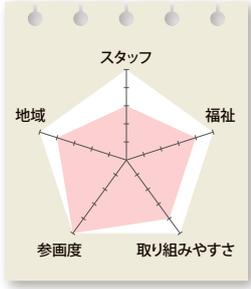


1 しまおに ～異年齢での運動遊び

▶ 考え、行動する力を育てる

「しまおに」は鬼につかまることのない安全地帯となる「島」を設けた鬼ごっこです。ここではさらにアレンジを加え、よりゲーム性を高めました。遊び始めはただ走り回るだけで精一杯でも、面白さがわかってくると、戦略を練ったり、チームで協力し合ったりと、子どもたちの成長が見えてきます。



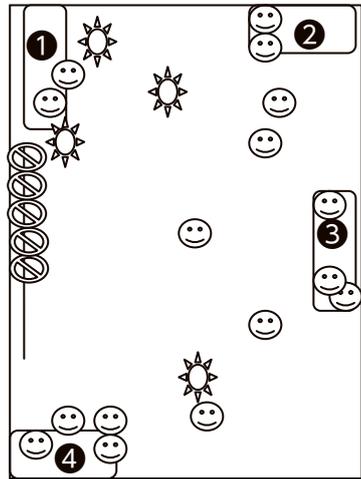
ねらい

- 毎日走り、動き続けることで、**体力がつき、持久力が向上する。**
- 置かれている状況を客観的に判断し、今、自分が何をすべきか**考え、行動する力が育つ。**
- 高学年をリーダーに、**縦のつながりや仲間との関係づくり**ができる。

実施条件

| | |
|-----------|--|
| 対象年齢 | 小学校1年生～ |
| 参加する人数の目安 | 10人前後～ |
| 必要なスタッフ数 | 子ども10人前後に対してスタッフ1～2名。人数が増えたら、適宜増やした方がよい |
| 設備/環境 | 室内外どちらでも楽しめる |
| 実施時期 | いつでも。衝突による怪我などを防ぐためにも、1年生は1年生だけで遊ばせながら、ゆっくりと内容理解を図る。慣れてきた年度中盤過ぎから上学年と一緒に行うのがよい（子どもの成長度合いによる） |
| 備品/道具 | 特になし |
| 総予算 | 約0円 |

プログラムの概要



「鬼」と「逃げる子ども」に分かれ、誰か1人でも、4つの島を鬼に捕まらずに10周回ることができれば、逃げた子どもたち全員の勝ちです。

- ☀ 鬼
- 😊 逃げている人
- ⊗ タッチされた人



会場には
子どもたちの元気な声が
響きわたる



しまおにの遊び方を表現した
オリジナルTシャツも制作

事前準備

- 子どもたちの成長の度合いによっては、事前に鬼ごっこなどをたくさんやって、さまざまな身体の動きを体得しておく必要があります。
- 衝突防止のため、できるだけ会場内にもものがないように環境を整えます。
- 安全地帯となる島を4つ設置します。体操マットを島に見立てたり、ビニールテープで囲って島を作るなど、会場となる環境に合わせて島を設置します。外で行う時は、白線やじょうろの水で円を作り、島にしてもいいでしょう。
- タッチされた人が集まるところを決めます。

進め方

- ①動きが一方通行になるように、島の回り方を決めます。全て四隅に配置するのではなく、一つの島を一辺の真ん中に設置したりすると、多様な動きを引き出せます。
- ②鬼を決めます（鬼の数は10人に対して2人程度が理想です。参加人数に応じて臨機応変に変更して構いません）。
- ③逃げる子どもは、まず1の島に全員入ります。鬼はフィールド外で待機します。
- ④審判を1人配置します。最初のうちはスタッフが務め、ルールを理解してきたら、子どもが務めます。1の島の近くにいると様々な場面に対応しやすくなります。

- ⑤ 審判がスタートの号令をかけたら、逃げる子どもは1～4の順番で次々と島を渡っていきます。島の上にいる時は、鬼にタッチされることはありません。1の島に戻る毎に「〇周」と自己申告することとします。
- ⑥ スタートから10秒経ったら、鬼もフィールド内に入れます。島にいない子どもをタッチしていきます。
- ⑦ 鬼にタッチされた子どもは、所定の場所（駐車禁止のようなマーク）で順番に待機します。
- ⑧ 誰かが1周して1の島に戻るごとに、待機していた子どもも1人ずつ復活できます（復活した子どもの周数はリセットされ、0周から再スタート）。
- ⑨ 全員が島に乗った場合は、審判がカウントする10秒以内に誰かが島の外へ出ます。誰も出なかった場合は、鬼の勝ちとします。
- ⑩ 誰か1人でも10周すれば（自己申告制）、逃げている子ども全員の勝ちとなります。鬼のほうに先に全員をタッチできたら鬼の勝ちです。

ポイント

- 参加者を募集する際は、普段から児童館によく通い、ゲームを理解しているメンバーが多くいるとスムーズに進みます。
- 鬼と逃げる子どもの力が拮抗するよう、逃げる子どもの人数やメンバーに応じて鬼を決めます。
- 最初は複数の鬼から逃げきること、逃げている子どもを捕まえることを十分に楽しむところからスタートします。
- 4の島から1の島に戻るたびに、捕まって待機していた子どもが1人ずつ復活するため、鬼は全員をタッチすることが難しい状況になります。そのことに鬼が気づいたら、鬼に作戦タイムを与え、戦略を立て、共有できるよう援助します。
- 審判は1の島の近くにおいて、子どもたちは1の島に戻るたびに累積周数を審判に申告します。9周走り終えた子どもが出た場合、審判は鬼と逃げている子どもたち双方に対して「10周目の子どもがいる」と伝え、さらに戦略を練るチャンスを与えます。
- 運動があまり得意ではない子どもや低学年児童が遊ぶ場合には、スタッフが鬼になり、島を渡ることを楽しむところからスタートするのがおすすめです。
- 子どもたち自分で戦略を練れるようになるまでは、逃げる方にもスタッフが入り、子どもたちにアドバイスをしながら進めましょう。
- 周数が多い子どものために、時には自分が盾になることも必要なことや、逃げる人

が4つの島に散らばっていた方が鬼も散らばってくれて逃げやすくなることに気づくと、じっくり状況を見極め、判断できるようになります。

●しまおにをすれば子どもが育つ、という考え方ではなく、しまおにを楽しめる状態の子どもたちかを見極め、適切に遊びを提供することが大切です。



会場によっては、島の数を3つや5つにします。



4の島をフィールドの真ん中に置くと、4方向から島を出ることができるので、動きにバリエーションが生まれます。



タッチされて復活をまっている子どもは待ち時間が長くなるので、ゲーム開始から5分後には全員復活できる等、より長時間運動できるようにルールを足してもOKです。



拮抗したゲームになると、長い時には勝負がつくまで30分以上要することもあります。長くなるほど仲間と相談しながら進めるチャンスも増え、リーダーも生まれやすくなります。状況を見極めながら、鬼を増やしたり、復活の機会を増やしたり、あるいはゲームを中断して作戦の時間をとったりすると、ねらいを達成しやすくなります。

安全への配慮

●最初は、皆、視野が狭く、自分が一番に10周回りたいと全員が全力で走るので、衝突も起こりやすくなります。スタッフが子どもたちに考えさせる「作戦タイム」をたくさん用意し、一人ひとりが機能すること、そのために「動かない」という選択も必要なことに気づかせていくことで衝突も減っていきませんが、初めは注意して見守りましょう。

子どもの主体的な 取り組みの視点



紹介したルールができあがっていくまでに、子どもたちとたくさんの試行錯誤を重ねてきました。

島の数、島の場所、鬼の数、復活の方法、島の回り方など、子どもたちの意見を取り入れ、どのようにもアレンジできる遊びです。

「こんなふうにしたらおもしろいのでは」という子どものひらめきをどんどん反映させ、独自の「しまおに」を作りあげていただけたらと思います。

プログラム アドバイザー

- 館児童センター（仙台市） 渡邊由貴
- 木町通児童館（仙台市） 齊藤寿一郎
- （公財）仙台ひと・まち交流財団子ども育成課 村上敏康

実際に やってみました

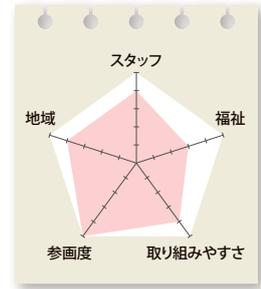
- 子どもたちに説明するためにも、スタッフはルールをしっかりと理解しておく必要があると思いました。
- 何周回ったかを自己申告することになっていますが、審判も本人も分からなくなってしまうことがあると思います。ホワイトボードなどに「正」の字で記録するといいかもかもしれません。
- 作戦タイムをとるタイミングが難しいと思います。
- 回数を重ねていくと面白くなっていくと思います。

にこにこ浜っ子クラブ（岩手県大船渡市）

2 Sケン ～異年齢での運動遊び～

▶ 2つに分かれて宝を奪い合う

Sケンとは、地面に大きなS字を書き、円い部分を各チームの陣地に見立てて、宝物を奪い合うゲームです。攻めと守りのバランスを考え、戦略を立てながらせめぎ合う頭脳戦が醍醐味であり、シンプルな遊びの中に、思い通りに体を動かせるようになる要素がたくさん詰まっています。



ねらい

- 子どもたち同士が**仲間を意識して遊ぶ**ことができる。
- **学年、性別に関係なく遊ぶ**きっかけをつくることができる。
- ルールやゲームの特性を理解し、**戦略を考え実践**することができる。
- ケンケンを通して、**自然に体を鍛える**ことができる。

実施条件

| | |
|-----------|--|
| 対象年齢 | 小学校1年生～ |
| 参加する人数の目安 | 10人前後～ |
| 必要なスタッフ数 | 子ども10人前後に対してスタッフ1～2人 |
| 設備/環境 | 室内外どちらでも楽しめる |
| 実施時期 | いつでも。1年生は1年生だけで遊ばせながら、ゆっくりと内容理解を図る。慣れてきた年度中盤過ぎから上学年と一緒に行うのがよい（子どもの成長度合いによる）。 |
| 備品/道具 | 宝物（ボールやペットボトルなど、何を宝物にしてもよい） |
| 総予算 | なし |

プログラムの概要

S字の外側をケンケンで進み、自分の陣地の宝物を守りつつ、敵陣の宝物を早く取った方の勝ちとなります。



 **事前準備**

- 子どもたちの成長の度合いによっては、事前に鬼ごっこなどをたくさんやって、さまざまな身体の動きを体得しておく必要があります。
- 地面または床に大きなSの字を書きます。
10人で遊ぶ場合、それぞれの陣地が直径3m程度が目安です。
- 両陣地に宝物置き場をつくり、宝を設置します。
- 安全地帯となる休憩スペースを設置します。休憩スペースの数は必ず2ヶ所ということではなく、子どもたちの体力やバランス感覚を見ながら決めるとよいでしょう。

 **進め方**

- ① 2チームに分かれます。
- ② プレイヤーは、それぞれの陣地にあるS字の切れ目部分にスタンバイします。
- ③ 自分の陣地からスタートし、S字の外側をケンケンで移動しながら相手陣地に入り、陣地内の宝を取ります。S字の外側から相手陣地にある宝を取ることはできません。
- ④ 移動の途中、両足を着いたり、転んでしまった場合は自分の陣地のスタート地点に戻り、再スタートします。
- ⑤ 休憩スペースでは両足をついて休むことができます。休憩スペースにチームの区別はないので、どの場所でも休んでもかまいません。
- ⑥ 自分の陣地内も、両足で立つことができます。ただし、相手チームの人が入ってきたら、自分の陣地でもケンケン相撲で応戦するのがルールです。
- ⑦ 先に相手の宝を取った方が勝ちです。



ポイント

- 最初からケンケンだけで進むのは、子どもたちの発達の状況から難しい場合があります。最初は走って移動し、相手チームの子と出会ったところでじゃんけんをして、負けた人は陣地に戻って再スタートするなど、時にはハードルを下げて実施してみてください。
 - 「ケンケンができないからやらない」「ぶつかるのが怖いからやらない」と子どもたちに思われてしまったら、ねらいに近づくどころか、この遊びの本当の楽しさを伝えることも難しくなってしまいます。子どもたちの「またやりたい！」を引き出すために、ルールや進め方を柔軟にアレンジして楽しみましょう。
 - 子どもたちが「やってみたい」と思い、や
- がてこのSケンのルールで遊べるようになると、体幹が鍛えられバランス感覚が育ったり、チームを意識し積極的にコミュニケーションをとる姿も見られるようになりますなど、子どもたちの変化や発達に期待が持てます。
- ケンケンがなかなかうまくできない子どもが、Sケンを通してみるみる成長していく姿を見ることができます。足をついても何度もチャレンジしていくようになり、状況を見極めて攻め方を変えていくような姿を見ることができるようになります。そういう変化に気づいた時には、「ケンケンをして長い時間できるようになったね!」「ケンケン相撲でもなかなか倒れなくなったね!」と積極的に声をかけてみてください。

 低学年の子どもが参加する時には、低学年だけでスタートするのも一手です。ぶつかり合うことが楽しさのひとつなので、それを「楽しい」と感じてもらえる入口を作りましょう。

 宝の前に「門番」を置けば、よりゲーム性が高まります。最後は門番と勝負し、門番を倒すことができたなら宝を取れるなど、役割を持たせると新しい面白さが生まれます。門番の倒し方は、手押しやじゃんけんなど年齢や習熟度に応じて決めていくとよいでしょう。

 安全への配慮

●夢中になると、相手の子を先に進めさせないように服を引っ張ったり、後ろから押したりすることがあります。注意して見守りましょう。

子どもの主体的な
取り組みの視点



子どもたちのおじいさん、おばあさん世代にも盛んに遊ばれていたものではないかと思います。地域や世代によって、遊び方が違うようなので、家族や地域交流等で話題にさせていただき、いろんな『Sけん』で遊んでみることもできるのではないのでしょうか。子どもたちが得た情報を、子どもたちが伝え、実践するというのもおもしろいと思います。

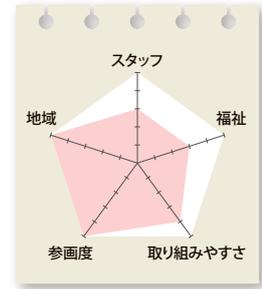
 プログラム
アドバイザー

- 館児童センター（仙台市） 渡邊由貴
- 木町通児童館（仙台市） 齊藤寿一郎
- （公財）仙台ひと・まち交流財団子ども育成課 村上敏康

3 どんぐりマーケット

▶ 身近な自然から自発的に学ぶ

どんぐりや木の実など身近にあるものを通貨として手作りの工作を売り買いする、絵本からはじまったお買い物ごっこプログラムです。ちょっとした仕掛けで身近な自然に気づき、子どもたちが遊びの中で自発的に様々なことを学んでいきます。



ねらい

- どんぐりなどの木の実を地域通貨として使うことで、**自然への興味関心**を育む。
- どんぐり・木の実拾いを通して、**親と子とのコミュニケーションのきっかけ**ができる。
- 身近な**自然や地域を再発見**する。
- 自分で商品に値段をつけ、売れた場合には送料が発生するため、売り買いにより**消費者教育としての学び**もひろがる。
- 自分の商品を購入してもらうことで**自己肯定感**を育て、他の人の商品を購入することで、**他者を認める感覚**を養う。

実施条件

| | |
|-----------|---|
| 対象年齢 | 全年齢（0歳児から高齢者まで） |
| 参加する人数の目安 | ・1日のみ実施の場合：10～30人 ・長期間行う場合：何人でも可 |
| 必要なスタッフ数 | 実施期間に関わらず2人以上 |
| 設備/環境 | 長期間行う場合は、商品を常時並べることができるスペース。 |
| 実施時期 | 使用する地域通貨の拾える時期などによる。 例えば、どんぐりの場合は秋。 |
| 備品/道具 | 短期間実施型（1～2日） ●値札 ●店名を表示する紙 （参加者に用意してもらうもの） ●バンダナー一枚（どんぐりを入れるバック・店の敷地） 長期実施型（10月～12月） ●地域通貨の一覧（標本など） ●値札 ●送料貼り付け用紙 |
| 総予算 | 約5,000円 |

事前準備

- 地域通貨の設定と、価値設定を行います。
(例：どんぐり1つ=1ぐり)
- 実施期間の設定を行います。
 - ・商品である工作物づくり（児童館内商品工場）
 - ・持ち込み商品出品期間の設定
 - ・両替の期間
 - ・お店での販売期間の決定
- 1日に購入できる最大個数を設定します。
(短期間実施なら個数制限なし、長期間実施なら1日1個など)
- 値札を製作します。その際、児童館内で製作したもの・外部から持ち込んだもの、などで色分けしておきます。
- 期間中の工場生産内容(児童館内でどんな工作をするか)を決定し、準備します。
- どこで木の実が拾えるかを記した地域マップを作成します。情報は完成させておくのではなく、来館者にシールを貼ってもらうなど、参加者と共につくる形にします。
- 木の実の価値の一覧を作成します。(掲示・チラシ・標本等)
- 短期間実施型の場合は、散策する場所の下見を行い、危険箇所などについて把握しておきます。

進め方

【イベント・短期間実施型（1～2日）の場合】

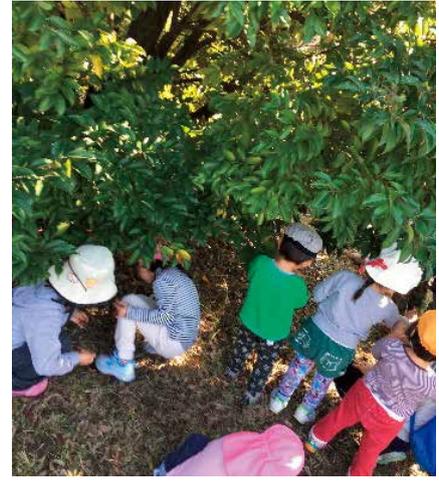
注) 散策する場所の下見を事前に行い、危険箇所・気を付けないといけな
い生き物や植物などの状況を把握しておきます。

① 絵本の読み聞かせ

導入として、絵本「ふゆじたくのおみせ」(作:ふくざわゆみこ・福音館書店)の読み聞かせを行い、どんぐりマーケットのイメージを感じてもらうとともに、マーケットの流れを説明します。

② 近隣を散策しながら通貨（木の実）を集めます。

- ・通貨（ぐり）の説明
- ・木の実拾いのマナーとルールや危険な生き物・植物の話をする
- ・実施施設近隣を散策し、どんぐりや木の実を拾う
- ・木の実拾い終了後、どんなものを拾えたか全体で共有する。
- ・雨の場合は、事前に準備しておいたどんぐりを選別する作業を行い、お



給料としてどんぐりを渡す。労働の対価として地域通貨が入手できることを実感させる。

3 商品を作ります。

- 簡単な商品（工作）を当日参加者でも作れるようにしておく（例：自然物を使ったものでもいいし、折り紙や廃材を使った自然物を使わない商品でも可能。普段の児童館の工作行事で行っているようなもの）
- みんな同じような商品だけでなく、オリジナリティが出る工作内容も準備する（例：木の実を使った工作など）
- 開催日を事前にお知らせして、それまでに自宅などでオリジナル工作の商品を作っておいてもらい、持ち込んでもらう

4 作った商品の値段を決め、お店屋さんの準備をします。

- お店屋さんの敷地は1人あたりバンダナ1枚（2人組の場合は2枚分）とする
 - お店屋さんの名前を用紙に記入し、お店の前に配置する
 - 商品に値段をつけ値札に記入し、商品の横に並べる
- 注）短期間実施型の場合、最低価格は設定しません。

5 各自お買い物ごっこを行いながら、他の参加者が自分の店にお客さんとして来たときはお店に戻り、対応します。



- ⑥ フィードバックと振り返りを行い。子どもたちがこれからも自然に興味を持ち、継続して木の実などを手に取るように促します。

【長期実施型（10月～12月）の場合】

〈開始前〉

- どんぐりマーケットの説明（導入）
導入として、平素利用している子どもたちなどに絵本「ふゆじたくのおみせ：福音館」の読み聞かせと、お買い物ごっこの開催と仕組みの説明を行います。
- 児童館便り・チラシなどをつかい実施周知
- 商品展示スペースの確保



- どんぐりを拾うことができる場所の地図掲示
- 木の実どんぐりごとの価値一覧の作成・掲示（チラシに掲載・標本を児童館に並べておく等）→来館者にどんぐりや木の実を拾っておくように促す
- 通貨として使用できないものを伝える（よごれたもの、つぶれたり、割れた木の実）

商品が売れた場合のお給料システムの構築

- 商品の値段は作った本人が決める、本人以外は値段に関して意見してはいけない。

注）給料発生の兼ね合いから最低価格は10ぐり以上。

〈お給料制度〉

- 児童館内工場で作った商品が売れた場合はお給料として値段の1割を本人に支払う。
- 家など自宅で作った持ち込み商品は売れた場合に値段の2割を本人に支払う。

※売れた場合に支払われる給料を高く設定し、各家庭でのオリジナル商品の出品を促す。

〈お給料の受け取り〉

- 商品が売れた場合は、割り印を押したうえで、右側の半券をお給料ボードに張り付けていく。お給料の支払いは本人が受取サインに名前を記入しスタッフ及びSHOP店員に渡すことで地域通貨の支給を受ける。





商品の例
(商品によっては袋に入れて値札をつけます。)



値札の例
(右半分は給料券)

〈10月～11月末〉

- ・ 児童館内で商品づくりできる場所（工場）を設置。1週間で1商品のペースで作っていく。

注) 商品の条件は、「自分で作った工作」であれば、自然物を使っていなくてもよいこととします。

- ・ 同じ商品をつくっている1週間の後半では子どもを工場長に任命し製作指導を任せる

注) 安全管理をサポートするためスタッフが副工場長として入ります。

〈10月中旬～12月22日ごろ〉

- ・ 商品の販売。来館者1人1日1個（保護者も赤ちゃんも購入可能）

〈商品を買う方法〉

- ・ 木の実やどんぐりを集める（拾う・商品売る・バイトする）
- ・ 木の実によって価値が異なるため、わかる範囲で種類を分ける。
- ・ 自分がいくら通貨を持っているか数える
- ・ 自分が購入したい商品を選ぶ
- ・ 商品の値段分の木の実で支払いを行う

注) 値下げなどの価格変更ができるのは作った本人のみとします。

〈期間中通じて〉

- ・ 持ち込み商品の募集と受け入れ
- ・ ドングリや木の実を次回使うことが可能な紙幣に両替可能（自宅での虫対策及び次年度への継続参加の為）

〈必要な時に募集〉（子どもスタッフ）

工場長・ショップ定員・銀行員（どんぐりの選別作業）を設定し、事業の一部の役割を子ども自身が担ってもらうことで、給料を地域通貨で支払い、木の実を拾いに行けない児童でも参加できるようにする。

〈期間終了前1週間 店じまい〉

商品の売れ筋を見ながら、セールやチラシの作成や展示方法などを子ども自身が考えることができるように導きます。

また、公園などで商品を並べるなど出張どんぐりマーケットとして屋外で実施することや、最後の1週間は1人1日2個買える期間とするなどの工夫があってもいいでしょう。



買い物の様子。
商品と一緒に木の実
を渡しているところ

ポイント

- 大人がすべてに手を出すのではなく、子ども自身が工夫できる余地を残しておきます。
- 商品は自分の為ではなく人のために作ることを参加者に意識してもらいます。
- 商品の値段に関して、大人は意見を言わず、時間がかかっても子どもたちが自分で発見し気づくことができるように促します。
- 最終的には子どもから保護者までが自分で出品し、自分たちで売り買いできるようにし、どんぐりが通貨となった町を目指して職業などのシステムを構築していきます。児童館は場所の提供のみという黒子を目指します。
- 集まったどんぐりの使い道を考えておきます。(例：工作や植樹など)
- 植樹を行う場合は、量の見込みと保管について検討します。
- どんぐりは一時保存する場合にはかごに入れる等風通しがよい状態で土嚢袋などに入れて保管する。虫が出てくるため、屋外での保管をおすすめします。
- どんぐりの保存は、殺虫の為湯煎したのち、籠などに重ならない状態にして風通しの良いところで完全に乾燥させましょう。乾燥が不十分な場合はカビなどが発生する恐れがあります。
- 近隣の高齢者施設や中高生施設などに、商品の出品協力を要請します。
- 近隣の保育園・乳児院・幼稚園等へ招待状を送付しています。多くの園児が秋の遠足としてどんぐりを拾ってきて買い物に訪れています。

●どんぐりや木の実が近隣にないからこそ、興味を持ってもらうきっかけづくりとしてアプローチしています。子どもたち、保護者たちと山に出かけて自然を再発見しましょう。

●スタッフがどんぐりや木の実に対しての知識がなくとも、知らないことは子どもたちと一緒に調べていけばよいのです。大人だから何でも知っているのではなく、興味をもっておもしろいな、なんだろうと調べることが一番の学びです。



次年度の継続要素として、高額通貨の紙幣を製作します。



アルバイトを設定します。

アルバイトはその職種により必要な時に募集をかけるか任命し、時給によって給料を支払います。

・ショップ店員

商品の販売、値札のチェック、木の実の受け取り、在庫管理など
(30分20ぐり)

・銀行員

初めて来店した人の木の実の選別の手伝い、木の実の仕分け
(30分20ぐり～)

・工場長

児童館内商品工場での作業内容の説明、指導、安全管理
(日給100ぐり)



銀行員の昇給テスト（選別可能な木の実の種類により役職とお給料が異なる）を月一回行い、合格した人を役職に任命します。

(例：部長→30分35ぐり)



保護者の出品や保護者だけの買い物を認めることで、普段頑張っている保護者自身が他者から認められる機会となり、保護者の居場所にもなります。



集まったどんぐりなどを利用して、育樹・植樹活動（空き缶ポット苗の配布・地域植樹活動）をしています。



どんぐり宅急便として、集まったどんぐりや木の実を全国の子育て支援施設に工作材料として送料着払いで郵送しています。



🍃 目的に合わせ、普段は関心を示しにくい身近なものを使った地域通貨を設定します。

- ・木の実・どんぐり→自然への興味関心・植樹
- ・ビーチグラス→浜辺のごみ問題
- ・ベルマーク→ベルマーク活動
- ・プルタブ→車椅子
- ・ペットボトルキャップ→ワクチン

🍃 誰でも来館できるということは児童館の大きなメリットです。どんぐりマーケットは子どもだけではなく、保護者や地域の方でも商品の出品やお買い物など、自分のペースで参画することが可能です。六甲道児童館でも高齢者施設や中高生施設から商品の出店があり、近隣の幼稚園保育園の子どもたちがどんぐりをもって遠足にきます。様々な施設と連携することでどんぐりマーケットが大きく広がる中で、児童館の機能をより多くの世代に伝えることができます。

! 安全への配慮

- 長期間型の場合、木の実拾いのルールを周知します。
 - ・校区外は保護者と一緒に出掛けること
 - ・木についたものはとらない
 - ・危険な場所には入らない
- 短期間実施型の場合、散策する場所の下見を行い、危険箇所などについて把握しておきます。

子どもの主体的な 取り組みの視点



児童館がイベントとなるのではなく、子どもたちや保護者自身がめずらしい木の実を探す・たくさん集める・何が売れるかを考え商品を製作する・お仕事に参加する等、自ら楽しみや関わり方を選択し参加することに意義があります。スタッフがたとえ木の実の種類がわからなくても、「先生もみたことないや！すごいねどこで見つけたの？一緒に調べてみようか！」とわからないことを図鑑などで共に調べることで、子どもたちの中にも新しいものを発見したい、探したいという「宝探しスイッチ」がONになります。最終目指すのは児童館は黒子となり、商品を預かり販売をする場所の提供に徹し、できるだけ参加者に主体的に関わってもらおうことです。

📎
プログラム
アドバイザー

● 六甲道児童館（神戸市） 館長 金坂尚人
八木千波
大谷幸子

実際に
やって
みました。

- 商品づくりについて具体的な作品例があるといいと思いました。
- 「どんぐりパラダイスマップ」は「ねらい」にも深く関係しているため、マニュアルに載っているといいと思いました。
- 工作用のどんぐりが、カビで全滅してしまいました。どんぐりの保存法も載せてもらえるといいと思いました。
- 「どんぐりマーケット」だけで、1冊の本になる企画。地域通貨の仕組み、どんぐりの保存法から、どんぐりや木の実の種類や木の実を使った工作も載せてほしいです。
- 雨天時に、館内にどんぐり（赤ちゃんの誤飲防止にビニール袋に入れる）を隠して宝探しをしたり、どんぐりを持参しなくても遊べる工作コーナーも作りました。



西日暮里二丁目ひろば館（東京都荒川区）・児童研修館「こどもの森」（新潟県燕市）

長期期間型どんぐりマーケット チラシ

①どんぐりマーケットのおかね『ぐり』をゲットしよう
 ※『ぐり』は、どんぐりや木の葉、つぼめてしまえば、つぼめておけるものも、よければつづいてお楽しみください。

公園・山
 こうたん・やま
公園や山について
 いろんな『ぐり(木の葉)』を集めよう!

②あつめた『ぐり』をもって児童館のマーケットにきてね。
 ※おひとりさま、すきなようにひん1個かえます。

20ぐり
 商品はみんなが作った工作
 値段は作った人が決めます。
 (商品は20ぐりからです)

20ぐり分の木の葉
 あまった木の葉は
 『50・100・500・1000』
 の紙幣に両替できます。

③商品づくり、アルバイトにもチャレンジ!!
 ※お給料で『ぐり』をゲット!!

商品づくり
 自分が決めた値段
 でうれたら、給料が
 『ぐり』でお給料が
 支払われます。
 (児童館の工場は1割)
 (家で作ってきたら2割)

アルバイト
 児童館のお店で
 ハイトして『お給料(ぐり)』ゲット
 O工場長 O銀行員
 Oシヨップ店員
 ※銀行員は夜間で
 給料が変わります。

55のはな...ヒマアヤキ 藤野のなほ...ピシ エヒコイ...松ぼっくりをりろが像へのもの カウカーボール...ホイトスギ

どんぐり・きのみでおかいものができるおみせやさん

どんぐりマーケット
ACORN MARKET

しょうひんづくり
 10月~11月末
 お買い物できるお店・りょうがえ Since 2009
 10/23~12/22

※商品の持ち込みは期間中OK

ACORN MARKET
 どんぐりマーケット

10月23日~12月22日

〒657-0038 神戸市灘区深田町4-1-39-401
 TEL: 078-841-2331 FAX: 078-841-3955
 Mail: rokomi@chi-jidokang.jasmine.ocn.ne.jp

神戸市立六甲道児童館

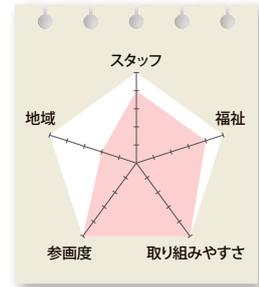
BIODIVERSITY ACTION AWARD JAPAN
 生物多様性
 アクション大賞
 2015
 入賞

4

JBC (じどろかんベースボールクラシック)～児童館版リアル野球盤～

▶ **スポーツが苦手でも楽しめて、仲間意識が培われる**

大人も子どもも大好きな野球盤のリアルバージョンです。屋内で実施できるよう、また、運動が苦手な子どもで楽しめるようにアレンジしました。簡素化されたルールなので、野球のルールを知らなくても、短時間で馴染めます。ルールを変えることで、難易度を調整することも可能です。



ねらい

- チームを組んで遊ぶことで、**仲間意識を育む**。
- ボードゲームで親しみのあるものを、実際に体験することで**リアル感を楽しむ**。
- 運動（野球）が苦手な子どもたちも、**得手不得手に関係なく同じように遊ぶ**ことができ、楽しめる。

実施条件

| | |
|-----------|--|
| 対象年齢 | 小学生以上 |
| 参加する人数の目安 | 1チーム5～8人 |
| 必要なスタッフ数 | 1～2名 |
| 設備/環境 | ホール(あまり広すぎないほうがよい:10m×10m程度) |
| 実施時期 | いつでも可 |
| 備品/道具 | ●判定ボード(作成) ●得点版 ●スポンジボール ●バット(床打ちのため、バトミントンのラケットに厚紙を貼って作成、またはゴルフのクラブのようなもの) ●コイン |
| 総予算 | 約10,000円程度(作成物の内容によります) |



ダンボールで作った投球台(左)と色分けをして分かりやすくした打球判定ボード。

事前準備

- 【段ボールで作成するもの】
 - ・ 投球台 1、
 - ・ 打球判定ボード（ヒット、2塁打、3塁打、HR、アウト、それぞれの数は部屋の大きさに合わせて配置）
 - ※ヒットは緑、アウトは赤にするなど、色分けをすると一目でわかる上、見た目にも賑やかで楽しそうな雰囲気が出せます。
- 【購入するもの】
 - ・ スポンジボール 2個
 - ・ バット（床打ち用ステック ※作成可） 1本
- 【その他】
 - ・ コイントス用コイン 1枚（片面にシールなど）
 - ・ ビブス
 - ※なくてもよいが、チーム戦の雰囲気を出すためにはあったほうがよい。
- 試合の当日は床にベース、フェアゾーンラインをビニールテープ（ラインテープ）で引いておきます。

進め方

※当館は遊戯室が狭いため1チーム5～9名で行っています（人数が多いと待ち時間が長くなります）。

※なお、参加人数が多い場合は、チームを増やして対応しています。

【ルール】

- ・ 基本的なルールは野球盤と同じでチーム対抗戦。
- ・ ランナーがホームに帰ってくれば1点。野球と同じで総得点を争う。
- ・ ランナーは打撃結果によって塁を移動するため満塁押し出しの形で得点となる。
- ・ 投手が転がすボールを打者が打ち返し、打球の行方によって打撃結果を決める。
- ・ 打球判定ボードに当たらずフェアゾーンに打球が止まったらもう一度打てる。フェアゾーンに入るか判定ボードに当たるまで続けられる。
- ・ ボードに当たらず、フェアゾーンに打球が止まったらコイントスをし、アウトかヒットかを判定する。（例 表：ヒット、裏：アウト）
- ・ 盗塁、バント、牽制球、タッチアップ、フォアボール、ダブルプレー、敬遠は無し。
- ・ ボードに当たらずフェアの状態の外野の壁にボールが当たったら、その後の打球の行方に関係なくコイントス判定とする。
- ・ 実際の野球同様、主審の判定・判断は絶対。むやみに反抗をしたり暴言を吐いたら退場もある。



自分のチームを応援する子どもたちの声で、試合はとても賑やかになります

◎ルールは守って、楽しく遊ぶようにしましょう！

【流れ】

- ① チーム分けをして、キャプテンとチーム名、ピッチャーを決めます。なお、主審はスタッフが行います。
- ② ホームベースを挟んで整列し、キャプテンが握手をしてからジャンケンで先攻後攻を決め、お互いに礼をしてプレイボール。
- ③ ピッチャーは投球台からスポンジボールを転がします（1球ずつ交代でもよい）。その他の人は自軍ベンチ（1塁側、3塁側）で打席順に並び、応援にまわります。
- ④ 攻撃側は打順を決め、順番に打つ。打順交代（代打）や打順抜かしは無しとします。
- ⑤ 投球台から転がってきたボールを、バットでゴルフの要領で打ち返し、打球の行方によってアウト・ヒットを決めます。
- ⑥ ヒットや2ベース、HRなどの打球判定ボードに当たればヒットとなり、打ったバッターはそれぞれのベースに行きます。他のランナーは打撃結果によって塁を移動します。
- ⑦ 試合は3イニング制とします。1イニングで打順が一回りしたらアウトカウントやランナーに関係なく攻撃を終了し、攻守交替をします（全員3打席）。
- ⑧ 3イニングの総得点で勝敗を決めます。



ポイント

- チーム分けの時は、戦力が均等になるように配慮します。
- 野球のルールを知らない子どもには丁寧に説明しルールを覚えられるようにします。
- スポーツに対して苦手意識のある子どもや、普段体を動かさない子どもでも興味をわくように、遊び感覚やゲーム的要素を伝え、参加を促します。
- 野球が上手い下手は関係なく、運も大いにあるため、野球に自信がある子どもの気持ちにも逆に配慮することが大切です。
- 得点での勝敗結果はありますが、勝負にこだわらず、楽しかったことを喜べるような言葉かけを心がけましょう。
- ホームランを打った時は全員でハイタッチをするようにすると一体感が増します。

発展

-  人数や参加者によって、臨機応変にルールを変更することができます。
例) 通常のように3アウトチェンジ、イニングを増やす等
-  幼児でもバットやスペースなどを考慮すれば、楽しむことができます。
-  人数が少ない場合は、走者ボードなど作成し、ランナーにすることもできます。
-  バットを小さくしたり、打面を大きくすれば幼児でも楽しめます。
-  ヒットの数（ボード）を減らして難しくしたり、逆に増やして点が入りやすくしても楽しめます。判定ボードの位置によって点が入りやすくなったり、入りにくくなるため、幼児や低学年などは入りやすい方が楽しめます。



安全への配慮

- 応援に力が入ってバッターの近くに行くと当たることがあります。ベンチで応援するようにしましょう。

子どもの主体的な 取り組みの視点



- ・ 審判は基本スタッフが行うが、子どもたち（特に高学年）がリードを取れるように促していくことで、子どもたちでゲームを進めることができる。
- ・ 判定ボードの位置等、子どもたちで配置することで、点が入りにくくなったり、入りやすくなったりを考えることができる。
- ・ やったことのある野球盤を、実際に体験することを伝える事で、子ども自身が積極的に参加しやすくなる。
- ・ 上手い下手ではないので、運動（野球）が苦手な子どももゲーム感覚で参加、楽しむことができる。

プログラム
アドバイザー

● 松が谷児童館（東京都台東区） 館長 水野かおり
森 龍之介

実際に
やって
みました

- 人数や、やり込み度に合わせてルールの変更が可能なので、初級編、上級編などがあってもおもしろいと思います。
- 野球とは違い、ゲーム性が強いため、年齢差に関係なく楽しめると思いました。
- 打者が必要以上にバットを大きく振りかぶり、周囲に危険な場面がありました。禁止事項として「むやみにバットを振り回さないこと」と明記しておくといいと思います。



戸塚児童センターあすばる



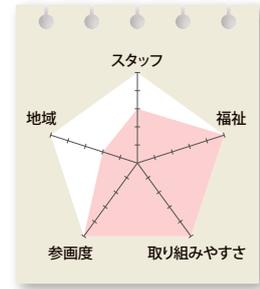
岩切児童館

戸塚児童センターあすばる（埼玉県川口市）・岩切児童館（仙台市）

5 あおむけビーチボールサッカー

▶ 集団遊びで楽しみながら体力づくり

身近なサッカーを、屋内で楽しめるようにアレンジしました。ボール遊びが苦手な子どもや、サッカーのルールを知らない子どもでも楽しめるサッカーです。あおむけになり、手足を使って移動するため、普段あまり使わない筋力の強化も期待できます。



ねらい

- 身近なスポーツをアレンジすることで、**普段とは別の楽しさ**を味わう。
- 集団遊びを通して、仲間と一緒に喜びを感じたり、悔しさを感じることで**仲間意識を育む**。
- 誰でも楽しめる動きにすることで、普段**ボール遊びに消極的な子供でも気軽に参加**できる。
- ビーチボール一つで**集団遊び**が楽しめる。

実施条件

| | |
|-----------|---|
| 対象年齢 | 小学生以上 |
| 参加する人数の目安 | 1チーム5～10人 |
| 必要なスタッフ数 | 1～2名 |
| 設備/環境 | ホール（10m×12m程度） |
| 実施時期 | いつでも可 |
| 備品/道具 | <ul style="list-style-type: none"> ●ビーチボール（40センチ～50センチ程度） ●ミニサッカー用ゴール ※ない場合はビニールテープやラインテープなどで壁に設置 <ul style="list-style-type: none"> ●ホイッスル ●ゴールマット（なくてもよい） |
| 総予算 | 約1,000円程度（ゴールを購入する場合は1台10,000円前後する） |



事前準備

- ホールの両端にゴールを1つずつセットします。
ゴールがない場合は、テープで壁にゴールを作ります。
- 【購入するもの】
 - ・ビーチボール1個
 - ・ホイッスル1個
- 【その他】
 - ・ビブス※なくてもよいが、チーム戦の雰囲気を出すためにはあったほうがよい。

進め方

※靴下だと滑ってしまうため、参加者は全員、裸足でプレーします。

【ルール】

- ・試合開始はサッカーと同じ、センターからのキックオフ。
- ・仰向けの姿勢で手足を使って移動し、足でボールを蹴ります。
- ・キーパーを決めます。キーパー以外は手でボールに触れてはいけません。なお、キーパーはマット（ゴールエリア）の上のみ手を使ってよいものとします。
- ・ゴールにボールが入ったら1点です。
- ・プレー中に立ち上がったら「注意」。注意3回でイエローカードです。
- ・相手の顔を蹴ってしまったときもイエローカードです。
- ・イエローカードをもらったらPKになります。
- ・PKはコートの中にボールを置き、立った状態でキックします。キーパーは座ったままです。
- ・ゴールネットの裏側にボールが行ったら、ゴールキックから再開します。
- ・壁についたボールに群がり、プレーが進まない場合は審判がボールを回収し、ジャンケンをさせ、勝った方のスローイン（立って）で再開します。
- ・1試合3分とします。



ポイント

- チーム分けの時は、戦力が均等になるように配慮します。
- サッカーのルールを知らない子どもには丁寧に説明し、ルールを覚えられるようにします。
- スポーツに対して苦手意識のある子どもや、普段体を動かさない子どもも興味がわくように、遊び感覚やゲーム的要素を伝え、参加を促します。
- 必要に応じて、プレーを中断しクールダウンさせます。
- 得点での勝敗結果はありますが、勝負にこだわらず、楽しかったことを喜べるような言葉かけを心がけましょう。

発展

-  参加人数に合わせてチームの人数を変えることができます。
-  キーパーを決めずに、全員で行うことも可能です。

安全への配慮

- 試合中、白熱すると当たりが激しくなったり、顔を蹴ってしまうなどのトラブルが起きやすいので、審判が声をかけながら注意することが大切です。
- 手首を痛めないように注意を促しましょう。

子どもの主体的な 取り組みの視点



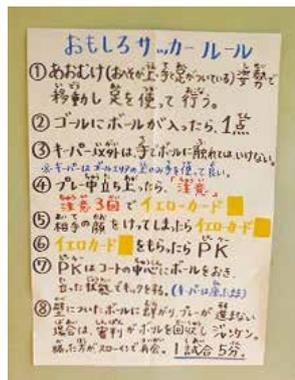
- ・子どもたちが、やりたい時にすぐできる。(簡単なルール、準備もいらない)
- ・サッカーをやったことのない子、運動が苦手な子もゲーム感覚で気軽に参加できる。

プログラム アドバイザー

● 松が谷児童館（東京都台東区） 館長 水野かおり

実際に やってみました:

- ゴールキーパーが座っている所（サッカーゴール内）が膝立ちで痛くなるためマットを敷いて実施しました。
- 事前に、ルール説明の紙を作って掲示し、実施前に子どもに読んでもらったため、ルール説明がスムーズでした。
- 仰向けの姿勢でボールをキックする時、白熱していると、蹴る時の足の高さがどんどん高くなってしまいうため、「どこまで」という目安があるとよいと思いました。
- 「あおむけビーチボールサッカー」なので、PKも仰向けの姿勢で行う方がルールの徹底がしやすいと思います。



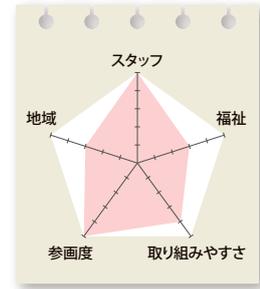
日の出町立志茂町児童館

志茂町児童館（東京都日の出町）・久留米市児童センター（福岡県久留米市）

6 忍者遊んでにんにん!修行 ~五感を使った野遊び~

▶ 自然とのふれあいで想像力を育む

身のまわりの自然の中で、忍者となった子どもたちがそれぞれのポイントで五感を使いながら、想像力を育む遊びです。遊びの中のグループ活動などを通して、主体性や協調性を育みます。



ねらい

- 身のまわりにある自然を舞台に、五感を使った遊びから子どもたちの**想像力**を育み、自然とのふれあいの中で**野遊びに興味や関心**を持つきっかけを作る。
- 自然の素材を造形表現の材料として活用することで、**素材の持つ楽しさ**に触れる。
- 野遊びを通して、**主体的に考え行動**することや**仲間と協力**しながら活動し、生きる力を培う

実施条件

| | |
|-----------|--|
| 対象年齢 | 幼児～ |
| 参加する人数の目安 | 20人前後 |
| 必要なスタッフ数 | 子ども20人前後に対してスタッフ2人 |
| 設備/環境 | 草花や木陰がある場所などの身近な自然 |
| 実施時期 | 通年 |
| 備品/道具 | <p>児童館側で用意するもの</p> <ul style="list-style-type: none"> ●ダンボールやフィルムケースなどの容器、チャック付き袋 (200円) ●黒い布 (1,000円) ●紙皿 ●色が落ちやすいマジック (20本 / 1,500円) ●折り紙 (100円) ●ハチマキまたは手ぬぐい (1本100円×人数) ●生き物そっくりおもちゃやフィギュア など (2,000円くらい) ●記録用のカメラ <p>参加者に用意してもらうもの</p> <ul style="list-style-type: none"> ●動きやすい服装と靴 ●帽子 ●飲み物 ●雨具 |
| 総予算 | 約5,000円 |

事前準備

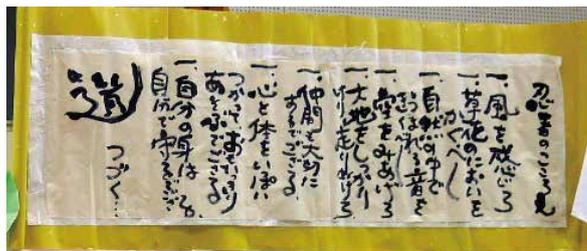
修行（遊び）で使う場所や道具の確認・準備をします。

- 目の修行で使うおもちゃやフィギュアを木や葉などの生き物が隠れやすそうな場所に設置します。簡単なものから難しいものまで、難易度を幅広く設定します。
- においのある葉っぱを採取して、手でちぎって揉み、フィルムケース（なければ同じような容器）に入れてふたをします。その際、中身が見えないように、ケースはビニールテープで巻いておきます。
- 手の修行で使う袋に、種や木の実を入れておきます。
- 味の修行で使う紙皿などを用意しておきます。
- 実施前にフィールドの下見をして、危険な場所や草花遊びに使う場所の確認を行います。

進め方

遊びの最中は、忍者の修行というストーリー性をもって進めていきます。

- 活動を始める前に、危険な動植物に関する注意事項を伝えます。その際、写真やイラストを使い視覚に訴え、また、子どもたちの意見を聞きながら説明していきます。
- 出発する前に修行の内容が書かれた巻物を読みあげます。



- 忍者の修行らしさが出るように、参加者は頭にハチマキや手ぬぐいを巻きます。



忍者ポーズ！合言葉は“にんにん”



忍者走り！！

【導入】 ポイントに歩いて向かう途中の木々や道などに忍者カードを貼って、その間は忍者走り（低い姿勢で足音を立てずに素早く走る）で駆けぬけながら忍者の数を数えます。

①目の修行…見つける！～隠れ身の術がわかるかな～

生き物たちが隠れやすそうな場所（木や葉など）に10～15個のおもちゃやフィギュアなどを設置しておき、いくつ見えるか探します。何個見つけたかを聞き、答え合わせをします。答え合わせの後に、見つけやすいものや見つけにくいものの違いを子どもたちから聞いて、生き物の擬態について話します。

②鼻の修行…かぐ！ ～においをあてよう～

事前に用意した、葉っぱを刻んで入れたフィルムケースの匂いを参加者に嗅いでもらいます。その後、近くにある植物の中から同じ匂いがする葉っぱを見つけてきてもらいます。どんな匂いだったか感じたままに答えてもらい、植物の名前を伝えて答え合わせを行います。



匂いを嗅いでいる様子

注) グループで活動する場合は葉っぱの種類を増やしておきます。

【匂いが特徴的な植物の例】



どくだみ



ヨモギ



ヘクソカズラ



カキドオシ

③手の修行……さわる！ ～袋の中身は、ズバリ！～

中身が見えない袋の中に、木の実や種などをに入れて順番に触ってもらいます。木の実の場合は、どんな生き物が食べるのかを想像してもらい、クイズ形式で答え合わせをします。



袋の中身は…!?



リスやネズミがかじったくるみ



④ 耳の修行…聞く！ ～聞こえてくる音集め～

目を閉じて、周囲の音に耳を澄まし、どんな音が聞こえたかを答えたり、いくつ音が聞こえたか数えます。また、草を使った音遊びである草笛にもチャレンジします。



草笛を吹いている様子



音に集中する

⑤ 味の修行…五感で味わう♪ ～自然素材を使った見立て料理～

拾った葉っぱや花、木の实、枝などを使って、1枚の紙皿の中にイメージして料理を作ってもらいます。グループに分かれて(1グループ6～8人)、それぞれタイトルやテーマを話し合い、出来上がったら、メニュー名やアピールポイントなどを書いてもらいます。



イタダリの茎を味見中



⑥ 忍者の武器と技？～種の手裏剣～

もし使用する場所にカエデの木があったら、落ちてくる種を投げてもらいます。くるくると回って落ちる様子が手裏剣のように見えます。ない場合は人や物にくっつく花や種・果実を投げ、的当てにして遊ぶこともできます。(自然物がない場合は枝や葉っぱを手裏剣にして投げます)



カエデの種子



◆ 忍法！木の葉かくれの術…

チドメクサやカラムシなどの肌や服にくっつく葉っぱを使って自由に遊んでみます。たくさんの落ち葉でプールを作り、その中にかくれるのも楽しいです。





ポイント

- 活動時間は、45分～1時間程度で行います。
- 個人でもグループでも楽しめる活動になるように構成します。
- 知識を伝えることよりも、自然を感じながら子どもたちが楽しみ方を知り、主体的に遊べるように自然の中で気をつけることにもふれながら活動を行います。
- 絵を描いたり、作ることが苦手だと思っている子どもに自然の素材を使って表現することで、自由に楽しく作れることを伝えていきます。
- 造形表現活動を取り入れることで、葉っぱを顔にしたり、小枝を手足にしたり、木の実を目にしたりと、子どもの自由なアイデアが発揮できる機会となるよう意識して行います。

発展

①季節の自然素材を使った造形表現（グループで実施）



「へんし〜んの術」

色のサイコロ（6つの面を赤、茶、黄、緑、オレンジなど 自然の中にある色を目にしたもの）と数字のサイコロを使った造形表現です。色のサイコロで出た色の葉っぱを、数のサイコロで出た目の枚数使って造形をします。最後に目玉シールを付けて完成です。



「葉っぱスタンプ」

葉っぱや落ち葉をハンコにして、コースターやスタンプ画を作成します。



②夜の忍者修行 「よなよなハイク」

修行（遊び）を、暗闇の中で五感が研ぎ澄まされるような内容にアレンジして行います。



忍者歩き

グループ分けをしてから、1つのグループ、または1人の後ろを何人かが足音を立てずに静かに歩きます。参加者は自分の後ろを何人歩いたかを当てます。



森のシルエット連想ゲーム

夜の自然が作り出すシルエット（山の稜線や森の木々）がどんな形や生き物に見えるかを想像しながら歩きます。見つけた形が他の人にはどう見えるかをみんなで共有します。

スギの木が2本並ぶとトトロの形、ケヤキはホウキを逆さまにしたような形など、木や森のシルエットがどんな形をしているか見つけましょう。



星みつけ！

寝転がれる場所を見つけてブルーシートを敷き、星空を眺め、星座を見つめます。星座は探しやすいものを中心に見つけたり、自分の見える形を想像しながら進めます。天候が曇りの場合は簡易テントを張り、プラネタリウムを映し出します。



暗闇わくわく色当て

色の区別がつかない暗闇の中で、ペンを1本選んで、自分が見える色を手のひらに書きます。その後、ペンの色と書いてある色が同じかどうか明るいところへ行ったら答えあわせをします。



ドキドキボックス

暗闇の中で、箱の中に木の実や種やススキの穂などの自然物を入れます。参加者は手を入れて、何が入っているか答えます。いくつか用意しておくとも人数が多くても進めやすいです。

③地域との交流活動への展開



地域の子どもたちとの交流

当館ではジュニアリーダー活動を行っており、月に1回程度地域の子どもたちの自然体験や交流活動を行っています。その中で、気付いた自然の楽しさや遊びをキャンプ等で交流した子どもたちへ伝えていきます。野遊びを通じて、子どもたち同士が主体的に関わりあえる場を作ります。

※日常的な利用者がある場合は、クラブ活動として身のまわりの自然から楽しみを見つけ、地域に発信していく方法もあります。



地域の“技”で交流活動

地域の方に講師（遊びの達人）として児童館へ来てもらい、草花を使った昔ながらの自然あそびを子どもたちと一緒に体験する機会をつくっています。笹団子作り、竹笛作り、なわなないといった伝統文化に触れる体験も取り入れています。地域の自然と生活を子どもたちが知るきっかけになり、講師の方との触れ合いから地域との交流を広げています。



地域の魅力を発信

地元の中学生在が、総合学習で「地域の自然について」に取り組んでいます。その学習内容を児童館で掲示し、自然の魅力を発信するコーナーを作っています。今回はカラムシから繊維を取って編み物として活用している事をまとめた学習内容の展示を行いました。



・カラムシの展示
総合学習で生活との結びつきや特色など
中学生が調べたことを展示しました。

！安全への配慮

- 下見の段階で、使用する場所の危険な箇所や、注意すべき植物などを確認しておきます。
- 野外での活動なので、当日の天候を考慮しながら、水分補給など子どもたちの体調管理を行いながら進めていきます。

子どもの主体的な 取り組みの視点



活動中（修行中だけでなく、移動中も含む）に子どもたちが見つけたり感じたりしたことを全体で観察し、話し合うことで自ら考え、気付きを得る場面を作ります。目の修業では、子どもたち同士が隠したり答えを見つれたりすることで、主体的に活動できるよう心がけます。また、自然素材を使って自由な発想で表現することや、作ったものを発表しながら感想を伝え合う中で、それぞれの個性を認め、自分への肯定感につながるよう進めていきます。子どもの目線と声を大切に、子どもたちの主体性を支援していきます。

プログラム
アドバイザー

- 新潟県立こども自然王国（新潟県柏崎市） 梅田広美
梅田貴仁
茂野未来美

実際に
やって
みました。

- 実施する側が、身近な自然に関する知識や楽しみ方を備えていた方がより面白いプログラムになると思います。逆に危険なものもある程度知っておく必要があるでしょう。
- 最初に忍者修行心得の巻物を読むことで、プログラムに対するイメージがふくらみ、森の中でも自然と五感を使って遊ぶ様子が見られました。
- 修行の区切りに忍者ポーズをとることでメリハリがつき、切り替えになりました。全員でポーズをとることで一緒に修行に励む仲間意識も生まれるようです。
- 季節によって自然環境が変化するので、状況をつかんでおくために下見は不可欠だと思いました。



岩手県立児童館いわて子どもの森（岩手県一戸町）

*参考資料 「五感を使った野あそび」 実施資料

ココロとカラダをおもいっきい使って野遊びに出かけよう！！

五感を使った野あそび

【ねらい】

- ①身のまわりにある自然を舞台に、五感を使った遊びから子ども達の想像力を育み、自然とのふれあいの中で野遊びに興味や関心を持つきっかけを作る。
- ②野遊びを通して主体的に考え行動することや仲間と協力しながら活動し生きる力を培う。
- ③自然の素材を活用しながら地域の身近な自然と親しみ、表現の楽しさを発見する。



にんにん修行！

【進め方】

- 身近な自然の中で忍者となり、目、鼻、耳などの五感を使った修行（あそび）にチャレンジしていく。
- 出発前に忍者のこころえ巻物を読みあげ、頭にハチマキや手ぬぐいをまいて出発！合言葉は「にん、にん！」



【準備】

修行（あそび）で使う場所や道具の確認・準備。

- ①目の修行で使うイミテーションやフィギュアを設置する。簡単なものから、難しいものなど。
 - ②においのある葉っぱを採取し、手でちぎってもんでフィルムケースなどに入れてふたをする。中身が見えないよう、ケースはビニールテープで巻いておく。
 - ③手の修行で使う袋に、種や木の実を入れておく。
 - ④味の修行で使う、紙皿など用意しておく。
- ※実施前にフィールドの下見を行い、危険な場所や草花など使う場所など確認を行う。

【はじめる前に…】

⚠ 気をつける生き物などの紹介

自然の中で楽しく活動するために、こども達が自分達で気を付けることを伝える。

活動中に危険な生き物を見つけたり、出会ったりしたらどうすればいいのかな、自分や仲間と考えて行動する大切さを伝える。子ども達の意見を聞きながら説明をしていく。



イラストを使い、視覚的に説明する。

【導入】

- …体を動かしながら活動しやすい雰囲気を作ってスタート！
- ポイントに歩いていく途中、木々や道などに忍者カードを貼り、忍者走りで駆けぬけながら数える。



五感を使ってにんにん修行のはじまりでござる

目の修行 … 見つける！ ～隠れ身の術がわかるかな～



木や葉っぱなど、生き物たちが隠れやすそうな場所に隠れている人形や玩具（昆虫）がいくつ見えるか探す。何個見つけたか答え合わせ。見つけやすいものや見つけにくいものの違いを聞いて、生き物の擬態についてもふれる。



耳の修行 … 聞く！ ～聞こえてくる音集め～



目を閉じて、周囲の音に耳を澄まし、どんな音が聞こえたかを数える。草を使った音遊びで『草笛』にもチャレンジする。



鼻の修行 … かく！ ～においをあてよう～



ケース入っている葉っぱの匂いをかいで、近くにある植物の中から同じ匂いがする葉っぱを探してくる。わかったら植物の名前も答え合わせ。★グループ活動の場合は、葉っぱの種類を増やす。



味の修行 … 五感で味わう！ ～自然素材を使った見立て料理～



葉っぱや花、木の実、枝など自然のものを使って、1枚の紙皿の中にイメージして料理を作る。グループに分かれて、それぞれタイトルやテーマを話し合い、出来上がったら、メニュー名やアピールポイントなど書いてもらう。



手の修行 … さわる！ ～袋の中身は、スバリ！～



中身が見えない袋の中に木の实や種など、自然物を入れて順番に触ってもらう。木の实の場合、どんな生き物が食べるかを想像しながらクイズ形式で行う。



忍者の武器と技？～種の手裏剣～

カエデの木があったら、落ちてくる種を空高く飛ばしてみよう！ 風に乗ってくるくる…手裏剣みたい。

くるくるまわる種を折り紙で作ってみよう！



忍法！木の葉かくれの術



チドメクサやカラムシなど肌や服にくっつく葉っぱを使って…



自然素材を使って表現を楽しもう！

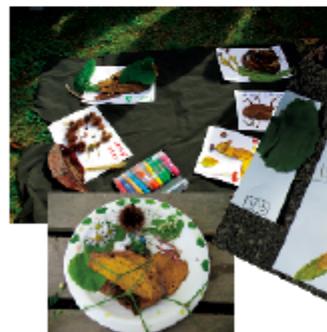


「葉っぱスタンプ」「造形あそび へんし〜んの術」

葉っぱや落ち葉でべったん！ 自然の色のサイコロと数字のサイコロを使ってグループで造形表現



葉っぱのグラデーション



【援助のポイント】

- ①活動時間は、45分～1時間程度で行う。野外での活動なので当日の天候を考慮しながら、水分補給など子ども達の体調管理も行いながら進める。
- ②個人でもグループでも楽しめる活動になるよう構成する。
- ③知識を伝えることよりも、楽しみ方を知り、子どもが主体的に遊べるように自然の中で気を付けることを伝えながら活動する。
- ④絵を描いたり、作ることが苦手だと思っている子どもにも、自然の素材を使って表現することで自由に楽しく作れることを伝えていく。
- ⑤誰でもわかりやすく体験できるように写真やイラストなど用意して説明する。

【発 展】



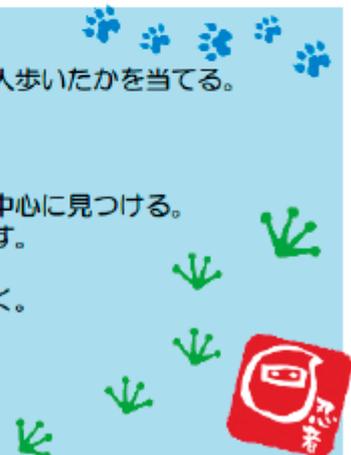
夜の忍者修行～よなよなハイク～

～忍者の五感が研ぎ澄まされる夜の森へ～



夜は子ども達にとって、ドキドキワクワクな時間。暗いからできる内容にアレンジして行う。

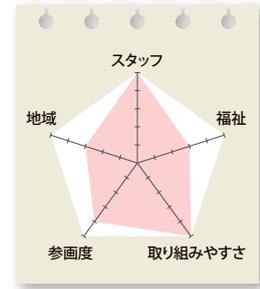
- **忍者あるき**
…足音を立てずに静かに歩く。グループに分かれて自分の後ろを何人歩いたかを当てる。
- **森の森シルエット連想**
…夜の森が作るシルエットはどんな形に見えるかな？
- **星みつけ！**
…星空を眺め、星座を見つける。星座は明るくて探しやすいものを中心にを見つける。
天候が曇りの場合は簡易テントを張り、プラネタリウムを映し出す。
- **暗闇わくわく色当て**
…暗闇の中で、ペンを1本選んで、自分が見える色を手のひらに書く。
ぬりえでもOK。
- **ドキドキボックス**
…箱の中に手を入れて何が入っているか当てる。
黒箱よりも見えにくい分ドキドキ感がアップ。



7 小麦粉ねんどの町づくり

▶ 乳幼児親子と小学生の交流を生む粘土遊び

小麦粉粘土で道や建物などを作りながら、参加者である乳幼児と小学生が交流できるプログラムです。小学校入学を控えた幼児と小学生が交流することで、小学校へのスムーズな移行が期待でき、また、保護者同士のつながりも生まれやすくなります。



ねらい

- 子どもの**創造性や発想を豊かに**する。
- 乳幼児でも可能な遊びにより、**小学生と乳幼児との交流の場**を作り出す。
- 小学生との交流を通して、乳幼児を持つ保護者に**自分の子どもの成長した姿を想起**させる。

実施条件

| | |
|-----------|--|
| 対象年齢 | 乳幼児と小学生 |
| 参加する人数の目安 | 何人でも可 |
| 必要なスタッフ数 | 乳幼児親子10組に対して1人、 小学生参加者10人に対して1人 例) 乳幼児親子10組+小学生10人程度なら、スタッフ2人 |
| 設備/環境 | どこでも可 |
| 実施時期 | 12月～3月が望ましい(小学校に入学する幼児と小学生との関係づくりを行うことができ、小学校へのスムーズな移行が期待できるため) |
| 備品/道具 | ●防災シート(防災加工されたブルーシート) ※30～40人程度の人数でも、大きさが5.4m×3.6m程度あれば実施可能 ●小麦粉 最少でも1人あたり300g ※多いほうが楽しめるので、各自、自分の分の小麦粉を持参するよう保護者に事前に呼びかけてもよい ●油(サラダ油、オリーブオイルなど) ●塩 |
| 総予算 | 防災シートは上記サイズで3,000円前後。 シート以外では30人規模で2,000円前後。 |

 **事前準備**

- 小麦粉粘土の準備をします。当日よりも前に小学生と一緒にこの作業を行っておくと、当日に向けた気持ちを高めることができます。

《小麦粉粘土の作り方》

小麦粉300gに対して、水150g（硬ければ水を少しずつ足して様子を見てください）、油小さじ1、塩小さじ1程度、これらを手でよく混ぜてなじませる。

※オリーブオイルを使うと香りがよい

※食紅などを使用し、色を付けることも可能

※少し柔らかめの粘土のほうが伸ばしやすい

- 参加者が来館する前に、活動場所に防災シートを敷いておきます。シートで場所を区切ることで、全体での活動としての意識が高まります。
- 参加者が集まったら、小麦粘土を適量、配布します。

 **進め方**

- ①道路作りをします。

粘土を長く伸ばしたものを道路に見立て、自由にシートの上に広げていきます。

- ②みんなで作った道路をつなげていきます。

はじめのうちは、スタッフが意識してつなげていく作業が必要です。

(→町全体の大枠を作る)

- ③スタッフが仕掛けをしてみます。

例えば、スタッフが線路を作ってみせたりすると、子どもたちは発想を広げていきます。

- ④道路以外の物を作ります。

ある程度の道が出来上がったら、次は建物や人などを作り、道路の周りに町を作っていく作業に入ります。

- ⑤町を鑑賞します。

活動時間が終了に近づいたところで、全員でシートを囲み、自分たちで作った町を鑑賞します。

→小学生に、作ったものに関する質問することで、発言を生み出す。

→お互いの作ったものをどんどん褒め合う。

⑥後片付けをします。

全員で、自分たちの作ったものをシートの中心に山に積み上げて一つの塊にします。スタッフがシートで包み撤収します。塩が防腐剤になっているので、空気が入らないように密閉して冷蔵庫で保存すれば数日使用可能です。



ポイント

●作業自体は単純な作業で、個人の活動に没頭してしまいがちになるため、参加者の想像力を膨らませるためにももの進展を見越し、スタッフによる率先した声かけや見本行動が大切です。

- ・参加者同士の道路をどんどんつなげていく。
- ・参加者が興味を持つものをつくってみる。
- ・参加者の発想にないものをつくってみる。

(例) 池、川、そこにすむ生き物など

●「町づくり」の遊びを始める動機付けを、「今日は自由にみんなが住んでみたい夢の町を作ってみましょう！」など、現実の住んでいる街を再現するよりも、空想が膨らむ形での案内のほうが、発想に広がりが出ます。

(例) 「どんなところであそんでみたい？」
「何があったら楽しい？」「ここには、どんな生き物が住んでいるの？」

●作業中に、保護者の方々へ、「来年（数年後）には、こんな風に小さな子供たちと遊んであげる側の小学生に成長していくんですね。」など、我が子の成長した姿を想起できるように、幼児の保護者たちに声かけしていきます。そうすることで、小学生と関わる機会があまりない保護者も小学生の活動のイメージを持ちやすくなります。また、いつもとは違った顔で遊ぶ幼児の様子も見られ、我が子の新しい一面を知ることできます。

発展



色を付けていない小麦粉粘土だけでも、十分に楽しめますが、食紅などで、色つきのものを作ると発展性が出ます。

-  使用した小麦粉粘土を、後日、パンリースに焼き上げると飾りとして再利用することもできます。
-  小学生に「車屋さん」「植物屋さん」「粘土のパーツ屋さん」などの役割を与え、『お店やさんごっこ』の要素を入れて活動に広がりを持たせることもできます。
-  粘土での町づくり行事が終わったあと、小学生が紙芝居屋さんとして登場して読み聞かせをするなど、町をテーマにした遊びに流れを持たせたまま次の活動に切り替えていくこともできます。
-  地域の子育て支援団体と連携し、当日のボランティアスタッフなどをお願いすることで、参加している親子と地域の支援団体とをつなぐこともできます。

安全への配慮

- 小麦粉を使用するため、小麦粉アレルギーへの周知を忘れないようにしてください。
- ヘラや型などの道具を使う場合は、周囲に配慮するよう呼びかけます。
- 乳幼児が小麦粉粘土を口に入れることがあるので、保護者に注意を促してください。

子どもの主体的な 取り組みの視点



この遊びは町づくりあそびを通した乳幼児と小学生の交流事業がテーマとなっています。

参画の初期段階としては、『乳幼児参加者を集めるポスター作り』、「粘土作りをしてくれる人」「町づくり遊びの中でのお店屋さん」等のお手伝い募集』というように具体的な情報・行動を提示することで、小学生が交流行事について考え・参加する機会を創出します。

事前に募集したメンバーの状況に応じて「遊びの中で乳幼児親子に楽しんでもらうためには、どんなお店があったらいい?」「お店屋さん以外にもどんなことをしたら乳幼児親子は喜んでくれるかな?」等の問いかけを行い、そこから生まれた意見を行事に反映させることで参画を進めることもできます。

プログラム
アドバイザー

● 東雁来児童会館（札幌市） 館長 大口 智

【参考タイムテーブル】 ＊30分程度のプログラム例

[事業スタート、町づくりの説明] (5分程度)
道路作りの最初の作業説明も含める

[道路作りタイム] (10分程度)
道路を作ることで全体の枠作り

[自由タイム] (10分程度)
自由な町づくり作業

[振り返り・あとかたづけ] (5分程度)
・自分たちで作った「まち」に対する感想を発表する
・小学生の発言を引き出す
・全員で小麦粉粘土を一つの山にする

※スタッフが粘土の山をシートで包み撤収します。

※参加者の様子でそれぞれの時間は自由に変化させることができます。



思い思いに粘土をこねて、「まち」を作っていく子どもたちの様子



- 靴下の着用および活動終了後には靴下を履き替えることをルールにして、参加していない子どもへの小麦粉アレルギーにも配慮しました。
- 高学年で結成されている子どもボランティアにも当日の活動に参加してもらい、準備、パーツ、道具屋さん、幼児さんへのフォローをしてもらいました。
- 子どもたちが工夫して見えそうな、小さなプラカップ、粘土用のはさみ、ところてんのように細く練り出てくる道具などを準備したところ、創意工夫の幅が広がりました。

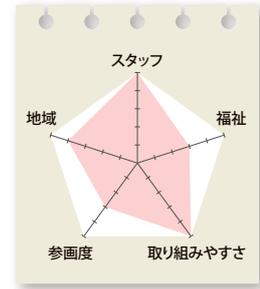
鶴巻児童館（仙台市）

8

児童館からの脱出ゲーム

▶ みんなで協力しながらクリアを目指す

子どもたちの好きな謎解きを題材にした集団遊びです。同じ目標に向かって、グループで話し合い、協力しながら脱出を目指すことで、みんなで一緒に達成感を味わうことができます。



ねらい

- グループでたくさんの課題にチャレンジしていく過程の中で、積極的に なったり、控えめになったり、グループのリーダーが現れたりなど、いろいろな関わりができる。謎を解くという同じミッションをもった仲間同士、遊びを通してコミュニケーションを図ることができる。
- ストーリーの中で謎解きをしていくので、想像力を働かせながら遊ぶ体験となる。
- 緊張感を感じながら、チャレンジや失敗など、短い時間の中でいろいろな体験をすることができる。必死になって参加することで最終的に成功しても失敗しても達成感を味わうことができる。

実施条件

| | |
|-----------|---|
| 対象年齢 | 幼児、小学生、中高生、大人も可 |
| 参加する人数の目安 | 4～6人のグループをつくる。何グループでも参加可 |
| 必要なスタッフ数 | 2～3人 |
| 設備/環境 | 児童館 |
| 実施時期 | いつでも |
| 備品/道具 | ●謎問題 ●解答用紙 ●筆記用具 上記以外でも必要や予算に応じてゲームを演出するアイテムを加えてもよい。 ●鍵付きの箱 ●懐中電灯など |
| 総予算 | 1,000円くらい～（新しいものを買うよりも、児童館にあるものをうまく使うと身近なゲームになる） |



ゲームの雰囲気を盛り上げる
道具はいろいろ



鍵付きの箱



グループで知恵
を出し合う

事前準備

- ストーリー仕立ての謎問題
 - ・ひらめきによる問題や、数字などを計算する問題、漢字や言葉あそびを利用した問題、パズルのような組み合わせの問題、塗り絵など実際にアクションを伴う問題など、種類の違う問題をたくさん用意しておく、それぞれの得意分野をいかしながらみんなで楽しむことができます。また参加年齢によって問題の難易度を変えることもできます。
 - ・その他、みんなで協力しないと解けない問題、他チームと協力しないと解けない問題、最後のステージに使用するちょっと難しい問題（これまでの問題や答えなどに伏線を張っているとより面白い問題になる）など。
- 遊びに没頭できる雰囲気
 - ・明かり…暗くする、一部だけ照らす、突然消すなど雰囲気づくりを行う
 - ・音楽……効果音や曲など
 - ・部屋……扉を閉めて部屋（遊戯室、図書室など）を外と遮断して行ったり、特別感を出すために時間外や休館日などに児童館全体を使って行うのもおすすめ
- ゲームを演出する衣装やアイテム
 - ・ストーリーや雰囲気に合わせた衣装
 - ・懐中電灯、地図、時計、宝箱、鍵付きのノートなど謎解きをわくわくさせるようなアイテム

進め方

- ① スタート前
グループに、鉛筆や問題、解答用紙など必要なものを配布します。
- ② 遊び方の説明
遊び方の説明をし、ルールや制限時間を確認します。
(当館で実施する場合の制限時間は60分)

③ ゲーム

一斉にゲームをスタート。進み具合によって、ヒントを出したり、サポートしたりします。

④ 答え合わせ、解答説明

制限時間の60分以内に謎を解いて、最後の答えを出すことで脱出成功とします。最後まで問題が解けないグループもあるので、みんなで答え合わせをします。

⑤ グループでの振り返り

ゲーム終了後に、グループで活動を振り返ります。どうしたらもっとグループの力が発揮できたかなどを話し合います。

ポイント

● ただのクイズラリーにさせないために

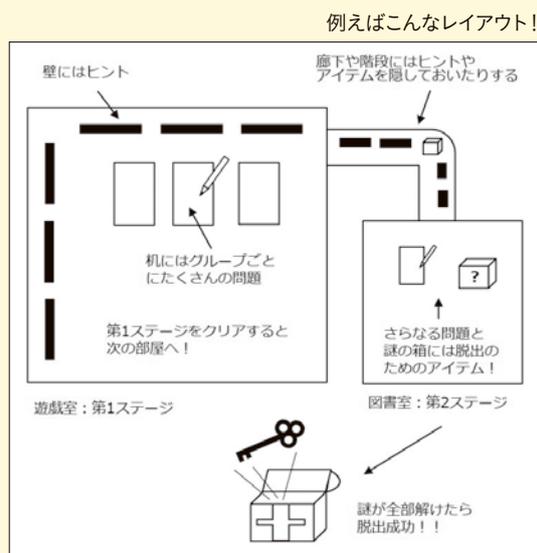
クイズや謎を解く楽しさとは別に、プログラムの中にグループで協力する楽しさを盛り込むことがポイントです。知識よりもひらめき、チカラよりも工夫、ひとりよりもみんなで挑戦する楽しさを感じられるようにします。

● 年齢や参加集団に合わせた謎づくり

難易度や問題数を変えることで、中高生から大人までさまざまな年齢に対応することができ、親子で実施することも可能です。

● 謎は難しめに設定する

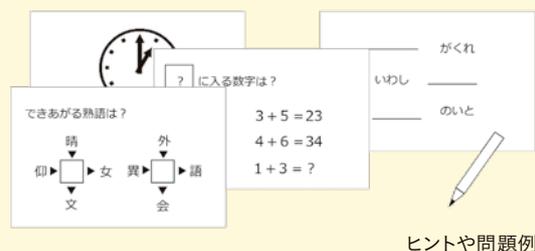
このプログラムの面白いところは、脱出できなくても楽しさを感じられるところです。その楽しさはグループでの共同作業や共感から生まれるため、苦労やドキドキ感



を共感した仲間がいることが大切になります。全員が脱出成功できるような簡単な問題ではなく、少し難しく、脱出成功率が20～50%くらいの問題の方が、楽しさや達成感を得られます。

● 問題づくりのために

- ・ 謎そのものはクイズの本などを参考にするのもいいですが、会場のレイアウトやストーリーは、それぞれの児童館に合わせた形で作っていくことでオリジナルの脱出ゲームができあがります。



・館内全体を使って行う場合は、廊下や階段など普段遊びに使わない場所にもヒントを貼ったり、アイテムや問題を隠したりします。ステージが変わるたびに部屋を変えるのもいいでしょう。

・また、一つの部屋だけで行うことも可能です。その場合はスライドを利用したり、ポーナタイムなどを設けて部屋の中でいろいろな変化をつけることをお勧めします。

発展

実施エリアを児童館だけでなく、学校や、地域の公園、商店街などに広げると、ストーリーや謎などの幅も広がり、大規模な脱出ゲームになります。出かけた先で、地域の人たちに「ヒントを出す」「ミッションを邪魔する」などの役の担当などを協力してもらうことで、活動全体の幅が広がり、地域交流にもなります。



脱出成功! 大人もうれしい!



館内のいろいろな場所に仕掛けられたヒント

! 安全への配慮

●子どもたちが急いで活動する場面が多いので、手にペンやバインダーなどを持って廊下や階段などを移動する際の事故に気を付けましょう。

子どもの主体的な 取り組みの視点



「脱出ゲーム」はプログラムの中にグループワークの視点があり、仲間と一緒に考え、行動し、挑戦しては失敗し、協力しながらゴールへ向かう活動です。少ないヒントの中で指令や問題を読み解いて解決に向かうために、それぞれが自分の役割に気付いて行動したり、指示を出し合うなどのグループでの協力がポイントになります。そういった問題を設定することで、遊びの中で自然と主体的に取り組むことが求められ、プログラムの中でその体験ができます。

プログラム
アドバイザー

● 愛知県児童総合センター（愛知県長久手市） 高阪麻子

実際に
やって
みました

- 異年齢でグループを組むことで、異年齢の交流が図れるし、異年齢が集う児童館の特性を活かすことができると思います。
- 問題用紙やアイテムを持ち運ぶバインダーがあると便利です。筆記用具を納めるペンホルダーが付いていると、ケガを防ぐので安心です。
- 裏方好きの子どももいるので、問題づくりや運営に参画してもらえば、子どもの意見表明や自主性を育む機会にもなると思いました。
- 実際にやってみると、脱出することが重要なのではなく、問題を解くためにチームで考えることが大切であることに気が付きました。
- 問題の難易度はヒントで調整ができますが、ヒントの出し方やヒントのキーワードをどう選ぶかが難しかったです。



南大谷児童館（東京都八王子市）・みどり町児童センター（沖縄県うるま市）

参加者募集のチラシ



開館 20 周年お父さん応援プログラム

閉ざされた 児童総合センターからの 脱出

10月23日(日)
17:00~19:00 (16:30 受付)

| | |
|----------------------|---|
| 対象 | 5歳以上の子どもと父親 ※同伴の母親と対象年齢外の子どもには 待機所を館内に用意します。 |
| 定員 | 25組 |
| 申し込み | 9月1日(木)10:00より電話にて受付。 先着順。 |
| 参加費 | 無料 ただし入館料が必要。 (中学生以下無料 その他 300円) |
| 問い合わせ先 ・ 申し込み先 | 愛知県児童総合センター 「お父さん応援プログラム」係 http://www.acc-aichi.org 0561-63-1110 |

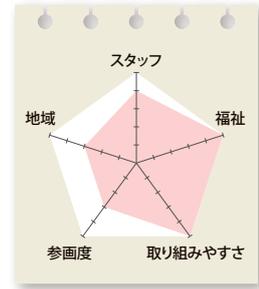
閉館のアナウンスが聞こえるのに、閉じ込められてしまっ
て帰れない？
親子で次々に出てくる謎を解
いて脱出のカギを見つけなけ
ればならない！
夕暮れ時の愛知県児童総合
センターで、父と子の絆が試
される！？
あなたは、夜の児童館に潜む
謎を解き明かし、脱出するこ
とができるだろうか？

 Aichi Children's Center

9 ジブンの処方箋

▶ ごっこ遊びで見えてくる本当の気持ち

自分のための薬や処方箋を作る「ごっこ遊び」です。喜びや悲しみ、怒りなどの感情を言語化することで、子どもたちが気付いていなかった自分自身の感情に出会ったり、自分で解決することができたりします。スタッフが適切なケアやフォローを知るためのきっかけづくりにもなります。



ねらい

- 「自分の気持ちに気付く」
「大丈夫だと思っていたけど本当はしんどかったんだ」など、**自分でもわかっていなかった感情に気づき、気持ちを整理し、振り返るきっかけ**となる。
- 「気持ちを表現する」
喜び、悲しみ、怒りなど**自分の気持ちを、遊びを通して素直に表現する機会**を与える。
- 「誰かに伝えることができる」
気持ちを表現することを良くないことだと思ってしまうがちな現代の子どもたちに、**伝えてもいい、もっと伝えてほしい**と思っている、という**メッセージ**となる。

実施条件

| | |
|-----------|---|
| 対象年齢 | 幼児から大人まで |
| 参加する人数の目安 | 随時参加、何人でも |
| 必要なスタッフ数 | 1～2人 |
| 設備/環境 | 児童館 |
| 実施時期 | いつでも |
| 備品/道具 | 処方箋、薬袋、薬の材料（ビーズなど）、ビニールの袋、シーラー、小さな容器とスプーン |
| 総予算 | 100円/一人 くらい |



密封された薬



薬の素材となる小物



薬の袋と処方箋

事前準備

□ 準備するもの

- ・薬（小袋に入った薬をイメージ）

薬の材料（10種類程度：ビーズ、アイロンビーズ、おはじき、スパンコール、木の実、ストロー、穴あけ色紙、紙粘土、紙ビーズ、BB弾、貝殻、小豆、コーン、スチロール球などを素材ごとに容器にいれておく）

小分けのための小さな容器とスプーン

ビニールの小袋（5cm四方程度）

シーラー（密封するため）

- ・処方箋（薬の名前、効能などを書き込む用紙）
- ・薬袋（薬と処方箋を入れられる袋）

□ 環境

病院ごっこ、薬屋さんごっこのようなシチュエーションを設定すると、子どもたちの興味をくすぐり、空想の世界に入り込みやすくなります。病院や薬局の窓口のようなしつらえがあると楽しめますが、物的な環境設定がなくても、みんなでストーリーを想像するだけでもOKです。

進め方

設定：薬屋さん遊び

①薬を作ります

カラフルなビーズや木の実などを何種類か、素材ごとに容器に入れ、小さなスプーンですくえるようにします。好きな素材を3つ選んで、小さな容器に入れる。その後ビニールの小袋に移します。最後にシーラーで密封します。



② 処方箋を作ります

できあがった薬の処方箋を作ります。用紙に薬の名前、効能などを自分で考え、書き込みます。

例) 薬の名前：ゲンキナナレール A

薬の効能：落ち込んでいてもすぐに元気になれる

③ 薬と処方箋を、窓口で薬袋に入れてもらう

自分で作った薬と処方箋を、窓口（スタッフ）に渡して薬袋に入れてもらいます。スタッフにとっては、この時が子どもたちの本音に触れるチャンスです。うまく関わることで普段は話してくれないことを打ち明けてくれることもあります。悩みや喜びなどを子どもたちから直接聞き、一緒に喜んだり、サポートしたりします。

ポイント

● 気持ちの表現自体を遊びとしてとらえる
相談窓口ではなく、子どもたちにとってはあくまでも遊びです。遊びの中で、スタッフが子どもたちの気持ちを知るためのきっかけとします。

● できあがった薬は「お守り」になる
つくる薬はただの工作ではなく、思いや願いがカタチになって表れたものです。子どもたちにとっては「お守り」のような役目を果たすことも考えられるので、スタッフもその気持ちをしっかり受け止めることが大切です。



薬の名前にこだわる

薬の名前を面白おかしくすることで、言葉遊びなどの要素が広がります。

例) ダイセイコウゴールド
ナカナオリスムーズE



薬の中身にこだわる

小さなビーズなどカラフルでいろいろなカタチがあるものの方が、選ぶ際に楽しみがあります。ストローを細かく切ったものやペットボトルビーズなど、子どもたちと一緒に手作りで準備したり、小石や木の実などを拾い集めたりするところから楽しむこともできます。



ごっこ遊びにこだわる

薬局名を考えたり、薬剤師さんのイメージで白衣を着たり、窓口を作ってみるなど、「ごっこ遊び」の部分にこだわって雰囲気を作ると、遊びとしての楽しさがより一層増します。



安全への配慮

- ビーズなどの小物の誤飲に気を付けましょう。
- シーラーでやけどをすることのないよう注意しましょう。

子どもの主体的な
取り組みの視点



どんな遊びにも言えることですが、表現する遊びにとって最も大切なことは表に出された子どもの気持ちを支援者が認め、受け入れることにあります。処方箋に書かれた子どもたちの本音を支援者が受け止め、寄り添うことで、しんどいことは少しやわらぎ、楽しさは倍増します。また受け入れられたという体験は、子どもたち自身が他者を認め受け入れることへの力となったり、表現することから伝えることへ発展したりします。この遊びの中での支援者の関わり方そのものが、子どもたちのコミュニケーション力の柱となりうると考えます。

プログラム
アドバイザー

●愛知県児童総合センター（愛知県長久手市） 高阪麻子

実際に
やってみました

- 薬袋を子どもたちは大事にカバンにしまっていました。薬袋をお守り型にもしてみました。何種類かの袋を作って選ばせるのもいいかもしれません。
- 薬の材料の中身の写真もあったら参考になっていいと思いました。シーラー購入時、おすすめの機種があると参考にできると思います。
- 「おくすり手帳」を作り、日常の「薬屋さんあそび」を設定し、今後継続して行うつもりです。「おくすり手帳は次回また持ってきてね。お大事に」と声かけをしました。
- 先に処方箋を作ることで、薬づくりが楽しみになります。

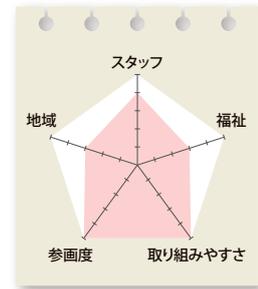


.....
にこにこ浜っ子クラブ (岩手県大船渡市)・日の出町志茂町児童館 (東京都日の出町)

10 コマ相撲夏場所

▶ ユーモアに包まれた真剣勝負の世界

コマの勝負を相撲の取り組みに置き換える遊びです。自分に「しこ名」を付けたり、最終的には横綱を決め手形を飾るなど「相撲ごっこ」の世界のなかで仲間の輪を広げ、ルールを守る大切さも学んでいきます。また、三世代で楽しめる点も本事業の魅力の一つです。



ねらい

- 夏休みや冬休みなどの長期休暇の間、毎日コマにじっくり取り組める仕掛けを設けることで、**コマの回し方を覚える機会とする。**
- 運が味方をする部分もあり、誰でも番付の上位を目指せることから、**参加欲を刺激し、遊びへの集中力を育む。**
- 多様な人（他校の子どもや、さまざまな大人）と関わることから、**遊びを通して仲間の輪が広がることを知る。**
- ギスギスした勝負ではなく、ユーモアや笑いが生まれる「相撲ごっこ」での勝負で、子どもの**安心感**を育む。

実施条件

| | |
|-----------|--|
| 対象年齢 | 小学生以上 |
| 参加する人数の目安 | 何人でも可 |
| 必要なスタッフ数 | 原則として1人（子どもがコマの回し方を覚え、場に馴染んできたら、少しずつ自立させ、コマ回しの苦手な子の指導にシフトする） |
| 設備/環境 | 90cm ² のコマ床に対して2畳分のスペース |
| 実施時期 | 夏休みや冬休みなどの長期休みの期間中（大相撲が行われている時期が最も望ましい） |
| 備品/道具 | <ul style="list-style-type: none"> ● 紐ゴマ（12個程度）日本コマ回し協会認定の「ツバメ」（400円程度/通販で購入可）は、頑丈でバランスがよく、初心者でも容易に回しやすい。安価でポピュラーな缶ゴマは破損しやすい。 ● 手びねりゴマ（数種を合わせて12個程度）幼児親子やコマが回せない子ども向けに準備しておく、同じ遊びを楽しむことができ、対象も広がる。 ● コマ床（1～2枚）90cm×90cmのコンパネ（厚めのベニヤ板）に、木工用ボンドで荒縄を貼り付け、土俵（円）をつくる。このとき、白い塗料やテープなどで仕切り線もつくと、より土俵らしくなり、コマを投 |

げる際の目安にもなる。

- 星取表(裏面は手形用紙)+記入用のペン、太マジック(別添資料参照・コピー可)
- 手形を押す際に使用する朱液
- 軍配→無料で配布されるウチワを利用してつくる。

総予算 約 10,000円

事前準備

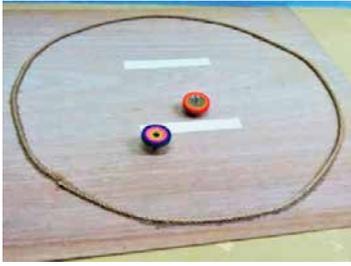
- コマの芯棒がずれたりしていないか、コマ紐がよれたりしていないか、結び目が適切な位置にあるかどうかなどをチェックしておきます。
- トゲでけがをすることがないように、コンパネには、よくやすりがけをしておきます。

進め方

- 1参加者は事務室で「星取表」をもらい、自分の名前としこ名を記入します。
- 2行事の「はっけよい、のこった!」の掛け声でコマ床にコマを投げ、友だちやスタッフと、どちらのコマがより長く生き残るかを競います。
- 3相手に勝ったら「星取表」に星印を1つ記入します。
- 4幕下から始まり、横綱まで進むことができたなら、「星取表」の裏面に手形を押してサインをします。手形は長期休みの最終日まで館内に掲示します。
- 5横綱になった後は、別の力士として新しい「星取表」をつくり、再び横綱を目指すことができます。



トライアル児童館(仙台市岩切児童館)でコマ相撲が実施された時の様子



実際のコマ床



歴代横綱の手形



番付表

ポイント

- スタッフは事前に正しくコマを回せるようにしておきます。
少なくとも、子どもたちの勝負相手にはなれるよう心がけてください。
- コマを回せない子どもが孤立することがないように、勝負用のコマ床とは別に、練習用のコマ床を準備しておきます。上手にコマを回せない子どもにはスタッフがマンツーマンで紐の巻き方や回し方を指導します。
- 「勝負用のコマ床＝神聖な場所」と印象付けるようにします。土俵を踏みつけたり、勝負の結果が見えたからという理由でコマを手で止めたり、途中参戦するなどのマナー違反やルール違反をしてはいけなことを共有することが大切です。
- 勝ち負けにこだわらず、「相撲ごっこ」の世界を楽しむようにします。子どもが行司役を演じたり、対戦する二人が塩を投げるふりをしたり、周囲で見ている子どもたちが実況中継をするなど、ユーモアや笑いを尊重します。「安心できる仲間との、ゆるやかな遊びの時間」を最優先させてください。
- 手形を押した用紙は、休み期間中は館内に飾りますが、その後は希望者に返却するため、「番付表」を作成し、掲出します。

発展

- 昔あそびの魅力は三代目で楽しめるところにあります。幼児連れの母親なども勝負に巻き込み、小学生と対戦できるようにすると、さらに白熱します。
- 難易度を上げたい場合は、横綱決定戦のみ、すでに、横綱が大関になっている友だち（またはスタッフ）と勝負をする決まりにします。
- 1対1で勝負し、勝敗が明確に決まる遊びであれば、「星取表」を利用した「相撲ごっこ」の世界を楽しむことができます。
(例：紙相撲など)

！安全への配慮

- 乱暴な投げ方をしないよう指導してください。
- 周囲に乳幼児がいないか注意を促してください。

子どもの主体的な 取り組みの視点



子どもたち自身がこの遊びに夢中になり、特に横綱に昇進するまで遊びこむと、今度はその子が新たに来た子にやり方を説明してくれたり、率先して行司を担当して「はっけよ〜い残った！」とその場をしきってくれるようになります。

このような積極的な場面が見えてきたら、指導員は遊びの自治権を子どもに返していくように心がけ、コマがうまく回せない子のフォローや場を動かしている子のバックアップに回り、子どもたちの主体性を尊重する立ち位置に留意しました。

プログラム
アドバイザー

●大原児童センター（東京都品川区） 竹部正人

実際に
やってみました！

- 星取表は両面印刷になるので厚手の紙が望ましいです。
- 子どもたちがコマ相撲に夢中になるためには、スタッフが相撲の雰囲気をしっかりつくるのが重要だと思います。
- 星取表などのデータをカラーでダウンロードできるようになると便利だと思います。
- 場所中に一日中コマ相撲をやっていると大勢の子どもたちが横綱に昇格してしまうため、時間を決めて開催しましたところ、開催時間以外で練習に励む姿が見られました。
- 紐ゴマだけではなく、手びねりゴマ用に丸いテーブルを土俵にしてコマ相撲を楽しみました。



善福寺児童館

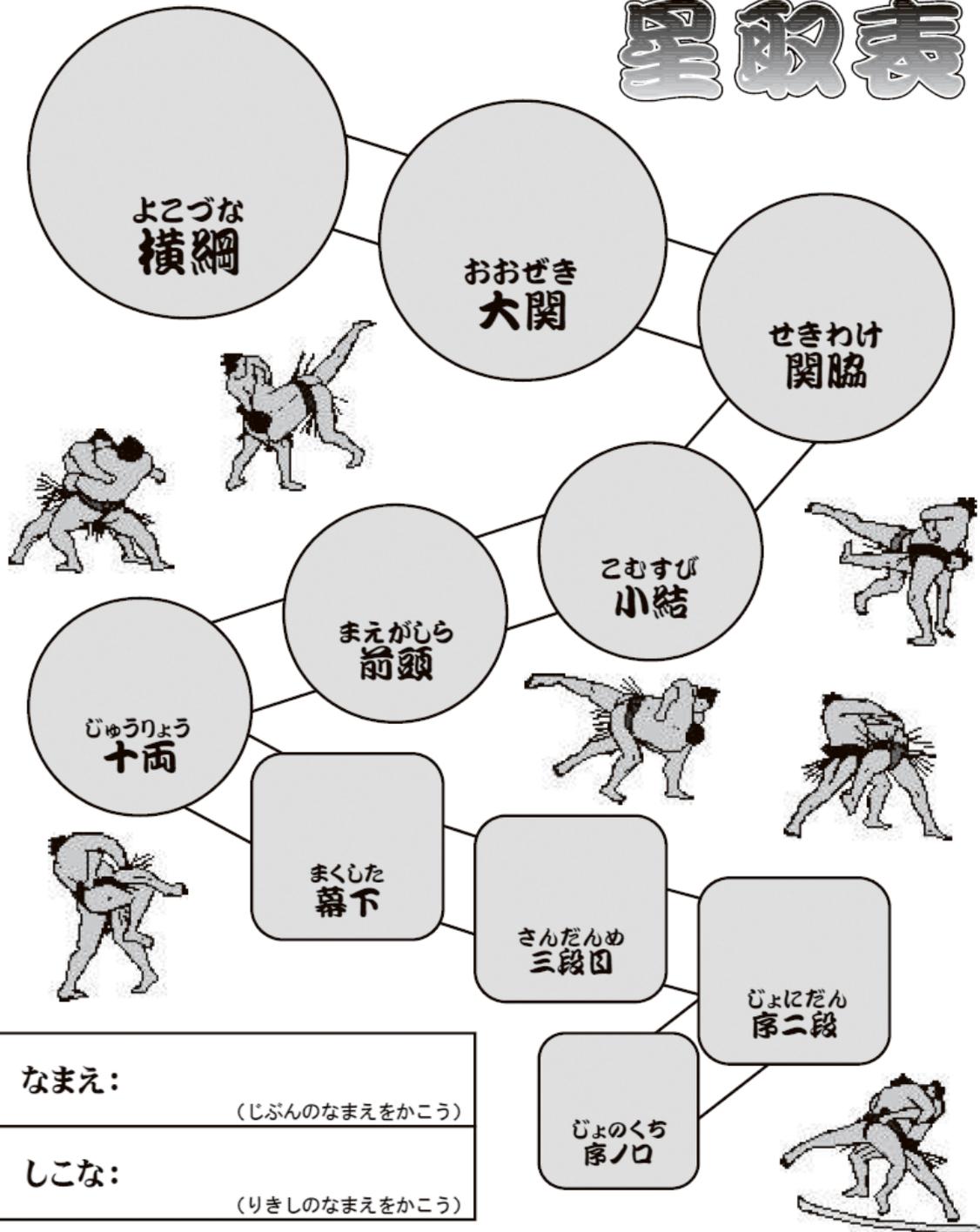


岩切児童館

善福寺児童館（東京都杉並区）・岩切児童館（仙台市）



ずもうたいかい
乙ま相撲大会
 ほしとりびょう
星取表



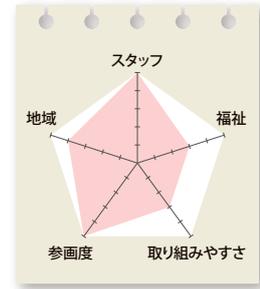
| | |
|------|---------------|
| なまえ: | (じぶんのなまえをかこう) |
| しこな: | (りきしのなまえをかこう) |

第 代橫網

11 子ども自由ラジオ

▶ 表現する楽しさ、豊かなコミュニケーション力を育成

ラジオ番組の制作過程において、表現する楽しさ、伝わる喜びを感じながら、豊かなコミュニケーション能力を身に付けていきます。また、複数人での作業となるため協調性が育まれます。一見難しそうに見えますが、「機械」が苦手なスタッフでも問題なく取り組める内容です。



ねらい

- 子ども自身が思っていることや感じたこと、気づいたことを、**自分の言葉で伝え、表現する楽しさ**を知る。
- 相手の言葉を受け取ることや、自分の言葉を受け入れてもらう活動を通して、**豊かなコミュニケーション力**を育む。
- 友だちやグループなど**他者と協力**して1つの番組を作ることで、**一緒に活動する楽しさや達成感**を味わう。
- 児童館や児童クラブ、学校等からのお知らせや出来事などを、**子ども自身の声で利用児童や地域住民等に情報発信**する。

実施条件

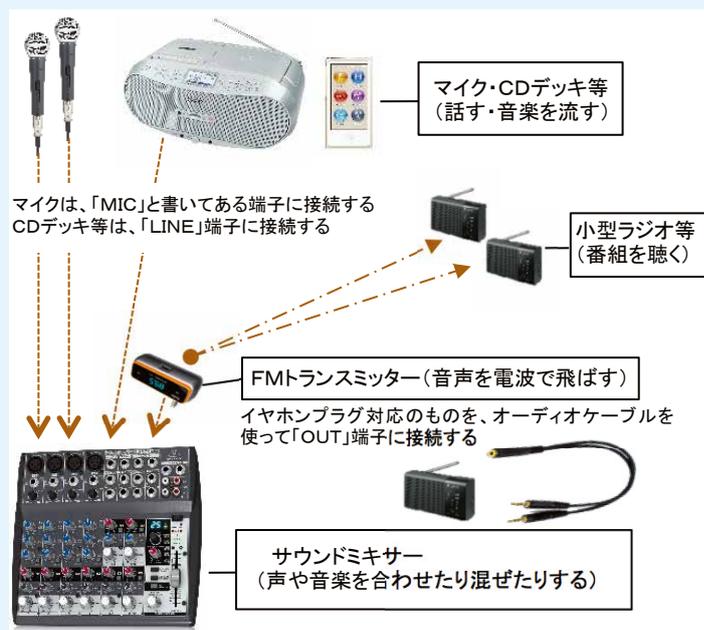
| | |
|-----------|--|
| 対象年齢 | 小学4年生～中高生が望ましい |
| 参加する人数の目安 | 2～10人程度 |
| 必要なスタッフ数 | 2人 |
| 設備/環境 | スタジオ用スペース（テーブル、いす、マイク、ラジオ等の機材を置く場所） |
| 実施時期 | 通年可（定期的な活動が望ましい） |
| 備品/道具 | <ul style="list-style-type: none"> ●マイク（2～5本程度） ●FMトランスミッター（送信機） ●サウンドミキサー ●音楽を再生する機材（CDデッキやPCなど） ●電波を受信する機材（小型ラジオなど） ●ケーブル ●ストップウォッチ（2～3個） ※詳細は「実施資料」を参照 |
| 総予算 | 約40,000円（上記機材をすべて中程度のレベルでそろえた場合） |

事前準備

- ラジオメンバーを募集します。
 - ・募集用のポスターやチラシを掲示したり、館で発行しているお便り等を活用して呼びかけます。またラジオや番組作りに興味を持つように、館内に「曲のリクエストコーナー」を設置するのも効果的です。
- BGMとして使用できそうな効果音やインストゥルメンタルのCDなどの音素材を集めます。
 - ・あらかじめスタッフが用意しておきます。活動が進むにつれて、メンバーから「〇〇な感じの効果音が欲しい」や「この曲を流したい」のような要望が出てきたら、随時増やしていきましょう。
- ストップウォッチ、白紙のキューシート（番組全体の進行表）や取材用メモ帳などを用意します。
 - ※「進め方」内の「■キューシート参考例」を参照。
- ミニFM局のスタジオ（セット）を作ります。（看板、テーブル、いす、ON AIR ランプなど）
 - ・スタッフが、事前に設置しておくといよいでしょう。“スタジオ”とまではいかなくとも、マイクや機材が並んでいる“専用スペース”があることで、番組作りへのモチベーションが上がります。
- 放送する範囲や規模に合わせて、FM放送に必要な機材を用意します。

◎下図は、ラジオ放送の仕組みを図解したもの
仕組みはとてもシンプルです。

「機械」が苦手なスタッフでも全く問題ありません！



1. 企画会議を行います。

① ラジオ番組の心得についてレクチャーします。

- 自分の思っていることや感じていることを、自分の言葉で表現する。
- テレビとは違い、全てを音声で伝えるものである。そのため、想像力をかき立てたり、気持ちを惹きつけたりするための言葉遣いや表現方法の工夫が必要である。
- 一方的に自分が話し続けるだけではなく、相手の話も丁寧に聞くようにし、聞くときは、普段より大げさに、声に出して相づちを打つようにする。
- ゆっくり、はっきり話すことや、みんなが理解できる言葉で話すこと、ひとつの文章を、なるべく短くして話すことなど、(見えない)聞き手をイメージして話すことが大切である。
- 誰かの悪口や傷つけるようなこと、聞いている人が嫌な気持ちになるようなことは言わない。
- 効果音やBGMを適切に使うと、言葉だけの情報を補う演出効果がある。

② 番組タイトルを決めます。

- 参加メンバー全員で、どんなラジオ番組にしたいかを自由に話しあい、そこから連想する単語をあげていく。

例1) 「にぎやかで楽しい番組にしたい」

→わくわく、わいわい、ガヤガヤ、元気、HAPPYなど

例2) 「いろんな情報が詰まっている」

→もりもり、ガチャガチャ、ガチャポン、ドンドン、Jungleなど

- 出てきた単語を組み合わせたたり、その中で新たに思い浮かんだ単語やイメージを出し合いながらタイトルを決める。

③ 番組の構成を考えます。

(1) 何をしたいか、どんなコーナーをやってみたいかを、メンバー同士で自由に出しあう。

- 誰かにインタビューしてみたい
- 好きな音楽を流したい
- 自分のオススメの○○を紹介したい
- 食レポをしたい
- みんなで○○について討論したい
- ラジオドラマを作りたい
- 取材したりニュースを読んだりしてみたい
- 話すのは苦手だけれど裏方の仕事に興味がある など

(2) 番組の放送時間を決める。

- メンバーそれぞれのやってみたいコーナーや内容のバランスなどを考慮しながら、番組全体の設計図となるキューシート(進行表)を作成する。
※放送時間を45～60分程度にすると、バリエーション豊かな内容になる。ただし、子どもたちの様子を見ながら、初めは30分程度で行い、回数を重ねて慣れてきたら、少しずつ長くしていくのが望ましい。

■キューシート参考例

| 放送日：○年○月○日(○) 放送時間：○時○分～○時○分 番組タイトル：○○○○○ | | | |
|---|--|----|------|
| 時間(分秒) | 内容 | 担当 | 音楽 |
| 0:00 | タイトルコール オープニングトーク | ○○ | CD:1 |
| 1:30 | メンバーによる企画 ニュース① | ○○ | CD:2 |
| 5:30 | Music1 「 」 | ○○ | CD:3 |
| 10:00 | CM1 「 」 CM2 「 」 | | CD:4 |
| 10:50 | メンバーによる企画 ニュース② | ○○ | |
| 15:00 | ジングル | | CD:5 |
| 15:15 | メンバーによる企画 みんなにインタビュー | ○○ | |
| 20:00 | メンバーによる企画 おすすめの○○を紹介 | | |
| 25:00 | Music2 「 」 | | CD:6 |
| 30:00 | ジングル | | CD:5 |
| ⌘ | | | |
| 55:00 | エンディングトーク | ○○ | CD:8 |
| 60:00 | 放送終了 | | |

※キューシートには、番組名や放送時間の他に、タイムテーブル（何分何秒に何を言うか、どの程度の時間を要するか）や各コーナーの担当者名、使用する音楽について（何曲目か、どんな風に流すか（少しずつ大きく／小さくする（フェードイン：FI／フェードアウト：FO）などの情報を書き込んでいく。初めは、おおよそ時間配分で書いておき、リハーサル等を重ねながら完成させる。

2. 原稿を作成します。

①各コーナーの担当者を決め、一人もしくはグループに分かれて、担当コーナーの原稿を作成します。

• 初めは、

「みなさん、こんにちは。○○の時間です。

今日は、○時までの生放送でお送りします。メンバーを紹介します」などと、一語一句を書く。

※回数を重ねる中で、だんだんと文字量を減らしていくようにする。「話の要点」や「話を展開するためのキーワード」のようなものをメモしておき、「読む」ことよりも「話す」ことを意識できるようにしていくとよい。

• 取材やアンケート調査が必要なものは、企画した内容に応じて適宜行う。

腕章をして
取材をする
子どもの様子



アンケート調査は、取材する方法の他に、掲示板やボードを設置して行う方法もある（二者択一、誕生日メッセージ募集など）。

その際、インタビューを行う相手に対して身分を明らかにし、ラジオ活動のPRも行う。

※取材に行く時には、腕章や手帳のようなグッズを用意すると、気分が高まり、メンバーとしての自覚を持って活動を行うことができる。

② 番組内で繰り返し使用するCMの原稿を作成します。

- 自分たちの児童館や児童クラブの特徴や魅力、アピールしたいポイント、メンバーのおすすめの遊びなどを題材にすると作りやすい。
- 番組内で繰り返し使用できる内容で考えること。
- CMは、【15秒】などと時間を決めて、メンバーが一人ひとつ制作するとよい。決められた時間内で表現することで、よりわかりやすい言葉選びが求められたり、個性を表せたりする。

3. CMやジングル^(注1)のマスター音源を作ります。

① 読む練習をします。

事前に作成したCMの原稿を、選んだBGMや効果音と合わせて読む練習をする。ストップウォッチで時間を計り、決められた時間で終わるように、話すスピードや間の取り方などを工夫したり、音楽の長さを調整したりする。



CMで使うBGMを選ぶ。イメージどおりの音に出会えるまで、ひたすらCDを聴きまくる



時間内に読み終わるかを、ストップウォッチ片手に練習中

(注1) コーナーの切り替わりなどに使われる短いフレーズや音楽。サウンドロゴのこと

② 何度か練習を重ねた後、本番（収録）を行います。

③ ジングルに使用する番組タイトルを収録します。

4. 番組全体の台本を作り、内容を確定する。

① 台本を作ります。

一人、もしくはグループで作成した各コーナーの原稿を合わせて、1冊の台本を作る。

② 台本の読み合わせ、内容の確認を行います。

1冊にまとめた台本を、メンバー全員で読み合わせます。その際に、各コーナーにBGMや効果音が必要か、またコーナーの順番は変えなくてもよいか、調整が必要な点はないか意見を出し合う。

③ 番組の全体の内容と流れを確定する。

5. リハーサルを行います。

① 内容の確認と練習をします。

それぞれのコーナーを本番と同様に進行させて、内容を確認し、練習を行います。

② 段取りの確認をしておきます。

音楽やBGMの入るタイミングやマイクの受け渡し方法（人数分のマイクを用意できない場合）、座る位置、各資料や小道具などの置く場所を確認しておきます。

6. 本番

- サポートに入るスタッフは、子どもたちがリラックスできるような雰囲気作りを心掛ける。
※本番中でも指示を出せるよう「リラックス」「ゆっくり話す」「笑顔」などのカンペなどを使用するとよい。
- 途中で言葉が詰まったり、会話が続かなくなったりした場合に、すぐに



スタジオ内の様子



現場レポートやインタビュー中継も可能

フォローに入れるよう、スタッフも子どもたちと同じ目線で番組に参加する。

7. 振り返り

- 放送をしてみた後の感想や意見などを自由に話し合う。
- 次回の放送でやってみたいコーナーや挑戦してみたいことなども出し合えるとよい。



ポイント

- 子ども自身の思いや考えを自分の言葉で表現することを目的としていることから、スタッフの固定概念や先入観にとらわれたり、大人の価値観を押し付けたりしないように心がけます。また、スタッフ自身が、自分をさらけ出して話をする姿勢を持ちながら活動することが大切です。
 - 子どもの自由な発想を見守り、子どもと同じ目線でおもしろがる気持ちを大切にします。
 - 番組をうまくまとめようとするあまり、口や手を出し過ぎないようにします。「台本に書かれてあるとおりに上手に話す」ことよりも、「本音のコミュニケーション」に重点を置いて関わるようにすることが大切です。ただし、自分の言葉を電波に乗せて発信するということの責任や目に見えない聞き手がいるということを自覚しなければならない点は、しっかりと伝えましょう。
 - 「時間に限りがある」という点が、ラジオ番組作りのおもしろいところです。「好き
- なだけ、いつまでも、なんとなく話す」では、単なるおしゃべりで終わってしまうことから、コーナー原稿を作成する際には、【○分○秒】のように時間を設定し、限られた時間の中で最大限に表現できる方法を意識するように促します。
- 初めは、原稿を一語一句書こうとするため、原稿なしのフリートークのコーナーを1つ設ける（例：サイコロを振って出た目に書いてあるお題について話す）など、自由に話す時間を意図的に組み入れるとよいでしょう。自分の話を聞いてもらう、それに対し反応がある、会話が広がるという楽しさや受け止めてもらえる安心感を持てるようにします。
 - 子どもが発した言葉を聞き漏らさないように、一つひとつの会話を丁寧に楽しむことが大切です。本番ではなく、企画会議や原稿を作成する際に本音が出ることも多いため、本番では話さないアイデア出しの段階や、何気ない会話も大切にします。

メンバーを固定するクラブ活動型と、メンバーをその都度募集する単発型の、どちらでも実施可能なプログラムです。児童館等の状況に合わせて、実施可能な活動の形を見出せるとよいでしょう。いずれの場合でも、定期的に放送することを目標とし、活動を継続していくことが必要です。

クラブ活動型

メンバー同士やスタッフとの信頼関係を築きやすいこと、そして回数を重ねることで、自分を表現する力が身についたり、普段の生活ではなかなか現れない心の奥にある感情などを表出したりする場にもなることが特徴です。

単発型

その都度メンバーを募集する形は、新しい仲間との出会いや、短い時間でお互いの距離を縮めたり協力したりする力が養われることが特徴です。

ラジオ局のロゴマークやポスターなどを作ると、より楽しい雰囲気になります。



スタジオ前の看板



ロゴマーク



メンバー募集のチラシや番組ポスター

児童館や地域の祭りなどで公開放送を行ったり、定期放送を児童館等の周辺でも聞くことができるようになると、子どもたちの声を地域に届ける活動につながります。

その他

● 小型児童館では、“集合”“片付け”“帰り”など定期的に放送をかける機会を活用し、日常的にマイクに向かって話す活動を取り入れることができます。あらかじめ用意されている原稿に、「自分なりの一言を加えて話す」ことから始めてみるとよいでしょう。

● リクエストの多い曲を1日1曲流し、曲をかける際の曲紹介用の簡単な原稿を作成しマイクに向かって話すというのも、比較的取り組みやすい活動といえます。自分のリクエストした曲が流れたり、友だちが話している姿を見たり聴いたりすることで、ラジオに興味を持ち、自分もやっ

てみたいという気持ちにつながります。初めは「番組を作ること＝形」よりも、子どもにとってもスタッフにとっても、無理なく活動できることを、少しずつ日常に取り入れてみてください。

- ラジオは、自分の顔が出ないことから、内気な子や人前に出ることが苦手な子でも、自分を表現することができる活動です。学校では目立たない子が、ラジオでは自分を出せるという場合もあります。そして活動を通じて自分を表現する楽しさを知り、少しずつ人前で話すことができるようにもなります。一緒に活動するスタッフは、子ども一人ひとりを肯定的に受容する姿勢を大切にしましょう。「ラジオ番組を作る」活動が、子どもの居場所になり得るかもしれません。



！安全への配慮

- 電波法に基づいて放送を行うことが重要です。

子どもの主体的な 取り組みの視点



子どもの参画を促すために、まずはスタッフ自身がリラックスして、話しやすい場（雰囲気）を作ることが大切です。スタッフの和らいだ表情や声色によって、子どもたちの緊張をほぐして自然な会話を生み、本音を引き出しやすくなります。

それから、子どもから発せられた言葉を否定したり大人の価値観を押し付けたりすることなく、まずは「聴く」「受け止める・受け入れる」ことを心がけましょう。そのことが、子どもたちがアイデアを出す楽しさを感じて自信を持って自分の意見を言うことにつながります。

『番組をうまくまとめること』にとらわれ過ぎずに、スタッフも一緒に楽しみましょう。

プログラム
アドバイザー

- 岩手県立児童館いわて子どもの森（岩手県一戸町）チーフプレリーダー 長崎由紀

実際に
やってみました。

- 大型児童館によるプログラムですが、小型児童館でも十分に実施することができました。
- 「秋まつり」の1ブースとして実施してみました。
- 放送機材を見た中学生が関心を持ち、アドリブで放送しました。居場所として来館する子どもが多いような児童館では、「児童館に来たら放送をしていたので参加した」といったアプローチも有効だと思います。



落合児童館



氷川児童センター

落合児童館（神戸市）・氷川児童センター（埼玉県草加市）

【機材や備品の一覧/目安となる値段】

- マイク/1本あたり約2,000円
→カラオケ用などの一般的なものでよい。
- FMトランスミッター（送信機）/3,000円～20,000円
→音声信号をFM電波に変換する装置。
 - ・性能によっては、より高額なものもある。
 - ・出力された電波の強さによっては免許が必要となるため、注意が必要。
 - ・ラジオの雰囲気を楽しむという点では、初めは車載用などの簡易なものでよい。
- サウンドミキサー/10,000円程度
→マイク、CDなどの音量を合わせたり、混ぜたり、切替えたりする音響機器。なくてもよいが、あったほうが便利。
- 音楽を再生する機材/館にあるものでOK
→CD/MDデッキ、パソコン、携帯オーディオプレイヤーなど、BGMや効果音、音楽を流すための機器。
- 電波を受信する（ラジオを聴く）機材/館にあるものでOK
→携帯ラジオ、小型ラジオ、CDデッキなど。上記の再生する機器とは別に1台準備する。
- 送信、受信アンテナ/2,000円程度
→FM電波を広く飛ばしたり微弱なFM電波を受けやすくしたりするもの。なくてもよいが、あると音質がよくなる。
- ケーブル/1本1,000円程度
→機材同士をつなぐもの
- ストップウォッチ/500円程度

※本マニュアルで紹介した機材は、あくまでも「ラジオ番組を作り、放送する（電波を飛ばす）」ためのものです。電波を飛ばすことにこだわらなければ、マイクとCDデッキ等でも活動は成立します。

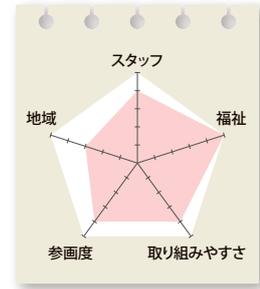
※自分の言葉がスピーカーを通して聞こえることが体感できると、より聞き手を想像し、言葉の重みを感じながら番組を作ることができるため、簡易型でもいいので、特別な空間（スタジオ的なもの）やFMトランスミッターがあると、活動が一層盛り上がります。

※活動を進める中で、必要な機材を少しずつ揃えていくことをおすすめします。

12 中高生向け アウトドアお泊り会

▶ やりたいことを実現する力を育む

時間を気にすることなく、心ゆくまで話をしたい中高生を対象にしたお泊り会です。やりたいこと（例：夜通しおしゃべりをしたい）を社会に受け入れられる形で実現するために、必要なプロセスを踏み、キャンプ場に宿泊します。また、自然体験活動を経験する機会にもなります。



ねらい

- 多感な中高生たちが、心ゆくまで話をする機会をつくることで、**中高生ならではの日々の悩みや閉塞感の解消、改善**につなげる。
- 「児童館でお泊り会をしたい」という希望がすぐには叶わない状況下で、どうすれば**主旨通りのプログラムが実施できるか**を中高生たちが**自ら考える**。
- お泊り会をキャンプ場で実施することで、中高生たちが**自然体験活動をおのずと経験する機会**とする。

実施条件

| | |
|-----------|--|
| 対象年齢 | 中高生 |
| 参加する人数の目安 | スタッフの数、宿泊施設の規模による。実施しやすいのは子ども10人前後 |
| 必要なスタッフ数 | 子ども10人前後に対してスタッフ1～2名 |
| 設備/環境 | 本プログラムの主旨を理解し、実施を許可してくださるキャンプ場 |
| 実施時期 | キャンプのトップシーズン以外（夜通し起きていることが前提の活動であるため、一般利用者に迷惑をかける可能性が低いオフシーズンが望ましい。他にも女子が苦手な虫が少ない、外が寒く参加者が勝手な夜間外出をしづらいといったメリットもある） |
| 備品/道具 | 参加者が特別なキャンプ用品を持参する必要はない。野外炊事を行う場合は、児童館側が炊事用具（なべ、飯ごう、鉄板など）を準備または現地で借用する |
| 総予算 | 約130,000円 |

事前準備

- お泊り会の意義を理解してくださるキャンプ場を探し、キャンプ場責任者に、お泊り会が単なるお楽しみではなく、主旨をもった活動であることを理解していただきます。実施日から3か月前までには実施するキャンプ場を決めておく余裕を持って準備をすることができます。
- 参加費はなるべく安く設定します。児童館泊の場合は宿泊費も交通費も不要です。キャンプはあくまで実施のための手段ですから、できるだけ低価格で実施するよう心がけます。
- 参加申込者には必ず保護者の承認を得ておくことを厳命します。万が一の緊急事態に備え、保護者の携帯電話番号を緊急連絡先として申込書に記載してもらいます。
- 実施日から1か月くらい前までに、参加者を対象にした事前説明会を実施します。キャンプの目的、プログラム概要、実施場所、個人携行品、安全ルール等を冊子にして配布します。尚、冊子は一人2冊とし、参加者本人用と保護者用とします。このときに、参加者たちがつくる夕食のメニューや必要な材料、役割分担などについても話し合っておきます。また、わざわざキャンプ用品等を購入しなくても普段使っている品物で代用できることを具体的に示し、キャンプ参加費以外の余計な経費負担を避けるようにします。
- 同行スタッフは実施日から1か月くらい前までに事前踏査（下見）をします。キャンプ場スタッフにもしおりを渡し、事業のねらいを説明します。その上で、実施上の留意点を聞き、宿泊場所、危険箇所、借用する用具等を実際に見て、プログラム実施の具体的なイメージやポイントを現地スタッフと同行スタッフ間で共有します。

進め方

- ① 食材の買い出しをします。
- ② 現地到着後、昼食を済ませ、休憩をした後、参加者たちを案内しキャンプ場内や周囲の森を散策しながら、危険箇所の確認や薪集めます。その後キャンプ場から借用する備品を受け取る等、共同生活のベース作りの作業を分担します。
- ③ 共同生活の場が完成したら、楽しみながら環境に慣れるためのフリータイムを設けます。森のベンチで昼寝もよし、広場でフリスビーもよし、火起こしするのもよし。この時間は「野外で面白いことを見つける」機会にします。

④参加者たちがキャンプに不慣れであることを踏まえ、暗くなる前に夕食作りを開始します。事前に自分たちで決めたメニューや役割分担に沿って、参加者主体で夕食を作ります。

※当館で実施した際のメニューは、ご飯、クリームシチュー、鉄板焼き。
女子が調理係、男子が焼き係を担当。

⑤夕食後、片付けをして、入浴を済ませます。

⑥ここからが、本プログラムのメインイベント、「お喋りの時間」です。ルールは、「お互いに仲間の健康安全を守り合うこと」、「無断外出しないこと」、「施設や他の利用者の迷惑にならないこと」とし、消灯及び起床時間は決めません。

※当館で実施した際は、宿泊するバンガローのうち1棟を「夜通しお喋りをしていい場所」にしました。また、眠くなった子が自由に寝ることができる場所として男女別に1棟ずつ、体調不良の子用に1棟、スタッフ用に1棟、計5棟としました。

⑦夜通し話すだろう参加者の疲労を考慮し、朝食はスタッフが作り、午前7時～8時の間に食べに来よう伝えます。

※当館で実施した際、参加者の平均睡眠時間は1時間ほどでしたが、何とか時間内に全員が食事を済ませました。寝ていないのによく食べました。

⑧2日目の午前中は、清掃や物品返却に充て、自由の裏には果たすべき責任があることを学びます。

※当館で実施した際は、諸々の義務を果たした後は、フリータイムとしました。広場で遊ぶ子、趣味の活動で写真を撮る子、ゴミ燃やしと称してたき火をする子、睡眠不足で一眠りを決め込む子など、様々でした。

⑨昼食をキャンプ場食堂で済ませ、帰路につきます。





ポイント

- 参加者を募集する際は、普段から児童館によく通い、様子の分かっているメンバーに対象を絞ります（公募形式にすると、児童館を利用していない中高生が面白半分で参加を希望する可能性があるため）。
- 本プログラムのメインイベントは「夜通しのお喋り」です。したがって、プログラムに多くのことを詰め込み過ぎないようにすることが大切です。参加者に「キャンプをやらされている感」を持たせないプログラムにすることがポイントです。
- キャンプ活動自体が目的ではありませんが、「キャンプをする以上、キャンプ場や他の利用者へ迷惑をかけてはいけないこと」、「皆で快適な野外協同生活を作り上げることの重要性」や、野外炊事、利用した箇所の清掃など自由と責任について、事前によく説明しておくことが大切です。
- 不慣れな野外炊事は3食のうち初日の夕食だけとします。それ以外は、スタッフが作ったり、施設の食堂を利用することで、参加者の負担を軽減します。
- キャンプ形式にしている理由は、当児童館が消防法による宿泊施設としての許諾を得ていないため、法律上、宿泊ができないためです。キャンプ場（宿泊施設）で実施すれば、児童館泊より経費は掛かりますが、合法的で安全に実施できます。また、深夜の児童館に中高校生が入り出す姿や物音で近隣住民に迷惑をかけたり、児童館運営に対する不安や誤解を生むリスクも避けることができます。
- 役所から外泊許可を得てください。その際、安全に実施できる会場、プログラム内容、運営体制であることを示すことが重要です。

発展



当館では、お泊り会に参加した高校生には、その後、当館主催のファミリーキャンプにおいて、本部スタッフとして参加する機会を作りました。



安全への配慮

- 万全の体調で参加することを促します。内服薬は常に服用しているものを持参してもらうようにします。
- キャンプ場の環境（気候、地形、施設概要等）を事前に説明し、現地到着後に現地周辺を一緒に歩き、危険箇所を確認し、安全行動を徹底します。
- 参加者の家族と常に連絡がつく状態にしておきます。

その他

<参加者の声や意見に基づいた気づき>

- 参加者はキャンプ経験がない者ばかりだったが、皆、自然体験活動を好ましく受け入れてくれたようで、食糧の買い出し、備品の借り受け返却、炊事、清掃等、予想していたよりも協力的に取り組んだ。
- 初めてのたき火に興味を持った者が数名いて、ほうっておくといつもかまどの前にいるほどだった。
- 館内行事だけではなく、アウトドア活動を活用し、多感な世代を触発していくことを目指したい。

子どもの主体的な 取り組みの視点



大前提は、利用施設がお泊り会を了承してくださっていることを前もって参加者に伝え、「その信頼に応えて活動しよう」と動機づけしておき、主体的な取り組みを促しておきましょう。「夜通しお喋りタイム」は、お互いの体調に配慮し合い徹夜を無理強いしない、キャンプ場のルールを守り他の利用者に迷惑をかけない等、社会的ルール厳守を条件にして時間管理等を任せましょう。彼らは信頼に応えてくれるはずです。キャンプですから、計画準備運営全般はスタッフがおこない、炊事の献立決定や役割分担、お喋りタイムの時間管理、日中のフリータイムの過ごし方等が自分たちが主体的に取り組む範囲だと判断しやすいでしょう。

プログラム
アドバイザー

● 平和台児童館（東京都練馬区）館長 柴田俊明



- 【準備】参加申込者には、必ず保護者の承認を得ておくことを厳命しました。万が一の緊急事態に備えて、保護者の携帯電話番号を緊急連絡先として申込書に記載してもらいます。
- 松山市中央児童センターで実施した際は、市内全域から参加者を募り、いろいろな学校・学年の子どもたちが参加しているため、参加者に『健康カード及び保護者同意書』を提出してもらいました。
 - ・健康カードには、氏名・血液型・生年月日・保護者氏名・緊急連絡先等の記入欄があります
 - ・保護者同意書欄は、保護者の方に自署・押印してもらいます
 - ・健康カードの裏に健康保険証のコピーを貼付けてもらいます
 - ・健康カードは、キャンプ終了時に参加者へ返却しました

松山市中央児童センター（愛媛県松山市）

当館で実施した際のスケジュール

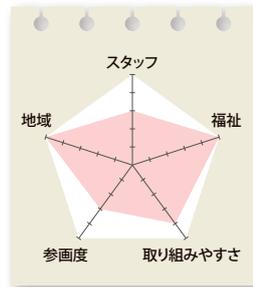
| 1日目 | 2日目 |
|--|---|
| 09:00 東京メトロ有楽町線 平和台駅集合出発 池袋経由 | 07:00～08:00 朝食タイム（職員調理） |
| 10:30 JR高崎線 神保原駅着 送迎バス乗車 途中スーパーで食糧買い出し | 09:00 後片付け バンガロー及び炊事場清掃 借用物品確認 個人携行品整理 休憩 |
| 11:30 キャンプ場着 オリエンテーション 昼食（各自持参）休憩 | 10:30 フリータイム |
| 13:00 行動予定説明 分担 物品借用 借用物品確認 周辺調査 薪ひろい | 12:00 借用物品返却 |
| 14:30 フリータイム 休憩 | 12:30 昼食（施設食堂食） 休憩、帰路予定確認 記念撮影、施設へ挨拶 |
| 15:30 野外クッキング 火おこし、ご飯炊き、鉄板焼き クリームシチュー | 13:30 キャンプ場発 送迎バス乗車 |
| 18:30 夕食 あと片づけ | 15:00 JR高崎線 神保原駅着 |
| 20:00 入浴、フリータイム | 15:30 同発 |
| 21:30 宿泊ルール留意点、及び、安全行動確認 | 16:50 池袋着 |
| 22:00 消灯、語り合い開始 | 17:30 平和台駅着 解散 |
| 01:00 職員就寝 | |

13

中高生タイムスペシャル ～児童館でも食事支援、学習支援をしよう～

▶ 多様な居場所で多様に過ごす

スポーツコーナー、くつろぎコーナー、食堂コーナー、学習コーナーを設置し、中高生たちが好きなコーナーで思い思いに過ごせるようにします。各コーナーごとの特性により、コミュニケーション能力、協調性などが身につく他、食事のマナーも自然と学ぶことができます。



ねらい

- 多様な居場所を設置することで、中高生は**自分に合った空間でのびのびと過ごす**ことができる。
- 食堂コーナーは**食の楽しみ**を知り、**孤食対応**にもなる。
- 学習コーナーでは**学習の補完**や**進学の相談**もできる。

実施条件

| | |
|-----------|--|
| 対象年齢 | 中高生 |
| 参加する人数の目安 | 何人でも可 ※当館では4コーナーを設置。各児童館の規模によって人数の目安も異なる。 |
| 必要なスタッフ数 | コーナーの数、内容、規模による ※当館では下記の通り配置 スポーツコーナー：スタッフ1名 くつろぎコーナー：スタッフ1名 学習コーナー：大学生1～2名 食堂コーナー：食堂ボランティア3～6名 |
| 設備/環境 | 設置するコーナー、児童館の規模による ※当館では下記のようなスペースを確保 ・キッチン ・運動ができるスペース ・くつろげるスペース ・学習ができるスペース ・食事ができるスペース |
| 実施時期 | 毎月第4水曜日 18：45～19：30 ※学校の長期休業期間中は変更することもあります |
| 備品/道具 | 設置するコーナー、児童館の規模による ●調理器具、食器等 ●スポーツの遊具 ●ソファ、漫画、カードゲーム、ボードゲーム など ●机 など |
| 総予算 | 何を購入するかによる |

事前準備

当館では、食事作りのボランティアを地域で子ども食堂を実施している方々にお願ひし、学習支援のボランティアを大学のボランティアセンターを通じ、大学生に依頼しています。食事作りに関しては、元々子どもたちの「食の質」や「孤食」について理解のある方々だったため、どのように実施するのが良いかを一緒に考えました。

- 食事作りの準備
※メニューについては、ボランティアと相談して決めました。その後は、参加者にリクエストを募りました。
- 食事の場所の確保
- 学習コーナー作り

進め方

- ① 食堂ボランティアは15時頃から準備を開始します。なお、食事を一緒に作りたい中高生は早めに来館し、一緒に作ります。
- ② スタッフは、18時過ぎから大学生ボランティアや中高生と一緒に食事の場所作りをします。(早めに来ている中高生と一緒に準備を手伝うこともあります)
- ③ それぞれのコーナーで楽しめます。

<食堂コーナー>

18時30分頃から、食堂コーナーに参加する中高生全員で配膳を手伝い、皆と一緒に「いただきます」の挨拶をします。食堂ボランティア、大学生ボランティア、スタッフも一緒に食事をし、会話を楽しめます。

<スポーツコーナー>

その日に集まったメンバーで、遊ぶ種目を決めます。体育室を全面使って遊ぶこともあれば、半面ずつに分けて違う種目を楽しむこともあります。

<くつろぎコーナー>

その場にいるメンバーが、各々やりたいこと(カードゲームや漫画、友



食堂コーナー



スポーツコーナー

達とおしゃべり等) をして過ごしています。

<学習コーナー>

1人で勉強したり、友達と勉強したり、大学生ボランティアに教えてもらうこともできます。

④各コーナーとも、19時20分を目安に片付けを始め、19時30分までには退館するよう中高生に促します。

⑤スタッフとボランティアで、各コーナーが片づけられているか確認します。

⑥終了後、スタッフとボランティアで反省会を行います。

ポイント

●可能な限り、ワンフロア内にすべてのコーナーを準備し、利用者が各コーナーを歩き来しやすいようにします。

●スポーツコーナーやくつろぎコーナーと違い、食堂コーナーと学習コーナーについては、中高生にいかに利用してもらうか工夫する必要があります。

※当館の食堂コーナーでは、1食200円の参加費が必要になります。保護者からもらってくる子もいれば、自分のお小遣いから出す子もいます。わずかであっても費用がかかることから、みんなで楽しく食べる食堂コーナーの魅力を保護者と中高生にどう伝えるかが課題です。

<中高生への声かけの一例>

・普段の会話の中から好きな食べ物のことを聞いて、それをメニューにして誘ってみたり、友達が参加している場合は、参加した感想を本人の前で話してもらいます。スタッフからの声かけももちろん重要ですが、友達からの声かけやボランティアからの声かけが最も重要です。

<保護者への声かけの一例>

小学生の兄弟がいる中高生の場合、保護者が児童館に来ることもあるため、来館時に中高生タイムスペシャルと食堂コーナーのことを伝えています。しかし、中高生の場合、スタッフが保護者との面識がないことが多いです。そのため、特定の子を誘いたい場合、中高生が参加したい旨を保護者に電話確認する際に、スタッフが電話を代わり、保護者に趣旨を説明させてもらうこともあります。

※学習コーナーについては、「児童館＝遊ぶ場所」という認識が強いため、勉強ができるコーナーがあるということや、勉強を教えてくれるボランティアがいることをいかに伝えるかが大切です。実際には、テスト（中間テストや期末テスト）の直前に、中高生タイムスペシャルが行われる場合、わからないことがあれば大学生ボランティアが勉強を教えてくれることを伝えています。勉強しないといけないタイミングの方が興味を持ってくれます。その他にも、大学生ボランティアが自ら中高生と関わり、勉強のヒントを伝えたりしながら声かけを行います。

スポーツコーナー、くつろぎコーナーでは、子どもとの関係作りが重要になります。一緒に話し、一緒に遊ぶことで、信頼関係を築き、中高生がやりたいことを聞き、なんでも相談できる関係になれるよう心がけます。

● 中高生に関する情報を、協力者（食堂ボランティアや大学生ボランティア）と共有するようにします。各々の立場で知りえた情報を共有することで、より良い支援につなげることができます。

発展

夏休みなど、長期休みの間は、食堂コーナーを小学生用にも数回実施します。理由は、長期休みの間は給食がなく、栄養の補完となる場合があるためです。また、保護者がお弁当を作る手間が省け、保護者支援にもなるためです。

1月から3月の間は、小学6年生に向けて「プレ中高生タイム」を実施し、4月以降の「中高生タイムスペシャル」につなげます。

！安全への配慮

● 安全な食事が提供できるよう、調理の際は衛生面に十分気を付けます。

子どもの主体的な取り組みの視点



スポーツコーナーでは、広い体育室で、自分のやりたいことを企画として立ち上げ、それを一緒に楽しむ参加者を募ります。（自主企画）

くつろぎコーナーでは、協力してくれる中高生を募り、自分たちのくつろげる居場所とはどんな場所なのかを考えてもらい、作り上げていくことができます。

食堂コーナーでは、料理に興味のある中高生がボランティアと一緒にメニューを考え、一緒に調理することで食事支援にもつながります。

新たに中高生タイムスペシャルを立ち上げる児童館では、どんなことがやりたいのかを中高生と話し合い、中高生とともに中高生タイムスペシャルを作ることができます。

プログラム
アドバイザー

● 善福寺児童館（東京都杉並区） 黄 崇傑
協力

● 善福寺児童館 館長 鈴木良東

実際に
やって
みました。

- 中高生タイムスペシャルとして生きたタコをさばくところからの『たこ焼きパーティー』を実施しました。たこ焼き屋でバイトをしている学生と大人の児童館OBにボランティアを依頼しました。
- 定員20名で募集しましたが、当日の参加者は12名。しかし、ホットプレート2台で実施するのにこの人数は丁度よく、20名いたらここまで円滑に実施できないと思いました。
- 部活や補習、テスト期間などで参加の確約が難しい中高生向けのプログラムを実施する意味は何でしょう。児童期ではない、少年期・青年期の中高生には“自立”に向けての準備期間があります。その期間に、中高生にどれだけの体験がしてもらえかが大事だと考えるからです。
- 家庭でも学校でもない児童館で、様々な良質なプログラムを提供することがスタッフとして必要なスキルではないかと考えます。
- 今後も中高生に向けたプログラムの展開を図っていくために、現在の中高生世代に向けた対応だけでなく、将来中高生になる小学生世代に向けて、そして、保護者や地域の理解・協力を視野に入れたプログラムを実施していく必要があると感じました。

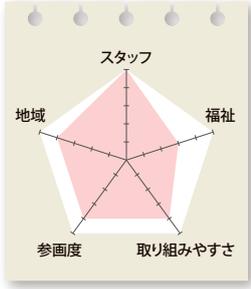


北条児童センター（愛媛県松山市）

14 居場所のための環境づくり ～室内環境編～

▶ 「何もしないプログラム」児童館を居心地良く整える

学校でもない家庭でもない「児童館・放課後児童クラブ」を、子どもにとって居心地のいい、行ってみたい場所にするために、スタッフがおもてなしの心やコミュニケーションを意識しながら工夫し、ハッピーな雰囲気がいっぱいの場所に整えていきます。



ねらい

- 児童館に来る子どもたちは、くつろぎ、リラックスし、心を落ち着かせることができる。
- 美しいもの、面白いもの、楽しいものにワクワクしながら、文化や芸術に興味を持てるようになる。
- 他の学校の小学生、近くの保育園や子育て支援センター等の小さな子どもたち（0歳～6歳）、地域のお母さん、お父さんからお年寄りまで、多種多様な人々と出会うことができ、コミュニケーション力が豊かになる。
- 子どもたちが中学生、高校生、大人へと成長する過程で直面する困難を乗り越える力を養う。
- 児童館のスタッフ（大人）に、良いことも悪いことも、正直な気持ちを打ち明けることができるようになる。

実施条件

| | |
|-----------|--|
| 対象年齢 | 小学校1年生から6年生まで |
| 参加する人数の目安 | 90人まで |
| 必要なスタッフ数 | 6人 |
| 設備/環境 | 児童館の室内全域 |
| 実施時期 | いつでも可 |
| 総予算 | それぞれの児童館に合わせた予算内で実施。 予算が無くても家具の配置を変えたり、今ある物で工夫する。 |



まずはソファを置きます。ソファに布を掛けると寛げる感じが出ます。



美しい花を飾ります。

事前準備

- 静かにリラックス出来る場所
- 動きのある場所
- コミュニケーションが広がる場所
- 1人になれる場所（クールダウン出来る場所）

この中から1つだけでもいいので、環境を整え、まずはそこから始めてみましょう。

居場所を整え、スタッフの気配りや配慮を生かす事が目的なので、あえて人集めはしません。居心地のよさが口コミで広がり、人が自然に集まってきます。スタッフ自身も、ほどよい微笑みでお客様を出迎え、リラックスして自然にふるまいます。

進め方

【静の部屋】

- 3～4人が座れるソファを置きます
- 絵本、写真集、児童書、マンガ本を置きます
- 小さな魚が泳ぐ水槽を置きます
- テーブルにステキな布をかけ、花を飾ります
- アロマをたきます
- キャンドル（電池式）を灯します

【動の部屋】

- 遊びのコーナーを3種類作ります
- 1つのコーナーで3～5人程度が遊べるスペースにします
(1つの部屋に3コーナー×5人=15人くらいが遊べるようにします)



ホッとできる照明を灯します。



素敵な布を飾ります。

～遊びのコーナー例～

- (ア) ボードゲームコーナー
- (イ) ごっこ遊びコーナー（シルバニアハウス、着せ替えなど）
- (ウ) 昔遊びコーナー（けん玉、コマ、将棋など）

【コミュニケーションの部屋】

・地域の子どもからお年寄りまで、だれが来てもいいスペースを作ります。

～コミュニケーションの機会の例～

- (ア) 地域カフェ
- (イ) 地域の学生、ママ、お年寄りグループや学校の集まりのためにお貸しするスペース

小さな魚が泳ぐ水槽は癒やし効果大!!



コミュニケーションの部屋(地域カフェなど)



可愛いクッションで雰囲気明るくなります!!

【1人になれる部屋】

- ・区切られたスペースを作ります
- ・落ち着ける空間を作ります
- ・壁に向かって座れるよう、机や椅子を配置します

●1人になりたいときとは？

- ・気持ちが落ち着かないとき
- ・嫌な気持ちになったとき
- ・友達とけんかしたとき
- ・学校や家庭で嫌なことがあったとき
- ・そっとしてほしいとき など



壁に向かって座れるスペース(1階)



玄関は第一印象を決める場所です。ステキな空間に整えましょう。



壁に向かって座れるスペース(2階)



子どもたちがカフェのお手伝いする様子



女性たちのミニ会議

ポイント

- 基本である『安心、安全、命を守ること（環境、準備物、スタッフ体制等）』は必ずクリアするようにします。
- 基本的に、児童館・放課後児童クラブで行うことは、子ども自身が自分で考え、決めるようにします。子どもに必要とされたときは、スタッフが一緒に考えます。
- スタッフは、居心地のいい環境を整え、子ども同士、子どもが地域の人々に出会うためのコーディネート役に徹するようにします。
- トラブル、災害等緊急時にはスタッフがしっかりと誘導し、監督者になります。
- 複数のスタッフで役割を決めるようにします。
監督者/見守り/援助 など

～役割におけるポイント～

さりげない笑顔で暇そうにたたく、しかし実は「おもてなし」をする役割のスタッフを必ず1人配置します。ゆったりと、何もしていない（暇そうな）スタッフは、いわば案内係、カウンセラーです。そんな包容力のあるスタッフが1人いることによって、児童館・放課後児童クラブに来た子どもたち、保護者、地域の方は安心し、また来たいと思うようになります。

発展

環境を居心地良く整える事によって、心が落ち着いたり、ハッピーになれたりプラスの効果が見られてきます。また、人と人とのコミュニケーションやつながりが活発になります。



居心地の良さが口コミで広がり、人が自然に集まってきます

多様な年代の方が児童館に来館し、さまざまな声が聞こえるようになります。

- ・「〇〇してみたい！」子どもから声が出れば・・・
- ・「〇〇してほしい！」保護者から声が出れば・・・
- ・「〇〇してあげたい！」地域から声が出れば・・・

できるだけ、声を受け止め、断らないようにします。

そうする事が、また、新しい出会いや発展につながって行きます。

！安全への配慮

- 様々な年齢の人が利用するので、照明（電池式）・花瓶（割れにくい物）・布（滑りにくい素材）など、手が届いてもよいような、安心、安全な環境づくりを行います。

子どもの主体的な 取り組みの視点



児童館を居心地よく、行ってみたい場所に整えることで、子ども同士、地域との交流が育まれます。また、目的に合わせた場所を整え、個々の遊びが自然に展開されるようにすると児童館の中で、自分の居場所を見つけることができます。スタッフは、さりげない笑顔でコーディネーター役を徹するようにすることで、一人ひとりが安心して過ごすことができます。

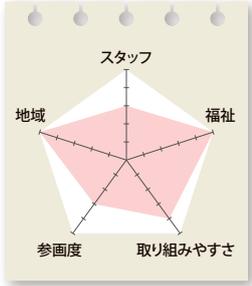
プログラム
アドバイザー

- NIKO NIKO館（愛媛県久万高原町）
館長 白川真理
主任 大堀純子
渡部梨香

15 居場所のための環境づくり ～出会い編～

▶ 「何もしないプログラム」児童館が子どもと地域をつなぐ

学校でもない家庭でもない「児童館・放課後児童クラブ」が、地域に出会える場を提供し、さりげないサポートの中で、子どもたちが活躍できるように地域と共に連携していきます。



ねらい

- 一人ひとりがそれぞれの場所で活動の主役になることで、活動に意欲的に取り組めるようになり、自信につながる。
- 成長する過程の中で、様々な人に出会う場を児童館が提供し、地域の人に活躍する場面を見てもらい、地域と出会うチャンスにつなげていく。
- さまざまな年齢層が重なることで、新しい出会いが生まれ、関わりが増え、次世代育成につながる。

実施条件

| | |
|-----------|---------------------------------|
| 対象年齢 | すべての人（乳幼児から高齢者まで） |
| 参加する人数の目安 | 実施プログラムによる |
| 必要なスタッフ数 | 2人～ |
| 設備/環境 | 実施プログラムの内容による |
| 実施時期 | いつでも可 |
| 備品/道具 | 実施プログラムの内容による |
| 総予算 | 体験コーナー 【ネイルコーナーの場合 材料費3,000円程度】 |

事前準備

- 学校・地域で活躍している大学生たちと、いつでも気軽に会話を交わせる関係を保ち、大学生たちの状況、情報をキャッチしておきます。
- 児童館で開催されるプログラムについて、学校を通して参加を呼び掛けます。
- さまざまな世代が交流できるプログラムを計画し、やってみようとする気持ちを大切にしながら、関係機関と連携しておきます。

例1) プロのカメラマンになった児童館、児童クラブの卒業生が、夏休みを利用して子どもたちを撮影。
撮影することで、子どもたちの表情を観察でき、また自分の子ども時代を振り返ることができる。



進め方

さまざまな世代が集う場で、声のかけ方や関わり方を学べるようにします。

- ・「乳幼児ふれあい体験」を実施する場合

【乳幼児の母親】

事前に、「ふれあい体験」の趣旨を伝え、参加協力を依頼しておきます。また、衛生面に注意をはらい、安全面にも配慮をします。



【中高生】

乳幼児に関わりながら抱き方や声のかけ方を伝えます。

自分の将来像を思い描くきっかけや、触れ合うことの喜びを体験してもらいます。



例2) いずれ結婚、子育てをすることになる若い世代に、子育てのすばらしさを伝え、次世代育成のきっかけにする。

- 「子どもの頃児童館で過ごし、活動してきた中、高、大学生ボランティアによる支援」
- ・ 学生のさりげない支援が子どもたちの憧れとなり、個々が将来の自分像を想像することにつながります。



- ・ 野外交流活動において、子どもたちは、学生ボランティアが意欲的に取り組む姿勢を真似しながら、自分の経験につなげていきます。
- ・ 多様な活動の内容に応じて安全面の確認を行うことで、自らの力で危険予測ができるようになります。

例3) 児童館、児童クラブの卒業生(大学生)が、夏休みのプラン(魚釣り)に参加。魚釣りをサポートする様子



- ・ 児童館内に、学生による体験コーナーを設置することで遊びの幅が広がり、興味や関心の対象が増えます。また、学生に対する憧れの気持ちが、将来の職業選択のきっかけになる可能性もあります。

【体験コーナーの例】

似顔絵コーナー/クロモジ展示/アロマ抽出アロマキャンドル/ネイルコーナー/写真を撮影している様子/ちょこっとマーケット(雑貨屋さん) など

例4) 児童館、児童クラブの卒業生が、ネイルの勉強をしており、子どもたちを対象としたネイルコーナーを担当したときの様子



例5) 児童館、児童クラブの卒業生(地元の高校生)が研究しているクロモジ(樹木)のアロマ効果について、児童館イベントでブースを作り、説明



 地域の中で経験してきたことを、児童館のプログラム内で発言したり、表現したりすることで、自信につながり個々の、次世代の育成につながります。

 地域から全国へ発信する力に変わる

- ・子どもたちが地域で活躍する姿を、教育関係、福祉関係、地方自治体、行政など、様々な人たちに見てもらうことができます。こうした活動を通して、子どもたちが地域から全国へ目を向けることができます。
- ・人前で発言する機会が増え、自分の活動を知ってもらうことで、自己肯定感が増し、将来の目標を見つけたり、今後の見通しをつけることができるようになります。

 **安全への配慮**

【学生ボランティア受入れ】

- 地域に出向いて、野外活動などを行う場合は、移動時の安全、マナーについて、注意事項を事前に伝える。
- 活動中は、危険のないよう、全体に目を配る。
- 緊急連絡先を明確にし、怪我等の発生時はすばやく対応をできるようにする。

子どもの主体的な 取り組みの視点



子どもたちとの話の中で、やりたいこと興味があることを知り、他者に伝える喜びを感じながら、自分の得意分野をさまざまな場所で発揮できるようにする。また、スタッフは、さりげないサポートを行い、意欲的に取り組む姿勢や自信に繋げ、すべての人に地域と出会うチャンスの場を提供し、活躍できるようにする。

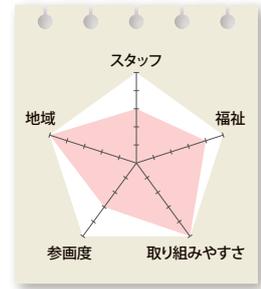
プログラム アドバイザー

- NIKO NIKO 館（愛媛県久万高原町）
館長 白川真理
主任 大堀純子
渡部梨香
- 学生ボランティア（大学生） 白川凜太郎
田中智也
正岡大樹
- （高校生） 岡崎光樹
- （社会人ボランティア） 千崎めい
玉井みのり

16 イクメン応援プログラム ～お父さんを楽しもう!～

▶ 父と子の絆が深まる

父子が同じ時間を共有し、お父さんがお父さんらしく子育てを楽しむきっかけとなるように、お父さん目線でのプログラムを実施します。また一緒に参加した他の父子の姿を見ることで、子どもとの様々な関わり方に気付くことができます。



ねらい

- 「父親の子育て支援」
子育てに関わるお父さんは増えているが、お母さんの手伝い、サポートとしてだけでなく、父親として**お父さん自身が子育てを楽しむ**きっかけとする。
- 「母親の子育て負担の軽減」
お父さんが楽しんで積極的に子育てに参加してくれることで、**お母さんの負担が心理的、体力的にも軽減**される。お母さん自身も余裕ができて、子育てを楽しむことができる。
- 「父親の児童館利用促進」
「お父さんの対象のプログラム」を実施し、児童館に来てもらうことで、今後も**継続したお父さんの利用を促す**ことができる。

実施条件

| | |
|-----------|--------------------------------|
| 対象年齢 | 0歳から（小さな頃からお父さんが関わるのが重要だと考えます） |
| 参加する人数の目安 | 父子15組くらい |
| 必要なスタッフ数 | 2～3人 |
| 設備/環境 | 児童館 |
| 実施時期 | 比較のお父さんがお休みであることが多い週末や祝日など |
| 備品/道具 | それぞれのプログラム内容に応じて |
| 総予算 | それぞれのプログラム内容に応じて |

事前準備

□ プログラムを考える

お父さんに向いていると思われる、ダイナミックな運動遊びやアウトドア、クッキング、もちつきなどのプログラムがこれまでも実施されてきましたが、実施に際してはお父さんが興味のあるもの、お父さんの趣味、男性脳をくすぐるようなプログラムをリサーチします。

□ 環境を考える

普段は子どもやお母さんの来館が多いのが児童館です。お父さんにとって、来館しづらい、利用しづらい点はないかを考えます。大人の男性用のトイレはあるか、授乳室があるか（お母さんがプレイルームで授乳しなくてよいか）など、普段は気が付かないような点も、お父さんが来館することを前提に環境を振り返り、必要に応じて環境を整えます。

進め方

例① お父さんが本気になれる運動会

運動会は、子どもたちが楽しむために企画されがちですが、その中にお父さんたちだけの真剣勝負の時間を取り入れます。ドッジボールやリレーなど、どんな競技でも構いません。子どもたちが応援し、お父さんたちだけで競技を行います。はじめは照れくさそうに参加しているお父さんも子どもたちからの本気の声援を受け、いつの間にか本気になっていきます。それを見た子どもたちが嬉しそうな顔をする様子に、お父さん自身が真剣に遊ぶことの必要性を見い出します。



本気モードになるお父さんたち

例② タブレットを使ったプログラミング

タブレット端末自体に興味を持つのは、お父さんならではの反応です。その場で描いたみんなのイラストをひとつのスクリーンに映し出したりできるデジタルの楽しさには、お父さんも夢中になります。



タブレットを使ったプログラミング

例③ ボードゲームやカードゲームの遊び

最近のボードゲームは大人でも十分に楽しめます。偶然性の高いゲームなどは、大人が手加減しなくても対戦できるため、親子で真剣勝負をすることができます。自分の知っているゲーム、得意なゲームで遊びたがる子ども

もたちに対し、お父さんたちは新しいゲームにチャレンジしたがる傾向にあります。親子で、どのボードゲームにするかを選んでいる時間も、楽しい時間の一つです。じっくりと子どもと向き合い、時間をかけて子どもと遊ぶのもお父さんならではの関わり方です。



ボードゲームのプログラム「アナログカフェ」

ポイント

● お父さんと子どもだけの時間

このプログラムに唯一欠かせない点が、「お母さんは参加をしないこと」です。できれば、会場内での見学も遠慮してもらい、遊びのスペースは、お父さんと子どもだけの空間にします。これは、日ごろ、お母さんの方が子どもと接する時間が長いため、遊びの中でもお母さんがついつい主導権を握ってしまいがちになることを避けるためです。ここでは、お父さんと子どもだけの時間を過ごしてもらうことを大切にします。

● お父さんだけの作業

子どもと一緒に遊ぶプログラムの中に、お

父さんたちだけの対戦、難しい作業、大人の知恵を絞った作戦タイムなどの時間を盛り込みます。お父さんの役割や出番があることで、より参加感を充実させることができます。

● 始めの一步はお母さんから

お父さんの企画を募集する際、お父さん自身に働きかけてもなかなか響かないことが多いのが実状です。そんなときは、まずお母さんに声をかけ、「お父さん参加のプログラム」を紹介すると、とても良い反応があったりします。広報の初めの一步としては、まずお母さんを巻き込むのがおすすめです。

発展



「ようこそお父さん！ステッカー」

イクメン応援キャラバン隊を実施する際、現場のスタッフから「お父さんが児童館を利用しやすいように、看板をつくろう！」というアイデアが出ました。それを実現させたのが「ようこそお父さん！ステッカー」。ステッカーを児童館の玄関に貼り、お父さんも大歓迎であることを伝えることで、来館しやすくなると思っています。

「ようこそお父さん!ステッカー」。
子ども向けではなく、お父さんを
意識した色やデザインです。



大型児童館での実施

大型館やセンターなどが実施する場合、地域の児童館などをキャラバンしながら、父親の子育て支援促進を啓発することもできます。



安全への配慮

- 大人が活動するための適度な部屋の広さを確保し、怪我に気をつけましょう。

子どもの主体的な 取り組みの視点



このプログラム中で父親が体験することは、「子どもと遊ぶこと」と「他の父子の関わりを見ること」です。母親と比べ、他の父親の子育ての様子や関わりを見る機会は少なく、他の父子を見ることで自分を振り返ったり、自分の子育てを考える機会になります。

また「子どもが楽しんだ遊び」は「子どもとの楽しい時間を過ごすための手段」となり、父親にとっては子育てのスキルを得ることになります。父親のこのような体験は、児童館での体験だけにとどまらず、日常の中でも子育てに新たな価値を見出し、父親自身が子育てを楽しむためのきっかけとなることができます。

プログラム
アドバイザー

- 愛知県児童総合センター（愛知県長久手市） 高阪麻子

実際に
やって
みました。

- 中長期的なスパンで参加者を増やしていく意識が必要です。そのためには、普段から来館するお父さんとの声かけや関係作りが大切になってくると思います。
- 小学校チラシや町会の回覧板でも告知しましたが、参加者は放課後児童クラブの父親や児童館利用関係者がほとんどでした。広報には、児童館の繋がりを十分に活用することが必要です。
- 段ボールキャタピラーや紙コップを高く積み上げるゲーム、カレーライス作りを行いました。お父さんも工夫しながら楽しんでいました。
- 今後は、同じメンバーで連続活動を行うか、順次新しいメンバーを入れていくか、皆さんの意見を聞きながら進めていきたいとします。



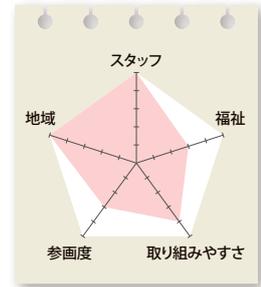
浅野町児童館

善福寺児童館（東京都杉並区）・浅野町児童館（石川県金沢市）

17 赤ちゃんハイハイレース

▶ ハイハイレースを機に児童館デビュー

ハイハイ期の幼児を持つ保護者が、ハイハイレースに子どもと参加することで、子どもの成長を実感し、家族の絆を再確認します。また、同世代の保護者と交流したり、『児童館デビュー』をする機会とします。



ねらい

- 赤ちゃんの成長において、寝返り、お座り、ハイハイ、つかまり立ち、歩行など、順を追った成長が理想的である。ハイハイは心身の発達に重要な役割を持つことが分かっており、全身の筋肉を使うことで、成長してから転びにくいバランス能力や、疲れにくい体の基礎につながるとされている。また、「動きたい」という欲求が満たされ、動くことで様々な刺激を受け、心の発達も進む。
- 同世代の子どもを持つ保護者（特に母親）の交流の場を設け、育児の孤立化・孤独化を防止する。
- 普段、子どもとふれあう機会の少ない父親や祖父母も一緒に家族全員で楽しむことのできる事業を通して、子どもの成長を実感したり、家族の絆を深めたりする場の提供を行う。
- まだ児童館を利用したことのない親子に対して、児童館の周知と児童館デビューのきっかけとして実施する。また、母親だけでなく、父親や祖父母なども一緒に参加することで、以後の児童館利用の敷居を低くする。
- 児童館を利用する年長児童もボランティアとして参加することで、年長児童にとっては、赤ちゃんとのふれあいを体験することができる。また、参加保護者にとっては、将来の子どもの姿をイメージすることができ、子育ての励みになる。
- ハイハイをしないまま歩き始める赤ちゃんが増えているという。その背景には、近年の住環境（赤ちゃんが自由に動き回るのに十分な空間の確保が困難）があるのではないだろうか。その点、児童館は、安全で安心な広々とした空間の提供が可能である。

実施条件

| | |
|-----------|---|
| 対象年齢 | ハイハイ期の幼児と保護者 |
| 参加する人数の目安 | 親子30組（内訳：5組×6レース） |
| 必要なスタッフ数 | 3名（受付1名、司会1名、参加者誘導係1名） |
| 設備/環境 | レーンを設置できるスペース ※1レーンの幅は80～90cm×長さ8m程度です。また、長さ8mにはスタートゾーン（2m）とゴールゾーン |



松山市内の児童館8館の各キャラクターを大きな防水シートに印刷した専用レーン
 ※詳細なデザインは印刷業者と打合せ

(2m) を含むため、実際にハイハイをする距離は4mです。

| | |
|-------|--|
| 実施時期 | 年に2～4回程度実施するのが理想 ※ハイハイ期は限られているので原則1人1回とします。 |
| 備品/道具 | パズルマットでレーンを作る場合 60cm×60cmのパズルマットだと、120枚程度(8枚×15枚) 専用レーンの場合 年間に複数回実施をしたり、複数の児童館で開催するようであれば、専用のレーンを作成すると準備も簡単で、参加保護者のテンションも上がります。 |
| 総予算 | パズルマット 約30,000円 専用レーンを作成した場合 約100,000円 ※キャラクターは市内児童館のマスコットです。パズルマットの上にレーンを設置。 ※パズルマットだけでも、ハイハイレースを実施できます。 |

事前準備

- 2か月前を目安に告知を行います。
 - (ア) 広報物を作成します。
 - ・チラシ、ポスター等を作成します。
 - (イ) 告知の方法
 - ・館内に掲示し、来館者に直接告知します。
 - ・児童館のおたよりや回覧板等の地域の社会資源を活用し、地域の住民にも告知します。
 - ・ホームページ、報道機関、情報誌等を活用して、広く告知します。
- 1か月前を目安に参加者受付を開始します。
 - (ア) 保護者の住所・氏名・連絡先・赤ちゃんの名前・性別・月齢等の情報を添えて申し込みを受け付けます。
 - (イ) 3週間前を目安に申し込みを締め切ります。
 - ・締切日を設定した場合は、締切後に抽選や、応募者の住所(児童館からの距離)や赤ちゃんの月齢などから参加者の調整をすることができます。
 - ・先着順の場合は、定員になり次第、申込を終了します。

※先着順の場合は数日で定員に達することが多く、申込が終了したことを周知する手段を確立しておかないと、申込終了後の児童館への問い合わせが予想されます。
- 2週間前を目安に参加者へ出場決定通知を送付します。
- 前日及び当日に会場準備を行います。



進め方

①参加者集合・全体受付

- 参加者は、開始時刻までに来館し、受付を済ませます。
※出場決定通知を提示してもらい、確認します。

②開会あいさつ

- 主催者による挨拶後、プログラムの流れやルールの説明をします。

③出走受付

- 参加者は、出走レースの5分前にスタート地点付近に集合して、レーンとルールの確認をします。

④各レース開始

- 1レースから順番に実施をします。

当館での実施モデル例

開催時間：午前の部 10：00～11：00（6レース：30組）

午後の部 14：00～15：00（6レース：30組）

※駐車可能台数を考慮して、完全入れ替え制

⑤全レース終了後、閉会あいさつ

- 参加者全員で記念撮影を行います。

⑥参加者解散



ポイント

- 赤ちゃんハイハイレースは、順位を決めることが趣旨ではありません。ハイハイ期の幼児を持つ保護者が集うことができる場の提供が趣旨であることを主催者、参加者ともに共有しておくことが大切です。
- “子育て支援”を施策に掲げている行政は、こうした事業に協力的です。児童館単独で実施するよりも、行政や地域の子育て支援団体等を巻き込んで実施するほうが理想的です。
- 地域の子育てに関する企業に協力を仰ぎ、粉ミルクや離乳食、オムツなどの試供品を準備すると、参加者、企業ともにwin-winの関係が築けます。
※地域貢献に協力したいという企業は多々あります。寄付や協賛品など上手にお付き合いすることをお勧めします。
- 行政の各種相談コーナー（子育て、健康、保育園・幼稚園の就園、就労復帰などに関する課）を実施するためには、児童館の主管課を通じて依頼するとスムーズです。
- 参加者を先着順で決定してしまうと、定員がすぐに一杯になってしまいます。また、児童館近隣に住む住民よりも遠方に住む住

民の参加率が高い傾向にあるため、参加者の決定方法については先着順でなく、締切日を設けての抽選をお勧めします。

●ハイハイレース参加以降の日常来館につながるためには、遠方からの参加者よりも児童館近隣在住の親子を優先すると、次回以降の来館につながりやすくなります。

●1レース5組が適当です。自家用車で来館が主である当館では、駐車場30台の台数に応じた30組を目安に実施しています。午前の部と午後の部に分けて実施すれば、1日に60組の受け入れをすることも可能です。

●駐車可能台数など各児童館の設備や徒歩・公共の交通機関などの来館手段に応じて参加人数を調整する必要があります。



赤ちゃんハイハイレースと同時開催で、子育てに関する相談コーナーやワークショップを実施すると、より事業効果が高まります。

妊娠期から切れ目のない子育て支援サービスの提供を行うことで、育児の孤立化・孤独化を防止することができます。

①『子育て情報提供の場』

行政や企業による子育てに関する相談ブースや講習会を実施することで、子育て全般に関する施策の説明やお悩み相談の場を設けることができます。

- ・子育て情報
- ・保育園、幼稚園情報
- ・就労支援 など

②『妊婦さん・プレママ&プレパパ講習会』

これからママ・パパになる世代、妊婦さん、子育てを始めたばかりのママ・パパを対象に、子育てに関する講習会を実施することができます。

- ・沐浴、赤ちゃんのお風呂の入れ方
- ・出産についての予備知識
- ・妊婦体験（プレパパや学生も対象）
- ・離乳食講座（試食会） など

③『子育てに関する企業の協力』

子育て関連企業による情報発信の場や各種商品を説明するブースを設置することができます。

- ・試供品（オムツ・ミルク・ベビーフードなど）を配布



ハイハイレースの会場に設置された行政による相談ブース

！安全への配慮

- 保護者が自分の赤ちゃん、あるいは他のレーンの赤ちゃんをケガさせないようにするため、ハイハイレースのスタートの合図とともに、保護者全員、ゴール地点まで移動しておくようにします。

保護者の主体的な 取り組みの視点



保護者にとって、赤ちゃんハイハイレースは、児童館デビューのきっかけになります。

現段階で、児童館を初めて利用する保護者、児童館初心者の保護者が主体的に取り組むことは難しいかもしれません。

しかし、児童館の事業にするとという段階から、利用を重ねるにつれ、児童館でこんなことをしてほしい、保護者自身がこんなことができるという主体的な取り組みの提案に繋がると考えます。

また、赤ちゃんハイハイレースは3世代が集うことのできる事業でもあります。母親だけでなく、父親・祖父母が利用することで、それぞれの立場からの参画のきっかけを作ることのできる事業だと考えます。

例)・ハイハイレースを経てのヨチヨチレース

- ・新米ママ（ハイハイ期）同士の交流コーナー（よもやま話）
- ・先輩ママから新米ママ（ハイハイ期）への応援コーナー（アドバイス）

プログラム アドバイザー

- 北条児童センター（愛媛県松山市） 山下洋一郎
- 南部児童センター（愛媛県松山市） 森田洋喜
- 久枝児童館（愛媛県松山市） 黒田泰士

実際に
やって
みました。

- ハイハイ期の乳児親子と小学生のふれあいをねらいに、このプログラムに小学生ボランティアを入れて実施しました。小学生たちも力を発揮し、保護者は未来の子どもをイメージできて子育ての励みになりました。
- レースが盛り上がり、設置した相談ブースへの相談者はいませんが、参加者に「子育てコンシェルジェ」を紹介することが出来ました。
- 参加者のみんなが楽しかったと感じて、会場の雰囲気も良いものでした。このため今後も定期的に行うことになりました。
- 「パパと遊ぼうミニミニ運動会」のイベントの中でハイハイレースを実施しました。参加親子同士みんながなかよくなって、素敵な時間が共有できました。
- 父親や周りの家族が子どもとどのように接しているのか、見ることができるチャンスと思いました。また、顔見知りだけだった関係が、プログラムを通して家族ぐるみのつきあいにつながる可能性もあると思います。
- 「発展」に書かれている企業の協力はどのように依頼しているのかを具体的に知りたいと思いました。

補足：新聞社や放送局に取材の依頼をしたり、地元の商工会議所に協力をお願いをしたりするのも企業から協力を得る方法の1つです。

志津児童センター（千葉県佐倉市）・立花の木ひろば館（東京都荒川区）

【タイムテーブル】

『すこやか赤ちゃん応援フェスタ』として、赤ちゃんハイハイレースに各種講座や相談ブースを設置した場合のタイムテーブル

| | 赤ちゃんハイハイレース | 各種講座 | 相談ブース |
|-------|-------------------------|-----------------------|----------------|
| 8:00 | | | |
| 9:00 | イベント準備 8:30～ | | |
| | イベント開始 9:30～ | | |
| 10:00 | | | 各種相談・ 協賛ブース |
| 11:00 | ハイハイレース① 10:00～11:00 | | |
| 12:00 | | 離乳食講座 11:00～11:45 | |
| 13:00 | | | |
| 14:00 | | パパママ講座 13:00～13:45 | |
| 15:00 | ハイハイレース② 14:00～15:00 | | |
| | イベント終了 ～15:30 | | |
| 16:00 | イベント片付け ～16:30 | | |



申込時にハイハイだった赤ちゃんが、当日までにヨチヨチ歩きができるようになったことは嬉しいこと！見ている参加者も笑顔で見守ります。

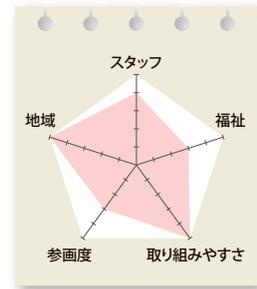
【赤ちゃんハイハイレースルール】

- 赤ちゃんが両手・両足（両ひざ）を使い、前へ進みゴールを目指す競技である。
※出場資格は、ハイハイができる未歩行の赤ちゃんに限る
- 参加者の出走順番は、申込時の順番とする。
※月齢順ではない
- 1レース5名、制限時間は2分を目安とする。
※参加は1レースのみとし、決勝レースなど無し
- スタートの合図で保護者はゴールに移動する。
※赤ちゃんの身体に接触する行為はNG
※愛情パワーやお気に入りのおもちゃなどでゴールへ引き寄せる行為はOK
- レース途中で、万が一赤ちゃんが立ち上がったたり、コースアウトをしてしまった場合は、司会・審査員のジャッジにより、赤ちゃんを抱っこして再度スタートに戻る。
※あくまでも司会・審査員の判断に委任
- ゴールは、先頭の赤ちゃんがゴールラインに身体の一部が接触した時点で笛を吹いて判定する。
※その合図をゴール決着の合図とする
※先頭でゴールした赤ちゃん以外の赤ちゃんは、制限時間内（2分）は自力でゴールを目指す。制限時間内にゴールができなかった場合は、保護者が迎えに行き、抱っこをして必ず一緒にゴールする。
※リタイヤ・失格はなし

18 小学生と乳幼児親子とのふれあい

▶ 赤ちゃんから学ぶ命と育ちの大切さ

赤ちゃんは先生！子どもたちは赤ちゃんと出会い、ふれあうことで命の尊さを学んでいきます。自分も大切に育てられたことを知り、子どもたちは自己肯定感を高めることができます。赤ちゃんの親の育児肯定感も育まれ、地域内でのネットワークづくりにも貢献するプログラムです。



ねらい

- 小学生にとって
 - ・ 赤ちゃんに対する知識を持ち、**命の大切さ**を知る。
 - ・ **思いやりの心**を育み、主体的にふれあう。
 - ・ 赤ちゃんとふれあうことで、**自分も愛されたと実感**する。
- 参加する親にとって
 - ・ 育児の振り返りと**育児肯定感**を育む。
 - ・ 愛着を感じることで**虐待防止**に繋ぐ。
 - ・ **地域での社会貢献**に繋がる。
- 開催する小学校にとって
 - ・ 地域と連携し、**ネットワークづくり**ができる。
 - ・ 子育てを体験していない教員の育児理解が深まり、意識向上に繋がる。

実施条件

| | |
|-----------|--|
| 対象年齢 | 小学生5、6年生 |
| 参加する人数の目安 | 小学生40人と乳幼児親子6組～8組 |
| 必要なスタッフ数 | 2～3名（親子10組程度まで通常2名で対応） |
| 設備/環境 | マット（スタイリッシュマットまたはジョイントマット等） |
| 実施時期 | 年に1回（赤ちゃんの成長を知るという目的で期間を開けて、1年に2回実施するのもよい） |
| 備品/道具 | ●赤ちゃん人形 ●おもちゃ・絵本 ●除菌ティッシュ |
| 総予算 | 2,000円程度 |



事前準備

- 実施の1か月前に、小学校と打ち合わせを行い、事業開催の趣旨や期待できる成果を説明します。

【小学校で開催する場合】

- ・会場の設定について話し合い、グループ数に合わせてジョイントマット等の敷物を揃えます。
- ・控室の確認、当日の流れ、体調管理についての確認を行います。
- ・1回目の打ち合わせは、時間割と授業の内容について、2回目はデイリープログラムと関わりシートの作成について話し合います。

- 実施の2週間前に、乳幼児親子ボランティア募集のポスターを乳幼児室に掲示をします。小学校との打ち合わせ後に、近隣の小中学校に出向くことができる乳幼児親子を募集します。

【児童館で開催する場合】

- ・当日の流れ、グループ数、体調管理についての確認をします。

- 実施日程が決まり次第、ボランティア親子へ開催日の周知を行います。
 - ・日時と集合時間、交通手段、持ち物（お気に入りのおもちゃ等）の確認をします。

準備するもの

【小学校編】

時間割と内容、デイリープログラム、かかわりシート、赤ちゃんの人形、参加ボランティアさんの名札、おもちゃ、絵本、除菌ティッシュなど、その他授業で必要とするものをそろえます。

【児童館編】

会場の設定、ジョイントマット等をグループの数に合わせてそろえます。おもちゃ、絵本、名札、除菌ティッシュなどを準備します。

- ボランティア乳幼児の体調不良などで、親子の組数が減ってしまった場合は、児童のグループ数の調整で対応します。また、悪天候時は、学校と相談し、延期を検討します。

進め方

【小学校編】

ファシリテーター：1名、 アシスタントスタッフ：1～2名
サポートボランティア：3～5名、
乳幼児親子ボランティア：小学生のグループ数

- ① 1時間目 赤ちゃんとふれあうために
小学生児童を対象としたオリエンテーションです。

基本的なマナーとは/赤ちゃんの発達について/赤ちゃんとうちにふれあうために

② 休み時間

アシスタントスタッフが、乳幼児親子ボランティアを控室に誘導し、出欠確認をして、名札を渡します。

③ 2時間目 乳幼児親子が会場に入り、小学生が赤ちゃんとうちふれあいます。

- 身だしなみの確認をします。
- 「かかわりシート」（別紙参照）の確認をします。
- 質問タイム

※詳しいタイムテーブルは「実施資料」を参照してください。

ポイント

- 実施前に、学校を訪問し、赤ちゃんふれあい体験をすることで、小学生の子どもたちが命の大切さを学び、自己肯定感を高められることを伝えます。
- 赤ちゃんに関わる小学生の気持ちを育てます。
 - ・小学生が抱く「赤ちゃん」のイメージを大切にします。
 - ・小学生自身がどう関わりたいと思っているかを聞きましょう。
- 赤ちゃんの行動から生き方を学びます。
 - ・泣くことの意味を考えるよう支援します。
 - ・母乳（ミルク）は命を繋ぐと理解できるよう促します。
 - ・発達を学びます。（月齢順に入場をしてもらうと、小学生にとってわかりやすいでしょう。）
- 小学生が親から大切に育てられたことを実感します。
 - ・母親が赤ちゃんを抱っこしている姿から、友達に優しくする大切さを伝えます。
 - ・成長はそれぞれ違うことを知ることが出来ます。
- ボランティア親子が来て良かったと感じられるように、声掛けをしてサポートします。
- 実施後は、地域連携会議などの席で、小学生が乳幼児とうち関わったときの様子を伝え、地域にも本プログラムの意義を理解してもらうことが大切です。

発展

 期間を置いて数回実施すると、小学生が赤ちゃんに何をしてあげたいか、何をしてあげられるかを考えたお世話ができるようになります。手作り玩具、絵本の披露など、お世話の内容を小学生が考えることができます。

-  継続的に関わることができる、小学生が乳幼児の育ちを感じることが出来ます。また、自分の成長を振り返る機会にもなります。
-  体験後には人の役に立つ喜びを感じた小学生は積極的に乳幼児と関わるようになります。自分に自信が持てます。
-  親子ボランティアは中学校の家庭科保育の授業に出向いて活躍の場を広げます。地域交流が広がり、児童虐待防止に繋がります。児童館アウトリーチになります。
-  体験会后、交流会を実施すると、母親ボランティアは地域貢献ができたことや育児肯定感が育まれたことを実感します。また、スタッフは母親ボランティアサークルとして育児幸福感を味わう活動を支援することができます。

親子が会場に入ってきました。
いよいよ赤ちゃんふれあい体験
が始まります



【赤ちゃんふれあい体験学習かわりシート】

〇〇年 月 日()

1時間目 赤ちゃんふれあうための準備をする

2時間目 赤ちゃんふれあう

◎前学習

- 自分の名前の由来は
- 赤ちゃんあったらしてあげたい事は？
- 赤ちゃんのイメージは？
- 赤ちゃんに気をつける事は？

〈1時間目〉 赤ちゃんふれあうための準備をする

◎気持ちの良いマナーとは

- 基本的なマナー
 - ・あいさつと返事
 - ・見る
 - ・聴く
 - ・伝える

・会話と話し合い

・関わる

◎赤ちゃんとの関わり方

○赤ちゃんのイメージは？

○赤ちゃんの発達について

・首が据わるのはいつ？

・ハイハイできるのはいつ？

・一人で歩けるようになるのはいつ？

・赤ちゃんの睡眠時間について

・赤ちゃんのミルクの回数について

・赤ちゃんのおしっこ、うんちについて

・あかちゃんはなぜ泣くの？人見知りって何？

○赤ちゃんと上手にふれあうには

・赤ちゃんと目の高さを合わせる

・ゆっくりとはなしかける

・抱っこの仕方について

立て抱き／横抱き

・気付いた事を記入しよう

○2時間目の用意

・お手洗い、手洗い、エプロンをつける

・グループごとに座り、赤ちゃんとお親の入場を待つ

・リーダーの役割について

②〈2時間目〉赤ちゃんとおふれあう

○ふれあい1回目

赤ちゃんのお名前

ヶ月

赤ちゃんの様子を記入しよう

〈2時間目〉あかちゃんとおふれあう

○ふれあい2回目

赤ちゃんのお名前

ヶ月

赤ちゃんの様子を記入しよう

【赤ちゃんとおふれあい振り返りシート】

○赤ちゃんとおふれあう前に想像していた赤ちゃんとお実際の赤ちゃんの様子はどうでしたか？

○赤ちゃんとお会ったらして上げたい事はできましたか？

- 赤ちゃんが泣いた時、親はどうしたかな？
- 感想をまとめよう
- 赤ちゃんに会う前の気持ちはどんなだったか。
- 赤ちゃんとのふれあいで、どんな事をいっしょにしたか。
- うまくできたときや、うまくいかなかった時の気持ちを書いてみよう。
- 次に赤ちゃんに会う時にしてみたい事を考えよう

◆今日したこと

◆反省

◆次に会った時にしたいこと

◆授業の後



! 安全への配慮

- 活動を安全に実施するため衛生面での配慮を忘れないようにしましょう。
- 感染症（インフルエンザ・ノロウイルス）等が流行する時期をさげましょう。
- 児童は必ずエプロンを着用します。
- 体調の悪い児童はマスクをつけましょう。
- マット・玩具は除菌を行います。

小学生

- 感染症の予防のために手洗い、うがいをして、マスク、エプロンをしましょう。
- ふれあいを体験する前に、お人形で赤ちゃんの抱き方を練習しておきましょう。
- 抱っこをするときには母親と膝とひざを突き合わせて正座で行いましょう。
- 赤ちゃんは泣くということを知り、驚いて抱っこの手を緩めて落とすことがないように配慮します。

コーディネーター

- 会場の安全確認、児童の服装が衛生的かを確認しましょう。
- 走り回れる幼児の安全を見守りましょう。
- 困っている母親への配慮をしましょう。

！ 虐待への配慮

- 地域の子育て情報を共有する機会にしましょう。
- 孤立している母親を繋ぎましょう。
- 自分の子どもに愛着を持つ機会にしましょう。

保護者の主体的な 取り組みの視点



小学生とのふれあいボランティアに保護者が自主的に参加することで子どもの心に寄り添いわが子と一緒に過ごし、親が子に向き合うことができます。

子育てを楽しみ親自身の人間としての成長が育児力となり、社会貢献できたと実感できます。家庭が小家族化・核家族化し、親族とのつきあいや地域の間関係が弱くなっている社会環境の変化の中で、親子が家庭に閉じこもることなく、地域や学校とのかかわりを持ち、子育て家庭の間関係を広げていくことが大切です。

コーディネーター（子育て支援員）は子育てサポートを必要とする保護者に地域の社会資源が活用できるよう繋ぐことができます。さらに保護者同士の交流の場を提供して自主サークル結成の支援をします。

保護者が安心して子育てできる地域に住んでいると実感できることが大切です。

プログラム アドバイザー

- 戸塚児童センターあすばる（埼玉県川口市）
所長 澤田幸江
杉浦真美

※参考文献 『あかちゃんとふれあおう1～3』 寺田清美/汐文社
『赤ちゃん力 人との関わりが人を育む』 高塚人志 エイデル研究所

小学校ライフスキル授業赤ちゃんふれあい体験①

* 赤ちゃんとふれあうための準備をする

2時間目

| 時間 | 項目 | 内容 | |
|---------|---|---|---|
| 9 : 35 | ・ 2時間目 3時間目の流れの説明 | <ul style="list-style-type: none"> ・ 2時間目は赤ちゃんとうれあう際のマナーや赤ちゃんとうれあう際の注意事項を学ぶ事、3時間目は赤ちゃんとうれあう事を伝える ・ 基本的なマナー 挨拶と返事 みる 聴く 伝える 会話と話し合い 関わる 赤ちゃんとうれあう時は親に「○○してもいいですか」と確認を取る。質問の終わりにお礼を言う 爪、髪の毛、清潔なエプロンはあるかの確認 ・ 赤ちゃんのイメージを聞いてみる ・ 首が座る、ハイハイできる、一人で歩けるようになる時期 赤ちゃんの睡眠時間について 赤ちゃんのミルクの回数について 赤ちゃんのおしっこ・うんちについて 赤ちゃんはなぜ泣くの？ 人見知りって？ ・ 赤ちゃんとうれあうには ゆっくりとはなしかける 親が不安になるのでよだれ、はなみず、ミルクがぼれる、うんちや おしっこを「きたくない」と言わないように。 赤ちゃんが中心（赤ちゃんのペースを乱さないように） ・ 抱っこの仕方必ず座って行う横抱きの仕方 立て抱きの仕方 赤ちゃんを抱っこする時は赤ちゃんを抱っこしている人は動かず、抱っこをする人が移動する | |
| 9 : 40 | <ul style="list-style-type: none"> ・ 先生より講師の紹介 ・ 講師自己紹介 ○気持ちの良いマナーとは ※別紙参照 | | |
| | <ul style="list-style-type: none"> ・ 自己紹介、ママに許可を取る時の確認、お礼の練習と身だしなみの確認を2人一組で練習 ○赤ちゃんとうれあう方 ・ 赤ちゃんのイメージは？ ・ 赤ちゃんの発達について | | |
| | <ul style="list-style-type: none"> ・ 抱っこの仕方について ・ 手遊びの練習 | | |
| 10 : 10 | ○3時間目の確認 | | |
| 10 : 20 | ○質問タイム 終了 | | <ul style="list-style-type: none"> ・ 休み時間内にお手洗い、エプロンを着て身だしなみを整える ※体調の悪い人はいないか確認する グループごとに立ってママたちの入場を待つ。 リーダーの役割について 親たちの入場は拍手で迎える事を伝える 赤ちゃん入れかわりの移動先を連絡するかかわりシートの確認 ・ 質問がないか聞いてみる |

*みだしなみ；爪の長さ・髪の毛の始末 体調；下痢・熱や咳の有無(マスク使用)

小学校ライフスキル授業赤ちゃんふれあい体験②

* 赤ちゃんとおふれあう

3時間目

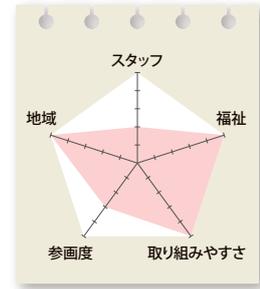
| 時間 | 項目 | 内容 |
|-------|---|---|
| 10:20 | 赤ちゃんとお集合 控室… 室 | マット4枚とシートでおむつ替えスペース作る 授乳、おむつ替え、親にお手洗いを済ませてもらう ふれあいの流れをお知らせする * 名札をつけてもらう⇒児童館で用意する * 月齢順に並んでもらい、3階体育館に移動してもらう⇒誘導する |
| 10:45 | ・身だしなみの確認 ・関わりシートの確認 ○赤ちゃんとお集合 ・ふれあい1回目 | * 月齢順に入場し、成長の違いを見てもらう ・マットの前に立ち拍手でお迎えする リーダーのはじめの言葉でグループごとに自己紹介する 親への質問を聞く 赤ちゃんとおふれあう ※子どもたちとおふれあう赤ちゃんのふれあいの様子を見ても困っている親がいないか見まわりフォローする リーダーのお礼の言葉とお別れのあいさつ |
| 11:05 | ・ふれあい2回目 | ・2回目の赤ちゃんへ子どもたちが移動する リーダーのはじめの言葉でグループごとに自己紹介する 親への質問を聞く 赤ちゃんとおふれあう ※子どもたちとおふれあう赤ちゃんのふれあいの様子を見ても困っている親がいないか見まわりフォローする リーダーのお礼の言葉とお別れのあいさつ |
| 11:20 | ○赤ちゃんとお集合 ○振り返りと講評 ・講評 | ・マットの前に立ち拍手で見送る |
| 11:25 | ・先生に進行を引き継ぐ ・関わりシートの記入について | |
| 11:30 | ○授業終了 ・控え室に移動し親にお礼 気をつけて帰って下さるよう伝える ・学校側に終了の報告とお礼を言う | |

*みだしなみ；爪の長さ・髪の毛の始末 体調；下痢・熱や咳の有無(マスク使用)

19 「セルフタイマーで撮る『家族のうれしい顔』写真」

▶ 家族の写真を通して家族の存在を実感

「家族で写真を撮ること」を遊びにしました。セルフタイマーを使って撮影することで、楽しみながら、家族の存在を実感し、家族のあり方を再確認するとともに、その絆をより深めることができるプログラムです。



ねらい

- 「家族の絆を深める」
気軽に写真を撮ることができる時代ではあるが、あえて家族全員の写真を撮ることで、「家族みんな」の存在を意識するきっかけとなる。
- 「時間を共有する」
セルフタイマー機能を使うことで、ひと手間をかけて自分たちで楽しみながら写真を撮る体験となる。そのちょっとした時間の中に家族の楽しい時間を過ごすことができる。

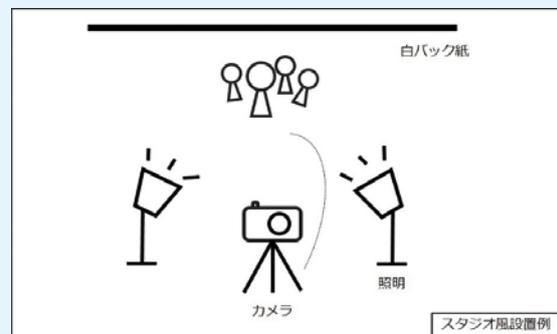
実施条件

| | |
|-----------|---|
| 対象年齢 | だれでも |
| 参加する人数の目安 | 随時参加、何人でも |
| 必要なスタッフ数 | 2人 |
| 設備/環境 | 児童館 |
| 実施時期 | いつでも 当館では児童福祉週間や、親子の日などに実施していません。 |
| 備品/道具 | ●カメラ ●三脚 ●タイトル記入用紙 ●プリンター その他、照明やバック紙（白い紙や布など）があれば、より本格的に撮影できます。 |
| 総予算 | 50円～100円/ひと家族あたり（消耗品のみ） 必要に応じて道具や機材の費用など |

事前準備

1か月ほど前から事前に告知し、家族での来館を促します。
写真スタジオで撮影するような環境を作ります。

- カメラと三脚
セルフタイマー機能が付いたもの。
- 照明
無くてもよいが、あれば雰囲気が出ます。専用のものでなくても、明るい懐中電灯などでも代用できます。
- 白のバック紙
写真スタジオのように、背景をなくすための紙や布。影やしわが気になる場合は自然光の入る窓の前に撮影コーナーを設置するとよいでしょう。白い壁などでも代用できます。
- タイトル記入用紙
参加者に、写真のタイトルを記入してもらい、写真展の際に掲示します。
- プリンター
撮影後すぐに写真を印刷し、飾ることができれば、モチベーションがアップします。(後日でも可)



スタジオ風設置例

進め方

ルール

- 家族単位で参加してもらいます。
- 撮影はセルフタイマー機能を使います。

- ① 家族ごとに受付をする。
- ② 家族の中で誰がシャッターを押すかを決めておく。
- ③ 撮影時のポーズを決めます。

- ④セルフタイマーを設定し、カウントダウンをしながら家族の「うれしい顔」の写真を撮ります。失敗しても笑い合える雰囲気が大切です。
- ⑤みんなが納得いくまで撮りなおします。
- ⑥撮った写真を家族で見ながら、写真にタイトルをつけます。
- ⑦「家族のうれしい顔写真展」を行います。その場で実施する場合、写真を印刷し並べて展示します。後日実施する場合は、日程や展示場所などを工夫することで大勢の人に見てもらうことができます。



撮影の様子

ポイント

- いい写真を撮ることが目的ではなく、写真という作品を家族みんなで作る、という意識で写真を撮ることそのものを楽しんでもらいます。
- 写真を撮る際、白い紙を背景にするのはプロカメラマンに教えてもらった技。背景をなくすことで人の動きや表情がよく映える写真が撮れるためだそうです。ぜひ実践してみてください。
- セルフタイマーがうまく作動しなかったり、目をつぶってしまったたり、タイミングを合わせるのが難しいこともセルフタイマーの醍醐味。撮りなおしになった時こそ、楽しみながら撮影できるチャンスととらえ、声掛けをしていきます。
- いつもと違うポーズを考える声掛け
多くの家族はみんなと並んで、よくあるポーズで撮ろうとします。いつもと違う写真を楽しんでもらうためには、スタッフの声かけが有効です。「今まで撮ったことのないポーズで撮ろう」「〇〇家らしいポーズを考えよう」など。声掛けと同時に、楽しそうに撮れている写真をサンプルとして



いつもとは違うポーズにチャレンジ

掲示しておく、ポーズを決めることも楽しめます。

● 困った時の「ポーズくじ」

いつもと違うポーズと言われて困る家族のために、ポーズのヒントになるワードが書かれたくじを用意。くじを引くという遊び心がプラスされて、家族同士の会話やアイデアがより広がるきっかけとなります。

例) 全員で手をつなぐ

抱っこする・おんぶする

座る

ジャンプするなど

- 写真に家族でタイトルをつける作業は、その写真を見ながら楽しかった一瞬を振り返るきっかけとなります。どの家族も自分たちの写真を見ながら、いい笑顔になる大切な時間なので、じっくりと対応します。

- 個人情報や肖像権などの観点から、写真を展示すること、多くの人に見てもらうことを、あらかじめ保護者に説明しておきます。

- データを直接やりとりすることが困難な場合、ホームページやブログにアップし、そこからダウンロードしてもらう方法もあります。その際は、掲載の了承をとったり、理解してもらう必要があります。



撮影コーナーの様子

発展



「うれしい顔写真展」を地域で実施する

児童館内だけでなく、公民館やスーパーマーケットなど地域の人が集まる場所で写真展を実施すると、児童館の活動を広く知ってもらうことに加え、多くの人たちに「家族」の温かさ、大切さを感じてもらうことができ、地域で子どもを育てることの大切さに気付くきっかけとなります。



家族で来館するきっかけとする

幅広く児童館を知ってほしい時、大規模な児童館祭りなどの開催に合わせてこのプログラムを企画すると、お父さん・お母さん、おじいちゃん・おばあちゃんまで、いつもは来たことがない年齢層の大人も児童館に来るきっかけとなります。



プレパパ・プレママの事業としても、実施できます。地域の子育て支援の場として、児童館を認知するきっかけになります。

● 児童福祉週間特別プログラム ●

5/3 4 5 6

**セルフタイマーで撮る
「家族のうれしい顔」写真**

5月5日は「子どもの日」。子どもの健やかな成長を願う日です。子どもたちが笑顔で暮らせるように、子どもや家族についてみんなで考えたいです。家族の絆を大切にするセルフタイマーで撮る「家族のうれしい顔」を開催します。写真を撮るとき、写真を撮るとき、みんなとておぼろげな表情になります。親子で、家族でとんとん写真を撮って応募してください。

【時間】10:00～16:00
【場所】コロポロボ
【対象】親子、家族



※本日より実施しています。
※応募していただいた写真は、会場「家族のうれしい顔」写真展で展示させていただきます。

参加者募集
のチラシ



地域の大型ショッピング
センターでの写真展開催

！ 安全への配慮

● 照明やカメラの三脚などが倒れて怪我をしないように場所や設置方法に配慮しましょう。

**子どもの主体的な
取り組みの視点**



このプログラムは家族の在り方を再確認する機会となります。それは写真を撮ることだけにとどまらず、様々な協働作業を家族で楽しみながら、話し合ったり、時には意見が食い違ったりしながらも一緒に何かすることの大切さに気付くことができます。

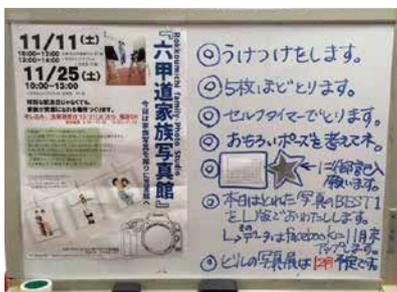
家族を大切に思い、一緒にいることの心地よさを感じることができるという点では、大人も子どもも同じ体験ができ、同じように家族の中に在る「自分」を考えることができるプログラムです。

プログラム
アドバイザー

● 愛知県児童総合センター（愛知県長久手市） 高阪麻子

実際に
やって
みました:

- 枚数を5枚までなどと制限することで、楽しい中にも緊張感をもたせることが出来ました。
- 小さな児童館、放課後児童クラブのある館は、小学生の来館のない行事の日などに実施すると、乳幼児もゆっくりしてもらえました。
- ポーズくじのアイデアは非常に良いと思います。当館では、その他に持って取れる「HAPPY」等のフォトプロップスを用意したり、小さい子がいる場合は、音の出るおもちゃ等を用意し、視線が前を向くようにしてみました。
- 様々な家族に配慮して、ポスターのイラストやタイトル、説明文等は施設、地域の状況を踏まえ、よく検討したいと思います。例えば、ポスターに両親とだけでなく、父と子、母と子、祖父母と孫の組み合わせイラスト写真を入れる等です。
- 背景布や照明を地域の協力者から借りる方法もあります。写真の撮り方についても、助力をお願いすることが専門性のある地域の方と繋がるきっかけとなります。
- 写真を児童館などで掲示する場合は、説明するだけでなく、「掲示を了承します」の文にサインをもらう方法もあります。タイトル用紙にチェック欄を入れてもいいと思います。

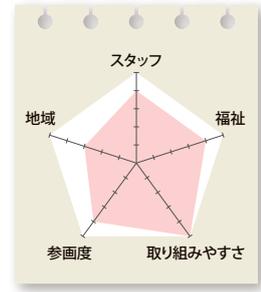


六甲道児童館（神戸市）・小中川児童館（新潟県燕市）

20 愛着を育てる「人育ち唄」

▶ 0歳の乳児への愛情が深まるかかわり遊び

「人育ち唄」とは、0歳児が持つ「人と関わろうとする力」を、親が読み解き、受けとめ、愛着形成を促すためのかかわり遊びです。また、小中高生が赤ちゃんと触れあい、交流するツールにもなります。地域の乳児にも関心が広がり、見守り合いが生まれます。



ねらい

- 心の土台である**乳児の愛着を形成**する。その結果として、乳児の**心も体の発達も促される**。
- 親が乳児とのかかわり方ー0歳の乳児とのコミュニケーションの仕方を習得する。**乳児との向き合い方がわかり**、子どもの様子を観る習慣がつく。その成長を親自身が読み取れると**育児が楽しくなる**。
- 親が育児の知識を得ることで、**親としての自己肯定感**を高める。

実施条件

| | |
|-----------|---|
| 対象年齢 | 0歳児親子（月齢は「0歳半ばまで」「0歳後半～よちよち歩き」等の分け方をすると進行しやすい） |
| 参加する人数の目安 | 10組程度が進行しやすい |
| 必要なスタッフ数 | 0歳児親子10組に対して2人 |
| 設備/環境 | 親子が円陣になれる畳の部屋（畳ではない場合はマットや敷物を敷き、乳児を寝せて遊べるようにしてください） |
| 実施時期 | いつでも可。午前中の方が乳児の機嫌のよい時間帯のことが多い。 |
| 備品/道具 | <p>《参加対象児別準備品》</p> <p><0歳半ばまでの乳児></p> <ul style="list-style-type: none"> ● 「いないいないばあ」をする時の顔にかぶせる布。（透けないもので、顔が隠れる大きさ。乳児に各一枚） ※親に持参してもらってもよい <p><0歳後半から1歳前後の乳児></p> <ul style="list-style-type: none"> ● 布（～0歳半ばまでと同様）。 ● お手玉（親子で1個） ※乳児が口にイれることがあるので、汚れた時に洗えるように中身はペレットがよい。 <p><共通の準備品></p> <ul style="list-style-type: none"> ● 名簿：子どもの名前、月齢、性別などを記入したもの ● 名札：当日、子どもの名前と月齢がわかるようにする ※普段使用している名札でもよい。ガムテープにマ |

ジックで名前、月齢を記入し、乳児の肩に貼ってもよい。

- 資料「楽しい子育てとらのまき」：当日、すべての親に配布。親に説明する時に使用。破けることもあるので多めに印刷しておく。

※「実施資料」を参照

- その他：乳児の講座をする時に必要な品々
 - ・床が固い場合には、乳児を寝せる所に敷くバスタオル
 - ・タオル、ティッシュなど(もどしたり、汚れた時の対応)、
 - ・授乳やおむつを替える場所

総予算

準備品の不足分を購入する経費のみ

事前準備

- 実施日の1か月前を目安に、行政の広報誌などを通して、参加者を募集します。
- 会場となる部屋に、おもちゃや図書、あるいは乳児にとって危険なものなどがある場合は事前に片づけておきます。大きな遊具等、移動が難しい場合には、大きな布などで覆い、見えないようにします。なお、マイクや音楽などは不要です。

進め方

※所要時間は約1時間です。

※同じ日に、同一対象が複数の講座へ参加することは、子どもの負担が大きくなるため避けるよう促します。

① 受付

名簿にチェックをして、名札をつけてもらいます。

② 着席

円陣になり、親子は向き合って座ります。



*写真右上で見ている方は、妊婦です。

③資料の配布

「楽しい子育てとらのまき」をすべての親に配布します。

～講座の流れ～

- 「楽しい子育て とらのまき」を参考に、親子の向き合い方、やり方や遊びを説明し、その後、実際に親が乳児と遊ぶ時間をとる。(②の写真は説明後、各親子が遊んでいる場面)
- 親子の様子を観察・考慮し、親が実習して乳児とのかかわり方を習得できるよう【説明・親子で遊ぶ・乳児とのかかわり方で不適切な点は直す・乳児が親の真似をしている行動を読み取って親に伝える】を繰り返す。
- 親に自分の子育てを話してもらう機会を作る。親とのやり取りを心がけ、参加型にする。

④講座の展開

【導入】

《あいさつ》

「赤ちゃんは豊かな力を持って生まれてきます。その力を開花させてあげることが育児です。今日は、そのかかわり方のポイントを学ぶ講座です。ポイントを学んで、お家でも遊んでください」

「赤ちゃんの時に、人を好き、自分を好きという気持ちが増えてほしいのです。それは、心の土台となります。人と心地よいコミュニケーションをすると、その心の土台が育ちます」

＊プラスの知識として下記のことを伝えます。

- 赤ちゃんは、お腹の中で聞いていたお母さんの声と、他の女性の声を区別することができる。
- 生まれた時から、人と目を合わせることや声に注目する力がある。
- 簡単な動作や発声を模倣する力がある。

【展開】

※ここからは『とらのまき』を使用します。

《「とらのまき」P1、2参照》

赤ちゃんと「お語り」（「やり取り」「コミュニケーション」）をします。P2 枠内の「やり方のコツ①」を参考にしてください。

- 親の意向だけではなく、赤ちゃんも「遊びたいな」との気持ちがある時に遊ぶようにします。
- 遊びたいかどうかは、赤ちゃんの視線で判断します。目があつた時には遊ぶ気持ちがあるときです。
- 赤ちゃんは「ゆっくり」を好むので、ゆっくり語り掛け、赤ちゃんからの返事もゆっくり待ちましょう。4～5秒は待ってください。赤ちゃんが反応するのにかかる時間です。

- 赤ちゃんと同じ向き、「うっくーん」と声をかけてみましょう。赤ちゃんが声を出したら、大人は赤ちゃんと同じ向きになりながら、ゆっくり話をします。人の声を聞くと赤ちゃんは安心し、人が好きになります。また、発声も増え、言葉につながります。

例) 「よく見ているねー」、「聞いているねー」など



- おむつ替えのときにどんな声かけをしているか、親に問いかけ、親のしている声かけの例をあげてもらいます。
- 声かけの大切さとその理由を説明します。時々、赤ちゃんと同じ視線を合わせ「お尻きれいにしようね」「あんよ上げるよ」等やっているプロセスを話しかけていくと「おむつ替え＝親子の共同作業」の認識が育ちます。また、その認識ができると、ハイハイなどで動けるようになってから、おむつ替えに協力してくれるようになることも伝えます。

《「とらのまき」P3》

赤ちゃんと同じ向きに「手遊び」をします。コツは「お語り」の時と同様、視線を合わせて行うことです。

～てんこ、てんこ、てんこ～

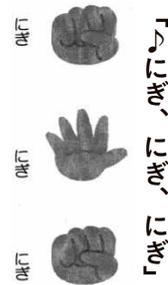
- この遊びは、手でする『でんでん太鼓』です。ゆっくりすぎるくらいがよく、リズムカルに歌いかけましょう。赤ちゃんはリズムカルなことが大好きです。でも、早すぎる動きや歌にならないように気を付けてください。
- 親は自分の顔のそばで手をゆっくり動かします。これは、楽しく一緒に遊んでいる親の顔を見てもらうためです。
- ゆっくり「てんこ、てんこ、てんこ」と3回位歌いかけます。ゆっくりした遊びだと、赤ちゃんが「楽しい。自分もできる」と思えます。そして、赤ちゃんからの返事（反応）をゆっくり待ちましょう（4～5秒待つと、腕や脚を動かす）。



- 手遊びの仕方を説明した後で、親子が遊ぶ時間をとります。この時に、間に入り、一組一組の親子の遊び方や赤ちゃんの様子を観察して、親と話そうにしてください。
- 参加者親子に共通することは、全体にアナウンスします。例)「初めての遊びなので、最初はじーっと見ていることが多いです」など

～にぎ、にぎ、にぎ～

- 手をゆっくり、開いたり閉じたりする手遊びです。赤ちゃんの手や腕の動かし方が、「てんこ、てんこ」のときと違うことをよく観察するようにします。
※「てんこ、てんこ」のときは腕を動かす赤ちゃんが多く見られますが、「にぎ、にぎ」のときは、指を動かす赤ちゃんが多く見られます。



- ここでも、親子で遊ぶ時間をとります。

*プラスの知識として下記のことを伝えます。

- 親が両手を使って動きを見せても、赤ちゃんが両手の動きを捉えるのは難しいことを説明し、片手での遊びをするように伝えます。
- 親をじーっと見ず、周りをキョロキョロする赤ちゃんは、無理に視線を合わせようとせず、赤ちゃんから目をあわせてきた時に遊ばばよいことを伝えます。

≪「とらのまき」P4左端≫

赤ちゃんの**偏食を予防**する話をします。

- 親に対して、次のような問いかけをします。
「離乳食を始めていますか？」
「何回食ですか？」
「よく食べますか？」
「離乳食をあげている時にどんな声かけをしていますか？」 など
※「もぐもぐ」と言っている親が多い
- 離乳食は、おっぱいやミルク以外の食べ物を食べる練習であり、**噛む練習**でもあります。
- 噛む習慣がついていると、偏食になりにくいので、赤ちゃんの時から噛む練習を重ねて、偏食の予防をしましょう。
- 「あーん」と声掛けながら、赤ちゃんの口に食べ物を入れた時に、親が噛み方を見せてあげるようにします。口の動かし方がよくわかる**「あぎ、あぎ、あぎ」**「**かん、かん、かん**」など口を大きく開けて、噛み方がわ

かりやすいモデルを見せてください。赤ちゃんは、大好きなママやパパのまねをするだけで嘔む習慣がつきます。

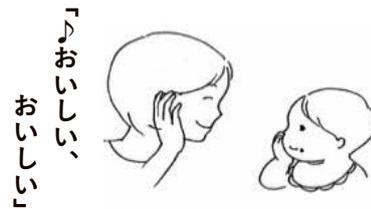
***プラスの知識として下記のことを伝えます。**

母乳・ミルク以外の新しいものを口にしたときに、赤ちゃん嫌な表情をして口から出してしまうことがあります。これは、その食品が「きらい」なのではなく、今まで経験したことのない味だと認識した証拠です。それを飲み込んでよいかどうかは、親の表情で判断するため、親は「おいしいね」と声をかけながら、繰り返して味や口さわりに慣れるようにしましょう。

《「とらのまき」P5、6》

赤ちゃんとジェスチャーでコミュニケーションします。

- 離乳食を食べているときに「おいしい、おいしい」と言いながら、親が自身のほっぺに軽くふれます。これを繰り返していると、赤ちゃんは真似を始めます。



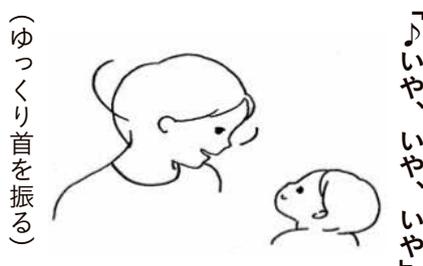
- 食べている食べものの名前を話しかけると、赤ちゃんが五感で感じているものの名前を覚えやすいです。
- 何かが出来たときやかわいいと感じたときには、頭に触れ、「いいこ、いいこ」と言いながら、親が自身の頭をなめます（言葉と動作を繰り返して見せることで、合図として使えるようになります）。
- 生後6ヵ月頃から始める「ぱち、ぱち、ぱち」と手を打つ遊びです。これも、赤ちゃんが目が合っている時にします。最初は、「パチンとするよ」と言うてから、ゆっくりと「ぱちーん」と手を優しく1回だけ打って見せます。4～5秒待つと、赤ちゃんは腕を上下に動かします。
※お座りのできる赤ちゃんは、お座りの姿勢でしましょう。腹筋や背筋が鍛えられて、お座りの姿勢がしっかりします。



「ぱち、ぱち、ぱち」が繰り返しできるようになったら「じょうず、じょうず、じょうず」等の声掛けをします。



- 首がしっかり座ってから始める、「いや」の気持ちを首を振って親に伝えられるようになるための遊びです。目を合わせて、大人が「いや、いや、いや」と言いながら、首をゆっくり振ってみせます。



***プラスの知識として下記のことを伝えます。**

0歳後半になると意志がはっきりとします。この「いや、いや」の動作を知らないと、赤ちゃんはひっくり返ったり、相手を噛んだりして気持ちを表現するようになります。「いや、いや」を知っている赤ちゃんは、嫌なときに首を横に振って意思表示をするようになります。

※月齢の低い赤ちゃんの場合は、親にやり方を覚えてもらい、首が座ったら遊ぶように伝えます。また、月齢の高い赤ちゃんの反応をみてもらい、将来の様子イメージを出来るように投げかけます。

《番外編A》 ※「とらのまき」には掲載されていません

「いない、いない、ばあ」の遊びです。

- 赤ちゃん視線を合わせ、「『いない、いない、ばあ』をするよ」と語りかけてから、始めます。
- 「いない、いない」と言いながら、赤ちゃんの顔に布をかけます。
 - 月齢5か月までは「いたー（ばあ）」と言いながら、布を取り、大好きなママやパパの顔を見せてあげます。
 - 月齢6か月くらいになると、赤ちゃんは自分で布を取れるので、布をかぶせたあとは赤ちゃんの意思に任せてください。赤ちゃんが自分で布を取った時に合わせて「ばあー」と声掛けをします。自分で取れる

ようになったことを、「できたね」と語りかけながら一緒に喜んでください。赤ちゃんは喜んでくれる人がいると、心が育ちます。赤ちゃんが自分で布を取れるのに、親が取ってあげてしまうのはサービスのし過ぎです。自分で布を取ると、腕の運動が上手になっていきます。



***プラスの知識として下記のことを伝えます。**

この遊びは、認知する力を育む大切な遊びです。「[見えなくなる=無くなる]ではない」ことを学びます。

愛着を形成するには、優しく声をかけることが大切です。大きな声で「ばあ!!」と脅かすような遊び方はやめましょう。親子間で安心なホッとする気持ちの交流が生まれることが大切です。

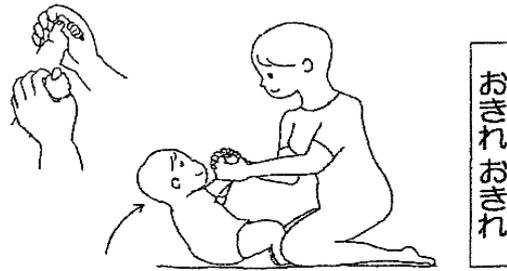
《番外編B》 ※「とらのまき」には掲載されていません

首がしっかり座ってからする**全身の遊び**です。

- 赤ちゃんに親の親指を握らせ、その他の指で乳児の腕を支えます。
- 目を見あわせ「**おーきれ、おーきれ、〇〇ちゃん**」とゆっくりと引き起こします。そのとき、お尻を支点にして、起き上がらせるようにします。
- 今度は、「**ねーむれ、ねーむれ、〇〇ちゃん**」と歌いながら寝かせます。

***プラスの知識として下記のことを伝えます。**

首や腹筋・背筋を鍛え、座位で転んだ時に頭を守りやすい転び方が身につきます。毎回のおむつ替えの後、起こすときに遊ぶと、楽しみながら筋力も鍛えられます。



(あたまを支える首や背中力を育てます)

【終了】

《ふりかえり+質問を受ける》

- ・「やってみて、いかがでしたか？」と親に問いかけ、感じたことを一言ずつ、話してもらいます。
- ・質問を受け付け、適宜、回答します。

《あいさつ》

「今日は、これで終わります。大切なのは、ゆっくりとしたスピードで、赤ちゃんが受け取れる遊びを、ママやパパとコミュニケーションをとりながらすることです」

「赤ちゃんは、楽しいと感じるとそれに集中するため、心地よい疲れとなり、よく眠ります。『しっかり眠って、すっきり目覚め、よく飲んで（食べて）、よく遊ぶ』というよい循環を作ってください」

「『人育ち唄』で遊ぶ1回の時間は、数分と短くてもよいです。短いものを一日に何回か行ってください。そうすると、人を大好きになるという『こころの土台』がつくられていきます」

「せっかく出会えた赤ちゃんですから、育児を楽しんでください。わからない事や困ったことはスタッフも一緒に考えていきますから、気兼ねなくスタッフに話してください」

ポイント

- 講座はライブです。応用力を発揮しましょう。
 - ・ 参加する乳児の月齢によって、乳児のやりやすい遊びの内容に変える。
 - ・ 乳児とのかかわりは、親子の状況に応じて、スタッフの投げかけ方を変えていく。
 - ・ 「とらのまき」やスタッフが考えた計画

通りに進めるのではなく、状況に応じて、遊びの順番を変えてもよい。親子で心を通い合わせる・やりとりのコツを学ぶために「遊び」を活用する意識をスタッフは常に持つ。従って、親だけが歌いかけて終わりではなく、乳児の反応を見て親

子が共有する時間にしていって点をとさず伝える。

- 乳児の様子を観察し、読み取る力を磨いてください。
 - ・ 同じ遊びでも反応が変化するという成長の見通しを親が持てるようにする。
 - ・ 乳児の動き（反応）を読み取り、親と共有する。
 - ・ 乳児が応答した時に、皆で見守り喜ぶ。
 - ・ 他の月齢の乳児の親や、乳児が眠ってしまい遊びに取り組めなかった親には、別の月齢の乳児の反応を観てもらおう。
 - ・ 親のやり方のよい所は褒め、不適切な所は修正する。
 - ・ 子育ては地域で子どもの育ちを見守り合うことを親に伝えていく
- すべての親子に配慮が必要です。
 - ・ 参加した親子すべてに声掛けをするよう心がける。
 - ・ 個別に伝えることが多い講座なので、声掛けや視線の投げかけに極端な偏りがないように気をつける。
- 複数のスタッフで担当する場合は役割分担をします。
 - ・ 全体の進行を担当するスタッフと、各親子への声掛けを担当する補助スタッフを決める。
 - ・ 入り込めずにいる親子には、補助スタッフが対応する。

- 配慮が必要な親子を支援します。
 - ・ 「人育ち唄」で遊ぶ親子をよく観察すると、親子関係が築けているか否かが判断しやすい。築けていない親子はより支援が必要な親子である。

人と目を合わせない、集中していない 乳児の場合

人との関係が不十分である可能性が高い。このような場合、一般の乳児よりタイミングを合わせたゆったりした遊び方が必要になる。親には難しい場合もあるので、親子が来館した時にスタッフが乳児と遊ぶ機会を設ける等の配慮が必要である。ただし、それを親に言うことはせず、見守りの中でスタッフが関わり、乳児の発達を促す。

子どもにあまり関わろうとしない 親の場合

人育ち唄を用いると、親も緊張せずに乳児とかわりやすい。スタッフは、同じ遊びで乳児の反応をよく観察し、以前より模倣が上手になったなどの成長を親に伝えながら、家庭で親が対応していることを認める機会をつくる。乳児がスタッフとの遊びで反応しやすくなっていると、親が遊んだ時に乳児の反応が見られ、親業に積極的になりやすい。

発展



日常の来館者にも「人育ち唄」は活用できます。特に、初めての子育てで乳児とのかかわり方がわからない親や、育児に疲れている親に対し、個別に「人育ち唄」を教えると、育児に前向きになりやすく、育児の楽しさが増します。

 児童館実施のプログラムに、「人育ち唄」の骨子を入れこともできます。幼児クラスなどでも、視線や表情でのやり取りを意識し、親子での情のやり取りが可能になり、人を好きになる心が育つことを伝えます。

 「人育ち唄」は小中高生と乳児の異世代交流ツールにもなります。乳児と接する体験は親性準備教育にもなります。

◎乳児のあやし方がわかるようになります。

◎乳児への関心が高まり、街中で会う乳児にも関心を示すようになります。

◎乳児の親と交流することで、育児の楽しさや大変さを理解するようになります。

◎児童・生徒が親になった時に、多少なりとも乳児とのかかわり方を知って上で育児を始めることができます。

 ～実施方法～

・学校が長期休暇のときに、乳児親子と児童・生徒との交流の機会を設ける

・学童クラブの夏休みのプログラムにする など

 実施する際の注意事項

※小中高生に手洗い等を徹底させるとともに、風邪など病気の症状がないか注意します。

※乳児を抱く、声をかける、人育ち唄で遊ぶ等、乳児と関わる場合は必ず親の了解を得た上で体験するよう促します。

※交流後に、親への質問タイムや、生徒が感想を述べる時間を設けると、親も生徒もさらに元気になります。

※事前に、乳児の発達や育児の知識を学ぶ機会を持つと、さらに効果的です。

※連続のプログラムも可能です。一定の期間をおいてから、2回目を実施し、そこで同じ親子に会えると、乳児の成長を生徒が実感することができます。

 **安全への配慮**

●乳児が転倒することがあるため、畳やコルクの床がよいでしょう。

保護者の主体的な 取り組みの視点



方法や理論の説明だけでなく、①保護者が実際にその方法を試してみる機会を織り交ぜる。乳児との適切なかわり方を学び、我が子の様子を観察する体験ができる講座にする。②保護者が発言する機会を設ける。例えば、離乳食時の声の掛け方を説明する時に、保護者はどのような声かけをしているかを問いかける等である。スタッフ指導型でなく、親子参加型の講座にする。

講座後の親子のフォローをすると、さらに継続し主体的な取り組みになる。講座後の来館時に、学んだ遊びをしてどうだったかや月齢が進んだ時の遊びを個別に伝えるなどをする。

子どもの主体的な 取り組みの視点



小中高校生と乳児親子との関わる機会の場合

乳児親子に会う前に、乳児のことを予測してみる機会や赤ちゃん人形で育ち唄を練習する機会を設ける。疑問や興味・関心をもって、乳児親子と会う楽しみを膨らませる。事後に、かかわってみてどうだったか、次に会う時にはどのようにしてみたいか等を考える機会をつくる。

プログラム
アドバイザー

● NPO法人子ども家庭リソースセンター 理事 永田陽子

【参考図書】 永田陽子「0歳児支援・保育革命I」ななみ書房
藤田浩子「赤ちゃんのあやし方・育て方」一声社

実際に
やってみました

- 0歳児と母親の関わり方を観察し、その場で適切なアドバイスをすることは難しく、スタッフに一定の知識と経験が必要だと思いました。
- 講師を呼ばなくても対応することができるよう事前学習をするとよいと思いました。その際に参考になる資料の一覧があると助かります。
- 開催日当日に講師による事前指導と、講座内でのアドバイスがあり、スタッフの勉強になりました。
- 0歳児を持つ母親にはぜひ伝えたい内容だと思います。

志津児童センター（千葉県佐倉市）

