

# ちゃれきんぐ



# ごあいさつ

新春の候 謹んでお慶び申し上げます

おかげさまで持ちまして、ちゃれきんぐ株式会社として13年目を迎え、TRAMBOULはオープンから5年目を迎えることができました。これも一重に会員の皆様のご理解とご協力があったのことに重ね重ね御礼申し上げます

TRAMBOULに生後6ヶ月で出勤するようになった子犬は専門的な訓練も受けていないのに、不登校の子ども達や障がいのあるこども達の心をゆっくりと解いてくれます。セラピードッグとして十分その力を発揮してくれています。毎朝、「今日もお仕事に行きます」という顔で出勤準備を始めます。自分の役目を明確に理解しています。

その姿を見て私も自分の役目を明確にし、出勤します。私の役目は「子ども達を笑顔にすること」です。

私の一日は毎日「子どもたちの笑顔」のために始まります。

今年も一年間どうぞよろしくお願いいたします。

ちゃれきんぐ株式会社 代表取締役  
間屋口 貴仁



# ゲームは悪くない



世界のゲーム人口は30億人になると推測され、日本だけでみても6000万人に迫っている。

子どもたちの周りには生まれた時点ですでにゲームというものがあり、当たり前のようにゲームをやり始め、暇な時間があるとゲームをする。

1983年に家庭用ゲーム機「ファミリーコンピュータ(ファミコン)」が発売されたときのことは鮮明に覚えている。当時9歳だった私の遊びと言えば、公園で野球やサッカーをするか、近所の山に入ってクワガタやカブトムシを採るくらいのものであった。しかし、その年の夏休み突如として友達の中のヒーローになった子が生まれた。彼はいち早く「ファミコン」を手に入れ、公園のベンチでみんなにその面白さを熱弁している。そして、一人、二人と公園に来る者がいなくなり、みんなヒーローの自宅でファミコンを楽しんでいた。人が集まらなくなった公園で一人サッカーボールを蹴り、山を走りまわった。(結果、足の速いサッカー選手として大学までプレイすることができた)そういった意味で「悪くない」と言いたいのではない。

技術の進歩や興味が進化することは私たちが私たちに必要だ。すでに生まれたモノを否定するのではなく、「知る」ことの方が大切だと考えている。

ゲームが持つ可能性は「スポーツ」の世界へも発展している。あらゆる「ボーダー」を超えて競いあうことができるようになっている。

道具のほとんどがそうであると思うが、「使い方」については課題が出る。そして、道具を手にした以上はその使い方について共通理解を図るのは当然である。

使い方を共に考えましょう！

そうは言っていますが私はゲームを一切やりませんけど。





「大人になったら後悔するよ」と言われたことがある。  
それを言った大人は後悔をしていたのだろうか？  
まあ、こういう場合はたいてい子どもの頃「宿題」を適当にしていたのであろう。そして、大人になってまさに「後悔」しているとうことにしておこう。  
「どうせ社会に出たらこんなの使わないだろ」  
とやらない言い訳を知らない「未来」にぶつけていた。  
残念ながら、使うんだよなー。社会にでたら。

## 論理的に考えられるようになるために勉強している

運動指導の現場でよく見聞きする言葉に「発育・発達に応じた」というものがある。これはとても大切な視点である。そしてこの視点は運動だけに限ったことではない。

人の成長に合わせて知識を獲得したり、事実を理解したりと「学習」においても発育発達に合わせて学べるように工夫されている。私はこの学びの方法には賛成である。なぜなら、段階的に脳をトレーニングすることができるからである。それは、少しずつ論理的に物事が考えられるように「学校」という「機会」が整っているとかがえることができる。であるとしたら、この機会を使わない手はないと思う。無論、その機会を有効に活用できない状況の場合は、「学校」という機会以外にトレーニングを受けることができる「場」は多くある。それらの社会的なリソースをうまく活用し、貴重な成長の機会に合わせた「論理的思考力」を成長させるのは大切だと思う。





どれだけ未来に  
近づいても  
この風景は残し  
たい。

TOTTORI CUBE ICE CLUB

金田氷店