

ぼんじゅキャンプファイヤーの流れ

役割分担

1	全体掌握	職員 A
2	エルマスター（進行）	学生 1 : ()
3	営火長	学生 2 : ()
4	火の女神	学生 3 : ()
5	ソング・スタンツリーダー	学生 4 : ()
6	音響・マイクランナー	学生 5 : ()
7	ファイヤーキーパー	職員 B
8	総括責任者	職員 C

次 第

第 1 部（儀式の火）

- 1 営火場へ集合
- 2 開会の言葉
- 3 はじめの歌 「遠き山に日は落ちて」 ソングリーダーがリード
- 4 女 神 入 場 （トーチに点火し、営火場のサークルを1周半し、所定の位置へ）
- 5 営火長のお話 （女神から聖火を受け取り、火の話）
- 6 点 火 （営火長がサークル中央に積んである薪に点火する）
- 7 炎 の 歌 「燃えろよ燃えろ」 ソングリーダーがリード

第1部は、燃え上がった炎を一つの理想として祈る儀式の時間です。したがって、入場するときから無言で、厳かに、心を「気をつけ」しなければなりません。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心を込めて歌ってください。

第 2 部（親睦の火）

- 8 スタンツ ゲーム 3つ程度（30分間）スタンツリーダー主導

第2部では、明るく楽しいひとときをみんなの手で作り上げます。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。スタンツ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、すばらしいスタンツを引き出します。演じるときは大きな声で堂々と。

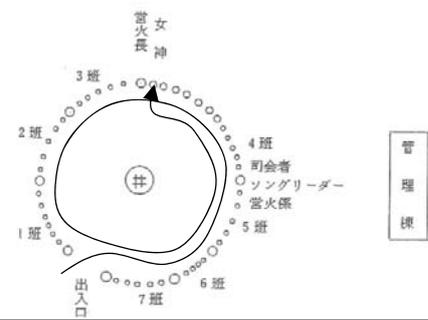
第 3 部（儀式の火）

- 9 おわりの歌
- 10 児童・生徒の話
- 11 営火長のことば
- 12 別れの歌
- 13 トーチサービス
- 14 退場

第3部は明日へ向かう火です。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いきましょう。

第1部（儀式の火）

※ 営火場の座席



1 営火場へ集合

- 参加者は営火床を左回り1周し、トーチをベンチ後方へ置く。
- 営火長、司会者、ソングリーダー等は所定の位置へ着く。

2 開会の言葉【エルマスター】

今日一日、わたしたちを照らしてくれた太陽も、もう今は山に落ち、静かな夜がこの梵珠少年自然の家におとすれようとしています。

この山の森の緑たち、木々の息づかいをはだで感じながらキャンプファイヤーを始めます。

3 はじめの歌 「遠き山に日は落ちて」 ソングリーダーリード

心静かにあたりの音に耳を傾けながら、「遠き山に日は落ちて」を歌いましょう。

4 女神入場 （トーチに点火し、営火床の周りを1周半し所定の位置（営火長の前）へ 上図参照）

（エルマスターは、女神が入場し営火床を回っているとき、下記原稿を読み上げる。）

みなさん、赤々と燃える火は、私たちの祖先が発見し、使い方を今に伝えてくれたものです。火は食べ物を柔らかくしたり、暖かくしたり、明るくしたりと、私たちの生活にとっても重要な役割を持っています。また、人々は、火を囲んで歌い踊り、温かいぬくもりの中で子どもを育て、平和や思いやりの心を育んできました。

火は私たちに、様々なことを教えてくれます。キャンプファイヤーを1本のまきで行うことは不可能です。何本かのまきが互いに支え合ってこそ可能となるのです。一つひとつの火は弱いものですが、多くの火が集まれば、明るく、強く、暖くなるのです。つまり、火は、私たちに仲間の大切さ、友情のすばらしさを教えているのです。このすばらしい聖なる火を、いつまでもみなさんの心にともしてほしいと思います。

女神は、営火長の前へ立ち、以下のセリフの後、営火長のトーチへ火を移す。

わたくしは、ぼんじゅの山に棲む火の神です。わたくしが運んできたこの聖なる火は、ぼんじゅの山が開かれてから、火の神々によって何千年も守られてきたものです。こよい自然の家で友情を深めるつどいがあると聞き、急いでかけつけました。みなさんにこの火を授けます。

5 営火長のお話 （女神から聖火を受け取り、火の話）

梵珠山の峰をあかね色に染めながら夕日は沈み、夜のとばりがこの少年自然の家にも静かに降りてきました。今、ここにみなさんの友情と団結を深めるために聖なる火を受け取りました。みなさん、この火をじっと見つめて下さい。

こよいともされたキャンプファイヤーの火、一本一本の火は弱くとも、ひとたび燃えさかれば世の中を明るく、正しく、力強く生きるための情熱を得る大きな原動力となるものと信じます。聖なるこの火のもと、ひとときを楽しくすごそうではありませんか。

6 点火 （営火長がサークル中央に積んである薪の前に移動し、点火する）

7 炎の歌 「燃えろよ燃えろ」（点火後、ソングリーダーがリードで歌う。）

みんな「燃えろよ燃えろ」を歌いましょう。

第2部（親睦の火）

8 スタンツ ゲーム3つ程度（30分間）スタンツリーダー主導……別紙参照

スタンツリーダーは、ソングゲームやゲームで大いに盛り上げる。

最後にフォークダンス「マイム・マイム」「ジェンカ」など全員で活動できるものを入れる。

第3部（儀式の火）

女神は衣装を整え、親火を持ち付き人とともに所定の位置に立つ。営火長も衣装を整えトーチを持ち所定の位置に立つ。参加者はトーチを持ち所定の位置に立つ。

9 おわりの歌 「一日の終わり」ソングリーダーリード

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ふりかえりながら「一日の終わり」を1番は歌で、2番はハミングでうたいましょう。

10 児童・生徒の話

感想発表者は、自分の場所から5歩前を出て発表する。

11 営火長のことば

梵珠少年自然の家で過ごした時間、仲間と過ごしたひとときを大切にしてください。

キャンプファイヤーの火はやがて消えるでしょう。しかし、この火を心の中にいつまでも燃やしつづけ、友が、自分が、苦しいとき悲しい時は、この火を分け合い励ましあって、これからの人生を力強く生きてください。

12 別れの歌 「今日の日はさようなら」ソングリーダーリード

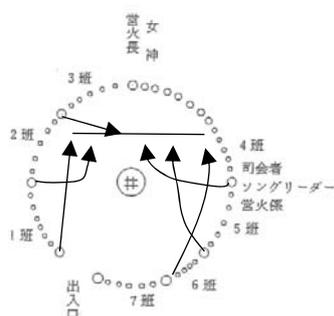
思いを込めて「今日の日はさようなら」をうたいましょう。

13 トーチサービス（分火）（営火長から、班長〇名は分火され、班の場所で班員へ分火する。）

（エルマスター）

次にトーチサービスを行います。グループの班長は、営火長の前へ移動してください。（下図参照）

※ 営火場の座席



【営火長】

みなさんには友情の火を与えます。

(グループ1・2班代表： ・)は、2歩前に出て、営火長からトーチに点火してもらい、高くかかげながら力強く述べる。

「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。」

(誓いを言い終わったら、元の位置にもどる。)

【営火長】

みなさんには努力の火を与えます。

(グループ3・4班代表： ・)は、2歩前に出て、営火長からトーチに点火してもらい、高くかかげながら力強く述べる。

「私たちは、この火に、絶えず努力することを誓います。」

(誓いを言い終わったら、元の位置にもどる。)

グループ数に応じて、「団結の火」「感謝の火」「規律の火」「健康の火」「自由の火」「創造の火」「勇気の火」「情熱の火」「正義の火」「誠実の火」「信頼の火」「挑戦の火」など

【営火長】

みなさんには希望の火を与えます。

(グループ5・6班代表： ・)は、2歩前に出て、営火長からトーチに点火してもらい、高くかかげながら力強く述べる。

「私たちは、いつも明日を信じて進むことを誓います。」

(誓いを言い終わったら、元の位置にもどる。)

【営火長】

みなさんはグループへ戻り、班のメンバーにこの大切な火を分けてあげてください。

(グループ代表は、それぞれの場所へ移動し、分火)

14. 退場 (営火長、女神、付き人、各班の順で退場し、トーチを保持したまま自然の家へ帰る。)

【エルマスター】

やがてこの火は消えていきます。しかしこの火が消えても、あなたがたの心にともされた火が消えることはありません。

心の炎は強く大きく成長し、どんな困難にも負けず激しく燃え、この世界をすばらしい光で照らしてくれることでしょう。

そして、この野外活動で得た感動を忘れずにいてください。これで、キャンプファイヤーを終わります。1班から退場してください。

【第2部のゲーム例】

「バースデーチェーン」

ルール

バースデーチェーンは皆の誕生日を把握して、4月1日生まれから3月31日生まれの順に並び替えるというゲームです。

ルールはたった1つ。それは一言もしゃべってはいけないということだけです。話してはいけないので、皆ジェスチャーで誕生日を相手に知らせます。

大人数の場合には闇雲に並び替えるのではなく、まず誕生日ごとに分けられたり、リーダー的役割の人が出てきたりと、グループの人間性までもがよく分かるゲームとなっています。

あまりにも人数が多い場合にはいくつかのグループに分かれて、並び替える時間を競うのも楽しいです。

また、誕生日毎に並んでいるので、そのまま自己紹介などにも入りやすく、キャンプファイヤーの導入部分で使われているケースも多いです。

引っ込み思案な人にとっては話さなくて良いゲームでもあるので、まだ出会って時間もたっていないといった間柄の時などでも気楽に取り組むことができます。

キャンプファイヤーの導入時などに、このバースデーチェーンをお試し下さい。

「マジカルバナナ」

ルールや魅力などの説明

一時期大人気だったテレビ番組「マジカル頭脳パワー」の中に登場した人気のゲームです。

まず、皆でお題を決めます。

例えば「バナナ」からはじめるとします。皆で「マジカルバナナ」を、手を叩きながらいうと、先頭の人が「バナナといったら黄色」とバナナから連想できることを言います。次の人達はその言葉から想像できるものを順に言っていきます。

全く関係ない言葉を言ってしまうたり、手拍子に合わせてタイミングよく出てこない人は負けとなり、円から外れます。一番最後まで残った人の勝ちとなります。

キャンプファイヤーですと屋外なので、できるだけ大きな声で回答するように、皆で心掛けましょう。また、連想できる言葉がきちんと関係付けられているかを判断する司会者的役割の人がいると、さらに楽しめると思います。

テレビ番組を見たことがある人だとイメージが付きやすいと思いますが、初心者の人にはゆっくりとしたテンポで始めると良いでしょう。

慣れてくるとスピードを速くしても盛り上がります。

「1分間ゲーム」

必要な道具

ストップウォッチ（なければ腕時計や携帯電話で十分です）

ルール

この1分間ゲームは、キャンプファイヤーをしんみりと終わらせるのに最適なゲームです。まず、リーダーを一人決めて、リーダーは時間の管理をします。

リーダーが決まったら、「スタート」という合図とともに皆目をつぶって、頭の中で1分間を数えます。そして自分が1分間経ったなと思ったところで静かに座ります。本当の1分間に一番近かった人の勝ちというゲームです。

とても簡単だし、誰でもできるゲームですが、小さなお子さんなどには1分間は長すぎるかもしれないので、30秒くらいに短くアレンジしてもよいかと思います。

子供達は盛り上がりすぎてキャンプファイヤーを終えてしまうと、興奮した余韻が残りがなかなか寝付くことができないケースが多々あります。

そこでこういった静かで心落ち着くゲームをしてから解散すると、就寝もスムーズにいくことが多い。

「古今東西」

ルール

古今東西というゲームはコンパの席などでも使われる簡単なゲームですが、実はキャンプファイヤーのレクリエーションとしてもオススメです。

大人数だったら、「野菜」や「果物」など、誰もがすぐに思いつくお題が良い。

ルールは簡単。最初のリーダーが「古今東西！」と言ってからお題を出す。

例えば「甘いもの」というお題を出したとします。すると皆は2回手を叩き、次の人が「ケーキ」と言ったとします。するとまた皆が手を2回叩きます。

このように答えと答えの間にパンパンと2回手を叩くことでリズムが取れるようになっていきます。

すでに出た答えを言ってしまったり、何も答えが思い浮かばず、タイミングがズレてしまったらアウトです。

アウトになった人は、次のお題を考えましょう。あえて簡単なお題にしてスピードを速めると難しくなります。

答えを考えるのに時間のかかる小さなお子さんがいる場合には、手を叩くスピードを遅くしてゆっくりと考える時間を与えてあげましょう。

続けば続くほど、まわってくる人にプレッシャーがかかり、盛り上がってきます。

「キャッチ！」

ルール

右手と左手を別々に使うので、小学生位から大人までが楽しめて脳トレにもなるゲームです。

まず、自分の右手を数字の1にして、左手を望遠鏡のように丸い筒状にします。左手は自分の胸の前に置き、右手を右隣の人の筒のなかにいれます。

リーダーが「キャッチ！」と言ったら、自分の右手は隣の人に捕まらないように逃げなくてはいけないのですが、左手では自分の筒のなかに入っている指を逃がさないようにキャッチしなくてはなりません。

リーダーの人は簡単にキャッチというのではなく、「キャ、キャ、キャベツ！」や「キャ、キャ、キャンプファイヤー」などの様に、ダミーの言葉もいくつか用意しておく、だまされる人などもいて大いに盛り上がります。

相手を捕まえたら1ポイント、捕まってしまったら-1ポイントといった感じでポイント制にして競っても楽しいかと思います。

慣れてきたら右手と左手を入れ替えて遊ぶと、さらに脳の活性化にも役立ちます。

「ハンカチ落とし」

必要な道具

ハンカチもしくはハンカチの代わりになるハンドタオルなど

ルール

ハンカチおとしと聞くと、室内でするゲームのように感じる方もいると思いますが、火を囲んで行うキャンプファイヤーでも大盛り上がりするゲームです。

ルールは簡単。鬼を一人決めて、さりげなく誰かの後ろにハンカチをぽとんと落とします。

落とされた人は一周まわって鬼が戻ってくるまでに立ち上がり、鬼を追いかけます。見事鬼を捕まえることができればセーフ。鬼が自分の座っていたところに座ってしまったり、ハンカチを落とされたことに気付かずに1周まわってタッチされると、鬼と交代しなくてはなりません。

室内と違って外なので小さくなってしまいうハンカチよりは、ハンドタオルのような大きめのものの方が楽しめます。

小さなお子様から大人までが知っているゲームですので、楽しめます。

ただし、火のそばなので、火にぶつからないように「早足で歩く」などのルールを設定しておくとい。

「猛獣狩り」

ルール

子供から大人まで楽しめるキャンプファイヤーの定番レクリエーションの一つ。

レクの中では盛り上げ系で、キャンプファイヤーの中盤以降、皆が打ち解けて気持ちに乗ってきたところで行うと、よりいっそう盛り上がります。

大きな声で楽しく歌ったり踊ったり走ったりします。

ルールが簡単なので誰でもすぐに覚えられること（複雑だと説明に手間取り場が白けてしまうおそれがある）、大人数向きなことです。

そして大人数から少人数のグループを作っていくゲームです。

遊び方は、基本的にリーダーが言った言葉と動作を、他のみんながまねしながら進めていきます。

ゲームの手順は

1. リーダーが簡単なリズムをつけ歌うような感じで、手や膝を叩きながら、「猛獣狩りに行こうよ♪」、皆も続けて「猛獣狩りに行こうよ♪」
2. 同じように今度は手を顔の前で左右に振って「猛獣なんて怖くない♪」続ける。
3. 同じように、はやりを投げるマネをしながら「やりだって持ってるし♪」続ける。
4. 同じように鉄砲を撃つマネをしながら「鉄砲だって持ってるもん♪」続ける。
同じように「弓だって持ってるもん♪」、「友達たくさんいるんだもん♪」続ける。
5. 同じようにアドリブでここは毎回変えます。他の皆はリーダーに続きます。
6. リーダーが適当に動物の名前を叫びます。

「あっ！（指さして）」『あっ！（指さして）』『あ~~~~~！！』（全員で「*トラ」 *文字数のグループを作ります。

クロコダイル→6人組、ティラノサウルス→7人組

他の皆はその動物の字数と同じ人数のグループをその場でぱっと作ります。

うまく作れたグループは抜けていき、その後は1~5の盛り上げに徹します。

グループができなかったメンバーは1~6を繰り返します。最終的に皆が小グループに納まったら終了です。

ポイントは、集まったメンバーが盛り上がるように、リーダーがメンバーやその場の状況に応じてうまくアレンジすることです。特に盛り上がり左右するアドリブのパートはリーダーの腕の見せ所です。

なお何かテーマのあるキャンプなら、それに合わせて猛獣を別のワードに替えてみても良いです。

最終的に皆が親睦を深め、キャンプファイヤー終盤へつなぐ目的のレクなので和気あいあいと楽しく行いましょう。

【留意点】

友達や鉄砲、ゆみやをバズーカやハンマーなどに代えて歌うこともできます。

アレンジして楽しんでいくと盛り上がるでしょう。

「トラ。二文字だから二人組！」と叫びながら仲間集めを行うと、ルールが徹底されます。

規定の人数のグループを作れなかった人たちには何か課題を与えることもできます。「今日の感想や一発芸など」臨機応変に対応するとより盛り上がっていきます。