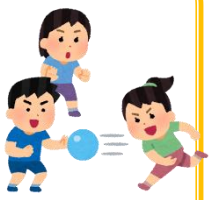
榆木小学校　学校通信
No.４４
なりたい自分になる！
PLUS ULTLA
令和７年３月７日
文責　余宮

３月に入り、卒業式の練習も始まりました。いよいよ令和６年度のグランドフィナーレが目前です。

審判というゲームメーカー



先日、体育委員会企画のドッヂボール大会が開催されました。各学年の子どもたちが学級対抗などのチームをつくって、ゲームを楽しんでいるようです。

あれ？ちょっとトラブルが起きているようですね。当たったときに、バウンドしたか、していないかでもめているようです。

「私はバウンドしていないように見えたんだけど、バウンドしていたの？」

「僕にはバウンドして当たったように感じた。だからノーカウントで」

非常に微妙な状況に、当事者だけでは判断が難しいようです。そこに、ピッピーと電子ホイッスルが鳴りました。審判を務めてくれている、体育委員会のけいさんが登場。

「だったら、今回はじゃんけんで判定します」

この判断に、ゲーム当事者２人も同意し、じゃんけんでバウンドしていない、に決まり。その結果にも２人は納得。なるほど、なかなかの大岡裁き（古いですか？）でした。

ここで重要なのは、じゃんけんで決したことよりも、審判が毅然とした態度でゲームをメイクしたことだと、私は思います。

近代スポーツには、審判がつきものです。スポーツ発祥当時、トラブルなどは選手同士で判定していたそうです。でも、いつしか勝負にこだわるようになり、判断のずれが起きることもしばしば。そこで、ルールが整備され、審判が導入されることになったとか。これは、いつでも、どこでも、だれとでも公平で公正なゲームを楽しむための、画期的な発明です。

その審判について、ある雑誌に大変興味深い記事が載っており、とても感銘を受けました。

最近では、ラグビー公式戦の審判にはマイクがついており、その会話がテレビでも聞こえてくることがあるそうです。そのマイク音から聞こえてくるのが、選手との会話。審判は常に選手とコミュニケーションをとりながら、ゲームを進行していることがわかります。

そして、ゲーム中に反則（ファウル）を見つけてすぐに止めているかというと、そうでもない。アドバンテージというルールに従って、ゲームの様子を見ながら、反則を受けたチームに有利ならばその場は流したり、逆に戻したりもする。また、反則が起きそうな場面では、あえて選手に声をかけ、未然に防ごうとする姿も見られるとのこと。ある場面では、不満そうな選手に毅然とした声をかけ、自分自身の判断基準を示しながら、ゲームをコントロールすることもあるということでした。ある審判は、次のようなコメントを発したそうです。

「審判は反則を見つけることが本来の目的ではなく、ゲームの流れを最優先に、悪いことが起きないように常に声をかけます。だから、悪いことには毅然とした態度で臨むのです」

どうもこれは、ラグビーがもともと優秀な人材を育成するための教育の場であったことにも起因（諸説あり）するようです。

場は違えど、体育委員のけいさんの毅然とした態度も、このラグビー審判の信条や考え方につながるのではないでしょうか。スポーツの経験のみならず、人と人をつなぐ審判という役割の経験も、子どもたちにとっては「みんなでなりたい自分になる」学びの場なのですね。

豊かな学びの姿が、また榆木にいろどりを与えてくれました。