

第18回日本スカウトジャンボリー

# 日本一プログラム

参加班・指導者用ガイドブック

2022.05.30 版

18NSJ 実行委員会  
プログラム部会

# ジャンボリー「日本一プログラム」について

ジャンボリー「日本一プログラム」は、17NSJに企画実施され、その後18NSJ、19NSJと継続的に実施するものとして位置づけられています。そのため、今回の18NSJにおいても、実施することとしました。

しかしながら、今回は、分散型でのサテライト会場及びジャンボリーサマー会場（以下「サテライト等」と言う）での実施となることから、それぞれの状況（会場、参加人数、スタッフ等）に応じて、同一性を維持して実施できる内容のものとしてあります。

18NSJでは、前回までの実施方法を基本的には踏襲しつつも、異なる環境であっても公平に競えるようなルールで行います。また、今回は参加班の事前（大会前）の取り組みも重視しています。それは、スカウトの班が大会までの間にルールに従って班として自ら作戦を練り、練習・研究を積み重ね、実力を付けて当日のプログラムにベストで臨むというものです。

スカウトの班は自治の組織です。そこでは班長をリーダーとして、班員たちが積極的に知恵と力を出し合って、他の班に負けないように物事に取り組み、失敗をし、また力をつけ、そして力を蓄えてプログラムに臨みます。指導者は、班長に示唆を与え、また班の活動環境を整えます。

近年は、往々にして指導者が直接スカウトを教えてしまうことが多くなっています。しかし、この運動は先輩スカウトが後輩スカウトを教えるところに特長があったはずで、今回のジャンボリーは、これまでのような大規模大会ではないので、いつも活動している「班」を単位として参加できます。つまり、日頃の「班」の活動成果を全国を相手に発揮し競い合える、またとないチャンスなのです。

対班競点は、競争自体が1つの目的なのですが、もう1つの目的に、班員それぞれの能力を発見することがあります。技能の高まりを自分たちで認め、他の班と競うことで互いに認め合い、それぞれの得意不得意を明らかにし、不得意をどのように解決していくか・・・をねらっているのです。

是非、この日本一プログラムに参加するというチャンスを活かして、「スカウティングはゲームである」「班の自治」と「自分の開発」という本来のスカウティングに取り組んでみてください。

## 1. 日本一プログラムについて

(1) 日本一プログラムには、次の3つの競技プログラムがあります。

「わが旗かざし・班旗立て」

「火を絶やすな・火おこし」

「ジョン・ブラン・手旗信号リレー」

※いずれも人数別クラスは設けず、単一クラスで行います。

(2) サテライトでは、日本一プログラムを実施します。

①サテライトでは、3つの日本一プログラムを実施し、それぞれに参加できることを基本とします。

・しかしながら、サテライトによって、人数規模、会場の広さ、運営スタッフの人数等が異なるため、実施する日本一プログラムの種類、実施スケジュール等は、サテライトで決めます。

・またサテライトでは、大会規模や日程等の事情により、参加できる日本一プログラムの種類や数を制限することあります。

②「日本一プログラム」には、期間中は何回でも挑戦できるものとします。

(3) ジャンボリーサマーにおける日本一プログラムの考え方。

①ジャンボリーサマーでは、その大会の規模や日程等の要件により、日本一プログラムの3つ全てか、1～2種類を実施するかは任意となっています。参加するジャンボリーサマーの運営組織にお尋ねください。

②「日本一プログラム」には、期間中何回でも挑戦できます。

## 2. 日本一プログラムへの参加にあたって

### (1) 実施する日本一プログラムの参加にあたって

- ①日本一プログラムは、提示された通りの方法によって行うことで、競い合えるプログラムとして成り立ちます。そのため、サテライト等では同一の「競技ルール」で行われます。
  - ②日本一プログラムの実施にあたって、必要となる基本資材・物品はサテライト等で用意します。  
ただし、それぞれのプログラムで「持参するもの」が示されていますので、それについては参加班で用意します。
  - ③日本一プログラムの結果（隊・班名、成績）については、大会公式アプリにより、参加班がオンラインで入力します。  
オンライン上で入力された各地の班の成績を大会本部で集計して、全国での順位が発表されます。  
記録は日々更新され、ネット等を通じて随時記録を見ることができる予定です。  
→成績の受付については、下記の通りとします。  
開始：7月21日（木）9時00分 ～ 終了：8月31日（水）23時59分
- ※具体的なルール等については、それぞれの解説ページをご覧ください。

### (2) 日本一プログラムへの参加にあたっての注意事項

- ①参加は、原隊「班」単位での参加を原則とします。選抜チームを編成しての参加ではありません。
- ②プログラムへの参加形態は「単独班」または、単独班では必要人数に満たない場合は、2コ班以上で組織される「合同班」とします。その人数いずれも5人～8人とします。  
※1つ班の人数については、原則は5人以上としますが、事前の班活動を求めるプログラムであるため、実際の班の状況を考慮し5人未満での参加も可能とします。
- ③参加はボーイスカウトに限ります。  
(②の参加班に、ベンチャースカウトは含みません)

## 1. プログラムの概要

タイトル	班旗立て
プログラム方式	班対抗のタイムトライアル
プログラム概要	用意された材料で、班旗を作成・自立させ、かつ、より高く(3m以上)立てる
プログラムのねらい	① チームワーク、協力 ② 身につけた結索の実践
参加対象・単位	ボーイスカウト(班単位)

## 2. プログラムの実施条件

実施場所	指定された場所(約10m×10mもしくは直径10mのエリア)
参加班の人数	(5人以上*)8人以下/班(班員の数の違いによるハンデはありません) *原則は5人以上としますが、事前の班活動を求めるプログラムであるため、実際の班の状況を考慮し5人未満での参加も可能とします。
プログラム所要時間	約45分(準備、後片付け含む。内、競技時間は約25分)

## 3. プログラムの準備

班の持参品	①班旗(サイズは特に問わないが、基準は、スカウト用品として販売されている「班旗」の形状・大きさ。上下2箇所にある紐で棒にしばれるように) ②ハンマー(1個:ペグ打ち用)
主催者準備品	①班旗の棒:竹(約長さ1.5m)×3本 ②棒と棒を縛るロープ(約1m)×3本 ③張り綱(約5m)×4本 ④ペグ(4本)

## 4. プログラム内容

競技のルール	①3本の棒を紐で縛って、つなぎ合わせた「班旗」を作って自立させる競技です。 (班旗は棒の上端に取り付ける) ②競技は、競技エリアの中で行われます。スカウトはエリア外に出てもかまいませんが、出来上がった班旗(棒・ペグ)は、競技エリア外にはみ出してはいけません。 ③繫いだ班旗の高さは3m以上とします。(班旗の接地点から班旗棒の上端まで) →張り綱とペグは4セット用意しますが、いくつ使用するかは班が決めます。 ④棒をつなぎ、ペグに紐を掛ける、ロープ同士をつなぎ・・・に使用する「結び」の種類は任意とします。参加班で考えます。 (基本は、ボーイスカウト部門の進級課目にある結びです) →これは、このプログラムに使用する最適な「結び」を班として選び出し、それを事前に十分に練習してくることをねらっています。 ⑤完成「宣言(できました!)」から15秒間自立(スカウトが手を離れた状態)して、競技終了。 ⑥競技終了後に、高さの計測をして、基準を満たせば「合格」となります。 ⑦競技の制限時間は25分間(時間内に⑤に至らなかった場合は失格)。 ⑧「スタート」の合図から「⑤」の競技終了までの所要時間を競い合います。
参加の手順	①参加班は、競技エリアの外に整列して、担当スタッフからの説明や注意を受けます。 ②そして、競技エリアに隣接したスタート位置に移動します。 ③『スタート』の合図で、班旗立てに取りかかります。 ④「完成宣言(できました!)」(全スカウトが手を離れた状態)から15秒間の自立を審判が確認をし、時間を満たしていたら計時がストップします。 ⑤所要時間が確定し、高さの計測が終わったら、参加班は、後片付けと原状回復(全ての資材を貸与される前の状態に戻すこと)を行います。

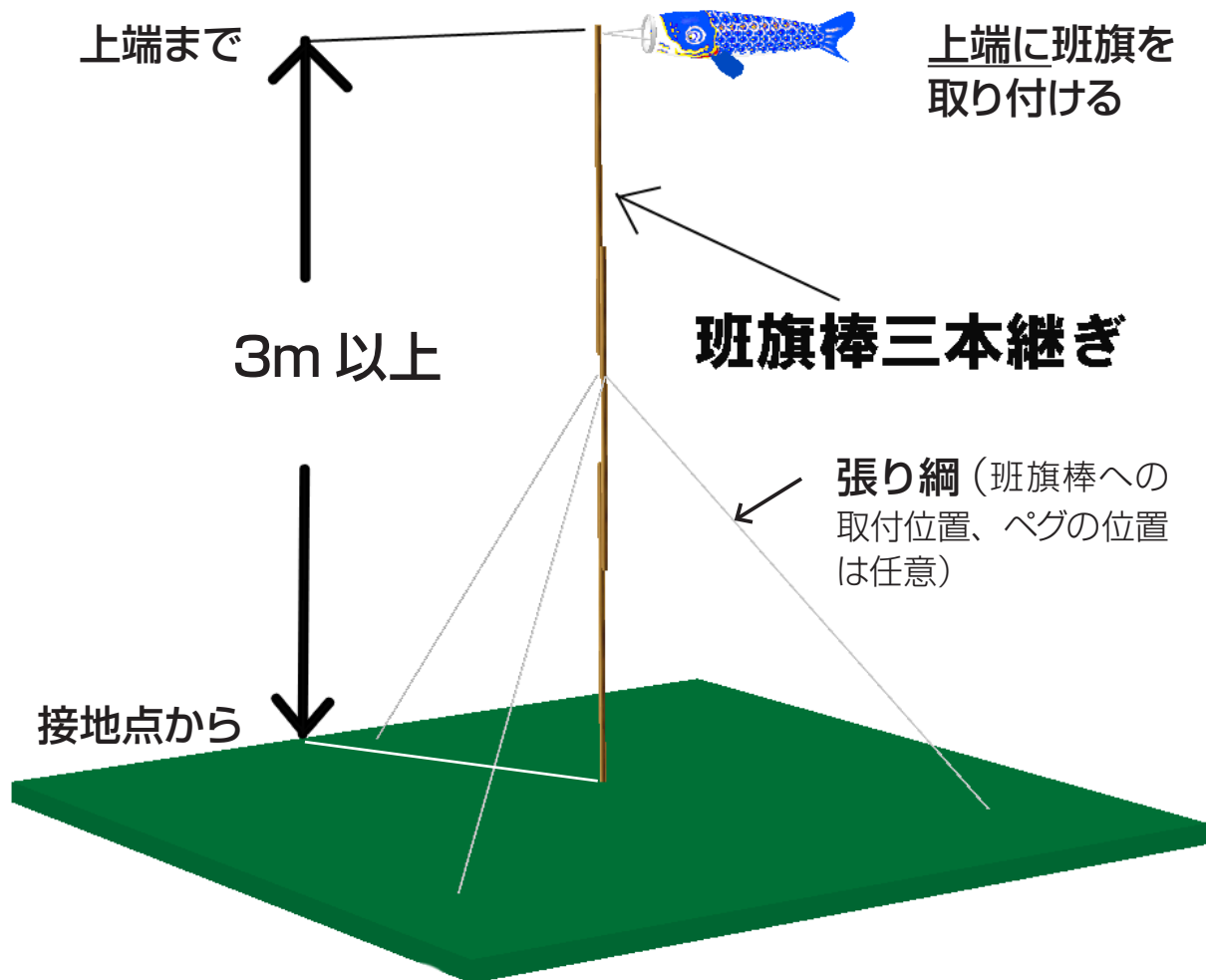
- ⑥現状回復が終わったら①の位置に整列します。そこで、所要時間が書かれた成績書が渡されます。
- ⑦整列し「礼」をして、プログラムが終了です。持参したものを持って帰ります。

タイムスケジュール

経過時間	所要時間	プログラムの流れ	プログラムの内容
0:00	10分	プログラム開始 集合完了→整列	競技の説明、装備準備
		競技エリア移動移動	スタートの合図を待つ
10:00	25分	競技スタート	競技に取りかかる
35:00		完成宣言	完成したら『できました』の申告
		競技終了	自立 15 秒の計測と高さの確認がとれた時点で計時がストップします。
45:00	10分	後片付け 整列→成績書の交付 プログラム終了→解散	班旗を解体し、材料をもとあった場所に戻し、競技エリアの原状回復をする 成績書が渡される

5. その他

○ 完成イメージ図



## 1. プログラムの概要

タイトル	火おこし
プログラム方式	班対抗のタイムトライアル
プログラム概要	用意された材料でかまどを作り、持参した薪等をセットして火をつけ、麻なわを焼き切る。
プログラムのねらい	① 様々な条件下で確実に火をおこし、また火をコントロールする。 ② チームワーク
参加対象・単位	ボーイスカウト（班単位・・・単独班または合同班）

## 2. プログラムの実施条件

実施場所	指定された場所（約 2m × 2m のエリア）
参加班の人数	（5人以上*）8人以下／班（班員の数の違いによるハンデは設けません） *原則は5人以上としますが、事前の班活動を求めるプログラムであるため、実際の班の状況を考慮し5人未満での参加も可能とします。
プログラムの所要時間	約 50 分（準備、後片付け含む。内、競技時間は約 25 分）

## 3. プログラムの準備

班の持参品	① 軍手または革手袋：（各自） ② 薪：「土嚢袋にはいるだけ」を班で 1 つ。（袋の口から薪等がはみ出していないこと） →土嚢袋は参加班で用意。大きさは、一般市販品 62cm × 48cm 程度以下とする。（10 枚入りで 250 円程度） ③ 焚き付け：ジップロック（イージージッパー L サイズ 279mm × 268mm。または同等品）に入るだけ、を班で 1 つ。（焚き付けがはみださずに、口が閉まっていること）（8 枚入り箱で 300 円程度）
主催者準備品	① ブロック：（高さ 19mm 幅 39mm 奥行 10mm）8 個 ② 麻なわ：（120cm）1 本 ③ 焼き網：（40cm × 60cm）1 枚 ④ マッチ： 2 本／班 ⑤ 重石： 2 つ（大きめの石など） ⑥ 火ばさみ： 2 本／班 ⑦ 防火用水： 水が入ったバケツ ⑧ 消火に必要な道具（ブリキバケツと金属製ちりとりなど）

## 4. プログラム内容

競技のルール	① 「スタート」の合図とともに、用意された材料を競技エリアに運び、かまどを作ります（P.8 に作り方を示す。作り方は各班で事前にそれを見て研究してくる）。 ② そこに、持参した薪等を組みます（薪組みは、底面ブロックの上に組まれた、1 段目のブロックに囲まれた空間で、高さは網より下（網に接するまで）とする）。 →うちわや火吹き筒等を使って空気を送ることは不可としますので、着火したら自然に燃え上がるように薪を組むといいでしょう。 →薪・焚き付けは「 <b>自然の樹木</b> 」とし、参加班が用意・持参し、それを使用します。 ※薪の量は指定の袋（土嚢袋）1 つに入るだけとします（土嚢袋の口が完全に閉じていること）。薪の長さや太さは任意とし、その配分は班で考えて用意します。 ※競技中に「ナタ等刃物で薪等を切る・割る」はできません。 ③ マッチ 2 本以内で火をつけ、火を育て、上部に張った麻なわを焼き切ります。 →マッチ 2 本以内で火がつかない場合、失格とします。 →かまどの火が燃えている間に、残った「薪等」を追加することは可です。 ④ 「スタート」から麻なわが焼き切れ、「2 つの重石が地面に落ちて着く」までの所要時間
--------	--

を競います。

→「2つの重石が地面に落ちて着くまで」としたのは、麻なわが焼き切れる状態を確実に確認できるためです。2つの重石は、ほぼ同時に地面に着くとは思いますが、着地の遅い方で計時されます。

→かまどの上端から重石までの麻なわを垂らす長さは班の任意としますが、重石の最下端が地上から5cm以上離れていればOKです。重石に結ぶ麻なわの結び方は、各班で事前に研究します。

⑤競技時間は25分間です（かまど作りから石が着地するまで）。

→この時間内に、麻なわを火で焼き切れなかった場合は失格とします。

### 参加の手順

①参加班は、競技エリアの外に整列して、担当スタッフからの説明や注意を受けます。

②そして、競技エリアに隣接したスタート位置に移動し、使用する資材等を確認し、所定の位置に整列します。

③『スタート』の合図で計時が開始され、かまどを作り火をおこし、麻なわを焼き切ります。

→燃えている間に「薪等」を追加することは可。

→うちわや火吹き筒等を使って空気を送ることは不可だが、口で吹くのは可。

④麻なわが焼き切れ、重石が地面に着いたときに、計時が終了します。

⑤競技後は、直ちに後片付けと原状回復（全ての資材を貸与される前の状態に戻すこと）を行います。

→燃えさしは、ちりとりと火ばさみを使って、所定の容器に入れること（かまどに水をかけて火を消さないこと）。

→かまどを解体し、材料を元に位置に戻す。ブロックは熱いので必ず軍手を使用する。

⑥現状回復が終わったら①の位置に整列します。そこで、所要時間が書かれた成績書が渡されます。

⑦整列し「礼」をして、プログラムが終了です。持参したものを持って帰ります。

### タイムスケジュール

経過時間	所要時間	プログラムの流れ	プログラムの内容
0:00	10分	プログラム開始 集合完了→整列	競技の説明、諸注意、装備準備
		競技エリア移動移動	スタートの合図を待つ
10:00	25分	競技スタート	競技に取りかかる
35:00		競技終了	麻なわを焼き切って、重石が地面に落ちた時点までを計時する。
50:00	15分	後片付け	引き続き、火が収まるのを待って、燃えさしを処理し、かまどを解体し、材料をもとあった場所に戻す。競技エリアの原状回復をする（燃えさし等が落ちていないように）
		整列→成績書の交付 プログラム終了→解散	成績書が渡される

## 5. その他

### 注意事項

①使用する「薪」の「**自然木**」の解釈について。

- 自然木とは、工業的加工（集成材・合板等）されておらず、油やニス、塗料等（燃焼を助長するもの等）の付着がない、「木」本来の性質を持っている木とします。（建築廃材（例：柱等）も前述のものであれば可としますが、使用する場合はご注意ください）

②ブロックに囲まれた狭い空間に、必要な薪等を組むこととなりますので、如何に燃えやすく組むか等、事前に十分な準備・研究が必要となります。



# 『火を絶やすな「火おこし」』 用のかまどの作り方



## ①準備されている資材等

- 軽量ブロック (8 個)
- BBQ 網 (1 枚)
- 麻なわ (120cm、1 本)
- 重石 (2 個)



## ②ステップ 1

- 「スタート」合図であったら競技開始です。
- まず、かまどを作るところを中心に、周辺半径 1m の 落ち葉等を除去し、地面を平らにします。
- そこに左図のように、ブロックを縦に 3 つ平積みします。

※写真はデモ用に作ったものですので、落ち葉の除去、地面のならしはしてありません。



## ③ステップ 2

- 続いて、左図のように、手前を焚き口にするように、3 方をブロックで囲います。



## ④ステップ 3

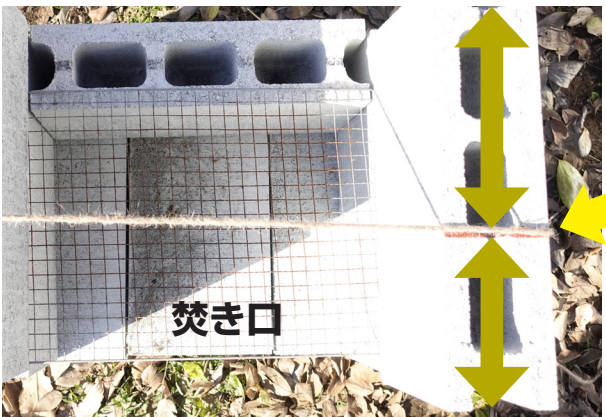
- 次に、左図のように、囲ったブロックの上に BBQ 焼き網をのせます。





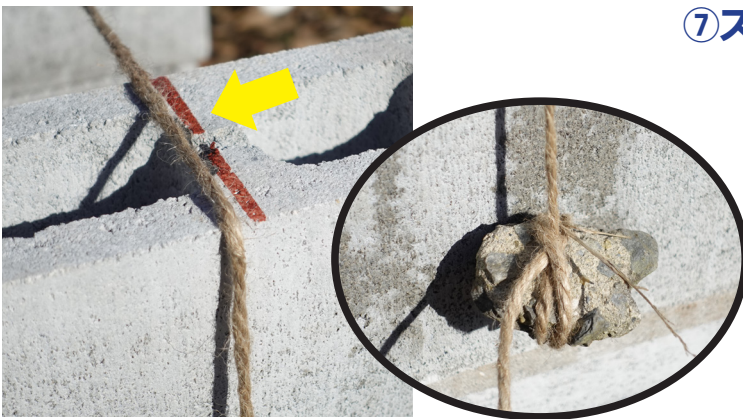
#### ⑤ステップ 4

- そして、2 段目のブロック（麻紐を置くための「線」が描かれているもの）を積みます。  
左右の両端にブロックを1つずつ載せて、かまどの完成です。



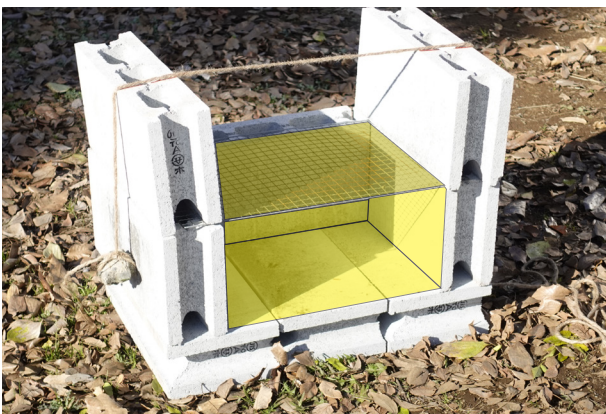
#### ⑥ステップ 5

- かまどに使用するブロックの2つには、麻なわを置く位置がマーキングされています。
- マーキングされたブロックは、2 段目に使用します。マーキングが焚き口に近い方にくるように置きます。の端から 15cm のところです。



#### ⑦ステップ 6

- 次は、麻なわをセットします。
- まず 120cm の麻なわの両端に重石を取り付けます（←写真では、石に巻結びで結びました）。
- 麻なわをセットする位置は、ステップ 5 のマーキングに接するように上に置きます。



#### ⑧完成です

- これが完成形です。
- 黄色で囲まれた空間に、薪・焚き付けを組みます。

※今回は分散型のジャンボリーですので、競技を公平・公正に実施するために、同じ規格の材料を使用して、同じ仕様のかまどを使用します。

**②から⑧まで、実証実験では 3 分でした。**



# 『火を絶やすな「火おこし」』の实地検証



0:10

## ①薪等の積み上げ

- かまどの焚き口に風が入りこむように、かまどの向きを考えて設置します。
- 最初に「焚き付け」を置きます。
- その上に「薪」を積んでいきます。



6:31

## ②薪積み終了

- 实地検証では、いろいろと試行錯誤をしながら、薪を積んでいきました。
- 金網があるので、以外と積むのは難しかったです。
- 各班でしっかり研究してください。



6:50

## ③着火

- マッチは2本しか使えませんので、マッチの軸にしっかりと火を移してから、焚き付けに着火します。
- 「焚き付け」がいいと、すぐに燃え移ります。



7:46

## ④燃焼中(薪に火が移り始める)

- 当日は、風はほぼありませんでした。
- 炎があがるにしたがって自然に空気を取り込まれていき、口で吹いて空気を送り込む必要はありませんでした。



### ⑤ 燃焼中 (薪が燃える)

- 薪に火が移って、どんどん炎が大きくなってきました。
- 炎の先端は、麻なわに届いています。



### ⑥ 麻なわに火がついた→切れた!!

- さらに炎は大きくなり、麻なわに十分届いています。
- 麻なわが焦げはじめから約 15 秒で、麻なわが燃え出しました。(写真上)
- その 10 秒後に、麻なわが焼き切れました。(写真下)
- 競技は、「スタート」の合図から、かまどを作って、薪を燃やし、麻なわが焼き切れ、重石が地面に着くまでの時間を競います。



### ⑦ 火が静まる

- 薪の太さや量によって、燃えている時間が異なりますが、実証では、麻なわが焼き切れてから 5 分程で写真のように、火は小さくなりました。ただ、まだ燃え続けています。



### ⑧ 消火

- さらに 5 分。火はほとんど消えましたが、まだ熾火が多少残っています。
- この状態になったら、火ばさみで熾火を挟み、ブリキのバケツに移します。
- ブロックは、まだ熱を持っていますから、軍手をして熱さを確認して、持てる温度になったら、所定の位置に戻します。(競技の計測時間ではありませんので、慌てず、注意深く行います。)



## 1. プログラムの概要

タイトル	手旗信号リレー
プログラム方式	班対抗競技(班対抗のタイムトライアル)
プログラム概要	手旗信号を受信して、次に送信リレーする手旗信号による伝言ゲーム
プログラムのねらい	手旗スキルの実践
参加対象・単位	ボーイスカウト(班単位)

## 2. プログラムの実施条件

実施場所	指定された場所
参加班の人数	最低5人以上8人以下/班
プログラム時間	約50分(準備、後片付け含む。競技時間は約20分)

## 3. プログラムの準備

スカウトの持参品	①手旗(4セット) ②筆記用具(回答を書くペン)
主催者準備品 (1班当たり)	①問題カード: 1枚(カタカナ+記号で10文字程度) ②解答用紙: 1枚 ③クリップボード: 1枚 ④その他

## 4. プログラム内容

競技のルール	<p>①伝文(問題文)を手旗信号により発信スカウト③から(2箇所の中継⑥⑦を経て)、ゴール④のスカウトに送り届け、それに解答する競技です。早く・正確にかつ確実に送受信し、かつ正確に回答するまでの時間を競います。</p> <p>②4つのポイント(③スタート→⑥→⑦→④ゴール)に班のスカウトを配置します(ゴールには2人以上置きます)。 →ポイントの設定は、あらかじめサテライト等で行います。</p> <p>③③スタートのスカウトには、問題カードを渡します。 そして⑥地点のスカウトに向け、その問題文そのものを手旗信号で送ります。</p> <p>④同様に⑥地点→⑦地点→④ゴールと、順に伝文を送ります。</p> <p>⑤⑦地点のスカウトは、受信した問題を解き、その解答を<b>④地点の担当者</b>に伝えます。 →受信問題を解いて、その答えを記入した解答用紙を担当者に提出します。</p> <p>⑥「スタート」の合図で④地点のスタッフがスカウトに伝文を渡し、順に正しく送受信し、④地点のスカウトが<b>④地点の担当者</b>に解答用紙を提出するまでの所要時間を競い合います。 →提出された解答が間違っていたら、200秒が加算されます。</p> <p>⑦④地点のスカウトは、問題文の全てを受信しなくても「観察と推理」で解答を導き出し、回答用紙に記入して提出してもかまいません。</p>
競技の運営	<p>①1班単位で実施します。</p> <p>②1班5～8人(最低5人必要です) (人数別のクラスは設けません。単一クラスのみです。)</p> <p>③各班は協議して、③⑥⑦④それぞれのポイントにスカウトを配置します。ポイントの人数配分は任意です。(一旦配置されたポイントから他のポイントには移動できません) →誰をどこに配置し、どんな役務を担わせるかは、事前に班で作戦会議をして決めておきます。</p>

- ④『スタート』の合図で㊸地点の担当者からスカウトに問題カードが渡されます。同時にホイッスルが吹かれてスタートです。㊸**地点の担当者**は、計時を開始します。  
→㊸地点のスカウトは通信を開始します。
- ⑤計時は、㊸地点のスカウトが**㊸地点の担当者**に解答用紙を提出したとき終了します。  
→計時は、0.01秒の位まで行い、四捨五入して0.1秒の位までとします。
- ⑥解答を採点します。  
→提出された解答が間違っていたら、200秒を所要時間に加算します。
- ⑦参加班の成績(点数)が発表されます。成績が書かれた回答用紙が渡されます。

#### タイムスケジュール

経過時間	所要時間	プログラムの流れ	プログラムの内容
0:00	15分	プログラム開始 集合完了→整列	競技の説明、準備
		競技エリア移動	各ポイントに移動し、スタートの合図を待つ
15:00	20分	競技スタート	競技に取りかかる ㊸スタート→㊹→㊺→㊻ゴールの順
		回答提出	問題を解いて、回答用紙に記入して提出
35:00		競技終了	回答用紙が提出された時点で計時がストップします。
50:00	15分	移動→整列 成績発表 プログラム終了→解散	最初の整列ポイントに集合する 成績が発表される

#### 5. その他

- ①解答用紙には、予め枠を記載されているので、そこに文字を記入します。
- ②手旗信号は、ボーイスカウトの「スカウト・ハンドブック・ベーシック」P.322-325\*に載っている「原画形象表」「文字形象表」により行います。問題文は、この表の中の文字および「濁点」「半濁点」「長音」記号の中から10文字程度が使われます。(\*初版本には「長音」記号が掲載されていませんが、覚えておいてください→「長音記号」は第二原画です。)
- ③他に手旗信号で交信を行うための基本ルールで使用する記号「起信」「応信」「終信」「解信」「消信」等の各種記号を理解しておくことが基本ですが、今回の競技では必要に応じて使用してください。
- ④競技のイメージは・・・

