

みてこ！よってこ！ てくてこパーク

■コンセプト

「みてこ！よってこ！てくてこパーク」は、公園のように自由に遊ぶことを目的としたプログラムです。ボランティアの多様性を生かしながら、「自ら楽しむ・自由に遊ぶ」ことをテーマに企画・運営しています。ただ遊ぶだけではなく、つい長居してしまうようなあたたかい雰囲気作りも、このプログラムのポイントです。そんな中から、子どもたちの「これやりたい！」「あんなこともしてみたい！」という自由な発想が生まれます。

このプログラムの対象は「家族」。子どもだけではなく、全ての来館者が子ども心呼び起こして、「やってみたい！」と感じられる環境作りと関わりに重点を置いて実施しています。ですから、ボランティアも安全面に配慮しながら、子どもたちと「本気になってあそぶ」ことが欠かせません。屋外で実施することで、来館者だけではなく、たまたま通りかかった方にも「見てこ！」「寄ってこ！」と興味を持ち、参加する姿も多く見られるプログラムです。

■進行手順

《ミーティング》

「子どもにとって必要な〈あそび〉は何なのか」「子どもの目が輝く〈あそび〉は何なのか」「子どもがいつまでも居たくなる〈あそび〉は何なのか」について考えます。

児童館という「施設の枠」に縛られず、自由な発想でアイデアを出すことが大切です。これはボランティア自身のビジョンの明確化と同時に、「子どもとこんな〈あそび〉をしてみたい！」というボランティアの意欲を高める効果もあります。その実現のために、スタッフは施設管理者との打ち合わせや近隣の協力者への依頼を行います。



主体的に楽しむための環境作り から生まれた、大人も子どもも 自由に遊べる「公園」

《準備》

遊びの選定から会場のデザイン、各種遊具の製作・準備・収集やBGMの選曲などを行います。ここで多くのメンバーと共に準備作業を進めることで、プログラム当日のボランティアの協力につなげることができます。同時に、中心となるメンバーは準備段階の手順についても検討します。

《シミュレーション》

本番に向けて、シミュレーションを繰り返し行います。この活動を通じて、「自由にあそぶ」環境作りやボランティアの関わり方、声のかけ方などを体験的に学ぶと同時に、安全管理の方法や役割分担の検討も行います。



《ボランティアの役割》

プログラムでのボランティアの役割について検討します。冒険遊び場やプレーパークの運営やリーダーのかかわり方も参考にしながら、実際のプログラムに照らしあわせて役割を整理します。プログラムでは、以下の役割を中心に来館者とかかわることを話し合います。

- ・必要なだけの安心・安全を確保する。
- ・子どもと共に本気になって遊ぶ。
- ・子どもの存在を認め、気持ちを受け止める。
- ・あそび心を誘発し、通行人まで巻き込んで遊ぶ。
- ・人と人をつなぎ、周囲に気を配る。

■プログラムの一例

段ボール広場

段ボールをたくさん集め、迷路やタワー、お城など、テーマを決めて作ります。はじめはテーマを基に作りますが、いつの間にか異なるものになっていくことも、楽しみの一つです。作る過程の中で、子どもたちの発想が他の子どもたちに連鎖していくように関わります。

必要物品：大きい段ボール100個以上
段ボールカッター（裏側に人が居ないか確かめてから使用する）
ガムテープ
※必要に応じて、ロープ・チョークなども用意する。



ゴロゴロ広場

家族同士、友だち同士でゆったりと遊べるコーナーです。マットやじゅうたんを敷いて、その上にオセロや野球盤、マンカラなどのボードゲームなどを設置します。このプログラムでは紙芝居やパネルシアターなどの公演も行われますが、その時は客席にもなります。

必要物品：マット、各種ボードゲーム

その他、子どもが店員をやる駄菓子屋さんやこま回し、黒板を立てて作った落書きコーナーや、みんなであそべる大縄跳びや鬼ごっこのコーナーなど、会場内にバラエティ豊かな〈あそび〉を用意します。



ぐるぐる広場

カラーコーンを100本、正方形（縦・横10本）に並べます。PPロープでコースを作り、迷路を完成させます。子どもたちと一緒にコースを変更できるように、ロープの固定は簡易的なものにします。迷路の中で「どんじゃんけん」や宝探しをするなど、繰り返し楽しめる〈あそび〉の工夫も大切です。

必要物品：三角コーン100本、PPロープ
ロープとコーンを固定するもの（養生テープや輪投げの輪など）
スタート・ゴールの旗