



レクリエーション・ボランティアのセカンド・ステップ

子どもの主体性・協調性を育むメニュー展開とボランティア・チーム運営の留意点



はじめに

～本書をひもとく皆さまへ～

子どもたちが愉しむ居場所を支えることが、ボランティアの愉しみとなる。子どもの居場所だけれども、大人の居場所でもある。お互いの楽しさが循環し、渦を巻いて大きく膨らんでいく。このような居場所づくりの原動力のひとつは、子どもたちの成長の喜び。もうひとつの原動力は、共に汗し、喜び、へこみ、笑うことができる仲間の存在。本書は、子どもの成長を喜びやすい遊びメニューの展開法と、仲間の輪を育む視点を紹介します。

●チームで1日を運営する自主活動ボランティア・デビューのススメ

第1章では・・・1日のプログラムの冒頭で、「これから一緒にいろんな体験を楽しむぞ」、「仲間と一緒によい時間を過ごすんだ」、という気持ちを共有する遊びの進め方が身に付きます。先輩ボランティアに応援されながら、そんな遊びメニューを実際に展開してみるのもおすすめです。

さらに、第2章をプラス。楽しい遊びにチャレンジすることを通して、自然に、子ども達一人ひとりが創意工夫を発揮してしまう。お互いを尊重しながら協力し合ってしまう。そんな、主体性と協調性を同時に育む遊びの進め方を勉強します。是非、一緒に学ぶ仲間とチームを作って、(もちろん先輩ボランティアに応援されながら)、現場で子ども達の健やかな成長に応援する遊びメニューを展開して(勉強の成果を試して)ください。

●喜びを共有できるチーム運営のススメ

子ども達を見る目、子ども達に接する姿勢、さまざまなねらいに基づいた遊びのメニューの作り方、進め方。こうしたことを一緒に学んだ仲間と、1日のプログラム(例えば、2時間の起承転結)を計画し、実施する勉強を最後に付け足す第3章。

ボランティアチームの運営術(心構えやものごとの決め方)、1日のプログラムの設計術、自分たちだけでなく周囲の人にも活躍してもらえるように遊びのメニューをつくる方法。これま

での現場デビューの経験も活かして、一緒に勉強した仲間とチームを作って（準備から実施、反省まで含めて）1日のプログラムを運営してみてください。

子どもを支えるボランティア個人として、得られるやりがいや喜びも大きいものです。しかし、仲間と共に取り組むことで、できることも広がり、得られるやりがい、喜びも数倍、数十倍に膨らみます。仲間づくりにしろ、仲間の輪を育てることにせよ、論よりナントヤラ。まずは、一緒に汗をかく、アクションを通してやりがいを共有することが近道。是非、具体的な活動を通じた大人の居場所づくりを愉しんでください。

も く じ

1 安心感・一体感を育む遊び活用のコツと留意点 04

起・承・転・結の構造（流れ）の中での「起の段階」
メニュー提供のポイント
歌の活用技術

2 主体性・協調性を育む遊びメニュー展開のコツと留意点 13

起・承・転・結の構造（流れ）の中での「承の段階」
メニュー提供のポイント

3 仲間とプログラムを展開しよう チーム運営のポイント 22

活動の原動力としての「喜び・やりがいの循環」
「喜び・やりがいの循環」を原動力としたチーム運営のポイント
プログラムづくりのポイント

1

安心感・一体感を育む

遊び活用のコツと留意点

1. 起・承・転・結の構造（流れ）の中での「起の段階」

(1) プログラム提供型の構造

●起・承・転・結の構造は、下記の通り。

起の段階（一緒に楽しむ仲間を確認）

一体感・安心感の共有

特徴

参加する子ども達と集まって、歌や歌あそび、ゲームを楽しむ。一緒に楽しむ仲間の顔が見えてくる。一緒に楽しむスタッフへの親しみも湧いてくる。

承の段階（成功体験の喜び、効力感の共有）

主体性・協調性の
バランスの良い刺激

特徴

スタッフのリードで、集団ゲーム等を楽しむ。スタッフに子ども達全員がチャレンジ、子ども達がペアを組んで課題の挑戦、さらに4人組、6人組になって対抗戦…と笑顔を交わし合う範囲（コミュニケーションの輪）が広がっていく。低学年のちびっ子と、中高学年のお兄ちゃん、お姉ちゃんが対抗したり、協力しあう。

転の段階（様々な遊びを通した様々な体験）

大切な「何か」の獲得

特徴

モノづくりやスポーツ、伝承あそび、自然体験など、楽しさに満ちた様々なメニューの体験を楽しむ。

結の段階（また会おうねと楽しかった時間を振り返る）

一体感・安心感の共有

特徴

歌や歌あそび等を楽しみ、一緒に過ごした時間を共に振り返る。

●例えば、こんなイメージです。

*三々五々集まってくる子どもたち。自由に遊びはじめます。

- *しばらくして、プログラムの開始の時間。もちろん、自由に遊び続けたい子どもは、それぞれ楽しんでいます。
- *起の段階が始まると、プログラムに参加したい子ども達が集まってきます。スタッフの提供する遊びを楽しむ中で、声や動作が重ね合い、この仲間達と一緒にプログラムを楽しみたい、安心して楽しめるんだ、という雰囲気ができあがっていきます。
- *引き続き展開される承の段階では、グループになって、いろいろな楽しい課題に挑戦。自分の気持ちを前に出すことと、相手の気持ちと合わせることのかねあいを取りながらみんなで成功体験の喜びなどを味わいます。
- *次は転の段階。起、承の段階で、積極的に取り組む気持ちと、仲間と一緒にだから楽しいという気持ちが両方高まっている子ども達は、お待たかねのメインのメニューに夢中です。
- *そろそろお開きの時間。結の段階では、今日はこんなことして楽しかったね、といった振り返りや、そうした気持ちを重ね合わしやすい遊びを楽しみ、次への期待を、仲間と共有します。

(2) 起の段階を拡大してみると

①目的を持って遊びのメニューを提供

- 起の段階には、当日、スタッフ（大人）が用意したプログラムを楽しみたいと集まってくる子ども達が次のような気持ちを共有することを通して、よい集団の雰囲気を醸し出すことが期待されます。

*安心感（この顔ぶれならば、肩の力を抜いて、安心して体験を楽しめそうだ）

*一体感（ここなら、一人でなく仲間と一緒にだからこそ楽しさを味わえそうだ）

- 皆さんは、こうした子ども達の気持ちや集団の雰囲気をつくるために（子ども達がより豊かな体験の時間を過ごせるように）、遊びのメニューを提供します。



②メニュー提供のイメージ

- 起の段階にふさわしいメニューは、次のようなことを考えれば、ケース・バイ・ケース。
 - *提供するメニューは、(いつもの様子から予測できる)集まってくる子ども達の顔ぶれによっても変わる。
 - *身体を激しく動かす鬼ごっこであるのか、静かに取り組むクラフトか、など転の段階等で楽しむメニューのタイプによっても変わる。
 - *実際の場面では、起の段階と承の段階はセットになっているケースも少なくないため、起→承の流れをどう組むのか、ということによっても変わる。
- しかし、標準的、最大公約数という意味では、以下のようなメニューや構成をあげることができるでしょう。

***子ども達が声や動作を同調させやすいメニュー** (遊びの中で何度も同じタイミングで動作をしたり、声を出することができるもの)

*2コマ目で学習した、子ども達とボランティアが同調するための遊びの活用を思い起こしてください。

***わかりやすく、簡単で単純なメニュー**

*集合の合図代わりという役割も起の段階にはあります。だからこそ、途中参加しやすいこと=簡単で単純なことがより大切になります。

***1~3つ程度のメニューを組み合わせるスタイル**

*承の段階とセットになることも多いですし、子ども達の最も楽しみたいことが後に控えています。

2. メニュー提供のポイント

(1) “ボランティア”と“子ども達”+“子ども”と“子ども”

- 見守り、寄り添いボランティアは、子どもと自分の間で、安心感、一体感を共有することが役割でした。
- 起の段階でメニューを提供するボランティアにも、次の点から、同様な役割が期待されています。
 - *プログラム提供型では、冒頭に、プログラムをさせる大人に対して、子ども達が親近感、安心感、一体感を持つてくれることが大前提になります。
 - *同時に、それは、プログラムを進める大人への注意力を高めることにもなり、スムーズなプログラムの進行につながっていきます。
- さらに(こうした役割に加えて)子ども達の間で、同調、共鳴といった安心感、一体感の共有の土台となる状況をつくり出すことも、起の段階の大切な役割です。
- 自然に無理なく、子ども達の間で声や動作がそろ(同調、共鳴の)状況が生み出された、というゴールを目指すためには、それなりの手だてが必要です。
- ひとつは、既に学習した「同時発声・同時動作の合図」や「段階設定」といったコツの活用(2コマ

目に、ボランティアと子ども達との仲立ちとして遊びを活用する際の原則として学習。是非、再確認してください。

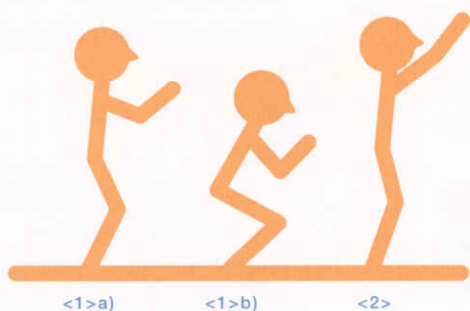
【同時発声・同時動作の合図（例：一斉にジャンプのタイミングをあわせる）】

<1> セーノとかけ声をかけながら、スタッフ自身がジャンプの予備動作である沈み込みの動作をする。それに釣られて、対象者の沈み込みのタイミングもそろそろ。

a) セーノの「セー」のタイミングで、スタッフが身体を上へ軽く伸ばす（ジャンプのための沈み込みの、最初の予備動作）

b) セーノの「ノ」のタイミングで、スタッフが身体を沈み込ませる（実際に沈み込む2番目の予備動作で）。

<2> ジャンプなどと声をかけながら、セーノで沈み込んだ体勢から飛び上がる（ような仕草をする）。それと同調するように、対象者も飛び上がる。



【段階の設定と、同時発声・同時動作の合図の活用例】

「後出しジャンケン」の段階	同時発声・同時動作の合図を出す局面(例)
<p>第1段階:手で実施</p> <p><1>アイコパターン ←←← 簡単</p> <p>①スタッフが見本を見せながら説明 ★1 ②一度全員で実施(※1参照) ★2 ③連続(5回程度)して実施(※2参照)</p> <p><2>子ども達が勝つパターン ←←← 普通</p> <p>①スタッフが見本を見せながら説明 ★3 ②一度全員で実施 ★4 ③連続(5回程度)して実施</p> <p><3>子ども達が負けるパターン ←←← 難しい</p> <p>①スタッフが見本を見せながら説明 ★5 ②一度全員で実施 ★6 ③連続(5回程度)して実施</p>	<p>★動作確認の追加 (局面:1、3、5、10、12、14)</p> <p>*展開例</p> <p>①1度実施後、発声や動作が周囲に比べて大きな子ども達を褒める ②こうしたことを通して、声や動作を大きく行うことを促した上で、セーノの合図で数回連続して、発声、動作を実施する。</p> <p>★練習機会の提供 (局面:2、4、6、11、13、15)</p> <p>*展開例</p> <p>①1/2程度を以上子ども達が指定された発声、動作ができなかった場合 ②実施の途中で停止。練習等と呼びかけ、ゆっくり目のテンポで、数回発声、動作を繰り返す(引き続き、連続実施に挑戦する)</p>
<p>第2段階:手・脚(全身)で実施</p> <p><1>全身の動作の決め</p> <p>①スタッフが足で行うことを確認 ②子ども達と共に、足のパー動作を確定 ★7 ③上記②と同じように、チョキ動作を確定 ★8 ④上記②と同じように、グー動作を確定 ★9</p> <p><2>アイコパターン ←←← 簡単</p> <p>①スタッフが見本を見せながら確認 ②一度全員で実施 ★10 ③連続(5回程度)して実施 ★11</p> <p><3>子ども達が勝つパターン ←←← 普通</p> <p>①スタッフが見本を見せながら確認 ★12 ②一度全員で実施 ★13 ③連続(5回程度)して実施</p> <p><4>子ども達が負けるパターン ←←← 難しい</p> <p>①スタッフが見本を見せながら確認 ★14 ②一度全員で実施 ★15 ③連続(5回程度)して実施</p>	<p>★動作の確定 (局面:7、8、9)</p> <p>*展開例(パー動作を例に)</p> <p>①子ども達に、手・脚のパー動作をどうするか尋ねる ②問いかけに応え、積極的に示してくれた子どもの動作をもとに、手・脚でのパー動作を確定(スタッフが見本を示す) ③間をおかず、(スタッフが)皆で確認しようと呼びかけ、セーノの合図を使って、決まったパー動作を全体で実施、確認(「セーノ」パー、「セーノ」パーと、3回ほど連続して。)</p> <p>※1:スタッフ:いきますよ「じゃんけんポン」→対象者:「ポン」と答えながらアイコを出す。 ※2:スタッフ:「じゃんけんポン」といい、グーを出す→対象者:「ポン」と答えながらグーを出す→スタッフ:間をおかず、すかさず「ジャンケン・ポン」と言い、チョキを出す→対象者:「ポン」と答えながらチョキを出す。 ※このように連続して5回程度続ける。</p>

(2) メニューの組み立て方～1対Nから1対小グループへ

●もう一つ、新たに学習していただく手だてが、メニューの組み立て方です。

●基本は、次のような組み立てです

① 1対Nの関係づくり

*メニューを提供するボランティアと、それを楽しむひとりひとりの子どもとの間に、同調、共鳴の状況をつくり出す。

② 1対小グループの関係づくり

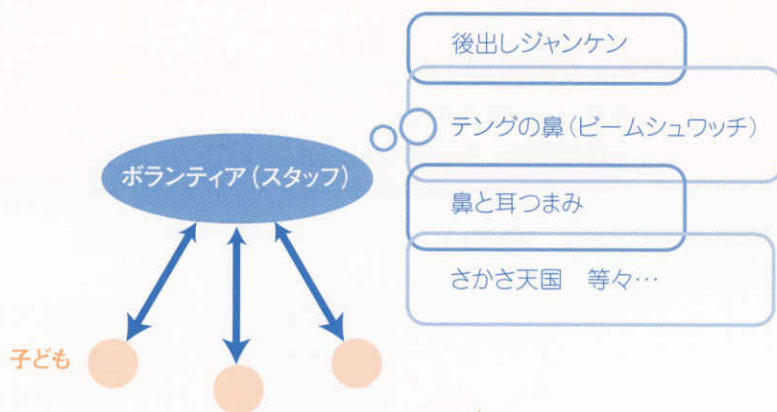
*子ども達が小グループ（2名～4名程度）を結成し、そのグループとして、メニュー提供のボランティアと同調するように楽しめます。

*その過程で、自然に、小グループの中での、子どもと子どもの同調、共鳴の状況が生じます。

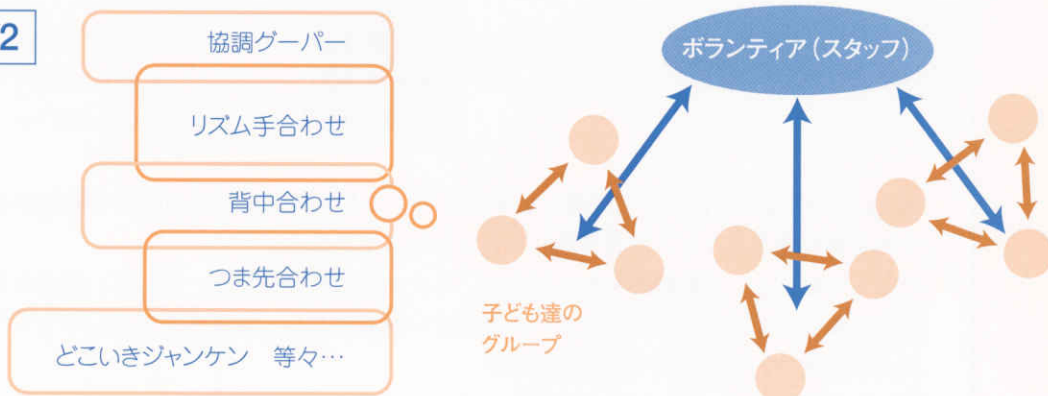
●上記した①で、同調、共鳴の楽しさを実感した子ども達が、その楽しさをもっと味わいたいがために、②で子ども同士の同調、共鳴に挑戦する。そんな遊びの組み立て方、と言い換えることもできるでしょう。

●ただし、注意いただきたいのは、起の段階だけで考えなくても良いということ。承の段階とのセットで、子ども達の間での同調の状況を作っていけばよいのです。

1



2



3. 歌の活用技術～低学年の子ども達への対応に向けた補論として

- ここでは、1年生や2年生といった子ども達を想定した起の段階のメニュー提供のポイントを、紹介したいと思います。
 - *居場所に集まる子どもの多くが低学年という声も聞きます。
 - *学校から直接居場所に遊びに来ることが出来る場合には、早い時間は、低学年の子ども達だけの世界、ということも少なくありません。
- 小さな子ども達に喜ばれるのが、次のような歌（歌遊び）。子ども達が好きと言うことだけでなく、掛け合いなどを通して、雰囲気や和んだり、「これから何が始まるんだろう！」「どんな楽しいことがおこるんだろう！」という子どもの興味、好奇心も引き出されます。

*「反復模唱」の歌の活用

*“掛け合い”を成立させる素材としては、「反復模唱」の歌がお勧め

*反復模唱とは、スタッフが歌ったことを参加者がそのまま反復して模唱（真似をして歌う）するという形態で連続に歌うこと。

*状況に応じてスタッフが次のような工夫を施すことで、子ども達の集中力を一層高めることができます。

*テンポ、声の大きさを変える

*時として調子を変える

*歌詞を変える……など

*例えば「コブタヌキツネコ」（楽譜 p11）では、こんな感じになります。

（スタッフが青、子ども達がオレンジです）

「コブタ」	—（すぐに真似して）→	「コブタ」
「タヌキ」	—（すぐに真似して）→	「タヌキ」
「キツネ」	—（すぐに真似して）→	「キツネ」
「ネーコ」	—（すぐに真似して）→	「ネーコ」

*例えば、こんな変化も取り入れることができます。

「ココブタ」	—（すぐに真似して）→	「ココブタ」
「タタヌキ」	—（すぐに真似して）→	「タタヌキ」
「キキツネ」	—（すぐに真似して）→	「キキツネ」
「ネネーコ」	—（すぐに真似して）→	「ネネーコ」

*例えば、「明るい気持ちで」、「悲しい気持ちで」などと声をかけ歌の調子を変えたり、動物の名前を鳴き声に変えたりと、変化を取り入れることもできます。

*できるかな？という緊張感を少し与えて、スタッフの真似をする。そして、出来た！という達成感を少し味わってもらい、スタッフへの集中を一層高めたり、緊張感をほぐしてもらおう。変化させることの意味は、このあたりにあります。

* 「交互唱」の歌の活用

* 「交互唱」の歌も、“掛け合い”を成立させやすい素材。

* 交互唱とは、ひとつの曲の中で、リーダーと参加者、子どもと大人というように、交互に繰り返して歌う歌い方のこと。

* スタッフと参加者、参加者と参加者が交互に歌う時の、歌う個所を入れ替わる合図（手の合図、指揮、視線、からだの向き等を使って）により、対象に的確に伝えることが大切。それによって自然な“掛け合い”が生まれます。

* 次のような工夫を施すことで、参加者のリーダーと歌への集中する姿勢が強まります。

* 歌う個所を交互に入れ替わる時に、対象が当然のごとく予測した個所ですり替えるだけでなく、時としてその予測に反した個所ですり替わる合図をするなどの変化



交互唱の活用を「さあさ一緒に」を例に紹介すると、こんな感じになります。

- ① スタッフと子ども達が一緒に「さあさ一緒に歌いましょうー、さあさいっしょに歌いませよ」と歌います。
- ② 引き続きの「お口をあけて、お口をあけて」というフレーズを次のように交互に歌います。
 スタッフが最初の「お口をあけて」を歌う
 子ども達が次の「お口をあけて」を歌う

辰巳 周三 作詞
フランス 民謡

1. さあ さいっしょに うたいましょー さあ さいっしょに

うたいましょー おくちをあけて おくちをあけて
 2. お ててをた たき お ててをた たき
 3. あ しふ みな らし あ しふ みな らし

あ けて あ けて あ -
 た たき た たき
 な らし な らし

*その他、次のような歌や歌遊びも有効です。

*難しい動作を伴う歌遊び（例えば：♪十五夜さんのもちつき）なら、挑戦の楽しさを通して、小学校低学年の子ども達の「その気」を引き出すことができます。この時には、段々と難しい動作に挑戦していくようにすることが大切です（段階設定の考え方を参考に）。

*輪唱やスクランブル・コーラス（例：♪もしもし亀よと♪浦島太郎）といった素材も、小学生に挑戦のしがいや大きな達成感を提供することができます（これまたいきなり完成でなく段階を踏んで）。



コブタヌキツネコ

山本直純 作詞・作曲

1.
コブ タ タヌキ キツネ ネ コ コブ

2.
コ コブタ タヌキ キツネ ネ コ コブ

タ タヌキ キツネ ネ コ

以下同じ
コブ タ タヌキ キツネ ネ

以下同じ
ココブ タ タタヌキ キキツネ ネネネ

以下同じ
コブ タ タヌキ キツネ コ

1.
フー フ ボンボコボン コンコン ニャー オ フー

2.
オ フー フ ボンボコボン コンコン ニャー オ フー

フ ボンボコボン コンコン ニャー オ おしまい!