

仲間と遊ぶ① キッズクラブ

「キッズクラブ」は、小学校1～4年生の子どもたち30人と、ボランティアのお兄さん・お姉さん5～7人、スタッフ1人の体制で活動しています。活動のテーマは〈あそび〉です。4月から翌年3月までの1年間、基本的に隔週土曜日（年間で16回程度）の3～5時に、メンバーが集まって活動しています。



イラスト：いがき けいこ

大人対子どもの“じゃんけんゲーム”といった、個々でも楽しめるゲームから始まります。場の雰囲気慣れ、まわりの人たちになじんできたなら、子ども対子どもで行う“億万長者”のようなゲームにします。多くのメンバーとふれあえるゲームだからです。

2回目以降は、〔こどもの城〕館内の遊び場を使用するなど、活動場所を広げていきます。プログラム内容も、工作やクッキングなどバラエティに富んだものにしていきます。出会って間もないころなので、活動の形態は、個々に楽しむ活動や2チーム対抗などの大きなグループ分けでの活動が中心となります。

●それぞれが主体的にかかわるように“成長”

2期（9～12月）は活動場所を広げ、〔こどもの城〕を出て外に行くことも多くなります。例えば、6～7人でグループを作り、周辺の街をさまざまな課題にチャレンジしながら探索したり、電車によって大きな公園に行って鬼ごっこや陣取りを行ったり

□スタッフ、リーダーの子どもへのかかわり方□

子どもが、主体的に遊びや仲間とかかわっていきけるようになるためには、大人は気長に子どもを見守り、待つことが大切です。「キッズクラブ」も最初のうちは、大人が遊びを紹介・指導しますが、そのうち子どもから「こんなことしたい」「あんなことしたい」という意見や希望が出てくるようになります。それを一つひとついねいに聞き入れて、みんなの意見をまとめて実現していくことは、たいへんな時間を要します。実現してみても、結果としてうまくいかないこともあります。しかし、このプロセスこそが、子どもたちの自主性や積極性を養ううえで大事なことだと考えています。仲間とのかかわりを深めていくにつれて、子どもたちの間に摩擦が

〈あそび〉をとおして 人間関係はぐくむ“遊びのクラブ”

〈あそび〉の3要素とされる〈時間〉〈空間〉〈仲間〉の減少により、子どもたちを取り巻く環境は厳しいものになっています。「近くに安心して遊べる場所がない」「放課後や土曜日に近所の子ども、特に異性、異年齢で遊ぶ機会がない」という声を聞きます。

「キッズクラブ」は、〈あそび〉という直接体験によって、自主性・積極性を養い、〈あそび〉をきっかけに仲間作りを行い、社会性をはぐくんでほしいと願って活動している、メンバー制の“遊びのプログラム”です。

●小1～4年生の異年齢集団で遊ぶ スタッフは、長い目で“育ち”を見守る

「キッズクラブ」は、単発の“遊びのプログラム”ではなく、同じメンバーと1年間継続して活動していくプログラムです。小学校1～4年生の異年齢集団のなかで、〈あそび〉をとおして一人ひとりが自主性や積極性を身につけ、仲間作りを行い、社会性や協調性などの人間関係も作っていきます。活動内容は、メンバーの子どもたち全員で話し合う〈遊びの作戦会議〉で決めていきます。

1年という単位のなかで、子どもたちの“育ち”を長い目で見守り、支えていきます。担当するスタッフもボランティアも、子どもたちの成長を実感することができます。

活動プログラムを考えるにあたっては、1年を大きく3期に分け、期ごとにテーマを決めています。新しい仲間と出会い、互いに理解を深めていき、そして最後には、それぞれの個性を認めあいながらも、全員が協力してひとつのプログラムに取り組むという大きな流れを基本にしています。

●仲間を知り、活動の場に親しむことから始まる

1期（4～7月）は、新しく入会する子どもが多いので、クラブの雰囲気を知ってもらい、慣れてもらうことを念頭に活動プログラムを決めていきます。

決まってしまう初回のプログラムは、「はじめましてのゲーム大会」。1年間をとおして活動する場所に親しむこと、そこで一緒に過ごしていく仲間を知ることが目的です。初回なので、スタッフとボランティアリーダーが遊びを主導します。

□保護者同伴のオリエンテーションを開催□

初回の活動が始まる前に、新しく入会した子どもを対象に、保護者同伴のオリエンテーションを行っています。「キッズクラブ」が、どんな目的で活動しているのか、どんな活動をしているのか、どんな大人がかかわっているのかを伝え、安心してこれからの活動に参加してもらうためです。あわせて、保護者にも「キッズクラブ」を理解してもらいます。これからの活動の支援・協力を得るために欠かせないオリエンテーションです。

毎回の活動のあと、次回の連絡も含めて、活動の様子を報告する“おたより”を届けています。“情報の提供”を継続して行うことで、互いの信頼関係を深めていきます。

します。仲間関係を深めるために、少人数のグループで活動する割合を増やしていきます。

3期（1～3月）は、1年間の活動の集大成の期であり、最上級生の4年生にとっては、“卒業”を強く意識するようになります。4年生を中心に子どもたちが、主体的に「キッズクラブ」の活動にかかわるように成長していきます。

おきることもあります。他人と触れ合う機会の少ない今の子どもたちは、少しの摩擦で、その後の関係作りをやめてしまうことがあります。一方、経験が少ないために、必要以上に相手を言葉や力で痛めつけてしまうこともあります。

スタッフの大人は、子どもたちの間で解決できるせっかくの機会ととらえて見守る場合と、その後の人間関係作りを途絶えさせないようにするためにかわる場合とを判断して、ケースバイケースで対応するようにしています。

「キッズクラブ」のスタッフ、リーダーは、時には子どもと同じ目線と一緒に遊びを楽しみ、時には大人として見守るという2つのかかわり方を大事に考えています。

●《遊びの作戦会議》で子どもが中心になって〈あそび〉を考える

「キッズクラブ」は、子どもたち自身がプログラムを考え、作り上げることで、自発性やコミュニケーション力を養うことを目的の一つにしています。

そこで、子どもたちの“やりたい”という意欲・気持ちを実現する手段として《遊びの作戦会議》の時間を設けています。6～7人のグループに分かれて、子どもたち同士で自由に話し合い、チャレンジしてみたいこと、好きなことなどをあげてもらいます。

全員が発言するようにしています。仲間前で発言することが、自分の気持ちを言葉にして伝えることができるようになる、良い機会にもなります。いくつかの意見が出てきたときには、自分の考えていることの良さをアピールすることや、他人の意見に耳を傾けることも必要になります。

《遊びの作戦会議》で出てきた意見には、季節外れのもの、実現不可能な突拍子もないものもあります。頭ごなしに「できない」「無理」と押さえるのではなく、スタッフやリーダーが、実現可能なプログラムになるようにアドバイスしたり、ほかの意見を引き出すようにサポートすることが必要です。

“やりたい”という子どもの意欲・気持ちを押さえつけないこと、実現不可能な意見に対しても、なぜ不可能なのかを理解してもらうようにすることが大切です。

●グループでの活動を多くする

子ども同士の人間関係が密になってくる2期には、関係をさらに深めるためのプログラムを実施していきます。

〔こどもの城〕館内や、周辺の街を巡る探検・探偵ゲームは、そのねらいを達成するには、とても有効なプログラムのひとつです。例えば「デジカメしりとり」というゲーム。少人数のグループに分かれて、デジタルカメラで、「くだものや」→「やね」→「ねころがる（ポーズであらわす）」など、言葉のかわりに写真で“しりとり”をしています。最後に、グループごとに作ったものをみんなの前で発表しあいます。

「デジカメしりとり」は、グループでの話し合いが中心になります。地図を見て撮影エリアを選ぶ、カメラを操作する順番を決める、撮影するものを相談して探す、最後に発表するときの説明担当者——さまざまな役割を分担しなければなりません。必然的にグループ内のコミュニケーションがはかられていきます。最後の発表のときには、自分たちの作品を誇らしげに披露しています。

デジカメを使った遊びは、“しりとり”だけではなく、さまざまに応用ができます。街のなかにいる“動物”（絵や置物など本物でなくてもよい）を集めてくる、また“いろいろな顔”（建物

□状況にあわせて遊びをアレンジする□

異年齢の集団であることなどを念頭において、プログラムを進めています。ポイントは、“その時々状況にあわせた遊びを行う”ことです。

1期のころは、できるだけ簡単で取り組みやすい遊びにします。入ったばかりの1年生には、遊びに慣れることがまず大切だからです。一方、上級生の3・4年生には飽きさせない工夫が必要になります。ゲーム大会のようなプログラムでは、難しいクイズや技術が必要な遊びも組み込むなど、上級生が活躍できる場をつくるようにしています。

1年をとおした活動なので、遊びも徐々に難しいものにチャレンジしていけるようになります。鬼ごっこや陣取りといった遊びはよりルールが複雑なものに、工作やクッキングは作業量や工程が多いものにと、1期よりは2期、2期よりは3期というように、回を重ねるごとに難しくなるようにしていきます。

もちろん、それぞれの遊びのなかには、上級生と下級生の間に互いをおもいやる気持ちが育つ場面も用意します。

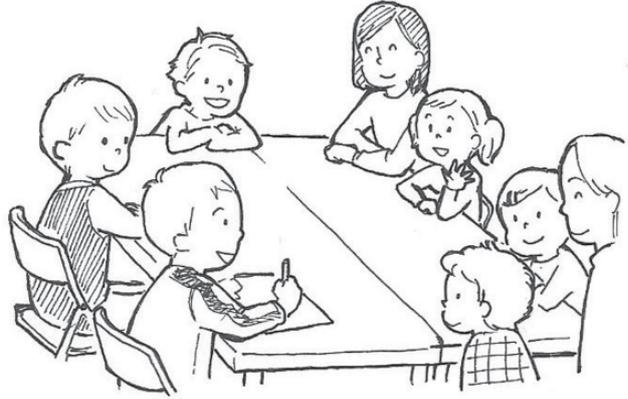
子どもたちが《遊びの作戦会議》で考えた遊びを土台に、プログラムの実施面では上記のような配慮をします。〈あそび〉という直接体験をとおして、なにかにチャレンジする意欲や、成し遂げたことによる自信を高めていってほしいと思っています。

□応援して“やる気”を引き出す□

活動プログラム作りで留意していることは、「いろいろな遊びにチャレンジすること。体を動かす運動遊び、工作やクッキングなどの手先を使う遊び、クイズ大会などの考える遊びなど、いろいろな遊びの要素を取り入れることが大切です。

実際の活動のなかでは、あまり得意でないものは消極的になる傾向があるので、サポートする大人（スタッフ、リーダー）が、ほめたり、応援して“やる気”を引き出すことが大切です。一度うまくいかないと、すぐにあきらめてしまう子どもが多いので、じつくりと付き合っ、繰り返しチャレンジします。繰り返していくうちに、少しずつ変化がでてきます。それを見落とさずに、励ましていきます。

得意なものが見つかって自信を持つと、そのほかのことにも積極的になることも多いので、気長に見守ることが必要です。



□振り返りと記録を大切に使う□

「キッズクラブ」では、活動の終了後にスタッフとリーダーがその日の活動を振り返り、子どもの個人記録をつけています。その日の活動への取り組み意欲はどうであったのかなど、一人ひとりの子どもの様子はもちろんですが、他の子どもとのかかわり具合に注目して記録をつけています。

振り返りで話し合われたことや個人記録は、スタッフ全員で共有するようにしています。これらの情報をもとに、例えばこの子とこの子がコミュニケーションを取り始めたから、次回も同じ班にしようとか、この2人は十分に関係作りができたから今度はそれぞれ違う班にして他の子との人間関係を広げていこうなどと、次回のグループ作りの参考にします。

子ども同士の関係をもっと深くしていけるプログラムにしよう、ストレスがたまっているようなので発散できるプログラムにしようなど、子どもたちの状況に応じたプログラム作りにも生かされています。

の一部や置物などを顔に見立てる)を撮影してくるなど、映像を使った遊びならではの活動ができます。

「クッキング」プログラムでは、作業工程の多いメニューにする、「工作」プログラムでも、「ダンボールで長いトンネルを作る」「牛乳パックブロックで建物を作る」など、何人かで役割分担をしながら協力して行うプログラムを実施します。

●3期は4年生が中心になってプログラム作り

3期になると、通常の作戦会議とは別に4年生だけの会議も持ちます。最上級生の4年生に、「キッズクラブ」のリーダーであることを自覚し、自主性や積極性を発揮してほしいと考えるからです。

4年生には、正規の活動時間より早く集まってもらい、その日のプログラムについてスタッフやリーダーとともに打ち合わせをします。例えば「ドッジボール」であれば、どのようなルールにするかの決定や、ルール説明をする係などの役割り分担を決めます。

子どもたちによる本番でのルール説明は、まどろっこしい一面もありますが、仲間が説明を一生懸命している姿に、メンバーはより真剣に耳を傾けます。子どもたちは、主体的にかかわることで、その遊びに対し積極的になり、ともに遊ぶ仲間を大切に感じます。

遊びの伝承とともに人間関係がはぐくまれていくことが、異年齢集団の良さではないでしょうか。