

## 2011年度プレイリーダー講習会報告

場所 国分寺市プレイステーション、もとまち地域センター、周辺地域

12月10日	内容	場所
9:00 受付開始 9:30 開始	オリエンテーション	もとまち地域センター
10:00	グループワーク 「夢を掘り起こす」	もとまち地域センター
12:00	昼食	
13:00	まちあそびを楽しむコミュニケーションゲーム 「わらしべ長者」	周辺地域 もとまち地域センター
17:00~19:00	ちょこっと懇親会（自由参加）	もとまち地域センター

12月11日	内容	場所
9:30	ワークショップ 先生でもない、親でもない、プレイリーダーとは	もとまち地域センター
12:00	昼食	
13:00	夢を実現させよう 遊び場で夢を実現	プレイステーション
16:00	2日間のまとめ・交流	
17:00	修了証 授与 終了	

今年のテーマは、「夢とまち」でした。

### ①「夢を掘り起こす」

子どもの頃の忘れていた夢を掘り起こし、それを実現しようという企画。子どもに共感したり、共に遊ぶ感性を取り戻すための一つのアプローチとして行われた。

1 日目にグループに分かれ、子どもの頃の夢を語り合いながら、冒険遊び場で実現できる夢をまとめあげた。空に大きな風船を浮かびあがらせたい、とか、ジオラマの街をつかって怪獣が壊す、とか、ハイジのブランコとか夢がまとまり、計画を練った。

そして2 日目にその夢を実現。それぞれが子どもの頃の夢を実現させ、子どもの感性を取り戻したように感じられた。

### ②「まち遊びを楽しむコミュニケーションゲーム」

子どもたちはまちの中で、自由に、いきいきと遊べるのが本来の姿であると考え、その理想の姿に少しでも近づけるために、プレイリーダーがまちに飛び出し、まちの人たちと交流しながら、遊び心を伝えたり、温かいまちを演出しよう、というのが目的。

題材に選んだのが「わらしべ長者遊び」。これは「わらしべ長者」の昔話で、最初に手に持った物を人ととどんどん交換を繰り返すうちに、大金持ちになり幸福を手にした、という話を遊びに仕立て、最初にティッシュペーパーをもって街に繰り出し、出会ったまちの人々と話をしながら交換を繰り返して帰って来る、というもの。

グループに分かれ、東元町西元町、南町あたりをめぐる。

実際に初対面の通行人に声をかけるという行為はかなりの勇気が必要で、精神的にとっても疲れた、という人も。でも多くの参加者が感想として述べたのは、あそびの研修のために地域の皆さんが本当に親切に、一生懸命提供する品物を探してくれ、感動した、ということ。また、プレイステーションのことを話すと多くの地域の方が快く協力してくれた、とのこと。長年地域で遊び場を運営し、多くの方々が支えてくれていることを実感した。

持って帰った品物は、木のおもちゃや絵本、お菓子、野菜や植物など多岐にわたり、全て遊び場に寄付され、後々子どもたちが楽しんだ。

### ③先生でも親でもないプレイリーダーとは

子どもの遊びを見守り子どもを応援するプレイリーダーは、先生や親という立場とどのように違うのか、を寸劇に仕立てて表現。グループに分かれ、それぞれがすじを考えて劇にした。遊び場での子どもの様子や学校での様子、先生や親との会話を交えて、プレイリーダーがどのような役割をはたしているのかを目に見える形で表現。感動して涙ぐむ参加者もあり、参加者達が子どもたちに肉薄して生活している様子が見て取れた。

子どものそのままを認め、目標もつくりたくないし、評価もしない、良いも悪いもあるがままの子どもとつきあうことを信条とするプレイリーダーの存在は、今の子どもにとって大きな救いだと思える寸劇だった。

### ④総評

全体として、静と動のバランスのとれた講習会だった。本来2 日間では時間が足りないが、何とかまとめ上げた、という所。参加者からは、疲れたけれどもとても勉強になった、とか、もっとやりたかった、などいい評価をいただいた。

地域の方の協力があつてこそでした。