

【野外活動】 キャンプファイア

(1) 意義

キャンプファイアは、キャンプ生活で流した汗と感動で創ります。自然に抱かれながら、指導者の指導のもと参加者がひとつの火を囲み、一体感を味わいながら心の底から楽しむことで、さらに人間として成長する…それがキャンプファイアです。ただ、大騒ぎをして時間がくれば終わりというのでは、本来の姿とは言えません。

自らを焦がして、明るく、暖かく燃え上がる炎は、自然のすばらしさや友情の大切さ、思いやり、やさしさ、郷愁、反省等を語りかけてきます。心を開き、結び、明日へ向かう願いをもちながら、ファイアは焚かれなければなりません。

(2) 隊形

人の「和」を象徴し、すべての人の顔が見え、全員が明るく輝くことのできるシングルサークル（一重円）が基本です。人数が多くシングルサークルで入りきらないときは、ダブルサークル（二重円）にしてもかまいません。

(3) 点火の方法

- ① トーチ点火
- ② マジック点火
- ③ 火矢点火
- ④ その他



トーチによる点火が失敗も少なく一般的ですが、薬品を使った不思議なマジック点火や、火矢によるダイナミックな点火も、参加者の心に強く響きます。ただし危険を伴うこともありますので、いずれも十分な注意と配慮が必要です。

(4) スタッフ

- ① 営火長 1人
キャンプファイアの責任者で、グループの代表者が務めます。
- ② エールマスター 1人
プログラムを進行・展開します。明るく元気よくはきはきと進行します。
- ③ ファイアキーパー 2～3人
その名のとおり火守り役。プログラムに合わせて炎の強弱を演出します。
- ④ サブリーダー 数人
エールマスターを助けながら、ゲームやソング・ダンス等を担当します。
- ⑤ 点火係 1～数人
トーチをもって入場し、「点火の言葉」を述べた後、営火長の合図により点火します。
- ⑥ 献詞係 1～数人
「誓いの言葉」を述べたり、最後に「感想」を述べたりします。
営火長、エールマスター、ファイアキーパーは必ず必要で、他の係はプログラムに応じておきます。

(5) 日暮らしのつどい

キャンプファイアの導入プログラムとして、ファイア場から少し離れた場所で「日暮らしのつどい」を行います。

エールマスター・サブリーダーによって、キャンプファイアの説明と、ファイアの中で歌う歌やゲームを中心に行い、最後は心をしずめるつどいにします。

(6) キャンプファイアの流れ(例)

部	No.	プログラム例	備 考
I 部	1	入場	無言無灯火。静寂の中でシングルサークルになる。営火長、エールマスターはあらかじめ立っておく。
	2	歌「遠き山に日は落ちて」	心をひとつにして、つどいの歌を歌う。歌いだしはエールマスターがおもむろに。
	3	トーチ入場・点火	点火係がトーチを持って入場。営火長の「点火」の合図で井桁に火をつける。
	4	歌「燃えろよ燃えろ」	炎が高く大きくなっていくのにあわせて、1番を何度も繰り返して歌う。歌声も次第に大きく強く。
	5	営火長つどいの詞	キャンプの願い、ファイアへの期待を、火になぞらえつつ心をこめて語る。
II 部	1	歌「大きな歌」	明るく元気にⅡ部へ移行する。ギターの伴奏があるとなお盛り上がる。
	2	円のままでできるゲーム	・指キャッチ ・あんたがたどこさ ・ふるさと ・チョットグツとパー など
	3	二人組交流ゲーム	・キャンプだホイ！ ・あたまであくしゅ ・親指小指 ・親指と親指がコツツンコ など
	4	動物園へ行こうよ	キャンプファイアの定番。盛り上がること間違いなしのプログラム。エールマスターの腕の見せどころ。
	5	鳴き声集まり	班やクラス以外の友だちと交流を持つ機会を設ける。鳴き声ではなく、歌声集まりでもおもしろい。
	6	大声大会のうた	グループ対抗の大声大会で、心と体を解き放つ。営火長が審査委員長をすると盛り上がるかも。
	7	かもつれっしゃ	子どもたちに人気が高いのはなんと言ってもジャンケン系のプログラム。必ずひとつ以上は入れたい。
	8	ダンス	あらかじめ練習する時間がなければ、すぐにリーダーのマネができるような簡単なダンスがよい。
	9	太郎くん次郎くん	汗を流すぐらいにしっかりと。スタッフも参加者も我を忘れて思い切り動く。
	10	こげよマイケル	大きな声で！女の子だけで！男の子だけで！スタッフだけで！…最後は心の中で歌い、静寂へ。
III 部	1	サイレントタイム	全員で大地に還っていく火を見つめながら、エールマスターが静かに感動的に今の想いを語る。
	2	トワリング	トワリングができるスタッフがいれば、ここで行うとより感動的なⅢ部になること間違いなし。
	3	営火長まとめの詞	明日への希望、勇気、活力がみなぎるような言葉を静かにやさしく、参加者に語りかける。
	4	歌「今日の日はさようなら」	全員で合唱、最後はハミング。間に溶け込むようにやさしく歌う。
	5	退場	ハミングにのせて退場。余韻に浸りながら、静かで落ち着いたまま退場していくイメージ。

※スタンプを行う場合は、Ⅱ部のゲームやダンスをコンパクトにまとめ、合間にテンポよく発表する。