

仲間と遊ぶ② ユースクラブ

「ユースクラブ」は小5～中3で構成している〔こどもの城〕の講座です。月に1～2回集まり、〈あそび〉をとおして仲間を作ることを目的に、“仲間と一緒に取り組んで楽しいこと”を基準に、メンバーみんなで話し合いながら活動内容を決めています。

自分らしさを見つけ出し 仲間の大切さを感じる

「ユースクラブ」の活動で、いちばん大切にしているのは、“仲間の大切さを感じる”です。〈あそび〉をとおして、自分たちらしさとは何かを見つけ出し、自分たちの夢は何か、このクラブのメンバーとなら何が出来るかをみんなで考えていきます。1年を単位に活動しているので、活動を重ねていくうちに、自然に相互理解が深まり、“仲間の大切さ”を感じるようになっていきます。

話し合いながら活動内容を決めていくなかで、メンバーの自主性が徐々に高まるように、プログラムの内容や進め方などを工夫しています。〈あそび〉をとおして、子どもの“育ち”をうながすプログラムです。

●さまざまな種類の〈あそび〉を体験する

さまざまな個性を持った子どもたちが集まってきます。それぞれに得意な遊びもあれば、不得意な遊びもあります。最初のころは、多様な遊びを取り上げるようにしています。子どもたちの中の“仲間意識”も育っていないので、スタッフサイドから遊びの提案をすることが多くなります。

室内レクリエーション、野外ゲーム、ハイキング、料理、クラフトなど、さまざまな遊びを体験するなかで、メンバーは互いの個性を知り、自分の可能性を発見していきます。



●ふだんは友だちになりそうにない人とグループを作る

ほとんどの活動は、5～8人程度のグループに分かれて行います。大人数のなかでは埋もれてしまいがちな個性も、少人数だと発揮されやすくなり、互いに知り合いになりやすくなるからです。

グループ分けのときに留意しているのは、ふだんでは友だちになりそうにない

メンバー同士を、同じグループにすることです。毎回の活動のなかで、子どもたちの行動を観察して“相性”を見ておきます。グループ分けをするときには、あえて“相性があわなそうなメンバー”が、同じグループになるようにします。

さまざまな個性をもったメンバーがいること、それぞれの個性を尊重することが大切であることなどを、身をもって知ってほしいからです。

グループは、小学5年生から中学3年生がまじりあうようにします。上級生は上級生なりにリーダーシップを身につけていきます。下級生は上級生の言動にあこがれを感じたり、身近な先輩として多くのことを学びます。

それぞれのグループには、1人以上のボランティアリーダーがつくようにしています。〈グループワーカー〉として子どもたちに働きかけ、話し合いなどの活性化に努めています。さらに、“気の合う仲間同士が常に固まる”のではなく、いろいろなタイプの人同士が知り合えるようにしています。

□グループワーカー□

グループワーク（ソーシャル・グループワーク）は、社会事業のひとつの方法です。意図的なグループ経験を通じて、社会的に機能する個人の力を高め、また、個人、集団、地域社会の問題により効果的に対処できる人々を援助するものです。その従事者をグループワーカーといいます。

「ユースクラブ」では、ボランティアリーダーが子どもたちのなかに入って、グループワークの活動をしています。毎回、活動後に振り返りを行い、子どもたちの様子をスタッフで共有するようにしています。

●活動の前後に気の合う仲間とランチタイム

活動をするときのグループは、メンバー間のふれあいをひろげるために、スタッフが“意図的”に組んでいます。その一方で、気の合うメンバーが集える時間も必要と考えて、「ランチタイム」を設けています。

「ユースクラブ」の活動時間は、ほとんどが午後からなので、

□スタッフサイドから提案するプログラム例□

【身近な素材で遊ぶ「新聞紙ゲーム大会」】

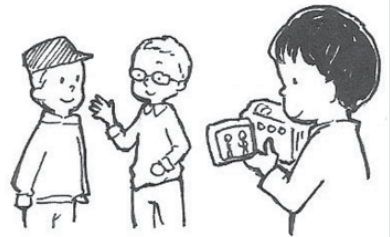
新聞紙の上にグループのメンバー全員が乗るゲームや、あるテーマに沿った作品になるように新聞紙を切るなど、新聞紙を使ってさまざまなレクリエーションゲームを展開します。

【デジカメで街探検「街にはいろんなカオがある」】

デジタルカメラを持って、〔こどもの城〕周辺を探検します。街のなかにある“顔に見える物”を探して撮影。その顔がどんなことを話しているのかをグループごとに考え、コメントする形で発表します。

【野外ゲーム「くま狩り」】

2チームに分かれ、それぞれのチームで、クマ、キツネ、キジのいずれかに役割分担します。3つの動物の関係は、クマはキツネに勝ち、キツネはキジに勝ち、キジはクマに勝つ。クマは1人で、その他はチームで相談して決めます。ゲームスタートで相手チームの自分より弱い動物をタッチし、捕虜とします。さらにクマが捕虜となったチームが負けというゲーム。



【特撮を撮ろう「ビックリドッキリムービー」】

近く物は大きく見え、遠く物は小さく見えるというカメラの性質を使って、大きい物と小さい物を比較するような特撮の映画を作ります。

“お昼を一緒に食べよう”と声をかけ、活動の30分～1時間前にみんなで昼食を食べる時間「ランチタイム」を作っています。昼食を食べながら、あるいは食べ終わった後の時間で、気の合う仲間同士が雑誌を見たり、ゲームをしたり、音楽を聴いたりしながら“近況報告”をし合っています。

活動後も閉館時間までは利用できるの、自分の責任で（自分で保護者に許可を取った上で）、〔こどもの城〕に残って遊んでいます。部屋のなかでトランプゲームや歓談をしたり、外に出てドッジボールをしたりなど、それぞれの時間を過ごしながら、互いが深く知りあう時間になっています。

●自分らしさを追求する《作戦会議》

自分たちらしさ、自分たちの夢は何かをみつけるため、《作戦会議》を行います。どんな活動をしていくのかを考える企画会議です。おりにふれて開催し、自分たちらしさを考えています。

1期(4月～7月)の最後は3カ月間活動してきて、“自分たちのいいところわるいところ”を見いだすふりかえりをします。

この時期になってくると、それぞれのメンバーが互いに対して遠慮がなくなりはじめ、また自分勝手な行動を起こすメンバーも出てきます。自分だけが楽しむのではなく、メンバー全員が楽しい思いをするにはどうすればよいのか。それを大人の口から言われるのではなく、メンバー間で互いに気付き、話し合うことが大切と考え、“今の自分たちのいいところ・わるいところ”に対し、感じていることを表現してもらい、相互理解を深めていくプログラムです。



□ユースクラブの“いいところ・わるいところ”□

“いいところ”は話に出しやすいのですが、“わるいところ”は告げ口をするようで気が引けるものです。そこで、“ユースのいいところわるいところ”を短冊に書いてもらいました。表側は自分たちのいいところ、裏側にはもうちょっとがんばった方がいいところを書いていきます。こうして出てきたメンバーの思いをランダムに発表します。このような方法をとることで、互いの思いを感じあえることができます。

短冊には、以下のことが書かれました(例)。

- ・いいところ
男女や学年に関係なく、みんなで遊ぶことができる／思っていることを口に出してもだいじょうぶ／ふざけていても、受け入れてくれる／話し出せるまで待ってもらえる……など。
- ・わるいところ
人が話をしているときに、話を聞かず自分の話をする／せっかくな言った意見をちやかす／はじめがない……など。

イラスト：いがき けいこ



●私たちの“夢”はなに？

1年の最後の活動は、“自分たちにしかできない遊びを自分たちで作り出すこと”を目標に展開します。

最初に、“自分たちらしさとはなにか”を確認します。いくつかのグループに分かれて、思うところをそれぞれに話してもらい、10分たったら全体の前で発表します。気になるところをもう一度グループごとに話し合う“バズセッション形式”の会議を行います。

□最終回の話し合いの例□

- ・ユースらしさってなに？
みんなで遊べる。待ってくれる。このメンバーだとおもしろい。
↓
- ・なぜおもしろい？
年齢・男女に関係ない付き合い。学校にはいない友だち。ふだんならできそうにないことも、とりあえずやってみようと思える。
↓
- ・では、そのメンバーたちで行う最後の活動はどんなものにする？

●来館児・者に「ユース」のよさを発信

“自分たちらしさとはなにか”を考えるなかで、自分たちが最後にしたいことは何かを導き出し、それを具体的に表現してみようという手順で最終回の活動を決めていきます。

その結果、年間のまとめの活動は、「ユースクラブ」のなかだけにとどまるのではなく、〔こどもの城〕に遊びにくる人たちに向かって、「ユースクラブ」のよさを発信しようというものになりました。

最終回の活動のテーマは、“夢の実現”です。夢＝自分たちのやりたいことを、“かたち”にしていきます。外に向かって発信することで、あらためて「自分たちらしさとは、こういうものなんだ」ということを再認識するきっかけにしてほしいからです。

「ユースクラブ」のメンバーは、1年間の活動をとおして仲間意識を強め、仲間の大切さについて学んでいきます。

□一般来館児・者を対象にした“最終回プログラム”例□

【スペースバトルシップモモタロウ】

宇宙冒険旅行をテーマにした〔こどもの城〕館内ラリー。

【ユースクラブのプロモーションビデオの作成～上映会】

「ユースクラブ」の活動の様子を撮影・編集して、活動を紹介するプロモーションビデオを作り、上映する。

●“ナナメの関係”の大人の存在

「ユースクラブ」の活動を支える存在として、親や学校の先生とは違った大人の存在が重要です。10代前半という多感な時期に、日常の生活のなかにいる大人とは違った、いわば“ナナメの関係”にある大人に出会うことによって、人間の成長に深みを与えることができます。

その役割を担っているのが、ボランティアリーダーです。「ユースクラブ」にはいろいろな個性を持ったメンバーが在籍し、なかには人との付き合い方があまり上手ではないメンバーもいます。そんな時には、無理にメンバー同士のかかわりを持たせようとするのではなく、まずボランティアリーダーがそのメンバーに寄り添い、心を開いてくれるのを待ちます。

時には何週間も何か月もかかることもあります。そのかいかあって「この場所は安心して自分を出してもいい場所だ」ということが分かると、次第に他のメンバーに対しても心を開いてくるのです。他のメンバーもまた、そのようなボランティアリーダーの姿を見ながら、それぞれのメンバーへのかかわり方を学んでいるようです。

ボランティアリーダーは、子どもにかかわる一人の大人として、そして「ユースクラブ」の先輩として、子どもたちの成長を支えてくれています。月に1～2回の活動とはいえ、メンバーは最長5年間にわたって在籍するので、その姿にずいぶん影響を受けているようです。

ボランティアリーダーの姿にあこがれ、大人になってからボランティアリーダーとして戻ってくるメンバーもいます。戻ってくる卒業生がたくさんいることも「ユースクラブ」の特徴の一つです。