

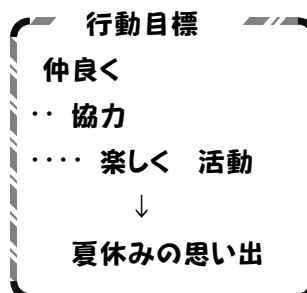
令和4年度 熊本市子ども会育成協議会 野外活動体験（阿蘇キャンプ）実施報告

《 新型コロナウイルス感染症が拡大している第7波の中でキャンプを実施する根拠 》

- ① 参加者全員、体調の変化を早く発見するために、2週間前から国立阿蘇青少年交流の家が定める「健康観察と検温記録表」に基づいて健康管理を徹底する。コロナに感染の（疑いも含む）場合は阿蘇で隔離されるので、感染、感染の疑い、体調不良者はキャンプを辞退してもらう。
すなわち、参加者全員が「不特定多数の集団ではなく、健康管理・観察を徹底した集団である」という前提の立つ。
- ② 本活動はテント泊ではなく、宿泊棟に宿泊し、1部屋の定員も減らしてある。その他、交流の家でも国の基準に則り、感染予防について十分対策をしてある。
市子協もそれに準じて対策を講じるので、コロナへの感染リスクは低減できると思われる。
- ③ 国も、県も、市も特別な行動制限はしていない。
以上、①②③の事を踏まえ、臨時理事会で協議して実施することに決定した。

阿蘇キャンプ実施後の結果 : 当日及び実施2日後までに、参加者全員異状の報告なし

- 1 目的 阿蘇の大自然の中での活動を通して、
新しく出会った友達との友情を深め、
協力して活動する事の大切さを学び、
楽しく活動し
夏休みの思い出をつくる。



- 2 日時 令和4年7月30日（土）～31日（日）
- 3 場所 国立阿蘇青少年交流の家
- 4 参加者 キャンパー（小4～小6応募参加者）18人
ジュニア・リーダー（JL）13人、シニア・リーダー（SL）7人
役員（理事）8人、事務局2人 計48人



5 日程概要

1日目

- 9:30 集合（健康センター清水分室）
- 10:00 出発（交流の家の大型バス1台、荷物は自家用車4台）
- 12:00 昼食
- 12:30 入所式
- 13:15 活動①レクレーションとクラフト
 - ㊦水鉄砲での的当てゲーム
 - ①竹のバターナイフ作り
 - ㊧花いちもんめ
 - ㊨ペットボトルロケット
 - ㊦～㊨を各班毎にローテーションする
 - ㊩班旗作成



- 15:30 出し物練習(班)
- 19:00 活動②キャンドルのつどい
第1部、第2部、第3部
- 21:00 班活動
- 22:00 就寝



- ジュニア・リーダーは8時半前から集合し、道具を車に積み込んだり、スタッフノートで日程等を確認したり、打ち合わせをしたりして、慌ただしい阿蘇キャンプの1日目が始まりました。
- 予定していたキャンパーも全員受付を済ませ、出発式の後にこやかに、キャンパー、JL、一部のSLがバスに乗り込み阿蘇に向けて出発しました。1時間半の行程途中、数人車酔いをした人がいました。
- 活動①は天候に恵まれ、スタッフの支援のもと、4つの活動内容をローテーションして実施しました。内容に変化があり、それぞれに一生懸命に取り組んでいました。花いちもんめは班員対SLで行いSLのリードで楽しくやっていました。班員とSLは年齢が大きく違い、班員が仲間を「取られる」と次は「○○ちゃんを返せ」と仲間意識が働いて意外と盛り上がっていました。
- 活動②は第1部で厳かに点火が行われ、第2部では一転して元気にレクレーションを行いました。JL、SLリードのレクレーションは日頃のJL定例会での活動、SLの長年の経験の成果が生かされて、キャンパー達も大いに楽しみました。定例会でのレクの練習は大変大切だとJLは実感したと思います。
- 各班の出し物は班員の個性を生かして活動になりましたが、班が内容的にかぶってしまったのがありました。最初の班ごとの話し合いの段階で横の確認が必要でした。ただ、テーマは同じでもキャラクターが違っているので面白く楽し込むことができました。
- 第3部は厳かに納火して静かに退場しました。SLの支援のもとJLが堂々とエールマスターを務めて皆が思い出に残るキャンドルのつどいになったことと思います。

2日目

- 6:30 起床
- 6:45 検温、クリーンタイム
- 8:30 身支度、退所点検
- 9:30 活動③ハンターゲームとレクレーション
〈 (天候不順のため室内に変更) 〉
- 11:30 班活動
- 13:00 退所式
- 13:30 出発(交流の家)
- 15:00 解散式(健康センター)
- 15:15 解散



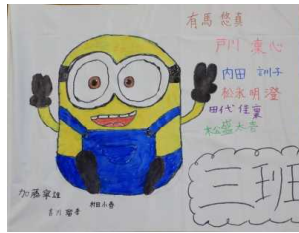
- クリーンタイムや、退所前の部屋の掃除、寝具の整理等は班付きのJLの指導の下みんながよく頑張りました。事前説明会時にオリエンテーションビデオを視聴していたので手順もスムーズでした。SLの事前点検はさすがに徹底しており、小さなチリ、雑巾がけなども見逃さず指摘していました。お陰で、所の方の退所点検では指摘受けるところは一つなく合格でした。
- 活動③のハンターゲームは設定の段階から時々パラパラと雨が降り、草原での実施は無理があると判断して、屋内に切り替えました。屋内と言っても広いので、子どもたちは隠されたカードを見つけるためにあっちへ行ったりこっちへ来たり、1階、2階、3階へ行ったり来たりと結構な運動量になったようです。チームが一団となっている姿を見ると、屋外の大自然を満喫とは行きませんでした。「協力する」活動はできたと思います。

- 後半の武道場での活動の前に、1日目に各班が作った班旗の披露を行い、その旗のデザインについての説明が行われました。制作時間は僅かしかなかったのですが、各班の出し物をモチーフにしたり、班員一人ひとりの思い思いの内容が書かれていたりして、大変ユニークな「作品」になりました。大人では思いつかない様なデザインで、子どもたちの柔軟な発想に驚かされました。

6 終わりに

- 心配していた熱中症や、コロナ感染症にもならず無事事業を終了することができました。
- 活動①、②、③共に、行動目標「仲よく・協力・楽しく 活動」の目的は達成できました。
- 計画・実施に当たって、阿蘇青少年交流の家の方々には色々と親身になってアドバイスを頂き、また格別なご配慮を頂きました。お陰で所期の目的を達成することができました。この場をお借りして感謝の言葉を申し上げます。
- 活動を直接支援していただいた役員・理事の方々にも2日間大変お世話になりました。お礼申し上げます。
- J L、S Lは計画の段階から主体的に活動し、当日も積極的によく頑張ってくれました。J L、S Lがいなければこの事業は成り立ちません。これからも定例会の活動を有効に活用して、更に自己研鑽に努めてもらいたいと思います。
- この事業に関わっていただいた全ての方に感謝して報告といたします。





1班 フルーツ



2班 オムライス



3班 ミニオン



4班 ナンバーワン