

児童健全育成賞（数納賞）佳作

児童館における運動遊びの実践
—児童厚生員同士の学び合いを通して—

宮城県名取市

名取市下増田児童センター 館長 渡 邊 由 貴

はじめに

子どもたちの体力低下、運動不足、運動機能の低下が叫ばれるようになって、どれくらい経つだろうか。

宮城県内の児童厚生員等で構成する「運動遊び研究サークルきんにく〜ず」は、2019年に発足10周年を迎えた。月に一度の勉強会や被災地支援、JUMP—JAMを通して学んだことを、それぞれの児童館で実践してきた。

学校体育でもない。スポーツクラブやスポーツ少年団でも習い事でもない。子どもたちがいつでも誰でも喜んで楽しく体を動かして遊ぶのを、児童館で当たり前の光景にしたい。それは、児童館だからこそ実現できるのではないか。

児童厚生員が「児童館だからできる運動遊び」にこだわり学び合い、その可能性と重要性を求め続け、重ねた実践を紹介する。

「運動遊び研究サークルきんにく〜ず」発足

2008年、当時児童厚生員500名余中19名の体育指導員研修を担当することになった。自分自身も児童館配属当時から4年間は体育指導員だったので、後輩に当たる現在の体育指導員はどのように子どもたちと向き合っているのか、非常に興味が湧いた。

ところが、いざ研修を担当してみると、体育指導員の表情がとても暗く、研修会場は非常に静かで、体育指導員同士のつながりは皆無に等

しい状況だった。前年度の研修のアンケートには「児童館の先生に相談しても、『あなたの好きなことをすればいい』としか言われない」「誰も具体的なことを教えてくれない」「自分は運動が苦手なので、子どもたちへの指導は難しい」と、否定的、悲観的な言葉が並んでいた。私は、体育指導員が、具体的にどの場面で何に困っているのかを本人たちから聞くため、体育クラブの見学に回った。体育クラブでは、子どもたちが楽しそうに活動しているのだが、体育指導員が不安そうに子どもたちの前に立っていた。私は、客観的によかったと感じたことはそのまま伝えたり、他館の体育クラブの様子を伝えたりした。悩んでいることはいっしょに考えたりするよう心がけた。やがて、他の体育クラブでの様子が気になりだしたようで、その後の研修では、指導員同士が積極的に意見交換をする姿が見られるようになった。

翌2009年、県内の児童厚生員向けのイベントで遊びを紹介してほしい、と打診があった。すぐに体育指導員の顔が浮かんだ。これは、彼らにとっていいチャンスになる、と考え、運動遊びを紹介してもらうことにした。早速、全体育指導員に声をかけたところ、19名全員が二つ返事で参加と答えた。そして、このイベントのためだけに結成されたグループに、便宜上「きんにく〜ず」と名前を付けた。

イベントまでの1か月間、彼らは何度も集ま

り、話し合いを重ねた。翌日からすぐに児童館で遊べるものを紹介しよう、と、紹介する遊びを精査し、それをどのように伝え、見せ、実践するかを考えた。説明の仕方、フォローの入り方、デモンストレーションの見せ方、参加者のフォロー、声かけ等、話し合いの内容は細部に至り、ときに話し合いは深夜に及んだ。

イベント当日。少々緊張して臨んだ運動遊び紹介の時間は大変盛り上がり、参加者に大いに喜んでいただいた。参加者の喜ぶ姿を見て、大きな達成感を味わった。

イベントから数日後、せっかくできたこのネットワークを生かして、運動遊びについて勉強していきたい、との声が上ががり、きんにく〜ずは「運動遊び研究サークル」としてスタートすることとなった。

手探りでの「定例会」

サークルとしてスタートした「きんにく〜ず」は、月に2回勤務後に、市内のコミュニティセンターを拠点に活動を開始した。

定例会では、各館で実践している運動遊びを紹介し合い、みんなで実際に遊んでみた。運動遊びを紹介したメンバーが、実践の中で困っていることを相談したり、うまくいったことを発表したりしたことに対し、みんなで意見を出し合った。また、その遊びをもっと面白くするための意見を出し、それをその場で実践して確認し、次回の定例会まで各館で実践し、その結果を報告し合った。

活動を重ねるごとにメンバーは増え続けた。体育指導員だけではなく、体育指導員と同じ児童館に勤務する児童厚生員が相次いで加入した。また、「体育指導員」の中には運動に苦手意識をもっている者もいた。「運動が苦手な子の気持ちがわかるので、その子たちの気持ちを代弁したい」と積極的に活動に取り組んでいた。そして、その活動は賑わいを見せ、少しずつ活発になっていった。

子どもの「声」から生まれたたくさんの遊び

定例会で行われる、各館の様子の報告で一番大切にしたのは、子どもから寄せられた「声」である。「鬼ごっこをすると、鬼から抜け出せない」「ボールの遊びになるとボールに触れない」「ボールを投げるのが得意な人といっしょにボール遊びをするのは怖い」「待ち時間が長い」等遊びに対する子どもの「負の気持ち」の報告が非常に多いことに気づいた。ここで活躍したのは、運動が苦手なメンバーである。この言葉から想定される遊びの場面を丁寧に分析してくれた。そこで、「負の気持ち」を生み出さずに済むためにどのようにルールを変えたいかを考えた。ボールを複数使ったり、鬼が使える魔法のおまじないを入れたり、試行錯誤を繰り返し、形にした。こうして作った遊びを、メンバーはそれぞれの児童館にもち帰り、実践しては定例会で報告、調整をした。

児童館の職員として～子どもの変化～

当時勤務していた児童館では、いつも同じ子どもたちがホールでドッジボールをすることが多く、他の子どもたちが「ホールを使いたい」と言えるような雰囲気ではなかった。ドッジボールも「思い切り投げる」「思い切り当てる」ことが目的となっており、見ても決して気持ちのいいものではなかった。何を話しかけても「うるせー」「かんけーねーだろ」といった言葉が返ってくることもしばしばで、子どもと職員の距離が近づくのに、多くの工夫が必要な状況だった。

そこで、定例会で学んだ遊びをはじめ、体を動かす遊びを子どもたちに仕かけていくことを職員間に提案し、毎放課後に全職員で取り組んだ。鬼ごっこをはじめ、跳び箱、リレーなど、様々な遊びを準備して、毎日子どもたちの来館を待った。

はじめは面倒くさそうにしていた子どもたちも、徐々に遊びに夢中になり始め、館内外問わずどこでも走り回って楽しむようになっていった。遊びが充実してくると、子ども同士のコミュ

ニケーションも円滑になってきた。「おまえ、うまいじゃん」と相手の行動を褒めたり、怪我した子に対して「大丈夫だったか?」と声をかけたり、相手を思いやる言葉が簡単に出るまでに変わってきた。そのうち、子どもたちが遊びの準備をし、高学年の子どもたちが中心となって、遊びを展開するまでとなった。

メンバーの児童館でも、子どもたちが中心となって運営するダンスのチームが生まれたり、担当するクラブへの取り組みに積極性が見られるようになったりするなど、様々な変化が見られるようになってきた。

児童館職員として～大人の変化～

子どもたちに変化が見られ、手応えを感じるようになると、職員はますます積極的に遊びについて考えるようになっていった。少人数でできるもの、少しのスペースでもできるものを考えては試し、子どもたちと楽しみながらいっしょの時間を重ねていくようになった。また、公園全体を使ってしっぽ取りをしたり、遊歩道を使ってリレーをしたり、思い切ったスペースの使い方にも挑戦した。気が付けば、体育指導員だけではなく、どの職員も運動遊びを展開できるようになっていた。

また、遊びの中で「もっと早く走れるようになりたい」という子どもの声から、近隣中学校陸上部を招いて走り方を教えてもらう行事を開催したり、メンバーが所属している児童館との合同運動会を実施したり、館の行事に膨らみをもたせることができた。

子どもたちが遊びに夢中になったり思いやりの気持ちを素直に見せてくれるようになってくると、職員はいとも簡単にその場面を褒めるようになっていった。「がんばったね」「今の言葉はすてきだったね」など、子どもたちの具体的な行動に対してプラスの言葉をどんどんかけられるようになってきた。少しずつ、子どもたちとの信頼関係を築いていくことができ、当初の目標どおり、子どもたちと職員の距離が近くなっていく実感をもつことができた。

子どもたちとの距離が近くなると、子どもたちは自分が抱える心配事や不安なことも話してくれるようになってきた。その言葉をキャッチし、個別対応に至ったケースがいくつもあった。運動遊びを仕かけていくことから、遊びの充実を経て、個別援助に至る、という児童厚生員としてのスキルアップに繋がったと感じている。

東日本大震災

2011年3月11日14時46分。東日本大震災発生。

仙台市内は最大震度7を観測。当時勤務していた児童館は、大きな被害を免れたが、地域の子どもの多くは避難所での生活を強いられた。翌日から開館したものの、来館者はおらず、避難所を回りながら子どもたちや地域の方々に声をかけ、地域の状況を把握するのに必死だった。震災から4日、電気、電話が復旧し、やっとメンバー全員の無事を確認することができた。

児童館と併設する市民センターが一時避難所となったため、遊んでいる子どもたちと避難者が混在していた。長引く避難生活の疲労、この先への不安を抱える避難者が、遊んでいる子どもたちに怒鳴り声を浴びせることもある、というメンバーの報告もあった。

こんな時だからこそ子どもたちに「遊びを通して固くなっている心も体もほぐしてほしい」という思いは強くもっていた。被災三県では子どもたちが不自由で窮屈な思いをしているに違いない。自分たちも被災者であるが、目の前の子どもたちや被災地の子どもたちに自分たちらしい支援をしたい、と強く思った。「今こそ、運動遊びが必要な時だ」と考え、2011年5月、きんにく～ず定例会を再開した。月2回集まり、児童館の様子を報告しあいながら、子どもたちを思いっきり遊ばせることを一生懸命考えていこう、と声をかけ合った。

個々のスキルアップの場になった「運動遊びをお届け」訪問

震災から1年が経過した2012年春。被災地

の児童館・児童クラブに多様な専門性を持っている団体を派遣し、子どもたちの伸びやかな時間を確保し、子どもやスタッフの元気づくりを応援する「日産プレジデント基金 あそびプラスone」がスタートした。きんにく〜ずはこのプロジェクトに参加し、5年間福島県を中心とした児童館、放課後児童クラブに出向いて、子どもたちに運動遊びを届けた。

「放射線の影響で、子どもたちを外に出すことができないので、狭くても遊べるものを紹介してほしい」「やっど小学校の体育館をお借りできたが、そのノウハウがないので来てほしい」等、様々なご要望をいただき、その期待に応えるための挑戦を始めた。

1か所にメンバー3~4人で訪問することとした。事前に訪問先の先生と、参加する子どもたちの学年や人数、子どもたちが好きな遊び、先生方が子どもたちに紹介したい遊びのタイプを伺い、それをもとに訪問するメンバーでプログラムを計画した。事前に会場を下見し、先生方といっしょにプログラムを立てることもあった。

訪問が終わると、振り返りを行う。子どもたちの様子はどうだったか、子どもたちに合ったプログラムだったか、プログラムの進行は適切だったか、子どもたちが思いっきり楽しめるようなアプローチやフォローができていたかを振り返る。訪問の様子は定例会で報告され、メンバーで共有するとともに、さらに内容がよくなるためにはどうしたらいいか、意見を出し合った。

館にたったひとりの体育指導員であるメンバーは、プログラムの計画、立案、当日の進行など、通常は全て一人で行っている。これを、複数人でいっしょにひとつのプログラムを計画することが、様々な考え方や感覚を出し合う機会となり、お互いのスキルアップにつながった。それは計画・立案に留まらず、環境設定、会場の使い方、当日の子どもたちへの説明の仕方、間の取り方、サポートの仕方、子どもたちへの声かけの仕方など、振り返り項目は細部に渡った。

この中でメンバーは、与えられたプログラム時間の中で、子どもたちが集中を切らさず、終始安全に楽しんでもらえるためのポイントを見つけていった。

このころから、体育指導員研修会での体育指導員である彼らの発言に変化が見られてきた。子どもたちの動きを引き出す体育指導員としての視点、職員としてのスキル中心に意見が出るようになり、「運動が苦手だから指導ができない」「相談できる人がいない」等、体育指導員としての立場中心の発言は大幅に減った。子どもたちに楽しんで取り組んでもらうためにはどうしたらいいか」といった、子どもたちにフォーカスした発言が増えていった。体育指導員として意欲的に職務を全うしようという姿が見え始め、被災地支援活動が、各館での体育指導員としてのスキルアップにつながっていったと強く感じた。

「日産プレジデント基金あそびプラスone」での児童館・児童クラブの訪問は5年間で60余りに上った。

訪問先の変化

被災地支援最後の2年間は、「各館での運動遊びの日常化と活性化」「集団を意識した遊びの展開」「現地職員同士の連携強化」を目指し、福島県相馬市・新地町と宮城県亘理町・山元町にそれぞれ1年ずつ訪問した。実技研修、各放課後児童クラブでの普段の遊びの報告、課題の洗い出し等の情報交換をした後、各クラブで遊びを実践してもらう。各クラブにはメンバーが訪問し、その児童クラブの立地条件や施設、課題に合わせて遊びをいっしょに考え共に実践する。実践後は振り返りを行い、今後の展望をいっしょに考える。その時の様子とその後の変化について、次の研修で発表し合う。そこで新たな目標を立て、各児童クラブに戻り、また実践をする。ちょうど中間に差し掛かるころ、全国の児童館職員が集結し「あそびにコンビニ」を開催し、楽しい遊びを紹介するとともに、きんにく〜ずメンバー総出で運動遊びを紹介した。そ

の時には、訪問先の職員の方に子どもといっしょに参加してもらい、子どものつぶやき、小さな動きをつぶさに拾ってもらい、子どもたちの中で起こっている心の動きを感じてもらおうようお願いし、今後の実践へのヒントにさせていただいた。

研修、実践、研修、実践と繰り返していく中で、それぞれの放課後児童クラブに2回ずつ訪問し、震災による運動不足と運動の機会不足を挑んでいった。

この訪問により、各児童クラブや児童館で大きな変化が生まれた。

とある児童クラブから、「実技研修の中で、我が児童クラブの子どもたちが絶対に好きだと思える遊びがあった。しかし、説明する自信がない。どうしても子どもたちに紹介したいので、その遊びを子どもたちに紹介してほしい」というご相談を受けた。

そこで、訪問した際に、リクエストがあった遊びと、もう一つの遊びを紹介し、時間いっぱい遊んできた。体育館を使える時間ぎりぎりまで、子どもたちはひたすら走り続け、汗びっしょりになってその日の遊びを終えた。

その後の研修で、この児童クラブからは、訪問翌日から子どもたちが遊びを目指して走って児童クラブへ来るようになったこと、早く遊びたいので、急いで宿題をするようになったこと、今日は体育館に行かない、という子がなくなったこと、全学年で一つの遊びをみんなで楽しむようになったことが報告された。

また、この児童クラブでは、どの子も体育館で遊びたい「遊び」ができるよう、平等性を保つために、曜日ごとに体育館での遊びを決めていた。しかし「毎日この遊びをしたいのに、曜日で決められると週に1度しかこの遊びができない」と低学年児童が高学年児童に相談をしたのをきっかけに、子ども同士が相談し合い、「自分たちが体育館で遊べる遊びを決めたい」と、高学年児童が児童クラブ代表として、職員に直談判した、というのである。

職員はもちろん快諾し、意見が割れたときに

はいっしょに考えて遊びを考えている、とのことだった。

ある児童館では、児童館が管轄する5つの児童クラブで、運動遊びによって子どもたちが嬉々として遊ぶ姿を引き出すことができたことを受け、職員による月1回の運動遊び研修会を始めた。

JUMP—JAMへの参加

2017年、児童健全育成推進財団とナイキジャパングループ合同会社のパートナーシップにより、東京都内の児童館で展開する運動遊びプログラム「JUMP—JAM」がスタートした。きんにく〜ずは、当初このプロジェクトのプログラム開発チームとして参加することとなった。

児童館で運動遊びを展開していくプロジェクトがスタートする。きんにく〜ず結成以来、「運動遊びの日常化」に向けて努力を続け、各所属の児童館では実践しその効果もみられてきたものの、「運動が得意な人たちだけが楽しめるもの」「運動が苦手な人にはできないこと」「イベントとしての取り組みで十分」といわれることが非常に多く、運動遊びの実践の広がりには難しい、と感じていた。メンバー全員がこのプロジェクトに大きな期待を寄せたのは言うまでもない。

「勝ち負けにこだわらない遊び」への葛藤から誕生へ

JUMP—JAMでの遊びを開発していく作業の中で、きんにく〜ずがこれまで8年間作ってきた遊びを紹介する機会が何度か設けられた。紹介した遊びには、鬼ごっこのようなものもあれば、対抗戦のボール遊びのようなものもあった。

いくつか質問を受けた中のひとつに『「負けたからつまらない、もうやらない』、と言う子どもには、どう対応するのか」というものがあった。

頭に浮かんだのは「それは仕方がない」ということだった。スポーツはもちろん、遊びでも勝敗がつくものが非常に多い。勝てば嬉しいし、

負ければ悔しい。勝つためにどうしたらいいかを考えるのも、負けた要因を考えるのも必要なことだ。その負けた悔しさを乗り越え、勝つ喜びを味わい、次への意欲が湧くものではないだろうか。だからこそ、きんにく～ずは負けた悔しさをバネに「次は頑張る」の『次』をすぐに準備できるよう、同じ遊びを早いテンポで次々に行い、何度もチャレンジできるよう工夫してきたつもりである。だから、「勝ち負けにこだわらない遊び」をイメージしたり、そのことを理解したりすることは難しかった。

一方で、負けたチームが泣いて悔しがったり、チームメイトに対して「お前のせいだ」と罵ったりする子どもの姿があったことは認識していた。また「どうせ負けるから入らない」と言った子どももいた。そのような子に対して、たしなめたり様子を伺ったりしながら、再び遊びに戻ってきてくれるのを待っていた。それが対応だと思っていた。しかし、勝ち負けを嫌い、遊びに入らなかったり、他児を言葉で攻撃したりするのは現実の子どもの姿としてある。

ここで教えていただいたポイントは、「動くことそのものを楽しめるように遊びを変化させること」と「勝ち負けよりも個々の動きや貢献した行動を言葉にして伝えること」だった。

まずは「動くことそのものを楽しめる遊びの変化」である。例えば、鬼ごっこをするときに、動きをどんどん変化させていくということだ。最初は走って移動していたものを、スキップやかかと歩き、手と足を連動する動きをしながら逃げたり追いかけたりするというものである。さらに、それを複数人で手をつないで行うということもできる。子どもはだんだん、鬼になることよりも動きや次の指示に集中し、動くことそのものを楽しめるようになる、ということだ。

次に「勝ち負けよりも個々の動きや貢献した行動を言葉にして伝えること」である。ずっと笑顔で楽しんでいけば「いい顔してやってたね」、友達へ励ましの言葉をかけていたら「よく気づいて声をかけてくれたね」、以前よりもできるようになったことがあれば「この前よりも〇〇

ができるようになったね」などと、具体的に言葉にして伝えるということだ。そして、最後に「こちらのチームの勝ち」と言わないことがとても重要だ。

このことをきんにく～ず内で理解するには少し時間がかかった。なかなか「勝ち負けあってこそ、楽しめるもの」という感覚や概念から抜け出すのに非常に時間がかかった。しかし、定例会で何度も話し合い、実践し、各館にもち帰って実践を重ねると、少しずつ子どもたちの様子に変化が生まれ、理解が進んでいった。

私も自分の児童館で何度も試した。安全地帯がある鬼ごっこでは、鬼の数を増やして、鬼にならない人がほとんど出ないようにルールを変え、鬼になることに抵抗をもたないようにした。また、島を渡っていく鬼ごっこでは、鬼にタッチされたら職員とじゃんけんをし、勝ったらゲームに戻れるようにした。職員にはじゃんけんでも同じものしか出さないようお願いし、簡単にゲームに戻れるようにした。鬼は自由に交代できることにした。子どもの動きに十分に気を配り、積極的に声をかけた。すると、普段図書室から出ない子どもが、館庭に出てくるようになり、嬉々として走り回るようになった。また、職員は「子どものころにこのような遊び方を知っていたら、きっと運動が嫌いにならずに済んだと思う。子どもたちへの遊びの紹介の仕方も分かった」と言い、その後の運動遊びの行事を担当するまでに変わっていった。

この4月から赴任した児童センターでは、「お前のせいで負けた」「へたくそだから混ぜない」と春先に言っていた野球少年が、「さっきのプレー、よかったな」と声をかけられるようになってきた。また、「今のゲームはどっちが勝ったの?」と聞かれ「どうだったかなあ。それよりも楽しくなかった? さっきのパスよかったね」と声をかけると、それ以上勝敗について聞かなくなってきた。今では、子どもたちが勝ち負けのある遊びをやっている、勝負がついたときはそのゲームが終わった時、と捉え、すぐに次のゲームを開始している。今では、1年

生から6年生まで男女関係なく鬼ごっこや陣取りをする姿は、日々当たり前の姿として、私の目の前に広がっている。

終わりに

きんにく〜ずの活動は10年が経ち、活動開始当時新任だったメンバーは主任クラスとなった。彼らが勤務する児童館では、彼ら以外の職員が運動スペースで運動遊びを進め、メンバーが図書室で折り紙やゲームをしているような様子も聞かれるようになってきた。現在勤務する児童センターでも、私以外の職員が、ホールでいろんな遊びを展開し、子どもたちといっしょに運動遊びを楽しんでいる。

「運動」は、得手不得手が非常にしやすい。しかしそれは、それまでの他人との比較や評価から作られたものなのではないかと思っている。そんな不確かなもののために、体を動かす楽しさを体感できないとは、なんともったいないことだろうか。

心身の健康を維持するために、生涯運動することは必要である。大人になればなるほど、その必要性は高まってくる。そのとき、運動の習慣化に向けて基礎になるのは、子どもの頃の運動に対する肯定的な感覚である。子どものころに体を動かすことを「楽しい」「気持ちいい」と感じていた人は、大人になっても体を動かすことによいイメージをもっているので、自ら体を動かし、運動習慣がつきやすく、心身の健康維持増進に期待がもてる。しかし、子どものころに、「苦手」「きらい」と思ってしまえば、大人になって自ら運動することは難しく、その健康維持増進は難しくなる。

昨今の子どもたちは、遊び場の減少、塾や習い事で短くなる放課後等子どもたちの遊ぶ時間や機会が減少している。今この世の中で、たとえ短い時間でも、評価されず、体を動かすことを自由に楽しむことができるのは、やはり児童館なのではないかと強く思うのだ。

児童館には、年間で行わなければならないカリキュラムやプログラムがあるわけではない。

子どもたちの様子や立地条件、学年や地域性に応じてプログラムを作ることはいくらでもできる。子どもたちが体を動かすことを楽しいと感じ、「得手不得手」ではなく「楽しい」「好き」と感じてもらうことができるのは、やはり児童館なのだと思う。

運動は人を選ばない。

人は運動を自由に選ぶことができ、だれもが楽しむことができる。

そこで得たたくさんの楽しさや喜び、爽快感の先に「健康」や「幸せ」が待っていて、豊かな人生の時間につながるものと信じている。

人類史上最も体を動かさないとと言われる現代の子どもたち。この子どもたちと共に、大笑いしながら楽しく体を動かし、その心身の健康の根幹づくりの実践と発信の場は児童館なのだと、強く強く信じている。

参考文献

- ・文部科学省 幼児期運動指針
第2章 幼児期における身体活動の課題と運動の意義
(2)丈夫で健康な体になる！
(3)意欲的に取り組む心が育まれる！