

42 グラスキャンドルファイア

静かに燃えるグラスキャンドルの灯りを見つめながらのつどいは、深く心に刻み込まれることでしょう。

グラスキャンドルファイアは、心を清らかにし、グループの協同精神を高め、友情と豊かな情操を育て、感謝と思索の場ともなります。

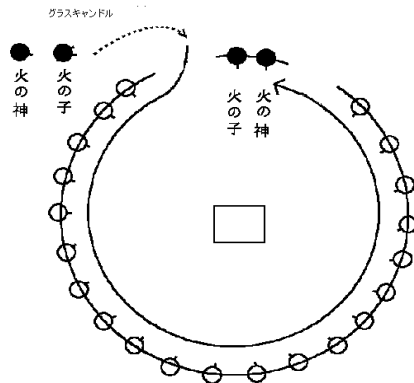


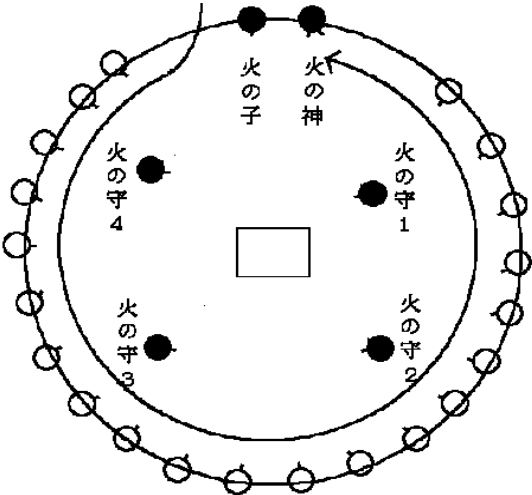
時 期	通 年	所要時間	1 時間～2 時間 (準備を含めず)	活動場所	体育館 多目的ホール	
対 象	小学生以上	人 数	体育館…200人程度 多目的ホール…100人以下			
準 備 物	自然の家で貸し出すもの			団体・個人で準備するもの		
	☐ 火の神・火の子・火の守の衣装 ☐ 冠 ☐ 火の神が使う杖 ☐ おぼん ☐ キャンドルファイア用トーチ ☐ 小さいろうそくを浮かべるグラス ☐ 消火用バケツ ☐ 式典用 CD・レク用の音楽テープ ☐ CD ラジカセ ☐ マイク ☐ キャンドル台（長机） 多目的ホー ル用具庫2 事務室 多目的ホール用具庫3 ☐ グラスキャンドル用ろうそく ※水に浮かべるタイプ ☐ トーチに点火するためのマッチ または点火用ライター					
活動の手順	事前準備	1 児童生徒の役割分担・グループ編成 (1) セレモニーの役割（火の子・火の守など）や司会進行、ゲーム担当、音楽担当など、団体の予定している内容に合わせて分担を決める。 (2) 必要に応じて、セレモニーの練習・スタンツや出し物の練習等をおこなう。 ※役割分担や第Ⅰ部～第Ⅲ部についてはP. 66～、交歓のつどいについてはP. 69を参照 2 歌やフォークダンス等の指導 (1) 第Ⅲ部で歌う「今日の日はさようなら」などを事前に練習する。 (2) 第Ⅱ部で楽しむダンスやレクリエーションも必要に応じて練習する。 3 引率者の役割分担 (1) 火気の現場責任者を決める。 (2) 司会進行補助やセレモニーの役割（火の神等）を決める。				
	活動の実際	1 会場準備をする。 (1) 放送器具の設定 (2) 中央のキャンドル台、キャンドル用グラスやキャンドルの準備 2 活動例 <第Ⅰ部 迎え火のつどい>…おごそかに、神秘的な雰囲気です！（静） <第Ⅱ部 交歓のつどい>…楽しく、交流を深めて！（動） <第Ⅲ部 送り火のつどい>…静かに、心の糧を確認し、明日への希望をもつ！（静）				
	事後	1 後片付けをする。 (1) ろうそくの火を完全消火する。 (2) 用具は返却する。				
	備 考	1 どの会場を使うか、事前に同日利用団体と調整します。 2 グラスキャンドルファイアに必要なグラスは、打ち合わせで確認してください。（持参の場合は、必要ありません。） 3 活動中に火を取り扱うので、安全管理についての事前指導を徹底してください。				

グラスキャンドルファイア の進行例

役割分担	内 容	人数	備 考
火の神	セレモニー第Ⅰ部で「火の神の言葉」を言う	1人	団体の代表者や年長者など
火の子	セレモニー第Ⅰ部でグラスキャンドルを持ち、先頭で入場する	1人	
火の守 ^{もり}	セレモニー第Ⅰ部でグラスキャンドルおぼん持ちする	4人	
けんししゃ 献詩者	セレモニー第Ⅲ部で詩の朗読をする	1・2人 くらい	
つかさ 火の司	全体の司会進行、第Ⅱ部のプログラミング	1～4人	

第Ⅰ部 ^{むか}迎え火のつどい (15～20分)

展 開	プ ロ グ ラ ム の 進 行	備 考
1 係準備	火の司等配置	
2 集 合	全員玄関前に集合	
3 入 場	曲が流れたら、全員静かに入場 キャンドル台を囲んで、円になって静かに待つ。	BGM：静かでゆったりとした曲 例えば 「シンキングオブユー」
4 開会の 言葉	火の司：「今日一日わたしたちを照らし続けていた太陽も西の空に沈んでいきました。まもなく私たちの前に、グラスキャンドルの灯りがゆっくりと近付いてきます。そして、私たちをほのかに浮き上がらせてくれるでしょう。 では、聖なる火を迎えましょう。火の神の入場です」	
5 聖火入場 火の神 火の子	火の子と火の神は、円の中に入り左まわりにゆっくりと一巡して、位置に付く。火の子はグラスキャンドルを1つ持ち入場する。 入場整列後、火の子は火の神にグラスキャンドルを渡す。 	BGM：おごそかで広がりのある曲 例えば 「ジュピター」

6 火の神の言葉	火の司:「私たちの友情の火を迎えることができました。ここで火の神からお言葉をいただきます。」 火の神:「（火の歴史、火のすばらしさなど）」 火の神は、火の子から渡されたグラスキャンドルを持ち、一歩前に出てから、ゆっくりと大きな声で話をする。 火の神「さあ、みなさんに聖なる火を捧げます。」	
7 火の守 入場	火の司:「火の神からいただいた聖なる火が入場します。」 火の守は、4人で参加者数のグラスキャンドルをおぼんに乗せたものを持って、参加者の輪の内側を1周し、中央のキャンドル台にグラスを乗せる。 	
8 火の子 火の神 火の守 退場	火の司:「聖なる火がみなさん一人一人を照らしてくださいませ。」 「しばらく、キャンドルの火を見つめましょう。」 火の司:「火の神、火の子、火の守がお帰りになります。」 火の子、火の神、火の守の順で一列になり退場する。	
第Ⅱ部の準備	第Ⅱ部の内容に応じて、中央のキャンドル台を端に寄せるなどの準備を行う。 キャンドル台を移動させる場合は、安全に気を付ける。	

第Ⅱ部 交歓のつどい (40～60分)

司会:「次は、第Ⅱ部の交歓のつどいです。いつまでも心に残るすばらしい夜になるよう、みんなでつくりあげましょう。楽しく過ごしましょう。」

※歌・レクリエーション・フォークダンス・出し物やスタンツなど、全員で楽しめるように事前に準備をしておく。

第Ⅲ部 送り火のつどい

(15~20分)

展 開	プ ロ グ ラ ム の 進 行	備 考
1 火の神等 整列	参加者全員、輪になる。 火の神、火の子、火の守は正面に整列。 火の子は、中央に燃えているグラスキャンドルをおぼんに5つとってきて、火の神に差し出す。 火の守は、火の神から1つつガラスをもらい、中央のキャンドル台の周りに位置して一人一人にグラスキャンドルサービスをする。 火の司:「神秘的なとし火をみなさんにお分けます。」	BGM: 静かで夢のある曲 例えば「ホルニューワールド」
2 キャンドル サービス	参加者は一人一人次々と自分の居る場所からまっすぐに中央に進み、火の守から1つつガラスをもらい、元の場所に戻る。	
3 献詩	火の司:「ひとつひとは小さな明かりですが、みなさんのキャンドルに火がともると、こんなに大きな輪ができました。ここで、代表の人から詩の朗読をしてもらいます。」 詩の朗読：「 」 自分たちでふさわしい詩を選ぶ。朗読は１人でも複数でもいい。参加者のみなさんの心に届くように工夫する。	BGM 例えば「タイムトゥセイグッバイ」
4 閉会の 言葉	火の司:「楽しいつどいも終わりに近付いてきたようです。私たちを見守ってくれたキャンドルの灯りとも別れのときがきました。やがて、この灯りは消えますが、私たちの心の中では消えることなく、勇気や希望を与えてくれることでしょう。 最後にみんなで“今日の日はさようなら”を歌って、グラスキャンドルファイアを終わりにします。」	

5 別れの歌	歌：「今日の日はさようなら」	
6 友情の握手（退場）	入場の逆まわりで、握手しながら、火の子・神・守が退場。 その後、握手しながら全員退場。（グラスは持って退場）	BGM：「今日の日はさようなら」
7 後片付け	- 火の始末を確実に行う。 - 自然の家から借りたものは、速やかにあった場所に返却する。 - 自然の家から借りたものに不備があった場合は、速やかに所員に連絡する。 - 使用済みキャンドルは、団体が責任をもって持ち帰る。	

《資料》 「第Ⅱ部 交歓のつどい」のポイント

1 はじめに

参加者のみんなに対しての気配り（思いやり）を常にもって、計画や運営にあたりましょう！

2 事前の準備

(1) 参加者について知ろう

男女・年齢・人数など参加者のことを知り、対象に合った内容を考えるようにしましょう。

(2) 会場（場所・条件）について知ろう

つどいの会場を確認しましょう。 広さは？ 危険はないかな？ マイクは使えるかな？ CD はどうかな？ などを確認して、内容を決めることが大切です。放送機器を使用するなら事前に音量調節などもしておきましょう。

3 実際の活動

【例：ゲーム&レクリエーション】

※ 参加者の気持ちの盛り上がりを考えて、4段階の流れを心掛けてみましょう。

(1) 導入として（アイスブレイク：参加者の緊張をほぐす）

気軽に簡単にできるゲームやレクリエーション

例：じゃんけんゲーム、グーパー など

(2) 交流

できるだけ大勢の人とかかわれて、コミュニケーションを高められるゲームやレクリエーション

例：言うこと一緒・やること一緒、チクタク・チクタク・ポーン・ポーン など

(3) 対抗

グループごとに対抗し、親睦を深められるようなゲームやレクリエーション

例：人間知恵の輪、紅白同時歌合戦 など

(4) しめくくり

全体が1つにまとまるようなレクダンスやレクリエーション

例：アルプス一万尺、木の中のリス など

テンポよく展開し、だらだらとした流れにならないように心掛けましょう。

4 さいごに

司会やゲームの担当者は、楽しい雰囲気を作るために、恥ずかしがらずにやってみることで。まず、自分が楽しむことでみんなも楽しめます。大きな声で、一歩前に出てみるとよいでしょう。