

スカウティング・ゲーム集

2003.2 Ver.



OGE 隊スカウティング
研究チーム編

●：全体ゲーム ★：班対抗ゲーム

●大歓声（拍手喝采）

■対象 ビーバー・カブ

■隊形 特になし ■人数 特になし

■準備 ハンカチ

■方法

どんなゲームでも必ず最初は「雰囲気づくり」のための導入が大切。そう、漫才でいう「つかみ」です。

- ①リーダーは、ハンカチを持って登場。
- ②ハンカチが手から離れたら、大きな声でウォーッと叫び、手に持った瞬間にピタッと声を出すのをやめる。
- ③それを何度かやり、次は叫ぶ代わりに拍手を。
- ④そして何回も拍手させておいて、「たくさんの拍手をありがとうございます。」と言って自己紹介をする。

■ヒント

たまに、ワザとハンカチを投げなかったり、取りそびれたりしてみることも大切。
雰囲気づくりとともに観察と推理に役だつ。

●方向音痴

■対象 カブ・ボーイ

■隊形 班横隊、横隊 ■人数 特になし

■準備 ホイッスル

■方法

- ①まずスカウトは名誉にかけて目を閉じる。
- ②リーダーが1回笛を吹いたら、右に90度、2回で左に90度、3回で180度（まわれ右）まわる。
- ③リーダーの吹く回数にあわせて、その場でぐるぐる回り、目を開けさせて正しい方向を向いているかを競う。

■ヒント

ある程度広いところでさせないと、となりの人とぶつかる恐れがあるので気をつけること。

●大脱出

■対象 ビーバー・カブ・ボーイ

■隊形 円形 ■人数 特になし

■準備 なし

■方法

- ①両手をつなぎ円を作る。このとき、鬼が内から外へ出られ、外から内へ入られるつなぎ目をそれぞれひとつだけ決めておく。
- ②鬼は1人円の中心に入り、決まったつなぎ目を出て、そして内へ入ってくる。
- ③そのとき、スカウトは何か1曲歌を歌いながら、鬼をつなぎ目から出入りさせないように動き回る。歌い終わるまでに鬼が脱出できたら成功。

●これなーんだ？

■対象 ビーバー・カブ

■隊形 特になし ■人数 特になし

■準備 なし

■方法

- ①リーダーのしぐさから何を持っているかを当てるくゲーム
- ②リーダーが、「ただいまから、ある野菜を取りだします。何を取り出したか当てましょう。」と説明してから、何かをよっこらしょと取り出す真似をする。そして「これなあに。」とスカウト達に質問する。
- ③何を持っているか当てたスカウトの勝ち。
- ④答えがわかってても、他のスカウトに教えないように注意しておく。

■ヒント

言葉遊びゲームの1つ。正解は、末尾の言葉ではじまる野菜。「これなあに？」と聞けば、末尾は「に」なので「にんじん」または「にんにく」。「これなあんだ？」と聞けば「だいこん」。「これはなんでしょう？」と聞けば「うど」。「これは？」と聞けば「はくさい」。「これなんだっぴ」と無理に質問して笑いをとることも忘れずに。(正解はピーマン)

野菜以外にいろいろなバリエーションも可能。ビーバー隊やカブ隊を対象とした室内ゲームです。

このゲームは1回しか使えないのが辛いところ。でもビーバー隊は何度しても喜ぶ？

■バリエーション

- ・いいでんでん虫、悪いでんでん虫

●ミックスジュース

■対象 カブ・ボーイ

■隊形 円形 ■人数 特になし

■準備 なし（ネタの仕入れ）

■方法

- ①リーダーは、全員に向かって、なにかのミックスジュースの条件を言う。たとえば、「クマスカウトが1人とそうでない人が2人の合計3人のミックスジュース！」とか「偶数月の生まれの人を一人含んだ5人のミックスジュース！」とかグループの条件をいう。
- ②全員は、リーダーの言った条件ですばやく集まる。
- ④残されたスカウトはアウト。

■ヒント

リーダーは前もって面白い条件を考えておくこと。

★おかまちゃんレース

■対象 ビーバー・カブ・ボーイ

■隊形 縦隊 ■班数 2班～（班員同数）

■準備 新聞紙（班分）

■方法

- ①新聞紙を1枚を二つ折にしたものをひざにはさみ、それを落とさないように注意しながら折り返し点をまわって戻ってくる。
- ②ひざにはさんだ新聞紙をバトンタッチしながら、競争して早く全員が終わったほうが勝ち。

■ヒント

- ・頭に本を載せて膝で風船を挟むと難易度が上がる。
- ・厚めの本にするとよりオカマっぽくなる。

★スティック スピード レース

● ■対象 カブ・ボーイ

● ■隊形 縦隊 ■班数 2班～（班員同数）

● ■準備 棒、ボール、カゴ、号笛

● ■方法

- ① 各班毎に棒を一本と、点数をつけたボール（カード）を人数分用意する。棒とカゴの間隔を4mほど空けて置き、カゴの中にはボールを入れておく。
- ② 「スタート」の合図で最初のスカウトは棒を立てた状態で放し、棒が倒れないうちにボールを1個とって来る。
- ③ 棒が倒れる前か（棒が倒れたら、ボールは籠に戻す）、ボールを無事取ってスタートラインに戻ってこれたら、次の人と交代する。
- ④ ボールに書いてある得点を合計し、点数の高い組が勝ち。

●タイムトライアル

○ ■対象 ビーバー・カブ・ボーイ

○ ■隊形 横隊 ■人数 特になし

○ ■準備 号笛、時計

○ ■方法

- ① スタートラインを引いておく。
- ② スタートの合図で、一定時間（30秒とか1分とか）以内でできるだけ遠くへ行行って帽子を置いて、もとのラインへ戻る。所定の時間以内に戻れなかった場合は失格。
- ③ 一番遠くへ目印を置いた人の勝ち！

○ ■ヒント

○ 帽子の代わりに靴でもおもしろい。

★洗濯物リレー

○ ■対象 カブ・ボーイ

○ ■隊形 縦隊 ■班数 2班～（班員同数）

○ ■準備 5m以上のロープ、号笛

○ ■方法

- ① 班ごとに1列に並ぶ。
- ② 合図で、先頭のスカウトが、上着「右そで」からロープを入れ「左そで」からロープを出す。
- ③ 次のスカウトは、そのロープを同じように通していく。最後の人までロープを通したら、全員でポイントまで走っていき、戻ってきたチームの勝ち。

○ ■ヒント

○ 難易度を上げるには、右そで→背中→ズボンの左すそに通す。ロープは長目を用意。

●ウルトラマン・バトル

○ ■対象 ビーバー・カブ・ボーイ

○ ■隊形 円形他 ■人数 特になし

○ ■準備 なし

○ ■方法

- ① はじめに次の3つの動作を覚える。
「シュワッチ」「ジュワッチ」「キーン」（歌：ウルトラマンの夜回りの動作を参照）《スペシウム、エメリウム、アイスラッガー》の3動作。
- ② リーダーと全員が向かい合い、全員がお腹に手を当ててかまえる。
- ③ 「ピーム、シュワッチ!!」と言って、リーダーは3つの内の1つの動作をする。
- ④ 他の人は、リーダーと別の動作をしなくてはならない。同じ動作をした人は座る。
- ⑤ 最後まで残った人には、エールをおくろう。

●ショッピング・ゴー・ゴー

■対象 ビーバー・カブ・ボーイ

■隊形 円形 ■人数 特になし

■準備 なし（ネタの仕込み）

■方法

- ①ある店で売っているものをリーダーが言ったときに拍手をしていく。売っていない物は拍手しない。
- ②『八百屋のお店』を歌いながら、4拍子のリズム「○○☆▽」を覚える。【○○で品物を言って、☆で拍手、▽で1拍休み】のリズムを覚える。
- ③リーダーはリズムカルに○○で次々と品物の名前を言って行く。間違っただけで拍手したスカウトは自主的にぬける。
- ④最後まで残ったスカウトにはエールをおくる。

■ヒント

【例・八百屋】→ダイコン→ニンジン→トマト→モヤシ
→レンコン →キャベジン

【例・パン屋】→アンパン→ジャムパン→ロールパン
→食パン→クリームパン→チョコレートパン→コ
ロッケパン→フライパン

【例・魚屋】→マグロ→ブリ→サンマ→カツオ→タイ
→イカ→タコ→アンコウ→イワシ→タワシ

【例・花屋】→チューリップ→バラ→ポピー→コスモス
→カーネーション→スミレ→ツミレ

- ・品物の名前をあげるときは、リズムをくずさないように。
- ・お店にあるけど、売っていない物（例えば店員とかトイレとか）もひっかけキーワードとなる。
- ・実施する前にしっかりとネタを考えておくこと。

●チェイサー（追跡者）

■対象 ビーバー・カブ・ボーイ

■隊形 円形 ■人数 特になし

■準備 ネッカチーフ

■方法

- ①円の直径にいちする人2人がそれぞれネッカチーフを持つ（時計で言えば6時と12時の位置）。
- ③リーダーの合図で、ネッカチーフを持った人は、右となりの人とジャンケンをする。
- ④ジャンケンに勝ったら、負けた人にネッカチーフを渡す。ジャンケンに負けたら、今度は、反対の左となりの人とジャンケンする。そこで負けたら再び右となりの人と再びジャンケン。
- ⑤このようににしてジャンケンをしては、ネッカチーフを渡していく。
- ⑥ネッカチーフを2本持った人が負け。

■ヒント

人数が多い場合やゲームをスリリングなものにするには、ネッカチーフ更に2本（3時と9時）増やす。

●1分間ゲーム

■対象 ビーバー・カブ・ボーイ

■隊形 その場で ■人数 特になし

■準備 時計

■方法

- ①方法 全員目をつぶってスタート。1分たったと思ったら手をあげる。
- ②1分に一番近かった人の勝ち。

■ヒント

各班同数なら、1人10秒のリレー形式でもできる。

★人間ボートレース

● ■対象 ビーバー・カブ・ボーイ

● ■隊形 縦隊 ■班数 2班～（班員同数）

● ■準備 号笛

● ■方法

- ①班員は縦一列になって足を投げ出して座る。全員が自分の後ろの人の足首を持って準備OK。
- ②スタートの合図で、「1, 2」の掛け声に合わせて後ろへ進む。「1」で足を曲げて、「2」で足を伸ばしながら腰を後ろへ移動していく。
- ③一番先頭の人がゴールラインを通過したチームの勝ち。

● ■ヒント

室内向けのゲームです。屋外でするときは、軍手をはめるように。

●急ブレーキ

○ ■対象 ビーバー・カブ・ボーイ

○ ■隊形 円形 ■人数 特になし

○ ■準備 号笛

○ ■方法

- ①リーダーのアップテンポの歌（例：アイアイ）に合わせて、全員で歌って踊りながら、円を時計周りに回る。
- ②リーダーは頃合いを見計らって「ピッ」と笛を吹く。
- ③全員は笛が鳴った時のそのままのポーズを、リーダーの指示があるまで続ける。その間に動いたりした人は抜ける。
- ④2,3回続ける。

● ■ヒント

キャンプファイヤーなどでもできる。

★ラブラブ・アイランド

○ ■対象 カブ・ボーイ・ベンチャー

○ ■隊形 縦隊 ■班数 2班～（班員同数）

○ ■準備 スカウトロープ、号笛

○ ■方法

- ①各班に2本の輪のロープを渡す。
- ②スタート地点から折り返し地点まで、20mぐらいが適当か。
- ③折り返し地点はリーダー等に立ってもらう。
- ④スタートの合図で輪をひとつ投げる。そして、その中にチーム全員が入る。
- ⑤もうひとつの輪を投げる。投げた輪の中に全員が飛び移る。そして、前の輪を回収する。
- ⑥それを知り返して早く全員が帰ってきたチームの勝ち。

● ■ヒント

輪を遠くに投げすぎると前の輪を回収できない。

★チーフ取り

○ ■対象 カブ・ボーイ

○ ■隊形 その場 ■班数 2班～（班員同数）

○ ■準備 ネッカチーフ、号笛

○ ■方法

- ①班または適当にチームに分かれる。ゲームは直径20-30mぐらいの円をエリアとする。
- ②自分のチーフを腰のうしろにぶら下げる。
- ③スタートの合図で相手チームのしっぽを奪い合う。チーフと取られたら失格。制限時間は5分程度。
- ④時間内に多くチーフをとった班の勝ち。

● ■ヒント

室内でもできるゲーム。敵味方を帽子で区別。

●ネコとネズミ

■対象 ビーバー・カブ・ボーイ

■隊形 2列 ■人数 各チーム同数

■準備 なし

■方法

- ①「ネコ」チームと「ネズミ」チームが1列なり、2mの間隔を空けて互いに向き合う。その後方10mには安全地帯を作る。
- ②司会者が、「ネー、ネー、ネコ!」と叫ぶと、ネコがネズミを捕まえる。ネズミはネコに捕まらないように安全地帯まで逃げる。ネコまたはネズミの呼ばれた方が相手を追いかける。
- ③途中で掴まったらアウトで、場外に出る。

■ヒント

- ・他に「タコ」と「タイ」などの第1音が同じもので置き換えることができる。「うし」「うま」など
- ・司会者はお手つきを誘うように「ネ、ネ、ネ、ネギ!」とか言って参加者を攪乱するのが面白い。

★整列

■対象 ビーバー・カブ・ボーイ

■隊形 縦隊 ■班数 2班～

■準備 なし

■方法

- ①組ごとに整列のスピードを競う。
- ②最初に整列させておいて、リーダーが「テント」と叫ぶ。
- ③するとスカウト達はテントまで行って、テントに触ってから再び整列する。
- ④このときに早く整列した組の勝ち

●ウインク キラー

■対象 カブ・ボーイ・ベンチャー

■隊形 円形 ■人数 多いほど楽しい

■準備 なし

■方法

- ①全員輪になって目をつぶって座る。
- ②リーダーは、輪のまわりをまわりながらそっと一人の肩をさわる。この人が犯人となる。
- ③リーダーの合図で、全員目を開けて立ち上がり手当たり次第に相手を見つけて握手する。その時、声を出してはいけない。
- ④握手した後、犯人は相手にウインクをする。他のメンバーにバレそうな場合は、ウインクしなくてもよい。
- ⑤ウインクされた人は、10秒後に「やられたー」といってその場に倒れる。倒れるまでに違う人と握手してもかまわない。とにかく10秒後に倒れる。その後は声をだしてはいけない。倒れたまま。
- ⑥しばらくたって、リーダーの合図でゲームが終了。
- ⑦残った人だけで1分間相談し、誰が犯人かを話し合う。
- ⑧時間が着たら、リーダーの合図で残ったメンバーで犯人の名前を大きな声でいう。

■ヒント

- ・握手しなくても、うろうろしていてウインクだけでもよい。BGMで音楽を流してもよい。参加人数は多いほうがよい。
- ・少人数の場合は、円形に座ってトランプ等を裏返しに配り、予め決めたカードを引いた人が犯人。その場でゲーム開始。この場合ウインクするだけでいい。その現場を発見したら「ブレイク」と言ってその犯人の名前を宣言できる。間違ったら倒れる。

★新聞紙かつらむき

- ■対象 カブ・ボーイ
- ■隊形 その場 ■班数 2班～（班員同数）
- ■準備 新聞紙（各班1枚）
- ■方法

- ①各班の最初のスカウトは新聞紙をもつ。
- ②リーダーの合図で、新聞紙を途中でちぎれないように細く長く破っていく。
- ③一定時間がきたら、次のスカウトにタッチ。
- ④時間内に一番長くちぎった班の勝ち。

●オージー棒落とし

- ■対象 カブ・ボーイ・ベンチャー
- ■隊形 円形 ■人数 特になし
- ■準備 バケツ2つとモップ
- ■方法

- ①全員でてをつないで輪になる。中央にはバケツの底同士を重ねて、その上にモップを横に置く。
- ②リーダーの合図で、ずっと手を握ったまま両隣のスカウトを押したり引いたり、前に出たり後ろに下がったりしながら、揺さぶる。
- ③だんだん揺れが大きくなっていき、自分以外のスカウトをモップに触れさせ、バケツから落とす。落としたスカウトは外れる。
- ④また途中で手を離れた者も外れる。
- ④最後の1人になるまで行う。

- ■ヒント
・結構激しいゲームです。

★セブンゲーム

- ■対象 カブ・ボーイ
- ■隊形 班で円形 ■班数 2班～（班員同数）
- ■準備 なし
- ■方法

- ①各班ごとに円形になります。
- ②1番のスカウトから順に「1」「2」「3」・・・と唱えていき7と7の倍数にあたったスカウトは、何も言わずに両手をポンとたたく。
- ③間違った場合は、その地点から「1」からやり直し。
- ④63までいったら、得点1点。
- ⑤一定時間で最高得点を得た班の勝ち。

★ロープ取り

- ■対象 カブ・ボーイ
- ■隊形 2列縦隊 ■班数 2班～（班員同数）
- ■準備 ロープ
- ■方法

- ①各班は10m間隔で向かい合って並び、その中間点に結んだままのロープを置く。
- ②各班は、先頭から順番に番号をかけておく。
- ③リーダーの指名した番号のスカウトが出てきて、ロープを取り、自班の陣地に持って帰ったら勝ち。このとき、投げ込むのは反則。
- ④ロープを持っているところをタッチされたらアウト。タッチされそうになったらロープを離す。
- ⑤何回が行って、勝ったスカウトの多い班の勝ち。

- ■ヒント
全体を2グループに分けてもできる。

★集団じゃんけん 1

- 対象 ビーバー・カブ・ボーイ
- 隊形 その場 ■班数 2チーム
- 準備 なし
- 方法

- ①班ごとにジャンケンの「グー」「チョキ」「パー」のどれをだすかのサインを決める（作戦会議）。
- ②決まったら、班対抗でジャンケンをするが、全員が同じものを出す。1人でも違っていたら負け。
- ③あいこの場合は、すぐにサインを回して次の勝負をします。

●アト出しジャンケン

- 対象 ビーバー・カブ・ボーイ
- 隊形 その場 ■人数 特になし
- 準備 なし
- 方法

- ①リーダーが大きな声で「ジャンケンポン」と言った後に、続いて全員が「ポン」と声を出す。
- ②リーダーは、「ジャンケンポン」といって、どれかを両手でだす。
- ③スカウト達は、すかさず「ポン」と言って、リーダーと同じジャンケンを両手でだす。
- ④何回かやった後に、レベル2へ。
- ⑤レベル2は、リーダーのジャンケンに勝つ
- ⑥レベル3は、リーダーのジャンケンに負ける

- ヒント
 - ・意外と負けることが難しいことが解ります。
 - ・通常のジャンケンでも、たまには負けジャンケンをしてみてはいかがでしょうか。

★水難救助（沈者を救え）

- 対象 カブ・ボーイ
- 隊形 縦隊 ■班数 2班～（班員同数）
- 準備 ロープ（20m）＋空き缶／班
- 方法

- ①20mのロープの先に木の枝を結びつける。また20m先に空き缶（溺者）を立てておく。
- ②空き缶をめがけてロープを投げ、空き缶を倒す。
- ③倒れたら交替し、最も早い班が勝ち。

- ヒント
 - ・20mのロープがない場合はスカウトロープ3本を繋ぐ。
 - ・ロープを投げるときに、絡まないようにするのがコツ。投げ方は上手投げか、下手投げかを考える。

★道ばたの落とし物（移動キムス）

- 対象 ビーバー・カブ・ボーイ
- 隊形 特になし ■班数 2班～
- 準備 品物（10～20点）、解答用紙
- 方法

- ①道ばたに間隔を置いて品物を並べておく。
- ②そのコースを班ごとに歩かせ観察させる。「この先に新米ハイカーが落とし物をしていった。何があるか観察して記憶する。」と伝えてスタート。
- ③ゴールして解答用紙に品名を記入。正解1個につき+1点、ないモノを書いたら-1点

- ヒント
 - ・部門によって、品物の数を変えたり、コースを長くするとか・・・。

★キミは目撃者（キムス）

- ■対象 ビーバー・カブ・ボーイ
- ■隊形 その場 ■班数 2班～（班員同数）
- ■準備 奇抜な衣装や持ち物（帽子、上着、バッグ等）
- ■方法

- ①リーダーの1人は、奇抜な服装をする。
- ②全員が集まっているときに、やってきて、スカウトに話しかけたりする。しばらくスカウトに見せてから立ち去る。
- ③ここでゲームスタート。班ごとに相談して、奇抜な服装や持ち物を書き出す。
- ④特徴1つにつき1点、ないものを書いたら-1点。

■ヒント

- ・リーダーは、話術でスカウトの注意を引くと面白くなる。

●キミは測量士

- ■対象 ボーイ・ベンチャー
- ■隊形 その場 ■人数 特になし
- ■準備 コンパス、巻き尺、杭（空き缶）、指示書
- ■方法

- ①各自出発点に印をし、指示書に従ってコンパスと目測と歩測を使って移動する。
- ②最終ゴール地点に杭（空き缶）をおく。
- ③出発地点と杭との距離を測って、その差が少ない者が勝ち。

■ヒント

- ・できるだけ広いところでやろう。

●コンパス歩行

- ■対象 ボーイ・ベンチャー
- ■隊形 その場 ■人数 特になし
- ■準備 コンパス、胸の所までかくれる紙袋
- ■方法

- ①スタートラインの前方（約30m）に目標物を設定する。自然物がなければ杭や空き缶で。
- ②目標を確認したら、袋をかぶり、足下と胸のコンパスを見ながら歩測で進行する。
- ③出発にあたって、リーダーはスカウトをその場で3回ほど回してからスタートさせる。
- ④スカウトは目標の2m以内に近づいたと思ったら合図をして知らせる。
- ⑤最も誤差の少なかったスカウトの勝ち。

■ヒント

- ・班対抗にするのであれば、次のように点数性に誤差1m以内 80点 誤差2m以内 60点 誤差3m以内 40点 それ以上0点とし、点数で競う。

●マクドナルド

- ■対象 ビーバー・カブ
- ■隊形 その場 ■人数 特になし
- ■準備 なし
- ■方法

- ①「ハンバーガー」「ポテト」「マックシェーク」「フィレオフィッシュ」の動作を覚える。
- ②「マクドナルド」の『ド』でリーダーはその動作の1つをする。同じ動作をしたスカウトは負け。
- ③最後まで残ったスカウトが勝ち。

★おじぞうさんリレー

■対象 ビーバー・カブ・ボーイ

■隊形 縦隊 ■班数 2班～（班員同数）

■準備 各自のベレー帽（キャップ等）

■方法

- ①1班につきおじぞうさんを1人（デンリーダー等）をスタートラインの10m程先に立たせます。
- ②「ヨーイドン」で先頭のスカウトは、走っておじぞうさんの前まで行き、ジャンケンをします。
- ③勝ったら「おじぞうさんありがとう」と言って、帽子をおじぞうさんの頭にのせます。
- ④負けたら、その場で回れ右をして班員に向かって「ごみなさんめんなさい」と言ってから、スタートラインに戻って、再び走っておじぞうさんとジャンケンをします。勝つまでこれを続けます。
- ⑤全員が勝ったら、最後のスカウトは、おじぞうさんをつれてスタートラインまで戻ります。そのときおじぞうさんの頭の帽子が落ちたら、おじぞうさんが立っていた位置に戻って、帽子をのせなおして、再びスタート地点に行きます。（おじぞうさんは手をださない）
- ⑥最初におじぞうさんをスタートラインに連れてきた班の勝ち。

■ヒント

- ・最後の最後まで気を抜けないゲームです。
- ・リーダーは「おじぞうさんありがとう」と「みなさんごめんなさい」をしっかりと叫ぶスカウトには、その場で10数える（もしくは「やくそく」を言う）等のペナルティを与えます。

●発電所と変電所

■対象 カブ・ボーイ

■隊形 円形 ■人数 5～20人

■準備 なし

■方法

- ①鬼を1人決める。残りの人は、肩がぶつかるほどくっついて輪になる。
- ②輪になった人は、からだの後ろでとなりの人と手をつなぐ。
- ③発電所を1人、間をあけて変電所を2,3人決める。この人達だけが電気の流れを変えることができる。その他の人は変えてはいけない。
- ④発電所の人が「電気を流します」と言って、どちらかの一方の手を強く握る。握られた人は、反対側の人の手を強く握って...というように電気を流す。
- ⑤発電所と変電所の人は自分のところに電気がきたら「ピー」と言う。
- ⑥鬼は、電気のながれている人を当てる。何回か以内に当てなければアウト。当たったらその人と交代する。

■ヒント

参加人数は、5人から20人程度まで。

●かかし

■対象 カブ・ボーイ

■隊形 円形 ■人数 特になし

■準備 なし

■方法

- ①全員目をつぶって、一本足で立ち、かかしになる。最後まで立っていた人が勝ち！

★和音

- 対象 カブ・ボーイ
- 隊形 特になし ■班数 2班～
- 準備 なし
- 方法

- ①鬼を1人決める。
- ②残りの人は、鬼にわからないように3文字の果物の言葉を決める。例 メロン、スイカ、レモンなど
- ③そうして、はじめの言葉を受け持つ組と真ん中の言葉を受け持つ組さらに最後の言葉を受け持つ組を決める。
- ④リーダーの合図で、各組が一斉に言葉を大声で叫んで、鬼がなんという言葉かを当てる。
- ⑤当たったら鬼を交代する。

■ヒント

まあ、3文字くらいがほどほどです。2文字でも両方から聞こえたら、なかなか当たりません。言葉は、果物や動物に限定したほうがいい。

●スモールナンバー

- 対象 カブ・ボーイ
- 隊形 特になし ■人数 特になし
- 準備 紙、ペン
- 方法

- ①参加者は、紙切れに100までの好きな数字をひとつ記入する。
- ②司会者は、100からカウントダウンしていく。読み上げられた数字があったら、紙を持って手を挙げる。
- ③同じ数字を記入したスカウトがいたらアウト。そうでなかったら、そのまま残る。

- ④こうして、司会者は、そのまま同じようにカウントダウンしていく。最後の時点で一番小さな数字を記入したスカウトの勝ち。

■ヒント

1とか2という数字が優勝するとは限らない。いかにみんなが思い浮かべない小さな数字を記入するかが勝負です。勝者はひとりなので賞品をあげるようなゲームに最適です。

●魚鳥木

- 対象 カブ・ボーイ
- 隊形 円形 ■人数 5人以上
- 準備 なし
- 方法

- ①司会者を中心にして、参加者が輪になる。
- ②司会者が、「魚鳥木申すか、申すか。」といいながら、参加者に問いかける。
- ③参加者は、「申す、申す。」と答える。
- ④司会者が、「魚」「鳥」「木」のいずれかを指示したら参加者はその指示された言葉を答える。「魚」と叫ぶと、参加者は「タイ」や「サンマ」など魚の種類を答える。
- ⑤一度出た名前を答えた場合は失格。

■ヒント

「ぎょちょうもく」と発音する。参加者を円陣にして、その中を司会者がぐるぐる歩きながら叫ぶこと。これは、司会者の準備が要らないので楽ですね。また、応用編としては、和洋中というのもあります。なんだとおもいますか？ これは食べ物です。

●ペット ボトル ドラコン

- 対象 カブ・ボーイ
- 隊形 特になし ■人数 特になし
- 準備 ペットボトル
- 方法

- ①各スカウトは、空のペットボトルを思いっきり蹴っ飛ばす。
- ②一番遠くに蹴った者の優勝。

■ヒント

ペットボトルのフタははずしておいたほうが良い。空缶などは危ない。室内でもできないことはない。単純明快。
円を描いて、そこに一番近い者が勝ちの「ペットボトルニアピン」もある。

●★新聞紙首輪あつめ

- 対象 カブ・ボーイ
- 隊形 特になし ■人数 特になし
- 準備 新聞紙
- 方法

- ①各スカウトは、新聞紙で首輪を作って、首にかける。
- ②リーダーの合図で、いっせいにジャンケンをして、勝ったら相手の首輪を自分にかける。負けたものは、アウト。その場にしゃがむ。勝ったスカウトは、次々にジャンケンをして首輪を集める。
- ③一定時間にたくさん集めたスカウトの優勝

■ヒント

チーム対抗にしてもよい。

●仙人ジャンケン

- 対象 カブ・ボーイ
- 隊形 特になし ■人数 特になし
- 準備 なし
- 方法

- ①参加者は、最初は四つんばいになってカメになる。
- ②リーダーの合図で、参加者は相手を見つけてジャンケンをする。
- ③勝ったら、カメはウサギになる。ウサギになった人は、頭の上に両手を耳の恰好にして、ぴょんぴょん跳ねながら「ウサギ、ウサギ」といって、「ウサギ」を探す。「ウサギ」が見つかったらそこでジャンケンをする。
- ④ウサギが勝ったら、月になる。月になった人は、両腕で大きな輪を頭の上で作って「月、月」といいながら「月」とジャンケンする。なお、ジャンケンに負けたウサギは、カメに戻る。(ううっ、なんと悲しい！)
- ⑤月が勝ったら、仙人になる。仙人になった人は、杖をつく格好をしながら、「仙人、仙人」といいながら、「仙人」同士でジャンケンをする。負けたら「月」に戻る。(ううっ、ここまで来たのに悔しい！)
- ⑥こうして、「仙人」ジャンケンに勝った人は、抜けることができる。ある程度時間がたってから、ゲーム終了。
最後まで残った人は、そのままの恰好でぐるりと一周して元の位置に戻る。

■ヒント

最後までカメのままだったらどうしよう。と心配してしまいます。

●歌で集まれ

- 対象 カブ・ボーイ
- 隊形 特になし ■人数 特になし
- 準備 参加者の数の紙
- 方法

- ①事前にみんなの知っている歌を1セット4,5枚に記入しておく。例えば「チューリップ」とか「さくら」とか「ドレミの歌」とか。
- ②リーダーは、参加者全員に用紙に記入してある歌を全員で1曲ずつ歌わせる。
- ③全員が歌ったところで、紙を1枚ずつ配る。この時、参加者は用紙の中を見てはいけない。
- ④リーダーの合図で、いっせいに中味を見て、すぐ歌を歌い始める。
- ⑤こうして、同じ歌を歌っているもの同士が、すぐに集まってその場に座る。
- ⑥早く座ったチームの勝ち

■ヒント

しゃべってはいけません。歌しかダメです。最初に全員で歌うのは確認のため。なるべく全員が知っている歌を選ぶことです。

●幸せなら手をたたこう！ Ver.2

- 対象 カブ・ボーイ
- 隊形 特になし ■人数 特になし
- 準備 なし
- 方法

- ①参加者は「幸せなら手をたたこうよ」の歌にあわせて振り付けをする。
- ②リーダーの合図で、「幸せなら手を〜。」「×、×」と手を叩く。×は手拍子の印。

- ③ワンコーラス終わったら、司会者は、**幸せは重いから持ち上げましょう、**といいながら、「幸せなら手を〜。」「×、×」「ウントコどっこいしょ」といいながら両手をあげる。全員、この振り付けでワンコーラス歌う。

- ④次に、司会者は、**重いものを持つとふらふらしますね、**といいながら、「幸せなら手を〜。」「×、×」「ウントコどっこいしょ」「ふらふら〜」といいながら両手をあげた状態でふらふらする真似をする。こうして、全員この真似をしながら、ワンコーラス歌う。

- ⑤今度は、司会者は**ふらふらするので向こうに投げましょう、**といいながら、「幸せなら手を〜。」「×、×」「ウントコどっこいしょ」「ふらふら〜」「パ〜」と荷物を投げ捨てる真似をする。またまた、全員がこの真似をしながらワンコーラスを歌う。

- ⑥ここで追い討ちをかけるように司会者は、**やっぱり幸せを離してはいけませんね、**といいながら、「幸せなら手を〜。」「×、×」「ウントコどっこいしょ」「ふらふら〜」「パ〜」「ぎゅー」と両手でしがみつく振りをする。またまたまた、全員がこの真似をしながらワンコーラスを歌う。

- ⑦しかし、司会者は許さない。**幸せをつかんだらハッピーになりますね、**といいながら、「幸せなら手を〜。」「×、×」「ウントコどっこいしょ」「ふらふら〜」「パ〜」「ぎゅー」「チュー」と投げキッスの真似をする。そして、最後のフィナーレです。

■ヒント

こんなに長い振り付けがあるとは思ってもみませんね。

●反応拍手

- 対象 カブ・ボーイ
- 隊形 特になし ■人数 特になし
- 準備 なし
- 方法

リーダーのしぐさで、拍手をしたりしなかったりするゲーム。

- ①リーダーは、「さあ、ゲームの前にみなさんの反射神経を試してみましょう。」といいながら、
- ②リーダーは、横向きになって、両手をまっすぐ前に出して、前にならえの恰好になる。
- ③そして、左右の手を上下させて、重なったら全員は拍手を1回する。
- ④何回か練習したら、3,3,7拍子をする。最後の7拍子目は、わざと手を重ねないでおく。(オチ)

■ヒント

ゲーム導入時の軽いゲームです。2～3分で終わります。

●時限爆弾

- 対象 カブ・ボーイ
- 隊形 円形 ■人数 特になし
- 準備 目覚まし時計、タオル
- 方法

- ①スカウトは、輪になる。
- ②目覚まし時計を何分後に鳴るようにセットしておく。そうして、タオルかなにかで包んでおく。
- ③この目覚まし時限爆弾を1人に手渡して、しりとりをする。
- ④こうして、順番にしりとりをしていって、途中でベ

ルが鳴った人の負け

■ヒント

目覚まし時計は、ベルのストッパーが押しやすいものは避けたほうがよい。ベルが鳴る時間は適当に調節する。何度でもセットできるので面白い。しりとり代わりに、フルーツや魚の名前などでもよい。結構ドキドキしてコーンしますよ。

●アルプス一万尺

- 対象 カブ・ボーイ
- 隊形 円形 ■人数 10人～
- 準備 なし
- 方法

- ①全員が手をつないで輪になる。
- ②リーダーが中心にいて、「アルプス」を歌う。
- ③歌「アルプス一万尺 小槍の上で」
踊り：右足から4歩前進して、左足から4歩後退する。
- ④歌「アルペンおどりを さあ、おどりましょう」
踊り：手をつないだまま、右足から右へ8歩歩く。
- ⑤歌「ハイ」
このとき、リーダーが、「ハイ」のかけ声と同時にある「人数」を叫ぶ！たとえば「3人」とか。
- ⑥歌「ララララ ララララ ラ ララララララ ララララ ララララ ラ ララララララ」
踊り：リーダーが叫んだ人数が集まって、その場で輪を作り右回りにスキップする。
- ⑦こうして、1曲終わったら、もとの通り輪になって、再び続ける。

■ヒント

大人数向きの歌ゲームです。

★へびの皮抜け

● ■対象 ビーバー・カブ・ボーイ

● ■隊形 縦隊 ■班数 2班～（班員同数）

● ■準備 なし

● ■方法

○ ①班は、縦1列にならぶ

○ ②先頭の人が自分の股の下から左手または右手を後ろへ差し出す。すぐ後ろの人は差し出された手と握手して、空いた手を自分の股の下から後ろの人へ差し出す。というように先頭から最後尾までつながる。

○ ③スタートの合図で、二番目の人から順に前の人の股の下をくぐっていく。全員が抜けきった班の勝ち。

● ■ヒント

背の高い人が先頭に並ぶのがコツ。先頭の人には、注意しないと股の下を強打する悲劇が襲う。

★カード集め

● ■対象 ビーバー・カブ・ボーイ

● ■隊形 特になし ■班数 2班～（班員同数）

● ■準備 ひらがな1文字を書いたA4サイズの紙をたくさん用意する。

● ■方法

○ ①適当な場所にひらがなを書いた紙を広げておく。

○ ②スタートの合図で、ひらがなを集めてチームに持ち帰り、時間内に単語を作る。

○ ③作った単語ごとに司会者が判断して点数をつけて、得点の多い班の勝ち

● ■ヒント

作成する単語はテーマを決めるとよい。

★地図キムス

● ■対象 カブ・ボーイ

● ■隊形 特になし ■班数 2班～（班員同数）

● ■準備 四つ切り画用紙、はさみ、マジック

● ■方法

○ ①リーダーは、あらかじめ用意した地図を人数分に等分して切り離し、各々に番号を振っておく。

○ ②スタートの合図で、各班のメンバーは、自分の該当する番号の地図を暗記する。

○ ③自分のチームに戻ったメンバは、各々の暗記した地図を白紙に書き込み全員で1枚の地図を完成させる。

○ ④正確に地図を再現させた班の勝ち

● ■ヒント

地図には、学校や警察等のマークを入れておく。読図章の勉強にもなる学習ゲームか！？

★空想かくれんぼ

● ■対象 カブ・ボーイ

● ■隊形 特になし ■班数 3班～（班員同数）

● ■準備 適当な紙、ペン

● ■方法

○ ①班は、隠れる側と見つける側に別れる。

○ ②隠れる側は自分が小人になったつもりで隠れる場所を思い浮かべて、紙に書く。例えば、時計の後ろ・机の二等

○ ③隠れる側が全員紙に書き終えたら、見つける側が一人ずつ、隠れてそうなところに行って、その場所を大きな声でいう。

○ ④隠れる側で当てられた人は紙をリーダーに渡す。

○ ⑤終わったら攻守交代。紙を多く取られた班が負け。

■ヒント

小人の大きさをあらかじめ決めておくこと。例えば、人差し指くらいの大きさとか。室内向きのゲームです。

★赤ずきんちゃん

■対象 カブ・ボーイ

■隊形 ?? ■班数 3班～

■準備 なし

■方法

- ①班の代表者（赤ずきん）を1人決めておく。
- ②チームのなかでオオカミ役のスカウトはお面をかぶる。残りの人はおばあさん役。
- ③そうして、全員顔を隠してその場にしゃがむ。（お面が見えないように）
- ④合図とともに、代表者は、しゃがんだ人をひとりひとり肩をたたいて起こす。こうして、一人起こしたら1点。
- ⑤もし、オオカミの肩を叩いて起こしたら、オオカミはすぐに起き上がって赤ずきんちゃんを捕まえる。
- ⑥赤ずきんちゃんが捕まえられないように逃げたら、いままで助けたおばあさんの数がチームの得点となる。掴まったら、ゼロ点。赤ずきんちゃんを捕まえられないゾーンは前もって決めておく。

■ヒント

これも雨の日のプログラムです。お面がなかったら、何かを口にくわえていてもOK。ハンカチでもよい。

★自己紹介リレー

■対象 ビーバー・カブ・ボーイ

■隊形 縦隊 ■班数 2班～（班員同数）

■準備 なし

■方法

- ①班の中で順番を決める。
- ②好きなもののテーマを決める。例えば、ポケモンなど。
- ③リーダーの合図で、各チームの最初のスカウトは、「ピカチュウが好きな○○です。」と自己紹介する。
- ④次のスカウトは、「ピカチュウが好きな○○君のとなりのトゲピーが好きな○○です。」と自己紹介する。間違ったら最初からやり直し。
- ⑤こうして、最後まで早く言えたチームの勝ち。

■ヒント

好きな果物でもよい。なるべくみんなの知っているものにする。得意なもののシリーズでもよい。雨の日のプログラムもOKです。

★逆カメレース

■対象 ビーバー・カブ・ボーイ

■隊形 縦隊 ■班数 2班～（班員同数）

■準備 なし

■方法

- ①腹を上、背を下にして四つんばいになってレースします。
- ②ポイントを回って次のカメにタッチ。
- ③早く終わったチームの勝ち

■ヒント

屋外では軍手をはめさせたほうがよいでしょう。雨プログラムにどうぞ。

★おみこし

- ■対象 ビーバー・カブ・ボーイ
- ■隊形 縦隊 ■班数 2班～（班員同数）
- ■準備 なし
- ■方法

- ①各班は、全員外側を向いて輪になる。
- ②そうして、となりの人と腕を組んでその場に足を投げ出して座る。できるだけ隙間を詰めて座ること。
- ③リーダーの合図で、一斉に立ち上がる。
- ④早く立ちあがった班の勝ち

■ヒント

これがまあ、なかなか立ち上がれまへん。体の大きな指導者が混ざると…。単純だけど面白い。班対抗でないときは、2人1組でやってもおもしろい。

★集団ジャンケン2

- ■対象 ビーバー・カブ・ボーイ
- ■隊形 2列縦隊 ■班数 2チーム
- ■準備 なし
- ■方法

- ①2チームに分れる。1チームは多いほどおもしろい。
- ②チームは代表者を一人決めておく。代表者は列の端に並ぶ。
- ③スカウトは、両手を後ろに回し相手チームから見えないように隣りの人と手をつなぐ。
- ④先頭の人（代表者）は、ジャンケンで何を出すのかを隣りの人に手を握って合図を送る。声を出してはダメ。
- ⑤例えば、グーなら、手を1回握り締める。チョキな

ら2回握る。パーなら3回。というように。

- ⑥こうしてチーム全員にどのジャンケンを出すのかを声を出さずに手の合図だけで連絡する。
- ⑦全員に合図が行き渡ったら、手を離して準備する。
- ⑧リーダーの「ジャンケン、ポン！」の合図で一斉に全員がジャンケンを出す。
- ⑨ジャンケンに勝つか、それとも、一人でも間違ったジャンケンを出したチームの負け。

■ヒント

このゲームは3.4回が限度。最初に練習すること。ジャンケンにはウルトラマンジャンケンにするほうが面白い。

★水運びリレー

- ■対象 カブ・ボーイ
- ■隊形 縦隊 ■班数 3班～
- ■準備 食器セット、飯ごう
- ■方法

- ①ポイントには、水を入れた飯ごう（バケツ）を用意しておく。
- ②リーダーの合図で、食器とスプーンを持ってポイントまで走る。そこで、スプーンで水を5杯（何杯でもよいが事前に決めておく）すくって食器に移す。そして、ゴールに戻り、その場にある飯ごう（バケツ）に水を入れる。
- ③こうして全員がリレーを終えたとき、水をたくさん入れたチームの勝ち。

■ヒント

スプーンで水をすくっても良いし、ストローで吸ってもよい。

★ジグソーパズル

■対象 カブ・ボーイ

■隊形 縦隊 ■班数 3班～

■準備 使い古しのカレンダー（または、あらかじめ画用紙の絵をかいておいたもの）、はさみ

■方法

- ①各班にカレンダーを配る。
- ②班で話し合っ、10ピースにはさみで切る。各ピースは少し大き目にしておくこと。
- ③それを混ぜ合わせて、となりのチームに渡す。
- ④リーダーの合図で、受け取ったジグソーパズルを早く復元したチームにポイントが与えられる。
- ⑤次に、その10ピースのジグソーをさらにはさみで切って15ピースにして、となりのチームに渡す。
- ⑥こうして③からまた始める。1勝負が終わると、ピースを増やしていく。（5ピースくらい増やす）
- ⑦最初の自分達のジグソーが戻ってきたところで、ゲームセット。その時の得点の多いチームの勝ち。

■ヒント

自分達のジグソーが戻ってくるということは、ナイショにしておくこと。カレンダーはわかりやすい図柄をえらんだほうがよいでしょう。室内ゲームなので、雨の日のプログラムにどうぞ。

★チクタク時計

■対象 カブ・ボーイ

■隊形 班で円形 ■班数 2班～

■準備 なし

■方法

- ①各班は輪になって座る。スタートする人を決めて時

計回りに時報の音をいうゲーム。

- ②最初の人から順に「チク」、「タク」、「チク」、「タク」、「ボン」と1時の時報を知らせる。
- ③「ボン」と言った人のとなりの人から、続いて、「チク」、「タク」、「チク」、「タク」、「ボン」、「ボン」と2時を知らせる。できるだけ早く言うこと。
- ④こうして、間違わずに時報を何回言えるかをチーム間で競う。

■ヒント

手で時報を数えるのは反則。両手を後ろに回させておくことよ。最初は、練習をさせること。かなりエキサイトします。

新聞紙頭リレー Ver.2

■対象 カブ・ボーイ

■隊形 縦隊 ■班数 2班（班員同数）

■準備 新聞紙、テープ

■方法

- ①新聞紙でバトンを作る。
- ②各チームは2人1組になって、お互いの額を使って新聞紙バトンをはさむ。もちろん手を使ってはいけない。
- ③合図で、各チームはポイントを回って、元の位置に戻り、次の組にバトンタッチする。
- ④次の組も同じように渡された新聞紙バトンをお互いの額で挟さんでおなじようにする。
- ⑤こうして、早く終わったチームの勝ち

■ヒント

ボールを使ったり、空き缶などを使ったりしてできるゲームです。

★パクパクコンテスト

- ■対象 カブ・ボーイ
- ■隊形 特になし ■班数 3班～
- ■準備 なし
- ■方法

- ① 適当にチームに分れる。1チームは4-5名くらい。
- ② 各チームで、みんなが知っている歌を決める。
- ③ チームごとに前にでて、その歌を歌う。ただし、声は出さないこと。口だけをパクパクさせて、歌を歌う。
- ④ 他のチームは、曲名を当てる。最初に当てたチームにポイントを与える。
- ⑤ 正解がでない場合は、歌っているチームにポイント。ポイントの多いチームの勝ち。

■ヒント

歌を2回歌わせても良いし、リーダーが適当にストップといって中断させてから、曲名を当てさせるなど工夫するとよい。各チームは曲を4、5曲決めておくこと。ダブルといけないので。

★替え歌合戦

- ■対象 カブ・ボーイ
- ■隊形 特になし ■班数 3班～
- ■準備 紙とペン
- ■方法

- ① リーダーは、みんなのよく知っている歌を指定して、替え歌を作るように指示する。
- ② 合図で、各チームは制限時間内に面白い替え歌を考える。
- ③ 時間がきたら、チームごとに替え歌を歌う。

- ④ 一番面白い歌詞を考えたチームの勝ち

■ヒント

勝ち負けはともかく、リーダーが面白おかしく進行させるのがポイント。どんな歌でもOK。雨プログラムに使えますね。

カモンジャンケン

- ■対象 ビーバー・カブ・ボーイ
- ■隊形 縦隊 ■班数 2班～（班員同数）
- ■準備 なし
- ■方法

- ① 10mくらい離れたところに一人ずつ指導者が待機する。（チームごとに）
- ② 合図で、先頭の人が各々のリーダーのところへ走り寄りジャンケンをする。
- ③ チームの人が勝ったらチームの元に戻り次の人にバトンタッチする。
- ④ もし、リーダーに負けたら自分のチームにむかって「カモン」と叫ぶ。
- ⑤ チームは呼ばれたら、その人のところへ列になって走りより、いっしょにリーダーの後ろを回って元の位置にもどる。
- ⑥ 元の位置にもどったら、再びリーダーのところへ行ってジャンケンをする。
- ⑦ こうして、早くジャンケンが終わったチームの勝ち。

■ヒント

ジャンケンに負けるとチーム一丸となってリーダーの周りを走るという体力ゲームです。けっこういけるかも。

★ジャングル追跡

■対象 カブ・ボーイ

■隊形 特になし ■班数 3班～

■準備 強い臭いのもの（ニンニク、ムヒ等）

■方法

- ① 1班は動物、他の班は猟犬となる。
- ② 動物は、それぞれの匂いを木などに着けながら10分間逃げて、最後に着けた匂いから50m以内に隠れる。
- ③ 猟犬は、10分後にその匂いを追って出発する。
- ④ 猟犬はできるだけ早く動物を見つけ出す。
- ⑤ 最初に発見した者は5点、次は4点・・・とし、得点を競う。

■ヒント

匂いの代わりに「粉」をつかってもいい。

★タイムトライアル

■対象 カブ・ボーイ

■隊形 特になし ■班数 3班～

■準備 時計 ■時間 30-40分

■方法

- ① ゴール目標時間を知らせ、時計を持たずに一斉にスタートする。
- ② 各班は定刻内で一番遅くゴールするように、かつ他の班にさとられないように時間調整する。
- ③ 定刻内で遅く到着した順に点数を付ける。時間を越えた場合は定刻内の最下位に続いて定刻に近い順に順位を決める。

■ヒント

ハイキングなどと組み合わせて実施するといいかも。

★暗闇搜索隊（夜間ゲーム）

■対象 カブ・ボーイ

■隊形 特になし ■チーム数 2人1組

■準備 なし

■方法

- ① 100-200mの安全なコース（一本道等）を設定する。
- ② 事前に数人、コースから声が聞こえる範囲に潜み、30秒に1度「たすけてくれ～」と叫ぶ。
- ③ 参加者チームは、1分間隔で途中立ち止まらずにコースを進む。そして声をヒントに隠れている人数を推理し、ゴールで報告する。

■ヒント

潜んでいる者は、声色を変えたり、移動してもよいことにするとより難しくなる。

また、動物の鳴き声にしてもおもしろい。

★暗闇の狩人（夜間ゲーム）

■対象 カブ・ボーイ

■隊形 特になし ■チーム数 全体を2チームに

■準備 懐中電灯（ランタン）、紙テープ

■方法

- ① 100-150m離れた2本の木に懐中電灯をつける。
- ② 2チームに分かれ、全員紙テープをたすきに付ける。
- ③ 各チームはそれぞれ攻撃と守備に分かれる。
- ④ 攻撃グループは相手チームの灯りを点灯するために忍び寄る。
- ⑤ 守備グループは、点灯されないように防御する。
- ⑥ 攻撃・守備ともにたすきをとられるとアウトとなり戦列から離れる。
- ⑦ 相手チームより早く点灯した方が勝ち。

★闇夜の消防訓練 (夜間ゲーム)

- ■対象 カブ・ボーイ
- ■隊形 円型 ■班数 2班～
- ■準備 水入り風船 班数×5個
- ■方法

- ①班員の間隔が2m程度となるように円型に並ぶ。
- ②班長から順に時計回りに消火器(風船)を投げて渡していく。班員はその場を動いてはいけない。
- ③投げる時に、1,2,3・・・と声をかけながら回す。
- ④投げるリズムは、歌う歌を決めてそのリズムに合わせて投げるようにする。(例：ロンドン橋)
- ⑤消火器を落とさずに、どれだけ長く運べるか競う。

★忍びより (夜間ゲーム)

- ■対象 カブ・ボーイ
- ■隊形 特になし ■班数 3班～
- ■準備 懐中電灯、カード30枚、紙テープ(班数の色)
- ■方法

- ①直径25m程度の円を作り(ロープ等で円周を表示)あらかじめその円の中にカードを散在させておく。
- ②円の中心に監視員を1人配置する。監視員はライトを照らして侵入者を発見する。
- ③侵入者は班ごとに円外に位置し、紙テープで発巻きをして、円内のカードを監視員に見つからないように円外に運び出すが、1回に1枚しか運び出せない。また1回に2人までしか侵入できない。
- ④監視員は、ライトを照らす時は1点から動かしてはいけない。消したら動かしても良い。
- ⑤運び出したカード1枚につき10点。高得点をあげた班の勝ち。ゲーム時間は10分間。

★爆発物処理班出動

- ■対象 カブ・ボーイ
- ■隊形 円形 ■班数 2班～(同数/班で)
- ■準備 空き缶5～6個/班 ひも5～6本/班
輪ゴム：班数の2倍
- ■方法

- ①爆発物を撤去する器具として、輪ゴム2本を使い、空き缶より小さめの輪を作り、班員分のひもをつけておく。
- ②直径5～6メートルの円を書き、その中に空き缶を立てておく。
- ③1班が円の外に立ち、爆発物を撤去する器具を使って、1個ずつ円の外に出す。
- ④全部の宝物を運び出すのにかかった時間を競うか、一定時間に何個の宝物を運び出したかで競う。

★地獄のメリーゴーランド

- ■対象 カブ・ボーイ
- ■隊形 特になし ■班数 2班～ ■準備 なし
- ■方法

- ①長いスタートラインと、20メートル先にゴールラインを作る。
- ②輪になって手をつなぎ、スタートラインにつく。リーダーの合図で回転しながら、出来るだけ早く、ゴールをねらう。
- ③ゴールまでに、最低10回以上回転しなければならない。輪がちぎれたら、その場に止まり、輪を作り直して、再びゴールに向かう。

- ■ヒント
輪は、外向き、内向き、あるいは腕を組ませる。

★宇宙遊泳

■対象 カブ・ボーイ・ベンチャー・ローパー

■隊形 班横隊 ■班数 2班～

■準備 60-80cmの棒 班数

■方法

- ①スタートラインから5mのところ棒をおく。
- ②ヨーイ・ドンでスタートラインから走って行って、棒を地面に立て、上端を額に付けて下を向き、棒を中心にして5回くらいその場を回転する。
- ③次の人は、大きな声で「1回、2回・・・」と回転数を数える。
- ④5回も回ると、当然目が回ります。ふらふらの状態で戻って、次の人にタッチ。

■ヒント

見る方はとても楽しいですね。

ふらふらで転んでも安全な場所で行いましょう。

●カーとバンダローグ (室内)

■対象 ビーバー・カブ

■隊形 円形 ■人数 5人～20人

■準備 60-80cmの棒 班数

■方法

- ①まず鬼ごっこの要領でカー(へび)になる人を1人決める。カーはへびなので、うつぶせの腹ばいでしか動けない。カー以外の人はバンダローグ(逃げ手)となる。
- ②まず、カーは円の中心でうつぶせに寝る。
- ③バンダローグは寝ているカーの体の一部に必ず手で触っていないといけない。みんながカーの体の一部に触ったら準備完了。

④リーダーの「カーが出た！！」の合図と共に、ゲーム開始。みんな素早く、カーから逃げる。

⑤カーはバンダローグの人をうつぶせの腹ばい状態のまま追っかけていきさわる。(手だけでなく足も使って触ってOK。)

⑥カーに触られたら、その人もカーになる。続けていくと、どんどんカーが増えていく。最後の1人までみんな追いかけてよう。

■ヒント

服が汚れます。場所を選んでやってください。

★人間知恵の輪

■対象 カブ・ボーイ・ベンチャー・ローパー

■隊形 班円形 ■班数 2班～

■準備 なし

■方法

- ①各班ごとに内向きの大きな輪を作る。そのとき、できるだけ輪の中央に集まって、両手を出す。
- ②次に、誰でも良いのでとなりの人以外の人と手をつなぐ。(左右の手を別々の人とつなぐように。ここがポイント)
- ③ここから知恵の輪の始まり。その絡まった手をほどきます。ただし、つないだ手は離してはいけない。
- ④つないだままの状態ですぐにか工夫をして、つないだ手の間をくぐったり、またいだりして知恵の輪をすっきりさせる。

うまくやると、

- パターン1・・・1つの輪
- パターン2・・・2つの別々の輪
- パターン3・・・2つのつながった輪

のいずれかになるはず。

- ⑤ただし、つながった輪のみんなは前向きだったり、後ろ向きだったり、どうなるかわかりません。

■ヒント

●チョット工夫して

・全員で知恵の輪になって解いてもおもしろいが、これを班対抗にする場合は……

- ①輪になる人以外に、知恵の輪を「絡める人」と知恵の輪を「解く人」を数名ずつ出す。
- ②知恵の輪になる人達は、前もってうち向きの輪を作って手をつなぐ。
- ③それを知恵の輪を「絡める人」が指令して、輪になっている人たちを絡めていきます。このときを「解く人」は後ろ向きで見ないように。
- ④知恵の輪ができたなら、「解く人」が知恵の輪を解いていく。
- ⑤絡める人が指定できる回数を決めておくと、時間を計っての競争にもなる。