

スプラッシュフェスティバル

9月13日(土) ~ 9月15日(月祝)

IN 兵庫県立兔和野高原野外教育センター

	午前	午後	夜
1日目	施設に向け出発	水鉄砲大会	作戦会議
2日目	朝食づくり、フェス準備	スプラッシュフェスティバル	グループタイム
3日目	清掃・思い出出工作	結果発表・施設を出発・解散	

一日目: 少し天候が不安定ですが、雨にも負けずの気持ちで楽しんでいきましょう!! 尼崎から施設に向けて、出発しました。今回はチーム戦であり、仲間の顔と名前を覚えないと勝つ事が出来ません。なので道中、自己紹介や会話などを積極的に取り組まれていました。施設に到着し、昼食を済ませると早速、水遊びの格好に着替えました。水鉄砲を壊さない為にどうすればいいかの話をしました。何も考えずに溜めた水を撃っていると、すぐに目詰まりや空気漏れの故障を起こしてしまいます。そうならないよう、みんな意識を高く持って、取り組んでいただきます。結果、初日は誰も故障することなく終える事が出来ました。撃ち合いを何回か行いました。初めは自分本意で、相手の陣地に突撃したり、怖くて逃げ回ったりしている様子でした。【チームで戦うとは?】の話をしました。そこから作戦を立て、徐々に形となってきました。最後では、やられている仲間を助ける様子や率先して名前を呼び、声掛けをする姿が伺え、大きな成長が見られました。夕飯、入浴を済ませ、夜は【ユニフォーム作り】をしました。チームの名前とカラーを決め、それにちなんだオリジナルユニフォームを作成しました。チーム名を決める際、「大事なことから、多数決はやめよう。」と素敵な発言を聞くことが出来、キャンプに対する真剣さを見る事が出来ました。明日は、本番です。しっかり休んで、体力万全にし、臨んでいきましょう!!

二日目: 昨晚から雨が降っており、今朝は雨音が聞こえるほどの激しい雨が降っていました。準備を終え、施設を出発する頃から徐々に止み始め、キャンプ場に移動を終える頃には止んでくれました。朝食は定番の【パックサンド】です。メンバーの中には、この夏に何度も召し上がっている方もおられますが、それでも飽きない美味しさを持つメニューです。作り方をグループ内で確認しながら進め、上手に焼き、食べておられました。朝食後は、フェスティバルに向けて準備を行いました。チームの旗を作ります。チーム名を旗一面に描き、周りに名前にちなんだ模様や絵を描きました。みんなの強い想いが旗に反映されており、どちらも素敵な旗が完成しました。他にフェイスシールドを色付けたり、ユニフォームを完成させたりしました。昼食をお腹いっぱいになるまで食べ、コンテナに色水を作り、準備を完了させました。そして、ついにフェスティバルがスタートしました! 昨日の練習とは違い、無鉄砲に攻め出すのではなく、相手の出方を待ったり、作戦通りに動いたりして、膠着が早々に起こっています。その中で、どちらかが仕掛けると試合が一気に進みます。拮抗が崩れると、お互いのユニフォームは



みるみる色に染まり、的は当てられ、旗も染まっていきました。一試合目が終わり、色水作りと作戦会議を行いました。相手の攻め方や、要注意メンバーなどの話をし、次に繋げていきます。試合を重ねるごとに仲間との連携が取れており、攻め方の成長が伺えました。特に声掛けが増え、自然と友達の名前を呼び、一緒に戦う姿はとても素敵でした。あっという間にフェスティバルの終了時間となりました。皆、やりきった清々しい表情が見られ、とても満足された笑顔でした。結果発表は翌日となるので、片付けと撤収を速やかに行いました。施設に戻ると、緊張から解放されたようで、皆の顔から疲れの色が見られました。夕食、入浴を終え、夜は翌日の朝食を買いに、麓のスーパーへ買い出しに行きました。自分が食べたいものを購入出来るので、終始ウキウキされていました。お好みのものを購入し、施設に戻ると、就寝準備を素早く済ませ、布団に入られました。



三日目： これまでの天候から一転、朝日が部屋を差し込み、晴々としていました。荷物の片付けや部屋の清掃を終えると、昨晚購入した朝食をいただきました。朝食後は、キャンプ場へ向かい、最後のプログラム、【焼き板】を作成しました。自分達で板を焼き、擦り、キャンプの思い出を描いてもらいます。一番思い出に残っている場面はもちろんフェスティバルですが、場面は各々異なっており、一人一人が頑張った場面、様子が表れていました。完成した作品をみんなで見ながら、キャンプを振り返っている雰囲気がとても良かったです。制作の後、昼食を済ませ、キャンプ場の清掃をした後、ついにフェスティバルの結果発表です。今回は、赤組の【レッドファイアーズ】でした。勝ったグループは笑顔で大喜びされ、負けたチームも笑顔で祝福されていました。共に戦い、あの楽しい空間を分かち合ったチーム同士で握手を交わしました。そして、それぞれに景品を授与し、更に喜ばれていました。今回のMVPも発表され、選ばれた方は嬉しい気持ちと恥ずかしい気持ちの表情をされていました。施設を出発しました。キャンプを通してメンバーの仲が深まり、男女問わず、談笑を楽しまれ、最後まで和気あいあいのまま、帰路につきました。

<キャンプ総括>

最近のテレビやネットゲームは主観によるFPS系(ガンシューティング)が非常に多く、少なからずそれを意識した動きを垣間見る事が出来ました。ただ、画面越しではなく、実際に体験となると全く異なるもので、仲間を助けたり、相手の動きを予測、察知し、対応したりしていかなければならず、気を休める時はありません。ゆえに臨場感は半端なく、全員本気で立ち向かわれていました。勝った時は喜び、負けた時は悔しむ、貴重な体験であると考えております。勝ち負けの結果が残る活動をして思う事は、【勝ち負けへの意識】が低いように感じます。「勝たなくていいや。」と思われる方は多いと思います。私は、勝ち負けが出る内容に対しては、勝ちに向かって邁進していただきたいです。時には卑怯やズルい勝ち方を選ぶ事もあると思います。そこで指摘を受けたり、虚無感を得たりする事で、『勝ちの価値』を見直していただきたいです。それを教え、サポートするのが我々の務めであります。TOPの活動は勝ち負けを露にします。そこから学び、成長出来る事が沢山あります。メンバー皆さんには、是非とも、『自分にとっての正しい勝ち』を学んでいただきたいです。

(竹中 哲郎)