

The Patrol System

Letter to a Patrol Leader

班長への手紙



ib - SCOUTING
for Masters

この「班長への手紙」は、ボーイスカウト・アメリカ連盟が、世界友愛のために1950年に発行した、四海同胞（Universal Brotherhood）版をもとに1963年にとくに出版された日本語版にもとづいています。今活躍中の班長諸君の力強いよりどころとなるよう、そして次長や班員の皆さんの、よりよい資料ともなるように、日本連盟がまとめてこれからしばらく連載します。ご期待ください。

●班長諸君に寄せる言葉

かつて、少年らしさがあまり見られない少年がいた。体も強いほうではなく、ほかの少年たちの遊びにも、あまり気をひかれなかった。事実、彼には、ほかの少年たちの事などはどうでもよかったのである。彼は、ひたすら自分の心の中で、ある夢の世界を追い続けていたのだ。

そして、1月のある日、とはいっても昔のことではあるが、彼は、スカウトの一員となった。というのは、前の年のクリスマスに、彼へのプレゼントの中に「スカウトの手引き」が1冊入っていたからである。

徐々にではあったが、彼は、スカウトの生き方やスカウトの行事、そしてスカウティングの理想実現に没頭するようになった。

幸いなことに、彼のスカウト隊長は非常に頭の切れる人で、自分の隊員のひとりひとりが、何を考え、何を感じ、どんなことができるかを読み取って、ひとりひとりに伸びる機会を与えるように努めた。そしてある日、その少年も、いつの間にか班長になっていたのだ。

その時をきっかけに、彼は、スカウトとして、新しい人生の門出についたのだ。

彼は、自分の責任を果たすことによって、物に動じない性格の持ち主となった。また、班員とともに野外で過ごすことによって、体もたくましくなった。班員の、少年らしい純粋な姿にふれて、彼もまた少年らしい少年に変わっていった。しばらくの間、彼は班長として奉仕し続けた。そして徐々にではあったが、いろいろな分野の活動を身につけていった彼は、やがて、すばらしい忠誠心と団結心、そして共同精神で固められた彼の班の、機敏で活動的な班員たちを統率するだけの貫禄らしいものを、そなえるようになった。

そして、班長としての仕事を重ねるにしたがって、そのうち機会があれば、自分の貴重な体験をほかの班員たちにも分け与えて、指導者としての彼らの努力が実を結ぶようにしてやりたい、と思うようになった。

今、君たちの手もとにあるこの本こそ、その少年たちの夢を実現させてくれるものである。君がこの話に出てきた少年と同じように、班の務めをうまくやり遂げる幸運に恵まれることを祈っている。

ウイリアム・ヒルコート

●班長への手紙 目次

はじめに	3
1. 班長とその務め	4
2. 班の精神	8
3. 班と隊	13
4. 班の組織	17
5. 班の集会	26
6. 班のハイキング	33
7. 班のキャンピング	43
8. 班の教育	64
9. 班のハンドクラフト	67
10. 班の出し物	72
11. 班と班の関係	78
12. 班の活動	81

●はじめに

ボーイスカウト・アメリカ連盟は、全世界の人びとを結ぶ友愛の絆として、この「班長への手紙」を出版し、各国のスカウト組織に贈った。

この本の著者ウィリアム・ヒルコートは、スカウト、班長、そしてスカウト隊長として奉仕してきた人である。著者は、この本に、いわゆる実務的な学習法を取り入れ、班の組織、手順、そして指導者の任務がどういう仕組みになっているかを、誰でもわかるように簡単な表現で説明している。著者が、この本で勧めている実践課題は、すべてテスト済みのものであり、誰にでも実行でき、しかも、やりがいのあることが立証されている。

この班長への手紙の初版が出たのは1929年で、各国の班長の間には熱狂的な反響を呼んだ。今度出されたこの四海同胞版は、同じ著者によって全面的に書き改められて、1950年に改訂初版が出された。多くの国で翻訳出版され、世界各地における友愛スカウト活動を広める上で一役を果たしている。

私たちは、この本の読者となる君たち班長に、この本が君の指導活動の助けとなり、君を鼓舞するものとなるよう祈っている。そして、この本を読めば、君が班長として、君の務めに一層強い責任感を持つとともに、その任務にともなう喜びを、いっそう強く感ずるようになるものと、心から信じている。

めまぐるしく変転する社会の現状は、優れた指導者の輩出を強く待ち望んでいる。班長である君は、前途に待っている数々の仕事を、今のうちから自主的に訓練してやれるようになる、ひとつの機会に恵まれていることになるのだ。

この本が、君の長い活動の旅で、君の楽しい友となり、君の進むところは、どこにも幸せが待っているように祈る！

1. 班長とその務め

●君は班長に選ばれたのだ。おめでとう!

冒険や、作業や、ゲーム、そして世の中でいちばんすばらしいもののひとつである友愛などを、満喫できるすばらしい未来が、君や君の仲間を待っている。よい班とは、何事が起ころうと、肩をならべていっしょに協力してやっついていく、良い仲間のグループなのだ。

“一人はみんなのために、みんなは一人のために（One for All, All for one）”これがスカウトの班の精神だ。

班長（パトロール・リーダー）としての務めはできるだけ楽しむとよい。しかし、班長であることには、単なる楽しみ以上のものがあることを忘れてはならない。

班長としての最大のスリルは、普通の少年の集まりを、ひとつのれっきとした「班」に仕立てること、5～6人か7人の少年を手助けして、よいスカウトにすることだろう。

どのような班になるにしても、班作りでは君の班員ひとりひとりが、何らかの役割を果たすわけであるが、何といっても班作りの最大の責任は、君にある。そこで君の指導力、友情と親切心そして模範的なふるまいが、何よりもものをいうのだ。

正しい指導者のもとでは、どんなに小さな班でも、ほとんど例外なく、班として恥ずかしくない組織になりきるものである。だから、君が班長としての本分を正しく把握して、出発の方向を誤らないようにできるかどうかは、君の努力いかんにかかっているのだ。

●君のパトロール列車

班（パトロール）がほんとうに列車に似ていると思ったことがあるだろうか？

機関車が動いている間は、列車もみな動くが、機関車が止まると列車は止まり、もし機関車がレールを外れると列車も脱線し、転覆してめっちゃめっちゃになることもある。

君は、君のパトロール列車の機関車だ。

君が真っ先に進めば班員たちも進む。君のスピードが落ちると、班員たちのスピードも落ちる。君が君自身を脱線させたりすると、班はめっちゃめっちゃになりかねない。

列車が班に似ているもうひとつの点がある。目的地なしに走っている列車というものは、およそ意味がないし、そんなことはありえない。このことは班の場合にもあてはまる。成果をあげるには、はっきりした目標と、それに到達する方針を持って積極的にいろいろなことをやらなければならない。君自身と、班員たちのために目標を立て、エネルギーを起こしてそれに向かって進む必要がある。

●君自身の目標を立てよう

君の目標は、自分の班をできるだけすぐれたもの、隊で最優秀なものにすることでなければならない。なぜだろう？ よい班を作り上げることによって、班員がそれぞれ健全なスカウトになるのを手助けすることになるし、君自身もまた健全なスカウトになるからだ。

班をできるだけよいものにするという考えを、君の心にしっかりと植えつけて、君の言うこと、なすことのすべてに、君の考えを反映するようにする。そうすれば君は、班員たちもまたまったく同じ気持ちになるということに、まず気がつくはずだ。班に対する君の信念と熱意は、他人に広がっていくものである。集会やハイキング、いろいろな計画、善行、それから班員たちの興味～何かをやることや、何か成果をあげること、あるいはひとかどの人間になることなどに対する興味～を燃やし続ける手段などの、おぜん立てをするのだ。

もちろんこのことは、君が「ボス」になって一から十まで自分で計画して、君の周囲の者に命令を下すべきだということではない。それどころか君の班は、小さいながらも、ひとつの民主的グループであり、班員なら誰でも班の計画に参加し、指導を実践し、また自発的活動を身につけるチャンスを与えられているのだ。

君は指導者、つまり進むべき道を指し示す者（リーダー）になるのだが、しかし皆と力を合わせてやるのが肝心だ。これが、班がおこなうあらゆる事柄について、ひとりひとりに熱意を持たせてその役割を果たさせる方法である。

●君の班員たちを理解しよう

自分の班の少年たちを理解するということは、君の務めを果たす上で重要なことだ。彼らを理解すればするほど、それだけ多く彼らを手助けすることができる。君をリーダーとして選んだ事実は、彼らが君を信頼している証拠である。その事実を考えれば、友人をして彼らの信頼を勝ち得ることは、それほど難しいことではないはずである。

この信頼は、一時にできあがるものではない。君自身、その経験ですでに知っていることだが、君がある人を信頼するところまできていないうちに、その人が強引に君を信頼させようとするれば、君は貝のように心の扉を閉じてしまい、長い時間かからなければ、二度とその人を寄せつけはしないだろう。だから、あせることなく、君の班の各スカウトに対して、真の友人になるように努力することだ。そうすれば、皆も君の本当の友人になるだろう。

「友人を持つにはまず君が友人になることだ」

班員たちを理解するには、班や隊の集会で彼らと顔を合わせるだけでは足りない。彼らについてそれ以上のことを知らなければならぬのだ。彼らは何に関心を持っているのだろうか？

趣味は？ 希望は？ 学校の成績はどうだろうか？

班長として君が彼らの家を訪ねれば、喜んで迎えられはるはずだ。両親を知り、また両親に君を知る機会を持ってもらうことだ。そうすれば、ハイキングやキャンプに連れて行きたいときに、よりのやく両親の援助を得ることができるようになる。進んで協力を買って出る父親もいるかもしれないのだ。

そのためには、どんな場合でもじっくり時間をかけ、ねばり強くやっていかねばならない。しかし、決して無駄になることはない。しかもこのことは、班長としての君の務めの一部でもあるのだ。リーダーとなる者は周囲の者を理解して初めて真のリーダーとなれるのである。

●君の示す手本がものをいう

班を導いていくのに、指導力と理解力はもとより重要だが、君の示す手本は、おそらく何物にもまして重要だろう。君が見てきた、最も優れた班長は、別に見栄えのするよう少年ではなかった。彼は乱髪をばらりと垂らした、そこらにいる少年と何ら変わるところはなかったが、いつもすてきな微笑みをたたえていた。

彼の気力は周囲の者に伝わっていき、彼の熱意はまったくすばらしいものだった。とにかく、彼はその熱意を自分の班の全員に伝え、皆いっしょに働いた。彼が「さあ、やろう」というときは、みんな彼に続いた。歌をはじめると全員が歌った。班の集会やハイキングを計画すると、全員が参加した。彼が隊長に向かって「ぼくたちがそれをやります」と言い切ると、ほんとうに彼を失望させるような班員はひとりもでなかった。

かつて、ある人が彼の班のスカウトのひとりに、難しい質問をしたことがあった。それは「君たちは、どうしてそんなによく彼に従っているのかね？」という質問であった。そのスカウトはしばらく考えていたが、ゆつくりと言った。「さあ、よくはわかりませんが、たぶん彼はぼく自身がそうなりたいと思うような男だからでしょう」と。

ここに問題のカギがある。いやしくも君がリーダーと名のつくり者ならば（もちろん君がリーダーでなければ、班長にもならないはずである）、君の指導次第で、班員たちの生活に大きな影響を与えることだろう。君が彼らのリーダーであるばかりでなく、その後も長くその影響は残るはずである。彼らは君を尊敬し、君を重要な存在と考え、意識的にしろあるいは無意識的にしろ君のようになろうと努めるのだ。

●正しい種類のスカウトになる

班員たちが君のやることにならぬ、君のようになろうと努力す

るということを知ると、大きな責任が君にかかっていることに気づくことだろう。だからこそ君が正しい種類のリーダーになることが大切なのである。

そして、正しい種類のリーダーになるもっとも確実な方法は、正しい種類のスカウトになることだ。

君が、スカウトの「ちかい」や「おきで」を守るのに一生懸命努力しているのを見れば、班員たちもそれにならうだろう。君が日々の善行を君の真のつとめにしてしていることを彼らに示せば、彼らもまた同じ精神を汲み取るものだ。パトロールリーダーとしての仕事を、君が元気に精力的にやっていけば、彼らもまた協力して元気いっぱい君に従うものである。スカウト精神にあてはまることはまた、スカウト技能にもあてはまる。君が着実に菊、そして富士の級に進めば、君の班員たちも、いっしょに引きずっていくことになるのだ。

反対に君が1級スカウトになることすら気にかけないなら、君の班はおそらく現状に満足して、なんら進歩はないだろう。これが、君がいつでも班員より一歩先んじていなければならない理由である。

リーダーにとって「やれ」という言葉より、「さあやろう」という言葉のほうが言いやすい。しかし、君が班員たちの進むべき道を示して、先頭に立たなければ「さあ、やろう」という言葉もあまり意味を持たなくなってしまう。

(班長として)

- 私はスカウト精神にのっとり、スカウト技能を發揮し、率先垂範して班を導きます。
- 私は私のスカウトたちとともに、班の活動～集会、ハイキング、善行、特別行事～を計画しその実践に私の全力を注ぎます。
- 私は私の留守に班を指揮するように次長を訓練し、ほかの各スカウトにも、班を指導する機会を与えるようにします。
- 私は私の班員よりも、たえず先に進級するようにし、私の班の各スカウトたちに、スカウトとしての必要条件を教示し、かつそれについてのテストをおこなって、彼らの進級を手助けします。
- 私はスカウトのあらゆる活動にスカウトの制服を着用して手本を示し、私の班のスカウトたちにも、そうするようにすすめます。
- 私は班の所定の事務（出欠調べ、班費徴収、その他）について責任を負います。しかし、記録は誰か別の班員に取らせません。
- 私は皆をほんとうに助けることができるように、私の班のスカウトひとりひとりの友人となるように努め、またその家庭と両親、学校、その他を知るようにとくに努力します。

(隊におけるリーダーとして)

- 私は班長のためのあらゆる集会には必ず出席して、私の務めをおこなうための訓練を受け、隊のプログラム立案における私の役割を果たします。
- 私は班長会議において、私の班を代表し、会議に対して私の班の希望を伝え、また決定事項を班に持ち帰ります。
- 私は私の班員を、隊のあらゆる活動に、喜んで時間どおりに規律よく参加させるように促します。

●援助の手をさしのべる

君の班の少年を、ほんとうのスカウトに育て上げる努力は、君ひとりでするのではない！ 君の仕事が君がうまくやってもらいたいと思っている人が、たくさんいるのだ。君の隊長は、君に助言し、君を訓練し、そして実際的な援助の手をさしのべてくれるし、またほかの指導者たちも、心からいつでも君を手助けしようと思っているのだ。

さらに君の班の少年たちの父親や母親たちにも、君がその機会を設けてあげさえすれば、いつでも援助の手をさしのべてくれる。

班長として君は、まことに楽しい日々を送るはずである。それはスカウティングに入って以来、最も楽しい時期となるかもしれないのだ。

●結論

要は

- ①よいリーダーになること
- ②真の友人になること
- ③先頭に立って進むこと

この3点を心に留めて最善を尽くし、そして正々堂々と胸を張って前進することだ。

君の仕事の大きさに驚いてはいけな。それは大きい仕事ではあるが、君がまともな勇気を持って取り組み、君の隊長やその他の指導者たちがさしのべてくれる援助の手を利用しながら、一步一步身につけていけば、りっぱにやっていけるのである。時によっては失望することもあるかもしれないが、同時に大きな満足も味わうはずである。「幸福な市民はよい市民である」と誰かが言った。同様に幸福なスカウトはよいスカウトであり、幸福な班はよい班である。

君の主な仕事は、班の生活の中で、班員たちが幸福感を（その幸福感は、いつしよに働き、いつしよに物事をやり、よい友人として助け合うことからくるものであるが）味わうのを手助けすることだ、ということもいつも覚えていれば、君の仕事はたやすくなる。班員たちの熱と興味を燃やし続け、彼らを幸福にすることができれば、彼らをスカウトの“ちかい”や“おきて”の理想に忠実な、真のスカウトに育て上げるのに、君の最善を尽くしていることになるのだ。

◆ 「班長への手紙」を読んで

最近「班長の指導力の欠如している」という話をいろいろなところで耳にする。実際私自身もそう思っていた。「班長に指導力がないから班活動ができない」、「進級が遅れる」、「班長の出席率が悪い」等々・・・。

しかし、この冊子を読んでみて、根本的な原因を究明することなしに問題を議論していたことに気がついた。それは、指導者が班長に対してその「任務が何であるか」を説明していたのか、任務を全うするための「方法」を教えていたのか、班長がすべきことを指導者が奪ってしまっていたのではないか、ということである。これらを見落として、班制度が展開できない責任を班長になすりつけていたのではないだろうか。

また、スカウトを評価するときに、技能やレポートばかりを判断材料にしていたが、ほんとうに大切なのは「ちかいとおきてを実践し、人の役に立つ」ということであり、その訓練手法として班制度が用いられているのである。スカウティングにおいては、技能が劣ることはたいした問題ではない。それよりも班制度ができていないことのほうがはるかに重大な問題なのである。

日本におけるスカウティングの低迷の原因は班長にあるのではなく、私たち指導者にあつたのではないだろうか？ 私たちは本当に班制度を知っていたのか？ 私たちが班制度を正しく理解し実践していなかったことが最大の原因であつたのではないだろうか???

班制度とはいったい何なのか、それをひも解くことがスカウティングの本質をつかむ手がかりになることを期待してこの書もういちど読んでいくことにする。

まず第1章では、班長になった少年がはじめにすべきことが実に簡単明瞭に記されている。

- まず自分が正しいスカウトになること。
- 目標を立てること。
- 班員たちを理解すること。
- 隊長たち成人の援助を受け入れること。

これらを実施することが班長訓練の第一歩である。班長たちが最初にこれを理解し実行しなくては班は動き出さない。

私はここで、班長を“リーダー扱い”しなければならないことに気がついた。私たちはついスカウトたちを子供扱いしてしまう。しかし「班長はパトロール列車の機関車だ」と明言されているように、班長は班を導くためのいわば指導者なのである。「班」や「班長」という言葉が学校などで用いられるようになったためにこれと混同して誤解を生んでいるのだろうか。班長と呼ぶのをやめて「リーダー」と呼んだほうがいいかもしれない。（「班長」の原語は Patrol Leader である。）

「今のスカウトに班活動はできない」というご意見もあるかもしれない。しかし「昔のスカウトにはできていた」とは思えない。できないながらもどうすればいいのか自分たちで考えて活動していたはずだ。指導者はあまり口出ししなかったし、それがあたりまえでもあつた。

もちろん十分な成果はあげられてはいなかったが、それでよいと思う。忘れてはならないのは、グループワークを経験することによって人格や能力を高めること、それが班制度の目的である。“できる、できない”は関係ないのである。できなくてもよい。やらせることが大事なことである。その結果スカウトに進歩があれば、彼のスカウティングは成功したのである。指導者の役割は、スカウトが思う存分スカウティングを実施できる環境を整えることである。

2. 班の精神

さてここにスカウトの一群がいる。彼らは君が先に立ってスカウト活動を楽しみ、スリルを味わい、そしてスカウト活動を通して、皆がむつまじ合うよう雰囲気になんか自分を引きずり込んでくれるのを、君に期待しているのだ。

彼らの体の大きさや、知能や気質はそれぞれ異なっている。どの2人をとってみても同じ少年はいないが、お互いに共通点がひとつある。それは、彼らはスカウトであるということだ。つまり、誰か他の者にスカウトにならなければならない、と言われてスカウトになったのではなく、自分が選んだ道としてスカウトになっているのだ。

ここで、将来、班が君たち皆にとって、何を意味するようになるかを、少しばかり考えてみよう。1～2年あるいはそれ以上の期間にわたって、君の生活は同じ軌道に沿って進むことになる。スカウト活動に対して同じ興味を持ち、班のために同じ夢と希望を持つのだ。

君たちには共に大きな事柄を実行し、共に多くの冒険を味わい、スカウトの班に起こる失望、勝利、満足などすべてを共に分かち合うことになるのだ。この“共に”という言葉に注意してみよう。それは真の班の生活を送るのに、もっとも大切なものである。

“共に”という言葉は、ある偉大なもの、すなわち班の精神に通ずる「合言葉」なのだ。

●班の精神とは

班の精神は、言葉で定義できるようなものではない。それは人格、性格、または指導力とかいったものと同じもので、直に触れない限り、認識できないものである。それがどういう時に発揮されるかはわかっていても、そのほんとうの姿となると説明できない。それで、別の見方を取ってみよう。つまり、キャンプの備品作りであれ、トーテムポールを彫刻することであれ、またスカウト技能競技や廃品回収運動であれ、班がやることのすべてに熱と活力を吹き込むのが「班精神」である。

班集會に楽しみと友情をもたらす、班のキャンプファイアに真の意義を感じさせるものそれが班精神である。

地区大会で、火起こしコンテストが始まる直前に班代表のスカウトが

「どうしても勝たなければならない。みんなを失望させることはとてもできない」

と、思わず独り言を言わせるのが、班精神である。

さらに、ひとりのスカウトからもうひとりのスカウトに対して

「残念だけど、君と一緒 tonight 映画を見に行くことはできないよ。今夜は班集會なんだ」

と言わせるのが、班精神である。

貧しいある班員が、キャンプの費用を工面して皆と一しょにキャンプに行けるようにするには、どうすればよいかについて、額を集めて知恵を絞っているとき、そこに働いているのが班精神である。

班長が、隊の善行行事の志望者を募った隊長に対して、

「僕たちの班がやります！」

というとき。それは、試練に耐える準備のできた班精神の表われである。

自分自身の楽しみを、班全体のために犠牲にすることが価値あることであると思わせるもの、個人的な口論を押さえるもの、各人が正しいことをやろうとする気持ちを、たやすく引き出してくれるもの、雨が降ろうか日が照ろうか、結束して立つことの美しさを少年のひとりひとりに感じさせるもの、それが班精神である。

班精神が注入されると、班は強くなり、ちょっとやそつとでは崩れなくなる。これなしには、班は単なる少年たちの寄り合いに過ぎず、いつ何時バラバラにならないとも限らない。

●班精神はどうして養われるか

君のスカウトたちのグループを、ほんとうの班に作り上げる手段として、真の班精神を築き上げるために、君はできることは何でもしたいと思うことだろう。

班精神がキノコのように一夜でできるものと思ってはならない。一夜でできるものではないし、また命令でできるものでもない。しかしそれは一本の木を育て上げるのと同じ方法で養うことができる。その方法とは、豊かな土壌を与え、骨身を惜しまず世話をし、太陽と空気と水を十分に注ぎ、窒息させようとする雑草を抜き取ったりすることである。

たくさんの小さなことや大きなことが、一しょになって班精神を作り上げている。

たとえば、君たちが共有しているもの――隊の中でほかの班から君の班を区別するものがある。すなわち、班の名称、旗、記号、コール、歌、イェールなどがそれだ。

次に共に作るものがある。それは展示会などでの班のコーナー、班記録、キャンプ用具などである。

そして、何よりも重大なことだが、共にやる事柄がある。つまり、班集會、班ハイクやキャンプであり、さらに隊の活動に、班として参加することなどである。この章では、君たちが共有するものを取り扱うこととし、その他のものはほかの章で触れることにしよう。

●班の名称

仮に、新しい班長のもとに新しい班が、ちょうど作られたものと考えてみよう。普通、次に何をやるだろうか。最初の集会で、班員たちはボーイスカウトポケットブックを出して、自分たちの班の名前をつけるために、班名のリストを覗くことだろう。どんな物を選ぶだろうか。普通はおそらく簡単に“よさそうな”または“響きのよい”名前を選びたがる。

「フライングイーグル(空とぶワシ)!うん、それだ。それがいい」といった具合である。ここでちょっと考えてみよう。このように無造作に選んだ名前が、班にとって意義のあるものだろうか？

君の疑問は正しい。そう、あまり意義はないのだ。皆がもつと道理に適った方法で、名前を選ぶようにすべきである。班名は重要なものだ。念には念を入れて決めなければならない。だから新しい班を発足させるなら、班のスカウトひとりひとりにとって、ほんとうに意義のある名前を間違いなく選ぶように、たっぷり時間をかけ、熟慮に熟慮を重ねるべきである。

もしまた、すでに名の売れた古い班を君が引き継ぐときにはその班名に恥じないように努力しなければならない。

試みに、君の班員たちはみんな、水泳が大好きで、水中でも平気の兵左というカッパぞろいだとして。この場合君の班にふさわしい名前は何だろうか。もちろん「カウウソ」か「オットセイ」か、それに似たものだろう。同じように「パンサー」なら、班員はみんな忍び寄りの達人ばかりということになるだろうし、「ビーバー」なら、開拓の名人ぞろいということになるだろうし、「バッファロー」なら、村から村へと果てしなく流浪の旅を続ける者たちの集まりということになるだろう。

今また君が、前からある「カウウソ」か「ビーバー」の新しい班長になったとして。この場合は、すでに築き上げられているこれらの班の伝統にそむかないように、努力しなければならない。

(班名の選び方)

「あせるな」

これがそのものズバリの班名を選ぶ場合のてきめんきく助言である。決める前にじっくり時間をかけることだ。そうすれば名前は必ず浮かんでくる。こうして浮かんできた名前、それこそ探し求めていた名前なのだ。

ある班の例をひとつ。

班員たちは、約1ヶ月もの間よい名前を選びあぐねていた。なかなかよい名前が見つからなかった。ある日、彼らは班の最初のハイキングに出かけた。森の中を進んでいくと、地面の上に動物の新しい足跡がたくさんついているところへきた。草の葉はひっくり返されており、それについている血痕は、2匹の動物がそこで格闘したことを物語っていた。そこで皆は、動物の追跡を始めた。足跡を調べ、地面に落ちている動物の毛から、格闘した動物はきつねといたちであると判断した。きつねが血

だらけの獲物を引きずっていった跡を発見した。スカウトたちは、足音を忍ばせて跡をつけ始めた。突然すぐ近くから、きつねの鋭いうなり声が聞こえた。さらに用心して進むと、ついにきつねのすみかを発見し、すぐそばまで近寄って、親ぎつねが見張っている中を、子ぎつねたちが、獲物を食べているところを見ることができた。この出来事から、その班は班名を「吠えるきつね」とつけたのである。

この班名を聞くたびに、班員ひとりひとりが、初めて忍び寄りを首尾よくやってのけたことを思い出すであろうことは、君にも十分想像できるはずだ。

もうひとつの班の場合、その名前の由来は実に面白い。班員たちは皆、開拓作業(パイオニアリング)に興味を持っていた。そこで初めのころのハイキングで、狭い川に橋をかけた。その橋はなかなか立派に見えた。しかし班長は、通過のテストをすることを主張した。

班員全部が橋を渡り始めた。ところが橋が持ちこたえたのは5秒そこそこ、見る間にポキリと折れて、7人のスカウトもろとも川に落下してしまった。幸いなことに「川は浅く、スカウトたちはひぎまで水につかっただけだった。

しかし、この出来事から、思いがけない拾い物として「ずぶぬれのパイオニア」という班名を頂戴したのである。外部の者にとってはこの名前はつまらないかもしれないが、その班員にとっては大いに意味があるのだ。

(動物と鳥の名前)

ボーイスカウトの班には、動物や鳥の名前をつけている班が多い。このような名前には、何かしら戸外のおいがする。さらにそれは、独特な鳴き声や、その名にちなんでつけられるという利点がある。

こうして名前をつける前に、次のような角度から考える必要がある。

君の住んでいる地方を代表するような動物や鳥は何か？

君の班の中でやりたいもの、またはその中でほしいものをいろうばよく表わす動物や鳥は何か？

アメリカのスカウトのある班は「ムースパトロール」と名づけている。というのは、原野でムース(大鹿)を追跡したとき、ムースが、彼らの班が目標としている、立派な体格と体力を持ったたくましい動物だったことが、強く彼らに印象づけられたからだ。山岳地帯に住んでいるスカウトの班にとっては「はねるかもしか」という名前がぴったりするだろう。

名前を選んだら、それに何かしらの独特な響きを持たせるようにすることだ。まだ単に「イーグル」とか「おおかみ」とかいふかわりに「空をかける大わし」とか「さまようおおかみ」といふふうにするのである。

(自然からとったその他の名前)

動物や鳥のほかに、自然からとった名前はまだまだたくさんある。その中から好きな名前を選び出すことができる。

は虫類の名をとった班もある。

樹木の名をつけたものも多い。

星座や星の名にも、きっと興味があると思う。

(歴史や伝説からの名前)

郷土や国の歴史や伝説からもまた、よい班名を拾うことができる。アメリカでは「パイオニア」とか「レンジャー」あるいは「バイキング」などの名前の班も多い。

また、歴史上の個人名をつけたり、部族の名を用いてもよいかもしれない。

●班別章

班の名前が決まったら、次は班のマークを決めなければならない。そしてそれを班旗やユニフォームにつける班別章にしたり、班ルームを飾ったり、班の備品に印としてつけたり、あるいは班の特別なサインとして用いるのである。

班員たちは、制服の右袖、肩の縫い目から5cm下の位置に班別章の上の縁がくるようにきちんと縫い付けて、その所属班を表わす。

班別章は、通常は黒色の直径5cmの布製で、その上に班の象徴である動物などのシルエットが赤色で刺繍してある。全国各地にある需品部には、いろいろな種類のデザインの班別章が用意してある。また、特別なものも注文して作ることもできる。

もし君が、非常に特別な班名と象徴を選んだときは、なにも刺繍していない班別章のベースだけを購入して、自分たちの手で班別章を作ることもよいと思う。

これをするには、ステンシル(型板)を切る必要がある。まず班を表わす動物、植物などの絵を手に入れる。それは簡単な影絵の輪郭図で、班別章の黒い縁の内側におさまる大きさでなければならない。

そのデザインを、薄いボール紙(厚紙)に移して、よく切れるナイフでその輪郭を切り抜く。これでステンシルが出来上がったわけだ。この型板を、先に用意した班別章のベースの上に置く。そして毛の短い固いブラシ(はけ)に、少量の赤ペンキをつけて、型板の切り抜き部分に、ブラシを上下に動かして一様にペンキを塗る。そして塗りあがった班別章をよく乾かした後、制服の袖に縫い付ける。

つける場所を間違えないように。正しい位置は、右肩の縫い目の5cm下である。

●班旗

班そのものを示す旗、それが班旗だ。班がどこへ行くにしてもそれに従うこの旗なしには、ほんとうのスカウトの班を想像することはできない。

もし君が古い班を引き継いだのだったら、班旗はすでに用意されているだろう。それを用心して扱うようにする。班の多くの伝統はその班旗に結びついている。もし新しい班ができたのなら急いで旗を入手することだ。

まずひとつの方法として、需品部を通して入手できるものから選んで購入することもできる。しかしいずれは、君自身の班旗を作りたくなるものだ。その時こそ君たちがこぞって、これだと思ふ旗を思い切って作れるわけである。

デザインを選ぶためには、班で「美術コンテスト」をやるのもよい。班員を何名ずつかに区分し、各グループに概略のスケッチを描かせる。そのスケッチを皆に公開し、投票でいちばんよいものを決める。そして何でも自分の好きな生地で作ってもらうことである。丈夫で雨にも日にも褪せない色の生地を使うとよい。グリーンはよい。明るいカーキ色もまたよい。

班旗を作ることは、班全体の仕事であって、ひとりで作る事柄ではない。ひとりの班員に最終のデザインをさせ、もう一人に生地を入手させ、それにデザインを移させ、さらにもう一人に色を塗らせる。ひとは旗竿にする木を用意させ、誰かほかの者がそれに彫刻し、さらにほかの者が竿の先につけるものを入手する。

旗が完成しても、班が行くところにはどこにでも班旗がついていけない限り、真の班の旗にならないということを忘れてはならない。日付と地名を旗竿に刻み付けるのは、班が訪れた場所を示すだけでなく、旗自身が「僕もいっしょだったよ!」と言えるためである。そして、君自身が気づかないうちに、班員たちは、本能的に彼らの象徴である班旗がいっしょでない、何かしら物足りなくなるようになる。

旗が班の伝統の象徴らしくなってくるにつれてその旗に対してできることがいくつかある。

もしある班員が、際立った働きをしたら、その班員の頭文字を旗に記入してもよい。違う色のリボンをつけて、班が実行した重要なハイクやキャンプを表わすこともできる。1級スカウトになったメンバーは、旗竿に名前を彫り込む特権を持つ…など、できることは限りなくある。ただひとつ法則があるだけだ。それは、旗や旗竿に何を記入しようと、それが班全体にとって、何かはっきりしたひとつの意義を示すものであるということである。

●班の記号

班のサインである。これをいろいろなところに使用することも、スカウトたちに班員としての名誉感を与え、班精神の高揚を助けることになる。このサインは2、3の簡単な線で描いた、班のマークである。

下の図に示した小さなスケッチは、たぶん参考になると思う。君の班のサインもこの中にあるかもしれない。なかったら、少なくともこれらを参考にして、君自身の班記号を作ることができるだろう。

班記号は、班の備品全部に入れなさい。それから班員たちの私物にもその記号を入れさせ、彼らが班員などに出す手紙や、何かにサインするときにも、自分の名前の次にこの記号を描かせるようにするとよい。追跡記号にこのマークをつけておけば、ほかの班がつけたものと間違えるような心配もなくなる。

●班の呼び声 一班呼ー

スカウトの班は、どの班も独特の呼び声を持っている。もし、君の班が獣か鳥の名前をつけたら、君の班の呼び声“班呼”は、当然のことながら、その獣か鳥の鳴き声である。

もし、君がほかの種類の班名をつけたら、その動物や鳥の呼び声を選ぶ必要がある。インディアンは、普通このような種類の呼び声を持ち、多くの探検家もまたそれを用いる。

たとえば、もし君がふくろう班の班員なら、君はふくろうの鳴き声を本物のようにする。普通の人は、本物のふくろうが鳴いていると思うだろうが、班員たちは、その鳴き声を班呼であると認めて、君のいどころを知ることができるのである。

誰か獣や鳥の鳴き声のまねの上手な班員に、その鳴き声を班員全部に教えさせる。熊や野牛のうなり声、わしや鷹の鋭い鳴き声、ワニの尾が水をたたき音、きつつきの音、その他何でもよい。

少年が新しく班に参加したら、できるだけ早く、この班呼を習わせる。

スカウトは、自分自身の班呼だけを用い、どんな目的のためであっても、ほかの班の呼び声を用いないということは、スカウト運動における鉄則であることを忘れてはならない。

●班の叫び声と歌

君は、大学のラグビーかフットボールの試合を見たことがあるだろうか。もし見たことがあるなら、万雷のような叫び声を上げて、大学生たちがそのチームの応援をしていたのを覚えていることと思う。

その声援（エールまたはチャー）が選手たちにどんな影響を与えたかを君は見ただろうか。母校のために最善を尽くして戦おうという気分に駆り立てたのである。

同じような叫び声が、スカウトの班の場合にもその役目を果たす。よいエールはみんなを活気づけ、チームの精神を高揚する。だから君の班のエールを決めて、班員たちが十分に熟練するまで練習する。この“エール”や“チャー”については、後のほうの章で参考になることを述べる。

班の歌もまた、班の精神を高揚させるのに大いに役立つ。いつかは、班全員が喜んで歌う曲に必ずぶつかるはずである。その曲を君の班の歌にして、班に合うように歌詞だけを書きかえるとよい。班員の中には作詞のできる者もいるかもしれない。もしなければ、誰かに頼んで作ってもらうことである。君たちの先生や、お父さんやお兄さんたち、あるいは地域の知名人などに頼むのもよい。頼むのを恐れてはならない。頼み方さえ間違わなければ、人々は喜んで協力してくれるに違いない。そして、歌ができたら班員たちに教え、あらゆる機会をとらえて歌うことである。

●ユニフォーム

世界で1,000万以上の少年たちが見慣れた制服を着ている。言葉や習慣は違っても、彼らはお互いに兄弟と考えている。

この制服は、ほかのすべてのスカウトたちにとって大切であると同じように、君の班の少年たちにとっても大切である。少年たちが班に参加したらできるだけ早く、ボーイスカウトの制服を買うように少年たちに勧めるのも、君の役目だ。

良いスカウトになるには、スカウトの制服を着ることが絶対的な条件でないことは、みんな知っている。制服を着けても着けなくても、スカウトとして活動し、スカウトの姿を失ってはならない。スカウトの上着を着たり脱いだりするのと同様にスカウト活動の精神を着たり脱いだりすることはできない。

君たちが平服を着てハイキングに出た場合でも、ちょうどスカウトの制服を着ているのと同じように楽しめるし、いろいろと活動することもできる。しかし、スカウトの制服「ユニフォーム」を着ることは、よりよくみんなを団結させ、よりよいチーム作りができるということが、わかることと思う。

我々が「ユニフォーム」というのは、ユニ（ひとつの）フォーム（形）という意味であり、さらに詳しく言えば「同じ外観」ということである。班に奉加する少年たちが、みんな同じ物を入手できるように、どういものが君の隊の正式のユニフォームなのか、たとえば上着は長袖か半袖か、帽子はハットなのかベレーなのか、その色は、などをはっきりと少年たちに知らせなければならぬ。

少年たちがユニフォームを入手したら、今度はそれを着せることである。班や隊のあらゆる集会、ハイキング、キャンピングなどに、君自身がユニフォームを着る決心をし、班員たちみんなが、正しいユニフォームを正しく着るように注意する。

君がこれを守るなら、隊の集会で君の班員がユニフォーム姿で整列しているのを見るとき君の誇りは、まことに大きなもの

だろう。スカウトたちもまた、隊の中で、いちばんきちんとして
いる班に所属することの誇りを感じ、ユニフォームを正しく着け、
手入れするように努力することだろう。

●物事に生命を吹き込む

正しい班名、きれいな班旗、正しい制服は、それぞれ班精
神を築き上げる助けとなる。しかし、何といても、これらは単
なる物に過ぎない。その価値は、君が、その中に吹き込む生
命によって決まる。

班旗は、班ルームの片隅に放り投げておくものであれば、何
の意味もない。ユニフォームも、ただ着るだけのためのもので
あるならば、これまた何の意味もなくなる。このことは、今まで
述べてきたあらゆることにあてはまる。生命なしにはそれらのも
のは意味がない。班旗は、それがあらゆるハイキングに持って
いかれるとき、キャンプしている脇に立てられるとき、班が征服
した断崖の上から打ち振られるときに意味を持つのである。

制服は、みんながそれを着ていっしょに何かをやるときに意
味を持つ。班のエールは、キャンポリーなどでメンバーを励ま
すとき、班の歌は 20km ハイキングの最初の何 km かをが
んばりぬくために歌われるとき、それぞれ意味を持つてくる。

班員たちは、自分の班を世界一と考え、班の名誉と、その
旗の名誉のためにがんばるだろう。君は班長として大きな責任
を持っている。君のリーダーシップが班集会やハイキング、キャ
ンピングに生命を吹き込み、君の熱意が班精神を養うことだろ
う。

◆「班長への手紙」を読んで

私は、含まで班精神とは何なのか、まったく知らなかった。
もちろんこの言葉を聞いたことはあるが、活用したことはない。
指導者として恥ずかしい限りなのでさっそく読んでみると、班精
神とは、どうやら班の結束を強めるためのものらしい。

しかし、どの班にも名前はあるし、班旗や班別章もある。
ユニフォームもみんな着ている。ほんとうに、それが班精神を
高めるのだろうか？ 疑問に思い、もう少し詳しく読んでみた。

まず、この章のはじめに「だれか他の者にスカウトにならな
ければならない、と言われてスカウトになったのではなく、自分
が選んだ道としてスカウトになっているのだ。」とある。気づか
ずに読み飛ばしそうなほどあっさりと言われているが、実
はこれはたいへん重要であって、スカウトひとりひとりが自分の
意思でスカウティングをすることが班精神を生み出すための基
本的な要素なのである。そのような少年たちが班を構成するこ
とによってほんとうの班が成り立つとも言えるだろう。

ところが残念なことに現在の日本では、スカウティングをやり
たくてやっているというスカウトは少ない。まずはこの点の改善
が急務であろう。

そして、班の名称、班別章、班旗、記号、班呼、エール、歌、
ユニフォームが班精神を作るものとして挙げられているが、私
は、これらが“形だけ”になってしまっているのではないかと思
う。スカウトたちはここに述べられているように十分に話し合っ
て、意義のあるものを選んでるか？ そして、それを活用して
いるか？ “適当に”決めるのではなく、時間をかけて、班長
を中心に話し合い、力を合わせて実行する、というプロセスを
共有することに意味がある。“手間”をかけることが大切なのだ。
この点に注意してやってみればきっとうまくいくはずだ。

3. 班と隊

スカウトの隊には、必ず班が存在する。しかし班自体のために存在する班というものはない。ひとつの単位としての生命のほかに、各班は、隊という大きな生命の中で、それぞれの役割を果たしている。隊は班を加え合わせたものなのだ。

ひとつの鎖の強さというものは、その鎖を形作っている輪の、いちばん弱い輪の強さである。ひとつの隊の強さも、その中のいちばん弱い班の強さに過ぎない。だから君の班は、班員が真の隊精神と、隊が取り組む何事にも、隊がよい成績をあげるのを助ける熱心さと、隊の理想への献身そして隊の指導者たちに討する忠実さを合わせ持たない限り、決してほんとうの班精神を持つことはできない。このような精神をほんとうのものにする事柄が2つある。

1. 隊の指導に君自身が心から力を尽くすこと
2. 隊の活動に君の班が熱心に参加すること

この2つである。第1の事柄は、君が班長会議のメンバーであることによって実現でき、第2の事柄は、隊集会やハイキング、キャンプを成功させるために、君の班の役割を十分尽くすことによって実現できる。

●班長会議

君は、君の班を引き受けた瞬間、一役ではなく二役を引き受けたことになる。

まず第1に君の班のリーダーになるわけであるが、同時に君は、君の隊のリーダーとなって隊を運営する仕事を分担することになる。

班長章には、班長会議またはグリーンバー会議（記章が緑色の線であるところからそう呼ばれている）のメンバーという特権がついている。君はこの会議で普通月に1回はほかの班長たちや指導者と会って、隊の活動を計画し、隊の問題を討議し解決する。この会議で君は、君の班の希望を述べ、班が現在やっていることや、これからやろうとすることなどを説明する機会を持つことができる。またここで、君の班の運営や班員たちの訓練について、指導や助言を得ることができる。またこの会議で君は、君の班を最善の班に作り上げるインスピレーションを得ることができる。

さらに君はここで、隊の活動に積極的に参加するよい班を運営することによって、隊全体をよくするのに力を尽くしていることを発見することだろう。

(班長会議の構成)

班長会議では何をやるのだろうか、まず調べてみよう。新しく班長になったばかりの者といっしょに、初めての会合に行くものと仮定しよう。

出席者は誰だろう。

班長全部と上級班長がそこにいる。隊長は助言者として、また隊のあらゆる事柄に対する指導者として出席している。副長や副長補も、計画に参加するために出席しているかもしれない。隊付はその分担の役割を果たすために出席する。準備は整った。いよいよ会議の始まりだ。

(開会～議事)

上級班長が座長である。上級班長が欠員、または不在のときは、前任班長が座長をつとめる。座長は、会の秩序を保ち、出欠をとる。書記（隊付）が前回の会の議事録を読み上げる。それは短く事務的に、しかも要領よく行われる。

誰かが、議事録をそのまま承認したいと動議を出す。

「賛成の人は、ハイといってください」

「ハイ」

という声、これで承認である。

みんなを見回して上級班長が「未処理の仕事はありませんか」と尋ねる。もちろん未処理の問題がある。副長補が、隊の次のハイキングで、自然についての専門家がいっしょに来てくれることになったことを発表する。また、ほかの誰かが、福祉施設のための書籍や雑誌の収集活動について報告する。

リーダーたちが、次々に前回の会合で自分たちに割り当てられた仕事についての報告をする。

(次の月の計画を立てる)

「よし、それではこれからの計画をながめてみよう。皆も知っているように、我々が年間計画として立てた長期計画によると、来月は探検ということになっている。それについて君たちの考えを聞きたい」

上級班長が第1の議題についてみんなに意見を聞く。しばらく討議を重ねた後、全会一致で目的地が決定された。

「しかし、ただ行って帰るだけではつまらないから、田舎を横切っていくことにしよう」

「そうだそうだ。何でもかんでも突破していこう」

「だけど君たち、それはちょっと難しいのではないか。それにはコンパスも地図もいるし、徹底した訓練が必要だ」

「ますます、いいではないですか」

討議はまだ続く。

このような大きな行事には、十分な計画と、多くの訓練が必要である。徐々にプログラムの形を整えていく。コンパス使用法の実演、地形図の研究、屋内外のゲーム、ハイキング備品の購入、ハイキング献立の決定、食料リストの作成などがこの会議でおこなわれる。

この大きな行事がすべり出すまでには、隊や班の集会で実に多くのことをやらなければならない。いっしょに来た新しい班長は、たくさんのノートを取る。彼の班員たちを興奮させるものが

ここにある。班の活気を持続できる、いろいろな活動がここにあるのだ。

「これら隊に関わる事柄が、班長会議で検討される」のである。

(なされるべき決定)

「何か新しい事項はありませんか」

隊の活動方針の問題が出てくる。

教会の音楽会の手助けをしてほしいという要請があった。

「誰か希望者はいませんか」

「僕の班の者の大部分がその教会に行くから、我々がやります」

と班長のひとりが申し出る。

「救急法の講習会が近く始まるという通知があったが、それを受けたい班がありますか」

もちろん全部の班が受講を希望する。

その他決定を要する問題が提出され、処理されあるいは研究や処理のために誰かに割り当てられる。こうして新しい班長はあらゆることに耳を傾け、多くを学ぶ。

(班長の報告)

それから新しい班長にとって、会議のうちでいちばん重要な事柄がやってくる。班長がひとりひとり立って、前の会議から今日までに、自分の班が何をしたか、どういう会合をしたか、どんな奉仕作業をやったか、どの班員が進級したかなどについて報告する。その他自分の班のメンバーたちの進歩を示すあらゆることについて報告する。

新しい班長は、この報告を聞いて心を踊らせる。ほかの班はずいぶんいろんなことをやるものだ。なんとすばらしい班長たちだろう。自分もいつかあのようにになりたいものだ。自分の番が回ってきて、新しい班長はあまり言うことがない。班長としての仕事が始まったばかりだからである。恥ずかしそうに自分の最初の班集会について報告をする。自分の班員たちは、必要なスカウトの規定を知っていること、ロープの結び方をいくつか知っていること、あと1ヶ月で初級スカウトに進みたいと願っている者がいることなどである。

「出だしはなかなかいい。もし助けがいるならいつでもそう言いなさい」

と上級班長が言う。

「副長補のおかげで、ぼくたちはうまくやっています。副長補はとてもよくぼくたちを助けてくれました」

副長補は隊長から、まさにこの仕事をするように指示されているのである。これがこの隊のやり方である。つまり、いつも誰かが班長を助けるために任命されているのである。

(隊長の話)

隊長が立ち上がる。

「さてみんな。我々は正しい道を進んでいると思う。もし諸君の計画したプログラムの結果が、予想の半分でもできたら大きな成功と見なければならぬ。我々の新しい班は、なかなかうまくやっているようだ。その調子で進んでほしい。

次の会合にも、みんな、必ず制服を着て出席するようにしよう。今夜はこのくらいで話を終わろう」

「会の後でちょっとお時間をいただけますか。ある班員にてこずっているのですが、僕のやり方が悪いのか迷っているものですから…」

と班長のひとりが申し出る。

「いいとも。ただし処方箋を書く約束はしないよ。それは君の仕事だからね。できるなら、いっしょに君の問題の診断をしてあげよう」

と隊長は言う。

「すばらしい人だ。ぼくたちに仕事をさせる。自分がボスであるということをぼくたちに感じさせない。彼はみんなを助ける。ぼくたちみんなの友達だ。ぼくも班員たちに対して、ああでなければならぬ」

新しい班長は、あらゆる問題への回答、すなわち「ただ、みんなの友達でなければならぬ」ということにめぐり合わせたのである。

●隊の活動における班

すでに見てきたように、隊の活動（班がみんないっしょになってやるのだが）は、君もまたその正式メンバーである班長会議で決定される。

そこで決められた計画や考えを班員に伝えて、みんなの協力を求めるのは、君の責任である。その計画は、隊集会であったり、ハイキングやキャンプであったりする。また隊全体の中でよい成績をあげようとするなら、班員の特別の訓練を必要とするような、特別な行事であることもある。

その計画はみんながそれを立派にやり遂げることを要求し、さらに各班での進級が、確実におこなわれることを期待している。

●隊集会に参加すること

ある隊では、隊員全体が奉加して、1ヶ月に1回隊集会を持つ。また月に2回集会を持つ班もある。さらに班が全部いっしょになるときに、1週間に1晩集会を持つ班もある。君の班でどんなスケジュールを持つにしろ、班員が全員出席するようにするのは、君の義務である。ただ出席だけでなく、時間に遅れることなく、しかも制服を着て出席させるのである。隊全体が、いちばんよい成績をあげることに誇りを持つことだろう。

きびきび動作をし、服装をきちんとし、礼儀正しくふるまうよ

うに、君の班員たちを励まさない。

合図があったら、第1番に待機の姿勢をとり、ゲームや計画が発表されたら、第1番に行動を起こさない。集会でのある活動が、前もって班員を訓練しておく必要のあるものであるなら、隊集会の直前の班集会のときにでも、班員全部が、その活動のために訓練を受けるようにしなさい。もし君が何かの実演かゲームをすることに同意してあるのなら、順番がきたら時を移さずにすぐやれるように、あらゆる準備を整えておきなさい。君の班を、あらゆる行事に参加できる態勢におくことによって、君は君の隊長が当然に期待する標準に近づくことだろう。

●隊のハイキング

隊のハイキングがスケジュールに組まれたら、全班員に、決められた時間に正しく制服を着けさせ、ハイキングを成功させるために必要なあらゆるもの、つまり食料、炊事用具、コンパス、地図その他を持って集合させる。

「しまった!忘れた!」または「考えつかなかった」などという叫び声を聞かないようにしなければならない。いつも物を忘れる班員は訓練が足りない班員である。ハイキングから、君の班が最大の効果を得るように努力しなさい。

ハイキングでのあらゆる活動は、班長会議で、班員たちがよりよいスカウトになるのを助けるという特別な目的を持って、注意深く計画される。

この目的は、班員各自が何をするにしても、一生懸命にやらねば達せられない。このことは、厳格なしつけを受けること、いっつけを注意深く聞くこと、命令には直ちに服し、敏速な行動をとることを意味する。

途中では、班としてまとまって歩くことはごく自然なことだが、あまり排他的・党派的になることは避けなければならない。そうすることが自然であるときには、つとめてほかの班ともいっしょになりなさい。ハイキング中に、ほかの班長やその班員たちと、考えを述べ合って友情を深めることが多い。

リーダーであることは、ほんとうに「Give & Take」することである。君の隊長から目を離さないで、君が隊のためにできる何か特別なことはないかどうかを、いつも注意していなさい。

君自身の班員たちに対してばかりではなく、ハイキングをスムーズにしかも効果的に運ぶために、君自身ができる事柄に対しても責任を持つことだ。

このことは、班長ばかりではなく、隊指導者としての仕事の一部である。君の隊長は、いつでも彼の「グリーンバー」を、自分の片腕として頼ることができるようであればならない。

●隊のキャンピング

隊集会やハイキングへの班の参加について言ったことの大部分は、そのまま、1泊キャンプであれ、夏のキャンプであれ、隊のキャンプにあてはまる。君の班が、キャンプの作業やゲームを十分に分担し、キャンプファイアのための歌や劇の準備を完了し、訓練期間を最大限に利用し、割り当てられた仕事を早くやり遂げるようにするのは、

君の責任である。隊のキャンピングで、君は当然に班員が規則を守るように指導しなければならない。

君の班員たちは、消灯の合図が鳴ったら、第1番に就寝し、起床の合図が鳴ったら、第1番に起きなければならない。

このことは、君がもし前もって班を正しく扱って、班員たちが正しいことを正しいときにやる自己訓練をするのを助けたのであれば、君にとって何も問題はないはずである。

もしも、ほんとうの班精神がキャンプでも発揮されるとすれば、君が誇りに思うようなやり方で君の班が隊の生命に溶け込んでいくことは確実である。

班員たちは、君とまったく同じように班のテントや炊事場を、点検で1番になるように清潔にし、そのスカウト技能をいちばん効果的なものにし、キャンプファイアでの出し物をどの班よりもよくやり、そのスカウト精神をいちばん強いものにしたがっていることを、君は発見するだろう。

●その他の隊活動

大事なことは、あらゆる隊活動に全面的に、積極的に参加することである。もしも隊の奉仕作業計画に、社会のための善行行事が組まれるならば、それを成功させるように最善の努力を早くしなさい。もし、隊のために拠金することになったときは、君の割り当てを、いや、君の割り当て以上に責任を負って果たしなさい。またもし、隊が班の競争プログラムをおこなうなら、それに参加して勝ちなさい。

競争といえば、スカウト技能のどの面のコンテストでも、競争が班員たちを大いに鼓舞して特別の努力をさせるのを見ることができよう。競争はまた、班の全員がその競争行事の準備に全身を打ち込むならば、班精神の涵養に大きな助けとなる。結局班の競技会をやるのは、隊のリーダーが、隊員たちがよりよいスカウトになるのを助けたいと希望するからである。

もしも、君が隊とのチームワークや、隊への忠誠心や協力という考えを、しっかりと君の頭と心に刻み込むならば、君の班もまた、自然に同じ考えを持つようになる。その時に君たちは、ほんとうのスカウトの班になる道を進んでいることになる。

◆ 「班長への手紙」を読んで

はじめに、念のために「班」と「隊」の定義を確認しておこう。

スカウティングにおける活動の単位は「班」である。スカウトは班に所属して様々な活動をする。

ときどき、いくつかの班が集まって、チームワークや技能などを競い合う。それが「隊」である。「隊は班を加え合わせたものなのだ」と言明されているとおりである。余談になるが、私は班、隊という日本語調は間違いだと思う。Patrol や Troop とは違ったイメージで受け取られるからである。

さて、本題に入ろう。この章では、主に班長会議の進め方について述べられている。

概ね、運営がうまくいっていない隊では班長会議ができていないようである。逆に、それなりの活動ができていない隊では必ずと言っていいほど班長会議を実施している。それほどまでに重要な位置にあるのだ。

では、会議の内容を見てみよう。

- 出欠をとる
- 前回の議事録の承認
- 分担された作業の報告
- 次の月の計画
- その他の検討事項
- 各班の報告
- 隊長の話

「班制度は自治を経験する場であり、班長会議はさらに高度な経験をする場である」という話を何かの資料で読んだことがある。

技能訓練ばかりが班長訓練ではない。班長会議は、班長訓練のひとつの手法である。正しい会議のやり方を身につけさせることがひとつの目的と言えるのではないだろうか。班を運営することも班長訓練だと言っていいのかもしれない。

文中に出てくる隊長は、班長からの相談に対して「処方箋を書く約束はしないよ。それは君の仕事だからね。」と言い放っている。「目からウロコ」とはこのことである。

我々指導者はあまりにも熱心になりすぎるために自分で処方箋を書き、班長の役割を奪い取っているのである。

「進級の基準はどうすればいいのか」「どんなプログラムをすればいいのか」というような質問をされることがあるが、これは班長会議が決めることで、指導者が考えることではない。

指導者はあくまでもアドバイザーである。班長たちに任せよう。「もし諸君の計画したプログラムの結果が、予想の半分でもできたら大きな成功と見なければならぬ」と述べられているように、レベルは問題ではない。班長自身の手で実施することが大切なのである。失敗を評価・反省して成長していくのだ。

4. 班の組織

成功している実業家に、何のおかげで成功したかを聞いてみるとよい。自分の事業を注意深く組織し、仕事を正しい人にやらせるということが成功の大きな原因であると、彼は答えるだろう。このことは成功している班にもあてはまることである。

よく組織されているグループは、多くのことを成し遂げ、ほかよりもずっと先に進むものである。組織ということは、結局次の3点に絞られる。

- ① 班の大きさ
- ② その構成員の種類
- ③ やるべき仕事

●班の大きさ

班の大きさはどれくらいが適当だろうか？

それは、いろいろな条件によって違う。一般的に我々が班について語るときは、普通8名を適当な人員としている。つまり班長、次長それにスカウト6名という構成である。しかし8名という数が必ずしも理想的だというのではない。班にとつて、もっと重大なことは、ほんとうに協力的なグループであるということだ。

君の場合は6名がちょうどよい人数かもしれない。事実ほかの隊を見渡すと、8名の班よりも6名の班のほうがずっとよい例を見ることもあるだろう。4名しかいないが、正しいチーム精神があるために、すばらしい仕事をする班もある。いずれにしても8名が最大限であるべきで、それ以上になると扱いにくくなる。

●適当な人数は何人か？

一般的に言って、もっとも理想的な数は、6人から8人の間のように思われる。6人以下になると、ゲームやいろいろな活動でほかの班と一っしょにやっていくことが難しくなる。また、8人以上は多すぎる。最初は6人から始めるのがいちばんよいだろう。そしてそれ以上扱えることがわかれば、8人に増やせばよいのである。また、6人あるいは7人がちょうどよいと思うなら、その数で押し通しなさい。

時が経ち、君がすばらしい班長であることを自分で証明したために、少年たちがたくさん君の班に入りたいと希望するようなときがきたら、君の班員はぐんぐん増えて、10名あるいはそれ以上にもなってしまうかもしれない。その時は、もうひとつの班を作って、もうひとりの者に班長になるチャンスを与えることだ。

●班の中の少年たち

ここに少年の一群がいる。彼らはどんな種類の少年たちだろう。よい班を作るために彼らを動かしているものは何であるかを、考えてみる必要がある。どんな少年が君の班に適するかを知る

ために、P君の班の少年たちを調べてみよう。P君は3年近くも班長をしていたし、その期間中にあらゆる種類の少年たちを扱ったはずである。

(扱いやすい少年)

たとえばC君がいる。当たりさわりのない少年という部類に入る。彼の家は裕福で、そこで彼は社交の心得とほかの人への思いやりということを学んだ。彼は何でも受け入れ、自分のやるべきことはさっさとやってしまう。特に野心的とは言えないが、自分から進んで物事を覚えようとする。P班長は彼を進級させ、いくつかの責任を負わせた。

A君は、消極的という言葉がいちばんぴったりする少年である。自分から進んで物事はやらないがP班長の指導には喜んでついていった。自分で考えて自分でやることをひとつも考えたことはなく、何でもほかの人の言いなりになっていたが、それだけで面倒なことも起きなかった。

P班長は、いつも注意していて彼の後押しをした。ごくまれにA君は自分の考えで口を開くこともあったが、そんなときP班長は、すぐさま助け船を出してA君に発言させるようにした。

B君は賢いという言葉以外には形容のしようのない少年だった。彼は隊きつての分析家であり、あらゆる出来事に極めて鋭い批評眼を持っていた。

ある点でどうして班が失敗したか、何をすべきであったかを確実に知っていた。そこでP班長はどうしただろう？ すなわち、B君に次長という地位を与えて、彼の賢明さを善用したのである。

(比較的扱いにくい少年)

R君はなまけぐせのある少年だった。心根はよく、班員に迷惑をかけるような少年ではなかったが、ただ、やるべきことをなかなかやらなかっただけであった。P班長にとってR君の目を覚ますことが第一の仕事だった。とうとう班のある仕事に興味を覚えさせることに成功したが、くり返しくり返し面倒を見なければならなかった。P班長がR君の忠誠心に訴えたとき、大きな効果が現れた。彼のだらしないやり方が班の不名誉となり、そのために隊での競点で、班がよい成績をあげることができないでいるのを、彼に知らせたのだ。

そのことが、少しの間ではあったが彼をまともにした。R君が再びだらしくなり始めると、すぐにP班長がR君を追い立てて仕事をやらせた。

G君は典型的ないたずら者だった。しかし悪意は全然なく、元気がありすぎて走り回っているような少年だった。誰にでもいたずらをしないではいられず、自分も面倒なことにぶつかり、また班にも迷惑をかけた。

P班長は、やろうと思えばG君を押さえつけることもできたの

だが、それをやらなかった。そのかわりにG君の知恵を、班の作業や班の活動計画を考え出すことに使わせることによって、彼を班にとってはなくてはならない存在にしたのである。

自分に負わされた責任が彼をまともにし、彼をいたずらから遠ざけ、彼の活躍は班精神を高めるのに大いに役立った。

(非常に扱いにくい少年)

以上はP班長にとって取り扱いがそれほど困難な少年たちではなかった。しかしながら、どこの班でもそうであるが、彼の班にも2、3人ほんとうに扱いにくい班員がいた。

そのひとりにはJ君で、彼は典型的な気むすかしやだった。彼はいつも物事の暗い面ばかりを見る興ぎまじやだった。

「日曜日にハイキングしたって何になるんだい。どうせ雨が降るに決まっているんだから」

とか、

「なんであんな料理コンテストに参加するんだい。負けるに決まってるじゃないか」

などというのが彼の口癖だった。誰かが何かをやろうと提案すると、J君はいつでもそれをおじゃんにする理由をいくらでも発見できたし、たとえひと夏中かかってもやらないように議論しそうであった。

要するに彼はみんなの手におえない存在であった。その彼をP班長は適当に扱った。つまりあっさりとして無視したのである。J君は、誰も自分に注意を払っていないことを知ったときにほか人に従いはじめ、われにもなくみんなといっしょに楽しむことさえ覚えた。

D君は、いわゆる「賢い」少年で、自分の才能を見せびらかし、何事についても皮肉たっぷりなことを言っていた。機会あるごとにP班長を引っかけようと努力していたが、P班長はその手に乗らなかった。D君は何でも知っていた。少なくとも自分では知っていると考えていた。誰が何をやってもそれはまずく、自分自身で一方的に自分のほうがずっと上手にできると考えた。

P班長はゆっくり時を待った。いわゆる「賢い」少年を正すには、一度徹底的に毒気を抜くのがよいことを彼は知っていた。その機会は隊の夏季キャンプのときにやってきた。例によってD君は、何をすべきかについて長々と熱弁をふるっていた。

火の焚き方の実習になったとき、P班長は整列している班員たちの前でD君に向かい、「君、出てきて火の焚き方をみんなに見せたまえ」といった。大失敗をして、彼は割れた風船みたいなかっこうで戻ってきた。これが彼の欠点を大いに直すこととなった。彼にもたくさんよい素質があったのであり、それを表面に引き出してやりさえすればよかったのである。

P班長が扱いにいちばん困難を感じたのは、弱い者いじめの少年だった。W君は典型的な弱い者いじめで、自分より小さい者にとっては、ほらぶきで暴君だった。

P班長は賢明にふるまった。

W君が自慢する力は、彼があると思っ込んでいただけで、実

際にはないものであることを知っていたP班長は、W君が2人の初級スカウトをつかまえて威張っている現場を見つけ、すぐさま2人に2級課目を教える仕事をW君に与えた。W君は、突然自分が今までいじめてきた班員たちの保護者になったことを知った。

彼がゆっくりと変わっていく姿を見るのは、興味深いことだった。彼は班の中でも、いちばん働く班員のひとりになったのである。

P班長が扱わなければならなかった少年たち、これが全部ではないが、これで君が直面しなければならぬ問題について十分わかったと思う。

●君の班員をどう扱えばよいか

さて、P班長が彼の班員たちをどういうふうに扱ったかを振り返ってみれば、彼は、君の班でも適用できるような簡単な2、3のルールに従ったまでであるということがわかるだろう。

すなわち、次の3点である。

- ① 班員たちに対して、辛抱強く、また理解を示すこと。
- ② 班員たちが興味を感じる仕事にいつも従事させておくこと。
- ③ 班のために特定のことをやらせる責任を負わせること。

(辛抱強くあれ)

班の仕事をしながら、いらいらすることが何度もあることだろう。君が思うように物事が早く進まない。物事がうまくいっていない。こんなことが何回かあるだろう。

しかし、無理強いしたり、しかったりしたところで、得るところは何もない。そんなことをすれば、班員たちを防御の立場に追いやり、君がやりたいと思うことの反対のことをさせる結果になるだけである。

「ゆっくり、ゆっくり、あわてないで」これがベーデン・パウエルのスローガンのひとつであった。ゆっくり構えたまえ。そうすれば最後には皆が一生懸命君に協力するようになる。協力、すなわち皆がそれぞれに自分の役割を果たして、いっしょに働くことである。

これが班の目標であるべきである。

(協力であって制裁ではない)

制裁ということは、外部からの圧力で、つまり強制で物事をやらされることである。これに反して、協力ということは、各自が自分の分担をやりたいからやろう、ということである。この場合、各自の心の中に、各自の分担をやろうという意志が働いているのである。

君がさせるからではなく、班員たち自身がやろうと欲し、しかもやることに意義を見だし、班で正しいことを班員たちがやるというところまで持っていきぎれるならば、君の仕事は成功であ

る。

ある状況、あるいはやらなければならない仕事の理由を説明すれば、前もって困難や摩擦を除くことができる。前もってちょっと注意を払って「なぜなのか」を説明しておけば、後になって「なぜ」の質問攻めに会うことはない。賢い班長は、班員たちを信じ、そしてまた班員からも信じられるのである。

(いつも仕事をさせておくこと)

いつも仕事に従事させて、忙しい思いをさせておくということは、計画すなわち彼らが興味を持つ事柄をうまく配置することである。ところで班員たちは、スカウティングをするために君の班に入ったのである。だから、十分それをやらせよう。集会や、ハイキングや、キャンプやその他、班の活気を保ちつづけるあらゆる活動を立案し、それを実行しなさい。

(責任を負わせること)

世の中に出て行くこと、自分に頼るようになること、指導力を身につけること、これらのことを達成する場合に、「責任を持つ」こと以上に効果的なものはない。責任は、立派な少年を作り上げることが多い。いわゆる「賢い」少年や弱い者いじめの少年ですら、責任を負わせることによって変えることができる。仕事を分け、各班員に仕事を与える班の組織は、ほんとうの班精神を身につける大きな役割を果たす。そこで、この仕事に目を向け、班員たちにそれを割り当てて、やらせることにしよう。

●班の仕事

君は、よく「ボス風をふかし」たがる班長に会ったことがあるだろう。彼はあらゆる集会をひとりで計画し、ひとりで会費を集め、ひとりで記録をつけ、ひとりで道具の始末をし、しかも自分はほとんど完璧であると信じ込んでいるから始末が悪い。君は彼がいなくときの彼の班の状況を見たことがあるかな？

彼が集会に来られないときは、まったく誰もいないのと同じである。というのは、彼以外には誰も、どうして会を進めていくのか知らないからなのだ。

班の1泊キャンプに、彼がいっしょに行けない日は、何もかもめちゃくちゃになる。というのは、どういう手配をしたらいいのか、知っているのは彼だけだからである。

班を運営するということは、ひとりでできるものではないということ、すぐに君は発見することと思う。

何でもかんでもひとりでやろうとしたら、物事は成功しない。分担して班の仕事をするということは、班のためばかりではなく、君自身のためにも必要なことである。班員各自に、班の中で何かをやる機会を与えることによって、君の班員たち皆に、指導力と円満な能力を養う機会を与えることになる。そしてこれは、スカウティングを通じて、我々が成し遂げたいと思うことのひとつなのである。

(仕事を割り当てる)

では班の中で各班員を、それぞれ一定の仕事で忙しにする計画について述べよう。

その計画を君の班に当てはめるときは、あまり急いではいけな。しばらく待ち、班員たちと1ヶ月くらい一緒にやってみてから、仕事と、それを割り当てる班員を決めたほうがよい。そのころまでには、君は各少年の持ち前の能力を知ることができると思うからである。

班の組織、責任を各班員に割り振る。

組織計画の基礎として、今、君の班に8名の班員がいると仮定しよう。もしそれ以下であれば、2つの仕事を1つにして、ひとりの班員に割り当てればよい。

さて、ひとりひとりの場合について述べよう。

班長	これは問題ない。君の仕事だから。
次長	彼は君の片腕となる班員で、君と同じくらいに班を動かすものについて知っており、君の留守中に班を指導していける者でなければならない。
会計係	班費などを集め、班の会計をつかさどる。
記録係(書記)	班の報告や日誌を取り扱う。
備品係	班の備品器材の世話をする。
ハイク係	ハイキングやキャンプの手配をする。
食糧係	班の献立表を作り、食糧を調達する。
衛生係	班員の健康と安全について、めんどうを見る。

(各スカウトを仕事につける)

それぞれいちばん適する仕事に各班員をつけることだ。

これにはある程度の研究と思慮が必要である。起こってくる事柄に対して、各スカウトがどう反応するか気をつけて見ていなければならない。そして、それぞれ興味がどういふところにあるか知ることである。

たとえば、R君が算数にすぐれた才能を持っているのを発見するかもしれない。彼はお父さんから何かしらの小遣いをもらっている。彼は毎週土曜日に、その金銭出納帳をお父さんに見せなければならない。彼は班でいちばんきちんとしているようである。R君にはどんな仕事に適しているだろうか？ そう、もちろん会計係である。

J君はまた変わったタイプの班員である。彼はいわゆる本の虫で、手に入ったものは何でも読む。

去年の夏旅行したときの彼は、すばらしい手紙を君に書いた。彼はまた、雑誌から絵や何かを切り取ってつづっている。

君が彼を記録係にしたのも不思議ではない。このような調子で、ほかの仕事もそれぞれ割り当てるのである。

もし君が、B君は備品係として、E君は食糧係として適任だと思ったら、まずそれぞれやらせてみるのだ。うまくやれるならこれにこしたことはないし、また期待に反するなら、何かほか

の仕事をやらせてみればよい。そうしているうちにはもつともよくできる仕事が見つかるものである。

●次長

班の中で、君のポストの次にいちばん重要なのは、君の助手のポストである。そのポストのしるしとして、彼はユニフォームの袖に、1本の緑の線の入った記章をつけている。ただこの緑の線（グリーン・バー）があるから、次長はほかの班員よりえらいのだと単純に決め込む班が多いのは、困ったことだ。君の班の場合、そうでないように注意しなければならない。君の助手はただ次長章をつけているだけではいけない。はっきりと、君の助手としての仕事をしなければならない。彼の仕事の内容は、その役名からわかる。彼は、君が班内でやるあらゆる事柄について、君を助けるのである。

これをするために、彼は君に完全に信頼されなければならないし、また君のやり方を完全に理解していなければならない。彼が君と君の特別な指導方法を理解しなければ、君の不在のときに彼は君の代わりをすることはできないし、また君と彼の2人の間に、ほんとうの意味の協力というものはない。だから君の助手を選ぶ際には十分に注意する必要がある。

（彼の資格）

君の助手は、一人前の完全な班長としての、あらゆる資格を持っているべきである。立派なスカウト精神と、ある程度の指導力を持った円満なスカウトであるべきである。彼は君といっしょに立派に仕事をし、君と同じように班員から信頼されていなければならない。

班長が自分といちばん仲のよい班員を、自分の次長にするという間違いをすることが、ときどきある。次長の選任に私情をはさんではならない。

「班にとって、誰がいちばんよい次長になれるか」ということだけを考へて、決定することだ。

だからたとえ君の親友でも、次長として申し分がなければ、誰も君の選定にけちをつけたりはしないだろう。もしそうでなかったら、皆の悪感情をおおるだけである。誰を選ぶべきかについて君の心の中に疑問があるときは、班員会員に投票で決めさせるほうが、ずっとましだろう。

（彼に指導させる）

君の次長は、班の仕事を計画したり、班員を訓練したりする場合に、君の手助けをする第一人者である。君の不在のときに彼は隊活動で班の指揮をとり、班の集会やハイキングを指揮し、隊幹部会議で君の代理を務める。しかし自分は何をやるべきかを知って、初めて彼は仕事をうまくやることができるのだ。だから、君が出席しているときでも、定期的に班の指揮を彼にゆだねて、彼が班を指揮することを習得するチャンスを与

えなければならない。次長を全般的な助手として用いると同時に、彼に指導力を必要とする特殊な仕事、たとえばゲームの指揮などをやらせることである。班に向くようなゲーム用具を集めることに彼の興味を向けさせる。ゲームをやるときには、いつでも彼にその指揮をとらせて、自分の役務には、ほんとうの責任が伴っているのだということを感じさせることだ。同時に記録係といっしょに、班員の出欠を調べさせ、欠席した班員たちに連絡させて欠席の理由を調べさせる。

君と班員たちの家庭をつなぐ役割を彼に果たさせるのである。さらにハイキングやキャンプングについて必要な指示を、彼に考案させる。言いかえれば、君はこまごましたくさんの仕事を、彼に肩代わりしてもらいながら、彼に自分の能力を示す機会を与えるのである。班の指揮を彼にも十分手伝わせることだ。

●会計係

この世の中で、お金を取り扱うときは、いつでも我々はそれを正しく使い、その用途を正しく記録しなければならない。このことは班の場合にもあてはまる。隊は予算計画を持ち、隊費は班員たちが納める。キャンプングを計画するときは現金が必要となる。お金無しにはすまされない。どうしてもお金を取り扱わなければならないことになる。だから、まず最初に誰かを任命しなければならない班の仕事のひとつは、班の会計係である。この仕事には、計算に明るく、物事をきちんと正確にやる少年が必要である。

（その仕事）

その仕事を引き受けると、会計係はまず最初に君と相談する。君の隊は、登録や月刊誌の購読料やその他の出費にあてるために、毎月各スカウトが一定の金額の費用を払う予算制度を採用しているのが、だいたいにおいて現状であろう。会計係は、隊の予算がどのようにして編成されているか、また自分の班はどのようにしてその分担を果たすのかを、理解しなければならない。

隊へのこれらの費用の納入を遅らせないようにするために、君の班の会計係が、班員たちから前もって隊費を集め、班の帳簿に記録した後で、隊の会計係に預けることが賢明なやり方である。こうすれば、堅実に歩むことに役立ち、自分の義務を果たしているという誇りを助長する。

（ハイキングやキャンプングの費用）

隊費を取り扱うほかに、班の会計係は、食糧係やハイク係といっしょになって、班のハイキングやキャンプングの準備をする。この場合、班員たちの金をまとめて班全体の食糧を一度に買い込む。

会計係は、金を集め、金を保管し、必要な支払いをし、後

で完全な会計簿を作る。この会計簿は次のページの表に示すようなものにしてよい。

(班の巣と班の備品)

希望に燃えている班は、よく設備の整った巣を持ちたいと願うだろうし、また隊が供給することのできるもの以外にも、自分たち専用の備品を持ちたいと思うだろう。たとえば君の班員たちがパイオニアリングに興味を持てば、縛材用のロープがたくさん必要になる。

進んだ救急法の訓練のため、包帯や三角巾など、また仮想患者を本物の負傷者らしく見せるための、いろいろな種類のメーキャップ用具などが必要になるかもしれない。

ハイキングをするのに、特別なハイク用具を作りたいと思うかもしれないし、またキャンプでは、テント張りをして自分の腕を試してみることに決めるかもしれない。これらはすべて金がかかるし、その金は君たち自身で作らなければならない。班集会で計画案を討議し、何をやるかを決定し、班の会計係と備品係を協力させて、その費用がいくらかかるかを調べさせる。それから予定を立てて隊長に持って行く。君たちの夢の実現にとりかかる前に、隊長の助言と承認を得るようにする。

(班のためにお金をかせぐ)

精力的な班の会計係は、彼の班がお金を稼ぐ方法を考案し、隊が資金集めの行事をするときには、自分の班にその分担を果たさせる。

ほんとうに自分で稼いでやっていこうと思う班の参考のため、いくつかの例を次に示すことにするが、同時にこのことは忘れないようにする。すなわち、何事をするにも、その前にまず隊長の承諾を得ること。また君の活動計画が、法令に触れず、さらにそのような仕事を必要としている人々から、仕事を奪うようなことのないようにする。

手芸品を作る 温室で働く 植樹をする ビラを配る 庭師のために苗床を作る 家畜を飼う両親の留守に子守りをする 農家や庭師の手助けをする 飼い主が留守のときに愛玩動物の世話をする 持ち主が留守のときの庭の世話をする 薪集めや薪割りと積み上げ 愛玩動物を飼育する家庭の雑事をする 事務所や店で臨時雇いの仕事をする 雪かきをする ペンキ塗りや掃除をする 果物や野菜を取り入れる 犬を洗う 落ち葉をかき集める 魚釣りのえさを売る クルミやイチョウの実を集める 荷物配りや使い走りをする 芝生を刈る 古金属、古紙、空瓶、空缶を集めて売る 趣味の切手などの交換会をする

(仕事は山ほどある)

班が隊と班の備品を確保するために、その分担を果たそうとする熱心な班であれば、その班の会計係がやらなければならないことはたくさんある。この仕事をするのはよい経験となり、

この仕事を通して彼が受ける訓練は彼の将来にとって大きくプラスになるかもしれない。

●記録係

班の競技で勝ったものに、この仕事を割り当てるのもよいと考えてはないかと思う。

班の1ヶ月の活動記録を、いちばん上手に書き上げたものに、記録係の仕事を与えるのである。報告書は君自身が採点するか、あるいは隊長や団委員会のメンバーに採点を頼めば、さらに興味をかきたてることになる。

競技の目的は、班の歴史をもっとも生き生きとした文体で、きちんと体裁よく書けるものを見出すことである。もし彼に、書く能力と同時に、報告書に簡単なスケッチを入れる能力があればなおよい。

(班の日記)

記録係の第一の仕事は、班のあらゆる活動を生き生きと記述して、班の日記をつけ遅れないようにすることである。「生き生き」という言葉を忘れないように。

次のような書き方は避けよう。

「9時50分家を出る。10時45分〇〇到看、△△キャンプ場まで歩く。テントを張る…」

このような書き方をせずに、報告は活気に満ちたものにし、途中で班員たちがしたこと、言ったこと、見たことなどを記述しなければならない。

日記にはもちろん、班の冒険、業績や成功したことなどすべて書かなければならないが、同時に失敗やしくじりも含めることを忘れてはならない。

しくじったことなどを含めなければ、記述は完全とは言えない。賢明な記録係なら、班員全部をけっこう多忙にしてしまうことだってできるのである。カメラを持っている者には、班の活動を写真にとってもらい、班の「絵描き」には、活動中の班員たちの絵を書いてもらい、班の地図専門家には、ハイキングのルートや、キャンプの配置図などを描いてもらう。彼はまた、工作の上手な班員に、日記の革製のカバーとか、止めひもを作ってもらってことだってできる。こうして出来上がった日記が、どれだけ班の精神を高揚するか想像してみることだ。

(班の記録)

記録係のもうひとつの重要な仕事は、班員たちの出席状や、隊費、班費の納入や、進歩の記録をつけることである。

記録係は、君の手助けを得てスカウトたちの氏名、住所、誕生日、その他を記録することから仕事を始める。それから各集会やハイキングに参加した班員の名や、隊費、班費の納入その他を、×印(○でもよい)をつけて記録する。

スカウトが1級または2級の要件を満たしたり技能章を獲得したら、その都度これも記録簿に記入する。

班の記録簿は、ひとめ見ただけでスカウトひとりひとりの状況がはっきりわかるように、記録しなければならない。

(隊への月間報告)

活発な隊は、班から毎月簡単な報告を受ける。この報告は、何か競技がおこなわれていて、班の諸活動が最終結果に大いに影響を及ぼすときなどには、特に重要である。

もし君の班記録簿がきちんと記入されているならば、この月間報告を書き上げるのに、ほんの数分しかかからないはずである。この報告書の1枚は普通、班長がサインして隊長に送り、もう1枚は控えとして、班のファイルにとっておく。

(班のファイルを保存する)

班のファイルは、普通紙ばさみか折りたたんだボール紙で、その中に記録係は、将来、班にとって必要となるかもしれないような資料や、手で書いたり印刷したものを保管する。隊の月報や班から発送した手紙の控え、班が受け取った手紙、地区や連盟の大会や各種行事のプログラム、団や連盟などの活動についての新聞記事の切り抜きなども、その中に含める。

(その他)

もし君の隊が多くの隊がするように、毎月、隊ニュースを出すとするれば、編集者に班のいろいろな活動についての、簡単な記事を提供するのもまた、記録係の仕事である。

君がまた、小さな町に住んでいるなら、町の新聞編集者は、君の班でやっている事柄、特に報告するのに値するたくさん活動を班がやっている場合はなおさらのこと、それらの事柄についての短い記事を受け取ることを喜ぶことだろう。そして最後に、君の班員たちが書庫を作ってスカウトの手引書や自然に関する本などを保管すれば、その書庫の世話をし、本の出し入れを記録するのはまた、記録係の仕事である。記録係は、怠け者にできる仕事ではないが、よいスカウトにとっては、もつとも興味のある班の仕事のうちのひとつである。

●備品係 (クォーター・マスター)

次のリストにあがるのが備品係 (クォーター・マスター) である。班の備品や本部を世話するのが彼の仕事である。古い野心的な班では、班のハイキングやキャンプの用具の大部分は、スカウトたちが自分で作ったものを持っているものである。君の班がそこまでいけば、もうしめたものだ。

新しい班は、班のものとして保存する物品以外に、隊の財産 (テント、炊具など) と、班員たちの個人備品 (おの、スコップ、救急箱、方位磁石、その他) に依存しなければならないだろう。しかし、班がその備品を所有しようとして、またほかか

ら借りようと、それは問題ではない。問題は、それらの用具を班が使用する以上、備品係はその保管場所を知り、維持する責任があるということである。

(用具の整理をする)

まず第1に、新しい備品係は、班がその活動に必要とするあらゆる用具のリストを作り上げる必要がある。リストが出来上がったら、班がすでに持っている用具をリストから消す。次の班集会で班員たちから、彼らがどのようなものを持っていて、それを班全体のために役立てようとしているかどうかを調べる。その後で備品係は用具全部を1ヶ所に集める。ここで注意深く品物を調べ、必要な修理をさせる。それから必要なときにいつでも使えるようにして、しまっておく。

備品係は、何でも自分ひとりでやろうとしてはいけない。むしろ反対にスカウトひとりひとりに、班の用具を確保することに興味を持たせるようにしなければならない。

(備品の持ち出しと収納)

班がハイキングやキャンプを計画するときは、いつでも備品係は、必要な備品を取り出して、持っていくものを自分のノートに記録する。そして班が戻ってから、その用具を受け入れる。このとき、すべての用具がきちんとしまっておける状態にあるかどうかを確かめる。もしテントがまだぬれていたなら、それを乾かすように手配し、またもし破損していたら修理させる。おのやスコップなどの用具は、よくこすって、さびを防ぐためにグリースをぬっておく。おのは研ぐ必要があるかもしれない。もし何か行方不明のものがあつたら、直ちに調査し、もし紛失しているものがあれば、代わりを購入する手配をする。

(在庫品調査)

一定の期間 (半年くらい) ごとに備品係は、用具の在庫調査をやらなければならない。すなわち、各品目ごとに見積り価格を表示し、班の財産についての完全で最新のリストを作るのである。

このリストには、単にキャンプ用具ばかりでなく、班のデン (本拠) にしまっている品目も含める。

このリストをほんとうに役立てるには、各品目について、状態は良好であるか、修理すれば使えるようになるか、または取りかえる必要があるかどうかなどをあわせて記入すべきである。君と会計係と備品係が頭をそろえて、君たちの用具を標準に持つてくるために、班全体の資金作りと用具調達運動の計画を練るのはこのときである。

(班のデン (本拠))

用具のほかに、備品係はまた隊本部での班コーナーを手入れすること、つまり装飾などを施して、そこをきろんとしておく責任を負っている。もし君たちが自分たちのデンを持っていたら、

そこの器具類をよく修理し、室内をいつでもきろんと整頓しておくようにするのは、備品係（クォーター・マスター）の仕事である。

●ハイク係

もし君が、君の班にハイキングやキャンプを大いにやらせたいと思うならば、君は自分の住んでいる地方で、出かけるのによい場所をたくさん知らなければならない。そのような場所を発見するには、ハイク係を任命し、彼に場所探しを大いにやってもらうことだ。おもしろいハイキングのコースや、よいキャンプ地をいつも注意して見つけるようにするのが、ハイク係の仕事である。

彼は自分で出かけて行って探したり、またほかの班の班長や隊長その他の人々と話し合ったりする。

そしてよさそうな場所のことを聞いたら、彼自身で出かけて行って、ほんとうに班が行きたがるような場所であるかどうかを確かめてくる。

このようにして彼は、本部から数キロ～10kmの半径内で、あらゆる種類のハイキングやキャンプに適した場所を知るようになる。

（ハイク・キャンプ控え帳）

いかに優秀なハイク係でも、自分が調査したハイキングのコースや、キャンプ地の詳細を1から10まで覚えておくことはできない。そこで彼はノートを持っていて、その中にそれぞれの場所について、その所在地、そこに行く方法、見るべきもの、その他を書き込むのである。

これらのノートのほかにハイク係は、その地域の地図を入手すべきである。5万分の1または2万5千分の1、あるいは、もう少し詳しいものが欲しければ、1万分の1といった地形図を用意するとよい。

これらの地図は、ハイキングの計画を立てるのに用いる。またハイキングが済んだ後でハイク係は、君たちが行ってきたところを示すために、コースを地図に記入するようにする。君の班がやったすべてのハイキングを示すような地図を作れば、それは君の班の伝統を築き上げるのに大いに力になるだろう。

（所有主と連絡をとること）

もし君の班がクロスカントリー・ハイクを計画するならば、個人所有の畑や森の中を通る許可を、まず取る必要があるかもしれない。もしまた新しいキャンプ地でキャンプをやるつもりなら、その土地の使用許可ばかりでなく、薪を集めて火を焚く許可なども得なければならない。これらの許可を取るのには、ハイク係の仕事である。それで、これらの行事をおこなう日時と場所が決まったら、ハイク係は電話または手紙で、使用しなければならない土地などの所有主と連絡をとり、必要な手配を

しなければならない。ハイキングやキャンプの間中、ハイク係は、所有主から出された土地使用についての条件を各班員に理解させ、それをみんなに守らせるようにして君に協力する。

その行事がすんで、班が再び家に帰り着いたらすぐにハイク係は、その土地の所有主に手紙を書き、班にその土地を使わせてもらったお礼を伝える。このような行事の後で、すぐにこのような礼状を出すようにすれば、今後も君の班は心から歓迎され、その土地を使わせてもらえることは確実である。

●食糧係

食糧、これが食糧係の責任である。班のキャンプを成功に終わらせようと思うならば、この仕事もまた非常に重大な責務となる。この仕事には君も想像できるように、料理とよい食物を作るのに興味を持っている者を選ぶことである。彼はキャンプ料理についても知識を持っており、品物を正しいところで、正しい値段で買い入れる才能を持っていないなければならない。

（班自体のメニュー）

いやしくも食糧係と名のつく者は誰でも、班員たちの好む料理が何であるかを発見するのに手間は取らない。それがわかると彼はすぐに、調理法の資料を集めることを始め、班全体をまかなうのに必要な食糧の分量を計算する。そして、よい食糧係はこれだけでは満足せず調理法についての資料をできるだけ多く集めて、班がキャンプについて検討するときは、いつでも朝食、昼食および夕食のメニューを提案することができるようにしておく。

（経費を計算する）

もし食糧係がほんとうに賢明ならば、メニューに必要な品物、つまり肉、野菜その他の値段について、かなりはっきりした知識を持っていて、1回の食事にだいたいいくらかかかるかというのを、すぐに計算できるはずである。もしまだ値段を調べていなければ、キャンプの2、3日前に彼ら自身の食事の分担金を払い込むのに間に合わせるよう、その計算をすませておかなければならない。食糧を買い込むのに現金がいるが、お金は普通、会計係に払い込まれ、それから会計係と食糧係がいっしょになって買い物に出かける。

（食糧の購入）

キャンプ出発の前日、この2人の買い出し係は食糧を買い入れ、それを班のデンまたはどこか班員たちが集合する場所まで運ぶ手だてを講ずる。肉や果物のように腐敗しやすいものは出発直前に買い入れる。牛乳や卵や野菜はキャンプ地の近くで入手できるならば、家から持って行かないで現地で入手するように手配する。すべての準備が整ったら、食糧係は、食糧をスカウトたちに分割してキャンプ地まで運ばせる。キャンプ

地に着いたら、再び全部を取りまとめて、キャンプ期間中間に合うように貯蔵する。

(料理法を調べる)

君がちょうど班をまとめている間に、食糧係は主として班の料理の責任を受け持つ。しかし、激励と助言と積極的な援助を与えることによってできるだけ早く各スカウトを、立派な料理上手に仕立てることを、食糧係は目標にすべきである。

(残り物)

班が家に帰るとき、食糧係は使いきれなかった食糧を集める。次のハイクやキャンプまで保存できないようなものは処分し、砂糖、小麦粉、缶詰類のように後で使えるようなものは、食糧箱に入れて班のデンに保管する。

食糧係がしっかりしていれば、腐敗しやすいものは、残ったとしてもほんの少ししかないだろう。必要なだけしか買入れないようにするからである。

●チアマスター（歓呼係）

チアマスターは、その名の示すとおり歓呼係である。班の中に歓呼や喝采を持ち込み、君たちの叫び声に活力を入れ、君たちの歌に調和をもたらすのが彼である。

(歓呼や喝采をリードする)

いわゆる歓呼をリードするものとして、チアマスターは、曲芸もいくつか含めて、真のチアリーダーになる技術を習得しなければならない。自分の仕事に変化を与えることができるように、いろいろな叫び声を集めておくように彼に勧める。即座に何か新しい呼び声を自分で作れるようになっていればさらによい。

(班のラッパ手)

もし君の班にラッパ手が必要だと思うなら、チアマスターにやらせてみるとよいだろう。取が歌えて、音感とリズム感のあるものなら、たいてい容易にラッパの吹き方をのみこむことができるものだ。

(歌と演技)

彼はまた歌の指揮者でもある。歌の種類は、ハイキングでうたう歌、おもしろい歌、まじめな歌、あらゆる気分合う歌などたくさんある。皆がどういう歌が好きであるか彼は知るようになる。

演技もまた彼の仕事の一部である。寸劇などをいくつか準備し、班員に練習させて、隊集会の夜やキャンプなどで、班員がいつでもそれを出せるようにしておく。

チアマスターは、自分の妙技を披露して班のキャンプファイアに生気を吹き込む。そして20kmハイキングの最後のところで

班を元気づけるのもまた彼である。

チアマスターは、やることはそう多くはないが熱意と興味を絶対的に必要とする。彼のアイデアに皆が喜んで同調するほど、彼は皆に好かれていなければならない。公衆の面前へ出て何かやるようなときなど、班員の生来の遠慮を彼がすることができると、皆に好かれるような者でなければならない。彼は魅力がある個性プラスアルファの少年でなければならないのだ。

●一心同体

さてここで、組織体の持つ雑多な仕事にもういちど目を通してみよう。そうすればひとつひとつが、あたかも時計の歯車のようにかみ合っていることがわかるだろう。君はいろいろ複雑に分かれている仕事を動かす、いわば時計の大きなぜんまいのような存在なのである。そして君がひとつの歯車を回転させると、同時にほかの歯車もいっせいに回り出すのだ。たとえば、班の会計係は次長と記録係といっしょに働き、2人に相談なしでは決して勝手なことはしない。ハイク係と食糧係は、二人三脚の関係にある。また歓呼係は、記録係に頼んで歌を作ったり、妙技をひねり出すのを手伝ってもらう。こんな具合に、お互いが関係づけられていくのである。

こんなたくい組織の上に立つ班なら、いろいろなことが達成できる。2つの目よりは16の目で見たほうが、より多くのものが見え、8つの頭を合わせたほうが、君ひとりの知恵で絞り出すよりは、もっと多くの名案を生むことができるものである。

こうして、皆が一体となって働き、ひとりひとりがその務めを果たすようになれば、いきおい、誰もが班の行事のすべてに、強い責任感を自覚するようになるものである。

君が、班員のひとりひとりに信頼を寄せ、班会体のために各自が最善を早くすように仕向けるならば、これがひいては、全員の人格、指導力そして一般的能力を伸ばす絶好の機会となるのだ。

●融通をきかせる

しかし、何がなんでも1から10まで、今言ったような組織どおりに運ぼうなどという、融通のきかない考えはよすべきだ。そんなに四角四面にやらなくても、ほかにいくらでも方法がある。ただ何をするにつけても、ある程度組織的なやり方は必要である。だから、大筋の点を組織どおりにやるのは君の自由だが、そうでなければ、君の班独特の欲求とにらみ合わせて、君なりのやり方を案出してもよいわけだ。

ただ、やり方はどうあれ、まずいちばん大事な仕事から先に手をつけ、しかも派手にやらないようにすることだ。

君はまた、できるだけ早めに、君の片腕となる助手を見つけなければならない。そして記録係には班の日記をつけさせ、会計係には班の台所のやりくりをさせる。これをきっかけに君がど

んどん仕事を進めれば、いきおいほかの班員も自分で仕事をするようになるだろう。

班をひとつの組織に乗せる秘訣は、後にも先にも、班員たちにある仕事を引き受けさせ、分担してやってもらう以外にない。そうすれば、班員たちはいつの間にか君の言いつけを待たずに、自分でその仕事をするようになるものだ。ここまで来たら、君の班の組織作りは、もう軌道に乗ったも同然である。

結論を言えば、班の組織作りにあたって心得なければならぬ重要なことは、班員ひとりひとりに仕事を割り当て、班運営の任務を分担させることであることを忘れないことだ。班員すべてが、自分に与えられた務めを、効果的にしかも和気あいあいのうちに果たしながら、足並みをそろえて進むようになれば、君はそのうちに、立派な指導者として自他共に認められるようになるだろう。

君の班は、もう、ひとつのチームに育ったのだ。

◆ 「班長への手紙」を読んで

私たちはすでに班制度についてさまざまな知識を持っている。しかし、いざそれを展開するとなると、形にとらわれてほんとうに大切なものを見失っているような気がする。たとえば次の記述である。

- 8名という数が必ずしも理想的だというのではない。班にとって、もっと重大なことは、ほんとうに協力的なグループであるということだ。
- 最初は6人から始めるのがいちばんよいだろう。そしてそれ以上扱えることがわかれば、8人に増やせばよいのである。また、6人あるいは7人がちょうどよいと思うなら、その数で押し通しなさい。
- 少年たちがたくさん君の班に入りたいと希望するような時が来たら、君の班員はグングン増えて、10名あるいはそれ以上になってしまうかもしれない。そのときは、もうひとつの班を作って、もうひとりの者に班長になるチャンスを与えることだ。

日本では教育規定により、班の人数は6～8名とされている。そのため、継続登録のときに人数の調整のためにいわゆる「班替え」をすることがある。しかし、それはここに述べられている班制度の考え方と矛盾しているのである。人数が減ろうが、増えようが、指導者が手出しすることではない。新しい班員を獲得するときも、班を分割するときも、班で話し合っ決めて決める。班のことはすべて班で解決するのが班制度である。結果ではなく、プロセスを体験することが重要なのだ。

この章には、いろいろなタイプの少年たちに対する接し方が具

体的に述べられている。たいへんわかりやすく实际的である。班長の指導力が・・と悩む前に、このようなアドバイスをしたいものである。それこそが班長訓練である。

班長が班員に接するときのポイントは次の通りである。

- しんぼう強くあれ
- 協力であつて制裁ではない
- いつも仕事をさせておく
- 責任を負わせること

要するに班長の役割は、班（あるいは班員）のさまざまな活動をマネジメントすることである。

ところが実際には多くの隊で、班長が他の班員の仕事までひとりで抱え込んでいるように見受けられる。そのために手が回らなくなり、班の運営ができなくなっているということもあるのではないだろうか。班長の仕事は、班の仕事を班員に分担することである。このことをしっかりと認識させよう。

班員のそれぞれの仕事については具体的な記述があるが、解説は必要ないだろう。忘れてはならないのは、スカウトが自分の役割を把握できるようにきちんと説明することである。もちろんこれも班長の仕事である。

最後にこの一文を引用する。

「班をひとつの組織に乗せる秘訣は、後にも先にも、班員たちにある仕事を引き受けさせ、分担してやってもらう以外にない。」

5. 班の集会

君はこれまで、班の指導とか、班精神だとか、あるいは班のメンバーとかについていろいろ読んできたが、いよいよ班の活動に参加して行動に移るときがきた。ということは、それらについて話をするということではなく、実際にするという意味を意味している。班のハイキングやキャンプはこれからやっていく。しかし班に対する君のすべての夢を実現するためには、君は、班の定期的な集会のスケジュールを組む必要がある。

班長としての君の主な仕事のひとつは、これらの集会で班のひとりひとりがスカウトとしての経験を積むことができるように、それらの集会を有益なものにすることである。

スカウトとして必要な事柄について班員たちに教え、またスカウトのちかいやおきての意味を彼らが理解するのを助けるのは、班の集会においてである。君が一生懸命やりたいと思う活動を選ぶのはここであり、将来への大きな計画を立てるのもここである。そしてまた将来の仕事のため、君自身と君の班員たちを訓練するのもここにおいてである。君のスカウトたちが班精神に目覚め、ひとつのグループとして共に働きはじめるのは、班の集会においてである。これらの目的を果たすためには、班集会を正しく持つことが絶対に必要である。そして準備さえ十分整えば、集会は正しく持つことができる。

集会を開く適当な場所を探しに出かけていき、もっともよい時間を決め、よいプログラムを作り、そして班員のひとりひとりにその役割を果たすチャンスを与えなければならない。このことは4つのポイントを考えなければならないことを意味する。つまり

どこで？ いつ？
何を？ どのようにして？

の4点である。この公式を君はどこかで聞いたことがあるだろう。事実これは新聞記者が記事を書き上げるときに用いる公式の一部分である。しかしそれは、班の集会にもちょうどあてはまる。

●どこで？

班集会は屋内でやらなければならないという、おかしな考えを持っている班長が多い。なぜそんなことを考えるのだろうか。スカウティングは戶外活動である。だから暴風か雨が君たちを屋内に追い込むのでなければ、どうして皆を屋内に押し込める必要があるのか。

(戶外で集会を持つこと)

集会を持つ場所を戶外に見つけることは、難しいことではないはずである。ある班員の家族はちょうど、この目的にかなうような場所を、庭の片隅に持っているかもしれないのだ。

大きな都市では、運動場の一すみか公園のどこかで集会を持つことができるだろう。小さな町に住んでいるのなら、町の

はずれで集会を持ち、また真の戶外訓練をやり、集会をキャンプファイアのまわりで終えることのできるような場所を、見つけることは容易であろう。

(家で集会を持つこと)

君の班の会合のいくつかは、屋内でやらなければならないこともあるだろう。そのときは、班員たちの家でその会合をすることから始めなさい。最初の屋内集会は、皆を君の家に招待し、後の会合は次々に班員の家でやるようにしたらよいだろう。そうすれば、特にスカウトに興味を示し、班全体の後見役にすら喜んでなってくれるような父親と出会うかもしれない。

異なった家で会合をするということは、2つのよい理由がある。つまり、君は、君の班員たちの両親を知るようになり、両親は、君と君の班員を知るようになるからである。

皆がお互いをよく知れば知るほど、よりよい協力ができることになる。

班集会を、たとえばB君の家で持つことによって、君はほんとうにB君を知るようになる。それまでは、彼を班と隊の中の一少年としてしか知らなかったのが、今は、彼を家庭の一員として知るようになった。

君は母親や父親、そして家に対する彼の態度を知るようになり、さらにスカウティングに対する彼の両親の考え方も知るようになる。このことは君が班のハイキングやキャンプを計画するときに、大いに役に立つことだろう。ほとんど例外なく両親は喜んで班を迎えてくれるだろう。もし君が正しい種類の班長であれば、班員の家でよい集会を持つことによって、その両親のスカウティングに対する興味を増すことができるだろう。

しかし、この集会は、プラス、マイナス両方の働きをすることを忘れてはいけない。すなわち、班員たちが乱痴気騒ぎをし、迷惑になるようなまずい会合をやったら、二度とその家に招待されないばかりでなく、こんなまずい指導者のもとで自分の子供を引き続きスカウティングに参加させることが、果たしてよいことかどうかを、両親は疑うようになるだろう。

集会が班員たちの家でおこなわれるとき、班員たちに軽いお菓子や飲み物、あるいはアイスクリームなどのもてなしをする母親もあることだろう。そんなとき、君はまれな待遇としてそれを受け、感激の意を表しなさい。決してそれを当然受けるべき接待であると考えてはならない。君と班全体の感激の気持ちを表わすことを、決して忘れてはならない。

(班の本拠での集会)

班が班員の家を全部を知り、また両親が班員の全部を知るようになったら、君の屋内での集会のための恒久的な場所を考えるべき時である。れっきとした班なら、自分自身の本拠を持つように努力するものである。

それは、場所というほどのものではなく、ガレージや倉庫の片隅、あるいは物置小屋の一部であってもよい。こんな場所を選んだら、そこで班の会合を持ち、ペンキを塗ったり、装飾をしたり、壁にロープの結び方の見本や地図やその他のものを下げたりする作業をする。こんな仕事をするだけで、班精神が養われていくのである。

●いつ?

集会の場所が決まったら、いつ集会を開いたらいちばんよいかを決定することである。

(何回くらい開くか?)

真に活動的な班を持とうと思うなら、毎週班集会を持つべきである。それが君の班員を訓練し、班の本拠と、班の備品の整備をし、ハイキングやキャンプの準備をするのに十分な時間を持つ最良の方法である。ある場合には、1ヶ月に2回の会合でもやっていける。2週間に1回も会合を持たないような班では、ものにならないから止めたほうがよい。

しかし君は積極的な班長だから、隊の活動のほかに、週1回の班集会のスケジュールを、しっかりと組まなければならない。

(何日、何時に?)

班員たちと一っしょに、週のいちばんよい日といちばんよい時間を決定しなさい。

まず第1に、隊集会とかち合わない日を選びなさい。たとえば、もし君の隊が土曜日の夜に集会を持つならば、当然班集会のためには別の日を選ばなければならない。

火曜日の夜7時と決定したら、ずっと火曜日の夜7時を守ることである。そうすれば何の混乱も起こらない。班員たちも、また彼らの両親も火曜日の夜は班集会であることを知り、皆そのように計画を立てることができる。非常に特別な場合と緊急な理由があったときだけ、集会予定を変更すべきである。このような変更は、ごくまれにするようにしなければならない。

(時間を守ること)

どんな日であろうと、時間であろうと、時間はきちんと守ること。

「スカウトは信頼できる」

ある場所にある時間に来ると約束したら、彼は必ずそこに来る。このことは、スカウトの班にとってもあてはまらなければならない。要は班員たちに時間を守るように望むことである。申し合わせた時間に会合を始め、スケジュールに従ってそれを閉じること。両親と隊から、君の班は物事を正しくやるというという評判を得ること。これが班員たちの尊敬を集める道である。

●何を?

どこで、いつ、ということは重要であるが、班の集会をよいものにするには、その集会で何をやるかということである。

集会には何を含めばよいか? この質問はもうひとつの「何を」にさかのぼる。

すなわち君は、何をやり遂げようとするか?である。スカウトの知識について、隊でいちばん優れた班に君の班を推したいのであるが、それにはあらゆるスカウト技能の訓練を必要とする。あるいはまた、スカウト精神においていちばん優れた班にしたいのであるが、それには班員たちの熱意に火をつけ、彼らを鼓舞し、ただの集団を真のスカウトの班に鍛え上げる想像力を必要とする。

君は班員たちが物事をやること、つまりやる仕事があるときには、一生懸命それをやり、遊ぶときには大いに、遊ぶことを覚えるように望む。そしてさらに、班の仕事と将来への計画があることを皆と一っしょに考える。

ここに、6項目の問題をあげてみよう。

儀式 (セレモニー)	短く美しく。印象的な方法で会を開き、真のスカウトらしい形で閉じるためのもの。
点検 (チェックング)	出席、班費納入状況、進級、制服の着用状態などの点検。
指導 (コーチング)	集会のいちばん重要な部分で、君と、スカウティングについて知っている者が、ほかの班員たちを、スカウトにとって必要な事柄について指導する。
作業 (プロジェクト)	班員たちが覚えたばかりのことを生かした作業、また班の用具作りや班の善行あるいは資金捻出の仕事など。
計画 (プラン)	班のハイキング、キャンプ、将来の特別活動など。
遊び (プレイ)	プログラムに活を入れ、変化を与えるためのゲーム、歌、余興など。

●どのようにして?

これらの行事は、きれいにプログラムに組み込むことができる。しかしそれでもなお、班集会はみじめな失敗に終わることがある。問題は、集会で何が行われるかではなく、物事がどういふふうを示され、集会がどういふふう運営されるかということである。

班集会を成功させるためには、次の点に注意を払わなければならない。

- 君が計画することは、班員皆にとって興味あるものでなければならない。
- スカウトひとりひとりが果たすべき、はっきりした責任を

持たなければならない。

- 集会は、各スカウトが何か新しいものを覚えるように計画されなければならない。
- 集会の各部分は短くして、区切りをよくしなければならず、集会では、実際におこなうことができる以上のものを計画しなければならない。

この4点をもう一度振り返ってみるとよい。そうすればその全部にとってカギとなる言葉は、「計画」であることがわかるだろう。集会を成功させるためには、よい計画を立てなければならない。ところで誰が計画するのだろうか。それは君の班の事情により、もし君の班がまったく新しいものであるなら、次長といっしょになってプログラムを作りなさい。もしまた父親のひとりを班の助言者として選んであったら、彼にも計画に参加してもらいなさい。

また時間があるなら、君が実行することのできる2つの事柄がある。ひとつは、班を二人一組にいろいろな委員会に分け、その各委員会に次の集会、あるいは部分部分を手分けさせる。委員会は重複するかもしれないが、それはたいしたことではない。

もうひとつは、班の次の集会に皆が含んでおいてもらいたい事柄を話し合ってから、紙片に自分の希望する事柄を書いて帽子に入れ、班員ひとりに引かせる。その紙に書いてある事柄を、次の班集会で責任を持ってそれぞれやるようにする。

班の仕事を、ほんとうに適材適所で割り当てるならば、班集会の運営はまったくやさしい仕事である。各スカウトに、それぞれの仕事のときだけその会を任せればよいのである。そして君は班長として、その集会をリードすればよい。

指導のところでは、次長を君の助手として、君がその任に当たる。

いろいろな作業を考え出すときには、備品係の助けを借りる。全体的な計画を取り扱うには、君は班長としてその任に当たる。班員たちが持っているあらゆる提案事項を引き出してから、ハイク係を呼んで、ハイキングのコースやキャンプの場所について助言を受け、食糧係からは、食物やキャンプ料理についての助言を受ける。

歓呼係は、もちろん、「遊び」の時間に責任を負う。そして閉会儀礼になって、再び班長が集会をあずかることになる。

さあ、班集会の骨組みだけはこれでかなりよく出来上がった。ではこれから、それに肉を少しつけよう。

●開会儀礼

君の班集会を儀式で始めなさい。儀式は士気を鼓舞するのに非常によい。君がほんとうにこれから仕事にかかるのだという気分にしてくれる。隊集会の始めて国旗儀礼になれていたなら、班集会を同じような方法で始めるのが自然だろう。しかし君たちが頭をしぼって、班独自の儀式を考え出すのならさらによい。ほかの多くのものの場合もそうであるが、儀式の進め方は、班

長の考え方によって異なる。儀式に威厳をもたすのは君である。君がほんとうにまじめで、しかも自然なやり方で儀式を進めるということを班員が感じるなら、その儀式は彼らにとって重要なものとなる。

これに反して、式の始め方がなんだか不自然だと班員たちが感じるとしたら、儀式をやめてすぐ点検の仕事にかかったほうがよい。

(儀式の例)

- (1) 班の本抛の壁にかれた国旗に向かって班員を整列させ、敬礼（礼）をおこなう。
- (2) 各スカウトが、スカウトのちかいとその重要性を考えて1分間沈黙を守る。
- (3) 「私は名誉にかけて・・・」という言葉で始めて、班長がちかいの前文を言う。
彼が言い終わったら、班員皆が「私は名誉にかけて・・・」と最初からちかいを唱和し、ちかいの再確認をする。
- (4) 班内でいちばん新しいスカウトと古参者が、おきてを唱和する。
- (5) 記録係が人員点呼する。名前を呼ばれたとき班員は返事をして、スカウトのおきてのひとつ、たとえば「スカウトは人の力になる」などと暗唱する。
- (6) あかりを全部消して、できるだけたくさん懐中電灯を国旗にあてて、国家または連盟歌を歌う。
- (7) 厚紙かベニヤ板で切りぬいて作ったスカウト章を、あらかじめ壁にかけるか台の上に置く。
それに向かって「名誉にかけて」を歌う。
- (8) ろうそくを3本立ててとし、ちかいとおきてを唱和するのよい。

●点検

点検はあまり時間をかけてはまずい。てきぱきとかたづけていくべきである。何か調査事項のあるものは、集会が始まる前でも処理できる。班員たちが集まってくるにつれて、記録係は班記録簿に出欠を記録できるし、会計係は、班員たちが整列する前に班費を集めることができる。

班集会で確実にやらなければならないことは、前の班集会または前の週のハイキングやキャンプのことを書いた、班の日記や記録を読み上げることである。この報告は記録係が読み上げ、班集体がそのまま、あるいは修正して承認する。集会のある部分を進級問題にあてようと思うなら、会を進める前に、2～3分費やして各人の進級記録を調べるのもよい考えである。

時々、班員たちの服装検査をしない。班集会を持つときには、班員は皆きろんと制服を着ていなければならない。君の基準を高く置き、それを維持しなさい。

●指導

行動、これが指導時間中のあるべき姿である。実際におこなうことによって覚える。これがスカウトの前進の方法である。この考えで指導をするならば、スカウティングの進歩の階段をまっすぐに上っていくスカウトであふれた、活発で積極的な班を、君は持つことだろう。指導の時間が、班集会ではもっとも大事である。それは集会のほかのどんな部分よりも先に準備しておかなければならない。

君が指導する事柄を、君自身が十分知らないでは、指導できないからである。君の助手と二人でその準備をしなさい。いっしょにやることを決め、そのやり方を決定しなさい。

実際にやって見せてから、やらせる。これを君は指図すべきである。たとえば応急手当の場合、君の助手を実験台にして、人工呼吸の正しいやり方をして見せる。その後で全班員に組を作らせて、お互いを実験台にしてやらせ、君と助手二人で指導する。

このようにやって見せて、その後でやらせる方法は、その他のスカウト技能、たとえばロープ結び、信号法、旗の掲揚と降納およびしまい方、ナイフやおのの研ぎ方、その他に用いることができる。指導についての提案を、君は班訓練の章でいくらでも見つけることができる。君の班員たちが、何の指導を必要としているかを見つけてから、それに必要な要件は何であるかを深す。その条件のひとつについて、君の指導の基礎となる提案を、この本から見つけ出すことができる。

●作業

班集会のプロジェクト（作業）の時間は、スカウト技能またはハンドクラフト（工作）で占められるかもしれない。

（スカウト技能プロジェクト）

君がちょうど今おこなった指導の後には、当然スカウト技能の実習が従わなければならない。たとえば応急手当の訓練の場合、事故の想定をして、班員たちに効果的な応急手当を施すプロジェクト（課題）を与えなさい。2, 3その例を示そう。

隣の部屋から「助けてくれ!」という叫び声がある。全員隣の部屋へかけ込み、ひとりのスカウトが右の腕を折り曲げ、握った手のひらから血（赤チンキなど）を出しているのを発見する。

「コップを割って手の動脈を切ったんだ」

とスカウトはうめく。またはひとりのスカウトが足を引きすりながら、班ルームに入るなりいすに倒れ込み、

「ひざをねじったんだ。ああ痛い痛い」

という。あるいはまた、片方の腕を下にして床に横たわっているスカウトが、

「ああ、僕に触らないでくれ。頼む。腕が折れてしまったようだ」

とうめく。班を二組に分けて順番に手当てをさせ、ほかの者は自分たちならどうするかを考えながら、その手当てを見守る。

班訓練の章を読んで、あらゆる種類のスカウト技能についてのプロジェクトを、いくらでも作り出すことができる。

（ハンドクラフトの作業）

活気に満ちている班は、班集会中にやるハンドクラフトの作業を、2つ3つはいつでも準備しているものである。30分もかからない短いものもあるし、数回の集会にまたがる野心的なものもある。班の用具を作ったり、班の本拠の設備などが後者の例である。

簡単な作業を少し示しておこう。あるものは少々計画を必要とし、ほかのものは班の集会にいきなり持ち出せるものである。（第9章班のハンドクラフト参照）

- ① 30cm×5cm×10cm の木材から、何か有用なものを作り出す。皆ナイフを持ってくること。
- ② 木の切れ端で鳥の巣箱を作る。木切れと道具を準備する。
- ③ ブリキ缶、針金やくぎでキャンプ用具を作る。空缶、ブリキの切れっぱし、針金その他を準備する。
- ④ 皮革、皮ひも、つの、クルミ、竹の節、羊の骨、木の皮などで、ネッカチーフスライドを作る。
- ⑤ 棒や糸を使って、橋や信号塔の模型を作る。
- ⑥ 班旗のデザインをする。
- ⑦ 石鹸に班のシンボルである動物を刻み、誰がいちばん上手にできるかを見る。
- ⑧ 各自リリウム（プラスチック）スタンプを作る。
- ⑨ 厚紙を切り、ふりかけ法によって班の便箋の頭書（レターヘッド）を作る。
- ⑩ ベニヤ板で、各自の進級盾を自分でデザインしてペンキを塗り、班の本拠の装飾用にする。

次に大きなハンドクラフト計画をあげてみよう。

- ① 班の本拠のための家具を作る。または本拠にペンキを塗り装飾する。
 - ② 班用テントをデザインし、模様を作り、材料を切り、テントを縫う。
 - ③ キャンプのバケツやたらいのような、班のキャンプ用具を作る。
 - ④ 各自の用具入れ、用具入れの枠、物入れかごを作らせる。
 - ⑤ ある特別な行事で、班全体がインディアンに扮することができるように、インディアンのかぶり物や、その他の道具を作る。
 - ⑥ 班の好きなキャンプ地に立てる、トーテムポールを作る。
- もっと提案が欲しければ、第9章班のハンドクラフトのを参照のこと。

●計画

君の班がどんな種類の班であるべきかについて、君はかなりはっきりした考えを持っている。しかし、班員たちは君の考えを汲み取り、希望を分かち合っているだろうか。

班の集会で計画を討議するときに、これを発見できる。ここで班員たちの熱意をおおるために、君の将来への考えを討議するチャンスを、君は持つことができる。いつも班員たちのほうを向いて、「次は何をしよう」と言わなければならないようでは、成功はおぼつかない。成功の秘訣は、君がいっぱい提案を持っていて、いつでも、「次の日曜日に大和の滝へハイキングをやるのはどうだい」とか「来月、教会のバザーに手を貸すのはいい考えじゃないかね」とか「次の班集会はキャンプファイアを囲みながらするのはどうだろう」という具合に、彼らに働きかけることである。

班員たちが考えていることをまず発表させ、それから、提案のどれが実行されるべきかを決定する。これに関連することであるが、班長会議が決定した隊全体のためのプログラムを、班員たちに公表することは大事なことである。君は、班員たちの考えを班長会議に持ち出したわけだが、今は、班長全部で決定したものを持ち帰ったわけである。もろろん、隊全体の活動の成功のために、君の班は喜んでその分担を果たすだろう。

物事を計画する場合、君は君のグループのリーダーであって「ボス」ではないということ、決して忘れてはならない。君は班の一部分であり、ほかの少年のひとりもまたそうである。君の班は誰もが発言権をもち、多数決で行動を決める小さな民主主義の組織である。政治についてのリンカーンの有名な言葉「人民の人民による人民のための」は、国にだけあてはまるのではなく、班に対しても同様にあてはまるものである。

(計画に対する提案)

前もって計画を立てなさい。しかしあまり先走ってはならない。来るべき2、3ヶ月の間何をするかをはっきりと決めて、その後は、何を成し遂げるかについてだいたいの考えを持つようにする。

班の「大いなる将来」についての計画と夢に君の時間を全部費やしてはならない。目前の事柄について決定を下し、記録係にその決定の記録をとらせ、それから行動に移る。

君が考えなければならない事柄のいくつかを次に掲げておこう。

- ① 次の集会のプログラムと、誰に何をやらせるかを定める。
- ② ハイイク係と食糧係の提案を受けて、次のハイキングまたはキャンプングを決める。
- ③ 進級——班員全部を1級スカウトにするにはどうしたらよいか。
- ④ 制服——班員100%の制服着用を目標にする。
- ⑤ 班員の選定——誰を勧誘して班に入れようか。

⑥ ほんとうの班善行をやろう。

⑦ どのようにしてキャンポリーで最優秀賞をとるか。

⑧ 次の隊集会で何か実演するのはどうだろうか。または次の隊1泊キャンプで、何か新しいキャンプファイアの出し物を2つ3つやったらどうだろう。

⑨ どのようにして新しいテントを手に入れるか。

⑩ 班の財源を確保するために、どうしたら金を得られるだろうか。

●諸活動

「勉強ばかりして遊ばない子供はバカになる」

といわれているが、班でも仕事ばかりしているとバカになる。これが君の集会に活を入れ、おもしろさを増すために、ゲームや歌やイエールや物語をとり入れなければならない理由である。

君の歓呼係に本領を発揮させるようにする。彼はそのために選ばれたのであり、彼が登場するときである。

(ゲーム)

班内でやれる楽しいゲームは、スカウト技能ゲームからインディアン式腕相撲、屋内動物狩り、キムスゲームなど楽しみ本位のゲームに至るまで無数にある。

歌のうたい方を知り、うたうことが好きにならない限り、君の班はまだほんとうの班にはなれないのだ。ハイキングのときであれ、キャンプングのときであり、キャンプファイアのまわりであれチャンスがあるときは、いつでもうたいなさい。班集会を利用して新しい歌を覚えなさい。

(イエール)

耳をつんざくような、よいイエールを6つばかり作って、元気いっぱい熱を込めて叫べるように何回も練習する。

(物語)

「僕には話ができないよ」という班員をそのまま引っ込ませてはならない。とにかく始めさせることだ。そうすれば班を正式の話し手の集まりにすることができるだろう。

班集会の間にやることについては、その章を参照するとよい。いろいろな班集会に必要なあらゆる提案を、君は発見することだろう。

●閉会儀礼

ちょうど君がおごそかに班集会を始めたのと同じ調子で閉会する。

閉会儀礼のところで述べた提案のひとつを用いるか、または次に示すものから選ぶ。

- ① 国旗に向かって一列に並ぶ。各班員は三指礼をして順番に列から一歩進み出る。
- ② 模擬キャンプファイアの周りに集まる。
「DAY IS DONE」を歌い、“海に丘に空に…”のところへきたら、腕をゆっくり上げ、“やすらにいこわん”と結ぶときにゆっくりとおろす。
- ③ 班のイエールで会を閉じる。
- ④ 班長が「準備はよいか」と言い、班員はいっしょに「準備よし」と答える。
- ⑤ 円形を作る。スカウトひとりひとりがスカウトサインをし、左手で左側のスカウトの上げた手首をつかまえさせ、「ちかい」を唱えさせる。
- ⑥ 円形を作って立つ。前で手を交差させる。右手で左側のスカウトの左手をつかみ、左手で右側のスカウトの右手をつかむ。「別れの歌」を歌いながら、曲に合わせて体をゆらせる。
- ⑦ 班旗を中心において円形を作る。各スカウトは左手で班旗の棒をつかみ、班の歌を歌いながら、右手で敬礼する。

●班集会を運営する

さてこれまでで班集会についてのあらゆるアイデアの整理がついたに違いない。アイデアを選定し、計画し、準備し、そして集会を遂行するのは君の仕事である。

(選定)

君はすでにやりたい活動について、班員と討議した。またスカウト活動で進級するには、どういう訓練を彼らが必要とするかということも、君は知っている。班員全部にいちばんためになる事柄を選択することが、次の問題である。

スカウト活動を始めたばかりの少年たち、おそらくまだ初級にも達しない少年たちをかかえるという問題に、多分ぶつかるであろう。ほかの者は1級への途上にあるかもしれない。君は皆に仕事を与え、喜ばせるようにしなければならない。だからバディ・システム(2人組の相棒方式)を採用したらよい。すでにスカウト活動について知っている者たちに、新しい少年たちを教えさせるのである。この方式をくり返し、新入班員たちを古参者たちの進んだ応急手当の実験台にきなさい。班にいる者たちと彼らが必要とするものを、いつも心にとどめていれば、

これまで述べたたくさんの提案事項の中から、よいプログラムを選定するのに、さほど困難は感じないはずである。

(計画)

いろいろな活動を選んだら、次にやることはそれらを効果的なプログラムに組み込むことである。次のページに示したような書式用の紙を前にして、君の助手(次長)といっしょに座りなさい。君がやろうと決定した活動をその紙に記入し、そして各活動に要する時間を見積もり、その活動に移る時間を記入する。このようなスケジュールは物事を進行させる助けになる。

しかしながら、あまり厳密にこれにしたがってはならない。それは物事を推進するためであって、じゃまするものではないからだ。たとえば、ある行事をやってみて非常におもしろいと思う場合、君のスケジュールがそうになっていたからといって、わざわざ8時5分きっかりにそれをやめる必要はない。要は弾力性を持たせることだ。

(準備)

プログラムを振り返り、どういう準備や器具が必要かを考える。たとえば信号法、送信では君はブザーを作り、通信文を書き、紙と鉛筆を準備しなければならないだろう。

救急法のためには、包帯、副木、さらに仮想で仕組んだ事故を本当らしく見せるための、メーキャップ用材料すら必要であろう。結索法の訓練には、ロープと2、3本の丸太が必要となろう。必要な用具のリストを作り、君の助手か班の誰かに責任を持っていろいろなものを持ってこさせる。あるいは君自身その責任を負う。

(遂行)

「プリンがおいしいかは食べてみなけりゃわからない」

同じように、班集会の計画と準備のよしあしは、集会を開いてみて初めてわかることだ。前もってあらゆるものを準備し、まっすぐにプログラムに飛び込むことだ。君の持っている材料をよく知り君がやることに確信を持ってのぞむならば、班員たちを引っ張っていくことは非常にたやすいことを知るだろう。そしてまた、君の集会は成功せざるを得ないだろう。

それが集会をうまく運営する技術である。そして幸いなことには、その技術は、努力する班長なら誰でも獲得することのできるものなのである。

◆ 「班長への手紙」を読んで

まず、班の集会とは何をするとところなのか、ポイントを整理しておこう。

- スカウトとして必要な事柄について班員たちに教える。
- スカウトのちかひやおきての意味を彼らが理解するのを助ける。
- 君が一生懸命やりたいと思う活動を選び、将来への大きな計画を立てる。
- 将来の仕事のため、君自身と君の班員たちを訓練する。
- 君のスカウトたちが班精神に目覚め、ひとつのグループとして共に働き始める。

本来、スカウティングは班において実施されるものである。そして、ときどきいくつかの班が活動の成果を披露し、競い合う場が隊である。班の活動が中心であり、その大半を占める。しかし、この大原則が崩れてきているのは極めて残念なことである。あらためて班集会の意義と重要性を見直したい。班の集会なくしてスカウティングは成り立たないのである。隊集会よりも班集会を、レベルが低くてもいいから継続的に実施することに全力を注ごう。

次に、班の集会の計画に必要な事柄が具体的に説明されている。ただし、それぞれにおかれている状況によるので一概にこうすればよいというものはないが、もしも班の運営がうまくいっていないようなら、ここに述べられていることをひと通りやってみることだ。やってみて状況に合わない部分があったなら工夫すればよい。

中には「班集会はレポートを書くものだ」と思っている方がおられるようだが、レポートや進級課目などは基本的には「個人のプログラム」であることをここで確認しておく。

特に重要だと思われる記述をピックアップしてみよう。

- 班集会は屋内でやらなければならないという、おかしな考えを持っている班長が多い。
- 真に活動的な班を持つと思うなら、毎週班集会を持つべきである。
- 2週間に1回も会合を持っていないような班では、ものにならないから止めたほうがよい。
- 班集会を成功させるためには、次の点に注意を払わな

なければならない。

- 君が計画することは、班員皆にとって興味あるものでなければならない。
- スカウトひとりひとりが果たすべき、はっきりした責任を持たなければならない。
- 集会は、各スカウトが何か新しいものを覚えるように計画されなければならない。
- 集会の各部分は短くして、区切りをよくしなければならず、集会では、実際に行うことができるより以上のものを計画しなければならない。

- 班集会で確実にやらなければならないことは、前の班集会または前の週のハイキングやキャンプのことを書いた、班の日誌や記録を読み上げることである。この報告は記録係が読み上げ、班全体がそのまま、あるいは修正して承認する。集会のある部分を進級問題に当てようと思うなら、会を進める前に、2～3分費やして各人の進級記録を調べるのもよい考えである。

- 実際に行うことによって覚える。これがスカウトの前進の方法である。

- 成功の秘訣は、君がいっぱい提案を持っていて、いつでも「次の日曜日に大和の滝へハイキングをやるのはどうだい」とか「来月、教会のバザーに手を貸すのはいい考えじゃないかね」とか「次の班集会はキャンプファイアを囲みながらするのはどうだろう」という具合に、彼らに働きかけることである。

- 君の班は誰もが発言権を持ち、多数決で行動を決めるデモクラシーの組織である。

これらを見ると、今までやってきた班集会がでたらめであったことがよくわかる。スカウトたちに申し訳ない。

この原因は班長が班運営の方法を「知らない」からであり、それは指導者の責任である。班長に対して方法を教え、インスピレーションを与え、モチベーションを持たせ、そしてやらせる。それが指導者の役割である。

正しい班制度を経験することによってスカウトたちは「社会の役に立つ人」に育つのである。それが私たちの目的である。

6. 班のハイキング

班集会を何回か重ねると、そのうちに班の誰かが「ハイキングをやることにしては？」と言い出すことは確実である。すると間髪を入れずに皆が「それはいい。いついくことにしよう？」「何を持っていくんだい？」と応じてくる。君もまた行きたいと思うことだろう。その少年たちの一団をほんとうの班に仕上げるのが君の願いであり、ハイキングの上手な班こそほんとうの班である。しかし、班集会を運営することと、ハイキングをすることには大きな相違がある。

●班ハイイクにともなう責任

集会とハイキングとのもっとも大きな相違点は、ハイキングには集会よりも大きな責任が伴うということである。屋内でおこなう集会には、あまり危険はない。屋外の場合でも家のまわりでやる場合には危険はない。

しかし、グループを野外に連れ出す場合には、めんどろなことに会う可能性も出てくる。まず交通の危険があり、通ってはならないがけや沼地がある。野外で炊事するために火を起し、その扱い方を誤って山火事に発展させたりする恐れもある。

予期しない出来事がいろいろと起こって、君の指導力が試されることになったりする。もちろんどんな状態が発生しても、それを処理し得るという十分な確信がなければ、君は自分の班をハイキングに連れ出したいとは思わないだろう。単に物は試しという軽い考えで最初のハイキングをすることは許されない。

事がうまく運ぶように、すべてに計画を立て、その計画に従って実行しなければならない。これはあらゆるスカウトハイキング技能の訓練を受けてはじめて、確実を期することができることである。

物事をスムーズにおし進めるためには、すべてどのようにやればよいか、そのコツを隊のハイキングで見せてもらえることはいうまでもない。

しかし、君が参加したリーダーのハイキングはもっと役に立つことだろう。このようなハイキングは、少年幹部に班長の訓練を施すのに非常に重要なものである。

ちょうど班長会議をおこなうために隊長や副長、上級班長や班長たちが集まるように、その同じメンバーがあらゆるハイイク技能を修得するために、ハイキングに時たま出かける。君はこのリーダーの班で、いろいろと楽しい思いをするであろうが、同時にまた、ほかのリーダーたちから君自身の班に用いることのできる、いろいろな事柄を学ぶことになるのだ。

●ハイキングとは？

元来ハイキングとは、歩いて長い旅をする意味だったが、現在では実際にはほとんど歩かなくても、野外に出て行きさえず

れば何でもハイキングとみなされる。

それで、これから説明するハイキングは、長距離、短距離にかかわらず、またまる1日、あるいは数時間であれ、班を屋内から自然の中に連れ出し、自由な感じを与え、エネルギーを発散させる待望のチャンスを与えるようなものを意味する。

●2種類のハイキング

便宜上、ハイキングを2種類に分けてみよう。

「サンドイッチハイイク」と「チョップハイイク」の2つである。

サンドイッチハイイクとは、火を起こして料理をする時間を省くものである。特別な訓練、たとえば信号、通信、追跡、自然界に関する知識の開拓などの目的を持っていて、1分でも余計にその目的のために時間を費やしたいときに向く。あるいは火をたくことが許されない地域にハイキングする場合、または何かほかに理由があつて、食事時間を短くしなければならないときなどに適する。

とにかく、サンドイッチハイイクでは、すばやく食べることができて、しかも、後片付けにもあまり時間がかからないような食物(弁当)を持っていくのである。もろろん持っていくものをサンドイッチにしなければならないということはない。創意に富んだ、特に頭のいい食糧係のいる班では、何かもつと心のおどるものを考え出す。つまり、簡単で時間のかからない食事を計画することである。

チョップハイイクとは、火を起こすことと料理をすることが主な位置をしめるようなハイキングをいう。火を使用するために、リーダーとしての君の責任がより重くなり、料理をするためには、出発前に、より多くの計画と準備をしなければならないということは、容易に理解できる。この場合「チョップ」(厚切りの肉)は必ずしもチョップにする必要はなく、好みどおりの混ぜ方で、肉と野菜を炊き合わせてもよい。

最初の数回にわたるチョップハイイクでは、班員たちに各自、自分の食事を準備させる。そうすると彼らは、2級スカウトの必修課目をやるための訓練を受けることになる。後日、君の班は、キャンピングのための班の料理法取得を本格的にやり、班員たちに、順番に、班全体の食事を料理させるようにしなければならない。

●班ハイキングのための指導力

班のハイキングに関連して、まず君がしなければならないことは、君自身の準備はどうかを確かめることである。「もし、班員たちをハイキングに連れ出したとき、どんな困難に会っても冷静に対処し、それを乗り切るだけの知識を、果たして自分は持っているだろうか」という重要な問題を自分自身に投げかけてみ

ることである。

君が隊長に、君の班員を初めてハイキングに連れ出す許可を求めるとき、その隊長は、ちょうど同じような質問を彼自身にすることだろう。つまり「この班長はハイキングに取り組んで、うまくそれをやる能力を持っているだろうか?」と。結局隊内で起こる事柄に対し、責任を持つのは隊長である。君が十分やれるという確信を隊長が持てなかったら、むしろ君自身のために彼はハイキングを許可しないだろう。もし隊長が君はまだ班員をハイキングに連れ出す準備ができていないと判断したら、その目的にかなうように自分のレベルアップにいつそう努力することが君の務めだ。

●班長に必要な条件

君の隊長は、不合理な決定は下さないはずである。君の能力を試すために、隊長が試みるテストがある。君が班員をハイキングに連れ出すのに同意する前に、隊長は必ず次の諸点を考慮し、最小限、君がその条件を満たしていなければならないことを強調するだろう。

- ① 君は1級スカウト章を獲得していなければならない。
- ② 君は少なくとも1回は隊のハイキングに加わった経験がなければならない。
- ③ 君は少なくとも1ヶ月間、班長としてりっぱにその仕事をやり遂げたという経験を持っていなければならない。

君がハイキングに出発する前に、隊長はまた次の項についても、念を入れることだろう。

- ④ 君は各班員の両親の承諾書を持っていなければならない。(その季節中を通じて有効な承諾書をもらうこともできるだろう)
- ⑤ 君はハイキングに出かける地域を十分知っていなければならない。
- ⑥ もし調理ハイクをするのなら、火起こしや料理をする許可を、行先地の所有主などからもらわなければならない。

以上の条件を読み返してみれば、その条件のひとつひとつの意義と重要さがわかるはずである。

●最初のハイキングへの援助

普通は、班の最初のうちのハイキングには、隊長(または副長あるいは上級班長など)が2、3回同行する。これらのリーダーは、いつしょに行くからといって、別にやることがあるわけではない。君が班を指揮していくのに干渉しないし、たぶん助言すらしないかもしれない。ただ彼はそこにいるだけである。

●ハイキングの計画

それでは、班のハイキングにとって必要な計画をいつしょに

やってみよう。

定例集会でハイキングの問題を君の班員たちに持ち出す。ハイキング以外の行事の期間は終わって、君はそれらをたっぷり楽しんだはずである。さあ今度は、ハイキングの計画にとりかかるのだ。

そこでひとつの方式をもとう。

班集会をしたときの「いつ、どこで、なにを、どのようにして」を思い出してもらいたい。順序は違うにしても、同じ原則がハイキングの場合にもあてはまる。つまり「なにを、どこで、いつ、どのようにして」の順序である。

今からこのポイントをひとつひとつ検討していこう。

(なにを?)

ハイキングは、どれでもはっきりした目的をもたなければならない。「われわれは何をやりたいか、また何をやらなければならないか。スカウト技能、たとえば救急法、信号法、追跡、地図作製、料理などの訓練がわれわれにとって必要か? 自然観察ハイクとすべきか? あるいは歴史ハイクとすべきか?」などを考えて決めなければならない。君の班員の何人かにまだ初級の者がいるなら、君は彼らが2級課目をやりとげるための作業ができるように、おそらくスカウト技能ハイクに決めることだろう。

2級スカウトである班員たちは、同時に1級スカウト課目に挑戦するために自分を訓練することができる。君の班員たちがスカウティングで進級するにつれて、その他の種類のハイキングをやっていけばよい。

そう、君の班員たちは何をいちばん必要としているか? 信号法? そうであれば、何か長距離の作業ができるように、視野のきく広々とした地域に皆を連れ出したいと思うだろう。

あるいは追跡? そうならば君の行くべきところは森林地帯である。

料理なら? そのときは許可を受けることや、薪、水などを考慮に入れなければならない。

スカウト技能訓練は、それぞれに適した地域を必要とするのである。

(どこで?)

君の班組織がすでに活動しているなら、ハイク系の助言に従えばよい。もし、ハイク係がいなければこの質問を班員全部に出して、その提案を検討し、ハイキングの目的にいちばんぴったりするコースと場所を決定する。

参考までにヒントを少々あげておこう。

もし君の班が新しい班ならば、短いハイキングをすること。3～4キロメートル出て行って、また同じ距離を帰ってくるだけで十分である。バスの便があるか、あるいは班員の父親が自家用車を提供してくれるならば、ある地点まで車で行き、そこから短いハイキングをして目的地に行くこともよい。だんだん歩く

距離を増していくこと。これもまた訓練である。君の班員たちに歩くことに興味を覚えさせることができれば、だんだん遠い場所をハイキングの目的地として提案するようになるだろう。

守らなければならないルールは、幹線道路はさげるとのことである。国道などの幹線道路は危険であり、美しい場所も少なく、コンクリートの路面を歩くのは非常に疲れるものである。このような道路の代わりに脇道を行こう。まもなく気に入るようなハイキング場所が見つかるだろう。

しばらくはそのお気に入りの場所にだけハイキングするとよい。しかし班員たちがその場所に飽きないうちに、ほかの場所を探すことを忘れてはならない。ハイキ係がその本領を発揮するのは、このときだ。

(いつ?)

まる1日のハイキングをするのはいつがよいかということについては、あまり問題はない。答えは日曜日か、あるいは何かの休日である。

半日ハイキングには、やはり日曜日などの休日をあてることになる。いずれの場合でも、もし君の班員たちが宗教の義務を果たしており、そして隊長や班員たちの両親が許すならば、その日にハイキングをやってもよい。

出発の時間

日は決まった。今度は時間である。終日ハイクの場合、午前8時は出発によい時間である。9時以降に出発してはならない。朗寝坊してはハイキングはできない。午後のハイキングには、皆が同意する時間を決めなさい。

コースの一部分をバスなどで行かなければならないときは、予定の時間に目的地に着くように、時間を計って出発する。

帰る時間

帰る時間は出発の時間と同様に重要である。班員たちは、帰る時間を両親に告げなければならないし、その時間は確実に守らなければならない。

●どのようにして?

この“どのようにして”の質問によって、実際の準備が始まる。両親の許可を得なければならないし、輸送方法を調べ、食物と用具について決定し、費用を計算しなければならない。

(許可)

許可書、特に班の最初のハイキングではそれが必要である。両親がその子供をハイキングにやるのに完全な同意を与えたことを確かめるために、君はそれが必要なのである。それはスカウティングの中に「戸外」の要素を入れるのに、両親たちは喜んで力を貸すということの一種の証拠となる。

班集會を班員の家庭でもつことに慣れ、両親たちが君と君の班員たちを知っているならば、許可書をとることはそれほど難

しいことではないはずである。

両親たちが君や班員を知らないときは、知っている場合より難しい。この場合、君がやるべきいちばんよい方法は、班員たちの家庭を訪問し、両親たちと話をし、君がやりたいことを説明することである。

許可書は、たとえば次のような簡単なものである。

「(名前)が、5月5日午前9時から午後6時まで、オオカミ班のハイキングへ行くことを許可します。署名。」

班のハイキングに出発する直前に、班の記録係に命じて許可書を集めさせる。あるいは許可書を班ハイクの前の班集會のときに持って来させるように、早く計画すればさらによい。

もちろん君の隊長はハイキングのこゝを知り、それを承認しなければならぬ。

(輸送)

町から相当離れた地点から出発しようとするときは、バスや電車、あるいは鉄道の便を調べる必要がある。またもし班員の父親の協力が得られるなら、2台くらいの自家用車を都合して、班員を出発点まで運ぶようにするのは、簡単なことだ。

(集合場所)

もし班の本拠が便利なところにあつたら、君はそこからハイキングに出発することを望むだろう。

そうでなければスカウトのうちのひとりの家が、集合場所としてもっともよいところに位置しているかもしれない。もしバスか電車で行くのであれば、バス停留所か駅に集合するのがいちばんよい考えだろう。

(費用)

輸送には金がかかる。だから交通費を含むハイキングの一般的な事柄を決定する前に、班員たち皆が、その費用をまかない得るかどうかを確かめなければならない。もちろんこれは班員たちを困らすような質問をして調べるのではない。あるハイキングが、何名かのスカウトにとって負担が多すぎると君が感じたならば、そのハイキングは取りやめることである。両親は喜んでその子供のために多くの犠牲を払うものであるが、もしスカウティングが、そんなに金がかかるものなのかと思うようになると、いきおい自分たちの息子をスカウトにするだけの余裕があるかどうかを疑うようになる。

もしどうしても金のかかる何かすばらしいハイキングをやりたいのであれば、班全体でその費用を生み出せばよい。

(食物)

班の最初のハイキングでは、スカウトは各々家から食物を持参する。サンドイッチハイクの場合は、できあいのサンドイッチを持ってきてよい。しかし、班員たちがそれぞれ材料を持ってきて、野外で料理するならば、食欲をそそるよい食事をとる

ことができよう。

食物にはあらゆる種類のものがあるが、ハイキング向きものにもいろいろある。チョップハイクの場合は、次のことを考えてよい。つまり生の材料（パンを除く）を持って行って、器具なしであるいは器具を使って、昼食をとるところで料理をする。ここでもいろいろ好みものを選んでよい。食量係に献立表を調べさせておく。

●ハイキングの用具

(ハイキングの服装)

◎必要なもの：

スカウトの制服、遠出に適する靴と靴下

◎必要なときに持参するもの：

レインコートまたはポンチョ、ジャンパーまたはセーター

班員たちに、必ず正しい種類の履き物を履かせるようにしなければならない。底の薄い運動靴はハイキングの場合はまったく認められない。足の合わない靴や靴下も同様である。

足のまめのためにびっこをひいている班員とハイクするのは、あまり楽しいことではない。「ハイキングの仲間と、ハイキング用の靴は、古くからのなじみでなければならぬ」ということわざがあるくらいである。内側がまっすぐで、足の親指がまっすぐ前方に伸びているような靴がいちばんよく、前方は全部の指が自由に動けるように広くなければならぬ。かかとは低く幅広で、革は軽くしなやかでなければならぬ。制式のボーイスカウトシューズは、これらの特長を皆そろえている。

新しい靴を履いてハイキングに行くのは、大きな間違いだ。新しい靴は、家にいるときに、履きはじめるべきである。

靴下は、足にぴったりしたものでなければならぬ。長すぎると、しわになってイライラするし、短すぎると、足指を自由に動かせなくなる。木綿でも毛でもよいが、どちらかという、夏冬を問わず毛がいちばんよい。

もし寒かったら、班員たちはそれ相当の身づくろいをして来なければならない。スカウトのセーターやジャンパーは、寒い天候には着心地のよいものである。制式のセーター以外のセーターは、制服の下に着るのが、スカウト式の着方である。こうすれば、君はどこへ行ってもスカウトであることがわかる。服装についてはこのくらいにしてほかの用具のことに移ろう。

(個人用具)

◎必需品：

ハイクザック、コップ、ナイフ、細ひも（ロープ）、筆記用具

◎必要に応じて持って行くもの：

マッチ、コンパス、水筒、炊事用具、カメラとフィルムなど

班員たちが、各自弁当の入った紙袋などを持って歩いているのは、あまりよいかっこうではない。班員たちを激励して、食物や用具を運ぶための小さいバッグを作るか、あるいは手に入れさせなさい（需品部で売っているハバザックは、肩から下げたり、背負い式にもなるので便利だ）。あるいは班全体で使用するために、班のキャンピングパックを2個持って行くのもよい。班の食糧をみんなそれに入れて、班員たちに交代でそれを運ばせなさい。

班員たちには、必ずコップを持って来させるようにしなければならない。ただし、アルミのコップから熱いものを飲むには“革のくちびるとプライヤーのような指”が必要となる。

コップを使う度数の多いのに君は驚くことだろう。コップがあれば、ひとりの水筒から数人が口をつけて水を飲む非衛生的な習慣を止めさせることもできる。

スカウトのナイフは、なかなか便利なものだ。それを研ぐことを忘れてはならない。

細ひも（ロープ）は、班員ひとりひとりのポケットに入っていないなければならない。

小さいノートと鉛筆は、上着のポケットに入るだろう。ハイキング特修章のためのハイキングの日付と距離などから、自然保護関係の技能章のための、鳥や動物の名前、その他にいたるまで、ノートに記入する事柄はたくさんあるであろう。

マッチは防水容器に入れなければならない。写真フィルムのケースや猟銃の空の薬きょうにコルクの栓をして使用してもよい。もうひとつの方法は、パラフィンを溶かし、それを火からおろして少し冷やし、マッチをその中につけてから取り出して乾かすことである。マッチの周囲を囲んでいるパラフィンが、マッチの湿るのを防いでくれる。もうひとつは、マッチに透明なマニキュアを塗る簡単な方法もある。

オリエンテーリングやクロスカントリーに、方位磁石は欠かせない。班に2個もあればよい。シルバコンパスは、制式のコンパスであり、たいへんよい。

ハイキングのスナップ写真を撮るために、誰かカメラを持っていけば、それはすばらしいことだ。結局、君のハイキングは、ほんとうに歴史的な事柄であるから。この仕事は、班の記録係にやらせるとよいだろう。班の記録帳のために写真を必要としているのは彼である。

ハイキング途中の水の心配があるなら、班員たちは家から水筒に水を入れて持って来させるとよい。アルミ製で、カバーのある水筒を用いる。

次は個人用の炊事用具である。需品部はすばらしいキットを売り出している。しかし班員は誰でも、その最初のハイキングのために、自分の家の台所から、小さななべ、ポット、皿、フォーク、ナイフ、スプーンなどを持って行くことができる。

(班の用具)

◎必ず携行するもの：

救急箱、班旗、地図

◎必要に応じて持つもの：

班の炊事用具、信号旗、なたまたはおの、ショベル、ロープなど

救急箱は、起こり得る緊急事態に必要なもの、すなわち、消毒ガーゼ、包帯、テープばんそうこう、軟こうなどを持っていればよい。君の班なら、ボーイスカウトベルト救急ケースが手頃だろう。

班旗は、もちろん君たちがどこへ行こうと、それは君たちといっしょである。

君がこれから行こうとする地域の地図を持っていくこと。地図を使用することによってしか、君の班員たちは、地図が読めるようにはならない。

国土地理院の地形図がいちばんよい。容易に出し入れできるところ、たとえばポケットか、地図ケースに入れておくとよい。

火をたくつもりであれば、1～2丁のなたあるいはおのと、ショベル（折りたたみ式がよい）を持っていくこと。ショベルはおのよりも大切である。薪を手に入れるためには、君は十中八九までは、なたやおのはいらないだろう。班の火を燃やしつづけるのに必要な枯れ枝は、普通周辺にあるものだ。もし木の枝をなたで切らなければならないとすれば、それは生すぎて、あまり薪の用をなさないだろう。

「ポキッと折れなければ捨てよ」ということわざを忘れないこと。一方、火をたくところと便所を準備し、後でそれを埋めるために、ショベルはどうしても必要である。

ロープは非常に役に立つ。ボーイスカウトロープの1～2本、5メートルから7～8メートルの長さのものが本領を発揮する。

特別な活動には、特別な用具が必要だ。たとえば信号通信をやるなら手旗または単旗信号旗、追跡の訓練をするのであれば、それに必要な用具を必要とする。要するにそれが何であれ、君がやろうとするスカウト技能訓練に必要なものは、何でも持っていき、君がそれを必要とするときに、いつでも手もとにあるようにする。わずらわしいことは、備品係に任せることである。

●最終計画

ハイキングについての討議は終わった。全員がその決定に参加した。ここで同意した事柄を取りまとめ、最後に細かい点をはっきりさせるのが班長としての君の仕事である。班員たち全員が、あらゆること、すなわち、どこに、いつ集合し、何を持ってくるか、などを完全に了解するように努力しなさい。いや、それをどこかに書き取らないとすべてを覚えることはできないだろう。必ず班員たちに、用紙かノートブックに、詳細を書き取ら

◎乙戸原への班ハイク

期日	9月23日(秋分の日)
8:20	本拠に集合、用具の点検。
8:40	公園広場でバスに乗る。
9:30	新町ターミナル到着。ハイキング開始。 川の西岸を通ってみどり湖に至る。 自然研究：樹木、植物、鳥、動物の足跡。
10:40	乙戸原のキャンプ地到着。 長距離信号通信の訓練。 その後火をたいて食事の用意。
12:20	昼食。食事の後片づけ。パッキング。休憩。
13:20	ゲーム。
14:00	キャンプサイトの調査。帰路につく準備。
14:20	乙戸原の新しい橋までハイキング。 そこからバス乗り場まで行く。
16:40	バスで並木通りを出発。
17:20	班の本拠に到着。解散。
18:30	約束どおり班員たちは家に帰りつく。

せるようにすることである。

もうひとつやれば準備完了ということになる。それは、出発する前に次長といっしょに、その日の活動の概略と、それに対する時間割を作り上げることである。こうすれば、ハイキングから最大の効果を引き出すことができるだろう。

出発と帰着の時間を書き込む。昼食の時間を決める。それから実際のハイキング、スカウト技能ゲームおよび作業などで時間を埋めていく。次にひとつの例を示そう。

●ハイキングへの出発

ついにハイキングの日が来た。雨が降ろうが、天気がよくろうが君たちは出発する。どんな天候でも、スカウティングに悪いということはない。

班長である君は、皆より少し先に班の本拠に到着する。すでに何人か到着していて、ハイキングの見込みについて、いろいろと語り合っているかもしれない。

「原田がまだ来ないよ」「まだ時間があるさ」

「君、譲二は来ると思うか」「来るとも、きっと来るよ」等々。

ついに8時20分になった。班員たちは皆到着した。皆きちんと制服を着ている。用具はきちんとバックされている。必要なものが全部そろっているか、もういちど点検してからいよいよ1日の冒険の途につく。

時間の余裕をもって、自動車かバスか電車の待っているところに到着する。まもなく全員乗車だ。

(「スカウトは礼儀正しい」)

公共の乗り物で旅行をしているあいだ、スカウトはどういう態度をとるべきかを知らないという批判を、ときどき耳にする。車中で叫び声をあげ、かけ回り、ちょうど動物園から出てきたばかりの動物みたいにふるまう。わくわくするあまり、そうなるの

だろう。しかし、多くの場合、見せびらかしたいという欲望が、彼らにこんなふるまいをさせるものである。

スカウトへの非難が正しい場合が多い。行儀の悪いひとつの班が、スカウト全体に非難を向けさせるものだ。バスや列車に長いこと乗っているあいだ、元気いっぱい少年たちのグループを、静かにさせておくことはできるものではないし、そういう芸当が君にできるとは、誰も思うまい。たいていの人は、ピチピチしている少年をながめるのが好きである。かといってこのことは、少年たちが紳士らしくふるまう必要がないということにはならない。彼らはスカウトであり、「スカウトは礼儀正しい」のである。班がひとつのグループとして旅行するとき、正しいふるまいによって、これを立証しなければならないのだ。

すなわち、いっしょに旅行している人にうるさがられないように、あまり大きな声で話しをしたり歌を歌ったり、その他雑音をたてたりしないことである。さらにきちんとすわって、あたりを走り回らないようにすること。そして乗り降りするときは一度に押しかけてはならない。もちろん言うまでもないことであるが、婦人や老人などが立っているときに、スカウトはすわってはいない。

(道路上での礼儀)

礼儀正しさが期待されるのは、車に乗っているときだけではない。どこに行こうとも、礼儀正しさはついていかなければならない。

コース途中の立札に、「入るな」「私有地」または「通り抜け不可」と書いてあるならば、それは文字どおり守らなければならない。同時にまた門は閉じなければならないこと。耕された土地は、公共道路ではないこと。および果物のなっている樹木は、個人財産であることを忘れてはならない。

自分の常識で判断して、君は世間がボーイスカウトにふさわしくないとと思う行動を、避けることができる。

(道路上で)

車に乗ることは終わった。君は今、道路上にいる。ほんとうのハイキングを始めることができる。

ここでひとつのことははっきり決めておこう。それは、われわれが話しているのは、スカウトのハイキングについてであるということである。

君と君の班は、ハイキングをして小道や新鮮な空気を楽しみ、スカウティングを学ぶために戸外に出てきたのであって、友好的なモータリストに拾い上げられて、歩くのを省くために出てきたのではない。ヒッチハイクは問題外である！ それは全然ハイキングではない。

もうひとつのことを忘れてはならない。それは、スカウトのハイキングは、競争ではないということである。何かの記録を破るために戸外に出てきたのではない。田舎をハイキングして楽しむため、物事を見るため、戸外の自由さを味わうために君は出て

きたのである。君たちは冒険を求めてきたのであり、フルスピードで田舎の片隅を駆け抜けるために来たのではない。

(歩くときは歩け!)

といっても、足を引きずってでも歩けというのではない。むしろ反対で、歩くときはしっかり歩けということである。はじめからしっかりした歩調をとるべきで、ただ、だらだらと歩いていくのではない。ぶらぶら歩きは、いろばん疲れる歩き方である。1時間に約5キロの割合で、自由な気安い歩き方をするとよい。これが適当な平均速度である。その歩き方は君たちを疲れさせないし、ほんとうに、ある目的地に近づいているという感じを、君に与えるだろう。

歩くという技術は失われつつある。君の仲間の中でそれを保存したまえ。それは、人間のからだ全体に効果を与える。肺を訓練し、心臓を強める。

しかし、何事もそうであるように、それを正しくやらなければ、最大の効果は得られない。正しい姿勢と正しい歩調が必要である。

であるから、きびきびした、弾力に富んだ歩調で歩く習慣をつけたまえ。一度その習慣が身につくと、ひとりでに胸を張り、肩をあげ、まっすぐ前方を見つめて歩くようになる。足はほとんど平らに地面におろし、足のつま先はまっすぐ前方に向く、腕を振らなければならないから、手はポケットに入れない。

(主要道路からそれること)

冒険が待っている脇道のところに来るまで、君たちは少し主要道路を歩かなければならないかもしれない。けれども、できるだけ早く主要道路からそれることだ。

主要道路沿いには、見るもの、学ぶものはあまりない。自動車は君が街で見ると同じだし、広告板が宣伝している商品は、皆のショーウィンドウが宣伝しているものと同じである。そのうえ主要道路には危険がある。交通量が多く、君はいつも注意していなければならない。

もし主要道路を歩かなければならないのなら、右側を歩け。それがわが国の法律である。そうすれば、走って来る車両に面することになり、危険を避けることができる。トラックなどが、いきなり飛び出してくるかもしれない横道に注意すること。十字路も同様に注意すること。

(冒険を始める)

主要道路からはずれて脇道に入るまでは、実際のハイキングが始まったとはいえない。脇道といっても、実際には道ではなく、川の岸であったり、湖岸であったり、海辺であったり、丘の稜線であったり、雑草におおわれた古い小道であったり、あるいはコンパスに従って、いろいろな障害物乗り越えて、田舎を横切っていく冒険であるかもしれない。

君が正しい班長であれば、この地点から予定の行動を開始

する。脇道にそれるまでは、歩くということが主な目的であったが、今なら、あらゆる種類のスカウト技能に力を入れることができる。

(大自然を見る)

今君は大自然の中にいる。班員たちに自然観察の方法を教えなさい。

何かを見ることと、観察することの間には、大きな相違がある。一生涯を通じて、少ししか物を観察しないで終わる人々も多い。

君の班を、ほんとうに物を観察する班に仕上げること。

物を観察することを学ぶ推一の方法は、時間をかけて観察することである。

「止まれ、よく見、よく聞け」

これがスカウトハイカーに対するよいアドバイスである。歩いているときよりも、止まっているときのほうが、よく自然を観察できる。

止まって今まで知らなかった木や花を発見し、また、すでに知っている木や花との交友を深めること。何か動物の足跡を見つけたら止まって研究し、何の足跡であるかを確かめてそれに従って行け。もし鳥が飛び立ったら、そこに静止してその歌に耳を傾け、鳴き声をまねて近くに引き寄せるようにしてみたまえ。くちびるを手の甲に押し当てて息を吸い込むと、鳥の困ったときの呼び声をまねることができる。

いちど班員たちの興味を大自然の発見ということに向けることに成功したら、班ハイクの喜びを増す何百もの事柄を君は発見するであろうし、それだけまた班員たちの生活を豊かにすることができる。

「少年たちは美というものを知らない」

という人々がいるが、彼らがどんなに間違っているかを君は知っている。少年たちは、美しいものを鑑賞できる。ただそれを口に出して言わないだけである。さざめいている小川のそばの静かな場所、風に打ちひしがれた木々、日没、幻想的な形の雲、星空などは、少年たちに深い影響を与えるだろう。

ハイキングの途中で、これらのものに班員たちの注意を向けるのを恐れてはならない。しかし、静かにそれを行うこと。君が突然「全く美しいじゃないか!」と言ったら、班員たちはどう受けとるか想像できるだろう。

(スカウト技能訓練)

ハイキングと進歩は一体である。ハイキングを頻繁にやれば、班員たちは2級スカウトの技能や1級章課目、特修章や技能章の多くを覚えざるを得ないわけである。もちろんこれは、君がこれらの技能を使うチャンスを彼らに与えることを条件としてである。

ほんとうのハイキングでは、コンパス使用と地図の読み方が、最高の技能であることは明らかである。コンパスと地図を十分

に使用すること。各人に、班全体の山野横断を先導するチャンスを与えること。または、班をいくつかのチームに分けて、オリエンテーリングのコンテストをやってもよい。

信号法もハイキングで実行すること。班を2つのグループに分け、1つのグループを先に出発させ、彼らが発見したものをモールス信号でほかのグループに知らせる。

また、遠中で「事故」を想定して、班員の応急手当の訓練をする。

(後で出てくる「班訓練」の章を読んで、君と次長が、ハイキングに取り入れて実行できるアイデアを探し出さなさい。)

もし君の班員たちが、特修章や技能章を取るために努力を続けているのであれば、班ハイクで彼らの手助けをすることもできる。写真や収集、スケッチ、その他の趣味を持っている班員たちは、ハイキングでその趣味を満足させることができるだろう。

ひとつだけ重要なことがある。それは何をやるにせよ、班員ひとりひとりをそれに積極的に参加させるようにすることである。

(途中の休憩)

一般的に言って、一気に歩いて長い時間休むよりは、着実に歩いて短い休息をするほうが、労が少なくて遠くへ行けるものである。

慣れないハイカーは、1キロごとに休まなければならないかもしれない。慣ればハイカーは、疲れを感じずもつと長く歩ける。

疲れている様子が見えないうちに小休止を命ずることが大切である。

30分歩くごとに短い休憩をとるのがよいとされている。ただしこの場合の休憩は、短いものであること。3分から5分がよく、決してそれ以上休んではならない。足の筋肉は歩いている間に柔軟になってくるので、あまり長い時間休むと硬化して、再び歩き出すことがむずかしくなる。

また暑い気分で汗をかいているときは、長く休むと涼しくなりすぎて寒気をもよおすこともある。皆が寒気を感じる前に出発することだ。

ほんとうに休むためには横になること。あお向けに寝て、足を木か木の株、あるいは垣根その他に上げる姿勢がいちばんよい。

(飲み水)

もし休憩場所付近に水があれば、班員たちがそれに飛びついていくのはほとんど間違いない。特に、彼らがスカウトになって間もないのなら、なおさらである。班員たちをあせらないように押さえないければならない。それには、2つの理由がある。

第1の理由は、思い切って飲むとすくにのどがかわき、すつとその状態が続くということである。

水を飲む代わりに、小石(あやまっても飲み下せないくらいの大きさの小石)を口に含んでいたほうがずっとよい。その小

石はだ液せんを刺激して口の中を絶えず湿らせてくれるからである。

もうひとつの理由は、これは他の理由よりも重要であるが、水が腐った物あるいは細菌で汚染されているかもしれないということである。水の外観は問題ではない。たとえ水晶のように澄みきっていたとしても、有毒な場合がある。検査済みであるということ、飲料水として適当であるという確証がない限り、水に触れてはいけない。

疑いがあれば、水を浄化すること。10分間煮沸させることは、そのひとつの方法である。さめた後は、飲料水として安全である——煮沸のためにその新鮮味は大部分失われるかもしれないが——。

もうひとつの方法、これは簡単な方法であるが、殺菌力をもった化学製品で水を処理することである。いろいろな品名で薬局などで市販されているから、携帯用救急キットに常備しておくよ。

水についてあまり知らないなら、君の住んでいる街の水道から、2個ぐらいの水筒に水を入れて持って行けばよい。目的地に着いて、料理や飲み水用として、もっと水が必要であれば、水を煮沸させる。

とにかくハイキングにおける水の飲み方は、一度に少量ずつ、できるだけゆっくりと飲むことだ。ハイキングのエキスパートの多くは、最初のひと口の水を口に満たし、頭を動かして口の隅々までぬらすためにだけ使用する。その後二口三口飲んで、ずっと最後までそのまま通す。

それから、コーラやアイスクリームを買うために、班員たちが道端の店にかけ込んでいくことだけは、ぜひやめさせること。ハイキングでこんなことをしたら、彼らはいつでも乾いている状態におかれるだけである。

(昼食をとる場所に到着する)

道沿いであれクロスカントリーであれ、今君は皆が同意した昼食の場所にいる。

そこに到着したら、まず第一に、装具や器具を一列に地上に並べる。『整頓』という問題がそこにあり、この整頓は、君の班がやるあらゆることのルールでなければならない。

何の秩序もなくやると、後で掃除をするときの仕事を多くするだけである。

(食事の準備をする)

サンドイッチ・ハイクであれば、食物をとり出して皆いっしょに食べるだけである。

チョップ・ハイクであれば、火は許可を得た地域で起こさなければならない。

火を起す適当な場所を決めること。班員たちをできるだけまとめておき、あまり広い地域にひろがらせないようにする。それは、ひとつには君が彼らを指導し手助けすることができるよ

うに、もうひとつには、あちこちに焼け跡を作らないようにして、土壌を保護するためである。

君はもちろん火のたき方を知っているだろう。君の班員たちは知らない。はじめての“ゲーム”であればなおさらである。だから正しい火のたき方を彼らに教えなければならない。

地面をきれいに掃除させ、周囲の植物を保護するため、土を掘りおこす。火事になる危険を完全に取り除き、消火用の水を手もとに用意しておく。不注意から草地や森林を焼くようなことがあってはならない。

次は薪である。火を起す前に、食事全部を料理するのに十分なだけの薪を、班員たちに集めさせる。それができたら火を起し、料理をさせる。

初めの2、3回のハイキングの間に、班員たちは2級章課目をやり、そして1級章の料理への訓練をはじめることになる。

その後のハイキングで、班の炊事つまり班全体のために完全な食事を準備することをはじめ。これは、班のキャンプのための練習となる。

班の炊事には、班の炊事用具と、仕事をもっとも効果的な方法でやるために、ある簡単な組織を作ることが必要になってくる。それは、コック長と助手、火焚き、薪係からなる“炊事班”を作ることである。このことはキャンプの場合に特に有意義なので、第7章「班のキャンプ」のところで、さらにくわしく述べる。

各自別々に料理するときは、班員たちは各々、料理が出来上がり次第食べる。しかし、班で炊事する場合は、班全員が一家族のようにいっしょになって食べる。食事をいっしょにとるといことが、どれほど楽しみと友愛を深めるものであるか、容易にわかるだろう。

(あとかたづけ)

食べ終わったら皆あとかたづけをする。皿やポットやなべは湯で洗う。紙やくずは焼く。空缶は洗い、押しつぶすかそのままの形で、指定場所に捨てるか持ち帰る。火消し班は、料理した跡が残らないように、掘り起こした土を元どおりに戻す。(※注：現代では、野外で焚き火をすることは条例で禁止されているところが多く、簡単に焚き火はできない。また、環境保全の見地から、ゴミは全て持ち帰る、食器もお茶で汚れを洗って飲み、ビニール袋に入れて持ち帰り、家で洗うことを推奨している。)

(食後の休憩)

清掃の後は休憩をする。食後にくつろぐことは、大いに消化を助けることになる。

休んでいる間に、午後のプログラムや、将来の計画などについて、班員たちに討議させる。—しかつめらしい討議でなく、笑いながらの軽い討議である。

やがて班員たちの態度から、休憩時間が終わったことがわ

かる。ひとりが立ち上がり、他がこれにならう。いつもの出発の合図だ。

(班のゲーム)

生き生きとしたゲームを2、3やりなさい。

どんな種類の鬼ごっこでもよい。昼食場所の周りに自然の障害物があれば、なおさら好都合である。あるいは、班を2つのグループに分けて、いろいろなコンテストをやって楽しむのもよい。

楽しみと笑いのうちに1時間はまたたく間に過ぎ去ることだろう。いつの間にか、帰途につく時間がきている。

(サイトの点検)

帰途につく前にやらなければならない大切なことがある。それは、必ず昼食場所を完全に清掃することである。

班員を1列横隊に整列させる。各人の間隔を小さくして、隣の者との間の地面が余すところなく目に入るようにする。合図に従って全員がゆっくり前進をはじめ、各人はどんなに小さくても人間がそこにいたことを示すもの、たとえば紙切れや使ったマッチ棒、その他を拾い上げる。

このようにしてその場所を進んだら、すべてが整然となり、出発準備完了である。

(帰途)

特に何か変わったことが起こらない限り、帰途、班員たちにもういちど自然観察をやらせたり、進級課目の研究をくり返しさせることは、無理かもしれない。班員たちは、その日の楽しみの頂点を火起こしや炊事、そしてゲームなどですでに味わったのである。だから、班員たちの元気を保つには、帰りには何か興味を新たにしようなことをしなければならぬだろう。

そのためには、行ったコースと違ったコースをとるとよい。そして新しい発見や冒険を試みることだ。

班員たちに歌を歌わせれば、道は短く感じられるだろう。君は隊でスカウトソングを習ったはずである。それを用いることだ。それからまた、皆のよく知っているスカウトソング以外の歌なども歌うのもよい。君の演技係（またはイエールマスター）が本領を発揮するのは、この時である。

班員たちは、正式の解散をするために、班の本拠まで帰りがたがるかもしれない。班ハイクをそのようにして終わるのが、班の伝統とさえなるかもしれない。あるいはまた、街に帰り着いたらただ簡単に「じゃ、またね」のあいさつで解散してもよい。いずれにせよ、班員たちが決められた時間どおりに家に帰りつきさえすれば、どんな形で解散してもよいのである。

班員たちが、快い疲れとうきうきした心で、すばらしいスカウティングの経験をあたためながら帰ってきたら、その日の行事は成功したとみなしてよい。

●ハイキングの種類

今まで述べたものは、班の典型的なデイハイク（日帰りハイク）である。それは班のりっぱな戶外活動の特性を備えている。

しかし、もちろん君は、同じハイクプログラムを、いつまでも用いほしないうだろう。班員たちの興味を持続させるためには変化が必要であり、ここで君の独創性が必要となってくる。

君は班長として、新しい種類のハイキングを考え出し、そのひとつひとつに新しいワザを織り込むための、あらゆる資料を深し求めなければならない。

スカウトの月刊誌に目を通しなさい。その記事や写真などの中に、ハイキングのアイデアをたくさん見つけ出すことができるだろう。それを使うことである。

まず手はじめに、次のようなものはどうだろう。

(注：原書ではここで、各種のハイクについてその内容が説明されているが、紙数の関係上省略して、種類の紹介にとどめさせていただきます)

冒険ハイク

オリエンテーリングハイク

探検ハイク

北極ハイク

自然観察ハイク

ロビンソンクルーソー（生存）ハイク

追跡ハイク

宝探しハイク

ミステリーハイク

信号ハイク

結索ハイク

ホットケーキハイク

歴史研究ハイク

父子（親子）ハイク

20km ハイク

◆ 「班長への手紙」を読んで

スカウトにとって、ハイキングは「つらいもの」というイメージがあるようだ。私たちはハイキングを「苦行」と勘違いしていないか？ 誤ったプログラムを実施して「技能が足りない」とか「根性がない」とか言っているのではなかろうか。

そうであるとしたら、スカウトにとっておもしろくないのは当然である。

「ハイキングは、長距離、短距離にかかわらず、またまる1日、あるいは数時間であれ、班を屋内から自然の中に連れ出し、自由な感じを与え、エネルギーを発散させる待望のチャンスを与えるようなものを意味する。」

「田舎をハイキングして楽しむため、物事を見るため、物事をするため、戸外の自由さを味わうために君は出てきたのである。」と述べられているように、ハイキングはスカウトにとって、とても楽しみなものである。もちろん自分たちの意思で実施する。

スカウティングの原則を無視したハイキングを doing しては意味がない。目的もなくひたすら歩くだけのハイクや、迷うことのないコースを機械的に歩き、関所で意味もなくロープワークや手旗をやらせるようなものは具の骨頂としか言いようがない。歩くことは目的ではなく「交通手段」である。コースの途中や目的地で何をするのか、ということが大切になる。そして、そのために役割分担をする。つまり班制度を展開することによってはじめて意味のあるハイキングになるのである。動植物など自然の観察・推理は言うまでもなく、ゲームや炊事をするのもおもしろい。スカウトの好奇心を刺激するアイデアが私たちに必要である。

さて、ハイキングにおける班長の役割の中で最も重要な2点を見てみよう。

●計画を立てる

計画を立てるのは当然のことではあるが、重要なのは「全員がその決定に参加した。ここで同意した事柄を取りまとめ、最後に細かい点をはっきりさせるのが班長としての君の仕事である。」ということである。

●両親の許可をとる

「班員たちの家庭を訪問し、両親たちと話し、君がやりたいことを説明する」つい指導者がやってしまうが、それではいけない。班長にやらせるのだ。

「しかし、もちろん君は、同じハイクプログラムを、いつまでも用いはいないだろう。班員たちの興味を持続させるためには変化が必要であり、ここで君の独創性が必要となってくる。

君は班長として、新しい種類のハイキングを考え出し、そのひとつひとつに新しいワザを織り込むための、あらゆる資料を深し求めなければならない。」

くどいようだが「班長のてびき」は班長に向けて書かれたものである。班長がやることに意味があることを忘れてはならない。

7. 班のキャンピング

少年たちはハイキングが好きである。しかし彼らがスカウトになったその日から、いちばん待ちこがれるのはキャンプである。

キャンプ——それはあらゆる純真な少年たちにとって、スリルに満ちた言葉である。それは、自由、楽しみ、そして冒険を意味する。

班長として君ができる最大の仕事のひとつは、君の班や各班員をりっぱに訓練してキャンプの上手な班に仕立て上げることである。それには時間がかかる。また、ねばり強い根気を要する。しかし、それは実現できるのだ。君が班員たちをりっぱなハイカーに仕立て上げたその日に、すでにその仕事は相当に進んでいるのである。

キャンピングはハイキングの一步進んだものに過ぎない。それはハイキングよりも多くの計画と用具を必要とする。野営という点で手は込むが、だいたいの計画はそうは変わらない。実際、班のハイキングはすべて次のいっそう大きい冒険活動、つまり班のキャンピングに備える、いわば予備訓練なのだ。ハイキングでは自分のことは自分でやる。すなわち独立独行の心構えを学びとり、同時に火のたき方、炊事、おのの使い方その他のキャンプ技術をおぼえる。問題はこれらの技術を1泊の遠征で使用することである。はじめは隊全体と共に、後では班だけで遠征に出かけるのである。

班のキャンプを始める前に、考えなければならない事柄がある。

第1に、必要な用具を持たなければならないということ。

第2には、君は班長として必要な訓練を受けていなければならないということである。

●用具について

経験を積んだキャンパーの場合、用具は非常に少なくすむ。彼は大自然の中に入りこんで、自然の資材を使って仮小屋を作り、鍋、釜なしに食物を調理して、一夜を安楽に過ごすことができる。

この種の冒険に、初心者の一団を連れて行くのは、あまりよい考えではない。彼らには、ある程度の用具が必要である。

つまり身の回り品、炊事用具、テントなどである。これらの用具の大部分は家から持ってくるができる。しかしテントは難問題である。

ある新任の班長が班員のひとりから「ぼくたちはいつキャンプに行くのですか?」という質問を受けた。「ぼくたちの力で隊のテントを買う資金ができた日に行くさ」と彼は答えた。彼の答えは正しい。

君は、他の班が作ったものか、または他の班に割り当てられたテントを借りることができるかもしれない。あるいはまた、君の隊が少しは持っているかもしれない。しかし君たちが自分で

テントを作れば、班全員が誇るに足る秘蔵品になるだろう。

キャンプの準備は早日に始める必要がある。班の結成と同時にそれを始めれば、班員がキャンプに出られるようになる日には、用具がそろっていることになるだろう。

もし君の隊がテントの資金作りをやっているなら、班員各自が自分たちの仕事や班のハンドクラフトその他資金作りになる方法で、自分たちの分担を果たすように激励する。

●キャンプ訓練

班全体がキャンプ用具を作り、または購入しようとしている間に、あるいはまた後には班のものとなるテントの資金獲得に隊と協力している間に、キャンプのための必要な訓練を受けるために、できるだけのことをしなければならぬ。

隊長が君に君の班のキャンプを許可する前に、君が到達していなければならない、ある種の標準と、持ち合わせていなければならない、最低限のスカウティングの経験とがある。

それは次のとおりである。

- ① 1級章を獲得していること。
- ② 隊の1泊キャンプに最小限2回、グリーンバーの1泊キャンプに1回参加した経験があること。
- ③ 隊長の満足のいくような、班のデイハイクを少なくとも5回指揮したことがあること。
- ④ そして、さらにそのうえに、1泊キャンプの前に整えておかなければならないこと。
- ⑤ 班員たちの両親の許可書をとらねばならない。
- ⑥ キャンプ地域の事情と、キャンプ場所について、かなり詳しいこと。
- ⑦ キャンプ地の所有者から、設営し、火を起こして炊事する許可を得ること。
- ⑧ 事前に隊長の承認を得ること。

注意：もし君が上記の条件を満たしていなかったら、班員の父親または他の大人が、必ず班に同行しなければならない。

上記のリストと、ハイキングの指導に必要な経験を述べたリストを比較してみると、あるものは同じであり、またあるものはハイキングの場合よりもむずかしいことがわかるだろう。

初期の班ハイクの場合と同じように、君の隊長または副長が同行して、君の班の最初のキャンピングに力を貸すことだろう。君は、はじめのうち大人がついていると大助かりすることを知らう。仮に何か困難なことが起こったとしても、彼の助言によって切り抜けることができるのだ。

●キャンプの種類

班キャンプの詳しい説明に入る前に、キャンプの種類に目を通すことにしよう。

1泊キャンプは、ハイキングとキャンピングをいっしょにしたものである。ある適当なキャンプサイトまでハイイクしていき、テントを張り、食事を作り、予定の活動をし、1晩か2晩をキャンパスの下で寝て、上首尾のうちに町にハイイクして帰る。

キャンポリーは、君の班のキャンプ技術が試されるキャンピングである。キャンポリーは、団、地区、または連盟単位で行われる。

長期キャンプは、1ヶ所で1週間またはそれ以上過ごすキャンピングである。夏季キャンプがその代表的な例である。完全な設営をし、あらゆる改善をしながら、キャンプ活動のプログラムを毎日実施する。

旅行キャンプは移動キャンプである。毎朝あるいは1日おきに、朝キャンプを撤収して新しいキャンプサイトへ移動する。ここで再び設営し、1日か2日間、ほんとうのキャンプ生活を送り、再び新しい地点に移動していく。この種のキャンピングがいちばんむずかしい。班員もリーダーも十分訓練を積んでいなければならない。旅行キャンプは、徒歩でも、自転車でも、船あるいはカヌーでやってもよい。

●1泊キャンプ

キャンプを成功のうちに終わらせるには、その全体の3分の1を計画と準備に費やすことだ。この計画と準備は班集会でいい、あらゆる点にわたって、細かく慎重な検討が加えられる。

そこでわれわれは、再びとっておきの古い公式、つまり何を、どこで、いつ、どのようにして——を持ち出すことになるわけだ。

(何を)

これを決めるのは簡単である。答えは、戸外に住み、夜を野外で過ごす“キャンピング”である。信号法、追跡その他のスカウト技能が、日中のプログラムの一部になる。しかしこれらのものは、二次的の重要性しかない。キャンピングは、何よりもまず訓練である。

(どこで)

もちろん、理想的なキャンプサイトである。それを調べる簡単な方法がある。

遮蔽物、水、薪、この3つをまず第1に考えなければならない。もろろん、選択にあたって考慮しなければならない事柄は、他にもある。

(理想的なキャンプサイト)

理想的なキャンプサイトとは、かなり広い空地で、仮に付近

の低地から朝霧がわき上がることがあっても、視界をさえぎられないような高台になっているところである。平坦であってもよいが、自然に排水できるように軽いこう配がつき、砂質の土で草におおわれていればなおよい。粘土質のところは避けなければならない。その上に生えている草はしだきやすく、雨が降るとどろんこになるからである。また砂地も避けなければならない。砂がところどころ入ってきて、食物や衣服をだめにしてしまうからである。そして、草が密生しているところも避けなければならない。それは、地面が湿っていることと、蚊がたくさんいることを示しているからである。

風からよくさえぎられたところが理想的である。西と北側に木があり、午前中はキャンプに日が当たるような場所を選ぶこと。樹木の真下にテントを張ってはならない。木は雨をよけてくれると思うだろうが、雨が止んだ後もずっとしずくが落ちて、テントが乾くまで相当に時間がかかる。木の下にテントを張る場合のもうひとつの不利な点は、枯れ枝が不意にテントの上に落ちてくるかもしれないことである。

水はそう遠くないところになければならない。飲み水ばかりでなく、できれば水浴用のものもほしい。水については安全第一を心がけること。ハイキングの章に書いてある飲料水の項を読み返すこと。水浴のためには、よく場所を調べること。ここでもまた、安全第一である。

燃料とキャンプ地の整備に使う木は、十分になければならない。薪を遠くから運ばなければならないようだったら、理想的なキャンプサイトとはいえない。

キャンプサイトについてはこれくらいにして、次にその環境に移ろう。

キャンプ地は、四方が美しく、しかも君たちの自由な楽しみを邪魔されることのないような、人里離れたところを選ぶべきである。ひっきりなしに訪問客があるようでは、ほんとうのキャンピングなど望むべきものもない。また、君のキャンプ地は、往復に多くの時間と費用をかけなくてすむように、君の住んでいる町の近くに探すことだ。

(どうして場所を見つけるか?)

理想的な場所を探すことは、なかなかむずかしいことである。そんなものは、われわれの想像上のものでしかないと言張する人もいる。しかし君は探しさえすればそれを発見でき、それを使用する許可を得ることができるはずだ。ひよっとすると、何から何まで満足という場所は見つからないかもしれない。そのときは、できるだけ理想に近い場所を選ぶことである。

君が班のキャンプに出かけるようになるころまでには、少なくとも6ヶ所くらいのキャンプサイト候補地は、見つけてあるはずである。班のハイキングのとき、君はそれを見つけたはずだし、君のハイイク係が、その場所やその他を注意深く記録しておいたはずである。

●いつ?

それは班員たちの都合次第である。土曜日の夜から日曜日の夕方まで、土曜日はできるだけ早く出発することにして出かけてもよい。ただこの場合困ることは、明るいうちにキャンプ地まで到着できないことであり、班員がキャンプに慣れていないときは特に困る。このようなときには、2〜3名だけ先に出発して夕方までにキャンプ地に到着し、テントを張り、かまどを作り、夜皆が到着するまでには、万端の準備を整えておくようにすればよい。

いずれにしても、出発の時間と帰る時間をきちんと決めて、それを守ることである。何でもきちんとプログラムを守ることは、両親にスカウティングを信頼させるひとつの要件である。

●どのようにして?

班キャンプの計画は、班集会でやる。

主な点は自分たちで決めることになるが、こまごました事柄については、第4章に述べた班組織を参考にしたほうが運びやすい。事実キャンプの準備をする場合、君の班の組織はもっとも厳しいテストを受けるわけであり、そこからその組織が実際にまく働くかどうかを知る手がかりをつかめるのだ。

それで、どういうことをやらなければならないか見てみよう。

キャンプの前にやらなければならない、4つのことがある。

- ① 両親から承諾書をもらうこと。
- ② 用具を整備すること。
- ③ 輸送費と食糧費を集めること。
- ④ 食糧を購入すること。

キャンプ中に、次の2つの事実があれば、そのキャンピングは成功まちがいない。

- ① 正しい方法で張ったテントでよく寝る。
- ② よくできた食事を十分に食べる。

(班をキャンプのために組織する)

今、ある班の組織を使って、もっとも効果的にこの仕事をやる方法を考えてみよう。もしまだ組織ができていなかったら、さっそく組織作りをする理由になる。

第4章に述べた班の組織によると、班員を次のように分けたはずである。

班長	次長	会計係	記録係
備品係	ハイク係	食糧係	演技係

今やることは、班員たちに各自の仕事をいそがしくやらせることである。

最初にやるべきことを最初にやるにあたって、すなわちキャンプの前にやらなければならない4つの事柄をやるにあたっては、次のように仕事を分担することになるだろう。

1. 両親の承諾

班長としての君が、班員たち全部の両親といちばん密接につながっている。

したがって、班員たちの両親から承諾書をもらう役目は、当然君がやるべきだ。そのときに、班員たちが持つていく用具について、両親に説明することができる。記録係の手を借りること。書類を保管するのは彼である。だから承諾書をもらったら彼に渡すこと。

2. 班の用具

班の備品係は、すでにその仕事をやっている。演技係に手助けさせる。

3. お金

班の会計係がこの世話をする。しかしお金を集める前に、経費はどのくらいかを知らなければならない。輸送費についてはハイク係と相談し、食糧費については食糧係と相談する。ハイク係といっしょにして2人でお金のことを相談させればなおよい。

4. 食糧

これは今さらいうまでもなく、食糧係の仕事である。キャンプが成功するかどうかは、食糧にかかっているところが大きいので、彼はできるだけ最上の援助を必要とする。次長に彼の手伝いをさせる。彼らはその仕事を満足のいくように取り扱うことができるはずである。食糧品購入代金を彼らに渡す会計係と、緊密に協力して働かなければならない。

キャンプの前にやらなければならないことのための組織作りについては、このくらいにして、今度はその組織がキャンプ中にやる必要のある事柄をやる上でも、うまく役立つかどうかを見てみよう。それは見事に役立つのだ。

1と2はみんなをキャンプにきてさせて、そこにいる間愉快に過ごさせることに関するものだということがわかる。3と4は、すでに密接な関係がある。つまり考えたり仕事をしたりすることには、お金が関係してくるのである。

全部のことを総合すると、次のようになる。

Aグループ・・・以後「設営班」と呼ぶ。

キャンプ前に	同意…班長、記録係 用具…備品係、演技係
キャンプ中に	設営…テントを張り、キャンプサイトを住めるようにする。

Bグループ…以後「炊事班」と呼ぶ

キャンプ前に	お金と旅行・・・会計係、ハイク係 食糧…食糧係、次長
キャンプ中に	炊事・・・かまどを作り、薪を集め、炊事をする

すべての準備は完了したのだろうか。では、各人にそれぞれの任務にとりかからせよう。

その任務のうちのあるもの、たとえば両親の同意を得たり、

お金を集めたり、用具をそろえたりすることは、前もつてすることができるとは、食糧品の購入や旅行のための切符の購入（予約を要しないもの）は、キャンプ開始直前に行く。

（両親の同意）

班員たちに、キャンプに行ってもよいという両親の署名入りの許可書を、キャンプ直前の班集會に持参するように言う。この許可書は、班のハイキング（第6章）のときに必要とされるものと似たようなものであるが、外泊許可も含めるようにしなければならない。

記録係にこれらの許可書を集めさせ、書類つづりにとじさせる。

（キャンプの費用）

必要な金額は会計係、ハイク係、食糧係それに次長の相談で計算して出す。彼らは買い入れる必要があるものを決め、運賃を計算し、合計額を出して、これを班員の頭割りにする。もちろん彼らは割当て額ができるだけ少なくてすむように最善をつくす。

各班員がキャンプのために支出する費用は、前もつて時間的に十分余裕をおいて発表する。彼らはそれをキャンプの前の集會に持参し、会計係に渡しておく。そうすれば会計係は現金がそろい、必要なものは何でも購入することができる。

●キャンプ用具

キャンプ用具は、慎重に考慮しなければならない。ハイクしてキャンプすることを計画する場合には、特にそうである。

テント、炊事用具、食糧および戸外で1晩を過ごすための個人装備——それらはすべて実に重いものである！ 班装備のコツは、ちょうど十分だけ持っていくということにあり、——1個たりとも余分なものを持っていかないということにあるのだ！

次に、個人と班装備品で検査に合格した用具の表をあげる。実際にやってみると、この表にあげているものの中で、君のキャンプではいらぬものが、いくらかあるかもしれない。そんな用具は、次回からは家に置いてくることだ。一方では君の住んでいる地方の天候の状態から、そのリストにある種の用具をつけ加える必要のあることがわかるかもしれない。そのときはそういう用具をつけ加える。しかも忘れてはならないことは、長時間持ち運ぶときは、100グラムの軽い物でも1キログラムの重さに重たく感ずるということである。

このような用具を、たった1日で、全部そろえることはできないことではない。1ヶ月でも無理だろう。もし君たちが用具を手することを目指して努力すれば、つまり各班員がそのために働き、貯蓄することによって、徐々に用具をそろえることができるのだ。それは君たち仲間の者が努力を傾ける目標となり、その過程で班精神と団結心を養うのに役立つ。

自分たちの班備品を買うために、できるだけ君自身多くのお金を得るようにし、そして自分で作れるものはできるだけ自分で作る。必要な実際的な設計図は、第9章班の工作のところであげる。

君が個人装備品を作ったり買ったりするときは、班員にも同じものを買うようにすすめることを忘れないことだ。班員の装具を一様にすれば、単に便利で、体裁がいいだけでなく、班の伝統を築くうえにも効果があり、この意味でたいへん望ましいことである。班でバックやそのつめ方をそろえることは、世間一般にいうように、「ぼくはオオカミ班員である」と宣言しているのと同じで、君の班の名前が何であろうと、その班に所属していることを世間に知らせることになるのだ。

●個人装備品

まずはじめに1泊キャンプのための用具の参考例をあげておこう。ここではスカウトの個人用具を列記してある。このほか各班員は、後で述べる「班」用具のうち自分に割り当てられた分も運ぶことになる。

個人装備品

○基本

完全な制版ひとそろい、毛布または寝袋、マットレス、防水布、リュックサック、ポンチョまたはレインコート

○次のものの入った衣類袋

下着の着替え、パジャマ、セーターまたはジャンパー、水泳パンツ、予備の靴下、ハンカチ

○次のものの入った食器袋

皿、ナイフ、スプーン、スープボウル、フォーク、ティースプーン、コップ

○次のものの入った洗面袋

容器に入った石鹸、容器に入った歯ブラシ、ねり歯みがきまたは粉、金属製の鏡、くし、タオル

○予備靴または野営靴の入った靴袋

○次のものの入った修理袋

針、糸、安全ピン、ボタン

○ザックのポケット制服のポケットなど

携帯用救急箱または滅菌包帯、ノートブック、防水容器に入れたマッチ、鉛筆、強い細ひもまたは細い針金、スカウトナイフ

○その他希望により持つもの

スカウト工作用品、楽器、ハンドブック類、双眼鏡、毛布ピン、方位コンパス、地図、カメラとフィルム、水筒、おの・なた

(キャンプ用ザック)

すべてのザックがキャンプに役立つとは限らない。ある一定の条件があつて、君のザックはその条件を満たしていなければならない。

何よりもまずそれは、君の装備品を入れるのに十分な大きさのものでなければならない。小さなザックはキャンプには役に立たない。前もつてその適当なサイズを決めるもつとも簡単な方法は、ザックに詰めるべきすべてのキャンプ用具を集め、それからそれをザックに詰めるのと同じように整える。ひもでそれらを全部縛り、それから容積を測る。ザックの適当なサイズがわかったら、買う必要のある班員全員に、同じ種類のものをかうように薦める。

しかしサイズがすべてではない。その他にも、ザックのよしあしを検査する条件がある。

それは軽くなければならないということだ。残りの装備品の重さだけでもたいへんなのだから、当然ザックがあまりにも重すぎることは好ましくないわけである。さらに、それは丈夫で防水性のものでなければならない。材料はもつとも激しい暴風雨でも防げるほど厚手のもので、十分に細かく織られているものでなければならない。

もうひとつの条件が加わると、それはよいザックである。それは背負い心地がよいということである。歩くときにあっちこっちにすれるザックは、あまり上等ではない。また背中の上部にかかつて、猫背にさせるものもいけな。背負いひものためにザックの重みはいくぶん肩にかかってくるが、腰の後ろに余計にかかるようにザックをその低さまで下げることが必要である。ザックは腰と肩だけに触れるようにし、他の部分には触れないようにする。負いひもの幅が十分広いものであることもまた確かめる。そうでないと、肩に食い込むだろうから。

要約:ザックは (1) 十分なサイズのもので (2) 軽く (3) 丈夫で (4) 防水のもので (5) 肩と腰でよく平均がとれて背負えるものでなければならない。

需品部で扱っているリュックサックや各種のザック類は、これらの条件に合っている。

班のキャンプのためのザックを選ぶことは簡単なことではない。人によって好きずきがあり、その好みを満足させる前に、少々試してみなければならないかもしれない。自分で自分のザックを作りたいときは、第9章に掲げる説明を見るとよい。

(ザックを詰める——パッキング)

ザックの詰め方をのみこむのは簡単にはいかないように思えるものだ。時々人がやっているのを見ていると……であるが。しかし、他の場合と同じく、そのコツさえわかれば、後はさっさとできるようになる。

正しい詰め方の法則を次に掲げよう。

- ① 背中にあたるザックの部分には、柔らかい当てものを入れる。

- ② 品物は各々それを入れる一定の場所を決めておく。

- ③ 同じようなものはひとまとめにしておく。(例えば、フォーク、ナイフ、スプーン、皿、あるいは石鹸、手ぬぐい、タオルなどのように)

- ④ 小さい品物をばらばらにしてザックの中に入れてはならない。

- ⑤ 雨具類は、他の品物をぬらすことなくすぐに簡単に取り出せるようにして入れる。

- ⑥ ザックを動かしたときに、かたがた音がしないようにする。

これらの問題のすべては、「袋の中の袋」式(スタッフバッグ)を用いることで解決することができる。この方式はザックをひとつの大きな袋と考え、その中に様々な品物を詰めたいいくつかの小さい袋をぴったり詰めることである。

これらの小さい袋は薄い木綿地なので、ほとんど場所をとらない。班員たちはそれらを容易に作るができる。(第9章で作り方を示す)またはスカウトの母親たちに作ってもら。そしてそれらは費用が安い。というのは、不要な布切れを用いることができるからである。袋詰め方式は多くの利点を持っている。

まず第1に、ひとつの大きな場所に何もかもぴったり詰め込むよりは、小さい袋に別々にして詰めることのほうが、はるかに簡単である。

第2に、例えば洗面用具を取り出すのに、石鹸をとるために片方に手をつっこみ、歯ブラシを取るためにもう一方に手をつっこむというふうにする必要がない。やる必要のあるただひとつのことは、それらの品物のすべてが入っている洗面袋を取り出すことだけである。

第3に、そのザックはいつも完全に整理されていることになる。

(パッキングの順序)

パッキングの際には、

- まずそれぞれの品物を、それを入れるべき袋(スタッフバッグ)に入れ、それからザックの正面を起こして床かテーブルの上に置く。
- 毛布と防水布を適当にたたみ、背中に当たる側にできるだけ平たくして入れる。毛布の上から衣類袋を入れる。
- 食器袋を衣類袋の上に置き、それから靴袋を一方の側に、修繕袋と洗面袋をもう一方の側に立てて置く。
- コップはザックの上のほうに置く。
- ポンチョまたはレインコートを手平たく巻いて、いちばん上の、ふたのすぐ下に詰める。

これでザックは、個人装備品に関する限り、準備完了である。

班の準備の分担品とつしよに詰める場合は、詰め方をちょっと変えなければならない。多くの班用品を中に入れてなければならないので、毛布は馬蹄形にして、ザックの外側につけて持つようにする。毛布はきつく巻いて、防水布で包む。それは、ザックのどこにくりつける場合でも、一方の側の下の端から始

まり、上部を回つてもう一方の側の下の端にくるような長さに巻く。ひもかロープでそれをくくりつける。

●班の装備品

われわれはすでに、班員を設営班と炊事班に分けたので、班の装備品もこれに応じて2つに分けよう。「設営班」のものの中には、テントとテントを張る資材を含める。「炊事班」のものの中には、班の炊事に関係のある物品を含める。

(テント)

テントは主要な問題であることがわかる。

君は1泊用として十分な、そして1～2週間の夏季キャンプ用としても十分なテントが欲しいと思うだろう。そんな種類のテントは、次のような共通点を持っている。すなわち、かなり軽い材料で、張ったときの広さがキャンパーに対して十分であり、普通の少年が、かがまずに立つことができるだけの十分な高さがある。

一般に、2人用テントがもっとも人気がある。いわゆるエクスプローラテント(屋根型テントの一種)がよい。軽重のウォールテント(家型)もそうである。小型テントは1泊用に向いており、ウォールをつけた場合だけ、長期のキャンピングに向く。

これらのテント——そして多くのその他のテント——は市販されている。しかし君は自分で自分のものを作りたいと思うかもしれない。そのときは、第9章の班工作に掲げるデザインと作り方を参考にするとよい。

(その他の設営用具)

各自の寝床の下に敷くグラウンドシートが必要である。それは布製でも、ビニール製でも、プラスチック製でもよい。キャンパー各自が自分用のものを持ってもよいし、テントの床全部に敷ける大きさのものを手に入れてもよい。

◎杭と支柱

ある地方では、それらを持っていく必要はない。——現地で手に入れることができる。

キャンプサイトでそれらを手に入れることができるかどうか、はっきりわからないときは準備して持っていく。

アルミ製の杭は、キャンプ用品を置いている店で売っている。——それらは非常に軽い、値段が高い。

支柱は完全な長さのものを用意し、スカウト杖あるいは旗ざおとして持って行ってもよい。組み立て式の支柱ならばなおよい。テントにくるんで入れることができる長さのものを準備する。

◎スコップとおの

完全な班装備品の中には、スコップ2丁(みぞ掘りショベル)と、おの(またはなた)2丁が含まれる。

2つの係がそれぞれ1丁ずつ取る。「設営班」は座り場

所を作り、便所と污水穴を掘り、そしてテントの周囲にみぞを掘るためにそのスコップを必要とし、そして、テントの支柱や杭を作ってテントを立て、キャンプのこまごました小物を作るために、そのおのを必要とする。

「炊事班」は、かまどを作るためにスコップを必要とし、それから自在かぎを作ったり、薪を切るために、おのを必要とする。

需品部には、それらの目的に合ったおのやなたと、携帯用ショベルが同意されている。

◎炊具

折りたたみ式のランタンは効果的である。あるいは君自身で空き缶を利用して作ってもよい。

掃除袋と修繕袋については説明を要しない。救急キットは2つ、各係にひとつずつ、需品にあるベルトにつける形のものならちょうどよい。

(炊事係の装備品)

◎炊飯セット

班の炊事用として、いくつかの深鍋と、浅鍋が必要である。いちばんよい方法は、需品部にあるボーイスカウト用炊飯セットを買うことである。これには、2、4、6リットル用の深鍋3つ(釣り手、ふた、おたま付)と、ふた兼用の浅鍋を兼ねたフライパン(取っ手付)が含まれている。その他に、個人用の4つ組食器(コップ)などもある。

このセットを買う資金がたまるまでは、家から借りた深鍋や浅鍋で間に合わせる。2つの浅鍋と、10号缶詰の空き缶に針金で柄をつけて作った、手製の深鍋でもどうにかしのげるものだ。

◎布バケツ

これは、水をくむためにだけ用いるものである。適当な作り方のものなら、火の近くに置いておくことができ、そうすれば炊事の目的のために、いつも炊事係の手の届くところにあるということになる。

洗いの水は、2つの布製洗いおけ(需品部では布洗面器として売っている)に入れて、彼のそばに置いておかなければならない。そのひとつは石鹸を使い、もうひとつにはすすぎ水を入れておくのである。

◎調理用品袋

これについては説明を要しない。ほこりよけの食糧品袋と防水、防脂の食品袋の用途は明らかである。(それらの作り方は第9章にある)

バターやマーマレード、ジャムの容器としては、広口のビンで、ねじふたのついたものを用意する。(ふたが密閉できるプラスチック容器でもよい)

(班の食糧計画)

「いつ食事をするか?」これはキャンプで1日に数回ぶつかる

重要な質問である。

一方、「何を食べるか?」という質問には、旅行を始める前にすでに回答を出していなければならない。

食糧系の務めが重要なのはこのためである。

おいしく食べてよく眠るということは、何にもましてキャンプを成功させる2つの事柄である。睡眠については考えなくても、多かれ少なかれうまくいくのであるが、食事はそうはいかない。それについては前もって注意深く計画を立てなければならないのである。つまりメニューを作り、食糧品目を決める必要がある。

手の込んだ料理は班キャンプには向かない。ぜいたくではなくても栄養がバランスよくとれ、おいしく食べられる料理なら、より満足すべきものであるだけでなく、準備にもまた、あまり手間がかからない。バランスのとれた食事とは、体を作り、エネルギーを生み出し、健康を維持するために必要であることがわかっている成分を含んでいるものである。正確にバランスをとることは、1泊のキャンプでは決してそんなに重要な問題ではないが、長期のキャンプ生活の場合は重要である。

もっともよい方法は、国も推薦している「4つの基本食品群」に基づいて、班のメニューを作ることである。これに勝る方法はない!

(基本食品群)

この食品群では、日本人の食生活に一般的に不足がちな栄養素を補って、完全な食事にするための工夫がほどこされておられ、この基本食品の組み合わせによれば、栄養所要量に相当するメニューを簡単に作れる分量が決められている。日本食品標準成分表もできれば参考にしながら、よいメニューを作ることを大いに期待したい。

(メニューを作る)

メニューを作る際には、次の点を念頭におくようにする。

- メニューは、すべての基本食品を適量に含んでいるものでなければならない。
- それらは、薪の火で、素人の料理人でも、簡単に調理できるものでなければならない。
- それらは、料理にあまり時間がかかりすぎるものであってはならない。適当な時間は、朝食 30 分、昼食 45 分、夕食 90 分以内であるが、特別な場合は別である。
- それらは、手ごろな値段のものでなければならない。

1日の主要な食事は、晩に出すのがよい。夕食は食物をもっとも消化しやすい時間である。それには、肉か魚と野菜、適当なデザートと飲み物が含まれるようにする。

朝食は量も多く考える必要がある。それは、夕食から朝食の時間まで 10 数時間あることが多いからだ。だから、主食の他に果物、穀類、湿かい飲み物などを朝食にはうんと食べること。

昼食はどちらかというと軽いものである。真昼は暑いし、量が多いと腹にもたれる。サンドイッチとサラダとその他の軽い料

第1日	
14:00	班の本拠で集合 班員たちに班の装備品と食糧品を配る。個人装備品を点検する。
14:45	キャンプ地への旅行開始。徒歩、自転車、バス、電車などで。
15:45	キャンプ地到着。テントやかまどなどの位置を決める。
16:00	設営。設営係も炊事係もてきばきと働く。
16:45	炊事開始。
18:00	夕食。後かたづけ。
19:00	休憩、またはゲーム。
20:30	キャンプファイア。おしゃべりや歌、物語などで過ごす楽しいささやかな集い。
21:30	消灯合図。火を消す。寝る準備。
22:00	消灯。沈黙。
第2日	
6:30	起床。洗面。朝食準備。毛布やスリーピングバックを空気にさらし、テント内外を清掃する。
7:15	鍋食。後かたづけ。
8:00	テントの形を整える。キャンプサイトの手入れ。
8:30	キャンプ地からの探検ハイク。自然研究とスカウトクラフト。
11:00	キャンプ地に戻る。昼食準備。
12:00	昼食。後かたづけ。
13:00	休憩
14:00	キャンプ引揚げ準備(撤営)開始。炊事場から始め、それから個人装備品をリュックサックにつめる。最後にテントをたたむ。
15:00	キャンプの跡が実際にきれいになったか点検して確かめる。
15:30	お世話になった人にお礼を言い、帰還につく。
16:00	班の本拠に到着。班の装備品を点検し格納する。
17:00	解散
18:00	班員たちは時間どおりに帰宅。

理に、簡単なデザート、ミルク、または果汁飲料を添えて食べる程度にすること。その日が寒いときは、暖かいスープを用いる。

(メニューの準備をする)

メニューが決まるとすぐに、食糧係は品目表を作り、買出しを始める。肉、パン、バター、卵および新鮮な野菜は、最後に買うようにするが、砂糖、小麦粉、塩などのような保存のきくものはかなり前に買っておいでもいい。次長が手伝って食糧を買入れ、班の食糧袋に入れて班のスカウトたちに配る。

●1泊キャンプの最終計画

ついにすべての用意が整った。班の組織図作りは成功した。万事は計画どおりに申し分なく運んだ。すべての両親たちの許

A. 設営係	
A1. 班長	個人装備品、テント1張、支柱と杭、おの（なた）1、救急箱1
A2. 記録係	個人装備品、テント1張、支柱と杭、スコップ1、ロープ1、掃除袋1
A3. 備品係	個人装備品、テント1張、支柱と杭、ロープ1
A4. 歓呼係	個人装備品、テント1張、支柱と杭、修繕袋1
B. 炊事係	
B1. 次長	個人装備品、深なべ2、浅なべ1、肉入れ袋1～2、食糧袋2、救急箱1、防水テールカバー1
B2. 食糧係	個人装備品、深なべ2、浅なべ1、調理用具セット1、肉入れ袋1、食糧袋3
B3. 会計係	個人装備品、おの（なた）1、ねじふた付容器2、パン袋1、布バケツ1
B4. ハイイク係	個人装備品、スコップ1、布バケツ1、布洗面器2、パン袋1、食糧袋3

可書は手元にあり、お金も集めてある。食糧も買い入れ、用具は配分済みである。あとはただひとつのことをやればいっただけだ。つまり、計画表を作るのである。

次に参考までに1泊キャンプの計画表を掲げてみる（右上）。2泊のキャンピングの場合は、中1日は、班の長期キャンプ（後の項で述べる）のときと同じような時間割に従って過ごす。

●1泊キャンプで

午後2時が近づく。班員たちが到着し始める。備品係はスカウトたちにすばやく配分するために班装備品をひと山ずつ積み重ねて並べながら、しばらく前からそこにいる。食糧係と次長は、食糧品について同じようなことをしている。

しばらくすると全員が集まる。君は指揮をとり、各班員が必要な装備品を持っているかどうか点検する。みんな持っている！

(班装備品を配分する)

すべてリュックサックをあけて床に置く。各スカウトは自分の受け持つ班装備品と食糧品をもらい、それぞれリュックサックにつめる。備品係と食糧係は、班員たちが班のキャンプ組織にどのように溶け込んでいくか考慮に入れながら、緊密に協力して、班の全スカウトに公平にすべてのものを配分する。そしてリュックサックにつめ終わったときに、その中には次のページに列記してある物品が入っているのである。

この表では、各スカウトがほぼ同じ重さのものを運ぶように、異なった品物を配分するように試みた。君はこれを自分自身の場合に当てはまるように調整しなければならない。テント、炊事用具、食糧品の重さはそこに掲げてある計画とは異なるかも

しれない。

何事も中途半端にやらないこと。班の装備品の正しい配分方法を発見するまでやめないこと。キャンプに行く最初の1, 2回は、どこからか浴室用の体重計を借りてきて、実際に重さを計って配分して調べてみる。

一方、班に大柄で頑丈なスカウト何人かと、小さい少年が1、2名いるときは、彼らに同じ重さのものをかつがせはしないだろう。班員たちの力と、彼らが運ぶものの重さの間にはある比例を設けなければならない。君の判断力を用いて、それに応じて荷造りする。

ひょっとして、計量してみてリュックサックの平均の重さが10kgをこえるときは、確かに君の装備品には、何か間違っていることがあるだろう。調べて、不必要なものを取り除き、荷軽にしよう。

(キャンプ地への旅行)

キャンプの旅行は、普通のハイイクと同じ調子で始まる。利用できるどのような交通手段を用いても、町から出なければならない。それから実際のハイキングだ。できるだけ大通りを避けて、バイパスづたいに行く。

今では君の班員は、ハイキングのやり方を知っている、ほんとうのハイカーたちだ。彼らは自分たちのハイキングが好きだ。しかし今日は、彼らはキャンプのことを考えている。

「もう、あまり遠くはないぞ！」

「もうついていたらなあ！」

「楽しくやろう！」

道の最後の角を曲がると、キャンプ地だ！ みんな足並みをちよつと早める。到着だ。

(キャンプ地に到着する)

そのハイキングは骨の折れるものだったかもしれない。班員たちは全員ひと休みしたがっているかもしれない。しかし、今は休憩する時間ではない。まだである。その前にしなければならない仕事があるのだ！

何かをやる前に、まず班員たちにそのザックをきちんと一列に並べて置かせ、全員をひとつの方向に向かせ、整列させる。「キャンパーの整列」である。

それから全員いっしょにキャンプサイトを歩き回って、キャンプをどうしたらもっとも効果的に設営できるか話し合う——テントを風からかばうように、炊事場の火からの煙がキャンプの反対側に流れていくように、地面にでこぼこがなく寝床にすることができるよう、等々。

これはあまり長い時間はかからないはずであるが、かかったとしても無駄にはならない。配置を決めるまでには、絶対に設営を始めてはならない。さもなければ、多くの余分の仕事を後でやらなければならないかもしれないのである。

(仕事にとりかかる)

配置が決まったらすぐに仕事を始める。全員がそれぞれ次の方針にそった特別な仕事に全力を打ち込む。

◎キャンプ設営組織 (役割分担)

A. テント設営係	
A1. 班長	テント2張を立てる それぞれのテントの寝床を準備する 便所を掘る キャンプファイアのための薪を集め、その準備をする
A2. 記録係	
A3. 備品係	テント2張を立てる ゴミ捨て場を掘る
A4. 歓呼係	
B. 炊事係	
B1. 次長	火をおこす場所を作る 炊事
B2. 食糧係	食器と食糧品を取り出す
B3. 会計係	水をくむ 更に薪を集める 火を燃やし続ける 炊事場を整える
B4. ハイク係	薪を集める

これでわかるように、上記の作業案は班員8人の班を標準として立ててある。班員が少ないときは、仕事のうちいくらかは兼ねて行わなければならない。もし多人数のときは、仕事の中のあるものは2人の班員に分けてやってもらってもよい。

重要なことは、各々の班員が何か仕事を分担しているということである。つまり、誰もぶらぶらしている者がいないようにすることだ。

(どのように行われるか)

さて、この組織がどのような働きぶりを見せるかを見るために、作業中のある班を観察してみよう。T班長の指揮のもとにあるイーグル班を例にとってみる。

これが彼らの組織である。

A. テント設営係	A1 (班長)、A2、A3、A4
B. 炊事係	B1 (次長)、B2、B3、B4

全班員がキャンプサイトを点検した。「さあ、仕事にとりかかるろう！」とT班長が言う。それから、班はその有名な働きぶり、一生懸命働き出す。

テント設営係全員は、T班長自ら指揮をとって、各自のザックをテントを張る位置に持って行き、炊事係は、E次長の指揮のもとで、各自のザックを炊事場の位置に持って行く。ザックをあけて、班の装備品だけを取り出し、個人用品はザックに残

しておく。

(テント設営係の仕事)

テント設営係の班員は、テント、支柱および杭を広げて、それから最初の2つのテントを張る仕事にとりかかる。A1とA2がひとつのテントを受け持ち、A3とA4の班員がもうひとつのテントにとりかかる。

彼らはうまい方法を知っている。まずテントの四隅に杭を打ち込む。その後で1人は前側の支柱を垂直に立て、もう1人は前の張り綱を杭でとめる。それから支柱を立てる役の者は、うしろの支柱を立て、その相棒は後部の張り綱を杭で止める。最初の班員は次にテントの中に入って、ソドクロスをきれいに伸ばし、もう1人はテントの周囲を杭で止め、それを正しい位置に整える。

すべてのテントを張り終わるとすぐに、4人の班員たちは寝床の準備をする。彼らはテントの内部の地面から、石ころを取り除き、でこぼこをならし、木の枝を取り去って、座る場所を整える。そして防水グランドシートを所定の場所に広げ、毛布(またはスリーピングバック)をその持ち主が寝る位置に広げ、最後にザックの中に入れて各々の枕もとのほうに置く。

これで野営の準備は完了した!

次の仕事は便所作りである。A1とA2の班員がひまな時間にする。彼らはりっぱな便所は作らない。そんなものは、班キャンプには必要ないのだ。縦約60センチ、横約25センチ、深さ30～60センチの簡単な野営便所を掘る。それはテントサイトから十分離れていて、しかもあまり遠すぎない場所にする。そして水くみ場から少なくとも60メートル以上離れていて、低い所である。

自然の繁みでしゃへいされるようにしてあるので、この場合、便所作りのスカウトたちは、その周囲に何も囲いをする必要はない。掘った土を一方の側に積んでおき、木で作ったスコップのようなものを置いておいて、それで、いつでも便所を使用した後に、土をかけるようにする。トイレトペーパーは、切り開いた空き缶に入れて、雨にぬれないようにして手近なところら下げる。そして、便所の位置を全班員に知らせる。

一方、A3とA4の班員は、炊事係のスコップを用いて空き缶捨て場を作る。この場合それは炊事をする者たちに便利のように、炊事場に十分近くなければならない。ゴミ捨て穴は、30センチ×30センチ、深さ60～90センチのものが必要である。掘り出した土を一方に積んでおいて、穴の中にあるごみに簡単にスコップでかけられるようにする。(注: 空き缶や空き瓶は埋めてはいけない。燃えるごみや生ごみはできるだけ燃やし、残ったくずだけを埋めるようにする)

便所とごみ捨て場の準備ができたなら、テント設営係は全員集まって、晩のキャンプファイアの場所を決める。地面を清掃し、十分な量の薪を集め、いつでも点火できるようにしておく。

(炊事係の仕事)

一方、炊事係は、4つの異なった仕事にとりかかっていたのである。B1のE次長は、すべての炊事用具を取り出す。彼は地面に防水のテーブルカバーを広げ、その上に食器袋を置く。これをすますと、夕食の材料を取り出し始める。

B2の班員は、自分の好きな種類のかまどを作るのに一生懸命だ。高床式のかまど(立ちかまど)でも、石のかまどでも、溝掘式のかまどでも、あるいは簡単な自在かぎを付けた丸太のかまどでもかまわない。それはテントのほうに煙や火の粉が流れていかないような場所に作ってある。かまどの準備ができるころには、B3の班員はB2が炊事をする火を起すのに十分な薪を持ってきてある。

B4の班員は、布バケツで炊事用の水を汲んでくる。実際に使う分だけでなく、2つの洗いおけ(布洗面器はおけにも使える)を満たす分も汲んでくるのである。

これらの4つの仕事が終わったら、班員たちは2人の一組になって集まる。B1とB2は手を洗い炊事にとりかかる。彼らの仕事は、家族的な食事を作り、適当な順序でその料理を給仕することである。肉は半時間前にはなく、野菜と同時料理する。そしてスープは真っ先に出せるように用意し、デザートの一部として出すべきではない。

やがてテント設営班のメンバーの何人かが、その仕事を終える。

彼らは班の協力を効果的にするためのルールを思い出す。

「自分の仕事をやり終えても、何か仕事が残っていれば、それはみな仕事である」

「さあ、食卓の準備をしよう」

と班長(A1)が提案する。班員たちはザックから食器の入った袋を取り出し、小さい輪になるようにそれらを地面に置き、それから開いて、食器を袋の上に並べる。これで食事の用意はできた。いよいよこれから食事にかかるのだ。全班員が「食卓」につく。

そして班長は「感謝の祈り」をささげる。スカウトのキャンプでは、食事が始まる前に、班はちょっと待ってお祈りをささげる。よい班はキャンプでのすべての食事の前に、食事のお祈りをする——各々のスカウトが心の中で、それぞれのやり方でお祈りをするか、あるいは各自がその信仰に従って、かわりばんこにお祈りの言葉を言う。

B1とB2の班員は、食物の入っている鍋類を持ってきて、皆に給仕する。

うーん、これはうまい!

食後の皿洗いは簡単だ。深鍋1ばいの水が火にかけてある。それは食事が終わるころまでには、沸騰しているはずだ! そしてごみはもう焼いてしまった。

まあ、これが我がイーグル班のやり方である。訓練を受けているのだから、君の班でもそのようにうまくいかないという理由はない。

(晩のプログラム)

キャンプは整頓され、夕食は終わり、後かたづけもすませた。晩のプログラムの時間が来たのである。

真っ暗になるまでは、まだ1時間くらいは明るいかもしれない。この時間を利用してゲームをする。

さらに寝るためのベッドの準備ができているかどうか、最後の点検をする。ついでに、積んである薪から、いくらか炊きつけ用の薪を、テントのひとつの中に入れておく。夜の間に雨が降るかもしれないし、朝食の炊事の火を起すために、薪を乾いた状態にしておく最良の準備となる。

だんだん暗くなっていく。星が輝き始める。木々は黒いシルエットとなって、おおいかぶさってくる。キャンプファイアの時間が来たのだ。もし寒いときは、テントから毛布を持ってきて体に巻きつけるか、セーターを着る。

皆、火床を囲んで円陣を作って集まる。班員の1人(ファイア・キーパー「火守り」と呼ぶことにしよう)が点火する。小さい炎が薪の間からおどりあがる。あたたかい炎の光が班員たちの顔の上に広がる。

キャンプファイア! その言葉には魔術的な響きがある! 後々に、キャンプそのものの記憶は消え去った後でも、班員たちは赤々と燃える火の周りで、友と輪になって、黙ったままじつと残り火を見つめたり、あるいは上機嫌で語り合っただけのひとときを思い出すことだろう。

繰り返して言うが、すべてのことは班長である君にかかっているのである。もし君自身が正しいスカウト精神を持っているなら、その正しい精神は、君のすべてのキャンプファイアで、君の班員と共にあるだろう。

たくさんの人が参加する団や地区などのキャンプファイアでは、スタンツや演劇、コンテストや大きなセレモニーが行われる。班のキャンプファイアは違う。ここでは、プログラムは即興的である。つまり決まった出し物ではなく、各自がその場で思い思いにやればよいのである。もちろんそれでも君はプログラムの基礎を作るために、2、3のことを考えておいてある。班員が好んで歌う歌、物語、討論の題目などである。しかしそれを絶対に守らなければならないような、むずかしい融通のきかないものにしてはならない。むしろ君の班員たちのムードにしたがうようにする。

君のキャンプファイアで、あまりやることなくとも気にすることはない。キャンプファイアさえあれば、たとえ“プログラム”どおりに時間を埋めることができなくても、十二分に過ごせるからである。

(火を囲んで)

次がキャンプファイアの様子である。

はじめにその日のことについて、そして翌日は何をするかについて話をする。——実際に翌日の計画を立てるのである。そうすると班員たちはスカウティング一般について話し始めるかもし

れないし、あるいは学校、またはスポーツ、さもなければ、いつかの晩、彼らのうちの1人が見た映画について、話し始めるかもしれない。

「歌を歌おう！」それまでは、スカウトたちがよくやるように、キャンプファイアを囲んで小休止しており、その間班員たちは、真赤に燃える炭火に見入りながら、夢うつつに座っている。しばらくはそのままほっておいて夢を見させ、それから“地上”へ引き戻し、彼らが最も好きな歌を歌い始める。歌のうまい者は独唱を、ハーモニカの得意な者は独奏や伴奏を、とにかくみんなが全体の楽しみのために、何かをやるべきである。

それから、キャンプファイアを囲んでやるのに適している、いろいろなゲームがある。

歌をもうひとつ、さらに物語をもう1回——そしてその晩は過ぎていく。

君の合図で皆立ちあがり、火に向かって立つ。腕を炎の上にかざし、それから君たち皆で「タップス」を静かに静かに歌いながら、手をゆっくり下げる。「♪よるとぼり〜、うみにおかにそらに…♪」そして就寝。

設営係の2人が、残りの者が寝る準備をしている間に火を消す。火消し係は、燃えている木切れを広げ、それらに水をまき、全部の残り火が消えているのを確かめる。黒く燃えつきた炭を残して立ち去りながら、彼らはテントの明かりがぼーっと浮かんでいるのを見る。中にともっているランタンの光には、何かしら神秘的な感じがただよう。

(床につく)

みんな就寝準備にいそがしい。

君たちの中で、昼間着ていた制服のまま床に入るのは、新米のキャンパーだけだということを、君たちはよく知っているはずだ。全員パジャマ、その他の寝間着に着替える。制服はきちんとたたむ。それらは枕代わりに使う。靴はテントの入り口に並べる。

やがて班員たちは自分の寝袋にくるまる。彼らの中のある者は、ちゃんとした寝袋を持っているが、他の者は、自分で毛布の両端を毛布ピンでとめて、寝袋に変える術を知っている。

そのころになると、みんなのおしゃべりもいちばんにぎやかになる。ようやく皆は寝袋にもぐって、寝心地のいい姿勢で横になる。ただし班長は別である。君はまだ果たさなければならない、いくつかの責任がある。君はテントからテントへと巡回する。皆がくつろいで不満はないかどうか調べる。テントの入り口の扉がきちんとしまっているかどうか注意する。

すべてはOKだ。君は空を見上げる。雨の降る気配はなさそうだ。だが万一ということもあるから、テントロープをちよつとゆるめておくのがいい。それで君は、入り口の支柱を少し土に押し込むか、あるいはその支柱の根元のわきにあらかじめ作らせた、5cmほどの漂きの小さな穴に、支柱をずらして差し込むかする。これはうまい方法だ。

そしてようやく君は床につく。

班員たちのおしゃべりはまだ終わらない。君は、君の時計が10時かつきりになるまで、または消灯時間がくるまでは、何時まででも、皆といっしょになっておしゃべりする。そして君は言う。

「10時だ！ お休み！ ぐっすり寝たまえ！」

他のテントからかすかに「お休み！」が返ってくる。それから沈黙。そして2、3分後には、ぐっすり眠っている健康な班員たちの寝息が聞こえるだけである。

つまり、もし君が班をこのように訓練したらである！

(キャンプで寝る)

もしこれが君の仲間たちといっしょのキャンプの最初の夜であるなら、君は彼らと君自身を十分に休めるように導かなければならない。

不慣れた環境、夜の物音、固い寝床、昼間の興奮で、皆はなかなか寝つかない。

その時こそ、皆を本物のキャンパーに仕立てる仕事が始まるのだ。さもなければ、彼らを新米クラスの生徒にしてしまつて、彼らはそこから絶対に卒業できないだろう。

もし君が彼らのキャンプ第1夜に、遅くまでおしゃべりするままだにさせたら、彼らは次の日も、その次にもそうするだろう。しかし君が最初から「われわれの班では、テントに入ったら寝るのだ」と、固く言いつけると、君は皆の名誉になるひとつの基準を設けることになるのである。

彼らに君の「お休みなさい！」を、晩の最後の言葉として認めさせ、翌朝の君の「おはよう！」をキャンプの1日の始まりとして認めさせる。班員たちの忠誠心に訴えること。彼らに、自分自身が眠れないときでも、眠れる人々のためを考えてやらなければならないことを理解させる。

それは最初はちよつとむずかしいように思えるかもしれない。班員たちは寝袋の中で落ち着かないで寝返りをうち、何かを言いたがり、多分ささやきたいかもしれない。「シーツ」と言つてすぐやめさせる。もし君が決めたとおりのことを言っていることがわかれば、彼らは静かになるだろう。そして突然眠りにおちいる。

(翌朝)

キャンプで初めて迎える朝には、誰かが早起きすることだろう。特に新入隊員はそうである。眠れなくても、起床時間までは床についているように、きつく言っておく。いったん起きたら、もうどうしても眠れないからだ。皆に、夜が明けないうちに起きなければならないときは、できるだけ音をたてないように動き、すぐに床に戻らなければならないことを、理解させる。

君は班員たちの健康の保護者だ。十分な睡眠は健康の素であるだけでなく、翌日のキャンプ生活を楽しく過ごすための要件である。もし君の班員たちが十分な睡眠をとらなかつたら、そ

の日の夕方には、皆不機嫌な顔を並べ、怒りっぽくなることだろう。そこで、繰り返して言うが、皆には床の中でじっとしているように言いつけることだ。

朝の「おはよう!」という威勢のいいあいさつとともに、キャンプは再び活気を呈する。

皆は動き出し、上半身裸になって洗面し、歯を磨き、服を着る。一日は始まった。仕事は進んでいる。

炊事係は、火を燃やして朝食の準備をする。テントは扉やウォールを広く開けて、風通しをよくする。

朝食が出され、皆食べる。炊具や食器の後かたづけがすみ、炊事場を掃除し、火を消す。

寝具は、1時間以上風を通してから、君の班で決めたやり方にしがたって、巻くかたんで、テントの中に戻す。テントは整頓され、キャンプはきちんと整っている。

(午前中のプログラム)

整頓が全部終わったら、真のスカウティングの午前中のプログラムにとりかかる。

この時間中は、誰もキャンプにとどまるな。付近のハイキングに出かけよう。探検に行こう。この機会を利用して、スカウトの必修科目の中のいくつかの訓練をする。その活動種目は、「班のハイキング」のところで述べたものとほとんど同じである。つまり、自然研究、追跡、信号法、オリエンテーリングである。

近くに水泳施設があれば、班員たちは泳ぎたいと思うかもしれない。そうなることは面倒だ。君は班員たちに対して責任がある。彼らが皆泳ぎ上手であるにしても、彼らの健康状態がすぐれていることが明らかでも、どこかに思わぬ間違いがあるかもしれない。この間違いは、班員に災難をもたらすかもしれないのだ! そしてもし、それが起こったら、責任と非難は君にかかってくるのである!

「すべての必要な安全処置をとらない限り、どんな水泳でも許してはならない。班ハイクや班キャンプでは、君の地区や県連盟が認めている成人の水上安全法救助員の監督指導の下でない限り水泳は絶対にやってはいけない。」

救助員は、最小限の安全要件を知っており、それらを確実に君たちに守らせるだろう。

泳げるだけ泳いだあとは、ちょっとだけ日光浴をする。長時間はやらないこと。もし班たちがそまでに日焼けしていなかったら、半時間ほどでたくさんだ。寝そべって真っ黒に日焼けするようなことは、誰にもさせないこと。日光浴の間は、皆を動き回らせるようにする。君は彼らを、ゆでたてのえびのような格好で、あるいは、ひどい日焼けをさせて家に帰したくないはずだ。

服を着て再びハイキングを続ける。あるいは昼食を食べにキャンプに戻ることを考える時間かもしれない。ハイクするということは、なんとおなかがあくことか!

(昼食)

1泊キャンプの昼食は、手軽にできる簡単な食事であればならない。班員たちは、夕方は家で夕食をとることになっており、キャンプでの食事は、彼らが帰宅するまでへこたれないようにするためのものである。

サンドイッチ、缶詰のスープを温めたもの、デザートとして果物かクッキー——まあそんな程度でいい。

食事がすんだら、炊事係はすぐに食器のあとかたづけをする。この仕事が終わった後で、皆に短い休憩時間を与える。

時間のたつのは早いものだ。撤営の時がきた。

(撤営)

班のキャンプをたたむとき、まずやるべきことは、すべての個人装備品の始末をすることである。

君が「さあ、始めよう」と言うと、班員たちは自分の持ち物を集め、それぞれの品物を入れるべき袋に入れ、いつでもザックに詰められるようにする。

個人装備品のかたづけが終わったとたんに、班は忙しくなる。設営係の連中は、テントからグランドシートを引き出してたたみ、それを入れるザックの上に置く。それから2人ずつ組んで、テントをたたみ始める。

手取り早い方法は、テントを立てたときの方法を逆にするのである。親綱用以外の杭をすべて引き抜き、土をよく落としてから杭袋の中に入れる。1人はテントの正面に行き、もう1人は後ろに行く。同時に前と後ろの親綱を杭からはずし、テントをペシャンコにする。杭を引き抜いて袋に入れ、テントの支柱をはずして分解する。1人はテントの上部(むね)の前のほうをつかみ、もう1人は後ろのほうをつかんで、いっしょにテントを高く持ち上げて、風に向かってすばやく動かし、そこからすばやくテントを地上に置く。こういうふうにすれば、テントは下におろしたときに、しわがなくなって簡単にたたむことができ、支柱や杭袋をくるむことができる。

テントの荷造りを終えるとすぐに、便所とゴミ捨て穴に土をかぶせて埋める。

一方、炊事係は炊事場を片付けるのに一生懸命だ。2人が食器と食品袋をそれぞれ入れなければならないザックに分け、他のスカウトたちは炊事場をきれいにかたづけた。彼らは、最後のぎりぎりの時間まで消さずに残しておいた火で、ゴミを焼いたり、空缶をつぶして処理したりした。また、使い残りの薪をしまったり、林の中へ散らしたりした。

この班の仕事をすべて果たし終えるとすぐに、班員たちはそれぞれザックを詰めて口を閉める。

君は合図をして、皆をキャンプサイトいっぱいの一列に並ばせる。そして列を組んだままでサイトをねり歩き、キャンプの跡を残すようなものはひとつ残らず拾い上げる。たとえ紙切れひとつでも、またどんな小さい木っ端でも残してはならない。

君の最後の仕事は、火を消すことである。火の粉が全部な

くなるように（完全に確実に）その上に水をまく。次に、燃えがらの上に土をかけて踏み固める。最後に芝生をもとに戻す。以前かまどだったところが、今は地面がほんのろよつと盛り上がっているだけで、その周辺とほとんど見分けがつかなくなる。

雨の中でテントをたたまなければならぬときは、仕事はいくらか違った手順で始める。そのときはテントはいちばん最後まで残し、その他の用具やザックを雨にぬらさないようにそこに置く。便所やコミ穴も埋め、火も消し、その他のことを全部終わったら、テントを倒して荷造りする。

君はキャンプサイトの最終的点検をする。——完全だ！——

「用意はいいか？ さあ出発だ！」

そして班は家路につくのである。

（用具をしまう）

町にも戻ると、その足で班の本拠へ行き、班の装備品をしまう。

備品係が引き継ぎ、直ちに全部そろっているかどうかを点検する。それから彼は品物全部をそれぞれの場所へしまう。テントが雨のためにぬれているときは、しまう前に乾かさなければならない。そうしないと、そのテント地はカビでだめになってしまい、テントの寿命が短くなる。同じことは布バケツや布洗面器にもいえる。

食糧係は食糧袋の始末をする。腐敗しやすい食物が残っているときは、班員たちの中の誰かに家に持ち帰らせて使用することによって処分する。肉袋その他同じようなものは、しまう前に注意深く乾かさなければならない。

（何を学んだか）

1泊キャンプは終わったが、班に対するその影響は続く。特にキャンプをしたことによって、君が学んだ教訓を身につけた場合はそうである。

次の班集会で、その経験について話し合う。その席上で皆に次の質問をする。

- われわれは何を学んだか
- 何がよかったか
- そんなによくなかったことは何か

これら3つの問題を率直に話し合うことによって、君たちの将来のキャンピングを向上させ、初回よりも好結果を生むことさえできるのだ。

たとえば、組織には改善の余地があり、装備品は適切でなく、ある食糧品はあまりにも多く、あるものはとても少なすぎたことがわかるかもしれない。班全員の意見を聞いてこそ、次のキャンプでは細かい点まで改善を図ることができるのである。

もちろん君は、最初のキャンプで万事が正確に行なわれるとは思わないだろう。それは期待のしすぎというものだ。

しかし、君が最初のキャンプで期待することは、班員たちに、真にキャンパーになりたいという望みを呼び起こさせることであ

る——その望みとは、皆が毎週末ごとに野外に出て、ほんとうのスカウト活動の一部として行なわれているような、野外生活を送りたいと思うようになることである。その望みを班員たちに植えつけることによって、君は君の班を、ほんとうの班になるように仕向けるだけでなく、そのスカウトたちが、より強い、より健康な、そしてより幸福な少年になるように助けていることにもなる。

●キャンポリー

さて、君のキャンプ訓練はどのくらい効果があるだろうか？

それを知るもっともよい方法は、その班を地区または県連盟のキャンポリーに参加させることである。

毎年春や夏には、国内いたるところでキャンポリーが行なわれており、そこで班は、効果的なキャンピングを経験する。

キャンポリーとは、2つ以上の隊のキャンピングの技能を実地に発揮してみせることであり、隊は、それぞれのキャンプを1晩以上同じキャンプ地に設けるが、それは楽しみとよい仲間づくりのためであり、そしてお互いにキャンピングについて学び合う機会を得るためである。

しかし君が県連のキャンポリーに参加できないときでも、隊のキャンプで、ゲーム化して学ぶことができるかもしれない。君はさらに、君自身で自分の仲間だけのものを行なって、別表に示してあるような採点方法を用いて、その能力をテストすることができるかもしれない。

このような採点方法を考えたのは、隊の全部の班に、隊のキャンピングの水準に到達する機会を与えるためである。この採点の最高得点は500である。400点以上をあげた班はAクラスだ。300点から400点までものはBクラス、参加はしたが300点以下にしかならなかった班はCクラスの格付けを受ける。

（君のキャンポリーの体験）

それが、どんな様子か見てみよう。その日がくる。用意が整い、全員正装で、装備品、ザック、食糧を持って集まる。そして住むばかりになった君のキャンプ地に到着する。

（皆を点検する）

設営を開始する前に、皆を点検してみよう。ザックの状態はどうか。パッキングのしかたには間違いはないか。班の装備品は適当に配分されているか。個人装備品は十分か。それから、班員たちの身なりはどうか。

OK、続けよう。組織はどうか。テント張り、寝床の準備に一生懸命になっているテント係がいるか。かまどを作り、水や薪を持ってきて、炊具を並べ、炊事をするため大活躍している炊事係がいるか。

これまではまあよかった！ 設営をし終わるまで、君は手輕

に働くことができる!

時間はどどんたつ! テントの位置は適切で、快適なキャンプベッドがあり、毛布や寝袋はきちんと置いてあるか。炊事場に不備はないか。おのやすこップなど工具類の一定の置き場所があり、使用しないときはそこにしまっているか。ゴミ処理の設備はあるか。それから、班の便所はどこにあるのか。それはどんな場所に設けられ、どういうふうに建てられているか。

(その意気だ!!)

以上のチェックを終わったら、次の点について調べる。ひとりひとりが一定の任務を持っているか。皆が自分の責任を果たしているか。スカウトのおきてはほんとうにキャンプのおきてか。すべてが能率的、効果的に行なわれているか。

今度は班の得点を調べてみよう。こっちもいい。あっちもいい。ここは悪く、あそこはあまりよくない。次回までには、君たちは全体的にようになっていなければならない。

キャンポリーでは、すばらしい時間を過ごす。しかしそれだけではない。すべての班がキャンポリーで訓練を受けて、君たちの隊の夏季キャンプは、かつてない最大の成功を収めなければならない! どうして? なぜならば、キャンポリーは、隊のキャンピングを、1回は始めから終わりまでそっくり予行演習することになるからだ!

●長期キャンプ

長期キャンプとは、同じ場所で1週間あるいはそれ以上キャンプすることである。それは隊全体が夏の間に行なう種類のものであり、君の班が参加できるようになったとき、腕の見せどころになるかもしれないような種類のものである。

(隊の夏季キャンプ)

その名に恥じない隊ならば、どの隊でも、毎年1週間以上のキャンピングをする。

隊のキャンピングとは、隊をあげて皆がキャンプすることを意味するが、これには隊長や副長たちも加わり、いっしょに遊び、ハイキングをし、水泳をする——しかし、各班は個々の単位として隊のキャンプサイト内で生活して、それぞれのテント、それぞれの炊事場を持ち、それぞれ自分たちだけで炊事をし、自分たちの班長の活発な指揮の下にある。

言葉をかえて言うと、「隊とは、その班全部をひとつにしたものである」と同じように、「隊のキャンピングとは、班のキャンピング全部をひとつにしたものである」つまり隊と同じなのだ。

隊のキャンプ計画が春に発表されたら、ただちに君は、自分の班の計画と仕事を、そっくりこの大きな行事に向けて集中しなくなるだろう。その年会体のスカウト活動の総仕上げともいべきこの計画に、100%の参加を君は期すことになるだろう。

(班の長期キャンプ)

しかし、多くの班はもっと多くの望みを抱いている。隊のキャンプに参加し、そのうえ、彼らは独り立ちしたいと思うのである。そこで彼らは夏のキャンピングを延ばして、さらに自分の班だけで1週間以上の長期キャンプを試みるわけである。

この種の班キャンプは、多くの覇気と豪胆さをもたらすことになる。君はその計画を隊長と話し合い・彼の承認を得る必要がある。君の班の後見役、つまり班員たちの父親のひとりあるいはその他の成人が、班と同行しなければならない。

(長期キャンプの準備)

隊の夏季キャンプのために準備をするということになると、君と君の間は、もちろん、キャンプを成功させるために各班に要求される、あらゆる計画と準備に打ち込む。班長会議が何回も開かれ、その時こそ、君が自分の考えを述べ、責任を引き受けるチャンスだ。

しかし、班の長期キャンプになると、話は違ってくる。ここでは万事がほとんど、君と君の熱意次第ということになるのだ。もし君が精魂を込めて奔走し、班員を引きずっていけば、君たちは全員すばらしい経験をするようになるだろう。

(君たちの経験)

君は、班の長期キャンプ計画に着手する前に、君と全班員が果たして計画どおりうまくやれるだけの経験を持っているかどうかを、確かめなければならない。

君に関する限り、君は何よりもまず班の1泊キャンプのリーダーとしての資格がなければならない。第7章のはじめの「キャンプ訓練」のところであげた条件のほかに、君は次の条件をも満たさなければならないのである。

- 君は君の隊長が満足するように、自分の班と少なくとも6回の1泊キャンプをしたことがなければならない。
- 君は隊または地区、連盟の夏季キャンプに、少なくとも1週間参加したことがなければならない。

君の班員に対する条件は、

- 参加するスカウトたちの少なくとも50% (君自身も含めて) が、君を班長とする班の1泊キャンプに、少なくとも6回参加したことがなければならない。

君は、少々きつい注文だなあと思うかもしれない。そう、確かにそうだ! しかし君は、自分の経験からそれらが厳しすぎることではないということを知ることだろう。あらかじめこれくらいの経験をしていないと、長期キャンプを成功させることはとうていできない。

(いつ?)

長期キャンプは、1週間からそれ以上にわたるものである。だから長い学校休暇を利用しない限り、できないことはいうまでもない。——つまり7月下旬から8月末までの間でないと、

おそらく無理だろう。実際の日取りについては、班集会でどの日がいちばんいいか、十分に話し合った上で決める。

早めに君の計画作成に着手する。もしキャンプを7月か8月に行なうとすれば、4月中に準備にとりかかっても早すぎるということはない。期日を決めるのが早めであればできるだけ、それだけ早くその他の細かい事項についても、準備ができるのである。

(何を?)

君の班が自分たちだけの長期キャンプに出発すると、君が考えなくてもそのときすでに、この「何を」ということは決まったも同然だ。つまり、今度のキャンプは、君がこれまで何回も経験した訓練を、そのまま延長したものだからである。

しかし、その後の年には、君がやりたいと思うほかの形のキャンプがあるかもしれない。

「変化は人生の薬味である」という。まあ、変化は君のキャンプ経験の薬味でもある。その薬味をいづらか入れるために、たとえばインディアンになりをして、インディアン風のキャンプをしてもいい。インディアンの服装、腰布や鹿革の靴を身につけ、踊り、儀式、ゲームなど、インディアンの活動のプログラムを行なう。インディアン式の料理をし、そして手製のティピーやウイガム（いずれもインディアンの小屋）あるいは木の枝で作ったシェルターで寝る。

それとも、穴居人式キャンプはどうだろうか。この場合は、テントや鍋類はしばらくの間用いない。できるだけ器具を用いないようにするのだ。ただ寝るだけの「熊革」（毛布）、スカウトナイフと斧だけにする。リンツを立て、摩擦で火を起こし、ツイストパンと串焼肉や焼き魚、あぶり肉などを食べる。穴居人の条件の下では、体に気をつける。

無人島キャンプは、また一風変わっている。

ここでは道具を使用してもよい。ロビンソンクルーソーは、座礁した船から品物の入った箱を取ってきた——だが君たちは、できるだけ「陸から離れた」ところに住み、野生の食用植物や果物、自分で捕える魚を食事の一部として食べて生活しなければならない。このような種類のキャンプは、ウッドクラフト（森林生活術）の心得が十分ないとできない。

パイオニアキャンプでは、君の仲間は、昔の開拓者たちの仲間になり、幌馬車のような覆いのついた仮小屋を建て、ほんとうのパイオニアリングをする。——トラッパー式の寝床、丸太のテーブル、橋、いかだ、ダッチオープンやバーベキュー用具などを用いて生活する。

(どこで?)

理想的な班キャンプの条件については、前に1泊キャンプのところで述べたとおりだが、長期キャンプにあつらえ向きのキャンプサイトということになると、さらに考慮しなければならない点が3つ4つある。

土地、遮蔽物、水や薪などの条件は、もちろんどんな場合にもあてはまるが、ただ実際の敷地の場所となると、いづらか異なるかもしれないのである。というのは、1泊キャンプでは、君は自分の町からあまり遠くへは行こうと思わないからだ。しかし、長期キャンプの場合は、遠い町外れでやるところに最大の魅力のひとつがあるのであり、班の誰もが、一度も見たこともなく、そしてかねてから行ってみたいと望んでいたその場所に、いよいよ行けるのだというところにおもしろみがあるのだ。

その場所は山岳地方のどこか、または海岸、あるいは特に興味あふれる内陸の湖になるかもしれない。またひよつとしたら、文字どおりの無人島になるかもしれないのである。

どこに行くか決めたら、君はいづらかの手紙をやり取りする必要がある。君はその敷地の使用許可をもらわなければならないし、そして小屋や水、薪などについても、たずねておかなければならないし、そのほか次のような事柄についても、相手の返事をもらわなければならない。

- その場所は、多くの人が出入りするところか? (その場所が、ある種の避暑地に近接しているかもしれないと思う場合は、これは特に大切である)
- 1～2キロメートル以内に食糧品を買えるところがあるか?
- ほどよい距離のところに農場があつて、そこから卵や野菜その他の農作物を買うことができるか?
- 簡単に行けるところに医者がいるか?
- その場所には、蚊、その他の病害虫はいないか?

最善の方法は、君のハイキング係、できたら君自身がそのキャンプサイトに行って、自分の目でOKかどうか調べることである。そして次善策としては、その土地のスカウト関係の人々に連絡して、調べてもらうよう頼むことである。知らせがあり次第、将来の奉考のためにノートにとっておく。さらにその地方の地形図や地勢図を入手してその図を研究して、その場所付近の状況を詳しくのみ込んでおくようにする。

(どのようにして?)

◆ 装備品

長期キャンプの場合の装備品は、少数の例を除いては、大部分は班の1泊キャンプで使ったものと、ほとんど同じである。

1泊の場合には、ぎりぎりいっぱい必要なものだけ、つまり2～3日間過ごすのに間に合う分だけ、君は持って行きたいと思う。長期キャンプの場合は、もうちょっと気楽に過ごせるように、携行品を手加減したくなるかもしれない。キャンプはある人々が考えているような、苦勞しに行くところではない。それどころか、長期キャンプとは、できるだけ簡単な方法で、できるだけのんびりと、楽しく過ごすようにするための場であり、このため1泊キャンプでは携行しなくてもすむものまで持って行きたくなるだろう。

結論をいえば、長期キャンプ用の個人装備品の一部とし

て、わらぶとん用カバーを持っていくと役に立つ。これは簡単なモスリンか古い布地で作った50cmx150cmの袋である。これに、わら、乾草または枯葉を詰めると、寝心地のいいベッドに早変わりする。

キャンプ地に蚊がいるかもしれないと思うときは、かやと殺虫剤を持っていく。最悪の事態に備えよ！

下記のスポーツ用品や、その他君が思いつくままに持っていくスポーツ用品は、いくらか場所をとる。しかし、このスポーツ用品が、キャンプ中の暇な時間を過ごすのに、すばらしく役立つことができるだろう。

本は、君が持って行きたいなら、そうしていい。1冊か2冊、役に立つ本を。安っぽい本は何かかキャンプの精神にしっくりしない。

班の装備品から考えると、確かに国旗は班がキャンプ地まで携行し、そこで楽しく過ごしている間は毎日ずっと掲げるのがほんとうだろう。

倉庫用テントは、長期キャンプで欠かせないものだが、小型テントでもけっこう間に合う。小さい白布のテントなら熱を吸収しないではね返すのでなおよい。

雨に備えるために、かまどを覆う炊事場用防水シートと、丸太テーブルやベンチにかぶせる食堂用フライシートを持って行くとよい。

班の救急箱には、セットになっている品物の他に、さらにいくつものものを加える必要がある——すなわち、風邪薬、解熱剤、日焼け止め、かぶれの治療薬等々。

伐採用のおのは、パイオニアリングでは手ごろな道具となる。もちろん、特別に許可のある木だけを伐採する。そしてまた、伐採用のおのは、各種のスカウト技能訓練にどうしても欠かせない、とっておきの道具でもある。

◆食事

メニューはあらかじめ十分念を入れて作っておかなければならない。食糧係は、これですべてこまにするはずだが、気のきいた者なら班員の母親たちの中の2～3人に頼んで、献

立を手伝ってもらおう。

どんな場合でも、メニューはあまり複雑にすべきではない。

キャンプの出発前に、食糧を買うことにしている食糧品店や農場主などに連絡するのはいい考えだ。その人たちに君の食糧品リストの写しを送り、君が使おうと計画しているものを、彼らが準備しておけるようにする。

キャンプ初日の食糧は、家から持ってくるように計画する。そうすればキャンプ設営の仕事が楽になる。

◆計画作りにおける君の役割

班装備をそろえ、食糧をまかなう仕事は、担当の備品係と食糧係が計画する。

冒険計画を立てるのは、君の責任のひとつで、これは次長とふたりで分担してやる仕事である。

キャンプでは毎日いろいろなことをやるが、そのうちには自然に順序よく区切られているものがある。すなわち、起床、朝食準備、昼食や夕食の準備、テントの掃除、ベッドの整頓、休憩時間および消灯合図というふうに。

その間に起こることが、君たちのキャンプの性格を決めるのである。

キャンプ中は、毎時間毎時間を、初めから終わりまで、やりがいのある仕事で過ごすようにしなければならない。君さえそのつもりになって、あらかじめ計画を組めば、そうなるだろう。

最初の日と最後の日、何のめんどうもない。最初の日、設営にいそがしい。同じように最後の日、撤営と荷造りをするのにいそがしい。

キャンプ第2日目は、普通、キャンプ生活をよくするために費やされる。——君たちをより快適にするためのすべてのキャンプ道具類を作ったりするのである。残りの日々は、おもしろい活動をして過ごす必要のあるものである。何が行なわれるかは、君の創意と工夫にかかっている。

原則として、長期キャンプではキャンプの中で特別訓練をして過ごすのがいちばんよく、午後はゲームや競点に興ずるとよ

氏名	1日目	2日目	3日目	4日目	5日目	6日目	7日目
1	炊事長	サイト 清掃係	炊事場整理助 手	炊事場整理係	水係	消防係	炊事助手
2	炊事助手	炊事長	サイト 清掃係	炊事場 整理助手	炊事場 整理係	水係	消防係
3	消防係	炊事助手	炊事長	サイト 清掃係	炊事場 整理助手	炊事場 整理係	水係
4	水係	消防係	炊事助手	炊事長	サイト 清掃係	炊事場 整理助手	炊事場 整理係
5	炊事場 整理係	水係	消防係	炊事助手	炊事長	サイト 清掃係	炊事場 整理助手
6	炊事場 整理助手	炊事場 整理係	水係	消防係	炊事助手	炊事長	サイト 清掃係
7	サイト 清掃係	炊事場 整理助手	炊事場 整理係	水係	消防係	炊事助手	炊事長

い。

午前中の活動については、多くの模範例が第8章で示されている。

夕方の活動は、班員の好みと携帯するゲーム用資材で決まる。

次にあらましを掲げるのは、キャンプ生活一般に通じる日程表で、君が計画を立てる際に役立つだろう。

◎班キャンプ日課表

6:00	起床合図。起床、洗面、朝食の準備を始める。テントとキャンプサイトの清掃。毛布や寝袋を外に出して風を通す。
7:00	朝食。後かたづけ。
8:00	国旗掲揚、朝礼。国旗をキャンプの上に高々と掲げる。輪番交代。
8:15	スカウト技能訓練。進級に役立つ技能の練習をする。
10:00	できれば水泳を行なう。
11:30	昼食準備、昼食。後かたづけ。
13:00	休憩。手紙や日記を書いたり、読書をしたりして気楽に過ごす。
14:00	キャンプ周辺でハイキングをしたり、探検したりするか、あるいは午前中に練習した技能を生かして、特別な活動を行なう。
15:30	この時間は、もう一度水泳ということになるかもしれない。
17:00	夕食準備。
18:00	国旗降納。国旗は大切に保管する。夕食。
19:00	夕方のゲーム、スポーツなど。
20:30	キャンプファイア。
21:30	消灯合図、就寝。消灯。沈黙。

◆キャンプでの班員の輪番交代

毎日8時には、輪番交代が行なわれる。炊事長がキャンプサイト清掃係になり、あとのスカウトたちもかわるがわる任務を担当する。

この表には7つの任務しかないことに注意。班長はこの表には含まれていない。班長はキャンプ全員の「班長」であり、応援を必要とするところであれば、すぐ手伝えるようにしているのである。

炊事長は、料理の仕方に注意深くしたがって、時間どおりに食事を出せるように責任を持つ。

炊事助手は、炊事長のそばにいて命令どおりに働き、必要なことをやる。

消防係は、炊事係より先に炊事場にきて、炊事がすむまでそばで待機する。

水係は、炊事係たちが使う水を用意し、班の水桶を1日中満たし、そして食事ごとにテーブルに飲料水を置くようにする。

炊事場整理係は、炊事が終わるとすぐに、後かたづけをするために湯を沸かす。そして炊事場と食堂を清掃し、次の食事

に用いるすべての炊事用具と食器類をきちんと整理しておく責任を持つ。

炊事場整理助手は、炊事場整理係と協力して、その命令どおりに働く。

キャンプサイト清掃係は、テントがきちんとしているか点検し、班のキャンプサイト一帯を常にきれいにしておく責任を持つ。

(長期キャンプで)

いよいよ出発だ。全員集合。用具を全部荷造りする。忘れ物は何もない。

全員が列車かバスまたは自動車に元気よく乗り、夏の冒険を求めて出発する。そしてついにキャンプ地へ着くのである。

これまで何回も行った班の1泊キャンプの場合とまったく変わらない設営組織を使って、君のキャンプは今、理想の地に立つのだ!

炊事係は、キャンプの最初の食事を作るのに一生懸命である。他の者たちはそれぞれ自分の任務について働き、それが終わったら皆が寝心地よく泊まれるようにベッドを作る。

夕食を食べ、食器を洗う。ちょっと休憩して、それからキャンプで最初のキャンプファイアをする。

ここにはもう、ありふれた生活などはない。まわりはみんな、親しい友達ばかりだ!そしてこれから過ごす日々の、どんなに楽しいことだろうか。

キャンプファイアは短い。君たちは皆、1日中興奮していたし、それに旅行や作業で疲れている。「一日の終わり」を静かに歌う。就寝「おやすみなさい!いい夢を見なさい!」

たぶん君は、すぐに寝つかれないかもしれない。たぶん君は突然自分の負っている責任——これから何日間か自分と寝起きを共にする班員たちに対する責任の重大さを、ひしひしと感じるかもしれない。「私により強い指導力を与え、彼らのすべての望みを満たしてやる能力を与えてください」と君はひよつとしたら心の中でお祈りをささげるかもしれない。それから、君もまた眠りに落ちる。

(キャンプの手入れ)

1日目はキャンプの設営に費やした。2日目にはそれに手を加えて、キャンプ生活をより快適にするすべてのものを取り入れる。朝食を終え、すべての後かたづけが終わったら、すぐに全員作業にかかる。

最初にするのは、昔の探検者たちが未知の土地へたどり着いたときにやったのと同じことである。つまりその土地の上に国旗を掲げて自分たちのものにするのである。そこで旗ざおを取ってくるのだ。急げ。先端に小さな環か滑車をつけ、それにロープを通し、地面に穴を掘り、その中にさおを立てて埋め戻し、その周りの地面を踏み固めて、最後に石を積む。

気を付けの姿勢で、国旗がさおの先まで上がるまで注目し、次いで国歌を歌う。

君たちはキャンプ地を手中に収めたのであるから、今度はそれに手を加えてよくするため、数多くのことに着手してもかまわないわけだ。次にいくつかの例を述べてみる。

まず炊事場について考えよう。

石か丸太などで、頑丈なかまどを作る。または地面を掘って作る。使い古した石油缶か油缶でも、けっこういろいろな形のキャンプ・オープンができる。上部の熱は底の火と同じように大切であることを忘れないこと。

火ばさみと火ぼうぎがあれば、火を扱ったりかまどをきれいにするとき、実に便利だ。

薪を積むときは、太さや大きさなどで分類してそろえて積む。雨にぬらさないように、その上にシート類をかけておく。

薪割り台を欠かしてはならない。薪割りをしないときは、それに斧を立てたままにしておく。

鍋類用の棚を作る。それは調理台にも兼用できるような構造のものにする。コップ類は低い木の枝にかければよい。

炊事場用の冷蔵庫も必要である。それは「冷却穴ぐら」の要領で作ることができる。すなわち60cm×60cm×60cmの穴を掘り、側面は石を並べ、木でふたをする。小川などがキャンプの中を流れているときは、「穴ぐら」を土手に掘ってその側面に石を並べると、さらによいものができる。その冷たい水は、牛乳やバターの容器および防水の肉袋などを冷たく保ってくれる。

炊事場についてはこれだけにしよう。こんどは君たちのすみかの、他の部屋について述べよう。

各テントの外側に、靴の泥落としを置き、テントの入り口のすぐ内側に靴かけを置く。靴を使用していないときは、すべてその上にかけてきろんとしておき、邪魔にならないようにする。

タオルかけを立てるか、あるいはテントの裏側にタオルや衣類を乾かす物干し用ロープを張る。

ベンチつきの食卓は、多くのいろいろな方法で作ることができる。ある方法では、地面に穴を掘ってそれを作り、またある方法では、棒とまっすぐな枝を組み合わせて作る。

最後に、キャンプの中央部に日時計を設けたいと思うかもしれない。それはまっすぐなポールを、その先が北極星を指すようにして地面に打ち込んだものである。

これらの器具を作るのには、ほとんど1日かかる。しかし、時間をさいてキャンプ地周辺の探検ハイクもして、自分たちの環境を知るようにする。

それから夕食、休憩、キャンプファイア——そうして第2日目は過ぎていく。

(キャンプ生活)

初めのいそがしい2日間が過ぎたら、君たちは計画どおり普通の日課にしたがって生活する。

万事が時を刻むように正確に運ばれる。食事はちょうどその時間に準備され、みんなが率先して日々の活動に万全を尽くす。

朝から夜までキャンプには笑いと楽しみが絶えない。

◆朝

君たちのキャンプの1日が始まるのは、定められた起床時間(6時か6時30分)きっかりである。君の「おはよう」という大きな声か、ラッパ系の吹く起床ラッパまたは角笛が始まるのである。

班員たちははね起きて行動を開始する。それから洗面をする。1人でも「後で洗いなおすからいいよ」などといういいかげんな洗面ですませないように。首も耳も歯も、そして同時にその他のところもすべて「清潔」にしなければならない。

洗面の後で1日の仕事が始まる。炊事係は火を起こして朝食の支度にかかり、後かたづけ係は後かたづけのために待機する。すべてが予定表のとおりである。

段取りがあれば、その日の当番の2人の班員は、近くの農家に前もってのんでおいた牛乳その他の品物を取りに行く。

彼らは朝食の時間に間に合うようにキャンプに帰ってくる。もし帰る途中に店があれば、同時にその食糧品も買い、ついでに翌日の分も注文しておく。でなければ、その日の別の時間をみはからってその雑用を足すようにする。——できれば、1日の活動が始まる前、つまり朝のうちがいい。

朝食が終わり、鍋や皿を洗い、テントも整頓された。全員が正装で旗ポールのところに集合して朝礼を行ない、国旗を正しく掲揚する。

◆午前

キャンプの午前——これこそ君の班員たちを助けてスカウト活動での進級を遂げさせる絶好のチャンスであり、かつ絶好の場である。すなわち、初級の者は2級を、2級の者は1級を、そして技能章や特修章の獲得を目指して手近させることだ。

しかし、そのために無理をして、つまり進級のためにわざわざ2、3時間も割くということとはしないこと。キャンプ活動そのものが進級活動なのである。それはただ、スカウトが何をやり遂げたかを調べて進級課目のチェックをするだけのことなのである。たとえば、ある者は朝食用の火を焚き付けることによって2級章課目の火を起こす技術の単位を取り、ある者は、班員の食事を献立どおりに作ってやった後で、1級章課目の料理技術の認定を受ける。

しかし、必修課日の中には、日課の範囲外で取り扱わなければならないものもある。すなわち、救急法、追跡術、自然研究、信号法など少なくない。

このスカウト技能のいくつかは——特に信号法や救急法は——班員たちを小グループに分けて行なわせることができる。互いに助け合い、互いに指導し合うのである。その他のものは班全体で行なうことができる。

食べられる植物を例にとる。スカウト1人だけを食用植物探しに出さないこと。——全員で探しに出て、昼食の用に十分な

だけ取ってこさせるようにする。

地図作りの場合。これも1人だけに班のキャンプサイトの略図を描かせないようにする。——全員に発表して言う。「班の日記にのせるキャンプサイトの略図を、誰がいちばんよく書けるか勝負してみよう!」

追跡術の場合。宝物のありかを決めて、全員に宝深しの楽しみを味わせるようにする。そういうふうにならなければならないのである。

これらはほんの少数の例である。第8章には、まだ多くのことが書いてある。

できたら、午前中の活動が終わった後で泳ぐ。ひんやりした水に飛び込むのは、誰だって歓迎するところだ。しかし、水泳の安全ルールは絶対に守ること。

◆正午

昼食は手早くできる簡単な食事である。この食事を簡単にすることによって、君たちのすべての活動のための時間をあげることができる。しかし、もちろん、その準備にはいくらか苦勞があるし、同じ班員たちにその炊事を毎日させることは公平ではないだろう。だから、こういうことがないように、キャンプがいったん設営されたら、さっそく輪番交代にとりかかかなければならないのである。1週間、順番にやることによって、各班員は班の炊事のやり方を学ぶ機会を得ることになる。先に輪番交代の模範例が掲げられている。

全員に、昼食の後かたづけ後は、必ず休憩するように強く言う。歩きまわるのではなくて、横になって休憩らしい休憩をするのである。

ある者は休憩時間に、おしゃべりをしたいかもしれない。ある者は本の1章くらいは読みたいかもしれない。またある者は日記を書いたり、家族への便りを書くのに夢中になっているかもしれない。やらなければならないつくろい——半ズボンの穴につぎを当てたり、ボタンをつけたり、靴下のほころびを繕ったりする仕事があるかもしれない。

ある班員は昼寝をすることに決めるかもしれない。その時はそうさせればよい。昼寝しただけ夕方はずっと元気が出るだろうから。

休憩時間は1時間もあれば十分だ。あまり長くなると休憩が終わっても皆だらけてしまって、日課にも支障をきたすだろう。

◆午後

休憩がすんだら、ぴしゃっとその気分から抜け出し、それから何か活動らしい活動を始める。

午後のプログラムは、キャンプ地外で行なうほうが極めてふさわしい。——周辺地域をハイキングしたり、湖の岸をたどっていたり、小川の源をたずねたり、丘の頂に登ったりするのである。あるいは動植物を採集したり、パイオニアリングや長距離信号法で妙技を披露しあうことになるかもしれない。

班員たちの中に写真撮影、昆虫採集、鉱物採集等々の専

門的な趣味を持っている者がいれば、これは彼らを満足させてやれるちょうどよい機会である。

もちろん、全員が午後の活動に参加しなければならない。けれども、ときには1人か2人の班員を監視のためキャンプに残す必要が生じるかもしれない。——特にそのキャンプが道路に近接していて歓迎されざる訪問客が来る可能性のある場合はそうである。

君は、よその班で起こった出来事が、自分の班で起こるのはいやだろう。たとえばこういう場合である。キャンプに戻ってきくと、炊事場のテントがめっちゃめっちゃになっており、食糧がひとつ残らず消えている。テントのウォールには「なぜビールも置いておかないんだい?」という張り紙が張ってあった。こんなことがあるから、理想的なキャンプ生活をするには、どうしても人里離れたところに場所をとる必要があるのである。

◆夕方

夕食と夕食の後かたづけがすんでも、暗くなるまでにはまだ1時間ほどある。その時間を利用してゲームやある種のスポーツをして過ごす。幅跳びや高飛びの場所、トラックのある陸上競技場を急ごしらえして、班員たちに競技をさせる。彼らがアーチェリーが好きで、道具を持ってきているときは、その夕方はすばらしい活動を行うことができる。ロープがあると、なわ作り競争や投げなわを行うこともできるだろう。これを班の特技のひとつにしてもいい。野球ボールとバットがあれば、たくさん楽しいことが始まる。

日没時に旗ポールの周りに集まる。国旗をおごそかに降ろす。

あたりが薄暗くなり始める。キャンプファイアの時間が近づいた。班員たちに、営火場に来るときには、セーターや毛布などで暖かな服装をしてくるように言う。その晩は冷えるかもしれないからである。

キャンプファイアは簡単な儀式で始まる。たとえば君の班独自のもの、または「炎が燃え上がるとともに、われわれの精神と思想を、その炎とともに、より高いスカウティングの理想に向かって高めたまえ」という短い文句で始まる。それから前に述べた方針どおりに、陽気に楽しく、交歓を始める。

キャンプファイアの間、君は簡単な打ち合わせ会を開いて、翌日のプログラムについて話し合い、特別な任務の割り当てを行なう必要がある。

火床の周りで消灯の合図を吹く。ラッパによるときは、消音器をつける。火を消せ!テントへ帰れ!

9時30分。1日は終わった。「おやすみなさい。ぐっすりおやすみなさい!」

(雨天のとき)

そうだ! 雨が降るかもしれない。その時はもちろん雨天でもさしつかえないようにプログラムを変更しなければならない。

雨天なら雨天なりに、できるだけのことをすればいいのだ。

雨に備えておけば、雨でキャンプが混乱することはない。

雨が降り始めたら、何よりもまず自分の装備品を考え、雨に弱いものはカバーをかぶせる。鍋類は外に置いてかまわなくても、衣類やおの、なたのような物は、中に入れなければならない。班員たちに、自分の用具を始末するだけでは十分でないことも教える。つまり、雨になったら自分の物だけでなく、同僚の物も手伝って運び入れる義務があるのだ。

それから次はテントのことだ。テントの周囲を流れる雨水だけでなく、テントに向かって丘の上から流れてくる雨水もはかすような手立てを講じなければならない。

夏に時々どしゃ降りがあるような地方で野営する場合は、テントの周囲に十分な溝をめぐらせる必要がある。まずテントの周囲に近接させて、スコップで深さ10～20cmの溝を掘り、次にその溝の10cm外側に、同じような溝をもうひとつまわりめぐらし、こうして掘り起こした芝（土）をくずさないようにして溝の外側のふちに並べる。このようにしておくと、キャンプが終わったときに、芝を元に戻すことができるのである。

これ以外にはテントを雨水の侵入から守る方法はないと思われるとき以外は、テントの周りに必要以上に溝をめぐらすことは禁物だ。ただ掘って土を放り出すというふうな、だらしないやり方であると、結局はひどい土砂崩れになる原因を作り出すかもしれないのだ。

テントが濡れると、布地とロープは縮む——だから、親綱をゆるめることを忘れないこと——さもないと、テントの杭は地面から抜け出てしまう。テントが防水質のものではなく、水をはじくだけのものなら、雨は細いしぶきとなって入ってくるかもしれない。しかし、あわてることはない。テントがほんとうに丈夫であれば、布地がすっかり濡れてしまうと同時に、しぶきは自然に止まる。

テントの内側にしずくが垂れるときは、なお始末が悪い。こんな場合、普通なら指をその個所に当て、しずくが布地を伝って地面に流れ落ちるようにすれば、濡れないですむかもしれない。しずくは内側に入っていないで、ずっと布地を伝って流れ落ちるようになる。雨の最中は、布地の内側には触れないように、班員たちによく言うておくことだ。内側まで濡れているかもしれないし、触れた部分から雨が漏るようになるからである。また、布地にくっつけて置いてある装具類は、全部移すこと。

（雨の日の活動）

以上の防水対策がすんだら、雨天向きに計画された活動を始めよう。

テントの中でも出来るようなスタンツや競点をする。ロープ結びや組み継ぎの上手なやり方、簡単な救急法、音または懐中電灯を用いての信号法などの実習をするか、あるいは小刀細工のコンテストやキムスゲームをする。アコーディオンかハーモニカなどの楽器は、雨の日には、まさに千金の価値がある。班員たちに歌わせることができたなら、それこそしめたものだ！

それとも、雨の中で元気に鬼こっこでもしたらどうだろう。水泳パンツをはいて、どしゃ降りの中に飛び出す。班員たちは、飛び回っている限り風邪などひきっこない。そのゲームを十二分に楽しんだら、濡れた水着を脱ぎ、テントの中に入って、よく乾布まぎつをしてから、乾いた服に着替える。

雨の中のハイキングは、適当な雨具類さえ持っていれば、興味津々たるものだ。君たちはむせびかえるような大地のにおいをかぐことができる。樹木はよりあざやかに見え、草葉はより生き生きとしているように見える。

降っているのが温かい夏の雨であれば、炊事係は水着のまままで働いてもかまわない。

冷たい雨のときは、もちろん雨具を着る。食卓の上に防水布を広げれば、準備完了である。さもなければ食事はテントですが、その場合はできるだけ入り口の近くにすわるようにする。

晩のキャンプファイアの時間をテントの中で過ごす——火は用いない。雨降りの晩には長いことやる必要はない。雨の降る音を聞くと、なんとなく眠気を催してくるものだし、皆だつて早めに床につきたいと思うだろうからだ。キャンパスにあたる雨滴の音は子守歌となつて、皆はやがてすやすやと眠りにつくだろう。

だが、外はどしゃ降りでも、テントをきつく閉めてはならない。換気は必要である。風が後部からくるときは、前のほうは開けたままでもよい。そうでない場合は、テントの入り口の下のほうを閉じて、上のほうは開けておいて、垂れ布を「窓」のように広げておけばよい。

（キャンプをたたむ（撤営））

長期キャンプをたたむ方法は、1泊キャンプの場合と変わりはないが、1泊キャンプの場合よりはめんどろなもので、時間を早くしてとりかからなければならない。

まず、間に合わせに作った道具の取り外しから始め、旗ざおはいちばん最後にはずすようにする。それから個人装備品、炊事用具、そしてテントの荷造りをする。

キャンプ地の清掃が終わり、リュックサックの準備もできて、あとは肩に背負うだけになったら、旗ざおの周りに集合し、一応の儀式をして国旗を降ろす。それから旗ざおを取り外して、その跡をきれいにする。

個人の土地にキャンプしていたときは、全員その地主の家まで行って、班のために土地を自由に使わせてくれた好意に対し、班のイエールを高々とあげてお礼する。

キャンプは終わった。キャンプ撤収のときに忘れてはならないことは、ただ2つ、すなわち、

1. キャンプ地を、キャンプ前の状態よりきれいにし、何も残さない。
2. 協力してくださった人々に対する感謝。

この2つである。

●移動キャンプ

どのキャンピングよりも形が複雑で、どのキャンピングよりも大規模な準備とすぐれた指導力を必要とするものが、移動キャンプである。

班にとっては、長期キャンプを行なうことでさえ容易ではないのに、移動キャンプはそれよりはるかに骨が折れる——より重い責任を負い、より多い費用がかかり、移動の途中で遭遇する土地を知っておく必要があり、特別仕立ての装備がなければならず、食糧を確保する手配もしなければならない。

移動キャンプは、断然「古参（上級）」のスカウトたち向きのものである。それは結束の固いスカウトたちをかかえる古い班だけで行なうべきである。（日本連盟では、移動を伴うベンチャーキャンプおよび奉仕を中心とするワークキャンプなどは、ベンチャー隊以上に限るよう指導している）

君の班が少なくとも3年の歴史を持ち、隊の夏季キャンプや班の長期キャンプなどのすべての訓練を経ているときは、移動キャンプを行なうことができる——それなしではだめである。その場合でさえ、成人の指導者がいっしょにいて、最終責任をとるようにしなければならない。

君の班に資格があり、その気にさえなれば、このようなキャンプの段取りをつけてみるのもよかろう。でなければ、あっさり忘れることだ。

(計画作成)

移動キャンプの場合は、計画は早めに立てることだ。どこに行くか、どのようにして行くか、何を見るかを決めて、費用をはじき出す。

たぶん君たちの住んでいる地方のどこかに、風光明媚で名所旧跡に富んでいるところがあって、君をひきつけるかもしれない。あるいは君の班はさらに足をのばして、他の地方まで遠征

してみたいと思うかもしれない。

このようなキャンプの計画は、その移動方法によって大いに異なる。徒歩旅行をしようとするときは、その移動距離は必然的に狭くなる。自動車を利用できる場合は、旅行の長さは自動車を利用できる日数によって決まる。

道具を持って徒歩旅行をするときは、平均1日に15～20km以上を歩こうと考えてはならない。カヌーやボートを利用した旅行は、25kmが最高限度かもしれない。自転車の場合は、50kmも60kmも走ると疲れるかもしれない。自動車旅行の場合は、1日に300kmから400km以上も走ると、楽しみどころか、うんざりしてしまうだろう。

君たちはこれくらい旅行ではつまらないと思うかもしれないが、いざ旅立ってみると、やはり長い旅行よりは短い旅行のほうがいいと思うようになるものだ。結局、大事なことは、どれだけ距離を行くかではなくて、どのような経験をするかということである。

(隊長の役割)

移動キャンプの行き先や利用する輸送手段について、君の腹案がまとまったら、すぐに君の隊長に話しを持ちかける。そうすれば、隊長は折を見て地区や県連盟にはかって、いっしょになってその旅行が実現可能なものかどうかを決める。そして計画がOKなら、君たちのために成人の指導者を見つけてくれ、最終的計画を立てる手伝いをし、連盟を通じて必要な許可証を手に入れてくれるだろう。（日本連盟では、スカウトや班、隊が県外でのキャンプを計画するときには、所属県連盟事務局に所定の書類を提出して「県外旅行紹介状」の交付を受けることになっている）

もし、この種の旅行が周到な計画のもとに実行されるならば、この旅行をいつでも行なう用意のある班として、忘れがたい貴重な経験を残すことになる！

◆「班長への手紙」を読んで

最近のボーイスカウトは、あまりキャンプをやっていないようだ。特に班キャンプができないようである。もしかしたら、それがスカウティング衰退の一因にもなっているのかもしれない。以前、イギリス連盟が積極的にキャンプをするようにしたらスカウトが増加した、という誌を聞いたことがある。もっともっとキャンプをしよう。

しかし、実際にキャンプをするとなると多くの問題がある。昔は気軽に班キャンプをしていたものだが、最近はそうもいかないようである。

キャンプにおいては、ハイキングよりも役割分担が重要になる。班長には、より強力なリーダーシップが求められるが、最近の少年たちのチームワーク不足に加えて「キャンプが嫌いだ」

というスカウトもいる中で、班をまとめるのはたいへんなことである。

しかし失敗することを恐れてはならない。スカウトたちに少しでも「キャンプをしたい」という気持ちがあれば積極的に実施させよう。レベルを上げるには経験を重ねるしかないのである。ただし、自分たちで計画、実行し、評価反省させることを忘れてはならない。このプロセスを経験し身につけさせることがスカウティングが野外活動をする目的であるからだ。

この章の最後に「隊長の役割」と題した段落がある。隊長の役割はここに述べられたものだけである。余計な手出しをしてはいけない。

8. 班の教育

君の目標は、君の班員たちを、第1級の班に仕立てることである。そのためには、見習いスカウトばかりうようよしていても始まらない。だから班を最高のものにしようと思えば、班員ひとりひとりが自ら最高のものになることを目指してがんばるように引き立てなければならない。すなわち、君のスカウトたちのひとりひとりに、1級スカウトまたはそれ以上のものになる野心を吹き込むのに最善を尽くすのである！

じっとしてはスカウトらしくない。

ほんとうの班長らしい班長は、絶えず自分の班員たちを前進させるようにしているものである。だが、このことは、つまり君自身が絶えず前進しなければならないことなのだ。

そのほか、班では万事同じことがいえるのだが、もっとも肝要なことは、君が模範を示すことである。

たぶん、君はもう1級スカウトになっているかもしれないが、そうでなかったら、一生懸命努力する必要がある。君自身がよく知っていなければ、自分の班員たちにスカウトの進級課目を教えることはできないのである。

だから、進級課目とスカウト技能の方法について、ハンドブックで勉強する。君の隊長、上級班長、その他の隊指導者たち、それに隊外の専門家からも、最大限の助力を得るようにする。

●進級課目とはスカウティングである

さて、いよいよ班員たちにスカウトの進級課目を手ほどきすることになるが、進級課目と通常のスカウト活動とは、別個のものではないということを忘れないように。それどころか、進級課目こそは真のスカウティングなのである。

試みに、2級章課目を君たちが班ハイクの際にやる事柄と比べてみよう。それらのひとつひとつが君たちのハイク活動の部分部分であることがわかるだろう。1級章課目を班の1泊キャンプと比べてみても、両方とも有益なキャンプに共通する特徴を持っていることがわかる。

きわめて簡単なことなのである。スカウトたちに、ハイキングやキャンプを数多くさせると進級せざるを得ないのである。すばらしい班の生活をさせれば、進級するために体得しなければならないすべての技能を、その場その場で身につけていくことだろう。

●班の状態を知る

君が、入隊したこの何人かの少年たちの世話をしているときは、君はちょうど次のような位置にいることになるのである。すなわち、君は彼らに最初の障害——初級章課目——を飛び越えさせてやらなければならないのである。彼らがこれらの課目をものにしたら、君たちは全員そろって前に進むことができる。

しかし、君の班員は、おそらくそれぞれ異なる段階に来ている者の集まりになるだろう。

彼らについて君が最初にしなければならないことは、各員がどの段階にあるかを調べることだ。班の進歩状態を示す図表を作成する。1枚の大きな紙の端に、初級、2級、1級の進級課目を書く。左端には班員の名前を書き並べる。各班員別にその修得した課目にしるしをつけていく。それからその点からどこを目標にして進むべきかを決めるのである。

●無理のないように！

班員たちがまだ勉強不足であることがわかったら、進級課目の克服に役立つような研究問題を、ハンドブックの中から順序よく拾ってやらせるようにする。彼らがその問題をやり終えたら、それに含まれている進級課目を修得したもものとして、しるしをつける。ただしそれは自然に行なわれなければならない。つまり、班員たちの普通の班生活の一部としてやるのである。

A君の場合を例にとってみよう。彼は2級スカウトに進級するのは、火の起こし方と料理の仕方を修得する必要がある。君はA君を特別扱いして火を起こさせ、肉の一切れか、ジャガイモの薄切りのひとつふたつを油で揚げさせることができる。あるいは彼を君の次のキャンピングの際のコック長に祭り上げ、有頂天にさせながら働かすこともできる。どっちがよいかは君次第だ。

進級については、これと同じようなことがすべての場合に当てはまる。A君を1人だけやって、食用植物を見つけさせるようなことはしないほうがよい。全員いっしょにやらせよう。「どんな食用植物があるか探しに行こう」と皆に言うのである。B君1人だけにコンパスと地図を持たせて、うろうろさせてはならない。クロスカントリーハイクの際に、彼に班の案内役をいつけるのである。C君には、本から手旗信号を学ばせるかわりに、全員で信号法の実施訓練を計画し、丘の頂上から丘の頂上へ通信させるのである。それからD君だけに北極星の見つけ方を教えるのではなく、班全体に星探しをさせ、皆が星座に興味を持つようにさせるのである。

●彼らは何かをやりたがっている

君の班員たちがスカウト活動に参加したのは、のべつ幕なしにしゃべり合うためではなくて、何かをやりたと思ったからである。

この事実は、指導法について重要なヒントを君に与えてくれる。つまり絵で要点を示すことができるときは、言葉を用いないこと。君がその要点を実地にやって見せることができるときは、絵を用いないこと。その班員がそのことを行なうことができると

きは、実際にやってみせることもしないことである。

それは君が絶対に言葉を用いて説明してはならないという意味ではない。大切なのは行動であるという意味なのである。

●指導法

すべての進級課目を行動で行うようにするには、君は創意工夫をこらさなければならないが、これはできないことではない。

ある種の進級課目は直接的に取り扱うといちばんいい——班員たちにそれを行なわせるだけでよいのである。彼らに自分で考えさせよう。自分のことを自分でやるようにさせたほうが、もっとも彼らのためになるのである。

10種類の樹木を例にとる。(1級章課目の10)この場合は、彼らを屋外へやって10種類の木の葉や小枝を見つけてこさせる。集めてきた木の名前を調べさせる。今度は火の起こし方(2級章課目の6)を例にとる。班員が火の起こし方を覚えるのは、火を実際に起こすこと以外にはない。

彼らに火を起こし始めるように言って、彼らに実際にさせながらコツを教えるのである。それから水泳、(特修章、技能章)の場合、水の中に飛び込んで「こういうふうにするんだよ」と言っても、班員たちに泳ぎ方を教えることはできない。彼らを実際に水の中に入れて、彼ら自身のペースで練習させることが必要なのである。

直接的方法を用いることができないときは、実演模倣法(デモンストレーション・イミテーション・メソッド)を用いる。なわ結び、信号法、救急法その他多くのスカウト活動の技能は、この方法で容易に教えることができる。君はただ班員たちに実際にやってみせるだけだ。たとえば、なわ結びの場合は、彼らにロープを与え、君が結ぶのを真似させるのである。

●習うより慣れる

ついには班員たちはその技術を覚えるが、しかし彼らの訓練を継続させたいと思うなら、その技術を彼らが常に用いるようにしなければならない。

君はゲームを利用してなわ結びや信号法、救急法その他多くのスカウト技能や進級課目についての班員の進歩や一般的能力を向上させることができる。

班で競点をする、課目を生きたものにする楽しさがそれだけ増える。

しかもっともよい練習法は、数多い班のハイクやキャンプに、その接能を実際に応用することである。

一般的な助言はこれで終わる。

◆ 「班長への手紙」 を読んで

「班の教育」となると、班長のリーダーシップが必要不可欠になってくる。ところが、これが今私たちが抱えている、もっとも切実な問題なのである。私の知っている限りでは「うちの班長はしっかりしているから安心だ・・・」という話はない。

そして、多くの指導者がこの問題に取り組んでいるにもかかわらず、残念なことに、これを解決する方法というものはいまだに開発されていない。

しかし私は、スカウトたちは「できない」のではなく「やりたくない」あるいは「やる気が起こらない」のではないかと思うことがしばしばある。彼らはスカウティングをやりたいのか？ 今の活動に満足しているのか？ はっきり言えば、こんなことをして楽しいのか？ とさえ思う。そして、それはスカウトに問題があるのではなく、本物の班制度、本物のスカウティングをやっていないのが原因ではないかと診断している。

では、どこが「本物のスカウティングではない」のか？ 考えてみよう。

まず指導者が活動の中心となっている点。スカウティングは大人の指示にしたがって活動するものではない。班を中心に、自分たちで考えて行動する。「スカウティングは自発活動である」と言われているとおりである。「スカウトたちにはできないから」というのは指導者が中心になっていい理由にはならない。何度も申し上げているように「できなくてもよい」のである。指導者が手出し口出ししてはならない。手取り足取り教えようとする指導者を見かけることもあるが、野外活動やスカウト技能を「できるようにする」のがスカウティングの目的ではない。あくまでも手段であることを理解しなければならない。

次に隊活動が中心で班活動がなおざりにされている点。これは「班の集會」の章で述べたとおりである。極端なことを言えば、隊集會はやらなくてもいいから班集會を充実させたい。

最後になったが、いちばん肝心なこと。それはスカウティングの目的を正しく理解していない点。よく「よき社会人を育成する」と言われるが、これは、たいへんあいまいな表現だと思

う。いい大学に入って、いい会社に就職して、金持ちになるのも、ある意味では「よき社会人」である。保護者の多くがこのような捉え方をしているように思える。スカウトに対して、レポートや技能が「社会に出たときに（職場で、家庭で、自分のために）役に立つ」というような教え方をしていることが往々にしてある。

しかし、スカウティングではこのような生き方を否定している。「他の人に幸福を分け与える」とB-Pが「最後のメッセージ」で述べているように「社会のために奉仕できる人間づくり」が目的であり、そのための訓練の手段・方法として班制度や野外活動を用いているのである。そこで養った、ちかいとおきての実践、スカウト精神、グループワーク、体力、忍耐力、器用さ、などといったものが、社会に奉仕するときに役に立つのである。

以上述べた問題は、いまさら言うまでもないが、私たち指導者がスカウティングを正しく理解していないことに起因している。この問題を解決すれば、状況はかなり改善され、正しい班活動ができるのではないか。というのが私の持論である。もし私の考え方が間違っているならご教示をお願いしたい。

班長にできないからといって指導者が手出ししてはならない。結果ではなく、プロセスに意味があるからだ。指導者が手出しをすると、班長はすぐにやる気を失ってしまう。大人が介入することで班のチームワークが消滅してしまう。よって班活動が成り立たなくなっているのである。

良かれと思ってやっていることが、スカウトにとっては何のためにもなっていないばかりでなく、マイナスになっていることを肝に銘じなければならない。

指導者にできることは、スカウトたちを「その気にさせ」、「正しい方法を示す」ことだけだ。これだけしかできないし、それ以上のことをしてはいけぬ。うまくいかなくても、じっと我慢するのみだ。指導者というのはなんと忍耐力のいる役割であろうか。

9. 班のハンドクラフト

忙しい班はよい班である。だから正規のスカウト技能のほかに、班集会やキャンプでの忙しくない間に組み入れることのできる、有意義でしかも興味のあるハンドクラフトを探さなければならない。とにかく何をやるにしても、りっぱなものを作り出すことだ。君の班でやることは何でもりっぱであるという名声を、君の班の伝統にすることだ。

最初の大きな仕事は、おそらく班の本拠を作ることだろう。次に来るのが、班のキャンプ用具を作る仕事だろう。このような大きな仕事をいっしょにやることによって、つまり夢と努力を分かち合うことによって、班員各自がチームワークと協力の意味と重要性を知るようになる。

班員たちが持っているかもしれない特殊な能力をうまく利用すること。もしあるひとりが木工具の使い方が上手であれば、班の本拠のために家具作りをさせる。班の美術家には、壁の装飾の仕事をさせる。木彫りや金属細工または写真に興味を持っている者には、班の本拠の装飾にそれぞれの腕を振るってもらおう。なわ結びに熱心なものには、結び方のノッティング・ボードを、自然研究者には自然物の展示標本をそれぞれ作らせる。

班員全部の力を必要とするテント、その他のキャンプ用具の製作では、皆が力を合わせて仕事をやり遂げる。

●資金作りのためのハンドクラフト

お金を作るためのハンドクラフトを選ぶとき、忘れてはならないことは、専門化することがお金になるということである。人々が何を買いたがっているかを見つけてそれを提供する。

ある班は、クリスマスのテーブル装飾の仕事をした。班員は枯れたカバの木をいくらか切り倒す許可をもらった。それを長さ30cm ずつに切り、そのひとつひとつに穴を3つあけて、赤いろうそくを立てた。それからクリスマス用の緑色の絵の具を溶かして吹きかけ、装飾を施した。この班は40以上の注文を受けて、班のためによい資金を作った。

別の班は、鳥の巣箱作りの特技を持っていた。2種類の巣箱を設計し、その地域の愛鳥クラブや婦人会を通して注文を受け、とてもよい成績を示した。

資金作りのあらゆる活動で、大量生産方式は非常に役立つ。簡単な設計を考え出し、それからいわゆる流れ作業方式を作り上げること。

班のあらゆる事柄の場合と同様に、皆がこれに参加しなければならない。たとえばシルク印刷のグリーティングカードを作って売ることが決まったら、班の“美術家”にデザインを考えさせ、もうひとりにそれを原紙に写させ、そして他の班員たちに紙切りとインクつけと印刷をさせる。このようにして仕事を早く、しかも効果的にやることのできる。

●その他の参考事項

この本の限られたページで、班のハンドクラフトについて詳しく述べることは不可能である。いろいろなハンドクラフトの資料を見るとよい。各種の図は君が手技を始めるためのアイデアを提供してくれるだろう。(月間「スカウト」誌にも参考になる資料が載っているから、ぜひ活用してほしい)

忙しい班の忙しい班長になること。手技を班の伝統にし、それを楽しみのため、訓練のため、自己表現のため、資金作りのため、そして奉仕のために利用すること。

●班の本拠

たぶん君たちは、隊の集会室の片隅に班の仮本拠を置いているだろう。その場所がほんとうに君の班をあらわすように装飾すること。もし許されるならその装飾を永久的なものにする。もしまたその部屋が他のグループにも利用され、隊集会のないときは、装飾を取り外してどこかにしまっておかなければならないのであれば、図で示すように折りたたみ式の班のつい立を作る。そのつい立をスカウト技能作品、記録表、写真その他で飾るとよい。

そして逆に班の本拠に作りかえることのできる部屋か小屋を手に入れることに成功したら、班員全員が集まって、どのようにしてそれを作りかえるかを決める。それを正規のスカウト技能室にすることもできるし、開拓者やインディアンの雰囲気を与えることもできる。この本に載せてある絵は、この点で参考になるだろう。

(スカウト技能的班の本拠)

まず、大掃除から始める。それから班の好きな色で壁や天井にペンキを塗る。もしそうしたいなら壁の上方の小壁に、班生活の絵を書いてもよいし、あるいは簡単なスカウトの模様を書いてもよい。

田舎風の素朴な家具——椅子、ベンチ、テーブル、机、本その他展示棚などを作る。荷造り用の木枠を家具作りに利用するとよい。

それから壁に何を掛けるかを考える。

一方の壁にわが国の国旗やスカウト運動のある国の旗、信号旗、吹流しや旗布などを掛けるのもよいだろう。あるいはまた、スカウトのちかいやおきてが書いてあるポスターや、ベーデンパウエル卿やその他スカウティングで著名な人々の写真を飾るのもよい。

またもう一方の壁には、各スカウトのためにベニヤ板の額を掲げ、彼らの写真と、特修章や技能章、班での記録などを展示するのもよいだろう。

あるいはまた、班キャンプの記録写真を集めて飾ってもよい。

君の町の周辺地域の大きな地図を掲げておいて、それで君の班ハイクのコースを決めるのも一案である。

また他方の壁には、ロープの結び方の標本や、注意事項や班訓練に用いる黒板を掲げるスペースもあるかもしれない。それからもちろん班の文庫のための棚もつけなければならない。

片隅には、班のキャンプ用具を入れる箱かロッカーを置き、もう一方にはいろいろな自然の展示物やキャンプファイアやテントや橋の模型を置くのもよい。

最後に、班旗のためのスタンドを作り、旗がいちばんよくその効果を発揮するように、その上にのせる。

(開拓者風の本拠)

開拓者風の本拠にするには、壁を木の板で覆い、丸太小屋の中にあるような気分を出す。家具には荒削りの木を使用し、壁には動物の皮や雪靴やおの、角製の火薬入れなどを掛ける。シャンデリアは古い荷車の車輪で作る。

(インディアン風の本拠)

壁にインディアンの毛布や髪飾り、盾やトーテムポールなどを飾りつけて、インディアン風の本拠にすることができる。部屋の中央に人工の電気式キャンプファイアを置き、その周囲に会議用の丸太の席を作る。

部屋の大きさが十分なら、キャンパスで小さなティピー（インディアン式テント小屋）を建て、その中にもぐりこんで特別な会合をすることができる。

班の本拠を作る方法には限りがない。要は創意を働かせることである。しかし、その結果はほんとうに班の個性と精神をあらわすものでなければならないことはいうまでもない。

●班のキャンプ用具

(テント)

テントのデザイン、大きさ、値段は千差万別だ。しかしいっばんよいテントというものは、買ったものではなく、自分たちで作ったものである。自分で作ると、ほんとうに自分がほしいテントを獲得できるわけである。その

うえ自分の手を下して作ったテントに寝ることには、特別な喜びがあるものだ。

テント作りを始める前に、先のことを考えなければならない。班の1、2泊キャンプに1年中使えるだけでなく、隊といっしょにやる夏の長いキャンプにも使えるようなテントを作ることを考えよう。このためには、這って出入りするような種類のテントではなく、手広く、しかも軽いテントでなければならない。2人用のテントとしては、2.4m×2.4m、高さ2m程度のものがよい。スカウトで用いられるテントのデザインはいろいろあるが、指導者ともよく相談して、実用的なテントを作ってほしい。

(班のキャンプ用具袋)

君自身が作れる班のキャンプ用具を、いくつか挙げてみよう。

キャンパスの水おけ（布バケツ）は、防水グッズで作れる。まず布を切り取り、長い布の横の縁を縫い合わせる。もう一方の縁を縫いつけ、内側をひっくり返し、もういちど縫い目に沿って縫う。ほと目を2つずつ布の上方につけて、持ち運び用のひもをそれに通す。出来あがったおけが、縫い目のところから水が漏るならば、パラフィンを塗ってアイロンを当てて溶かし込む。

キャンパスのたらい（洗面器）を作るには、布の両端を縫いつけ、それから底をつける。内側を外へひっくり返して、もういちど縫い目に沿って縫う。上方をへり縫いする。必要なら前記のおけと同じようなパラフィンを溶かし込む。

乾燥した食料を入れる塵除け食料袋は、固く織られている木綿生地などで作る。

防水肉入れ袋は、厚い生地かあるいは軽いズックで作る。生地が防水でなかったら、パラフィンの固まりを十分に塗りこんで、温かい（熱くはいけない）アイロンを当てる。熱がパラフィンを溶かし、生地の繊維がパラフィンを吸い込む。

パン入れ袋を、乾燥食料袋と同じ要領で、パンの大きさに合わせて作る。

君自身の用具入れ袋を作る前に、商店などに、おあつらえ向きのプラスチック製の袋がないかどうかを調べる。

●個人のキャンプ用品

(バック、ザック)

テントの種類と同じように、バックの種類はたくさんある。買ったり自分で作ったりする前に、必ず君の目的にかなうだけの大きさのものを入手するように気をつけること。第7章班のキャンプの個人装備品のところで挙げた、提案事項を参考にしてほしい。

自分で作るときは、まず使用する材料を決めることから始める。おそらく防水の厚いズック生地がいっばんいいだろう。90cm幅のズックかキャンパスを2m 45cm。ほかに9番銅リベット4箱、25mm型Dリング24個、50mm幅帯ひも1m、25mm幅帯ひも170cm、縞めつけ用ひも5mがいる。

材料の上に型をとる。もし君の材料の幅が指示した幅と違っているときは、まず紙で型をとり、それを生地の上のせて生地を経済的に使うようにするとよい。

生地を型のとりに切り取り、リベットで継ぎ合わせる。バックの胴体は、45cm×45cmの大きさの木箱またはタンボール箱に、生地をかぶせて作る。リベットで止めたあと、内側を外側にひっくり返す。フラップ（垂れ布）をつけ、バックができあがったら、帯金にリベットを打って仕上げる。

(個人用具袋)

キャンプの専門家がよく用いる「袋の中に袋を入れる」方式

については、リュックサックの詰め方の章で触れた。

次の袋が必要である。すなわち、衣類袋、洗面具袋、靴袋、食器袋、補修用具袋などである。ほとんどどんな種類の木綿生地でも、これらの袋を作るのに使える。防水材料を使って洗面具袋を作れば、他の品物を濡らす心配なしに、濡れたタオルをそこに入れることができる。

衣類袋は、生地を周囲を全部縁取りすることから始める。次に点線に沿って折り曲げ、端に沿って縫い、ポケットを2つ作る。それから内側を外へひっくり返す。

袋の片側は予備の衣類用、片側はパジャマ用である。

食器袋は、衣類袋と同様に縁取りから始める。それから小さな布を袋の前面につけ、3つの仕切りを作って、それぞれナイフ、フォーク、スプーンを詰める。最後に側を縫い上げ、閉めるためのボタンかファスナーをつける。

●自然物利用のハンドクラフト

(自然物コレクション)

課業	木、岩石、昆虫、押し花、鳥の羽などの標本を作る。
材料	どの標本を選ぶかによって決まる。

◆順序

木の標本を作るには、木目がどういふふうになっているかを示すために、木の目に沿って横または斜めに切る。仕上げをするとうなるかを示すために、切り口の半分を磨く。そして標本を板の上に並べる。

岩石の標本は、板を2枚重ねてその上に置くことができる。上の板に丸い穴をあけ、2枚を釘付けする。穴に溶いた石膏を詰め、その中にサンプルを置き、石膏を固まらせる。

昆虫の標本は、ライカー式の箱に並べる。これは綿を詰めた浅い箱で、昆虫をそれぞれの位置に置き、ガラスを張って、テープでガラスを固定する。

押し花、押し葉、鳥の羽根は薄いボール紙か、植物標本紙にプラスチックテープなどで固定する。

(リーフプリント)

課業	木の葉の標本を集める。
材料	プリントの方式による。

◆順序

油煙印刷

1枚の紙に少量のグリスを一様に塗る。ろうそくに火をつけ、その上に紙をかざしてグリスの塗ってある部分を黒く汚す。木の葉を、裏面を下にしてすすけた部分に置く。新聞紙をその上に置き、指で静かにこする。木の葉をきれいな紙の上に移し、もう1枚の紙をその上に置き、実の中心部から外側に向かってもう一度静かにこする。上の紙と木の葉を取り除く。

はねかけ印刷

木の葉を紙の上にピンで止めるく歯ブラシを墨に浸し、小さな棒か釘で毛をひっぱってから放す。こうすると紙の上に墨がきれいいにはねかけられる。木の葉の周囲に墨が1様にはねかけられるまでこれを続けてから乾かす。

印刷用インクでの印刷

印刷用インクか、謄写版用のチューブ入りインクを手に入れる。ガラス板の上にゴムローラーで少量のインクを1様に伸ばす。木の葉の裏面を上にして新聞紙の上に置く。ローラーでそれにインクをつける。インクのついた面を下にして、木の葉をきれいな紙の上に置き、油煙印刷のときと同じようにこする。

青写真印刷

やわらかな光の中で、木の葉を青写真紙(感光紙)の上に置き、ガラスをのせて紙が灰色になるまで、明るい太陽の光線に当てる。2~3分間木の葉の模様がきれいな青色になるまで水道の水で洗う。紙にはさみ、押しつけて乾かす。

(原形作り)

課業	木の葉、木の枝、動物や鳥の足跡の原形を取る。
材料	布料 焼き石膏、細工用粘土

◆順序

木の葉か枝の原形をとるには、まず粘土を丸いピンで薄く引き伸ばす。木の葉を裏面を下にしてその粘土の上に置き、はっきり木の葉の形が粘土にうつるまで、ピンを木の葉の上で転がす。木の葉を取り除き、型に取るために木の葉の形の周りに、粘土で2~3cmの高さの壁を作る。

少量の水に、焼き石膏を水の中央にその石膏が島の形に積み重なるまで入れてから、十分にかき回す。その混合液は溶けたアイスクリームくらいの濃度でなければならない。

その液を囲いの中に注ぎ、1時間くらいそのまましておく。固まったら粘土の壁を取り除き、石膏型を取り出す。ナイフで縁を削り、乾かしてから普通の宇野具を塗る。

足跡の型は、地面に残っている動物や鳥の足跡から直接作る。はっきりした足跡を選ぶ。2~3cm幅の原紙かボール紙で作った帯を、ピンかクリップで止めて輪を作り、足跡の周りに置く。その輪の中に繋いだ石膏を注ぎ、石膏が固まるまで放置する。完成した型を流れ水で洗って汚れを落とす。

(鳥の巣箱)

課業	ミソサザイ、ツグミ、キツツキ、コマドリその他の野鳥の巣箱を作る
材料	杉、松、ポプラなどの木、製材所の切りくず(皮のついているもの)は、安価でよい材料になる。にぶい色の塗料、たとえば茶色、緑色、灰色など。

◆順序

選んだ巣箱の形によって異なる。屋根は雨水を流すために十分な傾斜をつけ、鳥の出入りに雨が吹き込まないように、ひさしを5cmくらい長くする。巣箱の大きさと出入り口の直径は、目的とする鳥の大きさに合わせて作る。シジュウカラやミソサザイには、間口と奥行きが12～13cmで高さは15～20cm、出入り口の直径は3～4cmが適当であり、また、キツキ用には高さ20～35cm、出入り口の直径4～6cmの円柱状のものでもよい。

●いろいろなハンドクラフト

(レザークラフト)

課業	おのやナイフのさや、カメラケース、救急箱、書類かばん、二つ折り財布、本のカバー、ベルト、かばん、小銭入れなどを作る。
材料	皮革（作る品物による）、皮ひも、皮の穴あけ、ナイフ、スタンプ道具など。

◆順序

自分でデザインするか、あるいは参考資料の中からデザインを選ぶ、皮を切り、穴をあけ、皮ひもで縛り合わせる。品物の上にいろいろな模様をつけようと思うなら、各部分を組み立てる前にそれをする。

(皮ひも編み)

課業	ネックチーフスライド、呼子のひも、ループタイなどを作る。
材料	円形の皮、鋭利なナイフ、切り台、あるいは本物の皮の代わりに手芸用の厚い布。

◆順序

円形の皮材から皮ひもを切り取る。皮ひもを編むには、図に示すように2本のひもを並べる。左手で交差した2本のひもの中央をつかむ。白いひもの間から手を入れ、黒いひもの左のほうに引き出す。黒いひもを交差したひもの後ろに回し、白いひもの間を通して引き上げ、左手の上を通して下のほうの白いひもの上にもってくる。以下同じようなやり方を繰り返すが、図に示すように、左手を右手にかえなければならない。これでひと段落ついたわけで、これを繰り返していく。

(リノリウム版印刷)

課業	挨拶状、クリスマスカード、班のレターヘッドなどを作る。
材料	厚さ6mm程度のリノリウム版、小さいナイフ、またはステンシルナイフ、木版用彫刻刀2本（V字型とU字型）、リノリウム印刷用インク1本、ゴムローラー、ガラス板、できれば洗濯用のしぼり機1台。

◆順序

黒と白がはっきり対照的になっているデザインを選ぶ。透明な製図用紙に輪郭をとる。リノリウムの上にカーボンペー

パーを置き、その上にデザイン（模様）が反対になるように表を下にして製図用紙の輪郭を置いて、デザインの背面を通して輪郭をとる。ステンシルナイフの刃を輪郭の線から少し離して輪郭を切り取る。またはV型彫刻刀を用いる。

輪郭を切り取ったあとで、印刷で白く見える部分をU字型彫刻刀で削り取る。ガラス板に少量の印刷インクを伸ばし、ローラーを前後左右に回して、インクが一様に広がるようにする。ローラーでリノリウム版にインクをつける。その上に印刷紙をのせ、スプーンのうしろでこするか、用紙と版をしぼり機に通す。

(ネックチーフスライド)

課業	ネックチーフスライドを作る。
材料	木、牛の角、皮革、皮ひも、小羊の背骨、カバの木の皮、電線、竹、亀の甲等々。

◆順序

使用する材料によるが、創意を働かせること。

(金属細工 (メタルワーク))

課業 皿、おわん、ランプ、ろうそく立て、ランタン、デスクセット、宝石細工など。

材料 銅、真鍮、アルミニウム、銀、しろめ（すずと鉛、真鍮、銅などの合金）

順序 作るものによって異なる。

(模型製作)

課業	橋、信号塔、キャンプファイア、道標、キャンプ備品、丸太小屋、キャンプサイト、テントなどの模型を作る。
材料	棒、石、火のための人工火花、ひも、立木の模型を作るために、棒にスポンジをつけたものや乾いた木の幹、草の模型を作るための乾燥粉末コケまたは色つけたのこぎりくず。湖をあらわす鏡、据えつけ台を作る板など。

◆順序

作る品物によって異なる。

(ブリキ缶細工)

課業	料理鍋、ランタン、ろうそく立て、小物入れ、コップ、スコップなどを作る。
材料	いろいろ大きさのブリキ缶、針金、釘、ブリキの切れ端。

◆順序

図に示したものを参考に、各自でよく考えて作る。

(木工)

課業	木工の仕事には限りがない。小さな彫刻品から複雑な家具や小屋作りまでである。
材料	何を作るかによって決まる。

◆順序

何を作るかによって決まる。

ハンドクラフト関係の参考書は、色とりどりのものが市販されているし、ときどきこのスカウト誌にも載ることがある。また、君の住んでいる地方の図書館にも、おそらく数多くの資料が所蔵されているだろうから、ぜひ訪ねてみるとよい。創意と工夫と班員の協力によって、すばらしい作品ができあがることを期待する。

◆ 「班長への手紙」を読んで

この章を読んで気がついたのは、ハンドクラフトはグループワークのひとつである、ということであった。班の本拠を作るのも、資金を作るのも、備品を作るのも、すべて班精神を高揚させ、グループワークを経験させるためだったのである。また、それが奉仕活動に結びつけばすばらしいことでもある。

しかし、今までクラフトという作業は、指導者主導・個人参加のプログラムになってしまっていた。そこには班長の出る幕はないし、グループワークのかけらも見当たらない。それはもはやスカウティングではなかったのである。クラフトだけでなく、ハイキングもキャンプもその他の活動もみな同じである。「目的」が見失われて、意味のない活動をしていた。私の理解不足が班制度を崩壊させてしまっていたのである。

物を作るのがクラフトの目的ではない。知らず知らずのうちにグループワークの能力を高め、社会に貢献できる人となるための訓練手法である。

10. 班の出し物

隊のキャンプファイアは、もう相当進んだ。まったくすばらしいキャンプの日だった。午後のワイドゲームは大成功だった。そしていままでのところキャンプファイアの周りで、精神は非常に高揚している。

しかし、突然小休止が訪れる。プログラムが同じ調子でできばぎと進まなくなる。そのとき誰かが「フォックスの諸君、スキットをやるうじゃないか!」と叫び、たちまち皆が「フォックス!

フォックス! フォックス! 立て! 立て! 立て!」と唱和する。君は君の班を立ち上がらせなければならない。今ここでいう「フォックス」が君の班の名前でなくても、立ちあがってリードをとるべきである。

他の全部の班が君の班に、キャンプファイアのプログラムを元気付ける役目を期待する理由は、これまでの隊集会やキャンプで、君と君の班員たちは、いつもそれをやる案を持っていることを証明したからである。

「たのしみ」の準備も整えておく われわれのモットーは「そなえよつねに!」である。このことは、まじめな仕事ばかりでなく、楽しみのためにも当てはまる。必要な時に、いつでもすばらしい出し物がやれるように、いつも準備を整えておくことである。それは他の隊員たちを喜ばせるのに役立つだけでなく、君の班員たちを緊張させておくすばらしい方法でもある。それ30kmハイクの最後のところの歌であれ、大会に入る前のイエールであれ、班のキャンプファイアの周りで物語であれ、あるいは連盟のキャンポリーでの寸劇であれ、出し物が君の班だけでなく、他の人々のためにも物事を活気づける場合が多い。

●班のイエール

班のイエールは、たぶんもつとも簡単で、しかもいちばん多く用いられる出し物だろう。

イエールはとても面白いものである。それは、ありあまった熱意やエネルギーのはけ口である。そして、大声をあげて浮かれ騒ぐことを、少年らしいスポーツだと心得ている班員たちは、これで心ゆくまで騒げる口実を見つけることになるのである。しかしそれはまた、ひとつのグループの団結を固め、少年たちをひとつのチームに仕立て上げるのにも大いに役立つ。班のイエールは、班精神と、親密な友愛関係を築き上げるのに効果的である。

だから、必ずイエールを奨励すること——もちろんいつもやれというのではなく、イエールを叫ぶ理由があるとき、いつでもやることである。

(演技係を養成する)

イエールをリードするのが上手な班員が、普通どの班にもいるものである。その能力を試してみることも、もし生まれつきの

リーダーがいなかったら、養成することだ。2～3人の班員にイエールをリードすることに興味を覚えさせてから、ほんとうのリーダーのやり方を見学させる。たいていの場合、君の地方の高等学校の応援団長が、喜んで君の班員たちを指導してくれる。それが終わったら実際に班でやってみて、いちばん上手な者を君の班の演技係にする。

(イエールを作る)

以下に良いイエールの例を示す。しかし、いつでも自分の班で作ったイエールが、いちばん良いものである。では、どうして作ればよいだろう? 例を示そう。君の班の名前は? ビーバー? よし、では行こう。

ラーラーラーラーラーラー!

ビーバーはいつでも忙しい

雨が降ろうが、お日様が照ろうが

ラーラーラーラーラーラー!

ビーバー! ビーバー! ビーバー!

すぐわかるように、このイエールは簡単な音節で、前と後に7つの「ラー」がついているだけである。前のラーラーは省いてもよいし、後のラーラーを省いてもよい。要するにこのようにイエールを作ることは、きわめて簡単なのである。

(班のイエールを使用する)

君が班のイエールを決める前に、後に掲げるイエールのサンプルを参考にするとよい。

班員たちが好きな班のイエールを作るか、あるいはどこからか借用したら、ほんとうの元気で熱意でやれるようになるまで練習させる。

それから人や場所をたたえたいと思ったら、好きなイエールにその人や場所の名前をリズムに合わせて1回か3回つけ加えて叫べばよい。

しかし、ただの叫び声は、ここでいうイエールではないということをお忘れのこと。単なる音は問題ではない。君の班の生活で、イエールをほんとうに価値づけるのは、イエールの精神と意味である。

(各国スカウトのイエール)

[アメリカ]

アーメーリーカー!

ボーイスカウト! ボーイスカウト!

U-S-A!

[オーストラリア]

コバ ヤー! コバ ヤー!

タナ カナ カズ ザー!

シャラブカ マラバラ!

エンゴンセマ! エンゴンヤマ!
ブック ラー! ブック ラー!
ナラベナ キャサレナ!
イルトンガラ! イルトンガラ!
ウック! ウウ! ウック!

【イギリス】(指導者・班長級のもの)

そなえよつねに! そなえよつねに!
さけべ! さけべ! さけべ!
初級の者よ! 2級の者よ!
1級の者よ!

【イギリス】(一般班員のもの)

リーダー:ぼくらはだれだ?
班員(コーラス):ぼくらは、おとなしい少年たちだ!
フーハー! フーハーハー!
フーハー! フーハー!
フーハーハー!
その名は わし班!
わし班万歳!(このほか、いろいろな班名)

【カナダ】

アイ、ジー、イット タア キー!
アイ、イー、ジップ!
ボーイスカウト! ボーイスカウト!
さけべ! さけべ! さけべ!
カンタ テタ バー バー!
カンタ テタ ター!
すすめ、ボーイスカウト!
すすめ、ボーイスカウト!
ラー! ラー! ラー!

【デンマーク】

チカリッカー! チカリッカー!
チャウ、チャウ、チャウ!
ボマラッカー! ボマラッカー!
シス! ブーム! バー!
デト ダンスク スペジャーコース!
ラー! ラー! ラー!

【デンマーク】(賞賛の拍手を送る場合)

ブーラーボー!
ブラボー! ブラボー! ブラボー!
(はずみをつけて、きびきびした調子でいう。
たとえば、ブラウ!ブラウ!ブラウ!というように)

【オランダ】

リック! ティック!
リック ア ティック
ア ティック!
ポプサ! ポプサ! ハイ!
(3回繰り返す)

【フランス】

アディジ アディジ アーオーアー!
アディジ アディジ シム ポム バー!
アーオーアー! シム ポム バー!
アー! アー! ア・ア・ア・アー
(4行目の最後のアーは、ちょうど風船の空気が抜けるときの調子で)

【アイルランド】

オレイ イレイ イッコリー アン!
フィル ユア ファーザーズ
ヒッコリ ジャン!
フーパイ スコーリー!
オイリッシュ マリー!
ヒガラム! スティガラム! ジャンプ!

●班で歌をうたうこと

歌の上手な班は活気がある。歌は君たちの精神を鼓舞し、道を短くしてくれ、むずかしい仕事を容易にしてくれる。歌はキャンプファイアの周りや、道を歩きながらだけでなく、班集会でもうたう。歌をうたうのが楽しくないのなら、君の班は良い班とは言えないだろう。

君がごく普通の声を持ち、歌を指揮することを知っているなら幸運である。しかし、君自身が指揮するだけでなく、班員にも指揮する機会を与え、君のチアマスター(演技係、ソングリーダー、イエールマスターなど)を激励して、よいスカウトの歌を探させなければならない。

(いつ、何を)

君の班が、何かむずかしい仕事をしているとき歌をうたえば、仕事のスピードを早めてくれるのがわかるだろう。このことは、ハイキングにも当てはまる。目的地へ向かうときは、歩調を合わせるために活気のある歌をうたい、家路をたどるときには、何かしら熱のこもった歌をうたえば、最後の2、3kmの間、疲れ切った足を動かしてくれるだろう。

しかし、君たちがいちばん多く歌をうたうのは話すことや、することが全部終わってから、キャンプファイアを囲むときである。いずれにしても、君の班に適し、行事の精神にぴったりするような歌を選ぶことが大切である。

世間では、毎年たくさんの歌が発表されるが、2、3週間もすると放送から消えてしまう。そして、たいいていの場合、2度と口ずさまれることはない。しかしながら、幸いなことに毎年いくつかの良い歌の収穫があって、それは生き残っていく。

趣味の良さを発揮して、よいスカウト運動にふさわしい歌を選ぼう。といっても、その歌がみなまじめなものではないということはない。むしろ反対に、あらゆる場合に適する、いろいろな要素の混じった歌が必要である。

(皆が参加すること)

君の班の全員が参加するのでなければ、歌をうたって楽しむことはできない。君の班にすばらしい歌の名手はいないかもしれないが、歌がそんなに上手である必要はなく、だいじなことは、合唱するときに自分のベストを尽くして歌うことである。班員たちがほんとうに歌うように注意すること。歌うかわりに、大声でかなりたてる者が非常に多い。大声を出すことが上手な歌い方ではないのだ。

ひとつの歌を始める前に、指揮者——君かあるいは別の一人——は、その歌の曲と歌詞を確実に知っていなければならない。そしてその中に溶け込んでいくのである。指揮者に従って歌を4、5回繰り返して、班員たちが喜んでそれを覚えれば、歌うことそのものを楽しみを感じるようになる。

最初は古くよく知られた歌に集中すること。あとで他のものを付け加えて、班の誇りとなるような曲目を築き上げることである。

(歌を選ぶこと)

ある行事のために歌を選ぶ場合、その行事の状況と雰囲気を考えること。キャンプファイアの炎が燃え上がるときは、元気に満ちた爆発的な歌を選ぶ。炎が燃えつきるところには、当然静かな歌を選ぶ。厳粛な儀式の場合には、まじめな愛国的な歌がよい。そして気分をかえるためには、快活で陽気な歌に切りかえる。

ボーイスカウト歌集やキャンプソング集などを入手して、その中からよい歌を選ぶこと、それらには、君たちが知らなければならない、すばらしい歌がどっさりのっている。古い歌もたくさんある。和音に適したものも多い。黒人霊歌や宗教的な歌、民謡やカウボーイの歌などいろいろある。

輪唱はたいいてい人気がある。「静かな湖畔」「鐘」「キャンプの夜」「森の野営」などは、そのほんの2、3の例にすぎない。

快活な曲では、「ハイキングの歌」「裾野を越えて」「たのしき野営」「ぼくら元気」その他たくさんある。これらの曲は、ハイキング中の班に元気をつけるのに特に効果的である。

それからまた、いろいろなおもしろい歌詞や、繰り返しのついた曲がある。「10種野営料理法」「クイカイマニマニ」「ホルディリア・クック」その他がその例である。この種の歌は、いくらでも挙げられる。

そして最後に、厳粛な行事のためには、愛国的な歌すなわち「国歌」をはじめとして、「連盟歌」「そなえよつねに」「清き風」などがあり、元気を鼓舞するスカウトの歌としては「光の路」「名譽にかけて」「月下の営火」などがある。

(歌を集めること)

班がうたう歌のリストかスクラップブックでも作ること。それに班員が覚えてくる歌や、君が隊から覚えてくる歌を付け加える。そうすればいつかは、君の班に完全にマッチする曲にぶつかる

ことだろう。その時は、その曲を班歌として採用し、歌詞をつける。班員たちの中に詩人がいないと誰が言えよう。もしなかったら、君たちの両親や学校の先生、あるいは町の知名人などの助けを借りるとよい。頼み方さえよければ、誰でも喜んで手を貸してくれるだろう。

歌ができれば、班員たちをうまく歌えるように訓練して、あらゆる機会に歌うこと。

このようにして君の班の伝統は築き上げられていくのである。

●話し方

うまく話ができるという能力は、班長としての仕事をしていくうえに、非常にためになることがわかるだろう。話をするのは、キャンプやキャンプファイアを囲んだときなど、特に効果的であるが、班集会でも同様のことがいえる。

班員たちは、話には喜んで耳を傾けるものである。ただし、話がおもしろく、しかも話し手が上手な場合に限る。話し手自身にとっては、班員たちが話の筋の進展にかたずをのんで聞き入っているのを感じると、特別な満足感を覚えるものだ。

はじめ君は「とんでもない。ぼくには話なんてできませんよ」というかもしれない。言葉をつなぎ合わせて、ある状況を説明するのに必要な想像力と能力は、自分には無いという考えにとられるかもしれない。そんなことで落胆してはいけぬ。生まれつき話し方の才能を持っている人は、ほとんどいない。やろうと思えば、ほとんど皆その能力を身につけることができるのである。

(どうしてその才能を身につけるか)

いつか君は、すばらしくおもしろい物語を読んで「これを次の班集会でやったら、すばらしいだろうなあ!」と思うようになる。そのとき読んでいる本か雑誌を投げ出して、「しかしぼくにはできない!」といてあきらめてはならない。思いきってやってみること。すると、思っていたよりやさしいことがわかるはずである。

物語を朗読して聴衆を引きつける人もある。しかし、読んだ話を君自身の言葉で表現するとなおよい。そうするためには、その話を覚えなければならない。それもただ覚えるのではなく、物語の状況や作中人物の行動なども、はっきりと頭に刻み込まなければならない。そしてもう一度読み返す。それで都合3回読む。そうすれば話の筋は心に刻み付けられ、作中人物が君の心の中で生きようになる。

ここでしばらく座って、作中人物のお互いの関係と、各人物が果たす役割について考える。はっきりしない点があったら再び読む。

話が君の心に定着したら、部屋の中の目覚まし時計か本箱に向かって、大きな声で話してみる。最初はむしろ無味乾燥であるかもしれない。でも気にすることはない。2回3回と回を重

ねるごとに、活気と色彩を加えながら繰り返す。君の声を作中人物の性格や、作中を流れる雰囲気にもマッチさせるよう努力すること。

そして最後に、班集会やキャンプファイアで、プログラムに合わせてまっすぐにその話の中に飛び込んでいく。うまくできないのではないかなどと恐れてはいけぬ。話そのものがおもしろければ、班員たちは耳を傾ける。そして話が進むにつれて君自身が話の中に溶け込んでいき、自信がついてくる。話が終わったあとの拍手かっさいで、君の話が成功だったことを知る。

(話の種類)

前に言ったように、成功、不成功は物語自体によることが多い。だからそれは、よい物語でなければならない。そのため、注意して選定すること。図書館や手持ちの本あるいは雑誌の中から、よい物語を見つけ出すことができるだろう。あるいはまた、新聞のニュースをもとにして、自分で作り出すこともできるだろう。しかし、班員たちがまだ知らない物語を選ぶように注意することが大切である。聞き手が隣の者に向かって、「なんだ、あの話なら、ぼくが小さいとき、ゆりかごで聞いてあんまりおかしいので、笑っておこちのさ」とささやくのを聞くのは、あまり愉快なものではない。

どんな種類の話であれ、動きの多い話でなければならない。作中で物語が進展し、クライマックスに達し、上手に終わるようなものでなければならない。

話が終わったら、そこでストップすること。ひとつの教訓を引き出すために、もう一度話に戻ってはならない。作中に教訓が含まれているなら、班員たちは自分で十分にそれを感じ取るはずである。

(班員皆がわりっぱなし)

話し方はもっぱら勇気の問題である。思いきって飛び込んでみれば、話を重ねることにだんだんやさしく感じていくものである。

君が上手になったら、班員たちを激励してやらせてみる。者が手本を示し、手をとって教えてやれば、班全体として皆がそれに参加してくるようになるだろう。

班集会やキャンプファイアがあるたびに、話の時間をはっきりと設けて、班員たちにやらせてみることだ。いちどはじめてみると、班員たちが話し方をほんとうに楽しむのを見て、君は驚くに違いない。

●班のゲーム

イェールや歌が、いろいろな集会やハイクやキャンプに必要なできるように、ゲームもまた同様である。ゲームは、いろいろな種類の班の活動に味と変化を与えるのに非常に役に立つ。

ゲームをいくつか手元に用意しておき、必要な時にいつでも、

すぐにやれるようにしておくこと。

スカウトゲームの多くは、野外と屋内両方でやれる利点を持っている。そしてさらに、隊集会やキャンプで、隊全体でできるものが多い。よい参考資料として「スカウトゲーム」が連盟需品部で発売されている。

●班の寸劇

それでは最後に、班の寸劇(スキット)について述べてみよう。それは即興的な、普通はユーモラスな劇で、隊や地区のキャンプファイアや、父と子の夕食会や、隊の家族集会のときなどに上演できるものである。

この班の寸劇については、多くの班や隊は、もつと力を入れなければならない。この寸劇を盛んにすることは、創作する能力を刺激するものであり、班の中でその試演をすることは、このうえない楽しみである。さらにまた、寸劇で演技することは、生まれつき内気の少年が、はずかしがりやをなくすのにも役立つことだろう。それはまた自己表現するという、めつたにない機会を班員たちに与える。さらに、君の班にいるかもしれない「いたずら者」の精神を、きわめて建設的に利用することができる。

(何を選ぶか)

一般的にいつて、厳肅なものより、おもしろみのある寸劇を選んだ方がよい。厳肅な劇でちょっと失敗すると、期せずしてそれがおかしなものになり、その結果、全体が失敗となる。おもしろみのある寸劇でちょっと失敗すると、おもしろみがますます増すだけである。

厳肅な寸劇を必要とする場合もあるだろう。そんなときには、指導、練習を十分にし、正しく上演されるように十分気を配らなければならない。

厳肅なものであれ、またおもしろみのあるものであれ、寸劇は簡単なものでなければならない。込み入っていて、多くの練習と助力が必要な劇は避けること。

もうひとつ重要なことは、できるだけ多くの班員を寸劇に参加させることである。2人でやる寸劇は2人にとっては申し分ないが、他の班員たちには劇に参加する機会が与えられない。ちょっと頭を働かせれば、役者2人の寸劇を、班全員が出演するようなものに拡大することが多く、このようにして、より大きな楽しみを味わうことができる。

(寸劇をどこで探すか)

寸劇を探せるところはいくらでもある。余興やパーティーに関する本を君の地方の図書館で探すとよい。その本にはたいいてい寸劇全文が書かれたものもあり、また提案にとどまっているものもある。

もうひとつの探し方としては、レクリエーション協会から発行

されている「スタンツ」の本を参考にすることである。

しかし、寸劇は普通自分で作ったもののほうがおもしろいものである。いろいろな少年雑誌のジョークを多分君は読むと思う。そのジョークのひとつを完全な寸劇として演出できる場合が非常に多い。

ラジオやテレビの無駄話や冗談からも材料が得られるだろう。最近の班や隊のハイキングやキャンピングの出来事を寸劇に仕立てることができる場合も多い。

君の目と耳を開いて、また班全体にもいつも注意させて、班の寸劇を探させることである。

(寸劇を作ること)

次に寸劇の作りかたの例を2、3挙げてみよう。

雑誌を開けると、ひとりのスカウトが街の交通の激しいところで、多くの見物人に囲まれ、交通を遮断しながら、摩擦で火を起こしている漫画が出ている。彼のかたわらに立っていた男が、申し訳なきように交通巡査に向かって「私が彼に頼んだのはマッチだけだったのですが」と言う。

班の寸劇としては、まだ強さが足りないが、利用できるアイデアがそこにある。道を聞いている人をテーマにするとか、時間を聞いている人をテーマにするとか、この際アイデアを利用して寸劇を考えてみよう。

まず寸劇があることを発表する。説明者は観衆に向かって、舞台はある晴れた日の交通の激しい道路の一角であることを説明する。

班員が入ってくる。ある男が班長に向かって

「すみませんが、今、何時だか教えていただけませんか」と聞く。

「よろしいですとも。ちょっとお待ちください」と班長は答えて、周りのスカウトたちに命じて地面に棒を何本も打ち込ませ、それをひもでつなぎ合わせ、またあらゆる方向に線を張り出させる。そして最後に班長は「お待たせしました。今ちょうど9時32分です」

と答える。

男はいささか面食らって

「どうもありがとう」

と言って歩き去っていく。スカウトたちが棒やひもを取り除いている間に、男がまた戻ってきて

「さっきのやり方は太陽が出ているときは、なかなかよい方法ですが、雨が降っているときはどうするんですか」

と聞く。班長は

「その場合はまた方法がありますよ」

と答える。

「ほう、いったいどうするんですか」

とその男。

「なあに、ちょっと腕時計をのぞくだけですよ」

と班長は答え、時計を出して

「ハイ!ちょうど9時32分です」

といて幕。

ジョークを寸劇に仕立てる手順を君は知った。次はスカウティングの出来事を寸劇にすることができるかどうかを見てみよう。

何を材料に使おうか? この前の隊集会でやったフォックス班の救急法を材料にしようか。題名は「重傷手当て班」としたらいいかもしれない。

あるいはまた、隊キャンプでのパイ作りを材料に使おうか。これがいいようだ。

パイを2つ作る準備をしている。2人のスカウトが現れる。小麦粉があたり一面に散らばっており、練り粉があっちこちにねばりついている。ついに練り粉を練り上げてパイ皿の上に置く。ひとりがそれをオープンに入れるために運び去っていく。外側で大きな爆発音が起こる。パイが爆発したのである。(紙袋をふくらませて打ち破って音を出す)まもなく不運なコック(あらかじめ粉糞を凝らした別人)が全身包帯に包まれて運び込まれてくる。幕。

あるいはまた、この前の班ハイクで道に迷いかけたとき、君の上に危うく起こりかけた事柄を、冗談めかして描いてみるのもおもしろいだろう。

班全員がハイキングしながら舞台に入ってくる。立ち止まって地図をのぞく。どの方向に行くかについて、皆無言で議論を始める。ある者は右を指差し、またある者は左を指差す。最後に全員退場。

しばらくして前と同じ方向から、再び舞台に入ってくる。(大急ぎでキャンプファイアの周りを回って)今度はさっきよりもゆっくり動き回る。再び地図をながめて議論を始める。もう一度それをやる。皆疲れる。それからまた議論をやる。最後に議論している間に、白いシートとタオルでアラビア遊牧民の服装をした男がひとり入ってくる。そして君は今どこにいるかを発見するために、彼と無言で話を始める。そして最後につぶやくような「エジプトだ。ぼくたちはエジプトにいるんだ!」という声が聞こえる。次長が班長のところへ歩みより「ぼくが言ったでしょう。我々はメインストリートから左へ曲がるべきだったんですよ!」と言う。

以上はほんの2、3の例に過ぎないが、君の班員や、隊の他班の班員たちの楽しみのために使うことができる寸劇を見つけ出す手がかりを、君に与えてくれることと思う。

◆ 「班長への手紙」を読んで

外国のスカウトはエンターテイメントがとても上手である。それはキャンプファイアの出し物に留まらず、歓迎会などのパーティーや、仲間が集まったときなどのちょっとした時間まで、いつでも歌い、踊っている。実にすばらしい。

私がボーイ隊長をしていたときの話である。世界ジャンボリーに参加したシニアスカウト3名が、帰国直後に実施されたボーイ隊の夏季野営に奉仕に来てくれた。WJに参加する前までは何もできなかった彼らが、向こうで覚えてきたネタでキャンプファイアを大成功させたのである。彼らはそれまでは「できなかった」のではなく「知らなかった」だけなのである。

つまらないキャンプファイアから脱皮するには、外国スカウトといっしょにキャンプすることをお勧めする。できれば外国の地で。

私は、このような「人を楽しませる」技能は、手旗やロープワークよりも重要だと考える。

11. 班と班の関係

君の班がひとつの単位としてどれほど強く感じようとも、君の班だけで立っていけるものではないという事実を、見失ってはならない。

君の班は、他の人々やグループに対して、はっきりした義務を負っている。万一君の班員が自分本意の考えに流れるようになったら、正しい進路からはずれることになる。もちろん君は、君の班をそんな方向に進ませるようなことはしないだろう。真の班精神は真のスカウト精神、つまり接触するすべての人々に対して手助けとなり、友好を深め、忠実であることに最善を尽くすことである。

君の班と隊との関係についてはすでに述べた。これからその他の重要な関係について述べよう。

●班員の家庭

班の初期の集会を班員たちの家でやったのであれば、君は班の両親たちとの協力関係の、よい土台を築いていることになる。班員たちの両親は、班の生活とはどんなものであるかを理解する機会を持ったわけである。自分たちの息子たちが、なぜスカウトであることに喜びを感じるのかがわかっており、班の希望や野心について、班員たちと同じように関心を持っていることだろう。

班員たちを激励して、各々の家庭でできるだけスカウトの「おきて」に即して生活するようにさせること、すなわち信頼に値し、手助けを惜まず、快活であることなどである。自分たちの息子が、スカウト技能が進歩するばかりでなく、家庭生活においてますます責任あるメンバーになっていく（すべてスカウトのおきてに従うために）のを見ることほど、スカウティングは価値あるものだということを両親に確信させるものはない。

スカウティングがどのようなものであるかを両親が知っている場合は、隊集会や班集会に息子たちを100%出席させるのに、何の困難も感じないだろう。しかし、スカウティングが時間を取り過ぎないように注意しなければならない。両親もまた自分たちの息子を見たいのである。スカウティングは、子供とその両親との間に強い同志関係を奨励すべきであって、決してそれを妨げてはならない。

(いつも接触を保つこと)

少年がスカウトに参加する——その瞬間から、君がほんとうに関心を払っているということを、常に親たちに感じさせること。

新しく入団した少年が、参加の準備ができ次第彼の家に訪ねていくこと。彼の部屋でスカウトになるために必要な事柄について、彼に手を貸すこと。同時にまた両親に、彼らの息子のこれからのことを説明する。できるだけ少年の家庭の状況を学

ぶこと。そうすれば少年が持っているかもしれない変わったくせや、特別な問題点を理解することができるだろう。

班の誰かが病気のときは、彼の家を訪ねて見舞ったり、電話で病状を尋ねる。班全体としても病気にしている班員の心を引き立てるために、何かを考え出すこと。

(約束を守れ)

両親の支援を失わないためには、両親との約束はどんなものでも、文字通り守ることが必要である。もし両親に対して、その子供を班集会から9時半に帰すと約束したら、彼が時間どおりに家に帰るように取り計らうこと。閉会時間が過ぎても、ただらだと集会を長引かせてはならない。そして班員たちがまっすぐに家へ帰るようにすること。

「スカウトは誠実である」もし君が君の分を守り、正確にそれに従うならば、両親もまた、その分を守り、その子供たちを各種の集会の時間に遅らせたり、また使い走りやその他の家庭の雑事のために、班ハイクの出発予定時間までに班員たちが決められた場所に集合するのを遅らせるようなことは、決してないであろう。

家庭での集会——

再び家庭での集会に戻るが、それは両親に接触するまたとないよい機会である。班の本拠ができあがった後でも、両親との交わりを維持するために、ときどき班員の家で集会をするように取り計らうことは必要である。その場合、両親は君が運営する集会の模様によって、君の班を評価するというのを忘れてはならない。規則正しい、よい集会をもつように注意しなければならない。

スカウトの進歩に両親の興味を持たせる——

班で何をやり何を学んでいるかを、班員たちが両親に話すように取り計らうこと。ある班員が1級章課目の料理で成功を収めたことを知れば、その母親は非常に興味を持つことだろう。彼がもし炊事場では器用であり、必要であれば家族全員のための夕食でも作れるということ、母親に実地で説明した場合はなおさらであろう。彼がまた、最初の技能章をもらうときは、彼の父親は誇りで胸がふくらむに違いない。父親が息子に手を貸した結果としての技能章であればなおさらのことだ。

しかし、班員や両親個々の問題を解決するだけで満足してはならない。両親たちの、自分たちの子供に対する関心を、班全体に対する関心、すなわち班が成し遂げる名誉や資金づくりのための諸活動や、班自体のキャンプ用具を調達する努力などに対する関心にまで、拡大することができる。

家庭行事——

「両親の夜」は、隊ばかりでなく班でも行なうことができる。班が生まれて間もなくこのような行事を催すことは効果的で

ある。きわめて友好的な行事にして、班がどのようにして発展し、またどんなことができるかを両親に示すこと。

「父と息子のハイキング」は、班の規模でりっぱに行うことができる。ほんとうのキャンプの夕食を料理できる場所へのハイキングにする。父親たちと息子たちがいっしょにやって楽しめるスカウトゲームをいくつか準備する。夜が来たらキャンプファイアの周りで、父親たちに昔話をしてもらおう。忙しく立ち働いている父親たちが、昔やったいろいろな冒険の話の聞いて、君はびっくりするに違いない。

大事なことは、お母さんたちを忘れないことである。お母さんたちは料理をしたり皿を洗ったりする必要のない、戸外での「母親の夕食会」に招待されるのを、とても喜ぶものである。

あるいはまた「家族全員集合」のピクニックをやり、皆が楽しむのもまたよい考えではないだろうか。

●教会と学校

君の班の、教会と学校に対する責任は、家に対する責任と同様に重要である。

(教会に対する責任)

どのような班の活動も、班員たちが教会へかよふのを妨げるものであってはならない。

班員たちを励まして彼らの宗教的義務を積極的に果たさせ、彼らの教会のために計画された奉仕活動には、必ず参加させること。ことに教会が育成母体になっている団に君が属している場合はなおさらである。

また、君の班員たちに他人の信仰を尊重させ、決して他の人の感情を害するようなことをやったり、言ったりしないように訓育するのに、君が最善を尽くさなければならないことは言うまでもない。

(学校との協力)

学校教育から最大の効果を得させるのに、君は班員たちに、静かではあるが強い影響を与えることができるだろう。

班員たち個人またはグループに対して、君は時に応じて一言二言話をして、班の活動でも、また学校でも、彼らが班の信用を高めることを君が期待していることを、はっきりわからせることである。

班として君の先生たちに何か奉仕してあげられないかどうか、いつも気をつけていることが必要である。

学校のために全体として行なう善行は、いつでも感謝されるものである。

●設立育成団体

教会であれ、学校であれ、奉仕団体であれ、また何であれ、君の団を育成する組織や団体に対しては、君の班は特別に忠実であって、奉仕を惜しんではならないことは言うまでもない。育成団体は、団の継続的な運営の責任を負っているのであるから、君たちもまた最善を尽くしてそれに報いなければならない。

たとえばある地域団体が、通知状配達人か、会場整理係などを探しているなら、君の班としてのサービスを提供するのに躊躇してはならない。他人が頼んでくるまで待たないで、自分から進んで行なうのであればさらによい。心の目を見張って、何をする必要があるかを知り、それをやることである。

この同じ考えを、他のあらゆる形の設立育成団体にあてはめること。もしそれが学校であれば、近くの道路の横断歩道の整理をするか、校旗の上げ下ろしをするか、または防災訓練の指揮をすることなどを申し出る。もしもそれがロータリークラブやライオンズクラブなどであれば、やってもらいたがっていることを見つけ、彼らが君たちや団のためにやっているすべての事柄に対する感謝のしるしとして、それをやること。

これらのことについては、実行前に君の隊長に相談すること。育成団体のための奉仕として君の班が企てるものは、何であれ、その組織や団体に関係のある人と連絡をつける必要があるときは、必ず隊長の全面的な承認を得てやらなければならない。

いろいろのアイデアや行動にみちあふれているのはけっこうであるが、自分の権限をこえないように注意しなければならない。

もし君が、ほんとうは隊全体としてやるべきことを自分でやろうとした場合、たとえそれが君の善意からしたことであっても、ちょっとした行き違いから、やっかいなことになるものだ。

●班の善行

少年たちがスカウトになったその日に誓った、「日々の善行」という義務を、まじめにしかも忠実に班員たちに受け入れさせるのが、班長としての君のつとめである。君は君自身が手本を示し、またときどき班の特別善行計画を立てたりして、班員たちをこの点で助けることができる。

班員が8人集まればひとりではとうていできない善行をやることができる。老人や病人だけの家庭の手助け、雪かき、危険な交差点で警察官などの指導を得ながらの歩行者の安全通行、教会の会報配布、野鳥のえさ台にえさを絶やさないこと、クリスマスのプレゼントのための本やおもちゃ集め、火災予防の呼びかけなどは、皆班にとってやる価値のある事柄である。8人が分担すれば何も困難なことではなく、スカウティングがどんなものであるかを示す絶好の機会である。

特別スカウト善行は、いつも秩序正しく行なわれる。隊の夏

季キャンプの準備として、班はキャンプ費用が払えないためにキャンプに参加できない班員のための資金づくりをするかもしれない。また、班のキャンピングの途中、班員は自ら進んで農業の収穫や手入れの作業などに手を貸すことができる。

これらのことは、それ自体やりがいのある事柄であるが、また同時に、他人の助けになるために自分の最善を尽くしているという満足感を、班員の全部に与える。お互いに仕事と犠牲を分け合い、忠実に仕事をやっていくことは、班精神と班の団結力を養い、強化するすばらしい手段である。

班員たちをこの点でチャレンジさせるのは、班長である君なのだ。班善行のアイデアを持ってこさせること。君自身でもまた考え出す。そして十分討議した上で、やるべき善行を決定する。さらに最良の結果を得るにはどうしたらよいかを考える。各人にその分担をさせることにして、仕事にかかる。

しかしながら、君が何をやろうとも、奉仕活動はそれが大きなものであれ小さなものであれ、心から、しかもそれを行なうことに対する満足以外に何の報酬も考えないでやらない限り、ほんとうの善行ではないということを、班員たちにしっかり悟らせることが必要である。この精神で行なわれさえすれば、班の善行は班員ひとりひとりを、よりよいスカウトに育て上げるのに大いに役立つことだろう。

◆ 「班長への手紙」を読んで

日本のスカウトの多くは（指導者も含めて）、自分たちだけが楽しむことしか考えていないということは、極めて残念なことである。

B-Pは「最後のメッセージ」で、「他の人に幸福を分け与える」ことを説いている。それがスカウティングの目的である。それを実践するためにスカウティングを展開し、第一段階として、まず家庭、学校、教会（自分が信仰する宗教）から始めるのである。

例によって特に大切な部分を引用する。

班員たちを激励して、各々の家庭でできるだけスカウトのおきてに即して生活するようにさせること。

班の誰かが病気のときは、彼の家を訪ねて見舞ったり、電話で病状を尋ねる。班全体としても病気になる班員の心を引き立てるために、何かを考え出すこと。

班で何をやり何を学んでいるかを、班員たちが両親に話すように取り計らうこと。

君の班の、教会と学校に対する責任は、家に対する責任と同様に重要である。

班員たちを励まして彼らの宗教的義務を積極的に果たさせ、彼らの教会のために計画された奉仕活動には、必ず参加させること。

君の班員たちに他人の信仰を尊重させ、決して他の人の感情を害するようなことをやったり、言ったりしないよう訓育するのに、君が最善を尽くさなければならないことは言うまでもない。

班の活動でも、また学校でも、彼らが班の信用を高めることを君が期待していることを、はっきりわからせることである。

君の団を育成する組織や団体に対しては、君の班は特別に忠実であって、奉仕を惜しんではならないことは言うまでもない。少年たちがスカウトになったその日に誓った、「日々の善行」という義務を、まじめにしかも忠実に班員たちに受け入れさせるのが、班長としての君のつとめである。

君が何をやろうとも、奉仕活動はそれが大きなものであれ小さなものであれ、心から、しかもそれを行うことに対する満足以外に何の報酬も考えないでやらない限り、ほんとうの善行ではないということを、班員たちにしっかり悟らせることが必要である。

このように、周りの人々との関わりをしっかりと認識し、助け合うことを実践することがスカウティングにおいて最も重要なプログラムである。そして、この小さな積み重ねが、VS、RSと上進するにつれて、国レベル、国際レベルで役に立てるようになるのである。

スカウティングは、社会に役立つとする意識を高め、それを実行することを、体験によって学ぶ教育運動であるということをお忘れはならない。

12. 班の活動

このようにして班の活動は続く。

そのうち数週間がたち、数ヶ月が過ぎる。そして、そのうちに君は、班を、かつてないほど強くまとまった単位組織に築き上げることになるのだ。君たちスカウトは、がっちりした絆で結びつけられるのである。班の伝統は生まれ、班精神はますます高揚される。君たちひとりひとりのスカウト技能はますます磨きがかかり、君たちの行動はいつそうスカウトの理想に近づいていく。

こうして、君の班はしだいに向上していく。

では、いったいどれくらい伸びているのだろうか。「もちろん、世界一さ!」と君は言う。だが君はほんとうに確信があつて言っているのだろうか。あるいは、ただ、そうではないかな、と思っただけで、過ぎないのではないかな。また君は、何を尺度として自分の班を評価しているのだろうか。たぶん、君の班は、隊の他の班に比べればいい方かもしれない。つまり、君の属する連盟の役に立っているということになるだろう。しかし、国内のほかの班、つまり他の隊や県連盟の班と優劣を競った場合はどうだろうか。遜色はないと言えるだろうか。それとも、そんなにまで抜群ではない、ということになるかもしれない。

では、なぜそうなるのか。その答を見つける方法があるはずである。試みに、全国の班に当てはまる基準を立ててみよう。それから、その基準によって君の班を評価すれば、君の班の水準が、現在どこまできているかがほんとうにわかるだろう。そして、君の班は優秀か、可もなく不可もなしというところか、あるいは全然話にならないのか、を知るのである。それだけではない。君も班員も、トップにおどりあがるにはどうすればよいかということまで知るのだ。

●班を全国的水準に引き上げるにはどうすればよいか

優秀な班づくりに必要な、最小限の基準条件は、後に掲げてあるとおりである。君がこれらの条件にそって活動すれば、君は自分で設定した班の目標に向かって、順調に進んでいることになるのである。しかし、これは、君のひとり相撲ではどうにもならないことだ。班を全国的水準に引き上げるため、すなわち、国内の最優秀班と肩を並べさせるために、全班員をふるいたたせなければならないのである。そして、目指す水準に達したら、それからあとは、どうすれば班の面目を保ち、しかも、絶えず第一線で活躍させることができるか、ということになってくるのである。

全国的水準の班づくりには、どのようなことが関係しているのだろうか。それには2つあるのだ。ひとつは隊全体の一部としての、君の班に関係のあるもの、もうひとつは、君が自分の班で行うことに関係のあるものである。では、それはどんなことか、

いろいろある中から、ひとつひとつ取り上げていくことにしよう。

●隊の一部としての君の班

これが、標準班づくりの第1部である。

隊が目指す到達点に達するに際して、それが君の隊の指導者たちの満足を得るようにするために、君は自分の所属する隊に協力する。

君の隊が目指す目標とは何だろうか。君は知っているはずだ!

君は班長会議で他の班長たちと協力して、その目標を設定してきたのだ。目標の中には、隊集会に出席することや、ハイキングやキャンプに参加すること、地区や連盟主催の各種の行事、その他数多くの活動に参加することなどがあるだろう。

まず隊の目標を知ること。そしてその達成のため、班としての役割を、確信を持って果たせるようになることだ。

●君たちのものとしての班

次は、標準班づくり計画の第2部である。

次の各種の班活動で、1,000点満点のうち750点以上を得点すること。

1. 訓練された班リーダー
2. プログラムの編成
3. 班の定例集会
4. 野外活動
5. 特別行事
6. 奉仕作業
7. 進歩
8. 最良の服装とみだしなみ
9. 班の特色
10. 班員数

次のページに示す得点表を見てみよう。

【良】

の成績で基準に達するには750点が必要だ。

【優】

になるには、君は1,000点近くの点数を得る必要があるのだ。とはいえ、君は1,000点近くの点数を得点したところで止まってしまつてはいけぬ。基準に合った班を作るために要求されている回数以上に、多くの集会を、君は持つことができるはずだ。ハイキングやキャンプの回数が多ければ多いほど、それに応じてどんどん進級するのだ。君の班に関する限り、設けられている基準というものは、目指しているものの絶対最小限のものであるということ、そして君自身はその基準以上に向上することができるかどうか、つまりすべての面で最上位に立てるかどうかということ、決めてかかることだ!

●標準班のための得点の基準

標準班を作るには、君の班は次のことをしなければならない。

A.	隊の目指す到達日目標に達するに際して、それが君の隊の指導者たちの満足を得るようにするため、隊に協力すること。
B.	次に示す班の活動で、1000点満点のうち、最小限750点を得点すること。

指導力	I	班リーダー訓練に4回参加した班長と次長	(100点)
		班リーダーの数	班リーダー訓練に2回参加した班長と次長
活動	II	3ヶ月前に計画された普通の計画と1ヶ月前に計画された特別の活動	(100点)
		ほんの1ヶ月前に計画された普通の活動	(50点)
	III	4ヶ月間に、隊集会のほかに、少なくとも毎月2回を持った	(100点)
		4ヶ月間に、隊集会のほかに毎月1回隊集会をもった	(50点)
	IV	4ヶ月間に、班ハイクまたはオーバーナイトハイク(1泊ハイク)を、少なくとも4回実施した	(100点)
		4ヶ月間に、班ハイクまたはオーバーナイトハイクを、少なくとも2回実施した	(50点)
	V	班員のすべてが、連盟や地区や団のキャンポリーに参加した	(100点)
		少なくとも班員の半数が、連盟や地区や団のキャンポリーに参加した	(50点)
	VII	4ヶ月間に、班善行が少なくとも2回あった	(100点)
		4ヶ月間に、班善行が少なくとも1回あった	(50点)
	VII	4ヶ月間に、少なくとも班員2名が1ランク上に進級した	(100点)
		4ヶ月間に、少なくとも班員1名が進級した	(50点)
	VIII	班員のうち、少なくとも75%が正しい服装をしている	(100点)
		班員のうち、少なくとも50%が正しい服装をしている	(50点)
	IX	班旗、班記号、班コールそれに現在まで4ヶ月間の班日誌がある	(100点)
		班旗、班記号、班コールそれに現在まで2ヶ月間の班日誌がある	(50点)

班員数	班員が8人いる	(100点)
	班員が7人いる	(50点)
	班員が6人いる	(50点)

●標準班としての名誉を得るための工夫

得点の方法を学ぶにつれて、それが4ヶ月間にわたる活動に基づいて定められていることに、君は気がつくだろう。君は4ヶ月でその基準に到達したあとは、それ以上に向上するように努力するのだ。

訓練を受けた班リーダーが重要であることについては、別に疑問はないはずである。仮に君が君自身の仕事を知らないとしたら、君は非常に質の悪い班を持つことになるのだ！君がすでに訓練を受けている場合には、打てばひびく式に得点することになる。だから君がまだ訓練を受けていないのだったら、班長会議で、君の隊長から必要な訓練を受けることから始めることだ。訓練を受ける方法は他にもある。君の属する地区や連盟内で、班長訓練や野外訓練行事が催されるはずである。そのときには必ず出席することだ。そして君の補佐役(次長)もいっしょに参加することだ。そうすれば君も君の補佐役も、その参加した訓練行事から利益を得ることになる。

君自身が全体的な活動の計画をして、はじめて班の中にいろいろな行事が生まれるのである。班内で話し合いを持ち、活動の計画を練るのだ。それから君の補佐役といっしょになって、細かい点を列挙していくのだ。普通の方法で向こう3ヶ月間の活動を前もって計画するのだ。それから、月単位にしての集会やハイキングの完全な計画案に手をつけるのだ。

通常の班集会は、少なくとも毎月2回開くことが必要である。ところで、毎月2回以上班集会を持つことくらいは、君にとっては、たやすいことであるはずだ。君はもうすでに、班の集会の章で話し合った方針に添って、毎週集会を開いていることだろう。

毎月、何らかの形を持つ野外活動を実施して、はじめて君は君自身が向上を目指している途上にあるといえるのだ。最初の月はハイキングに行き、次の月はキャンピングということもあるだろう。班とは、たとえて言うなら子犬のようなものなのだ。つまり定期的に野外の空気に触れてはじめて成長するのである。

キャンポリーは、君の属する地区や連盟内ではおそらく最大の年中特別行事であろう。キャンポリーに参加し、キャンポリーの名誉賞を獲得するよう最善の努力をすることだ。キャンポリーが計画されていないときには、他の大きな行事に参加することだ。歴史的な名所の見学とか、地区ラリーとか、その他同じような行事がいろいろある。

心からの親切で奉仕する仕事ほど、君の班のスカウト精神を強く示すものはない。これが正真正銘の班善行なのだ！それを示す機会は、君の身の回りにたくさんある。まずその機会を

つかみ、計画を練り、そして実行するのだ。1年のうち、いつでもよいかから、クリスマスや年末助け合い運動のとき、貧しい家庭や恵まれない子供たちに贈る品物の入ったかごや、近所に住んでいる病弱な婦人のための庭の手入れ、あるいは養老院やこども病院の訪問など、君の班全体としてできることを君は考え出すのだ。

4ヶ月の間に班員2人がそれぞれ進級する。これはさほど大きな問題ではないはずだ！君が実際に4ヶ月間に3人の班員を進級させることができるのなら、君は同じ期間に班員を全員残らず進級させることもできるはずである。基準に追いつくのだ。そしてそれを追い越すのだ！

服装のきちんとした班を見たまえ。すぐれた隊には優れた指導者と、すばらしい活動とを備えた班があることに君は気付くだろう。これほどはっきりしているのだ。すぐれた班にいるスカウトたちは、世間に対して、自分たちは優れた班に属しているのだと言いたいのだ。質の悪い班にいる者たち——彼らは自分たちの属する班を世間に対して知らせるのを嫌うのだが、このことで君は、彼らを責めることができるだろうか。服装をよりよききちんとしよう。さらに進んでもっともとききちんとしよう！

君が実際に突っ込んでやっていけるものに、班の特徴という分野がある。すでに班旗を持っているなら別だが、まだ持っていないとすれば、ほんとうにすばらしい班旗を作るために、君は班員全員にスケッチさせたり、デザインさせたりして、忙しく立ちまわらせるのだ。班日誌に使う記事も班員全体に書いてもらうのだ。班記号やコールを使う習慣を身につけさせることだ。古臭い班の士気を引き立てるには、これ以上のものはない。

さて最後ではあるが、その重要さの点では決してひけをとらないもの、それは班員の数である！班員の数が少ないと、ゲームやキャンプやハイクるとき、いつも損をする。班に欠員がないようにすることだ。そして古い班員が上進したり離班したりするときには、新しい班員を迎えるというふうにして、常に欠員がないようにすることだ。

●思い出となる班

「古い班員が上進したり離班する・・・」につれ君や君の仲間たちは「自分たちの班が永遠に続いたらなあ」とキャンプファイアの炎が、よく見なれた顔に映えたことを思い出しながら、集会やハイクやキャンプなどでいっしょになったとき覚えた感動や幸福感が、これから先何年も続くことを心の中で願うことだろう。

しかし、悲しいかな、それは現実にはできないことなのだ。日がたつにつれて、君も、また君の班員も皆、大人を目指して成長していくのである。君たちはすべて、思い出の場所から新しい生活へと知らず知らずのうちに移動していくのである。これはすべての班が直面しなければならない事実なのである。

とはいえ、班員たちが国内あるいは世界の各地に散りぢりになっていったにしても、そこには常に彼らを結びつけるものがあるのだ。

それは、彼らの共通の思い出なのだ。これら数々の思い出は、彼らをして古い根っこから芽生え成長していく、新しい班を忠実に盛り上げさせるものである。

少年たちが成長するにつれて、それぞれの生活のために遠く離ればなれにはなっても、班そのものは消え去ることはないのである。なぜなら、ひとりの少年が班を離れると、その少年に代わって新しい少年が入ってきて、古い班の持つ伝統を受け継いでいく体制が整っているからだ。

このことは、君や君のもとにある班員たちが、理想として胸に抱いているのだ。つまり「僕たちの班は決して死なないのだ！僕たちの班の名と伝統は、受け継いでいかなければならないのだ！」

他のすべてのことについても同じように、班長である君の役割は、常に述べた理想を実現するために、たいへん重いのである。古い班員がお互い同志、またその班員たちが名誉をかけて働いた班との連絡を保たせるための手助けをするために、君はいろいろと力を尽くさねばならないのだ。

班員たちが班を離れ、遠方へ去っていく場合には、必ずその彼らとの文通によるつながりを持つことだ。また、新しく入ってくる少年たちには、この文通によるつながりが、班の将来にとって重要であることを自覚させるとともに、班内での出来事を、先輩たちに知らせることに興味を持たせるようにするのだ。

君自身もやがては班を離れ、隊の指導者になったり、あるいは大学へ進み、そして就職することになるだろう。君が移動する前に、君の後任者として班長になる班員にとって、必要な訓練を本人が受けられるようにするために、君はあらゆる手を尽くさなければならない。君の後任者になる班員は、おそらく班の古い伝統を理解しているだろう。だから、君が今までやってきたのと同じ方法で、君の後任者は続けていけるのだ。君が強力な班を作り上げている場合には、君は自分の後任者に対して、成功するための最上の手段を与えることになるのだ。

●伝統を受け継いでいく

古い班員たちが、お互い連絡を保っていくための最上の方法のひとつは「伝統集」である。この本の名前をつけた班があった。その班員たちは、自分たちの伝統集に6人の幹部班員の頭文字を集めてつけた。この本は先輩たちや活躍している現在の班員たちの間で回覧された。この本が手元に届くたびに、先輩たちや現在の班員たちは、前にこの本が回覧されたときから含ままでに経験したことを、書き加えていったのである。その本にはどんな記事が載っていたのだろうか。またその本は班の精神をどの程度にまで生き生きとさせつづけるのに役立つのだろうか。

とはいうものの、他にも方法はあるのだ。

●古い班と新しい班

もうひとつの班は、帰省することのできる先輩たちを集めて、年に1回集会を開く。新しい班員たちもいっしょになって、一夜を過ごすのである。キャンプファイアを囲んで、先輩たちは思い出を新たにするとともに、昔に帰って思い出の班生活を送れば、一方では新しい班員たちは、先輩たちの話に耳を傾けるのである。

この班は、最初の何回かは、このような寄り合い集会を、班の創立記念日つまり9月に催した。しかし、最近になって、この一夜の集会は、クリスマスや新年を迎えるために先輩たちの多くが帰省する、1年の最後の土曜日に変更された。大地が雪におおわれたとしても、何の差し障りがあるだろうか。彼らはすべて寒さに耐えてきたし、今までも野外で快適に暮らす方法を心得ているのだ。

3つ目の班は、夏季に先輩たちを集めて2日間のキャンプ生活を送った。新しい班員たちと先輩班員たちがいっしょになって、小舟(カヌー)の旅をした年もあったし、隊の夏季キャンプで、先輩たちの班が新しい班として加わった年もあった。そして、この班はいつでも両手を広げて先輩たちを迎え入れたのである。先輩たちは来るときはいつでも昔の偉大な考え方をもたらしたし、またその班が古い精神のもとに活動を続けていく力をつけるのを助けてくれもしたのである。

ところで先輩班員たち、つまり君の先輩たちが、このような再会の場に戻ったとき、彼ら自身得るものがあるのだろうか。

そこには、変わることなく、むしろ彼らの心境に触れる何物かが生まれるのである。以前は決して表面にあらわれることのない感情が、彼らの内に湧くのである。少年たちの中の少年たちとして生活したこと、また真の班員として、栄光感や絶望感を分かち合ってきたことに対する感謝の念が湧いてくるのである。

そして、そこから彼らの心は、彼らにとって思い出となっている班の指導者——班長——つまり君に向けられることだろう。

●君の受ける報酬

班での生活が尊いものであったことを、先輩班員たちが君に語ったことはおそらくないだろう。彼らは、このようなことを言葉では表現しないのである。けれども、君は彼らが自分の班員たちが班内の生活で、彼らを楽しませることができかどうかは、自分自身の努力次第だと自覚したからこそ、君は根気よく働いたのである。先輩班員たちが集まってきて、班員といっしょになっ

て楽しく過ごすという、ほかならぬこの事実が君にすべて物語っているのではないか。つまり君の仕事が今もお続けているということ——班や君自身が抱えている夢が、今もお生きているということ。

そこで、君はたとどこに居住しようとも、君の心は真の班の真の班長になるために、君自身に与えられたチャンスと能力に対する、感謝の念でいっぱいになるのである。

(おわり)

1975年10月号から、37回にわたって毎号連載してきたこの「班長のでびき」も、ようやく終わりを迎えました。この33年あまりの間に、日本のスカウト運動はますます発展拡大し、君たちの「兄弟」スカウトたちや指導者の数も増加の一途をたどって、今や全国27万人を数えようとしていることは、たいへんうれしいことであり、社会の人々からの期待もまた、大きくなっています。

この「班長のでびき」は、毎号タイトルのところに掲げたように、ボーイスカウトアメリカ連盟が発行した原著「HANDBOOK FOR PATROL READERS」をもとにして、日本のスカウティングにできるだけ合うように、一部書きかえたり、補足したりしながら続けてきました。部分的には君たちの日常のスカウト活動の上になじまないところもあったと思います。

しかし、ボーイスカウトの「班長」としての役割や責務、あるいは楽しさや苦しさ、そして大きな夢等々、これらは世界中のスカウト班長に共通の事柄ばかりであり、君たちの場合でも例外ではありません。

この連載読物のもとの著者は、アメリカ連盟のウイリアム・ヒルコートという有名なスカウターで、古くから「グリーン・バービル」というニックネームで各国によく知られています。“グリーン・パー”つまり「班長」あるいは「班長章」のビルさんというわけです。彼のスカウト活動についての著作は数多く、中でも「ボーイズ・ライフ」誌への連載と、この「班長のでびき」は、世界中のスカウトや班長たちから愛読されてきました。

ボーイスカウト・アメリカ連盟が、全世界の人々を結ぶ友愛のきずなとして、この本を出版して各国のスカウト組織に贈ったことは、最初の号でも述べましたが、まことに意義深いものがあると思います。ここで、あらためて同連盟に感謝するとともに、君たちが、すぐれた班長として、ますます腕をふるうために、このでびきを活用してくれることを、心から願ってやみません。

西田徹／東京連盟渋谷第6団団委員

◆ 「班長への手紙」を読んで

読むだけでも1週間もかかってしまう大作であったが、はたして班制度というものをご理解頂けたであろうか。40年ほど前に書かれたものなので、ひとつひとつの事例は時代遅れのものもあるが、重要なのは、その中に隠された班制度の本質を見抜くことである。

要点をまとめてみる。

スカウティングの活動の単位は「班」である。班の活動が中心であること。

班長を中心に、自分たちでやらせること。大人が手出ししてはならない。

すべての活動は、ちかいとおきてを実践とグループワークを経験し、社会に役立てる能力を身につけるために行われる。

結果を求めてはいけない。結果はあくまでも反省材料である。

班活動を実施するためには班長訓練は必須である。それはスカウト技能よりも、リーダーシップの能力のほうが重視されるべきである。

班長は、班の目標を持たなくてはならない。そのためには指導者が基準を明確に示してやらなければならない。

これですべてではないだろうが、正しい現制度を展開するためのファーストステップにはなると思う。何度も繰り返すが、班長のリーダーシップがないとか、スカウトの技能低下云々は議論する必要はない。それぞれのレベルで進歩があれば、それでいいのである。

最近になって気がついたことがある。

「スカウティング・フォア・ボーイズ」の冒頭に、「少年はだれでも、国のために何か役に立ちたいと思っているだろう。簡単に役に立つ方法はボーイスカウトになることだ」とはっきりと書いてある。これを読んだ少年たちが班を作ってスカウティングを始めたのである。

しかし、今、私たちはスカウトにこの運動の目的を伝えていない。何を遠慮しているのだろうか。目的を知らなくては正しい活動はできないのは当然である。班長は、少なくともこの書に記されている程度のことは知っているべきであろう。

スカウティングを純正に発展させるためには、もちろん日連レベルでの定期的なプログラムの改正も必要であるが、いくらプログラムがよくなっても、肝心の班制度ができていなければ無意味である。それができるのは役員やコミッショナーではなく、隊長だけなのである。

アメリカに「BSAはBaby Siter of Americaだ」というジョークがあるそうだが、私たちはそれを笑ってはいられない。班制度をしっかりと根付かせ、「Baby Siter of Nippon」と言われないようにしたい。

スカウトが、社会や人々に対して役に立つ活動をするとき、この運動は成功したと言える。