

# つくって あそぼう!!!

「つくってあそぼう!!!」は、家庭にもある身近な素材を使って、“遊べるおもちゃ”を作り、そのおもちゃを使って遊ぶプログラムです。

〈つくる〉だけでなく、作ったもので〈あそぶ〉体験をすることで、〈あそび〉を“手作りする”おもしろさを伝えています。

## “つくる”活動を中心に 作ったおもちゃで遊びます

〔こどもの城〕のボランティアが、中心となって作り上げたプログラムです。手作りおもちゃを発展させて、〈つくる〉と〈あそぶ〉を一体化させました。どのようなおもちゃを作るか考え、試作を重ねると同時に、子どもたちが興味を持ちそうで、作るおもちゃにふさわしい“世界観”を相談します。楽しく遊べる環境を設定し、子どもたちが工夫しながら遊べるようにするためです。

### ●『めざせ!とびだせ!スペース★トラベラー』 紙コップでロケットを作り、“宇宙空間”でゲーム

『つくってあそぼう!!!』では、作るおもちゃも、遊び方も、子どもたちが手加えることができる余地を残しています。〈あそび〉を“手作りする”楽しさ、おも

しろさを知ってもらうためです。

基本となる作り方・遊び方は示しますが、飾り付けなどは自由にできるようにしています。〈つくる〉スペースと〈あそぶ〉スペースが隣り合わせになっているので、壊れたときの修理もできれば、遊んでいるなかで気づいた改良や調整ができるようにしています。

『めざせ!とびだせ!スペース★トラベラー』は、紙コップのロケットを作って遊ぶプログラム。受付で材料(紙コップ2個、新聞紙、輪ゴム、割り箸)を受け取り、〈作るエリア〉で“作り方説明図”をみながら制作します。はさみやセロハンテープ、ゴミ箱など必要なものをそろえておきます。完成したら〈遊ぶエリア〉で飛ばして遊びます。分からないところは、スタッフに聞ききます。

〈遊ぶエリア〉は、テーマにあわせて、子どもたちが遊びたいような環境設定(室内装飾、BGMなど)をします。『めざせ!とびだせ!スペース★トラベラー』では、“宇宙”をイメージして、暗幕をはって暗くして、星をつりました。宇宙の果てに向けてロケットを飛ばす——考えただけでわくわくします。

遊びのきっかけになるように、ゲームコーナーを用意。ポイントを集めると、オリジナルの星を作って、飾ることができます。ポイント集めをとおして、子どもたちは、自然にふれあっていきます。

#### □会場作りのポイント□

##### 【受付】

子どもたちの興味を持たせるために、サンプルを用意して動機づけにします。子どもたちの発想のさまたげにならないように、シンプルなものにすると同時に、数パターン用意して、一定の完成形に導かないようにします。

自宅でも作ることができるものなので、持ち帰り用の“作り方説明図”を用意しておきます。

##### 【作るコーナー】

はさみなども使うので、必ずスタッフがいるようにします。子どもたちに声をかけして、後片付けなどのマナーを守るように伝えています。

##### 【遊ぶコーナー】

自己の記録への挑戦となるようなものを用意。繰り返し楽しめるものにします。競争したり、力をあわせてクリアするもので、自然に他者とともに遊べるようにします。

### めざせ!とびだせ! スペース★トラベラー

○くるくるロケットのつくりかた○

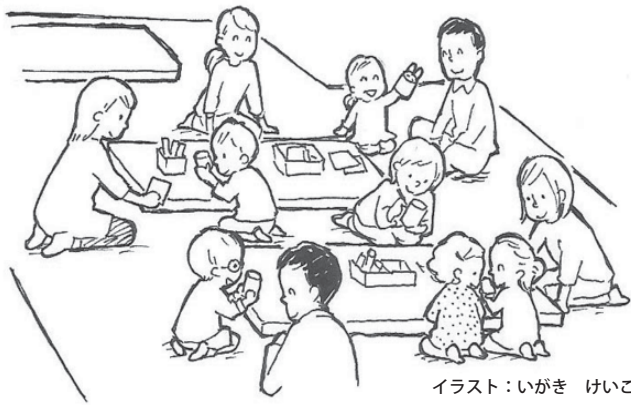
- ① あなのあいた紙コップのつをこのようにハサミで切る。  
*すべての端を切ってください!*  
*切るときはハサミの刃を揃えてください!*
- ② 切ったヒタをななめに切る。  
*おなじみにななめに切ってください!*  
*せんぱいのピラピラをおわけてね。*
- ③ もう1つの紙コップの上にかぶせ、2か所にセロハンテープをとめる。  
*2つの紙コップがはずれないようにしっかりとめておこう。*
- ④ ペンやかざりのざいりょうをつかって、すてきなロケットにしよう!  
*じぶんだけのくるくるロケットをつくろ!!*  
*できあがり!*

○はっしゃい台のつくりかた○

- ① 新聞紙をしかりまき、セロハンテープで3か所とめる。  
*さんぱいおるようにしかりまき、おれはようはにしっかりとまこうね。*
- ② ゴムを2本ずつかさねてゴムを3糸組つなげる。  
*2本ずつかさねてかさねた糸にあるゴムの真ん中(★のぶぶん)をはんたいがわ(○のぶぶん)に入れる。*
- ③ 3糸組つなげたゴムとわりばしをくっつけセロハンテープをとめる。  
*ゴムの1糸にわりばしをのせる。つながっているゴム(★のぶぶん)をもちわりばしのはんたいがわ(○のぶぶん)に入れてみる。*
- ④ しかりまかした新聞紙に切りこみを2か所入れ、つなげたゴムはひっかけよう。
- ⑤ 切りこみを入れたところをセロハンテープでとめたらできあがり。  
*“いまのテープで”くっつけてしっかりとめよう*

★あそびかた★  
はっしゃい台の下の方をきりこみでわりばしを紙コップはさみはさむ。

ボランティア



イラスト：いがき けいこ

## ● “ふれあい”の場を工夫

協力して作ったり、いっしょに遊んだり——〈あそび〉のなかには、他者との“ふれあい”を楽しむ機会がいっぱいあります。幅広い年齢の子ども・親が集う児童館では、〈あそび〉をとおしてさまざまな“ふれあい”を体験することができます。

『めざせ！とびだせ！スペース★トラベラー』でも、〈作るエリア〉〈遊ぶエリア〉で、親と子ども、子どもと子ども、家族と家族がふれあえる場があります。

受付では、子どもだけでなく保護者の参加も呼びかけています。作っている子どものようすを見守ること、あるいは一緒に作ることが、親子の相互理解を深めることにつながります。絵がうまい、道具を上手に使う、色彩感覚がすぐれている、などの発見がある

### □柔軟性をもったプログラム作り□

子どもたちの自由な“遊び心”を存分に生かすために、準備したプログラムの形にこだわることなく、子どもたちの声を聞きながら、柔軟にアレンジ・変更しています。子どもの自主性を受け止めながら、〈あそび〉を発展させていくようにしています。同じタイトルのプログラムでも、最初のころと、時間が経ったあとでは、変化が出てきます。よりよいプログラムをめざして変化していく、現在進行形の遊びのプログラムです。

かもかもしれません。あわせて、はさみなどの道具を使うので、安全の確保にも有効です。

〈作るコーナー〉の作業

## □『めざせ！とびだせ！スペース★トラベラー』

### ゲームコーナー□

〈遊ぶエリア〉には、4つのゲームコーナーを用意しました。ゲームにチャレンジしてポイントを集めると、オリジナルの星を作ることができて、その〈遊ぶエリア〉の宇宙空間に飾ることができるようにしました。

それぞれのゲームコーナーは、わくわくした気持ちで遊べるように、装飾なども工夫しました。

#### □タッチザムーン□

垂直にロケットを飛ばし、どこまで高く飛ぶか挑戦。高さの目安となる星を壁面に飾りました。

#### □クルクルステーション□

ロケットを飛ばして、宇宙ステーションに着陸させます。パラソル型スタンド物干しを利用して、ロケットを着陸させるプラトホームを作りました。

#### □ドリームリング□

天井から大小のフープ（輪）をつりさげ、ロケットを飛ばしてそのなかを通します。大きさや高さによって、ポイントを変えます。

#### □エイリアンシューター□

エイリアン（宇宙人）にロケットを当てて倒すゲームです。牛乳パックの空箱を使ってエイリアンを作りました。

テーブルは、何組かが集まって一緒に作るようにしています。作ることに集中して、ふれあう余裕がないように見えますが、同じものを作っている人が近くにいることの安心感、どんなものを作っているのかなど、気持ちのどこかで他者を意識します。“ふれあい”のかたちのひとつといえます。

4つのゲームを用意して、ポイントを集めるようにした〈遊ぶコーナー〉では、ゲームに参加することで自然に会話はずみずみ。高得点には驚きの声があがり、高いところにひっかったロケットを大きい子がとってくれたりします。共通する〈あそび〉が、子どもたちを結びつけます。

### ■用意するもの■

材料：紙コップ（250ml）×2個（底を抜いておく）、新聞紙×3枚、輪ゴム×6本、割箸×1本、装飾用の紙など。

道具：はさみ、セロハンテープ、のり、カラーペン。

## 遊びながら作る『デコペパケーキ工場』

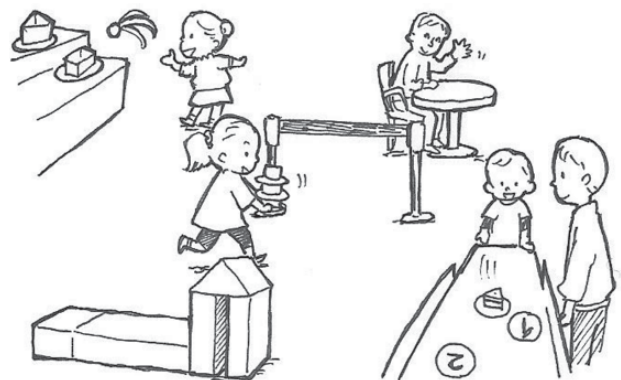
“デコペパケーキ”というのは、“デコレーション・ペーパーケーキ”を略した造語です。このプログラムでは、ケーキを作って遊ぶのではなく、遊びながらデコレーションする材料を手に入れて、ケーキを完成させて“ケーキ職人（パティシエ）”をめざします。

受付で、ケーキの土台を作るための材料（ケーキの型紙と紙皿）をもらいます。最初の工作では、紙皿のうえに三角や四角の形をした、枠だけのケーキを作ります。できたら、第1のゲームに挑戦します。

〈フレイバーシュート〉です。味付けに見立てた玉（黄：バニラ、赤：いちご、緑：抹茶）を、枠だけのケーキに投げ入れることができると、ケーキのふた（上の部分の材料）を手に入れることができます。

皿に載ったケーキをすべらせて、止まった場所によっていろいろな材料がもらえる〈トッピングスライダー〉では、たくさんさんのデコレーションを手に入れます。

ゲームには何回も挑戦できるので、たくさんデコレーションして、豪華でおいしそうなオリジナルケーキを作ることができます。できあがったケーキは、お父さんお母さんに食べてもらうのですが……すぐに届けることができません。3～4段に重ねたケーキを、障害物をよけながら、テーブルまで運ばなければなりません。途中で落としたらやり直しです。まわりのみ



んなも応援してれます。

無事テーブルに届けて、食べてもらうことができれば、“ケーキ職人（パティシエ）”の誕生です。お父さん、お母さんもおいしそうにケーキを食べてくれます。自分のケーキに名前をつけて、発表します。

“作る”ことと“遊ぶ”ことを結びつけたプログラムですが、結びつけ方はいろいろ考えられます。「デコペパケーキ」のように、作る過程を遊びにすることでプログラムの幅が広がります。子どもたちも、だんだんにデコレーションが増えていくのが楽しいようです。何回もゲームにチャレンジしています。