

第2回幼・保・小合同研修会

と き 平成28年6月17日（金）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「心も体もまるごと育てる 想像と創造！そして表現！」
講 師 ただじゅん企画主宰 多田 純也 先生

「遊び」をテーマにした今回の研修、講師は開始時間前から「来た人から遊び」と言って遊び始め、来場した参加者を次々に遊びに入れていった。「子どもは、まだ時間にならないからという理由で待つことはできないはず」という話から、講師の「子ども」や「遊び」に対する思いを感じとり、参加者も話や遊びに引き込まれていた。

①講義 遊びは1960年代頃までは地域で多彩に発展していた。しかし今、子どもの「遊び」は伝承されなくなっている。しかし、子どもは遊びの天才、遊べなくなったのではなく環境が変わっているだけである。二度とない子ども時代に豊かな遊びを経験させたいと思う。

②実技

イスを減らさないフルーツバスケット…負ける人がいなくても十分楽しい。

イスを減らしても、残った人は「負けた人」じゃない「一言でみんなを動かせる人だよ」「このイスがあいてるよ」と声を掛け合う、そんな安心できる環境があってこそ楽しく遊べる。

パーとグーで何ができる…いくらでもルールを変えられるのが遊びの楽しさ。

見立て＝大人の感覚で否定しない。共感することが次の面白いことを生む。

2人組で…「パーとグーで」「でんでんむし」どんどんルールを変えて楽しむ。

「エア真剣白刃取り」「エア手裏剣投げ」は切ったつもり、受けたつもりを楽しむ遊び。表現の入り口＝枠（設定）を作り、その中で自由に動くようにしてやることで安心してやってみたくなり、自分なりに工夫して動き表現できる。「自由にやって」は逆に萎縮してしまう。ただし「採点しない。比べない。全部100点、全部よい。」という姿勢で。

10人組で…「10人エア手裏剣投げ」10人のアイコンタクトで、投げたつもり、キャッチしたつもりで見えないものを見て、イメージの共有を楽しむ。「目玉」を持った先頭につながつて同じ動きをする。先頭の発想で、歩く、声を出す、跳ぶ、波になるなどなど意外なことが起こるのが面白い。「目玉の回りに集まって、みんなで怪獣になれ！」表現の入り口を作る。「どんな怪獣にする？」面白がる気持ちで集まって、表現する楽しさを味わう。

ドブネズミゲーム…二重円を作り中から外へ逃げる。どうやって逃げる？

指クレヨン…ひじクレヨン・足クレヨン「何を描く？」見えないものを見る。

起きたのだあれ？…片手に布をかけ立っている指を当てる、「どうして寝たのかな」「次は誰が起きるかなあ」劇遊びの要素でイメージを楽しむ。

見立て遊びやまねっこは想像力と創造力のもと。ままごとだってある意味演劇。「すべての遊びはアートに通じる」歌も音楽も遊びから。芸術は遊びと言える。

新聞紙で…1枚を広げて怪獣から隠れる！折ったらカラスの羽になった。カラスになってえさを探せ！丸めたらドーナツの輪！輪の中で変な顔！（輪が表現の入り口）

フィナーレ…花紙とうちわで「うわあ きれい！」

③最後に 目の前の子どもに「どんな大人になってほしいのか」という思いや願いを持ち、先を見通して関わってほしい、今日の研修がその参考になればと願っている。



あそびについて学んだ



怪獣だ！



怪獣が来た！
かくれて！



「私はカラス



フィナーレ