

## 2012年度プレイリーダー講習会報告

日時 平成24年12月1日(土)、2日(日) 2日間  
 場所 もとまち地域センター、国分寺市プレイステーション、史跡公園  
 主催 国分寺市教育委員会  
 実施 国分寺市プレイステーション指定管理者「NPO 法人冒険遊び場の会」

### プログラム

12月1日	内容	場所
9:30	オリエンテーション	もとまち地域センター 体育館
10:00	<b>事例検討</b> いじめを生まない土壌作りとプレイリーダーができること 事例発表 奥富裕司 (プレイステーションプレイリーダー) 四宮みどり (プレイキッズプレイリーダー)	
12:00	昼食	
12:45 13:45	<b>参加者交流会</b> 活動の紹介など	もとまち地域センター
14:00	<b>究極の焼き芋作り</b> 焼き芋大賞発表・片付け	プレイステーション
16:30	終了	

12月2日	内容	場所
9:30	<b>はじめに</b> ウォーミングアップ アイスブレイク	もとまち地域センター 体育館
11:00	<b>ごっこ遊び 準備</b> 史跡公園下見 ストーリー、役割分担決めなど	
12:00	昼食	
13:00	<b>ごっこ遊び 「それぞれの旅」</b> ポイントのカードを手がかりにごっこ遊びをしながら	史跡公園
14:15	<b>感想発表など</b>	もとまち地域センター 体育館
15:00	いじめを生まない土壌づくりとプレイリーダーができることその2	
17:00	修了証授与 終了	

## 1, いじめを生まない土壌づくりとプレイリーダーができること

最近注目されているいじめによる痛ましい出来事を受けて、子どもたちの日常の遊びの場面で深く関わるプレイリーダーが、子どもたちの様子をどうとらえ、何をしようとしているかを発表してもらい、遊び場の持つ可能性やプレイリーダーのもつ可能性などについてみんなで話し合った。

**事例1**（プレイステーションプレイリーダーによる発表）では、3つの子どもたちのグループが、いじめの原形のような攻撃から、激しく争ったり和解したり、決裂したりを繰り返し、プレイリーダーが間に入りながら変化していった様子が話された。

**事例2**（プレイキッズプレイリーダーによる発表）は、時間の関係から2日目の最後に行われた。ここでは学校で浮いた存在（いわゆる空気が読めないとされている）となっている子が、プレイリーダーに心の葛藤を話したり、得意の分野で自分の存在をアピールして力強くなっていく様子、そしてその子を取り巻く他の子どもたちの様子に、プレイリーダーがいろいろ働きかけを行ったことが発表された。

2つの事例を通じて、遊び場で見られる子どもたちの様子から、いじめはちょっとしたきっかけで深くなっていく可能性があること、被害者にも加害者にもなり得ること、そこに存在する大人（プレイリーダー）の関わり方で子ども集団は大きく影響を受けること、がまず明らかになった。

参加者の話し合いの中で、遊び場という空間は、教育の場とは違って自由な場であるため、子どもたちは「良い子」を演ずる必要がなく、普段の鬱屈した気持ちををはき出すように、わがままだったり独りよがりだったりを出せる。その結果、遊び場ではより激しく子ども同士が対立したり、争ったりすることも多い。それができる場であることも遊び場の良いところだという話がされた。

また、プレイリーダーが子どもたちを時には激しく叱責したり、弱い立場の子どもを応援したり、遊びを通じての別の解決方法を提案したり、共に悩んだり、と、遊び場のコーディネーターである以前に一人の大人として必死に関わったことが、良かったという意見が出された。

子どもが、素の自分でいられる遊び場だからこそ、子どもたちの抱える問題が表に浮かび上がって出てくる。陰にまわったり裏に隠れたりすることなく子どもの世界が展開できる場は、やはり大切な場だろうと言うことで一致した。そしてそこでプレイリーダーが必死に関わっていることが、いじめの解決という明確なものにつながるかどうかは不明だが、「とにかく君たちの側にいつでもいるよ」「一緒に悩んでいくよ」というメッセージになることが確認された。

教育の場や家庭だけではなく、子どもたちの遊びの場だからこそできる応援があるという話し合いだった。

## 2, ごっこ遊び それぞれの旅

グループに分かれ、それぞれお題が与えられ、自分たちで簡単なストーリーを作って、自然の中でそれを演じて遊ぶというもの。いわば子どもたちのごっこあそびを体験する研修。

ストーリーづくりや衣装づくり、現地での準備を経て、いざ始まってみると、最初のストーリーはほとんど変わっていき、それぞれの役回りも変化して思わぬ展開になっていった。参加者がストーリーの中に入り込み、グループ同士の戦いなども始まったり人目も気にせず内容が広がっていった。

多くの参加者が違った自分を発見し、演じることに楽しさを感じたという感想だった。

## 3, 究極の焼き芋づくり

焼き芋はかつてはどこでもしていたし、野外活動で多く行われていたが、たき火のできるところが激減したため今ではなかなかできなくなっている。学校や子ども会などで取り組まれることもあるが、たいていは素早くできるアルミホイルを使った焼き方になっているが、本来の焼き芋はそのまま焼いてこそ、ということで、究極の美味しい焼き芋作りに挑戦した。

## 4, 参加者交流会

前年度まで交流会を持っていなかったのが、今回は参加者の活動紹介や自己紹介を行った。幅広い活動紹介が行われ、その後の研修のチームワークに役立ったと思われる。

## 5, 全体として

2日目に雨が降り、焼き芋と交流会を時間を交換して開催し、何とか全ての活動ができた。いじめの問題は内容的にハードで、かなり挑戦的な内容だったが、とてもいい話し合いができ、今後につながったと思われた。ごっこ遊びも焼き芋も多くの参加者から好評で、時間的にも余裕があってとても良かった。