

Jorgi, the Camp !

日時：5月17日(木) 午後6時～8時

会場：国立オリンピック記念青少年総合センター センター棟 402

主催：公益社団法人日本キャンプ協会・ICF Friends in Japan

日本には何度も来ていますが、家に帰ってきたようで、いつも温かい気持ちになります。今回はモンゴルで行われたカウンセラーのトレーニングに参加した帰りに日本に寄ったのですが、世界中に出かけて、いろんな人に会って、気持ちを分かち合うことがとても大切だと思います。国を超えてキャンプを通じて交流することは、環境教育や平和教育においてもとても重要な意味があると思います。世界のあちこちで違う文化がありますから、一概に「こうしなさい」と言うことはできませんが、別の国のキャンプを知ることには意味があります。私たちは「違う」ということを祝福し、「分かち合う」ことを祝福したいと思います。



キャンプとは？

キャンプにはいろんな定義ができます。

「キャンプは日常から離れた特別なコミュニティ」です。電話もゲームもないし、お父さん、お母さんもいない。そんな環境の中で、子どもたちは成長することができます。

「キャンプにはトレーニングを受けたリーダーがいます」。自然のことを教えたり、クラフトを教えたりするスキルを持っているリーダーもいますが、最も重要なのは、子どもたちとどのように過ごすのかを知っていることです。リーダーは子どもたちの「ロールモデル」になる存在ですから、エネルギーがあって、キャンプとは何かということを理解する必要があります。

「キャンプには、意図されたプログラムがあります」。一つひとつのプログラムには、「なんのためにやるのか？」という目的があります。チームワークを学ぶ、スキルを学ぶなどの目的がそれぞれにありますから、どのタイミングで何をすればよいのかを知っていることが、いいリーダーの条件となります。

そして、「キャンプは野外での活動です」。自然はたくさんのことを教えてくれるので、別のリーダーや先生がいるようなものです。また、自然の中にいるとリラックスができたり、元気をもらったりすることができます。

このような特徴を持つキャンプは、ただ単に都会から離れてリフレッシュするというだけでなく、子どもたちの自己の確立にも役立ちます。ハーバード大学の学長だったチャールズ・エリオットは、「サマーキャンプは教育におけるもっとも重要なひとつの段階だ」と言っています。キャンプは人の内側も外側もいっしょに成長させることができる活動です。頭だけでなく、全人的な成長が望める教育的なプ

プログラムだと言うことができます。聞いただけだと忘れるけれど、見たら覚えることができるし、やってみたら理解できる。そういうものなのです。

キャンプはハッピーでポジティブな場所ですね。そんな環境で、キャンパーは信頼や優しさといったことを学ぶことができます。そのためにはキャンプのスタッフは、キャンパーが主役だということを忘れず、スタッフがやりたいことではなくて、キャンパーに適切なプログラムを用意する必要があります。

キャンプは新しいコミュニティを経験する場でもあります。キャンプでは6人とか8人の小さなグループをつくりませんが、プログラムをするときはそれより大きなグループになることもあります。また、キャンプ全体というグループもあります。そういったさまざまなグループでの活動を経験することで、「所属」ということを学べるのです。

キャンプは新しいことに挑戦しようとする場でもあります。安全安心な環境があつて、ふだんなら「できない」と思うようなことでも、「やってみよう」と思えます。失敗しても大丈夫と確信できれば、挑戦しようという気持ちになれるのです。この経験は挑戦しようという気持ちを育て、キャンパーが大人になってからも、社会の中で挑戦することを後押ししてくれます。

キャンプはつながりを作る場でもあります。自分自身について考える機会があり、他の人とのつながりや自然とのつながりを考え、作り上げることができます。

キャンプでは、判断したり、決断したり、責任を持ったりするということを学べます。自分で決断したときに何が起こるのかを体験することができますし、もし失敗しても自分が選んだ責任があるということも学べます。子どもたちは日常生活の中では、「起きなさい」「早く顔を洗って」などといちいち指示をされているかもしれません。これでは小さなロボットを育てるようなものです。だからキャンプでは、キャンパー自身が考えて、決断するという状況が作られます。

リーダーは、ときにはボスになる必要もありますし、危険があるときなどは「ダメ」と言わないといけないこともあります。でも、キャンパー自身に「好きにしていよいよ」と自由にさせることもあります。リラックスして、状況を見ていることもあります。また、グループのメンバーの一人として、同等の立場に立つことが必要な場合もあります。こうした関わりが、キャンパー自身に考えることを学ばせるのです。

こうして、自分で考え、よい判断ができる能力のことを「知恵」と言います。知恵はよき地球市民になるために大切なものです。知恵を身につけたキャンパーは、「よい地球市民になる」「成熟する」とはどういうことを学び、「こうすればいいんだ。こうしたい」と欲し、実際に行動を起こします。



You Never Know

キャンプにおけるリーダーシップの中心は「ロールモデルになること」です。リーダーはもちろん教えることもあります、基本は行動として見本を示すのです。ですから、リーダーはキャンパーにとってスーパーヒーローです。でも、キャンパーだってスーパーヒーローになれるのです。

これは私の好きな「You Never Know」という詩です。日本語にするのは難しいかもしれませんが、ご紹介します。

あなたの姿に
自らの夢を見いだす人がいたとしても
あなたは気づかない
あなたの口にしたほんのひと言や
あなたが起こした小さな行動が
光を求める人のこころの窓を開くことがあったとしても
あなたは気づかない
あなたの生き方にはかかわりのないことでしょう
あなたは気づかないところで
そんなことが起きていたとしても

ほかの誰かの人生が
あなたによって広く明るい視野を得て
少しよい方に変わることがあるとしたら
正しいと思う方向を指し示してみることにも
意味があるのかもしれない
もちろん、あなた自身にはかかわりはないことでしょう
でも、そんなこともあるものです

ガラスのたんす

キャンプではよく「お話」をします。キャンプの静かな雰囲気の中でお話は、大きな効果を生むことがあります。ここでは、「ガラスのたんす」というお話をしましょう。

ある国の王様が、美しく不思議なガラスのたんすを持っていました。

それはお城のある部屋で、ふわりと浮き上がり、日の光を受けて、青や緑、黄色、赤と美しく光っていました。

このたんすのある部屋には、国民の誰もが自由に入ることができました。

王様は国民に対してとても優しい人でした。国民は、もし何か必要なものがあつたら、お城のその部屋に来て、必要なもののことを考えるのです。そして、たんすの扉を開けると、そこに必要なものが出てきて、国民は持ち帰ることができたのです。

ただ王様は、国民に対して「どうしても必要なものだけを持って行き、その代わりに、どんなものでもいいのでたんすの中に残して行きなさい」と命じていました。もし農夫が種を必要としていたら、種を持ち帰ることができました。そして農夫は、他の人のために少しのパンを残して行きました。もし靴職人が革を必要としていたら、革を持ち帰ることができました。そして靴職人は、他の人のために一組の靴を残して行きました。

王様が他の国へ出かけた日の夜に、三人の泥棒がお城にやってきて、ガラスのたんすを盗み出しました。泥棒たちはたんすを国の外れの森の中に運びました。

一人目の泥棒は金貨を望み、扉を開けると金塊が出てきたので、袋に詰め、空き地に運びました。

二人目の泥棒は袋二つ分の金貨を望み、別の場所に運びました。

三人目の泥棒は袋五つ分の金貨を（それに、少しのクッキーも）望み、それらは出てきました。（おまけにクッキーはとてもおいしいものでした）

一人目の泥棒は袋十個分の金貨と少しの宝石と、最新型の iPhone を望みました。

二人目の泥棒は、その倍を望みました。

三人目の泥棒は、その全部を合わせたよりもっともっと多くのものを望みました。

宝の山はものすごく高くなり、一人の泥棒が滑り落ちてしまいました。

その勢いで他の山も、ガラスのたんすの上に崩れ落ちました。泥棒たちは死に、ガラスのたんすは粉々になってしまいました。

王様が国に戻ってみると、お城にガラスのたんすはありませんでした。

王様は兵士たちに探させ、じきに森の中で宝物と、泥棒たちの死体と、壊れたたんすを見つけました。

王様は泥棒たちを埋葬させ、宝物を国民みんなに分けるように命じました。そして、たんすの破片を集め、職人に修理をするように命じました。

「直せるだろうか？」と王様は言い、職人は作業を始めました。

たんすは修理され、今も美しく、ふんわりと宙に浮かんで、私たちが必要なものを与えてくれています。私たちはこのガラスのたんすから、本当に必要なものだけを受け取り、できる限りのものを返さなければなりません。



Program Magnets

これはワークショップで紹介した、ほとんど道具の必要ないアクティビティのごく簡単なリストです。詳しいことは書いていませんが、アクティビティを思い出すヒントになると思います。それぞれのリーダーが自分なりのリストを作るヒントになればと思います。

Day Events/Little Extras – Build Community

Group Game Challenge	Group problem solving challenges (e.g. Pass the Loop, Speed the Ball)
Song	Daily or regular sing song opportunity
Light for the Day	Poem, reading, song or kit from campers or staff at the start of the day

Outside and Nature Activity – Try New Things

Sketches	Nature concepts (Water Cycle, Life of a Tree); Small groups act out
Natural Trail	Tag objects (un-natural or natural) along a trail; Test observation skills
Tag Game	Pairs separate; Blindfolds; Mating Calls; Carnivores in the middle

Partner Can Tell Clubs Brain Teasers/Quizzes – Build Community

Johnny Whoops	Johnny Johnny Johnny Johnny Whoops Johnny; NCT
Up	This is Up; This is Down; What's This; NCT
Do Mushi	Ten Do Mushi Mushi Mushi Mushi; NCT
For Water	This is Milk; This is Water; What's this?; NCT
Mini's Clock	Two sided clock; Where's the Minute Hand; Where's the Hour Hand;
King Cards	Partner can distinguish any of ten cards; BT
Stick	Partner can pin-point any spot on a stick; BT
Photography	Partner can determine whose picture was taken by a spoon; BT

Day & Indoor Games – Build Community (with FUN and stories)

Charades, Sculptory	Paper and pencil charades; Plasticine or Play Doh Charades
Stories	Trapper Pete, Rain Hat, Glass Cupboard
Games and Skits	Tell stories with acting and creativity (e.g. Black Bart)

Activities for One/Small Groups – Campers connect to campers

Point to My Nose	This is my nose (Point to ear), This is my ear (Point to nose)
Be a Little Bit Crazy...	Schmiezel, Schmozzel, Odgy, Podgy, Oopsy, Doopsie
Thumb Wrestling	1-2-3-4 I declare a thumb war...; Double wrestle; Circle wrestle
Sit	Group gathers in close circle; All sit in circle in the lap behind
Rock Paper Scissors	Rock Paper Scissors;
	Two palms very close can sense each other; Close eyes and repeat

DUM DUM DA DA

No words only...

Dum Dum Da Da Dum Dum Da Da Dum Dum Da Da Da Dum (X2)

音源は以下の所からダウンロードできます。

<http://www.camping.or.jp/jorgi1.mp3>

I WANT TO WALK WITH YOU

I want to **walk** with you and be your friend.

We can **walk** together 'til day's end

We can **walk** in harmony; we can **walk** a time.

We can **walk** together – friend of mine

Repeat with

Talk...

Sing...

Share...

Finish with:

I want to **walk** with you and be your friend.

We can **talk** together 'til day's end

We can **sing** in harmony;

we can **share** a time.

We can **walk** together – friend of mine.

音源は以下の所からダウンロードできます。

<http://www.camping.or.jp/jorgi2.mp3>

WE CAN MAKE A DIFFERENCE

By the width of our smile, people know we are there

By the depth of our love, we show others we care

Chorus

We Can Make a Difference – You and I

We Can Make a Difference - - - If we try

Not a minute to lose, people know we are there

And the hour has come, to show others we care

Chorus

We Can Make a Difference – You and I

We Can Make a Difference - - - If we try

When our love multiplies, people know we are there

When we add to their lives, we show others we care

Chorus

We Can Make a Difference – You and I

We Can Make a Difference - - - If we try

For as much as we give, people know we are there

For as long as we live, we show others we care

Chorus

We Can Make a Difference – You and I

We Can Make a Difference - - - If we try

By the width of our smile, people know we are there

By the depth of our love, we show others we care

音源は以下の所からダウンロードできます。

<http://www.camping.or.jp/jorgi3.mp3>