

校長室だより第 13 号（令和 8 年 6 月 8 日）

移動教室に行ってきました。（5 年生）②

1 日目の夕食後は『ナイトハイク』でした。グループで少年自然の家の散策コース（約 1 km）を歩きます。昼間に回った時は何でもなかった道ですが、夜になるとなかなか不気味です。班に 1 つの懐中電灯だけが頼りです。

教師は要所、要所に立ち、子どもたちを見守ります。当然、独りぼっちです。別に怖いわけではないのですが、1 時間以上暗闇に一人していると少しそわそわします。お化けよりも虫の方が嫌です。子どもたちのグループが通過する時の方がホッとします。

要所、要所に立つ教師は原則子どもたちを脅かしたりはしません。主に見守ることが仕事だと先ほど述べました。私は、分岐点近くで立っていて、間違っていた場合のみ声を掛けるのですが、後ろから「お〜い！こっちだぞ！」と少し大きな声で呼びかけると、びっくりして走り出してしまうグループや大きな声で叫ぶグループもありました。もう一度言いますが、脅かしているわけではありません？各グループ共に少し怖がりながらも楽しく『ナイトハイク』を行うことができました。

友達と入るお風呂や部屋での内緒の話（恋バナ？）も楽しかったようです。なかなか眠らない部屋もあったようです。

2 日目は、『クライミングウォール』『プロジェクトアドベンチャー』『アヒルホッケー』を順番に楽しみました。

『クライミングウォール』は、千葉市少年自然の家の名物といってもよいでしょう。3 m・6 m・9 m の壁を手と足の力で登ります。9 m の壁に挑戦する子もいれば、3 m の壁をくり返し登る子もいました。9 m の壁では、みんなの声援を受けながら登っていきます。しかし、頂上にあるベルを鳴らすことができません。何人も挑戦しましたが、残念ながらベルを鳴らせた児童は現れませんでした。

『プロジェクトアドベンチャー』は、施設の方が指導者となり、子どもたちに課題をなげ

かけました。その課題をグループの友達と協力してクリアしていくというゲームです。印象に残ったのは、『沼の向こう岸にグループ全員が無事に渡る』という課題です。想像の沼があり、沼を渡るために沼の水に浮く人数分のシートが配られます。シートの大きさは直径 30 cm ほどです。人の体に触れている時だけ水に浮くという魔法がかけられています。例えば、水の上に置こうと軽く放り投げた瞬間にそのシートは消えます。(実際は、指導者が笛を吹き、シートを没収します。)

最初は失敗してばかり。失格になり、もう一度グループで相談することとなります。何度か挑戦するうちに、全員が沼の上に立つことができるようになります。しかし、先頭がいるのは沼の真ん中あたり。もう魔法のシートはありません。どうする????

子どもたちは英知を集め、私が見た限り全員が沼を渡りきることができました。特に最初のチームがクリアしそうになる瞬間には、大きな声援と拍手が自然と起こりました。子どもたちはすばらしい体験をしたと思います。 つづく