

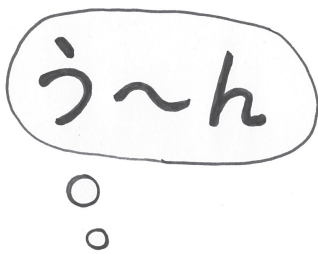
01 意見を求めても発言してくれません。

イベント

キャンプ

子ども施設

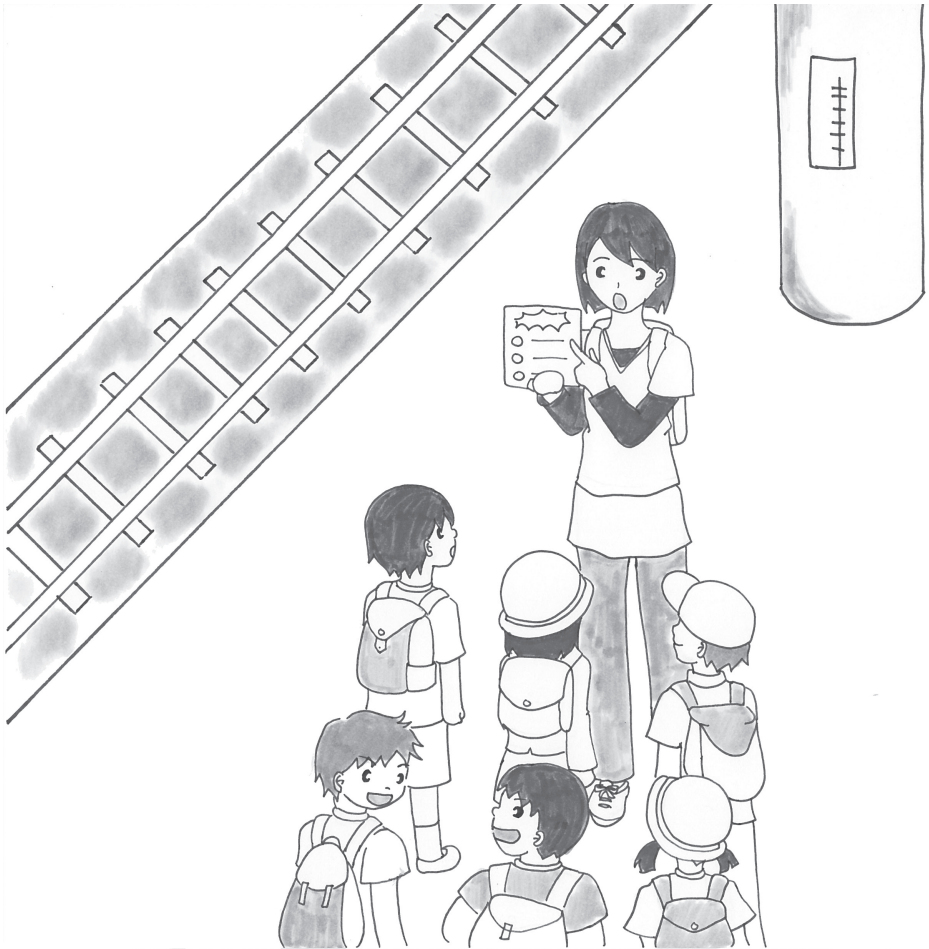
スタッフ・ボランティア



子ども会キャンプの企画ミーティングで、小学生と一緒に打合せをしても、なかなかうちとけて話をしてくれません。このような時は、どうしたら良いですか。
(ジュニア・リーダー)

02

公共交通機関でのマナーやルールをどう伝えたら良いですか。



公共交通機関を使って日帰りで遠出をした時に、子どもたちにルールやマナーを徹底できず、周りの人たちに迷惑をかけてしまいました。

(引率の保護者)

イベント

キャンプ

子ども施設

スタッフ・ボランティア

ひろしのヒント



個人で利用する時と違って、キャンプなど大人数で電車、バスなどの公共交通機関で移動する際は、注意が必要です。一番のポイントは、『自分たちの団体だけが使っているわけではない』ということ子どもたちに伝えることです。乗車前に、子どもたちとお約束をすると良いでしょう。

お約束の例 「これから電車（バス）に乗りますが、3つの約束を守りましょう」

- ①「1つ目は、降りる人が先だよ」
- ②「2つ目は、バラバラにならずにグループで固まるよ」
- ③「3つ目は、大きな声で騒がないよ」

留意点等

- ・他にも「つり革で遊ばない」「スタッフから離れない」など状況に応じて、内容を変えると良いと思います。また「なぜ、騒いではいけないと思う？」などその約束の理由を聞くと、さらに子どもたちの理解が深まります。もし答えられなくても、「周りの人に迷惑になるから、静かにするよ」など教えてあげれば良いと思います。
- ・約束は**3つぐらい**に留めておきましょう。あまり多くなると、覚えられなくなります。
- ・リュックサックなどを背負っている時は、荷物を下ろす言葉かけや冬場などは上着を脱いで温度調整をする言葉かけも必要になります。子どもは面倒くさかって、荷物をおろさなかったり、上着を脱がなかったりしますが、結果、荷物を持っていることで他の人の迷惑につながったり、荷物が邪魔で不自然な座り方になり、車内の温度で気分が悪くなる場合もあります。
- ・車内の過ごし方として、グループに1つ小さなホワイトボードなどがあると、絵を描いたり、クイズをしたりして楽しむことができます。

公共交通機関を利用する時は、子どもたちが社会性を学ぶ良い機会だと捉えて関わると利用する意味がさらに深まると思います。

コラム

公共の場の安全を確保するために

し〜ちゃん

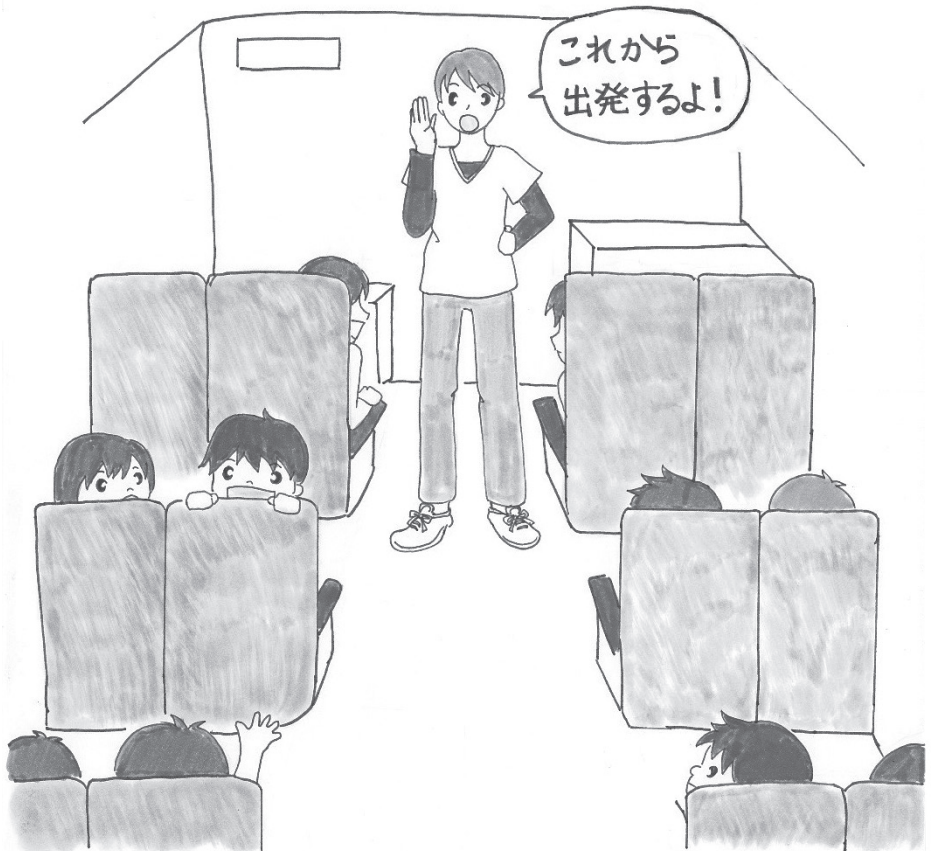
駅のホームやバス停などで、集団で行動している団体やグループを見かけた時に、そのマナーの悪さから危険を感じたことはありませんか。例えば駅のホームやバス停等で、電車やバスに乗ることを楽しみにして列からはみ出したり、友達と一緒にいることでハイテンションになって車道に出てしまったり、思わぬ事故になるのではないかとヒヤヒヤすることがあります。

そのような状況になる前に、まずは子どもたちの状況を把握し、落ち着かせましょう。そしてホームでは階段付近ではなく、比較的広い場所にまとまり、バス停では少し離れた安全な場所に待機して、電車やバスが来たら、そのまま乗れるような子どもたちの環境づくりを考えることも大切です。またホームを歩く時は、他の乗客が乗降り終わった後に、行動することも配慮したいところです。

いろいろと方策はあると思いますが、言葉をかけることの他に、子どもたちを取り巻くその場の環境を考えて事故を未然に防ぎ、安全に行動したいものです。

03

バスの出発前に注意すること、移動中に楽しめることはありますか。



先日バスで、初めて日帰り遠足に出かけたのですが、出発前に話をすることを忘れたり、移動中に楽しめることを考えていなかったので、間が持ちませんでした。

(子ども会引率者)

ひろしのヒント



貸切バスを利用して引率した経験がないと、何を出発前に話したら良いか、移動中に楽しめることは何かなど、なかなか思いつかないと思います。バスガイドがいない場合には、引率者が話をしたり、バスの中でのレクリエーション（バスレク）を担当したりする可能性もあります。前もって話をするをまとめたり、楽しめるゲーム等を考えたり、用意しておくといいでしょう。

出発前の話 ※話が終わった後に、運転手さんへの挨拶も忘れずに！

- ①乗車中は、シートベルトを必ずしましょう。
- ②座席シートの上に立ったり、後ろ向きに座ったりするのはやめましょう。
- ③窓は開けないでください。
- ④車酔いなどで気分が悪くなったら早めに伝えてください。 など

移動中に楽しめること

学校行事のように、慣れ親しんだ仲間同士での移動なら、既に関係ができているので、目的地までは、近くの人と話をするなど楽しむことができることでしょう。ただ募集型のキャンプ等の場合は、初めて会うメンバーでバスに乗り込むことが多いと思います。まだまだ緊張した状態では、近くに人が座っていてもなかなか会話も生まれづらいものです。

まずは緊張をほぐすことが大事です。全体でじゃんけんや指遊びなどの簡単なゲームをして、楽しい雰囲気を作り出していきます。ポイントは、声を出させることと笑顔を引き出すことですが、全員シートベルトの着用が義務付けられているので、立ち上がったたり、離席したりする遊びは、御法度です。また指導者も指示をする時は、座りながら行うのが基本です。

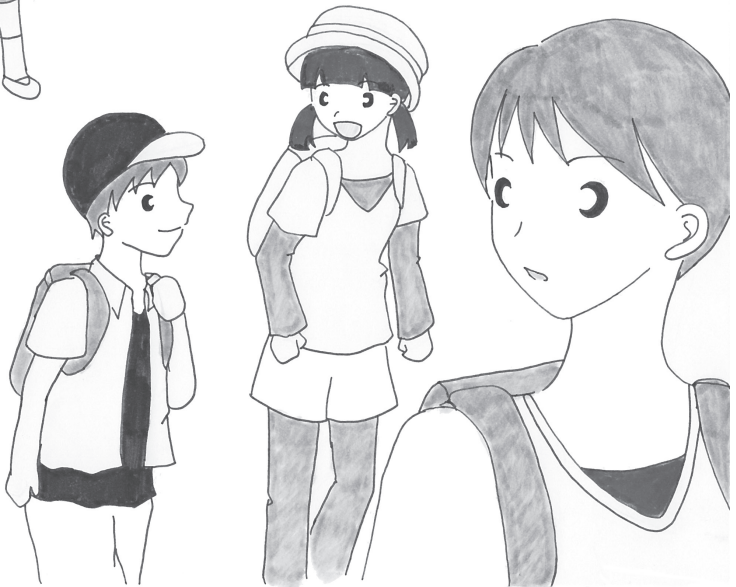
全員が参加できるクイズなども良いですね。目的地に関するクイズにすれば、キャンプの導入にもつながります。キャンプのスタッフに関するクイズにすれば、スタッフとのアイスブレイクにもつながります。帰りのバスでは、キャンプの思い出話やふりかえりをするのも良いでしょう。ただし、前日に睡眠をとっていなかったり、疲れていたりすると車に酔う可能性がありますので、体調を確認しながら行う必要があります。また疲れから寝てしまう場合もあります。無理をせず「寝る」こともバスを楽しむ一つと捉え対応したいものです。

【バスレクの一例】

ゲーム名	内 容
かぶっちゃ やーよ	お題を出して、そのお題にグループごとで答える。他のグループと被らない答えを出す。例えば、「赤いものと言えば」など。
スタッフクイズ	スタッフに関するクイズを出して、どのスタッフが該当するか答えるゲーム。子どもとスタッフとのアイスブレイクにもなる。
連想ゲーム (山手線ゲーム)	テーマを決め、拍手を2回して答えていくゲーム。「好きなアニメ」「好きな食べ物」など、自己紹介も兼ねたテーマで行うのも意外と盛り上がる。

04

歩いていると子どもの列が間延びして
しまいます。



遠足で歩いていると、子ども達の列が間延びをし、とても長い隊列になってしまいます。どうしたら良いでしょうか。

(学童保育指導員)

ひろしのヒント



子どもによって歩くスピードが違うため、グループ（班）ごとに移動するとどうしても列が間延びしてしまうのは、ある意味仕方がないことだと思います。この間延びをどこまで許容できるかがポイントだと思います。またグループにつくスタッフの人数によっても変わってくると思います。

引率が一人の場合

スタッフが前を歩き、歩くスピードを遅い子に合わせるなどコントロールしながら、距離が開かないようにします。またある程度歩いたら、歩く順番を変えるのも一考ですね。歩くのが遅い子を前にしてみるなどの工夫も考えられます。他には、しりとりやクイズなどのやりとりをグループ全員で行い移動していく方法もあります。

引率が複数の場合

スタッフが複数いる場合は、移動が遅い子は別のスタッフをお願いしてみるのも手だと思います。目的が「グループでまとまって歩く」などでない時は有効です。とはいえ移動途中の道に車が通る場合は、とにかく安全第一なので、歩くスピードをコントロールするとともに、スタッフの配置を手厚くする必要があります。

コラム

歩く時のモチベーションの保ち方

し〜ちゃん

「歩く」と言っても、人それぞれ歩幅やスピードは異なります。また、歩く時の意欲、やる気、つまりモチベーションによっても、それが乱れたりもします。特に山登りや長い距離を歩く時は、疲れてくるとモチベーションが下がり、歩くことを避けたい気持ちになります。

そうなる前に、まず引率者が全員の体力やモチベーションを事前に把握し、適宜言葉をかけたリ、休憩をしたりすることで、モチベーションを下げないようにすることが大切です。よく子どもたちに、この先には「ゆっくり休めるソファがあるよ！」「自動販売機があるよ！」等と本当にはないことを伝え、冗談でモチベーションを高めたりもしますが、まずはその先の見通しを持たせることが大切だと思います。

山登りだと「何合目」とか、「休憩所」とか、「見晴らしの良い場所」とか、必ず目安になるものがあるので、それらを休憩の目安としても良いと思います。そして全体でどのぐらいの距離があって、次の休憩がどのぐらいしたらあるのかを把握します。「えっ〜、まだそんなにあるの?」と思わずに、小さな目標（スモールステップ）を設定し、「もう少し歩いたら休憩できる」と、自分自身でモチベーションをあげさせることも大切だと思います。

山登りや長い距離を歩く場合は、誰もが心身共に追い込まれていきますので、そのような時にスモールステップがあると、意外と乗り越えることができると思います。

05 イベント中にすぐに写真を撮りたがります。



この施設に来る中学生はよくスマートフォンで写真を撮っています。私もついノリで「イエーイ！」なんて一緒に写っていますが…。

このあたりの対応の仕方を皆さんはどうしているのでしょうか。教えてください。

(施設ボランティア)

あぞさんのヒント



最近はデジカメも安くなり、またカメラ付携帯電話やスマートフォンを持つ子どもも多くなったので、このような子どもが増えていますね。

まずは、個人情報の点から写真を避ける人がいることや、写真に写ることを好まない人がいることを理解させましょう。そしてカメラは本人の責任で管理し、紛失・破損に関して指導者は関知しない、写真を撮る時は指導者に許可をもらうなどルールを決めておきましょう。それが守られれば写真を撮ることに制限を設ける必要はないと思います。もちろん指導者側でも写真を撮る時間を作ってあげることが必要です。また、指導者側で記録用の写真を撮るような活動では、写真係（記録係）に任命して積極的にカメラを預けてしまうのも一つの方法です。

次に考えなければならないのは、撮影した写真の取り扱いです。SNS（ソーシャル・ネットワークワーキング・サービス）への投稿など、広く他人の目に触れるような場合には注意が必要です。撮影した子どもやその保護者に対し、公共の場への投稿などはしないように説明しましょう。もし、投稿する場合は、写っている人の許可が必要であることやトラブルに対して責任を取らなければならないことを説明しましょう。キャンプなどでは、カメラ等の紛失・破損などのトラブルを避けるため、持ってこないようにお知らせしているところもあります。活動内容が充実していれば、楽しく夢中になり、写真を撮るのも忘れてしまうことでしょう。

【写真利用に関する6か条】

- 第1条 撮る時は許可をもらう。
- 第2条 写真の背景に「写ってはいけないもの」が写っていないか注意する。
- 第3条 許可なくネットなどに載せない。
- 第4条 写真を他人に勝手に配らない。
- 第5条 不要な写真は削除して手元に残さない。
- 第6条 自分が撮影した写真の責任は自分にあることを忘れない。

コラム

写真でトラブル！

あぞさん

仲良しの子とも同士で記念撮影をしました。とても良く撮れていたため、被写体の子どもや保護者に許可を得て、SNSにアップしました。後日まったく知らない人から抗議がきて、削除や謝罪などの対応に追われることになりました。実はアップした写真の背景に、仕事上、顔を出してはいけない人が写りこんでいたのです。

このように被写体以外の部分にトラブルの原因が潜んでいることがありますので、写真をSNSなどにアップする場合は細心の注意が必要です。

06

見ているだけで活動に参加しない子ども
がいます。



この間も周りになじめていない子がいたのでちょっと話しかけてみたら、「どうして、大人が喜ぶような反応をみんなでしているんだろう。僕にはできない…」と。「仲間に入れてみれば」と促しましたが、こんな時は、どうしていますか。私は個人的にはそういう子を無理やり集団に入れ込むのは違うと思うのですが…。

(イベントスタッフ)

あぞさんのヒント



活動で一人外れて参加しない子どもがいると指導者やスタッフはやりにくいと感じると思います。しかし無理に参加させても、活動の輪が乱れてしまったり、本人がつまらなくなつて悪い方向に向かってしまったりすることがあります。

まず、活動を主導している指導者とは別の指導者やスタッフに事情を聞いてもらいます。ゲームがうまくできないならそばにいて一緒にやってあげるなど、何か困りごとがあれば対応を取ります。特に何もないのであれば、無理強いしないで「いつでも入ってきて良いからね」と言葉をかけて見ていきましょう。手の空いている指導者がいれば、一緒に寄り添うというのも良いでしょう。見ていられるなら興味は持っています。

しかし、見ていても自分が参加したい気持ちがいま一つ盛り上がらない状態はあります。チームビルディング※などでは、グループ形成の過程で他の子どもたちから参加を促す声があがり、自分が必要とされていると感じることで加わることもあります。ゲームなどでは自分が面白そうだと思えば口を出したり参加したりしてくることもあります。指導者は、そのタイミングを逃さないように、常に視野の隅で観察しててください。そして時々誘いましょう。もしかすると参加したくなっているけれど入るタイミングが計れないのかも知れないからです。そして参加した時には、「ありがとう」の言葉を忘れずに。

※チームビルディング：課題解決などの活動を通して仲間意識や絆を持ち、お互いを理解し助け合えるグループを形成するための活動。

コラム

ちょっとしたきっかけで

あぞさん

男女混合でチームビルディング（グループで目的達成を目指す活動）を行っていました。一人の男児の参加意欲が低く話し合いにも参加していませんでした。

チームビルディングが進み、他の子どもたちはチームの意識ができてあがりつつありました。彼は相変わらず話し合いには参加しておらず、一人で遊んでいました。

突然彼が私に「ねえ、これできる？」と足を首に巻きつけるようなポーズを見せました。その体の柔らかさに、私が「すごいねえ、柔らかいね。とてもできないよ」と返していると他のメンバーが気づいて、口々に「すごい」とか「もう一回やって」など声をかけたのです。その時彼はこれまで見えなかった笑顔を見せてリクエストに答えていました。

その後、彼は話し合いに参加するようになりました。自分がチームの中で認められたと感じたのでしょう。きっかけはさまざまですが、他人に認められたと感じることができれば参加意欲は刺激されるのだと感じた出来事でした。

07 男女がすぐに別れて、なかなか交わりません。



もう、小学校の高学年で男女が別れてしまうんですね。もう少し一緒にあって活動してもいいんじゃないかなって思う時がありました。男女の仲をもう少しよくしていくにはどうしたらいいんでしょうか。

(イベント引率の保護者)

あぞさんのヒント



性別に関係なく、協力することを学んで欲しいとの思いからアクティビティ（活動プログラム）を行っているのですから、男女別々では困りますね。しかし年齢が上がって男女の意識が芽生えてくるとお互いの性を意識し手をつなぐこともためらわれてしまい、安心できる同性同士で集まりやすくなるのは当然の結果です。これは発育の過程でとても正常なことです。仲の良い子ども同士で集まるのも同じです。その方が安心できるからです。ですから無理やり男女一緒に活動するようと言っても、安心の壁がなくなって不安になるばかりでうまくいきません。

そのような時は、安心の壁を広げるアクティビティが必要です。最初は分かれていても良いのです。全員で手をつないで輪を作る時も、最初は男女の境目に指導者が入るなど、指導者がつなぎ役になって活動を進めれば良いのです。注意することはお互いが決別するような言葉を使わせないことです。子どもたちは話し合うことを学校の授業でやっているので話し合いはできます。アイスブレイキング※1からイニシアティブゲーム※2と難度を上げていく過程の話し合いをうまく利用して、男女の壁を越えなければ課題解決できないと気づかせることができれば自然と性別を越えたグループになっていきます。時間をかけて進めていきましょう。プロジェクトアドベンチャー(PA)※3など専門のアクティビティもありますので、活用してみてください。

※1 アイスブレイキング：初対面同士が活動を通してグループ形成を行うために、最初にお互いの緊張をほぐすゲーム。凍った心を溶かすという意味でアイスブレイキングと呼ばれる。

※2 イニシアティブゲーム：達成困難な課題に対し、グループで意見を出し合って解決していくゲーム。

※3 プロジェクトアドベンチャー（PA）：イニシアティブゲームなどの活動を通して、お互いの意見をぶつけ合いながら他人の理解と自己の内面を見つめ直し、日常行動の変化やグループ形成を進めるプログラム。

【※1～3のアクティビティ展開例】

- ① まずは、非接触系のアイスブレイキングで雰囲気づくり
- ② 男女混合の数集まりから、お題で集まる仲間探し。集まったら自己紹介
- ③ 円陣で、相手の名前を呼んでからボールを渡していく「ネームトス」
- ④ 円陣で手をつなぎ、一箇所にフープを通し、手をつないだままフラフープを一周させてタイムを競う「フープリレー」
- ⑤ 全員が一枚の布の上に乗る、だれも下りないで布を裏返す「魔法のじゅうたん」
- ⑥ 人数より少ない雑巾を使ってA地点からB地点に移動する「マシュマロリバー」

08

人の前に立つ時どんなことに注意したら良いのでしょうか。

イベント

キャンプ

子ども施設

スタッフ・ボランティア



先日、地域のレクリエーション行事があったのですが、小学生にアクティビティの内容を説明する機会がありました。元気の良い男の子たちが多かったので、ちょっと嫌な気はしていたんですが…。なかなか話を聞いてくれません。

(子ども会役員)

あぞさんのヒント



人の前に立つ状況はいろいろありますが、ここではファシリテーター※や子どもたちに対する指導者のような場合について話します。

態 度

まず立ち方ですが、腕を後ろ手に組んでいるいわゆる「休め」のような姿勢は威圧感を与えるので良くありません。前で腕組みをしているのは防御体制ですのでコミュニケーションをとる姿勢ではありません。両手は自然に降ろすか、左手で右手を抑えるように前で手を合わせましょう。これは武士が刀を抜く手を抑えて敵意を持っていないことを示す姿勢だったと言われています。

また、バンダーなどを持って立っていると、参加者は何か評価をされている気がして落ち着きません。話をする時はバンダーを置きましょう。

場 所

自分の後ろに太陽を背負ったり、風上に立ったりしないようにします。また聞く人の注意をそらすようなものが背後にないように気をつけましょう。

例えば川遊びの注意をする時に、川を背後にすると、参加者は川の方に視線が移り話に集中しなくなります。

話し方

話をする前に、全体に声が届いているか確認しましょう。事前に話す内容を箇条書きにして口に出して確認し、語りかけるように落ち着いて話をしましょう。

最後に内容のもれや間違いがないか他の指導者に確認しましょう。特に重要な内容は参加者にも復唱してもらいましょう。大人数の場合は、グループに分かれて説明するか、グループのリーダーから話してもらいましょう。

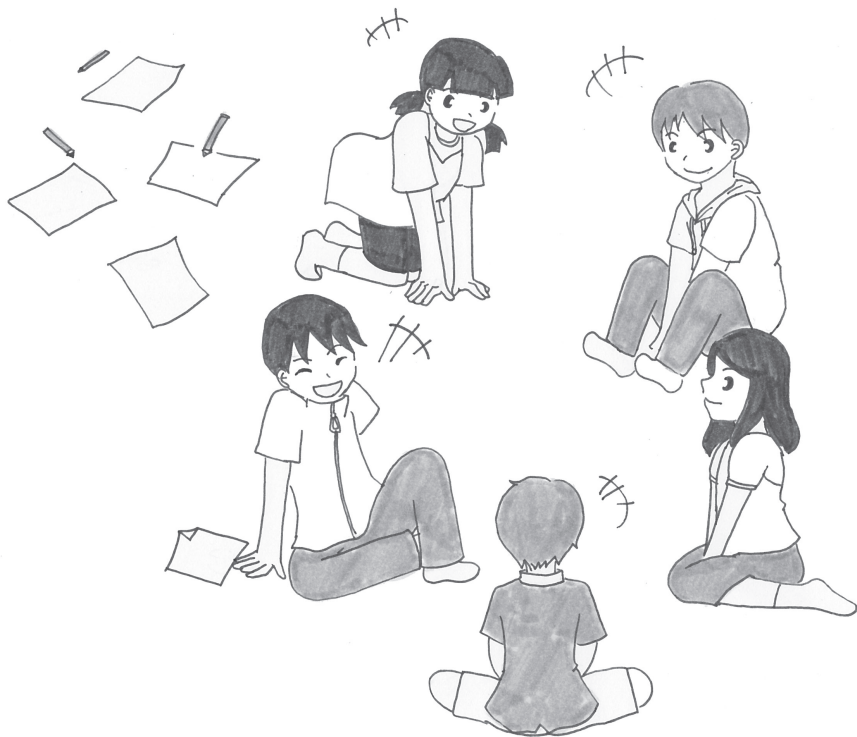
※ファシリテーター：促進役。時には課題解決のために必要なグループ活動の助言を行い、グループ形成がスムーズに行なわれるように導く役割の人。課題解決法を教える指導者であってはいけない。

【人の前に立つ時のポイント！】

- ① 話すことを事前に箇条書きにしておく。
- ② 全体に声が届いているか確認する。
- ③ ゆっくりで良いのはっきり話す。
- ④ 話し忘れがないか他のスタッフに確認する。
- ⑤ 重要なことは理解できたか確認する。

09

グループ単位の活動で、進行に大きな差が出てしまいます。



ある課題を設定して、時間までに解決するようなものだったのですが、すぐに違う話になってしまうのです。他のグループは解決できたのですが…。どんなかわり方があったのか、教えていただけたら幸いです。

(イベントスタッフ)

あぞさんのヒント



イニシアティブゲーム (P.16※2参照) や グループワーク※を行う場合、グループによって解決までの時間に差が生じることは当然の結果ですが、その差が極端にあると、終わってしまったグループはやることもなく自由になってしまうし、遅いグループもそれに気を取られて活動全体に支障が出てしまいます。

早く終わったグループには、異なるバリエーションのアクティビティや別の課題などを用意しておくのと良いでしょう。ただ、小中学生では同じ学年であれば個々の能力に大きな差はありません。それでも差が生まれるのは チームビルディング (P.14※参照) の違いが大きく関与します。グループの中でリーダー、進行、書記など役割分担ができたグループは課題解決が早く、役割分担ができず意見を出しているだけのグループは遅くなります。

チームビルディングが目的の活動であれば、予め制限時間を決めておき、できた、できないに関係なく活動を打ち切ります。そして早くできたグループが進め方を発表し、各グループは、そのグループがなぜ早く終わったかを考えます。グループワークに必要な意識や行動に気づくことで、グループの成長を促します。またワークの完了を目的とするのであれば、遅いグループに指導者が入り、役割分担についてアドバイスしたり、先にチームビルディングのワークを行ったりして、グループ活動の基盤を作ってから本題のワークに取りかかるようにします。

※グループワーク：グループで話し合いを通して課題を解決する活動などのことである。

コラム グループワークで大切な「ふりかえり」！

あぞさん

グループワークの後に行う「ふりかえり」は、一人でやるものではなく、共通の体験をした仲間と共に、お互いの助けを得ながら活動を見直すことで、気づかなかった良いところや学ばべきところを知る貴重な機会です。

ふりかえりと聞くと何やら暗い反省会の様に感じるかも知れませんが、まったくそのようなものではなく、活動を思い出して気になったところをあげて、その時自分や仲間になががあったのか、どうすれば良いかなどをあげていきます。

また、活動中に見られた積極的な姿勢や言動など、グループが良くなると思われる行動についてあげていきます。

話し合いが必須ではなく、紙に書いていく方法でもかまいません。また毎回行なう必要もありません。大事なことは、あまり長く時間をかけず、参加者が安心して意思表示ができる雰囲気の中で行うことです。

この「ふりかえり」が、次の活動や日常行動に生きてくるのです。

10

大人数へのアイスブレイキングが大変
でした。



大人数の子どもたちを前にアイスブレイキングを一人で行いましたが、人数に圧倒されてしまったこともあり、頭が真っ白になり流れもめちゃくちゃで大変な思いをしました。

(イベントスタッフ)

あぞさんのヒント



頭が真っ白になることは、慣れた人でもよくあることです。特に一人で行うと修正をすることが難しく、流れも乱れてしまいます。

そのような時は、複数のスタッフでアイスブレイキング (P.16※1参照) をすることや、ゲームだけではなくクイズのようなものも用意しておくことも工夫の一つです。また、人数に関わらず全員に話が聞こえるかどうかは大事なポイントで、後ろの人まで話が聞こえるように注意することが大切です。輪の中で話をする場合は自分の後ろには声が届きにくいので、輪に加わったり中を歩き回ったりして全員に聞こえるように工夫します。

また、ゲームの区切りに合図を決めて、そのタイミングでスタッフが替わることもよくあることです。例えば両手を上げて振ったらそれを見た人が真似をするようにすれば、自然に広がってゲーム終了の合図になり、そのタイミングで入れ替わります。

アイスブレイキングは場を和ませることですので、ファシリテーター (P.18※参照) の失敗もアリです。気にしないで大胆に行ないましょう。アイスブレイキングやゲームについては青少年センター発行の書籍にも沢山書いてありますので、参考にされると良いと思います。

【アイスブレイキングの進行例】 (詳しくは参考文献などを参照してください)

進行例		具体的な展開例	
導入	○導入はファシリテーターと参加者のコミュニケーションから始めます。	<1対全員> ○ハンドゲーム (指おり、ワイパー) ○じゃんけん (後出しじゃんけん)	
2人組 3人組	○2人一組のじゃんけん系のゲームから始め、3人、4人と人数を増やします。	<2人組> ○じゃんけんお開き ○セブンじゃんけん	
		<3人組> ○イレブンじゃんけん ○見えない共通点 ○木の中のリス	
		<5人～> ○タイ・タコ ○動物を表現しよう! ○ZIP・ZAP	
全員	○小グループができたら、 <u>インシアティブゲーム</u> (P.16※1参照) やグループ対抗ゲームなども行い、場を和ませていきます。	<全員> ○じゃんけん列車 ○キャッチ ○バースデライン ○フープリレー ○反抗期	

11 子どもが活動中にケガをしてしまいました。



活動中に子どものケガはつきものだと思いますが、先回りしすぎて過保護になりすぎてどうかと思います。どんな心構えが必要ですか？また実際にケガが起きてしまった時はどのような対応が必要ですか？

(イベントスタッフ)

あぞさんのヒント



活動中に事故が起きると、当事者はもちろん他の参加者も少なからず影響を受けて、楽しいはずの活動が台無しになります。事故は絶対に避けなければなりません。それでも事故は起こってしまうことがあります。対応は迅速に行ないましょう。

指導者は救急救命講習を受けたり、下見に行ったり、近くの病院や緊急連絡方法の確認やKYT※1を行うなど、十分なリスクアセスメント※2を行なって準備を整えます。そして、事前に事故対応マニュアルを作成し、指導者で共有しておくことが大切です。

【手順】

- ① まずホイッスルなどを鳴らして全指導者に事故の発生を知らせます。
- ② 次に傷病者の一次救命措置と他の参加者への配慮です。予め決めた役割分担に従って一次救命措置に当たる指導者は傷病者の容態を観察し、意識がない、痙攣している、ショック症状がある、出血があるなど救急車の要請を判断します。判断がつかない時は救急車を呼びましょう。同時に他の参加者を別の指導者が誘導し現場から離します。
- ③ そして、全体の活動を続けるか待機させるかを判断します。他の参加者も動揺がありますのでまず安心させることが必要です。
- ④ 速やかに傷病者の家族へ連絡して、状況や病院など情報を正しく伝えましょう。対応者が渦中にいると、状況や、やるべき行動が見えなくなります。指導者があわてないように、対応の前に深呼吸などするのも良いでしょう。
- ⑤ 保険などの事後処理も忘れずに行ないましょう。

※1 KYT：危険予知トレーニングの頭文字。アクティビティの行われる場所で事前に行う危険箇所の洗い出し。どのような事故が考えられるか、当事者の立ち位置で洗い出しと対策を考える。

※2 リスクアセスメント：危険特定、危険分析、危険評価の過程全体のこと

コラム

危険なことは徹底排除すべき？

あぞさん

活動しなければ事故に遭うことはないでしょう。しかし青少年活動でなにもしないというのはありえません。大切なのは「危ないからダメ」ではなく、活動を通して安全意識や危険を予知する能力を身につけられる活動です。

強い痛みや身体の一部を欠損するようなケガは絶対に防がなければいけません、そのような事故に対する安全対策を施したうえで、ちょっぴりスリルがあって子どもたちがちょっと危ないと感じるような活動を行うことは、安全意識を高めることにもつながります。「危険」と「安全」は、必ずしも反対語の関係ではありません。指導者で危険予知トレーニング（KYT）を行って、安全でかつ危ない活動も時には行ってみてはいかがでしょうか。