

令和6年度 野外活動体験（阿蘇キャンプ）実施報告

- 1 日 時 : 令和6年7月27日（土）～28日（日）
- 2 場 所 : 国立阿蘇青少年交流の家（阿蘇市一の宮）
- 3 主 催 : 熊本市子ども会育成協議会
- 4 参加者 : キャンパー：小4～小6（市子協会の応募者）21人
スタッフ：ジュニア・リーダー（JL）8人、ユース・リーダー（YL）7人
会長・理事・事務局 9人（内理事6人は1日目のみ）
合計45人（内宿泊者は39人）
- 5 目 標 : 一生に一度の夏の思い出を自然の中で作ろう
～友達と協力して仲を深めよう～
- 6 日程概要
〈1日目〉 8:30 スタッフ集合（熊本市健康センター清水分室）
9:15 キャンパー受付・集合
・班毎に整列 ・スタッフ紹介 ・諸注意、連絡 など
9:42 出発（大型貸切バス1台：参加者・JL・YL）
11:30 入所式（キャンプ長あいさつ・キャンパー代表あいさつ）
オリエンテーション
13:00 ①活動 班の旗を完成させその後レクリエーションとクラフト
②クラフト（竹細工：竹とんぼ作り） ③ペットボトルロケット
④水鉄砲射撃 ⑤レクリエーション
⑥～⑤を各班毎にローテーションする。
14:30 キャンドルのつどい出し物練習（班活動）
16:00 ②野外調理・安全指導、調理開始、夕食（カレーライス）
18:00 野外調理片付け
19:00 ③キャンドルのつどい……第1部、第2部、第3部
21:00 つどい終了
21:15 入浴
22:00 就寝準備・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、スタッフノート等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、YLがバスに乗り込み阿蘇に向けて出発しました。少し早めに出発しましたが、途中やや渋滞し、予定より数分遅れて到着しました。
- ①活動は天候に恵まれ、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。
- 今年のクラフト（竹細工）JLの要望により竹とんぼ作りを行いました。ただし、短い時間で完成させなければいけないので、会長がおおよその形を作り、荒削りし、荒いサンドペーパー掛けもして全員分の材料および仕上げのためのサンドペーパー（かまぼこ板の両面に2種類のサンドペーパーを貼り付けもの）を用意しました。それでも、十分完成させることができなかった人もいたので、翌日のハンターゲームの時間を使い、会長がそれぞれを点検、仕上げし完成の支援を行いました。
- ②野外炊飯はコロナ禍前までのテント泊以来、阿蘇キャンプでは初めて実施しました。交流の家

の職員の安全指導、市子協役員理事・Y Lの指導・支援の元にみんなで協力しておいしいカレーライスを作ることができました。野菜の切り方など家で実習してきたようで、みんな手際よく調理していました。飯ごうや、鍋磨きなどもよく頑張りました。

- キャンドルのつどいは、第1部で厳かに点火が行われ、各班の代表が誓いの言葉を述べました。第2部では一転して元気にレクリエーションを行いました。
- 各班の出し物は今回はスタンプは行わず、レク辞典の中から、班員だけでなく全員が参加するレクを選んで楽しみました。
- 第3部は厳かに納火して静かに退場しました。Y Lの支援のもとJ Lが堂々とエールマスターを務めて、皆が楽しく、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 クリーンタイム

- 7:15 朝のつどい 9:00 退所点検（各部屋、食器）
- 9:30 ④ハンターゲーム S:武道場入口前 ⇒ 草原 ⇒ 1本松 ⇒ グランド（暑さのために最短距離に変更） ⇒ G:武道場入口前
- 11:30 ⑤班活動（反省）、射的+ハンターゲームの成績発表：賞品授与
- 13:00 退所式（キャンプ長あいさつ・キャンパー代表あいさつ）
- 13:20 交流の家出発（途中の渋滞を予想して予定より10分早い出発）
- 14:45 解散式（健康センター）
- 14:50 解散（予定より早く帰着：家族が迎えが来るまで日陰でみんな一緒に待機）

- 退所前の部屋の掃除、寝具の整理等は班付きのJ Lの指導の下みんなでよく頑張りました。事前説明会時にオリエンテーションビデオおよび退所点検ビデオを視聴していたので手順もスムーズでした。さらにY Lの事前点検のお陰で、職員による退所点検でも合格でした。食器点検でも班員一人ひとりの頑張りにより、「完璧でした」と言われるほどでした。
- ④ハンターゲームは退所点検の間にY L 3人にカードの設置をしてもらいました。晴天の大自然を満喫してのハンターゲームでした。各チェックポイントでは、Y Lが水分・塩分（塩飴）補給の指導を行い熱中症予防に努めました。
- 成績発表では、4種類の賞品を事前に発表し、1位の班からその班として好きな賞品を選ぶ事が出来るようにしました。1位の班が選んだ賞品：じゃがりこ1カップ、2位の班：カルピス1本、3位の班：残り2つから迷いに迷って、ディズニーキャラクターのシャボン玉1コを選びました。4位の班：残り物に福あり・おばんちゅうさぎのカレー1箱

7 終わりに

- 連日の猛暑で心配された熱中症も参加者一人ひとりの自覚、J L・Y Lの的確な指導の元に予防することが出来ました。
- 活動の①～④共に、班員皆が協力して行動でき、「友達と協力して、仲を深めよう」という行動目標は達成できたと思います。
- 活動を直接支援していただいた会長員・理事の方々には大変ご苦勞をおかけしました。それぞれの支援内容に基づき、さらにその役割以上のことにも積極的に関わっていただきました。この支援なしでは1日目の活動はできなかったと思われます。特に①②の活動においてはさすが会長・理事だと感じました。心より敬意を表し感謝いたします。
- J L、Y 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、Y Lがいなければそもそもこの事業は成り立ちません。今回の体験を活かし、今後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。





ハンターゲーム



各班の賞品

《各活動の写真は後日順次追加します。》