

3 キャンプファイヤーの進め方

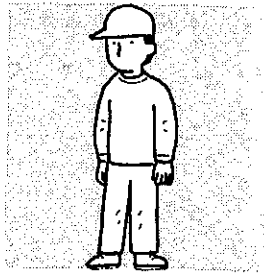
..... キャンプファイヤーでの役割分担

営火長

キャンプファイヤーの総責任者。ふつうは野営長になる。そのキャンプにふさわしい開会や閉会のことばを言う。



エールマスター



キャンプファイヤーの司会進行係。キャンプファイヤーのプログラム立案から実施までを担当する。進行中は明るくほがらかに、でも落ちついて進めることがかんじん。白っぽい長そで長ズボンの目立つ服装(もめん製のものは火の粉によるやけどを防ぐ)。ぼうしも必要。

ファイヤーキーパー

キャンプファイヤーで使うすべての火の管理役。点火用のトーチの準備、火の調節、分火したトーチの後始末をする。さらにファイヤーの後かたづけも中心になって行なう。黒っぽい長そで長ズボンの目立たない服装(もめん製のものは火の粉によるやけどを防ぐ)。ぼうしと軍手も必要。



トーチベヤラー



トーチはまっすぐ、上にかかげる。

キャンプファイヤーのオープニング時に、まき組みに火を運んできて点火をする係。火の女神と称して衣装をつけたりすることもあるが、ふつうの服装でもかまわない。

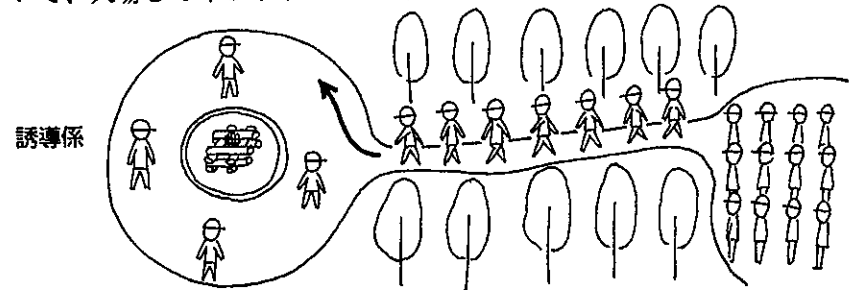
4 キャンプファイヤーを楽しもう

..... 進め方

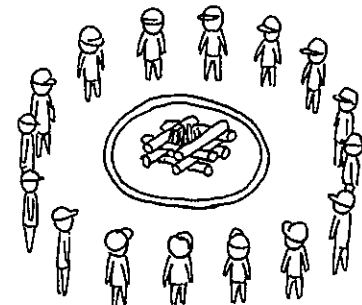
ここでは代表的な方法を紹介しよう。

- 1 キャンプファイヤー場から少しはなれた場所に参加者を集め、エールマスターがつぎのような注意事項を伝える。
 - ☆火を扱うプログラムなので、やけどなどの危険がある。井げたに近づいたりいたずらをしない。
 - ☆キャンプファイヤーは暗い中で行なうプログラムなので、他の光があると目についてじゃまになる。実施中は懐中電灯をつけない。また、大人の参加者はタバコを吸ったりしない。
 - ☆プログラムの途中でトイレ等に行く時は、リーダーにことわる。
 - ☆静かにする時は静かに、歌ったりゲームをする時は元気いっぱいやろう。
 - ☆キャンプファイヤーでうたう歌の練習もこの時にしておく。

- 2 諸注意が終わったら、エールマスターを先頭に1列か2列で、キャンプファイヤー場に静かにゆっくりと移動する。指導係はあらかじめ何人かいて、入場してくるキャンパーを円形にならべる。

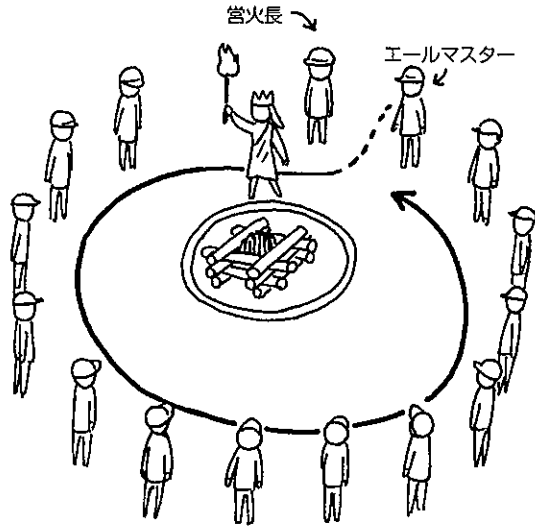


- 3 井げたのまわりに円形に整列し、手まわり品(敷き物や懐中電灯、出しものの衣装など)を置かせる。

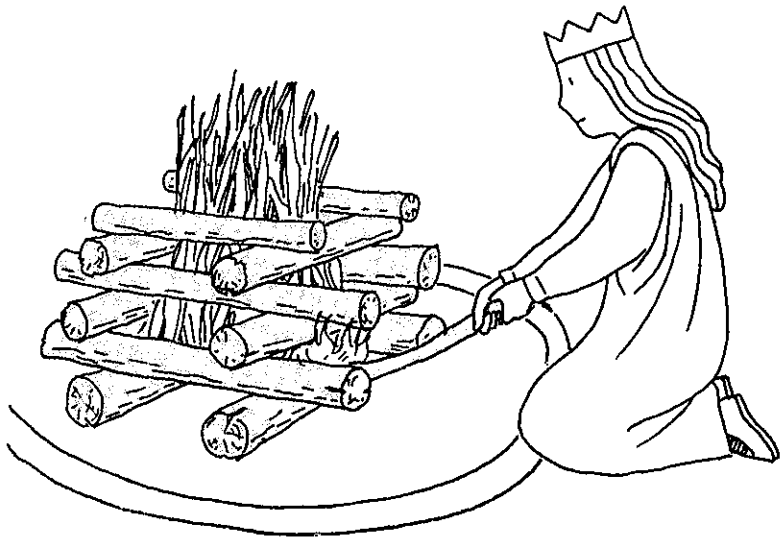


進め方

4 全員が落ちついたところで、エールマスターの司会で静かな歌(たとえば、「夕焼け小焼け」「遠き山に日は落ちて」など)をうたい、オープニングの時をむかえる。トーチベヤラーは、人目につかない林間などで点火をしたトーチをかがげ、ゆっくりと入場する。トーチベヤラーが静かにキャンパーの内側を1周し、営火長のとなりに立つ。



5 営火長の開催のことばの後、トーチベヤラーはおごそかに点火する。



6 キャンプファイヤー中は、エールマスターの司会進行でさまざまな歌やゲームで楽しむ。上手に進行するために、つぎの事に注意しよう。

☆エールマスターは、キャンパーからよく見えるように、白っぽい服(もめん製のもの)を着て、火の方を向いて進行する。

☆歌はキャンパーの知っている歌を活用しよう(暗いので歌集は使えない)。

☆ゲームや歌の指導はリーダーが手助けをして行なう。

☆歌やゲームばかりではなく、班ごとにスタンプ(出しもの)をして楽しむのもよい。

☆プログラムは静かな雰囲気からだんだんにもりあげるように考える。

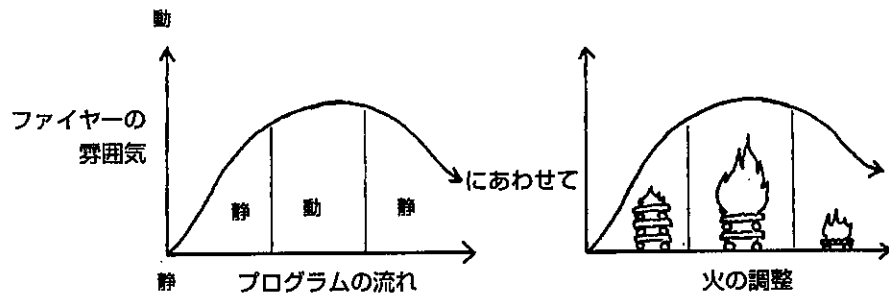
☆時間的には、幼児や小学校低学年で1時間以内、小学校高学年で1時間30分程度をめやすにするとよい。



つくり方、進め方
つくり方、進め方

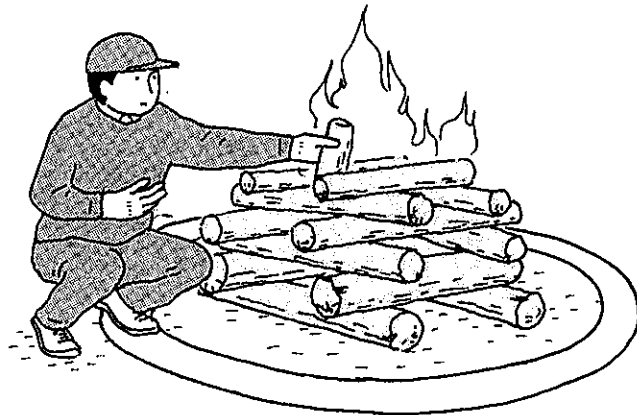
4 キャンプファイヤーを楽しむ

7 ファイヤーキーパーは、エールマスターの進行に従い、そのプログラムにあわせてファイヤーの調節をする。

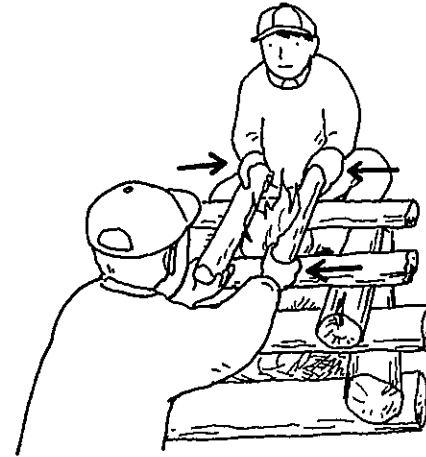


☆服装はなるべく目立たない黒っぽい服(もめん製のもの)を着て、プログラムの合い間に静かに井げたに近づいてまきを足すようにする。

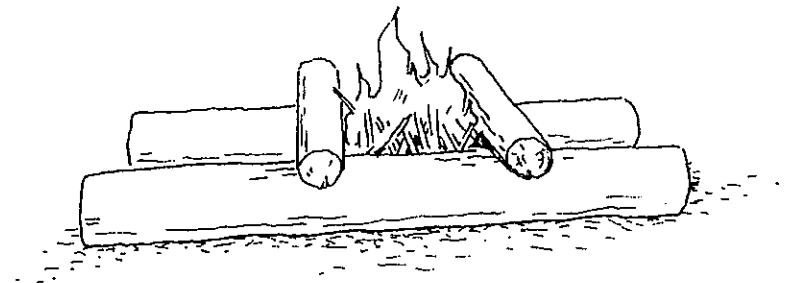
☆もめんの軍手を二重にして使う。軍手は手があついからといって水でぬらしてはいけない。軍手の中で水がふっとうしてやけどの原因になる。



☆後半になるに従って、井げたの上の丸太を寄せてゆく。こうすることによって、いつまでも火を明るくすることができる。



☆キャンプファイヤーの終わりには、井げたのいちばん下の丸太が2本くらい残り、その中でオキ火が燃えるように調整できるとベスト。



8 キャンプファイヤーの終わりのプログラムは静かな歌(たとえば「今日の日はさようなら」「シャローム」など)をうたい、クロージングの時をむかえる。営火長が静かに閉会のことばを言う。

9 分火をするのも感動的なプログラムだ。各班の班長が持っているトーチに営火長がつぎつぎと点火する。手順は下図のように。

① 営火長のトーチへ採火。(あくまでもおごそかに)



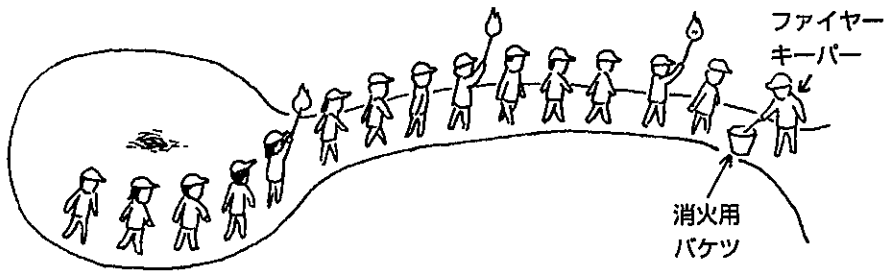
② 班長への分火。

営火長はひと言ことばをそえるとさらによい。(たとえば「友だちの火」「よるこびの火」といったぐあい)



班長 営火長

10 分火されたトーチを先頭に、ファイヤー場から1列で静かに退場する。



4 キャンプファイヤーで楽しむゲームの例

導入のゲーム グーパー・カラテ

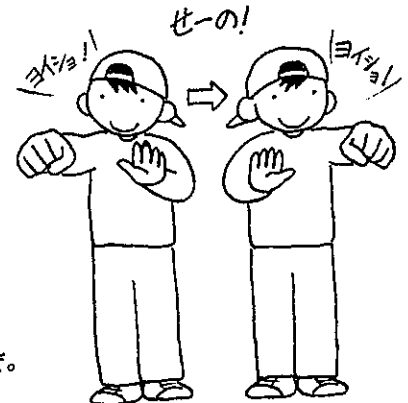
やり方

- 1 参加者は全員、左手を胸の前でグー、右手をのばしてパーをつくる。
- 2 つぎに右左をチェンジ(左手をのばしてパー、右手で胸の前でグー)。
- 3 リーダーの「せーの!」という合図で、参加者は「ヨイショ!」と言いながら、1・2の動作を何度かくり返す。



かんたんだから、だれでもできるよ。

- 4 今度は手をかえてやってみよう(のばしてグー、胸の前でパー)。これも同じようにリーダーの「せーの!」の合図でくり返す。

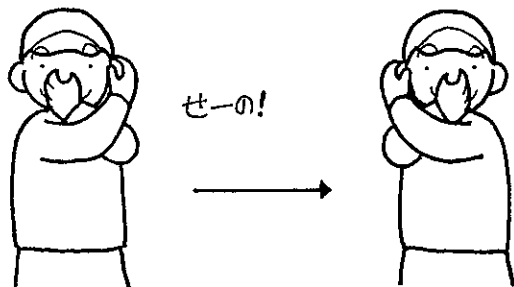


こんどはなかなかうまくできないぞ。

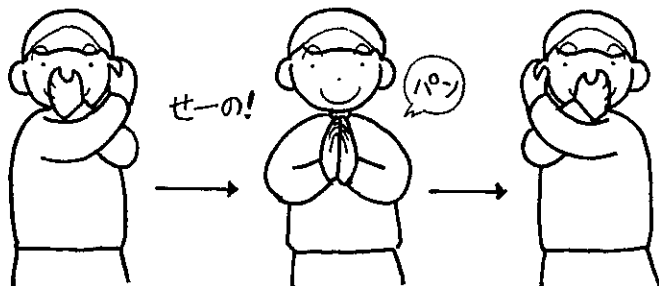
導入のゲーム 耳鼻つまみ

やり方

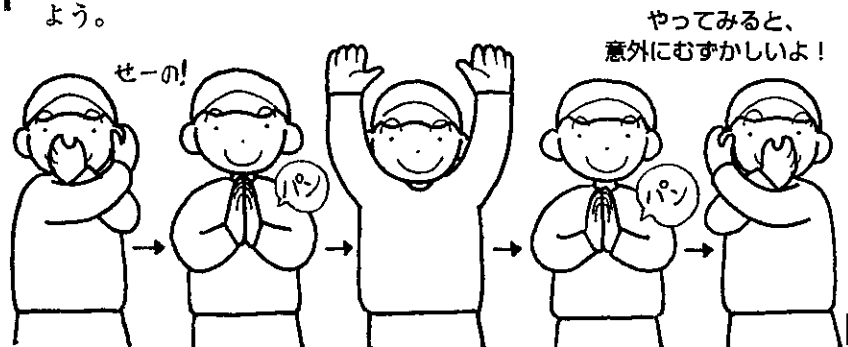
- 1 まず、左手で鼻をつまみ、右手で左の耳をつまむ。
- 2 これをリーダーの「せーの！」の合図で、左手で右の耳をつまみ、右手で鼻をつまむ動作にかえる。リーダーが見本を見せながらやってみよう。



- 3 つぎに、「せーの！」という時に拍手を1回入れてやってみよう。



- 4 最後は、かえる時に「拍手⇨両手を上に上げる⇨拍手」でやってみよう。



もりあがりのゲーム ドレミ

やり方

- 1 まず、ドレミの音階にあわせた7つの動作を、ひとつずつおぼえる。動作の意味はつぎの通り。



- 2 「ドレミの歌」をうたいながら、ドレミファソラシのそれぞれの音が出てきた時に、すばやくその動作を行なう。「さあ、うたいましょう」のところだけは拍手になる。

ポイント

はじめの「ドーは……」などの部分はゆっくりなのでやさしいが、「ドミミ、ミソソ」といったところは早いのでむずかしくなる。ゆっくり歌をうたいながら、よく練習しておこう。

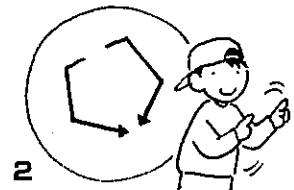
もりあがりのゲーム 金太郎



やり方

『金太郎』の歌にあわせて、つぎの動作を行なう。

1 まさかりかついで
両手を頭の上にふり上げ、すぐふり下ろす動作。つづいてまさかりをかつぐ動作。



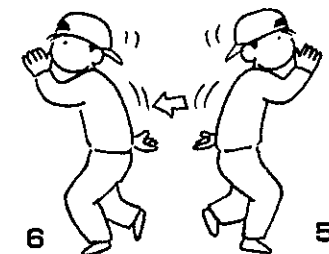
2 きんたろう
胸の前で、金太郎の腹がけの5角形を指でえがく動作。



3 くまにまたがり
両手を頭につけて熊の耳のようにしながら、片足ずつ熊の背中にまたがる動作。



4 おうまのけいこ
馬に乗った格好をして、ひざを曲げのばす動作。



5 ハイシドウドウ ハイドウドウ
右手を顔につけて顔の長い馬のまねをし、左手をしっぽにして左へ進む。

6 ハイシドウドウ ハイドウドウ
今度は手をかえて右へ進む。

静かなゲーム 赤いくつ

やり方

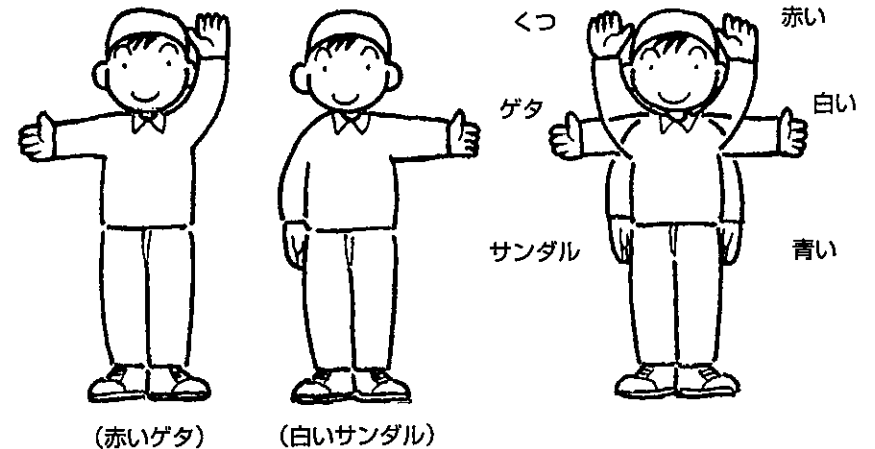
1 まず、全員で『赤いくつ』を1回うたう。

2 つぎに「赤いくつ、赤いくつ、赤いくつ……」と、歌詞をすべて「赤いくつ」にしてうたう。

3 つぎに、リーダーは決めておいたサインをみんなに教える。
右手は「色」のサインになる……たとえば上が赤、横が白、下が青というぐあい。
左手は「はきもの」のサインになる……たとえば上がくつ、横がゲタ、下がサンダルというぐあい。

4 リーダーのサインにあわせて、キャンパーは歌をうたう。まずは、色だけかえてうたって肩ならししよう（「赤いくつ、白いくつ、青いくつ……」というぐあい）。つぎにはきもの種類だけかえて、最後は両方かえながら、という順でリーダーが進めていこう。

リーダーのサイン



(赤いくつ)

(白いくつ)

(青いくつ)

静かなゲーム 肩たたき

やり方

- 1 まずは1人で肩たたき。右手で自分の左肩を8回たたき、手をかえて右肩を8回たたく。つぎに右手で左肩を4回、左手で右肩を4回、つぎに右手で2回、左手で2回、右手で1回、左手で1回、という順でたたき、最後に1回拍手をする。
- 2 今度は肩たたきの競争をやってみよう。
「だれがいちばん早く88442211パンとできるか競争しよう」
- 3 それができるようになったら、今度は全員で同じ方向を向いてやってみよう。前の人の肩をたたき、すぐにふり向き後ろの人の肩をたたき、というぐあいに進める。

歌にあわせたりしてやってみよう。



スタンプ

1 ことばの意味

本来の意味は、エールマスターがキャンパーを指名してインスタントに演じてもらう演技をスタンプ、キャンパーが創作・演出をして演じる寸劇のことをスキッツという。日本では一般に、キャンプファイヤーで行なう出しもののことをまとめてスタンプと呼んでいる。

2 進め方

ことばの意味からもわかるように、あまり事前から用意をしたりすると（たとえばキャンプに行く前から）、本来の楽しさや教育的な意義が失われてしまうので注意が必要。

ポイント

- ☆傍観者をつくらないように全員参加する。
- ☆1グループの発表時間を5分程度とする。
- ☆素人なので下手はあたり前。堂々と火の方を向いて演じる。テレビ、何をしているかわからなくなると観客はしらけてしまう。
- ☆あまりのアドリブや悪のりはしない。演技者が笑ったりしていると観客はしらけてしまう。
- ☆題材を考えてストーリーを組み立て、リハーサルをするためには時間がかかる。指導者は十分な準備時間を設ける。
- ☆演出のための大道具・小道具の準備を。
- ☆アイデアのヒントとしてむかし話や童話を活用する。