

# 5

## プログラム 5 パノラマ間違い探し

CS

このプログラムは、スカウトが保護者と一緒に取り組むプログラムの保護者向けの説明書です。  
今回は、「パノラマ間違い探し」です。

- プログラムの場所 家の中
- 準備するもの ①隊長から送られたファイルを印刷したもの  
②赤えんぴつなど（印をつけるためのもの）
- プログラムの注意 ③明るく適正な明るさの部屋で実施してください。  
④長くても10分に1回は、4～5分の休憩をとりましょう。
- プログラムのねらい ①観察力を養う  
②組が優勝するように、チカラを発揮する

- プログラムの方法
  - 組対抗で行う間違い探しゲームです。
  - 間違い探しですが、スカウトの手元に届くのは、元の絵を6つに分割したものです。プログラムでは、指定された番号のファイルを使います。
  - ⑦送られてきた「元の絵」(6-○-1)と「写し取った絵」(6-○-2、赤の縦横線が入ったもの)をそれぞれプリンターで印刷します。
  - ⑧その2つの絵を見比べて、「元の絵」と「写し取った絵」で違っている所を探し出します。
  - ⑨間違いを発見したときは、その部分を赤えんぴつなどで○で囲んでおきます。
  - ⑩間違った部分は大元の大きな絵の中に24ヶ所ありますが、スカウトのところに届いた絵の中には、いくつあるかはわかりません。(分割した絵はダブリが7箇所ありますので、それを含めて計31箇所になります)
  - ⑪全部探し出したと思ったら、間違いのあるマスの座標を回答用紙に書き出します。  
→横軸のアルファベットと縦軸の2ケタの数字が枠の外側に書かれています。  
例えば、間違いのあるマスの真下に書かれている記号が「B」で、左横の数字が「05」だったら、次のよう理由とともに書きます。

番号	マスのよこの記号	マスのたての番号	まちがっているもののようす（どんなちがいがいいのか）
1	D	09	トートেমホールの鳥の向きが逆

※表にはファイルの番号を書くところもあります。例えば「6-3-2」のように、書いてください。最後が「-2」の方を。

- ⑫まずは、間違い箇所「数」だけを、組長に伝えます（電話か、LINE、Eメールなどで）
- ⑬**組長は**、組のみんなからの伝えられた数を足して「31」になるかを確認します。
- ⑭みごと「31」になったら、組のみんなに連絡して、回答用紙を隊長（担当リーダー）に提出するように指示します。

- ④残念ながら「31」にならないときは、もう一度組のみんなに連絡して、「31」になるかを再確認をします。3回やっても「31」にならないときは、隊長に再度連絡して6つのファイルを送ってもらい印刷して、全員で確認します。
- ⑤隊長は、提出された組のみんなからの回答用紙をチェックして、正解ならば受理し、不正解だったら、再チャレンジを通知します。→⑦にもどる。
- ⑥全部の組の回答を受理した隊長は、到着順位と正解をみんなに通知します。

### ● プログラムの実施

- ④けっこう難易度の高いプログラムです。途中で飽きたり、イヤになってしまうスカウトもいるかもしれません。そんなときは、続けられるようたくさん励ましてください。続けられなくなったら、時間を空けて再チャレンジしましょう。
- ⑤このプログラムは、組対抗のパズルゲームです。そのこともスカウトに伝えて、自分の頑張りで組が優勝できるかもしれないことを、意識させてください。
- ⑥スカウト1人での取り組みが難しいようでしたら、ご家族で協力してあげてください。ただ、直接正解は言わず、「あのあたりにあるよ!」とヒントを。

### ● プログラムの実施期限

隊指導者から、実施・提出期限については、別途連絡があります。

### ● プログラムの発展

- ⑦この絵は、アメリカのスカウトの活動シーンを描いたものです。描かれている活動やマーク、キャンプ用具、動物などについて保護者とスカウトで話し合ってもいいでしょう。



元の絵



写した絵









パノラマ間違い探し No.6-2-2



プログラム 5  
パノラマ間違い探し

# 回答用紙

ファイル番号 「パノラマ間違い探し No. \_\_\_-2」      \_\_\_組 スカウト氏名 \_\_\_\_\_

番号	マスの よこの記号	マスの たての番号	まちがっているもののようす (どんなちがいがあるのか)
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			