

# 隊長の手引き

日本ボーイスカウト千葉県連盟  
第 20 回記念千葉県キャンポリータスクチーム

2015 年 11 月

## ボーイスカウト隊指導者の皆様へ

この「隊長の手引き」は、「第20回記念千葉県キャンポリー（20MCC）」をきっかけに作成したものです。決して参加隊の隊長のためだけの資料ではありません。ボーイスカウト隊を指導するすべての指導者のためのものです。

この「隊長の手引き」は、ボーイスカウト向けに作成した別冊「見てすぐわかる班長の手引き」を参考にして活動する班長を、指導者として支援するために作られました。20MCC参加にあたり、パトロールシステムを構築し、プログラムプロセスに沿って活動が展開されるよう支援する際の主なポイントをまとめました。

20MCCでは地区ごとに参加隊を編成します。そのねらいは、**ボーイスカウト隊のスカウトと指導者が標準隊の意義と標準隊における活動を体験することにより、班制教育を改めて認識し、その楽しさと基本的な運営について理解**していただくことにあります。

さて、20MCCにおけるボーイスカウト達の楽しいプログラムとは、キャンポリー会場で、大会本部が準備したイベントのサプライズ企画で盛り上がるのでしょうか。

私たちは、指導者の皆様の強力な支援によりスカウト達が班の仲間と各自の技能を磨き、4月に上進する新たな仲間も加えて、原隊や参加隊でプログラムプロセスの経験を重ね、班活動の集大成として富津のキャンポリー会場に集い、5泊6日のキャンプをスカウト自身の計画で展開することを期待しています。

そして、班長が中心となってリーダーシップを発揮し、自分たちで決めた目的を達成するためにスカウト達が各自の役割を果たして協力しあいながら活動に取り組み、そしてやり遂げる、ボーイスカウト活動本来の達成感を提供することが大会の意義と捉えています。

ボーイスカウト部門での活動の活性化には、班長の育成が欠かせません。

スカウトのニーズに基づいて企画・計画し、実施・展開、評価・反省、そして新たなニーズへ、というプログラムプロセスを確実に展開すること、そして、その繰り返しを通してスカウト達が成長することを期待しています。

別冊「見てすぐわかる班長の手引き」もお読みいただき、スカウトの支援をお願いします。

指導者の皆様には、参加隊の支援だけでなく、参加隊の「班会議」「班長会議」「班長訓練」「班集会」「隊集会」に向け、原隊での積極的な関わりをお願いします。

20MCCに向けて、スカウトがボーイスカウト隊本来の楽しい活動を体験し、その結果として、原隊の活動がさらに活発になることを願っています。

2015年11月  
第20回記念千葉県キャンポリータスクチーム

## I. プログラムプロセスとは何か（ボーイスカウト隊リーダーハンドブック p. 58-87 参照）

スカウティングにおけるプログラムプロセスとは、プログラムの立案から実施、評価反省までの、プログラムに関わる一連の流れです。

ここではプログラムプロセスの要点について確認していきます。

### 1. スカウティングは自発活動である（ボーイスカウト隊リーダーハンドブック p. 59, 60 参照）

周知の通り、ボーイスカウト運動は班制教育（パトロールシステム、チームシステム）によって展開されます。そして「班」には、「ちかい」と「おきて」を実践していく意識（スカウト精神）や自分たちの活動を計画し実行していく能力が備わっていることが必要です。

なぜなら、ボーイスカウト部門の活動のねらいの一つは、スカウトの社会人としての資質を向上させられるように、自分たちで物事を決め、そこから一人ひとりが果たすべき責任を受け入れ、それによって自分たちで様々な活動をしていくという機会をできる限り多く与えていくことにあるからです。

いくら自発活動だといっても、それらをスカウト達だけで達成することは困難です。そのため、指導者（成人）の支援が必要となります。上級班長・隊付・班長には直接的に、班全体に対しては陰ながら見守ります。そして、スカウト個人へは良き相談相手として関わっていきます。

### 2. スカウティングのプログラムとは（ボーイスカウト隊リーダーハンドブック p. 58, 59 参照）

より良いプログラムを展開していくには、活動内容、その目的、方法を熟慮する必要があります。単に「ハイキングをする」「キャンプをやる」ではなく、スカウトにとっての楽しい活動を教育的な体験に導かなければなりません。この活動、目的、方法、実施展開、評価反省という枠組みが「プログラム」です。

#### (1) 活動 ～何を行うのか～

スカウトにとって魅力的でやりがいのある活動でなければなりません。そのためにはスカウトのあれがやりたい、あれを知りたい、あれを究めたいといったニーズからプログラムはスタートします。スカウトの興味関心を敏感に察知し、やる気を引き出す声かけが指導者の腕の見せ所でしょう。

#### (2) 目的 ～なぜ行うのか～

スカウトはプログラムを展開していく上で、個人、班、隊というそれぞれの立場の中で活動に対する取り組み方、それが他に与える影響などを体験し、成長していきます。その結果、達成感、満足感が得られるだけでなく自信につながり、向上心が生まれます。またそのプロセスを振り返ることでさらなる目標や新たなニーズへと繋がっていくこととなります。

#### (3) 方法 ～どのように行うのか～

スカウティングでは「スカウト教育法」の7つの要素が密接に絡み合い全体を構成しています。各要素は互いに関連し合って成り立つものであり、この要素のいずれかが欠けていたり、意図したように用いられていなかったりすればスカウティングの目的は達成できません。

### 3. プログラムの種類（ボーイスカウト隊リーダーハンドブック p. 62-87 参照）

スカウティングにおけるプログラムは、個人のプログラムと、隊・班のプログラムに分けられ、プログラムは、その期間によって長期・短期に分けて考えられます。

#### (1) 個人のプログラム（ボーイスカウト隊リーダーハンドブック p. 83 参照）

個人のプログラムとはスカウト個人がボーイスカウト隊在籍中にどのように進歩・進級していくかを計画する長期的なプログラムです。われわれ指導者は、入隊直後から全てのスカウトへ菊章取得を意識させることが必要です。なぜなら、菊章は一部の優秀なスカウトだけが取得できるものではなく、適切にプログラムを計画・達成すればだれもが取得できる進級章だからです。

このプログラムは当然、各スカウトが自ら立案・計画するものですが、隊長や班長の助言・指導が必要です。さらに、定期的に各スカウトの進歩プログラムを見直していく必要もあります。

## (2) 隊・班のプログラム (ボーイスカウト隊リーダーハンドブック p. 69-75 参照)

スカウティングを実践していく単位である「班」がスカウト活動の中心です。よって班活動、その積み重ねとしての隊活動のプログラムは極めて重要な位置を占めます。

まず年間活動計画に基づいて班会議を開催し、そこで出された班員のニーズを班長が持ち寄り、班長会議において月間行事予定が決定されます。班の活動(班会議、班集体会、班ハイク、班キャンプなど)は集会実施計画書と月間行事予定に基づいて作られていきます。

活動のスタートはスカウトのニーズです。これがなければ、スカウト達は「やらされている活動」をすることになり、決して楽しいはずがありません。従って、班長が班会議の場で班員のニーズを集約した上で、班長会議に臨むことが何より大切です。そして、班長を中心としてスカウト達が班の自治により活動を展開していきますが、われわれ指導者は先に述べた活動の目的・方法に留意して支援をしていきます。

## II. 評価・ふりかえり (ボーイスカウト隊リーダーハンドブック p. 63-66 参照)

プログラムサイクルはそれぞれの段階を経て一周して終わるのではなく、「評価」の段階で得た結果を次の「企画」へ繋ぐことが大切です。

「評価」のステップとして、直前に終了したプログラムから個人の進歩の面について評価し、さらに「活動の目標」に対して、個人、班、隊はどのようであったかを評価します。

### (1) 個人の進歩の評価 (ボーイスカウト隊リーダーハンドブック p. 63 参照)

スカウト達が直前のプログラムから自分たちの進歩を評価する時、単に「できた」「できない」ではなく、進歩課程に挑戦していく中で何を発見したのか、「部門の活動の目標」を基盤としながら、班や隊の活動にどのように関わったか、次にどのようなことに気をつけるべきか等「気づく」ことが大切です。そのために、指導者の声かけが重要な役割を持ちます。

### (2) 班の活動、隊の活動はどうだったか (ボーイスカウト隊リーダーハンドブック p. 64-66 参照)

班、隊の活動がどうであったか、班会議で班の活動がどうであったかを振り返り、そのうえで班長会議において各班の状況を確認しながら、隊全体を振り返ります。

#### ① 班はどうであったか

- ・ 楽しく活動できたか?
- ・ 新しいこと、新しい技能を学ぶ機会があったか?
- ・ 班員は互いに協力しあって活動できたか?
- ・ それぞれの役割はうまくいったか? など

#### ② 隊はどうであったか

各班での班と隊に対する評価に基づき、新しいプログラムの展開にあたって伸ばすべき良い部分、改善すべき点は何かを優先事項順に確認します。

- ・ 仲間意識の向上や隊としての目標はどうであったか？
- ・ スカウトは積極的に参加できたか？
- ・ 個々の進歩に配慮したか？ など

前回の活動の評価から今回の活動で進歩が見られたかに絞って評価することも一つの方法です。指導者は班長たちが次回のプログラムを計画していくうえで参考になるような意見や関連の事項に気づくことができるようにアドバイスや指導をする必要があります。

### III. 上級班長・隊付の役割 (ボーイスカウト隊リーダーハンドブック p. 35 参照)

〈上級班長〉

上級班長の具体的な仕事

1. 班長会議の座長をする  
プログラムの決定権は班長会議にあり、座長としてのリーダーシップをとる。
2. 隊集会の集散をする
3. 班長の相談役になる  
相談された時は、相手の身になって話し相手になる。
4. 隊長からの指示を班長に伝える  
指示伝達の流れ 隊長、副長⇒上級班長⇒班長⇒班員
5. 必要により班長へ技能指導をする  
先輩として、スカウト技能を身につけて指導できるようになると尊敬される。

上級班長に自信を付けさせ、班長との信頼度を向上させる、そして隊長と上級班長のコミュニケーションを図り、信頼関係を作り上げることです。そのために、**班長訓練 (ボーイスカウト隊リーダーハンドブック p. 36-42 参照)**と同等、あるいはそれ以上に、**上級班長訓練が必要**です。これにより上級班長としての自覚と自信が付き、集会への出席率も向上し、上級班長としての役務の遂行ができ、ベンチャースカウトとして本人の成長や自己の向上にもつながります。

〈隊付〉

隊付は、上級班長に協力し、隊長から命じられた任務を行います。

あくまで隊指導者のサポートが任務であり、班長会議の運営や、プログラムの責任を持つような役割はありません。

#### IV. プログラムプロセスの例

班長会議で班旗立てゲームの希望が出されたという想定で、プログラムプロセスの流れを示します。各集会の計画書を添付しましたので、ぜひ参考にお使いください。

項目	内容	留意点など
1. 班会議	<p>(1) 年間活動計画の月間テーマにそって、班員のニーズを出し合い、話し合いを行う</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・スカウトスキルを身につけたい</li> <li>・進歩課目を学びたい、練習したい</li> <li>・ロープを使ったゲームがしたい</li> <li>・パイオニアリングを体験したい</li> </ul> <p>など</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・班長は、班員全員の意見を聴く。</li> <li>・班員の合議により、班長は班長会議への提案事項をまとめる。</li> <li>・班長は、班員の進歩状況などを確認する。</li> </ul>
2. 班長会議	<p>(1) 各班のニーズとスカウトの希望</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・班旗立てゲームがしたい</li> </ul> <p>(2) 指導者の助言</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ペグを使わない班旗立てゲームを提案</li> </ul> <p>※「班旗立てゲーム設計図」参照</p> <p>(3) ゲームのルールを決めさせる</p> <p>ア) ゲームのルール</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・スタートの合図で、設計図に示されたフレームを作る（結索箇所8箇所）</li> </ul> <p>※「班旗立てゲーム設計図」参照</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・製作したフレームに班旗を立てる（結索箇所8箇所）</li> <li>・班旗を立てたフレームを運び、ゴールする</li> <li>・制限時間は45分とする</li> </ul> <p>イ) 勝敗の決定方法</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ゴールした順位（制限時間以内）の得点 <ul style="list-style-type: none"> <li>① 1位：20点</li> <li>② 2位：15点</li> <li>③ 3位：10点</li> <li>④ 4位：5点</li> </ul> </li> <li>ただし、制限時間をオーバーした班は0点</li> <li>・結びの正確さ（32点満点） 結索箇所（計16箇所）ごとに2点</li> <li>・チームワーク（10点満点） <ul style="list-style-type: none"> <li>① 班長が指示を出しているか（5点満点）</li> <li>② 全員で取り組んでいるか（5点満点）</li> </ul> </li> <li>・安全対策（5点満点）</li> <li>・合計得点の高い班を優秀班とする</li> </ul>	<p>スカウトのニーズに指導者のアイデア（助言）を加えて、ワクワクドキドキするゲームに仕上げる。</p> <p>ゲームのルールや勝敗の決定方法を明確にすることで、スカウトはゲームの結果（勝敗の結果）を素直に受け入れることができ、うまくできたことや改善点を考えることができる。また、班長は班員に指導すべき項目が明確になる。</p>

	<p>(4) 班で訓練する項目を考えさせる</p> <p>ア) 安全を確保するための訓練</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・適切な服装と装備</li> <li>・安全態度（長物を扱う際の注意）</li> </ul> <p>イ) ロープワークの練習</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・まき結び</li> <li>・角縛り</li> <li>・すじかい縛り</li> <li>・トートラインヒッチ</li> </ul>	<p>班長自身に考えさせることで、班集会の目標が明確になり、班長訓練への参加意欲が高まる。</p>
3. 隊指導者会議（隊長、副長、上級班長）	<p>(1) 隊集会の計画</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・活動目標を検討する</li> <li>・準備品を確認する</li> <li>・役割分担を決定する</li> <li>・安全計画を検討する</li> </ul> <p>(2) 班長訓練の計画</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・訓練項目を検討する</li> <li>・指導の方法を検討する</li> </ul>	<p>(1) 隊集会計画書は指導者が作成</p> <p>(2) 安全計画書は指導者が作成</p> <p>※隊集会計画書、安全計画書参照</p> <p>(3) 班長訓練計画書は指導者が作成</p> <p>※班長訓練計画書参照</p>
4. 団会議	<p>(1) 団への周知と協力依頼</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・開催日、場所の調整</li> <li>・活動内容と安全面の検討</li> <li>・協力者の要請（必要に応じて）</li> </ul>	<p>隊集会計画書、安全計画書を提出し、活動の周知と教育面や安全面の確認を行う。</p>
5. 班長訓練	<p>(1) ゲームのルールと勝敗の決定方法確認</p> <p>(2) 安全教育</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・作業に適した服装と装備</li> <li>・危険予知トレーニング （長物を扱う際の危険を考えさせる）</li> </ul> <p>(3) ロープワークの練習</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・まき結び</li> <li>・角縛り</li> <li>・すじかい縛り</li> <li>・トートラインヒッチ</li> </ul>	<p>(1) 班長訓練計画書は指導者が作成</p> <p>(2) ゲームのルールと勝敗の決定方法は十分に周知する。</p> <p>※ゲーム計画書参照</p> <p>(3) 安全教育を必ず行う。</p> <p>(4) 技能は単に班長ができるのではなく、班員に指導できるよう訓練する。</p>
6. 班集会	<p>(1) ゲームのルールの説明</p> <p>(2) ロープワークの練習</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・まき結び</li> <li>・角縛り</li> <li>・すじかい縛り</li> <li>・トートラインヒッチ</li> </ul> <p>(3) 安全を確保するための訓練</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・作業時の服装や装備</li> <li>・危険予知トレーニング （長物を扱う際の危険を考える）</li> </ul> <p>(4) 予行演習</p>	<p>(1) 班集会計画書は班長が作成する</p> <p>※班集会計画書参照</p> <p>(2) 指導者は班集会報告書や班長との会話から班活動の状況を把握する</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・班員の参加状況はどうか</li> <li>・十分に練習ができたか</li> <li>・班長が困っていることはないか</li> </ul> <p>(3) 班長を個別支援し、必要に応じて再度班集会の開催を促す</p>

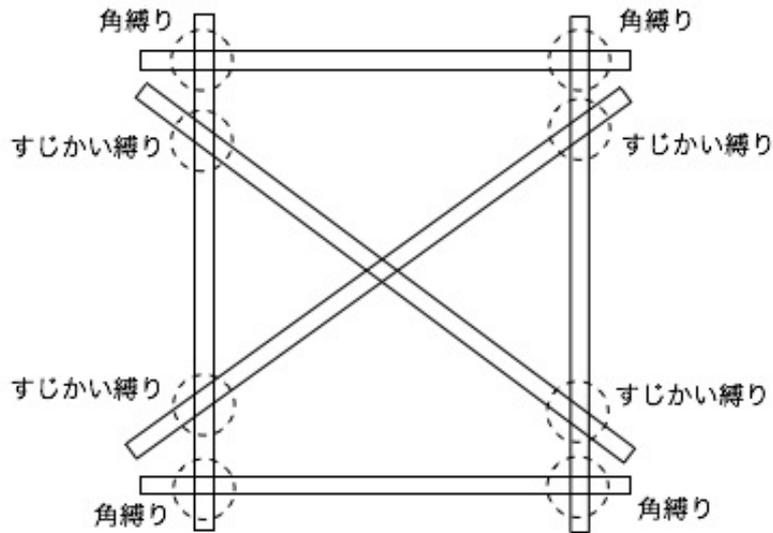
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・実習し、改善策を考える</li> </ul>	
7. 隊集会	<ul style="list-style-type: none"> <li>(1) 隊集会でゲームを行う</li> <li>(2) 班会議の時間をもうけ、活動の振り返りや今後の活動ニーズを集める</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>(1) 隊集会計画書は指導者が作成</li> <li>(2) 安全計画書を準備する</li> <li>(3) 表彰品を準備する</li> <li>(4) 勝ち負けに関わらずスカウトの努力を認め、班長の指導を讃える</li> <li>(5) 達成感、充実感が次への意欲につながる</li> </ul>
8. 班長会議	<ul style="list-style-type: none"> <li>(1) 活動の評価・反省 <ul style="list-style-type: none"> <li>・楽しく活動できたか</li> <li>・技能や知識を学べたか</li> <li>・班員は協力して活動できたか</li> <li>・役割分担はうまく行ったか</li> <li>・もっと楽しくするにはどうすれば良いか</li> </ul> </li> <li>(2) 進歩・進級状況の確認 <ul style="list-style-type: none"> <li>・班員の進歩状況はどうか</li> </ul> </li> <li>(3) 今後の活動のニーズ <ul style="list-style-type: none"> <li>・これまでの活動で気付いたことは何か</li> <li>・次に何がやりたいか</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>(1) 隊集会終了後、直ちに行う</li> <li>(2) 評価・反省の主なねらい <ul style="list-style-type: none"> <li>・各自の知識、技能の向上や進歩を自覚させること</li> <li>・より良い活動へのヒントを発見させること</li> <li>・次回活動への意欲や新たなニーズを引き出すこと</li> </ul> </li> </ul>

## 班旗立てゲーム設計図

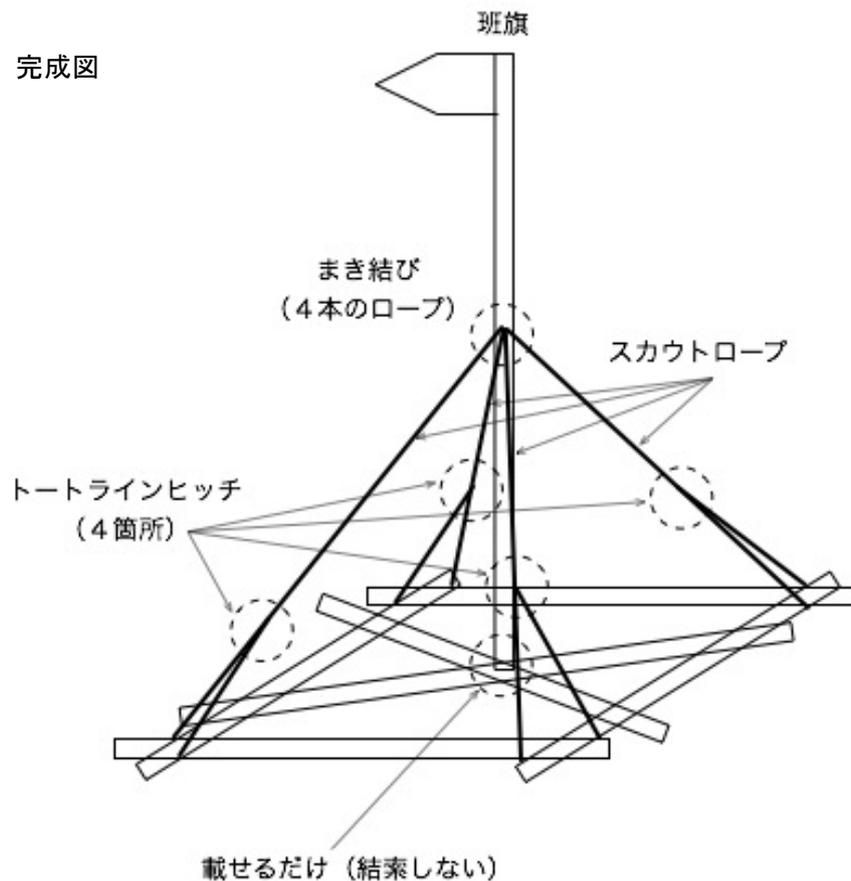
### 1. 準備品

番号	品名	用途	各班に必要な数	計	準備担当
1	竹 (1.5m)	フレーム用	4本	16本	隊
2	竹 (2m)		2本		
3	スカウトロープ	班旗を立てるため	4本	16本	スカウト
4	班旗				班長
5	麻ひも	フレームの結索に使用	1巻	4巻	隊

### 2. 設計図 (1) フレーム



### 3. 設計図 (2) 完成図



## ゲーム計画書

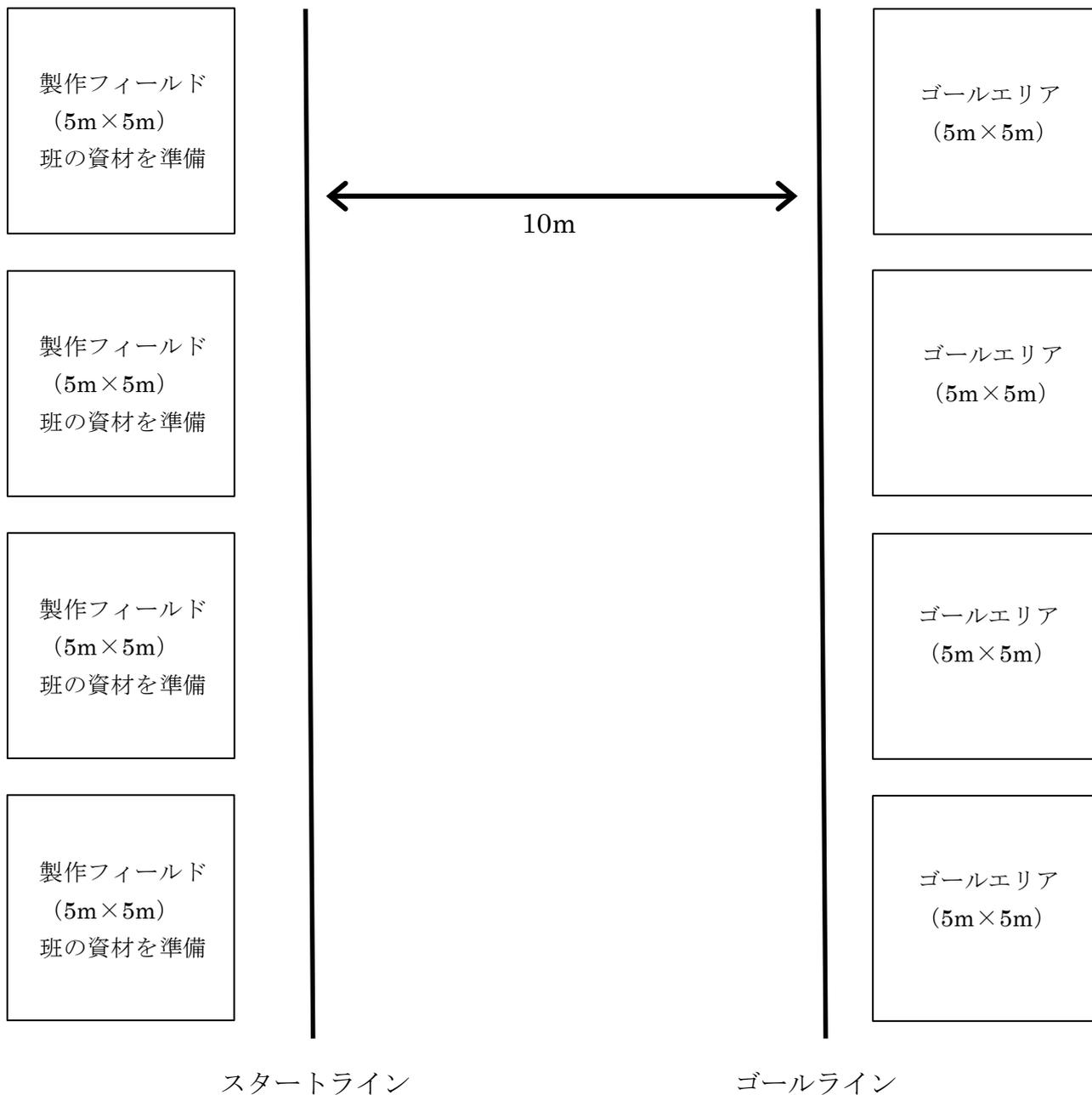
### 1. ゲームの説明

ゲーム名	立てろ！ 押し出せ！ 我らの旗
ゲームの概要	班旗を立てたフレームをゴールまで運ぶ
実施場所	スカウト広場
ルール	<p>(1) スタート地点にあらかじめ班の資材を準備しておく          ※下記「3. フィールドの概要」参照          ※必要資材は下記準備品リストを参照</p> <p>(2) スタート地点に班ごとに集合する</p> <p>(3) スタートの合図で、設計図に示されたフレームを作る          ※「班旗立てゲーム設計図」参照</p> <p>(4) 製作したフレームに班旗を立てる          ※「班旗立てゲーム設計図」参照</p> <p>(5) 班旗を立てたフレームを運び 10m 離れたゴール地点まで運ぶ          ※下記「3. フィールドの概要」参照</p> <p>(6) 運搬中に班旗が倒れたり、フレームが崩れた場合はスタート地点に戻って修正し、再度運搬する</p> <p>(7) 制限時間は45分とする</p>
配点	<p>(1) ゴールした順位 (制限時間以内)</p> <p>① 1位：20点          ② 2位：15点          ③ 3位：10点          ④ 4位：5点</p> <p>ただし、制限時間をオーバーした班は0点とする</p> <p>(2) 結びの正確さ (32点満点)：結索箇所 (計16箇所) ごとに点数を与える</p> <p>① 正しく頑丈に結べている：2点          ② 結びは正確だが弛みがある：1点          ③ 正しく結べていない：0点</p> <p>(3) チームワーク (15点満点)</p> <p>① 班長の指示 (5点満点)          ② 班員の協力 (5点満点)</p> <p>(4) 安全対策：危険予知の実施 (5点満点)</p>
勝敗の決定方法	得点の高い順に1位から4位を決め、最高得点班を優秀班とする

### 2. 準備品リスト

番号	品名	用途	各班に必要な数	計	準備担当
1	竹 (1.5m)	フレーム用	4本	16本	隊
2	竹 (2m)		2本		
3	スカウトロープ	班旗を立てるため	4本	16本	スカウト
4	班旗				班長
5	麻ひも	フレームの結索に使用	1巻	4巻	隊
6	救急用品			1セット	隊

### 3. フィールドの概要



### 班長訓練実施計画書

実施日時	平成 27 年〇月〇日 13:00～15:30	実施場所	〇〇第〇団野営場 スカウト広場
テーマ	立てろ！ 押し出せ！ 我らの旗！	当番班	〇〇班
目標	1. 結索技能（まき結び、角縛り、すじかい縛り、トートラインヒッチ）が指導できる 2. 作業に適した服装や装備を班員に指導できる 3. 安全対策（危険予知トレーニング）を班員に指導できる		
安全について	1. 作業に適した服装（作業着、作業帽、軍手） 2. 危険予知トレーニング（KY）の実施 3. 水分補給と休憩 4. 救急用品の準備		

項目	時刻	担当	内容	準備品等
集会前 （指導者集合）	12:30	隊長、副長、 上級班長 当番班長	(1)プログラムと担当者の確認 (2)準備品の用意 (3)セレモニーの準備	
班長集合	12:50	班長	(1)服装点検 (2)集合次第、上級班長に報告	
開会セレモニー	13:00 (10分)	〇〇副長(司会) 上級班長 担当スカウト 当番班長 〇〇隊長 上級班長	(1)集合 (2)国旗儀礼 (3)ソング「パトローリング」 (4)隊長の話 (5)別れ	国旗
班長訓練(1) 安全教育	13:10 (10分)	〇〇副長 (プログラム)	(1)班旗立てゲームのルール (2)勝敗の決定方法	ゲーム計画書
	13:20 (30分)	〇〇副長 (安全)	(1)ゲーム実施中の危険を考える (2)安全対策を考える ・作業に適した服装と装備 ・水分補給や休憩 ・班の安全担当者の役割 (3)危険予知トレーニングとは (4)危険予知トレーニングの実習	
班長訓練(2) ロープワーク	13:50 (70分)	〇〇隊長	(1)まき結び (2)角縛り (3)すじかい縛り (4)トートラインヒッチ ※班長が結べるのではなく、班員に正しく指導できるかどうか が重要 (5)ロープワークの指導実習 ・互いに教え合い、良い点や改善点を話し合う	竹(2m) 4本 麻ひも 1巻 スカウトロープ (各自持参)

連絡事項など	15:00 (20分)	上級班長	(1)班集会の予定確認 (2)隊集会の日程について (3)班員の進歩状況報告 (4)その他の連絡事項	班集会計画書
閉会セレモニー	15:20 (10分)	〇〇副長(司会) 上級班長 〇〇隊長 当番班長 担当スカウト 上級班長	(1)集合 (2)隊長の話 (3)ソング「平和の騎士」 (4)国旗降納 (5)解散	
スカウト解散	15:30	班長	班長解散	
隊指導者会議	15:30 (30分)	隊長、副長、 上級班長	(1)班長訓練の評価と反省 (2)隊集会実施打合せ ・準備品について ・役割分担について ・その他 (3)その他の確認事項	
全員解散	16:00		全員解散	

班集会計画書 [〇〇〇班]

提出：平成 27 年〇月〇日

日 時	平成 27 年〇月〇日 9:00～12:00	班長	〇〇〇
場 所	〇〇第〇団野営場 スカウト広場	記録	〇〇〇
内容	会議・ <u>訓練</u> ・準備・その他 1. 班旗立てゲームについて 2. 安全訓練 3. ロープワークの練習 ・巻結び ・角縛り ・すじかい縛り ・トートラインヒッチ 4. ゲームの予行	準備品	1. 竹 (1.5m) 4 本 2. 竹 (2m) 2 本 3. 麻ひも 1 巻 4. スカウトロープ 4 本 (スカウト持参)
タイムテーブル		リーダーへの依頼事項	
時刻	内 容	上記準備品の貸し出しをお願いします	
8:50	全員集合 (準備品の確認)	費用 特になし	
9:00	開会式 (1)集合 (2)国旗儀礼 (3)ソング「パトローリング」 (4)本日の活動目標の説明 (5)別れ		
9:05	1. 班旗立てゲームのルールと勝敗の決定	級	進歩目標 (課目)
9:15	2. 必要な技能の確認	初級	1 基本(3) 3 スカウト技能(3)
9:25	3. ゲーム中の危険とその対策を考える	2 級	(2)スカウト技能 ア ウ
9:45	4. ロープワークの実習 ・巻結び ・角縛り ・すじかい縛り ・トートラインヒッチ	1 級	(1)キャンピング オ (2)スカウト技能 ウ
10:35	5. 作戦会議 ・役割分担	菊	(1)スカウト精神 ア (3)スカウト技能 ウ エ
10:45	6. 予行演習	タ ー ゲ ッ ト バ ッ ジ	E5 ロープ結び F5 パイオニアリング
11:30	7. 改善点を話し合う		
11:45	8. 連絡事項など		
11:55	閉会式 (1)班長の話 (2)ソング「平和の騎士」 (3)国旗降納		
12:00	(4)解散		
隊長承認 (〇月〇日)			
隊集会での活躍を期待しています。頑張ってください。 隊長サイン：〇〇〇〇			

### 隊集会実施計画書

実施日時	平成 27 年〇月〇日 9:00～12:00	実施場所	〇〇第〇団野営場 スカウト広場
テーマ	立てろ！ 押し出せ！ 我らの旗！	当番班	〇〇班
目標	1. 仲間との協力、自分の役割に全力を尽くす 2. 班集会で培った結索技能を競い合う 3. フェアプレーの精神を養う		
安全について	1. 作業に適した服装（作業着、作業帽、軍手） 2. 危険予知トレーニング（KY）の実施 3. 水分補給と休憩 4. 救急用品の準備		

項目	時刻	担当	内容	備考
集会前 (指導者集合)	8:30	隊長、副長、 上級班長	(1)プログラムと担当の確認 (2)準備品の確認	
		当番班	(1)会場設営（準備品の設置など） (2)セレモニーの準備	
		スカウト 班長	(1)服装点検 (2)集合を確認し、上級班長へ報告	
開会セレモニー	9:00 (10分)	〇〇副長(司会) 上級班長 当番班 当番班 〇〇隊長 上級班長	(1)集合（U字型） (2)国旗儀礼 (3)ソング「パトローリング」 (4)隊長の話 (5)別れ	国旗・隊旗
プログラム説明	9:10 (10分)	〇〇副長 (プログラム)	(1)本日のゲームの説明 ・ルール ・勝敗の決定方法	ゲーム計画書 班旗立てゲーム 設計図
	9:20 (20分)	〇〇副長 (安全)	(1)安全対策について ・作業に適した服装と装備 ・危険予知トレーニングについて	
ゲーム準備	9:40 (20分)	全員	(1)指導者：ゲーム資材の準備 (2)スカウト：作業着への着替え	必要資材はゲーム計画書参照
ゲーム開始	10:00 (60分)	全員	(1)ゲーム計画書に基づいて実施	ゲーム計画書
ゲーム終了 後片付け 集計作業	11:00 (35分)	指導者	(1)指導者：直ちに集計作業 ・得点の集計 ・順位と優秀班の決定 ・優秀スカウトの検討	
後片付け 班会議		上級班長 班長	(2)上級班長、スカウト：後片付け (3)スカウト：班会議 ・活動の評価と反省 ・これまでの活動で学んだこと ・今後の活動への要望	

			・その他	
講評	11:35 (15分)	〇〇副長(司会) 上級班長 〇〇副長 〇〇隊長 〇〇隊長  上級班長	(1)集合(U字型) (2)結果発表 (3)優秀班・優秀スカウト表彰 (4)隊長の話 ・スカウトの努力を認め、班長の指導を讃えるコメントをする (5)別れ	各種表彰品
閉会セレモニー	11:50 (10分)	〇〇副長(司会) 上級班長 〇〇隊長 当番班 当番班 上級班長	(1)集合 (2)隊長の話 (3)ソング「平和の騎士」 (4)国旗降納 (5)解散	国旗・隊旗
解散	12:00	スカウト (班長を除く)	スカウト(班長以外)解散	
班長会議	12:00 (20分)	上級班長	(1)活動の評価・反省 ・楽しく活動できたか ・技能や知識を学べたか ・班員は協力して活動できたか ・役割分担はうまく行ったか ・もっと楽しくするには (2)進歩・進級状況の確認 ・班員の進歩状況はどうか (3)今後の活動のニーズ ・これまでの活動で気付いたこと ・次に何がやりたいか (4)班長解散	
隊指導者会議	12:20 (10分)	隊長、副長、 上級班長	(1)これまでの活動の評価と反省 ・役割分担 ・準備品の状況 ・プログラムの選択と流れ ・今後の活動への改善策など ・今後の予定確認	
全員解散	12:30		(2)全員解散	

#### ※レベルアップの工夫(例)

- 1) 今回のゲームは、フレームに直接班旗を取り付けたが、2本あるいは3本の竹をつなぎ、その上に班旗をつなぐという方法もある
- 2) 張り綱の途中に、縮め結びを加える方法もある
- 3) 制限時間を短くする方法もある

## 安全計画書

実施日時	平成 27 年〇月〇日 9:00～12:00	実施場所	〇〇第〇団野営場 スカウト広場
実施内容	隊集会（班旗立てゲーム）	参加者数	スカウト〇〇名、指導者〇名
準備時 片付け時	予想される危険	その対策	
	<p>長物（竹）が周りの人にぶつかる</p> <p>トゲを刺す</p> <p>資材を落とし足などに怪我をする</p> <p>運搬中に転ぶ</p>	<p>実施前に危険予知トレーニング（KY）を実施</p> <p>長物を運ぶ場合は周りに声をかける</p> <p>作業着、作業帽、軍手を着用する</p> <p>一度にたくさんの物を運ばない</p> <p>数人で協力して資材を運ぶ</p> <p>声を掛け合い、協力して運ぶ</p> <p>慌てずに運ぶよう指示する</p>	
実施中	予想される危険	その対策	
	<p>長物（竹）が周りの人にぶつかる</p> <p>トゲを刺す</p> <p>結索中に指を挟む</p> <p>ロープの摩擦で手の皮をむく</p> <p>ナイフで怪我をする</p> <p>運搬中に転ぶ</p> <p>熱中症</p>	<p>実施前に危険予知トレーニング（KY）を実施</p> <p>十分な広さの作業スペースを確保する</p> <p>長物を扱う場合は周りに声をかける</p> <p>作業着、作業帽、軍手を着用する</p> <p>刃物を扱う場合、周りに注意し、声かけをする</p> <p>刃物を扱う人に近づくときには声をかける</p> <p>万一の場合に備えて、救急用品を準備する</p> <p>全員で声を掛け合い、協力して運ぶ</p> <p>慌てずに運ぶよう指示する</p> <p>水分補給と休憩をとる</p>	