

動

くこどもの

城

こどもの城 活動事例集

みんなで遊ぼう！

パペットランド

東京・  こどもの城

(財団法人 児童育成協会)



## プレイ事業部の事業概要

### プレイ事業部のエリア紹介

プレイ事業部は、3階プレイホール、パソコンルーム、屋上ふしぎが丘、屋上遊園、屋上ネット広場など、広いエリア担当しています。

#### プレイホール

プレイホールは、アスレチックの『わくわくらんど』、『幼児コーナー』、『小中学生コーナー』、『絵本のコーナー』、『つどいの広場』、などいくつものコーナーに分かれており、ままごとや人形、知覚遊具、アスレチック、ビリヤードの一種であるバンパーやボードゲームなど、子どもたちが興味や年齢、発達に合わせて遊びを選べるよう、さまざまな遊具を配置しています。



#### パソコンルーム

パソコンルームはコンピュータを使ったりいろいろなプログラムを体験できるコーナーです。グラフィックス遊び、カレンダーや名刺カード作り、オリジナルの宝箱や紙飛行機のデザインなど、4～6週おきにプログラムを変更し、いつも新しいパソコン遊びのプログラムが体験できるようになっています。

#### 屋上

屋上の『ネット広場』にはボールの的当てやバスケット・サッカーのゴール、スロープ状の『ふしぎが丘』と『屋上遊園』には三輪車や手こぎ車などを配置しています。



### プレイ事業部の機能

さまざまな遊びエリアを担当しているプレイ事業部は、その中で展開されるプログラムの内容も、対象とする年齢も、幅広いのが特徴です。しかし活動の目的や考え方は以下に述べる3つの機能に集約されています。

#### 「遊び空間の整備」

プレイホールや屋上といったスペースを、安全で有意義な遊びが展開できるように、設備や遊具を整え、そのスペースの運営のルール、遊びのプログラムというソフトを盛り込み、遊びの環境を整えること。

#### 「児童文化、こどもの遊び文化をテーマにしたプログラムの提供」

昔から大切に伝えられてきた遊び文化、また新しく生まれてくる遊び文化を、どちらも取り入れ、その意義を整理しながら遊びのプログラムとして実践していくこと。

#### 「子どもたちの交流を促進するプログラム活動の展開」

子どもたちが遊びを通して仲間を作り、仲間との遊びの中で多くのことを学び、身につけていくプロセスを支援すること。



この3つの機能はそれぞれ独立したものではなく、どれも相互に深い関わりをもっています。特に「人は豊かな人間関係の中で成長・発達する」という考え方は、プレイ事業部の活動指針のベースに流れるものであり、常に子どもたちの『遊びと社会性の発達』に焦点を合わせて事業を展開しています。

こどもの城活動事例集 No.4  
「みんなで遊ぼう パペットランド」 Vol.2

発行 こどもの城  
編集 プレイ事業部  
 動くこどもの城事務局  
住所 東京都渋谷区神宮前 5-53-1  
イラスト 中村 公美  
印刷製本 Kimura office  
発行日 平成23年3月30日

## プレイ事業部の活動

### 週間行事・季節行事

プレイホールでは、平日にボランティアグループと共に、紙芝居や人形劇、影絵、折り紙、遊具の紹介コーナーなど、さまざまな児童文化活動を週間行事として日替わりで実施しています。ボランティアグループに対してはスーパーバイザーとして彼らの活動を支援しています。月に1、2回実施している『おはなし人形広場』では、プロやアマチュアの人形劇団のコーディネートも行っています。このほかにも学校週5日制を受けて、平成14年度から高学年向けの遊びのプログラム『小学生ラボ』が始まり、科学遊びや映像遊びなど新たな展開を見せています。

週間行事のほか、節分、雛祭り、七夕など、子どもたちに身近な季節行事にちなんだプログラムや、高学年の子どもたち同士の交流プログラム『バンパー大会』、正月、ゴールデンウィーク、夏休みなどの特別期間には、大勢の来館者が体験できる大型イベントも実施しています。特に大型イベントでは、ボランティアグループと共にプログラムを作り上げ、そのプロセス（企画から準備、運営、振り返り）を通じて共に成長していくことを大切に考えています。

さらにプレイのエリアは、ボランティアグループの自由遊びの場としても活用されています。上曜・日曜などには、プレイホールでは人形劇やパネルシアターの上演やゲームの集いが、屋上ではコマ・三つ馬などの昔遊びやドッジボール・縄跳びなどの遊びも行われています。いずれの活動にもプレイスタッフはスーパーバイザーとして関わるなど、企画研修部と共にボランティアの育成の一旦を担っています。



### 講座・クラブ

プレイ事業部では、遊びを通した仲間作りを目的としたクラブを実施しています。1つは小学校1年生～4年生を対象にしたキッズクラブ、もう1つは小学校5年生～中学3年生を対象としたユースクラブです。それぞれ特に固定化されたプログラムはなく、子どもたちとスタッフ・リーダーとで共に何をしたいか、何をしようかを考えながらプログラムを決定していきます。



### 野外活動

プレイ事業部では、遊びを通した仲間作りの視点から、夏休みや冬休みに青少年自然の家を利用したキャンプを実施しています。親元を離れ、普段はなかなか体験することができないダイナミックな自然体験や大勢の異年齢の仲間と過ごす体験を通し、社会性や協調性、自主性を育むことを大きなねらいとしています。



#### 【ちびっこ冒険団】

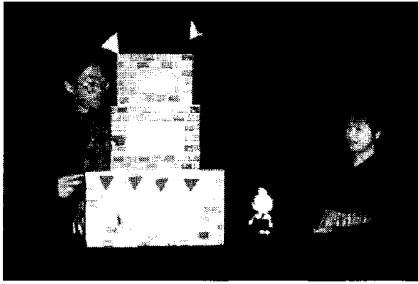
小学校1年生～3年生、70名を対象とした3泊4日の夏のキャンプです。

福島県の国立那須甲子青少年自然の家を舞台に、班での活動をメインとし、班ごとに何をして遊ぶか相談して、基地を作ったり、冒険ハイキングに出かけたりします。他にも全員で料理を作る冒険団祭りやキャンプファイヤーなどを行います。

#### 【ゆきんこ冒険団】

小学校1年生～3年生、70名を対象とした3泊4日の冬のキャンプです。

夏と同じく国立那須甲子青少年自然の家で、ソリ遊びやかまくら作り、雪合戦など、冬の大自然ならではの遊びを繰り広げます。他にも、もちつきや室内キャンプファイヤーなども行います。



## みんなで遊ぼう！パペットランド

### 子どもたちはなぜ人形が好きか

こどもの城プレイ事業部では、年間行事の中で人形劇のもよおしを行っています。人形を「つくる」・つくった人形で「あそぶ」・人形劇を「みる」「演じる」の要素を盛り込み、いろいろな角度から子どもたちと人形劇、人形遊びを楽しんでいます。

「こんにちはー！」人形が登場し挨拶をすると、全ての子どもが大きな声で挨拶をしてくれます。そして人形たちのやりとりを、目を輝かせながら真剣な眼差しで見つめています。子どもたちは人形が大好きです。どの子も舞台の上の人形たちのやりとりを、まるで自分たちのことのように身近に、そして親しみを持って受けとめていることに驚かされます。

人形には不思議な魅力があります。人形を手にする、その表情や姿形に合わせて、優しい気持ちや愉快的な気持ち、あるいは強くなったような気持ちになります。子どもたちにとって、自分たちよりも小さな存在である人形は、優越感を感じさせる存在であり、余裕を持って安心して接することができるのです。さらに、自我がまだ十分発達していない幼い子どもたちは、人形と自分を同一視し、より自分たちの身近な存在として受けとめることができるのです。



### 子どもたちは「劇」をしながら育つ

こどもの城の幼児コーナーには、抱き人形や置き人形（いわゆるドールと呼ばれるもの）のほかに、ウサギ、クマ、ゾウ、キツネ、アライグマなど、さまざまなハンドパペット（手にはめて操作ができるもの）を用意しています。手にはめるだけでごっこの世界にすぐに入っていけることができるからです。

人形遊びやおままごと、変身ごっこなどのごっこ遊びは、自分の望んでいるもの・あこがれているものを実現したいという欲望や、自分の恐れているものを克服したいという願望を、自分以外のものに自分を仕立てることによって実現し、満足を味わおうとする行為です。そこには「自分はこうしたい、こうありたい」と思う、強いイメージーションやビジョンの芽生えが見受けられます。この2つこそ、人が生きていく上でもっとも重要なエネルギー（原動力）であり、その意味で子どもたちは、まさに「劇をしながら育ち、生きる力を獲得していく」と言えるのです。

### 「人形遊び」から「人形劇へ」

『みんなで遊ぼう！パペットランド』は、まず「人形遊び」を通して、コミュニケーションする楽しさを体験し、さらには「人形劇」として表現することの楽しさを知ってもらいたいというねらいで考案されたプログラムです。

子どもたちにハンドパペットを渡すと、誰でもすぐに手にはめて操作を始めます。やがてこちらもう1つのパペットを手にはめて「こんにちは」と挨拶をすると、すぐに心が打ち解けて、人形遊びが始まります。人形になったつもりでコミュニケーションすることはとても楽しいものです。ちょっとした挨拶や、何気ないおしゃべりをしていただけでも子どもたちにとってはわくわくするものです。こんな遊びを通じて、子どもたちの言語能力や表現能力も訓練されていくわけです。

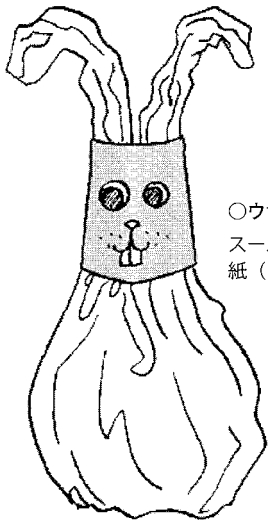
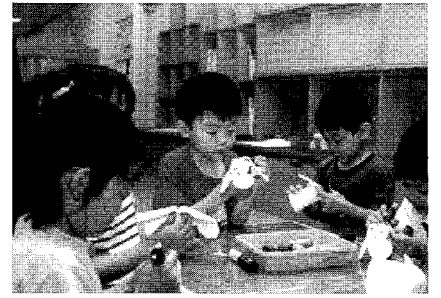
5歳くらいになると、徐々に人前で「人形劇」を演じる楽しさが分かってきます。ふつうの劇のように自分自身が人前に立つのではなく、人形を使って、それも舞台に隠れての表現ですから、演じることへの抵抗感が少なく、内向的な子でも安心して演じることができるわけです。ここでは指導者が劇の出来、不出来についてとやかく言わないことが大切です。物語や舞台にあまりとらわれすぎると、活動そのものが楽しくなくなってしまいます。なるべく即興的に、気負いがなく、演じることそのものが遊びであるように心がけたいものです。この年齢の子どもたちは観客を意識して劇を演じるというよりは、まだ舞台の中で人形を動かすこと自体に楽しみを見いだしています。言うなれば『人形劇ごっこ』を楽しんでいるわけなのです。こんな遊びを繰り返し、周りの人の好意的な反応を『嬉しい』と感じることの積み重ねが、『表現』をすることの楽しさや自信につながっていく、大切なきっかけになるのです。



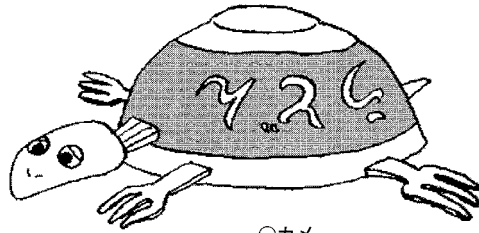
## 身近な素材を使ったいろいろな人形

ここでは身近な素材で簡単にできる人形をいくつか紹介します。

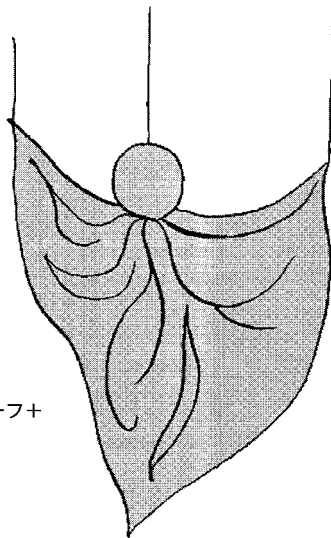
身近な素材でできた簡素な人形でも、子どもたちには親近感が湧くようです。スタッフも裁縫道具を用意しなくても人形がつかれるので、子どもたちの前でどんどん人形遊びをしてみてください。子どもたちにとって、みなさんが聞かせてくれるお話、歌ってくれる歌、そして演じてくれる人形劇は、何よりも嬉しいものです。そしてそんな姿にあこがれて、子どもたちもきっと人形劇を自分たちの手でやってみたいと思うことでしょう。大上段に構えずに、気軽に子どもたちに語りかけるような気持ちで、遊んでみましょう。



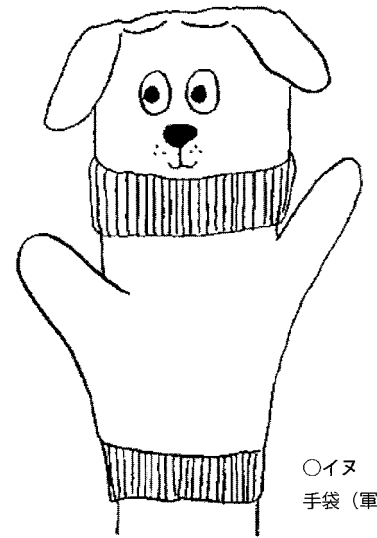
○ウサギ  
スーパーの買い物袋+  
紙(プラ)コップ



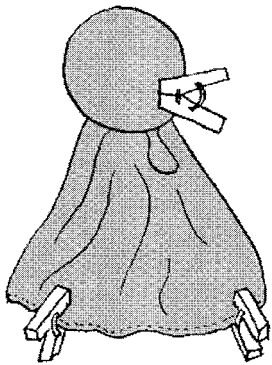
○カメ  
カップ類の容器+  
プラスチックのスプーン、  
フォーク



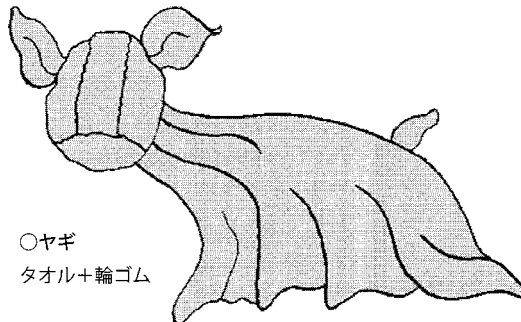
○操り人形  
ボール+スカーフ+  
輪ゴム+糸



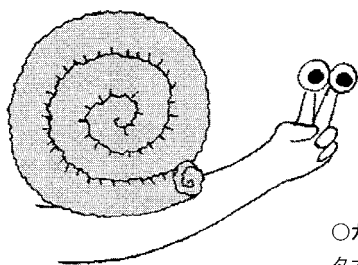
○イヌ  
手袋(軍手)



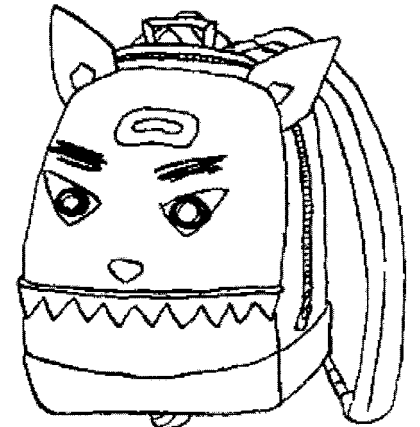
○アヒル  
ボール+タオル+洗濯バサミ+輪ゴム



○ヤギ  
タオル+輪ゴム



○カタツムリ  
タオル+輪ゴム



○怪獣  
リュックサック

# プログラム1「くつしたを使った人形遊び」

## みんなであおむしくん

このプログラムではくつしたを使った人形を用いて行います。くつしたを手にはめれば操作中も手から離れず、手のひらを握ったり、開いたりするだけで口がパクパク動かせる人形は、手（特に指先）の動きが未発達な小さい子どもに向いています。くつしたを手にはめ、目玉をつけるだけですぐに遊びだせます。

導入としては、『あおむし』ってムシヤムシ食べるんだよ」「木にものぼっちゃうんだよ」。これから自分が「何になって遊ぶのか」を理解してもらうために、導入に絵本の読み聞かせを行います。この後のごっこ遊びの中では、あまり絵本のストーリーの細部にこだわる必要はありません。ここでは、「はらぺこあおむし」エリック・カール作 / 偕成社刊を使用しました。

このプログラムの対象は、「親子」です。親が子どもに笑顔で遊びかけると、子どもはとても安心し温かい気持ち（ポジティブな感情）に包まれます。すると子どももまた親に笑顔で遊びかけてくるようになり親も温かい気持ちになります。こうした相互作用（インターアクション）の中で、お互いの愛着関係（アタッチメント）をよ

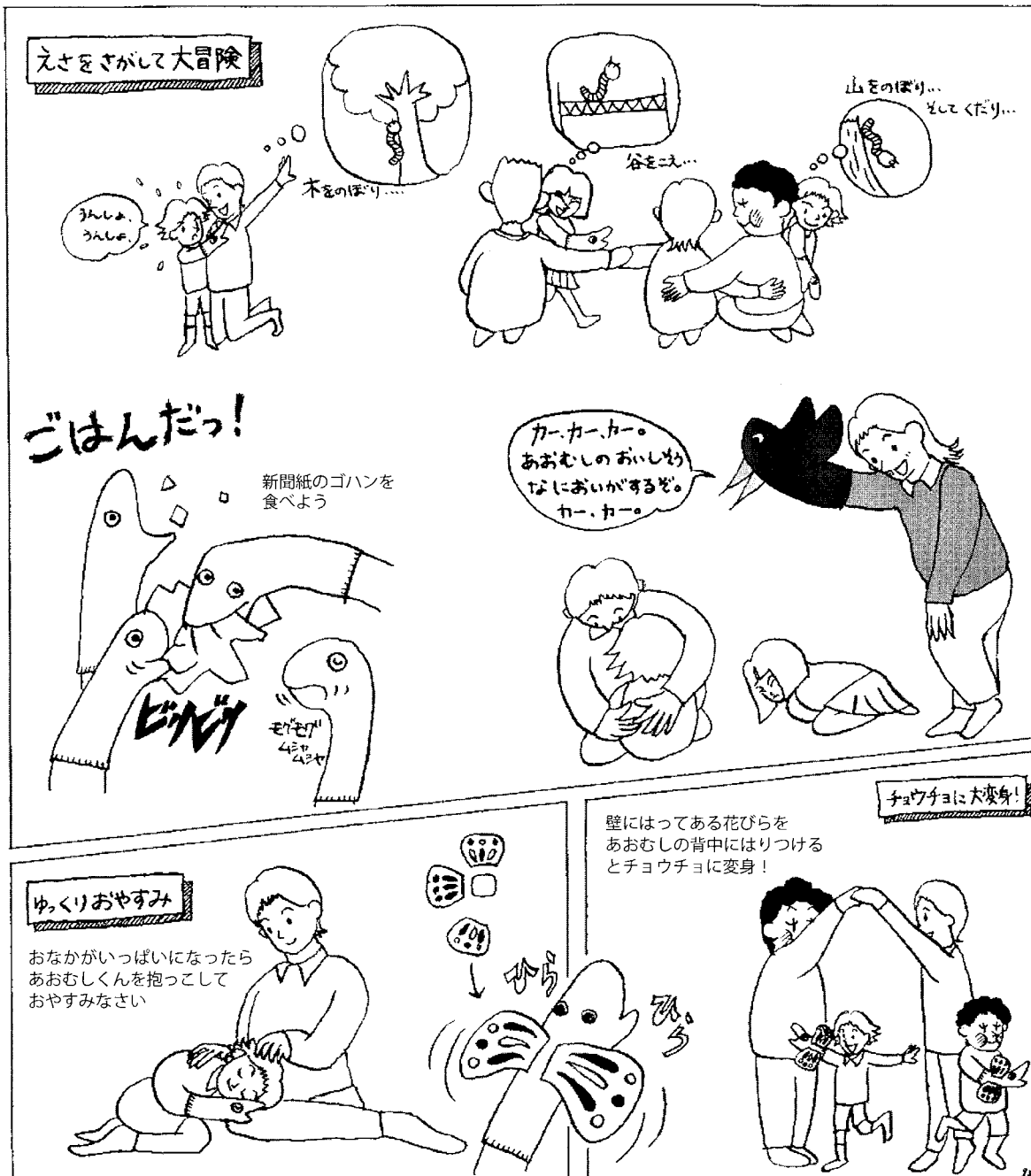


り深めていくことが、この「みんなであおむしくん」の一番のねらいです。

そのため、あおむしになった手が親の体を伝う・子どもの体を包み込むなどの「親子のスキンシップ」や「かかわり」「役割」を考え、ストーリーの場面場面に親子がふれあう動作を取り入れていくことが必要になります。また、1対1の親子の遊びからだんだん全体の遊びへと展開していくと、隣の親子との関わりへと輪を広げていくことができます。

「絵本の展開と異なる」と気にかかるところですが、子どもたち自身は1匹のあおむしとしてあそんでいます。絵本の設定にとらわれずに、大きな流れに沿って進行し、その中から出てきた子どもの声と大人の「あそび心」をふくらませてあそびましょう。

<応用> このプログラムは、子どもが親の手伝いを必要とする3歳児～4歳児くらいに適しています。子どもたちは学齢が大きくなるに連れ、自分でできることが増え、遊びをふくらませていく力ができます。だんだん、親との密着した関係から子どもの「仲間」を求めていくようになる子どもたち（5歳児前後）を対象にするのならば、「親」のする役割の部分スタッフに変え、スタッフと子どもたちのコミュニケーションを図るプログラムとしても楽しめます。



## プログラム2「紙コップで作るパクパク人形」

### パクパク人形を作ろう

パクパク人形の特徴は大きな口。しりとりやコーラス、早口大会、口ゲンカなど、おしゃべりをするのに向いています。また紙コップの上に自分の好きなキャラクターの顔を書いて、よりオリジナリティーの高い人形を作る楽しさがあるのも特徴です。

# パクパク人形をつくろう

1

①紙コップにからだの型紙をあわせてエンピツでなぞります

つなぎめに型紙のはじをあわせるといいよ!



②ハサミで切って紙コップをひらきます



2

①あたまのかたちを型紙にあわせてエンピツでなぞります



②ハサミで切つてととのえます





できあがり

4

わゴムをはさんだ紙テープをホチキスでとめます



わゴムをはさんで…

こうすると人形をうごかしやすいのだ

★注意!

わゴムをとめるホチキスはうしろからまえにむかってうちます!

(紙コップのうちがわ)

3

①ホチキスで耳をつけます



かおをかいたりからだをぬったり

↑シールは目玉やボタンにするとべんりだよ!

②かおやからだをかきます



ゆびでうごかして  
パクパクおはなし  
するんで **チュウ!**



**人形遊びの準備体操** (くつした人形でも行うことができます)

○どんな人形ができたかな？

人形ができあがったら、じっくりと人形の顔を見てみましょう。どんな名前かな？どんな話し方をするのか？好きな食べ物は何？こんなことを子どもたちに問いかけてみてください。

○パクパク人形とご挨拶

子どもたちが作った人形と、挨拶をしてみましょう。はじめは子どもたちに語りかけるように、そして次は子どもたちが作った人形に語りかけます。こうして、徐々に会話の主が子どもから人形に移行していくきっかけを作っておけるのです。右は会話例です。

○みんなで挨拶

人形を使ったコミュニケーションです。はじめはスタッフが子どもたちの仲立ちをしてあげることが大切ですので、まずスタッフ対全員で挨拶をしてみましょう。次に隣のお友だちに、さらにいろいろなお友だちの所にも挨拶に行ってみようと思いをかけてみてください。挨拶の中身は予め決めておくといよいでしょう。

(例)     どんな名前なの？  
           どんな話し方をするのか？  
           好きな食べ物は？  
           いつもどんなことして遊ぶのかな？

スタッフ「かわいい人形ね、名前はなんて言うの？」  
 こども 「〇〇君っていうの」  
 スタッフ「〇〇君か、いい名前ね。(自分の人形を差し出し) こんにちは〇〇君」  
 人形 「こんにちは」  
 スタッフ「ねえ、僕の友だちになってよ」  
 人形 「うん、いいよ」

(例)     こんにちは  
           お互いに名前を言う  
           友だちになる





## 人形で遊ぼう

周りのお人形さんと仲良くなったらみんなで遊びましょう。その前に、ちょっと準備体操。口を閉じたり開いたり声を出したりして、まずは操作に慣れてみましょう。

1. 準備体操
2. バトンリレー
3. しりとり
4. 歌遊び

(例) チューリップ (全員合唱で)

蛙の合唱 (始めは全員で、慣れてきたら輪唱も楽しい)

こげよマイケル (歌詞はリーダー、ハレルヤだけ人形コーラス)



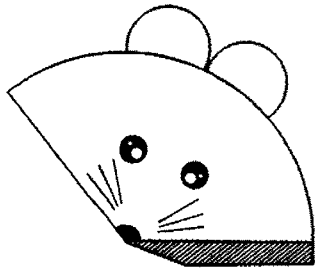
童話や昔話を題材に遊ぶ「ネズミ村は大騒ぎ」

童話や昔話には、子どもたちが好きな「繰り返し」の場面が多いので、ごっこ遊びにアレンジした時、そういった場面をダイナミックに楽しむことができます。ここではイソップ物語の「ネズミの相談」というお話をごっこ遊びにアレンジしてみました。

<ストーリー>  
 ここはネズミの村。今日も八百屋さんと魚屋さんは買い物客でにぎわっています。しかしそんなネズミたちの心配の種はこわいネコ。「ニャーオ」という声が遠くから聞こえてくると、ネズミたちはクモの子を散らしたように一目散に物蔭に隠れてしまいます。ある日のこと、「恐い思いをするのはもうこりごり。みんなでネコの首に鈴をつけにいこう」ということになりました。ぬき足、さし足、忍び足、そーっとお昼寝中のネコに近づいていきます。しかしネコがあくびをするたびに「チュウッ！」と逃げ帰るネズミたち。いくらやってもその繰り返し。はたしていつになったらネコの首に鈴をつけることができるのでしょうか？

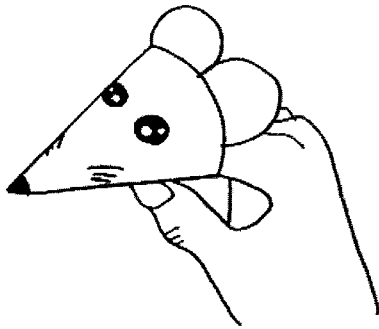


93. K. NAKAMURA



### プログラム3「人形を使った参加劇」

参加劇（participation play）とは、役者が台本にそって劇を進めていき、次第に観客の子どもたちを劇の中に呼び込み、直接的に劇に参加させようという試みです。子どもたちは劇の進行の中で、ただ観劇するだけでなく、時には役者になったり、時には観客に戻ったり、時には動植物になったりしながら参加するのです。特に小さな子どもたちは参加劇が大好きです。親しみのあるお話を参加劇にアレンジしてみてください。



#### 人形を使った参加劇「おむすびころりん」

登場人物は、良いお爺さん、良いお婆さん、悪いお爺さん、悪いお婆さん。そして子どもたちにはネズミを演じてもらいます。人形を作る時間がたっぷりある場合は、紙コップのパクパク人形を使いますが、対象が年少児の場合や作業時間が少ない時には、図のような円錐形のネズミを使用してもよいでしょう。

<ストーリー>

★は子どもたちも参加する箇所

①ある日お爺さんは山へ芝刈りに行くことになりました。お婆さんに頼んで、おむすびを作ってもらうことにしました。

②★お弁当箱の歌：（子どもたちもお弁当作りに参加）

「これくらい、おべんと箱に、  
おにぎりおにぎり、ちょっと詰めて  
きざみショウガにゴマ塩振って  
ニンジンさん、さくらんぼさん、シイタケさん、ゴボウさん  
穴の空いたレンコンさん、スジの通ったフーキ」

③山についたお爺さんはお弁当を食べることにしました。  
いただきますと頬張ろうとした時、おむすびが穴の中に…

④★子どもセリフ：（ネズミの声で参加）

「おむすびころりんスットントン、  
もひとつおまけにスットントン」

⑤お爺さんも穴の中に入ってみると…

★子どもセリフ：（人形で参加）  
「お爺さんころりんスットントン、  
もひとつおまけにスットントン」



⑥穴の中にあったのはネズミの国。「おじいさんありがとう」と、おむすびのお礼に餅つき大会が始まりました。

★餅つきかけ声：(2人1組になって、人形を持たない方の手で臼を作る)  
「ペッタンコ、ペッタンコ、  
ペッタンペッタン、ペッタンコ」



⑦おいしいお餅にお爺さんも大満足。帰りがけにうちでの小槌までもらってしまいました。

⑧大急ぎで家に帰ったお爺さんは、お婆さんと一緒にうちでの小槌を振って、願い事を唱えます。

- ★願い事1：「うちでの小槌、花よ咲け」(子どもたち手で花を作る)
- ★願い事2：「うちでの小槌、実よなれ」(子どもたち手で実を作る)
- ★願い事3：「うちでの小槌、鳥よ歌え」(子どもたち鳥の鳴き声をする)

⑨その様子を見ていた隣の悪い爺さんは「婆さん、わしにもおむすびを作ってくれ」

★お弁当箱の歌：(子どもたちもお弁当作りに参加)  
「これくらいのおべんと箱に、おにぎりおにぎり、ちょっと詰めて  
きざみショウガにゴマ塩振らない  
ニンジン無し!、さくらんぼ無し!、シイタケ無し!、ゴボウ無し!  
穴の空いたレンコン無し!、スジの通ったフーキ……も無し!」

⑩山についたお爺さんはお弁当を穴に落としました。

★子どもセリフ：(ネズミの声で参加)  
「おむすびころりんスットントン、  
もひとつおまけにスットントン」

⑪お爺さんが穴の中に入ってみると…

★子どもセリフ：(人形で参加)  
「お爺さんころりんスットントン、  
もひとつおまけにスットントン」

⑫やいネズミども、早いところお宝をよこせ。  
よこさないと、ネコをけしかけるぞ!

★ニャーオの合図で子どもたち人形を隠す

⑬きゃー、ネコだ! 明かりを消して!

★子ども明かりを消す：「フッ!」

⑭真っ暗な穴の中に取り残されたお爺さんは、  
モグラになってしまったとき。



## プログラム4「即興の人形遊び」

### 冒険パペットランド

ごっこ遊びの魅力は、何といても仲間たちとファンタジーの世界を共有する楽しさです。机の間に張った1本のロープが吊り橋になったり、おもちゃ箱がオオカミから身を隠す置き時計になったり…。そんな世界を共有することができれば、子どもたち同士の距離もグッと縮まることでしょう。子どもたちのアイデアをどんどん取り入れていく、即興性を活かした冒険ごっこです。

<ストーリー>

人形の国の王様からこんな手紙が届きました。「困ったことが起こったので、お城に来て欲しい」と。みんなで野を越え、山を越え、谷を越え、ようやくお城にたどり着くと、王様が泣きながら「魔法で石にされてしまった姫や家来たちを助けて欲しい」と訴えてきます。みんなでお姫様たちをくすぐったり、さすったりするのですが、一向に魔法は解けません。しかし、みんなが心をこめて歌を歌うと、何と魔法が解けてお姫様たちは元通り。王様も大喜びで、お祝いのパレードが始まります。



## こども活動エリア

10F

パソコンルーム

5F

屋上遊園／プレイポート

ふしぎが丘

4F

音楽ロビー／A・Bスタジオ

ビデオライブラリー

3F

造形スタジオ／プレイホール

1・2F

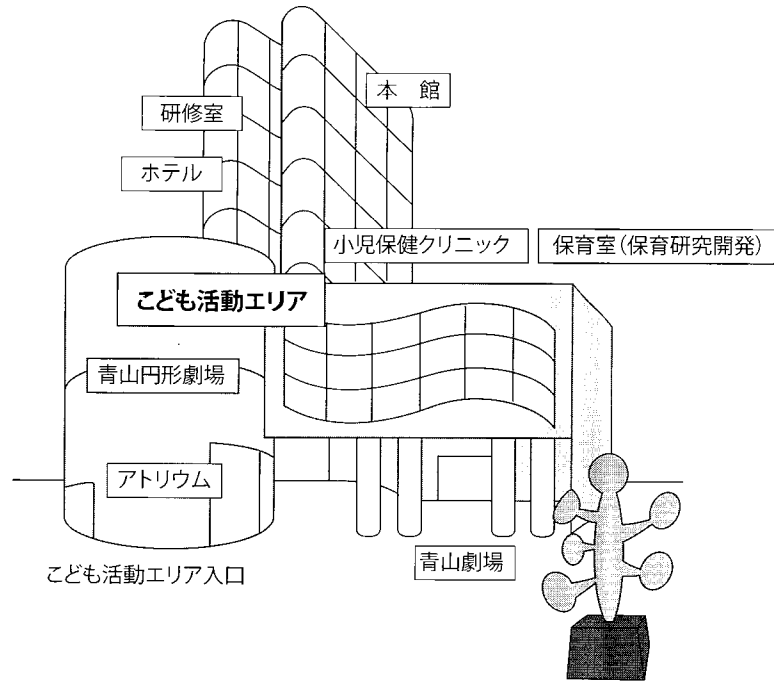
アトリウム・ギャラリー

B1F

フリーホール

B2F

体育室／健康開発室／プール



## こどもの城について

こどもの城は1979年の国際児童年を記念して、厚生省が構想した「児童の心身の健全育成」を図る総合児童センターです。厚生省の委託を受けて、財団法人 児童育成協会がその運営に当たっています。

次代を担う子どもたちに、その自主性を尊重しつつ、遊びを中心としたさまざまな体験の場を提供することによって、「心身ともに健やかに育成し、その資質の向上を図る」ことを運営の基本としています。そして、日常的な一般活動を基盤としながら、常に先駆的で実験的なプログラムを企画立案し、その独自の情報やプログラムを広く全国に普及させていくことにも重点を置いています。また、国際的な視野にたち、世界各国の子どもたちと文化活動を通じて交流を図ることなど、全国にある児童館の拠点としての役割を果たすことを活動の目的としています。

こどもの城では、「子どもたちの心身の健全な育成」という課題に対し、「こども活動エリア」と総称される体育・プレイ・造形・音楽・AVの5つの部門を設け、子どもたちが楽しみながら、さまざまな体験をすることができるようにそれぞれ専門性を生かしたプログラムを実践しています。

また、その他の関連部門として育児支援のための保育や小児保健、ボランティアや児童厚生員の研修などを担当している企画研修、劇場などの部門を設け、これらの部門が協力し、年間を通じてさまざまな児童の健全育成のための事業を実施しています。そして、20年以上の実践活動の年月のもとで培われた経験や知識、それを基盤とするプログラム作成のノウハウが成熟し、蓄積してきたため、全国の児童館や児童施設と連携・協力して、これを全国に普及していくという当初からの目的を実現できる基盤ができてきました。

## 動くこどもの城事業

前述のように、こどもの城では開館以来、体育・プレイ・造形・音楽・AVなどのいろいろな分野の専門スタッフが協力して、常に新しいプログラムを研究開発してきました。運動体験を通して心身の健全な発達を図るプログラム、遊びを通して対人関係などの社会性を獲得するプログラム、造形活動から色彩感覚などの造形的感覚を養う体験プログラムや制作プログラム、音やリズムを媒介とした音楽体験プログラム、映像の原理を体験的に知り、映像表現をするアニメプログラムなどさまざまです。そして、これらのプログラムを年間100万人を越える来館者に提供し、その実践活動をフィードバックしながら、先駆的な活動のための新しい礎となるような貴重な知見を得てきました。

これらの結果をふまえ、こどもの城では、国立の総合児童センターとして、情報発信機能を充実させていくために、その成果を全国の児童館などに普及していきたいと考えています。また、それをきっかけにして、現在の児童館のあり方や児童館に求められているものについて、児童館で実践活動を行っている児童厚生員などの方々との情報を交換したり、共同研究を進めていきたいと考えています。

このような方針に基づき、「動くこどもの城」事業の構想が生まれました。この事業は、こどもの城で研究・開発・実践してきたプログラムを各地の児童館などで実施するとともに、そのプログラムの背景にある理念や考え方を児童厚生員などの方々に紹介していくものです。そして、平成6年度から国の助成を受けて、実施の運びとなりました。こどもの城では、ナショナルセンターとして、この事業を通じて全国的な規模での児童館活動の活性化のために貢献していきたいと考えています。

