

# 2002年わんぱくキャンプスタッフテキスト マジックワールド

## あらすじ

邪悪なるものが「賢者の石」を使って再びよみがえり、世界を滅ぼそうとしている。「賢者の石」を見つけ、邪悪なるものの復活を阻止できるのは、純なる心と自然を愛するわんぱくたちだけ。今、わんぱくたちの冒険が始まる。

**場 所** 広島県立福山少年自然の家

**日 時** 2002年7月26日(金)14:00～7月28日(日)16:00 解散

**参加費** 小学生10000円 \*兄弟で参加の場合は1人につき9500円  
中学生 5000円(割引はなし)

**問い合わせ** 〒720-0092 福山市山手町7丁目3-28-8 柿本清司

川上雅弘 & Fax 084-955-3498 e-メール marok@joy.ocn.ne.jp

柿本清司 084-951-0651

ホームページ <http://www30.tok2.com/home/wcw/>

## コンセプト

今回は、ハリーポッターを題材に、キャンプ活動を通して魔法の世界を作り上げていきたいと思います。映画「ハリーポッターと賢者の石」のあらすじは、ある年齢に達したハリーが魔法の学校に入ります。ハリーは、魔法学校の生活の中で、たくさんの友達を作りながら、「賢者の石」の存在を知ります。しかし、何者かが悪の存在ヴォルデモートをよみがえらそうとして、「賢者の石」をねらっていることも知るので。

今回、グレードアップ?した邪神が蘇ってきます。

今回のキャンプの回しキャラは、アーク様にしたいと思います。

魔法の世界を演出するために、手品を取り入れていきたい。

ネイチャーゲーム、PAを自然体験活動の柱にする。

## キャラクター

ドラマ回し/アーク様(魔法学校の先生ハグリッド役); 宮本

いつものアイドル/善養院(魔法学校の校長先生ダンブルドア校長役); 大津

ドラマの雰囲気作り/ハリー; 井上

チャームド3姉妹(サリー、メグ、キキ)/

魔法学校の先生/ゲームインストラクター

魔法使いの弟子/朝の集い: 中高生

邪神とその家来/敵役

## プロット

7月26日(金曜日)

**受付と開会式** 魔法の国のわんぱく達

1枚のはがきがメールが、わんぱく達を魔法の国へと誘います。

**午後** 魔法の訓練(仲間作りと謎解き食料探し)

さっそく、魔法の訓練が始まった。魔法の力を手に入れるためには、仲間の協力と知恵がなければならない。そこで、最初に、わんぱくたちに、謎を解きながら食料を見つけてくるという訓練が課せられた。

**夕方** 夕食作り(水ぬらしの薪、無言で食事作り、オリジナルメニュー)

夕食作りにも、様々な試練が課せられていた。わんぱくたちは、その試練を乗り越えて夕食を作らなければならないのだ。

**夜** 暗黒の森(ナイトハイキング)

夜、そこは、魔法の国の精霊たちが活躍する世界。心の目を開けば、精霊たちの姿が見えてくる。さあ、精霊たちに会いに行こう。

7月27日(土曜日)

**早朝** 朝の修行(中高生による朝の集い、朝食:ご飯、みそ汁)

**午前** 自然の中は魔法がいっぱい(ネイチャーゲーム)

自然の中には、魔法がいっぱい。自然の魔法を手に入れよう。

**昼** 昼食作り(未定)

**午後1** 魔法の世界をのぞこう(ビッグシャボン玉と万華鏡作り)

魔法はミステリー、魔法はファンタジー。不思議な世界をのぞいてみよう。

**午後2** プレーンクィディッチの競技(紙飛行機大会)

今、魔法の世界では、プレーンクィディッチの競技が大流行。ということで、わんぱくたちも紙飛行機競技に挑戦です。

**夕方** パーティー(夕食作り:バーベキュー)

**夜** 魔法の国のセレモニー(キャンプファイヤー)と勇気ある者(ソロ体験)

魔法使いになるためのセレモニーが開かれます。しかし、セレモニーが終わった後、わんぱくたちに一つの試練が待っていました。

7月28日(日曜日)

**早朝** 朝の修行2(中高生による朝の集いと朝食作り:ご飯、みそ汁)

**午前** 賢者の石を捜せ(ハイキングゲーム)

世界に平和を取り戻すためにわんぱく達は、「賢者の石」を探しに出かけます。しかし、「賢者の石」を隠すために、いろいろな謎とトラップが仕掛けられているのだ。

**昼** 魔法の国のお話(お弁当とお話作りまたは感想文)

最後の試練は、魔法の国のお話を作ることです。

**閉会式**

今、一つの冒険が終わった。

## 7月26日(金)わんぱくキャンプ

10:00{スタッフ集合}福山少年自然の家・玄関前(柿本)

施設との打ち合わせ 今日の流れの打ち合わせ

準備/受付・毛布・活動用具

11:30 昼食/食堂

### 13:30{受付}体育館前の藤棚

活動の概要 受付

ストーリー 1枚のはがきやメールに誘われ、わんぱく達が魔法の国へやってきました。

準備物 しおり 参加者名簿 筆記用具 領収書 白表紙とひも メモ用紙

バンダナ 書類入れの箱 参加費受け取り用の入れ物 おつり

流れ

1. 参加者名簿にチェックし、参加費、アンケートと米を受け取る。( )
2. 健康カードを受け取り、健康状態について確認する。( )
3. 班ごとの色のバンダナとしおりを渡す。(カウンセラー)
4. 開村式会場へ誘導する。( )

スタッフの次の準備 開村式の準備 本部荷物の準備

### 14:00{魔法の国のわんぱく達} 体育館前の藤棚(進行; )

活動の概要 開校式

ストーリー ハリーが現れて、わんぱく達に魔法を見せて歓迎します。

流れ

1. 班ごとに整列( )
2. テーマソングの練習/ぼくらワンパク(白附・鶏内)
3. アーク様?登場開会宣言(宮本)
4. テーマソング(白附・鶏内)
5. スタッフ・中高生リーダーの紹介/自己紹介
6. 善養院?(主催者)挨拶(大津) 7. 施設からの挨拶/無いかもしれない
8. ハリー登場(井上)

「ようこそ、魔法の国へ。僕は君たちの先輩のハリー。君たちも手紙やはがき、メールや友達に教えてもらってここへ来たのかい。僕も手紙に誘われてここへ来たんだ。(ここで手紙の束を見せる。)

ここではいろいろな魔法を身につけることができるんだ。君たちはどんな魔法を習うんだろうね。

僕が手に入れた魔法をちょっと君たちに見せてあげよう。」

マジックをここでやる。

これから僕たちと一緒に魔法を習っていこう。その前に、荷物をテントに持っていっておう。そして、14時30分までに、体育館の裏の炊事場へ集まろう。

7. 各テントへ移動と個人の荷物の整理(各カウンセラー)

## 14:30 {魔法の訓練} ( ) 体育館裏の炊事場

**活動の概要** 仲間作りと謎解き 食料探し・薪集め

**準備物** 課題カード 毛布 / 1人3枚 炊飯セット 食料

**ストーリー** 魔法の力を手に入れるためには、知恵がなければならない。そこで、最初に、謎を解きながら食料を見つけてくるという訓練が課せられた。

**流れ**

### 1. アーク様? 登場 (宮本)

わんぱく達よ。さっそく魔法の訓練といこう。魔法を身につけるためには、仲間の力と知恵が必要だ。それでは、がんばってこの訓練を乗り越えてくれたまえ。

### 2. 課題を書いた地図を渡す。( / )

### 3. 課題に従って活動を行い、食品カードを見つける。(カウンセラー)

課題はどの課題からやってもよい。各グループで、コースを決めてから出発する。

## A. 記憶の術 / 積み木式自己紹介 (カウンセラーまたはリーダー)

魔法使いは、呪文を覚えたり、魔法を覚えるために記憶力がないといけません。そこで、ここでは、あなた達の記憶力を高める魔法を覚えます。

### 1. グループで一重円になります。

2. 先頭の方は、「         です。」と、名前をいいながらすきな動作をします。

3. 次の方は、「         さんのとなりの         です。」と、前の方の行った動作と名前を繰り返してから、自分名前をいい、すきな動作をします。

4. さらに隣の人は、「         さんのとなりの         のとなりの         です。」というように、自分より前の方の行った動作と名前をすべて繰り返していったから、自分名前をいい、すきな動作をします。

5. 同じようにして、自分よりまえの方が行ったことをすべて繰り返していったから、自分名前をいい、すきな動作をします。

全員ができたなら、合格です。(食品カードを渡します。)

## B. 透視の術 / マイン・フィールド (リーダー ;         )

ここは透視の術の教室です。目隠しをして、障害物を避けながら歩いていきます。

準備 / 二本のロープでスタートとゴールを作り、その間に障害物を置いておきます。最初にマジック「透視の術」を見せます。

・まずバンダナで目隠しをしてから、次に袋を頭からかぶります。 / 袋をかぶりながら、バンダナを袋の中で、目からずらしてしまいます。(袋は薄い布で作り、実は見えます。)

・障害物を避けながら、歩いていきます。

・ゴールまで行ったら、バンダナを元に戻しながら袋を頭からはずし、改めてバンダナをはずします。

1. スタートの位置で二人組になり、一人がバンダナで目隠しをします。

2. 一人が指示を出し、目隠しをした人は、指示に従って、スタートからゴールまで障害物にぶつからないようにしながら、歩いていきます。

3. ゴールに着いたら、役割を交代します。

全員ができたなら、合格です。(食品カードを渡します。)

### C．飛行の術（カウンセラーまたはリーダー）

ここでは、飛行術の訓練をします。魔法のほうきを使って飛んでいきましょう。

・アスレチックにあるロープ滑りを使って、飛んでいきます。（ほうきをくっつけておく）

全員ができたら、合格です。（食品カードを渡します。）

### E．浮遊の術 / 水運び（カウンセラーまたはリーダー）

魔法の基本は、浮遊の術です。うまく浮遊の術を使って、水を移し替えます。

準備 / 人数分のロープを結んだ瓶を置き、その両側に少し離して水を入れたバケツと空のバケツをおいておきます。

1．瓶を中央にして、全員ロープを持ち一重円になります。

2．ロープを操作しながら、水の入ったバケツから、空のバケツへ水を入れます。

水を入れることができれば、合格です。（食品カードを渡します。）

### F．呪文の術 / 暗号（カウンセラーまたはリーダー）

魔法は、呪文を唱えることでその力を発揮します。そして、呪文には意味があります。呪文を並び替えて、呪文の意味を説きなさい。

1．呪文カードをみせる。

2．呪文カードの言葉を並び替えて、意味の有る言葉にする。

・呪文 1；にくのうほま（まほうのくに） 逆さの呪文

・呪文 2；なまとももとか（なかまとともに） 鏡写しの呪文

・呪文 3；ちあかわらせをて（ちからをあわせて） 飛び飛びの呪文

・呪文 4；しのよそくあたうぼ（たのしくあそぼうよ）バラバラの呪文

呪文が説けたら合格（食品カードを渡します。）

### G．ひもときの術 / 人間知恵の輪（カウンセラーまたはリーダー）

魔法の目的は、からまった物事を解きほぐすことにあります。その練習をします。

1．全員中を向いて、輪になり、右手を出し、隣の人以外の人と手をつなぎます。

2．左手を出し、右手で手をつないでいる人以外の人と手をつなぎます。

3．手を離さないで、きれいな輪になるように解きほぐしていきます。

逆を向いたり、2つ、3つの輪になってもいい。

きれいな輪ができれば合格（食品カードを渡します。）

### H．探査の術 / （カウンセラーまたはリーダー）

物を見つけ出すのも、魔法使いの大きな仕事の一つです。食料を探し出しましょう。

ヒントカードを元に、食品カードを見つけ出します。

### I．薪集めの術 / 薪集め（カウンセラー）

自分たちが使う薪は、自分たちで集めなければなりません。薪を集めましょう。

薪を集めます。

4．課題達成後は、倉庫で備品や食料を受け取り、各班のテントにかえて班活動

食材は、手に入れた食品カードと交換

スタッフの次の準備 夕食作りの準備

## 15:30{夕食づくり} ( )倉庫前集合 炊飯場

**活動の概要** 班ごとに夕食作り、水ぬらしの薪、無言で食事作り、オリジナルメニューストーリー 夕食作りにも、様々な試練が課せられていた。わんぱくたちは、その試練を乗り越えて夕食を作らなければならないのだ。

**準備物** 炊飯セット 食材/参考；人参、ジャガイモ、タマネギ、トマト、キュウリ、肉、カレー粉、シチューの素、醤油、ソース、マヨネーズ、砂糖、塩、レタス、ケチャップ、コショウ、油、米（参加者）

### 流れ

#### 1. チャームド3姉妹の登場（ ; ）/料理教室

魔法には、3つの秘密があります。夕食作りでは、この3つの秘密を学んで下さいね。

一つ目の秘密は、呪文です。呪文は魔法の言葉を知る人だけが使うことができます。でも、魔法の言葉を覚えるためには、人の言葉を使わないことを覚えなければなりません。そこで、この夕食作りは、言葉を使わないで、黙ったままで作ってみましょう。

二つ目の秘密は、火と水です。火と水を自由に扱えなければ、魔法を扱うことはできません。そこで、水で濡らした薪を使って、火をおこしてもらいます。

三つ目の秘密は、知恵です。料理のレシピはありません。用意された材料で、何を作るかはあなた達が決めてください。でも黙ったままでどうやって決めるのでしょうか？あなた達の知恵を思いっきり使ってくださいね。

食事ができたら、しゃべってもいいですよ。でも、終わったときに、班で一つの呪文を唱えましょう。

班ごとに自分たちの合い言葉（呪文）を決めさせ、食事作りに入る前に練習させる。

#### 2. 食事作り（カウンセラー） \* 割り当てスタッフの食事も作ります。

・黙ったままで料理を作る。

・スタッフは、水で濡らした薪を渡す。

それ以外の薪は子どもたちが集めた薪を使ってもよい。

**ポイント**は、薪を細くすること、ナタ目を入れて毛羽立たせ、表面積を増やすこと、燃えた火の近くにおいて乾かしながら使うことなどです。

・メニューは、班で考える。言葉を使わずどうやって班で相談するかその方法を考えさせる。

・食事作りが終わったら、しゃべってもいい。

#### 3. 会食（カウンセラー）

#### 4. 後かたづけ、班ごとでの自由時間（カウンセラー）

**スタッフの次の準備** カモフラージュの準備

## 19:30 {暗黒の森}ファイアー場下の広場( )

活動の概要 サイレントウォーク

ストーリー 夜、そこは、魔法の国の精霊たちが活躍する世界。心の目を開けば、精霊たちの姿が見えてくる。さあ、精霊たちに会いに行こう。

準備物 懐中電灯

流れ

### 1. 登場( )

夜は、暗黒の森への入り口です。精霊たちの世界です。よく見れば、心の目を開けば、精霊たちの姿が見えてくるでしょう。さあ、精霊たちに会いに行きましょう。

### 2. 精霊に会うための訓練 / イメージング

精霊たちに出会うためには、心の目が必要です。そこで、心の目を開く訓練をします。

#### イメージング

ア。その場に楽な姿勢で座ります。

イ。目を閉じて、ゆっくりと静かに呼吸をします。

ウ。自分の肌に当たる風を感じます。お尻の下の地面の温度を感じます。。

エ。自分の周り1mくらいの範囲を想像します。地面の様子はどうか。

オ。自分の周り10m位を想像します。どんな草や木が生えているか、虫はいるか

カ。自分の心を空にあげていき、座っている自分の姿を想像します。

キ。自由に心を動かしていき、あちらの山の様子や、こちらの山の様子を想像します。

ク。心を自分に戻し、静かに目を開けます。

### 3. 暗黒の森へ / ネイチャーゲーム・暗闇を照らせとサイレントウォーク

暗黒の森へ入っていきます。暗黒の森には掟があります。その掟とは、「決してしゃべってはいけない」ということです。しゃべってしまうと、精霊たちは隠れてしまいます。精霊は、特別の姿をしているわけではありません。森の木に、虫たちの姿に、鳥の声に、草の葉や花の中に、景色の中に……自然の中に精霊たちはいます。そして、いつも精霊たちはあなたの心に語りかけているのです。もしあなたが、「きれいだな」とか「おもしろいな」とか「不思議だな」「どうしてだろう」というように何か思ったとき、精霊が話しかけているのです。精霊を見つけたら、近くの人に教えてあげてください。でもしゃべってはいけません。手の合図で、目で教えてあげてください。それでは、少し教え方の練習をしておきましょう。

#### サインの練習

サイレントウォークで使うサインの練習をします。 / リーダーが見本を示す

植物に関する物(親指でさす) 虫や動物に関する物(人差し指でさす)

そのほか(小指でさす)

## 暗闇を照らせ

森の入り口には番人がいます。番人は、目隠しをしていますから、番人にきずかれないように、静かに静かに森の中に入っていきましょう。でも、番人は誰かが森の中に入っていくことに気がつくとも光の剣でじゃまをします。光に当たってしまうと、スタートからやり直さなくてははいけません。何度でも挑戦できますから大丈夫ですよ。無事に通り抜けた人は、同じグループの人が全員通り抜けるまで、静かに待ってあげておきましょう。

- ・番人にきずかれないように静かに通り抜けます。走ってはいけません。
- ・通り抜けた人は、同じグループの人が通り抜けるまで待ちます。  
人数確認（確実にしておきます）

## サイレントウオーク

- ・決められた範囲の中では、言葉を使ってはいけません。
- ・何かを見つけたら、指の合図やアイコンタクトで伝えます。
- ・全員がゴールについたら、人数確認をします。

## 4. 君が見つけた精霊は？ / ネイチャーゲーム・魔法の黒い鍋

- ・グループでロウソクを囲んで輪になり、リーダーは魔法の黒い鍋を持ってきます。

今私が持ってきたのは、魔法の黒い鍋です。この鍋は見ることもさわることでもできません。でもこの鍋は不思議な力を持っています。この鍋の中には、たくさんの人の思い出や経験、願いや心がいっぱい入っています。この鍋の中から、あなたがこれからやってみたいこと、手に入れたい力を取り出してください。そして、あなたが見つけた精霊、あなたが経験したことをこの鍋の中に入れてください。

- ・リーダーから始めていきます。（演技たっぷりやりましょう。）
- ・取り出す物は、これからやってみたいこと、手に入れたい力。入れる物は、見つけた精霊、経験したこと
- ・一人ずつ順番に回していきます。
- ・全員回ったら、リーダーは魔法の黒い鍋を返しに行きます。

## 5. テントに帰ろう

活動終了後はテントに帰ります。

## 22:00 {今日はお休みなさい} 各テント(カウンセラー)

活動の概要 就寝準備、就寝

ストーリー 今日1日が終わりました。

流れ

1. 今日の反省、健康観察
2. 就寝準備、就寝

## 22:30 キャンプ倉庫(進行;川上)

活動の概要 スタッフ会議

準備物 会議用の飲み物

流れ

1. 今日の活動についての反省
2. 子ども達の様子
3. 明日の活動の調整
4. その他
5. 自由交流

7月27日(土)

### 06:30{朝の修行} ファイヤー場(中高校生)

**活動の概要** 起床、中高生による朝の集い

**ストーリー** 朝になると、みんなが集って朝の修行を行います。

**流れ**

1. 起床、洗面、荷物整理、健康観察(カウンセラー)
2. 朝の集い/レク広場  
高校生および中学生登場  
朝の挨拶と自己紹介  
今日はみんなも一緒に遊ぼうよ。  
朝の歌  
朝の遊び  
今日の連絡( ) / スケジュール、集合場所などについて  
閉会

**スタッフの次の準備** 朝食づくりの準備

### 7:00{朝飯} 炊事場

**活動の概要** 朝食づくり/ご飯と味噌汁

**ストーリー** 自分たちで朝食を作ります。

**準備物** 炊飯セット 食材/味噌、たくあん、ふ、カットワカメ、米(参加者)

**流れ**

1. 朝食づくり( ; )  
おいしい朝食を作ってください。
2. 会食(カウンセラー)
3. 後かたづけ(カウンセラー)
4. 班ごとに自由時間(カウンセラー)

### 09:30{自然の中は魔法がいっぱい}ファイヤー場

**活動の概要** ネイチャーゲーム

**ストーリー** 自然の中には、魔法がいっぱい。自然の魔法を手に入れます。

**準備物** ネイチャーゲーム用具

**流れ**

1. 登場( ; )

魔法のパワーは、どこからくるか知っていますか。そう、私たちが住んでいるこの自然の中に魔法の力は、潜んでいます。だから、魔法の力を手に入れたいと思う者は、自然と仲良くならなくてははいけません。今日の修行は、自然の中に出かけ、自然と仲良くなりましょう。

## 2. 魔法の国への道 / ネイチャーゲーム・目隠しイモムシ

これから、私たちが行くところは、いつも私たちが行ったり、見ている森の中には魔法の国が隠れています。しかし、魔法の森に行くためには、特別な方法が必要です。

目隠しイモムシで森の中に入っていきます。

- ・最初に一列に並びます。このとき前の人の肩をもてるようにしておきます。
- ・バンダナで目隠しをします。 / リーダーは目隠しをしません。
- ・まえの人の肩か腰を持ち列車のようにつながります。リーダーは一番先頭に行きます。
- ・リーダーは、おもしろそうな場所へ歩いていきます。このとき、さわってみたり、風や太陽の方向を調べたり、においをかいだりしながら自然をいっぱい感じるようにしていきます。
- ・ゴールに着いたら、リーダーの指示で目隠しをとります。
- ・時間があれば、目隠しをはずした状態でもう一度歩いてみるのもいいでしょう

## 3. 魔法の国での修行 / ネイチャーゲーム

別紙提案もしくは、ネイチャーゲームリーダーによる

### 4. テントへ帰ろう

スタッフの次の準備 昼食の準備 クラフトの準備

### 12:00 {昼飯} 炊事場

活動の概要 昼食づくり /

ストーリー 昼食を食べます。

準備物 炊飯セット 食材 /

流れ (シェフ ; )

1. 昼食づくり、会食、後かたづけ
2. 班ごとに自由時間 (カウンセラー)

スタッフの次の準備 クラフトの準備

### 14:00 {魔法の世界をのぞこう} 倉庫前

活動の概要 ビッグシャボン玉と万華鏡作りもしくはスライム作り

ストーリー 魔法はミステリー、魔法はファンタジー。魔法の道具を作って不思議な世界をのぞいてみよう。

準備物 クラフト道具 /

流れ

1. 登場 ( )

魔法の世界をのぞいてみたいと思いませんか。これからの活動は、魔法の世界をのぞくことができる道具を作ります。

2. クラフトを作ります。

ビッグシャボン玉 / 作り方は別紙

万華鏡 / 作り方は別紙

### 3. 登場 ( )

おめでとう。昨日、今日と修行をし、今、魔法の道具を手に入れた君たちを、私達は、マジックジュニアと認めることにしました。そこで今日の夜、お祝いのセレモニーを開きます。ただし一つだけ条件があります。その条件とは、セレモニーの中で君たちに出し物をしてもらうことです。今日の夜までに出し物を考え、練習しておいてください。

・スタンプ作りの予告をしておく。

**スタッフ次の準備** 食材の準備

### 15:00 {ブレンクィディッチの競技} 倉庫前

**活動の概要** 紙飛行機大会

**ストーリー** 今、魔法の世界では、ブレンクィディッチの競技が大流行。ということで、わんぱくたちも紙飛行機競技に挑戦です。

**準備物** クラフト道具 /

**流れ**

#### 1. 登場 ( )

ブレンクィディッチという競技がここ魔法の国では今盛んです。そこで、君たちにもこの競技に参加してもらおうと思います。

2. 飛行機を作ります。 / 紙飛行機の折り方は別紙

3. 飛行機とばし大会をします。トーナメント方式

#### **ブレンクィディッチの競技ルール**

競技は、2チームの対抗ゲームです。

ブレンクィディッチゲームは、紙飛行機を空中に設置したゴールのなかに通すゲームです。サッカーのPKと同じようにチーム交互に紙飛行機を飛ばし、ゴールの中を通った紙飛行機の数で競います。

紙飛行機を飛ばす人をチェイサーといい、紙飛行機を「クアッフル」と言います。チェイサーは、キーパーエリアの外ならどこからでもクアッフルをとばすことができます。

チェイサーが一人出て、ゴールの正面に立ち、「クアッフル」をとばして、ゴールをねらいます。それに対して、守備のチームから、一人出てきます。この人をキーパーといい、キーパーエリアの中にたちます。そして、飛んでくるクアッフルに向けて、うちわ(ブラッジャー)を使って、風を起こしてじゃまをしたり、当てて落とすことができます。

4. 終了後、炊事場に移動します。(カウンセラー)

**スタッフ次の準備** 食材の準備

### 16:00 {パーティー} 炊事場(カウンセラー)

**活動の概要** 夕食づくり / バーベキュー

**ストーリー** 夕食は、バーベキューパーティーです。

**準備物** 炊飯セット 食材 人参、ジャガイモ、タマネギ、キャベツ、レタス、なす、キュウリ、トウモロコシ、豚肉、鶏肉、かぼちゃ、ウインナーなど

## 流れ

1. 登場( )

今日の晩ご飯は、バーベキューパーティーです。みんなで大いに楽しもう。

2. 料理づくり
3. 会食
4. 後かたづけ
5. 班での自由活動 / スタンツの練習など (カウンセラー  
スタッフの次の準備 キャンプファイヤーの準備)

## 18:30 {セレモニーの準備}ファイヤー場下の広場( )

**活動の概要** ファイヤーオリエンテーション

**ストーリー** セレモニーに参加するためにいろいろな歌を覚えたり、セレモニーのやり方を知ります。

### 流れ

1. 登場( )

これからセレモニーを開きます。しかし、セレモニーに参加するためには、いろいろな歌を覚えたり、セレモニーのやり方を知らなくてはなりません。

2. ファイヤーオリエンテーション
3. 歌の練習
4. ファイヤー場へ移動

## 19:30 {魔法の国のセレモニーと勇気ある者} ファイヤー場( )

**活動の概要** キャンプファイヤー

**ストーリー** 魔法使いになるためのセレモニーが開かれます。

**準備物** キャンプファイヤーのセット ソロ体験の道具

### 流れ

- ・点火はマジックファイヤー方式で。

詳しい流れは別案

## 21:00 {マジックマスター}

**活動の概要** ソロ体験

**ストーリー** セレモニーが終わった後、わんぱくたちに一つの試練が待っていました。それは、マジックジュニアよりさらに上の位マジックマスターの称号を手に入れることができるのです。しかしそのためには、夜の森でひとりぼっちで一晩過ごさなければなりません。

**準備物** シート 懐中電灯 笛 水筒

### 流れ

この活動は、絶対無理強いはいしない。本当にやりたい人だけ行う。途中でリタイアもあります。

## 1. 登場 ( )

君たちに一つの提案があります。実は、マジックジュニアの上に、マジックマスターという称号があります。君たちは、この称号を手に入れることができます。しかし、その修行はとても厳しい物です。誰もができるという修行ではありません。否、できなくて当たり前でしょう。なぜならその修行はこれから暗黒の森に入り、たったひとりぼっちで一晩森の中で寝なければならないのです。さらに、8?人以上は挑戦できないのです。挑戦しないからといって恥ずかしいことはありません。もちろん挑戦しても途中でやめることもできます。決して無理をしてはいけません。本当に挑戦したい人だけ、挑戦してください。

挑戦する人で、危険なことがあったり、やめたくなったり、笛を吹いてください。私達がすぐに駆けつけます。

## 2. 挑戦者に、チャレンジ道具一式をわたし、注意することを説明します。

決して無理をしないこと。やめたくなったり、危険な場合には笛を吹いて助けを求める。  
決められた場所から動かないこと。他の人に場所がわからなくなります。それはとても危険なことです。

## 3. リーダーは、挑戦者を森の中に連れて行きます。

- ・事前に挑戦者をおく場所を決めておいたり、地図の書き入れるなどしてスタッフ全員がわかるようにしておきます。
- ・時々、見回りをして危険がないか確認します。
- ・笛の音がしたときは、迅速な行動をします。

## 4. 指定の時間になったら、迎えに行きます。

## 5. 帰ってくる途中で、倒れている魔法使いに出会います。(次の活動へのつなぎ)

た、大変だ。昨晚、何者かにおそわれた。どうやら奴らは「賢者の石」をねらっているらしい。賢者の石を使ってあの人を復活させるつもりようだ。あの人を復活したら、また多くの犠牲が出て、この世界は大変なことになってしまう。何とか「賢者の石を」奴らより早く見つけて、復活を阻止しなければ……。このことをみんなに伝えてほしい。

聞いた話を朝の会でみんなに伝える。

倒れている魔法使いを登場させれない状況であれば、朝の会で登場させる。

## 22:00 {お休みなさい}

- ・前日と同じ

## 22:30 キャンプ倉庫

- ・前日と同じ

7月28日(日)

### 6:30{修行の朝2}ファイヤー場(中高生)

**活動の概要** 起床、中高生による朝の集いと朝食作り

**ストーリー** 「賢者の石」をねらっている者がいることを知ります。

**流れ**

1. 起床、洗面、荷物整理、健康観察(カウンセラー)
2. 朝の集い(中高生リーダー)  
・朝のつどいの中で、チャレンジャーに帰る途中であったことを話してもらいます。
3. 登場( )

わんぱく達よ、聞くがよい。かつて邪神という魔物がいた。邪神はこの地球の破壊をねらって、様々な悪さをしてきた。その邪神と闘い、倒したのが君たちわんぱくの先輩達だ。ひょっとするとその闘いに参加した人もきみたちの中にいるかもしれない。「賢者の石」を使えば、ある時は黄金に変え、ある時は知恵を与え、命の水を作る。もし、「賢者の石」が邪神の手下の手に渡ってしまえば、邪神が再び復活してしまうだろう。今こそ、君たちがこの魔法の国で修行した力を見せるときが来たのだ。「賢者の石を」見つけ出し持ってきてほしい。

**スタッフの次の準備**

ハイキングゲームの準備

### 7:00{朝食} 炊事場、各テント

**活動の概要** 朝食、荷物整理

**ストーリー** 今日は、炊事セットをきれいに片づけることです。

**準備物** 炊飯セット 食材の残りを扱う

**流れ**

1. 3姉妹登場( )

この食事が、君たちが作る最後の食事になります。今日は、ただ食事を作るだけではなく、きれいに後かたづけをして、倉庫にしまわなくてはなりませんよ。

2. 朝食づくり( )  
ホットドックを作ります。  
料理が終わったら、炊事セットをきれいに片づけて返さなければなりません。
2. 会食、後かたづけ
3. 片づけチェック( )
4. 荷物の整理と班での自由行動(カウンセラー)

**スタッフの次の準備** ハイキングゲームの準備

## 9:30 {賢者の石を捜せ} 玄関前

活動の概要 ハイキングゲーム

ストーリー 世界に平和を取り戻すためにわんぱく達は、賢者の石を探しに出かけます。しかし、賢者の石を隠すために、いろいろな謎とトラップが仕掛けられています。

準備物 イニシアティブゲーム用の道具

流れ

### 1. 登場( ; )

いよいよ時が来たようだ。「賢者の石」には、様々なトラップが仕掛けられている。邪神の手下とて、そう簡単に見つけることはできないだろう。しかし、それは同時に君たちの行く手を阻むことにもなるのだ。君たちの知恵と力と協力がなければ、「賢者の石」を見つけ出すのは難しいこととなるだろう。どうかがんばってほしい。

### 2. 賢者の石を求めて / ハイキングゲーム

## A. 地図を手に入れスタート / カモフラージュ

準備 / エリア内に人工物をおいておく

賢者の石を見つけるためには、本物と偽物を見分けることができなければならない。そこで出かける前に、訓練をしておこう。このエリアの中には、人間が作った物、人工物がおいてある。いくつおいてあるか、その数を数えなさい。数が当たっていたら、「賢者の石がある場所の地図」を渡そう。

- ・スタート位置に班で並び、リーダーはエリアの説明をする。
- ・指定されたエリアを人工物を探しながら歩いていく。(数を数えておく)
- ・班で集まって人工物がいくつあったか、相談する。
- ・リーダーに人工物の数をいって、数が合っていたら、リーダーから「賢者の石がある場所の地図」をもらって、探しに出かける。

間違っていた場合は、再び探す。 / スタートに時間差を付ける

## B. 迷いの道 / 森の探偵団

ヒントになる1本の木を示す品物を準備しておく。また探すエリアを示しておく。

ここは迷いの道。間違った道を選べば、君たちは暗黒の森をさまようことになるだろう。正しき道は、聖なる木がある道を行けばよい。聖なる木を示すヒントを元に、「賢者の石」へたどり着くことを願う。

- ・ヒントの品物を元に聖なる木を見つけ、その道を進んでいく。

## C. 見えない川 / 納豆の川

準備 / ロープで川を表すエリアを作っておく。紙を人数分

君たちは今、見えない川の前にいる。この川は、魔法の護符の上を歩かなければ渡ることができない。もし、体の一部でも川にふれてしまえば、最初から渡り直さなくてははいけない。一人1枚ずつ護符を取り、護符をうまく使って川を渡るがよい。

- ・護符を一人1枚とり、護符の上に乗って、ゴールまで進んでいく。もし、一人でも地面(見えない川)に体の一部がついたら、スタートから渡り直す。

## D . 歌を歌え / 歌を歌う

準備物 / 大きな矢印

ここから、下に向かって「ぼくらわんぱく」を歌え、大声で歌え。歌声が聞こえたら、下から君たちが進む方向が示されるであろう。

- ・少年自然の家に向かって歌を歌う
- ・歌声が聞こえたら、ヤッホー広場に向かって進行方向の矢印を出す。

## E . トイレはいいか

ここはトイレです。トイレをしたい人はここでしておきましょう。

## F . 悪魔の蜘蛛の巣 / 蜘蛛の巣

ロープで蜘蛛の巣を張っておく。

この蜘蛛の巣にはのろいがかけられている。この蜘蛛の巣にさわれば、「くも、くも、くも」と言いながら、四つんばいで3回まわってからもう一度やり直さなければならないのだ。そして、一つのすき間は2人しかとおれないのだ。蜘蛛の巣にさわらないように、みんなで協力して、蜘蛛の巣を通り抜ける。

- ・蜘蛛の巣にさわらないように、みんなで協力して通り抜ける。
- ・蜘蛛の巣にさわった人は、「くも、くも、くも」と言いながら、四つんばいで3回まわってからもう一度やり直す。

## G . 鍵鳥 / 熊の爪

準備 / 8つ(班の数)の鍵鳥を木の上の方においておく。

木の上に、鍵鳥がいます。鍵鳥を一つだけ手に入れなさい。きっと、あなたの役に立つでしょう。ただし、この鍵鳥はとても臆病です。ある方法を使わなければすぐに逃げてしまいます。その方法とは、グループの全員が誰かの体の一部に触っていて、つながっていることです。もしからだが離れたときは、もう一度やり直しなさい。

- ・班で協力して、全員がつながった状態で木の上の鍵鳥を一つ手に入れます。

## 3 . ゴール

準備物 / 宝箱

この宝箱は、8つの鍵がそろわなければあけてはならない。鍵がそろうまで待つがよい。

- ・8つの鍵がそろう(全部の班がそろう)まで、早く来た班は待っています。

## 4 . 邪神登場

わんぱくどもよ、よく来たな。さあ、おまえ達が持っている鍵を渡すのだ。

この後、わんぱく達との掛け合いをしてください。

## 5 . 善養院(もしくはアーク様)登場

わんぱく達、宝箱をあけて、「賢者の石」を取り出すのだ。賢者の石を邪神に向ければ、邪神を倒すことができる。

邪神が向かってくる

歌うのじゃ、魔法の歌「ぼくらわんぱく」を歌うのじゃ。

歌が聞こえている間は、邪神はその場から動けない。

- 6 . 「賢者の石」を邪神に向けると邪神は逃げていく。

## 7 . {魔法の国のお話}

**活動の概要** お話作り

**ストーリー** 最後の試練は、魔法の国のお話を作ることです。

**準備物** 作文用紙 筆記用具

**流れ**

・集合

・登場( )

最大の魔法は、人々の心を自然を大切に作る心に変えることです。そのためには、キャンプであったことを物語にして、みんなに伝えることです。そこで、魔法の国のお話を作りましょう。

最初に見本を見せながら、物語の作り方を説明します。

### 物語作りの方法

自然の中で、不思議な物やきれいな物、悲しい物、おもしろい物など気になる物を見つけます。

なぜそうだったのか、お話のポイントをみんなで話し合います。(ごく簡単に)

主な登場人物を決めておきます。

作文用紙に書く人を決めます。

(起)・最初に誰かがお話の始まりを話します。(いつのことか、場所はどこなのか)

次の人が最初に出てくる人を話します。

次の人は、その人はどんな人なのか、何をしているのかを話します。

(承)・次の人は、ほかにどんな人が出てくるのか、何をしているのかを話します。

同じようにどんな人が出てきて、何をしているのか話していきます。

(転)・事件が起こります。それはどんな事件か、誰が誰に何をしたのかを話します。

事件の様子を詳しく語ります。

(結)・結局、事件はどうなったのか、最初にみんなで話し合ったことにつなげてお話をまとめます。

・お茶と作文用紙をもらいます。

・魔法の国の物語を作ります。

\* 物語が書けたら、集めて川上に渡す。

時間によっては、キャンプ場に戻って、お昼からの活動にします。。

お話作りの途中でも時間が来たら、キャンプ場に帰ってから続きを書きます。

8 . キャンプ場に戻って班でのお弁当 (各カウンセラー)

倉庫前でお弁当をもらいます。

**スタッフの次の準備**

本部の片づけ 弁当とお茶の準備

12:00 {おべんとうと思い出作文} 各テントサイト、キャンプ倉庫前

**活動の概要** 昼食、思い出作文、テントの撤収、荷物整理。

**ストーリー** わんぱく達は最後の食事をして、思い出の作文を書きます。

**準備物** 弁当 お茶（スタッフ）

時間によっては、食事の後、「魔法の国の物語」の活動をします。

**流れ**

1. 弁当と作文用紙を受け取り会食

いよいよ最後の食事です。今日はみんなにお弁当を出しましょう。

2. テント撤収、荷物整理、テントサイトの掃除、借用物の返却／キャンプ倉庫へ

3. 思い出作文を書く

\* 作文が書けたら、作文を集めて川上に渡す。

スタッフも作文を書く（感想文）

4. 作文終了後、班ごとに自由時間。サイン大会タイム（カウンセラー）

### 15:00{さよなら}玄関前

**活動の概要** 閉村式

**ストーリー** 地球は救われ、今、一つの冒険が終わりました。そして、わんぱく達にも別れの時がきました。

**流れ**

1. 班ごとに集合（カウンセラー）

2. 閉村式開会の言葉（ ）

3. テーマソング（ ）

4. 主催者代表挨拶（ ）

5. スタッフからの感想（カウンセラー）

6. わんぱく達の感想

7. 別れの歌／ありがとう今日は（ ）

8. 閉会の言葉（ ）

9. 解散及び見送り（スタッフ全員で）

### 15:30 最後の後かたづけ(スタッフ全員で)

### 17:00{反省会}

**活動の概要** 今回のキャンプの大まかな反省

## わんぱくキャンプの食事計画

- 1日目 夜 自分たちでメニューを考えて  
 2日目 朝 「御飯とみそ汁」  
 2日目 昼 おにぎりとしそめん、焼きそば、クレープ  
 2日目 夜 パーベキュー、スープ、焼き飯など  
 3日目 朝 「パン食」 ホットドッグ・食パン  
 3日目 昼 「弁当」

**食事の割り当て カウンセラー、 主カウンセラー**

	1日目	2日目	3日目
1班9人	末宗、井上	末宗、	末宗、井上、、森近
2班10人	長光、川上	佐藤、川上	佐藤、長光、川上
3班9人	中山/夜、伊達、岡山	中山、伊達、渡辺	中山、伊達、渡辺
4班10人	宮本裕、白附、村上、 大津、井尻ち、井尻た	宮本裕、白附、村上、井尻ち、 井尻た	宮本裕、白附、村上、大 津、井尻ち、井尻た
5班9人	森、小西、	森、小西、	森、小西、
6班10人	鶏内、加藤/夜	鶏内、加藤、	鶏内、加藤、
7班9人	森田、柿本、西村	森田、柿本、西村	森田、柿本、西村
8班9人	実森、宮本	実森、宮本	実森、宮本

- 1班2班 固定テント2、3  
 3班4班 固定テント4、5  
 5班6班 固定テント7、8  
 7班8班 固定テント9、10  
 救護、中高生 固定テント1、6  
 本部 倉庫

# 魔法の練習場

