

動

くこどもの

城

こどもの城 活動事例集

レクリエーション
ゲーム大会の演出プラン

東京・  こどもの城
(財団法人 児童育成協会)



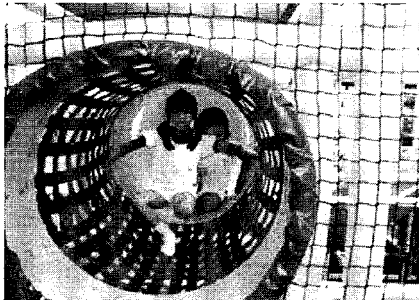
プレイ事業部の事業概要

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.5
「レクリエーションゲーム大会の演出プラン」

発行 子どもの城
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。土曜・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。





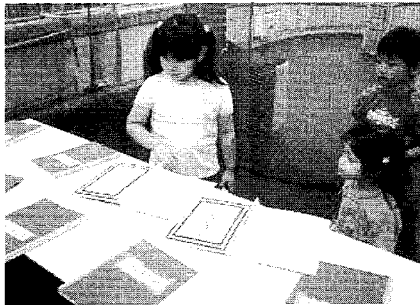
レクリエーションゲーム大会の演出プラン

子どもたちを惹きつける演出の大切さ

「レクリエーションゲーム大会」というと、指導者が子どもたちの前に立って手遊びやジャンケンゲームなどで遊ぶというのが比較的好くあるやり方です。もちろんレクリエーションゲームは、子どもたちのコミュニケーションを促進するのにたいへん有効な手段といえますが、一つ一つのゲームが受動的で、参加してもなんとなくやらされている感がぬぐいきれないものになりがちです。また、時間も限定され、長くても1時間程度のもとなってしまう。児童館で行っている催しは、できるだけ子どもたちが能動的に参加できることが大切なので、よりたくさん子どもたちが、意欲的に参加してもらえるような工夫をする必要があります。

そこで、このようなレクリエーションゲーム大会を、子どもたちがより参加したくなるような魅力的な形に演出してみてもどうでしょうか。「遊びの屋台形式にする」「スタンプラリー形式にする」などちょっとした工夫をするだけでも、ゲームのつどいはより面白いものとなり、子どもたちの参加意欲も高まります。さらに、「子どもたちの流行・文化」をエッセンスとして加えると、より魅力的なプログラムへと変化していきます。

ここでは、こどもの城で行ってきたレクリエーションゲーム大会の演出方法の実践から「忍者マスター決定戦」を例に、「体験型ロールプレイングゲーム」「カードを使ったゲームシステム」について詳しく紹介します。



体験型ロールプレイングゲーム

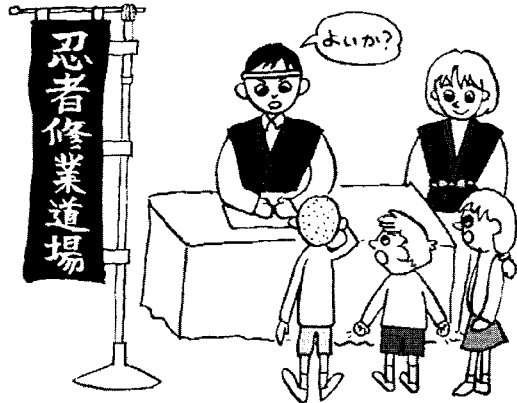
子どもたちに人気のコンピュータゲームには、ロールプレイングゲームとよばれる種類のゲームがあります。これはプレイヤー（ゲームを操作する人）が、ゲーム上のあるキャラクターを操作し、架空の世界（物語）の中でさまざまな登場人物と出会い、冒険し、戦い、難題や探索などを乗り越えて目的の達成を目指すものです。子どもたちが物語の中で役になりきることに特徴があります。

実は、このような魅力はロールプレイングゲームに限った遊びの特徴ではありません。「ままごと」「おみせやさんごっこ」「ヒーローごっこ」など、子どもたちが小さいころから好んで遊ぶ「ごっこ遊び」では、架空の世界の中で、それぞれの役になりきり遊んでいます。また、小説を読みながらその主人公に感情移入してしまい、物語を進めるうちにわくわくした気持ちになるということは、大人でも感じる気持ちです。これはまさにこのロールプレイングゲームの持つ遊びの要素と同じなのです。

そこで、これらの要素、役になりきる・役割を演じるといった特性を、コンピュータの中ではなく、ごっこ遊びのように実際に体験できるような遊びの展開にしたものが「体験型ロールプレイングゲーム」です。レクリエーションゲーム大会を演出する手段の一つとして、架空の世界の中でさまざまな遊びを展開していきます。子どもたちは、設定された物語の中で、実際に体を動かして遊びにチャレンジし、その世界でのゴールを目指します。



受付 ~物語の世界の入り口~
(導入・動機づけとあそび方)



物語への導入

プログラムに参加する子どもがまず訪れるのが、受付です。ゲームの参加カードを渡したり、あるいはゲーム大会のルールを説明したりという受付も、「物語の序章・導入」として、その世界観を伝える大切な役割を担っています。ストーリーや最終目標の説明をうけたり、その世界での架空の名前を考えたりするなどの過程を通して、子どもたちは自然とその世界の住人になっていきます。

修行



修行

子どもたちには、好きな修行(ゲーム)に挑戦してもらい、その結果によって数枚のカードを渡します。カードは袋などの中に入れておき、どの種類のカードを獲得できるかは分からないようにしておきます。

忍者マスター決定戦!!

忍者マスター決定戦

ゴールは子どもたちの大きな目標になるので、他のゲーム以上に、世界観へのこだわりをもってつくりたい。たとえば、この大会に参加することは大変な名誉あることであるとか、ある程度の経験をつんだ者(何回か修行ゲームに参加した者)でないと参加できないなどの制約をつけるといった具合です。子どもたちが「絶対に参加したい」と感じられるような最終目標の設定と、それに対する動機付けを行うことで、ステイタスを感じるようになります。

実際には、「忍者マスター決定戦」のスタート時間になったら、子どもたち全員を集め、この大会の意義を話します。次に、カードにあるジャンケンのマークを利用して、他の子どもとジャンケンをしてカードを取り合い、できるだけ多くのカードを獲得して忍者マスターを目指すことを伝えます。

いよいよ最後の修行のスタートです。

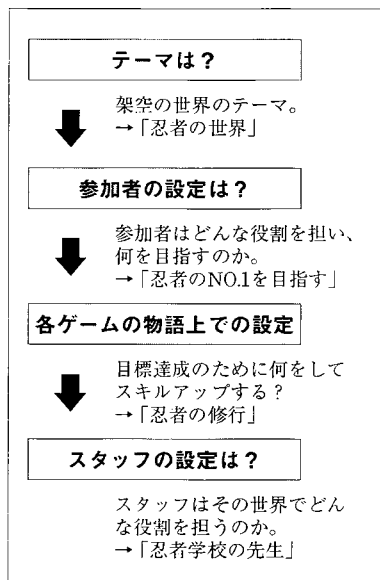


具体的な演出方法

ゲーム大会の世界観をつくる

「体験型ロールプレイングゲーム」で大切なのは、そのゲームの物語、ゲーム上での参加者やスタッフの設定です。この設定を世界観といいます。子どもたちがワクワクするような世界観を設定することで、そのプログラムはより魅力的になります。

そこで世界観を考える際に、子どもたちの文化をヒントにしてみましょう。たとえば流行しているゲームやテレビなどを参考に世界観を考えていくと、そのプログラムは子どもたちにとってより身近なものとなり、参加意欲も高まります。そのためには、普段から子どもたちの流行を察知する「アンテナ」を持たなくてはなりません。「それはどんな物語なのか・どんな展開をするのか」「その魅力は何なのか」「その中からどのような要素を取り入れるのか」といった観点で、これらの要素をプログラムに反映させていくことが重要です。その上で世界観は左の図の手順で考えていきましょう。



世界観を生かす演出方法

どんなにすばらしい世界観が作られていても、その雰囲気うまく子どもたちに伝わらなければロールプレイングゲームの動機付けは成立しません。ここでは世界観を生かすための具体的な演出方法をあげました。

スタッフが演じる

魅力的な物語やその世界観は、具体的に伝えていく者がいて、初めてその物語は生きてきます。その意味でもスタッフは、受付の段階から「物語の世界の住人」として、ゲーム大会に参加した子どもたちを「その世界」へと導いていく案内役となります。まずはスタッフが話し方や振る舞いなどに注意し、率先して役を演じます。

衣装

参加した子どもたちに世界観を視覚的に伝えるものとして有効なのが、スタッフの着ている衣装です。出会ったスタッフが普段着ではないだけで、子どもは自分が架空の世界にいるということを意識できます。しかし、衣装といっても全身をばっちり決める必要はありません。忍者なら黒っぽいシャツとはちまき、魔法使いならマントやぼうしなど、ワンポイントアクセントだけでかまいません。ただし、衣装から普段着への衣替えは子どもの前では絶対にしないようにしましょう。架空の世界が一気に現実に戻ってしまい、興ざめです。

環境設定（雰囲気作り）

世界観を感覚的に訴えるために、プログラムで流すBGMや会場の装飾にもこだわりを持ち、上手に雰囲気作りをしていきましょう。

【音楽】

ヒントにした世界観の映画やアニメのサウンドトラック、ゲームミュージックなどを参考に、子どもが物語の主人公になりきれるようなBGMを選びましょう。たとえばプログラムが始まる時などは、「さあやるぞ！」という気分になるような高揚感あふれる曲を、ゲームの最中は冒険している気分になるような曲を選びます。

【装飾】

会場となる体育館や広場などをその物語の世界に合わせて装飾します。しかし、会場全体を装飾するのはとても大変なことです。そこで、左表のポイントを中心に装飾をしていきます。



装飾のポイント

- 特に大切にしている場、たとえば受付周りなどを重点的に装飾する。
- プログラムのタイトル看板はいつでも見えるようなところに掲げる。
- 現実的なもので片付けることが可能なものは、なるべく片付けるか、布をかけるなどして見えないようにする。
- 目線よりもやや高いところに象徴となるもの（タイトル看板でもよい）を飾る。
- 万国旗やのぼり旗、暗幕などの既製品を上手に使う。

カードを活用した演出

「忍者マスター決定戦」は大きく分けて2つの柱から構成されています。1つはこれまで述べてきた「体験型ロールプレイングゲーム」を展開するという。もう1つは、プログラム全体を結びつける手段としてトレーディングカードを使っているということです。

「忍者マスター決定戦」では、個々の修行ゲームを行うと忍術を体得した証として「忍者カード」を1枚もらえます。つまり、忍者カードをたくさん持っているということは、それだけの修行をしたということになります。そして最後にはこれまで集めてきたカードを使って勝負をする「最強の忍者を決める大会」に参加します。P9にあるようにカードにはそれぞれジャンケンのマークが描かれていますが、大会ではこのマークを使ってジャンケン勝負をします。ジャンケンに負けたら、出したカードを相手に渡し、最終的にたくさんカードを集めた忍者が大会入賞者として「忍者マスター」に認定され「忍者達人証」というカードが授与されます。

このようにカードをたくさん集めることそのものを評価の対象としていますが、それはそのままたくさん遊びこんだということの評価する形になっています。負けるとカードを相手に取られてしまうというスリルと、上位に入賞したときにもらえるプレミアムカードのため、この大会で入賞するという事は子どもたちにとって大変な誇りとなっていきます。

カードの持つ面白さ

カード遊びは子どもたちの遊びの文化の大きな要素の1つです。たくさんの種類があるカードをコレクションする中で、友だちと「ダブリ」を交換したり、またカードを使った勝負をしたりと、子どもたち同士で自然に交流をはぐくんでいきます。このことにヒントを得て、「忍者マスター決定戦」は、それぞれの特長を生かすため次のような工夫をしています。

集める楽しさ

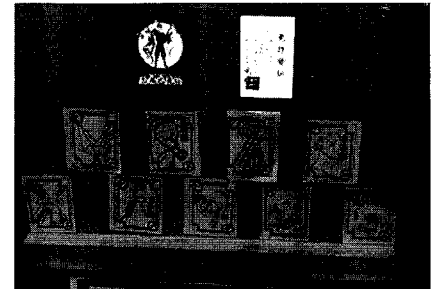
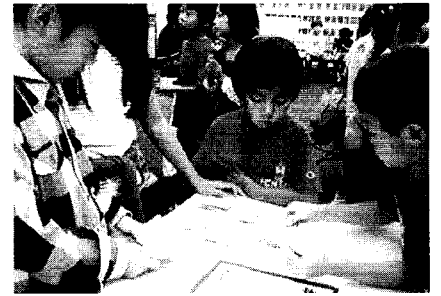
修行ゲームに参加することでカードをもらえるというシステムにしました。カードにもいろいろな種類を作り、コレクションする楽しさを持たせています。

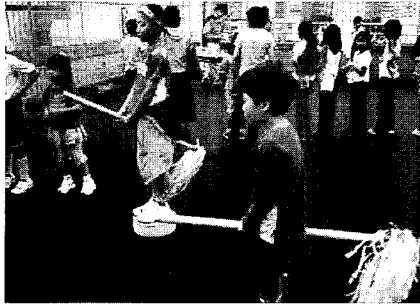
勝負する楽しさ

カードの隅にジャンケンのマークを入れることにより、カードを使った勝負ができるようにしました。このジャンケンマークは最後の大会で使用するほか、ゲームの待ち時間などでもカードを使ったジャンケン遊びができます。

交換する楽しさ

修行ゲームに参加することでもらえるカードはくじのように袋や箱の中から取るため、子どもたちにはランダムに渡るようにしています。当然、「ダブリ」も生じるため、自然な形でカード交換が始まります。主にゲームの待ち時間などに並んでいる子ども同士がカードを見せあい、それぞれを交換という形になりますが、それだけでなく交換しやすい環境設定をしていきます。例えば、全種類のカードを掲示しておくことで、子どもたちはまだ持っていないカードの確認をし始めます。そして、まるでカードを媒体とした社交場のように、その場所に集まってくる子ども同士が自然に交換を始めるのです。





ゲームの構成と演出

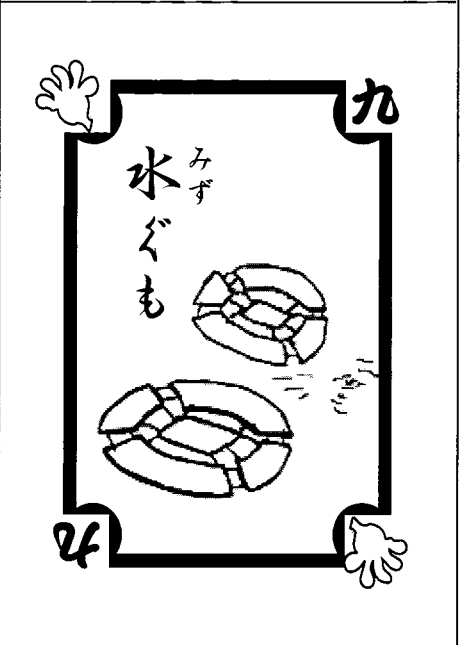
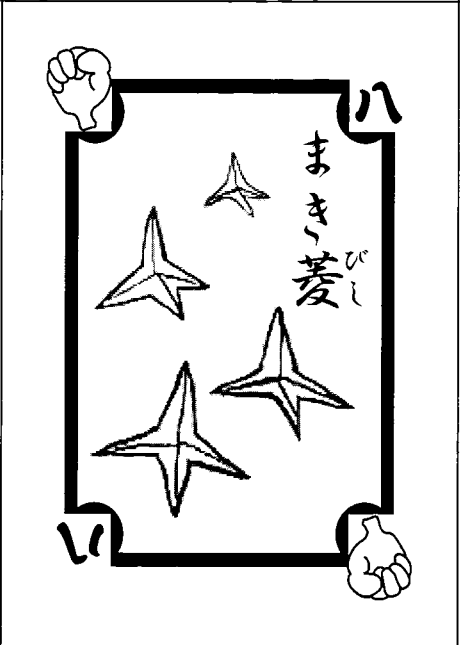
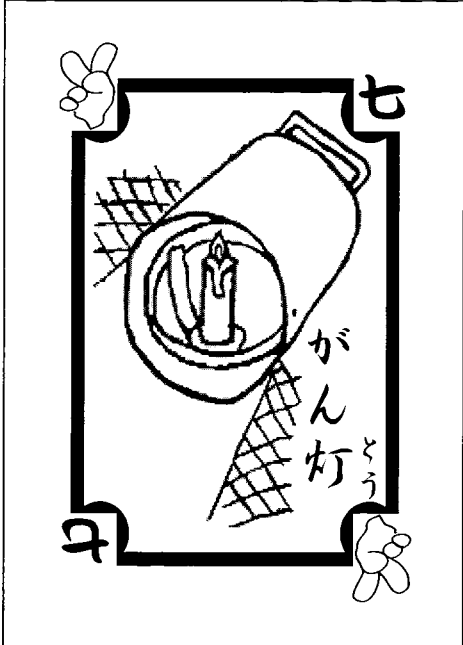
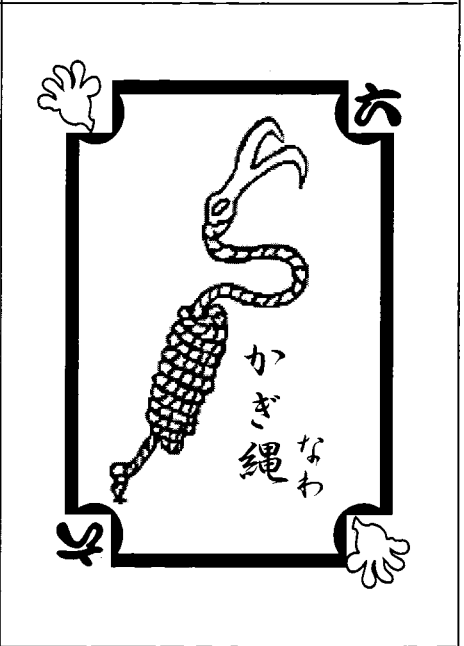
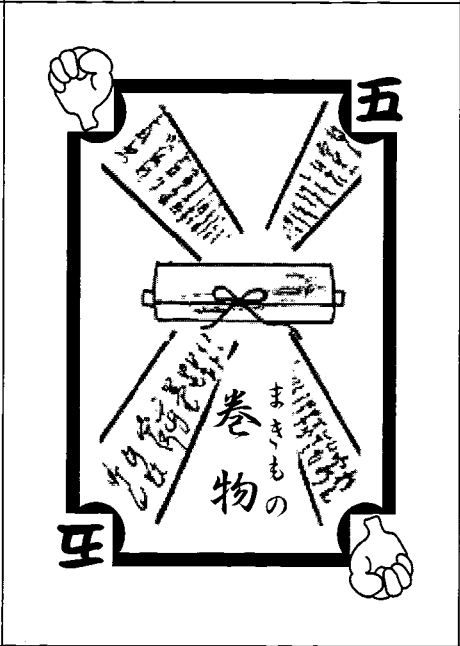
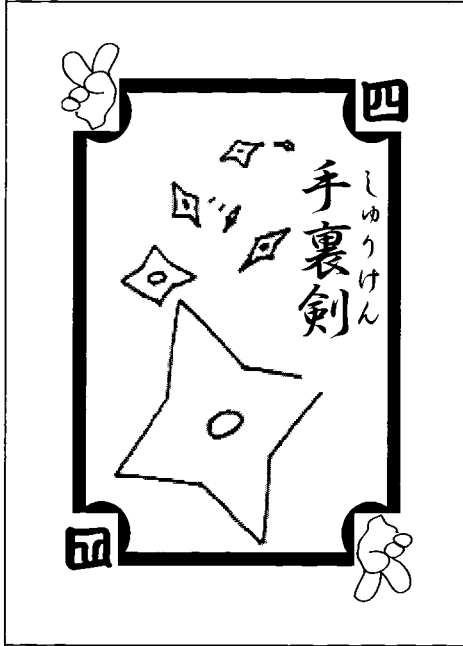
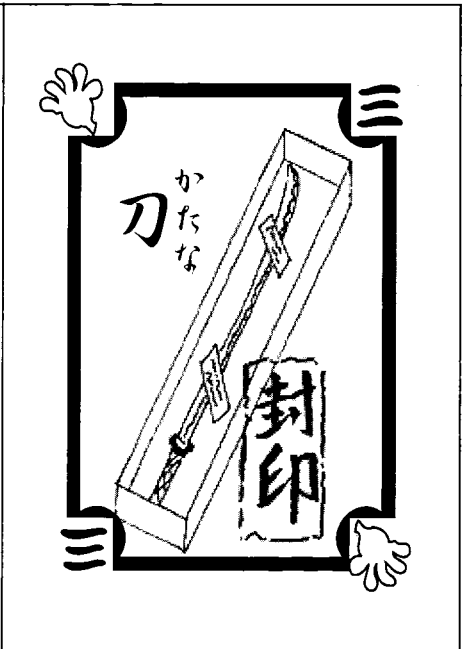
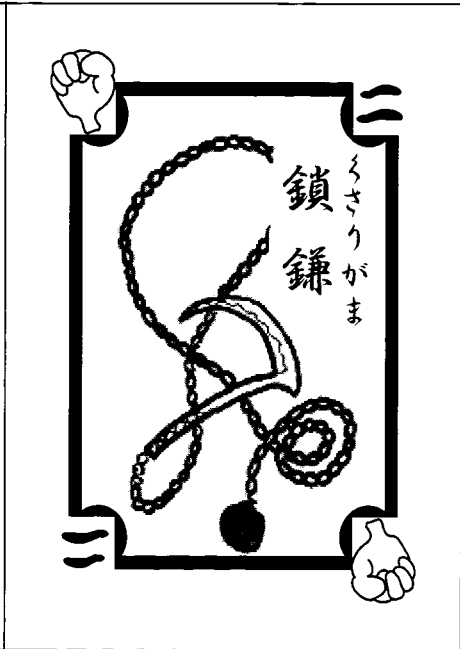
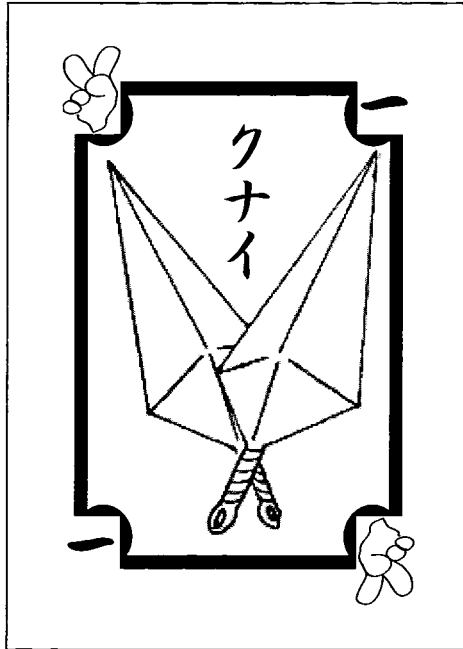
レクリエーションの種類とバランス

「レクリエーション」といっても、「記録に挑戦するもの」「運をためすもの」「グループで行うもの」などさまざまです。「忍者マスター決定戦」ではこれらのゲームをバランスよく構成することで、幅広い年齢層が楽しめるようにしています。

ゲームをアレンジ

同じゲームでも、全体の世界観に適した内容にアレンジすることが大切です。同じ「あっち向いてホイ」でも、忍者の世界観では刀を、魔法使いでは杖を利用することで、それぞれの世界観にあったゲームになります。その時には、ゲームのネーミングも大切になってきます。

<p>伝承遊び</p>	<p>伝承遊びは子どもたちが小さい頃から楽しんでいる遊び。ルールが比較的簡単で、単純に楽しむことができるので、幅広い年齢の子どもたちが楽しむことができる。</p>	<p>じゃんけん だるまさんがころんだ など</p>
<p>記録に挑戦するゲーム</p>	<p>身近な素材や体を使って時間・回数・距離など、さまざまな記録に挑戦するゲーム。自己の記録や、友だちの出した記録に挑戦しあうことで、参加した子どもたちがお互いに良きライバルとして関わりあうことができる。</p>	<p>空き缶つみ 決められた時間内に空き缶を高くつみあげる。その個数を数える。 片足バランス 片足をあげてバランスをとる。時間の長さを計る。 カウンター早押し 制限時間1分間に何回カウンター（数取器）を押すことができるか。その回数を数える。 ジグザグタッチ 1から10までの数字を書いたカードを順不同に壁に貼る。スタートから1・2・3と順に壁に貼られたカードをタッチし、ゴールに戻るまでの時間を計る。 「あ」音連続発声 「あー」と一息でどれだけ長く言い続けることができるか。その時間を計る。</p>
<p>運だめし系ゲーム</p>	<p>勝敗が主に運によって導き出されるゲーム。さいころやあてくじなどの遊びがこのカテゴリーに当てはまる。年齢・体力差に関係無く結果が出るところに特徴がある。</p>	<p>ぞろ目でドカン（さいころゲーム） 2つのさいころを同時にふる。ぞろ目が出るまで何回さいころをふるることができるか。 めくってポン（あてくじ） 10枚のカード（1枚だけ「ハズレ」の表記がある）を用意する。裏返したカードを1枚ずつめくって表にしていく。「ハズレ」が出るまでに何枚のカードを表にできるか。</p>
<p>グループで参加するゲーム</p>	<p>数人のグループを作って行うゲーム。初めて出会った子どもたちが協力できる良さがある。</p>	<p>フープリレー 数人で手をつないで輪を作る。つないだ手ははずさないまま、腕に通した小さなフープを移動させていき、1周した時間を計る。</p>



忍者★マスター決定戦

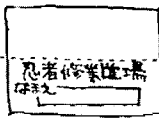
忍者修行道場がやってきた。ここではさまざまな忍者修行が行われるぞ！そして忍者の世界一を決定する「忍者達人決定戦（にんじゃマスターけっていせん）」が開催される。君もさまざまな忍者の技を身につけ、忍者マスターを目指せ！

忍者をテーマにした体験型ロールプレイングゲーム。子どもたちは受付で参加の方法を聞き、忍者修行道場に入門。修行をすると忍術を体得した証として、「忍者カード」がもらえる。最後にはこの「忍者カード」を使った大会「忍者マスター決定戦」が行われる。はたして忍者の達人はだれか？

参加の証

修行に参加するためには、まず自分の忍者ネームを書いた額（ひたい）あてを作る。

A6(ハガキ)サイズ



少し厚めの紙だと Good!

忍者修行道場
なま 309090

白いボシ

ポイント

ケがましないように
ウラからステープルする



剣術

忍者は相手の出方を読むべし。



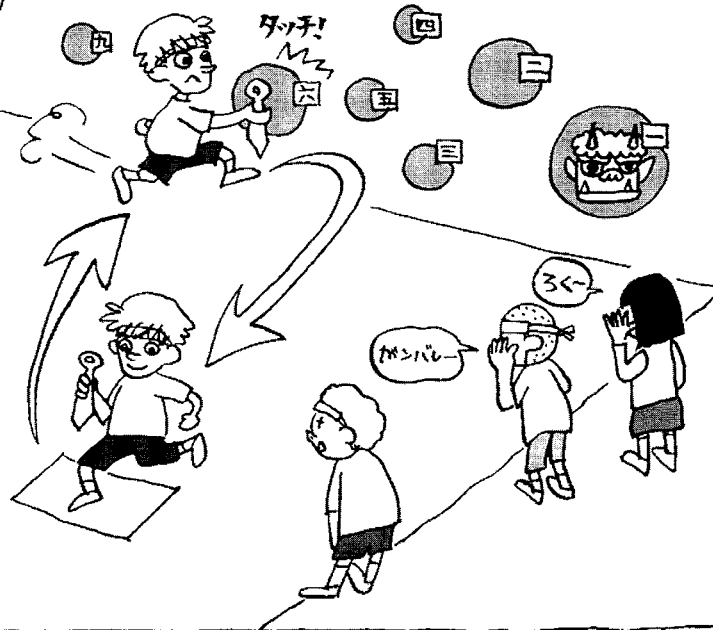
剣を正面にかまえ、師範の「イチニノサン」の合図で剣を上・下・右・左のどれかに向ける。師範と同じ向きに剣を向けられたら OK。

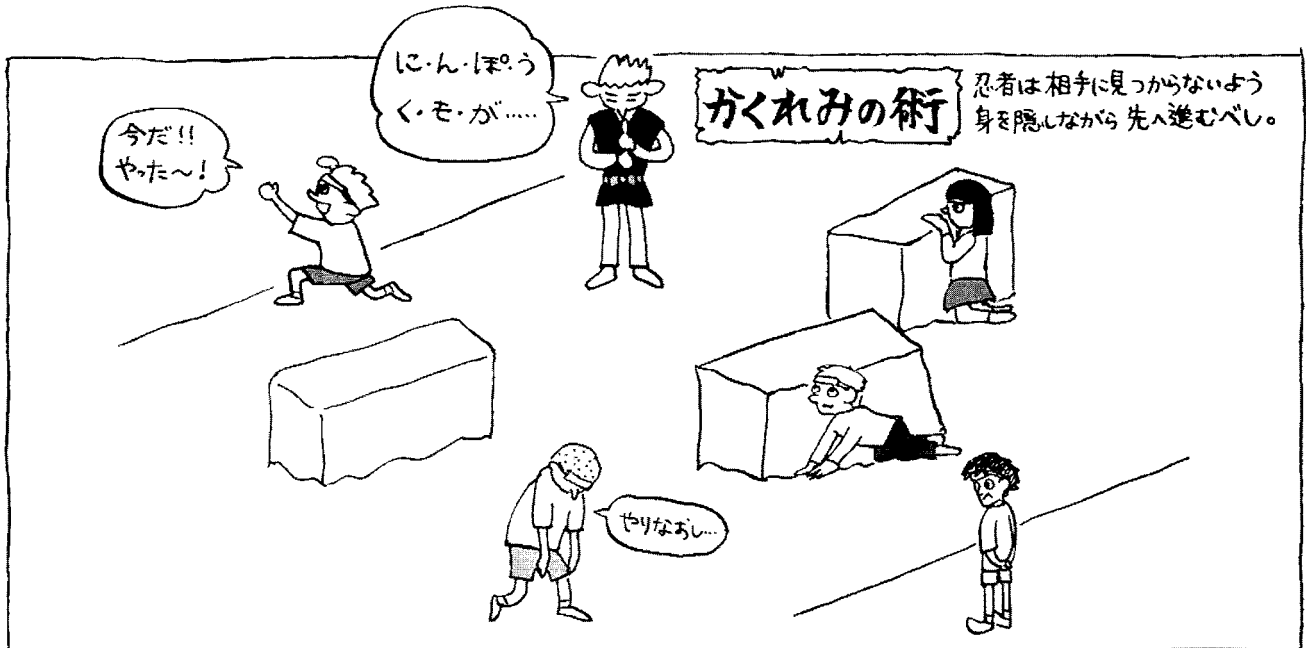
はやての術

忍者は疾風のごとく走るべし。

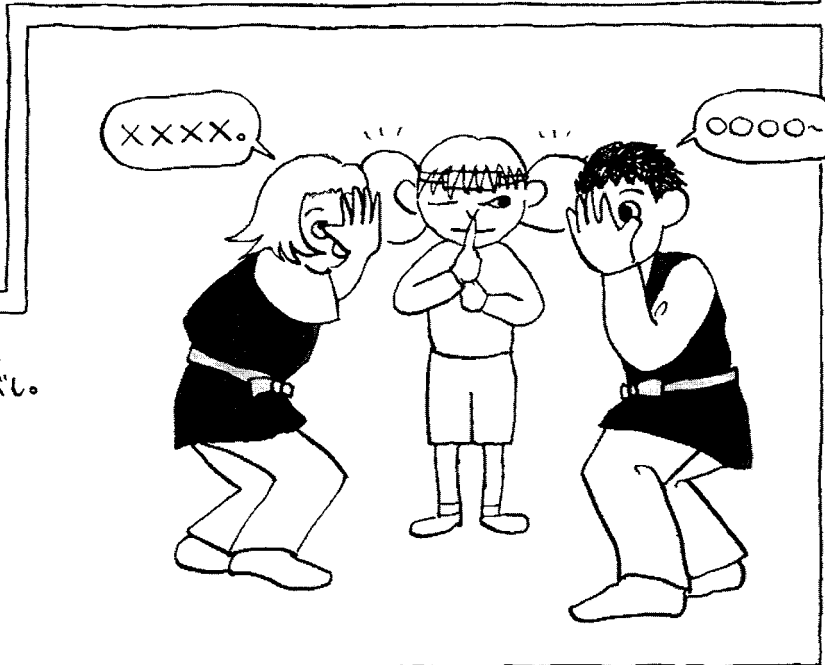


師範の『始め』の合図でスタート。1番の敵から順番に10番の敵まで「敵を倒しては元の位置に戻る」をくり返す。規程の時間内で元の位置に戻れたら OK。





師範が「にんぼうくもがくれ」と唱え、後ろを向いている間に前へ進む。ただし師範がふりかえった時には、近くのものかげに身を隠す。もし見つかったらはじめからやり直し。



2人の師範が同時に2つの別々の言葉（「いか」「たこ」など）を言うので、その言葉を聞き取る。



手裏剣を的に向かって投げる。手裏剣が表になって床に落ちればOK。

魔法使いチャンピオンシップ

魔法学校が出現。ここでは魔法使いになるためのさまざまな修行が行われている！そして魔法使い No. 1 (ナンバーワン) を決定する「魔法使いチャンピオンシップ」が開催される。君も魔法学校に入学しさまざまな魔法を身につけ、魔法使い No. 1 を目指せ！

魔法使いをテーマにした体験型ロールプレイングゲーム。子どもたちは受付で参加の方法を聞き、魔法学校に入学。授業を受けると魔法を習得した証として、「魔法カード」がもらえる。最後にはこの「魔法カード」を使った大会「魔法使いチャンピオンシップ」が行われる。はたして魔法使いナンバーワンはだれか？

魔法杖修業の間 魔法を使うには魔法杖を上手に振ることが大切。



杖を正面にかまえ、先生の呪文の合図で杖を上・下・右・左のどれかに振る。先生と同じ向きに杖を向けられたらOK。



学生証
2つに折ると
カード入れに変身！



図書室 呪文をさがせ!!

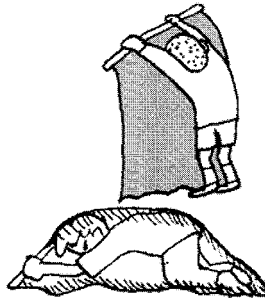
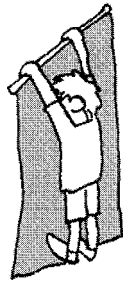
図書室にあるたくさんある本の中から、先生が言った呪文をなるべく早く探し出す。



透明マント 修業の間

姿を消すためにマントを使いこなそう

だるまさんが...
ころんだ!!



足など体の一部が見えてもやり直し!

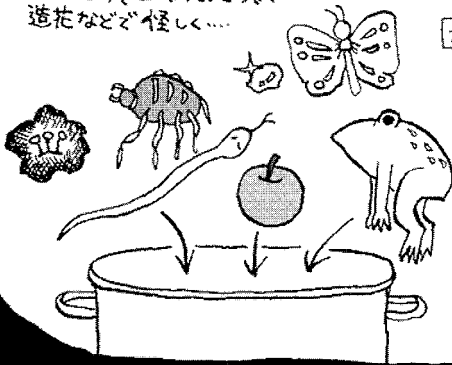
先生が「だるまさんがころんだ」と唱え、後ろを向いている間に前へ進む。ただし先生がふりかえった時には、透明マントのかげに身を隠す。もし見つかったらはじめからやり直し。

上質な魔法薬は素早く材料をかきまぜることが始まる

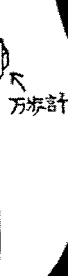
魔法薬の調合の間

材料

ぬいぐるみやゴムのおもちゃ、
造花など怪しく...



かきませ棒



万歩計



材料の入ったなべにかきませ棒をいれる。合図と共に材料をかきまぜる。規定数かきませたらOK。

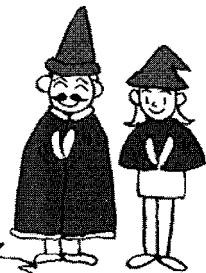
飛行術の間

空の上でバランスを
くずしたらたいいん!!



ほうきにまたがり、片方の足をあげる。規定時間そのままバランスを保ち続けられればOK。

やった~!
チャンピオンだ!

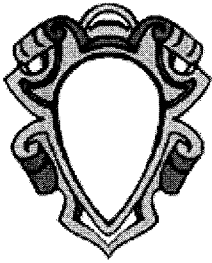




真実の鏡

01

～しんじつのかがみ～



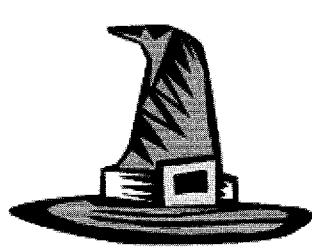
「かがみよ、かがみよ、かがみさん」と唱えてから質問をすると、真実を教えてくれる。



帽子

02

～ぼうし～



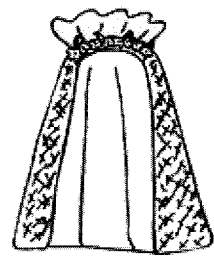
この帽子をかぶると知力が上がり、魔法の呪文を思い出しやすくなる。ときどきおしゃべりする。



透明マント

03

～とうめいまんと～



かぶると透明になって、姿をかくすることができる。魔法がかくれんぼでは禁止アイテム。



ほうき

04

～ほうき～



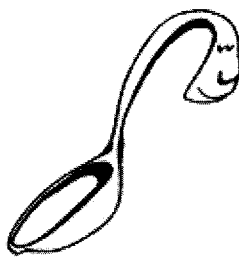
空を飛ぶときに使う道具。一人乗りでスピードが速い。音楽が流れると勝手に踊りだす。



美味しいスプーン

05

～おいしいすぷーん～



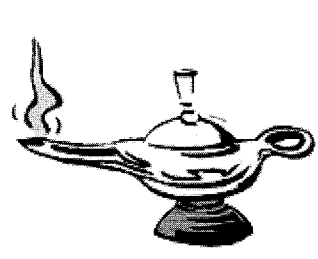
このスプーンを使って食べると、どんなにおいしくない食べ物でもおいしく食べられる。



魔人のランプ

06

～まじんのらんぷ～



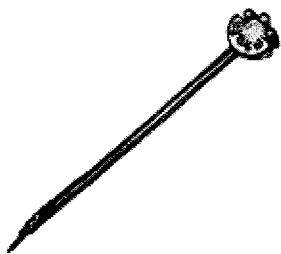
こすると魔人が出てきて、三つまで願いをかなえてくれる。魔法が学校のどこかに隠されている。



魔法の杖

07

～まほうのつえ～



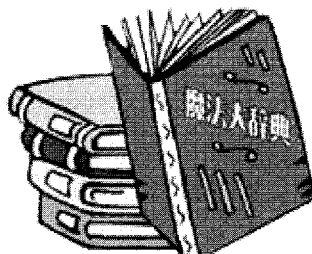
呪文を唱えるときにつかう。クジャクの羽、ハシバミの木など、いろいろな材料から作られている。



魔法大辞典

08

～まほうだいじてん～



魔法の呪文や、魔法の薬の作り方が書いてある。魔法使いの家には必ず一冊はあるベストセラー。



フクロウ

09

～ふくろう～

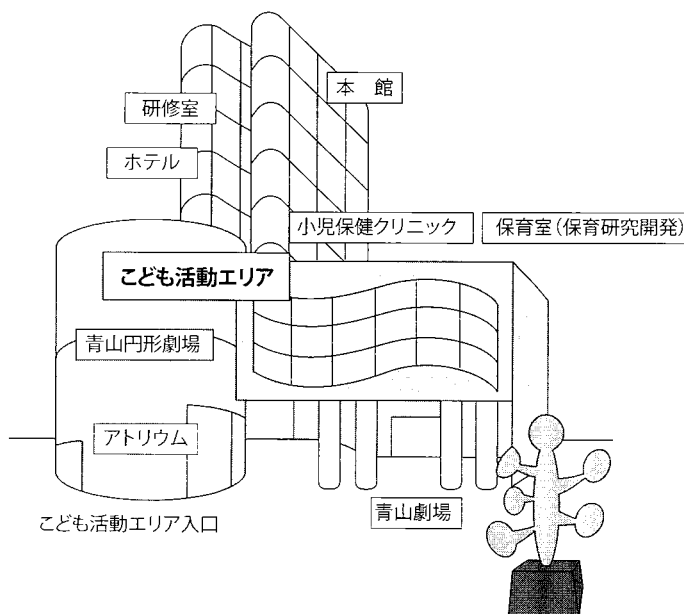


手紙や荷物をはこんでくれるペット。空を飛んでスピードも速いが、夜行性で昼間は寝ている。



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、当時の厚生省が構想した「児童の心身の健全育成」を旨とす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、その資質の向上を旨とする」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、10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。

動くこどもの城とは

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。

