

# 平成22年度 NPO協働事業 キャンプ実行委員会記録 第5回目

日時 平成22年 8月20日(金) 13:30~16:30  
 場所 小嶺児童館 小学生ルーム  
 参加者 キッズワーク 大久保さん(進行) 鶴村さん(記録) 小嶺児童館 加来館長 角園 長谷川  
 小学生6名...6年生2名(神園 小森) 5年生2名(野崎 佐藤慧)  
 4年生2名(倉重 佐藤光莉)

#### スタッフ打ち合わせ...本日の委員会の予定  
 ・ゲームの流れの再確認、ゴール場所の提案の同意確認  
 ・仕事内容(スタート、ポイント、ゴールそれぞれ)...話す内容等再確認  
 ・プログラムの名前決め  
 ◎自分の仕事を全うする意識付けをしていく。

時間	内容・実際の様子など	大久保さんから
####	<p><b>①ゲームプログラム確認</b>                      1、プログラム説明 ⇒2、ポイント探し ⇒ 3、ポイントの説明                      4、カードを探す ⇒次の場所の地図 ⇒ (6か所繰り返す)                      6、6文字を並べ替える ⇒7、ゴール ⇒くじ引き テスト(ポイント説明内容の提案・テスト提案→委員合意)</p> <p><b>②役割確認...ポイントの仕事内容・仕事のための道具</b>                      1、どのグループが来たか                      2、ポイントの説明(内容がテストに出る。説明の内容は次回の宿題)                      3、カード隠し...隠している範囲を教える・見つけたカードは委員に返す(2枚用紙実際に担当一人一人にポイント(参加者がズルできないように毎回変える方が良く、という委員の意見により決)                      4、次の地図を渡す(次のポイントの部分だけの小さな地図)                      ☆グループが重なったとき...別の場所に待機させる・時間制限で交代(3分)                      ☆のルールの説明はポイント係の仕事(進行係はこの件までは説明しない)</p> <p><b>道具</b> 参加グループがいるもの   ポイント担当がいるもの                      メモ紙(カード文字記録)   メモ紙(グループ名チェック表)                      バインダー   バインダー                      鉛筆   鉛筆                      地図(全体の大きい物)   地図(次のポイント地図)                        文字カード(2枚)                      (水筒・帽子・タオル)   (水筒・帽子・タオル)</p> <p>休憩</p> <p><b>③ゴール内容 担当希望者2名(神園・小森)の案の発表</b>                      それぞれの案の面白い部分を取り入れる。その際、食事に関わる事があるため                      担当(野崎)が食事案を発表。両方実現可能(予算・労力共に)な為、両案を折衷                      ●くじで選べるもの...カレーのお肉の種類(棒くじ)・デザートフルーツ(三角くじ)である事を、委員に話す。                      ●テストの結果...翌日お菓子のおみやげ(点数によって内容は変化) 野崎担当</p> <p><b>④プログラムの名前決め ※別添参照(委員によるタイトル候補リスト)</b>                      多くの単語が委員から出る。選ぶ視点、言葉のイメージ等も考慮し、議論。                      多数決→選んだ理由を発言→多数決、を繰り返し、最終的に全員一致で決定                      サブタイトル <u>なかよく・楽しく・元気よく</u>                      プログラム名 <u>わくわく冒険キャンプ</u></p> <p>次回宿題 ・ポイント場所の説明・ゲームの説明</p>	<p>本日の議題(4つ)書き出し                      やるべきことを明確にする。                      ゴール6文字を場所名に変え                      提案・テスト提案→委員合意</p> <p>地図の破片を作って、ヒントの                      しくみを説明すると共に、                      実際に担当一人一人にポイント                      での仕事を実演させて、確認。                      自分がする意識、責任感を                      持たせる。</p> <p>委員が思いついた必要物を                      左図のように整理して書きだす。                      当事者意識を持って、このよう                      に必要物が出せた事を評価し、                      委員に対しそれを示す。</p> <p>2人の発表の前に、                      2人の案を部分的に合わせる                      可能性もある事、その場合の                      基準は、“面白くするため”</p> <p>委員から出た単語全てから選                      ぶ際、ゲーム内容、参加者の                      興味を引く事等、視点を伝える。                      選択に迷う時、何に重きを                      置くか等、委員と確認しながら                      選択肢を絞っていく。</p>
####	解散	・ゴール候補者2人は、どう楽しませるかを踏まえ、どう終わらせるか

#### 振り返り・今後について (大久保さん、鶴村さん、館長、角園、長谷川)  
 今回、参加者側と委員側の必要物が出せた事、“どう楽しませる”という言葉が委員から出た事等、実行委員自覚として十分に評価できる。委員メンバー間に自覚の温度差はあるが、自分の役割を全うする事は、全員に徹底させる。しおりについて...委員(松本)にある程度任せる。(本日欠席の為、委員の合意は未だだが、次回にでも合意必要)  
 地図作成・ゴール場所選出は職員。後は、円滑な実行に向け、穴のある部分の補てん法を考える必要がある。

#### 終了  
 所見...今回の委員会前に、委員個別に、内容や役割、それぞれの宿題取組状況を確認をする中で、委員は、考えに行き詰る事も多く、大変さを感じている事が伝わってきた。それでも、前回の久保さんの湯を受け、“本当に実行するなら、大変だけれどもやらねば”、という気持ちがあると感じた。そして本日、また少し具体的に概要が見えた事と思う。自分の役割が何か、明確になりつつある中、この大変さを乗り越える意欲は備わってきたと感じる。後は、大久保さんから話があった通り、それぞれが役割をこなせば円滑に実行できる為の補てんを、助言を頂きながら準備していきたい