

1907 →→→→→→→→ 2007

# ブラウンシー島実験キャンプ

## プログラムのヒント



財団法人

ボーイスカウト日本連盟



世界スカウト運動100周年記念事業推進委員会

## ● はじめに

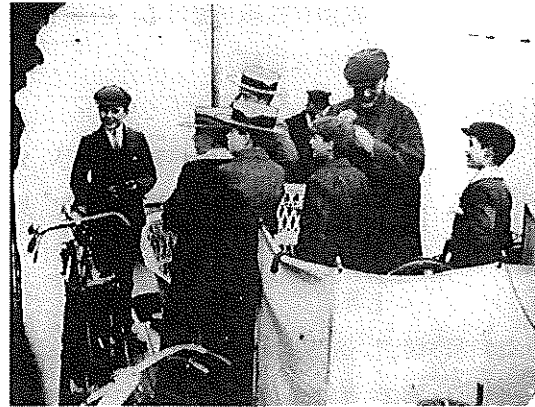
世界スカウト運動100周年を記念して、ボーイスカウト日本連盟は、記念事業推進委員会を設置した。平成16年(2004年)5月に愛知県で開催された年次全国会議において、記念事業の“キック・オフ”がなされ、平成19年(2007年)の100周年に至る間の3年間を100周年事業の推進年と位置づけている。

100周年事業の一つとして、スカウト活動の原点となっている英国ドーセット州のブラウンシー島での実験キャンプが興味深い歴史的な題材となった。記念事業推進委員会での検討の中で、“ブラウンシー島キャンプ”の一部分の再現を、県連盟および地区ないしは各団・隊で、100周年のお祝いの時期に行うことを提唱しようということになった次第である。

しかし、十分な資料もないなかで、果たして100年前のキャンプが再現できるかという不安もあり、プログラム提供が難題となった。結局、プログラムの最小提供をヒントとしていただき、再現キャンプの実行にあたる指導者のみなさまのアイデアを盛り込み展開していただくという方策となった。

あわせて、ビーバースカウト、カブスカウトの集会においても、スカウト運動の原点であるブラウンシー島キャンプでなされた、ゲームやキャンプクッキングを楽しむプログラムをスカウトに提供し、ともに100周年をお祝いするといった趣旨になったのである。

### 《ブラウンシー島実験キャンプ》



実験キャンプに参加する少年たちとB-P

スカウト運動の創始者ロバート・ベーデン・パウエル(以下B-Pと略す)は、自らの少年時代に英国ドーセット州のプール湾に浮かぶブラウンシー島を訪ねたことがあった。

その後、B-Pは軍人となり、南ア・ボーア戦争での勝利により「マフェキングの英雄」となった。1907年5月にB-Pは、アイルランドで魚釣りを楽しんでいた際にチャールズ・バン・ラード夫妻と出会ったのである。この出会いが運命的なものとなり、前記夫妻にブラウンシー島の城(別荘)に招待され、このプライベートビーチと島を、B-Pはキャンプを行う最適地として、後に借用に及んだといわれている。

#### 実験キャンプはどのように行われたのか

1907年7月25日～8月9日までの16日間のうち、準備や後片付けに要した日もあり、実際のキャンプは12日間である。その12日間のうち8日間のキャンプ日程は次のとおりとされている(英国、コリン・ウォーカー氏のホームページより参考掲載)。

## ■主なプログラム(8月1日～8日に実施)

1日目:準備、パトロール(班)の設定。

パトロールリーダー(班長)は特別な指示を受ける(注・班長会議的な訓練)。

2日目:アクティビティ、キャンプ・クラフト

小屋とマット作成。ロープ結び。火起し。料理。健康と衛生。辛抱。見知らぬ土地で道を探す方法。ポート管理。

3日目:観測。追跡。視カトレーニング等

4日目:木工。動物、植物、鳥、星についての学習。人の特徴の判別法。性格や体調を推理・観察する。

5日目:騎士道。名誉。騎士のおきて。寛大であること。勇気。慈悲。倏約。忠誠心。女性に対しての実際の騎士道。「善い行い」をする義務。

6日目:人命救助。火災。水難。下水。ガス。暴れ馬からの救助。救急法。アルバートメダル(人命救助の功労者へ贈られるメダルの呼称)。

7日目:愛国心。植民地の地理学。大英帝国の歴史と施策。陸・海軍・旗・勲章。国民としての義務など。

8日目:ゲームとスポーツ

## ■日課

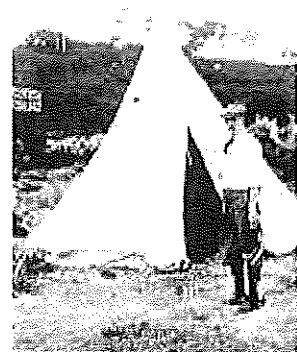
- ・ 午前6時—クズーの角笛(1896年のマタベル会戦中、ソマブラの森に遠征した際に入手したもので起床)
- ・ 洗顔
- ・ ココア
- ・ キャンプサイト清掃
- ・ 当日の課題(前夜のキャンプファイアで紹介されたもの)
- ・ 身体訓練—B-Pによる指導
- ・ 旗の休息と祈り
- ・ 朝食
- ・ スカウト訓練
- ・ 昼食
- ・ 当日のテーマに基づくゲームと競争
- ・ 夕食
- ・ キャンプファイア

(注:このプログラムの大部分は、B-Pによってまとめられた『スカウティング フォア ボーイズ』(1908年発行)と『帝国の若き騎士たち』(1916年発行)に記載されている項目なので参考にされたい。ともに(財)ボーイスカウト日本連盟より日本語版として出版されている。)

### “ブラウンシー島の感想” B・P

「今、私は少年たちのキャンプの準備のためにここに到着した。ここはキャンプにふさわしい場所である。すばらしい島には、茂った木々や野営に必要な場所がある。あとは天候に恵まれれば、すばらしい時間が過ごせるであろう」

1907年7月26日記 B・Pから Mr.Langtold あての手紙  
(ブラウンシー島にて記述の手紙より)



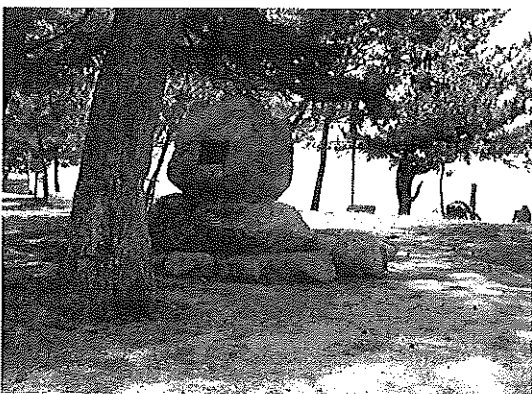
実験キャンプにて。テントの前のB-P

## ■ キャンプの参加者たち

ヒヤシンス号という名を冠したボートに乗り、プール湾の波止場からブラウンシー島に渡った少年たちは、ボーンマスのウィンストン・ボーイズブリゲードから7人、他はパブリックスクールの生徒たちであった。当時の英国の富裕階層の子弟と、一般的な市民の子弟を同一の環境の中で、キャンプ生活をさせるという試みであった。B-Pをチーフとし、アシスタント3名、年齢の低い1名はB-Pの兄弟の息子と兄弟が1名参加している。全員で29～31名がこのキャンプに参加したようである。出版社や支援者などもゲストとして訪れていたのである。

## ★ 日本のスカウト活動でのキャンプは・・・

ブラウンシー島での実験キャンプは1907年(明治40年)であり、日本における少年団活動などでは、いわゆるキャンプという野外活動においてテント等を用いての宿泊はいつごろから始まったのであろうか。現在、日本連盟で公式に認められているのは、1916年(大正5年)、京都少年義勇軍(ボーイスカウト京都連盟)の中野忠八氏が指導者として実践した滋賀県の琵琶湖畔雄松岬の松林とされており、1960年(昭



滋賀県の琵琶湖畔雄松岬の記念碑

和36年)に、記念碑が建立されている。日本のスカウトの初キャンプ地と称されてはいるものの、日本連盟が全国組織として結成されたのは、1922年(大正11年)であり、かなり先覚的な活動だったのである。当時は、テントは「天幕」と称されていた。野営、宿営などさまざまな呼び方であったのだが、1926年(大正15年)発行の『キャンピングの仕方と其の場所』(大正15年6月5日発行・鐵道省著・実業の日本社)では、雄松岬が紹介され、さらに中野忠八氏らが十数年来毎夏キャンプをしていることが紹介されている。同書には、スカウトの野営風景のスナップ写真も掲載されているところである。

ブラウンシー島キャンプからわずか10年も経ない中で、スカウト的なキャンピングは、日本の各地で行われていたという実証が示されている。また、キャンプ地を、宿营地、あるいは野陣場とも呼んだ記録がある。第6代総長松方三郎氏の著書『山であった人』(築地書館発行)のエッセイの“山ときどき”には、この野陣場という言葉でキャンプ地が表わされている。

いずれにせよ、ブラウンシー島での初キャンプは、今日の世界のスカウト活動におけるキャンプの原型であり、日本における活動に大きな意味をもたらしている。相前後して、中野忠八氏らが、青少年および少年団員に、野営＝キャンプを導入した業績は、誠におおきな意義を与えているのである。こうしたスカウトのキャンピングの歴史を伝達することも、このプログラムの中に活かされることを願うものである。



## ● 指導者のみなさんへ

### ープログラム展開のヒントー

B・Pの提唱したスカウティングは、今日まで100年に及ぶ間に全世界において展開されている。国籍や宗教を超えて、スカウトは皆兄弟・姉妹であることが運動の根源をなしている。

「ブラウンシー島での実験キャンプ」を、スカウティングのスタートとしていることは、まぎれもない事実である。

100周年を記念し、“ブラウンシー島再現キャンプ”を実施するにあたって、留意することは以下のとおりである。

#### ① 指導者の役割

プログラムの展開は、指導者の調査と研究にかかっている。B・Pの実践したキャンプ・プログラムを基として、自由にアレンジしたらよいであろう。ただし、追跡法や自然観察、キャンプ・クラフトなどは、『スカウティング フォア ボイズ』を参考図書として活用すれば、十分な成果が得られると思われる。キャンプファイアにおいても、寸劇などに工夫をこらし、指導者がエールマスターを行い、夜話の内容も『スカウティング フォア ボイズ』でB・Pの述べていることを、教訓的あるいは例え話を用いて参加スカウトたちに話すことも効果的であろう。

#### ② スカウトたちの服装について

100年前の英国の少年たちの服装を調べ、その当時の服装に近いでたちをしてみたらよいだろう。長ズボンにつりバンド、シャツを腕まくりをして、ハンチングなどをかぶって、往時に思いをはせるもの一興であろう。

#### ③ テントや調理器具などは？

テントは自隊で使用しているもので差し支えはないが、円錐形のテント(ティーピーテント的な形)なども工夫して、丸太とフライなどで作ってみるのもよいだろう。

調理器具はコップや飯ごう、フライパンなどを使い、スプーン、フォーク、ナイフなどを用いるとハシのな

い食文化を味わえる。ブラウンシー島キャンプのメニューは不明であり、それぞれがイギリスの一般的な食事メニューを朝、昼、夜と献立とされるよう希望したい。例えば、朝はハムエッグにコーンフレークとミルクまたは紅茶などとし、昼はサンドウィッチ、夜はチキンソテーに野菜とスープにバターロールなどはいかがであろう。午前と午後のティータイムには、ミルクティーにビスケットと英国的定番のおやつとして欠かせないので、メニューにぜひ加えてほしい。

#### ④ 班への提供品や表彰リボンについて

班への提供品の中に、班旗を作成するための白布やクレヨンなどを考えられたらよいだろう。

B・Pが作ったバッジがパトロール・リーダーに配られている。ユリの形をしたピンバッジを班ごとに作るのも楽しい閑時作業となる。

ブラウンシー島で使われた班別名称は、オオカミ班6名 オウシ班5名 シギ班5名 カラス班5名である。(参加者は21名とも20名ともいわれている。20名が正しいようである)

また、日々のプログラムの中で行う班別対抗のゲームでの勝者(班)や善行を行ったスカウト、朝の点検で優秀な改善が行われた班への表彰などに簡単なピンでとめるリボンを用意し、与えることも班におけるチームワークの助長と班別の競い合いに、よい意味でライバル心を高揚できよう。

#### ⑤ その他

プログラム作成と展開にあたっては、「まず楽しいプログラム」を心がけ、危険の予測されるアクティビティはさけることが肝要である。

短時間のハイキングやピクニックを行う際は必ず下見を実践し、安全管理に心を配ることをお勧めする。工具や刃物の使用方法も事前によく手入れをすると共に正しい使用法の指導を怠らないよう念願する。

## ボーイ・ベンチャー

### チャレンジ・ザ・ファーストキャンプ

☆ブラウンシー島の実験キャンプを再現してみよう！！

☆スカウティングの原点を求め、

質素なキャンプを楽しんでみよう！！

- キャンポリーや団・隊キャンプの中で1泊2日のブラウンシー島での実験キャンプを再現し、体験してみよう！！
- 100年前のイギリスの生活や少年達の様子を研究し、実験キャンプを実施してみよう！！
- B-Pが行ったゲームやソング、夜話を模擬的に実践してみよう！！



『1907年B-Pと20人の少年たちは、ブラウンシー島でスカウト運動の第一歩となるキャンプを行った。第1日目……少年たちを5名ずつ、オオカミ、雄牛、シギ、カラスの4班に分け、それぞれの班の印として、肩に緑、黄、赤、青、の紐飾りを付け、班長の帽子には百合の花を形取ったバッジがつけられた。……』

さあ、ファーストキャンプがこれから始まる！！

# ブラウンシー島へのいざない

## ブラウンシー島実験キャンプの1泊2日再現キャンププログラム例

### 第1日目

時間	項目	内容	備考
8:00	集合・出発・到着	想定：プール湾の波止場に集合し、実験キャンプの行われるブラウンシー島に向け船で出発。そして到着。	
8:00 ～ 8:10	オープニング セレモニー	国旗儀礼 ソング「光の路」 隊長の話	隊長より、この再現キャンプの趣旨を説明する。
8:10 ～ 8:25	班編成	班編成（班の命名） （班長の任命）	班名をオオカミ、雄牛、シギ、カラスと付けよう。
8:25 ～ 9:00	班旗作成	班で協力して班旗の作成	三角形の白い布に動物か鳥の図柄（シルエット）
9:00 ～11:30	テント設営	円錐型テントの設営	竹材または丸太とシート等で工夫し建ててみよう。
11:30 ～13:00	昼食	サンドイッチ、紅茶など	
13:00 ～16:00	スカウト技能 の訓練	ロープ結び3種（本結び、ひとえつぎ、巻き結び） 火起こし（SFB：キャンプファイア物語9） 人を助ける（SFB：キャンプファイア物語25）など	スカウティング・フォア・ボーイズにあるものを参考にして  途中に 30 分程度のティータイムを入れる （ミルクティーとビスケットなど）
16:00 ～16:30	休憩	手足などを洗い、体を清潔にする	
16:30 ～19:00	夕食	チキンソテー、スープ、パンなど	
19:00 ～20:00	キャンプ ファイア	B-P は自分の体験した興味深い話やソング、踊り、翌日のテーマを示唆した	スカウティング・フォア・ボーイズにある内容を参考にして
21:00	就寝準備 消灯		

第2日目

時 間	項 目	内 容	備 考
6:00	起床・洗面	角笛の合図で起床	
6:00 ～ 6:30	ココアの時間		暖かいココアを飲んで気分を落ち着かそう
6:30 ～ 7:00	清掃	キャンプサイトの清掃	
7:00 ～ 7:45	モーニング セレモニー	当日の課題説明	課題説明は、隊長より前夜のキャンプファイアの時に示唆した今日のテーマを簡単に説明
		身体訓練：軽い体操 SFB：キャンプファイア物語 17 の中の健康のための6種の運動)	
		国旗掲揚 ソング「楽しキャンプの朝」	
7:45 ～ 8:00	祈りの時間	スカウト・OWN・サービスでも可	
8:00 ～ 9:30	朝食	ハムエッグ、バターロール、ミルク など	
9:30 ～11:30	スカウト技能 の訓練	サインの観察 (SFB：キャンプファイア物語 11) 追跡 (SFB：キャンプファイア物語 12) 忍び寄り(SFB:キャンプファイア物語 14) 植物 (SFB：キャンプファイア物語 16) など	スカウティング・フォア・ボーイズにあるものを参考にして  途中に 30 分程度のティータイムを入れる
11:30 ～13:00	昼食	オープンサンド、オレンジジュースなど	
13:00 ～15:00	ゲーム	班対抗のゲームや競争など (SFBにある植物観察ゲームや追跡ゲーム、忍び寄りのゲームなど)	スカウティング・フォア・ボーイズにある色々なゲームを参考にして
15:00 ～15:10	クロージング セレモニー	隊長の話 ソング「ひとひの終り」 国旗儀礼	
15:10	解散		

「実験キャンプの成功の鍵は、5人ずつの小さな班を作らせ、班長にはキャンプ場でも野外でも、いつも班行動に全責任を待たせ、班員には自分の名誉にかけて班長の命令に従うようにしたことであった。」B-P



## プログラムのヒント

### ◆ スカウトへの事前課題

B-P は参加スカウトに本結び、ひとえつぎ、巻き結びの3つのロープ結びをあらかじめ練習してくることを要求した。

### ◆ 班旗の作成

班旗は白い布で三角形をしていて、短い棒にくくり付けられていた。図柄は、動物か鳥の輪郭（シルエット）が描かれていた。

### ◆ 班毎の色のついた肩飾り

長さ 18in. (45.72cm)、幅 1in. (2.54cm) の毛織りテープ又はリボンで作成

### ◆ スカウトたちの服装

ズボンにつりバンド、長袖のシャツを腕まくり、ハンチングを被るスタイルなど 100 年前の英国の少年たちの服装を調べて挑戦してみよう。

### ◆ 円錐型のテント

丸太や竹材とフライシートまたはブルーシートなどで工夫して作ってみよう。

### ◆ 食事

英国の一般的な食事（ハムエッグ、コーンフレーク、ミルク、紅茶、サンドイッチ、チキンソテー、スープ、バターロールなど）を調べ、箸を使用しないでナイフ、スプーン、フォークでの食事をしてみよう。また、午前午後のティータイムには、ビスケットとミルクティーなども。

### ◆ キャンプファイア

B-P は自分の体験した興味深い話をし、スカウトたちを引き付けた。その話の中で翌日のテーマを示唆したが。また、最終日の別れのキャンプファイアでは「エンゴヤマ」を全員で歌った。

このキャンプに同行したエベリット氏は、キャンプファイアでの B-P について「彼が、焚き火の光の明滅する中に立った面影は今も眼に見えるようである。その生命の喜びに満ちたはつらつとした姿が、あるときは重々しくあるときは陽気にあらゆる質問に答えながら、鳥の鳴き声を真似たり野獣の追跡の仕方を教えたり突然小話をいれたり、焚き火を回りながら踊ったりした。道徳を言葉で教えることはせず。それとは一見関係がないような話をしながら、聞いている大人も子どもも、いつの間にか彼の意図するところに巧みに従わせてしまった」と語っている。

なお、夜話を実施する隊長は「スカウティング・フォア・ボーイズ」にある B-P の言葉を引用して話すことでもよいでしょう。

### ◆ 夜の活動

毎夜、当番班は見張り番を行った、当番班は小麦粉、ジャガイモ、肉、お茶などを用意し定められた場所へ行き、夜食を用意し見張りを立てて仮眠（ビバーク）に就く。密かに見張り線を突破しようとした B-P や、散歩に出た客などが見張りに捕らえられた。B-P は夜の活動をさせることは少年達によい勉強になると考えたのです。

# ファーストキャンプのゲーム①

## ■ゲーム名■

鹿に忍び寄る

## ■場 所■

林の中など隠れるところがある場所

## ■展 開■

1. 「鹿」役と「ハンター」役を決める。  
※人数のバランスは、「鹿」1名に対し「ハンター」4名ぐらいがよい。
2. 「鹿」は12個のテニスボールを持って先に出発し林の中に隠れる。
3. 「鹿」が出発して5分後に「ハンター」が1人1個のテニスボールを持って「鹿」を追いかけ狩をする。
4. 「鹿」は隠れていて、「ハンター」を襲撃する。
5. 「ハンター」は「鹿」を探し出し、狩をする。
6. 「ハンター」は「鹿」からテニスボールを1回当てられると、角で突き刺されたと思われ、狩から外れる。
7. 「鹿」は「ハンター」からテニスボールを3回当てられると捕まったとされる。

## ■準備するもの■

- ・テニスボール（鹿の数×12個、ハンターの数×1個）
- ・鹿とハンターの識別票

## ファーストキャンプのゲーム②

### ■ゲーム名■

これは何だろう

### ■場 所■

野外（植物観察のできる場所）

### ■展 開■

1. まず、先発しスカウト2人が道標（みちしるべ）のしるし（追跡サイン）をつけながらコースを決める。
2. そのコースの途中に、「これは何だろう」というサインを複数つける。  
※「これは何だろう」というサインは、事前にスカウト全員で決めておく。  
たとえば、円を一本の線が貫いていて、そばに番号（数字）が書いてあるようなもの。
3. 先発のスカウトが出てから、10分後に残りのスカウトがノートと鉛筆を持って出かける。
4. 後を追ったスカウトは、見つけた「これは何だろう」のサインをノートに記入し、そのサインの一番近くにあるものが何であるかを、カシ、クヌギ、スギ、サクラ、タンポポなどと記録する。
5. 得点は、見つけたサインの数と「これは何だろう」に正しく答えた数によって点を与える。

### ■準備するもの■

ノート、鉛筆、植物図鑑

\*B-Pは、『スカウティング・フォア・ボーイズ』の中で「このゲームは、非常に面白いばかりでなく、観察力を養い、記憶力を増し、植物の知識を深める。」と書いている。

# ビーバースカウト集会プログラム

## <タイトル>ブラウンシー島ってなあに？ (ピクニック)

集合場所	〇〇公園			
集合時間	9:30	解散時間	14:00	
木の葉章	健康・自然・社会・表現 (各隊の状況で授与する)			
タイトル	世界の総長B-Pを知る のねらい・所属する喜びを味わわせる			
時間	項目	担当	活動内容	準備品
9:00	リーダー 集合	指導者 全員	集会が始まる前 ・準備品の点検と確認 ・プログラムの確認	実施計画書 プログラム用品
9:15	集まる間	隊長 副長 補助者	集合するまで ①開会準備 隊旗のセット 出欠の確認  ②服装点検	隊旗セット 救急箱 出席簿
9:30	開会	隊長 副長	開会 ①ビーバーコール・みんなで大きな 輪をつくろう ②隊旗に敬礼 ③歌：永遠のスカウト	
9:40	活動	隊長 副長 補助者	①導入の話し 「ブラウンシー島って知っている？」  ②ブラウンシー島めざして出発 G・グループ分け ・荷物の点検 (お弁当・水筒・いつものもの) ③G・海を渡ろう ④ブラウンシー島上陸 G・東西南北の四方位を知ろう G・「そよ風」 G・「食料集め」 ⑤パンを焼こう ツイスト ⑥昼食 ⑦お話し「イギリスとB-Pについて」 ⑧イギリスの国旗を描いて見よう ⑨歌「I' ve Got That B-P Spirit」 ⑩G・船に乗って帰ろう	世界地図 ブラウンシー島の イラスト・地図  船・ロープ  コンパス  小麦粉・塩・ふくらし粉 竹の棒・カマド  資料 A5画用紙 BS歌集P33 船・ロープ
12:00				
13:30		隊長	木の葉章授与・小枝章授与 木の葉章：健康・自然・社会・表現 (各隊の活動状況で木の葉章を授与する)	木の葉章・小枝章 ビーバーノート
13:45	閉会	隊長 副長 補助者	閉会 ①歌「I' ve Got That B-P Spirit」 ②隊長の話し ③隊旗に敬礼 ④ビーバーコール・今日の集まりもう～	
14:00	片付け	全 指導者	⑤解散 集会の後 評価、反省 ・次回の打ち合わせ確認	
<b>備 考</b> ・記章授与は閉会の中で行なってもよい ・開閉会式時の「ビーバーコール・みんなで大きな輪をつくろう」は普段、隊で歌っている 歌を歌いましょう ・ピクニックでなく、公園や集会所でも活動できます ・ツイストパンを作る時は、お弁当の量を調整しましょう ・歌「I' ve Got That B-P Spirit」は、アクションを取り入れるとビーバーにも楽しめます				

# ビーバースカウト集会プログラム

## タイトル<B-Pのゲームを楽しもう>

集合場所	〇〇公園			
集合時間	9:30		解散	11:30
木の葉章	健康			
タイトル のねらい	・B-Pの提唱する楽しい観察と推理を体験をさせる ・体験を通じて学ばせる			
時間	項目	担当	活動内容	準備品等
9:00	リーダー 集合	指導者 全員	集会が始まる前 ・準備品の点検と確認 ・プログラムの確認	実施計画書 プログラム用品
9:15	集まる間	隊長 副長 補助者	集合するまで ①開会準備 出欠確認 ②服装点検	隊旗セット 救急箱 出席簿
9:30	開会	隊長 副長	開会 ①ビーバーコール・みんなで大きな輪を作ろう ②隊旗に敬礼 ③隊長の話し ④歌「げんきなビーバー」 BVS歌集22P	
9:40	活動	隊長 副長 補助者	①導入の話し 「ベーデン・パウエルって知っている？」 B-Pは観察と推理に長けていた ②ゲーム「ゆびぬきゲーム」SFB193 ③ゲーム「こんな人をみかけませんでしたか？」SFB180 ④ゲーム「キムズ」	小さな隠す品物 変装セット BS隊の訓練用具
11:15	閉会	隊長	閉会 ①隊長の話し ②木の葉章・小枝章の授与 ③隊旗に敬礼 ④歌「きょうのあつまりもうおしまい～」 ⑤解散	
11:30	片付け	全指導者	片付け ・評価、反省 ・次回の打ち合わせ確認	

### プログラムのヒント

#### \* ゆびぬきゲーム(観察ゲーム) SFB 193

ゆびぬきの代わりに、部屋の中(公園内)の色合いと似た色の小物を用意するとよいでしょう。

- 1) 小さな品物を部屋(公園)の片隅に置く。例えば、窓のさんなどに。
- 2) スカウトは部屋の中に入ると、一切話しをしてはいけません。
- 3) 見つけたら黙って外に出て行き、隊長または副長にどこにあったかを報告する。

※なかなか見つからなかったスカウトは「もう一度！」と何回もやりたがるので時間や回数を初めに決めておくといよいでしょう。

#### \* こんな人をみかけませんでしたか？ SFB180

スカウトがおやつを食べている間や、手遊びゲームを行なっている間にその前を横切ったり、集会所から公園に行く途中で出会ったりしてもよいでしょう。

#### \* キムズゲーム(BS隊の訓練用具キムズ)

よくご存知のゲームですがスカウトには、わかりやすく、例えばハバザックから一つずつ出して、このロープはスカウトロープで6m・これは、ハイキングに行く時に進む方向を教えてくれるコンパス・・・等説明しながら行なうといいですね。

# カブスカウト隊集会プログラム

<テーマ>おめでとう！世界の総長B-P

期日:2月の日曜日 9:30~14:30

集合場スカウトハウス

サイン 浅野

時間	番号	担当	活動内容	用意するもの
9:00	1	CM ACM DL	1. 準備品の確認 2. 隊リーダーと組リーダーとの打ち合わせ 3. 隊費の徴収 4. カブブックのサイン	集会実施計画書 国旗セット 会計簿 進歩壁掛表
9:30	2	CM ACM	別々の集会 a. 保護者の集まり ・会計報告(あれば) ・隊集会プログラムの概要説明 b. カブの集まり ・歌「世界の総長」の練習 ・組の発表準備	歌詞チャート 集会実施計画書
9:45	3	CM	開会 ・大輪、カブコール ・国旗儀礼 ・歌「旗あげの歌」 ・隊長のお話し	国旗
10:00 10:05	4	CM ACM DL ACM ACM	組長集会 1. スタンツの発表 「アン・ノウン・スカウト」 「ジャングルブック」 「足柄山物がたり」 「ナイアガラの滝事件」 2. B-Pクイズ 3. ゲーム「カルタ取り」B-Pの生涯カルタ	成績表  クイズ カルタ
11:45 12:30		DL ACM ACM	昼食 パースデイケーキ作り 4. パースデイケーキコンテスト 5. 歌「世界の総長」 「I've Got That B-P Spirit」	お弁当 生クリーム等の デコレーション スポンジ台(組数) 歌詞チャート
14:00		CM	6. おやつ「4. のケーキ」 7. 表彰 8. 進歩記章の授与	皿・フォーク 表彰リボン 進歩記章
14:15	5	CM	閉会 ・大輪 ・隊長のお話し ・歌「I've Got That B-P Spirit」 ・国旗儀礼 ・組ごとに仲良しの輪をして解散	歌詞チャート
14:30	6	CM ACM DL	後片付け 組長集会	

## プログラムのヒント

- \* スタンツは2週にわたり練習をする。
- \* B-Pクイズは組みごとに組集会で調べておく。
- \* 歌は組集会で練習をする。
- \* ケーキのデコレーション食材は隊で準備しておく。
- \* B-Pの生涯カルタは、指導者が準備をしても、スカウトが組ごとに分担してもよいでしょう。
- ビーバー隊を招待しても楽しくできるでしょう。
  - ・ビーバーはスタンツを楽しんで見るができる。
  - ・ビーバーにもケーキのデコレーションを手伝える。
  - ・ビーバーは字を読めなくても、絵をみて判断できるのでカルタを楽しむ事ができる。

組集会ができない状況であれば、活動内容を減らしたり、間に組集会を組み入れて行なうなどの工夫をしましょう。

# カブスカウト隊集会プログラム

<テーマ> ぼくらのB-Pスピリッツ

期日: 月 日 9:30~15:00

集合場所 スカウトハウス

サイン 浅野

時間	番号	担当	活動内容	用意するもの
9:00	1	CM ACM DL	1. 準備品の確認 2. 隊リーダーと組リーダーとの打ち合わせ 3. 隊費の徴収 4. カブブックのサイン	集会実施計画書 国旗セット 会計簿 進歩壁掛表
9:30	2	CM ACM	別々の集会 a. 保護者の集まり ・会計報告(あれば) ・隊集会プログラムの概要説明 b. カブの集まり ・歌「I've Got That B-P Spirit」の練習 ・組の発表準備	歌詞チャート 集会実施計画書
9:45	3	CM	開会 ・大輪、カブコール ・国旗儀礼 ・歌「カブスカウトだ」 ・隊長のお話し	国旗
		CM	組長集会	
10:00	4	ACM DL	1. 組の発表 1) 実験キャンプの時のB-Pとスカウトの服装 2. ゲーム 1) 石になれ 2) 池の中、土手の上 3) シェアカーンとモウグリー	成績表
12:00		CM ACM	昼食 3. 組の発表 2) B-Pについて調べたこと 3) スカウトソング(各組で選曲した歌) 4. 表彰 5. 進歩記章の授与	表彰リボン 進歩記章
14:00	5	CM	閉会 1. 大輪 2. 隊長のお話し 3. 歌「I've Got That B-P Spirit」 4. 国旗儀礼 5. 組ごとに仲良しの輪をして解散	
14:15	6	CM ACM DL	後片付け	

## プログラムのヒント

- \* ゲームを一つにして、午前中の活動にする。
- \* 扮装は、簡単なものです。
- \* 組集会で発表の準備をする。
- \* 組集会を開会出来ない時には、発表を少なくして活動の中に組集会を組み入れる。
- \* 隊指導者は、B-Pに関する資料を十分に用意する。

■ ゲームの解説 ■

### ゲーム:石になれ

このゲームは、全員を動きまわらせ、みんなをうまく混ぜ合わせる。

魔法使いになるカブ 2 人を選ぶ。彼らは人間を石に変える力があるものとする。彼らは残りのカブを追いかける。彼らにふれられたカブは、その場にしゃがんで石にならなければならない。石になったカブは、魔法使いが遠くへ行っていつの間、味方のカブ（石になっているカブ以外の）がやってきて、タッチしてくれば人間に戻れる。魔法使いは、ある限られた時間内になるべく多くの人を石にしてしまう。2～3分たったらゲームをやめ、石を数える。次に別の魔法使いを決めて、これを繰り返す。数えた時に最も多くの“石”を持っていた2人が勝利者になる。

### ゲーム:池の中、土手の上

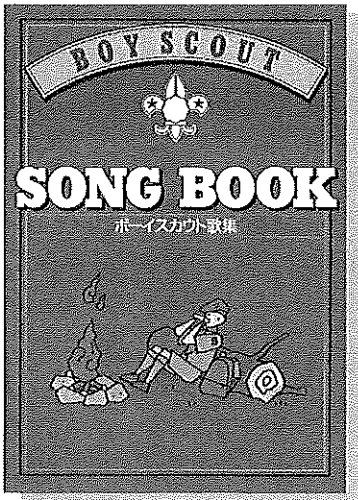
床に大きな円をチョークで書き、池にする。カブたちは、この円の外側に円くなって並ぶすなわち、岸の上に並ぶわけである。「池の中」といわれたら、彼らは、円の線を飛び越えて池の中へ飛び込まなければならない。「土手の上」といったらもとの岸に急いで飛びもどる。これを早く数回繰り返す。そのうちに、まちがったことをいう。「池の上」とか「土手の中」というように。この場合にはだれも動いてはいけない。動いた人はアウトになる。最後の1人になるまで続ける。もちろん残った1人が勝利者である。普通、1度に数人がアウトになるからこのゲームはそんなに時間がかからず、2～3回繰り返すこともできる。また、3本の毛糸を腕に巻きミスをするごとに1本ずつとられてしまい3回目にアウトになるなどの工夫をするとよい。

### ゲーム:シェアカーンとモウグリー

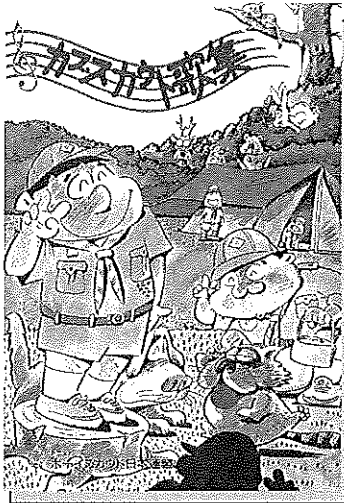
父オオカミと母オオカミ、それに小さいオオカミ全員が1列に並び、一番小さい者をモウグリーとして、列のうしろにつける。それぞれ、自分の前のオオカミの腰をつかむ。そこへトラのシェアカーンが登場してくる。彼はモウグリーを捕まえたがるが、いつでも捕まえようとする。父オオカミが彼の前にたちふさがって、道をふさぐ。オオカミ全員はお互いに、彼らの後ろにいるモウグリーを安全に守ろうと努める。モウグリーは、ネックチーフを半スポンのうしろからたらししたシッポをつける。もし、シェアカーンがこのシッポを3分以内にとれば彼の勝ち。そうでなければオオカミの勝ち。



## ■ 関連ソング ■



- 名誉にかけて 18
- 永遠のスカウト 23
- 世界の総長 27
- I've Got That B-P Spirit 33
- パトローリング 49
- わが旗かざし 52
- 楽しキャンプの朝 60
- 愉快的スカウト 74
- 10種野営料理法 82
- 懐かしの森へ 88
- Back To Gilwell 89
- 営火の祈り 98
- 夜の歌 99
- 火を絶やすな 104
- キャンプファイア 106
- 月下の営火 107
- 名残の営火 115
- 友情 117
- ホキトキ ウンパ 124
- ローゼン フラ フン 128
- HAN SKAL LE 130
- シンジャングリグリ 134
- マル マル マル 140
- アイ アミ ジョロロ 141
- エーン ゴンヤーマ 155
- Jamboree! Ha-Ha-Ha-Ha 178



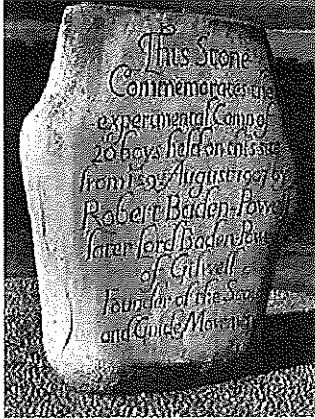
- 世界の総長 (BS 歌集 27)
- I've Got That B-P Spirit (BS 歌集 33)
- 旗あげの歌 14
- カブスカウトだ 16



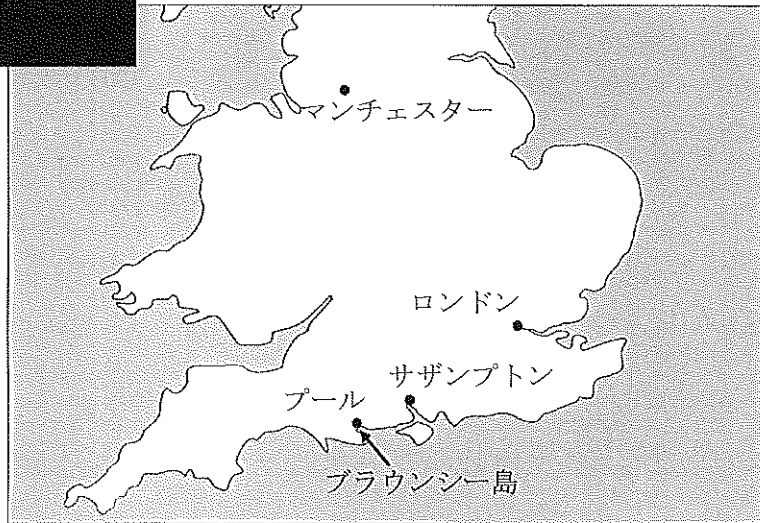
- げんきなビーバー 22
- 永遠のスカウト 10
- I've Got That B-P Spirit (BS 歌集 33)

# 資料

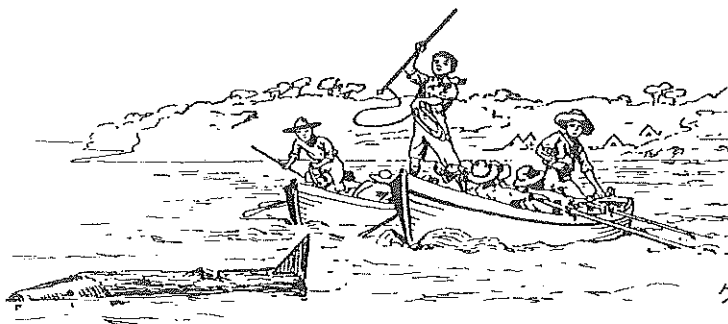
**ブラウンシー島実験キャンプ  
ギャラリー**



島にある石碑



トランポリン



クジラ獲りゲーム B-P画



少年たちを指導するB-P



レスリング

綱引き開始

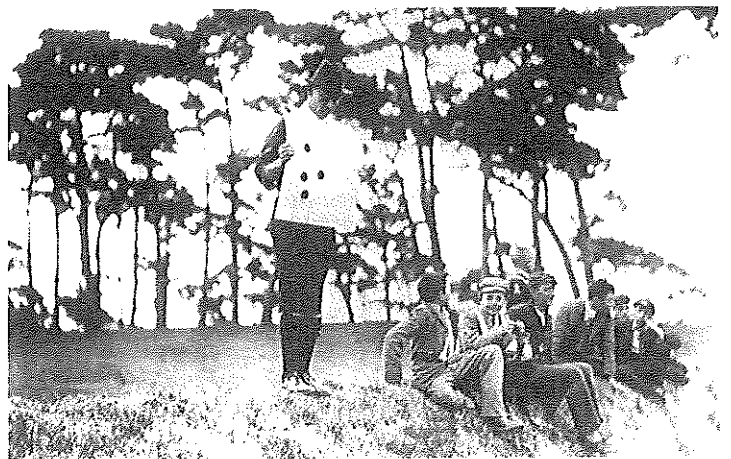


草でマットを作る

『スカウティング フォアボーイズ』 p.167 参照



追跡ゲーム

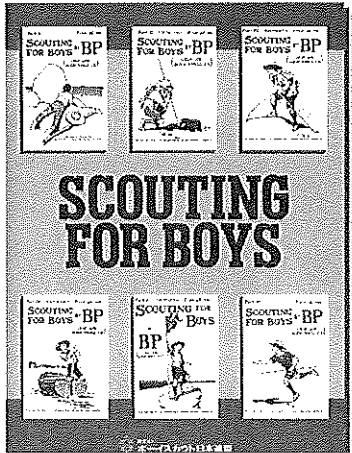


黒点探し

『スカウティング フォアボーイズ』 p.196 参照

<参考図書> 創始者B-Pやスカウティングの初期の状況を知るうえでも参考となる書籍です。

B-P著  
『スカウティング フォア ボイズ』

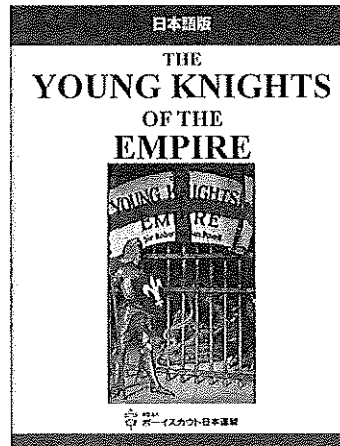


少年にとって、楽しいゲームである「スカウティング」の提示。スカウト・ゲームの記述が多くあり参考になる。

B6判 530頁 945円(税込)

品番 65151 日本連盟発行

B-P著  
『帝国の若き騎士たち』



スカウトの「おきて」の精神をB-Pの豊富な体験をもとに解説。当時のキャンプ技術の記述も参考になる。「スカウティング フォア ボイズ」の続編。

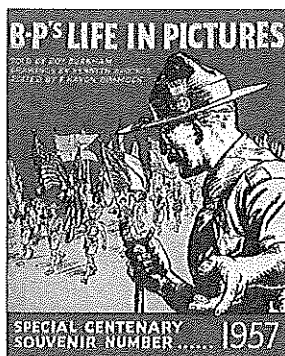
B6判 303頁 1200円(税込)

品番 65565 日本連盟発行

『絵で見る ベーデン・パウエルの生涯』

絵で見る  
ベーデン・パウエルの生涯

日本語版



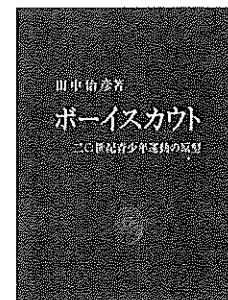
ボーイスカウト・日本連盟

B-P生誕 100周年を記念してイギリス連盟から発行された、B-Pの生涯をイラストで紹介。

A4判 57ページ 483円(税込)

品番 67201 日本連盟発行

『ボーイスカウト』



中公新書  
1366

実験キャンプをグループワークの基となる世界初の青少年小集団活動と規定。スカウト運動の発展、スカウト教育の分析などの研究を読みやすく提示。

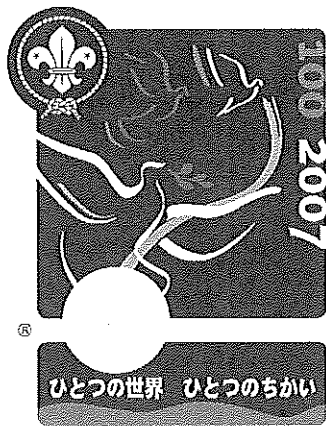
新書版 180頁 882円(税込)

品番 67217 中央公論新社発行  
(日本連盟販売)

「ブラウンシー島実験キャンププログラム」実施報告

1. 事業名																				
2. 実施組織	(いずれかに○印) 県連盟・地区・団・隊・その他 ( )																			
	<table border="0" style="width:100%; text-align:center;"> <tr> <td>連盟</td> <td>地区</td> <td>第</td> <td>団</td> <td>隊</td> </tr> <tr> <td>代表者</td> <td>(BS役務)</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>氏名</td> <td></td> <td>電話番号</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	連盟	地区	第	団	隊	代表者	(BS役務)				氏名		電話番号						
連盟	地区	第	団	隊																
代表者	(BS役務)																			
氏名		電話番号																		
3. 実施期間	200 年 月 日～ 月 日 ( 日間)																			
4. 参加者	参加者数																			
	<table border="0" style="width:100%;"> <tr> <td style="width:40%;">① スカウト</td> <td style="text-align:right;">人</td> </tr> <tr> <td colspan="2">各部門ごとの人数をご記入ください</td> </tr> <tr> <td style="padding-left:20px;">BVS</td> <td style="text-align:right;">人</td> </tr> <tr> <td style="padding-left:20px;">CS</td> <td style="text-align:right;">人</td> </tr> <tr> <td style="padding-left:20px;">BS</td> <td style="text-align:right;">人</td> </tr> <tr> <td style="padding-left:20px;">VS</td> <td style="text-align:right;">人</td> </tr> <tr> <td style="padding-left:20px;">RS</td> <td style="text-align:right;">人</td> </tr> <tr> <td>② 指導者</td> <td style="text-align:right;">人</td> </tr> <tr> <td>③ その他</td> <td style="text-align:right;">人</td> </tr> <tr> <td>参加者合計(①+②+③)</td> <td style="text-align:right;">人</td> </tr> </table>	① スカウト	人	各部門ごとの人数をご記入ください		BVS	人	CS	人	BS	人	VS	人	RS	人	② 指導者	人	③ その他	人	参加者合計(①+②+③)
① スカウト	人																			
各部門ごとの人数をご記入ください																				
BVS	人																			
CS	人																			
BS	人																			
VS	人																			
RS	人																			
② 指導者	人																			
③ その他	人																			
参加者合計(①+②+③)	人																			
5. 実施場所																				
6. 実施内容																				
7. 特記事項 (計画書との変更内容等)																				

※ プログラムを実施した組織(団・地区・県連盟)から直接日本連盟へお送りください。この書式は日本連盟ホームページにも掲載します。  
送付先/ Eメール 100nen@scout.or.jp または FAX 0422-31-5162



1907-2007

