

■ ケ ■

★敬礼（スカウトの敬礼）〈ケイレイ：The Salute〉

スカウトの敬礼は、敬意、礼儀、親密を表す。スカウト同志の挨拶や国旗掲揚の時などに使う。

姿勢を正しくして、スカウトサインと同じく、右手で三指を作り、人差し指と中指の間を右目の右上と帽子のひさしとの交差点付近になるようにたなごころをやや左方に向け、ひじを肩の方向にほぼその高さと同しくして、頭を相手の目に注目する。副帽の時や帽子をかぶっていないときは、額に人差し指の先が触れるくらいにする。手の上げ下ろしは、最短距離を通るようにし、外から大回りに回すようなことはしない。



★ケース・スタディ 〈Case Study〉

問題解決のための討議法。「事例研究」と訳される。

参加者に、ある現実の状況、もしくは一連の実際に起こった事柄を提示し、それを分析して問題の解決案を、当事者になったつもりで考えさせる。それから彼らの出した研究結果と現実の状況や実際に起こった事柄がどのような結果に発展したかを比較する。問題の分析には「特性要因図」（問題点に影響を与えている原因を系統的、層別的に洗い出す方法）がよく用いられる。特性要因図は魚の骨に似ていることからフィッシュボーン、魚骨などといわれる。

★ゲーム 〈Game〉

スカウトのプログラム活動の一つ。広くは、遊び、娯楽、競技のことをさすが「狩り」・「狩猟」の意味がある。

遊びの中からスカウトが人生に役立つ技能を修得することに意義があり、単に余興や娯楽のために行うものではない。ゲームをするのが目的でなく、プログラムをゲーム化することが大切である。ベーデンパウエルが「スカウティングはゲームである。しかし、大人にとっては、ゲームを通しての教育である」といったのは至言である。ゲームはいくらでも応用・変形ができるため、ゲームには特許がないといわれている。「100のゲームを覚えるよりも、1つのゲームの100の応用に心がけよ」
「ゲームは導入が大切、明快なルールも大切」

★ゲストナイト 〈Guest Night〉

キャンプの期間中に、隊または班毎にお客を招き、夕食などを共にしながら歓談すること。ウッドバッジ研修所や実修所等の指導者訓練のキャンプ期間中にも実施されている。