

児童館等における 遊びのプログラム

実践マニュアル



各プログラムは以下の県立大型児童館と児童館・放課後児童クラブの協力により開発されました。

1 2 3

いわて子どもの森

- 1 一戸町奥中山学童クラブ
- 2 釜石市上中島児童館
- 3 大船渡市放課後児童クラブ
にこにこ浜っ子クラブ

4 5 6

新潟県立こども自然王国

- 4 新潟市ディンプルアイランド
- 5 柏崎市にしま児童館
- 6 阿賀野市京ヶ瀬児童館

7 8 9

福井県児童科学館

- 7 坂井市坂井木部児童館
- 8 福井市とまと児童館
- 9 越前町朝日児童センター

10 11 12

愛知県児童総合センター

- 10 犬山市楽田児童センター
- 11 東郷町立北部児童館
- 12 高浜市翼児童センター

13 14 15

兵庫県立こどもの館

- 13 芦屋市立児童センター
- 14 西脇市こどもプラザ
- 15 赤穂市立加里屋児童館

16 17 18

さぬきこどもの国

- 16 さぬき市寒川町
児童ふれあいセンター
- 17 三豊市仁尾町児童館
- 18 高松市ししまる館

19 20 21

えひめこどもの城

- 19 西予市野村児童館
- 20 松山市北条児童センター
- 21 大洲市
徳森児童センター



はじめに

児童館ガイドラインが2018年10月1日に改正されました。昨今の児童福祉法改正や、子どもの福祉的な課題への対応、子育て支援に対する児童館が持つ機能への期待を踏まえて、その通知文には、改正のポイントが以下の通り示されています。

- ・児童福祉法改正及び児童の権利に関する条約の精神にのっとり、子どもの意見の尊重、子どもの最善の利益の優先等について示した
- ・児童福祉施設としての役割に基づいて、児童館の施設特性を新たに示し、①拠点性、②多機能性、③地域性の3点に整理した
- ・子どもの理解を深めるため、発達段階に応じた留意点を示した
- ・児童館の職員に対し、配慮を必要とする子どもへの対応として、いじめや保護者の不適切な養育が疑われる場合等への適切な対応を求めた
- ・子育て支援の実施について、乳幼児支援や中・高校生世代と乳幼児の触れ合い体験の取組の実施等内容を加筆した
- ・大型児童館の機能・役割について新たに示した

この遊びの実践マニュアルは、7館の大型児童館がこれらの観点と関連づけて、地域の小型児童館と開発した21の「遊びのプログラム」を紹介しています。

いま子どもたちの状況、地域の課題は、刻々と変化しています。その変化に応じて児童館にも、斬新で魅力的な実践が求められています。今後の児童館のあるべき姿が示された改正版児童館ガイドラインとともに、ぜひこの実践マニュアルをご活用いただき、これからの活動の一助にいただければ幸いです。

目次

はじめに	i
目次	ii
このマニュアルをより効果的にご活用いただくために	iv



いわて子どもの森

1 おはなしさがし ～自分だけのものがたりをつくろう～	1
2 ジドウカンクエスト ～仲間さがしの旅にでかけよう～	7
3 いのちのおはなし ～伝えよういのちのかがやき～	13

新潟県立こども自然王国

4 生き物探しポイントラリー ～身近な自然を感じよう～	20
5 目指せ匠!里のごっつお作り ～ふるさとの食からつながる和～	25
6 どこでもアドベンチャー! ～仲間と何度でもチャレンジ～	31

福井県児童科学館

7 みんなでつくろう! ハッピードリームタウン	36
8 お店屋さんで遊ぼう!	41
9 季節イベントを盛り上げよう!	46

愛知県児童総合センター

10	あなをほる！	52
11	ママのジブンジカン+パパのクッキングタイム	57
12	児童館のシンボルオブジェを作ろう！	64

兵庫県立こどもの館

13	高校生等による「こども防災ひろば」	71
14	地元の特産物等を用いた「遊び」のプログラム	78
15	発達障害のある子どもと保護者のキャンプ	84

さぬきこどもの国

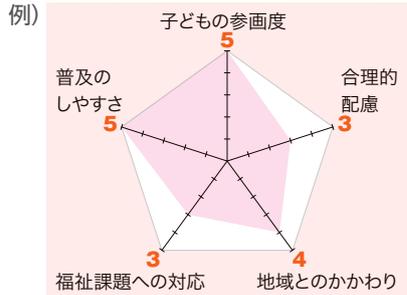
16	どんぐりプレイヤーズ	90
17	入門！太鼓道場	96
18	高校生がかぞくをツナグ	101

えひめこどもの城

19	とり+かえっこ城タウン	107
20	アート創作キャンプ	115
21	もくもくひろば	122

レーダーチャート

このレーダーチャートは各児童館に以下のそれぞれの項目について合計20点になるよう、プログラムの特性を示してもらったものです。プログラム選びの参考にしてください。



子どもの参画度

受身の体験だけで終わるのではなく、子どもたち（もしくは保護者）の主体的な活動につなげていけるプログラムか。その度合いが大きい場合は5。

合理的配慮の度合い

障害の有無にかかわらず、子どもがお互いに協力できるような活動内容や環境について配慮されたプログラムか。その度合いが大きい場合は5。

地域とのかかわりの度合い

地域のさまざまな人や団体と連携しながら実施するプログラムであれば5。地域との連携がなくとも館単独で実施しやすい場合は1。

福祉課題への対応の度合い

虐待や貧困、発達障害等の今日的福祉課題へ対応しうるプログラムであるか。その度合いが大きい場合は5。

普及のしやすさの度合い

特定の技術や高度な専門性、特別な設備等が必要なくとも取り組みやすいプログラムか。また、準備期間や費用もそれほどかからず実現できるか。その度合いが大きい場合は5。

1 おはなしがし

文字から広がる想像の世界を楽しむ

登場人物が空想になったおはなしの小学生に、会場内から探したキャラクターを書き込んでおはなしを完成させていきます。自分が思い描いた世界になり、それとリアルに書き込みを交えながら？自然が生み出すおはなしの世界を楽しむプログラムです。

子どもの参画度

合理的配慮

地域とのかかわり

福祉課題への対応

普及のしやすさ

事前準備

(1) 「登場人物」が空欄になった短いおはなしを作ります。

▶ おはなしは、6場面を展開するように考えます。1場面1ページ書いていき、6ページ目の結末は書かないで白ページにします。

▶ すでにもっている音図や絵図を基にして作ってもオリジナルのおはなしを考えても良いです。

▶ 「登場人物」は1つのおはなしに4〜5種類が登場するようにします。

▶ 1場面（1ページ）が50文字程度に収まるように作ります。複雑な展開にはせずに、単純でわかりやすいストーリーにすると、幅広い年齢の子どもが楽しむことができます。

▶ おはなしのテーマは、3〜4種類あると良いでしょう。季節行事や地域のイベントなどを主としたテーマを取り入れてみましょう。

【例：音図編、ファンタジー編、ヒーロー編、クリスマス編など】

▶ おはなしの結末を、各テーマにつき3パターン程度考えます（ハッピーエンド、ファンタジー、エンディングなど）。

(2) 書き出し（最初のページは長く）をA3サイズの紙に印刷し、裏紙・裏表紙を含めて6ページの小学生を作ります。

▶ 切り込みを入れて折るだけの簡易的なもので十分です。写真のように、A3サイズの紙に切り込みを入れて折ると、A6サイズの小学生ができます。

【作り方】

(3) おはなしの結末は、小学生とは別に、A6サイズの紙やシール紙に印刷します。

ねらい

- 1 テレビやイン字や言葉に楽しむ
- 2 言葉や文章が

ねらい

・このプログラムの意図、目的、効果。

実施条件

対象年齢

参加する人数の目安

必要なスタッフ数

実施要件

・一般的な対象年齢と、子どもの人数、スタッフ数、設備、時期、備品、予算。

事前準備

(1) 「登場人物」

▶ おはなしは

事前準備

・事前に必要な準備や、環境づくりの方法。



いわて子どもの森

(4) 「登場人物」に入れるキャラクターを、10種類ほど考えます。

ト 「おじいさん/おばあさん/おに」のような定番のものや、「動物/魔法使い/お姫さま」のような汎用性のあるものまで、いろいろな種類のキャラクターを、思いっくままに自由に思いつきます。

ト 上記のものに「自分の名前」や「スタッフの名前」、「子どもたちになりかかっている人」などを加えると、ストーリーに意外性が増えたり面白みが増えたりして、さらにおもしろくなるでしょう。

(5) 「キャラクター」を提示するためのボードを作成します。

ト ボードの大きさは、実施場所の広さや環境に合わせて調整してください。ある程度の広さがある場合（集客数の多い、集客の場が広いなど）には、A5～A4サイズ程度がよいでしょう。児童館ホールやクラブ室等の限られたスペースで行う場合は、サイズを小さくします。またボードにこだわらず、カードや巻物にする等のアレンジをしてみてください。

(6) 作成したボードを、実施エリア内に掲示します。

ト 参加する子どもたちの年齢やゲームの理解度に合わせて、わかりやすい場所で見つけやすい場所にボードを設置し、巡回します。

児童館ホールやクラブ室などの限られた場所や、限られたスペースで実施する場合、また掲示するのが難しい場所では、筒や袋に入れて掲示して展示するようにすると、観覧度が上がります。

おはなしがし

2 「キャラクター」のボードを探して歩き回っている参加者の様子を見ながら、実施エリア内を巡回します。

3 ゴールに来た参加者に、おはなしの結末を決める運命のサイコロを転がしたリウジをひいたりしてもらいます。出た目によって、結末が書かれた用紙やシールを渡します。

4 参加者は、小冊子の最終ページに結末が書かれた紙を貼りつけたり、おはなしの出来上がりです。完成したおはなしも、他の参加者やスタッフと一緒に、筒から通して読んでみます。

5 おはなしの「タイトル（題名）」をつけたら終了となります。その後、評価を記入したりおはなしの話を聞いてもらいます。

6 好きなテーマのおはなしを選んで、何度も繰り返して遊べます。

ポイント

- 一度遊ぶと、どの場所に何のキャラクターが隠れているかを探します。繰り返し遊ぶうちに、「隠す場所に書き入れる思いがけないおはなしを楽しむ」よりも、「自分が入れたいかなるキャラクターを見つけてははしを巻く」ことを楽しむ子どもが出てきます。その子どもがおはなしを創るのを温かく見守り、おはなしが完成した時には、一緒に読んで楽しんでください。そして、サイコロが決める結末の行方を、子どもと一緒に楽しみましょう。
- 結末に納得できない子どもには、その後のストーリーを自分で書いてもらいましょう。大人が思いがけないような結末を思ったり、本編よりも面白いおはなしの結末を考えたりする子どももいます。子どもが考えたおはなしは肯定せず、自由に思いのままに創作ができるような環境を整えましょう。

進め方

1 遊び方（ルール）を説明します。

①参加者は、小冊子の中の「おはなしがし」をスタートし

②実施エリア内を自由に小冊子の空欄にな

進め方

・活動の進め方や遊びのルール等について、順を追って説明。

アドバイス

- 一度遊ぶと、どの場所に何のキャラクターが隠れているかを探します。

アドバイス

- 子どもに働きかける際のコツや、より楽しく展開するためのヒントなど効果的な実施方法についてのアドバイス。

いわて子どもの森

ポイント

子どもの主体性

- 何度も遊ぶうちに、それぞれのおもしろさを見つけていきます。「おはなしにふれること」や「おはなしの展開を楽しむこと」を大切に、子どもたちの自由な発想を尊重することを心がけてください。
- 実施回数を重ねると、事前準備（キャラクターを決める、「登場人物が活躍のおはなし」を考える）など、子どもが参加する場面を増やしていくことができます。
- 子どもたちが考えたおはなしも、大人と一緒に楽しめるような物語が大切です。ありえない世界や思いがけないストーリー展開も、一緒に楽しみましょう。

合理的配慮

- 小冊子の文字は、はっきりとしたフォントを使いましょう。
- 「キャラクター」のボードは、文字とイラストの両方で表現しましょう。
- 文字にはおぼろげな色を塗りましょう。
- 小冊子やサイコロなどの使用する道具は、参加者の年齢に応じて、大きさや形、重さ、色合いなどを工夫しましょう。

安全への配慮

- 「キャラクター」を探す時に、金で走り回る子どももいます。周りに人や物に気をつけるように声をかけましょう。
- 児童館や公園等で行う場合は、事前に下見を行うなど危険箇所について把握し、スタッフの巡回が範囲でエリアを設定します。そして、エリアの端には、わかりやすい目印をつけておきましょう。
- ゴールでは、「結末を手書き」だけでなく、完成したおはなしを一緒に楽しむことを大切にしたいと思います。スタッフを複数配置できるようにしましょう。

発達に応じた支援

- 参加者の年齢に合わせて、おはなしの文字数や文字（平仮名、漢字）や大きさ、表紙の仕方を工夫しましょう。また、「キャラクター」の描写の補助線を準備し、文字を覚えてもらいましょう。
- 物語を考えた子どもたちには、「登場人物のおはなし」を共有しよう提案してみましょう。6場面に分けることが難しいので、スタッフがアドバイスしながら一緒に取り組んでみてください。
- おはなし、またはおはなしと一緒に遊ぶ、「キャラクター」のボードを見つけてもらうこともあります。そして、ボードの文字を真似て書いてもらい、出た目があったおはなしを筒に入れてもらったりしながら、保護者と体験を共有できるようにしましょう。

地域連携

- 実施エリアを自施設内に限定せず、地域（施設の利用、商店街、公園、学校など）に広げることで、子どもが自分の住んでいる地域を知るきっかけにもなり、子どものお話を地域の方々に届けてもらう機会にもなります。

ポイント

ポイント

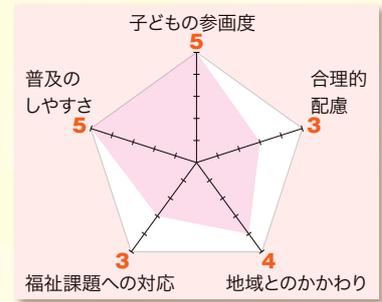
- 改正版の児童館ガイドラインで重要視されている「子どもの主体性」「安全への配慮」「発達の応じた支援」「福祉課題への対応」「地域連携」について、各プログラムのポイントを整理しました。

1

おはなしさがし

▶ 文字から広がる想像の世界を楽しむ

登場人物が空欄になったおはなしの小冊子に、会場内から探したキャラクターを書き込んでおはなしを完成させていきます。自分が思い描いた展開になるか、それともアッと驚く結末を迎えるか!?偶然が生み出すおはなしの世界を楽しむプログラムです。



ねらい

- ① テレビやインターネット、テレビゲームなどの映像中心の子どもたちに、文字や言葉に楽しく触れる機会を作ります。
- ② 言葉や文章からおはなしの世界をイメージする豊かな想像力を養います。
- ③ 「通常ではありえないおはなし」や「自分の思い描くおはなし」を作る活動を通じて、創造力を育みます。
- ④ おはなしが完成した時の達成感や、完成したおはなしを友だちやスタッフ、保護者などと共有する楽しさや喜びを感じます。

実施条件

対象年齢	幼児～
参加する人数の目安	何人でも
必要なスタッフ数	3人～（スタート、ゴール、巡回）
設備／環境	どこでも可、広さや構造の複雑さがあればなお可
実施時期	いつでも可
備品／道具	<ul style="list-style-type: none"> ・おはなしが書かれた小冊子（登場人物の部分は空欄にしておき、6ページ目の結末部分も白ページしておく） ・「キャラクター」が書かれたボード ・おはなしの結末が書かれた用紙やシール ・筆記用具（鉛筆、色鉛筆、消しゴムなど） ・結末を決めるためのサイコロやクジ
総予算	3,000円～



事前準備

(1) 「登場人物」が空欄になった短いおはなしを作ります。

- ▶ おはなしは、6 場面で展開するように考えます。1 場面 1 ページで書いていき、6 ページ目の結末は書かないで白ページにします。
- ▶ 誰でも知っている昔話や童話を基にして作ってもオリジナルのおはなしを考えても良いです。
- ▶ 「登場人物」は、1 つのおはなしに 4 ～ 5 種類が登場するようにします。
- ▶ 1 場面（1 ページ）が 50 文字程度に収まるように作ります。複雑な展開にはせず、単純でわかりやすいストーリーにすると、幅広い年齢の子どもたちが楽しむことができます。
- ▶ おはなしのテーマは、3 ～ 4 種類あると良いでしょう。季節行事や地域のイベントなどを生かしたテーマを取り入れてみましょう。
【例：昔話編、ファンタジー編、ヒーロー編、クリスマス編など】
- ▶ おはなしの結末を、各テーマにつき 3 パターン程度考えます（ハッピーエンド・アンハッピー・エンドレスなど）。

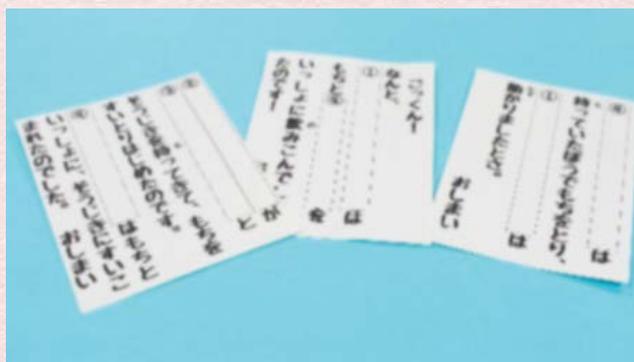
(2) 考えたおはなし（結末のページは除く）を A3 サイズの紙に印刷し、表紙・裏表紙を含めて 8 ページの小冊子を作ります。

- ▶ 切り込みを入れて折るだけの簡易的なもので十分です。写真のように、A3 サイズの紙に切り込みを入れて折ると、A6 サイズの小冊子ができます。

【作り方】



(3) おはなしの結末は、小冊子とは別にして、A6 サイズの紙やシール紙に印刷します。



(4) 「登場人物」に入れるキャラクターを、10種類ほど考えます。

- ▶ 「おじいさん／おばあさん／おに」のような定番のものや、「動物／魔法使い／おひめさま」のような汎用性のあるものまで、いろいろな種類のキャラクターを、思いつくままに自由に出します。
- ▶ 上記のものに「自分の名前」や「スタッフの名前」、「子どもたちになじみのある人や物」などを入れると、ストーリーに意外性が生まれたり親しみが湧いたりして、さらにおもしろくなるでしょう。

(5) 「キャラクター」を掲示するためのボードを作成します。

- ▶ ボードの大きさは、実施場所の広さや環境に合わせて調整してください。ある程度の広さがある場合（複数階の建物、複数の部屋が使用できる等）には、A5～A4サイズ程度がよいでしょう。
児童館のホールやクラブ室等の限られたスペースで行う場合には、サイズを小さくします。またボードにこだわらず、カードや巻物にする等のアレンジをしてみてください。



(6) 作成したボードを、実施エリア内に掲示します。

- ▶ 参加する子どもたちの年齢やゲームの習熟度に合わせて、わかりやすい場所と見つかりにくい場所のバランスを見ながら、適宜掲示します。児童館のホールやクラブ室などの慣れた場所や、限られたスペースで実施する場合、また掲示するのが難しい場所では、箱や袋に入れて隠して宝探しのようにすると、難易度が上がります。

進め方

- 1 遊び方（ルール）を説明します。
 - ①参加者は、小冊子の中から好きなテーマのおはなしを選んで「おはなしさがし」をスタートします。
 - ②実施エリア内を自由に歩き回って「キャラクター」を探し、見つけた順に小冊子の空欄になっているところに書き込んでいきます。
 - ③空欄が全て埋まったら、ゴールに行きます。おはなしの結末は、ゴールで決まります。

- 2 「キャラクター」のボードを探して歩き回っている参加者の様子を見ながら、実施エリア内を巡回します。



- 3 ゴールに来た参加者に、おはなしの結末を決める運命のサイコロを転がしたりクジをひいたりしてもらいます。出た目に従って、結末が書かれた用紙やシールを渡します。



- 4 参加者は、小冊子の最終ページに結末が書かれた紙を貼りつけたら、おはなしの出来上がりです。完成したおはなしを、他の参加者やスタッフと一緒に、始めから通して読んでみます。
- 5 おはなしの「タイトル（題名）」をつけたら終了となります。その後、挿絵を描いたりおはなしの続きを書いたりしても良いです。
- 6 好きなテーマのおはなしを選んで、何度も繰り返して遊びます。

ちょこっと

アドバイス

- 一度遊ぶと、どの場所に何のキャラクターが隠れているかを覚えます。繰り返し遊ぶうちに、「見つけた順に書き入れる＝思いがけないおはなしを楽しむ」よりも、「自分が入りたい順にキャラクターを見つける＝自分でおはなしを創る」ことが楽しくなる子どもも出てきます。その子がどんなおはなしを創るのかを温かく見守り、おはなしが完成した時には、一緒に読んで共感してください。そして、サイコロが決める結末の行方を、子どもと一緒に楽しみましょう。
- 結末に納得できない子どもには、その後のストーリーを自分で創ってもらいましょう。大人が思いつかないような結末を迎えたり、本編よりも長いおはなしの続きを考えたりする子どももいます。子どもが考えたおはなしは否定せず、自由に思いのままに創作ができるような環境を整えましょう。



ポイント

子どもの主体性

- 何度も遊ぶうちに、それぞれの楽しみ方を見つけていきます。「おはなしにふれること」や「おはなしの世界を楽しむこと」を大切にして、子どもの自由な発想を楽しむことを心がけてください。
- 実施回数を重ねると、事前準備（キャラクターを決める、「登場人物が空欄のおはなし」を考える）など、子どもが参加する場面を増やしていくことができます。
- 子どもたちが創ったおはなしを、大人と一緒におもしろがる姿勢が大切です。ありえない世界や思いがけないストーリー展開を、一緒に楽しみましょう。

合理的配慮

- 小冊子の文字は、はっきりとしたフォントを使います。
- 「キャラクター」のボードは、文字とイラストの両方で表現しましょう。
- 文字にはルビを振ります。
- 小冊子やサイコロなどの使用する道具は、参加者の年齢に応じて、大きさや厚さ、重さ、色合いなどを工夫しましょう。

安全への配慮

- 「キャラクター」を探す時に、全力で走り回る子どもがいます。周りの人や物に気をつけるように声をかけましょう。
- 商店街や公園等で行う場合には、事前に下見を行って危険箇所などについて把握し、スタッフの目が届く範囲でエリアを設定します。そして、エリアの端には、わかりやすい目印をつけておきましょう。
- ゴールでは、「結末を手渡す」だけでなく、完成したおはなしを一緒に楽しむことを大切にしたいと思います。スタッフを複数配置できると良いでしょう。

発達に応じた支援

- 参加者の年齢に合わせて、おはなしの文字数や使用する文字（平仮名・漢字）や大きさ、表現の仕方を工夫しましょう。また、「キャラクター」の掲示場所の難易度も変えてみましょう。
- 物語を考えたり作ったりするのが好きな子どもには、「6場面のおはなし」を作るよう提案してみましょう。6場面に分けるところが難しいので、スタッフがアドバイスしながら一緒に取り組んでみてください。
- 幼児は、まずは保護者と一緒に回って、「キャラクター」のボードを見つけることを楽しみます。そして、ボードの文字を真似て書いてみたり、出来上がったおはなしを読んでもらったりしながら、保護者と体験を共有できるようにします。

地域連携

- 実施エリアを自施設内に限定せずに、地域（施設の周辺、商店街、公園、学校など）に広げることで、子どもが自分の住んでいる地域を知るきっかけにもなったり、子どもの姿を地域の方々に見てもらったりする機会にもなります。

- 商店街等に協力してもらい、地域の方を「キャラクター」に設定することで、地域版の『おはなしがし』を作ることができます。〇〇屋のおじさんがヒーローになったり、駐在所の巡査が悪の組織の一員になったりと、面白おかしいおはなしが出来上がるかもしれません。

一戸町 奥中山学童クラブ

小型児童館での試行による気づきやアレンジ方法について

大型児童館と違って学童クラブには1部屋しかないため、登場人物となる「キャラクター」を、ボード型ではなく隠しやすいA5サイズほどのカード型にして、高学年が隠し役をすることにしました。それから、基になる「おはなし」や「キャラクター」は、職員がサポートしながら子どもたちが考えました。

当日は、1年生から6年生まで25人の子どもたちが参加しました。高学年は、大人が思いつかないような場所に「キャラクター」を隠し、1～4年生は、それを必死で探しました。隠し場所がかなり難しかったのでヒントコーナーを用意したり、遊び方を説明する時に「キャラクターを見つけたら、こっそり書くこと」と伝えておいたり、宝探しや謎解きのようなドキドキ・ワクワク感も楽しむことができました。

友だちと一緒にキャラクター探しをしていた子も、サイコロで結末が変わるため、自分だけのおはなしが完成しました。約30分の間に、1人2～3冊のおはなしを作りました。完成したおはなしを友だち同士で読み合ったりタイトルを付けたり、挿絵を描いたりして、それぞれの楽しみ方を見つけて遊びました。

楽しかった、難しかったという声のほか、「次は（高学年がやった）隠す方をやりたい」や「今度は、絵を見て自分でお話を作るのも楽しそう」という感想も聞くことができました。

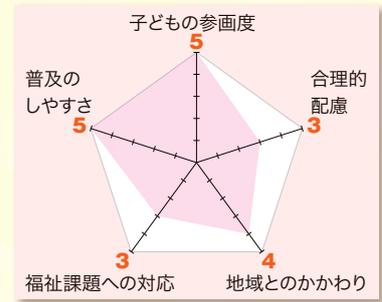


2

ジドウカンクエスト

▶ 他者と交流する楽しさ、ミッションをクリアする喜びを味わう

RPG（ロールプレイングゲーム）をヒントにしてできた遊びです。子ども自身が架空の世界の登場人物になりきって、他者と交流しながら課題をクリアすることを楽しみます。5つのアイテムを集めたら、最終のミッションに挑戦！何度も繰り返したくなる楽しさです。



ねらい

- ① 自分自身が主人公になりきって、想像力を膨らませながら架空の世界で遊ぶ楽しさを感じます。
- ② アイテムを集めるためのチャレンジゲームに挑戦する中で、他者との交流を深めます。
- ③ チャレンジゲームに挑戦する中で、成功したり失敗したり様々な状況乗り越えながら、最終ミッションをクリアした時の嬉しさや達成感を味わいます。
- ④ 初対面の子も同士や異年齢の子も同士が、相手に合わせて交渉や駆け引きをしながら5つのアイテムを集める活動を通じて、コミュニケーション力を育みます。

実施条件

対象年齢	幼児～
参加する人数の目安	何人でも
必要なスタッフ数	3人～+子どもスタッフ3～5人程度(参加人数による)
設備/環境	どこでも可、広さや構造の複雑さがあると良い
実施時期	いつでも可
備品/道具	テーマに合わせた5種類のアイテム アイテムを持ち歩くための袋やケースなどの入れ物 架空の世界を盛り上げるための衣装や小物
総予算	5,000円～ (5種類のアイテムを何にするかで変わります)



事前準備

(1) 全体の「テーマ (タイトル)」や「ストーリー」を決めます。

- ▶ 「5種類のアイテムを全て揃えると〇〇になる」という全体のストーリーを考えて、テーマやタイトルを決めます。子どもたちの中で流行っているものや、季節の行事や地域のイベントなどを取り入れると盛り上がるでしょう。

【例：5色の石（ジュエルアイス、おはじきなど）を揃えて冒険パーティーの一員になる／5種類のシールを集めて魔女と対決する／5種類の食材（消しゴムなど）を揃えて料理を完成させる／秘宝のカケラを5つ集めて地域に伝わる昔からの言い伝えの謎を解くなど】

(2) テーマにちなんだ5種類のアイテムを決めて、必要数を用意します。

- ▶ 各アイテムともに 参加者数×5ヶ程度を目安に準備します。
- ▶ アイテムは、ストーリーにちなんだものを自由に選びましょう。大きさは、3～5cm程度のものが扱いやすいです。落とした時に割れないもの、転がらないものが良いです。
- ▶ 100円ショップやインターネット、地域の文房具店などを活用して、必要数を揃えます。既製品ではなく、プラバンやシール、紙粘土などを使って、子どもたちと一緒に作るのもよいでしょう。

(3) 遊び（旅）に行く参加者がアイテムを持ち歩くための袋やケース等の入れ物を用意します。

- ▶ 用意数の目安は、参加者数+スタッフ数+予備です。
- ▶ きんちゃく袋やフードペール（食品テイクアウト容器）などの取っ手がついているものがおすすめです。紙コップに持ち手を付いたり、新聞紙を折ってバッグにしたりするなど、身近な材料で作ることもできます。



(4) 実施する会場とエリアを決めます。

- ▶ ある程度の広さや複雑な構造の建物があると、より楽しくなります。自施設全体を使うことのほか、地域の商店街や近隣施設などに協力してもらえると、遊びの幅が広がります。

(5) ゲームを演出するための衣装や小道具を用意します。

- ▶ スタッフが身に付ける共通のアイテムや衣装、各コーナーの看板、遊び方を説明するための紙芝居など、雰囲気演出する小道具があると盛り上がります。



進め方

- 1 プログラムの導入として、遊び（旅）の世界観や雰囲気を作ります。
 - ▶ テーマにちなんだ紙芝居や絵本を読んだり、スタッフが衣装や小道具を身に付けたり部屋を装飾したりして、ワクワクする雰囲気を演出します。
 - ▶ ハロウィンなどの季節行事の絵本は数多く出版されているので、取り入れやすいかもしれません。また、子どもたちの間で流行っているものや話題になっていること、身近な事柄をテーマにすると、絵本等を使わなくてもイメージが湧きやすくなるでしょう。



2 遊び方（ルール）を説明します。

- ①参加者は、【2種類3個】のアイテムを持って遊び（旅）をスタートします。



- ②旅の途中で他の参加者に会ったら、ジャンケンをします。勝ったら相手からアイテムを1つもらい、負けたら1つ取られます。また、相手との交渉が成立すれば、ジャンケンをせずに交換（トレード）することもできます。
- ③旅の途中でスタッフに出会ったら、スタッフが課すお題（チャレンジゲーム）に挑戦します。クリアすることが出来たらアイテムを1つもらい、クリア出来なかったら1つ取られます。

【お題の例：サイコロを転がして3以上を出せばクリア／3枚のカードから当たりを引けばクリア／ビー玉がどちらの手に入っているかを当てられたらクリアなど】



- ④旅の途中で手持ちのアイテムが全てなくなった時は、スタート地点に戻ってアイテムをもらい、再スタートすることができます。
- ⑤5種類5個のアイテムが全て揃うまでは、実施エリア内を自由に歩き回って他の参加者やスタッフと交流しながらゲームに挑戦し続けます。
- ⑥5種類5個のアイテムが全て揃ったら、ゴールに行きます。



- 3 参加者とチャレンジゲームを楽しみながら、実施エリア内を巡回し、全体の様子を見るようにします。
- ▶ チャレンジゲームをするスタッフは、参加者 30 人に対して 3～4 人程度いると良いでしょう。遊びを活性化するため、子どもスタッフも入れながら人数を確保しましょう。ただし、多くなり過ぎるとチャレンジゲームが飽和状態になり参加者の動きが停滞するので、状況を見ながら人数調整が必要です。
- 4 ゴールに来た参加者に、最終ミッションの説明をします。
- ▶ 5種類5個のアイテムを生かした最後のミッション(ゲーム)に挑戦します。
【例：集めたアイテムを使ってピンボールやルーレットなどに挑戦する／5個のアイテムが揃ったらガチャポンを回す／釣りゲームをする／カケラでパズルを完成させる／シールを並び替えて合言葉を作るなど】
 - ▶ 最終ミッションをクリアすると、ストーリーの結末が決まります。
【例：冒険パーティーの何のキャラクターになるかを決める／5つのアイテムをつなげて何かを作る／5つのアイテムを武器に最終ボスと戦うなど】



- 5 最終ミッションをクリアしたら、クリアの証をもらって旅は終了となります。
- 6 最終ミッションまでクリアした参加者は、子どもスタッフとしてお題(チャレンジゲーム)を出す側になることもできます。
- 7 時間になるまで、何度も繰り返して遊びます。

ちょっと

アドバイス

- スタッフが課すお題をクリアした際に渡すアイテムは、参加者が選ぶのではなく、スタッフがランダムに渡すようにすると盛り上がります。何がもらえるかわからないワクワク感を楽しんだり、欲しいアイテムが思い通りに集まらないもどかしさなどを感じたりします。同じ種類のアイテムばかりが集まることで、他の参加者との交換(トレード)も生まれやすくなります。
- 子どもスタッフが加わると、子ども同士のかげひきや、欲しいアイテムをもらうための交渉が生まれて、ゲームがさらに盛り上がります。積極的に子どもスタッフを増やして、子ども同士が交流する場面を作りましょう。
- 大人から見ると、子どもスタッフと参加者のやりとりの意味がわからなかったり、どこか理不尽と感じたりすることがあるかもしれませんが、子ども同士で交渉が成立しているときには出来るだけ見守るようにしましょう。
- 集めるアイテムの種類と数は、テーマや参加者数、年齢、時間などに合わせて設定すると良いでしょう。



ポイント

子どもの主体性

- 参加者に、テーマに合わせた小道具を身に付けてもらおうと、一体感が出て気分も高まります。
【例：バンダナを巻く、マントを羽織る、お面や帽子を手作りして身に付けるなど】
- テーマやタイトル、ストーリーを決めるところから、子どものアイデアを積極的に取り入れていきましょう。そうすることで、アイテムや衣装の準備、当日の運営（遊び方の説明やゲームの対戦など）にも意欲的に取り組むようになります。
- 揃えることが好きな子、ひたすらチャレンジゲームに挑戦するのが好きな子、スタッフとして参加することが楽しい子、子どもスタッフであるにも関わらず参加者に捕まらないようにひたすら逃げるのが楽しい子、裏方の仕事が好きな子など、子どもそれぞれの楽しいと思うツボが違います。それぞれの好きなことが生かせるような役割分担や参加の仕方を工夫しましょう。

合理的配慮

- アイテムの入れ物は、ポシェットタイプも良いでしょう。また、アイテムが見える形の入れ物（ふたがないもの、透明なもの等）は、参加者同士が互いのアイテム数を確認することができ、交渉や駆け引きがしやすくなります。参加者の年齢や、子ども同士の親密度などを考慮しながら選びましょう。
- 5種類のアイテムは、色の認識が弱い子や幼児でもわかりやすいように、色・形・手触り・絵柄や文字など2つ以上の要素で判別できるものにします。
- チャレンジゲームは、ルールが単純なものにします。偶然性を楽しむものや戦略が必要なものなど、いろいろな要素を入れるようにしましょう。

安全への配慮

- ある程度の広さがあり複雑な構造の会場で行う場合には、大人の目が届きにくくなります。スタッフ間でエリア分けをするなどして会場内をまんべんなく歩き、参加者の様子を注意深く見守るようにしましょう。地域の商店街や公園等で行う場合には、事前に場所の下見を行って危険箇所などについて把握し、スタッフの目が届く範囲でエリアを設定してください。そして、エリア外に出ないようにわかりやすい目印をつけておきましょう。
- 子どもスタッフが増えてくると、参加者との追いかっこが始まる場合があります。周囲に目を配るように声をかけ、ゲーム内の駆け引きやアイテムのやりとりの方に楽しさを感じられるような働きかけをしましょう。
- アイテムが小さすぎると、紛失や誤飲などにつながります。それから、ビー玉のようにキラキラするものや転がるもの、キャラクターグッズのように子どもにとって魅力的過ぎるものもやめた方が良いでしょう。ただし、集めたくなるような見た目やストーリーも、ある程度は必要です。スタッフ間でいろいろな素材を検討してください。

地域連携

- 実施エリアを自施設内に限定せずに、地域の商店街などをフィールドにして実施し、地域の方々にチャレンジゲームをしてもらうのも良いでしょう。普段はなかなか話す機会がなくても、ゲームをきっかけに交流がしやすくなります。また、大人が本気で勝負する姿を子どもたちに見せながら遊びの時間を共有することで、子どもも大人も楽しく参加することができるでしょう。
- 地域の言い伝えや名所、特産品などをテーマやアイテムにすることで、子どもたちが遊びながら自分の住む地域の良さやおもしろさを知るきっかけにもなります。

釜石市上中島児童館

小型児童館での試行による気づきやアレンジ方法について

釜石市が2019年ラグビーワールドカップの会場になっていることから、この遊びを通じて、自分の住む釜石や日本、世界に目を向けてほしいと思い、「ラグビー」をテーマにすることにしました。

実施日に向けて、地図パズルで遊びながら日本地図を覚えて会場の都道府県の場所を確かめたり、樹脂粘土でアイテム作りをしたり、地元のラグビーチームの選手と交流したりと、ラグビーにちなんだ様々な活動を行いました。

それから、大型児童館のように広いフィールドがないため、【エリアごとにチャレンジゲームを決める】というやり方にアレンジしました。また何度か遊ぶ中で、子どもたちから「時間制限があったほうがよい」「ゲームごとの看板がほしい」という声があり、その意見も取り入れました。

当日は、1～6年生の26人が参加しました。高学年には、ゲームコーナーを担当してもらいました。またアイテムをゲットできる方法を、チャレンジゲームごとに【①アイテムを色分けする ②色分けしない】の2パターンでやってみました。①のプラス面は、ゲームの得意不得意に関係なく全てのゲームにチャレンジすること、マイナス面は、アイテムの交換が生まれなかったことでした。②のプラス面は、欲しいアイテムがすんなり揃わないおもしろさと友だちとの間で交換が生まれること、マイナス面は、交換の際に普段の関係性が出てしまう、ということでした。

いろいろなパターンを試してみて、広いフィールドがなくても、アレンジを加えることで十分楽しめると感じました。それから、参加者の状況に合わせてルールを変えられることや様々な楽しみ方のパターンがあることもわかりました。何よりも、遊びを通じて子どもたちがラグビーや釜石のことを好きになり、地域とつながるきっかけを作ることができたことが良かったと思います。

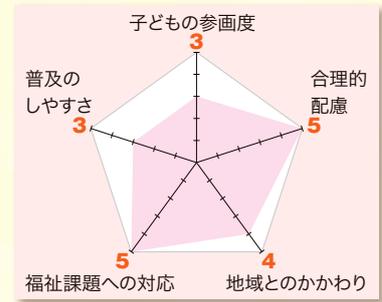


3

いのちのおはなし ～伝えよういのちのかがやき～

自分を大切に思う気持ち = 「自己肯定感」を育む

他者との関係をうまく築けない、言葉遣いが乱れている、自分に自信がないという子どもが増えています。「自分は生きていることに意味がある、愛される価値がある」という自分を大切に思う気持ち = 「自己肯定感」を高め、他者とのコミュニケーション力を育むためのプログラムです。



ねらい

- ① 「自分は自分でいい」「自分はかけがえのない大事な存在だ」「自分にもすごいところがたくさんある」と思う気持ち = 自己肯定感を高めます。
- ② 家族やきょうだい、友だちなど「他者を大切に思う気持ち」を育みます。
- ③ 自分の周りには、自分のことを大切に思ってくれる人たちがいることに気づくことができます。
- ④ 自分のいのちはもちろん他者のいのちも守っていこうという気持ちを育てます。
- ⑤ 助産師や保健師が学校の授業として行うものではなく、子どもに日頃から関わっているスタッフ（大人）が、子どもたちの心に直接的に「あなたは大切な存在である」というメッセージを届けます。
- ⑥ 子どもが安心して自分を出すことができるスタッフとの信頼関係を作ります。

実施条件

対象年齢	小学生～ / 親子で参加する場合は乳幼児～
参加する人数の目安	30人程度
必要なスタッフ数	3人～
設備/環境	おおむね100㎡程度（多少狭くても可）
実施時期	いつでも

<p>備品／道具</p>	<p>ダブル聴診器 ※2人で1つ使用します 人数分の薄い布（オーガンジー生地、シフォン生地） ※1人1枚使用します 絵本や紙芝居など 誕生疑似体験用の疑似子宮 ※子どもたちが胎児となり、産道を通り、誕生するまでの経緯を疑似体験できる道具です。 シーツ等の大きな布を筒状に縫い合わせて、トンネルのようになっています。片方の口から中に入り、もう一方の口から出てきます。出てくる側の口は、産道をイメージして平ゴムを入れて狭くなっています。</p>	 <p>ダブル聴診器</p>  <p>写真は、いわて子どもの森で使用しているオリジナルのもので</p>
<p>総予算</p>	<p>ダブル聴診器1ヶ…4,000円程度 薄い布1m×1m…700円程度 疑似子宮(市販品 胎児体験ワーク用袋)…7,000円程度</p>	

事前準備

(1) 子どもたちの現状と課題を把握します。

- ▶ スタッフ間で、「日頃の子どもたちの気になる姿や行動／子どもと保護者との関係／気になる保護者の様子」などを話しながら、子どもたちの現状と課題、その背景を確認し合います。

(2) 「プログラム全体のねらい（子どもたちに何を伝えたいか）」を決めます。抽象的なメッセージよりも子どもたちの実情に合わせた具体的なメッセージの方が、直接的にアプローチすることができ、より深く伝わります。

【例：自分を大事にしてほしい、友だちに思いやりを持って接してほしい、相手が嫌がるあだ名で呼ぶことをやめてほしい、すぐに死ぬ・死ねと言わないでほしい等】

(3) 「ねらい」に基づいて、スタッフ以外の協力者が必要かを検討し、いる場合には依頼します。

【例：民生委員やスクールガード、読み聞かせボランティア等の地域の方々、保護者、助産師、保健師、教員、養護教諭、妊婦や乳幼児の子を持つ親など】

(4) プログラムを考えます。

- ▶ どんなアクティビティを入れるか、子どもたちの反応を想像しながら考えます。

【例：絵本読み聞かせ、いのちを描いてみる、いのちの音を聴き合う、疑似子宮を使って生まれる体験、名前の由来を考える、メッセージカード作り等】

- ▶ 各アクティビティで使用する道具や絵本などを選びます。「いのち」「生まれる」「生き方」「ことば」などをテーマにした絵本の中から、子どもたちの年齢や実情を踏まえ、一番伝えたいメッセージのものを選びましょう。

【絵本の例：「あいのうた（講談社）」「うまれてきてくれてありがとう（童心社）」「あなたがとってもかわいい（金の星社）」「ええところ（学研教育出版）」「わたしはあかねこ（文溪堂）」「ことばのかたち（講談社）」「かっくん（講談社）」「いのちのおはなし（講談社）」など】

- ▶ スタッフ以外の協力者に、どんな役割を担ってもらうかを考えます。

(5) プログラムを組み立てて、台本を作ります。

- ▶ 全体の流れを考えて、各アクティビティを順番に並べます。
- ▶ 各アクティビティの所要時間、伝えたいポイント、担当者、使用物品、BGMなどを決めて、おおまかなシナリオを作成します。

(6) 参加者を募集します。

- ▶ ポスターやチラシを作成したりお便りに書いたりして、参加者を募集します。保護者はもちろんですが、子どもたちにも事前におおまかな実施内容を伝え、参加するか否かを自ら選択できるようにしましょう。強制的に参加させることのないよう配慮してください。

進め方

参考例

1 アイスブレイク

- ▶ 子どもたちは、いつもと違う雰囲気緊張していると思います。簡単な遊びを取り入れて、リラックスできるようにしましょう。

2 始まりの挨拶とプログラムのねらいのおはなし

- ▶ 子どもたちに、どうしてこのプログラムを実施しようと思ったのかという職員の思いや、日頃感じていることなどを伝えます。
- ▶ 「いのちはどこにある？いのちはどうして大事なの？いのちを見たことがある？」などと問いかけ、「いのち」をどのように捉えているかを聞いてみます。

3 いのちを感じる「いのちの色、匂い、音」

- ▶ 友だちの顔をじっと見たり匂いを嗅いでみたり、握手をして温度を感じて、そこに在る「いのち」をあらためて確かめ考えてみます。
- ▶ ダブル聴診器などを使い、自分や他者のいのちの音を聴いてみます。「いのちの音＝心音」と限定せずに、お腹のなる音や声、おならなど、自分から発せられる全ての音はいのちの音であることに気づけるように促しましょう。
- ▶ 普段はなかなか意識することのない「自分のいのち」を、実感できるように語りかけます。



4 お腹の赤ちゃんにタイムスリップ～胎内を想起する～

- ▶ 部屋を薄暗くして、子どもたちは薄い布を被り、目をつぶります。職員は、静かなゆったりした語りで、小さい豆粒（妊娠8週目）→りんご（15週目）→すいかぐらいの大きさになるように進行していきます。子どもたちは、職員の進行に合わせて大きさを変化させながら、ひとつのいのちがお腹の中で大きくなっていく様子をイメージしてみます。



5 絵本の読み聞かせ

- ▶ 子どもたちに伝えたいメッセージが盛り込まれている絵本の読み聞かせを行います。

6 名前の由来についての話

- ▶ 子どもたちに、自分の名前にどんな意味があるか知っているか問いかけます。
- ▶ 「命名＝いのちの名前」には、家族の思いが込められていること、だからこそ自分の名前も友だちの名前も大切にしてほしいということを伝えます。
- ▶ 自分や友だちだけではなく、おうちの人にも先生にもみんな大切な名前を持っていることを話します。

7 誕生の疑似体験

- ▶ 1人ずつ順番に体験をします。待っている子はみんな「○○さん、生まれておいで」と呼びかけ、友だちが生まれてくる時には応援し、誕生したら一緒に喜び合います。
- ▶ 狭いところをくぐり抜けてきた頑張った自分と、周りの人が待ち望み、生まれた時には喜んでくれることを感じます。



8 メッセージカード作り

- ▶大切な人へのメッセージを書きます。自分の今の気持ちを言葉で残します。
- ▶メッセージの相手は限定せず、その子が今思う「大切な人」に書くようにします。頑張っている自分自身に宛てて書くのも良いでしょう。



ちよこっと

アドバイス

- 「いのち」というと難しいテーマに感じますが、まずはスタッフ自身が目の前にいる子どもたちを大切に思う気持ちを、ストレートに伝えることが大切です。せわしい毎日の中では照れてしまったり、あえて言葉にしなかったりする気持ちを、しっかりと子どもたちに伝えましょう。
- スタッフだけで実施するのではなく、助産師や保健師、消防士や救助隊など様々な「いのちを守る仕事」の専門家の協力を得て実施をすることで、内容を充実させることができます。また、子どもを見守る応援団を増やすことにもつながります。
- 子どもたちには、嬉しくなったり悲しくなったり、いろんな気持ちになっていいことを伝えましょう。そして、スタッフ自身も感情を抑えずにまっすぐ表現しましょう。



ポイント

子どもの主体性

- プログラムに参加するかどうかは、子ども自身が選択するようにします。「全員参加の行事だから強制的に参加させる」ということがないように気を付けましょう。
- プログラムを実施する前には、「いのち」に関する絵本を配架しておくなどして、自然に興味や関心が向くような環境作りを心がけましょう。

合理的配慮

- 家族の形態が多様化しています。実施前には、スタッフ間で「気になる子」についての情報を共有しておきましょう。そして、プログラムを進行しながら、子どもたちの表情の小さな変化も見逃さないようにしましょう。
- スタッフが言葉で一方的に話をするのではなく、子ども自身が身体を動かしながら様々な体験をする場面を多くして、実感として伝わるようにしましょう。

- 絵本の読み聞かせの際にBGMを流すと、集中して聴く雰囲気作りやすくなります。インストゥルメンタル曲（歌詞が入っていないもの）でピアノやオルゴール系の静かな曲調のものや子どもたちが知らない曲を選ぶと良いでしょう。（知っている曲は、つい口ずさみたくなくなってしまいます）音量は、声の大きさとのバランスをみながら調整してください。
- 部屋を暗くする時には、不安になったり怖がったりする子もいるかもしれません。一気に消灯するのではなく、様子を見ながら調光しましょう。

安全への配慮

- イヤーチップを耳にあてている状態で、チェストピースに向かって大きな音を出したり衝撃を加えたりすると、耳にダメージがあります。子どもたちには、丁寧に扱うことと使用している時には静かにすることを伝えましょう。
- 子どもたちの内側から、自分でもよくわからない感情が湧いてくることがあります。泣いている友だちをからかったりすることがないように、あらかじめ伝えておきましょう。
- 小学生は、子どもだけでも親子でも実施可能なプログラムですが、実施の際はどちらかに統一してください。1人で参加する子と保護者と参加する子が混ざると、1人で参加する子が寂しい思いをしてしまいます。

発達に応じた支援

- 乳幼児とその保護者を対象にして実施する場合には、保護者に向けて話を進めます。いのちを授かった時の思いや出産体験について話をしながら、我が子を愛おしいと思う気持ちを再確認します。子どもは、微笑みかけてもらったりギュッと抱きしめてもらったりしながら愛情を感じられるようにします。
- 中高生が保護者と一緒に参加することは難しいですが、乳幼児の親子のプログラムを見学したり乳幼児に触れ合うことで、自分の親の気持ちに思いを馳せることができます。また「自分自身が親になった時にはこうしたい」という思いを抱いたり、乳幼児とふれあうことで家族の大切さを感じたりと、将来への希望にもつなげることができます。

福祉課題

- 親子を対象に実施することで、あらためて産む・生まれる時の気持ちを思い出したり体験を共有したりして、親子の関係を見つめ直すきっかけになります。子どもと子育て家庭が抱える可能性のある問題の発生予防にもつながります。
- 参加した子どもの反応から、日常の中では気になっていなかった子どもの危うさや親子関係の課題等に気づくことができます。また、子どもと子育て家庭が抱える可能性のある問題の早期発見にもつながります。

地域連携

- 地域の大人（民生委員やスクールガードなど）に協力してもらうことで、地域で子どもや子育てを支え合う環境作りにつながります。
- 子どもたちが、スタッフ以外の大人とつながることで、自分たちが地域の方々にも守られているという安心感を持ち、伸び伸びと育つことができます。また、地域の方々が見守ってくれていることで、子どもたちが安全に過ごせる環境を整えていくことにもつながります。

大船渡市放課後児童クラブ にこにこ浜っ子クラブ

小型児童館での試行による気づきやアレンジ方法について

「いのちのおはなし」は、これまでに2回実施したことがあったため、プログラム全体のイメージはありました。過年度に実施した時には、地域の方々の協力を得て行いましたが、今回はクラブの職員のみでプログラムを組み立てました。それから実施前には、子どもたちと保護者に内容を伝えて、参加の有無を確認しました。特に、一人親家庭の子どもには、個別にプログラムを実施する支援者側の思いを話した上で無理に参加しなくてもよいことを伝え、自分で決めてもらうようにしました。

当日は、1年生から6年生まで41人、気になっていた子たちもみんなが参加してくれました。

はじめに、「いのちの色ってどんな色？」と質問すると、赤・オレンジ・ピンク・黄色…といろいろな声が挙がりました。そしてダブル聴診器を身体のあちこちに当てて“いのちの音”を聴きながら、生きていることを実感しました。それから、最近の子どもたちの様子で気になっていた乱暴な言葉遣いについて考えてもらうために、『ことばのかたち』という絵本の読み聞かせをしました。「“ことば”で人に喜びを与えたり悲しませたりする」ということを伝えたいという思いで読みましたが、子どもたちは、お迎えに来た保護者に「ことばを乱暴にすると画鋏のように他人を傷つけるんだって!」と教えたり、遊びの中で「あっ、そのことば傷つけるよ。あたたかいことばがいいよ!」と言い合ったりする様子が見られました。

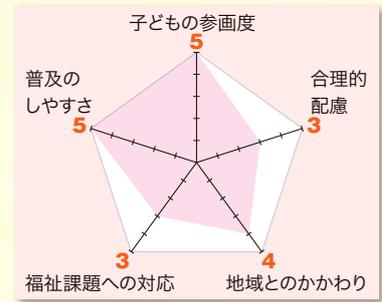
今回で3回目のワークショップでしたが、毎回子どもたちに伝えたいことが伝わっていると感じています。子どもと毎日一緒に過ごしている支援員だからこそ、ストレートにメッセージを届けられるからではないでしょうか。台本作りはちょっと大変ですが、やって良かったと思いました。



生き物探しポイントラリー ～身近な自然を感じよう～

▶ 身近な自然に親しみ仲間と協力してポイントを集める

施設内に設置されたチェックポイント（動植物の説明がある看板）を仲間や家族と協力しながら見つけて回り、ポイントを集めよう！五感を研ぎ澄ませれば、本物の生き物に出会えるかも…。身近な自然の中に生きものの不思議も発見！



ねらい

- ① 普段何気なく見過ごしている身近な動植物に気付き、自然への興味を広げていくきっかけを作ります。
- ② 歩く・探す・見つけるというゲーム要素を取り入れて、なるべくたくさんのポイントを獲得できるように作戦を立てたり、助け合ったりする中で、協力する姿勢や思いやりの心を身に付けていきます。

実施条件

対象年齢	幼児～（幼児～小学校低学年までの子は大人と一緒に参加する）
参加する人数の目安	10～100名（ポイントを設置する範囲による）
必要なスタッフ数	説明をするスタッフ1名、安全管理を行うスタッフ…数名（必要に応じて）
設備/環境	児童館敷地内の看板を設置できるスペースや壁面等
実施時期	いつでも
備品/道具	エリアマップ（用紙）、看板、筆記用具、時計（グループに1つ）、景品
総予算	約10,000円（設置する数や場所による）

事前準備

- (1) チェックポイントとして掲示する生き物の写真（イラスト）、特徴などを記入した看板と、参加者に解答用紙として配るエリアマップを作成します。



- (2) 事前に下見を行い、周囲の安全に配慮して看板を設置します。

なるべくその生き物や植物と実際にであえるような場所を意識して看板を設置します。草むらにはバッタ、木の近くにはセミ、日当たりのよい場所には花など。

※施設外の地域エリアに設置する場合は関係者へ事前連絡を行います。

- (3) チェックポイントごとの得点表を作ります。

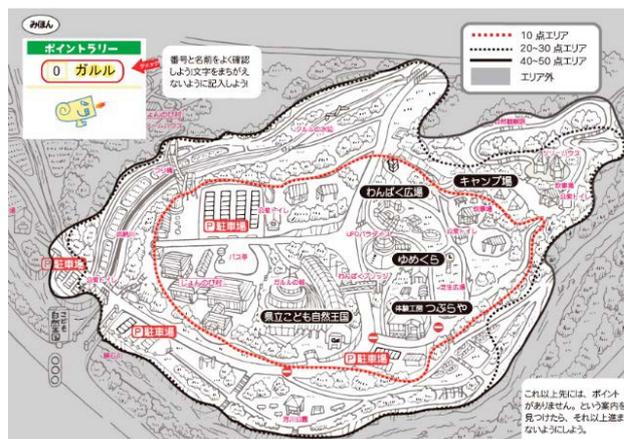
設置した場所により、スタートから遠くて見つけにくい場所にあるチェックポイントには高得点、スタートから近くて目につきやすいものは低めの得点にします。

- (4) 熱中症や虫刺され、転倒など想定できる事故やケガに対処できるように準備をしておきます。

- (5) 服装（歩きやすい服や靴）や持ち物（帽子、タオル、水筒）について事前に周知を行います。

進め方

- 1 最初に、活動するための注意点を子どもたちに説明します。



- 自然の中で注意する動植物について説明します。
- 必ずグループで行動して1人では絶対に行動しないことを確認します。
- 困ったときは全員で戻ってくる場所を伝えます。
- エリア外には行かないこと、またエリアの範囲内でも田んぼや畑などの私有地には入らないことを確認します。エリア内のポイントがない場所を確認して、そこには行かないように注意をします。

2 ルールの確認

- 制限時間内にエリア内にあるポイントを見つけます。現在地や制限時間などを説明します。
ポイントを見つけたら、用紙の看板と同じ番号の欄に見つけた生き物の名前を記入します。
- ポイントには全員で行って答えを書きます。グループで分かれて回ったり、答えを後から写すことはルール違反となります。

3 出発前に、グループでの作戦タイム（3～5分）をとってから出発します。

- ## 4 戻ってきたらゴールした時間を用紙に記入し、ポイントの集計作業を行います。
- 各グループに作成しておいた答えの得点表を渡して各自で採点して結果発表し、感じたことなどを共有します。



ちよこっと

アドバイス

- 子どもたちが意見を述べる場として、出発前には必ず作戦タイムの時間を設けます。
- 結果発表では、高得点を獲得することにとらわれず、グループでどんな作戦を立ててエリアを回ったのか、どんなときにグループの仲間が協力できたかなどを聞きます。また、出会った生き物や植物など、子どもたちが自然の中で気づいたことや感じたことを参加者全員で共有します。
- 活動中のスタッフの動きについては安全管理を中心に行います。ラリーにおける参加者への介入は最小限に留め、自分達の力でエリアを回ることができるよう支援します。
- 施設の立地条件により屋外にポイントの設置が難しい場合や、雨の時などは屋内のスペースを活用します。屋内では活動範囲が限られてしまうので、チェックポイントの看板を小ささまざまなサイズを用意して、発見する難易度を調整します。



ポイント

子どもの主体性

- 作戦タイムを設けることで、子どもたちが自分の考えをまとめたり、意見を述べたりする場面を設けます。
- 活動中は大人からの指示はなく、自分達の手だけでポイントを探すこと、また、グループのメンバーと協力して活動することを伝えます。
- 看板やエリアマップ（範囲）は、子どもたちと一緒に話し合って作成することで主体性を持った活動に発展できます。
- 獲得したポイントによって、景品がもらえたり、生き物マスター上級・中級・初級などランク付を行うなどして、子どもたちのチャレンジ精神を引き出します。

合理的配慮

- グループの中には同じペースで回る事ができない子どももいます。高得点をとることだけに目を向けずに、周りの子たちからの理解や協力を得ながら、周囲の自然散策を楽しんだり、生きものとのふれあいを大切にしたりを実施します。

安全への配慮

- 当日の天候を見ながら活動場所の状況を確認して注意点を伝えます。長い時間子どもたちだけで活動するため、水分をとったり、熱中症の予防など健康管理に気をつけることを確認します。
- グループで回るときは、必ず全員で一緒に行動するように確認します。1人での行動ははぐれてしまう可能性があり、危険であることを伝えます。
- 安全管理の視点から、自分の身は自分で守ることを意識できるように、歩きながら注意する場所や、危険な動植物とその対処の仕方について説明をします。また、自分や仲間何かあった時に戻ってくる場所を確認します。

発達に応じた支援

- 幼児や小学生低学年でも簡単に見つけられる写真付きの見つけやすい看板のポイントを館内に設置しています。高学年や中学生向けに高難易度ポイントとして、見つけられたらラッキーな珍しい生き物や、普段目にはするけれど名前までは知らないような生き物を看板にすることで自然への興味を持てるような工夫をします。
- また、看板に書かれている解説を読めば答えられるクイズも入れて、正解するとポイントアップのチャンスがあるようにするなど、幅広い年齢に対応できるようにアレンジすることもできます。

地域連携

- 生き物探しというテーマを、地域の見所や名所探しに変え、活動範囲を地域へと広げることで、地域と連携した活動へ発展することができます。

新潟市ディンプルアイランド

小型児童館での試行による気づきやアレンジ方法について

宿泊体験を通じた異年齢交流を行う中で実施したので、他の活動と組み合わせて行いました。ルールを変更し制限時間を1時間から5時間に延長しました。夏の暑い時期だったので、熱中症対策で休息ポイントをいくつか作り、大人がグループに入り安全管理や健康管理を行いました。時間を延長したことで子どもたちの作戦タイムを何度か入れることができ、余裕をもってゆっくりとまわられたことで仲間との協力もできたと思います。看板を見つけることも楽しんでいましたが、身近な自然に興味を持つ機会となりました。子どもたち同士で見つけた生き物のことを嬉しそうに話している様子が見られました。今回はグループごとに得点表を作って掲示し、子どもたちの頑張りが見えるようにしました。みんなのゴールの記念と今年の思い出作りを兼ねてオリジナルタオルを渡しました。

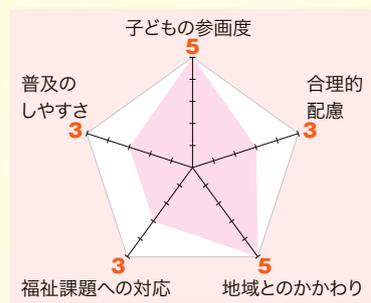


5

めざせ匠!里のごっつお作り ～ふるさとの食からつながる和～

▶ 地域の食で多世代交流

地域の「食」をテーマに、作ることや食べることの楽しさにふれて食に興味をもつきっかけを作ります。児童館で出会う人達と一緒に作ること、交流しながら地域の魅力も再発見していきます。地域の食をイメージした子どもたちのアイディアメニューも登場!



ねらい

- ① 地域の食をテーマに、子どもたちが何を作りたいか話し合い、主体性をもって取り組むことができます。
- ② 地域の人達との関わりの中で、子どもたちが自分の地域をより深く知るきっかけを作り、郷土愛を育みます。
- ③ 地域の方が子どもたちと関わりながら児童館を利用してもらえるようになるため、地域との連携を図ることができます。
- ④ グループでの活動の時は、縦割り班にして子どもの年齢層が幅広くなるように班を組みます。子どもたちが自分のやりたいことやできることを話し合い、役割を分担して子ども同士が協力できるよう、大人やスタッフが見守りながら進めていきます。

実施条件

対象年齢	幼児～ (幼児～小学校低学年は親子または家族と一緒に参加)
参加する人数の目安	30名程度 (場所や備品などあれば100名程度まで) ※作る内容によって決める。
必要なスタッフ数	親子(家族)の場合 10～15組程度 講師1名～(スタッフでも) スタッフ2名～(参加人数に応じて) 参加者が子どもみの場合は、必要に応じてボランティアにスタッフの手伝いを依頼します。
設備/環境	調理のできる場所
実施時期	いつでも
備品/道具	(作る内容によって変わります) 調理器具、食器、食材など (メニューを書いたり、紹介したりする) 紙や筆記用具などの消耗品
総予算	1人600円～1,200円

事前準備

(1) 外部から講師を依頼する場合は、講師や参加する子どもたちと日程の調整をします。

(2) 地域の協力者や連携している団体等にボランティアのお願いをします。

※旬の食材を収穫し、それを使って調理を行う場合は、事前に現場の下見や道具の準備もしておきます。

(3) 当日の内容を決めてチラシを作り配布します。

※メニューは、主催者が決める場合と子どもたちの意見を事前に聞いて決定する場合があります。

(4) 事前予約を必須とし、受付時に参加者に食物アレルギーの確認をします。

(5) 食材や調理器具などを準備します。



進め方

- 1 始まる前に講師やボランティア、スタッフで活動の流れや役割などを確認します。いろいろな人と関わられるよう親子（家族）何組かでグループにして、座る席もグループで一緒になるようにします。食材や調理器具は人数に合わせて準備しておきます。団体で行う場合も同じようにグループに分けて人数に合わせた準備をしておきます。
- 2 最初に「はじまりの会」を行います。講師やボランティアと参加者が自己紹介をして、遊びを取り入れた導入を行い緊張をほぐしてから、活動の流れや内容についての説明をします。
使う食材が身近な自然の中で採れる時は、触って匂いを嗅ぐなど五感を使った体験も行います。（例：笹団子→ヨモギ、笹）

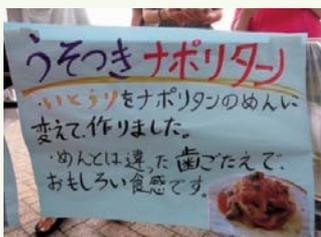
- 3 調理をする支度をして、講師が作り方を説明します。説明の中で、食材や地域の料理についての話も入れながら進めることで理解が深まります。
- 4 スタッフやボランティアは、調理器具の使い方や料理の仕方などの安全管理や衛生管理を行います。スタッフは参加者同士が関わりやすい雰囲気を作れるよう心がけます。
- 5 出来上がったら、みんなで「いただきます」をして料理を食べます。しばらく自由にお話タイムを入れて、アンケートを書いてもらいます。
※作ったものがグループごとに違う場合、それぞれ味見して感想を伝えています。
メニューが同じでも、飾りつけや盛り付けに工夫できるときは見せ合ってお互いに感想を言います。
- 6 みんなで片付けをして、おわりの会で振り返りをします。



ちょこっと

アドバイス

- 地域の方との関わり、参加者同士の関わりを多く作れるように声かけを行いながら進行していきます。
- 家庭に帰ってからもチャレンジできるように、レシピを用意して配布します。
- 子どもたちがメニューを決める場合は、紙にメニュー名や工夫した点などを書いて料理といっしょに張り出します。(調理と分担しながら同時進行で作成します。)
- 食事をしながら、コミュニケーションをとって地域の方とのつながりを作れるようにします。
- 地域の自然にも興味がつながるように、旬の食材を使ったり、季節に合わせた活動予定を立てます。食材の収穫体験と合わせて実施することもできます。

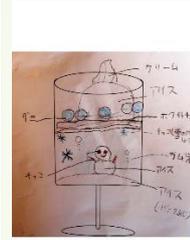




ポイント

子どもの主体性

- 子どもたちが地域の食をテーマに、食材を選び、メニューを決めることで、自分たちの意見を取り入れた活動に関わることができます。このことで、子どもたちが主体性を持った活動に発展させることができます。
- 参加した子どもたちに地域の食や地域をイメージしたアイディアメニューなど作ってみたいものを自分で選んでもらいます。



合理的配慮

- 難しい作業がある場合はスタッフが付いて一緒に作業をします。
- 参加する子どもたちの年齢層が幅広い場合は、全員で同じことをするのではなく、年齢に応じてできる作業を分けて行います。

安全への配慮

- 調理する前に手洗いをし、エプロン、バンダナをつけて衛生管理をしっかり行います。食材によっては調理用手袋も使います。
- 調理器具の使い方や火の管理など、人数や状況に応じてスタッフを配置します。間違った使い方をするとどんな危険があるのか、子どもたちにも考えてもらいながら注意事項を伝えていきます。
- 食物アレルギーについては必ず確認を行います。該当する食材がある場合は保護者と対処方法を確認します。

発達に応じた支援

- 同じメニューでも作る手順を年齢層に合わせて変えていきます。
- 毎年、同じ場所で同じメニューを作ることで、成長とともにできることが増え、今度はこうしてみたいと工夫する気持ちを引き出すことができます。



福祉課題

- 親子や家族と一緒に作ることで、食に関する興味や大切さを親から子へ伝えるきっかけを作ります。
- 3世代の参加では、他の家族との間で子育ての不安や悩みも話し合える場を作ることができ、地域の人との関りを作ることもつながります。

- みんなで作り食べることで、食事の楽しさや一緒に食べることの大切さを活動を通して伝えていきます。
- 地域とのつながりが深まり、コミュニティが広がる事で、孤育てにならない環境作りを様々な団体と連携して支援していきます。

地域連携

- 地域の人達が料理の匠として児童館へ来ることで、児童館の活動を知ることができます。地域の人達を通して、子どもや親、祖父母と幅広い世代との関りが生まれます。
- 地域と児童館へ訪れる子どもたちとの交流活動が学校や放課後こども教室と連携することで、多くの仲間との出会いをうみ、地域の子どもの成長を促すよう活動を実施します。



柏崎市にしま児童館

小型児童館での試行による気づきやアレンジ方法について

今回、児童館で初めての取り組みとなり、会場や内容など企画するところから地域の方にも関わっていただき、秋の演奏会と合わせて行いました。地域の伝承料理に子ども達も興味を持ってきて、親子で楽しみながら作ることができました。普段は関わることの少ない地域の方々に教えていただきながら多世代交流ができたことで地域の良さを再発見できる機会にもなりました。保護者の方も参加し、一緒に体験することで、普段は感じられない子どもの成長が見られたようです。自分たちで作った料理を地域の皆さんにふるまうことができ、とてもうれしそうな様子が印象的でした。

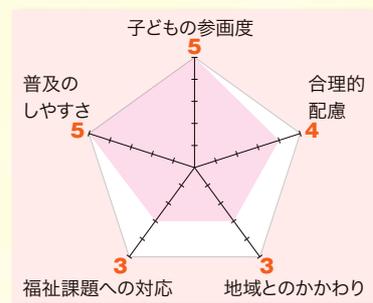
これからも子どもたちが地域の食や文化に興味や愛着が持てるような活動を地域の方々と共に進めていきたいと思えます。



どこでもアドベンチャー! ~仲間と何度でもチャレンジ~

▶ 子どもの主体性とチームワークを育む

グループで協力して様々なミッションにチャレンジし、クリアを目指していきます。ストーリー性を取り入れて、ミッションに失敗してもまたチャレンジできるように進めます。一人ひとりの力やアイデアを大切にして、他者を思いやる気持ちやコミュニケーションを育むプログラムです。



ねらい

- ① ミッションのクリアに向けてチームで話し合い、アイデアを出しあって力を合わせていく中で、子どもたちのコミュニケーション能力を高め、チームワークを深めていきます。
- ② 1人の力では難しい課題でも、周囲のサポートを受けることで挑戦する勇気が湧いたり、友達や自分を信じる気持ちを持つことができます。ミッションに成功することで安心感や自己肯定感を高めます。
- ③ スタッフや周りの大人は、子どもたちの声をひろいながら、口も手も出さずに見守る側となります。子ども同士の口論やトラブルが起きた時などは、安全管理の視点を踏まえて1人1人の様子を見ながら適切に支援していきます。

実施条件

対象年齢	小学1年生～
参加する人数の目安	30名（1チーム8～15名程度）
必要なスタッフ数	2～3名（基本的に1グループに1名）
設備/環境	参加者が体を動かす事ができる空間（学校の教室程度の広さでも実施可能）
実施時期	いつでも
備品/道具	目印となるマーカー、コーン、フラフープ、ボール、ガムテープ など
総予算	約10,000円（マーカーやコーン、フラフープやボールなど初期投資を含む場合）





事前準備

(1) グループ分けの時に、事前に子どもたちの様子で気になることを聞いておきます。

例：男の子と女の子は一緒のグループにしても話せるか… など

(2) 会場内の広さを確認し、ラインを引いたり、マーカーを置いたりして会場のレイアウトを決め、道具を用意します。屋外に出て実施する場合は、天候やフィールドの状況を確認しておきます。

(3) 虫刺されや熱中症など、想定できるケガなどに対処できるように準備しておきます。

(4) 服装（歩きやすい服や靴）や持ち物（帽子、タオル、飲み物）について周知を行います。

進め方

- 1 簡単なアイスブレイクや導入を行います。
 - ▶ 今の子どもたちの気持ちの状態を確認し、ストレッチや体操などを済ませてから内容の説明を行います。
- 2 様々なミッションに対してグループで協力をして、自分達のみでクリアすることを伝えます。
 - ▶ クリアする事が目的ではなく、いかに協力できるかが大切であると、活動のねらいについても触れておきます。スタッフは、指導や指示といった強い介入は行わないようにして、子どもたちの様子を見守りながら「協力してチャレンジ」などのキーワードとなる言葉を伝えます。
- 3 各グループに1名スタッフが付き、ミッションの内容やルール、クリアの条件を伝えていきます。
 - ▶ クリアの条件は必要に応じて変更することも可能です。(30秒以内が難しければ1分以内とする等) チャレンジする前に、必ず作戦タイムの時間を作り、アイデアを出し合います。意見はなるべく否定しないこと、1人だけの意見に偏らないこと、全員が理解し納得しているかを確認しながら進めていきます。
- 4 1つのミッションが終わるごとに、簡単な振り返りを行い、必要に応じてスタッフが見ていて気づいた事を伝えます。
- 5 全ての活動が終わったらグループ全員で振り返りを行い、1人ずつ今の気持ちや感想を発表し、全員で共有して終了します。



気持ちカード



ちょこっと

アドバイス

- ミッションにチャレンジする前に必ず、グループで話し合いの時間を作り、チャレンジを行う順番や組み合わせ、グループでの約束などを決めます。また、ミッションによっては目標タイムや課題解決のクリア条件（成功者が5名いたらクリアなど）を子ども達が自ら決定します。
- クリアするという結果ではなく、クリアに向けてどのような協力があったかというプロセスに重点を置きます。スタッフは子ども達同士の話し合いや交流を見守って、ヒントや答えを伝えすぎないことを心がけた支援を行います。
- 振り返りは、言葉にすると難しいので、気持ちカードを用意して、今の自分にぴったりの言葉を選んでもらってから一人ひとりが感想を言って全員で共有します。
- 活動の中では一緒に入れなくなったりする子どもが出ることがあります。そんな場合は、スタッフと一緒にチャレンジする様子を応援したり、見守ったりするなどして、グループの中で違う役割を持ちながら一緒に活動できるよう支援していきます。

- ミッションの内容は普段の遊びをヒントにし、制限時間や目標回数を決めるといった条件を加えると挑戦しやすくなります。
 ミッションの例) 制限時間内に大縄を飛ぶ、制限時間内に釣りゲームで出来るだけ多く捕まえる、制限時間内に順番にカプラを積み上げていく、紙飛行機が1m飛ぶごとに1ポイントなど。



ポイント

子どもの主体性

- ミッションに取り組みやすいように、ストーリー性を持たせて子どもたちに想像しながらチャレンジできるようにしていきます。

今みんなが立っている場所以外は海なので落ちないようにね。」「今みんなが持っているのは勇者の証。大切に運ぼう！」など、冒険心が広がるような言葉かけで子どもたちのやる気を引き出していきます。

合理的配慮

- すべてのミッションに参加しなくてもよい設定にしておきましょう。チャレンジできるものだけに参加するなど、子どもが無理なく参加できる雰囲気を作っておきます。グループに入れなくなっている子どもには、スタッフが付き添いながら、できる場所に参加できるように支援します。応援したり、声を掛けたりして、自分ができる役割を見つけながら一緒に活動できるように進行していきます。

安全への配慮

- 上手くいかない事に苛立ちがあったり、意見が出ずに停滞する場面が見られた時は、活動を一時中断し、休憩を入れたり、考えを整理する時間を作ります。場合によっては、子どもたちからの同意を得た上で、チャレンジを終了して次のミッションへ進む選択もあります。
- 子どもたちが夢中になりすぎると、ケガや事故に繋がることもあります。盛り上がりすぎて周りが見えなくならないように、スタッフが判断しながら進めるようにします。

発達に応じた支援

- ミッションの難易度を下げるなど、チャレンジできる内容にアレンジして行うこともあります。また、縦割り班にして低学年を高学年がサポートしながら活動することもできます。
 (例：小中学校の絆集会で、小学1年生～中学3年生までの縦割り班で実施しました。)

福祉課題

- 1人ではクリアできないことが、挑戦していく中でお互いのことを認め合ったり、よいところを発見できる機会となります。普段話したことがない子ども同士がお互いに協力しながら関わられるよう支援していきます。

阿賀野市京ヶ瀬児童館

小型児童館での試行による気づきやアレンジ方法について

大型児童館のスタッフと一緒にサポートを受けながら行ったあと、職員で何度も子どもたちと工夫しながら遊びました。ミッションを行う時のテーマを「新潟」にしてキャラクターを決めたり、「オリンピック」にして金銀銅のカードを返したりする内容を考えました。また、想像力を引き出せるようにフラフープを島に見たてて島渡りリレーをしたり、五輪つなぎ渡りなどにもアレンジしてみました。子どもたちの発想はとても豊かで、繰り返していくうちにアイデアがたくさん出てきて、進んで準備をしていました。チャレンジ中は夢中になりすぎて周りが見えなくなりケガをしないよう声をかけたり、入れなくなった子どもへの配慮についても職員で連携して行いました。声をかけ合う中でチーム力が増し、失敗したことを責め合うことよりお互いの力を認め合うことができるようになってきました。

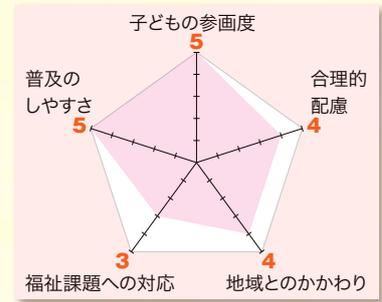


7

みんなでつくろう!ハッピードリームタウン

▶ 住みたい家、暮らしたい町を形にする

「こんな店があるといいな」「こんな家に住んでみたい…」子どもたちの発想で大小のダンボール箱を組み合わせて自分の住んでみたい家を作り、それが理想の街並みへと発展していきます。大好きな自分の町を想像して実際に作る制作遊びです。



ねらい

- ① 子どもたち自ら理想の家を想像し、実際に作り上げていくことで豊かな創造力を育む。また、今住んでいる環境（町・家など）の再確認にも繋げていきます。
- ② 友達やグループで身近にある素材を使い、自分たちの理想や発想を自由に述べ合い、一から協力して作り上げることでコミュニケーション力・協調性を育み、一緒に活動する楽しさや達成感を味わってもらいます。

実施条件

対象年齢	幼児～小学生
参加する人数の目安	20～40名程度
必要なスタッフ数	5～6名
設備/環境	児童館（街並みが展示できる場所の確保）
実施期間	通年
備品/道具	段ボール（本体・屋根）、ロール画用紙、テープ類（布ガムテープ、ビニールテープ、養生テープ、マスキングテープなど）、色画用紙、色上質紙など、道具（両面テープ、はさみ、油性マジック、カッター、工作シート、定規、スプレーのりなど）、ブルーシート、ごみ箱、パーテーション、新聞紙、ごみ箱など
総予算	約5,000円～10,000円

事前準備

(1) 準備するもの

▶ (壁面用)

- ・ロール画用紙を児童館の壁に貼り、予め道路、湖、木など貼っておきます。
- ・おうちの土台（色画用紙(屋根…三角形、壁…四角形)各々5色程度)
- ・おうちの装飾（窓、扉（各5種類、印刷しておきます）、雑誌の切り抜き、色画用紙など）
- ・道具セット（のり、はさみ、水性マジックまたは、色鉛筆）、ごみ箱

▶ (立体おうち用)

- ・実施会場を分譲地に見立て、床にビニールテープで区画を作っておきます。
- ・おうちの土台（段ボール箱1～2個、屋根）、パーツセット（窓・扉、表札）
- ・おうちの装飾（色画用紙、段ボール、カラー布テープ、両面テープ、マスキング）
- ・道具セット（はさみ、段ボールカッター、定規、油性マジック）

進め方

1 3週間前

子どもたち自らの発想を膨らますために、「作るんだったら、こんな町を作りたいな」と自由に書き込みができる模造紙を貼っておきます。書き込むのは、文章でも、絵でもどちらでもOKです。貼りだしておくことにより、他の子のアイデアや意見を共有することが出来、新たな発想も生まれて、プログラムに広がりが出てきます。このときにグループ分けもできるとよいです。

また、壁面用のおうちはワークスペースを作っておいて、時間内であれば、いつでも作れるようにしておきます。（何回でもOKです。）

2 1週間前

子どもたちで話し合い、全体の街並みや区画などを考え、イメージを膨らませます。グループ毎に窓・ドア・表札などのパーツを作り始めます。

3 前日

当日の実施場所に分譲区画のテープを貼ります。場所は、くじ引きで決めます。

シンボルタワー（時計台など）を職員または、子どもたちで作り、明日行っ家づくりのイメージをもってもらいます。

4 当日

大・中・小の段ボール箱と屋根を組み合わせグループ毎に住んでみたい家を作ります。

- ▶ グループ毎に制作セット（カゴ・両面テープ・はさみ・油性マジック）を配ります。
- ▶ その他の道具は、実施場所の一角に、素材・道具置き場を設置して、ほしい分だけ持っていけるようにします。
（布ガムテープ、板段ボール、色画用紙、セロファンテープ、マスキングテープなど）
- ▶ 段ボール箱どうしのくっつけ方など難しい部分は職員がサポートしていきます。
- ▶ 作っていくうちに、いいアイデアが出たり、完成予定のものに変更があっても大丈夫です。



ざいりょうコーナー



ざいりょうコーナー1

5 出来上がり

完成したら、区画場所に並べ、実際に街中を歩いてみて、達成感を味わいましょう。



ハッピードリームタウン
完成した段ボールの町並み。中央にはシンボルタワーも見える。



ハッピードリームタウン
児童館の壁に貼られた背景の町並み。

ちょこっと

アドバイス

- 子どもたちの自由な発想を受け止め、思いが形になるようサポートします。子どもたちで、作れるよう「こうするとこう出来るよ。」などと、アドバイスや、他のグループの意見を聞く機会も作るとよいでしょう。
- グループ内で1人の意見に偏らないよう、みんなが平等にアイデアが出せるよう、雰囲気づくりをしていくようにします。トラブルがあった時は、出来るだけ子どもたちどうしで解決できるよう見守り、危険が伴うときやどうしても実施の妨げになるときは、仲介役として介入します。
- グループに入れない子に対しては、無理強いせず、その子がやりやすい形、関わりやすい形が作れるよう支援していきます。
- 出来上がったときは、子どもたちと一緒に思いっきり喜び合い、共に達成感を味わい、次への活動へと繋げていきます。



ポイント

子どもの主体性

- 子どもたちが思い描いたものを形にできたことは、これからの活動への自信にもなります。実現に向けて、お互いに自分の想いを相手に伝え、また自分も相手の意見を受け入れたりしながら一つのものを作り上げていくことで、子ども同士で、喜びをわかち合うことの大切さを実感できます。
- 活動を支援するスタッフは、言葉をかけるだけではなく、自ら子ども目線で一緒に喜んだり、一緒に悩んだりしながら解決していきましょう。
- 子どもたちのコミュニケーション力が高まるようスタッフは、過剰に介入することなく、子どもたち同士がコミュニケーションしながら、進めていけるように、手助けしていきましょう。

安全への配慮

- 事前に道具の取り扱い方、片づけの方法・場所などを、子どもたちに知らせておきましょう。(はさみ、カッター、油性マジック、布テープなど)

地域連携

- 保育園・幼稚園・子育て支援センターなど、近くの施設にコンセプトを説明し、おうちづくりに参加してもらえるよう働きかけます。児童館に来てもらって、壁に展示してあるおうちを見てイメージを共有してもらいます。出来上がった作品は、児童館の壁面に貼ってもらいます。
- まちづくりだけではなく、次回は異なるテーマを子どもたちから提案してもらい、実現に向けて計画していきます。



ハッピードリームタウン2



ハッピードリームタウン3



つくれたよ!



つくれたよ!1



つくれたよ!2



つくれたよ!3

坂井市坂井木部児童館

小型児童館での試行による気づきやアレンジ方法について

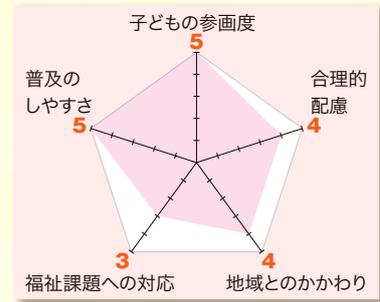
このプログラムで、子どもたちは自分たちの意見を形にしていくことの楽しさを感じてくれたようです。イメージをふくらませ形にするために工夫する姿はいつにない集中力を発揮していました。制作時の準備物は、廃材利用も含め様々な素材を用意しましたが、職員の意図を超えた使用方が随分ありました。今回、大型児童館にドアと窓をあらかじめ提供してもらったことで、取りかかりがとてもスムーズでした。1つの固定したアイテムが子どもたちのアイデアのきっかけになることを実感しました。子どもたちの思いは作って展示から、遊びたいに広がり、ドアと窓が開閉式になりました。子どもたちが発展させていきました。制作時に参加してくれたお隣の保育園児たちの希望で、完成したおうちを保育園に運ばれ、ごっこ遊びやかくれんぼにと多いに遊んでくれました。遊び方もどんどん発展させることができ、保育園との交流の懸け橋にもなった有意義なプログラムでした。



お店屋さんであそぼう!

子どもたちで考えるお買い物ごっこ

オリジナルマネーを使った「お買い物ごっこ」を楽しみながら、使用する素材（色画用紙や包装紙、発砲材など身近に利用できる素材）を選んだ後、洋食屋さん、スイーツ屋さん、ファーストフード屋さんなどの店員になりきって、自分だけのスペシャルメニューを作ります。企画・準備・運営も子どもたちが行うプログラムです。



ねらい

- ① 自分の表現に自信を持つ：みんなと一緒にできないと安心できなかったり、人と違う発案をすることに躊躇しがちな子どもたちが、自由に考え表現すること、前向きに活動することの快さを知り、好きなこと得意なことに、自信を持つはずみとなります。
- ② いろいろな考え方や表現を知る：自分にはない考え方や行動も、「みんなと違っていても、いいんだよ」ということに気づき、お互いに認め、受け入れ、受け止めてもらう手がかりをつかんでいくきっかけとなります。
- ③ 多くの人との関わりを体験する：放課後、縦割り集団で遊ぶことが少なくなった子どもたちに、児童館に来ることで、いろんな遊びや友達を通して楽しさや満足感を得たり、戸惑いやトラブルを体験することも含め、集団で関わることの大切さや醍醐味を知る機会にしてもらいます。
- ④ 物を作る楽しさを味わう：頭の中で、「これを作りたい!」と描いたものを、試行錯誤しながら、作り上げていきます。想像したものが、形に出来る楽しさを知って達成感を味わうことにより、創作意欲を高め、次への活動につなげていきます。

実施条件

対象年齢	小学生
参加する人数の目安	20～40名程度
必要なスタッフ数	5～6名
設備/環境	児童館（畳6畳 2間以上～）
実施期間	通年
備品/道具	色画用紙、色上質紙、発砲材、エアシート、紙皿、お花紙、廃材 （プリンカップ、紙コップ、牛乳パックなど）、メニュー表、お店屋さん（ハンバーガー屋さんのコスチューム（帽子・エプロン）、看板など 道具（両面テープ、セロハンテープ、はさみ、油性マジック、クレヨンなど） 段ボール、オーニングテント、ごみ箱、新聞紙など
総予算	約10,000円～20,000円

事前準備

- (1) 準備するもの:画用紙、セロハンテープ、両面テープ、紙皿やバーガーの袋、メニュー表、お店屋さん・ハンバーガー屋さんのコスチューム(帽子・エプロン)など、発砲スチロールやお花紙、廃材(プリンカップ、牛乳パックなど)・オリジナルマネー(独自で作ります)を購入したり、使いやすい大きさに切ったりして準備します。
- (2) 環境:段ボールやオーニングテントなどで装飾して、実際のお店のよう環境を整える。(屋根やドア、窓などもつけ、お店同士を仕切る。)
- (3) 子どもたちの創作意欲や想像力を膨らませるため1か月程前から、ハンバーガーなどの作品の見本を児童館で展示します。

進め方

まず、店の店員とお客にグループ分けをします。(交代で遊ぶと楽しいです)最初に総合受け付けで事前に折り紙で作った財布とオリジナルマネーを受け取ります。

設定:ハンバーガー屋さん

- 1 スターターセットを受け付けで買う。
 - ▶ スターターセット中身
(バンズ、パティが作れる色画用紙、新聞紙、両面テープ)



ハンバーガー屋さんのスターターセット

- 2 作り方の説明
 - ▶ 自分が食べたいハンバーガーをイメージしましょう。
 - ▶ まず、ハンバーガーのバンズを作ります。



色画用紙をもみ紙(丸めたり、広げたり・・・を5回以上繰り返すと柔らかい紙になります)にして、丸めた新聞紙の土台をくるみ、両面テープで裏を留めます。これを2つ作ります。

同じように、パティ(ハンバーグ)も作ります。

- 3 次にハンバーグの中にサンドする具材や一緒に食べたい物の材料を、もらったオリジナルマネーで買い物して作ります。
その材料でバーガーの中身(トマトやレタス、チーズなど)やポテト、ジュース、サラダなどを自由に作ります。
- 4 出来上がったら、紙皿やランチBOXなどに入れて完成です。



完成したハンバーガーと段ボールなどで作ったハンバーガー屋さんの店



ちょこっと

アドバイス

- 子どもたちの普段の生活や遊びの様子から、興味関心を把握し、それぞれの得意なことを生かせるように環境づくりに配慮し、本物により近づけた作品づくりを目指します。活動するスタッフは、子どもたちがどんな材料を選び、どんなふう工夫したら本物のように見えるかなど、その創造意欲や工夫を見逃さずしっかり受け止めるようにします。
- 子どもたちの自由な発想を受け止め、思いが形になるようサポートします。子どもたちで、作れるよう「こうするとこう出来るよ。」などとアドバイスをしたり、他の子どもたちの意見を聞く機会も作るとよいでしょう。
- 仕上げた子どもに対しては、出来上がった作品を十分にほめてあげましょう。次の活動への意欲につながっていきます。



ポイント

子どもの主体性

- 子どもたちを中心に、各ブースの企画や準備、当日の運営を行います。子どもたちが、自分達の得意な分野のブースを担当し、それぞれに意見を出し合い、お店や作品の見本を作ります。当日は子どもたちが率先してお店のレジや行事参加者たちの対応を行います。
- 活動を支援するスタッフも一緒に見本を作ったり、衣装を着たりして子どもたちと同じ目線で思いっきり楽しみましょう。

安全への配慮

- 事前に道具の取り扱い方、片づけの方法・場所などを、子どもたちに知らせておきましょう。(はさみ、油性マジック、セロハンテープなど)
- けがや事故、何か起こった時のために、全体を見回る職員を一人配置しましょう。また、困ったことがあったときに相談できる窓口(受付)を作り、職員が常時対応できるようにします。

- 火災等の災害が起こった場合のために、避難経路の確保として、窓が開けられるように、または机等で通路をふさがないように配慮します。

発達に応じた支援

- 今回の企画の対象は小学校1年生から6年生までが対象であるため、作品の完成に差が生じることが予想されます。そのため、低学年用に色を塗るだけでできるような物やできている物をデコレーションするなど、簡単にできる作品を用意しています。その一方で、写真や見本、多くの材料や入れ物を用意することで、高学年の児童が、より発想を豊かにし、オリジナルの作品が作れるよう、自由に材料や工作の道具を選んだりできるよう配慮もしています。

福祉課題

- 障害の有無にかかわらず、工作が苦手な子どもたち等のために、わかりやすい工作の手順を掲示したり、色を塗るだけで出来上がるような簡単な物も用意するなどの工夫をします。
- また、障害のある子を含めた児童に対しては、なるべくモチベーションを保つことができるよう、作品の見本の作成を行ったり、役割を任せたりして、参加する喜びや達成感を感じられるようにします。児童館に来たことがない児童が、今回の行事に興味を持ち、参加することで、児童館を知る機会になり、その後の居場所作りへつながります。

地域連携

- お店屋さんを洋食屋、ハンバーガー屋、スイーツ屋などの5つのブースでそれぞれ違う作品が作れる工作のお祭りが実施できます。
- 公民館のシニアジュニアリーダーズクラブ、地域の中学校のボランティアの参加を募ることで、たとえば以前児童館を利用していた児童が、中学校のボランティアとして参加し、懐かしみながら小学生の児童と交流を深めることができます。この連携の循環を生かすことで、地域での活動をさらに広げていくことができます。
- 子育て支援センターや保育園、幼稚園での活動としても対象年齢に合わせて、対応することが出来ます。



スイーツ屋さん



オムレツ屋さん



ハンバーガー屋さん



ラーメン屋さん

福井市とまと児童館

小型児童館での試行による気づきやアレンジ方法について

子どもたちで考えるお買い物ごっこをしながら、リアルな作品づくりができるという今回のプロジェクトは、子どもたちも初めての試みで、大いに楽しむ様子が見られました。事前に見本を飾っておくことで、工作が苦手な子からも、やってみたいという意欲を引き出すことができ、自分で考え、試行錯誤して作り上げたことで、達成感を味わうこともできました。

当日は、地域の中学生やボランティアの応援がありました。最初はお互いに戸惑いが見られましたが、アドバイスや意見を出し合う中で、活動後には「中学生にまた来てほしい (小3男子)」「児童館の行事って楽しいわ (中2女子)」「作り物のレベル高いと思う (小5女子)」等の声があり、次の活動へつなげるステップアップになりました。

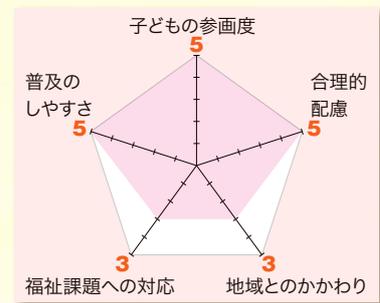
今回は5つのブースを設けたことによって、自分の興味のあるお店を選んで参加できました。これを、単体のブースで、じっくり時間をかけて作る教室形式にしたり、子どもたちの要望に合わせてやり方を変更していけます。また、企画、準備段階からみんなで意見を出し合うことにより、廃材の食品トレーに色を塗るだけでできるフルーツや、紙や粘土を使い実物大の昆虫を作るなど、より本物に近づいたアレンジがたくさん生まれました。この過程で「より良いものを作りたい」という、子どもたちの意欲と、見る目の高さを再確認しました。子どもたちはもちろん、職員も目一杯楽しみ、携わった皆が一丸となって取り組みました。



季節のイベントを盛り上げよう!

一人ひとりの想いをみんなで実現

「みんなが楽しむには、自分のやりたい事を行った方が絶対に楽しい!」をコンセプトに子どもたちが、クリスマスに向けたイベントを企画・実施します。待ち遠しい気持ちを盛り上げる、カウントダウンチャレンジからクリスマス会までみんなの想いを子どもたちと実現するプログラムです。



ねらい

- ① 子どもたちが楽しみにしている季節の行事を通して「『自分も楽しい。みんなも楽しい。』ってどうすればいい?」を考えます。どうしたらみんなが楽しめて盛り上がることを子どもたちが企画し、イベントを実施しながら体験します。
- ② みんなの想いを共有しながら実現していく取り組みの中で、浮上する問題を話し合い、知恵を出し合い、一つ一つ解決していく過程や喜びを経験します。自分の気持ちも、他者の気持ちも尊重する心を培います。
- ③ 児童クラブの子どもたちが中心となって準備にあたるため、平日の放課後を使うことになります。このため、時間の使い方や互いの都合を伝えあい話し合っていく必要があります。この体験の中で、見通しを持ちながら、変更を柔軟に受け止め、対応して進めていく力を養います。
- ④ 個々の思いや発達、年齢に応じ、一人ひとりが無理のない方法で参画していくなかで、みんなで協力し合い、やり遂げる楽しさや充実感、嬉しさ、思いやりや感謝を体感します。

実施条件

対象年齢	小学生
参加する人数の目安	20～100名程度
必要なスタッフ数	4～7名（参加人数に合わせて）
設備/環境	児童館（参加者全員が集まることのできるスペース・ホールなど）
実施期間	ハロウィン、クリスマスなどのイベント

備品/道具

ポスターや小道具など手作りでできるものは子どもたちで作りますので、企画内容によっては画用紙などの消耗品が必要となります。

▶クリスマスカウントダウンチャレンジ～キャラクターツリーを探せ

チャレンジカード（一か月分のアドベントカード）、スタンプ、解答用紙、クリスマスツリー、オーナメント（サンタ・トナカイ・ブーツ・ベル・ゆきだるま・ツリー）、くじ引きの箱など

▶クリスマス会

プログラム、司会原稿、各出し物の小道具、おやつ、告知ポスター、プレゼント、招待客用イスなど

総予算

約5,000円～15,000円

事前準備

(1) 11月に入ったら、子どもたちに『クリスマス』をどうしたいかについて、考えや意見、気持ちを聞きます。

(2) クリスマス会当日だけでなくアドベント（クリスマスを待つ約1か月の期間）からイベントをして楽しみ盛り上げようと決めて、一人ひとりがアドベントとクリスマス会を盛り上げる企画案、やってみよう事を考えます。

(3) みんなの企画案の中から、投票や話し合いで絞り込んで実行する企画を決めます。

担当者は各企画の中で取り組んでみたい事を決め、担当のグループごとに各企画の具体案をどんな内容で、どういう風に行いたいかを考えます。

(4) 具体案が決まったグループの担当者は、リーダーを中心としてポスターやプログラム、台本、小道具づくりを行います。

また、他学年にも情報を発信して協力を呼びかけ、出演者を募集して指導や練習などを進めていきます。

(5) ポスターを貼り、おたよりを児童センター、児童クラブなどに配って参加申込みを募ります。

(6) クリスマス会の出演者のリハーサルをします。

司会進行、出入りの仕方、それぞれの立ち位置、音響などを最終確認します。

(7) 子どもたちが招待状を作り、お世話になっている地域の方々をご招待します。

進め方

◆クリスマスカウントダウンチャレンジ ~キャラクターツリーをさがせ!

12月1日からスタートします。

- 1 登館したら、受付担当にルールの説明を聞きます。(初めて参加の時のみ)
- 2 くじ引きをして今日のキャラクター(3つ)が決まったら、解答用紙とペンを持ちチャレンジを始めます。
- 3 児童館に飾ってあるクリスマスツリーのところへ行き、くじ引きして決まったキャラクターオーナメントの数をかぞえ、記入します。(ツリーは何本があったほうがよいです。)
- 4 全部記入したら受付に戻り、答え合わせをします。正解すると自分のアドベントカードにスタンプを押してもらえます。間違えたら、もう一度チャレンジしましょう。スタンプが全部貯まるとプレゼントがもらえます。(毎日、子どもたちが登館する前に毎日キャラクターの数を覚えておきます。)



クリスマスカウントダウンチャレンジ「キャラクターツリーを探せ!」初回に説明を受けています。



クリスマスカウントダウンチャレンジ「キャラクターツリーを探せ!」アドベントカードにスタンプを押してもらっています。



6つのキャラクターから、くじをひいて選びます。



自分が選んだキャラクターを数え、解答用紙に書きます。

◆クリスマス会

- 1 はじまりの言葉
司会担当者が台本をつくり、子どもたちでプログラムにそって進行します。
- 2 プログラム
 - ・ベルハーモニー 『きらきらぼし』『きよしこのよる』
 - ・合奏 歌おう！！ 『ジングルベル』
 - ・手づくり紙芝居 『ルドルフ 赤鼻のトナカイ』
 - ・カップス 『赤鼻のトナカイ』
 - ・さぁ お楽しみ！！ ダンスと遊びの技の披露 『U.S.A.』
 - ・クリスマスのティータイム（ホールからクラブ室へ移動）
高学年が準備してくれたおやつを一緒に食べます。
- 3 おわりの言葉 ・秘密のプレゼント
準備するもの：プログラム、司会原稿、各出し物の小道具、おやつ、告知ポスター、プレゼント、招待客用イスなど

ちょこっと

アドバイス

- 幼児期から年ごとに経験している季節行事です。子どもたちは楽しみにしていると同時に「また、するの？」と押し付けられる感覚も芽生えてきます。その小学生の時期に、その行事の意味や自分たちだったらどう表現するかを考え、実施する機会を持つことで、季節ごとの行事の意義や継承を考え、真摯に向き合い主体的に季節の行事を盛り上げることに繋がっていきます。
- 行事当日だけでなく、期間をもってイベントをしながら当日を迎えることで、待ち望む気持ちが高まり、行事当日がとて盛ります。また、目的をもって過ごすことで日常の些細なトラブルもほとんどなくなります。「次は何をしようか」といった会話も増え、望みも生まれるようです。
- 放課後は宿題や遊びで忙しい子どもたちが、忙しさのあまり気持ちが荒くならないよう、企画の段階からカレンダーや時間を意識させるように心がけ、無理せず準備し、当日もみんなが楽しめるゆとりがあるように援助します。
- 企画者だけが盛り上がり、企画者の思いだけで突き進むのではなく、「1年生はわかるかな？みんなはどう思うだろう？」等とたずね、他学年の状況、発達や気持ちも想像し考慮しながら計画や準備を進めるように関わります。

発展

★ サンタさんのおとしものをさがせ!! (スタンプラリー)

プレゼントをどこかに落とし、失くしちゃったサンタさん。日替わりで落とし物を替え、ホールの壁面に貼ってある色々なプレゼントから、サンタさんが探しているプレゼントを見つけてサンタさんを助けます。参加日ごとに参加者には(各自のアドベントカレンダーに)スタンプを押します。

【準備するもの】

スタンプ、スタンプカード(アドベントカレンダー)、告知ポスター、壁面装飾(大忙しのサンタさん・困っているサンタさん・プレゼント・うれしいサンタさん等)

★ クイズ『クリスマス☆』(クイズラリー)

クリスマスに関わるクイズを3問つくる。一週間に一問ずつ出し、答えをカードに書きます。各問題に正解した人には、答えカードに貼るサンタさんシールを渡します。参加者には参加賞の缶バッチのストラップ(参加者が自分で制作する)をプレゼントします。全問正解賞は大きな缶バッチキーホルダー(正解者が自分で制作する)をプレゼントします。

【準備するもの】

クイズ、クイズ解答用カード、正解用シール、プレゼント(缶バッチを制作するパーツ)、告知ポスター

★ みんなでドッチボール

ホールの全面を使いチームに分かれてドッチボールを楽しみます。開催期間に総当たり戦をし、ルールの中で思いきり楽しめます。優勝チームにはサンタさんより何かあるかもしれない。

【準備するもの】

『みんなでドッチボール』用ルール、チーム分け用くじ、児童館、児童センター杯の優勝カップ、ドッチボールへの参加賞、告知ポスター



ポイント

子どもの主体性

- 遊び(プログラム活動や日常)の中で、子どもたち同士での問題が生じた時に『何についてどのように困っているのか』を互いに話し合うと、相手の気持ちに気づき『どうしたらよかったらう』と解決策を考えはじめます。その際『自分だけが我慢するのもダメ。相手だけに我慢をさせるのもダメ。』を約束(ルール)にすると子どもたちは互いに納得する形で解決し、また一緒に遊び始めます。大人の考えと同じ結果でも、子どもたちが自分たちで解決策を導き出すことで気を付けようという意識が格段に上がります。静かに落ち着いて気持ちを伝えあうことを繰り返すうちに多くの気持ちを知り、互いを認め合う関係を築くようです。安心して『挑戦!!』し、安全に『あっ 違ったかな』を繰り返せる環境が子どもたちの支えとなるのでしょうか。遊びを通し

て『自分も楽しい。みんなも楽しい。』ってどうすればいい?』を繰り返し繰り返し、一人ひとりが考える経験ができる環境づくりはとても重要です。

安全への配慮

- 子どもたちの主体で準備・企画していきますが、道具の取り扱いや片づけ方など事前に伝えて怪我をしないよう気を付けていきます。



クリスマスカウントダウンチャレンジ「キャラクターツリーを探せ!」2



クリスマスカウントダウンチャレンジ「キャラクターツリーを探せ!」3

越前町朝日児童センター

小型児童館での試行による気づきやアレンジ方法について

カウントダウンチャレンジは初めての試みでしたが、一つ一つ話し合い、解決しながら最後まで子どもたちでやり遂げました。試行錯誤の中、自分たちが企画実施することで、子どもたちは『自分も楽しい。みんなも楽しい。ってどうすればいい?』を考え、『みんなで作戦(計画)をたてる。協力。話を聞く(話し合う)。一人ひとりが主役。それぞれにがんばってる。企画者の気持ちになって考える。ふざけなすぎない。』など、気づきと共に自分たちの居場所を楽しく快適にするのは自分たちであるという意識が自然に育ってきたと強く感じました。

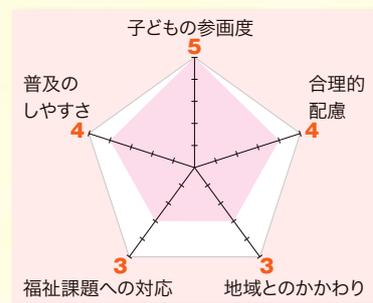
『季節のイベントを盛り上げよう!』という経験が、「こんなことしたい!」と、今まで以上に自発的な『提案』が増え、遊びや活動が創造と希望にあふれています。



あなをほる!

▶ 「あなをほる」だけ!じっくり自然と向き合うために自分だけの穴を掘る

ただ「掘る」ことに没頭する遊びです。土を掘る遊びを通して土と触れ合い、自然と親しみ、大地に包み込まれるような体験をします。子どもたちひとりひとりの興味や発見に共感したり、寄り添ったりしながら、子ども同士のふれあいも大切にして活動を進めます。



ねらい

- ① 子どもの発達に応じた支援：到達点や得るべき答えがあるのではなく、それぞれのペースで興味のままに活動を進めていきます。
- ② 子どもの主体性：土を掘るといふ個々の活動の中でも一緒に活動する仲間を意識して、助けあったり、興味や関心を分かち合うことができます。
- ③ 合理的配慮：スタッフ自身も同じように活動することで、手を出しすぎたりすることなく、子どもが困った時や助けが欲しい時にのみ、適切にサポートすることができます。

実施条件

対象年齢	小学生以上の子ども
参加する人数の目安	15人程度（スタッフ数、活動できるスペースなどを配慮して決めます）
必要なスタッフ数	2～3名
設備/環境	穴を掘ることが可能な場所、安全に活動できる場所（あらかじめ申請が必要な場合もあります） 
実施時期	いつでも可（長時間、屋外で活動できるなど時期を選んだり、天候や気温にも配慮します）
備品/道具	穴を掘る道具（スコップ、シャベル、つるはしなど） 参加人数分、軍手（子ども用）人数分、バケツ2～3個、ビニールシート（荷物などを置くため）、救急セット、予備の水分など
総予算	約5,000円（参加人数による道具の数などで変動あり）

事前準備

- (1) 穴を掘ることが可能な場所を、あらかじめリサーチしておきます。
- (2) 必要であれば掘る場所について、確認や申請などをしておきます。
- (3) 熱中症や虫刺されなど起こりうるトラブルを想定し、対応できる準備をしておきます。
- (4) 館外で活動する場合は、十分に安全を守れる職員の数を検討します。
- (5) 参加者を募集します。
- (6) 活動内容や必要な物品をあらかじめ保護者に伝えておきます
(服装：長袖長ズボンの用意、持ち物：タオル、水分など)。

進め方

- 1 絵本を読む＋作戦会議
 - ▶ プログラムが出来上がるきっかけとなった絵本「あな」（谷川俊太郎：作、和田誠：絵）の読み聞かせをします。
 - ▶ 登場人物の気持ちも考えながら、穴を掘ったらどんなことが起こるかを想像してもらいます。
 - ▶ どんな道具で掘るか、どんな大きさまで掘りたいかを想像してもらいます。
 - ▶ 穴を掘ってもいい場所をみんなで考え、どこを掘るか決めます。



- 2 穴を掘る
 - ▶ 使う道具の扱い方、約束事などを確認します。
 - ▶ 基本的にはひとり一つの穴を掘ります。協力したり、子どもたちの希望と一緒に掘るのもよしとします。
 - ▶ 休憩や、給水なども随時おこないます。
 - ▶ 子どもたちの発見があった時はみんなで共有して、ゆったりすすめます。
 - ▶ 時間の許す限り掘ります。

- ▶横に掘っていったり、縦に掘ったり、それぞれ自分の穴を楽しみながら、仲間の穴を見せてもらったり、入らせてもらったりします。
- ▶日をまたぐ時は転落防止のため、穴の周りをロープやバーで囲い、危険のないようにします。

3 穴を埋める

- ▶子どもたちが満足いくまで掘ることができたら、穴を埋めます。
- ▶何事もなかったかのようにできる限りもとどおりにします。
- ▶使った道具を洗い、片づけます。



ちょこっと

アドバイス

- 館外で活動する時の注意などを確認しておきます。
- 地域の人と接する時のマナーやルールを決めておきます。
- 道具の使い方を丁寧に説明し、怪我などに注意します。
- 「ここまで掘る！」など子どもたちの目標は必要ですが、スタッフが目標を設定することはしません。
- 穴を掘るだけでなく、石や虫や木の実など他の自然への興味も大切にします。
- 使い慣れていない道具なども、大人がすべてに手をだすのではなく、子ども自身が体験し、考える余地を残します。
- 1人1人の活動になりがちですが、周りの人を意識できるような声掛けをします。
- 掘っている穴に対して、「自分の穴」という感覚がでてきたら、その気持ちを大切にします。





ポイント

子どもの主体性

- 子どもたちの「やってみたい」気持ちを引き出すために、穴を掘る前にイメージを高めるような時間をつくります。
- やりたいことや不安を言葉にできるように、活動中もおしゃべりをしながら進めます。
- 活動のゴールを決めてしまわないようにして、子どもたちが納得のいくまで続けることができるよう対策をしておきます。

合理的配慮

- 館外での活動や、道具を使うときなどは特に気を遣うようにします。
- それぞれのペースで進めていけるように言葉がけをしていきます。

安全への配慮

- 活動場所などはあらかじめ想定し、危険箇所がないかどうかを調べておきます。
- 大きなスコップやつるはしなど、子どもたちだけで扱いづらいようなものがあればスタッフが手助けをします。
- 道路の近くや斜面など、場所によっては周りの環境に気を付けます。
- 天候や気温などに十分に配慮し、熱中症などにも注意します。

発達に応じた支援

- 年齢や体格にあった道具を使えるよう、様々なサイズのスcoopを準備しておきます。
- 穴を掘ることはどんな年齢の子どもたちにも難しくありませんが、興味や関心は年齢や発達に応じて変わるので、それぞれの子どもたちと向き合えるようにします。
- 子どもたち同士もお互いに関わり合えるよう交流をうながし、自分より歳下の子を思いやれるようサポートします。



犬山市楽田児童センター

小型児童館での試行による気づきやアレンジ方法について

ただただ穴を掘るという単純な遊びでしたが、考えたり、試したり、工夫したり、一人一人が主体的に遊びを進めることができ、職員も子ども達と同じように活動することで、遊びの中で感じる様々な気持ちを共有することができました。

また参加年齢を1年生からにしたことで、個々の活動の中でも仲間の様子を見あったり、助け合ったりして、異年齢の交流も図ることができ、児童センターの特性を活かすことができました。

自館の中庭で行ったことで、参加していない子や他の職員も穴を掘っている様子を見ることができた反面、予想していた以上に石が多く埋め戻した後元通りにすることが困難だったので、場所決めの重要性を感じました。

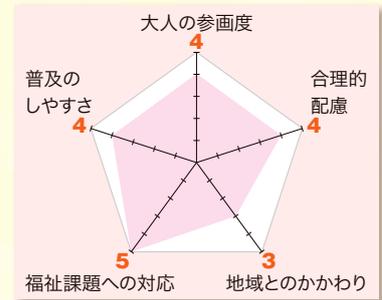
長時間の活動でしたが、長い時間経験するほど遊びへの意識や道具の扱い方、掘り方など変化が見られました。自分で掘った穴にとっても満足な表情をしていて「落とし穴を作りたい!」「池を作りたい!」と、穴を掘る遊びからさらに色々なことを想像するを楽しんでいました。



ママのジブンジカン+パパのクッキングタイム

いつもと違った子育てのプログラム！ ママもパパもそれぞれのジカン

母親ばかりが参加しがちな子育て支援プログラムに、父親も参加する日を設けます。父と子はクッキング、母親は自身を見つめるためのプログラムに参加します。父と子だけの時間、母だけの時間をそれぞれ過ごします。プログラムの最後に、お互いにどんな体験をしたかを伝えながら、家族みんなで試食を楽しみます。



ねらい

- ① 福祉課題への対応：子育ての負担や楽しみが母親だけのものにならないように、父親の出番の日をつくります。ワンオペ育児にならないよう家族みんなで子育ての大変さや楽しみを共有し、家族がお互いを思い合えるようにします。
- ② 本プログラムでは父親同士が交流することで、他の父親がどのように子どもと接しているかを見ることができます。この貴重な体験を得る目的のため、父親の積極的なかかわりを促します。
- ③ 参加者の主体性：ジブンジカンに行いたいプログラムやパパのクッキングの内容など、参加する母親たちが意見を出したり話し合ったりできる場を設け、より充実した時間が過ごせるようにします。
- ④ 合理的配慮：母子家庭・父子家庭などにも配慮し、子育てのパートナーが祖父母や家族以外の人である場合も、子育ての大変さを共有できる相手なら誰でも参加できるようにします。



実施条件

対象年齢	乳幼児とその父母、または子育てパートナー
参加する人数の目安	15組程度（クッキングができる部屋の広さや活動のしやすさを考慮します）
必要なスタッフ数	2～3名
設備/環境	クッキングができるような衛生面の配慮ができる部屋、および母親たちが集まれる別室。最後に全員で集まれるような十分な広さの部屋があるとよいです。
実施時期	いつでも可 （仕事のある保護者も参加しやすい日程を配慮します）
備品/道具	クッキングに必要な調理道具や冷蔵庫など、エプロン、食器 ママのプログラムに合わせた必要物品 いいところカード （相手のいいところを伝えるためのオリジナルカード）
総予算	ひと家庭100～300円（食材費として）

事前準備

- (1) 子育てプログラムの参加者に、父親が参加する回があることを早めに知らせておきます。
- (2) 子育て中の母親たちにどんなニーズや不安があるのかを情報収集しておき、プログラムの参考にします。
- (3) 父親以外でも参加できることを、参加希望者に伝えておきます。
- (4) 食材を扱うため、アレルギーの有無の聞き取りをしておきます。

進め方

- 1 事前のママたちと作戦会議
 - ▶ 普段の生活の中でどれくらいパパが育児に参加してくれるかなどを話し合います。
 - ▶ パパと子どもがクッキングをするなら、どんなものを作れるか考えます。
 - ▶ ママだけの時間（60分程度）があったら、どんなことをしたいかを話し合います。
 - ▶ パパが参加できるように、家族でスケジュールを調整してもらいます。

- ▶ 衛生面やアレルギーなどをしっかり調査し、参加者にとって不安がないようにします。
- ▶ ママたちの意見をもとに、クッキングプログラムとジブンジカンプログラムを作成します。

2 当日の流れ

- ▶ 参加者が集まったら、事業の趣旨や流れを説明します。
- ▶ パパと子どもはエプロンをつけ、クッキングの部屋へ移動します。
- ▶ ママだけその場に残り、ジブンジカンプログラムを行います。

3 パパのクッキングタイム

- ▶ 話をしたり、活動しやすい少人数のグループに分かれて実施します。
- ▶ グループで自己紹介などおしゃべりをしながら、クッキングができるような雰囲気を作ります。
- ▶ 食材を切る、火を使うなど大人がすべき部分と、子どもたちができることを考えながら、クッキングをします。
- ▶ ゆっくりと子どものペースに合わせて進めます。

当館での実施プログラムメニュー例：「かやくごはん」

- ① 7種類のカラフルなふりかけと、ご飯、刻みのり、板のりを用意します。
- ② ご飯を7つに分け、ふりかけで味付け（色付け）をします。
- ③ みたらし団子くらいの小さなおにぎりを7つ作り、刻みのりをまぶしておきます。
- ④ 7つの小さなおにぎりをひとつにまとめ、さらにご飯で包み、板のりを全体に巻いたら完成
- ⑤ 大きな花火玉のようなおにぎりのできあがり。

*中に7つのカラフルなおにぎりが入っているので、包丁などで半分に切ると花模様が出てくるしくみになっています。



4 ママのジブンジカン

- ▶ 母や妻という普段の役割から離れて、自分だけのためのプログラムを行います。
- ▶ 子どもたちの様子が気になっても、覗きにいかないルールで自分の時間を楽しんでもらいます。

当館の実施プログラム例：「ジブンコラージュ」

- ① 5～6人のグループで実施できるように、テーブル、のり、はさみ、画用紙をそれぞれ用意します。
- ② 雑誌（洋服や雑貨、お料理や旅の本など）の切り抜きを用意するか、雑誌自体を持ち寄ります。
- ③ 画用紙に、切り抜きの中から自分が好きなもの・気に入ったものを並べます。
- ④ 配置を考えて貼ったり、さらに切りぬいて自分が気に入るように貼ったりします。
- ⑤ できあがったコラージュは、今の自分を表現するものです。どんな気持ちで作成したかをそれぞれグループでシェアします。



5 みんなで試食タイム

- ▶ パパと子どもが作ったものを、みんなで試食します。
- ▶ ママはどんな体験したのか、一人の時間をどう過ごしたのか、パパは子どもがどんな様子だったのか、子どもとの時間をどう感じたのかなどお互いに話して気持ちを共有します。
- ▶ おいしくおしゃべりしながら食べます。



6 それぞれタイム

- ▶ 食べ終わったら、パパは食器の洗い物、片付けに別室のキッチンに戻ります。
 - ▶ ママと子どもたちはパパを待ちながら、感想などを話し合います。
 - ▶ 片付けが終わったら、パパたちだけで集まって感想などを話し合います。
 - ▶ その際に、どちらの部屋でも「いいところカード」を記入し、隠し持ちます。
- * 「いいところカード」は、相手のいいところを書いてプレゼントするカードです。お礼や感謝のカードでなく相手を思い、その人のいいところを文字にして日ごろの思いを伝えるものです。

7 いいところカードのプレゼント

- ▶すべての片づけを終えて、最後に全員で集まってまとめをおこないます。
- ▶その際に、今日楽しかったことを家庭に帰ってからも言葉にすること、それぞれの思ったことも言葉にして相手に伝えることをみんなで確認します。
- ▶最後に、書いて隠し持っていた「いいところカード」をお互いにプレゼントします。



ちょこっと

アドバイス

- 親子や家族の在り方は、家庭によってさまざまですので、その違いを認めながら支援することが必要です。
- 慣れない場所で緊張しがちな父親が多いと想定されるので、父親が手持ち無沙汰になることなくプログラムを進行し、自分の役割を感じられるように配慮します。
- 子どものサポートは父親に任せて、スタッフは父親が子どもとうまく関われるようにサポートします。
- ジブンジカンに関しては、できる限りリラックスできるように自分のために使える時間を意識したプログラムを実施します。
- 調理は安全や衛生面に十分配慮して、道具の扱いなどについても慎重に行います。



ポイント

大人の主体性

- 母親たちが話をできる時間を作り、お互いの思いや意見言うことができますようにします。
- 会議というよりは、おしゃべりをする場で弱音や本音が言えるような雰囲気をつくります。
- 本プログラムを実施した後も、参加者の家族同士で感想を話したり、その後の父親の変化などを話し合っけて振り返ることができる回を設けて、また次の活動へとつなげるようにします。

合理的配慮

- 子育てのパートナーが父親でない場合にも、立場にあわせて参加できるようにします。
- 父親が家庭に居て普段の子育てをしている場合にも、父親母親の区別なく、関わり方によって参加する場面を選ぶことができますようにします。

安全への配慮

- 食材の取り扱いについて、衛生面からの配慮を十分に行い、調理器具、食器なども同様に点検・管理・チェックをします。
- アレルギーの有無を事前に確認して対応していきます。

福祉課題

- 父親や家族が、子育ての楽しみや大変さを分かちあえるようなプログラムを実施します。
- 日ごろの母親の大変さを、体験したり理解できる場面を設けます。
- 家族で、プログラムの感想を言い合えるような時間を作ります。
- ほかの家族の様子を見たり、参考にしたりできるように、家族同士の交流ができるとよいです。



東郷町立北部児童館

小型児童館での試行による気づきやアレンジ方法について

プログラム実施の準備として、児童館をよく利用する母親たちに「子どもたちから離れ、自分の時間があったら何をしたいか？」と尋ねてみたところ、多くの母親がすぐには思いつかず、挙がったのは「熱い食べ物、飲み物をゆっくり味わいたい」でした。自分を振り返ることなく夢中で子育てをしている姿が見える場面でした。当日は、ホットドリンクを飲みながら、「ジブンコラージュ」を行い母でも妻でもない自分を思い出す時間を設けました。当初は、好きなタレントの話などで盛り上がっていましたが、次第に、出産時の話題などになり、子どもたちに再会できる時間が待ち遠しい様子でした。自分を思い出すことで改めて家族を思う時間になったようです。

募集時から母親と子が離れて過ごすプログラムであることをPRしていたので、当日、別々の部屋へ移る時にも混乱はありませんでした。元々、父親（パートナー）と子で過ごすことに慣れている家庭の参加が多く、普段から良い関係性ができていることもうかがえました。

クッキングは「サツマイモの茶巾絞り」を作りました。安全に配慮し、火、刃物を使う工程は、館内の給湯室にてスタッフが行いました。父親（パートナー）は、子どもと一緒に身支度、手洗いをし、遊戯室に設定したテーブルで、サツマイモをつぶして、形を整えることを行いました。技術的、時間的にも適度で、作業よりも子どもへの関わりに注力できたと思います。

このプログラムは母親と子が離れて過ごすので、二つの部屋の確保が必要です。当館では4部屋中2部屋を使用することになるため、事前に館内にポスターを掲示し、他の来館者へ周知をしました。また、プログラムに関わるスタッフは職員が2名、ボランティアさんが3名で実施しました。

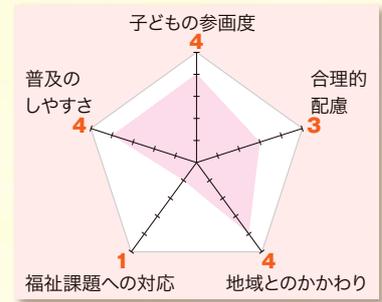


12

児童館のシンボルオブジェを作ろう!

▶ 子どもたちの創作が地域と児童館をつなぐ! 児童館のためのオブジェ

子どもたちと一緒に自分の住むまちを探検しながら、自然素材、廃材、家庭やお店などで不要となったものなどを集めて回ります。その集まった材料を使って、児童館をみんなの遊び場として知ってもらうための目印になるようなシンボルオブジェを作る活動です。



ねらい

- ① 地域性：館内だけでなく活動の場所を地域に広げることで、材料集めの幅も広がります。また、地域の人たちに子どもの活動を知ってもらえるので、材料をいただいたりする協力が得やすくなります。
- ② 子どもの主体性：創造的な活動の中で、子どもが自分の思いや興味を表現しやすい場を作るようにします。
- ③ 合理的配慮：子どもの成長や個性に応じた表現ができるように務めます。

実施条件

対象年齢	小学生以上
参加する人数の目安	15人程度（一度に外出に連れていける人数や活動のしやすさを考慮します）
必要なスタッフ数	2～3名
設備／環境	創作活動スペース（段ボールや木材などの大きな材料を使ってオブジェ作りの活動ができる場所）と、できあがったオブジェを飾るスペースが必要となります。できあがったオブジェは児童館の庭や玄関など、外からもよく見えるような場所に飾ります。また、活動の様子を他の来館者が見られるようにするとよいでしょう。
実施時期	いつでも可
備品／道具	材料集め：ガムテープ、ビニールひも、紙袋、ビニール袋、ハサミ、大きなものを運ぶための台車など 創作活動：敷物（ブルーシートなど）、ペン・絵の具などの画材、ガムテープ、ひも、針金、ペンチ、カッターナイフ、はさみ、のこぎり、グルーガン、ボンドなど
	
総予算	約5,000円

事前準備

- (1) 自然物の材料が拾えそうな場所や、材料を提供してくれそうなお店を探しておきます。
- (2) お店には事前に連絡して訪問の旨を説明し、材料提供の依頼をしておきます。
- (3) 創作活動に必要な道具を準備しておきます。
- (4) チラシに活動日や内容を掲載し、参加者を募ります。

進め方

- 1 子どもたちへの説明と作戦会議
 - ▶ 集まった子どもたちに本プログラムの概要を話し、大きなオブジェを作ることを説明します。
 - ▶ 材料は「まちの中で見つけたもの」を使うこととします。
 - ▶ そのためにはまちの人たちの協力が必要であることを確認しておきます。
 - ▶ 子どもたちには、みんなで話し合いをして、作りたい形をイメージしてもらいます。
 - ▶ そのために、どこに行ったら材料が手に入るかなどを相談して行き先を決めます。
 - ▶ 大きな材料などについては、持ち帰り方も検討しておきましょう。

- 2 素材さがしツアー（下見）
 - ▶ 子どもたちと一緒にまちに出て、「おもしろそうなもの」「使いたいもの」を見つけに行きます。
 - ▶ 持ち主、お店の人に子どもたちが自己紹介をしたのち、本プログラムの趣旨を説明して、材料をいただけるようお願いをします。
 - ▶ OK ならばお礼を言っていただきます。



- 3 オブジェを作る
 - ▶ 集めてきた材料を使って、オブジェを作ります。
 - ▶ 子どもたちがお互いに協力したり、意見を言い合ったりできるよう声掛けをします。
 - ▶ 途中、子どもたちがお互いの進み具合を見ながら、全体的にどんな形にしていくかを決定していきます。
 - ▶ 最終的に「完成」のカタチを決め、全員が納得したら完成とします。
 - ▶ 展示する場所を決め、固定します。



ちょこっと

アドバイス

- 館外で活動する時の注意などを確認しておきます。
- 地域の人と接する時のマナーやルールを決めておきます。
- 子どもたちが地域に出て、人と出会い、声をかけたりしていく過程で自分の地域について新しい発見をしたり、人とのつながりを作ることができるようにサポートします。
- 本プログラムが児童館の活動であることを地域の人に知ってもらえるようにアピールします。
- オブジェ作りは、作りながらその場で形が決まっていくとても自由な創作活動です。
- 出来栄ではなく、その場の思いや児童館の子どもたちらしさが出るような表現の活動になるように支援します。
- 安全には十分注意して、道具の扱いなどについても慎重におこないます。
- オブジェをしばらく飾っておく場合や野外に展示する際は、それに耐えうる材料を使用したり、倒れたり風に飛ばされないように固定するなどの対策が必要です。





ポイント

子どもの主体性

- プログラムの主旨を説明した後にどのように活動していくのかは、子どもたち自身で考え、話し合っ
て決めていきます。
- 一人ひとりイメージを持ちつつ、集めた材料を見ながらみんなで相談しあって作り上げていきま
す。
- みんなでひとつのシンボルオブジェを作りますが、子どもたちのアイデア次第では、ひとりで
作ったりグループで作ったりしたものを合体させることもできます。
- 探す・見つける・作るの全ての過程において、子どもたちが作戦会議をしながら進めます。



合理的配慮

- 作戦会議の際、どんな意見も取り入れることができるように柔軟な表現活動を目指します。
- 館外での活動や、刃物など使い慣れない道具を使う時には、怪我が起きないように職員は注意深
く子どもたちを見守ります。

安全への配慮

- 外出時のルートなどをあらかじめ想定し、危険箇所がないかどうかをチェックしておきます。
- 使用する道具で、子どもたちだけで扱いづらいようなものがあれば職員やボランティアさん、地
域の方などの協力をあおぎます。
- 本プログラムでは、子どもたちが前もっての説明なく混ざって参加してしまうことがないよう
に、参加の形を考えておきます。

発達に応じた支援

- 創作活動において、低学年やひとりで活動するのが難しい子には、高学年の子どもや職員がサ
ポートをします。

地域連携

- 子どもたちが出向くことをあらかじめ想定し、地域の方に協力を依頼します。
- 地域の方たちに児童館の活動を知ってもらうことで、材料を提供していただいたり、子どもたち
と関わってもらえるように関係作りとして活動をおこないます。
- さらに材料提供だけでなく、その使い方や廃品になった理由、またその材料がどういう役に立っ
ているか、どう使われていたかなど、お話を聞かせてもらえると子どもたちの興味も高まります。

高浜市翼児童センター

小型児童館での試行による気づきやアレンジ方法について

今回の活動で、児童センターのシンボルオブジェを作り、児童センターを利用するいろいろな人に見ていただき、親しみを持ってもらえました。まず、計画をしっかり立て、地域の方にきちんと説明できるようにして初めて協力していただけたと思います。活動前の準備が重要です。ただ、いきなり飛び込みでの交渉は難しいので、普段利用している子どもたちの保護者などから、声をかけていくのも一つの方法だと思います。

各店舗からいただいたものには、いろいろなものがあり、自分たちの身近にこんな店舗があって、こんなものがあるのだと知ることができました。自分たちで、いただいたものを運ぶことで、素材の重さや感触・においを体感することができました。

重たい物やたくさんの量を運ぶ中で、自然とみんなで協力し合っていました。運ぶ距離を子どもたちだけで相談して全員で運べるように決めました。決めるのに時間はかかりましたが、子どもたち一人ひとりが参加しているという実感が持てたようです。

子どもたちだけで実施しましたが、大人がうまく関わることで、より大きなものやイメージしたものがきちんと実現できるのではないかと思います。ボランティアの募集をしてもよかったのではないかと感じました。

活動期間が長かったので、子どもたちと時間の調整をするのに苦労しました。「毎回参加できなくてもOK」としたことがよかったと思います。また、平日の放課後も活動日として行ったことで、「作りたい」という思いに応えました。

地域の方に知らせるため、屋外に常設という形で飾り付けました。小学校の建物の一角にあるため、子どもたちの施設がここにあることが分からず迷っていた方たちにも、オブジェを飾ることで目印になり、わかりやすくなりました。

作る時の素材選びは、子どもたちといろいろ話しながら進めました。子どもたちの話し合いの時間にたっぷり時間を使うことが大切だと思いました。子どもたちの意見に対し、できないことや疑問などを投げかけ、そして、子どもたちが出した答えに対し全力で実現していくように心がけるとよいと思います。飾り付ける時には、針金やロールでしっかりと固定して飛ばされないようにしました。それでも、長時間飾っていると日に焼けたり、部品が飛んでしまったりしています。飾る期間をあらかじめ決めておくのもいいと思います。

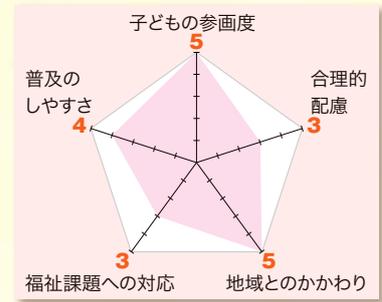
一旦活動が終わってから、その活動を見ていた子どもたちが「私も作りたい」と言ってきました。子どもたちの思いを受け止め、活動の主旨を話してから、オブジェ作りを始めました。



高校生等による「こども防災ひろば」

▶ 幼児向け「防災起き上りこぼし」・ 「防災バッグ」づくり

子どもたちが、幼児期から安全に目を向けたり、いざという時に備えて防災意識を高めたりするため、工作遊び（「起き上がりこぼし」「防災バッグ」づくりなど）を行います。また、発展的に、県内各地でブースを出展したりステージを実施したりすることで、より多くの人が防災について考える機会を提供することができます。



ねらい

- ① いざという時に役立つ「命のカード」（名前、緊急連絡先等）や居場所を知らせる「命の笛」を身近な場所に置くことで、子どもたちが普段から自動的に災害に備える意識を高めます。
- ② 高校生等が、ブース出展等の「こども防災ひろば」を実施することにより、自分と地域に誇りを感じながら地域の元気づくりに貢献できる機会を提供します。
- ③ 高校生等が、防災についての伝え手になり地域に貢献することで、自己肯定感を高めます。
- ④ 児童館が子どもの安全について取り組むことで、来館者の児童館に対する安心や信頼に繋がります。

実施条件

「防災起き上りこぼし」づくり

対象年齢	幼児～
参加する人数の目安	1人～
必要なスタッフ数	1人～
設備／環境	長机・椅子（人数分）
実施時期	通年
備品／道具	粘土、アルミホイル、円形プラスチック容器、画用紙、はさみ、のり、セロテープ、マジック、命の笛、命のカード（名前、住所、緊急時連絡先、血液型、既往歴等）
総予算	材料費30円×人数分、運営費1万円



完成した防災起き上がりこぼし



防災起き上がりこぼしの材料



命の笛

「防災バッグ」づくり

対象年齢	3歳程度～
参加する人数の目安	1人～
必要なスタッフ数	1人～
設備／環境	長机・椅子（人数分）
実施時期	通年
備品／道具	工作用紙、フィルム、画用紙、リボン、綿、フェルト、オーロラテープ、はさみ、のり、木工用ボンド、両面テープ、セロテープ、マジック、命の笛、命のカード（名前、住所、連絡先、血液型、既往歴等）等
総予算	材料費45円×人数分、運営費1万円



家の形をした防災バッグ



Xmas防災バッグ



命のカード

事前準備

(1) 高校生等を対象に、工作の講習会を開催し、作り方を説明する。(参考1)

(2) 工作材料を作成し、一人分ずつ仕分けし、袋詰めしていく。(参考2)

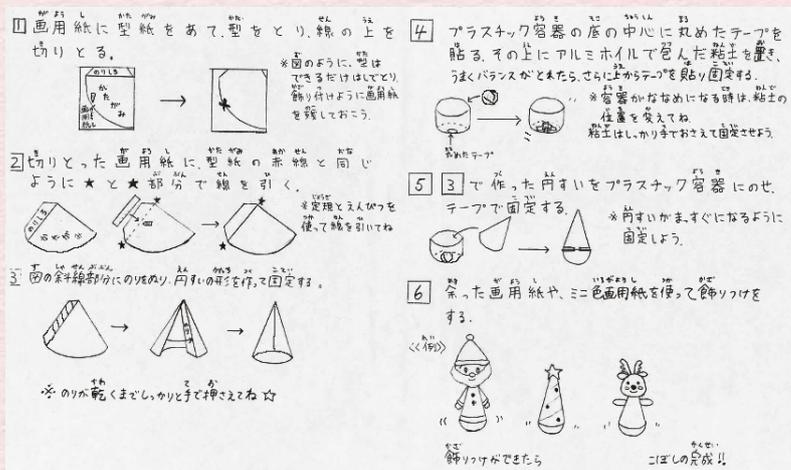
(3) 防災バッグの飾り付けの作業がしやすいように両面テープ等あらかじめ貼っておく。(参考3)

(4) 子どもたちに災害に備えるポイントを押さえたオリジナルの防災紙芝居を作成する。(参考4)

(5) 地域の協力団体（防災に力をいれている企業等）とも連携を行う。

(6) 発展的にステージ等を実施する場合は、スタッフの役割・当日の流れ等の打合せ会議及び会場下見を実施し、高校生等が動きやすいように情報共有する。

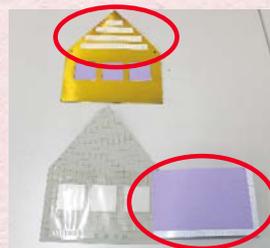
○起き上りこぼしの作り方 (参考1)



○材料を一人分ずつ袋にいれる (参考2)



○両面テープを貼っておく (参考3)



○オリジナル防災紙芝居の作成 (参考4)



進め方

〈「防災起き上りこぼし」・「防災バッグ」づくり〉

- 1 ブース運営は高校生等が中心となって主体的に進めます。
- 2 高校生等が、防災紙芝居を通して防災の大切さを子どもたちに伝えます。
まず初めに、紙芝居で命の笛・命のカードの意義等をわかりやすく説明し、災害への自助的な備えについて学びます。
- 3 子どもたちが楽しめるよう魚・花・動物等に工夫した命のカードに、名前、住所、緊急連絡先、血液型、既往歴等を記入します。
- 4 子どもたちに、「防災起き上りこぼし」「防災バッグ」の作り方を説明します。
- 5 「防災起き上りこぼし」「防災バッグ」を作ります。
- 6 「起き上りこぼし」「防災バッグ」に命の笛・命のカードを入れます。
- 7 作品を振り返りながら、親子でもう一度、命の笛・命のカード等の意義について確認します。
- 8 安全に暮らせることへの感謝の気持ちを伝えます。
- 9 「防災起き上りこぼし」は、災害にも負けず「何度でも起き上がる」ということの意味も伝えます。



紙芝居で命の笛・命のカードについて説明



起き上りこぼしづくり



防災バッグづくり



ちょこっと

アドバイス

- 子どもたちが工作遊びなどを通して、楽しみながら防災意識を高めます。
- 「命の笛」、「命のカード」の意義をオリジナル防災紙芝居等で伝えていきます。
- 発展的にステージを実施する場合は、参加・体験型にするなど、地域の絆づくりを意識するような工夫をします。



ポイント

子どもの主体性

- 子どもたちの興味を引くように、命のカードを動物・花・乗り物等の形にするなどの工夫を行います。
- 体験を通して防災について学ぶことができるよう工作ブース等を出展します。
- 高校生等が、防災についての伝え手となります。

合理的配慮

- イラスト入りの説明プリント等を用意し、できるだけ視覚的に分かりやすいようにします。
- 工作の手順を確認しながら取り組めるように、工作の途中の段階の見本を準備して説明します。

安全への配慮

- 子どもたちがハサミやカッターを使わなくて済むよう、あらかじめカットしたものを準備します。
- 高校生が指導を行い、児童厚生員等が安全管理の徹底を図ります。

発達に応じた支援

- 発達段階に応じて材料の種類を減らすなど、具体的に貼る、絵を描く、塗るなど、子どもの発達段階に応じた補助を行う。
- 家に持ち帰っても作れるように、リサイクル材等、各家庭にもある身近なものを材料を選んで作り方の説明書も準備します。

福祉課題

- 発達に障害のある子どもが、視覚的に理解できるように、イラスト入りの説明プリントや見本を用いながら机の横について説明し一緒に作成します。
- 見通しがもてるように手順表をわかりやすく箇条書きにして準備します。

地域連携

- 防災・減災・子育て支援等を行っている団体や、地元企業等と連携を図りながら実施します。
(兵庫県立こどもの館では子育て支援団体「NPO 法人さんぴいす」、防災・減災に力をいれている地元企業「パワーホーム姫路株式会社」と連携しました。)

発展

- (1) 工作だけではなく、防災意識・意義について考えるための防災ブースを展開する。
- (2) 「防災キャンドル」等、他の発展的な工作遊びを開発していくこともできます。



完成した防災キャンドル



防災キャンドルづくり



季節の子ども防災バッグ作り



季節の防災起き上りこぼし

- (3) 工作ブースなど、比較的实施しやすいものから行い、徐々にふれあいステージ等にも発展的に広げ、より多くの人に防災を考える機会を設け、さらに地域に元気を届けていきます。

- ア 高校生等が司会進行を行います。
- イ 来場者とともに参加型のステージを実施します。
- ウ 震災復興の歌等を一緒に歌います。

他県での実践例



地元の子もたちとのコーラス



たくさんの高校生たちが参加



高校生と一緒にダブルダッチを楽しむ



高校生による司会進行



バレエやダンスで地域に元気を届けます



震災復興の歌「しあわせ運べるように」を合唱

芦屋市立児童センター

小型児童館での試行による気づきやアレンジ方法について

工作だけではなく、防災意識・意義の説明の工夫が必要であると感じました。そこで、紙芝居などで子どもたちの防災意識を高めることや、工作の後、振り返りをするなど、導入やまとめを実施していきたいと思いました。

また、「防災起き上りこぼし」「防災バッグ」だけではなく、「防災キャンドル」等、他の発展的な工作遊び等を開発していく必要があると感じました。

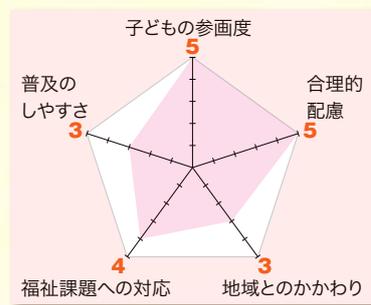
今後も大型児童館と連携して、防災意識を高めるプログラムを取り組んでいきたいです。



地元の特産物等を用いた「遊び」のプログラム

▶ 竹の楽器を用いた音楽遊び

児童館が所在する地域の特産を活用するプログラムです。兵庫県立こどもの館では、地域の「竹」で楽器を作り、音遊びや楽器の演奏等を通して、子どもたちの感性を育みます。また、発展的に、地域性を生かし、地域住民や子どもに関わる関係機関等と連携することで、子どもを育てる環境が地域全体に広がります。



ねらい

- ① 地域の特産に目を向け、地域ならではの遊びを展開することで、地域への愛着を育みます。
- ② 親子で楽器を作ったり、演奏したりすることを通して、協力することの大切さや達成感を味わいます。
- ③ 高校生等と地域の住民など、世代を越えた人々との音楽遊びを通じた交流により、地域における子どもを見守る環境づくりを進めます。

実施条件

対象年齢	幼児～
参加する人数の目安	5人程度～
必要なスタッフ数	2人～
設備／環境	作業や演奏が可能な場所
実施時期	通年
備品／道具	竹、楽譜、キーボード等の楽器、 その他については楽器の作り方参照
総予算	材料費2,000円、運営費1万円

事前準備

(1) 地域の人から竹を提供してもらいます。

(2) 竹の楽器のつくり方を講師から学びます。

(3) 高校生ボランティアを活用して、竹の楽器を作ります。

(4) 子ども向けの曲をいくつか選びます。



【楽器の作り方】

※竹はよく乾かしてから使いましょう。

(竹に含まれる油を除くため)

自然乾燥だと半年くらいかかります。バーナーやガスコンロであぶるとすぐに油をあぶり出して使用することができます。



○ レインスティック



- ①竹を2節分切ります。※両端の節は残しておきます。
- ②左の写真のように、螺旋を描くようにしながら錐で穴をあけていきます。 ※穴の大きさはつまようじ1本分。穴と穴の間は1cm程度。
- ③穴につまようじを差し込み、接着剤でとめます。
- ④端に錐であずきが通るくらいの穴を開けてあずきを入れます。あずきの量によって音が変わるので、音を鳴らして確かめながら入れていきます。
- ⑤穴をビニルテープでふさいだら完成です。

○ バンプブロック



- ①竹を2節分切ります。 ※両端の節は切り落とします。
- ②両端から10cmくらいのところを、卓上ボール盤で丸くくりぬきます。(直径2cm程度)裏側も同じようくりぬきます。
- ③くりぬいた穴から外側に向かって切り込みを入れます。
※ 写真参照
- ④パチはどんなものでも構いませんが、和太鼓のパチで叩くと大きな音が出ます。

○ ギロ



- ①竹を一節分切ります。 ※両端の節は残しておきます。
 - ②切った竹を縦に半分に割ります。
 - ③のこぎりを使って切り込みをいれます。(間隔は1.5cm程度)
- ※ パチの作り方
- ①竹ひごを25cm程度に切ります。(3本用意する。)
 - ②ビニルテープでまとめます。持ち手部分に添え木をすると、より丈夫にできます。

○ シェイカー



- ①竹を一節分切ります。 ※片方の節は残しておきます。
- ②節のない方からあずきを適量入れます。
- ③ビニルテープで穴をふさいだら完成です。

進め方

- 1 親子で一つシェイカーを作ります。
- 2 用意した竹の楽器の中から、親子で一つ楽器を選びます。親子で、シェイカーと選んだ楽器のどちらをそれぞれが使うか相談してもらいます。
※シェイカーの方が簡単なリズムで、小さな子どもたちでも演奏できることを伝えておきます。
- 3 音楽講師の伴奏に合わせて、リズム練習や曲の練習をします。
- 4 ミニ音楽会を開きます。
- 5 感想を話し合います。
※地域の音楽祭等、いろいろなステージで発表をすると、さらに活動が盛り上がり、達成感が得られます。



こども音楽隊によるステージ

ちょこっと

アドバイス

- 曲の練習に入る前に簡単なリズム練習などを行うことで、抵抗感なくスムーズに活動に入ることができるようにします。
- 音楽を通して、親子で協働して一つのものを作り上げることの達成感を味わってもらいます。
- 小さな子どもでも楽しめるような選曲を行います。リズムがはっきりしていて、同じリズムが繰り返されているような曲を選びます。
(例) アンパンマンのマーチ、勇気 100%、風になりたい 等
※発展として、それぞれの地域の特産に目を向け、他の材料を使って楽器を作るなど、地域の特性を生かした「あそび」を開発することができます。



ポイント

子どもの主体性

- 子どもたちが使う楽器は、スタッフが指定するのではなく自由に選んでよいこととし、音楽を楽しみながら子どもたちが主体的に活動することができるようにします。
- ミニ音楽会という発表の場を設けることで、目標をもって取り組むことができるようにします。
- 楽しく主体的に取り組めたか、振り返りの会を行います。

合理的配慮

- 楽器の作り方を、文字やイラストを使って分かりやすく伝えます。(作り方カード等を作成する)
- 楽譜が読めなくても、リズム音楽、打楽器などを使うことで合奏が可能になります。楽器ごとにリズムを決め、それらを組み合わせることで曲を作り上げていきます。あまり複雑にするのではなく、同じリズムを繰り返すようにして、誰でも簡単に演奏に参加できるように工夫しながら練習を行います。

安全への配慮

- 練習開始時に、楽器等を振り回さないように、安全指導の徹底を行います。
- 竹の楽器を作る時に、きちんと面取りを行ったり、やすりを使って仕上げたりして、ささくれなどで怪我がないようにします。
- 工具は、必ずスタッフの管理のもと貸し出しを行い、返す場所を指定するなど、安全管理を徹底します。

発達に応じた支援

- 楽器を作るときの役割分担や使う楽器は、子どもの年齢や発達に応じて、親子で話し合いながら進めていきます。
- 子どもたちがよく知っているアニメソングやポップスを中心に、発達に応じた曲を選びます。

福祉課題

- 親子がじっくりとふれあう中で、親が子の成長を実感し、認めていくことで、子どもたちの自尊心を育てることができます。
- 親同士、子ども同士の交流も自然と築くことができるので、地域コミュニティの形成へとつなげていくことができます。地域社会の連携促進は、現代社会の抱える課題に対応する体制づくりにつながります。
- 高校生ボランティアが活動の中で親子とふれあい、親子のあたたかなつながりを感じることで、家庭の必要性とともに、自分も親になりたいという思いを育むことができます。

地域連携

- 地域の音楽講師などに講師や伴奏を依頼するなど、地域のネットワークと連携して取り組みます。
- 地元の高校生も一緒に親子と活動することで、地域のコミュニティの形成へとつなげることができます。

西脇市こどもプラザ

小型児童館での試行による気づきやアレンジ方法について

西脇市こどもプラザによる地元の特産物等を用いた「遊び」のプログラム

■ 『ぼくもわたしもデザイナー～高校生と一緒にソーイング～』

5歳からの子どもを対象に、高校生が指導者となりソーイング教室を実施します。低年齢の子どもと高校生が協働し合いながら一着の洋服を作成します。

子どもが着てみたい服のデザイン等を高校生と相談しながら決め、その服を作成するために必要な布地を選択して、ミシンで縫っていきます。ほとんどの子どもがミシンを全く使った経験がない中、画用紙に書いた星型やハート型などを糸の通っていないミシンで縫うなどの練習を経て、縫い上げます。イベントのファッションショーで完成した洋服を着て、お披露目します。

実施して感じたことは、地域の高校生と一緒に、子どもが自分の作りたい服を作る中で、高校生の優しさや一所懸命に取り組む姿から、子どもたちは、親しみと憧れを持つことができました。また、自分がデザインした服を実際に作ることで、生地にも色々な分厚さや模様があることを知ることができました。①布を裁断する、②ボタンを付ける、③ミシンで縫う、④アイロンをかける、⑤完成した服を着てファッションショーに出るなど、様々な体験をすることができました。もう少し、回数や時間に余裕があるとより高校生との親睦を深めることができたと感じました。

※ 事業を実施してみたいと思われる児童館には、可能な範囲で布地（ハギレ）の提供をさせていただきます。



布を裁断する



ミシンで縫う



高校生と一緒にファッションショー

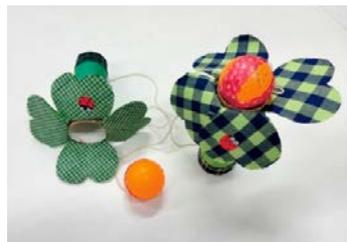
■ 『地場産業の播州織の布を使って工作をしよう！～播州織の生地にしむ～』

2歳からの子どもを対象に、毎週土曜日、日曜日に地場産業である播州織を使い、毎月のカレンダーや写真立て、インテリアになる小物等を製作します。写真立てのフレームに生地を使い、紙には表現できない温かみや柔らかさを味わうことができるなど、地場産品の良さに触れながら作品を作製します。

実施して感じたことは、布生地を使った工作をすることで、紙だけでは味わえない作品ができ、児童館での工作に保護者が関心を持ってくれるようになり、親子での参加が増えたことです。また、家庭では使うことの少ないボンドを使う経験をすることで、紙と布では使う接着剤が違うことを知ることができました。今後の課題としては、見本を見せると、その作品に近いものが作られるため、子どもの発想を引き出すように、子どもが考える時間を作ることも必要だと感じました。



毎月のカレンダーづくり(写真立て)



けん玉づくり



小物入れ

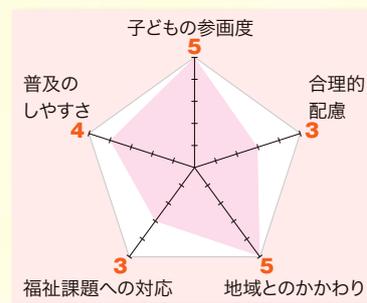


針を使わないバッグ

発達障害のある子どもと保護者のキャンプ

▶ 発達障害のある子どもの理解とネットワークづくり

発達障害のある子どもとその保護者を対象としたキャンプを実施することにより、障害に対する理解を深めるとともに、障害のある子どもの居場所づくりを推進。また、保護者向けに、悩みや不安を相談する「保護者懇談会」を実施しネットワークづくりの場を提供します。発展的に、県内の児童館等と連携して遊びのプログラムを実施することにより、安心してすごせる居場所づくりが広がります。



ねらい

- ① 発達障害のある子どもが、日常とは違うキャンプで、初めて会うスタッフや参加者とふれあい、目標に向かって取り組むことにより、自分もできたという達成感につなげます。
- ② 子育てについて同じような悩みを持つ保護者同士が、子どもに関する日頃の悩みを共有する中で子どもの特性を理解した関わり方を身につけます。
- ③ 高校生等をサブリーダーに配置することで、高校生等と発達障害のある子どもとの相互理解を進めます。

実施条件

対象年齢	発達障害のある5歳児～
参加する人数の目安	5組程度～
必要なスタッフ数	5人程度～
設備/環境	運動遊びや工作ができる場所
実施時期	通年
備品/道具	養生テープ、布テープ、カラーテープ、仕切りのパネル、ブルーシート、救急バック、しおり、マット、トランポリン、平均台、机、椅子など
総予算	材料費・宿泊費・運営費

事前準備

(1) キャンプのアドバイザーとして、臨床心理士や特別支援学校の職員などに、講師として依頼します。

(2) 自己紹介や普段の生活でどんなことに困り感があるかなどを記載する「うちの子しょうかいカード」(参考1)の作成を保護者に依頼します。

(3) 参加者の特性、年齢、発達段階などを考慮した遊びを考えます。
(例：トランポリン、平均台など動の遊びのコーナー、オセロ、カプラなど静の遊びのコーナー)

(参考1)

うちの子しょうかいカード		うちの子の生活チェック	
ふりがな		愛称	年 齢
名 前			性 別
本人の性格や特性	<input type="checkbox"/> 好きなこと・得意なこと <input type="checkbox"/> 苦手なこと <input type="checkbox"/> 理解されにくい本人の性格や特性など		
	本人から相手に伝える場合	相手から本人に伝える場合	
	<input type="checkbox"/> 言葉の有無や、伝える手段など	<input type="checkbox"/> 言語の理解度や、有効な伝え方など	
こだわりやパニック (ありましたらお書きください)	きっかけ	<input type="checkbox"/> どんなときになりやすいか	
	行 動	<input type="checkbox"/> どういった行動をとることが多いか	
	対 応	<input type="checkbox"/> どうすればよいか	
健康状況 (身体的な配慮事項があればお書きください)	<input type="checkbox"/> 持病、アレルギーなど		
スタッフへの メッセージ	<input type="checkbox"/> このキャンプに参加しようと思った動機		
	<input type="checkbox"/> 今回のキャンプの目標		
	<input type="checkbox"/> 子どもとのかかわりで困っていること		
	<input type="checkbox"/> 特に伝えたいことなど		
<input type="checkbox"/> 相談したいこと			
本キャンプでは、お泊まりの体験をおした生活を行います。普段の生活を振り返ってみて、この機会にご家族と一緒に、お子様の生活について、話し合いながらチェックしてみてください。()には、特に配慮を必要とすること等をご記入ください。 心配なことがありましたら、気軽にスタッフに相談してください。			
トイレについて		<input type="checkbox"/> ひとりでできる <input type="checkbox"/> 手伝いが必要 ()	
着替えについて		<input type="checkbox"/> ひとりでできる <input type="checkbox"/> 手伝いが必要 ()	
はみがきについて		<input type="checkbox"/> ひとりでできる <input type="checkbox"/> 手伝いが必要 ()	
食事について (アレルギーなど)		<input type="checkbox"/> 特に心配はない <input type="checkbox"/> 配慮が必要 ()	
お風呂について (洗髪のときなども)		<input type="checkbox"/> 特に心配はない <input type="checkbox"/> 手伝いが必要 ()	
睡眠について		<input type="checkbox"/> 特に心配はない <input type="checkbox"/> 心配事がある ()	
ご協力ありがとうございました。特にスタッフの手伝いが必要な場合はお知らせください。すてきな思い出を作りましょう！			



進め方

- 1 事前に、発達障害のある子どもや保護者の対応についてのスタッフ研修会を実施します。
- 2 プレキャンプを実施することにより、子どもたちがスタッフに慣れるとともに、本キャンプの活動内容や宿泊施設を確認することで活動への見通しを持ち、安心して参加できるようにします。
- 3 また、保護者との面談を行い、子どもの困り感やキャンプの目標を把握するとともに、スタッフ全員で共有します。
- 4 目標を踏まえた支援計画をプログラムに反映させ、親子が達成感を味わえるようにします。
- 5 本キャンプでは、全体のスケジュールを視覚的に示し（参考3）、子どもが見通しをもてるようにし、終わった項目からはがしていきます。
- 6 親子が達成感を味わえるようなわかりやすいルールや身体全体を使った運動を取り入れた親子運動会やウォークラリーなどを実施します。
- 7 プログラムの間には、クールダウンの時間を10分ほど設定し、お茶などの時間をとります。
- 8 専門家を交えた、保護者懇談会を開催します。
- 9 ふり返りの会・おわりの会をして、キャンプ全体を参加者とスタッフでふり返ります。

プレキャンプのプログラム（サーキット遊び）（参考2）



スタートを分かりやすく視覚化する



サーキットの配置



順番を待つスペース



スタッフ全員で研修会



視覚化したスケジュール表と時計（参考3）

親子運動会の様子（参考4）



親子でサイコロ 何が出るかな



積木のせ



親子で大玉ころがし



クールダウンスペース



きらきらボックス



手作り時計

ちょこっと

アドバイス

- 講師による専門的な視点のアドバイスを受けながらプログラムを考えます。
- スタッフは、子どもたちの傍に寄り添い、肯定的な言葉がけを意識します。
- パニックになった時の対応として、クールダウンスペース(参考4)を設置します。手作り「きらきらボックス」(参考4)など、子どもが落ち着ける空間を設置します。
- 発達障害のある子どもが、活動の見通しをもてるように、視覚的な支援を行います。
- つい立などを利用して、子どもたちが集中しやすいように、空間を区切り、視覚的情報を限定します。(参考2)
- 子どもたちが取り組みやすいように、静の遊びのコーナーと動の遊びコーナーを設置します。



ポイント

子どもの主体性

- プログラムの中に、子どもにとって「成功体験」になるよう子どもたちが自ら選択する機会をつくれます。
- 子どもだけで行うプログラムを設定し、自分の力で考える機会をつくり、自立の心を育てます。

合理的配慮

- 模造紙に書いたり、小型のカードにして渡したりすることで、子どもたちに視覚的にわかりやすくします。
- 時刻を伝える時は、時計の模型を使って説明するなど、視覚的にわかりやすくします。(参考7)
- あいまいな表現をさけて、「もうちょっと待ってね」ではなく「時計で5の数字まで待ってね」などと伝えます。

安全への配慮

- 工作をする時には、できるだけ親子で一緒に行い、子どもが使う道具を精選します。
- サーキットの時など、子どもがすべらないように、使用するものをテープで固定し動かないようにします。(参考2)
- 場の設定をする時に、スタッフの位置を固定化して安全管理を徹底します。パニックになり、飛び出してしまうような子どもへの対応として、クールダウンスペースを設置します。

発達に応じた支援

- 遊びのコーナーでは、こどもの年齢に応じてステップアップできる遊びを用意します。
- 子どもたちの発達について、保護者が事前に記入したサポートカード(参考1)をもとに支援内容を相談し、個に応じた支援につなげます。

福祉課題

- 視覚障害の子どもには、点字をつかって指示ができるようにします。
- 聴覚過敏の子どもへの対応として、木製つみきの下にパズルマットなどを敷き、音の緩和をします。

地域連携

- 地域の発達障害に関する専門家と連携しながら実施します。
- 子どもの困り感に応じて、地域の発達支援施設等につなげます。

赤穂市立加里屋児童館

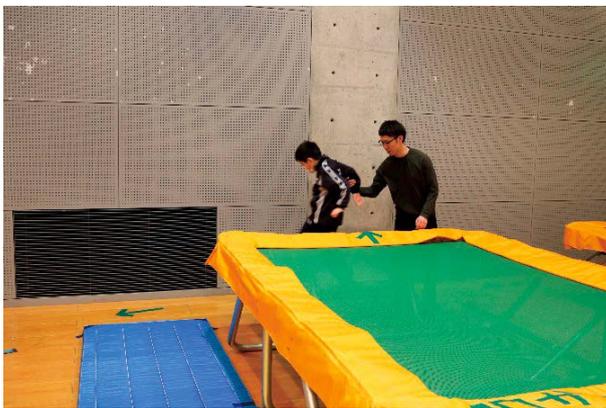
小型児童館での試行による気づきやアレンジ方法について

この度の大型児童館との連携は、発達障害のある児童との関わり方について考える貴重な機会となりました。プログラム内のサーキット遊びでは、指導員や保護者は主に見守るだけとし、情報は児童自身が視覚から取り入れ、自分の力で考えて行動できるように工夫しました。さらに、そこから徐々に条件を変更していき、児童の自立心や対応力を育む遊びを行いました。

その際の、指導員の対応面や室内の環境面で注意しないといけない事について、普段から取り入れられる内容もあり、プログラムを通して多くを学ぶことができました。

また、赤穂市内の4つの児童館職員対象に、研修会を実施し、発達障害のある児童との関わり方等の講義及び事例検討会を実施しました。

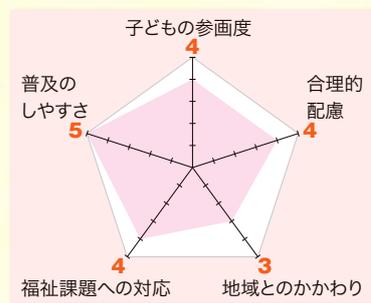
今後、発達障害のある児童にとっても居心地が良く、また他の児童とも楽しみながら成長できる居場所作りができるよう、今後も大型児童館と連携しながら取り組んでいきます。



どんぐりプレイヤーズ

▶ どんぐり拾ってチップに交換！

拾ったどんぐりをチップに交換してゲームに参加します。チップの増減はプレイヤーの運や判断、記憶力にかかっているというドキドキハラハラ感も楽しめるプログラムです。子どもはもちろん大人も夢中になります。



ねらい

- ① 幼児から大人まで誰でも楽しめるゲームを用意することで、家族間や異年齢の子どもなど、参加者同士の交流の場になります。
- ② ゲームを通してコミュニケーション力や、集中力、判断力、洞察力を育みます。
- ③ ディーラーを高学年の子どもが行い、子どものアイデアを生かしたゲームを企画することにより、子どもの創造性や自主性を育みます。
- ④ どんぐりをモチーフにすることで、自然への興味関心を深めます。

実施条件

対象年齢	幼児～大人
参加する人数の目安	何人でも可
必要なスタッフ数	1ゲームにつき1～2人
設備/環境	施設内や近くにどんぐりが拾える場所があるとよいです。
実施時期	できれば、どんぐりが拾える時期
備品/道具	チップ・遊び方解説書・各ゲームの看板や道具・景品（自然物が望ましい）
総予算	10,000円程度（チップ用上質紙、ゲームの道具など）

事前準備

- (1) ゲーム内容と基本のルール（チップの交換、倍率等）を考えます。
- (2) ゲームに必要な道具等を準備します。
- (3) 早めに広報をします。（家の近くでどんぐりを拾ってきてもらうため）
- (4) 施設内や施設近くのどんぐりが拾える場所や状況を調べて、実り具合や安全面をチェックします。
- (5) 地域の施設・団体に、景品の提供など、協力を依頼します。

※香川県では、県民が森や自然に親しむ目的で、拾ったどんぐりを取り扱うどんぐり銀行があります。

さぬきこどもの国では「どんぐりプレイヤーズ」の実施にあわせて、どんぐり銀行の臨時支店の開設をお願いしました。

- (6) 受付場所や参加者の導線を考慮し、会場レイアウトを考えます。

進め方

※ゲームに参加する人をプレイヤー、ゲームの進行をするスタッフをディーラーと呼びます。

- 1 どんぐりを拾って、チップに交換します。（どんぐり1個につきチップ1枚、最大20枚）残ったどんぐりは、どんぐり銀行に預け入れることもできます。
- 2 チップを使って好きなゲームに参加します。
使うチップの数はプレイヤー自身が決めます。（ゲーム1回につき、最大3枚）ゲームの結果によって、チップの数が増えたり減ったりします
- 3 集めたチップを景品に交換します。



ゲームで使われるチップ



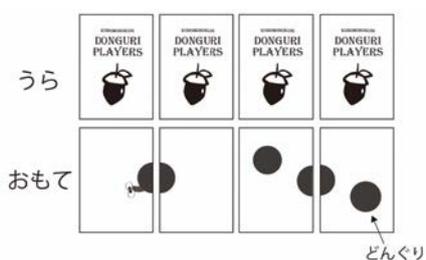
チップ交換所でどんぐりをチップにします。

〈ゲームの例〉

● Dカード

どんぐりは合わせて何個?! 出たどんぐりの数でチップが増えたり減ったり!

- 1 裏がえした4枚のカードから、プレイヤーとディーラーが1枚ずつカードを引きます。
- 2 選んだ2枚カードをひっくり返して、絵を合わせ、出たどんぐりの絵を数えます。
- 3 チップの数×出たどんぐりの数のチップがもらえます。
(虫食いどんぐりはノーカウントです。)



● グラスコイン

決め手は度胸とテクニック?! 水の入ったグラスに、交互にコインを入れていくゲーム。

水があふれた方が負け!

- 1 プレイヤーとディーラーが交互に、水入りグラスに好きな枚数のコインを入れます。(何枚入れてもよい)
- 2 水があふれた方が負けです。
- 3 プレイヤーが勝ったら、2倍のチップがもらえます。



● ドンコロ

お池にはまると、さあ、たいへん？！

どんぐりを橋や島、池などが描かれたコースに転がして、止まった場所によってチップが増えたり減ったり！

- 1 3つのどんぐりをコース上に転がします。
- 2 チップの数×島や橋に止まったどんぐりの数のチップがもらえます。
(どんぐりが池に止まったらノーカウントです。)



ちよこっと

アドバイス

- ゲームは、運にたよったものや記憶力やかけ引きを伴うものなど、バリエーションを考え、5～6種類あると幅広い年齢層が楽しめます。「何度しても楽しい」というのもゲームを考える時のポイントです。ゲームの所要時間は長いものでも5分以内に留めましょう。
- 各ゲームの遊びスペースや導線を考慮して会場のレイアウトを決めましょう。



記憶力で勝負！



ポイント

子どもの主体性

- 事前にディーラーとして参加したい子どもを募集し、子どもたちの意見を取り入れながら、ゲーム内容を決めたり、準備から実施までを行うことで、子どもたちが主体となった活動になります。

合理的配慮

- 誰でも楽しめるようゲームのルールは単純に、一度に使うチップの数やチップの倍率も計算しやすい範囲にしましょう。(例:1ゲームにつきチップの使用は3枚まで、倍率は3倍までとします。)

安全への配慮

- 施設内でどんぐりが拾える場合は、周辺の安全確認をしておきます。道路に面した場所、急斜面などには近づかないように事前に周知しましょう。

発達に応じた支援

- 運だけで勝負できるもの、ルールが単純で簡単なゲームは、誰でも楽しめます。
- 記憶力やかけ引きが伴うゲームは、小学生や大人が夢中になります。カードゲームのように、複数人で楽しむゲームでは、参加者同士のコミュニケーションも生まれます。

福祉課題

- 幼児から大人まで老若男女問わず、障がいのあるなしに関わらず、参加者全員が同じように楽しむことができるので、地域の人の交流の場になります。

地域連携

- 公園や森林センター等の施設・団体に協力してもらうことで、自然への興味を深める様々な工夫ができます。
- ディーラーとして、マジックやカードゲームが好きな地域の方に協力してもらうなど、地域の大人が子どもたちや児童館活動に関わるきっかけになります。
- 地域資源や地域の現状に合わせてモチーフをどんぐり以外のものに変えることもできます。(例:貝殻を集めてチップに交換、石を集めてチップに交換、ゴミ拾いをしてチップに交換など。)

さぬき市 寒川町児童ふれあいセンター

小型児童館での試行による気づきやアレンジ方法について

参加した子どもの年齢は2才から10才と幅は広がりましたが、用意したゲームは年齢に関係なく楽しめる内容だったので、終了時間まで夢中になって遊んでいました。

当日は、隣接する保育園の子どもたちを招待し、小学生と一緒にゲームに参加することで、遊びをとおして自然な形で異年齢交流を図ることができました。小さな子どもに優しく接する児童の姿が多く見られ、普段とは違った子どもたちの一面を発見することもできました。

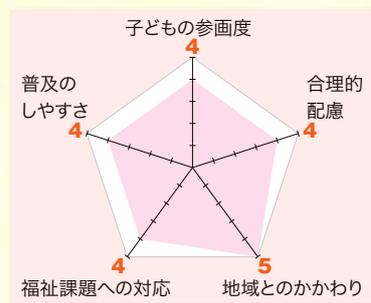
また、今回は大型児童館で事前に実施した同イベントに児童館職員がサポートメンバーとして参加し、ゲーム内容や、会場設営など職員間で共通理解を図れたことで、具体的なビジョンを持って子どもたちと作り上げることができました。



入門! 太鼓道場

▶ 楽譜が読めなくてもできるリズム遊び!

音符を使わずに、マークを区別して楽しむリズム遊びです。異年齢の子どもたちや世代を超えて、たくさんの人とリズムを合わせることで、一体感や達成感を感じることができます。太鼓を使うとより楽しさが増します。太鼓に触れることができるのも楽しさの一つです。



ねらい

- ① 一度にたくさんの人と楽しむことができ、異年齢の子ども同士のふれあいに繋がります。また、子どもだけでなく、大人も巻き込み、世代を超えて楽しむことができます。
- ② 音符ではなくマークを区別してリズムを叩くことで、リズムに対する苦手意識がなくなります。また、ゲーム感覚でリズム遊びを楽しめることができ、子どもの自主的な姿を見ることができます。
- ③ 他者とリズムを合わせることで、一体感や達成感を感じることができます。
- ④ 地域で太鼓の演奏等の活動をする団体と協働でプログラムを行うことにより、本物の太鼓に触れたり、音をより近くで聴いたりすることができ、子どもたちの情操を豊かにします。

実施条件

対象年齢	5才以上（4才以下は親子での参加が望ましいです）
参加する人数の目安	何人でも可
必要なスタッフ数	2人
設備/環境	参加人数に応じた広さの会場で、大きな音を出してもかまわない場所がよいでしょう。
実施時期	通年可
備品/道具	リズム表（筒に巻きつけ、巻物のようにしておきます） 机、CDなどの音源、CDプレーヤー 太鼓（バケツなどの底や段ボールを太鼓に見立ててもかまいません。なければ床を叩くなどでも可能です）、太鼓のバチ（新聞紙で作った手作りのバチでも可能です）
総予算	10,000円程度（プリンターインク代も含まれます） ※和太鼓は高額ですが、安価な太鼓もあります。手作り太鼓やバケツ等での代用も可能ですので、各実施団体の予算に合わせて実施することができます。



事前準備

- (1) 子どもたちに人気の曲や流行りの曲を事前に調べておきます。
- (2) リズム表を作成します。合わせやすいリズムを心がけ、実施前にリズムの確認をするなど、必ずリハーサルをしましょう。
- (3) 太鼓の代わりに叩いて使えそうな品物を集めます。バチを作るために新聞紙も必要です。

(4) 地域で活動している太鼓の団体を調べ、協力を得ます。協力を得ることができたら、団体との打ち合わせを定期的に行い、目的やねらいなどを把握して、お互いに共通理解を図ります。

進め方

- 1 新聞紙を使ってバチを作ります。
- 2 太鼓を選びます。
- 3 リズムマークの説明を行い、マークを使って練習します。
- 4 音楽を再生し、曲に合わせてリズムを叩きます。



ちょこっと

アドバイス

- リズム表を進めるときは、子どもたちが目で追やすい速度を心がけましょう。また、曲の速さを変えられるようであれば、ゆっくりの速度から始め、曲の速さやリズムに慣れるところから始めましょう。
- リズム表^{※1}は部屋の広さに合わせた大きさにしましょう。
- 新聞紙でバチを作るときは、丸めずに折って作ると強度が増します。丸めてもバチになりますが、丸めたバチは叩いているときに中が飛び出ることがあります。
- 太鼓の音は人数が増えれば増えるほど大きい音になります。音楽を再生するときは、それを踏まえた十分な音量で再生しましょう。
- こちらの指示が太鼓の音でかき消されることがあります。話を聞くときの合図を決めておくことで、こちらの指示が伝わりやすくなり、スムーズに活動することができます。

※1 今回は、パソコンで作ったものを大型プリンターで出力し、貼り合わせて作成しましたが、画用紙などに手書きしたものを貼り合わせて作ることも可能です。



ポイント

子どもの主体性

- 子どもたちにリズムを考えてもらうことで、リズム（音楽）の楽しさをより感じるすることができます。子どもたちに考えてもらうときは、合わせやすいリズムとなるようにリードをしてあげてください。一体感を得ることができるかどうかの大切なポイントとなります。また、子どもたちに曲を選んでもらうことも楽しさの一つです。子どもたちが知っている曲を選ぶことで、歌いながらリズムを叩くことができ、リズムも合わせやすくなります。

合理的配慮

- 音が苦手な子どもや、色の認識が難しい子どもに対してどのような参加ができるか考えます。
例) 苦手としない音が出る楽器にする、小さな音で鳴らす場面を設ける、リズム表を進める役にまわる。リズム表のリズムマークを色の違いではなく、形（○や△など）で区別する など。

安全への配慮

- バチが当たらないよう、隣の人と適度な距離を保ちましょう。

発達に応じた支援

- 幼児については、童謡やゆっくりとした速さの曲を選び、後ろから保護者が子どもの手を取ってリズムを叩きましょう。
- 小学生については、音楽を再生する係、リズム表を進める係など、発達に応じた役割を決めることで責任感を持って活動に参加することができます。

地域連携

- 地域で太鼓の演奏等の活動をする団体を活動に巻き込むことで、児童館の子どもたちが地元のお祭りに出演したり、地域の方々を招いて児童館まつりで太鼓を披露していただいたりと地域交流を深めることができます。
- 手作り太鼓の材料として、地域企業に協力を得たり、地域の特産物をリズム表のマークとして使うなど、協力の仕方を工夫することで、地元への興味や愛着が湧きます。

三豊市仁尾町児童館

小型児童館での試行による気づきやアレンジ方法について

子どもたちの好きな太鼓のリズムゲームをリアルに置き換えた内容であり、楽しみながら取り組むことができました。練習も遊びの延長という感覚で、子どもたちは自分から進んで太鼓を並べたり、道具を大切に扱ったりする積極的な姿が多く見られました。

また、今回は地域で太鼓の演奏活動をしている団体と一緒に活動できたことで、子どもたちもより一層、地域への親しみを深めることができました。いつもは演奏を聞くだけでしたが、「太鼓」というツールを用いて一つの遊びを共有することができました。普段できない体験をすることができて、子どもたちもとても喜んでいました。

太鼓の地域団体の方はこまごまとしたことまで協力をしていただいて、大変助けられました。こうして、児童館で子どもたちと地域の方々が遊びを通して交流を図ることができました。なによりそれが一番大きい収穫でした。

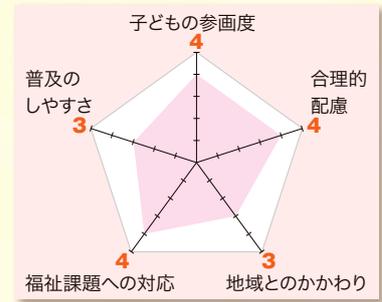


高校生がかぞくをツナグ

▶ 高校生と考える子育て支援

高校生が「家族で遊びながら感じる、つながる」をテーマとした遊びを計画し、子育て支援事業を体験します。参加した親子のふれあいを深めるとともに、高校生が子どもや保護者との関わり方を学びます。

また、地域児童館に高校生がボランティアとして活動できる場を設けることで居場所をつくり、中高生の利用促進を図ります。



ねらい

- ① 高校生が親子で一緒に楽しめる遊びを考えて実践することで、児童館における子育て支援のあり方を学びます。
- ② 高校生がボランティアとして子育て支援に携わることで、児童館に高校生の居場所をつくれます。
- ③ 児童館が地域の高校生と連携することで、利用する子どもの年齢層の幅を広げ、さらなる利用促進につなげます。

実施条件

対象年齢	高校生
参加する人数の目安	3人から10人程度
必要なスタッフ数	2人程度
設備/環境	児童館
実施時期	いつでも
備品/道具	実施プログラムによる (記載例のプログラムの場合は、デジタルカメラ、PC、プリンター、コピー用紙、手貼りラミネート、段ボール、シール、マジック、タライ、キッチンペーパー、ものさし)
総予算	10,000円程度 ※備品等や予算は、プログラムの規模や内容により変動します。

事前準備

(1) 各校のボランティア担当の先生に事業説明をし、「高校生ボランティア募集」のチラシ等を近隣の高校に送付します。チラシ等は高校生にも取り組みの趣旨が伝わるように作成します。

ボランティア募集用チラシ

さぬきこどもの国

さぬきこどもの国 ボランティア募集中!

さぬきこどもの国は、さまざまな遊びを通して子どもの健全育成を目指す大型児童館として、子どもたちの遊びを支援するボランティアを募集しています! 子どもたちの理解者、支援者として、スタッフと一緒に楽しく活動してませんか。

まずは説明会にお越しください!

●日時 毎月第2日曜日 13時~15時 ●場所 さぬきこどもの国

※説明会の参加には事前申込が必要です。登録希望者は説明会後に面談を行います。

説明会に参加する → 登録面談 → 至月1日より活動開始!

活動内容 ●工場・特別企画・ボランティア企画の活動サポート ●ボランティア研修会への参加

募集期間 平成30年4月1日(土)~随時

対象 香川県に在住する高校生以上の方

説明会申込方法

①付箋に、ボランティア説明会申込(氏名・ふりがな)(生年月日)(登録電話番号・住所) ②電話番号(必ず携帯の取れる番号)を記入の上、下記のいずれかの方法でお申し込みください。 ●メール: sakumiki@kai.or.jp ●A3: B7-609-2000 ●郵送: 〒761-4012 高松市豊田町1番1号 ③来場: さぬきこどもの国 ねくねく児童館 2階インフォメーションにて

※申し込みは必ずお名前・住所(〒)・電話番号(携帯)・生年月日・性別を必ずお書きください。 ※送付先は印刷用紙に必ず記載してください。お戻りがない場合、お戻りがないと判断させていただきます。 ※送付先は必ず印刷用紙に記載の宛先・運送に当たる郵便物の目録表には使用しません。

問い合わせ さぬきこどもの国 ボランティア担当 TEL(087) 879-0500

さぬきこどもの国 〒761-4002 高松市豊田町1番1号 3階 TEL(087) 879-0500 FAX(087) 879-0506 香川県立香川高等学校(高松市豊田町) 〒761-4001 高松市豊田町1番1号 TEL(087) 879-0500 FAX(087) 879-0506

高校生ボランティア登録用紙

平成30年 月 日

さぬきこどもの国ボランティア登録申込書

ふりがな氏名	印	登録希望者氏名	印
性別	男・女	生年月日	昭和・平成 年 月 日 (歳) ※提出日現在
現住所	〒 香川県 市・郡 町		
連絡先	自宅	TEL () -	FAX () -
	携帯電話		
	E-mailアドレス	パソコン携帯電話	
緊急連絡電話番号		氏名	続柄
職業または学校名		資格免許等	
趣味			
応募理由			
()			
主な移動方法	(1) 自家用車・バイク (2) 自転車 (3) 保護者等の送迎 (4) 公共交通機関 ()	所要時間	時間 分
個人の肖像権について <input type="checkbox"/> 承諾する <input type="checkbox"/> 承諾しない			
※さぬきこどもの国ボランティア活動に参加するための制作物 (BIP・さぬきこどもの国BIS等) の写真として掲載する場合があります。			
※担当欄 (記入しないでください)			

*この情報はボランティア活動における連絡のみに使用し、それ以外に使用することはありません。情報は厳正に管理します。

(2) 集まった高校生に企画内容の趣旨や方向性を説明するとともに、自己紹介などを行い、高校生同士のつながりを深めます。高校生の集まることができる日程を調整し、プログラム開催日や内容を決め、準備や練習などを順次進めていきます。

(フレームの作り方)

写真が入るサイズに段ボールを切り抜いておきます。(事前準備)
周りをマスキングテープや折り紙、シール等で飾りつけをします。

- 4 写真用紙にプリントをした写真を手貼りラミネートフィルムに貼ります。
粘着面でないほうの透明シートも後で使用する旨を参加者に伝えます。

- 5 4で作成した写真シートを水が入ったタライの中に入れ、紙がなくなるまで擦り落とします。



- 6 写真シートの上に、粘着面のない透明シートをゆっくりと貼り合わせます。
キッチンペーパーの上で、定規等を用いてシートとシートの間に入っている空気と水分を取り除きます。

- 7 フレームに合うサイズにシート切って、フレームの裏から貼りつけて完成です。



- 8 活動後、参加者の様子や改善点等について話し合います。



ちよこっと

アドバイス

- 児童館職員は、高校生がアイデアを出しやすい雰囲気づくりやアドバイスを行います。
- プログラム開催日や打ち合わせ日は、学校生活を主とする高校生が活動しやすいよう、部活動やテスト期間などを考慮した日程・時間帯に設定します。
- 高校生ボランティア申込用紙には、必ず保護者の承認を得ておきます。また、万が一の時に備えて保護者の連絡先（携帯電話番号）も記載してもらいます。



ポイント

子どもの主体性

- 高校生が主となって、親子と一緒に楽しめる遊びを考えて実施します。高校生の特技や個性をいかした活動内容で実践することで高校生が意欲的に取り組みます。

合理的配慮

- いろいろな高校からボランティアが集まってくる場合、高校生同士の連携が図れるよう児童館職員がコーディネーターとして活動をフォローします。

安全への配慮

- プログラムの計画を立てる際には、会場の広さや参加者数、対象年齢等を考慮し、無理のない計画を心がけましょう。

発達に応じた支援

- 高校生自身のやりたいことと、地域の実状や児童館の利用状況など折り合いをつけながら活動できるようサポートします。

福祉課題

- 高校生がボランティアとして児童館で活動することにより、高校生の居場所づくりにつながります。また、高校生が考えた遊びのプログラムを通して、参加した親子のふれあいを深めるとともに、次世代の親となる高校生にも子どもとの関わり方や子育ての在り方について体験ができます。

地域連携

- 地域の高校とつながりを持つことで、高校生が活躍できる場を提供することができ、活動を通して児童館活動の活性化が期待できます。

高松市ししまる館

小型児童館での試行による気づきやアレンジ方法について

普段、児童館で高校生と乳幼児が触れ合う機会はあまりないですが、今回の取り組みをとおして乳幼児親子と高校生の触れ合いを実現させることができました。

当初、関わりの少ない乳幼児親子を対象とした遊びを考えるということは、高校生にとっては難しいのではないかと考えていましたが、自分が小さい時に保護者と遊んで楽しかったことや自分の得意なことを取り入れながらプログラムを計画することができました。学校が休みの日も、部活や塾と忙しく自由になる時間があまりない中で、高校生が全員集まるということは非常に難しかったですが、SNSで打ち合わせ内容を報告し合い、後半になると遅れても参加しようとする姿がみられるようになりました。打ち合わせの回数を重ねるごとに高校生同士の繋がりが深まってチームワークが強化されていったように思います。

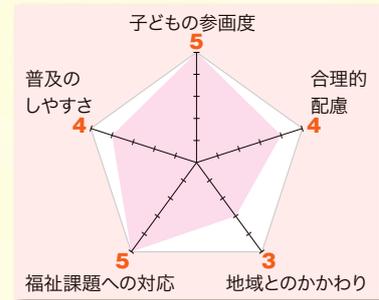
また、イベントに参加した乳幼児の子を持つ保護者にとっても、高校生の優しい眼差しや一生懸命な姿に触れることは、ひとときの癒しとなっていました。



とり+かえっこ城タウン

▶ おもちゃの交換を楽しむ子どもたちの街

「とり+かえっこ」は不要なおもちゃの交換を中心に、子どものための街を子どもたちがつくるプログラムです。この街では、“かえるポイント”を通貨を使って、いろいろなお店を子どもたちが運営します。不要なおもちゃを持って来たり、お仕事や遊び体験をして得た“かえるポイント”を貯めておもちゃを手にすることができます。おもちゃに対する子どもたち独自の価値観を大切にしているプログラムです。



このプログラム「とり+かえっこ」は、国立児童館こどもの城でタイトルを新たに「かえっこ」の児童館バージョンです。もともとは商業施設などで「かえっこ」や「かえっこバザール」として実施されています。使用しているスタンプは共通のカエルスタンプなので、全国各地の「かえっこ」「かえっこバザール」「とり+かえっこ」の会場で使えます。

今回ご紹介する「とり+かえっこ城タウン」は、「とり+かえっこ」と、えひめこどもの城で実施していたボランティアイベント「城タウン」とを組み合わせ、ネーミングをつけました。

ねらい

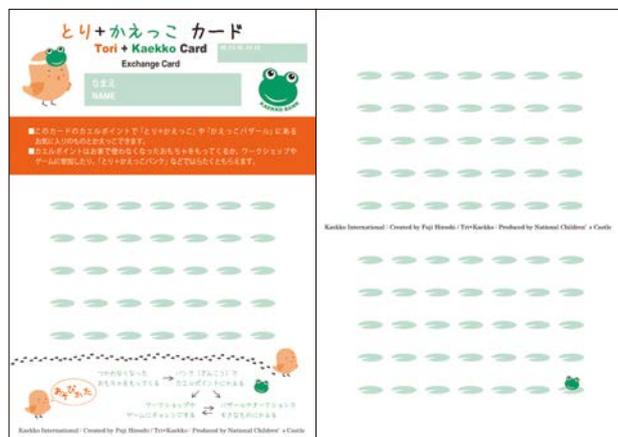
- ① 子どもたちが街の仕組みについて考えて、自分たちで運営したいブース(お店)の企画・準備を行います。子どもの意見を実現するためにどうしたらよいか、それをサポートすることがポイントです。



- ② やりたいことにチャレンジできる自己実現の場であることが大切です。
- ③ みんなで協力して、お互いに補い合い、助け合い、支え合って生きていることを感じることができます。
- ④ 使わなくなったおもちゃの交換を楽しむことで、物を大切にする気持ちを育みます。
- ⑤ 年齢や発達段階に応じて、子どもにもできることをお仕事にします。お仕事をすることで、人のために役に立つ喜びを感じることができます。
- ⑥ おもちゃを交換するのに、損得ではなく、自分に必要なものかどうか、そのおもちゃへの思い入れはあるかなどを子どもたちに考えてもらいます。直感を働かせた子ども時代の価値観を大切にします。

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、何名でも
必要なスタッフ数	ブースなどの運営によりませんが、最低3名が必要です
設備/環境	ブースを設置できる広さがあればどこでも可。 屋根がある方がよいでしょう
実施時期	いつでも
備品/道具	とり+かえっこグッズ（とり+かえっこカード、ポイント引き換え券、カエルスタンプ、のぼり、値札代わりの色テープ、いらなくなったおもちゃ、買い物袋、場合によってはお仕事カード） ※かえっこカードやポイント引き換え券などのデータはありますので、実施する場合には、ご相談ください。また、カエルスタンプなどその他のグッズは、不要になったおもちゃをツールとする「かえっこ」を立ち上げた美術家・藤浩志氏の運営する藤スタジオにてレンタルや購入もできます。 ※ブース看板、ブース物品など子どもたちとブース運営について話し合い、消耗品など必要物品を準備する。
総予算	とり+かえっこグッズの初期投資（約20,000円）、 ブース運営（約5,000円）



■とり+かえっこカード



■カエルスタンプ



■ポイント引き換え券



■のぼり



■値札代わりの色テープ

事前準備

(1) ブースを運営したい子どもを募集します。事前ミーティングを行って、企画・準備に関わってもらいます。



(2) ブース内容が決まってきたら、その内容を入れたイベントの周知チラシを作成して、イベント当日に使わなくなったおもちゃを持って来てもらえるよう配布・掲示を行います。

※周知チラシにとり+かえっこのシステムを分かりやすく説明することがポイントです。



会場に持ちこまれたおもちゃは「バンク」で査定されてポイントが決められます。

進め方

- 1 おもちゃの買い取り：
まず「バンク」が会場に持ちこまれたおもちゃをその場で査定してポイントで買い取ります。「バンク」では、ポイントの数だけ「とり+かえっこカード」にスタンプをおしてもらいます。おもちゃの査定は「1ポイント」＝「そこそこ」「2ポイント」＝「まあまあ」「3ポイント」＝「なかなか」の3種類が基本です。自分にとって「いるおもちゃ」か、「いらぬおもちゃ」という見方で査定してもらいましょう。そのなかで「3ポイント」よりも「とっていいもの」がやってくる場合があります。その場合は、好きなだけポイントをあげていいことになっています。
- 2 3色のシール貼り：
買い取ったおもちゃは、「1ポイント」は赤、「2ポイント」は黄、「3ポイント」には青の「色シール」を貼り、おもちゃ屋さんに並べられます。「とってもいいもの」は、おもちゃ屋さんに並べないでオークションにかけられます。

- 3 ポイントでおもちゃを買う：
おもちゃ屋さんのおもちゃをほしい人は、自分の持っているポイントで好きなおもちゃを買うことができます。気に入ったおもちゃがあれば「レジ」におもちゃと「とり+かえっこカード」を持っていき、レジ係さんに、ポイントを消してもらって「おもちゃ」をゲットします。
- 4 おもちゃ買い取りの「バンク」や、おもちゃ査定後の「色シール貼り」、おもちゃをポイントで買い物する「レジ」などのお仕事をやりたい子どもを集めます。集まった子どもたちには、話し合いで担当するお仕事を決めてもらいます。お仕事の担当は、一定の時間で交代したり、途中でぬけることもできます。大人のひとつの役割は、お仕事をやりたい子どもを随時集めることです。
- 5 「バンク」「色シール貼り」「レジ」以外にも遊びや工作のブースもつくとよいでしょう。ブースの運営には、事前に企画した子どもだけでなく、当日来た子どもも参加してお仕事ができます。また、すべてのお仕事でポイントをもらえます。そのポイント数も子どもに任せても構いません。ハローワークのようなお仕事紹介ブースを作ってもよいでしょう。
- 6 おもちゃを持って来ていなくても、子どもたちが企画・準備した遊びや工作などのブースでポイントを貯めることができます。
- 7 様子をみてオークションを行いましょう。スタート時間を事前に決めていても構いません。オークションは、初めてだとなかなか形にはなりませんので、オークション前によく説明してください。

【オークションのポイント】

- ①オークションに参加するときは自分が持っているポイント数を確認しておくこと。
- ②数の少ないポイントでおもちゃを手に入れるのがいいことであること。そのためには駆け引きが必要であること。
- ③大きな声と手をあげることで参加していることをはっきりと意思表示すること。
- ④一つのおもちゃに対して、一人しか手に入らないこと。

1、2回模擬練習をするとよいかもしれません。「とってもいいもの」が全部なくなったら、今持っているポイントは、別の場所で催される「とり+かえっこ」のイベントや次回開催時でも使えることを伝えましょう。



オークションの様子。「とってもいいもの」をゲットできるかな？

- 9 オークション後も、おもちゃ屋さんを開けておくと余ったポイントで子どもたちが買い物にやってきます。



3段階に査定されたおもちゃを物色する子どもたち。

ちょこっと

アドバイス

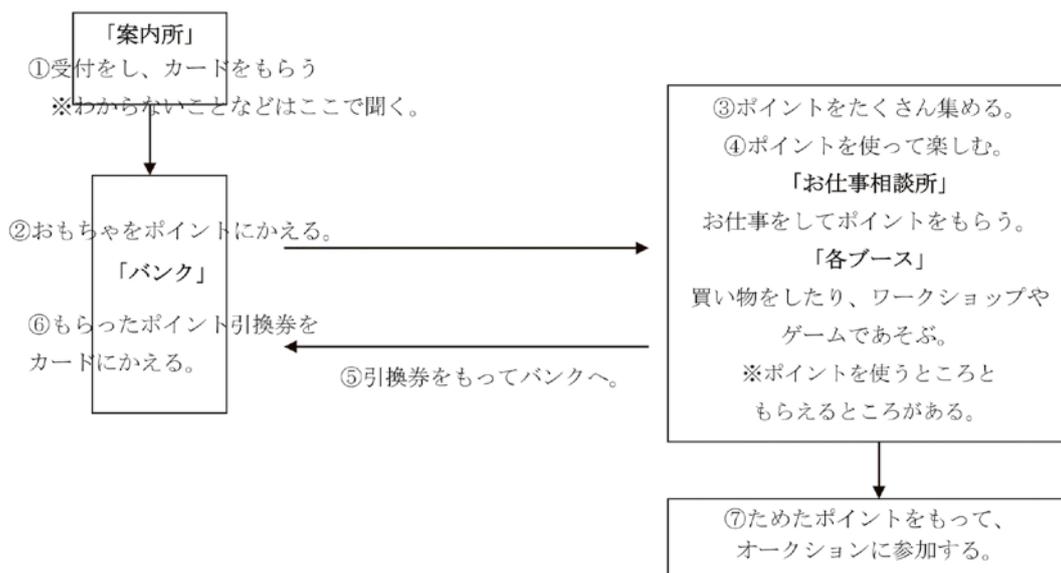
- とり+かえっこカードは、もらったらず必ず名前を書くように促してください。
- 子どもたちが主体的に考える項目は、ブース（お店）の名前、看板作り、遊びや工作のルールづくりなどたくさんあります。職員は、遊びに来る子どもたちの顔を思い浮かべながらそれぞれの子どもたちに、どこまで考えてもらい具現化していくか、個々の対応について事前に話し合うとよいでしょう。関わる職員が同じ関わりをしなければ、子どもたちは迷ってしまいます。職員の意思の統一も大事なポイントです。
- 子どもたちは家で一つひとつのおもちゃをながめては「とり+かえっこ」に出そうかどうか考えて、たくさんのおもちゃを持ち込んでくれます。なかには思い入れのあるおもちゃもあるでしょう。子どもたちはそのおもちゃを大事にする気持ちをかみしめながら、「とり+かえっこ」のスタッフとしておもちゃを買い取り、扱ってくれるはずですが、「バンク」の仕事は忙しくて、お客を長く待たせることもしばしばです。しかし、効率よくやろうとして査定がおざなりになっていいわけはありません。「バンク」を数か所に増やして多くのお客に対応するなどして、しっかりと子どもたちに査定してもらいましょう。安易に大人が対応して査定に大人の価値観を持ち込まないようにしましょう。
- プログラムを開催する際に、「かえるポイント」に価値が付かないように主催者が取り扱うことが大切です。あくまでも遊びの一環であることを、大人にも子どもにも伝えていかなければなりません。そのためにも高価なおもちゃは持ってこないように事前チラシに載せておきましょう。
- オークションに参加すると、おもちゃをゲットしたうれしい思いや、果たせなかった悔しい思いと様々な感情体験をします。子どもたちが感じたいろいろな気持ちを、どのように整理していくのが大切です。「とり+かえっこ」は1回で終わらず、ぜひ定期的の実施し、負けた子どもにチャンスをあげてください。各地で開催しているので、次までにスタンプを貯めようね、などの声掛けもよいと思います。開催時間が、例えば10時から16時までのように長い場合は、オークションを複数回実施するとよいでしょう。そして、その時には、「バンク」や「色シール貼り」「レジ」で働く子どもたちも参加できるように、お仕事をお休みにするなどの工夫をしましょう。

- 子どもたちの直感力は目を見張るものがあります。このプログラムにかかわると、直感で企画・準備が進んでいく様子を目の当たりにすることでしょう。子どもたちの感性の素晴らしさに触れ、面白さを感じて一緒に楽しんで見守ってください。

「とり+かえっこ城タウン」について (ルール・フロー図)

- 「とり+かえっこ城タウン」参加者のあそびかた
 - あそびかた① 案内所に行って、受付をして、とり+かえっこカードをもらう。
 - あそびかた② 持ってきたおもちゃをおもちゃバンクでポイントにかえる。
おもちゃを持ってきてなくても、ワークショップやゲームでポイントもらえるよ。
 - あそびかた③ ためたポイントで、買い物をしよう。オークションにも参加ができるよ。
 - あそびかた④ ポイントが余っても大丈夫。ほかの「とり+かえっこ」や「かえっこパズール」でも使えるよ！
- おとなのルール
 - ルール① 子どもによる子どものための遊び場です。
おもちゃのポイントを何ポイントで買い取るかなどは（買い取りも子どもがします）基本的に子どもたちのその時の価値観で決めてもらいます。
自分たちで考えることを大切にします。
大人から見れば、こっちの方がいいものなのに。。。や、こっちでは3ポイントで、あっちでは1ポイントっておかしい、などの思いをすることもありますが、あくまでも遊びと捉えていただき、楽しんでいただきたくお願いいたします。
 - ルール② ブースの中での写真撮影は、ご遠慮ください。

□ とり+かえっこ城タウン 町システムのフロー図



とりにかえっこ城タウン

じかん ☆ 10:00~11:30
13:00~15:00
オークション ☆ 11:30・15:30



1階エントランス

「とり+かえっこ案内所」
困った時は、ここにきてね。

「お仕事相談所」
お仕事したい時は、ここにきてね。

「おもちゃバンク」
もってきたおもちゃをポイントにかえるよ！ポイント引換券もここでカードに押してくれるよ。

「おもちゃ屋さん」
ポイントでおもちゃをGET！

宅配便「JPS」
それぞれのお店にカードを運んだりするよ。

デジタルアート付近

「キッズ紙芝居屋」
協力：えひめ紙芝居おはなし会
子どもたちが、お仕事をしています。かみしばいをよむので、ききにきてね！！

2階多目的ホール

「オークション会場」
たくさんためて、ほしいものをゲットしよう！オークションにできるおもちゃを見ることが出来ます。

「変身屋」
衣装やかつらをつけて大変身！
★変身2ポイント
★チェキ写真4ポイント（先着100名）

「コスロタウン中央警察署」
逃げた犯人を捜しに行ったり、けいどろをするよ。

「キャッスルテレビ局」
ニュースを読んだり、インタビューをするよ！

「KM-1グランプリ」
お笑い芸人になりきろう！

☆あそびかた☆
受付が終わったら、ポイントをためよう！
ポイントは。。。
◆おもちゃを持ってきている人は、
バンクでポイントにかえてもらえるよ！
◆ゲームなどのブースであそぶとポイントがもらえるよ！
◆お仕事相談所でお仕事を紹介してもらって働くポイントがもらえるよ！

もらえるところ
つかえるところ
しごとができる

3階クッキングルーム

うりきれゴメン！

喫茶店「かたつむり」
10日 先着300杯 11日 先着500杯
★パンケーキセット 15ポイント（先着30セット）
★クッキー 5ポイント
★飲み物 2ポイント
・リンゴジュース・オレンジジュース
・カルピス・ファンタグレープ・ココア・お茶

3階ワークショップ

「こどものしる裁判所」
裁判官と、検事と被告人で繰り広げる裁判。みんなは傍聴人になり、無罪か有罪かの判決に参加してくださいね。ポイントがもらえますよ。
実施時間 10:30~11:00/11:30~13:00/13:30~14:00/14:30~

「長持ちシャボン玉をとばそう！」
協力：えひめエコ・ハウス
※10日は午後のみ体験できます。



ポイント

子どもの主体性

- グループワークを行って、会場に集まった子どもたちのつながりを作ることで、意見を伝えあって協力しながらプログラムの準備ができる素地を作ります。子どもたちの意見を尊重して、自ら取り組めるようにきっかけ作りや声掛けを行って、子どもたちが意欲的に取り組めるようにします。

合理的配慮

- 遊びや工作のブースでもポイントを貯めるなど、おもちゃを持ってこなくても楽しむことができることを伝えて、誰でも参加しやすいように配慮します。

安全への配慮

- 子どもたちは、ポイントを貯めたいあまり会場内を走り回ることがあります。対策としては、時間に余裕を持って予定を立てること、通路を広く確保することがあります。また、走り回る子どもには随時声掛けをすることが必要です。
- ブースの配置については配慮が必要です。遊びブースでボール使用の場合は広さや仕切りが必要です。また、工作ブースでカッターなどの道具を利用するときの机の配置には、大人の意見が重要となります。怪我や事故を起こさないよう、企画段階からの注意が必要です。子どもの主体性を大切にしながら、しかし安全面に関しては、大人の関与が必要なことは言うまでもありません。運営時も見守りとしての人の配置を考慮しましょう。

発達に応じた支援

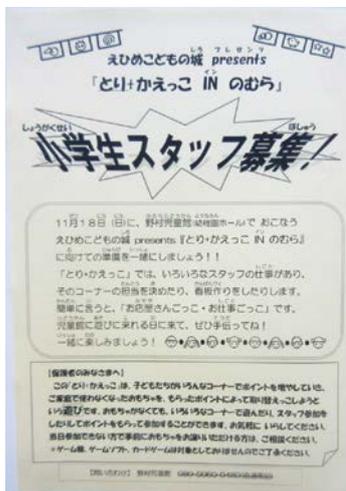
- それぞれの子どもにあわせて、できることをお願いしましょう。おもちゃ査定後の色シールを切って貼る作業の切るところだけ、または、貼るところだけ手伝ってもらったり、ポイントと交換したおもちゃを袋に入れるお仕事や、ポイントを消すお仕事などやることが何個もあり複雑化したお仕事を単純化して、任せましょう。
子どもの「できた!」という気持ちを大切に工夫が、大事です。

西予市野村児童館

小型児童館での試行による気づきやアレンジ方法について

野村児童館では、これまで児童によるスタッフ活動を実施していなかったため、スタッフが集まるかが課題でした。児童に参加を呼びかけるために、今回のスタッフ活動がどのようなものかチラシに内容をわかりやすく明記して配布。保護者への案内文も記載したことによって、より理解を得られたのではないかと思います。当日は高校生ボランティアの参加もありましたので、異年齢間での相互の関わりを持ったスタッフ活動もできました。

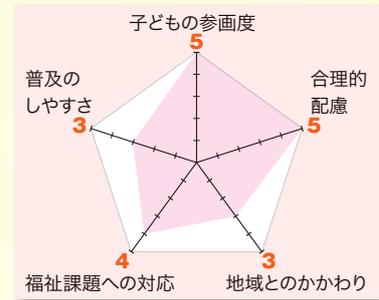
この遊びは「子どもの主体性を育てる」活動として適したものだと思います。職員は、子どもたちの発想や見せてくれる力を形にできるように、子どものアイディアを生かすべくサポートをしていきます。子どもたちはスタッフ活動を自信を持って行い、生き生きとしたその姿はとても頼もしいものです。今後も子どもたちの考えを生かしながら、主体性が育っていくように関わっていきたいと思います。



アート創作キャンプ

制作を通してつながりあう思春期の子どもたち

デイキャンプや1泊のキャンプで、寝食をともにしながら、自分の意見を伝えあい、芸術作品や、ダンスなど集まったメンバーで表現作品を作り上げるプログラムです。ポイントは、意見の言える場づくりを丁寧に行い、中途半端でなくやり遂げる力を育み、子どもたちの自己実現をサポートすることです。



ねらい

- ① 自分の思いや気持ちを伝え、表現する方法を、作品を作り上げる過程で自然と身に付けることができます。
- ② 思春期の「自分とは何者か」というアイデンティティについて思い悩む時期に、同年代で意見を交わし合い、触れ合うことを通して、自分のことや他者との違いを理解し、自己を確立していくことができます。
- ③ 表現作品を作るという一つの大きな目標をみんなで目指し力を合わせることで、達成感や充実感を得ることができます。
- ④ 話し合いをしたり、協力したりする中で、人とつながることは難しいこともあるけれど、分かり合えることが楽しい、うれしいと感じます。

実施条件

対象年齢	小学校4年生～高校3年生、大学生の参加も可能です
参加する人数の目安	20名程度（宿泊できる人数や制作の目的によります）
必要なスタッフ数	5名（参加人数や班分けの数によります）
設備/環境	宿泊できる場所 （ただし、デイキャンプとしても実施可能です）
実施時期	寒くない時季の方がよいでしょう
備品/道具	絵具や刷毛など制作物に応じて必要な道具、および宿泊に必要な物品が必要です
総予算	約80,000円（宿泊費、保険代、制作材料代含む）

事前準備

(1) スタッフで創作の分野を決めます。(たとえば、木を使った芸術作品、創作ダンス、表現劇等)

※対象者のニーズに合わせて実施するとより効果的でしょう。

(2) 周知チラシを作成し、参加者を募ります。



(3) 宿泊や活動内容に対応した保険をかけます。

(4) 宿泊を児童館以外で行う場合は、その施設の予約をします。

(5) 制作に必要な物品を購入して、準備します。



製作の案出して意見を出し合う参加者たち。ここで意見をどう擦り合わせるかがプログラムのポイント。

進め方

1 アイスブレイキング

集まった参加者のつながりを作るため、グループワークを行います。

▶まず名前を紹介しあいます。呼んでほしい名前（ニックネーム）だと心の距離が近くなります。

▶グループ分けをし、「プロジェクトアドベンチャー」などのグループで協力しあえるようなゲームを組み込みます。

※たとえば、「フープ・リレー」はいかがでしょう。グループで円になり手をつなぎます。どこか1か所に大きなフラフープを入れます。「はじめ」の合図で、そのフラフープをどんどん隣に送っていきます。手を離さずにフラフープを1周させ、もとのところまで戻します。グループ同士のタイムアタックです。どうすればフラフープを早く1周させられるのかをグループで話し合いながら、1位を目指します。このように一つの課題に対してそれぞれが意見を出し合い、その意見を尊重し合いながら課題達成のために協力するというゲームです。楽しく体験しながら、今後の活動の関係作りに役立ちます。

2 制作の案出し

今回の制作分野に合わせ、どんな作品にするのかグループで話し合います。

▶ここでしっかりと時間をとり、作品内容と、制作時必要なものをリストアップします。

※ダンスの場合は、どんなジャンルにするのか、まずは曲を選定する。

※演劇の場合は、台本をあらかじめ用意し、読み合わせを行い、配役を決めていく。

3 制作活動

制作に必要な物品が足りなければ買い出しに行きます。役割分担をして、作成をしていきます。

いつまでに仕上げなければいけないかなど、見通しを立てやすいようにスケジュールを共有して実施します。

▶職員は、参加者がスムーズに制作できるようにサポートを行います。また、初めて顔合わせをして一緒に活動するので、一人になっている子どもやグループに入り切れていない子どもが参加しやすいようサポートします。

▶長時間になる場合は、途中で気分転換のゲームやお楽しみのおやつタイムなどを入れて、ホッとできる時間を作ることでその後の結束力や集中力が高まります。効果的に入れるとよいでしょう。

※ダンスの場合は、各グループに分かれてそれぞれダンスを作っていきます。曲の区切りごとで、お互いのダンスを見せあい、よいところを組み合わせながら一つのダンスを作り上げていきます。全体の構成ができたなら再びグループに分かれ細かな動きなどをそれぞれで練習します。最後の仕上げは全体で合わせて練習をしていきます。

※演劇の場合は、全体の流れがわかるように大まかに最後まで通していき、全体の流れがつかめたところで、細かな演出をしていきます。そのとき、ビデオやタブレットなどで撮影をし、演技を客観的に見ながらお互いの意見をだしあい作り上げていきます。



作品の素材を選び中



道具の使い方を教えてもらっているところ

4 できあがった作品をお互いに説明する発表会を行います。

▶発表の場には、制作者以外の参加者がいるとよりやりがいや達成感を覚えることがあります。しかしながら、本プログラムの目的は、集まった子どもたちが制作過程でお互いに刺激を与え合うことにあります。時間が足りないなどの場合は、制作者以外の参加者を入れての発表の場を無理に設ける必要はありません。



木を使ったアート作品制作中



発表会で完成した作品の説明

タイムスケジュール (案)

	1日目	2日目
7:00		起床・朝食 (パン、スープ、サラダ)
8:00		荷物整理・清掃・自由時間
9:00		グループ制作③
10:00	集合・受付 開会式・オリエンテーション アイスブレイキング	おやつタイム グループ制作④
11:00	グループ制作話し合い①	
12:00	昼食 (弁当)	昼食 (弁当)
13:00	グループ制作話し合い②	制作仕上げ・発表打ち合わせ
14:00		グループ発表
15:00	おやつタイム グループ制作①・買い出し	ふりかえり
16:00		閉会式・解散
17:00	各自部屋へ・自由時間	
18:00	夕食 (バーベキュー)	
19:00	グループ制作②	
20:00		
21:00	入浴 (~ 22:00)・自由時間	
22:00		
22:30	消灯・就寝	

ちよこっと

アドバイス

- 本プログラムは、グループで一つの制作に取り組むことを子どもたちに考えてもらうことで、自分の意見と周りの意見をどう擦り合わせていくかを学ぶ場でもあります。このため、職員の声掛けが重要になります。職員でなくボランティアスタッフでも各グループに1名の大人の補助があると、グループで協力し合う場をうまく仲介することができます。
- 子どもたちの自由な発想を見守り、大人は子ども同士が伝えきれないニュアンスや意味合いを分かり易く伝え、子ども同士が理解しあえるようサポートすることが大切です。意思決定するのは子どもであり、大人の顔色を窺ってしまうような関わり方をしないように気を付けなければなりません。あくまでも大人は影に徹するのが鉄則です。
- 一泊のプログラムとなるとテント設営や野外炊事など欲張って企画しがちです。あくまでも制作が目的ですので、子どもの作業の量などを考慮して負担感の多いプログラムは避けましょう。制作に集中できるようお弁当やレストランの利用、宿泊棟の利用などもよいでしょう。



ポイント

子どもの主体性

- 意見を出しやすい雰囲気をグループワークやゲームなどを通じて作ることが大事です。
- 話し合いを始める前に、否定的な意見ではなく建設的な意見を出すこと、前向きに取り組んで行くことをみんなで確認しましょう。
- 困ったことや悩むことがあれば、大人に相談するように伝えます。子どもたちの力になれることを伝え安心感を持ってもらいましょう。

合理的配慮

- 宿泊が伴うと様々な性に対する配慮が必要になってきます。着替えや入浴などあたりまえのことをあたりまえと思わず、男女の区別だけでなく LGBTQ のいかなる子どもに対しても受け入れ可能な準備と心構えをしておく必要があります。

安全への配慮

- 宿泊するということは生活面も十分に配慮する必要があります。保護者から気を付けることを聞き取りましょう。事前に緊急連絡先を聞いておくことや、アレルギーや薬についても確認しておく必要があります。

※職員は配慮すべきことを名簿に記載し、すべて把握しておく必要がありますが、各グループにサポートで入る大人へは、各グループの情報に限定し、配慮事項として口頭で伝えるとよいでしょう。紙媒体で渡す場合は、個人情報保護法の観点から、事業終了後、回収する必要があります。また、配慮する事項で、一緒に活動するグループに伝えたほうがより安全が図られる場合、本人の了承を得て、グループへ情報公開することがあります。

えひめ愛顔の子ども芸術祭 2018

創作合宿・創作ワークショップ

創作合宿 日程表・カリキュラム

※スケジュール等は都合により変更になることがあります。

	6:30	9:00	12:00	13:00	13:30	14:00	17:00	18:00	19:00	20:30	22:30
8/3(金)				受付	開会式	オリエンテーション 話し合い	夕べの楽しい 夕食	制作準備	入浴	就寝	
8/4(土)	起床・朝食	制作	昼食		制作		夕食懇談会(BBQ)	制作準備	入浴	就寝	
8/5(日)	起床・朝食	制作	昼食		制作		閉会式				

参加申込書

太枠内をご記入ください

申込日 平成 年 月 日

参加希望	参加したいイベント(両方参加可)に✓をご記入ください。 8/4(土)5(日)ワークショップは実施いたしません。		<input type="checkbox"/> 創作合宿		<input type="checkbox"/> 創作ワークショップ	
フリガナ			性別	血液型	生年月日	
氏名			男・女	型	平成 年 月 日	年齢 才
住所	〒 -					
電話番号			携帯電話 (本人・保護者)			
緊急連絡先			F A X			
携帯メール (本人・保護者)			PCメール (本人・保護者)			
学校名			学年			
教員引率の有無	有 ・ 無 [引率者氏名]					
保護者氏名 (保護者自筆)	印 ※参加には保護者の同意が必要です。					
趣味・特技			個性・性格など			
病気・ケガについて (持病などの既往歴) 合宿中に配慮が必要と思われることなどについて			アレルギーについて(例:金属、ゴム、小麦粉 など) アレルギーの慣習などで禁止または避止飲食物について			
合宿に向けて意気込み						

※ご記入いただいた情報は、「えひめ愛顔の子ども芸術祭2018」のみに使用し、その他の目的には使用しません。(法令により定められた場合を除く)

お申し込み先 えひめこどもの城

[えひめ愛顔の子ども芸術祭2018 担当: 敷村・上木]

住所 〒791-1135 愛媛県松山市西野町乙108番地1
電話 089-963-3300 FAX | 089-963-4990
mail top@i-kodomo.jp 【申込曜日】平成30年6月30日(土)必着

【事務局記入欄】 ※記入しないでください	受付日	平成 年 月 日	
備考			
	受付者		

- 子どもたちの自主性に任せますが、活動時に事故が起きないように見守ることが必要です。



松山市北条児童センター

小型児童館での試行による気づきやアレンジ方法について

アート創作デイキャンプとして当館では、小学1年生から高校1年生と大人、ボランティアスタッフ合計18名で、『アニメイム』（“アニメーション”と“パントマイム”からの造語で、身近にある単純なものを使って、みんなの知っている前で空間に絵を描いていく演劇表現技法）に挑戦しました。

実質5時間という限られた時間の中で、ウレタンスティックを使用したウォーミングアップに始まり、スイミーを題材とした表現作品の練習を経て、最後に来館者の前で発表をしました。異年齢集団の活動の中で、年長児童が中心となって、配役や台詞など年齢に応じた役割の分担をしたり、ウレタンスティックを組み合わせ作品に登場する海の生き物を作ったりする姿も見られました。また、活動の様子を写真や動画などの記録に残すことによって、自分自身を客観的に振り返ることもできたという感想もありました。

プログラムを通じて、子どもたちは達成感や充実感、自己肯定感を高めることができました。また、子どもたち自身が主体性を持って取り組んだことで、限られた時間内での作品づくりができたということに、可能性を無限に感じることができました。

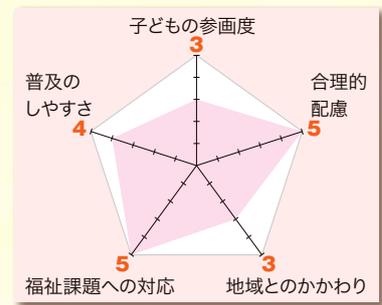
「表現」というと苦手意識や、抵抗を感じたりする人も多いかもしれませんが、直接演じるのではなく、道具を使用することでそのような感覚も薄まっていたようでした。



もくもくひろば

▶ 保護者相互の交流を促進する場づくり

木のおもちゃのぬくもりや音のやさしさにつつまれたリラックスできる時間や空間を用意します。遊ぶ子どもを介して保護者相互の交流を促し、職員も関わり気軽に子育ての相談ができます。子育てのストレスを少しでも軽減し福祉課題を初期に発見できるプログラムです。



ねらい

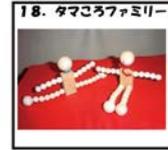
- ① 「もくもくひろば」で出す木のおもちゃは、日常的に使えるおもちゃとは別にし、その時にしか使えない特別なおもちゃとして提供すると参加意欲が増します。
※その時だけの特別なおもちゃは、数点でよいと思います。いつもとは違う遊びができるということが一つの魅力になります。
- ② 木のおもちゃに触れることが大切な発達段階の子どもに、木のおもちゃで遊び、触れることで、木のぬくもりや音の優しさなど五感を通じて感じ、楽しみ、手と目の協応など健やかな神経の発達を促します。
- ③ 木のおもちゃを様々に組み合わせて遊び、創造性を豊かにします。
- ④ 保護者も楽しく遊ぶ子どもたちを見守りながら、ぬくもりのある木のおもちゃに癒されます。心がリラックスするとともに、保護者同士の横のつながりを作っていくことができます。
- ⑤ 子どもを通して遊びながら保護者と職員が交流することで、気軽に子育ての相談をしやすい雰囲気をつくれます。
- ⑥ 職員は、子どもが遊ぶ姿や保護者が子どもに関わる姿を見ることで、発達の遅れや育児環境などに気づき、早期対応をすることができます。

実施条件

対象年齢	幼児とその保護者
参加する人数の目安	15組～20組
必要なスタッフ数	2～3名（広さにもよる）
設備／環境	明るく落ち着ける環境、オープンフロア
実施時期	いつでも
備品／道具	木のおもちゃ、絵本など

初期投資 約300,000円（主に木のおもちゃ）

総予算



事前準備

(1) 木のおもちゃを選定して購入します。

※対象は幼児親子ですが、0歳～3歳の子ども対象で選ぶとよいでしょう。音が出たり、転がしたり、ひっぱったり、たたいたり、また、おままごとができたり、組み合わせたりできる木のおもちゃがおすすめです。

(2) 長く滞在できるように、ウレタンマットや絨毯、冷暖房などゆっくり座って遊べるような環境づくりをします。

(3) 相談事業を行うことのできるベテラン職員や、保健師さんを手配しておきます。

(4) 周知チラシを作成し、対象者に配布します。

※ 広く周知して参加者を集めますが、気になる親子へは個別に声掛けをして参加を促します。



進め方

- 1 子どもも保護者もリラックスできるように、部屋の明るさや温度などを最適な状態にしておく。
- 2 木のおもちゃを子どもたちが遊びやすいように、また保護者が見守りしやすいように配置します。
 - ・親子が座っておもちゃで遊び、隣の人と会話がしやすい配置にするとよいでしょう。約1m間隔で配置します。また、プルトイがある場合は、子どもたちが歩き回れるほどのスペースを用意しておくといでしょう。

- 3 小さなお子さんのいる親は、お出かけの準備が忙しく、開始時間に参加者みんなが揃うということはなかなかありません。ある程度の人数が揃うまで自由遊びをしながら待ってもらいましょう。揃ったらみんなで挨拶をし、手遊びや歌遊びなどをして親子の触れ合いを促し、気持ちをほぐします。
- 4 ゆっくりと過ごしてもらえるように1時間から2時間の自由遊びの時間を設ける。
- ・この自由時間が大事です。職員は、参加者全員に声掛けするように努め、親子とよりよい関係を作っていきます。
 - ・また、親同士の関係作りも行いましょう。お隣の方と会話がはずむよう職員で間を取り持ちながら子どもたちの遊びを見守るとよいでしょう。会話がはずめば、子どもの話題にもなり、先輩ママと後輩ママで子育ての情報交換や悩み相談ができます。
- 5 最後に手遊びや、絵本やパネルシアターなどをして終わりの雰囲気を作ると区切りができてよいでしょう。

プログラム進行（案）

9：30	セッティング（環境を整える・おもちゃを配置する）
10：00	受付（参加者氏名記入、子どもは名札をつける） 自由遊び
10：20	人数が集まったら、挨拶をし、手遊びや歌遊びで楽しみます。 保健師さんが来てくれていたら紹介をします。
10：35	自由遊び
11：45	絵本やパネルシアター
12：00	終わりの手遊び、挨拶 片付け、職員の情報交換

ちょこっと

アドバイス

- BGMはあってもなくても構いません。おもちゃで遊ぶときの木のコンコンという音がBGMになります。季節によって小鳥のさえずりや葉っぱの揺れる音が聞こえるようなら、窓をあけて自然の音を楽しめばいっそうリラックスできるでしょう。
- 関わりの中で気づいた福祉的課題があれば、児童館内の職員で課題を共有し、今後の対応について十分に検討し、専門機関と連携して適切に対応していきましょう。
- 相談の内容次第では関係機関につなぐことも必要となります。しかしその一方で、保護者家庭の個人情報としての秘密を守ることも大切ですし、相談してくれた保護者との信頼関係も守らねばなりませんから、相談内容については慎重に扱うようこころがけましょう。
- 何よりも遊びとの関わりの中で、児童館での普段の様子との違いを見つけることで、早期に発見・対応することができます。子どもと保護者によく関わり、観察して敏感に察知することが大切です。



ポイント

子どもの主体性

- 魅力的な木のおもちゃを用意し、長時間楽しめる環境づくりをします。
- 一つひとつの木目が違ったり、匂いが違ったりすることにすぐには気づかないかもしれませんが、何度も遊ぶ中で、感じたり気づいたり発見することがあります。『知る』のではなく『感じる』ということが大切なのです。

合理的配慮

- こだわりが強く、一つのおもちゃを取り合うことがあります。その時は子どもと子どもの間に入り、「1回遊んだら〇〇ちゃんに渡してあげようね。」など、決まりを作り、子ども同士が納得して譲り合えるよう声掛けをします。または、他のおもちゃに興味を持ちそうであれば、誘導することもよいでしょう。

安全への配慮

- 片付けの時に、木のおもちゃのメンテナンスを行います。ささくれがあればヤスリをかけたり、口に入れることも多いので消毒してから片付けたりなどです。
- 丸いおもちゃや小さな部品など誤飲の恐れがあるものは貸し出しにし、保護者に目を離さないように声掛けを行うなど、おもちゃと年齢によって使えるおもちゃの選択や遊び方について柔軟に対応します。

発達に応じた支援

- 職員はおもちゃの遊び方について十分に理解し、一人ひとりの子どもに合わせた遊び方を紹介できるようにします。
- 指を使い、音を聴き、匂いを嗅ぐといった五感を使うような遊びのきっかけづくりを、意識的にすることで心身の健やかな発達を促します

福祉課題

- 遊びを通して子どもと保護者に関わることにより、発達の遅れや、虐待、育児ノイローゼなど、さまざまな課題を早期発見、早期対応することが可能となります。もちろん、そのためには職員に観察力と洞察力が求められることは言うまでもありません。



大洲市徳森児童センター

小型児童館での試行による気づきやアレンジ方法について

大型児童館から木のおもちゃをたくさんお借りして2回、児童センターの木のおもちゃで小さい規模で1回、計3回実施しました。普段クラブに参加している親子のうち、約20組の参加が毎回あり、母達の興味の深さも感じました。1回目は、木のおもちゃでどう遊んだら良いのか…少し親子で戸惑っている雰囲気もありましたが、回を重ねるごとに子ども達も好きなおもちゃを見つけ、遊びも深まり、母達もそんな空間でとてもリラックスして会話も弾んでいきました。また、乳幼児親子だけでなく、一人でやって来た小学生や、遊びに迷っているときなど、職員から木のおもちゃで誘いかけると輪が広がったりすることもあり、コミュニケーションの手段としても活躍しています。木のおもちゃを通してゆったりとした心が豊かな時間を過ごすことができました。





厚生労働省委託事業
「児童館等における遊びのプログラム等の全国的な普及を図るための調査研究」



**児童館等における
遊びのプログラム実践マニュアル**

2019年3月



発行

一般財団法人 **児童健全育成推進財団**