

# 出会いは世界を広げていく

## 交流会を通して

第7回

土肥いつき DOHI ITSUKI

京都の公立高校教員。24時間一人バレード状態のトランス女性。趣味の交流会運営で右往左往する日々を送っている。

### プログラムの目的

前号（9月号）に書いたように、わたしにとって、プログラムディレクターの経験が、その後のさまざまな場づくりや教員としての実践に大きな影響を与えます。そこで、2度目のプログラムディレクターとしておこなった「やまびこキャンプ」の具体的なプログラムについて、今号と次号の2回にわけて書くことにします。1度目の失敗を踏まえて、2度目のやまびこキャンプでは、なぜそのプログラムがそこにあるのか、すべてに目的を持たせました。その結果できたプログラムが下の表です。

	1日目	2日目	3日目	4日目
午前	出発 バス移動	グループ タイム	ワイド ゲーム	ゲーム大会 フェアウェル パーティー
午後	グループ タイム (おそろいづくり) 自炊		まつり 準備	
夜	ボン ファイアー	ナイト プログラム	まつり スタンツ カウンスル	

集合地点からキャンプ場まではバス移動です。このバスの中からキャンプははじまります。実は、バスの中は最初のグループタイムです。ここで自己紹介をしたり、キャンプに期待することをみんなで出しあったりしながら、キャンプへのモチベーションを高めていきます。また、ふたりペアのゲームでグループのメンバー同士の関係づくりをしたりもします。

キャンプ場に着いたら、すぐにグループタイムにしました。このグループタイムでは、まず自分たちのグループ名と、グループのオリジナルデザインの名札をつくることにしていました。オプションとして、旗をつくったり歌をつくることも考えていました。このような「おそろい」をつくることで、グループとしての一体感を高めようと考えました。また、自炊も大切なプログラムです。メンバーのキャンプ経験によって、技術の差がある場合もあります。それぞれのメンバーが「自炊」という目標のためにできることをするとともに、新たな技術にチャレンジすることで個人とグループの成長のスタートを切ってほしいと考えました。

1日目の夜はキャンプファイアーです。ここに書か

れた「ボンファイアー」は「親睦の火」で、歌やゲームや踊りなどを楽しむ、もっともキャンプらしいプログラムです。しかし、単に個人を楽しませるだけが目的ではありませんでした。ここまでの活動はグループ単位でしたが、ここではじめてキャンパー全員が集まります。そこで、グループ対抗のゲームを取り入れて、グループのメンバー同士が「勝つ」という共通の目標のために協力する場面をつくろうと考えました。

2日目は、午前7時から午後5時までの10時間をグループタイムに割りあてました。その10時間をどのように過ごすのかをグループのメンバーで話しあって決めます。これまでのプログラムは、基本的には決められたことをこなすものですが、ここでは「自分たちのことを自分たちで決める」経験をしてほしいと考えました。また、3日目夜にある「まつり」はグループの代表者が集まって運営するので、晩ごはん時にグループの代表者を決めることにしました。代表者決めも、グループづくりの大切なプロセスと考えました。

2日目夜は、夜のキャンプ場を歩きながら、五感を使ったさまざまなクイズを解くというナイトプログラムにしました。街の中で生活していると、暗闇を歩く経験はなかなかできません。昼間と違うキャンプ場を「なかも」と歩く経験は、メンバー間の距離を縮めることにつながるのではないかと考えました。また、五感を研ぎ澄ませることで自然を感じてもらいたいとも考えました。実は、このナイトプログラムと翌日のワイドゲームは連続したタスクになります。3日目午前のワイドゲームではキャンプ場の外も使いながら、あちこちに隠してある「指示書」に従って、さまざまなタスクにとりくむことにしました。ナイトプログラムの「クイズ」は、誰か答えがわかったメンバーが「活躍」することになります。しかし、ワイドゲームでのタスクはグループ全員が協力しなければクリアできないものになりました。

3日目からは、少しプログラムの位置づけが変わりますが、それは次号に書こうと思います。