

令和5年度 キャンプファイヤー実技研修会

# キャンプファイヤー研修会



京都市小学校野外教育研究会

## ① キャンプファイヤーの担当

### 1. 営火長（ファイヤー・チーフ）

キャンプファイヤーの長で、点火の儀式的のさいに『歓迎の言葉』を言い、締めくくりに『終わりの言葉』（夜話）を伝える。

### 2. 進行係（エールマスター）

プログラムを進行する中心的な存在（司会者）で、その場の雰囲気盛り上げたり、間が空かないようにソングなどを取り入れたりして臨機応変に対処する。キャンプファイヤーの円滑な進行や効果的な演出は、エールマスターの腕に関わっている。指導者が行うことが一般的である。

### 3. 点火係（営火長のおつき）（4人 太鼓やく1人）

営火長と共にトーチを持って入場する。点火の儀式の際に営火長の『歓迎の言葉』の後に文火してもらう。演出に従って点火を行う。児童が火を扱うのでどのように分火してもらうのか、点火をするときは薪のどこに点けるか、火をどこで消すのかなど十分に事前指導と練習が必要である。

### 4. 火の係（ファイヤーキーパー）

キャンプファイヤーの火の番人である。通常は、組んである薪で十分であるが、時には、早く消火してしまい火が乏しくなる場合がある。そんな時には、臨機応変に薪を追加して場を盛り上げていく。また、最後の方では、薪を落としていってエンディングへと導く。火を扱うので必ず指導者が行う。

### 5. キャンプファイヤー係（実行委員会）

キャンプファイヤーの裏方の仕事を担当する児童の係。

1. 薪組をする。（基本は指導者が組み、子ども達はお手伝い）
2. 防火バケツやファイヤーロードの準備、片づけ
3. 営火場の片づけ

などが主な仕事として挙げられる。「点火係（トーチ係）」と兼用させてもよい。

## ② キャンプファイヤーの流れ

学校教育キャンプにおける最終日に行うキャンプファイヤーでは、儀式的に始まり、みんなで思いっきり楽しんだ後、再び儀式的に終わる（静）→（動）→（静）の形式のものを推奨しています。

例）（静）「入場→♪遠き山に火は落ちて→座る→点火の儀式」

↓

（動）「♪燃えるソング→各グループ等の出し物」

↓

（静）「しめくくりの儀式（夜話）→♪今日の日はさようなら→退場」

## ポイント (静) → (動) → (静) のメリハリをつけよう

- ・ 入場する前から厳かな儀式的な雰囲気をつくります。私語はもちろん厳禁です。ファイヤーロードを用意しておくことで儀式的な雰囲気づくりの助けになります。
- ・ 点火後は、班の出し物やエールマスターのゲーム・歌などを思いっきりみんなで楽しみます。エールマスターを中心に儀式的なムードから楽しい雰囲気に変えます。どんな出し物を始めの方に持ってくるのかもポイントになります。キャンプファイヤーの盛り上がり、火の大きさがシンクロするのが理想的です。
- ・ 出し物がすべて終わったら再び厳粛な雰囲気を演出して静かに終わります。

### ③ 事前指導

#### ポイント 活動の見通しを持たせ、主体性を引き出そう

キャンプファイヤーは、勉強では、あまり活躍できない子やいつもはもの静かな子を輝かせることができます。班の出し物は計画する段階から、主体的な学習の場としてぴったりです。そんな素晴らしい学習活動にするには、子どもたちに見通しをもたせる事前指導が欠かせません。また、日常の教科指導や行事等でも子どもたちが発表をする場面・発表を聞く場面を意図的に設定し、互いの良さを見つけあえる集団づくりがキャンプファイヤーでも成功させるポイントです。

#### (1) 歌の指導

キャンプファイヤーでは、歌で会が進行するなど、歌が大変重要な位置をしめます。歌がしっかり歌えないと盛り上がりには欠けます。しおりの中に『歌集コーナ』を作るなど事前に十分に練習をすることが大切です。  
「遠き山に日は落ちて」「燃えろよ燃えろ」「一日の終わり」「ローゼンフラフーン」など

#### (2) 出し物の指導

キャンプファイヤーの出し物は、学級会や児童集会でのゲーム等とは注意する点が異なります。以下にキャンプファイヤーを成功させる9つの原則をまとめました。

**原則1.** 出し物をする時は、炎の方を向いて行います。 炎に背を向けて、聞き手を見て行くと顔が火の陰になって全く見えません。

**原則2.** 話をする時は炎の向こう側の人に聞こえる声の大きさや話す速さを考え、炎に向かって歩きながら話します。

**原則3.** 炎の光がありますが、キャンプファイヤーを行う時間は昼間のように明るくありません。体の動きを使って表現する時は大げさに動かないと、伝わりません。「いつもの3倍の大きさを動かししょう。」と指導すると良いでしょう。

- 原則4. 出し物をする人が役者になりきり、思いっきり楽しむことが大切です。出し物をする側が恥ずかしがると場の雰囲気がしらけてしまいます。  
※まずは、指導者が役者になりきり、普段教室では見せないような姿を子ども達の前で見せると、子ども達も乗ってきます。
- 原則5. さっとはじめて、すつと終わることが大切です。出し物の順が回った時に躊躇してしまう盛り上がった雰囲気に水を差してしまいます。出し物の中身も大切ですが、はじめ方と終わり方もしっかり練習しておく必要があります。
- 原則6. 長々とルール説明はしません。「今から〇〇をはじめます。」等の余分な言葉は極力言いません。説明はできるだけ短く、簡単にし、実際にゲーム等をする中でやり方を伝えます。
- 原則7. クイズ系や罰ゲームがあるものは避けます。原則としてやる側も見ている側も全員で楽しめるものにすることが大切です。
- 原則8. ファイヤーの神秘的な雰囲気を大切にするために道具やマイク等はあまり使わないようにします。原則声と体の動きで表現できるものにします。
- 原則9. 出し物の時間は長くしすぎず、3分以内にまとめます。もう少しやりたいと感じるところで終わるのがポイントです。

## ポイント バランスのとれたプログラムにしよう

出し物の主なジャンルは  
〈発表型〉・スタッツ（寸劇） ・パントタイム ・合唱 ・ダンス など  
〈参加型〉・ソング ・アクションソング ・ダンス ・ゲーム など  
があります。

キャンプファイヤーの経験が少ないと子どもたちが考える出し物は似たり寄ったりになってしまいがちです。このような時は、アイデアがなかなか出ない班に他の班がやっていないジャンルのネタを教えるとプログラム全体のバランスが取れます。

### (3) 全体に対する事前指導

- ①儀式的な場面では緊張感をもち、楽しむ場面では思いっきり楽しむ。
- ②出し物をしているときに、茶化したり文句を言ったりしない。出し物がうまくいかない場面でも温かい心で積極的にファイヤーに参加する。
- ③指名されたときは、恥ずかしがらず、積極的に参加する。
- ④炎のまわりに近づきすぎない。

※子どもたちが盛り上がりすぎて炎に接近しそうなときは指導者が炎の周りに待機して注意を促す。

## ④ 点火方法・点火の儀式・夜話

### (1) 点火方法

#### ☆たいまつ（トーチ）点火方法

- ① 直点火式…1本のトーチで入場し、ファイヤーボールに直接点火する方式です。最も多く行われている方式で、だれにでもすぐに利用でき、確実な方式です。
- ② トーチ・サービス式…  
その1) 数本のトーチで入場したものが、同時にファイヤーに点火します。  
その2) 一本のトーチで入場し、数人に分火して、トーチを持った人が同時にファイヤーに点火する方式である。小学校においては、よく利用されている方法です。（分火に至るまでの演出を考えるとより一層効果的です。）
- ③ 聖火ランナー方式…点火は①と同様だが、セレモニーとしてではなく、聖火というイメージを持たせる方式です。特にこの方式は、日没前にファイヤーを行う場合に活用できます。

#### ☆マジック点火方法

たいまつ方式とは異なり、意外性を重視したものである。火矢、薬品、電気などを利用して点火する方式である。どの方法も、技術的に難しく危険性もある。マジック点火方式を利用する場合は、十分な練習と失敗対策を立てる必要がある。

### (2) 「歓迎の言葉」と「終わりの言葉」

キャンプファイヤーには、営火長が行う初めの『歓迎の言葉』と、キャンプファイヤーの終わりを締めくくするのに大変重要な『終わりの言葉』があります。（営火長の見せ場でもあります）

『歓迎の言葉』は、これから始まるキャンプファイヤーを盛り上げるのに重要な言葉なので、その場の雰囲気大切に簡潔な話を考えてください。  
例としては、森の主（営火長）が『今宵の集い』に集まったみんなを歓迎し、心よりもてなすような言葉。（雰囲気を出して）

『終わりの言葉』は、聞く者に和やかな『雰囲気』と温かい『情操』を与え、どことはなしに『感銘』を呼び起こさせるものです。話の内容については、色々ありこれが良いとか、あれはだめとかの話を聞きますが、下記の点を注意して『お話』すれば良いと思います。

- ① 話が長くなってはいけない。
- ② 話す相手の年齢に応じた『内容』を考える。
- ③ 『スピーチ』や『訓話』『説教』ではない。
- ④ 聞き手が『感銘』を覚え、その感動の『余韻』が大切である。

## ⑤ まとめと補足

1. キャンプファイヤーのめあてと見通しを子どもに持たせる。
2. 事前の準備と指導が大切である。
3. キャンプファイヤーは、始まりと終わりが一番肝心である。静かに始まり（神秘性）余韻を持って厳かな雰囲気終わる。
4. キャンプファイヤーを成功させる方法は、
  - ① SONG（歌. ソング）
  - ② STUNTS（寸劇. スタンツ）
  - ③ STORIES（話し. ストーリーズ）
  - ④ SHOWMANSHI（ショーマンシップ）この4つ『S』のバランスがうまく取れていることが大切である。
5. キャンプファイヤーは見るものではなく参加することによって楽しむものである。
6. 一つの出し物が長くならないように注意する。（スタンツでも3分程度、おもしろいなと思えたぐらいで止める。）
7. 出し物については、キャンプファイヤーにふさわしいものを出すように指導する。（内容については、事前チェックが必要である。）
8. 安全には、十分注意する。ふざけているとけがのもとである。消火用のバケツ等を必ず用意しておく。
9. 全体が長くなり、だらけてはキャンプファイヤーの良さが失われる。参加人数にもよるが、長くても1時間30分程度で終わるようにするのがよい。終了後の『余韻』を大切にす

## 【参考資料】

人間と『火』とは遠い遠い昔から、大きな関わりを持っています。

- |                   |       |     |
|-------------------|-------|-----|
| 1. 寒さから身を守る       | ----- | 暖房  |
| 2. 明るさを保つため       | ----- | 照明  |
| 3. 危害を加える動物から身を守る | —     | 護身  |
| 4. 食物を焼たり煮たり      | ----- | 料理  |
| 5. 道具を作るため        | ----- | 製作  |
| 6. 儀式を司る          | ----- | 神秘性 |

古代から我々の生活を便利にし、そして安全な暮らしを送るために人々は『火』を利用して来ました。しかし、それだけではなく『火』は人間の本能を揺さぶり、人間にとって神秘性を持っているものでもあります。

これは、人間と『火』との長い歴史に培われた、言うに言われぬ感情のつながりがあるのではないのでしょうか。そう言う意味でも『野外活動』において『キャンプファイヤー』の教育性は、高いものとしてとらえることができます。

現在、日本で行なわれている『キャンプファイヤー』は、始めは厳粛な雰囲気を作り、最後は静かに終わっていく『セレモニアル・ファイヤー』を行ないます。中身は『ボンファイヤー』で大いに楽しむ内容を取り入れます。

### (1).キャンプファイヤーの種類

『キャンプファイヤー』とは、広い意味でとらえると『キャンプ生活で取り扱うすべての火』の事を言います。

1. 炊事のための火
2. 明りのための火
3. 暖をとるための火
4. 儀式としての火
5. 団らん・親睦のための火

しかし、日本で言う『キャンプファイヤー』とは、『儀式としての火』『団らん・親睦のための火』を組み合わせたものを行なっており、各内容として下記 のようになります。

★儀式としての火 → **セレモニアル・ファイヤー**（火の周りで会議をすることが語源になっている）また、**カウンスル・ファイヤー**（忠告・助言の意味）とも呼ばれている。

長期キャンプの時などは、最初の夜に、オープニングファイヤー、終の夜にクロージングファイヤーがおこなわれる。

1. 静かな雰囲気
2. 儀式的または宗教的な雰囲気
3. 厳粛な中で行なわれる

時間的にもそんなに長く無く（約30分程度）使用される『歌』

『お話』も儀式的で、厳粛な雰囲気が演出できるようなものを選ばれる。

★親睦の火 → **ボンファイヤー**（親睦を深める事が中心）

参加者全員が同じ火を囲み

1. 楽しいソング
2. ゲーム
3. ダンス
4. スタンツ（寸劇）

などを出し合って大いに楽しみ、チームワークを作っていく事を目的として行なう。（約1時間程度で終わるのがよい）

## ○薪の組み方について

薪組みは、参加者の数と所用時間を考え、薪の種類、太さ、大きさ、長さなどを選び、数量を決めて行う。組み方は、ふつう井桁型といわれている組み方が組みやすく多く用いられている。

キャンプファイヤが始まってから終了まで、薪を足すことをしないほうがスマートであるが、演出上必要な場合は、炊事用の薪を使用するとよい。

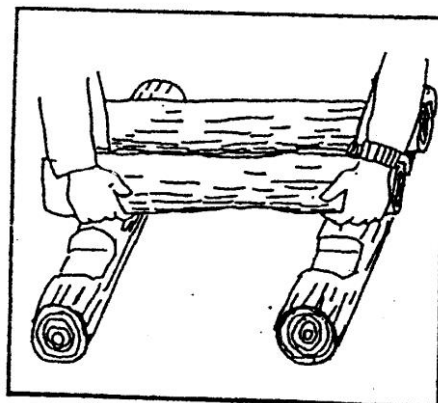
## ○準備物：（燃焼時間約1時間～1時間30分）

- ・なた・のこぎり・スコップ・軍手・新聞紙・針金
- ・ファイヤーボール（ぼろ布に灯油を染み込ませ、ビニールで包んだもの）
- ・薪 ①直径 10cm～15cm                      長さ 1m程度      10本
- ②直径 10cm～15cm                      長さ 70cm程度    8本
- ③ すのこ用 直径 6cm～7cm      長さ 70cm程度    8本
- ④ 炊事用の薪                              長さ 50cm程度    4束
- ⑤ だ薪    3～5束

## ○組み方例

### § 1

太い丸太①を 70 cmほど離して平行に並べる。その上に互い違いに 2 本ずつ積んで 3 段にする。ナタで接点を削って崩れないようにしておく。（針金で縛っておいても良い。）

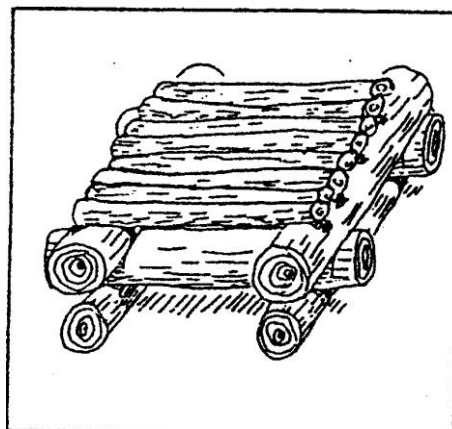


### § 2

井桁ができたなら、3 段目のところに丸太③を 8 本並べてすのこ（ロストル）を作る。

#### \*すのこの役目

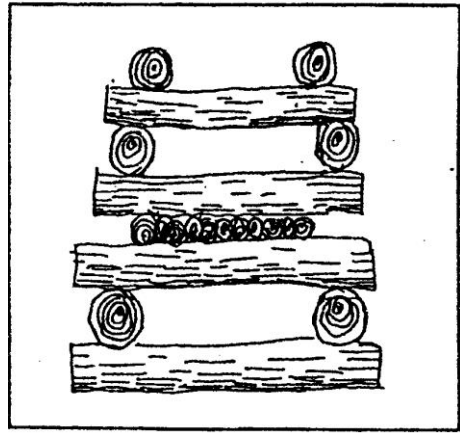
- ・ 床木への早期引火を防ぎ、薪組みの崩れを防ぐ。
- ・ すのこの上段が燃えてのち、下段が燃える。そのため、火は上段から下段へと順序よく安定して萌、火を長持ちさせることができる。





§ 3

短い丸太②で井桁型に 4 段積み上げる。

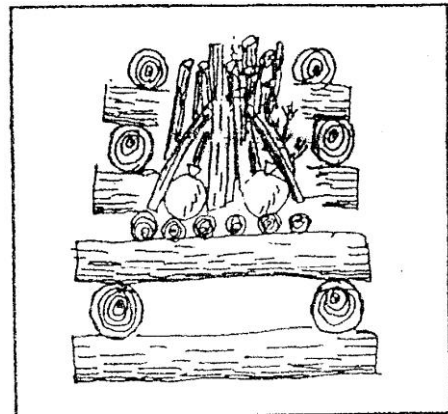


§ 4

確実に着火させるため、すのこの上にファイヤーボール 2 個を置く。

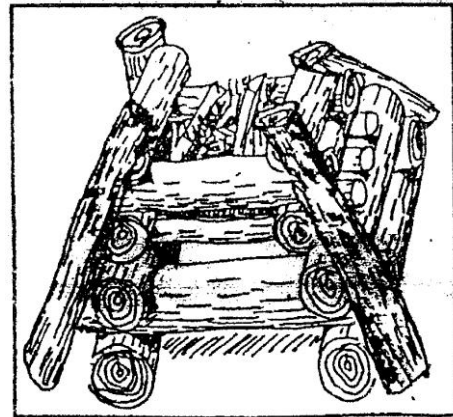
§ 5

すのこの上に、松や杉の乾いた枯葉をいれて、そだ薪、炊事用の薪とだんだん太い薪をピラミッド型に積み上げる。



§ 6

薪組みの四隅に丸太①で支えをすればできあがる。



キャンプファイヤー資料	担当者 (所属)	松崎 充俊 (花脊小中学校)	
タイトル	一つ笑おうか		
種 目	ゲーム		
ねらい	・静かな雰囲気から場の雰囲気を盛りあげる。	対象	全学年
		人数	2人以上
進め方・展開例		備 考	
<p>★リーダーと同じ動作や声を出すゲームです。</p> <p>① 「わしは笑うのが大好きじゃ！ここらで一つ笑おうかな～」などと言いながら登場する。</p> <p>② 「お～今日は元気のいいやつが、たくさんあつまっとるの～。いいか、みんなわしのまねをするのじゃぞ！」</p> <p>③ よし！「一つ笑おうか！」(一つ笑おうか) 「まねをするのじゃと言ったが、ここは(笑おう)(笑おう)と言うのじゃ。では、よいか、もう一度行くぞ！ ○「一つ笑おうか！」(笑おう 笑おう) 「あっはっはっは」はい！（あっはっはっは） なかなかいい笑い声じゃ じゃあ次いくぞ ○「一つ上品に笑おうか！」(笑おう 笑おう) 「おーほっほっほっほ」はい！（おーほっほっほっほ） なかなか上品じゃ！ ○「一つもっとお上品に笑おうか！」(笑おう 笑おう) 「うふっ！」はい！（うふっ） その調子じゃ！ じゃあ次いくぞ ○「一つ高らかに笑おうか！」(笑おう 笑おう) 「あーはっはっはっは」はい！（あーはっはっはっは） じゃあ最後のやついくぞ！ ○「一つそこぬけに笑おうか！」(笑おう 笑おう) 「ぐうわあーはっはっはっは」はい！ (ぐうわあーはっはっはっは)</p> <p>*盛り上がったところで去っていく。</p>		<p>・エールマスターや先生が音頭を取って進める。</p> <p>笑う時にいろいろな動作があるとおもしろい。</p> <p>←（「そうじゃわしには笑いの友がおったんじゃ _____」などと言いその後二人で交互に進めるパターンもある。）</p> <p>だんだん盛り上がっていくようする。</p>	

キャンプファイヤー資料	担当者 (所属)	梅崎 美奈子 (梅津小学校)	
タイトル	とんだ とんだ		
種 目	ゲーム		
ねらい	ゲームを通して楽しい雰囲気をつくる。	対象	全学年
		人数	何人でも
進め方・展開例		備 考	
<p>「落ちた 落ちた」ゲームの応用です。</p> <p>★「飛ぶものと言えば！」 飛ぶものをいくつか想起させる。</p> <p>★「と～んだ とんだ」 (みんな)「な～にが飛んだ？」 「〇〇！」←飛ぶものの名前を言う。</p> <p>飛ぶものならその場でジャンプ！ 飛ばないならその場にしゃがむ。</p> <p>• ものの名前をいくつか連続で言ったり，速く言ったりするなどしてすすめます。</p> <p>• 虫の名前なら手をパチンとたたき，鳥の名前なら手をパタパタする，空や宇宙を飛ぶ機会の名前なら手をかざして空を眺めるなど，ジェスチャーを付けても楽しめます。</p> <p>• 「な～いた ないた」「お～よぐ およぐ」など，パターンをかえてもできます。</p>		<p>• 飛ぶものとジャンプするものを区別させる。</p> <p>(例) 飛行機，カラス，ちょうちょ →飛ぶ</p> <p>ニワトリ，カエル，車 →飛ばない</p> <p>• 人気アニメのキャラクターの名前を入れたりするのも可。</p>	

キャンプファイヤー資料		担当者 (所属)	村上 善之 (翔鸞小学校)	
タイトル	ドレミレンジャー			
種 目	アクションソング			
ねらい	体を動かして、全員で楽しむ。	対象	全学年	
		人数	21人以上	
進め方・展開例		備 考		
<p>★ドレミの歌をうたう中で担当になった階名でタイミングよく立つゲームです。</p> <p>① 「ドレミの歌」を歌いながら登場する。</p> <p>② 「私は、ドレミの国からやってきたドレミレンジャー。今宵は私とドレミの歌で楽しもうじゃないか。まずは、ドからシまでの7つのチームに分けるぞ。しっかりと覚えておくんだ。」(子どもの前を回りながら、いくつかのドからシまでのチームを作る。)</p> <p>③ 一度ドレミの歌をみんなで歌いながら確認してみる。(自分の階名のときに立つ) ♪ドはドーナツのド レはレモンのレ・・・ ドのグループは、「♪ドはドーナツのド」の時や、ドレミファソラシド、ドシラソファミレド、ドミミ ミソソ・・・ のドの時に立つ。レ～シも同じようにする。</p> <p>④ 「私がワン・ツー・スリーというので、その後にみんなで『さあ歌いましょう』と言って始めよう。では、いくぞ。」</p> <p>⑤ 慣れてきたらスピードを速くしたり、ポーズをつけたりして盛り上がったところで、みんなでポーズを決めて終了。</p> <p>*ポーズはこちらが決めても子どもが決めてもよい。子どもが決める際には、相談は1分以内で短くして、テンポよく始めて歌いだす。</p>		<p>・エールマスターや先生が音頭を取って進める。</p> <p>・こまかく説明はせずにゲームをする中で進め方を理解させる。</p> <p>・説明が終わったらすぐに歌いだす。</p>		

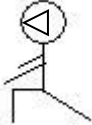
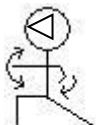
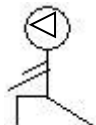

キャンプファイヤー資料	担当者 (所属)	西山 正晃 (大宅小学校)	
タイトル	水かけ地蔵		
種 目	スタンプ		
ねらい	出し物の間に入れて場をつないだり，和ましたりする。	対象	全学年
		人数	3人以上
進め方・展開例		備 考	
<p>全員：水かけ地蔵 ナレーション：ここはみさきの家。今日はこれからみんなで裏山ラリーに挑戦です。</p> <p>A児：よ～し，時間通りにゴールするぞ！ B児：まずは「山の砦」を目指すぞ！ C児：みんな忘れ物はない？水筒持った？ D児：そんなんいいって！はやくスタートせんと遅れるで！！ C児：え～，水筒なしで大丈夫～？</p> <p>ナレーション：あれあれ～水筒なしでスタートしてしまいました。大丈夫ですかね～？</p> <p>A児：のどがかわいた～もうあるけない～ C児：だからいったやん！もう！ B児：あれ・・・こんなところにお地蔵さんがあるよ・・・「水かけ地蔵」だって。なんか書いてある・・・。何々・・・「このお地蔵様に水を欲しいと願えば水をもらえます。ただし1回だけです。」だって！ D児：ほんまかな～。でも駄目もとで頼んでみよか！（拝むかっこで）僕たちはのどがかわいてカラカラです。どうぞ水をください。 A児：うわっ！ほんまにもらえた！冷た！ひえひえのペットボトルや！すごい！このお地蔵さんほんもんや！</p> <p>ナレーション：ここでやめておけばよかったのですが，調子にのった子供たちは無理なお願いを始めます。</p> <p>A児：たりひ～ん！もっと欲しい！1回だけなんてケチやな～ B児：な～もっとちょ～だい。（お地蔵様を押す） C児：のどかわいた～ぜんぜんたりひん！もっともっと水ちょ～だい！（お地蔵様を倒す）</p> <p>ナレーション：さすがのお地蔵様も堪忍袋の緒が切れて・・・</p> <p>お地蔵様：お～そこまで言うんならた～っぷりの水，やろやないかい！（からのバケツをもって中の水&lt;実際は紙&gt;を児童にかける。）</p> <p>ナレーション：野外活動では水筒を忘れては駄目ですよ！</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>・ナレーションは本を持って読んでいるようなしぐさで。</li> <li>・小道具等は基本的には使用しないが，空のバケツは使用しても可。参加者がわかりやすい。</li> <li>・バケツはいかにも水が入っていますよ～という持ち方をするのがポイント。</li> </ul>	


キャンプファイヤー資料		担当者 (所属)	冠 雄祐 (北総合支援学校)	
タイトル	宇宙人ダンス			
種 目	アクションソング			
ねらい	静かな雰囲気から一気に場の雰囲気を盛り上げる。	対象	全学年	
		人数	5人以上	
進め方・展開例			備 考	
<p>①「さあ夜空を見上げてみようか。星がいっぱいあるね。この宇宙の中には宇宙人がいるんだよ。これから宇宙人たちが大好きなダンスを踊って、彼らを呼んでみよう！」</p> <p>②「まずは地球に一番近い星。火星人のダンスだ。」 ♪かーっ、か、かかかか、かせいじん～！ と言いながら、右に4歩カニ歩きする。 (両手を下から上に突き出すように踊る。手はパー。) ※見本を示したら、まわりも巻き込んで一緒に踊る。</p> <p>③「では次は水星人のダンスだ。水星人は水が好きなんだ。だから水の中を泳ぐダンスなんだ。ではいくよっ！」 ♪すーいすいすい、すいせいじん～！ と言いながら、右に4歩カニ歩きする。 (平泳ぎをする真似をしながら踊る。)</p> <p>④「では次は木星人のダンスだ。木星人は木が好きなんだ。だから木に穴をあけるダンスなんだ。」 ♪もーくもくもく、もくせいじん～！ と言いながら、右に4歩カニ歩きする。 (左手で右手のひじを持つ。そこを起点にし、木をつつく動作。)</p> <p>⑤このようにして、火→水→木→土→金→地球人のダンスをつなげていく。</p> <p>⑥最後に火星→地球人まで連続して、みんなで踊る。</p> <p>⑦「おやっ、どうやら、このファイヤーの中に宇宙人が紛れ込んできたようだ！」と言って、次の人にバトンタッチする。</p>			<p>• エールマスターや先生が音頭を取って進める。</p> <p>できるだけ面白い格好で動く</p> <p>• 指導者のあとに引き続いて踊るように促す。</p> <p>• 火星→火 水星→水 木星→木 土星→土 金星→金?? 地球人→○○?? …のように、名前に引っかけてダンスを踊っていく。</p> <p>• ポイントは金星人と地球人!!笑</p>	

キャンプファイヤー資料		担当者 (所属)	松本 雪穂 (葵小学校)	
タイトル	はなやかさん			
種 目	ゲーム			
ねらい	ゲームをみんなで楽しむ。注目させたい(活躍させたい児童)の活躍の場をつくる。	対象	全学年	
		人数	20人以上	
進め方・展開例			備 考	
<p>①蝶が空を飛ぶように動きながら歌ってファイヤーの周りを回る。</p> <p>♪はなやかしましょう (しよう, しよう) はなやかしましょう (そうしよう。)</p> <p>②わたしは、はなやかな国からやってきたはなやかさんです。わたし国がもっとはなやかになるためにはなやかな子どもたちを見つけにきたのよ。</p> <p>はなやかなの「はな」は、お花の「はな」 はなやかなの「や」は、野菜やさいの「や」 はなやかなの「か」は、果実、くだものの「か」</p> <p>三回「はな」と言われる間に、花の名前、「や」って三回言われたら野菜の名前、「か」って三回いわれたら果物の名前を言うのよ。</p> <p>③①と同じように動きながら歌う。</p> <p>④はじめは、答えられるようにゆっくりと 「はな、はな、はな」と言う。言う速さをけながら「はな」「や」「か」と言葉を変えて言っていく。答えられなかった児童がいたら「アウトー」と叫び、中に連れて行く。</p> <p>⑤アウトになった児童と一緒に①と同じことをする。</p> <p>⑥④、⑤を3、4回繰り返し終わる。</p>			<ul style="list-style-type: none"> <li>・エールマスターや先生が音頭を取って進める。</li> <li>・こまかく説明はせずにゲームをする中で進め方を理解させる。</li> <li>・説明が終わってらすぐに歌いだす。</li> <li>・あらかじめ、アウトにしたい、児童を決めておき、その児童にところで急に言葉を変えたり、速さを変えてアウトにさせる。</li> </ul>	

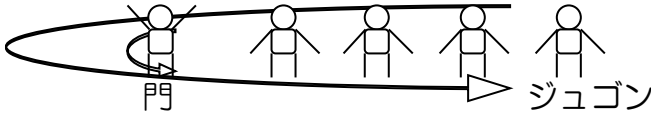
キャンプファイヤー資料	担当者 (所属)	池口 公一 (花背山の家 指導主事)	
タイトル	桃太郎？		
種 目	スタンプ		
ねらい	出し物の間に入れて場の雰囲気をつないだり，和ましたりする。	対象	全学年
		人数	5～6人以上
進め方・展開例		備 考	
<p>○…おじいさん，おばあさん(交互に)</p> <p>○「桃太郎。」</p> <p>○「むかし，むかし。とんとむかし。」</p> <p>○「おじいさんとおばあさんが仲良くくらしとおったそうな。」</p> <p>○「ある日，二人で川に行くと，川の上流から，それは大きな大きな桃が流れてきたそうじゃ。」</p> <p>(桃1)「ドンブラコー」「ドンブラコー」と流れてくる。</p> <p>「ぱかっ」と割れてウルトラマンタロウ登場。 アドリブでウルトラマンタロウの真似をする。</p> <p>○「ウルトラマンタロウやんげっ！」</p> <p>※おじいさんとおばあさんが突っ込みを入れる。</p> <p>※以下，(桃2～)同じパターンの繰り返し。</p> <p>(桃2)金太郎</p> <p>(桃3)浦島太郎</p> <p>(桃4)葉加瀬太郎</p> <p>(桃5)小泉孝太郎</p> <p>(桃6)なんでだろう(テツ and トモ)</p> <p>(桃7)山田太郎(ドカベン)</p> <p>(桃8)イチロー</p> <p>(桃9)くいだおれ太郎(道頓堀)</p> <p>(桃10)岡本太郎</p> <p>(桃11)鬼太郎</p> <p>(桃12)麻生太郎</p> <p>○結局，桃太郎の入った桃は流れてきませんでした。チャンチャン。</p>		<p>※しゃがんで頭の上で両手を組み合わせて，肩を揺らす仕草を入れながら流れる桃の真似をする</p> <p>と効果的。</p> <p>※ファイヤー参加者みんなで突っ込みをいれてもおもしろい。</p> <p>※花背山の家山本太郎指導主事の協力を得てもいいと思います。</p>	




キャンプファイヤー資料		担当者 (所属)	立岡 洋介 (神川小学校)	
タイトル	えべっさん			
種 目	アクションソング (踊り)			
ねらい	静かな雰囲気から一気に場の雰囲気を盛り上げる。 中だるみの雰囲気を変える	対象	全学年	
		人数	10人以上	
進め方・展開例			備 考	
<p>①七福神の恵比寿さんとであった話をする。(連続で踊ることで願いがかなうことを話しておく)</p> <p>②歌、踊りが単純なので少しずつ一緒に練習する</p> <hr/> <p style="text-align: center;">①</p> <p>♪あっちゃ向いて こっちゃ向いて 『ジャンプして右向く ジャンプして180度まわる』 あっちゃ向いて こっちゃ向いて 『ジャンプして右向く ジャンプして180度まわる』</p> <hr/> <p style="text-align: center;">②</p> <p>えべっさんの でべそ見て だらねこ ニャー 『両手で顔の前から8の字を描きえべっさんの体を表す。 体の真ん中辺りに両手ででべそをつくる。 頭の上に両手で耳をつくって「ニャー」と言う』 洗濯屋の ばーさん 洗濯屋の ばーさん</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">     </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 5px;"> <div style="text-align: center; font-size: small;">       右手は杖 をついて 左手は腰 を叩く     </div> <div style="text-align: center; font-size: small;">       右手は杖 をついて 左手は腰 を叩く     </div> </div> <hr/> <p style="text-align: center;">③ 繰り返し</p> <p>あっちゃ向いて こっちゃ向いて (ジャンプして右向く ジャンプして180度まわる) あっちゃ向いて こっちゃ向いて (ジャンプして右向く ジャンプして180度まわる) えべっさんの でべそ見て だらねこ ニャー</p>			<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1回踊ると少し良い願いがかなう</li> <li>• 2回踊ると良い願いがかなう</li> <li>• 3回踊るとすごく良い願いがかなう</li>   <li>• だらねこ ニャーはかわいくするが、ニャーと叫ぶことで子どもがのってきやすい</li>   <li>• 踊りに慣れてきたら徐々にスピードを上げる。最後は子どもがついてこれないスピードになるとさらに良い。また指導者が息切れするくらいに疲れている(疲れているフリをする)のも効果的</li> </ul>	

キャンプファイヤー資料	担当者 (所属)	三上 美香 (美豆小学校)	
タイトル	ようきなかぞく		
種 目	アクションソング		
ねらい	簡単な歌に合わせて体を動かしながら、 楽しい雰囲気を作る。	対象	全学年
		人数	何人でも
進め方・展開例		備 考	
<p style="text-align: center;">ようきな かぞく</p>  <p>【歌詞】</p> <p>パン パン パーン      パン パン パーン } ☆  パン パン パーン      パン パン パーン }  パン    パン    パン      パン    ピー    ピー</p> <p>1 ようきな    とうさん    おどりだす  ランランラーラ    ランランラー    楽しいな (ハイ!)  ☆くりかえし</p> <p>2 ようきな    かあさん    おどりだす  ランランラーラ    ランランラー    楽しいな (ハイ!)  ☆くりかえし</p> <p>3 ようきな    にいさん    おどりだす  ランランラーラ    ランランラー    楽しいな (ハイ!)  ☆くりかえし</p> <p>4 ようきな    ねえさん    おどりだす  ランランラーラ    ランランラー    楽しいな (ハイ!)  ☆くりかえし</p> <p>5 ようきな    あかちゃん    おどりだす  ランランラーラ    ランランラー    楽しいな (ハイ!)  ☆くりかえし</p> <p>6 ようきな    かぞくが    おどりだす  ランランラーラ    ランランラー    楽しいな (ハイ!)  ☆くりかえし</p>		<p>とうさんのダンス かあさんのダンス にいさんのダンス ねえさんのダンス あかちゃんのダンス</p> <p>それぞれ簡単なダンスをはじめに紹介しておく。</p> <p>(初めの) パンパンパーン の部分は手拍子 ピーピー の部分で 1番は親指を立てる。 2番は人差し指を立てる。 3番は中指を立てる。 4番は薬指を立てる。 5番は小指を立てる。 6番は手を広げる。</p> <p>ようきな～ の部分で、立てた指を左右に揺らす。</p> <p>ランランラーラ～ の部分で、立てた指と指をクロスして入れ替える。</p> <p>パンパンパーン の部分で、それぞれのダンスを踊る。</p>	

キャンプファイヤー資料	担当者 (所属)	黒田 洋輔 (川岡東小学校)	
タイトル	やまびこ		
種 目	スタンプ (寸劇)		
ねらい	グループの出し物。 先生を登場させることで、場の雰囲気をごまかせることができる。	対象	高学年
		人数	グループ全員
進め方・展開例		備 考	
<p>ハイキングする人とやまびこをする人の二組に分ける。 (場面は、〇〇山ハイキング途中)</p> <p>A. あーくたびれたな。頂上はまだだな。 B. まだまだだよ。ほら、向こうに見える山だよ。 &lt;それぞれ、文句を言ったり、雑談しながら歩き続ける。&gt; &lt;見晴らしの良いポイントにやってくる。&gt; C. わー、きれいやなあ。 D. ほんまにきれいやな。疲れも吹っ飛んじゃうよ。 E. あー、気持ち良いな。 F. ヤッホー。 やまびこ ヤッホー 全員 ヤッホー やまびこ ヤッホー G. はらへったよー やまびこ はらへったよー H. 弁当食べたいよー。 やまびこ 弁当食べたいよー I. 山びこって面白いな。 J. 〇〇先生の足は、くさいぞ。 先生。 なんだとー (怒った口調で)</p>		先生の悪口を言う事がオチになる。先生との事前の打ち合わせをしっかりと。人選と悪口にも配慮して。	

キャンプファイヤ資料		担当者 (所属)	村上 善之 (翔鸞小学校)	
タイトル	太郎くんの日記 (水族館日記)			
種 目	スタンプ・ゲーム (教師主導型)			
ねらい	ファイヤの中盤に先生や実行委員会の出し物として行い、場の雰囲気盛り上げる。	対象	6 歳以上	
		人数	7～8人	
進め方・展開例			備 考	
<p>(進め方)</p> <p>①進め役が前に出て、太郎くんの水族館にいった日記を披露することを伝える。</p> <p>②配役を決める。 水族館の門 (1人～3人)・太郎くん・花子さん・お父さん・お母さん・ジュゴン</p> <p>③門から順番に一列に並び、日記の中で、役名を呼ばれた人は、門まで走って一周する。門の人はその場で回転する。</p>  <p>④一通り、走ったらジュゴンを何度も走らせる。</p>			<p>・配役は、進め役が決めるが、ゲームで勝ち残った人を指名するとより盛り上がる。</p> <p>・ジュゴン役は体力が1番ありそうな人を指名。(先生が望ましい。)</p> <p>・並ぶ順番は、ジュゴンが1番最後。</p> <p>・面白さは、ジュゴンをどれだけ走らせるかだが、やりすぎるとよくない印象を与えるのでほどほどに。</p>	
<p>【太郎君の日記】例</p> <p>楽しかった思いで。○月○日、今日、家族で水族館に出かけました。朝から、お母さんがおいしいお弁当を作ってくれました。お父さんは、今日は仕事がお休みなので一緒に行けます。水族館につくとぼくとお父さんとお母さんと花子は、早速ジュゴンを見に行く事にしました。</p> <p>お父さんが 「ほらジュゴンがいるよ」 といました。お母さんも 「ほんとかわいいね」 といました。花子もお兄ちゃん 「ジュゴンっておもしろい顔ね。」 といました。</p> <p>家に帰ってもぼくは、ジュゴンのことが忘れられません。 「ねえジュゴン、君はどうしてそんなにかわいいの？」 「ねえジュゴン、ぼくは、君のことを忘れないよ。」 「だからね、ジュゴン、また今度お父さんとお母さんと花子とぼく必ず水族館に行くからね。まってね。ジュゴン」 終わり。</p>			<p>ここが1番盛り上がる場所です。ジュゴンがもとの場所に帰ってきたらすぐに次のセリフを言う。</p>	

キャンプファイヤー資料		担当者 (所属)	船津 佳文 (西総合支援学校)	
タイトル	大蛇			
種 目	アクションソング (教師主導型)			
ねらい	子ども達の出し物の間に、さらに場を盛り上げる。	対象	全学年	
		人数	10人以上	
進め方・展開例			備 考	
<p>①大蛇歌を歌いながら入場</p> <p>♪われは大蛇 楽しき大蛇 つとめはたし 腹がへったぞ 何かないかな 何かないかな ほら ここらがうまそうだ♪</p> <p>②ゆっくりファイヤーの周りを回りながらしゃべる。 「わしは このみさきの山に住む 大蛇であるぞ。 山の上で 寝ておったら 何やら楽しそうな声がするので見 に来てやった。そうしたらいるわいるわ うま そうな エサたちが。さあ、どのエサから食っ てやるかな」</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;">懐かしの森へ</p> <p style="text-align: right; font-size: small;">吉川 哲雄 作詞 イギリススカウト歌</p> <p style="font-size: small;">Moderato mp F B<sup>b</sup> F C</p>  <p style="font-size: small;">♪われは大蛇 楽しき大蛇 つとめはたし 腹がへったぞ 何かないかな 何かないかな ほら ここらがうまそうだ♪</p> </div> <p>「ガブーツ」</p> <p>③子どもを一人連れ出し、またの間をくぐらせる。(食べる) 食べられた子どもも大蛇になって親大蛇の後ろにつながる。 「これでお前も大蛇じゃ」</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 5px 0;">このあとは 同じことを繰り返します。</div> <p>退場の歌</p> <p>♪われは大蛇 楽しき大蛇 つとめはたし お腹もいっぱい お家へ帰ろう お家へ帰ろう ほら みなさん さようなら♪</p>			<ul style="list-style-type: none"> <li>•ファイヤーの周りをゆっくりと歌いながら練り歩く。</li> <li>•アクションは大きく。</li>   <li>•最初に捕まえる子どもは、ノリのいい子つれてくる。</li> <li>•大蛇になった子どもは、次々に他の子を仲間にしていく。</li> </ul>	

キャンプファイヤー資料	担当者 (所属)	本多 悠佑 (桃山小学校)	
タイトル	こげよマイケル		
種 目	ソング (教師主導型)		
ねらい	ファイヤーの最後に歌い, だんだんボリュームを落としていくことで終わりの雰囲気をつくり, 営火長の話につなぐ。	対象	全学年
		人数	20人以上
進め方・展開例		備 考	
<p>① エールマスターが 「Michael row the boat ashore Hallelujah!」 (マイケル ロウ ザ ボート アショウ ハレルヤ!) 「Michael row the boat ashore Hallelujah!」 (マイケル ロウ ザ ボート アショウ ハレルヤ!) と歌い, 「ハレルヤ!」の所だけ歌います。 *日本語でもよい。 マイケル ふねを こげ ハレルヤ! *活動施設などでもよい。 やまの～いえで～ ハレルヤ!</p> <p>② 2回目以降も「Michael row the boat ashore」の所の拍に合うように歌詞をかえて歌う。</p> <p>例「男の子だけで」「女の子だけで」 「山の家で」「大きな声で」 「小さな声で」「もっともっと小さな声で」 「心の中で」など 活動した内容などを歌詞に入れるのもよい。</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>・エールマスターや先生が音頭を取って進める。</li> <li>・こまかく説明はせずに歌う中で進め方を理解させる。</li> <li>・テンポ良く歌いだし最後は静かに落ち着いた雰囲気になるようにする。</li> </ul>	

キャンプファイヤ資料		担当者 (所属)	( 小学校)	
タイトル	営火長の言葉			
種 目	点火の儀式			
ねらい	厳かな雰囲気の中、火への感謝や、山、海の伝説などの話をし、思い出深い、キャンプファイヤーにする。	対象		
		人数		
進め方・展開例			備 考	
<p>営火長（火の神）の言葉</p> <p>ハオー（こんばん）私は、このみさきの裏山に住む森の神である。</p> <p>楽しそうな皆さんの声に誘われて、こうして集いの輪にやってきました。今宵は大いにこの集いを楽しみすばらしい思い出をつくりましょう。</p> <p>今、私の手にあるこの小さな火は、何も見えなかったこの集いの輪に明るく照らしてくれます。しかし、この火は、私たちにただ明るさを与えてくれるだけではありません。火は遠い昔から私たちに、獣や外敵から身を守る力、地寒さを防ぐ力、暗闇を明るく照らす力、ものを作り出す力、集いの中で友情を作り出す力など、生きることの喜びや勇気を与えてくれたものです。そこで、今宵は皆さんに、このすばらしい火から3つの力を授けようと思います。</p> <p>一つ 協心の火</p> <p>一つ 感謝の火</p> <p>一つ 自然を大切にする火</p> <p>この3つの火を心とこのファイヤーにともし、もっともっと大きな火にしましょう。</p>				

## キャンプファイヤー 営火長の言葉（例）

### 点火の言葉1（マジックファイヤーや火矢等の点火に適する）

- ハオー！（ハオー！）我こそは、聖地「花背（みさき）」の山奥に住む、火の神である。今宵、子ども達が集い、キャンプファイヤーをすると聞いてやってきた。私も一緒に楽しませてくれるか？私を仲間に入れてくれるなら、神聖なる火を与えよう！どうじゃ？？（いいよ！）

オー！我が大自然の神、火の神よ！我らの聖地「花背（みさき）」の神聖なる火を、ここに集えし子どもたちに分け与えたまえ！えーい！！（マジックファイヤー等で点火）

### 点火の言葉2（トーチ係の児童に分火して点火等に適する）

- 私は、京都から来た子ども達の心に、永久の希望の光を与えるためにここにやってきた。そして、友情の大切さを知らせるためにやってきた。  
今宵この聖地で、キャンプファイヤーを通して、人の心の深さを、人を思いやり助け合うことの大切さを感じてほしい。  
そのために、子どもたちに人間としての美しい心の火を与えようではないか。  
一つ目の火「自由の火」を与えよう（営火長の火に分火する）  
「私は足元を見つめ、自分自身の道を歩んでいくことを誓います」（子ども1）  
二つ目の火「勇気の火」を与えよう（営火長の火に分火する）  
「私は正義を愛し、不正をにくみ、勇気を持って正しい行動をすることを誓います」（子ども2）  
三つ目の火「友情の火」を与えよう（営火長の火に分火する）  
「私はいつも広い心で友だちの気持ちを理解し仲よく助け合っていくことを誓います」（子ども3）  
四つ目の火「愛の火」を与えよう（営火長の火に分火する）  
「私は常に友だちに感謝し、深い愛情を持ち、全ての人の幸せに役立つ人間になれるよう努力することを誓います」（子ども4）  
等々、「協同の火」「感謝の火」「規律の火」「努力の火」「健康の火」「奉仕の火」「創造の火」「希望の火」「・・・」学校の子どものための課題にあった火を与える。  
子ども1～4がトーチで点火する。

さあ！子どもたちよ、美しい4つの心の火を、ここに灯したまえ！（子どもが点火）

### 点火の言葉3（営火長自ら点火等に適する）

- 私たち人類は、何万年の昔から、この火をどんなにあこがれたことでしょうか。人間の手で火を燃やすことができたとき、その燃え上がる炎を眺めて、私たち祖先の人たちは、どんなに喜んだことでしょうか。（点火）  
その喜びは今でも私たちの血の中に波打っているのです。この燃え上がる火をじっと見つめてください。火を見つめていると体があたたまるだけでなく、心までわきたたせる不思議な力が集まります。私たちは、この火をかざしつつ、お互いの友情を高め、今後の活動をより大きく意義のあるものにしていこうではありませんか。



### 終わりの言葉（夜話）1（営火長が先に去っていくパターン）

- いよいよこの集いも終わりに近づいたようである。私はこの火を持ち帰り、みんなが誓った友情が守れているか、これから先も見守っておる。みんな協力しあい、励ましあい、がんばりたまえ！さらばじゃ！

【歌】その後、エールマスターが歌を歌い出し、全員合唱する。退場はハミングで。

### 終りの言葉（夜話）2（営火長が最後を締めくくるパターン）

- 楽しかったキャンプファイヤーも終わりの時がきたようである。今、小さくなった火をしっかりと見つめよう。

（キャンプ生活の思い出を話す）

例えば、「暑くて煙たくて、汗と涙を流しながら作ったカレーライス」「炎天下の中、歩き通した表崎・大野浜」「怖い中にも楽しい思い出を作ったナイトゲーム」 等

辛い活動の時も苦しい活動の時も、また楽しい活動の時も、常に自分のそばには友だちがいました。君たちの一生の中で、このみさきの家（花背山の家）で友だちと一緒に活動したことは、もう二度とできないのです。

だから、今をこの瞬間を大切にしてほしい。目の前にいる友だちを大切にしてほしい。この世の中で友情ほど美しいものはないのです。

やがて消えていくファイヤーの火、この火が消えてもみんなの心に灯された友情の火は消えることはありません。心の炎は、強く大きく成長し、激しく燃え続けることを願っています。そして、どんな困難にも力を合わせて立ち向かう力を強く持ち続けてくれると信じています。

さあ、あなたのそばにいてもだちをと手を取り合おう、肩を組み合おう。友だちの温もりがわかりますか？友だちの優しさ、悲しさ、心の痛みがわかりますか？感じますか？

あなたたちのそばには、いつも友だちがいます。喜び・悲しみを分かち合える友だちがいるのです。この友情を大切にしてください。このキャンプファイヤーで得た感動を忘れずにいてください。

【歌】営火長自ら歌い出し、全員合唱で締めくくる。退場はハミングで。

### 終わりの言葉（夜話）3（営火長 or エールマスターが締めくくるパターン）

- みんなで囲んだ火、あんなに燃え盛った火、あんなに大きく明るかった火が小さくなった。まもなく消える時をむかえるであろう。

1本1本組まれたキャンプファイヤーの木は、自分の身を焦がして、燃やすことにより、私たちに楽しいひと時を与えてくれた。みんなも人のためにつくせるような人間になってほしい。

1本1本の木の火は小さいが、まとまって燃えると大きくなり、私たちに明るさとあたたかさを与えてくれた。みんなも協力してがんばる明るい温かい心の人間になってほしい。

このキャンプ生活を通じて、みんなの胸の中にともされた火は、これからも燃え続けることだろう。一人一人の火がつながり輪になり広がることによって、仲間の和に希望の火になるように祈っています。

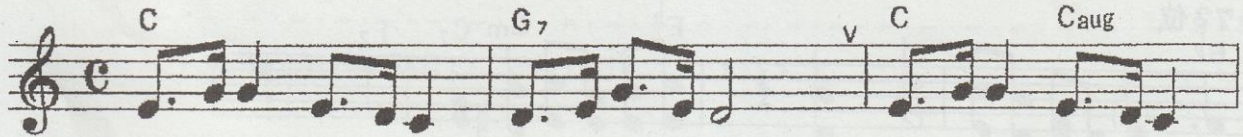
【歌】営火長、または、エールマスターが歌い出し、全員合唱で締めくくる。退場はハミングで。

【歌の例】「今日の日はさようなら」「星影さやかに」「キャンプの夜」「シャロム」等

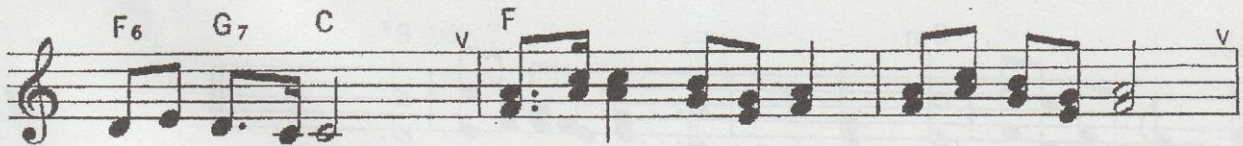
# 遠き山に日は落ちて

堀内敬三 詞・ドヴォルザーク 曲

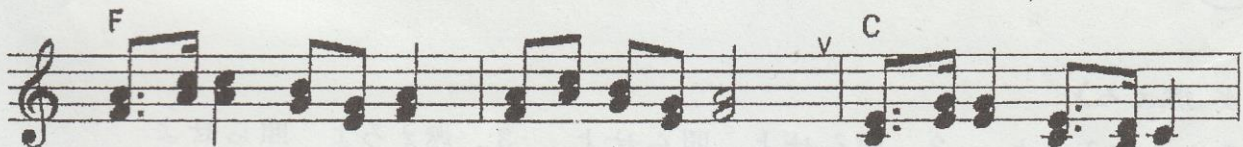
♩ = 56



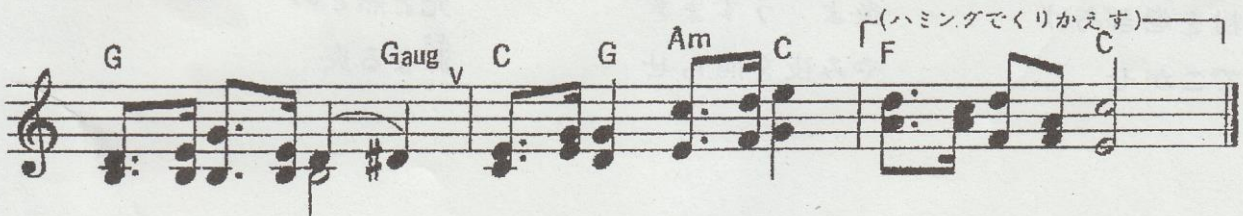
1. と お き や ま に ひ は お ち て ほ し は そ ら を  
 2. や み に も え し か が り び は ほ の お い ま は



ち り ば め ぬ き ょ う の わ ざ を な し お え て  
 し ず ま り て ね む れ や す く い こ え よ と



こ こ ろ か ろ く や す ら え ば か ぜ は す ず し  
 さ そ う ご と く き え ゆ け ば や す き み て に



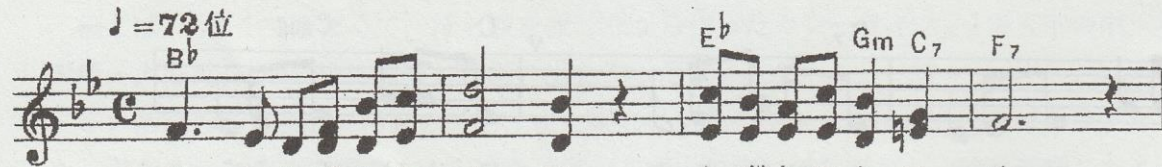
こ の ゆ う べ — い ざ や た の し ま ど い せ ん  
 ま も ら れ て — い ざ や た の し ゆ め を み ん

# 星かげさやかに

(一日の終り)

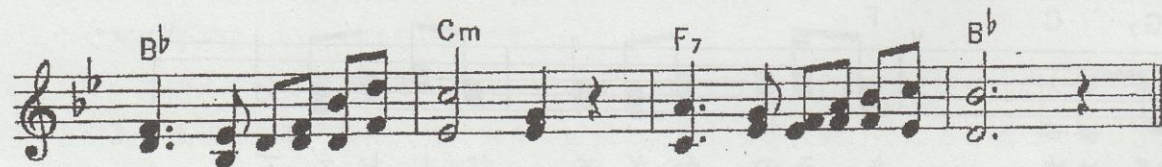
作詞不詳・フランス曲

♩ = 72 位  
B $\flat$



1. ほ しかげさや か に し ずかにふ け ぬ  
2. な ごりはつき ね ど まどいはは て ぬ

B $\flat$  Cm F $\flat$  B $\flat$



つ どののよろ こ び う たうはうれ し  
きょうのひとひの さ ち し ずかにおも う

## 〈燃えろよ 燃えろ〉

- |              |              |              |
|--------------|--------------|--------------|
| 1. 燃えろよ 燃えろよ | 2. 照らせよ 照らせよ | 3. 燃えろよ 照らせよ |
| 炎よ 燃えろ       | 真昼のごとく       | 明るくあつく       |
| 火の粉を巻きあげ     | 炎よ うずまき      | 光と熱との        |
| 天までこがせ       | やみ夜を照らせ      | 源なる炎         |