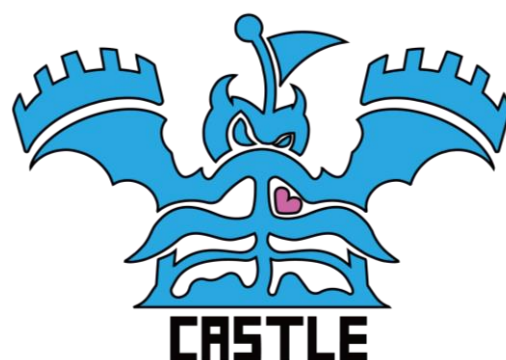


令和4年度 第38回 体育祭



10月1日（土）に刀根山支援学校本校・訪問教育部の第38回体育祭が行われました。（本校・訪問教育部としては第1回）今年度の体育祭はコロナの感染防止対策で、外部の方の参加をなくし、人数が少ない状況での開催でした。しかし今年度はたくさんの人に準備やサポートをしてもらい、そして卒業生や訪問の児童生徒等も zoom で参加してくれ、体育祭を盛り上げてくれました。本当にありがとうございました。



今年度は生徒チームが2つと卒業生を中心としたチームが1つの計3チームで熱戦を繰り広げました。今年のスローガンは『 極 ～限界をブチ破れ～ 』で、本番までの期間に準備（横断幕・ポスター・パンフレット・新競技のルール作り・新競技の作戦・新競技の城の作成など）や練習を短い時間で自分の可能性という『限界』をブチ破りながら頑張ってきました。

今年度のスローガン『 極 ～限界をブチ破れ～ 』



スローガン発表時の写真



オープニングセレモニーでは、映像を流し、そのあと紙吹雪を散らしてスローガン発表をしました。（下の図は映像の一部）



一、書道の限界をブチ破れ

普段の半紙より大きい紙（約3mの正方形の紙）とその大きさにあったオリジナル筆を作成し、デカ書道をしました。普通の半紙は昨年度したので、今年はということで限界をブチ破りました。電動車いすを利用した生徒2名の作品です。



筆に墨汁をつけると重く、筆使いが難しいところもありましたが、上手に『はらい』『はね』ができました。最初の打ち込みのしぶきもいい感じにできました。紙の上に豪快に車いすごと乗り込み書きました。書いた部分を踏まないように気をつけ完成させました。



計3枚書き上げました。右の作品が本番の完成品『極（きわみ）』です。

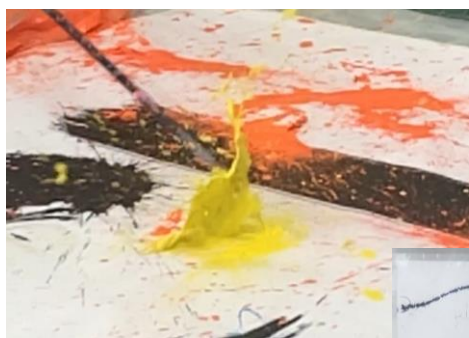
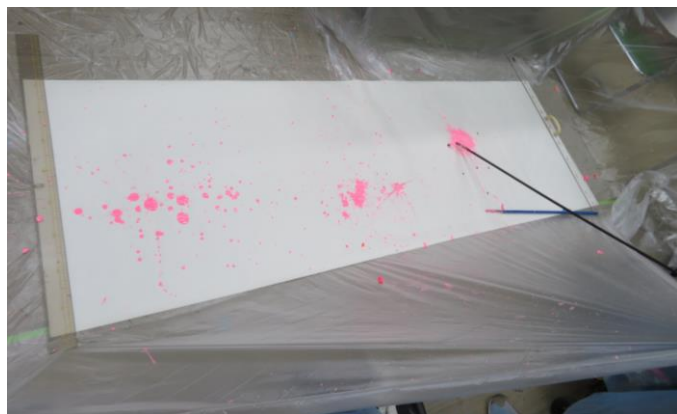
次はチームカラーのオレンジと青、そして色が映えるように黄色も色付けしていきました。



二、色付けの限界をブチ破れ



絵具が入った風船を作成し、針を付けた棒で叩き風船の限界をブチ破る練習をしました。置いた状態の風船や棒につけて浮かせた風船、置いた画鋏に風船を投げつけるなど様々な方法を試しました。



左の写真は風船を割る瞬間をスローで撮影したものです。オープニングセレモニーの映像に使いました。



絵具が入った風船が割れるとしぶきがすごく飛んでいて、エプロンやビニールで防護してもどこかに絵具がついていました。怖がりながら行いました。



左の『極』が完成された作品です。多目的ホールに飾ってみると迫力が…！！

3つの色も良い感じで、近くで見るとしぶきがよく見えます。



できるのか不安でしたが、完成して良かったです。色付けも大好評でした。



三、 スポーツの限界をブチ破れ

午前の部 テニスホッケー

午前の競技1つ目は、テニスホッケーをしました。この競技の生徒チームの助っ人は保護者の方をお願いをして、家族対決をしてもらいました。競技が始まる前に「こういう作戦でいきたいからこう動いて」などアドバイスをしたり、プレー中に声を掛け合ったりなどしながら楽しんでいました。勝ち負け関係なく両チーム・観客全員が楽しむことができました。



午前の部 グラウンドホッケー

午前の競技2つ目は、グラウンドホッケー。とねスポの中で一番人気の競技です。スピードを活かした攻守が光るエニグマと計算された作戦とパワーショットのフューチャーの対決。4分という試合時間があったという間に過ぎるほど見応えがありました。



右の写真はスーパースhotsの動画をスクリーンショットしました。スティックと車いすの間を通しました。(本人は入ったか見えていない。)



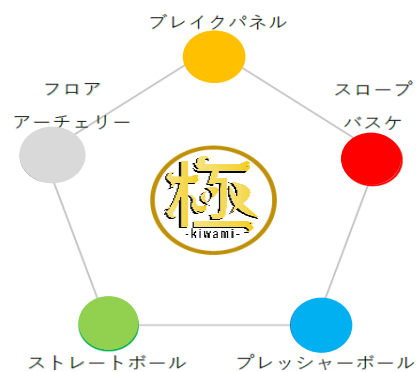
午後の部 ランダムスポーツ P&E

午後の部1つ目の競技は参加型のスポーツです。とねスポから選ばれた競技やとねスポに掲載されていない競技を参加者に体験してもらうもので、ランダムスポーツ P&E と言います。PはフィジカルのPで、Eはエデュケーションではなく、エレクトロニックのEです。裏話ですが、本番2日前に大きくルールを変更しました。(スタンプラリー方式に変更)各ブースを自由に回ってもらい、すべて回ると刀根山支援学校限定シール『極』シールがもらえます。みなさん限定シールをもらえ、喜んでいました。

午後の最後の競技に攻城戦があり、そして横断幕などのイラストもエ霞という和柄が使われているので、午後のみ和風(日本)っぽくしようという思いつきで、今回行うものの名前を漢字で考え書道で書きました。当日掛け軸で飾りましたが、あまり触れなかったせいか記念撮影等がなく残念でした…。代わりにここに載せますので隅々までご覧ください。(※競技やルールを漢字にしていますがランダムスポーツと正式名称の Cosmo は和風にしません。)



ランダムスポーツ P&E 極スタンプラリー



スタンプラリー完成版

ランダムスポーツ掛け軸



フロア
アーチェリー



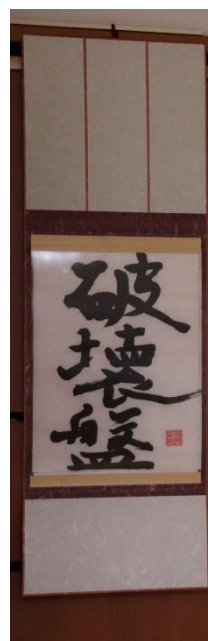
プレッシャー
ボール



ストリート
ボール



スロープ
バスケット



ブレイク
パネル

ランダムスポーツP (physical)

床式洋弓（フロアアーチェリー）

とねスポにはダーツと記載されていますが、今回の体育祭を考えている際にダーツというよりアーチェリーの的の方が近いという話し合いになり、今回から名称を変更します。練習で教員が一発で100点を決めましたが、本番ではみなさん100点はなかなか取れずと思いきや1名だけ100点を！！



直進球（ストレートボール）

とねスポには掲載されていない競技です。ただだまっすぐゴールに向かって打つだけの競技です。強く打てばまっすぐ打つのが難しく、弱く打つと風や床の歪みでボールが曲がり難い。この競技も盛り上がりました。



圧球（プレッシャーボール）

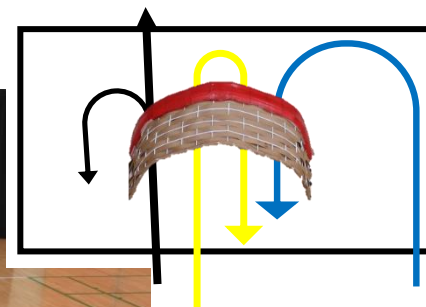
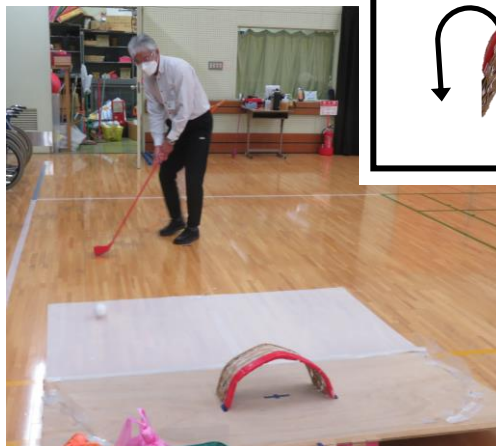
圧球のネーミングに悩みました。圧力球や緊張球などいろいろと意見が出ました。

卒業生が一番難しい5cmの幅の挑戦を一発で決めました。ゴープロでタイミングよく撮影していて、あとで見直そうと思いましたが、写真しか撮れていませんでした…。その時の写真が残っていました。右下の写真がその時の写真です。ゴープロの動画か写真かの確認、メールの添付の確認など様々なことで確認って大事ですね。



斜籠球 (スロープバスケ)

とねスポには掲載されていない競技です。昨年度に完成していましたが、お披露目の場がなく…。今回多くの方に体験してもらいました。1～4点、6点の5種類の得点方法があります。難しいけど楽しいとの声をいただきました。右の写真は2倍ゾーンから3ポイントシュートを狙っているものです。漢字名を斜籠球、籠球坂、坂籠球などいろいろと悩みましたが斜籠球に落ち着きました。



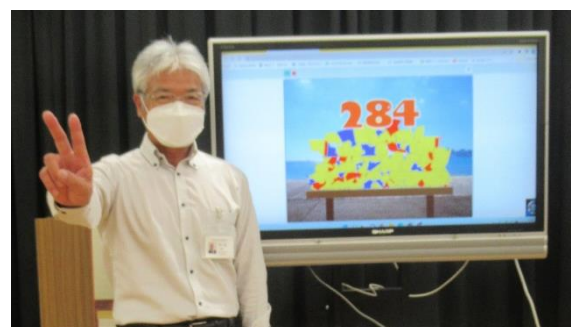
ランダムスポーツ E (electronic)

破壊盤 (ブレイクパネル ～極～)

視線入力装置を利用した eye スポーツで昨年の体育祭でも行いました。Scratch でこのゲームを作成しています。生徒のページに掲載していますので、ご覧ください。(Scratch のゲーム) <https://www.osaka-c.ed.jp/toneyama-y/seito/seito-top.html>

今年は、極バージョンと点数がとりやすくなっています。視線入力装置を使用しなくてもパソコンやタブレットでもできるので是非やってみてください。

最高記録は視線入力が 284 で、マウスポインターだと 303 となっております。(10月12日現在)



Cosmo (コスモ)

Cosmo6 個と専用のアプリを使用し、多目的ホール全体で競技を行いました。Cosmo をさまざまな場所に置き、アプリ内の運動で光っている Cosmo を制限時間内で何個触れるかを競い合いました。隠すのも楽しそうでしたが、探して声を掛け合っているのがとても印象的でした。



運動



午後の部 攻城戦

攻城戦は、生徒が発案し作成した競技です。今年度の体育祭メイン競技です。何度も話し合い、工夫し納得のいく競技になりました。体育祭もとても盛り上がりました。攻城戦ができるまでの経過を見ていきたいと思います。まずは攻城戦の城を見ていきたいと思います。



今までとねスポに掲載している競技は、ゴールに入れる、線を越すなどが多かった。当てて音を鳴らせば勝ちという競技を作れないかと5月から話し合いを始めました。最初はベルを使用。

ベルの次に考えたのは、ランダムスポーツで使用した cosmo です。しかしボールが当たっても反応しない…。ソフトテニスボールなどゴムの材質なら反応する時がある…。すぐに不採用になり、次の案は右のボウリングのピンに柔らかいサイコロを乗せ、その上に缶（音が鳴るように鈴などを入れている）を置きました。ボウリングのピンを倒すと缶が落ちて音が鳴るようにしました。サイコロの重みが絶妙なのかピンを一本倒しても落ちない…。ボウリングピンを最初から三本にするとなかなか当たらない…。

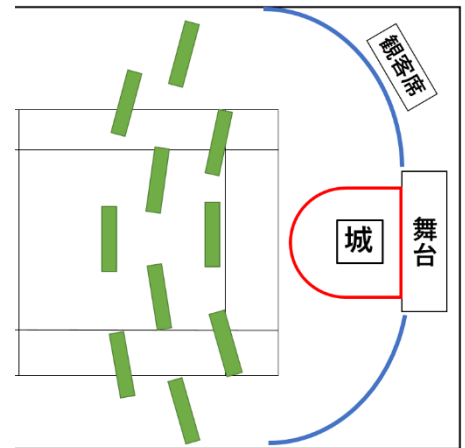


次は缶が落ちて音が鳴るスタイルのまま全体の素材を変えることにしました。ペットボトルや牛乳パック、スポンジ、プラ段、段ボール、発泡スチロールなどたくさんの素材を用意しました。すぐに倒れても面白くないですし、当たってもびくともしないのも面白くない。色々と試し、考え、話し合い、何度も強度チェックをしました。

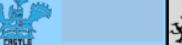
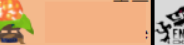
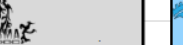
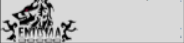
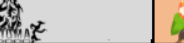
最終的に左の写真のようになりました。城を意識しつつ、すぐに倒れないけど頑張れば倒すことができる城の完成です。段ボールやペットボトルにチームカラーを装飾したり、旗を立てたりなど色々と工夫しました。見えていませんが缶も極と書かれた缶に変更しています。

攻城戦の場

右の図のように緑のフェンスを石垣に模して置き、攻められにくいようにし、赤の線の中に攻守ともに入らないようにルールを決めました。臨場感を観客にも味わってもらえるように仕切りを作り、間近で観戦してもらいました。



得点表（高2生徒が Excel で作成。点数は例です。）

02:00										start stop reset			
攻城戦	第1試合		第2試合		第3試合		第4試合		第5試合		第6試合		合計得点
攻撃側													
守備側													102
残り時間	0秒		120秒		120秒		120秒		120秒		120秒		
落城	成功		成功		成功		成功		成功		成功		133
褒美	有り		有り		無し		有り		有り		有り		
侵入回数	1回		0回		1回		1回		0回		0回		131
直撃回数	4回		1回		1回		1回		0回		0回		
点数	37		68		65		70		63		63		
時間×0.4 + 落城10 + 褒美5 + 侵入2 + 命中5													

規則・決まり事

試合時間は2分。攻撃3人、守備2人で行う。

得点は落城（城が倒れた）10点、直撃（ピンに当たった）5点、侵入（線の中にボールが入った）2点、褒美（生徒が落城させた場合のボーナス点）と残り時間×0.4点が入ります。この得点配分は何度も試合して良い感じになるようにしました。（授業では残り時間×0.5にするなど変更するときもあります。）

ただただ落城させる速さを競うのではなく、侵入や直撃の回数、落城させる人、残り時間などを考えて作戦を立てなければなりません。攻守ともに話し合いをしないと…。

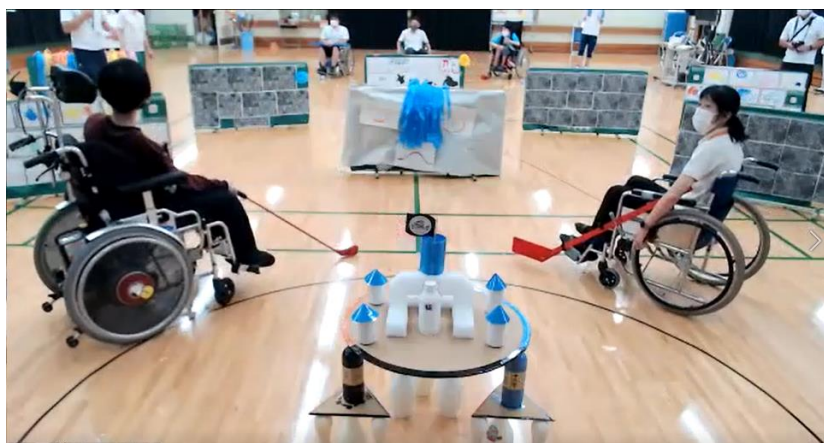


試合開始（出陣）はほら貝の音で始まります。



練習では何度も落城することがありましたが、当日は6試合中1回のみの落城でした。練習と本番はやはり違うみたいです。

落城させる喜びではなく、城を守り切った喜びや侵入、直撃で得点を稼げた喜びなど色々とあって良かったです。観客からも前のめりに見て、力が入ったと感想をいただきました。



すべての競技で生徒たちは本当に『極 ～限界をブチ破れ～』のスローガン通り極をめざし頑張っていました。優勝はフューチャーでしたが、どのチームも諦めず最後まで楽しそうにプレーしているのが印象的でした。新競技の攻城戦はとねスポの中でも人気競技になりそうで発案した生徒も喜んでいました。高3生も最後の最後で納得いくプレーができた喜んでいました。





最高の体育祭となりました。
本当にありがとうございました。

