このプログラムは、スカウトが保護者と一緒に取り組むプログラムの保護者向けの説明書です。 今回は、「パノラマ間違い探し」です。

プログラムの場所 家の中

● 準備するもの
①隊長から送られたファイルを印刷したもの

②赤えんぴつなど (印をつけるためのもの)

● プログラムの注意 ②明るく適正な明るさの部屋で実施してください。

⑤長くても 10 分に 1 回は、4~5 分の休憩をとりましょう。

● プログラムのねらい ①観察力を養う

②組が優勝するように、チカラを発揮する

● プログラムの方法

- ○組対抗で行う間違い探しゲームです。
- ○間違い探しですが、スカウトの手元に届くのは、元の絵を6つに分割したものです。 プログラムでは、指定された番号のファイルを使います。
- ⑦送られてきた「元の絵」(6-○-1)と「写し取った絵」(6-○-2、赤の縦横線が入ったもの)をそれぞれプリンターで印刷します。
- ②その2つの絵を見比べて、「元の絵」と「写し取った絵」で違っている所を探し 出します。
- ⑤間違いを発見したときは、その部分を赤えんぴつなどで○で囲んでおきます。
- ①間違った部分は大元の大きな絵の中に24ヶ所ありますが、スカウトのところに届いた絵の中には、いくつあるかはわかりません。(分割した絵はダブりが7箇所ありますので、それを含めて計31箇所になります)

番号	マスの よこの記号	マスの たての番号	まちがっているもののようす(どんなちがいがあるのか)
1	D	09	トーテムホールの鳥の向きが逆

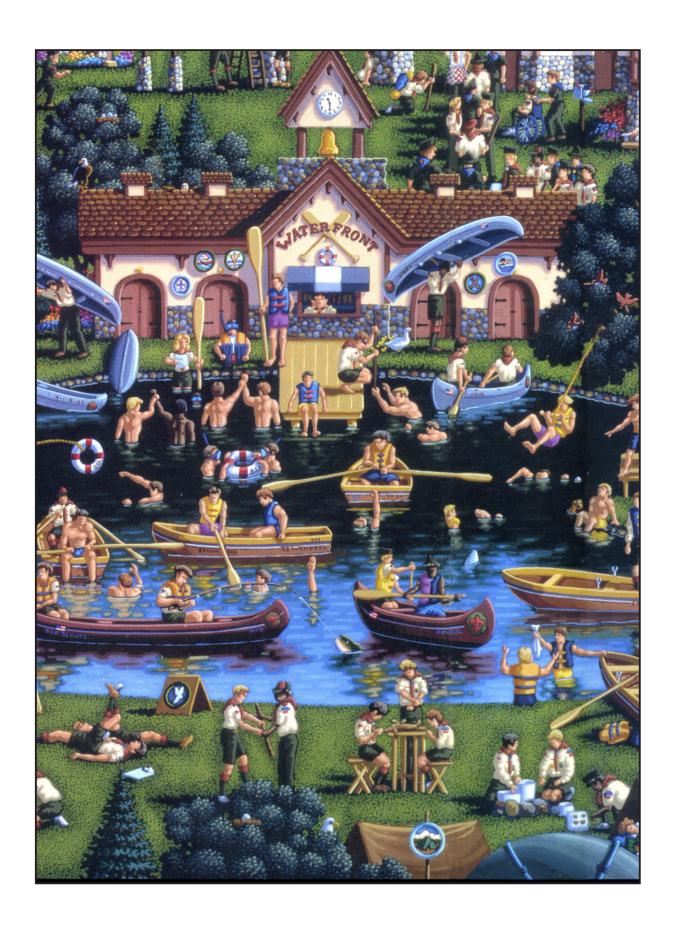
- ※表にはファイルの番号を書くところもあります。例えば「6-3-2」のように、書いてください。最後が「-2」の方を。
- のまずは、間違い箇所の「数」だけを、組長に伝えます(電話か、LINE、Eメールなどで)
- **乳組長は、**組のみんなからの伝えられた数を足して「31」になるかを確認します。
- ②みごと「31」なったら、組のみんなに連絡して、回答用紙を隊長(担当リーダー) に提出するように指示します。

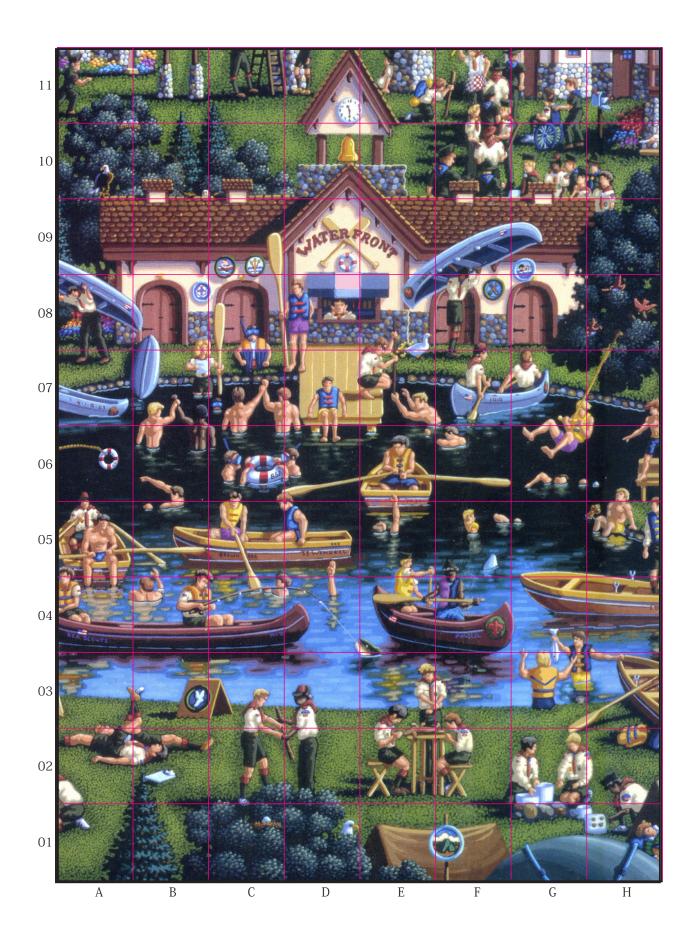
- の残念ながら「31」にならないときは、もう一度組のみんなに連絡して、「31」になるかを再確認をします。3回やっても「31」にならないときは、隊長に再度連絡して6つのファイルを送ってもらい印刷して、全員で確認します。
- ◎隊長は、提出された組のみんなからの回答用紙をチェックして、正解ならば受理し、不正解だったら、再チャレンジを通知します。 → ⑦にもどる。
- **労全部の組の回答を受理した隊長は、到着順位と正解をみんなに通知します。**
- プログラムの実施
- ®けっこう難易度の高いプログラムです。途中で飽きたり、イヤになってしまう スカウトもいるかもしれません。そんなときは、続けられるようたくさん励ましてください。続けられなくなったら、時間を空けて再チャレンジしましょう。
- ⑩このプログラムは、組対抗のパズルゲームです。 そのこともスカウトに伝えて、 自分の頑張りで組が優勝できるかもしれないことを、 意識させてください。
- ◎スカウト 1 人での取り組みが難しいようでしたら、ご家族で協力してあげてください。ただ、直接正解は言わず、「あのあたりにあるよ!」とヒントを。
- プログラムの実施期限
- 隊指導者から、実施・提出期限については、別途連絡があります。
- プログラムの発展
- ⑦この絵は、アメリカのスカウトの活動シーンを描いたものです。描かれている 活動やマーク、キャンプ用具、動物などについて保護者とスカウトで話し合っ てもいいでしょう。





写した絵





プログラム 5 パノラマ間違い探し

回答用紙

ファイル番号 「パノラマ間違い探し No.____-2」 ___組 スカウト氏名_____

番号	マスの よこの記号	マスの たての番号	まちがっているもののようす(どんなちがいがあるのか)
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			