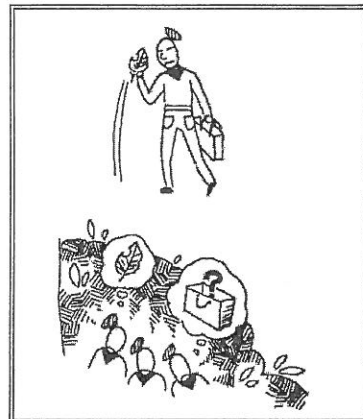
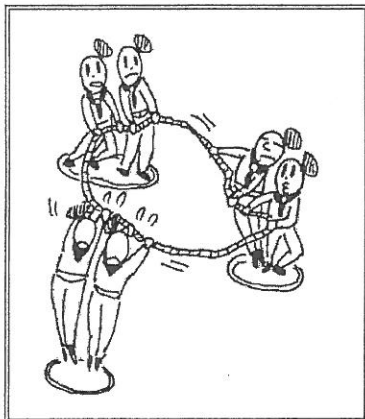
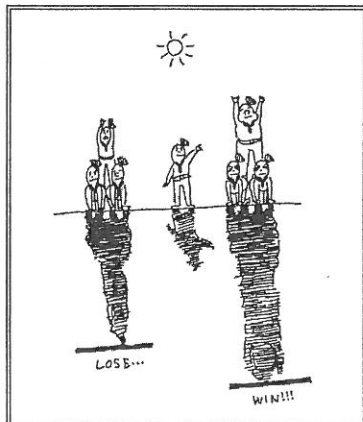


スカウトゲーム136 (稿本)

平成25年度第2回スカウトゲーム研修会用



監修 奥島孝康 (公益財団法人ボーイスカウト日本連盟理事長)
鈴木國夫 (公益財団法人ボーイスカウト日本連盟理事)

編集 スカウトゲーム集作成タスクチーム
主任 福嶋正己 (日本連盟理事・プログラム委員長)
チーム員 浅野麻利子 (リーダートレーナー) 東京連盟
佐野弘明 (リーダートレーナー) 東京連盟
中村淳 (副リーダートレーナー) 東京連盟
平田恭一 (副リーダートレーナー) 東京連盟
小室礼子 (副リーダートレーナー) 東京連盟

協力 国馬善郎 (ボーイスカウト福島連盟副理事長)

イラスト 中村のどか (デザイナー)

スカウトゲーム136

定価●●●円 (税込)

平成26年 月 日 初版発行

発行



公益財団法人

ボーイスカウト日本連盟

〒113-8517 東京都文京区本郷1丁目34番3号

TEL 03-5805-2561 FAX 03-5805-2901

ホームページURL <http://www.scout.or.jp>



公益財団法人

ボーイスカウト日本連盟

目次

<身体を動かすゲーム>

頁	ゲーム名
1	ビバ・ビバ・ビーバー
2	嵐嵐大嵐
3	らかんさん
4	らかんさんⅡ
5	ビー玉遊び
6	お話リレー
7	僕の行き先は？
8	おおかみさん何処行くの？
9	魚鳥木(ぎょちょうもく)
10	誰かとくっつけ
11	ビーバーテール
12	その手はどこに？
13	ルックアップ・ルックダウン
14	誰がころんだ？
15	ダムアタック
16	もりの木、もりのリス
17	ネコとネズミ
18	ナンバーコール
19	おしくらまんじゅう鬼ごっこ
20	猫のシッポを捜せ
21	きつね狩り
22	猛獣狩り(アレンジ1)
23	田の字ドッジボール
24	落ちる落ちる
25	木のスプーン
26	だるまさんだるまさん
27	線路は続くよ
28	リズム岩をぶちわり

<じゃんけん>

頁	ゲーム名
29	スモールライト
30	マクドナルドじゃんけん
31	ラン・ビーバー・ラン
32	ワニワニパニック
33	いっせ～のせ！
34	ゴー・ハドル・ハイ
35	神様お願いじゃんけん
36	グループジャンケン

<推理・観察>

頁	ゲーム名
37	フラッシュカード
38	虫食い単語
39	ベレー帽神経衰弱
40	ダウト
41	震源地はどこだ
42	どこがちがっているでしょう？
43	ハンカチ投げ
44	隊長の散歩
45	葉っぱパズル
46	おはなしダウト
47	おばあさんが馬を買った
48	今何時？
49	何つくる？
50	やかましい納屋
51	バードハント
52	WHAT'S GONE？
53	早くみつけて
54	私は迷画家
55	行商人
56	特効薬探し
57	マッド・ボンバー
58	おきてゲーム「パントマイム」
59	スカウトスキルキムス
60	伝令リレー

<感覚>

頁	ゲーム名
61	聖徳太子ゲーム
62	伝言ゲーム
63	しのびより
64	タワーダム
65	まわれ右、右向け右
66	そして誰もいなくなった
67	くもの巣を抜ける
68	声のぬしをあてろ！
69	フラップジャック・フリッピング
70	ピローファイティング
71	難関突破
72	自転車ロデオ
73	においキムス

<チームワーク>

頁	ゲーム名
74	人間ロープ
75	人間知恵の輪
76	ローブリレー
77	円陣つなひき
78	ピンポンポン
79	組旗を守れ
80	オオカミとヒツジ
81	いも掘り
82	ペーコン泥棒
83	タンクを満たせ
84	ロングシルエット
85	旗取り合戦
86	丸太切り競争
87	水雷艦長
88	ネコとネズミⅡ
89	ヘビの皮むき
90	一刀両断(マッチ割り)
91	人間星方位
92	火起こし競争
93	テント張り競争

<ロープ>

頁	ゲーム名
94	源平綱引き合戦
95	ロープオブザリング
96	宇宙遊泳・水中遊泳
97	脱出ロープを作れ
98	片手ロープ結び
99	結索リレー
100	おさるの籠や
101	班旗立て
102	丸太引き
103	溺者救助

<信号>

頁	ゲーム名
104	信号「さわれ」
105	モールスで探せ
106	手旗信号リレー

<ワイドゲーム>

頁	ゲーム名
107	怪盗Xを見つけ出せ
108	役行者の秘宝
109	秘密の砦
110	サインを追って
111	マフェキングの伝令
112	写真で探せ
113	痕跡を探せ

<ナイトゲーム>

頁	ゲーム名
114	燈台に火をつけろ
115	夜のハンターゲーム(応用)
116	夜光きのこ狩り
117	距離あて
118	シルエットクイズ
119	ハウンドドッグ
120	遭難者探索
121	捕虜救出作戦
122	山賊の宝を盗め
123	狩人と猟犬
124	ナイトしっぽ取り
125	北極星を描け
126	輝く星探し(夏の太三角形)

<計測・コンパス>

頁	ゲーム名
127	1分間あて
128	ストーンチョイス
129	コンパス・コンテスト
130	方位を目指せ！
131	方位測定ゲーム
132	測って探して
133	あっち向いてホイ
134	ジョーンズの秘宝を捜せ
135	三角ゲーム
136	目的地を探せ

ゲーム名：ビバ・ビバ・ビーバー

ゲーム概要：

主な対象： BVS

区分： 個人 組・班 隊

時間：

人数： 3人～

ゲーム隊形：円

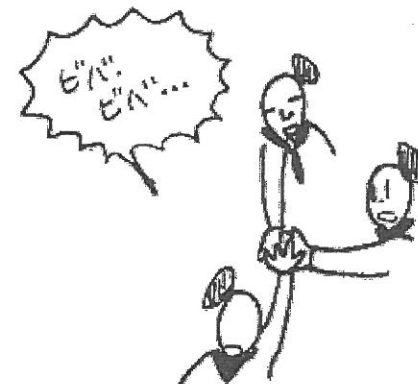
フィールド： 野外 公園 テントの中 キャンプファイア 室内 その他（ ）

準備・道具：

展開方法（手順とルール）

- ・オニをきめる
- ・審判を決める
- ・オニの手を一番下にして、それぞれ上に手を重ねる

- ・審判が、
 - ①ビバ・ビバ・「ビーバー」 と言ったら、オニは手を動かし他の人の手をたたく
 - ②ビバ・ビバ・「ビール」、ビバ・ビバ「ビニール」など、「ビーバー」以外の言葉の場合、手を動かしてはいけない
 - ③コールにしたがって、手をたたかれたら次のオニになる。コールに従わず、動いてしまったら、次のオニになる。



指導上の留意点や演出のポイント

- ・手をまっすぐ伸ばして、足を一步前になど、ポーズを決めてから行くと動いた、動かないの判断が目に見えてわかる。
- ・コールの仕方を工夫する。

安全対策

- ・他のひとを触るときに、強すぎる、ぶつかる、たたくということがないように、わかりやすい注意を促す。触り方の見本を見せる

環境への配慮

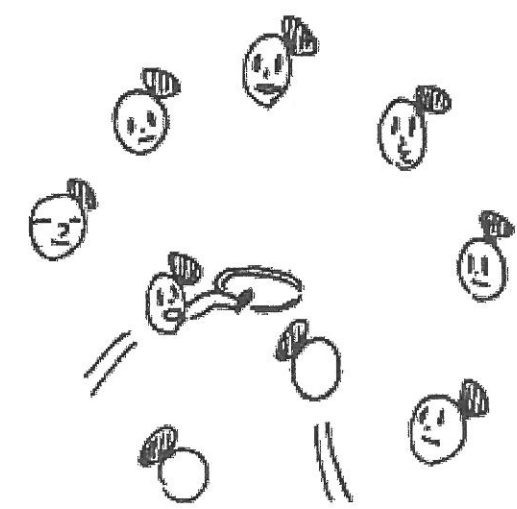
評価

アレンジや応用

出典：

その他（進歩に関する事など）

<h2>ゲーム名：嵐嵐大嵐</h2>		
<p>ゲーム概要：鬼の言う言葉の内容に自分が合うと思ったら輪の中心にある小さな輪にタッチして自分の場所に戻る</p>		
<p>主な対象： CS</p>	<p>区分： <u>個人</u> 組・班 隊</p>	<p>時間： 5 分</p>
<p>人数： 5人以上</p>	<p>ゲーム隊形：サークル</p>	
<p>フィールド： <u>野外</u> <u>公園</u> テントの中 キャンプファイア <u>室内</u> その他（ ）</p>		
<p>準備・道具：なし</p>		
<p>展開方法（手順とルール）</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 全員が輪になり内側を向く 2. 輪の中心には直径1Mくらいの円を書いておく（新聞紙やボール紙もOK） 3. 輪の中で鬼は「嵐嵐・靴を履いている人」「嵐嵐髪が短い人」・・・好きなことを言う 4. 鬼の言う言葉が自分に当てはまっていると思ったら中心にある輪を足でタッチして戻る。その際に鬼にタッチされたら交代して鬼になる。 5. 「嵐嵐大嵐」と言った時は全員が動く 		


<p>指導上の留意点や演出のポイント</p>
<p>安全対策</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ハードな動きを伴うので十分な準備運動が必要
<p>環境への配慮</p>
<p>評価</p>
<p>アレンジや応用</p>
<p>出典：</p>
<p>その他（進歩に関する事など）</p>

ゲーム名：ビー玉遊び

ゲーム概要：ビー玉を使って遊ぶ

主な対象： CS

区分： 個人 組・班 隊

時間： 10 分

人数： 2人以上

ゲーム隊形：

フィールド： 野外 公園 テントの中 キャンプファイア 室内 その他 ()

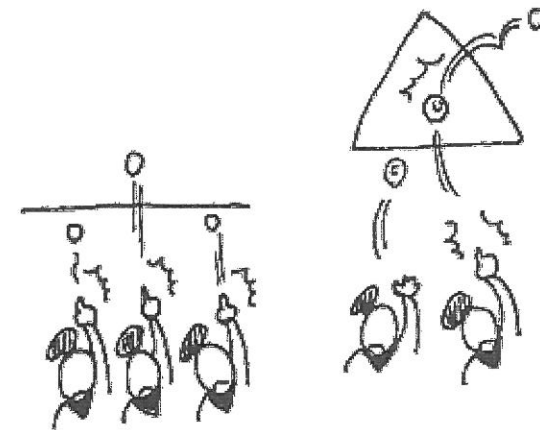
準備・道具：ビー玉1人大1ケ小10ケ+予備のビー玉20~30ケ

展開方法（手順とルール）

イ) 線に近付ける

5M位先の横線からはみださないように一番近くにビー玉が止まればOK。予備のビー玉から1ケゲットできる。

ロ) 横隊のスカウトの前方5Mくらいのところに一辺25cmの正三角形を書き、スカウトは小ビー玉1ケを三角形の中に入れる。横隊の前に書かれた線から大ビー玉を投げ三角形の中のビー玉を出す。出されたビー玉は出したスカウトのものになる。



指導上の留意点や演出のポイント

・自分のビー玉を取られて無くスカウトもいるので注意する。

安全対策

- ・ビー玉を口に入れないこと
- ・ビー玉を鼻の穴にいれないこと
- ・ビー玉を耳に入れないこと

環境への配慮

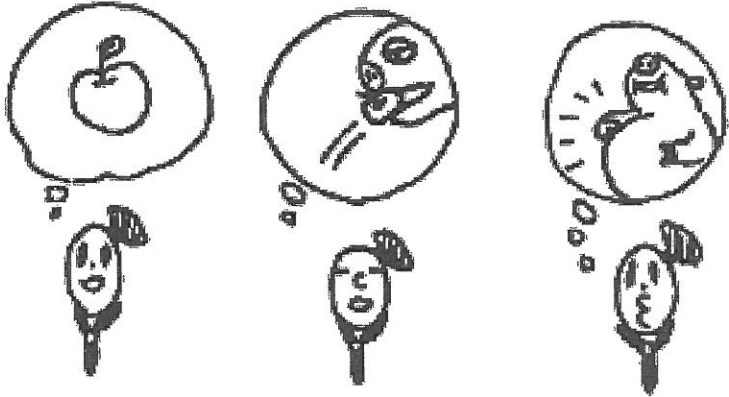
評価

アレンジや応用

出典：

その他（進歩に関する事など）

<h1>ゲーム名：お話しリレー</h1>		
<p>ゲーム概要：リーダーの話し出しに合わせて、次々にお話しを繋げていく</p>		
<p>主な対象： CS</p>	<p>区分： <input type="radio"/>個人 <input checked="" type="radio"/>組・班 隊</p>	<p>時間： 5 分</p>
<p>人数： 2人以上</p>	<p>ゲーム隊形：横隊</p>	
<p>フィールド： 野外 <input checked="" type="radio"/>公園 テントの中 キャンプファイア <input checked="" type="radio"/>室内 その他（ ）</p>		
<p>準備・道具：なし</p>		
<p>展開方法（手順とルール）</p> <p>4. リーダー（スカウト）の話し出しに合わせてストーリーを作っていく</p>		


<p>指導上の留意点や演出のポイント</p> <ul style="list-style-type: none"> ・スカウトは下品な言葉が好きなので注意する。
<p>安全対策</p>
<p>環境への配慮</p>
<p>評価</p>
<p>アレンジや応用</p>
<p>出典：</p>
<p>その他（進歩に関する事など）</p>

ゲーム名：僕の行き先は？

ゲーム概要：石を投げた場所に書かれている行き先にタッチして戻る

主な対象：CS

区分：個人 組・班 隊

時間： 10 分

人数： 8人以上

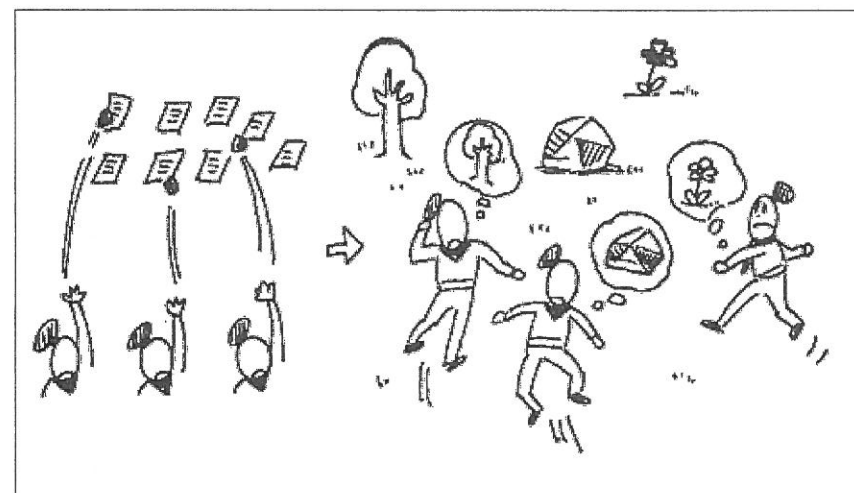
ゲーム隊形：自由

フィールド： 野外 公園 テントの中 キャンプファイア 室内 その他 ()

準備・道具：

展開方法（手順とルール）

1. 自分の石を見つけてくる
2. 行き先が書かれている円に投げ入れ行き先を決める
3. 全員の行き先が決まったら「ヨーイドン」で走って行き、タッチして戻る
4. 戻るのが一番早いCSに1ポイント



指導上の留意点や演出のポイント

安全対策

- ・足元の安全点検をする

環境への配慮

評価

アレンジや応用

出典：

その他（進歩に関する事など）

<h2 style="text-align: center;">ゲーム名：おおかみさん何処行くの？ (しっぽ取りのアレンジ)</h2>		
<p>ゲーム概要：会話を楽しみ指導者が追いかけてしっぽを取る</p>		
<p>主な対象： CS</p>	<p>区分： 個人 (細)・班 隊</p>	<p>時間： 10 分</p>
<p>人数： 8人以上</p>	<p>ゲーム隊形：自由</p>	
<p>フィールド： 野(外) 公(園) テントの中 キャンプファイア 室(内) その他 ()</p>		
<p>準備・道具：</p>		
<p>展開方法（手順とルール）</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. CSはネッカチーフ（紙テープ）でしっぽをつける 2. 指導者（CS 1人）はオオカミになる 3. CS「おおかみさん何処行くの？」おおかみ「・・・」何回かフェイント CS「おおかみさん何処行くの？」おおかみ「水道！」・・・公演や野外で目印になる物を決めておく。 「水道」と言うや否や、CSは水道に向かって全速力で走る。おおかみはなるべくたくさんしっぽを取る。しっぽを取られたCSはオオカミの子どもになる。 4. どんどんおおかみのこどもが増えていくので、頃合いをみて止める。 		

<p>指導上の留意点や演出のポイント</p>	
<p>安全対策</p> <ul style="list-style-type: none"> ・足元の安全点検をする 	
<p>環境への配慮</p>	
<p>評価</p>	
<p>アレンジや応用</p>	
<p>出典：オリジナル</p>	
<p>その他（進歩に関する事など）</p>	

ゲーム名：魚鳥木（ぎょちょうもく）

ゲーム概要：指名されたスカウトは、指定された魚・鳥・木（草）の名前を答える。
楽しいレクリエーションゲーム

主な対象：BS 以上向き

区分：個人 班 隊

時間：10～20分

人数：少人数から

ゲーム隊形：円形

フィールド： 野外 公園 室内 キャンプファイヤー その他（テント内）

準備・道具：ゲームリーダー：1名

展開方法（手順とルール）

- 1、円形に集まる。
- 2、ゲームリーダーは、円の中心に立つ。
- 3、ゲームリーダーは「魚鳥木申すか申すか」と言うと、周りのスカウトが「申す申す」と答える。
- 4、ゲームリーダーは、一人のスカウトを指し、「魚」「鳥」「木」のいずれかを指定する。
- 5、指されたスカウトは指定された生物の名前をすぐ答える。
- 6、答えがすぐ出なかったり、間違ったり、すでに出た答えを言ったら失格。
- 7、ゲームリーダーは、これを繰り返す。



指導上の留意点や演出のポイント

- ・スカウトを指すときは、はっきり分かるように、タイミングよく行う。
- ・同じ答えを出してはいけない。
- ・なるべく多くのスカウトが応えられるよう、指名する。

安全対策

環境への配慮

評価

- ・勝敗ではなく、楽しみながら覚える。
- ・特に優秀なスカウトをみんなで相談して表彰してもよい。

アレンジや応用

出典：

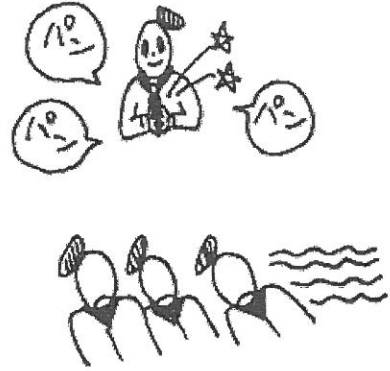
その他（進歩に関する事など）

- ・ターゲットバッチ 観察、森林、野生生物

<h1>ゲーム名：誰かとくっつけ</h1>		
ゲーム概要：歌の途中で笛の音の数に合わせた人数でグループを作る		
主な対象：BV CS BS VS	区分：個人 組・班 隊	時間：10分
人数：大人数	ゲーム隊形：	
フィールド： 野外 公園 室内		
準備・道具：笛		
<p>展開方法（手順とルール）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・大きな円形に整列 ・みんなで歌を歌いながら同じ方向に進む（円を回る） ・歌の途中でリーダーが笛を吹く ・笛の音の数に合わせた人数でグループを作成 ・グループができたら早くしゃがむ ・再び円形になって歌を歌い笛の数に合わせてグループを作る 		


指導上の留意点や演出のポイント
安全対策
環境への配慮
評価
アレンジや応用
出典：
その他（進歩に関する事など）

ゲーム名：ビーバーテール		
ゲーム概要：手をたたいた回数と同じ人数で集まる。		
主な対象： BVS	区分： <u>個人</u> 組・班 隊	時間：震源地がわかるまで
人数： 3人～	ゲーム隊形：	
フィールド： <u>野外</u> <u>公園</u> テントの中 キャンプファイア <u>室内</u> その他（ ）		
準備・道具： ・ビーバーのしっぽを連想させるような小道具があると親しみやすい		
展開方法（手順とルール） （ビーバーが尾で水面をたたくと、遠くまで聞こえる） ・出題者が手をたたく ・手をたたいた回数と、同じ人数で集まる。		


<p>指導上の留意点や演出のポイント</p> <ul style="list-style-type: none"> ・開始と終了がわかるように工夫する ・たたくと見せかけてたたかない、フェイントをかけるなど楽しく注意を引く ・距離、速さ、大きさなどを変えてみる ・出題者をスカウトと交代する
<p>安全対策</p> <ul style="list-style-type: none"> ・距離を長くしたときの範囲(スカウトを見失わない)など目を配る
環境への配慮
評価
アレンジや応用
出典：
その他（進歩に関する事など）

ゲーム名：その手はどこに？

ゲーム概要：出題者の言うお題に触る

主な対象： BVS

区分： 個人 組・班 隊

時間：震源地がわかるまで

人数： 2人～

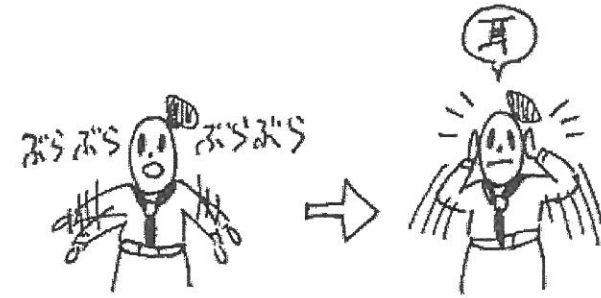
ゲーム隊形：

フィールド： 野外 公園 テントの中 キャンプファイア 室内 その他（ ）

準備・道具：

展開方法（手順とルール）

- ・みんなで手をぶらぶらさせる
- ・出題者が、ぶらぶらぶらぶら～ 足、手 など身体の一部を言う
指定された部分に触る
- ①手、足、目、耳 などわかりやすい部分を言う 間違えずに触ればオッケー
※出題者も同じところに触る
- ②くるぶし、鎖骨、肋骨など、わかりにくい部分を言う
※場所を知ると同時に、身体の中かでどんな役割をしているか
コメントを添える
- ③出題者は、言う部分と、自分自身が触る部分を変える
(例) ぶらぶらぶら～ 耳 ⇒ 口を押えながら耳と言う
※間違えず、言葉通りに触った人が勝ち
- ④自分ではなく、人を触る
- ⑤部分と言うのではなく、動作を言う
(例) ぶらぶらぶら～ 右手・左手 握手、腕組み、ハグ、



指導上の留意点や演出のポイント

- ・大胆な動きのほうが面白い

安全対策

- ・他のひとを触るときに、強すぎる、ぶつかる、たたくということがないように、
わかりやすい注意を促す。触り方の見本を見せる

環境への配慮

評価

アレンジや応用

出典：

その他（進歩に関する事など）

ゲーム名：ルックアップ・ルックダウン

ゲーム概要：輪になり、掛け声で視線が合わせる。

主な対象： BVS

区分： 個人 組・班 隊

時間： 3分

人数： 5人～

ゲーム隊形：円

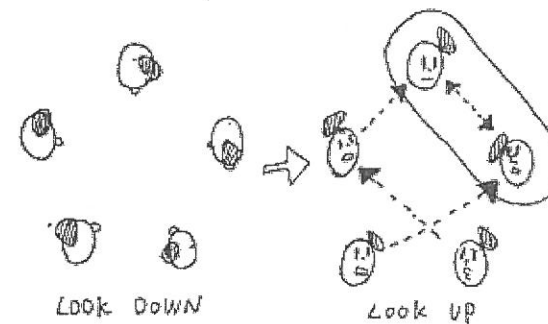
フィールド： 野外 公園 テントの中 キャンプファイア 室内 その他（ ）

準備・道具：

展開方法（手順とルール）

- ・ 輪になる
- ・ ルックダウン の合図で、全員下を向く
- ・ ルックアップ の合図で、輪の中の1人を見る
- ・ 誰かと目が合えば、座る（輪から抜ける）
勝ち抜き戦
- ・ 人数が偶数なら2人残り、奇数なら1人残る。

※残っていくことが寂しく感じる場合もあるので、演出を行う⇒別項参照



指導上の留意点や演出のポイント

- ・ いつも同じスカウトが残ってしまうようなら、残る人を勝ちとする
- ・ 最後に残ったひとを、全員が一斉に笑顔で見る などのオプションを追加

安全対策

環境への配慮


評価

アレンジや応用

出典：

その他（進歩に関する事など）

ゲーム名：誰がころんだ？		
ゲーム概要：だるまさんが転んだ のバリエーション		
主な対象： BVS	区分： <u>個人</u> 組・班 隊	時間： 3分
人数： 5人～	ゲーム隊形：円	
フィールド： <u>野外</u> <u>公園</u> テントの中 キャンプファイア 室内 その他（ ）		
準備・道具：		
展開方法（手順とルール）		
<ul style="list-style-type: none"> ・オニをきめる ・オニが3つのフレーズのうち、一つを言う <u>おすもうさんがころんだ</u> と言ったら 「どすこい」ポーズで止まる ・<u>サッカー選手がころんだ</u> と言ったら 「キック」ポーズで止まる ・<u>野球選手が転んだ</u> と言ったら 「バッター」ポーズで止まる <p>※オニはフレーズを言うときはスカウトをみない</p> <ul style="list-style-type: none"> ・オニがフレーズを言っている間だけ、オニに近づくことができる ・オニがフレーズを言い終わり、振り向いたらその場で止まる ※フレーズの内容ポーズで止まる ・フレーズ内容と違うポーズで止まったり、動いたりしたらアウト その場でオニの陣地につかまることとなる ・ひとりでも、オニの陣地にたどりつき、オニにタッチしたら、勝ち 		


指導上の留意点や演出のポイント
安全対策
環境への配慮
評価
アレンジや応用
出典：
その他（進歩に関する事など）

ゲーム名：ダムアタック

ゲーム概要：人間ダム(壁)を、突破する。

主な対象： BVS

区分： グループ 組・班 隊 時間：2分

人数： 1G5人～×2

ゲーム隊形：一列

フィールド： 野外 公園 テントの中 キャンプファイア 室内 その他 ()

準備・道具：

展開方法（手順とルール）

・2つのグループに分ける（守備と攻撃）

・守備グループは一列となり、手をつなぐ/腕を組む

-守りの体制・・・となりの人とくっついて、隙間をふさぐことで守る

-蹴ってはいけない

-つないだ手/組んだ腕を話してはいけない

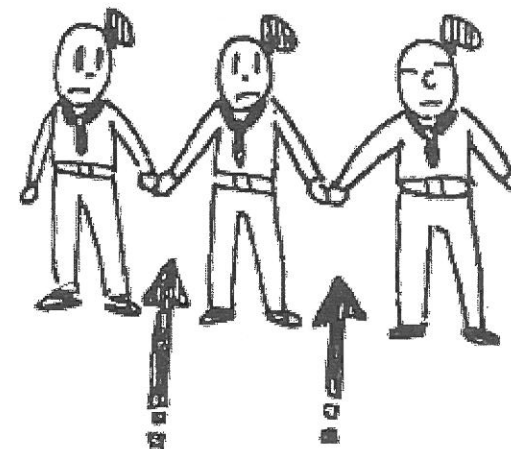
攻撃グループ

スタートの合図で、守備の列を突破する

-守備の人を押してはいけない

-足の間、人と人との隙間から中に入る

・時間内に多くのスカウトが突破できたグループが勝ち



指導上の留意点や演出のポイント

・ルール説明を、実演する。

安全対策

・審判を置く。危険行為について適宜対応する。

環境への配慮

評価

・ルールを守ったことを褒める、守れなかったルールについてどこが残念だったか話す

アレンジや応用

出典：

その他（進歩に関する事など）

ゲーム名：もりの木、もりのリス

ゲーム概要：コールによって、グループを作ったり移動したりする。

主な対象： BVS CS

区分： 個人 組・班 隊

時間：

人数： 6人～

ゲーム隊形：

フィールド： 野外 公園 テントの中 キャンプファイア 室内 その他（ ）

準備・道具：

展開方法（手順とルール）

- ・円になる
 - ・オニを一人決める
 - ・端から順番に、1, 2, 3, 1, 2, 3・・・とコールする
※3人組を作るためなので、コールはなんでもよい
 - ・3人のうち、2人は「もりの木」1人は「もりのリス」となる。
※木は両手をつなぎ円を作り、リスは中に入る
 - ・オニは、「もりの木」「もりのリス」「もりの嵐」のうち、いずれか1つをコールする。
 - ・「もりの木」・・・「もりの木」は移動して、他のリスを囲む
※リスは動かない
 - ・「もりのリス」・・・「もりのリス」は移動して他の木の中に入る
※木は動かない
 - ・「もりの嵐」・・・全員が動く
今までの木の役割・リスの役割に関係なく、3人組（木2名、リス1名）を作る
- ◎オニは、コールしたあと、いずれかの3人組に入り、木 または リスとなる。
オニに役割をとられた人が、次のオニとなる。

<p>もりの木</p>	<p>もりのリス</p>	<p>もりの嵐</p>
<p>指導上の留意点や演出のポイント</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「もりの嵐」の時は、役割が変わってよいのだということを認識してもらおう ※慣れるまで、最初はわざと役割を変更しないという方法もあり。 		
安全対策		
環境への配慮		
評価		
アレンジや応用		
出典：		
その他（進歩に関する事など）		

ゲーム名：ネコとネズミ

ゲーム概要：逃げる人が入れ替わり、オニが追いかける

主な対象：BVS CS BS

区分： 個人 組・班 隊

時間：

人数： 6人

ゲーム隊形：

フィールド： 野外 公園 テントの中 キャンプファイア 室内 その他（ ）

準備・道具：

展開方法（手順とルール）

- ・オニ [ネコ] を決める、逃げる人 [ネズミ] を決める
- ・[ネコ] 以外の人は、2人1組となる（3人一組が混ざってもよい）
- ・2人1組は腕を組んで立つ
- ・[ネコ] は [ネズミ] を追いかける、タッチしたら、[ネコ] と [ネズミ] が入れ替わる
- ・[ネズミ] は、逃げると同時に、2人1組の右側または左側の人に付く
付かれなかった側の人が、今度は [ネズミ] となり、[ネコ] に追いかけられる
- ・ゲーム終了時間に [ネコ] となっていた人が負け。



指導上の留意点や演出のポイント

- ・広範囲よりも、[ネコ] と [ネズミ]、[ネズミ] と [ネズミ] の入れ替わりが見えるような範囲（特に年少部門においてはつかまえやすい範囲）のほうが盛り上がる。

安全対策

環境への配慮

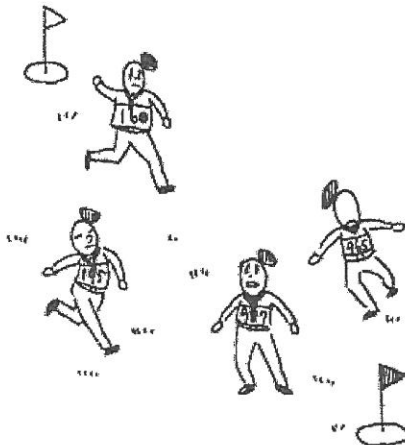
評価

アレンジや応用

出典：

その他（進歩に関する事など）

ゲーム名：ナンバーコール		
ゲーム概要：自分の番号をコールされないよう注意しながら、対戦チームの旗を獲る		
主な対象：BVS CS BS	区分：個人 <u>組・班</u> 隊	時間：
人数：5人×2G～	ゲーム隊形：	
フィールド：野外 公園 テントの中 キャンプファイア 室内 その他（ ）		
準備・道具：		
展開方法（手順とルール）		
<ul style="list-style-type: none"> ・組/班 ごとに自分の番号を決める （例）3ヶタ、100の位は 組/班 で統一する ・自分の番号を、決まった位置につける（頭、胸&背中、肩など・・・） ・スタートの合図で、対戦相手の陣地を目指す ・途中で、対戦相手に自分の番号をコールされたらアウト ※自分の陣地に戻って新しい番号をつける ・対戦相手に、自分の番号をコールされることなく、敵陣の旗を手に入れたら勝利 		

	
指導上の留意点や演出のポイント	
・番号をコールされたら、すみやかに自分の陣地へもどること	
安全対策	
環境への配慮	
評価	
アレンジや応用	
出典：	
その他（進歩に関する事など）	

ゲーム名：おしくらまんじゅう鬼ごっこ

ゲーム概要：輪の中にCSは入り、外側にいる鬼に捕まらないようにする。

主な対象： CS 区分： 個人 (組) 班 隊 時間： 5 分

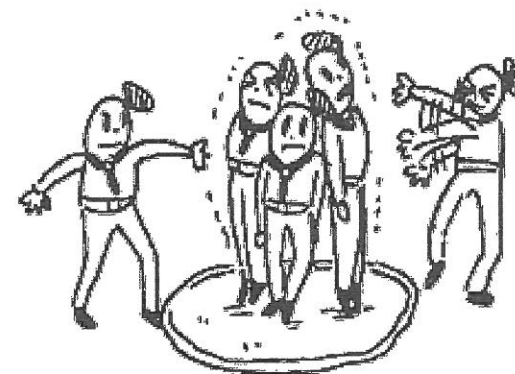
人数： 5～6人以上 ゲーム隊形： 輪

フィールド： (野外) (公園) テントの中 キャンプファイア (室内) その他 ()

準備・道具： 輪を書く物 (ロープ・棒・ロウセキ・チョークなど)

展開方法 (手順とルール)

1. CSから2人の鬼を選出する。
2. CS全員は輪の中に入り、外にいる鬼に捕まらないように輪の中で逃げる。
3. 鬼は輪の外側から手で捕まえる。
4. 捕まったCSは輪の外にでて鬼になる。
5. 最後まで捕まらないCSの勝ち。



指導上の留意点や演出のポイント

- ・うさぎ蹴りは非力なのでみ出されないように配慮する。

安全対策

- ・押し出されて転ばないように注意する

環境への配慮

評価

アレンジや応用

出典：

その他 (進歩に関する事など)

ゲーム名：猫のシッポを探せ

ゲーム概要：各組カラーの猫のシッポを探して、見つけたら敵の組員に見つからないように組コーナーに戻る。

主な対象： GS 区分： 個人 (組) 班 隊 時間： 5 分

人数： 4～5人以上 ゲーム隊形： なし

フィールド： (野外) 公園 テントの中 キャンプファイア 室内 その他 ()

準備・道具： 猫のシッポ (各組カラーの画用紙や布制) 各1本づつ

展開方法 (手順とルール)

1. 指導者または組長が各組のシッポを隠す。(組長の場合は他の組のシッポを隠す)
2. 全員で自分の組のシッポを探す。
3. シッポを見つけたCSは声を出さずに、自分のズボンの後ろにつけて(シッポにする)ゴールをめざす。
4. ゴールまでの間に的に見つかり取られたら他の組の点数になる。同じ組のCSは取られないようにガードすることができる。



指導上の留意点や演出のポイント

- ・シッポを見つけたスカウトは自然に声のでてしまうので、我慢することを最初に伝えておく

安全対策

- ・体力差に注意する

環境への配慮

- ・野外で行う時は植え込みの中などには隠さない

評価

アレンジや応用

出典：How to Run a pack

その他 (進歩に関する事など)

ゲーム名：きつね狩り

ゲーム概要：狩人（1）・猟犬（1）・きつねに別れ、林の中を走り回り、きつねが1人になるまで狩りをする。

主な対象： CS

区分： 個人 組 班 隊

時間： 5 分

人数： 12人以上

ゲーム隊形：なし

フィールド： 野外 公園 テントの中 キャンプファイア 室内 その他（ ）

準備・道具：CSキャップとネッカチーフ

狩人：キャップをかぶる 猟犬：ネッカチーフをシッポにする

展開方法（手順とルール）

1. 全体から狩人が猟犬を組から1人ずつ選ぶ。その他はきつねになる。
2. きつねは先に逃げる。
3. 狩人と猟犬はきつねを追いかける。
4. 猟犬はきつねに捕まると⇒きつねになる。
5. きつねは狩人につかまると⇒石になるがおなじきつねにタッチされると生き返る。
6. きつねが1匹になるまでゲームを続ける。



指導上の留意点や演出のポイント

- ・狩人、猟犬、きつねの役割をきちんと把握させないとつまらなくなる

安全対策

- ・野外で行う場合は転ばないように地形に配慮する

環境への配慮

評価

アレンジや応用

出典：

その他（進歩に関する事など）

ゲーム名：猛獣狩り（アレンジ1）

ゲーム概要：組で決めた組の動物を他の組に取られないようにしながら、他の組の動物を取って来る。

主な対象： CS 区分： 個人 組・班 隊 時間： 10 分

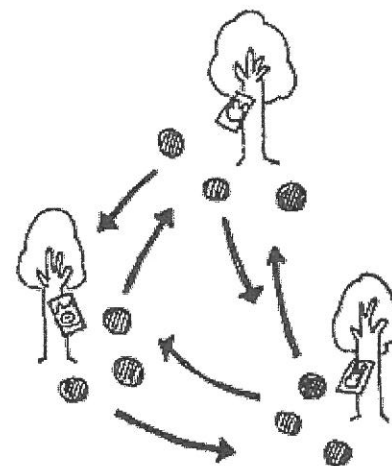
人数： 8人以上 ゲーム隊形：自由

フィールド： 野外 公園 テントの中 キャンプファイア 室内 その他（ ）

準備・道具：動物カード各組10枚

展開方法（手順とルール）

1. 林の中に組の木を決め、組コーナーとする
2. 木の周りにセロテープで動物カードを付けておく（うさぎスカウトの手が届く高さ）
3. CSは取られないように見張りながら、他の動物を取って来る
4. 時間内にたくさんの動物を取った組の勝利



指導上の留意点や演出のポイント

・

安全対策

- ・足元の安全点検をする

環境への配慮

評価

アレンジや応用

出典：

その他（進歩に関する事など）

ゲーム名：田の字ドッジボール

ゲーム概要：4面でドッジボールを行う

主な対象：CS BS

区分：個人 組・班 隊

時間： 7～8 分

人数： 16 人以上

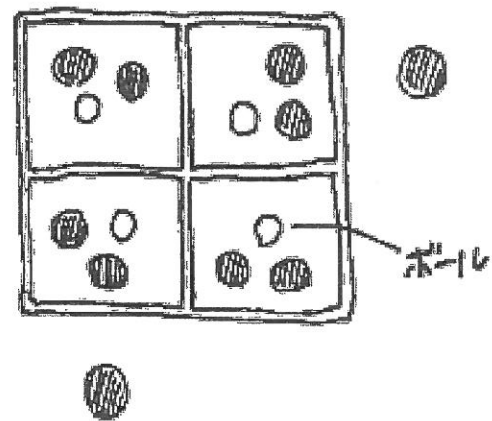
ゲーム隊形：田の字

フィールド：野外 公園 テントの中 キャンプファイア 室内 その他（ ）

準備・道具：ドッジボール・ゴムボール等4ヶ

展開方法（手順とルール）

5. 田の字にドッジボールのコートを作る。
6. 各組・班は1つの口に入る。元外野を2人位出す。
7. 多方向から飛んでくる4つのボールを避ける
8. 時間で区切り多くのスカウトが残っている組・班が勝ち。



指導上の留意点や演出のポイント

安全対策

- ・硬いボールばかりだと怪我をする危険性があるので、ゴムボールも使うとよい。

環境への配慮


評価

アレンジや応用

出典：

その他（進歩に関する事など）

ゲーム名：落ちる落ちる		
ゲーム概要：活動の合間に行なう。		
主な対象： BS	区分： 個人 組・班 隊	時間： 5～10分
人数： 5～10人程度	ゲーム隊形：横隊など	
フィールド： 野外 公園 テントの中 キャンプファイア 室内 その他（ ）		
準備・道具： なし		
展開方法（手順とルール）		
<ul style="list-style-type: none"> 最初に「落ちる」ものと「動作」を決めておく。 やかん：頭を両手で押さえる。 かみなり：おへそを両手で隠す。 まんじゅう：上を向いて口を開ける。 手順 <ul style="list-style-type: none"> リーダーが「落ちる、落ちる」という。 参加者も「落ちる、落ちる」と唱和する。 再びリーダーが「落ちる、落ちる」という。 参加者は「何がおちる」という。 リーダーは、先に動作を決めたものの何れかの名前をその動作とともに叫ぶ。 参加者は、素早くリーダーが叫んだものの動作をする。 勝敗 <ul style="list-style-type: none"> 動作を間違えたり、遅れたりした人は負けとなりその場にしゃがむ。 段々とテンポを早くし、最後の数名になるまで続ける。 		

	
指導上の留意点や演出のポイント	
<ul style="list-style-type: none"> ルールをきちんと守るように指導しておく。 	
安全対策	
<ul style="list-style-type: none"> 上を向いて口を開けたときに落葉などが入らないように。 	
環境への配慮	
<ul style="list-style-type: none"> 	
評価	
アレンジや応用	
出典：不明	
その他（進歩に関する事など）	

ゲーム名：木のスプーン

ゲーム概要：輪になって活動の合間に行なう。

主な対象：CS

区分：個人 組・班 **隊**

時間：10分

人数：10人程度

ゲーム隊形：円形

フィールド：野外 **公園** テントの中 キャンプファイア **室内** その他（ ）

準備・道具：

桶（又はバケツや洗面器、ナベなど）、木のスプーン又は大きめのスプーン

展開方法（手順とルール）

カブたちは円形中央に向き、になり、手を差し出します。

桶を中央におきます。

1人が円の内側をまわり、誰の手でもよいから、木のスプーンでたたいたら、桶に走り、スプーンを入れます。

手をたたかれた人は、桶からスプーンをひろいあげ、たたいたカブが自分の場所にはいらないうちに、そのカブに触れるようにします。

まにあわなかったら、鬼を交代します。



指導上の留意点や演出のポイント

- ・ルールをきちんと守るように指導しておく。

安全対策

- ・相手を突き飛ばしたり、足を引っ掛けたりしないように指示する。

環境への配慮

・

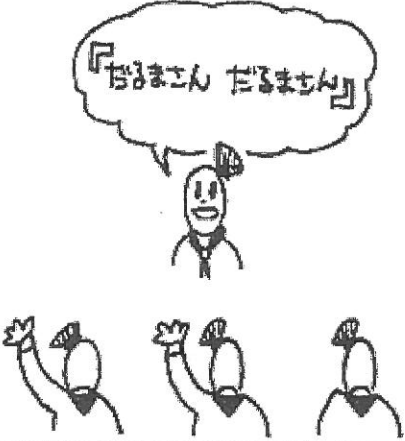
評価

アレンジや応用

出典：スカウティング誌 1969年9月号9ページ「ゲームのヒント」

その他（進歩に関する事など）

ゲーム名：だるまさんだるまさん		
ゲーム概要：活動の合間に行なう。		
対象：BS	区分：(個人) 組・班 隊	時間：5～10分
人数：5～10人程度	ゲーム隊形：横隊など	
フィールド：(野外 公園) テントの中 キャンプファイア (室内) その他()		
準備・道具： なし		
展開方法（手順とルール） <ul style="list-style-type: none"> ・最初に「だるまさんだるまさん」と言った後の指示に従うように伝えておく。 ・手順（例） <ul style="list-style-type: none"> ・リーダーが「だるまさんだるまさん、右手をあげてください」という。 ・参加者は右手を上げる。 ・再びリーダーが「だるまさんだるまさん、左手もあげてください」という。 ・参加者は左手も上げる。 ・リーダーは、「だるまさんだるまさん、両手を伸ばしたままグーンと伸びをして下さい」という。 ・参加者は両手でグーンと伸びをする。 ・リーダーは、「はい、両手を降ろして！」という。 ・つられて両手を降ろした参加者は、負けとなりその場にしゃがむ。 ・勝敗 <ul style="list-style-type: none"> ・リーダーが「だるまさんだるまさん」とつけた動作を行った参加者や動作を間違えた参加者は負けとなりその場にしゃがむ。 ・段々とテンポを早くしたり、エラーを誘って、最後の数名になるまで続ける。 		

	
指導上の留意点や演出のポイント <ul style="list-style-type: none"> ・ルールをきちんと守るように指導しておく。 	
安全対策 <ul style="list-style-type: none"> ・無理に指示に従って転んだりしないように。 	
環境への配慮 <ul style="list-style-type: none"> ・ 	
評価	
アレンジや応用	
出典：不明	
その他（進歩に関する事など）	

ゲーム名：線路は続くよ

ゲーム概要：全員で輪を作り、歌う。

主な対象：BVS CS BS VS 区分：個人 組・班 隊 時間：5分

人数：5人以上 ゲーム隊形：輪

フィールド：野外 公園 テントの中 キャンプファイア 室内 その他（ ）

準備・道具：なし

展開方法（手順とルール）※必要なイラストのイメージを入れてください。

- * 全員で輪を作り時計回りに向く。
- * 「線路は続くよ」の歌に合わせてジェスチャーをする。

1番：「昨年夏キャンプではSLにのりました。」

線路は続くよどこまでも・・・ポッポ～
野をこえ山こえ谷こえて・・・ポッポ～
はるかな町までぼくたちの・・・ポッポ～
楽しい旅の夢つないでる・・・ポッポ～

2番：「SLの中で駅弁を食べました。ポッポ～の後にパクパクを入れましょう」

線路は続くよどこまでも・・・ポッポ～ パクパク

3番：「駅弁の中にはスカウトが嫌いな梅干しが！ペッペと出していました」

線路は続くよどこまでも・・・ポッポ～ パクパク ペッペ

4番：「あ！いけない僕たちはカブスカウトだから、ティッシュでサッサと取ります」

線路は続くよどこまでも・・・ポッポ～ パクパク ペッペ サッサ

5番：「そこにかっこいい車掌さんがやってきました。さすが！スカウト皆さんごろうさん（敬礼）」

線路は続くよどこまでも・・・ポッポ～ パクパク ペッペ サッサ ごろうさん（敬礼）

どんとんと汽車は走りキャンプ場に到着しました。

指導上の留意点や演出のポイント

安全対策

環境への配慮

評価

アレンジや応用

出典：

その他（進歩に関する事など）

ゲーム名：リズム岩をぶっちわり		
ゲーム概要：歌に合わせて、1人、2人、4人、6人と複雑になるリズムを楽しむ		
主な対象：BVS CS BS VS	区分：個人 組・班 隊	時間： 5～8 分
人数： 6人以上	ゲーム隊形：なし	
フィールド： 野外 公園 テントの中 キャンプファイア 室内 その他（ ）		
準備・道具：なし		
展開方法（手順とルール）※必要なイラストのイメージを入れてください。		
三拍子（1. ひざを両手でたたく 2. 拍手 3. 両手を胸の前から出し相手の両手とあわせる）を岩をぶっちらりの歌に合わせて行う。		
1：一人で岩をぶっちらりの歌に合わせて、三拍子を行う。		
2：隣の人と二人で		
3：隣のペアと4人で		
4：もう一組合わせて、6で行う。		
* 二組で行う時・・・1組は2の拍手から始める		
* 3組で行う時・・・1組は3の両手を合わせるから始める		
* 歌は三拍子ならなんでもできます。		

指導上の留意点や演出のポイント
安全対策
環境への配慮
評価
アレンジや応用
出典：
その他（進歩に関する事など）

ゲーム名：スモールライト

ゲーム概要：ジャンケンで負けた人は少しずつ小さくなり倒れたら負け

主な対象：BVS GS BS VS 区分：個人 組・班 隊 時間：10分

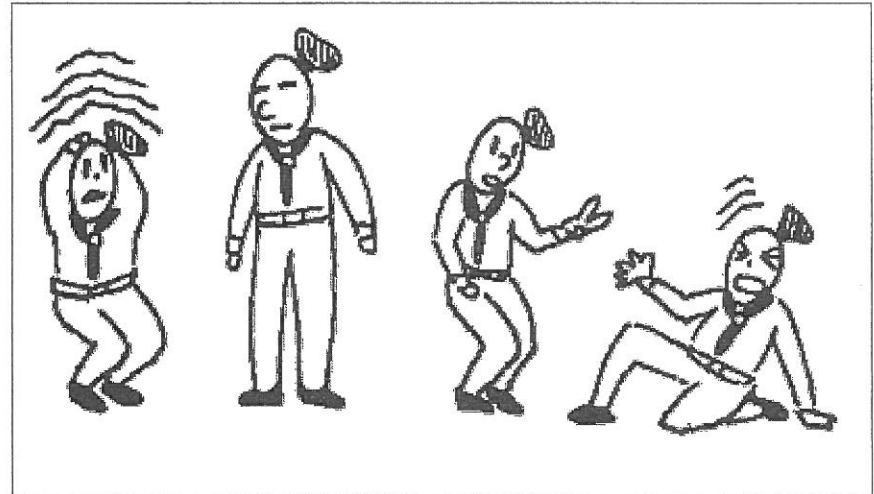
人数：少人数でも可 ゲーム隊形：

フィールド：野外 公園 室内

準備・道具：特になし

展開方法（手順とルール）

- ・スタートの合図で近くの人とジャンケンをします
- ・勝った人は「スモールライト」（ドラえものの物まね）と言いながらライトを当てる真似をします
- ・負けた人は「ちぢみます・ちぢみます」と言いながら10cmぐらいしゃがみます
- ・その状態で次の人とジャンケンをし、負けた人は同様にしゃがみます
- ・負け続けて、足が崩れたり、身体を倒した人が出たら終了



指導上の留意点や演出のポイント

ドラえもののものまねをうまくできるように

安全対策

環境への配慮

評価

アレンジや応用

出典：

その他（進歩に関する事など）

ゲーム名：マクドナルドじゃんけん

ゲーム概要：オニと同じ動作をしない、勝ち抜きじゃんけん

主な対象： BVS

区分： 個人 組・班 隊

時間：

人数： 3人～

ゲーム隊形：円

フィールド： 野外 公園 テントの中 キャンプファイア 室内 その他（ ）

準備・道具：

展開方法（手順とルール）

- ・マクドナルド ホイ で、
ビックマック
フライドポテト
シェイク

の3つのうち、いずれかのポーズをとる

- ・オニと同じになったら、負け



ビックマック



フライドポテト



シェイク

指導上の留意点や演出のポイント

- ・オニになる人（最初は指導者が望ましい）が、動作を大きめに面白く展開する

安全対策

環境への配慮

評価

アレンジや応用

出典：

その他（進歩に関する事など）

ゲーム名：ラン・ビーバー・ラン

ゲーム概要：リレーゲーム

主な対象： BVS

区分： グループ 組・班 隊 時間：

人数： 4人～×2G～

ゲーム隊形：列

フィールド： 野外 公園 テントの中 キャンプファイア 室内 その他（ ）

準備・道具：

展開方法（手順とルール）

- ・グループ分けをする
- ・グループとは別に、じゃんけんをするひとを決める
- ・縦列になる
- ・先頭が、走って行って、じゃんけんをする
- ・勝ったら次のひとに交代する
- ・負けたら、「ごめんなさい」とグループ全員にいい、全員が走ってじゃんけん人の後ろを回って帰ってくる。
走者がじゃんけん人に勝つまで交代できない。
- ・早く全員が終わったグループの勝ち



指導上の留意点や演出のポイント

安全対策

- ・1列になって走るが、疲れてくると列が乱れたりぶつかったりするので、声掛けやケアをする。

環境への配慮

評価

- ・勝ったグループはもちろんだが、負けた（よく走った）グループについてもがんばっていたことを具体的に評価する。

アレンジや応用

出典：

その他（進歩に関する事など）

ゲーム名：ワニワニパニック

ゲーム概要：ジャンケンの勝敗により陣地が減っていくゲーム

主な対象： BVS 区分： グループ 組・班 隊 時間：震源地がわかるまで

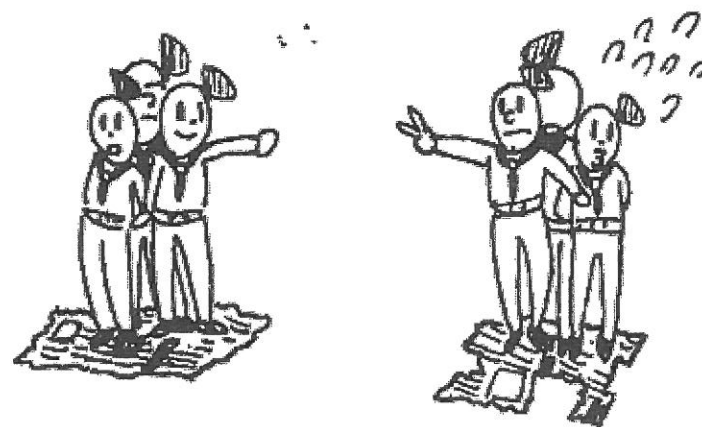
人数： 4人×2G以上 ゲーム隊形：

フィールド： 野外 公園 テントの中 キャンプファイア 室内 その他（ ）

準備・道具：
・新聞紙

展開方法（手順とルール）

- ・2つ以上のグループに分かれる
- ・各グループは、島（新聞）に全員が乗る
- ・全員で（グー、チョキ、パー）何を出すか決める
- ・ジャンケンをする
- ・勝ったグループはそのまま、負けたグループの陣地には、ワニが来て陣地をはぎとっていく
※新聞の一部を切り取る
- ・最後まで全員が新聞に乗っていたグループが勝ち



指導上の留意点や演出のポイント

- ・ワニワニパニックなので、途中でスカウトにワニとしてのちょっかいを出すなど演出があるとおもしろい

安全対策

- ・陣地が狭くなると、押し合いで倒れる危険性があるので、上手に乗れるよう声かけしたり、仕切るのではなく、「危ないよ」「どうする」ということを伝えてあげる

環境への配慮

評価

アレンジや応用

出典：

その他（進歩に関する事など）

<h2>ゲーム名：いっせ～のせ！</h2>		
ゲーム概要：各組トランプ13枚（同じマークの組）を持ち、相手の組を見つけて「いっせ～のせ」でカードを一枚出し数の大きい方が勝利し、相手のカードをもらう。1は13に勝つ。		
主な対象： CS	区分： 個人 <input checked="" type="radio"/> 組 班 隊	時間： 5 分
人数： 4人以上	ゲーム隊形：自由	
フィールド： 野外 <input checked="" type="radio"/> 公園 テントの中 キャンプファイア <input checked="" type="radio"/> 室内 その他（ ）		
準備・道具：各組トランプ13枚		
展開方法（手順とルール）		
<ol style="list-style-type: none"> 1. 各組に同じマークのトランプ一組13枚を配る 2. 指導者の合図で相手の組を探す。 3. 挨拶をする。 「こんにちは何組です」「よろしくをお願いします」 4. 「いっせ～のせ」でカードを一枚出す。 数の大きい方が勝ち。しかし、13Kingは1に負ける。 5. 「ありがとうございました」で分かれる。 6. 時間で区切る。カードをたくさん持っている組の勝ち。 		


指導上の留意点や演出のポイント
安全対策
環境への配慮
評価
アレンジや応用
出典：
その他（進歩に関する事など）

ゲーム名：ゴー・ハドル・ヘイ

ゲーム概要：班対抗で行うジャンケンゲーム。隊集会での導入、気分転換など

主な対象： BS 区分： 個人 組・班 **隊** 時間： 10分

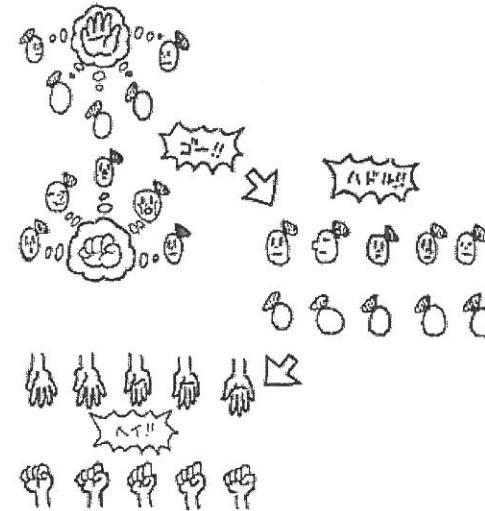
人数： 6～8人×数個班 ゲーム隊形： 2班が向かい合って1列に並ぶ

フィールド： 野外 **公園** テントの中 キャンプファイア **室内** その他（ ）

準備・道具：
なし

展開方法（手順とルール）

- ・ 2つの班を2. 5mくらい離して、横隊で向かいあって整列させる。
- ・ リーダーの合図の「ゴー」の合図で、両グループは後ろ向きに半円を作る。このとき、班毎にどのジャンケンを出すか決める。
- ・ 「ハドル」の合図で、両班は横隊に戻る。
- ・ 「ヘイ！」の合図で、両班は一斉に決めたジャンケンをする。
- ・ あいこの場合は、再度繰り返す。
- ・ 「ヘイ！」の時に揃わなかったり、班で一人でも違ったジャンケンを出したら、ジャンケン勝負で勝っていてもその班の負けとする。



指導上の留意点や演出のポイント

- ・ 元気よく、快活に、参加者も声を出しながら行なう。
- ・ リーダーは適宜、リズムを早めたり、遅らせたり変化をつける。

安全対策

- ・ 周囲に危険物がない場所で行なう。

環境への配慮

- ・ 民家の側などで大声で騒いで騒音の元凶にならないように注意する。

評価

アレンジや応用

出典：ボーイスカウト新潟連盟「SCOUTS GAME CARD」BS35

その他（進歩に関する事など）

ゲーム名：神様お願いじゃんけん

ゲーム概要：活動の合間に全員で輪になって行う。

主な対象： BS 区分： 個人 組・班 **隊** 時間： 5～10分

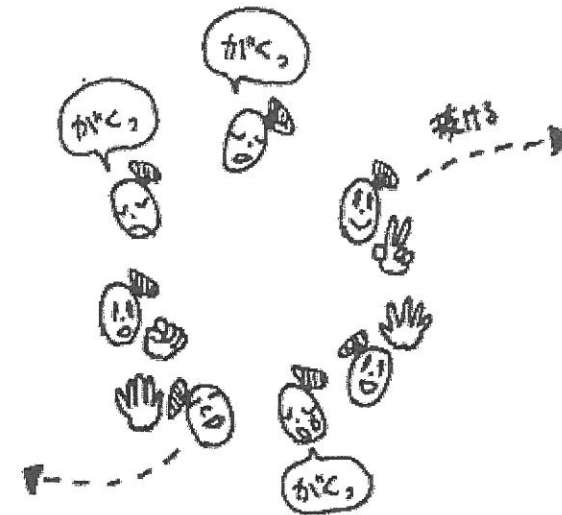
人数：10人以上 ゲーム隊形：円形

フィールド：**野外 公園** テントの中 キャンプファイア **室内** その他（ ）

準備・道具：
なし

展開方法（手順とルール）

- 1) 参加者は輪になり、内側を向く。
- 2) 目をつむり、手を合わせてとなりの人が自分の方を向いてくれるように願いを込める。
- 3) リーダーの「せーの」という合図で、手をパンパンと2回叩いて、その場でジャンプして右か左に向く。
- 4) そして、となりの人と向きあった組みがお互いにじゃんけんをする。
- 5) ジャンケンに勝った人だけがその輪から抜ける。
- 6) 向き合わなかった人は、「がくっ」といって片ひざをつく。
- 7) こうして、再び2) から始める。
- 8) 回が進むごとに輪を小さくしていき、残り3、4人になったら終了。



指導上の留意点や演出のポイント

- ・ ルールをきちんと守るように指導しておく。

安全対策

- ・ 目をつむって飛び跳ねるので、地面が平坦であることを確認する。
- ・ ゲーム実施場所周辺の障害物を除去しておく。

環境への配慮

- ・ 草などを踏み荒らさないように。

評価

アレンジや応用

出典：ボーイスカウト豊中20団ホームページ

その他（進歩に関する事など）

ゲーム名：グループジャンケン

ゲーム概要：2グループ以上が向かい合いグループ毎に同じサインを出し、勝敗を決める。

主な対象： BVS

区分： 個人 組・班 隊

時間： 適宜 分

人数 4人以上

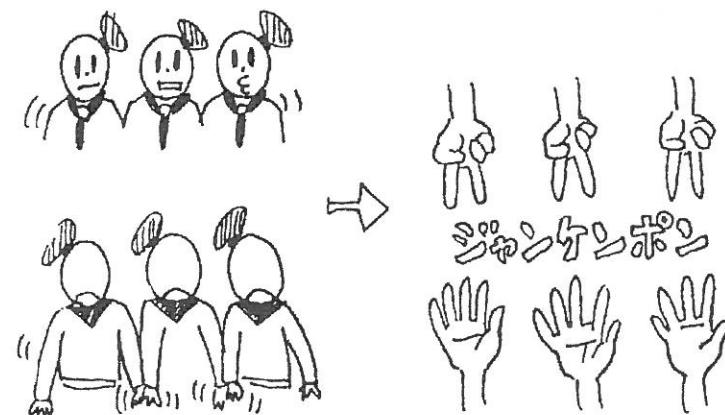
ゲーム隊形：対面

フィールド： 野外 公園 テントの中 キャンプファイア 室内 その他（ ）

準備・道具：なし

展開方法（手順とルール）※必要なイラストのイメージを入れてください。

1. 各グループは横一列になり、体を寄せ両手を両隣のスカウトと繋ぐ。
2. 後ろ手で組長（班長）が出したサイン（グー・チョキ・パー）のいずれかを隣に送る。
3. ジャンケンポンでグループが統一したサインを出して相手に勝つとポイントとなり、グループが統一したサインを出せない場合はアウトになる。



指導上の留意点や演出のポイント

- * サインを決めるときに相手に見破られないようにする。
- * 手ではなく、体全体でサインを表現しても楽しい。

安全対策

環境への配慮

評価

アレンジや応用

出典：

その他（進歩に関する事など）

ゲーム名：フラッシュカード

ゲーム概要：10～20枚の品物を書いたカードを順番に速くめくる。その後1枚を抜いたカードを順番にめくり、無いカードを当てた組・個人のポイントになる。

主な対象：CS

区分：個人 組・班 隊

時間：5分

人数：2人以上

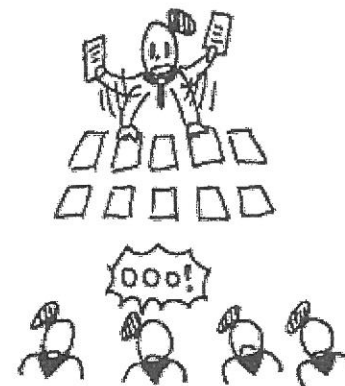
ゲーム隊形：横隊

フィールド：野外 公園 テントの中 キャンプファイア 室内 その他（ ）

準備・道具：フラッシュカード

展開方法（手順とルール）

1. フラッシュカード（品物を書いたカード）を速くめくる
2. 次に1枚を取り除き速くめくり、無い物をいち早く声に出した組・個人が1ポイント
3. 何回か行う。



指導上の留意点や演出のポイント

- ・スカウトの状況によりめくる速さを調整する。

安全対策

環境への配慮

評価

アレンジや応用

出典：

その他（進歩に関する事など）

ゲーム名：虫食い単語

ゲーム概要：一部文字の消えた単語を示し、文字を入れてどんどん答える。

主な対象：BS 以上向き

区分：個人 班

時間：10～15分

人数：少人数から

ゲーム隊形：展開方法参照

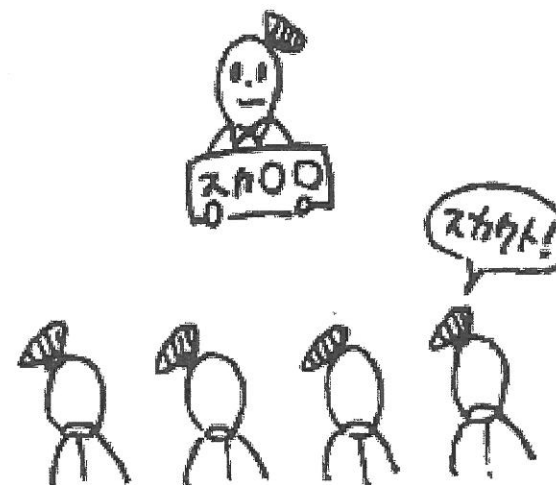
フィールド：野外 公園 テントの中 室内

準備・道具：文字の消えた単語の書かれたカード（出題の数分）

ゲームリーダー：1名

展開方法（手順とルール）

- 1、ゲームリーダーが、一部文字の消えた単語を全員に見せる。
（例）「スカ○○」「○○プ」
- 2、班ごとに文字を入れた単語を答える。（入れる文字は何文字でもよい）
- 3、単語として通じれば正解とし、同じカードでいろいろな単語を出す。
- 4、たくさん答えられた班（個人）の勝ちとし、次のカードで第2問目を行う。



指導上の留意点や演出のポイント

- ・班対抗の場合は班で相談して答える。
- ・解答は、手を挙げて解答させる。

安全対策

・

環境への配慮

評価

- ・問題ごとに解答した数を数え、一番回答が多かった班（個人）の勝ち。

アレンジや応用

出典：

その他（進歩に関する事など）

ゲーム名：ベレー帽神経衰弱

ゲーム概要：自分のベレー帽を素早く探し、整列する班対抗リレー

主な対象： BS

区分： 個人 隊

時間： 10分

人数： 人

ゲーム隊形：縦隊からの競争

フィールド： 野外 公園

準備・道具：ベレー帽 シート

展開方法（手順とルール）

- ・縦隊に整列する
- ・隊員全員のベレー帽を集めて、10m ぐらいはなれた場所に置く
- ・ベレー帽の置き方はシャッフルして名前が見えないように置く
- ・班毎に一人ずつ順番にスタートし、自分のベレーを探して帰ってきたら次の走者がスタート
- ・班員全が終わった時点で整列して終了
- ・他人のベレーを持ち帰った場合は減点



指導上の留意点や演出のポイント

特になし

安全対策

フィールド上に障害物がないことを事前に確認

環境への配慮

評価

早く自分のベレーを持って帰りそろった班の勝ち

アレンジや応用

出典：

その他（進歩に関する事など）

ゲーム名：ダウト

ゲーム概要：コインやビー玉を手渡していくリレー 誰が持っているかを当てる

主な対象：BV CS BS VS

区分： 個人 組・班 隊

時間： 10分

人数：5人以上～

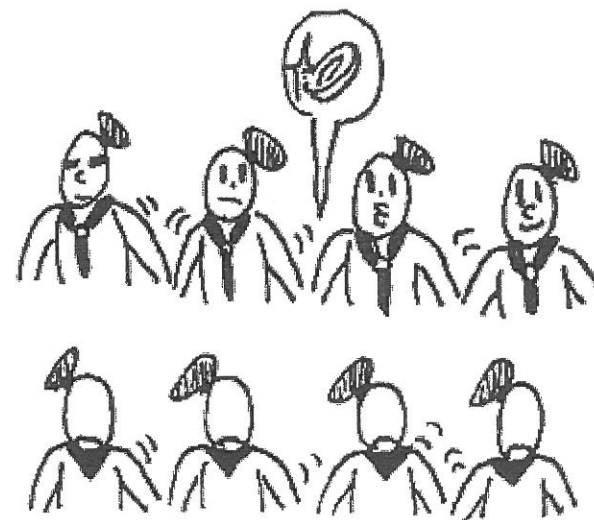
ゲーム隊形：

フィールド： 野外 公園 室内

準備・道具：ビー玉やコイン（手の中に納まるもの）

展開方法（手順とルール）

- ・向かい合って整列する
- ・先攻は相手にコイン（ビー玉等）を見せる
- ・スタートの合図で相手チームに見えないように隣の人に渡す（渡すフリでも良い）
- ・次々に渡していき、最後の人まで渡す（フリでも良い）
- ・後攻は誰がコイン（ビー玉等）を持っているかを当てる



指導上の留意点や演出のポイント

安全対策

環境への配慮

評価

アレンジや応用

出典：

その他（進歩に関する事など）

ゲーム名：震源地はどこだ

ゲーム概要：輪になり、震源地の真似をする。オニは誰が震源地か当てる

主な対象： BVS 区分： 個人 組・班 隊 時間：震源地がわかるまで

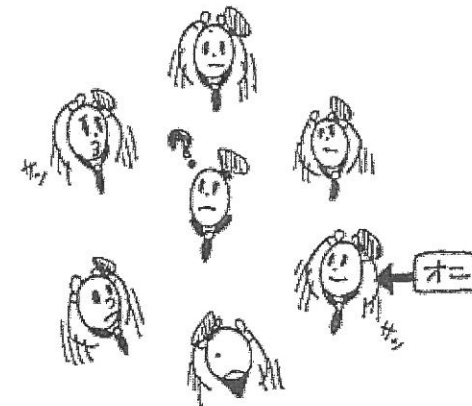
人数： 5人～ ゲーム隊形：円

フィールド： 野外 公園 テントの中 キャンプファイア 室内 その他（ ）

準備・道具：

展開方法（手順とルール）

- ・回答者を決める
※回答者はオニがわからないようにいったん退く
- ・オニを決める
・円になる
- ・回答者は円の中にもどる
- ・オニがしんげんちとなり、ポーズ・動作をする
- ・参加者は、回答者に、誰のまねをしているのかわからないように、オニと同じ動作をする
- ・回答者は誰が震源地なのかあてる。



指導上の留意点や演出のポイント

- ・大胆な動きのほうが面白い
- ・あまりにオニが動作を変えないようなら、回答者を回転させる、オニに「もうちょっと攻めてみよう」など声掛けし変化を促す。

安全対策

環境への配慮

評価

- ・回答者の観察している姿、オニの動作、機転、参加者が真似をするところがうまかったなど、いろんな視点から褒める。

アレンジや応用

出典：

その他（進歩に関する事など）

ゲーム名：どこがちがっているでしょう？

ゲーム概要：どこがちがっているかよく見て当てる

主な対象： BVS

区分： 個人 組・班 隊

時間：2分

人数： 2人～

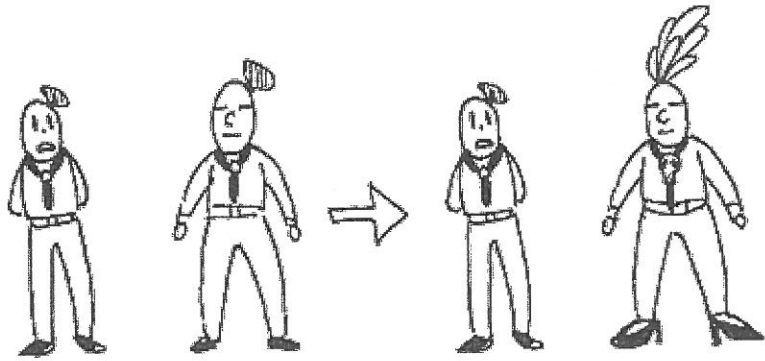
ゲーム隊形：対面

フィールド： 野外 公園 テントの中 キャンプファイア 室内 その他（ ）

準備・道具：

展開方法（手順とルール）

- ・ 出題者と回答者を分ける
- ・ 出題者は、自分をくまなく見てもらう
- ・ 出題者はいったん退き、自分の服、持ち物など数か所を変える
- ・ 回答者はどこが違っているか当てる


指導上の留意点や演出のポイント ・あまりわかりにくいものは、見えにくいものはアドバイスする
安全対策
環境への配慮
評価
アレンジや応用
出典： その他（進歩に関する事など）

ゲーム名：ハンカチ投げ

ゲーム概要：ハンカチを投げている間だけ、拍手をする

主な対象： BVS

区分： 個人 組・班 隊

時間：

人数： 2人

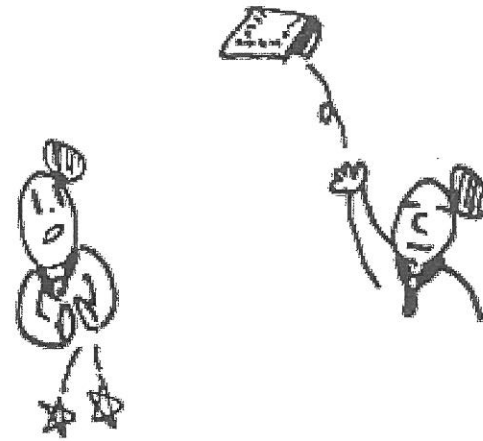
ゲーム隊形：円

フィールド： 野外 公園 テントの中 キャンプファイア 室内 その他（ ）

準備・道具：

展開方法（手順とルール）

- ・一人が、ハンカチを投げる
※投げるふり（フェイント）などを織り交ぜる
 - ・ハンカチが投げられていないのに、拍手をしたり動いたりしたらアウト
投げる人と交代する
- ①拍手をする
 - ②声を出し続ける、足踏みをする、手をぶらぶらする、
 - ③投げる人、受ける（キャッチする）人ペアを作り
ハンカチが空中にあるときだけ動く
 - ④ ③の場合は、投げるものはハンカチでなくともよい。



指導上の留意点や演出のポイント

安全対策

環境への配慮

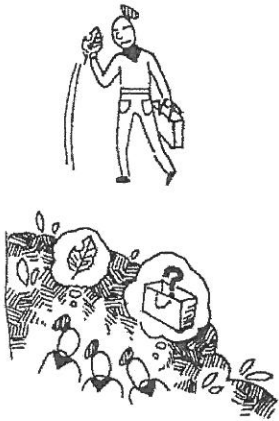
評価

アレンジや応用

出典：デンコーチハンドブック

その他（進歩に関する事など）

ゲーム名：隊長の散歩		
ゲーム概要：隊長を尾行しながら、その行動を観察し持ち物を覚える		
主な対象：BVS CS BS	区分：個人・組・班 隊	時間：
人数：4人～×2G～	ゲーム隊形：	
フィールド：野外 公園 テントの中 キャンプファイア 室内 その他（ ）		
準備・道具：		
展開方法（手順とルール）		
<ul style="list-style-type: none"> ・（設定）隊長が散歩に出かける ・スカウトはその後を尾行する ・隊長は、様々なことを行う。 ・隊長に見つからないように、行動を観察し、持ち物、拾ったもの、記録する（覚える） <p>※尾行時に、隊長に気付かれ声をかけられたら、マイナスポイント</p> <ul style="list-style-type: none"> ・散歩が終了したら、隊長の持ち物と、スカウトの記録または記憶を照らし合わせる ・より多くの持ち物（収集物も含め）を記録/記憶した 人/組/班 の勝ち ※マイナスポイントも勝敗に加える <p>☆BVSでの展開</p> <ul style="list-style-type: none"> ・尾行カード（予め、持ち物、行動、場所などが書いてあるカード）を準備し○をつけていくなど、簡素化をはかる。※見つからないように備考すること自体を楽しむ 		


指導上の留意点や演出のポイント
安全対策
環境への配慮
評価
アレンジや応用
出典：
その他（進歩に関する事など）

ゲーム名：葉っぱパズル

ゲーム概要：2つにした葉っぱを合わせる

主な対象： BVS

区分： 個人 組・班 隊

時間：

人数： 1人～

ゲーム隊形：

フィールド： 野外 公園 テントの中 キャンプファイア 室内 その他（ ）

準備・道具：

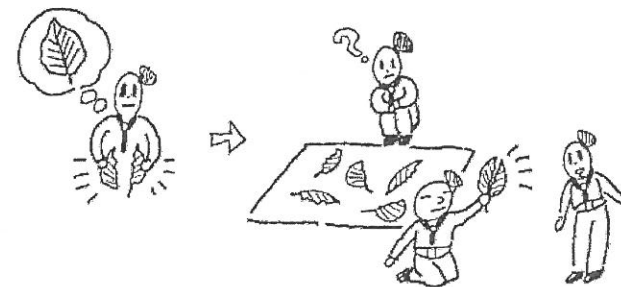
自分用シート（バンダナ・色画用紙・大人サイズのハンカチなど）

全体用シート（ブルーシート、大き目の布シートなど）

展開方法（手順とルール）

- ・一人数枚の葉っぱを拾う
- ・中央脈から2つにちぎる
- ・片方を自分のシート、もう一方を全体用シートに置く
- ・全体用シートの葉っぱを混ぜる
- ・全体から自分用シートの片方を探し、自分の葉っぱを完成させる
- ・先に自分用シートの葉っぱを完成させたスカウトが勝ち

※全員が完成したら、ちゃんと合っているかをみんなで観察する
確認ポイント・・・色、側脈 など。



指導上の留意点や演出のポイント

- ・ルール：全体用シートから取る葉っぱはひとつずつ。合わなかったら返す。

安全対策

・

環境への配慮

- ・落ちていた葉を使う

評価

アレンジや応用

出典：

その他（進歩に関する事など）

ゲーム名：おはなしダウト		
ゲーム概要：1回目のお話と2回目の話の違うところで「ダウト！」と叫ぶ		
主な対象： BVS	区分： <u>個人</u> 組・班 隊	時間：
人数： 1人～	ゲーム隊形：	
フィールド： <u>野外</u> <u>公園</u> テントの中 キャンプファイア <u>室内</u> その他（ ）		
準備・道具：		
展開方法（手順とルール）		
<ul style="list-style-type: none"> ・指導者が短いお話をする。 例：①ビーバー年代が知っていると思われる昔話を簡潔に ②指導者の名前を含んだ、またはスカウトの名前を含んだ簡単な作り話 ・1回目のお話をゆっくりとする ※短いことがポイント ・2回目のお話を話す ・1回目のお話と違うところで、スカウトはダウトという ※最初なれるまでは、ダウトのタイミングを指導者・補助者が先導してもよい ※ダウトと言われたら正しい話を話してから、次に進む <p>○スカウトが話したお話を、指導者が2回目の話として話すのもあり。</p>		

指導上の留意点や演出のポイント ・身近な話を簡潔にする。・ビーバー年代のスカウトが知っている昔話を簡潔にする。
安全対策
環境への配慮
評価
アレンジや応用
出典：
その他（進歩に関する事など）

ゲーム名：おばあさんが馬を買った

ゲーム概要：最初のスカウトもしくは指導者が言うことと動作を次々と伝えていく

主な対象： CS

区分： 個人 組・班 隊

時間： 15分

人数： 5～6人以上

ゲーム隊形：円

フィールド： 野外 公園 テントの中 キャンプファイア 室内 その他（ ）

準備・道具：なし

展開方法（手順とルール）

1. 全員椅子に座り円陣になる。
2. 第1番目の者が「ぼくのおばあさんは、馬を買った」といい、椅子の上で馬にのっているように、上下に動き始める。
3. 2番目の者も同じことを繰り返して言い同じ動作をする。次々と伝え輪の全員が同じ動作をする。
4. 1番目の者は次に「ぼくのおばあさんは自転車を買った」と言いペダルを踏むまねをする。馬に乗っている動作とペダルを踏む動作を一緒にする。
5. 次に1番目の者は「ぼくのおばあさんはボートを買う」⇒両腕でオールを漕ぐまねをする。それからおばあさんは「ともだちに会い会釈をする」
6. 最後に「おばあさんは楽しい人生を送って長生きをしましたとさ」というと全員でHappy!と飛び上がる



指導上の留意点や演出のポイント

- ・ふざけるとつまらなくなるのでなるべく真面目に行う。

安全対策

- ・ふざけて椅子から落ちないようにする

環境への配慮

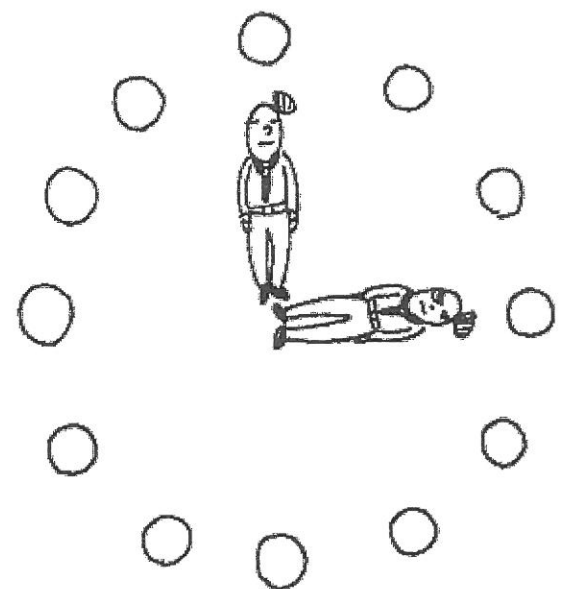
評価

アレンジや応用

出典：Hou to run a pack

その他（進歩に関する事など）

<h1>ゲーム名：今何時？</h1>		
ゲーム概要：組から2名のスカウトが隊長の指示に従い長針と短針になり寝転がる。CS全員は組で相談して何時何分か言い当てる。		
主な対象： BVS CS	区分： 個人・班 隊	時間： 5 分
人数： 10人以上	ゲーム隊形：円	
フィールド： 野外 公園 テントの中 キャンプファイア 室内 その他 ()		
準備・道具：		
展開方法（手順とルール）		
<ol style="list-style-type: none"> 1. CS全員は輪になる。 2. 隊長は1組からスカウト2名を呼ぶ。2人だけに何時何分か伝える。 3. 隊長が立つ位置を12時として2名のスカウトは長針と短針になり時間を表す。 4. 各組は相談して決めた回答を隊長に伝える。 5. 何回か繰り返す。 		



指導上の留意点や演出のポイント	・時計が読めないスカウトもいるので配慮する
安全対策	・針になるスカウトは床や地面に横たわるので危険物がないか注意する
環境への配慮	
評価	
アレンジや応用	
出典：H o u t o r u n a p a c k	
その他（進歩に関する事など）	

ゲーム：何つくる？

ゲーム概要：50音カード2～3組を一人1回1枚取って来て、指定されたメニューの材料を考える

主な対象：CS

区分：個人 班 隊

時間：10分

人数：5～6人以上

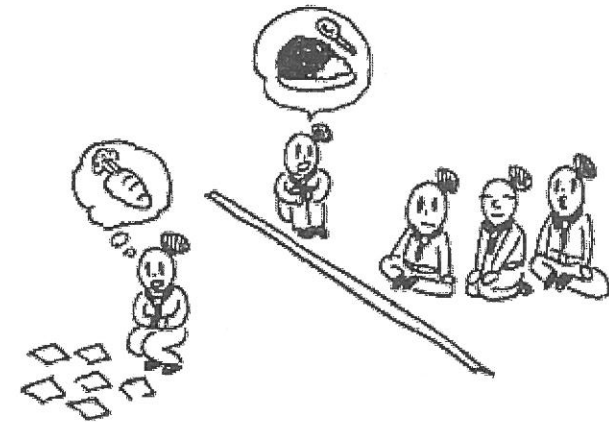
ゲーム隊形：横隊

フィールド： 野外 公園 テントの中 キャンプファイア 室内 その他（ ）

準備・道具：50音を書いたカード2～3組

展開方法（手順とルール）

1. 50音カードをちりばめて置く
2. 合図で1人1枚カードを取って来る
3. 頃合いを見計らってストップする
4. 各組は取ってきたカードを使って指定されたメニューの食材をつくる



指導上の留意点や演出のポイント

安全対策

環境への配慮

評価

アレンジや応用

出典：オリジナル

その他（進歩に関する事など）

<h1>ゲーム名：やかましい納屋</h1>		
ゲーム概要：納屋の中に隠された品物を見つける。ただし、手で掴めるのは組長だけ。		
主な対象： CS	区分： 個人 組・班 隊	時間： 5 分
人数： 9人以上	ゲーム隊形：	
フィールド： 野外 公園 テントの中 キャンプファイア 室内 その他（ ）		
準備・道具：(エサ) キャンディ等の小袋おやつ		
展開方法（手順とルール）		
<ol style="list-style-type: none"> 1. 予め指導者が室内あるいは、範囲を決めた公演や林の中にエサを隠す。 2. 各組は組のコールサインを決めておく 3. 指導者の合図でCSは部屋に入りエサを探すが、見つけたエサは組長しか取ることができないので、組員はコールサインを大きな声でわめき、エサのありかを組長に教える。 4. コールサインは動物の鳴き声にすること。 		

指導上の留意点や演出のポイント
安全対策
環境への配慮
評価
アレンジや応用
出典：Games for Cub Scout (BSA)
その他（進歩に関する事など）

ゲーム名：バードハント

ゲーム概要：CS一人一枚一鳥の名前を書いたカードを背中に付け、他のCSに見られないようにしながら他のCSのカードを見つけ、多くの鳥の名前を書き取る。

主な対象： CS	区分： <input checked="" type="radio"/> 個人 <input type="radio"/> 組・班 隊	時間： 5 分
人数： 7～8人以上	ゲーム隊形：サークルから自由	
フィールド： <input checked="" type="radio"/> 野外 <input checked="" type="radio"/> 公園 テントの中 キャンプファイア <input checked="" type="radio"/> 室内 その他（ ）		
準備・道具：一種類の鳥の名前を書いたカード×人数分 セロテープ CSは紙と鉛筆		

展開方法（手順とルール）

1. 指導者はCSの背中にカードを一枚ずつ貼る。
2. 指導者の合図でCSは他のスカウトの背中にある鳥の名前を見つけ、書き集める。
(自分の背中中のカードは見られないように注意をしながら)
3. 指導者の合図で元のサークルに戻り答え合わせをする。



指導上の留意点や演出のポイント

- ・ 自分の背中を故意に他のCSに見せてはいけない。

安全対策

- ・ 地面の凹凸に十分気をつける

環境への配慮

評価

アレンジや応用

出典：Games for Cub Scout (BSA)

その他（進歩に関する事など）

ゲーム：WHAT 'S GONE？

ゲーム概要：1～20の数字カードをランダムに床に置き一人のCSが一枚を取り除く（その時にCSは後ろを向いている）その後CSは向き直り何番がなくなったか当てる。

主な対象： CS

区分： 個人 組・班 隊

時間： 10分

人数： 5～6人以上

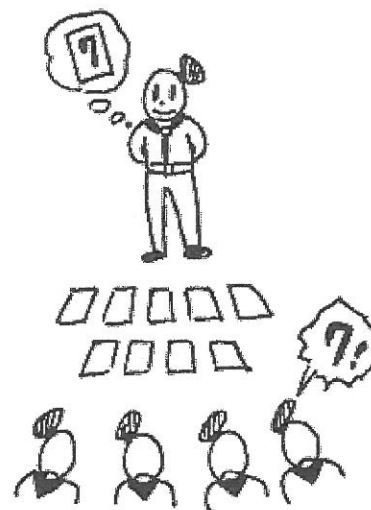
ゲーム隊形：

フィールド：野外 公園 テントの中 キャンプファイア 室内 その他（ ）

準備・道具： 1～20を書いたカード

展開方法（手順とルール）

5. 1～20の数字カードをランダムに床に広げる
6. リーダーを決め、他のCSは後ろを向く
7. リーダーは1枚を取り「何がなくなった？」と聞く
8. 一番早く「・・・」と答えたCSが1ポイント



指導上の留意点や演出のポイント

- ・スカウトは皆リーダーになりたいので考慮する。

安全対策

環境への配慮

評価

アレンジや応用

出典：Games for Cub Scout (BSA)

その他（進歩に関する事など）

ゲーム名：早くみつけて

ゲーム概要：カブブックやチャレンジ章ブックの中に書かれている言葉を捜し出す。

主な対象：CS

区分： 個人 組・班 隊

時間： 5 分

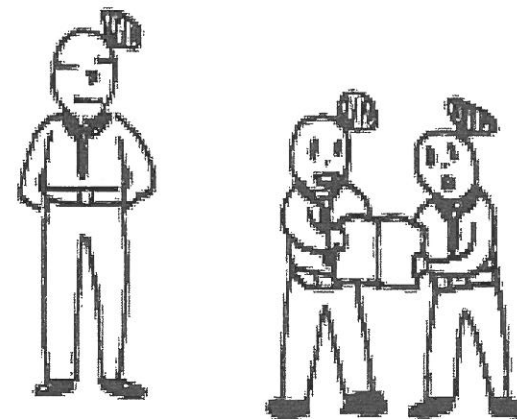
人数： 一人から

ゲーム隊形：なし

フィールド： 野外 公園 テントの中 キャンプファイア 室内 その他 ()

準備・道具：カブブック・チャレンジ章ブック

展開方法（手順とルール）



指導上の留意点や演出のポイント

安全対策

環境への配慮

評価

アレンジや応用

出典：

その他（進歩に関する事など）

ゲーム名：私は迷画家

ゲーム概要：模造紙にリレーで絵を描く

主な対象：CS

区分：個人 組・班 隊

時間：15分

人数：5～6人以上

ゲーム隊形：円

フィールド：野外 公園 テントの中 キャンプファイア 室内 その他（ ）

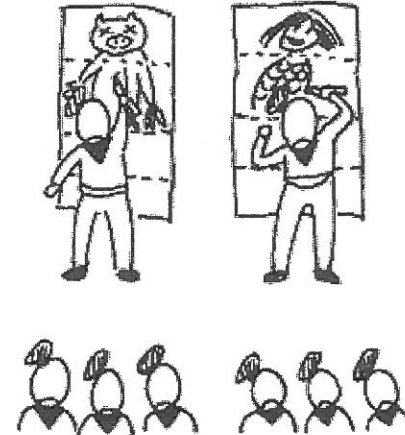
準備・道具：模造紙・クレヨンまたはフェルトペン組数分

展開方法（手順とルール）

1. 組ごとに縦列に並ぶ。その前方7～8mくらいの所に模造紙を平らに置く。
2. 出されたテーマで順番に絵を描いていく。
 - ①模造紙の所に走って行き、指導者からテーマをもらい絵を描く。テーマは組ごとに違う。(りす・うさぎ・しか・くま等)
 - 例：1番目のスカウト⇒頭
 - 2番目のスカウト⇒体と足
 - 3番目のスカウト⇒しっぽ
 - 4番目のスカウト⇒顔
 - 5番目のスカウト⇒全体を見直す
3. 描く速さと正確さを見合う。

*最初にテーマを告げて、組で誰が何を描くか話し合いをして時間内に出来た状態を評価するのも良い。

*特にテーマを与えずに、模造紙の前で、体・胴体・耳・目・鼻・シッポ等を指示するのもおもしろい。



指導上の留意点や演出のポイント

- ・年少スカウトには簡単な部位を描かせる。

安全対策

- ・走るので石や地面の凹凸に注意する。

環境への配慮

- ・模造紙の下には厚紙または、ベニヤ板などを置く。

評価


- ・速さと正確さを評価する。

アレンジや応用


出典：オリジナル

その他（進歩に関する事など）

ゲーム名：行商人		
ゲーム概要：キムスゲームの応用。		
主な対象： CS BS	区分： 個人 <u>組・班</u> 隊	時間： 15～20分
人数： 何人でも可	ゲーム隊形：行商人役の人の前に集まる。	
フィールド： <u>野外</u> <u>公園</u> テントの中 キャンプファイア <u>室内</u> その他（ ）		
準備・道具： 身近で誰もが持っているような品物を20個位、回答用の筆記用具		
展開方法（手順とルール）		
<ul style="list-style-type: none"> ・リーダーが、参加者を1箇所に集める。 ・行商人に扮したリーダーが準備した品物を入れた大きなカバン（又は袋やリュック）をもって参加者の前に現れる。 ・行商人役のリーダーは、カバンの中から準備したものを一つずつ取り上げて参加者に見せながらおもしろおかしく口上を述べる。 ・すべての品物を参加者に見せ終わったら、すべてをカバンの中に片付けて、みなの前を立ち去る。 ・行商人役とは別のリーダーは、行商人が立ち去ったところで回答用紙を配布し各班毎に行商人が出した順番と出した品物を記入させるようにする。 ・正しく順番と品物が一致していた場合は1ポイント与えて、合計ポイントの高い班の勝利とする。 		


<p>指導上の留意点や演出のポイント</p> <ul style="list-style-type: none"> ・行商人役の指導者は、テーマに応じてそれらしく扮装しましょう。 ・特にゲームだという前振りをいれずに、行商人が退出したのちに「さて、みんな、覚えているかな～」とゲームに振るのがポイント。
<p>安全対策</p> <ul style="list-style-type: none"> ・
<p>環境への配慮</p> <ul style="list-style-type: none"> ・
<p>評価</p>
<p>アレンジや応用</p>
<p>出典：ボーイスカウト日本連盟「スカウトゲーム少年部」39ページ</p>
<p>その他（進歩に関する事など）</p>

ゲーム名：特効薬探し		
ゲーム概要：ハイキングの途中で行なうゲーム		
主な対象： BS	区分： 個人 組・班 隊	時間： 60分
人数： 6～8人×数個班	ゲーム隊形：なし	
フィールド： 野外 公園 テントの中 キャンプファイア 室内 その他（ ）		
準備・道具： 特効薬の材料リスト（実施する場所にある自然物）		
展開方法（手順とルール）		
<p>・ハイキングの途中で各班に下記の指示を封筒に入れて渡す。</p> <p>「諸君の敬愛する上級班長のK君は、今、奇病にとりつかれて困っている。これをなおすのに一つの特効薬があるが、これを作るには次の処方によらなければならない。今から1時間以内に友愛の真情を以って各班はこれらを集めて隊長に届け上級班長の再起を助けてもらいたい。</p> <p>松葉8本、蟻6匹、蠅4匹、鳥の羽1本、タンポポの葉20枚、木の実4個 以上</p> <p>※以上の表は、もちろん、季節、地域によって適当なものを選び焼く20個位になるようにする。</p> <p>・勝敗は、1時間以内に最大数を集めた班の勝ちとする。</p>		

	
<p>指導上の留意点や演出のポイント</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ポイントのリーダーが突然倒れて、魔法使いのおばあさんが通りかかって指示するという設定でも楽しめます。 	
<p>安全対策</p> <ul style="list-style-type: none"> ・有毒なもの、有害なものはリストに加えないようにします。 ・また、採集に危険がともなうような場所へ誘わないように注意します。 	
<p>環境への配慮</p> <ul style="list-style-type: none"> ・なるべく自生しているものを損なったり、生き物を殺傷することのないように。 	
<p>評価</p>	
<p>アレンジや応用</p>	
<p>出典：ボーイスカウト日本連盟「スカウトゲーム少年部」81ページ</p>	
<p>その他（進歩に関する事など）</p>	

ゲーム名：マッド・ボンバー

ゲーム概要：身近にできる追跡ゲームの一つとして実施する。

対象： BS 区分： 個人 組・班 **隊** 時間： 60分

人数： 6～8人×数個班 ゲーム隊形： なし

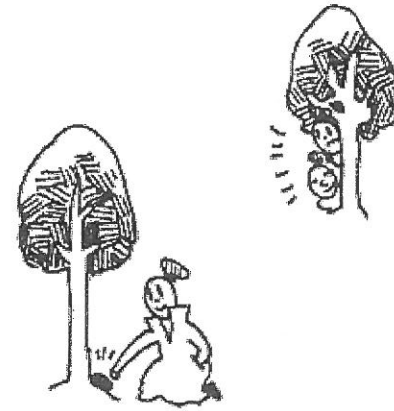
フィールド： **野外** 公園 テントの中 キャンプファイア 室内 **その他** (市街地)

準備・道具：

ビンのふた（20個×参加班数分）、指導者以外の参加班数分の成人

展開方法（手順とルール）

- ・これは、隊集会を行なう地域のまわりでできる追跡と観察のゲームです。
- ・あなたは、各々のパトロールに割り当てられる部隊委員または両親を必要とします。
- ・彼ら各々は、20のビン・キャップまたは類似した小さなものを彼らの右のコートまたはジャケット・ポケットに持ちます。
- ・彼らは、隊集会の近所を歩くように命じられ、一度に一つのビンのキャップを窓の下枠とか、標識や消火栓の後ろとかの目立たない場所に置きます。
- ・彼らはキャップを置くためにおよそ45分かかることになってます。それは2分ごとに1つのキャップを置くことを意味しています。
- ・これは「マッドボンバー」によって、「爆弾」が置かれたことを意味します。
- ・各々の大人は、班によって尾行されます。
- ・班員達は、気づかれると「マッドボンバー」は「爆弾」を隠さなくなるので彼らに気づかれてはなりません。でも、それぞれの「爆弾」の隠し場所を見つけるために出来るだけ近くにいなければなりません。
- ・委員会のメンバーは、もし彼らがビンのキャップの「爆弾」を設置している間にスカウト達の追跡に気づいたら、それを隠すのを止め、左のポケットに移すように指示されています。
- ・そして、彼らは、残りのキャップを置き続けます。
- ・このゲームの目的は、各班が彼らに割り当てられた「マッドボンバー」を追跡して、彼等が隠した「爆弾」達をなるべく早く拾う（つまり「爆発を解除する」）ことです。
- ・すべての「爆弾」を置いた「マッドボンバー」は、班に追跡されたまま会場に戻ります。
- ・すべての班がもどいたら、各班の班長は、ビン・キャップの「爆弾」を提出します。
- ・最も多くのビン・キャップ「爆弾」を提出した班が勝者になります。



指導上の留意点や演出のポイント

安全対策

- ・ 交通ルールを守り、私有地などに立ち入らないようにする。

環境への配慮

評価

アレンジや応用

出典：BSA「PATROL AND TROOP ACTIVITIES」p.78「ACTIVITY IDEAS The Mad Bombers」

その他（進歩に関する事など）

ゲーム名：おきてゲーム“パントマイム”

ゲーム概要：班の代表が「おきて」を自分の班にゼスチャーで示し、正しく言い当てる班対抗ゲーム。

主な対象：BS 以上向け

区分：班 隊

時間：10～20 分

人数：16～32 人程度

ゲーム隊形：班縦隊

フィールド： 野外 公園 屋内 キャンプファイヤー

準備・道具：「おきて」を記載したカード
ゲームリーダー：1 名

展開方法（手順とルール）

- 1、各班はスタートライン上に班縦隊で並び、笛の合図で代表（先頭）のスカウトは「おきて」カードのところへ行き「おきて」を見る。
- 2、「おきて」を見たスカウトは自分の班の前に立ちゼスチャーで示す。
- 3、正しく早く言い当てた班の勝ち。
- 4、ゼスチャーの班員を代え、同様に違う「おきて」カードで行う。
- 5、一番多く正解した班を優秀班とする。



指導上の留意点や演出のポイント

- ・回答は、班で相談し1回とする。
- ・ゼスチャーの中で、「おきて」の番号を示してはいけない。

安全対策

環境への配慮

評価

- ・早く正しく多く回答できた班を優秀班とする。表現力の良かったスカウトを表彰する。

アレンジや応用

出典：ゲーム研究ノート（ボーイスカウト東京連盟）

その他（進歩に関する事など）

- ・2 級 スカウト精神

ゲーム名：スカウトスキルキムス

ゲーム概要：地図記号や国旗、追跡記号、技能章、結索名等を利用しキムスゲームを行う。
結索などは実演により答える。

主な対象：BS 以上向き

区分：個人 班

時間：10～20分

人数：少人数から

ゲーム隊形：展開方法参照

フィールド： 野外 公園 テントの中 室内

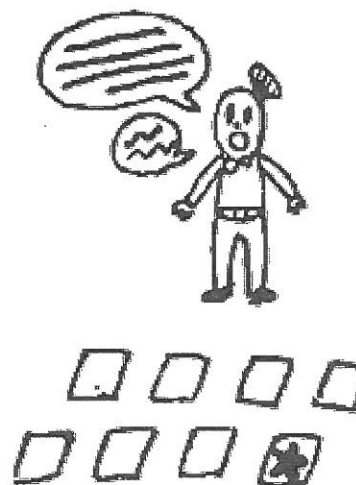
準備・道具：筆記用具、キムスゲーム用の出題物、ロープなど

ゲームリーダー：1名

ゲーム補助：1～2名

展開方法（手順とルール）

- 1、キムスゲームの要領で地図記号や国旗、追跡記号、技能章、結索名等示す物を用意する。（種類別に15～30個を目安とする）
- 2、合図により、参加者は1分間観察し、そのうち2/3以上を記憶によって解答する。
- 3、国旗や記号はその国名や記号の意味するところを解答する。
- 4、結索名の場合は、結索の実演により解答する。
- 5、解答時間は、記入によるものは2分、その他は5分以内とする。



指導上の留意点や演出のポイント

- ・当月のテーマで取り組んでいる内容などを出題するとよい。
- ・スカウトのレベルにより難易度は調整する。

安全対策

・

環境への配慮

評価

- ・時間内に正解の解答数が多いものを優秀者とし、また班内の得点数の多いものを優秀班とする。

アレンジや応用

出典：ゲーム研究ノート（ボーイスカウト東京連盟）

その他（進歩に関する事など）

- ・出題のテーマごとにターゲットバッチの項目に関連する

ゲーム名：伝令リレー

ゲーム概要：20語程度の通信文を紙に書き、これを1語ずつ切り離したもものからもとの文章を解答する。

主な対象：BS 以上向き

区分： 班

時間：10～20分

人数：少人数から

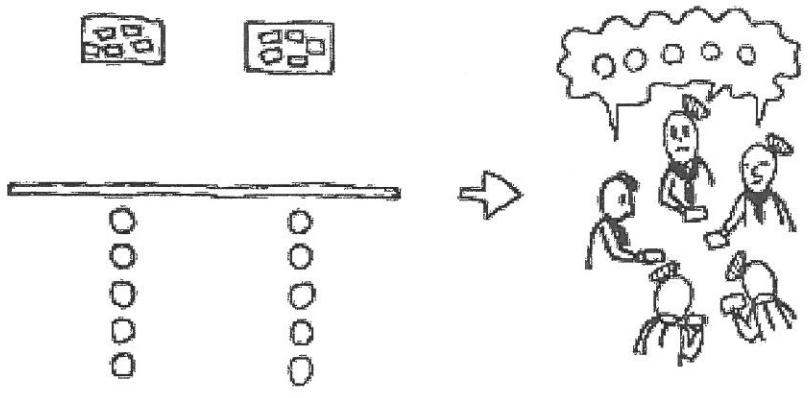
ゲーム隊形：展開方法参照

フィールド： 野外 公園 テントの中 室内

準備・道具：筆記用具（各班）、20語程度の通信文を1語ずつ切り離したももの（班の数）
ゲームリーダー：1名

展開方法（手順とルール）

- 1、20語程度の通信文を1語ずつ切り離したものを班の数だけ用意する。
- 2、合図により、リレー形式で各班より通信文の1語を取りに行き持ち帰る。
- 3、各班は持ち帰った語から正しいと思う通信文を作成する。
- 4、答えは、各班紙に書いて提出する。



指導上の留意点や演出のポイント

- ・時間を区切って解答させる場合は、ヒントを出してもよい。

安全対策

- ・

環境への配慮

評価

- ・一番早く正解を提出した班を優秀班とする。


アレンジや応用

出典：スカウトゲーム（ボーイスカウト日本連盟）

その他（進歩に関する事など）

- ・

<h1>ゲーム名：聖徳太子ゲーム</h1>		
ゲーム概要：4人が別々の言葉を言うのを聞きわける		
主な対象： CS	区分： <input checked="" type="radio"/> 個人 <input type="radio"/> 組・班 隊	時間： 5 分
人数： 3～4人以上	ゲーム隊形：横隊	
フィールド： <input checked="" type="radio"/> 野外 <input checked="" type="radio"/> 公園 <input type="radio"/> テントの中 <input type="radio"/> キャンプファイア <input checked="" type="radio"/> 室内 その他（ ）		
準備・道具：なし		
展開方法（手順とルール）		
<ol style="list-style-type: none"> 1. CSは横隊になり、1人の代表を出す。 2. 代表は前方4M程の所で、指導者から指定された言葉をそれぞれが同時に発する 3. 組員は相談して聞きとれた言葉を発表する。 4. 代表CSを交代し、何回か続ける。 <p>* ことばの例 「カシオペア」「はくちょう座」「オリオン座」「おおくま座」 「しろくま」「月の輪」「きつつき」「きたきつね」etc…</p>		


指導上の留意点や演出のポイント
安全対策
環境への配慮
評価
アレンジや応用
出典：
その他（進歩に関する事など）

ゲーム名：伝言ゲーム

ゲーム概要：お題を次の人の背中に指で書き、次の人へ伝えていくリレー

対象： CS BS VS

区分： 個人 組・班 隊

時間： 10分

人数： 人

ゲーム隊形：

フィールド： 野外 公園 テントの中 室内

準備・道具：メモ用紙とペン

展開方法（手順とルール）

- ・グループごとに整列する
- ・先頭の人にお題を伝える
- ・お題を聞いた人は自分の次の人の背中に指でお題の文字を書く
- ・背中に書かれた人は次の人の背中に同じ文字を書く
- ・最後までいったら最後の人は答えをメモ等に記す
- ・全員が終わった時点で終了し、答え合わせをする



指導上の留意点や演出のポイント

安全対策

環境への配慮

評価

お題を正確に早く伝えたグループの勝ち

アレンジや応用

出典：

その他（進歩に関する事など）

ゲーム名：しのびより

ゲーム概要：隠れながら見つからないようにオニに近づく

主な対象： BVS

区分： 個人 組・班 隊

時間： 5分

人数： 5人～

ゲーム隊形：円

フィールド： 野外 公園 テントの中 キャンプファイア 室内 その他（ ）

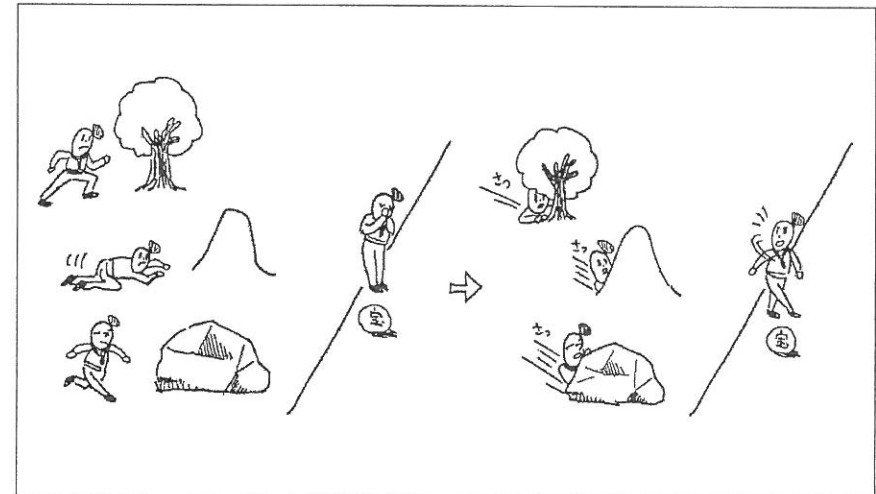
準備・道具：

展開方法（手順とルール）

- ・オニを決める
- ・「だるまさんがころんだ」※フレーズは何でもよい とオニが言っている間にオニに近づく

※オニが振り向いたとき、オニから見えないように隠れていなければいけない
※見えて名前を呼ばれたらアウト オニの陣地に入る

- ・オニに見つからずに、オニの陣地の宝物を手に入れたら勝ち



指導上の留意点や演出のポイント

- ・慣れてくるまでは、指導者がオニをするのが望ましい
- ・攻めてくる感覚、隠れながら近づいてくる感覚を覚えてもらうため、スカウトが移動できる時間をゆっくりとる（フレーズをゆっくり長く言う）などの演出が必要。

安全対策

環境への配慮

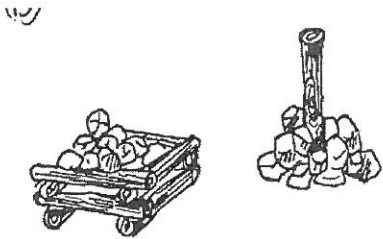

評価

アレンジや応用

出典：

その他（進歩に関する事など）

ゲーム名：タワーダム		
ゲーム概要：枝・石を集めてタワーを創る 高さ競争		
主な対象： BVS	区分： <u>グループ</u> 組・班 隊	時間：5分
人数： 4人～	ゲーム隊形：	
フィールド： <u>野外</u> <u>公園</u> テントの中 キャンプファイア 室内 その他（ ）		
準備・道具：		
展開方法（手順とルール） <ul style="list-style-type: none"> ・グループに分ける ・枝、石 を集める ・枝をくんだり、乗せたりして、タワーを創る ・時間を区切り、より高くタワーを創ったほうが勝ち 		



指導上の留意点や演出のポイント <ul style="list-style-type: none"> ・必要なら、枝を組んだ見本などを見せる。あまり見せてしまうと、同じものを創る目指してしまう可能性があるため、ヒントとに留められるよう工夫する。
安全対策 <ul style="list-style-type: none"> ・枝でつついて遊び始めたり、他のスカウトに刺したりしないよう目を配る
環境への配慮
評価 <ul style="list-style-type: none"> ・高さが勝ち負けの基準だが、創造力という観点からいろいろなところを多めに褒めるチームワークもしかり。
アレンジや応用
出典： その他（進歩に関する事など）

ゲーム名：まわれ右、右向け右

ゲーム概要：目隠しをし、号令に合わせて動く

主な対象： BS

区分： 個人 組・班 隊

時間：

人数： 2人～

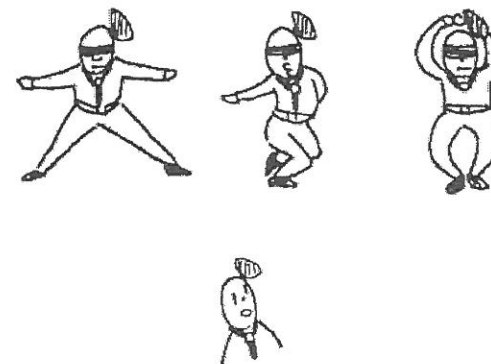
ゲーム隊形：横一列～横隊

フィールド： 野外 公園 テントの中 キャンプファイア 室内 その他（ ）

準備・道具：

展開方法（手順とルール）

- ・横一列（横隊）になる。
- ・それぞれ目隠しをする
- ・号令にしたがって動く
- ・何回か号令を繰り返したのち、目隠しをはずす
- ・全員が同じ方向を向いていれば成功、異なる方向を向いていた人はアウト



指導上の留意点や演出のポイント

安全対策

環境への配慮


評価

アレンジや応用

出典：

その他（進歩に関する事など）

ゲーム名：そして誰もいなくなった		
ゲーム概要：オニを見つけ一緒に身を隠す、逆かくれんぼ		
主な対象：CS BS	区分：個人 組・班 隊	時間：
人数： 5人～	ゲーム隊形：	
フィールド： 野外 公園 テントの中 キャンプファイア 室内 その他（ ）		
準備・道具： 笛		
展開方法（手順とルール）		
<p>個人戦</p> <ul style="list-style-type: none"> ・オニが隠れる ・数分後、オニ探しをスタート <p>・他のスカウトにわからないように、オニを見つけ、オニと一緒に身を隠す 一人、二人と増えていき、後1人で全員となったときに、オニは笛を吹く</p> <p>・隠れ場所を見つけられなかったスカウトの負け</p>		
<p>班対抗戦</p> <ul style="list-style-type: none"> ・班長/班員1名が隠れる ・数分後、搜索スタート <p>・自分の班長/班員を探したら、一緒に身を隠す</p> <p>・班全員がそろったら、最初に隠れたスカウトが笛を吹く</p> <p>・先に全員そろった班の勝ち</p>		


指導上の留意点や演出のポイント
安全対策
<p>環境への配慮</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ある程度、森・しげみが望ましいと考えるが、細木の枝を折ったり、咲いている草花を踏んでしまうような場所を避ける (夜間のためあまり見えないことが考えられることと、そこまでの注意を促せるかどうか不安なため)
評価
アレンジや応用
出典：
その他（進歩に関する事など）

ゲーム名：くもの巣を抜ける

ゲーム概要：張り巡らされたロープ(くもの巣)をくぐりぬけ、宝をゲットする。

主な対象： BVS

区分： 個人 組・班 隊

時間：

人数： 1人

ゲーム隊形：

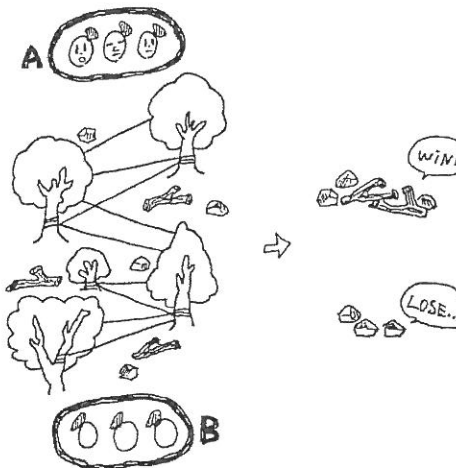
フィールド： 野外 公園 テントの中 キャンプファイア 室内 その他()

準備・道具：

・ロープ、石、枝 (応用編：鈴)

展開方法(手順とルール)

- ・木々の間などを利用して、ロープをはりめぐらす。
- ・はりめぐらせたロープの両側2箇所障地を作る
例：1. 石を数個置く 2. 枝を数個置く 各障地に置く数は同数とする。
- ・グループを2つに分ける(例：石グループ、枝グループ)
- ・石グループは、ロープにさわらないようくぐりぬけながら、枝をとってくる
- ・枝グループは、ロープにさわらないようくぐりぬけながら、石をとってくる
- ・時間を決めて対戦したのち、相手のコレクション(石または枝)を多くとったグループが勝ち。



指導上の留意点や演出のポイント

- ・どこに注意するのか見本を見せる。

安全対策

- ・ロープをひっかけて転ぶ、首をかけるなどが起きないように、何に注意するのか実際の見本を見せる。
- ・急がなくてもよいことを強調する

環境への配慮

- ・ロープを張り巡らす木々への養生等

評価

アレンジや応用

出典：

その他(進歩に関する事など)

ゲーム名：声のぬしをあてろ！

ゲーム概要：数人の中から、声をだした人（話した人）を当てる

主な対象： BVS CS

区分： 個人 組・班 隊

時間：

人数： 2人～

ゲーム隊形：

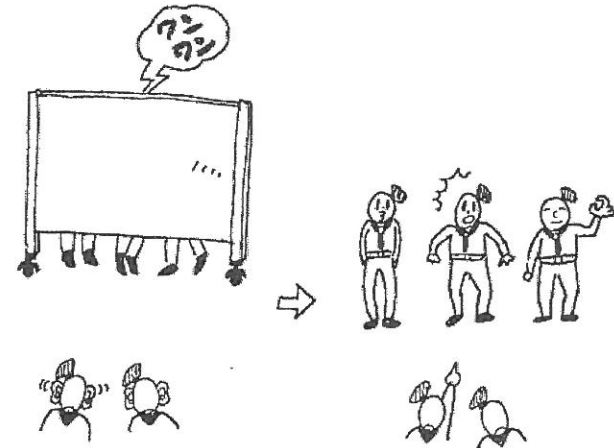
フィールド： 野外 公園 テントの中 キャンプファイア 室内 その他（ ）

準備・道具：

ブルーシート、または、ついたてのようなもの

展開方法（手順とルール）

- ・ 出題者と回答者を分ける（人数に適宜）
- ・ 回答者への説明「この中のだれかひとりが、犬の鳴き声をします。誰が言ったかあててみよう」
- ・ 一度出題者全員の声を聞かせる（まだお互いのすがたは見えている）
- ・ 出題者と回答者を、シート/ついたてなどで隔てる
※特にシート/ついたてでなくとも、相手の声が聞こえて姿が見えないような環境があれば戸外を大いに利用する。
- ・ 出題者のうち、1名がセリフをいう
- ・ シート/ついたてを外す
- ・ 回答者は誰が言ったか当てる。（アレンジ、①個人意見、②グループ意見）
- ・ では今鳴いた人、もう一度犬の鳴き声をお願いします。
- ・ 合ってるかどうかわかる。



指導上の留意点や演出のポイント

- ・ ただ当てることに注力するのではなく、一人一人が表現する場面もつくる。言葉でも鳴き声でもセリフでもよいので、スカウトに考えてもらうことも取り入れる。
- ・ なぜ、〇〇さんだと思ったの？などの質問もしてみると、ひとりひとりの声が違う→みんなひとりひとり違うなどの気づきの発展も期待する。

安全対策

環境への配慮

評価

アレンジや応用

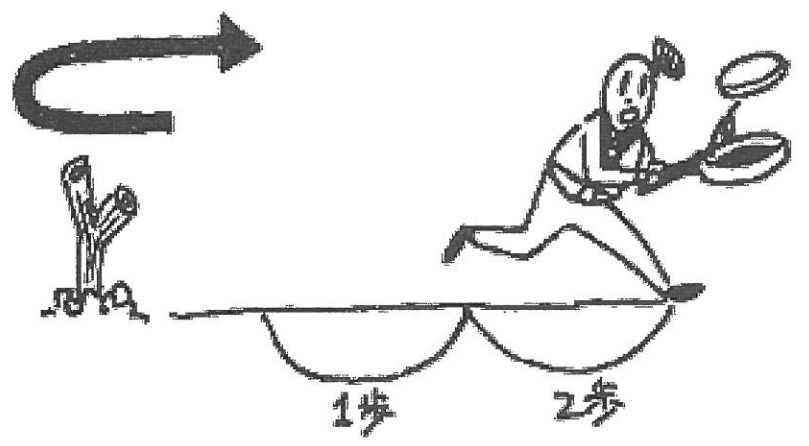
出典：

その他（進歩に関する事など）

ゲーム名：フラップジャック・フリッピング

ゲーム概要：野外調理をテーマとしたキャンプのモーニングゲームや隊集会の合間に行なうゲーム

主な対象： BS	区分： 個人 組・班 隊	時間： 10分
人数： 6～8人×数個班	ゲーム隊形： 班対抗のリレー隊形	
フィールド： 野外 公園 テントの中 キャンプファイア 室内 その他（ ）		
準備・道具： フライパン（班の炊事用具）、カーペットやゴムの板をパンケーキ大の大きさに丸く切ったもの		
展開方法（手順とルール）		
<ul style="list-style-type: none"> ・スカウトはリレー隊形で待機させ、各班の先頭のスカウトはパンケーキを模したカーペット（又はゴムの板）を入れたフライパンを持たせます。 ・各班の各班の5m～10m程度先には折り返し点を設けます。 ・リーダーの合図とともにスカウトは片手でフライパンの上でパンケーキ（を模したものを）をひっくり返しなが、走って折り返し点まで行き、そこから折り返します。 ※パンケーキはそのままにしておく焦げてしまうので、少なくとも2歩進む間に1回はひっくり返さなければなりません。 ・途中でもう一方の手を使ったり、パンケーキ（を模したものを）を地面に落としてしまったスカウトは、作り直しのため、スタート地点に戻ってやり直さねばなりません。 ・もっとも早く、全員競技が終わった班の勝ちとします。 		



指導上の留意点や演出のポイント

- ・多少技術が必要なため、事前にこの技能を修得するように示唆しておきましょう。
- ・白衣やシェフハットをつかって扮装して実施してみてもたのしいでしょう。

安全対策

- ・フライパンに目線が集中するため、平坦な場所で行い、小石などの障害物は事前に除去しておきましょう。

環境への配慮

- ・パンケーキ（を模したものを）は次回のゲームで再利用しましょう。

評価

アレンジや応用

出典：BSA「PATROL AND TROOP ACTIVITIES」p.79「ACTIVITY IDEAS FLAPJACK FLIPPING」
その他（進歩に関する事など）

ゲーム名：ピローファイティング

ゲーム概要：ラリーなどのポイントゲームとして、個人、班や組の対抗戦で行なう。

対象： BS 区分： **個人** 組・班 隊 時間： 10～15分

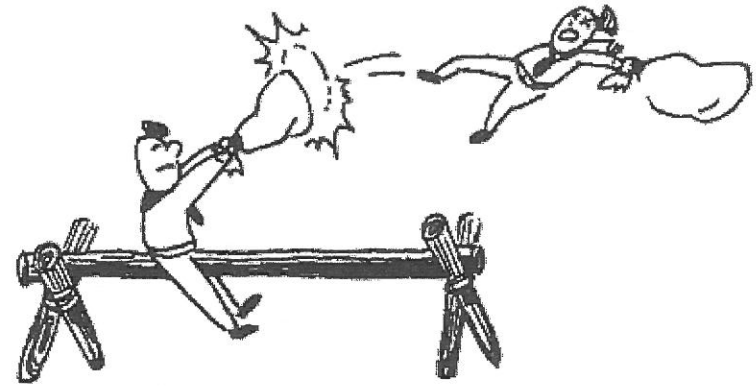
人数： 2人ずつ ゲーム隊形： なし

フィールド： **野外 公園** テントの中 キャンプファイア 室内 その他（ ）

準備・道具：
ピローファイティング用の丸太台（添付の図を参照）、大型のスポンジ枕2個（予備数個）

展開方法（手順とルール）

- ・事前に会場に、ピローファイティング用の台を1台乃至は数台準備しておく。
※この台は地上1mくらいの高さに直径20cm程度の丸太を固定したもの。
- ・対戦する2人のスカウト（班対抗の場合は順番に）が向かい合わせで丸太にまたがり、それぞれスポンジを詰めた枕を片手に持つ。
- ・スタートの合図でその枕を相手にぶつけて、相手を丸太から打ち落とす。
- ・足は丸太をまたぐのは良いが、組んではいけないし、身体を支えるために手を用いてもいけない。従って、バランスを崩して、丸太から落ちなくても足を組んだり、手で身体を支えたら負け。または、ギブアップしたら負け。
- ・班対抗で行う場合は、勝ち抜き戦にするか、全員対戦してスコア形式にするかを予め決めておく。



指導上の留意点や演出のポイント

- ・ルールをきちんと守るように指導しておく。

安全対策

- ・エキサイトして相手を素手で殴ったりしないように指導する。
- ・ゲーム実施場所周辺の障害物を除去しておく。

環境への配慮

- ・飛び散った枕の破片や、器具を撤去したあとはきちんと清掃、修復しておく。

評価

アレンジや応用

出典：スカウト誌 1962年11月号 p.4 「友情のきずなも固く：スコットランド国際班長集会」
その他（進歩に関する事など）

ゲーム名：難関突破

ゲーム概要：目隠して並んだ敵チームの間を捕まらずに突破する。

主な対象：BS 以上向け

区分：班 隊

時間：15～30分

人数：16～32人程度

ゲーム隊形：展開方法参照

フィールド： 野外 公園 室内

準備・道具：目隠し（ネックチーフ等）

ゲームリーダー：1名

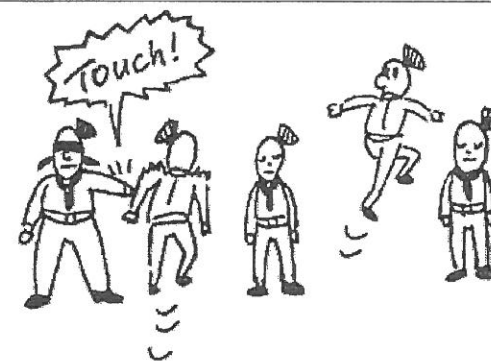
ゲーム補助：1～2名

展開方法（手順とルール）

- 1、守備と攻撃サイドに分かれ、攻撃側はスタートラインに、守備側はスタートラインから離れた場所に横一線に並ぶ。
- 2、守備側は、手足を広げて立ち、隙間を通る敵にタッチできる間隔で目隠しをして並ぶ。
- 3、合図とともに攻撃側は目隠しをした守備の間を忍び寄りでこっそりと抜ける。
- 4、攻撃側は、通り抜ける際、守備側にタッチされるとアウトとなり、その場から静かに去る。
- 5、制限時間を設け、次は攻撃側と守備側が交代して行う。
- 6、突破した人数の多いチームの勝ち。

<ルール>

- ①ゲーム中は一切しゃべってはいけない。
- ②攻撃側は、決して走ってはいけない。
- ③守備側は、足に位置を変えず上半身を動かして敵をタッチする。



指導上の留意点や演出のポイント

- ・アウトになったスカウトおよび突破したスカウトは、それぞれ指定された場所で静かに待機する。
- ・ゲームエリアの幅は、守備側の両サイドを限度として定める。

安全対策

- ・手や膝をつくことがあるため、ガラスの破片等危険物をゲームエリアから排除する。
- ・走ってぶつかると危険なため、走らないことを徹底する。

環境への配慮

評価

- ・突破した人数の多いほうを勝ちとする。

アレンジや応用

出典：

その他（進歩に関する事など）

- ・忍び寄り 野生生物の観察等に役立つ

ゲーム名：自転車ロデオ

ゲーム概要：自分の自転車の整備を行い、指定されたコースを安全に運転する競技。
(班対抗ゲーム)

主な対象：BS 以上向け

区分：班 隊

時間：20～60 分

人数：16～32 人程度

ゲーム隊形：展開方法参照

フィールド： 野外 公園

準備・道具：自転車（各自）、自転車整備用具、整備チェック用紙、運転コース設置用具、
得点記載用紙

ゲームリーダー：1 名

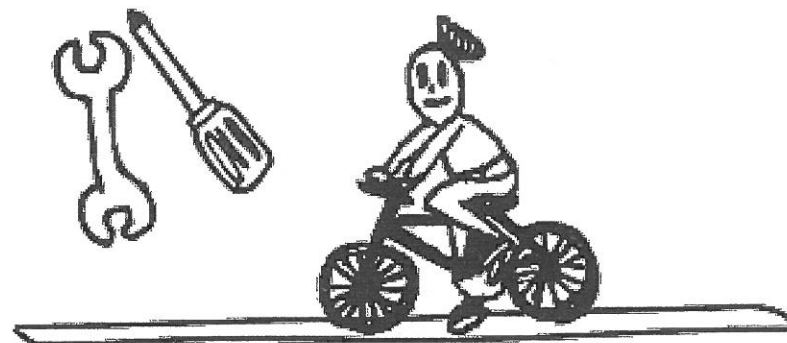
審判補助：複数名

展開方法（手順とルール）

- 1、各自の自転車を持って班ごとに集合する。
- 2、時間を定め、各班で自転車の整備を行い、整備後審査員の点検を受ける。
- 3、点検後、整備不備はすぐ整備する。
- 4、全車整備完了したら、自転車ロデオを開始する。
- 5、各班から 1 名ずつコースを正確に走行する。
- 6、脱輪や足を着いた場合、指定されたポイントでの停車等ができなければ減点となる。
- 7、リレー方式で行い、全員の減点が少ない班の勝ち。

<コース例>

- ①円の内側を線を踏まずに周回する。
- ②指定された障害物を避け、スラロームで走行する。
- ③細い幅のコースを作り、脱輪せずに通りぬける。
- ④障害物の手前ぎりぎり（指定距離内）で停車する。
- ⑤直線走行中、指示の出た方向に指定距離内で右左折する。



指導上の留意点や演出のポイント

- ・事前に班で自転車の整備や安全走行について訓練する。
- ・コースの難易度は、スカウトのレベルに合わせて設定する。
- ・スピードレースではない。

安全対策

- ・ヘルメットや手袋の着用を検討する。
- ・自転車同士が接触しないよう気を付ける。

環境への配慮

評価

- ・自転車の整備や走行について減点の少ない班の勝ち。

アレンジや応用

出典：隊活動集（ボーイスカウトアメリカ連盟）

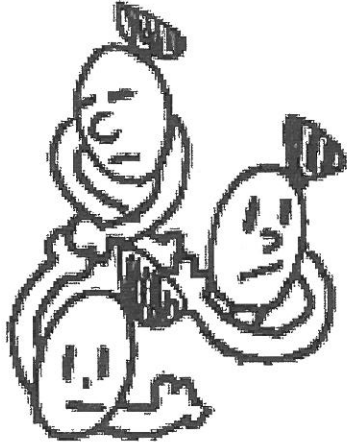

その他（進歩に関する事など）

- ・ターゲットバッチ 自転車

ゲーム名：においきムス		
ゲーム概要：容器に入った食材・調味料・その他をにおいだけで当てる		
対象：BS VS	区分：班 隊	時間：10分
人数：	ゲーム隊形：	
フィールド： 野外 公園 屋内		
準備・道具： 紙コップ、アルミホイル（ふた用）、回答用紙、コットン（物によっては染みこませる） 中身：塩・コショウ・砂糖・醤油・油・ごま油・みそ・コーヒー・にんにく・わさび・ やや香りの強い食材など。		
展開方法（手順とルール）※必要なイラストのイメージを入れてください。 ・調味料/嗜好品/その他を入れた紙コップ（ふた付き）を配置する。 ・紙コップに番号をつけておく 班対抗戦 1. スタートの合図で、紙コップの中身を嗅ぎ、入っているものを推測する 2. 紙コップの番号と、推測した中身を記録する 3. 3分後終了とする ※時間は要調整 ○. より多く正解を出した班の勝ち		

指導上の留意点や演出のポイント ・
安全対策 ・食品以外の物は、吸い込みすぎないように工夫をする
環境への配慮
評価 ・より多く正解をした班が優勝
アレンジや応用 ・メニュー（レシピ）を提示し、必要なもののみ番号をピックアップし答えあわせをする など
出典：
その他（進歩に関する事など）

ゲーム名：人間ロープ		
ゲーム概要：手をつないで状態で人がロープ状となり、指示された結びをする		
主な対象： BS	区分： 隊	時間： 15分
人数： 人	ゲーム隊形： 適度なスペースがあれば	
フィールド： 野外 公園 室内		
準備・道具： 特に無し		
展開方法（手順とルール）		
<ul style="list-style-type: none"> ・ 班毎に整列する ・ 班員全員が両手をつないで一列に並ぶ（1本のロープと見立てる） ・ 指導者から結びの指示を出す ・ 班毎に手を離さずに指示された結びを身体でを実演する ・ 早く正確に結びができた班の勝ち ・ 途中で手を離してはいけない 		

 	
指導上の留意点や演出のポイント	
みんながロープになること伝える	
安全対策	
フィールド上の障害物や危険な個所が無いことを確認	
環境への配慮	
評価	
手を離さずに、早く正確な結びができればよし	
アレンジや応用	
出典：	
その他（進歩に関する事など）	

ゲーム名：人間知恵の輪

ゲーム概要：両手をつないだ大輪から複雑な形を作り、もとの大輪に戻す

対象： BVS CS BS VS 区分： 個人 組・班 隊 時間： 10分

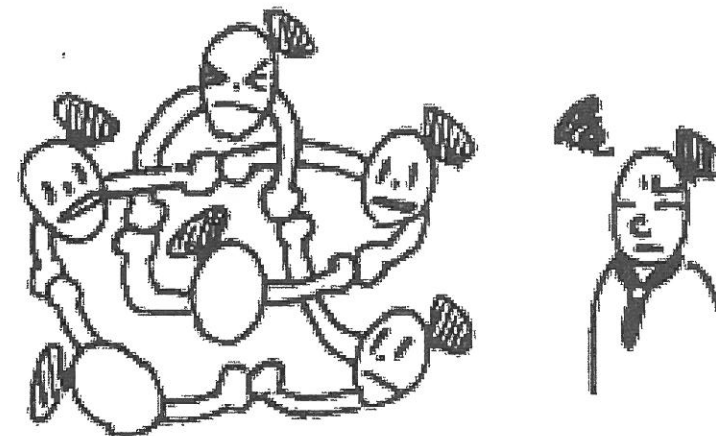
人数：大人数向け ゲーム隊形：

フィールド： 野外 公園 室内

準備・道具：

展開方法（手順とルール）

- ・先攻、後攻を決めます
- ・先攻は全員が内側を向いて円になり両手をつなぎます
- ・先攻は2分以内に手を離さないようにして両手の間をくぐったり、またいだりして複雑な形にします
- ・その間、後攻は後ろを向いて待ちます
- ・後攻は出来上がった人間知恵の輪を観察し制限時間内にもとの円形に戻します
- ・制限時間内にもとの円形に戻したグループの勝ち



指導上の留意点や演出のポイント

安全対策

環境への配慮

評価

アレンジや応用

出典：

その他（進歩に関する事など）

ゲーム名：ロープリレー		
ゲーム概要：輪を作ったロープを全員の体を通して隣へ回していく		
対象：BV GS BS VS	区分：個人 組・班 隊	時間：10分
人数：5人以上～	ゲーム隊形：	
フィールド：野外 公園		
準備・道具：ロープ1.5m×グループ数		
展開方法（手順とルール）		
<ul style="list-style-type: none"> ・グループごとに整列し手をつなぐ ・先頭の人が輪になったロープを持ち、スタートの合図でロープを身体に通して次の人へ回す ・手を離さずに身体を通して次の人へロープを回す ・早く最後の人までロープが回ったグループの勝ち 		

	
指導上の留意点や演出のポイント	
安全対策	
環境への配慮	
評価	
アレンジや応用	
出典：	
その他（進歩に関する事など）	

ゲーム名：円陣つなひき

ゲーム概要：円になっているロープを互いに引っ張る

主な対象： BVS 区分： バディ・グループ 組・
班 隊 時間：5分

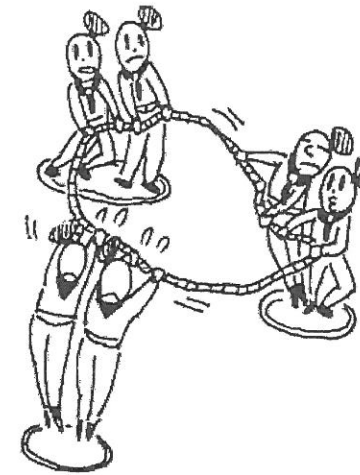
人数： 3人～ ゲーム隊形：円

フィールド： 野外 公園 テントの中 キャンプファイア 室内 その他（ ）

準備・道具：
・ロープ

展開方法（手順とルール）

- ・バディをつくる
毛糸、細いロープなどを組数作り、ひっぱるとバディーができるなど工夫
- ・ロープを輪にする（人数によって長さを変える）
- ・ロープの周りに集まり陣地を決める
※短いロープを、2人くらい入る輪として置く
- ・スタートの合図で全員ロープを引っ張る、ゆるめるなど
- ・最後まで陣地からはみ出ることなく、残っていたバディが勝ち



指導上の留意点や演出のポイント

- ・陣地から出たら負けだということを伝える
- ・引くだけでなく、ゆるめ方も伝える
- ・全員がロープを持っていることがルール

安全対策

- ・陣地の輪が足にひっかかると危険なので、工夫する

環境への配慮

評価

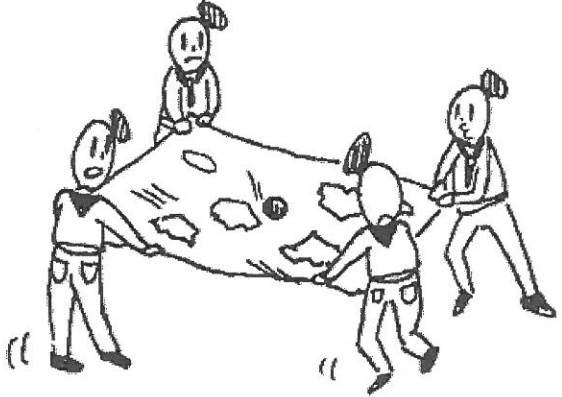
- ・バディのチームワークなどを褒める。

アレンジや応用

出典：

その他（進歩に関する事など）

ゲーム名：ピンポンポン		
ゲーム概要：穴の開いた新聞紙を使い、穴からピンポン玉が落ちないように運ぶ		
主な対象： BVS	区分： <u>バディ・グループ</u> 組・ 班 隊	時間：分
人数： 2人～	ゲーム隊形：	
フィールド： 野外 公園 テントの中 キャンプファイア 室内 その他（ ）		
準備・道具： ・新聞紙、ピンポン玉、外なら穴を掘る、室内なら空き缶ほか容器		
展開方法（手順とルール） <ul style="list-style-type: none"> ・バディをつくる 4人でもよい ・新聞紙に穴をあける ・新聞紙を持つ ・ピンポン玉を落とす ・ピンポン玉が穴から落ちないように運ぶ <p>※持つところは、自由</p>		


指導上の留意点や演出のポイント ・
安全対策 <ul style="list-style-type: none"> ・平らな安全な場所で行う。 ※慣れてきたら、障害物を置き、クリアしながらゴールの穴までたどりつく ・障害物がある場合は、あらかじめ障害物を説明し、注意しながら進むこと（作戦）をうながす。
環境への配慮
評価
アレンジや応用
出典：
その他（進歩に関する事など）

ゲーム名：組旗を守れ！

ゲーム概要：全員が手をつなぎ、サークルの真ん中にある組旗を倒す。

対象：CS

区分：個人 **組**・班 隊

時間： 5 分

人数： 8 人以上

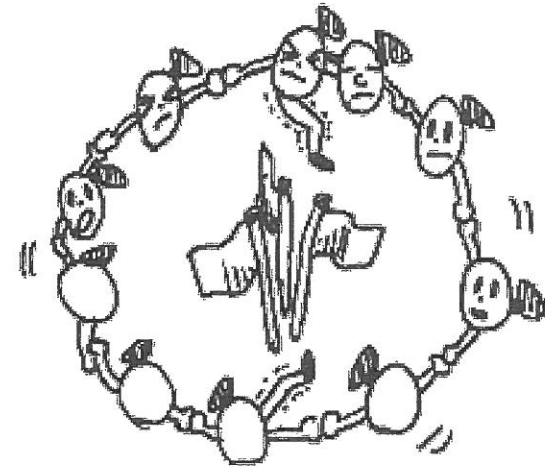
ゲーム隊形：円

フィールド： 野外 **公園** テントの中 キャンプファイア **室内** その他（ ）

準備・道具：組旗を立てる物（砂・砂袋等で、接触すると簡単に組旗が倒れる素材）

展開方法（手順とルール）

1. サークルの真ん中に組数分の組旗を立てる
2. CSは全員で手をつなぎ輪を作る。その際、自分の組旗が正面になるようにする。
3. 始めの合図で他の組旗を倒すように引きあう。
4. 最後まで残った組旗の組が勝ち。



指導上の留意点や演出のポイント

- ・組旗は自分たちの仲間であり、いつも立たせて置かなくてはいけないことを伝える。
- ・ルールをきちんと守ること。

安全対策

- ・旗に接触して怪我をしないように注意する。

環境への配慮

評価

アレンジや応用

出典：How to Run a Pack（毒薬）

その他（進歩に関する事など）

ゲーム名：オオカミとヒツジ

ゲーム概要：各組はオオカミ1人とその他のCSはヒツジになり、縦一列になり前者の腰を持ち、他のオオカミにヒツジが捕まらないようにオオカミはガードする。

主な対象： CS 区分： 個人 組・班 隊 時間： 5 分

人数： 12 人以上 ゲーム隊形：各組縦隊

フィールド： 野外 公園 テントの中 キャンプファイア 室内 その他 ()

準備・道具：なし

展開方法（手順とルール）

1. 各組はオオカミ1名を決める。その他はヒツジになる。
2. オオカミは自分のヒツジを取られないようにガードをしながら、他の組のヒツジを捕まえる。
3. ヒツジをたくさん捕まえた組が勝ち。



指導上の留意点や演出のポイント

- ・うさぎスカウトは体も力もないので、振り回されないように注意する。

安全対策

- ・振り回されて転ばないように指導者は配慮する。

環境への配慮

評価

アレンジや応用

出典：

その他（進歩に関する事など）

ゲーム名：いも掘り

ゲーム概要：CS隊はいも掘りに行きます。各組から1名を除き全員が畑のいもになる。各組の代表者は一本づつ（一人）いもを抜きますが、連なって抜けたらOK。抜いた本数が多い組の勝ち。

主な対象： CS 区分： 個人 **組** 班 隊 時間： 3～5 分

人数：10人以上 ゲーム隊形：特になし

フィールド： 野外 **公園** テントの中 キャンプファイア **室内** その他（ ）

準備・道具：ブルーシート（なくてもよい）

展開方法（手順とルール）

1. 導入の話し
2. いも掘りをします。
3. 各組から代表CSを1名選ぶ。
4. 他のCSは全員がいもになる。
5. 代表CSがいもを引きぬく。

多くのいもを引きぬいた組の勝ち。



指導上の留意点や演出のポイント

- ・導入の言葉でCSのやる気が出ます。「さあみんなここに寝て！」では話になりませんね

安全対策

- ・引きぬく時にCSの爪が伸びていると引っかき傷が出来てしまうので、ゲームの前には衛生検査をしましょう

環境への配慮

評価

アレンジや応用

出典：

その他（進歩に関する事など）

ゲーム名：ベーコン泥棒		
ゲーム概要：隊集会前の導入ゲーム、モーニングゲームなどとして行なう。		
主な対象： BS	区分： 個人 組・班 隊	時間： 10～15分
人数： 20人程度まで	ゲーム隊形：グループ毎に向き合って整列する	
フィールド： 野外 (公園) テントの中 キャンプファイア 室内 その他 ()		
準備・道具： ネッカチーフ又はハット1つ		
展開方法 (手順とルール)		
<ul style="list-style-type: none"> ・スカウトを二つのチームに別ける (または、班対抗で行う)。 ・9m (30ft) 離してそれぞれのチームを向かい合わせに並べる。 ・それぞれのチームは、メンバーの一人ひとりに番号をつける (両チームに一人ずつ同じ番号のスカウトがいる)。 ・「ベーコン (ネッカチーフ又はハット)」を2つのチームの中央に置く。 ・指導者が、ある番号を呼んだら、それぞれのチームの呼ばれた番号のスカウトは、飛び出して、中央にある「ベーコン」を掴んで、相手チームの同じ番号のスカウトにタッチされないうちに自分のチームの列にベーコンを持ち帰ろうとする。 ・相手チームのスカウトにタッチされないうちに自分の陣地にベーコンを持ち込めた場合、または、ベーコンを掴んだスカウトが相手陣地に入る前にタッチした場合に得点になる。 ・1回戦が終了したら、ベーコンを元の位置に戻して、リーダーは新しい番号をコールする。 ・ゲーム中に新しいスカウトが増えた場合は、いずれかのチームに編入し、まだ振られていない番号を与える。 ・このゲームをオープニングゲームに利用するとスカウトが早めに集まるようになる。 		

指導上の留意点や演出のポイント	
<ul style="list-style-type: none"> ・ルールをきちんと守るように指導しておく。 	
安全対策	
<ul style="list-style-type: none"> ・エキサイトして相手にタッチする際に突き飛ばしたりしないように指導する。 ・ゲーム実施場所の障害物を除去しておく。 	
環境への配慮	
<ul style="list-style-type: none"> ・ 	
評価	
アレンジや応用	
出典：BSA 『THE TROOPS FIRST SIX MONTHS』 p.10 “FOURTH WEEK Preopening”	
その他 (進歩に関する事など)	

ゲーム名：タンクを満たせ

ゲーム概要：雨天時に行うゲームで、容器に早く雨水を満タンにした班が勝ち。
(班対抗ゲーム)

主な対象： BS 以上向き 区分： 班・隊 時間：15分～30分

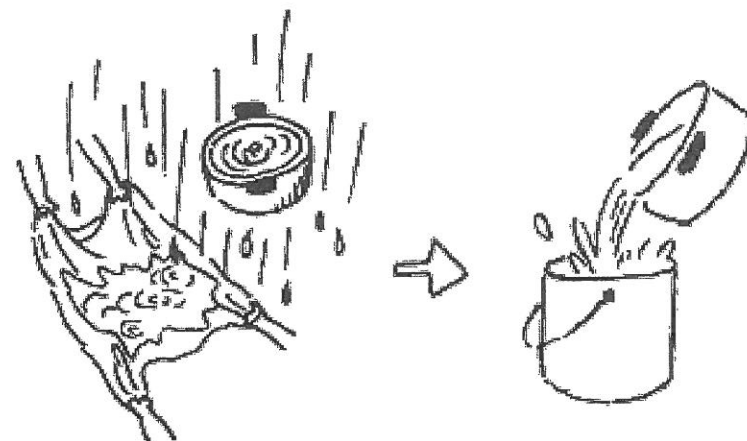
人数：10人～50人程度 ゲーム隊形：(集合)班縦隊 (展開)フリー

フィールド：野外 公園

準備・道具：班ごとに雨水を貯める容器 (班の数分)
ゲームリーダー：1名以上

展開方法 (手順とルール)

- 1、雨天時、野外で班ごとに集合する。
- 2、各班の前には、班の目印を付けた雨水を貯めるタンクを置く。
- 3、スタートの合図で班員は雨水を集め、自班のタンクを満たしていく。
- 4、早く満タンになった班の勝ち。



指導上の留意点や演出のポイント

- ・各班が雨水を集める道具は、各班に工夫させる (時間がない場合は同じものを準備)。
- ・雨量や集める道具を考慮し、雨水タンクの容量が大きすぎないように注意する。
- ・あくまで雨水を集め、水道や汲み置きの水を使用しない。
- ・満タンの判定としてピンポン玉を浮かべ、早く落とすようにすると面白い。

安全対策

- ・雨天の野外で走りまわることを前提に、服装が適当であるか確認する。
- ・ゲームを行う範囲は指定する。

環境への配慮

評価

- ・早く決められたタンクを満たした班の勝ち。
- ・雨水を集める創意工夫や班員のチームワークを評価してもよい。

アレンジや応用

出典：野外ゲームのマニュアル (京都市小学校野外教育研究会著)

その他 (進歩に関する事など)

- ・ターゲットパッチ サバイバル (水の確保)

ゲーム名：ロングシルエット

ゲーム概要：班員で協力し、一番長い影を作る班対抗ゲーム

主な対象：BS 以上向き

区分：班 隊

時間：10～20 分

人数：16～32 人程度

ゲーム隊形：班縦隊

フィールド： 野外 公園

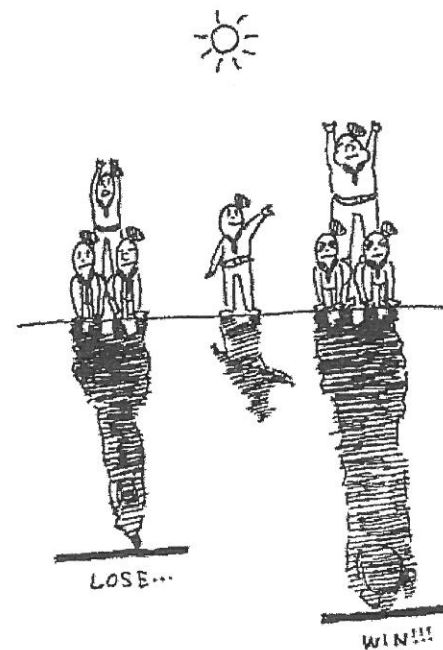
準備・道具：影の先端を記録するマーカー（各班分）

ゲームリーダー：1 名

安全管理：複数名

展開方法（手順とルール）

- 1、日差しに対して直角にラインを引く。
- 2、ライン手前に日差しを背にして班縦隊で各班が集まる。
- 3、合図とともに影が長くなるよう班員で人間タワーを作る。
- 4、班からの申告で審判は影の先端をマークする。
- 5、所定時間内に一番長い影をマークした班の勝ち。



指導上の留意点や演出のポイント

- ・作戦タイムを設けてからおこなってもよい。
- ・人間タワーは、すぐ倒れないものを作る。

安全対策

- ・体勢を崩して倒れることで怪我をすることもあるため、コンクリート等の固い地面は避ける。
- ・安全管理のための指導者を配置する。

環境への配慮

評価

- ・勝敗は影の長さ。班員のチームワーク。

アレンジや応用

出典：野外ゲームのマニュアル（京都市小学校野外教育研究会）

その他（進歩に関する事など）

- ・ターゲットバッチ 天体宇宙（太陽の動きについて）

ゲーム名：旗取り合戦

ゲーム概要：2チームに分かれ、互いに敵の旗を奪い合い、先に自陣に持ち帰る。

主な対象：BS 以上向け 区分： 隊 時間：10～20分

人数：16～32人程度 ゲーム隊形：展開方法参照

フィールド： 野外 公園 屋内

準備・道具：シンボル旗2本、ライン用の目印（白線・ロープ等）

ゲームリーダー：1名

審判補助：複数名

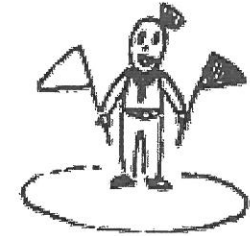
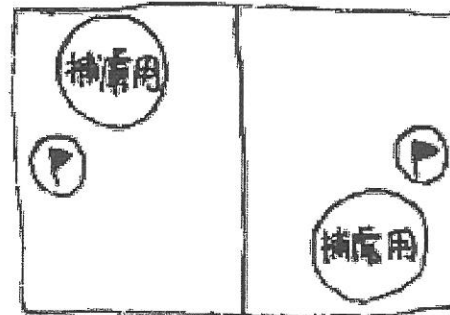
展開方法（手順とルール）

- 1、2グループに分かれ、各グループ離れた場所に円を描き中心にシンボル旗を立てる。
- 2、シンボル旗の円から少し離れた場所に捕虜収容用の円を描く。
- 3、お互いのシンボル旗の中間地点に自陣と敵陣をわける境界線を引く。
- 4、境界線を境に敵味方に分かれ、合図とともに相手のシンボル旗を奪いに行く。
- 5、早く敵のシンボル旗を自陣に持ち帰ったチームの勝ち。

<ルール>

- ①敵が境界線を越えたらタッチすることで倒すことができる。倒された敵は捕虜として捕虜用の円の中に入る。
- ②捕虜は味方がタッチすることで捕虜用の円の外に出ることができる。
- ③シンボル旗のある円の中には、守る側は入れない。旗を持って円から出た敵をタッチすることができる。旗を持った敵がタッチされた場合、旗は元に戻し、敵は捕虜となる。
- ④制限時間を設け、時間内に旗が取れない場合は、捕虜の数が多いほうを勝ちとする。

全体図



指導上の留意点や演出のポイント

- ・作戦タイムを設け、役割の分担や攻撃・防御の相談をする。
- ・敵味方がわかるよう識別を工夫してもよい。
- ・タッチされた場合は速やかに捕虜となるよう指導する。
- ・審判補助を配置するとよい。

安全対策

- ・ゲーム範囲を定め、危険な箇所（部分）がある場合は対策を打つ。

環境への配慮

評価

- ・敵の旗を自陣に持ち帰ったチームの勝ち。

アレンジや応用

出典：野外ゲームのマニュアル（京都市小学校野外教育研究会）

その他（進歩に関する事など）

ゲーム名：丸太切り競争

ゲーム概要：のこぎりを使用し、班員全員で丸太を切り、一番早く切った班の勝ち。
(班対抗ゲーム)

主な対象：BS 以上向け

区分：班 隊

時間：10～20 分

人数：16～32 人程度

ゲーム隊形：班縦隊

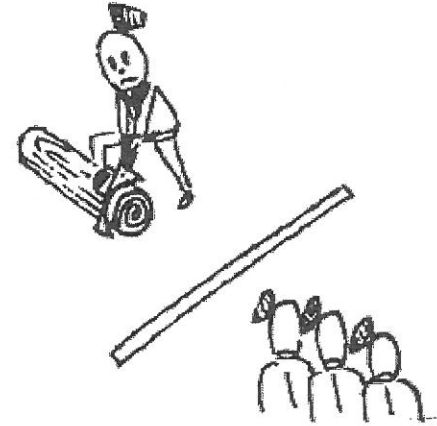
フィールド： 野外 公園

準備・道具：同じ太さの丸太（各班分）、のこぎり（各班 1 本）、丸太の下に敷く固定台（各班分）

ゲームリーダー：1 名

展開方法（手順とルール）

- 1、各班は班縦隊になり、リレー形式で行えるよう整列する。
- 2、スタートラインから離れたところに各班分の丸太とのこぎりを準備する。
(丸太は台の上に載せる)
- 3、合図とともに各班 1 名が丸太に駆けつけ、のこぎりで端から 10 センチ幅程度の部分を切る。
- 4、スカウトは順番に次のスカウトに交代し、最後のスカウトが切り落とす。
- 5、早く切り落とした班の勝ち。



指導上の留意点や演出のポイント

- ・班員が全員で切り落とすまで行う。
- ・丸太が細い場合は、切り落としの個数を複数にして難易度を調整する。
- ・固定台が不安定であれば、各班で補助者により材を押さえる。

安全対策

- ・のこぎりの整備を行い安全に使用できることを確認する。
- ・各班の丸太の間隔は、十分に確保する。
- ・事前にのこぎりの使用について班での訓練を行う。

環境への配慮

評価

- ・早く切り落とした班を優秀班とする。上手にのこぎりを使用したスカウトを評価する。

アレンジや応用

出典：隊活動集（アメリカ連盟）

その他（進歩に関する事など）

- ・のこぎりの使用法、手入れの仕方

ゲーム名：水雷艦長

ゲーム概要：2チームが「戦艦」「水雷」「駆逐艦」役になり、敵の戦艦を沈める

対象：BS VS

区分：班 隊

時間：10～20分

人数：16～32人

ゲーム隊形：横隊

フィールド： 野外 公園 屋内

準備・道具：特になし

展開方法（手順とルール）※必要なイラストのイメージを入れてください。

- 1、2チームに分かれ、陣地を決める。
- 2、各チームは「戦艦（艦長）」1名 「水雷」1～複数名 「駆逐艦」1～複数名を決める。
両チーム統一して「戦艦」「水雷」「駆逐艦」の識別を行う
- 3、各役割の勝敗は下表の通り。

	戦艦	水雷	駆逐艦
戦艦	/	×	○
水雷	○	/	×
駆逐艦	×	○	/

- 4、勝負は、タッチにて行う。同役の場合は、じゃんけんで勝敗をつける。
- 5、チームの勝敗は、敵の戦艦（艦長）を沈めることで決する。
- 6、沈没した「水雷」「駆逐艦」は、敵陣地に捕獲され、それを味方の艦長がタッチすることで復活できることにしてもよい。
- 7、開始に「開戦ドン」という合図で始めてもよい。

指導上の留意点や演出のポイント

- ・作戦タイムを設けてからおこなってもよい。

安全対策

- ・走り回ることを想定し、足元の危険を確認し対策を打つ。

環境への配慮

評価

- ・戦艦（艦長）の沈没（敵駆逐艦によるタッチもしくは戦艦同士のじゃんけん）で勝ち負けが決まる。

アレンジや応用

- ・沈没した「水雷」「駆逐艦」の復帰方法は、復帰無しや一定時間の離脱等、工夫できる。

出典：

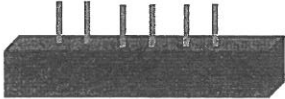
その他（進歩に関する事など）

ゲーム名：ネコとネズミⅡ		
ゲーム概要：リーダーの掛け声に合わせてネコまたはネズミが互いに相手を捕まえるゲーム		
対象：(BVS CS BS) VS	区分：個人 (組・班) 隊	時間：10分程度
人数：10名以上	ゲーム隊形：二列横隊（向い合わせ）	
フィールド：(野外) 公園 テントの中 キャンプファイア 室内 その他（ ）		
準備・道具： ロープ、時計		
展開方法（手順とルール）※必要なイラストのイメージを入れてください。		
<p>【隊形】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 参加者を2組に分け、一方を「ネコ」チーム、他方を「ネズミ」チームと名づける。 2. 両チームを2～3m離して向い合わせに整列させる。 3. 必要に応じて、並んでいる場所から10m程度離れた場所に地面にロープを置いて安全地帯を設定しておく。 <p>【ルール】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. リーダーが、「ネコ」と言ったら、「ネコ」チームは「ネズミ」チームを追いかけて背中にタッチする。一方、「ネズミ」チームは「ネコ」チームにタッチされないように反対側に逃げる。またリーダーが「ネズミ」と言ったらその逆となる。 2. また、リーダーが「ネコ」「ネズミ」以外のもの（例えば「ネギ」や「ネマキ」など）を言ったときはその場を動いてはいけない。 <p>【進行】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. リーダーは、「ネッ、ネッ、ネッ・・・ネコ（またはネズミ）」という言い方で「ネ」を数回繰り返したあとに「ネコ（またはネズミ）」という。 2. 逃げたチームの生き残り全員が安全地帯（並んでいる場所から10m程度離れた場所に地面にロープを置いて示しておく）に入るか、安全地帯を設定しない場合は20秒程度の制限時間内につかまればセーフとする。 <p>【勝敗】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 各チームが相手にタッチした数（「ネコ」と「ネズミ」以外で動いてしまった場合は相手側に1ポイント）をポイントとし、数回繰り返してポイントの多いチームの勝ちとする。 		

【イラスト】
指導上の留意点や演出のポイント ・ルールをきちんと守るように指導しておく。
安全対策 ・ゲーム実施場所の地面の障害物は除去しておく。 ・ボディタッチが危険な場合は腰の後ろのネッチや紙テープを取るようにする。
環境への配慮 ・ゲーム中の「大声」により騒音、逃げる際の立ち入り禁止場所への侵入に注意する。
アレンジや応用 ・コールされた方が逃げる設定にしても構わない。 ・「ネコとネズミ」以外に「タイとタコ」、「サルとサバ」など先頭同じカナの文字で行っても構わない。 ・安全地帯を設定するかどうかなどは参加者の年齢、経験等により適宜判断する。
出典：スカウトゲーム 少年部 96ページ
その他（進歩に関する事など）

ゲーム名：へビの皮むき		
ゲーム概要：		
対象：CS BS VS	区分：班	時間：10分
人数：	ゲーム隊形：	
フィールド：		
準備・道具：		
展開方法（手順とルール）		
<ul style="list-style-type: none"> ・各班は一列縦隊にならぶ。 ・各自、足を開いて立つ、右手を両足の間から後ろに出して、自分のすぐ後ろの者の左手を握る。 ・開始のホイッスルで、列の最後の者は、両足を前の者の両足の間に入れて仰向けになる。 ・列は順次、後ろのものを跨ぎながら後ろへ進む。 ・全員が寝てしまったら、今度は逆に、最後に寝たものは起き上がって、前の者を跨ぎながら、順次前進してゆく。 ・はやくやり遂げた班の勝ちとする。 ・途中で、手を離れた班は失格とする。 		

指導上の留意点や演出のポイント
安全対策
環境への配慮
評価
アレンジや応用
出典：
その他（進歩に関する事など）

ゲーム名：一刀両断（マッチ割り）		
ゲーム概要：グループ毎に人数分のマッチを差した木材を与え、リレー形式ですべてのマッチを早く割った（折った）チームの勝ちとするゲーム		
対象： BVS CS BS VS	区分： 個人 組・班 隊	時間： 10分程度
人数：12名（2個班）以上	ゲーム隊形：リレー隊形	
フィールド： 野外 公園 テントの中 キャンプファイア 室内 その他（ ）		
準備・道具： マッチ（人数分）、長さ40～50cm、太さ1.5cmセンチ角の角材など（班数分）、両刃の薪割り用のナタ（班数分）、マッチを差す穴を開けるための三つ目キリなど、軍手		
展開方法（手順とルール）※必要なイラストのイメージを入れてください。		
<p>〔準備〕</p> <p>1. マッチを差した木材を作っておく。</p>  <p>2. ナタに緩み、破損等がないか確認しておく。</p>		
<p>〔隊形〕</p> <p>1. 各班をリレー隊形に整列させる。</p> <p>2. 各班から5～10m前方にマッチを差した角材とナタと軍手を置いておく。</p>		
<p>〔進行〕</p> <p>1. リーダーの開始の合図で、各班の先頭のスカウトは、角材の前まで走って行き、利き手と逆の手に軍手をつけたうえで、角材に差してあるマッチの何れか1本を狙ってナタでマッチを割る（折る）。</p> <p>2. その時に、ナタの腹や背を使ったマッチを折ってはいけない。</p> <p>3. 無事にマッチを割る（折る）ことができたなら、ナタと軍手をその場において、駆け戻って次のスカウトと交代する。</p>		
<p>〔勝敗〕</p> <p>1. 最も速く、全員が（又はすべての）マッチを割った班の勝利とする。</p>		

【イラスト】
<p>指導上の留意点や演出のポイント</p> <ul style="list-style-type: none"> ・刃物の取り扱いに習熟しておくこと。
<p>安全対策</p> <ul style="list-style-type: none"> ・破損しているナタや片刃の枝打ち用のナタは使用しない。 ・木材の安定性を確認しておく。 ・軍手の着用を徹底する。
<p>環境への配慮</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ナタで地面に切り込んだりしないように配慮する。また、使用後のマッチは確実に始末しておく。
<p>アレンジや応用</p> <ul style="list-style-type: none"> ・火起しゲームとの連続で行なっても面白い。 ・初心者が多い場合は、マッチの代わりに半分の長さにした割箸でもよいかもしれない。 ・炊事技能の確認として、ジャガイモやリンゴの皮むき競争も可能かもしれない。
<p>出典：</p> <p>その他（進歩に関する事など）</p>

ゲーム名：人間星方位

ゲーム概要：星座名を記入したカードから星座（人）を作成し、その星座から北極星の位置を設定する。

対象： BVS CS BS VS 区分： 個人 組・班 隊 時間： 10 分

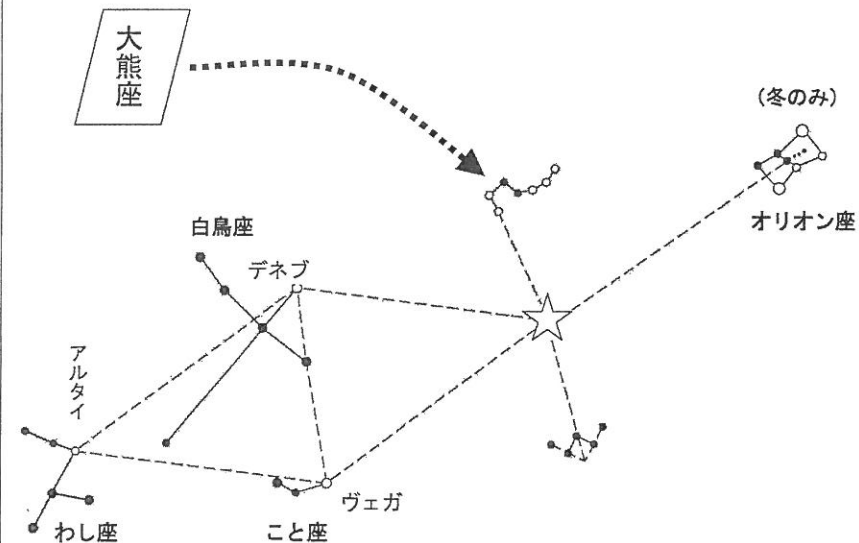
人数： 8 人 ゲーム隊形：

フィールド： 野外 公園 テントの中 キャンプファイア 室内 その他（ ）

準備・道具： 1、カード（星座名）：大熊座、カシオペア座、オリオン座（冬）、夏の大三角形。
2、北極星の冠

展開方法（手順とルール）※必要なイラストのイメージを入れてください。

- 1、各班長、指導者より提示されたカードを受け取る（各班長一斉に取りに行く）
- 2、引き当てたカードには、星座名が書かれている。
- 3、カードの書かれている星座名から、班員をその星座の形に並べる。
- 4、並べ終わったら、その星座の位置から北極星の位置を確定する。



指導上の留意点や演出のポイント

安全対策

環境への配慮

評価

アレンジや応用

出典：

その他（進歩に関する事など）

ゲーム名：火起こし競争		
ゲーム概要：与えられた材料で火を起こして炎で早く紐を切る競争		
対象：CS BS VS	区分：班 隊	時間：10～20分
人数：16～32人	ゲーム隊形：横隊	
フィールド： 野外 かまどがある場所		
準備・道具：薪 ナタ 作業用手袋 新聞紙 マッチ 麻ひも		
<p>展開方法（手順とルール）※必要なイラストのイメージを入れてください。</p> <p>事前準備</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 火お越し用の薪（大、中、小）を準備しておく 2. 麻ひもをかまどの火床からある程度の高さで張っておく <p>手順</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 薪、新聞紙、マッチ（2本）をかまどの前に置く 2. 「始め」の合図で各班火床を準備し、マッチ（2本以内）にて薪に火をつける 3. 一番早く麻ひもを炎で切った班の勝ち <p>※班対抗、個人対抗でも実施可能</p>		

<p>指導上の留意点や演出のポイント</p> <p>スカウトキャンプでは食事が必須であり、様々な条件下で如何に火をコントロール（スピード、火床の高さ、薪の状態）できるかが必要となる</p>
<p>安全対策</p> <ul style="list-style-type: none"> ・十分な広さの確保 ・刃物、やけど対策（作業用手袋、消火用水等）
<p>環境への配慮</p> <ul style="list-style-type: none"> ・火を起こして良い場所、常設のかまどや立ちかまどの上等で実施する
<p>評価</p> <ul style="list-style-type: none"> ・薪の割り方、薪組、マッチの使用本数、ひもを切るまでの時間等を点数化してもよい
<p>アレンジや応用</p> <ul style="list-style-type: none"> ・薪を準備（ナタ等をしようして小さい薪にする）するところから始めてもよい ・雨天時を想定して薪を事前に濡らしてもよい
<p>出典：</p>
<p>その他（進歩に関する事など）</p>

ゲーム名：テント張り競争

ゲーム概要：各班2名が協力し、テントをきちんと立てる競争

対象：BS VS

区分：班 隊

時間：10～20分

人数：16～32人

ゲーム隊形：横隊

フィールド：野外

準備・道具：各班が使用するテント

展開方法（手順とルール）※必要なイラストのイメージを入れてください。

- 1、各班は、一列横隊に整列し前方に使用する各班のテントを置く。
支柱および杭はテントに挟んでおく。
- 2、「始め」の合図で各班大急ぎでテントを立てる。
- 3、各班、立て終わったらテントの前に整列して点検を受ける。
- 4、一番早くきちんとしっかり立てた班の勝ち。

勝敗：点検に合格した班の報告までに要した時間
例) 5分以内 (60点) 10分以内 (40点)

指導上の留意点や演出のポイント

- ・一つのテントは2名で立てるとよい。したがって一班で複数のテントを立ててもよい。
- ・点検項目は、あらかじめ決めておき、指摘項目はやり直したうえで再度報告・点検を行う。

安全対策

- ・十分な広さを確保しておこなう。

環境への配慮

- ・杭を打つことが禁止されていない場所で行うこと。

評価

- ・点検に合格した班の報告までに要した時間が、5分以内 (60点) 10分以内 (40点) など、きちんとしっかり立てられた時間で勝敗をつける。

アレンジや応用

- ・倒してたたむまでの競争。

出典：スカウトゲーム（ボーイスカウト日本連盟）

その他（進歩に関する事など）

- ・ターゲットバッチ E3

ゲーム名：源平綱引き合戦

ゲーム概要：馬と騎手の2名が向き合い、綱引きをする。

主な対象：BS 以上向け

区分： 班

時間：10～15分

人数：少人数から

ゲーム隊形：展開方法参照

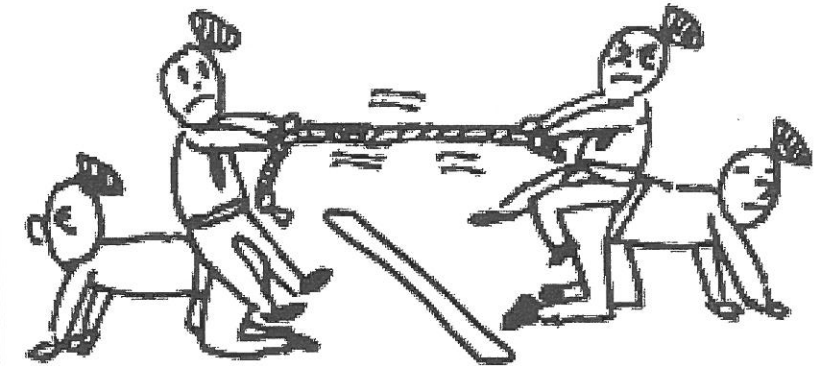
フィールド： 室内

準備・道具：ロープ1本

ゲームリーダー：1名

展開方法（手順とルール）

- 1、各班から馬と騎手になる2名を選ぶ。
- 2、騎手は馬に後ろ向きに乗る。
- 3、相手の騎手とロープの各両端を持ち、合図とともに綱引きを行う。
- 4、騎手は、足を床につけてはいけない。
- 5、騎手が落馬したら負けとなる。また綱引きのように馬が中心線を超えれば負ける。



指導上の留意点や演出のポイント

- ・騎手は、足を馬の腹に回さず、床につかないようにする。(バランスが重要)
- ・馬の背を保護する意味から座布団等で鞍をつけてもよい。

安全対策

- ・馬が手や膝をつくため、床面で怪我をしないよう事前に確認する。
- ・騎手が馬の腹に足を回すと、馬に負担がかかるため禁止する。

環境への配慮

評価

- ・騎手が落馬、また馬が中心線を超えれば負け。

アレンジや応用

出典：ボーイスカウト新潟連盟「SCOUTS GAME CARD」

その他（進歩に関する事など）

ゲーム名：ロープオブザリング

ゲーム概要：CSの人数に応じた長さのロープを輪にし、CSは輪の外側から両手でロープを持ち、強く引いたり緩めたりしてバランスを保ち、足が動いたり体が倒れたら輪から抜ける。最後まで残ったCSが勝ち。

主な対象： CS

区分： 個人 組・班 隊

時間： 分

人数： 人

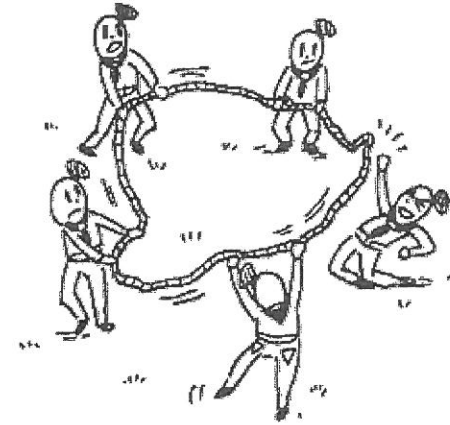
ゲーム隊形：輪

フィールド： 野外 公園 テントの中 キャンプファイア 室内 その他（ ）

準備・道具：ロープ

展開方法（手順とルール）

1. CS人数に応じてロープの長さを調節し、輪にする。
2. CS全員は輪の外側に立ち、両手でロープを持つ。
3. バランスを保ちながら、ロープを強く引いたり緩めたりし、動かないようにする。
4. 動いたり、倒れたら輪から抜ける。
5. 最後まで残ったCSの勝ち



指導上の留意点や演出のポイント

- ・組単位で行っても楽しい
- ・組員全員が一緒の場所にいなくても全員がバラバラになっても楽しい

安全対策

- ・大勢で行うとダイナミックだが、いっぺんに大勢が倒れるので気をつける

環境への配慮

評価

アレンジや応用

出典：

その他（進歩に関する事など）

ゲーム名：宇宙遊泳・水中遊泳

ゲーム概要：ロープワークを使い宇宙のゴミ（あこや貝）を拾う

主な対象：CS

区分：個人 班 隊

時間：15分

人数：2組以上

ゲーム隊形：サークル

フィールド： 野外 公園 テントの中 キャンプファイア 室内 その他（ ）

準備・道具：宇宙のゴミ（光る物）あこや貝、各数個
 ゴーグル（トレパの芯で作る）スカウトロープ（CS用）各自
 少し細いロープ2M×組数 火はさみ×組数

展開方法（手順とルール）

1. 各組の宇宙ステーションから浮遊している宇宙のゴミを取りに行く。
2. まず命綱をつける。くま=もやい結び しか=一重つぎ うさぎ=本結び
3. 宇宙ステーションで命綱をしっかり、結び船外活動をするために、ゴーグルを身につけ、各組宇宙ステーションの真ん中にある宇宙のゴミを火はさみで一つ取って戻る。
4. 次のスカウトに交代する。



指導上の留意点や演出のポイント

安全対策

環境への配慮

評価

アレンジや応用

出典：オリジナル

その他（進歩に関する事など）
 ・ロープワーク

ゲーム名：脱出ロープを作れ

ゲーム概要：ロープ以外の身近なものを結び、より長く解けないロープを作る。
(班対抗ゲーム)

主な対象： BS 以上向き 区分：班・隊 時間：15分～30分

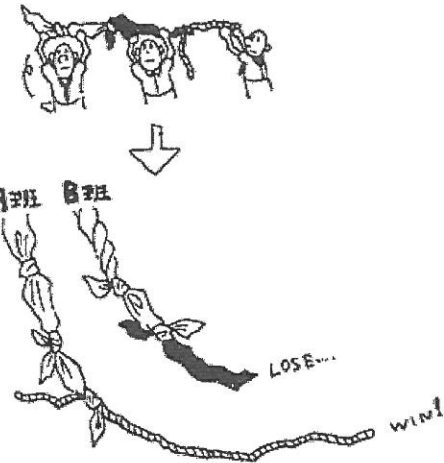
人数：16人～32人程度 ゲーム隊形：展開方法参照

フィールド： 野外 公園 室内（ロープを伸ばす広さが必要）

準備・道具：
ゲームリーダー：1名
審判補助：複数名

展開方法（手順とルール）

- 1、スタートラインに班縦隊で集合する（人数を同数とすることが望ましい）。
- 2、スタートの合図で班ごとに身に着けている物などをつなぎ合わせ、ロープ状に長くしていく。
- 3、時間が来たら合図によりストップする。
- 4、審判が両端を持ち、ロープを空中で張り、解けないか確認する。解けたらそこまでをロープの長さとする。
- 5、各班のロープの長さを比べ、一番長い班が勝ち。



指導上の留意点や演出のポイント

- ・ゲームで結ぶ身の回りの物は、制服（ネックチーフ・制服上下・ベルト・靴下・靴ひも等）を基本とする。
- ・身に着けているもの以外に範囲を広げ結ぶものを足してもよい。
- ・正しく結べていないと解けやすい。長さを確認する前に結びを確認し、評価する。

安全対策

環境への配慮

評価

- ・両端を持って張った状態で解けず、一番長いロープにした班の勝ち。
- ・結びを確認し、しっかりと結べている場合は、特別に評価してもよい。

アレンジや応用

出典：ゲーム研究ノート（ボーイスカウト東京連盟）

その他（進歩に関する事など）
・ターゲットバッチ ロープ結び

ゲーム名：片手ロープ結び

ゲーム概要：各班2名が協力し、片手のみを使ってロープ結びを行う。班ごとに早さを競う。(班対抗ゲーム)

主な対象： BS 以上向き 区分：班 隊 時間：10～20分

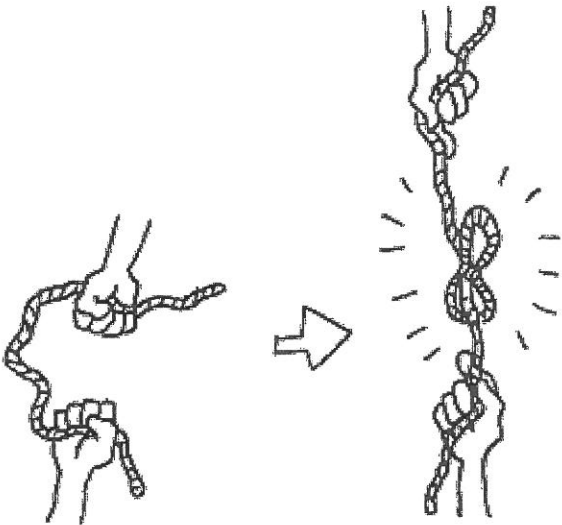
人数： 16～32人程度 ゲーム隊形：班縦隊

フィールド： 野外 公園 室内

準備・道具：ロープ（各班1本）
ゲームリーダー：1名

展開方法（手順とルール）

- 1、各班より代表2名が向かい合って立つ。
- 2、2名のうち1名がロープを持ち、両名とも左手はポケットに入れる。
- 3、ゲームリーダーは、ロープ結びを指示し、各班代表2名は片手だけを使い協力して結びを完成させる。
- 4、早く正確に二人で協力して結べた班の勝ち。



指導上の留意点や演出のポイント

- ・正しく結べていることを確認する。
- ・左利きのスカウトは利き手で行う。

安全対策

環境への配慮

評価

- ・正確さ、早さ、二人の協力を評価して優秀班とする。

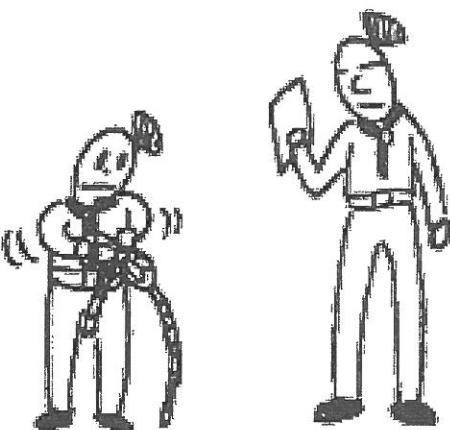
アレンジや応用

出典：スカウトゲーム少年部（ボーイスカウト日本連盟）

その他（進歩に関する事など）

- ・ターゲットパッチ ロープ結び

ゲーム名：結索リレー		
ゲーム概要：結びの書かれたカードを引きその結びを早く正確に行う		
主な対象： BS	区分： 班 隊	時間： 10分
人数： 人	ゲーム隊形： 縦隊	
フィールド： 野外 公園 室内		
準備・道具： ロープ人数分 結びの書かれたカード		
展開方法（手順とルール）		
<ul style="list-style-type: none"> ・班毎に整列 ・合図でスタートし、離れた場所に立つ指導者が持つカードを引く ・カードに書かれた結びを行い確認してもらいOKなら次の走者と交代 ・早く全員が終わった班が勝ち <ul style="list-style-type: none"> ・級に合わせた結びカードを準備（小6用、班長用等） 		

	
指導上の留意点や演出のポイント	
安全対策	
フィールド上の危険な個所の確認	
環境への配慮 特に無し	
評価 結びの速さと正確さで判定	
アレンジや応用	
出典：	
その他（進歩に関する事など）	

ゲーム名：おさるの籠や

ゲーム概要：竹、ぬき板を使用した籠でのレース

主な対象： BS 区分： 隊 時間： 20分

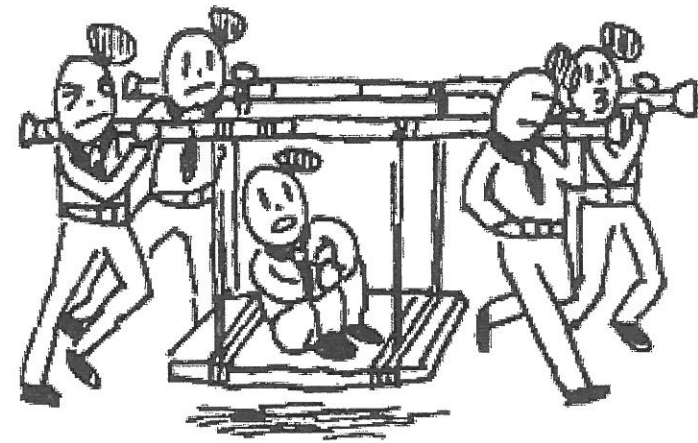
人数： 人 ゲーム隊形： 縦隊

フィールド： 野外 公園

準備・道具：竹 1.5m×2本 ロープ2本 ぬき板又は竹 0.5m×1本 各班数分

展開方法（手順とルール）

- ・ 資材を用意
- ・ 3人一組になる
- ・ ぬき板をブランコ状に2本の竹に結び籠を作成
- ・ 籠に1人をのせて決められたコースを2人で運ぶ
- ・ 籠は3人で再び解体して次の3人へバトンタッチ
- ・ 早くゴールして（解体まで）整列した班の勝ち



指導上の留意点や演出のポイント

安全対策

フィールド上に障害物等危険な個所が無いことを確認

環境への配慮

評価

結びの正確さ 速さで評価

アレンジや応用

出典：

その他（進歩に関する事など）

ゲーム名：班旗立て

ゲーム概要：班旗を竹と結び張り網で自立させ、できるだけ高く立てる

主な対象： BS VS

区分： 隊

時間： 30 分

人数： 人

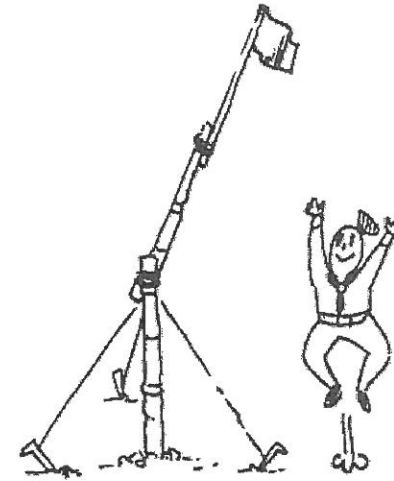
ゲーム隊形： 縦隊から広場にて

フィールド： 野外

準備・道具：班旗 竹2m×2 ロープ5本 ペグ3本 ハンマー1本 各班数
簡易計測器

展開方法（手順とルール）

- ・班毎に整列
- ・スタートの合図で資材を用いて班旗を立てる
- ・立て終わった班は合図
- ・早さ 高さ 結びの正確さで得点を合計
- ・高さの計測は簡易測量もしくはすべての班旗を寝かせて目視で確認



指導上の留意点や演出のポイント

安全対策

十分なスペースが必要 ハンマーの使用時に周りに注意

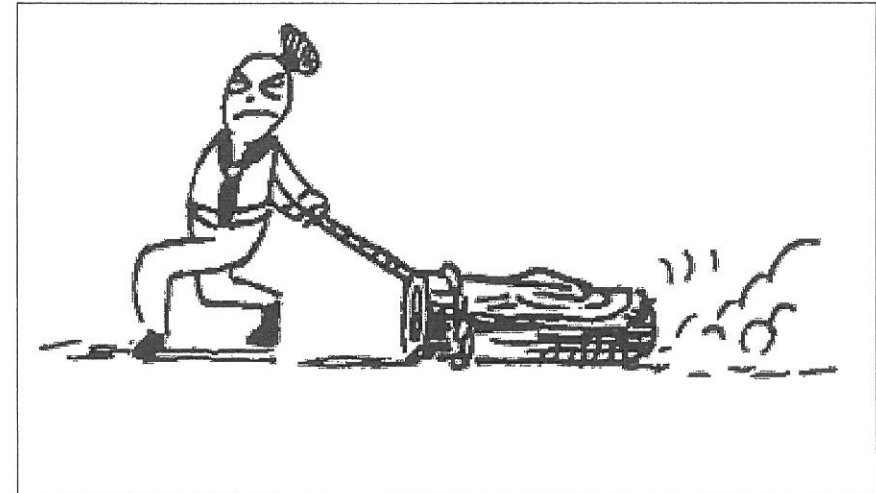
環境への配慮
ペグ跡の後処理

評価
早さ 高さ 結びの正確さで評価

アレンジや応用

出典：
その他（進歩に関する事など）

ゲーム名：丸太引き		
ゲーム概要：丸太をロープで結び一定のコースを走って競う		
主な対象： BS	区分： 班 隊	時間： 10分
人数： 人	ゲーム隊形： 縦隊	
フィールド： 野外 公園		
準備・道具：丸太 2m×班数分 ロープ 6m×人数分		
展開方法（手順とルール）		
<ul style="list-style-type: none"> ・資材を準備（整列場所より数メートル離れた場所に丸太を置く） ・班毎に整列 ・合図で一人がロープで丸太にねじ結びをし結びの端を引き決められたコースをまわる ・もどってからロープをほどいて次の走者にタッチ（リープをバトンにしてもよい） ・次の走者は同じように結んで丸太を引っ張る ・引っ張っている丸太のロープがほどけたらその場で再度結んで再開 ・早く全員がゴールした班が勝ち 		



指導上の留意点や演出のポイント
安全対策
フィールド上の危険な個所の確認
環境への配慮 丸太を引っ張ることで地面への影響がある？
評価 早く全員が走り終わった班の勝ち
アレンジや応用
出典：
その他（進歩に関する事など）

ゲーム名：溺者救助

ゲーム概要：溺者を段ボールの上に乗せロープで引っ張る

主な対象： BS 区分： 隊 時間： 20分

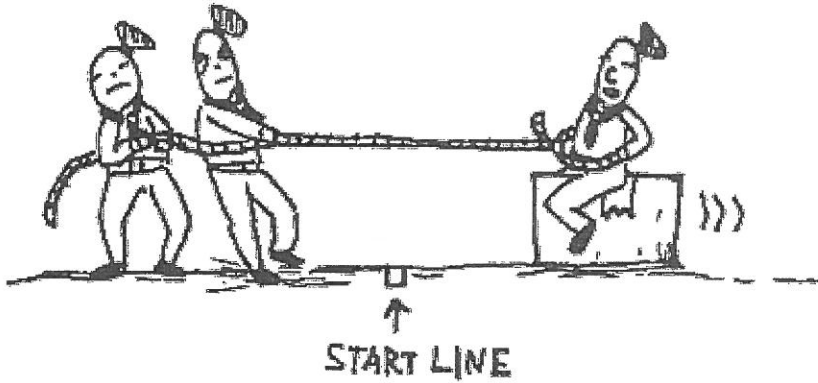
人数： 人 ゲーム隊形： 縦隊

フィールド： 野外 公園

準備・道具： ロープ6m×2本 段ボール（班員の半数枚） 各班分

展開方法（手順とルール）

- ・ 整列
- ・ 班員の半数がスタート地点に残り、半数がおぼれた地点へ移動（想定）
- ・ 班の前から5m離れた場所に段ボールを置き、一人がその上に乗る
- ・ 合図でロープを投げ、段ボールの上の人がロープの端を受け取る
- ・ ロープを受け取った人（溺者）は身体にもやい結びを行いOKの合図をする
- ・ スタートラインまでロープを引いて段ボールを引きつけ溺者を救助する
- ・ おぼれた地点の人を早く救助した班の勝ち



指導上の留意点や演出のポイント

溺者救助を想定していることを伝える

安全対策

フィールド上の危険な個所の確認

環境への配慮

評価

正確な結びと速さ

アレンジや応用

出典：

その他（進歩に関する事など）

ゲーム名：モールスで探せ

ゲーム概要：モールス信号で送信されたものを早く探してくるゲーム（ナイトゲーム）

主な対象： BS 以上

区分：班 隊

時間： 15分

人数： 4人以上

ゲーム隊形：

フィールド： 野外 公園

準備・道具：懐中電灯 メモ用紙 筆記用具

展開方法（手順とルール）※必要なイラストのイメージを入れてください。

- ・班ごとに整列し、ルールを説明する
- ・指導者は離れた位置から懐中電灯を使用してモールス信号を送信する
- ・送信内容は周りにあるものの名前をいくつか送信する
- ・いくつ送信するかは事前に知らせる
- ・スカウトは受信後に、送信されたものを探して持ってくる

<モールス符号>

A	アハー	・ー	J	自衛方法	・----	S	墨絵	...
B	ビートルズ	----	K	警視庁	---	T	テー	-
C	シーノコース	----	L	エルーエル	U	緩めー	..-
D	デーグミ	---	M	メーター	--	V	ブリキ商	...-
E	胃	・	N	ノート	--	W	駄風流	・--
F	エフボード	O	応用法	----	X	エークスレー	----
G	ジーボード	---	P	プレーボール	Y	ワイワイワー	----
H	越後路	Q	救急至急	----	Z	税統一	----
I	愛	..	R	有ろうか	・-			

1	6
2	7
3	8
4	9
5	0



指導上の留意点や演出のポイント

安全対策

ナイトゲームなので明るいうちにフィールドの危険個所の確認

環境への配慮

評価

受信内容の正確さと指定されたものを持ってくる早さ

アレンジや応用

出典：

その他（進歩に関する事など）

ゲーム名：手旗信号リレー

ゲーム概要：班内で順々に手旗通信を行い正確さと速さを競う

主な対象： BS 以上

区分： 班 隊

時間： 15分

人数： 4人以上

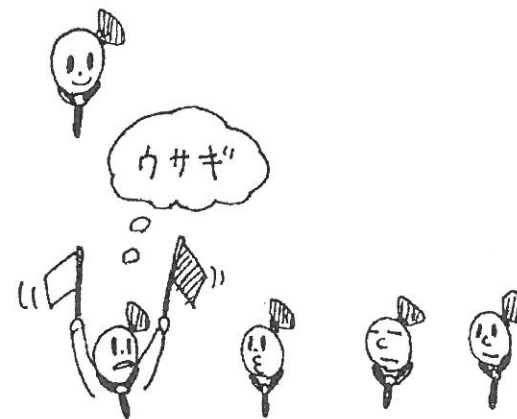
ゲーム隊形：

フィールド： 野外 公園

準備・道具：手旗 メモ用紙 筆記具

展開方法（手順とルール）※必要なイラストのイメージを入れてください。

- ・班ごとに整列し数メートル間隔に広がる（手旗を持って）
- ・班長は指導者から通信文の内容を記したメモを受け取る
- ・次の班員（2名ぐらいでも可）へ送信する
- ・最後の班員は受信後に通信内容を記入し、全員で答え合わせをする



指導上の留意点や演出のポイント

安全対策

環境への配慮

評価

通信内容の正誤、早さで評価を行う

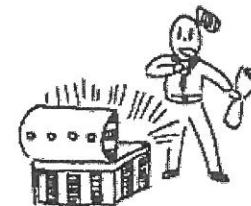
アレンジや応用

出典：スカウトハンドブック

その他（進歩に関する事など）BS ターゲットバッジ D-3-1

ゲーム名：役行者の秘宝		
ゲーム概要：ワイドゲームとして、班対抗（グループ対抗）の「宝さがし」。「宝さがし」		
主な対象： BS	区分： 個人 組・班 隊	時間： 3時間程度
人数： 10名以上	ゲーム隊形：なし	
フィールド： 野外 公園 テントの中 キャンプファイア 室内 その他（ ）		
準備・道具： スカウトロープ（各自）、ロープワークカード（3枚1組、人数分+アルファ）、財宝の場所を示す座標カード、地図、財宝と頭巾又は王冠		
展開方法（手順とルール）		
○ストーリー（指令書）		
<ul style="list-style-type: none"> 役行者は修験道の開祖と言われ、修行中に山や生活で利用する様々な「結び方」を開発したといわれている。平安時代初期に書かれた「日本霊異記」によると、昔、役行者は無実の罪を着せられ文武天皇によって伊豆大島に流罪にされたが法力を使って毎晩富士山に来て修行を続けていたと言われる。その後、役行者は赦免され都に戻ったが、その時、修行した富士山に宝物を残して行ったと言われている。以来、この宝物の在り処は謎とされていたが、最近、永年の研究が総りこの謎が解明されつつある。諸君に是非この財宝探しに協力してもらいたい。 		
○目的		
<ul style="list-style-type: none"> 幾つかの謎を解き、役行者が残した財宝を見つける。 1. 宝物の在り処を示す暗号を集める。 2. 暗号を解読し、財宝を取りに行く。 3. 財宝を他のグループから守り抜く。 		
○採点		
<ul style="list-style-type: none"> 宝物の在り処を示す暗号を解いたら：1箇所5点 宝物を見つけたら：10点 宝物を取り返す（守り抜く）毎に：1回5点 最後に宝物を持っていたら：10点 		
○ルール		
<ul style="list-style-type: none"> 宝物を運んでいる参加者を見つけたら、他の参加者は「勝負」を挑み、勝ったら宝物を手に入れることができる。 宝物の入手方法は、お互いに自分の得意な結び方を書いた3枚のカードから1枚を相手に選ばせ、お互いに選んだカードの結び方のスピードで勝負する。「勝負」を挑んだ方が勝ったら宝物と相手のカード3枚を受け取りその場から立ち去る。負けた参加者は出発地点まで戻り、新たな3枚のカードを入手し、ゲームに復帰する。 		

○ゲームの流れ
<ul style="list-style-type: none"> 参加者には座標（方眼）の書かれたゲーム展開エリアの地図と一人当たり3枚のカードを渡し、ゲームのルールを説明する。 参加者は、配布された3枚のカードに1枚ずつ名前と自分の得意な結び方一つを記入し、ロープと共に携行する。 最初の30分は宝物の在り処（候補地）を示す座標の書かれたカードを集める。（このカードは、AとBで一組となって6桁の座標を示すようになっているが、AとBは3桁ずつバラバラに散らばっている。宝物の在り処（候補地）は場内で3～5箇所あるため、カードは最低でも6枚～10枚集めねばならない。また同じカードが2～3枚あるため、設置するカードの数は合計で30枚程度になる。このカードを特定のエリア（半径500m程度に隠しておく。） カードはグループで手分けして探しにゆく。一人何枚とっても構わない。終了の笛の合図がなったら、グループのコーナーに持ち帰る。 30分程度、グループで暗号解読（座標設定）と作戦会議（どの候補地に誰が行くか）を決める。 次の笛の合図で、全員が分担して、宝物を見つけに候補地に向かう。そして、もし宝物を見つけたら一緒に入っている「役行者」の頭巾（又は王冠）を被り、自分が宝物を持っていることを判るようにして終了時間まで宝物を守り通す。 宝物を見つけれなかったチームのメンバー、又は途中で宝物を持っている他チームのメンバーを発見した者は、財宝を自分の手に入れるために宝物の所有者に勝負を仕掛ける。ただし、宝物の所有者と同じグループのメンバーが同行しているときは、他グループのメンバーに宝物が渡るのを阻止するために、先にその勝負を引き受けることができる（その間に宝物の所有者は走って逃げる）。 2時間経過したら、笛を鳴らし、全員を一箇所に集めて得点を集計する。
○勝敗
<ul style="list-style-type: none"> 終了の笛が鳴った時点で、得点を集計し、点数の多いチームの勝利とする。
指導上の留意点や演出のポイント
<ul style="list-style-type: none"> ルールをきちんと守るように指導しておく。
安全対策
<ul style="list-style-type: none"> 走って転んだりしないように事前に充分準備体操をしておく。
環境への配慮
<ul style="list-style-type: none"> 通行禁止の場所には立ち入らないようにする。
評価
アレンジや応用
出典：なし
その他（進歩に関する事など）



ゲーム名：秘密の砦

ゲーム概要：ワイドゲームとして、班対抗（グループ対抗）の「陣取り」。

主な対象： BS	区分： 個人 組・班 隊	時間： 2時間程度
人数： 10名以上	ゲーム隊形： なし	

フィールド： **野外** 公園 テントの中 キャンプファイア 室内 その他（ ）

準備・道具：
棒につけた旗（班旗又は手旗を棒につけたもの）、2色の紙テープ、ロープ

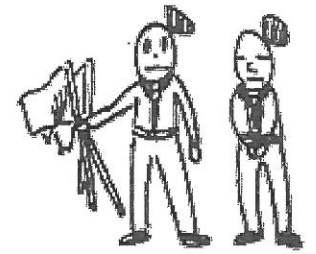
展開方法（手順とルール）

- ストーリー（指令書）
 - ・この地域は、古来から武田氏と北条氏の係争地域となっている。今も、双方から小規模な先遣隊が派遣されそれぞれ拠点（砦）を設けて、侵攻の機会を伺っている。
 - ・諸君は、味方の砦を守りながら敵を壊滅させなければならない。
- 目的
 - ・地域内に設定された敵の拠点を探し出して親方を捕獲し、砦を壊滅させる。
- 採点
 - ・敵の親方（おやかた）を捕獲する。10点
 - ・敵の砦を壊滅（旗を獲る）10点
 - ・捕虜を捕獲する。2点/1名
- ルール
 - ・敵味方の区別は、着用した紙テープの色で分けする。
 - ・参加者は以下の3種類に分ける。
 - 親方（おやかた）：紙テープを首にかける：1名
 - 侍（さむらい）：紙テープを頭に巻く：数名
 - 忍（しのび）：紙テープを左腕に巻く：数名
 ※侍と忍の人数は班（グループ）で相談して決める。
 - ・捕獲方法
 - 親方：相手の侍をタッチして捕獲できるが相手の忍にタッチされたら捕獲される。
 - 侍：相手の忍をタッチして捕獲できるが相手の親方にタッチされたら捕獲される。
 - 忍：相手の親方をタッチして捕獲できるが相手の侍にタッチされたら捕獲される。
 なお、親方同志、侍同士は相手に紙テープを取られたら捕獲される。（タッチされて捕獲された場合も紙テープは相手に取られる。）ただ忍び同志は出合っても戦わない。敵に捕獲された参加者は紙テープを外して敵の岩屋（いわや）に収容されるが、その後、味方（誰でもよい）にタッチされたら岩屋から脱走でき、一旦自分の砦まで引き

返して、旗の元にある予備の紙テープを再び装着して戦列に復帰する。
旗：旗は侍しか運ぶことができない。捕獲した旗は味方の砦に運んで保管する。運ぶ。また、

- ゲームの流れ
 - ・指令書とゲーム展開エリアの印をつけた地図と紙テープを班長に渡し、ゲームのルールを説明する。
 - ・班コーナーに戻って作戦会議（役割分担と砦及び岩屋の設置場所の検討）をさせる。
 - ・笛の合図で行動開始とする。
 - ・各班はゲーム展開エリアに入り、30分程度で砦（場所を決めて旗を立て、根本に予備の紙テープをおく）と岩屋（ロープで地面に直径6メートル程度の円を作る）を構築する。・・・砦が見つからないように岩屋は砦から離れた場所でもよい。
 - ・行動開始後30分後にゲーム開始の笛の合図をする。
 - ・1時間後にゲーム終了の笛の合図をする

- 勝敗
 - ・終了の笛が鳴った時点で、以下を得点として集計し得点の多いチームの勝ちとする。
 - ・敵の親方を捕獲している場合：20点
 - ・敵の旗を捕獲している場合：20点
 - ・敵のリボンの数×2点



- その他
 - ・味方の旗を輸送中の敵の侍を見つけたら、襲撃して旗を採り返しても構わない。その場合、親方が敵の侍にタッチするか、味方の侍が敵の侍の紙テープを取ることで取り返すことができる。取り返した旗は砦に戻すが、それまでの間に同じ方法で敵に取り返されることもある。

指導上の留意点や演出のポイント
・ルールをきちんと守るように指導しておく。

安全対策
・無理に指示に従って転んだりしないように。


環境への配慮
・

評価

アレンジや応用

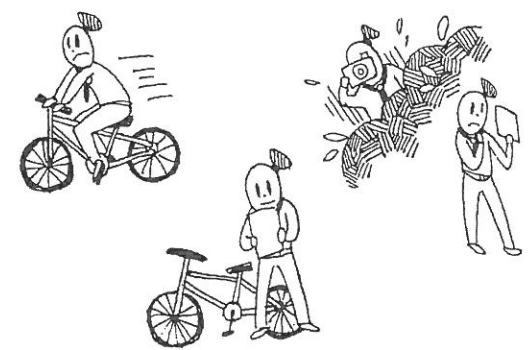
出典：水雷艦長を基に考案
その他（進歩に関する事など）

ゲーム名：サインを追って（ワイドゲーム）		
ゲーム概要：追跡サインと通信文による宝探し		
主な対象：BS VS	区分：個人 組・班 隊	時間：60分
人数：5人以上～	ゲーム隊形：	
フィールド：野外 公園		
準備・道具：追跡サイングッズ 通信文 シルバコンパス 宝		
展開方法（手順とルール）		
<ul style="list-style-type: none"> ・ 予め追跡サインの確認をしておく ・ 追跡サインに沿ってグループごとに進む ・ 途中に「通信文あり」のサインを設置 ・ 通信文には「ここより方位〇〇度、〇mの場所に宝あり」と記す <ul style="list-style-type: none"> ・ 出発前の想定文 コースの設定 通信文の内容を事前に検討する 		

	
指導上の留意点や演出のポイント	想定文によってスカウトのモチベーションを上げる
安全対策	事前にフィールドの危険個所の確認
環境への配慮	
評価	追跡サインの発見数の確認 宝の発見
アレンジや応用	
出典：	その他（進歩に関する事など）

<h1>ゲーム名：マフェキングの伝令</h1>		
ゲーム概要：ワイドゲームとして、班対抗（グループ対抗）の自転車を使ったオリエンテーリング風「宝探し」。		
主な対象： BS	区分： 個人 組・班 隊	時間： 2時間程度
人数： 10名以上	ゲーム隊形：なし	
フィールド： 野外 公園 テントの中 キャンプファイア 室内 その他（ ）		
準備・道具： 自転車、デジカメ（カメラ付き携帯電話でも可）、暗号文（数種）、ゲーム展開地域の地図、プレートコンパス		
展開方法（手順とルール）※必要なイラストのイメージを入れてください。		
○ストーリー（指令書）		
<ul style="list-style-type: none"> ・1900年4月にアフリカのマフェキングという町で、スカウトの格好をして自転車に乗ったグッドイヤー少年を图案にした1ペニー切手が発行された。これは、ボーイスカウト運動の創始者ベーデン・パウエル卿がボア戦争中に組織した少年義勇兵をデザインしたものだ。 ・当時は、携帯電話や無線機等の便利な通信機器がなかったので、司令官は伝令という役割の兵士に手紙や伝言を託して前線の指揮官に色々な指示を伝えた。マフェキングの町は長い間敵軍に包囲されていたので、大人の兵士を伝令役に回す余裕がなく、少年義勇兵を募り、彼らが自転車を使って伝令役を務めた。伝令役といっても、時には敵から狙い撃ちされるような危険な場所や砲弾が飛んでくるような場所に行かなければならないこともあったが、彼らは勇気と誠実さをもってその務めを果たし、ベーデン・パウエル軍の勝利に貢献した。 ・さあ、諸君も少年義勇兵に負けない優秀な伝令としてその務めを果たそう。 		
○目的		
<ul style="list-style-type: none"> ・方位角と距離で示された幾つかの地点に敵（他チーム）に見つからないように素早く移動し、そこにある暗号を解読しその内容をいち早く司令部に伝える。 		
○採点		
<ul style="list-style-type: none"> ・所定の時間内にすべてのポイントを経由してゴールに着く。50点 ・角ポイントにある課題を正確にクリアする。5点/1箇所当たり ・敵（他グループ）に気づかれずに敵の写真を撮影する。2点/1名 ・敵（他グループ）に写真を撮影される。▲2点/1名 ・所定の時間より遅れる。▲1点/1分 		
○ルール		
<ul style="list-style-type: none"> ・全員自転車で移動する。 ・写真撮影は1名の被写体で1枚とする（撮影されたスカウトは狙撃されたことになる） 		

○ゲームの流れ
<ul style="list-style-type: none"> ・事前にゲーム展開エリアの地図（方眼と磁北線を引いたもの）に各ポイントとゴールの場所を記入しておき、班長にゲームのルールを説明したうえで、ポイントの場所を地図に筆写させる。 ※コースは、スタート地点を1箇所としてグループ毎に違うポイントに向かうか、それともスタート地点を若干別の場所にするのか等を予め決めて設定しておく。 ・班コーナーに戻って作戦会議（ルールの周知、役割分担、各ポイント、ゴールの確認）等をさせる。 ・所定の時間になったらそれぞれのスタート地点に移動させる。なお、号笛の音が聞こえる範囲であれば笛の合図で行動開始とする。 ・指導者は出発を見届けた後にゲーム開始後、指導者は、ゴール地点まで移動しておく。
○勝敗
<ul style="list-style-type: none"> ・ゴールに到着した時点で「採点」の項目に記載の内容で得点を集計し合計得点の多いチームの勝利とする。
指導上の留意点や演出のポイント
<ul style="list-style-type: none"> ・ルールをきちんと守るように指導しておく。
安全対策
<ul style="list-style-type: none"> ・自転車の移動に当たっては交通ルールを守るようにする。
環境への配慮
評価
アレンジや応用
出典：オリジナル
その他（進歩に関する事など）



ゲーム名：写真で探せ

ゲーム概要：写真を見て、その写真を撮影した地点を特定する。
(班対抗 ワイドゲーム)

主な対象：BS 以上向き

区分：班 隊

時間：60～120分

人数：16～32名程度

ゲーム隊形：展開方法参照

フィールド： 野外 公園 その他(市街)

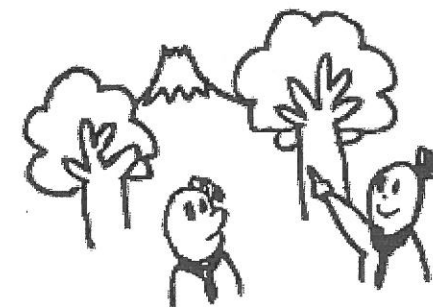
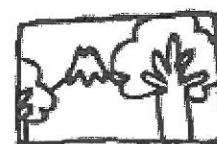
準備・道具：課題となる写真(課題分)：班数分、 写真を写した場所付近の地図：班数分
コンパス：各自

ゲームリーダー：1名

補助：2名程度

展開方法(手順とルール)

- 1、各班に課題となる写真と、写真を撮影した付近の地図を渡す。
- 2、各班は、写真に写っている目印となるものを地図上で特定する。
- 3、写真を写した地点を特定するために、現場へ行く。
- 4、場所を確認し、地図上にマークしたら、スタート地点に戻る。
- 5、数か所実施してもよい。



指導上の留意点や演出のポイント

- ・遠方及び近距離の両方の目印を臨む写真を使用すると分かりやすい。
- ・広範囲で行うことで楽しくなる。
- ・終了時間を決め、途中で戻ることを指示する。

安全対策

- ・迷った時の対応を指示する。
- ・市街では、交通事故に対する注意を喚起する。

環境への配慮

評価

- ・場所を正しく、早くあてた班の勝ち。

アレンジや応用

出典：

その他(進歩に関する事など)

- ・ターゲットバッチ 読図、郷土文化

ゲーム名：痕跡を探せ

ゲーム概要：動物の残した行動の痕跡を発見し、調査・報告する。
(班対抗 ワイドゲーム)

主な対象：BS 以上向き 区分：班 隊 時間：60～120分

人数：少人数から ゲーム隊形：展開方法参照

フィールド：野外 公園 その他（市街）

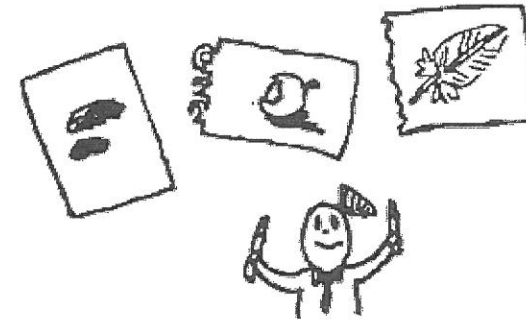
準備・道具：対象となる地域の地図：班数分、スケッチブックおよび筆記具：班数分、
動物図鑑等資料：班数分

ゲームリーダー：1名

補助：2名程度

展開方法（手順とルール）

- 1、班ごとに指定されたエリアを探索し、動物の生息している痕跡を発見する。
- 2、発見した痕跡を採取及びスケッチする。また場所を地図上に特定する。
- 3、痕跡からその動物の名前と状況から推測する生息状況を調査し記録する。
- 4、時間内に調査を行い、なるべく多くの動物の痕跡を発見する。
- 5、報告書を作成し提出する。



指導上の留意点や演出のポイント

- ・鳥の羽や糞、足跡、植物をかじった跡など動物の生態を知る手がかりを事前に勉強しておくことよい。
- ・動物がいた場合は、スケッチを行いその行動も観察する。
- ・終了時間を決め、途中でも戻ることを指示する。

安全対策

- ・迷った時の対応を指示する。
- ・市街では、交通事故に対する注意を喚起する。

環境への配慮

- ・生物を採取しない。
- ・動物を脅さない。

評価

- ・多くの痕跡を発見し、その生態について報告できた班を優秀班とする。
- ・個別に優れたところがあれば評価する。

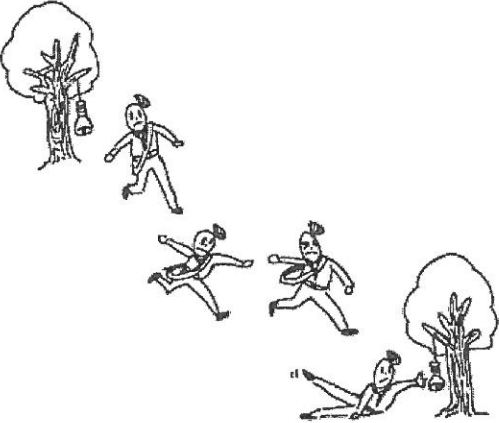
アレンジや応用

出典：

その他（進歩に関する事など）

- ・ターゲットバッチ 観察、森林、野生生物、写真

<h1>ゲーム名：燈台に火をつける</h1>		
ゲーム概要：しのびよりによって、相手チームの燈台(懐中電灯)を付ける		
主な対象： BS	区分：個人 組・班 隊	時間：
人数： 2G	ゲーム隊形：	
フィールド： 野外 公園 テントの中 キャンプファイア 室内 その他 ()		
準備・道具： ・懐中電灯、紙テープ		
展開方法(手順とルール)		
<ul style="list-style-type: none"> ・2つのチームに分ける ・離れた2本の立木、高さ2mくらいのところに懐中電灯をつるす。 ・チームごとに色分けされた、紙テープを斜め掛けする。 ・スタートの合図で、しのびよりにて、それぞれが相手チームの懐中電灯をつけに行く <p>※相手チームに自分の紙テープをちぎられたら、陣地にもどる 攻撃できない、1回だけなら復活あり、何度も復活できる など柔軟に</p> <ul style="list-style-type: none"> ・早く相手チームの懐中電灯を点灯したほうが勝ち 		

	
指導上の留意点や演出のポイント	
安全対策 ・対個人戦になった場合、倒す・倒されるの危険性など考慮しフィールドを選定する。 懐中電灯の設置場所について、その場で取り組みあいや怪我が起きるような危険性を考え、柔軟にルール設定する。	
環境への配慮	
評価	
アレンジや応用	
出典：SCOUTS GAME CARD No.123 を参考にアレンジ	
その他(進歩に関する事など)	

ゲーム名：夜のハンターゲーム (やかましい納屋の応用)

ゲーム概要：犬が見つけた獲物をハンターが集める。

主な対象： CS 区分： 個人 組・班 隊 時間： 5 分

人数： 2班～ ゲーム隊形：

フィールド： 野外 公園 テントの中 キャンプファイア 室内 その他 ()

準備・道具：

展開方法 (手順とルール)

1. フィールドに獲物を置く
枝に毛糸を結びつけるなど
2. 班の中で、ハンターを1名決め、他は犬となる
3. 犬はフィールド内の獲物を探し、鳴き声でハンターに伝える
4. ハンターは、犬が探した獲物を獲得する。
5. より多くの獲物を獲得した班が勝ち



指導上の留意点や演出のポイント

安全対策

- ・夜間に行うので、危険箇所などにあらかじめ分かりやすい目印 (灯) などを置き注意を促す。
- ・獲物を探すときには、走り回るのではなく、慎重に行動するよう促す。

環境への配慮

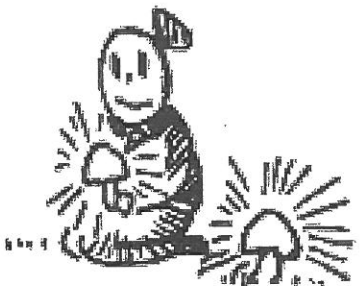
評価

アレンジや応用

出典：

その他 (進歩に関する事など)

ゲーム名：夜光きのこ狩り		
ゲーム概要：夜に行なうワイドゲーム風の班対抗（グループ対抗）の「宝さがし」兼「捕獲ゲーム」		
対象： BS	区分： 個人 組・班 隊	時間： 30分～1時間
人数： 10名以上	ゲーム隊形： なし	
フィールド： 野外 公園 テントの中 キャンプファイア 室内 その他（ ）		
準備・道具： 地図、サイリウムの腕輪（赤、黄、紫、青）×人数分と残った緑の腕輪30本程度、サイリウムのスティック（グループ数分：同じ色でも構わない）、紙テープ		
展開方法（手順とルール）		
○ストーリー（指令書） ・最近、この山に宇宙船が着陸したとの情報があった。その影響によるものか山中には緑色に光るキノコが発生しているという。そのキノコが人体に悪い影響を及ぼすものかどうか、早急に採取して調査しなければならない。そこで、諸君「地球防衛隊」にこの任務が下った。このキノコは夜間数時間しか発光しないため、夜に山中に入り探し出すしかない。危険の多い任務だが協力して成し遂げてほしい。なお、このキノコを悪用しようとしている別のグループが山中に潜伏しているとの情報もある。彼らは我々とは別の色の発光体を身に付けているようなので見分けることができるようである。もし遭遇したら謎のキノコを確保するためにその活動を阻止して欲しい。諸君の健闘を祈る。		
○目的 ・協力して夜行キノコを見つけ、敵を壊滅させる。		
○採点 ・夜光キノコを確保したら：1株5点 ・敵を倒したら（サイリウムの腕輪を奪う）：1人2点 ・敵の拠点を壊滅（サイリウムのスティックを奪う）させたら：1箇10点		
○ルール ・サイリウムの腕輪は、輪っか状にして紙テープで腰の後ろにぶら下げておく。この腕輪を敵に奪われたら倒されたことになり、その参加者はゲーム終了として集合地点に戻る。なお、倒された時に夜行キノコを持っていたら、すべて倒した相手に渡さなければならない。 ・サイリウムスティックは、各グループの出発点付近の特定の場所を定め樹木の後ろ側等にわからないように張り付けておく（この場所がグループの拠点となる）。もし偶然に敵のスティックを発見した場合は回収して構わないが、各グループは警備員を残しておいた方がよい。		
○ゲームの流れ ・日中にゲームエリアとグループ数分の拠点の場所（各グループがほぼ均等に離れていることが望ましい）を決め、地図に落としておく。 ・また、ゲーム開始直前に「夜行きのこ」に見立てた30本程度の緑色のサイリウムの腕輪をエリア内の地面に棒状にして適宜突き刺しておく（葉の陰や、木の後ろ側など）。		

<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームの為に集合したら、班長にゲームエリアを記載した地図を渡し、またくじ引きで各拠点の位置を決め、他のグループにわからないように地図に記入させる。指示書とその班の色のサイリウムの腕輪、スティック等を渡し、グループコーナーに戻らせる。 ・各グループでは、作戦会議（警備員、捜索員等の役割分担等）をして、移動の箇の合図とともに他のグループに気付かれないように指示された拠点到移動し、サイリウムスティックを設置する（見通しがいよい場所の場合は、全員目隠しをしてリーダーが拠点まで誘導する。） ・所定の準備の時間が経過したら、ゲーム開始の合図をしてゲームを開始する。 ・ゲーム中の照明器具の使用は禁止する（声を出しても良いが敵に気付かれてしまうので要注意。） ・サイリウムを奪われて脱落した者は予め指示された集合場所に帰還する。 ・ゲーム終了の合図とともに、全員が集合場所に戻る。 	
<ul style="list-style-type: none"> ○勝敗 ・各グループが確保したサイリウムの数を集計して、得点が最も高かったチームの勝利とする。 	
指導上の留意点や演出のポイント	
<ul style="list-style-type: none"> ・ルールをきちんと守るように指導しておく。 	
安全対策	
<ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム会場の下見の際に危険な場所は蛍光テープで仕切など、適切な処置を講じて、地図にもその旨を記載しておく。 	
環境への配慮	
<ul style="list-style-type: none"> ・通行禁止の場所には立ち入らないようにする。 ・夜行キノコの設置場所や拠点の場所は記録しておき、サイリウムの回収漏れが無いように注意する。 	
評価	
アレンジや応用	
出典：2012年第4回東京連盟スカウトキャンプ研修会のゲーム内容のアレンジ	
その他（進歩に関する事など）	

ゲーム名：距離あて

ゲーム概要：ナイトゲームとして、班対抗または個人対抗で行なう。

主な対象： BS

区分： 個人 組・班 隊

時間： 10分程度

人数：制限なし

ゲーム隊形：横隊

フィールド： 野外 公園 テントの中 キャンプファイア 室内 その他 ()

準備・道具：

ランタン、ローソク等明かりの出るもの3個、巻尺、ロープ等

展開方法（手順とルール）

○準備

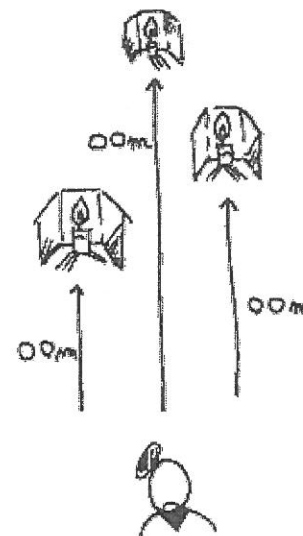
- ・日中のうちに、ゲーム実施位置を決め、その位置から前方15メートル程度先を基準にして前後1メートル（16メートルと14メートル）の場所にそれぞれ1メートル程度の間隔をあけて印をつけておく（可能であれば横から見えない廊下のような場所が丁度良い）。
- ・暗くなったら、ゲーム開始直前に同じ光量にした光源をそれぞれ、14メートル、15メートル、16メートルの位置に設置する。（もちろん、順番にせずに右側を15メートル、真ん中を14メートル、左側を16メートルにするなど適宜調整する）。

○展開

- ・お話し：日中、視力1.2の人は、50mぐらい離れた人の目がはっきりと見え、100mでその目が点に、200mで顔が見え、400m先の手を振る人が見え、500m程度離れた人の服の色が判ると言われています。そして夜間は屈折しやすい青の光の割合が高くなるため、軽度の近視になると言われています。さて、それでは実際に試してみましょう。
- ・参加者を実施位置に誘導し、そこから見える3つ光源までのそれぞれの距離を当ててもらおう（班対抗の場合は班で相談させる）。
- ・一回戦が終了したら、後ろを向かせて、光源の位置や光量を変えて2～3回試してみる。

○勝敗

- ・各回ともに3つすべての光源までの距離を当てたチームの勝利とする。



指導上の留意点や演出のポイント

- ・導入で目測に関するお話しをする。

安全対策

- ・移動時に躓いたりしないように気をつける。
- ・光源に裸火を利用する際は周辺の可燃物を除去しておく。

環境への配慮

評価

アレンジや応用

出典：不明

その他（進歩に関する事など）

ゲーム名：シルエットクイズ		
ゲーム概要：ナイトゲームとして、班対抗または個人対抗で行なう。		
主な対象： CS BS	区分： 個人 組・班 隊	時間： 10分程度
人数：制限なし	ゲーム隊形：なし	
フィールド： 野外 公園 テントの中 キャンプファイア 室内 その他（ ）		
準備・道具： 白いシート、テーブルクロス、薄手のバスタオルなど光を透過するスクリーン、指向性のある光源（液晶ディスプレイ、強カライト、懐中電灯等）、その他キャンプ用品等		
展開方法（手順とルール）		
○準備 ・参加者と光源の間を白いシート等のスクリーンで区切る。スクリーンは誰かが手で支えていても良いし、マーキーやフライの支柱等で支えてもよい。		
○実施展開 ・キャンプに持ってきている様々な品物を光源の前に差し出し、何が投影されているかを当てる。 例：ベレー、飯盒のふた、ガスカートリッジ、シェラカップ等 ・1回で当たらない場合は、光源との距離を変えたり、投影物の角度を変えたりして段々と判り易くして行く。 ・正解が判った段階で、その品物の名前をリーダーに耳打ちする。		
○採点 ・同じものを5回投影するとして、1回目でわかれば5点、2回目なら4点、・・・5回目なら1点と徐々に点数を下げゆく。 ・数回実施して合計点の高い班（グループ）の勝ちとする。		

指導上の留意点や演出のポイント ・事前にどのように投影されるか確認しておくこと。	
安全対策 ・発熱する光源を利用する場合は、火災が起こらないように留意する。	
環境への配慮 ・他のキャンパー等の迷惑にならないように配慮する。	
評価	
アレンジや応用	
出典：不明	
その他（進歩に関する事など）	

ゲーム名：ハウンドドッグ

ゲーム概要：ナイトゲームとして、班対抗で行なう。

対象： BS 区分： 個人 組・班 隊 時間： 30分程度

人数：10～20人程度 ゲーム隊形：なし

フィールド：野外 公園 テントの中 キャンプファイア 室内 その他（ ）

準備・道具：

匂いのするもの（タマネギ、にんにく、アロマオイル、香水など）

宝物（懐中電灯やサイリウム（ケミカルライトの一種）を入れた布袋等

展開方法（手順とルール）

○準備

- ・日中に立木の多い場所を選んで、宝物の隠し場所を決め、出発地から宝物の隠し場所までのルートを決め、そのルート上にある「匂い」を付ける樹木を選定しておく。
- ・付着させた「匂い」が発散してしまわないように、ゲーム開始の直前に予め選定しておいた樹木の高さ1m程度の場所に「匂いのするもの」をこすりつけて匂いを残すようにする。

注意：1. 参加者に気付かれないようにする。

2. フェイクとして別の匂いを周辺の樹木に付着させることも可。

○展開

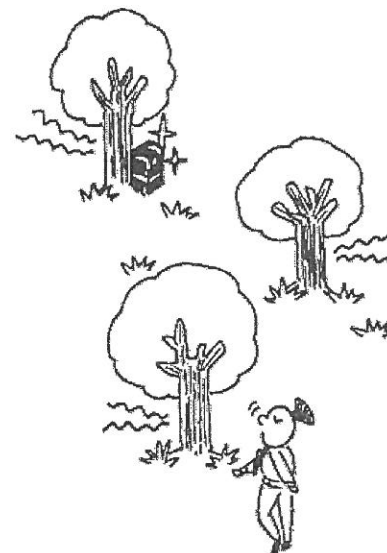
- ・導入として以下のようなお話しをする。

「警察犬や狩猟犬は、人間の数百倍という嗅覚を利用して、暗がりでも匂いだけを頼りにどこまでも獲物を追いかけてゆく。先程、我々のキャンプサイトに盗人が入った。盗人は隊長が大切にしている宝物と君たちの明日の食糧を盗んでいった。我々は、明日の糧を得るためにも盗人を追いかけて、これらの品物を取り返さなければならない。先程、この管理人に問い合わせたら大きな荷物を持った怪しい人影が出て行った形跡はないとのことなので、少なくとも盗品はどこかに隠してあると思われる。間抜けな盗人は、キャンプサイトを物色している間に誤って、薬箱にあるラベンダーのオイルを体に付けてしまったようだ。諸君は、この匂いを辿って、是非盗品を見つけてほしい。ただ、犯人に気付かれないように明かりは使わず、また人の声でしゃべらずに合図はすべて犬の鳴き声で行なうようにしてほしい。諸君の健闘を期待する。」

- ・参加者は必要に応じてグループに分かれて、ラベンダーの匂いを記憶し、それを頼りに盗品を見つける。

○勝敗

- ・いち早く、盗品（宝物）を発見したグループの勝ちとする。



指導上の留意点や演出のポイント

- ・ルールをきちんと守るように指導しておく。
- ・さも尤もらしい作り話しをして雰囲気盛り上げる。

安全対策

- ・ルート上の障害物は極力除去しておく。

環境への配慮

- ・香水など自然に対してあまりにも違和感のある匂いは利用しない。

評価

アレンジや応用

出典：新潟連盟 スカウト・ゲームカード 「スカンクを追い」に類似

その他（進歩に関する事など）

ゲーム名：遭難者探索

ゲーム概要：暗闇一帯で助けを求める遭難者の人数を探る。(夜間ゲーム)

主な対象：BS 以上向き 区分：個人 班 時間：15～30分

人数：少人数から ゲーム隊形：展開方法参照

フィールド： 野外（森の中等で夜間に行う）

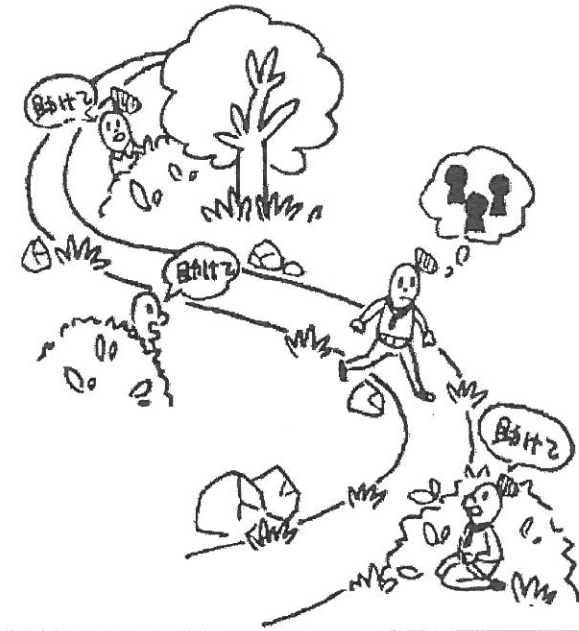
準備・道具：コース設定用の目印

ゲームリーダー：1名

遭難者役：3名～6名

展開方法（手順とルール）

- 1、スタート地点から100～200mの視界が開けていないコースを設定する。
- 2、遭難者は、コース近辺の音が聞こえる範囲の木立に隠れる。
- 3、スカウトは、遭難者の声を探りながら静かにコースを歩く。
- 4、遭難者は、30秒に一回程度「助けてくれ」と一声発する。
- 5、スカウトは、何名の遭難者がいたかゴールで報告する。



指導上の留意点や演出のポイント

- ・コースは、ロープ等目印をつけ、スカウトは懐中電灯を持たない。
- ・遭難者の姿を追わず、声で人数を探る。
- ・遭難者は、場所を移動し声を出してもよい。

安全対策

- ・コースを外れないよう、コースに目印をつける。(遭難者が安全監視役になる)
- ・木の枝や棘等での怪我を防ぐ工夫をする。

環境への配慮

- ・保護されている地域へは立ち入らない。

評価

- ・遭難者の人数を当てたスカウトの勝ち。

アレンジや応用

出典：野外ゲームのマニュアル（京都市小学校野外教育研究会著）

その他（進歩に関する事など）

ゲーム名：捕虜救出作戦

ゲーム概要：ライトの灯る敵陣地に捉えられている仲間を忍び寄りで助け出す。

主な対象：BS 以上向き

区分： 班 隊

時間：15～30分

人数：16～32名程度

ゲーム隊形：展開方法参照

フィールド： 野外（森の中等で夜間に行う）

準備・道具：懐中電灯2個、陣地の円を示すロープ2本

ゲームリーダー：1名

ゲーム補助：2名～4名

展開方法（手順とルール）

- 1、身を隠す木々のある野外で100～200m離れた2か所に懐中電灯を吊るし、それぞれ懐中電灯を中心に半径5～6mの円を描き捕虜を入れる陣地とする。
- 2、2グループに分かれ、人員の1/3は捕虜として敵陣地へ行く。
- 3、捕虜は、懐中電灯の吊るされた木から手をつないで助けを待つ。
- 4、捕虜は、味方にタッチされれば全員逃げられる。
- 5、自陣地内（円内）以外では、相手方に先にタッチされると捕虜となる。（両手を挙げて相手陣地へ行く）
- 6、ゲーム終了時に捕虜が少ないチームの勝ち。



指導上の留意点や演出のポイント

- ・タッチする場合、走って追いかけて、忍び寄りで行う。（徹底する）
- ・身を隠す木立のある場所が望ましい。

安全対策

- ・木の枝や棘などで怪我をしないよう服装に注意する。
- ・ゲームを行う範囲を指定する（安全監視役を置くとよい）。
- ・走らないことを徹底する。

環境への配慮

- ・自然保護されている地域へは立ち入らない。

評価

- ・ゲーム終了時に捕虜の数が少ないチームの勝ち。

アレンジや応用

出典：野外ゲームのマニュアル（京都市小学校野外教育研究会著）

その他（進歩に関する事など）

ゲーム名：山賊の宝を盗め		
ゲーム概要：山賊の前に置かれた宝をこっそり奪う。山賊に見つかったらアウト。		
主な対象：BS 以上向き	区分：個人 班 隊	時間：10～30分
人数：少人数から	ゲーム隊形：展開方法参照	
フィールド： 野外（森の中等で夜間に行う）		
準備・道具：懐中電灯 1 個 宝もの 10 個程度		
ゲームリーダー：1 名		
審判補助：2 名程度		
山賊の親分：1 名		
展開方法（手順とルール）		
<ol style="list-style-type: none"> 1、ゴールライン上に山賊の親分が宝（複数）を前に居眠りをしている。 2、スタートラインから、スカウトは、山賊に気づかれないようそっと宝物に近づき持ち去る。（ゴールラインを超える） 3、山賊の親分は、物音のする方向へライトを照らし、近づくスカウトを殺すことができる。 4、スカウトは、地面に伏せて止まって入ればライトに当たっても死なないが、体を起こしているときにライトに当たると死ぬ。 5、宝をとり、生きてゴールする。 		

	
指導上の留意点や演出のポイント <ul style="list-style-type: none"> ・ 忍び寄りで近づくことを徹底する。 ・ 山賊の親分は、目をつぶり、気配のする方向にライトを照らす。（ライトは拡散しないよう筒をつけるとよい） ・ 審判は、照らされて死んだスカウトを審判のライトで教えると分かりやすい。 ・ ゴールしたスカウトは静かにする。 	
安全対策 <ul style="list-style-type: none"> ・ 地面に腹ばいになるため、怪我をしないよう服装に注意する。 ・ ゲームを行う範囲を指定する。 ・ 走らないことを徹底する。 	
環境への配慮 <ul style="list-style-type: none"> ・ 自然保護されている地域へは立ち入らない。 	
評価 <ul style="list-style-type: none"> ・ ゲーム終了時に宝をたくさん取った班の勝ち。 	
アレンジや応用	
出典：	
その他（進歩に関する事など）	

ゲーム名：狩人と猟犬

ゲーム概要：暗がりの中で狩人が打ち落とした獲物を探して戻ってくる

主な対象： BS 区分： 個人 組・班 隊 時間： 15分

人数： 人 ゲーム隊形： 円形

フィールド： 野外 公園

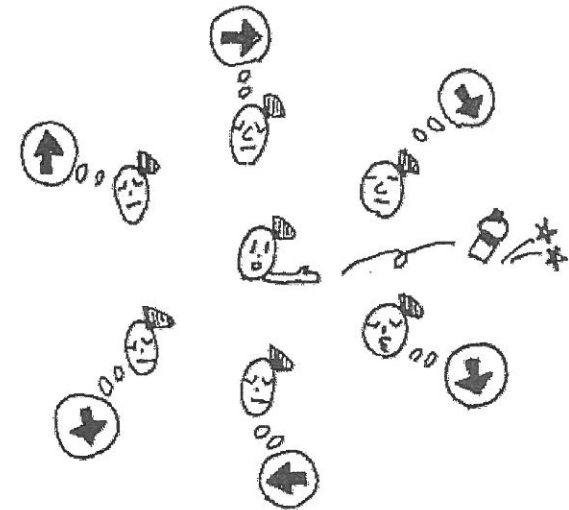
準備・道具： ビニール袋や紙袋（お菓子入り） ペットボトルなど

展開方法（手順とルール）

（ナイトゲーム）

狩人：指導者 猟犬：スカウト

- ・暗がりのフィールド（広場）で狩人を中心に猟犬は円形に並ぶ
- ・猟犬はサークルの内側を向き座って目を閉じる
- ・狩人は鉄砲にて鳥や獣を撃つ真似をしてビニール袋、ペットボトル等（獲物）をサークルの外に投げる
- ・いくつか投げ終わった後に猟犬に獲物を一斉に取りに行くように指示を出す。
- ・獲物を取った猟犬は元のサークルに戻ってくる



指導上の留意点や演出のポイント

指導者は狩人になりきって猟犬（スカウト）に話しかける
竹等で鉄砲を準備すると雰囲気が出る

安全対策

昼間のうちにフィールドに危険な箇所がないかを確認する

環境への配慮

評価

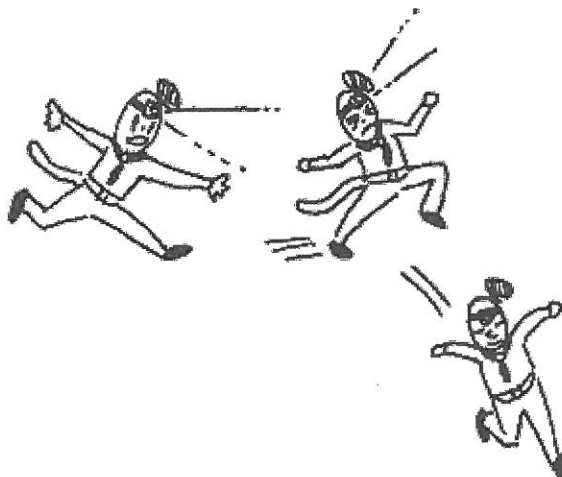
獲物の合計が多い班が勝ち

アレンジや応用

出典：

その他（進歩に関する事など）

ゲーム名：ナイトしっぽ取り		
ゲーム概要：暗がりで行うしっぽ取り		
主な対象： BS VS	区分： 個人 組・班 隊	時間： 10分
人数：大人数	ゲーム隊形：	
フィールド： 野外 公園		
準備・道具：しっぽの代わりになるもの ヘッドライト		
展開方法（手順とルール）		
<ul style="list-style-type: none"> ・グループに分かれて陣地をつくり、しっぽをつけ、ヘッドライトをつける ・スタートの合図で相手グループのしっぽを取る ・しっぽがとられた時点で自分の陣地に戻る ・最後まで残ったグループの勝ち ・ 		

	
指導上の留意点や演出のポイント	
安全対策	
昼間のうちにフィールドの危険個所の確認 ゲーム中は相手のヘッドライトを触ってはいけない	
環境への配慮	
評価	
アレンジや応用	
出典：	
その他（進歩に関する事など）	

ゲーム名：北極星を描け

ゲーム概要：北極星を探す。(位置関係の図を書く)

主な対象：BS

区分：個人 組・班 隊

時間：

人数：1人

ゲーム隊形：

フィールド：野外 公園 テントの中 キャンプファイア 室内 その他()

準備・道具：

筆記具、紙、コンパスは使わないが、代替品は利用可

展開方法（手順とルール）

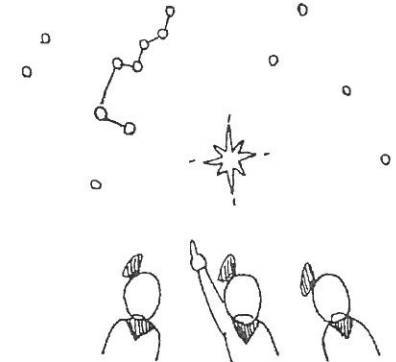
- ・コンパスを使わずに北を探す
 - ・北極星を探す
※探す知識をもっていることを前提とする
- ① 緯度から計測 北極星は観測地の緯度と同じ高度に見える
(沖縄 25 度、鹿児島 30 度、大阪・東京 35 度、青森 40 度がめやす)
腕と手を使って角度を測る
 - ② 北斗七星からたどる
北斗七星の先端にある 2 つの星を結ぶ線を、ひしゃくの口の方向へ約 5 倍のばすと北極星がある
 - ③ カシオペア座からたどる
W 字の端の 2 辺を延長した直線の交点から W 字の真ん中の星の方向へ 5 倍ほど延長すると北極星がある
 - ④ 夏の大きな三角形からたどる
夏の大きな三角形を探す、ベガとデネブを結んだ線を底辺として、三角形を線対称にする。アルタイル(三角形の頂点の位置)が、北極星

・各 班/個人 どれが北極星かを、図に示す。

※北極星と思う根拠、(目印となる星など)、

・答えあわせをする 各班/個人の図を照らし合わせる。

全員が見つけた!と思っている北極星は果たして正しいか。



指導上の留意点や演出のポイント

安全対策

環境への配慮

評価

アレンジや応用

参考

その他(進歩に関する事など)

ゲーム名：輝く星探し（夏の大三角形）

ゲーム概要：夏の大三角形を探す。

主な対象： BS

区分： 個人 組・班 隊

時間：

人数： 1人

ゲーム隊形：

フィールド： 野外 公園 テントの中 キャンプファイア 室内 その他（ ）

準備・道具：

展開方法（手順とルール）

・各ヒントを参考に、夏の大三角形を探す

○三角形を構成する頂点の星は、①ベガ、②アルタイル、③デネブ

①ベガを探せ

ヒント：東の空、天の川、真上に近い（7月22時頃、8月21時頃）、夏の星の中で最も明るく見える、白く見える

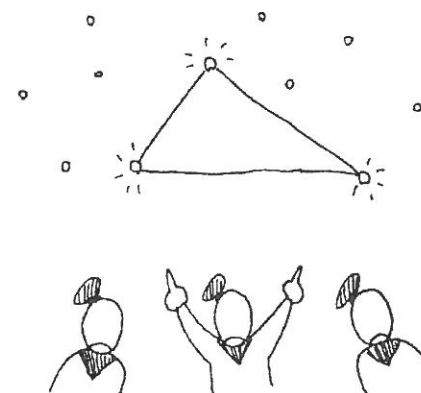
②アルタイルを探せ

ベガから、南東に視線をずっと降ろし、やや明るい星を探す。想像以上に離れている。暗い

③デネブを探す

ベガから東へ視線を伸ばしていき、微妙に明るい星を探す。アルタイルよりもさらに暗い。

上記の3点を結ぶと夏の大三角形となる。



指導上の留意点や演出のポイント

安全対策

環境への配慮

評価

アレンジや応用

出典：（参考） インターネット情報

その他（進歩に関する事など）

ゲーム名：1分間あて

ゲーム概要：感覚で1分間をあてる

主な対象：BV CS BS VS 区分： 個人 組・班 隊 時間： 10分

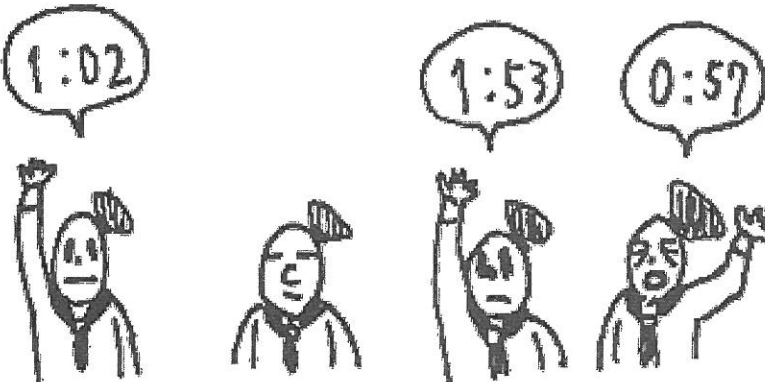
人数：5人以上～ ゲーム隊形：

フィールド： 野外 公園 テント内 室内

準備・道具：時計

展開方法（手順とルール）

- ・全員が目を閉じる
- ・スタートの合図で声を出さずに1分間を計る
- ・1分たったと思ったところで手をあげる
- ・リーダーは時計を見ながらピタリの人を確認
- ・正解の人を発表する


指導上の留意点や演出のポイント
安全対策
環境への配慮
評価
アレンジや応用
出典： その他（進歩に関する事など）

ゲーム名：ストーンチョイス

ゲーム概要：小石を集めて、てんびんはかりにかけ、出題と同じ重さを競う

主な対象： BVS

区分： 個人 組・班 隊

時間：5分

人数： 1人～

ゲーム隊形：

フィールド： 野外 公園 テントの中 キャンプファイア 室内 その他（ ）

準備・道具：

・簡易てんびん 木の枝、麻ひも、紙コップ、プラ容器（なんでもよい）

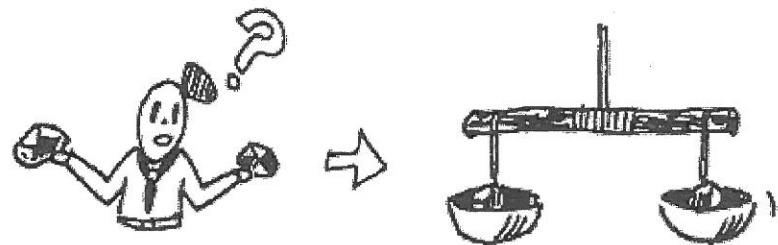
展開方法（手順とルール）

1) 2つの石

- ・同じ重さだと思ふ石を2つ拾ってくる
- ・簡易天秤がつりあえば、オッケー

2) いくつかの石

- ・簡易天秤の片方に、出題の重さ分の石を入れる
- ・ひとりひとりに持たせ、重さを感じてもらう
- ・出題の重さと同じくらいの小石を集めてくる
- ・簡易天秤にはかり、出題の重さとつりあえば オッケー



指導上の留意点や演出のポイント

・

安全対策

- ・いらないと思つた石をなげたりしないように注意。それが面白くなって人にあてないように注意

環境への配慮

- ・利用した石などは、もとの場所にもどす。

評価

- ・同じ大きさでも、重さが違つたり、色や形がちがういろんな石があり、よく見つけてきたことを評価。

アレンジや応用

出典：

その他（進歩に関する事など）

ゲーム名：コンパス・コンテスト

ゲーム概要：コンパスの方位名を覚えた後に行なうゲーム、隊集会での技能の確認など

主な対象： BS

区分： 個人 組・班 隊

時間： 10分

人数： 6～8人×数個班

ゲーム隊形： 班対抗のリレー隊形

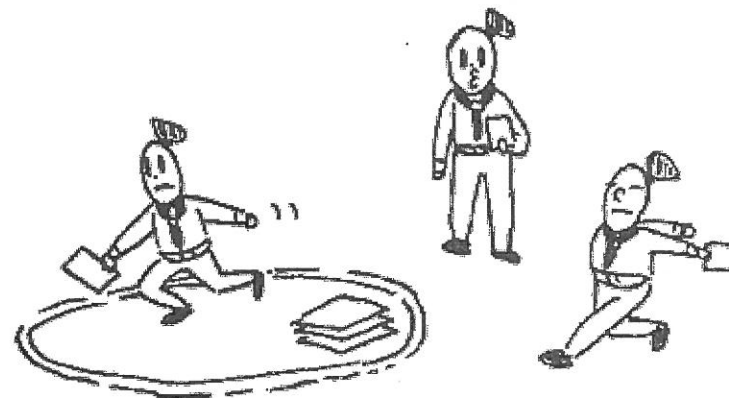
フィールド： 野外 (公園) テントの中 キャンプファイア (室内) その他 ()

準備・道具：

チョーク又は地面に円を描く道具、カード（各8枚又は16枚1組）を班数分

展開方法（手順とルール）

- ・コンパスの8方位か16方位を使います。
- ・班毎に1組のカードを作り、それぞれのカードには、コンパスの方位名のうちの1つの名前を記入しておきます。
- ・スカウトはリレー隊形で待機させ、各班の5m～10m程度先にチョーク等で小さな円を描き、その横に先ほどのカード1組を表面を伏せた状態で円の横に置きます。
- ・指導者の合図でスカウトは自班の前方にある円のところまで走って行き、裏返しになったカードから1枚を選びます。
- ・彼は選んだカードに書かれている方位角名を見て、そのカードを円の上の正しいコンパスの位置に置きます。
- ・カードを置いたら駆け戻って次のスカウトと交代し、準備したすべてのカードがなくなるまでこの作業を続けます。
- ・最も速く正確にこの作業を完了した班が優勝となります。作業が早く完成しても、カードの置き方に間違いがあれば、失格となります。



指導上の留意点や演出のポイント

安全対策

- ・周囲に危険物がない場所で行なう。

環境への配慮

- ・公園等で地面に絵が描けない場所ではダンボールや模造紙に円を描くなど工夫する。

評価

アレンジや応用

出典：BSA「PATROL AND TROOP ACTIVITIES」p.79「ACTIVITY IDEAS COMPASS CONTEST」

その他（進歩に関する事など）

ゲーム名：方位を目指せ！

ゲーム概要：指示された方位を正しくめざし、早く到達する。

主な対象：BS以上向き

区分：班 隊

時間：15～20分

人数：16～32人程度

ゲーム隊形：展開方法参照

フィールド： 野外 公園 室内

準備・道具：センターを示す杭1本、16方位を示す物（ペットボトル等16本）

ゲームリーダー：1名

審判補助：複数名

展開方法（手順とルール）

- 1、センターに杭を打ち、そこを中心とした円上に16方位示したペットボトルを置く。
- 2、ペットボトルには裏に16方位および方位角を記載しておく。
- 3、全員円内に入りセンターの杭に片手を着け、合図を待つ。
- 4、ゲームリーダーは16方位から1つの方向を指示する。
- 5、全員指示された方位に置いてあるペットボトルを目指し、正しい方位のペットボトルを最初にとったスカウトが勝ち。
- 6、各方位で繰り返し、一番多くペットボトルをとった班が勝ち。



指導上の留意点や演出のポイント

- ・事前に方位および方位角を班で学習する。
- ・方位のペットボトルを置く円の大きさは、人数が多ければ大きくする。
- ・取ったペットボトルは、元に戻す。

安全対策

- ・ペットボトルを取り合う際に、転倒することがあるため、地面の危険物をあらかじめ排除する。
- ・スカウトがぶつかり合った際、身に着けているもので怪我をしないよう注意を促す。

環境への配慮

評価

- ・一番多く正しいペットボトルをとることができた班の勝ち。
- ・多く正解出来たスカウトに個人賞を出してもよい。

アレンジや応用

出典：

その他（進歩に関する事など）

- ・ターゲットバッチ 読図（16方位と方位角の呼び方を覚える）

ゲーム名：方位測定ゲーム

ゲーム概要：地図に示されたポイントへ行き、発見した課題をこなしてゴールする。
(班対抗 ワイドゲーム)

対象：BS 以上向き 区分：班 隊 時間：60～120分

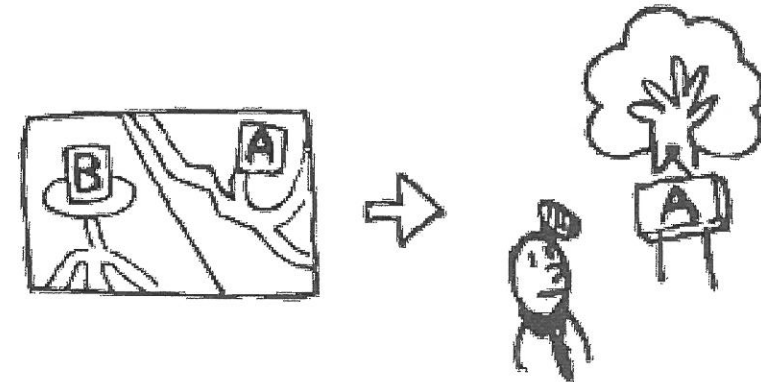
人数：16～32名程度 ゲーム隊形：展開方法参照

フィールド： 野外 公園 その他（市街）

準備・道具：シルバーコンパス、マスターマップ、各班用マップ、ポイントおよび課題
ゲームリーダー：1名
補助：2名程度

展開方法（手順とルール）

- 1、班ごとに使用する地図にマスターマップからポイントを書き写す。
- 2、複数のポイントから、各班で順番を決めてすべてのポイントへ行く。
- 3、ポイントにある目印を発見したら、そこに書かれた課題を行う。
- 4、ポイントにある目印を発見するためには、そのポイントに着いたときに開封する指示書を使う。（内容は、ポイント部分の詳細地図や特定物からの方向と距離など）
- 5、すべてのポイントで目印を発見し、そこに書かれた課題を行い、スタート地点に戻る。



指導上の留意点や演出のポイント

- ・広範囲で行うことで楽しくなる。
- ・終了時間を決め、途中でも戻ることが指示する。

安全対策

- ・迷った時の対応を指示する。
- ・市街では、交通事故に対する注意を喚起する。

環境への配慮

評価

- ・全て目印を発見し、目印で指示された課題に正解し、一番早く戻れた班の勝ち。

アレンジや応用

出典：

その他（進歩に関する事など）
ターゲットバッジ 読図、計測、通信、（その他課題により関係する項目）

ゲーム名：測って探して		
ゲーム概要：指示した太さの木を時間内に早く探す		
主な対象： BS	区分： 個人 組・班 隊	時間： 15分
人数： 人	ゲーム隊形：	
フィールド： 野外 公園		
準備・道具：メジャー 記録用紙 時計 号的		
展開方法（手順とルール）		
<ul style="list-style-type: none"> ・事前にフィールド内の立ち木の太さ（地上からの高さも）を測っておく（班数分） ・整列 ・スタートの合図で班毎に地上から〇〇cmの部位が太さ〇〇cmの木を探すよう指示 ・指示された木が見つかった班は班呼で知らせる ・指導者が高さ、太さを確認して記録 ・早く正確な木を捜した班が勝ち 		

指導上の留意点や演出のポイント	
安全対策	
環境への配慮 計測時に樹木を傷つけないように注意する	
評価 早く正確に課題の木を探した班の勝ち	
アレンジや応用	
出典：	
その他（進歩に関する事など）	

ゲーム名：あっち向いてホイ

ゲーム概要：各自がコンパスを持ち一斉に指示された方位を向く

主な対象：BVS CS BS VS 区分：個人 組・班 隊 時間： 10分

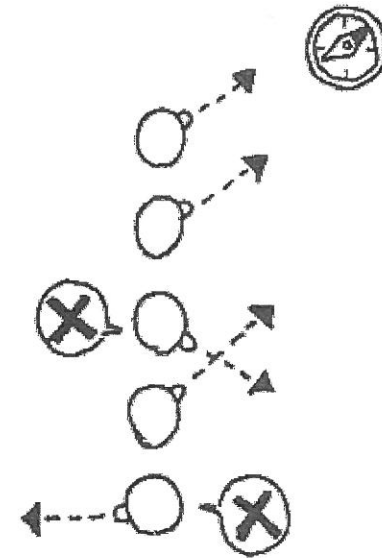
人数： 人 ゲーム隊形：

フィールド： 野外 公園 テントの中 キャンプファイア 室内 その他（ ）

準備・道具： シルバコンパス

展開方法（手順とルール）

- ・全員がコンパスを持って整列
（人数によってU字形、円形、縦体でもよい）
- ・指導者が方位角を述べて、全員がコンパスの方位をあわせる
- ・次に号令で一斉にその方位に身体を向ける
- ・正しい方向に向いていればOK
- ・数回方位角を出題して練習もできる



指導上の留意点や演出のポイント

特に無し

安全対策

特に無し

環境への配慮

特に無し

評価

間違えた人数で評価（少ない班）

アレンジや応用

出典：

その他（進歩に関する事など）

ゲーム名：ジョーンズの秘宝を探せ

ゲーム概要：進歩課題（細目）を行いながらハイキングを楽しむ

主な対象： CS	区分： 個人 (組)・班 隊	時間： 120 分
人数： 3人G2ヶ以上	ゲーム隊形：自由	
フィールド： (野外) (公園) テントの中 キャンプファイア 室内 その他 ()		
準備・道具：		

展開方法（手順とルール）

1. カブコール
2. 導入の話し
3. 指令書（ためきの手紙）で出発順除を決め、5分おきに出発する。
4. ポイント1. 猛獣狩り : 簡単な割り箸鉄砲で動物を書いた紙を撃つ
 ポイント2. キムス : 探検に行くのに必要な品々を売る行商人
 ポイント3. しのび寄り : 道に山賊が眠っている、その脇を山賊に気付かれないように通過する
 ポイント4. 秘宝ゲット : 崖（植え込みで斜めになっているような所）から一本の紐が垂れている。その紐に一重つぎ、本結び、でつなぎ引くと中から缶ジュースかペットボトルがゴロゴロと落ちてくる。
5. ゴール（評価）
6. カブコール
7. なかよしの輪



指導上の留意点や演出のポイント

安全対策

環境への配慮

評価

アレンジや応用

出典：オリジナル

その他（進歩に関する事など）
 修得課題とチャレンジ章の細目を1回の集会で取得できる。

ゲーム名：三角ゲーム

ゲーム概要：基点より、 $360^\circ \rightarrow 120^\circ \rightarrow 240^\circ$ と3つの方位角と歩測の正確性により、元の場所（基点）に戻ることが出来るかを競う（誤差5%以内の範囲）

対象： BVS CS BS VS 区分： 個人 組・班 隊 時間： 分

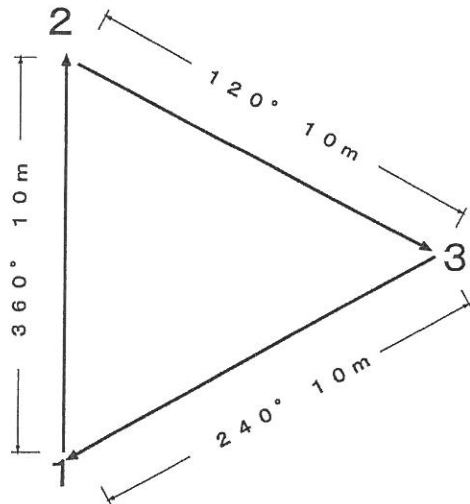
人数： 人 ゲーム隊形：

フィールド： 野外

準備・道具： 1、目印用のコイン（10円玉）
2、シルバーコンパス

展開方法（手順とルール）※必要なイラストのイメージを入れてください。

- 1、各人シルバーコンパスを持ち、任意の場所に立つ。
- 2、その場所に目印となる、コインを地面に置く（基点1）。
- 3、その場所より、方位角 360° 、距離10m（歩測）の地点に歩く（基点2）。
- 4、基点2より、方位角 120° 、距離10m（歩測）の地点に歩く（基点3）。
- 5、基点3より、方位角 240° 距離10m（歩測）の地点に歩く。（基点4）
- 6、基点4が、最初のスタート基点1のコインを置いた場所の到達する。
- 7、戻った場所が、コインを置いた場所の誤差5%以内であれば、方位角、歩測も正確である。



指導上の留意点や演出のポイント

安全対策

環境への配慮

評価

アレンジや応用

出典：

その他（進歩に関する事など）

ゲーム名：目的地を探せ

ゲーム概要：指示のあった方位角にシルバコンパスを使い、進むべき方向に進む

主な対象： BS 区分： 個人 組・班 隊 時間： 分

人数： 人 ゲーム隊形：

フィールド： 野外 公園 テントの中 キャンプファイア 室内 その他 ()

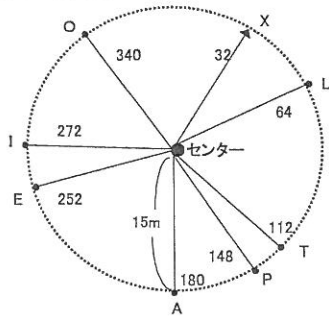
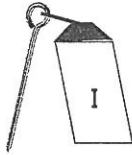
準備・道具：シルバコンパス (個人)

巻尺 (30m程度)、ピンペグ8本、荷札(8枚)、マジック(1)、シルバコンパス、テントペグ1本、ハンマー

展開方法 (手順とルール) ※必要なイラストのイメージを入れてください。

<準備>

- ① 8本のピンペグに、I、O、X、L、T、E、A、Pの8文字を書いた荷札を付ける。
- ② ゲームを行う中心あたりに親ペグを1本打ち込む (センター)
- ③ センターから巻尺で半径15mの場所にピンペグを設定。
設置時：一人はセンターより方位角を見る。他の人が巻尺を持ち、15m先に方位角のピンペグを打ち込む。
- ④ 8本のペグの位置はセンターペグより
I 272°
O 340°
X 32°
L 64°
T 112°
P 148°
A 180°
E 252°
- ⑤ すべて設置された段階でセンターペグを抜く。



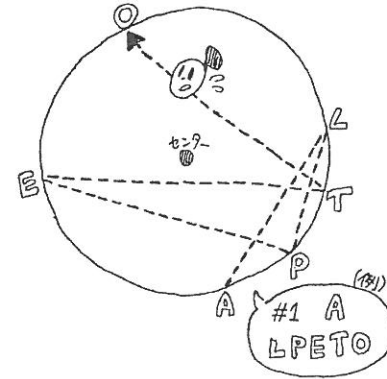
(例)

1 A
32. 196. 290. 92. 316

ゲームのスタートにあたり、参加者へ右記のようなカードを渡す。
最大8人が最初のアファベット (スタート地点) について後、副長がスタートの合図を発する。
各自カードに記載されている方位角に従ってスタート地点よりカードを探す。

A：スタート地点
方位角 32° の方向へ進みピンペグについているアファベットを記入

順次ポイント5まで到達すると副長へ、自分の通過したアファベットを報告する。



指導上の留意点や演出のポイント

上記の紙片に書かれている方位角のアファベットはA(スタート)、L、P、E、T、Oとなる。すべてのアファベットを報告させてから正解、不正解の返事をする事 (途中で返答しない)

安全対策

コースを走るスカウトが出るため、歩いて作業を行うよう指導する。

環境への配慮

ペグを抜いたあとは、元通りに修復すること。

評価

各個人のタイムレース。または各班員全員終了のタイムレース

アレンジや応用

出典：BSAコンパスゲーム

その他 (進歩に関する事など)
方位角と進路の発見

INSTRUCTION CARD

#1	A	#11	I	#21	X
32 196 290 92 316		172 26 154 0 162		242 36 136 358 212	
#2	E	#12	O	#22	L
52 138 258 120 254		136 358 318 180 300		292 170 56 220 300	
#3	I	#13	X	#23	T
102 272 110 334 112		180 290 26 216 78		342 196 32 196 334	
#4	O	#14	L	#24	P
36 236 32 258 62		196 40 282 62 276		0 138 292 206 126	
#5	X	#15	T	#25	A
242 78 248 110 40		316 206 68 196 300		350 206 52 138 196	
#6	L	#16	P	#26	E
292 154 300 136 306		334 216 102 272 68		92 358 258 136 16	
#7	T	#17	A	#27	I
220 300 78 318 276		316 120 0 232 26		136 16 180 334 112	
#8	P	#18	E	#28	O
16 258 62 232 126		352 62 196 350 112		206 52 180 40 358	
#9	A	#19	I	#29	X
74 16 318 162 316		36 170 74 0 232		138 248 126 74 334	
#10	E	#20	O	#30	L
68 292 216 62 180		170 16 242 172 110		318 242 136 74 40	

INSTRUCTION CARD

#31	T	#41	A	#51	I
72 126 74 334 112		306 352 102 316 154		36 136 220 16 248	
#32	P	#42	E	#52	O
90 352 136 350 136		92 342 196 350 216		96 242 120 40 236	
#33	A	#43	I	#53	X
2 318 232 92 220		78 292 136 342 180		232 352 78 196 334	
#34	E	#44	O	#54	L
2 236 350 216 120		206 352 120 254 16		258 36 206 92 220	
#35	I	#45	X	#55	T
20 290 92 236 350		138 178 236 306 26		220 334 206 52 242	
#36	O	#46	L	#56	P
12 212 74 40 342		258 62 162 272 126		16 292 96 232 126	
#37	X	#47	T	#57	A
96 74 16 178 316		236 350 206 52 138		32 178 282 62 232	
#38	L	#48	P	#58	E
12 306 110 300 36		334 96 196 56 358		352 120 254 16 276	
#39	T	#49	A	#59	I
16 112 258 172 52		74 334 136 282 78		36 112 248 126 56	
#40	P	#50	E	#60	O
6 248 352 136 56		68 196 254 16 276		170 56 220 16 258	

INSTRUCTION CARD

#61 X
162 316 154 16 258

#71 T
358 248 26 96 180

#81 A
316 62 276 112 196

#62 L
212 16 162 272 26

#72 P
300 36 96 232 68

#82 E
92 220 300 36 170

#63 T
358 212 74 0 232

#73 A
32 258 62 232 110

#83 I
78 318 196 56 316

#64 P
254 316 172 92 358

#74 E
92 316 956 196 316

#84 O
216 102 236 306 68

#65 A
350 154 40 358 318

#75 I
36 154 0 196 306

#85 X
196 316 78 292 136

#66 E
26 136 342 242 78

#76 O
136 282 136 32 248

#86 L
248 52 180 40 236

#67 I
172 126 16 180 40

#77 X
276 170 32 178 282

#87 T
236 74 300 62 232

#68 O
136 220 290 126 16

#78 L
178 220 0 232 352

#88 P
0 162 282 136 306

#69 X
180 334 206 92 236

#79 T
282 78 196 254 350

#89 A
350 96 232 352 10

#70 L
212 74 334 136 282

#80 P
16 318 162 316 170

#90 E
52 276 170 32 178



ANSWER SHEET

#1 ALPETO 32 196 290 92 316	#21 XIOTLA 242 36 136 358 212	#41 AEITOP 306 352 102 316 154	#61 XTOPLI 162 316 154 16 258	#81 AIXOLP 316 62 276 112 1
#2 EXLIPA 52 138 258 120 254	#22 LOATPI 292 170 56 220 300	#42 ETXAOI 92 342 196 350 216	#62 LAXTEO 212 16 162 272 26	#82 ETPIOA 92 220 300 36 17
#3 ITEPOL 102 272 110 334 112	#23 TXALPO 342 196 32 196 334	#43 ILOTXP 78 292 136 342 180	#63 TLAPXE 358 212 74 0 232	#83 ILXATO 78 318 196 56 31
#4 OTALIX 136 236 32 258 62	#24 PXLOEA 0 138 292 206 126	#44 OEIPAX 206 352 120 254 16	#64 PAIETL 254 316 172 92 358	#84 OITAEI 216 102 236 306
#5 XILEPT 242 78 248 110 40	#25 AOEXLP 350 206 52 138 196	#45 XLTAEO 138 178 236 306 26	#65 AOPTLX 350 154 40 358 318	#85 XAILOT 196 316 78 292 1
#6 LOPIAE 292 154 300 136 306	#26 ETLIAX 92 358 258 136 16	#46 LIXTEA 258 62 162 272 126	#66 EOTXIL 26 136 342 242 78	#86 LEXPTA 248 52 180 40 23
#7 TPILXO 220 300 78 318 276	#27 IAXPOL 136 16 180 334 112	#47 TAOEXL 236 350 206 52 138	#67 IEAXPT 172 126 16 180 40	#87 TAPIXE 236 74 300 62 23
#8 PLIXEA 16 258 62 232 126	#28 OEXPTL 206 52 180 40 358	#48 POXATL 334 96 196 56 358	#68 OTPEAX 136 220 290 126 16	#88 PXTIAE 0 162 282 136 30
#9 APLXTO 74 16 318 162 316	#29 XLEAPO 138 248 126 74 334	#49 APOTIL 74 334 136 282 78	#69 XPOETA 180 334 206 92 236	#89 AOXEIT 350 96 232 352 11
#10 ELOIXP 68 292 216 62 180	#30 LXIAPT 318 242 136 74 40	#50 ELPAXO 68 196 254 16 276	#70 LAPOTI 212 74 334 136 282	#90 EXOALT 52 276 170 32 171
#11 IEOPXT 172 26 154 0 162	#31 TEAPOL 272 126 74 334 112	#51 IOTPLE 36 136 220 16 248	#71 TLEOXP 358 248 26 96 180	
#12 OTLXPI 136 358 318 180 300	#32 PEIAOT 290 352 136 350 136	#52 OXIPTA 96 242 120 40 236	#72 PIOXEL 300 36 96 232 68	
#13 XPEOIL 180 290 26 216 78	#33 ALXETP 32 318 232 92 220	#53 XEILPO 232 352 78 196 334	#73 ALIXEP 32 258 62 232 110	
#14 LPTIXO 196 40 282 62 276	#34 ETAOIP 92 236 350 216 120	#54 LIOETP 258 36 206 92 220	#74 ETOXAI 92 316 96 196 316	
#15 TOELPI 316 206 68 196 300	#35 IPETAO 120 290 92 236 350	#55 TPOEXI 220 334 206 52 242	#75 IOPXAE 36 154 0 196 306	
#16 POITEL 334 216 102 272 68	#36 OLAPTX 112 212 74 40 342	#56 PLOXEA 16 292 96 232 126	#76 OTIALE 136 282 136 32 248	
#17 AIPXEO 316 120 0 232 26	#37 XAPLTO 196 74 16 178 316	#57 ALTIXE 32 178 282 62 232	#77 XOALTI 276 170 32 178 282	
#18 EIXAOL 352 62 196 350 112	#38 LAEPIO 212 306 110 300 36	#58 EIPAXO 352 120 254 16 276	#78 ETPXEI 178 220 0 232 352	
#19 IOAPXE 36 170 74 0 232	#39 TOLIEX 316 112 258 172 52	#59 IOLEAT 36 112 248 126 56	#79 TILPAO 282 78 196 254 350	
#20 OAXIEP 170 16 242 172 110	#40 PLEIAT 16 248 352 136 56	#60 OATPLI 170 56 220 16 258	#80 PLXTOA 16 318 162 316 170	