

ボーイスカウト講習会 運営ハンドブック

(2019年度版)



公益財団法人

ボーイスカウト日本連盟

SCOUT ASSOCIATION OF JAPAN

目 次

I. ボーイスカウト講習会の目的と目標	1
II. 日程編成の考え方と運営	2
III. スタッフの編成と参加者	4
IV. 準備品・会場など	5
V. 修了後のアフターフォロー	6
VI. ボーイスカウト講習会のセッション目標	8
日程例（1日型）	9
開講式・オリエンテーション	11
アイスブレイク	12
§ 1. スカウト運動	15
§ 2. 愉快的な活動（ハイキング）	17
§ 3. スカウト教育	28
§ 4. 活動部門の特徴（隊集会）	31
§ 5. スカウト運動と成人の役割	33
閉講式	37
巻末資料	38

I. ボーイスカウト講習会の目的と目標

1. ボーイスカウト講習会とは

ボーイスカウト講習会（以下「講習会」という）は、スカウト運動における指導者訓練の導入として広く一般の方々に、スカウト活動の内容をわかりやすく伝え、スカウト教育の原理と基本的な方法を、正しく知っていただくことを目的として開催されています。

そして講習会を通して「スカウト運動は社会に役立つ運動」であることと「成人の参加と支援が必要」なことを理解していただき、この運動に対する「成人としての関わり方」を知っていただくことに重点をおきます。

2. 講習会の参加者について

講習会に参加される方々は、スカウト活動に初めて接する方が多数を占めるとともに、長時間の講習に不馴れと思われる。このような方々を対象に行う講習会では、所期の目的を達成するため、講義に偏ることなく、「行うことによって学ぶ」ことでより深く知っていただくことができます。

そして参加者から「楽しく、わかりやすい講習会であった」との評価をもらえるようにすることが重要です。

3. 講習会の目的と目標について

講習会の目的については、教育規程に次のように定められています。

8-3-1

ボーイスカウト講習会は、18歳以上の者を対象に開設し、参加者が本運動の概要とスカウト教育の原理と基本的な方法とについて知ることを目的とする。

この目的を達成するために参加者の学習目標として、次の5項目を設定しています。

講習会の目標

参加者は講習会修了時に次のことが達成できる。

- ・スカウト運動の概要を知る
- ・スカウト活動について体験を通して知る
- ・スカウト教育の基本的な方法について知る
- ・スカウト活動の安全について知る
- ・スカウト運動と成人の役割について知る

4. 講習会運営にあたって考慮すべき点

講習会を運営するにあたり、次のような事柄に配慮する必要があります。

- (1) 周到な準備によるスムーズな運営を心掛ける。
- (2) 明るく楽しい雰囲気の中で、簡潔にしてわかりやすい説明を心掛ける。
- (3) 講師は自分の持っている知識を参加者に教え導くのではなく、「同好の士に伝える」との感覚で接する。
- (4) 成人を対象としての学習なので、大人として接することが大切である。実習では大人としてスカウト活動を体験するが、スカウト体験ではない。決して子ども扱いをしてはならない。
- (5) 広く社会に開かれた運動であることを強くアピールする。
- (6) 1907年に発祥して以来、永い歴史をもち、歴史的にも参加加盟国数からも世界有数の青少年運動である誇りと自信を示す。
- (7) 親切・ていねいな言葉使いで正確にわかりやすく伝える。
- (8) 話が一方通行にならないように、時には質問や意見を積極的に取り入れる。
- (9) 例示は、一般的な例を引用し、スカウト用語などを用いる時には、わかりやすく説明した後で使用する。
- (10) パソコン、プロジェクター、チャート、ビデオ教材など視覚に訴える教材・教具を作成する。
- (11) スカウト人口など数値に関するものは、その都度調べて最新なものを使用する。

5. 指導者養成委員会とコミッショナー、トレーニングチームの役割分担について

- (1) 指導者養成委員会（これに相当する委員会を含む。以下同じ）は、県連盟の年間指導者養成事業計画と、それに基づく実施計画を立案し、開催にあたっては全般の総括を行う。
- (2) コミッショナーは、講習会全般にわたる開設支援と、隊指導者を目指す参加者の支援をトレーニングチームの協力を得て実施するほか、担当コミッショナーとして地域内で支援するという責務がある。
- (3) トレーニングチームは、講習会のスタッフとして運営を担当する。また、参加者への修了後の支援を、担当コミッショナーの指導のもとで行う。

※これらは標準的な例であり、県連盟の実情により柔軟に対応してください。

II. 日程編成の考え方と運営

1. 導入訓練の組み立てについて

(1) オリエンテーション

参加申込者に対して、開催案内（日程表を含む）と組織拡充用に使用しているパンフレットを配付する。事前に参加予定者へ説明を行う機会をもつことが望ましい。

(2) 講習会

教育規程に定められた目的を達成できる内容とし、約7時間の日程を基本とする。

(3) WB研修所課題研修

参加の奨励と課題研修への取り組みの導入。

2. 県連盟による日程編成の選択について

地域の実情や参加者の状況により、標準日程以外の内容を追加することも可能です。例えば、キャンプファイアや宿泊、スカウトスキルに関するプログラム、研修所参加希望者のための準備、各部門の細かい特徴を知ること、隊活動の一部の体験なども考えられます。また、これら運用にあたっては、県連盟のコミッショナーとトレーニングチームとの十分な検討と準備のもとで、個々の参加者の訓練ニーズに対応できるように組み立てることが重要です。

3. 日程の進め方について

標準日程は、導入訓練として必要な内容を約7時間で組み立ててありますので、むやみにレベルを上げると、参加者の理解の範囲を超えることが予想されるので注意してください。

4. 実習などの進め方について

参加者の緊張を和らげるため、「アイスブレイク」などを取り入れます。スカウト活動を端的に表現できるような実習を会場の環境や参加者の状況に合わせて展開することが大切です。

これらは思いつきで行うのではなく、周到な準備と担当スタッフの的確な運営（ユーモアを含む）が学習の効果を高めることを念頭に置いて実施してください。

実習はスタッフが楽しむ為のものではありません。子どもの心を持つことは大切ですが成人を対象としていることを忘れないようにしましょう。参加者を子どもとして振舞わせることは厳禁です。よく「自分たちが楽しくなければ、参加者は楽しくない」ということを聞きますが、我々の楽しみは参加者が楽しんでいる姿を見て楽しむことで、楽しさを押し付けることではありません。楽しさを感じ取るのは参加者自身です。

そこでセッション名を「愉快的活動」としました。「楽しい」というのは一時的なものですが、「愉快的」はのめり込むという要素があります。スカウトの歌に「愉快的スカウト」とあるように心からの笑顔を引き出し、参加者にこの運動に入っていただくという意図があります。

ハイキングでは班編成を行い班長はスタッフが行います。なお悪天候や会場の状況により、ハイキングが実施できないと判断される場合は、「隊集会」で実施することもできます。いずれの場合であってもスカウト教育法の7つの要素を盛り込むように設定してください。

5. 講義について

実習後の講義は、実習のふりかえりとして意義づけてください。内容を詳しく説明するのではなく、実習内容を思い出していただき落とし込むようにします。

※各講義に示す目標、指導上のねらい、留意点の定義は下記の通りです。

目 標：セッション終了後、参加者のあるべき姿

指導上のねらい：目標達成のために、スタッフにとって欠かせない要素

留 意 点：目標達成のために、スタッフが配慮する点

6. ふりかえりについて

各セッションの中で学んだことを自分なりに確認し、気付いたことや考えたことを書きとめるなどにより、学びを深めていく過程を「ふりかえり」といいます。セッションの中に、ふりかえりの時間を必ず設定してください。

7. 教材・教具の活用について

パソコン、プロジェクターなどの視聴覚機器、チャート、掲示物、展示品、ビデオ教材、各種の文具類など、必要な物品は、参加人数の多少、会場の広さ、設備の有無などを考慮し、不備なものを確保するとともに効果的な使用法に習熟することが必要です。

8. 休憩について

セッションとセッションの間には、必ず休憩の時間を取ってください。また、休憩中は、スカウトソングを流すなど工夫をしてください。

必要に応じて湯茶や菓子などを用意し、和やかな気分で研修に臨めるようにします。

Ⅲ. スタッフの編成と参加者

主任講師や講師の選任については、参加者に対し柔軟に対応ができる人材を確保することが必要です。

1. 主任講師の役割と責務について

主任講師は、日本連盟トレーニングチームのリーダートレーナーまたは副リーダートレーナーの中から選任され、次の役務について責任を持ちます。

- (1) 講習会全般の運営。
- (2) 講習会の目的と目標が達成できるようにスタッフを指導する。
- (3) 参加者に対する的確な対応。
- (4) 県連盟コミッショナー（担当のコミッショナー）との円滑な連携。
- (5) 参加者、スタッフからの信頼の確保。

2. 講師の選任と役割について

講師は、主任講師と開設責任者が協議のうえで、定められた要件を満たす者の中から選任します。その際、担当するセッション（分担事項）の内容についての理解や実務経験についても十分考慮してください。

講師は、主任講師から指示された役割を的確に行う責務を有するので、担当するセッションなどについて事前に主任講師の指導を得るなどして、十分に検討・研究し、役務を遂行してください。

3. スタッフ会議と役割分担について

開設業務担当者は、参加案内（以下「開設要項」という）を作成・配布するとともに、参加者の募集を行い、参加申込状況の把握と参加者のプロフィールなどを集計し、講習会スタッフにこれら情報の提供を行います。

また、当日の役割分担（受付、案内、全体の進行、セッション、ソング・ゲームの分担、用具係、会場係、食事係など）を決めます。講義でのセッションはトレーナーが担当します。実技セッションは主任講師の指導のもとスタッフが担当します。

小規模で開設する場合には、それに合わせた役割分担とします。

当日の展開内容などについては、主任講師・講師と運営スタッフが十分な打ち合わせを行い、円滑な運営ができるように配慮してください。

4. 参加者へのオリエンテーションについて

参加者からの参加申込があり次第、次のことを行います。

事前に「開設要項」と組織拡充用で使用しているパンフレットを送付または手渡しして読むように依頼してください。

「開設要項」の記載内容は、参加費の納入方法、当日の集合時間、会場（集合場所を含む）、日程表、携行品、服装（一般の方の参加を配慮し、私服を原則とする）、その他の必要な事項を記載しておきます。

また可能であれば、参加者に対する助言を、先輩指導者や近隣の指導者に依頼することも考慮してください。

巻末添付（事前配付用）の「講習会参加の皆様へ」を参考にしてください。

5. 参加者の経歴と運営について

講習会は、スカウトの保護者、一般の方、スカウト経験のある方など様々な方が参加されますので、運営・展開にあたっては十分な配慮が必要です。

特に、スカウト経験のある方は、事前に所属の団指導者から、「スカウトの経験と、指導者としてのスカウト運動への関わりは大きく異なる」ことの説明を十分に受けてから参加することが望まれます。

この講習会の最低開設人数は6人とします。実習は、必ず2個班以上の班編成で実施します。各班に班長役のスタッフが入り、4人以上の班編成とします。

また、参加者が6人未満で開設する場合は、実習のみ、地区などの指導者の協力を得て班に加わっていただき、6人になるようにしてください。その際、「主体は参加者である」ことを十分理解してもらってください。

逆に40名を超える参加者の場合、実習に時間を要するので、逆まわりのハイキングコース設定も考えましょう。

IV. 準備品・会場など

1. 開設計画の確定から開設1ヶ月前までの準備事項

指導者養成委員会が中心になり、会場の手配、主任講師・講師・その他のスタッフの選任、「開設要項」などの作成と配布を行います。

作成にあたっては、参加者にわかりやすく、また参加の動機付けを高めるような工夫をお願いします。

2. 開設前日までの準備事項

オリエンテーション資料（「開設要項」、PRパンフレット、巻末添付の「講習会参加の皆様へ」など）の送付、参加申込の取りまとめ、出欠確認、参加者名簿の作成を行うとともに、スタッフ会議を必要に応じて数回開催し、十分な準備を行います。

またパソコン、プロジェクターなどの機器類は、事前に取扱い説明書などを参照し、正常に動くかを点検するとともに、取扱いに習熟してください。

3. 開設当日について

開会までに会場を設営し、参加者の到着を待つようにしますが、以下についても配慮してください。

(1) 講習会用ネッカチーフの取り扱い

講習会の実習（ハイキング）は、隊を編成します。特に編成式はしませんが、1つの隊として展開するため、参加者と隊スタッフは同じネッカチーフを着用してください。これは、スカウト教育法の一つの「シンボルの活用」であり、共通のシンボルを用いることにより、スタッフの威圧感を無くし、仲間意識を醸成することを促します。ネッカチーフは、県連盟で準備してもボーイスカウトエンタプライズから購入してもかまいませんが、できればスカウト運動との関わりを意識していただくために、記念品として持ち帰れるよう配慮してください。

(2) 和やかな雰囲気作り

全体として和やかな楽しい雰囲気の会場を演出するため開会までの時間や休憩時間にスカウトソングなどのBGMを静かに流すことも効果的である。

(3) スカウト活動の紹介

写真、制服、海外との交流記録、スカウト用品（記念品、記章類の見本、ワッペン・ネッカチーフ）、機関誌、書籍などを展示し、自由に見られるようにしておく。また各種のポスターの掲示なども考えられる。

(4) 準備品の点検と視聴覚機器類の設置

国旗のセット、各種教材・教具のセット、受付の用具、修了証等のほか、パソコン・プロジェクターなどの機器、スクリーン、机・椅子・黒板の準備状況を点検する。機器類については、開始前に使用する映像資料・OHC（書画カメラ）などを映写し、ピント・音量調節などを再度点検する。また会場に機材を設置する場合に思わぬ不備が生じることもあるので、時間的な余裕を見ておくことが必要である。

V. 修了後のアフターフォロー

1. 修了後の個別支援の重要性について

貴重な時間を割いて講習会に参加していただいた方々に対し、支援を継続することは「スカウト運動のより良き理解者」となっていただくために大変重要なことです。

参加者は、個々のニーズをもって参加されていることから、アフターフォローは多岐にわたると思われませんが、一般的な対応として次のようなことが考えられます。

- (1) 指導者、スカウトの保護者の方々には、その後の行事の折や、可能であれば地区ラウンドテーブルなどに出席いただき、コミッショナーが疑問点について説明するなどの対応を行う。
- (2) 一般の方々には、近隣の団の催し・地区のイベントの案内・ホームページの紹介などを行って、積極的にスカウト活動の見学または参加していただける機会を持てるよう配慮する。これらには、ダイレクトメール、E-mailの活用が有効である。

2. 指導者を目指す方やWB研修所の参加を希望されている方について

指導者を目指す方でスカウト経験のない方には、実際の隊集会や野外活動などに参加してもらい機会を設けるようにすることが必要です。このようなことから、スカウトと接することや、他の指導者の方々との話し合いを通じ、スカウト活動への理解を深めることができると思われます。

WB研修所に参加を希望されている方は、課題研修やスキルトレーニングへの取り組みが必要となり、また、テント泊でWB研修所に参加する場合はキャンプ生活に関する基礎的技術の修得が必要となります。そこでコミッショナーは、参加希望者の実務経験、キャンプ経験及びその他の経験や意欲などを把握し、書籍の紹介やキャンプ生活の技術を体得できる場（野営法研修会など）の案内を行います。また必要であれば個別支援をトレーナーに依頼します。

いずれの場合でも、地域の実情や支援の体制などによって様々な展開方法が考えられますので、所属地域に適した展開を推進していくことが重要です。

VI. ボーイスカウト講習会の各セッションにおける訓練目標

アイスブレイク (15分)

§ 1. スカウト運動 (50分)

1. スカウト運動の起こりから、現在に至る流れを知る。
2. スカウト運動は、社会に役立つ青少年を育てる運動であることを知る。
3. ボーイスカウトの組織を知る。

§ 2. 愉快的活動 (ハイキング) (昼食を含み135分)

1. スカウト活動の方法を知る。
2. スカウト活動の安全について知る。

※荒天時や会場の状況によりハイキングの実施が不可能と判断される場合は、「(代替) 愉快的活動 (隊集会)」を実施する。

(代替) 愉快的活動 (隊集会) (昼食を含み135分)

1. スカウト活動の方法を知る。
2. スカウト活動の安全について知る。

§ 3. スカウト教育 (50分)

1. 世界スカウト機構憲章を知る。
2. 日本連盟の目的と基本方針を知る。
3. スカウト教育の基本的な方法について知る。

§ 4. 活動部門の特徴 (50分)

1. スカウト活動における各部門の特徴を知る。
2. スカウト活動の累進的一貫性を知る。

§ 5. スカウト運動と成人の役割 (50分)

1. 団組織について知る。
2. 成人の役割を知る。
3. 地域社会、家庭、学校との連携を知る。
4. 奉仕の意義を知ることで、研修を継続することへの意欲を高める。

導入訓練基本日程例(1日型)スタッフ用

時刻	○月○日(○)(1日型)	
9:00	集合	
9:30	9:30	開講式・オリエンテーション (15)
	9:45	アイスブレイク (15)
10:00	10:00	§ 1. スカウト運動 (50)
10:30		
11:00	10:50	休憩 (10)
11:30	11:00	§ 2. 愉快的活動(ハイキング)
12:00	(昼食30分含む)	
12:30	(135)	
	<div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 0 auto; width: 80%;"> 荒天時や会場の状況により、 「愉快的活動(隊集会)」 に変更することも可 </div>	
13:00		
13:30	13:15	休憩 (10)
14:00	13:25	§ 3. スカウト教育 (50)
14:30	14:15	休憩 (10)
15:00	14:25	§ 4. 活動部門の特徴 (50)
15:30	15:15	休憩 (10)
16:00	15:25	§ 5. スカウト運動と成人の役割 (50)
16:30	16:15	閉講式 (15)
	16:30	解散

導入訓練基本日程例(1日型)参加者用		
時刻	○月○日(○)(1日型)	
9:00	集合	
9:30	9:30	開講式 オリエンテーション (30)
10:00	10:00	§ 1. スカウト運動 (50)
10:30	休憩 (10)	
11:00	10:50 11:00	§ 2. 愉快的活動(ハイキング) (昼食30分含む) (135)
11:30		
12:00		
12:30		
13:00		
13:15	13:15	休憩 (10)
13:30	13:25	§ 3. スカウト教育 (50)
14:00		
14:15	14:15	休憩 (10)
14:30	14:25	§ 4. 活動部門の特徴 (50)
15:00		
15:15	15:15	休憩 (10)
15:30	15:25	§ 5. スカウト運動と成人の役割 (50)
16:00		
16:15	16:15	閉講式 (15)
16:30	16:30	解散

※参加者の日程表からは、「アイスブレイク」の項目を削除するが、開講式、オリエンテーションに引き続き、「アイスブレイク」を行う。

1. 開式のことば
2. 主任講師挨拶
3. スタッフの紹介
4. 閉式のことば
5. オリエンテーション
 - (1) 施設利用上の注意
 - (2) 日程の説明
 - (3) その他、事務連絡
6. アイスブレイク

留意点

- ・主任講師の挨拶には、講習会のねらいと進め方を含める。
- ・国旗儀礼や歌は、簡素化する。
※国旗は設置するが、国旗儀礼は一般の参加者に違和感をもたれないように主催者の裁量とする。
※セレモニーの歌についても、一般の参加者が知らない歌をうたい、違和感をもたれないように主催者の裁量とする。歌う場合は、みんなが知っていて、セレモニーに相応しい歌を選択する。
- ・閉式のことばに引き続き、オリエンテーションを行う。
- ・オリエンテーション終了後、アイスブレイクを実施する。（次頁「アイスブレイク」の項参照）

受付から開講式までの間

- ・受付時にネッカチーフと名札を渡す。
- ・開講式が始まるまでの間、リラクゼーションのBGMを流すなど、緊張を和らげる配慮をする。
- ・参加者が、開講式までの間、手持ちぶさたにならないように、スカウト活動の映像（ジャンボリー等）を流したり、スカウト関連の本や制服、活動パネルなどを展示し、スカウト活動に興味をわくように工夫する。
また、簡単な体験コーナー（チーフリング作りやロープワークなどのスカウトスキルに関連するもの）を用意し、一人でも挑戦できるように準備する。
- ・スタッフは、参加者に声を掛け、体験コーナーに誘ったり、映像や展示物について解説を付け加えたりし、節度ある和やかな雰囲気の中で進めるよう配慮する。
- ・敬礼の乱用はさける。

用意するもの・その他（一例）

スカウト募集のポスター、記章見本、制服の見本、スカウト活動のパネル、参考図書、その他のスカウト用品、スカウトソングのCD、CDプレーヤー、国旗セットなど

アイスブレイクとは

研修の開始時などは、誰もが不安感や緊張感を抱くものです。ましてや参加者にとっては、初めての研修に加え初対面の人が多く、そんな状況での孤立感が不安感や緊張感を一層高め、身構えたり心に壁ができたりします。そんな時のあたたかい一声は、氷が溶けるように心が安堵するものです。

いかなる研修においても、スタッフは言うまでもなく参加者同士や参加者とスタッフは、お互いが良好な人間関係であることが望まれます。

そのための導入として、「心と身体の緊張をほぐし楽しい雰囲気を作る」「これから始まる研修への不安を和らげ期待感や学習意欲を高める」などを「ねらい」として行われる行為（深呼吸、体操、話、ゲームなど）のことをアイスブレイクと呼びます。

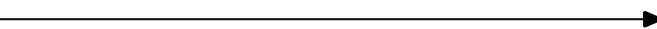
実施上のねらい

参加者の心身の状態を確認し、場の雰囲気に応じたものを次の「ねらい」から選択して実施する。

1. 楽しい雰囲気を作る（固い雰囲気をほぐす）
2. 心と体の緊張をほぐす
3. 参加者同志（スタッフ）が知り合う（親しくなる）
4. 連帯感を高める
5. 研修への参加意欲を高める（期待を高める、不安を和らげる）
6. 主体的な関わりを促す
7. 参加目的を共有する

留意点

1. 単なるゲームにならないように「ねらい」を明確にして実施する。
2. 参加者の不安や期待に配慮した内容でなければ、逆効果となることもある。
3. これから「アイスブレイクゲームをします」と言って始めると、それだけで緊張してしまうので、「少し体を動かしましょう」など、言い回しや言葉遣いに配慮する。
4. 指導者は、機転を利かせて、その場を和ませたり、参加者同士が知り合えるようなコメントを出す。
5. 常に参加者の様子を見て、参加者の状況を把握するように努める。
6. 予定していたものをただ実施するだけでなく、その場の雰囲気や空気を読みながら展開する。
7. 組み立てに配慮する。

時間の流れ 

- 身体接触：あいさつ→握手→ボディタッチ→おんぶ・抱っこ
- Communication：言葉→アイコンタクト→ボディアクション
- 人数：指導者対参加者→参加者同士（2人組→4～5人→グループ）

8. グループ編成ができるプログラムを必ず行う。

用意するもの

行う内容に応じて

進め方（例）

<例 1>

1. エナジーチェック

（ねらい：参加者の心身の状態を確認する。楽しい雰囲気を作る）

スタッフが前に立ち、問いかける。

「今の調子はどうですか？心と体の健康チェックをしましょう」

どちらかの腕を前に出してもらい、心も体も良好という人は、腕を上、寝不足で体調が悪く元気がないという人は、腕を下、まあまあという人は、水平に出してもらい、下から上まで180度のどのあたりにあてはまるか、腕の高さで元気度のバロメーターを示してもらい。

- 参加者の心持ちや体調を一瞬で把握できる。
- 腕が下がり気味の人にインタビューし、コメントする。

2. 仲間探し

（ねらい：参加者同志（スタッフ）が知り合う）

「簡単な活動を通して、お互いに知り合きましょう」

「一人も知らない人」「一人知っている人」、「二人・・・」知っている人の数を該当するところで挙手してもらい、コメントをする。（0人～1人の人に対して、「皆さんはこれからたくさんの人と知り合いになれるチャンスがあります」等

いくつかのお題を出して、そのお題に該当する仲間を捜してもらい。例えば、血液型と言ったら、自分と同じ血液型のグループを作ってもらい。指導者はできたグループごとに、どういうグループか聞く。（できたグループ同士で、簡単に自己紹介をしても良い）

お題例：生まれた月、目玉焼きにかけるのは醤油・コショウ・ソース？、好きな果物

コメント例：お互いに少しは知り合えたでしょうか？ お互いに知り合うためには、相手のことを知ろうとするだけでなく、自分のことを出すこと（自己開示）も大切です。

- お題は、研修のテーマや内容に添ったもの、ある程度の笑いを誘えるようなものに設定することがポイントとなる。

3. パズルでグループ

（ねらい：参加者同志（スタッフ）が知り合う、グループ分け）

ハイキングコース等に関係する写真（事前にデジカメ等で撮影）をグループ数分準備し、それぞれの写真をグループにしたい人数分に切り分ける。（例：5人組にしたいときは、1枚の写真を5ピースに分ける）。全てのピースを一つの袋に入れ、参加者に1枚ずつ取ってもらい。同じ写真のピースを持つ人を探しだし、1枚の写真を完成させてもらい。それぞれグループができあがったら、各グループで自己紹介を行う。

- 自己紹介で紹介してもらいたい項目を伝えると参加者は話しやすい。
- 担当者は、できあがった写真についての簡潔なコメントを入れ、これから始まるハイキング等研修への意欲を高めるようにする。

<例 2>

1. フォーストチョイス

(ねらい：参加者同志（スタッフ）が知り合う、親しくなる)

ある質問に対して部屋の四隅（質問によっては四隅でなくとも良い）に答えの書かれた選択肢を配置し、あてはまる答えのところに移動する。

移動し終わったら、数人と自己紹介を兼ねて、なぜ選んだかを教え合う。

- 最初は、話しやすい質問（好きな麺類など）にし、参加者が慣れた頃にだんだんと核心にせまる質問（参加した理由など）にしていく。

2. ナンバーコール

(ねらい：楽しい雰囲気を作る、参加者同志（スタッフ）が知り合う、グループ分け)

輪になり、「1～50まで」順番に番号をかけてもらう。2回目は少々速めにとぎれないように言ってもらおう。次にルールを入れ行う。（例：7のつく数と、7の倍数にあたった人は、言わないで、拍手をして、その次の人が、自分の数字を言う。）全員が3～4回くらいまわるか、50まで数えられたら、適当なところで終わる。

次に、6グループに分けたいなら、1～6までの番号を順番に繰り返して言ってもらおう。そして同じ番号を言った人同士に集まってもらいグループを作り、グループができあがったら、各グループで自己紹介を行う。

- 自己紹介で紹介してもらいたい項目を伝えると参加者は話しやすい。

3. 日本列島

(ねらい：連帯感を高める)

シートを地面に置き、その上に、グループ全員が10秒間立ち続ける。身体の一部がシート以外の地面についたら、やり直す。大きさを小さくしていき、挑戦させる。

(ロープで作った輪でも良い)

- 指導者は、参加者の取り組みの様子についてコメントする。

目 標

参加者は、このセッション終了後、次のことが達成できる。

1. スカウト運動の起こりから、現在に至る流れを知る。
2. スカウト運動は、社会に役立つ青少年を育てる運動であることを知る。
3. ボーイスカウトの組織を知る。

指導上のねらい

1. 「実験キャンプ」から現在までの流れを知らせる。
2. 「ちかい」と「おきて」に基づいた、より良き社会人を育てるための運動であることを知らせる。
3. 青少年の発達段階（知・徳・体）に応じた累進的な目標に基づく教育運動であることを知らせる。
4. 世界的な組織をもつ運動であることを知らせる。

留意点

1. このセッションはトレーナーが担当する。
2. 最初のセッションなので、リラックスした雰囲気を作るように心がける。
3. 普段何気なく使っているスカウト用語については、丁寧に解説した上で使用する。
4. 映像資料等を使用し、わかりやすい工夫をする。

用意するもの

パソコン、プロジェクターなどの視聴覚機器、ビデオ教材

セッションの進め方（例）

1. 導入（話）・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・（5分）

- (1) 参加者への歓迎のことばで始める。
- (2) 野口聡一氏（宇宙飛行士）など世界や日本で活躍するボーイスカウト経験者の話をする。
- (3) 講師の自己紹介もかねて、自らの体験談などから、参加者のスカウティングに対する興味を引きつける。

2. 展開（講義）・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・（35分）

- (1) スカウト運動の成長 ※ビデオを活用しても良い（約8分）

①創始者ベーデン-パウエル

②スカウト運動のおこり

・1907年 ブラウンシー島での実験キャンプ

・1908年 「スカウティング フォア ボーイズ」出版

③現在に至る流れ

- (2) スカウト運動のねらい

青少年の特性と、社会や保護者が望む青少年像の具体例を示し、個人の特性を伸ばし、社会から必要とされる、よりよき社会人の育成がこの運動の目的であることを知らせる。

スカウト教育の基本は「ちかい」と「おきて」の実践を基盤としていることを知らせる。
成人が自ら率先して「ちかい」と「おきて」の実践を行っていることを知らせる。

※「ちかい」と「おきて」を示し、身近な例に置き換えて話をしてもよい。

セーフ・フロム・ハームの導入について簡単に知らせる。

世界スカウト機構は、「よりよい教育の提供と危害のないスカウト活動」をめざし、「セーフ・フロム・ハーム」を定めており、日本連盟も2016年度に導入を決定した。

(3) 5つの部門の活動と累進的な活動目標

- ・ 青少年の発達段階に応じた教育のための区分がある。
- ・ 異年齢集団による教育効果を考えた区分となっている。

※「研修ノート」のP5～6の「スカウト運動の5つの部門・活動の目標」を活用してもよい。

小学1年生	ビーバースカウト	
小学2年生		
小学3年生	カブスカウト	
小学4年生		
小学5年生		
小学6年生	ボーイスカウト	
中学1年生		
中学2年生		
中学3年生		9月
高校1年生	ベンチャースカウト	
高校2年生		
高校3年生		
19歳	ローバースカウト	18歳
20歳～	指導者	25歳

(4) スカウト運動を支える組織

団から世界スカウト機構につながる組織の概要を簡潔に説明する。

3. まとめとふりかえり・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・（10分）

(1) セッションのまとめ

- ・ 研修ノートを使って、要点を再確認する。
※ 各部門の活動の特徴は、§4で体験することを伝える。
- ・ 2015年に第23回世界スカウトジャンボリーを山口県きらら浜で開催したことについてふれる。(次回の世界スカウトジャンボリーは2019年アメリカウエストバージニア州)
- ・ 2021年に東京で第18回日本スカウトジャンボリーが開催される

(2) ふりかえり

- ・ ふりかえりの説明(方法や意義)を簡潔に説明する。
- ・ セッションを各自でふりかえり、研修ノートの「ふりかえり」に記入する。
- ・ 数人に書いたことを発表していただく。

※ 次のセッションの開始時間、集合場所、準備するものなどの指示を行い、休憩に入る。

目 標

参加者は、このセッション終了後、次のことが達成できる。

1. スカウト活動の方法を知る。
2. スカウト活動の安全について知る。

指導上のねらい

1. スカウトのハイキングを通して、愉快的活動を実感させる。
2. 準備の集会から隊集会までの流れに沿って、ハイキングを体験させる。
3. スカウト教育法を盛り込んだ体験をさせる。
4. 安全について意識させる。
5. スタッフが班長となり班長の役割を見せる。

*スタッフとは、地元の指導者のことを指す。（実修所修了者でなくても良い）これは次期トレーニングチーム員の確保にもつながる。また、参加者だけでは不安が多いことから頼られる存在としての班長役の姿が、スカウト運動の更なる信頼にもつながる。スタッフの指導は主任講師がこれを行う。

留意点

1. このセッションは、ボーイ隊長の経験を有する者が担当することが望ましい。
2. ハイキングは、ドラマチックな想定により、参加者の興味・関心を引きつけ参加意欲を高めるよう工夫する。（掲載のものはあくまで一例であり、会場の環境で内容変更は必要である。）
3. 簡単な追跡、観察、冒険、善行、協力、関所を含む1 km程度のコースを準備する。チェックポイントでは人員を配置しなくても、課題を示す看板で対応することも可能である。
（雨天の場合は周到なる準備をもって行う）
4. コースの途中もしくはゴール地点で昼食材料を準備しておく。オープンサンドやおにぎりなど、班やグループごとに簡単な調理をするメニューが望ましい。昼食の時間を30分程度確保する。
（ここでいう昼食材料とは、手のかかるメニューは必要としない。参加者と簡単に準備することに意義がある。パンにバターを塗り、ハムやチーズを挟む程度。おにぎりに海苔を巻く程度でもみんなで作ることで連帯感が生まれる。）
5. 安全を最優先に考える。
※荒天時や会場の状況により、ハイキングの実施が不可能と判断される場合は、代替の「愉快的活動（隊集会）」を実施する。

用意するもの

ハイキング資材（地図、想定文、暗号文、命の綱、追跡サインの見本、各チェックポイントでの指示カード、回答用紙、指令書、チェックポイント資材など）、昼食食材、救急用品

セッションの進め方（例）

1. 導入（話）・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・（10分）

- (1) 参加者の動機付けとなるようにハイキングの話（思い出話も含め）をする。
- (2) これから実施するハイキングについて説明する。
 - ※ 隊・班編成のセレモニーは行わない。
 - ※ 班長役のスタッフは参加者の行動を観察し「ちかい」や「おきて」の規範となるような行いも記録し報告する。
- ①ハイキングの組立てと流れを説明しハイキングの全体像をイメージさせる。
想定文→暗号解読→出発の許可→各チェックポイントでの活動→帰着の報告→ハイキングの感想文
- ②追跡サイン（使用する場合）とはどんなものか絵や実物で説明する。
- ③安全について説明する。

2. 展開（実習）・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・（115分）

- (1) 準備の集会（15分）

スタッフが班長役となり、次のことを参加者に伝え、グループでハイキングを実施する。

 - ・パトローリングについて説明する。
 - ・敬礼・整列について簡潔に説明し実施する。
 - ・役割分担を決める。
 - ・ハイキングで使用する技能（ロープワーク等）を伝達する。
 - ・想定文・暗号文・命の綱を受け取り、準備ができれば、セッション担当者から出発の許可を受ける。
- (2) ハイキング実施（65分）
- (3) 昼食（30分）
- (4) ハイキングの評価・表彰（5分）
 - ①各チェックポイント毎の回答や点数を発表し評価する。挨拶や行動、姿勢、態度なども評価する（認める）。（主観的な評価で公平を損なわない様、要注意）
 - ②表彰する。

3. まとめとふりかえり・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・（10分）

- (1) 野外活動の楽しさ、周到なる準備と安全に関する配慮にふれる。
(スカウト教育法については次の§3で説明するので触れない)
- (2) セッションのふりかえり
 - ・このセッション全体を各自でふりかえり、研修ノートの「ふりかえり」に記入する。
 - ・時間があれば、書いたことを数人に発表していただく。

※次のセッションの開始時間、集合場所、準備するものなどの指示を行い、休憩に入る。

ハイキングの一例

追跡サインとチェックポイントで展開する。時間をおいて出発させる。

1. テーマ：〇〇丘陵の秘薬！！

2. 想定文（例文）（想定文は暗号解読キーと一緒に手渡す）

△△△班（グループ）の諸君へ

ここ、〇〇〇丘陵は〇〇の北側に横たわる、歌にもうたわれた美しい丘陵である。ある日森林レンジャーがこの一帯を定期点検に回ったところ、今まで見たことのない様な不審な痕跡が数カ所見つけた。痕跡を発見したレンジャーはその後体調不良となり、詳しいことを聞き出すことは難しいとのこと。どうやら未知の物質が原因のようだ。

そこで、問題の場所から比較的近い〇〇〇キャンプ場にいる君達に、レンジャーが残した点検日誌をよく読んで調査をして欲しい。点検日誌にはその日の調査ルートが書かれているはずだ。点検日誌の保管場所は外部に漏れないように暗号で書かれている。調査ルートを探し出し、調査記録をもとに観察力と推理力をもって、この不可解な事件を調査して欲しい。

レンジャーが記した暗号を君たちに提供する。君たちの検討を祈る。

□□隊△〇隊長より

暗号文：

※ テーマ、想定文は地域の伝説や昔話、逸話などをもとに作文するとよい。

点検日誌

〇〇〇〇年〇月〇〇日（〇）

あんな事があって良いのだろうか。もっと詳細に調査しないと大変なことになりかねない。

・・・なぜだ、報告書を書こうとしている内に記憶が無くなっていく。急いで書こう。調査に回った順路は・・・ウ～ン出てこない・・・そうだ、追跡サインを残した。

それに、見たことを書いた調査メモを・・・そうだ！ 隠した・・・はずだが。

しかし、いくつかの不思議な物があったのだが・・・あれは何だったのか。ダメだ！ 思い出せない。

そして、あのサークルに入ってからだ、急に体調が悪くなり、頭ももうろうとしてきた。誰か調査して欲しい、このままでは僕の記憶がなくなり、何も無かったと報告してしまいそうだ。

何人かで連携して調査したら、僕の二の舞にはならないと思う。

一人で行ったのは失敗だった。誰か、誰か・・・ああ意識が遠のいていく・・・。

3. 作業指示

- (1) 暗号文を解読し、点検日誌を入手したら、装備を整えて隊長の前に整列し、出発の許可を得ること。
- (2) 任務遂行中は、隊長（スタッフ）の指示に従い、班員で力を合わせて課題解決にあたること。緊急事態発生時には班長の指示で対応すること。

- (3) 調査の順路は、追跡サインをたどること。
- (4) 自分の安全は自分で守る。足下や頭上に注意すること。
- (5) 調査に入ったら何が起こるか判らない。自分の班員以外信用できないと考え、彼ら以外とは話さないこと。
- (6) もし12時30分になっても目的を達成できなかった時は、「命の綱」を開封してその指示に従うこと。

4. ハイキングの実習

ポイントNo.	課 題	内 容
出 発	暗号指令	暗号解読
CP1	だれかの落とし物	観察ゲーム
CP2	秘密の地下通路	暗夜行路
CP3	多門山城の秘宝	ロープゲーム (プルトニューム)
CP4	交信	ジェスチャーゲーム
帰 着	帰着報告	
昼 食		

【命の綱】

- 調査を直ちに中断し、帰着しなさい。
- 万一道に迷った場合は、090-0000-△△△△に電話しなさい。
- 近くにいるボーイスカウトの制服を着た人に道を尋ねなさい。
(以上を書いた文書を封筒に入れておく。)

ポイントでの課題 (例文)

CP1	だれかの落とし物	「観察ゲーム」
調査ノート		
あれは、何だ？ 不自然な物がいくつも有るじゃないか。		
メモを取ると怪しまれる。メモを取らずに記憶しながら進んでいこう。		

CP1 準備物：動物などのフィギュア 10個

CP2	秘密の地下通路	「暗夜行路」
調査ノート		
何も見えない場所に来てしまった。		
ロープがある、ロープを頼りに秘密の地下通路をすばやく抜けよう。		

CP2 準備物：ロープ20～30m 木々の間をつなぐ

CP3	〇〇の秘薬	「ロープゲーム」
調査ノート		
あれはなんだ・・・ 待て、早まるな。近づくと危険だ!!! サークルの中は何か特殊な薬品が撒かれているようで、踏み込むと体調を崩し意識も失せ、記憶を失う・・・。		
あっ、あれは〇〇の秘薬「解毒剤」だ!! ロープを使って取り出そう。入ることが出来ない真ん中にある秘薬をゲットしよう。 ああ、しまった・・・		

CP3 準備物：グループ数のペットボトル飲料 (ジュース等) 解毒剤と書いた紙をペットボトルに貼っておく。

CP4 交信 「ジェスチャーゲーム」

調査ノート

どうやら、この不思議な現象は地球外生命体の仕業のようだ。

もし、地球外生命体であれば地球の言葉は通じないだろう。「我々は君たちの友達だ」と空に向かって身振り手振りで伝えよう。そして帰着後に隊長に報告だ。

CP4 準備物：特になし。

【帰着】 帰着報告

隊長に帰着報告 全員戻ったら、CP4のジェスチャーを披露
得点を計算し、優秀グループを表彰する
表彰後に、森林レンジャーから昼食を受け取り、みんなで摂る

暗号文の例（点検日誌の保管場所）

○主任の背中にある（平文）

SYUNIN NO SENAKA NI ARU
19・25・21・14・9・14 14・15 19・5・14・1・11・1
14・9 1・18・21
しゅにん の せなか に ある
CBHCEBKA EE CDEABA EB AAIC

○ホワイトボードの裏にある（平文）

HOWAITOBODO NO URA NI ARU
8・15・23・1・9・20・15・2・15・4・15 14・15 21・18・1
14・9 1・18・21
ほわいとぼど の うら に ある
FEJAABDEFE”-DE” EE ACIA EB AAIC

○ハットの中にある（平文）

HATTO NO NAKA NI ARU
8・1・20・20・15 14・15 14・1・11・1 14・9 1・18・21
はつと の なか に ある
FADCDE EE EABA EB AAIC

○講師に手を差し出せ（平文）

KOUSHI NI TE WO SASIDASE
11・15・21・19・9 14・9 20・5 23・15
19・1・19・9・4・1・19・5
こうし に て を さしだせ
BEACCB EB DD JE CACBDA” CD

暗号文解読キー

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
A	あ	か	さ	た	な	は	ま	や	ら	わ	ん
B	い	き	し	ち	に	ひ	み		り		
C	う	く	す	つ	ぬ	ふ	む	ゆ	る		
D	え	け	せ	て	ね	へ	め		れ		
E	お	こ	そ	と	の	ほ	も	よ	ろ	を	

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	あ	か	さ	た	な	は	ま	や	ら	わ	ん
1	い	き	し	ち	に	ひ	み		り		
2	う	く	す	つ	ぬ	ふ	む	ゆ	る		
3	え	け	せ	て	ね	へ	め		れ		
4	お	こ	そ	と	の	ほ	も	よ	ろ	を	

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z

ハイキング報告書

ハイキング報告書

班名 _____

ポイントNo.	課題	答え	時間・採点
出発	暗号指示		
CP1	誰かの落し物		
CP2	山城の秘密の地下通路		
CP3	多門山城の秘宝		
CP4	交信		
善行			

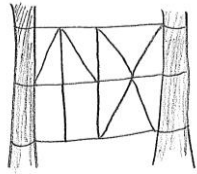
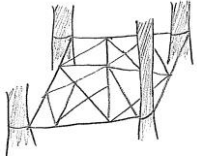
<より愉快的なハイキングのためのヒント>

1. 講習会で実施できるハイキングの展開例

※想定やスカウト技能を取り入れ、多彩なハイキングを工夫する。

- ・ コンパスとチェックポイントで展開するオリエンテーリング型ハイキング
- ・ コマ図とチェックポイントで展開するウォークラリー型ハイキング
- ・ ネイチャーサインカードとチェックポイントで展開するネイチャーエクスプロアリング型ハイキング
- ・ 地図上に示されたチェックポイントで展開するマップ型ハイキング
- ・ 暗号と指示書とチェックポイントで展開する密書ハイキング

2. チェックポイントでの展開例

ゲーム	展開例	
秘密の分類	一定の視点で分類された自然物を観察し、どんな視点で分類されているか推理する。	
人間ダーツ	目隠しをして、地面に描かれた的まで歩き、得点を競う	
同じ物さがし	準備された自然物と同じものを、一定時間内で探し、見つけた数を競う	
森の宝物探し	指定された自然物（とがったもの、がさがさしたものの、生き物が食べたあとぬけがら等）を一定時間内に探す	
スパイダーウェブ	木立にロープを蜘蛛の巣状に張り（地面に垂直）、ロープに触れずに一定時間内に通り抜ける。ただし、網の穴は、一人1回ずつ通り抜けられるが、一度通った穴は使えなくなる（網の真ん中に、鈴をぶら下げておくと良い）	
稲妻脱出ゲーム	木立にロープを張り巡らせ（地面に水平）、班員全員が手を繋いだ状態でロープに触れずにくぐり抜けゴールを目指す。その間、（雷の稲妻に見立てた）ロープに少しでも触れると、全員、感電したこととなり、最初からやり直す。	
エレクトリックフェンス	木立の一定の高さに一本のロープを張り、一定時間内に乗り越える（全員が手をつないで実施すると難度が増す）	
ブラックボックス	自然物を入れた箱の中に手を入れ、何種類の自然物があるかあてる	
モンスター	指定された手足の本数（例：手が4本、足が5本など）のモンスターを班全員で作成し、一定の距離を歩くもしくは一定時間持ちこたえる	
計測（長さ）	基準のロープを渡し、その長さを体感し、その長さと同じ幹周りの木を探す	
計測（温度）	川もしくはバケツの水の温度、気温などをあてる	
計測（時間）	指定された時間になったらグループでしゃがむ、もしくは立つ	
計測（重さ）	基準の重さを体感し、自然物（石など）の重さをあてる	
計測（高さ）	簡易測量により、木などの高さをあてる	

(代替) 愉快的活動(隊集会)

11:00~13:15 (135分)

目 標

参加者は、このセッション終了後、次のことが達成できる。

1. スカウト活動の方法を知る。
2. スカウト活動の安全について知る。

指導上のねらい

1. スカウト活動を通して、愉快的活動を実感させる。
2. 班集会から隊集会までの流れに沿って、隊集会を体験させる。
3. スカウト教育法を盛り込んだ体験をさせる。
4. 安全について意識させる。
5. スタッフが班長となり班長の役割を見せる。

*スタッフとは、地元の指導者のことを指す。(実修所修了者でなくても良い) これは次期トレーニングチーム員の確保にもつながる。また、参加者だけでは不安が多いことから頼られる存在としての班長役の姿が、スカウト運動の信頼を勝ち取ることにともなう。スタッフの指導は主任所員がこれを行う。

留意点

1. このセッションは、ボーイ隊長の経験を有する者が担当することが望ましい。
2. ボーイスカウト部門の隊集会を用いる。
3. スカウトのニーズがプログラムとして形作られるプロセスを強調する。
4. 流れを参加者に知ってもらうためのものであり、技能の習得が目標ではない。
5. 隊集会のゲームは、参加者の興味・関心を引きつけ参加意欲を高めるよう工夫する。(雨天の場合は周到なる準備をもって行う)
6. 安全を最優先に考える。

用意するもの

教具、プログラムに使用する教材、国旗セット、隊集会実施計画書

セッションの進め方(例)

1. 導入(話).....(10分)

- (1) ボーイ部門における活動を参加者自身に体験してもらうことを述べる。
- (2) 班長会議、班長訓練から隊集会までの流れについて簡潔に説明する。

①班長会議→②班長訓練→③班集会→④隊集会

①班長会議：テーマに応じた隊・班のプログラム・活動内容を決める

班の状況を班長から聞く

②班長訓練：隊長主導による班長の訓練

③班集会：班長訓練で学んだ技能等を班員に伝える

④隊集会：班活動の成果を競い合う場

2. 展開（実習）・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・（115分）

（1）班集会（40分）（昼食30分含む）

スタッフが班長となり、班員に隊集会で必要とする技能を訓練する。

※昼食時間を30分程度確保する。

（2）実習：隊集会（75分）

※隊・班編成のセレモニーは行わない。

※班長役のスタッフは参加者の行動を観察し「ちかい」や「おきて」の規範となるような行いも記録し報告する。

- ・ セッション担当者を隊長とし、副長、上級班長との協同で展開する
- ・ 季節、場所、参加者の状況等を考慮して、スタッフ会議で十分に検討された「隊集会実施計画書」により展開する
- ・ 国旗儀礼や歌は簡素化しても良いが、省略してはならない
- ・ 開会セレモニー～班対抗ゲーム～講評・表彰～閉会セレモニー
- ・ 隊長は、必ず講評を行う

3. まとめとふりかえり・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・（10分）

（1）まとめ

- ・ 「隊集会実施計画書」により、誰が、誰に、何をさせたか確認する。
- ・ 「計画書」で、安全面に配慮した点を、隊長として評価する。
- ・ 「隊集会」の骨子は、「班長会議」に提出されたスカウトのニーズによって形作られ、「班長訓練」を経て実施、展開されていることを強調する。
- ・ 活動は年間を通しての累進的一貫性があることを強調する。
- ・ ボーイ隊の集会を体験してもらったが、ビーバー、カブ、ベンチャーの集会の同異点は、§4で体験することを伝える。

（2）ふりかえり

- ・ セッションを各自でふりかえり、研修ノートの「ふりかえり」に記入する。
- ・ 時間や状況により、数人に書いたことを発表していただく。

※次のセッションの開始時間、集合場所、準備するものなどの指示を行い、休憩に入る。

隊集会実施計画書（例）

- 集会日時： _____ 年 _____ 月 _____ 日（ ） 11:50～13:05
- 集会場所： _____
- 当番班： _____ 班
- テ ー マ：『レスキュー隊、出動！』
- 活動分野：健康（B1）、救護（B5）、読図（C2）、ロープ結び（E5）
- 日 程：

項 目	時刻	担当者	内 容	準備物
開会前		隊長 副長	・個別指導 ・事務処理	
開会 儀礼	11:50 (5分)	上級班長 副長 副長 隊長	・集合・整列（U字形）、報告・点検等 ・開会の辞（司会） ・国旗儀礼（事前に三脚にて設置。敬礼のみ） ・ソング「そなえよつねに」 （BS歌集17ページ）平成24年16刷 ・隊長の話（月間テーマの確認と導入の話） 「レスキュー本部に出動要請が来た。東へ10キロの谷に落下した人を助けてほしい。ただ、その人のすぐ横に危険物があるので、くれぐれも気をつけてほしい」	国旗 隊旗 各三脚
班対抗 ゲーム	11:55 (10分)	上級班長	「 <u>健康チェック</u> 」 ・ スタッフの指示により15秒間の自分の脈拍数を計る。	
	12:05 (10分)	上級班長 副長	(1)『 <u>東の山はどっちだ？（方位当てゲーム）</u> 』 ・ ゲームリーダーの指示で「東」を向く （初級）常に最初向いている方が「北」として… （中級）「北」を一定方向に固定して… （上級）指示は「南・東」というふうに、前者が前方の方角、後者がこれから向く方角を表わすとして…	
	12:15 (15分)	副長	(2)『 <u>現場の状況を確認せよ（音いくつ）</u> 』 ・ 1分間静かに耳をすませ、周囲の音をじっくり聞き取り、何種類の音が聞こえたかを数える。	
			(3)『 <u>危険物を除去せよ（ロープゲーム）</u> 』 ・ 6本のロープを2本ずつ本結びでつなぎ3本の長いロープを作る。その片方の先に、ひきとけ結びを（輪が大きくなるように）つくる（3本とも）。 ・ 円の中心に置かれた水の入ったペットボトルに、円の外側からロープのひきとけ結び側を投げて、ひきとけ結びの輪を3本ともひっかける。 ・ バランスよく3本のロープをひっぱると、ひきとけ結びの輪が締まる。 ・ 3本のロープでペットボトルを引き上げ、円外に出す。 ・ 円外に出した速さ、結びの正確さで勝敗を決める。	ロープ (班に6本) 水の入ったペットボトル (班に1本) 床に円を描くための長いロープ (班に1本)

項目	時刻	担当者	内 容	準備物
	12:30 (20分)	副長	<p>(4) 『けが人を手当せよ (三角巾・急造担架)』</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 班員1人をけが人とし、頭頂部のけがを三角巾で覆い、右腕上腕部の骨折を三角巾で吊る。 (三角巾はネッカチーフで代用させる) ・ 毛布で急造担架をつくる。 ・ けが人を担架にのせ、ゴールまで搬送する。 ・ 三角巾の正確さ、急造担架の頑丈さ、運ぶときのけが人の向き、ゴールインの速さで勝敗を決める。 <p><参考></p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 傷病者の両側の毛布の端をしっかり巻いて、それを上からつかんで運ぶ。 ・ 搬送するときには、傷病者の足の方向に進む。階段を昇るときには頭を先にし、降りるときは足を先にし、いずれの場合も担架が水平になるようにする。 <p>※傷病者の頭部に動揺を与えないように一人が頭部を確保する。</p>	毛布 (班に1)
	12:50 (5分)	上級班長 隊長副長	<p>(5) 『今の脈拍は (2分間ゲーム)』</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ スタートの合図で、最初に計った自分の脈拍をたよりに、2分経ったと思うところで座る。 <p>※この間にゲーム結果を集計し優秀班を決める。</p>	
講評 と表彰	12:55 (5分)	隊長	<p>□隊長の講評 (班対抗ゲームの講評ほか)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 積極的態度に対する肯定的な評価 ・ ロープの活用についてのコメント ・ 救急法の活用についてのコメント ・ 不断の準備と心構えが人の役に立てる ほか <p>□優秀班への表彰・祝声 (ゲームの結果により表彰する。)</p>	レプリカ
閉会 儀礼	13:00 (5分)	隊長 副長 副長	<ul style="list-style-type: none"> ・ 隊長の話 ・ ソング「どこまでもゆこう」(BS歌集55ページ) ・ 国旗儀礼 (敬礼のみ) ・ 閉会の辞 (司会) 	
閉会后	13:05	上級班長	<ul style="list-style-type: none"> ・ 班長会議 	



目 標

参加者は、このセッション終了後、次のことが達成できる。

1. 世界スカウト機構憲章を知る。
2. 日本連盟の目的と基本方針を知る。
3. スカウト教育の基本的な方法について知る。

指導上のねらい

1. スカウト運動は、青少年を「より良き社会人」に育てるための運動であることを知らせる。
2. 世界スカウト機構憲章にあるスカウト運動の基本原則の「定義」「目的」「原理」「方法」を受けて、日本連盟が定める「目的」と「基本方針」とのつながりを知らせる。
3. スカウト教育の特徴ある方法（スカウト教育法）について知らせる。
4. 累進的なプログラムに基づいた教育として、ビーバースカウトからローバースカウトまでの「発達段階」に対応した部門の組み立てと方法を知らせる。

留意点

1. このセッションはトレーナーが担当する。
2. スカウト教育法の要素の一つひとつを詳しく説明することが主眼ではない。
3. § 2の体験に関連づけて話をする。

用意するもの

機材：パソコン、プロジェクターなどの視聴覚機器

セッションの進め方（例）

1. 導入（話）・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・（5分）
ここでは「§ 1」のスカウト運動が実際の活動にどう展開されたかを学習する。
「§ 2」の活動展開の基本にある考え方について説明することで、スカウト活動の概要を知ってもらうことを前置きする。
2. 展開（講義）・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・（35分）
 - (1) 世界スカウト機構憲章（第1条～第3条）について
 - ① スカウト運動は、各国共通である「スカウト運動の基本原則」に基づき展開される運動である。
 - ② スカウト運動の基本原則の「定義」「目的」「原理」「方法」について説明する。
 - (2) スカウト運動のねらい
 - ①ボーイスカウトの一般原則：日本連盟教育規程「目的と基本」「運動のねらい」を説明する。
・人格を高め、健康を築き、知識・技能を身に付け、奉仕活動を通じての実践が重要である。
 - ②累進的一貫性：青少年の発達段階（幼年期から青年期）に応じた教育運動である。

- ・各部門の活動目標（野外活動）を例にとり、累進的一貫性を説明する。
 ボーイ部門（基準として）：野外活動により、大自然を知る
 →ビーバー部門では：自然に親しませる
 →カブ部門では：自然に親しみ愛護する心を育てる
 →ベンチャー部門では：野外活動を通して、自らの健康の増進を図り、自己の確立を目指す
 →ローバー部門では：高度な野外活動により、心身を鍛練し、スカウト技能を磨き奉仕能力を向上させる

③保護者や多くの成人指導者の協力や助言、広く一般社会の理解と協力を得ることによって達成できる社会教育運動である。

④「ちかい」と「おきて」

- ・目的を達成するために「ちかい」をたて実践する。→ 自らの表明
- ・「おきて」を実践することが「ちかい」につながる。
- ・ビーバースカウトやカブスカウトには、年代に合わせて表現を変えてある。

(3) スカウト教育法について

①スカウト教育法の特徴は、各要素の相互作用によって成果が得られるものであり、活動プログラムは、これらの要素が組み合わさって実施されている。

②スカウト教育法

- ・ここでは要素の一つひとつを詳しく説明することが主眼ではない。
- ・ハイキング（または隊集会）の実例をもとに説明する。

◎「ちかい」と「おきて」の実践を基本として、各要素が有機的に結びついている

○行うことによって学ぶ

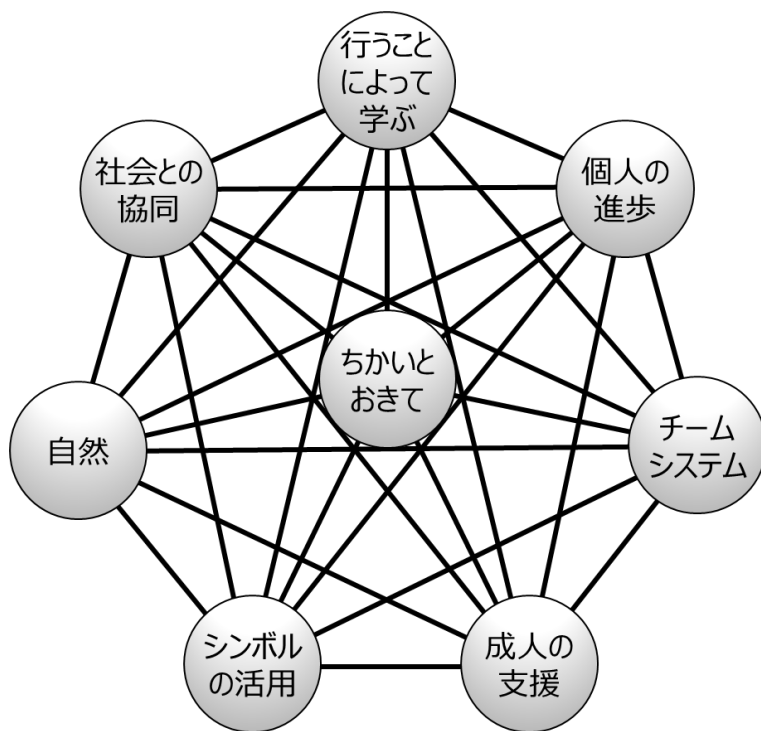
今まで知らなかったことやできなかったことが直接的な体験によるハイキングを通して知ったりできるようになる。

○チームシステム

役割分担をし、班員全員で力を合わせてハイキングを実施した。

○個人の進歩

困難な課題を遂行すること（暗号を解読することやロープの活用）による課題解決を図る。



○自然

野外の活動を通して、グループ活動がより容易に実施することができる。

(身体的発達・知的発達・情緒的発達・社会的発達・精神的発達を促すことができる。)

○成人の支援

ただ歩くだけのハイキングと異なり、チェックポイントにて課題を作ることによって自分自身が十分に計画できないおもしろい活動展開を提供することができる。

ハイキングを実施するに当たって、安全確認や展開上留意する事項についてスタッフが巡回をする。想定文を提示することで参加者にハイキング実施に対する期待感を持たせる。

○シンボルの活用

想定文の活用により、活動に冒険的要素や挑戦する気持ちを持たせることができる。

また想定文の内容設定によりスカウト活動の有用性を認知することができる。

○社会との協同

スカウト活動を通じて地域住民との交流や地域の産業・伝統文化・暮らしへの理解を深め、将来の地域社会の担い手としての資質を養う。

3. まとめ と ふりかえり (10分)

(1) まとめ

- ① ベーデン-パウエルによって創始されたスカウト運動は、世界共通の理念である「定義」「目的」「原理」「方法」によって展開される世界的な運動である。
- ② スカウト教育法は、その要素一つひとつが明確な機能を持ち、それらの相互作用によって成果が得られる。したがってスカウト運動における活動は、これらの要素が組み合わさって実施されている。
- ③ スカウト教育の基本は「ちかい」と「おきて」の実践であり、スカウトが自ら考え、自らを鍛え・自発的に行動する青少年を育成することにある。
- ④ 「ちかい」と「おきて」によって、他律的な生活に流されがちな青少年を「より良き社会人」に育て、今までに2億5千万以上の人を経験した教育運動であることを強調する。

(2) ふりかえり

- ・セッションを各自でふりかえり、研修ノートの「ふりかえり」に記入する。
- ・時間があれば数人に書いたことを発表していただく。

※次のセッションの開始時間、集合場所、準備するものなどの指示を行い、休憩に入る。

目 標

参加者は、このセッション終了後、次のことが達成できる。

1. スカウト活動における各部門の特徴を知る。
2. スカウト活動の累進的一貫性を知る。

指導上のねらい

1. スカウト教育法は、その年代にふさわしい方法で展開していることを、活動（簡単なゲーム）を通して知らせる。
2. 各部門の活動によって、スカウトがどのように成長していくのかを知らせる。

留意点

1. 演習を含めた講義とする。
2. ボーイ部門を基本とし、各部門に繋がるよう留意する。
3. 参加者に合わせ、各部門の展開時間を配慮する。
4. 初めてスカウティングに関わる参加者が、この運動によって子どもたちが部門ごとにどのように成長していくかの見通しが持てるように、実習や講義の内容を工夫する。
5. 各部門の集散法は必ずしも体験する必要はない。体験するゲームが部門によってどのように変わっているか、部門の特徴と併せて説明する。

用意するもの

教具、プログラムに使用する教材、各部門の進歩記章

セッションの進め方（例）

1. 導入（話）・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・（5分）

§ 1をふりかえり年代区分について確認する。

ベンチャースカウトやローバースカウトが、社会と関わりを持って活動している具体的な一例を挙げ、この運動によって子どもたちが自主的に他の人々のために活動できる青年に育っていくことを伝える。

2. 展開（演習）・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・（40分）

・観察と推理をテーマにしたゲームを体験しながら、各部門における教育のねらい・特徴を簡単に説明し、次の部門につなげていく。

（1）ビーバースカウト部門

＜演習＞ 観察ゲーム

- ・1回完結型の隊集会
- ・ビーバーの進歩制度について簡潔に説明

(2) カブスカウト部門

<演習> 観察ゲーム

- ・組集会の積み上げで隊集会を実施する。隊集会は発表の場
- ・カブの進歩制度について簡潔に説明

(3) ボーイスカウト部門

<演習> 観察ゲーム

- ・班の自治 班長を中心にスカウトの意見をまとめ、自分たちで決定させるように導く。
隊集会は班が競い合う場
- ・ボーイの進歩制度について簡潔に説明
- ・例えばここで行なった観察ゲームを通してスカウトの成長が考慮されている

(4) ベンチャー・ローバー部門

- ①スカウト自らの企画に基づくプログラム
- ②ベンチャーの進歩制度について簡潔に説明(ローバーはない)
- ③ベンチャーの活動例(ルックワイド)
- ④ローバーの活動例(奉仕・国際活動)

(5) 障がい児スカウティングについて

- ①教育規程 1-7 「障がいのある人の参加」に則り、本運動への参加を奨励している。
- ②スカウトの障がいの状況に応じて各団において受入体制を整え、活動を行っている。
- ③日本アグーナリー（国際障がいスカウトキャンプ大会）の開催を通じて、障がいを理解し、共に生き、支え合う社会の実現を目指している。

(6) モットー・スローガンについて

- ①研修ノートの表を説明
- ②言葉が変わるだけでなく、年代ごとに(スカウトの成長に伴い)意味合いが変わってくることに留意

3. まとめ と ふりかえり (5分)

(1) まとめ

ゲームとして取り上げた「観察(や推理)」は、年代の特性に対応しており、ローバー年代では社会への奉仕に活用されるに至る。さらにその後は、良き社会人としての重要な資質となる。スカウト教育法は、個人の成長に合わせ、愉快地楽しみながらも、資質を向上させていく作用がある。

(2) ふりかえり

- ・セッションを各自でふりかえり、研修ノートの「ふりかえり」に記入する。
- ・状況により気づいたことを発表してもらう。

※ 次のセッションの開始時間、集合場所、準備するものなどの指示を行い、休憩に入る。

目 標

参加者は、このセッション終了後、次のことが達成できる。

1. 団組織について知る。
2. 成人の役割を知る。
3. 地域社会、家庭、学校との連携を知る。
4. 奉仕の意義を知ること、研修を継続することへの意欲を高める。

指導上のねらい

1. 隊・団・地区は、スカウトの活動を支援する組織であることを知らせる。
2. 成人としてすでに持っている「経験・技能・能力」などでスカウト運動にいろんな形で協力できることに気付かせる。(人・物・金・情報等)
3. 成人としての支援活動は一人ひとりの力が基盤であり、「仲間を募る」ことも大切であることを知らせる。
4. スカウト運動は、保護者は言うまでもなく学校、地域社会の理解を得て、多くの方々と連携し活動を展開していることを知らせる。
5. 成人として社会に貢献することの大切さを知らせる。
6. 成人として自らを高めることが「支援」の根底であることを知らせる。

留意点

1. このセッションはトレーナーが担当する。
2. 役職など専門的な言葉は解説する。
3. 奉仕の意義について、難しくなく、また押しつけにならないようにする。

用意するもの

ワークシート、団組織図、パソコン、プロジェクター、スクリーン

セッションの進め方(例)

1. 導入(話)・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・(5分)

- (1) §1から§4までをふりかえり、BVS、CS、BS、VS、RSの各「隊」の存在を確認し、隊、団、地区、県連盟、日本連盟との関連を確認する。

2. 展開(講義)・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・(35分)

(1) スカウト運動の組織

ボーイスカウトの団組織について知らせる。

- ・ 団の組織図を見せ、隊指導者、団委員、育成会の役務と関係性を知らせる。
- ・ 地区、県連盟、日本連盟との関連を簡潔に説明する。
- ・ 運動体としての組織の使命は、スカウトのより良き活動の為に支援することである。
- ・ 各団およびその構成員は、団ごとに地区、県連盟を経て、毎年4月はじめに日本連盟に定

められた加盟登録料を納入し、登録更新をする。

- ・平成29年度の加盟登録から「セーフ・フロム・ハーム」登録前研修が、隊指導者や団委員、育成会員、役員等の全指導者と副長補等を従登録しているローバースカウトには必須となった。

(2) スカウト運動への参加・協力

- ・成人の支援はスカウト教育法の一つでもある。
- ・隊、団に対しての理解者、支援者、協力者、援助者、後援者など、多くの有形・無形の協力により円滑な発展が望める。(行政、地域社会、OB、支援団体など)
- ・スカウト運動は多くの成人指導者を必要としていることを認識させる。
- ・目的が同じであれば、この運動にいろいろな形でだれもが参画できる。
- ・日本でスカウト運動へ参加する場合は、公益財団法人ボーイスカウト日本連盟に加盟登録することによって承認される。
- ・インストラクター、ビーバーの補助者、育成会員等としての協力もある。

(加盟登録を必要としないが、希望すれば加盟登録可能)

区分	隊指導者	隊の協力者	団指導者	団の支援者	他
役職	隊長 副長 副長補 デンリーダー	補助者 インストラクター 特技技能指導者	団委員長 副団委員長 団委員 育成会代表	育成会員 OB 技能章考査員 支援団体	団担当コミッショナー 地区コミッショナー 地区委員長 地区協議会長 トレーナー 他団体
役割	スカウトの教育 [教育・プログラム]	協力・支援・理解 【参加型】	団の運営 [運営・管理]	団の設立 維持 発展	協力・支援・理解 【支援型】

※P36 指導者適性チャート (ワークシート) へのチャレンジ

どのような人が、どのような役割に向いているか、ワークシートを通して、成人の役割を知ってもらおう。

(3) 家庭、学校、地域社会との連携

- ・スカウト運動に対し地域社会の多くの方々から理解を得なければならない。
- ・保護者の理解や協力を得るため、活動計画や日頃の活動報告を行うことが大切である。
- ・学校や教育委員会等にも活動の報告をし、理解を得るとともに、総会や入隊式などに招待しスカウトの励みとすることも大切である。
- ・スカウト個人の成長を基にした、地域社会への貢献が必要である。
- ・上記の実例を紹介する。

(4) 奉仕の意義について

①アンノウンスカウト物語 (無名のスカウトの善行)

- ・アンノウンスカウト物語を朗読する。

②スカウト運動に奉仕する意義

- ・なぜこの運動に携わることになったのか？携わっているのか？を知らせる。(1~2人のスタッフにインタビューしても良い。)

<ポイント>

- ・この運動に誇りを持って携わっていることを知らせる。
- ・人や社会に役立てることは、この上ない喜びである。

③「自治の三訣」を紹介する。(日本連盟初代総長 後藤新平)

人のお世話にならぬやう 人のお世話をするやう そしてむくいをもとめぬやう

(5) これからの研修や支援

今後の活動や研修のあり方を紹介し多くの仲間や協力者、支援者がいることを知らせる。研修の日時、場所、内容や支援者の氏名などは具体的に知らせることが重要である。

- ・ 定型訓練 (WB 研修所、団委員研修所)、定型外訓練 (ラウンドテーブルなど)、「セーフ・フロム・ハーム」セミナー
- ・ 個別支援者(隊・団の先輩、団担当コミッショナー、地区コミッショナー、トレーナーなど)
- ・ ボーイスカウト講習会修了後の主な指導者訓練 (訓練体系の概要図を元に説明をする。)

●指導者を援助するのは・・・

コミッショナー:スカウティングの全般にわたって広い知識と経験を持ち、しかも隊長と同じボランティアで、各隊との連携を保ちながらプログラムや団や隊運営等を援助する任務を持つ。

トレーナー:指導者訓練機関の運営と実施を担当しているが、その任務の1つに指導者が行う自己訓練への個別支援があり、特に研修所や実修所への参加の援助を行う。

3. まとめ と ふりかえり・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・(10分)

(1) まとめ

- ① スカウト運動には多くの成人の支援が必要であり、誰でも色々な形で参画できる。
- ② この運動の発展には、家庭や学校は勿論のこと広く地域社会からも理解を得ることが重要である。
- ③ スカウト運動の目的はより良き社会人の育成であり、言い換えれば、奉仕の精神を備えた人を育成することである。
- ④ スカウト運動には多くの協力者と支援者がいます。
「多くの協力者と支援者に支えられて、こんな私でも人のお世話ができる。」

(2) ふりかえり

- ・セッションを各自でふりかえり、研修ノートの「ふりかえり」に記入する。
- ・状況により数人に書いたことを発表していただく。

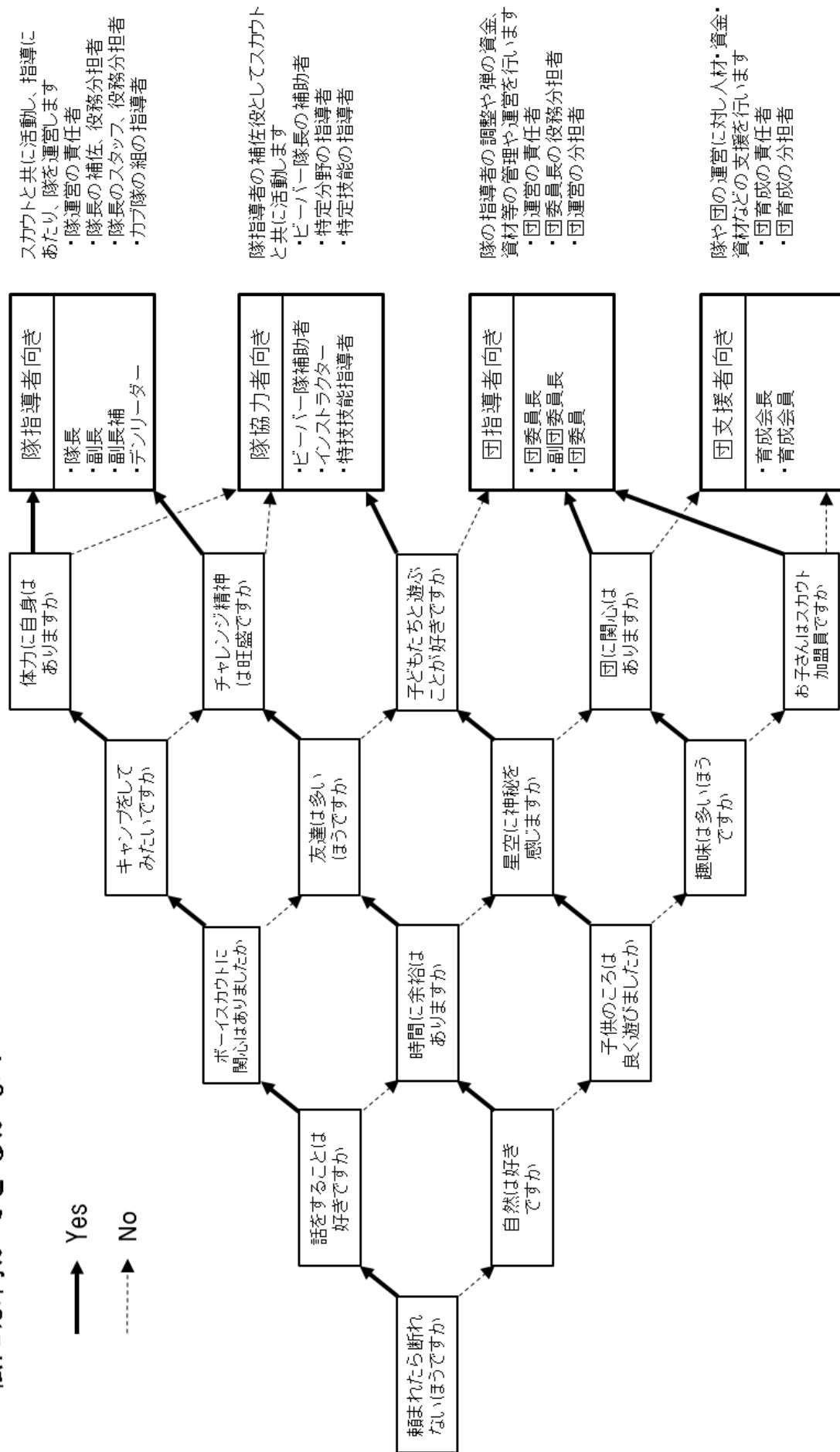
※ 閉講式の案内をする。

指導者適正チャート

私には何ができるかな？

→ Yes

-----> No



1. 開式のことば
2. 修了証授与
3. 主任講師挨拶
4. 主催者挨拶
5. 連盟歌斉唱
6. 国旗儀礼
7. 閉式のことば

留意点

- ・節度ある和やかな雰囲気の中で進めるよう配慮する。
- ・挨拶は、講習会に参加いただいたことへのねぎらいと、今後のスカウト活動への理解・協力をもとめる内容が望ましい。
- ・ボーイスカウト研修ノートの活用方法についてふれる。
- ・事前に休憩時間等を利用して連盟歌の練習を行う。
- ・指導者手帳、指導者訓練修了章の交付については、県連盟で定められた手続きに準じる。

用意するもの・その他

- ・修了証、国旗セット他

修了証（A5判）は所定の用紙を使用し、以下の事項を記載する。

- | | |
|---------------|--------------------|
| ①修了者氏名 | 例： 本 郷 太 郎 様 |
| ②講習会ナンバー | 例： 第〇回ボーイスカウト講習会 |
| ③開設県連盟名 | 例： （ボーイスカウト〇〇連盟主管） |
| ④開設期日（あるいは期間） | 例： 期 日：〇〇〇〇年〇〇月〇〇日 |
| ⑤開設場所 | 例： 場 所：ボーイスカウト会館 |
| ⑥主任講師氏名 | 例： 主任講師：日 本 一 郎 印 |

ボーイスカウト講習会参加の皆様へ

この度は、参加申し込みをいただき、ありがとうございます。

今回お申込みいただきましたボーイスカウト講習会は、多くの成人の方に、青少年のための世界的な教育運動であるスカウト運動に関わっていただくために、公益財団法人ボーイスカウト日本連盟が、全国各地で年間約300回開催しております。そして、毎年、全国で約5,000人の方々にご参加いただいております。

講習会は、体験を通してスカウト運動の概要とスカウト教育の基本的な方法について学びますが、講義だけでなく、活動やゲームなどを取り入れ、楽しく学べるよう工夫されておりますので、どうぞ安心してご参加ください。

なお、スカウト運動は、大自然のなかで、年齢の異なる少年少女たちが、仲間同士互いに助け合い、励まし合いながら、子どもたちの冒険心をかき立てる楽しいキャンプやハイキングなど、さまざまな体験を通じて自ら成長することを目的としております。

次世代を担う子どもたちの健全な育成は、私たち大人の責任であり、地域社会の皆様との温かい協力なしには、効果的に推進することはできません。

教育のことは、学校の先生や専門家に任せておくということで、敬遠したり、無関心でいるならば、子どもたちに明るい希望をもたせ、より良き社会人としての成長を期待することにならないと思います。

短時間ですが、今回の受講を契機に、どうぞ、あなたがお持ちになっている知識や経験で、地域の多くの子どもたちを導いてあげてください。

そして、この運動に是非ともお力添えくださいますようお願い申し上げます。

私たちスタッフ一同は、講習会に向けて全力で準備を行い、皆様方のご参加をお待ち申し上げます。

年 月 日

主任講師

ボーイスカウト講習会修了の皆様へ

この度は、ボーイスカウト講習会へご参加いただきまして、ありがとうございました。講習会でもご説明申し上げましたが、指導者訓練は、導入課程である講習会、基礎課程としてのウッドバッジ研修所、上級課程のウッドバッジ実修所の3段階に分けています。

講習会を修了されますと、基礎課程であるウッドバッジ研修所へ参加することができます。ウッドバッジ研修所は、「ボーイスカウト運動の基礎」を学ぶスカウトコースと、それぞれの部門（ビーバー課程・カブ課程・ボーイ課程・ベンチャー課程）を学ぶ課程別研修とで構成されます。課程別研修は、スカウトコース履修後に参加できます。

この基礎課程を修了し、一定期間各隊での経験を経て上級課程のウッドバッジ実修所へ進むことができます。この実修所は「当該部門の隊長としてのプログラム推進能力を高める」ことを研修する場となっており、上記4つの課程があります。

またこの他には、団の運営に携わる団委員長・団委員のための団委員研修所および団委員実修所も開設されています。

このいずれの場合にも、団の各指導者はもちろん、コミッショナーがご支援申し上げますので、お気軽にご相談下さい。

私達スタッフ一同は、皆様ができるだけ早くウッドバッジ研修所・団委員研修所へ参加されることを切望致しております。ご不明な点がございましたら担当コミッショナーにご相談下さい。今後のご協力をお願いします。

年 月 日

主任講師

ボーイスカウト講習会運営ハンドブック

平成31年2月20日

発行



公益財団法人

ボーイスカウト日本連盟

〒167-0022

東京都杉並区下井草4-4-3

電話 : 03-6913-6262

ファックス : 03-6913-6263

e-mail : training@scout.or.jp
