

みんな友だちになろう～キャンプファイヤーを通して～

1 活動の概要

- (1) 火を厳粛に迎え、火に感謝する。
- (2) 明るく楽しい雰囲気の中で歌を歌ったりゲームをしたりして全体を盛り上げる。
- (3) 静かで雰囲気が落ち着くような歌を全員で歌ったり、先生の話の聞いたりする。

2 活動のねらい

- キャンプファイヤーをとおして、先生や友だちと共に過ごすことの喜びを味わう。
- 自然に触れて、その大きさ、美しさ、不思議さなどに気付いたりする。

3 準備するもの

- 薪 ○鉄板 ○井桁用木材 ○トーチ ○マッチ ○CD ○CD デッキ
- マイク、アンプ、スピーカー ○懐中電灯 ○消火用バケツ ○女神様衣装
- ファイヤープログラム細案

4 活動場所

キャンプファイヤー場（水道が近くにあった方がよい。）

5 活動の実際

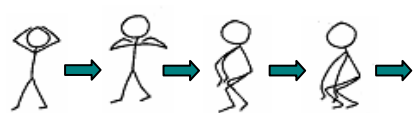
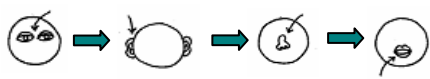
- (1) 展開

時間	活動内容	活動上の留意点
17:00	○ 井桁をつくる。 ○ トーチをつくる。	
19:50	1 ファイヤー場へ移動する。	<ul style="list-style-type: none"> ・太い薪を下に、細い薪を上によければよい。 ・点火口は北向き（北斗七星の方角）で、かつ、下のほうに作る。
20:05	2 セレモニアルファイヤー (1) 女神を迎える。 (2) 営火長の話を聞く。 (3) 誓いの言葉を言う。	<ul style="list-style-type: none"> ・営火長は、この宿泊訓練をとおしてつけてもらいたい力について話す。
20:15	3 ボーンファイヤー (1) 歌を歌う。「山のポルカ」 (2) 原先生とゲームをする。	<ul style="list-style-type: none"> ・教師、ボランティアも子どもたちといっしょに楽しむ。
	4 クロージングファイヤー (1) 年長担任の話を聞く。 (2) 歌を歌う。「みんな友だち」 (3) 源じいの森の女神を見送る。	<ul style="list-style-type: none"> ・今日一日の評価と明日への活動につながる話にする。
20:50	(4) 静かに宿泊ホールへ移動する。	<ul style="list-style-type: none"> ・足もとに注意する。

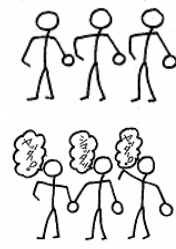
- (2) 活動の詳細

原伸広先生（飯塚市レクリエーション研究会）監修
園児から高齢者まで楽しめるキャンプファイヤーゲーム集

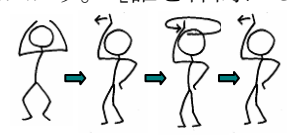
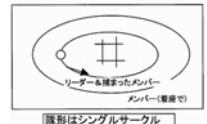
1 頭・肩・膝・足

準備	特になし
方法	<p>①「頭」…両手で頭を押さえる。②「肩」…両手を肩へ ③「膝」…両手を膝へ ④「足」…両手を足首へ ⑤「目・耳・鼻・口」…それぞれ両手、人差し指で指していく。</p>  <p>♪メロディはロンドン橋♪ 「あたま・かた・ひざ・あし、ひざ・あし、ひざ・あし」 「あたま・かた・ひざ・あし、め・みみ・はな・くち」</p> 
留意点	<ul style="list-style-type: none"> このゲームは、体を動かす準備体操として幼児や子どもに最適である。言葉に動きもついているので指導もしやすいし、アイスブレイキングに最適である。フリー隊形で行うことができる。

2 キャッチ

準備	特になし
方法	<p>①参加者は、適当にグループになって輪になる。 ②右手人差し指を右側に差し出す。左手は、望遠鏡を作って左側の人の右人差し指を通す。こうすると、輪になった参加者は、互いにとりよりの人の指を自分の左手の望遠鏡に通した状態になる。 ③リーダーの声、「キャー、キャー、キャー」に合わせて、指を上下させる。 ④リーダーの「キャッチ」という合図で、右手の人差し指をつかまれないように逃げる。同時に、望遠鏡は入っている人差し指をつかまえる。</p> 
留意点	<ul style="list-style-type: none"> 全員がルールを把握できているか観察・確認を大切にする。 「キャッチ」の合図は単調にならないように「キャーキャーキャッチ」や「キャーキャッチ」など速さや強弱を変えてメンバーに期待感や緊張感を持たせるのがコツとなる。 ゲーム間は、1回ごとに間を空けるのではなく、テンポよく！

3 ダンス？あぶらむし

準備	特になし
方法	<p>①「あ～ぶら～むし～ ピーッ、ピーッ。」…蟹股で両手を上に2呼間で1歩前に歩く。「ピーッ、ピーッ。」で、片手を腰に、もう片方の手は、額から斜め上に向け、2回振り上げる。(8呼間) ②「あ～ぶら～むし～ ピーッ、ピーッ。」…①の繰り返し ③「そのまたとなりもあぶらむし。」…蟹股で片手を目の上にかざして片手を腰にその場で一周してまわりをうかがう。[誰を仲間にしようかな。] (8呼間) ④ピーッ…②の「ピーッ」と同じ動作。ややゆっくり。 ⑤誰でもいいからつかまえて仲間に入れる。</p>   <p>①② ③ ④ ⑤</p>
留意点	<ul style="list-style-type: none"> シングルサークルでメンバー着席の隊形で行う方が事故が少ない。 捕まったらサークル内に必ず出てくること、また、つかまえられる方は、逃げてはいけない。(徹底させる。) リーダーは、恥ずかしがらずに見本を示す。 最後は必ず全員で総踊りを行う!!

6 活動の発展・応用

- 施設で…子どもたちの感想発表会 等
- 園 で…集団で行うゲーム 等