

第 57 回西宮地区耐寒訓練プログラム詳細

【初日夜のプログラム—かくれんぼ】

1. 目的

今回の耐寒訓練の目的である、「グリーンバーだけでなく参加指導者もボーイスカウト活動のおもしろみを再確認する」というのに沿ってグリーンバーだけでなく指導者も参加できるプログラムを行い、目的に近づけたい。また、今回のゲームのテーマは「追跡」。

2. 内容

ゲームを2つ行う。

最初にスカウトが鬼、指導者が探偵になり森の中でかくれんぼをする。スカウトは、指導者に見つからないように終了の合図が出るまで隠れ続ける。行動派個人単位で一番生き残りが多かった班に優秀班を伝達。指導者はスカウトを見つけたら所定の位置まで連行する。連行したら活動団、班名を聞き、また鬼を見つけに行く。

次のゲームはスカウトが探偵となり、指導者が鬼となる。スカウトが鬼を見つけたら指導者がスカウトの活動団、班名を聞き所定の位置へ指導者が1人で戻る。

3. タイムテーブル

- 16:50 施設前広場集合完了、移動開始
- 17:00 集合完了、ゲーム説明(終了の合図、集合場所、ゲームの流れ)、。
- 17:05 ゲームスタート (スカウトが隠れに行く)
- 17:08 指導者が探しに行く
- 17:25 (雨天 17:20) 第1回終了(次のゲームのために指導者が隠れに行く)
- 17:35 (雨天 17:30) 第2回スタート
- 17:50 (雨天 17:40) 終了予定

4. 備考

- ・木の優秀班賞を毎ゲームごとに贈呈(1位の班のみ)
- ・隊の持ち物として①ケミホタル(腕に巻く用)②パックロープ(道を止める用)
- ・スカウトには軍手、防寒具、長袖長ズボンの着用を指示する。
- ・採点は1回目23点(1位23点、2位21点……11位1点、12位0点)
2回目は22点(1位22点、2位20点……11位0点、12位0点)

【初日夜プログラム-ワークショップ】

ースケッチー

目的:スケッチを通して観察の技能の向上をはかる。

目標:他の隊員にスケッチのポイントを教える事ができるようになる

タイムスケジュール

| 時間 | 内容 |
|-------|------------------------|
| 19:00 | 開始 スケッチには観察の技能がいることを説明 |
| 19:05 | グループ分け 3つのグループを作る |
| 19:08 | 観察のミニゲーム(キムスゲーム)① |
| 19:20 | 答え合わせ 見本提示 |
| 19:25 | ミニゲーム(スケッチ)② |
| 19:45 | スケッチの評価 |
| 19:55 | まとめ③ |

- ① について:15 個の品を並べそれらを1分間だけ隊員に見せ、品に布をかぶせ隊員から見えなくし、何があったかを用紙にスケッチする。
- ② について:隊員達を二人一組にしてお互いスケッチする、この際、書かれる方は上から順にタオルで書かない顔のパーツを隠す。
- ③ について:絵を描くにあたって重要なことを説明する
 - ・自然観察の重要性
 - ・一番外のラインから書く
 - ・ポイントになる点に注目して書く
 - ・影をつける場合、手前のものを濃く書く
 - ・スケッチに特徴など書き込む
 - ・何度も書いて慣れる

ーデザイナー

ハイキング報告書に必要な項目

- ① 表紙
- ② 想定内容(目的等)
- ③ コース(方面)、距離
- ④ 日時と実施場所、天候
- ⑤ 同行者
- ⑥ ハイキング中に行ったこと
- ⑦ コースの略地図、野帳の記録

- ⑧ 装備
- ⑨ 食事の献立や調理法
- ⑩ 金銭出納記録
- ⑪ 感想、反省事項
- ⑫ 写真、スケッチ等
- ⑬ その他+ α (自分で必要と思うもの)

ハイキングの記録

記録をとることは次のハイキングを楽しむための準備です。

五感を働かせて観察・推理を行い、骨を折りながら、テクテク歩いてきた過程には、素晴らしいハイキングの成果が詰まっています。

パトローリングの役割を果たし、班員の協力の下、初めて成果物である報告書が意味のあるものになるのです。

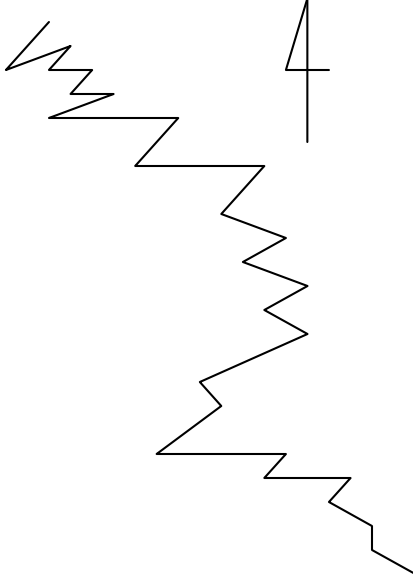
また、隊長や団等への提出物として、ハイキングの過程がよく伝わる必要があります。

デザイン

見易く、よく伝わる報告書(成果物)のデザインを考えてみましょう。

- ・ 表紙を見やすくする。
- ・ 目次をつける。
- ・ 頁のレイアウト、バランスを工夫する。
- ・ 余白、偏りを無くす。
- ・ 報告書を束ねる。(ホッチキス、ファイル等)
- ・ etc.

| | |
|--|---|
| <p>ハイキングのタイトル</p> <p>〇〇年〇〇月〇〇日</p> <p>西宮〇〇団 〇〇班</p> | <p>目 次</p> <p>① 想定 1</p> <p>② コース、距離 2</p> <p>③ 日時、実施場所、天候 3</p> <p>・</p> <p>・</p> <p>⑦ 略地図、野帳 7</p> <p>⑧ 装備 12</p> <p>・</p> <p>・</p> |
|--|---|

| | |
|--|---|
| <p>① ハイキング想定 第〇〇回西宮地区耐寒訓練の ハイキングとして 。</p> <p>② コース、距離 〇〇〇→△△△→□□□→◎◎◎→■ ■ ■ 全コース=〇〇. 〇km</p> <p>③ 日時、実施場所、天候 〇〇年〇〇月〇〇日 自：神戸市灘区 至：西宮市・・・</p> | <p>⑦ 略図</p>  |
|--|---|

自分が読みたくなるもの(文書)とはどんな謎がかくれているのか？

- A4サイズ 1 枚に、自己紹介を書いてみよう！
- 晩御飯のメニューを報告書にする。(絵も可)
- 班マークを描く。

上記の中から、描きたいものを選び作業をする。

例1)過去の一例を添付する。

準備物・・・A4 コピー用紙、マジックセット

ープラス α ー

◆ 概要

近年、報告書の内容は似通ったものになりつつある。採点も、どちらかと言うと最低限をまとめているかどうかでしか差がついていないのも現状である。

そこで、日常生活や身の周りから付加価値のあるものを確認し、それがどのように影響しているのかを問い、個性の光る報告書作りに一役買ってもらいましょう。といった内容。

◆ ワークショップの流れ

10分 プラス α とは…

世の中には、最低限あれば良いという物と更なる質を追求するためにつけられたプラス α があることを確認する。

10分 身の周りのプラス α 《ゲーム》

身の周りにあるプラス α を探す。いくつかの物を提示しそれに課せられたプラス α を探す。例えば携帯…メール、アプリ、カメラ、テレビ等

1. 携帯 メール、アプリ、カメラ、テレビ

電話をすること。携帯電話にユーザーが好む機能を加え売り上げをあげること。

2. ジャンプ 懸賞、ゲーム情報

漫画をのせること。子どもが楽しめる情報を掲載し売り上げを上げること。

3. ipod ゲーム、スケジュール、アドレス帳

音楽をきくこと。情報を手元にたくさん置けることで他との競争に打ち勝つ。

4. 理科の教科書 挿絵、写真、グラフ

事実を伝えること。学びの意欲が沸くようにし、日本社会の学力を維持する。

5. カレーライス りんご、ハチミツ、チョコレート

食べられること。よりおいしい物を作り、欲求を満たし心地よい生活を得ること。

15分 答え合わせと説明

答え合わせをした上で、なぜそれが付いたのかを考える。プラス α とは、必要無いものをオマケとして付けるのでは無く、真の目的には確実に合致していることを確認する。

5分 報告書の真の目的

報告書は、まったく知らない人にも内容がイメージとして湧くものが理想。さらに、ボーイスカウト活動は常に「ちかいとおきて」の実践が求められている。つまり、スカウトハイキングの報告書は単なる事実報告に留まらず、「ちかいとおきて」の実践の成果を表すものであるという目的をはらんでいる。

10分 報告書にプラス α

各人でプラス α を考えてもらう。ひたすら巡視して個人個人にできる限りのアドバイスをを行う。

5分 まとめ

次の日のハイキングに繋がるようなプラス α を考えた上で次の日を期待。

—観察—

1. テーマ 「見る」から「観る」へ

目的

ハイキングで必要とされる観察の技術の修得を目指す。ハイキングにおいて、観察は非常に重要な技術である。まず、地図をよめてもその目的物を見つける力がなくてはならない。追跡サインを、ポイントリーダーを見つけられる力がなくてはならない。そして、野帳に、略地図に記す観察物を見つける必要がある。他にもポイント作業においてキムスゲームでポイントを稼ぐことや、スケッチの際にも観察力は必要とされる。このようにハイキングの多くの場面で必要とされ、スカウト技術の根本とも言える観察力を磨く訓練をする。

具体的内容

意識して「観る」ことを教える

2回絵を見せてその絵に関するクイズを出す。

1回目・・・WSの正面に絵を貼っておく→それを隠してクイズを出す→答え合わせ

2回目・・・30秒間絵を見ろといって絵を見てもらう→クイズを出す→答え合わせ

結果・同様の絵で同様のクイズを出したにも関わらず正解率が上がることを示す。

→1回目は「見る」で2回目は「観る」であったことを指摘

→「観る」ためには意識することが必要なことを説明

→ハイキングにおけるパトローリングの「観察」の役割の重要性をいう

※意識して「観る」ためにはそれ専門の役割が必要ということ

観察物みの野帳作成 場所・体育館(多目的ホール)

テーマ・山道には広葉樹林しかないといい、野帳に広葉樹林しか書かないスカウトを改心させる山道のようなところでもさまざまな観察物を見つけ野帳を盛りだくさんにする方法を教える。

内容・あえて観察物のないところ(体育館)で観察欄のみの野帳を取らせる。

→どんな些細なことでも記録する

※事前に体育館に小さな観察物をいくつか置いておいてそれを見つけられるかも試す。

観察物・小さな人形 シール コイン 頭上に紙 +担当指導者に音を出してもらう

野帳ヒント ①音 ②周りの人(他人)③頭上や足元 ④注意事項や気づいたこと

→実際の野帳への導き

自然の中では鳥や木々、風の音がある。それも記録する ex. 鳥の鳴き声が聞こえる。

登山客や班員の状況も十分な観察物になる ex. A君がこけた

観察物は目の前だけではない。木の上や葉っぱの下にもなにかあるかも

物だけが観察ではない。日差しが強い、傾斜がきつい、しんどい、風が強いも十分観察

タイムスケジュール

| | |
|-----|-----------------------------------|
| 5分 | WSの説明、概要 |
| 8分 | 絵に関するクイズ1回目→答え合わせ |
| 2分 | 絵を再度見ってもらう |
| 8分 | 絵に関するクイズ2回目→答え合わせ |
| 5分 | 各自の成績の講評と観察の説明 |
| 20分 | 体育館を1周して野帳を取らせる※随時(角に来るたび)ヒントを与える |
| 5分 | 野帳のこつとそれぞれの野帳の発表 |
| 5分 | 質問・総括 |

持ち物 筆記用具 絵

クイズ1

1. 額縁は何枚あったでしょう？
2. いすにクッションはついていましたか？
3. コップは何個ありましたか？

1. 服掛けに服は何枚かけてあったでしょう？
2. 扉は何枚ありましたか？
3. 肖像画は何枚ありましたか？

—野帳—

目的

ハイキングで略地図を書く際に必ず必要になってくるものは野帳である。その野帳についての意図、目的、取り方という基本的なものから見直すことでパトローリングなどの班の管理、ハイキング報告書の完成度の向上を目的とする。

タイムスケジュール

- 19:40 野帳についての座学…野帳の意図、目的、取り方の説明
(この際、次の行動で使う野帳線を引く。また、パトローリングなど観察についての説明も行う)
- 19:50 実際に施設内のコースを歩いて野帳を取る。(行動単位は各個人。)
- 20:05 スカウトをグループに分け、実際に取った野帳を他の人と討論し、お互いの野帳で必要な要素、不必要な要素をまとめてもらう。その改善点を含みグループで1枚その班で野帳を1枚作ってもらう。
(指導者を3人くらい配置。各グループを回って助言)
- 20:15 完成した野帳を各グループで回し、各グループごとの評価、反省を別紙に記入する。
- 20:25 各グループの評価・反省をまとめて指導者が発表し必要な要素を伝える。最後にいい略地図を完成させる→いい野帳が必要→いい野帳には、班での役割分担(パトローリング)の必要性を説き、明日のポイントハイクでの活用するよう促す。

持ち物

筆記用具、シルコン、

【2日目ハイキング計画書】

＜想定文＞

1857年、B・Pがブラウンシー島で数人の子ども達を連れてキャンプを行った。これが、ボーイスカウト活動の誕生である。

月日は流れ、ボーイスカウトが誕生してから、今年で101年目。私たち人間、動植物を取り巻く環境も大きく変化した。

君たちに問いたい。今の時代に、ボーイスカウト活動、とりわけ「スカウト技能」と呼ばれるものは必要なのだろうか？

スカウト技能が必要か、必要ではないか、このハイキングを通じて体感し、結論を下してくれ。それを含めた報告書の提出期限は16時30分。提出期限までの時間をどのように使うかは、言うまでもなく、君たち次第である。素晴らしい報告書が提出される事を期待する。

＜コース&タイムスケジュール＞

| | 場所 | 作業時間 | TOP 出発 | 閉鎖時間 |
|--------|---------|------|--------|-------|
| 第1ポイント | 自然の家 | 15分 | 8:45 | 9:00 |
| 15分 | | | | |
| 第2ポイント | 三国池 | 25分 | 9:25 | 9:40 |
| 25分 | | | | |
| 第3ポイント | 記念碑台 | 25分 | 10:15 | 10:30 |
| 25分 | | | | |
| 第4ポイント | みよし観音 | 25分 | 11:05 | 11:10 |
| 30分 | | | | |
| 第5ポイント | 西お多福山入口 | 25分 | 12:00 | 12:10 |
| 55分 | | | | |
| 通過ポイント | 黒五谷分岐 | 5分 | 13:00 | |
| 10分 | | | | |
| 第6ポイント | 打越峠分岐 | 25分 | 13:35 | 14:00 |
| 20分 | | | | |
| 第7ポイント | 風吹岩 | 25分 | 14:25 | 15:30 |
| 30分 | | | | |
| 第8ポイント | 保久良神社 | | | 16:30 |

<ポイント内容>

P 1・・・自然の家 担当(27 高 木)(10 宮 本)(3 田中康)

出発指示・・・①手旗(スカウティングヲタイカンセヨ)

②解読できれば、次のポイント三国池を地図上で指示。

③**想定文を配布。**

閉鎖時間・・・9:00

P 2・・・三国池 担当(3 池 田)(2 嶋 田)(7 河 内)

内 容・・・読図PART1

「スカウトハイキングでは、地形図を用い、常時まわりを観察し、地形を確認しながら歩く。

このポイントでは、地形図を読み、標高と歩行距離を割り出し、ここまでのコースの断面図を作成してくれ」

→制限時間は20分。それまでに終われば提出し、出発報告。

出発指示・・・①**次のポイントは地図に載っていないため、有馬の地形図のコピーを配布。地図上で口頭指示。**

②断面図のサンプルを配布。

閉鎖時間・・・9:40

P 3・・・記念碑台 担当(3 堀 本)(1 北 井)(3 中 野)(11 岩 屋)

内 容・・・結索

「ボーイスカウトでは、様々な場面で、その状況に適した結索法を用いる。用途を知っていれば、ロープ一本を自由自在に操り、色々なことができる。ここでは、用途とその結びを確認する」

→解答用紙に用途を記入し、その後実際に結索をする。制限時間は20分。

出発指示・・・①暗号(カンサツスイリハフカケツ)

→制限時間10分。時間内に解読できなければ、出発報告。

②解読できれば、**観察推理の大切さ**を説き、次のポイント(みよし観音)を地図上で指示する。**道路からゴルフ場へ入る道を明確に伝えるため、入口に一人立つ。**

③ロープ結びとその用途を説明したプリントを配布。

閉鎖時間・・・10:30

P 4・・・みよし観音 担当(3 村 田)(3 長谷川)(9 松 田)

内 容・・・測量

「スカウティングのひとつに、自分たちの体側、自分たちで作成した測量器具をもちいて
測量するというものがある。ここでは、観音の高さを測量してほしい。1枚の紙に答えと、
答えを導いた方法をより具体的に書いて提出してくれ」

→ポイント担当者にメジャー配布。制限時間は20分。

出発指示・・・①モールス(シゼンラカンジロ)

②解読できれば、**自然の中で活動することの大切さ**を説き、次のポイント
(西お多福山入口)を指示する。

③簡易測量器を用いた測量法、到達できない二点間の距離の測量法を説明
したプリントを配布

閉鎖時間・・・11:10

P 5・・・西お多福山入口 担当(3 志水)(27 渡部)(2 松島)(25 御子柴)

内 容・・・救急

「人間は、いつ何時、怪我・病気をするか分からない。自然の中でスカウティングをすれ
ば、なおさらだ。そのために、スカウティングには三角巾法を用いた応急処置法がある。
ここでは、額の損傷、右前腕部骨折、左下腿部骨折、右足首捻挫の処置をしてほしい。
そして、処置する際の注意事項を1枚の紙にまとめ、提出してくれ」

→制限時間は20分。

出発指示・・・①手旗(ツネニヤクワリブントウワスレルナ)

②救急法を説明したプリントを配布

③解読できれば、**役割分担(班制度)の大切さ**を説き、次のポイント(打越
峠分岐)を地図上で指示

閉鎖時間・・・12:10

通過ポイント・・・黒五谷分岐 担当(3 柳 川)

内 容・・・①道の誘導(道が地図にないため、地図上で明確に指示)。

②五助ダムではなく、打越峠方面へ行くよう指示(途中、道標あり)。

P 6・・・打越峠分岐 担当(3 田中智)(11 広 崎)

内 容・・・読図PART2

「ハイキング中、現在地を知る方法として、クロスベアリングという方法がある。これを知っていることで、仮に道に迷っても対処できる。実際のクロスベアリングは、周りを見渡し、目標となる2点を探し、現在地を求める。しかし、地理的にここでは不可能なため、地図上でのクロスベアリングを用い、次のポイントを出してもらおう。西宮(0035)(0955)から 88° 、(0615)(0815)から 50° に見えるところが、次のポイントだ」

→制限時間は20分。できなければ、出発指示。

出発指示・・・①解読できれば、改めて地図上で次のポイント(風吹岩)を指示

②クロスベアリングを説明したプリントを配布。

閉鎖時間・・・14:00

P 7・・・風吹岩 担当(3 大 垣)(10 木 下)(6 西 口)

内 容・・・キャンピング

「日々身につけたスカウティングをすべて発揮する場が、野外でのキャンプである。ここでは、自分たちのキャンプサイト図を作成してもらおう」

→制限時間は20分。

出発指示・・・①手旗(オコナウコトニヨツテマナブ)

②解読できれば、「行うことによって学ぶ」ことの大切さを説き、次のポイント(保久良神社)を地図上で指示。

③キャンプサイトの配置図のサンプルを配布。

閉鎖時間・・・15:30

P 8・・・保久良神社 担当(3 竹 内)

内 容・・・報告書作成

閉鎖時間・・・16:30

中 追 い・・・(3 高 田)(11 藤 尾)

<諸注意>

- 閉鎖時間になれば、途中でもポイント作業を打ち切り、出発指示をしてください。
- TOP出発の時間は、あくまでも目安です。
- 各ポイントには、最低1つは配布物があります。必ず子ども達に渡してください。
- 各ポイント作業には、制限時間を設けています。これは、わからないがゆえに閉鎖時間までだらだらするよりは、打ち切って次のポイントへ行く方が有意義だと考えるからです。時間が来たら声をかけるぐらいで、時間オーバーでマイナス点などはしないでよいです。

<ポイント作業 採点基準>

- P2 グラフが正しく、さらに班名や付加的情報の記載もある…13点→MAX
折れ線で書かれたグラフが正しく、単位の記載もある…10点
単位の記載はあるが、折れ線が正しくない…6点
グラフとして成立していない…1点
- P3 結索 7種類×1点…7点(用途、実践をセットで)
暗号 解読できた…5点
MAX 12点
- P4 測量法を具体的に明記+誤差5%以内…13点→MAX
測量法を具体的に明記…5点
- P5 4種類×2点…8点
処置における注意点…1~4点
MAX 12点
- P6 方法を具体的に明記+目的地発見(1発で発見)…10点→MAX
方法を具体的に明記+目的地発見…5点
- P7 その他も含め全ての工作物を配置、指定のルールに従っている…プラス4点
テント、フライの位置が適切である…プラス2点
調理の流れに沿って調理台、貯蔵庫、食器置を配置…プラス3点
トイレ、かまどが風向きを考慮している…プラス1点
裁量点(独創的な工作物、通路が確保されているetc)…プラス5点
MAX 15点

P 3 「観察推理」の大切さについて

動物の足跡をたどって忍び寄り、自然のままの姿を観察し、習性を研究すれば、動物についての知識を得られる。観察とは、足跡や小さなサインを見つける力の他に、その足跡やサインが示す意味、例えばその動物がどんな速さで歩いていたか、などを読み取ることができる。いわば、観察し、それをもとに推理するのである。

同じ方法で、人や馬の足跡、自転車や自動車のタイヤの跡を見て、何があったかを発見することができる。鳥が急に飛び立ったというような小さなサインを観察力を用いて気づけば、姿が見えなくてもだれかがその近くで動いたと推理することができる。

人の態度や服装を意識して観察していると、時には悪いことをしている人を見つけることもできる。また、その人が悩みを持って援助を求めていることもわかる。

「SCOUTING FOR BOYS」から引用（一部改変）

P 4 「自然の中での活動」の大切さについて

スカウティングは野外が基本的な活動の場である。野外では同じことは二度と起こらないし、ごまかしのきかない場でもある。また、野外で活動することで、身体的（体を使って運動する）・知的（快適に過ごすために頭を使い、知恵を振り絞り、創意工夫する）・精神的（自然に触れることで、人を超えた存在を知り、自然の脅威を目の当たりにし、体感する）な発達が促される。

「スカウト運動理解のための資料集」から参考

ハイキングもまた、探検しながら遠く野外へ出かけていくすばらしい冒険だ。雨にも風にも暑さにも寒さにも負けない強い体をつくる。そうなれば、どんな天候の苦労にも打ち勝てる自信ができ、どんな天気でも平気で笑って迎えることができる。

「SCOUTING FOR BOYS」から引用

P 5 「役割分担（班制度）」

班制度の主な目的は、できるだけ多くの少年に本当の責任感を持たせることにある。班制によって少年は、自分が班のために責任を持っていることを学ぶことができる。

班の中では、役割があり、班長は班を能率的に動かす責任がある。班員は、班長からの指示に従い、自分に与えられた役割を果たし、一緒にゲームをするチームとしての班の名誉を守り、班の成功を望む。班長一人では、班の成功は望めない。班長が求心力を持ち、その求心力のもと、班員全員が役割を担うことで、班は動いていく。

「SCOUTING FOR BOYS」から引用（一部改変、追加）

班制度の中で、青少年は協調性、コミュニケーション能力、問題解決力など、社会で生きていくための力、社会性というものを身につけていく。

「スカウト運動理解のための資料集」から参考

P 7 「行うことによって学ぶ」ことの大切さについて

スカウティングは、学校の教師から教えられて学ぶ形はとらない。実際自分でやってみて学ぶのである。「スカウティングはゲーム」であり、遊びや実体験の中で学んでゆくと、それが自然で身につけやすい学び方である。「失敗は成功の母」である。何事もまずはやってみる。やってみて、仮に失敗しても、次どうすればいいかを考えて、もう一度やってみる。青少年は失敗することで学び、成長していくのである。

「スカウト運動理解のための資料集」参考

※各ポイントの出発報告担当者には、上記の文言を基に、各テーマについて話し、ボーイスカウト活動の良さを少しでも子ども達に理解してもらう