

第 18 回日本スカウトジャンボリー

日本一 プログラム

スタッフ用解説書

2022.06.20 改定版

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、実施します。

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な状態で臨む・・・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る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。

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. サテライト等における日本一プログラムの取り組み

(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・プラン・手旗信号リレー」

※いずれも人数別クラスは設けず、単一クラスで実施する。

(2) サテライトにおける日本一プログラムの考え方。(ジャンボリーサマーは別途説明します)

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、サテライト等で決めます。
- 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もできます。

②サテライト等により、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、スケジュール等は、サテライト等で決めてください。

③参加している班が、3つのプログラム全部に参加するのか、選択制でいずれかに参加するのかの取り決めは、サテライト等の状況に応じ、サテライト等が行ってください。

④「日本一プログラム」には、期間中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つ全てを実施しても、

1つだけを実施してもかまいません。

→各ジャンボリーサマーの本部組織から、当該ジャンボリーサマー参加者に周知ください。

- ②一部をオープンして、外部のスカウト班等の参加が可能とした場合も、同様に、その大会独自のインフォメーションでお知らせください。(18NSJの公式媒体でのインフォメーションはありません)
- ③「日本一プログラム」には、期間中何回でも挑戦できるものとします。

2. 日本一プログラムへの参加について

(1) 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。
 - (サテライト等で、非公式にベンチャー用に同プログラムを提供することは否みませんが、大会本部に提出できる記録は、公式に実施されたボーイスカウト班の記録のみとなります)

3. 日本一プログラムの運営について

(1) 実施する日本一プログラムの運営にあたって

- 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、会場相互で競い合えるプログラムとして成り立ちます。そのため、サテライト等独自の「競技ルール」に変更し実施することはできません。
- ②日本一プログラムの実施に当たって、必要となる基本資材・物品の調達と費用計上はサテライト等で行います。ただし、それぞれのプログラムで示された「持参するもの」は参加班での用意となりますので、その旨参加者に指示してください。
- ③プログラム実施にあたって必要となるスタッフは、サテライト等で確保してください。
- ④プログラムを実施できるスペース及びエリアを、サテライト等に設けてください。
- ⑤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。アプリ上で入力された各地の班の成績を大会本部で集計して、全国での順位を発表します。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ようにする予定です。

→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

※サテライト等内で成績を集計し、発表することについては、サテライト等で決めてください。

(2) 表彰等

- ①ジャンボリー日本一プログラムのそれぞれで「日本一」となった班には、後日表彰する予定です。
- ②各サテライト等独自の表彰は、サテライト等で決めてください。

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	与えられた材料で班旗を自立させ、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	1つのエリア当たり、10m × 10m 若しくは直径 10m の平地（エリア数は状況に合わせて）
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。
プログラム時間	45分（準備、後片付け含む。内、競技時間は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）
サテライト準備品 （1班当たり）	①棒と棒を縛るロープ（1m）×3本 ②張り綱（5m）×4本 ※①②は、火起こし用の麻縄を使用、 （製品想定は、P.9「タカショー麻なわチーズ巻 726（ジュート麻）」） ③班旗棒：長さ 1.5m × 3本 →竹（径 3～5cm）または垂木（3 × 4cm） （（市場調査）2m さらし竹 ¥162/本税込。千葉県ホームセンター調べ） ④ペグ（4本）
サテライト準備品 （競技運営）	①ストップウォッチ（1個～ 同時に実施する班数分用意する） ②計測棒（3m）・・・別途説明 ③実施範囲の表示用（石灰とライン引きなど） ④ごみ袋 等

4. プログラム内容

競技のルール	① 3本の棒を紐でつなぎ合わせた「班旗」を作って自立させ、高く掲げる競技です。 （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います。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・ペグ等全て）は、競技エリア外にはみ出してはいけません。 ③ 作成する班旗の高さは 3m 以上とします。（班旗の接地点から班旗棒の上端） ④ 棒をつなぐ、ペグに紐を掛ける、ロープ同士をつなぐ・・・結びの種類は、各班で考えます。 （ボーイスカウト部門の進級課目にある結びを基本とする） →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（競技スタートから時間内に⑤の完成宣言に至らなかった場合は失格です）。 ⑧ 競技の計測時間は、スタートの合図から「⑤」の競技終了までの所要時間です。
--------	--

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。

競技の運営

- ①複数班が同時に競技に参加できるように資材と担当者を配備してください。
(1班で実施することも可。サテライト等の状況に合わせる)
- ②1班 5～8人
(5人未満での参加も可。また、人数別のクラスは設けません。単一クラスのみです。)
- ③参加する班を、用意された資材の前に横隊に集合・整列させ、競技の説明や実施上の注意事項を伝えてください。
- ④『スタート』の合図で計時を開始し、班旗立てに取りかからせます。
→ スタートは、サテライト等の状況に合わせ、1コ班でも複数班一斉でも可です。
→ 張り綱とペグは1セット/班を用意しますが、いくつ使用するかは班が決めます。
- ⑤計時の単位は「秒」とし、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。
(例: 15分23秒84 → 923.84秒 → **923.8秒**)
- ⑥競技後は、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、それを終了するまでをプログラムへの参加とします。
- ⑦参加班の成績を掲示します。(任意)

タイムスケジュール

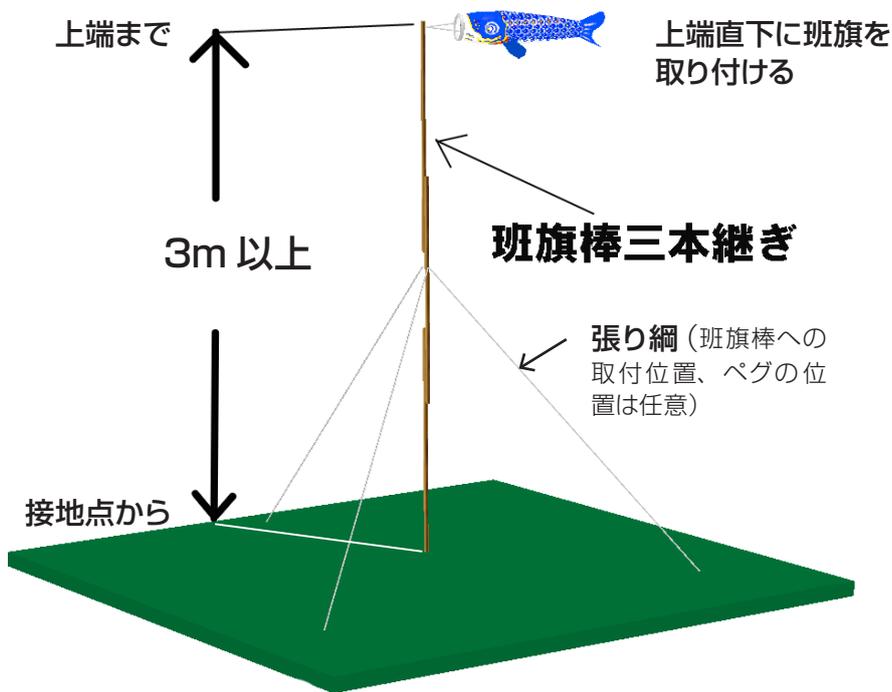
経過時間	所要時間	プログラムの流れ	プログラムの内容
0:00	10分	プログラム開始 集合完了→整列(礼)	競技の説明、装備準備
		競技エリア移動移動	スタートの合図を待つ
10:00	25分	競技スタート	競技に取りかかる
35:00		完成宣言	完成したら『できました』の申告
		競技終了	自立15秒の計測と高さの確認がとれた時点で計時がストップします。
45:00	10分	後片付け 整列→成績書の交付 プログラム終了(礼) 解散	班旗を解体し、材料をもとあった場所に戻し、競技エリアの原状回復をする 成績書が渡される

必要スタッフ数

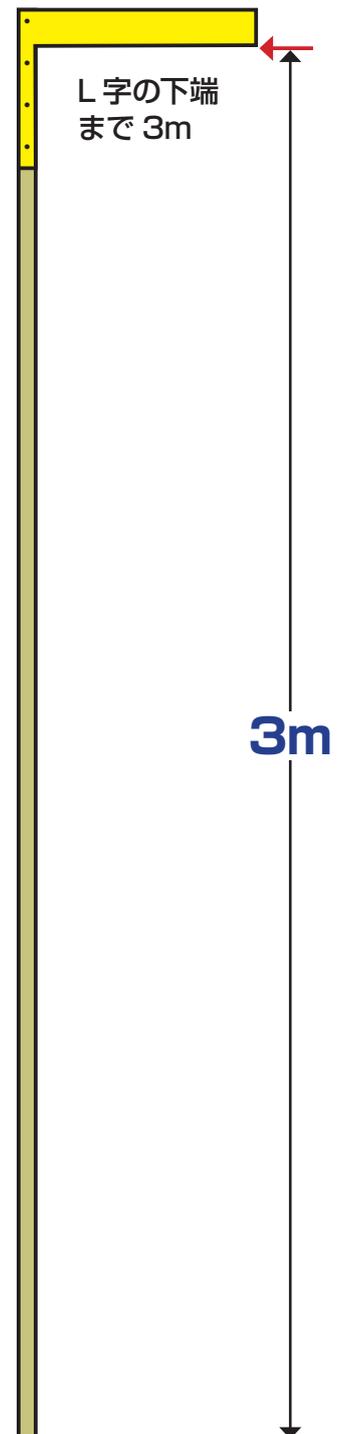
- ① 競技の実施規模により異なりますが、最小人数で、受付・記録(1)、競技説明・安全(1)、班の競技審判(1)です。
- ② この他に、資材を用意する係等が必要となります。

5. その他

○ 完成イメージ図



○ 計測棒イメージ図



「計測棒」は

- 長さ 3m の細竹か角材等を用意し、その上端にL字の板や金具のステーを、右図のように、**最下端**が地上からの距離 3m になるように取り付けたもの。
- 競技終了直後に、この計測棒を班旗の裏側から当て、班旗の棒が計測棒のL字に**当たれば**、「高さ」をクリアしたことになる。
- この計測棒は一例です。各サテライトで工夫して作成ください。

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	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	(2m × 2m の平地+資材置き場) / 班 を同時並行して実施する班数分
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。
プログラム時間	50分(準備、後片付け含む。内、競技時間は25分)

3. プログラムの準備

スカウトの持参品	① 軍手または革手袋：(各自) ② 薪等：「土嚢袋に入るだけ」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)
サテライト準備品 (1班当たり)	① ブロック：(高さ19mm 幅39mm 奥行10mm) 8個 (内2つは、麻なわを置く位置がマーキングされたもの) ② 麻なわ：(製品想定は、5.その他参照) (120cm) 1本 ③ BBQ用の焼き網等：(40cm × 60cm) 1枚 ④ マッチ：1箱(2本入り)(仏事用等) ⑤ 重石：麻なわを張るために使用×2つ(大きめの石など) ⑥ 火ばさみ：班に2つ ⑦ 防火用水：バケツ(5ℓ～)と水 ⑧ 消火用品：(燃えさしを入れる) プリキのバケツ、金属製ちりとり等(各1)
サテライト準備品 (競技運営)	① ストップウォッチ：(1個～複数班同時に実施する班数分用意する) ② 燃えさしを入れるペール缶か金属バケツ(大)等(上記⑧の燃えさしをまとめるため)

4. プログラム内容

競技のルール	① 参加班は、持参した「薪」と「焚き付け」の袋を持って、競技エリアの外枠に接して「整列」し、競技の説明を受けます。 ② 準備が整ったら、「スタート」の合図で競技が開始され、同時に計時が始まります。 ③ 参加班は、用意された資材を資材置き場から競技エリアに全て運びます。そして、かまど作りに取りかかります。 → P.9 に作り方を示します。作り方は各班で事前にそれを見て研究してきます。 ④ 組み立てたかまどに、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、積み上げる高さは網より下(網に接するまで)とします)。 → うちわや火吹き筒等で空気を送ることは不可です(器具を使わずに口から息を吹いて空気を送るは可)、着火したら自然に燃え上がるように薪を組みます。
--------	--

→薪と焚き付けの種類は「自然の樹木」とし、参加班でそれを用意・持参し、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(完全に口が閉じていること)。薪の長さや太さ、また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、失格となります。

→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スタートの合図から、(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してください。

→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(スタートの合図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

(ガイドブックに記載)

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。

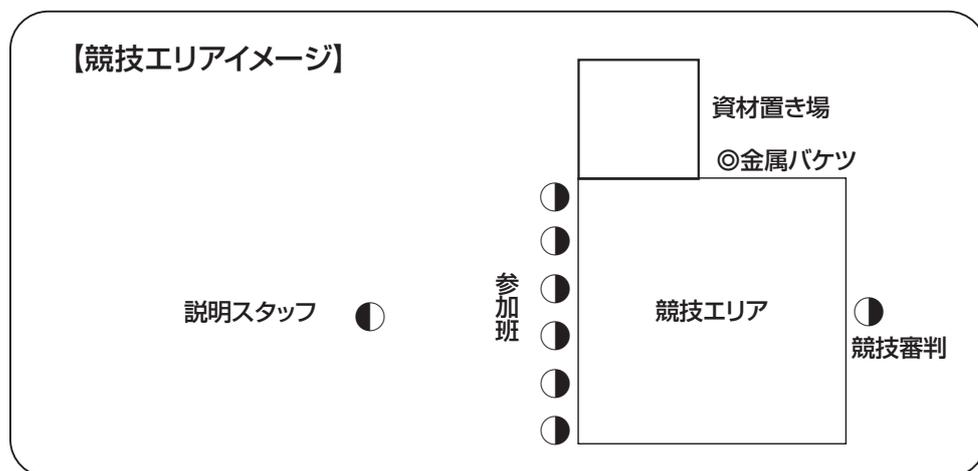
競技の運営

①複数班(1 班ずつ実施することも可)が同時に競技に参加できるように資材と担当者を配備します(サテライト等の状況に合わせる)

②(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

【競技エリアイメージ】



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。

→人数別のクラスは設けません。単一クラスのみです。

③各班を、用意された資材の前(かまど作成場所)に横隊に集合・整列させ→「礼」そして説明をします。(参加スカウト班は、事前に「参加班・指導者用ガイドブック」を読んで研究をしてきていることが大前提であるので、その確認をし、ここでは、改めてルールの確認、貸与資材の確認と置き場所、火を使用するにあたっての注意をしてください。)

④審判の『スタート』の合図で計時が開始されます。まず、資材置き場から全ての資材を競技エリア内に移動します。続いて、整地をして、かまどを作り、火をおこし、麻なわを焼き切らせます。

→スタートは、サテライト等の状況に合わせ、全体一斉でも各班ごとでも可です。

→燃えている間に「薪等」をかまどに追加することは可とします。

→うちわや火吹き筒等を使って空気を送ることは不可。口で息を吹くのは可。

⑤麻なわが焼き切れ、重石が地面に着いたときに、計時を終了します。

→計時の単位は「秒」とし、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。(例：15分23秒84→923.84秒→**923.8秒**)

⑥競技後は、後片付けと原状回復(全ての資材を貸与される前の置いてあった状態に戻すこと)を行い、それが終了するまでをプログラムとします。

→燃えさしは、ちりとりと火ばさみを使って、金属バケツに入れること(「かまどに水をかけて火を消さないこと」はルールとして最初に伝えてください。この段階で完全な消火は不可能なので、燃えている熾きや燃えさし注意して金属バケツにいれさせます。その後、担当スタッフが、金属バケツからペール缶等に移してください。)

→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。

⑦現状回復が終わったら①の位置に整列させます。そこで、所要時間が書かれた成績書を渡します。(様式はサテライト等で設定し作成してください。)

⑧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らせます。

⑨その他のルールとして、新聞紙、着火剤等の着火補助品の使用は不可です。

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
		競技準備	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	成績書を渡す

必要スタッフ数

① サテライト等の競技規模により異なりますが、最小人数で、受付・記録(1)、競技説明・安全(1)、競技審判(1)等です。

② この他に、大会本部に通知する係、資材を用意する係等が必要となります。

5. その他

①競技終了後のブロックですが、熱を蓄えています。冷えるのを待って片付けをさせてください。プログラムの時間は50分としてありますが、状況に応じて延長する等の対応をお願いします。

②使用する麻なわは、

「**タカショー 麻なわチーズ巻 726 ANC-726** (8mmx160m)」

または

「**早瀬工業株式会社 ジュートロープ(麻縄) 726 太さ8mmx長さ160m**」

→ **Amazon**、または**早瀬工業** (<https://www.e-hayase.co.jp/products/juterope>)

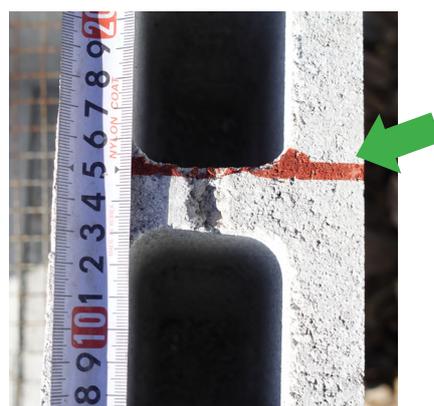
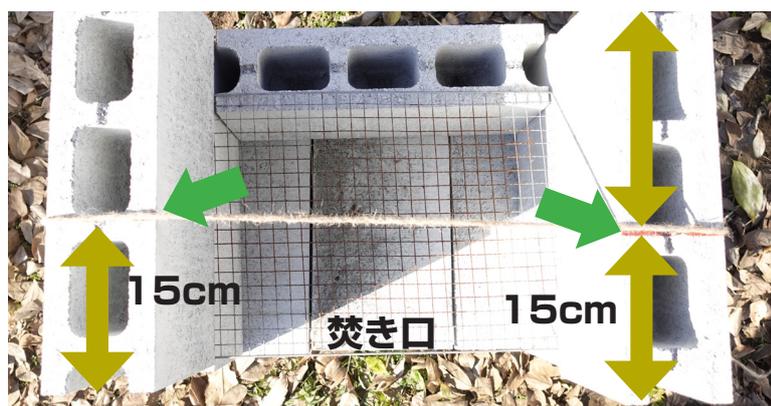
とします。ホームセンター、ネットショップで調達ください。¥2,500 前後。

※手に入らない場合は、他社製品の麻ナワ（植木の根縛り・枝縛り、ネコの爪とぎ用）の太さ 8mm のもので代用してください。（麻ロープではありません）

③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）

⑤「サテライト準備品 ①ブロック」に明記されている「（内 2 つは、麻なわを置く位置がマーキングされたもの）」とは、下の写真のように焚き口側から 15cm のところ（緑の矢印）に茶色の線が描かれた 2 つのブロックのことで、事前にスタッフ側でマジック等を使って線を描いて（マーキング）おいてください。



『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

プログラムで用意されているものは

- 軽量ブロック (8 個)
→マーキングしたブロックは、マーキングが見えるように上段に積む
- BBQ 網 (1 枚)
- 麻なわ (120cm、1 本)
- 重石 (2 個)

です。

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

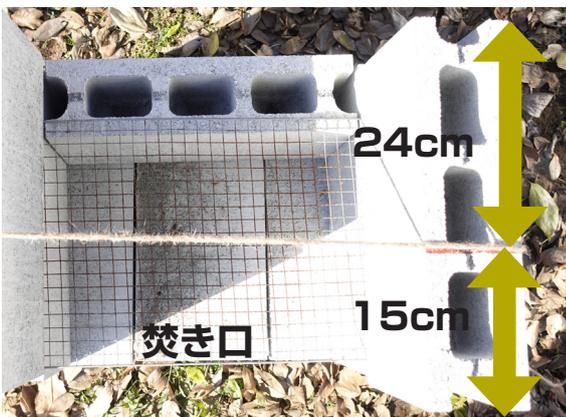
- 次に、左図のように、囲ったブロックの上に BBQ 焼き網をのせます。





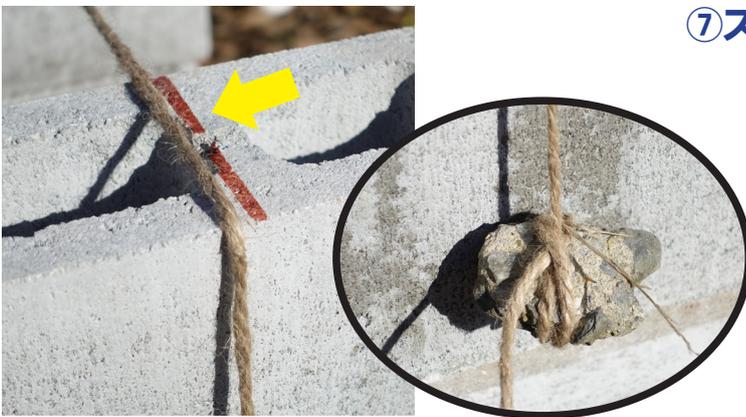
⑤ステップ 4

- そして、2段目のブロック（麻なわを置くための「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。



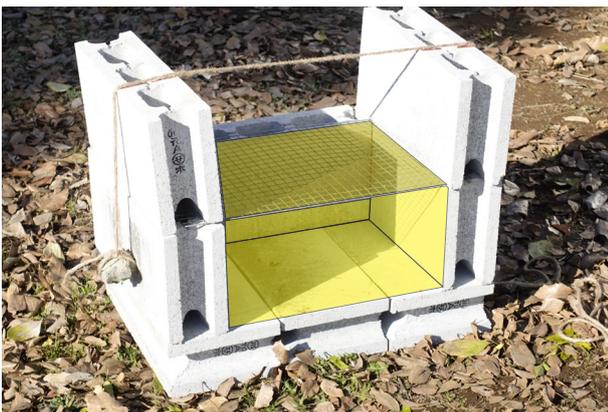
⑥ステップ 5

- かまどに使用する2段目のブロックの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、意外と積むのが難しかったです。
- 各班で研究してください。



6:50

③着火

- マッチは2本しか使えません。ですので、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。
- 良い「焚き付け」だと、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、口で息を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、浅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、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	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	ポイント③⑥、⑥③、③④間の通信距離のそれぞれが 30m 以上とれるエリア
参加班の人数	5 人以上 8 人以下/班
プログラム時間	50 分(準備、後片付け各 15 分。競技時間は 20 分)

3. プログラムの準備

スカウトの持参品	①手旗(4 組) ②筆記用具
サテライト準備品 (1 班当たり)	①問題カード: 1 枚 ②解答用紙: 1 枚 ③クリップボード: 1 枚 ④予備の筆記用具: 若干
サテライト準備品 (競技運営)	①ストップウォッチ:(1 個～ 複数班同時に実施する班数分用意する) ②ホイッスル: 1 個 ③地点を示すフラッグ: 4 本(例: ③赤、⑥白、③黄色、④緑 →カブの組旗の色) ④無線機等: 1 セット:(③と④の地点が離れている場合)

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⑥③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→③→④)に班のスカウトを配置します(④地点には 2 人以上置く)。</p> <p>→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。</p> <p>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→③地点→④地点と、全ての地点に順に伝文(問題文)を送ります。</p> <p>⑤④地点のスカウトは、受信した問題を解き、その解答を③地点の担当者に伝えます。</p> <p>→受信内容を記入した解答用紙を担当者に提出させます。</p> <p>⑥「スタート」の合図で問題分を渡し、③→⑥→③→④と正しく送受信し、④地点のスカウトが④地点のスタッフに解答用紙を提出するまでの所要時間を競い合います。</p> <p>→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 (人数別のクラスは設けません。単一クラスのみです。)</p>

- ③各班は、㊸㊹㊺㊻それぞれのポイント（フラッグの位置）にスカウトを配置させます。ポイントの人数配分は任意としています（ゴールには2人以上を置きます）。
→参加チームは、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から競技に臨みます。
- ④『スタート』の合図：㊸地点の担当者は、ホイッスルを吹いてスタートを宣言、計時を開始します。合図と同時にスカウトにカードを渡します。
→㊸地点のスカウトは通信を開始します。
- ⑤タイム計測の終了は、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までとします。
→計時の単位は「秒」とし、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。（例：15分23秒84→923.84秒→**923.8秒**）
- ⑥㊸地点の担当者は、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。
- ⑦参加班の成績を記録し、また掲示（任意）します。

⑧問題は、大会本部から事前にサテライト等にお送りします。

このプログラムの担当スタッフ（各サテライト等1名）は下記フォームより、連絡先をご登録ください。登録メールアドレス宛に「問題」と「解答用紙」をお送りします。

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdnREDYI0Mm99FqRMtfNkQ1GbzNgMgm9xWjCkvU1TyUGOV7w/viewform?vc=0&c=0&w=1&flr=0>

または下記 QR コード

※問題等の送付先や送付希望日については、フォームの中でお伺いします。



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

必要スタッフ数

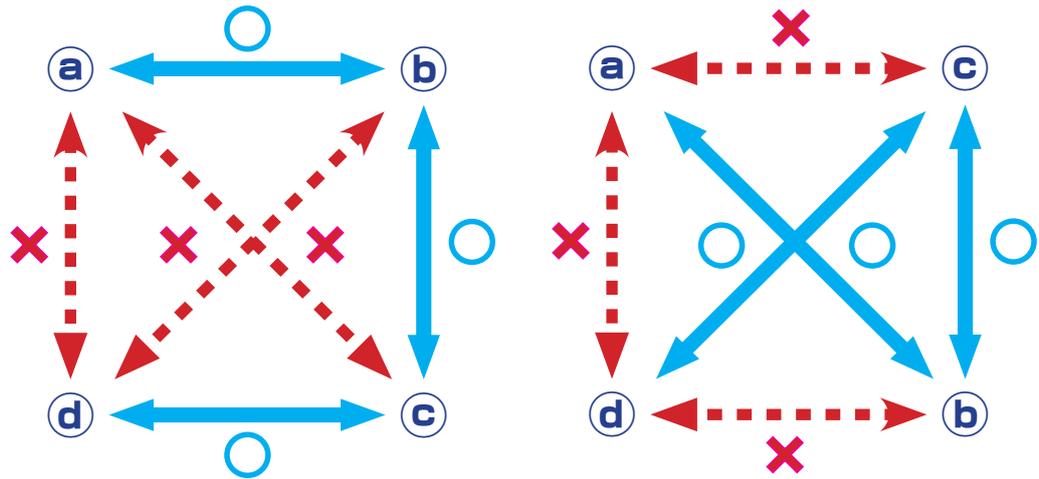
- ① サテライト等により異なるが、最小人数で、受付・記録（1）、競技説明・安全（1）、班担当（2）
② この他に、大会本部に通知する係、会場や資材を用意する係等が必要

5. その他

- ① 所定の解答用紙が、問題文と同じ上記 PDF ファイルに収められています。
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ポイント設置のパターンは、下記に示します。

- ③ポイント設置のパターンは大きく2つ。設置の条件は下記になります。
- ①地点からは②地点が見えること。(③及び④地点は見えないこと)
 - ②地点からは③地点が見えること。(①地点は見えないこと)
 - ③地点からは④地点が見えること。(①地点は見えないこと)
 - ④地点(①及び②地点が見えないこと)



○印は、それぞれの地点間で「視認可」、×印は「視認可」を表します。

※プログラム展開上、①②の2地点は、互いに見えない場所で、できるだけ隣接させてください。

もしくは、①②は同一地点でもかまいません。その場合は、①のスカウトには、②の発信動作を見せないように、また①②のスカウトが接触して問題文を教えることのないよう対応ください。

