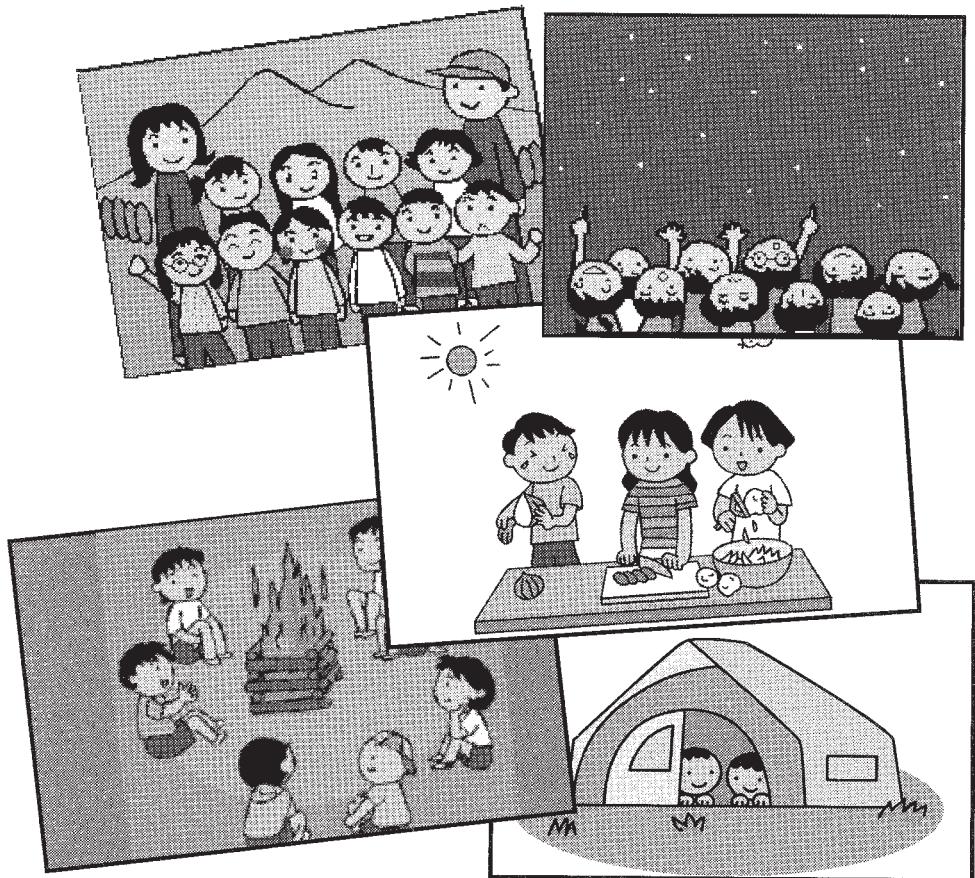


子ども会のしおり



愛知県子ども会連絡協議会

原道夫 作詞
星野静子 作曲
森一也 編曲

行進曲の早さで

愛知県子ども会の歌

(小さな手)

りょうてをしっかりにぎろうよ
 みんなちいさな手だけれど
 ごらんお一きな輪がでーきる
 あかるい一まちの
 はなひーらーくーあー
 たのしい ラランラあいちの
 どもーかい

2 両手をまっすぐ のばそうよ

みんな小さな 手だけれど

高い空まで すぐとどく

明るいゆめが あふれてる

ああたのしい 愛知の子ども会

3 両手を元気に ならそうよ

みんな小さな 手だけれど

いつか世界の 朝をよぶ

明るいあすが やってくる

ああたのしい 愛知の子ども会

目 次

第1部 理 論 編

第1 子ども会とは	1
第2 楽しい子ども会活動をするために	8
〔1〕 子ども会例会の開き方	8
1. 子ども会の例会はどんなことをするのか	
2. 例会を開く方法	3. 例会のもち方についての注意
4. 例会の進め方	5. 例会のプログラム参考例
〔2〕 楽しいプログラムづくり	10
1. 子ども会のプログラム	2. プログラムの条件
3. プログラムを決める前に	4. プログラムの決め方
5. 希望しらべのやり方	6. プログラムを組むときは
7. まず年間プログラムからつくる	8. 年間プログラムと予算
9. 月間プログラム	10. 行事プログラム
第3 子ども会活動	16
〔1〕 リーダー	16
1. リーダーとは	2. リーダーの心がまえ
3. リーダーに必要な技術	4. 理想的なリーダーとは
5. リーダーは活動の基本をどこにおくか	
〔2〕 子ども会活動	19
1. 子ども会活動としてどんなことがあるか	
2. 子ども会の会則	3. 経費はどのようにするか
4. 子ども会の会場	5. 子ども会の記録
〔3〕 子ども会をのばしていくために	24
1. リーダー研究会を開く	
2. ジュニア・リーダー、指導者、育成者にしてもらうこと	

第2部 実 技 編

〔1〕 子ども会新聞	27
------------------	----

[2]	ハイキング	28	
	1. ハイキングの目的	2. ハイキングとは	
	3. 注意すること	4. 追跡ハイキング	
[3]	オリエンテーリング	30	
	1. オリエンテーリングの目的		
	2. オリエンテーリングの方法	3. 準備するもの	
[4]	キャンピング	31	
	1. キャンピングの目的	2. どんなところがよいか	
	3. キャンプにでかけるのに必要なもの		
	4. テントの張り方とキャンプをする順序		
	5. 注意すること	6. 野外炊事のしかた	
	7. キャンプ地の生活	8. さようならキャンプ場	
	ふろく、カレーライスの作り方		
[5]	火をかこむつどい	40	
	1. キャンプ・ファイヤー	2. キャンドル・ファイヤー	
[6]	楽しいゲーム	44	
	1. 集合ゲーム	2. 命令ゲーム	3. 木の中のリス
	4. 指キャッチ	5. ジャンケン陣とり	6. 名前送り
	7. ねずみとねこ	8. ジャンケン・チャンピオン	
	9. はじめの一歩	10. 大あらし	11. おちたおちた
	12. ジャンケンおんぶ		
[7]	みんなでうたおう	54	
	1. 子ども会のうた	2. 燃えろよ燃えろ	3. 一日の終わり
	4. 遠き山に日は落ちて	5. ごはんのうた	
	6. たまご	7. 森の熊さん	
	8. こんにちはどなたです	9. 山賊のうた	
	10. すいかの名産地	11. 静かな湖畔	12. 八百屋のお店
	13. ドレミの歌	14. てのひらをたいように	
	15. 今日の日はさようなら		

第3部 資料編

[1]	危険予知トレーニングのすすめ方	63
[2]	県下の主なキャンプ場等	67
[3]	青少年団体の紹介	70

第1部 理論編

第1 子ども会とは

子ども会

子ども会は就学前3年の幼児から高校3年生年齢相当までを構成員とし、地域の基盤とした異年齢の集団です。

その活動を支える指導者と側面から援助する育成者が必要であり、この子どもの集団と指導者、育成者を含めた総称として用います。

子ども会とは

子ども会とは、仲間と活動を共有することによって、その子の、その子が参加している集団の、より望ましい成長を意図したコミュニティ活動です。地域を基盤とし、仲間集団のもつ形成力と、活動（経験）を通しての成長を統合し、よりたくましい子ども、子ども集団を実現しようとする活動です。

家庭・学校では、与えることが困難な、しかし、子どもの発達にとって不可欠な経験を与えることを目的としており、家庭・学校はもとより、地域の諸機関・諸集団と強い連携を保ちながら、活動を進めていくことが大切です。

子ども会のねらい

子どもは、遊び仲間を求めており、遊びを通じて社会の一員として必要な知識、技能、および態度を学んでいます。このような子どもの遊びの特徴をとらえ、健全な仲間づくりをすすめ、心身の成長発達に大切な活動を促進助長するのが子ども会です。このような活動は、学校や家庭における教育とともに、欠くことのできない重要な教育的活動であることを再認識しましょう。

今日の子どもは21世紀に生きる……。子どもを豊かな社会の担い手にふさわしい人間として育てるために、子ども会活動をひろく進めましょう。

単位子ども会

単位子ども会は、子ども会活動を進める上で必要な目的、事業、役割、財政などすべての機能をもっている独立した組織です。

単位子ども会は、一人ひとりの子どもが仲間と力を合わせて活動するもつ

とも身近な集団であり、その活動を通して得られる成功体験や失敗体験が、子どもたちの成長に大きな影響を及ぼすきわめて重要な集団です。

単位子ども会は、子ども集団と指導者、育成会をもって構成されますが、子ども集団の規模は、40～50人が適切であり、その中に10人前後の班を設けて小集団活動を進めることができます。

子ども会会員

子ども会の会員は就学前3年の幼児から高校3年生年齢相当までを対象とします。

地域の実情や今日までの経過などによって、会員の範囲を小学生だけに決めているところや未就学児もすべて入れているところもあります。それが誤りであるというのではありませんが、子ども会は仲間と活動を共有し、自分たちの手で運営していく自治集団を志向していますから、それにふさわしい年齢構成であることが必要です。

子ども会役員

子ども会の役員はその目的を達成するため、会の運営にあたります。

役員は、会長、副会長、会計、記録、監査を置き、通常、総会で選びます。その他、班長や広報、レクリエーションなどの担当者、クラブの代表者などを役員として位置づけているところもありますが、これらは会則（規約）で決められます。

役員は、会長を中心に協力して会の運営にあたり、会員の意思をまとめ、ジュニア・リーダーや指導者とよく相談して、活発な活動が展開されるよう努めます。

子ども会活動

子ども会は、その目的を達成するために種々の活動を展開します。

会の運営のために会議活動や係活動が必要です。役割を分担しながら行事活動を共有したり、10人前後からなる班で日常活動を展開するなど、子どもが中心となって活動を進め、仲間とともに成長することを期待しています。

会の運営も会則に基づいて子どもが中心となって進めます。

子どもの成長のためには、それにふさわしい活動が必要です。子ども会活動は、その活動の性格に注目して、社会的活動・スポーツ・レクリエーション活動、文化的活動、科学的活動、奉仕的活動などに分類されます。子ども会活動としては、子どもの要求や教育の必要上から、これらの活動を組み合わせて、会の目的にそった活動を行事活動や日常活動として展開し、一人ひとりの人間的成长を図ります。

行事活動

新入会員歓迎会、七夕のつどい、運動会、ハイキング、年忘れ子ども会など、子ども会として多くの行事を取り上げていますが、その活動を行事活動といいます。分類すると社会的活動・スポーツ・レクリエーション活動、文化的活動、科学的活動、奉仕的活動などがあげられます。ひとつの行事を行なうには、子どもたちが集まって相談し計画を立て、役割分担し、いろいろと前もって準備をして当日をむかえ、その結果を反省し、次の活動に結びつけていくというように一貫した活動を進めなければなりません。おとなのが全部お膳立てして行なわれるものであってはなりません。

したがって、ひとつの行事を進めるためには、相当な期間をみなければなりません。

ですから、毎月、ひとつ乃至ふたつの行事が組まれている子ども会年間計画をみますが、それは無理があるのです。年間に行なう行事は、その年の子ども会の重点目標にそって必要な活動を取り上げていきましょう。

ムリ、ムダ、ムラのないよう行事を精選して、みのりある活動を進めたいものです。

育成会（員）

育成会は、地域の育成者が力を合わせて子ども会活動を援助するための組織です。したがって、子どもたちが自主的に運営する子ども会活動を側面から援助するものであって、育成会があって子ども会があるのではありません。

地域の育成者は、育成会に加入することによって育成会員となり、会の目

的にそって組織的、継続的な一貫性のある活動を行ないます。

育成会は、組織ですから、会則（規約）をもち、目的、事業、入会手続き、役員、会費などが明らかにされていなければなりません。

育成者

育成者、子どもをもつ親（父母）はもちろんのこと、地域に住むすべてのおとなの人々をいいます。

子どもたちの人間形成は、総合性をもって行なわれるものであり、家庭・学校・社会の三者がそれぞれの教育機能を十分發揮し、同時に緊密に連携しなければなりません。地域の教育力を高めるためには、地域のおとな一人ひとりが育成者であることを自覚し、子どもを育成のために精神的、物質的援助を協力して行なうことが大切です。

育成は身近なことから

育成会の活動領域をいくつか掲げましたが、これはあくまで指針をのべたもので、一人ひとりの育成者が全項目にわたって、活動しなければならないというものではありません。いいかえると、ひとつの項目を手がかりに活動していくと、やがて他の領域の活動まで広がるのです。

子ども会の育成は、まず育成者同志の連携協力のもとに、身近なことから活動をはじめましょう。

異年齢集団

地域社会などにおいて、主として遊びを媒介として形成されるインフォーマルな集団をいい、かつてのガキ大将に率いられた遊び仲間がその典型です。

地域や子どもの生活の変質により、こうした集団は消滅の危機に瀕し、今日では、子どもの遊び仲間は、同じ学年・学級ということで形成される同年齢者からなるというのが一般的です。経験・興味・能力等を異にする年齢の異なるものからなる集団の形成力に注目し、またそうした集団が子どもの生活基盤である地域に成立することを期待して、異年齢集団の重要性が強調されています。

遊びは子どもの生活

最近の子どもたちは、あまり遊ばないといわれています。しかも、仲間で遊ぶ機会が少なくなっています。その理由として、遊び場の不足、交通事故の危険、進学の準備などが考えられますが、親やおとの遊びに対する考え方も、子どもの遊びを消極的にしていることを見落としてはなりません。

おとの世界では、遊びは非生産的であり、よくない意味にとられがちです。だから、子どもの遊びについても、小さいうちは見逃しますが、大きくなると机に向かって勉強することを強いるようになります。

遊びは子どもにとって、おとの仕事同様に重要なものであり、成長するうえに欠くことのできない活動です。

集団を見まもり、育てる

子どもの遊び集団は、いつも健全な活動ばかりをするとは限りません。まだ経験に乏しく、思考力も十分でないので、危険な遊びやよくない遊びに興味をもつこともあります。またひとりのときには、してはいけないとわかっていることでも、集団になると、ときの勢いでよくない方向に進んだりすることもあります。

そこで、子どもの集団が悪い方向に進まないように、さらに遊びの教育的価値を高めるための活動が行なえるよう、おとなが愛情をもって見まもり、よい環境の中で、活発な活動が展開できるよう、導くことが大切です。

子ども会活動を通じて実現する子ども像

子ども会活動を通じて実現する子ども像を学校の教育目標にあるような「明るい子」「元気な子」などとすることが求められているのでしょうか。

子ども会が求める子ども像を人間の性格特性でとらえると「自主性」をはじめとするありとあらゆるプラスの性格を活動の中で求めなければなりません。これでは、学校教育と同じことになり、社会教育として子ども会活動の独自性が失われる結果となります。子ども会活動を通じて実現される子ども像は、子ども自身が自己像として求めるものではないでしょうか。

この活動をしたから、自主性が育つというものではありません。その活動

にどのようにかかわったかにより、主体性の割合が高まり、その結果として達成感・成就感を得るのです。この達成感が意欲に結びついていくことにつながります。次の活動自己目標として、さらに高度の達成を得ようすることにつながります。ひとつの活動から次の活動へと連続性をもって活動することができるのが社会教育の目指すことです。年齢により、達成目標が定められているものではないところに社会教育の特徴があるのです。

ジュニア・リーダー

ジュニア・リーダーは、子どもたちへの指導・助言の内容、子ども会活動の中で担う責任の範囲、状況を判断する力量などからみて中学生、高校生（同年齢相当の者）をいい、単位子ども会に所属して、最低でも班に一名はいることが望されます。

ジュニア・リーダーは、他の指導者や育成者の補助的機能を果たすものではなく、独自の指導的役割をもって子ども会活動を導くものです。

その主なものは次の通りです。

- ① 仲間づくりのよき理解者として、その推進に当たるとともに、自らの成長をはかること。
- ② 班活動の具体的、実践的な指導に当たり、会員の積極的参加を促進すること。
- ③ 集団指導者の指導のもとに、会長・班長など役員の活動を援助すること。

なお、ジュニア・リーダーは、その役割を全うするため、理論（子ども会とは、プログラム、J・Lの役割など）、方法（指導・援助のあり方、プログラムのたて方、会議のもち方など）、実技（スポーツ・レクリエーション、ハイキング、キャンプ、安全教育など）を履修するとともに、実際活動を通じて常に自らを高めなければなりません。

青年リーダー（シニア・リーダー）

年齢的には、18歳から24～25歳頃までの青年をさし、子ども会活動の指導・助言に当たる人をいいます。

中学・高校時代をジュニア・リーダーとして活躍し、その経験を生かし、その後とくにジュニア・リーダーの先輩として、よき相談相手としての役割が重視されます。ジュニア・リーダーと集団指導者、育成者との間にたち相互の密接な連携を図る上で青年リーダーの役割は大きいといえます。

第2 楽しい子ども会活動をするために

[1] 子ども会例会の開き方

1. 子ども会の例会はどんなことをするのか

(1) 子ども会活動のいっさいは、この例会によって出発し、そしてまた、この例会においてしめくくりがおこなわれます。

それは子ども会活動のすべてが、この子ども会例会において全員の討議により決定され、実行されそして反省されるからです。

(2) 例会の主な仕事としては、つぎのようなものがあります。

ア 子ども会役員の選挙

イ 会則の決定、または改正

ウ 年間プログラムおよび予算、月間プログラムの作成

エ 行事、レクリエーション等の討議および反省会

2. 例会を開く方法

(1) 子ども会例会は、子ども会会則の定めるところにより毎月定期にまたは臨時に会長が招集します。

(2) 例会を通知する方法としては、つぎの方法があります。

ア 口から口に伝える方法

イ 回らん板による方法

ウ 子ども会けい示板を利用する方法

(3) 通知する内容としては、例会の日時、会場だけでなく、例会の議題、プログラムなどはっきりわかるようにして、例会に参加する役員の心がまえをつくっておくことが必要です。

3. 例会のもち方についての注意

(1) 始めと終りをきちんときまりよくする。

(2) 全体の流れを楽しくする。

(3) 歌や、ゲームを入れる。

- (4) みんなが発言できるように工夫する。
- (5) 時間は、1時間～2時間ぐらいがよい。
- (6) リーダーは、自分から進んで明るいふんい気をつくり、会員を引き立てるようとする。

4. 例会の進め方

- (1) 集会の内容によりちがいがありますが、ふつう次のような順序が考えられます。
 - 出席をとる
 - 開会のことば（子ども会会长）
 - 歌をうたう（はじまりの歌、子ども会の歌、みんなのよく知っている歌など）
 - あいさつ（子ども会指導者、来ひん）
 - 司会者を選ぶ（そのつど選ぶか子ども会会长がなる）
 - 話し合い（前回行事の反省、新しい行事の相談、決定）
 - 結果のまとめ（記録係が決定事項を発表する）
 - レクリエーション（屋内ゲーム、グループソングなど）
 - 指導者のことば（指導者）
 - 次の集会のお知らせ（子ども会副会長）
 - 閉会のことば（子ども会副会長）
- (2) 話し合いを始める前に司会者を選びますが、司会者には、明るい空気をつくる人、みんなの発言をうまくまとめる人がよく、なるべくわかりあってやることがよいでしょう。
- (3) 次に記録係を選びますが、記録係にはそのつど会員の互選によりきめることもあり、また、子ども会書記がこの任務にあたることもあります。記録係は、つぎの点をとくに注意して記録にとどめる必要があります。
 - ア どんな問題が討議されたか（議題）
 - イ どんな意見が主に出されたか（討論）
 - ウ どんなことが決められたか（決定）
 - エ どんな問題が残されたか（保留事項）

5. 例会のプログラム参考例

例会のきろく

年 月 日() 会場	午前 午後	時 分~ 出席者 人	時 分 欠席者 人
話しあうこと		出席者名	
内容・決定事項			
次回の予定	記録者氏名		代表者確認印

[2] 楽しいプログラムづくり

1. 子ども会のプログラム

子ども会は、小さくても一つの組織ですから活動するには、プログラムをたてて合理的、計画的にすすめていくことが必要です。

プログラムをたてるとつぎのようなよい点があります。

- (1) 目的をもって活動でき、計画的にスムーズにいく。
- (2) 経費の見通しがたつ。
- (3) 学校、地域などとの行事の連絡がうまくいく。
- (4) つぎの行事の楽しみがある。

2. プログラムの条件

プログラムには、つぎの3つの条件が必要です。

- (1) みんなが参加できるもの。
- (2) みんなの楽しめるもの。
- (3) みんなのためになるもの。

3. プログラムを決める前に

プログラムをつくるにあたって、次のことを考えます。

- (1) 参加する対象をはっきりつかむこと。
- (2) 目標がはっきりしていること。
- (3) だれもが参加できること。
- (4) 実施の日程や時間のタイミングを考えること。

4. プログラムの決め方

プログラムの決め方として、つぎに順序が考えられます。

- (1) 子ども会でしたいことについて会員の意見や希望をしらべる。(希望調査)
- (2) プログラム委員会をつくり、会員の希望や意見をまとめて案をつくる。
(立案)
- (3) ジュニア・リーダー、指導者、育成者に助言・指導をしてもらう。
- (4) 年間プログラムは全員の総会に、月間プログラムは例会にはかってきめる。(決定)

5. 希望しらべのやり方

どんなものが一番希望されているか、学年別にどんなことが共通しているか、また、どんなことにわかかれているかしらべることが必要です。

希望しらべは、つぎのようなカードを会員に配るとよいでしょう。

(例)

希望しらべカード		
<input type="checkbox"/> ○○子ども会		
わたしたちの子ども会では、たのしいことや、ためになることをどんどんやりたいと思いますから、つぎの表に自分でしたいことをたくさん書いてください。		
学年		男女
自分のため	子ども会のため	町のため
(例) 人形げき	(例) はい品質あつめ	(例) 道そうじ
ハイキング	子ども会新聞つくり	花だんづくり

6. プログラムを組むときは

会員の希望しらべにより出されたことをプログラムに組むときには、つきのようなことを考えることが必要です。

- (1) 子ども会の目的にかなっているか。
- (2) 自分たちの子ども会ができるか。
- (3) 楽しいか、ためになるかどうか。
- (4) 参加するはどういう人たちか、みんなで参加してやれるか。
- (5) 名称はどうするか。
- (6) 育成会など、ほかへ協力を求める必要はないか、どうやってたのむか。
- (7) 日時や場所を決めたか。
- (8) 天候が変ったときはどうするか。
- (9) 経費はどの位必要か、それはどうやって集めるか。
- (10) 当日の進行方法はどうするか。
- (11) 会員の能力や特技にあった受持ちはないだろうか、係りはいくつに分ければよいか。
- (12) 準備はどのようにしてやればよいか。
- (13) 外部へおねがいしておくことはないか、前もって警察や消防署などへ知らせておく必要はないか。
- (14) 外から講師を招くとき、必要なことは何か。
- (15) あとしまつはどのようにするか。
- (16) 反省や評価はいつ、どこでやるか。

7. まず年間プログラムからつくる

年度のはじめにつぎのことを注意して1年間の大まかな計画をたてるようになります。

- (1) 年度の子ども会目標を決める。
- (2) 何月に何をやるか大まかに決める。
- (3) 活動に変化があるようにする。
- (4) 年中行事や町や地域行事、学校の行事に関係をつけるようにする。
- (5) 子ども会育成会、青年団、婦人会、老人クラブ、学校などといっしょにできるものはないか考える。

8. 年間プログラムと予算

年間プログラムと予算については、毎年4月の子ども会総会にはかりきめます。

- (1) 各プログラムごとの予算をたて年間予算をきめる。
- (2) 収入が不足する場合は、プログラムを変える。

(例) ○年度 ○○子ども会予算 (会員30人の例)

収 入	支 出	
会費 (30人×1人月100円 ×12月) 36,000円	行 事	新入生を祝う会 8,200円 キャンプ 32,500
町の補助金 30,000	事	社会見学 12,000
市町村補助金 12,000	費	写生会、花だんづくり 7,600
はい品回収 8,800		ハイキング 16,000
		小 計 76,300
		子ども会新聞 5,300
		消耗品等 5,200
計 86,800		計 86,800

(例) ○年度 ○○子ども会 年間プログラム

今年の目標

- ・なかよく、たのしく、げんきよく
- ・良い子ども会新聞をつくろう

月	日	行 事 名	内 容	経 費
4月	2	新入生を迎える会	新入会員を子ども会に迎える	記念品 100円×5人 = 500円
5月	5	ハイキング	自然にしたしむ 野花でしおりをつくる	しおり台紙 50円×30人 = 1,500円
6月				
1月				
2月				
3月				

9. 月間プログラム

年間プログラムにもとづいて、月間プログラムを簡単につくります。月間プログラムはなるべく一ヶ月前までにつくり、あらかじめ会員のところにくばっておきます。

10. 行事プログラム

- (1) 月間プログラムによる行事を実際に行うときは、例会で具体的にこまかい準備や方法を相談してあらかじめ会員にしらせておくようにします。
- (2) 行事が終ったなら、あとしまつをして、よかったです、わるかったことを必ずつぎの例会で反省をしてその結果を記録しておきます。

(例)

かつどう けいかく はんせい
活動の計画と反省

記録者

代表者
確認印

行事名						
日 時	年	月	日 ()	時	分	から 年 月 日 () 時 分 まで
会 場						
目 的						
内 容						
日程・持ち物・注意事項等（活動内容に関係のあるもの）						
当日の記録と反省						

第3 子ども会活動

[1] リーダー

1. リーダーとは

子ども会は、地域のさまざまな年齢の子どもが集って、みんなでレクリエーションを楽しむことによって、仲間といっしょにいる喜び、仲間といっしょに一つのことを成し遂げる喜びを味わうための、子どものための会です。したがって、子ども会は、みんなで協力して、自主的に運営することが必要ですので、どうしてもできないことだけおとなしい人に手助けしてもらうようにします。

子ども会の活動を行うためには、おのずとリーダーが必要になります。

リーダーという言葉は、指導者という意味ですが、子ども会活動のリーダーといった場合、大きく分けると

- ・指導者、育成者
- ・ジュニア・リーダー
- ・年少リーダー

の三つになります。

(1) 指導者、育成者

子ども会の会員の父母や地域の人々で結成されている子ども会育成会の会員で中心となって子ども会の面倒をみてくれる人たちのことです。

(2) ジュニア・リーダー

指導者や育成者と子ども会員のあいだにあって、子ども会のお手伝いをしてくれる人たちのことです。

(3) 年少リーダー

子ども会の会員の中から選ばれた役員のうち、会長や副会長の任務にあたっている人とか、委員長、部長、班長と呼ばれて子ども会の運営に責任をもっている人たちをいいます。

2. リーダーの心がまえ

どのようなリーダーを会員が求めているか、つぎにあげます。

- (1) 親切で世話好きな人
- (2) はじめて責任感の強い人
- (3) ほがらかで言葉がはきはきしている人
- (4) 公平で正直な人
- (5) グループをまとめていく力のある人
- (6) 協調性のある人
- (7) 動作がきびきびしていて、実行力のある人
- (8) 先をよく見通すことができ、計画性のある人
- (9) 自分から先に立っておこなえる人
- (10) 人の意見をはじめによく聞く人

3. リーダーに必要な技術

しかし、人がらだけよってもリーダーの任務や責任は果せるというものではありません。

つぎのような技術的なことを習得していなければ楽しい子ども会活動はできないのです。

リーダーが技術的に習得しておくこと

- (1) 組織や会則のつくり方
- (2) プログラムのたて方
- (3) 集会のひらき方
- (4) 会議や討議のすすめ方
- (5) レクリエーションの指導
- (6) 予算のつくり方と決算の仕方
- (7) 調査や記録の仕方や利用方法
- (8) 評価の仕方
- (9) 他のグループや指導者・育成者との連絡の仕方

4. 理想的なリーダーとは

これまで述べてきましたことをまとめると、つぎのようなはたらきのできるリーダーが理想的なリーダーであるといふことがいえるでしょう。

- (1) 会員に興味をもたせ、何を望んでいるかをよくつかんでいる。
- (2) 会員を公平に扱い、グループをよくまとめていく。
- (3) 会員のみんなが会の活動に喜んで参加するような、楽しいプログラムづくりにつとめる。
- (4) 会員ひとりひとりの個性と技能をじゅうぶんに出すことができるようにはかる。
- (5) 会員がそれぞれの責任を果たし、お互いに協力し合うように導く。
- (6) 会議や討議を指導して民主的なよい案の決定に導く。
- (7) 日常生活の中で、かんたんに手に入るような資材などを上手に工夫して活用させる。
- (8) 会のしごとをよく評価して、よりよい発展へと導く。
- (9) 会員のひとりひとりのよい相談相手になる。
- (10) ジュニア・リーダー、指導者、育成者と連絡をとり合い、会員の希望を伝えたり、会員に知らせたりする。
- (11) ほかの子ども会、児童館、学校、公民館などの団体や機関とよく連絡をとって、よりよい活動をめざす。

5. リーダーは活動の基本をどこにおくか

リーダーは、子ども会活動の基本として、つねに「子どもによる子どものための子ども会」ということを心においておくことが必要です。いいかえれば

- 自分たちの手で自主的に決める。
 - 会員が喜び楽しむものを中心に考える。
- ということです。

この基本を忘れてしまうと、子どもしさのない無理な活動計画ばかり立てて、会員の心の重荷となり、退会者が出てきてしまうことになりかねません。しかし、みんなが喜ぶからといって、人の迷わくなるようなことをする

ことは許されません。

そこで、リーダーは自分の手で会員の喜ぶ活動計画をつくり、結果がみんなのためになり、あわせて社会の役に立つようなことを心がけることが必要となります。

さらに、つぎのようなことも考えておきたいものです。

- (1) 会員の年齢別、学年別、性別を考えて計画をたてる。
- (2) 行事はあまり多くせず、月1回から2回までとする。

[2] 子ども会活動

1. 子ども会活動としてどんなことがあるか

リーダーが活動計画をたてるときの参考として、子ども会活動の例をつぎにあげておきます。

(1) 年中行事

国民の祝日や、地方でおこなわれている行事を子ども向きにして子ども会にふさわしい文化活動としてとりあげるものです。

4月 入学進学を祝う会・春まつり・交通安全教室・花まつり

5月 子どもの日・児童福祉週間・母の日

6月 時の記念日・父の日

7月 七夕まつり・海の記念日

8月 おぼん・夏まつり・盆踊り・花火大会

9月 秋まつり・敬老の日・動物愛護週間・お月見

10月 読書週間・体育の日

11月 文化の日・七五三の祝・火災予防運動・勤労感謝の日

12月 クリスマス・年末大そうじ・餅つき

1月 お正月の集い・書き初め会・かるた会・たこ上げ大会

2月 節分

3月 お別れ会・ひなまつり・反省会

その他

たんじょう会・研究発表会・展示会・ゲーム大会・交通安全週間など

(2) 社会的なもの

- ア 社会的行事活動……ひな祭り、七夕祭り、クリスマス会など
- イ 奉仕活動……資源回収、道路や公園の清掃など、高齢者・障害者との交流
- ウ 安全活動……交通安全教育、救急法、K Y Tなど
- エ 生産活動……花だん植樹、野菜、米作り

(3) 文化的なもの

- ア 芸能文化活動……歌、人形げき、音楽会、映画会、伝承芸能など
- イ 創作活動……写生会、工作、作品展など
- ウ 学習活動……読書会、天体観測、国際理解（ユニセフ）など
- エ 広報活動……子ども会を対象とした手がき新聞、カベ新聞など

(4) 体育的なもの

- ア スポーツ活動……ラジオ体操、ソフトボール、ドッジボール、サッカー、綱引きなど
- イ 野外活動……キャンプ、オリエンテーリング、ハイキングなど
- ウ レクリエーション活動……ゲーム、ニュースポーツ、マジックなど

(5) 生活的なもの

子ども会活動、家庭生活、学校生活等を通じてみんなでいろいろな申し合わせを守る活動。

（申し合わせ例）

- ア 交通ルールを守りましょう。
- イ 安全な遊び場で遊びましょう。
- ウ お互いに元気よくあいさつをしましょう。
- エ 友達を大切にしましょう。
- オ お年寄りや身体の不自由な人に手助けしましょう。
- カ 小さい子をいたわりましょう。
- キ 家のお手伝いをしましょう。
- ク むだづかいをやめましょう。
- ケ 物を大切にしましょう。
- コ 自然を大切にしましょう。

サ みんなで縁を育てましょう。

シ 公園や遊び場をみんなできれいにしましょう。

2. 子ども会の会則

(1) 会則をつくるには

子ども会は、小さくても団体組織ですから会則をつくるようにします。

会則の内容はかんたんでわかりやすいものにし、ジュニア・リーダー、指導者、育成者にも相談して決めます。

会則には、活動の基本となることを定めます。

ア 名 称

イ 目 的

ウ 組 織

エ 活動内容

オ 役 員

カ 会 費

[参考例]

つぎの会則参考例を参照してください。

○○子ども会会則

第1条 私たちの子ども会は○○子ども会といいます。

第2条 この会の目的は、みんなが一緒になって遊び、助け合ってよい子になることです。

第3条 私たち○○子ども会は、この目的のために次のことを行ないます。

(1)お互い力を合わせて仲よくします。

(2)お互いにそんちょうし助け合います。

(3)みんなで勉強し合ってよい子どもになります。

(4)他人に迷惑をかけず、人のためになることを行ないます。

第4条 私たち○○子ども会は、○○地域に住んでいる小・中学生で作ります。

第5条 私たち〇〇子ども会には、次の役員をおきます。

会長 1名（子ども会のすべてのことをまとめます）

副会長 1名（会長を助け、ときには会長のかわりもします）

書記 2名（すべての記録や通知などをつくります）

会計 2名（会のお金をとりあつかいます）

班長 ○名（班からえらび、班のまとめ役や連絡をします）

第6条 子ども会の役員は、全会員の選挙によりえらびます。

第7条 役員の任期は1年とします。

第8条 私たち〇〇子ども会の会費は1人1ヵ月〇〇円とします。

第9条 私たち〇〇子ども会のことはすべて育成会と指導者に連絡したり相談します。

第10条 私たち〇〇子ども会は、年1回以上総会を行ないます。

第11条 この会則は総会で変えることができます。

この会則は、平成〇年〇月〇日からまもります。

(全子連「新・子ども会入門」より)

3. 経費はどのようにするか

(1) 会費制とする

子ども会は、子どもによる自主的な団体ですから、経費は会員の会費でまかなうことが原則です。会費制をとるとつぎのような利点が考えられますので、会費制をとることが望ましいのです。

ア 会費を集めることにより会員意識を養うことができ、自主性を高める。

イ 活動が計画的となり、金銭の収支についての知識経験を得ることができます。そこで会費を集める場合その額をどの位にするか問題になりますが、やはり自分たちのおこづかいのうちから出せる金額ということになります。

（例 1人月100円程度）

(2) 会費以外の収入も考える。

会費だけではじゅうぶんな活動ができない場合もあるので、不足する分

は、つぎのようにしておぎなうようにします。

ア 子ども会育成会（後えん会）から助成してもらう。

イ 生産活動、はい品回収、バザーなどによって経費をうみだす。

(3) 経費を明らかにしておく

子ども会の金銭の出入りは、会計係が出納帳に記入してはっきりさせておき、町内や地域の方ならびに会員に公開します。

4. 子ども会の会場をどうするか

(1) 屋内会場

子ども会の例会を開く屋内会場としては、地域によっては、児童館、公民館、学校、幼稚園、保育園、神社、寺院などを借用することができますが、かならずしもこういう条件に恵まれていないのが実情です。特定の会員の家を開放してもらったり、会員の家をもちまわりによりおこなう方法もありますから、ジュニア・リーダー、指導者、育成者に相談するとよいでしょう。

(2) 屋外会場

子ども会において屋外スポーツなどを楽しむ会場として広場が必要ですが、これには児童遊園、公民館、学校、幼稚園、保育園、神社、寺院などの広場を開放してもらうことができます。また、育成会の人たちに相談して、個人や会社のあき地を子ども会広場に借用していただく方法もあります。広場の除草やごみの始末は、会員みんなでいたしましょう。

5. 子ども会の記録

(1) 記録の必要性

子ども会での記録は、会の進歩のパロメーターで、反省の貴重な資料ですから必ず記録するようにしましょう。

(2) 記録の種類

記録は、会の歴史を物語るもので。記録の種類には、つぎのようなものがあります。

ア 子ども会の目標

- イ 出席記録
- ウ 活動の計画と反省
- エ 例会のきろく
- オ 金錢出納簿
せいとうほ
- カ 役員、指導者名簿

[3] 子ども会をのばしていくために

1. リーダー研究会を開く

子ども会を上手に運営していくために、また、すぐれたリーダーとなるために、そのリーダーが集まって、実際のことがらについて研究し合い相談することが必要です。

これも1年間に何回というように、計画的に大切な問題を順に研究するようにしていきます。

(1) プログラム例

9：30	開　　会
9：40	体験発表
10：40	実技練習「ゲームの指導」
12：00	昼食、休けい
13：00	研究討議、全体会議、グループ討議
15：00	実技練習「グループソングの歌い方」
16：00	閉　　会

(2) 研究討議の問題には、どんなものがあるかつぎに考えてみましょう。

- ア 子ども会のねらいをどこにおくか。
- イ 子ども会は何のために活動するか。
- ウ 子ども会に自主性がないときはどうするか。
- エ 子ども会の望ましい組織人員について。
- オ 子ども会に入会を好まない者をどうするか。
- カ 中学生が子ども会に参加しないときはどうするか。

- キ 中学生と小学生がしつくりいかないときはどうするか。
ク 子ども会員みんながあまり熱意がないときはどうするか。
ケ 例会の出席がわるいときはどうするか、その原因は何か。
コ 子ども会の例会の開き方について。
サ 子ども会行事にどんなものを入れたらよいか。
シ 活動がどうしても行事本位になりやすいが、それでよいか。
ス 子ども会のプログラムのたて方について。
セ 子ども会の経費（会費）をどのようにするか。
ソ 子ども会の会場をどのようにするか。
タ 次期リーダーの要請をどのようにするか。
チ 子ども会と学校（進学）との関係について。
ツ 家庭（父母）や周囲の理解を高めるにはどのようにするか。

2. ジュニア・リーダー、指導者、育成者にしてもらうこと

ジュニア・リーダー、指導者、育成者には子ども会のよい助言者、協力者として会の外にあって、つぎのようなことをしてもらいましょう。

- (1) 子ども会の運営について、よい相談相手となってもらう。
- (2) 集会や行事にも出席してもらい、指導助言をうける。
 - ア 会議の運営についての指導
 - イ ゲーム、歌、室内遊びの指導
 - ウ 日常活動、奉仕活動についての指導
- (3) 子ども会について町内や地域の人たちによく知ってもらう。
- (4) 学校や親たちにも子ども会についての理解を高めてもらう。

第2部 実技編

[1] 子ども会新聞

(1) 目的

ア 子ども会新聞をつくることは、子ども会活動の一つであり子ども会をよりよくしていくための手段です。

イ 子ども会の町内や地域、子ども会の会員の結びつきをつくり、それがおたがいの親しみを増します。

(2) どんな種類があるか

ア 手がき新聞

イ 回覧板としてつたえるもの

ウ かべ新聞的なもの（ポスター）

(3) 内容で考えたいこと

ア まず目的にかなっているか、どうか

○わかりやすいか

○親しみはあるか

○子ども会活動についての記事があるか

イ 会員の多くに読んでもらえる内容かどうか

○ニュース ○トピックス ○文芸 ○図画、まんが

○童話 ○クイズ、笑い話 ○投書 ○お知らせ ○写真

(4) つくるときの注意

ア 目的をしっかりとつかみます

イ おとなの新聞のマネであってはなりません。

ウ 子ども会全体で新聞をつくるのであって、一部の新聞係だけにまかせたり、その人たちのひとりじめであってはなりません。

エ 会員の期待している内容を盛り込みます。

オ 見出しあ大事です。内容がよくわかるように書きます。

カ よい話、美しい話は、悪い話より気もちがよいものです。

キ 読みやすく、美しい紙面とするためにじょうずに組立てます。

ク きまったくの記事はきまったくの場所に書くようにします。

ケ できるだけ定期的に、発行できるようにします。

（注意）製作実習をかならずしてください。

[2] ハイキング

1. ハイキングの目的

山へ行く楽しさは、決して山にのぼるときだけにあるものではなく、出発前に計画をたてる時はもちろん帰った後までも楽しい思い出が残ります。山の頂きに立ったときの喜びはいうまでもなく、また山に入るたのしみは、それを経験しない人にはとうていわからないものです。たとえ近いところであっても、日常生活を離れて、仲間と一緒に楽しい一日を過ごすことによって、明日への新たな勇気がわいてきて、心を明るくするものです。また、登山のエチケットを学んだり、体をきたえられます。

2. ハイキングとは

ハイキングとは、大体2,000m以下の山、または野原を歩くことをいいます。また、出発する前に目的地付近の昆虫、植物、史跡などを調べていくとより楽しいものになります。

3. 注意すること

- (1) 目的地の地理にくわしい人を中心に計画すること。
- (2) 雨具、地図などを忘れないようにすること。(夏季の場合は、帽子、水筒にも注意)
- (3) 個人行動をとらないこと。
- (4) 火の用心をし、草木をおったり、道しるべにいたずらをしないこと。
- (5) 車内や、休憩場でのエチケットを守ること。

4. 追跡ハイキング

追跡ハイキングは、サイン（記号）によるハイキングの一種です。

この追跡ハイキングは、途中でいろいろな記号があつたり、思いがけない指示事項や作業があつたりして歩くよろこびとともに軽い好奇心を満足させしかもグループの団結力を高めることができます。

追跡ハイキングには、むずかしいものから、簡単なものまで方法はいろいろありますが、ここでは一番簡単でおもしろい方法を紹介しましょう。

(1) 準備するもの

まず、参加する人は、身軽な服装をして、筆記用具を忘れないようにします。夏季の場合は、帽子、水筒、雨具などを持参します。リーダーは、赤、青、白の三色の紙テープを準備します。

(2) 約束ごと（例）

- ・単独行動をとらずに班ごとの行動をとります。
- ・赤テープ……右にまがります。
- ・青テープ……左にまがります。
- ・白テープ……そこに書いてある指示事項を忠実に守ります。

(3) 方 法

リーダーがコースをあらかじめ選定し、先発班の者が出发点から目的地まで約束にしたがってサインをのこしていきます。一班5・6人位の小グループに分けて一定の時間をおいて班ごとに出发します。そしてサインどおり行動をしてリーダーが歩いた道をゆかいに元気にグループが一団となって、目的地まで無事につくようになります。

(4) 注意すること

- ・テープは1m以上の長さにします。
- ・テープは、木にくくりつけたり、石の下においたりして、あとからくる班の者によくわかるようにします。
- ・最後の班の者は、サイン用のテープをすべて回収します。

〔白テープに記入する指示事項の例〕

「ここで3分間休憩して、ここにいる虫一匹もってきてください。」「ここで右足をあげ、両手を広げて“山田のカカシ”の歌を全員で合唱して、1分間休憩」

「ここのお寺は、○○寺といい有名な寺です。ここで10分間休憩してください」

この他、なぞなぞを書いておいて、後で答えを発表したりしてもおもしろいでしょう。

[3] オリエンテーリング

1. オリエンテーリングの目的

オリエンテーリングは、未知の地形における方向探知能力と体力を実際に調べどのような状況でも、すばやくかつ的確な行動をとることができる能力を養うことができます。

2. オリエンテーリングの方法

オリエンテーリングは、地図と磁石を用いて、主催者が示した形式、方法で、山野のなかに設定してあるいくつかの地点（ポスト）をできるだけ短い時間に発見し、通過してゴールする競技です。

(1) ポイントOL型の方法

主催者が示した地図上のいくつかの点（直径約5mmの円の中心にある）を、順序よく回り、ポストに記入してある記号をチェックカードに記入してくる方法です。

(2) ラインOL型の方法

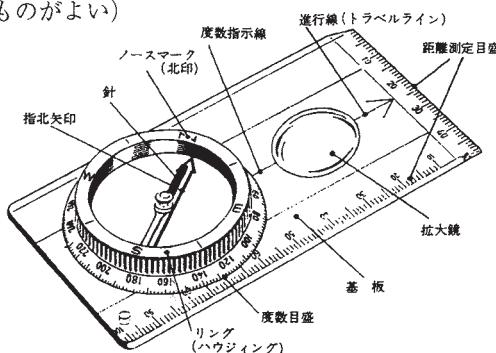
主催者が示した地図上のラインをたどって行き、ライン上にあるいくつかのポストを探し出し、地図上にそのポストの位置を正確に記入し、ポストの記号もチェックカードに記入してくる方法です。

3. 準備するもの

(1) 地図（1:25,000のものがよい）

(2) コンパス（シルバーコンパスがよいが、ないときは磁石と分度器、定規を用意する。）

(3) ボールペン（赤と青の2種類）



△シルバー コンパスの各部の名称

[4] キャンピング

1. キャンピングの目的

キャンピングは、大自然のふところにいだかれて生活することにより、自然の美しさと、神秘さと、大自然の恩恵とを認識するとともに、仲間と共同生活をするうちに、リーダーとキャンパー（キャンプをする人々のこと……ここでは子ども会員）は、ほんとうに心と心があれあい、さらに進んで、積極性、創意工夫、協調性、観察と推理、自己発見を促すことができます。

2. どんなところがよいか

- (1) 全体的にごくゆるい傾斜があり、自然排水できるところ。
- (2) 湿気が少なく、風通しの良いところ。
- (3) 蚊、はえ、ねずみ等の害が少なく衛生的なところ。
- (4) 飲料水や燃料が豊富に入手できるところ。
- (5) 風当たりの強いところや崖下、大木の下、川原等はさけること。
- (6) 避難や救護活動等のために便利なところ。

3. キャンプにでかけるのに必要なもの

(1) これだけはぜひ必要と思われるもの

テント、炊事の道具（飯ごう、なべ、ほうちょうなど）、工具（おの、スコップ）、ろうそく、救急用具、地図、磁石、時計、調味料（みそ、しょうゆ、ソース、塩、だしなど）、カメラ

個人用として、食器、寝具（毛布）、防寒具、洗面用具、新聞紙、懐中電灯、ロープ、水筒、筆記具、マッチ、タオル、ちり紙、着替用の下着と靴下、食糧、軍手、雨ガッパ、ビニールまたはポリエチレン袋、リュックサックまたはカバン、安全カードなど。

(2) 必要に応じて持つて行くもの

バケツ、蚊取線香、ビニールのひも、ビニールのシート、殺虫剤、ライパン、かん切り、工具（くわ、つるはし、かま）、時間表、洗剤など。個人用として、運動靴、藁、釣具、スケッチ用具、水着、補修具など。

4. テントの張り方とキャンプをする順序

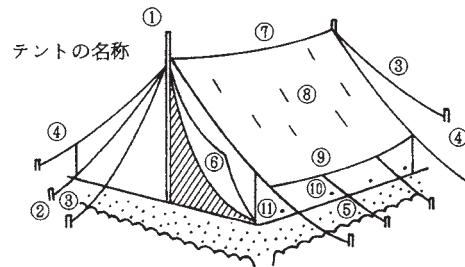
(1) テントの名称

ア ポール(支柱)

テントの前後に1本づつ立ててテントの棟を高くしメインロープによってテントを支える柱のことです。

イ 張 綱

テントを地面に固定しておくために使われる綱で、ポールを支えるふた又になったメインロープ、テントの四隅を引っぱるコーナーロープ、テントの側面を引っ張るサイドロープとがあり、それぞれ綱の先には、自在と呼ばれるものがあるて綱の張りぐあいを調節することができます。



- | | |
|------------------|-------------|
| ① ポール (支柱) | ⑦ リッジ (棟) |
| ② ペ グ (くい) | ⑧ ループ (屋根) |
| ③ メインロープ (親綱) | ⑨ ひさし |
| ④ コーナーロープ (角綱) | ⑩ ウォール (壁布) |
| ⑤ サイドロープ (腰綱・中綱) | ⑪ ピン (止め金具) |
| ⑥ ド ア (とびら) | |

ウ ペグ(くい)

ロープの端を地面にとめるために使われるもので、木製、プラスチック製、金属製のものがあります。



エ グランドシート

テントの中に敷く布で、地面からの湿気を防ぐために防水加工しており、ウォール（テントの壁にあたるところ）とグランドシートの間にすきまをつくらないようにして使います。

オ 木づち

ペグを打ちこむために使われる木製のつちのことです。岩や石を使うとペグが傷つくのでなるべく木づちを使うようにします。ただし、金属のペグは金づちを利用します。

(2) テントの張り方

ア テントの位置や向きを決めます。

風上に林など風よけのあるような位置がよく、テントを張る前に草や木をかりとり小石を取り除き、地面のデコボコをならします。

テントの向きは、風向きをよく考え、テントの入口はなるべく風下側に、斜面なら低い方に向けて建てます。

イ テントを建てる位置にグランドシートを敷きます。

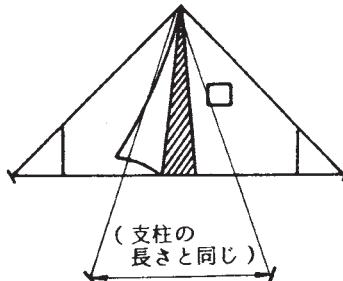
ウ グランドシートの四隅を基準にしてメインロープのペグの位置を決め
仮り打ちをします。(4本)

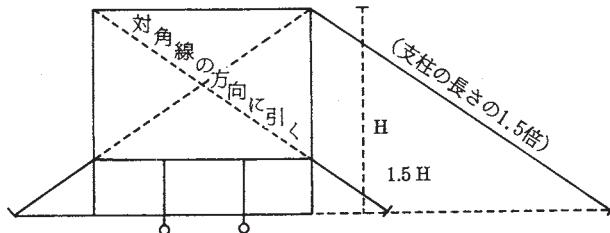
エ 支柱の先端をテントの棟の両端にある穴に入れてメインロープをかけ
前後の支柱をまっすぐにたてます。この時、だれかが1人、支柱がまっ
すぐになっているか見ながらメインロープの張りぐあいを指示します。

オ 入口をきちんとしめてか
らテントの四隅にあるコー
ナーロープを張ります。こ
れによってテントのしわや
たるみをとります。

テントの入口をあけたま
まコーナーロープを張ると
テントを建て終わってから
入口がしまらなくなるので気をつけます。

カ テントの両側面にあるサイドロープを張ります。この方法は、屋根の
傾斜と一直線になるようにし、あまり遠くに張らないようにします。





キ 自在を使って、メインロープやコーナーロープ、サイドロープを伸縮し、テントのしわやたるみをとります。

ク グランドシートの下にウォールのすそをいれて、ウォールとグランドシートの間にすきまをつくらないようにします。

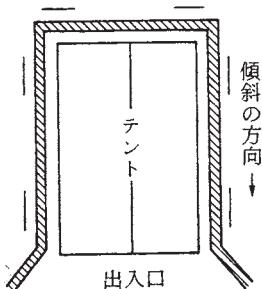
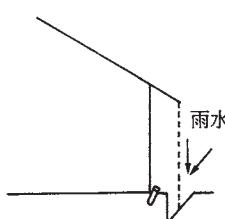
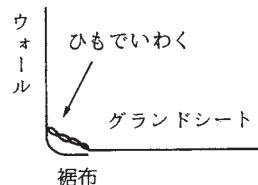
ケ テントのまわりに傾斜をつけた溝を掘り、雨がふってもテントの中に水がはいってこないようにします。

(3) テントの取り扱い方

ア テントはいつもきちんと張られていなければなりません。張銅がゆるんでいて、たるんでいるテントは、ちょっとした風にもすぐ倒されてしまうことがありますので、いつも注意していて直すようにします。

イ 日中は、テントをあけて中に風を通します。また、毛布などもとりだして、しめり気をとっておきます。

夕方は、早目に入口を閉めて湿気の侵入を防ぎます。



ウ 火の始末に注意すること。ローソクや蚊取りせんこう等は、外出前や就寝前に必ず点検します。パラフィンによって防水されたテントやグランドシートは、容易に燃え出します。

エ キャンプ中に雨にあったら、テントの内側や屋根には、体や荷物をふれないようにします。テントには防水がしてありますが、さわったり、こすったりすると、その個所から雨もりすることがあります。

オ 撤収後のテントは、きちんとたたんで袋の中におさめます。ペグやポールは、それぞれの数をしらべ別の袋に入れてからグランドシートとともにテントの中に巻きこんでおきます。

カ キャンプ終了後は、必ずテントを点検し破損した個所を修繕しておきます。この時太陽によくあてて乾燥させ、決して湿ったまましまわないようにします。ペグ、ポール、張鋼なども点検し、土などを落とし、不足しているものはすぐ補充しておきます。

(4) 炊事場などの建設

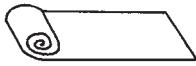
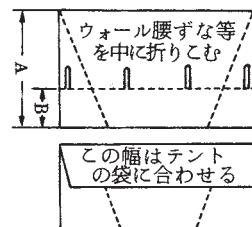
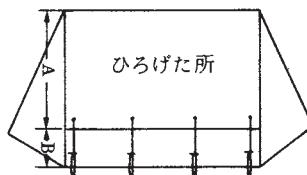
ア テントの設営が終了したら、手分けして便所、炊事場、ごみ捨場などの穴掘りとまきあつめをします。

イ 衛生、風向きなどを考え、炊事場は特に放火、荒天のための用意をしておくことが必要です。

ウ かまどの作り方

(ア) まわりをきれいにかたづけ、防火に注意します。

(イ) 立木の近くに作って木をいためないよう注意します。



(グランドシート
ペグ・ポールも
一緒にまきこむ)

テントのたたみ方

- (ウ) かまどの口は、風に向ってやや広く作り火をたく人が煙にむせるとのないようよく燃えるようにし、掛けるものによって幅と深さを適当にします。深さはだいたい掛けたものの底から30cmぐらいにします。
- (エ) 簡単にまきがくべられるよう、ふところを広くする。
- (オ) 火の勢いをむだに散らさないようにまきの節約をはかる。
- (カ) かけたものの口が地面より低くならないようにする。
- (キ) 長期間キャンプするときは、かまどが雨にぬれないよう屋根をつくり、たきつけが早くできるように工夫します。
- (5) 以上がキャンプ生活の基本となるものでこれが一応できたらつぎに、道具置場、貯蔵庫、工具置場、食堂、物干場などを建設していきます。

5. 注意すること

- (1) キャンパーの健康（安全と健康の確保）
- (2) 食べ物、飲み物
- (3) 身体の清潔
- (4) 衣類、寝具の日光消毒
- (5) 眠るテントは食堂につかわない。
- (6) テントの周りを走らない。
- (7) 雨天の場合の準備
- (8) 自然を愛する
- (9) 規則正しい生活をする
- (10) 遊んでいる人がないように
- (11) 創意工夫と綿密な計画

6. 野外炊事のしかた

- (1) 炊事の心得
 - ア 第一に栄養、つぎに費用、消化、好き嫌い、習慣、季節などをよく考えて献立表をあらかじめ作っておきます。
 - イ 炊事はみたところ簡単なようですがなかなかむつかしいものです。日

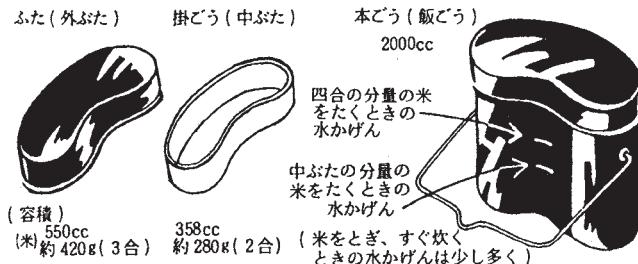
頃からよく研究しておいてください。

(2) 飯ごうで炊くごはんの炊き方

ア 飯ごうでは、2～3合の米を炊くのが適當ですが、最大4合のごはんが炊けます。飯ごうには腹のところに量をはかる目盛がついています。下の目盛は2合で、上の目盛は、4合を炊く場合の水の量の目安です。また、飯ごうの中ぶたは、2合の量がはかれます。

イ 飯ごうの中に必要な量だけ米を入れて水でよくとぎ、4合のときは、上の目盛のところまで水をいれます。2合のときは、下の目盛まで水を入れ、ふたをして（この時、中ぶたは、とりはずしておく）、飯ごうの腹と腹、背と背が合うようにして棒に通し火力の強い火の上にかけます。

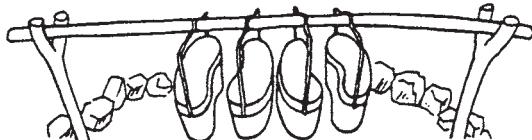
〔図1〕炎が飯ごう全体を包み込むように火かげんして、飯ごうの位置を調節します。必ず軍手を使用すること。



ウ 吹きあげてきたら注意し、あわいでなくなり、下の方に向ってさかんに蒸気が吹き出した頃をみはからって火からおろし、飯ごうをさかさまにしてご飯をむします。この時、飯ごうの底などを草等でふくと黒くなつたのがよくとれます。元にもどすときにご飯をこぼさないように注意すること。

エ 飯ごうを火からおろす判断は、棒きれなどで飯ごうのふたをたたくと水があるときは金属音があり、炊きあがったときは、にぶく重い音がします。

[図1]



(3) 調理場

- ア キャンプ地にじゃがいもの皮や、にんじんのしっぽが落ちているのは不愉快です。水場に便利で、かまど、食堂との関係を考えて程よいところに調理場をつくり、調理はすべてここでします。
- イ 木や竹を利用して調理台をつくり、マナ板、食器を置けるようにします。

7. キャンプ地の生活

- (1) キャンプ地の天候はいつも上天気とは限らない。雨の日にも備えることが大切です。
- (2) 雨の日はテントの内側に体や荷物をふれないこと。(荷物はテントの中央に)
- (3) 体や足をぬらさぬこと。ぬらしたらすぐにふいておくこと。少しの不注意が病気のもとになります。
- (4) 雨の日は、気分も暗くなりがちですから、つとめて気分を明るくするよう音楽、お話、ゲーム、マジックなどでリーダーはみんなを引き立てるこ。
- (5) たとえ、一日、二日のキャンプでも、自分の生活するキャンプ地を、はじめ来たときより、少しでも住み心地のよいところにするように工夫すること。

8. さようならキャンプ場

- (1) なれたキャンパーの合言葉は「残すものは感謝のみ、元通りにして静かに立去れ」といいます。
- (2) キャンプ地を引き上げるときの順序はこのようにすればよい。

- ア 前日に、引き上げ準備の相談をし、それぞれ分担をきめておく。
- イ まず炊事用具を片づけ、炊事場を元通りにする。
- ウ 個人用具を整理してからテントをとりこわす。
- エ テントは乾かしてからたたむ。
- オ 便所、ごみ捨場などを埋める。
- カ 始末のできないものは全部あつめて焼いて埋める。
- キ 大体終ったら、もう一度みんな一列にならんで掃除をして帰る。

(3) ただ感謝のみを残して去れ……ベーテン・パウェル

(ふろく)

カレーライスの作り方

- 材 料 (4名分)
- | | | |
|-------------|-------|------------------|
| ・カレーのルウ | | 80~90 g |
| ・肉 | | 170 g |
| ・玉ねぎ | | 小さめ2個 (270 g) |
| ・じゃがいも | | 〃 (200 g) |
| ・にんじん | | 1/3本 (70 g) |
| ・サラダ油またはバター | | 適量 |
| ・水 | | 570cc (2 3/4カップ) |
- 作り方
- ① なべにサラダ油またはバターを熱し、一口の大きさに切った肉、野菜をよくいためます。
 - ② 水を加え、沸騰したらあくを取り、材料が柔らかくなるまで弱火から中火で煮込みます。
 - ③ ルウを入れ、弱火でとろみがつくまで煮込みます。
 - ④ 飯ごうで炊いたごはんにカレーをかければできあがり。

[5] 火をかこむつどい

1. キャンプ・ファイヤー

(1) キャンプ・ファイヤーの目的

キャンプ・ファイヤーは馬鹿さわぎをするものではありません。大自然に親しみ、愉快な齊唱、美しい音楽、静かな話、面白いげきなどに一日の疲れを慰め、さらにまた心からの友情をたかめるためにおこなうものです。

(2) キャンプ・ファイヤーのもち方

ア 時間は1.5～2時間位

イ ファイヤーのまきの組み方はよくかわいた太いまきを、一段一段と井型に組み、その中に枯枝、枯芝を積みあげておく。

ウ ファイヤーのまわりの雑草は刈りこんでおく。

エ 火の用心のため、かららずバケツに2、3杯の水を用意すること。

オ 強い風のときはやめること。

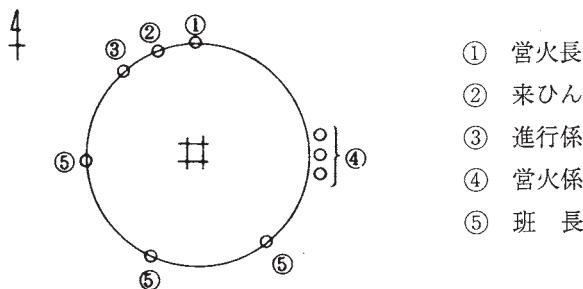
カ 会員はファイヤーを中心に、まるくかこみ、お客様や営火長の位置は、北極星の方向、または風上の方向にすること。

キ 進行上の役割

○営火長（ファイヤー・チーフまたはおさ）は1名で、一般的には野営長が行います。ファイヤーの最高責任者であり、始めと終りのあいさつをする。

○進行係（エール・マスターまたはつかさ）は1名助手2～3名で、ファイヤー全体の司会進行を行う。

○営火係（ファイヤー・キーパーまたは火守り）は2～3名で、演出されるだしものの内容により火の調節をする。



(3) キャンプ・ファイヤーのプログラム（例）

- ア 集合 ファイヤーを中心にもるくかこむ
- イ エール・マスターの開会宣言
- ウ 歌（「遠き山に日は落ちて」1番 歌 2番 ハミング）
- エ ファイヤー・チーフ、火の巫女入場（ハミングの途中で入場をする）
- オ ファイヤー・チーフの話
- カ 点火 井桁の四方から火をつける
- キ スタンツ、ゲーム、歌などを行う（セル・ポン、セル）
- ク ファイヤー・チーフの火の話
- ケ トーチサービス
- コ 歌（「星かげさやかに」「ほたるの光」）
- サ トーチ退場
- シ 退 場

(4) キャンプ・ファイヤーのだしもの

- ア げき、話、歌、おどり、器楽などいろいろあるが、照明とバックのことをよく考えてやること。
- イ 話なら簡単で印象深い話。
- ウ 歌なら齊唱、合唱、時には独唱。
- エ 器楽なら合奏、独奏、時には食器などを工夫した打楽器演奏。
- オ げきなら児童げき、寸げき、おとぎげき、無言げきなどいろいろあるが、キャンプに必要な道具を使ってふん裝をし、短い時間で、そのげきの目的がわかるように。
- カ だしものは、みんなが出演できるようなものを。
- キ 楽しいきもちでやり、やっている人の他の口を出さないようにします。ヤジはもっともいけない。

(5) 後始末

- 終ったら用意しておいた水を火にかけて、完全に消します。
- その夜のうちにきれいに土をかけてキャンプ・ファイヤーのあとをかくしてしまいます。
- こうしておけば、キャンプ・ファイヤーの楽しかった思い出だけがみん

なの心の中にこされるのです。

つぎの朝まで消したままでおいておくと、むざんな燃えかすが、みんなの心の中の美しい思い出をよごしてしまいます。

ぜひ夜のうちにきれいにかたずけておきましょう。

2. キャンドル・ファイヤー

キャンドル・ファイヤーとは、ローソクの火をかこむおごそかなつどいのことです。集会室さえあればどこでも簡単にできますので、子ども会などでも大いに活用しましょう。

やり方は特に決まっていませんが、大体つぎの要領を参考としてください。
(用意するもの)

- ローソク 1人1本
- 懐中電燈 1こ
- 中心に置く大きなローソク
- その他營火長用具など

(進行上の役割り)

- 營火長 1人
- 火守り 4人
- 司会者 1人

(進行順序)

(1) 会場の集合

各人口ローソクを持って整列し、静かに会場（消燈しておく）に入ります。

会場に到着したら懐中電燈などは消してしまいます。

(2) 歌をうたう

「遠き山に日は落ちて」のハミングをはじめます。ハミングの後、声を出してうたい、歌の終るころ營火長を中心に、火守りの一行が会場に進み、内側を一周します。

(3) 誓いのことば

司会者の合図で、火守りの4人（人数は変えてよい）は、營火長の前にひざまづき、一人一人立って誓いのことば（そのときに応じてつくる）をいいます。誓いの言葉は全員で復唱をします。

(例示)

- 私たち子ども会会員は、よい子ども会をつくります。
- 私たち子ども会会員は、責任をもちます。

- 私たち子ども会会員は、みんなで協力します。
- 私たち子ども会会員は、勇気と積極性をもちます。

(4) 点 火

司会者の合図で、火守りの4人が四方に分かれて点火します。点火された人はつぎからつぎへと隣の人に火をつけてゆきます。このとき全体に火がつくまで「燃えろよ燃えろ」の歌をうたいます。

(5) 営火長あいさつ

営火長は歌が終ったら一番よい席につき、そこであいさつをします。あいさつの内容は、永遠に変らぬ雄大な自然と人間の結びつき、そして火、エネルギーの偉大な力をたたえ、新たに、これらの価値を高める努力などを訴えればよいでしょう。

(例 示)

「皆さん、この炎をじっと見つめてください。私たちの遠い祖先も、この火を発見したことによって、その生活を高めついには機関車を動かし、飛行機をとばし、今では、人工衛星をもとばしています。この原動力は火です。それを発見し、さらに価値あるものにしたのは人間です。このさき、それをするのは、きょうここに集まったわたしたちなのです。

素晴らしい日本、美しい自然の中に生まれた私たちは、祖先の大いなる知恵によって、はぐくまれたのです。

さあ、私たちは、これらの知恵をさらに活用し、りっぱなおとなになるために、永遠に消えることのないほの前の前に、私たちの心の灯をともし、うんとがんばるぞと誓いましょう。」

そのほか、太陽、星の話などにふれて話すといっそう効果的です。

(6) 来ひんのあいさつ

来ひんがあれば、あいさつをしていただきます。

(7) 消 火

「星かけさやかに」のハミングをしながらつぎつぎに消していきます。以上でキャンドル・ファイヤーの儀式を終り、一変してつぎのプログラムに進みます。例えばスタンツ、歌、ゲームなどして全員で楽しく過すといいでしょう。

[6] 楽しいゲーム

1. 集合ゲーム

場所 屋内でも屋外でもよく、立って行う。

人員 15人から50人くらいまで。

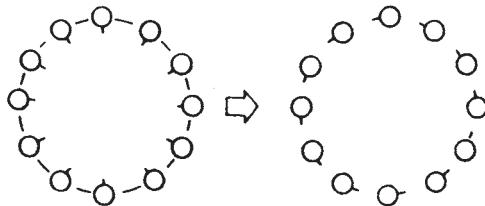
隊形 1重円内側向き〔図1〕

用具 笛1個。

あそび方

- ① はじめ手をつないで、丸くなって立つ。
- ② 全員右を向いて、何か歌いながら歩く（かけ足、スキップなどでもよい）。

〔図1〕隊形のくみ方



- ③ そのうちリーダーが笛を吹き、みんなは笛の数だけの人数が手をつなぎあってしゃがむ（笛が2つならふたり、3つなら3人というように行う）。

〔図2〕



- ④ ほぼ全員が決められた数でしゃがんだとき、リーダーは笛を1回吹く（このときの笛は長く続けて吹くとよい）。このときに組になってしゃがめなかつた人は、みんなにおじぎをする。全員が立って、あそびをくりかえす。
- ⑤ なれてきたら、笛の数の代わりに、何かの足の数で組を作るとおもしろい（かかし……1本……ひとり、人間……2本……ふたり、机……4本……4人というように）ただし、何かをいう前には、1回笛を吹いて、全員を静止させてからいったほうがよい。

あそびの注意点

- Ⓐ このあそびは、それ自体ひとつの遊びとして楽しいが、いくつかのあそびを続けてやるとき、そして、そのあそびに組み分けが必要な場合に用いると便利である。たとえば、つぎが2組になる場合、このあそびの最後を、笛2つでふたりずつにし、そのふたりにジャンケンをさせて勝負を決め、勝ち組と負け組の2組をこしらえるとか、笛3つで3人ずつにしてそれぞれに1.2.3.の番号をかけさせ1と1、2と2、3と3で集めれば、すぐに3組ができるというぐあいである。
- Ⓑ いずれのあそびでもそうだが、特にこのようなあそびはメンバーの性格（気が弱いとか、積極的だとか………）よく現れるものだから、リーダーは、こうしたメンバーの性格などにも、気をとめておくことが必要である。

2. 命令ゲーム

- ① 最初に、次のことを全員に約束してもらう。
「『命令』〇〇〇して下さい…」と言ったら、その〇〇〇の動作をする。
『命令』をつけないで「〇〇〇して下さい」と言ったら〇〇〇の動作はしない。
- ② リーダーは、動作する言葉の前に『命令』をつけたり、つけなかつたりして、動作をまどわす。
例) 「『命令』」右手をあげて下さい」→右手をあげます。

「『命令』 左手もあげて下さい」→左手をあげます。

「両手をおろして下さい」 →両手をおろさない。

・この場合つられて両手をおろす人がいます。

※『命令』以外の言葉でやっても楽しい。

3. 木の中のリス

場所 屋外

人員 30人から50人くらいまで

隊形 3人1組（ふたりが手をつなぎ、ひとりが中にはいる。）

組織 3人1組で何組かつくる。

遊び方

- ① 全員を3人ずつにし、2人が手をつなぎ、もうひとりは、つないだ手の中に入る。（手をつないだふたりは「木」、中のひとりは「りす」である。）



- ② 全員の中から、ひとり～3人の鬼を作る。（家のないリス）

- ③ リーダーの「ピッ！」という笛の合図で「木の中のリス」は、他の木に引っ越しをしなければならない。この間に、鬼は、急いでどこかの家（「木」）にはいってしまう。家のなくなったリスが、次の鬼になる。

4. 指キャッチ

場所 屋内でも屋外でもよく、場所の広い所がよい。

人員 10人から50人くらいまで。

遊び方

- ① 輪をつくり、全員輪の中心を向く。
- ② 左手で輪をつくり、同時に右手の人差指を隣りの人の左手の輪の中に入れる。
- ③ リーダーが「キャッチ」と言ったら、隣りの人の人差指をつかみ、同時に自分の右人差指を相手ににぎられないようにすばやく動かす。
- ④ 隣りの人の人差指をつかみ、自分の右人差指をにぎられなかつた人は、すばやい人です。

※ リーダーは「キャッ、キャッ、キャッ、キャベツ」とか「キャッ、キャッ、キャッ、キャラメル」など「キャ」のつく言葉を言ってまどわせるのもおもしろい。

5. ジャンケン陣とり

場所 屋外のせまい所でよい。

人員 10人くらいまでがよい。

組織 2チームに分ける。



あそび方

- ① 2チームに分かれて、図のような通路をつくり、通路の両端に各チームの人たちが立つ。
- ② 合図と同時に両チームの先頭の人が、その通路を走り、両者が出会ったところでジャンケンをする。勝ったらそのまま前へ進み、負けたチームからはすぐにつぎの人が出て、また出あったところでジャンケンをする。このようにして早く相手の陣地に着いたチームの勝ちとなる。

6. 名前送り

向かいあって2組並び、各10人以上の場合によいものです。用意ドンで各組とも1番の人は自分の名前だけ、2番の人は1番と自分の名前、3番の人は1番と2番と自分、4番は2番、3番と自分の名前。5番の人は3番、4番と自分の名前。こういうふうに前2人と自分の名前とを呼びつつ進んで、早く最後の人まで届いた方が勝ちです。前の人の名前を忘れてしまったら、またその人からやり直します。ゲームが終わる頃にはみんなの名前が覚えられるでしょう。

※ 名前のほかに、自分の好きな食べ物や、好きな言葉などでやっても楽しい。

7. ねずみとねこ

場所 屋外でもよいが、どちらかといえば屋内のである。

人員 10人以上2、30人くらいでもよい。

隊形 1重円内側向き。

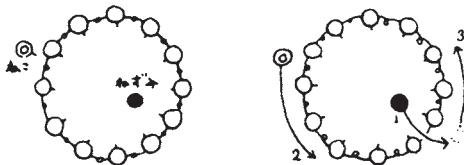
あそび方

- ① みんなで輪になって、手をつないで立つ。
- ② ひとりがねこ、もうひとりがねずみになって、ねこは輪の外に、ねずみは輪の中に立つ。
- ③ ねこはねずみをつかまえようと追いかける。このとき回りのみんなは、

つなぎあった手の下を、ねずみが通ろうとしたときは、手を上げてくぐりやすいようにしてやり、ねこが通ろうとしたときは、手を下げてくぐれないようにする。そのすきをくぐったりしながら、ねこはねずみを追いかけつかまえる。

図1 隊形の組み方

図2 あそび方
ゲームの始まり



ねずみには通りやすく、ねこには通りにくく。



- ④ 次のねことねずみを決めて、何回もくりかえしてあそぶ。

8. ジャンケン・チャンピオン

場所 屋外

人員 20人から50人くらいまで。

隊形 2列横隊向き合わせ〔図1〕

組織 2人組。

用具 紅白の帽子またははち巻き（人数分）。

あそび方

- ① 初め全員を2組に分け、相当の距離（約20mくらい）をおいて、2列横

隊に並んで向き合う。

図1 初めの隊形

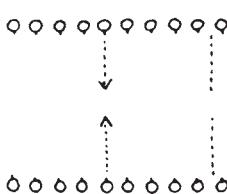
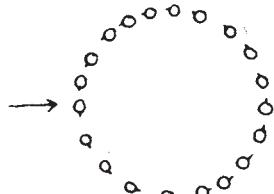
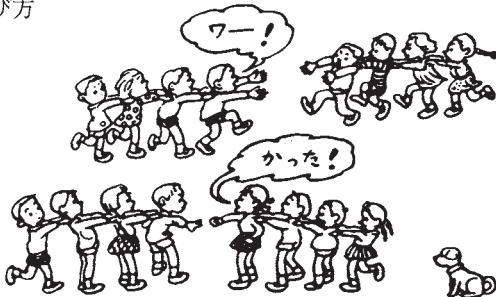


図2 終わりの隊形



- ② リーダーの「よーい、はじめ！」の合図とともに、それぞれの組から走り出で、他の組のだれかと、当たり（両手どうしを合わせる）、ジャンケンをする。

図3 あそび方



- ③ 負けたら、勝った人のうしろに着き、肩の所を持つ。ふたりになつたら、また別の組のふたりの前方の人と当たり、負けたほうのふたりは、勝ったほうのふたりのうしろに着く。つまりひとり→ふたり→4人→8人→16人……というように、しだいに数がふえ、ジャンケンに勝てば、だんだんにうしろにつく人が多くなるわけである。

- ④ 最後に、いっぽうの組の人がすべて先頭になつてしまったら（たとえば白組のひとが、どのれつも先頭であつたら）、その組の勝ちとなる。もし、最後に紅白がそれぞれ先頭になつたら、最後のジャンケンをして、最後に先頭になつた人の組の勝ちである。

※ 組別にせず、個人が2人組になってジャンケンをし、一番最後に先頭になつた人が優勝としてもよい。

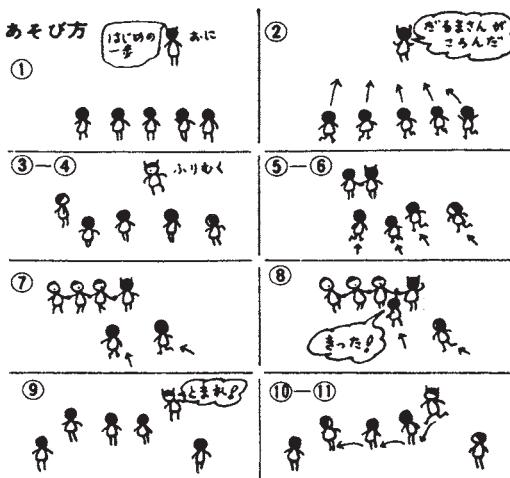
9. はじめの一歩

場所 主として屋外で行なう。

人員 7、8人から15人くらいまでがよい。

あそび方

- ① おにがうしろを向いて立っている。他のみんなは、ずっと離れた線上に立っている。まず「はじめの一歩！」というとみんなおにのほうに1歩だけ近寄る。
- ② 次におにが「だるまさんころんだ」（または「1.2.3.4.5.6.7.8.9.10」）ととなえる間に、他のみんなは急いでおにのほうに何歩も近寄る。
- ③ おにはいい終ってさっとふり向くと、みんなはいっせいに立ち止まる。
- ④ おにはそのときちょっとでも動く者を見たら、「○○ちゃん！」と名をいう（何人でもよい）。
- ⑤ 名をいわれた者はとりこになって、おにの片手につながる。
- ⑥ 次におには、またうしろを向いて「だるまさんがころんだ」と急いでいる。その間に他の者は急いでおにに近づき、おにととりこの間の手を「切った！」といって手で上から切るようにたたこうとする。



- ⑦ おにはそれより前にいい終わって、また動くのが見えた者の名をいう。いわれた者は、またとりこになって、長くつながれる。
- ⑧ このようにくりかえして、いつかだれかが「切った！」といって、おにとつないだ手を切ったら、みんなは、わあっと散って逃げる。
- ⑨ そのとき、すかさずおにが「止まれ！」というと、みんなその場所にぴたりと立ち止まる。
- ⑩ おには、みんなのほうに、大またに1歩とび、手の届く所の子をつかまえる。またもう1歩とび、手の届く所の子をつかまえ、さらにもう1歩とび（合計3歩）、手の届く所の子をつかまえる。
- ⑪ つかまえられたこどもたちはジャンケンをして、次のおにを決め、また初めからくりかえしてあそぶ。

10. 大あらし

場所 屋内

人員 10人から50人くらいまで

隊形 1重円内側向き

用具 椅子又は座蒲団（人数マイナス1）

リーダーの分だけ椅子又は座蒲団を少なくして、リーダー以外の人は席に着きます。リーダーが「帽子をかぶっている人」と言えば、帽子をかぶっている人は現在の席をかわらなければなりません。しかし隣の席にかわる事は出来ません。

リーダーも空席を見つけて座りますので、1人だけ席のない人が出て来ます。今度は、その人がリーダーになり、「虫歯のある人」とか「女の子」又は「身長1m以上の人」等といってゲームをつづけます。

「大あらし」と言ったときは、全員が席を移動しなければなりません。

※ 屋外の場合は椅子の代わりに円を書いても出来ます。

11. おちた、おちた

場所 屋 内

人員 30人から80人くらいまで

隊形 1重円内側向き

「リンゴがおちた」「カミナリがおちた」「ゲンコツがおちた」の3つの言葉を決めておき、「リンゴが落ちた」時には、両手を前にして受ける動作、「カミナリが落ちた」時には両手でおへそを守る動作を、「ゲンコツが落ちた」時には両手で頭をおさえる動作をあらかじめ決めてからゲームを始めます。

リーダー 「おちた おちた」

メンバー 「何がおちた」

リーダー 「カミナリ！」

メンバーは両手でおへそをおさえます。

※ リーダーはいろいろいじわるを考えて「リンゴ！！」といっておへそをおさえたり等、取り決めと違う動作を行ったりしたら、まどわされる人が出て来て面白いでしょう。

12. ジャンケンおんぶ

場所 屋外でも屋内でもよい

人員 40人から70人くらいまで

2人1組になり“ジャンケン”をします。

勝った人は負けた人におんぶされ、これが1チームとなり、ゲームを始めます。

各々のチームは歩きまわって、他のチームと、おんぶされている人同志がジャンケンをします。そして勝ったチームは、負けたチームにおんぶされます。すなわち、負けたチームの2人は、勝ったチームの2人をおんぶする事になります。

これが新しいチームとなってゲームは続けられます。

[7] みんなでうたおう

1. 子ども会のうた

近藤 尚子 詩・曲
大塚 恵子

1. みんなそろって うたをうたえ はい うたの
しいこどもかいさあはじまる よう

2 みんなそろって 歌をうたえ はい

楽しい子ども会 これでおしまい

※ ④は手拍子をしてください

2. 燃えろよ燃えろ

1. もえろよもえろよ ほのおよもえろ
ひのこをまきあげてんまでこがせ

2 照らせよ 照らせよ まひるのごとく

ほのおようずまき やみ夜を照らせ

3 もえろよ 照らせよ あかるくあつく

光りとねつとの もとなるほのお

3. 星かげさやかに（一日の終わり）

- 1 ほしかげさやかに しづかにふけぬ
つどいのよろこび うたうはたのし
- 2 なごりはつきねど まどいははてぬ
きょうのひとひのさち しづかにおもう

※ 燃えろよ燃えろの音楽で

4. 遠き山に日は落ちて

堀内敬三 作詞
ドヴォルザーク 作曲

1. とおきやまに 日はおちて ほしはそらを
ちりばめぬ きょうの わざを なしおえて
こころ からく やすらえは かせは すずし
このゆうべ いざや たのし まどいせん

- 2 やみにもえし かがり火は
ほのお今は しづまりて
ねむれやすく いこえよと
さそうごとく 消えゆけば
やすきみ手に 守られて
いざやたのし 夢を見ん

5. ごはんのうた

ごはんだ ごはんだ さあたべよう
かぜはさわやか こころもかるく
みんな げんきだ かんじゅして
たのしい ごはんだ さあたべよう

6. たまご

1 たまご たまごが パチンと割れて
かわいい ひよこが
ピヨ ピヨ ピヨ
まあ かわいい ピヨ ピヨ ピヨ

2 かあさん鳥の はねの下
顔だけ だして
ピヨ ピヨ ピヨ
まあ かわいい ピヨ ピヨ ピヨ

3 青いお空が まぶしくて
かわいい おめめが
クリン クリン クリン
まあ かわいい クリン クリン クリン

7. 森の熊さん

1 ある日森の中 熊さんにであった
花咲く森の中 熊さんにであった

2 熊さんの言うことにゃ 早くお逃げなさい
スタコラサッサッサノサ
スタコラサッサッサノサ

3 けれどもあとから 熊さんがついてくる

トコトコトコトコトコト

4 お嬢さんお待ちなさい 小さな落としもの

白い貝殻の 小さなイヤリング

5 あら熊さんありがとう お礼にうたいましょ

ラララララララララ ラララララララララ

8. こんにちは どなたです

詞曲不明

9. 山賊のうた

田島 弘 作詞

小島祐嘉 作曲

1. あめーがふれば おがわができるかぜ
Gm Dm Cm B7 E♭
がふけば やまがーできるや
Cm Gm
ホヤホホホさみしいところや
Gm Fm Gm Fm B7 E♭
ホヤホホホさみしいところ

- 1 雨がふれば 小川ができる
風が吹けば 山ができる
ヤッホ ヤッホホホ さびしいところ
ヤッホ ヤッホホホ さびしいところ
- 2 夜になれば 空には星
月がでれば おいらの世界
ヤッホ ヤッホホホ みんなを呼べ
ヤッホ ヤッホホホ みんなを呼べ
- 3 風が吹けば 波が立ち
波が立てば 船が沈む
ウッシ ウッシシシ 人のものは
ウッシ ウッシシシ おいらのものさ

(歌い方)

- ア 「あめ」はリーダーが歌う。そのあとをつけて全員が「あめ」とかえす。つづけて「がふれば」とリーダーがうたい、全員が「がふれば」というようにつづけて行く。
- イ 2組に分かれたり、男女別に置いたりして、かけ合いでするのも愉快です。
- ウ 山賊であるから腕組みしたり、スクラムを組んでも感じがでてよい。

10. すいかの名産地

〈詞〉高田 三九三

〈曲〉アメリカ民謡

The musical score consists of three staves of music in common time with a key signature of one flat. The first staff starts with a leader part: '1. ともだちが できた すいかのめいさんち' followed by a repeat sign. The second staff begins with 'なかよし こよし すいかのめいさんち'. The third staff continues with 'すいかの めいさんち すてきなところよ'. The lyrics are repeated in a call-and-response style between the leader and the group.

2 5月のある日 すいかの名産地

結婚式をあげよう すいかの名産地

すいかの名産地 すてきな所よ

かわいいあの娘の晴れ姿

すいかの名産地

3 とんもろこしの花婿 すいかの名産地

小麦の花嫁 すいかの名産地

すいかの名産地 すてきな所よ

きれいなあの娘の晴れ姿

すいかの名産地

11. 静かな湖畔

〈詞〉 不明
〈曲〉

Musical score for '静かな湖畔' in G major, 8/8 time. The score consists of three staves of music with lyrics written below them. The first staff starts with measure I. The second staff starts with measure II. The third staff starts with measure III.

1. し す か な こ は ん の も り の か げ か ら
も う お き ち ゃ い か が と カ ッ コ ウ が な く カ ッ
コ ウ カ ッ コ ウ カ ッ コ ウ カ ッ コ ウ カ ッ コ ウ 一

2 静かな湖畔の 森のかげから
おやすみなさいと ふくろうなく
ホッホウ ホッホウ
ホッホウ ホッホウ ホッホウ

12. 八百屋のお店

作詞者不明
フランス民謡

Musical score for '八百屋のお店' in F major, common time. The score consists of two staves of music with lyrics written below them. Chords indicated above the staff are F, C7, F, F, C7, F.

八 百 屋 の おみせにならんだ しなもの みてごらん
よくみてごらんかんがえてごらん ①トマト
②カボチャ
③とうろこし等 アー

まるく輪になって手拍子とともに歌います。ひとりひとり八百屋の品物を決めておきます。はじめの人が「トマト」といったら、全員で「トマト」と復唱し歌のはじめにもどります。次の人はまず「トマト」といい全員が復唱し、続けて「カボチャ」…復唱というように、だんだん品物がふえていきます。10人目の人は「トマト」「カボチャ」……と計10種類歌えるわけです。

13. ドレミの歌

訳詩：ペギー葉山

作曲：ロッジ

ソ ド ラ フア ミ ド レ
ソ ド ラ シ ド レ ド
ドは ドーナツのド
レは レモンのレ
ミは みんなのミ
ファはファイトのファ
ソは 青い空
ラは ラッパのラ
シは 幸せよ
さあ うたいましょう

ドレミファソラシド ドシラソファミレド
ドミミ ミソソ レファファ ラシシ
ドミミ ミソソ レファファ ラシシ
ソ ド ラ フア ミ ド レ
ソ ド ラ シ ド レ ド

どんなときにも れつをくんで
みんな楽しく ファイトをもって
空をあおいで ラララララララ

幸せのうた さあうたいましょう

14. てのひらをたいように

- 1 ほくらはみんな いきている
いきているから うたうんだ
ほくらはみんな いきている
いきているから かなしいんだ
てのひらをたいように すかしてみれば
まっかにながれる ほくのちしお
みみずだって おけらだって あめんぼだって
みんなみんな いきているんだ ともだちなんだ

- 2 ほくらはみんな いきている
いきているから わらうんだ
ほくらはみんな いきている
いきているから うれしいんだ
てのひらをたいように すかしてみれば
まっかにながれる ほくのちしお
とんぼだって かえるだって みつばちだって
みんなみんな いきているんだ ともだちなんだ

15. 今日の日は さようなら

- 1 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 空をとぶとりのように 自由に生きる
今日の日はさようなら またあう日まで

- 3 信じあうよろこびを大切にしよう
今日の日はさようなら またあう日まで

第3部 資料編

[1] 危険予知トレーニング（KYT）のすすめ方

◎4ステップですすめるKYT

[準備]

- ① 1グループを10名前後とする。
- ② イラストシート（グループ分）、模造紙（各グループ2枚）、マジック（黒・赤）、黒板、白ぼくでもよい。
- ③ グループのリーダー、記録を決める。
- ④ グループごとの席を作る。

第1ステップ

第2ステップ

第3ステップ

第4ステップ

◎特気にを氣つけること

模造紙1枚目		模造紙2枚目	
シートNO	グループ名	シートNO	グループ名
第1ステップ		第3ステップ	
1 ○○なので XXになら 2 ○○して XXになら 3 ----- 4 ----- 5 ----- 6 ----- 7 ----- 15 -----		① 1 ○○なので XXになら 2 ○○して XXになら 3 ----- 4 ----- ② 5 ----- 6 ----- 7 ----- 15 -----	◎1 ○○なので XXになら 1 ----- ② 2 ----- 3 ----- ◎5 ----- 1 ----- 2 ----- ◎4ステップ (ヨーロッパの行動目標) ○○と XXして ○○しよう

[すすめ方の手順]

- ① KYTの趣旨の説明。初めて行う場合は、なぜ行うのか、わかりやすく説明する。
- ② 話し合いの進め方を説明。ブレーンストーミングの4原則を活用・他人の発言を批判しない・発言は質より量・自由に発言・他人の発言で気づいたことでも遠慮なく発言していい。
- ③ 時間の配分を発表。4ステップそれぞれの話し合いに何分かけるか、特に何項目出すかなどを知らせておく。
さていよいよ開始です。どんどん発言させましょう。

第1ステップ 「どんな危険がかくれているか」 (危険の発見)

- ① リーダーがイラストシートを見せて状況を読み上げる。
- ② メンバーはその状況の中に自分を置いて、危険の要因を発見し「～して～になる」「～なので～になる」というようにどんどん発言する。
- ③ 記録係は模造紙または黒板に、要点を箇条書にする。
- ④ リーダーは全員に発言させ、特に物の問題だけでなく、人の行動の危険発見をうながす。
- ⑤ 時間内にできるだけ多く発見するようにする。

第2ステップ 「これが危険のポイントだ」………（特に重要なものは）

- ① 模造紙に書き出した項目を順に読み上げて確認する。
- ② 特に「みんなの関心の高いもの、重大な事故の可能性のあるもの」に◎をつける。（2～3項目にしづらこむ）
- ③ 全員が起立して◎印項目を指差し「危険のポイント！××、××ヨシ！」と唱和する。

第3ステップ 「私ならこうする」………（具体的な対策をたてる）

- ① ◎印をつけた重要な危険要因として「予防したり防止したりするのに」一人ひとりがどうしたらよいか考えさせる。
- ② 「私ならこうしよう、こうすることが必要だ」と実行できる対策を出させる。
- ③ 一つの◎印に2～3の対策を考え、「グループとして、こうすべきだ」という共通の行動内容の対策を考える。

第4ステップ 「私たちはこうする」………（みんなで実行する行動目標を決める）

- ① グループとして「必ずしなければならないこと」を重点項目として決め⊗をつける。
- ② ⊗印は1～2程度とし、その項目をスローガン化し行動目標とする。
「～をして～しよう」といった具合。
- ③ グループ目標を全員起立して指差し唱和する。

以上が1回の手順ですが、初めのうちは大体1ステップ当たり10分～15分は見ておきます。回を重ねるにしたがって時間を短縮していき、全体で20～30分ができるようになるとよいでしょう。

みんなで考えよう



どこがあぶないかな？

(状況)

子ども会の集会が始まるのを待っています。

[2] 県下の主なキャンプ場等

所在	名称	環境	住所	問い合わせ先	備考
岡崎市	桑谷キャンプ場	林間	岡崎市桑谷町雨山1番地	岡崎市観光課 0564-23-6384	開設期間 3月～11月
瀬戸市	岩屋堂公園 バンガロー村	渓谷		瀬戸市観光協会 0561-85-2730	開設期間 4月～8月 デイキャンプのみ
	定光寺キャンプ場	森林	瀬戸市川平町瀬戸国有林内	林野弘済会名古屋支部 052-683-9248	
春日井市	細野キャンプ場	林間	春日井市細野町字半天之木2988番地の2	春日井市経済振興課 0568-81-5111	開設期間 7月～9月
豊田市	豊田市めぐみの森キャンプ場	林間	豊田市西市野々町西山825-16	豊田市役所藤岡支所 0565-76-2102	開設期間 6月～9月
	三河湖バンガロー村	湖畔	豊田市羽布町鬼の平1-301	三河湖バンガロー村ふる里 0565-90-3111	通年
	旭高原元気村	林間	豊田市旭八幡町根山68-1	旭高原元気村 0565-68-2755	
	豊田市総合野外センター	林間	豊田市坂上町朝日山13-1	豊田市総合野外センター 0565-58-1388	通年
犬山市	八曾自然休養林キャンプ場	渓谷	犬山市八曾	八曾キャンプ場 予約センター 0568-67-6244	開設期間 3月～11月
新城市	鳳来寺山ろく青少年旅行村	高原	新城市門谷字神谷田1-2	青少年旅行村 管理事務所 0536-35-1068	
	愛知県民の森キャンプ場	山間	新城市門谷字鳳来寺7-60	(財)愛知公園協会 県民の森 0536-32-1262	通年
	学童農園山びこの丘	森林	新城市玖老勢字新井9番地	学童農園山びこの丘 0536-35-1191	開設期間 4月～10月
日進市	総合運動公園キャンプ場	林間	日進市岩藤町大清水919番地1	日進市総合運動公園 0561-73-8801	開設期間6～9月 市内在住、在勤のお子様と家族、保護者の方
田原市	休暇村伊良湖オートキャンプ場	海岸	田原市中山町大松上1	休暇村伊良湖 0531-35-6411	

所在	名称	環境	住所	問い合わせ先	備考
美浜町	中日 小野浦 キャンプバン ガロー村	海岸	知多郡美浜町小野浦 字河谷54-16	中川宅 0569-87-0808	
幡豆町	愛知こどもの 国キャンプ場	林間	幡豆郡幡豆町大字東 幡豆字南越田3番地	愛知こどもの国 0563-62-4151	開設期間 宿泊キャンプ6月~9月 デーキャンプ 通年
幸田町	不動ヶ滝園地	森林	幸田町大字荻字遠峯	幸田町役場都 市計画課 0564-62-1111	
東栄町	千代姫バンガ ロー村	渓谷	北設楽郡東栄町大字 中設楽字西向13-3	千代姫荘 0536-76-0997	開設期間 バンガロー4~9月 コテージ4~11月
	スターフォー レストみその	山間	北設楽郡東栄町御園 字野地91-1	スターフォー レスト御園 0536-76-0687	
豊根村	休暇村茶臼山 高原キャンプ 場	高原	北設楽郡豊根村	休暇村茶臼山 高原 0536-87-2334	開設期間 7~8月

〈参考資料2〉 愛知県内 常設オリエンテーリングコースご案内

- 【ご利用方法】・各コースの地図を取り扱う売店でオリエンテーリング用の地図をお買い求め下さい。
 ・スタート地点にあるコースを記した地図から、ご自分でコースを写してください。
 ・ゴミを捨てたり、自然をこわさないでください。自分の健康を考え無理しないでください。

1 賀茂コース [No65]	10km・5km
スタート 地 点	旧賀茂支所跡（喫茶「東京」に地図あり）
団体利用連絡先	豊橋市教育委員会市民体育課 TEL0532-51-2864 豊橋市体育協会 TEL0532-63-3031
名 所 旧 跡	賀茂神社・豊川・吉祥山・牟呂用水
交 通 機 関	豊橋駅より豊鉄バスで「照山」下車。
2 定光寺コース [No66]	10km
スタート 地 点	正伝池南側(正伝池東側の「定光寺レストハウス」に地図あり)
団体利用連絡先	瀬戸市教育委員会学び課 TEL0561-48-0500
名 所 旧 跡	定光寺・東海自然歩道
交 通 機 関	JR中央線「定光寺」駅下車。定光寺川に沿って徒歩20分。
3 尾張三山コース [No74]	10km・3km
スタート 地 点	羽黒駅前（駅前売店に地図あり）
団体利用連絡先	犬山市教育委員会市民体育課 TEL0568-61-1800
名 所 旧 跡	明治村・入鹿池・本宮山・白山・尾張富士
交 通 機 関	名鉄小牧線「羽黒」駅下車。
4 佐布里池コース [No75]	10km・3km
スタート 地 点	東部公民館広場・佐布里池梅の館(東部公民館・梅の館に地図あり)
団体利用連絡先	知多市教育委員会生涯スポーツ課 TEL0562-33-3362
名 所 旧 跡	佐布里池水源の森・梅林・新四国巡礼札所
交 通 機 関	名鉄河和線「八幡新田」駅下車、徒歩10分で東部公民館。 名鉄常滑線「朝倉」駅下車、バス30分「梅の館口」で下車。梅の館へ。
5 東公園コース [No76]	10km・7km・3km
スタート 地 点	岡崎市東公園内（売店に地図あり 0564-25-0790）
団体利用連絡先	岡崎オリエンテーリング協会 河村 TEL0564-55-6758
名 所 旧 跡	南北亭三河男児の歌の石碑・村上古墳
交 通 機 関	名鉄本線「東岡崎」駅より名鉄バス2番のりばで「市民病院行」「美合行」などで「東公園口」下車、徒歩10分。
6 新城設楽ヶ原コース [No437]	10km
スタート 地 点	茶臼山駅前（「ぬきや雑貨店」に地図あり）
団体利用連絡先	新城市教育委員会社会教育課体育係 TEL05362-3-111
名 所 旧 跡	長篠設楽ヶ原決戦跡・武田勝頼観戦地跡・信玄塚
交 通 機 関	JR東海飯田線「茶臼山」駅下車。
7・8 旭高原コース [No722] [No723]	10km・3km
スタート 地 点	旭高原 向上館（売店に地図あり）
団体利用連絡先	旭高原自然活用村協会 TEL0565-68-2755
名 所 旧 跡	旭高原城山公園・スポーツランド旭高原
交 通 機 関	名鉄三河線「豊田」駅より名鉄バスで「小渡」下車。
9 愛知こどもの国コース [No755]	5km
スタート 地 点	愛知こどもの国 中央管理棟内（管理課に地図あり）
団体利用連絡先	愛知こどもの国 管理課 TEL0563-62-4151
名 所 旧 跡	古墳時代後期古墳
交 通 機 関	名鉄蒲郡線「こどもの国」下車、徒歩15分。
10 小牧桃花台・四季の森コース [No799]	10km・5km・3km
スタート 地 点	小牧市 桃花台センター 旧「桃花台センター駅」前
団体利用連絡先	小牧市東部市民センター TEL0568-79-8008
名 所 旧 跡	小牧市四季の森、桃花台中央公園
交 通 機 関	名鉄小牧線「小牧」駅よりピーチバス「桃花台センター」バス停下車。

全体のお問合せ先：愛知県オリエンテーリング協会 TEL0561-56-5858

[3] 青少年団体の紹介

— 塵下の主な青少年団体 —

■ 愛知県青少年団体連絡協議会

青少年の健全な育成を願い、地道で、着実な活動を続けている塵下19の青少年団体が互いに団体間の連携をいっそう密にするため、昭和35年1月自主的に結成したものです。

事務局：〒460-0008 名古屋市中区栄1-18-8 ☎052-221-6003

(財) 愛知県青年会館愛知県青年団協議会内

○ 主な事業の内容

- ・青少年団体活動研究事業
- ・指導者研修事業
- ・県外青少年事業
- ・青少年事業

○ 青少協加盟団体

- ・愛知県子ども会連絡協議会
- ・愛知県青少年赤十字
- ・愛知県国際友好協会
- ・愛知県青年赤十字奉仕団連絡協議会
- ・愛知県青年団協議会
- ・愛知県BBS連盟
- ・愛知県モラロジー青年クラブ
- ・愛知青少年協会（ASK）
- ・愛知ユースホステル協会
- ・岩倉ボランティアサークル
- ・ガールスカウト日本連盟愛知県支部
- ・中日こども会
- ・名古屋キリスト教女子青年会(YWCA)
- ・名古屋キリスト教青年会(YMCA)
- ・名古屋市青年団体協議会
- ・日本海洋少年団愛知県連盟
- ・日本航空少年団
- ・日本ボーイスカウト愛知連盟

—— その他の青少年団体 ——

■ 愛知県スポーツ少年団

所在地：名古屋市中区新栄一丁目49-10（〒460-0007）

愛知県教育会館内

☎ 052-264-1010

目的：町や村などの地域で、少年たちが自分でグループ（団）をつくり、スポーツを中心とした活動を行っている。この団体は、オリンピック東京大会の開会にあたり、少年に対して、スポーツに親しむ機会を与えるために設置されたものです。

■ 愛知県交通少年団連盟

所在地：名古屋市中区三の丸二丁目1番1号（〒460-8502）

愛知県警察本部交通総務課内

☎ 052-951-1611

目的：小学生高学年を対象として、学校や地域などの単位で組織され、友達との団体活動を通じて正しい交通のあり方を身体で覚えて、交通マナーを高めたり、訓練や活動を通じて社会奉仕の精神を養って、将来のよき社会人としての基礎をつくることを目的としています。

■ 愛知県レクリエーション協会

所在地：名古屋市北区名城1丁目3番35号（〒462-0846）

愛知スポーツ会館内

☎ 052-618-5409

目的：レクリエーション活動の普及奨励のため、資格取得講習会、研修会、セミナー等の開催及びニュースポーツ用具の販売、貸出等を行っています。

■ 愛知県サイクリング協会

所在地：名古屋市南区内田橋1-16-19 伊藤方（〒457-0862）

☎ 052-694-2280

目的：サイクリングを愛好する人たちが組織した団体で、健全なサイクリングの普及、奨励を図ることを目的としています。

■ 名古屋市レクリエーション協会

所在地：名古屋市中区三の丸三丁目1-1（〒460-8508）

名古屋市教育委員会スポーツ振興課内

☎ 052-971-1026

目的：健全で明るい市民生活を営むためのレクリエーションの普及、推進のため、レクリエーション活動を通じて、円滑な人間関係をつくり、健康を増進し、住みよい社会をつくることを目的としています。

■ 財団法人愛知県青年会館

所在地：名古屋市中区栄一丁目18-8（〒460-0008）

☎052-221-6001

目的：県内の青少年団体の健全な発展を助長し、教育文化の振興に寄与することを目的として、青年教育に関する集会及び宿泊の用に供する会館の管理とともに、青年教育に関する調査、研究、資料の収集等の各種の事業を行っています。

■ 愛知県青少年育成県民会議

所在地：名古屋市中区三の丸三丁目1-2（〒460-8501）

愛知県県民生活部社会活動推進課

☎052-954-6175

目的：青少年の健全育成を図るため、青少年育成関係機関・団体等がそのもてる力を結集して、県民総ぐるみの運動を展開することを目的とし、「青少年の非行問題に取り組む県民運動」「青少年によい本をすすめる県民運動」「青少年健全育成県民運動」「家庭の日県民運動」を中心に、青少年の各種の健全育成事業を推進しています。

たのしつどい

ドイツ民謡

A musical score for 'たのしつどい' in G major, 4/4 time. The lyrics are written below each staff. The score consists of four staves of music.

たのしつどい いつか すきて わかれのうー
こころひらきこころ あわせ したしくむつ
たとなりぬ ゆたかなるお
びしどきの
もいのはなをむねーにまたこのつぎつど
うひまで げんきにまたほがらかに

2 めぐみみちし 日々のさちを

しづかに思いかえし

ともに遊び ともに歌い

楽しくつどいしどきの

かずかずのたまもの胸にいだき

たどる家路 むすぶゆめじ

みかみとやすらかにあれ

おことわり

この「子ども会のしおり」を作成するにあたって、日福大講師垣内芳子氏等の出版資料図書等を参考にさせていただきました。

発行 愛知県子ども会連絡協議会

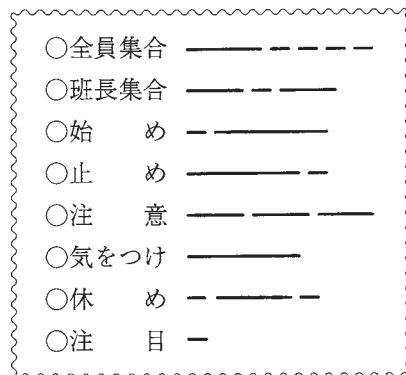
〒460-0002

名古屋市中区丸の内2-4-7

愛知県社会福祉会館内

TEL (052) 231-0140

子ども会活動は笛の合図で



氏名	血液型
----	-----