リレー隊形） 伝令リレー

開拓者の所へ仲間から来た手紙が谷川へ落したのか、きれぎれになっている、怪で解読をしてみようではないか。

20~30語の通信文を書いた紙を単語ごとに切りはなし混ぜ合せたものを班数用意。

リレー隊形、各班の前10Mに用意した通信文帽子に入れて置く。合図で一人づつ通信文の一切を取りに行き全員で正しい順序に書き提出。最初に正解を出した班の勝ち。

### （U字形） 設営配置

隊長は昨日現地人の所へ行ってすばらしいサイトを見たが、メモがなく、頭の中に入れて來たので諸君もしっかり頭に入れてくれ。

U字形、模造紙に書いた班サイト配置を3分間全員に見せる。各班模造紙に見た通り書く。一番早く、正確な班の勝ち。

### “三人よれば文殊の知恵”

開拓者はきびしい自然の中で暮さなければならない。

一人では無理なことでも、何人かが協力し合えば、それも可能になる。

お釈迦様の弟子の中で一番の知恵者といわれたのが文殊菩薩です。

平凡な人でも、三人が力を合せれば文殊様と同じぐらいの知恵が生まれるといわれています。

班の仲間とは機会があれば、多く話し合い、おたがいを良く理解できるようにしておきましょう。

### サイト配置の例

2人

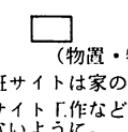
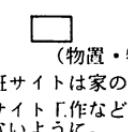
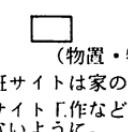
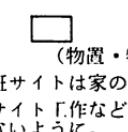
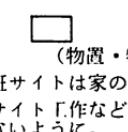
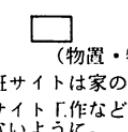
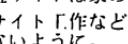
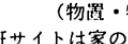
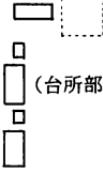
2人

（寝室部分）

2人

PL

（居間部分）



◎ 班サイトは家の間取りを考えると良い。

◎ サイト「作などの配置は無駄な動きのないように。

月のテーマ	用意するもの	7月 1982
バイオニアへの道		No 2
9:30 開会		
9:40 話 '縄結び'		
9:50 ゲーム「荷づくり」		
10:10 班会議		
1. 設計図に基づいた各ヶ所のしづら方の検当		
1. キャンプにおける班内役務の確認		
1. 班備品チェック		
10:50 ゲーム「すのこづくり」		
11:10 閉会		

### すのこ作り

すのこは利用法が沢山あり、例えば台や壁になり大変便利なものである。さて使い古しの割ばしと、麻ひもで各班2チームにわかれ、3分でどのくらいのミニチュアのすのこができるかな。一班2チーム合せて使用した割ばしの多い班の勝ち

### "縄結び"

開拓者にとって、縄と棒は生活を営なむのに欠かせない道具である。

縄結びが上手になればサイトの工作、生活の道具を作るのに非常に便利である。

諸君もサイト工作や荷づくりなどでの効果的な結び方を身につけておこう

### 荷づくり

(リレー隊形)

ある人が荷づくりをしっかりしておかず、移動中荷物をなくして損をした。

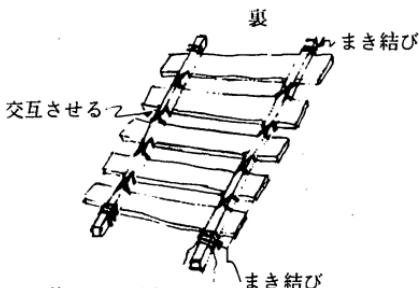
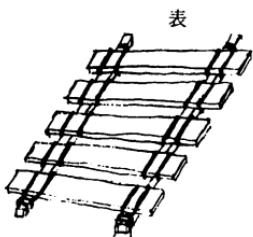
皆も損をしないようにしっかり荷づくりして下さい。

1班に古雑誌を2山(高さ40cm)に積んでおく。

合図で荷づくり10M前方の班旗を往復次のスカウトへ、荷がくずれたらその場でしばりなおすこと。早い班の勝ち。

### すのこの作り方の例

(良くしまり、簡単に取りはずしができるように!!)



\* 作ろうとするすのこの長さの2.5~2.3倍のロープを用意し  
ロープの中心に巻き結びで個定材につけ、裏面で交互させながら、作製する。

月のテーマ	用意するもの	7月 1982
バイオニアへの道		No 3

9 : 30 開会  
 9 : 40 話 「木材の寸法・規格の話」  
 9 : 50 ゲーム「長さを測ろう」  
 10 : 00 班作業  
     1. 班長持参のバカ棒を利用して設計図に基づき工作物の資材作り。  
     1. 仮組をやってみる。  
 11 : 10 ゲーム「面積確保」  
 11 : 30 閉会

## “木材の寸法・規格の話”

昔は家を建てる時、その都度、製材をしていた。

江戸時代に入り、人家も増え度重なる大火事などにより、木材の大量生産、在庫量の確保など、せざるをえなくなり、寸法と規格が決まりました。

一尺は尺骨（手首からひじ）の長さから生まれたと云われています。

尺を用いて、バカ棒（尺杖）を作り工作材料を定尺で切ると、片付け管理にも便利だし、無駄にもなりません。

## 長さを測ろう

自分の体の一部の長さを知っておくと大変便利。親指と小指の間と歩幅はいくらかしらべよう（実施）長さを指定し、各自にそれぞれ麻ひもを切ってもらう。各班合計して誤差の少ない班の勝ち。

## 面積確保

直角を出すには3:4:5の比率とか  
 一坪が36平方尺とか、皆は知っている  
 るか？

バカ棒を用いて地面に2坪の面積を線で確保をして下さい。正確な班の勝ち。



## サイト工作の一例

(1) テーブル



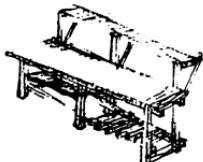
※ すのこは丸められるように工夫し  
 台の上に置くようにすると便利である。

(3) カマド



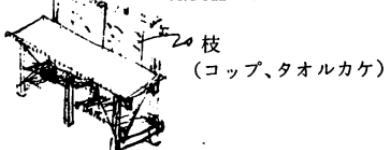
- ①すのこ
- ②アルミホイル
- ③土(ア2寸5分→3寸)
- ④耐火レンガ

(2) 調理台



※ 日々の改善を忘れずに!!

(4) 食器ダナ



枝  
 (コップ、タオルカケ)

月のテーマ	用意するもの	7月 1982
バイオニアへの道		No. 4
<b>バイオニアのキャンプ</b>		
7月24日	7月25日	
3:00 集合 (スカウトの森) 開会 話 「開拓者になる ために」	朝食 8:00 点検 8:30 朝礼 ゲーム 「野営場荒し」	
3:15 設営 (設計図に基づ いて担当工作 もつくる) 夕食	9:00 工作展示、見学 (工作物を實際 に使って、父 兄にお湯を沸 してもらう)	
7:00 班ゲーム	9:40 ティバーティ 歓談 (スカウト、リードー、父兄)	
7:40 夜のひととき (班単位で紅茶 とお菓子を食 べながら歌と スタンツ)	10:20 撤営及び備品 チェック	
8:20 班長会議	11:30 閉会	
8:50 班会議 (今日の反省)		
9:30 消灯		

### 事前準備（リーダーへ）

- (1) 工作材料の手配（8分～1寸の角材）
- (2) 父兄への案内状（趣旨の説明・おやつ持参を依頼）
- (3) 夜のひとときにつかう、お菓子、紅茶、砂糖の準備。
- (4) ティバーティで使う、コーヒー、砂糖の準備

### 「開拓者になるために」

昔は大自然の中で生きるために、色々と創意と工夫をしなければならなかった。  
それが祖父から父へ、父から息子へと、伝元教えられてきた。

野営工作一つ作るのにもずいぶんと知恵のいるものだ。

いつも創意と工夫を忘れずにいれば立派な開拓者になれるはずである。

### 野営場荒し

(U字形)

インディアンがサイトを荒しにくるとの情報が入っておるので各班とも「警戒」でもらいたい。

なお各班は右廻りで3分間隔の合図で他班を観察して下さい。サイト内では一切口を聞かぬこと。

（リーダーへ  
一巡後、各サイトで4つ備品をかくしてその後再観察を指示。）

正しく報告1備品につき20点

口を開いた人、1人につき-10点  
多く得点した班の勝ち。

\* 夏期野営が近づいています。

備品のチェックを念入りに!!

・備えよつねに・



1982

8月(大)AUG.

日	月	火	水	木	金	土
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	・	・	・	・

月のテーマ	用意する物	8月 1982
アドベンチャーキャンプ		No 1
9:30 開会		
9:40 話	"夏のキャンプと装備"	
9:50 ゲーム	「班長のリュック」	
10:05 班活動	・班長会議の伝達 ・キャンプの準備	
	(1) 班ハイクのコース選び	
	(2) 燐火の出し物相談 (班毎にお茶を作つて飲みながら)	
	(3) 班装備の確認	
11:15 ゲーム	「ヤジロベエ」	
11:25 閉会		

### 「班長のリュック」

前方に3泊キャンプの個人装備が並べてある。各班上手に詰めてみよう。

(リレー隊形) 班で相談した後、リーダーの合図で1人づつ走ってゆき、1品づつリュックの中につめてもどる。各班持点10点、減点法。

- 今回のチェックポイント
  - 背に固い物があたらない
  - 左右のバランス
  - 重心が上にある
  - 雨具がすぐ取り出せる
  - 口がしっかりしづってある等

次回には違うポイントにする。

\* 班長に個人装備を持参させる。

### "夏のキャンプと装備"

ボーイスカウトの荷物の選び方って変わっていると思わないかい。

4泊5日の装備から、そのキャンプに要らない物を除いていくんだよ。

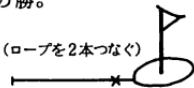
参照 指導者のためのスカウトキャンプ  
参考プログラム 1982・3月号

### 「ヤジロベエ」

細い山道を通ったり、丸木橋を渡ったりするにはヤジロベエのようにバランスをとって、足を踏み外さないように。

(リレー隊形) リュックを背負って、ロープを踏み外さず、班旗を回って次のスカウトに交代、早い班の勝。

ロープから落ちたらスタートからやり直し



全財産かついでおひっこし？

8月・1982

No.2

## ホリディ・イン・秋川渓谷

時間 標準日課	第一日目	第二日目	第三日目	第四日目
6:30 起床		森の生活	自然探訪	
9:00 班長会議	出発			
9:15 点検	導入……隊長			撤営指示 “撤営”
9:30 朝礼				
10:00 午前の活動				
12:00 昼食 (休息)	到着	・自然観察 ・野草集め ・小鳥発見	・ハイキング ・大岳鐘乳洞 ・三ツ合鐘乳洞 ・沸沢の滝 ・神戸岩 ・戸倉城趾 ★班報告書作成 ★課題のまとめ	お世話になったキャンプ地を元の大自然にもどし、残すは感謝のみ。
14:00 午後の活動	導入……隊長	・1本橋を作ろう		帰路につく
16:00 夕食	設営指示	・水あび		
18:30 夜の活動	“ゲーム”	・ゲーム	・キャンプファイヤー	
20:30 班長会議	「五感をきたえよう」	「食料を狙え」		
22:00 消灯				

**五感をきたえよう**

見知らぬ土地で、どんな危険に会うかもしれない。体をきたえるだけでなく五感をきたえるのも大切である。

## 1 においあて

番号のついたビニール袋の中に附近の臭いの強い木の葉、草を入れてよく揉み、順番に臭いを嗅ぐ。何の臭いかをあてる。

数多くできた者（班）の勝。

## 2. 中身は何だ

暗やみにロープを張り、10ヶ所に品物を入れた丈夫な紙袋をさげる。ロープにそって歩き、さわって中身を憶える。全コース終了後品物名を書き出す。途中袋に入れずに品物を下げ、書くと減点するのもよい

**食料を狙え**

全員“狼”になる。暗くなってきたので、人間達のうまそうな食料をとりにいこう。林の中に2mの高さで10mのロープを張り、高さをかえて食料（おやつの煎餅など）を人数分つるす。

一定時間内に2名の見張り（リーダー又はSS）に発見されず数多くとった班の勝。

見張りはロープにそって往復する。発見され名前を呼ばれた者は失格。

終了後・お茶

**自然観察**

1. 小鳥の鳴き声、姿、羽根、足跡等を観察し記録する。
2. 朝露のたまっている草、花の咲いている草をスケッチ。  
※図鑑を携行するとよい

**1本橋を作ろう**

丸太2本とロープで橋を架け渡ろう。川は危険なので、地面をやわらかくして、水をまいておく

**水あび  
安全に注意**

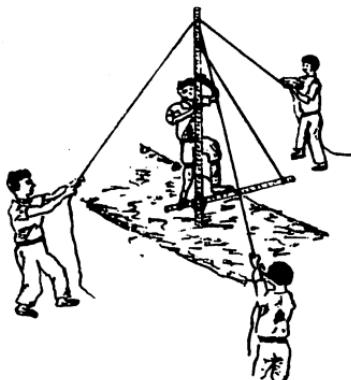
## 夏季キャンプ準備の進行チェック表……例

◎ 6ヶ月前	□場所と日程を決める □班に日程を通知 □両親に通知	□現地食料品店、病院、消防署、警察署に連絡 □雨の日の状況と避難場所	◎ 10日前	□活動プログラム完成 □主要食料品を注文 □キャンプ参加承諾書の提出 □個人健康カード作成 □費用の納入完了とキャンプ資金の確保 □雨天プログラム
◎ 2ヶ月前	□両親に協力要請 □班、隊装備の点検 □献立の作成 □活動プログラムの大筋（目的・規模） □予定地での班長1泊キャンプ □飲料水、薪の確認 □広場、ハイキングコースの確認	□献立を完成、食料表作成 □援助してくれる方々との打ちあわせ □参加者名簿の作成 □両親に説明会 □県外旅行申請書を県連盟に提出 □キャンプ計画書を団委員長に提出	◎ 1ヶ月前	□個人、班装備の点検 □隊装備の梱包 □輸送関係の確認
			◎ 2～3日前	

### 事故発生時の指導者の対応と処理

- 事故者にとって、今、何が一番緊急適切な処置か？
- 他のスカウト達を安全な場所へ
- 医師が来るまでの応急処置
- 指導者の敏速な判断で、医師、救急病院に連絡する。
- 消防署へ、救急車出動要請
- 警察署へ、事故発生通報、報告
- 団本部へ、事故通報と状況説明
- 施設内の事故は施設管理者に通報、説明
- 病院には指導者同行、医師の問診に応ずる
- 指導者は最善をつくして救助（救護）活動を行なう。
- 状況把握と記録作成
  - 目撃者（出来るだけ多く）より事情聴取
  - いつ、どこで、どのように、どうして発生したか
  - 現場状況の記録（見取図・写真等）作成
  - 事故発生後の措置と対応状況の記録
- 県連盟、地区へできるだけ速かに連絡、事故処置について指示を受ける
- その他状況に応じて必要な処置

スカウトのユニフォームは作業衣ではない



月のテーマ	用意する物	8月 1982
アドベンチャー キャンプ		No. 3

- 9:30 開会  
 9:40 話 “ほこり”  
 9:50 ゲーム 「僕のハットは？」  
 10:05 班活動  
     ・班装備をもう一度点検し  
       数量を確認し、破損した  
       ものは修理する。  
     ・夏のキャンプについて反省、評価しまとめる  
       (班長会議で発表)  
 11:00 ゲーム 「リスト作り」  
 11:10 連絡(9月のテーマに関する相談)  
 11:20 閉会

### “ほこり”

キャシップの埃は早くおとそう。  
 けれど、スカウトの誇ほ捨てではない。  
 そなえよつねに。

### 「リスト作り」

20種類の班装備の品名、数量を読みあげ  
 合図で各班は相談し、3分で装備一覧表  
 にして出す。  
 一番多く正しく書いた班が勝  
 ※「テントほころび2ヶ所」「ペグ2本不足」など装備の状態を含めてやるのもよい

### 「僕のハットは？」

キャンプ後、ハットをまちがえたスカウトから電話があった。

(リレー隊形) リーダーが全員のハットを集め  
 10m前方に横一列に置く。合図で各班1人づ  
 つ走ってゆき、自分のハットをかぶって帰り  
 次のスカウトにタッチ。

早く終った班の勝

### 装備の再点検

- 乾燥は充分か
- テント、工具、炊具の破損粉失はないか
- 破損品の修理、紛失品の補充
- 上記事項の報告書作成

### 夏季キャンプ終了後の処置

- お世話になった方々へ礼状を出す。
- 県連盟、地区に帰着の報告をする。
- 計画から帰着までの記録と資料の整理。  
     ——次のキャンプのため
- 収支報告を含むキャンプ報告書を团委  
     員会へ提出
- 班長会議で評価、反省をする。
- 指導者も評価、反省の会を開き、  
     記録を残す。



報告会



# 参考プログラム

1982  
ボーイスカウト  
埼玉県連盟

1982

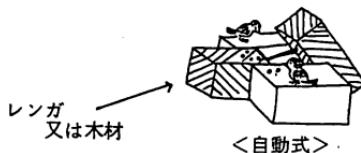
9月(小) SEPT

日	月	火	水	木	金	土
・	・	・	1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	・	・

月のテーマ	用意するもの	9月 1982
追跡者		No. 1
9:30 開会		
9:40 話	「チャレンヂ」	
9:50 ゲーム	「プロット」	
10:10 班会議		
	・ 今月の活動内容を班長が説明 (班長会議の伝達)	
	・ いろいろなワナについて話し合う。	
11:00 閉会		



<手動式>



レンガ  
又は木材

<自動式>

## “チャレンヂ”

インドの奥地では、今でも人喰いトラが村を襲い、子供や女の人が犠牲になる事件が起っている。

今月は、インドの人喰いトラを追いかけて我々に何が出来るか、確かめてみよう！

## 「プロット（獵犬）」

獲物を追跡するには、我々人間よりも嗅覚のすぐれた獵犬を使うとよい。トラの住んでいた跡を見付けるため地面に残った匂いをかぎ分けよう。

### [準備]

- 空缶に品物を一品入れ（レモン、コーヒー、コショウ、玉ねぎ等）フタをして上部に穴を開けたものを10～15個用意し、広い場所のあちこちに缶の高さの半分まで土にうめる。
- スカウトは獵犬となり匂いをかいで一定の時間が過ぎたら品名を書いて提出。多く当てた者の勝ち。

月のテーマ	用意するもの	9月 1982
追跡者		No 2

9:30 開会

9:40 話 “決断”

9:50 ゲーム 「風上に行くな」

10:10 班活動

- ・石こうを使って動物の足形を作る。

11:10 ゲーム 「その動物は？」

11:30 閉会



### 「その動物は？」

トラを追って言葉の通じない部落に出てしまった。相手に間違いなく伝えるには、どうしたらよいだろう？

- ・リレー隊形（後向きになる）
- ・各班長に「腹のへったキツネ」と指示する。  
班長は、班員の一人にジェスチャーにて伝える。  
伝達を受けたスカウトは次の班員に又、ジェスチャーで伝える。順次伝え最後のスカウトは、ゲームリーダーに内容を報告。
- ・正確に早く伝えた班の勝ち。

“決断”  
人喰いトラをつかまえるには、足跡や飼を食べた形跡、風向きなどをよく見て、考え追跡したり、先廻りをしたりしなければならない。スカウトは常に綿密な観察をし、正確な判断によって敏速に決断して行動する。

### 「風上に行くな」

敏感なトラを追跡するには、いつも風向きに注意して、風下から近づくことだ。

- ・リーダーが風向きを言う。(東西南北、3時6時、90°、180°等)
- ・スカウトは風向きと反対方向へ行く間違ったスカウトは抜ける。
- ・最後に残った者の又は、班員が多く残っている班の勝ち。

### 足形作り

各班は班名の動物の足形を作る！

- ・各自ねん土の上に足形を作り石こうを流し込む。
- ・石こうが固まる前に針金で作ったリングをうめこみ、チーフリングにする。



月のテーマ	用意するもの	9月 1982
追跡者		No 3

9:30 開会

9:40 話 "そなえる"

9:50 ゲーム 「危機一髪」

10:10 班活動

(救急法)

止血、副木の正しい方法を身につける。

班会議

10月のテーマについて

11:10 ゲーム「怪我人を運べ」

11:30 閉会

## "そなえる!"

追跡者は日頃五感を鍛える、それでも怪我や病気になることもある。

そんなとき正しい応急処置を知らなかったら生命を落す事になる。

## 「危機一発」

我々の回りには、危険な事が沢山ある。しかし、身を守るのは自分自身である。

- ・班員は円形になり、班長が円の中心に立ってロープ（ロープの端に砂袋を付ける）を振りまわす。

- ・ロープは膝の下を通る様にする。自分の所に来たら班員はロープをとび越える。ロープにさわったら列外に出る。

最後に残った者の勝ち。

## 「怪我人を運べ」

トラの通りそうな場所に仕掛けたワナに村人が誤まってかかってしまった。急いで救出しなければならない。

- ・各班は、1名のスカウトに手当（止血、副木）をしロープと丸太で担架を作る。
- ・怪我人を乗せ、班旗を廻り次のスカウトにタッチする。
- ・怪我人の手当・担架作りの早さ・リレーの早さを別々又は総合にて採点する。



## 救急処置

突発事故が起きて病人や怪我人ができたときは、近くにいる人が応急処置をしなければならない。応急処置とは、医師や救急隊が来るまでの、とりあえずの手当のことだ。

とりあえずとは言え正しい手当でなければならない。

又、事故が起きた時の連絡手順も知っておくことだ。

月のテーマ	用意するもの	9月 1982
追跡者		No. 4

## ハイキング実施

(各班毎に集合・点検)

9:30 開会 (注意事項)

9:40 出発 団本部

- ・班長に指令書を渡し班ごとに出発。
- ・各地点にて指令書を手に入れトラを仕留める。

11:40 到着 神明神社

(班報告書を隊長に提出)

班会議 (お菓子を食べながら)

11:50 閉会

(班長会議・評価反省)

## ハイキングの事前準備

- ・事前にコースを調査する
- ・資材の用意と点検
- ・各地点での用意と担当者を明確に  
(必要ならば父母に協力を求める)
- ・隊集会計画書を団委員長へ提出

## 指令書 No. 2

トラを追跡するカギがこのワナの中にある。

君達はワナにからずにロープ4本で取り出せ。

準備

・約3m角にロープを張り真中に指令書と鹿沼土を入れたピンを置く。



## 指令書 No. 3

これが我々の探し求めていたトラの糞である。これをたどれ

リーダーへ

鹿沼土、圭砂、石灰、穀粉等を使っても良い。

## 指令書 No. 4

开より方位角40° 直距離80mの地点に居るトラを仕留めよ。

リーダーへ

- ・指令書No.4は神社入口にて副長より各班長に渡す。
- ・トラはお菓子、ジュースなどを入れたもの
- ・各班等距離とする。
- ・近距離のハイキングには、各市町村で作っている1/10,000の地形図を利用すると便利です。

## 指令書 No. 1

ある部落よりタイコでトラの居所を次の様に知らせて来た。

一刻も早く解読せよ！



アイウエオ

タ (タイチョウノトコロヘユケ)

## 隊長指示

- ・追跡記号( )により第2地点へ行き、次の手紙を見付けよ！

## 準備

- ・追跡記号は、リーダーが各班の班名の足形を石こうにて多数作りこれを使用するとおもしろい
- ・第2地点は各班別々とする。



1982

10月(大)OCT.

日	月	火	水	木	金	土
·	·	·	·	1	2	
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

月のテーマ	用意するもの	10月 1982
自然の恵み		No. 1
9:30 開会		
9:40 話	“自然の恵み”	
9:50 ゲーム	「一合の米ってどのくらい」	
10:00 班会議	今月のプログラムについて説明 (班長会議の伝達) 秋の味覚で天然になる食べものと実のなる農作物を調べ、表分けする。	
10:50 ゲーム	「リーフコレクション」	
11:15 閉会		

### “自然の恵み”

自然は私達にたくさんの恵みを与えてくれる。

特に食物は、その中でもっとも大切なものである。だから感謝し、おいしく食べよう。

### 「リーフコレクション」

食べられる実のなる植物を、15分間で、できるだけ集めて整理する。

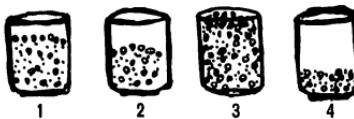
そして各班の代表作について順位を決める。

- ・数（種類）
- 評価のポイント
- ・正確さ
- ・分類の仕方等

### 「一合の米ってどのくらいか？」

これから米をたくのだが、計るものがない。目で分量を計る練習をしよう。

4つのコップのうち一つだけ正しく入っているコップがある。それは何番か。又、何タカ当てよう。



(それぞれ違った入れ物でやってもおもしろい。)



(カシの葉)

(カシの木)

### シンプル アウト ドローイング (影絵)

{ 昼→葉を勘察して

タ→樹形をすかしてみる。

木にはそれぞれの特長がありそれを見よう。

一合 → ちょうど両手をあわせそこに米をのせた量。

月のテーマ	用意するもの	10月 1982
自然の恵み		No 2
<b>9：30 開会</b>		
9：40 話	「とうもろこし」	
9：50 ゲーム	「くえない顔」	
10：00 班会議	Na 4集会の献立を考える。 (秋の味覚を入れる事)	
	11月のテーマについて話し合う。	
10：30 ゲーム	「ギニーッ? (いくつあるか)」	
10：40 閉会		

## “とうもろこし”

原産はメキシコから南アメリカ北部の地域、インディアンの主な作物であったが、1492年コロンブスが種子をスペインにもちかえったのち、わずか30年で全ヨーロッパで作られる様になった。

とうもろこしにはいろんな菓工品があり、ポップコーンやコーンフレークもその中の一つである。



## 「くえない顔」

君たちは、両手をしばられ、そしてどこからともなく、コーンフレークが1枚ひたいの上に飛んできた。



- ・スタートの合図で、口のところまで、うまくうごかして、食べる。
- ・一番、早い人の勝ち。  
(残ったコーンフレークは、ミルクをかけ、おやつにどうぞ。)

唐黍=とうもろこし=なんばんきび

## 「ギニーッ?(いくつあるか)」

これから、北米インディアンのゲームをやろう。

- ・班長は班員に40粒のトウモロコシを適当に分ける。
- ・個々の班員は30秒間・班員が何粒もっているかを記憶する。
- ・班長が「ギニーッ?」といったら、班員は、他の班員の名前と持っていた粒数を書く。
- ・もっとも正しく書いた班員の勝ち。

## ※ リーダーへのヒント

### プログラムと進歩課目

班や隊の集会は、仲間作りのプログラムであり

スカウトの進歩は、自分で計画し、挑戦していくんだという事なのです。

隊や班のプログラムは、個人の進歩を刺激し、はげます場である。

月のテーマ	用意するもの	10月 1982
自然の恵み		No. 3

- 9:30 開会  
 9:40 話 “喜びの季節”  
 9:50 ゲーム 「目分量」  
 10:00 班活動・ジャム作り（オレンジマーマレード）  
     （No.4集会の朝食の時に使用）  
     • No.4集会に必要な備品チェック。  
 11:30 ゲーム 「りんごの皮むき」  
 11:45 閉会

## “喜びの季節”

秋は一年間の努力が報われる収穫の時期だ。

米もぶどうもかきもりんごも実っている。

秋は実りの喜びの季節だ。

## ジャム作り (オレンジマーマレード)

### 材料

オレンジ………3個(800g)  
 グラニュー糖 560g~640g  
 レモン汁………1個分

### 作り方

- ① オレンジはよく洗う。
- ② オレンジを横半分に切って汁を絞り出す。
- ③ 皮だけ2ミリ位に刻み、水にさらす。
- ④ 鍋に刻んだ皮とひたひたくらいの水を加え、煮る。
- ⑤ 皮が柔らかくつぶれる位に煮えたたら、砂糖と絞り汁を加え煮つめる。
- ⑥ トロトロになったら、レモン汁を加えて火を下ろす。
- ⑦ 熟いうちびんに詰める。

### ◎ビン詰めの保存

(参考プロ82年6月No.3参照)

## 「目分量」

これからジャム作りをしたいが分量のめかたがわからない。

- ・それぞれの皿に、オレンジ、砂糖、水、を入れる。
- ・班員は、おののの目方(グラム)を当てる。
- ・正解に近い人の勝ち。

(班長は前もって、目方(グラム)を計っておく。)

## 「りんごの皮むき」

いろいろなくだものの皮をむく練習をしよう。  
 今日はその中の一つでもあるりんごでやろう。

- ・各自、りんごとナイフを用意し、スタートの合図で皮をむく。
- ・2分間で一番長く皮をむいた人の勝ち。

月のテーマ	用意するもの	10月 1982
自然の恵み		No. 4

### 4:30 集合（現地集合）

キャンプ地まで各自のプログラムを行なう。  
<例>スケッチ、あきかんひろい、  
目測、キャンプ地までの地図の作成、等

設営  
夕食（米飯・秋の味覚）  
班ごとにシンプルアウトドローイ  
ングをやってみる。

- |       |  |
|-------|--|
| 8:30  | 營火   |
| 9:00  | 班長会議   |
| 9:30  | 班会議（今日の反省、明日の事）  |
| 10:00 | 消灯   |
| 9:00  | 朝礼（朝食、点検を終了しておく）<br>ゲーム「オタマリレー」<br>トウモロコシをアルミ泊につつん<br>で焼く準備をし、火をつけておく。                           |
| 9:45  | 徹営   |
| 11:00 | トウモロコシを食べる。  |
| 11:15 | ゲーム「まんぶくだ」   |
| 11:45 | 団本部まで2人1組でハイキングをして帰る。<br>（自分たちであらかじめコースを決め、その予定したコースと実際歩いたコースとの違いを比較をしながら帰る。<br>コース距離は2.5kmぐらい。） |

### 「まんぶくだ」

みんな、トウモロコシを食べ、まんぶくになったと思う。そこでこのゲームをやろう。

- リレー隊形
- 各班前方10mの地点に班旗をたてる。
- リーダーは各班の先頭にコップ1つづつ渡す。
- 先頭は、自分の腹の上にのせたコップを落とさずに、班旗をまわり、次のものに交代する
- 早く終った班の勝ち。（まさにまんぶくである。）

### 營火プログラム（1例）

1. 遠き山に 11 山賊の歌  
2. 営火のいのり 12 アブラムシ

<話>  
「実りの秋、自然に、そして神に感謝し、今夜、楽し  
くすごそう。」

<話>「収穫は大きな喜びである。」

- 13 あすなろ  
14 トンパイ  
15 アブラハムと  
7人の子  
16 幸せなら手を  
5. 椰子の実 たたこう

<話>  
「作物が出来るには、まず、種をまく」

<話>「その喜びを他の人に分けてあげよう。」

6. 人參、大根、  
かぶら  
7. かえるの歌（輪唱）  
8. 頭、肩、ひざ、足  
9. サラスピオナ  
10 故郷

17 翠路はつづくよ  
18 八百ヤのお店  
19 夢はかよう

<話>  
「秋には、多くの実りをえるには、害虫に気をつけたり、草取りをしなくてはならない。」

<話>「恵みをもたらしてくれる大地に感謝

20 一日の終り



<話>の全体の流れをスムーズにするために、隊長又は副長が話しをする。

### 「オタマリレー」

キャンプに使う道具を上手に使える様になろう。

- リレー隊形
- 各班前方5mの地点に空なべを置く。
- 合図で先頭は自分の足元にあるなべの水を、オタマですくい前方のなべに運ぶ、そして次の者にタッチする。
- 3分間で一番多く水を運んだ班の勝ち。



1982  
ボーイスカウト  
埼玉県連盟

1982

11月(小)NOV.

日	月	火	水	木	金	土
・	1	2	③	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	㉓	24	25	26	27
28	29	30	・	・	・	・

月のテーマ	用意するもの	11月 1982
ヘタルを踏んで		No. 1
9:30 開会		
40 話	「健康と笑い」	
50 歌	ジャンボリー Ha-Ha-Ha-Ha ボーイスカウト歌集 P124	
55 ゲーム	「顔ジャンケン」 ・班長会議の伝達	
10:05 班会議	・No. 4 の説明 ・交通安全教室の予告 ・自転車自主点検カードを作る ・ポイントサイクリング通過チ エックカードを作る (No. 4まで)	
11:00 ゲーム	「生き残れ」	
20 閉会		

### 「健康と笑い」

一怒一老

(韓國のことわざ)

一笑一少

これは1度怒ると1つ年をとり、1度笑うと1つ若がえるというこのです。

笑いの不足は健康の不足出来るだけ多く笑う、そうすれば丈夫になる。

### 「生き残れ」

ロッククライミングは断崖絶壁を登る。体をきたえ落ちないように訓練する。

- ・全体ゲーム
- ・2人1組で1人がおんぶする
- ・上の人気が地面に落ちないように背中から前に回り背中にもどる
- ・回り終ったら交体する
- ・服装に注意
- バッジ等をはずす

### 「顔ジャンケン」

- ・ジャンケンと同じやり方
  - ・最後に残った人の勝
  - ・負けた人は、すわる
- |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 笑 | 顔 | - | 泣 | 顔 | - | 怒 | 顔 |
| グ | ー |   | ヨ | キ |   | ハ | ー |

### 交通安全教室

最寄の警察にお願いしますと、教室を開いてくれます。団・隊で開催しましょう。

日時・場所・参加人数・年令・特に要望事項等を警察と打合せして下さい。

月のテーマ	用意するもの	11月 1982
ペタルを踏んで		No 2

9:30 開会

40 話 “マナー”

50 ゲーム「目かくし前進」

10:00 交通安全教室開催

自転車等による、ケガの手当の仕方又薬品の使い方なども中心に取り入る。

11:15 閉会

### サイクリングの注意

1. コースに無理がないか。
2. コース途中の安全性など事前に調査・検討が十分なされているか。
3. 注意事項の印刷物の配布や指導をしているか。
4. 自転車の点検整備が出来ているか。
5. 交通ルールを必ず守る。
6. 走行中の悪ふざけや無ぼう競争はしない。

### 交通安全教室について

閉委員・父母の中には官庁・警察等にお勤めの方もいると思います。隊長がみずから行なうのではなく、大人の協力をこんな時こそ活用して下さい。

### “マナー”

自分の事だけでなく他人の事を思いやる気持

### 「目かくし前進」

- 目の不自由な人は、白いツエを持ったり、盲導犬に導びかれたりしています。
- 2人1組・1人が目かくしをして他の1人が、盲導犬になる。
  - 手拍子でゴールまで誘導する。
  - 盲導犬になった人が、次に目かくしをする。
  - 早い班の勝。

### 交通事故がおきてしまったら

1. 警察に通報
2. ケガ人がいれば救急車をよぶ
3. 家族・関係者へ連絡
4. 状況を警察官に報告
5. 軽いケガでも必ず警察官に届け、外傷がなくても医師の診断を受ける
6. 現場にいあわせた人の協力をあおぐ  
ケガ人の救護・警察への通報など
7. ひき逃げを見たらナンバーと車種を110番

月のテーマ	用意するもの	11月 1982
ペタルを踏んで		No 3

9:30 開会

40 話 “ルール”

50 点検 自転車自主点検カードで

10:10 自転車競技会

①「ノロノロ行進」

②「運送屋」

③「割ばし割り」

④「ハット運び」

⑤「スラローム」

11:10 表彰式 個人・班・総合

30 閉会

### “ルール”

生活のルール・交通のルール  
ゲームのルール、ルールは、  
他の人達と一緒に生活してゆ  
く智恵

### 自転車自主点検カード作成(例)

#### 自転車自主点検カード

氏名 \_\_\_\_\_ 班名 \_\_\_\_\_

日時 \_\_\_\_\_ 場所 \_\_\_\_\_

項目	内容	チェック
1 ブレーキ	ききぐあい・ぶれ	
2 タイヤ	キズ・穴・空気・みぞ	
3 ベル	鳴るか	
4 ライト(テール)	つくか・よごれてないか	
5 ダイナモ	変な音がしないか	
6 チェンジギヤ	スムーズに入るか	
7 各部ネジ	ゆるみはないか・さびは	
8 各部折損	ひびがないか・塗装は	
9 備考		

#### ① 「ノロノロ行進」 (個人競技)

- スタートからゴールまで20m
- 全員でスタートし一番遅くゴールした人の勝

・足がついたら失格

・止まっている状態はよい

#### ② 「運送屋」 (班対抗リレー)

- スタート地点から前方10mに班旗を立てる
- 各班のスタート位置の間隔をあける



- 2台が平行に並び長方形の段ボールをもちその上に荷物をおく
- スタート地点から班旗を回りスタート地点に早くもどる

#### ③ 「割ばし割り」 (個人競技)

- スタート地点よりゴールまで20m
- 割ばしを5ヶ所置き自転車で割りながらゴール
- 割らずに通過したら、スタートからやり直し
- 一番早くたったスカウトの勝



#### ④ 「ハット運び」

- スタート地点から前方10mに班旗を立てる

- 一番目のスカウトは班人数のハットを重ねてかぶり
- 班旗を回り次のスカウトにハットを落としたらその場をおいてかぶり直し
- 一番早い班の勝

#### ⑤ 「スラローム」 (個人競技)

- コース上に缶をバラバラに置く
- 缶をたをさずにゴールする
- 缶をたおしたらスタートからやり直し



月のテーマ	用意するもの	11月 1982
ヘタルを踏んで		No. 4

## ポイントサイクリング プログラム

9:30 集合

点検 (自転車自主点検  
カードで)

### 50 サイクリングの諸注意

10:00 ポイント ① 出発

(川口市青木 出発時間とリーダー  
公園正門) のサインを受ける

ポイント ② 飲み物を渡す  
(志木駅東口)

ポイント ③ 出発時に預かった  
(浦和秋ヶ瀬 おにぎりを渡す  
管理事務所)

### ゲーム「スピード片足リレー」

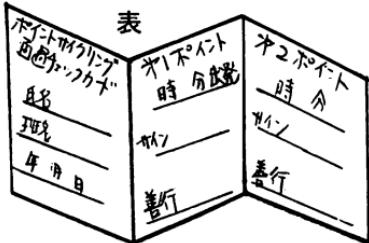
ポイント ④ 課題を行う  
(浦和別所沼公園)

14:00 ポイント ⑤ 到着

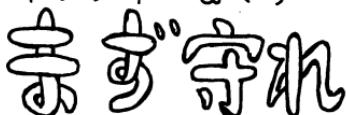
(川口市青木 到着時間とリーダー  
公園正門) のサインを受ける

14:30 解散

### ポイントサイクリング 通過チェックカード作成(例)



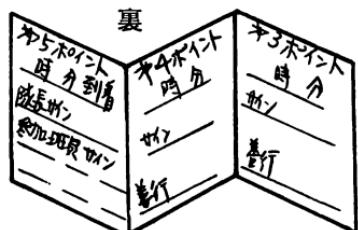
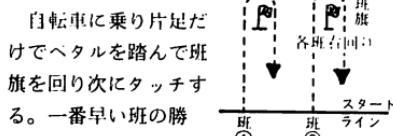
## セイフティ & マナー



### ポイントサイクリング 実施の要点

1. 安全に注意して各ポイントを回る
2. コース 川口 → 志木 → 秋ヶ瀬  
→ 別所沼 → 川口
3. 所要時間 約4時間
4. 走行距離 約40km
5. ポイント 著名な場所 5ヶ所  
地図はロードマップ使用  
ポイント周辺の目標物を  
出発時に知らせる  
※印刷配布するとよい
6. 課題 別所沼に関する資料集め
7. 食 おにぎり
8. その他 電話用小銭

### 「スピード片足リレー」





1982

12月(大)DEC.

日	月	火	水	木	金	土
·	·	·	1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	·

月のテーマ	用意するもの	12月 1982
宝島		No. 1
9:30 開会		
40 話	“宝島をもとめて”	
50 ゲーム	「おきてリレー」	
10:05 班会議		
	・班長会議の伝達	
	・各班、太平洋上にある1つの島を「宝島」と定め、日本からどう行ったら良いかを話し合う。	
50 ゲーム	「北北西に進路をとれ」	
11:10 閉会		

### “宝島をもとめて”

マルコポーロは今から約700年前イタリアから黄金の島「ジバンゲ」を求めて冒險の旅へ出かけた。

その頃の航海は沿岸ぞいに行くか、海流に乗るか、または昼は太陽を夜は北斗七星を観測しながら真南へ行つては真東へと言うようジグザグの航海であった。

君たちも、マルコポーロやマゼランのように「宝島」を求める冒險の旅へ出かけよう。

### 「おきてリレー」

昔の船乗りには海で生きるための“おきて”があった。

我々もスカウトの“おきて”を忘れずに。

- ・リレー隊形
  - ・各班の前方5mの位置に模造紙を貼り、マジック用意。
  - ・“始め”的合図で先頭のスカウトは“おきて”的1つを模造紙に書き次者にタッチ。
  - ・次者は模造紙に書かれていない“おきて”を書く。
  - ・これを繰り返す。
  - ・12書き終えたらコールする。
  - ・間違わず早く書いた班の勝。
- \* ゲーム中班内での話し合いは禁止

### 「北北西に進路をとれ」

宝島へ出発の前に正しい進路がとれるかを練習しよう。

- ・班によって異なる色で書いた帆船のカードをスカウトに渡す。
- ・室の壁を東西南北と定め、それぞれの班の出発地点を指示する。
- ・1cmを1kmとし指令書に従い身体計測をし、目的地点と思った所にカードをおく。
- ・正しい地点から半径50km(50cm)以内においたカードは正解
- ・正解範囲に数多く入っていた班の勝。

#### 指令書(一例)

- ・南500km→東へ300km→南へ200km地点
- \* 室の広さにより4通り作る。

月のテーマ	用意するもの	12月 1982
宝島		No. 2

9:30 開会

40 話「遭難信号」

50 ゲーム「助けて！」

10:00 班会議

・緊急時における通信方法について話し合う。

・たとえば、とげが入った場合、救急用品をどのような順序で使ったら良いか話し合う。

40 ゲーム「人命救助」

11:00 閉会

## “遭難信号”

真のスカウトはいつも注意深く観察することをおこたらない。

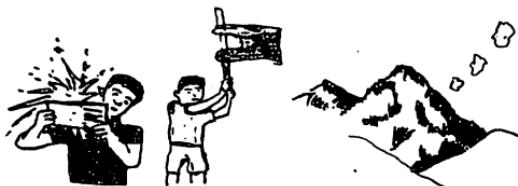
たとえば、遭難信号を知っているれば人々の生命を助けることができるし、また自分自身も助かることにもなる。

## 班の救急用品（一例）

- ・安全ピン（多目的）
- ・ハサミ（切断用）
- ・マッチ（火を起こし暖をとる）
- ・マキロン（切りきず・すりきず）
- ・カットパン（まめ・切りきず）
- ・三角巾（包帯として使用）
- ・アスピリン（頭痛・痛み）
- ・10円銅貨（緊急電話）
- ・針（とげぬき）
- ・ガーゼ（ふきとり）
- ・ライツツール（多目的）

応急処置はとりあえずの手当てであって、医師にまかせるべきである。

生病法はケガのもと／＼



遭難信号のいろいろ

## 「助けて！」

船上からの信号を読みとり正しく伝達しよう。

- ・各自懐中電燈を用意。
- ・リレー隊形にならび、1番目のスカウトを除きまわれ右。
- ・リーダーは1番目のスカウトに懐中電燈を用い、「SOS」をモールス符号で送信する。
- ・1番目のスカウトは2番目のスカウトに送信する。
- ・これを繰り返し最後のスカウトが受信したらコールする。
- ・早く、正しく受信した班の勝。

## 「人命救助」

船から落ちた船員を助けろ。

- ・リレー隊形。
- ・先頭から約7m前方にダンボールを引き班の1人が坐る（溺者）。
- ・始め／＼の合図で用意したロープを一重つきでつなぎ合わせ先頭のスカウトはロープの先端で自分の体をもやい結び。
- ・溺者まで泳いで行きうしろからかかえる。
- ・残りのスカウトは力を合わせ班の位置まで引きよせる。
- ・早い班の勝。

月のテーマ	用意するもの	12月 1982
宝 島		No. 3

9:30 開会

40 話 “挑戦”

50 ゲーム「洞窟探険」

10:05 班会議

- No. 4 で作るサンドウィッチ、班の催し物について話し合う。
- 来月のテーマについて話し合う。

50 ゲーム「カギを探せ」

11:10 閉会

### “挑戦”

未知の島には、どんな危険が待ち受けているかわからない。

そこで、各自の五感や今までの知識・経験を充分に活用しなければ生きては行けない。

### サンドウィッチ作りの条件

- 当日材料を持ち寄る。
  - サンドウィッチの種類は各班 8 種。
  - 費用 1 班 1,500 円。
  - 火は使用禁止。
  - 作成時間 40 分間。
- ※パンの耳は事前に油で揚げて砂糖をふり持ってくる。  
※当日、湯を沸かし温かい飲物を用意する。

### 班の催し物の条件

- 3 分程度の寸劇・歌など。

### 「洞窟探険」

めざす宝物はこの先にある洞窟の奥にある。そこは暗く危険なので十分注意すること。

- 全員スカーフで目かくしをさせる。
- 準備したコースの出発地点に誘導する。
- 15秒ごとに 1 人ずつ出発。  
(暗夜行路と同じ)

### 暗号文

3 + 5, 1 + 12 + 13, 1 + 2 + 5, 12 + 5, 8 + 3,  
 5 + 9, 10, 8 + 1, 8 + 1, 6, 9 + 3, 3 + 7,  
 11 + 5, 3 + 2, 7 + 2, 8 + 6, 6 + 9, 3,  
 6 + 7, 12 + 3, 6 + 3, 3 + 2, 3 + 7, 8 + 3,  
 6 + 2 + 13, 1 + 9, 6 + 9, 7 + 3, 2 + 5, 7.

(答) メザスタカラハコニアル。

タイチヨウノモッティイルカギヲウケトレ。

※手旗信号がわからなければ「進歩の手引」等を見  
て解読する。





1982

## サヨナラパーティー

昭和57年12月26日

11時開会

中央公民館 3階

### プログラム

11:00 開会

10 歌 「山賊の歌」

15 話 "今日は楽しく"

20 パーティー

- ・挨拶（団委員長）

- ・班の催し物

- ・スピーチ（班長）

- ・歓談

- ・歌 「大きな歌」

12:40 閉会

"今日は楽しく"

大変苦労して航海をし無事にこの「宝島」にやってきた。

今日は、楽しくやりましょう。

### 当日の注意事項

◎スカウト・リーダーは9時30分集合。

◎各班会場作り・温かい飲み物・サンドウィッチ作りを分担して行なう。

◎パーティー進行の再確認。

### サンドウィッチ発祥の話

今は昔1700年代

イギリス貴族のサンドウィッチ伯爵が好なゲームを続けて楽しむために召し使いに命じて、パンの間に肉をはさんだものを作らせたのが最初とか……。

### サンドウィッチの種類

- ・パンの間にはさんだもの
- ・パンの上にのせたもの
- ・パンを型で抜いたもの
- ・パンを巻いたものなど

サンドウィッチはパンの種類・中味などの工夫で無限の種類となる。



Merry X'mas and  
A Happy New Year



1983

1月(大)JAN.

日	月	火	水	木	金	土
・	・	・	・	・	・	①
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	⑫
16	17	18	19	20	21	22
%	%	25	26	27	28	29

# 謹賀新年

月のテーマ	用意する物	1月 1983
ミニチュアランド		No. 1

- 9:30 開会
- 40 話 “感謝”
- 50 ゲーム「宇宙船に乗りおくれるな」
- 10:10・清掃奉仕  
集会場やその周辺を掃除する。  
・班会議  
班長会議の伝達
- 11:10 ゲーム「リサイクルの宝物」
- 20 閉会

## 「宇宙船に乗りおくれるな」

21世紀の時代には、宇宙へ旅をし、そこで生活する社会がやってくるだろう。

全員が乗ることのできないこの小さな宇宙船に乗りおくれないようにガンバレ!

- ・地面に宇宙船の形を画く。
- ・“始め”的合図で全員この中に入る。
- ・1分後“止め”的合図で、中に残っていた者の多い班の勝。

## “感謝”

Daily Good Turn

今日は新年第一回の集会だ。年の始めに良いことをしよう。いつも使用している集会場や、その周辺を、新たな気持で、掃除しよう。

## 「リサイクルの宝物」

清掃して集めた空き缶、木の葉、ゴミなどをそれぞれ袋に入れ、重さを測る。

- (1) 目測。
- (2) ぶらさげてみる。
- (3) 規準になる錘と比較して、正解に近い班から4.3.2.1点合計点の多い班の勝。

隊長は班長達と簡単な新年会を開くもよい。

月のテーマ	用意する物	1月 1983
ミニチュアランド		No. 2

9:30 開会

40 話“ミニチュアランド”

50 ゲーム「小さな城門、低い城壁」

10:00 班活動

“話”よりNo.4で班単位でできるゲームを考える。

(ミニチュアの国での様子を想定)

50 ゲーム「ビル街ひとつ飛び」

11:10 閉会

### 「ビル街ひとつ飛び」

高層ビルが立ち並んだこの区画は道路を歩くよりもビルの上を行く方が早い。

- 50~60cmの間隔で充分安全に10本の杭を打ちこむ。
- 杭の上を渡りきればOK、次の者がスタート。
- 途中で落ちたら最初からやり直し。
- 1回で渡り終えたら5点、5回失敗すると0点。
- 合計点の多い班の勝。

\*杭のかわりに直径20cmのボール紙を型紙にして、その周りに石灰を撒く。

靴底に石灰がついたら失格、という方法もある。

### 隊長へのノート

よいゲームの要素 Simpler

S Simple 単純なルール、簡単な用具

I Individual 個々人の参加とひとりひとりの努力

M Movement 活動的

P Peaceful 協調的

L Length 適当な時間の長さ

E Educational 教育的

R Refreshment 気分転換

### “ミニチュアランド”

初夢を見た。

西暦2008年宇宙船に乗り、旅をしたら、とある星に着いた。

そこは、見るものすべてがミニチュアのように小さい。しかし、物が小さいのではなくて、我々が大きくなってしまったらしい。

今月はこのミニチュアに見える国で楽しく遊ぼう。

### 「小さな城門、低い城壁」

小さな城門をくぐり抜け、低い城壁はとび越えて、先へ進もう。

(リレー隊形)

- 馬とびと股くぐりを1人おきにする。
- 早く2順して元の列にもどった班の勝。



月のテーマ	用意する物	1月 1983
ミニチュアランド		No. 3

9:30 開会

40 話“宇宙に架ける橋”

50 ゲーム「宇宙の橋」

10:10 班活動

- No. 2 で考えたゲームを班で実際にやってみる。
- より楽しく、面白いものに練り直す。
- 2月のテーマについて話し合う。

11:00 ゲーム「木の実採り」

15 閉会

### “宇宙に架ける橋”

宇宙への旅は、1個の人工衛星から始まり、今では星と星とに宇宙船という橋を架ける時代になった。

何をするにも、慎重な計画を立て、周到な準備をしなければならない。

“そなえよつねに”

### 「木の実採り」

このミニチュア国の中の木の実はとても小さくて、食べるのにめんどうだ。しかし、腹がへっては何もできない。食べることにしよう。

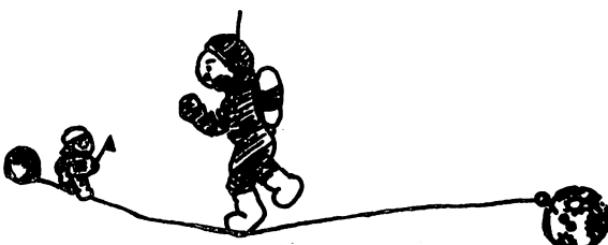
- 台の上に紙をしき、その上にピーナッツを広げる。
- 竹ぐし2本でピーナッツを1粒づつ摘んで口に入れる。
- 10粒入れたら次の者と交代。
- 10分間に班全員で何粒食べたかの競争。
- 多い班の勝。

### 「宇宙の橋」

二つの宇宙船の間にロープの橋を架けた。向こうの船の人と握手して、宇宙の迷子にならないで帰ってくる。

(二つの班対抗)

- 5mはなれて二つの円を画き、その中に班員が入り円と円をロープでつなぐ。
- 両側から1人づつロープを踏んで進み中央で握手をした後、片手相撲をする。
- 相手をロープから落としたら自分の円にもどる。
- 勝抜きでなく、2番どうし、3番どうしで行ない、勝点の多い班の勝。リーグ戦で1位～4位を決める。



月のテーマ	用意する物	1月 1983
ミニチュアランド		No. 4
<b>9:30 開会</b>		
40 話“ミニチュア国の生活”		
50 ゲーム「ミニゴルフ」		
<b>10:10</b> 各班コーナーにわかれ、ゲームリーダーを残して、他の班のゲームをする。		
・タイムキーパー（リーダー）の笛で次の班のゲームに移る。		
・全ゲーム終了後、どの班のゲームが楽しかったか1人1人投票する。		
<b>11:00 ゲーム「宇宙船にもどれ」</b>		
10 表彰（優秀班）		
<b>15 閉会</b>		

### 「宇宙船にもどれ」

この星を離れれば元の大きさにもどるはずだ。  
そして地球へ帰ろう。

（リレー隊形）

- ・前方に手前から1.2m、1m、70cmの高さに3本のロープを張り、それぞれの得点を1点3点5点とする。
- ・合図で各班1人づつそりかえってロープをくぐる。
- ・ロープにさわらず、手、尻をつかずに通り抜ければOK
- ・失敗したらその前の高さが得点となる。
- ・得点の多い班の勝。

### “ミニチュア国の生活”

我々だけが大きくて、もの皆小さい、この国での生活は、不自由なことも楽しいこともある。どんな場面、状況でのゲームかを発表して、他の班のゲームにチャレンジしてみよう。

### 「ミニゴルフ」

この国のゴルフコースは小さくて、短い。

- ・テニスボールを木づちの柄をつぎ足したクラブで打って、10m前方の穴に入れる。
- ・木の植った鉢や、小石をつめ、木の枝をさした空き缶を障害物に置く。
- ・リレー隊形、各班1人づつスタートし、穴に入れたらボールとクラブを持ってどり、次の者がスタート。
- ・全員終った班の勝。





1983

2月						
日	月	火	水	木	金	土
・	1	2	3	4	5	
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	・	・	・	・	・

月のテーマ	2月 1983
巨人の足跡	No 1
9：30 開会	
9：40 話 “ジャイアント・ステップ・B.-P.”	
9：45 ゲーム「七曜遊び」	
10：00 班会議	
今月の活動内容を班長が説明 (班長会議の伝達)	
絵でみるB.-P.(日連)を読むその 中からB.-P.祭の演し物を考え 決める。(各班のB.-P.伝がうまく つながるようにすること)	
10：45 ゲーム「B.-P.はなに年生まれか?」	
10：55 閉会	

### 「B.-P.はなに年生まれか?」

まず、十二支の中になに年があるか調べてみよう。  
円陣になり、十二支を順に言い送る。子、丑、寅、卯、辰、巳、午、未、申、酉、戌、亥、とい  
うぐあいに次に、「丑」「申」「戌」に当ったら「モー」  
「キャッ」「ワン」というか、デスチャーをする。

### “ジャイアント・ ステップ・B.-P.”

1857年2月22日、ロンドンのハイドパーク近くのある家から、1人の医師が出てきました。ペーデン・パウエル家に、12番目の子供が生まれたのです。その子の父は、オックスフォード大の教授で、又牧師でもありました。その子が後のB.-P.卿です。今日はB.-P.卿の偉大な足跡を追ってみましょう。

### 「七曜遊び」

誰しもがある星の下に生まれ育っていく、B.-P.は何曜日に生まれたのか?  
まず自分の生まれた曜日をさがそう。  
生まれた年  
(西暦)÷28=○…余り

◀1月1日の曜日早見表 (○印は閏年) ▶

余り	①	1	2	3	④	5	6	7	⑥	9	10	11	⑫	13	14	15	⑯	17	18	19	⑯	21	22	23	⑯	25	26	27
曜	金	日	月	火	水	木	土	日	月	水	木	土	月	火	水	木	土	月	火	木	土	日	火	水	木			

(1900.2.28.以前は、ひとつととの曜日、2000.3.1以降はひとつまえの曜日) 木金土日月火水木金土日月火水木

月火水木金土日というのは、日本独  
日本独特のものである。中国では?

◎ 万年カレンダー  
作って調べると早い→

1 2 3 4 5 6 7

8 9 .....

.....

293031.....

月のテーマ		2月 1983
巨人の足跡		No 2

9:40 開会

9:50 話 “実験キャンプとスカウティングフォアボーイズ”

10:00 ゲーム 「テントを張れ」

10:00 班会議

B.-P. 祭の準備、台本及衣装作り

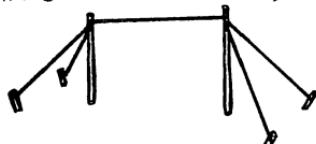
11:00 ゲーム 「どこの国のスカウト章か」

11:10 閉会

### 「テントを張れ」

嵐がくるぞ、2人1組で、あり合せの材料を使って、テントを早く張れ。

グランドシート1枚 棒2本  
麻ひも ベグ



(上の図にグランドシートをかけ、ベグでとめる  
テントになる)

早さと正確について点検し、点をつけ優勝を決める。

### 国名

- |          |           |
|----------|-----------|
| 1 イタリア   | 5 ブラジル    |
| 2 フィンランド | 6 ホンコン    |
| 3 日 本    | 7 イラク     |
| 4 インドネシア | 8 エルサルバドル |

正解：A-8. B-6. C-7. D-2. E-1.

F-3. G-4. H-5.

### “実験キャンプと スカウティングフォアボーイズ”

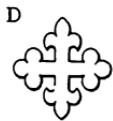
1907年7月25日、いろいろな社会環境の少年たち21名がB.-P.と共にブランシー島で、2週間のキャンプを行なった。

そして、その体験に基づいて1908年1月から、スカウティングフォアボーイズが、1週間おきに6分冊で出版された。

### 「どこの国のスカウト章か」

世界中のスカウト章は様々な形をしています。

ゆりの花をかたちどったのが多いようです。  
どこの国のだか当ててみよう。



月のテーマ		2月 1983
巨人の足跡		No. 3

9:30 開会  
 9:40 話 “B.-P.の結婚”  
 9:50 ゲーム「ラブレターは誰の」  
 10:00 班活動  
     演し物の練習及総仕上げ  
 10:50 班会議  
     進級のための話し合い  
 11:00 ゲーム「一心同体」  
 11:15 閉会

### “B.-P.の結婚”

1912年10月30日にB.-P.はドーセットのパークストンでオレーブ・セントクレア・ソームズ娘と結婚、夫人はB.-P.と同じ2月22日(1889年)生まれで、若さと情熱にあふれ美しく、総明な方がありました。

また、ワールド・チーフ・ガイド(世界ガイド長)として、すばらしい運動につくされました。



### 「ラブレターは誰の」

B.-P.は、表現力の豊かな人であった。君たちも自分の事を相手に理解してもらえるか試してみよう。

紙とエンピツを用意し、ラブレターを書く。

班長は、全員のラブレターを集め読みあげる。

班員は、誰のラブレターかを当てる。

正解の多い者の勝ち。

### 「一心同体」

2人1組となり、肩車をしリレーする。一番早い班の勝ち。



# B.-P. 祭

## プログラム

10:30 開会

40 歌「世界はひとつ」

50 話“B.-P.Spirit”

55 B.-P.伝

各班の演し物

11:40 映画

「B.-P.の国イギリス」

12:15 表彰

12:20 閉会



### 表彰のヒント

- ・アイディア賞
- ・演技賞
- ・ユーモア賞
- ・B.-P.賞

などの賞を作つて、表彰すればムードが盛り上り、楽しくなる。

### B.-P.祭にふさわしい歌

- ・世界の総長
- ・KUM BA YAH
- ・I've Got That  
B.-P.Spirit
- ・エーンゴンヤーマ  
(日連歌集)

### “B.-P.Spirit”

1941年1月8日

B.-P.は永眠しました。民族の違いを越え、人々の幸福のために激しく燃えたB.-P.

その墓は、アフリカのケニア山の近くにあり、ブーゲンビリアの生垣に囲まれている。

そして、B.-P.卿の精神はスカウトの心に生きつづけている。

### 演し物のヒント

- ・扮装する劇
- ・放送劇
- ・人形劇
- ・パントマイム

いろいろあると思います。

各班、違ったかたちの劇をするのもおもしろい。





# 参考プログラム

1983  
ボーイスカウト  
埼玉県連盟

1983

3月(大)MAR.

日	月	火	水	木	金	土
・	・	1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	㉙	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31	・	・

月のテーマ	用意する物	3月 1983
三次元へのガイド		No.1

## 新天地を求めて

- 9:30 開会
- 9:40 話 “フロンティアスピリット”
- 9:50 ゲーム「荷づくり」
- 10:00 班会議
  - ・班長会議の伝達。
  - ・幌馬車隊集結地（隊集会場）までのハイキング
  - 計画書の作成
    - (植物観察、近隣奉仕) を入れて 3 km
- 11:10 ゲーム「蹄鉄投げ」
- 11:25 閉会

## “フロンティアスピリット”

昔、幌馬車隊が新天地を求めて、西部の荒野を旅するという事は、我々の想像を絶する苦しいものであった。

ただ隊長を信じ、お互いに助け合い、つらい長い旅が出来たのは困難にくじけない不屈の精神を持っていたからだ。

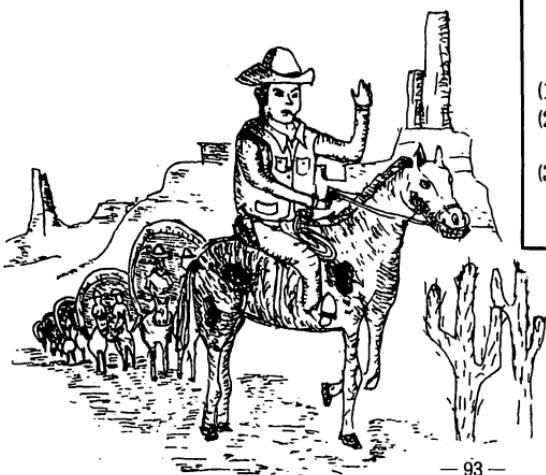
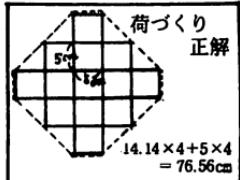
## 「荷づくり」

ロープを出来るだけ節約して、5cm 角の角材 13 本を縛る方法を班全員で考えよう。

## 「蹄鉄投げ」

はずした蹄鉄でゲームをやろう。

- (1) 太い針金で輪を作る。
- (2) 決められた線から距離を変えて杭を 5 本立てる。
- (3) 遠い順から 5 点……1 点。  
とし一人が 5 回挑戦し、合計点数の多い人の勝ち。



月のテーマ	用意する物	3月 1983
三次元へのガイド		No. 2

## 荒野をさまよう

- 9:30 開会  
 9:40 話 “観察と判断”  
 9:50 ゲーム「ソルトレイクに到着だ」  
 10:00 班活動  
     ・星や星座について皆で話し合う。  
     ・北極星、北斗七星の四季の移り変りを全員で書いて見る。  
 連絡事項 No.4までに各自水鉄砲を作り持参のこと。  
 11:00 ゲーム「北斗七星をさがせ」  
 11:20 閉会

## “観察と判断”

幌馬車隊全員の生命、財産を預かる隊長の責任は重大で、それだけにあらゆる事に精通し、沈着冷静で指導力と決断力に富んだ人間が選ばれた。

ろくな地図もない当時山や星を見て方向を判断する時の隊長は鋭い観察力と知識が必要だった。

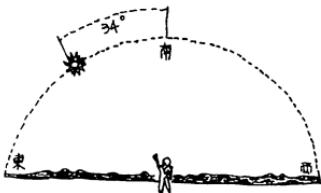
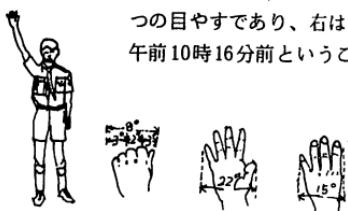
## 「ソルトレイクに到着だ」

ここ、こそ我等の目ざす新天地だ面積を調べてみよう。

- (1) 一つの地点と2本の立木を決めておく。
- (2) 地点と立木を結ぶ三辺の歩測を行う。
- (3) 三角形の面積を求める。
- (4) 値の一番近い人の勝ち。

## 自然のコンパス

太陽や星で北を知ることが出来る。時間がわかれば太陽や星の位置がわかり、その逆の場合も可能である。太陽は4分で1度移動する。左下の絵は角度を知るために一つの目やすであり、右は $34^\circ \times 4' = 136'$ であり  
 午前10時16分前ということになる。



※附録の座標定規の使い方。

- (1) 地図の縮尺の確認
- (2) 示された地点を含む1km方眼に定規を合せて、地点の座標を読む。
- (3) 距離を読む場合はサイドにある各目盛を使って!!

## 「北斗七星をさがせ」

北斗七星は北極星に対し刻々と位置を変える。今は3月1日23時40分だ。

- (1) 北極星を決めておく。
- (2) 全員目隠しをし星座を考えて、与えられた印をおく。
- (3) 印の配置のより正確な人の勝ち。

月のテーマ	用意する物	3月 1983
三次元へのガイド		No. 3

## 苦難を越えて

- 9:30 開会  
 9:40 話 “技術と工夫”  
 9:50 ゲーム「苦難を越えて」  
 10:05 班活動
- ・荒野の旅で使う色々な技術について話合ってみる。
  - ・荷物を吊り上げたり、下げたりすることが出来る縛結びを練習する。(馬つなぎ等)
- 11:00 ゲーム「水場を求めて」  
 11:20 閉会

## “技術と工夫”

幌馬車は険しい山や谷を越えて進まなければならない。

そこで分解、組立がしやすいように、工夫されている。人が担ぎ上げたり、ロープで吊り下げたりして旅を続ける事が出来た。

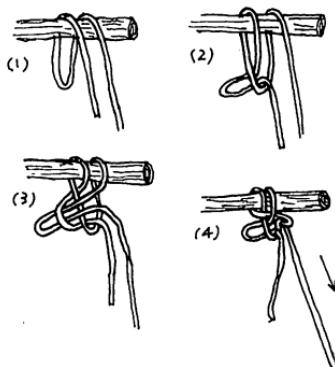
## 苦難を越えて

大きな川だ幌馬車を渡せ。

- (1) 川巾を10mとする。
- (2) 4人1組になり各自ロープを用意する。
- (3) ロープを全部つなぎ2つおりにしダンボール箱に縛る。
- (4) 一人がダンボール箱に乗り三人はロープを持って川を渡る。
- (5) 三人がロープを引き、ダンボール箱に乗っている人は早く渡れるように工夫する。
- (6) 早く渡った組の勝ち。

馬つなぎ(天狗結び・ファイヤーマンヒッチ)

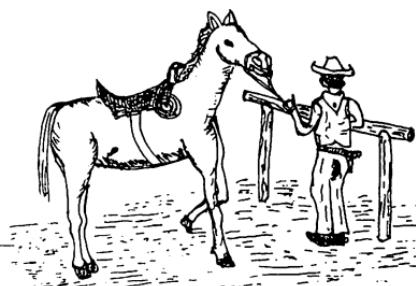
- (1) 馬が暴れてもはずれないが人には簡単にはずすことが出来る。
- (2) 人が高い所から降りて、下で結び目をほどき、回収出来る。
- (3) 一本のロープで高い所から何回も荷物を下す事が出来る。



## 「水場を求めて」

旅も長くなり飲み水が不足した。

- (1) 決められた線より10m前方に杭を立て、それより5m先に水筒を10数個置く。
- (2) 騎馬戦の要領で馬を作り、先頭の人に手綱をつけ、騎手はロープを持つ。
- (3) 合図で馬にのりスタートし、杭に騎手が馬つなぎをし、水筒を取り馬に乗ってから馬つなぎをはずし元に戻る。
- (4) 次の人にタッチ。
- (5) 水筒の多い班の勝ち。



月のテーマ	用意する物	3月 1983
三次元へのガイド		No. 4

### 到着の喜び

- 10:20 報告書の作成と整理  
 10:30 開会  
 10:40 話 “感謝の祈り”  
 10:50 ゲーム大会
  - ・ ロデオ大会
  - ・ ライフルマン
  - ・ 砂嵐
  - ・ 草競馬  
 11:20 表彰式  
 11:30 閉会

### ライフルマン

獲物をとったり、ガラガラ蛇から身を守るために射撃上手になろう。

- (1) 10m前方に班数分の長さ30cmのトイレットペーパーに箱入ビスケットをつけたものを吊り下げる。  
 (2) 合図で各自作成した水鉄砲で各班ごとに全員で打ち落す。  
 (3) 早い班の勝ち(ビスケットはおやつに)

### 草競馬

大草原の風のように走りぬけよう。

- (1) 騎馬戦の要領で馬を作り騎手以外目隠しをする。  
 (2) 決められたコースに障害物(水入りバケツ、小麦粉入り布袋等)を配置する。  
 (3) 合図でスタートし騎手の指示でゴールへ  
 (4) 早い班の勝ち。

### “感謝の祈り”

幌馬車隊が色々な苦難を乗り越え、長い旅を経て目的地へ到着出来たのは全員が一致協力した結果であると考えられる。

そこで一人一人が信ずる方法で感謝の祈りをささげ今日は楽しく過そう。

### ロデオ大会

ファイトで荒馬を乗りこなそう。

- (1) 立木4本を利用してクレモナロープでドラム缶の前後を縛り水平に吊る(地上より30cmぐらい)  
 (2) ドラム缶には手綱をつける。  
 (3) 騎手は片手で手綱を持つ以外何もさわってはいけない。  
 (4) 足をついたり、落ちたらアウト。  
 (5) 騎手が乗り合図で指導者が動かす。  
 (6) 一番長い時間乗っていた人の勝ち。

### 砂嵐

ハットを深くかぶり、スカーフで鼻と口をふさぐ。

- (1) ベニヤ板90cm×90cmを一枚用意する。  
 (2) ハット、スカーフで顔をおおい目にだけ出したスカウトがベニヤの後から顔を出す。  
 (3) 他班のスカウト全員で誰であるかを当てる。  
 (4) 当てられなかった人の多い班の勝ち。

# — 參 考 資 料 —

# 進歩個人計画 目標と実績

月のテーマ																									
進級課目					特修章課目																				
週 課目	1	2	3	4	5	週 課目	1	2	3	4	5														
1						1																			
2						2																			
3						3																			
4						4																			
5						5																			
6						6																			
7						7																			
8						8																			
9						9																			
10						10																			
11						11																			
第 団BS隊 班																									
目標 氏名		級課目達成																							
(1)																									

# 班長会議

月のテーマ

年月回

出席者	班長					リーダー				
	上班	1班	2班	3班	4班					

月/日 /	時間	時分~	時分	場所
-------	----	-----	----	----

1 出欠 2 開会儀礼

3 前回議事録  
確 認

4 持越事項

5 各班からの報告、その他

1 班	2 班	3 班	4 班
--------	--------	--------	--------

6 今回の議事

7 隊長(上班)の話、その他

8 閉会儀礼

備考	議長サイン	記入者
----	-------	-----

<b>班会議</b>		月のテーマ							
年 月 回									
出席者	班 スカウト名(出席者サイン)								
月/日 /	時間	時~分	時~分	場所					
1 出欠		2 開会儀礼							
3 前回議事録 確 認									
4 持越事項									
5 班長伝達事項									
6 今回の議事									
7 班長の話、その他									
8 閉会儀礼									
備 考		班長サイン			記入者				

ボイスカウト埼玉県連盟

第 団BS隊

隊 集 会 プ ロ グ ラ ム		月 の テ ー マ 当 番 班 班			
月 / 日	/ 時 間	時 分 ~	時 分	場 所	
時 間	活 動	担 当	内 容		準 備
	開会前 ゲーム 隊の事務				
	開会の儀礼				
	閉会の儀礼				
閉会後			記入者		

級別	項目 漢字 科目	記入欄									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2級	1	1	2	3							
	2	1	2	3							
	3	1	2								
	4	1	2								
	5	1	2	3	4	5	6	7			
	6	1	2	3	4						
	7	1	2								
	8	1									
	9	1									
	10	1									
1級	1	1	2	3							
	2	1	2	3	4	5					
	3	1	2	3	4	5					
	4	1	2								
	5	1	2	3	4	5	6				
	6	1	2	3	4	5	6				
	7	1	2								
	8	1									
	9	1									
	10	1									
	11	1	2								

標内に履修月日記入 例 5/7 記入責任者

B S隊の参考プログラム発刊にあたり、千葉和久氏  
を始め、関係諸兄のご協力に対し感謝します。

### B S隊の参考プログラム

昭和58年6月10日	初版発行
昭和59年2月25日	第2版発行
昭和59年10月30日	第3版発行
昭和61年12月20日	第4版発行
平成2年2月28日	第5版発行
定 價	300円
発 行	ボーイスカウト埼玉県連盟 埼玉県浦和市岸町3-17-42 埼玉県青少年会館 電話 048(822)2463