

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
にこここ浜っ子クラブ

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

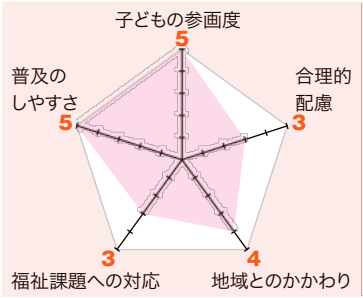
この遊びの実践マニュアルは、7館の大型児童館がこれらの観点と関連づけて、地域の小型児童館と開発した21の「遊びのプログラム」を紹介しています。

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。

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。

例)



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。自分が思い描いた世界になり、それとリアルに繋がった世界を体験できるか？ 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。

いって子どもの声

おはなしがし

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 「読書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。

対象年齢	幼児～
参加する人数の目安	男入でも
必要なスタッフ数	3人～（スクリーン、ゴール、巡回）
設備/会場	どこでも可。広さや構造の制限があればなお可
実施時期	いつでも可
備品/道具	おはなしが書かれた小冊子（登場人物の部分は空欄しておき、6ページの結末部分も白ページにしておく） 「キャラクター」が書かれたボード おはなしの結末を書かれた用紙（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場面を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】 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・ファンタジー・エンディングなど）。

(2) 書きおはなし（結末のページは除く）をA6サイズの紙に印刷し、裏紙・裏表紙を含めて6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、A6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サイズの紙にシール紙に印刷します。

ねらい

- ① テレビやインターネット、言葉に楽しむ
- ② 言葉や文章から

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	幼児～
参加する人数の目安	男入でも
必要なスタッフ数	3人～（スクリーン、ゴール、巡回）

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/おひさま」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、思いの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」を配置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（集客場の建物、貸しのスペースなど）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、わかりやすい場所と見取りにくい場所のバランスを見ながら、適宜掲示します。児童館ホールやクラブ室などの集客スペースや、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、掲示後に限って実際に観察するようにすると、難易度が上がります。

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は、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置きます。

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、眺めながら読んでみます。

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びます。

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、「隠つた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、「自分が入れたい順にキャラクターを見つけておはなしを遊ぶ」ことになりやすくなる子どもが出てきます。その子どもがおはなしを書けるのを避けるのを避けて見守り、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、小冊子の中から好きなテーマのおはなしを選んで「おはなしがし」をスタートします。

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。

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探します。

ちょこっとアドバイス

・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「おはなしの体験を楽しむこと」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は、大人が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。
- 文字にはおはなしを添えます。
- 小冊子やボード以外の使用する道具は、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」を探す際、金で走り回る子どももいます。周りの人や物に気をつけるように声をかけましょう。
- 集客場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、スタッフの目撃情報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」の配置場所の難易度も変えてみましょう。
- 物語を考えた後、つづけるのが難しい子どもには、「登場人物のおはなし」を参考よう提示してみましょう。6場面に分けるのが難しいので、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読んで、「キャラクター」のボードを見つけておはなしを思いついたら、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、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伝えてもらう機会にもなります。

ポイント

ポイント

・改訂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。

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

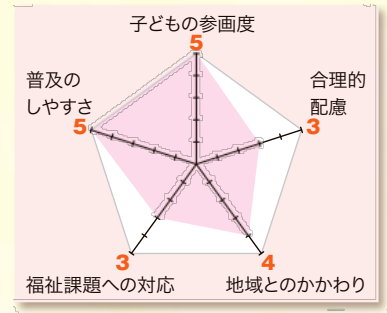
19	とり+かえっこ城タウン	107
20	アート創作キャンプ	115
21	もくもくひろば	122

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

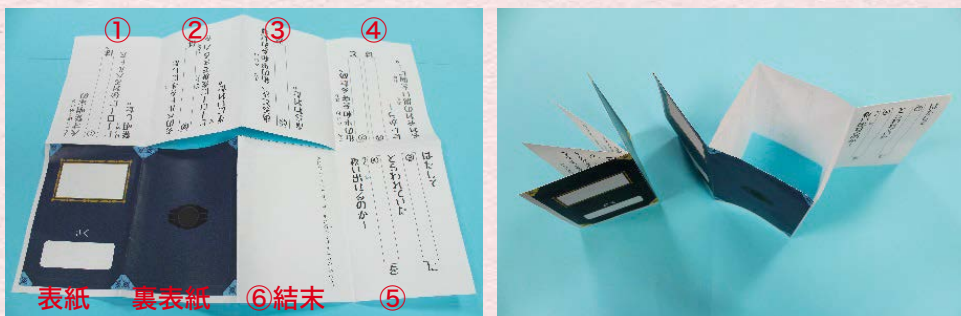
(1) 「登場人物」が空欄になった短いおはなしを作ります。

- ▶ 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）。

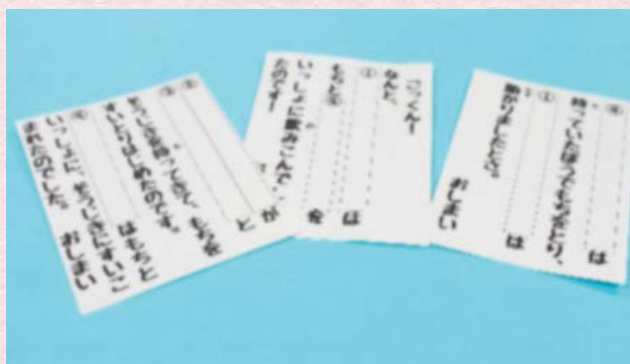
(2) 考えたおはなし（結末のページは除く）を A3 サイズの紙に印刷し、表紙・裏表紙を含めて 8 ページの小冊子を作ります。

- ▶ 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、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。

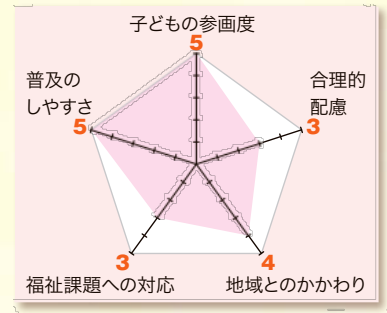


2

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を乗り越えながら、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 初対面の子ども同士や異年齢の子ども同士が、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、雰囲気演出の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。

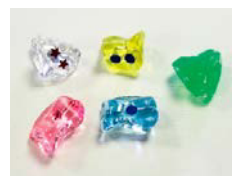


- ②旅の途中で他の参加者に会ったら、ジャンケンをします。勝ったら相手からアイテムを1つもらい、負けたら1つ取られます。また、相手との交渉が成立すれば、ジャンケンをせずに交換（トレード）することもできます。
- ③旅の途中でスタッフに出会ったら、スタッフが課すお題（チャレンジゲーム）に挑戦します。クリアすることが出来たらアイテムを1つもらい、クリア出来なかったら1つ取られます。

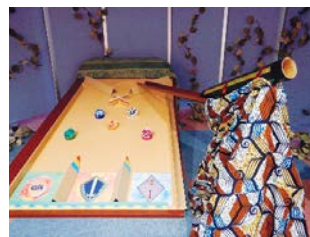
【お題の例：サイコロを転がして3以上を出せばクリア／3枚のカードから当たりを引けばクリア／ビー玉がどちらの手に入っているかを当てられたらクリアなど】



- 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。



ちょこっと

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、子ども同士のかけひきや、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ことから、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け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。

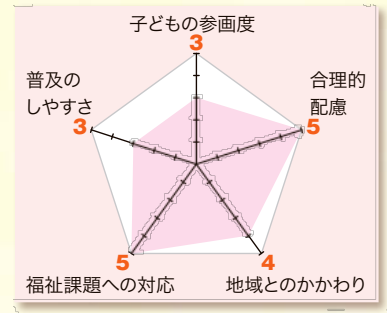


3

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か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

備品／道具	<p>ダブル聴診器 ※2人で1つ使用します</p> <p>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</p> <p>絵本や紙芝居など</p> <p>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>
総予算	<p>ダブル聴診器1ヶ…4,000円程度</p> <p>薄い布1m×1m…700円程度</p> <p>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。






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**