



子供たちを応援する
レクリエーション・ボランティアのススメ

“遊び”を通じて
見守り、寄り添い
趣味を活かして
豊かな経験を提供



RECREATION

はじめに

～本書をひもとく皆さまへ～

安心して、遊び、競い、試し、驚き、汗し、笑う。こんな豊かな時間を過ごせる子どもたちの居場所を創り、守り、育むことが、社会の大きな課題になっています。本書は、このような課題に、遊びを通じて貢献する、遊びのボランティア（レクリエーション・ボランティア）のための基礎知識を紹介しています。

●早めの仮デビューのススメ

第1章＋第2章では、子どもの居場所の様子や今の子どもを理解する視点を身につけていただけます。

子どもと安心して向かい合うことができる、笑顔を交わすことができる。そんな自信と少しの勇気を持って現場に出かけ、子ども達をそっと支えるボランティアとしての仮デビューを楽しむことをおすすめします。

●ふれあいのための遊び術をプラスして見守り・寄り添いボランティア・デビュー

第1章と第2章に、子ども達と自然に、そして速く、交流し、ふれあいを楽しむための遊びの活用方法（コツ）を学ぶ3章を付け加えると・・・。

早めに来場した子ども達と一緒に遊ぶ。ポツンとしてしまっている子どもと遊びを通して仲良しになる。一緒に遊びながら、お迎えを待つ子ども達の寂しい心を癒す。そんな見守りボランティアとしての皆さんの活躍を現場は待っています。

●趣味の活かし方をプラスしてメニュー提供ボランティア・デビュー

自分の趣味を、子ども達がさまざまな体験をする遊びメニューとして活かす。そんなメニュー提供ボランティアとしてのデビューに向けて、第1章と第2章に付け加えて、第4章でちょっと勉強。

今の子ども達にどんな体験が必要か、そのための遊びメニューをどう考えればよいのか、趣味

からどのように遊びメニューを作るのか。こうしたことを学んで、さっそく現場デビュー。

子ども時代は誰しも経験しています。

それなのに、子ども達の遊びを応援するために、なぜ改めて勉強するのでしょうか。

子ども達の秘めた思いや力に気づくアンテナを張るため。

子ども達の秘めた思いや力を引き出し、自分を信じられる気持ちを高めてもらうため。

そして、何よりも、そうした子ども達の笑顔から、あなた自身が、人生を彩る張り合い、喜びをもらうため。あなた自身のやりがいを大きく育むため。

本書をひもといて、現場の中で、子ども達との交流の中で、ご自身ならではの答えを深めていただければ幸いです。

も く じ

1 子どもの居場所 04

2 子どもを見守り、サインをキャッチ 08

3 遊び活用のポイント・コツ 18

4 体験メニューの考え方、創り方 24

1

創り、楽しみ、支える 子どもの居場所

1. 子どもの居場所を（意図的、計画的に）つくるのは

■子どもの居場所とは、次のような場（時間・空間）と考えられるでしょう。

- *子ども達が安心して過ごし、様々な体験を通して、大人への育ちに大切な何かを獲得していける場。
- *かつては、地域の大人に大きな目で遠くから見守れつつ、子ども達自身によって創り、伝えられていった場。

■子どもを取り巻く環境が年々厳しくなっています。改めて地域の中に子どもの居場所を創り出さなければならない社会に突入している、と言い換えることもできるでしょう。

- *子どもをねらった事件、子どもを巻き込む凶悪な事件の多発
- *遠くから見守る大人の目の激減
- *子ども自身の、居場所づくりのチカラ、それらのチカラ獲得の経験不足、欠如

2. 創り出す子どもの居場所とは

（1）多様なスタイル

- それでは、どのような子どもの居場所をつくる必要があるのか？これが唯一の正しい答え、子どもの居場所はこうでないといけない、ということはありません。
- 例えば、子どもの居場所づくりを進める文部科学省の言い方を簡単にまとめると、次のようになります。
 - *学校の校庭や教室等を子どもの居場所（活動拠点）として開放
 - *放課後や週末などの一定時間、子ども達が、スポーツや文化活動などの様々な体験活動を実施
 - *地域の大人達が指導ボランティアとして協力
- 実際の現場では、次頁に例示できるように、様々な居場所のスタイルがあってよいのです。
 - *もちろん、下記の例は分析的な見方。いろいろなスタイルが、混在したり、組み合わせられたりするハイブリッドな居場所も少なくない。

プログラム提供型

単一プログラム提供型

ひとつの体験メニューを、子どもたち全員で楽しむ時間を中心に組み立てたプログラムを、毎回提供

複数プログラム提供型

同時に提供される複数の体験メニューを子どもたちが選んで楽しむ時間を中心に組み立てたプログラムを、毎回提供

大人の居場所型

大人が楽しんでいるスポーツや趣味の活動を子ども達が一緒になって楽しむ。大人の活動拠点を居場所として開放、子どもはそんな居場所に出向いて好みの活動を実施

自由な遊び場型

子どもたちが自主的に楽しみたいと思う遊びを展開。大人は遠くから見守ったり、一緒になって楽しむ。そんな遊びのフリースペース的な場を毎回運営

(2) 共通項は、その時のもっともよいスタイルを創り続けること

- 地域性や支える大人の願い、集まる子どものその気等は、100の子どもの居場所があれば、100通り。
- さらに言えば、ひとつの子どもの居場所でも、その時、その時の状況が異なります。
- これが完成と思わずに、自分たち流の、その時にもっともよいスタイルを、絶えず創り出していき、と考えればよいでしょう。

3. 子どもの居場所の展開イメージ

(1) レクリエーションの良さを生かした居場所のイメージ

- 私たちは、直接、子ども達を取り巻く様々な問題を解決することはできないかもしれませんが、“遊び”を通して、子どもたちが友だちや仲間と出会い、親子・家族の交流を深めたり、地域のためにちょっとしたいいことをしたり、さまざまな体験・経験を手わたせるはずです。
- そうしたなかで、子どもたちは人を思いやる気持ちや協調性を身につけ、コミュニケーションをとる力や主体性、体力を養い、家族や地域の人たちとの強いつながりを実感できるようになるでしょう。
- 今回は、次のような、遊び・レクリエーションの良さを活かして「何か」の獲得を支える居場所を共通のイメージとします。
 - *人と人、人と地域、人と自然などの関係をつなぐ仲立ちになる（コミュニケーションの促進、コミュニケーションの良さや能力獲得の経験提供）
 - *秘められたチカラを引き出すきっかけになる（秘められた意欲、潜在的な能力が引き出される体験を提供）

- *心身の解放の機会となる（没入できたり、自己表現できる機会、時間を提供）
- そのイメージは、次のような4つのキーワードで示すことができるでしょう。

- * **安全・安心**：子ども達が安心して集え、安全に遊ぶ時間を提供
- * **成長**：子ども達の成長につながる時間を提供
- * **体験**：子ども達に多様な遊びを通じた体験を提供
- * **仲間の輪**：子ども達を支える、地域の仲間（大人）の輪が広がっていく

（2）良さを活かす事業のカタチとボランティアの活躍

①「何か」の獲得を支える「起・承・転・結」の流れ（構造）

- その日の子どもの居場所の流れを、起・承・転・結の構造（次ページ参照）で考えます。
 - *プログラム提供型の子どもの居場所ならば、起・承・転・結が好例のカタチになることでしょう。
 - *自由な遊び場提供型でも、時に地域との交流や、折々のイベント的な展開をする局面では、起・承・転・結の構造が見られることでしょう。
- 起承転結の4つの段階にわけることで、前ページで紹介した4つのキーワードを楽しく実現できます。
- さらに、プログラムのどの部分に、どんな工夫が必要か、どんなメニューが適切か。4つのキーワードを実現するためのこんなポイントが見えてきて、ボランティア仲間の中で試行錯誤を楽しみ、共有できます。

②ボランティアとしての活躍

- 子どもの居場所が、大人（学生、若者含む）のボランティアによって支えられることは言うまでもありません。
- ボランティアとしての活躍は、次のように整理することができるでしょう。
 - *子ども達を見守り、一緒に寄り添い遊ぶボランティア（見守り・寄り添いボランティア）
 - *子ども達の体験メニューを提供するボランティア（メニュー提供ボランティア）
 - *1回～数回の子どもの居場所のプログラム全体の運営に取り組むボランティア（プログラム運営ボランティア）
- 注意していただきたいのは、（上記のボランティアの整理は）あくまで、整理のための分け方。例えば、見守りを中心とした寄り添いボランティアをしつつ、次のような活躍をすることもできます（例えば、子どもと直接的な接触はちょっと苦手だけどという方）
 - *仕事や家事等の経験を活かして、チラシ作成、会計管理、給水のサポートなど
- 見守り・寄り添いボランティア兼メニュー提供ボランティア兼プログラム運営ボランティアとして活躍する方もいるはずです。
- さらには、ボランティアとしてかかわりが深まる中で、居場所の運営全体を担う、中心的なボランティアとしての活躍を始める方もいるでしょう。



起の段階(一緒に楽しむ仲間を確認)

安心・安全

特徴

- 参加する子ども達を集めて、歌や歌あそび、ゲームを楽しむ。
- 一緒に楽しむ仲間の顔が見えてくる。一緒に楽しむスタッフへの親しみも湧いてくる。

効果

- 子ども達の緊張感、不安感がほぐれる。
- 「みんなと一緒に安心して楽しんでいいんだ」という気持ちになれる。
- 「この人達のリードで楽しい時間を過ごせるんだ」と、スタッフの言葉や注意に、自然に耳を傾けるようになる。

承の段階(楽しさを共有することでいろいろな経験)

成長

特徴

- スタッフのリードで、集団ゲーム等を楽しむ。
- スタッフに子ども達全員がチャレンジ、子ども達がペアを組んで課題の挑戦、さらに4人組、6人組になって対抗戦…と笑顔を交わし合う範囲(コミュニケーションの輪)が広がっていく。
- 低学年のちびっ子と、中高学年のお兄ちゃん、お姉ちゃんが対抗したり、協力しあう。

効果

- 気がついたら、おしゃべりをしたこともない友達と肩を組んでいた。
- それぞれの力を発揮しながら(主体性)、仲間と心を合わせてチャレンジ(協調性)していた。

転の段階(様々な遊びのメニューを満喫)

体験/仲間の輪

特徴

- モノづくりやスポーツ、伝承あそび、自然体験など、楽しさに満ちた様々なメニューの体験を楽しむ。

効果

- 子ども達が、普段の学校や塾、家庭では味わえない体験を楽しむ。
- 遊びのメニューを提供する大人が、子ども達の笑顔に「うれしくなる」。次の機会が「待ち遠しくて」準備にも熱中しはじめる。

結の段階(また会おうねと楽しかった時間を振り返る)

安心・安全

特徴

- 歌や歌遊び等を楽しむ。
- 楽しく過ごした時間を共に振り返る。

効果

- また会おうね、という気持ちや、あそびの城に安心して来られるんだ、という想いが共有されていく。



2

子どもに寄り添い居場所感を提供 子どもを見守り サインをキャッチ

1. 見守り・寄り添いボランティアの活躍イメージ

■起・承・転・結の流れ全体に渡り、子ども達が遊んでいる様子を見守ったり、子ども達に寄り添って一緒に遊んだりします。

■その中で、次の(1)、(2)のような役割が期待されます。

(1) 子ども達の安心感、居場所感の支え手役

- 子ども達が安心して居られる、ここを自分の居場所と良いんだ、と思えるように見守り、支えます。
- 例えば、次のような活躍をイメージすることができます。
 - *子ども達が安心して過ごし、様々な体験を通して、大人への育ちに大切な何かを獲得していける場。
 - *はじめて顔を出した子どもが、他の子ども達とつながれるまでの相手となる役。また、他の子どもとその子どもの仲立ちをする役。
 - *周囲とのふれあいが苦手な子等が、居場所の中で人と人との関係を感じる相手となる（自分を認めてくれている人がいるという存在となる）役。
 - *子ども達が自力で解決できない困った状態になった時に助け船を出す役。

(2) 子ども達の様子のアンテナ役

- 子ども達が安全に過ごせるように見守り、支えます。
- 例えば、次のような活躍をイメージすることができます。
 - *子ども達の遊びの危険度が増した時（危ない場所での展開やパニック状態等）に、その様子をキャッチして、子ども達に場所の移動等を促す役。
 - *様々な問題を抱えている子どもの様子をキャッチして、ボランティア全体での対応を考えるための呼びかけをする役。

2. 安心感、居場所感を支えるために

(1) 安心感、居場所感をもたらすもの

- 子どもが、そこを自分の居場所と思える（居場所感を得る）ためには、どんな条件が必要なのでしょう。また、どのような場所や時間であれば、安心して過ごせる（安心感を得られる）のでしょうか。
- 「生まれながらにして子どもは社会的な存在」と言われるように、子どもにとっての安心感や居場所感、その場所と時間を共有している人たち（周囲の子どもや大人）との関係の中で考えるべきだとされています。
- つまり、次のように周囲の人たちから見られている、位置づけられているという実感を持つことが、子ども達の安心感、居場所感につながっていくようです。
 - * 良いところも悪いところも含めて、受け入れられている。
 - * 周囲の人たちの役に立っている。
 - * 周囲の人たちから、自分は何かを求められている。

(2) 遊び・楽しさを仲立ちに活用する

- ボランティアの立場から、子ども達の安心感、居場所感をどのように支えられるのでしょうか。
- それは、文字通り、あの人はいつも見守ってくれている、あの人と一緒に目の高さで話してくれたり遊んでくれる、と子ども達が思えるような存在になること。
- それは、文字で記すほど簡単なことではありませんが、専門家と同等の勉強をしなければならないということでもありません。
- 子ども達を認められている、ありがたいと思っている、必要と思っているというボランティアのメッセージを受け取ってもらえる。
- そんな、子どもとのコミュニケーションのコツを押さえたうえで、偏見のない心で接すればよいのです。

①遊びを活用して距離を縮める ～人間関係づくりのコツ～

ア) 適当な距離は仲立ちがポイント

- コミュニケーションをとるためには、子どもとボランティアの間の距離を、コミュニケーションが成立するだけの長さにする必要があります。
- 急ぐ必要は無いとも言えますが、時間をかければ適当な距離に近づけるということでもありません。
- 人と人の間の距離、距離の取り方は、相手との関係によって大きく変わるとするアメリカの学者は次のように言っています。
 - * 360センチ以上は、個人的な関係が生じにくい「公的な距離」。
 - * 120～360センチまでは、仕事や知り合いという程度の方との適当な「社会的な距離」。
 - * 45～120センチまでは、手を伸ばせば触れられる、相手が親しい友人ならストレスを感じない「個人的な距離」。
 - * 45センチ以下は、恋人とか親子とか、無意識に身体が接触しても平気な間柄でよく見られる「親密な距離」。

離」。的な距離」。

- 逆の見方をすれば、親しい友人に近い関係になるには、「個人的な距離」に近づけるようにすることが必要、ということにもなります。
- このように考えると、ボランティアが子ども達に適切な距離（恐らく最大公約数的には「個人的な距離」）に近づけるようになることが、コミュニケーションを成立させるひとつの目安と考えられるでしょう。
- そして、適切な距離に近づくためには、お見合いの仲人ではありませんが、子どもとボランティアの間をつなげる仲立ちがポイントになります。

イ) 仲立ちとしての遊びを活用

- 遊びが、子ども達との仲立ちとして有効なことは、理屈無しに理解していただけるでしょう。
- 昔遊びのようなものでも、スポーツでも、クラフトでも、あるいは、興味や好みをお題にしたおしゃべりでも、楽しい遊びを共有することで、2人間の距離はグンと近づきます。
- とは言え、初対面で、前触れもなく、おじさん、おばさんと遊ぼう、と声をかけても、仲立ちとしての遊びは成立しません（変な人！とラベルを貼られるのがオチ？）
- 少しずつ、段階的に、距離を近づけていくための、遊び（楽しさ、心地良さ含む）の活用が大切です。例えば、先にふれた学者の距離観を借りると次のようになるでしょう。
 - <1> 最初は、「公的な距離」からにっこり笑顔やうなずきのサインを送る。子どもからの返信（はにかみや、うれしそうな顔）を貰う
 - <2> そんなやりとりが成立したところで、「社会的な距離」に近づき、子どものやっていることや興味のあるりそうなこと等をお題にしたおしゃべり
 - <3> おしゃべりができたら、こんなことやってみない、と例えば手遊び系、ジャンケン系、なぞなぞ系などの簡単な遊びをしかけ、その遊びを仲立ちに「個人的な距離」まで自然に近づく
- 要は、遊びを楽しむためには、それぞれの楽しさを味わいやすい距離に近づく必要があることを逆手にとる、ということです。
- 距離が遠くても味わえる、心地よいサインの交換を楽しむことで、その段階にふさわしい距離が自然に成立する。手を重ねたり、お互いの動作をみあったりする手遊びを楽しむ中で、2人間は、自然に手を伸ばせばふれあえる距離になっていく。そして、物理的な距離が近づくことで、心と心の距離も近づいていきます。

②楽しい会話で認めているというサインを送る ～人間関係づくりのコツ～

ア) キーワードは傾聴

- 大人も子どもも関係なく、相手が自分を認めてくれている、受け入れてくれているという気持ちになれるのは、自分の話をしっかり聴いてくる相手の姿を見た時。
- いわゆる「傾聴」する姿勢が、ボランティアから子ども達へ、あなたを認め、受け入れているというサインを示すためのキーワードになります。
- 楽しい会話そのものが、「遊び・レクリエーション」になり得ることは、日常生活の経験からしても誰しも納得できることでしょう。
- 特に、趣味や興味に関する話題が会話を弾ませることもまた、私たちの生活を振り返れば説明の必要もありません。

- 心楽しい話題を通して、次第に子ども達が自然な会話を楽しむようになり、それをボランティアが「傾聴」することで、人間関係がグンと深まっていくのです。

イ) 傾聴のポイントは会話の糸口

- 会話が成立しなければ、傾聴を通して子ども達にサインを送ることもできません。ところが、年代も性格も異なる子ども達と会話を楽しむこと自体意外と難しいことなんです。
- 誰も、初対面の人と話が続き気まずい思いをしたり、何度も会ったことがある人を相手にしても話題を探すのに苦労した経験をもっているでしょう。
- 会話の難しいところは、うまく話をする技術を身につければ楽しく話ができる、というものではない点です。かといって、会話をうまく使えるかどうかを、ボランティアの性格の問題とすることもできません。
- そこで、大切になるのは、会話の糸口を予習すること。
 - *最初にどんな話題を持ち出せば子ども達との会話の糸口になるのか、どんな話題が子ども達の関心や共感呼び起こすのか、という点で頭を悩ませるボランティアも少なくないと聞きます。
- ある子ども遊びの研究者は、講演で遊ぶ子ども達にインタビューする際に、次のような準備をしておくそうです。予習の視点として紹介します。
 - *「子どもに人気があるテレビマンガやマンガ本を見て、主人公のセイルやジェスチャー、ストーリーを」覚えて、会話に織り込むことで子ども達に親近感をいだかせる。
 - *「テレビのCMのセリフや歌も」覚えておくことで、子ども達が無意識に口ずさむCMソングやギャグなどにあわせることができる。

ウ) 成立した会話を一歩進める留意点

- 糸口を駆使して成立した楽しい会話を続け、傾聴し、子ども達にサインを送るための留意点を紹介しましょう。
- 共通点を探し出すこと。
 - *一般に人と人との親密さは、2人の間に共通点がある場合に増しやすといわれています。
 - *子ども達は、ボランティアに何かを教えたり、優れている点を見いだされることで自分の存在価値を感じられる、居場所感を持ちやすくなります。
 - *そんな場面を創り出すには、共通の趣味などについて「それは知らなかったよ」とか、「おじさんが小学生の時には、そこまで出来なかったよ」などといった言葉がけが有効です。
- 聴く姿勢を忘れないこと。
 - *最初は、子ども達の話聞くが、1分もすれば一方的に話しかけているなんてことになってしまう大人は少なくありません。自分をもう一人の自分で絶えずチェックする意識が大切です。
- 聴いたことを、子ども達に返していく（次の機会の会話につなげていく）
 - *例えば、子どもからCMの話聴いたら、その場でうなずくだけでなく、別の日に、あれ見たよ、おもしろいなー、などと返していく。
 - *例えば、好きな野球選手の話聴いたら、後日、この間〇〇選手すごかったなー、などと返していく。
 - *以前に聴いた話に出てきた遊びのメニューを、孫とやりたいから教えてよ、などと返していく。
- 言葉以外の情報にも目配り、心配りをする事。
 - *子どもの理解には、言語によるコミュニケーション以外に、仕草や表情に表れる子ども達の願い、期待

を汲み取るといった非言語のコミュニケーションが大切だといわれています。

- * 目と目を見合わせての落ち着いた会話や、表情でのメッセージを受け止めているというボランティアの様子に、子ども達の心は一層開かれていきます。

3. 子どもの居場所を（意図的、計画的に）つくるのは

（1）子ども達の姿をキャッチする際の基本的な姿勢と取り組み

①基本的な姿勢

- 子どもだった頃から数えて十数年、我が子の小学校時代もずいぶん前、といったボランティアが、当時の感覚や自身の経験だけで、居場所で直面する子どもの姿を判断しようとするのは、諸刃の剣です。
 - * 時代を通して変わらぬ側面には大変有効。
 - * 時代と共に変わる子どもの姿をとらえる時には、大きな誤解のもとにもなる。
- 子どもの姿を、いろんな問題意識から捉える様々な領域の成果を応用することが、子どもの姿から、いろいろなメッセージを受け取るアンテナづくりに大変有効です。
 - * とは言え、ボランティアは、児童福祉や医療の専門家でケアや治療をする立場、ではありません。
 - * 何か問題を抱えている可能性があるように見える子どもの様子をキャッチして、仲間と相談。問題の解決は、専門家へバトンタッチ。
 - * こうした役割に必要な範囲で、大まかに理解しておき、必要なときにテキストをひもとき思い起こしてみる、という感覚で十分です。
- 何にしろ、子どもの姿を、ひとつの物差しで評価してしまう（決めつける）のではなく、様々な視点を参考に、いくつもの物差しではかっていく、立体的に捉えていく（この面はすばらしいけど、あの面は未成熟等）ことが大切です。

②取り組み ～考え方・姿勢の共有で、安心感を提供～

- 子どもの居場所には、さまざまな子供たちが集います。
- 集団のルールを守れず、他の子どもたちへ悪影響を与える行動を取る子どもも、居場所を求めて参加するかもしれません。
- そうした子ども達には、統一された対応をする必要性があります。
 - * そうした子どもにどう対応するのか。という一事をとっても、大人（スタッフ）それぞれの姿勢がバラバラでは、子どもたちの大人への信頼や居場所に対する安心感を損ねてしまいます。
- 統一的な対応には、問題・課題に対する考え方・姿勢の共有が大切になります。
 - * 例えば、問題行動がある子どもの受け入れをめぐり、次の2つの選択を考えることができる。

■ **選択1**：「参加を断ったら、本当にその子の居場所がなくなってしまう」という気持ちで受け入れ、関わる大人みんなが話し合いながら、その子どもに向き合い、対応を続ける。

■ **選択2**：「自分勝手な子どもがグループで居座り、他の子どもが遊べなくなってしまう」という判断で、注意をしても態度が改まらない場合に、そうした子どもの参加を断る。

- * どちらも間違っていない。また、唯一の正解というわけではない。
- * 一番大切なのは、大人（スタッフ）が、どういう「子どもの居場所」をつくるのかを話し合い、さまざまな問題・課題に対する考え方・姿勢を共有することです。
- **考え方・姿勢の共有を図り続けることにも心を配りたいものです。**
- * 問題・課題への対応を話し合い、共有する取り組みには、これで終わりということはありません。
- * 集う子どもたちが成長する。支える大人もまた成長する。回を重ねるごとに子どもの居場所は成長していきます。
 - * **例えば、一度共有した考え方・姿勢を、あそびの城の成長にあわせて見直すことも必要になるだろう（子ども、大人双方の、問題・課題への対応力が高まっていく）。**
 - * **例えば、対応が求められる新しい問題も生じるだろう（子供、大人双方の成長で、新しいプログラム等に挑戦できるようになると、当初想定していなかった問題も生じる）。**
- * 時間と、手間を惜しまず、折に触れて、話し合い、できるだけ多くの大人（スタッフ）の間で、問題・課題に対する対応の共有を図り続けよう。

（２）立体的に子どもを捉える際に参考になる視点

①発達の視点

- 発達とは、子ども達が、次第に大人へと育っていく道のりのこと。
- これは、社会の大きな変化と結びつきつつも、時代を超えて、ある程度共通した視点と言うこともできるでしょう。
- 子どもの居場所の中心となる小学生（学童期）を例にすると、次のように、発達の特徴を言うことができます。

* 学童期は、大枠で（６年間ほどを通して）次のように言われます。

* 「自己中心性を残しながら、手段の中での相互依存関係や上下関係、大人との従属関係などを学んでいく」、

* 「批判精神も芽生える一方で周囲の状況に影響を受け」やすい

* 「思春期の体型や容貌の変化、性差も重なって心身共に不安定になりやすい時期」

* 「孤独感や劣等感、あるいは逆に過度の自信や高揚感などを持つ」

- 学童期を、前期、中期、後期とわけて、次のような発達の特徴を指摘する研究者もいます。

* **前期**：幼児期から抜け切れていない／新しい事態への不安が一過性の形で現れることも多い／幼児期での両親との関係を土台に、親とは違う人たちの中で、自己判断、自己コントロールの力を高める時期

* **中期**：様々な事柄に自分らしい興味を持ち、それに熱中する／仲間との交流が盛んになる／親への

依存関係にありながら自分が親とは違った存在だと自覚し始める時期（突然怒りっぽくなる、過度にきちんとしていないと気が済まなくなる等）／多くの子どもに（程度の差はあれ）もらい子空想、家で空想が生じる／

***後期：**思春期の前触れ期／身体的な発達、成長に大きな個人差が生じる／心と体のバランスが崩れやすい／友達関係が親密になり、同姓同士で秘密を分かち合い、一緒に行動することも多くなる（仲間集団の中で自己確認、自己確立をする時期）

②仲間集団という視点

- ギャングエイジと言われるのも、「同世代との対人活動に強い関心を持ち、他の子ども達と徒党を組んで集団活動を展開する」という特徴から、学童期の子ども達をギャングエイジと呼ばれるように、仲間集団という視点は、子どもの様子をキャッチするための大切な視点になります。
- 遊びたいから我慢する。我慢して一緒に遊ぶ中で、協力や競争、妥協などの様々な経験を積み重ね、対人関係能力が培われていく。
- そもそもという点でこうした大切な意義を持つ子どもの仲間集団の特徴は、次のように言われます。
 - *ヨコの人間関係だから、リーダーシップは個人の能力によって決められる（ガキ大将を中心とした子ども集団をヨコの人間関係とって良いのか、マンガや物語にも出てくる親の七光り的な親分的な存在等はどうなんだ、という異見もあり）
 - *家族生活で培った個性がぶつかり合うのが当然な集団
 - *遊びたいから集まる（あの子が好きだから、気持ちが合うからということよりも、この遊びを楽しむための面子的な集まり方）
 - *複数の集団それぞれに、異なる形で仲間意識が強く持ち所属する（あの子とこの子は仲良し、相性が悪いなどと固定的にとらえることは危険）。
- ところが、こうした仲間集団に、次のような変化が見られているということも報告されています。
 - *仲間との関係が希薄化（自分の私生活に影響するような深いかわりを持たない、自分のライフスタイルを変更してまでも仲間と交渉しようとは思わない等
 - *仲間を限定（自分とライフスタイルが似ている、自分のライフスタイルに同調する限られた者とし仲間にならない）
 - *限られた仲間の中でも、欲求ごとに、行動を共にする者を選択する。
- 自分の思い通りに振る舞えないのなら仲間はいらない、といった子どもの姿が、仲間集団の変化からは読み取ることができます。
 - *ある国際調査では、比較した国の中で日本の子どもがもっともエゴ丸出し、という悲しい結果がでていました。子どもの可能性を信じること、子ども集団にゆだねることも大切ですが、子ども達の世界をユートピア化していないか、という反省も必要かもしれません。
- 仲間集団という、健やかな育ちの大きな支え手が衰退、崩壊している、という言い方もされます。その中で、ボランティアとして何をどこまで行うのかを問い続けなければならない時代なのかもしれません。

③発達障害という視点

- 〇〇障害という言葉が年々増えています。以前は子ども達の個性とか性格的な問題とか言われていた

ことが障害（周囲でケアし支える課題）として把握できるようになってきたということができます。

- ただし、ケアには専門的な知識が必要です。以下に紹介する様々な発達障害を、自己流に判断し、対応することは厳禁！
- 可能性を受け止める参考資料と考え、〇〇障害かなと思ったら、ボランティア仲間全体で意見交換、協議。その結果、〇〇障害の可能性、何らかの対処の必要性があるとなれば、専門家や専門機関（児童相談所、小学校のスクールカウンセラー等）に相談し、対応をバトンタッチしよう。

■精神遅滞

- * 知的能力が平均以下（知能指数 70 以下）のものをいう。また、適応機能（意志伝達、自己管理、家庭生活、社会/対人的技能、自律性、学習能力、仕事、安全など）がうまくいかないことがともなう。

■自閉性障害

- * 対人的相互交流の質的障害（視線が合わない、指さしをしないなど）、コミュニケーションの質的障害（言葉の障害、話すがコミュニケーションをする機能を果たさない、など）が障害の中核。
- * 他に、想像力の障害（ごっこ遊びができない）、行動・興味・関心・活動の限定された狭さ（並べかたや、行動の順番へのこだわり）、反復的常同行動（手をたたく、手のひらをひらひらする、傷口をひっかく）等をともなう。
- * 出現率は 1000 人当たり 1～2 人、男女比は 3～4：1 である。

■アスペルガー障害

- * 対人的相互交流の質的障害、行動・興味・関心・活動の限定された狭さ、反復的常同行動があるが、著しい言語的な遅れはなく、認知発達、自己管理能力、適応能力に明らかな遅れはない。
- * また、情緒的な理解と表現が健常の子どものようにできないので、対人関係で問題が生じる。

■特定不能の広汎性発達障害

- * 対人的相互交流の質的障害、コミュニケーションの質的障害、行動・興味・関心・活動の限定された狭さ、反復的常同行動があるが、特定の障害の診断基準を満たさないものである。非定型自閉症も含む。

■注意欠陥・多動性障害

- * 不注意と多動性—衝動性の症状が目立つものをいう。
- * 不注意と多動性—衝動性の両方を持っている混合型、不注意のみが顕著な不注意優勢型、多動性・衝動性が顕著な多動性—衝動性優勢型に分類。
- * 出現率は学齢期で 3～5%、4～12 歳で 7.8%とされている。

■学習障害

- * 全般的な知的発達には遅れがないが、特定の能力の遂行と学習に困難を示す障害である。
- * 特定の能力とは、読む能力、書く能力、計算する能力であり、これらの障害は読字障害、書字表出障害、算数障害といわれる。このほかに、方向感覚の障害を呈するものもある。
- * この障害は、努力しても学習が進まない障害であるが、勉強を怠けている、いわゆる学業不振と誤解されることも多い。そのため、学習障害であることを周りも本人も気づかずにて、間

違った対応をされ、多動・不登校・ひきこもりなどの行動上の問題を二次的に生じさせていることもある。

④虐待という視点

●虐待（育児放棄～言葉や直接的な暴行等）は大きな社会問題になると共に、身近な、誰にでも起こりえる問題ともなっています。

- ・そんな虐待の兆候は、あそびを通して子どもと接している場面において発見できる可能性があります。
- ・虐待を受けている子どもは、さまざまな“注意信号（サイン）”を発信しているのです、それを見逃さずキャッチし、支援に結び付けていくことが求められます。
- ・以下にあそびの場でキャッチすることができる子どもからのサインを紹介します。

<表情や態度>

表情が乏しく、周囲の呼びかけに反応しない／おどおどして落ち着きがない／ボーッとしてる／すぐにカッとなる／急に大声を出す／だれかれなくペタペタと甘える

<服装>

服装が前日と変わらない／季節に合った服装ではない／いつも汚れた服を着ている

<大人との接触>

大人の顔色を伺い、接触を避ける／大人を独占したがる／大人の質問に答えたがらない／親に甘えようとしな

<行動>

落ち着きがない／忘れ物が多い／他者に乱暴をする／動物をいじめる／なかなか帰ろうとしない／ひとりであることが多い／年齢にそぐわない性的な言葉や行為が見られる／夜遅くまで遊び歩いている／万引きなどを繰り返す

<食事>

食欲がない／いつもお腹をすかせており、せわしく食べる

<身体的特徴>

不審なアザや傷（やけどや出血斑）がある／傷のことを隠す／異常にやせている

■親から発せられる虐待サインもあります。以下に例を紹介します。

<表情や態度>

疲れた様子でイライラしている／妊娠や出産を喜んでいない

<行動>

会合や集会に顔を出さない／夫婦喧嘩が多い／配偶者を悪口を言う／親の行動を優先する

<表情や態度>

疲れた様子でイライラしている／妊娠や出産を喜んでいない

<行動>

会合や集会に顔を出さない／夫婦喧嘩が多い／配偶者を悪口を言う／親の行動を優先する

<子どもとの関わり>

人前なのにひどく子どもをしかる／子どもと目を合わそうとしない／偏った教育観やしつけが見られる／子どもを放置してよく外出する／子どもが泣いていても放置している／食事を用意しない

<他者との関わり>

育児に関して言い訳が多い／子どもに対する他者からの意見に過剰に反応する

● 「もしや“虐待”では？」と気付いたら、次のように対応することを心がけてください。

* スタッフ間で情報を共有

* 複数の目で確認することが重要

* ひとりで考え込まず、まずは周囲のスタッフに相談し、複数の目で状況を確認することが重要。

* 記録を取る

* 気が付いたことを時系列で記録を取ることが重要。

* その際、事実（自分で見たこと、確認したこと）と憶測（噂や人から聞いたこと、自分が感じたこと）に分けて状況を整理しよう。

* 自分たちで解決しようとしな

* 虐待されている子どもを発見した場合、自分たちで解決しようとする行動してはいけない。

* 「子どもはかわいそうで、親は悪い」といった偏った見方で親と話をしていても、事態の根本的な解決にはつながらない。

* 専門機関に通告し、対応を任せよう。

● 虐待を発見したら、速やかに通告することが義務付けられています。

* 児童虐待を禁止するとともに、児童虐待お早期発見に努めること、虐待を発見したら速やかに児童相談所（子ども家庭センター）に通告することが法律で義務付けられている。

* 虐待かどうかの判断は児童相談所（子ども家庭センター）や福祉事務所の専門家が決定する。

* 連絡や通告は、あくまで虐待を未然に防ぐための行為であり、虐待の悲劇から子どもや親を守るための行為。

* プライバシーの配慮は以下の通り

* 虐待を受けている子どもを発見したり、危険に気づいたりした場合、児童相談所等に通告しても「守秘義務違反」にはならない。

* しかし、プライバシーの問題はあるため、通告内容を第3者に話すことのないよう、慎重に対応しよう。

3

子どもとの、心と体の距離を近づける 遊びの活用の ポイント・コツ

1. 仲立ちとしての遊び活用のポイント

■見守り・寄り添いボランティアとしての、子ども達と無理なく「個人的な距離」に近づける良い関係を結ぶ必要性や、その時に仲立ちとして遊びを活用することの有効性については、『見守り・寄り添いボランティアを楽しむための留意点』で紹介したとおりです。

■ここでは、遊びを仲立ちとして活用する際のポイントを、原理・原則という形で紹介したいと思います。

(1) 身体と心の距離を近づける原理としての同調・共鳴

- お祭りの華、御輿担ぎ。現在では、担ぐために人が集まり、見知らぬ者通しでひとつの御輿を担いでいるという風景も珍しくなくなりました。
- ところが、担いでいるうちに、見知らぬ者同士であったはずが、長くつきあいを重ねた友達のような気持ちになっているとも聞きます。
- その秘訣は、次のような行動にあるようです。
 - *ワッショイ、ワッショイとかけ声をそろって発する
 - *息を合わせて御輿を上下させる
- こうした経験は次のような場面でもよく見られます。
 - *サッカースタジアムや野球場で、声をそろえ、動作をあわせて応援する観客の一体感
 - *学生の頃の合唱コンクールや、運動会の応援合戦で、声が重なり、動作をそろえた時あとで高まる仲間意識
- カウンセラーは、相手の身体の動きにあわせて、うなずいたり、指で机を軽く叩いたりするそうです。また、相手のテンポと同じテンポで話すように心がけるとも言います。
- つまり、身体と心の距離を近づける原理は、ボランティアが、子ども達のペースやテンポに反応してあわせていく（同調する、共鳴する）ことだ、と言えます。
- とは言え、カウンセラーのような技術を活用することは難しいことですし、危険性もはらんでいます（専門的な知識なしに活用すると想定を超えた反応を引き起こしたり、悪い影響をあたえてしまうこともあります）。

(2) 遊び活用の原則的なポイント

①同時発声・同時動作の合図（セーノの合図）～原則その1～

- そこでお薦めするのが、遊びの活用。
- 動作や呼吸をあわせやすい、あるいは、一緒にかけ声をかけたり、同じ動作を繰り返すことが楽しみ方になっている遊びを行うことで、自然に、子どもとボランティアが同調し、共鳴することができます。そうした遊びは後段で紹介します。
- 技術的なポイントは、同時に声を出したり、動作をするための合図＝同時発声・同時動作の合図です。
- 具体的に言えば、「セーノ」などのかけ声をかけて、予備動作からそろえられるように合図を送るといふことです。

*一斉にジャンプして貰いたければ・・・

<1> セーノとかけ声をかけながら、スタッフ自身がジャンプの予備動作である沈み込みの動作をする。それに釣られて、子ども達の沈み込み之タイミングもそろろう。

<2> ジャンプなどと声をかけながら、セーノで沈み込んだ体勢から飛び上がる（ような仕草をする）。それと同調するように、子ども達も飛び上がる。

*一斉に声をだして貰いたければ・・・

<1> セーノとかけ声をかけながら、次のように合図を送る。

*セーノの「セー」のタイミングで、スタッフが腕をさげる（息を吐き出す最初の予備動作）

*セーノの「ノ」のタイミングで、下げた腕を振り上げる（息を吸う2番目の予備動作）。スタッフの腕が下がった時に子ども達は息を吐き出し、引き続き振り上げられた時に息を吸い込む。

<2> 上記<1>で振り上げた腕を、下や前方に振り下げるスタッフの腕にあわせて、子ども達が声を出す。

- 様々な遊びをはじめのタイミングで、あるいは、何かを一緒に行う時に、同時発声・同時動作の合図（＝セーノの合図と言い換えても可）を使うことで、ボランティアと子ども達の声や動作が重なり合います。
- こうした重なり合いを、意図的に積み重ねることで、子ども達とボランティアの心と体の距離が近づいていきます。

②段階設定（ハードルの設定）

ア) 状況にあわせた段階的にアプローチ

- すでに紹介した同時発声・同時動作の合図を駆使しながら、遊びを仲立ちとして使えば、必ず心と体の距離を縮められる訳ではありません。
- 状況にあわせて取り組む配慮も必要です。
- その配慮の代表例は、『見守り・寄り添いボランティアを楽しむための留意点』でも紹介したように、一度に距離を縮めようとしないこと。
- 例えば、目線や表情の交換から始まり→楽しい話題のおしゃべり→そしてちょっとした遊び→さらに結構難しくして熱中できる遊び、といった段階的なアプローチ。

イ) 段階設定

●ひとつの遊びの活用も、段階的に考えることができます。

- *人と人とのよい関係、よい雰囲気ができた時には、「この人と一緒に楽しみ続けたい」という心持ちが共有されます。
- *こうした心持ちの共有には、小さな成功体験を積み重ね、その喜びを共有することで強化される「同じ釜の飯を喰った仲」的な感覚づくりが近道だと言われています。

●ここで言う段階設定とは、次のようなもの

- *例えば、「ポーズ合わせ」。出会った二人が、対面して挨拶代わりに、おきまりの、次のような一連の動作を楽しむ遊びです。

1 両手の平の上下あわせ

Aさん：両手の平を上から下にさげ、上がってくるBさんの両手の平と腰のあたりでパチンとあわせる。引き続き、両手の平を下から上にあげ、上からさげた時と同様に、Bさんの両手の平と合わせる

Bくん：両手の平を下から上にあげ、下がってくるAさんの両手の平と腰のあたりでパチンとあわせる。引き続き、両手の平を上から下にさげ、下から上にあげた時と同様に、Aさんの両手の平と合わせる

2 左右の肘あわせ

Aさん：右腕を曲げ肘を突き出すようにして、自分の前に突き出されるBくんの右肘とあわせたら戻す。引き続き左肘で、右肘と同様に行う

Bくん：Aさんとカガミ合わせな関係で実施。

3 ハイタッチ

Aさん：両手を頭上に挙げてハイタッチ

Bくん：Aさんとカガミ合わせな関係で実施。

4 あわせた両手を下げる

Aさん：Bくんとハイタッチであわせて両手を、そのまま下まで下ろす（左手、右手ともに体側で半円を描くように）

Bくん：Aさんとカガミ合わせな関係で実施。

- *1～4をいきなりやるには、ちょっと難しい。そこで、次のような段階にわけ、3日（その子と会う機会3回）にわけて、2人でポーズ合わせを完成できるように楽しみます。

1日（回）目：両手の平の上下合わせ（1）を3回→ハイタッチ（3）



2日（回）目：両手の平の上下あわせ（1）→左右の肘あわせ（2）までを3回→ハイタッチ（3）



3日（回）目：ポーズ合わせの完成（1→2→3→4）

- このように、低いハードル次第に高くなるハードルをひとつひとつ乗り越えて行く。そんな形で、一

個の遊びを、簡単なことから難しいことへといういくつかの段階に分けて展開する考え方が段階設定です。

- *子ども達とボランティアが、共に遊びを楽しむ中で、いくつものハードルを一緒に乗り越える。
- *その度に小さな成功体験が共有され、積み重ねられていきます。
- *そして、子ども達とボランティアとの「同じ釜の飯を喰った仲」的な感覚が強化されていきます。

2. 仲立ちとして活用しやすい遊び集

(1) 1対1の仲立ちとしてのお薦め遊び

1-1: 勝負!

子どもと出会った時の挨拶代わりに。テンポ良くジャンケンを楽しむ遊び

- ① 2人でカガミ合わせになって、手の平をパチンとあわせる
- ② すかさずジャンケン勝負

1-2: ポーズ合わせ

基本の動作は次の通り

- ① 両手の平の上下あわせ (2回パチン)
- ② 左右の肘あわせ
- ③ ハイタッチ
- ④ あわせた両手を下げる

次のような段階で実施

1日 (回) 目: 両手の平の上下あわせ (1) を3回 → ハイタッチ (3)



2日 (回) 目: 両手の平の上下あわせ (1)



左右の肘あわせ (2) までを3回



ハイタッチ (3)



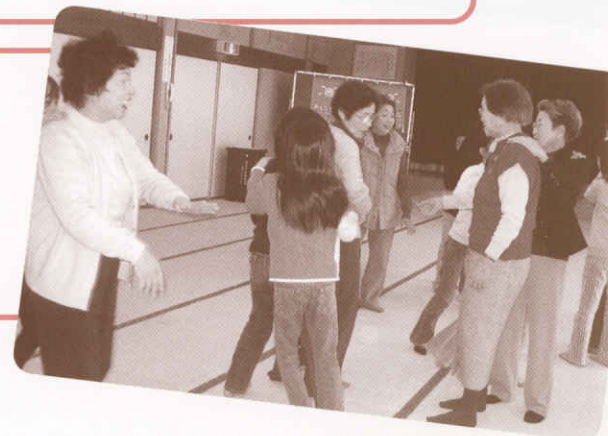
3日 (回) 目: ポーズ合わせの完成 (1 → 2 → 3 → 4)



1-3: 指示握手

子どもと向かい合い握手して、手の握りのスピードを競う

- ① どちらが早く3回握ることができるか
- ② 5回のスピードの競い合い
- ③ 10回のスピードの競い合い



(2) 1対数名での仲立ちとしてのお薦め遊び

1-5：鼻と耳つまみ

両方の手で、リズムに合わせて鼻や耳とつまむ。

- ①まず、拍手を1回して、左手で鼻、右手で左耳をつまみます。
- ②次にもう一度拍手をして、右手で鼻、左手で右耳をつまみます。
- ③①②をゆっくりと連続し、しだいにテンポを速めてリズムカルに行えるようにします。
- ④リズムカルに行えるようになってきたところを見はからって、歌を入れます
(例えば「おさるのかごや」)。
- ⑤さらに、2人一組になって、お互いに相手の鼻と耳をつまむなどと展開してもよい。

1-6：入れ替え遊び

- ①【子ども】次のように左右の手を一定リズムで動かす(座って実施を例に)
・右手はパーで床と水平に回転 ・左手はグーで膝を叩く
- ②【スタッフ】適当なところで「セーノ」の合図をかける。
【子ども】その合図にあわせて、右手と左手の動作を入れ替え、次の「セーノ」の合図まで動作を続ける
※混乱して笑い崩れるタイミング(5、6回が目安)で終了

1-7：反応キャッチ

- ①【スタッフ】片手で握った鉛筆や広告を細長く丸めた筒を顔の高さにかかげる。
【子ども】スタッフに正対して立つ
- ②【スタッフ】適当なタイミングで手を開き、筒を落下させる。
【子ども】片手で落下している筒をキャッチすることに挑戦する。

1-8：指の体操(指折り)

- ①まず両手の指を開き、次に右親指だけをまげておく。
- ②1、2、3、4と調子をつけて右手は人差指から、左手は親指から折っていく。
※右手の指は左手の指よりもいつも1本ずつ余計に折っていることになっているので、10を数え終わったときは左手の指は全部開かれているが、右手の親指はまげていることになる。
- ③右手は親指と人差指をはじめからまげておいて、上記②と同様の流れで実施。
- ④さらに、③の条件に加えて中指もはじめからまげておいてスタート。

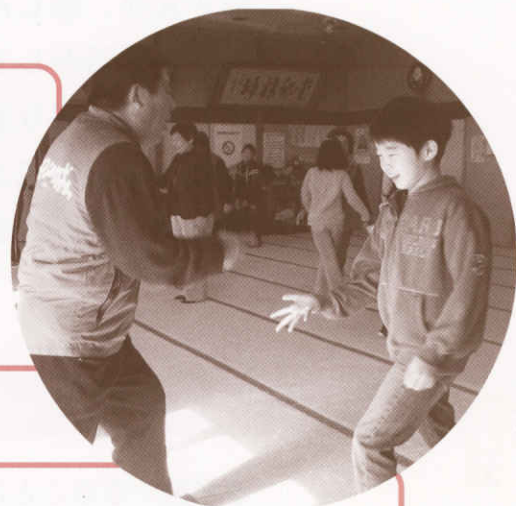


1-9：でんでん虫の指の体操

- ①でんでん虫を歌いながら、4拍のリズムで親指と小指の入れ替えする
- ②2拍のリズムで親指と小指の入れ替えする
- ③「角出せ」以降では、親指→中指→小指→中指→親指という入れ替えにする。

1-10：ジャンプジャンケン

- ①向かい合い両手をつなく
 - ②「ジャンケン」と言ったら、お互い軽く左右にジャンプしながら、「ポン」の部分で足ジャンケンをする。
- ※足じゃんけん：グーは両足を閉じる／チョキは前後に開く／パーは左右に開く



1-11：古今東西

- ①スタッフは、次のように、輪になって座る子ども達お題を提示。「古今東西、好きな食べ物歌手」「古今東西、お気に入りのキャラクター」等
- ②子ども達は、時計回りに、お題に沿って「○○」と応えていく。



4

子ども達が夢中になって遊ぶ 体験メニューの 考え方、創り方

皆さんが、楽しんでいたこと、楽しんでいること、楽しみたいこと。そんな得意を活かして、子ども達に豊かな体験を提供。偉い先生になるのではない。子ども達に寄り添って、ああでもない、こうでもない工夫や挑戦と一緒に楽しむ。子ども達が自分から体験にのめり込み、大切な何かを自分で見つける応援団を、現場の子ども達は待っています。

1. メニュー提供ボランティアの活躍イメージ

◆提供できることは多種多様

●地域の大人が、子ども達に提供できる体験は、次のように多種多様。あげれば切りがありません。

- * 音楽や絵、書道などの文化活動
- * ドッチボールや鬼ごっこなど外遊び
- * 竹とんぼ、たこなど昔の遊び道具づくり
- * 地域の歴史や食文化を楽しく学ぶ
- * 手仕事や暮らしの知恵を楽しく学ぶ
- * 料理や遊びを通した異文化交流
- * 祭囃子、太鼓などの伝承芸能
- * (ニュー) スポーツの様々な種目
- * 季節の飾り物などの工作
- * 身近な自然探訪や秘密基地づくり
- * なつかしの伝承遊び
- * パソコンや日曜大工

◆期待される活躍像

●例えば、上記した例を見ただけでも、熱中していたこと・熱中していること、やったことがあること・やっていること、やってみたいと思っていること・知っていること、ひとそれぞれながら、何かかわりがあるものを1つは見つけ出すことができるでしょう。



●皆さんには、次のような、ご自分にあった、ご自分も楽しめる活躍が期待されています。

- * 現在熱中していることなら・・・わかりやすく子ども達に教えてあげる
- * 昔やったことがある、遊んだことがあるものならば・・・思い起こして子ども達と一緒に楽しむ（真剣勝負とか）
- * これからやりたいと思うことならば・・・予習をしていき、子ども達と一緒に上達を目指す

◆想定される活躍の場面

- 上記したような皆さんの活躍の場面は、主に子ども達にこうなってほしいという願いにあわせて用意される体験の為の時間となるでしょう。
- もちろん、子どもと接する機会ならばいつでも活躍できます。
- しかし、子ども達に下記のような願いを体験の楽しさの中で手渡すためには、十分な、まとまった時間も必要です。

- * 生涯にわたる趣味や健康づくりのきっかけ
- * 家庭や地域での時間を豊かにする遊びのメニュー
- * 地域のいろいろな立場の人との交流の機会
- * 心のやすらぎや、好きな遊びに没頭する機会

●プログラム提供型の子どもの居場所ならば、「起・承・転・結」の流れの「転の段階」が、皆さんの主な活躍の場面となるでしょう。

●起・承という前段階で、十分、心も体も温まり、期待感を高めた子ども達に、皆さんは、様々な遊びのメニューを提供します（転の段階での体験メニュー）。

- * 起の段階の遊びを通して、みんなで楽しもうという雰囲気ができあがる。
- * 承の段階の遊びを通して、自分の全力を発揮すること（主体性の発揮）と仲間と協力すること（協調性の発揮）がバランス良く経験されていく。
- * 起の段階、承の段階の遊びを、子ども達と一緒に楽しむことで、子ども達ともうち解けられ、一層メニュー提供を楽しみやすくなります。



2. メニュー提供の意義

- 次のようなあきらかに似た言葉を頻繁に耳にする時代になってしまいました。
 - * 子どもだけでなく、親の世代も、ナマの体験が不足している。親が、人や自然とふれあう遊びを知らないから、子ども達がゲームに熱中し、画面の中の人や自然と接することを好むのも無理はない。
- こんな時代だからこそ、大人が願いをもって、子ども達にナマの体験、人や自然とのふれあいを楽しむ遊びの時間を提供することが大切。
- 願いの多くは、多くの大人に共通していますが、ひとり一人具体的な願いはことなるでしょう。
- メニュー提供をこれまで確認してきたような意義あるものにするためには、受講生の皆さんをはじめとした現場での仲間の中でひとり一人の願いを共有することも大切です。
- ここでは、共有に役立つ、多くの大人の願いを理屈にまとめたものを一覧で紹介します。

発達という視点から、今の社会だからこそ学童期の子どもにとって、生の体験をすることが一層大切になる、とする考え方があります。

* 学童期の子どもにとっては、「様々な情緒体験を多様な人間関係の中で体験し、味わい、自他を区別することが根付くことが大きな発達課題」

* そこでは、インターネットに代表される擬似的、議事空間的な体験が、「引きこもりの心性や、現実と空想の区別の曖昧な心性を形成しやすいもの」として問題に。

地域への愛着や地域の人々とのつながりの形成という点で、祭で奉納する歌舞伎の練習を継続的に行う子どもの体験を評価する研究者もいます。

* それは、練習から当日までの以下のような一連の過程で、地域社会が子どもに活躍の場を与えているからだ、と言います

* 祭の数ヶ月前から、地域の大人達が先生役になり、子ども達にせりふや所作を教える

* 祭の当日は、子ども達が主人公になって、地域の大人や見物客から拍手喝采を得ている。

学童保育の活動家の中にも、大切なのは、**子ども達自身の「要求になりうる見通しを持って、意図的に大人の側からあそびを導入していく」**ことだとする方もいます。

* 「当面の子どもの興味・感心に即して指導しているだけで、あそびの成果を豊かにし、なかま意識を広げ深めていけるか」というと、けっしてそんなことは」ない。

* ほっておけば、仲間と様々な体験をするよりも、「テレビゲームやカード遊びに浸ってしまう」のが今の子ども達の現実

◆胸を張ってメニューを提供

- 子ども達が大人から学ぶ体験＝大人によるメニューの提供は、子ども達の大切な経験となっていきます。
- メニュー提供ボランティアは、こんな体験をして欲しいという願いを持って、自分自身の得意なこと、好きなことを活かしたメニュー提供（体験の機会提供）をします。

- * ともすれば、子ども達がすべてにおいて自由に創り出すことだけが、子どもにとって意味のある遊びを通した経験と決めつる方もいます。
- * それは、すでに紹介した様々な視点からもわかるように、誤解に基づく主張です。皆さんは、胸を張っていただいて結構です。

多くの子どもの居場所では、伝承あそびや工作等のメニュー提供ボランティアとして活躍しています。そんな方達がどんなやりがい、楽しさを得ているのか。皆さんの先輩達の声を紹介しましょう。

- * 私自身が楽しかった。1～2歳の子の喜ぶ様子が嬉しかった。
- * 子どもたちがにこやかに参加してくれて、楽しく遊んでもらいました。こういう機会を設けて、活動されている方々の熱意に感心しました。
- * 子どもたちの生活に潤いを与えられると思います、また参加できることをたのしみにしています。
- * 暫くぶりで小さな子供と遊び、又、私の言った事を素直に受け止め、遊んでくれた事が嬉しく楽しく、次回もと、心が、気持ちが動きました。
- * 子どもたちにも、大まかに伝承遊びの楽しさが伝わったのではないかとと思う。子どもたちにとって、今まで知らなかった遊びだけに、いい体験になったのではないかとと思う。
- * やりがいがある。仕上がった時の親子の楽しそうな顔、これがあるから止められない。今後も色々な企画に参加して、実力を付けたい。
- * 良いことをやっているなと感じた。こういうことに参加することができて嬉しかった。子どもたちを楽しませようとするスタッフの努力に感心致しました。
- * 普段やっていないと子どもたちが、作ってほしいものを言われてもすぐには対応ができなくなってきた。子どもたちは袋をふくらますことを楽しんでいる。小さい子には口を結ぶのがたいへんなようであまくゆわける方法をあみ出したい。



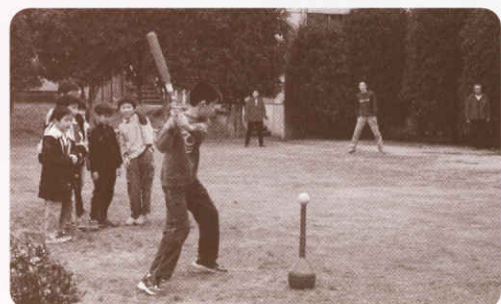
3. メニュー提供のポイント

◆やってみたいと思えるように提供

- これまで（上記2で）、皆さんがメニュー提供に活かそうとする趣味や特技や、子ども達にこんな体験をして欲しいという願いは、それぞれ大切な価値を持っていることを確認してきました。
- ただし、いくら大切に価値がある事柄でも、やりたくない、つまらないと子ども達が感じてしまっは、皆さんの願いは受け取られないでしょう。
 - *かといって、芸能人のまねごとをするなど、人気取りをする必要はありません。
- 皆さんが楽しんで欲しいと思っていることを、子ども達自身がやってみたいと思えるように提供することが大切なようです。

◆自信とやりがい

- 先に紹介した学童保育の実践家は、次のような事例を紹介しています。
 - *皆が全力で取り組めるお手玉を導入。
 - *すぐれた指導員が、ある女の子のちょっとした上達を見つけては褒める。
 - *同時に、周りの子ども達にもそのことを伝えて、皆でその女の子の上達を喜ぶ雰囲気をつくる。
 - *消極的だった女の子に、失敗や人目を気にせず、様々な課題に挑戦する姿勢が芽生え始める。
- 指導員のお手玉への挑戦を通して何か大切なことを獲得して欲しいという願いがありました。しかし、当初は、指導員の願いは、女の子の“自分がやってみたいと思える”ことではなかったようです。
- ちょっとした上達を実感し、周囲もそのことを一緒に喜ぶことがきっかけになり、与えられた遊びであるお手玉が違った意味を持ち始めたのではないのでしょうか。
- つまり、挑戦のしがいのある、自分のできることを膨らませてくれる“自分がやってみたいと思うこと”としてのお手玉という意味、を。
- このように、皆さんが大切な願いをのせて子ども達に提供する体験メニューが、子ども達がやってみたいと思う体験メニューになるための秘訣は、**それを楽しむことで、子ども達の「自信（できること）」や「やりがい（挑戦のしがい）」が膨らむかどうか**にあるようです。



◆子ども達の効力感を高める体験

- ちょっとしたことで上手くできたという体験をする。そのことを通して、できることがひろがったという自信がつく。
- さらに難しい課題に挑戦しても、何度か挑戦すれば自分はきっと成功するだろうという見通しを持つようになる。
- このような自分への自信や、自分はできるという思いを、学者の世界では、自己効力感と言うようです。
 - *自分への自信が持てない（自分が好きになれない）、どうせできない、やっても無駄と挑戦から逃げてしまう。今の子どもたちの様々な問題に共通して見られる悲しい子どもたちの状況。
 - *自己効力感という言葉借りるならば、自己効力感を高める体験ができなかった（不足している）子どもたちの姿と言い換えることもできるでしょう。
- 皆さんには、好きなことややりたいことといったご自身の楽しさを活かしながら、子ども達に不足している自己効力感を高められるような体験を、遊びを通して提供していただきたいのです。

*例えば・・・自分の可能性を信じられるようになる遊びの体験

*例えば・・・自分の力でできることが膨らませられる遊びの体験

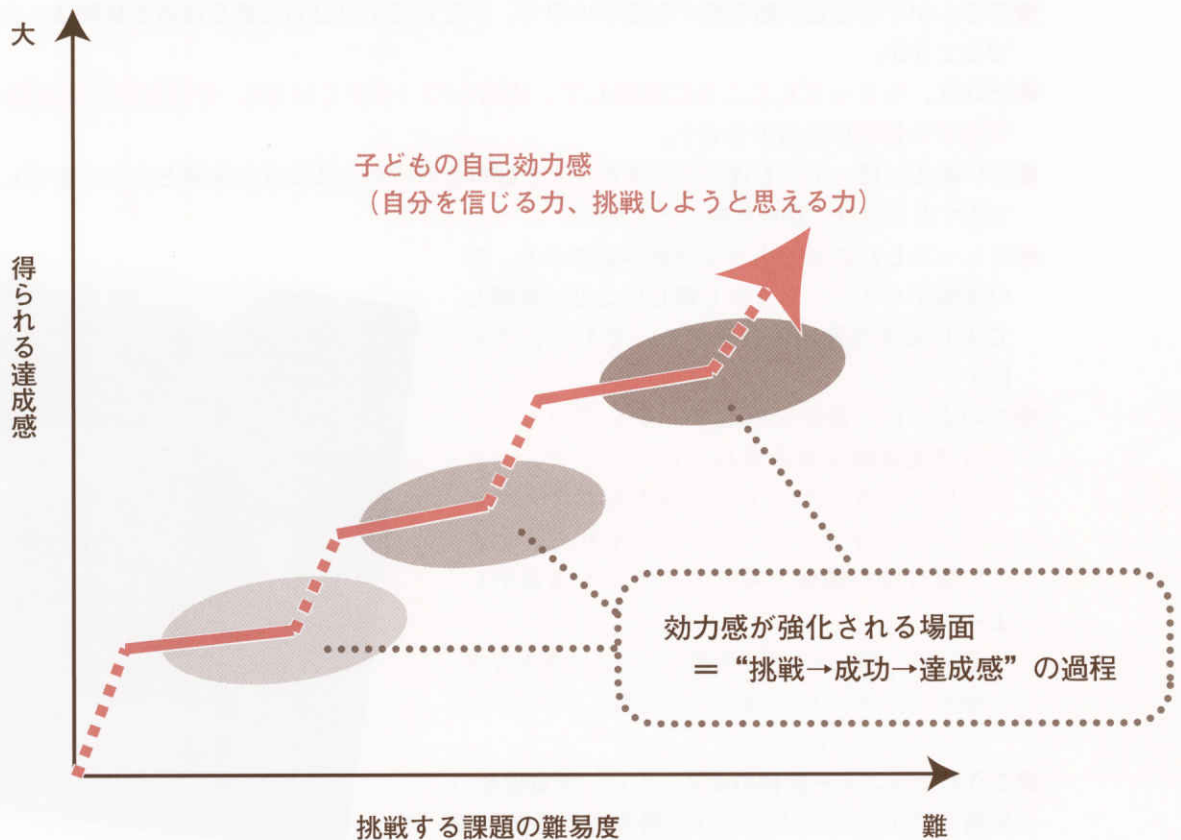
◆効力感を高めるための達成体験（できた一体験）

- 皆さんが子ども達に贈る様々な遊びの中で、子ども達が自己効力感を高める秘訣は、どのようなものでしょうか。
- それは、ちょっとしたことに挑戦して、成功して（上手くいき）、その喜び（達成感、充実感）を実感する体験にあるようです。
- 言い換えれば、子ども達が「できたー」と歓声をあげられるような体験ともなりますし、今後は一言で表すときには「達成体験」とします。
- ちょっとしたことで小さな達成体験をする。その体験をバネに、もう少し難しいことに挑戦して少し大きな達成体験をする。そして、さらに・・・。
- このように、遊びを通して、少しずつ大きくなる達成体験を積み重ねていくことで、子ども達は、ボランティアから与えられたメニューを、受け身でなく、自分からやりたいと思っ
て取り組む体験と考えるようになるでしょう。
 - *そして、ボランティアの願いを超えた豊かな経験を、自分の力で、楽しみ、血肉としてくれるようになるはずです。
- こうしたメニュー提供のポイントは、学童保育の事例だけでなく、次のような研究者の指摘から



も浮かび上がります。

- *子どもの育ちには、失敗しないことではなく、失敗したことで挫折せず、新たな解決の方法を探して、試して、乗り越える、といった経験が、何よりも大切。
- *失敗を乗り越える度に、何かをなしとげた、自分のできることが広がったという達成体験を重ねることができる。
- *こうした能力の広がりを経験を積み重ねることで、自分の能力への自信がめばえ、積極的、肯定的な自己像を持つことができるようになる。



■■■■■■ 提供する体験のタイプにも配慮を ■■■■■■

*皆さんが子ども達に贈る遊びの種類は、幅広く捉えられます。本文で紹介した、子ども達が達成体験を積み重ねながら自己効力感を高められるように提供するというポイントの他に次のようなポイントもあります。

*それは、自分が提供できる遊びの種類が、子ども達に何を手渡ししやすいものなのか、どんな特徴があるのかを考えるということ。

*ここでは、伝承遊びとスポーツの比較を通して、遊びの特徴を考える視点を紹介します。

<伝承遊び>

*次のような点で異年齢の遊び集団に向いている。

*鬼ごっこの「陣」(鬼に追われた時に逃げ込める場所)や「一人ねらいは三度鬼」のように、ルールや役割として、技術や身体能力の劣る子どもの参加しやすさが保証されている。

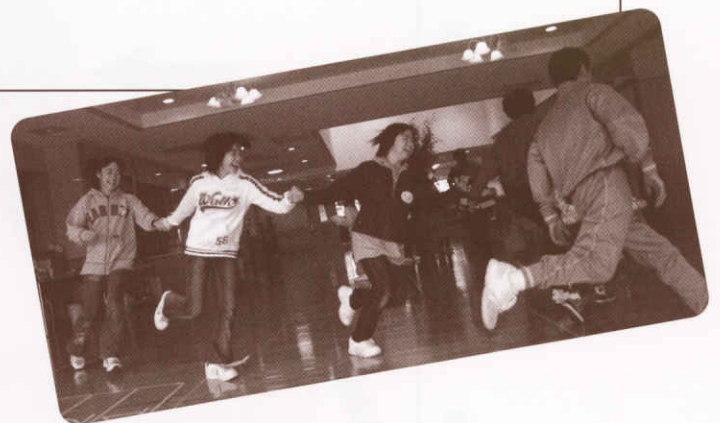
*そうした保証により、技術、能力の高い子どもが、力加減をするのではなく、全力を出して、技術、能力等の低い子どもと一緒に遊ぶことができる。

<スポーツ>

*次のような点で、メンバーが同年齢、同質な遊び集団に向いている

*スポーツの喜びは、競い合って、自分が優れていることを自己確認したり、周囲に認めて貰うこと。

*その喜びは、自分と力が拮抗している相手との、公平なルールに従った競争の中で得られる。



4. メニューづくりの基本の考え方と方法

◆助走期間を工夫する

- 子ども達が自分で挑戦したいという気持ちをかきたてられる経験（挑戦することで喜びが得られるという確信）や、ある程度の達成感を得られる課題に挑戦できる技術や知識を獲得できる、助走期間が必要です。
- こうした助走期間を工夫することが、子ども達が自己効力感を高められるような（3で紹介）メニュー作りの方法とすることができます。

◆できることが少しずつ広がる階段をつくる（基本の方法）

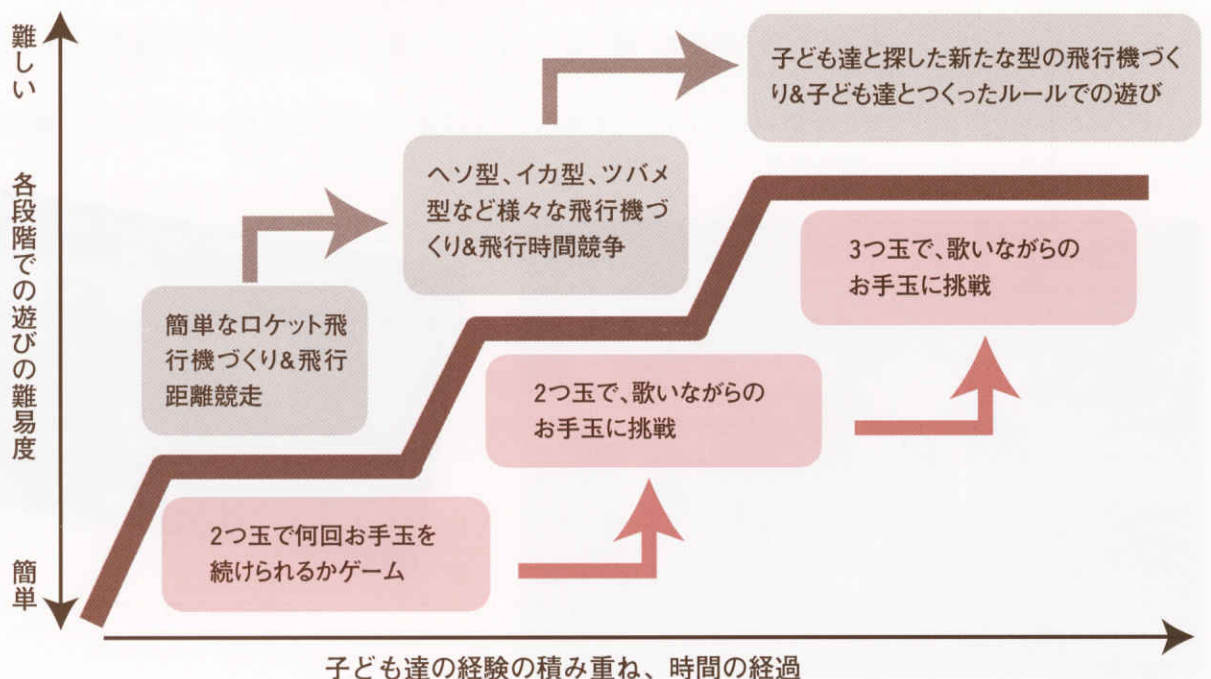
- 助走期間とは、言い換えれば、次のようになります。

低いところから、階段を一段ずつ登っていくように、簡単なことから難しいことへといういくつかの段階に分けて遊びを展開する

- 是非、子ども達に寄り添い、一緒に遊びながら、いくつもの階段（ハードル）を一緒に乗り越えてください。
- その度に達成の体験が、皆さんと子ども達の間で共有され、積み重ねられていきます。
- そして、子ども達は、皆さんを親しく感じるだけでなく、深く信頼し、皆さんの誘いならば、あきらめず、様々な体験に挑戦したいと思えるようになるはずです。

◆創意工夫で遊びを創る、新しいことに挑戦する力を与えるメニューづくり（考え方）


- 皆さんが子どもの頃には、身近な自然や町並み、日常生活の小道具や木々、石ころといった限られた



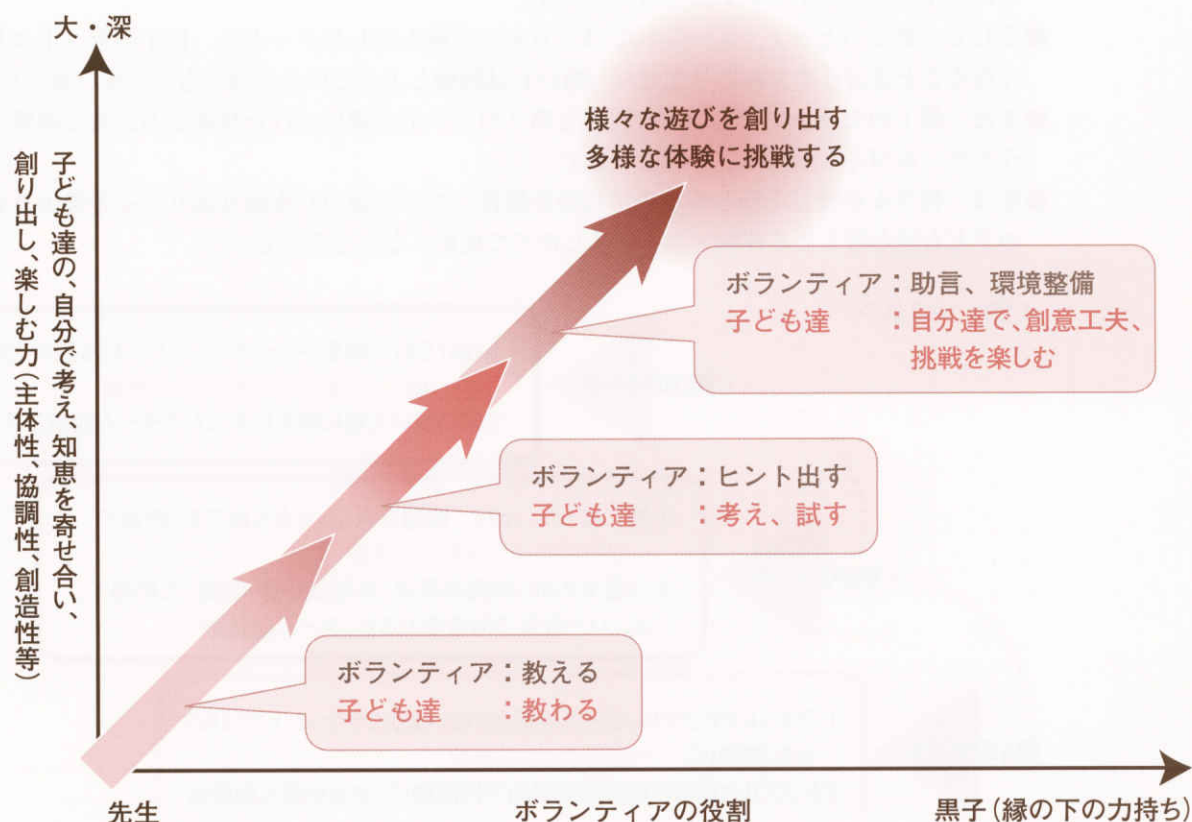
条件ながら、創意工夫で楽しさにあふれた遊びの世界を創り出したのではないのでしょうか。お兄ちゃん、お姉ちゃんの技や知恵に驚きながら、いつか自分もと、難しいことへの挑戦も楽しんでいたのではないのでしょうか。

- そんな皆さんの子ども時代の遊びの良さを、今の子どもが味わえるように、ご自分の趣味、やりたいこと、かつてならした腕などを活かして、様々な体験メニューを提供。
- 子ども達が、遊びを創り出したり、いろんなことに自ら挑戦できる力をつけられるような遊びのメニュー（楽しい遊びの時間）を、趣味ややりたいことをもとにつくること、と言い換えることもできるでしょう。

◆何回かの機会にわけて目標に近づくメニューづくり

●下図の真ん中の  で示されているように、子ども達の楽しみ方も、皆さんの役割（ボランティアとしての姿勢）も変わっていきます。

- *最初は、皆さんが積極的に教える場面が多くなるでしょう。
- *そして、頃合いを見計らって、答えを教えるのではなくヒントを出すように応援の方法を変えていきます。
- *そうした皆さんの応援に刺激され、子ども達の「自分で考え、知恵を寄せ合い、創り出し、楽しむ力」も一歩大きく成長（前ページ図左縦軸↑）するでしょう。
- *さらに、子ども達は、主体性、協調性、創造性等を積極的に発揮し、自分達で、創意工夫、挑戦を楽しむようになることでしょう。
- *皆さんの応援の方法も、子ども達が困ったときの助言や、子ども達が思いっきり挑戦や試行錯誤を楽しめるような場面、時間を提供すること（環境整備）が中心となっていくはずですよ。



- 子ども達と皆さん双方の変化を踏まえながら（予測しながら）、1回のプログラムに限らず、何回かの機会にわけて取り組めるような体験メニューを考えていただく。
- こうしたことも、子ども達の、様々な遊びを創り出す、多様な体験に挑戦するといった力を育む有効な方法とすることができます。

5. 体験メニューづくり例

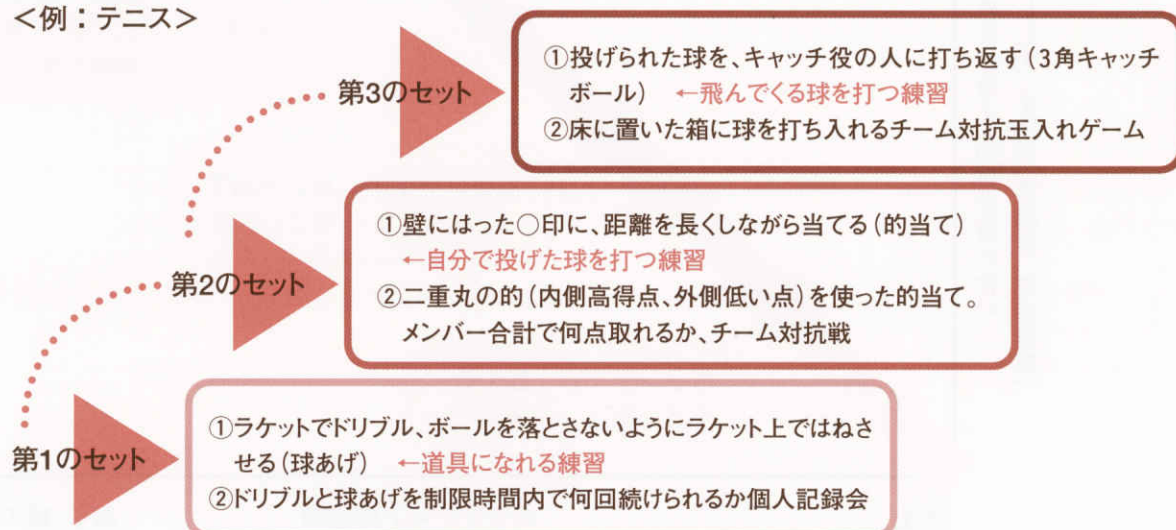
◆スポーツなどをもとにしたメニューづくり

- はじめての子どもに、しかも短い時間で身体を動かすことやスポーツに親しむことの面白さ、良さを実感してもらうためのメニューづくりということになります。
- それは端的にいうと、皆さんが初心者の際に行った練習を遊びにすること。
- イメージとしては、次のような流れのメニューをつくること。

- ①技術を覚える（楽しみながら試す、繰り返す）
- ②覚えた技術を活かして挑戦するゲームを楽しむ
- ※段々と難しくなるように、①→②のセットをいくつか組み立てる

- 技術を覚える（①）段階では、ただ反復練習するのではない「楽しさ」をどのように付け加えるかがポイントになるでしょう。
- ゲームを楽しむ（②）段階では、覚えた技術で挑戦でき達成感を得られる難しさと挑戦の意欲が高まるルールづくりがポイントになるでしょう。
- そして、第2のセット（①→②）では、覚える技術も楽しむゲームも、第1のセットよりも難度が高くなることは言うまでもありません（低ければ挑戦しようという気持ちもわかず、楽しめません）。
- また、第1のセットで身につけた技術と第2のセットで身につけた技術をあわせて挑戦が楽しめるようなゲームづくりもポイントになります。
- 要は、皆さんが種目を楽しむために技術を獲得してきた道のりを振り返り、その道のりを、未経験者の子ども達が楽しめる体験メニューにしたてて提供、と言えるでしょう。

<例：テニス>

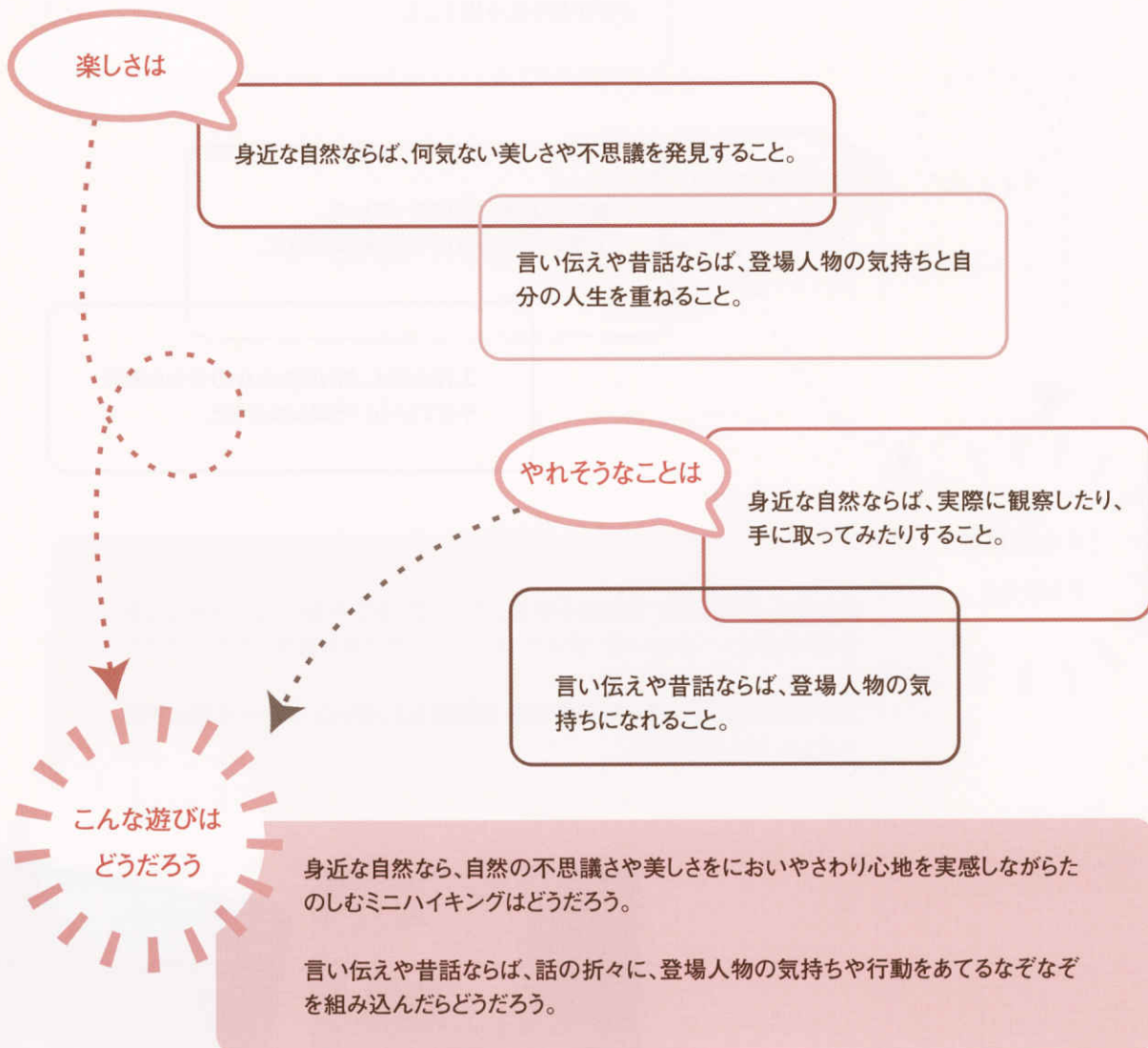


◆創作活動や学習活動、昔遊びをもとにしたメニューづくり例

- 絵を描いたり、木ぎれや模型などを組み立てたり、自然観察をするといった趣味を楽しむ方。また、昔取った杵柄で、昔遊びを体験して貰いたいと思う方。
- そんな方には、次のような道筋で、小さな成功体験を味わえるメニューづくりもお薦めです。

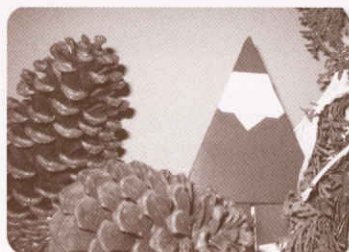
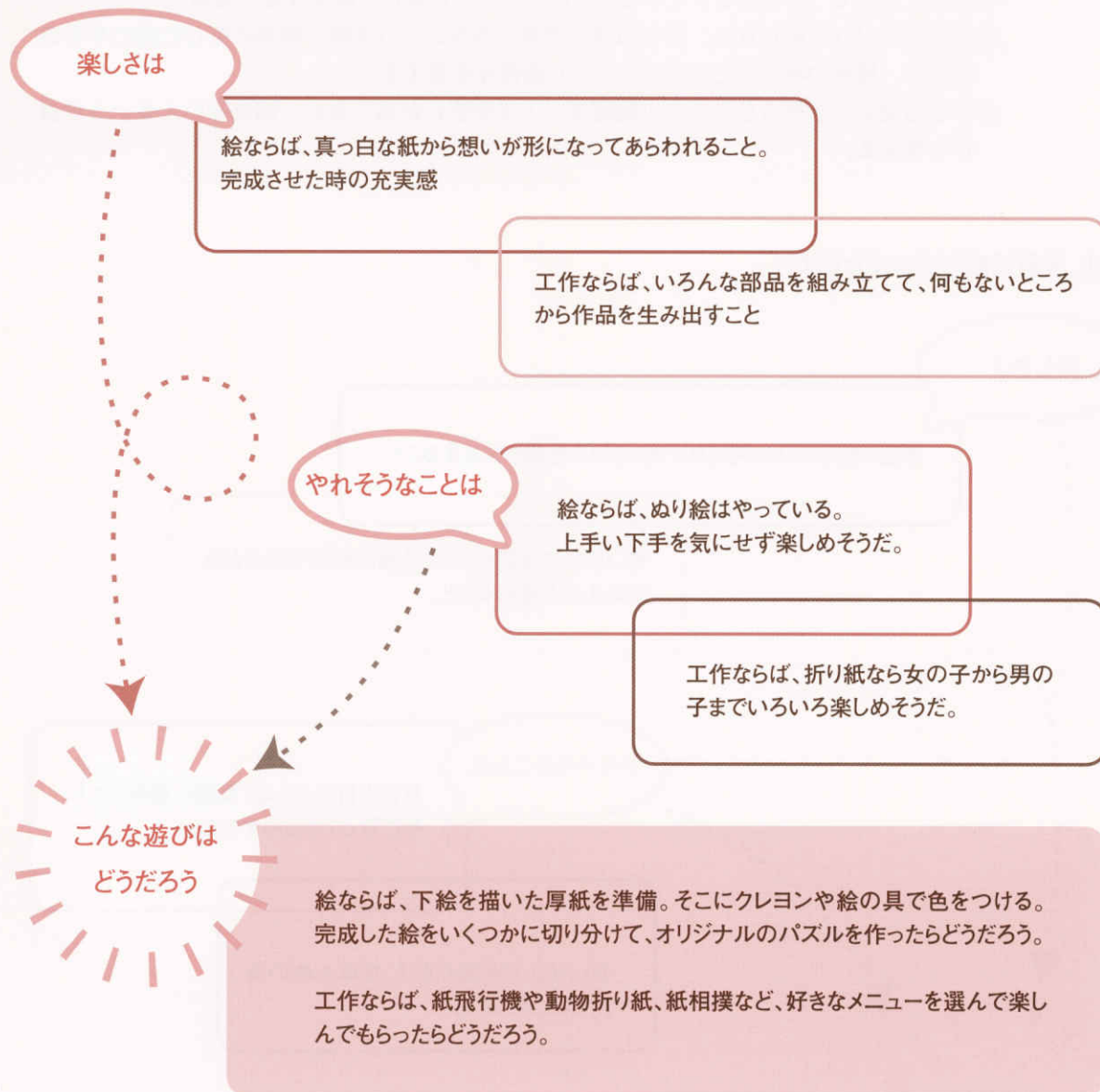
- ①自分にとって（夢中になっている大人にとって）の楽しさは何かを考える。
- ②浮かび上がった楽しさと、子ども達にできそうなこと（年齢、発達に応じた筋力や手の器用さ、理解力等でもできそうなこと）は何かを考える。
- ③子ども達のできそうなことでの範囲で、①で分析した楽しさの一部を味わえるような遊びを考える。

★例えば、学習活動を活かすならば



- そして、子ども達の前向きな姿勢、意欲の高まりに応じて、自然観察ならばコースや観察のポイント選び、創作活動ならば材料集めから展示の仕方まで、子ども達の意見やできそうなこと（ちょっと高いハードルかなと思えることでも）をどんとんと反映させていけばよいのです。

★例えば、ものをつくる活動を活かすならば



■ ■ 道具づくりと遊びづくりを同時に楽しんでみてはどうでしょう ■ ■

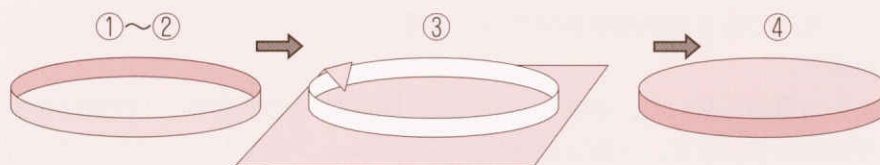
～手づくりディスクを例に～

- *新聞紙などをつかってディスク（いわゆるフリスビーの円盤）をつくる。
- *お気に入りのできたら・・・。
- *まっすぐ飛ばす、左右に曲げるなど投げ方の練習（キャッチボール等）。
- *飛距離、飛行時間の記録への挑戦、的当て、ピンゴ、ゴルフ風のゲームなどを楽しむ。
- *練習や遊びを重ねながら、ディスクも試行錯誤。改良型のディスクをつくる。
- *こうした過程で、次の3つの喜び・達成感を同時に味わえる。

- 【1】腕前があがる喜び
- 【2】工夫を凝らしディスクをつくる創作の喜び
- 【3】自分たちで知恵を出し合いルールを決めて、ぴったりの遊びができあがる喜び

<ディスクの作り方>

- ①新聞紙半分ほどを折り込み幅3センチ程の帯をつくる
- ②上記①の帯で輪を作る（直径15～40センチ程度、帯の長さもこの時重なり部分を数センチ残し切り調整）
- ③輪の直径より5～10センチほど長い辺の正方形に切り取った新聞紙を上記輪の下に敷き、輪の外側に出た新聞紙を、輪の内側に織り込む
- ④上記③を一周させると高さ3センチ程度、直径15センチ～40センチ程度の円盤ができる



遊びの城が全国で展開中!

URL:www.recreation.or.jp/asobi/

遊びを通して子どもたちを応援するレクリエーション・ボランティアが活躍する「あそびの城」が、全国 98 カ所（平成 20 年度）で展開中。こうした先輩達の取り組みに参加するのもおもしろい。詳しくは、あそび.net にアクセス!



あそびの城で協力 文部科学省「子どもの居場所づくり新プラン」

平成 19 年度より、スタートした「放課後子どもプラン」。地域社会の中で、放課後や週末等に子どもたちが安全で安心して、健やかに育まれるよう、文部科学省と厚生労働省が連携して進めています。具体的には、放課後や週末等の子どもたちの適切な遊びや生活の場を確保したり、小学校の余裕教室などを活用して、地域の方々の参画を得ながら、学習やスポーツ・文化活動、地域住民との交流活動などの取組を実施します。

現在、多くの市町村において、小学校や公民館、児童館などを活用し、地域性を生かした「放課後子どもプラン」が展開しています。((財)日本レクリエーション協会も、子どもの居場所となる拠点を「あそびの城」と呼び、一層の充実に取り組んでいます。

平成 19 年度より、文部科学省と厚生労働省がともに取り組む「放課後子どもプラン」の中で「子どもの居場所づくり」がますます充実しています。
(財)日本レクリエーション協会も「あそびの城」の一層の充実を通して、これまで以上に協力していきます。

平成20年度のあそびの城 実施地域一覧

★北海道 011-866-0979

砂川市／帯広市

★青森県 017-766-0264

八戸市／青森市／むつ市

★岩手県 019-647-7413

一関市／盛岡市

★宮城県 022-718-0951

石巻市／登米市／蔵王町

★秋田県 018-847-6143

秋田市

★福島県 024-544-1886

福島市／会津若松市／伊達市

★茨城県 029-300-6077

水戸市

★群馬県 027-234-5555(内 580)

前橋市／高崎市／渋川伊香保町

★埼玉県 048-776-2421

さいたま市

★千葉県 043-290-8361

鎌ヶ谷市／船橋市／柏市
／四街道市／袖ヶ浦市／茂原市

★東京都 03-5433-5055

練馬区／八王子市

★新潟県 025-287-8709

長岡市／村上市／新潟市

★石川県 076-247-6909

金沢市

★福井県 0776-35-5509

福井市

★山梨県 055-223-1782

南アルプス市／都留市／山梨市

★長野県 026-233-5575

松本市／安曇野市

★岐阜県 058-295-7257

岐阜市／各務原市／大垣市

★静岡県 054-254-0919

静岡市／富士宮市

★愛知県 052-618-5409

長久手町

★京都府 075-634-7584

城陽市／京丹後市／城陽市
／京都市

★大阪府 06-6634-1702

豊能町／高槻市

★兵庫県 078-351-3307

洲本市／高砂市

★奈良県 0742-33-1045

奈良市／大和郡山市／広陵町
／生駒市／王寺町

★鳥取県 0857-23-1866

米子市／鳥取市

★島根県 0852-61-5256

松江市／浜田市

★岡山県 086-253-7545

高梁市／和気町

★広島県 082-228-6951

広島市／福山市

★山口県 083-934-5510

宇部市

★徳島県 088-677-5225

海部郡美波町／藍住町／徳島市
／板野郡松茂町

★香川県 087-862-7078

高松市／善通寺市

★高知県 088-834-3847

香南市

★福岡県 092-641-1022

北九州市／大野城市／篠栗町
／筑紫郡那珂川町／大川市
／行橋市／春日市／筑後市

★佐賀県 0952-51-3093

武雄市／神崎市／佐賀市／多久市
／杵島郡江北町

★熊本県 096-380-6662

阿蘇郡小国町

★大分県 097-567-9590

由布市／大分市

★沖縄県 098-932-9870

宜野湾市／石垣市

※：★印は、各都道府県レクリエーション協会の電話番号(問い合わせ先)

未来へと続く風景を 創っています。

「当たり」が魅力の宝くじは、もうひとつ大切な役割を担っています。それが、皆さんの暮らしに「お役に立っている」収益金による街づくり事業です。教育施設、道路、橋、公民館等、幸せな生活を支えるさまざまなおところに宝くじの収益金は役立てられています。

●外国発行の宝くじも、日本国内において購入することは、法律で禁止されています。

宝くじの収益金は、
身近な街づくりに役立っています。



財団法人 **日本宝くじ協会**

当せん抽籤がいつでも、しっかり換金。

<http://www.jla-takarakuji.or.jp>

(財)日本レクリエーション協会は、都道府県レクリエーション協会及び市町村レクリエーション協会と協力して、市民の健やかな余暇活動の機会を提供するとともに、多様なレクリエーション活動の普及と、それを楽しむための仕組み、組織づくりに取り組んでいる財団法人です。平成5年には公益性の高い財団法人に認められる特定公益増進法人として認定され、当協会への寄付金については、所得税、法人税が免除されることになっております。

また、平成10年には、国、地方公共団体と同様に紺綬褒章の申請団体として、総理府より認定されています。それにより、当協会に一定額を寄付した場合には、寄付者は紺綬褒章受章の対象となることができます。

特定公益増進法人

(財)日本レクリエーション協会

〒101-0061 東京都千代田区三崎町2-20-7 水道橋西口会館6階

TEL 03-3265-1241 FAX 03-3265-1245

URL <http://www.recreation.or.jp>

「REC on line レクオンライン」(財)日本レクリエーション協会ホームページ

E-mail soumu@recreation.or.jp

2

主体性・協調性を刺激・育む 遊びメニュー展開の コツと留意点

1. 起・承・転・結の構造（流れ）の中での「承の段階」

(1) プログラム提供型の構造再見

- 起・承・転・結の構造は、下記の通り。

起の段階（一緒に楽しむ仲間を確認）

一体感・安心感の共有

特徴

参加する子ども達と集まって、歌や歌あそび、ゲームを楽しむ。一緒に楽しむ仲間の顔が見えてくる。一緒に楽しむスタッフへの親しみも湧いてくる。

承の段階（成功体験の喜び、効力感の共有）

主体性・協調性の
バランスの良い刺激

特徴

スタッフのリードで、集団ゲーム等を楽しむ。スタッフに子ども達全員がチャレンジ、子ども達がペアを組んで課題の挑戦、さらに4人組、6人組になって対抗戦…と笑顔を交わし合う範囲（コミュニケーションの輪）が広がっていく。低学年のちびっ子と、中高学年のお兄ちゃん、お姉ちゃんが対抗したり、協力しあう。

転の段階（様々な遊びを通した様々な体験）

大切な「何か」の獲得

特徴

モノづくりやスポーツ、伝承あそび、自然体験など、楽しさに満ちた様々なメニューの体験を楽しむ。

結の段階（また会おうねと楽しかった時間を振り返る）

一体感・安心感の共有

特徴

歌や歌あそび等を楽しみ、一緒に過ごした時間を共に振り返る。

(2) 承の段階を拡大してみると

1) 主体性と協調性をバランス良く刺激する

- 承の段階には、次の2つの役割があります。
 - ①健やかな育ちにつながる刺激（挑戦の機会）の提供
 - ②「転」の段階で、様々な体験に挑戦できる雰囲気づくり
- 確認となりますが、2つの役割の中身は、主体性と協調性をバランス良く刺激するという点で共通しています。

* 健やかな育ちにつながる刺激（上記①）

自分を表現し、積極的に関わる主体性と、他の子どもと一緒によい時間をつくる協調性を、バランス良く刺激するようにメニューを提供すること。

* 「転」の段階につなげる雰囲気（上記②）

自分だけでなく仲間と一緒にだからより充実した体験が楽しめることの実感（協調性）と、一人ひとりが全力で、前向きに取り組むからこそ楽しさも味わえることの実感（主体性）とを、同時に味わえるようにメニューを提供すること。

2) メニュー提供のイメージ

- 子ども達に一体感、安心感を提供する起の段階からの流れを大切にします。
 - *起の段階では、一人ひとりの子どもたちが、一人のスタッフ（皆さん）のリードで遊ぶことで、子どもたち全員の声や動作がそろい、安心感がかもし出されていきます。
 - *さらに、こうした安心感を土台に、子どもたちは、2、3名の小さなグループの中で、共に楽しみ、会話や笑顔を交換し合います。
 - *こうして子どもたち全員に、この仲間と一緒に思いっきり楽しんでよいんだ、一緒に遊びたいという安心感、一体感が共有されたところで、いよいよ承の段階です。
- そして、次のような視点で、子ども同士がかかわりあえるように遊びのメニューを提供します。
 - ①かかわりあう範囲を広げる
 - ②かかわりあいの質を深める
- かかわりあいの範囲（①）は、起の段階で2人組を作ったならば、その2人組を2つあわせた4人組で楽しむ遊びを展開する、さらに4人組を2つあわせて作った8人組で次の遊びを楽しむ、といった広げ方です。
- かかわりあいの質（②）は、グループでの協力の度合い、一人ひとりの主体性の発揮の度合いが少しずつ高まるようにメニューを組むということ。各自の坎を披露しあい、多数意見をグループの答えとするといった簡単なレベルから、それぞれがじっくり考え、意見交換や試しを重ねてグループの決定をするレベルへ、といったイメージです。

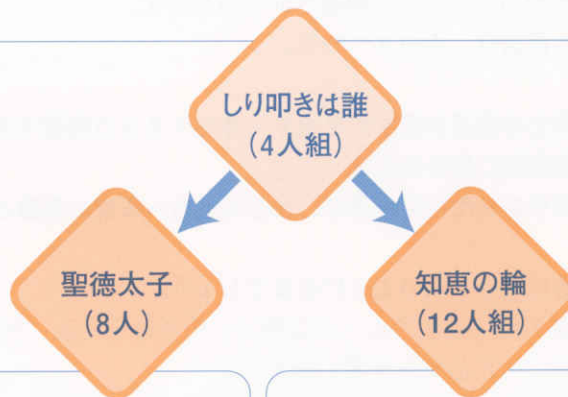
<メニューの組み立て例>

<人数：4～5人>

- 隊形：鬼を決め鬼を先頭に置き他の人はその後ろに横一列に並ぶ
- 用具：なし

- ①鬼を決め、鬼を先頭におき、他の人はその後ろ横一列に並びます。
- ②全員でその場かけ足をし(動いても可能)後ろのメンバーの誰かが、鬼のお尻をそっと触ります。
- ③鬼はすばやく振り向き、触った人が誰かを当てます。
- ④当たったら鬼を交代できますが、当たらなかったら、鬼はみんなの周りを一周してもう一度します。

例えば、子どもの数が少なめだったり、次の転の段階が身体活動系であった場合の選択例



例えば、子どもの数が多めだったり、次の転の段階が創作系であった場合の選択例

<人数：1グループ4～8人程度、3～6チーム前後>

- 隊形：グループ単位で散在
- 用具：A3程度の紙とマジックなどの筆記具をチーム数分。テーマ、出題を書いたメモなど
- 時間：15分～20分程度

- ①複数の代表者が、あらかじめ決められた物の名前を同時に発声し、グループはそれを聞き分けるゲーム。
- ②リーダーは、事前に出題のテーマを決めて(例えば果物の名前、有名人の名前、中華料理の名前など…)、何を発声させるかをリストアップしておく。
- ③リーダーが、発声する人(代表者)をグループの中から1名程度選び、参加者に気づかれないよう、それぞれに違う名前を伝える。
- ④リーダーは代表者全員に合図を出し、これらの名前を同時に発声させる。これを3回程度繰り返して聞かせ、各グループは代表者の前に集合し、それぞれがなんと名前を発声しているかメンバーが協力して聞き分け、答えを解答用紙に記入する。
- ⑤解答が出揃ったところで、代表者からそれぞれ自分の発声した名前を発表してもらう。各グループの採点をし、順位を決定する

<人数：1グループ8～10人程度で2～4チーム前後>

- 隊形：グループ単位で散在
- 時間：15分～20分程度

- 手をつなぎ合った輪をからみあわせ、ふたたびもとどりにするゲーム。
- ①各グループとも代表1人を決める。
 - ②他のメンバーは、みんなで手をつないで円をつくる(グループごと)。
 - ③リーダーの合図で、つないだ手を離さないで、またいたりくぐったりしながら、手足をからみあわせて「知恵の輪」をつくる。
 - ④各グループの代表1人は、他のグループの「知恵の輪」の横に行く。
 - ⑤リーダーの合図でそのグループの知恵の輪をもとどりの輪にもどす(もちろん手を離してはいけない)。
 - ⑥早く解いた代表のグループの順に順位がつく。

2. メニュー提供のポイント

(1) 主体性、協調性を刺激し育む2つの方法

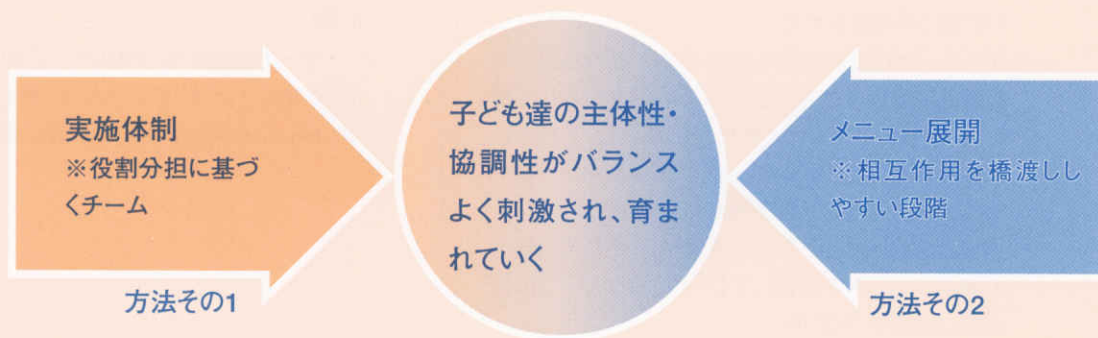
1) 子ども同士の相互作用を引き出し、活用する

- 子どもたちに秘められた主体性と協調性を刺激する際に、もっとも大切に効果のある「チカラ」は、周囲の子どもからの影響力です。言い換えれば、子ども同士のお互いのよい影響=相互作用によって、主体性と協調性がバランスよく刺激されていきます。
- ボランティアの役割は、次の3つです。

- ①子ども同士の相互作用を引き出す（芽生えるよう刺激する）
- ②それを積極的に膨らませる
- ③そして膨らませた相互作用を、子どもたちへの良い刺激として積極的に活用する

- もう少し具体的に言うと次のようになるでしょう。
 - ①子ども達の中に芽生えた小さな相互作用をとらえる（例えば、メンバーの挑戦に小さく拍手を送る、見つけたコツを仲間に伝える）
 - ②とらえた小さな相互作用を積極的に評価して（ほめて）、他の子どもに伝える
 - ③評価した相互作用（応援、アドバイスのしあい等）を全員で行う
- こうして考えると、ボランティアの役割は次のようなものとまとめることもできるでしょう。子どものよい反応を他の子どもに伝え、それに刺激され生じたよい反応をさらに周囲に伝える、といった子ども達のよい反応の橋渡し役

<主体性・協調性を刺激し育む二つの方法>



2) 実施体制（方法その1）

●子ども達の主体性や協調性の芽を橋渡ししながら育てていくためには、ボランティアには、次の6つの働きが必要になります。

- ①メニューを手順よく進める
- ②説明がわからないことなどによる無用の混乱をさける
- ③それぞれの子どもに、見ているよ、というサインを送る
- ④主体性や協調性を発揮している子どもを見つける
- ⑤主体性や協調性を発揮している子どもをほめる（積極的に評価する）
- ⑥発見した主体性や協調性の表現を他の子どもにも伝える

●こうした役割を、1人で実施することはとても難しく、大変です。

●承の段階では、数名のボランティアがチームをつくり、上記6つの役割を分担しながらメニューを提供します。

●その代表的な役割分担は、次のようになります。

<チームで実施>

【1】進行係:1名

- *メニューを進める(役割①)
- *発見したよい反応(主体性や協調性の表現)を全体に伝える(役割⑥)

【2】発見係:数名(1、2グループに1名)

- *担当グループの子ども達の一人ひとりの取り組みに、ほめたり感心したりと声をかける(役割③)
- *説明がわからないなど混乱している担当グループの子どもに補足を説明する(役割②)
- *担当グループ内で、主体性や協調性を発揮している子どもを見つけ(役割④)、積極的に評価(役割⑤)

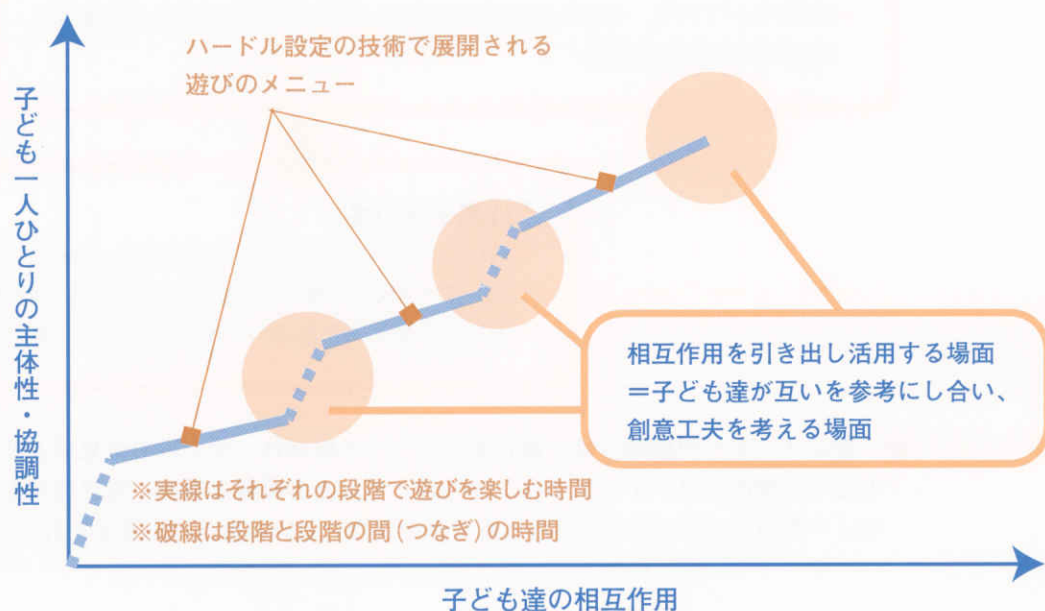
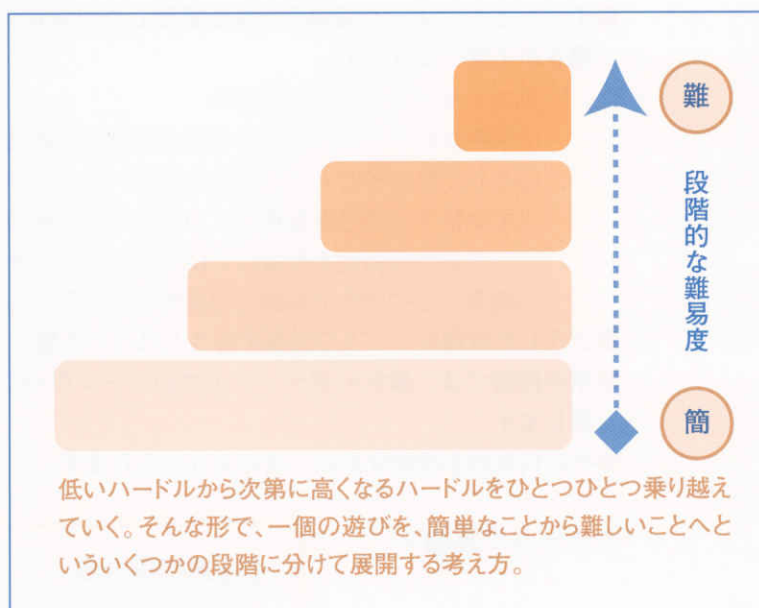
【3】黒子係:1名

- *進行係の近くに控え、発見係がを見つけ、ほめた子どもの反応の中で全体に紹介すべき反応を進行係に伝える(発見係と進行係の中継役)
- *進行係や発見係が勘違い、度忘れなどをした際にサポートする

●一般にメニューの展開では、進行係がチーフと呼ばれ、サブ役の発見係よりも重要とされますが、子どもの居場所ボランティアでは、その逆。もっとも重要な役割は発見係になります。また、ベテランや「一番わかっている」、「もっともできそうだ」といわれる方が黒子を行うことをお勧めします。

3) メニュー展開 (方法その2)

- 子どもたちの相互作用を引き出し、主体性・協調性の芽生え、成長のために活用するためには、子どもたちがお互いの取り組みや姿勢を知り、それを参考にしているいろいろと試す場面（タイミング、時間）が必要です。
- こうした場面は、同時に、ボランティアが前頁2)で紹介した分担に沿って橋渡しの役割を發揮するための場面ともなります。
- 場面づくりには、『子どもとの、心と体の距離を近づける遊びの活用のポイント・コツ』で身につけた「段階設定（ハードルの設定）」（右記参考図再見）の技術を、そのまま活用することができます。
- 子ども達がハードルを乗り越えて、小さな成功体験を得る一つひとつの場面が、ハードルの乗り越え方や成功体験の共有のしかたを共有する場面だ、と言い換えられます。
- 子ども達が互いの姿や成果を参考にしあえる場面＝ボランティアが、子ども達がお互いを参考にしあうために橋渡しをする場面づくりという視点で、ハードルの設定の考え方を描き直すならば、下図のようになります。



(2) チームでの取り組みの実際

- 小グループで競い合いながら、小グループ内で主体性を発揮したり、協調性を発揮する。そうした姿を、子ども同士の相互作用を引き出し、活用しながら、実現していく。
- チームで、こうした取り組みをする際には、段階に応じて次のように、中心的な働きかけ方が変化していくことを、まずは理解したいと思います。

*ルールを楽しみながら理解する段階（最初の段階）

- ***進行係**：共有したいルールをいち早く理解して実施できそうな子どもの姿を全体に紹介
- ***発見係**：混乱している子どものサポート。理解している子どもの姿を周囲に知らせる（いずれも担当グループ内で）
- ***黒子係**：進行係が取り上げるべき子どもの姿の発見

*楽しむための技術を高めていく段階（中盤）

- ***進行係**：よい方法を見つけ試している子どもの姿を全体に紹介。よい支え合いをしているグループの姿を全体に紹介
- ***発見係**：よい方法を試している子ども（担当グループ）に見本を示してもらいながら（周囲のグループの子どもの姿を伝えても可）、担当グループの子ども達の創意工夫を応援
- ***黒子係**：進行係が取り上げるべき子どもの姿の発見

*自分たちの限界に挑戦する段階（終盤）

- ***進行係**：結果でなく挑戦の過程をメンバー全員で楽しんでいるグループの姿を全体に紹介
- ***発見係**：アドバイスの交換や応援をしている子どもをほめ、担当グループ内で挑戦に向け協力し合う姿勢を強化
- ***黒子係**：進行係が取り上げるべきグループの姿の発見

(3) “宇宙旅行” を例にしたチームでの展開イメージ

メニューの展開 ＜段階＞と＜手順＞	子どもの相互作用を引き出し、活用する働きかけ					
	進行係		発見係		黒子係	
	予測・準備	働きかけ	予測・準備	働きかけ	予測・準備	働きかけ
＜1＞ルールを知る						
①2枚の広げた新聞紙の上に全員で乗る						
a)全員で乗ることの説明(見本)			理解できない 子どもがいる			
b)実施				必要に応じて担当 グループに補足		
c)面積を半分にしていくことを伝える						
＜2＞コツをつかむ						
①1枚の上に全員で乗る						
a)説明(簡単に)			積極的に工夫する 子どもが出てくる			
b)実施	ほめられるなどで 片足立ちなど積極的 に工夫する子どもが 出てくる	よい工夫をしている 子どもを発見する		工夫する子どもをほめる。その子の工夫をグループ内に伝える。工夫はできていないが一生懸命している子ども等に声をかける	発見係にほめられるなどで積極的に工夫する子どもが出てくる	よい工夫をしている子どもを発見する
c)判定 (全員が乗れたかどうかを全体で確認)		よい工夫を全体に紹介する				必要に応じて全体に紹介すべきよい工夫を、進行係に伝える
②1/2枚の上に全員で乗る						
a)説明(簡単に)			相談したりアドバイスしあう子どもが出てくる			
b)実施	事前に相談したり練習、工夫してから取り組むグループがでてくる	よい取り組みをしているグループを発見する		工夫している等の子どもをほめて、グループ全体で相談、アドバイスをしあうように促す積極的に意見は言わなくても話されたことを一生懸命取り組む子ども等に声をかける	事前に相談したり練習、工夫してから取り組むグループがでてくる	よい取り組みをしているグループを発見する
c)判定 (全員が乗れたかどうかを全体で確認)		よいグループの取り組みを全体に紹介 そのグループに、工夫して乗っている姿の見本を見せてもらう		子ども達が見本を示す際の介添え、手伝い		よい取り組みをしているグループを進行係に伝える

メニューの展開 〈段階〉と〈手順〉	子どもの相互作用を引き出し、活用する働きかけ					
	進行係		発見係		黒子係	
	予測・準備	働きかけ	予測・準備	働きかけ	予測・準備	働きかけ
〈3〉チャレンジする						
③1/4枚の上に全員が乗る						
a)説明(簡単に)			リーダーシップを取る子どもが出てくる			
b)実施	皆の前で発表できるような子どもが出てくる	皆の前で発表できるような子どもを発見する	他の子どもの意見を聞き出したり、まとめたりする子どもの介添え リーダーシップを取る子どもに協力する子どもを積極的にほめる	皆の前で発表できるような子どもが出てくる	皆の前で発表できるような子どもを発見する	
c)判定		よいグループの話し合いの姿等を全員に紹介 そのグループのリーダー格の子どもがどんな検討をしてどんな方法で挑戦してきたのか聞き、実際にやってみよう		リーダー格の子どもが全体にグループの様子を発表する際の介添え、口添え。 グループで実際に行う際の補助		必要に応じてよい発表できそうな子どもを進行係に伝える

3

仲間とプログラムを展開しよう チーム運営のポイント

1. 活動の原動力としての「喜び・やりがいの循環」

- いよいよ、一緒に勉強を重ねた仲間（同級生）とチームを組んでの、1回のプログラム運営への挑戦です。
- そのための学習、そして、現場での活動の前に、ボランティアとしての活動の原動力がどのあたりにあるのかを確認したいと思います。
- それは次のような「喜び・やりがいの循環」です。

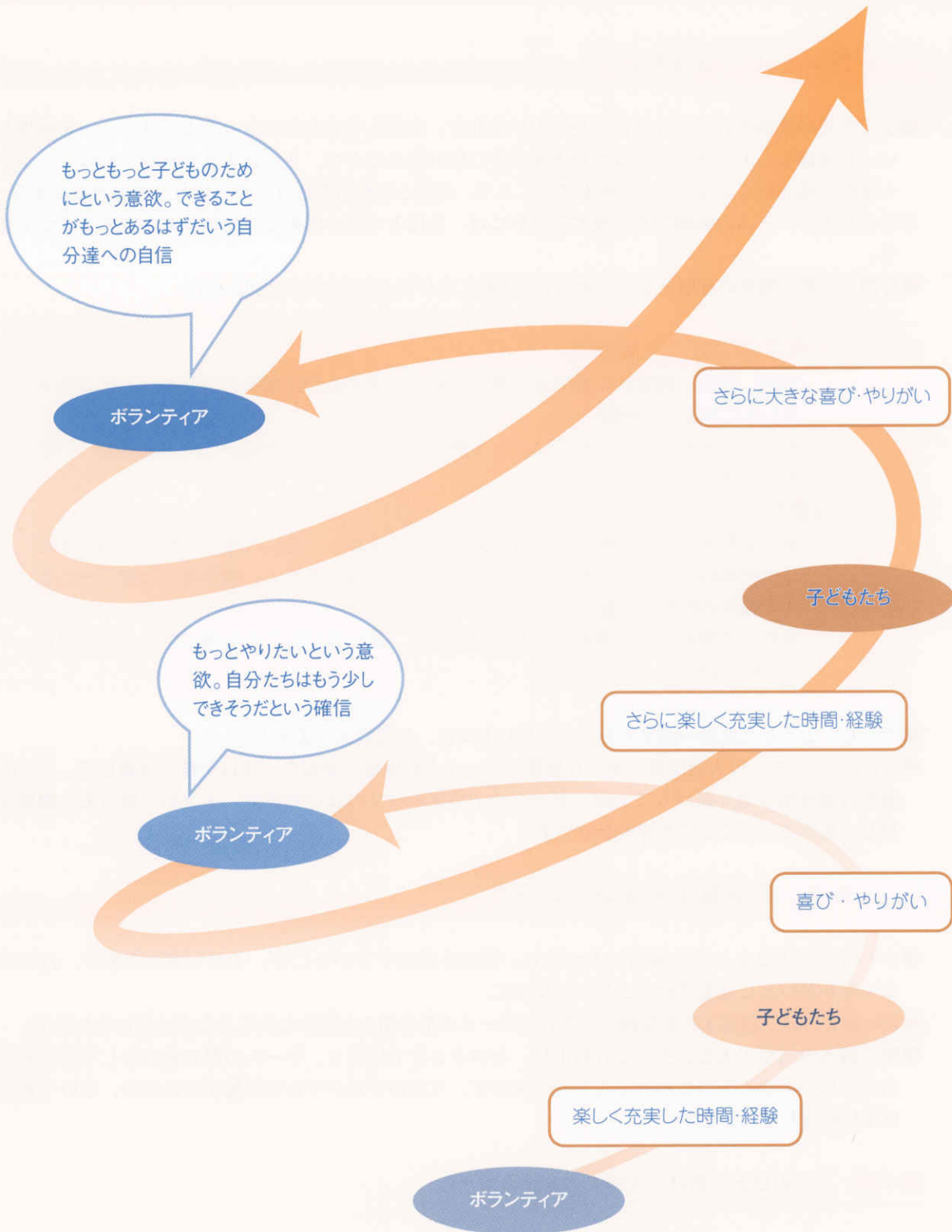
*自分の取り組みが、子ども達の笑顔として返ってくるという喜びややりがい。
*この喜びややりがいに背中を押され、さらに子ども達のためになるようにと創意工夫に取り組む。そしてより大きな子ども達の笑顔が返ってくる。
*大きな子ども達の笑顔が、皆さんにさらに大きな喜びややりがいをもたらす。
*こうして子ども達のために取り組むことで子ども達の笑顔のお返しが、両方とも段々と大きくなっていく。

- また、チームで取り組む場合には、次のような点で、1人での活動よりも2倍にも3倍にも喜び・やりがいが膨らみます。

*仲間と喜び・やりがいを共有できる、一緒に味わえる。(例えば、そうだよね、あれうれしかったね、と語り合える)
*そのことで、喜び・やりがいが倍増する。
*チームとしても成長し、子ども達に「できること」が広がる。
*より大きな子どもの笑顔が返ってくる。

- つまり、プログラムを運営するチームの活動の原動力もまた、「喜び・やりがいの循環」なのです。

<喜び・やりがいの循環イメージ>



2. 「喜び・やりがいの循環」を原動力としたチーム運営のポイント

(1) 仲間との平らな関係

- 子ども達の笑顔からもらう喜び・やりがいを共有。気持ちを合わせてもっとよいメニューを提供したい、自分達ならもっとできるはずだと前向きに取り組むことで、さらに大きな喜び・やりがいが子ども達から返されてくる。それを共有することで、仲間との絆も深まり、チームとしての力も高まる。
- そんなよいチームの雰囲気を実現するためには、仲間との良い関係を大切に育み、守ることが大切です。
- 仲間との良い関係の原則として、次の2点を例にあげることができるでしょう。

①「今ここでの」人間関係

- ・地縁、血縁、職縁、年齢の上下等とは別の、子どもの居場所のプログラムを実施するために集まった仲間
- ・そのことをわきまえ、お互いに上下関係ではなく、ヨコの関係にたった言動、行動を心がける

②互恵性

- ・時には教え、時には教えられる。時には感心するし、時には感心される。指示することもあれば、指示されることもある。決して指示する人、教える人と指示される人、教えられる人が固定することはない関係
- ・お互いに認め合い、得意なことを持ち寄り、足りないところを補い合うことで息長く活動が続く

- ただし、こうした原則の踏まえ方、あらわし方には、公式はありません。
- 「『今、ここで』の人間関係」や「互恵性」という人間関係の原則を、各自が常に意識して、自分の行動や言動を振り返り続けることが、ボランティアグループのよい雰囲気、メンバー間のよい関係を維持し、高めていくことに不可欠なのです。

(2) お互いの創意工夫を活かし合う

- チームの一人ひとりが主体的にかかわり、役割を発揮するからこそ、子ども達の笑顔を、自分の喜び・やりがいとして受け取ることができます。
- 言い換えれば、創意工夫を発揮し、それがチームの取り組みに活かされることが大切になります。
- 個人個人の創意工夫を、それぞれ勝手に、ということではなく、チームの取り組みとして活かすためのコツは、大きく3つに分けることができます。1回のプログラムを実施するための、という視点で以下に紹介していきます。

■1■ コツのひとつ目は、大枠での意見のまとめ

* 1回のプログラムを実施するのであれば、そのプログラムのねらい、内容を詳細まで詰めることはあり

ません。

- *全体としてどんな体験を中心に提供するか、その中での起承転結それぞれはどんなことを目指すのか、およそどういうメニューで構成するのかといった大枠をチームの意見としてまとめれば十分。後は、②の役割分担で。
- *アイデア会議等の際には、詳細を詰めるのではなく、それぞれの意見をカードに書いて、似たような意見はひとつのまとまりとし、いくつかのまとまりのうちどれを今回採用するかといったゆるやかな結論づくり（大枠形成）がお勧めです。

■ 2 ■ コツのふたつ目は、プログラム実施に向けた明確な役割分担

- *そのプログラムの準備から実施、振り返りに至る一連の流れの中での明確な役割分担は不可欠です（それをその次のプログラム、次の次のプログラムと固定することはありません）。
- *そのプログラムのねらいにそってそれぞれの役割に応じた創意工夫を発揮する。それぞれの創意工夫を尊重する。
- *互いに「**任せたー任された**」と言い合える関係の基盤は、役割（任されること、任されたこと）が明確になっており、互いにわかっていることなのです。

■ 3 ■ コツのみつつ目は、まずはやってみて結果を良い方向にリレーしていくこと

- *役割分担（コツのふたつ目）に基づき、チームで決めた（コツのひとつ目）ゴールに向けて、**それぞれがもっともよい役割の発揮の仕方**を考える。創意工夫をほどこす。
- *それらをああだこうだと事前に詰めるのではなく、**互いに信じてやってみる**。その結果を踏まえて、次にもっとよくするためにはと意見を交換することが有効です。
- *また、プログラムが流れていく中では、前の段階で仲間が取り組んだ創意工夫のよい結果、わるい結果を受け止めて、チームで決めたゴールに向けて、**事前に考えたことに縛られずに、その場で創意工夫して自分の役割を最大限発揮する**といった仲間の間でのリレーも大切です。

■ 4 ■ コツのよつつ目は、お仕事を極力減らす

- *互いの創意工夫を、結果もわからないうちからよしあしの議論をしない（コツのみつつ目）ことも無駄な時間を減らす工夫。会議だけで集まらず、居場所の空き時間に話し合うなど一石二鳥の時間づくりも有効です。

3. プログラムづくりのポイント

(1) 起・承・転・結、それぞれの段階の役割を反映

- プログラムを組み立てるためのポイントの一つは、起承転結のそれぞれの段階の位置づけに応じたメニューを考えること。
- 様々に考える手順がありますが、そのうちのひとつを次頁で紹介します。

【1】 転の段階のメニューを決める

- *転の段階が、子ども達の体験という意味ではメインの段階になります。
- *この段階のメニューを決めます(どんな人たちにメニュー提供してもらうのか等も含めて)。

【2】 起・承の段階のメニューを決める

- *転の段階のメニューによって、以下に例示するように、起・承の段階のメニューの大枠が決まります。

転は8人グループで行う

起・承段階の最後のメニューは、8人グループで楽しむものに

転が身体を動かすもの

起・承段階は、思考系の遊びのメニュー中心で集中力を高める

転が創作活動等

起・承段階は、身体を十分動かし、エネルギーを発散できるもの

転の「先生役」は高齢者グループ

起・承段階に、高齢者と子ども達の混合チームで楽しめるメニューを組み込む

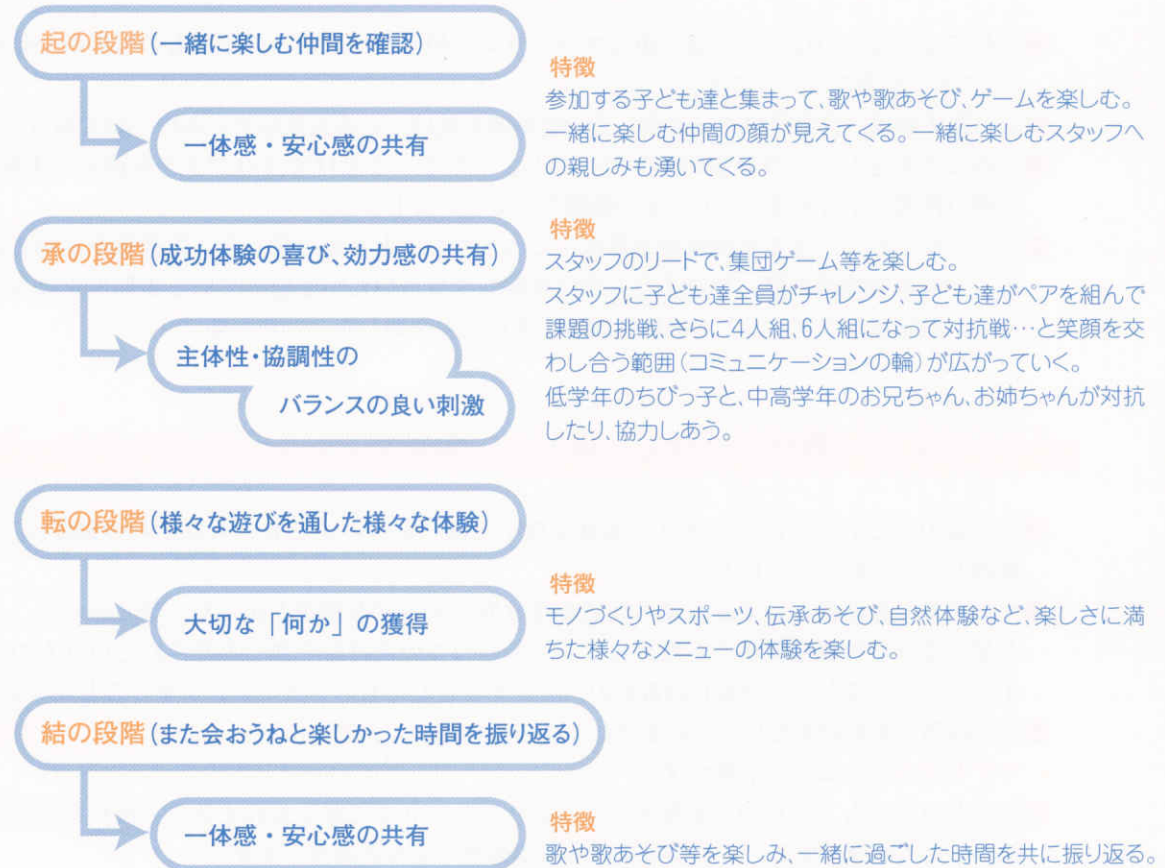
転の時間が長ければ

起・承段階は、2つ程度のメニューの組み合わせでコンパクトに

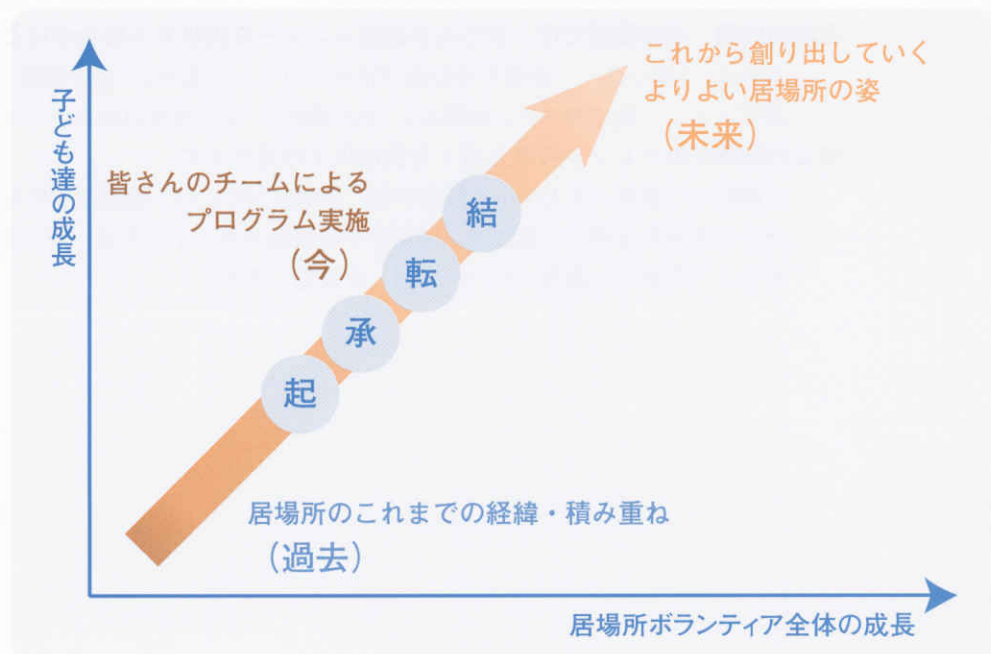
【3】 結の段階のメニューを決める

- *転の段階の余韻を楽しみながら、心と身体を沈めるといった視点が大切になります。
- *また、次のプログラムへの期待を高めるメニューを選ぶことも有効です。

<参考：起・承・転・結の構造>



<参考：子どもの居場所の過去—今—未来の流れ (次ページ(2)) >



(2) 子どもの居場所の過去—今—未来の流れの中で

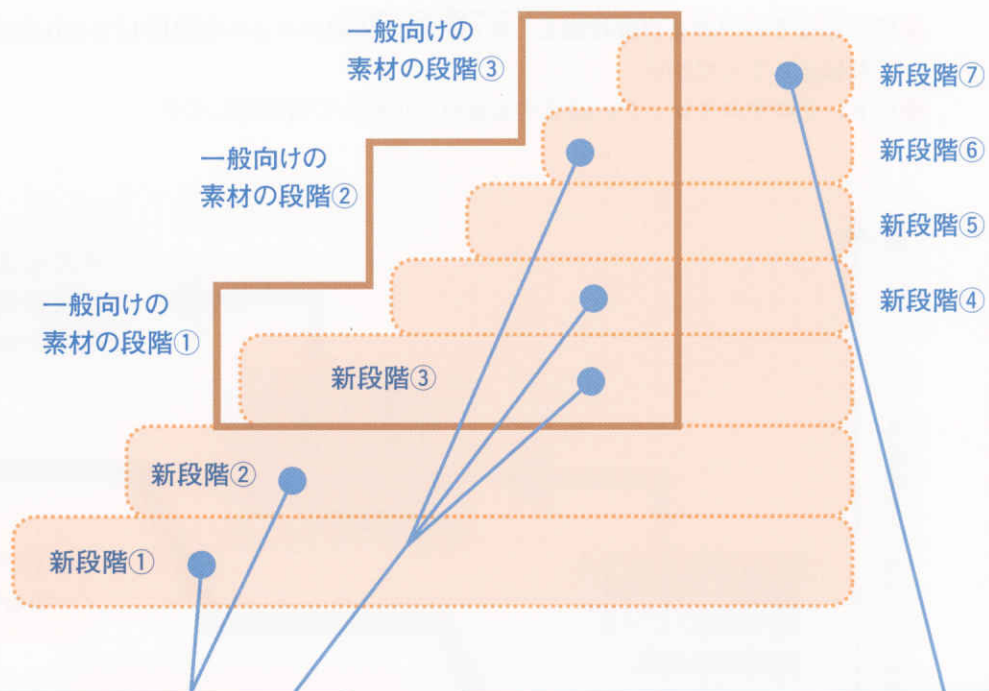
- 忘れてならないのは、自分達の担当プログラム（担当日）が、その子どもの居場所全体の流れの一部（一コマ）であるということ。
- 言い換えれば、自分達のチームが、その居場所を続けている大きなチームの一員であること。
- そのことを忘れて、自分達がやりたいこと、やれることだけでプログラムを決め、実施することは、周囲の仲間や子ども達に決してよい影響を与えないでしょう。
- 皆さんがデビューする居場所の先輩に、これまでの子ども達の様子や、先輩達が実現しようとしている子どもの居場所の姿、今後子ども達に体験してもらいたいと思っている事柄等を尋ね、その流れの中で、自分達ができることの実現に向けて創意工夫を楽しむことが大切です。

(3) 100%の素材ではなく、ほどよい素材をアレンジでよりよく

- 目の前の子どもたちにピッタリの素材を探すのは一苦労。子ども一人ひとりの個性に目を向ければ、無理といってもよいでしょう。
- プログラムを運営し、子ども達の笑顔を受け取る＝子ども達がよかった、楽しかった、またやりたいと思うような体験を提供するためには、おおむねこの素材なら楽しめそうだというものを、目の前の子どもたちのほとんどが楽しめるもの、ピッタリとしたものへとアレンジすることが大切になります。
- 起の段階や承の段階では、これまでにつくられた数多くの**素材（ゲームなど）**を、**子ども達にあわせてアレンジ**することが有効です。
- なんといっても、ゼロから素材をつくるよりも、これまで楽しまれてきた＝優れた特徴を持つ素材を活かした方が楽ですし、よい結果を得られる確率がぐんと高まります。

1) 起の段階・承の段階でのアレンジ

- 起の段階、承の段階では、皆さんが直接メニューを提供する場合はほとんどかと思えます。
 - *基本は、『安心感・一体感を育む遊び活用のコツと留意点』（起の段階）、『主体性・協調性を刺激・育む遊びメニュー展開のコツと留意点』（承の段階）。是非再度お読みいただきご確認ください。
- この段階でのアレンジの考え方・方法は以下の通りです。
 - *一般向けの素材（大人や小学校高学年、中学生向け）は、図書館等でも手に入れることができます。
 - *そんな素材を分解し、参加者（園児や小学校低学年の子ども達）が、達成感を味わいながら挑戦を楽しめるような新しい段階（右ページ図）を設定します。



★アレンジのポイント その1★
～理解力に応じた配慮～

- 無理なく楽しめるように、一般向けの最初のステップよりもさらに簡単なステップを用意する(上図新段階①、②)。
- また、一般向けのひとつのステップを、利用者が楽しみやすいように、いくつかのステップに分解する(上図新段階④～⑥)。

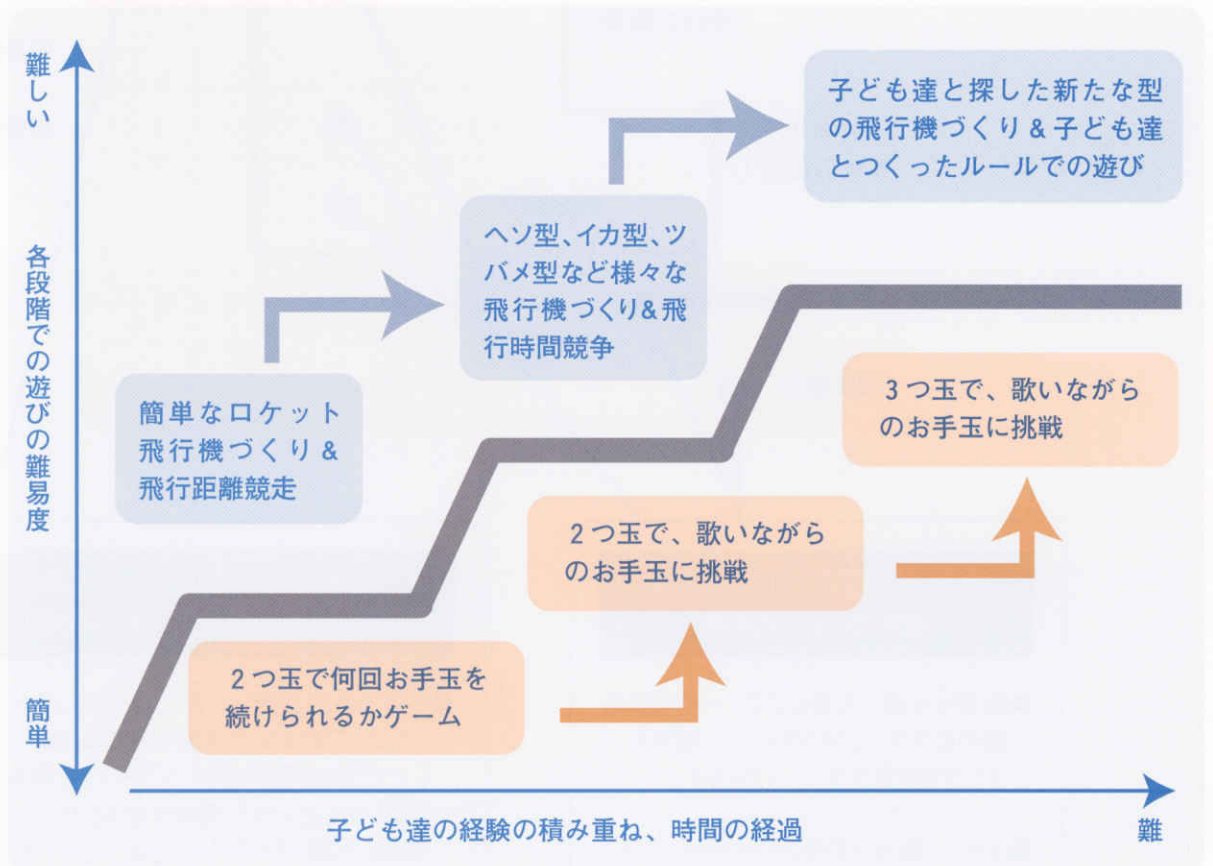
★アレンジのポイント その2★
～挑戦することの楽しさを提供～

- 子ども達が、挑戦してみたい、成功して大満足(失敗したが充実)という感覚を持てる=楽しさを感じることができる最終段階(ステップ)を用意する(年齢が低いからといって、簡単すぎるとおもしろくないし、自尊心も傷つける。しかしまったくできなければ自尊心が傷つく)。
- そのためには、一般向けの素材で満喫できるものと同じようなレベルの楽しさ(ダイゴ味)を提供することに留意する(上図新段階⑦)。
- もともとごく簡単な素材ならば、挑戦を楽しめるように、新しい最終段階(ステップ)をつくる。

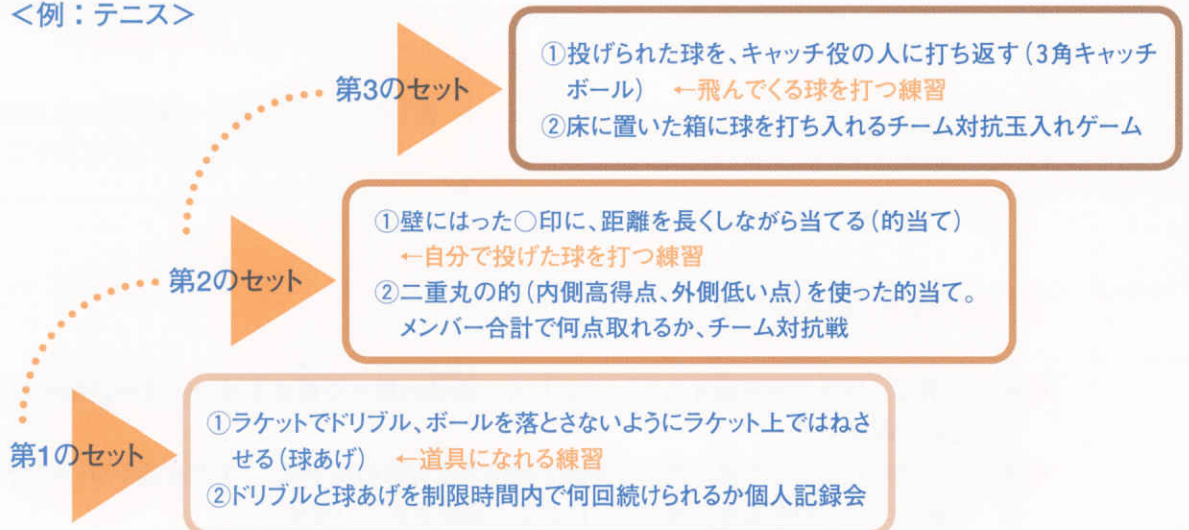
2) 転の段階でのアレンジ

- 転の段階は、皆さんが活躍するというよりも、地域の様々な得意を持つ方達が活躍する舞台という性格が色濃い段階です。
- 趣味等を活かして子ども達に豊かな体験を提供する方法の基本は、『子ども達が夢中になって遊び、体感 体験メニューの考え方、創り方』に詳しく紹介されています。

- 皆さんはその内容を再度確認し、転の段階で体験メニューを展開してくれる地域の方々にわかりやすくお伝えしてください。
- 以下、その中のアレンジに関連する部分を抜粋して再確認します。



<例：テニス>



絵

真っ白な紙に、見たこと、思ったことを描きだすこと。
完成させた時の充実感・・・等

ぬり絵なら、上手い下手を気にせず楽しめそう。

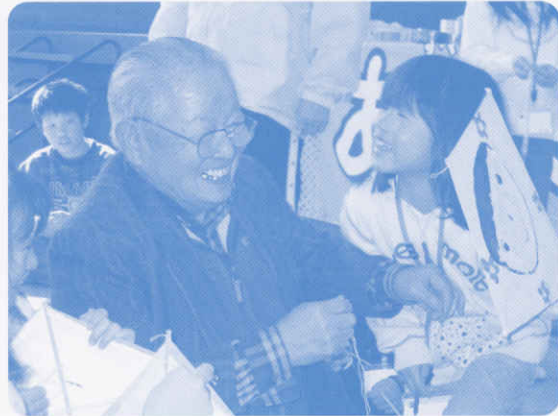
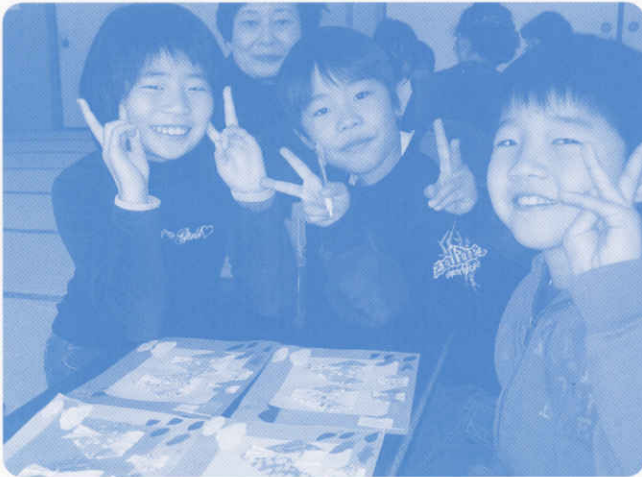
細かくない下絵を描いた厚紙を準備。手指で色をつけていく。乾かした後、適当なパーツに切り分けオリジナルパズルの完成。

工作

いろいろな部品をつくり、組み立てて、何もないところから形をつくり出すこと。完成させた時の充実感・・・等

折り紙ならば女の子でも男の子も楽しめそう。つくったもので遊ぶことも楽しめそう。

紙飛行機や動物折り紙、相撲取りなど作成。お菓子の空き箱などを使って土俵も手作りして、紙相撲大会を開催。



未来へと続く風景を 創っています。

「当たり」が魅力の宝くしはもうひとつ大切な役割を担っています。それが、皆さんの暮らしに「お役に立っている」「収益金による街づくり事業です。教育施設、道路、橋、公民館等、幸せな生活を支えるさまざまなおところに宝くじの収益金は役立てられています。

●外国発行の宝くしは、日本国内において購入することは、法律で禁止されています。

宝くじの収益金は、
身近な街づくりに役立っています。



財団法人 **日本宝くじ協会**

当せんはしっかり調べて、しっかり換金。

<http://www.jja-takarakuji.or.jp>

(財)日本レクリエーション協会は、都道府県レクリエーション協会及び市町村レクリエーション協会と協力して、市民の健やかな余暇活動の機会を提供するとともに、多様なレクリエーション活動の普及と、それを楽しむための仕組み、組織づくりに取り組んでいる財団法人です。平成5年には公益性の高い財団法人に認められる特定公益増進法人として認定され、当協会への寄付金については、所得税、法人税が免除されることになっております。また、平成10年には、国、地方公共団体と同様に紺綬褒章の申請団体として、総理府より認定されています。それにより、当協会に一定額を寄付した場合には、寄付者は紺綬褒章受章の対象となることが出来ます。

特定公益増進法人

(財)日本レクリエーション協会

〒101-0061 東京都千代田区三崎町2-20-7 水道橋西口会館6階

TEL 03-3265-1241 FAX 03-3265-1245

URL <http://www.recreation.or.jp>

「REC on line レクオンライン」(財)日本レクリエーション協会ホームページ

E-mail soumu@recreation.or.jp