

「ハドル」

2026・4・28 重枝 一郎

先日、朝の礼拝で、宗教主事の前田先生が、「アメリカンフットボール」のファンということ話を話した。まさか前田先生がアメフトに関心があるなんてビックリである。

実は、私自身も大学2年次から社会人1年目までアメリカンフットボールに熱心に取り組んでいた。ポジションはQB（クォーターバック）で、チームではリーダーシップを発揮しないとイケないポジションであった。

アメフトは、11人对11人で試合をし、4回の攻撃で10ヤード（9.14m）進まない、相手に攻撃権が移るルールである。野球でいう3アウトが、アメフトでは4アウトということになる。私は、入部して最初からQBを任された。チームの司令塔である。プロや強豪校の世界では、アナリストが戦術を分析して作戦を立てる。事前に用意されているプレー数は300近くあると言われる。その中から、オフェンスでも、ディフェンスでも、状況に応じてプレーを選択する。プロや強豪校はその指示がベンチからサインで伝えられる。私のチームは、アナリストのような人材がいるわけもなく、私が50プレーくらいのプレーブックを作り、チームメイトと共有し、私がプレーしながら指示を出していた。これは弱小チームだから仕方なかった。

ただ、私の実感としては、これは、とても貴重な経験をしたと今でも思う。特に教師になって（教師の仕事とは限らないが）生きた経験は、「ハドル」である。厳密には、短い「ハドル」の時間の中での判断の経験値である。

アメフトでは、1つのプレーが終わり、次のプレーをするまでに、さっと11人が集まって、「ハドル」という作戦会議をする。その時間は25秒。25秒で、相手ディフェンスの情報を収集したり、次の作戦をコールしたりし、プレーを決定する。その際、とにかく4回の攻撃で10ヤードを越えるためのプランをイメージするが、相手も1回1回ディフェンスフォーメーションを変えるので、イメージ通りにならないことがほとんどであり、柔軟に作戦を変更もしなくてはならない。場合によっては、QBがプレーを始める直前で、「ハドル」で決めた作戦を変更し、声や合図で味方に新しいプレーを伝える「オーディナル」を発動することもある。試合を通して、この繰り返しである。身体は当然疲労するが、頭も疲れる。

以前、校長研修だより207「人間臭い先生」の中で、「行為の中の省察」を書いた。「判断をする際、一瞬でいくつかの考えを頭に浮かべ、相手に応じて、その中の1つを取り出す」ことを言っている。1つのことしか考えていない場合は、押し付けや感情的になっている場合が多く、いろんな生徒に対応できていないことが多い。もし、1つのことしか思いつかなくても言い方はいくつか考えておきたい。私は、この「行為の中の省察」は、アメフトの「ハドル」の時間と重なる。

「ハドル」で作戦を伝える時、短時間で、「状況把握」「ねらい」「モチベーション」などを考え、プレーを選択する。特に「伝え方」は大切だった。「このプレーはお前にかかっている」と言って責任感を高めたり、「進まなくていいから突っ込め」と言って思い切りを出させたり、少ししか進めなかった時「ナイスゲイン、それで十分だ」と貢献感を高めたりすることはとても大切であった。そして「ハドル」をとく時、全員で一本締めのように合わせて手をたたく。チーム全員のマインドを揃える。「いくぞ!」と気合が入る。1回の攻撃で進まなくても、その1回目の攻撃を2回目3回目の布石にすることができる。

私は、アメフトを通して、一人一人の存在（One&Only）と、チームメイトの協力なくしては、勝利はないことを何度も味わった。その後、教師という仕事をする上でも、それは変わらない事実であった。前田先生、私は今号を書きながら、思い出に浸っている（ありがとう・笑）。