

5月 隊集会実施計画書

タイトル しぜんがいっぱい

集会日	平成19年5月27日（日）
集会場所	東レモノフィラメント
集会時間	10:15～11:00
木の葉章	社会⑤ 健康④
タイトルのねらい	・ゲームを通して友達と一緒に遊ぶ楽しさを知らせる

時間	担当	内容及び配慮事項	安全	準備
10:15	隊長	準備品点検 集会の流れ最終確認		
10:15	隊長	セレモニー ♪みんなで大きな輪をつくろう 隊旗に敬礼 隊長の話（活動への導入・興味付け） <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 5px; display: inline-block;"> 隊長今日みんなと遊ぼう と思っていいものも ってきたんだよー。 </div>		隊旗 絵カード袋
10:20		*カードあて遊びをしゲーム1の遊び方を知らせていく		
10:20	副長	ゲーム1「ともだちみ～つけた」をする *迷っている子、表現できない子には個々に援助する 仲間になった絆は強い「なべなべ」してもちぎれない <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 5px; display: inline-block;"> 今度はこんなので遊んでみよう かな、これなーんだ？ </div>		色さいころ
10:30		*色あて遊びをし出る色を見るということに集中させる ♪なにがでるかな？なにがでるかな？		
10:30		ゲーム2「いろみてどん」をする *つかまってしまった子も興味を持ってみていられるよう声かけをする *人数確認はみんなに見えるように行う <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 5px; display: inline-block;"> いっぱい走ったからちょっと休憩 みんなこっちに集まって </div>	ぶつからないよう 間隔をひろげる ロープが緩むとひっかかる のでしっかり張る	ロープ
10:40		*座ったらじゃんけん汽車の歌を知らせる *ガシャン のところで隊長とジャンケンをする	休息をとる	
10:40		ゲーム3「ともだちいっぱいつながろう」をする こんなにいっぱいつながったみんなの絆はつよいか なおきななべなべ	服や手をいっぱい 過ぎないように	
10:50	隊長	木の葉章渡し <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> 友達と遊ぶことって楽しいと感 じられたかな？みんなが楽しめ たのはなぜかな？ </div>		木の葉章
10:50	隊長	閉会セレモニー 隊長の話		
11:00		♪今日の集まりもうおしまい		

§ 2. ビーバースカウト対象ゲーム

1. 導入 ビーバースカウト活動のねらいは
みんなとともになかよく遊ぶ 自然に親しむ 楽しみや喜びをわかちあう
以上の3つです。
ねらいを達成していくのに楽しみながら協力しあうことのできるゲームは有効的です。

ゲームの目的としては2点あります。

- ①楽しいこと(ビーバースカウトはこのために集会にくるのです)
- ②教育的要素を含むこと

ゲームの種類

●からだを使うゲーム

エネルギーの発散ができ、活動的なゲームは心身のバランスの調整、敏捷性、感覚、筋肉の強化など機能向上に効果があります。

●知的なゲーム

思考力、集中力、観察力を伸ばします。

●心理的なゲーム

グループ内の個人の立場を高めたり、低めたりします。

ビーバー隊ではゲームを通じて規則を守り、他者とフェアプレーで遊ぶなど健全な態度を向上させること、ゲームの目的は勝敗ではなく、参加することに意義があることに理解をもたせたいものです。

2. 隊集会 **タイトル** ともだちいっぱい なかよしビーバー！
タイトルのねらい ゲームを通してともだちと一緒に遊ぶ楽しさを知らせる。

※リーダー会等で下記のようなゲームを集会に取り入れようとするときの計画書を作成する。

※ビーバー年代の子に伝えるにはどうしたらいいか？

ゲーム 1.	ともだちみーつけた！(人間神経衰弱) 同じカードの持ち主を見つけて二人組みになる。 動物やアニメ等のキャラクターがカードに書いてあるので鳴き声やジェスチャーのみでお互いがどんなカードを持っているのか知らせ合う。
ゲーム 2.	いろみてドン！(サイコロ色鬼) ゲーム1で二人組みになった人とジャンケンをして2チームに分かれる。 2チームを赤チームと青チームにする。 真ん中で2色のサイコロを振って出た色のチームが逃げ、別のチームは捕まえる。 一定の時間内に何回か繰り返し残った人数の多いほうが勝ちとなる。
ゲーム 3.	ともだちいっぱいつながろう！(ジャンケン汽車) かもつ列車の歌にあわせて歩き、歌が終わったところで相手をみつけてジャンケンをする。負けたら勝った人の後ろにつながる。全員つながったら終わり。

3. まとめ ●今回は準備のあまりいらないゲームをしましたが、いろいろな道具を準備するもの、ハイキングをしながらポイントでゲームをするものなどさまざまなものがあります。今回のものも完成ではなくどんどん発展していくものです。また、スカウトの声に耳を傾けていくと遊びもひろがります。新聞紙、ロープ何でもゲームの小道具になります。何にも無くてもゲームはできます。ビーバースカウトが元気に仲良く楽しめるよう、指導者も楽しむ事が大切です。

5月度月間プログラム計画

作成日 2007年4月20日

ボーイスカウト 岡崎 団 CS隊

テーマ	高く飛べ”ロケット発射”	プログラム委員	萩原
月間プログラム立案			
主な活動: ペットボトルロケットを作る。			
ロケットを打ち上げて高さ、距離を競い合う。			
自然を使ったゲームをする。			
実施したいこと: ロケットを作り、打ち上げる			
ネイチャーゲーム ソング			
プログラム目標: 飛ぶ原理を知る。自然を体験し大切さを理解する。川の危険を理解する。			
自然愛護・観察力			
道具(ナイフ、はさみ等)の正しい使い方を知る。			
隊集会企画			
実施すること: 組集会で作ったペットボトルロケットを発射			
どうしてロケットが飛ぶのか知る。			
ゲームにより自然の大切さを理解する。			
期日: 5月 27日(日曜日)	活動内容:		
時間: 自 11:00 ~ 至 12:15			
場所: 東レモノランド	1) ペットボトルロケットを打ち上げて 高さを競う。		
準備品: (スカウト)	2) 歌: いつも元気		
* 7つ道具	3) ゲーム: チームワーク		
(カブブック・チャレンジブック・軍手 ロープ・筆記用具・カップ・カブ歌集)			
* カブ弁当・水筒			
(隊) 空気入れ			
救急用品・ゲーム用品(ドッチボール)			
生ゴミ入れ			
国旗、ポール、隊旗			
その他:			
進歩 課目	うさぎ	健康と安全(清潔) 野外活動 工作	
	しか	信仰とたしなみ(感謝) 事故の予防 工作	
	くま	事故への対応 自然と生活 工作	
組長集会:			
テーマとプログラムの概要について			
ペットボトルロケットの製作、ソングの練習、			

組集会企画

プログラム目標:(道具の安全な使い方を知る、チームワークを養う)

立案	週	1週	2週	3週	
	主な活動	ナイフの使い方を理解する。			
企画	実施すること	<ul style="list-style-type: none"> ・歌(いつも元気) ・ペットボトルロケットの製作 ・ナイフ、はさみの使い方 			
	期日	5月 20日(日曜日)			
	時間	集合 9:00 解散 12:00			
	場所	本部			
	持ち物	カブの7つ道具			
進歩課目	うさぎ	健康と安全(清潔) 野外活動 工作			
	しか	信仰とたしなみ(感謝) 事故の予防 工作			
	くま	事故への対応 自然と生活 工作			

リーダー集会	団会議	その他の会合
日時:5月19日 9:00 ~12:00	日時:5月19日 19:00~21:00	
場所: 矢作川河川敷	場所: 本部	
----- 5月のテーマ	カブスカウトのみんなに	保護者の皆さんへ
----- プログラム目標: 自然に親しむ 感謝の心を育む、自然愛護		
----- プログラム委員: 萩原		

平成 19年 5月

組 集会実施計画

岡崎13団CS隊

今月のテーマ： 高く飛べ“ロケット発射”

集合場所：本部

日時 5月 20日(土曜日) 9時00分～ 12時00分

活動のねらい		ペットボトルの工作を通じて道具の安全な使い方を学ぶ 歌「いつも元気」が歌える。ロープ結びができる。		
時間	番号	担当	内容	用意するもの
8:50	1	DL	国旗の準備 集会場の準備・進歩壁掛け表の準備	国旗 組旗・ギャボックス
9:00		DN	組長打合せ カブブックのサイン・進歩壁掛け表に記入(スカウト) ゲーム	進歩壁掛け表
9:15		DN	仲良しの輪・服装点検・国旗儀礼・歌「旗揚げの歌」 本堂に向かい合唱	
9:20		DL	ロケットの作り方 工作(みんなで協力して)	ナイフ・はさみ ビニールテープ ペットボトル
10:30		DL	歌「いつも元気」	カブ歌集
10:45		DL	ゲーム”ロープ結び”もやい・巻きむすび・ひとえつぎ	
11:15		DL	隊集会の話と持参するものについての連絡 歌「光の道」 国旗儀礼 仲良しの輪	
11:30		DL	解散 次ぎの打合せ 後片付け 組集会報告書記入	

担当の略称 CM:隊長 ACM:副長 JACM:副長補 DL:デンリーダー DC:デンコーチ
DN:組長 ADN:次長 P委員:プログラム委員
番号の意味 1:集まって来る間 2:別々の集会[(a):保護者の会 (b):カブスカウトの集まり]
3:開会 4:全体集会(活動) 5:閉会 6:閉会后

平成 19年 5月

隊 集会実施計画

岡崎 団CS隊

今月のテーマ： 高く飛べ“ロケット発射”

サイン

集合場所： 矢作川河川敷（東レモノ）

日時 5月 27日（日曜日） 11時 15分～ 12時 15分

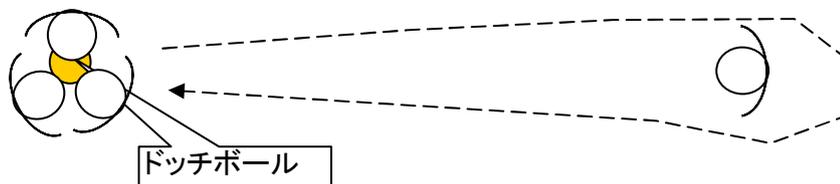
活動のねらい		自然に親しむ・ペットボトルロケットの原理を知る。 チームワークの大切さを知る。 感謝の心を育む。		
時間	番号	担当	内容	用意するもの
11:00	1	ACM	国旗の準備・準備品の用意	国旗・隊旗
		CM		組旗・ギヤボックス
11:10	1	CM	組長集会	
11:15	3		開会	
		CM	大輪 カブコール	
		ACM	国旗儀礼	
		ACM	歌「いつも元気」	
		CM	隊長のはなし	
11:25	4	ACM	ゲーム「カブの宅急便」	ドッチボール
			別紙	(組数分)
11:35	4	ACM	ペットボトルロケット	ロケット1式
			1) ロケットに名前をつける(飛びそうな)	バケツ、水等
			2) 打ち上げるの注意する事を発表する。	
			3) 打ち上げた高さや飛び方のかっこよさを競う	
12:05	5		閉会	
		CM	大輪	
		CM	優秀組表彰	
			まとめ	
12:15	6		昼食	

担当の略称 CM:隊長 ACM:副長 JACM:副長補 DL:デンリーダー DC:デンコーチ
 DN:組長 ADN:次長 P委員:プログラム委員
 番号の意味 1:集まって来る間 2:別々の集会[(a):保護者の会 (b):カブスカウトの集まり]
 3:開会 4:全体集会(活動) 5:閉会 6:閉会后

CS部門のゲーム

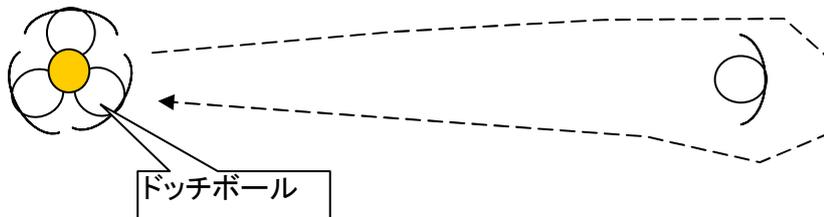
1. カブの宅急便

- 1) 3名で円陣となつて肩を組んで中央にある荷物(ドッチボール)を早く運び競う
- 2) 円陣の中にボールがたえずあるようにする
- 3) 前方へボールだけ行ったら円陣を組んだまま取りに行き元の位置まで戻る。
- 4) 終了したら全員すわり、組長は隊長に報告する。



2. カブの宅急便(予備)

- 1) 3人で円陣を組んで頭を寄せ合い、その頭上で大切なお客様の荷物(ドッチボール)早く運び競う
*スカウトとDLの時身長差が大きい為、DLはかなり苦しい
- 2) 落としたら拾い、その時点から再スタート
- 3) 終了したら全員すわり、組長は隊長に報告する。



<雨天用> 大ぶりの雨の時はペットボトルロケットを横にしてそれを飛ばすつもりで

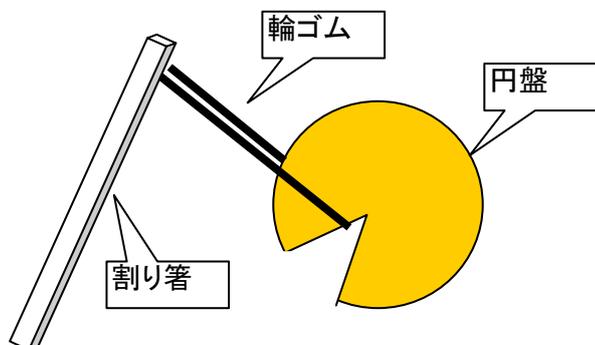
1. マッチ棒ロケット発射



- 1) 細目のストローでマッチ棒を使ってロケットを発射する(要するに吹き矢です)
- 2) 距離や的でポイントを付けて組で競う
(つまようじでも良いが先端が尖っているのでカットする)

2. 円盤飛ばし(参考)

- 1) 厚めの紙に直径10センチ位の円を描き円盤にはさみで切る
- 2) 図のように1部をカットする。
- 3) 割り箸に輪ゴムをかけて(巻き結び)円盤を飛ばす)



3. かにの遠足

活動の評価(月 隊集会)

作成日 2002年 月 日 サイン

ボーイスカウト 岡崎 団 CS隊

評価項目	評価(具体的に記入)
<p>”スカウト” 下記項目を加味して評価</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 参加はどうか 2. 活動のねらいは達成されたか 3. スカウトが活動前より良くなったか 4. 進歩課目はどうか 5. やくそくとさだめは守れたか 6. その他・気がついた点 	
<p>”プログラム” (厳しく評価)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. プログラムの内容は適切だったか 2. 安全面の配慮はどうか 3. ニーズを取り入れていたか 4. 場所は適切だったか 5. 準備等は適切だったか 6. 指導者の活躍する場はあったか 7. ねらいは適切だったか 8. ちかいとおきてに沿った活動か 9. テーマは適切だったか 10. その他・気がついた点 	
<p>”指導者” (厳しく評価)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ねらいを理解して活動したか 2. 指導者として成長したか 3. 安全に配慮したか 4. その他気がついた点 	
<p>今後の取り組み</p>	

今月のテーマ：むすびの匠集合場所：地区広場（東レモノ）日時：5月27日（日曜日） 13時00分～14時00分

（事前班集会：5月27日（日）12時15分～13時）

今月の目標：夏のキャンプをめざして結索法を学ぼう

時間	担当	事項	内容	用意するもの
12:15	各班		班集会：隊集会の準備につき班で訓練する。 ロープ結び（まき結び、張り綱結び）	竹、ロープ
13:00		指導者集合	開会前準備 持物点検、備品、個人装備	国旗・隊旗
	上級班長		効外集合	
		開会式	開会セレモニー	
		当番班	国旗儀礼	
	副 長		歌「光の路」	
	隊 長		隊長の話	
13:15	副 長	ゲーム（1）		
			ゲーム名：ベレー帽子リレー	ベレー帽子
			内容：首から上しか使わず、ベレーをリレーする。 終了した班は、班呼を叫び座る。	
	隊 長		優秀班に祝声を送る。	
	副 長	ゲーム（2）：隊集会テーマ		
			ゲーム名：班旗立てゲーム	丸太
			内容：2本の丸太を結び合わせ、班旗を高く揚げる。	ロープ
			丸太で継いだ1本のポールは、張り綱結びで	ペグ
			固定して自立させる。正確な結び方、スピー	ハンマー
	ゲーム合図		ド、役割分担により班で協力すること。	
	上級班長		注意：自立させるポールの倒壊に注意すること。	
			ゲームスタートと終了には合図するので、	
			合図を守ること。	
	副 長	ゲーム（3）		
			ゲーム名：竹を倒すなゲーム	竹
			内容：班員が並ぶ、1名（A）が竹を立てる （スタート地点と竹を立てる位置を決める。） Aが竹をたてたまま離れて班員の方に走る。 次の者が竹が倒れない様に支える。タッチして 次の者と交代する。 終了した班は、班呼を叫び座る。	
	隊 長		優秀班に祝声を送る。	
13:45	副 長	伝達事項	来月の隊集会の案内（等）	
13:50	上級班長	開会式	開会セレモニー	
	隊 長		表彰（弥栄）⇒隊長の話	
	副 長		歌「連盟歌」	
		当番班	国旗儀礼⇒解散	

隊指導者研修会 B S 部門 班旗立て以外のゲーム

簡単ゲーム 2種類

I) ベレーリレー

首から上しか使わず、ベレーをリレーする。

終了した班は、班呼を叫び座る

II) 竹を倒すな ゲーム (班旗立てに使った、竹をお借りします)

① スタート地点と竹を持つ位置を決める

班員が並ぶ |—————| 1名 竹を持っている人 (立てて)

この距離は竹が倒れても
他にぶつからない距離
特に、他の班との距離も注意
微妙さが難しく、面白い

スタッフでシュミレーション
要!

② ①の形にして、用意スタート

①の者が竹を立てたまま離して、班員のほうへ走る

タッチをして、次の者が竹が倒れない内に支える。

もし、失敗した場合はタッチが認められなく、やり直し

③ 全員終了した班は、大きな声で班呼を叫び座る