

2003年わんぱくキャンプスタッフテキスト

ネイチャーストーリー

あらすじ

森の中で、何かが始まろうとしていた。森の精霊たちが、動物たちが、そして木々たちもがざわめき始めている。すばらしいことが起こるのか？あるいはとんでもないことが起こるのか？今、自然の物語『ネイチャーストーリー』の幕が開き、わんぱくたちの冒険が始まる。

さて、ここはナチュレの森。今日も狐のゴンとその仲間たちが楽しく遊んでいます。森で出会ったゴンとわんぱくたち、たちまち友達になりました。一緒に遊んだり、生活したり、冒険したり、秘密の基地を作ったり……。ところが大事件が発生しました。ゴンとわんぱくたちは解決できるのでしょうか？

これは、狐のゴンとわんぱくたちが森の冒険を通して成長していくお話です。

日時 2003年8月1日(金)14:00～8月3日(日)16:00 解散

場所 広島県立福山少年自然の家

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、子ども向け動物物語ほいストーリーを演出できたらいいかなと思っています。

プロジェクトワイルドを用いて、自然環境について考えます。

ネイチャーゲームで、自然体験活動の柱にします。。

プロジェクトアドベンチャー(イニシアティブ)で仲間作りをします。

キャラクター

狐のゴンとその仲間/ドラマ回しと雰囲気作り

いつものアイドル/善養院、アーク様

森の動物たち/ゲームインストラクター

動物のお兄さんお姉さん/朝の集い: 中高生

邪神と意地悪ウルフ/敵役

プロット

8月1日（金曜日）

受付と開会式 出会い

ナチュレの森で狐のゴンとその仲間たちとわんぱくが出会いました。

午後 僕たちは友達だよね（仲間作り）

狐のゴンとわんぱくたちは一緒に遊んで友達になりました。

夕方 おなかがすいたからご飯を作るのです。（野外炊飯）

遊びに夢中になっているうちに、すっかりおなかがすいてしまいました。ゴンとわんぱくたちは夕ご飯の支度に取りかかります。

夜 夜はちょっぴり怖いけど（ナイトアクティビティ）

夜はちょっぴり怖いけど、でも、そこには不思議なことや楽しいことも待っている。ゴンとわんぱくたちは、夜の森を冒険に出かけました。

8月2日（土曜日）

早朝 ダンゴムシ競争（中高生による朝の集い、朝食：ご飯、みそ汁）

狐のゴンたちは、ダンゴムシ競争に夢中です。わんぱくたちと一緒にダンゴムシ競争で遊びます。

午前 森を守るのです（プロジェクトワイルド）

今、動物たちの世界は、とっても大変です。森が荒らされ、動物の仲間たちがだんだん減ってきているのです。狐のゴンは、わんぱくたちにもっと動物たちのことや森のことを知ってほしいと頼みます。

昼 昼食作り

午後 僕たちの秘密（ネイチャーゲーム/サイト）

狐のゴンたちは、わんぱくたちを秘密基地に招待しました。そしてわんぱくたちと自然を使った遊びを教えてくださいます。

夕方 パーティーだ、パーティーだ。（夕食作り：バーベキュー）

大の仲良しになったゴンとわんぱくたち、パーティーを開きます。

夜 やっぱり夜は、キャンプファイヤーだよ（キャンプファイヤー）

ナチュレの森の一大イベントといえばキャンプファイヤーです。わんぱくたちも参加して、大いに盛り上がります。

8月3日（日曜日）

早朝 朝を遊ぼう（中高生による朝の集いと朝食作り：ご飯、みそ汁）

最期の朝がやってきました。今日も元気いっぱい遊びます。

午前 大事件発生（ハイキングゲーム）

わんぱくたちは、意地悪ウルフにさらわれたゴンを助けに出かけます。

昼 こうして僕たちのお話ができたのです（お弁当とお話作りまたは感想文）

最期に、わんぱくたちは、お話をかきました。。

閉会式 さよなら、きっとまたあおうね。

今、一つの冒険が終わりました。

8月1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・寝袋・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

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1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、名札としおりを渡す。(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{出合い} 体育館前の藤棚(進行;柿本)

活動の概要 開村式

ストーリー

ナチュレの森で狐のゴンとその仲間たちとわんぱくが出会いました。

流れ

1. 班ごとに整列(伊達)
2. テーマソングの練習/ぼくらワンパク(白附、佐藤と)
3. 開会宣言(柿本)
4. テーマソング(白附、佐藤と)
5. スタッフ・中高生リーダーの紹介/自己紹介
6. 主催者挨拶(大津) 6-2. 施設からの挨拶/無いかもしれない
7. 体育館へ移動

14:30{僕たちは友達だよね}()体育館

活動の概要 仲間作り 準備物 ゲーム用品

ストーリー 狐のゴンとわんぱくたちは一緒に遊んで友達になりました。

流れ

1. 狐のゴン登場(ゴン/白附)

わんぱくたち、ナチュレの森へようこそ。ここは、僕たち動物の国だよ。これから三日間、僕たちと一緒に楽しく遊ぼうね。

2. 意地悪ウルフの登場(ウルフ/小西)

ウルフ; 俺様は、意地悪ウルフ。なんだい、なんだい、いっぱい集まって。この森は俺様の森だからな、おまえたちには遊ばせてやらないぞ。

ゴン; ウルフ、そんなこといわないで僕たちと一緒に遊ぼうよ。

ウルフ; いやなこった。誰がおまえたちと遊んでなんかやるもんか。

意地悪ウルフ退場

3. 仲間作りのゲームを行います。

全体で

仲間探し / リーダーが言ったことと同じことが当てはまる人同士で集まります。

蜂の巣 / 人にぶつからないように歩きます。

みんな鬼 / みんなが鬼であり、逃げる人でもある鬼ごっこ

班に分かれて

積み木式自己紹介 / 前の人の名前をいってから自分の名前をいいます。

スタンド・アップ / 背中合わせになり、同時に立ち上がります。

フープ・ダウン / 人差し指で支えたフラフープを指が離れないように下げていきます。

フープリレー / 手を離さないで、フラフープを送っていきます。

4. 各テントへ移動と個人の荷物の整理 (各カウンセラー)

スタッフの次の準備 夕食作りの準備

15:30 {おなかがすいたからご飯を作るのです。} (料理長; アーク様 / 宮本)

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、オリジナルメニュー

ストーリー 遊びに夢中になっているうちに、すっかりおなかがすいてしまいました。

ゴンとわんぱくたちは夕ご飯の支度に取りかかります。

準備物 寝袋 炊飯セット 薪 (一カ所に積んでおく) 水を入れたバケツ

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. 料理長の登場 (料理長; アーク様 / 宮本) / 料理教室

食事作りには、五つの約束があります。約束を守っておいしいご飯を作ってくださいね。

一つ目の約束は、安全です手や食器をきれいに洗って、道具は、安全に使ってけがないようにしましょう。

なたやのこぎり、包丁などの道具の使い方のレクチャーをしておく。

二つ目の約束は、みんなで協力することです。みんなが楽しく、早くできるように班で工夫しましょう。それから、割りあてられた人数分作ってね。

三つ目の約束は、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。

四つ目の約束は、薪の量が少ないので、足りないものは自分たちで集めることです。

五つ目の約束は、後かたづけです。後かたづけはきちんとしておきましょう。

2. 意地悪ウルフの登場 (ウルフ / 小西)

やいやい、俺様の森でなにをしてるんだ。えーい、おまえたちの薪なんかこうしてやる。

意地悪ウルフ、薪に水をかけて逃げていく。

3. 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。

・スタッフは、水で濡らした薪と炊飯セットを渡す。

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。

- 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** 次の活動の準備

19:30 {夜はちょっぴり怖いけど}ファイヤー場(アーク様 / 宮本)

活動の概要 ナイトアクティビティ

ストーリー

夜はちょっぴり怖いけど、でも、そこには不思議なことや楽しいことも待っている。ゴンとわんぱくたちは、夜の森を冒険に出かけます。

準備物 懐中電灯

流れ

- 1. アーク様登場(アーク様 / 宮本)

夜の森は暗くて、怖いかな？ だけど多くの動物たちにとっては、活動の場でもあるんだ。そこには不思議なことや楽しいことも待っているよ。さあ、夜の森を探検しよう。

- 2. 夜の森へ / ナイトアクティビティ

人数確認 (確実にしておきます)

ナイトアクティビティ

- a. ストーリーテーリング「月夜のみみずく」

「月夜のみみずく」の読み聞かせを、夜の野生動物探しの導入に使う。

夜の野生動物を探しに出かけます。

全員がゴールについたら、人数確認をします。

- 3. テントに帰ろう

活動終了後はテントに戻ります。

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 今日も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

8月2日(土)

06:30{ダンゴムシ競争} ファイヤー場(伊達、中山)

活動の概要 起床、中高生による朝の集い

ストーリー 狐のゴンたちは、今ダンゴムシ競争に夢中です。わんぱくたちと一緒にダンゴムシ競争で遊びます。

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
朝の歌
ダンゴムシ競争

今、ナチュレの森ではダンゴムシ競争が大流行なんだよ。みんなも一緒にやってみようよ。

準備物; 紙コップを班に1個、新聞紙大くらいの紙を班に1枚、マジックペンを班に1本

班ごとで行います。

- (1) ダンゴムシを一人数匹集めてきます。
- (2) 準備物を班に渡し、班で紙に中央に紙コップを置く円。紙の周囲の方を不定形の線で囲み(ゴールになる) 競技場を作ります。
- (3) 各自ダンゴムシを1匹紙コップの中に入れます。
- (4) ダンゴムシの入った紙コップを競技場の中央に伏せておきます。
- (5) 紙コップをくるくる回しながら、スタートの合図で、紙コップを取り除きます。
- (6) ダンゴムシが動き出し、周囲の線(ゴールライン)から早く外に出たダンゴムシの勝ちです。

木の葉や木の枝、小石などの障害物を置いてもよい。

何回か繰り返して、総合得点を決めてもよい。

班ごとにチャンピオンを決め、班の代表を出し、班対抗にしてもよい。

ダンゴムシの個体識別とダンゴムシとゾウリムシの違いにも目を向けましょう。

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(料理長;アーク様/宮本)

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(料理長;アーク様/宮本)

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{森を守るのです}ファイヤー場(鶴亀和尚:川上)

活動の概要 プロジェクトワイルド

ストーリー

今動物たちの世界は、とっても大変です。森が荒らされ、動物の仲間たちがだんだん減ってきているのです。狐のゴンは、わんぱくたちにもっと動物たちのことや森のことを知ってほしいと頼みます。

準備物 プロジェクトワイルド用具

流れ

1. ゴン登場(ゴン/白附)

実は今、僕たち動物の世界はとっても大変なことになっているんだよ。森は荒らされ、動物の仲間たちがだんだん減ってきているんだ。そこで、君たちわんぱくにもっと動物たちのことや森のことを知ってほしいし、考えてほしいんだ。

2. プロジェクトワイルドを行う(鶴亀和尚:川上)

09:35	動物の物まね	班活動	気づき・動物に興味を引かせる
10:00	オー・ディア	役割分担	生態系・生息地について考える。
10:30	嵐	全体で	気づき・イメージを使い、動物の気持ちになる。
10:50	死へのつながり	役割分担	環境問題・環境問題について考える。
11:20	論理的に理由づける	班活動	責任ある行動・自分たちができることを考える。

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{僕たちの秘密}倉庫前

活動の概要 ネイチャーゲーム/サイト

ストーリー

狐のゴンたちは、わんぱくたちを秘密基地に招待しました。そしてわんぱくたちと自然を使った遊びを教えてください。

準備物 ネイチャーゲーム道具/

流れ

1. ゴン登場(ゴン/白附)

これから、君たちを僕たちの秘密の場所に招待するよ。そこで、自然を使った遊びをいっぱいしようね。

2. 全体で、秘密基地での遊び方を説明(善養院/大津)

3. 秘密基地(サイト)へ各グループごとに移動して、活動。

4. 時間がきたら、ファイヤー場に戻ってくる。

5. ゴン登場(ゴン/白附)

今日の夜、キャンプファイヤーを開きます。ファイヤーの中で君たちに出し物をしてもらいま。今日の夜までに出し物を考え、練習しておいてください。

・スタンツ作りの予告をしておく。

スタッフ次の準備 食材の準備

16:00{パーティーだ、パーティーだ。} 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

大の仲良しになったゴンとわんぱくたち、パーティーを開きます。

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. ゴン登場(ゴン/白附)

今日はパーティーです。みんなで大いに楽しもうよ。

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{ファイヤーの準備}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()

さあ、これからキャンプファイヤーのための約束をきいたり、いろいろな歌を練習しようよ。

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{やっぱり夜は、キャンプファイヤーだよ} ファイヤー場(ゴン/白附)

活動の概要 キャンプファイヤー

ストーリー

ナチュレの森の一大イベントといえばキャンプファイヤーです。わんぱくたちも参加して、大いに盛り上がります。

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

詳しい流れは後日提案

22:00 {お休みなさい}

・前日と同じ

22:30 キャンプ倉庫

8月3日(日)

6:30 {朝を遊ぼう2}ファイヤー場(伊達、中山)

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 最期の朝がやってきました。今日も元気いっぱい遊びます。

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)
3. 健康観察()

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 食材の残りを使う

流れ

1. 料理長登場()

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(カウンセラー)

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(小西、神原、伊達、)
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 {大事件発生}ファイヤー場

活動の概要 ハイキングゲーム

ストーリー ゴンが意地悪ウルフにさらわれてしまいました。どうやらウルフを操っている邪神がいるようです。わんぱくたちはゴンを助けにいきますが、途中には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. ウルフ登場(ウルフ/小西)

ウルフ; やいやいわんぱくたち。ゴンは、おいらだけの友達になるんだ。だから、ゴンはおいらがゴンを連れて行ったからな。

アーク; ウルフ、無理矢理ゴンを連れて行っても友達にはなれないぞ。

ウルフ; ばっかだなー。邪神様が魔法の力で、ゴンをおいらだけの友達にしてくれると約束したんだ。ざまーみる!!

アーク; ウルフ、目を覚ますんだ。邪神が約束など守るものか。本当の友達は、優しい心で作るものだぞ。

ウルフ; フフーン!!悔しかったら、ゴンを助けにきてみなよ。

意地悪ウルフ退場

2. ゴンを助けに / ハイキングゲーム

A. 準備

(1). グループの数だけ動物を決めます。

地図	<ul style="list-style-type: none">・地図に選んだ動物の足跡を描きます。足跡は、スタートからゴールまでのコース場に描きます。・地図の最上部に動物の名前と「生息地」をかいてください。たとえば、「鳥の生息地；鳥が生きるために必要なもの」
指令カード	<ul style="list-style-type: none">・動物1種類につき、1枚の指令カードを作ります。このとき、動物ごとに色を変えます。・指令カードには、「(動物の名前) 指令カード」とタイトルを最上部にかき、「食物」「水」「隠れ場所」「生活空間」を表す言葉と絵を描きます。
生息地要素カード	<ul style="list-style-type: none">・生息地要素カードは、対応する動物の指令カードと同じ色にします。・指令カードに書かれた絵と一致する食物、水、隠れ場所、生活空間を表すカードを作り1セットにします。それぞれの要素1つにつき1枚のカードにします。

(2). 生息地要素カードをコース上(足跡に沿って)に配置しておきます。

(3). イニシアティブゲームを配置しておきます。

B. アクティビティ

(4). グループごとに、地図と指令カード、集めた要素カードを入れる袋を渡します。

(5). 「動物を追跡するためには、静かにしなければいけません。」と伝え、静かになったグループから、指導者の合図で、地図の足跡に従って実際のコースを歩いていきます。

(6). コース上にある「生息地要素カード」を見つけ、紙袋に集めます。

(7). コースの途中に設置してある、イニシアティブゲームを行います。

3. ゴンがとらわれている場所へ到着

善養院; わんぱくたち、邪神はなかなかの強敵じゃ。みんなの力を合わせなければゴンを助けることは難しいぞ。

全員が到着するのを待つ

4. 意地悪ウルフ、邪神、ゴンをつれて登場

ウルフ; よくここまでこれたな。だけど、これから邪神様の力でおいらだけの友達にしてしまうからな。邪神様よろしくお願いします。

邪神; うるさい! わんぱくたちをここへつれてくればおまえにもう用などはない。さっさとどっかへ消えてしまえ。

ウルフ; ちくしょー! おいらをだましたのか。

邪神; わんぱくたちよ、よくぞここまできたな。おまえたちの先輩たちに今まで何度も何度もじゃまをされてきた。今日こそ、その恨みはらそうぞ。思い知るがよい。

ウルフ; ごめん、ゴン、わんぱくたち。おいらが間違っていたよ。

ウルフ、ゴンをつれて邪神の元からわんぱくのところへ逃げる。

5 . 邪神との戦い (邪神 / 神原)

ウルフ; 邪神は、人間が出したゴミをパワーにして、自然を破壊しようとしているんだ。

善養院; そうじゃ。わんぱくたちよ、ここにあるゴミをたくさん集めるのじゃ。この場所からゴミをなくしてしまえば、邪神を倒すことができるのじゃ。よいか、自然や動物たちにとって危険なゴミほど破壊パワーが強い。10000パワー集めれば邪神を倒すことができる。

周辺にあるゴミを集めてパワーを計算する。 / [A19 ぼくらの出したゴミ・・・](#)

- ・プラスチック製品、ナイロン袋などいつまでの残るもの (100 パワー)
- ・空き缶、ガラスビンなどリサイクルできるもの (10 パワー)
- ・紙などの土に帰るもの (1 パワー)

10000パワーに達しないとき

邪神; ワハハハ、どうしたわんぱくたち、そんなものではわしを倒すことはできんぞ!!

善養院; そうじゃ。わんぱくたちよ、邪神は、自然を愛する心と歌に弱いんじゃ。みんなで心を合わせて大きな声で「ぼくらわんぱく」を歌うのじゃ。

ぼくらわんぱくの歌を歌う

邪神; おのれ、わんぱくたち。今度こそおまえたちをやっつけてやる。覚えておるがいい。

邪神、逃げていく。

6 . みんな友達だから

ウルフ; ゴン、わんぱくたち、ごめんよ。本当は、おいら、みんなと仲良くなって一緒に遊びたかったんだ。でも、ついつい、意地悪してしまうんだ。本当にごめんよ。

ゴン; もういいよウルフ。みんな友達だよ。これからはみんなで仲良く遊ぼうね。

アーク様または善養院; そうじゃよ、ウルフ。素直に友達になろうっていえばいいんじゃ。ゴンもウルフも、わんぱくたちも、そして人間も、みんなこの地球に住む友達なんじゃ。邪神は、わしらひとり一人の心をバラバラにしてしまおうとしたんじゃ。森も動物も人間も、それぞれがバラバラになって勝手なことをすれば邪神の思うとおりこの地球は破滅してしまうのじゃ。今こそ、お互いのことを思いやって共に手をつないで生きていくことが大切なんじゃよ。

7 . 少年自然の家に帰る

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{こうして僕たちのお話のできたのです}

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。そして、今日のことを忘れないように作文に書いておきましょう。

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、きっとまたあおうね。} 玄関前

活動の概要 閉村式

ストーリー 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(柿本)

3. テーマソング(白附、佐藤、鶏内)

4. 主催者代表挨拶(大津)

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(白附、佐藤、鶏内)

8. 閉会の言葉(柿本)

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 油揚げを必ず入れよう

- 1日目 夜 自分たちでメニューを考えて(カレー材料)
 2日目 朝 御飯とみそ汁、卵
 2日目 昼 あげのケーキ寿司、ニュー麺、フルーツポンチ
 2日目 夜 お子様ランチを作ろう
 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(子ども69名、スタッフ23名)

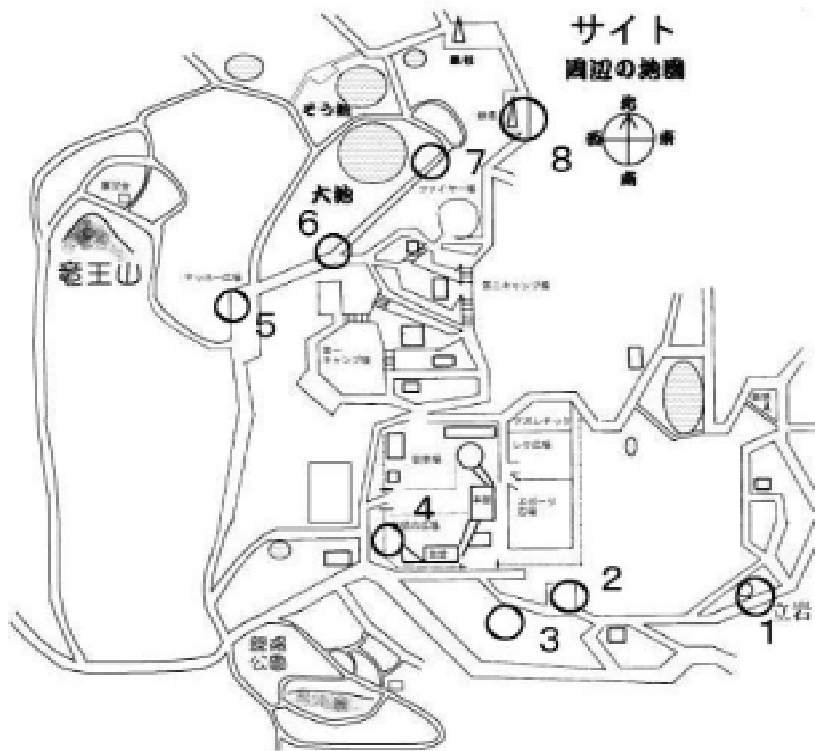
	食事数		食事数
1班	12(9、3)	5班	11(8、3)
2班	12(9、3)	6班	12(9、3)
3班	12(9、3)	7班	11(8、3)
4班	12(8、4)	8班	12(9、3)

- 1班2班 固定テント2、3 5班6班 固定テント7、8
 3班4班 固定テント4、5 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

スタッフ(太字はキャラクター)

1 昼弁17 / 3 昼弁89 (69,20)

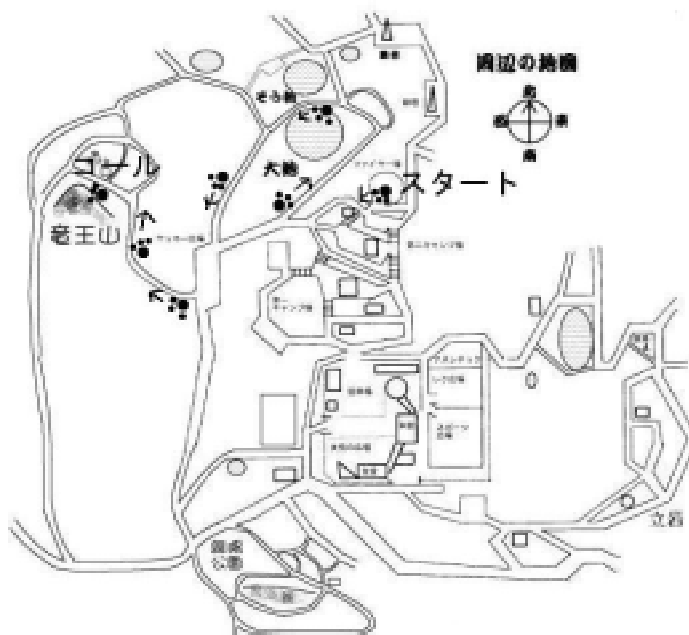
名前	参加	班	役割	白附	5	全日程	ゴン、ゲーム
柿本	全日程	1	全体把握	小西	6	全日程	ウルフ、ゲーム
宮本	全日程	2	アーク様、ゲーム	加藤	7	全日程	写真、記録
大津?	全日程	3	善養院、ゲーム	川上	8	全日程	ジエロモ、ゲーム
伊達	全日程	4	邪神、ゲーム	佐藤寿	5 6	全日程	カウンセラー
多木	全日程	1 2	カウンセラー	岡田	6	1,3日	カウンセラー
中山	1夜~	2	カウンセラー	佐藤大	7 8	全日程	カウンセラー
宮本才	全日程	3 4	カウンセラー	鶏内	8	1夜~	カウンセラー
長光	全日程	4	マネージ、カウ	岡山	8	8 / 1	マネージ、ゲーム
井田	2 昼 3 泊なし	1	マネージ、ゲーム	西村?	8	朝なし	マネージ、ゲーム
伊達母	2 日 昼	3	食事	河村よ	5	1夜~2 昼	
川上や	全日程	4	カウンセラー	佐藤ひ	7		マネージ、ゲーム
犬石?	2 日	4	ゲーム				



サイト

- 1 /
- 2 /
- 3 /
- 4 /
- 5 /
- 6 /
- 7 /
- 8 /

邪神への道



- ファイヤー場
- スタート
- 1 / 分かれ道
- クモの巣
- 2 / 大池
- 水のカード
- 3 / 大池途中
- 隠れ家カード
- 4 / ヤッホー広場
- 食物カード
- 5 / 山道
- 生活空間カード
- 緑陽公園
- ゴール