

IV 室内活動

- 1 火おこし（マイギリ式）
- 2 室内オリエンテーリング
- 3 室内探検ビンゴ
- 4 室内イモームとかくれんぼ
- 5 室内肝だめし
- 6 カフラ
- 7 モルック
- 8 ボッチャ体験
- 9 車いすスポーツ体験
- 10 体育館活動
- 11 キャンドルのつどい
- 12 光の芸術
- 13 G G G
- 14 室内レクリエーション



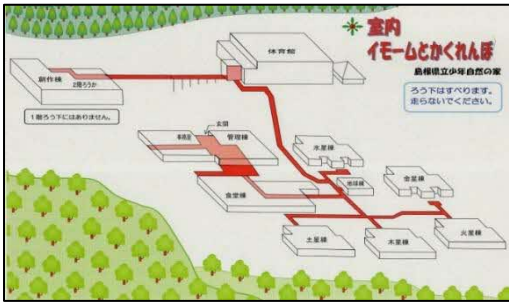


活動名		火おこし（マイギリ式）				
概要	○マイギリ式発火法により、グループ内で協力して火をおこす。					
ねらい	○グループで協力して作業を進めることにより、連帯感を深める。 ○古代人の生きる力にふれ、生きるための工夫に気づく。					
関連教科等	理科・社会・道徳・総合					
指導形態	①自主活動で実施，②職員は活動の説明のみ行う，③職員が指導を行う					
時期	通年	時間帯	いつでも	対象	中学年～	
場所	創作棟	人数	～180人 (3～8人/1班)	所要時間	1.5～2時間	
準備物	施設で準備できるもの			団体・個人で準備するもの		
	火おこし道具一式（24班分） ランプ			なし		
進め方・展開例						
内容			留意点			
活動前	○打ち合わせを行う。 ・ねらいの確認 ・人数，班の数，活動の進め方					
活動の説明	○マイギリ式の発火法について説明をきく。 			○利用する道具と植物の紹介をする。 ・火きり板（檜） ・火きりぎね ・ガマの穂 ・松葉 ○けがややけどの注意を促す。		
展開	○グループごとに道具を準備する。 ・火おこし道具一式。 ○マイギリ式発火法で火種をつくる。 ・火きりぎねを火きり板の穴に合わせ、回転させておこる摩擦により火種をつくる。 ・ガマの穂を敷いた受け皿に、火種（黒い粉）をとる。 ○火種を炎にする。 ・溜まった火種から煙が見え出したら、松葉をかぶせ、火種に向かって真上から細く長く息を吹きかける。 ・炎がついたらロウソクに火をうつす。 ・皿の中の火種は、水の入ったバケツに入れる。 ○グループごとについたロウソクの火を一つにして、ランプに火をとる。 ○道具の片づけと清掃。 ・周辺に散らばったガマの穂や松葉を掃除する。			○補助者は火きり台の上に手を置かないよう気をつけさせる。 ○発火した炎で、前髪やまつげを焦がさないよう注意を促す。 ○受け皿の消火を確認する。		
まとめ	○火おこし体験の感想を発表し合う。 ○ランプは友情の火として退所まで灯し続けることを告げる。（保管は、玄関入り口）					
評価	○グループで協力して活動ができたか。 ○古代人の苦労や生きるための知恵のすばらしさを感じることができたか。					
発展	○火おこしの火を炊飯活動やキャンプファイヤーなどの活動に連動させるとプログラム化につながる。 ○他の発火法を体験してもよい。（ヒモぎり式、きりもみ式など）					


【室内活動】

活動名		室内オリエンテーリング				
概要	○定められた時間内にグループ内で協力しながら、地図を頼りにエリア内のカードを探し出す。					
ねらい	○班の中で作戦を立て、協力しながらゲームを楽しむことができる。 ○方向、目印をもとに地図の見方がわかるようになる。					
関連教科等	体育・道徳・総合					
指導形態	①自主活動で実施、②職員は活動の説明のみ行う					
時期	通年	時間帯	日中		対象	幼児（大）～
場所	施設建物内	人数	～200人程度 (2人～/1班)		所要時間	1.5～2時間
準備物	施設で準備できるもの			団体・個人で準備するもの		
	地図、時計、バインダー、筆記用具			なし		
進め方・展開例						
内容				留意点		
活動前	○打ち合わせを行う。 ・ねらいの確認 ・人数、班の数、活動の進め方			○自主活動で実施の場合は、活動の進め方を確認する。		
活動の説明	○オリエンテーリングの進め方 ○地図の見方 ○指導者の場所の確認 ○時間、ペナルティの確認			○得点だけを追い求めるのではなく、みんなの協力が大切なことを伝える。 ○廊下は滑りやすいので、走らないように伝える。 ○班員が一緒に行動することを約束とする。		
展開	○作戦を立てる。 ○一斉に出発させる。 ※大人数の場合は時間差をつけるとよい。 ※班ごとに違うルートが望ましい。 ○本部で到着の班をチェックする。			○活動の時間は出発してから1時間30分位が目安。 ○指導者間の連絡を密にし(トラッカー-使用可)、研修者を把握し安全と事故防止に努める。		
						
まとめ	○得点をあげたことだけを取り上げず、友達同士助け合ったことなどを発表し合う。					
評価	○班で作戦を立て、協力して活動できたか。 ○方向、目印などをもとにポイントを探ることができたか。					
発展	○各種追加ゲームなどを取り入れながら展開することもできる。					

活動名		室内探検ビンゴ			
概要	○班で自然の家施設内マップのポイントにある自然物や構造物を探し出し、ビンゴをつくりながら得点を競う。				
ねらい	○班の中で作戦を立て、協力しながらゲームを楽しむことができる。 ○方向、目印をもとに地図の見方がわかるようになる				
関連教科等	生活・体育・道徳・総合				
指導形態	①自主活動で実施、②職員は活動の説明のみ行う				
時期	通年	時間帯	日中	対象	低学年～
場所	施設建物内	人数	～200人程度 (2人～/1班)	所要時間	1～2時間・
準備物	施設で準備できるもの		団体・個人で準備するもの		
	室内フィールドマップ、ビンゴシート、 バインダー、時計、筆記用具		なし		
進め方・展開例					
内容			留意点		
活動前	○打ち合わせを行う。 ・ねらいの確認 ・人数、班の数、活動の進め方			○自主活動で実施の場合は、活動の進め方を確認する。	
活動の説明	○室内探検ビンゴの進め方 ○室内フィールドマップの見方 ○ビンゴシートの確認 ○時間の確認			○得点だけを追い求めるのではなく、みんなの協力が大切なことを伝える。 ○班員が一緒に行動することを約束とする。 ○廊下は滑りやすいので、走らないように伝える。	
展開	○作戦を立てる。 ○一斉に出発させる。 ※大人数の場合は時間差をつけるとよい。 ※班ごとに違うルートが望ましい。			○活動の時間は出発後、1時間30分位が目安。 ○指導者間の連絡を密にし（トランシーバー使用可）、安全と事故防止に努めるようにする。	
	①ビンゴシートの写真が、フィールドマップ内の1～31番のポイントのどこかにあるかをチェックする。 ②そのポイントの番号をビンゴシートへ記入する。 ○本部で到着の班をチェックする。				
まとめ	○得点をあげたことだけを取り上げずに、友達同士助け合ったことなどを発表し合う。				
評価	○班で作戦を立て、協力して活動できたか。 ○方向、目印などをもとにポイントを探すことができたか。				
発展	○各種追加ゲームなどを取り入れながら展開することもできる。				

活動名		室内イモームとかくれんぼ				
概要	○班で自然の家の室内にかくされているイモームを探しだしその得点を競い合う。					
ねらい	○班の中で作戦を立て、協力しながらゲームを楽しむことができる。 ○方向、目印をもとに地図の見方がわかるようになる。					
関連教科等	体育・道徳・総合					
指導形態	①自主活動で実施、②職員は活動の説明のみ行う					
時期	通年	時間帯	日中	対象	幼～	
場所	施設建物内	人数	～100人程度 (2人～/1班)	所要時間	1～2時間 (事前説明を含む)	
準備物	施設で準備できるもの			団体・個人で準備するもの		
	マップ、時計、バイナダー、筆記用具			なし		
進め方・展開例						
内容			留意点			
活動前	○打ち合わせを行う。 ・ねらいの確認 ・人数、班の数、活動の進め方			○自主活動で実施の場合は、活動の進め方を確認する。(団体の代表者でイモームのフィギュアをセッティングする。)		
活動の説明	○室内イモームとかくれんぼの説明 ○室内フィールドマップの見方 ○シートの確認・時間の確認			○得点だけを追い求めるのだけではなく、みんなの協力が大切なことを伝えたい。 ○班員が一緒に行動することを約束とする。 ○廊下は滑りやすいので、走らないように伝える。		
展開	○作戦を立てる。 ○一斉に出発させる。 ○本部で到着の班をチェックする。 ○答え合わせをして得点を計算する。			○活動時間は出発後、1時間30分位が目安。 ○指導者間の連絡を密にし(トランシーバー使用可)安全と事故防止に努めるようにする。		
						
まとめ	○シートをうめたことだけでなく、友達の良かったところや助け合ったことなどを発表し合う。					
評価	○班で作戦を立て、協力して活動できたか。 ○方向、目印などをもとにポイントを探すことができたか。					
発展	○各種追加ゲームなどと組み合わせて、発展させることができる。					

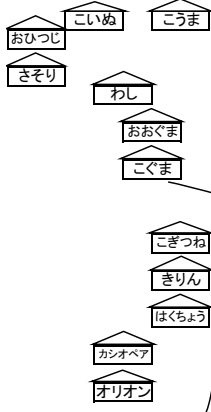
【室内活動】

活動名		室内肝だめし			
概要	○暗闇を利用して、肝だめしをする。				
ねらい	○勇気を出して夜の道を歩くことができるようにする。 ○みんなで励まし合いながら活動することでお互いの信頼感を深める。				
関連教科等	道徳				
指導形態	①自主活動で実施				
時期	通年	時間帯	夜（日没後）	対象	低学年～
場所	室内用肝だめしコース	人数	～200人程度 （～10人程度／1班）	所要時間	0.5～1.5時間
準備物	施設で準備できるもの			団体・個人で準備するもの	
	肝だめし用小物一式 トランシーバー、CDラジカセ、ペンライト			なし	
進め方・展開例					
内容			留意点		
活動前	○打ち合わせを行う。 ・実施の判断 ・物品の受け渡し（準備物参照）			○路面がぬれていて滑ったりガラスにぶつかる等危険がないかコースの状況を確認する。 ○活動の進め方を確認する。	
活動の説明	○肝だめしの説明。 ○コースの説明をする。			○指導者は明るいうちにコースを下見しておく。 ○何かがあったときの対応。 ○団体におけるルール。 ○階段や窓ガラス等で事故が発生しないよう、おどかさ場所に十分気をつける。 ○ゴールした後の予定を知らせておく。	
展開	○雰囲気の出る話をする。 ※活動資料「肝だめし用物語」ページ参照 ○グループ毎に出発する。 ○ゴール			○対象者の実態を十分考慮する。 ○間隔をみながら出発させるようにする。 ○トランシーバーを使う際はボリュームを絞っておくと雰囲気を崩さない。 ○驚いた研修者の安全を守る。 ○ゴールした後、ホッとした気持ちからケガが発生することがある。最後の地点では指導者をつけ、研修者の健康状態や人数を確認しておく。	
まとめ	○何が怖かったか、そのときの友達の励ましの言葉や友達のありがたさなど感じたことを発表し合う。 ○終了の時間がまちまちなのでまとめの時間を取ることが難しい。感じたことを書くことでまとめとしてもよい。				
評価	○勇気を出して夜道を歩くことができたか。 ○お互いに励まし合いながら活動することができたか。				
発展	○お化けから情報を聞き出しゴールをめざす等、グループで協力してやり遂げる形で行うこともできる。				

室内肝試しコース例(5コース)

AED(自動体外式除細動器)は事務室・第1炊飯場に置いてあります

【ケビン棟・炊飯場】



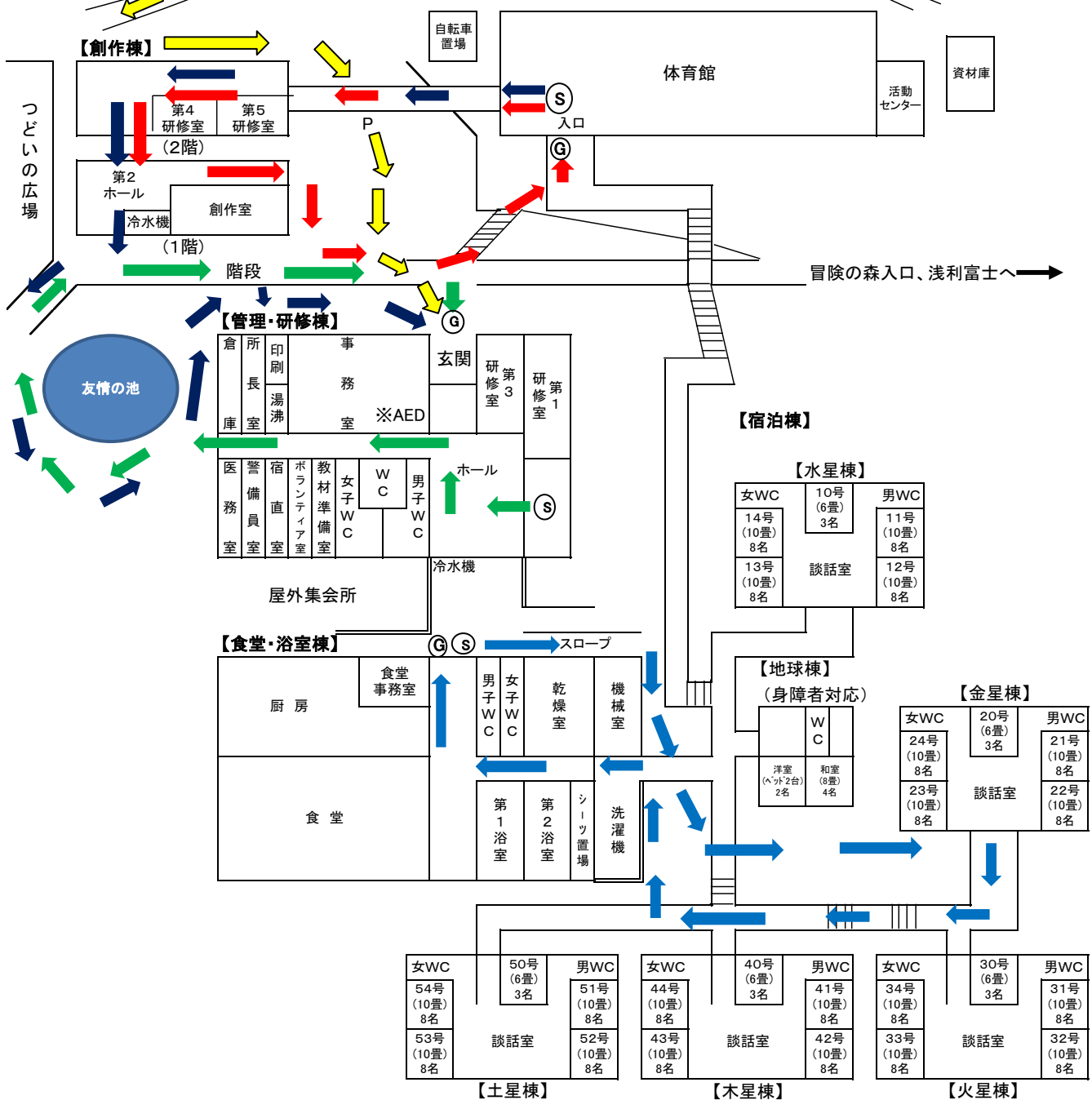
第3ファイヤー場

複数団体が活動の場合、17:15打合せでご協議ください

- 第1炊飯場～創作棟裏～管理棟玄関(長いコース)
- 体育館～創作棟2F～創作棟1F玄関～友情の池周囲～掲揚台下階段～管理棟玄関(長いコース)
- 体育館～創作棟2F～創作棟1F～創作室前廊下～横出口～管理棟玄関
- 第1研修室～第1ホール～事務室前廊下～出口～友情の池周囲～管理棟玄関
- 屋外集会所～食堂棟前～地球・金星棟前の庭～火・木星前廊下～食堂棟中廊下～食堂棟外

◆注意事項◆ 他団体が第二ホールや体育館で活動している場合は、明かりが漏れます。そのことを考慮に入れてコースを設定しましょう。

第1ファイヤー場



【水星棟】

女WC	10号 (6畳) 3名	男WC
14号 (10畳) 8名	談話室	11号 (10畳) 8名
13号 (10畳) 8名		12号 (10畳) 8名

【地球棟】(身障者対応)

洋室 (バグ2台) 2名	和室 (8畳) 4名
--------------	------------

【金星棟】

女WC	20号 (6畳) 3名	男WC
24号 (10畳) 8名	談話室	21号 (10畳) 8名
23号 (10畳) 8名		22号 (10畳) 8名

【土星棟】

女WC	50号 (6畳) 3名	男WC
54号 (10畳) 8名	談話室	51号 (10畳) 8名
53号 (10畳) 8名		52号 (10畳) 8名

【木星棟】

女WC	40号 (6畳) 3名	男WC
44号 (10畳) 8名	談話室	41号 (10畳) 8名
43号 (10畳) 8名		42号 (10畳) 8名

【火星棟】

女WC	30号 (6畳) 3名	男WC
34号 (10畳) 8名	談話室	31号 (10畳) 8名
33号 (10畳) 8名		32号 (10畳) 8名

室内肝だめしの注意事項

○ 他の活動に比べて、事故が起きやすい活動であることを十分認識して実施してください。

- ・ 夜間であること
- ・ 狭い室内を通る箇所があること
- ・ 雨天時に滑りやすいこと
- ・ 子どもたちが興奮状態になっていること

○ あらかじめ次のことを確認し、子どもたちに注意をうながしてください。

- ・ 指導者が隠れていて急におどかした時に、子どもたちが逃げる動線上に危険な物やガラスの扉などがいないか。
- ・ 床がぬれている場所はないか。
- ・ コース途上のドアは全て開いているか。
- ・ 隠れておどかす場所は適切か。(階段の上から下に向かっておどかすのは危険です。子どもたちが逃げる際に足を踏み外します。)

○ これまでに起きた事故例

- ・ 階段上でおどかして、子どもが階段から転げ落ちた。
- ・ 逃げている際に、ガラスのドアがありぶつかってガラスが割れた。
- ・ ぬれた床を走って転んだ。

○ 室内肝だめし終了後は、ドアや移動させた物は元通りにしておいてください。

○ ぬれたカッパは、乾燥室（シーツ置き場の真向かいの部屋）で乾かせます。

- ・ 17:15の打合せで職員へその旨お伝えください。

○ 靴底は洗ってから宿泊棟に帰りましょう。

肝だめし用物語

◎はじめに

肝だめし出発時に、雰囲気盛り上げるための話として、自然の家にまつわるものを参考までに紹介します。出発前に怖い話をするか否か、また、どんな話をするのかについては、活動時間や、参加者の実態に即して、各団体に判断をしてください。

1 山猫さま

むかし、島根県のどこかの山に、山ノ上城という城があり、その山を降りてすぐの海岸には、海砂城という城があったそうです。当時、この2つの城の殿様はとても仲が悪く、戦を繰り返していました。ただ、海岸そばの海砂城は、船を使った外国との貿易で力をつけてきており、山ノ上城にとっては、とても苦しい戦いになっていました。

そんな時、山ノ上城の殿様は、その山の山神様に、「何とか戦で勝ち、民を守れるように」とお願いをしました。すると、どこからか猫の鳴き声が聞こえてきたかと思うと、目の前に美しい女があらわれました。その女は、城で私も暮らしたいと言ってきました。殿様は、その女に一目ぼれをし、すぐに結婚しました。料理も洗濯も、テキパキとこなし、とても優しい女で、城の側で子猫を拾ってきては、可愛がっていました。本当に何でもできる女で、特に天気を占う力は誰にも負けませんでした。

ある年の夏、その女は殿様に言いました。「もうすぐ台風が来ます。城が壊れないように準備をしましょう。そして台風が去ったらすぐに、海砂城に攻撃を仕掛けるのです。海岸そばにある海砂城は、災害によって大きな被害を受けるはずですから。」

それを聞いて、殿様はすぐに城の悪い部分を修理して、台風に備えました。それから間もなく台風がきましたが、女のおかげで山ノ上城は被害を受けませんでした。一方、海砂城は城のすぐ側まで海の水が押し寄せ、大きな被害を受けました。

そこで、山ノ上城の殿様はここぞとばかりに、海砂城に向けて総攻撃をしかけたのです。台風の被害で海砂城の兵士たちは元気がなく、山ノ上城の優勢のように思えました。

しかし、思わぬことが起こりました。海砂城の殿様が叫んだの

です。

「山ノ上城の兵士たちよ。ワシの味方をしろ。そうすれば皆に金10両ずつ与えるぞ。今こそ裏切ってワシの味方になるのだ！！」

その言葉を聞いた山ノ上城の家来たちは、何と、次々と裏切って海砂城の味方になり始めたのです。いつしか、山ノ上城の殿様はあたり一面、全ての兵士が敵になってしまいました。

言うまでもなく、殿様は為す術もなく命を落としました。戦が終わり、その夜、殿様の死を知った女は、悲しみと怒りに打ちひしがれていました。泣き崩れていた女に、ピカッと月明かりが当たりました。いつもの月明かりとはちがう青白い冷たい月明かりでした。その月明かりを浴びた女は、急に立ち上がり、何と大きな大きな山猫に姿を変えてしまいました。女は山猫の化身だったのです。

山猫は怒りにまかせて、殿様を裏切ったたくさんの家来たちを皆殺しにしました。

そして、殿様の亡き骸をくわえて、山の中へ戻り、静かにうずくまって硬い大きな岩となったそうです。

自然の家の周辺には、たくさんの石垣があったり、大きな岩があちらこちらにあります。ひょっとしたら、山猫コースにある大きな岩は、その山猫の岩かもしれない。

くれぐれも、肝だめしで友達をおいて先にすすんだりしないように……。さもないと……。

2 石見のドラキュラ伝説

まだ、自然の家がこの地にできていない頃の話です。

旅人が1人、大田の方から山道を急いでいました。昔は江津の街へ行くには、この浅利富士の峠を越えなければなりませんでしたが、山に登り始めるころには、辺りはすっかり薄暗くなっていましたが、どうしても早く江津の街へ行かねばならない用事があり、暗い夜道を急いでいました。

しかし、旅人が山頂まで登った時、数匹のコウモリが月明かりへ向かって羽ばたいていったかと思うと、それまで明るく照らしてくれていた月明かりに突然、黒い冷たい雲がかかり、辺りは真っ暗になったのです。急に寒くなり、旅人は恐ろしくなりました。まっくら闇の中を手さぐりで進んでいきながら、どこかに家は見えないか、必死に探しました。見回しても見回してもまっくら闇。ときどきコウモリが、足元からバタバタと飛び出して、幾度も背筋が凍りつく思いでした。それでもなお、すり足で草木を分けて行きながら見まわすと、遠い谷底の方に、ちらりと灯りが見えたのです。

「ああ、よかった。」とまた勇気が湧いてきて、凍えた体の最後の力を振り絞って、その灯りの見える谷底へ向かい始めました。灯りは林の中…草の間から、ちらちらと見えています。旅人は夢中で、その灯りをめざして、ほとんど一直線に山を降りていったのです。

そして旅人は必死の思いで、何とかその灯りのついた山小屋にたどりついたのです。すがる思いで、ドンドンと、戸をたたきました。

「泊めてください。火にあたらせてください。たのみます…。」

中からは、うんともすんとも返事がありませんでした。戸の隙間からのぞいて見ると、確かに囲炉裏の火が燃えており、人間らしき姿が見えました。なんだか、生臭いにおいがしたようにも感じましたが、早く火にあたりたくて、ドンドンと、戸をたたき続けながらどなりました。

「助けてくれー」

「だれかなあ？おらのことかな？」

と言いながら、その人は顔を上げました。「あっ！」というのと、旅人は目をまわしてその場へひっくり返りました。山小屋の中に

いたのは人ではなかったのです。耳まで裂けた真っ赤な口，口のまわりに血がついていました。二つの眼は，真っ赤に光っています。そう，それはコウモリ男だったのです！とたんに山小屋もコウモリ男の姿も，パッと消えましたが，目をまわしてひっくり返った旅人は，それを知りません。

どのくらい経ったのでしょうか。旅人は夜露が口に入って目をさしました。あのコウモリ男の顔を思いだすと，無我夢中で，大事な荷物もなんにも投げだし，転びながら，すべりながら，かけ出し，木にぶつかってひっくりかえったりしながら，一目散に逃げ出しました。

どこかから，水音が聞こえてきました。旅人はどうやら江の川の岸にたどりついたようでした。息も切れ，凍えた体には，もうほとんど力は残っていませんでした。月明かりが再び照らし始め，川の上流のほうに渡し舟らしき人影が見えました。こんな時間に人いるだろうかと思いつつも，無我夢中になって叫びました。

「助けてー」，「助けてー」

何とか渡し舟までたどり着き，川の方を向いたままの船頭らしき人の足にすがりつきました。

ゆっくりと振り向いたその船頭の顔は，耳まで裂けた口もとは血だらけで，目は真っ赤に光っていました。そう，あの山小屋にいたコウモリ男だったのです。

「そんなに慌ててどうなすった？そんなにこの川が渡りたいのかい??」

コウモリ男はそう言うと，川の方を指差しました。その川は江の川ではなく，どす黒い真っ赤な色をした川だったのです。何百匹ものコウモリが，その川の水を静かに飲んでいました。

それ以来，コウモリ男は「石見のドラキュラ」として恐れられ，夜中に浅利富士の峠越えをする者は，いなくなったそうです。

3 ドクロ会議

まだ、自然の家がこの地にできていない頃の話です。

この近くの山道を旅していた旅人が、日が暮れたので、森の中へ入って、大きな樹の下で弁当を食べて、旅の疲れでぐうぐうと眠っていました。

夜中に、何か話し声ができるような気がして、ふと目をさますと、大きな星が木の間越しに、青白く光っていました。

するとどこからか声が聞こえてきたのです。

「・・・・・・・・・16日は、又兵衛だな。」

「そうか。何時に死ぬんだ？」

「朝の8時30分。」

「そうか。わかった。」

旅人は驚きました。又兵衛というのは叔父さんの名だったので、働き者だが、けちん坊の。そっと木の陰からのぞいてみると、星明かりでいくらか明るい樹々の下に、ぼうと黒い影があり、角のところにドクロのようなものが見えました。人がのぞいていることが分かったのか、ドクロはふっと姿を消してしまいました。

旅人は夜が明けると急ぎに急ぎました。村へ帰り着いたのは、ちょうど16日の、正午ごろでした。なにやら村人が集まって忙しそうにしていました。

「どがしたんかあ？」

「又兵衛どんが死にんさった。」

「あっ。なん時ごろだ？」

「朝の8時30分・・・・・・・・。」

それを聞くと、旅から帰った男は目をまわしてその場に倒れました。

次は都野津の人。大森銀山から帰るのに、急ぎに急ぎましたがとうとうこの山中で日が暮れてしまいました。都野津を目の前にしながら、真っ暗の山を下り、真っ暗の江川を渡るわけにもいきません。まだ10月半ばでそう寒いわけでもないのに、「まあ仕方ない」と木の下で野宿することにしました。そして、夜中、あの声を聞いたのです。

「・・・・・・・・・23日は、おきみだ。」

「そうか。何時だ？用意の都合があるからな。」

「夜の8時30分。」

「そう遅くじゃこまるんだがな。」

「それなら午後4時。」

「よかろう。」

驚いて、飛び上がりました。おきみは、母親の名ではありませんか。それからその人はもう夜道をころびながら下り、江の川を泳いで渡りました。しずくをぼとぼと落としながら家に帰り着いた時。辺りはちょうど夜が明けていました。

「早かったの。」

とって母親のおきみが出てきました。その男はびっくりして、だいぶしてから、よかった、とやっと安心と喜びが湧いてきました。てっきり病気と思ったのに、元気だったからです。

ひとまずは安心したのですが、それから2日たち、3日たち…、母親のおきみは江の川にはまって死んでしまいました。ちょうど23日の午後4時ごろでした……。

それから——いや、例をあげるのはもう、よしましょう。とにかく、ドクロの話がしだいに広がっていったのです。

ドクロは地獄からのお使いで、人の死ぬ時刻を告げるのだそうです。エンマ大王のお言いつけで、死の時刻を決め、それからそれを伝えるのです。誰にか？本人にです。一生を真面目に、懸命に働いてきた素直な人には、それが分かります。だから心静かにその準備をします。しかし大部分の人は、告げられていることに気づくことができないのです。やはり自分勝手だったり、欲ばりだったり、人に意地悪をしたりして、突然の死を迎えてしまうのです。

その森のあたりは、血の池地獄があったそうです。それで夜ふけに使いのドクロたちの集まりがあるのです。もちろん今も。

肝だめしの最中に、もし話し声が聞こえてきたら、その時は騒がないようにしてください。ひょっとしたら、ドクロたちの集まりの場所かもしれないから……。

活動名		カプラ（KAPLA）			
概要	○カプラと呼ばれる木の板を、積み上げたり並べたりして、思い思いに作品をつくる。				
ねらい	○想像力をはたらかせて、思い思いに作品をつくることができる。 ○仲間との協力により壮大なスケールのものをつくり上げることで、協調性を育む。				
関連教科等	道徳・総合				
指導形態	①自主活動で実施，②職員は活動の説明のみ行う				
時期	通年	時間帯	いつでも	対象	幼児～
場所	第1・2研修室 体育館・創作棟・宿泊棟	人数	何人でも	所要時間	0.5～2時間
準備物	施設で準備できるもの		団体・個人で準備するもの		
	カプラ12セット（12000ピース）		なし		
進め方・展開例					
内容			留意点		
活動前	○打ち合わせを行う。 ・物品の受け渡し（準備物参照）				
活動の説明	○どのようなことができ、どのようなものができるか見本を見てイメージをつかむ。 ○みんなでカプラを並べたり、積み上げたりする練習をする。			○積み上げる高さや、並べた塀の長さを競ってみるのもよい。	
展開	○個人、グループ、または全体で作品づくりを楽しむ。			○決められた形はないので、団体のねらいや実態に応じて展開していくとよい。	
	  			  	
まとめ	○つくっているときに感じたことや、作品の特徴、感想などを自由に話し合う。 ○みんなで協力して片づけをする。				
評価	○自ら自主的に考えて取り組んでいたか。 ○仲間と協力して取り組んでいたか。				
発展	○活動と活動の空き時間に自由に楽しむこともできる。				

活動名		モルック			
概要	○レクリエーションの一環として気軽に楽しむ。 ○国際理解の一環としてフィンランドのゲームについて体験する。				
ねらい	○チームの一人一人がそれぞれ大事な役割があり、熱中して活動する中で、仲間との協調性を育む。 ○ルールや、マナーを守ることを学ぶ。				
関連教科等	体育・総合				
指導形態	①自主活動で実施、②職員は活動の説明のみ行う、 ③職員が指導を行う				
時期	通年	時間帯	いつでも	対象	中学年～
場所	体育館、第1・2研修室、 第5研修室、第2ホール	人数	最大72人 (6セット使用時)	所要時間	1～2時間
準備物	施設で準備できるもの		団体・個人で準備するもの		
	モルック最大6セット、1セットごとに、やり方説明書、ホームポジションカード、得点板、ロープ、三角コーン、バインダー、記録用紙、筆記用具、養生テープ		動きやすい服装、体育館シューズ（体育館使用の場合）		
進め方・展開例					
内容			留意点		
活動前	○打ち合わせを行う。 ・ねらいの確認 ・物品の受け渡し（準備物参照）		○自主活動で実施する場合は、説明書をもとに道具の取り扱いやルール、マナーについて確認する。 ○1チーム何人でもよいが、多いほど投げる回数は少ない。		
活動の説明	○ゲームのルールや進め方を、実際に活動しながら説明する。 ○注意事項を説明する。		○活動に慣れるまでは、自然の家スタッフが審判として、支援することもできる。 ○練習の状況や、ゲームの進行状況によって、ゲームの難易度を調整してもよい。		
展開	○コートの広さを確認し、4隅に三角コーンなどの印を置く。 スキットルと投げる場所を決め、養生テープで印をつける。 投げる場所にロープを養生テープで固定する。 ① 「やり方説明書」を参考に2つのグループがゲームを試行する。 他の参加者は、それを見ながらルールを確認する。 ※ルールを知っている場合は、この過程は省く。 ※少年自然の家のローカルルールが含まれるので、協会ルールと異なる点あり。 ② 2グループごとにゲームを行う。時間が許す限り何ゲーム行ってもよい。				
まとめ	○活動中に感じたことや感想などを自由に話し合う。 ○みんなで片付けや使った会場の掃除をする。貼付けた養生テープは、はがしておく。				
評価	○自分の活動に責任をもち、仲間への思いやりを持つことができたか。 ○決められたルールや、相手チームへのマナーを守ることができたか。				
発展	○利用者で臨機応変にルールを変更するなどして、難易度を調整するのもよい。				


少年自然の家 モルックのやり方説明書

1. 何人、何チームでもできます。ただし、多いほど1人が投げる回数は減ります。
2. 使う道具
 - ① スキットル：1～12の番号のある棒。
 - ② モルック：番号のない棒、投げて使います。ただし、室内では、室内用の棒(黒)を使います。
 - ③ ロープ：投げる場所からスキットルまでの長さと同じ長さです。それぞれの場所を決めるのに使います。また、投げる場所に線を引くように置きます。
 - ④ ホームポジションの図カード：これを見てスキットルを並べます。
 - ⑤ 記録用紙とバインダー、筆記用具
 - ⑥ 得点表示板(2チーム分)。3チーム以上の場合は、記録用紙をもとに行います。
 - ⑦ やり方説明書(このシートです)
 - ⑧ テープ：ホームポジションに印を付けます。投げる場所を示すロープを固定します。
 - ⑨ フラットマーカー：4～6枚。ゲームエリアの広さを決めます。
 - ⑩ 収納用木製ケース
3. 記録係と得点表示係を決めます。その人が投げる時は、誰かが交替してください。
4. 投げる場所を決め、そこからロープの長さ分、離れたところにテープで印を付け、スキットルを決められた順(ホームポジション)で立てます。投げる場所に、ロープを置きテープでとめます。
5. ゲームエリアを決め、その隅にフラットマーカーを置きます。
6. ジャンケンなどで、どのチームから投げるか順番を決めます。
7. チーム内で投げる順を決め、最初の人からスキットルをねらってモルックを投げます。
8. **必ずソフトボールのピッチャーのように下から投げ**、野球のように投げてはいけません。持ち方は自由です。転がしてスキットルにぶつけてもいいです。線を完全に踏み越えて投げたら、ファールとなり、記録は0です。線を踏んでいるだけなら、ファールにはなりません。
9. **2本以上倒れたらその本数を得点に、1本だけ倒れたら書いてある数字を得点**にします。
10. スキットルが重なったりして、少しでも浮いている場合は、本数として数えません。投げた棒に重なっても同じです。
11. 得点の記録が終わるまでは、誰もスキットルにさわってはいけません。
12. 得点を記録したら、倒れたスキットルをその場所に立てます。数字の面を投げる人の方に向けるのがよいでしょう。

13. ゲームエリアから出たスキットルは、ホームポジションに戻して立てます。
14. 次のチームの人が投げます。入った得点をチームごとに合計していきます。**ぴったり 50 点になったチームが勝ちです。**ただし、その回で投げていないチームがあれば、続けて投げます。
15. **得点が 50 点を超えた場合は、合計得点を 25 点にもどして**ゲームを続けます。
16. もし同じ回に 50 点になったチームがほかにもあった場合は、スキットルをホームポジションに立て、代表者が 1 回投げます。倒した本数が多い方が勝ちです。同数の場合は、もう一度行います。代表者は、交替してもいいです。
17. 時間があれば、順番を変えてゲームを続けます。


※ これは、少年自然の家でのローカルルールです。日本モルック協会のルールにある「3 回無得点が続いたら負け」などのルールは適用していません。

【室内活動】

活動名		ボッチャ体験			
概要	○ボッチャを楽しみながら、誰もが安心・安全に楽しめるスポーツのよさを体感する。				
ねらい	○ボッチャ（障がい者スポーツ）について知る。 ○誰もが安心・安全に楽しめるスポーツのよさを体感する。				
関連教科等	体育・総合・道徳				
指導形態	①自主活動で実施，②職員は活動の説明のみ行う， ③職員が指導を行う				
時期	通年	時間帯	いつでも	対象	低学年～
場所	体育館 第1・2研修室	人数	～40人	所要時間	1～2時間
準備物	施設で準備できるもの			団体・個人で準備するもの	
	ボッチャ 審判セット ボッチャ専用シート 投球補助具（ランプ）			動きやすい服装，体育館シューズ	
進め方・展開例					
内容			留意点		
活動前	○打ち合わせを行う。 ・ねらいの確認 ・人数，班の数，活動の進め方			○コートのがさが狭くはなるが，第2ホールや第5研修室でも可能	
活動の説明	○「障がい」についてや，誰もが安心・安全に楽しむことについて考える。 ○ルールや，道具の扱い方について説明する。			○技術の習得状況や，ゲームの進行状況によって，ゲームの難易度を調整してもよい。	
展開	ボッチャのルール ①ジャックボールを投げる ②ジャックボールを投げた方がカラーボールを投げる ③もう一方のカラーボールを投げる ④ジャックボールから遠いカラーボールの方が投げる ⑤各6球のカラーボールを投げ終わったら点数計算			○スローイングボックスの数，投げる場所は実態に応じて決める。	
まとめ	○活動中に感じたことや感想などを自由に話し合う。 ○「だれもが安心・安全に楽しむ」ことについて改めて考える。 ○みんなで道具の片付けや会場の掃除をする。				
評価	○ボッチャ（障がい者スポーツ）について知ることができたか。 ○誰もが安心・安全に楽しめるスポーツのよさを感じることができたか。				
発展	○よりよい学びにつながるよう「だれもが安心・安全に楽しむ」ためのルールや活動内容について考えたり，臨機応変に変更したりする。 ○実際に普段から障がい者スポーツをされている方と交流する。				

活動名		車いすスポーツ体験			
概要	○車いすおにごっこや車いすラグビーゲーム等を楽しみながら、誰もが安心・安全に楽しめるスポーツのよさを体感する。				
ねらい	○車いすスポーツ（障がい者スポーツ）について知る。 ○誰もが安心・安全に楽しめるスポーツのよさを体感する。				
関連教科等	体育・総合・道徳				
指導形態	③職員が指導を行う				
時期	通年	時間帯	いつでも	対象	中学年～
場所	体育館	人数	～28人 (車いす14台)	所要時間	1.5～2時間
準備物	施設で準備できるもの			団体・個人で準備するもの	
	車いすバスケット用車いす14台、三角コーン、タイマー、電子ホイッスル、得点板、ピブス			動きやすい服装、体育館シューズ	
進め方・展開例					
	内容			留意点	
活動前	○打ち合わせを行う。 ・ねらいの確認 ・人数、班の数、活動の進め方			※雨天時プログラムのみは実施不可 ○車いす14台を交替で使うので、1班7人以下×2班以上が望ましい。(活動しやすいのは4～5人班)	
活動の説明	○「障がい」についてや、誰もが安心・安全に楽しむことについて考える。 ○安全のための決まりや、車いすの乗り方やベルトの装着等について説明する。			○はじめはルールを厳しくしすぎずに楽しむことを大切にするとよい。 ○待っている人が何をするかを決めておくとよい。 ○技術の習得状況や、ゲームの進行状況によって、ゲームの難易度を調整してもよい。	
展開	○職員からの説明を聞き、車いすに乗ってみる。(2人1組) ・前進、後進、ブレーキ、曲がる、回転の基本の操作の練習をする。 ・体育館を回りながら操作に慣れる。 ○おにごっこ ・小さな凹凸でも、車いすでは衝撃が大きく、障がいになることを体感する。 ○おにごっこ ・楽しみながら、基本の操作に慣れる。 ○ボール慣らし ・パス練習をする。 ・時間があればチームごとにパス練習をする。 ○車いすラグビー風ゲーム ・4～5人班同士で対戦する。				
まとめ	○活動中に感じたことや感想などを自由に話し合う。 ○「だれもが安心・安全に楽しむ」ことについて改めて考える。 ○みんなで車いすや道具の片付けや体育館の掃除をする。				
評価	○車いすスポーツ（障がい者スポーツ）について知ることができたか。 ○誰もが安心・安全に楽しめるスポーツのよさを感じることができたか。				
発展	○よりよい学びにつながるよう「だれもが安心・安全に楽しむ」ためのルールや活動内容について考えたり、臨機応変に変更したりする。 ○車いすポートボール、車いすバスケット、その他の障がい者スポーツ（ボッチャ、ゴールボール、ブラインドテーブルテニス等）にも挑戦するとよい。 ○実際に普段から障がい者スポーツをされている方と交流する。				

活動名		体育館活動				
概要	○体育館で自由に活動をする。					
ねらい	○体育館の遊具等での体を動かす活動を通して、心身の健康を育む ○体育館での活動を通して、仲間との友情を育む。					
関連教科等	体育・総合					
指導形態	①自主活動で実施、②職員は活動の説明のみ行う					
時期	通年	時間帯	いつでも	対象	幼児～	
場所	体育館	人数	～200人	所要時間	1～3時間	
準備物	施設で準備できるもの			団体・個人で準備するもの		
	体育館遊具など			動きやすい服装, 体育館シューズ		
進め方・展開例						
内容			留意点			
活動前	○打ち合わせを行う。 ・活動内容の確認 ・注意事項の確認			○体育館シューズを必ず履くことを伝える。		
活動の説明	○体育館の使い方や注意事項を説明する。					
展開	<p>体育館</p>  <p>入口にアルコール消毒液があります</p> <p>○体育館シューズ(上げき)をはいて使しましょう!</p>		<p>換気をしましょう!</p>  <p>体育館に入った左側にスイッチボックスがあります。</p> <p>一番上の「開」を押すと上の窓が開きます。下の「閉」を押すと閉まります。</p>		<p>体育館の遊具 <太陽の壁></p>  <p>※太陽の鼻より上には登りません ※飛び降り禁止です</p>	
	<p>体育館の遊具 <ろく木></p>  <p>黄色のテープより上には登りません ※飛び降り禁止です</p>		<p>体育館の遊具 <なまけもの渡り></p>  <p>※乳太の上は登りません</p>		<p>体育館の遊具 <ネットのぼり></p>  <p>赤色のところはのぼってはいけません ※一席に10人まで使用できます</p>	
	<p>体育館の遊具 <トランポリン></p>  <p>※必ず1人ずつで使用! ※必ず指導者かどほにいますこと! ※危険な飛び方禁止! (宙返りなどは×)</p>		<p>体育館の遊具</p> <p>卓球台, 縄跳び, ボール, 輪投げ...自由に使ってください →きちんと片付けをしましょう!</p>  <p>バドミントン, ドッジビー, ソフトバレーボールは事務室にあります</p>		<p>体育館の掃除</p>  <p>最後にモップなどを取り掃除をしましょう!</p>	
	<p>まとめ</p> <p>○活動中に感じたことや感想などを自由に話し合う。 ○みんなで道具の片付けや体育館の掃除をする。</p>					
	<p>評価</p> <p>○しっかり体を動かして活動することができたか。 ○仲間と仲良く活動することができたか。</p>					
	<p>発展</p> <p>○体育館にある遊具などを活用して、団体独自の活動プログラムを考えてみるのもよい。</p>					

活動名						キャンドルのつどい					
概要		○火を囲んで、歌ったり、ゲームなどをしながら温かい交流の場をつくる。									
ねらい		○仲間とともに過ごす喜びを味わい、友情を深める。 ○静かに自分をみつめ、自己を高めようとする心情を培う。 ○火の神秘さや火の大切さに気づかせる。									
関連教科等		音楽・体育・総合									
指導形態		①自主活動で実施, ④外部講師による指導が可能(有料)									
時期		通年		時間帯		夜		対象		低学年～	
場所		体育館(～200人) 1・2研(～80人) 第2ホール(～80人) 第5研修室(～40人)		人数		～200人程度		所要時間		1～2時間	
準備物		施設で準備できるもの				団体・個人で準備するもの					
		放送用器具一式, テーブル, 営火長衣装 大燭台, 小燭台, ロウソク				スタンプ小道具 体育館シューズ(体育館で行う場合)					
進め方・展開例											
内容						留意点					
活動前		○打ち合わせを行う。 ・物品の受け渡し(準備物参照)				○外部講師による指導の場合は, 活動内容について打ち合わせを行う。					
活動の説明		○キャンドルのつどいの流れ ○ロウソクの扱いについて (分火の仕方, 消し方と後処理)				○静と動のメリハリをつけさせる。 ○分火は火のついていないロウソクを火のついているロウソクに近づけるようにする。					
展開		※特に決められた形式はない。それぞれの団体の実態を考慮して実施することが望ましい。 ○事前準備(会場) ・中央におく燭台を設置しておく。 ・ロウソクと燭台(皿)を会場に運んでおく。 ・その他必要なもの(放送用具など)を準備する。 1部 火をむかえる 2部 火をかこむ 3部 火をおくる				○必要な役割例。 ・火の神 ・営火長 ・火の守(営火長アシスタント) ・火の司(司会者) ・火の子(班編成による) ○ロウソクと燭台(皿)は事務室まで。 ○施設のものを利用する場合は準備前に貸出しカードを記入。 ※活動資料「キャンプファイヤー展開例」ページ参照					
まとめ		○余韻を大切にしたい。 ○楽しかったことやよかったこと, 感想など自由に話し合う。 ○火の始末をきちんと行う。									
評価		○仲間とともに楽しく活動し友情が深められたか。 ○自己を表現することができたか。									
発展		○火の神秘の力により心静かに自己を見つめるには最も適した活動である。仲間との友情をねらいとするには最もポピュラーであるが, 自己表現や自己を真剣に見つめ直すことに着目して実施することも有効である。									

<キャンプファイヤー展開例>

第1部 火をむかえる…聖なる火を持つ火の神を迎え、中央の火床に点火します。

【照明OFF】

- ① 集 合 ——グループ別にファイヤー場とは別の場所へ。
 (営火長・火の守は、先に入場し席について入場者を迎える。)
- ② 入 場 ——無言・無灯・静粛。
- ③ 整 列 ——立ったまま、中央の火床を囲む。【ここから始めてもよい。】
- ④ 開会のことば ——火の司(司会者)が、キャンプファイヤーの開会を宣言する。
- ⑤ 歌 ——「遠き山に日は落ちて」

(火の司)「この島根県立少年自然の家にも夜のとぼりが降りてきました。しばらく雄大な自然の音に耳を傾けてみましょう。ただいまより、〇〇学校キャンプファイヤーを行います。それでは、今日一日のできごとを思い出しながら“遠き山に日は落ちて”を一番は歌で、二番はハミングで歌いましょう。」

- ⑥ 火の神入場 ——ランプを持って、円内をゆっくりと一周し、営火長の横につく。
- ⑦ 採 火 ——火の守(営火長アシスタント)がランプから採火し、営火長のトーチに点火する。
- ⑧ 営火長のことば——静かで落ちついた短い言葉。

(火の司)「営火長よりはじめの言葉をいただきます。」

(営火長)「火は、遠い昔から、私達に、生きる喜びや勇気を与えてくれました。火は、私達の生命でもあります。火を大切にすることは、自分を守ることに成るのです。しかし、この偉大な火も、使う人の心により、人類を闘争と破壊へと導くことにもなります。火を大切に使う心を忘れてはいけません。今、ここに燃える火は、ここに集う私達に、大きな勇気と自信を与えてくれるものと信じます。」

- ⑨ 点 火 ——営火長が中央の火床に火を入れる。

(火の司)「営火長が火床に火を点火します。」

- ⑩ 歌 ——「燃えろよ、燃えろ」「若者達」「手のひらを太陽に」「校歌」等

(火の司)「さあ、みなさん、今あかあかと火がともりました。この火が燃え上がり、天までこがすように“燃えろよ、燃えろ”を三番まで元気よく歌いましょう。」

- ⑪ 第1部終了

第2部 火をかこむ…グループや班で楽しいゲームや出し物を行い、友情を深めます。

【照明ON】

ゲーム・出し物 ——全体でのレクリエーションやグループごとのスタンプ発表。

(火の司)「さあ、燃え上がった火を囲んで、楽しいひとときを過ごしましょう。」

- ※ 2部は1時間程度でまとめる。
- ※ 2部の終わりごろには、火床の火を小さくする。
- ※ 2部終了後に全員にトーチを配る。

第3部 火をおくる…今夜自分たちを照らし続けてくれた炎に感謝し、仲間との友情を深めます。

【照明OFF】

① **歌** ——トーチをもって全員起立する。静かに心をしずめて3部に導入する。

「ふるさと」「旅の歌」「四季の歌」「たなばた」等

(火の司)「あれほど勢いよく燃えていた火も、いつの間にか小さくなりました。楽しかったこのファイヤーを胸におさめ、家族や友達、そして、みなさんを支えてくれているいろいろな人のことを思い出しながら”ふるさと”を1番は歌で、2番はハミングでうたいましょう。」

② **営火長点火** ——中央の火床から、トーチに火をつける。

(火の司)「中心で燃えている炎が、営火長に戻ります。」

③ **誓いのことば** ——火の子は、営火長の前に整列。営火長から営火をもらい、誓いのことばを述べる。

(火の司)「火の子は、トーチを持って営火長の前に整列してください。」

(火の司)「それでは営火長から火の守へ分火してもらいます。」

(営火長)「あなたには友情の火を与えます。」

(火の子)「私たちは、この炎のように美しい心もち、変わらぬ友情を育てることを誓います。」

(営火長)「あなたには努力の火を与えます。」

(火の子)「私たちは、この火に絶えず努力することを誓います。」

(営火長)「あなたには規律の火を与えます。」

(火の子)「私たちは、きまりを守り、自分のことは自分であることを誓います。」

(営火長)「あなたには協力の火を与えます。」

(火の子)「私たちは、みんなで力を合わせ、立派な子になることを誓います。」

(営火長)「あなたには希望の火を与えます。」

(火の子)「私たちは、いつも明日を信じて進むことを誓います。」

(営火長)「あなたには奉仕の火を与えます。」

(火の子)「私たちは、みんなで力を合わせ、みんなのために奉仕することを誓います。」

(営火長)「あなたには健康の火を与えます。」

(火の子)「私たちは、健康に気をつけ、粘り強く体を鍛えることを誓います。」

etc

④ 分 火 ——各火の子は、班員に分火する。

(火の司)「それでは、火の子は各班のみなさんに分火してください。」

⑤ 営火長のことば——静かで落ち着いた言葉で。

(火の司)「このキャンプファイヤーも終わりを告げようとしています。火を送るにあたって、営火長から終わりのことばをいただきます。」

(営火長)「楽しかったこのつどいも終わりに近づいたようです。今宵の私たちのつどいを照らし続けてくれた意義ある火を、永遠の火といたしましょう。そして、みなさん、これからも、お互いに、協力しあい、励ましあい、がんばっていきましょう。」

⑥ 閉会のことば ——火の司が述べる。

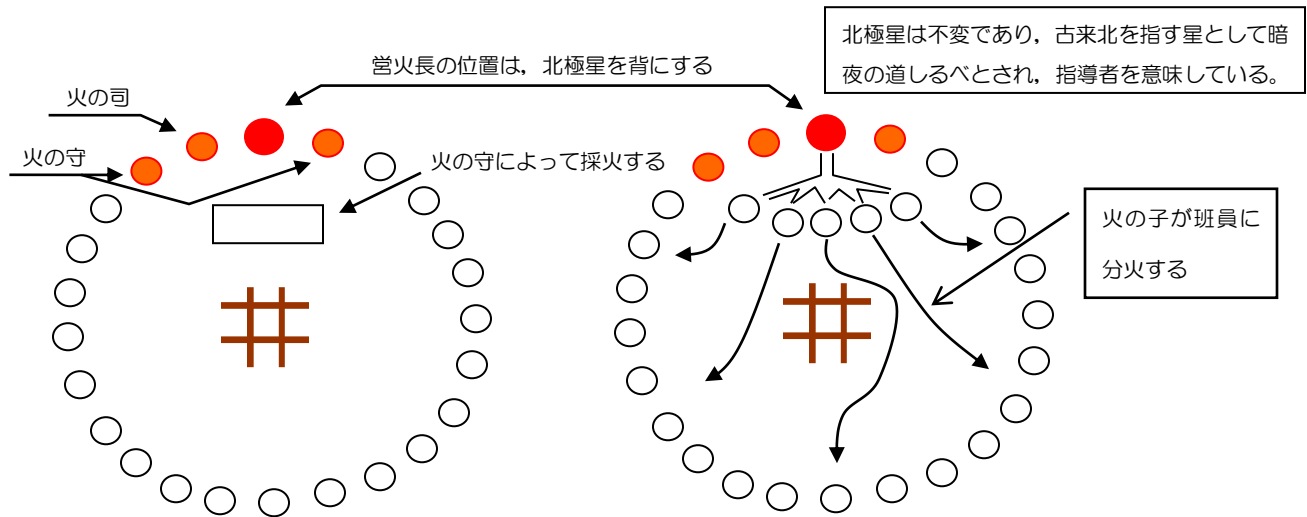
⑦ 歌 ——火の司の言葉が終る前より前奏に入る。

「今日の日はさようなら」

(火の司)「楽しいつどいの間、私たちを見守ってくれた炎も、今は、静かに消えてゆこうとしています。私達は、この宿泊生活を通して、とても素晴らしい経験を得ました。それらは、楽しく、また厳しく、生涯忘れることのできない思い出の一つとなることでしょうか。この感激を胸に、明日から、また、新しい気持ちでがんばりましょう。今日のこのつどいを、小さくなった火とともに閉じたいと思います。」

(火の司)「これで、〇〇学校キャンプファイヤーを終わります。」

⑧ 退 場 ——歌の一番終了後、退場する。



※ 実施上の留意点

- ① 展開には定形はないので、各グループの創意を生かして実施する。
- ② 退場の経路、トーチの消し方（使用する場合に限る）等も指導しておくこと。

キャンプファイヤーを行うにあたってのオリエンテーション

(※あくまでも一つの例です。)

キャンプのメインイベントともいえるキャンプファイヤー。キャンプのすべてを持ち寄って共に囲む理想の火です。あなたはこのキャンプで、心が燃えましたか。このファイヤーで心を燃やしきり、「私のファイヤー」にしてください。ファイヤーの主役はあなたです。ファイヤーが楽しくなるのも、ならないのもあなた次第なのです。私たちは、そのお手伝いしかできないのです。

キャンプファイヤーは、1部・2部・3部からできています。

第1部では、燃え上がった炎をただ一つの理想として祈る儀式の時間です。したがって、入場のときから無言で、厳かに、心を「気をつけ」しなければなりません。炎を理想とするために、特別な儀式をします。心静かに祈ってください。笑ったり、声を出したりしてはいけません。歌を歌うときは、あなたの理想に届くように大きな声で歌ってください。

第2部では、明るく楽しいときをみんなの手でつくり上げます。いよいよあなたの出番です。嫌なことや辛いこと、すべてを忘れて、思いっきり歌い、踊り、楽しんでください。仲間との友情を深めてください。そのためには、心の殻を打ち破り、おなかの底から声を出し、思いっきり動き回り、時には、はしゃぎまわることも大切です。

スタンプの時は、しっかり観て、しっかり拍手してください。あなたの応援が、すばらしいスタンプを引き出します。演じるときは、大きな声で、堂々と。

第3部は、明日へ向かう火です。“ただ楽しかった”だけでは、本当の喜びは得られません。何かを手にしてください。自らを焦がして光と熱を与え、何の代償も求めないで大地に還っていく火を見つめながら、自分の生活を振り返ってみてください。共に楽しんだ仲間のすばらしさをかみしめてください。ここも第1部と同じように心静かに行き、おしゃべりはしないでください。お話しの中で、呼びかけや問いかけがあっても、心の中だけで答え、声には出さないでください。

ことば集

(1) 点火のことば

静かな夜のとばりに包まれ、神々の祝福に見守られながら、私たちは今、キャンプ生活最後の、そして最高の喜びをもたらす火を迎えました。苦しかった火おこし、煙に泣いた炊飯、楽しかった野外活動。その中からいくつかの貴重な生活技術を体得し、新しい知識や考え方を学び、すばらしい友達をつくり、また、私自身のかくれた一面をも見つけ出したような気がします。

このキャンプでの多くの収穫は、必ず今後に活かさなければならぬと強く感じました。

豊かな思い出をいっそう感銘深く胸の奥に刻み込むためのキャンプファイヤーにみんなの情熱を結集しましょう。

(2) 営火長のことば

みなさん！みなさんとともに今宵このキャンプファイヤーを囲むことができる幸せに、まず感謝を捧げましょう。

そして、静かに、この火を見つめましょう。

みなさんたちは、この火の中に何をみますか。

この火は、人間の「かしこさ」をあらわします。火はあつかい方によっては、たいへん危険なものです。私たち人類は、「かしこさ」によって火をコントロールし、生活に活かすことができるようになりました。いつまでも創意工夫し、「かしこさ」をもち続ける人間になりましょう。

次に、この火は「情熱」をあらわします。すなわち、エネルギーそのものです。私たちの心と体を誰彼のへだてなくあたためてくれます。いつまでも燃えつきることのない情熱と温かい豊かな心をもち続ける人間に、そして、勇気ある人に成長してください。

さらに、この火は「団結」を意味します。営火のやぐらを見ましょう。1本、1本の木では火は燃えません。それぞれの丸太や小枝が助け合って大きな火となります。個人、個人の役割とその協力、共同、奉仕のあり方を学びとってください。

それでは、私たちの人間関係をこの火のもとにいっそう固く結びつけるためのキャンプファイヤーをはじめましょう。

(注) 営火長のことばは、キャンプの精神、営火の意義、友情・団結・奉仕・勇気など、また小学生などでは火にちなんだ話などキャンパーに感銘を与えるような内容と話し方が必要。あまり長くならず、5分以内くらいにとどめる。

【その他火の話】

① 幼児向け

今、木が燃えはじめました。この太い木も、はじめはたった一粒の種でした。暖かくて明るい太陽の光を受けて芽を出し、小さな木になりました。小さな木は、1年、2年、5年、10年と毎日太陽の光を受けて、大地から栄養をもらい、雨で水をもらいたくさんの枝を伸ばし、大きな木になったのです。

ここで燃えているのは、長い間ためてきた自然のエネルギーなのです。じっとこの炎を見つめましょう。この炎は自然からの贈り物です。楽しいキャンプファイヤーができるように、明るく、暖かくしてくれているのです。

② 小学生向け1

燃え上がる火を見よう。生きている赤い火、暖かい火、生の火です。この火が人間と獣を分かち、私たちの文化を築く源となりました。昔の人は火を大切にしました。料理をしたり、灯火としたり、生活に欠くことのできないものだったからです。一方、火は恐ろしいものでもあります。取り扱いを間違えると、またたくまに野原や森や林を焼き尽くしてしまいます。ですから、私たちはこの火を大切に正しく使わなければなりません。

この火をしっかりと見つめてください。自らを燃やし、私たちに光と熱を与えてくれるその姿は、思いやりの姿を教えてください。さあ、今夜はこの明るい火に負けないように、大声で歌い、笑い、踊り、心を開いてすばらしい思い出を作りましょう。

③ 小学生向け2

今、こうして燃えている火は、数分前まで何も見えなかったこのつどいに明るさを与えてくれ、一人一人の顔を見せてくれています。火は遠い昔から私たち人間に、生きる喜びや勇気を与えてくれました。火は自らを焼き尽くしながら、光と熱を与えてくれます。火は私たちの命ともいえるものです。この燃え上がる火を見ていると、体が暖まるだけでなく、心まで暖かくなってきます。今日は、そんな火の暖かさにドップリつかって楽しいキャンプファイヤーにしましょう。

④ 中学生以上向け1

今、女神が運んでくれた炎が点火されました。この炎をじっと見つめてください。私たちに、協力、団結、理想、愛を語りかけてくれます。

協力。薪が1本だったら、小さな火にしかなりません。それが何本も集まり、お互いがお互いを燃やし合い、協力して大きな炎になっているのです。

団結。このファイヤーの井桁は、それぞれの薪が崩れる事なくしっかりと支え合っています。そして、空気が通りやすく薪が燃えやすいように組み合わせられているのでよく燃えるのです。

理想。たった一つの火です。高く神々しく燃える火は、暗闇の中で私たちを照らし、私たちに行く

先を導いてくれます。少しでも、理想に近づきたいものです。

最後は愛です。火は自らを燃やしながらか明らさと暖かさを与えてくれます。火が燃えれば燃えるだけ、みんなを輝かせます。この暖かさと優しさは、自然を愛し、人の命を愛することに通じます。この炎を囲んで、楽しいつどいを過ごしましょう。

⑤ 中学生以上向け2

“一期一会”という言葉があります。今の出会い、今このときはもう二度と還って来ないという意味ですが、まさに、今燃え上がっている炎とここに集った皆さんとの今の出会いはもう二度ともつことはできません。過ぎ去った一瞬を取り戻すことは決してできません。今燃えて、私たちに光と熱を与えてくれている薪は、その二度とない命をかけています。輝く一瞬一瞬を積み重ねることで、光り続けることができるのです。今日はあの薪のように、悔いのない時にしたいと思います。今夜は心のかみしめを脱いで、命を燃やして、明日につながる価値あるときを、あなたの歌声と、手拍子と、祈りを束ねて作り上げようではありませんか。

(3) 誓いのことば

① 友情

私たちは、この炎のように美しい心を持ち、変わらぬ友情を育てることを誓います。

② 努力

私たちは、この火に絶えず努力することを誓います。

③ 規律

私たちは、きまりを守り、自分のことは自分であることを誓います。

④ 協力

私たちは、みんなで力を合わせ、立派な子になることを誓います。

⑤ 希望

私たちは、いつも明日を信じて進むことを誓います。

⑥ 奉仕

私たちは、みんなで力を合わせ、みんなのために奉仕することを誓います。

⑦ 健康

私たちは、健康に気をつけ、粘り強く体を鍛えることを誓います。

(4) 分火の言葉

今、みんなで共に作り上げたファイヤーが終わろうとしています。楽しかったこと、仲間と協力したこと、このキャンプで学んだことをみんなで分け合いたいと思います。心の中に“火”を灯し、あなたの町、あなたの家、あなたの学校に持ち帰り灯し続けてください。さあ、新しい希望に向かってたくましく歩み出してください。

(5) 結びのことば

① 学校向け1

キャンプファイヤーを終えようとする今、天の神々に、大いなる自然に、そして共に助け合ったみなさんたちと厳しい中にも親切にご指導いただいた先生方に、もう一度、深い感謝を捧げます。

さらに、火というものが、これほどすばらしいものであることも初めて経験した楽しいキャンプファイヤーでした。

私たちは、今、一つの決心をしました。これまでの日常生活を深く反省し、新しい目標をそれぞれの胸の中に立て、この火の光りに助けられながら、それを大切に育てていくことを……。ありがとうございました。みなさんも一緒に……。ありがとうございました。

② 学校向け2

すばらしいファイヤーでした。みんなが力を合わせて頑張ったからすばらしいファイヤーになりました。

あんなに赤々と燃えていた炎も、今は静かに大地に還ろうとしています。でも、みんなの心の中には、赤々と燃え続ける炎が見えると思います。目を閉じると、一生懸命燃えているファイヤーと、その周りで楽しそうにしているみんなの顔が見えます。このすばらしい体験を一生持ち続けてください。このキャンプで学んだ協力の大切さや仲間のすばらしさを、これからの生活の中に持ち帰ってください。

③ 一般向け

いよいよこのファイヤーも終わりに近づきました。煙に涙しながら作ったご飯、道に迷いながらのオリエンテーリング、消灯後も尽きることのなかった話し合い。すばらしい体験と友達を得たことと思います。このキャンプでの出会いをいつまでも大事にしてください。お互いの友情と信頼の火を灯し続けてください。

みんなで囲んだ火。あんなに燃え盛り、大きく明るかった火も、今はこんなにも小さくなってしまいました。やがてこの火は消えてしまいますが、皆さんの心の中の火は消えることがないでしょう。心の中の火が次々に広がり、仲間の和に、未来を照らす火になることを祈りましょう。

一週間後の今日、私たちはどんな過ごし方をしているのでしょうか。普段は、文明生活に慣れ切っている私たちです。でも、ここに集まって本当にすばらしいキャンプをもつことができました。この地球という自然の中で生きることが確かめられました。

私たちは、自然から何を感じ、火から何を学び、仲間から何を知ったのでしょうか。そして、仲間に何を贈ることができたのでしょうか。火はやがて消えていきますが、私たちの心の中に燃え上がる“火”を大切に、いつまでも燃やし続けたいものです。

(6) キャンプファイヤーの火について…4つの教え

① 火は、光を放つ。

火は、世の中を明るくする光であり、道しるべである。

社会の担い手の一人ひとりとして、世の中の光となり、社会を明るくする役割のあることを教える。それは、人間として、無意味な人生を送るのではなく、目標をもち、人生の道しるべとなる意義ある生き方を教える。

② 火は、熱を与える。

火は、人びとを抱く暖かい熱を与える。

熱は冷えきった身体に、暖かい血をよみがえらせ、心に通わせる。それは、わがまを捨てて他を省み、人を愛する暖かい心をもつことの尊さを教える。

③ 火は、力を示す。


火は、全てのみにくいものを焼き尽くす力である。

赤々と燃える火も、一本一本の薪が、お互いに組み合わせられてこそ、小さな炎から大きな明るい熱をもった力強い炎となる。それは、人と人との協力と協調の中にこそある力強い生き方を教える、また、人間の勇気と清らかさを教える。


④ 火は、自らを焼き尽して、光と熱を与える。

火は、自らを焼き尽して働くところに、謙譲とかくれた善の行ない、犠牲と献身の尊さを教える。それはまた、奉仕の精神にもつながる。


【室内活動】

活動名		光の芸術			
概要	○多数のロウソクを配置し、光の芸術作品をつくり、観賞する。				
ねらい	○仲間とともに協力してひとつの作品をつくり上げることのすばらしさを知る。 ○話し合いをしながら、表現を工夫する。 ○光の神秘さや火の大切さに気づく。				
関連教科等	道徳・総合				
指導形態	①自主活動で実施				
時期	通年	時間帯	夜	対象	低学年～
場所	第2ホール	人数	～100人程度	所要時間	1.5～2時間
準備物	施設で準備できるもの		団体・個人で準備するもの		
	燭台（～600個）、ロウソク、点火用ライター、ロウ除去用へら		なし		
進め方・展開例					
内容			留意点		
活動前	○打ち合わせを行う。 ・物品の受け渡し（準備物参照）		○用具の取り扱い、安全面について確認する。		
活動の説明	○作成にあたっての留意点について ○安全面での注意事項（留意点参照） ○竹の燭台は、割れやすいので丁寧に扱う。		○観賞する場所と竹の燭台設置の方向を知らせておく。 ○燭台が燃えないようにロウソクを垂直に立てる。 ○やけどに注意する。 ○消火後も竹の燭台が熱くなっている。		
展開	①準備をする。 ・竹の燭台、ロウソクなどを準備する。 ②<大人数の場合> ↓ ・班ごとで作成。 ・全員で作成。 ③それぞれの作品を観賞する。 ④光（炎）の話などを聴く。 ⑤作品の紹介をし、作品の意図、見て欲しいところ、工夫したところなど発表する。 ⑥火を消す ⑦片付ける		②<少人数の場合> ・初めから全員で作成。 ○設計図は予め作成していた方がよいが、なくてもできる。 ○作品づくりは、共通のテーマがある方が題材を見つけやすい。 ○役割分担としては、次のようなことが考えられる。 ・観賞場所から全体を見る。 ・燭台を設置する。 ○光（炎）の話などを入れるとより一層心の中に残る活動になると考えられる。		
まとめ	○鑑賞後の余韻を大切にしたい。 ○協力して乗り越えてできたことや友達の光る活動・態度など感想を自由に話し合う。 ○火の始末をきちんと行う。				
評価	○仲間とともに力を合わせて活動することができたか。 ○表現を工夫することができたか。 ○光（炎）のすばらしさを感じることはできたか。				
発展	○星空観察と組み合わせ、地上の星座を作ることができる。				

【室内活動】

活動名		GGG（ごうっグループワークゲーム）				
概要	○グループ単位で、協力しながら、与えられた課題解決型ゲームに取り組む。また、ゲーム終了ごとに振り返りを行い、気づきの共有化を行う。					
ねらい	○ゲームを通してコミュニケーション能力を育てる。 ○ゲームを達成することで、仲間がいることの大切さや楽しさに気づく。					
関連教科等	学活・道徳・総合					
指導形態	①自主活動で実施、②職員は活動の説明のみ行う、③職員が指導を行う					
時期	通年	時間帯	日中		対象	中学年～
場所	第1・2研修室、第5研修室、体育館、屋外集会所	人数	～40人程度 (6～10人/1班)		所要時間	2～3時間・
準備物	施設で準備できるもの			団体・個人で準備するもの		
	ゲームに必要な道具、バインダー、筆記用具			活動に適した服装、体育館シューズ（体育館で行う場合）		
進め方・展開例						
内容				留意点		
活動前	○打ち合わせを行う。 ・ねらいの確認 ・物品の受け渡し（準備物参照）			○雨天時プログラムのみは実施不可		
活動の説明	○人間関係づくりゲームをすることを伝える。（時と場合に応じて臨機応変に、「活動の目的」や、「活動中に意識していくこと」などを伝える）			○活動前に簡単なアイスブレイクゲームを行うとスムーズに活動に入れる。 ○各グループに大人が同行する方が望ましい。（答えを教えるのではなく励ましたり様子を観察したりするため）		
展開	○ゲームのすすめ方は以下の流れで行う。 ・ルール説明⇒ゲーム開始⇒振り返り⇒次のゲーム⇒振り返り⇒次のゲーム			○1つのゲームにかかる時間は最大45分くらいがよい。（振り返りを含む）		
	活動名		概要			
	浅利富士をつくろう		グループで協力しながら、特製マジックハンドを使って木片を積んでいく。			
	ラインナップ		板の上にグループの全員が乗り、指示に従って落ちないように並び替えをする。			
	協力一本橋		4～7mの丸太の上を手をつないで渡りきる。			
	バンブーライン		竹製の短い筒を一人一人が持ってつなげ、目的地まで球を運ぶ。			
	フープリレー		グループ全員で輪になって手をつなぎ、フラフープを1周させる。			
	キャッチボール		ユニボールでキャッチボールをする。キャッチした場所の得点を足し、チームで高得点を目指す。			
	バケツボール		班のみんなでシートの端を持ち、シートをあおりながらボールをバケツの中に入れる。			
	キャッチング・ザ・スティック		リズムに合わせて2本のスティックを打ちつけ、右へ移動していく。			
ポンポンキャッチ		チームで輪になり、ふわふわボールをパスし、ホームに戻す。上達したら個数をふやす。				
※仲間づくりゲームとして、用具の貸し出しもできます。						
まとめ	○全体を通しての振り返りを行い、感想や学んだことなどを皆で共有する。 ○振り返りを通して感じたことを、整理して学びとして定着させる。 ○活動で得た学びは、決してGGGのゲーム時間だけのものではなく、後の活動や、日常生活でも生かしていくよう促す。					
評価	○ゲーム中や振り返りの時に、自分の意見を発言したり、他者の意見を聞くことができたか。 ○グループの中で、積極的に活動に参加し、達成の喜びを共有できたか。					
発展	○GGGでの学びは、その活動時のみの学びではない。次からの活動や日常生活でも生かしていくよう、団体指導者から随時伝えていくことが大切である。					

【室内活動】

活動名						室内レクリエーション（GGG用具を使用）											
概要			○グループ単位で、協力しながら、与えられた課題解決型ゲームに取り組む。（※団体で自主的に行う活動）														
ねらい			○ゲームを通してコミュニケーション能力を育てる。 ○ゲームを達成することで、仲間がいることの大切さや楽しさに気づく。														
関連教科等			学活・道徳・総合														
指導形態			①自主活動で実施、②職員は活動の説明のみ行う														
時期		通年		時間帯		日中		対象		中学年～							
場所		第1・2研修室、第5研修室、体育館、屋外集会所		人数		～40人程度 (6～10人/1班)		所要時間		1～2時間・							
準備物						施設で準備できるもの						団体・個人で準備するもの					
ゲームに必要な道具												活動に適した服装,体育館シューズ（体育館で行う場合）					
進め方・展開例																	
内容						留意点											
活動前			○打ち合わせを行う。 ・ねらいの確認 ・物品の受け渡し（準備物参照）			※雨天時のみの場合も実施可能											
活動の説明			○人間関係づくりゲームをすることを伝える。 （時と場合に応じて臨機応変に、「活動の目的」や「活動中に意識していくこと」などを伝える）			○活動前に簡単なアイスブレイクゲームを行うとスムーズに活動に入れる。											
○ゲームのすすめ方は以下の流れで行う。 ・ルール説明⇒ゲーム開始 ⇒次のゲームの繰り返し																	
展 開		活動名		概 要													
		浅利富士をつくろう		グループで協力しながら、特製マジックハンドを使って木片を積んでいく。													
		ラインナップ		板の上にグループの全員が乗り、指示に従って落ちないように並び替えをする。													
		協力の一本橋		4～7mの丸太の上を手をつないで渡りきる。													
		バンブーライン		竹製の短い筒を一人一人が持ってつなげ、目的地まで球を運ぶ。													
		フープリレー		グループ全員で輪になって手をつなぎ、フラフープを1周させる。													
		キャッチボール		ウニボールでキャッチボールをする。キャッチした場所の得点を足し、チームで高得点を目指す。													
		バケツボール		班のみんなでシートの端を持ち、シートをあおりながらボールをバケツの中に入れる。													
		キャッチング・ザ・スティック		リズムに合わせて2本のスティックを打ちつけ、右へ移動していく。													
		ポンポンキャッチ		チームで輪になり、ふわふわボールをパスし、ホームに戻る。上達したら個数をふやす。													
※仲間づくりゲームとして、用具の貸し出しができます。																	
まとめ			○感想や学んだことなどを皆で共有する。 ○振り返りを通して感じたことを、整理して学びとして定着させる。 ○活動で得た学びは、日常生活でも生かしていくよう促す。														
評価			○ゲーム中や振り返りの時に、自分の意見を発言したり、他者の意見を聞くことができたか。 ○グループの中で、積極的に活動に参加し、達成の喜びを共有できたか。														
発展			OGGGでの学びを次の活動や日常生活でも生かしていくよう、団体指導者から随時伝えていくこともできる。														