

1 キャンドルファイヤー

キャンドルファイヤーのリード（エールマスター）は、職員が担当するばかりでなく、レクリエーション係の仕事として参加者が自らリードすることもあります。ここでは職員がリードすることを前提として流れを構成しています。

キャンドルファイヤーをリードするときは、ソング・ゲームと同じように、「静→動→静」を意識して全体の流れを構成します。特に、一番最後の「終わりのことば」にどれだけ集中できるかが大切になります。経験的に中盤が盛り上がれば盛り上がるほど、終盤の「終わりのことば」に集中します。ですから、中盤のゲームの内容はみんなで歌ったり踊ったり、といったゲームのほうが盛り上げやすいといえます。一方、参加者にとってはスタンツの発表が最大の関心事です。スタンツの準備ではああでもない、こうでもないと思恵を絞り、みんなの前で演技するわけですから、大変な緊張です。エールマスターはあくまでスタンツの発表に向けて雰囲気を持ち上げていきます。もっとも、リードに特別なルールがあるわけではなく、エールマスターの個性や持ち味が大切です。プログラムについても、エールマスターによって、その内容は大きく異なってきますし、参加者の構成によっても異なります。参加者の雰囲気をつかむためにも、できるだけ生活の中で参加者とともに活動し、積極的に接することが大切です。

会場について心がけることは、参加者に応じた広さの会場を用意することです。参加者全員が円になって座れる広さが必要ですが、広すぎても盛り上げにくくなります。やむを得ないときには二重円で座っても可能です。また、後で述べる「終わりのことば」を意義あるものとするためにも、静かな雰囲気のできる会場が望ましいでしょう。キャンドル台については、中央部分に直径5センチほどの特製メインキャンドルをセットし、周囲に50号程度のろうそくを15～20本立てたものを準備します。静かなだけでなく、他の照明などが会場に入り込まないような配慮が必要です。

(3) 終わりのことば

青年の家では、教育的なねらいのあるキャンドルファイヤーの場合、特に「終わりのことば」を重視しています。「終わりのことば」には、

- ア 自分を見つめさせる。
- イ 人間の弱さを知らせる。
- ウ 生きることを真剣に考えさせる。

などのねらいがあります。キャンドルファイヤーは、すべてこの「終わりのことば」に完結すると思っています。

2 キャンプファイヤー

////////////////////////////////////

キャンプで生活を共にしたすべての仲間たちが、お互いの友情と連帯を確認し、大きな炎によるダイナミックな躍動感を、また、小さな炎の神秘性、神聖感を味わうのがキャンプファイヤーです。しかし、山の中で行う焚き火は自然に対して深刻なインパクトを与えるものであることを忘れてはならないでしょう。

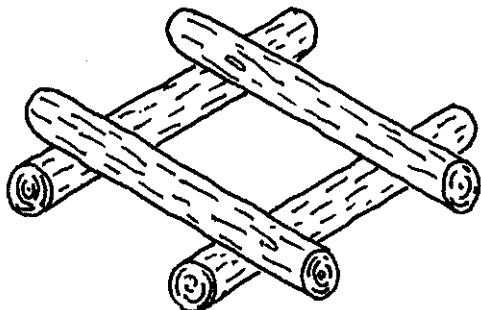
炎をコントロールするファイヤーキーパーが必要になりますが、内容、進行等についてはキャンドルファイヤーと大きく違いませんので、ここではキャンプファイヤーの準備段階として、マキ組みと点火方法をいくつか紹介しておきます。

(1) 材料・道具類

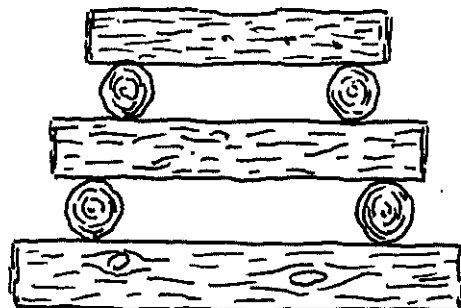
- ア ファイヤー用のマキ（角材よりも丸太のほうが雰囲気が出てよい。）
- イ バタマキ
- ウ 灯油 2～3リットル
- エ 新聞紙
- オ ナタ・ノコギリ
- カ バケツ（灯油用1・消火用2～3）
- キ スコップ（後始末用）
- ク その他点火に必要なもの、および軍手

(2) 組み方

ア 一番下の丸太は一番太いものを使い、小石を挟んだりして丸太を安定させ、平行に2本並べます。

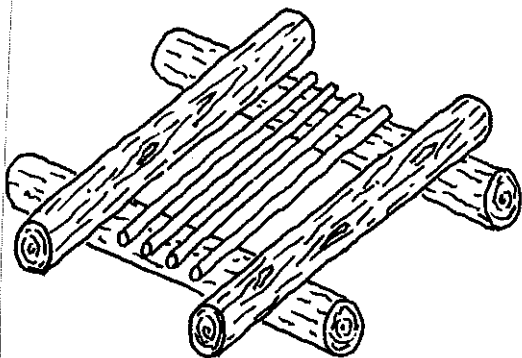


イ 互い違いに平行に積み上げ、上になるほど少しずつ内側に入れると安定します。



ウ 3段目くらいに細い丸太を並べ、スノコ（ロストル）を作ります。

ロストルによって空気の逃げ道ができ、ロストルの上に細木やバタマキを立たせるように詰めます。

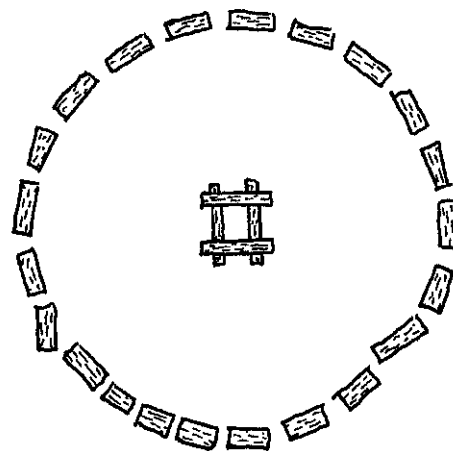


エ 組み上げた火床の周囲に、余った細木やバタマキを並べます。

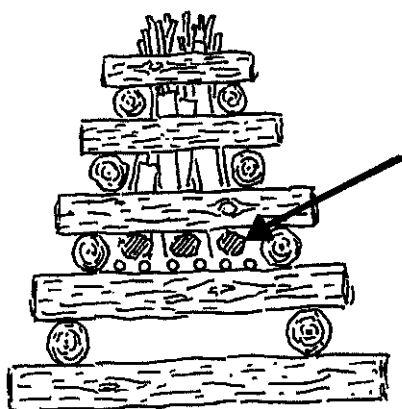
→火に近づかせない。

→マキをくべやすい。

→湿ったマキを乾かす。



オ 新聞紙を丸め、灯油を湿らせたものを何個か用意して、点火する箇所に置きます。(マキが湿っているようなら、全体に灯油をかけておきます。)



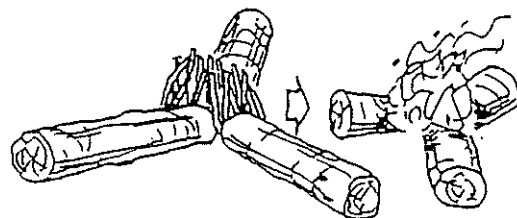
参考 ーその他のマキ組みのスタイルー

※いずれも少人数のファイヤーに使用されることが多い。

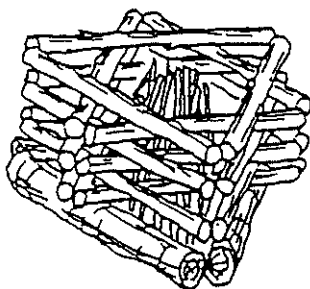
A インディアン型 (ティーピー型)



B ダイヤモンド型



C スター型



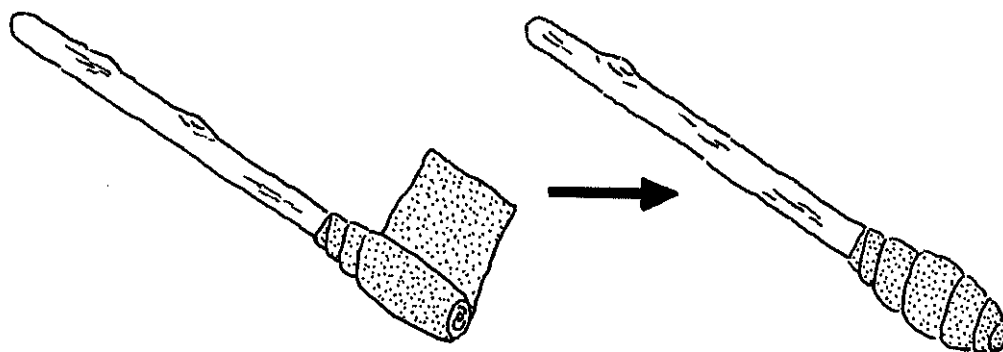
(3) 点火方法

ア トーチ点火

(ア) 材料：トーチ用の棒・1本 ぞうきん・1枚 針金 新聞紙 灯油

(イ) 道具：ペンチ等

(ウ) 準備：トーチ用の棒の先にぞうきんをきつく巻きつけ、針金でしっかりと結びつける。巻きつけたぞうきんに灯油を浸し、ぞうきんを下にして、任意の場所にしばらく放置する。(立てたときに手元に灯油が垂れてこないようにするため。)



(I) 点火：

- ・トーチを持つときは両手で、高く掲げるようにして持つこと。
- ・ファイヤーの井桁に点火するときは、絶対に風下側に立たないこと。
- ・点火の時は、トーチを持った上体はそのまま、膝を折ってしゃがみ込むようにすること。(特に子どもに持たせるときは、明るいうちに十分指導をしておくこと)

(II) 消火：

- ・点火の終わったトーチは、そのままファイヤーの井桁に突っ込んで燃やしてしまうのが、簡単で安全。
- ・トーチを再利用したいときは、水の入ったバケツに突っ込んで消火するか、穴を掘っておいて、そこに埋めて消す。

イ 火の玉落とし (スネークファイヤー・ファイヤーアロー)

(ア) 材料：ぞうきん・2枚 ナスカンまたはオーリング・1個

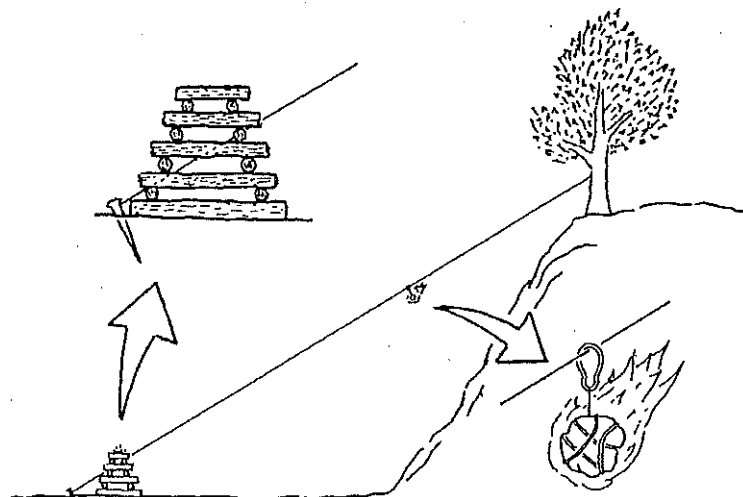
ハリガネ (16 番線 50 m) ペグ・1本 灯油・少々

合成繊維のひも・少々

(イ) 道具：ペンチ

(ウ) 準備：

- ・灯油を含ませたぞうきんで石を包み、ハリガネでしばり、ナスカンをつけたものを「火の玉」とする。
- ・ファイヤーの井桁に近い高いところ (樹木・建物など) から井桁まで、ハリガネを渡す。(この時に、ハリガネが揺れないように注意する)
- ・高いところに火の玉をセットし、滑り落ちないように、合成繊維のひもで留めておく。この火の玉に点火すると、合成繊維のひもが焼き切れて、火の玉がハリガネを滑り落ちて井桁に点火する。
- ・エールマスターは必ずペンチを持って円に入る。点火したらすぐにハリガネを切ってしまう。この時、ハリガネは強く張っている状態なので、切る部分の上方のハリガネを手で持って切るようにすると、ハリガネの切り口があらぬ方向に飛んだりせず安全。
- ・ファイヤーキーパーは、すぐにハリガネの後始末をする。



3 キャンドルファイヤーの進め方

◆◆◆ 導入のながれ ◆◆◆

(1) 入場点火の仕方

キャンドルファイヤーにおける入場や点火の方法は、特に定まった形式があるわけではありません。ただし、全体的な「静→動→静」の流れがありますから、入場から点火までは静かな雰囲気大切にしましょう。実際に青年の家で行ってきた方法を次に紹介しておきます。

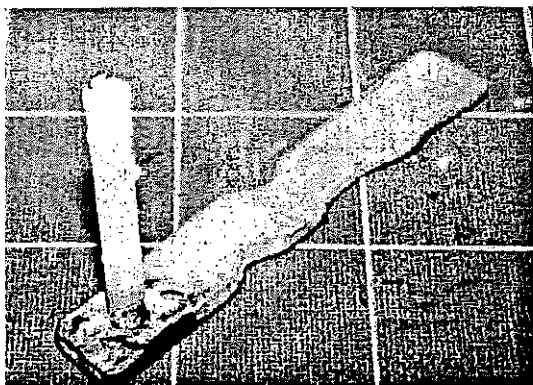
ア 参加者全員で点火する場合

会場とは別の場所で、エールマスターを先頭に並び、手燭(写真ア)を持ちます。「遠き山に日は落ちて」を歌いながら会場に向かい、会場の入り口で手燭に点火します。入場したらキャンドル台を中心に円形に(写真イ)並びます。エールマスターの合図で、全員でキャンドル台のキャンドルに点火します。

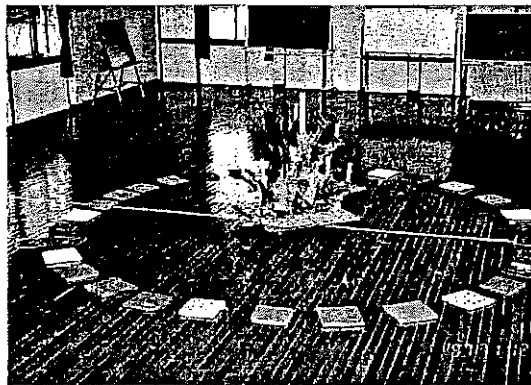
イ 代表者(たとえばレク係など)が点火する場合

上のアと同じように、点火する代表者は別の場所に待機します。その他の参加者はあらかじめ入場し、円形に立って「遠き山に日は落ちて」を歌いながら代表者の入場を待ちます。代表者は入場したら、みんなの内側を1周してエールマスターの合図で点火します。この方法で行う場合、代表者は5～10名前後が適当です。

写真ア



写真イ



(2) 遠き山に日は落ちて

進め方

- ① 歌詞：遠き山に日は落ちて 星は空をちりばめぬ
今日のわがをなしおえて 心かろくやすらえば
風はすずし この夕べ
いざやたのし まどいせん まどいせん

この歌を歌いながら静かな雰囲気の入場して、キャンドルに点火します。

◆◆◆ 前半から中盤へかけてのゲーム ◆◆◆

////////////////////////////////////

雰囲気や一体感を作り上げ、ムードを徐々にたかめて行くところがねらいですから、次のゲームの中から、4～6つぐらいを取り上げて組み立てていきます。

(1) 幸せなら手をたたこう

進め方

- ① 「幸せなら手をたたこう 幸せなら手をたたこう 幸せなら態度でしめそうよ そらみんなで手をたたこう」と歌いながら、「たたこう」の後で手をたたく。
- ② 「手をたたこう」の部分を「足ならそう」「肩たたこう」などと変えて行う。

ポイント

「手」以外の部分を行うときは、「幸せなら～」と歌っているときに次に行う部分を具体的に表現します。なれてきたら、「幸せなら最初から」と今まで行った部分をすべて表現してみます。

(2) 始めのことは

進め方

- ① 文章の所々に空白を作り、ここに参加者からことば（名詞、ただし人名・地名・会社名等固有名詞は避ける）を出してもらい、エールマスターが記入していく。完成したら、参加者の代表（レクリエーション係の委員長など）に読んでもらう。
- ② 具体例

わたしたち（ ）のような男子研修生 24 名と（ ）のような女子研修生 20 名は、（ ）のような本部の〇〇さんと一緒に（ ）のような△△青年の家にやってきました。開会式では（ ）のような所長のあいさつに度胆をぬかれました。（ ）のような昼食を食べた後で、（ ）のような××さんのリードでゲームを楽しみました。自主運営の打合せでは 3 日間を自分たちで、（ ）のように過ごそうと相談し、お話「人間の働き」では（ ）のような話を聞き、いきなり頭の中が（ ）のようになってしまいました。

夜の班別話合いでは、（ ）のようなことについて話合ってから、（ ）のような風呂に（ ）のようになって入り、（ ）のような部屋の、（ ）のような布団に（ ）のようになって寝ました。

2 日目は（ ）のようなチャイムにたたき起こされ（ ）のようになってそうじをしました。お話「集団生活と自由」では（ ）のような〇×さんから（ ）のような話を聞き、（ ）の大切さを知りました。それから、（ ）のようになってカレーを作りました。その味はまるで（ ）みたいでおいしかった！そのあと（ ）のようになってウォークラリーをしたら（ ）のような☆班が優勝しました。

さあ、いよいよ最後の夜です。（ ）のような口ウソクのまわりでおおいに楽しみましょう。！

〇〇年〇月〇日

研修生代表 () のような ○ ○ ○ ○

ポイント

これによってかたい雰囲気のを和らげることがねらいですから、ある程度笑いが取れるものになってよいと思います。

前もって巻紙のようなものを書いて用意しておきます。上の例はやや長めですが、長過ぎるとかえってしらけてしまうので気をつけましょう。漢字などにはふりがなをつけておいた方がわかりやすいでしょう。また読むときには「大きな声でゆっくり読む」「みんなが笑ったときにはしばらく待つ」「自分が先読みして笑わない」などの注意をします。

「始めのことば」は必ず行わなければならないというものではありません。他のゲームで雰囲気を作っていくこともあります。

(3) 線路は続くよどこまでも

進め方

- ① 円形になって足を伸ばして座る。
- ② 両手で両ももをたたく。両手で右隣の人の両ももをたたく。また自分の両ももを両手でたたく。両手で左隣の人の両ももをたたく。
- ③ 「線路は続くよどこまでも」にあわせて、今の動作を繰り返す。

ポイント

さらに、動きの大きなパターンとして、両手を「自分のもも、自分の右隣、さらにもう一人右隣まで移動させ、一人ずつもどってくる。続いて左側へも、左隣、さらにもう一人左隣まで移動して一人ずつもどってくる。」という順序で行うこともあります。最初はゆっくり行い、なれてきたら速く行ってみます。

(4) アップダウンキャッチ (キャーキャーキャッチ)

進め方

- ① 円形に座る。左手は指を丸めて筒を作り、左の人の右膝の上にのせる。右手は人差し指を出し、右膝に乗っている右隣の人の指の筒の中に指を入れる。
- ② エールマスターの「アップ」「ダウン」の指示に従い、右手の人差し指を筒から抜いたり入れたりする。
- ③ 「アップ」「ダウン」の指示中に「キャッチ」の言葉がでたら、素早く左手の筒をすばめて相手の右手人差し指を捕まえる。そして自分の右手は逃げる。
- ④ アップダウン以外の応用としては、指を筒に入れた状態でキャキャキャ……キャッチとやったり、言葉を大きく言ったり、小さく言ったり、速くしたり、遅くしたり変化をつける方法や、まぎらわしい「キャット」「キャベツ」「キャラメル」という言葉を使ったりする。

ポイント

左右の手に同時に別々の役目をもたせることによって動作が混乱し、それが楽しさにつながっています。

(5) 南の島のハメハメハ大王

進め方

- ① 円形になって足を伸ばして座る。ゆっくりと歌を練習する。

歌詞：南の島の大王は その名も偉大なハメハメハ ロマンチックな王様で
風のすべてが彼の歌 星のすべてが彼の夢 ハメハメハー ハメハメハー
ハメハメハメハメハー アウ～アウ～

- ② 歌にあわせて振り付けを覚える。

ア 「南の島の大王は（ハッ）その名も偉大なハメハメハ」の振り付けは、「両手で両ももをたたく。両手で右隣の人の両ももをたたく。また自分の両ももを両手でたたく。両手を上げる。両手で両ももをたたく。両手で左隣の人の両ももをたたく。また自分の両ももを両手でたたく。両手をあげる。」を2回くりかえす。

イ 「ロマンチックな～彼の歌」は、「両手のにぎりこぶしを体の前で3回まわし、右手の親指を立てながら体の前へ。両手のにぎりこぶしを体の前で3回まわし、左手の親指を立てながら体の前へ。」を2回くりかえす。

ウ 「星のすべてが彼の」は、両手を開き、頭の上からヒラヒラとおろす。「夢」は、両手をあわせ、右に傾けた顔の横にそえる。

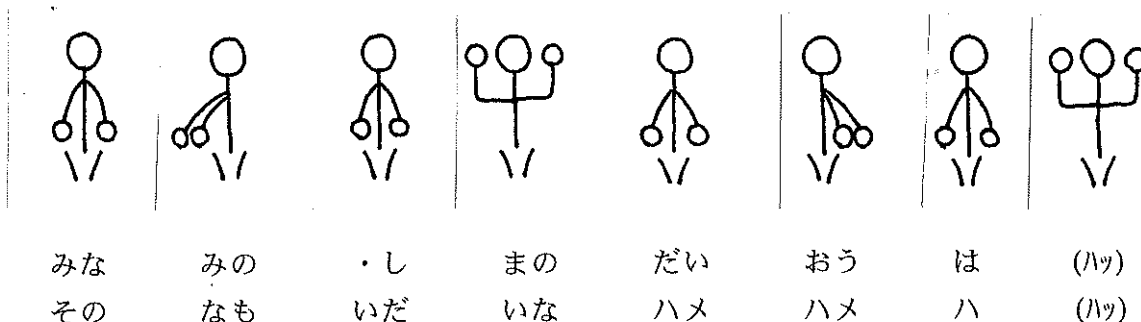
エ 「ハメハメハー」は、両手首を曲げ、指先を右隣の人に3回あてる。3回目は両手を伸ばす。次の「ハメハメハー」は、今と同じように指先を左隣のの人に3回あてる。3回目は両手を伸ばす。最後の「ハメハメハメハメハー」は、手拍子を行う。

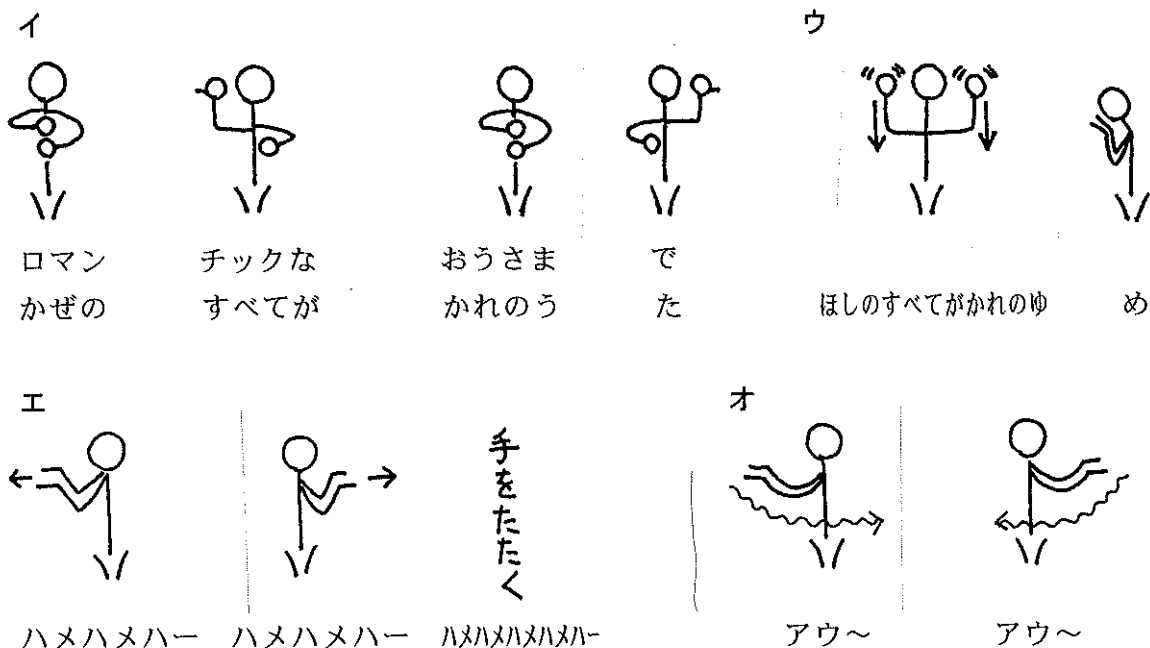
オ 「アウ～アウ～」は、もう一度歌をくりかえすつなぎとして、両手が体の前を風が横切るように(フラダンスのイメージ)右に1回、左に1回移動させる。

ポイント

両手を上げるときに「ハッ！」と大きな声を出すと盛り上がります。なれてきたら、歌のテンポを速くして行くと、むずかしくなり、集中してきます。

ア





(6) かなづちトントン

進め方

- ① (右こぶしを上げてふりながら) かなづちトントン 1本でトントン かなづちトントン 今度は2本(2本と言ったときに左手も上げる)
- ② (両こぶしをふりながら) かなづちトントン 2本でトントン かなづちトントン 今度は3本
- ③ (体の部分を1つずつ増やしていく・④⑤も同じ) かなづちトントン 3本でトントン かなづちトントン 今度は4本
- ④ かなづちトントン 4本でトントン かなづちトントン 今度は5本
- ⑤ かなづちトントン 5本でトントン かなづちトントン これでおしまい

ポイント

増やしていくと動作がうまくいかない、その滑稽さを楽しい雰囲気結びつけます。

(7) おもちゃのチャチャチャ

進め方

- ① A・B 2組にわかれる
- ② A組を「おもちゃ」チーム、B組を「チャチャチャ」チームとする。全員で「おもちゃのチャチャチャ」を歌いながら、歌詞の中の「おもちゃ」という言葉のときは「おもちゃ」チーム、「チャチャチャ」という言葉のときは「チャチャチャ」チームがそれぞれ立って歌う。
- ③ チームを交代して行う。

ポイント

エールマスターがジェスチャーを行うとわかりやすくなるでしょう。歌いはじめは、「おもちゃ」チームが立つので、注意を促しておくといと思います。

(8) もしカメ・うらしま

進め方

- ① A・B 2組にわかれる。
- ② A組は「もしもしかめよ～」の「うさぎとかめ」の歌を、B組は「むかしむかしうらしまは～」の「浦島太郎」の歌をもち歌として、ひとくぎりずつ交互に歌いついでいく。
- ③ A「もしもしかめよかめさんよ」 B「むかしむかしうらしまは」
A「せかいのうちでおまえほど」 B「たすけたかめにつれられて」
A「あゆみののろいものはない」 B「竜宮城にきてみれば」
A「どうしてそんなにのろいのか」 B「絵にもかけない美しさ」

ポイント

相手の声につられて、音程が外れてしまうところにおもしろさがあります。A、Bを交代してそれぞれ楽しんでみてください。うまくできるようになったら、ひとりで2つの歌を交代に歌ってみるのもよいでしょう。

(9) 赤いくつ

進め方

- ① 歌詞：赤い靴はいてた女の子 異人（いじん）さんにつれられて 行っちゃった
- ② メロディーを覚える。次に歌詞を「赤い靴」で統一して歌う。
つまり、「赤い靴 赤い靴（はいてた） 赤い靴（女の子） 赤い靴（異人さんに） 赤い靴（つれられて） 赤い靴（行っちゃった）」
- ③ これができたら、全体を3・4グループに分け、グループごとに色（青・白・黒……2文字がいい）を決める。
- ④ 一小節ごとに区切ったり、同時に歌ったりしながら、リズムと声の大きさを競う。

ポイント

色のほかに、「でかい靴」「ぼろい靴」「くさい靴」などがあります。

(10) 字ぬき歌

進め方

- ① 「春が来た」の歌を歌う。
- ② 歌詞にでてくる「た」という部分を歌わないで、歌う。「春がき○ 春がき○ どこにき○ 山にき○ 里にき○ 野にもき○」

ポイント

字をぬいて歌っても調子が乱れないように歌います。エールマスターは、字をぬく歌詞を声を出さずに、口だけで表現します。「春がきた」以外にも、次のような場合があります。

- ・「あんたがたどこさ」⇒「さ」をぬきます。
- ・「お猿のかごや」⇒「さ」をぬきます。
- ・「むすんでひらいて」⇒「で」「て」をぬきます。

スタントの準備については、事前に1時間ほど時間をとり、次のようなポイントを説明しておきます。なお、準備の時間が長すぎると、話し合いがダラダラとして、逆にまとまらなくなってしまうこともありますので、注意が必要です。

スタント準備の事前説明

- ・各班ごとに秘密で作る。
- ・所要時間5分程度。
- ・全員参加。(何らかの形で出演)
- ・歌だけとかクイズなどは避ける。
- ・演技のしかたを考える。(ドーナツ型舞台、照明はロウソクのみ)
- ・道具は極力使わない。
- ・本部(引率者)が行う場合も、やはり同じ条件で作る。

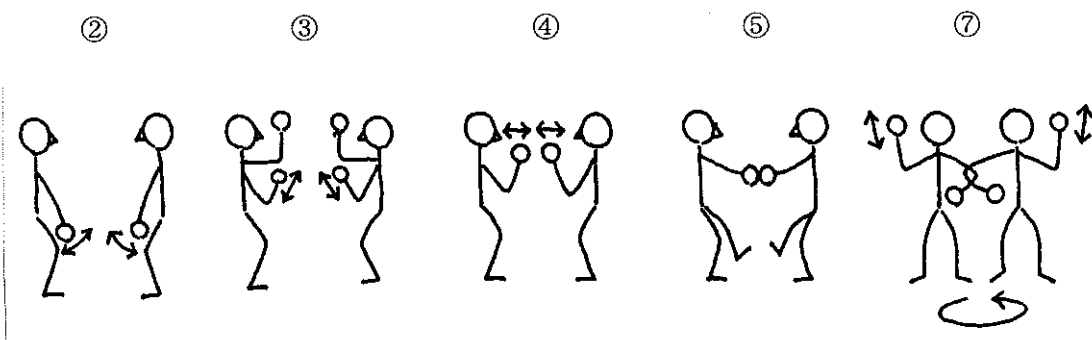
ポイント

自分たちの持ち味を生かし、協力して劇を作り上げることが一番大切な点ですから、結果よりも、過程を評価しましょう。

(2) トライミー

進め方

- ① お互いに向かい合う。
- ② 自分の膝を両手でたたく(2呼間)
- ③ 右肘を左手の平でたたく(2呼間)、左肘を右手の平でたたく(2呼間)
- ④ 両手でお互いの手の平をたたく(2呼間)。②～④を2セット繰り返す。
- ⑤ お互いに手を取り合って左足から左回りに進み、4歩目に右足キック。
- ⑥ 続いて、反対足の右足から右回りに進み、4歩目に左足キック。
- ⑦ お互いに向き合いながら右腕を組み、左手は上に上げながら、お互いが前に進みながら左回り(7呼間)8拍子目に拍手を1回。
- ⑧ お互いに向き合いながら左腕を組み、右手は上に上げながら、お互いが前に進みながら右回り(7呼間)8拍子目に拍手を1回。
- ⑨ 「エイ エイ エイ エイ エイ エイ エイ エイ」とかけ声をかけながら8呼間の間に移動して、他の人とペアを組む。①から⑨の繰り返し。



参加者によっては、レクダンスではなく激しい動きのゲーム類のほうがふさわしい場合もあります。次にいくつか紹介します。

(3) あんたがたどこさ

進め方

- ① 両手をつないで一重円、または二重円（人数の多い時）をつくる。
- ② 歌詞：あんたがたどこ(さ)肥後(さ)肥後どこ(さ)熊本(さ)熊本どこ(さ)
船場(さ)船場山にはタヌキがおって(さ)それを獵師が鉄砲で撃って(さ)
煮て(さ)焼いて(さ)食って(さ)それを木の葉でちよいと隠せ
- ③ 歌いながら、右の方へ進んでいく。
- ④ (さ) のところで左にもどる。
- ⑤ 2 回目の方法としては、同様に (さ) のところでしゃがむ。

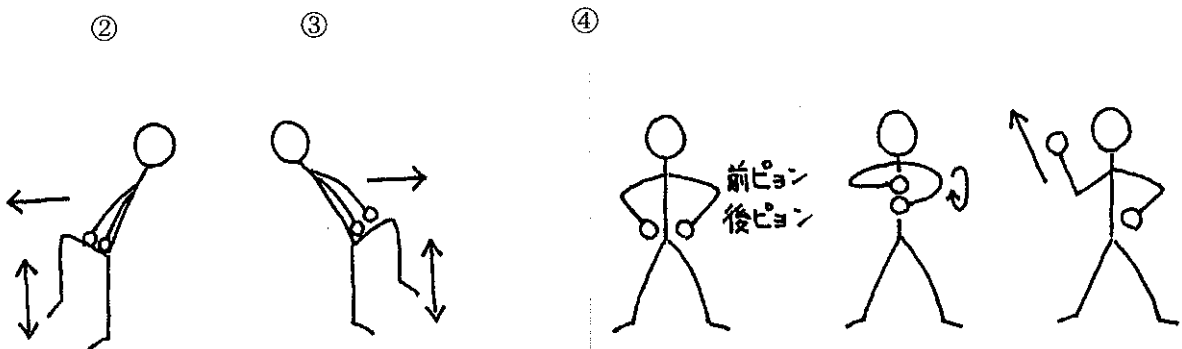
ポイント

(さ) のところの動作を強調し、団結力とみんなで体力を使った一体感を感じさせます。

(4) 団結踊り

進め方

- ① 歌詞を覚える。
ハイック ズンバ ズンバ ズンバ ハイック ズンバ ズンバ ズンバ
エンヤラヤ エンヤラヤ オーエイ！
- ② 歌詞に合わせて、腰のあたりで手をたたき、足は右足を上げながら下げるときに床をたたき、リズムをとりながら右方向に進む。
- ③ 歌詞に合わせて、腰のあたりで手をたたき、足は左足を上げながら下げるときに床をたたき、リズムをとりながら左方向に進む。
- ④ 正面を向き、手は腰に当て前に一步とぶ（エンヤラヤ）、手は腰に当て後ろに1歩とぶ（エンヤラヤ）、胸の前で手を回し（オー）、右手を上につきだして（エイ）叫ぶ。



◆◆◆ 中盤から後半へかけてのゲーム ◆◆◆

////////////////////////////////////

(1) あぶらむし

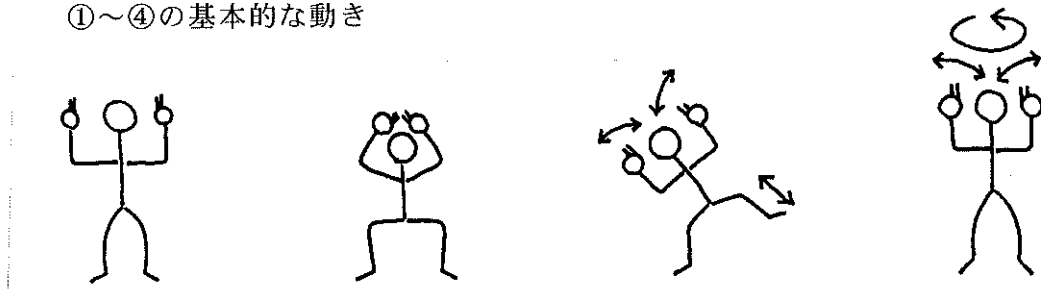
進め方

- ① 歌詞を覚える。
あーぶらーむし ぴっぴっ あーぶらーむし ぴっぴっ
あぶらむし ぴっ あぶらむし ぴっ
そのまた子どもも あぶらむし ぴっぴっ
- ② ひざを曲げ、手であぶら虫の触角を作りながら、「あーぶらーむし」のところで、右足から5歩右に移動し、「ぴっぴっ」のところで左足を2回跳ね上げる。
- ③ ひざを曲げ、手であぶら虫の触角を作りながら、「あーぶらーむし」のところで、左足から5歩左に移動し、「ぴっぴっ」のところで右足を2回跳ね上げる。
- ④ ひざを曲げ、手であぶらむしの触角を作りながら、「あぶらむし」のところで3歩右に移動し、「ぴっ」のところで左足を1回跳ね上げる。
- ⑤ ひざを曲げ、手であぶら虫の触角を作りながら、「あぶらむし」のところで3歩左に移動し、「ぴっ」のところで右足を1回跳ね上げる。
- ⑥ その場所で、7歩で1周回り、最後のぴっぴっで腰を落とす。
- ⑦ 上の動作が終了したところで、話を入れ、例えば、あぶらむしがバタバタバタと飛んできました。という話を入れたら、先と同じ動作を続けながら、「ぴっぴっ」のところや「ぴっ」に続いて「バタバタバタ」という動作を入れていく。
- ⑧ 状況を見ながら、3つ～5つぐらい動作を増やしていく。

例：ガシャガシャガシャ（動き回っている様子）

ペロッ	（舐める様子）
シュッ	（殺虫剤を振りかけている様子）
コロッ	（死んだ様子）

①～④の基本的な動き



ポイント

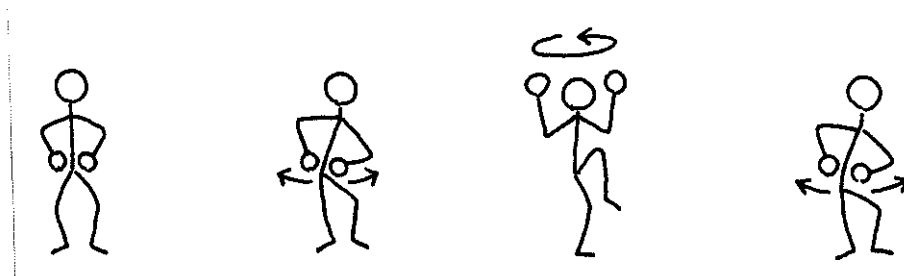
エールマスターは楽しく滑稽に踊り、楽しい雰囲気醸し出しましょう。

(2) コシヒカリ音頭

進め方 （ ）内が歌詞

- ① 歌詞：コシヒカリ コシヒカリ 新潟名物コシヒカリ

- ② 振り付け：腰に手を当ててひざをやや曲げる。そして右左右に腰を振る（コシヒカリ）、左右左に腰を振る（コシヒカリ）手を上に上げて振りつつ、1回転踊りまわる。（新潟名物）再び右左右に腰を振る。（コシヒカリ）



ポイント

コシヒカリをササニシキに変えて、「ササニシキ」の部分で腰を前後に動かすのも面白いです。

勝利をたたえる踊りや、罰ゲームなどに利用することで、笑いを誘い、場の雰囲気をも和ませます。

(3) 手のひらを太陽に

歌詞

僕は みんな 生きている（右足1歩前へ）
 生きているから（左足1歩前へ） 歌うんだ
 僕は みんな 生きている（右足1歩前へ）
 生きているから（左足1歩前へ） 悲しんだ
 手のひらを 太陽に すかして見れば 真っ赤に 流れる 僕の 血潮
 ミミズだって オケラだって アメンボだって
 みんな みんな 生きているんだ 友だちなんだ

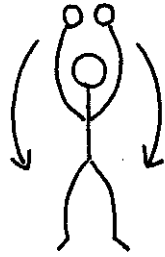


カ



手の平を前に
「てのひらを」

キ



大きく円をかく
「太陽に」

ク



手の平を顔の
前でふる
「すかしてみれば」

ケ



キャンドルの
炎を指さす
「まっかに」

コ



波打たせて
「流れる」

サ



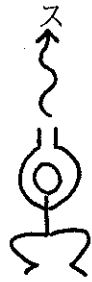
「ぼくの」

シ



静脈を指して
ひじから手首へ
「ちしお」

ス



おどけた仕草で
ミミズのマネ
「ミミズだって」

セ



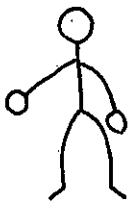
顔を前後に
動かしオケラ
「オケラだって」

ソ



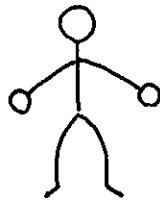
平泳ぎのかっこう
でアメンボ
「アメンボだって」

タ



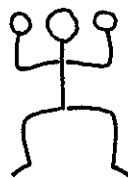
右手だけ広げる
「みんな」
ポイント

チ



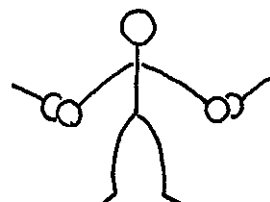
②と同じ
「みんな」

ツ



力強く
「生きているんだ」

テ



となりと手をつなぎ
前後にふる
「友だちなんだ」

バラエティーに富んだ歌詞内容ですので、動作を大きくはっきり行くと一体感が生まれます。

(4) ホイマシペーター

進め方

- ① 歌を覚える。「ホイマシペーター ホイマシパール ホイマシペーター ホイマシパール ホイマシペーター ホイマシパール ホイマシペーター ホイマシパール」

パール」

- ② エールマスターはこの歌の話をする。『むかし、ホイマシ家にペーターさん(夫)とパールさん(妻)がいました。』
- ③ 『ある日、ペーターさんが町の市場に買い物に行ってしまったので、家にはパールさんしかいませんでした。そこで、「ペーター」だけをぬいて歌います。』
- ④ 『なかなか帰らないペーターさんを心配したパールさんは、町の市場に行ってしまう。家には、だれもいなくなってしまう。そこで、「ペーター」も「パール」もぬいて歌います。』
- ⑤ 『パールさんの知らないところで寄り道をして帰ったペーターさん。パールさんがいないので、ペーターさんひとりでした。今度は「ペーター」は歌うことにして、「パール」だけをぬいて歌います。』
- ⑥ 『パールさんが戻ってくると、ペーターさんがいました。パールさんは心配しましたが、今はほっとしているようです。家には、2人ともいますから、ぬかないで全部歌います。』

ポイント

エールマスターは自然に静かな雰囲気になるように配慮します。

◆◆◆ 落としの歌 ◆◆◆

////////////////////////////////////

(1) 大きなくりの木の下で

- ① 歌詞：「大きなくりの木の下で あなたと私仲良く遊びましょう 大きなくりの木の下で」
- ② 振り付け：「大きな」は両手を上下に広げる。「くりの」は両腕で何かを抱えるように大きな円をつくる。「木の」は右手を右肩に、左手を左肩に指先をのせる。「下」は両手の指先を頭の上にのせる。「で」は頭にのせた手を上に伸ばす。「あなたと」は右手で前方を2回指さす。「私」は右手で自分を2回指さす。「仲良く」は右手を左肩におき、左手を右肩におく。「遊びましょう」は首を左と右に1回ずつ傾ける。
- ③ 歌詞を次のような順序でぬいていく。振り付けはすべて行う。
 - ア 「大きなくりの木の下」(最初と最後にある)
 - イ 「大きなくりの木の下」「あなたと私仲」
 - ウ 「大きなくりの木の下」「あなたと私仲」「良く遊びましょう」
 - エ すべて歌わない

ポイント

よく知られている歌のひとつなので、歌を歌いながら振り付けを見せることもできます。「大きなくりの木の下」を歌わないとき、「で」は歌うので、注意してください。エでは「ふりだけをするのです」とつけ加えると、わかりやすいでしょう。

(2) 大きな歌

歌詞 1 番：大きな歌だよ あの山の向こうから 聞こえてくるだろ 大きな歌だよ
2 番：大きな空だよ お日様が笑ってる 僕らを見つめる 大きな空だよ
3 番：大きな俺たちさ 雨風吹こうと おそれはしない 大きな俺たちさ
おそれはしない 大きな俺たちさ

(3) 翼をください

歌詞 1 番：今 私の 願い事が かなうならば 翼がほしい
この背中に 鳥のように 白い翼 つけてください
この大空に 翼を広げ 飛んでゆきたいよ
悲しみのない 自由な空へ 翼はためかせ ゆきたい
2 番：今 富とか 名誉ならば いらないけど 翼がほしい
子供の時 夢見たこと 今も同じ 夢に見ている
この大空に 翼を広げ 飛んでゆきたいよ
悲しみのない 自由な空へ 翼はためかせ ゆきたい

(4) 今日の日はさようなら

歌詞 1 番：いつまでも たえることなく 友だちでいよう
明日の日を夢見て 希望の道を
2 番：空を飛ぶ 鳥のように 自由に生きる
今日の日はさようなら また会う日まで
3 番：信じあう 喜びを 大切にしよう
今日の日はさようなら また会う日まで
また会う日まで

◆◆◆ 終わりのことば ◆◆◆

////////////////////////////////////

(1) 「終わりのことば」について

① キャンドルファイヤーの終盤、上の 2、3、4 の歌を歌いながらキャンドル台のロウソクを 1 本 1 本消していき、最後に 1 本だけ残ったメインキャンドルを見つめながら、「終わりのことば」を語ります。

- ② ロウソク 1 本にした静寂の中で、参加者に静かに語りかけていきます。このような雰囲気の中では、ことばが参加者の心に素直にしみ込んでいきます。参加者自身が、自分の過去をふりかえり、自分をみつめるきっかけとします。

キャンプファイヤーでは、古来からの人と火のかかわり、火の大切さ、友情の大切さなどを語る場合が多いようです。しかし、キャンドルファイヤーでは、静→動→静の流れを上手に繋ぐことができたとき、「終わりのことば」の場面では参加者の態度は驚くほど静かな、そして真摯なものとなります。

こんな場面では、月並みな言葉ではなく、参加者が青年の家での生活をふりかえることができる内容を話します。自分ひとりではとても青年の家の生活は成り立たなかったであろうこと。自分と仲間が関わることで、初めて生活を楽しむことができたこと。快適な生活を送るための知恵として、自分と集団との関係を学んだこと。仲間の、そして自分のさまざまな面を発見したこと。できる限りの事実を生活の中で取材しておき、参加者に返します。

さらに、これら生活のエピソードをもとに、これからの生活の指針、生き方のヒントになるような励ましの言葉を贈ります。

- ③ 終わりのことばが終わったところで、最後に残った 1 本のろうそくの炎を消します。闇をもたらすことによって、参加者は感動を深く胸に刻みます。暗闇の時間は数秒から数十秒、その時の雰囲気によって長さは違ってきます。また、純粋なレクリエーションとしてキャンドルファイヤーを行う場合には、終わりのことばは不要ですし、最後に暗くする必要もありません。