第25回阪神さくら地区ビーバーまつり

## 実施要綱

## 甲山で世界旅行！



ビーバーまつり実行委員会
平成 3 1 年 4 月 2 9日（月•祝）
甲山森林公園

## 第25回阪神さくら地区ビーバーまつり 実施要綱

## テ－マ ：甲山で世界旅行！

目 的 ：阪神さくら地区のビーバスカウト仲間が甲山森林公園に集まり，森林公園内に設けた ゲームポイントを回りながら，自然の中でみんなと仲良く元気に思いっきり遊ばせることと， また大勢のスカウト仲間と一緒に活動する楽しさを味わわせることを目的として開催する。

参 加 者 ：（1）阪神さくら地区加盟のビーバースカウト，隊指導者及びそれぞれ隊が認める者
（2）阪神さくら地区主催の体験入隊会への参加者とその家族
なお，体験参加者は居住地育成区域の団のスカウトと一緒に参加
開催年月日：平成31年4月29日（月•祝）10：30～14：00

- 日の流れ
- 10：30～13：30 各団，各ポイントのゲームに参加
- 昼食は各隊で適宜行う。
- 閉会セレモニーに遅れないように時間管理を。
- 13：00～13：30 受付開始～完了
- この時間帯に隊委員またはリーダーが参加人数を報告。（スカウトを受付に連れてくる必要はありません）

【スカウト，リーダー，奉仕カブスカウト，その他の奉仕者，体験者，保護者】

- 受付時に記念品のキ一ホルダーを配布します。（スカウトに渡すのは閉会式後に各隊で）
- 各隊，ステージに隊旗を設置。

013：40～14：00 閉会セレモニー

- 各隊は13時40分から閉会セレモニーが始められるように野外ステージに近くに集合
- 最後は，みんなで手を繋ぎ「みんなで大きなわをつくろう」を歌って解散

開催場所 ：甲山森林公園内

- 公園内に5箇所のゲームポイントを設置。※ポイント設置場所は別紙参照
- 野外ステージ入口付近（愛の像）に受付を設置。

大会本部 ：野外ステージ横（緊急連絡先 1 ）：090－6733－5498／竹中実行委員長）
（緊急連絡先（2）：080－5311－3387／田中担当コミッショナー）

救 急 ：応急処置の準備あり
※但し，各隊で救急用品の携行のこと。
記念品 ：記念キ一ホルダー
※受付で配布。（団名•数量要確認）
※当日申込人数より必要数量が増える場合は受付時に実行委員に伝えて下さい。
持ち物 ：各隊 $\Rightarrow$ 隊旗及び三脚
準備物 ：地区 $\Rightarrow$ 国旗•大会本部一式
各団 $\Rightarrow$ 各担当ポイントの準備物 ※別紙参照
受 付：13時00分から13時30分［野外ステージ入口付近（愛の像）］
その他 ：
中止に関して ：午前7時の時点で地区メール配信システムおよび地区HPにて連絡する。

## 役割と担当団

実行委員長：西宮9団竹中
ポイントゲーム担当：西宮10団加地 西宮11団藤尾
セレモニ一担当：芦屋1団木多
記念品担当：西宮7団村上
アドバイザー：西宮13団田中（担当コミッショナー）

## ビーバーまつり プログラム全体の流れ

| 時 間 | 内 容 |
| :---: | :---: |
| 9：00 | 実行委員集合（集合場所：野外ステージ） |
| 9：30 | ポイント担当者集合（集合場所：野外ステージ） ※ポイント奉仕者は各団最低1名はご参集下さい。 |
| 9：30～10：30 | ポイント開設準備 <br> －各ポイントは10時30分までに開設準備を完了 |
| 10：30～13：30 | ポイントゲーム <br> ポイントゲームを実施。 <br> 各隊は最初に指定されたポイントから始める。 <br> 次のポイントから自由に回る。 <br> ポイントゲームを一巡すればリベンジOK。但し，一巡目の隊が優先。 <br> 各ポイントを回りながらシールを集める。 <br> 昼食は各隊にて適宜行う。 <br> －各ポイントでのゲーム <br> （1）エジプト：ピラミッド <br> ［野外ステージ］ <br> （2）イギリス：ロンドン橋［笠形噴水横の広場］ <br> ③ブラジル：アマゾン川［彫刻の道横の広場］ <br> （4）アメリカ：南の島で歌おう［笠形噴水から北入口方面に抜ける小道脇］ （5）台湾：パンダパズル［梅林広場］ |
| 13：00～13：30 | 受付［野外ステージ入口付近］ <br> －人数報告 <br> 【スカウト，リーダー，奉仕カブスカウト，その他の奉仕者，体験者，保護者別の人数】 <br> - 記念品授受 <br> - 各隊は隊旗を野外ステージに設置。 |
| 13：40～14：00 | 全体セレモニー <br> －各隊は指定の場所に縦列に整列。 |
| 14：00 | 解散 <br> - 各隊は隊旗を撤収 <br> - 解散後は各隊で帰路 |

※ポイントゲーム開始は10時30分としておりますが，10時30分以前でも準備が
完了しているポイントでは，ゲームを開始することがあります。
※ワイドゲームは実施しません。
※各団の隊旗は本部にて随時，お預かりします。

ポイントゲーム一覧表

| ポイント | ゲーム名称 | ポイント担当团 | はじめに行くめやすの団 |
| :---: | :---: | :---: | :---: |
| 1 | エジプト：ピラミッド段术一ル積み上げ嘪争 <br> 野外ステージ／地区救誰所 | $\begin{gathered} \text { A3 } \\ \text { N21 } \end{gathered}$ | A3 <br> N11 <br> N13 |
| 2 | イギリス：ロンドン橋細し板の上を落ちずに渡る笠形墳水横の広場 | $\begin{aligned} & \text { N1 } \\ & \text { N6 } \end{aligned}$ | $\begin{gathered} \text { N1, N2 } \\ \text { N7, N25 } \end{gathered}$ |
| 3 |  | $\begin{gathered} \hline \text { N2 } \\ \text { N13 } \\ \text { N22 } \end{gathered}$ | $\begin{aligned} & \text { N10 } \\ & \text { N21 } \\ & \text { N27 } \end{aligned}$ |
| 4 | アメリカ：南の島でうたおう！大きな声て歌いましょう笠形韻水から北入口方面に抜ける小道脇 | $\begin{gathered} \text { N3 } \\ \text { N20 } \end{gathered}$ | $\begin{gathered} \text { N3 } \\ \text { N6 } \\ \text { N20 } \end{gathered}$ |
| 5 | $\begin{gathered} \text { 台湾:パンダパズル } \\ \text { 正しいパンタタを完成させる } \\ \text { 梅林広場 } \end{gathered}$ | $\begin{aligned} & \text { N25 } \\ & \text { N27 } \end{aligned}$ | $\begin{gathered} \hline \text { A1 } \\ \text { N9 } \\ \text { N22 } \end{gathered}$ |

ポイントゲームの活動範囲マップ


## 第1ポイント：エジプト（ピラミッド）

| ゲーム概要 |  | 段ボール箱を積み上げる。 |
| :---: | :---: | :---: |
| 場所 |  | 野外ステージ（地区救護所） |
| 担当団 |  | A1，N21 |
| スタートポイント |  | A3，N11，N13 |
|  |  | （1）ステージ舞台前で受付。指導者の方に団名を確認してください。 |
|  |  | （2）ルール説明をお願いします。 |
|  |  | （ルール） |
|  |  | －開始の合図とともに段ボールを積み上げていきます |
|  |  | －積み上げる場所はステージの上です（担当者で指示してください） |
|  |  | －スタートまでは，スタートラインをまたがないでください |
|  |  | －制限時間は3分間です |
|  |  | －制限時間になるとポイントスタッフが3秒数えます |
|  |  | － 3 秒間数えて崩れずに積み上げた数がみなさんの記録です |
|  |  | －積み上げ方は各団でエ夫してください |
|  |  | －このあと，作戦タイムを1分間とります |
| プログラムの進め方 |  | （3）作戦タイムのための1分間を計ってください |
|  |  | （4）1分が過ぎれば，「よーいスタート！」の合図とともに笛を吹いてください。 |
|  |  | （5）スタートの笛がなってから3分間を計ってください。 |
|  |  | その際に司会担当の方は，周囲の安全確認をお願いします |
|  |  | （6）3分経つと笛を吹いて，ゲームを終わらせてください。 |
|  |  | （7）その後，スタッフの方で3秒数えてください。 |
|  |  | 883秒後残った段ボールの数を数えてください。 |
|  |  | （9）残った数を伝えてあげて，みんなで拍手！！ |
|  |  | （10）まだポイントが回れてなければ次のポイントに行くように指示してください |
|  |  | （11最後に指導者に13：30になれば野外ステージに来るようにお伝えください |
|  |  | 以上でこのポイントのゲームは終了です。 |
| 担当団必要人数 |  | 2名（受付•司会1名，タイムキーパー1名） |
| 準備品 | 担当団 | 看板，時計（腕時計で構いません） |
|  | 地区 |  |
|  | 実行委員会 | 段ボール箱15箱，ガムテープ，見本写真，ポイントスタンプ |
| あいさつ | こんにちは | アッサラームアレイコム（返事）ワアレイコムッサラーム |
|  | ありがとう | シュクラン |
|  | さようなら | マアッサラーマ |





## 第3ポイント：ブラジル（アマゾン川）

| ゲーム概要 |  | アマゾン川（ブルーシート）を潜り，魚をとる |
| :---: | :---: | :---: |
| 場所 |  | 彫刻の道横の広場 |
| 担当団 |  | N2，N13，N22 |
| スタートポイント |  | N1O，N21，N27 |
| プログラムの進め方 |  | （1）ステージ舞台前で受付。指導者の方に団名を確認してください。 |
|  |  | （2）ルール説明をお願いします。 |
|  |  | （ルール） |
|  |  | －スタートの合図で1人目のスカウトがスタート |
|  |  | －Зメートル向こうのブルーシートの中を潜り抜ける。 |
|  |  | －ブルーシートの先にいる魚を取って帰ってくる |
|  |  | －帰りはブルーシートの横を通って帰ってくる |
|  |  | －スタートラインで次の人とタッチして，2人目がスタート |
|  |  | ※最後のスカウトになるまで繰り返す |
|  |  | －ブルーシートを抑えるのは参加隊の指導者•保護者でお願いします |
|  |  | （3スタートの合図でゲームを始めてください。 |
|  |  | （4）スタッフの方は衝突しないように周囲の安全確認をお願いします |
|  |  | （5）全員が終わったら，プログラム終了です |
|  |  | （6）まだポイントが回れてなければ次のポイントに行くように指示してください |
|  |  | （7）最後に指導者に13：30になれば野外ステージに来るようにお伝えください |
|  |  | なお，最後に魚は必ず回収してください |
|  |  | 以上でこのポイントのゲームは終了です。 |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
| 担当団必要人数 |  | 2名（受付•司会1名，タイムキーパー1名） |
| 準備品 | 担当団 | 看板，ロープ1本（スタートライン用） |
|  | 地区 |  |
|  | 実行委員会 | ブルーシート2枚魚20匹（厚紙で作成）ポイントスタッフ |
| あいさつ | こんにちは | ボアタルヂノオイッ！ |
|  | ありがとう | オブリガード（男性）オブリガーダ（女性） |
|  | さようなら | チャウ |



彫刻の道の通路


| 会 |
| :--- |
| 場 |
| 略 |
| 図 |



## 第ちポイント：台湾（パンダパズル）

| ゲーム概要 |  | パンダパズル |
| :---: | :---: | :---: |
| 場所 |  | 梅林広場 |
| 担当団 |  | N25，N27 |
| スタートポイント |  | A1，N9，N22 |
| \|スタートホイント |  | （1）梅林広場内の東屋前で受付。指導者の方に団名を確認してください |
| プログラムの進め方 |  |  |
|  |  | （ルール） |
|  |  | －今から，前にあるピースを並べ替えて，パンダを作る |
|  |  | －ルール説明から最初の完成報告までは答えの絵は見せない。 |
|  |  | －白黒2色あることを伝え，色の違いを意識させる |
|  |  | －制限時間は特に設けてないが，出来たと思ったら報告してください |
|  |  | －完成報告を受けたら，スタッフは正解の絵を見せてください |
|  |  | －正解を見て，間違つていれば正解をみながら正しいパンダをつくる |
|  |  | ③始まりの合図となる笛を吹いて，ゲームをスタートします |
|  |  | （4）完成報告を受けたら正解を見せて，正しいパンダを完成させます |
|  |  | （5）完成版が出来れば，みんなで拍手！ |
|  |  | （6）まだポイントが回れてなければ次のポイントに行くように指示してください |
|  |  | （7）最後に指導者に13：30になれば野外ステージに来るようにお伝えください |
|  |  | 以上でこのポイントのゲームは終了です |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
| 担当団必要人数 |  | 2名（受付•司会1名，判定役1名） |
| 準備品 | 担当団 | 看板，エリアを仕切るロープ |
|  | 地区 |  |
|  | 実行委員会 | パンダのパーツ，見本写真，ポイントスタンプ |
|  | こんにちは | リーホー |
| あいさつ | ありがとう | トーシェ |
|  | さようなら | ツァイ ゲン |


| 会 |
| :--- |
| 場 |
| 略 |
| 図 |

$\square$
東
屋

ロープで仕切ったエリア
（パズルを作る場所）


引率リーダーの方へ
－各隊が最初に行くポイントは次頁のとおりです。二つ目のポイントからは各隊の判断で進めてください。

- ポイントへ行く前に，次はどこの国に行くとスカウトたちに教え，挨拶の練習をしてください。
- ゲーム終了時は，指導者が声掛けし，その国の言葉で「ありがとう」「さようなら」を言ってください。
- 各ポイントでスタンプをおさせてもらいます。

添付のスタンプラリーの台紙を各隊でコピーし，スカウトと体験の子供たちの分を準備してください。

- 今回，保護者もゲームへの参加がOKですが，強制ではありません。
- ポイントでの順番待ち等で時間が余ったら，各隊で遊ばせてください。
- 5つのポイントを一巡したらリベンジできますが，一巡目が優先です。 ただし，二巡目はスタンプはもらえません。
－食事時間は決めていませんので，各隊の判断でお願いします。。


## ポイント担当団の方へ

- 当日9時30分に，各団1名，野外ステージに集合ください。
- ゲームの場所が分かるよう，ゲーム名の入った案内板の製作•設置をお願いします。
- 各ポイント受付は，到着団と順番の管理をお願いします。開始と終了時に整列と報告をスカウトにさせ，今回のポイントゲームの国の言葉で挨拶をさせてください。
－ゲーム開始時も，その国の言葉で挨拶をし，ゲームの説明をお願いします。民族衣装の扮装をするなど，ゲームが盛り上がるようお願いします。
－スカウトはポイントを回りながらスタンプラリーをしています。朝の集合時にスタンプをお渡ししますので， スカウトの持っている台紙にスタンプしてください。
－スカウトといっしょに体験参加の子供たちがいます。制服を着ていないので見分けがつくかと思います。集団行動に慣れていない子もいるので，優しい声かけをお願いします。
- ポイントゲームにはリーダー・保護者も参加OKです。全員参加で盛り上げてください。
- ビーバー年代では順位づけをしません。上手下手を問わず，子供たちを励ましてください。
- 今回，一巡した隊はリベンジがOKとしました。一巡の終わっていない隊を優先しながら2回目の隊の受け入れもお願いします。ただし，2回目はスタンプなしです。
－担当団で準備するものがありますので，忘れずに準備をお願いします。その他のものは当日の朝に お渡しします。
－昼食の時間を決めていませんので，空いた時を見計らって交替で摂っていただければと思います。 ※安全で楽しい集会になりますようにご協力のほどお願いいたします。

全体セレモニー 13：40～14：00 場所：野外ステージ

| 時間 | プログラム内容 | 担当者 | 準備物 |
| :---: | :---: | :---: | :---: |
| 13：40 | 11はじめのことば ※ステージの中央に出て <br> 「こんにちは。みんなで今からセレモニ一を始めます。」 <br> 「みんなたくさんいろんな国にいって遊べたかな？」 <br> ［みんなでちょっとしたゲームをします」 <br> （2）その場でできる簡単なゲーム※ステージの中央に出て <br> ③国旗儀礼 ※ステージの横に立って <br> 「国旗に敬礼をします。みんな，国旗の方を見てください。」「敬礼・なおれ」「元の方を向いてください。」 | A1 木多司会・エール | 飛行機 |
|  | （4）ビーバー隊のきまり唱和 ※ステージの中央に出て「ビーバー隊の＂きまり＂をみんなで言います。」 <br> 「代表のスカウトは集まってください。」※実行委員団の代表スカウト集合「それでは全員で＂きまり＂を言いましょう。」 ※実行委員が側に付き添う。 <br> （5）阪神さくら地区代表のお話 」 <br> お話の最後にセリフ <br> 「あっ！みんなを乗せた飛行機が世界中をまわって甲山に帰ってきた！」 | ビーバー隊の <br> いち， <br> ビ <br> げんきにあそ <br> いち，ビー <br> のをたいせ <br> いち，ビー <br> よいことをし | のきまり -バースカウトは <br> そびます -バースカウトはも っにします -バースカウトは <br> ます |
|  | （6）飛行機登場 |  |  |
|  | （7）実行委員長のお話 <br> 「みんな飛行機に乗って世界旅行ができました。」 <br> 「今日の集会は，これでおしまいです。最後に歌をうたいましょう。」 <br> 「お隣の人と手をつないでください。」 <br> ソング「今日の集まりもうおしまい～。ビバビバビバ～ッ。」 <br> 8解散 「さよなら」 | みんなで大き <br> 今日の 集ま <br> みんなでもつ <br> 帰りの時間た <br> また 会いま <br> ビバ ビバ | きなわをつくろう <br> まり もうおしまい といたいけど ごおうちへ帰ろう しょう ビーバー |
| 14：00 | （9）連絡事項 <br> 「隊旗•三脚を忘れずに持ち帰つてください。」 |  |  |

隊旗
植栽に沿って間を空けずに並べてください。順不同


ステージ

| 西 | 西 | 西 | 西 | 西 | 西 | 芦 | 芦 | 西 | 西 | 西 | 西 | 西 | 西 | 西 | 西 |
| :---: | :---: | :---: | :---: | :---: | :---: | :---: | :---: | :---: | :---: | :---: | :---: | :---: | :---: | :---: | :---: |
| 宮 | 宮 | 宮 | 宮 | 宮 | 宮 | 屋 | 屋 | 宮 | 宮 | 宮 | 宮 | 宮 | 宮 | 宮 | 宮 |
| 27 | 25 | 22 | 21 | 20 | 13 | 3 | 1 | 11 | 10 | 9 | 7 | 6 | 3 | 2 | 1 |

