

2006年6月3~4日 1  
インダバ 06

## 記 録 帳

班活動の充実と優秀班を目指して..

**3番ゲーム**  
3番ゲーム イエ  
ルールは かんたん イエ  
1 2 x 4 5 x ...

班名 \_\_\_\_\_  
班呼 \_\_\_\_\_  
班モットー \_\_\_\_\_  
氏名 \_\_\_\_\_

班員名簿 2

| 氏名 | 所属 | 役職 |
|----|----|----|
|    |    |    |
|    |    |    |
|    |    |    |
|    |    |    |
|    |    |    |
|    |    |    |
|    |    |    |
|    |    |    |
|    |    |    |
|    |    |    |
|    |    |    |
|    |    |    |
|    |    |    |
|    |    |    |
|    |    |    |
|    |    |    |
|    |    |    |
|    |    |    |
|    |    |    |
|    |    |    |

班長、食事、記録、生活、ゲーム他

3番ゲームとは ? 3

参加者が輪になり右回りで一人ずつ数字を順番にコールします。  
ただし3のつく数字あるいは3の倍数をコールする順番に当たった人は、コールの代わりに手をたたきます。

[手をたたく例]  
・3のつく数字 3,13,23,30,31,32...  
・3の倍数 3,6,9,12,15,18...

間違えた人が出た場合は、その人は輪からはずれ、静かに応援にまわります。  
また退場後、間違えた人の次の人が、数字の1からコールし、ゲームを再開します。

**得点**

|     |    |
|-----|----|
| 1位  | 5点 |
| 2位  | 3点 |
| 3位  | 1点 |
| 進行役 | 1点 |

ゲーム記録 4

| # | 時刻 | 対戦班 | 自得点 | 累計 |
|---|----|-----|-----|----|
| 1 |    |     |     |    |
| 2 |    |     |     |    |
| 3 |    |     |     |    |
| 4 |    |     |     |    |
| 5 |    |     |     |    |

ゲームの得点 \_\_\_\_\_ 点

優秀班記録(表彰履歴)

| # | 時刻 | 優秀賞名 | 自得点 |
|---|----|------|-----|
| 1 |    |      |     |
| 2 |    |      |     |
| 3 |    |      |     |
| 4 |    |      |     |
| 5 |    |      |     |
| 6 |    |      |     |

優秀班取得点合計 \_\_\_\_\_ 点

ゲームと表彰履歴合計 \_\_\_\_\_ 点

5

**僕らの班の名**

ぼくらの班の名はと班だ  
キャンプの伝令日本ー  
ポッポ ポポーと伝えたら  
ご苦労でしたとみんないう

ぼくらの班の名カッコー班  
キャンプの朝おき世界ー  
カッコー カコーとよんだなら  
となりのテントも目をさます

ぼくらの班の名フクロ班  
キャンプの夜の番天下一  
ホッポ ホポーとないたなら  
スワー大事とみんなおきる

6

**パトローリング**

先頭は二番 右翼は五番  
左翼は四番で進め  
しんがり三番 まんち 班長  
六、七、八番助手だ

見よ パトローリング  
威風堂々と班旗を立てて  
サインを追うて  
「そなえよつねに」で進め  
タタ タタタタ タータ  
ララ ララララ ラーラ  
班旗を立ててサインを追うて  
「日々の善行」で進め

Game of three  
Game of Three Yeh!  
Rules are easy Yeh!

7

**私のメモ**

スタンツ(営火出しもの)

班歌

川柳

メモのメモ

- ・ 自班を除き他班に対し
- 個人評価 班でまとめ 総合評価

8

**思い出のページ**