

キャンドルファイアについて

1 キャンドルファイアの演出

(1) 演出における基本的なことから

- 参加者・・・参加者全員が主役。全員が行動できるプログラム。
- テーマ・・・ねらいに応じたファイアの検討を。
- リズム・・・山を作る。人間は感動するリズムを持っている。
- 時 間・・・長すぎない。1時間前後で余韻を残す。

(2) キャンドルファイアの流れ

- 起（導入）・・・参加者を引きつける。点火の儀式。静かに始めることが多い。
- 承（展開）・・・歌やゲーム、スタンプなど変化に富んでいて動的。
- 転（テーマにせまる）・・・クライマックス。参加者の気持ちをひとつにする。
- 結（フィナーレ）・・・余韻を残し、静かに終わる。

2 火の話の例

(1) 人間と火にまつわる史話

大昔から生息してきた数多くの生き物の中から、人間のみが今日の文明を築きえた原因のひとつとして、人間のみが火を活用し生活に取り入れることを会得したということがあげられます。火によって、多くの獣から身を守ったり、暗闇に明かりをともしたり、寒さから暖をとったり、食物に火を加えて食べたり、あるいは火を囲んで語り合う場をもったり・・・と、自ら火をおこし生活の中に積極的に取り入れ、少しずつ人間らしい生活を築いていったといえます。

このように人間生活にとって意味のある火を囲んでのキャンプファイアやキャンドルファイアのつどいは、大昔から人間が火を囲んで語り合い、儀式を持ち、つどい合ってきた人類の遺産のひとつといえるかもしれません。

(2) 火の4つの教え

①『世に光を』

火は私たちに明るさを与えてくれます。暗闇から足もとを照らし進むべき道を示してくれます。つどいでは仲間の顔や姿を照らし出してくれます。このように火は私たちに、社会に一つの明るさをともす人になれ、世に光をなげかける人になれ、と教えてくれます。

②『世にあたたかさを』

火は寒さから私たちの身を守り、暖を与えてくれます。時には貴重な人命を大自然から守ってくれることもあります。また暖のおかげで私たちは、心のゆとり、あたたかさを取り戻すことができます。このように火は私たちの周りにあたたかさを投げかけよ、あたたかい思いやりのある人であれ、人を愛することの貴さ等を示唆しています。

③『友情の輪を』

一つの炎では暗く、そして弱いものです。少しの風、外圧によってさえも消えてしまいま

す。しかしその弱い炎でも、数多くの炎が集まって互いに協力し合えば、より明るく、より強く、よりあたたかいものになります。このように火は私たちに、仲間の大切さ・友情の大切さ・手を取り合い、力を合わせることの大切さを示しています。

④『奉仕の心を』

火は自らの身を焼き尽くしながら、周りを明るくし、あたたかくします。時には自らを犠牲にしても、周りのことや社会のことを考えて取り組むことが必要であることを教えてください。またそのことは自らを生かすことでもであると示唆してくれています。

5 キャンドルファイアのプログラム例

◇第1部◇	火を迎える儀（10分）
（ 集合 ） 司会	燭台を中心にサークル状に集まる。 「今日一日、私たちの活動を見守り、明るく照らしてくれた太陽は、さきほど西の彼方へ沈んでいきました。その情景を思い浮かべながら、今日一日の活動を振り返ってみましょう。・・・さて、今度は太陽に変わって私たちを見守り、明るく照らしてくれる、この集いのための営火を迎えましょう。」
（入場）	（B. G. M. 歌など による営火入場） 火の巫女（1名）を先頭に、火の神（1名）、火の守（4名）が入場する。火の巫女だけトーチ棒に火をつけて両手をかざし、ゆっくりと歩き雰囲気を作り出す。燭台の周りを一周し、火の巫女・火の神・火の守の順番に並ぶ。
司会	「今、火の巫女・火の神・火の守によって運ばれてきた小さな火がこの集いの輪にほのかな明るさを与えてくれたことと思います。火は遠い昔から私たちにとって、とても大切なものだと言われてきました。では、ここで火の神様からお言葉をいただきましょう。」
火の巫女	（火の神の表情がよく見えるようにトーチを傾げる。）
火の神	「〇〇〇。」（※厳粛な雰囲気です火についての話などをする。）
司会	「では、分火の儀式に移ります。」
火の神 火の巫女 火の守	「ここに集う、みなのものに神聖な火を与える。」 （火の神にトーチ棒を手渡す。） （火の神の言葉のあと、4人とも火の神の前へ移動）
火の神 火の守	「汝に『協力の火』を与える。」 「みんなで協力して、楽しい集いにすることを誓います。」 （東の点火口へ移動）

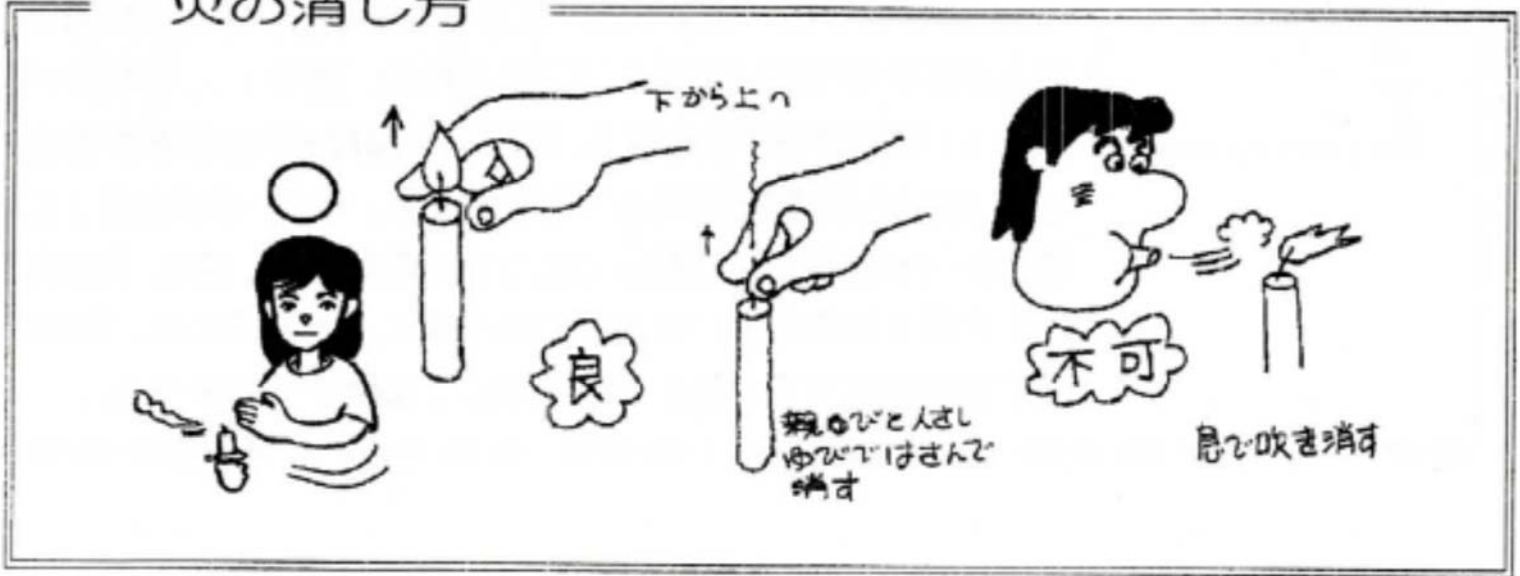
火の神 火の守	「汝に『友情の火』を与える。」 「友情を大切にし、助け合っていくことを誓います。」 (南の点火口へ移動)
火の神 火の守	「汝に『努力の火』を与える。」 「目標に向かって精一杯頑張ることを誓います。」 (西の点火口へ移動)
火の神 火の守	「汝に『健康の火』を与える。」 「強い心としょうぶな体を作ることを誓います。」 (北の点火口へ移動)
司会	(トーチを持って、北の点火口へ移動) (点火の際はその場でみつめる) 「では、神様より点火の合図をいただきます。」
火の神 司会	「この偉大なる火を、みんなの心の中にもしましましょう。点火！」 (火がともったら、営火場北側へ戻る) 「今、みなさんの集いの火がともりました。楽しいキャンドルファイアになるように『燃えろよ燃えろ』を歌いましょう。」 (火の守らの紹介後の退場でもよい)

◇第二部◇	交流の儀(40分)
アラクヨリダー 営火係	「これから歌やゲームで楽しい時間をすごしましょう。」 ○ 簡単なゲーム ※ 交流の儀の進み方につれて火を小さくしていく

◇第三部◇	火を送る儀(10分)
司会 司会	「楽しかったゲームも終わりです。もとのサークルに戻りましょう。 ・・・みんなで囲んだ火、あれほど燃えさかった明るく大きな火がこんなに小さくなりました。間もなく消える時を迎えることでしょうか。しかし、この自然の家での様々な活動の思い出や仲間たちとの語らいは決して消えることはないでしょう。この素晴らしい思い出を、みなさんの心のアルバムに刻むために、しばらくの間じっくりと炎を見つめてください。」 「みなさんにとって今日一日はどんな日でしたか。」 (※今日一日の楽しかった出来事や良かったことを振り返ったり、明日への意欲付けを図ったりする。)

<p>司会</p>	<p>○児童・生徒による感想発表、全員の歌、残り火を分火して送る 等 「みなさんの協力で、滞りなくキャンドルファイアを進めることが出来ました。ありがとうございました。今日いただいた4つの火を忘れることなく、これからも頑張っていきましょう。これでキャンドルファイアを終了します。」</p>
-----------	--

火の消し方



火傷に注意しながらおこなってください

レクリエーションゲームの紹介（例）

<p>じゃんけんゲーム</p>	<p>① リーダーじゃんけん リーダー対全員でじゃんけんし、勝った人だけ再度じゃんけんができる。最後まで勝った人がチャンピオン。</p> <p>② 向きかえじゃんけん リーダー対全員でじゃんけんし勝った人が体の向きを変える。 正面→右向き→後ろ向き→左向き→正面など勝つごとに向きを変え、早く一回転した人が勝ち。</p>
<p>インパルス</p>	<p>メンバー全員でサークルになり手をつなぐ。最初の人を決め、その人が右隣の人の手を握る。握られた人は、さらに右隣の人の手を握る。これを繰り返し最初の人まで合図を戻すゲーム。最初の人に戻るまでの時間を縮める達成感を味わったり、全員に合図がおくられたことの一団感を味わったりする。</p>
<p>落ちた落ちた</p>	<p>リーダーの「おーちた、おちた」の声かけに、メンバーが一斉に「なーにがおちた」と答える。次にリーダーは「まんじゅう」「かみなり」「りんご」「お金」のうち一つを素早く指示する。メンバーは決められた動作を素早く行う。</p> <p>「まんじゅう」・・・天井を向き、口を大きくあける 「かみなり」・・・両手でへそを隠す 「りんご」・・・両手を前に差し出す 「お金」・・・かがんで物を拾う動作</p>
<p>キャッチ</p>	<p>メンバー全員でサークルになり内側を向く。全員左手で筒をつくり、右手は人差し指を右隣のメンバーの左手の筒の中に入れる。</p> <p>リーダーが「キャ、キャ・・・キャッチ！」と言ったら左手の筒を締めて隣の人の人差し指をキャッチする。また、自分の人差し指はキャッチされないように抜く。</p> <p>※ リーダーは「キャ」のつく言葉を時々伝えエラーを誘う。 例：キャベツ、キャッチャー など</p>
<p>オオカミとリス</p>	<p>3人組をつくり、リス1人、木を2人決める。木の役になった人は両手をつないで中にリスを入れる。誰か1人（余っている人）が呼びかけ役となる。呼びかけ役が「きたぞー、きたぞー、〇〇〇がきたぞー」</p> <p>「オオカミ」・・・リス役が動く（別な木の所へ移動ししゃがむ） 「木こり」・・・木役が動く（別なリスがいる場所へ移動しリスを囲む） 「嵐」・・・全員が動く（全員動いて新たな3人組を作る）</p> <p>移動の時に自分が残ってしまわないようにする組み分けのゲーム。</p>
<p>せーの</p>	<p>リーダーの声かけ「せーの」の後にメンバーは拍手を1回する。さらにリーダーは「せーの」と声かけ、メンバーは拍手を2回する・・・徐々に回数を増やしていく。リーダーは頃合いをみて「あつまれー」と叫ぶ。メンバーは拍手した回数的人数で集まる。</p>

