

「勝つ」より「つなぐ」

学年別のバレーボール大会が、順番に行われています。久しぶりに生徒がはつらつと動き回る光景を見ることができて気がします。歓声が飛び交い、笑顔があふれる活動はいいですね。体育大会もよいのですが、バレーボール大会は和気藹々（わきあいあい）とした雰囲気、端（はた）からリラックとして見ることができました。

どの学年にも、「円陣パスの部」と「バレーボール（リーグ戦）の部」がありました。「やはり攻防のあるゲームの方がおもしろいだろう」と私は思っていました。実際は違っていました。円陣パスの方がおもしろいのです。

チームによって作戦があること、ボールを拾い続けるという単純でわかりやすい目標に向かって全員が必死になれること、そして、点を取るのではなく、記録に挑戦であることが、生徒たちを必死にさせていたように私には思えました。

ゲームのおもしろさはいまいちです。点が入らないと盛り上がりません。相手のコートにボールを返さなければならぬということ。プレッシャーになり、生徒の動きが消極的になっていくような気がしました。

それに対し円陣パスはその逆です。つなぐ回数が増えれば盛り上がります。とにかく触ってボールを上へ上げさえすれば、仲間がつなげてくれます。上げるだけでよいので、「返さなければ！」というプレッシャーはありません。その分、生徒の動きはずいぶん積極的だったように見えました。

作戦もユニークでした。ボールに触れた生徒は外れて、円陣パスから距離を取ります。その代わりに新しい仲間が入り円陣パスに加わります。そうやって、全員が代わる代わるパスに参加していました。別のチームは円陣の中心に一人置き、その生徒が、円陣を作っている仲間一人一人にパスを送っていました。

どちらもすばらしい作戦だと、私は感心しました。勝敗はともかくも、できるだけ多くの仲間がボールにコンタクトできるようにするための作戦です。得意な生徒だけがボールに触るのではなく、苦手な生徒を決してないがしろにしないやり方で臨めるのは、円陣パスならではないでしょうか。一部で「勝つ」より、全員で「つなぐ」の方が、学級の絆を強めることでしょう。

（九月十日 記）

