

第2部 実技編

〔1〕 子ども会新聞

(1) 目的

ア 子ども会新聞をつくることは、子ども会活動の一つであり子ども会をよりよくしていくための手段です。

イ 子ども会の町内や地域、子ども会の会員の結びつきをつくり、それがおたがいの親しみを増します。

(2) どんな種類があるか

ア 手がき新聞

イ 回覧板としてつたえるもの

ウ かべ新聞的なもの（ポスター）

(3) 内容で考えたいこと

ア まず目的にかなっているか、どうか

○わかりやすいか

○親しみはあるか

○子ども会活動についての記事があるか

イ 会員の多くに読んでもらえる内容かどうか

○ニュース ○トピックス ○文芸 ○図画、まんが

○童話 ○クイズ、笑い話 ○投書 ○お知らせ ○写真

(4) つくるときの注意

ア 目的をしっかりとつかみます

イ おとなの新聞のマネであってはなりません。

ウ 子ども会全体で新聞をつくるのであって、一部の新聞係だけにまかせたり、その人たちのひとりじめであってはなりません。

エ 会員の期待している内容を盛り込みます。

オ 見出しは大切です。内容がよくわかるように書きます。

カ よい話、美しい話は、悪い話より気もちがよいものです。

キ 読みやすく、美しい紙面とするためにじょうずに組立てます。

ク きまった記事はきまった場所に書くようにします。

ケ できるだけ定期的に、発行できるようにします。

（注意）製作実習をかならずしてください。

[2] ハイキング

1. ハイキングの目的

山へ行く楽しさは、決して山にのぼるときだけにあるものではなく、出発前に計画をたてる時はもちろん帰った後までも楽しい思い出が残ります。山の頂きに立ったときの喜びはいうまでもなく、また山に入るたのしみは、それを経験しない人にはとうていわからないものです。たとえ近いところであっても、日常生活を離れて、仲間と一緒に楽しい一日を過ごすことによって、明日への新たな勇気がわいてきて、心を明るくするものです。また、登山のエチケットを学んだり、体をきたえられます。

2. ハイキングとは

ハイキングとは、大体2,000m以下の山、または野原を歩くことをいいます。また、出発する前に目的地付近の昆虫、植物、史跡などを調べていくとより楽しいものになります。

3. 注意すること

- (1) 目的地の地理に詳しい人を中心に計画すること。
- (2) 雨具、地図などを忘れないようにすること。(夏季の場合は、帽子、水筒にも注意)
- (3) 個人行動をとらないこと。
- (4) 火の用心をし、草木をおったり、道しるべにいたずらをしないこと。
- (5) 車内や、休憩場でのエチケットを守ること。

4. 追跡ハイキング

追跡ハイキングは、サイン(記号)によるハイキングの一種です。

この追跡ハイキングは、途中でいろいろな記号があったり、思いがけない指示事項や作業があったりして歩くよるこびとともに軽い好奇心を満足させしかもグループの団結力を高めることができます。

追跡ハイキングには、むずかしいものから、簡単なものまで方法はいろいろありますが、ここでは一番簡単でおもしろい方法を紹介しましょう。

(1) 準備するもの

まず、参加する人は、身軽な服装をして、筆記用具を忘れないようにします。夏季の場合は、帽子、水筒、雨具などを持参します。リーダーは、赤、青、白の三色の紙テープを準備します。

(2) 約束ごと（例）

- ・単独行動をとらずに班ごとの行動をとります。
- ・赤テープ……右にまがります。
- ・青テープ……左にまがります。
- ・白テープ……そこに書いてある指示事項を忠実に守ります。

(3) 方 法

リーダーがコースをあらかじめ選定し、先発班の者が出発点から目的地まで約束にしたがってサインをのこしていきます。一班5・6人位の小グループに分けて一定の時間をおいて班ごとに出発します。そしてサインどおり行動をしてリーダーが歩いた道をゆかいに元気にグループが一同となって、目的地まで無事につくようにするのです。

(4) 注意すること

- ・テープは1m以上の長さにします。
- ・テープは、木にくくりつけたり、石の下においたりして、あとからくる班の者によくわかるようにします。
- ・最後の班の者は、サイン用のテープをすべて回収します。

〔白テープに記入する指示事項の例〕

「ここで3分間休憩して、ここにいる虫一びきもってきてください。」

「ここで右足をあげ、両手を広げて“山田のカカシ”の歌を全員で合唱して、1分間休憩」

「ここのお寺は、〇〇寺といい有名な寺です。ここで10分間休憩してください」

この他、なぞなぞを書いておいて、後で答えを発表したりしてもおもしろいでしょう。

[3] オリエンテーリング

1. オリエンテーリングの目的

オリエンテーリングは、未知の地形における方向探知能力と体力を実際に調べどのような状況でも、すばやくかつ的確な行動をとることができる能力を養うことができます。

2. オリエンテーリングの方法

オリエンテーリングは、地図と磁石を用いて、主催者が示した形式、方法で、山野のなかに設定してあるいくつかの地点（ポスト）をできるだけ短い時間に発見し、通過してゴールする競技です。

(1) ポイントOL型の方法

主催者が示した地図上のいくつかの点（直径約5mmの円の中心にある）を、順序よく回り、ポストに記入してある記号をチェックカードに記入してくる方法です。

(2) ラインOL型の方法

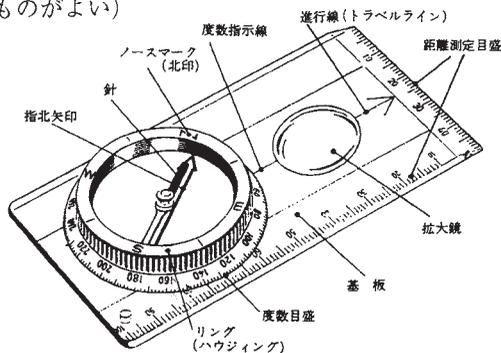
主催者が示した地図上のラインをたどって行き、ライン上にあるいくつかのポストを探し出し、地図上にそのポストの位置を正確に記入し、ポストの記号もチェックカードに記入してくる方法です。

3. 準備するもの

(1) 地図（1：25,000のものがよい）

(2) コンパス（シルバーコンパスがよいが、ないときは磁石と分度器、定規を用意する。）

(3) ボールペン（赤と青の2種類）



△シルバーコンパスの各部の名称

〔4〕 キャンピング

1. キャンピングの目的

キャンピングは、大自然のふとこにいだかれて生活することにより、自然の美しさと、神秘さと、大自然の恩恵とを認識するとともに、仲間と共同生活をするうちに、リーダーとキャンパー（キャンプをする人々のこと……ここでは子ども会員）は、ほんとうに心と心がふれあい、さらに進んで、積極性、創意工夫、協調性、観察と推理、自己発見を促すことができます。

2. どんなところがよいか

- (1) 全体的にごくゆるい傾斜があり、自然排水できるところ。
- (2) 湿気が少なく、風通しの良いところ。
- (3) 蚊、はえ、ねずみ等の害が少なく衛生的なところ。
- (4) 飲料水や燃料が豊富に入手できるところ。
- (5) 風当たりの強いところや崖下、大木の下、川原等はさけること。
- (6) 避難や救護活動等のために便利なところ。

3. キャンプにでかけるのに必要なもの

- (1) これだけはぜひ必要と思われるもの

テント、炊事の道具（飯ごう、なべ、ほうちょうなど）、工具（おの、スコップ）、ろうそく、救急用具、地図、磁石、時計、調味料（みそ、しょうゆ、ソース、塩、だしなど）、カメラ

個人用として、食器、寝具（毛布）、防寒具、洗面用具、新聞紙、懐中電灯、ロープ、水筒、筆記具、マッチ、タオル、ちり紙、着替用の下着と靴下、食糧、軍手、雨ガッパ、ビニールまたはポリエチレン袋、リュックサックまたはカバン、安全カードなど。

- (2) 必要に応じて持って行くもの

バケツ、蚊取線香、ビニールのひも、ビニールのシート、殺虫剤、フライパン、かん切り、工具（くわ、つるはし、かま）、時間表、洗剤など。個人用として、運動靴、薬、釣具、スケッチ用具、水着、補修具など。

4. テントの張り方とキャンプをする順序

(1) テントの名称

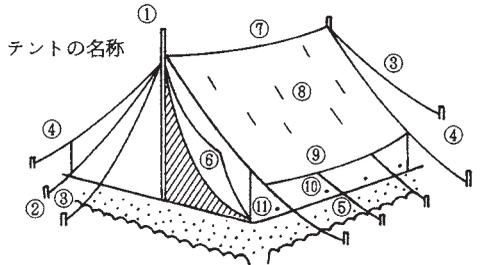
ア ポール(支柱)

テントの前後に1本ずつ立ててテントの棟を高くしメインロープによってテントを支える柱のことです。

イ 張 網

テントを地面に固定しておくために使われる綱で、ポールを支えるふた又になったメインロープ、テントの四隅を引っ張るコーナーロープ、テントの側面を引っ張るサイドロープとがあり、それぞれ綱の先には、自在と呼

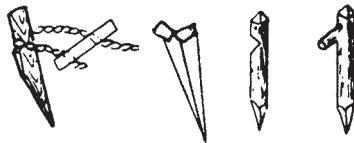
ばれるものがあるて綱の張りぐあいを調節することができます。



- | | |
|------------------|-------------|
| ① ポール (支柱) | ⑦ リッジ (棟) |
| ② ペグ (くい) | ⑧ ルーフ (屋根) |
| ③ メインロープ (親綱) | ⑨ ひさし |
| ④ コーナーロープ (角綱) | ⑩ ウォール (辟布) |
| ⑤ サイドロープ (腰綱・中綱) | ⑪ ピン (止め金具) |
| ⑥ ドア (とびら) | |

ウ ペグ(くい)

ロープの端を地面にとめるために使われるもので、木製、プラスチック製、金属製のものがあります。



エ グランドシート

テントの中に敷く布で、地面からの湿気を防ぐために防水加工しており、ウォール (テントの壁にあたる場所) とグランドシートの間にすきまをつくらないようにして使います。

オ 木づち

ペグを打ちこむために使われる木製のつちのことで、岩や石を使うとペグが傷つくのでなるべく木づちを使うようにします。ただし、金属のペグは金づちを利用します。

(2) テントの張り方

ア テントの位置や向きを決めます。

風上に林など風よけのあるような位置がよく、テントを張る前に草や木をかりとり小石を取り除き、地面のデコボコをならします。

テントの向きは、風向きをよく考え、テントの入口はなるべく風下側に、斜面なら低い方に向けて建てます。

イ テントを建てる位置にグランドシートを敷きます。

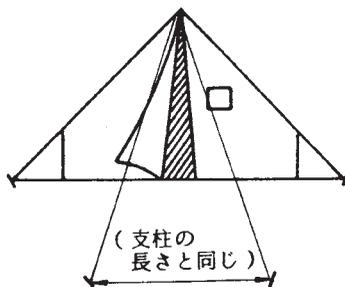
ウ グランドシートの四隅を基準にしてメインロープのペグの位置を決め、張り打ちをします。(4本)

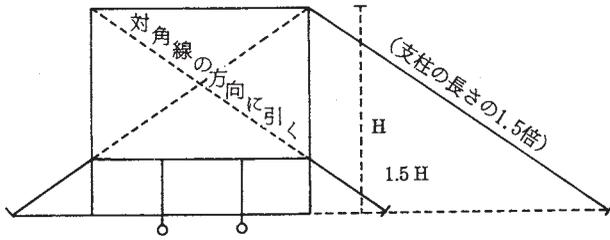
エ 支柱の先端をテントの棟の両端にある穴に入れてメインロープをかけ、前後の支柱をまっすぐにたてます。この時、だれかが1人、支柱がまっすぐになっているか見ながらメインロープの張りぐあいを指示します。

オ 入口をきちんとしめてからテントの四隅にあるコーナーロープを張ります。これによってテントのしわやたるみをとります。

テントの入口をあけたままコーナーロープを張るとテントを建て終わってから入口がしまらなくなるので気をつけます。

カ テントの両側面にあるサイドロープを張ります。この方法は、屋根の傾斜と一直線になるようにし、あまり遠くに張らないようにします。

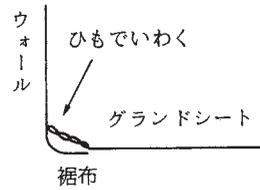




キ 自在を使って、メインロープやコーナーロープ、サイドロープを伸縮し、テントのしわやたるみをとります。

ク グランドシートの下にウォールのすそをいれて、ウォールとグランドシートの間にはすきまをつくらないようにします。

ケ テントのまわりに傾斜をつけた溝を掘り、雨がふってもテントの中に水がはいってこないようにします。

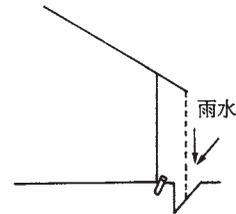


(3) テントの取り扱い方

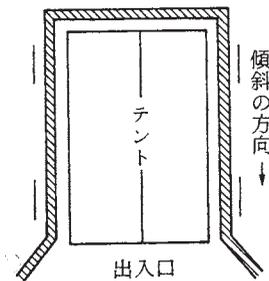
ア テントはいつもきちんと張られていなければなりません。張鋼がゆるんでいて、たるんでいるテントは、ちょっとした風にもすぐ倒されてしまうことがありますので、いつも注意して直すようにします。

イ 日中は、テントをあけて中に風を通します。また、毛布などもとりだして、しめり気をとっておきます。

夕方、早目に入口を閉めて湿気の侵入を防ぎます。



溝の掘り方



ウ 火の始末に注意すること。ローソクや蚊取りせんこう等は、外出前や就寝前に必ず点検します。パラフィンによって防水されたテントやグラウンドシートは、容易に燃え出してしまいます。

エ キャンプ中に雨にあったら、テントの内側や屋根には、体や荷物をふれないようにします。テントには防水がしてありますが、さわったり、こすったりすると、その個所から雨もりすることがあります。

オ 撤収後のテントは、きちんとたたんで袋の中におさめます。ペグやポールは、それぞれの数をしらべ別の袋に入れてからグラウンドシートとともにテントの中に巻きこんでおきます。

カ キャンプ終了後は、必ずテントを点検し破損した個所を修繕しておきます。この時太陽によくあてて乾燥させ、決して湿ったまましまわないようにします。ペグ、ポール、張鋼なども点検し、土などを落とし、不足しているものはすぐ補充しておきます。

(4) 炊事場などの建設

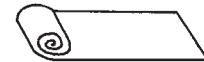
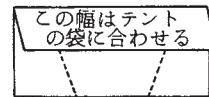
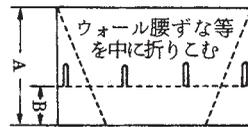
ア テントの設営が終了したら、手分けして便所、炊事場、ごみ捨場などの穴掘りとまきあつめをします。

イ 衛生、風向きなどを考え、炊事場は特に放火、荒天のための用意をしておくことが必要です。

ウ かまどの作り方

(ア) まわりをきれいにかたづけ、防火に注意します。

(イ) 立木の近くに作って木をいためないよう注意します。



(グラウンドシート)
ペグ・ポールも
一緒にまきこむ

テントのたたみ方

- (ウ) かまどの口は、風に向ってやや広く作り火をたく人が煙にむせることのないようよく燃えるようにし、掛けるものによって幅と深さを適当にします。深さはだいたい掛けたものの底から30cmぐらいにします。
- (エ) 簡単にまきがくべられるよう、ふところを広くする。
- (オ) 火の勢いをむだに散らさないようにまきの節約をはかる。
- (カ) かけたものの口が地面より低くならないようにする。
- (キ) 長期間キャンプするときは、かまどが雨にぬれないよう屋根をつくり、たきつけが早くできるように工夫します。

- (5) 以上がキャンプ生活の基本となるものでこれが一応できたらつぎに、装具置場、貯蔵庫、工具置場、食堂、物干場などを建設していきます。

5. 注意すること

- (1) キャンパーの健康（安全と健康の確保）
- (2) 食べ物、飲み物
- (3) 身体の清潔
- (4) 衣類、寝具の日光消毒
- (5) 眠るテントは食堂につかわない。
- (6) テントの周りを走らない。
- (7) 雨天の場合の準備
- (8) 自然を愛する
- (9) 規則正しい生活をする
- (10) 遊んでいる人がないように
- (11) 創意工夫と綿密な計画

6. 野外炊事のしかた

- (1) 炊事の心得

ア 第一に栄養、つぎに費用、消化、好き嫌い、習慣、季節などをよく考えて献立表をあらかじめ作っておきます。

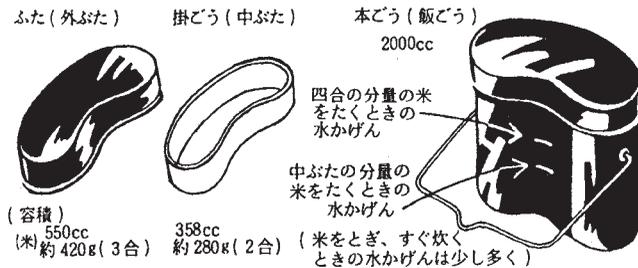
イ 炊事はみたところ簡単なようですがなかなかむつかしいものです。日

頃からよく研究しておいてください。

(2) 飯ごうで炊くごはんの炊き方

ア 飯ごうでは、2～3合の米を炊くのが適当ですが、最大4合のごはんが炊けます。飯ごうには腹のところに量をはかる目盛がついています。下の目盛は2合で、上の目盛は、4合を炊く場合の水の量の目安です。また、飯ごうの中ぶたは、2合の量がはかれます。

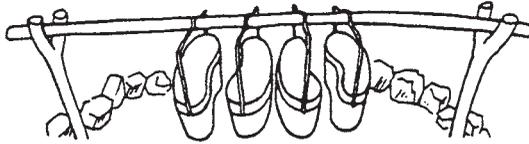
イ 飯ごうの中に必要な量だけ米を入れて水でよくとぎ、4合のときは、上の目盛のところまで水をいれます。2合のときは、下の目盛まで水を入れ、ふたをして（この時、中ぶたは、とりはずしておく）、飯ごうの腹と腹、背と背が合うようにして棒に通し火力の強い火の上にかけます。〔図1〕炎が飯ごう全体を包み込むように火かげんして、飯ごうの位置を調節します。必ず軍手を使用すること。



ウ 吹きあげてきたら注意し、あわがでなくなり、下の方に向かってさかんに蒸気が吹き出した頃をみはからって火からおろし、飯ごうをさかさまにしてご飯をむします。この時、飯ごうの底などを草等でふくと黒くなったのがよくとれます。元にもどすときにご飯をこぼさないように注意すること。

エ 飯ごうを火からおろす判断は、棒きれなどで飯ごうのふたをたたくと水があるときは金属音があり、炊きあがったときは、にぶく重い音がします。

〔図1〕



(3) 調理場

ア キャンプ地にじゃがいもの皮や、にんじんのしっぽが落ちているのは不愉快です。水場に便利で、かまど、食堂との関係を考えて程よいところに調理場をつくり、調理はすべてここでします。

イ 木や竹を利用して調理台をつくり、マナ板、食器を置けるようにします。

7. キャンプ地の生活

- (1) キャンプ地の天候はいつも上天気とは限らない。雨の日にも備えることが大切です。
- (2) 雨の日はテントの内側に体や荷物をふれないこと。(荷物はテントの中央に)
- (3) 体や足をぬらさぬこと。ぬらしたらすぐにふいておくこと。少しの不注意が病気のもとになります。
- (4) 雨の日は、気分も暗くなりがちですから、つとめて気分を明るくするように音楽、お話、ゲーム、マジックなどでリーダーはみんなを引き立てること。
- (5) たとえ、一日、二日のキャンプでも、自分の生活するキャンプ地を、はじめ来たときより、少しでも住み心地のよいところにするように工夫すること。

8. さようならキャンプ場

- (1) なれたキャンパーの合言葉は「残すものは感謝のみ、元通りにして静かに立去れ」といいます。
- (2) キャンプ地を引き上げるときの順序はこのようにすればよい。

- ア 前日に、引き上げ準備の相談をし、それぞれ分担をきめておく。
 - イ まず炊事用具を片づけ、炊事場を元通りにする。
 - ウ 個人用具を整理してからテントをとりこわす。
 - エ テントは乾かしてからたたむ。
 - オ 便所、ごみ捨場などを埋める。
 - カ 始末のできないものは全部あつめて焼いて埋める。
 - キ 大体終わったら、もう一度みんな一列にならんで掃除をして帰る。
- (3) ただ感謝のみを残して去れ……ペーテン・パウエル

(ふろく)

カレーライスの作り方

- 材 料 (4名分)
 - ・カレーのルー …………… 80～90 g
 - ・肉 …………… 170 g
 - ・玉ねぎ …………… 小さめ2個 (270 g)
 - ・じゃがいも …………… ♪ (200 g)
 - ・にんじん …………… ½本 (70 g)
 - ・サラダ油またはバター …… 適量
 - ・水 …………… 570cc (2¼カップ)
- 作り方
 - ① なべにサラダ油またはバターを熱し、一口の大きさに切った肉、野菜をよくいためます。
 - ② 水を加え、沸騰したらあくを取り、材料が柔らかくなるまで弱火から中火で煮込みます。
 - ③ ルウを入れ、弱火でとろみがつくまで煮込みます。
 - ④ 飯ごうで炊いたごはんにかレーをかければできあがり。

〔5〕 火をかこむつどい

1. キャンプ・ファイヤー

(1) キャンプ・ファイヤーの目的

キャンプ・ファイヤーは馬鹿さわぎをするものではありません。大自然に親しみ、愉快的な斉唱、美しい音楽、静かな話、面白いげきなどに一日の疲れを慰め、さらにまた心からの友情をたかめるためにおこなうものです。

(2) キャンプ・ファイヤーのもち方

ア 時間は1.5～2時間位

イ ファイヤーのまきの組み方はよくかわいた太いまきを、一段一段と井型に組み、その中に枯枝、枯芝を積みあげておく。

ウ ファイヤーのまわりの雑草は刈りこんでおく。

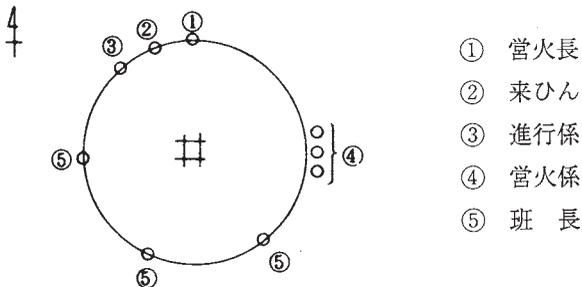
エ 火の用心のため、かならずバケツに2、3杯の水を用意すること。

オ 強い風ときはやめること。

カ 会員はファイヤーを中心に、まるくかこみ、お客さまや営火長の位置は、北極星の方向、または風上の方向にすること。

キ 進行上の役割

- 営火長（ファイヤー・チーフまたはおさ）は1名で、一般的には野営長が行います。ファイヤーの最高責任者であり、始めと終りのあいさつをする。
- 進行係（エール・マスターまたはつかさ）は1名助手2～3名で、ファイヤー全体の司会進行を行う。
- 営火係（ファイヤー・キーパーまたは火守り）は2～3名で、演出されるだしもの内容により火の調節をする。



(3) キャンプ・ファイヤーのプログラム (例)

- ア 集合 ファイヤーを中心にまるくかこむ
- イ エール・マスターの開会宣言
- ウ 歌 (「速き山に日は落ちて」1番 歌 2番 ハミング)
- エ ファイヤー・チーフ、火の巫女入場 (ハミングの途中で入場をする)
- オ ファイヤー・チーフの話
- カ 点火 井桁の四方から火をつける
- キ スタンプ、ゲーム、歌などを行う (セル・ボン、セル)
- ク ファイヤー・チーフの火の話
- ケ トーチサービス
- コ 歌 (「星かげさやかに」「ほたるの光」)
- サ トーチ退場
- シ 退 場

(4) キャンプ・ファイヤーのだしもの

- ア げき、話、歌、おどり、器楽などいろいろあるが、照明とバックのことをよく考えてやること。
- イ 話なら簡単で印象深い話。
- ウ 歌なら斉唱、合唱、時には独唱。
- エ 器楽なら合奏、独奏、時には食器などを工夫した打楽器演奏。
- オ げきなら児童げき、寸げき、おとぎげき、無言げきなどいろいろあるが、キャンプに必要な道具を使ってふん装をし、短い時間で、そのげきの目的がわかるように。
- カ だしものは、みんなが出演できるようなものを。
- キ 楽しいきもちでやり、やっている人の他は口を出さないようにします。ヤジはもっともいけなない。

(5) 後始末

終わったら用意しておいた水を火にかけて、完全に消します。

その夜のうちにきれいに土をかけてキャンプ・ファイヤーのあとをかくしてしまいます。

こうしておけば、キャンプ・ファイヤーの楽しかった思い出だけがみんな

なの心の中の中のこされるのです。

つぎの朝まで消したままでおいておくと、むざんな燃えかすが、みんなの心の中の美しい思い出をよごしてしまいます。

ぜひ夜のうちにきれいにかたずけておきましょう。

2. キャンドル・ファイヤー

キャンドル・ファイヤーとは、ローソクの火をかこむおごそかなつどいのことです。集会室さえあればどこでも簡単にできますので、子ども会などでも大いに活用しましょう。

やり方は特に決まっていますが、大体つぎの要領を参考としてください。

(用意するもの)

- ローソク 1人1本 ○懐中電燈 1こ ○中心に置く大きなローソク
- その他営火長用具など

(進行上の役割り)

- 営火長 1人 ○火守り 4人 ○司会者 1人

(進行順序)

(1) 会場の集合

各人ローソクを持って整列し、静かに会場（消燈しておく）に入ります。会場に到着したら懐中電燈などは消してしまいます。

(2) 歌をうたう

「遠き山に日は落ちて」のハミングをはじめます。ハミングの後、声を出してうたい、歌の終るころ営火長を中心に、火守りの一行が会場に進み、内側を一周します。

(3) 誓いのことば

司会者の合図で、火守りの4人（人数は変えてもよい）は、営火長の前にひざまづき、一人一人立って誓いのことば（そのときに応じてつくる）をいいます。誓いの言葉は全員で復唱をします。

(例示)

- 私たち子ども会会員は、よい子ども会をつくります。
- 私たち子ども会会員は、責任をもちます。

- 私たち子ども会会員は、みんなで協力します。
- 私たち子ども会会員は、勇気と積極性をもちます。

(4) 点 火

司会者の合図で、火守りの4人が四方に分かれて点火します。点火された人はつぎからつぎへと隣の人に火をつけてゆきます。このとき全体に火がつくまで「燃えろよ燃えろ」の歌をうたいます。

(5) 営火長あいさつ

営火長は歌が終わったら一番よい席につき、そこであいさつをします。あいさつの内容は、永遠に変らぬ雄大な自然と人間の結びつき、そして火、エネルギーの偉大な力をたたえ、新たに、これらの価値を高める努力などを訴えればよいでしょう。

(例 示)

「皆さん、この炎をじっと見つめてください。私たちの遠い祖先も、この火を発見したことによって、その生活を高めつには機関車を動かし、飛行機をとばし、今では、人工衛星をもとばしています。この原動力は火です。それを発見し、さらに価値あるものにしたのは人間です。このさき、それをするのは、きょうここに集まったわたしたちなのです。

素晴らしい日本、美しい自然の中に生まれた私たちは、祖先の大いなる知恵によって、はぐくまれたのです。

さあ、私たちは、これらの知恵をさらに活用し、りっぱなおとなになるために、永遠に消えることのないほのおの前に、私たちの心の灯をともし、うんとがんばるぞと誓いましょう。」

そのほか、太陽、星の話などにふれて話すといっそう効果的です。

(6) 来ひんのあいさつ

来ひんがあれば、あいさつをしていただきます。

(7) 消 火

「星かげさやかに」のハミングをしながらつぎつぎに消していきます。以上でキャンドル・ファイヤーの儀式を終り、一変してつぎのプログラムに進みます。例えばスタンツ、歌、ゲームなどして全員で楽しく過すといでしょう。

[6] 楽しいゲーム

1. 集合ゲーム

場所 屋内でも屋外でもよく、立って行う。

人員 15人から50人くらいまで。

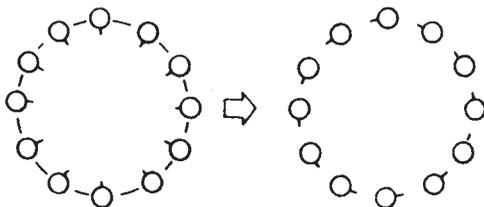
隊形 1重円内側向き〔図1〕

用具 笛1個。

あそび方

- ① はじめ手をつないで、丸くなって立つ。
- ② 全員右を向いて、何か歌いながら歩く（かけ足、スキップなどでもよい）。

〔図1〕 隊形のくみ方



- ③ そのうちリーダーが笛を吹き、みんなは笛の数だけの人数が手をつなぎあってしゃがむ（笛が2つならふたり、3つなら3人というように行う）。

〔図2〕



- ④ ほぼ全員が決められた数でしゃがんだとき、リーダーは笛を1回吹く（このときの笛は長く続けて吹くとよい）。このときに組になってしゃがめなかった人は、みんなにおじぎをする。全員が立って、あそびをくりかえす。
- ⑤ なれてきたら、笛の数の代わりに、何かの足の数で組を作るとおもしろい（かかし……1本……ひとり、人間……2本……ふたり、机……4本……4人というように）ただし、何かをいう前には、1回笛を吹いて、全員を静止させてからいったほうがよい。

あそびの注意点

- ㊦ このあそびは、それ自体ひとつの遊びとして楽しいが、いくつかのあそびを続けてやる時、そして、そのあそびに組み分けが必要な場合に用いると便利である。たとえば、つぎが2組になる場合、このあそびの最後を、笛2つでふたりずつにし、そのふたりにジャンケンをさせて勝負を決め、勝ち組と負け組の2組をこしらえるとか、笛3つで3人ずつにしてそれぞれに1.2.3.の番号をかけさせ1と1、2と2、3と3で集めれば、すぐに3組ができるというぐあいである。
- ㊧ いずれのあそびでもそうだが、特にこのようなあそびはメンバーの性格（気が弱いとか、積極的だとか……）よく現れるものだから、リーダーは、そうしたメンバーの性格などにも、気をとめておくことが必要である。

2. 命令ゲーム

- ① 最初に、次のことを全員に約束してもらおう。
「『命令』○○○して下さい…」と言ったら、その○○○の動作をする。
『命令』をつけないで「○○○して下さい」と言ったら○○○の動作はしない。
- ② リーダーは、動作する言葉の前に『命令』をつけたり、つけなかったりして、動作をまどわす。
- 例) 「『命令』」右手をあげて下さい」→右手をあげます。

「『命令』」左手もあげて下さい」→左手をあげます。

「両手をおろして下さい」→両手はおろさない。

・この場合つられて両手をおろす人がいます。

※『命令』以外の言葉でやっても楽しい。

3. 木の中のリス

場所 屋外

人員 30人から50人くらいまで

隊形 3人1組（ふたりが手をつなぎ、ひとりが中にはいる。）

組織 3人1組で何組かつくる。

あそび方

- ① 全員を3人ずつにし、2人が手をつなぎ、もうひとりは、つないだ手の中に入る。（手をつないだふたりは「木」、中のひとりは「リス」である。）



- ② 全員の中から、ひとり～3人の鬼を作る。（家のないリス）
- ③ リーダーの「ピッ!」という笛の合図で「木の中のリス」は、他の木に引っ越しをしなければならない。この間に、鬼は、急いでどこかの家（「木」）にはいってしまう。家のなくなったリスが、次の鬼になる。

4. 指キャッチ

場所 屋内でも屋外でもよく、場所の広い所がよい。

人員 10人から50人くらいまで。

あそび方

- ① 輪をつくり、全員輪の中心を向く。
- ② 左手で輪をつくり、同時に右手の人差指を隣りの人の左手の輪の中に入れる。
- ③ リーダーが「キャッチ」と言ったら、隣りの人の人差指をつかみ、同時に自分の右人差指を相手ににぎられないようにすばやく動かす。
- ④ 隣りの人の人差指をつかみ、自分の右人差指をにぎられなかった人は、すばやい人です。

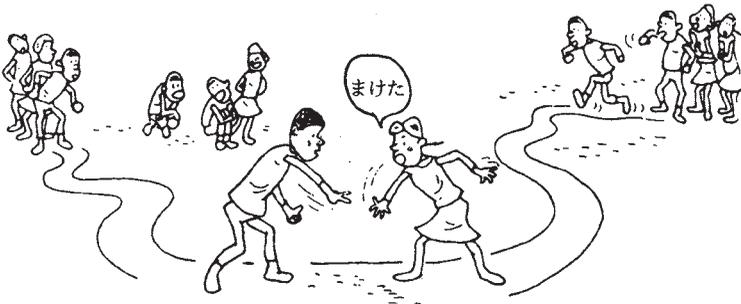
※ リーダーは「キャツ、キャツ、キャツ、キャベツ」とか「キャツ、キャツ、キャツ、キャラメル」など「キャ」のつく言葉を使ってまどわせるのもおもしろい。

5. ジャンケン陣とり

場所 屋外のせまい所でよい。

人員 10人くらいまでがよい。

組織 2チームに分ける。



あそび方

- ① 2チームに分かれて、図のような通路をつくり、通路の両端に各チームの人たちが立つ。
- ② 合図と同時に両チームの先頭の人が、その通路を走り、両者が出会ったところでジャンケンをする。勝ったらそのまま前へ進み、負けたチームからはすぐにつきの人が出て、また出あったところでジャンケンをする。このようにして早く相手の陣地に着いたチームの勝ちとなる。

6. 名前送り

向かいあって2組並び、各10人以上の場合によいものです。用意ドンで各組とも1番の人は自分の名前だけ、2番の人は1番と自分の名前、3番の人は1番と2番と自分、4番は2番、3番と自分の名前。5番の人は3番、4番と自分の名前。こういうふうの前に2人と自分の名前とを呼びつつ進んで、早く最後の人まで届いた方が勝ちです。前の人の名前を忘れてしまったら、またその人からやり直します。ゲームが終わる頃にはみんなの名前が覚えられるでしょう。

※ 名前のほかに、自分の好きな食べ物や、好きな言葉などでやっても楽しい。

7. ねずみとねこ

場所 屋外でもよいが、どちらかといえば屋内的である。

人員 10人以上2、30人くらいでもよい。

隊形 1重円内側向き。

あそび方

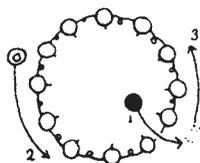
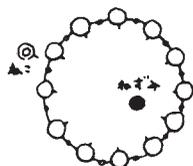
- ① みんなで輪になって、手をつないで立つ。
- ② ひとりがねこ、もうひとりがねずみになって、ねこは輪の外に、ねずみは輪の中に立つ。
- ③ ねこはねずみをつかまえようと追いかける。このとき回りのみんなは、

つなぎあった手の下を、ねずみが通ろうとしたときは、手を上げてくぐりやすいようにしてやり、ねこが通ろうとしたときは、手を下げてくぐれないようにする。そのすきをくぐったりしながら、ねこはねずみを追いかけつかまえる。

図1 隊形の組み方

図2 あそび方

ゲームの始まり



ねずみには通りやすく、ねこには通りにくく。



- ④ 次のねことねずみを決めて、何回もくりかえしてあそぶ。

8. ジャンケン・チャンピオン

場所 屋外

人員 20人から50人くらいまで。

隊形 2列横隊向き合わせ〔図1〕

組織 2人組。

用具 紅白の帽子またははち巻き（人数分）。

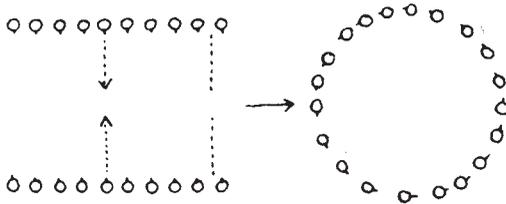
あそび方

- ① 初め全員を2組に分け、相当の距離（約20mくらい）をおいて、2列横

隊に並んで向き合う。

図1 初めの隊形

図2 終わりの隊形



- ② リーダーの「よーい、はじめ！」の合図とともに、それぞれの組から走り出て、他の組のだれかと、当たり（両手どうしを合わせる）、ジャンケンをする。

図3 あそび方



- ③ 負けたら、勝った人のうしろに着き、肩の所を持つ。ふたりになったら、また別の組のふたりの前方の人と当たり、負けたほうのふたりは、勝ったほうのふたりのうしろに着く。つまりひとり→ふたり→4人→8人→16人……というように、しだいに数がふえ、ジャンケンに勝てば、だんだんにうしろにつく人が多くなるわけである。
- ④ 最後に、いっぽうの組の人がすべて先頭になってしまったら（たとえば白組のひとが、どのれつも先頭であつたら）、その組の勝ちとなる。もし、最後に紅白がそれぞれ先頭になったら、最後のジャンケンをして、最後に先頭になった人の組の勝ちである。

※ 組別にせず、個人が2人組になってジャンケンをし、一番最後に先頭になった人が優勝としてもよい。

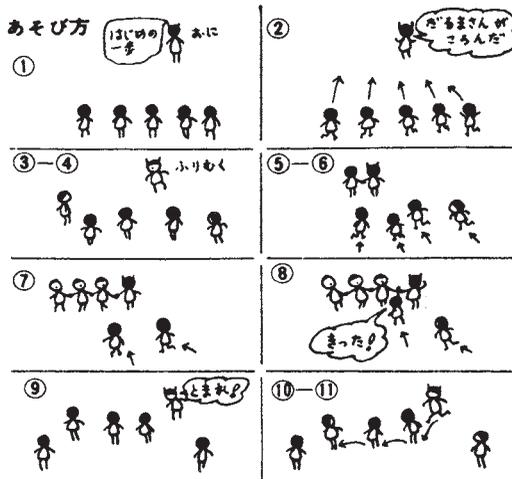
9. はじめの一步

場所 主として屋外で行なう。

人員 7、8人から15人くらいまでがよい。

あそび方

- ① おにがうしろを向いて立っている。他のみんなは、ずっと離れた線上に立っている。まず「はじめの1歩!」というみんなおにのほうに1歩だけ近寄る。
- ② 次におにが「だるまさんころんだ」(または「1.2.3.4.5.6.7.8.9.10」)ととなえる間に、他のみんなは急いでおにのほうに何歩も近寄る。
- ③ おにはいい終ってさっとふり向くと、みんなはいっせいに立ち止まる。
- ④ おにはそのときちょっとでも動く者を見たら、「○○ちゃん!」と名をいう(何人でもよい)。
- ⑤ 名をいわれた者はとりこになって、おにの片手につながる。
- ⑥ 次におには、またうしろを向いて「だるまさんがころんだ」と急いでいう。その間に他の者は急いでおにに近づき、おにとりこの間の手を「切った!」といって手で上から切るようにたたこうとする。



- ⑦ おにはそれより前にいい終わって、また動くのが見えた者の名をいう。いわれた者は、またとりこになって、長くつながれる。
- ⑧ このようにくりかえして、いつかだれかが「切った!」といて、おにとつないだ手を切ったら、みんなは、わあっと散って逃げる。
- ⑨ そのとき、すかさずおにが「止まれ!」というのと、みんなその場所にびたりと立ち止まる。
- ⑩ おには、みんなのほうに、大またに1歩とび、手の届く所の子をつかまえる。またもう1歩とび、手の届く所の子をつかまえ、さらにもう1歩とび(合計3歩)、手の届く所の子をつかまえる。
- ⑪ つかまえられたこどもたちはジャンケンをして、次のおにを決め、また初めからくりかえしてあそぶ。

10. 大 あ ら し

場所	屋 内
人員	10人から50人くらいまで
隊形	1重円内側向き
用具	椅子又は座蒲団(人数マイナス1)

リーダーの分だけ椅子又は座蒲団を少なくして、リーダー以外の人は席に着きます。リーダーが「帽子をかぶっている人」と言えば、帽子をかぶっている人は現在の席をかわらなければなりません。しかし隣の席にかわる事は出来ません。

リーダーも空席を見つけて座りますので、1人だけ席のない人が出て来ます。今度は、その人がリーダーになり、「虫歯のある人」とか「女の子」又は「身長1m以上の人」等といてゲームをつづけます。

「大あらし」と言ったときは、全員が席を移動しなければなりません。

※ 屋外の場合は椅子の代わりに円を書いても出来ます。

11. おちた、おちた

場所 屋内

人員 30人から80人くらいまで

隊形 1重円内側向き

「リンゴがおちた」「カミナリがおちた」「ゲンコツがおちた」の3つの言葉を決めておき、「リンゴが落ちた」時には、両手を前にして受ける動作、「カミナリが落ちた」時には両手でおへそを守る動作を、「ゲンコツが落ちた」時には両手で頭をおさえる動作をあらかじめ決めてからゲームを始めます。

リーダー 「おちた おちた」

メンバー 「何がおちた」

リーダー 「カミナリ！」

メンバーは両手でおへそをおさえます。

※ リーダーはいろいろいじわるを考えて「リンゴ！！」とっておへそをおさえたり等、取り決めと違う動作を行ったりしたら、まどわされる人が出て来て面白いでしょう。

12. ジャンケンおんぶ

場所 屋外でも屋内でもよい

人員 40人から70人くらいまで

2人1組になり“ジャンケン”をします。

勝った人は負けた人におんぶされ、これが1チームとなり、ゲームを始めます。

各々のチームは歩きまわって、他のチームと、おんぶされている人同志がジャンケンをします。そして勝ったチームは、負けたチームにおんぶされます。すなわち、負けたチームの2人は、勝ったチームの2人をおんぶする事になります。

これが新しいチームとなってゲームは続けられます。

[7] みんなでうたおう

1. 子ども会のうた

近藤 尚子 詩・曲
大塚 恵子

1. みんなそろって ⊕ うた をうたえ はい ⊕ ⊕ たの
しいこどもかいさあはじまるよ ⊕ ⊕

- 2 みんなそろって 歌をうたえ はい
楽しい子ども会 これでおしまい
※ ⊕ は手拍子をしてください

2. 燃えろよ燃えろ

1 も えろよもえろよ ほのおよも えろ
ひのこをまきあげて んまでこがせ

- 2 照らせよ 照らせよ まひるのごとく
ほのおようずまき やみ夜を照らせ
3 もえろよ 照らせよ あかるくあつく
光りとねつとの もとなるほのお

3. 星かげさやかに (一日の終わり)

- 1 ほしかげさやかに しずかにふけぬ
つどいのよろこび うたうはたのし
- 2 なごりはつきねど まどいははてぬ
きょうのひとひのさち しずかにおもう

※ 燃えろよ燃えろの音楽で

4. 遠き山に日は落ちて

堀内敬三 作詞
ドヴォルザーク 作曲

1. とおきやまに 日はおちて ほしはそらを
ちりばめぬ きょうの わざを なしおえて
ころろ かるく やすらえば かぜは すずし
このゆうべ いざや たのし まどいせん

- 2 やみにもえし かがり火は
ほのお今は しずまりて
ねむれやすく いこえよと
さそうごとく 消えゆけば
やすきみ手に 守られて
いざやたのし 夢を見ん

5. ごはんのうた

ごはんだ ごはんだ さあたべよう
かぜはさわやか ころもかるく
みんな げんきだ かんじゃして
たのしい ごはんだ さあたべよう

6. たまご

1 たまご たまごが パチンと割れて
かわいい ひよこが
ピヨ ピヨ ピヨ
まあ かわいい ピヨ ピヨ ピヨ

2 かあさん鳥の はねの下
顔だけ だして
ピヨ ピヨ ピヨ
まあ かわいい ピヨ ピヨ ピヨ

3 青いお空が まぶしくて
かわいい おめめが
クリン クリン クリン
まあ かわいい クリン クリン クリン

7. 森の熊さん

1 ある日森の中 熊さんにてあった
花咲く森の中 熊さんにてあった

2 熊さんの言うことによ 早くお逃げなさい
スタコラサッサッサノサ
スタコラサッサッサノサ

3 けれどもあとから 熊さんがついてくる

トコトコトコトコと

トコトコトコトコと

4 お嬢さんお待ちなさい 小さな落としもの

白い貝殻の 小さなイヤリング

5 あら熊さんありがとう お礼にうたいましょう

ララララララララ ララララララララ

8. こんにちは どなたです

〈詞〉 不明
〈曲〉

こんにちは どなたです (私は……………です)

あ - - - - - そうですか

The image shows two staves of musical notation in G major, 4/4 time. The first staff contains the melody for the first line of lyrics, and the second staff contains the melody for the second line. The lyrics are written below the notes.

9. 山賊のうた

田島 弘 作詞
小島祐嘉 作曲

あめ - がふれば おがわ ができ かぜ

が ふけば やまが - できる ゼ

ホ ャホホホ さみしい と - ころ ゼ

ホ ャホホホ さみしい と ころ

The image shows four staves of musical notation in G minor, 4/4 time. The melody is written on the first three staves, and the lyrics are written below. The fourth staff shows the continuation of the melody and lyrics. Chord symbols (Cm, Gm, Dm, Bb7, Eb) are placed above the notes.

- 1 雨がふれば 小川ができ
風が吹けば 山ができる
ヤッホ ヤッホホホ さびしいところ
ヤッホ ヤッホホホ さびしいところ

- 2 夜になれば 空には星
月がでれば おいらの世界
ヤッホ ヤッホホホ みんなを呼べ
ヤッホ ヤッホホホ みんなを呼べ

- 3 風が吹けば 波が立ち
波が立てば 船が沈む
ウッシ ウッシシシ 人のものは
ウッシ ウッシシシ おいらのものさ

(歌い方)

- ア 「あめ」はリーダーが歌う。そのあとをつけて全員が「あめ」とかえす。つづけて「がふれば」とリーダーがうたい、全員が「がふれば」というようにつづけて行く。
- イ 2組に分かれたり、男女別に置いたりして、かけ合いするのも愉快です。
- ウ 山賊であるから腕組みしたり、スクラムを組んでするのも感じがでてよい。

10. すいかの名産地

〈詞〉高田 三九三
〈曲〉アメリカ民謡

1. ともだちが できた すいかのめいさん ち
(リーダー) (全員)
なかよし こよし すいかのめいさん ち
すいかの めいさんち すてきな ところよ
(リーダー) (全員)
かわいいあのこの はれすがた すいかのめいさん ち

2 5月のある日 すいかの名産地
結婚式をあげよう すいかの名産地
すいかの名産地 すてきな所よ
かわいいあの娘の晴れ姿
すいかの名産地

3 とんもろこしの花婿 すいかの名産地
小麦の花嫁 すいかの名産地
すいかの名産地 すてきな所よ
きれいなあの娘の晴れ姿
すいかの名産地

11. 静かな湖畔

〈詞〉 不明
 〈曲〉

I
 1. しずかな こはんの もりの かげから

II
 もう おきちい かがと カッコウが なく カッ

III
 コウ カッ コウ カッ コウカッ コウカッ コウー

2 静かな湖畔の 森のかげから
 おやすみなさいと ふくろうなく
 ホッホウ ホッホウ
 ホッホウ ホッホウ ホッホウ

12. 八百屋のお店

作詞者不明
 フランス民謡

F C7 F F C7 F

八百屋の おみせにならんだ しなもの みてごらん

F C7 F C7 F

よくみてごらんか ながえてごらん

① トマト
 ② カボチャ
 ③ どうもろこし等

アー

まるく輪になって手拍子とともに歌います。ひとりひとり八百屋の品物を決めておきます。はじめの人が「トマト」といったら、全員で「トマト」と復唱し歌のはじめにもどります。次の人はまず「トマト」といい全員が復唱し、続けて「カボチャ」…復唱というように、だんだん品物がふえていきます。10人目の人は「トマト」「カボチャ」……と計10種類歌えるわけです。

13. ドレミの歌

訳詩：ペギー葉山

作曲：ロ ッ ジ

ソ ド ラ ファ ミ ド レ

ソ ド ラ シ ド レ ド

ドは ドーナツのド

レは レモンのレ

ミは みんなのミ

ファはファイトのファ

ソは 青い空

ラは ラッパのラ

シは 幸せよ

さあ うたいましょう

ドレミファソラシド ドシラソファミレド

ドミミ ミソソ レファファ ラシシ

ドミミ ミソソ レファファ ラシシ

ソ ド ラ ファ ミ ド レ

ソ ド ラ シ ド レ ド

どんなときにも れつをくんで

みんな楽しく ファイトをもって

空をあおいで ララララララ

幸せのうた さあうたいましょう

14. てのひらをたいように

- 1 ほくらはみんな いきている
いきているから うたうんだ
ほくらはみんな いきている
いきているから かなしいんだ
てのひらをたいように すかしてみれば
まっかにながれる ほくのちしお
みみずだって おけらだって あめんぼだって
みんなみんな いきているんだ ともだちなんだ

- 2 ほくらはみんな いきている
いきているから わらうんだ
ほくらはみんな いきている
いきているから うれしいんだ
てのひらをたいように すかしてみれば
まっかにながれる ほくのちしお
とんぼだって かえるだって みつばちだって
みんなみんな いきているんだ ともだちなんだ

15. 今日の日は さようなら

- 1 いつまでも たえる ことなく
友だちでいよう 明日の日を夢見て 希望の道を
- 2 空をとぶとりのように 自由に生きる
今日の日はさようなら またあう日まで
- 3 信じあうよろこびを大切にしよう
今日の日はさようなら またあう日まで