

第2回尾張東地区カブラリー ポイント計画書

ポイント名	ひみつのあしあと
ポイントこびと	ウマリガワラ
目的 (ねらい)	動物の足跡を覚える
内 容	動物の足跡を探して、小人 (ウマリガワラ) を探す
展 開	<p>1. 導入～ポイント待ちの状態 小人ウマリガワラについて知る。 ※立て看板とヴェンチャースカウトの説明で小人の特徴を予め説明しておきます。</p> <p>2. 流れ (想定)</p> <p>①ウマリガワラは、動物が怖いので、エリアの何処かにも隠れてしまった。 そこで、スカウトのみんなに、ウマリガワラを探して欲しい。</p> <p>②とても広いエリアなので、行き当たりばったりでは見つからない。まずは動物の足跡から動物を探して欲しい。</p> <p>③最初に、動物と動物の足跡カードのペアを見つけるゲームを行う。【小牧1】 ※セクション①ポイント2点</p> <p>—以上小牧1—</p> <p>④エリア内に、③で出題した動物の足跡を表示させ、その足跡を探してたどることで、色々な石を見つけることができる。※チャレンジ章 (地質学者) たくさんある小人の中でウマリガワラを見つける ※セクション②ポイント1点</p> <p>—以上江南3—</p> <p>⑤石を発見し、その石をどうするとウマリガワラが喜ぶかスカウト達にクイズ。 ・布切れ、のこぎり、カナヅチ等を置いておき、何でどうするかを質問する (導入の説明に答えを予め入れ込んでおく) 【江南3】 ・ウマリガワラは磨いてもらおうと嬉しいので、布切れで磨くのが正解 ※セクション③ポイント2点</p> <p>⑥無事に正解すると、ウマリガワラが喜び救出できる。【】</p> <p>—以上北名古屋1—</p>

	
得点	5点 (セクション①ポイント2点、②ポイント1点、③ポイント2点)
用具 (予算含む)	<ul style="list-style-type: none"> ・動物の絵柄、足跡カード ・石 ・布切れ、のこぎり、カナヅチ ・ポイントカード
安全管理	<ul style="list-style-type: none"> ・岩等でつまづいたり、転ばないように注意する。 ・エリア内の大きな障害物について、予め入らないようにロープなどで遮断する。
支援要請	<ul style="list-style-type: none"> ・小人役若干名 ポイント内担当者 ① 導入・こびと説明・・・1名 ② 足跡クイズ・・・1名 ③ 足跡追跡・・・1名 ④ うまりがわら (担当・説明)・・・1名
修得できる 進歩課目	くま : しか : うさぎ : 11野外活動 チャレンジ章 : 地質学者
事前に組集会で 取り組んで ほしいこと	① 色々な動物の足跡を知る http://www.pz-garden.stardust31.com/asiato.html
担当団	北名古屋1団 (指導者・保護者1名) 江南3団 (指導者・保護者4名、VS?名) 小牧1団 (指導者・保護者2名、VS2名) その他

第2回尾張東地区カブラリー ポイント計画書


ポイント名	ひみつのメモ
ポイントこびと	ヨツバカンノン
目的 (ねらい)	
内 容	暗号文を解読し、解答を導き出す。
展 開	<p>カブスカウトにあててヨツバカンノンが仙人のメモをもらったのだが、森のこびとに一部を持ってかれてしまった。</p> <p>それを回収して、問題の答えを教えてほしい。</p> <p>という想定で、</p> <p>① 開会式の隊列のまま説明 (PDF ヨツバカンノンの言葉 参照) をする。</p> <p>② 広芝生に散らばっているこびと (リーダー) が仙人のメモを持っているので それをもらいに行く (こびと①～⑥ どこから行っても良い)</p> <p>こびと① (アマクリソツ) : じゃんけんでスカウトが勝ったら教えてもらう</p> <ul style="list-style-type: none"> ・組で一つの出す手を決める。 ・一斉にじゃんけんする (ある程度の所で次の回に回す) ・こびとに勝ったら もう一人のリーダーの方へ行き文字を教えてもらえる <p>こびと② (イヤシミドリバネ) : 言葉さがし</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ラミネートした文字を林の中から探し出す <p>こびと③ (ヤマビコビト) : 団名を教える</p> <ul style="list-style-type: none"> ・こびとに自分の団名をみんなでこっそり教えると文字を教えてもらえる <p>こびと④ (シシャワオドリ) : 隊長の名前を教える</p> <ul style="list-style-type: none"> ・こびとに自分の隊長の名前を教えると文字を教えてもらえる <p>こびと⑤ (カブトヨソオイ) : 暗号をとく</p> <ul style="list-style-type: none"> ・大きい紙に暗号を書いておき、その問題の答えをこびとに教えると文字を教えてもらえる ・暗号文を作るためのプリントを渡し、自隊で作成しチャレンジブックの3-5-5を完修させる <p>こびと⑥ (マヨケシロバネ) : 言葉さがし</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ラミネートした文字を林の中から探し出す <p>③ 全部集めると「か/ぶす/かう/と/のさ/だめ」になるので、ヨツバカンノンに5つのさだめを教える。(制限時間 30 秒)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・もし全部言葉を集めなくても答えがわかるようなら それでも良い <p>④ 採点した組から、台紙、ポイントマップを渡す。</p> <p>最長 20 分 (3/6 の下見で決定する) でできなかつたら 0 点とし暗号文を渡す</p>

得点	さだめ全5問の問題正解数で5点満点（1問1点）
用具（予算含む）	<p>解答用紙（PDF 仙人のメモ 組1枚）</p> <p>ポイントマップ（組1枚）</p> <p>言葉さがしのラミネートしたカード②と⑥分</p> <p>ラミネートした文字①③④⑤分</p> <p>暗号文⑤用</p> <p>暗号文を作るためのプリント（1人1枚）</p> <p>ストップウォッチ</p>
安全管理	<p>こびとを探しに行く時はまとまって行く</p> <p>危険箇所の事前確認をし、必要に応じて対策を実施する</p>
支援要請	<p>ヨツバカンノン1人、こびと①③④⑤4人、補助①③④⑤×2 8人</p> <p>こびと②⑥ 2人、ヨツバカンノン補助1人 計16人</p> <p>各団4人×4団</p>
修得できる 進歩課目	<p>くま：</p> <p>しか：</p> <p>うさぎ：</p> <p>チャレンジ章：通信博士3-5-3</p>
事前に組集会で 取り組んで ほしいこと	<p>特になし</p>
他ポイント へのお願い	<p>ポイントマップに最初に行くポイントを示してあるので、そこがあっているか確認をお願いします。違っていた場合、正しい場所へ誘導をお願いします。</p>
本部へのお願い	<ul style="list-style-type: none"> ・台紙のポイント名を「ひみつの〇〇」にしてもらい表紙横（1ページ目にあたる所）に「ひみつのメモ」にする。（最初のポイントだから） ・台紙の印刷の時点で ヨツバカンノンは印刷しておく（シール削減のため） ・ポイントマップの印刷（5パターン） ・暗号文作成のためのプリントの印刷（A5サイズを配布） ・ゴールの際の集計表と掲示用の大きいサイズの表（エリアごと） ・ゴール時の受付用テーブル（エリアごとに受付したいため、3本）
担当団	春日井10団、大口1団、犬山5団、日進1団



第2回尾張東地区カブラリー ポイント計画書

ポイント名	ひみつのものさし
ポイントこびと	リトルハナガシラ
目的 (ねらい)	スカウト技能 (計測能力) を通して協調性を訓育する。
内 容	<p>ポイント内容</p> <p>① 救出経路を確保するため、危険地帯がどのくらいの距離なのかを測る</p> <p>② 頭上にある「こびと」を救出するために協力して高さを測る</p> <p>③ とらわれている「こびと」の重さをはかり、同じ重さの物を身代わりに置き救出する</p>
展 開	<p>① 一定の道のり (35メートル前後) を歩速等で計測する。</p> <p>② 1m程度の棒を用意して、空中にある『こびと』の高さを協力して、計測 『こびと』の高さは、2.5m前後に設定</p> <p>③ とらわれている『こびと』(ビンの中) を手に持ち、同等の重さのある袋を選択してもらい、身代わりとして置き、『こびと』を救出する。 全員に1回ずつ『こびと』の重さを体験させる 袋は2kgを中心に容器を変えて重さの異なる5袋を用意 子どもたちに小人を1回ずつ持たせた後、袋を1回ずつ持たせて合議選択 天秤にかけて、その場で正解を確認する</p> <p>注 ②、③に関しては道の両側で、場所をずらして開設 (Aコース, Bコース)</p>
得 点	<p>① 3m内の誤差につき ポイント2点、5m内なら1ポイント それ以外は ポイントなし</p> <p>② 的中 ポイント2点、10cm以内 1ポイント それ以外 なし</p> <p>③ 的中 ポイント1点 それ以外 なし</p> <p>④ スカウトマナー (減点法 注意1回減点1ポイント)</p>
用具 (予算含む)	<p>① 天秤 2台</p> <p>② スタッフ 1台 (高さを計測するもの)</p> <p>③ 計測: 測定をする指定間隔の開始地点と終点の目印旗かロープ等 計測機器は春2大団島委員より借用</p> <p>④ 棒2本と虫かご2ケ</p> <p>⑤ 申告用紙</p>

<p>安全管理</p>	<p>① ハイクの道及び側道に危険な場所等が無いかを確認。 ② こびとを壊したり変更しないようポイント開始時に注意。 ③ ハイク途中にふざけたり、単独行動をしないようポイント開始時に注意。 ④ 同時に複数組を出発させない。</p>
<p>支援要請</p>	<p>① 計測ポイントの各部署並びにポイントの出発等の場所に人員を複数名必要。</p>
<p>修得できる 進歩課目</p>	<p>くま : 計測 しか : うさぎ : 計測 チャレンジ章 :</p> 
<p>事前に組集会で 取り組んで ほしいこと</p>	<p>① 腕立て伏せ100回するくらいの意気込み ② 重さのちがいを体で感じ取ることができるように、しておかれることを希望します。 ③ 距離に関しては、3分でだいたいどのくらい (m) 歩けることができるのか、を集会等で事前訓練していただければ、良いかと思います。 ④ 高さについては、2メートル前後の高さを測るには身の回りの物を使って、どうしたらよいかを考えるのを宿題とします。 ⑤ スカウトらしく振る舞うとはどういう事かを組集会で話し合ってください。</p>
<p>担当団</p>	<p>春日井8団、北名古屋2団、瀬戸6団、長久手1団</p>

第2回尾張東地区カブラリー ポイント計画書

ポイント名	ひみつのいきもの
ポイントこびと	クサマダラオオコビト
目的 (ねらい)	<ul style="list-style-type: none"> ・一般の参加者も楽しんで参加できるポイント。 ・自然観察や森や里山に生息する生き物の生態をクイズで知る
内 容	自然観察クイズ
展 開	<p>① 受付で到着報告をする。(担当：春3)</p> <p>② ポイント説明を聞く (担当：春2)</p> <p style="padding-left: 2em;">仙人の使い：諸君、このフィールドにはクサマダラオオコビトが隠れておるので、捕まえてもらいたい。そのためには5つのアイテムが必要じゃ。</p> <p style="padding-left: 2em;">クサマダラオオコビトがこのフィールドに仕掛けたネイチャークイズに答えて5つのアイテムを集めて、おびき出してもらいたい。</p> <p style="padding-left: 2em;">そして、現れたクサマダラオオコビトを捕獲するのじゃ。</p> <p>③ フィールド内に5個ほどの自然に関する問題を置いておき、問題を見つけて解答するとアイテムが一つもらえる。</p> <p style="padding-left: 2em;">(ポイント問題担当：VS5名) 問題を出して答えを確認—解説してアイテムを渡す</p> <p>④ 最後ゴールで点数を付け、足りないアイテムをもらう。(担当：江南1)</p> <p>⑤ 5つのアイテムを使ってクサマダラオオコビトをおびき出す。</p> <p style="padding-left: 2em;">(担当 VS2 から3名) アイテムでわなを作らせてその後ポイントへアイテムを戻す。</p> <p>⑥ クサマダラオオコビト (担当 VS) が現れたら、組のみんなで捕まえる。</p> <p>⑦ 捕まえたら、クサマダラオオコビトがこれで勘弁してくれと言ってこびとシールを渡す。</p> <p>⑧ 出発報告して行く。</p> <p>体験者対応：・体験者 (スカウト紹介でない) は個人で参加してもらう。</p> <p style="padding-left: 2em;">・ゴールでスカウト活動の案内、地域の団の体験をお勧めする (組織委員で)</p> <p>チャレンジにつなげるために、最終地点で問題と解答の一覧を渡す。</p> <p><問題>昆虫に関するもの</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、ありに関する問題 <p style="padding-left: 2em;">『クロオオアリはクロシジミ (蝶の仲間) の幼虫を巣に持ち帰って育てるのはなぜか?』</p> 2、蜂に関する問題 <p style="padding-left: 2em;">『起こっているスズメバチに出会ったらどうすればいいか?』</p> 3、蝶に関する問題 <p style="padding-left: 2em;">『翅の表面についているものは何か?』</p> 4、カブトムシに関する問題 <p style="padding-left: 2em;">『雄か雌かわかるのはいつか?』</p>

	<p>5、テントウム虫に関する問題 『テントウムシはなぜ目立つのか?』 *3~4択のなかで答える</p> <p><おびき出す5つのアイテム>各3セット ・かご (瀬戸1)、棒 (春2)、ひも (江南1)、 黄色い花、ざる (春3)</p>	
<p>得 点</p>	<p>正解1つ1点として集計</p>	
<p>用具 (予算含む)</p>	<p>解答用紙各組1枚、問題 (ラミネート加工しておいておけるようにして) : 春2 5つのアイテム (実物3~4セット) : ・かご (瀬戸1)、棒 (春2)、ひも (江南1) 黄色い花、ざる (春3)</p> <p>クサマダラオオコビトの衣装 (江南1) テント (クサマダラオオコビトが隠れる) : 江南1</p>	
<p>安 全 管 理</p>	<p>フィールド外まで行かないように監視案内</p>	
<p>支 援 要 請</p>	<p>スタート、ゴール、各2名程度、フィールド監視3、4名、体験者対応 各問題につき1名ずつVS</p>	
<p>修得できる 進歩課目</p>	<p>くま : しか : うさぎ : チャレンジ章 : 自然観察官 (このポイントで2-2-1が修得できる)</p>	
<p>事前に組集会で 取り組んで ほしいこと</p>	<p>特になし</p>	
<p>担 当 団</p>	<p>瀬戸1・5団、春日井2団、江南1団、春日井3団</p>	

第2回尾張東地区カブラリー ポイント計画書

ポイント名	ひみつのしゃしん
ポイントこびと	モクモドキオオコビト
目的 (ねらい)	ゲームを通して仲間と協力しながら追跡サインを実体験する。
内 容	モクモドキオオコビトにお願いされた写真を，追跡サインを利用して探す。
ストーリー紹介 & スカウトへの ゲーム内容紹介	<p>モクモドキオオコビトは世界旅行をした時に撮った大事な写真を隠した場所に，天敵のキツツキに住みつかれてしまった。</p> <p>モクモドキオオコビトはキツツキが怖くて近づけません。</p> <p>その写真がないとモクモドキオオコビトは『こびとづかん』に戻れないので困っています。写真は通信筒の中に入れており，その写真を隠した場所は追跡サインをたどっていくとたどり着けるので，みんなで協力して持ってきて欲しい。</p> <p>ただし，モクモドキオオコビトは「せっかち」さんや「ぐずぐず」さんが苦手なので，12分に近いほど高得点になるよ。</p> <p>また，モクモドキオオコビトはおなかですいているから木の実を1個，探して持ってくると喜んでくれて得点が増えるよ。</p>
展 開	<ol style="list-style-type: none"> 1. 時計等の預かり。(リュックに収納し受付テント内に保管又はブルーシート上) 2. ストーリー&ゲーム内容の紹介：上記参照。こびとに扮装したVS隊員 3. スタート時間を記録しゲームスタート(時間記録用紙準備要) <ul style="list-style-type: none"> ○ルートに関して <ul style="list-style-type: none"> -追跡サインのルートは最低2ルート設置。(別途，下見を実施しルートも確定しておく) -追跡サインは別ルートと混同しないように色リボン等で識別する。 ○木の実に関して <ul style="list-style-type: none"> -ルート周辺に木の実を散在させておく。 ○通信筒に関して <ul style="list-style-type: none"> -通信筒はボール紙で作成し，木の葉でカムフラージュする。 -写真は世界の名所にモクモドキオオコビトを合成 4. ゴールしたら時間を記録，通信筒，木の実，国名も確認 <p>得点欄の記載に従い，得点を公表。写真は開封して見てもらい記念に進呈する。</p> 5. 時計の返却 6. 解散
得 点	<p>通信筒発見：1点，木の実の収集：1点，写真の国正解1点</p> <p>12分±1分：2点，12分±2分以上：1点，5点満点</p>
用具 (予算含む)	<p>下見費用：入場料200円/人×10人(VS含む)=2000円</p> <p>通信筒：ボール紙1000円，写真用紙：500円，識別リボン：200円</p> <p>貴重品入れ(不要な封筒)，追跡サイン用の草，木，石，落ち葉，木の実：0円</p> <p>マーキー(または，類するもの)，テーブル，記録紙，ペン。</p> <p>合計：3200円(暫定値)，VS隊員衣装の素材費(3000円)。</p>



安全管理	走らないで済むルート設定. 事前確認での害虫, 漆等の存在あればルート変更. エリア外に行かないよう『この道にあらず』表示と共に VS の立哨.
支援要請	ルート設定, ストーリー&ゲーム説明, 立哨: (VS) 記録, 配点, その他の拠点運営: 各団からの支援者
修得できる 進歩課目	くま : 追跡 しか : 特になし うさぎ : 世界の国々 チャレンジ章 : ハイカーの4
事前に組集会で 取り組んで ほしいこと	追跡サイン (カブブックくま内) 世界の国々の代表的な建物 (カブブックうさぎ内)
担当団	日進2団, 犬山7団, 春日井5団, 清須1団

- こびと (VS) がスタートで導入部門を担当する
 - ゴール (スタートと同じ位置) で写真をもらうがスカウトにプレゼントする
 - 通信筒が隠されている付近できつつきが少々邪魔をする
 - うさぎでの世界の国々も絡ませられる事から写真の国を答えられたら1点を与える
 - 点数割合変更のため12分±2分以上は1点とする
 - 2コース用の人員としてVS隊員にこびと1人X2きつつき2人X2を担当してもらう
 - コースの人員数、受付の人員数、自然利用の追跡サイン、木の実は下見後に再確認する
 - 通信筒は44個 (全組分) 作成し2コースに分けて最初から隠しておく、は山本隊長と検討
 - 現在までのポイント確保数として
- 犬7 大人2名 VS3名
- 春5 大人1名 VS1~2名
- 清1 大人2名
- 日2 大人 (要確認) VS2名

第2回尾張東地区カブラリー ポイント計画書

ポイント名	ひみつのみずべ
ポイントこびと	オオヒレカワコビト
目的 (ねらい)	スカウト技能のロープ結びゲームを通して、仲間で力を合わせ組の達成感を育む
内 容	ロープを使って川に流されてしまったこびとのボートを救出する
展 開	<p>① こびとがボートに乗っていて流されていることを伝える。</p> <p>② 4mロープを4本、2mロープを1本渡し、そのロープを「本結び」、「ひとえつぎ」で結んでもらう。4mロープ2本で2つ輪っかを作ってもらう。(輪っかになったロープは島になるので、その輪っかの中は人が入れることができるとゲームの説明の際に言うておく。)</p> <p>③ 輪っかになったロープをスタート地点から投げて、島を作り移動してもらう。また輪っかを投げて、島を移動してもらい、こびとのところまで行く。</p> <p>④ もう1本ロープで自分の体に「もやいむすび」をしてそりには「ふた結び」をする。</p> <p>⑤ またスタート地点に島を作りながら、こびとを引っ張りながら戻ってもらう。(倒さないように)</p> <p>⑥ 最後に自分に結んだ「もやい結び」を解き、丸太に「巻き結び」をしてもらい終了</p> <p>※②から時間測定開始</p> <div style="text-align: center;"> </div>
得 点	<p>時間制 5分以内…4点</p> <p>5分1秒～7分…3点</p> <p>7分1秒～9分…2点</p> <p>9分1秒～…1点</p> <p>+こびとが倒れていなければ+1点</p>
用具 (予算含む)	<p>4mロープ×6本、2mのロープ×3本、こびと (作成) ×3匹、そり×3個、直径10cm程度の丸太×3本、カラーコーン×6個、段ボール×3個、メジャーハンマー、ペグ×12本、黄色カラーテープ×1個、ひも×3本、ガムテープ×2個</p> <p>こびとは粘土で制作(1体は約1500円)</p>

<p>安全管理</p>	<p>計測係と支援係を置きゲーム中は目を離さないようにする 予測される危険と対応方法 ロープが体に巻きつく→支援係に入ってもらい、巻きついたロープを解く ロープに足を引っ掛けての転倒→ロープが引っ張らない状態にする 転倒しそうな際には注意を行う</p>
<p>支援要請</p>	<p>受付係×2、ゲーム担当2名×3か所=6人 合計8名 当日の人員予定 春日井4団…6名(VS3名、大人3名)、小牧2団…5名(大人5名) 尾張旭1団…2名(VS1名、大人1名)</p>
<p>修得できる 進歩課目</p>	<p>くま： しか：6.なわ結び うさぎ：6.なわ結び チャレンジ章：</p>
<p>事前に組集会で 取り組んで ほしいこと</p>	<p>ポイントで用いるなわ結びを覚えてきてください。 ・くま、しか ：本結び、ひとえつぎ、もやい結び、ふた結び、巻き結び ・うさぎ：本結び</p>
<p>担当団</p>	<p>尾張旭1団、春日井4団、小牧2団、岩倉1団</p>

