

## 第3回幼・保・小合同研修会

と き 平成29年7月27日（木）午後3時～午後4時40分

ところ 郡山市総合福祉センター5階集会室



講演・演習 「こころも体もまるごと育てる遊びの力、アートのカ」  
～遊びのなかではぐくむ感性、理性、コミュニケーション～  
講 師 ただじゅん企画 主宰 多田 純也 先生

講師の多田先生は、表現活動や子どもの遊びに関する研修会を全国各地で行っていらっしゃる方です。多田先生の笑顔に迎えられて始まった「遊び」や「表現」をテーマにした今回の研修では、参加者自身も子どもになって楽しみながら、心と体を育てる「遊び」について学びました。研修の概要を紹介します。  は講師のお話  は紹介していただいた遊びです



### ぶんぶんゴマ

・「来た人から遊ぼう！」と多田先生がお手本を見せてくれた。「大きいコマより小さいコマが難しい」「一度もやったことのない人もいるんだよ」の話に、参加者は、次第に真剣な表情に。そして「できた！」の笑顔がいっぱいになった。

「遊び」は、楽しくしようとお互いに提案し合うことでさらに楽しくなる。そこからコミュニケーションが生まれ、対人スキルにつながっていく。今日は、「遊び」について一緒に考えていきたい。



### 何でもバスケット

- ・1人…自分だ！と思ったら、立って席をかわる。
- ・2人…自分だ！と思ったら、隣の人の手を取り、2人で立って席をかわる。

- ・幼児や低学年では、鬼を決めずに、動いて席をかわるだけでも十分楽しい遊びになる。
- ・「みんなの前で話す」「2人組になる」など、ルールにコミュニケーションを入れていくと「遊び」はずっと面白くなる。ルールをどんどん変えていくのが「遊び」の楽しさである。
- ・「遊び」は楽しいうちが「遊び」である。楽しくなくなっても続けるとしたらそれは作業になってしまう。
- ・遊びとは、楽しいものである。そして楽しくする方向にルールを変えられるし、やめることもできるのが遊びである。



「私と一緒に来て！」

### 2人組で楽しむ

- ・1人…「ヒトデさん（パー）と、ウニさん（グー）でかけっこしたら♪どっちがどっちが、どっちがどっちが、速いかな♪」と歌いながら、片手は伸ばしてパー、片手は胸の前でグー、両手を交互に入れ替える。次は反対、パーが胸、グーが伸ばした手。
- ・2人…並んで、真ん中の手は使わずに外側の手を使って、2人で交互に手を動かす。「カニさん（チョキ）と、ウニさん（グー）」に変えても楽しい。
- ・1人…「♪でんでんむし♪」「グーがおうち、パーがからだ」を右手と左手交互に。
- ・2人…向かい合ってでんでんむしを作る。1人から2人へどんどんルールを変えて楽しむ。

「♪でんでんむしむし」  
「あれえ！手が言うこと  
きかないよ!?（笑）」

- ・「遊び」は他者とコミュニケーションがとれるから楽しい。1人より2人のほうが難しいが、2人のほうが楽しい。うまくいなくても楽しいし、うまくいかないほうが楽しいこともある。
- ・「できていない」ことも楽しい。勉強や仕事と違って、できていなくても良いと思っているから楽しい。競技や習い事ではなく、本人が内側から「やりたい」気持ちになって初めて「遊び」になる。

### じゃんけんいろいろ

- ・言ったもんがちじゃん…相手の出した手を見たら、相手より早く声に出して言う。
- ・言ったもんがちじゃん2…相手の出した手を、グーを1、チョキを2、パーを5の数字にして言う。
- ・たしざんじゃん…2人の数字を足し算して足した数を言う。
- ・おまわりじゃん…負けたら相手の周りをぐるっとまわる。2回続けて負けたら2回まわる。
- ・またさきじゃん…負けたら少しずつ足を開き、どちらか手をついたらおしまい。
- ・またくぐりじゃん…負けたら相手の足の間をくぐってうしろについて2人に、2人が4人に。4人が8人組になってつながり、次の遊びのグループになった。

「きゃあ！もうだめ～」



- ・「じゃんけん」は、勝ち負けを追求しているようだが、負けているほうが笑っている、楽しい「遊び」である。今は負ける体験が少ないが、大きくなるにつれ思い通りにならないことが多くなる。今「遊び」の中で、思うようにならない体験をたくさん経験させてあげたい。
- ・「遊び」の中では、相手が自分と違うことを考えたり行動したりすることを体感し、自分と違ういろいろな人がいることを感じるができる。そして、「こんな人がいてもいいじゃない」と個々の違いを認め許容し合えることにつながっていく。

### 「大むかで」あらわる！

- ・8人組で、大きな目玉を渡された先頭は「大むかでのヘッド」に任命された。「ヘッドは絶対的存在」ヘッドの真似してどこに行こうがついて行く。変な声を出したらみんなも変な声を出す。次々にヘッドを交代し、ヘッドの真似をして部屋中を動き回った。



### 目玉かいじゅうあらわる！

- ・目玉のまわりに集まり、みんなで考え全身を使ってかいじゅうの体を作る。「どなかかいじゅう？」「目は？」「口は？」「どこに住んでるの？」「私は足になる」「私は尻尾ね」「おなかにはうろこもあるよ」とイメージを膨らませたり、広げたりしていくとおもしろい。



「私は羽！」「私は角！」

- ・「目玉」を持つだけで、一つの生き物の共通のイメージがふくらむ。「目玉」が表現や遊び心を引っ張り出す、言わば「表現の根っこ」になる。
- ・組体操のようになつたり、身体能力を見せたりするのではなく、「私はしっぽ」などとイメージを持って、なり切っているような姿を認めたい。
- ・表現は比較しない、評価しない、競争させない、今日は研修なので見せ合う場を作ったが、見せ合わずに「みんなが最高」「みんなよかった」で終わっても良い。

### ストップ・ゴー・メルト

- ・全員で、めいめいが好きな方向に歩く。「誰か」の「ストップ」の声で止まり、「誰か」の「ゴー」で歩いて、「メルト」で「溶ける」。特に誰と決めずに、歩きながら次々に「ストップ」「ゴー」「メルト」と声を出し合い、歩いたり止まったりする。

### そうしよう

- ・グループで丸くなる。A「ねえねえ」全員「なあに」A「〇〇しよう」全員「いいよ～」で、Aが提案した〇〇のアイディアで動く。「ねえねえ」「なあに」「大きな声だそう」「いいいよ」「わ～ッ！」。

思いついたら誰でも「ねえねえ」と声に出し、他のメンバーは「いいよ〜」で応じる。「ご飯食べよう」「ぴよんぴよんしよう」「腹筋しよう」と思いがけないアイデアが次々に出てきた。



「泳ごう」  
「いいよ！」

・「イエス・アンド」という表現遊び。絶対否定しないで「いいね、いいね」とおもしろいことを重ねていくのがおもしろい。自分の発案が「いいよ〜」と受け入れられてみんなのものになるのはうれしい体験だが、実際の場面ではなかなか自分の思いを言えないことが多い。そんな中で、何でも「いいよ」と受け入れていくという考え方を、大切なものとした。

### 私は木です

・はじめに一人が「私は木です」と木のポーズをする。次の人は「私は木になっている木の実はです」「私は木の実についている虫です」と、思いついた人から「私は〇〇です」とみんなに宣言して、そのものになりきって加わっていく。全体が1枚の絵になったイメージで進めて、全員が加わり絵が完成したら、最初の人から、「実についた虫を残します」と残す人を指名して次の絵が始まり、「私は…」と次々に加わっていく。一人一人の表現をそのまま受け入れていくことが楽しい。

### 3Dウィンナー

・目の前のすごく近くで、両方の人差し指の指先をあわせて見るとウィンナーに見える？

・理屈で言えば目の錯覚。でも、私たちのまわりにいるほとんどの子どもは「うわーっ！ウィンナー出てきたー！」とおもしろがる。この「おもしろがる人たち」と付き合っている私たちも、一緒におもしろがりたと思う。

・「遊び」や「表現活動」で大事なものは「安心感」。「何をやっても、言ってもいい」「恥ずかしくない」という安心感がないと遊べないし、表現もできない。  
・「表現活動」は心の内側を表にあらわすということであり、アートや芸術につながる。アートや芸術を「大好きという人(子ども)」をつくりたい。

**ふわふわパタパタ**・お花紙で山を作り、うちわで一齐にあおいで「フィナーレ！」を飾った。気持ちをあわせて、同じ力であおぐときれいに揚がる。



### 参加者のアンケートから

- 遊びは楽しくなかったら遊びではない。そうだな〜と思いました。時として押し付けてしまうことがあるし、やりたくない気持ちも大事、やる気にさせることのほうが大事。自分も楽しむことです。
- 普段子どもとの関わりで、どうしても強制的に遊びを決めてしまったり、子どもを比較したりしてしまうことがあったため、今回の研修で先生のお話を聞いて、まずは子どもに安心感と楽しさを与えていきたいと思いました。
- 遊ぶ=たのしいこと 遊びの大切さを感じながらも学習指導に追われてしまうことが多くもっと遊びを大切にしていきたいと感じた時間でした。今日の遊びを子どもたちとやって笑顔を増やしていきたいです。
- 「じゃんけん」でもルールを変えてどんどん変わっていったり、「コミュニケーション」がとても面白いスパイスになったりすることが分かり、早く子どもたちと遊びたくなりました。