

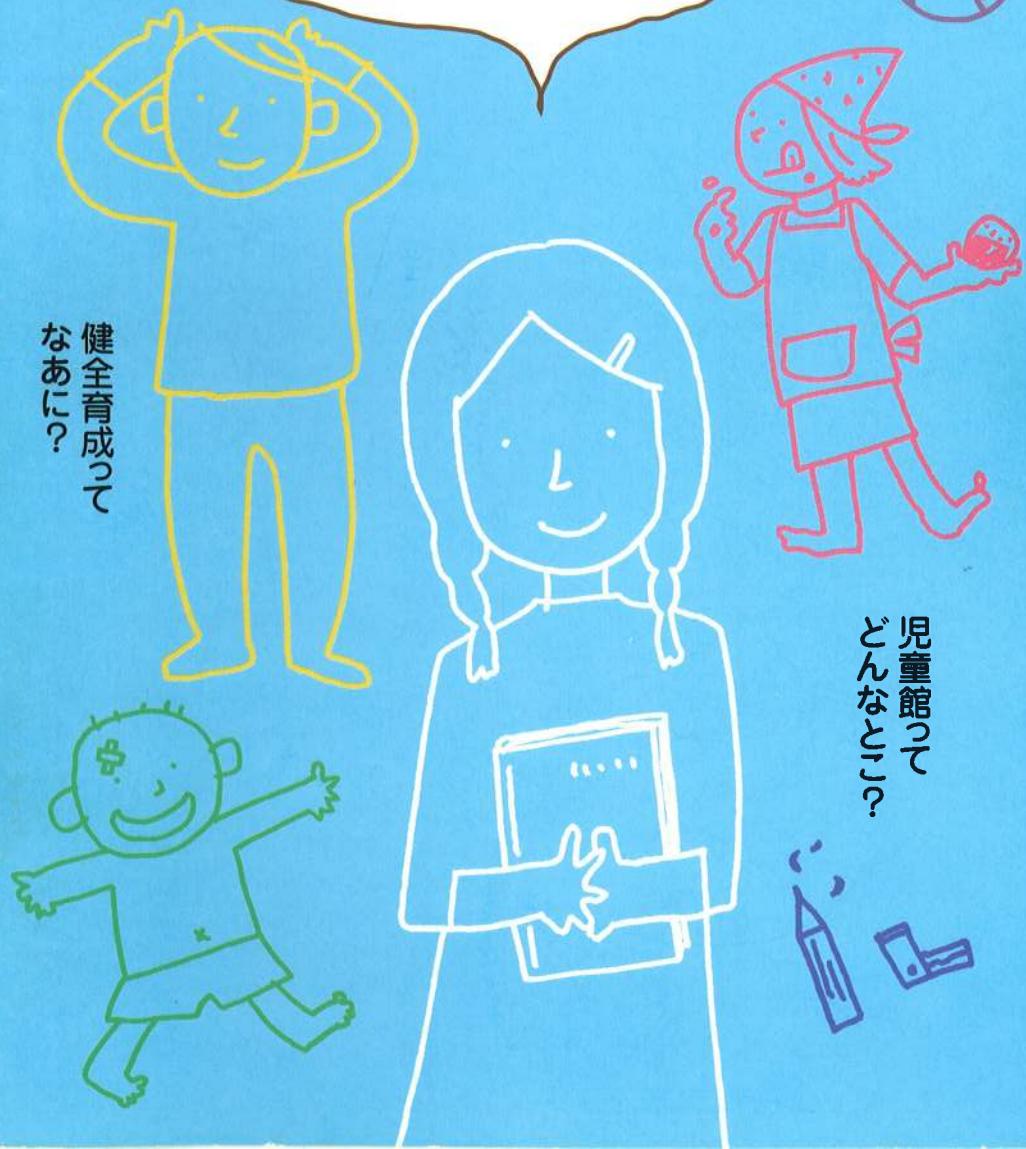
いわて児童館テキスト
vol. 1
平成18年3月発行



イラスト(表紙を除く) Rie fujii

いわて児童館 テキスト vol. 1

健全育成って
なあに?



児童館って
どんなところ?

I 児童健全育成ってなあに

1) 豊かな子育ちと地域支援の必要性	1
2) こども観ってなあに?	2
3) 子どもの第3の居場所になるために	3

II 児童館ってどんなとこなの

1) 法的根拠を知っておこう	4
2) 児童館ってただ子どもを遊ばせるところなの?	5
3) 児童厚生員に求められること	5

III 毎日どんなことやっているの

1) 子どもの森の場合	8
2) 盛岡市立河北児童センターの場合	9

IV どんな遊びをしようかな

1) 子どもの森の考え方	10
2) 子どもには見えないこんな意図、あんなねらい	
① 心とからだを解き放つ「劇あそび」	12
② 心とからだを解き放つ「わらべうたであそぼ」	15
③ アートとコミュニケーション「世界でひとつの万華鏡づくり」	18
3) 遊びのヒント集	
① のぼるくん	21
② ブーメラン	22
③ ヒューヒューふえ	23
④ パクパク人形	24
⑤ まわるくん	25
⑥ くるくるとり	26
⑦ 和の心	27
⑧ 1コマ劇場	28
⑨ バースデイチェーン	29
⑩ 叫んで同じ仲間づくり	30
⑪ 川の岸の水車	31

V 付録

いわて子どもの森ワークショップ鉄則10	32
---------------------	----

VI あとがき

33

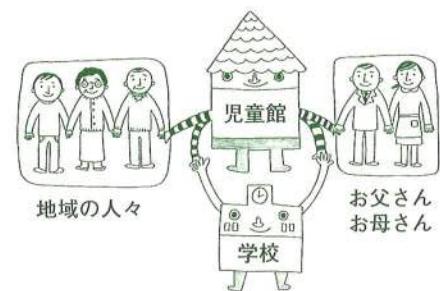
I 児童健全育成ってなあに**1) 豊かな子育ちと地域支援の必要性**

子育てのことじゃないの、よく聞かれたりしますが、ここ子どもの森では、子ども自身がものごとに出会ったときに何をどうするか、先が見えなくても子ども自分が何を選んで前に踏み出すかを最も大切にしています。「生きる力」の源には、理屈ぬきで、〇〇〇が大好き!という子ども自身の実感が含まれています(それぞれの大好きはみな同じではないですね)。こうした意味を含めて、あえて「子育ち」ということばを使っているのです。子育ちとは、自らが生きようとする力であり、それは自分が伸びようとする選択的、主体的な力にほかなりません。子どもの内側からあふれ出す感情や感覚を、のびのびと外に開放する中で、肯定的な感情を育んでほしいと思うのです。

**なぜ、いま、
地域支援が必要なの?**

かつて私たちが子どもだった頃、地域の中には原っぱや空き地がどこにもありました。山や川や田畠で遊びをおぼえました。でも今になって思うと、どこかで必ずおとなの眼差しが子どもたちを守ってくれていた!?。「あぶねえぞ」「なにやってんだ」と怒られたこともたびたび。そうやって話しかけてくるおせっかいなおじさんやおばさんがいたのです。地域社会の支えがあってこそ、子どもたちは、ケンカのやり方も仲直りの仕方も、ルールも、おとのだらしないところもステキなところも、みんなみんな学んだのです。

地域の教育力がいま、弱体化しています。人と人のつながりをまだ色濃く残す岩手でも、共同体が壊れてきて、家族の孤立化が進んでいることは抗えない事実です。子どものいじめ、不登校、ひきこもり問題など、子どもを取り巻く環境が大きく変容する中で、地域の再生がどうすれば図れるのか。子どもの地域教育を活発なものへと変えていくために、地域の中の子どもに関わる児童館が、人と人の「つなぎ手」となること。地域の中で断ち切れた関係をつなぎ直す役割が求められているのです。児童厚生員のみなさん、ここはひとつ、現代のおせっかいなおじさん、おばさん(お兄さん、お姉さん)になろうじゃありませんか。

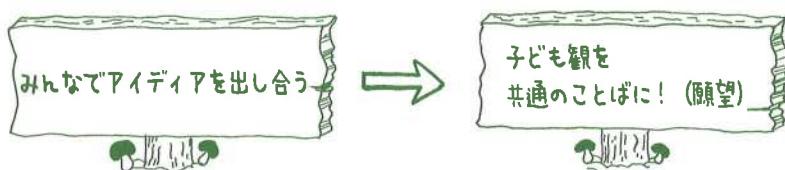


2) 子ども観ってなあに？

私たちが「子ども観」をもつことの意味

聞きなれないことばとお感じになるかもしれません、要は、どういう子どもに育ってほしいかということ。児童館は学校とは違うのだから、いわゆるよい子の養成に取り組む必要はないですね。つまり、「評価をしないところ」ということだけははっきりと肝に銘じておかなければならぬと思うのです。学校は評価をするところ、これは悪い意味ではなくてそうでないと学校たり得ない。でも、児童館は同じじゃあないはず。ほっと息抜ける子どもたちの居場所なのです。

みんなの児童館ではどんな子どもたちに育ってほしいですか。



子どもの森の場合「のんびり、ゆっくり、ぽけーっとしようよ」というメッセージに凝縮

絵本作家の五味太郎さんが、ふたつのよい子像についてとても面白い言い方をしているので以下に引用してみます。児童館でいうよい子ってどっち？

大人の言うことは素直にきいて、決められたことはきちんと守り、出された問題にはうまく答え、与えられた仕事はだまつてやる。
決してさぼったり、ごまかしたりはしない。
それが「かしこい頭とじょうぶな体」のよい子です。

言われたことの意味をたしかめ、決められたことの内容を考え、
必要があれば問題をとき、自分のために楽しい仕事をさがし出し、
やるときはやるし、さぼりたいときはすぐさばる。
これが「じょうぶな頭とかしこい体」を持った、これもまたよい子です

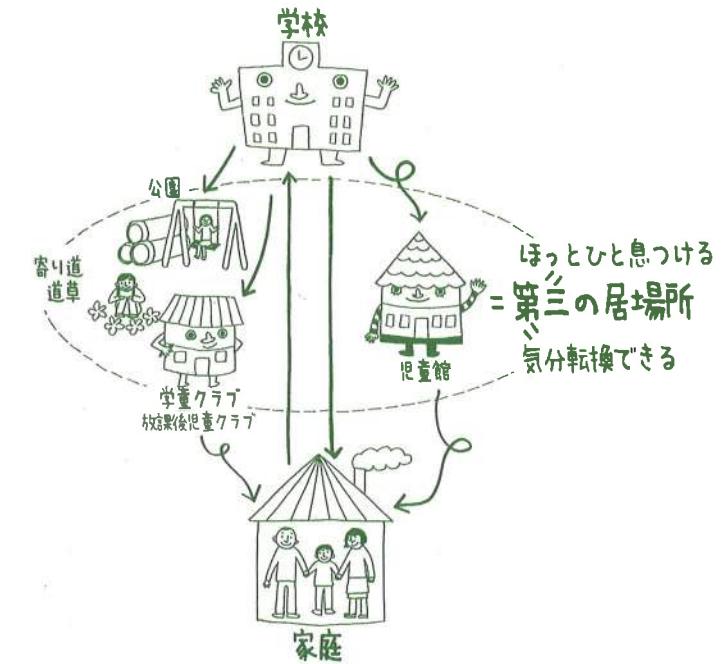
引用：五味太郎著 「じょうぶな頭とかしこい体になるために」

3) 子どもの第3の居場所になるために

児童館＝第3の居場所づくりは、今後ますます重要な存在になります。

近年、子どもに関わる不幸な事件が相次ぐ中で、地域の中での安全・安心な子どもの遊び場、居場所をどう確保するかが問題となっています。

第1の居場所は、家庭。そして第2は学校。その中間的存在として、親の目や先生の目にふれない、仲間と遊んだり語り合ったりできる自由なたまり場として、児童館や放課後児童クラブ、学童クラブの存在が、いかに重要なものなのか。それは先述したとおり、子どもが心からだを解放できる場所として、かつて存在した地域の中の山や川や田畠、原っぱなどが果たした役割と近いものがあるからなのです。



児童館＝子どもたちが心とからだを開放できる場。あたたかい居場所
・なによりも居心地の良い
・いつまでもそこにいたくなる
・何度もまた来たくなる

児童館ってどんなとこなの

1)法的根拠を知っておこう

児童館とは、「児童に健全な遊びを与えて、その健康を増進し、又は情操をゆたかにすることを目的とする施設」として、児童福祉法（昭和22年12月12日法律第164号）第40条に規定されています。

そもそも児童福祉法の目的は、「すべて国民は、児童が心身ともに健やかに生まれ、且つ、育成されるよう努めなければならない」ことを規定し（同第1条）、「国及び地方公共団体は、児童の保護者とともに、児童を心身ともに健やかに育成する責任を負う」としています（同第2条）。

ここでいう児童とは1歳未満の乳児から18歳未満の少年までを指し（同法第4条）、児童館は児童福祉施設の一つとして位置づけられています（同法第7条）。

また、児童館における遊びは、児童福祉施設最低基準（昭和23年12月29日厚生省令第63号）第39条において、児童の自主性、社会性及び創造性を高めるものであるよう定められています。

規定をみれば、0才～18才までの子どもを対象に、地域の中で子どもの健全育成に関する総合的機能を有する施設であることが、児童館の本質であるとわかります。

（児童館も保育型、健全育成型があるので、機能的に若干異なる部分もあります）

戦後の創生期にあって、すでに子どもたちの「自主性」、「社会性」、「創造性」を高めることが謳われていた事実に、私たちは今まさに注目してみる必要があるのです。

【参考データ：全国の児童館】

厚生労働省「社会福祉施設等調査報告」参照

[設置状況] 4,673箇所（平成15年10月1日現在）
うち岩手県内 134箇所（平成17年4月1日現在）

[運営主体別数]
公営 3,210箇所 民営 1,463箇所

[施設種別数]
小型児童館 2,870箇所 児童センター 1,643箇所
大型児童館 22箇所 その他の児童館 139箇所

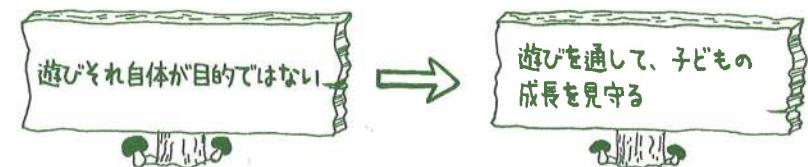
[実施主体]
都道府県、指定都市、市町村、社会福祉法人等

2)児童館ってただ子どもを遊ばせるところなの？

「子どもをただで遊ばせてくれるだけの場所なんじゃないの」「遊んでるだけでいいですね」と思ってる方がいるとすれば、それは誤解です。児童館の設立目的は、遊びを通して子どもの成育、つまり心とからだのすこやかな発達をサポートすることにあります。遊びはあくまでツールであり、方法に過ぎません。その背景となる目的も意図もあるのです。（子どもたちにそれがわかつてしまったらネタバレですね）

IV.どんな遊びをしようかな参考

どうすれば、子どもたちがいきいきと自分を開放でき、友だちといっしょに楽しく遊ぶことが出来るのか。そういう環境を保障し、子どもをサポートする場所が児童館なのです。子どもたちを取りまくおとなの方々、お父さんお母さんや学校の先生方に、私たちの意図を具体的な活動を通してわかりやすく説明して理解を得ることも必要です。

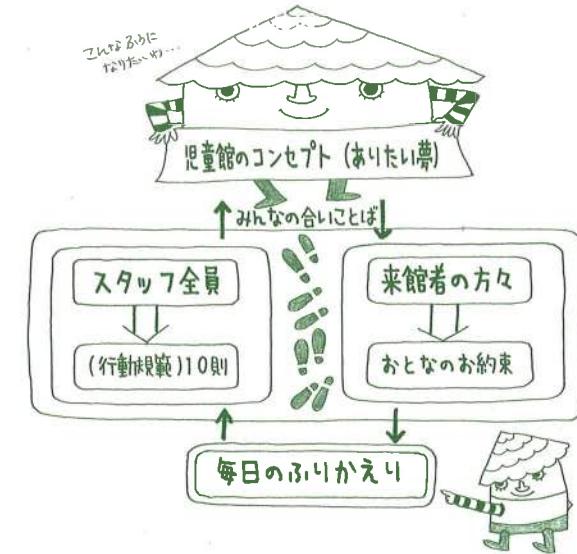


3)児童厚生員に求められること

児童館には、通常、館長、主任児童厚生員とともに、児童厚生員と呼ばれる子どもの遊びをサポートする専門スタッフがいます。子どもの森では、プレーリーダーと呼んでいます。次頁に掲げたのは、子どもの森で実際使っている「子どもの森10則」（行動指針）です。どんなことを大事にして毎日の日常を子どもたちと関わっていくのかを、私たちは実際に言葉にして掲げています。迷ったときに振り返る原点となる指針は、どの児童館にとっても大切なものです。あなたの児童館でも自分たちの10則を創って掲げてみてはどうですか？

いわて子どもの森 10則

- 朝の第一声から仕事が始まります。気持ちよく、元気に入ってこよう。
(自分の気持ちの持ち方ひとつで、ひとの印象は大きく変わります)
- しぜんに生まれる私たちの笑顔が子どもの森の原点です。
(つくり笑顔ではなく、自分の内側から湧いてくるもの)
- 意識して自分が思うよりも一步前に。お客様に近い距離で対応しよう。
受け答えは、大きく、明るく、ていねいに。想像以上に声は人をあらわします。
(電話対応、受付対応、遊具対応、ぜんぶ)
- すべてのサービスの受け手は、こどもたちであることを忘れずに。
(おとなではない。肩書きではない。理屈ではない。)
- わかったつもりでも、念には念を。コミュニケーションは密に取り合おう。
(何度も繰り返し、直接、当事者同士でことばで確認を。文字でのメモも)
- ここは変わり続けていくミュージアムです。私たちのまなびや成長がなければ館の成長もあり得ません。
- 失敗は成功のもと。完璧を求めず、失敗の中から小さな成功を積み上げていこう。
(頭ではわかっているつもりでも、意外にかたちに縛られているものです)
- 子どもの森は「健全育成」を通して、「子どもたちの生きる力」を育む児童館です。
すべてのプログラムにはそのための意図や狙いがあります。
そこが遊園地との根本的な違いだと心してください。
- ユニフォームを着たら、派遣も、ボランティアも、お掃除の仕事も、レストランの仕事も、みんな同じ子どもの森のサービス・スタッフとして見られています。全員で支えあっています。
- 常に、どんな時でも好奇心を忘れないこと。あきらめないこと。これがすべてです。
結果はあとからついてきます。



いわて子どもの森 みんなの合いことは

- 事故は自分の責任。自分の判断で自由にあそぼう（自由にあそんでもらうために、できるだけ制約を加えないことにしています）
- ごみは出さずに自分で持ち帰ろう
- わからないことはスタッフのお兄さん、お姉さんにどんどん聞こう

いわて子どもの森 おとなのお約束

- まず、子どもの話に耳を傾けること
- 早くしなさいと、むやみにせかさないこと
- あぶないからやめなさいという前に、本当にそうかよく考えること
- 服を汚してもおこらないこと

III 毎日どんなことやっているの

1) 子どもの森の場合（土曜、日曜）

8:30 朝のミーティング
スタッフ全員が顔を揃えて、今日の予定を確認。
お客様を迎えるだけのテンションが私たち
の中でできているか、その調整の場です。
(歌を唄ったり、ストレッチをやったり、ス
タッフのアイスブレークも織りめざしています)

サービスの質に
こだわる

毎日やります！



9:00 開館
正面玄関の黒板にイラストを描くプレー
リーダーのふうちゃん。ほとんど日替わ
りで描いてます！
(来館者へのメッセージを毎日どう伝え
るか。プレーリーダーにとっても、とて
もいいトレーニングになります。)



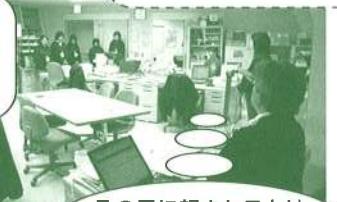
10:00～
ワークショップ
今日はおんちゃんと遠足だ



13:00～15:00
駄菓子屋さん登場
リヤカーで館内どこでも出没します。

15:00～16:30
まんてんハウスのお客様がチェックイン

夕方のミーティングとは別に、
その日のワークショップの振
り返りをプレーリーダーと館
長で夕方にいます。



17:00 閉館
お客様アンケート回収（私たち
のサービスを評価してくれる大
切なデータ）

その日に起きたことは
その日の内に解決を！！

17:15 夕方のミーティング
今日1日をみんなで振り返り確認。
よかったです、悪かったことも共
有します。

2) 盛岡市立河北児童センターの場合

9:00 開館
土曜日や学校の長期休業中は
8:00から開館します。



午前中は主に2、3歳の子どもたちが親と
一緒にやってきます。利用は無料です。



年間22回の幼稚教室を午前中に
行っています。
子ども同士、母親同士のコミュニ
ケーションの場となっています。



男子にはサッカーが、
女子には一輪車が
人気！

日曜日は9:00から18:00まで
開館していますが、児童厚生員は
お休みのため、保護者同伴の自己
責任で利用いただけます。

午後になると学校を終えた小学生がやってきま
す。利用は無料です。
バドミントン、サッカー、一輪車、習字、図工、
囲碁将棋など10の文化体育教室があり、年会
費500円で、複数かけ持ちもできます。



ドッジボール大会、もちつき大会など
桜城児童センターと合同で行うイベン
トもあります。
イベントの企画運営には母親クラブの
サポートが欠かせません！

18:00閉館
子どもの利用は17:00（冬は16:30）
までですが、申し出があれば18:00まで
利用可能です。

センターは地域の大人たちのサ
ークル活動にも利用できます。
(夜は最大21:00まで)

1)子どもの森の考え方—プログラムデザインの背景—

子どもの森で子どもたちを対象に行っているワークショップでは、「プログラム=全体の流れ」のことをいいます。プログラムを構成するひとつひとつの遊びは、「アクティビティ」と呼んで、これらがある意図、目的に沿うかたちでデザインされたものの集成を「プログラム」と呼んでいます。

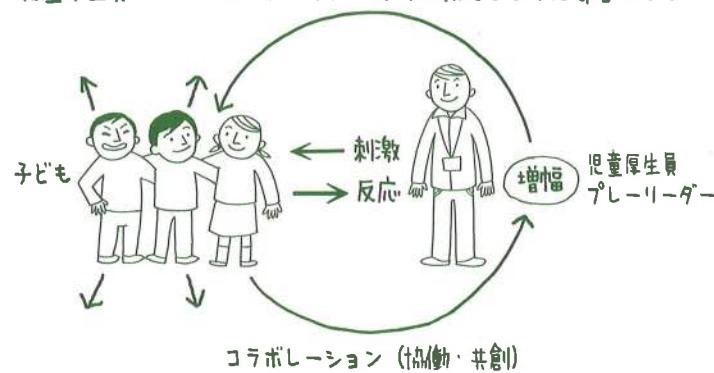
子どもたちが心やからだの緊張や不安を解き放って、いきいきと自分の内側の感情や感覚、イメージが豊かに湧きあがってくる状況はどうしたら創り出せるのでしょうか。

子どもたちとのコラボレーション（協働・協創）のプロセスから生まれてくる楽しさは、ミュージシャンのコンサート LIVEとよく似ています。相互によく響きあう関係が子どもたちとプレーリーダーとの間に成立できるかどうかにかかっているといつてもいいかもしれません。

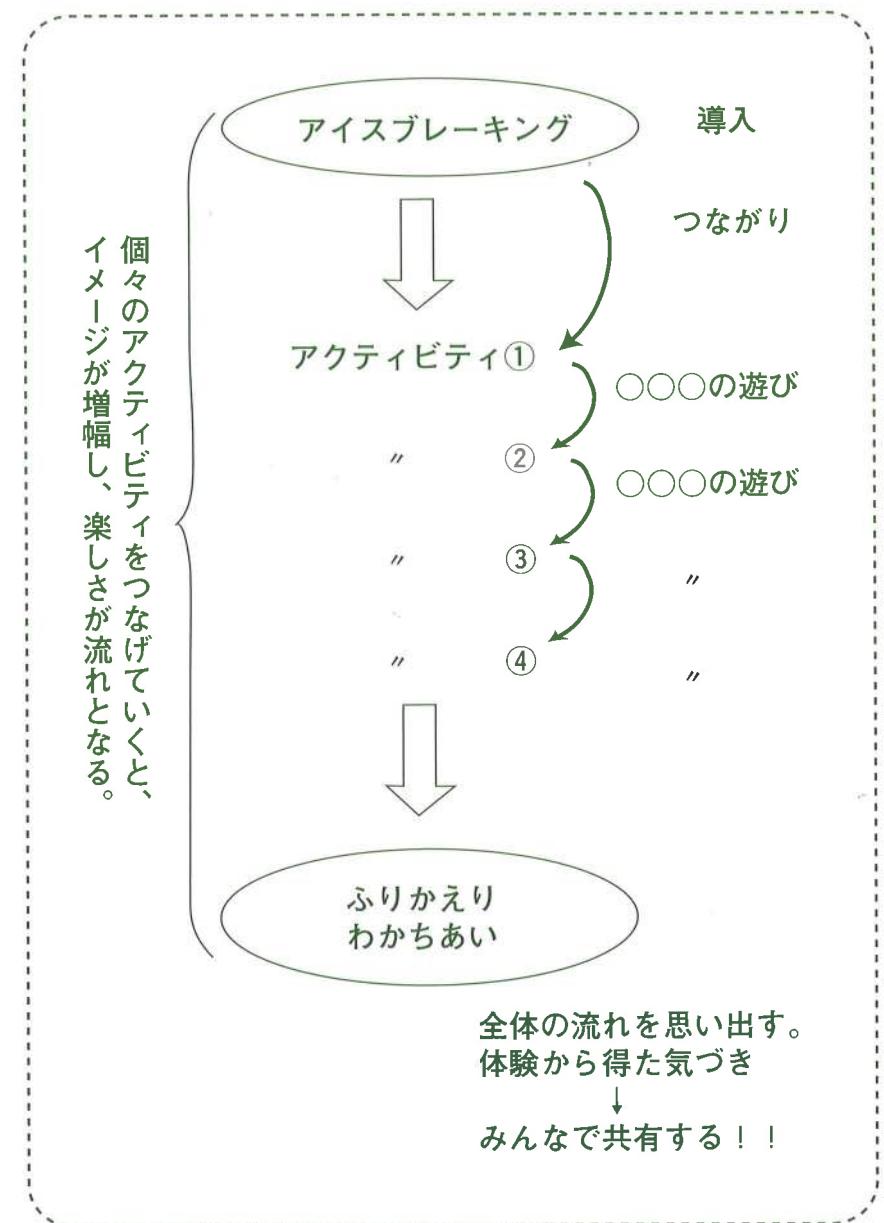
子どもの森の場合、限られた時間の中で行うプログラムである以上、個々のアクティビティの配列にテーマやイメージ上のつながりがないとうまく流れていません。

アイスブレーク（参加者の緊張や不安を氷に例えて、氷をこわすの意）として、小さなゲームを初めて導入として入れて、子どもたちの出会いや関係づくりを促がすことをよくやります。

児童厚生員・プレーリーダーは、一方的に教えさとす指導者ではない



プログラム=全体の流れ



2) 子どもには見えないこんな意図、あんなねらい

① 心とからだを解き放つ

「劇あそび」なってみる、からだで表現する

意図：劇や詩の一説を利用して、からだまるごとの表現を通して、なにかになってみることでイメージと創造を広げ、何にでもなることができることに気づかせたい。

進め方：

1. 子どもたちのからだと心の緊張もゆるめるために、以下のアイスブレークを。

- プレーリーダー（PL）が合図をしたら、自由に歩き出す。自由にどの方向でもよい。合図をしたら、だんだん速く、ついには全力で。相手を擦り抜けるように。ピークまで行ったら、だんだん遅く。しまいにはスローモーションで。
⇒足の裏の踏んだ感じや手や足の重さを感じながらやること



- 二人一組になって、ひとりが相手の頭の上から冷たい水をかけてやる。（水浴びのように）もちろん、かけたつもり。かけられたつもり。
⇒なったつもりで想像のディテールを描けばイメージを共有できる



2. 少しずつ、緊張がほぐれてきたところで、詩の一節の通りにからだで動く。

- はじめに2つ（参加人数が多い時はさらにグループをふやす。）のグループ分けを。宮澤賢治の詩「鳥百態」をPLが読む。
これに合わせて片方のグループの子どもたち群が、ひとりひとり鳥になりきって群れで動いてみる。
⇒片方のグループが観客となって見守ることでいい意味での緊張感が生まれる



- 今度は全員で。谷川俊太郎の詩「ゆっくりゆきちゃん」をPLが読む。
これに合わせてひとりひとりのゆきちゃんが、朝歯を磨いて、パンを食べて、学校へ。
⇒最後にオチがあるので全員でいっぺんにやる。ゆっくりってどんな感じなんだろう。

対象：小学生1年～6年

時間：2時間程度

準備物：

- 「かしわばやしの夜」（宮澤賢治作）のコピー人数分
- 肌ざわりのよい布ややわらかいもの、鳴り物など。

3. さあここから本日のメインの創作り。4つのグループ分け（各6～10名程度）をして、宮澤賢治「かしわ林の夜」のコピーを配って作業を説明。

- まず、童話は全部事前に読んでいる必要はないことを言う。ナレーター、各登場人物、情景描写の担当を決めてほしいということ。
- あとで（30分程度）グループごとに場面を演じて発表してもらうこと
⇒ここでのポイントは、光、水、お日様、風などの情景描写もからだで表現すること。布ややわらかいもの、鳴り物など用意しておくと効果的。

4. 本番スタート。舞台を決めて客席位置にみんなで座って、順繰りに。

⇒全部本を読み込む時間がなくてここで初めて全体がつながったりします。本番は真剣に。舞台は一度きり！に賭ける気持ちで。

⇒グループごとに同じ配役でも人が変われば、声も動きもイメージも変わることを体感したい。（その場に流れている空気感は、次のグループにも引き継がれていく。）



5. 最後にふりかえりとわかちあいの時間を。

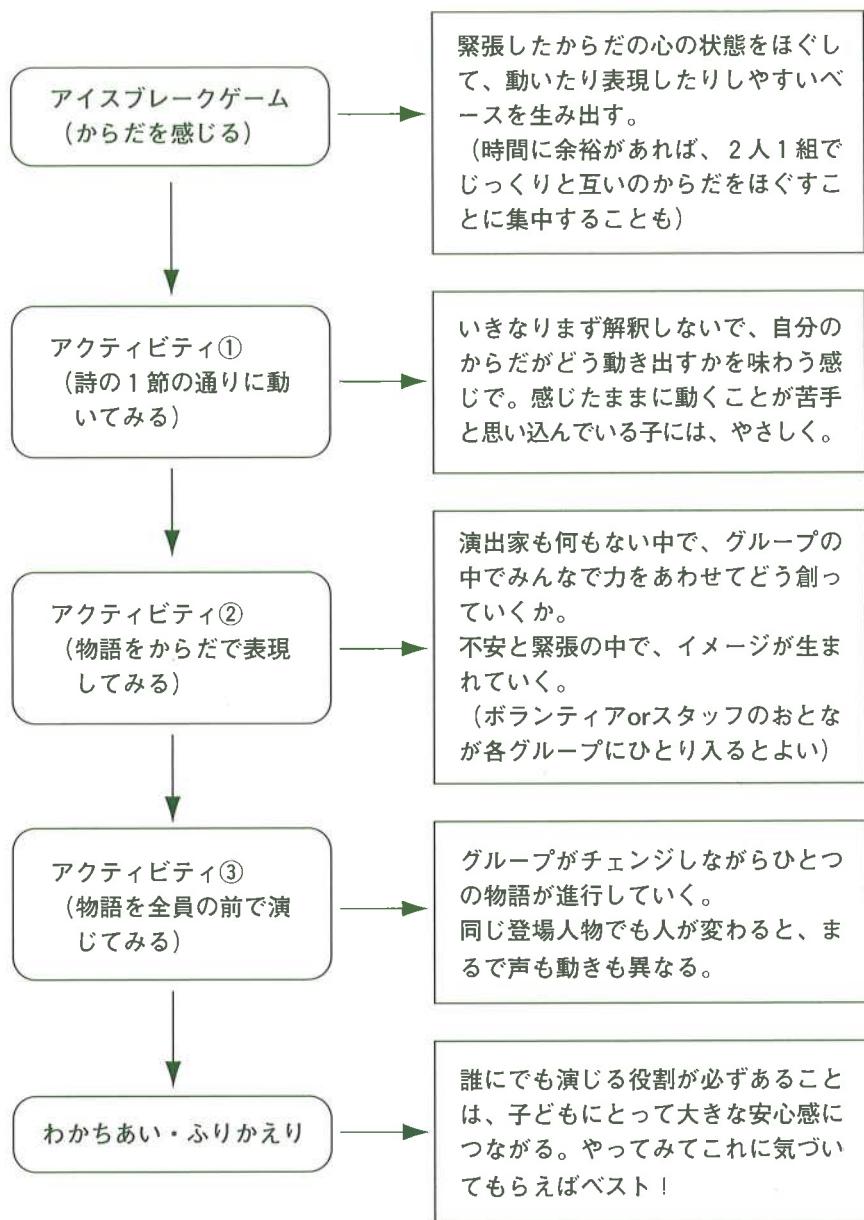
⇒グループごとでも、全体でやってもよい。参加者の感じ方を、評価せずに受け止めながら、多様な角度から光を当てるようPLは心がけたい。



ここがポイント：

- ◎プログラムは、子どもたちそれぞれの緊張や抑圧を徐々にほぐしていくために、3つのパートで構成している。
- ◎からだで表現することに定式はない。自分が感じたものを大切にしてまず動いてみることが大切。ともに支えあう役回りがある。
(こう動きなさい！このカタチで！と指導者が決め付けない。心理分析してからやろうとすると動けなくなることが多い)
- ◎何にでもなってみることができるということが劇づくりの一番の魅力。なってみると、ただ黙読した時とは異なる感覚やイメージ世界が生まれることを気づかせたい。

プログラム全体の流れ（まとめ）



②「心とからだを解き放つ」 「わらべうたであそぼ」

意図：わらべうたには、子育ち・子育ての知恵がいっぱい詰まっている。遊びながら、人と人とのつながりを感じてほしい。また、うたの歌詞や節回しを楽しんでもらいたい。

対象：乳幼児の親子、小学生
時間：30分～1時間程度
準備するもの：
楽器などの鳴りもの（うたに合わせて、鳴らせるようなもの。リズムをとったり、やわらかい雰囲気をつくる。）

進め方：

- はじめに～子どもたちに注目してもらいたいときに使えるあそびを～
⇒「静かにしなさい！」「話を聞きなさい！」と、つい叫んでしまう。こちらが叫べば叫ぶほど、子どもたちは静まる気配なし…。そんな時、あそびうたで自然に自分の世界に引きこみたい。

【おてぶしてぶし】のあそびかた
両手を合わせ軽く握り、中にビー玉などの小物を入れ、唄いながら振る。うたの終わりに、小物を左右どちらかの手に移し、見ている方はそれを当てる。



2. みんなでひとつの輪になる～友だちの顔が見えるあそびを～

⇒いつも一緒に遊ぶ友だちは決まっていても、あそびの中でたくさんの友だちとの関わりが自然に生まれる。グループ分けなどにも使えるあそびうた。

⇒あそびの中で、自分が受け入れられたうれしさや仲間はずれになった時の悲しい気持ちを味わう。

【かわのきしのみすぐるま】のあそびかた
みんなで輪をつくり、うたに合わせて回る。
最後の「1.2.3」を唄い終わったら、「○人づれ」
の○人でグループを作り、残った人はオニに。
次の回で、オニはみんなの輪から抜け、1人で
輪の内側を回る。“一度同じグループになった
人とは組めない”というルールで何度か遊ぶと、
難しくなり盛り上がる。

※楽譜は31ページに載っています。

⇒みんなオニになりたくない。
必死に仲間を集めてグループを作れる。「○さんと一緒に」と
考えるより、先にからだが動くように。



3. 身近なあそびを ～じゃんけんあそび～

⇒ジャンケンで、わらべうたがより身近に。あそび方もわかりやすい。

【いしまつたいまつ】のあそびかた

いしまつ…

じゃんけんのグー（石）

たいまつ…

ひとさし指を立てる
(松明のかたち)

はさみで…

親指を出す

(日本ばさみのかたち)

さんぽん…

中指も出す

おおゆび…

親指をおこして出す

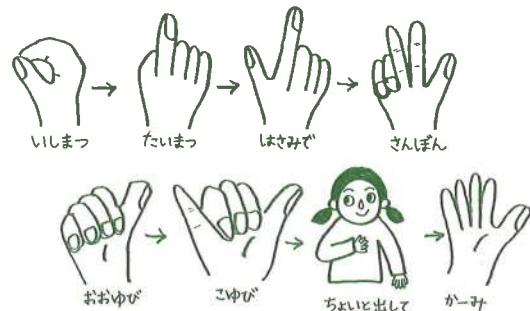
こゆび…

小指もおこして出す

ちょいとだして…手を胸にあてる

かーみ…じゃんけんのバー（紙）を出す

「やんやのいん」のかけ声でじゃんけんをする。あいこの場合は「いのういん」



4. ゆったりとした雰囲気で ~座ってできるあそび～

⇒走り回るあそびの後は、子どもたちの気持

ちは高ぶっている。座ってできるゆった
りしたあそびで、クールダウン。



【とんぼとんぼ】のあそびかた

子どもたちが座っている間を、唄いながら歩く。立てた
指に、とんぼ（モールなどで作る）がとまる。



5. みんないっしょに ～さいごは、全員で盛り上がる鬼ごっこ～

⇒ルールを守らないと仲間に入れてもらえなかつたり、遊び全体がつまらなくなつたり。わらべうたは、ゆつたりした遊びばかりではない。

【こんこんさん】のあそびかた

鬼は輪のまんなかへ。みんなは鬼の周りをまわる。

みんな：こんこんさんあそびましょ

鬼：いま、寝てます。（やりとりはアレンジして）

みんな：こんこんさんあそびましょ

鬼：いま、ご飯を食べています

みんな：なんのおかずで？（ここは決まり文句）

鬼：ヘビの生きたん！ で追いかける。



ここがポイント：

◎静と動のあそびを組み合わせ、全体の流れに緩急をつける。流れに変化があることで全体にリズムが生まれ、子どもたちの集中は持続し、あそびを楽しむことができる。

◎このプログラムに限らず、とくに幼児の場合はトイレ（水飲み）休憩が欠かせない。全員が揃うのを黙って待つのでは、それまでに出来上がった流れが途切れてしまう。「動」の遊び後に休憩を入れ、待つ間に「静」の遊び（“おてぶしてぶし”的なもの）や、人形をつかったおはなしなどを入れて、場をつなぐ。トイレから戻ってきた子が自然に輪に入れるように、子どもたちの休憩時間は、ブレーリーダー（PL）の腕の見せ所！

◎初対面の子同士の場合は、一人ができる遊びから。いきなり集団あそびでは緊張してしまうので、徐々に輪を広げていくイメージで。

③アートとコミュニケーション 「世界でひとつの万華鏡づくり」

対象：小学生～
時間：2時間程度
準備物：20頁参照

意図：普段なにげなく見ているものが、万華鏡を通すといつもと違って見えるおもしろさやふしきさを感じる。また、自分のイメージを万華鏡の小さな世界に凝縮させて表現する楽しさを味わう。

進め方：

1. 万華鏡にちなんだクイズなど、イメージを広げるためのアイスブレークを

《事前準備として》

普段の生活でよく見ているもの（輪ゴム、クリップ、釘など）を万華鏡の具にして、できた模様を写真にしておくとよい。
もしくは、それらを具にした万華鏡を実際に用意しておく。



万華鏡の具は何だろう？写真をクイズ形式で見せる
⇒いつも見ている輪ゴムやクリップのような無機質なもの
でもふしきな模様に。いろいろな視点で「見る」ことを楽しむ。

2. ミラー（3枚）を組み立てて、筒の中に入れる

ミラー3枚を貼って三角形を作り、筒の中へ。ミラーの入った筒をとおして、友達の顔や周りの風景を見る。
⇒とにかく自分の身の回りにあるものはなんでも見る。いつもはゴミになるようなものでも、ふしきな模様をつくり出すことを発見して。

3. ミラー入りの筒をもって、おさんぽへ

筒を持って、あちこちおさんぽ。掲示物、置物、草花、室内でも外でも、いつも過ごしている場所を歩いて見る。
⇒じっと座ったままの制作ではなく、動きまわり新たな視点で「見る」ことで、イメージがより広がる。プレーリーダー（PL）は子どもたちの“おもしろい”“きれい”的感覚を大切にして、さらに引き出していくよう言葉かけを。



4. いよいよ万華鏡づくり開始

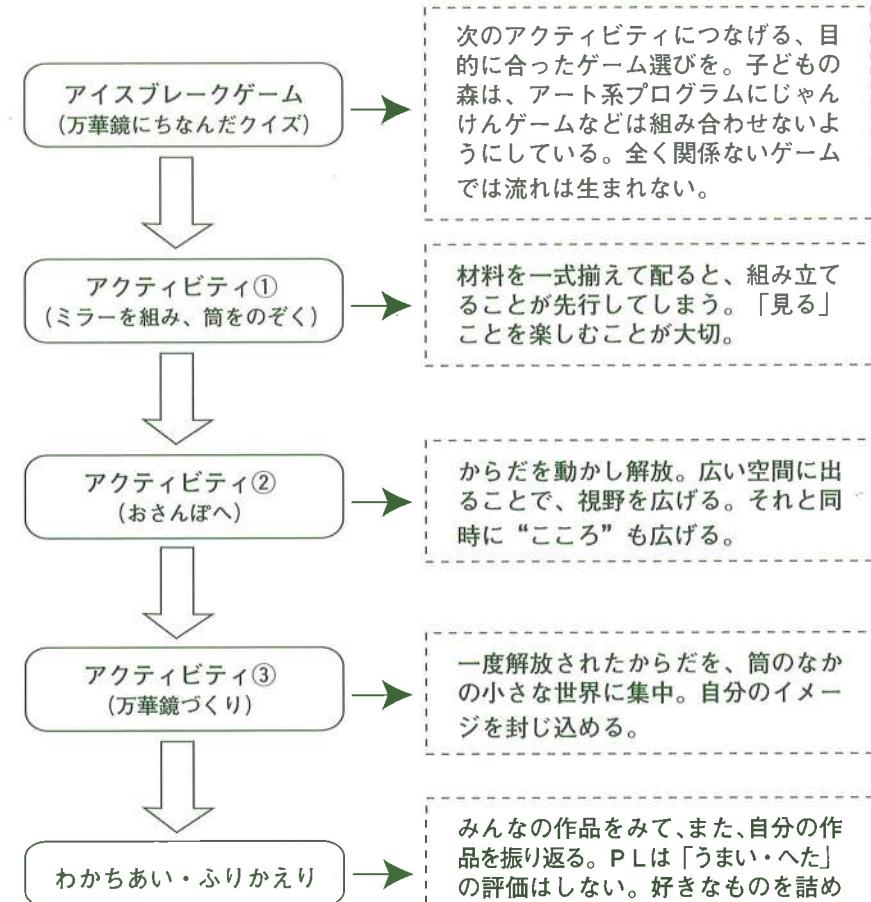
① つくり始める前に、だいたいの万華鏡のテーマ（タイトル）を決める
⇒テーマは自分で決める。好きなもの（ex食べ物・花・キャラクター・海・森）など自由に。あらかじめテーマを考えることで、万華鏡が単なる「つくりもの」ではなく、自分の想いが込もった作品になる。
② プラ板に絵を描いたり、ビーズを選んだりして、中に入れる具をつくる
⇒テーマを設定することで、ビーズなども適当に選ぶのではなく、色や形を吟味するようになり、全体に統一感が出る。

③ 万華鏡の筒を飾りつける
紙筒に絵を描いたり、画用紙を切り貼りして飾りつけをする。

5. 完成した万華鏡の展覧会（わかちあい）と、ふりかえり

- ① A5版ぐらいの紙に、出来上がった万華鏡のタイトルを書いて展示する
- ② タイトルと万華鏡を合わせながら、みんなが作った万華鏡を鑑賞
⇒PLは、テーマや工夫したところなどをききながら、それぞれの万華鏡に込められた想いを引き出したい。但し、発表という形式にとらわれないで。

●プログラム全体の流れ（まとめ）



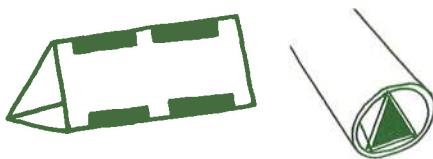
カンタンな作りかた：

① ミラー3枚を貼る

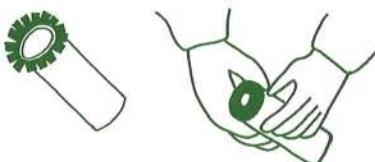


少しすきまをあけて貼ると
三角形に組みやすい

② ミラーを三角形に組み、筒に入れる



③ 透明プラスチック板を乗せて テープで貼り、覗き穴を作る



④ アクリルケースと筒を接着し、 ケースに具を入れて完成！



ここがポイント：

- 使う材料は一度に全部渡さない。はじめから材料がすべて揃っていると出来上がりの形が想像できるため、組み立てることにばかりとらわれてしまう。工程を追って、徐々にイメージの広がりを見せていくように。
- かんたんに作れるものだからこそ、単なる「工作」で終わらせない。テーマを持って制作することで、ただの“つくりもの”ではない、それぞれの物語を持った万華鏡の世界が出来上がる。

3)遊びのヒント集

かんたんクラフトあそび①

のぼるくん

用意するもの

画用紙、ストロー、セロハンテープ、たこ糸

使う道具

はさみ

つくり方



①画用紙に好きな
絵を描きます



②はさみで形を
切り抜きます



③裏返してストロー
を「ハ」の字にして、
セロハンテープで
とめます



④たこ糸を通し、
糸が抜けないように
セロハンテープでストッパーを
つくって完成！



フックにかけて
左右を交互にひっ
ぱれば、あれあれ
上にのぼっていく
よ！

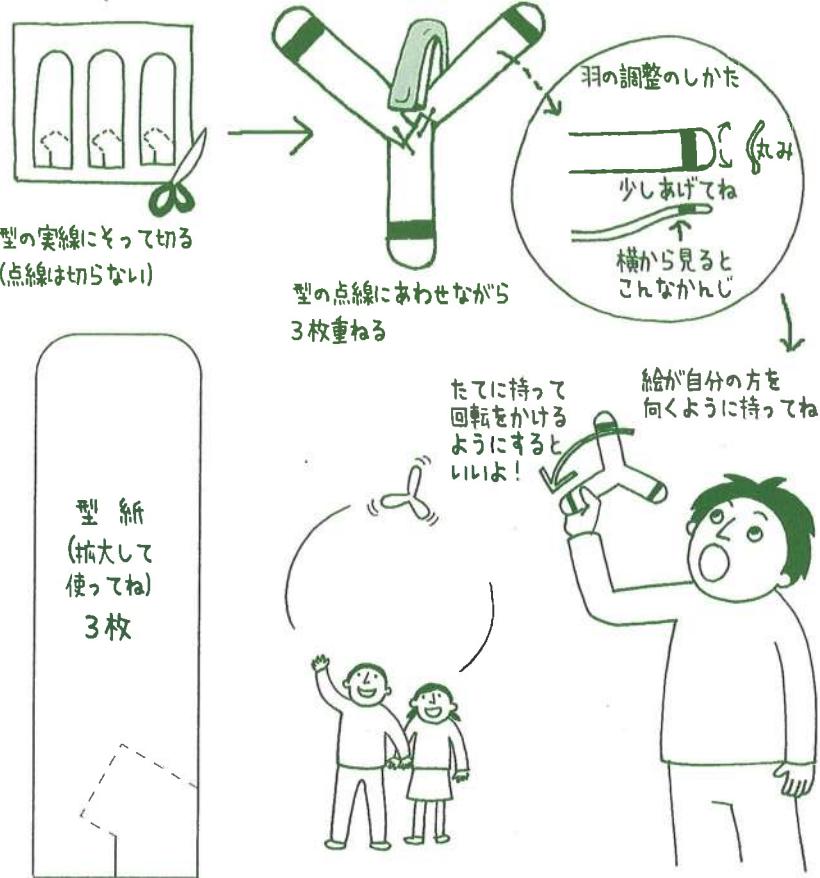
参考文献「工作図鑑」

かんたんクラフトあそび②

ブーメラン

- ★用意するもの★
厚紙（牛乳パックでも良いよ）
- ★使う道具★
ステープラー

つくり方

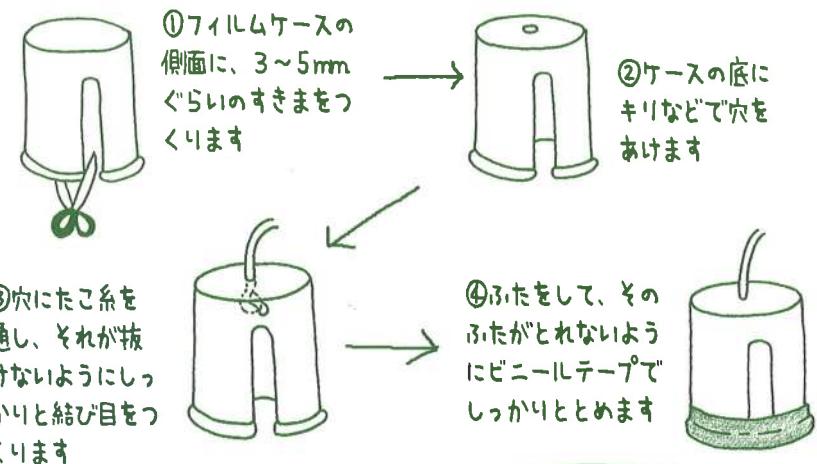


かんたんクラフトあそび③

ヒューヒューブロ

- ★用意するもの★
フィルムケース、たこ糸、ビニールテープ[°]
- ★使う道具★
キリ、はさみ

つくり方



参考文献「工作図鑑」より

かんたんクラフトあそび④

パクパク人形

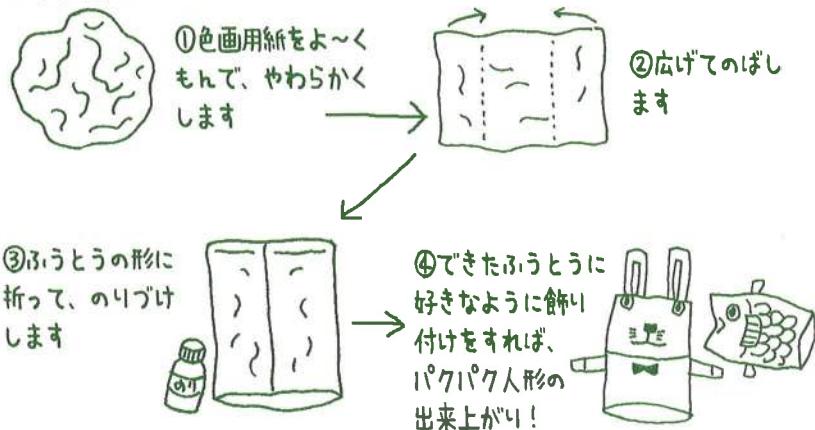
用意するもの

色画用紙（A4ぐらいのサイズ）

使う道具

のり、はさみ

作り方



参考文献「ペーパーパラダイス」

かんたんクラフトあそび⑤

まわるくん

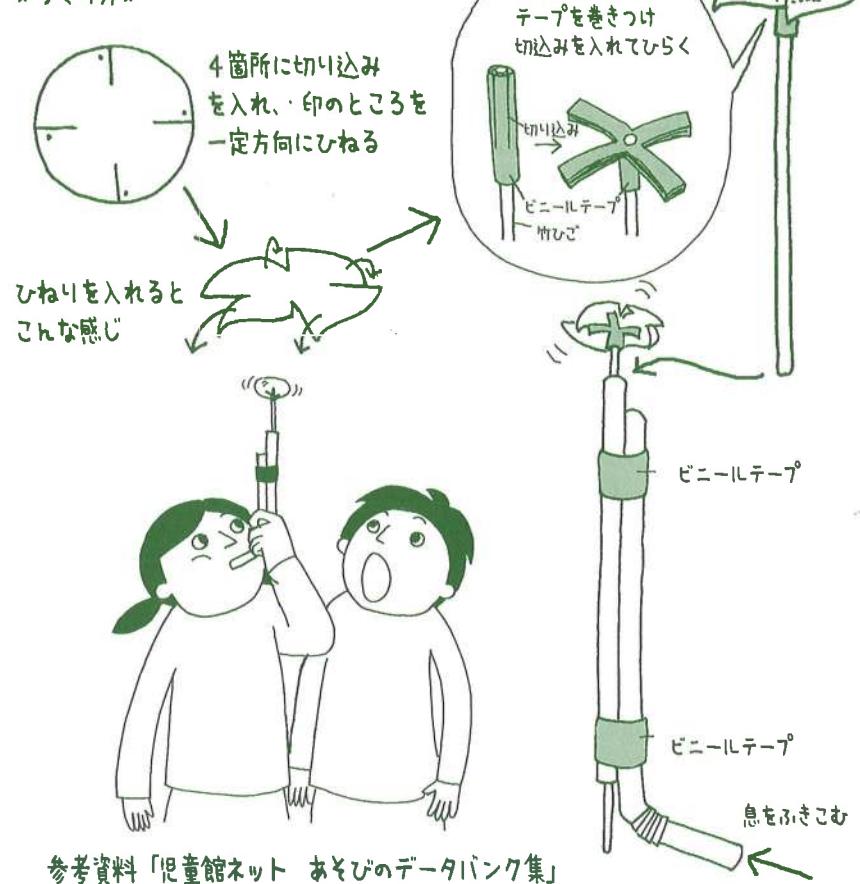
用意するもの

厚紙（10円玉大の円を描いて切ったもの）、ストロー2本、ビニールテープ[®]

使う道具

はさみ

作り方



参考資料「児童館ネット あそびのデータバンク集」

かんたんクラフトあそび⑥

くるくるとり

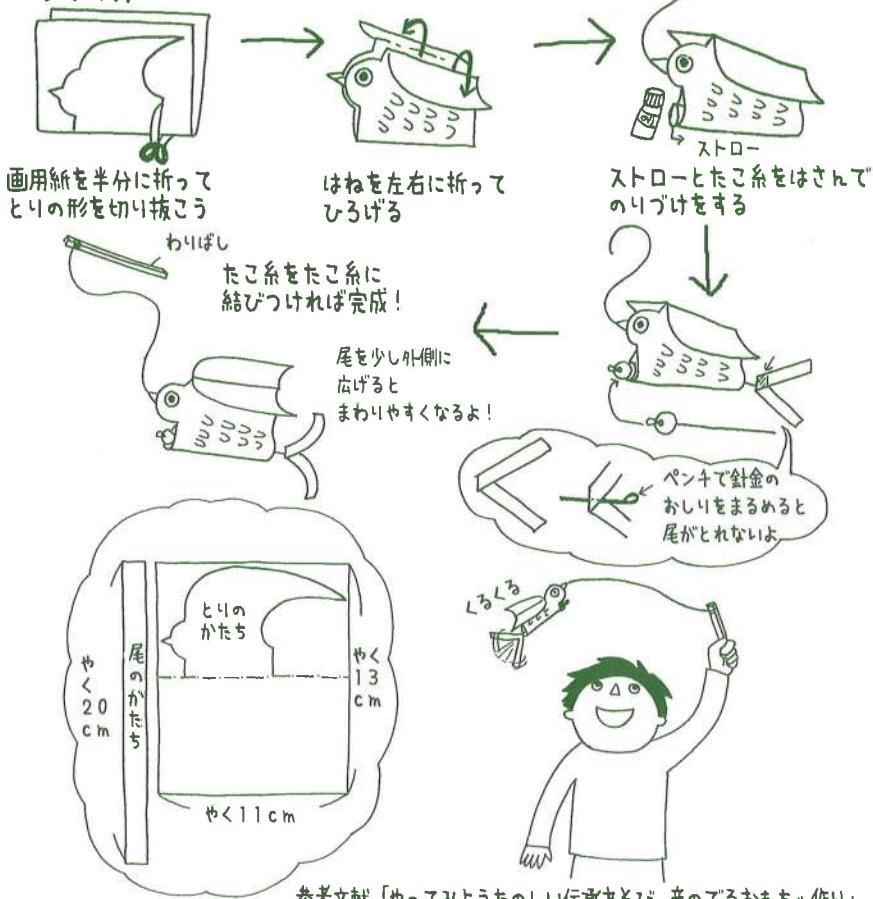
★用意するもの★

画用紙、たこ糸、ビーズ、ストロー、針金

★使う道具★

のり、はさみ、ペンキ

★つくり方★



⑦「和の心」（アイスブレークゲーム）

こんなゲーム

・心を落ちさせ相手の呼吸を感じ取り、集中力を深めていくことでグループのチームワークを高めるためのゲーム。

準備物 特になし

人数 何人でもよい（各グループ5人～10人程度がよい）

展開方法

1. プレーリーダー（PL）は、グループの参加者を外側に向かせて、目をつぶってもらう。
2. そして、誰からでもいいので数字を1だけを言ってもらう。
3. 次の人は、誰でもいいから2を言ってもらう。
4. こうして相手と数字を言うタイミングがかぶらないように、最後まで人数分の数字が言えればOK
5. 間違って同じタイミングで言ってしまったなら、最初の1から始める。



ポイント

- ・対象は小中高構成まで幅広く使える。大人も意外とできない。
- ・相手の呼吸を探り、気持ちを合わせていく雰囲気を大切に。
- ・できた時はグループ全員が達成感を味わうことができる。

⑧ 1コマ劇場（アイスブレークゲーム）

こんなゲーム

・お題に対しての1コマを作り上げる。チームワークも必要だが、各個人の様々な発想をどうからだで表現できるかも楽しい。

準備物

特になし

人数

何人でもよい。（5～10人のグループ）×2チーム以上

展開方法

（3チームの場合）

1. プレーリーダー（PL）は、最初の2チームにそれぞれ違ったお題を出す。この時、演じる2つのグループは、時間内（20秒～30秒程度）にPLが出したお題をグループ内で考えて、あるお題の一瞬1コマを作る。（例「結婚式、火事現場、銀行強盗、運動会」）
2. PLは時間をテンカウントコールしながら、ストップと叫ぶ。（子ども達はそのままの姿勢で止まる）
3. PLは、それぞれ参加者がどんな役になっているかを個々に聞いてみる。
4. 残ったチームは、どちらのチームがそのお題について良い表現をしたか判定。
5. 3チームの中で一番多くの票をとったチームが優勝。



ポイント

- ・何の役になりきっているのか、一人一人に場を盛り上げながら聞いてみると楽しい。
- ・考える時間を与えないことがポイント。頭で考え出すと体が動かない。一瞬のインスピレーションなのである。

⑨ パースティチーン（アイスブレークゲーム）

こんなゲーム

- ・初めて会った参加者同士のプロフィールを知り、親近感を高める。
- ・相手の誕生日が同じだと、思いがけないきっかけ作りにつながる。

準備物

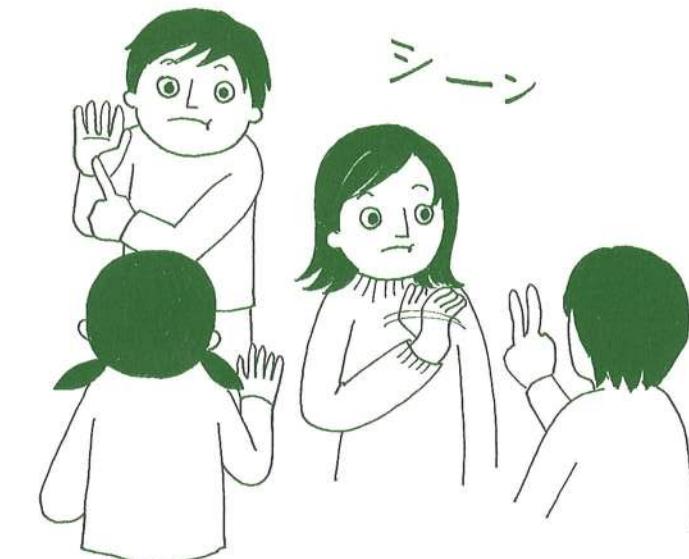
特になし

人数

何人でもよい。（多いほうが楽しい）

展開方法

1. プレーリーダー（PL）は、参加者に誕生日順で縦に並ぶよう以下の説明をする。
2. 口での会話は禁止。身振り手振りだけで誕生日順に並ぶこと。
3. 月ごとに分かれて生まれの若い順に並ぶこと。
4. 並び終わったら、本当に当たっているか一人一人聞いて確かめる。



ポイント

- ・同じ誕生日同士の子どもがいた時や、月ごとに全員が正解しているたら、盛り上げてみる。
- ・静かな雰囲気をこわさないように。
- ・PLは縦で順を確かめるとき、前から一人一人と楽しく会話しながらするとよい。（間違っていたときのリアクションで、はじけてもいい）

⑩叫んで同じ仲間づくり（アイスブレークゲーム）

こんなゲーム

- お題についての答えは声を大きく出して、同じ答えの仲間を探そう。
- 声を出して初めての参加者と話をするきっかけにつながる。

準備物 特になし

人数 何人でもよい

展開方法

- プレーリーダー（PL）は、ある「お題」を投げかけます。（例 「好きな色は？食べ物は？血液型は？」などなど）
- このお題に対し、子ども達は自分の答えを大きな声で叫びながら、自分と同じ答えの仲間を探してグループになっていく。
- もう同じ答えの人が見つからなくなったら、その場にしゃがんで待つ。
- PLは各グループの答え聞いて回り、答えは一斉に叫んでもらう。



ポイント

- まず、PLが見本として大きな声を出して歩いてみせよう。
- 少数グループは最後の方にとっておいて聞くと楽しい。
- おもしろい答えには深く質問してみよう。
- 声を出すことで緊張をした自分をふりほどくことが狙い。

⑪川の岸の水車（アイスブレークゲーム）

こんなゲーム

- わらべうたを歌いながら、グループを作るゲーム。
- 幼児のグループ作りでも親しみやすい。

準備物 特になし

人数 何人でもよい

展開方法

- 円に並んだ状態から手をつなぐ。
- まずはプレーリーダー（PL）が歌を歌いながらルールの説明をする。
- 歌の歌詞に「急いで～ ○○人連れ～」と言うフレーズで、その時にPLが○人と人数を決める。
- その歌の最後に「1, 2, 3」というフレーズを歌い終わったらその人数のグループに急いで分かれる。
- 何回かを行い、歌を覚えたら一緒に歌う。
- 歌っている間は、円を中心に回りながら移動する。



ポイント

- 歌は大きく、リードするように歌いましょう。
- 歌が全部聞き終わるまで、焦らないようにグループ分けをしよう。

V 付録

いわて子どもの森 ワークショップ鉄則10

1. 楽しさがすべての基本。遊びも学びもここに始まり、ここに戻る。
(やっているおとなが楽しくなければ、参加者が楽しいわけがない)
2. 初めのつかみに全エネルギーを投入せよ。流れは初めて決まる。
(参加者たちのワクワクドキドキ感をつかめ)
3. 初対面の仲間づくりには、必ずアイスブレイクを入れて重苦しい雰囲気を解き放て。
(アイスブレイクは参加の技法。氷を溶かすには身体接触、ゲーム仕立てが一番)
4. プログラムにはすべて意図も狙いもある。これらが明確でないものは失敗する。
(ただの漫然とした遊びではない。健全育成のツールとしての遊びでなのである)
5. しかし、意図や狙いが露骨に見えるプログラムではダメ。知らず知らずのうちに引き込まれる「ものがたり」が埋め込まれていなければ。
(自分にとってのものがたりとは何かを常に考えよう。)
6. 失敗しても絶対テレ笑いをしてはならない。お客様（参加者）はおとな以上にシビアである。おとな以上に暖かいものもある。
(いつもお客様に媚びない誇りを持て。失敗は成功のもと。起承転結、メリハリも忘れず)
7. 演劇は総合芸術である。唄い、舞い、ことばを諳んじ、道化師のごとく、あらゆる身体表現手段をもちいてイメージ豊かに伝えよ。
(幼児教育も劇場の商売である。相手に伝わってなんぼのものである)
8. 成功体験をなぞってはいけない。終わったらご破算、すべてゼロベースからまた始めよう。
(毎回、毎回、いつも新しい気持ちで参加者の前に立つ習慣を)
9. 先入観にとらわれずに、テーマを自由に越境せよ。組み合わせよ。
(例えば。ピザを焼くためにはたき木が必要。観察と言わずとも森の中をおのずと注意深く歩くことになる。お腹がふくれたら、森の生き物について語ろう)
10. 段取りは、細かく丁寧に。本番になったらすべて忘れて自由に自分を解放せ。結果を恐れるな。最後まで気を抜かずに駆け抜けよ。

VI あとがき

本書は、子どもの森が子どもたちやおとなを対象にこれまで行ってきたワークショップや指導者研修、そして県内各地で展開している移動児童館での出前講座と、やはり県内各地を情報交換会というかたちで行脚しながら、児童館の職員のみなさん、学童クラブ・放課後児童クラブ、子育てボランティア、保育士、民生児童委員など、多くの方々との「おとなのしゃべり場」での出会い、本書の語らいの中から生まれたものです。

日夜子どもと現場で誠実に向き合っている皆さんにフィードバックできる情報はないか、私たちがお役に立つことができるものはないのか、という問答を開館以来のこの3年間、職員と繰り返してきました。

至らない点についてのご批判も多々あろうかと思います。それでも、本書をひとつつの踏み台として、さらにまたブックレットのようなスタイルで、今後も現場の皆さんが必要とするテーマをテキストとして刊行していくたいと思います。子どもたちのために、私たちは何ができるのか。なぜ、私たちは子どもたちの健全育成に関わる仕事を選んでここに居るのか。そんな原点を問い合わせ忘れずに、岩手の新しい健全育成の風をみんなで起こしていきましょう。



県立児童館 いわて子どもの森
館長 吉成信夫

参考

- ワークショップガイドブック（岩手県立大学社会福祉学部ワークショップ研究会）
- 児童館まるわかりBook（財団法人 児童健全育成推進財団）
- じょうぶな頭とかしこい体になるために（五味太郎）
- 学校がチルドレンズミュージアムに生まれ変わる（目黒 実）