

1998年10月15日

ウッドバッヂ研修所報告

西宮25団 カブ隊副長 中川和之

10月8日から11日、神鍋高原キャンプ場でウッドバッヂ研修所カブスカウト課程兵庫第55期に参加した。2期前から「カブとしてではなく、大人の扱いをすることになった」ためか、想像よりも緩やかな4日間だったとは言えるものの、帰りの特急で一眠りした後にはどっと疲れが出た。

4日間の研修で、隊での年間プログラムの作成方法や、隊運営のあり方などに大いに参考になる材料を得た。組集会の実施など、現状の隊活動の水準と比べると、そのまま導入は難しいものは少なくないが、そこに至るまでの道筋への手掛かりを得たと思う。まず年間プログラムをできるだけきちんと作ることで、次のプログラム作りが可能になってくると思う。

スカウト活動のスマートネス、スカウトがやる気を出せるような課題の設定と評価、毎活動ごとの優秀組、組ごとの秘密作り、ロープ結びや整列なども、訓練としてではなく、ゲームとして導入することが可能であるなどなど、なるほどと思う部分は多かった。ちょっとしたゲームでも運営をうまくやることで、スカウトをその気にさせられる。大人がその気になるのだから、スカウトはもっと乗せることはできるだろう。

クリア章とチャレンジ章の関係は、連盟ではクリア後の授与を原則としている。これについては、他団の受講者とも議論したが、せめて家庭でできる分についてクリアした後の授与が望ましいと考えている。進歩壁掛け表などの活用も必要だろう。

研修のプログラムに沿って、振り返ってみる。

<初日>

平脇地区コミッショナーの運転で西宮から6スカウト（中川を除いて19-21歳）が午前6時過ぎに西宮北口を出発。曇天から途中で青空が広がり、ほっと一安心。途中で道を間違え、到着は集合期限を15分遅れ。「遅刻は認めない」原則だが、地区ごとまとめて遅れたのでOK。

受付の後、班分けをされ、私は2班に。全部で16人、8人でひと班。全員、男性ばかりなのは最近では珍しいらしい。荷物の自主点検を実施。用意されたリストと自分の持ち物を照らし合わせてチェックする方式で、私は保険証だけありかを確認して、その他のものは自分でパックしたので大丈夫として中身を出さずに済ませた（これが趣旨にあっているかどうかは不明）。

点検後、パッキング方法について、トレーナーから簡単なレクチャー。下に軽いもの、上に重いものとして、背中に密着できるようなパックで、下着、上着の着替え、寝間着（用のスウェット）などはそれぞれ袋に分けて詰めるなどのポイントを示される。

長い竹竿を使って設置された臨時の国旗掲揚塔の前の広場（スカウト広場と仮称）

に移動し、開所式。その後は参加者とトレーナー、解説担当らがそろって記念撮影。この頃までは、雨は降らずにいたが、戻って自己紹介や班長決めなどを行っているうちに大雨に。トレーナーの声も聞きづらいほど。班長、次長など役務分担は4日間持ち回り。私は最初の班長となる。以後、座席に座った順で回すことにしたが、交互に年長者が座っており、ちょうど班長が年長者、次長が学生など若者という回りになった。班長、次長、炊事チーフ（調理）、炊事（配膳）、教材・教具、水・マキ、配給、安全・衛生・レクの8役務。班のキャッチフレーズを決める。順に意見を求めるが4人しか出さず、残る4人にどれがいいか選んでもらい「チャレンジ」に。

§ 1：オリエンテーション

昼食のおにぎりの後、オリエンテーション。研修所の目的は、カブ隊隊長としての研修であり、実習して学び、班として活動するという。講義時や生活面ではBSのような班活動で、カブ隊の一員のように実習する際はカブの組という扱いとするという。トレーナーチームに、カブ隊活動をする際の隊長、副長（2人）、班ごとに班担当が2人付き、カブ隊活動をする際にはDLとDCとなる仕組み。初日の班の生活目標は「互いに声をかけ合おう」とした。

§ 2：ここで、カブ隊になって1回目の隊集会。

「パックパックパック」の隊長のかけ声で「ウオー」と言いながら、肩と肩が当たるぐらいの小さな輪を作り、「大輪になろう」と言いながら両方上げた隊長の手がゆっくり降りてくるのを見ながら後ろに下がり、真横に来たらその位置で止まり、カブサインしている隊長の両手がゆっくり降りるのを見ながらしゃがんで地面に両手のカブサインの指先を付ける。「り～す」というゆっくりとした隊長の呼びかけに、全員で「リス」と短く答える。以下、うさぎ、しか、くまと応答が続き、月の輪の合唱の後、ウオーウオーウオーの最後のウオーで飛び上がり、着地すると同時に姿勢を正して敬礼をして「こんにちは」などと挨拶をする。

簡単なゲームとソング。カブの祝声の際には帽子を取らずに、右手を握り拳で。右手を下げるると同時に右足を引き、最後のウオーで右手を突き上げて下ろしてくると同時に右足も元の位置に戻す。

その後、隊集会の終わりとして、「パックパックパック」の隊長のかけ声。また小さい輪になって「大輪になろう」とのかけ声とともに広がり、隊長の手が真横からぱっと降りたらその場で姿勢を正す。隊長のお話などがあり、最後は「パックパック、組ごとに仲良しの輪をして別れ」という隊長の指示で、組長は「デンデンデン」と声をかけて輪から一直線に数メートル離れ、その場でDCも輪に入れて、右手を上げて「X組いつも元気」と輪を切って「さよなら」と敬礼する。

隊集会に関しては、ルールを守るという隊長の信念が重要とし、スマートネスを心がけることで、スカウトもきちんとできるとの指摘。集合、解散の大輪や隊長のお話以外は副長やDL、DCがプログラムやゲーム、ソングを進行する。隊長は保護者が

いたら声をかけて話をしたり、ゲームの優劣を付けるなど、一步引いておく。

§ 3 スカウト運動。

指導者講習のおさらいに近い。日本のカブスカウトのスタートが、神戸市須磨の「向上会ウルフカブ」（1924年）ということは知らなかった。1970年代が日本のカブの急増時代。90年にカブの規定が大幅に変わり、クリア章、チャレンジ章の仕組みとなる。カブについて、詳しい説明を聞いたのは初めてだった。

§ 4 スカウティングとキャンプ

既に、設営されているトレーニングチームのサイトで、テントや炊事場の様子を見学や、工具、ランタンの取り扱いなどについて説明を受ける。それぞれの時間が短かったので、十分細部までは理解できなかった。

スカウトのキャンプは、誓いとおきての実践、班制度に基づく教育、シンポや技能章の習得、スマートネス、大自然の教示を受ける、観察・推理・開拓精神を培う、創意工夫、プロジェクトを持って計画的な作業、点検・講評で一人一人の進歩、すべてのものに感謝の心-がポイント。

その後、設営についての説明があり、3時間15分で設営、夕食を済ませるとの指示。雨が断続的に降っていることもあり、初日だけはキャンプ場のかまどの利用が認められる。

テントは家型、ドーム型の2張り、食堂のフライを設営し、立ちかまど、食卓、工具置き場、食器置き場などを作ることが求められた。ガスコンロはお湯を沸かす目的での使用のみ。竹や木材、薄いもの2枚と厚いもの2枚のベニヤ、工具一式、教材用具一式、炊事用具一式を支給される。撤営の指示があるまでは設営を続けるとの指示。最初に、サイトの設計（配置）図を書き、それを評価してもらってから設営に入る。後で分かったが、テントと食堂フライの距離が5mぐらいあり、雨天を考えたもっと接近させる配置にすべきだった。初日は、立ちかまど、食卓だけ。2日目に工具置き場、掲示板、模擬掲揚柱、3日目に食器置き場、ゴミ置き場、食器置き場を作った。夕食のカレーはなんとか集合時間ぎりぎりに食べ終えた。

§ 5 ちかいとおきて

人格、健康、技能、奉仕を班制度、進歩制度を通じて自発活動として行う。ちかいを立てることは、これらの名誉を保っていることを誇りに思っ欲しいとの話。カブには約束とさだめをプログラムに組み入れる。カブで方向付けをして、ボーイで実践する。ゲームでも、ルールをいい加減にせず、分からないスカウトには再度説明を重ねるなどし、ルールを厳格に守らせる。レクリエーションではなく、教育の一環であることを忘れない。

セッション終了後、班担当から今日の講評や明日の予定を聞く。朝礼前の点検時に

は、事前にソングでも歌いながら待つつもりで。明日はハイクがあるので、昼食のおにぎりを朝食時に作ることやお茶も沸かすこと、夜の防寒対策をしっかりとすることなどの指示。消灯は午後10時半。就寝時はかまどの火を落とすことの指示。宿題として、カブにやらせたいプログラム、カブがやりたがるプログラム、保護者がやらせたいプログラムをリストしておくこと。

設営や夕食の後かたづけなどを続ける。

<2日目>

6時起床。食事当番は5時半起床という指示がオリエンテーションでなされたはずだが、大雨で誰も聞いていなかったため、その後の作業が遅れた。マキがしめっていて火がなかなか起きない。立ちかまどの鍋の位置が高すぎて修復しながら飯ごう4つとみそ汁の鍋、ベーコン(スクランブル)エッグを作る。点検前ぎりぎりに食べ始め、一部は食べかけで点検を受ける。点検前に便所の掃除。

点検後の講評で、1班が初日の優秀班となる。朝礼の後、スカウトオウン。トレーナーチームから、最近、若くして病死したスカウトの話をし、みんなでそのスカウトの永遠のスカウティングに対して黙祷をささげる。3日目のスカウトオウンは、各自の信じる宗教に基づいた礼拝を行い、4日目は「神は信じないが、何か人間を超えた大きなものはある」という著名科学者の言葉などが紹介され、宗教にこだわらずスピリチュアルな時間としての意義を感じられた。

その後は、カブ隊の集会に切り替え。パックパックパックから始まり、ソング、ゲームなど。

集会後の時間で、昼食用のおにぎりを作る。一人づつラップの上に飯ごうからご飯を移し、大きなおにぎり1個を作るのが精一杯。

§6：カブスカウト年代とプログラム

カブ年代の一般的特質＝ある種の本能＝をうまく刺激して、プログラムにチャレンジさせる。仲間との活動に強い関心を持ち、集団への参加意欲があり、秘密主義や仲間との暗号、合い言葉、しるしなどを使って一体感を高めているなどなど。指導者講習でもでてきたような気がするが、より具体的だった。

例えばハイキングがイヤな子供でも、その子が関心を持つプログラムを一つ入れることで興味を保つ。認めてもらう喜びを満足させて、誠実にベストを尽くす習慣を付ける。保護者との対話も重要。活動の目標を具体化していく。チャレンジ章は、各習得科目を終了後の授与が原則。好きなことだけやってはだめ。上進科目は、BSへの上進の道でもあるので、上進章を早く上げられるように工夫する。

たとえ塾があっても20分でも30分でも参加してもらう。クリア章やチャレンジ章は、隊集会の時に保護者に渡すという手もある。カブブックの履修は、完全にできていなくても努力をしていればサインして欲しいと保護者に伝える。

進歩壁掛け表は、活動前にスカウト自身に記入させると、よりやる気につながる。

なかなか進まないスカウトはDRに手伝ってもらおう。カブブック、チャレンジ章ともいつでもできるということを条件とはしていない。BSとは異なる。進歩やチャレンジ章にサインをする際には、必ずほめ言葉を付け加える。進歩は隊集会でできること、組集会でできることを考える。

集会前の組長集会は、難しいことまで指示しない。役割分担も求めない。その日のスケジュールだけでも説明しておく。くま集会もクリア章や上進章を習得する手段としていい。

§ 7 : プログラム活動 (ハイキング)

カブ隊となって、キャンプサイト周辺をハイキング。「レッツゴー秋捜索隊 (さがしたい)。「僕らのパック」をうたいながら、ポイントを巡回。最初のポイントは「ゴミダリアン退治」。麻ひもやビニールひもの姿をした宇宙人を捕まえろという指示で、そのひもを結んで行くゲーム。「頭をふんずけてから捕まえないとかまれる」との口上。種類が同じひもは本結び、違うひもはひとえつぎとする。長短のひもがおちているエリアが「汚染されている」として、ゲームの場。組ごとにひもを長くしていき、長い方が勝ち (長い方が勝ちと言うことは最初に言わないで推理させる)

二つ目のポイントは、身体で表現するじゃんけんゲーム。次は、秋の七草探し。昼食を食べてサイトに戻る。

§ 8 : 安全について

スカウト活動は、冒険と未知への挑戦が含まれてこそ、魅力ある活動となる。危険をすべて避ける安全対策ではなく、より魅力あるプログラム作成のために、安全を追求する。配付資料が豊富。

§ 9 : スカウティングと環境教育

屋外でサウンドマップ作りを行うイントロ。その後、なぜスカウト活動に環境教育が必要かの解説。トレーニングプログラムがあまりこなれていない印象。

§ 10 : プログラムの立案

翌日の午前中まで、実習。

まず、最初に大きめのポストイットに、宿題を元にいろんなプログラムを書き出す。次に、その紙を季節の紙にそれぞれが張り付けていく。その次に季節ごとのチームに別れ、その紙を月ごとに分類し、月ごとのメインプログラム (隊集会) のテーマを決める。その後、年間プログラム用紙にテーマ、活動の概要、実施したいこと (実施すること以外にやりたいとして上がっている項目)、実施すること、生活目標、年間行事 (団行事、地区行事など)、習得・選択科目の履修を書き出す。そこで同様のプログラムを調整し、再整理する。そこまで年間計画会議。半日ぐらいいは時間をとって考える。この際に、各プログラムごとに団内外の専門家をプログラム委員を委嘱するこ

とも考える。

毎月のリーダー集会で、月間プログラム計画を隊集会立案と月間の組集会の企画を書き出す。その後、隊長が詳しい時間割まで記入する隊集会実施計画書と組集会実施計画書を作る。その想定で、組集会実施計画書まで作成した。

このポストイットを使う方式は、ほぼそのまま自隊でも使えると思う。年間計画を作る際に、隊行事でなければできない習得科目や隊行事でやりやすい選択科目を考えておくことが必要だと思った。年間プログラムがしっかりしていないと、各月の活動も決めにくいし、隊集会実施計画書、組集会実施計画書がしっかりしていれば急に休んでも大丈夫。組集会は、合同組集会や隊集会の中で組集会とするなどの手もある。リーダー会議では雨プロも考えておく。

例えば、地域の交番のお巡りさんを隊集会に呼んで地域の交通安全と警察の役割を知るなどのプログラムは面白いと考えた。

2日目の夕食は、サンマの開きと豆腐のみそ汁、漬け物。当初、3日目の夜に風呂に行く（近くの公衆温泉）想定だったそうだが、土日でキャンプの人が多いと思われたため、2日目の夜に変更。そのため夕食の準備と食事時間が1時間半に短縮された。2日目は食事当番だったため、講義中から内職で役割分担を検討しておき、食事準備に取りかかる。3回目の炊事と言うこともあり段取りよくできたが、飯ごうの水加減が少な目で焦げさせてしまったのは失敗。お風呂の後は、再びプログラムの立案セッション。プログラム終了後は、再び設営を続ける。3日目の夜のファイヤーの際に組ごとにスタンプを実施するので、3日目昼までに報告すること、シーターポン作成の指示あり。スタンプのシナリオは私が書くこととし、「足柄山の金太郎、野犬編」として、金太郎、ツキノワ、ジロップ、ヤト、ツキノワの母、野犬1, 2とナレーターの私の配役を決める。夜のうちに大半のシナリオを書く。

<3日目>

食事当番で5時半起床。ご飯、みそ汁、卵（ゆで卵に）、漬け物。ゆっくりと食べられた。設営も続行し、点検講評で、設営の改善が認められ2班が優秀班に。朝礼で、午後の隊集会のテーマが「初め人間ギヤートルズ」で、各組ごとにスタンプをという隊長の指示があった。

午前中は、プログラム立案の続き。昼食は弁当が支給。午後のスタンプを再び中川が考える。「はじめ人間ギヤートルカブ隊の仲間たち、オレンジ恐竜をやっつけるの巻」。DC役のトレーナーに恐竜をお願いし、余っていたオレンジを懐に抱えた恐竜をみんなでやっつけるとオレンジをもらえるとのお話。僕らのパックの替え歌も作る。

§ 10の続き：組集会、組長集会、隊集会

カブの模擬活動として、1時から5時までの間に2回の組集会と隊集会。組集会でスタンプを決め、スタンプ用の扮装を作り、支給された竹でコッポリと弓を作った。けっこう時間ぎりぎり。

隊集会は、セレモニーの後、コッポリレース、2班のスタンプ、替え歌、DCの出し物、1班の替え歌、スタンプ、作った弓でスチロール板に貼った恐竜の絵に矢を射る猛獣狩り。ゲームの表彰の後、クリア章、チャレンジ章の授与、セレモニー。見学の保護者を隊長が紹介する場面も。

夕食は、地元但馬地区の奉仕の方によるゲストナイト。地区ごとに全員の自己紹介、和気あいあいの雰囲気。山菜おこわ、おでん、焼きそば、フルーツポンチ、サラダなどなど、料理は豊富。

§ 11：キャンプファイヤー

夕食後、キャンプファイヤー。開始よりも終わり方を重視するという説明。ソング、スタンプ、夜話、ショーマンシップの4S。ソングはアクションが入る物を。全体にストーリー性も持たせる。

説明の後、1時間余りのファイヤー。スタンプを披露する。班が少ないので短い印象。指導者講習の際に感じたすごさは、慣れたせいかな感じなかった。

風呂の時間がなくなったので、夜の時間が豊富。設営の続行をし、優秀班を目指そうと、食器置き、ゴミ置きなどを作る。

< 4日目 >

最後の朝食はパンとカップスープ、卵など。あまり火を使わないメニュー。点検前は班集会まで行う余裕も。

点検講評で「両班とも改善は見られるが、課題とした完成度を考えると優秀班なし」との隊長の話にがっかり。

§ 12：隊の運営と団

班ごとに実習。まず、個人で隊運営を進める上で必要とする援助を具体的に書き出し、援助してもらおう人を書き出す。トレーナーが示したのは

(必要とする援助)

カブブックの履修

チャレンジ章の履修

プログラム活動支援

活動場所の確保

スカウトの確保

スカウトの技能訓練
指導者の確保
指導者の技能訓練
各種情報の入手
活動資金の確保
備品の管理
保護者会の開催
(援助してもらう人・除くCS隊指導者)
団内他指導者
団委員会メンバー
育成会メンバー
CS隊保護者
他団指導者
地区ラウンドテーブルのメンバー
地区コミッショナーグループ
トレーナー
他団体指導者
デンコーチ

また、千葉県連でBVS、CS、BSの途中退団者へのアンケート結果の紹介もあった。この結果は教訓的だった。

§ 13：隊長の役割と責務

個人で隊長の役割と責務の内容をリストアップし、優先順位を書き出す。その後、班でまとめる。さらに、隊長として求められる資質を書き出して発表した。書き出すことで、かなり考えさせられた。

§ 14：特別セッション

実習所へのお誘い。講習会は「何」、研修所は「どうやって」、実習所は「なぜ」にウエートを置いているとの説明。テントの外に出て、トレーニングチームと輪になって、参加者からの質疑。

ある地区での女子の入隊原則、(1)育成会での認知、(2)各隊保護者の認知、(3)CS、BVSだけでなく、各隊の指導者が女子を指導する気になる、(4)女性リーダーの配置、(5)スカウトの賛同、(6)女子を入れる指導者は実習所に。

その場で話を続けながら弁当を食べる。

その後、撤営についての指示。2時間ですべて片づけて、閉所式となる。ペグの確認、工具類に油を塗布する、設営した食卓などの資材は大きさを揃えてまとめる。ぎ

りぎりです。

閉所式で、ウッドバッジウオググルや修了書を受け取る。トレーニングチームが握手をして回り、儀式を盛り上げる。終了後、班担当とDC、隊長、副長を2班で胴上げをして終わった。同窓会についてもやろうと話をして解散。

WBで行われた各種ゲーム

1) 組ごとに並び、10メートルほど前にDLが立つ。先頭から順にDLの前まで走り、DLの指示したロープ結びができれば列の後ろに戻る。早く終わった組の勝ち。本結び、ひとえつぎ、八の字結びなどがセットか。

1) 組ごとの対抗じゃんけん。身体で表現する。グーはしゃがむ、パーは両手両足を広げる、チョキは両手をまっすぐ上に。一回ごとに3秒ほどの作戦タイムで組ごとに意思統一させる。何かの順番を決めるなど際に組対抗やリーダーと対抗で行う。組でそろわねば負け。組ごとにないしょがGOOD。

1) 右向け右、左向け左、回れ右を、整列した状態で目を閉じて号令をかけ、何度か行った後、列がより乱れていない組の勝ち。ゲームを行う前に、見本を示し、練習をしてから実施する。

1) 最初のポイントは「ゴミダリアン退治」。麻ひもやビニールひもの姿をした宇宙人を捕まえろという指示で、そのひもを結んで行くゲーム。「頭をふんずけてから捕まえないとかまれる」との口上。種類が同じひもは本結び、違うひもはひとえつぎとする。長短のひもがおちているエリアが「汚染されている」として、ゲームの場。組ごとにひもを長くしていき、長い方が勝ち（長い方が勝ちと言うことは最初に言わないで推理させる）

1) キムス。ものを置いて上着をかぶせておき、ぱっと取って見せる。後ろを向かせて、何かを取り除き、再び見せて何がなくなったか当てさせる。最後に何があったか報告させる。組ごとにメモして、競わせる。

1) ケント紙を用意し、周囲の音のしるしを書き込ませて発表する。サウンドマップ。